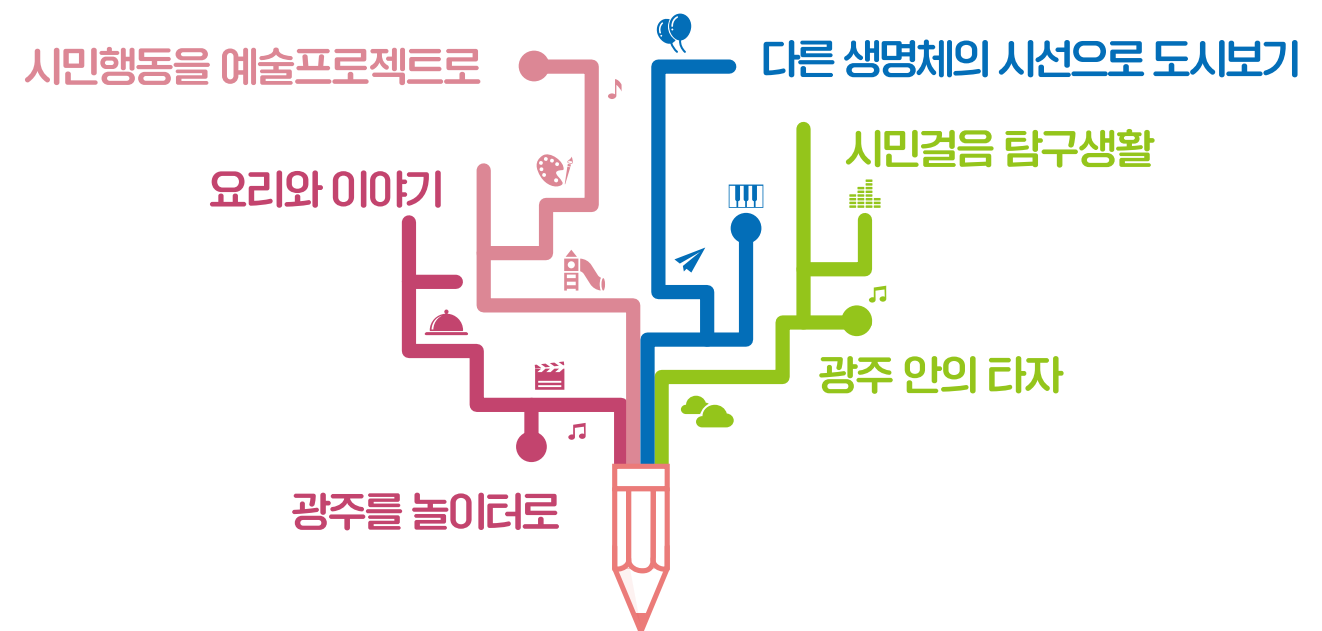


도시로 예술하기

예술이 광주를 바꿀 수 있을까

도시로 예술하기

예술이 광주를 바꿀 수 있을까



도시로 예술하기 예술이 광주를 바꿀 수 있을까

여는 말

대표이사 인사말	05
----------	----

사업개요

사업개요 · 랩실구축 · 랩 주요성과	08
----------------------	----

함께한 사람들

6개 랩 44명	18
----------	----

랩 기록

시민행동을 예술프로젝트로	22
다른 생명체의 시선으로 도시보기	64
시민걸음 탐구생활	98
광주를 놀이터로	140
광주 안의 타자	188
요리와 이야기	208

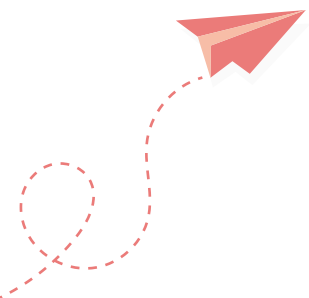
성과공유회 현장 일지

성과공유회 현장 일지	240
-------------	-----

사진모음

사진모음	252
------	-----

도시로 예술하기
예술이 광주를 바꿀 수 있을까



인사말

재미진 상상 신박한 탐구!



예술이 광주를 바꿀 수 있을까?

별별 궁리와 재미진 상상으로 신박한 탐구를 멈추지 않는다면... 경계 따윈 훌쩍 뛰어넘고,

눈높이와 관점을 요리조리 바꿔가며 낯선 삶들을 그려내고 교감할 수 있다면...

우리의 삶을 굳건하게 지탱해 주는 문화예술의 힘은 스스로의 내면에서 터져 나오는 신명인게지...

그래! 예술이란 우리 사는 '여기 지금 이곳'을 날마다 신명나는 놀이터로 만들어 주리라.

'예술로 행복한 광주'를 향한 자유로운 실험이 자못 분주하다.

여기 곰지락곰지락 싸목싸목 창의예술교육 랩의 몸짓 맘짓과 걸음걸음을 모아본다.

광주문화재단 대표이사
황 봉 년

도시로 예술하기
예술이 광주를 바꿀 수 있을까

사업개요

사업개요 · 랩실구축 · 주요성과

사업개요

- **사업명** | 2022 창의예술교육랩지원사업
- **사업기간** | 22.10월~23.2월 (5개월)
- **사업목적** | 광주형 문화예술교육 창의성을 회복하고, 과점중심·당사자 중심 문화예술교육 연구·실험 확대를 통해 융복합 문화예술교육 프로그램 개발 등
- **사업내용** | 다양한 분야(예술·인문·교육·농업 등) 전문가들이 만나 관심 영역을 확장해 이질적 만남(랩)을 결성하고, 결을 맞추는 스터디 모임 진행
- **참여 연구진 현황** | 6개 랩 44명
- **사업예산** | 금300백만원(금삼억원) - 국비150/시비150

사업 절차

사업 계획 수립을 위한 전문가 의견수렴 회의(6회) 22.2월~8월 신규사업 계획 수립 위한 의견수렴 등	2022 사업 선정 22.4.21.(목) 광주 포함 5개 지역 선정 (광주·구리시·전북·경북·제주)	창의예술교육랩실 구축 22.8.31.(수) 재단 유휴공간 활용 '창의예술교육랩실 I·II' 구축	랩 주제 결정 워크숍 및 회의(4회) 22.8월~10월 융복합 장르 랩 주제 결정을 위한 경계 없는 수상한 워크숍 및 회의 진행
6개 랩 주제 결정 22.10월 6개 융복합 장르 랩 주제 결정 -시민행동을 예술프로젝트로 -다른 생명체의 시선으로 도시보기 -시민걸음 탐구생활 -광주를 놀이터로 -광주 안의 타자 -요리와 이야기	랩 연구진 구성 워크숍 및 회의(9회) 22.10월~11월 랩별 연구진 구성 위한 워크숍 및 회의	랩 연구진 구성(44명) 22.11.16.(수) 6개 랩별 참여 연구진 구성 완료	랩별 정기회의 진행(92회) 22.11월~23.2월 매주 랩별 정기 회의 및 월별 랩장 회의 진행
랩 연구진 대상 네트워크 추진(21회) 22.11월~23.2월 랩 연구진과 지속적인 네트워크 형성을 위해 각종 회의 및 워크숍 진행 (랩장 회의, 전문가 초청 워크숍 등)	2022 랩 결과공유회 참석 (진흥원 주최) 22.12.15.(목) 지역별 2022 성과 발표 광주·전북·경북·제주 등 4개 지역 담당자 참석	예술실험 진행 23.1월~2023.2월 6개 랩별 예술실험(전시·퍼포먼스 등) 진행 -'대물림 캠프 연구소' 등	2022 랩 성과공유회 (재단 주최) 23.2.16.(목) 6개 랩 스터디모임 결과 공유회

랩실 구축

- **내용** | 재단 유허공간 활용 창의예술교육랩실 구축
- **일자** | 22.8.31.(수)
- **공간위치** | 빛고을아트스페이스 5층(창의예술교육랩실 I·II 및 랩실 앞 복도)
- **세부내용**


전	
공간명	활용내용
前 홀로그래픽장 관람객 라운지	극장 관람 전, 관람객들 휴게공간
	



후	
공간명(공간크기)	활용내용
창의예술교육랩실 I 54.07㎡ (16평)	랩 참여연구진 그룹스터디 및 각종 회의 진행
	

공간명	활용내용
前 문화예술교육팀 창고	각종 발간책자 보관 등
	



공간명(공간크기)	활용내용
창의예술교육랩실 II 43.64㎡ (14평)	랩 참여연구진 개인스터디 및 각종 회의 진행
	

공간명	활용내용
복도	관람객 휴게공간
	



공간명	활용내용
랩실 앞 복도	랩 연구진 휴게공간 및 소규모 회의 진행
	

☞ 세부 내용

■ 주제 결정 · 참여 연구진 구성 워크숍

- 내용 | 랩 주제 결정, 참여 연구진 구성을 위한 워크숍 추진 등
- 일자 | 22.8월
- 진행횟수 | 13회



경계없는 수상한 워크숍 (22.8.22.)



참여 연구진 구성 워크숍 (22.10.17.)

■ 랩 결과공유회 참석(진흥원 주최)



- 내용 | 한국문화예술교육진흥원이 주최하는 '랩 결과공유회 참석'
- 참석 대상자 | 총30명 - 광주·전북·경북·제주 등 4개 지역(2022 창의예술교육랩지원사업 선정재단), 한국문화예술교육진흥원 담당자 등
 - 광주 발표자(2명) 박수현, 오주현
 - 박수현(사업 담당자): 2022 창의예술교육랩지원사업 진행과정 등 발표
 - 오주현(시민길음 탐구생활 랩장): 랩 주제 진행과정 및 예상 운영 결과 발표
- 진행 일시 | 22.12.15.(목) 14:00~17:30
- 진행 장소 | 청년문화공간JU(서울시 마포구) ※ 유튜브 생중계 병행(한국문화예술교육진흥원)

■ 랩 성과공유회 진행(재단 주최)



- **행사명** | 2022 창의예술교육랩지원사업 성과공유회 - '예술이 광주를 바꿀 수 있을까?'
- **행사일시** | 23.2.16.(목) 14:00~17:30 ※ 유튜브 생중계 병행(광주문화재단 TV)
- **행사 장소** | 빛고을아트스페이스 5층 대강당
- **행사 내용** | 2022년도 6개 랩 스터디 과정 공유 및 예술실험 결과전시 등
- **참석 대상** | 총 100명(창의랩 참여 연구진 44명 포함)
- **총괄 진행자** | 이민철(광주지역문화재결플랫폼 위원장)
- **진행 순서**

시 간	내 용	발 표 자
14:03~14:05	사업 취지 등 소개	서환희(광주문화재단 문화예술교육팀장)
14:05~14:08	대표이사 인사말씀	황풍년(광주문화재단 대표이사)
14:08~14:15	6개 랩장 활동증명서 수여식	황풍년(광주문화재단 대표이사)
14:15~14:20	사업 취지 설명 (도시로 예술하기 의미 등)	이민철(광주지역문화재결플랫폼 위원장)
14:15~14:25	★'윙통윙통'길 선택 2022 창의랩 진행과정 소개	박수현(광주문화재단 문화예술교육팀 차장)
14:25~15:50	★ 평탄치 않은 여정 속 깨달음 6개랩 스터디 과정 발표	랩별 연구진
15:50~16:20	★ 고생했어, 이제 이렇게 가보자 6개랩 성과공유에 대한 피드백	-총괄진행: 이민철(광주지역문화재결플랫폼 위원장) -창의랩 전문가 · 최도인(메타기획건설팀 본부장) · 손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 팀장)
16:20~17:15	★ 조금은 평탄한 길을 가보요 질의응답 및 참여자 자유발언	교육진흥원
17:15~17:30	마무리	

랩 주요 성과

연번	랩명	주요 성과물	향후 확장 가능 문화예술교육프로그램(안)
1	시민행동을 예술 프로젝트로	<ul style="list-style-type: none"> - 정기 회의: 14회 - 예술실험 '대물림 캠핑 연구소' 진행: 1회 - 캠핑족 대상 설문조사 효과 검증 분석 자료: 26명 - 랩 운영 일련의 과정을 담은 영상 제작(7분) 	<ul style="list-style-type: none"> • 지속가능한대물림 캠핑 연구소 - 캠핑족을 대상으로 지속 가능한 캠핑이 가능하도록 대체품목 알려주는 프로그램 진행 - 캠핑족들이 프로그램 체험 전후, 소비행동 변화, 환경 행동의도 변화 등을 알 수 있도록 설문조사 진행 등
2	다른 생명체의 시선으로 도시보기	<ul style="list-style-type: none"> - 정기 회의: 16회 - 전문가 자문 회의: 1회 - 예술실험 카드놀이 워크숍 시시각각 진행: 1회 - 카드놀이 개발: 총 113매 <ul style="list-style-type: none"> • 생명체 특징에 대한 설명 담은 네모 카드(88매) • 광주천 일대 생명체 담은 '원형 카드(25매)' 	<ul style="list-style-type: none"> • 카드놀이로 쉽게 알아보는 광주의 생명체 - '시시각각' 카드놀이에 담긴 생명체 목록을 토대로 광주천 일대 서식하는 생명체 직접 찾아보기 - 마음에 드는 생명체를 설정하고, 그 생명체가 되어보기 생명체에 대해 공부하고, 공유하기 - 그룹별 '시시각각' 카드놀이 게임 방법 생각해 보고, 개발된 카드놀이 진행하기
3	시민걸음 탐구생활	<ul style="list-style-type: none"> - 정기 회의: 13회 - 전문가 초청 워크숍 추진: 2회 - 예술실험 '지금, 당신의 걸음은(아카이빙 전시)' 진행 - 아카이빙 전시 리플렛 제작(1,000부) 	<ul style="list-style-type: none"> • 걷기를 통한 몸과 마음의 변화에 대한 관찰 및 치유적 탐구 • (일상이 쌓여서 이루어내는) 일상 걷기 음악이 개인의 역사와 잔영을 기록할 수 있을까에 대한 프로그램 개발 • 도시환경에 따른 장애인 비장애인들 걸음 및 이동 편의를 고려한 프로그램 개발 • '의식적인 걸음이 주는 일상의 변화 등 "우리의 걸음은 도시를 어떻게 바라볼 수 있을까?"에 대한 의문을 바탕으로, 카메라 렌즈 너머의 시각에 걸음과 도시를 담아보고 싶다.

연번	랩명	주요 성과물	향후 확장 가능 문화예술교육프로그램(안)
4	광주를 놀이터로	<ul style="list-style-type: none"> - 정기 회의: 16회 - 예술실험 '나나노(나랑나랑 노을자)' 진행 - '놀이' 관련 노래 제작(2곡): '놀자(1분 30초)' 및 '배꼽(1분 30초)' - '광주를 놀이터로' 진행과정 담은 영상 제작 (4분 30분) 	<ul style="list-style-type: none"> • '어린이'가 '어른'이께 제안합니다! '놀이처방소' - 놀고 싶지만 노는 방법을 모르는 '어른'이 (어른)를 대상으로 '어린이(아이들)'이 직접 1:1 놀이처방을 내려주는 프로그램
5	광주 안의 타자	<ul style="list-style-type: none"> - 정기 회의: 17회 - 전문가 초청 회의: 1회 - 예술실험 '세계의 눈으로 본 광주' 영상 제작 - 인터뷰이 대상 자주 나온 단어들로 '문구 제작(워드 클라우드)' 	<ul style="list-style-type: none"> • 타인의 시선으로 본 광주를 글자로 표현하고, 아카이빙 전시하기 등
6	요리와 이야기	<ul style="list-style-type: none"> - 정기 회의: 16회 - 전문가 지문 회의: 1회 - 예술실험 '쌀-밥 짓기 1단계: 구들장논 만들기' 진행: 1회 - 예술실험 '전시' 오픈(온라인 플랫폼 '걸어본') - 랩 운영 과정을 담은 영상 제작(3분) - 실험 전시의 과정과 연구원들의 글을 담은 도록집 발간(200부) 	<ul style="list-style-type: none"> • 도심 속, 짓고-기르고-먹고 도심 속에서 논을 직접 짓고, 작물을 심고, 기르고, 먹는 일련의 과정을 진행 - '구들장 논'에 대해 공부하고, 자신이 먹는 음식을 직접 재배하며, '음식'에 대한 소중함과 '먹는다는 것은 곧 농업적 행위'라는 것에 대해 인식하기 등

랩별 예술실험

■ 예술실험 추진



시민행동을 예술프로젝트로 '대물림 캠핑 연구소'



다른 생명체의 시선으로 도시보기
'카드놀이 워크숍-시시각각(市視各覺)'



시민걸음 탐구 지금, 당신의 걸음은'



광주를 놀이터로 '니나노(니랑 나랑 노을자)'



광주 안의 타자 '세계의 눈으로 본 광주'



요리와 이야기 '쌀밥 짓기'

연번	랩 주제	예술실험 제목	진행 기간	진행 장소	진행 내용	대상자	진행 형태
							결과물
1	시민행동을 예술프로 젝트로	대물림 캠핑 연구소	23.2.1.(수) ~ 2.2.(목) 1박 2일	광주 시민의 숲 야영장	캠핑객을 대상으로 진행되는 예술 실험 프로젝트 ① 설문조사 (기후행동인식 및 캠핑장 사용경험에 대한 의견) ② 체험 부스(기후행동실천에 대한 넋지효과 유도)	야영장 캠핑족 40명 내외	기후행동인식 설문조사 및 체험부스 운영
							-설문조사 분석자료
2	다른 생명체의 사선으로 도시보기	카드놀이 워크숍 시시각각 (市視各覺)	23.2.9.(목) 14:00~16:00	광주환경운동 연합	다른 생명의 사선이 공급한 당산과 함께 재미와 의미를 담아낸 카드놀이 개발	일반시민 및 광주천 지킴이 '모래톱' 회원 등 15명	카드 놀이
							광주 생명체 담은 카드놀이 개발
3	시민걸음 탐구	지금, 당신의 걸음은	23.2.10.(금) ~2.16.(목)	빛고을아트 스페이스 2층 미디어338	걸음에 대한 참여 연구진 생각을 담은 아카이빙 전시	걸음에 관심있는 시민 누구나	아카이브 전시
							걸음에 대한 기록물
4	광주를 놀이터로	니나노 (니랑 나랑 노을자)	23.2.9.(목) 15:00~17:00	빛고을아트 스페이스 5층 홀로그램극장	놀이처방과 물건놀이(물건의 재발견)를 컨셉으로 실험을 진행	초등생·청년 ·재단직원 등 10명	놀이
							놀이예진표작성 및 '노는 방법' 안내도 제작 등
5	광주인의 타자	세계의 눈으로 본 광주	23.2.8.(목) 10:00~18:00	광주 동구 인문학당	광주에 거주/관계 하는 다양한 이주민 (외국인, 유학생, 귀화 한국인, 귀향인 등)들 에게 자신들의 정체성과 광주에 대한 생각 등을 인터뷰 형식으로 묻고 영상으로 기록	광주 거주 이주민(7명)	인터뷰 및 기록
							-영상(15분) -자주 나오는 단어를 중심으로 워드 클라우드작성 및 시각적으로 구현
6	요리와 이야기	쌀밥 짓기, 1단계 논 만들기, 식생활 시작점 '논 만들기'	23.2.3.(금) ~2.13.(월) - 오프라인 전시 23.2.3.(금) ~2.13.(월) - 온라인 전시 23.2.13.(월) 9:00~19:00	사용자공유공간 PLANC (전주시 완산구 은행로30) ※ 한옥마을 내	〈쌀밥 짓기〉에서 1단계인 '구들장 논' 만들기 일련의 과정을 사진으로 기록해 온오프라인 전시	시민 관람객 100여명	온오프라인 전시
							구들장 논 제작 및 해당 랩에서 지속관리 ※ 온라인(걸어본)에 전시 오픈

함께한 사람들

6개 랩 44명

함께한 사람들(6개랩 44명)

랩 명 (랩 설명자료)	구 분	이 름	활동분야	한줄소개
시민행동을 예술프로젝트로 (8명) 이야기가 통하는 다양한 사람들로 구성된 모임. 각자 영역에서 이미 기후정의 관련 행동·실천으로 작업한 사람들이 모였다. 기후위기에 맞는 지속가능한 무언가를 만들어내는 모임	랩장(1)	추말숙	#연극 #문화예술교육	사람 좋아하는 백만스물 하나
	책임연구원(1)	송선미	#음악 #기획	사무직일 것 같은 예술가
	전문연구원(6)	양채은	#기획 #연극	편한 옷이 좋은 씨
		최윤미	#공간 #기획	날씨 따라 변하는 소심 I
		양나희	#유화 #삶과 풍경	사부작 사부작 꿈꾸미
		조수현	#메이커스페이스 #강사	P 중에 제일 J
		최유미	#기획 #행정	쉬고 싶은 J
		김자이	#환경 #설치미술	내 미모 결과주의자
다른 생명체의 시선으로 도시보기 (8명) 도시 속에서 살아가는 생명체의 시선을 연구한다. 도시·공존·생명·존엄·인간으로 도시를 지배하던 시선에서 더 많은 생명의 눈으로 넓고 깊게 바라보는 모임	랩장(1)	김옥진	#기획 #예술	하는 일은 백가지인데 잘하는 일은 없음. 그러다고 딱히 못하는 일도 없음.
	책임연구원(1)	김수민	#미디어 #교육	잘 만든 창작물은 삶의 즐거움. 영화를 좋아함.
	전문연구원(6)	박미애	#특수교육 #문화예술교육	예술가와 같은 마음으로 교사되기 중인 23년차 특수교사. 여전히 배우는 중.
		박인선	#기록 #그림	보고 생각하고 그림을 그립니다
		노은영	#풍경화 #자연	폭풍공감 INFP 동물애호가
		강 철 (강선철)	#음식 #사진	사진보다는 찍는 순간 그 시간 그 자리를 좋아하는 사진가
		김대선	#도서 #출판	이야기를 만들고 싶은 사람
		육수진	#영상 #교육	삼계절은 명랑함
시민걸음 탐구생활 (8명) 일상의 광주, 걸음 탐구를 다양한 분야 연구진의 시선과 철학으로 탐험해 보는 모임	랩장(1)	오주현	#예술 #치유	부드러운 리더십
	책임연구원(1)	윤혜정	#음악 #결합	일상 탐험가
	전문연구원(6)	김주영	#문화인류 #소수민족	무심한 듯 세심하게 바라보기
		박정은	#건축 #도심재생	어쩌다 한번은 진취적이고 싶다
		송진주	#기획 #전시	경험에서 오는 삶의 즐거움을 만끽하자
		정 란	#아카이브 #사진영상	보이는 건 다 흥미롭다
		정다운	#인지학 #의학	배우고 행동하고 나서야 생각하고 다시 배우는 사람
		김나리연	#패션 #기획	다양한 관점으로 융합과 결합을 시도하자

랩 명 (랩 설명자료)	구 분	이 름	활동분야	한줄소개
광주를 놀이터로 (8명) 각자 삶 속에서 놀이를 통해 틈을 만들어 자신들의 삶을 되돌아 보고, 광주에 이미 있는 놀이터가 아닌 일상의 공간 중 놀이터를 재발견하는 모임 '함께 놀면서 기쁜 일이 넘치는 삶터를 연구하는 모임'	랩장(1)	이호동	#놀이 #결합	놀아야 산다
	책임연구원(1)	임의현	#문화기획 #영상	일날 놀이를 꿈꾸는 요즘 애
	전문연구원(6)	김동준	#조각 #사진	놀고 있네
		임 우	#음악 #작사	놀아서 남주나 공부해서 남주지
		양소정	#기획 #행정	즐기는 놀이의 삶
		송명희	#교육 #결합	놀이가 밥이다
		최인영	#영상 #융복합	놀자~
		김설아	#생명체 #서양화	그리며 놀자
광주 안의 타자 (4명) 광주 안, 세계 여러나라 사람들이 어울려 살고 있다. 광주 안의 세계를 탐구하고, 그 안에서 이루어지는 세계와 세계의 만남을 사건으로 만들어내는 모임	랩장(1)	오은영	#기획 #인문학	리더 아닌 듯한 리더 지향
	책임연구원(1)	이보미	#기획 #문화예술	원동력은 데드라인
	전문연구원(2)	임재은	#전통예술 #관광	젊은 피
		임다현	#작가 #오브제	예술가입니다
요리와 이야기 (8명) 지속가능한 음식에 관심을 시작으로 낯선 존재들이 모였다. 맛에 대해 이론화하고, 연주하면서 음악만 들어도 그 요리의 맛을 알 수 있는 작업을 진행하는 등 다양한 음식 실험을 하는 모임	랩장(1)	김진아	#음식 #현대미술	노래하듯 즐겁게 라라
	책임연구원(1)	이 선	#미학	연구는 내 일상
	전문연구원(6)	이승규	#재활용 #작곡	나와 너는 파도의 만남
		유태선	#국악 #공연	위험하지 않으면 위대할 수 없다
		이 산	#철학 #퍼포먼스	만물은 서로 돕는다
		사 군	#기획 #음악	날 것의 냄새
		이하영	#기획 #전시	참고 사례는 저에게 물어보세요
		김영대	#자연 #농부	농사를 우리 삶 가까이



시민행동을 예술프로젝트로

랩 기록

랩소개 · 참여 연구진 소감 · 프롤로그 · 연구일지 · 예술실험 · 에필로그

시민행동을 예술프로젝트로



랩 소개

각자의 영역에서 이미 기후정의에 관련한 행동·실천으로 작업하는 사람들이 모였다.

기후 위기를 인식하고 지속 가능한 지구 생활을 위해 예술가로, 문화예술교육 기획자로 시민들의 행동에 선한 영향력을 펼치고자 결성된 예술인 랩이다.

연구 기간

22.11.16.(수)~23.2.28(화)

회의 횟수

총 14회 (매주 월 14:00~18:00)



향후 확장가능

문화예술교육프로그램(안)

1차년도(2022)에 개발한 '지속가능한 대물림캠핑연구소'를 시범추진

▶ 이를 다양한 캠핑장소와 다양한 시민(가족)대상으로 ESG 접목
문화예술교육프로그램으로 심화·확장



⚙ 참여 연구진 (8)

이름	역할	활동분야	한 줄 소개
추말숙	랩장	#연극 #문화예술교육	사람 좋아하는 백만스물하나
송선미	책임연구원	#음악 #기획	사무직일 것 같은 예술가
양나희	전문연구원	#유화 #삶과 풍경	사부작사부작 꿈꾸미
양채은	전문연구원	#기획 #연극	편한 옷이 좋은 시
조수현	전문연구원	#메이커스페이스 #강사	P 중에 제일 J
최유미	전문연구원	#기획 #행정	내 미모 결과주의자
최윤미	전문연구원	#공간 #기획	날씨 따라 변하는 소심 I
김자이	전문연구원	#예술 #문화	쉬고 싶은 J

☑ 참여 연구진 소감



[추말숙]

'시민행동은 예술프로젝트로' 랩은 초기 f팀이었던 분들 중 나만이 할 수 있을 거라는 다소 오만한 상상을 했었다. 내가 1991년부터 동안 밥 먹듯이 해왔던 일이 문화예술교육이다. 게다가 늘 행동하고 살려는 나였기 때문에, 그리고 이 꼭지는 꼭 하고 넘어가야 한다는 약간의 시대적 의무감도 작용 하여 막막했지만 어영부영 랩장을 맡게 되었다. 막상 여덟 명이다 꾸려지는 과정도 시간과 정성이 필요했다.

처음부터 랩장이 된다면? 하고 상상했을 때 내가 잘할 수 있을지 책임감과 낯선 분들과의 협업에 대한 두려움이 존재했었는데 같이 연구랩을 진행하면서는 처음의 막막함이 하나씩 사라져 가고 매주 만나는 그 자체가 즐거웠던 실험실이었다. 돌아보면 우리는 늘 어떤 선한 '영향' 즉, 우리가 갖게 될 하나의 나비의 몸짓은 수많은 다양한 방식으로 다른 나비들에게 다른 행동으로 자리할 것이며, 누군가를 바꿀 수 있을 것이라는 생각을 했다. 대물림캠핑연구소를 통해 함께 연구적인 방법론을 동원 하여 시민들의 인식과 행동이 바뀌는 것에 대한 연구와 실험을 진행했고 그 모든 과정에 우리가 사랑하는 무언가들에 대한 수고와 실천이 스며들었지 않았나 싶다. 우리는 각자 자신의

예술적, 직업적 무기를 꺼내 잘 녹여 새로운 호미와 삽을 만들었다. 그 호미와 삽으로 - 기후를 위한, 새로운, 나를 위한, 취미 생활인, 지속 가능한, 긍정적인, 생명을 키우는 - 새로운 현상형 문화예술교육의 씨를 뿌리고 가꾸고 키웠다. 우리는 같이 손을 맞잡고 함께 했으며 같이 웃었다. 성과공유의 날에 교육을 지냈기 때문에 가능했다고 여럿이 말하지만, 과연 내가 해석하는

바에 따른 사람 만드는 과정인 '교육'이란 것과 또 '문화예술교육'이란 뭘까 자꾸만 되물게 되었던 4개월이 흐르고 오늘이 왔다. 우리는 같이 이 지점에서 있는 것이다.

제임스 조이스의 '율리시스'에서의 한 문장을 인용하며 소감을 맺는다.

"그들은 생명이 있는 유쾌한 시간을 보냈다."



[송선미]

아직도 생생합니다.

아무것도 모른체 '창의예술교육랩'이라는 단어의 끌림으로 시작한 나의 무모한 도전이..

아직도 설렙니다.

무모한 도전에 항상 함께 한 다양한 영역의 예술가들과의 만남이..

아직도 재미납니다.

우리 랩의 첫 예술실험인 <대물림캠핑연구소> 프로젝트를 위한 열띤 목소리들이..

아직도 벅칩니다.

우리의 예술실험 프로젝트에 스며든 시민들의 행동 변화 가능성에...

아직도 궁금합니다.

우리의 예술실험 프로젝트가 예술과 사회 경계에서 어떠한 가치와 의미를 줄 수 있을지...

지금은 확신합니다.

하얀 도화지에 어떤 스케치를 해야 할지, 어떤 도구를 사용 해야 할지, 어떤 색을 통해 무엇을 표현해야 할지 걱정할 필요가 없다는 것을...

무모한 도전들이 하나둘씩 모여 만들어지는 예술의 행동은 시민행동 변화의 불씨를 지필 수 있는 용기였다는 것을 말이지요.

짧은 4개월이었지만 우리의 뜻깊은 도전과 용기를 실천으로 옮길 수 있어서 뿌듯했습니다.



[양나희]

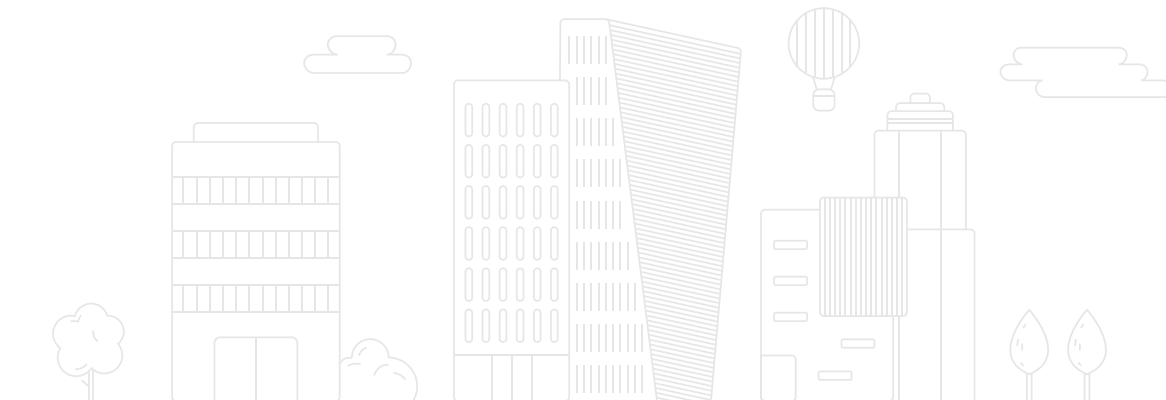
‘시민행동을 예술프로젝트로’라는 막연한 주제로 어리둥절 하게 시작, 매주 각자의 관심사를 확장하였습니다. 하지만 결국 제자리걸음 하기를 몇 주째... ‘와 이게... 정말 될까?’하는 생각을 ‘응! 돼!!!’로 만들어준 고마운 랩원들!!!! 우리의 예술 실험 과정은 고되었지만 예술실험 결과는 의미 있고 성공적으로 마무리했습니다. 개인적으로는 매주 미래를 위한 고민과 그 행동을 시작할 수 있는 정말 좋은 기회였습니다.

#오늘부터 #나부터 지킴이 #제로웨이스트 #그린슈머
#지속 가능한 #우리의 예술실험 #시민행동을 예술프로젝트로!



[양채은]

문화예술교육 창의랩 사업은 연구라는 이름으로 모인 다양한 접근 방식을 지닌 사람들의 경험을 공유하는 동시에, 창의성과 자유로운 사고를 발휘할 수 있는 기회를 제공해주었습니다. 또한 본 사업을 통해 예술 분야뿐만 아니라 다양한 직업군에 종사하는 사람들과 만나 프로젝트를 진행하면서 협업의 중요성도 깨달았습니다.. 이번 창의랩 사업 프로젝트에 함께한 랩 6의 구성원들에게 감사의 말씀을 전하며, 예술 교육뿐 아니라 예술이 어떻게 사회에 작용할 수 있는지 고민하는 분들에게 큰 도움이 될 것이라 믿습니다.





[조수현]

길고도 짧았던 4개월이었습니다. 다양한 장르의 사람들을 만나 서로를 알아가고, 관심사를 공유하고 이야기를 나눌 수 있는 시간이 있어 좋았습니다. 매주 공부한 것을 나눌 때까지만 해도 이것들을 담아 무슨 이야기를 할지 걱정이 됐는데, 끝내고 보니 후련한 마음도 듭니다. 좀 더 긴 시간 만날 수 있었다면 하는 아쉬움도 있지만, 이 자리로 끝나는 것이 아닌 앞으로의 활동에서도 서로 의지하고 조언하며 좋은 방향으로 나아가는 동료가 되길 바랍니다.



[최유미]

내 안의 또 다른 문을 발견하다
기획, 예산, 회계, 세무, 결산 등 지난 10여년 동안의 내 직장 생활은 일부 제외하고는 현재의 틀을 유지시키는 역할을 해왔다. 상위법을 준수하고, 지침에 위배되지 않게 조직 내에서 나의 역할을 해왔다. 주어진 지침의 미준수 사항을 안내해 주고 그것에 대한 수정사항 수정사항 또는 지침에 대한 교육 및 안내 등으로 하나의 방향성을 가지고 움직이도록 도왔다.
그런데 이번 프로젝트는 말 그대로 망망대해에 떠있는 배와 같았다. 무엇을 중심으로 해서 배를 이끌어 가야 하는지, 그리고 지금 떠 있는 이바다가 무슨 바다인지 전혀 알 수 없었다.
시간이 지날수록 사위가 다 어두워지는 것만 같았다. 그렇게 혼란을 겪을 때 내 손을 잡아주는 동료들이 생겨났다. 아니, 우리는 처음부터 손을 잡고 있었다. 그런데 내가 나의 고정관념에 갇혀 이들과 마주 잡은 손을 전혀 알지 못했던 것이다.
프로젝트 또한 순식간에 기나긴 토론의 끝을 보이고 배의 돛대가 펼쳐지듯 우리는 앞으로 나아가기 시작했다. 신기했다.
나는 이번 프로젝트, 나의 동료들을 만났기에 또 다른 세상이 있다는 것을 깨우쳤다.
우리는 여러 기회가 앞에 놓여있어도 자신의 그동안의 경험, 관념들에 갇혀 그 문을 열지 못한다.
그리고 설사 그 문을 열었다고 하더라도 그 깜깜한 동굴 같은 세상으로 한발도 들이밀지 못한다.
만약 내가 혼란기를 겪었을 때 동료들의 응원과 격려가 없었더라면 금방 다시 나의 익숙함으로 도망쳐버렸을 것이다.
동료들이 나의 새로운 길의 빛이 돼주어 내가 길을 잃지 않도록 도와주었다.
정말이지 나는 “사람”을 얻었다. 그리고 그들의 도움으로 나는 내 안의 또 다른 문을 발견하였다.



[최윤미]

경계 없는 상상 예술랩은 각각의 예술가들이 연구원이 되어 단계를 거쳐 가면서 연구하고 실험할 수 있는 프로그램이었다.

우리의 실험랩은 “시민행동을 예술프로젝트로”였다. 이에 맞게 정말 시민들을 자세히 들여다 보기 위해 노력했다. 시민들에게서 나온 이야기를 듣고 반영하여 진행된 프로그램 이었다는데 의미가 있다. 사실은 나의 행동 변화에 더 집중 했던 것 같다.

시민들의 행동은 곧 예술 활동의 기초가 되었으며, 우리의 활동은 다시 시민 행동 변화에 도움을 줄 수 있었다고 생각 한다. 그렇게 진행된 “대물림 캠프”는 마땅히 자연을 즐길 줄 아는 대상자(캠퍼)들과 그들에 대한 오해와 의심에서 시작되었지만 진행하면서 교육자와 대상자로서의 관계가 아닌 서로 공감의 대상이었고 그동안의 예술교육현장에서 벗어나 새로운 공간에서 실현하는 예술프로젝트였음에 의미가 있다고 생각된다.

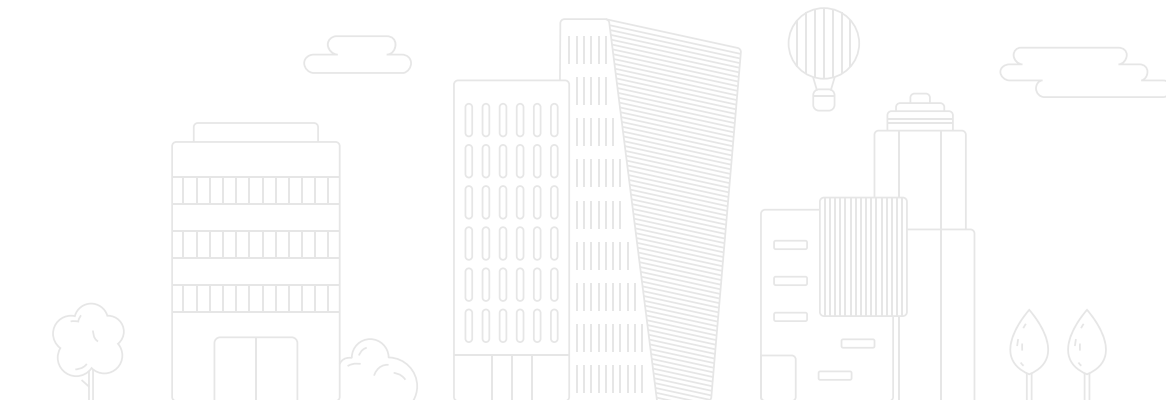
“시민행동을 예술프로젝트로”에서 우리는 시민의 숲 야영장을 함께 걸었으며 지구의 시선으로 우리의 행동을 돌아볼 수 있었고 시민의 숲 야영장은 곧 광주 안의 다른 세계였음을 깨달을 수 있었다. 야영장에서 캠퍼들과 함께 음식을 나누고 놀면서 진행할 수 있었던 즐거운 실험이었다.



[김자이]

평소에 흥미롭게 생각하는 환경과 자연이라는 키워드가 있었고, 친근한 얼굴들도 있어서 늦게 합류하게 되었지만 첫날부터 어색하지 않게 시작할 수 있었다.

나는 '대물림 캠프 연구소' 안에서 '예술창작소'라는 파트에 참여를 하였고 자연을 생각하는 친환경 캠프는 어떤 것 들이 있는지, 또 캠퍼들에게 어떤 방식으로 전달하여 친환경 캠프 행동으로 변화할 수 있을지에 대해 팀원들과 함께 고민 하였다. 실험 기간 동안 진행했던 설문조사 결과는 예술을 통한 프로그램과 실험을 통해 환경인식에 변화가 생겼다는 결과를 보여주었고, 예술이 광주를, 사회를, 환경을 변화 시킬 수 있을 거라는 생각이 들었다.



프로로그

2022년 11월 11일 (금요일)

수년 전 문화예술교육의 세대를 바꿔보자는 초기 문화예술교육 활동가와 연구자들의 첫 네트워크 활동의 명칭이 새.갈.래 였다. '세상을 바꾸는 시간 15분'이라는 세.바.시 전에 이미 존재했던 새.갈.래 였으니 원조(?)를 다들만하다고 보여진다.

광주문화재단과 광주문화예술교육지원센터등의 부단한 시도와 노력, 실험들 이후 광주문화재단은 전국 단위 대표적 문화예술 교육프로그램 (50+ 프로그램의 시초격인 '경자씨와 재봉틀'등)을 만들어 내는 등 약진하였다.

오늘의 첫 단추는, 거슬러보자면 약진 이후 문화예술교육이 밋밋한 재탕과 반복으로 세월이 흐른 (또는 바뀐) 21세기 지구 대역병의 어느 더운 날이었던 그저 그런 평범한 6월 20일에 새.갈.래의 옛 멤버들이 예술이 도시를 바꿀 수 있을 거라 믿는 분들을 초대하여 밀도 끝도 모를 이야기를 나눈 tft로부터 떼어졌다. 그리하여 2개월이 흐른 뒤 좀 더 열린 단위의 확대 모임 이름하여 '경계 없는 수상한 워크숍'이 열렸다. 8월의 태양이 이글거리는 22일. 그렇게 사직공원 카페에서 선형 연구자들의 발표에 이은 포스트잇 활동을 통해 나온 주제들 중 공통적인 여섯 개의 주제가 도출되었다. 모두 새로운 문화예술교육에 대한 열망으로 뜨거운 태양은 저리 가라 이글거림 속에 제안된 여러 주제들, 그중 골라진 여섯 개의 주제, 또 그중 6번째 랩 주제인 '시민행동을 예술프로젝트로' 라는 주제로 우리 랩이 꾸려졌고, 우리가 우리로 처음 만난 날!

그날이 바로 2022년 11월 11일이다.

조금은 어색할 수 있는 첫 만남이었다. 낯선 분들이지만 각자 장르와 영역에서 오랜 시간 개개인이 각 분야 활동의 시그니처 격으로 계셨던 분들, 오랫동안 말로만 듣고 뵙고 싶었던 분들이 서로 같이 큰일을 도모한다니 더욱 설레는 시간이었다.

zoom으로 참석하신 분들은 또 그런대로 소통을 위해 애쓴 첫 만남 이후 우리는 시민 행동의 여러 유형을 살펴보면서 구체적인 연구 활동에 돌입하였다. 우리는 우리의 주제를 여러 방향으로 탐색하였다. 광주에서 일어나고 있는 여러 시민 행동을 조사 하였고 각자가 관심 있는 주제를 개인 학습을 통해 좀 더 천착해 들어갔다.

우리가 관심을 가졌던 행동과 그 주제어들은 —

도시숲, 고사목(구상나무), 분리배출, 수퍼빈, mz세대, 갓생, 아무것도 사지 않는 날, 빗물 저금통, 유엔 지속 가능 발전 목표 (UN-SDGs), 슬기로운 캠핑생활, 기후변화, 물 부족, 동북댐, 구해조, 기후 우울증, 기후 미식, 공동체, 기후 습관, 공연예술계의 기후행동 등이었다. 이 과정을 통해 나누어진 이야기들을 토대로 — 키워드 7개를 선별하였다. 그것은 바로 "기후, 나를 위한, 새로운, 취미생활, 지속 가능한, 긍정적인, 생명을 키우는"

이를 통합한 시민 행동인 "캠핑"을 골라낸 것이다. 캠퍼들의 캠핑장에 대한 애정과 기대, 캠핑 문화의 현주소를 알아내고 지속 가능한 기후 습관 대안을 찾고자 함이 연구의 목적이었다.

우리 랩의 성격을 시민으로서 지구와 미래세대를 위해 시민과 함께 할 수 있는 행동을 찾는 연구모임으로 정하였다. 우리는 어느 월요일이었던 1월 2일 캠핑장을 방문한다. 그 캠핑장은 광주시가 운영 (광주광역시 푸른 도시 사업소 공원 운영과 담당) 하는 광산구 소재 첨단교 다리옆 광주시민의숲 야영장이었다. 사전조사를 위한 방문이었고, 우리는 낯선 야영장에서(그곳을 알고는 있지만 실제 이용한 연구원은 없었기에) 뜻밖의 여러 사실들을 대면할 수 있었다. 캠퍼들을 방문하여 사전 인터뷰를 하고 진행된 회의 석상에서 '미궁에 빠졌다'라는 문장이 튀어나왔다. 그 이유는 우리가 확산을 가졌던 '캠퍼' - 자신들의 이용의 지속성을 위해서도 자연을 가장 사랑해 마지않을 - 들의 지속 가능한 환경보전에 대한 인지와 노력을 담보로 할 캠핑 문화 정립과 확산이라는 우리 랩의 목표 달성이 불분명해 보인다는 감지에서 오는 불안감이었다. 의외로 그들은 아예 문화가 없다고까지 표현하였다. 그래서 우리는 캠퍼들의 캠핑 문화 조성을 위해 환경 의도 설문 등의 방식과 미래를 책임질 세대들의 자연스러운 환경요인 인식, 체득과 전파.확대를 위한 예술실험을 진행하기로 하였다. 캠퍼라는 '사람'이 와서 '자연'이 헤쳐지는게 아닌 오히려 환경을 잘 이용하여 '삶'의 활력소도 되며 미래세대에도 고이 물려줄 '대물림' 가능한 캠핑 문화를 조성하기 위한 작은 시도로 "대물림 캠핑 연구소"를 열게 된다.

시민행동을 예술프로젝트로 랩장 추 말 속



연구 일지

[그룹연구 1차 결과보고]

연구 일시: 22.11.16.(수) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 랩6 첫 만남 | 랩 구성원 인사와 자기소개
- 그룹 모임 스케줄에 대한 논의
- 연구원 역할 분배
- '시민행동'과 '예술 프로젝트'라는 키워드에 대한 확장

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

- 그룹 모임은 매주 월요일 창의랩실 14시 시작으로 확정하였다.
- 랩장은 추말숙 선생님, 책임연구원은 송선미 선생님, 나머지 인원은 전문연구원을 맡아 프로젝트를 진행 하기로 결정 하였다.
- 큰 중이에 '시민'과 '행동'이라는 키워드를 두고 마인드맵을 하며 아이디어를 확장해 나갔으며 주된 논의는 아래와 같다.
- 1. 첫 번째, '시민행동'에 대한 팀 내의 정의가 필요했다.
 - ① 행동하고 있는 시민의 액션을 예술프로젝트로 협업하고 드러내는 것
 - ② 팀 내에서 이슈를 지정하고 예술프로젝트를 통해 ○○ 시민을 행동하게 하는 것 두 가지 정의로 갈렸고, 마인드맵과 논의 결과 후자의 정의에 가깝다는 결론을 내렸다.
- 시민에게 어떤 행동을 유도할 것인지에 대해 논의했다. 제일 먼저 일상 속 '나'가 겪는 불편함 및 관심 가지고 있는 이슈들에 대해 이야기 나누었다. 대다수 인원이 환경과 기후재난, 그리고 지속 가능한 실천에 대하여 관심을 가지고 있었고, '시민 행동'이라는 키워드에 '기후와 환경'이라는 주제가 추가되었다.
- 다음 그룹 회의 때 기후 행동에 대하여 각자 관심 있는 키워드나 사례를 찾아오는 것으로 마무리되었다.

향후 일정

- 22.11.21.(월) 그룹 회의 진행
- 스터디 주제 발표: 기후행동 관련 관심 키워드 조사

연구 주제
키워드 확장

[그룹연구 2차 결과보고]

연구 일시: 22.11.21.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 기후행동 관련 관심 키워드 조사
- 연구원 각자 리서치 한 리포트 내용 공유 및 발표
- 관련 주제 (기후행동)에 대해 관심을 공유하고, 주제의 폭을 좁히는 것이 2차 회의의 목표

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

- 랩장 추말숙: '도시숲'에 대한 강연 참석 경험을 공유하였다.
'도시숲'이란 공원 같은 도시 환경 조성뿐만 아니라 도로의 가로수, 아파트에 조성된 화단을 이르는 말이다. 도시숲 조성에서 가장 중요한 것은 알맞은 땅에 알맞은 나무를 심는 적지적수이며, 이를 통해 탄소 흡수 기능을 강화할 수 있지만 대다수 도시숲 조성은 적합한 나무종을 연구하는 것이 아닌 기호와 미감에 치중되어 있다는 점을 지적하였다. 또한 도시숲과 도시 거주 시민의 기후 활동을 연결 지어서 공유하였다.
- 최유미: 지속 가능한 예술활동과 관련된 기후 행동 사례를 공유하였다.
쓰레기, 흙을 재료로 사용하는 설치 미술품 사례부터 환경의 일부가 되거나 환경을 향상시킬 의도가 있는 예술작품을 일컫는 환경 및 녹색 예술의 정의와 그와 관련된 작품을 소개했다. 이를 통해 예술가인 개인이 실천할 수 있는 기후 행동에 대한 논의를 전개했다.
- 최유미: UN이 발표한 지속 가능발전 목표(SDGs)에 대한 정보를 공유하였다.
17가지의 대주제 중 6가지가 넘는 목표가 기후와 환경 보존에 대한 안건이었으며, 이를 랩 6의 프로젝트와 연결 지었을 때 타인을 설득시킬 수 있는 좋은 방향성이 될 것이라는 의견을 표했다.
- 양채은: 기후 위기 우울증에 대한 조사를 발표하였다.
기후 위기 우울증에 대한 정리를 정의와 원인 증상 카테고리로 나누어 세분화했으며, 기후 위기 우울증에 취약한 집단의 사례를 공유했다.
관심사 사례 발표 후 기후 행동에 관련된 시민활동의 세분화된 사례를 조사하는 것으로 의견이 좁혀졌고, 리서치 후 다음 주 그룹 회의 때 공유하는 것으로 마무리하였다.

향후 일정

- 노션 어플 사용 줌 강의 - 22.11.25.(금)
- 스터디 주제 발표: 기후 행동에 관련된 시민 활동 리서치
- 다음 회의 일정 - 22.11.28.(월)

연구 주제

관심사 공유



[그룹연구 3차 결과보고]

연구 일시: 22.11.28.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 기후 활동과 관련된 시민 행동 사례 리서치 및 발표
- '시민행동을 예술프로젝트' 라는 주제의 방향성을 설정하기 위한 키워드를 추출

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

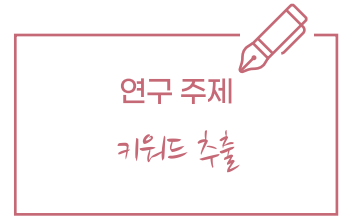
- 기후 활동과 관련된 시민 행동 사례를 리서치 및 발표하였다.
 - 조수현: '바다의 시작' 캠페인 사례와 현 옷 수거함에 대한 현 실태에 대하여 사례 조사하고 공유하였다.
'바다의 시작' 캠페인은 해양 오염에 대응하는 시민 행동 사례로, 배수구에서 시작하여 하수처리장을 거쳐 바다로 이르는 쓰레기를 처리하는 방식으로 전개하는 시민 행동 사례이다.
 - 최유미: 자신의 일상 속에서 실천하는 기후 행동 사례에 대해서 공유하였다. 떡볶이를 먹고 싶을 때 플라스틱 포장보다는 직접 가서 먹는 것, 플라스틱 병 배출을 줄이기 위해 리필 사용을 선호하는 것, 공기청정기를 구매하는 것보다 공기 정화에 좋은 고무나무를 집에 배치하는 것 등 기후 위기에 대처할 수 있는 일상적 행위를 사진을 통해 설명하였다. 또한 저번 주 그룹 회의 때 공유했던 UN 지속 가능발전 목표에 대한 세분화된 정보를 정리 발표하였으며, 지속 가능발전 목표에 발맞추어 랩 6의 주제가 맞닿을 수 있는 부분에 대하여 자신의 생각을 공유하였다.
 - 양채은: 기후 행동에 대한 개인의 실천사례로 '광주 비건 탐식단'의 사례를 공유하였다.
광주의 비건 식당을 발굴하고 이를 온라인 지도에 아카이빙 하는 '광주 비건 탐식단' 사례는 하루 세끼를 바꾸는 개인의 일상적 실천에서 타인의 행동 방향을 제시하는 방향 지표가 되는 좋은 시민 행동 사례라고 생각했다. 이와 더불어 기후 위기와 기후 우울증에 대처하는 예술가 개인의 사례로 pigfoot theatre의 탄소 극장 사례, 더 씨어터 그린북 사례를 발표 공유하였다.
 - 추말숙: 기후행동에 대한 여러 사례를 조사 발표하였다.
블랙 프라이데이 기간 중 11월 25일을 '아무것도 사지 않는 날'로 재정의하는 행동 사례, 신용카드를 자르거나 카트에 아무것도 넣고 다니지 않는 좀비 워킹, 피켓을 드는 미래를 위한 금요행동, SOS 산정동의 새들을 구해조 등 여러 지역, 여러 이슈를 지닌 모임이지만 모두 기후 행동이라는 공통점을 안에서 행동하는 작은 행동부터 커다란 움직임까지 세계의 여러 기후 행동에 대하여 접할 수 있었다.

• <주제에 대한 대화 1. 숲>

지난주에 등장한 키워드인 '도시숲'에서 시작하여 '숲'과 '식물'에 대한 키워드로 이야기를 나누었다. '도시숲'을 집에 조성해 보면 어떨까 하는 물음에서 시작하여 연구원 집에 있는 식물에 대한 이야기, 식물을 통해 사람들과의 치유와 교감을 전개 했던 예술프로젝트 이야기, 1인 반려 식물과 식집사라는 단어의 등장과 같은 트렌드까지 다양한 이야기가 전개되었다. 양나희 선생님은 순환의 의미를 담은 나무들에 대한 고민을 한다고 이야기했다. 골판지 부조를 하는 작가로서, 박스의 출발지인 나무, 그리고 나무의 재탄생을 통해 생명의 순환을 담으면 어떨지에 대해 의견을 냈다.

• <주제에 대한 대화 2. 여행>

최유미 선생님을 통해 '숲'과 도시 속 자연이라는 키워드에서 파생된 '여행'이라는 키워드가 새롭게 등장하였으며, 여행



행위 자체에서 일어나는 자연 파괴 현상을 알아보고 역으로 예술로 바꿀 수 있는 지점이 있는지 연구해 보자는 의견이 등장했다. 이에 최유미 선생님은 자연이 공공재이기 때문에 벌어지는 일이며, 이는 공유지의 비극이라는 말을 덧붙였다.

숲을 함부로 하지 않기 위해서는 사유지든 공유지든 마음대로 사용해도 된다는 인식을 전환시켜야 하며, 자신의 공간처럼 주인의식을 가지고 지킬 수 있는 계기가 필요하다고 말했다. 그리고 이를 '지속 가능한 여행'이라고 정의했다.

• 〈주제에 대한 정리〉

본 회의를 통해 랩 6의 주제인 '시민행동을 예술로 프로젝트' 주제의 키워드는 '기후', '나를 위한', '새로운' '취미활동', '지속 가능한', '긍정적인', '생명을 키우는'으로 정리되었다. 다음 주에는 위의 키워드로 문화예술교육을 한다면 무엇을 할 수 있을지 아이디어를 정리해 오기로 결정하고 마무리했다.

향후 일정

- 스터디 주제 발표: '기후', '나를 위한', '새로운', '취미활동', '지속 가능한', '긍정적인', '생명을 키우는' 키워드로 지속 가능한 문화예술교육을 한다면? - 22.12.5.(월)
- 노션 사용법에 대한 강의: 22.12.5.(월) 문화재단 박수현 선생님의 노션 사용법





연구 주제

프로젝트 방향성

[그룹연구 4차 결과보고]

연구 일시: 22.12.5.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 노선 사용법에 대한 강의 (박수현 선생님)
- 과제 레포트 발표
- 프로젝트 방향성에 대한 논의

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

- 팀과제 레포트 발표 (지난주 관심사 사례 발표 연장)
 - 양나희: '도시숲'이 상업화/사유화되는 현상에 대한 사례를 조사하고 이에 대한 문제점을 공유하였다. 광주민간공원원예 사업에 대한 현재와 미래의 사례를 발표하였다. 양나희 선생님의 발표 후에 아파트 단지가 공원을 소유하면 분양가가 높아지고 있다는 사례를 공유하였다.
 - 최윤미: 공유지였던 공원에 펜스를 설치하여 입주민들이 자신의 소유로 생각한다는 최윤미 선생님의 의견이 뒤따랐다. 또한 상록회관, 잔디광장, 호랑가시나무 등 도시숲에 대한 개인 경험을 공유하여, 도시 속 녹지의 중요성을 표했다.
- <프로젝트 방향성에 대한 논의>
 - 추말숙: 프로젝트에 대한 아이디어를 앉아서 생각하기보다는 강의를 보러 가거나, 새로운 사람을 만나거나, 삼행시를 지어보는 등 머리를 환기시킬 수 있는 방식을 적용해 보면서 아이디어를 고민하는 중이다. 일단 키워드를 정리해 보자면 '나를 즐겁게 하는', '지속 가능한' 프로젝트라는 것을 목표로 하고자 한다. 장르와 제재에 대한 고민도 동시에 이어지는데, 연극, 반려 식물, 관찰, 성장 일지 같은 시도도 좋을 듯하다. '연극' '반려 식물' '관찰과 성장 일지' 라는 키워드를 연결시켜보면 '식물'과 동행하는 과정을 아카이브하고 식물 성장에 대한 연극 작품, 창작교실을 운영하는 방법도 생각났다. 연극에 필요한 소품과 무대는 모두 리사이클하는 방식이 어떨지. 키워드, 방식에 대한 고민과 함께 프로젝트 대상을 설정하는 것 또한 중요하다.
 - 최윤미: 키트를 만드는 방향도 좋을 것 같다. 도시숲에 대한 감각을 일깨워주는 촉감 키트 같은 방향을 생각해 보았다. 시민의 행동을 가지고 가는 것인지, 아니면 프로젝트를 통해 시민 행동을 이끌어 낼 것인지도 확실하게 정하면 프로젝트가 더욱 명료해질 것이다.
 - 양채은: 지난주 발표한 비건 탐식단의 비건 지도를 인쇄물로 만들어 배포하는 것 등의 아이디어를 떠올려 봤지만, 여러 장르, 다양한 직업군의 사람들이 모인 랩 6의 특성을 고려하였을 때 협업할 수 있는 아이디어를 고려해야 한다고 생각하기 때문에 아이디어를 선뜻 말하는 것이 쉽지 않았다.
 - 추말숙: 취미생활을 우리의 루틴으로 만들자. 우리가 행동을 하면서 시민들이 새로운 행동을 할 수 있는 루틴을 만드는 방향이 좋을 것 같다. 아이디어에 대한 압박감보다는 마음을 편하게 먹고 공유하는 것이 더 중요한 시점이다. 비건 탐식단의 경우도 함께 협업하는 것도 좋지만 비건인들을 대상으로 섭외할 수 있는 좋은 커뮤니티이다. 이처럼 공동체를 어떻게 조직할지도 고민해 보면 좋겠다.
- <주제에 대한 정리>

본 회의를 통해 어떤 프로그램으로 기획하는 것에 더불어 대상과 장르에 대한 고민도 필요하다.

다음 주에는 프로그램 아이디어에 대해 한 번 더 공유하는 것으로 마무리했다.

향후 일정

- 스터디 주제 발표: 프로젝트 아이디어 공유, 대상과 장르도 함께 고민
- 다음 회의 일정 - 22.12.12.(월)





연구 주제

아이디어 공유

[그룹연구 5차 결과보고]

연구 일시: 22.12.12.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 프로젝트 방향성에 대한 논의
- 랩 6이 전개할 프로젝트에 대한 아이디어 공유 (장르와 대상 포함)

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

- 연구원 프로젝트 관련 아이디어 공유
 - 추말숙: '요즘 유행하는 '갯생'이라는 키워드를 프로젝트에 접목시켜보면 어떨까?
갯(god)과 생(인생)을 합한 말이다. 우리 프로젝트에 참여했을 때 사람들이 어떤 혜택을 줄지 고민했다. 프로젝트를 통해 행동하는 것을 '갯생'과 연결 짓는 것을 컨택 포인트로 잡는 것. 새로움과 이로움을 동시에 제공하는 것도 좋을 것 같다. 새로움은 기존의 것을 낫설게 바라보았을 때 가져지는 감정이라면 이로움은 사회공익적인 혹은 선한 영향력이라고 할 수 있다.
 - 조수현: 지난 회의 때 공공재에 대한 이야기를 나눈 것에서 나온 아이디어이다. '나의 것'이라는 인식을 공유하는 것, 자연을 사용하기 전으로 돌리는 것 이라고 생각했다. 노상 캠핑장을 장소로 했으면 한다. 먼저 온 사람들은 자기 자리를 잘 치우지 않는다. ARVR을 이용해서 캠핑 전의 원상태를 보여주는 것. 원래 이랬던 곳이라는 것을 인지시켜 주는 거다. 예산적 한계가 있다면 텐트가 들어오기 전에 즉석사진을 찍고 떠나기 전에 그 사진을 보며 원상 복귀를 하는 방식을 생각해 봤다. 그리고 미션을 달성했을 때 액자를 남겨보는 것으로 보상을 주는 아이디어이다.
 - 양채은: 세 가지 아이디어를 고민해 봤다. 첫 번째로, 광주광역시의 단수 가뭄 이슈와 연결 지어, 광주천 물의 경로를 따라 플로깅/줍기 이벤트를 실시하는 것. 두 번째는, 비건탐식단과 협업하여 비건 지도(인쇄)를 만드는 것, 세 번째는 업무를 할 때 쓰레기를 적게 배출할 수 있는 메뉴얼을 만들어 배포하는 것이 있다.
 - 최유미: 모두를 위한 프로젝트는 불가능하다. 특정 계층을 타겟팅 하는 것이 중요하다.
사회적인 이슈가 될 수 있는 세대는 10대라고 생각하고 프로젝트 내용은 생수를 떠올렸다. 청소년 시절, 생수는 공상 과학 그림에서 등장하는 것이었지만 지금은 만연한 생활필수품이 되었다. 이와 마찬가지로 현재는 '공기'를 캔의 형태로 판매하고 있으며 이는 생수 사례와 같이 상용화될 것이라고 생각한다. 숲과 공기를 연결 지어 프로젝트를 진행하는 것도 좋을 것 같다. 연극 장르를 생각했는데, 깨끗한 공기에 따라 아파트/부동산의 가격이 달라지는 세계관을 떠올렸다. 아파트의 가격이 환경에 따라 좌우된다면?이라는 물음이 떠올랐고, 아이들이 우리 아파트의 공기는 얼마인지 물어보는 장면을 떠올렸다.
 - 최윤미: 조형 조각을 하고 있기 때문에 이러한 건축/설치와 관련된 작업이 어떨지 고민하고 있다.
그래서 환경 건축의 사례를 조사했고 태양열을 활용한 가로등, 빗물을 사용한 의자와 같은 도시 사용물들을 찾을 수 있었다. 호치민시의 공원은 이러한 환경 건축을 기반으로 한 대규모 도시 시설이라고 할 수 있다. 건축의 개념에서 좀 더 현실적인 것을 생각해 보자면 수직정원이 있다. 집의 창문에 정원을 설치할 수 있는 구조물로, 적은 공간을 활용할 수 있다는 장점이 있다. 대상에 대해 고민했을 때는 '청년'을 타겟으로 하고 싶다. 청년과 갯생을 떠올려 보았을 때 비로그로 연결 지어진다. 소소한 것도 티가 안 나면 포기하는 것이 많다. 그래서 공동체를 이야기한 것인데, 나 혼자 하면 포기가 되니까 비로그 형태로 기록하고 공유하면서 함께 만들어갈 수 있으면 좋겠다고 생각했다.
 - 양나화: 김자이 작가님의 작품과 작업 방향이 우리팀의 프로젝트와 잘 맞을 것 같아서 영입을 추천한다. 김자이 작가님은

인공숲을 만들어서 관객의 휴식 방법은 무엇인지 물어보는 동시에 휴식할 수 있는 공간을 제공한다. 또한 편백나무를 집처럼 만들어 휴식을 취하고 식물 키우기 키트를 제작하는 작업을 진행하고 있다. 이를 배송하고 사진을 받는 작업이다. 휴식의 언어를 시각적으로 이끌어낸다는 점에서 랩 6의 주제와 잘 맞을 것 같고 만약 설치비가 지원 가능하다면 프로젝트 진행에 큰 역할을 해낼 수 있는 구성원이라고 생각한다.

• <키워드 대화: '지속 가능성'과 '캠핑'>

아이디어 발표 후, 각자 아이디어에서 추출한 키워드를 연결해 보니 '노상 캠퍼들이 갯생을 자랑하는 브이로그, 방울이의 삶, 숲(숲 휴식)'으로 정리되었다. 이런 키워드를 아우를 수 있는 또 다른 아이디어에 대해 논의했다.

-최유미 선생님은 제로웨이스트 캠핑, 원상복구 캠핑 등 '지속 가능한 여행'에 대해 주제를 좁혀보면 어떨지 제안했다. 양채은 선생님은 일상 속 의식,주에 대한 실천을 캠핑이라는 이벤트를 통해 은유적으로 제시해 보면 어떨지 아이디어를 냈다. 탄소 절감과 캠핑은 모순적이지만, 동시에 생 자연에 들어가 각자의 문명을 이끌어내는 캠핑은 기후 인식과 행동을 재고하는데 적합한 환경일 수도 있겠다고 생각한다. 캠핑에서 실천할 수 있는 체크리스트를 제공하는 방식을 생각한다. 예를 들어 공유 장비를 대여하고, 일회용품 말고 사용할 수 있는 대체 용품을 제안하고, 바베큐보다는 베지큐를 제안하는 방식. 갯생캠핑이다. 조수현 선생님은 이에 대해 갯생캠핑을 하는 이유에 대한 명분을 확실히 해야 한다고 덧붙혔다. 이에 최유미 선생님은 캠핑을 대상으로 하는 것은 너무 한정적이며 시민 행동이라는 키워드에는 너무 좁은 대상자인 것 같다고 의견을 냈다. 진짜 캠핑보다는 '도시 속 캠핑'을 컨셉으로한 구조물은 어떨지, 자연을 살릴 수 있는 '불편함'을 미션으로 만들어 보자. 이에 추말숙 선생님은 자연에서 실제로 진행되는 캠핑과 도시에서 부스처럼 운영하는 방식 둘 다 차용할 수 있을 거라고 이야기했다. 예를 들어 광주천을 따라 캠핑을 하는 방식 하나, 그리고 도심 속 휴식공간/도시숲을 공유하는 방식이 있을 것 같다고 이야기했다.

• <주제에 대한 정리>

공공재 현장의 아름다움을 지키기 위해서는 캠핑장을 직접 가야 한다는 의견으로 좁혀짐.

캠핑에서 사용하는 물품의 대안에 대해 제시하고, 직접적인 활동을 도모하고, 불편함에 대해 피드백을 받는 방식이 있을 것 같다. 메뉴얼도 중요하지만 체험적인 요소를 제공하는 것도 중요할 것 같다. 다음 주에는 '갯생 캠핑'에 대한 키워드를 중심으로 다시 논의해보자.

향후 일정

- 스터디 주제: 갯생 캠핑 아이디어 확장 고민
- 다음 회의 일정 - 2022년 12월 19일 (월요일)





연구 주제

아이디어 확장

[그룹연구 6차 결과보고]

연구 일시: 22.12.12.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 프로젝트 방향성 좁히기 : '갯생캠핑' 키워드에 대한 아이디어 확장
- '갯생캠핑'을 위한 리서치 역할 분담

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

- 기관 협의내용 및 개인 활동 정보 공유
- 기관 협의 내용 : 박수현 선생님과 논의를 통해 1월에 캠핑을 직접 가는 것 가능해짐. 캠핑 비용 지원 가능
 - 추말숙: 광주여성전시장 기후 위기 시리즈 <우리는 어디에서 와서 어디로 가는가?>를 관람했다. 기후 위기는 결코 평등하지 않다.'는 내용을 담고 있으며, 기후 재난과 관련된 여성들 고통, 그리고 농부로 살아온 여성의 호미를 전시한 작품이 전시되어 있었다. 여성의 먹거리 생산과 그에 따른 기존의 고통 외에 기후변화로 인한 작목의 변화 등에 대해 이야기한다.
 - 양채은, 추말숙: 비건에 스며들다 4탄, 기후미식 저자 이의철 작가 강의 참여하였다. 기후미식이란 나와 지구를 위한 식단이다. 비건이라는 약간 차이가 있는 개념. 육식과 팜유의 연관성, 그리고 자연 식물성 선택권에 대한 내용 공유 '갯생 캠핑' 아이디어 확장
 - 최윤미: 예술 실험, 캠핑에 대한 구체적인 방법을 구축해야 한다. 장소는 물길을 따라가는 것. 대상은 광주 사람이면 어떨지
 - 추말숙: 캠핑장에서 어떤 행동을 할지 결정해야 한다 1월이 되기 전에 아웃라인을 정하는 것을 목표로 하자
 - 최유미: 육하원칙에 따라 정리하자. 누가 - 캠퍼 / 언제 - 2월 / 무엇을 - 자연친화/ 지속 가능한 캠핑/ 비건식 제공 정도가 정해진 것 같다.
 - 김자이: 비건 및 채식 위주 식당에 대해서 이야기가 나와서 '스몰바치스튜디오'의 작업물을 참고하는 것을 추천한다. 음식/미식과 관련된 작업을 꾸준히 이어나가고 있다. 또한 캠핑 장소가 있는 지역의 자생식물을 조사해 보면 어떨까. 지역에 대한 이해도와 캠핑을 중심으로 하는 프로젝트가 결합되는 형태면 좋겠다.
 - 양나희: 캠핑장에 서식하는 나무, 지역에 살고 있는 나무 정도는 알고 있어야 한다.
 - 추말숙: 캠핑 음식과 예술프로젝트를 잇는 사례로, 낭독을 하면서 음식을 하는 프로그램이 있었다. 그 지역에 있는 농산물과 사연으로 음식을 만들어보는 것은 어떨지. 산책도 그냥 산책이 아니라 그 지역 자생식물을 연구하거나 기후 관련 부분을 함께 건드리면 좋을 것 같다.
 - 최윤미: 캠핑에 가서 무엇을 할지, 캠핑장의 사람들에게 어떻게 접근할지 고민된다. 장소 또한, 데스크가 되어있는 캠핑장 인지 글램핑인지 농촌체험인지 결정해야 한다.
 - 송선미: 캠핑에서 체험부스를 운영하는 것은 어떨지. '갯생 캠핑'을 위한 리서치 역할 분담이 필요하다.

• <장소 섭외 캠핑 관련 준비사항>

'갯생 캠핑'을 위해 각자 리서치 할 부분을 역할 분담하는 것으로 회의 마무리

- 최윤미 / 인터뷰 ■ 조수현 / 참여부스, 교육프로그램 ■ 추말숙 / 전체 기획 ■ 양채은 / 캠핑 미식 연구
- 양나희, 김자이 / 체험부스 디자인 ■ 최유미, 송선미 / 워크지, 사전·사후 설문지 설계

향후 일정

- 스터디 주제: 각자 분담한 부분 리서치 하기
- 다음 회의 일정 - 22.12.26.(월)





연구 주제

리서치 발표

[그룹연구 7차 결과보고]

연구 일시: 22.12.26.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 골판지 부조를 작업하시는 양나희 작가님 개인전 관람
- '갯생 캠프' 주제로 역할분담한 리서치 발표

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

• <체험부스 / 프로그램 리서치>

추말숙: 캠핑장 근처에 서식하는 나무, 식물, 새 등이 그려진 손수건 굿즈를 제작하는 것 어떨까 직접 드로잉을 해보면 좋을 것 같다. 가랜드 형태로도 제작 가능하다.

• <사전 사후 설문지 / 워크지 설계>

송선미, 최유미: 설문지를 설계하기 위해서는 '캠퍼'에 대한 설정이 중요하다. 즉, 캠퍼로 설정/도달하는 과정이 결과를 도출하는 것에 필수적이다. 연구과제로 도달하기 위해 표본 조사를 해야 할지 고민된다. 캠퍼들이 하고 싶은 것에 대한 조사, 캠핑장에 기대하는 것에 대한 조사, 친환경 생태보호에 대한 인지 등 사전 설문지를 준비해서 물어보면 좋을 듯하다. 관심사를 예술프로젝트로 만들어보면 될 것 같다.

• <장소 리서치>

- 최유미: 광주를 중심으로 형성된 캠핑장을 조사했다. 첨단 시민공원, 승촌보 캠핑장, 휴파크, 국민여가 친환경 오토캠핑장, 장성 오토캠핑장 등 카리반은 프로그램 진행에 적합하지 않을 것 같다. 텐트촌이 좋을 듯하다. 첨단 시민의 숲과 승촌보가 가장 베스트이지만 예약이 힘들다는 단점이 있다.
- 김자아: 꼭 텐트 대여를 하지 않아도, 캠핑장에 부스 형태로 체험장을 운영하는 것은 어떨지
- 추말숙: 재단과 협의하여 캠핑, 부스 운영 등을 논의하겠다.

