

하기/읽기

# sasasag

sasasag

하기/읽기

하기/읽기



서울문화재단 '2025 서울 문화예술교육 지원사업' 공모 선정 <감각의 집 - 나를 잊는 사물들>

# sasasag

하기

## /사사삭【발음】 /사사삭/

품사: 명사·동사·형용사

어원: 의성어 사사삭에서 파생. 바람이 스치거나 가볍게 움직일 때 나는 소리를 형상화 한 말에서 확장되어, 창작과 관계의 태도를 뜻하게 됨.

### 1. 【명사】

삶과 창작에서 놀이적 태도를 실험하는 사람들,  
감각을 확장하고 실패마저 창작의 재료로 삼는 안전하고 경계 없는 실험의 장.  
그 작은 마루 위에서, 우리는 온종일 사사삭에 머물렀다.

### 2. 【동사】

서로의 이야기와 몸짓을 경청하며,  
규칙과 자유 사이에서 새로운 놀이와 창작 방식을 빚다.  
그녀는 오후 내내 사사삭하며, 우리를 웃게 했다.

### 3. 【형용사】

우연과 필연이 자연스럽게 교차하며, 서로를 존중하고, 느슨하고 유연하게 연결된 상태.  
분위기는 사사삭했고, 누구도 서두르지 않았다.

활용: 사사삭하다(동사), 사사삭한(형용사)

"  
가연스러워진다  
//실은 놀기 위해 태어났다는 걸  
잊지 않으려고 하면//"

"  
안미옥 '혹- 하우스'"

"  
몸이라는 집이 있다. 미지의 기둥과 지붕으로 축조된 이 공간의 열쇠는 감각이다.  
하나씩 문이 열릴 때마다 새로운 통로가 주어지고 영혼은 방을 탐색하며 건물의 주인이  
된다. 하이데거에게 있어 집은 단순히 물리적 형태가 아닌 존재의 본질과 세계와의  
관계를 드러내는 개념이다. "각각의 나는 모든 나의 교차이다." 몸 철학을 체계화한 메  
를로-퐁티의 말이다. '나'로 여겨지는 몸, 존재의 경계는 외부와의 관계에 의해 규정된다.  
안정적인 건물주가 되기 위해선 두 가지 문제를 돌파해야 하는데 첫 번째는 내부에서의  
성찰, 두 번째는 외부를 감각하며 그 둘의 예술적인 합일을 이루는 것이다.

"  
창작자를 위한 워크숍 <감각의 집>은 참여자로 하여금 기존의 익숙한 알고리즘과 작업  
방식에서 벗어나 내외부의 인식 체계를 재구성하는 실험을 거쳤다. 음악, 무용, 사진, 미  
디어 등 각각 다른 분야와 장르에서 활동 중인 참여 예술가들은 주어진 환경과 규칙에  
도전하며 '놀이'를 창작하고 다양한 감각을 훈련하며 서로의 영역을 횡단했다. 가다며  
가 말했듯 예술 자체가 근본적으로 놀이적 속성을 띈다는 것에는 이견이 없을 수 있다.  
하지만 예술노동자들에게 있어 예술이란 육체와 정신이 소모되는 업무로도 정의된다.  
노동의 산물로서 예술은 때때로 권태와 고통을 수반하는 매너리즘으로 이어지며 매 순간  
간 정체성과의 불편한 대면에서 살아남도록 설계되기 쉽다.

"  
그러나 예술가는 언제 예술가가 되었을까? 재능과 운명이 관여된 다양한 대답이 있을  
수 있으나 <감각의 집>이 제안하는 것은 그 모든 이야기가 시작되기 전, 가장 원초적인  
즐거움에 대한 것이다. 책에 담긴 14가지 놀이들은 갓 태어난 인간이 세상을 만나는 방  
식, 자유롭게 사물을 탐구하던 움직임으로 회귀해보고자 하는 의지에서 출발했다.

"  
까맣게 잊어버린 과거의 어느 날, 구름의 흐름에서 음률을 찾고 벽과 벽 사이에 무한을  
보던 흥분으로 돌아가보는 것이다. 인간은 처음에 놀이를 했다. 그 무용함에 이름을 붙  
이며 예술이 탄생했다. 놀이를 도모하고 행하는 모든 순간에 미학적 가능성과 타자와  
의 연결이 있다. 그리고 그 모든 점들은 집으로 기능하며 거주하는 존재의 공명을 유도  
한다.

"  
따라서 이 '건물주 되기' 프로젝트의 실상은 마을에 대한 것이다. 잠겨있던 방들의 열쇠  
를 전혀 다른 타인에게서 발견하는 순간, 집은 외부로 끊임없는 확장성을 갖는다. 우리는  
<사사삭>이라는 이름처럼 특정한 형체없이 놀이를 중심으로 모이고 흩어지는 점들  
의 집합에서 감각을 통한 공동체의 가능성을 볼 수 있었다. 우연과 상상을 변수로 시도  
된 이 몇 가지 놀이들이 창작활동의 유용한 환기 혹은 새로운 커뮤니티 탄생의 시발점이  
되길 바란다. 글: 조희연(체셔)



## 5월 [[[[어워크샵]]]] 풍 신체활동 – 가이드 기록

### 아무

“몸을 움직인다는 건 정말 즐거운 일이에요. 우리는 평소에 잘 느끼지 못했던 부위들을 감각하며, 살아 있는 몸으로 존재하는 법을 다시 배웁니다.

감각은 움직임보다 먼저 깨어나야 하고, 춤이 목적이 되기보다는 감각 그 자체가 출발점이어야 하죠. 몸은 물이 흐르듯 유연하게 연결되어 있고, 이 감각은 나와 타인 사이의 관계에서도 흘러갑니다.

머리로 ‘어떻게 해야지’ 생각하지 말고, 감각의 흐름에 몸을 맡겨야 해요. 정성스럽게, 집중해서, 서로를 빛고 만나는 시간 속에서 우리는 춤보다 더 깊은 접촉을 경험합니다.

이완은 단순히 힘을 빼는 것이 아니라, 잘 듣고 풀며 나를 열고 연결하는 일입니다. 그렇게 우리는 하나의 몸으로 만나고, 열리는 관계 속에서 몰입하게 되죠.

관계 맷음이란 바로 이런 순간에 시작되는 거예요. 감각을 통해 만나는 춤은, 그 자체로 우리를 이어주는 새로운 언어입니다.”



### 현숙. 쑥이. 마리아. 다향. //마. //비레나

“파트너에게 무언지 모를 공감이 되었다.”

“온전히 내 몸을 사랑하는 시간이었다.”

“남에 의해 운동하게 된 게 처음이다. 내 의지대로만 움직이다가, 누군가가 이끌어주니 안정되고 한바탕 춤을 춘 느낌이었다.”

“생각이 많았는데, 음악에 몸을 맡기고, 움직이는 대로 움직이며 뭔가를 깨달았다.”

“배려를 잘 해야 내가 잘하는 건지 두려움도 있었는데, 나에 대해 오픈된 마음을 가지는 게 중요하겠다고 느꼈다. 어떤 만남이든, 작업이든. 사회에서 만나는 관계와는 다른, 정말 좋은 경험이었다.”

“내 몸을 더 보호하고 존중하고, 아끼고 사랑해야겠다고 느꼈다. 더 잘 들어주고 존중하고 싶다는 생각이 들었다.”

“두 번 만났을 뿐인데 이렇게 발전이 되는구나, 신기했다.”

“초면인데도 이렇게 연결될 수 있다는 게 놀라웠다. 무용의 시초가 아름답다는 생각이 들었다.”

“자기 몰입의 시간이었고, 상대방을 위한 배려의 시간이기도 했다.”  
“마음과 육체가 한 번에 몰입하는 게 어떤 건지 알게 됐다.”

## 기억을 **꺼내는 몸 가이드**

### – 아무(가진연)

한 번 눈을 감고,  
혼자만의 길을 왔다 갔다 해볼게요.  
약 1분 정도, 혼자만의 보폭으로 걸어보세요.  
숨을 크게 들이쉬고,  
좋은 공기가 내 몸 안으로 들어오는 걸 느껴보세요.  
마치 물처럼, 몸 안에 공기가 흐르듯이요.  
내 몸속을 느껴보세요.  
척추부터, 손끝, 발끝까지.  
몸 안의 공간이 어떻게 느껴지는지 천천히 살펴봅니다.  
이제 조용히, 아주 천천히  
주변의 공기, 바람 소리, 음악, 향기, 매미 소리…  
이 모든 게 나와 연결되어 있다는 걸 느껴보세요.  
아침에 먹은 음식이 내 안에서 소화되며  
움직이고 있다는 상상도 해볼까요?  
몸속에서 춤을 추듯, 부드럽게 퍼져가는 에너지.  
마치 낮잠에 빠져드는 것처럼,  
천천히, 깊이 스며들어 봅니다.  
바로 깨어나지 말고,  
서서히, 눈은 감은 채로  
내 몸을 위로 끌어당기는 감각을 느껴보세요.  
엉덩이뼈가 1층, 고리뼈가 2층,  
척추 3층, 4층, 5층… 건물처럼,  
수직으로 쭉 뻗은 집처럼 내 몸을 세웁니다.  
하지만 단단하지 않아요.  
힘이 들어간 건물 말고,  
바람이 통과하고, 햇빛이 스며드는 집처럼  
유연하게요.

지금, 내 뒤편 풍경을 상상해 보세요.  
내 앞이 아니라 뒤쪽이에요.  
작은 언덕, 바람, 풀숲, 또는 산과 바다.  
거기엔 어떤 풍경이 있나요?  
그리고 그 풍경 안에서  
매미가 울고 있을 수도 있고,  
바람이 불고, 물이 흐를 수도 있어요.  
내 몸이라는 이 집은  
해가 잘 들고,  
바람이 드나들 수 있는 열린 공간입니다.  
햇빛이 스며들고,  
바람이 내 몸을 통과해 지나가요.  
그냥 그렇게 상상만 해도 충분합니다.  
이제, 마지막으로  
숨을 한 번 깊게 들이쉬고,  
하- 하며 내쉬어요.  
한 번 더 숨을 들이마실 때는  
잠시 멈춰볼게요.  
10초만 참아볼까요?  
10… 9… 8… 7… 6… 5… 4… 3…  
자, 내쉬세요.  
눈을 천천히 뜨고,  
지금 이 공간으로 돌아옵니다.  
조금 편안해지셨을 거예요.

## – 아무(가진연)의 쌍쌍 안무 가이드

상상 - 움직임 - 관계 - 기억

“우선, 손을 앞으로 내밀고요.

실뜨기를 해볼 거예요. 진짜 실이 아니라, 상상의 실이에요.

지금 손가락 사이를 엮는 그 실, 내가 진짜로 보고 있다고 생각해요.

새끼실처럼 꼬기도 하고, 빠져나가기도 하고,

그냥 그렇게 보인다고 상상해보는 거예요.”

“실뜨기에서 시작해요.

근데 이번엔 실이 고무줄처럼 늘어난다고 상상해볼게요.

내가 당기면 길어지고, 밀면 줄어들어요.

손가락에만 걸지 말고, 팔꿈치, 허리 뒤, 무릎 뒤,

심지어 이빨, 발가락, 머리카락에도 걸어보세요.

내 몸 전체를 엮는 실뜨기.”

“이게 그냥 실뜨기가 아니에요.