• <캠핑 미식 리서치 및 아이디어>

양채은: 스몰바치스튜디오 작품사례조사: 미각의 시각화, 식경험 설계, 미식으로 연결된 커뮤니티 조직 세 가지 양상으로 나뉘었다. 랩 6의 프로젝트에 많은 아이디어를 제공하는 작품이었다. 아이디어: 비건비건오마카세 - 텐트에 작은 식당을 꾸린다. 비건식을 경험하는 기회를 주자.

• <아이디어 확장>

- 최유미: 비건에 대한 경험 제공도 중요하지만, 캠퍼들이 식재료를 구매할 때 상한선에 대한 매뉴얼을 제공하는 것도 좋을 것 같다. 장보기 샘플링 같은. 하루의 끼를 정해주는 정보가 있다면 과도하게 배출되는 음식물을 줄일 수 있을 것이다.
- 양채은: 캠퍼의 영수증을 수집하는 것도 재밌을 것 같다. 그들이 얼마큼 무엇을 샀는지 수집하자.
- 송선미: 이러한 정보를 제공할 수 있는 콘텐츠로 제작하면 좋을 것 같다.
- 최유미: 실현 가능성을 고려해야 한다. 영수증 같은 경우는 당장 캠핑장에서 실현하는 것이 어렵기 때문에 다른 방식을 고민해 보자.
- 조수현: 협조 공문을 작성할 때 정확하게 무엇을 언제 어떻게 할지 정리해야 한다.

• <갯생 캠프 정리>

- 장소: 1순위 첨단 시민의 숲 | 2순위 승촌보 캠핑장 | 예약이 불가할 경우 캠핑장과 협의하여 부스 운영하는 방식. 추말숙, 최윤미, 박수현 선생님 이야기 후 장소 결정 ■ 공문: 장소 섭외에 필요한 공문 조수현 선생님 담당
- 비건 관련 음식: 양채은 담당, 좀 더 구체화하는 것으로 마무리 ■ 사전조사 설문지: 주변분들 미리 섭외 후 만들어 보는 것으로
- 인터뷰: 내용 정리를 조수현 선생님이 담당 ■ 체험부스 및 아이디어: 김자이, 양나희 선생님 ■ 사전답사가 필요하다는 의견 추가

향후 일정

- 스터디 주제: 각자 분담한 내용에 대하여 구체적인 리서치
- 다음 회의 일정 - 23.1.2.(월)



연구 주제

캠핑장 답사

[그룹연구 8차 결과보고]

연구 일시: 23.1.2.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 광주 시민의 숲 캠핑장 답사 진행
- 캠핑 이용객을 대상으로 현장 인터뷰 진행
- 인터뷰 취합 후, 분석에 대한 의견 나누기
- 인터뷰를 통해 알게 된 새로운 정보를 바탕으로 랩 6 예술실험에 대한 방향성 논의

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

• <광주 시민의 숲 캠핑장 답사 진행>

- 예술실험이 진행될 예정인 광주 시민의 숲 캠핑장에 사전 방문하여 캠핑장의 구조와 캠핑객들의 모습, 그리고 시민의 숲 공원 전경 등을 파악함.
- 시민의 숲 캠핑장은 기본 야영장, 자동차 야영장 두 종류로 나뉘며, 도로변에 위치하여 길고 좁게 길어 나옴.
- 분리수거와 음식물을 버릴 수 있는 쓰레기장, 설거지를 하고 물을 조달할 수 있는 취사장, 샤워장 등의 편의시설이 있음.
- 야영장 바로 옆에 도로와 공장 등이 있어 도시 소음이 심한 편임.
- 야영장은 시민의 숲 공원 내부에 속해있는데, 이로 인해 캠핑객과 공원을 산책하는 시민을 구분할 수가 없음.(산책하는 시민들의 캠핑장에 자유롭게 드나들고 있었음)

• <캠핑 이용객을 대상으로 사전 현장 인터뷰 진행>

- 23년 1월 2일 당시, 시민의 숲 캠핑장의 시설 관리인과 캠핑을 하고 있던 시민을 대상으로 인터뷰 진행.
- 시민 인터뷰는 2인 1조로 나뉘어 총 4 그룹을 진행함.(여성 2인 & 아이 3인 / 부부 & 아이 2인 / 자매 & 아이 / 부부 & 강아지)
- 시설 관리인에 따르면, 분리수거장이 있지만 분리수거는 전혀 되지 않는 실상이라고 함. 심지어 분리수거 통에 음식물을 버리는 경우도 많다고 함.
- 재활용 쓰레기를 재분류하던 시설관리인 또한 정확한 분리수거 방법에 대해 알지 못하여 잘못 분류하고 있었음.
- 시민 인터뷰는 여덟 가지 기본 질문에 덧붙여 자유질문을 하는 방식으로 진행되었음.

- ① 광주 시민의 숲 캠핑장 사용 빈도
- ② 광주 시민의 숲 캠핑장 선호 이유
- ③ 광주 시민의 숲 캠핑장 사용 만족도
- ④ 본 캠핑장 사용 시 불편한 점
- ⑤ 캠핑을 위해 구매한 것 (음식/용품 등)
- ⑥ 캠핑을 위해 구매한 것 (조리 방법 등)
- ⑦ 캠핑 와서 무엇을 하며 시간을 보내는지
- ⑧ 만약 캠핑장에서 프로그램을 진행한다면 참여 의향이 있는지

• <인터뷰 취합>

- 그룹 1 (부부 & 아이) / 김자이, 양나희 진행

: 시민의 숲 방문은 총 4회. 다른 캠핑장도 많이 방문하지만 가까운 것이 장점이며 잠은 집에서 잔다고 함. 만족도는 높으나 되팔이들이 있어서 예약이 힘들고 예약도에 비해 노소가 많아서 아쉽다. 이번 캠핑에서 구매한 것은 고기이며, 반찬은 집에서 가져온다. TV, 영화, 보드게임 등을 하며 시간을 보내고 시민의 숲에서는 킥보드를 탄다. 방방이 그네, 미끄럼틀 등 아이들이 놀 수 있는 공간이 있었으면 한다.

- 그룹 2 (여성 2 & 아이 3) / 양채은, 송선미 진행

: 시민의 숲 캠핑장은 두 번째 방문, 집이랑 가깝고 산책로가 존재하며 가격(10,000원~15,000원)이 저렴한 것이 장점이다. 단점은 체험할 것이 너무 없다는 것을 뽑았다. 또한 차소리가 시끄럽고 시민들이 마음대로 드나들 수 있어서 안전상 위험하다고 느낀다. 하지만 밤이 되면 집에 갈 수 있기 때문에 평일에 아무 때나 놀러 오기 좋다고 한다. 다른 캠핑장은 체험 요소(피자 만들기, 놀이방 등)가 있기 때문에 시민의 숲도 이런 곳이 있으면 좋겠다. 일회용품과 다회용품의 비율은 반반이며, 그릇은 씻으러 가기 귀찮고 잘 마르지 않아서 일회용품을 선호한다.

- 그룹 3 (부부 & 강아지) / 최윤미, 최유미 진행

: 어린 시절부터 부모님을 따라 캠핑을 했다. 주로 생각을 비우고 싶을 때, 부모님과의 추억을 되살리고 싶을 때 캠핑장을 찾으며, 시민의 숲 캠핑장은 첫 방문이며 저렴한 가격이 만족스럽다. 불편한 점은 캠핑장 예절(데크를 밟고 다니는 산책객 등)이 전혀 지켜지지 않는 부분을 꼽았다. 부모님이 물려주신 캠핑 장비를 사용하여 일회용품을 전혀 사용하지 않으며, 제로웨이스트를 실천하려고 노력하고 있다. 하지만 일회용품을 전혀 사용하지 않는 것은 어렵다며 일회용 풍품만은 사용한다고 한다. 캠핑을 하다 보면 어느 순간 자연에 미안함이 느껴진다고 말했다.

- 그룹 4 / 추말숙, 조수현 진행

: 시민의 숲 캠핑장을 이용하지 3~4년 되었으며, 퇴근 후에 가볍게 놀러 오기 좋아서 자주 방문한다. 버스 종점이 가까이 있어서 시끄럽다는 점을 단점으로 꼽았다. 또한 다른 캠핑장처럼 사전 안내나 안내장을 배부하지 않는 것도 문제로 꼽았다. 애견 동반 가능 여부나 매너 타임 등을 사전에 고지해야 매너 있는 캠핑이 가능할 것이라고 했다.

• <인터뷰 후 연구진의 소감 및 의견>

- 최유미: 공통적으로 캠핑장의 가이드라인이 없다는 점이 문제점으로 뽑혔다. 규칙이 만들어지면 어떻게? 캠퍼들의 다짐 같은 느낌으로.
- 최윤미: 일반 시민들도 자유롭게 드나들 수 있는 것도 문제이다. 캠퍼들이 매너 시간을 지켜도 일반 시민들이 규칙을 지킬 의무는 없으니까. 주로 음식은 밀키트로 해결하는 것 같다. 또 다른 캠핑장들은 의무적으로 관리사무소를 들리는데 그게 없으니까 신생 캠퍼들은 가이드라인을 알 수 없다.
- 조수현: QR코드로 안내장을 만들면 좋을 듯. 대상을 확실히 정하자.
- 최유미: 직접 방문해 보니, 다른 캠핑장에 비해 관리 인력이 너무 적은 것도 문제.
- 추말숙: 자주 오는 캠퍼들 보다, 어쩌다 한번 가끔 오는 사람들이 캠핑장 분위기를 해치는 것 같다. 캠핑장 상황은 확실하게 파악했다. 랩 6의 특이점은 다른 팀과 달리 '촉구'로 이어질 수 있다는 것. 위험요소, 안전에 대한 교육, 안내장이 없어서 생기는 문제, 쓰레기 배출 문제 등 사회적인 영향을 미칠 수 있는 부분을 포착해서 행동으로 만들어 볼 수 있지 않을까? 부스를 운영 한다는 개념에서 벗어나 우리가 캠핑장에 어떤 행동이 필요할지 생각해 보자.

• <랩 6 예술실험에 대한 방향성 논의>

- 추말숙: 시민의 숲 캠핑장 하루 동안 이곳에서 벌어지는 문제를 조사하는 하루가 예술실험이 될 수 있을 듯. 오늘 했던 인터뷰를

세분화하는 것도 좋은 방법.

- 조수현: 분리수거에 대하여, 배출 방법을 몰라서 하는 것이 아닌 알면서도 하는 사람들이다. 분리수거장 바로 앞에서 이런 문제를 지적하는 것은 사비가 될 수 있으니 사람을 끌어모을 수 있는 체험장 등으로 아이들을 공략하는 부스를 만들면 좋을 것 같다. 입장료는 쓰레기를 가져오는 식으로 하자.
- 양나희: 둘 다 하면 어떨까?
- 김자이: 인터뷰 중 '대물림'이라는 말이 인상적인 듯 대물림 캠페인을 하자.
- 양나희: 재활용품을 이용하여 캠핑장에서 사용할 수 있는 물품을 제작하는 부스도 좋을 것 같다.
- 추말숙: 인터뷰, 대물림 부스 둘 다 진행한다면 성인/아이 대상을 나누어 진행하자. 결과보다는 연구를 중심으로 하는 프로젝트. 그리고 캠핑장에서 바로 사용할 수 있는 보상 아이템을 제공하자.

• <예술실험 총 정리>

-예술실험 일정: 23.2.1.(수)~2.2.(목)

-연구진 역할

- ① 대물림 캠프 부스 (어린이 대상): 송선미, 양나희, 김자이, 최유미
- ② 인터뷰 (성인 대상): 양채은, 추말숙, 조수현, 최윤미

향후 일정

- 스터디 주제: 대물림캠핑연구소 부스 관련 및 현장 인터뷰에 대한 세부 회의 진행
- 다음 회의 일정 - 23.1.12.(목)



연구 주제

기획 심화 회의

[그룹연구 9차 결과보고]

연구 일시: 23.1.12.(목) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 개인 학습 리서치 공유
- 예술 실험 팀별, 기획 심화 회의
- 예술 실험 예산 규모 확정 (기획 과정에 자료에 대한 부분도 포함)

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

• <개인 학습 리서치 공유>

- 추말숙: '가벼운 배낭 온전한 쉼' 책 내용 공유(꼭 필요한 것만 챙겨서 자연과의 시간을 보내는 캠퍼의 에세이). 세계여행을 꿈꿨던 작가가 매일 여행은 힘들지만 주말마다 여행하는 것은 가능하지 않을까라는 생각에서 캠핑을 시작함. 이 책을 읽으면서 캠핑을 취미로 가져볼까 하는 생각을 했음. '부시크래프트 캠핑 교과서'라는 책은 부시맨처럼 살아가는 것, 아무것도 없이 숲속을 돌아다니며 캠핑하는 작가의 경험담에 대해 이야기. 자연스럽게 맨발로 다니는 듯 나답게 살아가는 법을 배우며 자연의 가치를 닮아가는 작가의 철학이 느껴짐. 또한 캠핑에 대한 실용적인 조언 (시에라 컵, 요리) 등의 내용이 담겨 있음. 두 책을 읽으며 캠핑은 자연의 시간을 즐기고 존중하는 것부터 시작이라고 결론

- 김자아: 소지하고 있던 제로웨이스트/친환경 캠핑 용품을 직접 가져옴.

태양열 라이트, 스머지스틱, 팔로산토 나무 등을 소개. 그리고 ACC 레지던시에서 나눠줬던 지구생존 가이드 키트를 가져왔는데 홍수 시 물이 들어가도 불이 켜지는 성냥, 구조 손수건, 나침반이 있는 호루라기 등이 포함되어 있음. 캠퍼들에게 유용한 제품인 듯하여 가져옴.

- 최윤미: 친환경적인 / 매너 있는 캠핑을 위한 가이드

빛과 소리를 차단하는 것, 자연보호, 매너 시간 지키기, 장을 볼 때 재래시장에서 구매, 장을 볼 때부터 음식물이 남지 않게 체크리스트를 만들어서 장을 보기, 실천하는 방법을 제시할 수 있도록 정리해 보면 좋을 듯. 자연에 대한 인식을 돕기 위해 자연물을 찾는 보물 찾기를 진행하면 재밌을 것 같다. 캠핑장에서 친환경 실천을 위해 이벤트를 하는 사례도 조사했다. 종량봉투를 배부하고 그걸 확인해 무게를 재서 선물을 주는 이벤트도 있었는데 인근 마을에 버려버리는 등 안 좋은 사례들도 많이 발생하였다.

• <예술 실험 팀별, 기획 심화 회의>

- 송선미: 인터뷰 내용, 체험 프로그램 내용이 체계적으로 나와야 한다. 우리가 캠핑장에서 실험 연구를 하는 이유는 자연에서 시작해서 자연으로 찾아가서 조사하고 설계하는 것에 중점이 있다고 생각.

또한 문화예술교육 프로그램 진행을 통해, 환경행동의도, 태도, 친환경 태도의 변화 연구가 더 나오려면 직접 자연으로 찾아가는 방식의 실험연구가 필요하다. 그러기 위해서는 사계절, 다양한 캠퍼들을 만나 지속적으로 설문 데이터를 수집해야 한다.

- 최유미: 실험에 포커스를 두고 본다면 간단하게 할 수 있는 실험은 무엇인지? 현장에서 할 수 있는 것이 무엇인지 고민이 된다. 깨진 유리창의 법칙처럼 '쓰레기장' 자체에 집중하는 것도 좋을 것 같다. 1차 조건은 재활용 쓰레기장을 기존처럼 지저분한 상태로 두는 것, 2차 조건은 쓰레기장의 봉투를 깔끔하게 정리하고, 관리자의 감시 하에 안내문을 넣어둔 상태로 사람들을 관찰하는 것이다. 여기까지는 예술실험이라고 볼 수 없지만, 쓰레기장 공간을 꾸며놓은 상태에서 관찰하는 방법도 있다.

- 추말숙: 시간차를 두고 사진을 찍는 방법도 좋을 것 같다. 전시분야를 기획하신 분들이 쓰레기장을 다른 방식으로 표현한다던가, 팻말이라든지. 관리인들의 힘든 점이 모든 쓰레기를 종량제에 담아서 버린다는 것이었는데, 우리가 있는 동안에는 영향을 줄 것 같다.
- 양나화: 기후변화로 한라산에 자생하는 식물들이 점차 사라져가고 열대에서 자라는 식물이 우리나라에 생기는 현상이 생긴다. 이런 자연의 변화, 내 옆의 나무 및 자연에 대해 인식할 수 있는 이야기들도 포함되면 좋을 것 같다. 백합나무가 이에 포함되는데, 시민의 숲에 백합나무숲이 있다.
- 추말숙: 그럼 인터뷰 팀, 체험 프로그램 팀 나눠서 회의를 해보자.

① 인터뷰 팀

- 저번 사전조사 때처럼 각 텐트에 직접 찾아가 인터뷰를 해도 되지만 이번에는 캠퍼들이 우리 텐트를 찾아오게 만들자. 찻집이나 식당 같은 것을 운영해서 자연스럽게 캠퍼들이 방문하게 만든 다음에 인터뷰를 진행하는 방식으로 결정.
- 인터뷰와 체험 프로그램이 별개가 아닌, 함께 연결되는 느낌이면 좋겠다. 예를 들어 스탬프 투어 같은

② 체험 프로그램 팀

- 아이들을 대상으로 어떤 프로그램을 진행할지 고민. 부스에 찾아와서 단기간 참여가 아닌 캠핑장에서 생활하는 동안 쪽 자율적으로 참여할 수 있는 프로그램이면 좋겠다. 스탬프 쿠폰을 만들어서 하나씩 미션을 해결하는 체험부스를 만들면 어떨까. 쿠폰을 채우면 자이섬이 보여주시는 제로웨이스트나 생존 키트처럼 선물 꾸러미를 만들어서 주면 좋겠다.
- 예술 실험 예산 규모 확정 - 전체 예산 600만원 확정

향후 일정

- 스터디 주제: 팀별, 개인별 프로그램 및 인터뷰 내용 구체화
- 예술실험 프로젝트명 생각해오기
- 다음 회의 일정 - 23.1.25.(목)



연구 주제

예술실험 논의

[그룹연구 10차 결과보고]

연구 일시: 23.1.25.(목) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 홍보물 시안 관련 회의
- 체험팀 / 인터뷰팀 내용 공유 및 통일감 있게 조합
- 예술실험 전체 타임테이블 논의

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

- **홍보물 시안 관련 회의**
 - 체험팀 홍보물 내용 정리해서 양채은 연구원에게 전달.
 - 전달 후 바로 인쇄 예정
 - 기타 오타 및 내용 정정
 - 홍보물 사이즈 변경 (100mm x 120mm -> a5 사이즈)
- **체험팀 / 인터뷰팀 내용 공유 및 통일감 있게 조합**
 - 필요 대도구
 - ① 인터뷰 팀: 테이블 3, 테이블보 3, 의자 8
 - ② 체험팀: 테이블 4, 테이블보 3, 의자 8
 - 내용 공유
 - ① 인터뷰 팀 : 인터뷰 질문지 공유
 - ② 체험팀 : 디자인 물품(스탬프 카드, 손수건 및) 공유, 체험 프로그램 내용 공유
 - 기타 통일
 - ① 개인정보 동의서 : 원래 각 팀이 각자 작성하기로 했으나, 참여자가 작성 시 중복 작성하는 번거로움이 있을 수 있기 때문에 양식을 통일하여 한 번만 진행하기로 확정.
 - ② 물품 체크리스트와 팀 타임 테이블은 각 팀에서 개별 작성하는 것으로.
- **전체 타임 테이블 논의**
 - 텐트 설치 시간 : 23.2.1. 10시 30분
 - 체험팀 집합 시간 : 23.2.1. 13:00
 - 텐트 철수 시간 : 23.2.2. 11시 - 11시 30분
 - 홍보 시간 : 23.2.1. 14:00 - 14:30 (홍보 - 최윤미, 송선미, 조수현)
 - 인터뷰팀 시작 시간 : 23.2.1. 15:00 - 18:30

향후 일정

- 스터디 주제: 예술실험 마지막 점검 회의
- 예술실험 프로젝트명 생각해오기
- 다음 회의 일정 - 23.1.30.(월)





연구 주제

예술실험 최종점검

[그룹연구 11차 결과보고]

연구 일시: 23.1.30.(월) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 대물림캠핑연구소 예술실험 물품 점검
- 결과 발표를 위한 예술실험 기록에 대한 논의

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

• 예술실험 물품 점검

① 체험팀 (김자이 선생님)

- 스머지 스틱 샘플 보여주기: 로즈마리를 잘라서 태울 수 있게 만들고 숲 탐방에 가서 찾은 자연재료 (솔방울, 나뭇가지 등)를 이용해 완성
- 일러스트 손수건: 설문지 작성 시 제공
- 타투 스티커: 참여를 유도하기 위해, 아이들과 우리가 함께 할 수 있는 것으로 준비했음.
- 로즈마리는 당일에 자를 예정. 화분으로 배달되어서 이동이 힘들. 김자이 작가님이 소분하여 당일 가져옴.

② 인터뷰팀 (추말숙 선생님)

- 식탁보는 7개를 준비하였음.
- 인터뷰시 제공되는 비건 음식 조리를 위해 가스버너는 김자이, 양채은, 조수현이 가져오는 것으로.
- 인터뷰팀 4인은 캠핑장에서 취침하는 것으로 결정.
- 양채은 선생님이 비건 밀키트를 미리 조리하여 더 필요한 소스 등을 챙겨오기

③ 전체

- 장소(데크) 확정 : 베이스캠프 A30 / 체험팀 A28 / 인터뷰팀 A29
- 홍보물은 31일에 도착할 예정이며, 60장 주문.
- 개인정보제공동의서는 조수현 선생님이 담당하여 챙겨오는 것으로 결정.

• 결과 발표를 위한 예술실험 기록에 대한 논의

- PPT로 제출하기로 확정
- 사진/영상을 제출하면 전시한다고 함-> 각 팀별 사진 담당 정하기
- 인터뷰 내용 기록에 대하여, 녹취를 진행하고 키워드를 따로 기입하는 식으로 기록하자. 그 후 자료를 보고 추후에 분석하는 방식

향후 일정

- 스터디 주제: 예술실험 프로젝트 <대물림캠핑연구소> 실행
- 최종 예술실험 일정 - 23.2.1.(수)~2.2.(목)

연구 주제

예술체험 진행

[그룹연구 12차 결과보고]

연구 일시: 23.2.1.(수) 11:00~21:00 (총 10시간)

프로젝트 실행 내용

- 2022 창의예술교육 랩 "시민행동을 예술프로젝트로" "대물림 캠핑 연구소" 실행

프로젝트 실행 결과 *참석자별 발언을 중심

• 2022 창의예술교육 랩 시민행동을 예술프로젝트로 '대물림 캠핑 연구소' 실행

- 대물림 캠핑 연구소: 지속 가능한 캠핑 문화에 대해 탐구하는 예술인 연구 모임

■ 프로그램 1. <슬기로운 먹핑 식탁>

- 구성원: 추말숙, 최윤미, 조수현, 양채은

- 인터뷰 동안 가볍게 먹을 수 있는 비건 먹거리 제공

- 참여자가 다음 캠핑 때 쉽게 사용할 수 있는 밀키트, 간단 조리식품으로 구성, 일회용품 대신, 쓰레기 봉투와 텀러기
접시 사용

• 비건 밀키트(버섯탕수육, 비건양송이버섯수프, 비건교자김치만두, 비건굴라쉬) 조리-추말숙, 양채은

• 성인 대상 인터뷰 - 최윤미, 조수현

■ 프로그램 2. <예술창작소>

- 구성원: 송선미, 양나희, 최윤미, 김자이

- 프로그램 세부내용

① 숲 탐방: 23.2.1.(수) 16:30-17:00

- 도심 숲의 역할과 탄소 통조림 백합나무의 순기능, 시민의 숲에 서식하는 철새 종류 알기

• 숲 설명: 양나희

• 퀴즈: 송선미

② 행잉스머지스틱 만들기

- 천연재료를 이용한 모기향 대체용품 만들기(친환경)

• 진행: 김자이

③ 분리수거 미션 (+스탬프)

- 각 텐트에서 자율적으로 실행할 수 있는 미션- PET 병, 캔, 비닐 등

• 진행: 송선미

④ 주머니 꾸미기

- 숲 탐방을 하며 이야기 나누었던 철새, 백합나무, 환경으로 그림 그리기

• 진행: 양나희

⑤ 소프넷 체험

- 플라스틱 수세미, 풍뎡이 대체 용품인 식물 수세미와 소프넷으로 내가 캠핑에서 먹은 그릇 설거지하기



- 진행: 최유미

⑥ 친환경 대체용품 소개

- 모기향 vs 팔로산토 / 풍뎡이 vs 소프넷 / 철수세미 vs 식물수세미 / 번개탄 vs 착화볼 / 건전지 전기제품 vs 태양열기구

- 진행: 송선미, 양나희, 최유미, 김자이

⑦ 캠핑객의 친환경 행동 의도에 관한 사전·사후 설문조사

- 진행: 송선미

⑧ 영상 및 사진 촬영

- 송선미(사진), 양나희(사진), 최유미(영상), 김자이(사진)

향후 일정

- 예술실습 프로젝트 <대물림캠핑연구소> 미션 완료에 따라 선물 증정
- 예술실습 프로젝트 <대물림캠핑연구소> 캠프 철수 및 정리
- 예술실습 일정 - 23.2.2.(목)





연구 주제

예술심함 마무리

[그룹연구 13차 결과보고]

연구 일시: 23.2.2.(목) 9:00~11:00 (총 2시간)

프로젝트 실행 내용

- 2022 창의예술교육 랩 "시민행동을 예술프로젝트로 "대물림 캠핑 연구소 실행 마무리

프로젝트 실행 결과 *참석자별 발언을 중심

- 대물림 캠핑 연구소 둘째 날- 마무리 / 오전 11시에 철수

■ 프로그램 1. <슬기로운 먹방 식탁>

- 장내 정리 (텐트, 식기, 테이블, 히터 등)

- 추말숙, 최유미

- 인터뷰 자료 (녹취파일, 사진, 동의서 등)취합 정리

- 조수현, 양채은

■ 프로그램 2. <예술창작소>

- 미션 스탬프 완료 수에 따라 선물 차등 증정

미션 선물: 팔로산토, 칫솔, 프로펠러, 소프넷 중 택

설문지 작성 선물: 손수건(분리수거 정보)

- 김자이, 양나희

- 장내 정리 (몽골텐트, 테이블, 교구, 자료, 설문지 등)

- 송선미, 최유미

- 설문지 1차 정리 및 분류

- 송선미, 양나희

- 미션 쿠폰 정리 및 분석

- 김자이, 최유미

향후 일정

- 예술창작소 설문지 분석 및 인터뷰 내용 분석 / 물품 정리

- 마지막 스터디 일정 - 23.2.6.(월)





연구 주제

예술실험 결과정리

[그룹연구 14차 결과보고]

연구 일시: 23.2.6.(월) 16:00~20:00 (총 4시간)

연구 내용

- 2022 창의예술교육 랩 시민행동을 예술프로젝트로 "대물림 캠프 연구소 실험" 성과보고회 준비
- 일정 조율
- 결과자료 만들기 - 인터뷰 녹취 풀기 & 인터뷰 결과
 - 설문지 분석 결과
 - 체험 프로그램 타임테이블 작성하기
 - 비건 레시피 작성하기
- 중심 키워드 정리: 고사목(구상나무), 분리배출, 공동체, 갯생, 지속 가능한, UN-SDGs(유엔지속가능발전목표), 슈퍼빈, 빗물 저금통, 슬기로운, 도시 속 숲, 기후변화, 물 부족, 동북댐, 구해조, 기후 우울증, 도시숲, 취미생활
- 최종 중심 키워드: 기후, 나를 위한, 긍정적인, 새로운, 취미생활, 지속 가능한, 생명을 키우는

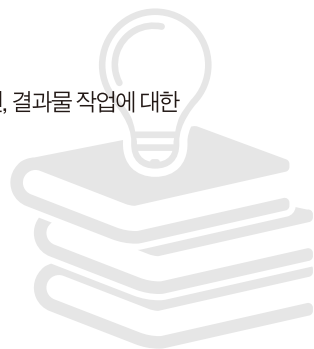
연구 결과 *참석자별 발언을 중심

- 추말숙
 - 성과보고 관련 내용에 대해 기록을 해야 할 듯합니다.
 - 사업계획서의 추진내용, 기회 내용, 결과 보고 정리합니다.
 - 우리팀은 영상은 따로 만들지 않고 PPT 자료 만들기로 대신합니다.
 - 단체 그룹 역할 정하는게 중요할 듯합니다.
 - 플로로그, 에필로그 작성(결과 자료집)
- 송선미
 - 성과 보고서 간단한 정리해 보면 좋을 것 같아요.
 - 시민행동을 예술프로젝트에서 우리가 왜 대물림캠프연구소라는 예술실험을 하게 됐는지에 대한 연구과정을 이야기 하고 대물림연구소 기획 및 취지에 대해 이야기하면 좋을 것 같아요.
 - 그동안 발표한 키워드, 공동체, 시민의 숲, 고사목, 기후 위기, 기후 우울증 등 이렇게 나온 것들 중 우리의 고민들을 가지고 이야기함으로써 여기서 시작돼서 대물림캠프연구소가 시작된 이야기를 하면 좋을 것 같아요.
 - 대물림캠프연구소 실험연구를 위한 이유, 실험연구 장소 물색, 사전조사를 위해 사전 인터뷰 (내용 공개해 주기) 등을 공개하고 그다음에 추진 실험의 내용 구상을 위해 프로그램 예술실험 설계를 ① 슬기로운 먹평생활인 비건 음식 체험하기와 ② 예술창작소 프로그램을 돌려보자! 그래서 이 프로그램을 설계하는 구체화 과정을 소개하고 프로그램 실행 시 함께 보고 싶은 환경인식의 변화 혹은 행동 의도의 변화 양상을 분석하고자 비건 음식 관련은 인터뷰를 진행했고 예술창작소는 참여자들에게 설문지를 진행하는 걸로 하면 좋을 것 같아요.
 - 이러한 실험 부분은 사진으로 소개하면 될 것 같고, 비건 음식-인터뷰 / 프로그램-인식 변화 설문지 / 행동 관찰은 아이들의 설거지, 분리수거 과정의 사진과 영상을 참고하여 인식 변화 객관적 분석을 위해 전문적으로 분석하고자 한다.라고 하면 좋을 것 같습니다.
 - 그리고 마지막은 대물림캠프연구소의 실험예술연구를 통해 앞으로 하고자 하는 점이 무엇인지, 혹은 우리의 실험이 어떤 방향으로 쓰이길 바라는지에 대해 언급하면 좋을 것 같습니다.
 - 향후 캠프에서 환경에 대한 인식이 시민 행동으로 불러일으킬 수 있지 않을까 합니다.

- 김자이
 - 사진 정리 15~20장 정도 초이스와 스머지스틱 프로그램 교안도 작성하기로 함
 - 모든 자료는 네이버 클라운드에 단체로 올리는 것이 좋을 것 같아요.
- 양나희
 - 프로그램 구성(프로그램 구성 내용과 사진 첨부)과 숲 탐방 타임 테이블도 작성하겠습니다.
- 조수현
 - 인터뷰 결과 정리하기, 사전 인터뷰 정리하겠습니다.
 - 양채은 선생님께 모든 자료를 2월 9일 점심 12시까지 보내기
- 양채은
 - 그룹 정리 보고서 작성, 결과보고서 ppt 만들기 담당하겠습니다.
 - 우리의 고민 키워드 추출이 필요한 듯합니다. 그리고 그동안 창의랩 과정 중 우리가 브레인스토밍한 것, 주제들을 던져서 한 것들 정리가 필요합니다.
- 추말숙
 - 인터뷰를 했다는 사실과 프로그램을 돌리는 것을 밝히지 않고 그다음 날 관계자분께 물어보니 사실 변화는 별로 없었다고 한다. 우리가 생각했던 것들을 만약 캠핑장에서 많은 수를 수용할 수 있는 것이면 좋겠는데.. 현실적으로는 힘든 사항이다.
 - 이 프로젝트가 장기적으로 할 수 있으면 좋겠다. 시청에서는 다른 곳에서 예산을 가지고 와서 고정적으로 이런 프로그램을 하면 좋겠다. 고 한다. 결론은 예산 문제인 것 같다.
 - 그리고 안타까운 사실은 기후변화 관련 수업이 최근 초등학교 수업을 다 뺐다합니다. 목격한 것은 초등학교 수업을 빼고 고등학교 수업만 배치하는데 누가 신청하겠나..라는 기후변화 수업이 없어지니.. 답답하다. 이런 수업은 사실 있어야 한다.
- 최유미
 - 한명이 주도적으로 하면 다른 친구들도 따라 한다. 어렸을 때부터 더러움을 잘 인지하지 못하는 나이에 하면 좋은 듯하다. 숲 탐방의 예시를 들어보면 참여자 중 한 아이가 옆에서 쓰레기를 주우면 한 아이가 옆에 있다고 알려주는 것처럼 .. 되게 신기하다. 한 아이가 하는 행동들이 긍정적인 변화가 일어나지 않을까?
- 추말숙
 - 우리가 이야기한 것 정리하자면 개요 부분 즉 목표, 추진 배경 등은 추말숙이 프로로그, 에필로그로 작성해서 만들게요, 시민행동의 예술프로젝트, 우리들의 고민 이야기를 들려주고, 장소 물색과 우리 취지에 부합하기 위한 노력들과 사전 인터뷰를 통해 우리의 과제 실행을 위한 작업은 최유미 선생님이, 비건 인터뷰 결과는 조수현 선생님이 프로그램 구성 부분은 양나희, 김자이 선생님이 작성해 주시고 예술창작소 설문지 결과는 송선미 선생님이 해주시면 합니다.
 - 사진은 필요한 부분은 비건 음식도 포장상태와 음식 완성 상태의 비교 사진도 좋을 듯.
 - 이 결과가 어떤 종류로 사용될 것인가? 들이 들어가면 좋을 것 같다.
 - 향후 지원금, 지속 가능한 부스 필요, 환경 보완, 후속에 관한 부분과 변화된 모습들은 아이들 사진, 결과물 작업에 대한 사진, 들을 제출하면 될듯합니다.

향후 일정

- 성과보고회 전시물품 및 영상 자료 점검
- 발표 준비
- 마지막 성과보고회 일정 - 23.2.16.(목)



예술실험 *예술실험'은 랩별 연구한 내용을 토대로 다양한 형태로 구현해 보는 일종의 모의실험입니다.

- **실 험 명** | 대물림캠핑연구소 예술창작소 체험프로그램의 효과검증
- **기 간** | 23.2.1.(수)~2.2.(목)
- **장 소** | 광주 시민의 숲 아영장
- **주요내용** |



1. 연구 대상 및 실험 설계

연구 대상은 광주시민의 숲 캠핑장 방문객(아동과 성인) 26명을 대상으로 하였으며, 실험 설계는 캠핑장에 방문하는 캠퍼들에게 광주문화재단 창의교육랩 사업의 일환으로 진행되는 예술실험2 <예술창작소> 체험 프로그램의 의미를 고찰하고, 실제 현장에 적용 가능한 기후 위기 대응 습관을 위한 프로그램을 개발 및 적용하여 캠퍼 참여자에게 미치는 환경행동의도 변화를 알아보고자 사전검사와 동일한 검사지를 이용하여 사후검사를 실시했다.

2. 검사 도구 개발 및 분석

검사 도구는 Ajzen(2006)의 계획된 행동이론의 질문지 개발지침에 따른 환경행동의도 척도를 Kaum(2011)이 우리나라 초등학생을 대상으로 개발한 환경행동평가도구 사용하였다. 문항 내용은 환경행동의도로 소비자행동, 환경 관리 행동, 학습행동, 상호작용 행동의 요인 영역으로 구분하여, 각 4문항씩 총 16문항으로 구성되었다.

설문의 문항은 체험 프로그램을 통해 '전혀 그렇지 않다, 그렇지 않은 편이다, 보통이다, 대체로 그렇다, 항상 그렇다. 5점 Likert 5 scale로 조사되었다.

정량적 검사 결과는 SPSS 통계프로그램 22.0를 이용하여 분석하였고, 요인분석, 신뢰도검사, t-검증을 실시하였다.

3. 기후위기 대응습관을 위한 프로그램 '예술실험'

본 대물림 캠핑연구소는 지속가능한 캠핑 문화에 대해 탐구하는 예술인 연구 모임으로 시작하여 '아껴쓰고 나눠쓰고 바꿔쓰고 다시쓰는, 우리들의 지속가능한 캠핑이야기' 프로젝트로 캠핑을 즐기는 광주 시민들의 이야기를 가까이 듣고자 기후위기 대응 습관을 위한 프로그램을 개발하였다.

광주 시민의 숲 캠핑장에서 예술실험1. <슬기로운 먹핑 식당>과 예술실험2. <예술창작소> 체험프램을 진행되었다.

예술실험1. <슬기로운 먹핑 식당>은 정성적 연구를 위해 성인을 대상으로 인터뷰를 진행하였으며, 예술실험2. <예술창작소>는 정량적 연구를 위해 아동, 성인대상으로 체험프로그램을 경험하고 사전·사후 설문지를 진행하였다.

1) 다음 예술실험1. <슬기로운 먹핑 식당>의 인터뷰 내용은 <표 1>다음과 같다.

(1) 인터뷰 질문지 <표 1>

요 인	질 문 항
캠퍼 파악	- 왜 이곳(광주시민의 숲)을 선택했나요?
	- 오늘의 메뉴는 무엇인가요?
	- 오늘의 영수증
기후위기 인식	- 왜 일회용품 구매하지 않았나요?
	- 기후위기를 인식하시나요?
	- 나의 행동사례는?
식재료 처리	- 식재료 준비 / 음식이 남아서 곤란했던 적이 있나요?
	- 남은 음식을 처리하는 나만의 레시피가 있나요?

(2) 인터뷰 질문지 분석결과

광주 시민의 숲 야영장 성인대상(2인 1조) 6개팀과 심층인터뷰를 진행하였다.

인터뷰의 목적은 시민들의 기후위기 인식에 따른 행동 양상을 알아보고 인터뷰 분석을 통해 정보를 공유하고 기록하고자 한다. 참가팀 중 절반이상은 캠핑을 월 1회이상 자주 다니는 편에 속했고 이들은 가뭄, 폭설과 같은 갑작스런 환경변화를 인지하며 기후위기를 인식하고 있었다.

오히려 캠핑을 자주 다니는 그룹이 기후변화 민감하며 캠핑을 하면서 일회용품과 음식물쓰레기를 줄이기 위해 가정에서부터 음식물 소분해오기, 개인식기 챙겨오기 등 사전준비를 하며 노력하는 모습들을 보였다. 국가정책과 홍보매체를 통해 기후 위기와 분리배출에 대해서는 알고 있으나 비건식에 대한 인지와 환경과의 연관성은 많이 부족해 보이는 듯했다. 환경보호를 위해 분리배출은 모두 실천하고 있지만 분리배출의 올바른 정보와 인식의 차이에서 오는 인지와 행동에는 약간의 괴리감이 있었다. 분리배출은 지속적인 정책과 홍보 활동으로 많은 시민들이 인지하고 있지만 감시자나 관찰자가 없는 곳에서 “나 하나쯤 어때?” 하는 순간의 행동들이 더 많다는 우려의 목소리들이 많이 나왔다.

인터뷰 내용 정리는 다음 <표 2>와 같다.

질문	1그룹	2그룹	3그룹	4그룹	5그룹	6그룹	분석
왜 이곳 (광주시민의 숲)을 선택 했나요?	첫방문	-가깝기 때문 -작년에 새로운 취미 로 캠핑을 선택 -자연과의 싸움, 극복, 우주설중 캠핑에서 느껴지는 낭만즐거움	-1년에 1회 정도 방문 하나 시민의 숲은 첫 방문	-가깝고, 싸기때문 -주말마다 한 번씩	-가깝다 -고기구워 먹기 편함	-한달에 1~4회 캠핑	-인터뷰대상자 6팀중 2팀은 초보임 -모두 가까워서 시민의 숲을 선호함
오늘의 메뉴는 무엇인가요?	치킨 (배달)		김밥, 치킨(배달)	고기 (닭목살) 랍스터 낙지호롱	고기 (닭목살) 굴 랍스터 낙지호롱	바비큐 김치우동 라면	치킨, 고기, 바비큐

※ 예술실험 결과분석

질문	1그룹	2그룹	3그룹	4그룹	5그룹	6그룹	분석
오늘의 영수증	따뜻한차 물, 빵, 편제란, 간식(아이)	생라면, 오뎅	김밥 싸왔음. 보통은 바비큐		평균 인당 15만원 정도 (2박 3일)		
왜 일회용을 구매하지 않았나요?	해당사항 없음	캠핑 장비에 다 있다	다 있기 때문에	다 있어서 종이컵도 잘 안쓴다. 문화가 잘 되어 있는 것 같다.		물티슈, 종이컵, 나무젓가락 구매. 아이들이 있어서 어쩔 수 없이 구매	-물티슈, 종이컵, 젓가락 등 -기본적으로 다들 가지고 다닌다.
기후 위기를 인식 하십니까?	-아이가 생긴 이후 -아이에게 뭘 남겨줄 수 있을까 생각해 보게 되었다.	노지캠핑할 때 버려진 쓰레기들을 봤을 때.	폭설이나 가뭄을 볼 때 느낀다.	인식한다.	-노지캠핑 할 때 버려진 쓰레기들을 볼 때 -분리배출 관련 마케팅이 필요하다고 느낀다. 연예인 캠퍼들이 지주 나오는데, 먹는 이야기만 나와서 아쉽다.		기후 위기 인식 폭설, 가뭄 등 갑작스런 환경 변화에 크게 느끼고 있다.
나의 행동사례	분리배출, 종이팩 화장지로 교환 (주민센터) 배달일회 용기 재활용, 일회용 숟가 락젓가락 받지 않기, 잔반 남기지 않기 -면생리대 사용, 먼기저 귀찮진이 생겨 포기), 생분해 가능 물건 사용 -오래된 손수건과 헌 옷을 재활용 한 면화장솜	캠핑시일반쓰레기 봉투, 재활용쓰레기 봉투 각각 챙기기	-분리배출 교육 듣기, 일회 용품 적게 사용 -물아껴쓰 (양치컵 쓰기) 불끄기, 가까운 거리는 자전거타기	공회전 하지않기	음식쓰레기 줄이기 (안뜯들기) -쓰레기를 줄이기 위해 포장 다 뜯어오는 시도	부리티정수기, 워터저그 사용 집에 있는 것들 조금씩 덜어서 가져오기. (요즘은재래 시장에서 소분판매를 인한다.) -분리배출을 철저하게 하는 편. -분리배출 안되는 스티로폼 구분 하기, 잘못된 표기들이 많아서불편함	-이들의 실천은 쓰레기줄이기, 분리배출 -캠핑시에는 집에 있는 것들을 조금씩 소분해오는 방법을 사용함

※ 예술실험 결과분석

질문	1그룹	2그룹	3그룹	4그룹	5그룹	6그룹	분석
식재료 준비/ 음식이남아서 곤란했던 적이있나요?	다 챙겨 간다.	집에 챙겨간다. 많이 챙기지 않는다.	-처음에는 많이 남아서 곤란했다. 다시 가져 오거나 다 먹는다.	자주 남긴다.	-지인을 초대해서 다 먹음 -다양한 종류를 조금씩 구매하거나 밀키트 사용 -조리하지 않은 것들은 그대로 가져 가기(냉장고 가 있음) -주변에 나눠 주기도 함	-소식가라 먹을만큼만 준비하는 편이다. 부족해도 부족한대로 먹는 편이다. -초보일 때는 많이 남겼다.	-남은 음식이 없도록 애초에 조금만 가져오거나 남는다면 모두 가져간다. -남은 음식은 보통 볶음밥, 찌개를 끓이는 방법을 사용하고 있다.
남은 음식을 처리하는 나만의 레시피가 있나요?	-치킨이 남을 경우 냉동해두 었다가 볶음밥 -김치 (깍두기)가 남을 경우 청국장과 함께 끓여 먹는다.	없음	보통 그대로 먹는 편	-그냥 먹거나 남은거 넣고 볶음밥 혹은 찌개 끓인다.	볶음밥 해먹기	다시 가져가서 먹기 주로 볶음밥 해먹는다.	
주체들에게 전하고 싶은 말		시설물관리를 잘해줬으면 좋겠다. 망가진 곳 수리,제설작업 등)			-문화정책은 되어 있지만 인식의 문제 라고 느낀다. (나 하나쯤 어때?) -온수가 안나온다. 캠핑장 내 시속 10km 필요. -아이들이 돌아다닐 때 위험 방지턱 등을 설치하면 좋을 것 같다.	-차 세계 다니는 것 조심해야 할 것 같다. (위험, 소음 유발) -사람들이 쓰레기를 잘 챙겨가면 좋겠다. '투기 금지' 표기	-문화정책은 되어 있지만 인식의 문제라고 느낀다(나 하나쯤 어때?)

2) 다음 예술실험2. <예술창작소>의 체험 프로그램은 다음과 같다.

- ① 숲 탐방: 광주 시민의 숲 탐방을 통해 백합나무와 철새에 대한 탐구와 자연재료 수집하기
- ② 행잉스머지스틱 만들기 : 캠핑장에서 자주 사용하는 모기향 대신 사용할 수 있는 대체용품 친환경 스머지스틱 만들어
사용법 알려주기

③ 주머니 만들기: 숲 탐방에 느낀 자신의 감정 표현하기

④ 소프넛(친환경 세제) 체험: 일반 세제 대신 친환경 세제 소프넛을 이용해 캠핑장에서 사용한 그릇 설거지하기

#오늘부터 1일

⑤ 분리수거 미션: 올바른 분리수거 방법을 제시하고 직접 행동으로 옮겨보기(플라스틱류, 비닐류, 종이류, 캔류, 병류)

: 재활용 가능한 분리수거와 재활용이 안되는 일반 쓰레기의 구분을 위한 실천행동제시

⑥ 미션카드 완료: 10가지의 최종 미션 완료 시 선물 증정

4. 기후 위기 대응 습관을 위한 프로그램 '예술실험'의 선호도조사

예술실험2, <예술창작소> 체험 프로그램에 참여한 대상들을 중심으로 가장 좋았던 활동의 선호도 조사를 진행한 결과 다음 <표 3>과 같다.

<표 3>

구 분		N	비 율
체험 프로그램 선호도	숲 탐방	8명	30.8%
	스머지스틱 만들기	4명	15.4%
	주머니 꾸미기	4명	15.4%
	소프넛 (친환경 세제)만들기	3명	11.5%
	분리수거 미션 완료하기	1명	3.8%
	카드미션 완료하기	6명	23.1%
	합계	26명	100%

예술실험2, <예술창작소> 체험프로그램의 만족도와 참여의도 조사를 진행한 결과 다음 <표 4>와 <표 5>과 같다.

<표 4> 예술창작소 프로그램의 만족도

구 분		N	비 율
만족도	그렇다	2명	7.7%
	매우그렇다	24명	92.3%
	합계	26명	100%
난이도 만족도	매우그렇다	26명	100%
	합계	26명	100%

<표 5> Q4. 예술창작소 프로그램의 참여의도

구 분		N	비 율
재참여 여부	그렇다	2명	7.7%
	매우그렇다	24명	92.3%
	합계	26명	100%
추천 의향	그렇다	1명	3.8%
	매우그렇다	25명	96.2%
	합계	26명	100%

※ 예술실험 결과분석

5. 사전·사후검사 결과

대물림캠퍼링연구소 예술실험2, <예술창작소> 체험프로그램이 캠퍼들의 친환경 행동 의도에 미치는 효과를 알아보기 위하여 동일 실험집단 사전·사후검사를 실시한 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 환경행동의도변화

구 분		기술 통계량			t(p)
		N	평균(M)	표준편차(SD)	
소비자행동	사전	26	2.7019	.89727	-9.797(.000)***
	사후	26	4.4135	.60391	
환경관리행동	사전	26	3.2596	1.30284	-5.899(.000)***
	사후	26	4.7788	.39577	
학습행동	사전	26	2.6827	1.13701	-9.891(.000)***
	사후	26	4.6154	.50612	
상호작용행동	사전	26	3.1154	1.36424	-7.112(.000)***
	사후	26	4.7885	.37210	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

분석결과, 소비자행동, 환경관리행동, 학습행동, 상호작용행동 모두 실험집단의 사전검사 점수보다 사후검사 점수가 높게 나왔으며 통계적으로도 유의한 차이가 있었다. 특히 환경행동의도 중 학습행동이 가장 유의한 차이가 있음을 알 수 있다.

4. 결론 및 제언

대물림캠퍼링연구소의 예술실험2, <예술창작소> 체험 프로그램은 캠퍼들에게 환경행동의도에 정(+)의 영향을 미쳤다. 또한

소비행동변화, 환경관리 행동변화, 학습행동변화, 상호작용행동변화에 정(+)의 영향을 미쳤다.

이는 우리의 예술실험이 짧은 시간, 적은 표본수 있음에도 불구하고 예술실험2, <예술창작소> 체험 프로그램을 경험한 대상 대상들에게 환경행동의도 유의미한 변화가 일어났다는 것은 우리의 시도가 즉각적인 행동 변화를 이끌어 냈다는 것이다. 그리고 이는 예술실험이 장기적으로 이어진다면 더 큰 행동의 변화 즉 기후 위기 대응 습관의 변화를 꾀할 수 있을거라 생각한다. 작은 행동으로 시작된 '시민행동'을 예술프로젝트의 예술실험이 작은 불씨가 되어 광주시민의 행동 변화의 발판이 되는 계기가 되길 바란다.

에필로그

예술이 도시를 바꿀 수 있다!

"아껴쓰고, 나눠쓰고, 바꿔쓰고, 다시쓰는, 우리들의 지속 가능한 캠핑 이야기" - '대물림캠핑연구소'는 지속 가능하고 건강한 캠핑 문화를 탐구하는 연구모임입니다. 2023년 2월 1일, 캠핑을 즐기는 여러분의 이야기를 가까이 듣고자 광주시민의 숲에 찾아왔습니다! '대물림캠핑연구소'가 시민의 숲 캠퍼 여러분들을 위한 작은 식당과 예술창작소를 개업합니다.

드디어 찾아온 우리 랩의 캠핑의 날!

식당의 이름은 '슬기로운 먹평식탁'이었고 재활용 입간판을 활용 멋들어진 안내 문구와 각 시간대별 예약을 받아 적은 예약자 현황판이 마련되었다. 캠퍼 각자의 텐트에서 먹을 음식과 그로 인한 지출 규모, 남은 음식재료를 활용한 나만의 레시피 등을 인터뷰한 후 인터뷰이들께는 비건 간편식 밀키트를 조리하여 대접함으로써 자연스러운 비건식 맛보기가 이루어졌고, 인터뷰를 완료한 분들에게는 보상으로 생존 키트가 또한 안내되고 배포되었다. 그들은 인터뷰를 하면서 문제 인식을 함께했고 자신들이 느꼈던 캠핑장에서의 여러 다양한 행태들을 이야기보따리가 풀린 듯 털어놓았다.

'예술창작소'는 그 첫 순서로 참가자들과 숲 탐방을 통하여 숲에서 나는 것들과 그 가치를 짧게나마 돌아볼 수 있는 시간을 마련하였다. 차가운 겨울 도시숲에서 진행되었지만 추운 줄도 모르고 뛰어다니는 미래세대들을 볼 수 있었다. 자연스럽게 쓰레기를 주우려는 모습과 분리되는 쓰레기를 모아 와서 아무때고 자랑스럽게 내미는 모습이 자랑에 떨어있었다.

총 10가지 미션을 자유롭게 체험하며 미션카드를 채워 목표를 달성하려 부산히 움직이는 우리의 작은 새들이 날갯짓 할 미래는 짐짓 밝아 보인다. 현장에서 바로 변화를 가져오고, 미션 완료를 위해 느낀 바대로 분주히 움직이는 자녀들을 보며 캠핑의 주도자인 어른들도 많이 인식하는 계기도 마련된, 진정 예술이 도시를 바꾸어나가는 예술실험이 이루어졌다. 날은 추워져가고 어둠이 짙어지는 시간까지 끝까지 설문지를 들고 오고, 미션을 수행하려는 어린 캠퍼 들을 보며 오늘의 대물림에 방점이 찍혀 있었던 예술실험은 점점 막바지를 향해간다.

오전에 다녀간 시 담당자의 조언처럼 이런 좋은 실험을 계속할 수 있는 방안은 지속적으로 제기되고 마련되어야만 한다고 캠퍼들은 말했다.

그들 역시 생전 처음 있었던 캠핑장에서의 색다른 예술실험에 신기해하기도 하고 낯설어하기도 하였지만 자신들의 이야기만 있었어도 이미 정말 필요하고 중요한 '행동의 시작'임을 사뭇 들떠 자랑삼아 술술 풀어내었던 하루였다.

모두가 잠든 고요한 캠핑장에서 우리는 작은 것들에 의존하여 소곤소곤 하루의 성과에 대한 자랑과 서로의 수고에 대한 격려, 아쉬운 점에 대한 평가를 진행하였고, 일산화탄소와 추위가 염려되었지만 하루 동안의 나만의 공간이고 집 (home)인 텐트로 입실하여 박새 소리를 들으며 잠을 청하였다.

오늘 우리의 노력으로 지속 가능한 캠핑 문화가 조금은 만들어졌을까? 예술이 진정 도시를 바꿀 수 있을까?

문화예술교육은 새로운 나를 만나 이전의 나로 돌아갈 수 없는 일. 한 번도 경험해 본 적도, 만나본 적 없는 전혀 다른 내가 되는 일, 그러면서도 기억을 잊지 않는 일! 그걸 가능하게 하는 일입니다.

누군가인 그가 예술체험으로 다른 사람이 되어 이 혐오와 불안의 시대를 다독다독할 것입니다.

-어떤 인터뷰 글 중에서

눈을 떠보니 몸은 얼었지만 마음을 녹여주는 밝은 햇빛과 맑은 바람이 우리 주변에 내려앉아 있었다.



다른 **생명체**의 시선으로 도시보기

랩 기록

랩소개 · 참여 연구진 소감 · 프롤로그 · 연구일지 · 예술실험 · 에필로그

다른 생명체의 시선으로 도시보기



📄 랩 소개

인간중심의 시선이 아닌 다른 생명체의 시선으로 도시를 바라보는 예술인들이 모여 만들어진 랩

📅 연구 기간

22.11.16.(수)~23.2.28.(화)

🕒 회의 횟수

총 16회 (매주 목 14:00~18:00)



향후 확장가능

문화예술교육프로그램(안)

1차년도(2022)에 광주 생명체 목록을 담은 '시시각각 카드놀이'라는 랩을 토대로 학교, 청소년 시민들이 호응을 이끌어 낼 수 있는 문화예술교육프로그램 교구로 개발

* 시시각각(市視各覺) : 하나의 생명체를 보더라도 각각의 눈이 다르다는 의미를 담음

* 시시각각 카드 내용(1차년도 개발 완료) : 총113매

- 생명체 특징에 대한 설명담은 '네모카드(88매)'

- 광주천 일대 생명체 담은 '원형카드(25매)'

⚙ 참여 연구진 (8)

이름	역할	활동분야	한 줄 소개
김옥진	랩장	#미술 #문화예술교육 #개그	50넘어 착해졌다는 소리 자주 듣지만 원래 착한사람
김수민	책임연구원	#영화 #문화예술교육	재미없으면 안 함
강철	전문연구원	#사진 #기록	사진보다는 찍는 순간, 그 시간 그 자리를 좋아하는 사진가
육수진	전문연구원	#영상 #미디어	영상을 찍고 편집해 하나의 미디어 콘텐츠로 만든 후 내가 만든 영상물은 온기가 담겼으면 좋겠다고 늘 바람
박인선	전문연구원	#사진 #기록 #평면회화	그림을 그림
김대선	전문연구원	#도서출판 #디자인	이야기를 만들고 싶은사람
박미애	전문연구원	#특수교육 #문화예술교육	예술가와 같은 마음으로 교사되기 중인 23년 차 특수교수 여전히 배우는 중
노은영	전문연구원	#그림 #관찰 #특징살리기	폭풍공감, INFP, 동물애호가



☞ 참여 연구진 소감



[김옥진]

도시의 나무로부터 시작된 '다른 생명체의 시선으로 도시 보기'가 나를 미지의 세계로 안내했습니다. 질려나간 나뭇가지가 동지를 틀고 먹고 놀고 이야기하는 수많은 친구들의 삶터였구나 알게 했고, 차에 똥을 싸대는 미운 새에서 웅기종기 모여 잠이 들고 알을 품고 아름다운 날개를 가진 생명체였음을 알게 했습니다. 참새와 까치만 알던 내가 비둘기처럼 웅기종기 함께 걷던 날들을 통해 쇠백로, 직박구리를 알게 되고 청둥오리와 원앙을 구별하게 되었습니다. 우리 모두가 같은 말을 했습니다. 세계가 확장되었다고, 하늘과 물속 도시 곳곳에서 수시로 등장하고 사라지는 수많은 생명들을 만나게 됩니다. 다른 생명체의 시선으로 도시를 바라보기는 아직 멀었지만 광주천에 보고 싶은 친구들이 생긴 것만으로도 만족합니다. 끝으로 연구원 모두 각자 200프로의 역할을 해주고도 맛있는 먹거리를 준비해오고 최선을 다해 기록해 주고 우리의 미래를 살짜기 알려주고 모르고 혹은 무심히 넘어가던 습관들을 다시 한 번 생각해 보게 하고 넘치거나 부족함 없이 담백한 우리 랩원들에게 애정과 감사, 존경을 전합니다. 거짓 일도 없이 우리 랩이 최고라고 생각합니다!!!



[김수민]

2022년 최고의 행운은 부족한 제가 이런 기회를 얻은 것이 아닐까 합니다. 훌륭하고 좋은 분들과 함께하며 값진 이야기를 나눌 수 있는 소중한 시간이었습니다. 모임 때마다 나왔던 주제를 자기 전 오래도록 생각하기도 하고 모임에 가기 전에는 오늘은 어떤 이야기들이 나올지 기대되기도 했습니다. 멋진 작업으로 창의랩 활동에 기여해 주신 구성원들만큼은 아니지만 뜻깊은 활동을 기록할 수 있었기에 나름 뿌듯합니다. 서로에게 보내는 아낌없는 응원과 칭찬이 공동의 활동을 더 나은 방향으로 이끌었다고 믿습니다. 창의랩을 진행하면서 다른 생명의 눈으로 도시를 보고 인간을 바라보는 것은 책 이름처럼 '슬픔을 공부하는 슬픔'이었습니다. 안타깝고 답답한 마음으로 괴로움도 있었지만 이해를 위해서는 관심이 시작이라는 것을 알게 되었습니다. 더 많은 사람에게 관심이 시작되길 바라봅니다.



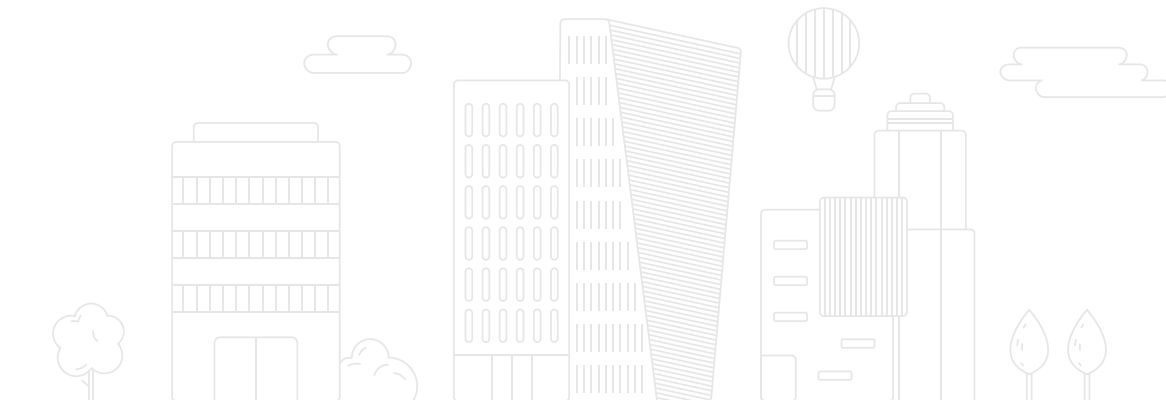
[강철]

먼저 감사합니다. 별 볼일 없이 지내는 사진가를 이렇게 재미나고 즐거이 보낼 수 있는 건강한 동아리에 합류하게 해주셔서 감사 말씀을 먼저 드립니다. 늘 카메라와 사진으로 반복적인 사진 생활 속에서 좀 다른 것을 해보고는 싶었지만 늘 마음만 있었는데, 시대의 흐름에 환경이라는 문제를 인식하고 다시금 알아가는 좋은 시간이었습니다. 특히 광주천은 늘 함께 하는 곳이었기에 더욱 소홀했던 것 같습니다. 이번 기회로 먼 곳의 거대한 프로젝트만이 지구와 함께 살고 있는 생명체를 위한 행동만이 아님을 깨닫습니다. 당장 눈앞에 펼쳐지고 있는 다양한 동식물의 생활 또한 광주천에서도 사람들과 함께 살아가는 작지만 생명들의 큰 세상이 있음을 팀원들 덕분에 많이 알게 되었습니다. 당장은 예술가들의 아주 작은 울림이지만, 나비효과로 이 놀이가 재미와 더불어 환경이라는 문제에 더더더 많은 사람들이 재미난 놀이로 인식하게 되는 과정이기를 기원해 봅니다.



[육수진]

'오늘은 누가 왔나? 하늘을 올려다봅니다. 골목 사이 빈틈이 있으면 꼭 얼굴을 들이밀어 보고요. 우르르 몰려다니는 비둘기떼를 만나면 하나하나 찬찬히 바라보게 됩니다. 이 녀석 저 녀석 생김새도 표정도 제각각 달라요. 이전에 미처 몰랐던 얼굴들을 자주 마주합니다. 그들에게 나의 얼굴은 어땠을까요? 어쩐지 미안한 마음을 담아 모두의 안녕을 빕니다. 그것은 곧 나의 안녕이기도 하니까요.





[박인선]

어떠한 대상을 관찰하면서 나의 관념으로 대상을 바라보는 과정은 언제나 익숙해 있다. 그러나 생명체를 관찰하고, 관찰된 대상의 시선으로 바라보는 것은 생각보다 익숙하지는 않았다. 나의 관찰은 결국 나의 시선으로 생명체를 바라보는 형태로 관찰되기를 반복됐다. 다른 생명체의 시선으로 바라보기의 주제는 결국 타자의 시선의 이해가 필요한 주제라는 생각이 들었다. 석 달 가까이 인근 주변과 광주천 및 산림 지역에 있는 생명체들을 관찰하면서 그들의 서식지와 식성 그리고 주 활동 무대가 어떻게 이루어져 있고, 도시의 삶 속에서 어떻게 스며들며 살아가는지에 대해 팀 활동 및 관찰 그리고 리서치를 통해서 조금이나마 알게 되었다. 그리고 다양한 전문 연구원들과의 대화를 통해 생명체 시선의 끝 지점은 결국 환경문제로 향하고 있다는 생각이 들었다. 관찰의 시작이 겨울이라는 점과 큰 주제에 비해 프로젝트가 너무 짧게 끝나버리는 것은 아쉽다. 하는 아쉬움이 든다. 이 주제가 계절 분기로 나뉘가며 꾸준한 관찰을 한다면 과연 어떠한 프로젝트의 형태로 향해서 가고 있을지 궁금해진다.



[김대선]

현장체험에 가까운, 정해진 결과물도 없는, 즐겁고 신나는 이런 작업을 언제 또 다시 할 수 있을까요. 우리가 살고 있는 광주에 많은 눈이 내리고 또 많은 물이 필요한 겨울이었습니다. 변화하는 자연 속에서 뜻깊은 주제로 함께 연구한 팀원들에게 감사의 말을 전합니다.



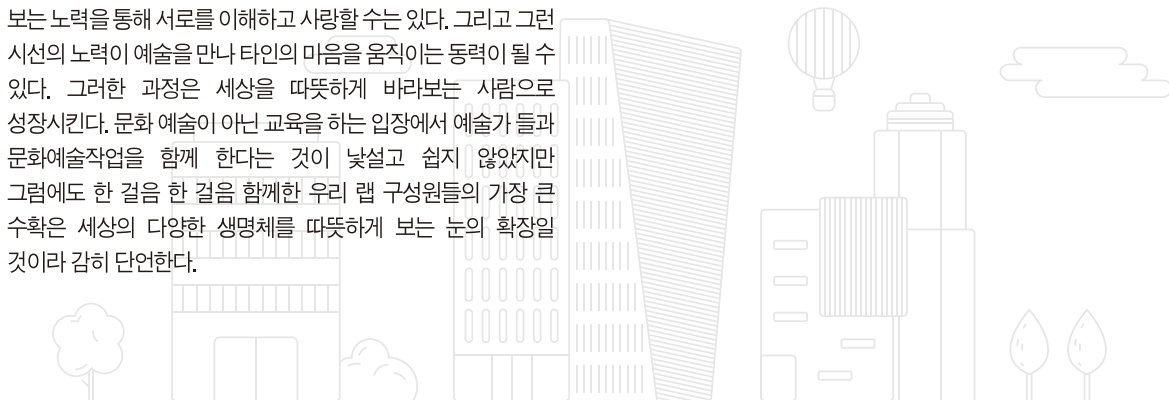
[박미애]

처음 창의교육예술랩에 참여할 때의 마음은 다양한 사람들을 만나고 소통할 수 있다는 막연한 기대감을 가지고 있었다. 다른 생명체라는 것은 무엇일까? 나는 초등학교에서 장애학생들을 주로 만나고 교육하는 특수 교사이다. 특수교사로서 20년 넘게 근무하며 느낀 것은 장애인으로 산다는 것은 인간계의 다른 존재로 취급되고 다루어지는 것이 너무나 일상적이어서 그것이 배제나 폭력이 될 수 있다는 인식 자체도 못한다는 것이다. 그런 나에게 우리 랩의 '다른 생명체의 시선'이라는 주제가 어떻게 문화 예술로 만나고 다루어질 수 있는지 궁금했다. 곤충도 새도 겨울 준비를 하는 생명체를 찾는다는 것은 쉽지 않은 일이었다. 게다가 길에서 만난 길고양이, 산에서 만난 새, 길가의 나무들의 시선이 되어보려고 노력했으나 아무리 노력해도 나는 다른 생명체의 시선을 가질 수 없다는 깨달음뿐이었다. 다양한 관련 자료들을 찾아보며 생명다양성의 측면에서 하나하나가 각자의 가치를 지니고 있다는 것 또한 알게 되었다. 그러한 정보들을 서로가 공유하며 얻은 작은 깨달음들은 쌓이고 쌓여 자연스럽게 장애가 있는 사람들에 대해서도 이해와 공감으로 사고를 확장하고 마음을 여는 구성원들을 볼 수 있었다. 우리는 영원히 다른 생명체의 시선으로 볼 수는 없을 것이다. 하지만 그러한 시선으로 보는 노력을 통해 서로를 이해하고 사랑할 수는 있다. 그리고 그런 시선의 노력이 예술을 만나 타인의 마음을 움직이는 동력이 될 수 있다. 그러한 과정은 세상을 따뜻하게 바라보는 사람으로 성장시킨다. 문화 예술이 아닌 교육을 하는 입장에서 예술가들과 문화예술작업을 함께 한다는 것이 낯설고 쉽지 않았지만 그림에도 한 걸음 한 걸음 함께한 우리 랩 구성원들의 가장 큰 수확은 세상의 다양한 생명체를 따뜻하게 보는 눈의 확장일 것이라 감히 단언한다.



[노은영]

어린 시절부터 여러 생명체에 대한 호기심, 타인에 대한 관심과 궁금증들이 서른즈음에 들어서면서 이러한 관심들이 나에게 상처가 되어 돌아오는 경험을 했었다. 여러 해결되지 않는 상황들 때문에 감정적으로 힘들었던 시기 창의랩을 만나게 되었다. 다행히도 이 랩에서 나의 단점이라고 생각되었던 부분들이 장점으로 전환되는 경험을 했다. 나의 관심사가 딱 맞아떨어졌던 순간이었다. 모든 생명은 소중하다. 나 또한 소중한 사람이라는 것을 어떤 때는 망각하고 지냈었다. 적어도 내가 경험한 세상은 그러했다. 팀원들과 생명체에 대한 주제로 대화하면서 가장 크게 느낀 것은 서로에 대한 배려와 이해이고 이것의 결론은 사랑이다. 사람도 마찬가지다. 서로 다른 생명체이기에 함께 살아가기 위해서는 배려와 이해를 통해 서로를 아끼는 마음이 있어야 하지 않을까. 이것은 우리가 다른 생명체의 시선으로 세상을 바라봐야는 필요성을 뜻한다. 짧은 시간 관찰을 통해 이러한 결과를 도출했다면, 이러한 행동들이 더 많은 사람들과 더욱 꾸준히 연구되어야 한다고 생각한다. 나 아닌 누군가일지라도 다른 생명체의 시선으로 세상을 보는 개인, 집단, 사회, 지구가 되기를 바란다. 상상만 해도 즐겁다.



프롤로그

‘다른 생명체의 시선으로 보기’는 우리에게도 미지의 세계였으며 새로운 도전의 시작이었다. 난해하고 철학적인 이 주제를 어떻게 풀어내야 할지 깊은 고민으로 보낸 초반의 시간이 있었다. 먼저 각각의 관심사는 무엇인지, 주변에는 어떤 것들이 있는지 탐색하고 자유롭게 이야기를 나누었다. 그러다 주변의 생명체로 주제를 잡게 되었고 가까이에 있는 광주천의 생명체를 연구 대상으로 삼게 되었다. 그때부터 우리는 건강을 위한 걷기 모임이 되어 매주 광주천을 걸었다. 추운 날에도, 눈이 많이 오는 날에도 그 날씨의 생명체들을 보기 위해 걸었다. 광주천 지킴이 모래톱의 회장님과 두물머리까지 갔던 날. 그날은 모두에게 인상적인 기억으로 남아있을 것이다. 가장 많이 걸었으며 가장 많은 생명체를 보았기 때문이다. 많은 종류의 새들이 서로의 소리를 내며 끝없이 떼를 지어 날아다녔다. 콘크리트로 처참하고 흉물스럽게 메워버린 광주천의 모습도 잊을 수 없다.

다른 생명체의 시선으로 도시보기 랩장
김 옥 진



☞ 연구 일지

[그룹연구 1차 결과보고]

연구 일시: 22.11.17.(목) 16:00~18:00 (총 2시간)

연구 내용

- 이날의 키워드 : 게임, 예술, 예술가, 작품, 의미, 비둘기, 생물, 무생물, 비건, 주류, 비주류
- 회의를 시작하기에 앞서 서로 이름 대신 친근하게 닉네임을 정해 부르기로 했다.
- 그리하여 정해진 닉네임은 다음과 같다.
- 김옥진: 짱가
- 김수만: 수민
- 강 철: 강철 or 철
- 육수진: 다오
- 박인선: 솔잎
- 김대선: 라라
- 박미애: 무지개

연구 결과

전날 줌으로 진행했던 [포스트 모템]이란 뭘까? 강의에 대한 내용을 먼저 이야기했다. (짱가)는 요즘 카드와 게임에 관심이 많다고 하며 오쇼젠 타로카드와 책을 보여줬다.

- 짱가: 우리가 하게 되고 만들어갈 것들이 재밌었으면 좋겠다. 우리만 의미 있는 작업보다 구체적으로 시민에게 다가갈 수 있는 것이 무엇이 있을까 고민했다. 예술성이나 경제성이나를 따질 때 거기서 나올만한 말을 정리하는 것이 재밌다. 놀이 형식의 프로그램이나 키트를 개발해도 좋을 것이다. 단계를 나누고 이야기를 만드는 과정이 기대된다.
- 솔잎: 게임 자체가 이분법적인 느낌이 강하다. 카드가 좀 더 다양하면 어떨까 생각해 봤다. 이런 형식으로 다른 생명체를 바라봤을 때 카드를 뽑아서 내가 그 생명체에 이입하여 이야기하는 것도 생각해 봤다. 나는 문서에 약하다. 강의에서 이런 것을 체계적으로 문서화시키는 것을 흥미롭게 봤다.
- 다오: 어제 행사 마감에 많아서 운전하며 들었다. 재밌었는데 비통역대화 같았다. 문제가 있을 때 사용하기 좋은 툴이라고 생각했다. <전설의 미디어아티스트 게임>같은 경우는 우리가 가져와서 재해석해봐도 좋을 것 같다. 게임은 자극적이어야 재밌으니까 예산을 따오거나 하는 목적지향적인 게임을 해봐도 좋을 것이다. 타로를 해봤으면 재밌었을 것이다. 그룹이나 여러 사람을 만나 단체 프로젝트를 할 때 이런 것을 적용해 봤으면 좋을 것이다
- 철: 아직도 어제 내용을 모르겠다. 내가 이해한 것은 우린 계속 실험만 하고 있어야 하나? 그래도 되나? 하는 생각이 들었다. 이후 자유롭게 최근의 관심사와 주제들을 꺼내놓고 이야기했다.
- 수민: 어떻게 하면 사람들이 예술에 흥미를 가지게 될지 궁금하다. 예술가보다는 일반인에 가까운 저의 시점에서 봤을 때 예술이 너무 멀어 보이기도 한다. 예술가는 어떻게 하면 예술가가 아닌 사람들을 만날 수 있을까. 최근 화제가 된 현대모비스 최우람 작가의 <원탁>이 생각난다. 관람객들이 자연스럽게 작가의 작품에 참여하면서 작품의 새로운 의미까지 만들어지는 점이 인상 깊었다. 이런 참여를 유도하는 전시를 기획하거나 재미있는 프로그램을 만들어보고 싶다.



연구 주제

닉네임 정하기

- 솔잎: 전시에서 문이 중첩되고 빨려 들어가는 것 같은 작품이 있었다. 사람의 긴 시간을 단축하는 것 같은 느낌이 들었다. 죽음을 앞두고 있을 때 문을 통해 한 번의 인생이 가는 것 같다. 평면인데 다른 시간의 벽을 통과하는 느낌이었다. 작품은 작가의 입장에서 보려고 하면 끝이 없다. 관객에게 그런 말을 한다. 예술가 입장에서 보지 말고 본인의 입장에서 봐야 한다.
- 다오: 그래서 캡션이 없는 전시도 늘어난다고 생각한다. 프랑스 영화는 답을 내리지 않는다. 제작사들도 모호한 영화를 반기지 않는 이유가 우리의 사회 교육 시스템이 그렇게 만들기 때문이다. 성과와 효율을 중요시한다. 나조차도 왜 그럴까 고민하게 된다.
- 짱가: 드라마만 모호하게 끝나도 난리가 난다.
- 철: 유럽에 갔을 때 카페에 앉아있지만 해도 생활이 예술이라고 느꼈다.
- 솔잎: 내 주변 예술가 친구들도 내 작품이 어떤 의미인지 모른다. 오히려 예술을 좋아하는 일반 관객들이 작품을 더 깊이 있게 보기도 한다.
- 철: 윤석열 참모진이 이의를 제기했던 ‘윤석열차’도 이게 왜 예술이냐는 말이 있었다.
- 짱가: 내가 주로 하는 예술 활동은 그런 것이다. 내 성향 자체가 뭔가를 표현하는데 적극적인 사람이다. 학창시절에 도예를 전공했다. 혼자서 어마어마한 도를 뒤는 과정이 있어야 내 것을 표현할 수 있구나를 알고 너무 힘들었다. 주로 사람들이랑 작업하는 이유도 그 때문이다. 나중에는 미술관의 작품들을 이해하게 되었다. 문화예술교육이 그래서 중요하다. 예술과의 장벽을 낮춰줄 수 있다. 어떤 것이 행복인지 경험하지 못하다 보니 계속 타인과 비교하게 된다. 이번에 아이들과 춤을 추는 활동을 했는데 춤을 추며 행복을 느낀 아이가 있었다. 그런 경험이 있다면 자신이 어떻게 행복하게 살 것인지 정립할 수 있다.
- 솔잎: 예술에 장벽이 아닌 관심이 없는 게 아닐까.
- 다오: 그런 여유와 시간과 경험이 우리에게 있었는지도 의문이다.
- 솔잎: 대중이 즐기는 것은 다 인기 있는 장르들이다. 인기 있는 예술가들은 줄 서서 관람한다. 이중섭 展과 박소현 展을 갔다 왔다. 거기서 찾은 이미지가 있었는데 비둘기에 대한 시선으로 보는 것이다. 남편과 비둘기가 되어 이야기해 봤다. 나는 비둘기라고 생각하고 이야기를 해나갔다. 계속 작업을 혼자서 생각하다 보니 다른 생명체에서 얘기하기 어려웠다. 남편은 너는 그저 비둘기를 흉내 내는 사람이라고 했다. 남편은 비둘기가 되어 이렇게 말했다. “나는 배가 고파. 옛날에는 논밭의 곡식이 많이 먹었는데 지금 높은 아파트와 도시가 생겨나 그러지 못하게 되었어. 문화의 전당이나 공원에 뭐 주워 먹으러 가야겠다. 그런데 왜 다른 새들도 아니고 우리가 유해동물일까.” 생명체에 대한 이야기를 하는 것이 기존의 하던 작업이랑은 다르지만 사고를 전환하는 기회가 될 수 있겠다. 각자 카드를 뽑아서 우리가 다른 생명체가 되어 이야기해 보는 것도 재밌을 것 같다.
- 다오: 주제를 사람들에게 어떻게 스며들게 할 것인가에 대한 고민을 한다. 거부감 갖지 않게 하는 것. 반려동물을 키우면서 부터 다른 생명체의 시선으로 보게 되었다. 그때부터 다른 생명체에 대한 생각이 확장되었던 것 같다. 한국의 축산업은 90%가 공장 축산이다. 자연 축산에 관한 다큐멘터리를 보게 되었다. 엄마와 떨어지기 싫어하는 화면의 새끼돼지와 눈을 마주치게 되었다. 그렇게 3년 전부터 베지테리언이 되었다. 내가 채식하는 것은 다른 사람을 불편하게 하려 하는 게 아니다. 나는 어떻게 하면 지구에서 공존하는 방법을 고민하는 것이다. 불편함을 주지 않고 공존하기 위한 이야기를 하고 싶다. 그런 것이 어렵다는 생각을 한다.

- 짱가: 어제도 재단 행사 음식이다 육식 위주였다. 선택지가 없었다. 공공기관의 인식개선도 필요하다. 다른 메뉴는 없냐 물어보니 없다고 했다. 그리고 분위기를 불편하게 만들었다. 이제야 여러 부류의 사람들이 자신의 목소리를 내기 시작한 사회이다. 문화재단이라는 기관이라면 더 발 빠르게 그 인식을 받아들여야 하는데 그러지 못하는 게 아쉽다.
- 다오: 비건은 유행이 아니고 환경이슈와 함께 가는 문제이다. 육식을 비난하려는 게 아니라 여론을 만드는 것이다. 독일은 대부분의 식당에 채식 옵션이 있다. 난 여기서 친구들을 만나려면 미안해해야 한다.
- 짱가: 우리나라는 주류에서 한 발자국만 떨어지면 살기 힘든 나라라고 생각한다. 비주류가 된다면 목숨을 걸어야 한다. 장애인 인권 문제만 해도 그렇다.
- 솔앞: 최근의 생각해 본 논쟁 중 하나는 유니버설 디자인이 필요하다. 따로 만들어 배려하는 것이 아닌 처음부터 모두를 대상으로 한 예술기획이 필요하다.
- 짱가: 다른 것이 되어보는 경험이 필요하겠다고 생각한다. 지난 프로젝트를 고민하면서 어떤 예술가가 직접 나무가 되어보는 것을 보며 그때부터 풀리기 시작했다. 나무를 보는 시간이 오래되었다 보니 버려진 것, 제 역할을 다 하고 버려지는 것이 보였다. 시선을 조금만 달리 보면 세상에는 이야기가 넘친다. 어떤 것들의 효용성이 떨어졌을 때 우리는 무심히 버린다. 어떤 것들은 다른 용도로 다시 사용되기도 한다. 무생물과 생물이 딱 나뉘지지 않는 것 같다고 느꼈다. 지속적으로 보면서 기록을 남기면 재밌을 것 같다. 데이터화해 보고 분류해 보면 흥미로운 결과가 나올 것이다. 많이 수집해 보고 싶다. 우리의 시선을 확장시키는 게 필요하다. 주변을 살피면 재밌는 아이디어들이 생길 것이다.

향후 일정

- 22.12.8.(목) 그룹 회의 진행





연구 주제

광주천 탐방

[그룹연구 2차 결과보고]

연구 일시: 22.12.8.(목) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 천변 탐험
- 노선 교육
- 회의

연구 결과

- 짱가: 제주도에서 고양이에게 캤을 달아 어디를 가고 누구 만나는지 보는 것을 봤다. 제가 어제 서울 갔다 오면서 책을 몇 권 사 왔다. 바람의 흔적을 책으로 기록한 것이다. 의도는 그런 것 같다. 바람이 보이는 것처럼 새롭게 인식하게 하는 것. 젠틀 브릿 지 그림으로만 봐도 바람이 어떤 바람인지 느껴진다. 다 다른 바람으로 보인다. 도시의 생명을 기록한다면 사진을 일러스트로 표현하던지 흑백을 레이어 처리하고 새들의 소리 물고기의 경로를 시각적으로 표현하는 방법이 있다. 교육 콘텐츠로 만들면 이러한 것도 생각해 볼 수 있겠다.

<조각가가 쓴 사물의 뒷모습이라는 책 소개>

이건 어려운 책은 아니다. 이 작업은 생각의 전환이 필요하다. 우리의 시선을 어떻게 하면 뒤집을 수 있을까. 천변을 탐색하며 누구나 평범한 사람들이 보는 관찰자의 시선을 가져갈 수밖에 없었다. 여기서 랩의 특징으로 잡을 수 있는 것은 시선의 전환이 필요하겠다. 이런 것을 관찰할 때 시선을 어떻게 다르게 잡아갈 수 있을까. 다른 생명체의 시선을 바 라보더라도 어떻게 할 것인지. 바라보기가 아니라 되어보기. 백로나 왜가리가 되어보기. 나무는 쉬운데 물이 더러워서 새가 되어보기는 힘들 것 같다.

- 노랭: 무한도전에서 서로가 되어보는 것처럼 나와 다른 존재가 되어보는 것도 다른 시선으로 생명체를 보는 것과 일맥상통하는 것 같다.
- 짱가: 일반 사람들이 다른 생명으로 되어보는 것은 좀 접근하기 편하고 쉬운 방법이어야 할 것이다. 영상이나 소리를 통해 생명체를 만나야 할 것이다. 생명체들이 직접 소개를 하며 “안녕 나는 모모라고 해.” 이러한 소리가 나오는 콘텐츠를 이용할 수도 있다. 결과물을 만들어내는 것은 다양한 방법이 있을 것 같다. 우리조차도 산책하는 시선 말고 어떤 것이 있을까.
- 철: 새는 어떻게 보는지 찾아봤다. 비둘기나 매는 겹치는 곳이 20°이고 300°를 본다고 한다. 어떻게 해서든 맹수로부터 보호하기 위해 시야를 넓히는 것이다. 고프로 퓨전 360° 카메라를 돌려 좌우로 찍으면 새의 시선으로 볼 수 있기에 구매했다.
- 짱가: 여기에서 사 달라 하지 그랬어요.
- 철: 360° 카메라가 찍히는 원리는 앞뒤에 렌즈가 달려있어서 그렇다.
- 다오: 상용화되지 않은 이유는 어지럽기도 하고 평면의 영상보다는 낯설다는 느낌을 준다.
그것도 시선의 차이 같다. 우리 눈에만 익숙한 것만 받아들이기 때문이다.
- 짱가: 모르고 살았던 것도 필요한 것이고 관심이 생기는 것도 필요하다. 시선의 전환을 어떻게 할 것이냐. 재밌는 방법이 필요하다고 생각해 봤다.

- 철: 오늘처럼 산책하게 되면 카메라를 높게 올려서 찍어봐도 좋을 것이다.
- 다오: 드론 있는데 드론을 띄워볼까요?
- 짱가: 드론과 카메라를 같이 이용해도 될 것이다.
- 철: 드론에 카메라를 달면 독특한 시선이 나올 것 같다.
- 짱가: 어떻게 하면 나부터 생각의 전환을 할 수 있을까. 책을 보며 노력해 보는데 잘 안된다.
- 다오: 익숙한 시선에서 벗어나 다른 시선으로 보는 게 쉽지 않죠.
- 짱가: 책은 발견한 생명을 문학적으로 표현해 주는 책을 읽는 방법도 좋다. 장비를 이용해도 되고 생각을 어떻게 전환할 수 있을까 고민했으면 좋겠다.
- 철: 전혀 엉뚱한 것을 찾기 위해 사진을 빼고 고민해 봤는데 굳이 잘하는 것을 잊고 해야 할까 싶어 카메라를 찾아봤다.
- 짱가: 뜻밖에 발견된 것들이 있다면 공유해 주길 바란다. 다음 주도 두 시에 관촬으면 그때 모이기로 하자
- 짱가: 노랭의 작업물들도 공유했으면 좋겠다. 다른 사람들도 일주일간의 작업물을 공유했으면 좋겠다.
- 다오: 같이 노션 쓰는 시간을 가져도 좋을 것이다.
- 짱가: 이제 방법을 정해야 할 것 같다. 다음주는 어디서 만나는 것이 좋을까요?
- 노랭: 사직공원 뒷동네가 허물어진 동네인데 강아지들이 막 묶여있고 그렇다.
- 다오: 다음에는 전망 타워에 올라가서 우리가 갈 곳을 찾아봐도 될 것 같다. 밀집된 곳이 다 보이기도 한다.
- 짱가: 공동으로 움직이기 좋은 곳은 천변이 좋은데 광주천 연구모임이나 모니터링하는 사람들과의 시선과는 달라야 하니까 시선의 다름이 필요하다.
- 철: 사진도 저보다 잘 찍는 사람도 있으니. 다음엔 고프로로 찍어봐야겠다.

향후 일정

- 22.12.22.(목) 그룹 회의 진행





연구 주제

동기부여

[그룹연구 3차 결과보고]

연구 일시: 22.12.22.(목) 14:00~18:00 (총 4시간)

연구 내용

- 노트의 내용을 바탕으로 회의 시작

• <랩장 평가의 노트>

- 어떻게 동기부여를 가지게 할 것인가
- 진짜 물리적 시선, 실제 다른 생명체의 시선
- 사진, 영상, 그림, 이야기, 교육, 책
- 생명체 발견하는 감수성 인문적 스토리
- 과학적 장치 만들기
- 두 가지 방법으로 진행해 보면 어떨까

연구 결과

- 평가: 너무 예술적으로 흘러가면 교육적으로 풀어내기 힘들다. 감수성을 그대로 느껴보긴 어려운 것 같다. 우리나라 미션이 주어지지 하는 것이다. 그러나 보게 되면 달라질 것이다. 우리도 발견한 생명체를 보며 느낀 것들이 있다. 감수성으로 다가가야 발견할 것이다. 아이들은 재밌는 과학적 장치로 보면 좋겠다. 새로운 시선들로 보면 좋겠다. 오늘 오면서 약간의 압박이 있어서 정리해 봤다. 다른 팀과의 비교가 있는 것들이 있어서 그렇다. 예술로는 기관과 팀이 다른데 이것은 한 재단에서 팀을 이루기에 비교될 수밖에 없다. 내가 생각할 때에는 다른 사람들이 진도를 뺄 수 있다는 것은 주도적인 누군가가 있다는 것이다. 그렇게 되면 재미가 없어질 수 있다. 계속 생각이 든다. 뭐가 달라야 할까 고민한다. 환경 쪽으로 접근하면 우리가 할 얘기가 없겠다 싶다. 시민예술 프로젝트도 환경운동을 가지고 하기에 겹치기도 한다. 짧은 시간에 우리의 개성을 드러내려면 다른 접근이 필요하겠다. 아까 말했던 두 가지에 포커스를 맞추면 좋겠다. 그 부분을 같이 풀어가면 좋겠다. 다른 시선이나 사물에 관한 책을 읽고 있다. 내가 갖고 있는 고정관념을 깰 만한 책을 읽는데 잘 안 깨진다. 아이디어가 안 올라온다. 재밌는 생각으로 판을 엮고 싶다.
- 노랑: 당해봐야 한다. 다른 생명체의 심리를 이해하려면 그 존재가 되어봐야 한다. 가족이나 부부간의 역할 바꾸기 같은 행동을 통해 각자에게 나의 모습이 어떻게 인식되는지 알게 된다는 것이다.
- 평가: 그런 것을 할 수 있는 방법이 뭐가 있을까 하는 것이 문제다. 게임, 책, 영상이 될 수 있을 것이다. 그 생명체에 감수성에 이입할 수 있는 것은 무엇이 있을까 고민하는 것이다. 비둘기 문제도 우리가 비둘기를 수입해서 키웠다가 이렇게 된 것이다. acc에서 했던 것이 재밌었다. 핸드폰을 들고 장소를 돌아다니면서 장소마다 지정된 영상이나 소리가 나오는 방식이다. 비둘기에 비해 우리가 더 많은 해를 끼친다.
- 철: 만약 비둘기 똥이 향기가 나거나 몸에 좋다면 인간들이 어떻게 받아들일까.
- 평가: 그런 식의 접근도 재밌는 것이다. 아이들이 좋아하는 이야기를 만들어 보는 것이다. 옛날엔 유해한 그런 걸 보고 사람들이 윤이 좋다고 했다. 상어를 보면 윤이 좋다는 그런 얘기들. 사람들 똥은 어떻게 될까. 예전에는 바다에 버렸다.

- 철: 자연이 자연정화를 통해 순환해야 하는데 그 한계점이 인구 10억까지라고 한다. 지금은 80억이 넘었으니 축적만 되어가는 것이다. 핵폐기물은 10만 년이 지나야 한다. 가장 충격적인 것은 핵폐기물을 보관할 수 있는 나라는 딱 한 군데밖에 없다. 유일하게 스웨덴만 처리하고 있는데 그것도 결국은 후대가 처리할 문제로 남는다. 10만 년이면 거의 인류의 역사 아닌가?
- 노랭: 다큐를 보면 뉴욕의 노숙자들이 밀려나 지하 수로에 한다. 그들만의 리그와 사회가 지하에서 만들어지는 것이다.
- 짱가: 짓다가 만 건물에서도 살고 그렇다더라. 미국에선 진짜 못 산다. 미국은 시골에서나 넓은 집에 살지 보통의 사람들은 작은 아파트에서 산다.
- 짱가: 우리가 영상을 만들 때도 카메라가 광주천 안으로 들어간다가 풀숲으로 들어가는 등의 영상을 만들면 좋을 것이다. 그렇게 오디오 자료나 시각자료를 만들어서 보여주면 좋겠다. 구현하기 힘들다면 영상으로만 찍어서 편집할 수도 있겠다. 생명체별로 시선이 전환되거나 도시를 활보하는 고양이의 시선이 된다는지.
- 노랭: 지렁이들도 보면 혼자 있는 것 같지만 몰려있는 것도 있다.
- 짱가: 새의 시선도 아까 말한 대로만 하면 사람들의 집중력이 떨어질 수 있으니 드론이 필요하지 않을까?
- 철: 고프로 카메라에 장대를 연결해서 높이 찍으면 충분히 넓게 나온다.
- 짱가: 다양한 시선에서 우리가 영상을 만들어보면 되겠다.
- 철: 동물이 보는 색이 다르니 시선이 바뀔 때마다 그 동물이 볼 수 있는 색으로 화면을 바꾸는 연출을 하면 되겠다.
- 짱가: 스토리를 정리하면 다음 달에는 무언가 나올 수 있겠다. 감성에 관한 것은 또 다른 분들이 고민해 봐야 한다. 전에 가져온 바람에 관한 책처럼 생명체의 흔적을 워크시트 같은 것으로 표현해본다는지. 어제 불현듯 생각난 게 정리가 돼서 다행이다. 우리 모임의 사람들이 각자의 영역에서 프로이기 때문에 아무것도 안 하면 못 건디는 사람들이 많다. 작업의 퀄리티를 높이지 않으면 못 건디는 것 같다.
- 철: 새의 눈이 양쪽에 달려있으니 카메라 두 대로 양쪽을 찍을까 했는데 찾아보니 고프로가 있었다.
- 짱가: 전문가를 초청해 볼까 했는데 우리의 시간도 부족하고 주제도 방대해서 어렵겠다고 생각했다.
- 노랭: 새에만 관심이 많았는데 다른 생명체가 보이기 시작하면서 어떻게 정리해야 할지 고민이었는데 조금씩 정리해 가는 것 같다.

향후 일정

- 개인 스터디 결과물을 가지고 토의
- 다른 생명체의 시선으로 볼 수 있는 감수성 가지기
- 기술적, 인문학적 활동으로 나눠서 연구 결과물 만들기





연구 주제

생명체 목록조사

[그룹연구 4차 결과보고]

연구 일시: 23.1.12.(목) 14:00~16:00 (총 2시간)

연구 내용

- 카드 디자인을 함께 감상하고 카드게임 룰을 정리
- 추가로 연구할 생명체를 조사
- 식물 중 유해종과 보호종도 추가

연구 결과

- 짱가: <새의 언어>라는 책을 빌려 왔다. 세 가지를 빌려 왔는데 그중 <새의 언어>가 괜찮았다. 우리가 하고 싶은 이야기가 뭘까. 새나 다른 생명체를 통해 전하고자 하는 이야기가 뭘까 생각해 봤는데 동물은 금지와 배제가 많다. 우리는 포용과 환대의 언어였으면 좋겠다. 카드의 역할보다 중요한 거는 디자인을 잘하는 거도 우리 역할이긴 하지만 그런 것들을 종합해서 '어떻게 소개할까'가 미션인 거 같다. 우리는 다음 주에 만나기 전까지 생물체를 조사해 봐야 한다. 우리가 봤던 생물들을 조사했으면 좋겠다. 애네들이 사람처럼 존재하는 거니까 인간의 해석을 달아서 컨트롤하는 인간의 언어가 아니라 개도 우리 친구들처럼 받아들이는 언어로 표현했으면 좋겠다. 예술실에서 카드를 가지고 사람들과 어떤 것들을 해야 할지 고민해야겠다. 그런 언어들을 찾아내서 표현해 주는 게 우리의 역할이지 않나 생각해 봤다.

금지과 배제의 언어, 인간의 해석에 따른 언어가 아닌 포용과 환대의 언어로.

What It's Like To Be a Bird.

생명체 카드 디자인을 맡은 노랭이 그려온 그림을 다 같이 감상했다.

- 짱가: 의외로 새를 탐조하는 사람들이 많았다. 세상에 새를 관심 있게 보는 사람들이 많다는 걸 알았다. 관심이 한 번 생기면 관심이 더 커지겠다. 관심이 생길 계기만 있으면 색다르고 특징도 다른 생명체라 재밌겠다. 우리는 많은 새들을 알지 못했다. 다른 생명이 아니라 다양한 시선으로 본다고 생각했다. 우리는 조금만 시선이 다르면 서로를 비난하는 게 그건 서로에게 도움이 되지 않는다. 세상을 다른 눈으로 보면 모두가 똑같고 평범한데 왜 그럴까 다른 생명체의 시선으로 보는 게 인간에게도 중요한 것 같다. 원앙은 겨울에 깃털도 변하는 걸 이제 알았다. 신비로운 세계로구나를 깨달았다. 누구나 다 내가 하고 싶은, 광주천이나 도시에 봤던 생명체들을 나의 언어들로 표현해 주면 될 것 같다. 여러 언어가 섞여서 하는 것이 재밌을 거 같다. 남은 시간 동안에 생명체들을 조사해야겠다. 온라인보다는 책이 훨씬 정보가 많다. 애정들도 실려있다.

- 다오: 긴긴밤을 다 읽었는데 아주 재밌었다. 모두 다 읽고 얘기를 나눠봐도 좋을 것 같다.

라라가 카드를 이용한 게임 방식을 구상해 왔다.

<카드게임 구성안>

캐릭터 카드 10장.(광주천변 다른 생명체 10종)

캐릭터 당 해설 카드 10장.(생명체 1종당 10장의 특성 카드)

기본 해설 카드 5장(1장의 특성당 생명체 3종 이상이 겹치는 특성 카드)

인간 카드 2장(생태계 수호자, 생태계 파괴자)

game1.

1명의 플레이어가 1장의 캐릭터 카드와 함께 구성된 10장의 특성 카드를 뽑아
1장씩 넘기며 캐릭터의 특성을 해설한다.

다른 참가자들은 플레이어가 읽어주는 특성을 듣고 캐릭터의 이름을 맞춘다.

(그룹) 다른 생명체의 시선으로 보기_결과 보고서(2022년 1월 12일 목요일) 3

game2-1.

여러 명의 플레이어가 각각 1장의 캐릭터 카드를 뽑는다.

참가자 전원의 특성 카드를 모두 테이블 위에 펼쳐놓고 자신이 뽑은

캐릭터 카드에 해당하는 특성 카드를 빠르게 뽑는다.

제일 먼저 모든 특성 카드를 모으는 사람이 승리한다.

game2-2

여러 명의 플레이어가 각각 1장의 캐릭터 카드를 뽑는다

참가자 전원의 특성 카드를 뒤집어 한곳에 쌓아두고 플레이어는 돌아가며 1장씩
뽑은 후 자신의 캐릭터에 맞는 카드는 간직하고 맞지 않는 카드는 버린다.

1회당 1장의 카드만 뽑을 수 있으며 버릴 때에는 1장 이상도 가능하다.

하지만 손에 1장 이상의 카드를 쥐고 있어야 한다.

제일 먼저 특성 카드를 모두 모은 플레이어가 승리하며, 상대가 버리는 카드를 보고

상대의 캐릭터 카드를 유추하여 정답을 맞춰 해당 플레이어를 퇴출 할 수도 있다.

game3.

주사위를 돌려나온 수만큼 말판을 이동한다

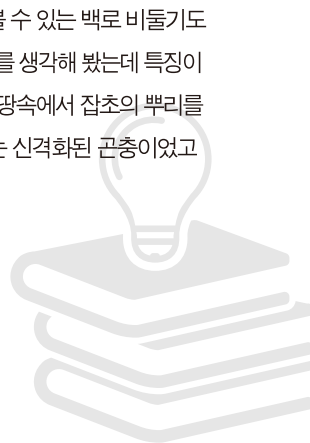
플레이어는 자신이 뽑은 캐릭터가 되어

말판에 나온 지문대로 행동하거나 질문에 대답해야 한다.

도착점까지 상대 플레이어에게 정체를 들키지 않고 도착하면 승리.

생태계 파괴자는 거짓말을 할 수 있다.

- 라라: 최소 세 종류 이상의 게임이 나올 수 있을 거 같아서 정리해 봤다. 저도 누구나 쉽게 바로 볼 수 있는 백로 비둘기도 중요한데 한두 개 정도는 곤충이나 쥐 등이 있어도 되지 않을까 생각이 들었다. 그래서 풍뎅이를 생각해 봤는데 특징이 꽤 재밌다. 풍뎅이가 알을 낳고 번식하고 자라서 잡초도 많이 먹는다. 알을 낳은 상태에서도 땅속에서 잡초의 뿌리를 만든다. 장수풍뎅이가 반들반들하다고 생각하는데 그런 애들은 다 수컷이다. 이집트에서는 신격화된 곤충이었고 왕실의 장식으로도 쓰였다.
- 철: 영화 미이라에서도 그래서 등장하는군요. 그럼 카드에 조커는 뭐로 할지
- 라라: 여기서 인간이 조커로 나와서 게임에서 어떤 역할을 하면 좋을 것 같다.
- 짱가: 조커를 만나면 카드를 다 뺏기는 식으로 하면 재밌겠다.
- 다오: 우리 지난주까지 몇 종류 나왔을까요?



- 짱가: 비둘기 백로 블루길 직박구리 버들치 통사리...
- 철: 우리가 주사위나 말판도 만드는 건지.
- 라라: 이걸 쓰면서 생각해보니까 실제 천변에서 조약돌 같은 걸 주워서 말로 쓰거나 장치로 활용해보면 어떨까 싶다.
- 철: 어젠가 우영카메라 앞 문구점에 갔는데 게임에 쓰는 벨이 있어서 살까 하다 안 샀다. 그 벨소리가 좋더라. 계산할 때도 누르는 것이다.
- 짱가: 다음 주에 그분을 모셔서 천변도 돌아보고 얘기도 해보려는데 공간을 고민했었다. 광주환경운동연합의 새로운 공간이 생겼다. 환경연합의 새로운 건물이 생겼는데 거기서 해도 좋겠다. 거기서 괜찮다고 한다면 어떨까 싶다. 대외적으로도 거기서 하는 활동이 랍살보다는 의미가 있다. 사무처에 전화해서 공간을 어떻게 대여할 수 있는지 물어보겠다. 오늘 올려준 것들을 정리해 보겠다.
- 노랭: 중대백로 쇠백로 물까치 까치 물까치와 까치는 색과 꼬리깃도 다르다. 오리, 왜가리, 비둘기, 직박구리, 잉어, 베스, 피라미, 참새, 갈겨니, 블루길, 붕어, 통사리, 붉은귀거북이, 조강하는 여자, 산책하는 남자, 색소폰 부는 남자, 여기에 백할미새, 비오리, 쥐, 풀 종류 한두 가지와 풍뎡이까지해서 열 개 이내로 해서 더 그럴 것 같다.
- 짱가: 사람들은 조커로서 어떤 역할을 하면 좋을까.
- 철: 사진 찍는 사람도 추가하면 어떨까.
- 짱가: 그러지 말고 다음 주에 오시는 분을 그리면 어떨까 그분이 60정도 되셨는데 직접 제초도 하시고 광주천을 열심히 지키시더라. 만약 좋은 사람 캐릭터가 필요하면 그분을 그리는 걸로. 전에 모래톱을 보니 유해한 풀 하나와 보호해야 할 풀이 있더라.
 보호종 쥐방울덩굴 가시박 풀, 환삼덩굴/유해 종 미역취
- 다오: 나비축제와 산천어축제의 유해성에 대해 설명. 요르고스 란티모스 감독의 더 랍스터 설명. 랍스터가 원래는 50년도 더 산다고 한다. 더 랍스터라는 영화가 있는데 추천한다. 주인공이 랍스터가 되길 바라는데 감독 인터뷰를 찾아보니 랍스터가 오래 살기도 하고 단단한 껍질 안에 연한 속살이 있는 이미지도 재밌어서 그렇게 설정했다고 한다.

향후 일정

- 23.1.19.(목)에 강사분을 모시고 광주천 탐사
- 각자 생명체 데이터베이스를 보완해오기

연구 주제

예술실험 준비

[그룹연구 5차 결과보고]

연구 일시: 23.1.30.(월) 16:00~18:00 (총 2시간)

연구 내용

- 예술실험을 위한 카드세트 제작 회의
- 카드 내용 조정을 위한 의견 나누기
- 예술실험 준비 내용 회의

연구 결과

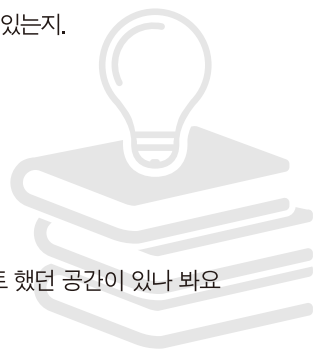
- 짱가: 카드 20세트를 만들기로 했다. 카드놀이 판도 만들면 좋을 것 같다. 세울 수 있는 말판도 제작하는 것까지 얘기했다.
간식이나 대관료를 빼고 한 곳에만 결제하고 진행할 예정이다. 업체는 라라 님이 선정하면 되겠다.
- 라라: 부탁하면 있긴한데 다른 분들도 편한 업체가 있다면 말해주면 좋을 것 같다.
- 다오: 그걸 한 묶음으로 하는 곳은 아는 곳이 없는 것 같다.
- 짱가: 대신 님이 가장 편하게 소통할 수 있는 업체를 선정하는 게 나을 것 같다.
- 라라: 세부내역을 재단에 제출해야 하니 대략 견적을 잡았을 때, 최종 한글파일을 봤을 때 총 105장이 나온다. 거기에 추가로 캐릭터카드를 원형으로 제작하게 되면 24장이 더 들어가니까 실제 인쇄비도 적은 금액은 아니게 된다. 그걸 했을 때 타이트하게 잡으면 200 정도고, 여유있게 잡으면 230정도로 잡으면 좋을 것 같다. 케이스 같은 걸 하게 된다면 박스가 있으면 좋는데 케이스를 제작하려면 내용물이 나온 상태에서 다시 사이즈를 재고 박스를 만들어야 한다. 시간이 더 필요하다. 20개는 만들어주는 업체가 없는데 아크릴은 소량으로 제작이 가능하다. 카드 3분의 2정도가 보이게 담을 수 있는 케이스를 제작하려고 한다. 그럼 한 세트에 250만원이 된다. 간략하게 견적서를 만들어주면 그 업체와 재단과 논의 후 진행하면 되겠다.
- 다오: 전체 세트를 묶을 수 있는 구성이 필요할 듯하다.
- 라라: 그림 규격이 필요하다. 말판은 제작하는 것보다는 지난번에 말했던 것처럼 천변이나 길가에 있는 돌을 활용하는 게 어떨까 싶다.
- 다오: 그게 쓰레기를 만들지 않고 우리 취지에도 맞긴 하겠다.
- 라라: 돌 모양도 제각각이니 가능하다. 게임판이 보자기가 되고 그 보자기로 포장하는 건 어떨지
- 짱가: 그것도 좋을 것 같다. 지난번 유아문화예술사업 때 만들었던 것도 큰 보자기 판이었다. 가방으로도 활용 가능하다.
다오 카드 종이도 친환경적인 소재면 어떨지.
라라 우리가 만들려고 하는 수량의 카드는 한 장씩 뽑아내야 하고 세트가 맞지 않아서 그 종이를 쓸 수 없다고 한다. 동그란 카드는 가능하다. 앞면과 뒷면이 똑같고 수량이 맞아야 한다. 캐릭터카드는 한 장씩 가지고 있는 거라 괜찮지 않을까 싶다.
무지개 아이들은 좋아할 것 같다. 동그란 건 캐릭터를 모으는 느낌이라 재밌을 것이다.
- 짱가: 동그란 카드는 일일이 설명을 넣기 어렵다.
- 라라: 도감처럼 캐릭터카드를 만들고 설명카드는 네모로 만들면 되겠다. 뒷면 비율에 맞추고 크기는 신용카드랑 비슷하데 좀 더 넓적하게 만들 것이다. 네모카드도 반질반질한 느낌보다는 캘리그래피하는 종이 느낌으로 할 예정이다.

- 짱가: 우리가 다음번에 만났을 때는 어떻게 가지고 놀 수 있을지 개발해야 당일에 재밌게 놀 수 있을 것이다.
- 다오: 예산을 여유 있게 잡아서 진행하면 좋겠다.
- 라라: 네모카드만 아크릴에 끼우는 정도로 하고 그 위에 동그라미는 그냥 놓고 보자기로 감싸면 되겠다.
- 짱가: 그렇게 하면 좋겠다. 말판으로 사용할 보자기도 좀 커야 할 것 같다.
- 다오: 설명이나 제작의도를 담은 종이 같은 건 어떻게 할지.
- 짱가: 다오 님이 올렸던 웹 포스터 6번 정도의 정보를 주면 어떨지. 도시 생명체의 시선으로 보는 카드게임 그 정도로 들어가면 좋겠다.
- 라라: 저희 말판은 그럼 어떻게 되는지. 미리캔버스에서 봤던 것처럼 만들지가 문제다.
- 짱가: 우리가 구체적인 것은 나오지 않아서 지금은 광주천을 이미지화하는 것 정도가 가능하겠다. 특방에 마지막으로 올린 사진이 환경연의 공간이다. 영상이나 사진도 어떻게 배치할지 내일 보고 공유하겠다.
- 라라: 당일 12시나 1시까지 장소에 카드를 배송되게 하는 게 나을지.
- 짱가: 그것도 논의해 보겠다. 아마 괜찮을 것이다. 라라 님이 정리된 파일을 올려주면 우리가 뽑아서 미리 해보기로 했었다. 딱지랑 내용이랑 카드랑. 워크숍 전에 파일을 올려주면 좋겠다.
- 라라: 그럼 이번주 목요일 회의시간 전까지 보내도록 하겠다. 회의실에서 뽑을 수 있으니 그렇게 해보면 좋을 것 같다.
- 짱가: 누가 뭘 하는지에 대한 설명은 있어야 할 것 같다. 글로 이야기하고 밑에 웹 포스터를 추가해서 올리면 좋겠다. 그럼 마지막 포스터로 하는 걸로 하고 내용을 정리해서 주면 좋겠다. 시내를 돌았을 때 학동 위까지도 새들이더라. 그리고 노랑님이 올려주신 새 박사 영상을 봤다. 우리가 고민해 볼 수 있는 지점이라 복잡한 마음이 들었다. 남은 시간에 모였을 때는 우리가 그런 얘기들을 했으면 좋겠다. 우리가 전에 모였을 때도 그런 얘기를 할 수 있어 좋았다. 전에 수족관에 갔다 왔을 때 들었던 생각 같은 얘기들을 했을 때 좋았다.
- 다오: 새덕후가 이번에 올린 그 영상은 길고양이가 생태계를 파괴하고 있다는 시점의 영상이다. 전국의 캣맘, 대디들이 밥을 주지 않아야 한다고, 인간이 생태계에 개입한 것이라는 의견이다. 고양이 역시 인간 때문에 태어난 동물이고 책임지는 사람 이외에는 불편할 수도 있는 것이다. 다른 생명에 대해 시선을 가질 수 있는 좋은 영상이다.
- 짱가: 도시의 고양이들의 천적은 인간 말고는 없다고 한다. 중성화도 전체 개체수의 80%가 넘지 않으면 효과가 없다. 그래서 먹이를 주지 않아야 한다고는 하는데 머리로만 알지만 어려운 문제다.
- 다오: 결국 입양 말고는 방법이 없다고 한다.
- 철: 이 부분은 전에 말했듯이 자연 순리대로 두는게 맞다고 본다. 유일하게 태어나서부터 오랜 케어가 필요한 것이 인간인데 그 마음이 동물에게도 투영되나보다. 내셔널지오그래픽에서 본 건데 펭귄 대이동을 촬영 중 펭귄들이 떼죽음을 당할 위기에 처했다. 원칙상 개입하면 안 되기에 제작진이 고민한 결과 펭귄들이 선택하라고 다리만 놔줬다. 그것도 개입이긴 하지만 결과적으로 좋은 평가를 받았다.
- 짱가: 고양이들은 보통 쓰레기통을 뒤킨다. 주택가에서 심각한 갈등 요소이다. 말려놓은 식재료도 가져가고 어려운 문제다.
- 노랑: 어제 삼색 고양이 사진을 찍고 나니 하늘에서 치킨 뼈가 떨어지더라. 까마귀가 먹고 버린 뼈를 고양이가 살점이 있나 살펴봤다. 겨울엔 새들도 먹을 게 없어서 등산객들이 버리고 간 굴껍질을 먹기도 한다. 물까치가 와서 먹는 것을 보았다.
- 다오: 친해진 대표님 집에 갔는데 고양이가 엄청나게 많았다. 그 고양이 말고도 챙겨주는 고양이도 많다고 했다. 강철님

말도 동의한다. 그러나 머리로는 이해하지만 겨울이 지나면 그렇게 챙겨줘도 못 보는 고양이들이 많다.

유해동물로 지정하면 그것도 어떤 빌미를 주게 될까 봐 걱정이다. 안 그래도 동물에 대한 인식이 낮은데 말이다.

- 짱가: 모두가 동의하에 사회적 흐름이 그것을 인정하고 돌아가야 하는데 그런 거 없이 그냥 주지 말라고 했을 때 문제가 된다는 것이다. 그런 얘기를 나누면 좋겠다는 생각이 들었다. 잊그제 글을 쓰면서 생각이 들었다. 예전에 나무 프로젝트했을 땐 새가 보이지 않았는데 이제는 새가 보인다. 그렇게 나무를 수없이 보고 다녔는데 왜 새는 못 봤지 생각이 들었다. 그렇다면 사람들에게 보여줄 수 있는 기회만 만들어진다면 되겠다는 것이다. 나뭇가지도 너무 쳐버리니 새들이 등지도 못 들고 열매도 사라진다. 이렇게 복합적으로 얘기를 전달해야겠다고 생각이 들었다.
- 무지개: 언어가 가진 힘이 있다는 생각이 들었다. 이런 활동을 할 때 어떤 언어를 우리가 사용해야 할지 고민하고 어떤 언어는 지양해야겠다 생각이 들었다. 비장애 학생을 대상으로 장애 인식개선 교육도 하는데 이전에는 이걸 알리는 게 중요하다 생각했다. 교직에 들어가서 장애에 대해 알리는 것에 집중했다. 그런데 아이들에게는 장애라는 말로 교육을 하면 아이들에게는 장애라는 말만 남는다. 저학년 교육할 때는 장애라는 말을 사용하지 않는다. 아이들과 놀아보고 불편함을 아이들이 느낄 수 있게 한다. 서로 다 같이 재미있게 놀라면 어떻게 바뀌어야 할지 질문을 던지는 방식으로 바꿨다. 이런 식으로 같이 살아가는 방법이 중요한 것임을 자연스럽게 알려줬다. 완전히 질적으로 다른 것을 느꼈다. 아이들에게 처음 다가갈 때는 개념이 중요하지 않다. 우리도 유해종, 유해동물 이런 단어들을 배제하면 좋겠다.
- 다오: 그럼 대체할 만한 단어가 무엇이 있을까?
- 무지개: 그게 없어서 고민이다.
- 짱가: 여기서 유해종인 가시박이 미국에선 유해종이 아니다. 우리나라에서는 관찰고 외국에서는 관찰치 않은 것들이 많다. 유해하다는 기준도 그 나라에서 자연적으로는 관찰인데 다른 나라의 풍토에서 불편함을 만드는 것들이 많다.
- 다오: 대체하고 바꿀 수 있는 언어가 생각나지 않는다.
- 짱가: 라라님이 카드에 유해종이나 유해동물 등 그런 단어는 빼는 게 좋겠다. 다 인간의 행동 때문에 초래한 결과이다.
- 철: 어떤 물고기도 외국에서 문제가 된다고 한다.
- 수민: 가물치가 미국에선 생태계를 위협하는 종이라고 한다.
- 다오: 이번 주 목요일도 만나나요.
- 짱가: 이번주 목요일에 만나서 카드를 자르고 뭐든 해보는 걸로. 강철님 영상은 어떻게 되고 있는지.
- 철: 만들려고 찍었던 영상들 모으고 정리하고 있다. 환경연에서 틀 수 있는지.
- 짱가: 안 되면 빔 가져가서 틀면 된다.
- 다오: 총인원이 20명인가요?
- 짱가: 거기 직원들도 있으니 그 정도로 맞추려고 한다.
- 솔원: 노랭님이란 제가 그렸던 그림도 다 전시하는 거요?
- 짱가: 그날 말고 16일 날. 그날은 어느 정도의 공간이 주어지는지 모르겠다. 5층 미디어아트 했던 공간이 있나 봐요 거기지 않을까.



- 무지개: 빛고을시민회관 말고 우리 랩실 있는 건물에 큰 공간에서 한다고 한다.
- 솔잎: 그냥 붙이기는 아까우니 공간에 잘 배치했으면 좋겠다. 이번 모임에는 영상과 게임을 어떻게 할 건지 정하면 되겠다.
세 모둠 정도로 나누고 두 명이 한 팀으로 들어가는 게 더 나을 것 같긴 하다. 카드 안내자와 기록자가 2인 1조로 들어가는 게 좋겠다.
- 짱가: 다음 달은 2월의 첫 시작이니 만나서 이후에 어떻게 할지 정해야겠다. 시간을 어떻게 채울지 계획해봐야겠다.
- 다오: 9일에 최소 여섯 시간은 채우고 온오프를 병행하면서 하면 되겠다.

향후 일정

- 다음 모임 때 카드를 만들어 보고 게임을 개발
- 예술실험 활동 계획
- 카드로 할 수 있는 게임을 구상



연구 주제

예술실험 기획

[그룹연구 6차 결과보고]

연구 일시: 23.2.8.(수) 10:00~13:00 (총 3시간)

연구 내용

- 예술실험활동 계획 회의
- 창의예술랩 소감 나누기
- 무지개가 만들어온 카드 게임 진행

연구 결과

- 짱가: 노랭, 무지개, 솔잎이 모둠을 이끌어가자. 카드를 어떻게 활용할 것인가는 시민의 참여로 만들어가면 좋겠다. 그게 효율적이다. 사람들이 피드백을 주면 더 풍성해질 것이다. 외부의 시선에서 더 신선한 아이디어로 얘기해 주지 않을까.
- 철: 카드 문구를 보면서 생각난 게 이걸로 오늘의 운세를 봐도 좋겠다. 쪽 펼쳐놓고 뽑아서.
- 짱가: 카드는 세트를 맞췄다. 새9, 물8, 수달, 식물3, 사람3, 캐릭터3, 설명카드 18개. 설명카드는 5장씩 총 99장이다. 무지개님은 카드를 가져간 날 어떻게 했는지 궁금하다.
- 무지개: 생명체에 대해 몰라도 대략할 수 있더라. 애들한테 설명하지 않고 나눠줬다. 애들은 글을 보는 게 아니라 그림을 본다. 그림을 보고 차이를 한눈에 알아봤다. 그냥 다 늘어놓고 했다. 개수가 많았지만 세 명에서 하니까 순서가 금방 오고 좋았다.
- 다오: 7명에서 하기에는 안 좋긴 했다.
- 무지개: 카드를 봐서 가지고 있는 것 중에 같은 동물일 거 같은 것을 찾고 두 마리의 친구를 사귀는 것이다. 사귀고 싶은 친구 두 마리를 앞에다 놓는다. 순서대로 두 마리 친구들을 초대하는 것이다. 같은 것 같은 카드는 같이 내놓고 일단은 그렇게 했다. 한 장씩만 내려놓는 것은 협의가 필요하다. 애들 보고 초대할 친구를 읽어주고 이 친구가 누구일 것 같은지 찾는 것이다. 다섯 장이 채워지면 캐릭터 카드를 가져올 수 있는 것으로 했다. 무지개가 만들어 온 카드 게임 시연. 문장 카드 세 장만 모으면 캐릭터 카드 가져올 수 있는 것으로, 평화적인 알아가기 게임. 나중에 내가 가진 생명체 카드가 발견되면 서로 카드를 그냥 주면 됨.
- 다오: 그냥 주면 안 되겠다. 교환해야겠다. 그냥 주면 게임이 안 될 것 같다.
- 무지개: 애들은 그냥 주기도 했다.
- 철: 이미 만들어진 것에선 추가해도 될 것 같다.
- 짱가: 내려놓는 카드가 자기 얘기를 하는 것 같고 취향을 말하는 것 같아서 좋았다. 카드 한 개를 오픈해서 한 명씩 나눠 주고 소개하는 시간을 가진다. 이 카드가 오늘의 당신입니다.
- 다오: 미션 같고 괜찮네요.
- 짱가: 내일 잠깐 기다리는 동안 오늘의 당신에 대해서 알아보고 우리에게 대한 설명하고 그동안의 과정 설명하는 시간을 가지면 되겠다. 생명체 카드 만들긴 했지만 어떻게 하면 사람들이 생명체에 대해 관심을 둘, 재밌게 알아갈 수 있는 방법을 모색하는 것이다. 모둠별로 이 게임이 가장 재밌었다 하는 것을 발표해 주면 된다. 모둠별로 나눠져서 카드를 가지고 게임을 해보고 총 4세트를 오픈해서 진행하자.

- 무지개: 동물을 알아가는 방법 중 어떤 게 있을까. 처음부터 놀이방법을 제시할 필요는 없을 것 같다. 우리의 방식은 대안으로 가지고 있으면 되겠다. 모둠에 저희 빼고 세 명이 들어오는 건지.
- 짱가: 모이는 거 봐야 알 거 같은데 모둠별로 세네 명 정도일 것이다. 골고루 모으면 좋을 것 같다. 막막하긴 하지만 어른들이니까 뭐든 나올 것 같다. 게임 아니더라도 활용할 수 있는 다양한 방법들을 논의하면 된다. 이렇게 진행하고 발표한 다음에는 전문가들을 모시고 어떤 부분이 부족한지, 틀린 내용은 없는지 확인하는 시간을 가진다. 수민님은 마지막 발표 때 집중해서 기록해 주면 된다. 그리고 10일 날 전체 과정과 결과물에 대한 PPT를 내라고 했다. 개인이 주로 어떤 활동을 했는지, 어떤 변화가 일어났는지, 어떤 책들을 읽었는지 말해주면 좋겠다. 저는 일상에서 다양한 것들을 찍게 되고 관심이 생겼다. 예전엔 잘린 가로수만 봤었는데 다양한 생명체의 터전이라는 것을 알게 됐다. 직박구리가 부지런하게 왔다 갔다 하는 것이 보인다. 나무를 자른다는 것은 개들의 삶의 터전이 사라지는 것이다. 시선이 확장됐다.
소감을 나누고 짱가가 기록하는 시간을 가졌다. 처음으로 소감을 나눠보는 시간이었다. 대부분 같은 생각과 마음을 가지고 있었다. 시선이 확장되었고 도시의 생명체에 관심과 사랑이 생겼다.
- 수민: 이번 기회를 통해 광주천의 생명체들에 대해서 알게 되어 좋았다. 다른 생명체의 시선으로 보는 것에 어려움을 느꼈고 나를 기존의 시선과 다르게 세팅하는 과정이 생각보다 오래 걸렸다. 기록하고 정리하면서 모임 회의 시간에 나누었던 대화들이 흥미롭고 즐거웠다. 매주 오늘은 어떤 이야기들이 나올지 기대되기도 했다.
- 짱가: 이 활동이 다양성을 이해하게 되는 첫걸음이 될 수 있을 것이라고 생각한다. 이것은 우리가 단기간에 열심히 해서 될 일이 아니고 그 기간에 우리가 할 수 있는 최선의 방법은 관심과 애정을 가지고 지켜보는 것이 최선이었다. 다 연결이 될 수 있겠다. 즐겁게 유연하게 놀며 쉬며 하며 만들어지는 동기부여가 핵심이다.
- 다오: 다음 버전은 다른 생명과 다른 생명이 만나는 것도 좋겠다. 우리가 실험 프로젝트같이 어린 친구들을 만나서 인간의 시선 자체를 넓힐 수 있는. 시선이 확장돼서 다른 것들을 읽어내는 게 재밌었다.
- 무지개: 비둘기를 싫어했다. 시골에서는 고양이가 꼬미철에 우는 소리가 힘들었는데 계속 보게 되고 보면서 알게 되고 하면서 싫은 것보다는 미안한 감정을 갖게 되었다. 미안하니까 좋아하는 감정을 갖게 된다. 아이들도 그런 시선으로 볼 수 있는 경험들이 필요하겠구나 했다.
- 솔 앞: 무지개 님이 좁에서 장애를 가진 사람도 행복할 수 있다는 얘기를 했을 때 타자의 시선으로 보고 계시구나 이런 생각을 했다. 제 조카가 자폐스펙트럼을 가지고 있다. 애가 중학생인데 신경 써서 돌봐야 한다. 장애를 가졌지만 그 아이의 입장에서는 행복한 부분도 있을 것이라 그 얘기가 와닿았다.
- 무지개: 예전에는 장애가 있는 사람들이 집 밖에서 안 나왔었다. 지금도 이런 애를 뭐 하러 데리고 나왔느냐 이렇지 않나. 이런 시대를 살았는데 만나서 교육하다 보면 어른도 변하고 아이들도 변화한다. 애들이 더 잘 알게 된다. 장애는 장애가 있다는 명칭 자체로 씩워서 보는 경향이 있다. 어른들은 장애가 있는 애들이 수업을 방해하면 안 된다고 생각하는데 아이들은 함께 지내면서 오히려 그 친구를 이해한다. 문제 행동을 해도 조금 있으면 괜찮아질 것이라고 말한다. 동물도 그렇다는 걸 알았다.
- 다오: 장애라는 단어의 쓰임에 관해 사회 전반에 공감하는 말이다. 페미니즘 공부할 때 페미니즘이라는 단어가 이미 오염된 단어라고 생각한다. 2030 세대들을 공정과 공평에 미쳐있음에도 그것을 페미니즘이라는 단어로 설명하면

거부감을 느낀다.

마찬가지이다. 한국사회에서 장애를 경험한 시선이 이미 오염되어 있다 보니 막이 씌워진 느낌이다. 민감하거나 부정적인 생태 파괴, 교란 말고 어떤 언어를 이용해야 할까. 오염된 언어를 쓰는 게 어떤 것을 설명할 때 좋은 것은 아니다. 다른 단어로 교체할 수 없을까 그런 생각이 들었다.

- 짱가: 조사하면서 느낀 건데 베스와 블루길 다른 것들도 다 우리가 데리고 온 거다. 생태교란 종이라고 데려온 것도 다 우리가 데려온 것이다. 자연스러운 것들을 자연스럽지 않게 만든 것 때문에 인간이 배로 힘든 일을 겪고 있는 것이다.
- 다오: 우리 결과 발표 때 영상이 어느 정도 길이면 발표하기 좋을지.
- 짱가: 우리 눈 펄펄 내리는 날 그런 사진들 꼭 넣었으면 좋겠다.
- 다오: 광주천 탐방하고 카드 만들고 게임 만들고 했던 것들을 영상에 넣으면 되겠다. 지금 생각해도 이게 참, 말로 설명하기 어려운 프로젝트이다. 원래는 참여 안 하려고 했다. 여전히 들어도 모르겠다고 생각했는데 랩장들이 이렇게 생각했다는 제안을 발표하는 PT를 듣고 순위를 정해서 넣었지 않나. 그렇게 매칭되어 여기까지 왔다.
- 철: 나 같은 경우는 팀 균형을 맞추려고 하는지 촬영하는 분이 다른 팀에 있어서 여기에 오게 됐다. 낯선 사람과의 만남에서 시너지를 내려고 한다는 취지에 끌렸다.
- 무지개: 게임 아이디어라는 건 친구가 형성되어야 나온다. 만나자마자 하면 안 오고 몸풀기처럼 무언가 나와야, 정말 안 되면 아이 엠 그라운드라도 하는 게 어떨까. 앉아서 하는 걸로는 마음이 풀어지기 힘들다.
- 짱가: 나영석 피디가 찾아가서 게임하는 유튜브 채널처럼 게임을 준비해야 하나. 나눠준 카드를 읽어보고 나랑 비슷하다. 호감이 간다. 이런 걸 엮어서 얘기해도 좋겠다.
- 무지개: 앉자마자 뭔가를 하는 게 누구는 편하지만 어떤 사람은 편하지 않을 것 같다.
- 다오: 게임하려면 텐션을 올려주는 과정이 필요하다. 카드를 가지고 자기소개하면서 평소에 불러보지 않은 단어들을 불러보는 효과도 있을 것이다.
- 짱가: 시간이 되면 광주천 뒤편부터 끝까지 한 번 가볼까 생각해 봤다. 시작을 어디로 해야 할지 모르겠다.
- 노랭: 15일에 그림 백범 김구 기념관에서 만나면 되겠다.
- 짱가: 이번 주는 12일 9시에 줌으로 만나자.
- 무지개: 내일 주사위나 돌도 가져올까요? 카드게임용 매트도 있으니 가져오겠다.

향후 일정

- 예술실험 준비하기
- 예술실험 날 함께 해볼 활동 구상해 보기
- 창의예술랩 참여 소감 작성



연구 주제

예술실험 진행방

[그룹연구 7차 결과보고]

연구 일시: 23.2.9.(목) 13:00~18:00 (총 5시간)

프로젝트 실행 내용

- 다른 생명체의 시선으로 보기 카드 게임 만들기 워크숍 진행
- 전문가와 자문회의 진행
- 예술실험 준비

프로젝트 실행 결과

<카드놀이 워크숍 일정>

1:00~1:50

연구원 미팅, 워크숍준비

2:00~2:10

참여자 오는 순서대로 새별 다른 생명체 전달과 자기소개를 위한 숙지 요청

2:10~2:30

창의랩, 다른 생명체 시선 연구 랩에 대한 간단한 소개 및 영상보기, 워크숍 순서안내

2:30~2:50

다른 생명체로 자기 소개하기

2:50~3:00

워밍업 게임과 모듈배치

3:00~3:40

카드놀이 진행

3:40~4:00

모듈별 발표 및 소감 나누기

4:00~5:00

전문가 피드백, 공간정리

5:00~6:00

짱가의 PT로 대망의 예술실험을 시작했다. 우리의 활동을 기록한 영상을 먼저 함께 감상했다. 랩 소개, 구성원 소개가 끝나고 각자 뽑은 카드로 자신과 비슷한 점을 빚대어 자기소개 했다. 이후 카드 안내, 카드 구성을 안내했다. 어떻게 놀면 좋을지 함께 자유롭게 얘기해 보는 시간임을 안내했다. 주사위나 다른 도구도 이용하고 보드판과 말판도 이용해 보자고 했다.

〈참여해 주신 분들의 의견〉

카드 디자인이 잘 안 보이고 가독성이 떨어진다.

카드를 익힐 시간도 필요하다.

내용은 다 익히기 힘들지만 어떤 생명체들이 있는지는 익히기 쉬울 것 같다.

빙고 놀이를 해도 좋겠다. 캐릭터 카드를 두 장씩 놓고 뒤집어서 맞추기 놀이 제안.

기억력 위주 게임이 되면 안 좋다.

카드가 많다는 의견.

카드 설명을 한 장에 다 넣고 스토리와 주인공을 만들어 보드게임처럼 만들어 보기.

〈게임 제안〉

세 명이 하는 게임으로 내 카드를 털어내는 게임. 추리해서 맞춘 카드를 가져가는 방식으로 특징과 설명을 적어놓은 종이 필요하다. 질문지가 될 수도 있다. 특징을 알아가기 좋은 게임이다. 내가 설명하고 나머지 친구들이 가져가는 것이다. 진행자 있는 게임. 내가 카드를 읽어주면 찾아서 가져가는 방식.

제작해 온 게임판에 있는 그림과 카드를 맞춰보기, 스피드 게임, 자기 자리 찾아가기, 빨리 놓기.

하나, 둘, 셋 하면 내려놓고 가장 먼저 내려놓은 사람만 게임판에 내려놓을 수 있음. 늦은 사람은 회수.

다섯 가지 색을 나눠서 카드에 힌트를 넣자. 블리츠 게임을 응용한 것.

〈모듬별 발표〉

1. 설명 게임으로 카드를 전부 쌓아놓고 순서대로 돌아가며 다섯 장씩 설명을 읽어준다. 어떤 생명체인지 맞추는 사람은 캐릭터 카드를 가지고 온다.
2. 동그라미 캐릭터 카드 중 세 개를 가져와서 먼저 판에 있는 그림에 맞는 그림을 빨리 놓는 게임.
3. 수생 육지 나눠서 피라미드를 만들어 놓는다. 캐릭터 카드를 대각선으로 구역을 나눠서 수생생물, 육지 생물로 나눈다. 이렇게 캐릭터 카드를 위치에 맞게 배치한다. 게임 카드 구역에 카드를 8장씩 놓는다. 주사위를 카드 위에 놓아두고 주사위를 굴러 나온 수만큼 옆으로 이동한다. 카드를 뒤집고 설명에 맞는 캐릭터 카드를 찾아서 가져온다. 다음에도 같은 카드가 나오면 팽.



〈워크숍 참여 소감〉

- 우리 가족들 만나는 기분이었다. 마지막 넷째 주 일요일, 광주천을 구역을 나눠 탐방을 간다. 9시에 구간별로 안내하니 많은 참여 바란다.
- 생명체 모두를 알지는 못했지만 몇 가지는 확실히 알게 돼서 좋았다. 차장님의 부탁으로 참여하게 되었다.
- 오늘 친구를 잘 뒤서 따라왔는데 예전에 이 분야를 공부한 적이 있어 반가웠다. 잘 모르는 특징을 알게 되어 재밌었고 게임을 만들어 보는 게 재밌었다.
- 생물 다양성에 대한 관심이 적고 소비를 좋아하고 도시를 좋아하지만 오늘 광주천에 여러 다양한 생물들이 살고 있구나 알게 되어 좋았다.
- 요즘은 새 박사 유튜브 채널 등 다양한 매체가 많은데 저의 경우엔 어렸을 때 환경스페셜 다큐를 보고 동물에 관심을 가지게 되었다. 여러 사람이 주변에 있는 생물부터 알아가게 되더라. 저도 광주천 조사하며 여러 생물들을 보게 되었다. 이런 활동가분들과 시민단체가 나서서 우리 주변에 어떤 것들이 얼마나 살고 있다고 전달하는 게 의미 있다고 생각된다.
- 오늘 접한 생물들이 많이 생소하다. 이런 프로그램이나 시민단체에서 활동하는 것들을 보면 조금씩 환경이 주목받는 생각한다. 좀 더 환경을 알릴 기회가 많아지면 좋겠다.
- 광주천에 있는 동식물이 다양하다는 것을 자연스럽게 알게 됐고 카드와 게임을 만드는 것 자체가 굉장히 신선했다.
- 예술과 기후위기, 환경과의 만남이 더 자주 만들어져야 하고 그래서 예술이 우리의 삶(기후위기) 속으로 더 가까워져야 한다. 우리는 모두 예술가가 돼야 한다.
- 짱가: 창조하는 것이 쉽지 않은 과정이다. 그렇지만 사람이 가진 있는 창의적인 상상력들을 믿는다. 예시를 보여주면 벗어나기 어렵다. 막상 시작하면 재미와 상관없이 무엇이든 하더라. 게임으로 무언가를 따내고 승부를 가르기 보다는 공부하고 호기심을 가질 때 카드를 매체를 흥미롭게 생각한다. 꾸준히 공부하여 재밌는 것들을 개발하도록 하겠다.



〈전문가 자문 내용 피드백, 오류 사항〉

왜가리 쇠백로 백로가 있는데 중대백로가 맞다. 백로라는 종은 없다. 같은 과에 속한다. 설명이 겹친다. 셋 다 해당할 수 있는 내용. 오리 같은 경우 광주천 생태를 대표할 수 있는 오리를 추가하는 게 낫다. 왜가리, 쇠백로 등. 백할미새는 우리나라에서 알락할미새로 묶였다. 나무에 있는 비둘기는 멧비둘기가 맞다. 밖에 많은 건 집비둘기. 도시환경에서 왜 비둘기가 많아졌나. 새끼들을 먹이기 위해서, 종 개체군이 보존되기 위해서는 단백질원이 필요. 도시에서 적응해 살아가기 위해서는 집터, 둥지 터, 먹이원 필요. 도시에는 나무가 없어서 산림성 조류는 사라짐. 집터는 많은데 곤충이 없음. 참새는 개체 수가 줄어듦. 비둘기는 집터가 절벽. 이것은 아파트의 콘크리트로 대체. 비둘기는 먹이를 먹고 토해서 먹이를 줌. 도시환경에서는 먹이를 공급하기 용이. 여름에 알을 낳지 않는다는 설명이 틀림. 곤충이 없는 겨울에도 온도 유지만 된다면 겨울에도 알 낳기 가능. 붉은귀거북은 육식성 포식자이다. 남생이는 살아있는 것만 사냥한다. 백할미새는 참새목은 맞다. 분류할 때 종, 과, 목으로 올라가며 나누어진다. 할미새는 할미새과이다. 목이랑 과 단위는 다른 것이다. 생태계 파괴 종은 틀린 말이다. 생태계 교란종이라고 한다. 수달은 보호종이긴 하지만 전국적으로 개체수는 많다. 멸종위기 야생동/식물이 아니라 멸종위기 야생생물이 맞다. 멧비둘기가 눈이 빨강다. 도움당기 없이 바로 날 수 있다는 말이 반은 맞다. 비둘기는 가슴근육으로 날아다닌다. 오래 날지 못한다. 비효율적으로 날아다닌다. 비둘기는 이소, 즉 둥지 밖을 나오면 성조라고 함. 새끼들은 처마 밑 배수구에 둥지를 많이 튼다. 높은 곳 처마. 광주천은 다리 밑 사이사이에 있음. 비둘기는 30일 정도 둥지에서 새끼를 기르. 비둘기는 색이 다양. 우리나라에 들어온 비둘기는 올림픽 때 중동에 들어온 종류. 유전자가 다양함. 멧비둘기는 똑같은. 유전자가 보존됐다. 비둘기는 색 유전자 변이가 심하다. 멧비둘기는 나무 위에만 집을 짓고 산다.

새들이 왜 광주천에 많이 사는가? 피난처가 되기 때문이다. 다른 도시공간은 그런 곳이 너무 없기 때문이다. 그런 공간이 많으면 더 행복할 것이다. 광주천을 대상으로 하는 것이 좋긴 하다. 강의할 때는 전남대를 많이 얘기함. 전남대가 넓은 녹지, 생태 환경이 잘 조성되어 있다 보니 정말 많은 새가 오가고 상상도 못 할 새들이 오기도 한다. 새들이 이동할 때 한 번에 날아가기 힘드니 도심의 녹지에서 쉬었다 가는 것이다. 이런 활동이 그런 의미에서 왜 광주천의 생태와 생태 다양성을 보존해야 하는가 시사하는 바를 만들어 준다.



- 전달해 준 메모 내용

1. 피라미-갈겨니

백로-쇠백로-왜가리는 생태 지위가 겹친다.

오리류는 흰뺨검둥오리, 쇠오리, 청둥오리, 원앙

1. 명칭 문제

백로 -> 중대백로

백할미새 -> 알락할미새

비둘기 -> 집비둘기

1. 오설명

- 할미새는 할미새과

- 비둘기는 여름에도 알을 낳음

- 붉은귀거북 : 커서 채식하지 않음. 육식을 함

1. 광주천이 없다.

광주천의 생태적 특성에 대한 설명이 부족



예술실험 “예술실험”은 랩별 연구 내용을 토대로 다양한 형태로 구현해 보는 일종의 모의실험입니다.

• **실험명** | 다른 생명체 되어보기(시시각각 카드놀이)

- 시시각각(市視各覺)은 도시 내에서 각자 개인이 보는 눈을 뜻한다.
- 즉, 하나의 생명체를 보더라도 각각의 눈이 다르다는 의미를 담았다.

• **기간** | 23.2.9.(목)

• **장소** | 광주환경운동연합

• **주요내용** |

- 1.1. - 광주천을 중심으로 살아가는 도시생명체 카드 ‘시시각각’을 활용한 시민참여 카드놀이 워크숍
- 1.2. - 연구를 통해 개발한 ‘카드놀이’의 게임방법 및 카드내용 등에 관해 환경전문가로부터 피드백받는 워크숍 마련





에필로그

광주천의 생명체에 대해 알아가면서 우리도 자연스럽게 관심과 호기심이 생겨났다. 다른 사람들도 다르지 않으리라 판단했기에 우리처럼 관심을 가지게 하기 위한 매개체가 필요했다. 광주천에 사는 생명체로 카드를 제작하고 재밌게 가지고 놀 방법을 연구하기 위한 워크숍도 진행했다. 성과 공유회 전날 마지막 모임을 했다. 우리는 회의를 마치고 광주천으로 나갔다. 그동안 봤던 비슷비슷해 보이는 새들은 다 다른 이름을 가지고 있었다. 좁고 얇은 물에서도 수많은 생명이 살고 있었다. 관심을 가지게 되니 사랑하게 되었고 다양한 생명의 눈으로 보는 것은 다양함을 인정하고 배우게 되는 계기임을 알게 되었다. 시선의 확장은 인식과 세계의 확장이었다. 모두에게 변화가 일어났다. 우리가 그랬던 것처럼 많은 사람이 관심을 가지게 되길 바르게 되었다. 겨울의 끝에서 인사를 건넸다. 봄이 오면 다시 만나자고 했다.



시민^{걸음} 탐구생활

랩 기록

랩소개 · 참여 연구진 소감 · 프롤로그 · 연구일지 · 예술실험 · 에필로그

시민걸음 탐구생활



랩 소개

서로 다른 8인의 관점으로 아토크래피(A/r/tography) 연구를 하고 세상의 변화와 일상에서 지속적이며, 실천 커뮤니티를 통한 협력적 방법을 추구해가는 랩(Lab)입니다.

※ 아토크래피(A/r/tography)는 최근 부상하는 예술기반연구(Arts-Based Research)의 한 형태

연구 기간

22.11.16.(수)~23.2.28.(화)

회의 횟수

총 13회 (매주 금 19:00~22:00)



양호 확장가능

문화예술교육프로그램(안)

1차년도(2022)에 다양한 시점을 통한 걸음에 대한 탐구(아토크래피를 통한 랩) 토대로 문화예술교육프로그램 확장될 수 있는 가능성 확인

* 아토크래피 : '결과중심'보다는 '과정중심' 연구과정.

연구의 과정 속에서 예술의 영향과 수행력 측면을 강조

▶ 프로그램으로 기획, 운영 교안 개발

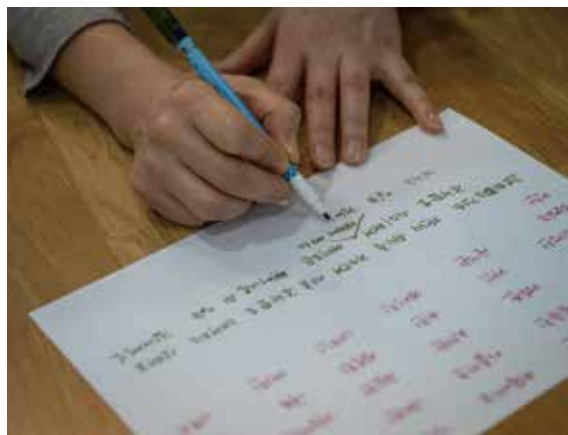
- 프로그램명(안) : 걸음-형용사-언어의 확장

- 내 용 : 다양한 형용사로 걸음을 표현하게 하여

오감을 자극하는 문화예술교육프로그램으로 심화 확장

⚙️ 참여 연구진 (8)

이름	역할	활동분야	한줄소개
오주현	랩장	#음악치료 #표현예술치료 #문화학 #예술치유	예술, 예술치유, 공동체 등의 키워드로 활동하고 있는 예술치료사입니다.
윤혜정	책임연구원	#예술교육 #음악 #연극 #퍼포먼스	일상과 예술 사이, 예술가와 비예술가 사이, 학생과 선생님 사이를 탐구하고 있는, 티칭 아티스트입니다.
김나라연	참여연구원	#시각 #섬유패션 #디자인, #예술 #한복 #지속 가능한 실험	시각, 섬유 패션디자인을 통해 예술과 과학, 문화 등의 다양한 분야를 융합 시키는 디자이너입니다.
김주영	참여연구원	#문화인류학 #공간 #5.18	문화인류학을 바탕으로 디지털 공간과 문화를 탐구하고 있으며, 5.18민주화운동 관련 업무도 수행하고 있습니다.
박정은	참여연구원	#건축학 #커뮤니티환경 #교육	도시의 가로와 실내 환경에서 사람들이 쾌적하게 느낄 수 있는 커뮤니티환경을 만드는 일에 관심이 있으며 '내가있는공간' 연구소를 운영하고 있습니다.
송진주	참여연구원	#문화예술기획 #전시기획	시각예술 부문 전시 및 교육 등 다양한 문화예술 프로그램을 기획하는 문화예술 기획자이자 큐레이터입니다.
정다운	참여연구원	#의학 #인지학 #발도르프교육예술 #음악치료	인지학을 기반으로 하는 의학, 교육, 농업, 건축에 관심을 가지고 알아가고 있는 가정의학과 의사입니다.
정란	참여연구원	#사진 #영상 #문화예술교육	사물과 공간을 탐구하고 기록하는 사진가입니다.



☞ 참여 연구진 소감



[오주현]

걸음을 통한 감각 깨우기 작업을 온전한 존재감으로 연결시키고, 자본주의에서의 통제된 우리가 걸음을 통한 내적 변화에 대하여 사유한다. 진정한 나의 감각의 걷기에서 시작 시작된 길, 마을, 도시로의 변형과 창조가 가능함은 일상의 걷기를 통합이고, 개인은 물론 공동체의 치유적 요소로 작용할 수 있음을 표현한다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

걷기를 통한 몸과 마음의 변화에 대한 관찰 및 치유적 탐구



[윤혜정]

개인적으로 주요한 리서치 주제인 '걷기'를 이번 창의랩을 통해 '다양한 분야의 연구자들'과 함께하면서 '새로운 관점들'에서 탐구할 수 있었다. 시간성, 흔적, 궤적, 서사, 시각화, 공간 등과 관련한 다른 연구자들의 주제를 통해 개인 리서치인 '걷기의 리듬'을 보다 다양한 시선으로 바라볼 수 있었다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

“일상 걷기 자체가 음악이 될 수 있을까?”

“걷기라는 움직임을 소리로 재창작하는 것이 아니라, 걷기라는 움직임 그 자체가 음악이 될 수 있을까?”

“(일상이 쌓여서 이루어내는) 일상 걷기 음악이 개인의 역사와 잔영을 기록할 수 있을까?”