어느새 안무가 되어가요.

누군가 옆에서 도와주기도 하고,

동작은 점점 커지고, 서로의 몸짓이 얹히면서

움직임이 자연스럽게 커져요.

‘팔다리를 움직여봐’가 아니라

상상 속 실을 엮다 보니 몸이 저절로 움직이게 되는 것.

그게 바로 이 움직임의 매력이에요.”

“지금 우리가 하는 건, 이미 안무예요.

정해진 동작 없이,

실을 걸고, 꼬고, 풀고, 감고…

머리도 돌리고, 팔꿈치도 돌리고…

내가 아까 어떤 동작을 했었지? 기억해보면서

상상의 실을 따라가는 안무가 되는 거예요.”

“마지막엔 다 같이 해볼까요?

하나, 둘, 셋—

실을 손가락에 걸고, 새끼로 빠져나가고, 엇갈리고,

서로의 손을 빌려보기도 하고…

\* \* \*

“오늘 비도 오고, 뭘가 더 깊은 이야기들이 자연스럽게 흘러나왔네요. 사실 어떤 집이든 행복한 순간만 있는 건 아니죠. 하지만 지금 우리가 그 이야기를 다시 꺼내고, 나눌 수 있다는 건, 그 시간을 지나왔기 때문이기도 해요.”

“힘듦에는 크고 작음이 없다고 생각해요. 요즘 젊은 사람들 보면 무기력해 보이기도 하지만, 이야기를 들어보면 그 안에 다 저마다의 무게가 있어요. 우리 모두 삶 안에서 각자의 무게를 안고 살아가는 거니까요.”

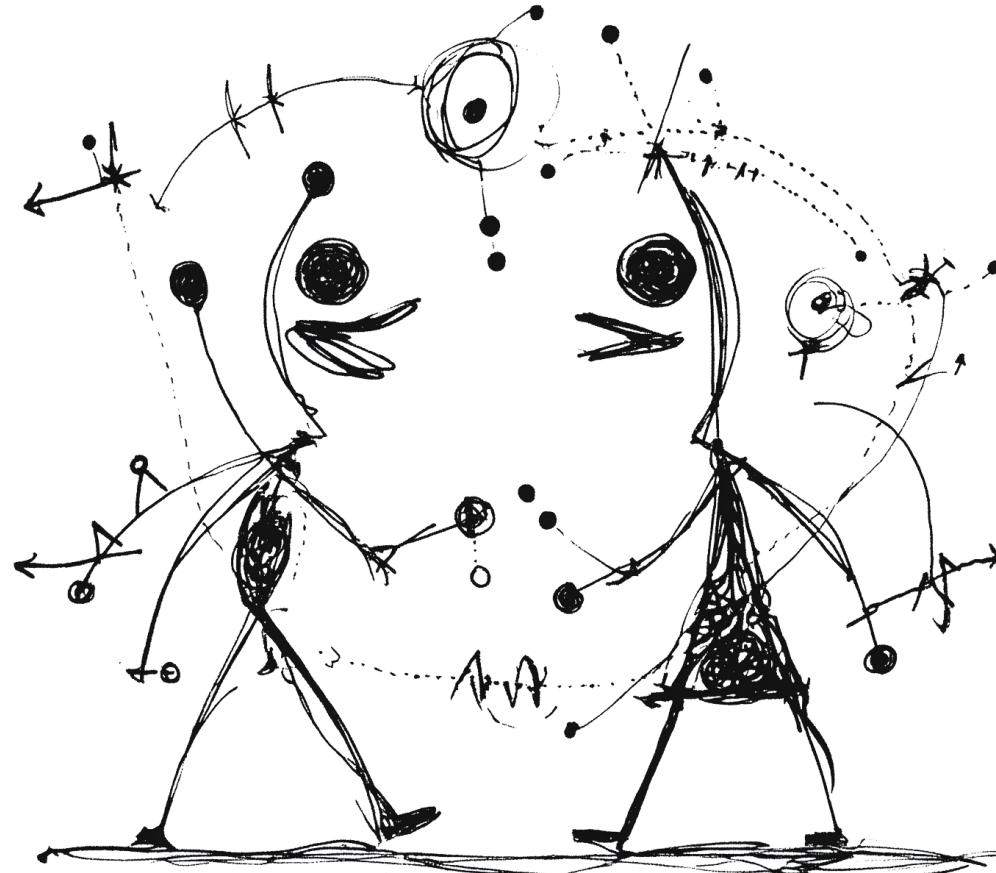
“예술은 이렇게 서로의 삶과 감정을 꺼내고, 공감할 수 있게 해주는 매개 같아요. 말로 하는 것조차 하나의 힐링이 될 수 있고, 어떤 분에겐 간증처럼 느껴질 수도 있죠.”

“세대 간 소통은 정말 중요해요. 여성 예술가로서, 또 지금 시대를 살아가는 사람으로서 과거를 이해하는 건 지금의 감정과 삶을 더 잘 들여다보는 데 도움이 되거든요. 지금 시대의 여자들에게도, 과거 시대를 살아낸 여성들에게도 그 연결은 참 중요한 것 같아요.”

“마지막엔 ‘몸의 집’에 남은 감각을 적어보자고 했어요. 꼭 실내 공간이 아니더라도, 몸 안에 새겨진 어떤 감각—냄새, 촉감, 기억 같은 것들—을 꺼내보는 거예요. 그 감각은 지금도 여전히 우리 안에 살아 있고, 예술이 그걸 길어 올릴 수 있다고 믿어요.”

감각의전

풀이



\* 사용 감각 ■ 시각 ■ 청각

- \* 쓰레기 사용 고려 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)
- 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)
- 제한된 가동범위 안에서 참여 가능
- 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능
- 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 휠체어, 의자 등)
- 감각 대신 상상/지각 중심으로 대체 가능 (예: 냉지 않아도 감각 상상 가능)
- 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 2인 이상

- \* 사용 공간 ■ 실내 ■ 야외(자연) ■ 야외(도시) ■ 어디서나 가능
- 도구 필요 여부 ■ 도구 필요 ■ 도구 불필요
- \* 소요 시간 ■ 10분: 워밍업 및 단어 1~2개 실험
- 30분: 본격 단어 생성 + 해석 라운드 2~3회
- 1시간: 집단 언어 사전 만들기 + 상황극 구성

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### 모루핑-샤르바 실험

기호의 자의성과 언어의 사회적 합의를 실험하는 상상언어·몸짓 언어놀이  
‘존재하지 않는 단어’를 만들고, 이를 몸짓·표정으로 표현하여 서로 의미를  
유추하는 놀이.

언어와 세계 사이의 자의성, 불완전성, 그리고 해석자의 역할을 몸으로 경험한다.

### 중심 개념

- 기호의 자의성 (Signifier vs Signified)
- 언어와 사물, 언어와 행위 사이의 불완전성·주체성 실험

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

언어는 실제 세계를 얼마나 담아낼 수 있는가?

신체 경험은 언어가 담아내지 못하는 세계의 빈틈을 어떻게 채우는가?

우리는 언어의 아름답고 실용적인 힘을 사랑하면서도,

그 한계를 넘어 세계를 있는 그대로 만날 수 있는가?

언어에 담기지 않는, 그러나 분명히 존재하는 수많은 것들을 어떻게

발견하고 경험할 수 있을까?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

Word Maker (단어 창조자): 존재하지 않는 단어를 만드는 사람

Meaning Catcher (의미 포착자): 표현을 보고 의미를 유추하는 사람

## 4. 준비물

기본적으로 도구 불필요, 필요 시: 종이, 펜 (단어 기록), 녹음기·카메라 (아카이빙)

## 5. 놀이 규칙

1. 참가자는 ‘존재하지 않는 단어’ 3개를 만든다.
2. 각 단어를 몸짓·표정으로 표현한다.
3. 나머지 참가자는 그 의미를 유추한다.
4. 반복하면서 집단이 공유하는 뜻을 형성한다.
5. 공통 언어를 모아 문장·상황극을 만든다.

## 6. 놀이를 위한 조건 – 공간

- 동작이 자유롭게 표현 가능한 공간
- 원형 또는 개방형 구조 권장

## 7. 진행 방법

### 1단계 - 무의미어 생성

- 참가자들은 ‘존재하지 않는 단어’ 3개를 종이에 쓴다.
- 단어는 실제 언어처럼 발음되지만 의미는 없어야 한다.
- 의성어는 가급적 피하고, 명사나 동사 형태를 권장한다.  
(예: 모루핑, 샤르바, 튕괄)

### 2단계 - 몸으로 의미화

- \*각 단어를 만든 참가자는 해당 단어를 몸짓, 제스처, 표정으로 표현한다.  
(예: “샤르바!” → 고개를 세 번 끄덕이며 오른손을 앞으로 휘두르기)

### 3단계 - 상대의 해석

- 다른 참가자들은 그 동작을 보고 의미를 추측한다.  
(예: “샤르바는 ‘누군가를 부드럽게 밀어내다’라는 뜻 같아.”)
- 이는 구조주의에서 말하는 기표(시니피앙)-기의(시니피에) 관계를 직접 실험하는 과정이다.

## 4단계 - 집단 언어 생성

- 여러 차례 반복하면, 일부 단어는 집단이 공통으로 받아들이는 ‘뜻’을 갖게 된다.
  - 이렇게 정해진 단어들을 모아 즉흥 문장을 만들거나 짧은 상황극을 구성한다.
- (예: “모루핑 샤르바!” → 인사하고 안아줘!라는 뜻으로 굳어짐)