[김나라연]

이번 시민길을 탐구생활에 참여하면서 생각지도 못했던 부분들을 발견하게 되었다. 주제에 맞춰 실험을 위해서 실제 거리를 걷는 일이 잦아졌다. 그러다 보니 안일하게 살아가던 내 발, 내 신체 감각의 소리에 귀를 기울이게 되었다. 더 나아가 나에서부터 시작해 내 주변, 내가 살아 숨 쉬는 이 도시 속의 잊혀가던 가치를, 내 분야인 디자인으로 융합 발전시킬 기회였다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

- 1) 도시환경에 따른 장애인·비장애인들 걸음 및 이동 편의를 고려.
- 2) Shape of steps 심화 연구: 걸으며 통증 부위에 따른 신발 디자인, 옷차림에서 느낄 수 있는 걸음의 차이.
- 3) 찰나의 순간 탐닉: 음악의 유무, 동행자의 유무, 날씨의 변화에 따른 걸음의 변화.



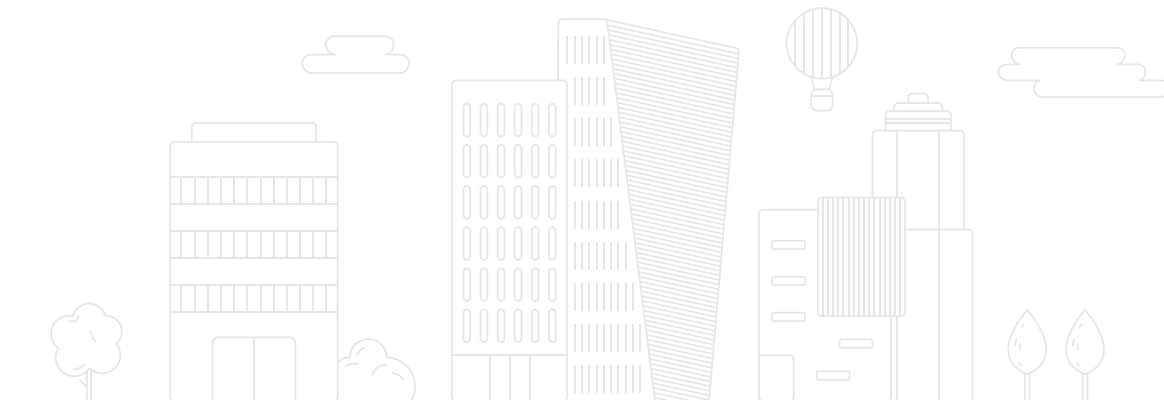
[김주영]

일상을 탐구하는 것은 익숙하기 쉽게 지나치고 있던 것들을 (재)인식하게 해준다. 그렇기에 걸음에 대해 탐구했던 이번 활동은 매일 하는 무의식적 행동인 걸음이 가지고 있는 의미와 힘에 대해 깨닫게 해줬다. 특히 '리듬'을 키워드로 다양한 관점들을 통해 걸음을 살펴볼 수 있었다는 것이 가장 좋았다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

“걸음에 대한 예술적 경험들을 정치적 의미로까지 확장시킬 수 있을까?”

걸음을 비롯한 일상 속의 활동들에 대한 고찰과 재인식해 보기.
나아가 이를 통해 도시공간을 탐구해 보기.





[박정은]

걷는 것이 조금씩 좋아지는 시기에 시민걸음탐구를 하면서 걸음걸이가 더욱 깊어졌다. 걸음탐구는 인생탐구와도 같았다. 누구나 걸지만 저마다 다른 걸음걸이를 걷는다. 어느 길을 걸을지, 누구와 함께 할지, 걷는 것을 어떻게 받아들이지는 운명일 수도 선택일 수도 있지만 순응하기로 한다. 다만 이 순간의 걸음을 계속 탐구하면서 걸어보는 것이 더 즐겁지 않은가 생각한다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

연구를 통해 확장된 걸음과 길에 대한 인식과 표현을 도시 공간으로 발전시키고 싶다. 예를 들어 촘촘한 걸음으로 걷는 기억 속의 길, 딱딱 딱딱 걸음을 유도하는 공부의 거리와 같은 길을 우리 도시 어느 곳인가 어떠한 방식으로 만들면 좋을지 탐구해 보고자 한다.



[송진주]

매번 특정 목적만을 위해 무의식적으로 행한 '걸음'이 단순한 신체 움직임 이상의 의미를 가지고 있다는 것을 이번 랩 연구과정을 통해 경험할 수 있었다. 처음에는 보편적이고 당연한 행위를 연구한다는 점에서 어떻게 연구해야 할까 접근 방법부터 난감한 부분이 있었지만, 랩 연구를 통해서 사람들은 걸음의 보폭, 속도, 모양, 방향 등 저마다 다르며 걷는 과정만으로 각자의 정체성과 함께 나 자신을 섬세하게 이해할 수 있는 근본적인 움직임이 될 수 있다는 것을 깨달았다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

‘의식적’인 걸음이 주는 일상의 변화.

하루에 30분이라도 매일 걸었을 때의 나, 내가 원하는 걸음 형태로 의도하여 걸었을 때 나의 신체 및 성격, 느낌 등 걸음이 실질적으로 내게 어떤 변화를 주는지 면밀히 기록해 보기.



[정다운]

다양한 관점의 사람들과 흥미로운 만남, 생소한 작업들에 대한 신기함, 일이 매끄럽게 진행 되도록 서포트해 주시는 분위기가 좋았고, 평소 익숙한 주제라고 생각했던 “걷기”를 좀 더 양하게 인식하는 계기가 되었습니다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

걷기 정의 내리기 활동; 연구 전 걷기의 한 단어 나타내기 해보고 관련 예술 작품(글, 그림, 사진, 영상, 음악 등) 리서치 하고 모방해 보기 등의 작업 진행 후, 다시 한 단어 나타내기 해보아 변화가 있는지 살펴보기.

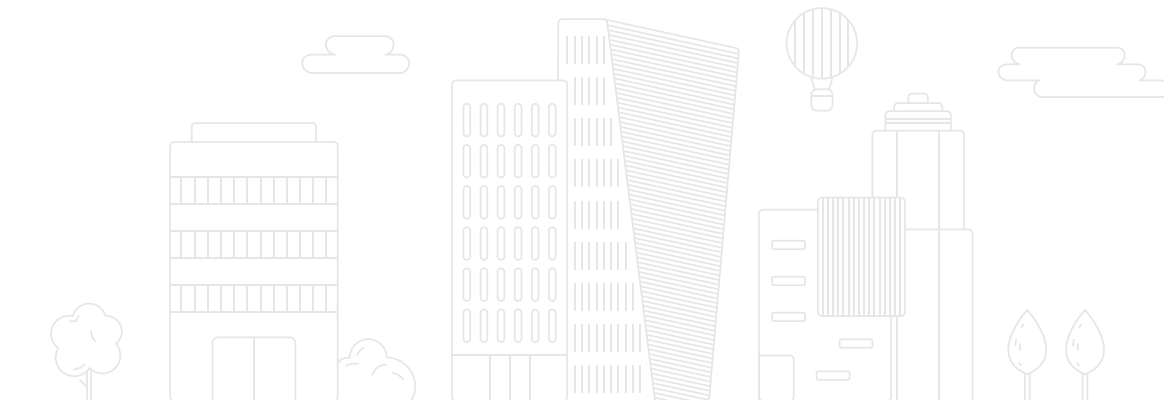


[정란]

다양한 분야의 사람들이 모여 다양한 관점들로 걸음에 대해 풀어나가는 랩 연구 모임은 우리 일상에 걸음이 이동의 행위만이 아닌 그 이상의 더 확장된 의미들이 존재한다는 생각을 갖게 되었다 익숙하였던 걸음들을 의식하고 걸었을 때 이질적으로 느끼는 동시에 걸음의 의미를 새롭게 경험하는 시간이었다.

*앞으로 확장시키고 싶은 연구 주제

“우리의 걸음은 도시를 어떻게 바라볼 수 있을까?”에 대한 의문을 바탕으로, 카메라 렌즈 너머의 시각에 걸음과 도시를 담아보고 싶다.



프로로그

광주 문화재단에서 하는 문화예술교육 프로그램의 “시민걸음 탐구생활”이라는 연구 주제를 받았을 땐 무엇을 해야 할지 몰랐다. 침묵 속에서 팀원들은 사실 모두가 잘 모르고 있음에도 불구하고 본인만 모르고 있다고 생각했던 거 같다. “어떻게 걸으면 되는 건가?”라고 막연한 고민을 했던 기억이 있다.

공식적인 첫 만남을 통해 우리는 창의랩의 취지를 ‘이해’할 수 있게 되었다.

광주 창의랩은 예술교육자와 예술가들이 주체가 되어 다양한 분야의 전문가들이 만나 관심 영역을 확장하고, 이질적 만남의 결과를 지역 특화형 문화예술교육 프로그램으로 연구·개발하는 것이다. 그렇기에 예술 치유, 음악교육, 건축학, 인류학, 디자인, 문화예술기획, 사진, 의학 전공의 8인의 연구원을 선정했다. 또한 이번 시민걸음탐구생활 모임을 통해 도시 속에서 개개인의 다양성과 정체성을 접목해 보기로 하였다.

창의랩 취지에 대해 ‘이해’는 할 수 있었으나 걸음이라는 주제에 대해서는 ‘그래서 무엇을 해야 하는지’에 대한 고민은 계속되었다. #일상 리듬 #일상 걷기 리듬이라는 키워드들과 관련한 책들이 국내에서 아직 흔치는 않았을뿐더러 일상-도시 걷기 리듬에 대한 책 자체가 국내에 다양하지는 않았다. 다행히 이에 관련해 윤혜정 책임 연구원은 2016년 런던 개인 프로젝트(걸음)를 한 경험이 있었다. 당시 읽어본 책은 앙리 르페브르의 『리듬 분석』 책이었다. 그렇기에 이번 프로젝트 결정인 시민걸음 탐구생활의 취지를 분석연구하고 해석의 방법론을 제기하기엔 이 책이 더없이 적합하다고 판단하였다. 우리는 걱정을 뒤로하고 그룹 스터디를 위해 앙리 르페브르의 『리듬 분석』 책을 펼쳤다. 손에 잡히지 않는 관념을 각자의 영역에서 해석하기란 쉬운 일이 아니었다. 하지만 덕분에 리듬에 담긴 철학적 메시지, 자본주의 해석 등의 다양한 관점의 신선함이 우리가 걸음을 연구해 발전시켜볼 수 있는 시각을 넓혀 주었다.

동시에 묵혀둔 종이 속에서 나와 우리들은 거리를 정처 없이 배회해 보기도 했다. 뛰어도 보고, 걸어도 보고, 때로는 비에 눅눅해진 발을 이끌어도 보고, 눈에 파묻힌 발자국, 시멘트에 찍힌 발자국들을 들여다도 보고 말이다.

본인이 느꼈던 걸음의 점들에 대한 사유를 모아서 새로운 걸음의 인사이트를 깨달아가고 같이 하는 워크숍을 통해 서로 자극을 주고 창의적인 형태가 나올 수 있게 되었다. 시공간이 필요한 걸음을, (공간에서 접근하는 걸음 등등) 사회, 사람, 문화를 다각도로 이해하는데 구체적인 예시가 되어주었다.

다양한 시도와 상상력은 창의력을 활성화하고 수많은 전문가가 연구한 자료는 우리의 생각에 대한 형태를 만드는 데 기틀이

되어주기도 하였다. 이렇게 만난 우리들은 이론과 실험을 함께 진행할수록 진실한 연구에 다가갈 수 있게 되었다.

『도시의 흔적』으로서, 경험의 주체가 되어 볼 수 있는 걸음은 우리에게 많은 깨달음뿐만 아니라 변형의 주체자로서도 가능하게 만든다. 걸음의 속성에는 리듬, 이동, 연결이 존재한다.

도시의 걸음리듬은 어떤 의미인가, 미학적 탐구가 가능할까

감각하면서 걷는다는 것은 나-타인-공동체의 변화와 관련이 있을까

걸음의 이동, 연결의 속성은 어떤 변화를 가져다줄 것인가

서로 다른 8개 분야 연구자들과 함께 도시의 흔적에서 변형으로 가능할까라는 의문에서 출발한다.

‘걸음’에 대한 8인의 연구는 나와 다른 타인들과 교류의 장을 여는 관계적 공간 형성을 이끌어가며, 시민걸음탐구의 시작인 ‘변혁적 도시’를 향한 예술적 방법과 참여적 변화를 이끌어낸다.』

시민걸음 탐구생활 랩장
오 주 현



☞ 연구 일지

[그룹연구 1차 결과보고]

연구 주제: 서로의 걸음에 대해 알아보기

연구 일시: 22.11.18.(금) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- 본 연구 주제인 '걸기'와 관련한 각자의 최근 경험 나누기
- 걸기 및 몸 관련 워크숍
- 워크숍을 통한 걸기 경험/과정을 드로잉 및 글로 표현하기
- 본 연구를 통해 해 보고 싶은 연구/실험 나누기
- 관련 사례들 소개하기

향후 일정

- <리듬 분석> 책 1~2장 읽고, 토론할 내용 준비하기

연구 주제

서로의 걸음



연구 주제

아이스 브레이킹

[그룹연구 2차 결과보고]

연구 주제: 걸음과 아이스 브레이킹

연구 일시: 22.11.24.(목) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- 한 주간, 각 자의 일상 걷기에 대한 경험 나누기
- 각자의 걷기 경험과 관련하여, 하고 싶은 연구 활동에 대해 나누기
- <리듬 분석> 책 1~2장 읽고, 토론할 내용 준비하기 (소그룹으로 나눠서 진행)

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

시민걸음의 탐구생활은 이론과 실험적 연구를 중심으로 직접 현장을 걸어보고 감각을 그림으로써 또는 글로써 표현한다. 앙리 르페브르의 『리듬분석』을 기반으로 걸음에 대해서 탐구하였다. 이는 리듬의 관점에서 사회, 문화, 경제 등 전반적인 상황을 분석할 수 하나의 방법론을 제시한다. 이에 따라 8인의 연구원은 걸음을 어느 시각에서 바라보면 좋을지 탐색하려 하였다. 이번 시간에선 앙리 르페브르의 관점을 이해하고 2번 이상의 걸음 활동을 통해 자신의 사유를 공유하는 과정이다.

<우리들의 기반>

- 바쁘게, 정신없어 보이는 듯한 사람들의 걸음에서 '자본주의 걸음'이라는 표현이 떠올랐다. 도시 일상에서의 걷기에 대해, 다소 급해 보이는 사람들의 군무 같은 걷기에 대해 생각해 보는 계기가 되었다.
- 이번 창의랩의 큰 주제는 '도시로 예술 하기', 우리 랩의 주제는 '시민걸음 탐구생활'이기 때문에, 다양한 분야의 연구원들이 모인 우리 랩에서는 '예술 기반 연구'를 중심으로 만들어 나가면 좋을 것 같다.
- 아카이빙에 대한 이해를 돕기 위해 아토그래피 소개를 하였다.
- <리듬 분석> 책이 비교적 쉽게 읽히는 책은 아니지만, 이번 우리 랩의 연구와 연결되어 있다고 생각하기 때문에, 일부 챕터만 스터디하면 좋겠다는 부분적인 의견도 있지만, 개인적으로는 책 전체를 꾸준히 스터디 하면서 우리의 프로젝트에 적용할 수 있다고 생각한다.

<리듬과 걷기란>

- <리듬분석> 1~2장, 특히 1장의 내용이 쉽게 읽히지는 않았다. 리듬 하면 먼저 음악에서의 리듬이 떠오르고, 실제로 음악을 통해 리듬을 비교적 자연스럽게 느낄 수 있는데, 일상을 리듬의 관점에서 바라보는 게 생각만큼 충분히 감각되지 감각되지 않는다는 것을 이번 연구를 통해 새롭게 발견하게 된 것 같다.
- 음악을 통해 자연스럽게 리듬을 느끼고 익힐 수 있듯이, 그러한 방법으로 일상의, 도시/공간의, 걷기의 리듬을 탐색할 수 있도록 응용해 본다면 막연하게 느끼고 공감하고 있는 그 리듬을 더욱 생생하게 감각할 수 있다고 생각한다.
- 지난 시간에 나의 파워워킹에 대해 얘기했었는데, 그 이후로는 걷는 1인으로서의 자신보다는 관찰자의 시선에서 다른 사람들의 걷기, 그룹으로서의 걷기를 좀 더 흥미롭게 보고 느꼈던 것 같다.

<걷기와 사진>

- 지난 시간에 이번 연구를 계기로 일부러라도 걸어야겠다고 얘기했었는데, 촬영이 나의 일이기 때문에 생각만큼 매일, 충분히 걷지는 못했다. 하지만 그전보다 조금이라도 더 걸으면서 나의 걸음의 움직임, 촉감, 리듬을 느껴보려고 했다.

- 〈리듬분석〉 책은 좀 어렵게 읽혔던 것 같다. 음악의 리듬은 비교적 친숙한데, 일상의 리듬, 도시/장소의 리듬, 걷기의 리듬은 음악 이상으로 흥미로우면서도 내가 어느 정도 감각하고 있는지, 아직은 확실하지 않은 것 같다. 그 모호한 부분을 이번 연구, 리서치, 현장 연구를 통해 조금씩 탐색/발견해 나갈 수 있을 거로 생각한다.
- 사진/영상이 나의 분야이기 때문에, 이번 리서치 과정을 사진/영상으로 기록할 때, 촬영하는 나의 시선, 관점에 따라 그 순간의 걷기, 걷기 리듬이 다양하게 남겨지고 보여 지게 될 수도 있겠다는 것에 대해 생각해 보게 되었다. 이번 연구에서 한 명의 연구자이자, 사진/영상 아카이브 역할로서 지극히 개인적인 시선/관점이 아닌, 그 순간-장면의 걷기, 걷기 리듬을 어떻게 하면 가능한 객관적으로 담을 수 있을지도 흥미롭게 고만-탐구-시도해나가려고 한다.

〈동물의 사육제〉

- 이번 연구가 본격적으로 시작되기 전부터 〈리듬 분석〉을 읽고 있었는데, 쉽게 읽히는 책은 아니었던 것 같다. 오늘 스터디를 위해 다시 읽어 보았지만, 그전과 비슷한 느낌이었다. 이 책을 꾸준히 읽고 그룹 스터디를 하기보다는, 우리의 연구에 실질적인 연결이 될 수 있는 부분들만 선택해서 좀 더 효율적으로 스터디를 해도 좋을 것 같다.
- 리듬 하면 가장 먼저 떠오르는 것은 음악의 리듬이다. 걷기의 리듬이라는 것이 어느 정도 느낄 수 있지만, 충분히 감각 되지는 않는 것 같다. 생상스의 〈동물의 사육제〉 같은 음악과 함께 실제 음악 속에 등장하는 동물들의 움직임(동물들 기준에서는 걷기) 몸으로 직접 해보면서, 다양한 걷기, 걷기의 리듬을 더욱 생생하게 느낄 수 있을 것이라고 생각한다.
- 2장의 제목/내용과 관련해서, 2층이라는 공간은 비깅을 가장 잘 볼 수 있는 위치이다. 실제로 우리도 광주의 카페, 미술관 같은 공간의 2층을 통해 비깅을 관찰했을 때, 사람들의 다양한 걷기, 개인 및 그룹으로서 그 순간의 걷기 리듬을 전체적으로 관찰해 보면 좋을 것 같다.

〈음악과 디자인적인 걸음〉

- 책을 읽으면서 먼저 음악에서의 리듬이 떠올랐다. 음악의 다양한 리듬들이 걷기의 다양한 리듬들과 어떻게 연결될 수 있을지에 대해 개인적으로 탐구하고 싶다는 생각이 들었고 실제로 해 보려고 한다. 음악의 리듬이 정말 다양하듯이, 걷기의 리듬 역시도 사람들 개개인에 따라 다를 것이고, 또 그 개개인들이 특정 시간대에, 특정 장소에서, 그룹 음악처럼 동시다발적으로 만들어 내는 그 다양한 리듬들을 어떻게 하면 좀 더 생생하게, 선명하게 알아차릴 수 있을지에 대한 흥미로운 고민을 해보게 되었다.
- 디자인이 나의 분야이기 때문에 사람들의 걷기에서 보이는 그 움직임-리듬들을 타이포그래피로 작업하고 싶다는 개인적인 바람을 갖게 되었다.
- 관찰자로서 다른 사람들의 걷기 이전에, 나 자신의 걷기, 그 움직임, 질감, 리듬에 대해서도 좀 더 깊이 있게 알아나가는 과정이 긴 호흡으로 이루어져야 한다고 생각한다.

〈음악적 요소와 리듬〉

- 몇 년 전에 일상 걷기와 관련한 개인 리서치/퍼포먼스를 했을 때 〈리듬분석〉 책을 처음 알게 되었는데, 그 당시에도 몇 챕터를 제외하고는 잘 읽히지 않았다. 내용이 어려운 것보다는, 책에 자주 등장하는 '자본주의'와 일상의 걷기를 개인 프로젝트에서는 연결하지 않았고, 자본주의 자체가 그 당시 나의 프로젝트의 주제들과 전혀 상관이 없었기 때문에 더욱 그러했던 것 같다. 이번 역시도 몇 년 전과 책에 대한 느낌은 거의 비슷했던 것 같다. 일상의 걷기 속에 담긴 개인 및 그룹으로서의 음악적인 요소들, 구조들, 특히 리듬적으로 탐구하는 것이 여전히 나에게겐 우선순위인 것 같다.
- 음악이 나의 분야이기 때문에, 리듬을 당연히 알고 있다고 생각했는데, 몇 년 만에 걷기 프로젝트를 다시 하게 되면서,

그런데 과연 내가 리듬에 대해 진짜 제대로 알고 있는 것인지에 대한 질문을 스스로에게 던지게 되었다.
- 걷기의 리듬, 공간의 리듬, 일상의 리듬 이전에, 리듬 자체에 대한 탐구가 먼저 이뤄져야 하는 것 같다.

향후 일정

- 일상 걷기 관련 개인 경험 나누기
- 〈리듬 분석〉 3~4장 각자 읽고 소그룹 토론하기
- 걷기 리듬을 감각하기 위한 구체적인 활동 구상하기 (오늘 소그룹 토론에서 나온 제안을 중심으로)





연구 주제

일상 걷기 경험 공유

[그룹연구 3차 결과보고]

연구 주제: 당신의 걸음의 형태는

연구 일시: 22.11.28.(월) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- 관찰자의 관점 중심으로 한 주간, 각자의 일상 걷기에 대한 경험 나누기
- 걷기의 다양한 형태에 대해 마인드맵 형식으로 탐구 및 워크숍 하기
- 워크숍을 통해 탐색 및 표현해 본 다양한 걷기를 시각 예술로 표현하기

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

<자본주의 걸음>

- 지난 시간에, 자본주의 걷기와 관련한 관찰자로서의 소감을 얘기했었는데, 과연 내가 보고 느낀 그 걸음을 자본주의 걸음 이라고 단정 지어 생각하고 말할 수 있는 것인가에 대한 질문을 스스로에게 던지게 되었다. 개인적으로 보이고, 느껴지고, 탐구하는 과정에서 선명하게 떠오르는 이미지 이외에도, 조금 다른 시선/관점에서 다양하게 사람들의 걷기를 관찰하기가 특히 이번 연구에서 중요한 지점이 될 것이라는 생각을 하게 되었다.
- 평소내 내가 하지 않았던 움직임의 걷기들을 해 보면서 뭔가 어색하고 불편하면서도, 누군가에게는 오히려 자연스러운 움직임/ 걷기일 수도 있겠다는 생각이, 당연하면서도 새롭게 느껴졌던 것 같다.
- 일상 걷기에서, 이번 연구에서, 예술 활동/예술적 관점에서의 연구가 구체적으로 어떤 역할을, 어떻게 할 수 있을지, 또 하나의 새로운 질문/과제가 생긴 것 같다.

<다양한 걷기의 형태>

- 오늘 다양한 걷기에 대한 마인드맵 형식으로 찾아보기에서, 그리고 그 다양한 걷기를 실제로 해보면서, 과연 이런 움직임으로 걷는 사람들이 있을까라고 생각하게 되었다. 어쩌면 조금만 더 섬세하게 사람들의 걷기를 관찰한다면, 오늘 내가 느꼈던 흥미롭지만 어색하기도 했던 그 움직임들로 걷는 사람들을 일상에서, 주변에서 볼 수 있지 않을까라는 생각이 들었다.
- 언뜻 보기에는 비슷해 보이지만(움직임의 형태, 속도 등), 조금씩 다른, 저마다의 개성을 가진 사람들의 걷기가 동시 다발적으로 일상 곳곳에서 일어나면서 결코 무미건조하지 않는, 소소하지 않은, 그저 반복적이라고만 할 수 없는, 흥미로운 리듬들이 발생하게 되는 건 아닐까라는 생각을 해 보게 되었다.
- 사람들의 다양한 걷기 리듬을 영상이나 퍼포먼스가 아니라, 움직이지 않는 시각적인 것들로 어떻게 구현할 수 있을까에 대한 개인적인 탐구 질문을 갖게 되었다.

<관찰자로서의 관점>

- 사진/영상 일을 하므로 관찰자의 시선에서 자연스럽게, 깊이 있게 보게 되는 것 같다. 이번 연구를 통해, 관찰자가 아닌, 수행자 즉 실제로 하는 사람으로서의 관점이 된다는 것이 개인적으로 흥미롭다.
- 다양한 걷기를 몸으로 직접 해보면서, 매일, 꾸준히, 충분히 걸으려고 하지만, 실천을 잘하지 못하게 되는 상황에서, 오늘 같은 워크숍을 통해 다양한 걷기를 집중해서 탐색해 볼 수 있어서 좋았다.
- 이번 연구를 통해 실행자(Performer: 실제로 몸을 움직이며 하는 사람)가 되어가면서, 관찰자로서의 관점 역시도 이전과는

조금 달라지지 않을까라고 생각한다.

〈일상에서의 접근〉

- 그룹 모임 첫날에, 실제적이지 않은 것을 감각하는 게 개인적으로는 어색해서 이번 연구를 통해 몸으로 직접 해 보는 경험을 꾸준히 하고 싶다고 했었는데, 오늘 다양한 걸기를 해보면서, 이전보다 좀 더 생생하게 감각할 수 있을 것이라는 기대를 하게 되었다.
- 몸으로 직접 경험해나가는 과정이 공간과 일상 걸기의 관계를 탐구하는데 있어서도 보다 생생한 접근이 가능할 것이라고 생각한다.
- 걸기의 다양한 형태들을 함께 찾아보면서, 일상적인 움직임들을 조금만 더 들여다보면 막연히 생각했던 것보다 훨씬 더 다양한 움직임, 걸기, 리듬이 있다는 것을 새롭게 발견해나갈 수 있을 것 같다.

〈음악과 리듬 그리고 걸기〉

- 지난 시간에 음악의 리듬에 대해서 얘기했었는데, 오늘 다양한 걸기를 직접 해보면서, 음악의 리듬들과 연결 지어 보고자 했다. 음악과 걸기 둘 다 몸을 움직이며 한다면 공통점이 있다. 리듬이라는 것은 결국 몸을 통해, 몸을 움직이면 자연스럽게 느끼고 발견할 수 있다는 생각이 들었다.
- 음악의 리듬이 자연스러운 것은 소리를 바로 들을 수 있기 때문일 텐데, 오늘 워크숍을 하면서 직접적으로, 실제로 소리가 들리지 않더라도, 나의 움직임, 걸기를 통해 몸으로 느껴지는, 내적인 소리, 리듬을 탐색하게 되었다.
- 개인적으로 일상 걸기를 타이포그래피 작업으로 하고 싶다고 지난 시간에 얘기했었는데, 직접 움직여보면서, 타이포그래피와 같은 시각적인 작업에 대해 좀 더 구체적으로 떠올릴 수 있게 된 것 같다.

〈걸기와 신체, 심리적 관계〉

- 의학 분야에 있기 때문에 환자들의 걸기를 늘 보게 된다. 신체/심리적 상태가 사람들의 걸기에 미치는 영향에 대해서, 이번 연구를 통해 개인적으로 심도 있게 탐구해 볼 수 있을 것 같다.
- 걸기의 리듬이라는 것이 아직은 충분히 감각되지 않는다고 생각했었는데, 오늘 워크숍에서 움직임, 걸기를 통해 느꼈던 것들이 걸기의 '리듬'이 아니었을까라고 재탐색할 수 있는 계기가 된 것 같다.
- 이번 연구에서 개인 리서치/창작을 어떻게 하면 좋을지, 무엇을 하고 싶은지, 아직 구체적으로 떠오르지는 않았지만 오늘 이렇게 다양한 걸기를 흥미롭게 탐색해 보면서 몸을 직접 움직이면서 하는 리서치의 필요성에 대해 생각하게 되었다.

〈일상에서의 걸기 (퍼포먼스)〉

- 몇 년 전 걸기를 주제로 한 개인 리서치/퍼포먼스에서 오늘 다른 연구원들의 다양한 걸기와 비슷한 걸기 퍼포먼스를 했던 게 떠올랐다. 그때도 상상의, 과장된, 연극적인 걸기를 한 게 아니라, 몇 개월간 관찰하면서 발견할 수 있었던 사람들의 다양한 걸기들이었다. 오랜만에 그 다양한 걸기를 다시 경험할 수 있어서 너무 재미있었다.
- 아직도 여전히 '음악으로서의 일상 걸기'가 개인적으로 우선순위 키워드인데, 오늘 다양한 걸기를 보며 관찰자로서 보고 느낄 수 있었던 걸기의 다양한 리듬에 대해, 그 리듬들을 이번 연구에서 개인적으로 어떻게 풀어내고, 이후의 연구 전지에서 관객들에게 전하고 나눌 수 있을지에 대해 좀 더 구체적으로 생각하게 되었다.
- 몇 년 전의 개인 프로젝트에서는 실제 공공장소들에서의 퍼포먼스가 가장 감각적인 전달 방식이라고 생각했었는데, 이번 연구에서는 어떻게 하면 전시장 안에서 실제 장소/공간들을 느끼면서 걸어볼 수 있을까에 대해 생각하게 되었다.

향후 일정

- 오늘 워크숍 중심으로 진행하면서 하지 못했던 <리듬 분석> 3~4장 스터디
- 아토크래피/예술기반연구 자료 찾고 공유하기
- 11월 한 달간의 연구 모임을 통해 개인적으로 변화된, 발전시킨 내용에 대해 나누기





연구 주제

아토그래피 자료 공유

[그룹연구 4차 결과보고]

연구 주제: 아카이빙으로서의 자각

연구 일시: 22.11.30.(수) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- 1월 한 달간의 연구 모임을 통해, 개인적으로 변화된, 발전시킨 내용 등에 대해 구체적으로 나누기
- 한국공간환경학회 르페브르 특별 섹션 <리듬분석> 동영상 강의(<https://www.youtube.com/watch?v=ow6AzvIBRY>)
- 아토그래피/예술기반연구 자료 찾고 공유하기 #1

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

이번 시간은 결과물 중심이 아닌 과정 중심의 연구임을 자각하고 본인이 구성해야 할 연구에 대해서 고민하고 의논하는 시간이었다.

<아토그래피/예술 기반 연구>

- 이번 연구의 제목 그대로, 앞으로는 '걷기' 자체에 좀 더 중점적인 리서치-현장 실험 등이 본격적으로 이뤄져야 할 것 같다. 물론 처음부터 지금까지 '걷기'를 주제로 개인 및 그룹으로 스터디, 워크숍 등을 해 오고 있었는데, 걷기에서도 이번 연구에서 무엇에 더 포커스를 두어야 할지, 보다 구체적인 리서치/창작이 이뤄져야 할 것 같다.
- 이번 연구를 시작하면서 '아토그래피/예술 기반 연구'를 제안했던 이유는, 우리 팀이 예술뿐만 아니라 건축, 인류학 등 다양한 분야가 모여 있다. 건축에서도, 인류학에서도 예술의 요소는 원래부터 포함되어 있었다고 생각한다. 꼭 '융합'이라는 표현을 쓰지 않더라도, 예술 이외의 분야에도 녹아 있는 예술을, 이번 연구를 통해 구체적으로 탐색해나가면서 창의력의 큰 주제인 '도시로 예술 하기'를 실제로 실험할 수 있다고 생각한다.
- 시각 예술을 중심으로 한 전시와 퍼포먼스, 워크숍을 어떻게 연결/구성할 것인가에 대해, 보다 구체화된 작업이 개인 및 그룹 스터디에서 이뤄져야 할 타이밍이라고 생각한다.

<기획자의 관점>

- 전시기획자의 관점에서, 이번 연구를 보게 된다. 2월의 연구 전시 자체에만 목적을 두고 있다는 의미가 아니라, 이번 모임 첫 시간부터 지금까지, 책 스터디, 워크숍, 현장 실험, 토론 등을 하는 동안, 다양한 이야기/아이디어들을 기획자의 관점에서 계속해서 이렇게 저렇게 구성해 보게 되었던 것 같다.
- 이번 연구를 계기로 아토그래피에 대해 알게 되었고, 관련 논문도 찾아보게 되었는데, 다양한 분야의 사람들이 경계를 넘나들며 공동의 목표를 가지고 리서치-창작을 해 나가는 과정에서, 예술의 관점에서 질문하고, 탐구하고, 구상하고, 실험해 나가는 것이, 이번 프로젝트의 주제인 '걷기'를 (예술로 분류되어 있지 않은) 예술적인, 창의적인 관점에서 새롭게 탐색할 수 있을 것이라고 생각한다.

<관점에 대한 고민>

- 사진/영상으로 일상의 걷기를 어떻게 기록하고, 그것을 관객들에게 전하고 소통할 수 있을까에 대해 계속해서 생각하게 된다.
- 연구 모임 초반에도 잠깐 얘기했었는데, 사진/영상을 촬영하는 작가의 초점에 따라 사진/영상 기록은 정말 다양하게 남겨질 수 있기 때문에, 그 작업을 하게 될 나의 시선, 관점에 대해 생각하게 된다.

*예술적 형식을 활용하지만, 결과물이 아닌 삶의 통합, 협력적 실천, 지속적 연구 과정이 강조되는 연구방법론.

〈구성에 대한 고민〉

- 지금까지 스터디에서 여러 가지 것들을 했고, 그만큼 다양한 아이디어들이 나왔다고 생각한다. 연구기간이 비교적 긴 편이 아니고, 2월에는 리서치 전시를 해야 하므로, 꼭 어떤 결과를 분명하게 만들어내야 한다는 의미에서가 아니라, 계속해서 아이디어들을 내기보다는, 지금까지의 내용들을 토대로, 가지치기를 해 나가면서, 공통으로 무엇을, 어떻게 구성할 것인가에 대한 구체적인 작업이 필요한 시점이라고 생각한다.
- 공간과 걷기에 대한 전시를 생각 중인데, 2월 전시 공간에서 내가 구상하고 있는 공간들을 어떻게 만들 것인가에 대해 생각 중이다. 사운드, 사물, 색깔 등 다양한 방식을 통해 공간 각각의 개성을 담아내면 좋을 것 같다.

〈걷기 리듬의 탐색 실험 계획〉

- 연구 초반에 타이포그래피 작업으로 전시하고 싶다고 했었는데, 이번에는 타이포그래피를 준비하기에는 시간이 충분하지는 않은 것 같다. 대신에 다양한 색깔을 사용한 시각 예술, 설치 작업으로 걷기 리듬에 대한 리서치 과정을 담아내려고 생각 중이다.
- 개인적으로는 걷기 리듬을 음악의 리듬을 통해 탐색하고 발견하려는 실험하고 있다. 아직 초기 단계여서, 구체적인 사례는 다음 시간에 공유하려 한다.

〈참여형 걸음 작업물에 대한 생각〉

- 다른 연구원들보다 조금 늦게 합류하게 돼서 이번 프로젝트에 대한 개인 스터디 시간이 비교적 충분하지는 못했지만, 지금까지의 과정을 돌아보며, 걷기, 일상 걷기를 전시에서 관객들이 일종의 놀이처럼, 좀 더 재미있게 경험해 볼 수 있는 공간, 설치물, 활동이 있다면 좋겠다는 생각이 들었다. 전시장 내의 특정 공간을 걸을 때마다 팟 프린팅처럼 발자국이 시각적으로 보이고, 여러 사람들이 왔다 갔다 하게 되니 발자국들이 겹치는 부분들도 있을 것이고, 그런 과정 자체가 하나의 전시 작품이 될 수도 있을 것이다.

〈관객들이 느끼는 그 순간〉

- 개인적으로는 여전히 '리듬', '일상 걷기의 리듬'에 담긴 음악적 요소들을, 관객들에게 말 그대로, 리듬감 있게, 음악적으로 전하고, 소통할 수 있을까에 대한 탐구 과정 중에 있다. "아! 나의 걷기 자체가 리듬이구나!"를 아주 잠깐이라도, 아주 조금이라도 알아차리는 순간, 사람들 각자의 일상 걷기가 단순하거나 소소하지 않으리라 생각한다. 그 작은 알아차림이 사람들의 지금, 오늘, 일상을 한 뼘 더 재미있게, 생동감 있게 해 주겠다고 생각한다.
- 개인 스터디를 위한, 다른 연구원들이 현장에서 각자의 분야를 토대로 작업할 때 조금이라도 도움이 되지 않을까라는 생각으로 워크북을 만들고 있는데, 그 과정에서 과연 나는 '리듬'에 대해 잘 알고 있는 걸까?라는 질문을 하게 되었다. 음악 분야이기 때문에 아주 잘은 아니지만, 당연히 알고 있다고 생각했는데, 이번 연구를 통해 내가 과연 리듬을, 음악의 리듬을 잘 알고 있는 걸까라는 질문을 하게 되었다. 그래서 이번 워크북 만들기는, 음악의 요소이자 걷기의 요소이기도 한 '리듬'의 본질을 좀 더 흥미롭게 탐색해나가는 것으로 만들고 있다.

〈밀바닥 부분에서 나타나는 고유성〉

- 지난 두 번의 그룹 스터디는 참석하지 못했기 때문에, 개인 스터디를 중심으로 리서치 전시에 대해 조금씩 구성해나가는 중이다. 첫 모임에서, 사람들의 신발을 모아서 전시하는 것에 대해 얘기했었는데, 여전히 그 아이디어를 전시로 구체화하고 싶다는 생각이 든다. 사람들의 신발에는, 특히 밀바닥 부분을 통해, 각자의 걷기, 일상을 탐구해 볼 수 있기 때문이다.

또 한 가지는, 광주에서만 살았던 사람들의 걷기는 그분들만의 움직임의, 걷기의 고유성이 있지 않을까라는 궁금증, 호기심을 갖게 되었다. 먼저 얘기한 신발과 광주 토박이분들(현지인)의 걷기를 연결 지어 볼 수도 있을 것 같다.

- 걷기와 관련한 다양한 논문들, 그리고 빌터 벤아민의 <산책자>를 통해 걷기·일상·걷기·도시·걷기'에 대해 다양한 관점에서 탐구하게 된다.

향후 일정

- <리듬 분석> 3~4장 소그룹 스터디
- 아토프래피/예술기반연구 자료 찾고 공유하기 #2
- 리서치 전시와 관련한 각자의 구체적인 계획 나누기



연구 주제

걸음, 각자의 사유

[그룹연구 5차 결과보고]

연구 주제: 걸음에 대한 각자의 사유

연구 일시: 22.12.6.(화) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- <리듬분석> 3~4장 소그룹 스터디
- 아토폴라피/예술기반연구 자료 찾고 공유하기 #2
- 리서치 전시와 관련한 각자의 구체적인 계획 나누기

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

<몸의 인류학>

- 걸기 자체뿐만 아니라, 몸에 대한 탐구가 꾸준히, 깊이 있게 이뤄져야 하는 것에 대해 초반에 얘기하였다. 걸기 리듬 탐구를 위해 음악의 리듬을 비롯한 리듬의 본질에 대해 리서치 해나가고 있고, 그 리듬이라는 것은 결국 리듬을 듣고 느끼고 그것을 통해 움직이게 되는 몸을 통해 이뤄지기 때문이다.
- 현대무용가 안은미 선생님의 작업 중 하나인 '몸의 인류학'도 사람들 각자의 오늘, 일상을 살아가면서 몸에 축적된 고유한 몸의 언어에 관해서 얘기하고 있듯이, 이번 연구에서 각자의 일상 걸기를 통해, '몸의, 걸기의 인류학'에 대해 흥미롭게 작업 하고, 그 과정을 전시에서 아카이빙을 통해 관객들과 소통할 수 있을 것 같다.

<구성 요소의 구체화>

- 나의 걸기, 다른 사람들의 걸기, 그리고 그 순간, 그 공간-장소에서, 그 시간에 나와 다른 사람들이 함께 만들어내고 있는 걸기 리듬에 대해 감각해 보려고 했다. 걸기 리듬은 이러이러한 것이라고 단 몇 마디로 얘기할 수 없는 굉장히 다양한 요소들이 일상 걸기를 이루고 있다는 것을 새롭게 발견해나가고 있게 된 것 같다. 그 다양한 구성 요소 중에서도 이번 리서치 전시에서 우선순위에 두고 만들어 나가야 할 것은 무엇일지에 대해 조금씩 구체화 해나가려고 한다.

<걸음과 작업의 연관>

- 이번 연구에서 사진/영상 작업과 관련하여 꾸준히 질문하고, 생각하고 있는 나 자신의 관점을 비롯한 가능한 다양한 관점에서 사람들의 걸기를 어떻게 담아낼 것인가에 대해 구체적인 구상을 하고 있다. 그래서 현장에서의 리서치/실험이 더욱 중요한 것 같다. 일과 관련하여 차로 주로 이동해야 하지만, 짧은 시간이라도 걸어보면서, 걷는 동안, 나와 주변의 걸기를 어떻게 사진/영상 기록으로 담을 것인가에 대해 생각해 보게 된다.
- 미디어아트 같은 작업이 아니더라도, 사람들이 걷고 있는 사진/영상 그 자체만으로도 보는 이들이 각자의, 사람들의 걸기에 대해, 그 움직임과 리듬에 대해 느끼고, 돌아볼 수 있다고 생각한다.

<공간에 대한 고민>

- 공간과 걸기에 대해 리서치해 나가면서, 요즘에는 특히 전시장이라는 공간에 대해 생각하게 된다. 이번 연구 과정을 2월에 전시의 형태로 관객들에게 공개하기도 하지만, 평소에도 전시장이라는 공간 자체가 사람들의 걸기, 그리고 그 걸기의 동선에 미치는 영향이 크다고 생각하기 때문이다. 어쩌면 전시장에 온 관객들 각자에 의해서가 아니라, 전시장이라는 공간 구성 자체가 관객들의 걸기, 동선을 작동하고 있는 것 같기도 하다. 그런 의미에서, 이번 전시 공간을 어떻게, 무엇을 설치할 것인가가

더 흥미롭게 다가오는 것이다.

〈조련된 우리의 감각 실험〉

- 리듬 분석 4장의 '조련' 부분을 읽으면서 평소 내가 들었던 음악의 리듬들에 대해 돌아보게 되었다. 예를 들어, 작곡가가 누구인지, 음악의 제목이 무엇인지 등을 모르고, 마치 블라인드 테스트처럼 그렇게 음악을 듣는다면, 그 음악의 리듬을 더욱 낯 것 그대로, 내 몸이 진짜 듣고 느낀 그 리듬을 느끼게 되지 않겠냐는 생각이 들었다. 다양한 음악을 들으면서, 음악에 대한 지식을 쌓아나가면서, 어느 작곡가는 주로 ~한 리듬을, 특정 나라의 전통 음악은 주로 (~한 리듬을,) 이런 식으로 나도 모르게 조련되어 있었던 건 아니었을까 보라는 생각을 해 보게 되었다. 그러한 질문과 탐색의 과정을 걷기 리듬 탐구에도 적용해 볼 수 있을 것 같다.

〈함께할 수 있는 무언가〉

- 지난 시간에 관객들이 전시장에서 걷기를 좀 더 재미있게 경험할 수 있었으면 좋겠다고 얘기했었다. 즉흥 워크숍 같은, 놀이 같은, 라이브 퍼포먼스 같은 형식의 걷기를 통해 '전시 - 퍼포먼스 - 워크숍'이 한 번에 가능할 수 있는 흥미로운 방법이 될 수 있을 거라는 생각이 들었다. 아까 전시장에서의 동선에 대해서도 얘기해 주셨는데, 전시장 내 관객들의 동선 자체를 바닥에 선으로 바로 드러낼 수 있도록 설치해 봐도 좋을 것 같다.

〈조련된 감각에 대한 호기심〉

- 일상 걷기에서 사람들이 개인 그리고 그룹으로서 걷기에 담긴 리듬, 음악적인 리듬을 감각할 수 있다면 그 순간 - 오늘 - 일상이 좀 더 재미있어지지 않을까라는 게, 개인적으로 우선순위로 생각하고 있는 부분인데, 4장의 '조련' 부분을 읽으면서 아까 얘기해 주신 것처럼, 리듬-장단이라는 것에 무의식적으로 조련까지는 아니지만, 당연하게 받아들이고, 그래서 정형화 되어 있었던 것은 아니었을까라는 질문을 하게 되었다. 이번 연구를 계기로, 특히 워크북을 만들면서 '리듬의 본질'에 대해 처음부터 알아보자는 생각을 갖고 하고 있는데, 조련 부분을 읽으면서, 그동안 내가 듣고, 경험했던 리듬들에 대해서도 다시 하나둘 해체 시켜보려고 한다. 그리고 그것이 단지 개인의 호기심에 의한 실험이 아니라, 일상에서 걷는 나와 사람들 각자의 리듬을 새롭게 발견해 보는 것으로까지 연결되었으면 하는 생각을 하게 되었다.

〈인류학 관점에서 연결〉

- 인류학의 관점에서의 걷기를 최소한의 글과(아카이빙) 신발 같은 사물, 사운드 등과 어떻게 결합했을 때, 그걸 보는 이들이 좀 더 흥미롭게, 누군가의 이야기가 아닌, 나의, 각자의 이야기로 느낄 수 있을까에 대해 고민하고 구상하는 중이다. 걷기 관련 논문을 비롯한 글 자료들을 중심으로 스터디 하면서, 논문 속 글이 결국에는 나를 비롯한 사람들 각자의 걷기에 대한 이야기라는 것을 전달할 수 있는 방식에 대해 생각 중이다.

향후 일정

- 〈리듬 분석〉 7장 스터디
- 음악에서의 리듬을 감각하기 위한 '음악 쓰기' 워크숍
- Work In Progress를 위한 각자의 리서치 진행 과정 미니 공유회





연구 주제

음악, 리듬

[그룹연구 6차 결과보고]

연구 주제: 음악과 리듬

연구 일시: 22.12.14.(수) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- <리듬 분석> 7장 스터디
- 음악에서의 리듬을 감각하기 위한 '음악 쓰기' 워크숍
- Work In Progress를 위한 각자의 리서치 진행 과정 미니 공유회

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

<예술적 관점을 기반으로 한 '과정'>

- 창의랩의 큰 주제인 '도시로 예술 하기'와 관련하여 일상에서 걷기란?, 도시에서 걷기란? 등의 질문으로 이어지게 되는 것 같다. 지금까지 걷기와 관련하여 개인/그룹 스터디를 해 나가면서 다양한 아이디어들이 모아졌는데, 그 모든 것들을 다 담아낼 수는 없기 때문에, 이번 리서치 전시에서는 '도시, 광주에서의 걷기'를 주제로 미학적, 놀이-창작 형식의 걷기 이전에, 일상에서의 걷기란 무엇일까?와 관련한 리서치 전시에 중점을 두고 가야 할 것 같다는 생각이 들었다. 물론 예술 기반 연구를 토대로 리서치와 실험을 하고 있다. 우리가 논문을 포함한 연구 자료 스터디에서도 발견했듯이, 예술 기반이라는 의미가 꼭 "예술적 활동", "미학적인" 무언가를 만들어내야 하는 것은 아니기 때문에, 이번 리서치 전시에서는 "예술적 관점을 기반으로 한" 리서치 "과정" 자체를 소개/공유하고, 관객들과 소통할 수 있는 정도를 이번 연구의 목표로 두면 좋을 것 같다.

<전시 기획자로서의 고민>

- 오늘 책 스터디의 주제가 '음악과 리듬들'이었고, 실제로 말을 음악적 요소로 표현하고 그것을 걷기의 음악'으로 연결해 보는 워크숍을 통해 리듬에 대해 좀 더 감각할 수 있었던 것 같다. 그와 관련해서, 이번 연구를 계기로 매일, 나의 걸음과 다른 사람들의 걸음들에 대해 좀 더 생생하게 감각하고자 하는데, 그 걸음들을 돌아보며, 오늘 이곳에 오기 전까지의 걸음들을 돌아보며, 음악적으로, 특히 리듬과 관련하여 연결 지어 보게 되었다. 그러면서 또다시 전시 기획자의 시선에서 오늘의 작업을, 지금까지의 작업들을 돌아보고, 연결 짓고, 구성하게 되었다. 이번 리서치 전시가 나 혼자 하는 것이 아니지만, 각자의 중간 과정 공유 이야기를 들으면서, 개개인의 작업이 어떻게 하나의 공통분모로 연결될 수 있도록 기획할 수 있을지 좀 더 구체적으로 생각하게 되었다. 걷기라는 주제 안에서도 서로 중점적으로 해 보고 싶은 것들이 있을 테고, 그와 관련하여 이미 충분한 이야기들을 나누었다. 번 연구가 그야말로 시작이자 첫 단추이기 때문에, 너무 많은 것들을 담아내는 것이 아니라, 이번 리서치를 통해 걷기에 대해, 도시의 걷기에 대해, 광주 시민들의 걷기에 대해 첫 번째로 던지고 싶은 질문을 나누고 싶은 이야기가 무엇인지에 대해, 함께 찾아볼 수 있는 단계라고 생각한다.

<걷기의 리듬이란?>

- 걷기의 리듬이라는 것이 어느 정도 보이고 느껴지는 것 같으면서도, 그게 뭔가요?라고 누군가가 나에게 질문한다면, 자신 있게 대답하지 못할 것 같다. 그런데 오늘 <리듬 분석> 책에서 음악의 리듬과 관련한 부분을 함께 나누고, 실제로 음악의 리듬을 언어단어를 통해 탐구해나가는 방식을 통해, 알 듯 모를 듯 알쏭달쏭했던 리듬에 대해 좀 더 감각하게 된 것 같다. 걷는 사람들의 움직임들을 보며, 음악처럼 실제로 들리지는 않지만, 보이는 리듬, 그리고 그리움을 이루고 있는 빠르기, 장단, 높낮이, 셈여림, 질감 등에 대해 탐색해 나간다면, 걷는 리듬도 음악의 리듬처럼 더 자연스럽게 듣고 느낄 수 있겠다는 생각이 들었다.

〈다양한 움직임〉

- 연구 초기에 생상스의 '동물의 사육제' 같은 비교적 대중적인 음악을 가지고 음악의 리듬을, 다양한 움직임/걸기를 몸으로 직접 해 보기를 제안했었다. 오늘 음악의 리듬과 관련한 책 스터디와 워크숍을 하면서, 충분히 감각하지 못하고 있다고 생각했던 걸기의 리듬, 걸기의 음악에 대해 좀 더 가까이 다가간 것 같다. 공간과 걸기의 관계에 대한 리서치와 관련지어보면 좋겠다. 공간은(전시장) 콘서트홀이 되고, 그 공간을 다양한 동선으로 걷는 사람들의 걸기는 음악이 되어, 그 순간에 실제로 들릴법한 소리를 전시장에 사운드 설치를 통해 전하는 방식에 대해서도 생각해 보게 되었다.

〈고정관념에서 만든 정형화〉

- '조련' 부분에서 정형화된, 학습된 리듬/장단에 관해 얘기했었고, 그 이후에도 개인적으로 다양한 음악을 통한 리듬 실험을 하고 있었다. 블라인드 테스트처럼 했을 때, ∞ 작곡가의 음악에 자주 등장하는 리듬 아닌가?라고 생각했을 때, 틀린 경우가 여러 번 있었다. 그러면서 내가 음악을 듣고 있는 순간에 그 음악을, 리듬을 진짜로 듣고 있는 걸가에 대한 질문을 흥미롭게 한 번 더 하게 되었다. 걸기 리듬을 시각 작품으로 창작하려고 하는데, 걸기 리듬에서도 충분히 일어날 수 있는 리듬에 대한 고정관념, 학습화된 리듬 등을 어떻게 담아낼 수 있을가에 대해 생각해 보게 되었다. 이번 리서치 전시에서는 걸기란 무엇인가? 도시 걸기란 무엇인가? 광주 시민들의 걸기란 무엇인가에 대한, 가장 담백한 질문에 대한 탐구 과정을 공유하는 것으로 얘기되었는데, 그 질문 속에 걸기 리듬에 대한 나의 질문들을 어떻게 담아낼 것인가에 대해 생각하게 된다.

〈몸의 움직임에서 만든 리듬〉

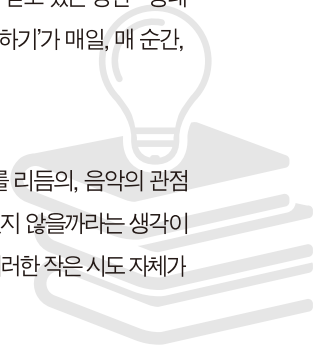
- 오늘 '리듬'과 관련한 스터디, 워크숍을 하면서 리듬을 듣고 느끼고 실제로 몸을 움직이며 또 하나의 리듬을 만들어 내는 몸에 대해 새롭게 생각해 보게 된 것 같다. 이번 연구팀에 합류하고 첫 그룹 스터디에서, 병원에서 만나는 환자들의 몸의 움직임에 대한 얘기를 잠깐 했었는데, 그분들 몸의 리듬, 걸기 리듬을 다시 떠올리게 되었다. 이번 리서치 전시에서 그동안 만났던 환자분들의 걸기를 주제로 하는 것은 아니지만, 결국 나의 리서치 과정 공유에서는 자연스럽게 그분들의 걸기 리듬이 담겨있겠다는 생각이 들었다.

〈리듬의 본질〉

- 지난 시간에 잠깐 얘기했듯이, 이번 연구를 통해 '리듬의 본질'에 대해 처음부터 새롭게 배워나가는 것 같다. 남은 리서치 기간 우리가 따로 또 같이 가져가야 할 질문을 - 걸기란 무엇일까? 도시의 걸기란 무엇일까? 광주 시민들의 걸기란 무엇일까? - 오늘 스터디가 거의 마무리될 즈음 다시 한번 떠올려 보았다. 여전히 나 개인의 대답은 "걸기에 담긴 리듬! 그 리듬을 아주 잠깐씩이라도 느낄 수 있다면, 오늘, 일상이 아주 조금일지라도 재밌어질 수 있다는 것!"이다. 그러한 발견은 결코 소소하지 않다고 생각한다. 나의 걸음에서, 다른 사람들의 걸음에서 리듬을 느낄 수 있다는 것은, 그 순간 걷고 있는 공간 - 동네 - 지역 - 도시 전체를 감각하며 걷고 있는 것이고, 결국 그러한 작은 움직임들이 모여 '도시로 예술 하기'가 매일, 매 순간, 이뤄질 수 있는 것이라는 생각에, 좀 더 확신을 갖게 되었다.

〈시도와 깨달음〉


- 리서치 전시에서 걸기의 리듬, 음악적인 접근으로 하는 것은 아니지만, 개인적으로 하는 리서치를 리듬의, 음악의 관점으로 새롭게 바라볼 수 있을 것 같다. 그리고 이러한 시도 자체가 예술 기반 연구의 하나가 될 수 있지 않을까라는 생각이 들었다. 개인 작업에 직접적으로 적용하거나, 그래서 전시를 통해서도 직접적으로 보이지 않더라도, 이러한 작은 시도 자체가 어떤 형식으론 결국 개인 작업에도 스며들지 않을까라는 생각도 해 보게 된다.



향후 일정

- <리듬 분석> 부록 '리듬 분석 프로젝트' & '지중해 도시들에 대한 리듬 분석 시도' 소그룹 스터디
- 본 리서치 전시와 유사한, 모델링 할 수 있는 사례들 공유 및 적용할 수 있는 것들 찾아보기
- 보다 구체화된 각자의 리서치 전시 구상 공유 및 피드백 나누기





연구 주제 프로젝트 확장

[그룹연구 7차 결과보고]

연구 주제: 프로젝트의 확장

연구 일시: 22.12.22.(목) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- <리듬 분석> 부록 '리듬 분석 프로젝트' 스터디
- 본 리서치 전시와 유사한, 모델링 할 수 있는 사례들, 공유 및 적용할 수 있는 것들 찾아보기 #1 (최근 미술계에서 주요한 창작 방법론인 장기 조사 연구 기반의 전시 사례 중심 - #아티스틱 리서치 #예술 기반 지역 리서치 #도시 예술 리서치
- 구체화된 각자의 리서치 전시 구성 공유 및 피드백 나누기 #1 (공동창작으로서의 과정)

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

<프로젝트를 위한 발전된 구체화>

- 이번 연구 초반에 <리듬 분석> 스터디를 제안하면서 오늘 스터디 챗터인 '리듬분석 프로젝트'를 응용해서, 광주의 특정 동네 몇 군데를 개인 또는 그룹으로 직접 리듬 분석 프로젝트를 설계/진행하기도 제안했었다. 1월 중, 노경애 선생님과 워크숍 전후로, 개인 또는 그룹으로 광주 리듬 분석 프로젝트를 진행하면 좋을 것 같다.
- 탈 영역 우정국 리서치 전시 사례를 보면서, 전시 연계 워크숍, 아티스트 토크의 제목 짓기 또한 중요한 부분이라는 생각을 하게 되었다. 물론 더 중요한 것은 프로그램 내용 자체이지만, 단순하면서도 그 내용을 감각적으로, 흥미롭게 드러낼 수 있는 제목 짓기에 대해서도 생각해 보게 되었다.

<도시로 예술 하기>

- 리서치 전시 사례들을 보면서 다시 한번 느끼게 되는 것은, 조사연구 과정의 작품의 창작과 그것이 이후에 광주라는 도시에 문화 예술적으로 축적되는 데 있어 얼마나 핵심적인 역할을 할 수 있는지이다. 또한 그 자체가 유의미한 중간 단계의 결과물로서 지속 가능할 수 있는지에 대해 긍정적 질문해 보게 되었다. 여기에 덧붙여, 예술 기반의 조사연구 - 전시가 일반적 조사연구나 연구의 비중이 비교적 적은 전시보다 어떠한 가치 부여와 해석을 해나갈 수 있을지에 대한 질문을, 특히 '도시로 예술 하기'가 이번을 계기로 지속 가능할 수 있도록 구체적인 질문들이 앞으로도 이어져야 할 것이라는 생각을 하게 되었다.

<고유한 리듬>

- 지난 시간에는 '음악의 리듬'을 중심으로 스터디를 했는데, 오늘은 일상의 다양한 리듬들에 - 낮과 밤, 하루, 일주일, 한 달, 계절, 일 년, 자연의 리듬 - 대한 스터디를 하면서, 그 리듬들이 나의 고유한 리듬의 구성 요소들이라는 것을 실감하게 되었다. 특히 이번 프로젝트에서는 걷기 리듬이 키워드인데, 나의 걷기 리듬이, 다른 사람들의 걷기 리듬이, 모두 함께 동시다발적으로 만들어내는 걷기 리듬 또한 오늘 스터디에 등장했던, 늘 나의 주변에서, 나에게 영향을 미치고 있었던, 그 다양한 리듬들과도 상호작용하면서, 순환하면서, 나의 고유한 리듬을, 고유한 걷기 리듬을 만들어 나가고 있었다는 것을 새롭게 발견하게 되었다.

<공간의 확장>

- 개인적인 키워드인 공간, 좀 더 확장한다면 시공간의 상호작용 또한 일상생활의 여러 리듬과 연결되어 있음을 보다 느낄 수 있었다. 생활 리듬, 자연의 리듬, 몸의 리듬, 좀 더 깊이 들어간다면 심리적 리듬, 그리고 시공간의 리듬까지. 그

모든 리듬이 단순한 반복이 아니라, 끊임없이 순환, 상호작용하며 비슷한 듯 조금씩 다른, 변주곡 같은, 역동적인 리듬을 만들어 내고 있으며, 그 과정에서 걷기 리듬 또한 연결되어 있음을 감각할 수 있었다.

〈상호작용〉

- 조련'챕터'를 계기로 음악의 리듬, 학습화된 -정형화된 리듬/장단에 대해서 꾸준히 스터디하고 있었는데, 오늘 생활/자연/신체/시공간의 리듬의 순환-상호작용에서도 음악적인 리듬/장단을 적용해 보게 되었다. 뻔한 말 같지만, 리듬이라는 것은 결국 모든 곳에 존재하고 있고, 단지 그것이 소리로, 시각적으로, 움직임으로, 촉감으로, 조금씩 다른 방식으로 존재하고 있지는 생각했다. 그러면서 걷기 리듬이 이전보다 생경하게 다가오는 듯했다.

〈발도르프와 생활 리듬〉

- 아이가 다녔던 발도르프 학교에서 리듬, 생활 리듬, 몸의 리듬, 자연의 리듬을 매일의 실천으로 하고 있다. 그래서 오늘 스터디 내용이 더 친숙하게, 자연스럽게 다가왔던 것 같다. 다른 모습들로 존재하는 듯하지만, 리듬은 결국 하나가 아닐까라는 생각도 해 보게 되었다. 걷기 리듬, 나의 걷기 리듬은 결국, 내가 몸으로 감각하고 있는, 마주하고 있는 생활 리듬, 자연 리듬, 시공간의 리듬이 모두 합쳐진 리듬이 아닐까라는 생각이 들었다. 그 모든 리듬을 나는 걷기라는 행위를 통해 몸을 직접 움직이며 그 리듬을 감각하고 나만의 방식으로 풀어내고 고유하게 만들어 나가고 있는 것을 생각했다.

〈움직임의 리듬〉

- 오늘 스터디를 하면서, 잠시 잊고 있었던 생활/자연/신체/시공간의 리듬들에 대해서 돌아보게 되었다. 무엇보다도, 누구보다도, 일상에서 걷는 1인으로서 나 자신을 좀 더 적극적으로 관찰 대상이자 실험 대상으로서 적용해 보았다. 시간, 주기, 계절, 자연, 시공간, 오늘도 지금도 나는 그 모든 것들에 영향을 받고 있다. 그리고 특히 걷는 동안에는, 나의 걷기의 움직임에, 그 움직임의 리듬에 그 모든 리듬의 영향을 받는 것이다. 걷기 속에 담긴 리듬, 음악적 요소/구조를 오늘 다시 떠올리게 된 또 다른 리듬들과 어떻게 연결 짓고, 리서치 전시로까지 발전할지 재미있는 고민을 하게 된 것 같다.

향후 일정

- 〈리듬 분석〉 부록 '리듬 분석 프로젝트' 스터디
- 본 리서치 전시와 유사한, 모델링 할 수 있는 사례들, 공유 및 적용할 수 있는 것들 찾아보기 #2 (최근 미술계에서 주요한 창작 방법론인 장기 조사 연구 기반의 전시 사례 중심으로 - #아티스틱 리서치 #예술 기반 지역 리서치 #도시 예술 리서치)
- 보다 구체화된 각자의 리서치 전시 구상 공유 및 피드백 나누기 #2 (공동창작으로서의 과정)



연구 주제

예술교육 발전, 고민

[그룹연구 8차 결과보고]

연구 주제: 예술교육으로 발전에 대한 고민

연구 일시: 22.12.27.(화) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 내용

- <리듬 분석> 부록 '리듬 분석 프로젝트' 스터디
- 본 리서치 전시와 유사한, 모델링 할 수 있는 사례들, 공유 및 적용할 수 있는 것들 찾아보기 #2 (최근 미술계에서 주요한 창작 방법론인 장기 조사 연구 기반의 전시 사례 중심으로 - #아티스틱 리서치 #예술기반 지역 리서치 #도시 예술 리서치)
- 보다 구체화된 각자의 리서치 전시 구상 공유 및 피드백 나누기 #2 (공동창작으로서의 과정)
- 리서치 전시 이후, 예술교육으로서의 발전 가능성에 대한 미니 토론

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

<과정 자체의 전달>

- 이번 연구 과정에서 당장 해야 할 과제는 아니지만, 2월 이후에 본 연구가 문화 예술 교육으로 연결/확장될 수 있는 가능성에 대해 고민하고 있다. 좀 더 구체적으로는 무엇을, 어떻게 할 수 있는지에 대한 가능성이, 이번 리서치 전시를 통해 직접적으로는 물론 아니지만, 전달될 방법에 대한 고민도 이뤄져야 하겠다고 생각한다. 1월에 그와 관련한 실제적인 작업을 함께 공동창작 형식으로 해 보면 좋을 것 같다.
- 전시이기는 하지만, 확실하게 보이는 무언가를 작품으로 만들어 내기보다는, 지금 하는, 과정 자체를 전시의 형식을 통해 공유하는 것에 더욱 중점을 두는 것이, 이번 창의랩의 첫 번째 의도라고 생각한다.

<창의랩 핵심>

- 1월 초에 공유할 개인 리서치 전시 계획서를 토대로 본격적인 기획 단계에 들어가고자 한다. 그전까지, 지금까지의 리서치 워크숍 등을 토대로, 그리고 지난 시간부터 더욱 구체적으로 이야기하는, 이번 창의랩의 핵심이라 할 수 있을 #도시에서 걷기란 무엇일까 #각자 분야에서 도시의 걸기를 탐구하기 #뚜렷한 결과물보다는 현재 진행형인 과정 자체를 전시로 담기 등의 키워드들을 중심으로, 다듬어 나가는 과정이 구체적으로 이뤄져야 할 것 같다고 생각한다.

<변주>

- 지난 시간과 오늘, 리서치 전시와 관련한 여러 가지 사례들을 구체적으로 살펴봤는데, 그것들에서 우리가 응용할 수 있는 것들을 몇 가지 골라서, 변주/변형해 보는 작업이 워크숍의 형태로 진행된다면 실제적인 도움이 될 것 같다.

<공간의 구상>

- 지금까지의 아이디어들을 돌아보았을 때, 지난 시간에도 잠깐 얘기했듯이, 전시 공간마다 테마를 다르게 하면 좋을 것 같다는 생각이 들었다. 예를 들어, 사운드 - 사물 - 색깔로 그 공간에 설치하고, 그 각각의 것들과 걸기라는 일상적인 움직임, 그리움을 어떻게 만나게 할 것인가를 지금부터는 구체적으로 구상할 단계라고 생각한다.

<시각 예술>

- 시각예술, 지금 생각으로는 '색깔'을 테마로 하려고 한다. 지난 시간과 이번 시간에 사례 연구를 하면서, 그 색깔들을 어떤 형태로 만들어낼지에 대한 고민을 하는 단계이다. 개인의 작업에서 이후에 예술교육으로의 연결, 확장 가능성을 어떻게

하면 자연스럽게 담아낼 수 있을지에 대한 고민도 앞으로 남은 시간 동안에 본격적으로 하려고 한다.

〈예술교육과의 작업 연결〉

- 리듬이라는 것은 연령에 상관없이 모두에게 공통으로 필수적인, 중요한 요소인데, 그 리듬을 이후의 예술교육에서, 음악의 리듬, 움직임/무용 교육을 통한 리듬뿐만 아니라, 도시에서의 걷기를 또 다른 리듬을 통해 어린이/청소년들이 탐구해 볼 수 있는 흥미롭고 지속 가능한 방법에 대해 나의 작업과도 연결해서 생각해 보려고 한다.

〈관객과의 연결〉

- 리서치 전시이기 때문에, 아카이빙 자료들도 관객들이 보게 될 것이고, 사운드이든, 사물 등을 통한 설치 작업이든, 직접 움직이는, 걷는 워크숍이든, 글로 기록한 그동안의 과정들을 관객들은 좀 더 예술적인 형태/형식으로 만나게 될 것이다. 이번 연구를 통해서 개인적으로 꾸준히 갖고 있는 주제인 “관객들이, 이후에는 어린이/청소년들이 각자의 걷기에서 고유한 리듬을 발견하고, 그 경험을 통해 각자의 오늘, 일상이 좀 더 재미있어질 수 있기를!” 바란다. 그 경험이 전시에서 어떻게 하면 담백하면서도 흥미롭게 전달될 수 있을지에 대해 생각하고 있다. 그것에 덧붙여, 예술교육으로 연결될 수도 있음을 알아차리게 만들기 위해 어떻게 준비하고 만들면 좋을지에 고민 중이다. 앞으로는 그 부분을 좀 더 구체적으로, 실제로 구상하고자 한다.

향후 일정

- 23.1.3.(화)까지, 개인 리서치-전시 계획서 공유하기
- 23.1.13.(금)~14.(토) 노경애 선생님 워크숍
- 개인 스터디



연구 주제

전문가 초청 워크숍
(리서치 퍼포먼스)

[그룹연구 9차 결과보고]

연구 주제: 안무가/리서처 노경애 선생님 워크숍 1.

연구 일시: 23.1.13.(금) 09:30~16:30 (총 7시간)

연구 내용

- 리서처 퍼포먼스 작업 소개
- 리서처 퍼포먼스 작업 <가로 세로> <결합과 배치> <더하기 놓기> <듣다> <보다>에 대한 질의 및 응답.
- 야외 공간/장소 사진 찍고 그에 관련한 사진들 설명. 찍은 사진을 단순한 선, 형태 등으로 표현하기.
- 워크숍 공간에서, 5컷 그림들을 배치하기.
- 워크숍 공간에서, 각자의 다양한 걸기를(일상적 걸기, 추상적 걸기 등) 마스크 테이프로 표현하기, 각자의 걸기 + 마스크 테이프 작업에 대한 소개

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

<오주현: 파동하는 걸음>

- 리서처 과정에서 질문이 있다. 때로는 헤매기도 하면서 또 다른 질문을 갖게 되고 그러한 과정이 흥미롭다. 덕분에 계속 리서처를 이어 나가게 하는 원동력이 되기도 하는 것 같다.
- **각자의 걸기를 통해서 만든 걸음: 파동 하는 걸음**
무언가를 하기 전, 어디를 가던 자신에게 많이 머물러있다. 그리고 난 다음에 밖으로 확장해야겠다는 생각이 들었다. 그렇게 하다 보니, 뭔가 다른 사람하고 연결하고 싶은 마음이 생겼다.
- 워크숍 시간에 만든 마스크 테이프 길을 보면서 안정감, 편안함을 느끼게 되었습니다. 이번 워크숍에서 했던 것들을 전시할 때 퍼포먼스로 해 보면 관객들 역시 체험하기에 좋을 것 같다는 생각한다.

<송진주: 자극적인 걸음>

- 여기저기 걸어 다니며 활동한다. 그러다 보니 걸음과 관련한 걸 어떻게 풀어낼 수 있을까에 대한 생각을 하게 되었는데 자신의 전공 (영어영문학과)에서 접근하려 하였다.
- **각자의 걸기를 통해서 만든 걸음: 자극적인 걸음**
한없이 원형의 대형 운동장을 뱅글뱅글 돌면서 사유하며 걷는다. 뇌를 자극할 수 있게 물리적, 추상적으로도 나 자신에게 자극을 주면서 계속 생각하고 자꾸만 하게 되는 걸음이다. 뭔가 목적이 있는 그런 개념이 아니라 생각하고 싶을 때 걷는다. 자주 가는 공간으로 조선대 운동장이다. 평소에도 자주 걸어 다니기 때문에 나이키런(nike run)이라는 어플을 사용한다. 그 어플은 본인이 간 형태와 일정 시간 보여준다. 각자의 걸기 작업의 형태가 이렇게 나오게 된 이유도 어플에서 보여준 형태에서 나온 것이다.
- 또한 아이들도 앞으로 가려고 하는 특성도 흥미로웠다. 얼굴이 향하는 것도 앞이라고 인식하는 것. 그래서 어쩌면 인간은 앞으로 나아가려고 하는, 앞으로 걸어가려고 하는 본능이 있다고 생각하게 되었다.

<박정은: 중력을 이기는 걸음>

- 걸기, 공간에 대해서 이렇게 생각하였다. 걸기 좋은, 걸기 재미있는 공간이란, 그 안에 무언가 많이 담겨 있는 것. 그걸 커뮤니티 공간이라고 한다.

- 각자의 걸기를 통해서 만든 걸음: 종력을 이기는 걸음

종력을 이겨내고 하늘 아래 땅을 딛고 존재함을 드러내는 것으로 시간의 흐름에 따라 방향성을 가지고, 멈춰야 할 때까지 움직여 나아가는 것이다.

때로는 언어의 정의가 그 형태의 힘을 만들어낸다. 그렇기에 무언가를 보여주는 것보다, 그래서 '무언가의 언어'라고 정의 내리는 게 중요하다고 생각한다. 구체적으로 예시를 들자면 이러하다. 많은 이들은 철학자의 길이라고 해서, '사색하는, 생각할 거리가 있는' 그런 걷는 길로 인식하게 된다. 철학자의 길이라는 이야기를 들으면 인생의 의미 등에 대해 인식한다. 평소보다 조금 더 천천히 걸으면서 사색하게 되는 그런 길이 있는 것 같게 느낄 것이다. 그렇기에 언어적 접근에서 줄 수 있는 의미가 있는 게 아닐까 한다.

- 평소 도시 디자인, 공공 디자인에서도 의도를 갖고 작업한다. 공간을 사용하는 사람들을 위해 공간에 의미를 부여해 보는 작업을 해보고 싶다.

<정다운: 찾아가는 걸음>

- 다양한 걸음을 시도해 보았다. 집 앞에 좋은 산책길이 있지만, 마트로 산책하러 가거나 하는 등의 목적이 있는 길을 종종 걷긴 하였다. 허나 흠길 같은 자연 길과 같은 길이 좋은 길이자 좋은 산책이 되지 않을까, 그렇기에 그동안 했던 건 잘못된 걸기이지 않을까도 생각하게 된다.

- 각자의 걸기를 통해서 만든 걸음: '찾아가는 걸음'

- 모든 것을 덜어낸 나에서 시작해서 모든 것들이 더해진 내가 계속하는 걸음.

최근 별자리에 대해 공부를 했다. 나의 별자리(처녀자리)와 자신 삶의 형태와 비슷할 거로 생각한다.

열심히 하는 그 순간순간들이 별이고 그걸 이어가다 보면 어느 순간에 본인의 별자리가 되어 있는 형태가 삶의 걸음으로 표현되었다. 처녀자리의 특징이 커다란 문 2개를 지나면 그 사이에서 보리 이삭을 내미는 모습이 보인다. 그렇기에 처녀 자리의 모양처럼 다른 사람들에게 긍정적인 영향력을 내어주는 걸음으로 살아가고자 한다.

<정란: 휘몰아치는 생각의 걸음>

- 정란 연구원은 공간에 대해서 이렇게 답변하였다. 건물과 건물 사이에 있는 문 (공간).

“문을 열고 들어가면 또 다른 공간이 나오는 걸까?” “두 건물을 연결해 주는 것뿐일까?”

- 각자의 걸기를 통해서 만든 걸음: 휘몰아치는 생각의 걸음

걸음 걸으면서 여러 생각이 난다. 그 생각들이 정리되고 걸으면서 관찰된 자극들이 생각을 전환하고 기억과 기억이 연결된다. 걸을 때 관찰을 많이 하는 편이다.

차를 탈 때는 운전에만 집중하다 보니까 신경을 못 쓰게 되지만 걸을 때는 새로운 것들을 많이 발견하게 된다. 누군가 걷다가 사진을 찍으면 집중되는 것처럼. 그런데 사실 연구원 본인은 집중되는 걸 좋아하지 않는다. 그래서 이 걸음에서 표현된 이미지처럼 마스크 테이프를 가다가 끊기게 만든 이유다. 평소 생각을 길게 해서 너무 힘들었다. 너무 생각이 많으면 잠도 못 잔다고 하는 것처럼 필요 없는 생각까지 하게 된다. 요즘은 생각의 단위를 끊어서 하려고 한다. 그런 것들을 연습하는 과정을 걸기로 표현하게 되었다.

<김나라연: 나의 삶에 대한 걸음>

- 공간은 우주의 빅뱅 이론처럼 무한한 팽창 속의 잔상이라 생각한다. 우리의 행동이 데자뷔 (가시감: DejaVu) 되듯 반복 속에 전해진다. 계속되어 시간이 지난 공간 속에서도 여전히 살아 숨 쉬고 있다.

-각자의 걸기를 통해서 만든 걸음: 나의 삶에 대한 걸음

어떻게 보면 걸음이라는 건 자신의 삶의 길에 대한 흔적이라 생각한다. 주 전공은 섬유 패션디자이너이지만 그 외에도 시각 디자인을 하고 있다. 이렇게 연구원은 자신의 분야에서 고민이 많이 한다. 어느 정도 걸으면서 성찰을 해 보다가 되돌아가는 과정을 거친다. 이게 나아가는 그중에 꿔긴 길은 공백기이다.

고민 끝에 시각 디자인만의 길로도 가게 되었다. 그러다가 서로 다른 두 디자인 영역을 융합하게 되었다. 융합의 길을 가는 과정에서 가족, 친구들, 다양한 분야의 선생님들도 만나게 되었다. 서로가 이 길에서 연결되게 된다. 삶에서 시행 착오, 힘든 일도 많지만 주변 지인들 도움과 함께 고민해 주는 친구들 덕분에 흥겹게 나아갈 수 있는 걸음으로 성장하게 되었다. 점차 어떻게 갈까에 대해서 속도를 낼 수 있는 단계가 오게 된다. 하지만 아직 미래는 확실치 않으니 중간의 길은 꿔긴다.

<윤혜정: 당찬 걸음>

-생각한 공간이란 무엇인가. 일상의 목적과 관련해서 만들었던 것들이 누군가에게는 예술작품처럼 흥미롭게 보이듯이, 하수구에 박혀 있는 돌멩이들 역시, 마치 그런 예술 작품처럼 보였다. 의도한 것인지 우연인지 알 수는 없지만, 하수구 틈, 공간 사이에 박혀 있는 돌멩이들을 위한 이상적인 공간이라는 생각이 들었다.

-각자의 걸기를 통해서 만든 걸음: 당찬 걸음.

수많은 형용사를 품고 있는 당찬 걸음. 기분이 좋지 않을 때도, 피곤할 때도, 그 밖의 다양한 상황, 상태들에서도, 나의 걸음의 빠르기와 움직임의 크기는 마치 행진곡 같다.

초등학교 2학년 때부터 지금까지 매일 걷고 있기에 걷는 것은 항상 같다고 느꼈다. 그런데 작년 하반기부터 길을 걸다가 뚝 걸음이 주는 엄청난 활력과 재미와 생동감을 새롭게 느끼게 되었다.

그래서 본인의 집에서부터 아파트, 4호선과 7호선의 지하철역으로 향한다.

아침에 되게 차가운 공기가 피부를 스치며 10분만 일찍 나오지 못한 자신에 대해서 생각한다. 늘 보는 길인데 아파트 나서는 순간부터 힘찬 걸음으로 향한다. 이때 느끼는 걷는 순간이 너무 행복하게 다가온다.

마스킹 테이프를 짧게 안쪽으로 모이게 해 놓은 건 움직임이 거의 없는 지하철 안의 모습이며 역에서 내리는 순간부터 다시 탁 트인 느낌과 함께 걸음이 시작된다. 온몸에 역동적인 리듬감이 느껴지는 수많은 형용사를 품고 있는 당찬 걸음이라고 이름 붙이게 된 이유이다.

-전문 무용수처럼 걷는 게 아닌, 실제 일상에서 걷는 리듬을 중심으로 영상화하고자 한다. 각자의 걸음에는 고유한 리듬이 있다는 사실을 전시장에서 관객들이 발견할 수 있게 만들고 싶다.

향후 일정

- 움직임 워크숍 (신체 운동)
- '형용사 걸음' 탐구 및 표현하기/ 길을 형용사와 명사로 표현하기
- 어울리지 않는, 독특한 단어들의 조합 (낯설게 하기)
- 개인 리서치 과정 공유 및 피드백



연구 주제
전문가 초청 워크숍
(음직임)

[그룹연구 10차 결과보고]

연구 주제: 안무가/리서처 노경애 선생님 워크숍 2.

연구 일시: 23.1.14.(토) 09:30~16:30 (총 7시간)

연구 내용

- 움직임 워크숍 (신체 운동)
- '형용사 걸음' 탐구 및 표현하기/ 길을 형용사와 명사로 표현하기
- 어울리지 않는, 독특한 단어들의 조합 (낯설게 하기)
- 개인 리서치 과정 공유 및 피드백

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

<오주현: 춤추한>

쓸쓸하지는 않지만, 선명하지도 않다. 물기가 있고 아련한 감정이 있을 것 같다. 그래서 결정을 못 하는 감정과 상태에 머무르고 있으며 생각해 볼 수 있는 이미지는 어깨를 구부리고 있는 모습이다.

-개인 리서치 과정 공유: 마스크 테이프 작업.

이틀에 걸친 워크숍 작업 과정을 전시로 연결돼도 좋을 것 같다고 생각한다. 아카이빙은 리서치 과정 자체이니 과정을 보여주기에 적합할 것이다. 걷는 작업을 하면서 나의 신체적인, 그다음에 심리적인, 어떤 감각들이 변화됐는지에 대해서 사유하고 그것들을 각자 걸으면서 느꼈던 감각을 이미지로 표현하는 구성을 생각해 본다.

<송진주: 매콤한>

-형용사 표현: 매콤한.

열이 나고, 빨갛고, 뜨거운, 땀이 날 것 같은데, 뭔가 맛있게 기분 좋아지는 감각.

-낯설게 하기: '빠르게+작게'

어울리지 않는 것 같은, 단어들의 독특한 조합을 하면서 '빠르게+작게'의 조합에 대해서 생각해 보게 된다.

-개인 리서치 과정 공유: 걸음의 언어적 기원.

'존재, 진화, 정체성'의 관점으로 정의하려고 한다. 3개의 정의는 걸음의 어원과 우리가 느끼는 감각, 프란시스알리스 등의 내용을 바탕으로 융합할 것이다.

<박정은: 고요한>

-형용사 표현: 고요한.

'고요하다'라는 것은 자신의 위치를 지키며 다른 존재들을 배려하는 상태로 존재함을 의미하며 때에 따라 어디로든 튀어나올 수 있는 잠재력을 가지고 있다.

-개인 리서치 과정 공유: 요소의 융합.

걸음에 대한 사고를 확장할 수 있는 것들을 고려 중이다. 그중에서 소리와 걸음의 연관관계에 대해서 생각하고 관찰한다. 기록한 사람들의 걸음을 기호화하는 것 자체로도 좋을 것 같다.

예시로, 캐리어 끌고 무거운 짐을 지거나 끌거나 머리에 이거나 이런 짐이 어디 있느냐에 따라서 엄청나게 달라질 수가 있다. 의도적이지 않은 어떤 다양한 걸음을 유발하는 거에 대해서 한번 연구해 보면 그 걸음의 깊이가 조금 더 높게 관찰

되지 않을까 생각한다. 전시장에서 액티브하게 할 수 있는 무언가를 보여주고 싶다. 그렇기에 이번 리서치 공유 전시회에서라도 걷기와 관련한 그런 작업, 설치물을 해보려 한다.

<정다운: 흐르는>

-형용사 표현: 흐르는.

멈추지 않고 부드럽게 연결되는, 자연스럽게 계속되는 움직임. 높이의 차이가 있든 없든, 가벼워졌다가 무거워지는, 힘이 들어가거나 긴장되지 않는.

-개인 리서치 과정 공유: '걸을 수 있는 고민'

이번 리서치 전시에서 '예술적으로' 어떻게 하면 좋을지에 대한 고민이 있다. 예술 분야에서 활동하는 게 아니기 때문에 다른 연구원들과 융합될 수 있을지도 생각 중이다. 본분이 의사이다 보니 환자들과의 관계 속 걸음을 종종 생각한다. 그만큼 걷기는 되게 너무 당연해서, 그 걸기라는 그 움직임 자체의 수많은 의미들을 사실은 그냥 놓쳐버리게 되는 분들이 많지만 걸음이 주는 신체적인 역할은 거대하다.

<정란: 희미한>

-형용사 표현: 희미한.

선명하지 않다. 기억하고 싶은데 기억이 잘 나지 않는다. 회색 기억.

-개인 리서치 과정 공유: '시공간의 흐름'

걸어가면서 우리 눈에 보이지는 않지만, 길 위에는 여전히 걸었던 보이지 않는 흔적들이 남아 있다. 그와 관련한 작업을 사진으로 하고 싶다. 사진을 찍으면 정지된 사진이 찍히는데 셔터 속도에 따라서 달라진다. 셔터를 좀 오랫동안 열어놓으면 사람의 움직임의 형태들이 흐름처럼 찍힌다. 그래서 1초에 찍히는 거랑 1분에 찍히는 거랑 사람의 형태가 달라지는 것처럼. 장노출로 찍으면 사람이 존재하다 사라진다. 이런 시간성에 의미 부여를 하고 싶다. 그래서 우리가 걸음이라는 단어를 생각해 보았을 때 이동하는 거라 생각한다. 예시로 횡단보도나 시장, 공원에 있는 사람들의 모습은 장노출을 준다. 그런 것들이 이제 명확하게 찍히지 않지만 희미하게 찍힌 물체가 시간의 흐름을 담게 된다. 움직이는 흐름의 관찰을 할 수가 있고 서로가 연결되어 있다는 것을 보여 줄 수 있을 것이다. 이 공간 안에서 우리는, 똑같은 시간을 걸진 않지만 약간의 시간차로서 우리가 이 공간에 함께 연결되어 있게 된다.

<김나라연: 아비한>

-형용사로 표현한 걸음: 아비한 걸음.

알랑거리면서 사비를 걸 듯하지만 의리도 없고 간간이 표나지 않지만, 상대를 깎아내리고 방해하는 걸음.

-형용사로 표현한 걸음: 왁자지껄한 걸음.

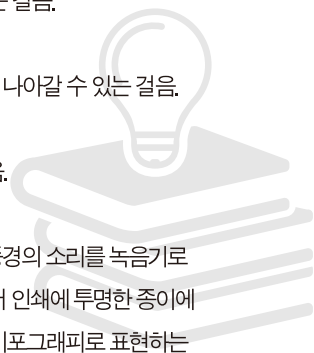
삶에서 시행착오, 힘든 일도 많지만 주변 지인들 도움과 함께 고민해 주는 친구들의 덕분에 흥겹게 나아갈 수 있는 걸음.

-형용사로 표현한 걸음: 르네 마그리트의 작품 속 데미안 허스트를 찾는 걸음.

현실을 살아가지만, 내면(초현실)에서 삶과 죽음의 가치, 무엇을 위해 사는가에 대해 생각하는 걸음.

-개인 리서치 과정 공유: 걸음 소리의 시각화

현장에서 리서치를 위한 실험을 진행하고 있다. 동네들에서의 걷기를 관찰하고 걷고 있는 사람과 풍경의 소리를 녹음기로 담아낸다. 담아낸 소리를 프로그램으로 파동의 시각화를 진행한다. CMYK라는 인쇄의 요소를 나눠서 인쇄에 투명한 종이에 겹치면 검은색이 나오도록 작업할 예정이다. 또한 걸음에서 발생하는 의성어, 의태어의 소리를 타이포그래피로 표현하는



작업을 계획 중이다. 걸음의 소리를 연결하면서 걷기에 대해 어떤 표준화되지 않은 다양한 생각들을 하게 만들고 싶다.

<김주영: 진한>

-형용사 표현: 진한.

흔적이 깊게 남아 있는, 희미하지도 퇴색되지도 않은, 시간의 흐름을 담아낸, 따라서 운동 이후 정지하여 주변을 돌아보는 느낌, 강하고 깊고 끈적한 느낌.

-형용사로 표현한 걸음: 푸르맹맹한 걸음.

가고 있지만 제대로 가지 못하는 느낌의 걸음. 선명하게 발자국을 남기기보다 흐르듯 지나가지만, 멍처럼 남아있는 걸음.

-개인 리서치 과정 공유: 지하철도 위의 길

사람들이 북뿔 때 또 같은 길을 갈 때 속도가 다르다. 길 낙엽 지는 길이나 다양한 길을 걸을 때와 같이 같은 거리지만 속도가 다르다. 본격적으로 연구하려면, 연구에 대한 관찰자도 필요할 것이다.

이번 작업을 통해서, 일단 걷는 자기의 변화, 구체적으로는 자신의 걷는 감각을 인지하는 것이 필요해 보인다.

따라서 사람들이 가보지 않는 걸을 수 있는 길에 대해 작업할 생각이다. 걷기와 관련한 지도를 만들고, 그것을 리서치 공유 전시로 하고 싶다. 사람들이 잘 걸지 않는 곳들을, 숨겨진 곳들을 걷고, 그곳의 걷기와 관련한 리서치 작업을 사진과 글로 표현하려고 한다.

<윤혜정: 당찬 걸음>

-형용사 걸음 표현: 당찬 걸음.

-개인 리서치 과정 공유: 걸음의 관찰

워크숍을 통해 낯설게 하기의 형용사가 인상 깊다. 서로 어울리지 않는 단어들을 연결해 보면서, 뺄어졌던 걷기에 대해 생각해 보게 되었다. 지체 장애인들은 우리 기준에서는 몸이 뺄어져서 있기도 하다. 그런데 그들의 기준에서는 그런 뺄어졌던 게 아닌 것이 아닐까라는 생각이 든다. 다양한 걷기, 다양한 걷기 리듬에 대해 좀 더 깊이 있게 들여다보게 되고, 다양한 걷기 리듬을 전시로 어떻게 구현할 수 있을까에 대한 고민, 구상하게 된다. 2015년에 걸음에 대한 개인 프로젝트를 해봤다. 우선 개인적으로 한 게 작업이 있으니 그때 과정을 다시 좀 돌아보자 한다. 걸음은 본인 연구자에게는 리듬이었다. 사람들의 움직임이 각자 가진 리듬. 그러면서 나 자신의 일상 걷기를 계속 돌아보는 게 필요했던 것 같다. 내가 어떤 역할, 위치냐에 따라서 걸음이라는 게 달라짐을 깨달았다. 신발, 치마, 정장을 입었을 때 등등 옷도 되게 영향을 받는다는 걸 느꼈었다. 또한 시간대에 따라서도 다르다. 그러면서 사람마다 진짜 정말 다양한 걷기가 있다는 것에 접근하게 되었다. 따라서 이번 전시에선 일상 걷기에 대해서 시각적으로 표현해 보고자 한다.

향후 일정

• 23.1.18.(수) 18:30 ~ 20:30

이유진 선생님 워크숍 '걷기 관련 담론, 철학, 전시 작업 피드백'

연구 주제

전문가 초청 워크숍
(나는 걷는다는 대하여)

[그룹연구 11차 결과보고]

연구 주제: 이유진 선생님(일상예술 사이 연구소) 워크숍.

연구 일시: 23.1.18.(수) 19:00~21:00 (총 2시간)

연구 내용

- '나는 걷는다는 대하여: 걷기는 스포츠가 아니다, 걷기는 말하기다'
- 걷기의 이상화: 자아, 예술, 학문의 필요 수단.
헨리 데이비드 소로, 임마누엘 칸트, 워즈 워스, 마르셀 프루스트.
- 도시의 소묘자: 발터 벤야민.
- 8명의 연구자: 전시 계획 리뷰.

연구 결과 *참석자별 발언을 중심

〈오주현: 다양한 색채〉

- 저의 걷기에 대한 경험, 느낌을 시각 예술로 작업하려고 한다. 나의 감각에서부터 시작된다는 발견, 나의 감각에서 시작된 길을 만든다면 어떤 길일까?라는 질문이 있게 되었다. 그 질문에 대한 탐색 과정을 다양한 색채와 텍스트로 표현하려고 한다.

〈송진주: 자기성찰〉

- 이번 전시를 통해 '걷기를 통한 자기성찰: 아! 내가 이렇게 걷고 있구나!'을 키워드로 생각하고 있다.
- 걸음의 시각화가 흥미롭게 다가왔다. 눈이 내릴 때 걸으면 발자국들이 생기지만, 보통 걷기의 흔적은 남지 않는다. 그런데 눈에 보이지만 않을 뿐 길 위에는 수많은 발자국, 흔적들이 생기고 남는다. 내가 특히 자주, 반복적으로 다녔던, 다니는 곳 들에는 지금까지 얼마나 많은 나의 발자국-흔적들이 남아 있을까를 생각하면 흥미롭다. 그 흔적들을 시각화하고 싶다.

〈박정은: 어떤 걸음〉

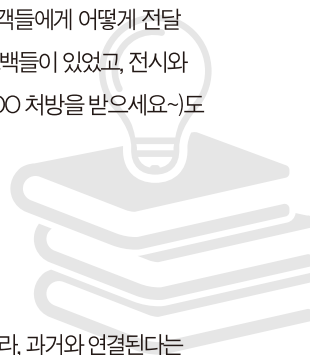
- "나는 어떤 길을 어떤 걸음으로 걷고 있다." : 단어들을 결합해서 문장 전시에 대해 생각한다.
- 장애인들과 비장애인이 같이 걸을 때 길의 형태는 어떠할까?, 걷고 싶은 길 + 걷기를 선택하기 등등의 아이디어를 생각해 왔다. (예) 날씨 좋은 날, 여자 친구와 걷고 싶은 길을 선택하세요.
문과 계단 등등 장소를 이용한 재미있는 걸음 전시를 생각해 보았다.

〈정다윤: 걷게 만들기〉

- "사람들을 어떻게 하면 걷게 할 수 있을까?"에 대한 질문이 이번 리서치로 연결되었고, 전시에서 관객들에게 어떻게 전달 할 수 있을까에 대한 질문을 탐구하고 있다. 노경애 선생님 워크숍에서 이 질문과 관련한 다양한 피드백들이 있었고, 전시와 관련한 아이디어들 (예: 전시장 내에서 걷기 처방전 "OO 전시실에서 OO 작가의 걷기 전시를 보고 OO 처방을 받으세요~)도 얻을 수 있었다.
- 촉각, 운동감각 등 총 네 가지 감각들과 연결 지어 볼 수 있다.
- "걷기를 전염시킬 수 있을까? (긍정적 의미에서)"라는 질문으로까지 연결된다.

〈정란: 흔적들〉

- 이번 연구를 통해 실제 나의 걷기를 감각하고 있다. 공간, 소리 같은 감각들이 현재에 머무는 것이 아니라, 과거와 연결된다는



것을 발견할 수 있었다. 걷기도, 조금 전 걷기도 과거가 되고, 걸여온 흔적들을 시각적으로 작업하려는 게 원래의 계획이었다. 그런데 노경애 선생님 워크숍에서, 여러 사람의 걷기 시각 작업이 아니라, 한 사람의 걷기만을 추적해서, 그 흔적들을 시각적으로 작업하는 것에 대한 아이디어-피드백이 있었고, 그것으로 전시 계획을 생각하고 있다.

<김나라연: 실험의 3단계>

- 3단계의 과정을 거쳐 걷기에 대해서 연구하고자 한다. 첫 번째는, 걸음의 소리를 이용하여 소리에서 나오는 파동을 직관적인 시각화로 표현하려고 한다. 두 번째는 타이포그래피의 관점에서 걸음의 소리를 리서치하고 있고, 세 번째는 정란 선생님과 협업을 통해 신발과 장소 등의 걸음과의 상관관계를 조사하고자 한다.
- 현장 리서치한 작업물을 시각적으로 (걸는 소리 파동, 타이포그래피) 전시하려고 한다.

<김주영: 걸음 지도>

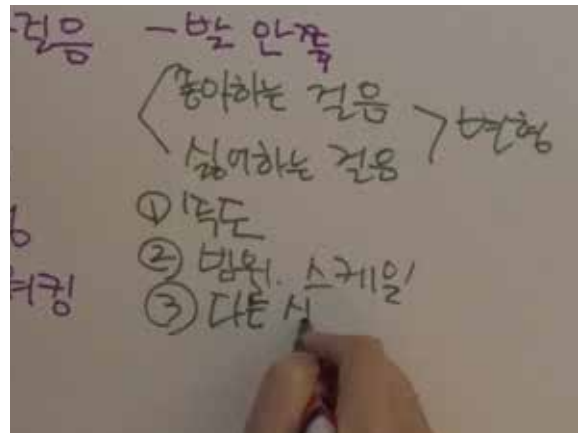
- 왜 도시의 시민 걸음을 탐구해야 할까?라는 질문이 있게 되었다.
- 개인적으로는 공간을 주요하게 생각하고, 공간들을, 길들을 걸으면서 경험, 감각하는 것들을(예: 가로수) 지도로 만들고 싶다는 생각이 들었다.

<윤혜정: 걸음 퍼포먼스>

- 사람들이 일상에서 걷고 있는 모습을 ‘발-다리’ 중심으로 촬영하고, 지금까지 리서치 과정에서 관찰, 기록한 사람들의 걸기 움직임-리듬을 전시 공간에서 퍼포먼스로 촬영하고, 그 두 가지 영상을 연결-편집한 영상을 전시하려고 한다. 걷기의 다양한 리듬에 대해 내레이션을 함께 담으려고 한다. 리듬의 구성 요소인 빠르기를 예로 들면, 사람마다 ‘빠르게’ 걷기의 기준이 다르지 않을까? 그래서 더 다양한 사람들의 걸기 리듬을 퍼포먼스로 만든 영상과 내레이션으로 전시하려고 한다.

향후 일정

- 1월 워크숍, 멘토링 토대로 최종 전시 계획서 작성 및 공유하기







예술실험

*‘예술실험’은 랩별 연구한 내용을 토대로 다양한 형태로 구현해 보는 일종의 모의실험입니다.

- 실험명 | 지금, 당신의 걸음은
- 기간 | 23.2.10.(금)~23.2.16.(목)
- 장소 | 광주문화재단 미디어 338
- 진행방법 | ‘아토그래피’로 진행된 ‘걸음’에 대한 탐구를 아카이빙 전시로 진행

*아토그래피: 지속적 연구과정이 강조되는 연구방법론

- 주요내용 | ‘아토그래피’로 진행된 ‘걸음’에 대한 탐구를 아카이빙 전시로 진행



- 오주현: ‘안에서 밖으로’라는 제목과 사유를 통해 걸음을 정리함. 시의 운율 속에 걸음을 바라보는 본인의 감각과 관점을 표현함.
- 윤혜정: ‘걷기 변주곡’이라는 작품명으로 일상 속 걷는 사람들을 안무와 무용이라 생각하여 장소를 영상으로 담아냄.
- 김주영: ‘나는 지하철 위를 걸었다’는 작품명으로, 걷기라는 행동을 발화 행위라는 생각함. 그에 대해 가보지 않은 지하철 위를 걷는 행위를 통해 변화를 탐구함.
- 김나라연: ‘Color of steps/ Wave of steps/ Shape of steps 1,2’의 3개의 작품명에 3단계의 작업으로 걸음을 연구함. 걸음에 발생하는 소리를 녹화해 소리의 이미지를 C,M,Y,K 시각화 등
- 박정은: ‘걸음 + 길 + 동반자/ 배치와 조합’ 2개 작품을 계단과 문에 구성함. 걸음을 구성하는 요소를 분리하고 음악과 연관시켜 각각의 요소들을 독립적 또는 조합하여 걸음에 대해 메시지를 전달함.
- 송진주: 걸음에 대해 ‘존재, 진화, 정체성’의 관점으로 정의함. 3개의 정의는 걸음의 어원과 우리가 느끼는 감각, 프란시스 알리스 등의 생각을 빌려와 융합시킴.
- 정다윤: ‘의도된 걷기’를 제목으로 선정해 사유함. 인지학적 관점으로 걸음의 중요성과 신체에 미치는 영향, 걸으면서 발생하는 만남 등의 스토리로 누구보다 한자들이 걸길 바라는 마음을 피력함.
- 정 란: ‘걸음의 흔적: 길 위에서 표류하기’ 작품명으로 기억 환기, 과거와 현재 시간성을 이용한 영상을 제작함.



지금, 당신의 걸음은

창의예술교육형지원사업
· 시민참여를 할수있음
리서치 전시회

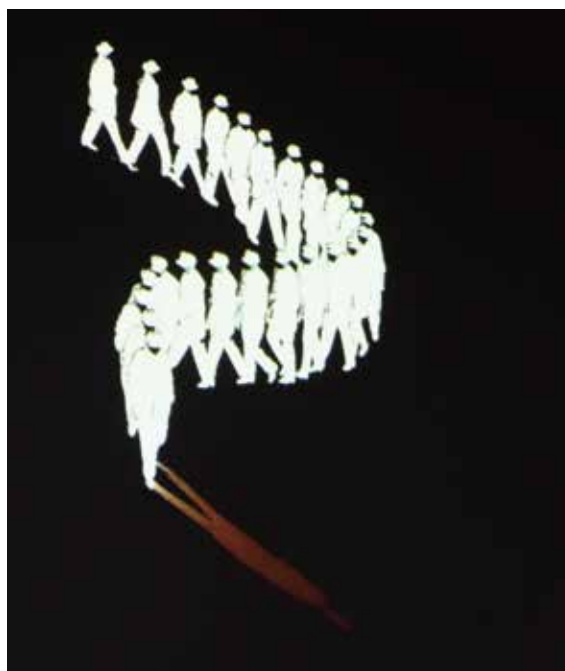
2023년 2월 10일 (금)
- 2월 16일 (목)

장소
빛고을 아트 스페이스 2층 미디어 338
· 광주 남구 전번차로 338번길 7 (구동)

운영 시간
10:00~18:00 / 점심시간 운영

문의
010-7637-2668 / 010-7188-2949

주최	오주현
주관	문화재단
주최	송진주
주최	김수민
주최	박정민
주최	정민
주최	정민
주최	김주영



에필로그

4개월의 시간은 길지도 짧지도 않지만, 우리의 연구를 담아내기엔 짧은 시간이었다. 연구, 워크숍, 전시까지의 과정은 후회가 없다가도 시원섭섭하다. 물론 시간이 더 길었으면 하는 바람은 더 잘하고 싶은 우리의 욕심일 것이다. 하지만 우리에게 더없이 짧았던 4개월 속에서도, 의문으로 시작해 느낌표가 되는 과정을 걸쳐 성장했다.

프로로그에 언급한 대로, 처음 “시민걸음 탐구생활”이라는 주제를 받고 의문으로 가득 찬 우리들의 표정이 생각난다. 차차 주제에 대한 생각은 앙리 르페브르의 『리듬 분석』을 통해서 받아들여졌다. 심장박동 소리, 우리의 리듬, 걸음이 우리가 시각적으로 보는 리듬, 조르주 폼피두 센터(Centre Georges-Pompidou)에서 보이는 걸음 등등 다양한 예시를 비롯해 우리의 이해를 도왔다. 시공간과 몸 등의 모든 것에 대해서 상호작용하는 것, 리듬을 분석한다는 것은 나를 분석한다는 것이고 그리움은 단순히 몸에서 넘어 사회, 문화, 경제의 모든 방면으로 연결되어 있다. 결국 이것이 바로 리듬으로 본 유기적 관점이었다. 덕분에 빠르게 연구 이론적 기반으로 자리 잡고, 걸음을 바라보는 관점을 적립해 나가게 되었다. 재밌는 건 서로 다른 분야이다 보니 동일한 이론적 주제나 걸음에 대해서도 바라보는 시각이 풍부하게 달랐다. 때로는 사진으로, 때로는 예술 치유 음악으로, 때로는 공동 퍼포먼스로, 때로는 디자인으로, 때로는 문화예술기획으로, 때로는 의학(인지학)으로, 때로는 건축학으로, 때로는 인류학으로. 얼마나 다양한 의견들이 나왔겠는가?

시작에서는 이렇게 조사한 내용이 맞는 건가와 같은 알맞게 대한 유무에 집중했다. 왜 그렇게 걱정했나 싶었는데, 결국은 우리가 익숙한 결과 중심적인 사고에서 비롯되었다는 점을 느꼈다. 몇 번의 의문에서 시작해, 시간이 지나 서로의 의견이 맞물리고 아이디어나 흥미로운 자료를 공유하면서 차차 갈피를 잡아갔다. 끊임없는 토론을 통해 우리는 기존에 가지고 있던 체계에서 벗어나 과정 자체에 의미를 두는 형태로 만들어내었고 자신의 영역에만 머물던 우리는 서로 다른 색채에 혼합되듯, 퇴근할 때 본 찰나의 노을 풍경처럼 물들어갔다.

맞물린 우리의 과정을 명백하게 보여주는 방법으로 전시를 채택하였다.

걸음에 대한 사유와 공동 작업 과정을 다이어그램, 사진과 그림, 연구 기록지로 배치하여 방문하는 관객들의 시선에서 시민걸음의 취지를 이해할 수 있도록 돕고자 하였다. 또한 사유한 생각을 이미지화해 보는 이로 하여금 흥미를 유도할 수 있게 만들었다. 연구 결과들은 이와 같다.

오주현 랩장은 ‘안에서 밖으로’라는 제목과 사유를 통해 걸음을 정리하였다. 감각 깨우기 작업을 존재감으로 연결하고, 자본주의에 통제된 우리가 걸음을 통한 내적 변화를 일으키는 것에 탐구했다. 시의 운율 속에 걸음을 바라보는 본인의 감각과 치유적 요소의 관점을 표현하였다.

윤혜정 책임연구원은 사람들의 걷기를 일상의 안무이자 춤과 움직이는 음악으로 바라보았다.

반복적이고 단순하게 보이는 일상 속 걷기에 담긴 수많은 이야기와 날 것 그대로의 생생함을 ‘걷기 변주곡’이라는 제목의 영상으로 담아내었다.

윤혜정 책임연구원은 사람들의 걷기를 일상의 안무이자 춤과 움직이는 음악으로 바라보았다.

반복적이고 단순하게 보이는 일상 속 걷기에 담긴 수많은 이야기와 날 것 그대로의 생생함을 '걷기 변주곡'이라는 제목의 영상으로 담아내었다.

김주영 전문 연구원은 '나는 지하철 위를 걸었다'는 작품명으로, 걷기라는 행동을 표현의 일종인 발화 행위로 간주했다. 그에 따라 도시를 관통하는 지하철 위를 따라 걸으면서 시민들의 걸음을 관찰했고, 거기서 전달되는 문화적 가치, 공간과의 관계, 개인적 경험을 탐구했다.

김나라연 전문 연구원은 'Color of steps/ Wave of steps/ Shape of steps 1, 2'의 3개의 작품명에 3단계의 작업으로 걸음을 연구하였다. 걸음에 발생하는 소리를 녹화해 소리의 이미지를 C, M, Y, K 시각화, 걸음 소리의 타이포그래피, 신발과 장소에 따른 걸음 변화 등으로 이미지 작업하여 관객들이 직관적 관람이 가능하도록 이끌었다.

박정은 전문 연구원은 '걸음 + 길 + 동반자/배치와 조합' 2개 작품을 계단과 문에 구성하였다. 걸음을 구성하는 요소를 분리하고 음악적 리듬을 고려하여 각각의 요소들을 독립적 또는 조합한 걸음에 대해 메시지를 전달했다.

송진주 전문 연구원은 걸음에 대해 '존재, 진화, 정체성'의 관점으로 정의하였다. 3개의 정의는 걸음의 어원과 우리가 느끼는 감각, 프란시스 알리스 등의 내용을 바탕으로 융합시켜나갔다.

정다운 전문 연구원은 '의도된 걷기'를 제목으로 선정해 사유하였다. 인지학적 관점으로 걸음의 중요성과 신체에 미치는 영향, 걸으면서 발생하는 만남 등의 스토리로 누구보다 환자들이 걷길 바라는 마음을 피력하였다.

정란 전문연구원은 '걸음의 흔적: 길 위에서 표류하기' 작품명으로 기억 환기, 과거와 현재 시간성을 이용한 영상을 제작하였다. 연구원은, 몸의 감각에 지각하면서 걸었던 적이 많지 않다. 자각을 하는 순간 그 걸음은 이질적으로 느끼게 되고 그와 동시에 마주하는 공간에서 새롭게 다가왔다고 한다. 또한 걸음은, 기억을 환기하고 과거와 현재를 이어가고 있음을 느꼈다.

이렇게 서로 다른 관점인 8인의 아토포그래피(A/r/tography)* 연구는 세상의 변화와 움직임에 열려있으며 '걷기'라는 일상에서 지속적이며, 실천 커뮤니티를 통한 협력적 방법을 추구해갔다.

*예술적 형식을 활용하지만, 결과물이 아닌 삶과의 통합, 협력적 실천, 지속적 연구 과정이 강조되는 연구방법론.

광주를 놀이터로

랩 기록

랩소개 · 참여 연구진 소감 · 프롤로그 · 연구일지 · 예술실험 · 에필로그

광주를 놀이터로



📄 랩 소개

‘놀이’를 통해 일상의 틈을 만들고, 삶터가 곧 놀이터가 되도록 재발견하는 사람들의 모임

📅 연구 기간

2022.11.16.(수) ~ 2023.2.28.(화)

🕒 회의 횟수

총 16회(매주 수 17:30~21:30)



향후 확장가능

문화예술교육프로그램(안)

‘어린이’가 ‘어른이’께 제안합니다! ‘놀이처방소’

- 놀고 싶지만 노는 방법을 모르는 ‘어른이’

▶ ‘(어른)’을 대상으로 ‘어린이(아이들)’이 직접 1:1 놀이처방을 내려주는 프로그램



⚙ 참여 연구진(8)

이 름	역 할	활 동 분 야	한 줄 소 개
이호동	랩장	#미술 #설치 #놀이 #교육	놀아야 산다
임의현	책임연구원	#문화기획 #출판 #교육 #미디어	일놀이일을 꿈꾸는 요즘 애
송명희	전문연구원	#청소년 #교육 #행정 #결합	놀이는 밥이다
김동준	전문연구원	#청소년 #사진 #조각 #디자인	놀고 있네
양소정	전문연구원	#문화기획 #행정 #무용 #교육	즐기는 놀이의 삶
임 우	전문연구원	#음악 #교육 #재활용 #작곡	놀아서 남 주나, 공부해서 남 주지!
김설아	전문연구원	#미술 #디자인 #회화 #교육	그리며 놀자
최인영	전문연구원	#영상 #융복합	놀자~!

☑ 참여 연구진 소감



[이호동]

‘광주(삶터)를 놀이터’로 연구 활동이 마무리를 향해 달려 간다. 낮شم이 조금씩 사라지고 눈빛, 표정, 말투에서 편안함이 느껴질 때쯤 정리하는 시간이 되었다. 안갯속 출렁이는 배를 탄 것처럼 막막하고 힘든 시기를 이겨내고 묵묵히 각자의 자리에서 열심히 해준 랩 구성원(전구, 카메라, 군고구마, 자석, 목도리, 돋보기, 구름)들에게 진심으로 감사하다.

다양한 분야의 전문성을 지닌 랩 구성원들과 열정적으로 담론하며 짧은 기간 삶터로 지냈던 공간과 시간이 서로를 알아가는 놀이터가 되었다. 구성원들의 생각들이 뭉쳐지고 행동으로 실천되어 우리들의 조율이 만들어진 것에 대해 감사하다. 지속적으로 연구가 이어진다면 광주(삶터)에 놀잇감의 소재가 더 풍성해지고 놀이터가 확장되리라는 희망도 품어본다.



[임의현]

연구에 참여하기 전, 박수현 선생님과 나눴던 통화를 기억 한다. ‘광주를 놀이터로’라는 랩명을 듣고 가슴이 두근 거렸다. 이 도시에서 나고 자랐지만 권태로운 일상 속에서 ‘뭔가 재밌는 일 없을까?’하던 참에 좋은 기회로 참여하게 되어 기뻐다. 하지만 ‘노는 것’은 어려웠다. 잘 노는 사람이 되는 것은 더욱 어려웠다. 놀이와 놀이터에 대해 이야기 하면 할수록 우리의 연구는 알 수 없는 방향으로 흘러갔다.

어쩌면 놀이의 방법만을 궁리하느라 놀이의 본질적 의미를 파악하지 못했을 수도 있다. 이제야 우리가 모여 있던 순간들이 모두놀이였음을 어렵듯이 깨닫는다. 혼자보다는 함께 하는 게 무조건적으로 재미있고 아름답다고 믿는 사람들, 뭐가 됐든 같이 해보면 될 거라고 말해주던 사람들 덕분에 따뜻한 겨울을 보냈다. 연구를 진행하며 예술의 치유적 기능과 놀이가 가진 변화를 이끌어내는 힘에 대해 관심이 생겼다. 몸소 느끼고 배웠던 것들을 바탕으로 ‘호호 루덴스(놀이하는 인간)’로 차차 나아가고 있을 테니 이들과 언젠가 즐겁게 다시 만나고 싶다.



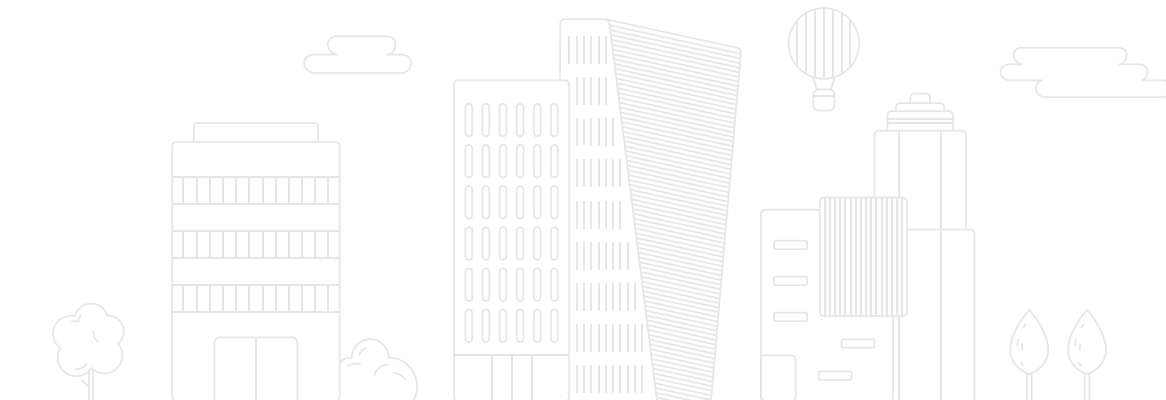
[송명희]

초등 교사라 학교 밖 프로그램 속 예술을 접하며 문화예술에 대한 갈증이 있었다. 작년 8월 '경계 없는 수상한 워크숍'에 참여하며 예술·융합으로 더 좋은 도시를 상상했고 후속 연구로 '광주를 놀이터로' 랩에 참여했다. 지난 4개월 동안 주제의 방향성과 가치의 무게 때문에 난해했고 혼란스러웠다. 하지만 내 일상은 더 많이 웃으며 설레고 즐거웠다. 여러 분야의 예술인과 동심으로 돌아가 함께 놀며 삶을 즐기게 되었다. 더 많은 시민이 나처럼 창의예술교육랩에 참여하여 삶을 윤택하게 하는 예술적 감성에 빠져보길 추천한다.



[김동준]

처음에는 8명의 인원이 함께 모여 공통된 주제를 가지고 연구를 한다는 것이 가능할지 내심 걱정을 많이 하였습니다. 하지만 막상 참여하여 다양한 영역의 연구원들과 지내고 보니, 미술이라는 분야의 나와는 다른 관점의 생각과 실행 방법들을 접해보며 새로운 도전을 위해, 그리고 나의 활동에 큰 도움이 된다는 것을 알게 되었습니다. 이로써 앞으로의 저의 작업 활동과 계획들은 개인적이거나 일회적으로 끝나는 활동이 아닌 관계성을 갖고 지속적인 사회성을 갖는 활동으로 추진할 수 있는 의식을 갖게 되었습니다. 가까운 사람들로부터 시작하고 관심 갖지 않았던 다양한 사람들을 접하는 계기를 찾아 더욱 창의적인 작업과 활동들을 만들어 갈 수 있도록 사전에 계획하고 준비하도록 다짐하는 계기를 만들어 준 창의예술교육랩에 감사를 드립니다.





[양소정]

‘도대체 무엇을 해야 하는 걸까?’라는 의문을 품고 시작된 모임.
‘놀이’라는 바다 한가운데 떠있는 것처럼 어딜 보고 어느
방향으로 나아가야 할지 몰라 한동안 그 주위를 맴돌고
있었다. 같은 단어 안에서도 이렇게 다르고 많은 생각들이
있는지 알아볼 수 있는 시간이었고, 내가 생각하지 못했던
부분을 알아가고 함께 공유하는 과정들이었다. 그 자리를
맴돌고 있던 것이 아닌 지도를 그려나가고 있었던 것이
아닐까...?
겉치지 않는 분야의 사람들이 만나 서로를 공유하는 것은
어려운 것이지만 이미 서로의 삶에 스며들어 앞으로 삶
의 놀이를 공유하며 살아가고 싶다!



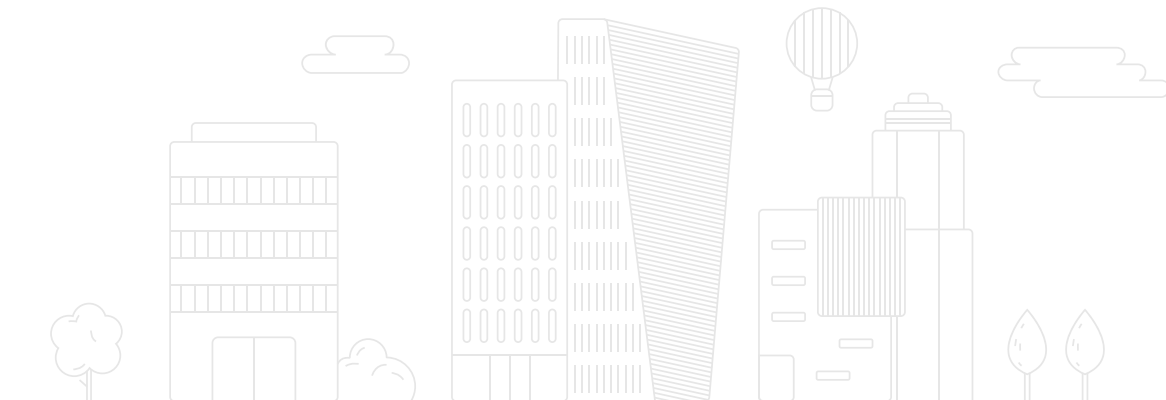
[김설애]

이번 2022 창의예술평교육렙 프로젝트에 참여하면서 ‘광주를
놀이터’로라는 말을 여러 번 읊조려 보았다. 어릴 적, 작은
마을에서 태어난 탓에 동네 친구들과 다양한 놀이를 하며
지냈지만 몇 번의 이사 끝에 그러한 관계와는 아주 먼 사람으로
성장했다. 혼자 하는 일에 집중했고 함께 몸을 쓰는 일을
최소한으로 줄여왔다. 그런 나에게 ‘놀이’라는 주제는
새삼스러웠고 ‘놀이터’는 친숙하지 않게 느껴졌다. 그저
광주라는 도시가 좋아 이 프로젝트에 참여했다가 매번
놀이에 무너지고 상심하며 고뇌했다. 고백하건데 함께 노는
일이 쉽지 않았다. 그럼에도 ‘감정 표현이 서툰’ 함께 몸을
쓰는 일이 서툰’ 나를 위해 팀원들이 개별적으로 처방해준
놀이는 볼이 상기될 정도로 잊지 못할 경험이
었으며, 두 다리로 박자를 맞추고 입으로 가사를 만들고 손수
만든 악기의 리듬에 맞춰 노래를 불렀던 날들은 본래 놀이가
무엇이었는지 몸으로 이해하게 해주었다.
한 가지에 너무 집중하면 가사가 따라오지 않고 악기는
엇박의 소리를 낸다. 놀러 가는 사람처럼 몸을 움직여 리듬을
타라는 말에 내가 얼마나 유연해야 스스로 즐겁고 함께 하는
이도 즐거운지 어렵듯이 이해하였다. 또한, 누군가를 위한 놀이
처방이 완벽하지 않고 제대로 가닿을 수 없을지라도 나와 같이
놀이가 어색한 이들과 함께 해 보고 싶은 ‘놀이실함’이었다.
무엇보다도 놀이에 진심인 분들과 함께 할 수 있어서 참여하는
동안 많이 배웠다. 이 고마움은 더 잘 노는 사람이 되어서
오래오래 갚겠다.



[임 웅]

어려서부터 놀기를 좋아했다. 남들과는 조금 다른 놀이를 찾았었다. 스스로를 '똥아이', '외계인'으로 칭하길 좋아하고 남 앞에 나서길 좋아해서 골목대장 비슷한 것도 해보았다. 이번 '광주를 놀이터로' 연구모임은 나에게 새로운 놀이터였다. 순간순간이 놀이였다. 누군가는 "이게 무슨 놀이냐?" 라고 할 수도 있지만 내게는 놀이였다. 내게는 바람이 있다. 앞으로도 치열하게 놀고 싶다. 나의 삶 자체가 모두 놀이이고 싶다. 누군가와 함께 온 힘을 다해 부딪치며 노는 그런 놀이터 이고 싶다. 앞으로도 계속...



프롤로그

“놀이는 문화보다 오래되었다” — 『호모 루덴스』(요한 하위징아)

자타 ‘놀이전문가’로서 수년 동안 활동해왔다. 그러다 어느 순간 내가 잘 하고 있는지 궁금함이 점점 커졌다. 이 고민을 함께 하고 싶은 욕구가 생겼다. 어느 순간 벽을 만난 느낌이었고 다른 눈을 갖고 있는 사람들을 만나고 싶었다. 놀이라는 영역에 있지 않은 사람들을 놀이의 영역에서 만나고 싶었고 마침 창의예술교육랩이라는 사업으로 다양한 영역에 있는 8명을 만나게 되었다.

그들의 첫 인상을 소개하자면 자유로워 보이는 옷차림에 카리스마 있는 눈빛으로 그냥 노래부르고 음악 만들며 사는 ‘따따라’라고 본인을 소개하는 임웅이 있었고, 환한 웃음을 지으며 문화예술교육에 관심이 많은 양소정은 무용을 전공했지만 현재는 쿠키를 굽고 있다 했다. 뒤이어 도착한 우아한 분위기와 조곤조곤한 말씨를 가진 초등학교 선생님 송명희와 개인전 준비로 한창 바빴던 김설아 작가가 있었고, 몹시 낮을 가리는 듯해도 범상치 않은 느낌의 최인영과, 툭툭뽕뽕하며 열정이 느껴지는 임의현은 다양한 분야에 관심이 있어 보였다. 마지막으로 경험을 통한 자기통계로 어떤 화제에 대해 나름의 객관적인 시선을 갖고 있다 생각되는 잘 알고 지내던 김동준 작가도 함께 했다.

모든 것이 낯설고 새로웠지만 우연인 듯 필연적으로 8명의 연구자가 모였다. 다른 랩의 사정은 모르지만, 여간 개성 있는 사람들이 모였다는 걸 직감적으로 알 수 있었다. 희한하고 예측 불가능한, 전에 먹어본 적 없던 샌드위치를 만들어 보자는 느낌으로 이곳에 와있는 것 같았다. 이곳에 오게 된 이유나 경로는 달라도 놀이와 놀이터로 재미있는 도시를 만들고 싶어 하는 사람들이었다. 노는 걸 싫어하는 사람은 드물겠지만, 방식이 어떻든 간에 유독 노는 일을 좋아하는 사람들이기도 했다. 지금까지도 잘 놀고 있었지만, 함께 더 즐겁게 놀고 싶은 사람들이었다. 마치 “노는 게 제일 좋아, 친구들 모여라”라고 소리치는 뽀로로를 같았다. 우리가 어떤 연구를 하게 될지 기대되었다. 앞으로 4개월간 펼쳐질 <광주를 놀이터로>의 시작이었다. 모두에게 희로애락을 안겨준 놀이의 세계가 펼쳐진 것이다.

저명한 사상가 요한 하위징아는 즐거움과 흥겨움을 동반하는 가장 자유롭고 해방된 활동, 삶의 재미를 적극적으로 추구하는 활동인 놀이가 현대에 이르러서 일과 분리되고, 단순히 놀기 위한 놀이가 퇴폐적인 것으로 변질되었다고 지적한다. 이를 해결하기 위해서는 진지함의 세계에서 벗어나 놀이의 세계로 돌아가야 한다며, 고대의 신성하고 삶이 충만한 '놀이 정신'을 회복해야 한다고 주장한다. 놀이에 따르고, 놀이에 승복하며, 놀이를 제대로 이해하는 것이야말로 인간 문명을 빛나게 할 수 있다는 것이다. 그의 사상을 모른다 해도 전혀 상관없다. 놀이는 그 자체로 자연스러운 것, 본질에 가까운 행위이기 때문에 우리는 이미 호모 루덴스인 것이다. 하지만 우리는 지금보다 더 잘 놀아야(Well-Play) 한다. 어쩌면 아직까지도 놀이는 쓸모없거나 무의미하다고 생각하는 사람들이 있을 것이다. 연구원들 또한 별반 다르지 않았다. 놀고 싶기는 한데 어느새 진지해져버리는 어른이 되어버린 탓이다. 그럼에도 우리의 연구는 "모든 것이 헛되다"라는 예전의 격언 대신에, "모든 것이 놀이다"라는 더 긍정적인 결론을 내리기 위해, 그리하여 호모 루덴스가 되는 것을 넘어 본질 그대로 살아가기 위한 초석이 될 것이라 감히 확신한다.

광주를 놀이터로 랩장 이 호 동



연구 일지

[그룹연구 1차 결과보고]

연구 일시: 22.11.16.(수) 17:30~21:30 (총 4시간)

연구 장소: 창의예술랩실

참석자: 이호동, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 임의현, 최인영

연구 주제

물건으로 소개하는 나눈요

하나. 본인을 표현하는 물건 소개하기

- 명희: 중학교 입학 자료(나는 현재 초등학교 교사이며 6학년 담임으로 재직 중이다)
- 의현: 몽당연필(키가 작아서 어릴 때부터 별명이 몽당연필이었다. 작지만 쓸모 있는 사람이 되고 싶다)
- 웅: 악기 *orba(드럼 소리가 나는 작은 악기)
- 호동: 노트(아버지의 일기장)
- 소정: 핸드크림(좋은 향을 뿜어내는 사람이 되고 싶다)
- 동준: 페트병(재활용을 중요하게 생각함, 물건을 잘 버리지 못하는 사람)

둘. '광주를 놀이터로'라는 주제에 대한 포괄적인 대화

웅: 1차시 모임 이후 의문이 들었다. 목표는 분명히 있어야 한다. 우리가 게임(놀이)을 만드는 건지? 아니면 만든 게임에 들어 오게 하는 건지? 우리가 뭘 하려고 하는지? 서로 다른 8명의 사람이 모였으니 기본 틀은 잡아두는 게 어떨까?

명희: 요즘 아이들은 아침부터 쉬는 시간까지 문제집만 풀고 있다. 학교에서 친구랑 만나서 노는 게 더 중요하다고 이야기를 해도 그게 잘되지 않는다. 우리의 연구 주제가 초등학교생에게만 해당되는 것이 아니었으면 좋겠다. 노인들이 노는 곳도 없지 않나, 다양한 계층을 생각한 놀 수 있는 공간이 되면 좋겠다.

소정: 어디서 뭘 어떻게, 누구를 위해 해야 하는지, 어떻게 해야 할지 물음표인 상태다. 어렵다.

명희: 웅 샘 말처럼 놀이를 만드는 건지, 참여할 수 있는 플랫폼을 구축하는 작업인지에 대한 결정은 필요할 것 같다.

호동: 놀이터라고 했을 때 건물이 될 수도 있고, 거리가 될 수도 있다.

동준: 나에게 놀이터는 별로 필요하지 않다. 자전거 타고 돌아다니는 일 자체가 즐거운 놀이다. 자전거를 그냥 타면 재미가 없다. 목적지가 있기 때문에 재밌다. 뭘 하지 않아도 즐거운 곳은 놀이터가 아니어도 많다.

호동: 본인 먼저 스스로 잘 놀고 있는지에 대한 물음을 던지는 게 필요하다. 일상에 매여 타이트하게 사는 게 아니라 잠시라도 자기만의 놀이를 발견해 보면 어떨까? 그렇게 하나씩 찾아가 보고 발견해 보면 어떨까. 결론적으로 '자신의 삶터에서 자기만의 놀이 발견하기'를 각자의 목표로 삼으면 어떨까. 그리고 우리가 함께 했으면 하는 건 '경사난 광주 놀이터'다.

웅: 그런데 이걸 교육과 아무 상관이 없지 않나, 단순히 노는 것보다는 목적에 부합해야 한다고 생각한다. 이 프로젝트(창의예)를 왜 하는 것이냐, 문화예술교육 프로그램을 만들기 위해서다. 그렇다면 프로그램 만들 걸 염두하고 생각해야 한다.

수현: 프로그램부터 생각하면 생각이 갈릴 것 같다. 우리의 만남 자체가 일단 획기적이라고 생각한다. 프로그램을 만들어야 한다는 접근에서 벗어나는 게 필요하다.

웅: 각자 생각하는 놀이터가 다르기 때문에 목적지를 정하는 게 필요하다. 틀이 없는 건 자유가 아니라고 생각한다. 어느 정도는 가이드라인이 있어야 한다. 최소한 우리의 공통 주제를 정하는 게 필요하다고 생각한다.

호동: 지난 모임에서 '장소'를 정하지는 이야기들이 꽤 나와서, 경사진 곳을 제안해 본다.

수현: 터를 어떻게 볼 것인지에 대해서도 논의해야 하지 않을까?

동준: 인구 100만이 넘는 도시 중 무등산처럼 1,000미터가 넘는 산이 있는 도시는 광주가 유일하다. 대도시 단위에서 이 정도로 높은 산이 없는 것이다. 그만큼 언덕배기가 좀 많은 편이다. 그런데 아파트가 너무 많이 들어서면서 평지가 되고 있다. 높고 낮은 곳이 혼재되어 있는 도시에서 납작한 도시가 되어가고 있는 것이다.

소정: 과정은 어떻게 해도 좋은데, 목표점은 정하고 가면 좋겠다. 만약 경사를 찾기로 했다면, 그곳에서 뭘 하면 좋을지 정도는 정하고 가자. 호동: 평지에서 노는 것 말고 경사에서 놀아보자! 경사에서 놀면 원래의 놀이도 달라질 수 있다고 생각한다. 뭘 많이 만들거나 새로운 공간을 꾸리는 게 아니라 이미 있는 경사를 활용해 보는 방식으로 진행하고 싶다. 그리고 우리의 아지트 공간이 있으면 좋겠다! 책도 두고, 연구과정 아카이빙도 할 수 있도록 4개월 정도만 공간을 빌릴까도 생각했다.

동준: 우리가 사는 동네를 한번씩 같이 가보는 건 어떨까?

명하: 광주 지도에 경사진 곳들을 표시해서 안내해 줘도 좋을 것 같다.

웅: 놀이는 안전이 중요하다. 최근 이태원 참사 때문에 경사지역에 대한 예민함이 있어서 시기적절한 공간은 아닌 것 같다. 사람들에게 위험요소를 제공할 수도 있다.

수현: 경사진 곳의 위험성을 경각시키고, 문제점을 발견하여 해결했다고 역발상 해볼 수도 있지 않을까. 예를 들면 경사에서 사고가 났다 → 왜 사고가 났지? 가서 보자 → 이러니 위험하구나. → 그렇다면 이렇게 안전하게 놀 수 있는 공간이기도 하구나라고 설명할 수 있게끔 하는 것도 좋은 방법일 것 같다.

명하: 경사와 상관없을 수도 있지만 나의 자녀들은 고등학교 2학년, 초등학교 5학년이다. 요즘 아이들은 앉아서 휴대폰 하는게 놀이로 바뀌었다. 신체놀이를 했으면 좋겠는데, 노는 터가 없어졌다. 그렇기 때문에 노는 학원을 데려가는 거다. 나도 놀이 유치원을 보냈다. 그리고 게임의 형태도 달라졌다. 요즘 아이들은 스토리를 만드는 게임을 한다. 3년 동안 코로나로 인하여 온라인(비대면) 소통으로 노는 문화가 이미 달라진 상황에서 우리의 놀이터가 매력적 있을까?

동준: 맞다. 나도 아이에게 태블릿을 사줬다. 그 안에는 더 큰 자극이 있기 때문에 직접 하는 것보다 재미있는 거다.

웅: 미국의 한 연구에서, 중독은 어디서부터 발생하느냐를 조사해 봤더니 ‘몸으로 할 수 있는 걸 못 찾아서’ 휴대폰을 본다든 거다. 그렇다면 과연, 몸으로 하는 활동이 요즘 아이들에게 놀이가 되는 건지, 아니면 요즘 아이들이 노는 방식이 새로운 놀이가 된 것인지 잘 모르겠다.

호동: 최근에 신문기사에서 이런 문구를 보았다. “뇌는 더 이상 진화하지 않는다. 창의력을 높이려면 몸을 써라!”

명하: 그럼 우리 경사는 언제부터 찾아보는 건지?

호동: 일단 가까운 곳에 조성된 하늘마당부터 가보자. 낮부터 밤까지 관찰할 수 있도록 오후 4시쯤이 좋겠다.

셋. 11월 16일 첫 만남 관찰일지

본격적인 연구를 시작하기에 앞서, 랩장은 매주 본인을 표현하는 물건을 가지고 와서 소개하는 시간을 갖자고 제안했다. 달라도 너무 다른, 초면이어도 너무 초면인 낯선 사람들이 만났으니 우리가 제일 먼저 할 일은 ‘관계 맺기’였다. 조금 더 빨리 서로를 알아가기 위한 방법으로 자신을 사물에 빗대어 설명하기 시작하자 직업, 취향, 취미 등등을 자연스럽게 말할 수 있었다. 이날 랩장은 작업노트와 아버지의 일기장을 가져오셨다. 아버지의 일기장에 쓰인 어릴 적 본인과 놀았다는 이야기가 적힌 부분(“호동이하고 하루 종일 집에서 놔”)을 작업노트 표지에 인쇄해 붙여두신 걸 보여주셨다. 그걸 발견한 후부터 놀이에 대한 연구를 시작하셨다고 한다.

본격적인 연구를 시작하기에 앞서, 랩장은 매주 본인을 표현하는 물건을 가지고 와서 소개하는 시간을 갖자고 제안했다.

달라도 너무 다른, 초면이어도 너무 초면인 낯선 사람들이 만났으니 우리가 제일 먼저 할 일은 ‘관계 맺기’였다. 조금 더 빨리 서로를 알아가기 위한 방법으로 자신을 사물에 빗대어 설명하기 시작하자 직업, 취향, 취미 등등을 자연스럽게 말할 수 있었다. 이날 랩장은 작업노트와 아버지의 일기장을 가져오셨다. 아버지의 일기장에 쓰인 어릴 적 본인과 놀았다는 이야기가 적힌 부분(“호동이하고 하루 종일 집에서 놀”)을 작업노트 표지에 인쇄해 붙여두신 걸 보여주셨다. 그걸 발견한 후부터 놀이에 대한 연구를 시작하셨다고 한다.

그래, 우리 모두는 어릴 때는 잘 놀았다. 노는 게 세상에서 제일 좋았고 쉬웠다. 놀지 못하면 화가 났고, 병이 났었다. 그런데 왜 이렇게 재미없는 어른이 된 걸까? 어른들만의 문제가 아니다. 요즘 어린이들, 청소년들도 노는 법을 잘 몰라서 휴대폰만 들여다본다고 하지 않는가, 그뿐 아니다. 노인들은 마땅히 갈 곳이 없어 하루 종일 동네 경로당에서 했던 거 또 하고, 했던 이야기 또 하고 계신다. 도시의 풍경이 왜 이렇게 삭막해졌지?

우리는 <광주를 놀이터로>라는 주제를 듣고 홀린 듯 이끌려 연구원으로 참여하게 되었을 것이다. 각자의 이유는 다르지만 더 나은 도시를 궁리하는 예술 솔루션을 찾고 싶은, 신명 나게 한번 놀아보고 싶은 사람들이 모인 것이다. 앞으로 뭔가 재미있는 일이 일어날 것만 같은 예감이 든다.



연구 주제

내 살터의 풍경

[그룹연구 2차 결과보고]

연구 일시: 22.11.23.(수) 17:00~22:00 (총 5시간)

연구 장소: 하정웅 미술관, 창의예술랩실

참석자: 김동준, 임의현, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아, 최인영

하나. 본인을 표현하는 물건 소개하기

- 설아: 목도리(좋아하는 사람을 만나러 갈 때 하고 갔던, 일본에서 샀다)
- 명희: 모래시계(1분 대화를 할 수 있는 신기한 모래시계)
- 웅: 음악 노트
- 의현: 빨간 리본 머리띠(유아 대상으로 문화예술교육 프로그램 진행 중, 분장 소품)
- 동준: 카메라(그립감이 좋음, 오랜 시간을 함께 한 아끼는 카메라)
- 소정: 수제 쿠키(요즘의 하루 일과를 잘 나타냄, 하루 종일 쿠키를 굽는다)
- 인영: 종이와 펜(기억이 있을 적부터 그림 그리는 걸 좋아했다)

둘. 지금 당신의 살터는 어떤 모습인가요?

웅: 청소년 자살률이 높은 이유는 '안 놀아서'라고 한다. 놀이터에서 놀면서 실패의 경험(미끄러지거나, 게임에서 지거나)이 축적되어야 하는데 그러지 못하고 있는 것이다. 아이들한테 도구만 제시한 뒤 "아무거나 하고 싶은 거 해!"라고 말할 수 있어야 한다. 하지만 '최소한의 물'은 설정해 두는 게 다양한 놀이를 할 수 있는 방법이지 않을까 생각한다. 다치지 않을 정도의 최소한의 규칙만 정한 뒤 자유롭게 놀아 보는 게 필요할 것 같다. 지난 모임 때 경사에 대한 이야기가 나왔지 않나, 요즘 날씨에 사직 타워에서 내려오는 산책길이 너무 아름답더라. 낮이 아닌 밤에 놀 수 있는 곳을 만들면 어떨까? 나는 잔디밭에서 노래 부르고 박수 치고 도구 없이 노는 게 좋다.

소정: 나도 몸으로 노는 게 좋다. 그런데 뭘 하고 노는지 모르겠다. 조카들이랑 놀 때만 안고 구르며 몸을 쓰는 것 같다. 그리고 그렇게 놀 때는 휴대폰을 안 본다. 노는 것의 의미는 아직 잘 모르겠다.

명희: 심각한 가뭄으로 물이 부족해서 내년 2월부터 단수가 될 수도 있다. 이런 상황과 관련된 놀이를 만들어 볼 수는 없을까? 절약과 관련한 테마를 설정해서 놀면서 문제 해결도 가능한.

웅: 놀고 있네-라는 말이 있다. 남들이 우습게 생각하는 활동이 어떻게 보면 창의적일 수 있다.

설아: 전체적으로 글로벌을 향해 가지만 각 지역에 맞는 내면이 필요하다는 이야기를 봤다. 그걸 어떻게 할 수 있을까?라는 고민이 든다. 그런 생각을 조금 풀어주는 놀이를 고안하면 어떨까? 청소년을 대상으로 문화예술교육 프로그램을 진행한 적이 있는데, 내가 이 도시에서 좋아하는 공간들을 같이 데려가 주니 너무 좋아했다. 광주극장에 가서 극장의 걸면(표포)을 만져보게 하고, 공공미술 프로젝트에서는 텃마루에 앉아 치를 마셨는데, 바깥 풍경을 보며 오랫동안 앉아 있더라. 그런 모습을 보니 도시 안에서 쉴 수 있는 공간이나 그런 프로그램이 부족하다는 생각을 했다. 촉각적인 게 부족하다는 느낌이다. 시각적 정보만 너무 빠르고 다양하다. 오래 기억에 남을 만한 것을 만들어 주는 것, 부족한 감각을 채워줄 수 있는 게 놀이가 되어야 한다고 생각한다. 나는 광주를 좋아한다. 다른 사람들도 남겨진 흔적들이 있는 공간을 사랑할 수 있게 된다면 좋겠다.

웅: 그러나 요즘 아이들은 옛것보다 새로운 것을 좋아하는 세대이다 보니까 공감감이 안 될 수 있다. 오히려 옛것을 가져와 놀자고 제안하는 게 무리가 있을 수 있다.

설아: 강압적이지 않고 덜 폭력적인 방식으로 제한할 수 있는 방법을 고민해야 한다.

동준: 나에게 광주극장이란 고리타분하고 낙후된 이미지다. 그래서 별로 좋아하는 공간은 아니다.

명하: 내가 재직 중인 학교는 혁신학교다. 대안적이고 혁신적인 미래의 교육을 지향한다. 그러나 학업적인 능력은 일반 학교보다 떨어진다. 그리고 우리 딸은 고등학교 2학년인데, 자유학년제라 1년 동안 본인의 꿈과 끼를 찾아보자는 시도에서 시작되었지만 3학년에 올라가면 성적 관리가 전혀 안 된다. 그렇기 때문에 학업을 포기하고 자퇴하는 학생들이 가장 많은 세대이기도 하다.

웅: 사람이 어떤 부분에서 가장 강점을 보일 수 있을까? 기계가 하지 못하는 일을 사람이 해야 하는데, 아이들이 창의적인 생각을 할 수 있는 교육이 필요하다. 남들이 못하는 생각을 할 수 있는 교육이 되어야 한다.

명하: 외국 사례를 보면 3가지가 없다. 돈이 안 들고(무상), 교사도 없고, 교재도 없는 교육이다. 문제해결 능력을 기르는 게 중점이다. 그러나 한국에 대입했을 때는 일단 학비가 너무 비싸다. 또한 혁신학교를 구축할 때 보통 가난하고 소외된 지역부터 시작한다. 외부에서는 왜 우리 돈을 가지고 그런 애들을 도와줘?라는 시선이 생긴다.

설아: 청소년 시기에 너무 좋은 탤런트를 갖고 있어도 실패해 보지 못하고 안착되는 경우가 너무 많다. 삶에서 무엇을 후회할까?라고 물으면 '인생의 시기마다 뭘 놓치고 있을까?'라는 질문이 드는 것 같다. 어릴 때는 좋은 학교나 직장에 들어가지 못한 것을 후회하겠지만, 결국 가장 후회하게 되는 것은 내가 겪은 경험을 통해 자기만의 색깔을 가질 수 있는 사람이 되지 못한 걸 가장 후회할 것 같다.

웅: 원론으로 돌아가서 이야기를 해 보자. 우리는 왜 노는가? 왜 놀이터가 필요한가?

셋. 각자가 생각하는 놀이란?

설아: 지극히 주관적으로 해석하자면 놀이는 기억하는 것이다.

동준: 나도 비슷하다. '놀이'의 사전적 의미를 찾아보면 '함께하는, 즐거움'이라는 뜻풀이가 나온다. 나에게 놀이란 혼자 자전거를 타면서 나만 아는, 광주의 역사와 기억을 되짚는 일이다.

웅: 그럼 우리 각자 노는 것의 의미를 조합해 보자.

명하: 어릴 때는 내성적인 성격이라 책을 많이 읽었다. 그런데 나이가 드니까 사람들 만나는 게 좋아졌다. 가족들과 여행을 가거나 영화 보는 일이 즐겁다. 그 속에 빠져서 이야기를 상상해 보는 일이 재미있다. 그리고 고요한 자연 속에서 혼자 걷는 일도 좋아한다. 함께 하는 일이 아니더라도 자연의 소리를 들으며 유유자적하는 일이 나에게서는 놀이다.

의현: 나에게 놀이란, 보고 싶은 친구들과 함께 하는 활동이다. 어릴 때처럼 실컷 땀 흘리며 원초적으로 놀고 싶은 욕망이 있다. 그런 걸 다 잊고 사는 게 서글프다.

인영: 왜 아무것도 하지 않고 쉬어도 피곤할까?라고 생각한 적이 있다. 그런데 진짜 쉬는 것은 '몰입을 하는 것'이라고 하더라. 그래서 레고를 하면서 놀았는데 시간이 어떻게 가는지 몰랐다. 몰입할 수 있는 주제나 교감할 수 있는 게 놀이 같다. 친구와 재미있는 대화를 할 때도 몰입하고 있다는 느낌을 받는다. 광주는 몰입할 수 있는 곳이 없는 도시라고 생각한다. 광주극장 같은 공간이 생각보다 없다는 걸 커서 알았다.

소장: 놀이는 잡생각이 들지 않고, 시간을 흐르게 해주는 일이라고 생각한다.

동준: 호동 작가의 이야기를 하자면, 본인은 제대로 놀지 못하고 지냈기 때문에 부족한 걸 채우기 위해 놀이를 강조하는 것이다.

설아: 결핍을 들여다보는 게 중요하다. 나에게서 결핍을 채우려는 욕구가 창작의 동력이 되었다.

웅: 삶이 곧 놀이라고 생각한다. 일상에서 놀이가 크게 구분되지 않았으면 좋겠다.

넷. 11월 23일 두 번째 만남 관찰일지

우리에게 서로가 생각하는 놀이와 놀이터에 대해 이야기를 나누고 가치를 공유하는 일은 매우 중요했다. 마음속으로 생각만 하고 있었던 것, 어쩌면 연구를 시작한 후 처음 생각해 본 것, 놀이란 무엇인가? 본질적인 질문에 머리를 팡팡 굴려 대답해도 그럴싸한 답은 나오지 않았다. 서로가 하는 말이 이해가 되면서도 집에 돌아와 생각해 보면 또다시 알쏭달쏭했다. 연구 초반부터 주제에 대한 접근이나 대화의 흐름은 매우 빨랐던 것 같다. 각자의 삶 속에서 노는 일이 어떻게 이뤄지고 있는지, 동네나 활동지 근처에 놀만한 공간은 어디가 있는지, 보거나 듣고 읽었던 것들을 가져와 포괄적인 대화를 이어갔다.