## B. 확장 가능성

응용 버전: 의성어 실험

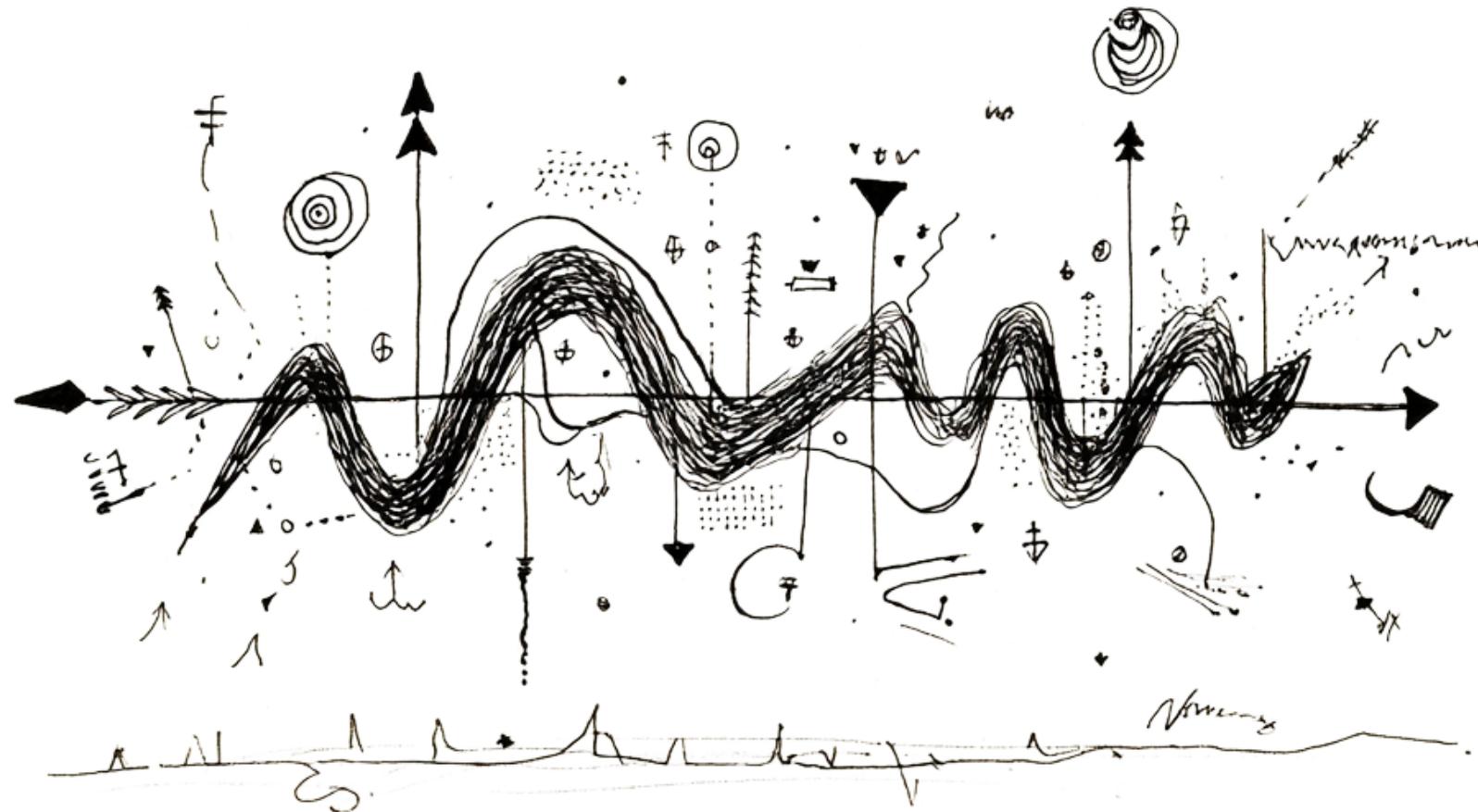
모루핑-샤르바가 ‘의미 없는 단어’를 통해 언어와 실제 세계 사이의 간극을 체험하는 놀이라면, 이 확장판은 그 반대로 음성기호가 주는 감각을 적극적으로 활용해 나만의 단어를 만드는 실험이다.

- 부바-키키 효과처럼, 모음과 자음의 형태 변화에 따라 감정·이미지가 어떻게 달라지는지 관찰한다.

(예: ‘부바’ → 둥글고 부드러운 느낌 / ‘키키’ → 날카롭고 뾰족한 느낌)

- 소리와 이미지·감정의 연결 과정을 주의 깊게 기록한다.
- 이렇게 만들어진 단어와 그에 대응하는 동작을 채집·아카이빙하여 ‘소리 지도’나 ‘몸의 사전’으로 확장할 수 있다.
- 모루핑-샤르바: 감각을 빼고 ‘순수한 기호의 자의성’ 실험
- 의성어 확장판: 감각을 적극적으로 넣어 ‘소리-이미지-감정의 결합’ 실험

구분	모루핑-샤르바	의성어 실험(확장판)
핵심 개념	의미 없는 단어로 언어와 실제 세계 사이의 간극을 체험	음성기호(소리)의 감각을 활용해 단어 창조
출발점	발음은 가능하지만 의미가 전혀 없는 단어	모음·자음의 소리와 형태가 주는 감정·이미지
목표	언어의 자의성과 불완전성을 인식하고, 몸을 통해 새로운 의미를 부여	소리-이미지-감정의 관계를 관찰하고, 이를 기반으로 언어와 몸짓을 결합
참여 방식	① 단어 만들기 → ② 몸짓·표정으로 표현 → ③ 의미 추측	① 소리 실험(모음·자음 변형) → ② 감정·이미지 매칭 → ③ 단어·몸짓 창작
예시	모푸링, 샤르바, 틸꼴	부바(둥글고 부드러움), 키키(날카롭고 뾰족함)
결과물	집단이 합의한 뜻을 가진 단어 목록, 즉흥 문장·상황극	소리 지도, 몸의 사전, 감각 기반 단어 아카이빙



◆ 사용감각 ■ 시각 ■ 청각 ■ 촉각

◆ 신체/사용고건 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)

■ 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)

■ 제한된 가동범위 안에서 참여 가능

■ 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능

■ 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 휠체어, 의자 등)

■ 감각 대신 상상/지각 중심으로 대체 가능 (예: 땅지 않아도 감각 상상 가능)

◆ 참여인원 (복수선택 가능) ■ 1~5인 이상

◆ 사용공간 ■ 어디서나 가능

◆ 도구필요 여부 ■ 도구 불필요

◆ 소요시간 ■ 10분

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### 능선을 흥얼거리기

: 풍경(landscape) 속에서의 변화 - 그러니까 높아지고 낮아지는 사물(들)의 높이, 이어지다 꺾이다 끊어지는 선, 짙어지다 옅어지는 빛 등등 - 그 어떤 것이라도 악보로 읽어 소리풍경(soundscape) 속으로 옮겨보는 놀이

## 2. 놀이 개발을 위해 더울렸던 질문들

걸으며 혹은 차에 앉아 산들이 이루는 능선을 시간과 음높이 구조로 번역해 흥얼거리며 그 문법을 탐구하던 어릴 때부터의 습관을 놀이라 생각해본 적이 있는데, 그거야말로 놀이가 아닐까, 남들도 (얼마나) 그럴까, 어떻게 비슷하거나 다르게 놀까, 같이 해보면 어떨까, 하는 질문들

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

인원 무관  
모두가 음악가

## 4. 준비물

없음

## 5. 놀이 규칙

한 사람이 특정한 공간을 '집어' 소리로 표현한다.  
그 소리는 꼭 선율이 있는 입소리일 필요는 없으며 몸을 활용한 어떤 소리여도 된다.  
표현 후, 다른 이들에게 그 표현이 어느 시각적 영역의 청각적 번역인지를 해설한다.  
다음 사람으로 넘어간다.

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

공간적 제약은 없으나, 모두가 함께 시각적 원-이미지를 공유할 수 있기 위해서는 벽과 천장이 포함된 실내가 더 용이할 수 있겠다. 익숙해지면 실외에서 행하여도 무방할 것이다.

## 7. 진행 방법

"5. 놀이 규칙" 란에 모두 설명하였다.

## 8. 확장 가능성

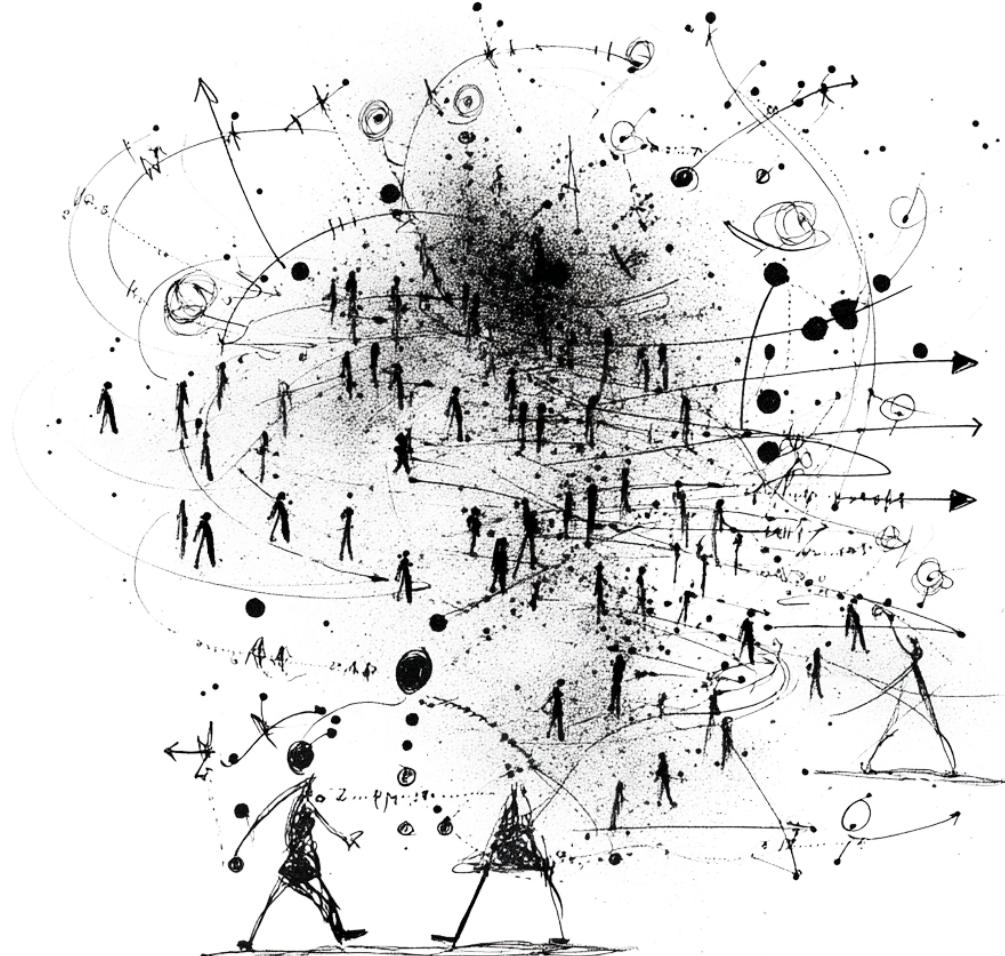
놀이에 익숙해지고 서로의 다른 번역 스타일을 익힌 후에는, 특정 풍경을 미리 잡아놓고 그에 대한 전혀 다른 해석을 공유하며 비교, 대조해보거나 나아가 합주로 이행할 여지도 있겠다.

“길고 하얀 칭울을 지나 다시 숲 속으로 하나의 악보 속으로 걸어들어가는 일

거기 적힌 절을걸이와 그 밖자와 빛깔을 입으려는 일

길고 하얀 칭울을 지나 다시 숲 속으로 허공에 새긴 가지들 속으로.”

〈칭울세사〉, 2016



\* 나용 감각 ■ 시각 ■ 청각 ■ 촉각

\* 쓰네! 나용 고건 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)

■ 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)

■ 제한된 가동범위 안에서 참여 가능

■ 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능

■ 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 휠체어, 의자 등)

■ 감각 대신 상상/지각 중심으로 대체 가능 (예: 냉지 않아도 감각 상상 가능)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 1~5인 이상

\* 나용 공간 ■ 어디서나 가능

\* 도구 필요 여부 ■ 도구 불필요

\* 소요 시간 ■ 10분

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### /Awkward Social Dance

내향인의 살아남기 기술은 예술이 될 수 있을까?

사람 많은 공간에서 어색함을 춤추듯 풀어내는 내향인의 생존 과정.

‘Social Awkwardness’을 하나의 감각, 움직임, 퍼포먼스로 전환하는 1인 예술 게임.