그 후 우리의 이야기를 보기 편하게 연습장에 간단히 정리해 보았다. 물리적 기능에서 '무장애 통합 놀이터'와 같은 개념이 등장 하기도 했다. 우리가 생각하는 놀이터는 추상적이지만 '알쏭달쏭하지만 굉장한 일이 일어날 것만 같은 곳'이거나 '시간을 있는 그대로 몸소 느끼면서 각자 자유롭게 놀며 향유할 수 있는 곳' 정도로 표현하여 정리할 수 있을 것 같았다. 특히 결핍과 상상에 대한 이야기를 많이 나눴다. 각자의 결핍을 채우려고 하는 욕구가 곧 놀이가 되고, 삶이 되고, 업이 되고, 동력이 된다는 점에 깊이 공명했던 날이었다.





연구 주제

놀이, 놀이터 개념찾기

[그룹연구 3차 결과보고]

연구 일시: 22.11.30.(수) 17:30~21:30 (총 4시간)

연구 장소: 미디어아카이브실

참석자: 이호동, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아, 최인영

하나. 본인을 표현하는 물건 소개하기

- 명희: 교과서 토론(환경) 책(지속 가능한 지구)
- 인영: 크런키 초콜릿(달콤, 부서지는 음식)
- 웅: 연필(미디어 사용해도 연필이 좋아요)
- 소정: 네잎클로버 뜨개(올해 창업교육 동기와의 인연)
- 설아: 바다소금향수(처음 사고, 가을 겨울에 항상 들고 다니는 향수)
- 호동: 앨범(선운중학교 공간혁신 꼬물)
- 동준: 나사와 타이어(반짝이는 물건 줍기. 내가 보는 만큼 보인다)

둘. 광주를 놀이터로 만드는(만들고 싶은) 이유는?

- 일상의 삶터를 재밌게 하기 위하여
- 소통을 하기 위한 매개체: 소통이 막히면 고통이 된다.
- 광주를 몰입(재밌는) 할 수 있는 공간으로 만들기 위해
- 관계가 형성되는 사랑방을 만들고 싶어서
- 민주적인 시민의 성장을 도모하기 위해

셋. 11월 30일 세 번째 만남 관찰일지

현재까지 모호한 놀이와 놀이터의 개념과 의미를 찾아가는 과정이었다. 랩장은 우리가 언급한 키워드를 모두 정리하여 뽑아오셨다. 그 키워드들은 몸놀이(땀), 도구 없이, 몰입, 결핍-창작동력, 위험, 삶이놀이, 자기 색깔, 기억, 상상, 과정 중심, 문제해결능력, 함께, 터 등이었다. 거기에 평등(무등산), 일과 놀이, 균형, 관계, 지속성을 추가했다. 경사(傾斜)라는 단어는 비스듬히 기울어짐. 또는 그런 상태나 정도'를 뜻하는 말이다. 기울어져 있기 때문에 내려갈 때 재미도 있고, 아래에서 모일 수 있다는 특징이 있다. 경사의 낙차를 극복하고 어떻게 소통할 수 있을까, 우리가 연결되려면 어떤 놀이를 해야 할까라는 새로운 질문도 생겼다. 그리하여 저마다 다른 경사의 폭과 크기를 관찰하고 분류해 보기로 했다. 명희 샘이 '꽤들릿'이라는 어휘를 활용하여 지도에 경사진 곳들을 표시해서 공유하자고 제안했다.

이날에는 경사가 어떻게 놀이터가 될 수 있는지, 놀잇감을 만들거나 설치한다면 어떤 모습이 될지 상상하는 시간을 가졌다. 평지와 다르게 낙차가 존재하기 때문에 공 한 개만 들고 가서 놀아도 새롭게, 더 재밌게 놀 수 있을 거라는 게 랩장의 의견이었다.

또한 광주에 있는 경사들 중 몇 군데를 함께 둘러보기로 했다. 먼저 인공적으로 조성된 경사의 대표적인 예로 국립아시아 문화전당 하늘마당을, 원래 경사져있거나 높은 데 있는 곳들 중 조선대학교 내 경사로와 사직공원을, 이렇게 3곳의 경사를 직접 가보기로 했다.

이후 단체 채팅방에서 랩장은 출근길에 지산휴먼시아 앞 경사로라며 동영상을 찍어 보내왔다. "어떤 유형의 경사로가

있을까요? 경사가 끝나는 부분과 결합되는 길의 형태에 따라 다양할 것 같네요. 그냥 지나치던 길들이 놀이터가 되는 상상이 놀이의 시작인 듯^^이라는 메시지와 함께. 그렇다. 아무 생각 없이 그냥 지나치던 길이 놀이터가 되는 상상을 저마다 조금씩 키워가던 날들이었다. 이거 너무 순조로운 거 아니야? 싶던 연구 첫 달, 11월이 그렇게 지나가고 있었다.





연구 주제

우리의 놀이터

[그룹연구 4차 결과보고]

연구 일시: 22.12.5.(월) 23:00~24:00 (총 1시간)

연구 장소: 온라인(ZOOM)을 통한 비대면 회의

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아, 최인영

하나. 우리의 놀이터에 대하여

호동: 일단 경사진 곳을 시작으로 찾아보기로 했는데, 바깥은 날씨나 상황의 변수가 너무 많다. 건물 안으로 들어오는 건 어떨까?

웅: 경사로 시작은 하되, 공간이나 장소는 언제든 달라질 수 있다고 생각한다.

둘. 경사 관찰 시 유의할 점, 준비물 논의

호동: 경사에서 갖고 놀 만한 도구나 놀잇감을 준비해 오면 어떨까?

웅: 미리 생각해 오는 것도 좋지만 같이 관찰하고 이야기 나누면서 “어떻게 이곳에서 놀 수 있을까?” 정하는 게 좋을 것 같다.

우리가 관찰할 장소는 짧은 구간의 경사가 아니고 꽤 길어서 위험 요소가 많다.

셋. 연구의 결과물(목표점)

의현: 어플 ‘가슴속 삼천원처럼 놀이 장소나 공간을 소개할 수 있는 어플을 만들 수 있을까?’

인영: 어플 디자인은 가능하다. 근데 시간도 많이 걸리고 어려우니까 노선을 이용해도 충분히 할 수 있다.

명희: 그 어플의 가장 큰 매력 요소는 누구나 함께 할 수 있다는 점이다. 단점은 아이폰만 사용 가능한 것.

웅: 코로나로 인해 붐버빵 포장마차가 많이 사라져서 아쉬웠는데, 그런 스팟을 함께 공유하면서 인기가 많아진 거다.

단순히 장소를 공유하는 어플이 아니라 흥미로운 미션이나 소재를 추가하면 더욱 좋을 것 같다.

셋. 연구의 결과물(목표점)

모임 시간상 대면 모임이 어려운 연구원을 위해 이번 달부터는 매주 월요일에 1시간씩 비대면으로 만나기로 했다. 우리끼리 처음 해보는 줌 회의는 낯설었지만 짧은 시간 내에 압축적인 대화가 오고 갔다. 이날 인영 쌤은 개인 스터디 할 때 읽었던

『놀이하는 인간』(2017, 노르베르트 볼츠)이라는 책을 소개했다. 우리가 놀이에 대한 정의를 아직 확립하지 못한 상태이므로, 기초를

다지는 도서 위주로 함께 골라 읽어봐도 좋겠다는 의견도 나왔다. 이전에 언급된 도서로는 『놀이, 놀이터, 놀이도시』(2022, 김연금), 『

아이들은 놀이가 밥이다』(2020, 편해문), 『놀이와 인간』(2018, 로제 카이와) 등이 있었다. 드디어 다음 주, 사직공원 전망대부터

하늘마당까지 광주 곳곳에 경사를 관찰하기 위해 현장 탐방을 나간다. 경사라는 특징에 포커스를 맞춰 공간을 다르게 바라볼 생각을

하니 벌써부터 재미있다.

철학자이자 미술평론가인 존 버거(John Berger)의 대표서 중 하나인 『다른 방식으로 보기』(Ways of Seeing)는 유럽 명화 뿐만 아니라

신문, 잡지, 텔레비전 등 다양한 미디어에 등장하는 그림이나 사진을 대상으로 우리를 둘러싼 수많은 이미지들을 보는 새로운 눈을

제시하는 책이다. 물론 미술 영역이나 시각문화 연구에 더욱 적합한 책이겠지만, 우리가 하고자 하는 일도 별반 다르지 않을 거라고

생각했다. 우리에게 하늘마당은 쾌적한 잔디밭, 따뜻해지면 돛자리 펴고 앉아 노는 곳, 그마저도 코로나로 이용 금지가 된 지 오래였다.

사직공원 전망대는 광주 명소로 소문나있긴 하지만, 위에 올라가 경치를 바라보기 위해서만 가는 곳이었다. 우리가 이곳을 놀이터로

만든다면 어떻게 될까? 다른 방식으로 보기, 그러니까 원래의 기능을 놀이적 쓰임으로 재발견할 수 있을 것인가가 핵심이다. 이 결과에

따라 연구의 방향성이 정해지거나 달라질 것이다.

연구 주제

경사탐방

[그룹연구 5차 결과보고]

연구 일시: 22.12.7.(수) 15:00~21:00 (총 6시간)

연구 장소: 사직공원, 조선대학교 사범대, 하늘마당

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 최인영

하나. 놀이터로 만들 만한 '경사 탐방'

- 사직공원 탐방
- 조선대학교 사범대 탐방
- 하늘마당 탐방

경사진 곳을 직접 가서 관찰하며 '놀이터'로 만들 수 있을지, 가능하다면 어떤 식으로 놀잇감을 설치하거나 장소를 세팅해야 할지 등을 논의하였다. 첫 번째로 간 사직공원은 옛 정취를 물씬 풍기는 역사적 장소였다. 기존에 설치된 생태 놀이터, 폴리 건축물 등을 활용할 수 있는 방안 등에 대해 논의하였다. 다음으로 간 조선대학교에서는 사범대 건물 옥상, 뒤쪽 공터 등에서 노을 지는 풍경을 감상하며 공간 활용도에 대해 고민했다. 마지막으로 하늘마당을 방문하여 각자 이곳을 언제, 어떻게 방문했는지 경험을 나누었고 인공적으로 만들어둔 경사의 장단점과 위치적 접근성에 관해 논의했다. 방문한 3곳 모두 각각의 특징이 뚜렷한 곳이었으며, 추후 연구를 진행하며 가장 적합한 공간으로 지정하기로 하였다.

둘. 어떤 경사가 가장 마음에 들었어?

인영: 사직공원 운동시설에서 잠깐 놀 때 재미있었는데, 그 이유는 어릴 적 했던 놀이(철봉, 매달리기 등)를 했기 때문인 것 같다.

사직공원을 탐방하며 역사적 내용들을 새롭게 알게 되었다.

웅: 사직공원은 계절에 따라 다른 풍경을 보고 오감으로 느낄 수 있는 곳이라 좋아한다. 여러 가지 요소를 추가하는 것보다

원래 있던 것들을 활용하여 만들고 싶다. 다양한 경사가 섞여 있고 넓은 공터도 있는 사직공원이 가장 적합할 것 같다.

호동: 공간 활용도로 보자면 사직공원이 가장 나을 것 같다. 여러 가지 요소를 추가하지 말고 가볍게 있는 것들을 활용하자는 의견에 동의한다. 조선대학교 내에 사범대 경사 말고도 다른 경사가 많다. 꼭 그 경사에만 국한된 건 아니다. 최소의 도구를 가지고 샅터에서도 적용 가능한 놀이를 찾거나 만들고 싶다.

소정: 대학교는 학생들의 편의와 사용이 제일 우선이지 않나, 그곳에 놀이터를 만든다는 게 현실적으로 무리가 있을 것 같다.

학교 측 협조부터 받아야 할 텐데 가능할지 모르겠다.

명희: 나도 오늘 본 곳들 중에서는 사직공원이 제일 좋았다. 공간 자체가 넓고, 다양한 세대가 어울려 놀 수 있을 것 같다. 산책 나온 강아지들을 보며 동물과도 동반 가능한 활용도 높은 공간이라는 생각이 들었다.

의현: 사직공원이 공간 자체로는 좋으나, 놀이터를 만든다면 뜬금없는 장소에 구축하는 게 재미있을 것 같아서 초대 경사가 좋았다. 공원을 놀이터로 바꾸는 작업보다 예상치 못한 쓰임을 만들어 내는 게 더 창의적이라고 생각한다.

동준: 사직공원은 학생 때부터 자주 다니던 곳이라 익숙한 느낌이 든다. 조선대 경사는 원래 사범대가 아니라 법대가 있던 곳이었고, 옥상에서 노을 지는 풍경이 잘 보여서 참 좋았다.

셋. 12월 7일 관찰일지

우리가 원하는 놀이터를 키워드로 정리해 보면 #세대불문 #도구의 최소화 #침터도 필요해 #공간의 재발견이다. 경사

관찰을 마치고 저녁 식사를 하며 웅 샘은 공간을 정하는 것보다 우선시되어야 하는 건 공동의 목표와 기조를 설정하는 거라고 말했다. 그게 가장 중요하기도 하고, 지금 우리에게도 필요하다는 데에 모두 동의는 하나, 그게 뭔데? 라고 물으면 대답이 또 시원하게 나오지 않았다. 그래서 놀이터로 바꾸는 작업을 시작하기 전에 다시, 각자가 생각하는 놀이의 정의와 전문성을 살려 어디서든 놀 수 있는 방법을 고민하여 공유하기로 했다. 긴 시간 만남에 피곤했어도 함께 앞서거니 뒤서거니 걸으며 나눴던 이야기들이 맴돌던 밤이었다.





연구 주제

우리가 만들고 싶은건

[그룹연구 6차 결과보고]

연구 일시: 22.12.12.(월) 23:00~24:00 (총 1시간)

연구 장소: 온라인(ZOOM)을 통한 비대면 회의

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아, 최인영

하나. 우리가 만들고 싶은 게 뭘까? / 12월 12일 관찰일지

우리가 만들고 싶은 놀이터는 어떤 놀이터일까? 누구를 대상으로 해야 할지부터 왜 놀이터를 만들어야 하는지에 대한 질문까지. 보다 구체적이고 명확한 기준이 필요했다. 우리는 아이부터 어른까지, 노인이나 장애인도, 다문화가정이나 소외계층을 차별하지 않는 열린 공간을 만들고 싶었다. 그리고 지난 모임 때 관찰했던 경사 외에도 경로당, 도서관 등의 아이디어가 나왔다. 왜냐하면 동준 쌤이 단체 메신저 방에 공유한 신문 기사 <아이들이 재잘대는 이곳, 경로당입니다> 때문이다. 이 기사는 서울 마포구 망원동의 한 경로당을 예로 들며 대표적 '노인 공간'인 경로당이 주민에게 문을 열어 지역 구심점이 된 사례가 늘고 있으며, 지역사회에 긍정적인 영향을 끼치고 있다는 점을 시사한다.



경향신문(2022.12.6)

우리는 이와 같이 낯선 사람과도 소통할 수 있는 사랑방의 기능을 띤 공간을 만들고 싶었고, 코로나로 축소된 대면 만남이 활발 하게 이뤄지는 공간이었으면 했다. 결국 우리가 만들고 싶은 건 플랫폼이었던 것이다! 위 사례처럼 주민들과 공유하는 공간을 만들기 위해서는 먼저 연구원 개인이 섰던 곳곳에 활용 가능한 공간이 있는지 살펴보고, 공간에 스며들기 위한 노력을 해야한다. 또한 작든 크든 사회적인 합의를 이끌어내야 할 것인데 이때 가이드라인을 제공해 주는 인적자원이 필요하다. 그 역할은 기존에 활동 중인 마을공동체(주민협의체)가 맡을 수 있다. 우리는 그들과 협업하기 위해 그들이 자리 잡은 곳곳으로 침투하여 친밀도를 높이고, 자연스럽게 융화되어야 한다. 모두가 참여할 수 있는, 즐길 수 있는 곳을 만들겠다고 무작정 예술작품을 설치한다거나, 경로당 안으로 놀이감이 될 만한 사물을 들고 가서 "우리 한번 놀아봅시다."해서는 안 된다는 소리다.

우리는 언제든, 누구든 와서 쉬거나 놀 수 있는 공간이 필요하다. 그런데 우리에게 주어진 시간은 단 4개월, 벌써 12월 중순이니 3달이 채 남지 않은 셈이다. 모두들 이러한 작업을 해나가고 싶은 욕심은 있으나 시간이 너무 오래 걸릴 것 같다고 했다. 장소, 사람, 이야기가 들어간 플랫폼을 구축하고 싶다는 걸 깨닫게 된 우리는 하고 있던 이야기를 발전시켜 최소한의 도구와 규칙으로 경사를 놀이터로 만들어보는 작업을 이어나가는 것으로 회의를 마무리했다.



연구 주제

놀이 의미 재정립

[그룹연구 7차 결과보고]

연구 일시: 22.12.14.(수) 18:00~22:00 (총 4시간)

연구 장소: 미디어아카이브실

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

하나. 발견하는 예술놀이마당

호동: 각자가 잘하는 걸 바탕으로 우리끼리 놀아봤으면 좋겠다. 놀이터의 이름은 발견하는 예술놀이마당이라고 붙여보았다.

“어디서든, 움직이는, 찾아가는” 놀이터 콘셉트로 놀이와 놀잇감을 만들어 보자. 시간이 오래 걸리긴 하겠지만 ‘깡주 노는 날’이 지정되어 각자의 삶터 속에 놀이터가 만들어지는 게 이상적인 목표이다. 나는 오늘 탁구공에 식용유통을 붙여 만든 팬이를 가져왔다. 이런 걸 같이해 봐도 좋을 것 같다.

설아: 시각적인 것도 중요하다. 원래 호동 쌤이 하셨던 작업 중에 ‘굴렁’이 있지 않냐, 그걸 발전시켜 안 입는 옷을 가져와서 직조해도 좋을 것 같다.

웅: 이 역할 분담을 보면 원래도 하던 일을 적어둔 것 같다. 각자 원래 하려던 걸 하는 게 모임의 취지에 맞는가? 세상을 아이처럼 바라보려고 하는 것도 우리의 시선일 뿐, 실제로 재미있을까? 의문이 생긴다. 우리가 놀이를 정해두면 안 된다고 생각한다.

둘. 점점 꼬이는 연구방향

소정: 이 모임의 취지가 어떤 프로그램을 실현해 보기 위해서 연구하고 조사하고 우리끼리 방향을 기획해 보는 일이라고 생각한다. 우리끼리 뭘 움직여 보든, 대상을 만나 보든, 부딪혀봐야 한다고 생각한다. 우리가 지난 시간에 플랫폼을 구축하고 싶다고 했으니 그곳에서 실현할 수 있는 콘텐츠를 생각해하지 않을까?

웅: 우리가 만들고자 하는 플랫폼들이 이미 존재한다. 놀이를 제공하거나, 공간을 구축해서 뭘 만들어 낸다는 게 기존에 다 있었던 시도였다. 만약 이런 방향이 맞으면 따라가겠지만, 현재로서는 별로 새롭게 느껴지지 않는다. 기존에 하던 일을 전부 모으는 것밖에 되지 않을 것 같다.

설아: 우리가 모이는 건 전복하기 위해서다. 그런데 그렇게 생각하신다면, 이거 다 치우고 다시 방향을 설정해야 할 것 같다.

이건 이거다, 저건 저거다, 확실한 개념을 누가 딱 말해야 하는데, 아직 안 나왔다. 기존에 나온 이야기를 수합하고 있는 과정인 것 같다.

웅: 기존에 있던 놀이나 활동과 똑갈게 될 거다. 모두가 동의할 수 있는 규칙도 없이 그냥 하자! 뭐 하자! 하는 게 무리가 있는 것 같다. 우리가 놀이에 대해 규칙을 정할 수 있어야 한다.

셋. 놀이의 의미를 재정립하기 - 우리의 놀이란 무엇인가?

지난 모임 때 이야기하긴 했지만, 연구의 방향성을 확실하게 잡기 위해 본인이 생각하는 ‘놀이의 의미’를 다시 써보기로 했다. 명희 쌤이 가져오신 이젤 포스트잇에 손으로 함께 적었다. 우리가 말했던 키워드는 이런 것들이 있었다. 상상, 함께, 외로움 해소, 시간을 보내는 일, 몰입, 자발성, 기억, 교감, 소통, 관계, 결핍, 일상, 채움, 재미, 균형, 재참여. 위 단어들 중 놀이와 가장 가까워야 한다고 생각되는 의미를 몇 개만 뽑기로 했다. 여러 사람이 뽑은 키워드를 모아 우리가 정의하는 놀이의 개념을 정리하고 무엇을 연구하는 모임인지, 앞으로 무엇을 연구할 것인가 결정해야 한다. 각자 생각하는 놀이의 정의를 한 문장으로 정리하여 다음 줌회의에서 공유하기로 했다.

넷. 12월 14일 관찰일지

랩장이 가져온 A4 종이에는 마인드맵이 그려져 있었다. 중앙에는 '발견하는 예술놀이마당'이라고 적혀있고 연구원마다의 역할이 적혀있었다. 기록, 기획, 전시, 노래, 지도, 분류, 홍보, 뮤직비디오, 키트, 재발견 등 공간, 사물, 사람이 한데 엮어진 플랫폼을 구축하여 일상 속 기쁜 일이 넘치는 예술놀이 공동체를 만들어 보는 것을 대목표로 잡으신 듯했다. 하지만 연구원 들은 추상적이라고 느꼈고, 늘 해오던 새롭지 않은 활동이라고 생각했다. 우리의 연구는 초반과 달리 호흡이 느려졌고, 진척이 없다고 느낄 만큼 원점으로 돌아가는 듯했다.





연구 주제

한문장으로 정의하기

[그룹연구 8차 결과보고]

연구 일시: 22.12.19.(월) 23:00~24:00 (총 1시간)

연구 장소: 온라인(ZOOM)을 통한 비대면 회의

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

하나. 놀이란 무엇인가? 한 문장으로 정의해보기

의현: 놀이는 부메랑 같은 것

설아: 놀이는 연결이다. 작품과 나(행위의 대상자) 사이의 연결을 해줄 수 있는 게 놀이라고 생각한다.

명희: 놀이는 상상, 몰입, 재미를 느끼게 하는 일

소정: 놀이는 함께 즐거운 시간을 공유하는 것, 놀이터는 모두가 동심을 만나게 되는 곳

웅: 놀이는 일상과의 분리, 교육과의 분리, 예상 밖의 일, 무규칙에서 규칙이 생겨나는 일

호동: 놀이란 사랑의 씨앗이다.

동준: 놀이는 외로움(고독)을 망각하는 약이다.

둘. 그래서 우리, 뭘 할 건데?

호동: 나는 시골에서 자라서 주변에 눈과 발, 냇가가 있었다. 눈에 버를 베니 놀이터가 되었다. 그런 곳에서 노는 게 자연스러웠다.

내 주변에 있는 곳을 놀이터로 만들기 위해서는 삶터에 대한 관심이 필요하다.

설아: 시간이든, 구조든, 매개든 어떻게 할 건지에 대해 구체적으로 정하는 게 필요할 것 같다.

소정: 우리가 함께 놀아본 뒤에, 이렇게 노니까 재미있던데, 같이 한번 해볼래?라고 제안하는 뉘앙스로 브로슈어를 제작해 보면

어떨까?

명희: 안내 책자나 지도처럼 브로슈어를 만드는 방식도 괜찮다고 생각한다.

셋. 12월 19일 관찰일지

대체 놀이라는 게 무엇인가. 우리는 왜 이렇게 헤매고 있는 것인가. 연구원들 모두가 방향을 잃고 각기 다른 곳을 보고 있는 것 같았다. 말은 안 했지만 우리 모두 꽤나 지치고 힘들었던 기간이었다. 각자 뭘 잘 하는지에 대한 경험이 쌓이지 않은 채로 그간 했던 활동을 가지고 함께 놀 수 있는 방법을 고민한다는 게 전원에게 쉽지 않은 과제였다. 해결되지 않은 과제와 아젠다는 쌓여갔고, 이제 더는 이렇게 하면 안 될 것 같다는 의견들이 쏟아졌다. 이전과는 사뭇 다른 진지한 태도로 현재 우리가 처한 문제 상황과 방향을 고찰해 볼 필요가 있었다.

연구 주제

예술-놀이, 관계

[그룹연구 9차 결과보고]

연구 일시: 22.12.21.(수) 18:30~21:30 (총 3시간)

연구 장소: 미디어아카이브실

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

하나. 예술과 놀이의 관계

벌써 9번의 만남이 이루어졌다. 하지만 현재까지 이렇다 할 방향성이 정해지지 않았다. 웅 샘은 본인이 10분 동안만 대화를 이끌어 보겠다고 하더니 우리에게 예술과 놀이의 관계에 대한 질문을 던졌다. “예술성을 가지고 놀이를 시작해야 할까, 놀이가 예술(활동)로 만들어져야 할까?”

예술과 놀이의 관계를 묻는 질문에 대해 서로의 답은(당연하게도) 달랐다. 이 논의에 대한 개인적인 의견을 조금 밝히자면, 놀이는 무엇보다 전문성에 기대지 않는 영역이라고 생각한다. 그렇기 때문에 우리가 자연스레 하는 놀이가 예술 활동으로 이어지는 게 더 중요하다는 입장이었다. 하지만 예술이 놀이보다 앞서야 한다고 생각한 연구원들은 모든 게 다 예술이 될 수 없는 것처럼, 모든 게 다 놀이가 될 수는 없는 거다. 또한 예술은 이미 재미적인 요소와 놀이적인 요소를 갖고 있다. 그러므로 예술을 통해 놀이를 만드는 게 더 중요하다는 의견이었다. 하지만 웅 샘은 다 들은 뒤 “어쩌면 우리는 모두 같은 이야기를 하고 있는 거다.”라고 말했다. 그리고 만약 한 가지의 도구만 사용할 수 있다면 무엇을 가지고 놀 것인지 물었다.

둘. 한 가지의 놀잇감, 일곱 개의 관점들

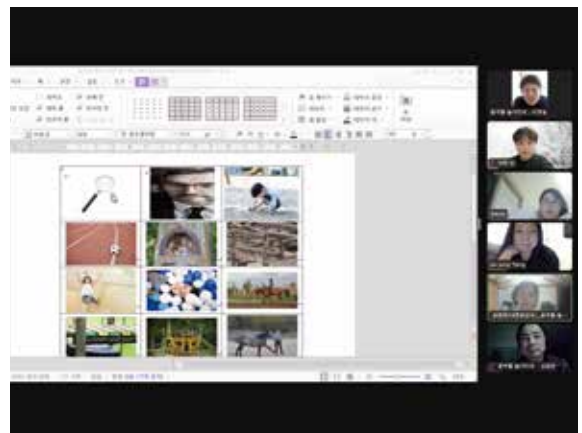
- 의현: 녹음기 · 호동: 종이테이프 · 설아: 선, 도화지
- 소장: 신체 · 동준: 돈 · 명희: 스마트 전자기기

웅 샘은 본인이 선택한 위 도구들만 사용하여 30분 만이라도 놀아보는 건 어떻겠냐고 제안했다. 이렇게 해 보고 재미있다면 최소한의 도구로, 어디서든 할 수 있는 놀이를 만들어 볼 수 있지 않나라는 말이었다. 그러나 나는 놀이에 대한 관념이 어느새 많이 바뀌어 있었다. 이제 더 이상 놀이가 Play로 느껴지지 않는다고 말했다. 삶터에 관심을 두고 관찰하다 보니 동네와 친해지는 것이 주된 목표가 되었고, 함께 사는 사람들과 놀 수 있는 게 중요해졌다고 말했다. 설아 샘은 플랫폼을 구축할 때 물리적 공간이 있어야 하니 앞서 내가 말했던 ‘자산2동’을 중심으로 뭔가 해보는 게 어떻겠냐고 제안했다. 그렇다면 우리가 다녀온 사직공원엔? 하늘마당은? 결국 공간을 정하는 문제는 아니었던 것으로 일단락되었다. 명희 샘은 프로젝트의 시의성이나 지역성을 배제할 수는 없다며, 내년에 단수가 될지도 모르는 현 상황을 언급했다. 이런 상황을 같이 고민해 볼 수 있을 만한 생태나 환경적인 주제로 접근해도 괜찮을 것 같다고 말했다. 소장 샘은 우리가 하고자 하는 게 콘텐츠를 제작하는 것인지, 네트워크를 맺고 현장에 가보는 것인지, 아카이브 차원의 연구만 할 건지를 명확히 해야 할 것 같다고 지적했다.

이에 호동 샘은 아카이브는 기본적으로 계속해야 하는 것이기 때문에 제외하고, 어느 한 곳으로 특정 짓지 말자고 했다. 그래서 콘텐츠를 제작하는 방향(브로슈어든 온라인 지도든)으로 가는 방향에 찬반 투표를 했는데 잘 모르겠다는 의견까지 모두 섞여 나왔다.

이날의 모임은 춥고, 춥고, 추웠다. 웅 샘은 보헤미안에서 공연을 하고 오셨고, 소장 샘은 맛있는 딸기 케이크를 만들어 선물했다. 딸기 케이크와 따뜻한 커피를 마시며 입은 즐거웠는데, 몸이 너무 추웠다. 미디어아카이브실의 겨울은 엄청 힘들것구나 생각했다. 호동 샘은 이런 지난한 회의를 거치고 난 뒤에 하나로 뭉쳐지는 뭔가가 딱 나오면 좋을 텐데, 아직 그러지 못해 조금 어려운 기색

이었다. 각자의 문제의식이 공동의 목표로 설정되지도 못했고, 우리 랩 연구 주제 자체가 어렵다, 쉽지 않다는 말이 자주 뱉어져 나온 회의였다. 벌써 12월이 끝나가고, 연구 랩도 중반부를 넘어서니 어쩔 수 없는 부담감, 조급함, 책임감 등이 쌓여가고 있다는 게 느껴졌다. 몸도 춥고 마음도 조금 지치는 날이었던 것 같다. 그래도 알게 모르게 계속되어가고 있다는 느낌이 들었다. 오로지 감각의 차원이라 말로 설명하기는 어렵지만, 서로를 뭔가 알 것 같다고 생각하는 지점이 어느새 많이 생겨난 것 같았다.



연구 주제

간이 놀이처방소

[그룹연구 10차 결과보고]

연구 일시: 22.12.26.(월) 23:00~24:00 (총 1시간)

연구 장소: 온라인(ZOOM)을 통한 비대면 회의

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 김설아

하나. 놀이처방을 해보는 건 어때요?

나는 일상 속에서 고민을 많이 했다. 놀이, 놀이란 무엇일까, 우리가 하려고 하는 놀이... 힌트가 될 만한 것들을 자주 검색해 보며 적용할 수 있는 아이디어를 찾고 싶었다. 그냥 놀아보자고 해도 쉽게 되는 일도 아닐뿐더러, 나를 포함해 보통 사람들은 행위의 동기가 없으면 잘 움직여지지 않는다는 걸 알고 있기 때문이다. 놀이터의 개념을 정하기 위한 강력한 아이디어가 필요하다는 것에 모두가 동의하고 있지만 뾰족한 수가 나오지 않던 상황이었다.

올해 나는 마음이 많이 아팠다. 당연히 몸에도 병이 생겼다. 알 수 없는 조건들 속에서 힘겹게 버티며 치유와 처방을 위해 애를 썼다. 그러다 문득 '처방'이라는 단어를 놀이와 붙여 '놀이처방'이라는 말을 만들었다. 검색해 보니 통용되는 단어는 아니고 주로 아동, 청소년을 위한 심리치료 기법으로 쓰이는 모래 놀이나 음악 치료 등 예술 활동 뒤에 붙이는 말로 사용되었다. 우연의 일치일까, 내년 1월에 오온영 박사가 <우리 아이를 위한 맞춤형 놀이처방>을 해주는 TV 프로그램이 방영된다는 기사를 접했다. 오, 이거다! 싶었다. 우리도 놀이처방소를 만들어 보면 어때요?

둘. 간이 놀이처방소 오픈 예정!

놀이처방소 운영 방식은 이렇다. 고민이나 사연을 의뢰하면 놀이를 처방해 준다. 일단 내부에서 진행해 보기로 했다.

의뢰인-처방사가 되는 방식은 어릴 적 거의 매년 했던 마니또 게임에서 착안하였는데, 회의를 통해 바뀌었다. 매주 연구원 2명씩 의뢰인이 되고, 나머지는 놀이처방사가 된다. 의뢰인들은 서로에게 처방해 줄 놀이를 고민해 오면 된다. 처방할 놀이를 다음 모임에서 소개하며 같이 시연해 보고, 생활에 적용해 보는 것이다.

첫 번째 의뢰인은 김설아 연구원이다. 설아 쌤은 감정 표현이 어렵고 몸을 자유롭게 쓰지 못하는 게 고민이라고 하셨다. 설아 쌤은 본인이 놀이와 가장 먼 사람인 것 같다며 자원하여 의뢰인이 되었다.

두 번째 의뢰인은 나였다. 원초적으로 놀아보고 싶다는 욕망이 가시지 않았기 때문에 땀을 흘리며 할 수 있는 옛날 놀이를 추천해 달라고 요청했다. 대신 누구나 친구가 될 수 있는 편안한 방식이면 좋을 것 같다고 했다.

웅 쌤은 '처방'이라는 단어가 자칫 오해를 불러일으키거나, 잘못 사용되지 않도록 주의하는 게 좋겠다고 우려의 목소리를 냈다. 전문성을 갖춘 의사나 치료사 자격이 없는 사람이 남에게 처방을 하겠다는 말이 위험할 수도 있다는 말이었다. 그래도 전반적으로 모두에게 긍정적인 반응이었다. 설아 쌤이 의뢰한 내용이 개인적인 고민과 밀접하다는 점이 몹시 좋았다. 본인이 갖고 있는 약점이나 단점을 보완하거나 해결하기 위해, 또는 아픈 곳을 치유하기 위해 놀이를 선택할 수도 있다는 것. 그걸 우리가 몸소 보여주고, 다른 사람들에게 제안하고, 참여하게 만드는 일이 될 수 있다는 점이 나를 매우 들뜨게 했다. 우리는 앞으로 남은 기간 동안 이러한 방향과 맥락을 가지고 의뢰인 또는 처방사가 되어 놀이를 개발하고 내부적으로 실험해 보려고 한다.

이후 단체 메신저 방에서 담당자 수현 쌤이 놀이처방소 개념이 재미있다고 너무 좋다는 피드백을 주셔서 속으로 엄청 뿌듯 했다. 연구원 선생님들 모두 설아 쌤과 나를 위한 놀이를 고민하고 계시겠지? 나도 설아 쌤을 위한 놀이를 열심히 고민하고 있다. 맥락이 조금씩 잡히고 해야 할 게 생기니 연구에 살이 붙어갔다. 험난하고 높은 산을 차근차근 올라가고 있다는 느낌이 서서히

들기 시작했다. 동준 샘은 줌 채팅창에 “나도 치료받고 싶어”라고 보냈다. 우리 모두가 놀이를 통해, 다른 이와 함께 놀면서 조금이나마 치유가 된다면 더 바랄 게 없겠다고 생각했던 12월의 마지막 모임 날이었다.



연구 주제

놀이 처방소 오픈

[그룹연구 11차 결과보고]

연구 일시: 23.1.4.(수) 17:00~22:00 (총 5시간)

연구 장소: 광산구청소년문화의집 야호센터

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 김설아

하나, 간이 놀이처방소 오픈! 2명의 의뢰인에게 처방할 놀이 소개하고 함께해보기

·첫 번째 의뢰인: 김설아 연구원 “감정 표현이 어렵다. 몸 쓰는 게 자연스럽지 않다”

[웅의 처방]

· 4박자 게임 / 몽셀통통(광신도 게임)

이 게임은 약간 창피한 게임이긴 하다. 기본적으로 감정이 열리려면 창피한 게 없어야 한다. 방법은 간단하다.

(양손을 머리 위로 올리고 좌우를 번갈아 흔들며 구호) “땀, 땀땀, 땀땀땀땀”

(손을 가볍게 말고 허리 쪽으로 내린다. 좌우를 번갈아 흔들며 구호) “몽셀셀 몽셀, 몽셀몽셀 몽셀”

전원이 구호를 외친 뒤에, 입을 손을 모으고 “빠라빠라뽀”하며 다른 사람을 지목한다.

지목받은 사람은 똑같이 “빠라빠라뽀”하며 다른 사람을 지목한다.

양옆에 있는 사람은 지목받은 사람을 브이를 만들어 가리키며 “띠리띠리띠”라고 외친다.

나머지 사람은 양손을 위로 올리고 “룰룰랄랄라”라고 외쳐야 한다.

웅: 설 새 없이 움직이며 구호를 외쳐야 하는 게임, 하다 보면 자연스럽게 목소리도 커지고 행동도 커진다. 인원이 많을 경우,

응용하여 진행할 수도 있다. 김설아 의뢰인, 임의현 의뢰인 둘에게 추천할 수 있는 놀이라고 생각했다.

설아: 어릴 때부터 같이 노는 걸 안 해봐서 같이 노는 게 힘들었던 사람이었다. 이 놀이를 할 때 얼굴이

상기될 정도로 뭔가 마음에서 올라오는 느낌이 들었다. 부정적인 감정이 올라오진 않았다. 몸을 리듬에 맞춰 움직이니 속도감이 생겼고, 평소예비해 몸동작이 제일 커진 것 같다. 설명 들을 때부터 창피하긴 했지만, 재밌었다! 놀이를 해본 적이 많이 없어서 프레임 안에 들어가는 게 두려웠다. 그래서 첫 번째 의뢰인을 자처한 거다.

웅: 나는 크루(Crew)보다 밴드라는 말이 좋더라. 서로에게 창피해 하지 않는 관계가 좋다. 창피함이 남아있다면 자발성을 이끌어내기 힘들다.

호동: 어색할 때 아이스 브레이킹 게임으로 좋을 것 같다. 조금씩 자연스러워지는 것 같다.

설아: 이 놀이를 할 때는 조명이 중요한 것 같다. 너무 밝은 것보다는 조도를 낮추니 분위기가 잡혀있다는 생각이 든다.

[소정의 처방]

· 달팽이 놀이(팀을 나눠서 진행하는 게임)

· 고무줄

· 림보(등을 찾는 게 아니라 앞으로 숙여서, 엉덩이가 바닥에 스치거나 닿으면 탈락)

· 강강술래

· 꼬리잡기

설아: 강강술래라고 하니 인도에서 있을 때가 생각난다. 그곳에서는 1년에 딱 하루, 축제가 열린다. 여성인권이 높지 않은



나라지만 그날만큼은 여성이 자신이 원하는 옷을 입고, 달빛 아래에서 엄청나게 빠르고 미친 듯이 춤을 춘다. 당시 내가 다니던 학교에 넓은 공터가 있었는데 그곳이 성지였다. 나는 딱 한 번 옷만 입었고 춤은 함께 추지 않았다. 이제 와 생각해 보니 같이 해볼걸, 후회가 된다. 개인적으로 중요한 키워드가 놀이와 감정이다.

의현의 처방

· 감정 카드를 이용한 몸으로 말해요(감정 맞히기)

이 게임은 우리가 쉽게 할 수 있는 '몸으로 말해요'형식을 빌려왔다. 감정이 적힌 카드를 준비하고, 2인 1조로 팀을 나눈다. 문제를 내는 사람은 감정 카드를 보고 그 감정을 몸짓으로 표현하고, 1분 안에 가장 많이 맞힌 팀이 승리하는 게임이다. 몸으로 감정을 표현해 보고자 여러 자료를 찾아보다가 발견했다. 2010년, 1박2일에서 했던 적이 있다. 감정 카드를 작성할 때 영상에 나온 감정 어휘를 참고했다.(ex. 자비로움) 이 게임은 2인 1조로 팀이 되어 진행해 본 다음, 설아 쌤이 문제를 내면 우리 모두가 맞혀보는 방식으로 2번 진행했다. 가장 많이 맞힌 사람이 설아 쌤의 마인드 메이트가 되는 거라고 설명했다. 설아 쌤은 엄청 열심히 설명을 하셨지만... 아무도 제대로 맞히지 못하고, 소정 쌤이 겨우 1문제를 맞혔다. 감정을 몸으로 표현하는 일은 매우 어려웠고, 그걸 알아듣는 건 거의 불가능에 가까웠다. 그래도 하면서 엄청 많이 웃었다.

설아: 사람들이 나에게 "표현을 정확하게 해라"라는 말을 종종 한다. 이 놀이를 해보니 확실히 느껴지는 게 있었다. 감정을 표현하는 게 정말 어렵고, 말이 아닌 몸으로 하려니 어떻게 해야 할지 모르겠다는 것. 감정 카드에 적힌 부정적인 감정 어휘(ex. 짜증, 불안, 질투 등)를 마주할 때 머뭇거림이 생기긴 하나, 언어로 직면하니 오히려 편안해졌다. 나는 언어적인 인간이라 그런 이해는 빠르는데, 몸으로 표현하는 건 정말 잘 안되는구나라는 걸 다시금 느꼈다.

· 중심에 귀 기울이기

이 놀이는 대촌중앙초등학교 6학년 친구들과도 함께 진행해 본 움직임 워크숍이다. 하마구치 류스케가 연출한 <해피 아워>라는 영화에 나오는 워크숍 방식을 그대로 빌려 시연해 보았다. 이 워크숍의 핵심은 '서로의 중심을 찾는 시도'이다. 두 사람은 등을 맞대고 앉아서 서로를 미는 힘으로 일어나야 한다. 조금 어려우면 손을 잡고 일어선다. 그렇게 인원을 점점 늘려 모두가 함께 중심을 찾아 일어선다 성공이다. 초등학교에서 했을 때도 전원이 일어나는 건 실패했는데, 우리도 전원이 일어나는 건 성공하지 못했다. 호동 쌤, 웅 쌤, 설아 쌤이 등을 맞대고 있을 때 호동 쌤과 웅 쌤이 어떻게든 같이 일어나기 위해 힘을 많이 썼다. 설아 쌤은 그 시도가 조금 감동적이었다고 했다.

의현: 감정을 표현(표출)하기 전에, 인식하는 게 중요하다고 생각했다. 우리는 다양한 감정을 뭉뚱그려 좋다, 싫다 식의 단순한 차원에서만 이야기한다. 하지만 '짜증'이라는 감정에도 촘촘한 층위와 단계가 있을 것이다. 그걸 정확하게 인식하는 게 필요하다. 그래야 그만큼 표현할 수 있다. 감정 맞히기 게임을 할 때, 우리가 생각보다 감정 어휘를 많이 모르고 있다는 생각이 들었다. 감정 어휘를 많이 익힐수록 알아차릴 수 있는 감정도 많아질 것이라고 생각한다.

동준의 처방

· 연기 연습

영화 <이웃사람> 중 한 장면을 즉석에서 보고 연습해 본다. (마동석 역 - 김동준 / 살인자 역 - 김설아)

동준: 나는 설아 쌤과 성격이 비슷한 면이 있어 사람들 앞에 나서지도 못하고, 스킨십에도 익숙하지 않다. 유일한 탈출구가 그림 그리는 일이었다. 일을 하게 되면서 쌓인 스트레스를 이렇게 욕을 듣고 뱉으면서 풀었다. 내가 일상에서 하지 못하는 행동, 뱉지 못하는 말을 이렇게라도 해보면 해방감이 느껴진다. 연기 연습을 한다는 핑계로 시원하게 욕을 하고

나면 스트레스가 풀리기에 같이 해보려고 가져왔다.

설아: 고등학교 축제 때 강간범 역할을 맡아 무대에서 연기했던 적이 있다. 그때도 엄청 힘들었던 기억이 난다. “타인은 단순히 악인이고, 나는 복잡하게 선인이다”라는 말을 굉장히 좋아한다. 보통 인간은 자신에게 관대하다. 부정적인 감정을 드러내지 못한다고 하니 오히려 극단적인 표현을 가지고 오신 것 같다. 그러나 대사를 주고받을 때 송곳에 찔리는 듯한 충격이 있었고, 이런 역할을 재현하려니 어려운 것 같다. 한편으로는 인간이라면 누구나 이와 같은 악한 욕망이 내재되어 있고, 심리적으로 선택하지 않을 뿐일 텐데, 그게 어디까지일까라는 생각도 하게 되었다.

[호동의 처방]

· 빼빼이 게임

나는 지금까지 주변 사물을 활용하여 될 수 있으면 훼손시키지 않고 재구성하여 놀잇감을 만드는 작업을 해왔다. 이 놀이는 긴 책상을 경사지게 만들고 주변 사물을 장애물로 설치한 뒤 공을 굴려 골인 지점까지 잘 굴러갈 수 있게 책상의 기울기를 조절해보는 놀이다.

설아: 이 놀이는 가장 쉽게 접근할 수 있겠다. 혼자서 아무데서나 할 수 있을 것 같다. 몇 번 하다보면 감이 잡히는데, 같이 해볼 수 있는 방법은 없을까? 조금 더 아슬아슬하게 스릴 있게 해보면 재밌겠다는 생각이 들었다. 로제 카이와의 놀이 분류 중 현기증 놀이에 들어가는 것 같다.

웅: 일상적으로 노출되지 않던 감정에 노출되어 있을 때 사람들은 재미를 느낀다.

설아: 놀이가 부정적인 감정을 해소시켜 줄 수 있을 것 같다.

호동: 이 놀이로 협동도 가능하다. 사이즈를 키워서 양쪽에서 2명이 잡고 조절하면 된다.

설아: 재료를 유연하게 써 보는 건 어떨까? 테이블 사이즈도 키워보고, 탄성을 가진 장애물을 비치하여 해 봐도 색다를 것 같다.



· 두 번째 의뢰인: 임의현 연구원 “함께 땀 흘리며 놀 수 있는 옛날 놀이를 알고 싶다”

[설아의 처방]

· 비석치기

옛날 놀이라고 하기에 고전 놀이라고 생각해서 돌을 가져왔다. 비석치기는 동네마다 하는 법이 조금씩 달랐다.

[동준의 처방]

· 점토 놀이

점토를 가지고 손으로 조물조물 만지는 게 창의력 발달에 도움이 된다. 원, 직육면체, 삼각뿔을 차례대로 만들어 본다. 이렇게 만든 모양을 보면 각자의 성격이 반영되어있다는 게 보인다.

둘 산 넘어 산 예술실현은 어떻게 할까?

웅: 우리가 지금 한 방식은 의뢰를 받아서 놀이를 처방하는 방식인데, 역으로 갖고 있는 놀이로 의뢰자를 추정하는 방식은 어떤지?

호동: 놀이를 유형별로 분류한 뒤 재단 실무자에게 의뢰를 받아 시연해 봐도 좋겠다.

설아: 놀이가 필요한 사람의 유형을 만들어 보는 건 어떤가? 놀이에 대한 설문지를 만들어 점수에 따라 결과를 확인하고 처방받는 방식으로.

웅: 놀이 설정을 먼저 하는 게 좋겠다. 막상 같이 해보니 놀이 처방인지, 단순한 게임인지 애매하다. 놀이와 놀이가 아닌 것을 나눠서 정리해보자.

호동 : 아니면 개인의 전문성을 살린 1가지의 놀이를 개발하여 모아보는 건 어떨까?

소정 : 예를 들면 레이더 차트처럼 신체10, 흥미80, 협동10, 또는 신체100 등 수치로 나타낼 수 있게 설문지를 만들어서 유형별 놀이를 제안하는 방식은 어떨까?

웅 : 병원에서 문진표를 작성하는 것처럼 먼저 설문지를 만들어서 배포한다. 매우 그렇다, 그렇다, 보통, 만족한다, 매우 만족한다 등으로 자신의 상태를 체크하여 의뢰하면 우리가 갖고 있는 놀이를 처방할 수 있겠다.

설아 : 오늘 고민해 오신 놀이를 같이 해보니 경계가 애매한 것도 있었지만 충분히 변형하거나 활용하여 우리가 생각하는 방식으로 해볼 수 있을 것 같다.

호동 : 공간을 처방소처럼 세팅하거나 실제 약 봉투나 처방전처럼 만들어 놀이설명서를 넣어줘도 좋겠다.

설아 : 전체적인 콘셉트를 미래적으로 가면 재밌을 것 같다. 더듬이 모양의 청진기가 달려있다면. 목에 알약으로 만든 목걸이를 걸고 있어도 되고, 처방사로 추정되는 단서만 주되, 너무 과하게 갈 필요는 없을 것 같다.

호동 : 아니면 한약방처럼 한약재서랍 안에 오브제를 넣어서 표현하는 것도 재미있을 것 같다. 예산을 사용할 수 있으니 외부 강사를 초청해서 진행하는 것도 가능하다.

웅 : 의사들의 왕진 가방처럼, 캐리어를 열면 놀잇감이 펼쳐지는 가방을 제작해도 좋겠다. 일본의 라멘 포장마차가 그렇다. 한 칸을 펼치면 엄청 크게 펼쳐진다.

호동 : 나는 에어(air)에 관심이 많다. 공기를 주입하여 설치하는 공기인형을 제작하는 건? 고무신 선생님을 예로 들면, 중국집 배달통 안에 놀잇감이 있는 것처럼.

소정 : 연구원이 총 8명인데, 각자 1개씩 만들면 놀이의 개수가 너무 많고, 4~5개 정도로 줄이면 어떨까?

웅 : 사상의학처럼 4가지 유형으로 분류하는 건 어떨까?

호동 : 하다보면 사물 + 음악 결합 등 합쳐지거나 보완되는 지점이 있을 것이다. 놀이 분류는 놀이학자의 규정에 맞춰서 넣어보면 어떨까?

웅 : 다음 주에는 1가지 놀이와 그에 맞는 유형까지 고민해 오자. 예를 들면 육하는 친구에게 텐션이 낮아지는 놀이를 고민해온다면.

설아 : 그런데 대상자 유형을 4가지로 나누게 된다면 너무 좁지 않을까? 볼록정다수보다 한명한테 가당더라도 개별적인 고민이 필요하지 않을까?

소정 : 우리가 현장에서 해야 하니까 평균을 위해서라도 놀이를 줄여야 한다고 생각한다.

웅 : 개인 처방전을 써준다는 게, 놀이 자체가 함께 하는 활동이기 때문에 성립이 안 될 것 같다. 고민해봐야 할 지점이다.

설아 : 어쩌면 사람이 더 많아야 할 수도 있을 것 같다.

소정 : 놀이의 최소인원도 고민해야겠다. 30분씩 정해놓고 타임테이블을 만들어서 공지를 할까? 설문지는 미리 구글폼으로 만들어 사전에 받아두고.

설아 : 실질적인 부분만 고민하고, 놀이에 대한 부분은 유연하게 뒤도 되지 않을까?

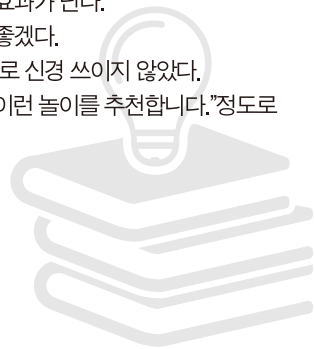
의현 : 의뢰를 받아서 그에 맞는 처방을 하는 것과 반대로 의뢰자들을 먼저 분류한 다음 놀이를 정한다는 게 조금 어렵게 느껴진다.

웅 : 1:1로 처방을 했다고 치자. 그런데 처방해준 놀이의 성격과 정반대 성향의 사람일 수도 있다. 그렇다면 처방을 받았다는 이유로 원하지 않는 놀이에 참여하게 될 수도 있다. 그럼 놀이의 자발성이 깨질 뿐만 아니라 처방에도 역효과가 난다.

소정 : 한 사람을 위한 문화예술교육이라는 말처럼 대상을 조금 구체적으로 좁혀서 생각하는 게 좋겠다.

설아 : 지금이 개인적으로 생각해보면 오늘 놀이를 할 때 나한테 집중했지, 다른 사람이 어땠든 별로 신경 쓰이지 않았다.

소정 : 그렇다면 가장 평균치의 놀이만 지정하자. 사전에 받은 놀이 설문지를 통해 “A그룹에게는 이런 놀이를 추천합니다.”정도로 제안해보면 어떨까?



셋 1월 4일 관찰일지

지난 일주일 간 내 머릿속에는 설아 샘을 위해 어떤 놀이를 해야 할까? 라는 생각밖에 없었다. 즐겁게 놀 수 있을만한, 시간이 지난 후에도 그때 그거 참 재미있었지 회상할 수 있는 놀이를 가져가고 싶었다. 나는 우리가 이날 같이 한 놀이들은 절대 잊히지 않을 것 같다. 내가 소개한 놀이도 다른 연구원들의 마음에 파동을 일으켰길 바란다. 우리 랩은 2월 1일(수) 미디어아카이브실에서 내부적으로 예술실험을 진행하기로 했다. 우리가 놀잇감과 놀이를 들고 밖으로 나가는 방법도 있지만, 현재로서는 공간을 세팅한 뒤 사람들을 초대하는 편이 낫겠다는 결정이 났다. '놀이처방소'라는 컨셉으로 공간을 꾸미고, 연구원들은 처방사의 역할을 맡아 의뢰자의 고민을 해결해 주기 위한 놀이를 소개하고 함께 실험해보기로 했다. 놀이가 필요한, 동심을 찾고 싶은 사람들이 찾아와 줄 수 있도록 열심히 생각하고 준비해야겠다.



연구 주제

놀이 처방, 감이 들어다보기

[그룹연구 12차 결과보고]

연구 일시: 23.1.11.(수) 17:30~22:30 (총 5시간)

연구 장소: 광산구청소년문화의집 야호센터

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

하나. 놀이 처방에 관하여. 유형별 구분? 놀이의 분류?

의현: 나는 놀이 처방이 필요한 사람들의 유형보다는 관심도나 정도에 따라 구분했다. 착한 맛, 초보 맛, 매운맛, 엄청 매운맛으로 나뉜 떡볶이가 떠올라서 4가지로 나눠보았다.

- 1. 놀이 초보(놀이를 잘 모르고 접한 적도 없는 유형)
- 2. 놀이에 눈을 뜬 유형(놀이에 관심이 생겨 이것저것 경험해 보고 싶은 유형)
- 3. 놀이 꽤나 하는 유형(어떤 그룹에서 놀이를 제안하거나 리드할 수 있는 유형)
- 4. 놀이에 진심인 편(무슨 놀이든 섭렵 가능한 진정한 놀이 전문가)

웅: 대상을 설정하기보다는 놀이 단계별로 나뉘었다고 할 수 있을 것 같다.

소정: 나는 움직임에 따른 단계별로 구분했다. 서있는 바운더리에서부터 한 발, 두 발 이렇게 움직임을 점차 크게 하며 노는 걸 제시할 수 있을 것 같다.

웅: 우리가 지금 '놀이 처방'을 하는 건데 마치 "너 무엇을 해야 해."라고 정해주는 느낌이다. 놀이는 자발성이 있어야 하고, 재미 있어야 한다. 지난주에 무슨 연수 프로그램을 하고 있는 것 같았다. 내가 처방해 주는 놀이가 의뢰인에게 흥미를 일으킬 수 있어야 한다.

소정: 말만 처방일 뿐 사실 추천이나 제안에 가까운 형태 아닌가?

의현: 내가 말했던 '처방'이라는 단어의 의미도 추천의 의미다. 책을 처방해 준다고 설명하는 콘텐츠와 비슷한 맥락이다.

웅: 예를 들어 '한없이 비약으로 추락할 때가 있어요, 그럴 때는 아무것도 하고 싶지 않은데 어떻게 해야 하나요?'라는 고민이 들어왔다고 하자. 아무것도 하고 싶지 않은 사람에게 놀이를 제안해 줄 수는 없지 않나, 결국 놀이 처방 자체가 불가능한 경우가 생길 것이다.

호동: 쉼의 유형에도 여러 가지가 있지 않나, 쉼 자체가 놀이가 될 수도 있다고 생각한다. 로제 카이와라는 놀이학자가 구분한 놀이의 유형이 있긴 하다. 내 기준에 따라 나눠본다면, 경쟁이 있나/없나, 몸을 쓰나/안 쓰나, 도구가 있나/없나, 시간이 짧나/가나, 몸치나/몸치가 아닌가, 두뇌를 쓰나/안 쓰나, 쉼이 필요하나/안 하나, 체험을 하나/안 하나 정도이다.

처방이라는 부분에 집중해보리니까 우리가 할 수 있나 없나가 걸린다. 그래서 지난주에 각자가 제일 잘 하는 놀이 1가지씩 가져오자고 한 거다.

웅: 지난주에 김설아 연구원이 피드백을 할 때 유심히 봤는데, 내가 보기엔 좋은 이야기를 해주려고 즐겁지 않았는데도 일부러 이야기를 짜내는 느낌이었다. 과연 우리가 어떤 사람의 고민을 듣고 이렇게 하면(놀면) 된다고 말하는 일이 가능할까 싶다.

호동: 놀이 처방까지는 오랜 시간이 걸리겠지만, "이런 놀이도 괜찮겠네요!"라고 제안해 주는 정도는 가능할 것 같다. 유형 구분은 앞서 말한 놀이 학자 로제 카이와의 분류대로 하면 어떨까?

동준: 남/여/노/소로 구분하는 건?

소정: 카페만 가도 추천 메뉴, 인기 메뉴 등이 있지 않나, 그 정도의 개념으로 생각해 보면 어떨까?

동준: 놀이버스킹의 방식은 어떨까? 우리가 한 사람씩 나와서 잘하는 놀이를 보여주고 함께 할 수 있도록 유도하는 거다. '광주를 놀이터로'의 연구주제는 스스로 놀이 인간이 되는 것, 즉 주인공이 되는 것이다. 내가 만든 놀이를 보고 따라 할 수 있게 공연처럼 보여주면 어떨겠냐?

웅: 버스킹을 하더라도 사람들은 주로 보고만 있지, 직접 나서서 참여하려고 하지 않는다. 어떻게 알아서 놀게 만들지 중점적으로 고민해야 할 것 같다. 예를 들어 길거리 버스킹을 할 때 노래를 따라 해달라고 시민 참여를 권유하면 그 자체로 놀이터가 되지 않냐.

동준: 우리가 모여서 놀이를 만드는 게 아니라 참여자가 놀 수 있게끔 자신감을 심어줄 수 있어야 한다. 프린지페스티벌을 구경한 적이 있는데 여러 장소에서 몇 개의 팀이 동시에 움직이고 있는 걸 보니 부담감도 적고 참여하고 싶은 마음이 들었다. 그런 방식으로 망설이는 사람에게 너도 할 수 있다는 걸 보여주면 좋을 것 같다.

웅: 동준 쌤 말씀대로 한다면 '놀이터'가 만들어지는데, 사람들이 어떻게 모이게 할 수 있는지를 고민해 봐야 한다. 그래서 우리가 처방을 할 건지, 유형을 분류해 그에 맞는 놀이를 시연할 건지, 놀이버스킹을 할 건지? 버스킹을 나가보면 사람들은 보는 것도 창피해하고, 노래를 시키면 절대 하지 않는다. 우리도 처음부터 불특정 다수를 대상으로 하면 어려울 것 같다.

의현: 그렇다면 공간을 부스 형태로 짜보는 건 어떨까? 누구나 여러 가지를 체험, 관찰, 참여해 볼 수 있도록 하자. 부스는 연구원 별로 1개씩 만들 필요는 없을 것 같고, 호동의 사물 놀이터, 웅이의 리듬 놀이터 등 몇 개만 만들자. 중앙은 광장처럼 모여 놀이 문진표를 작성하거나, 부스별 설명서를 읽거나, 앉아서 쉴 수 있게 하자.

호동: 이전까지 나는 사물을 결합하여 작업을 진행했었다. 이런 시도가 낯설게 보기를 가능하게 한다. 놀이 처방은 자발성을 이끌어낼 수 있는 방법이니 하나의 콘텐츠로 있으면 좋겠다.

웅: 공간을 재발견하여 도서관을 놀이터로 변화시킨 사례도 좋은 예시인 것 같다.

의현: 우리 공간에 놀이터 도슨트를 지정하는 건 어떨까? 미술관에서 도슨트 투어를 하듯이, 시간을 정해서 각각의 부스를 체험하러 다니는 거다. 그리고 안내방송도 틀자. "안녕하세요, 전에 본 적 없는 놀이터에 오신 여러분 환영합니다. 잠시 후 3시 정각에 놀이도슨트 투어가 시작되오니 참여하고 싶으신 분들은 광장에 모여 주세요." 이런 식으로, 놀이가 동시에 열리고 있는 건 어려울 것 같고, 도슨트의 안내에 따라 하나씩 체험하고, 도장 깨기하듯 그 공간을 즐겨보는 방식이다. 놀이처방소가 하나의 부스 형태로 생긴다면, 놀이 처방사 역할을 맡은 연구원이 인포데스크처럼 "저쪽에서 사물놀이를 경험해 보시는 건 어떨까요?"라고 안내를 해주는 거다. 그 후 놀이 설명서를 배송해 주거나, 카카오톡이나 SNS를 통해 놀이법을 설명해 주자. 호동 쌤이 말씀하신 '발견자'들은 시연 공간의 중앙인 아고라에 머물다가 가도 되고, 참여해도 되고, 직접 같이 해봐도 된다. 텅 비었지만 꼭 찬 공간으로 느껴지게끔 만들어보자. 나는 지금 시연 공간을 전시장처럼 생각하고 있다.

소장: 참여자에게 미션을 줄까? 예를 들어 "공을 가지고 오세요."라는 식으로, 우리가 기본적인 놀이를 알려주고, 본인 걸로 창작할 수 있도록.

동준: 놀이를 빼고 생각하자. 놀이 말고 주변 사물을 이용해 '놀잇감' 만들기를 먼저 해보자.

둘. 1월 11일 관찰일지

이날 회의에서 주요하게 다뤄졌던 주제는 놀이의 '동기'였다. 우리만 재밌으면 뭐해, 사람들을 어떻게 오게 할지, 재미를 느끼게 하려면 어떻게 해야 할지를 고민해 봐야 한다는 거다. 행위자의 자발성을 해치지 않으면서 놀이를 '하게끔' 만드는 방법이 있을까? 그런 방법은 없을 것 같았다. 한동안 놀이에 대해서 너무 단순하게 생각하고 있던 것은 아닐까, 우리 모두

놀이라는 단어에, 지겹게 곱씹어 봤던 각자만의 정의에 매몰되어 있었다. 그리고 그것보다 중요한 건... 연구원들조차도 재미를 느끼지 못하고 있었다. 진지한 태도로 연구에 임하는 것은 좋지만, 우리는 광주를 놀이터로 만들기 위해 모였는데! 환기가 절실한 시점이었다. 동준 샘은 놀이를 개발하려고 생각하지 말고 놀잇감을 먼저 만들어 보자고 말했다. 그런데 실은 놀이와 놀잇감은 닭과 달걀 같은 사이 아닌가? 놀잇감을 만드는 것도 무슨 놀이를 할지에 따라 달라질 거고, 전에 없던 놀이를 만드는 건 거의 불가능한 것 같고... 놀이가 놀잇감을 품느냐, 놀잇감이 놀이를 낳느냐 하는 난제에 봉착 했다.





연구 주제

예술실험 준비

[그룹연구 13차 결과보고]

연구 일시: 23.1.18.(수) 17:30~22:30 (총 5시간)

연구 장소: 광산구청소년문화의집 야호센터

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

하나. 예술실험 관련 논의

1. 공간에 대한 논의: 바깥 or 실내

호동: 놀이 실험(예술실험)에 대해 너무 스트레스 받을 필요 없이 우리끼리 한번 밖에서 놀아보고, 그걸 보여주는 식으로 진행해도 괜찮을 것 같다.

웅: 굳이 밖에서 해야 하는 이유가 있을까? 놀이를 하기에 좋은 날씨도 아닌데 밖에서 몸을 써서 논다는 게... 숫자가 많으면 공간이 넓어지면 좋다. 근데 숫자가 적을 때 공간이 넓으면 그것처럼 보기 안 좋은 게 없고 초라해 보이고 외부인들이 추가가 돼서 여러 명이 같이 한다고 그러면 좋을 텐데 굳이 우리끼리 밖에서 놀아볼 필요는 없을 것 같다.

2. 참여 대상에 대한 논의: 연령대(유아동 or 청소년 or 성인 or 모두 다)

웅: 계속 똑같은 이야기지만, 우리가 프로그램을 하는 건지 놀이를 하는 건지 선이 있어야 된다고 생각한다. 놀이라는 게 자발성이 필수라고 했을 때 자자가 생각하는 놀이를 갖고 왔을 때 애네들이 하는지 안 하는지 관찰해 보는 일도 저는 실험인 것 같다. 예를 들어 오브제를 깔아놔서, 그럼 그걸 갖고 아이들이 노는지 안 노는지를 봐보는 거예요, 안 노네? 그럼 아웃. 아니면 뭐 방향을 갖다 놔서, 저건 노네? 오케이, 너는 됐어. 그냥 저희가 이거 했으니까 이걸 된 것이 아니고 실험하는 것이 더 중요한 거 아닐까? 우리가 놀이를 찾는 과정인 것이냐, 놀이를 찾아서 그 사람들에게 보여주는 것이냐, 놀이터를 만들어 놓고 놀이터에 들어오라고 한 것이냐, 그걸 처음부터 우리가 설정하는 게 필요하고, 대상이 정해지면 좋겠다고 생각했었다. 그렇기 때문에 참여 대상을 축소시키는 게 좋지 않을까 생각한다. 지금까지 우리가 했던 놀이들 대부분 아이들 대상의 놀이였던 것 같다. 근데 그걸 성인한테 했을 때 재밌어할까? 싶은 거다.

명희: 학교에 있어 보면 6학년들은 안 한다. 저학년 대상으로 하든지 중학년(1~3학년)까지 해도 괜찮을 것 같다.

둘. 로고송 작사하기

웅: 대상의 범위가 좁아지면 노래도 달라진다. 그렇기 때문에 대상을 정확하게 정하는 게 좋다. 우리가 말하고 싶어 하는 게 무엇인지, 키워드를 먼저 뽑아보는 게 좋을 것 같다. 조금 노골적이고 직설적인 표현이나 단어여도 괜찮다. 한 명씩 돌아가면서 이야기해 보자.

의현: 지난 시간부터 생각을 했는데, 웃음소리를 표현하는 의성어를 넣고 싶었다. 으하하하 아니면 푸하하하 이런 단어를 넣고 싶다.

(1차 가사 초안)

우하하하 웃어보자 푸하하하 뛰어놀자

지금 여기서 나와내가 함께 우리 되어놀자

배꼽 잡고 웃어본 적 언제었니?

땀 흘리며 뛰어놀던 그때 기억하니?

(랩) 크게 숨 쉬고 똥굴고 상상하고 사랑하고 뛰놀고 껴안고 던지고

그림 그리고 춤추고 말하고 만들고 노래하고 꿈꾸고 설레고 달리고
 행복하게 신나게 마음껏
 말하고 춤추고 노래하고 꿈꾸고 설레는 우리들 오예
 행복하게, 지금 이순간을 살고 싶나요
 아이들은 어른 빨리 되고 싶대요
 어른들은 노는 법을 잊어버렸어요

셋. 1월 18일 관찰일지

예술실험 관련 논의가 몇 주째 이어지고 있다. 그런 와중 웅 샘의 진두지휘로 로고송의 가사를 붙여보는 시간을 가졌다. 랩에 음악가가 있으니 우리가 노래를 함께 만들 수도 있구나, 놀랍고 신기했다. 또한 재활용품을 활용해 악기를 만들어 보기도 했다. 우리만의 노래가 나오면 어떤 기분일까?





연구 주제

예술실험 심화논의

[그룹연구 14차 결과보고]

연구 일시: 23.1.26.(목) 17:30~22:30 (총 5시간)

연구 장소: 광산구청소년문화의집 야호센터

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

하나. 우리의 예술실험

호동: 우리가 했던 연구 결과물을 전시하는 형태로 가되, 예술실험할 때만 시연을 하자.

웅: 나는 악기를 굳이 만들지 않더라도, 악기를 악기처럼 쓸 수 있는 걸 가져다가 소리를 내본다거나 하는 창조적 활동을 진행하려고 한다.

설아: 놀이가 되기 전의 물건들, 악기가 되기 전의 물건들은 가운데(중앙)로 들어간다.

호동: 간단하게 손을 볼 수 있는 공구방이 있으면 좋겠다.

웅: 놀이라고 부를 수 있을 만한 건 사물 놀잇감과 놀이 처방밖에 없을 것 같다. 보여주는 부분으로 음악도, 미술도 있어야 한다.

예를 들면 벽에 물감 던지기, 악기 연주해 보기 등등. 만약 오브제가 메인이 된다면, 미술도 음악도 할 수 있다. 물건이 메인이고 놀이처방소는 옆에 별도로, 넓은 공간을 조명으로 커버하고 확실히 분리하는 게 나을 것 같다. 음악, 미술 파트는 기본적으로 다 세팅되어 있고 사람들이 오자마자 체험할 수 있도록, 가볍게 악기를 두드리며 리듬을 연주해 보는 정도로 진행되면 좋을 것 같다.

소정: 나는 몸으로 할 수 있는 놀이를 참여자와 함께 진행할 수 있는 방향으로 고민해 보겠다.

웅: 공간 전체에서 나오는 음악은 미술관에서 나오는 음악 정도로, 작게 깔리면 좋을 것 같다. 그리고 로고송 제작은 음원으로 남길 생각을 하고 힘을 좀 써봐도 좋을 것 같다.

호동: 홀로그램 극장에 원래 있었던 긴 의자를 활용하자.

웅: 만화책을 엄청 많이 가져다 둔다던가 하는 식으로 소소한 놀 거리가 필요할 것 같다.

호동: 자신의 삶 속에서 놀이로 틈을 발견했으면 좋겠는데... 우선 우리끼리 재밌어야 한다. 우리끼리도 서먹하고 재미없으면 사람들에게 제안하기 어렵다.

둘. 1월 26일 관찰일지

예술실험에 대한 큼직큼직한 논의들이 하나둘씩 결정되고 있다. 역할분담부터 디테일한 소품 고민까지, 연구 이래로 제일 바쁘게 활동하고 있는 듯하다. 그래도 연구원들의 표정은 밝아 보인다. 우리부터 재밌어야 한다며 누구도 강조하진 않겠지만 우리는 점점 돈독해져가고 있었다. 물론 자잘하게 신경 쓰이고 스트레스받는 부분도 있기는 했지만, 더 나은 것을 찾기 위함이겠거니 싶었다. 연구원들의 성격이 이왕이면 즐겁고 신나게 하자는 주의여서 그랬는지는 몰라도 서로 배려하면서 우리 모두가 좋아할 만한 걸 만들어내고자 했다. 그 외 논의사항으로는 예술실험 당일엔 1시간 정도 내부 모의 시연을 하는 것, 참여 대상은 전 연령으로 하되 동시 수용인원은 5~10명 정도로 조절할 것 등이 있었다. 뭘 이렇게까지 써두나 싶지만 이런 결정들이 모여 나나노 예술실험실이 탄생한 거니까. 작고 사소해 보일수록 놓치기 쉬우니 주의하자.

연구 주제

예술실험 현장 탐방

[그룹연구 15차 결과보고]

연구 일시: 23.1.31.(화) 10:00~15:00 (총 5시간)

연구 장소: 빛고을아트스페이스 홀로그램 극장

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

하나. 1월 31일 관찰일지

이날은 아침부터 우리의 예술실험실이 될 홀로그램 극장에 모였다. 앞서 설아 쌤과 소정 쌤이 공간을 보고 사진을 찍어 공유해 주시긴 했지만, 실제로 가서 보니 예상 밖의 느낌이었다. 연구원들 대부분 “사진이랑 다르네요...”라고 말했다. 그야말로 극장 그 자체였다. 심지어 일반적인 상영관의 느낌이 아니라 무대는 높았고, 스크린은 2개였으며 안쪽 공간은 벽으로 막혀있어 어떻게 활용해야 할지 막막했다. 그것보다 전체적인 분위기가 차갑고 싸늘한 느낌이었다. 벽은 까맣고 위에서 형광등이 밝은 빛을 쏟아내고 있었다. 꽤 오랫동안 사용하지 않았다고 하는데, 말마따나 온기가 사라진 남겨진 공간 같은 느낌이 강하게 들었다. 일단 우리는 긴 의자를 치웠다. 바닥이 흰히 드러나니 방금 전보다 훨씬 넓어진 느낌이었다. 마스크 테이프로 공간을 대강 구획한 다음, 세팅에 필요한 재료를 논의했다. 중앙을 놀이 공간으로 쓰자는 의견과, 오브제를 설치하자는 의견으로 갈라졌다. 그 밖에도 영상을 어느 벽에 쏠지, 놀이처방소의 막힌 벽면은 어떻게 꾸미면 좋을지, 따뜻한 분위기를 위해 조명은 어떤 걸로 설치해야 하는지 등등을 이야기했다. 그 후 창의랩실로 가 로고송 2곡 <배꼽>과 <놀자>를 녹음했다. 2명씩 짝을 지어 녹음한 뒤에 소정 쌤과 나는 <놀자>의 랩 파트를 추가로 녹음했다. 연구원들 모두 이런 경험이 처음이었던 터라 새롭고 재미있어 보였다. <놀자>라는 노래는 “놀자”라는 말밖에 없는데 정확한 발음으로 음정에 맞춰 내려고 하니 부르기 어려웠다. 녹음된 목소리를 헤드셋으로 들어보는 것도 색달랐다. 다들 처음 하는 시도라 창피하고 민망하긴 했겠지만, 이 랩에서만 할 수 있는 소중한 경험이었을 것이다.



연구 주제

예술실험 경험활동단

[그룹연구 16차 결과보고]

연구 일시: 23.2.1.(수) 17:30~21:30 (총 4시간)

연구 장소: 빛고을아트스페이스 홀로그램 극장

참석자: 이호동, 임의현, 김동준, 송명희, 임웅, 양소정, 김설아

니나노 예술실험실 개장일이 가까워짐에 따라 각자 역할을 분담하여 공간을 기획, 구성하기로 했다. 공간 구성은 중앙(오브제) / 놀이처방소 / 음악놀이터 / 무대(무용, 율동) / 미술놀이터 등으로 구획했다. 먼저 중앙에 놓일 오브제들은 호동 샘이 직접 설치 및 세팅을 진행하신다고 했다. 투명한 비닐 재질로 되어 있는 돔형 텐트를 구입할까 하다가 공간을 너무 많이 차지할 것 같아 구입하지 않기로 했다. 대신 철근으로 된, 바퀴가 달린 이동형 구조물을 직접 만들어 거기에 놀잇감이나 오브제를 달아 두는 방식으로 설치하기로 했다. 놀이처방소는 의현, 명희가 맡아 진행하기로 하였다. 놀이처방소는 사람들과 1:1로 만나 내밀하고 사적인 이야기가 오가는 장소이므로 가장 안쪽으로 배치했다. 삼면이 벽인 공간은 편하게 쉴 수 있도록 쿠션, 담요 등을 놓기로 했다. 웅 샘이 진행하는 음악놀이터에서는 악기로 리듬을 만들어 보고 함께 연주해 본다. 악기는 진짜 악기가 아니라, 생활 속 사물을 활용하여 만든 것들이다.

플라스틱 통의 한 쪽을 테이프로 칭칭 감아 막으면 동동 북이 된다. 나무젓가락 여러 개를 고무줄로 묶기만 하면 드럼 스틱이 된다. 가장 손쉽게 만들 수 있는 악기는 '빨대 피리'다. 참여자들은 직접 이걸 만들어 볼 수도 있다. 로고송에 맞춰 소정 샘이 율동을 만들었다. 우리는 그 동작을 참여자들과 함께 따라 한다. 소정 샘이 노래에 맞춰 율동 한 영상은 공간 내 빔프로젝터와 태블릿 등을 이용하여 사방에서 볼 수 있도록 설치하기로 했다. 설아 샘과 동준 샘이 있는 미술놀이터에서는 찰흙놀이와 드로잉을 체험해 본다. 참여자들은 이들의 지도에 따라 본인의 작품을 만들어 볼 수 있다. 호동 샘이 오브제를 가져오셔서 오랜만에 끼끼오목도 하고, 공을 가지고 살인배구라고 칭해지는 공놀이도 했다. 처음에는 홀로그램 극장이 정말 '극장' 같았는데, 의자도 치우고 바닥에 놀잇감도 두고, 테이프로 구획도 나누니 점점 전시장, 놀이터, 또는 뭔가 새롭게 바뀔 것 같은 공간이 되는 것 같았다. 예술실험이 얼마 남지 않았던 시점이라 늦게까지 여는 카페를 찾아가 회의를 이어갔다.





예술실험 *예술실험'은 랩별 연구한 내용을 토대로 다양한 형태로 구현해 보는 일종의 모의실험입니다.

- 실험명 | 니나노(니랑 나랑 노을자)
- 기간 | 23.2.9.(목)
- 장소 | 홀로그램극장(빛고을아트스페이스 5층)
- 주요내용 |
 - 1:1로 진행한 놀이처방소는 참가자에게 고민을 사전에 받은 랩 연구원들이 그에 맞는 처방을 참가자에게 말해주고 함께 해볼 수 있는 부분을 함께 참여하는 것으로 운영
 - 니나노 놀이터는 정형화된 놀이 처방과 사물놀이를 병행하여 진행하였고 참가한 사람들이 여러 가지의 사물을 이용한 놀이들과 신체를 활용하여 마음껏 놀 수 있는 자리 마련
- 활동자료 |

			
로고송-놀이 안무영상	로고송-배꼽 안무영상	2023 니나노 예술실험 활동스케치	2023 니나노 예술실험실 현장스케치
			
현장스케치	놀이처방전-예진표	놀이처방전-놀이분류표 1	놀이처방전-놀이분류표 2



에필로그

본 프로젝트는 광주문화예술교육지원센터가 주관하는 「2022 창의예술교육랩 지원사업」의 일환으로 지난 11월부터 오는 2월 말까지 약 4개월여 진행되었다. 그중 해당 랩 <광주를 놀이터로>는 ‘놀이’를 통해 일상의 틈을 만들고, 삶터가 곧 놀이터가 되도록 재발견하는 사람들의 모임이었다.

연구원들은 미술, 음악, 무용, 교육, 미디어, 기획 등 다양한 영역의 전문가로 구성되었다. 우리는 아래의 5가지 목표를 갖고 연구를 진행하였다.

- 첫째, 연구자의 전문성을 이용한 다채로운 놀이를 창작해 보기
- 둘째, 개발한 놀이를 일상 곳곳에 적용해 보고 그 과정에서 공간을 재발견하기
- 셋째, 심이 필요한, 재충전이 절실한, 동심을 찾고 싶은 사람들에게 즐거움을 제공하는 방법 찾기
- 넷째, 대상자가 자발적으로 참여할 수 있을만한 놀이를 제안하여 예술의 치유적 기능 이끌어내기
- 다섯째, 오감을 깨우고 신선한 자극이 될 수 있을만한 놀이의 시간 발생시키기

이를 위해 연구원들은 놀이와 놀이터에 대한 개념을 재정립하였으며, 공간의 재발견과 재스임 방안을 탐구하고자 사직공원, 하늘마당 등지를 방문했다. 또한 ‘놀이 처방’이라는 컨셉을 도입해 각자의 니즈에 맞는 놀이 활동을 개발하여 내부 모의실험을 진행하기도 하였다. 이 과정에서 서로의 재미를 찾아보고, 소개하며 공유하는 시간을 가졌다.

본 연구에서 가장 중요한 지점은 과정 자체를 놀이로 인식할 수 있도록 하는 일이며, 이전과는 조금 다른 일상, 놀이가 생겨난 재밌는 일상이 꾸려질 수 있는 시도를 하는 것이다. 놀이가 거창하거나 준비가 필요한 활동이 아닌 생활과 밀접한 자연스러운 행위가 될 수 있도록 연결하는 매개자 역할을 하는 것이 본 연구의 핵심이었다.

그간 연구했던 것들을 토대로 지난 2월 9일(목), 예술실험을 진행하였다. 광주문화재단 빛고을아트스페이스에 위치한 홀로그램 극장은 ‘나나노 예술실험실’이라는 이름으로 재탄생하였다. 그곳은 우리 연구의 산물을 살펴볼 수 있는 물리적 공간이자, 참여자들이 자유롭게 재미있게 놀 수 있는 놀이터가 되었다. 어떤 사물도 놀잇감이 될 수 있으며 그 어떤 활동도 놀이가 될 수 있었다. 여러분의 마음이 내키는 대로 따로 또 같이 즐길 수 있도록 다채로운 공간 구성을 하기 위해 노력했다. 또한 여러분의 놀이를 상상하고 만들어 제안해 주길 기대했다. 잠깐이나마 크게 숨 쉬며 으하하하 웃어도 보고, 뛰면서 땀도 흘리고,

어릴 적 추억에 젖거나 재미난 상상을 맘껏 펼쳤기를 바란다.

앞서 우리는 놀이가 무엇인지에 대해 각자의 정의를 내린 바 있다. 수많은 수식어를 뒤로하고 ‘놀이’란 여러 사람이 모여서 즐겁게 노는 일. 또는 그런 활동’이라는 사전적 정의를 몸소 느꼈던 시간이었다고 말할 수 있을 것 같다. 이제 연구원들은 여러분들에게 니랑 나랑 놀아보지 않겠냐고 말을 걸어볼 준비가 되었다. 노는 게 어려웠던, 놀이를 잃어버렸던 우리가 변화했듯 놀이를 통해 당신의 일상이 한뼘 정도만 더 재미있어지길 희망한다. 우리가 경험했던 놀이와, 놀이를 통해 경험한 것들이 이 책을 읽는 여러분에게도 전달되었으면 좋겠다. 그리고 마지막으로 묻고 싶다. “당신에게 놀이란 무엇인가요?”

“놀이는 사랑의 씨앗, 씨앗은 터져야 한다.”



광주안의 타자

랩 기록

랩소개 · 참여 연구진 소감 · 프롤로그 · 연구일지 · 예술실험 · 에필로그

광주 안의 라자



랩 소개

우리 랩은 '광주'라는 공간 안에서 낯선 존재들이 어떻게 서로를 만나고 관계 맺는지를 관찰하고 그 방법을 고민하는 스터디 모임이다.

연구 기간

22.11.16.(수)~23.2.28.(화)

회의 횟수

총 17회 (매주 수 16:00~20:00)



향후 확장가능

문화예술교육프로그램(안)

타인의 시선으로 본 광주를 글자로 표현하고,
-아카이빙 전시하기 등



⚙ 참여 연구진(4)

이름	역할	활동분야	한 줄 소개
오은영	랩장	#문화정책 #평화문화 #문화연구	문화예술을 통해 우리 사회에 평화를 구현하는 길을 찾고 있다.
이보미	책임	#문화예술교육 #공동체 #커뮤니티아트	예술을 통해 사람들의 관계를 회복하고 지속발전 가능한 문화예술교육을 꿈꾼다.
임다현	참여	#현대미술 #조각설치 #오브제	신체적 도구와 도구적 신체가 결합한 아쌍블라주 조각을 창작한다.
임재은	참여	#문화예술기획 #전통문화 #관광	전통문화를 통한 문화예술파티와 교육을 기획하고 실행한다.

☑ 참여 연구진 소감



[오은영]

창의라니! 2000년대 초반 ‘창의한국’이라는 문화정책 이후 오랜만에 창의라는 이름으로 나타난 창의랩.
어렵기도 하고, 매력적이기도 한 이 말에 이끌려 남들보다 늦게 창의랩에 합류하게 되었다.
진행하는 동안 “대체 나에게 왜 이런 시련을?”이라는 생각이 들 정도로 헤매기도 했지만, 처음 만났음에도 이야기만 시작하면 마냥 즐거웠던 연구원들과의 회의 시간은 내 안의 창의력을 끌어올려 준 마법 같은 순간이었다. 그 마법의 시간을 만들어준 모두에게 감사한 마음으로 2022년 창의랩을 떠나보낸다.
안녕, 시련, 아, 아니 창의랩!



[이보미]

문화예술교육 현장에서 활동한지 15년이 되었다. 지치지 않고 활동할 수 있었던 원동력은 무엇일까? 아마도 사람 이었다.
나의 엉뚱한 이야기를 잠을 자지 않고 들어주는 사람과 아무 말 대잔치 속에서 아이디어를 다듬어가는 동료들, 나와 함께했던 다종다양한 참여자들이 있어 아직도 일하는 것이, 예술을 즐기면서 나눌 수 있는 지금이기 때문이다.
2022 창의예술교육랩 <광주 안의 타자> 프로젝트 참여는 또 다른 누군가와 함께 배우고 익히는 과정을 통해 ‘서로에게 배움이 되는 시간’이었다. 앞으로 함께 성장하며 끈끈한 동료가 될 수 있기를 응원한다.



[임다현]

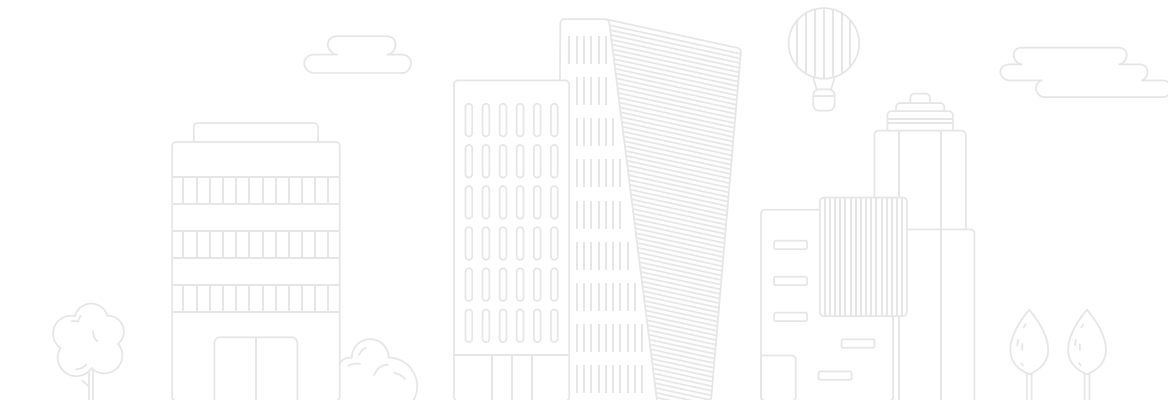
낯선 사람들과 모인 <광주 안의 타자>는 우리의 첫 만남에 관한 이야기에서 이질적 존재의 만남, 관계 맺기에 대한 언급을 거치며 아는 사람들과의 팀 작업이 되어갔다. 사람 간의 상호작용부터 다양한 범위와 규모의 공동체, 그리고 광주를 탐구하고 연구했다.

'나'를 구성하는 정체성의 레이어는 다양하다. 시간, 공간, 사람에 반응하는 양상이 다르고, 자아는 무수히 많이 생성 된다. 병렬적으로 존재하는 자아의 공존이 사회의 분열을 초래하기보다 나와 다른 사람들을 이해하고 포용하는 태도가 정립되는데 영향을 끼치길 바란다. 프로젝트 공동작업은 같이하는 행위의 의미를 알게 해주었다.



[임재은]

<광주 안의 타자> 예술실험 인터뷰를 진행하면서 가장 인상 깊었던 점은, 20대의 참여자들에게 가장 고민이거나 신경 쓰이는 점을 물어봤을 때 취업이라고 대답했던 점 이었다. '타자란 무엇일까?'라는 랩 전체에 깊게 깔려 있었던 질문에 질문에 대해서, 타자라는 것은 단지 지역적인 개념이 아니라는, 인간이란 훨씬 더 복잡적이고 관계 중심적이라는, 대답과 비슷한 지점들을 도출했다. 4명의 연구원들의 색깔이 짙게 묻어난 새로운 문화예술기획이었다.



프롤로그

‘광주 안의 세계’라는 단어 자체가 주는 무게감에 끌렸다. 각자의 기대감을 안고 모인 우리는 그 자체로 다양한 세계를 갖고 있었다. 한 곳에 고정된 점으로 살아온 인생보다, 노마드적인 시간을 쌓아온 사람들이 모였다. 한국어로 소통하지만 각자의 언어는 나름의 다른 의미를 갖고 있었고, 나누는 생각의 이미지도 사뭇 달랐다. 이 독특한 사람들이 모여 세계를 그리고 타자를 파고든다니, 그야말로 앞이 캄캄하다. 그럼에도 서로가 갖고 있는 막연한 두근거림으로 우리의 시간은 시작되었다.

광주 안의 타자 랩장
오 은 영

연구 일지

[그룹연구 1차 결과보고]

연구 일시: 22.11.16.(수) 16:00-19:00

연구 내용: <광주 안의 세계> 랩 모임 시작! 응~?

생전 처음 보는 사람들이 모여 <광주 안의 세계>에 대한 생각들을 모았다.

각자의 삶의 시간과 경험의 무게에 따라 다양한 이야기가 시작되었다.

연구 결과:

- **오은영:** 타자로 바라보는 시선, ‘타자가 되는 경험’, ‘내가 타자가 됐을 때 어떻게 비춰질까’에 대한 이야기를 나누고 싶다.
- **이보미:** 문화예술교육 ODA사업에 관심이 있어 <광주 안의 세계>를 통해 다양한 자원 조사를 할 수 있는 계기로 참여. 향후 랩 운영 방향에 따라 계획한 내용이 아니더라도 재미있는 활동이 될 수 있기를 기대해 본다.
- **임다현:** 베를린, 런던에 있다가 한국에 돌아온 지 얼마 되지 않았다. 광주가 낯설면서 익숙한 공간으로 느껴질 때가 종종 있다. 광주에서 태어났지만 타도시에서 거주한 시간이 많아 이방인이라는 느낌을 받는다.
- **임재은:** 광주 안의 다양한 외국인들을 만나며 그들의 광주에 대한 느낌이나 생각들을 알아보고 싶다.

연구 주제

서로 알아가기

[그룹연구 2차 결과보고]

연구 일시: 22.11.23.(수) 16:00-19:00

연구 내용: <광주 안의 세계>에 대한 우리들의 생각의 파편1

우리도 타자다 ↔ 우리는 같은 사람이다

모든 사람이 이방인

나의 경계에 대한 감각 → 자연스러운 경계심

관계에서 발생하는 화학적 반응: 낯선 관계

매너, 태도 / 참여자와 관계에 대한 작업성 / 놀이, 문화

연구 결과:

- **오은영:** <광주 안의 세계>라는 주제에 맞는 관심사와 문제의식을 갖고 객관적인 성찰, 관련된 정보를 수집하고 광주에서 이주민들과 관련된 다양한 사례 조사를 통해 상호적인 관계로 바라볼 수 있는 관계 맺기의 중요성에 대해 알아보자.
- **이보미:** 이질적인 존재들이 만나는 것이 한 사회에 어떠한 영향이 있을까? 많은 이주민 대상 프로그램들은 일방적인 순방향으로 운영되는 경우가 많은데 2세대 방식은 그들의 문화를 우리가 이해하는 방식 또는 다양한 문화를 수용하려는 태도의 전환이 될 수 있는 시도들이 진행되어야 하지 않을까. <광주 안의 세계>라는 주제를 너무 광의적으로 해석하지 않았을까. 좀 더 우리들만의, 재미난 상상으로 구성해 볼 필요가 있을 것 같다.
- **임다현:** 해외에서 활동 당시 타자성으로서 작업하는가에 대한 질문이 폭력적으로 느껴졌다. 작품으로서 감상하고 한 작가로서 바라봐 주었으면 하는 바람이었다. 우리가 진행하는 <광주안의 세계> 프로젝트를 풀어가는 방식이 워트 있게 접근한다면 좀 덜 폭력적이지 않을까?
- **임재은:** 광주가 아시아문화중심도시라는 타이틀에 어울리는 태도, 개방성에 대한 문제의식이 필요하다고 생각한다. 광주에는 전남대학교 유학생을 비롯 다양한 외국인들이 생활하는데 그들이광주를 바라보는 시선은 어떨지 궁금하다.

[그룹연구 3차 결과보고]

연구 일시: 22.11.25.(금) 19:00-22:00

연구 내용: <광주 안의 세계>에 대한 우리들의 생각 파편2

경계(차이를 구분 지을 때 등장) - 환대(이중적이고 모순적인 태도)

새로운 관계 - 오래된 관계(복구하는 과정)

연구 결과:

- **오은영:** 사람마다 각자의 시간이 다르게 흐르기 때문에 관계의 시간도 달라진다. 광주 안에 각기 다른 시간이 존재하는데 속도와 관계 맺음의 시간은 어떤 관계가 있을까? 만약 사람과의 관계에 유효기간이 있다면 유한한 관계에 대해 우리의 자세는?
- **이보미:** - 관계성에 대한 의미: '나', '너', '우리'가 중심인 장소(공간), 일상적 '관계'의 중요성이 요구되는 요즘 이주민을 바라보는 우리의 관점과 태도에 대한 고민이 필요하다. '나'로부터 시작되는 관계는 소중하며 '나의 기준점'이 세워져야 다른 누군가와 함께 할 수 있지 않을까? '나'와 '너', '사람'과 '사람'이 이어질 수 있는, 함께할 수 있는 방법에 대해 알아보자.
- **임다현:** 관계를 지속/반복한 과정: 모르지만 아는 사람 vs. 알지만 모르는 사람 '나'를 안다는 것?: '나'를 안다는 레이어가 다르다. 예를 들어 부모에게는 알아야 하는 '나' 까지만 보여준다. 왜냐하면 부모가 보고 싶어 하는 '나'의 모습이 있기 때문이다.
- **임재은:** 관계에 대해 표현할 수 있는 방식에 대한 고민이 필요. 정량된 지표로 표현할 수 없는 '관계'를 사람간의 대화로 표현할 수 있는지, 관계의 관찰로 읽어낼 수 있는지 의문이다.

연구 주제

모든 사람이 이방인

연구 주제

경계와 환대

[그룹연구 4차 결과보고]

연구 일시: 22.11.30.(수) 16:00-20:00

연구 결과: **스터디 내용: 점점 길을 잃어가는 <광주 안의 세계>**

- <광주 안의 세계>라는 주제에 맞는 관심사와 문제의식을 갖고 객관적인 성찰, 관련된 정보 수집 방법, 광주에서 이주민들과 관련된 다양한 사례 조사를 진행했다.
- 각자가 나름의 준비를 해서 만났지만 왜 우리는 늘 제자리걸음만 하고 있는 것 같다는 생각이 들까? (웃지만 웃을 수 없는 날의 연속이었다.) 하지만 모르는 누군가와 눈을 맞추고 수다를 떨 수 있는 이 시간이 행복했다!!!
- 우리는 몸소 광주 안에서 타자와의 관계를 허물어가고 있었다.

연구 주제

타자와의 관계 허물기

[그룹연구 5차 결과보고]

연구 일시: 22.12.2.(금) 19:00-22:00

연구 내용: **공부하는 우리들1 <아토포스 광주>**

연구 결과:

- '아토포스'는 사랑에 빠진 사람이 그가 사랑할 수밖에 없는 대상으로서 사람이나 장소를 가리키는 말이다.
- 광주를 사랑하는 저자는 광주가 더 많은 사람들을 사랑에 빠뜨리는 도시가 되기를 바라는 마음으로 <아토포스 광주>를 그리고 있다.
- 광주에서 태어난, 광주에서 40년 넘게 나고 자란, 광주로 다시 돌아온, 각자의 서사를 담고 있는 우리들의 광주는 어떤 도시일까?

연구 주제

아토포스 광주

[그룹연구 6차 결과보고]

연구 일시: 22.12.7.(수) 19:00-22:00

연구 내용: **공부하는 우리들2 <사람, 장소, 환대>**

"우리는 어떻게 이 세상에 들어오고, 사람이 되는가?"

연구 결과:

- 우리는 어떻게 이 세상에 들어오고, 사람이 되는가? 우리는 사람이기 때문에 이 세상에 받아들여진 것인가 아니면 이 세상에 받아들여졌기 때문에 사람이 된 것인가? 다시 말해 '사람'이라는 것은 지위인가 아니면 조건인가? 조건부의 환대 역시 환대라고 할 수 있을까? 우리에게 주어진 환대가 언제라도 철회될 수 있다면, 우리는 진정한 의미에서 환대되지 않은 게 아닐까? 이 책은 이러한 질문들에 답하며, 사람, 장소, 환대라는 세 개념을 중심으로 사회를 다시 정의하고 있다.
- 과거와 현재를 분석해 아직 도래하지 않은 사회와 공동체를 상상할 수 있는 조건으로 환대를 언급한 이 책이 사회 곳곳에서 찾아지길 바란다. 나의 자리를 누군가에게 내어주는 것이 ++의 관계가 아니라 ++의 풍요로움을 만들어낸다.

연구 주제

사람, 장소, 환대

[그룹연구 7차 결과보고]

연구 일시: 22.12.14.(수) 19:00-22:00

연구 내용: <광주 안의 세계> 프로젝트 기획

광주 여행 큐레이션 '광주를 낯설게 여행하기'

연구 결과:

- 낯설을 접하는 방식, 관계 맺기(행동의 변화?), 공간과 환경, 이주민의 개념을 확장시켜보면? 내가 이주민이 될 수 있나? 나에게 새로운 광주가 될 수 있나? 우리는 여행을 꿈꾼다. 이주민이란 개념으로 접근하기보다 '광주'라는 도시에 여행을 왔더라는 여행자라는 컨셉으로 접근하면 어떨까? 원주민, 이주민, 여행자 누구나 우리는 모두가 '자기다운 삶'을 살아가길 꿈꾼다. 더불어 함께, 잘 살아가기 위한 방향으로...
- 광주 안에 거주하는 다양한 사람들의 시간적 내러티브를 조사하고 공통된 취향, 성향, 일상을 점유하는 방식을 가진 사람들을 그룹 지어 프로젝트 맵핑을 이용해 공간적으로 시각화하는 프로젝트를 진행하면 어떨까? 이를 통해 광주 안의 세계를 다층적이고 비균질적으로 연결 지을 수 있는 조합을 생성해 내는 과정을 보여주면 재미있겠지?! (뭐든 던져 본다...하니만 걸러라 하하하!!! 울지 말자...웃자...)

[그룹연구 8차 결과보고]

연구 일시: 22.12.21.(수) 19:00-22:00

연구 내용: 몸으로 알아가는 <광주 안의 세계> : 모두 강강술래~~

연구 결과:

- 임재은 연구원이 진행한 전남대 유학생을 대상 Farewell Party & After Party 참여하게 되었다. 파티에 참여한 모두가 한국전통문화인 강강술래를 체험하고 함께 흥겹게 놀 수 있는 자리 마련되었는데...우리에게 목각인형이 있었으니...난 누구라고 말 못함!! ㅋㅋ
- ㄱ 다음에 찌으로 한번 놀아볼래?? 종목은 강강술래!!!
#여긴 어디? #우린 누구? #MZ들은 뭐하고 놀지? #외국인이 우리보다 한국말을 더 잘하는 건 어떻게 설명해야함?

[그룹연구 9차 결과보고]

연구 일시: 22.12.29.(목) 14:30-17:30

연구 내용: <광주 안의 세계?>, <광주 안의 타자?>

연구 결과:

- '광주'의 본질적 의미를 찾고, 탐색할 만한 소재들을 발견하고, '광주'의 특성을 충분히 살피고, '광주'를 주제로 재미있게 놀 수 있는 방식에 대해 여러 가지 방향으로 고민하고... 광주, 광주, 광주... 세계, 세계, 세계... 타자, 타자, 타자... 각자의 생각이 정리되지 않는 요즘, 우리는 갈대가 되었다.
- 각자 자기가 나누고 싶은 생각을 재정비하고 중심을 잡을 시간이 필요하다. 다른 시선의 차이를 느끼고 다양한 접근법에 대해 고민해 보자. 어떤 방법이든 해보자!! 책상 앞이 아닌 몸소 움직여 보자.

연구 주제

광주, 낯설게 여행하기

연구 주제

몸소 느껴보는
광주만의 세계

연구 주제

광주안의 세계?
아님 타자?

[그룹연구 10차 결과보고]

연구 일시: 23,1,5,(목) 11:00-13:00

연구 내용: 『아토포스 광주』에서 이야기 하는 광주 안의 타자(*특강)

타자의 철학적 의미, 우리 vs. 우리 밖의 타자

광주: 공간, 상징적 의미(상징체계), 광주 안의 타자인 경우 타자성이 배제된 타자

-『아토포스 광주』 저자, 전남대 철학과 박구용 교수님과 함께한.. ㅎㅎㅎ (내가 웃는 의미..알자??)

연구 결과:

- '광주 안의 세계' = '광주 안의 타자'
- * '안의' ↔ '타자'는 양립하는 단어 자체가 부조리
- 타자성 = '우리(공동체)'의 밖에 있는
- 타자: 공포, 두려움, 적의 세계 → '우리'는 '타자'를 거부하는 속성을 지니고 있다.
우리 vs. 우리 밖의 타자 — 우리 안의 타자가 있다면 이물질 같은 존재
(우리 안에는 타자가 있으면 안 된다는 인식, 우리안의 타자는 위험한 존재)



연구 주제

광주 안의 타자!

[그룹연구 11차 결과보고]

연구 일시: 23,1,12,(목) 16:00-20:00

연구 내용: 광주 안에서 건딜 수 없는 '무엇'을 찾아보자(단계별 접근)

연구 결과:

1. 광주에 대해 공부하기(공간 또는 상징체계)
 2. 광주가 도저히 건딜 수 없는 무엇이 될까
 3. 광주 안의 타자성 찾아보기(중첩적인 부분 찾아보기)
 4. 연구 범위 정하기(현재성, 역사성)
 5. 탐색할 장소 깊게 찾아보기
 6. 타자성 인정, 존중방법 알아보기
 7. 광주 다원성 확충을 위해, 이질적인 게 그대로 남아 있어서 잘 어우러지게
 8. 전시, 교육으로 이어질 수 있는 작업 기획하기
ex 장소 특징성을 담은 전시, 체험 등 기획
- 무슨 말인 줄 모르겠쥬~?! 그럼 우리랑 함께해유~
괴롭지만... 나름 재미도 찾고 있어요...어때요? 조인 어스?



연구 주제

광주 안의 무엇

[그룹연구 12차 결과보고]

연구 일시: 23.1. 20.(금) 19:00-22:00

연구 내용: 돌고 돌아서 <광주 안의 타자>

연구 결과:

- 각자의 생각을 정리하고 모으는 시간:광주가 품고 있는 다양한 타자의 시선을 통해 광주를 이해하고, 그들이 바라보는 광주의 이야기를 수집해 보자.
- 광주에 대한 생각과 개인의 삶에 대한 인터뷰를 진행하고 이를 영상으로 기록하는 방식에 대해 고민하고 조율해 보자 (절대 싸우는 거 아님 주의! 우리는 건강하게 회의 중!).

연구 주제

생각 모으기

[그룹연구 13차 결과보고]

연구 일시: 23.1.26.(월) 21:00-01:00

연구 내용:우린 할 수 있다! 원동력은 데드라인!

연구 결과:

- 설날 떡국을 많이 먹었다. 배가 부르다. 행복도 잠시...내일은 랩 모임이 있었지?! 숙제를 시작한다.
- 이젠 누가 말하지 않아도 알아서 척척할 수 있다. 코앞으로 다가온 성과공유회(땀이 빼질 난다!!!). 해치울 거다. 떡국처럼...빠르고, 시원스럽게.
- 성과공유회 일정과 운영에 대한 전반적인 내용을 공유하고 각자 역할분담을 사사삭! 나눠본다. 지금 우리에게 필요한 것은 뭐다? 스피드.

연구 주제

원동력은 데드라인

[그룹연구 14~15차 결과보고]

연구 일시: 23.1.30.(금) 19:00-22:00 / 2023.2.2.(목) 21:00-24:00

연구 내용:선택과 집중의 시간, 사부작 사부작

연구 결과:

- 성과공유회 일정에 맞춰 우리는 각자의 위치에서 할 수 있는 무언인가를 찾고 사부작 거려본다. 촬영팀 스케줄 조율과 컨설팅회, 인터뷰 참여자를 섭외하고 설득하는 작업, '광주'에 대한 다양한 질문들을 뽑아 보고 다듬는 작업, 성과공유회와 결과자료집에 삽입된 스케치 작업 등 우리가 할 수 있는 모든 것을 쏟아부었다.

연구 주제

사부작 사부작

[그룹연구 16차 결과보고]

연구 일시: 23.2.8.(수) 10:00-18:00

연구 내용: <광주 안의 타자> 예술실험: 지금, 이 순간

연구 결과:

- 아침부터 저녁까지 동구 인문학당에서 다양한 국적의 참여자들의 이야기가 기록되고 있었다. 인터뷰를 진행하면서 참여자들이 '자신'과 '광주'라는 도시를 깊이 생각할 수 있는 시간이 되었고, 누구나 주인공이 되는 경험으로 자부심과 떳떳함을 엿볼 수 있는 순간이었다.
- '광주에 와서 가장 행복한 순간은?'이라는 질문에 '지금, 이 순간.'이라고 말했던 친구가 있다. 자신의 생각을 정중하게 물어봐 준 우리가, 자신의 이야기에 귀 기울이는 이 시간이 자신에게도 굉장히 특별한 경험이다.라는 답변에 우리 모두는 묘한 떨림이 있었다. 마지막으로, 풍성하고 입체적인 기록을 할 수 있도록 참여해준 6명(황수연, 엘비라, 라즈카, 리다리아, 파르빈아, 임다현 님)에게 다시 한번 감사의 인사를~ "땡큐 쓰머취!!!"

연구 주제

예술실험 진행

[그룹연구 17차 결과보고]

연구 일시: 23.2.14.(화) 22:00-02:00

연구 내용: "당신의 삶을 기록하고, 서로의 삶을 추앙하며"

연구 결과:

- 4개월 동안 <광주 안의 세계>로 처음 만난 우리는, <광주 안의 타자>로 마침표를 찍는다 (제목이 뭣이중헌디?! 우리가 함께할 수 있는 게 중히지!!!). 그동안의 기록의 과정과 예술실험을 통한 인터뷰, 인터뷰를 통해 도출한 광주를 담는 50개의 단어들, 프로젝트를 위해 힘껏 도와준 많은 사람들, 힘들었지만 고마운 순간들을 잘 전달할 수 있도록 영상 작업을 마무리해 본다(우리는 아직 중).
- <광주 안의 타자> 프로젝트를 통해 자신을 이야기하고, 지금의 삶과 활동을 보여주고, 때로는 카메라 앞에서 주인공이 되면서 광주 안의 다양한 사람들과 예술가, 문화기획자는 소통했다. 문자 중심의 딱딱한 기록과 달리 우리가 함께 만들어가는 기록에는 감동과 아름다움이 더해지고 다채로웠다.
- 완벽함과 허술함 경계에서 우리를 편안하게 이끌어준 첫썸, 은영샘, 성질 급한 둘째, 나...(를 참아줘서 고마워요, 모두들~), 무엇이든 진심으로 해주는 든든한 셋썸, 다현샘, 첫째 잡는 무서운막내, 재은샘, 모두들 수고 많았어요~~@.@

연구 주제

삶 기록



예술실험 *‘예술실험’은 랩별 연구한 내용을 토대로 다양한 형태로 구현해 보는 일종의 모의실험입니다.

- **실험명** | 세계의 눈으로 본 광주
- **기간** | 23.2.8.(수)
- **장소** | 광주 동구 인문학당
- **주요내용** |
 - 총 6인(황수현, 임다현, 엘비나, 라즈카, 파르빈야, 다리아)의 인터뷰이를 대상으로 광주에 대한 생각과 개인의 삶에 대한 인터뷰를 진행하고 이를 영상으로 기록
 - 인터뷰 기록 분석: 인터뷰 내용을 텍스트와 영상으로 기록하고, 각 과정에서 높은 빈도를 보이거나 주목할 만한 단어들을 중심으로 워드 클라우드(word cloud)를 작성하여 시각적으로 구현
 - 인터뷰 영상 제작: 전체 인터뷰이들의 인터뷰 내용을 질문별, 상황별로 편집하여 주제별로 재구성된 결과물로 완성
- **향후 개발가능 문화예술교육프로그램** |
 - 〈‘광주’ 하면 떠오르는 단어’...너에게 듣고 싶어〉
 - 외지인을 대상으로 인터뷰 진행 “광주는 당신에게 어떤 느낌인가요?” 등
 - 자주 나온 단어를 모아 ‘핵심 문구’ 만들어 보기
 - ‘핵심 문구’를 모아놓고, 그 이유에 대해 심화 토론 및 캘리그라피로 써보기 등



※ 예술실험 인터뷰 답변지(6명)

1. 파르빈야(우즈베키스탄/ 광주 정착 3년)

• 인터뷰이 기본 정보

- 광주 4년 차 광산구에 거주 중이다. 우즈베키스탄 가게를 운영하고 계신 부모님과 함께 거주한다. 우즈베키스탄에서 고등학교 졸업 이후 한국으로 건너와 언어교육원에서 공부했다. 전남대학교 경영학교 전공 재학 중이며 마케팅 분야에 관심이 있다. 취업이 가장 큰 고민이다.

• 광주에 대한 생각

- 술자리가 인간관계를 형성하는 기회이다. 술을 같이 먹으면 더 친해지는 분위기이다.
- 이주 초기에 문화적 차이로 힘든 시간을 보냈다. 하지만 낯선 문화를 습득하는 과정은 자연스럽다. 시간이 지나면 익숙해진다.

• 광주에서의 생활에 대한 소감

- 생각이 복잡할 때 광주 아시아 문화전당 전시에 자주 방문한다.
- 서울식 김치에 비해 광주 김치가 짜지만 맛있다. 다른 지역 음식보다 광주 음식이 맛있다.
- 광주에 외국인 비율이 높아지는 추세이다. 지역 사람들이 최대한 친절하게 대하는 분위기이다. 사투리 억양이 광주의 특징이다. 변화가인 유스퀘어와 충장로에 먹거리, 놀거리가 많다.
- 생김새로 한국인으로 여겨질 때, 또래와 어울릴 때는 현지 사람이라 느낀다. 한국을 홍보하는 활동을 할 때 지역에 폭넓은 이해가 있는 사람에 비해 이방인이란 생각이 든다.

• 인상적인 경험 등

- 전남대학교 유학생들 대상으로 행사 계획 및 진행하는 서포터즈 활동 중이다. 행사를 마치면 친구들의 칭찬을 받고 스스로도 보람차다. 광주 아시아문화전당에 다양한 문화 활동과 도서관이 있어 유학생들에게 소개한다.
- 응급실에서 한 간호사가 외국인이라는 진료를 거부한 적이 있다. 환자가 아닌 외국인으로 바라보고 차별한 상황이 심적으로 힘들었다.
- 한국에서 인터뷰에 참여할 줄 몰랐다. 인터뷰 경험이 최근 가장 기쁜 일이다.

2. 라즈카(인도네시아/ 광주 정착 2년)

• 인터뷰이 기본 정보

- 현재 광주 거주 2년 차이이며 이전에 인도네시아 수라바야 거주했다. 전남대학교 경영전문대학원 석사 졸업 예정이다. 3개월간 인턴 경험했으며 취업 면접 결과를 기다리는 중이다. 취업이 최근의 고민이다.

• 광주에 대한 생각

- 광주는 타지역에 비해 인구가 적어 공부에 집중할 수 있는 환경이다. 반찬이 맛있고 개인적으로 육회를 좋아한다.
- 광주에 중소기업이 밀집해있어 비즈니스 경험을 쌓기에 좋다.
- 한국 생활에 눈치가 중요하다. 친구 혹은 지역 사람들의 도움이 한국 생활에 필요하다. 한식을 잘 먹어야 사람들과 어울리고 생활 적응에 유리하다.

• 광주에서의 생활에 대한 소감

- 광주로 대표되는 단어는 '민주주의의 역사', '전남대학교', 그리고 '유스퀘어'이다. 이주민으로서 한국 문화 강요받은 적은 없었다. 친절을 베푸는 사람이 많다.

• 인상적인 경험 등

- 인도네시아에는 없는 한국의 회식 분위기가 문화적 충격으로 다가왔다. 서구 상무지구엔 볼거리, 놀거리가 많아 자주 방문한다.

3. 리다리아(우크라이나/ 광주정착 6년)

• 인터뷰이 기본 정보

- 광주 거주 5년 차이이며, 국제이주한 부모를 따라 이주했다. 전남대학교 디자인 전공 재학생이다. 2022년부터 우크라이나에서 이동해 온 초등학생을 대상으로 한국어 초급을 가르치고 있다.

• 광주에 대한 생각

- 한국어 수업에서 학습서에 나오지 않는 신조어, 은어, 속어를 가르쳐준다. 이 같은 표현은 실생활에 유용하다. 한국인의 외모와 비슷해 사람들이 따뜻하게 환영해준다. 친근한 태도로 대한다.

• 광주에서의 생활에 대한 소감

- 광주로 대표되는 단어는 '고려인 마을', '아시아 문화 전당'과 '광주 비엔날레'이다. 다른 지역에 없는 특수한 공간/행사이다. 정이 많다. 서울에 방문하면 복잡하게 느껴져 광주에 살기 좋다.

• 인상적인 경험 등

- 고등학교 2학년 시절 광주 비엔날레 전시 방문이 대학교 전공 선택에 영향을 미쳤다. 전시회 참여에 대한 욕구를 불러일으켰다. 최근 태국 여행이 기뻐던 일이며, 마을에서 만난 어린이들과 헤어질 때 울었다.

4. 엘비라(러시아/ 광주정착 3년)

• 인터뷰이 기본정보

- 러시아에서 왔다. 국어국문학을 전공하고있다. 이름이 엘비라지만 한국 친구들이 엘리아라고 불러주는 것이 좋다. 전남대학교 3학년이고, 공부하면서 알바도 하고 있다. 지금은 카페 바리스타로 일하고 있다. 광주에 3년째 거주중이다. 전남대 근처에서 자취중이다.

• 광주에 대한 생각

- 한국은 도시마다 따로 문화가 있는데, 서울은 흔하다는 느낌을 받았다. 광주에서는 진짜 한국 분위기가 느껴진다. 특히 노래방을 자주 간다. 전남대 캠퍼스의 용지도 좋아하는 장소이다. 또 광주는 나의 고향 도시와 비슷하다. 엄청 크지는 않지만 필요한 모든 것이 다 있고 부담스럽지 않고 편하고 친근한 느낌이 특히 비슷하다. 머문 기간이 길지 않지만 좋은 사람들을 많이 만나서 광주가 참 편한 도시로 인식된다.

• 광주에서의 생활에 대한 소감

- 한국인과 외모가 다른 나에게 다른 지역에서보다 많은 시선이 쏠린다는 느낌을 받았다. 하지만 한국 사람들은 예의 바르다는 점도 인상 깊다. 난 러시아에 있을 때부터 한국에 대한 간접경험을 많이 해서 문화 차이를 크게 느끼지 못했다. 사투리는 신선한 자극으로 다가왔다.

• 인상적인 경험 등

- 나는 그 나라에 가면 그 문화에 맞춰야 한다고 생각한다. 한국 사람들이 나의 문화에 맞추려고 영어를 사용한다거나 말을 쉽게 놓는다는 점은 당황스러웠다. 참고로 난 영어보다 한국어를 잘한다. 영어를 잘 하지 못한다.
- 러시아에서 Kpop 댄스를 추고 가르치는 일을 했었는데, 한국에서 좋은 기회를 만나서 다시 시작하게 됐다. 감사한 일이다.

5. 임다현(프랑스, 독일(유학)/ 광주정착3년)

• 인터뷰이 기본정보

-미술작가이다. 6년가량 프랑스, 독일에서 유학했다. 광주에는 태어난 이래로 간헐적으로 주기적으로 살고 있다. 행암동에 거주중이다.

• 광주에 대한 생각

-광주에서는 총장로, 양림동을 좋아한다. 총장로의 라디오스타라는 LP바는 내가 자주 가는 장소이다. 광주는 음식의 양이 정말 많다. 오지랖이라고 부를 수도 있을 만큼 광주사람들은 참 정이 많다. 또 큰 산에 둘러싸인 환경이 세계적으로 드문데 광주는 다른 도시에 비해 무등산과 친밀감이 강하다.

• 광주에서의 생활에 대한 소감

-도시에 대한 생각을 주제로 작업을 했었는데, 모든 사람이 도시를 떠돌아다니며 살고 한 도시에 정착하지 못한다고 생각을 했었다. 근데 그게 나의 경험인 광주에서 태어나고 평생 살아보지 못하고 런던, 베를린을 떠돈 나의 경험과 비슷하다고 생각한다. 그래서 광주는 나에게 가깝고도 멀다.

• 인상적인 경험 등

-늦게까지 술먹고 집에 들어가도 안심귀가에 대한 걱정이 없다는 것은 여러나라를 다녀봤지만 정말 유일하다. 또 한국에서는 현금을 준비하지 않아도 된다.

6. 황수연(베트남/ 광주정착 8년)

• 인터뷰이 기본정보

-베트남에서 왔고 주부이다. 광주에 5년째 거주중이다. 광주 남구에 살고 있다. 남편 회사와 가까운 광주에서 한국에 온 처음부터 쪽 살아왔다.

• 광주에 대한 생각

-광주에서 아름다운 가게를 많이 간다. 인사가 베트남과 다르게 배꼽인사를 한다는 점이 문화적 다름으로 다가왔다. 편의시설도 많고 음식도 다양해서 정말 좋다.

• 광주에서의 생활에 대한 소감

-한국에 와서 취미로 뜨개질을 하는데, 만든 작품을 아이에게도 주고 친구들에게도 줄 수 있어서 뿌듯했다.

• 인상적인 경험 등

-아시아문화전당에서 5.18관련 내용들이 많았다. 도시 곳곳에 즐길거리가 많다는 점이 광주에 사는걸 지루하지 않게 만들어주고있다. 한국에 인상적인 맛집도 많아서 베트남에서 친구들이 놀러온다면 맛집투어를 시켜주고 싶다.



에필로그

<광주 안의 타자> 랩은 광주 안에 존재하는 세계란 어떤 것인가에 대한 탐구를 진행해 왔다. 이미 하나의 세계인 광주 안에 다른 세계가 존재한다는 것은 어떤 의미인가를 묻고, 그 답을 찾고자 노력했다.

세계는 그 자체로 경계이기도 하며 경계를 넘어서는 관계야말로 우리가 추구하는 것이다. 경계 밖의 타자를 그 자체로 인정하면서 관계로 연결되는 것, 이때 관계는 곧 맺음이며, 경계 안으로 받아들이는 행위는 곧 환대로 표현된다.

는 행위는 곧 환대로 표현된다.

광주 안에 존재하는 타자를 광주 안에 존재하는 드러나지 않는 타자들에 대해 주목하고, 이 타자는 단순히 어떤 사람이 아니라 사건, 장소, 기억일 수 있음을 주장한다.

이런 해석을 바탕으로 한 예술실험을 계획하였는데 광주 안에 존재하는 타자를 만나는 일로써 6명의 여성들을 인터뷰했으며, 이들에게 광주에 대한 생각과 자신들의 삶에 대한 질문을 던졌다. 이들의 이야기는 영상으로 기록되었고, 인터뷰를 통해 나온 이야기들을 분석하여 주요한 단어들을 추출하는 방식으로 워드 클라우드를 생성하여 <광주 안의 세계>를 살펴보았다.



도시로 예술하기
예술이 광주를 바꿀 수 있을까

요리와 이야기

랩 기록

랩소개 · 참여 연구진 소감 · 프롤로그 · 연구일지 · 예술실험 · 에필로그

요리와 이야기



랩 소개

우리 랩은 쌀-밥 짓는 스터디 모임, 그 1단계가 구들장 논!

연구 기간

22.11.16.(수)~23.2.28(화)

회의 횟수

총 16회(매주 목 14:00~18:00)



양호 확장가능

문화예술교육프로그램(안)

1차년도(2022)에 음식(쌀)의 생산과정(노동) 등의 과정을 통해 삶의 의미를 재발견.

이를 '구들장 논'을 직접 제작.

▶ 문화예술교육프로그램 교안 개발

- 프로그램명(안): '세상에서 가장 느린식탁'

- 내용: 도심 속, 내가 먹는 음식을 직접 심기-재배하기-요리하기 등 순차적인 절차를 통해

'먹는다는 것은 곧 농업적 행위'라는 것과 음식에 대한 소중함 인식하기

* 구들장은: 물이 부족한 작금의 현실을 반영. 가뭄시기에 물을 순환시켜가며

농사를 지었던 옛 조상의 지혜를 엿볼 수 있는 상징적 의미로 적용함.

⚙ 참여 연구진 (8)

이름	역할	활동분야	한줄소개
김진아	랩장	#음식철학 #음식교육 #현대미술	음식교육가
이선	책임연구원	#미학 #예술철학 #인문예술	인문예술교육 활동가
이산	전문연구원	#퍼포먼스아트 #뉴미디어아트	주관적 문화생산자이며 사용자 공유 공간 planC 시작자
김영대	전문연구원	#말뚝토종쌀롱(작은정미소) #한세봉두레(한세봉숲과 개구리논, 다랭이텃밭을 기반으로 마을 공동체를 활성화하는 비영리민간단체)	'소농과 씨앗, 그리고 마을 공유지'를 기반 삼아 농사짓는 농부
이하영	전문연구원	#시각예술	독립큐레이터
이승규	전문연구원	#음악 #기획 #크리에이티브아트	작곡가이고 피아니스트
사군	전문연구원	#음악 #연출 #음악감독	제4집단의 드러머
유태선	전문연구원	#문화예술콘텐츠 #국악 #국악그룹'各人各色'	대금연주자이자 뮤지컬감독이며 작·편곡가



☞ 참여 연구진 소감



[김진아]

도심 한복판에 구들장논을 만들고 쌀농사를 지어, 밥 한 그릇을 지어내는 일. 이 작업이 꽤 괜찮은 작업일 수 있겠다는 어렵풋한 자신감을 갖게 됐다. 우리 8명은 도심 속 한가운데 벼가 자랄 작은 그릇 하나 함께 만들었고, 그곳에서 쌀농사를 지을 것이다. 그리고 밥 한 그릇 같이 먹을 것이다.



[이선]

우리는 농사짓기가 아닌 쌀 짓기를 위해서 전주 한옥마을 한복판에 굳이 4평 남짓한 구들장 논을 만들었다. 생존을 위한 농사짓기가 아닌 의미 창출을 위한 예술 활동으로서 쌀 짓기를 시도한다. 우리는 생태적으로 감각 하고 느끼고 사유하려는 생태예술가들이다.



[이산]

우리는 ‘구들장 논’을 만들었고 2023년 6월쯤에는 물대기와 모내기를 하고 10월 중엔 보리벼와 멧돼지밭을 수확할 예정 이다. 수확량이 얼마나 될지는 알 수 없다. 정성 들여 농사를 짓겠지만 쪽정이만 가득할지도 모른다. 한 가지 바람이 있다면 논을 만들고 농사를 짓는 이 행위가 누군가에게 어떤 의미가 되기를 바란다.



[김영대]

전주 한옥마을에 논을 만드는 일은 근대문명이 밀어냈던 생태순환의 삶과 풍경의 어느 한 조각(구들장)을 도심에 놓아보는 일이다. 이곳에서 ‘빗물 저금통’이 ‘숲’을 대체 한다. ‘반사경’은 광합성을 하지 못하는 건물들 사이에서 햇빛의 역할을 한다. 시멘트와 아스팔트로 빼곡하게 덮인, 흙과 연결된 조그만 ‘틈새’에 민들레가 자리해 끊임없이 흙씨를 날려 보내는 것처럼, 구들장 논은 ‘틈새’에 있다. 이 모습에서 또 다른 영감을 불러일으킨다면 생태적 삶과 풍경의 다른 조각을 찾고 그 조각으로 근대문명의 ‘틈새’ 채우기가 시작될지 모른다.



☑ 참여 연구진 소감



[이하영]

“명확하지 않을 때 가장 설레는 법 아닌가요? 원래 썬탈 때가 제일 설레잖아요.” 논 만들기를 마치고 하루를 정리하는 자리에서 프로젝트를 함께한 농부님이 말씀하셨다. 도시 한복판에 자리한 작은 논에서 과연 벼가 잘 자랄 수 있을지, 밥 한 공기는 나올지 어느 것 하나 확신할 수 없다. 설렘을 안고 쌀이 밥이 되는 순간을 기다려 보는 수밖에. 여름에는 모내기를 가을에는 추수를 진행한다고 한다. 또 어떤 어려움이 기다리고 있을지 알 수 없지만 논과 제대로 썬 타보기로 했다. 불확실함 속에서 확신할 수 있는 한 가지는 굳이 하는 일임으로 분명 수고로울 것이라는 사실. 그러나 모두가 기꺼워할 것이다.



[이승규]

구들장 논을 작업을 하는 것은 굉장히 힘들었다. 4평 되는 작은 곳이었지만 독을 세우고 돌을 옮기며 흙을 옮기는 것은 상당한 곤욕이었다. 하지만 이러한 과정을 통해 땀의 가치와 쌀의 감동을 온몸으로 느낄 수 있었다. 또한 랩에 참여한 연구원들의 열정 또한 대단하다고 생각하게 되었다. 각자의 위치에서 최선을 다하며 싫은 소리 하나 하지 않고 묵묵히 일을 해냈다. 그러한 열정과 노력이 있었기에 오늘의 구들장 논을 만들 수 있었다고 생각한다.



[사군]

의미와 가치를 찾는 '것' 혹은 '일'은 어쩌면 무용한 것들이 많을 때가 있다. 관심을 갖게 되고, 찾아보고, 알려 한다. 보호하기도 하고 지키려도 하는데, 그 반대로 수고로움과 괴로움이 동반될 수 있지만 그 끝의 결실에서 우리는 웃을 수 있을 것이다. 도심 속 논 만들기 작품은 사유하는 것과 경계 없는 상상과 실험, 더 나아가 예술이 광주를 비꿀 수 있을까의 대답이 될 것이다.



[유태선]

하지만 이게 웬걸 바쁘다는 이유로 회의에 많이 참여하지 못하였는데 구들장 논을 만든다는 게 아닌가? 처음엔 무슨 말인가 했는데 막상 구들장 논을 같이 만들고 다양한 분야의 예술가들이 자신의 경험에서 하나의 주제로 이야기할 때 이때까지 느껴보지 못한 희열감을 느꼈다. 사실 이때까지 내가 해왔던 예술은 누군가에게 보이기 위한 예술인 것 같은 생각이 많이 들었는데, 여기에 모인 예술가들은 그냥 삶이 예술이다.



프롤로그

우리 '요리와 이야기' 랩은 요리와 음식, 더 나아가 우리의 음식문화를 만드는 논농사에 관심을 갖게 되었으며, 논에서 밥에 이르는 과정을 탐색하면서 전주 한옥마을 한복판에 구들장 논을 만들게 되었습니다. 우리 랩은 큐레이터, 퍼포먼스 예술가, 미학자, 드러머, 대금 연주자, 클래식 음악가, 농부, 음식 교육가 등 다양한 분야에서 활동하고 있는 8명의 작가들이 참여했습니다. 몇몇 분들을 제외하면 대부분 농사에 대한 경험도 전혀 없고 요리나 음식, 생태적 이슈에도 그다지 관심이 있는 사람들은 아니었습니다.

그래서 우리 랩은 처음부터 요리, 음식, 농사, 생태에 대한 공부 계획을 세웠습니다. 우리는 먹거리와 그 먹거리가 생산되는 과정, 환경과 생태에 대해 너무 모르는 것이 많았습니다. 요리에서 출발하여 먹기, 음식문화, 농사와 관련된 이야기, 더 나아가 생태 운동, 생태예술활동 순으로 공부하면서 한 단계 한 단계 우리의 생각과 시야를 넓혀갔습니다.

또한 우리 랩은 우리 구성원들의 활동이 이루어지는 삶의 현장을 돌아보았습니다. 도시 농사가 도대체 어떻게 이루어지는 것인지 도시농부인 맑똥(김영대 작가)의 '맑똥의 작은 정미소'와 무등산 자락에 멧돼지와 함께 농사를 짓는 '멧돼지 논' 그리고 '한새봉 농업생태공원'을 둘러보며 도시 농사의 의미, 제대로 된 먹거리를 생산하고 소비하는 생태적 삶에 대해 이야기를 나누었습니다. 우리 랩 구성원들은 맑똥의 정미소에 있는 구들장 논에 깊은 인상을 받았습니다. 특히 전주 한옥마을에서 사용자 공유 공간 'plan C'를 운영하는 이산 작가는 한옥마을에 구들장 논을 만들자는 제안을 했습니다. 그래서 우리 랩은 전주 한옥마을의 'plan C'를 방문하여 구들장 논을 어떻게 만들 것인지 논의했습니다.

한옥마을에 구들장 논을 만들자는 계획을 세운 후에는 우리의 예술 활동이 어떤 의미를 지니는 것인지 공부하고 토론했습니다. 먼저 1월 초 2주에 걸쳐 브뤼노 라투르와 니콜라이 술츠의 『녹색 계급의 출현』을 읽고 토론하며 우리 시대의 생태예술운동이 지니는 의미에 대해 포괄적으로 고찰하고, 이를 바탕으로 <생태예술운동 선언문>을 작성하게 되었습니다. 또한 1월 19일에는 왜 논인가라는 물음에 대답하기 위해 전라도 농꾼 김현인 선생님의 『논벼쌀』을 함께 읽고 논농사, 벼와 쌀이 우리 문화에 지니는 역사적·정신적인 의미들을 공부하였습니다. 더 나아가 1월 말에는 농사와 생태 문제를 직접적인 예술 활동으로 잘 구현해낸 제 15회 '카셀 도큐멘타'의 대표적 작업들을 감상하고 서로의 생각을 나누었습니다.

2월에는 본격적으로 한옥마을에 구들장 논을 만들기 시작했습니다. 우선 2월 3일에 작업 공터를 정리하고 planC 마당의

구들장을 재활용하여 구들장 논 의 기초공사를 시작했습니다. 2월 6일에서 7일까지 1박 2일 동안, 구들장 논에 흙을 채우고, 논두렁을 만들고, 물통을 설치하면서 구들장 논을 완성하고, 판자에 생태예술 선언문을 써서 논 옆에 걸고 거울을 설치하고 등등 다양한 시도로 논을 구성하였습니다. 2월 6일 저녁 7시에는 <토종씨드림>의 변현단 선생님의 토종씨에 대한 강연을 듣고 토종씨의 인문사회적 의미와 중요성에 대해 의견을 나누었습니다. 그리고 드디어 2월 13일 우리 랩은 ‘<쌀-밥 짓기> 단계 구들장 논 만들기’라는 주제로 구들장 논, 설치작품, 퍼포먼스, 토종쌀 테이스팅, 호박죽 나눔 등의 볼거리 많고 먹거리 많은 전시회를 성황리에 마쳤습니다.

요리와 이야기 랩장
김 진 아



☞ 연구 일지

[그룹연구 1차 결과보고]

연구 일시: 22.11.21.(월) 12:00~17:00 (총 5시간)

연구 장소: 창의예술교육랩실

참석자: 김진아, 유태선, 이승규, 사군, 이하영, 김영대, 이선

연구 주제

예술-음식, 접목하기

1) 음식과 이야기

- 요리, 음식과 연관된 콘텐츠→통합적 콘텐츠를 찾고 있음
- 한 명의 기획자가 통합적으로 끌고 가는 방식이 아니라 과정 속에서 찾아가는 방식
- 목표를 정해놓고 시작하는 것이 아니라 점점 속에서 실마리를 잡기
- 음식의 경험을 예술로 어떻게 표현할 것인지 고민할 필요가 있음
- 각자 스타일대로 각자의 일상에서 표현하면서도 방향성은 분명하게 정하면서 협업하기
- 다른 랩들은 하나의 목표를 설정하고 나아가는 방식을 취함:통합적 콘텐츠를 찾아가되 구체적인 과업을 배분하기

2) 예술과 음식을 접목하기

- 과정별 접목: 재료를 만드는 과정, 음식을 만드는 과정, 먹는 과정의 이야기로 구별
- 음식에 대한 다양한 관점들로 접목: 곡물을 생산하는 사람들의 관점, 음식을 만드는 사람들의 관점, 음식을 먹는 사람들의 관점(먹는 행위: 의식하며 먹기+같이 먹기), 음식에 대한 기억들을 회상하는 관점 등
- 먹거리와 음식에 대한 교육이 필요함

3) 음식 공부를 하기

- 음식 관련된 실험 사례들 조사: '왜'가 빠진 기획은 공허함, 왜를 고민하고, 밥상 어디에서 나오고, 젠더+노동, 의식적으로 먹기, 창작자와 행위자, 소셜 다이닝 등을 해보기
- 음식 교육에 관한 책 소개
- 마이클 폴란, <푸드룰>, 무엇을 먹을 것인가, 어떻게 먹을 것인가?
- 웬델 베리, <우리는 삶을 먹는다>, 먹는 것이 농업적인 행위, 먹는 즐거움을 회복함

4) 구체적인 공간을 상상하기

- 공간에 대한 구상을 통해 기획을 구체화하기
- 공유지에서 표현해 보면 어떨까
- 농사와 음식이 함께 하는 공유 공간
- 예를 들어 한세봉 농업생태공원을 하나의 갤러리장으로 만들 수 있음: 토종벼를 다양하게 심으면 알록달록한 모습
- <도롱뇽의 비탄>이라는 주민 참여 퍼포먼스(2016년 페르만도 가르시아 도리의 작품): 농지가 투기의 공간이 된 것을 비판하고 도시가 확장하면서 고통받는 도롱뇽의 비탄을 표현함, 도롱뇽은 천사를 의미

5) 현장 투어 계획

- 한세봉 두레 공동체 방문과 맑똥의 정미소 방문
- 맑똥의 토종쌀롱 방문

연구 주제

논에 직접 나가보기

[그룹연구 2차 결과보고]

연구 일시: 22.11.28.(월) 09:30~17:30 (총 8시간)

연구 장소: 금곡 뽕정미소, 멧돼지논, 한새봉 농업생태공원

참석자: 김진아, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산

1) 금곡 무등산 수박마을 <뽕의 작은 정미소>

- 구들장 논
- 구들장 논에서 논농사 만만하게 짓기
- 구들장 논 의 유래: 세계농업유산으로 등재된 청산도의 구들장 논
- 구들장 논 만들기: 쌀이 나오는 정원이나 도시공원의 효과, 구들장 논 만들기부터 워크숍으로 진행 가능 → 12월 전주 한옥 마을 planC에서 구들장 논 만들기를 위한 기획 회의 진행
- 친환경 농법들
- 우렁이 농업, 태평 농업, 오리 농업 등
- 오리농법의 4가지 장점: 병충해 제거, 땅 다지는 효과, 똥거름, 오리로 인한 햇빛 차단 효과
- 어린이와 함께 <논농사를 만만하게 짓기>
- 오리엔테이션에서 '밥이 무엇이나?'라고 질문하면 먹는 행위를 중심으로 대답하지만, 논농사 프로그램이 끝날 때쯤 다시 질문하면 생산하는 사람인 '농부'라는 대답이 나옴
- 벼씨에서 수확까지, 그리고 쌀을 도정해서 먹는 것까지
- 수확량은 평당 벼로 1kg(도정하면 800g) 생산

2) 무등산 멧돼지 논

- 무등산 자락 화엄마을 근처 논을 대어
- 멧돼지와 고라니가 논을 파헤침, 이 야생동물과 공생하는 방법을 고민하면서 <멧돼지와 함께 출몰>을 진행
- 수확량 30퍼센트의 피해를 감수하고 펜스를 치지 않음
- 땅을 갈아엎지 않기: 땅을 갈면 생태적 순환의 연결을 차단
- 농지은행(50평 50만원 보증금 받아서 1년간 분양)
- 금본위제의 탄소 은행으로부터 착안
- 쌀 20kg(시가 20만원 상당) 수확
- 농업의 생태적 순환
- 논과 축산의 순환 관계: 짚과 퇴비, 그러나 몇 가지의 과도한 영양섭취로 인해 이 순환성이 깨짐
- 과도한 특정 양분과 농약으로 연명하는 땅: 다양한 것을 먹는 것이 아니라 특정한 것을 아주 많이 먹음(다양화가 아니라 획일화된 비대화) → 비대해지면 연약해짐 → 항생제와 농약(약을 통해 유지)
- 생명의 비슷한 메커니즘, 땅은 우리의 몸에서 대장과 유사: 면역체계(유산균, 비타민 흡수), 식물 → 미생물 분해 → 뿌리로 흡수

3) 한새봉 농업생태공원

- 도시 수탈: 공원으로 정리하려는 도시 수탈
 - 공원이나 광장으로 만들려고 했으나 논을 보존, 농사를 지으면 숲을 보게 됨
 - 도시의 구조는 물 순환되지 않는 구조
 - 농사가 산업으로 분류되어 공원으로 인정되기 힘들었음
- 물 적게 논농사짓기: 천수답(머금고 있던 것을 서서히 내려보내는 물), 빗물 저장소(수돗물), 움푹 파여 있는 고랑에 물을 채우고 물을 유지
 - 가뭄에 어떻게 농사를 지을까? 장미를 기다려 5-6월 중순, 썰레질도 못함
 - 가뭄에 대비하고 물 부족에 대처: 홍성 금창업 농부로부터 배움
 - 둔법(물이 차고 점점 가뭄이 심해지고 갈라지는 논): 5년이 걸림
- 퍼포먼스들
 - 삽질 퍼포먼스와 탈곡기 퍼포먼스
 - 퍼포먼스 <도롱뇽의 비판> 소개: 다랭이논이 울림통, 논이 무대, 백남기 농부 이야기, 씨앗 이야기, 등산복 입은 사람들의 춤
- 농업의 미래: 농업은 식량, 생존의 문제, 먹고사는 문제
 - 농업의 대농화 → 생명을 위한 자급의 방식으로 전환
 - 자급의 대안적인 측면: 먹을 것을 자급한다는 것은 생존 보장, 인간 생명 차원에서의 자기결정권, 땅의 차원에서 땅의 결정권에 입각함(마을 공유지 확대), 자급하는 식생활 구현, 자급경제시장(예를 들어 '토종쌀롱') 기획
 - 농업은 산업이 아니라 삶의 양식: 농업은 생명에 있어서 자급하는 삶의 양식, 생태적 감각이 필요함, 생태적 감각이 자유
 - 자급하는 식생활
 - 생태적 감각의 필요성





연구 주제

음식-인간, 관계

[그룹연구 3차 결과보고]

연구 일시: 22.12.28.(수) 12:30~20:30 (총 8시간)

연구 장소: 전주 / 카페 did → 사용자공유공간 planC → 순동이네

참석자: 김진아, 사군, 김영대, 이선, 이산 | Zoom 참석: 이승규, 이하영

1) 음식과 인간의 관계, 꿈과 무의식의 관계 그리고 토종벼 (@카페 디드)

- 소울푸드: 기억을 소환하는 매개
- Body, mind, soul, spirit의 구분
- 영혼과 정신의 차이는 무엇인가.
- 꿈꾸는 벼
- 토종벼
 - 화폐경제 속에서 많이 팔기 위해 대부분의 사람들이 좋아하는 맛으로 획일화
 - 찰진 쌀을 일반 사람들이 좋아하기에 찰지지 않은 쌀들은 사라짐
 - 예전에는 자연도태였지만 근대 국가에서는 토종벼 씨앗 말살 정책이 행해짐, 현대의 획일화된 입맛
 - 이전의 다양한 쌀들: 예전에 쌀은 가족의 입맛을 표현하는 것, 가족이 맛있다고 하면 농사를 안 짓게 됨으로써 자연도태, 우리가 잃어버린 그 다양성은 사람들의 입맛의 다양성, 농부의 다양성
 - 근대 이후 생산량을 늘리는 것이 최우선 과제
 - 서구 근대화(식민지) 이후 벼농사의 변화: 우리나라는 막도 문화, 일제시대에 시작된 못줄 시스템, 모내기: 당시 우리나라 실정에 맞지 않았지만 일제시대에 막도들을 다 짓밟아버렸음, 우리나라는 물이 부족하니까 가족들을 최대한 동원해서 비가 올 때 모를 막 심는 것이 전통, 못줄을 잡게 되면 두 사람이 빠지게 되는 상황

2) 구들장 논 (@planC)

- 구들장 논 실험지는 어디?
 - 물을 머금은 언덕과 구들장 논, 그리고 개울
 - 청산도의 구들장 논도 아래 자갈, 그 위에 흙.
 - 단 두 평만의 논만 있어도 사람들은 좋아함
 - 포토존으로 활용 가능
 - 모내기 퍼포먼스 가능
- 구들장 논
 - 삶디의 논을 지나다 “논이 장난이야?”라는 생각이 들었음
 - 만만하게 논 농사짓기를 주장하는 맑똥
 - 맑똥이 도심 속에 구들장 논을 만들려고 했던 이유는?: 도시에서 뜬금없이 벼와 논을 보면, 논을 보면 농사에 대한 이야기가 나타나, 생태적 이야기를 던져주는 역할
- 텃논 프로젝트: 장난스럽게, 논을 만만하게 볼 수 있는 프로젝트



- 도시에 논을 만든다는 것: 물의 순환이 깨진 도심 속에서, 물 순환을 고민하며 논을 만드는 방법을 생각→우리나라는 천수답의 구조를 보면 숲에서 머금었던 물들이 비가 안 오는 시간 동안 사람들에게 천천히 물을 내려보내는 역할→도시에서 논을 만든다는 것은 결국 천수답
- 그래서 물 순환을 최대한으로 활용하기 위해 만든 것이 구들장 논
 - 구들장 논: 세계중요농업유산이기도 하고, 그것을 도시에 들여오으로써 농업에 대한 이야기가 만들어짐
- 맑쫓 작은 정미소에서 구들장 논이 실현 가능한지 처음 실험해 본 것
- 보도블록 떼어낸 것을 사람들은 다 버리지만, 도심 속에서 구들장 논을 만든다면 그 돌을 재활용할 수 있음, 구들장이니 물을 댄 수 있음
- 수로를 시멘트로 단단하게 만들고, 구들장 논을 그 위에 만드는 것도 가능
- 구들장이란 틀을 잘 갖추면 소재는 어떤 것을 사용해도 좋음
- 구들장 논을 만들고 싶은 이유: 왜 구들장 논을 만들고 싶어요?
 - 이산 작가: “여수 엑스포에서 굉장히 넓은 공간에 논을 만든 것이 전시였어요, 그걸 보고 아, 논이 전시가 가능하구나. 그때 이후론 이걸 해야겠다고 구체적으로 생각해 보진 않았는데..... 구들장 논은 드넓은 논이 아니라 만드는 거라 도심에서 가능할 수 있겠다는 생각이 든 거죠.”
 - 지향점이 정해진 것이 아닌 planC 공간과 도심 속의 논인 구들장 논의 접목, 전국적으로 이런 시도가 없었음
 - 광주에서 전주로의 콘텐츠 수출인 셈, 연습 프로젝트로 받아들여도 될 듯
- 점점 획일화되는 먹을거리
 - 예술과 비예술의 경계가 흐려지고 예술은 무한한 다양성의 방향으로 나아가는데, 우리의 먹거리는 오히려 획일화되고 있음
 - 획일화된 쌀 품종, 근대화와 쌀 품종의 역사
 - 벼 자체가 전시 작품: 벼의 뿌리, 줄기, 이삭까지 전시 가능
 - 다양한 토종벼들, 맛이 다양하고, 술을 만들면 다양한 맛
 - 차와 연결하는 방식이나 물김치(쌀을 다양화해서 물김치를 담갔을 때 물김치에 나오는 색깔과 맛도 다양하게 하는 방법)
 - 농사의 핵심은 물, 물과 흙에 따라 원종에서 분화됨(북쪽조를 전라도에 심으면 물도 다르고 흙도 다르기 때문에 원종에서 분화가 됨)
 - 환경오염(대기 오염이나 방사능 오염)에 따른 변화: 당근은 중금속을 흡수하기 때문에 청정한 곳에서 수확된 것을 먹는 것이 중요함, 해바라기는 중금속을 흡수하지만 기름을 짜면 중금속이 나오지 않음
- 먹거리의 획일화는 근대화 과정의 산물
 - 근대화 이후 전체 농사의 역사가 너무 안 좋은 방식으로 흘러감: 근대로 인한 시대의 변화들이 농사뿐만 아니라 모든 영역의 변화(음악과 퍼포먼스의 변화 등), 우리나라에서는 일제강점기에 근대화 과정이 일어나 근대화+식민지화 과정이 함께 일어남
 - 전체적 역사에서 민중의 기록들이 많이 있는데, 그것들을 해석하는 일들이 이제야 조금씩 시도되는 상황, 그런 의미에서 토종 씨앗을 복원하려는 노력이 지금 일어나고 있음
- 구들장 논 시도: 새로운 실험

- 구들장 논이라는 예술적 실험은 처음: 텃논 프로젝트를 하자고 여러 번 설득했음(폴리를 만들자고 제안함), 근대화 과정에서 파괴된 것을 복원하자는 의미에서 도심 속에 텃논으로 공원을 만들어보자는 제안에 다들 당황했음, 이번 기회에 구들장 논을 핫하게 만들자!
- 농사와 예술의 관계: 도심 안에 사라져 갔던 것을 보존하자는 것이 아니라 다양성을 살리자는 것, 예를 들어 박창국 선생님의 <발아트>
- 아시아문화를 다양성으로 접근함: 다랭이논을 소재로 다루는 시도는 있었지만 구들장 논은 처음, 구들장 논에 실제로 재배를 하고 아시아의 쌀 문화들을 전시할 수 있고, 캄보디아쌀, 일본쌀, 한국쌀, 국가별로, 논 하나씩 배정해서 거기서 생산된 걸 가지고 전시와 축제를 벌일 수 있음
 - 프로젝트 기획서를 우리의 결과보고로
- 결과물로 행사보다는 프로젝트 기획서로 제사: 아시아문화전당에서 9월이나 8월쯤에 농사를 짓는 메인 행사에 대한 프로젝트 기획서
- 벼농사는 종합예술: 음악(음악적으로는 농사를 중심으로 한 노동요, 예를 들어 진도의 유명한 노동요가 있음), 무용과 퍼포먼스(농사를 짓는 과정이든, 수확하는 과정이든. 무용과 연결된 공연이 될 수 있음) → 무용과 논과 토종 씨앗 개념들을 가져와서 묶어 종합예술의 장을 펼치고 초대함
- 동남아시아와의 국제 네트워크의 가능성: 토종씨드림은 대만과도 연결됨, 동남아시아 각국의 토종벼들을 가져올 수 있는 네트워크도 가능
- 기후제 등 의례나 축제 행사를 할 수 있음
- 장소는 아시아문화전당 하늘마당. 추진비는 3억 정도, 문화재단에서 추진, 아시아문화라는 측면에서 충분히 설득력 있음

3) 근대화 과정에서의 예술 변화에 대한 스터디

- 본인들의 영역(음악, 농사, 식문화 등)이 근대화 과정에서 나타난 변화 과정을 탐색
- 기후 위기라는 문명의 전환 시점에서 우리는 어떤 이야기를 할 수 있을까?
 - 이에 관련된 책 소개
- 맑동의 <지배받지 않은 사람들, 조미아>: 반란의 역사를 연구, 민중들은 왜 반란을 일으켰나. 동남아시아의 국가가 만들어지는 과정을 고찰, 근대화의 과정(국가가 만들어지는 과정)에서 민중들의 역사를 살펴보는 차원에서 이 책이 도움이 될 것, 그 책에 영적인 부분, 종교적인 부분도 담겨 있음.
- 이선의 <일본근대문학의 기원>: 미학적으로 서구 근대화의 과정을 잘 밝힌 책, 소설이라고 하는 것이 근대 장르, 서구 근대화 과정에서 풍경, 내면, 아동, 병, 사랑 등의 개념이 만들어짐, 이 근대화 과정을 통해 우리의 감성 체계와 사고체계가 완전히 변화하게 된 것
 - 구들장 논 의의: 국가 통제로부터 자유로운 예술적 시도, 생태 예술정신이 지역에서 도시로 재유입
- 지역의 도시로의 재유입, 근대화 과정에서 도시화된 삶에 원래의 삶의 역습: 서구 근대화는 도시화 과정, 이전의 지역이나 농촌이 도시로 집중됨으로써 생태로부터 단절된 삶을 영위하게 됨, 도시와 지역 간에 단절된 상태에서 우리가 무엇으로 먹든, 생활을 하든 산업적으로 제품화된 것으로 영위함, 여기에 구들장 논은 그 끊겼던 연결을 다시 만드는 것
 - 구들장 논 의의: 국가 통제로부터 자유로운 예술적 시도, 생태 예술정신이 지역에서 도시로 재유입

- 근대화 과정에서 도시화된 삶에 원래의 삶의 역습: 서구 근대화는 도시화 과정, 이전의 지역이나 농촌이 도시로 집중됨으로써 생태로부터 단절된 삶을 영위하게 됨,
- 국가 통제로부터 자유로운 예술의 역습: 우리나라는 하나의 섬, 이 섬에서 쌀을 생산하기 위해서 만들어낸 문화적 시도가 구들장논, 국가의 통제로부터 멀어지는 시도(예를 들어 일본 영화 중 <남쪽으로 튀어라>)
- 호주 회화운동의 사례: 영국이 들어오면서 원주민을 아웃백으로 밀어내고 해변가를 장악, 호주 원주민들의 회화운동이 71년부터 5군데를 중심으로 시작됨, 이 회화운동의 호주 점묘화가 예술시장으로 진입함
- 도시로부터 밀려난 문화가 다시 도시로 침투하는 과정이 구들장논을 만드는 과정: 한국의 모든 문화가 도시로부터 밀려들었지만, 구들장논은 도시로 침투하는 것, 인간의 본연적 감성을 불러들이는 것, 원주민이 서구로부터 밀려났지만 원주민들의 예술세계가 다시 돌아와서 5만 년을 살아왔던 원주민들의 삶이 어떻게 다시 서구인들의 도시에 다시 들어왔는가를 보여주는 것, 어떻게 다시 그것들을 회복시킬 수 있을 것인가를 보여줌
- 도시에서 논을 만들면 어른들의 옛 기억을 소환함: 우리 세대는 그나마 과거와 연결되어 있지만 지금 태어난 아이들은 정말 완전히 단절된 상황, 계속 밀려나 더는 밀려날 수 없는 지경에 이르러 도시에 자신의 존재를 톡톡 던지는 밀려났던 조각들의 퍼즐들
- 구들장논을 실험해 보고 우리가 상상하는 내용을 제안: 제안서도 딱딱하지 않고 다양한 방식으로 제안, 시골에서 자리면서 논농사가 종합예술이라는 생각 많이 했음, 몸짓과 음악 등도 재밌게 풀어낼 수 있음

4) 예술과 비예술의 경계를 넘어서 (@순둥이네)

- 구들장논의 예술성: 구들장논의 실험이 정말 예술일까라는 의문, 우리가 하려는 것은 도시농업이 아니고 논이라는 것을 도시로 가져오는 것, 우리 밥심, 우리 삶의 힘의 근원인 논을 도시로 가져오는 것, 그래서 어떤 소재보다 무한한 가능성이 있음
- 예술이나 비예술이나에 대한 논쟁이 있을 때, 내가 만든 것을 던져 놓을 수 있는 용기가 있는 사람이 예술가
- 예술이 꼭 무대에서만 이뤄지는 건 아님: 과정과 운동의 방식으로 시도, 커먼즈 공간이라고 하는 것 그 안에서 시도한다는 것. 의미와 그에 대한 반응들을 전체적으로 바라볼 수 있다면 예술인 것
- 구들장논에 대한 사람들의 반응을 어떻게 관찰하고 기록할 것이냐가 중요함



[그룹연구 4차 결과보고]

연구 일시: 23.1.6.(금) 21:00~24:00 / 23.1.12.(목,금) 21:00~01:00

연구 장소: Zoom회의

참석자: 김진아, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산, 이승규

연구 주제

녹색계급의 출현

1) 생태운동관련 <녹색 계급의 출현> 스터디

(1장 계급투쟁과 분류 투쟁, 2장 유물론의 경이로운 확산, 3장 대반전, 4장 새삼 합법적인 계급, 5장 정서의 혼란)

- 심층 생태학: 대표적인 학자는 네스, 자연을 보호하는 것에 머무르는 표층 생태학과는 달리 심층 생태학은 인간을 자연에 속하는 존재로 생태 중심적으로 인간의 행위가 생태계에 어떠한 영향을 끼치는지를 밝힘, 그러나 심층 생태학은 비현실 주의적이며 슬로건 중심이라는 비판도 있음

○ 녹색 '계급', 왜 계급에 대한 논의인가?