## 2. 놀이 개발을 위해 더울었던 질문들

- 내향인은 ‘공간’과 ‘행동’을 통해 어떻게 사회적 어색함을 회피할까?
- 어색함이 하나의 리듬, 동작, 시퀀스로 전환될 수 있을까?
- 관찰은 피하기인가? 혹은 또 다른 형태의 참여인가?
- ‘바쁜 척’은 사회적 커뮤니케이션일까, 은신술일까?
- 과장된 모방은 생존인가, 비판인가?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 기본 참여 인원: 1인
- 선택 확장: 2인 이상 (다른 내향인과의 눈치 보기, 비언어적 공존 플레이)
- Performer (내향인): 행동자, 공간 속에서 생존 루틴을 수행하는 자
- Observer (관객 또는 또 다른 참가자): 움직임을 해석하거나 관찰하는 자

## 4. 준비물

준비물 없음

단, 주변에 있는 모든 사물은 퍼포먼스의 일부가 될 수 있음:

컵, 의자, 핸드폰, 벽, 가구, 조명, 스피커 등 일상적 오브제가 도구로 사용됨.

## 5. 놀이 규칙

1. 낯선 공간에 입장하면, 주변을 즉시 관찰한다.
2. ‘안전한 공간’ 탐색이 1차 목표이다.
3. 공간이 있을 경우:
  - 그 자리를 확보하고 자연스럽게 숨는다.
  - 구석에서 ‘바쁜 척 루틴’ 수행 (예: 핸드폰 보기, 컵 닦기 등)
  - 다른 내향인과는 적절한 거리 유지 + 비언어적 공존
4. 공간이 없을 경우:
  - “생존 모드” 진입, 두 가지 전략 중 택1
5. 전략 A: 인싸 모방 루트  
인기 있어 보이는 사람의 말투, 제스처, 동작을 관찰  
그것을 과장하여 패러디처럼 재현  
무대처럼 춤추고 표현하는 극적 오버연기
6. 전략 B: 일하는 자로 위장  
테이블 정리, 컵 정리, 벽 쓸기 등 반복적이고 바쁜 행동  
다른 사람이 말을 걸지 못하도록 과장된 동작과 빠른 템포 유지  
무언의 ‘차단’ 메시지를 몸짓으로 표현
7. 모든 동작은 즉흥적이며 반복적, 상황 기반 해석이 가능하다.
8. 언어 사용은 최소화, 모든 교감은 몸짓, 눈짓, 존재감으로만 수행한다.

## 6. 놀이를 위한 공간 - 공간

- 밝은 조명 혹은 다수의 시선이 모일 수 있는 공간  
(예: 파티, 전시장, 세미나룸, 공공 로비 등)
- 배경 소음 또는 음악이 흐르는 환경이 적절  
반드시 낯선 사람이 존재하는 상황/ 혼자한다면 공간을 가정을 하며 하나의 움직임으로 연결해도 무방.

## 7. 진행 방법

- 1단계: 입장  
사람 많은 공간에 들어서며 시선을 회피  
주변을 빠르게 스캔한다
- 2단계: 위치 선택 (YES/NO)  
숨거나 머무를 수 있는 안전한 공간이 있는가?

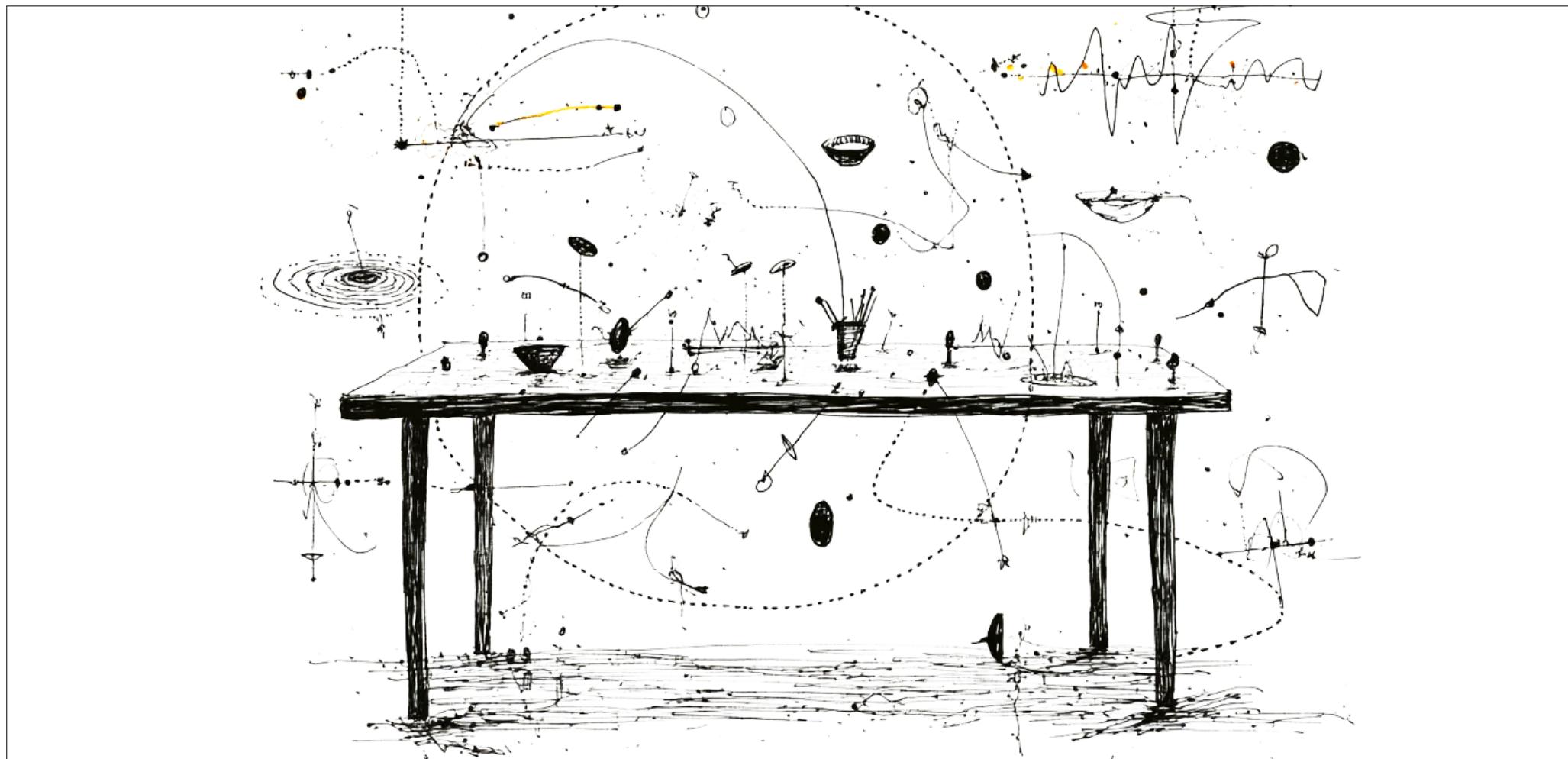
- YES (안전 공간 발견 → 은신 루트 진입)  
구석 자리 확보  
정적인 은신 퍼포먼스 진입  
핸드폰 보기, 컵 닦기, 정리, 뚫어져 보기  
자기만의 리듬으로 반복 동작 수행  
다른 내향인과 함께 있을 경우:  
말은 하지 않지만 서로 인지  
적당한 거리 유지 + 동기화된 정적

- NO (공간 없음 → 생존 루트 진입)
  - 1) 전략 A: 인싸 모방 루트  
인싸 그룹 관찰 → 그들의 동작/말투를 모방  
과장된 몸짓, 무대적 표현 → 춤으로 승화  
주목받지 않기 위해 과장스러운 보여주기식 연기

- 2) 전략 B: 바쁜 사람(작업자)으로 위장  
빠르고 과장된 동작으로 뭔가 하는 척  
컵을 닦고, 이동하고, 뭔가를 정리하는 바쁜 사람 역할 수행  
'방해하지 마' 신호를 비언어적으로 끊임없이 보냄  
과장된 리듬과 반복성을 통해 스스로를 '작업자'로 위장

## 8. 확장 가능성

- 전시형 퍼포먼스: 카메라 설치 후 영상 기록 → 아카이빙으로 전환
- 체험형 워크숍: 관객이 직접 플레이어가 되어 사회적 어색함을 퍼포먼스로 전환



\* 사용감각 ■ 시각 ■ 청각

- \* 사용 / 사용 고려 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)
  - 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)
  - 제한된 가동범위 안에서 참여 가능
  - 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능
  - 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 휠체어, 의자 등)
  - 감각 대신 상상/지각 중심으로 대체 가능 (예: 땅지 않아도 감각 상상 가능)
  - 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 2인 이상

- \* 사용 공간 ■ 실내 ■ 야외(자연) ■ 야외(도시) ■ 어디서나 가능
- \* 도구 필요 여부 ■ 도구 필요 ■ 도구 불필요
- \* 소요 시간 ■ 10분: 워밍업 및 단어 1~2개 실험
  - 30분: 본격 단어 생성 + 해석 라운드 2~3회
  - 1시간: 집단 언어 사전 만들기 + 상황극 구성

## 1. 놀이 이름과 관악한 소개

### 테이블 소회다 Table 小吹打

테이블을 사이에 두고 마주 앉은 연주자들은 눈빛, 호흡, 손짓으로 서로에게 신호를 보내며 테이블 위의 작은 관악기와 타악기를 함께 연주한다. 대취타의 행진 형식을 전복 하듯, 앉은 자리에서 펼쳐지는 이 소리는 움직임 없이 이어지는 또 다른 ‘함께 걷기’가 될 수 있지 않을까?

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올린 질문들

- 주로 야외나 큰 무대에서만 행하는 ‘대취타’를 실내로 가져올 수 있을까?
- 눈짓, 호흡, 손짓이 악보가 될 수 있을까?
- 움직이지 않고도 함께 “행진”할 수 있을까?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 2인 이상의 연주자

## 4. 준비물

- 테이블 혹은 테이블 용도로 사용 가능한 물품 ex) 보자기
- 소 타악기
- 소 관악기

## 5. 놀이 규칙

- 함께 앉은 이들의 눈빛, 호흡, 손짓에 집중한다.
- 한 사람이 소리를 내면, 다른 사람은 그것을 귀 기울여 듣는다.
- 다 함께 호흡을 맞추어 본다.
- 다른 사람의 적극적 참여를 바랄 땐 눈을 맞춘다.

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

- 조용한 실내 공간

## 7. 진행 방법

참여자는 테이블에 둘러 앉아 테이블 위의 도구 중 하나를 선택한다.  
도구 선택을 마친 참여자들은 서로 눈을 맞춘다.  
함께 호흡하고, 도구를 활용해 인사를 한다.

### • 인사굿

타악기를 고른 참여자 중 1명이 하나의 리듬을 제시한다.  
나머지 타악기 주자들은 이를 듣고, 따라하고, 반복한다.  
리듬은 계속된다.

### • 장단 형성

관악기를 고른 참여자는 장단을 듣다가 익숙해질 때쯤, 악기를 불기 시작한다.  
다른 참여자의 동조를 원할 때는 눈을 맞춰 신호를 준다.

### • 놀이

어느정도 흐름이 익숙해지면, 자신만의 리듬, 가락(멜로디)로 확장해가며 다 함께 연주 한다.

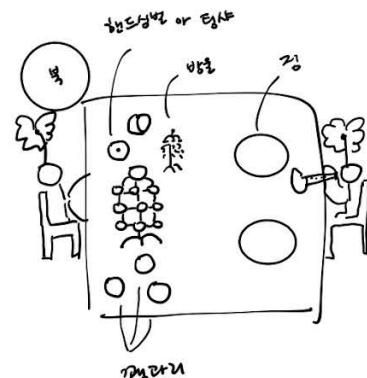
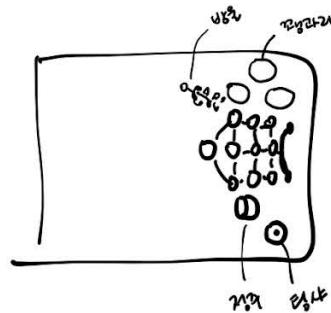
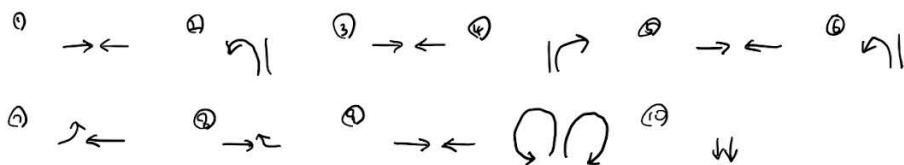
### • 맷음

각자의 연주를 모두 충분히 들을 수 있었다면 연주를 멈춘 후 서로 목례한다.

## 8. 확장 가능성

- 참가 인원을 늘려 확장이 가능함
- 관객 앞 퍼포먼스 진행 및 전시 형태로 구성 가능

&lt; 테이블 신취타 2024 &gt;

부업. 신약. 아주보고. 신약 Ver. 신약 Ver.

# 템파가리 아이디어

① 박수(?) ② 부도 ③ 박수(?)

∅	∅	∅	∅	○	○	∅		
---	---	---	---	---	---	---	--	--

2024. 06. 20. THU  
<테이블 신취타> idea note

- 현대의 질 안에서도 연극할 수 있게 축소, 재창작 될 전통의례, 음악.
- 종교제례악, 대취타.  
제례음악, 흥례음악, 전례음악, 기도-행운음악(?) 풍물음악, 강사음악  
묘율이음악, 놀이음악, 차음악
- 유례를 통하여 갖춰나는 것들이 너무 많은 의례들.  
특히 학제보편화된 이 시대에, 늘어 낸 듯한 도장에서 출처를 찾아보기 어렵다.  
또한 출처마다 정령과 고개, 비루 등을 믿고, 제례인 서로, 특히 강오에서는 경악하고 미쁘고,  
경마들도. 각 가정마다 서로의 악령을 빼내고, 함께 숨겨두고, 거예하고,  
그것은 그림자와 정신의 것은 예술작품들을 이 시대의 민족을 표현해주는.  
시대와 사랑 낸다. 예전, 각 사람이 어느 의미로 사사를, 이사기.  
그 것을 감축할 수 있는.  
매뉴얼 제작, 악보에는 사용들을 그려 놓은 그림을 그려넣을 것, 어느정도 유재성이 있는  
(신예술 - 음악의 사용들) 커버표지 마련이여.
- 현대의 삶 곳곳에 스며나 있는 인체미용학, 가죽음악...
- 시강자 사생을 이어주는 마음, 생각, 소리 음악.
- 소취타.  
소취는 치고 볼고 드는다...  
현대미술의 음성을 느껴보고...

\* Umm, 냄, 재워, 운으로 신 대처다.

재워; 대처도, 대고, 재워 (throw), 징

- 인생 명가운 - 대처 구조

- idea

\* 대처도 음악 → 헤르트는.

총용기 사용? or

대처도 주자와 총총장이 대처 음악별날.

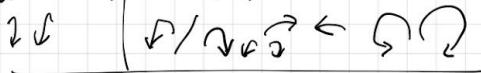
우리나라 음악? or

동양음악 주자, 방향 채보

\* story.

\* 내가 이 곳에서 멀리라고 생각하는 부분.

넓고 데도였으나, 그대로 음악일. 동적인 것



• 장은 ① ① ① + 〇〇 ① 3 ... ↑  
• 예술은 ॲEmily. 3 반복 (금방들)

〇〇 ① 음악으로

.... 예술.

124

8/4.

• 특특한 음제, 12월구조, 박자.

특히 大姑

大姑 × 2 ↗ 大姑

• 가수의 네곡 모두 으로 시작이나 판권부정 가능성(?)  
모연도수 있다.

Table 대처다.  
⇒ 식탁 대처다  
영광의 대처다

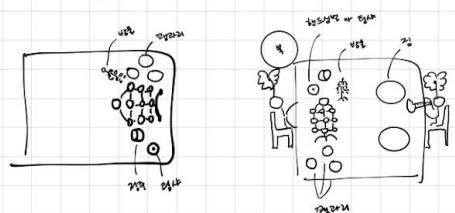
간접적이고 청예(敬意)  
안경을. 같은 안경은.  
공급장소를 찾거나 청자X.



접근

최후5대처다.

( 대처 음 조취타 2024 )



오늘날에 이 곳은 대체 놓아놓는 이유.

입장 분위, 경을 놓아놓고, 예술을 아름답게 만든다.

농부집.

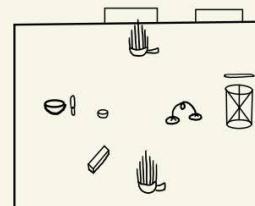
안경을 놓아놓는?

도그? :

내걸을 놓아놓?

대체 안걸 놓아놓?

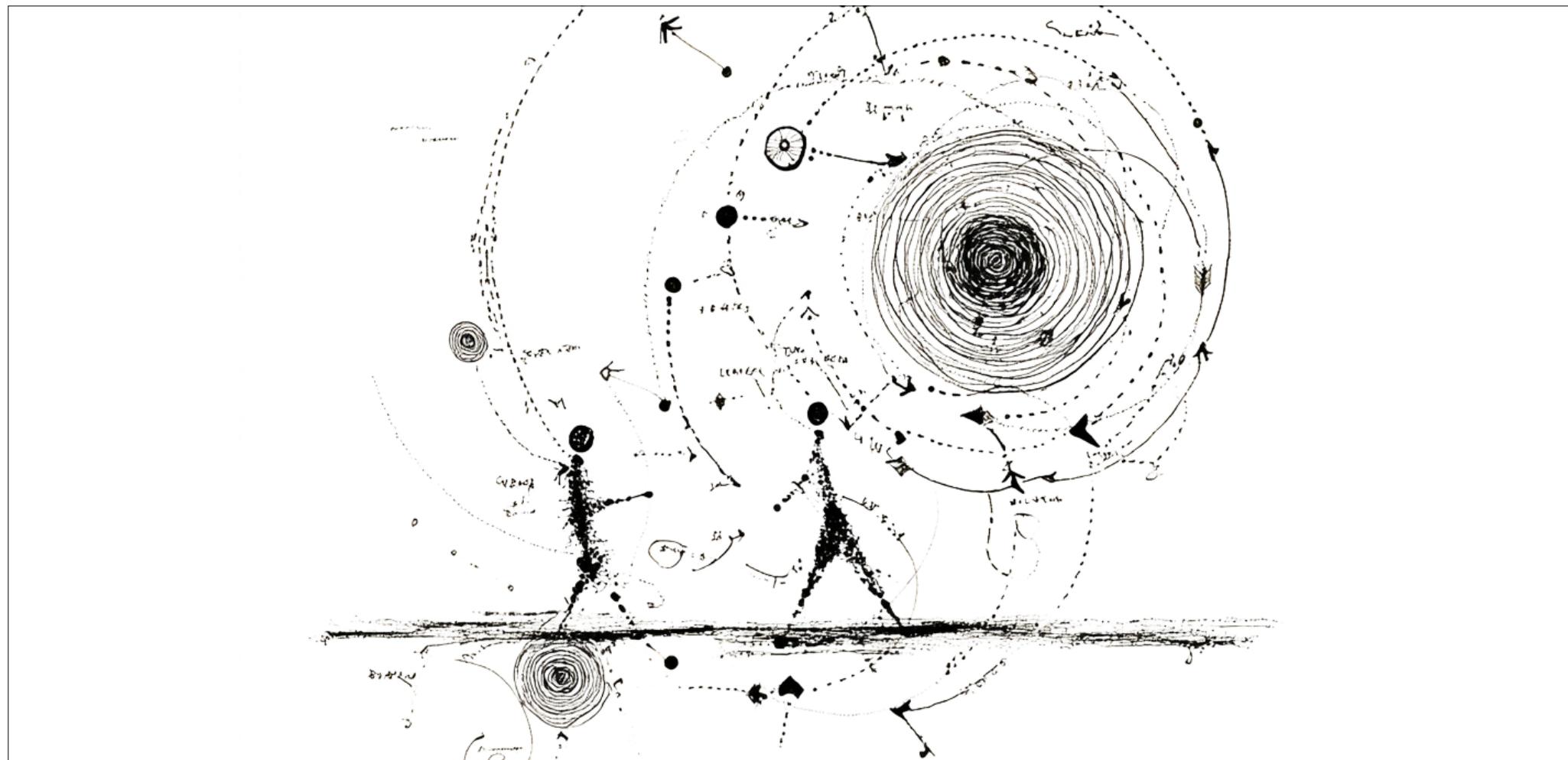
글씨가 안걸까는 걸?



“우리가 아래에  
위로만 갈 수 있다면  
세상은 어떤 모양일까?”

“우리가 옆으로만 걸을 수 있다면  
세상은 어떤 모양일까?”

“왜 기구는 이렇게 생겼을까?”



\* 사용 감각 ■ 시각 ■ 청각

- \* 쓰레기 사용 고려 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)
  - 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)
  - 제한된 가동범위 안에서 참여 가능
  - 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능
  - 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 휠체어, 의자 등)
  - 감각 대신 상상/지각 중심으로 대체 가능 (예: 냥지 않아도 감각 상상 가능)
  - 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)
  - 언어 없이도 의미 교환 가능 (몸짓, 눈짓 등 비언어 커뮤니케이션)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 2인~3인 이상

\* 사용 공간 ■ 어디서나 가능

\* 도구 필요 여부 ■ 도구 불필요

\* 소요 시간 ■ 10분

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### 삶의 길 따라가기

호흡의 리듬과 감각을 타인의 몸을 통해 따라가는 놀이. 감정과 호흡이 만나며 움직임이 생성되고, 서로의 호흡을 ‘공감각’으로 느끼는 시간.

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

- 몸의 리듬을 ‘숨’으로만 추적한다면 어떤 움직임이 만들어질까?
- 내가 아닌 타인의 호흡을 상상하거나 따라가면, 내 몸은 어떻게 반응할까?
- 감정은 호흡에 어떤 영향을 주고, 그것은 다시 움직임에 어떻게 드러날까?
- 언어 없이 숨만으로 연결될 수 있을까?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 2인 이상 (시간에 따라 3~5인도 가능)
- 역할 1: 호흡 리더 - 감정과 호흡을 설정해 몸으로 표현함
- 역할 2: 호흡 추적자 - 리더의 호흡을 보고/느끼며 따라감(역할은 라운드마다 순환 가능)

## 4. 준비물

- 필요 없음 (단, 편안한 복장과 조용한 공간이 있으면 좋음)

## 5. 놀이 규칙

- 한 사람은 감정을 품은 호흡을 시작으로 움직임을 만든다  
(예: 불안한 숨, 느린 슬픔, 가벼운 설렘 등).
- 다른 사람은 그 사람의 호흡 리듬과 움직임을 관찰해 자신의 몸으로 조용히 따라간다.
- 말은 금지. 숨소리와 몸의 움직임만으로 ‘공감각’을 공유한다.
- 한 번에 1명씩 리더가 되고, 순서를 바꾸어가며 반복한다.
- 단, 리더는 감정을 바꿀 수 없다. 처음 정한 감정을 끝까지 유지해야 한다.