- 생태 운동을 정치적 조직으로, 계급적 규정은 유용한 시도일 수 있으나 계급으로 동원하는 방식이 전체주의적인 방식일 수 있음

→ 동원되는 방식이 아니라 다양성을 드러내는 방식이어야 하지 않을까

→ '계급'에 대한 주장은 희망적인 메시지: 각자도생의 시대에 지붕으로 이해함, 기후 위기에 어려움을 겪는 사람들은 모두 다 녹색 계급, 기후 우울증을 겪는 청소년부터 가뭄으로 고생하는 농사꾼 할머니까지 모두 하나로 엮어낼 수 있음

→ 계급의식의 출현, 지금은 육류 소비에 대한 논쟁에 머물러 있지만 녹색 계급에 의해 진정한 계급갈등으로 전환될 수 있음

○ 지속가능성이 아니라 '거주 가능성'

- 지구의 거주 가능성이라는 조건: 이 조건은 인간의 한계를 벗어나려 했던 과학기술, 인류 문명의 과정에 대한 비판적 함의를 담고 있음

- '지속가능성'의 메시지는 발전과 성장의 프레임을 벗어나지 못함

→ 녹색 계급에서 주장하는 거주 가능성은 지속가능성과 다르게 느껴짐, 거주 가능성은 지속가능성의 한계를 넘어서는 개념

→ 거주 가능성의 조건은 발전이 아니라 멈춤, 그 속에서 희생과 감싸기, 상호관계성에 서로 의존하기를 주장함

⇒ 우리의 생태적 실험에 대한 이론적 기반을 얻기 위해 다음 주에도 이 책의 나머지 공부하기로 함(6. 다른 세계에서 다르게 흐르는 역사, 7. 녹색 계급은 잠재적으로 다수파다, 8. 너무 방치된 불가결한 이념투쟁, 9. 권력을 쟁취하기, 하지만 어떤 권력을? 10. 공적 공간의 공백을 아래쪽으로부터 채우기)

2) 초청 강연자 결정 및 초청 강연 일정

○ 생태예술 관련: 임현주(생태미학예술연구소) 또는 천호경(쌈지농부 대표)

○ 토종씨 및 생태적 실천 관련: 변현단(토종씨드림 대표)

- 먹는다는 것 = 씨앗을 먹는 것, 사람도 씨앗, 그 측면에서 생태로 연관됨

- 랩 실험과 강연 일정이 가능한지 타진



3) 구들장 논 만드는 일정 결정

- 구들장 논과 하수구, 논둑의 크기, 작업 시간 등을 조정함
- 설 지나서 15톤 흙을 부어 한옥마을에 논 만들기+구들장 논 완성하기
- 논을 만드는 과정에 대한 책이나 영상 만들기+도시 농사나 생태적 삶에 대한 전시회

○ 구들장 논 만들기 스케줄

1차: 2월 6~7일 (1박 2일)

구들장 논 작업+변현단(토종씨름 대표) 강연+토종씨와 씨앗 관련 작품 전시회

2차: 2월 두 번째 주 완성

4) <녹색 계급의 출현> 2차 스터디

○ 녹색 계급, 정치생태학의 필요성

- 계급 개념에 대한 논의: 생태위기와 기후 위기의 시대에 각자도생의 삶을 살아가는 사람들을 계급 개념으로 엮어서 생태주의 쪽으로 향하게 함
- 거주 가능성: 일반적으로 지속(발전)가능성에 대해 이야기하지만 이 책은 우리가 사는 곳의 거주 가능성에 대해서 논의함
- 근대화 이후 생산과 재생산을 이야기했다면 이제는 생태 중심: 생태로 회귀하여 생태 조건(생태로 살아가는 곳과 방식)으로 살아가는 것이 실질적인 풍요이고 번영

○ 사실에 대한 묘사가 중요함

- 묘사: 실제 생활의 사실적인 묘사 및 생활조건의 묘사, 이 묘사를 바탕으로 어느 시대에 어느 영토에서 새로운 지평을 위한 행동을 하고 있는가를 규정
- 묘사란 자기 모습을 외부로부터 객관적으로 보는 것. 다른 사람들과 함께 자신의 위치와 방향을 정하는 것. 공유된 묘사
- 생산의 방식도 있지만 스스로 상호의존 관계가 늘어나는 방식
- 자기 묘사의 실행=거주 가능성의 유지. 이렇게 만드는 정치 상황을 만드는 것.
- 기존 대학이 인간 중심적 방식이었다면 이제는 인간이 땅에(지구)에 거주한다는 방식으로부터 이야기되어야 함

○ 녹색 계급은 누구인가?

- 기존의 위계에 저항
- 디벨롭이 아니라 인벨롭(감싸기)
- 전통 계급과의 분류를 통해서 재배치하고 우군과 적군의 지도를 제작함

→ 질문: 누가 녹색 계급이고 누가 녹색 계급이 아닌가?

(그렇다면 우리의 질문: '문화예술에 관련된 사람들은 뭘 해야 하나?')

○ 녹색 계급의 생성

- 녹색 계급을 읽으면 아바타가 계속 생각남
- 무엇이 이익인가에 대해서 포괄적으로 사유하고 재규정할 필요가 있음: 디자인과 기술은 기능성과 편리성을 위해 발전, 그러나 이것이 우리를 이롭게 하는 것인지에 대해 생각할 필요가 있음
- 생태의 생성은 비문명으로 돌아가자는 주장이 아니라 주변부와 가장자리를 살리는 방식, 생산이나 기술의 발전 문제는 중요하지 않음

○ 생태와 정치와의 연관성

- 생태와 정치(또는 계급) 논의에 대한 의문

첫째, 생태를 정치와 계급으로 해결하려는 방식에 대한 의문, 정치란 통치자나 정치가가 통제를 통해 국가가 원하는 목표를 성취시키는 일, 근대화 과정에서 서식지에서 살아갔던 것들이 대부분 사라지고 인간의 영역으로 확장됨, 이것을 계급과 정치로 다시 회복하자는 주장에 의문이 들

둘째, 상호의존한다는 말에 대한 의문, 상호 공존이 안되는 상황도 있음. 그래서 서로 의존적이지만 서로 깨질 수도 있는 관계이기 때문에 상호작용의 과정에서 자연스럽게 생성이 일어날 수 있음

셋째, 자연은 인간들의 소유자라고 표현함, 그런데 녹색 계급화와 같은 인간의 어떤 정치화하는 과정들이 다양한 것들을 유지하고 존중하면서 각자의 영역을 인정하고 어울려 살 수 있게 할 것인가에 대한 의문들이 들었음

- 기존의 정치 개념과는 달리 여기에서의 정치란 세계를 변화시키는 세상에 변화를 추구하는 활동들, 푸코에 따르면 정치 권력은 사람들이 따르고 인정하는 것으로부터 생성되는 것, 이러한 입장에서 생태를 위해 정치 활동을 하려면 생태적으로 나아가고자 하는 변화에 전위에 서서 이끌어가는 누군가가 필요함, 그들이 바로 녹색 계급

- 꼭 '생태정치'이어야 하는가? 녹색 계급처럼 누군가가 의지가 있어 이끌 수 있지만, 다른 한편으로는 자연스럽게 모여 드는 것일 수 있음. 삶 속에서 무언가를 하고 있는데, 하나의 목표를 가지고 가는 정치가 개입하는 방식은 받아들이기 어렵기도 하고, 사람이 개입한다는 측면에서도 의구심이 들

->인디언의 사례, 부족장이 마을의 사안을 마음대로 결정하면 밤 사이 부족원들은 다른 곳으로 떠나버림. 부족장의 권력이 가능하려면 부족원들이 인정과 따름이 필요함

->리투르의 생태 정치는 일방향 정치가 아니라 단순한 방향을 모든 방향으로 분산시키는 방법을 통해 거대한 그룹 (녹색 계급)으로 찾고자 함

○ 세상을 변화시키는 행위, 구들장 논 만들기

- 우리나라는 현재 생태 문제의 심각성을 공유하고 있지 않음, '과연 전주 한옥마을에 논을 만드는 것이 과연 예술일까?'라는 질문에 이산 작가님이 예술가가 선언하면 예술이지 않을까라고 대답함, 적어도 한옥마을에서 논을 봤을 때 그리고 논에서 밖을 바라봤을 때 생기는 시각의 변화가 낯선 질문을 던질 수 있겠다고 생각됨

- 리투르에게 인간은 세상을 구성하는 행위자이며 세계는 공동 구성됨, 그렇다면 농사를 짓는 행위, 벼가 싹을 틔워내는 행위 자체도 세계를 만들어내는 요소라서 작품이 될 수 있겠다는 생각이 들

- 생태주의적 태도와 가치와 문화로 나아가는데 녹색 계급이 필요하다는 리투르의 입장, 우리가 풍요라고 생각하는 것은 진짜 풍요가 아님, 우리 시대의 녹색 계급의 출현은 근대화를 이뤘던 부르주아의 길을 반면교사 삼아야 함

->한옥마을의 논은 낯설지만 새로운 방식의 태도, 새로운 시선, 새로운 삶의 문화를 만드는 것, 우리도 변화될 수 있고 보는 사람도 의문을 던지면서 변화될 수 있음, 이렇게 그냥 설치물 하나 만드는 것이 아니라 구들장 논을 가꾸는 삶으로 변화되는 것

- 우리의 실험은 구들장 논과 비슷한 예술작품 :아그네스 데니즈의 40년 전 작품. <밀밭/대면>, 뉴욕 한복판의 8000 평방미터에서 밀 450킬로를 수확해서 빈곤한 사람들에게 나눠 줌, 재개발되기 전 잠깐이었지만 빈곤 문제, 도시화 문제 등에 의문을 던진 작품

- 이 책은 생태의 정치학에 대해서 다루는 책이지만, 우리는 생태정치/녹색계급의 이야기가 아닌 생태적 삶의 태도+가 +문화로 나아가는 길, 생태적 감각과 감수성을 위한 길로 재해석



연구 주제

<논벼쌀> 스터디

[그룹연구 5차 결과보고]

연구 일시: 23.1.19.(목) 21:00~01:00 (총 4시간)

연구 장소: Zoom회의

참석자: 김진아, 이승규, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산

* <논벼쌀> 스터디

- 전체를 7부분으로 나누어 각자 부분 발제

1) 저자 김현인 농부의 논농사 실험과 그 의의

- 논농사의 메탄 발생에 대한 대안을 마련하기 위해 논을 갈지 않고 벼를 심음(탄소중립을 위한 시도), 그러나 대중화되기 위해서는 수확량을 확보하는 문제가 관건, 지속적으로 실험 중

2) 스터디 내용

○ 15000년 전 충북 청원 소로리 벼씨, 쌀의 역사와 민족정기: “사람의 정(精)과 기(氣)는 모두 쌀에서 나와 그 글자에 쌀미(米) 자가 들어가 있음”, p.8

- 논에 모를 심으며 1593년 계사년 6월 김시민의 진주성을 생각함, 삼장사(최경회, 김천일, 황진)의 나라

- “정기의 자양을 쌓아 우주의 시공을 좇는 이목이 열리고”, “홍익인간+재세이화+영장의 도덕을 스스로 짊어짐”, p.29(미풍양속의 규범)

- 홍익인간 재세이화 영장의 도덕: 쌀을 통해 우주의 시공을 좇는 이목이 열리고 홍익인간(사람됨)의 감성과 이지로서 자아를 넓혀가며 재세이화(미물조차 형제로서 마주하여) 영장의 도덕을 스스로 짊어짐, 미풍양속(인간을 기리고 산천을 사랑하는 규범), 희생과 헌신의 정의(情誼, 친해진 정)로써 도덕과 권위를 부단히 갱신함

- “88(八十八=米)의 손을 내아 일미칠근(一米七斤)의 땀을 맺으며 우주의 정기를 새기는 염념상속(念念相續) 면려의 맹세”, p.35-36, “신의 세계를 찾던 이들이 정신의 동자를 밝혔던 곳”, p.36, “민심이 천심인 아침의 나라, 군자의 나라”, p.36 => 홍익인간+재세이화+장부의 포부, 쌀은 “겨레의 혼”, p.41

- 물의 수평과 수직의 벼: “물의 평화, 수평”, p.61, 벼는 “하늘을 향한 수직의 생명”, “논의 수반을 지키던 것”, p.63(-> “사람이 영장의 세계로 들어서는 직립”, p.64)

○ 벼

- 아침에 보는 벼들은 이슬을 머금고 있음: 아침마다 물을 짓는 벼 이사

- 벼짚: 벼가 베는 시기는 단풍 드는 시기, 벼 베는 데 나는 젖 냄새, 금줄과 제웅을 만드는 벼짚, 지붕 거리와 짚신을 만드는 벼짚

- 입춘의 너테 소리: 겨우내 지친 추곡수매가 투쟁, 그리고 늘 다시 피어나는 봄

- 쌀: 우리가 먹는 단립종(남방의 장립종), 신주 간의 쌀 단지, 쌀의 풍부한 영양소(글루텐 프리의 탄수화물, 각종 비타민, 기억과 학습에 중요한 가바, 해독의 피티산, 면역의 아라비노자일란, 항산화제 ‘감마오리자놀’과 ‘토코트리’, 세포 자기 소멸 물질인 ‘세라마이드’, 은근과 끈기의 ‘옥타코사놀’, 최악의 다이옥신에 대한 대응력 지구력 등)

○ 홍익인간, 재세이화

- 신시로부터의 홍익인간+재세이화, 그리고 소리: 아침의 나라, 푸른 물이 태양에 반짝이고 내 몸을 두드림: 민중들은 일월

성인의 정신, 대동두레의 온기와 눈물을 간직함

“사람이 서로를 돌아 그 몸과 마음을 다하는 날(홍익인간:弘益人間), 천지 일체가 전진하는 우주의 본연이 되네(재세이화:在世理化)”p.194

- 조의선인의 출생과 대장부로의 성장: 아이를 맞이할 준비+아이의 태어남+6-7살 오장 육부가 자리 잡음+장부의 혼+대장부로 등장

○ 중국의 세계와 우리의 세계관 비교(p.207 이하)

중국	우리 세계
오행의 물리 화학적 우주 현상->공, 허, 무-우주=오운육기, 금단+연단 등으로 분석	- 철성을 향해 운동하는 다양한 사물 현상들의 공생 ->가시 세계의몸으로 비가시적 철성 세계에 닿기 위한 공동체적 연대가 추구
- 도사 등 신적 유사 존재의 난립 - 각종 계파의 형성	- 나를 변화시켜 이웃을 일으키는(공업중생) 홍익인간의 미풍양속 - 풍류의 사적 영역에도 세상을 향해 헌신하는 정의의 정조, 참회와 각성은 꿈과 의지로 약동하는 정년 어린 도덕적 몰입

○ 쌀과 투쟁

- 밥쌀용 쌀 수입 문제의 핵심은 반만년 민족사의 적자인 농민을 정부가 직접 시장에서 저격 말살하겠다는 위력시위이자 최후통첩, 밥쌀용 쌀 수입 반대는 농민층 결집의 구심점, 거래의 장래를 담보하기 위한 것->거짓과 공갈로 국민 생활의 밑바닥을 터는 자들의 반사회적 반민족적 행각과 싸움

“우금치에서 오월 광주의 피바다에서 나누던 정의의 주먹밥을 상기하며 11월 14일의 수도 서울에 거래의 심장을 다시 세우자” p.235

- 쌀을 없애기 위한 새마을 새마을 운동, 쌀값을 떨어뜨려 농민 말살 대책, 개방의 미명 아래 민족의 쌀을 시장 바닥 잡물로 파문음

=>우천년의 쌀의 피땀을 잊은 세상, 정의와 대동단결의 지표를 잃은 나라, 직업과 지역, 세대와 성별로까지 분열된 사회, 불온한 자들의 영구집권 음모의 완성단계

=>저들의 무기는 위장과 기만, 정치 경제상의 폭압정권 독재권력, 오천년의 백의민족 배달(빨당, 밝은 땅)의 거래 말살, 저들은 민족반역자

- “쌀은 거래의 혼이다” p.243: 1980년 5월 27일 계엄군의 전남 도청 진압으로 사망한 윤상원(“오늘 우리 비록 패하나 내일의 역사는 우리를 승리자로 만들 것이다”), 박용준, 김영철<-전봉준과 김개남이 쓰러지던 1895년<-1593년 계사년 김시민의 진주성

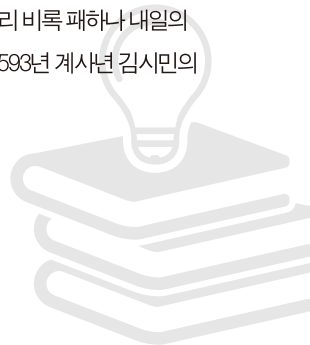
3) 회의

- 구들장 논 만들기 일정(사전 준비 2월 3일, 2월 6일-7일, 마무리 13일)

- 구들장 논 만들기 오프닝 파티는 2월 6일, 전시회 시작과 함께 호박죽 나누기 등 행사

- 도록: 사진뿐만 아니라 인터뷰와 기록(자신의 생각을 글로 작성)

- 우리 램 실험의 제목: “<쌀-밥 짓기>, 1단계 논 만들기”



연구 주제

카셀 도큐멘타

[그룹연구 6차 결과보고]

연구 일시: 23.1.28.(목) 21:00~24:00 (총 3시간)

연구 장소: Zoom회의

참석자: 김진아, 이승규, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산

1) 2022년 제15회 카셀 도큐멘타

- 15회 카셀 도큐멘타의 파격적 행보
 - 예술계의 올림픽, 베니스비엔날레와 함께 가장 큰 미술계 행사
 - 큐레이터로 루앙루파(비영리 예술 단체), 주제를 정하지 않고 참여 작가를 정하지 않음, 3W 없는(비백인, 비서양, 유명한 기성 예술가 없는) 도큐멘타
 - 규모가 큰 행사, 카셀 도시 전체(시청, 폐공장, 미술관, 학교, 빈 공터들)를 활용해서 전시가 진행됨, 67개 팀의 활동과 전시
 - "룸붕": 남은 농작물을 모아두는 공동의 헛간, 농작물을 나누고 어떻게 우리가 함께 할 수 있을까를 논의하는 쌀 창고, 이 룸붕 정신을 구현하는 것이 15회 카셀 도큐멘타의 정신
 - 5년 전 도큐멘타(14회) 갔을 때는 유명한 작가 작품으로 꽉꽉 채워져 있었는데, 올해는 학교 학생들이 워크숍하고, 스케이트 타고, 장터 여는 모습
 - 사람들이 광장처럼 메인 전시실을 활용함
 - 과정 자체, 즉 집단창작과 협업의 과정을 그대로 보여줌
 - 권위가 하나도 없는 파격적인 전시
- 15회 카셀 도큐멘타의 대표적 작업들 소개
 - 프리토 아츠 트러스트(방글라데시 작가 그룹)의 정원: 정원을 만드는 것이 작품, 모인 사람들과 음식을 나누어 먹고, 전시장 내부에는 음식물을 본뜬 도자기를 채워 놓고, 상품화된 식문화를 비판함, '먹기'가 무엇인지 고민하는 작업을 전시
 - 나산 콜렉티브 <베트남 정원>: 5년 동안 정원을 준비해서 농사를 지었던 것이 작업. 베트남 이주민들이 독일에 들고 왔던 씨앗을 함께 키움, 새로운 나라에 뿌리내리는 사람들을 상징적으로 보여줌, 이주민들의 커뮤니티를 이뤄 외로움을 달래는 모습을 보여줌
- 15회 카셀 도큐멘타의 특징
 - 예술은 소유가 아니라 사회의 일부이다!: Trans-Local Drawing(내가 하는 공부를 전시하기도 하고, 카셀 시민이건 관광객 이건 관광하는 사람이건 내가 사는 곳에 대해 공부를 해보는 과정 자체가 작품으로 제시가 되어 있었음)
 - 협업 과정이 곧 예술: 룸붕정신에 의해 친구로부터 배우는 협력과 협업 중시. 예술가들 간의 협업을 뛰어넘어 사람들과의 협업 과정과 협업의 태도가 예술로 전시되어 있었음
 - 예) 카셀의 그림형제 박물관의 전시: 카셀 아이들과 예술가들이 카셀에서 해결하고 싶은 문제를 이야기하고, 카셀의 강 오염이 문제임을 도출하고 그것을 해결해나가는 것이 작품으로 만들어짐
- 환경을 생각하는 시도들과 모두를 위한 전시
 - 환경을 생각하는 시도들: 티켓에 환경세 포함, 전시를 준비할 때 배출된 탄소를 계산해서 그만큼의 나무를 심음. 세계 제1의

전시임에도 안내 데스크는 재활용한 벽돌로 쌓은 것이 전부

- 모두를 위한 전시: 배리어 프리(전시 안내를 수어로 함께 제공한다거나 전시실마다 배리어 프리를 마련해놓은 것이 인상 깊었음), 어린이, 노약자, 장애인들을 세심하게 배려하는 시도들, 리플릿은 두 종류(큰 글자 리플릿과 일반 리플릿)

2) 2월 6일 강연자 변현단 선생님께 강의 요청 내용 논의

- 토종 씨앗은 뭔가요?
- 토종 씨앗은 왜 사라졌고, 씨앗의 다양성은 왜 줄어들었나요?
- 토종 씨앗을 어떻게 수집하게 되셨나요?
- 토종 씨앗과 식량 주권은 어떻게 연결되나요?
- 토종 씨앗을 지키는 사람들(주로 할머니)의 생태적 감각은 어떤 방식으로 발현되나요?
- 토종 씨앗의 다양성과 아름다움을 잃는다는 것은 음식의 다양성과 아름다움을 잃는 것과 마찬가지라고 생각합니다. 건강한 밥상과 건강한 사회에 대한 선생님의 이야기가 궁금합니다.

3) 구들장 논 만드는 일정 확정

- 1차: 2월 3일, 구들장 논 기초 공사
- 2차: 2월 6일-7일, 1박 2일, 구들장 논 만들기+변현단(토종씨드림) 대표 강연
- 3차: 2월 13일, <쌀-밥 짓기> 전시(토종 씨와 씨앗 관련 작품)와 오픈 파티



연구 주제

예술체험 진행방

[그룹연구 7차 결과보고]

연구 일시: 23.2.3.(금) 10:00~17:00 (총 7시간)

연구 장소: 사용자공유공간 planC

참석자: 김진아, 유태선, 이승규, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산

1) 구들장 논 기초작업 하루 일정

○ 오전

- 구들장 논 터(앞 터)의 낙엽과 쓰레기, 돌 치우기
- 뒷마당의 구들장 떼어내서 구들장 재활용하기, 뒷마당 정리
- 주문한 구들장 벽돌을 논 터로 옮기기

○ 오후

- 구들장 논 기초공사(큰 벽돌로 테두리 세우고 바닥 채우기)
- 물통 설치
- 생태예술운동 선언문 쓰기

2) 생태예술운동 선언문 판자에 쓰기

- 선언문의 축약본 만들기
- 설치 전시물 만들기->구들장 논 완성 후 밖에 구들장 논 옆벽에 붙이기

3) 전시회 준비물

○ 전시 준비

- 사진작가의 멧돼지 논 사진
- 진아 선생님이 포스터 2장 제작, 하영쌤이 전체 포스터 제작
- 영상과 음악: 유태선 선생님의 작곡한 곡에 영상팀이 영상을 붙여 마무리

○ 전시회 파티 준비

- 호박죽, 가마솥, 장작, 술걸이, 그릇이나 컵
- 토종쌀 테이스팅, 밥솥들, 그릇들, 접시, 젓가락
- 담근 술, 술잔

3) 구들장 논 만드는 다음 일정 확인

- 2차: 2월 6일-7일, 1박 2일 | 구들장 논 작업+ 6일 19시 변현단(토종씨드림 대표) 강연+토종씨와 씨앗 관련 작품 전시

연구 주제

예술심화 진행형

[그룹연구 8차 결과보고]

연구 일시: 23.2.6.(월) 09:00~19:00 (총 10시간)

연구 장소: 사용자공유공간 planC

참석자: 김진아, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산

1) “<쌀·밥 짓기>, 1단계 구들장 논 만들기”하루 일정

○ 오전

- 구들장 논의 흙: 흙 퍼 오가->흙 나르가->흙 채우가->흙 다지가->논두렁 만들기
- 구들장 만들기: 돌 나르가->구들장 만들기
- ‘생태예술운동 선언문’ 밖에 걸기

○ 오후

- 구들장 논의 흙 보충: 흙 퍼 오가->흙 나르가->흙 채우가->흙 다지가->논두렁 만들기
- 구들장 논 완성하고 강연 준비, 전시와 오프닝 파티 준비

2) “<쌀·밥 짓기>, 1단계 구들장 논 만들기” 전시 준비 및 저녁 강연 준비

- 사진작가의 멧돼지 논 사진들 설치
- 호박죽 끓일 재료 확인, 장작 준비, 지게도 있음
- 변현단 (토종씨드림) 대표님의 강연 준비(19시 시작)



연구 주제

전문가 초청 강의
(토종씨앗 인문적 가치)

[그룹연구 9차 결과보고]

연구 일시: 23.2.6.(월) 19:00~21:00 (총 2시간)

연구 장소: 사용자공유공간 planC

참석자: 김진아, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산

<토종 씨앗의 인문사회적 가치>, 강연자: 변현단(토종씨드림) 대표

1) 쌀-밥 이야기

- 지금은 토종 쌀을 밥으로 먹지는 움직임, 그러나 화전민이 쌀농사를 지었던 이유는 먹기 위해서가 아니라 쌀이 환금성이 좋은 작물이기 때문
- 예전에는 하나였던 것이 예술의 음악, 그림, 사진 등으로 분화됨, 지금은 밥만으로 살 수 없는 것은 분명함, 하나에서 분화된 예술, 그 안에 삶과 관습이 녹아 있음

2) 토종 씨앗과 음식문화

○ 토종 씨앗

- 토종 씨앗은 어디에 있을까? 대부분 할머니들, 원래 여성의 일만은 아니었음, 본래 여자들은 원에 씨앗, 남자들은 곡물 씨앗들을 물려받음, 토종 씨앗을 지닐 가능성이 없는 장소와 곳을 배제하고 마을회관 방문하는 등 발품 팔아 찾아다님
- 토종 씨앗을 물려주는 일은 지배층보다는 피지배층, 사회 계급적 구조로 보면 노예, 남녀 간의 관계로 보면 여성들의 일
- 토종씨와 외래종의 구별: 대부분 일제시대의 씨앗들, 강남콩도 외래종, 대부분 재래종은 아님->토종 씨앗(우리 땅에서 자란 종자, 50년 정도 자란 씨앗, 우리의 문화에서 함께하는 것, 조선시대 것은 아님), 토종 씨앗은 절대가 아님
- 토종 씨앗이 없어지기 시작: 화순(태양광과 풍력 발전으로 마을이 말살됨), 순창(빨치산 등 한이 많은 곳에는 씨앗이 없음, 한은 화를 만들고 병으로 나타나고), 사회시스템과 정신문화가 변하면서 토종 씨앗이 없어짐, 잃어버렸던 것을 찾아가는 시기가 됨
- 토종 씨앗은 모든 것을 포괄함
- 토종 씨앗에 관심을 갖게 된 이유는 옥수수 씨를 심다가 고생하면서 토종씨를 찾기 시작

○ 서민들의 밥상

- 음식문화의 변화가 크게 바뀐 것이 1980년도, 88년도에 전면적인 변화, 외식산업의 시작, 프랜차이즈 시작
- 음식의 미각: 쌀맛, 밥맛, 토종쌀은 옛날 밥맛, 요리를 궁중 요리에서 찾지 말고 서민들의 밥상에서 찾아야 함, 키 큰 밀과 작은 밀을 함께 심음(내다 팔기 위해 키 큰 밀+작은 밀은 먹을 것으로), 그래서 서민들의 밥상은 잡곡 밥상, 양반의 밥상이 쌀밥상, 구형작물이 실제 사람들의 밥상
- 서민들의 밥상을 되살리는 것이 중요함, 텃밭, 반찬 3개 이상을 넘여가지 않음, 식재맛, 날시금치 맛을 복원하는 것이 건강 밥상(돈이 안 들어야 생채 밥상), 생태적인 밥상=단순 식재+단순 요리+단순 답상, 밥을 먹어서 화를 내면 그 밥은 잘못된 것

○ 기후 위기가 아니라 기후변화

- 두려움과 공포의 조장은 일시적, 문제는 기후의 급격한 변화

- 만 3천년 전의 판의 변화, 지구의 생로병사, 문명의 전환
- 이데올로기는 배타적, 적을 만들
- 공감을 기반으로 함: 내 자신이 주체

3) 토종 씨앗의 인문사회학적 가치

- 삶과 우주는 모두 씨앗
 - “삶과 우주는 온통 씨앗으로 이루어졌다.” 변현단
 - “씨앗이 살아왔다”: 세상은 온통 씨앗, 모든 것은 생명, 그 근원들이 가공되어 여기까지 옴, 이 자체도 느껴짐, 전기에너지가 좌우함, 전기가 통함
 - “우리는 씨앗과 함께 살아가겠다”: 아직 늦지 않았다. 인지하는 순간 그 순간이 시작임
 - “씨앗, 너는 나다”: 서리태에서 나온 다양한 콩(순천파랑콩+양평콩+선비밤콩), 어느 놈이 나의 조상인지 모름, 씨앗 하나에 다양한 것들이 포함되어 있음, 형형색색, 다양성과 지속성은 함께 감, 색의 스펙트럼, 사실은 다양성
 - 변이 또는 돌연변이: 토종콩 일반과 부채콩, 손에 의해서만 움직임, 새들에 의해, 사람에게 달라붙고, 고추와 배추, 끼리끼리, 유유상종, 교접됨->. 돌연변이(평균 정도를 [정상적] 질서라고 말하지만), 씨앗은 본디 물과 바람과 흙과 함께 만들어서 돌연변이라고 말하지 않음
 - 협력과 공생은 인류 생명에 도움이 됨, 다양성은 차별하지 않음, 생명은 낮고 높음을 평가하지 않음
 - 생태는 자연(스스로 그러함, 스스로 존재함)+순환적 개념, 예술은 가장 낮은 데서 가장 함께 공감할 수 있는 방식
 - 언어 변화, 기존 언어의 역사를 상실함, 그런데 이 또한 하나의 변화임을 받아들임
- 치유 농업
 - 토종 씨앗과 치유(근본적 원인을 제거) 농업의 연계성: 치유는 치료와 다르니까, 돈이 적게 들 때 가장 치유적
 - 풀과의 소통, 풀 매는 자세, 숨 쉬는 법 등을 조연함
 - 발에 가면 평화와 평온이 있음, 마음이 평온하면 지치지 않음, 순간에 집중하게 됨, 농사란 명상임, 이 명상이 치유
 - 잡초란 없음, 뽑힐 잡초란 없음, 지켜보고 파악하고 살살살 안내하는 것, 안내자로서의 역할
- 구들장 논을 만든 생태예술가들에게 응원의 메시지
 - 무한한 응원을 보내고 감동 자체, 씨앗을 통해 할 수 있는 것은 무엇이든 돕겠음



[그룹연구 10차 결과보고]

연구 일시: 23.2.7.(화) 11:00~17:00 (총 6시간)

연구 장소: 사용자공유공간 planC

참석자: 김진아, 사군, 이하영, 김영대, 이선, 이산

1) 2월 7일 “<쌀-밥 짓기> 1단계 구들장 논 만들기” 하루 일정

○ 오전

- 구들장 논 거울 달기, 생태예술운동 선언문 구들장 논에 전시

○ 오후

- 물통에 페인트칠, 거울 달기

- 13일 전시회 관련 공간 기획

2) 전시회 준비사항 점검

○ 전시회 일정 확정

- 2월 12일 일요일 하영 선생님 설치

- 2월 13일 일정: 9시에 만나 전시 준비

○ 전시 준비 점검

- 사진들: 사진작가의 멧돼지 논 사진들 전시

- 영상 작업: 유태선 선생님의 작곡한 곡에 영상팀이 영상 마무리

- 토종쌀 테이스팅, 토종쌀 전시, 지게와 벼단 전시, 토종씨 관련 전시

- 하영 선생님의 설치작업 마무리

○ 오프닝 파티(13시)

- 소개 진행: 진아 선생님

- 호박죽 만들기: 맑똥

- 퍼포먼스: 승규 선생님

연구 주제

예술심화 진행



예술실험

*예술실험'은 랩별 연구한 내용을 토대로 다양한 형태로 구현해 보는 일종의 모의실험입니다.

- 실험명 | <쌀밥 짓기, 1단계 논 만들기>, 식생활 시작점 '논 만들기' 온-오프라인 전시
- 기간 | - 오프라인: 23.2.3.(금)~23.2.13.(월)
- 온라인: 23.2.16.(목)~23.3.16.(목)
- 장소 | - 오프라인: 사용자공유공간 PLAN C(전주시 완산구 은행로30) ※ 한옥마을 내
- 온라인: 온라인 플랫폼 '걸어본' 별도 오픈
- 주요내용 |
 - 도심에 우리 삶에 가장 친숙한 생태적 공간인 논을 복원하여 도시민들의 생태적 감각을 깨우는 것을 목적으로 하는 예술 실험, <쌀밥 짓기>에서 1단계인 논 만들기 예술 실험을 진행함.
 - 도시의 생태적 감각을 복원시키기 위해 인간의 식생활 시작점 '논 만들기(구들장)' 일련의 과정을 사진으로 기록해 온-오프라인 전시
- 향후 개발가능 문화예술교육프로그램 |
 - <도심 속, 짓고-기르고-먹고>
 - 도심 속에서 논을 직접 짓고, 작물을 심고, 기르고, 먹는 일련의 과정을 진행
 - '구들장 논'에 대해 공부하고, 자신이 먹는 음식을 직접 재배하며, '음식'에 대한 소중함에 대해 인식하기 등





에필로그

우리의 실험 <쌀-밥 짓기>의 '1단계 구들장 논 만들기'는 이렇게 완료되었습니다. 우리 랩 연구원들 모두 너무 수고하셨습니다. 하영 선생님 말처럼 우리는 기꺼이 이 수고로움을 즐겼습니다. 드러머는 삽질하다 손목을 다쳤고, 피아니스트는 구들장 논을 바라보며 연주를 했으며, 도시농부는 장작으로 호박죽을 끓였고, 큐레이터는 맛난 실험 사례들을 여기저기서 모아왔으며, 대금연주자는 운치 있는 영상 음악을 똑딱 만들었고, 랩장님은 겁나 맛난 술을 우리에게 다 풀어버렸고, 미학자는 그 술을 훌쩍 훌쩍 마셨습니다. 그 외에도 너무나 많은 일과 공부를 진짜 신명 나게 했습니다.

이것은 <쌀-밥 짓기>의 1단계인 구들장 논 만들기를 위한 4개월이었을 뿐, 우리는 이제 '쌀 짓기'를 시작합니다. 오는 6월에는 밀 수확과 보리벼와 멧돼지찰 모내기를 시작으로 쌀 짓기에 들어갑니다. 10월에는 수확량이 아주 적겠지만 그 쌀을 추해서 탈곡할 것입니다. 꽃디발 같은 벼짚단을 만들자는 의견도 있고, 소여물 비슷하겠지만 보이차 맛이 난다는 벼짚차를 만들자는 의견도 있고, 아니 술부터 빚어마시자는 의견도 있습니다. 우리의 쌀 짓기가 어떻게 진행될 것인지, 그 이후에 어떤 밥 짓기가 될 것인지는 아직 모르겠습니다. 그러나 다만 한 가지 확실한 것은 도심 한복판에 논을 만드는 것 이상의 아주 신나고 미친 짓이 될 것입니다.



성과공유회 현장 일지

※ 23년 2월 16일, 빚고을아트스페이스 5층 대강당에서 진행된
‘2022성과공유회(6개랩 44명 연구결과 발표)’ 현장에서 나눈 이야기를 담았다.

2022년 창의예술교육 랩 지원사업 성과공유회 전문가 피드백

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



지금부터는 전문가 선생님들 두 분을 모셔서 우리가 했던 작업에 대한 피드백을 한번 들어 보고 싶습니다. 시나리오에는 없지만 전문가분들 외에 몇 분의 의견을 더 듣고 싶습니다. 왜냐하면 우리가 했던 작업들이 어떤 의미로 어떻게 해석될 수 있는지 여러분의 의견을 통해 공유해 보고 싶기 때문입니다. 전문가 두 분을 소개하겠습니다.

2019년부터 한국문화예술교육진흥원에서 진행하고 있는 '창의예술교육랩 지원사업' 자문위원을 맡아서 전국적으로 모든 창의랩 상황들을 잘 알고 계신 두 분입니다. 메타기획컨설팅의 최고인 본부장님 그리고 한국예술 종합학교에 융합 예술센터 손경환 팀장님 이렇게 두 분을 모셨습니다.

6개 랩의 발표에서 많이 나왔던 단어가 시선, 시선에 대한 단어 탐구, 그리고 발견이었으며 질문이 굉장히 많았습니다. 6개 랩 주제별 연구하는 과정과 발표를 보셨는데 두 분의 의견이 궁금합니다.

■ 최도인 (메타기획 컨설팅 본부장)



너무 재미있게 봤습니다. 이민철 위원장께서 피드백을 말씀하셨는데, 피드백이라기보다는 관찰자의 시선으로 봤고요.... 저는 2019년 정부에서 창의예술교육 랩 프로젝트 사업을 처음 만들 때부터 TF에 참여했던 사람인 관계로 애정과 책임감 등 다양한 감정이 교차합니다.

말 그대로 창의적으로 뭔가 한다고 하는 거는 뭔가 정답이 없는 일입니다.

그런데 정답이 없는 일을 뭔가 계획된 기간에 주어진 어떤 방식으로 한다고 하는 것 자체가 굉장히 어려운 숙제를 스스로 내고 풀어야 하는 것들이어서, 아마 더 훨씬 더 이 프로젝트를 기획하고 운영하는 광주문화재단분들한테는 어려운 숙제였을 거라고 생각합니다.

다른 지역은 창의랩 사업을 추진한지 2~3년 차가 되어갑니다.

제주의 경우, 미래 문화 예술 교육자들이 함께할 수 있는 장을 만들어보고자 청년 연구원 같은 제도를 결합하여, 2~3년 정도 발전시켰던 적이 있었는데요

이에 비해 광주는 늦깎이로 시작했지만 오히려 목표가 분명해서 되게 좋았던 것 같아요.

이번에 광주가 진행한 창의랩은

새로운 세대, 새로운 방식의 문화 예술 교육의 장들, 또 미래의 모습들을 만들어 보자는 문제의식 그 자체가 저는 굉장히 좋았습니다.

초기의 사업 계획만 해도, 정부에서 주어진 정책의 방향들을 너무 많이 고려해 사실 그 취지 자체가 무색해지고, 또 과거의 방식으로 돌아가려고 하는 관성도 되게 커졌다고 생각합니다. 근데 광주는 그 관성을 깨려고 하는 것 자체를 너무 응원하고 싶습니다.

제가 2022년 12월, 함께 계신 손위원님과 서울에서, 5개 지역에 대한 성과 공유회도 했었는데요, 광주의 가장 인상적인

건은, 6개의 주제들인 것 같아요.

기존에 생각했던 광주의 이미지라는 게 어찌 보면 상당 부분 정책화되어 있습니다. 실제 우리 시민의 시선이나 광주 밖에서 광주를 바라보는 시선도 (어찌 보면) 너무나 강한 정체성을 갖고 있는데요, 그 정체성이라고 하는 걸 어떻게 스스로 깰 것인가가 저는 되게 큰 숙제라고 생각을 했거든요. 이런 점에서 오늘 이 창의예술교육 랩의 여섯 가지 주제가 너무 좋았습니다.

다른 생명체의 시선으로 우리 도시를 바라보는 주제도 너무 좋았고, 2층의 시민 걸음 탐구 생활은, 전시 자체로 훌륭 했습니다. 인간 삶에 굉장히 중요한 시간을 차지하는 걸음을 통해 예술적으로 해석하고, 리서치하고, 표현하고... 이런 과정들 자체도 너무 좋았습니다.

하나하나 좀 열거하자면 굉장히 많지만 이 정도로 소감을 밝히겠습니다.

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



감사합니다. 초기부터 같이 저희가 소통하면서 했기 때문에 더 애정 있게 봐주신 것 같습니다. 송경환 선생님은 어떻게 보셨는지 궁금합니다.

■ 손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 팀장)



일단 저는 학교에서 일을 하고 있다 보니, 학생들의 작품에 대해 “이러면 안 돼”라는 얘기 들을 되게 많이 하게 됐는데, 오늘 여기 와서 너무 즐거웠어요. 작가님들께서 너무 재밌게 작업해 주시고, 모두 즐겁게 하고 계신 것 같아서요. 제가 이런 말을 할 줄은 몰랐는데, 기(氣)를 받고 갑니다.

일단, 이 도시나 더 나은 지역사회를 위한 경계 없는 연구와 탐구들이 되게 좋은 키워드 였다고 생각을 하고, ‘게도 시선’이라는 키워드가 되게 많이 보였었어요.

우리가 예술을 어떻게 배웠을까?

또 그게 어떻게 지역사회나 문제 해결하고, 어떻게 연결이 될 수 있을까 그런 것들이 되게 궁금하게 만든 시간이었습니다.

어떻게 연결이 될 수 있을까 그런 것들이 되게 궁금하게 만든 시간이었습니다.

“예술이 도시를 바꿀 수 있을까?” 질문에서 시작해 그 진행과정에서 진짜 예술의 사회적 역할은 어떤 것일지 고민을 하게 됐고, 44명 참여연구진이 예술가가 아니고 일종의 활동가랄까요? 그렇게 보이기도 했습니다.

‘이분들이 정말 예술가가 맞는 걸까?’ ‘저 사람들 뭐 하는 사람들이지?’ (웃음)라는 궁금증도 하게 만들었고요.

이제 활동가라고 해도 뭔가 주장하고 그러는 것보다, 예술가니까 어떻게 또 예술가의 시선으로서 얘기를 할 수 있는 것들이 있는 것 같아요.

여러분들을 보면서 느낀 게, 정말로 우리가 모르는 곳의 어떤 이야기를 끌어내 주신 것 같더라고요. 마치 원래 예술가들이 원래 하는 활동들이 그런 거라고 생각도 하는데, 그런 것들이 정말 어떤 광주라는 도시를 더 잘 알게 만들어 주고 그다음에 광주의 문제를 발굴한다기보다 '일단 광주를 알아보자! 우리가 광주를 어떻게 생각하고 있는가!' 그런 것들에 대해 전반적으로 이야기를 잘해 주신 게 아닐까라고 생각을 합니다.

발표를 듣는 중에, "기록이 되게 힘들었다"라는 이야기를 많이 들었는데, 사실, 노선을 추천한 사람이 접니다. 죄송합니다.(웃음)
하지만 저는 아카이브가 되게 중요하다고 생각해요. "이걸 왜 해야 하지?"라고 얘기를 했을 때 기록을 해놓고 그다음에 누군가한테 전달이 되어야 이게 가치가 있고, 우리가 무엇을 했는지 그리고 앞으로 무엇을 바꿔가야 되는지를 알 수 있는 어떤 지표가 된다고 생각을 하거든요. 힘들었지만 "기록은 배신하지 않는다"라고 말씀드리고 싶습니다.

한 가지 더 말씀드리자면, 사실 저는 진짜 놀랐습니다. 여러분들이 4개월이라는 기간 안에 이런 걸 하셨다는 게 좀 놀라웠고, 그다음에 정말 힘들었던. 좀 더 빨리 시작했으면 어땠을까 하는 생각을 했어요. 그런데, 담당 선생님과 이야기를 하다 보니, 행정적인 문제 등 여러 가지 이유가 있더라고요. 시에서 잘 지원을 해 주셨으면 좋겠습니다.

그래서 아까 사계절 만나고 싶다고 하셨던 것처럼 이사업이 좀 일찍 시작해서 오래 리서치를 하고 정말로 심도 있게 진행할 수 있고 좀 덜 힘들고 그렇게 할 수 있었으면 좋겠습니다.

앞서 사회자님께서 교육에 대해서 얘기를 하시면서, 교육을 지워버리자고 하셨는데요, 저도 오늘 함께 하면서 '언러닝'에 대한 생각을 하긴 했습니다.

앞으로 광주의 창의 랩이 앞으로 나아가는 길에 있어서, 우리가 이제까지 배웠던 것, 알고 있는 지식 등을 버리고, 새롭게 정의하면서 남들과 나눌 수 있는 방법들을 고민해야 되지 않을까, 그렇게 해서 새로운 형태의 (제가 맨날 얘기하는) 예술의 사회적 역할 등에 대해 좀 더 고민해 볼 수 있는 시간이 될 수 있었으면 좋겠습니다.

마지막으로 되게 웃긴 얘기인데 아까 우리 담당 선생님께서 껌 종이 얘기하셨잖아요. 저도 뽑았는데 '시작했다고 꼭 끝이 있을 필요는 없어요'라는 걸 뽑았어요. 여러분한테 전달드리고 싶은 메시지인 것 같습니다. 이 정도입니다.

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



굉장히 까칠하게 하실 줄 알았는데, "내가 이런 말을 할 줄 몰랐다"라고 하시니까 더 즐거운 시간이었습니다.(웃음) 향후 창의랩 작업들의 방향 등에 대한 이야기도 해 주시면 좋을 것 같아요.

■ 최도인 (메타기획 컨설팅 본부장)



저는 아까 맨 마지막에 구들장 프로젝트를 진행하신 음악선생님께서 “이번 프로젝트에서 음악을 지웠다”라고 말씀하신 게 되게 인상적이었습니다.

제가 다른 자리에서도 한번 얘기한 적이 있는데, 최근은 멀티 페르소나의 시대잖아요? 어떤 사람은 아티스트이면서 리서처가 되기도 하고... 아마 이번 프로젝트에서는 그러셨을 것 같아요. 내가 화가지만 그림을 그리는 게 아니라 다른 작업을 하고 또 다른 캐릭터로 여기에 참여하게 되고, 학교 선생님이지만 아이들을 이렇게 혼내고 가르치고 하는 게 아니라 내가 어떤 놀이 공간을 만들고

구성하고 하는 것들에 기획자가 되기도 하고....그러니까 우리가 44명이 여기 모여 있다고 생각 하고, 이민철 선생님처럼 약간 모더레이터를 해주셨던 선생님들까지 다 포함하면 한 50명 정도 모여 있다고 보거든요. 50~55명 정도 대략 모여 있다고 보는데 우리가 한 명이 두세 개의 캐릭터를 갖고 있다고 생각하면 우리는 한 150명 모여 있는 거거든요. 또 한 명이 다섯 캐릭터를 갖고 있다고 생각하면 우리는 그만큼 더 많아지는 거죠.

그래서 저는 이게 사실 시작이라고 하는 게, 아까 광주를 놀이터로 발표했던 팀이 ‘우리는 또 만날 수 있을까’라고 화면에 띄워 놓으셨는데, 여기에 답은 “만나실 거예요”입니다.

그렇게 생각하는 게 만나실 수밖에 없을 것 같고 이것이 이제 하나하나의 그룹이 이 랩들도 지금 한 대략 보니까 4명에서 8명, 10명 정도가 하나의 팀들이 꾸려졌고 오늘 처음 다 만났다고 하고, 각각 어떤 작업들을 했는지도 잘 모르셨을 것 같기도 해요. 그렇죠? 개별 작업에 집중하기도 하고 전체가 모일 자리도 없었겠죠.

‘커뮤니티 오브 커뮤니티’라는 얘기처럼, 작은 랩 커뮤니티들이 모여서 더 큰 커뮤니티를 만들어내고 그 더 큰 커뮤니티가 만들어내는 임팩트, 다시 말해 광주의 도시, 예술, 교육을 바꿔내는 어떤 임팩트를 만들어내는 과정으로 이렇게 계속 발전해 나갈 것 같다는 기대를 하고 있습니다. 이렇게 자연스럽게 성장해 나갈 것 같은 그런 인상을 받고 있습니다.

■ 손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 팀장)



관계에 대한 얘기가 되게 중요할 것 같아요. 이 랩이라는 게 아니면 오늘 만난 사람들이라는 어떤 이 관계가 지속 가능하게 되는 거는 어떤 걸까 (왜냐하면) 다시 만나기 싫을 수도 있잖아요.

제가 아까 듣다가 좀 웃었는데 다른 생명체의 시선으로 보기 위해서 발표하실 때 “우리 착해진 것 같다”라고 얘기하시더 라고요 저는 좀 더 나아가 “우리가 왜 착하게 될까?”라고 생각해 봤으면 좋겠어요.

예를 들어, 제가 융합예술센터라는 데서 일하면서 학생들을 만날 때, 이런 경우들이 있어요. 저희 예산 슬로건 중에 하나가 “너 같은 놈 융합예술센터에나 가버려”거든요. 무슨 뜻이냐면, 각 학과에서 꼭 튀는 애들이 있고 딱짓하는 애들이 있잖아요.

그런 친구들을 지원하는 거죠. 이 친구들은 학과에서 안 받아들여지는 건 아닌데 일단 비판받는 거예요. 비판받는 이유는 왜냐하면 내가 딱짓을 했기 때문이고 다른 식으로 뭔가를 했기 때문인 거죠. 그런데 그런 것들은 비판의식이 기본이 되거든요. 그런데 그 비판의식이라는 게 기본이 된 사람들이 모여면 서로 착해질 수밖에 없어요.

왜냐하면 서로 까칠한 건 둘째 치고, 여기서는 내가 이런 얘기를 했을 때 “그래 맞아”라고 받아들여질 수 있는 데가 되거든요. 다양한 장르가 모이고, 다양한 배경이 있는 여러분이 만나셨을 텐데, 여기에서 중요한 거는, 서로의 비판 의식을 인정하고 그다음에 서로가 착해질 수 있는 과정이 되면 좋겠다고 생각이 들고, 그게 아마도 이 랩이 운영되는 동력이 아닐까라고 생각을 합니다. 그래서 저희 학교의 사례이긴 하지만 여기에도 적용되지 않을까 싶어서 한번 말씀드려봤습니다.

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



황풍년 대표님께도 한 말씀을 듣고 싶은데요 왜냐하면 보통 재단 대표님들이 인사하고 가시거든요.

언제 가시나 하고 제가 계속 보고 있었는데 끝까지 안 가시더라고요

너무 재밌으셨죠. 제가 황풍년 대표님을 좀 아는데 조금만 재미없어도 가버리시거든요. (웃음) 그래서 어떻게 보셨는지 좀 궁금합니다.

더불어, 저는 여러 가지 상상을 붙여갈 수 있다고 생각하는데요, 저는 이 창의랩 작업을 문화예술 교육으로 연결할 수도 있고 또 문화재단이 고민하고 있는 다양한 작업으로 연결할 수 있는 가능성도 발견할 수 있겠다 싶은데요. 황대표님께서는 어떻게 보셨는지 앞으로 어떻게 지원해 주실지 구체적인 말씀을 해주시면 좋겠습니다.

■ 황풍년(광주문화재단 대표이사)



공연도 아닌데 제가 이렇게 꼼짝도 않고 앉아 있는 게 아마 처음 있는 일인 것 같아요.

저는 굉장히 마음이 몽클해졌습니다. 왜냐하면 제가 광주에서 가장 고민하는 지점이 ‘왜 이 도시의 젊은 사람들은 재미없다고 규정하고 노잼 도시라고 할까?’ 그래서 ‘뭉뚱 도시를 만들기 위해서 잘 먹고 물질을 많이 쓰고 몸을 막 짜릿하게 하는 이런 것들을 갈망하는 도시가 돼 버렸을까?’ 늘 가슴이 아프거든요. 그런 쪽으로 방향을 갖게 되면 우리가 생각하는 지구의 미래는 사실 없는 거잖아요.

오늘 저는 여기 있으면서 너무 가슴이 뻥뻥합니다.

사람이 상상과 창의를 통해서, 물질을 많이 쓰고 육체의 쾌락을 추구하는 게 아니라 정신적인 즐거움과, 나아가 세상에 대해 깊게 알고, 또 타인과 다른 생물에 대한 깊은 애정을 갖게 되면 이 도시 전체가 얼마나 아름답고 따뜻하고... 진짜 재미있는 도시가 될 수 있겠구나, 이런 생각들을 하고, 이런 일들을 만들어낼 수 있는 데라는 생각이 들면서 뭔가 맑아지면서 희망이 생기는, 거대한 흐름의 물꼬를 바꾸고, 개발과 효율과 성과와 물질적인 원가를 추구하는 이런 흐름을 중단 하지 않으면 안 되는 시대에 그 방향은 어떤 방향으로 가야 되는지를 여러분들이 정말 보여주고 있습니다.

그래서 얼마 전에 광주문화재단에서 ‘권있진’이라는 출판했는데, 거기에 나와 있는 담론에서도 제가 굉장히 행복하고 긍정적인 그런 에너지를 받았는데, 오늘 역시 너무 행복합니다.

구체적으로 재단이 어떤 재원이나 능력은 약속하기 어렵지만 제 마음은, 우리가 오늘 어떤 방향을 보고 있다는 생각입니다. 오늘 너무 고맙고 수고하셨습니다.

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



감사합니다. 한 두 분만 더 말씀 들어보고 싶은데요, 다른 분들하고 나눌 이야기가 있으시면 손 한번 들어주시겠어요.

■ 김옥진 (다른생명체의 시선으로 도시보기 랩장)



제가 딱 떴 가면, 뭐랄까 까칠하다는 소리를 듣거든요. 항상 다른 생명체 시설을 보거나 동물에 대한 이야기, 동물권에 대한 이야기, 비거니즘에 대한 이야기를 했을 때 여기서만큼 편안하게 얘기를 해본 적이 별로 없는 거예요.

“왜 고기를 다 세팅했어요? 우리는 다양한 사람들이 있는데”라고 했을 때 “그럼 생선도 먹지 마세요.”

이런 식의 얘기를 한다든지 “상추도 아프데요”라고 했을 때 상추 아프다는 얘기는 도대체 누가

하는지 모르겠어요. 그랬었는데 아마 우리는 어떠한 상황에서든 잘 대처할 수 있도록 좀 착해졌지 않았나 이런 생각을 좀 해봤고요. 저는 다른 랩들의 활동을 보면서 ‘굳이 저렇게 열심히 한다고? 왜?’ 라는 생각을 했어요. 굉장히 궁금했어요. 왜냐하면 저희는 어떤 동기나 원래 가지고 있던 어떤 가치 그런 것들에 대한 공감대가 충분히 형성된 사람들이예요. 그런 마음들을 가지고 있었기 때문에 이 랩을 선택했을 거 아니예요.

오늘 성과 공유회를 보면서, 저도 문화 예술 교육에서 처음 생길 때부터 지금까지 20년간 일하면서, 뼈를 묻고 있고 결국 건강을 잃고 지갑은 비었는데... 그래서 굉장히 한계도 느끼고 재미도 없고 그래서 문화 예술교육 현장을 조금 떠나고 싶다는 생각을 하고 있는 상황이었었는데, 여러분들의 활동을 보면서 ‘왜 문화 예술 교육하는 사람들에게 이런 기회가 없었을까’라는 생각을 했어요. 문화 예술 교육 현장에 있던 사람들에게 이런 기회를 만들어줬으면 얼마나 좋았을까 머릿속 현장에 있는 분도 계시지만, 대부분 다 외부에서 예술가로 작업하시는 분들이 거의 많은 분들이 오셨잖아요. 이 아이디어가 실제로 여기에 다시 구현될 수 있을까 머리 판을 바꿀 수 있을까, 하는 안타까움이 좀 들기도 하고 좀 서글픔도 들었어요.

그래서 다음 번 이 랩에 최소한 문화예술교육 신에서 굉장히 이렇게 터줏대감이 되고 있는 추말숙 님과 저 같은 사람들이 꼭 이런 랩에 참여해서 판의 흐름을 바꿔 났으면 좋겠다는 생각이 들었습니다. 너무너무 고생하셨습니다. 감사합니다.

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



역시 개그 본능입니다.(웃음) 2009년에 문화 예술 교육을 새롭게 해보자 해서, '새갈래(새로운 문화 예술교육을 갈망 하는 네트워크)'라고 했었는데, 그때 저하고 김옥진(분야: 문화예술 교육기획) 선생님하고 무용하는 신희홍(분야: 무용) 선생님하고 세 명이 한 팀이었거든요. 그때 만났어요. 저분을... 그때는 이렇게 개그 본능이 있지 않았는데...(웃음)
혹시 마무리로 한 말씀해 주실 말씀 있으신가요?

■ 최도인 (메타기획 컨설팅 본부장)



제가 마지막으로 드리고 싶은 이야기는, 이 창의예술교육 랩이 정말 실험실이나 연구실 같았습니다. 그래서 6개의 주제가 굉장히 다양한 방식으로 자라날 것 같다는 겁니다. 2층에서 진행되고 있는 아카이빙 전시 '지금, 당신의 걸음은'은 랩 '시민걸음 탐구생활'이 기획했는데요. 이 전시는 '걸음'에 대해 8명 참여 연구진의 생각을 기록한 전시로 광주 비엔날레 프로젝트로 발전시키면 정말로 좋은 전시 프로젝트가 될 수 있겠다는 생각도 들었고요.

'시민행동을 예술프로젝트로'나 '광주 안의 타자'는 사회와 예술의 접점 그리고 이런 것들이 연구적인 방법론을 통해, 실제로 사람들의 인식과 행동이 어떻게 바뀌었는지에 대한 리서치도 같이 병행을 했으니, 어떻게 보면 약간은 지적인 방식으로 사회를 변화시키기 위한 어떤 도전을 하고 실천을 한다고 하는 것 자체는 굉장히 의미론적으로 해석이 됩니다.

사실 그게 실질적으로 어떤 변화를 주는 건지에 대한 관찰과 조사 그걸 통해서 사회적으로 "이런 변화를 증명할 수 있어"라고 하는 것들도 굉장히 중요한 어떤 진화의 과정이 될 수 있을 거라는 생각이 드는 건 거죠.

여섯 개의 주제를 발굴하는 그 초기 작업부터 굉장히 어려웠을 거라고 봅니다.

너무 좋은 여섯 개의 주제를 발견하기 위해 4~5개월을 쓴 만큼, 주제를 굉장히 소중하게 각자의 경로로 좀 발전시켰으면 좋겠다는 생각입니다.

올해도 창의랩을 지원하신 걸로 들었는데, 창의 랩 안에서 발전되는 방식도 있을 거고 창의랩 밖에서 발전되는 방식도 있을 겁니다. 제가 예전에 한국 인도네시아 예술교육 교류 프로젝트를 같이 기획한 적이 있는데 그 팀은 그때 예술교육 단체를 하나 꾸렸어요. 그래서 같이 공동의 약간 프로젝트 팀을 꾸려서 지금까지도 활동을 하고 있거든요.

지금 성과 공유회가 진행되고 있는 이곳(빛고을아트스페이스 5층 대강당) 바로 앞, 홀로그램 극장에서 '광주를 놀이터로'가 기획한 예술실험 '니나노(니랑나랑노올자)'가 진행되고 있는데요. 놀이터 팀의 에너지로 예술 교육 스타트업이 탄생할 수도 있지 않을까요? 그런 상상은 저는 충분히 해볼 수 있지 않았을까 그러니까 그게 또 교육이라는 걸 지웠기 때문에 가능했다는 생각이 들어요. 교육을 우리가 계속 갖고 있으면 무거워지지만 교육을 잠시 옆에 좀 두고, 우리가 이 주제를 한 1년 그리고 3년...

장기적으로 발전시키다 보면 그게 어떻게 보면 궁극의 상태가 됐을 때 교육 프로그램이 되는 거죠. 뭐 그런 말씀을 드리고 싶었습니다.

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



감사합니다. 혹시 손경환 팀장님 의견 있으실까요?

■ 손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 팀장)



최도 윤 본부장님께서 잘 얘기해 주셔서... 다른 건 없고요 교육 프로그램을 짜는 게 아니고 이 주제에 대해서 계속해서 연구하고 그리고 사람들하고 같이 교육 프로그램을 만들어서 교육에 올리는 그런 일들이 자주 일어났으면 좋겠다는 바람입니다.

그래서 이게 러닝이라는 개념이 아니고 그리고 학습을 시킨다 아니면 티칭을 한다는 개념이 아니고 같이 만들어가는 개념이 되어야지 좀 더 이게 의미가 있지 않을까라고 생각합니다. 정말 수고 많으셨습니다.

■ 이민철 (광주지역문제해결플랫폼 위원장)



네 멀리서 와서 함께해 주셨고 또 우리가 앞으로 하는 작업들에 두 분 함께해 주실 거라고 믿습니다. 오늘 시간 함께해 주셔서 감사합니다. 박수로 감사드리고요 자리해 주시면 되겠습니다.

벌써 성과 공유회를 진행한지 3시간이 흘렀네요. 굉장히 많은 이야기 나눴습니다.

저는 2009년까지 문화 예술 교육 현장에 있다가, 지금 잠시 다른 곳에 있다가 최근에 이 작업하면서 문화 예술 교육이라는 고민을 다시 하게 되었고 또 다른 측면으로 저는 지역 문제 해결 플랫폼에서 문제를 해결하는 과정을 다루고 있는데 그 과정이 예술과 또 우리가 했던 지금 작업의 과정 탐구하고 발견하고 새로운 시선으로 재구성하고 이런 과정을 계속 이렇게 반복하는 작업이 아닐까 이런 생각을 하면서 저도 한편으로 많은 걸 배우게 되었습니다. 고맙습니다.

‘도시로 예술하기’ 예술이 광주를 바꿀 수 있을까



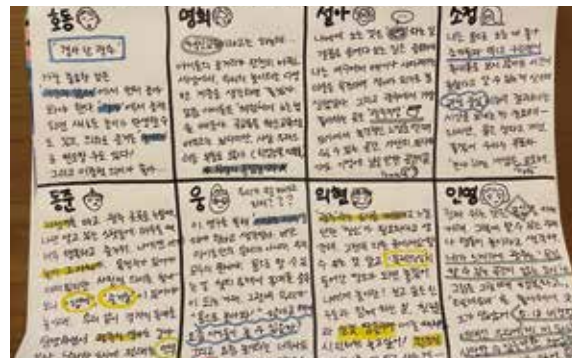
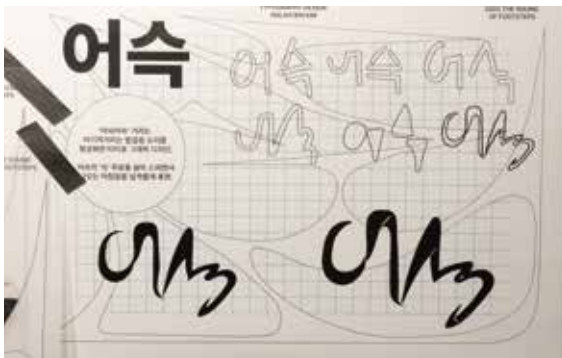
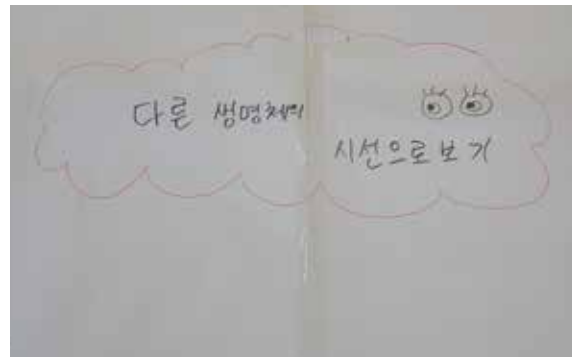
성과공유회 전문가 종합의견

- 창의적으로 한다는 건 ‘정답’이 없다고 생각함. 광주 ‘창의랩’은 ‘목표’가 분명해서 좋았음. 코로나 전후로 매너리즘에 빠지면서 새로운 문화예술교육프로그램을 만들고자 하는 게 목표
- 사실, 정부의 정책이 많이 반영되면 ‘과거의 방식’으로 돌아가려는 관성의 법칙이 있으나, 광주는 그 관성을 깨려 했음. 특히, 6개 랩 주제는 광주의 정체성을 잘 드러냈다고 생각함
- 광주 창의랩이 정한 “예술이 도시(광주)를 바꿀 수 있을까” 원초적 질문은 예술의 사회적 역할에 대해 생각하게끔 했음
- 창의랩 사업을 진행할 때, ‘교육’을 아예 배제하고 진행했다는 건 해당사업의 취지를 정말 잘 이해하고 진행했다고 생각함
- 특히, 공공 문화예술기관에서 아카이빙 방법으로 선택한 온라인 플랫폼 ‘노션’은 정말 혁신적이었음. 기록은 배신하지 않는다고 생각함



사진모음





2022 창의예술교육랩지원사업 결과자료집

도시로 예술하기 예술이 광주를 바꿀 수 있을까

발행기관

발 행 처 광주문화재단
발 행 인 항 풍 년
발 행 일 2023년 2월
담 당 광주문화예술교육지원센터 박수현
편집위원 송선미(시민행동을 예술프로젝트로)
 김수민(다른 생명체의 시선으로 도시보기)
 김나라연(시민걸음 탐구생활)
 임의현(광주를 놀이터로)
 이보미(광주 안의 타자)
 이 선(요리와 이야기)
주 소 (61636) 광주광역시 남구 천변좌로 338번길 7(구동 12번지)
전 화 062-670-7452
팩 스 062-670-7459
이메일 gjarte@hanmail.net
홈페이지 <http://www.gjarte.or.kr>

디자인업체

편집·디자인 주식회사 판컴

Copyright2022 광주 문화재단

본 책은 '2022 창의예술교육랩 지원사업 결과자료집'으로 모든 내용의 기록과 보존을 위해 광주문화재단 문화예술교육지원센터가 발행하였습니다.

본 책에 실린 글과 사진은 광주문화재단 문화예술교육지원센터의 동의 없이 무단으로 사용하실 수 없습니다.