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

- 조용한 공간이면 더욱 효과적임
- 실내외 모두 가능하며, 서로를 시각적으로 인지할 수 있는 거리 필요

## 7. 진행 방법

### 1. 준비

원을 만들거나 마주 보고 앉는다  
리더가 오늘 표현하고 싶은 감정을 하나 정한다  
감정과 연결된 호흡을 10초간 탐색한다  
(예: 슬픔은 깊고 느린 숨, 분노는 빠르고 짧은 숨 등)

### 2. 시작

리더가 호흡을 바탕으로 천천히 움직이기 시작한다 (소리 없이)  
나머지 참가자는 리더의 숨의 길을 신체로 따라간다  
숨의 길을 따라가며 자연스럽게 움직임이 생긴다

### 3. 중간

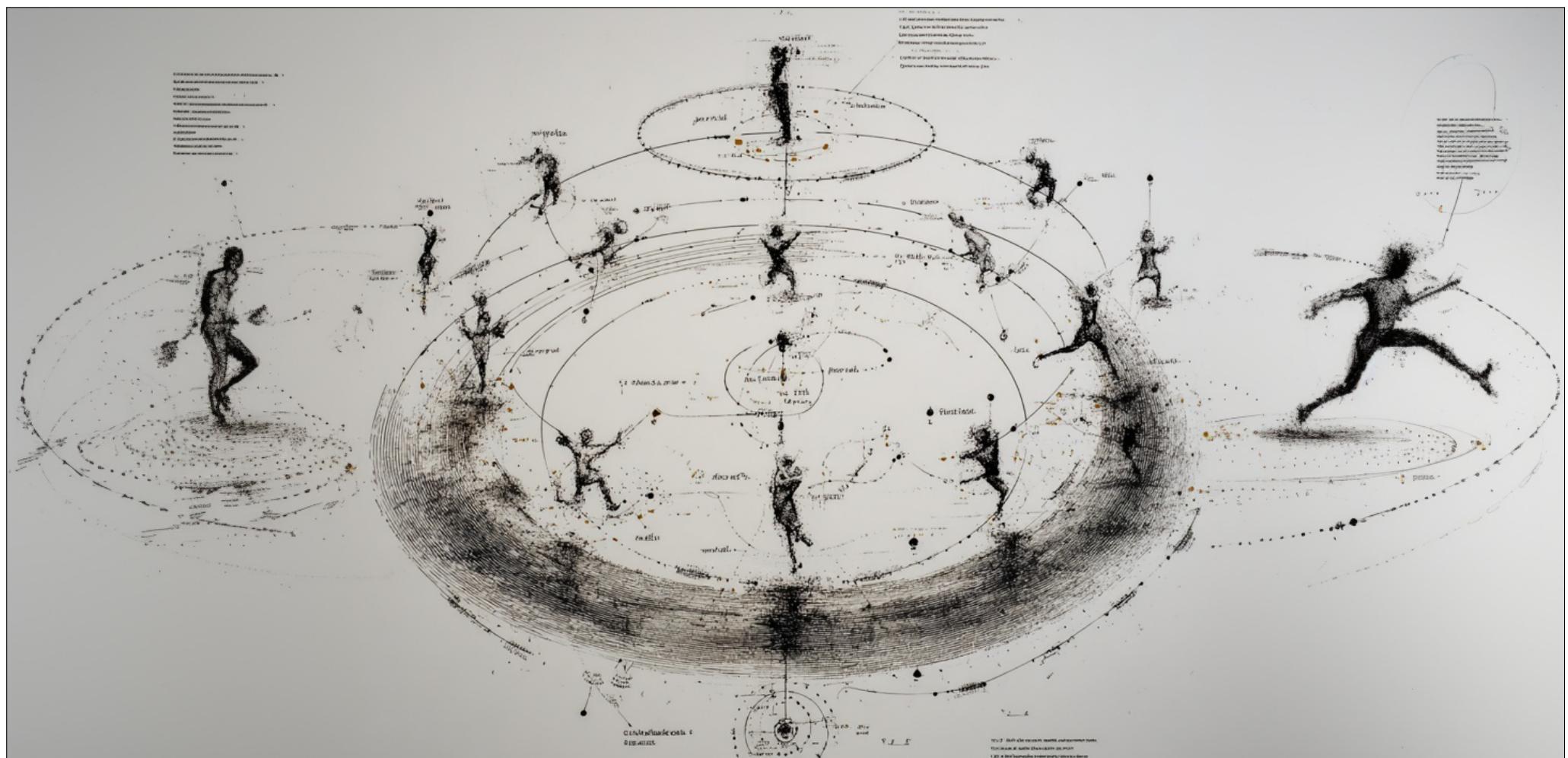
리더는 움직임 중간에 호흡을 변형하거나 멈추기도 한다  
추적자는 그 리듬을 정확히 인지해 반응한다  
리더는 말없이 점점 감정을 더 진하게 표현할 수도 있다.

### 4. 마무리

리더가 마지막 호흡을 깊게 마시고 내쉬며 종료 신호를 보낸다  
모두가 멈춘 뒤, 눈을 마주치며 가볍게 인사한다 \*역할 교체 후 반복

## 8. 확장 가능성

- 감정의 종류를 카드로 뽑아 무작위로 시작 가능
- 청각 자극(음악/소리) 또는 시각 자극(빛/색)을 추가하여 호흡 반응 유도
- 앉은 자세 또는 누운 자세로만 진행해도 충분
- 초보자는 리더가 아닌 추적자로만 참여해도 효과적임
- 그룹별 리더를 두고 동시 다발적 호흡 공유 실험도 가능



◆ 사용감각 ■ 청각 ■ 촉각

◆ 신체 ■ 사용고건 ■ 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)

■ 제한된 가동범위 안에서 참여 가능

◆ 참여인원 (복수 선택 가능) ■ 2~6명, 소규모 그룹 권장

◆ 사용공간 ■ 실내 ■ 야외(자연) ■ 야외(도시) ■ 어디서나 가능

◆ 도구필요 여부 ■ 도구 필요 ■ 도구 불필요

◆ 소요시간 ■ 10분: 워밍업 및 단어 1~2개 실험

■ 30분: 본격 단어 생성 + 해석 라운드 2~3회

■ 1시간: 집단 언어 사전 만들기 + 상황극 구성

## 1. 놀이 이름과 관련한 소개

### Endless Shore\*, Balance on Earth

끝이 없는 shore, 흙 위의 균형

울퉁불퉁한 흙판 위에서 균형을 잡으며 온몸의 감각에 집중하고, 순간순간 느껴지는 감각을 무의미어로 발화하는 실험.

그 단어와 움직임을 옆 사람에게 전달하고, 받은 사람은 이를 따라 하거나 변형한다. 움직임에서 비롯된 감각이 언어로, 언어가 다시 움직임으로 환원되며 감각-움직임-언어가 순환하는 흐름을 만든다.

\*‘Shore’는 파도처럼 단어와 감각이 반복적으로 생성·소멸하는 흐름을 상징한다.

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올린 질문들

### 1) 언어와 움직임의 순환

- 감각에서 시작된 움직임이 어떻게 새로운 ‘단어’를 만들고, 다시 움직임으로 이어질 수 있을까?

- 내 몸의 생각·에너지·움직임을 가장 직관적으로 타인에게 전하는 방법은 무엇일까?  
아주 추상적이고 개인적인 생각·개념을 어떻게 언어로 끌어내어 타인에게 설득력 있게 전달할 수 있을까?

### 2) 집단적 리듬

- 원형으로 선 집단에서, 감각-움직임-언어의 흐름은 어떻게 ‘집단 퍼포먼스’로 발전하는가?
- 전달과 변형이 반복될 때, 어떤 공통의 리듬과 분위기가 형성되는가?

### 3) 신체 감각과 균형

- 신체 제약 속에서 균형을 유지할 때, 어떤 새로운 감각과 움직임이 생기는가?
- ‘보이지 않는 점’을 인지·연결하며 균형을 잡을 때, 중심 감각은 어떻게 달라지는가?
- 중심점을 ‘물 위에 떠 있는 공’처럼 상상할 때, 무게 이동과 균형 감각은 어떻게 변하는가?
- 내 몸을 지탱하는 수많은 점을 의식할 때, 외부 자극과 정보를 더 예민하게 감지할 수 있는가?

## 3. 놀이를 위한 함여 인원 및 역할

- 역할 구분 없음 (모두 발화자이자 수용자)

## 4. 준비물

- 흙이나 모래로 이루어진 판 (균형을 잡으며 걸을 수 있는 크기)
- 편안한 복장, 맨발 권장

## 5. 놀이 규칙

1. 울퉁불퉁한 흙판 위에 올라서 한 발로만 선다.
2. 균형이 무너질 때는 발을 바꿀 수 있지만, 반드시 한 발 상태를 유지한다.
3. 중심이 변하거나 새로운 감각이 생길 때 한 음절의 무의미어를 만든다.
4. 발화한 단어와 해당 움직임을 옆 사람에게 제스처와 함께 전달한다.
5. 전달 방식은 두 가지 중 하나를 선택한다.
  - 단일 단어 전달: 한 사람이 만든 하나의 단어·움직임만 계속 전달하며 변형
  - 다중 단어 전달: 움직임마다 새로운 단어를 발화하되, 그중 선택한 하나를 전달

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

- 여러 방향으로 굴곡이 있는 완만한 흙바닥
- 최소 3~4명이 원형으로 설 수 있는 공간 확보

## 7. 전형 방법

1. 참가자는 울퉁불퉁한 흙판 위에 올라 한 발로 선다.

2. 온몸의 감각에 집중하며 신체의 점들을 인지·연결해 균형을 잡는다.

때때로 몸을 움직여 일부러 균형을 흐트러뜨리고, 다시 잡는 과정을 반복하며 감각을 탐색한다. 온몸의 감각에 집중하며 신체의 점들을 인지·연결해 균형을 유지한다.  
몸의 중심점을 물에 떠 있는 공처럼 상상하며, 무게 추를 다루듯 중심을 조절한다.

3. 중심이 흔들리거나 감각이 변할 때마다 한 음절의 무의미어를 발화한다.

예: 왼쪽으로 흔들릴 때 “도롱” / 발바닥이 움푹 들어간 곳에 닿을 때 “므왈”

4. 발화와 함께 그 움직임을 터치(손 등을 접촉)로 옆 사람에게 전달한다.

예: 왼쪽으로 흔들릴 때 “도롱” → 오른손을 흔들며 옆 사람의 손목을 가볍게 터치해 전달

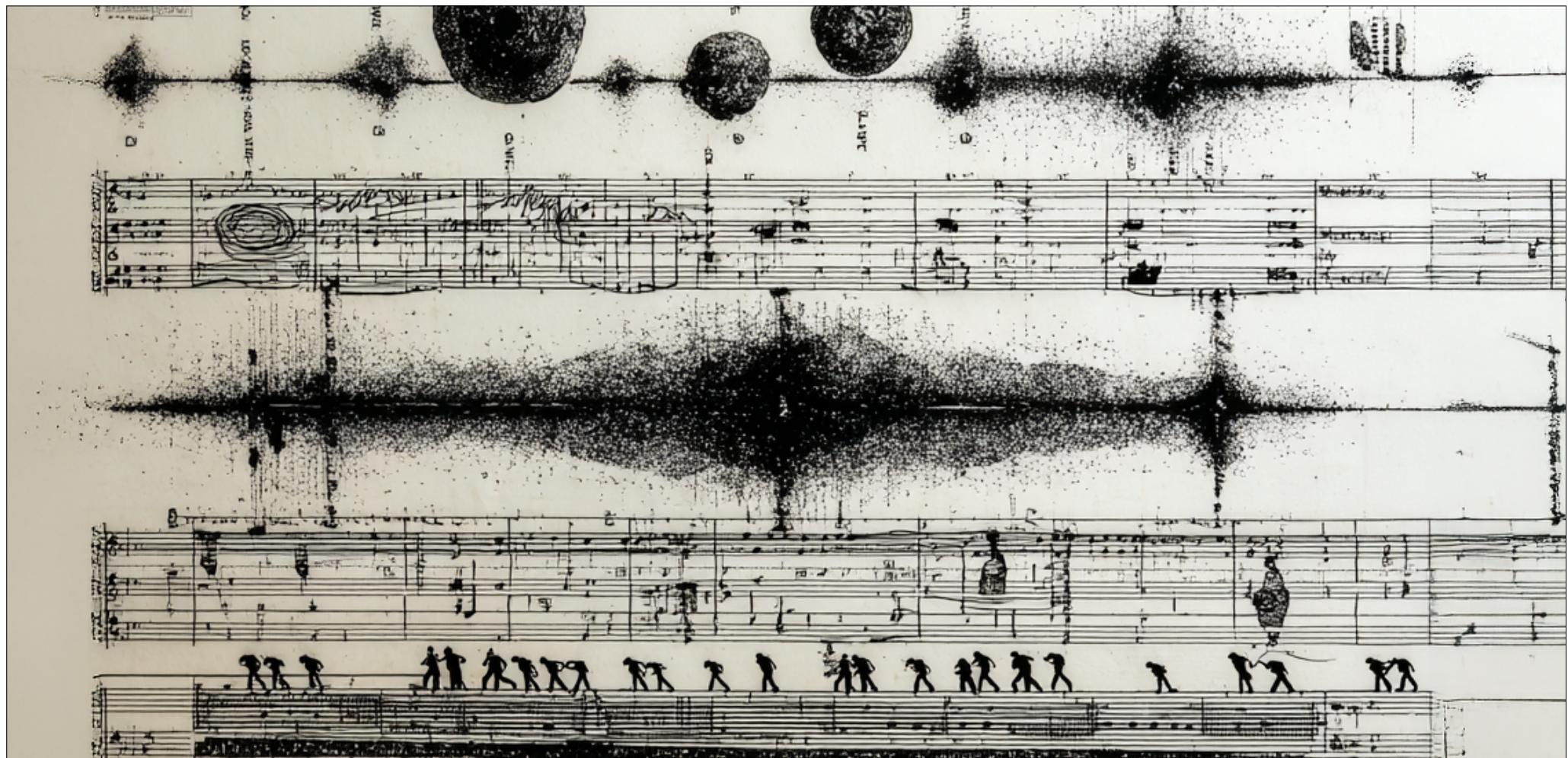
5. 받은 사람은 그 터치와 움직임을 그대로 따라 하거나 변형한 뒤, 자신의 단어를 만들어 이어간다.

6. 만들어진 단어의 리듬, 무게감, 방향성을 몸으로 표현하며, 균형을 유지한 채 선다.

## 8. 확장 가능성

다양한 소재로의 변형 실험:

- 동일한 규칙을 적용하되, 바닥 재질을 모래, 잔디, 물, 나무판 등으로 바꾸어 진행한다.
- 각 소재의 질감과 반발력, 표면 온도 변화가 언어 생성과 움직임 패턴에 어떤 영향을 주는지 비교 분석한다.



• 사용 감각 ■ 시각 ■ 청각 ■ 촉각

• 신체/사용 고려 ■ 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)

• 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 2~5인 이상

• 사용 공간 ■ 실내

• 도구 필요 여부 ■ 도구 필요

• 소요 시간 ■ 10분

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### 12 Steps

시각 → 청각 → 촉각/신체 감각으로 이어지는 놀이

사물의 위치, 물성, 높낮이가 소리를 생성하고, 그 소리는 다시 움직임이 된다.

연주자는 악보를 '배치'하고, 퍼포머는 그 악보를 '살아낸다'.

만든이

아무 - '신체'를 다루는 무용가

여름 - '음악'을 만들고 연구하는 음악가

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

- 하나의 소리는 어떻게 몸의 움직임이 되고, 움직임은 다시 또 다른 감각을 일으킬까?
- 시각은 언제 음악이 되고, 음악은 언제 신체 감각이 되는가?
- 정해진 규칙 안에서 즉흥적인 반응은 얼마나 자유로운가?
- 정지된 구조물(선반)은 어떻게 시간의 흐름을 만들어내는가?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 참여 인원 : 2인 1조 (B역할 복수 가능)

### A. 연주자(Composer/Performer)

사물을 배치해 악보를 구성하고, 이를 몸으로 연주한다.

### B. 퍼포머(Mover/Receiver)

연주된 소리를 감각하고, 즉흥적/즉각적으로 신체 움직임으로 반응한다.

## 4. 룰

- 다양한 크기/형태의 돌들
- 물이 담긴 여러 개의 컵들
- 3단 선반 (3행 x 12열 구조)

## 5. 놀이 규칙

### 1) 사물의 물성

돌: 고체

물: 액체

\* 사물은 감각의 질감을 품은 기호다.

### 2) 소리 규칙 (연주 지침)

연주자는 사물의 성질을 따라 소리로 변환한다.

물성	위치	표현방식	소리의 질감 예시
물	상	휘파람	휘~, 훑~
	중・하	문지르기, 비비기	스윽스윽 삭삭
돌	상	타격, 두드림	쿵! 턱! 콩!
	중	신체 두드리기 (Body Tapping)	
	하	발 구르기, 지면 타격	

\*사운드는 물성 + 놀이의 조합으로 정해진다.

### 3) 신체의 높이 (움직임의 층위)

퍼포머는 소리의 질감과 구조를 따라 움직임으로 반응한다.

#### 높이 - 신체 자세

- 상- 직립보행 (두 발 서기)
- 중 -반쯤 굽힌 자세 / 반직립
- 하- 포행 (네 발 바닥에 닿음)



예시)

□					□	□	●				●
				●			●		□		
●	□	●		●							

#### 기호

- 물이 든 컵
- 돌

### 6. 높이를 위한 고건 - 공간

1) 공간 구조 = 시각 악보

3x12 선반

세로축 (행): 상 / 중 / 하 → 신체 높낮이 및 소리의 위치

가로축 (열): 시간의 흐름 또는 연주/움직임의 순차적 구성

\*선반은 하나의 '공간적 악보'이자, 시간-감각-물성의 입체 기보이다.

상											
중											
하											

### 7. 진행 방법

1. 악보 만들기 : A 와 B 중 누구든 악보를 만들 수 있다. 관람자 C도 가능

- A는 선반의 3행 12열 위에 물과 돌을 자유롭게 배치한다.
- 이 배치가 연주의 시퀀스를 결정하는 시각적 악보가 된다.

#### 2. 연주하기 : A

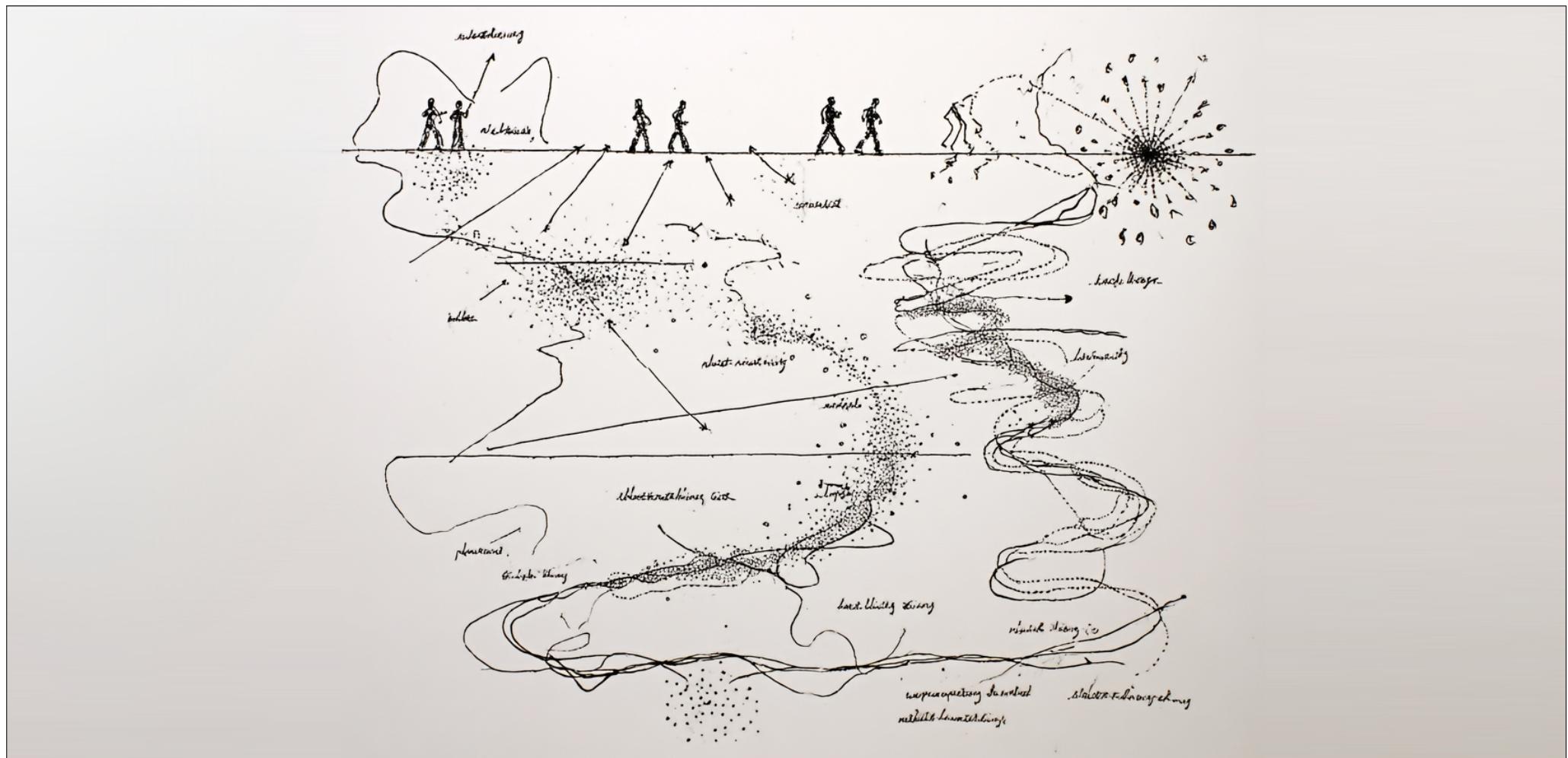
- A는 좌에서 우로 흐르며 물성과 높이에 따라 소리를 만든다.
  - 연주는 손, 입, 몸을 도구로 삼는다.
- 휘파람, 마찰음, 충격음을 사용해 감각적 흐름을 구성한다.

#### 3. 움직이기 : B

- B는 소리를 듣고 즉각적으로 신체를 반응시킨다.
  - 소리의 높낮이는 자세를, 질감은 자세와 움직임의 질을 변화시킨다.
- 예: 휘~ = 서서 유연하게 회전, 쿵 = 낮은 자세로 힘 있게 중심 이동

### 8. 확장 가능성

- 제3자가 '작곡가(배치자)'로 참여해 악보를 제작하고, A는 이를 해석한다.
- A는 1인, B 역할은 다수가 참여할 수 있다.
- 사물 확장: 공기, 천, 흙 등 다른 감각 물성으로 실험 가능



\* /사용 감각 ■ 시각 ■ 청각 ■ 촉각

- **인체 활용 고려**
  - 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 활터어, 의자 등)
  - 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 3인 이상

\* ■ 유통 ■ 신내 ■ 약인(자연) ■ 약인(도시) ■ 어디서나 가는

\* 도구 필요 여부 ■ 도구 필요

\* 소요 시간 ■ 10분~15분

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### Theatre of Sound & Balance

소리와 균형이 만드는 극

참여자들은 작은 움직임에도 소리가 쉽게 발생하는 바닥 위를 긴 나뭇가지 등으로 서로 연결된 채 아주 느리고 조심스럽게 이동한다. 몸의 균형과 호흡, 발걸음, 미세한 소리 변화를 섬세하게 감지하고, 동시에 상대의 움직임에 민감하게 반응하며 하나의 장면을 함께 만든다. 이 느린 협력의 순간은 서로의 감각과 호흡이 맞물려 탄생하는 하나의 ‘살아 있는 장면’이자 즉흥 퍼포먼스가 된다.

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

- 어떻게 하면 내 몸의 감각을 더 섬세하게 단련할 수 있을까?
- 이를 위해 어떤 방식으로 다른 사람과 교감할 수 있을까?
- 온몸의 감각을 활성화하기 위해 무엇을 제어하면 도움이 될까?
- 말이나 거친 신체 접촉이 아닌, 타인과 세심하게 교감하고 대화할 수 있는 방법은 무엇일까?
- 놀이가 하나의 ‘극’으로 변하는 순간은 언제일까?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 인원 구성: 3인 이상 (퍼포머 2인 이상 + 관객 1인 이상)
- 역할: 1. 퍼포머(Performer) - 서로의 몸짓, 거리, 호흡을 감각적으로 맞추며 장면을 만들어가는 사람들. 상황과 관계에 따라 즉흥적으로 움직임을 변주한다.

제목 짓는 관객>Title-giver) - 퍼포머들이 만들어낸 장면과 흐름을 관찰하며, 즉흥적으로 장면의 제목을 붙여 퍼포먼스를 ‘이야기’로 완성시키는 사람.

특징: 퍼포머의 수가 늘어날수록 움직임의 조율과 교감이 복잡해지고, 장면의 해석 가능성도 확장된다. 관객의 제목은 장면을 하나의 작은 극으로 고정시키면서도, 다음 장면의 상상력을 자극한다.

## 4. 꾼미물

- 소리가 쉽게 나는 바닥 재질: 빽빽이, 낙엽/나뭇잎 바닥, 자갈, 얇은 금속판, 살짝 기울어진 시소판 등
- 서로를 ‘불편하게’ 연결하는 재료: 가느다란 나뭇가지(권장), 가벼운 막대, 끈/천(느슨하게)

## 5. 놀이 규칙

1. 아주 느린 속도로 이동한다. (작은 변화도 크게 느껴질 만큼)
2. 소리를 최대한 내지 않는다. (바닥 재질 특성상 소리가 나기 쉬움)
3. 두 사람은 서로 다른 ‘평소 잘 쓰지 않는 신체 부위’를 정하고, 그 부위 위에 긴 나뭇가지 등을 함께 옮겨 떨어뜨리지 않는다.
4. 지등을 함께 옮겨 떨어뜨리지 않는다.
5. 말하지 않는다. 손·팔 등의 터치와 시선, 미세한 리듬으로만 조율한다.
6. 관찰자는 진행 중 개입하지 않고, 끝난 뒤 장면에 제목을 붙인다.

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

소리가 안전한 공간: 미끄럼·낙상 위험 점검, 시소/금속판 사용 시 보조자(spotter) 배치

## 7. 진행 방법

1. 2인 1조로 나뉘고, 각자 신체 부위 1곳(예: 손목, 팔등, 어깨)을 정한다.
2. 바닥 재질(뿔뿔이, 낙엽, 자갈, 금속판, 시소 등)과 연결 재료(긴 나뭇가지 등)를 선택한다.
3. 나뭇가지를 두 사람이 고른 부위 위에 올려 연결한다. (손으로 '잡지 않음' 원칙)
4. 아주 느리고 섬세한 속도로 움직이며, 균형이 흐트러지지 않도록 출발한다.

### 5. 이동 중에는

- \* 바닥 재질과 연결 구조에서 발생하는 작은 소리를 인지한다.
- \* 가능한 한 소리를 내지 않도록 주의한다.
- \* 호흡을 느끼며, 내 숨과 움직임, 그리고 주변의 소리까지 감각한다.

\* 상대의 속도와 중심을 적극적으로 읽고 맞춘다.

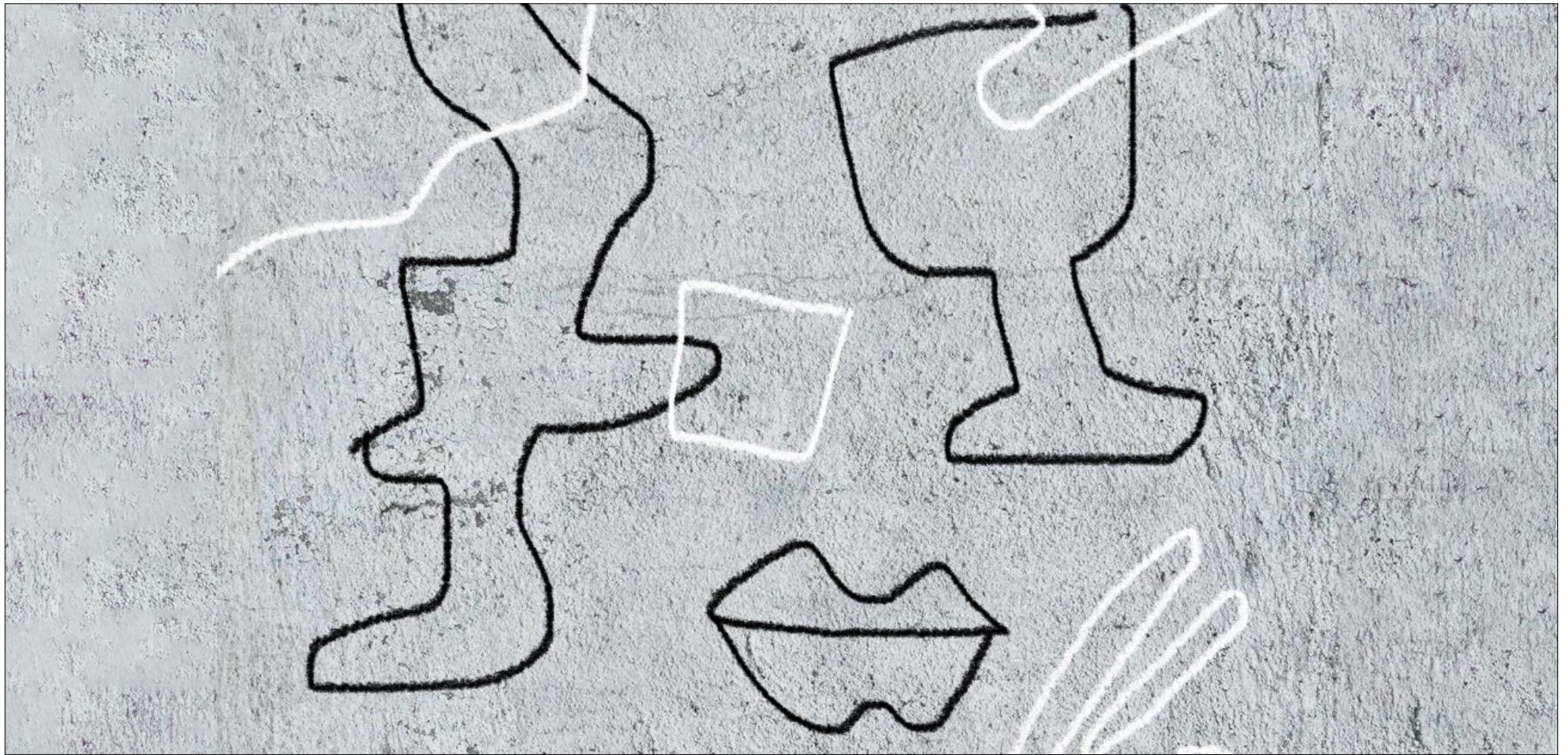
(말 없이 터치·미세한 기울기·호흡으로 조율)

6. 정해둔 지점을 왕복하거나 통과한다.
7. 관찰자는 과정을 지켜보고, 끝난 뒤 제목을 붙여 장면을 완성한다.
8. 참여자, 연결 도구, 신체 부위를 바꿔 반복한다.

## 8. 확장 가능성

### 규칙 변형 아이디어

- 정밀 무음 모드: 뿔뿔이 '0번 터뜨리기'에 도전
- 허용치 모드: '최대 3번까지 소리 허용' 등 목표치 설정
- 이동 경로 변형: 직선 → 원 → 8자 동선
- 연결 부위 바꾸기: 손목 → 팔등 → 어깨 등 난이도 조절
- 움직이는 바닥: 시소/가벼운 흔들판 (보조자 필수)



◆ 내용 감각 ■ 시각 ■ 청각

- ◆ 쓰레기 활용 고민 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)
  - 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)
  - 제한된 가동범위 안에서 참여 가능
  - 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능
  - 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 휠체어, 의자 등)
  - 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)
  - 언어 없이도 의미 교환 가능 (몸짓, 눈짓 등 비언어 커뮤니케이션)

◆ 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 2~5인 이상

◆ 내용 공간 ■ 실내

◆ 도구 필요 여부 ■ 도구 필요

◆ 소요 시간 ■ 30분

## 1. 놀이 이름과 관련한 소개

넓은그림찾기

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

1. 제한된 공간이나 조건 속에서도 창의적 표현을 유도할 수 있는가?
2. 동일한 환경과 재료를 기반으로, 서로 다른 인식과 해석의 과정을 공유하며 협업 창작이 가능할까?
3. 지극히 평범한 공간과 사물들을 전혀 다른 시각으로 인식하게 만드는 창의적 트레이닝이 가능할까?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

2인 이상

## 4. 준비물

펜 혹은 연필

## 5. 놀이 규칙

- 불규칙적 패턴이 보이는 벽을 찾는다
- 참여자들은 순서를 정하여 차례대로 ‘출제자’가 된다
- 출제자의 다음 순서인 사람이 ‘그린이’가 되어 문제를 푼다

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

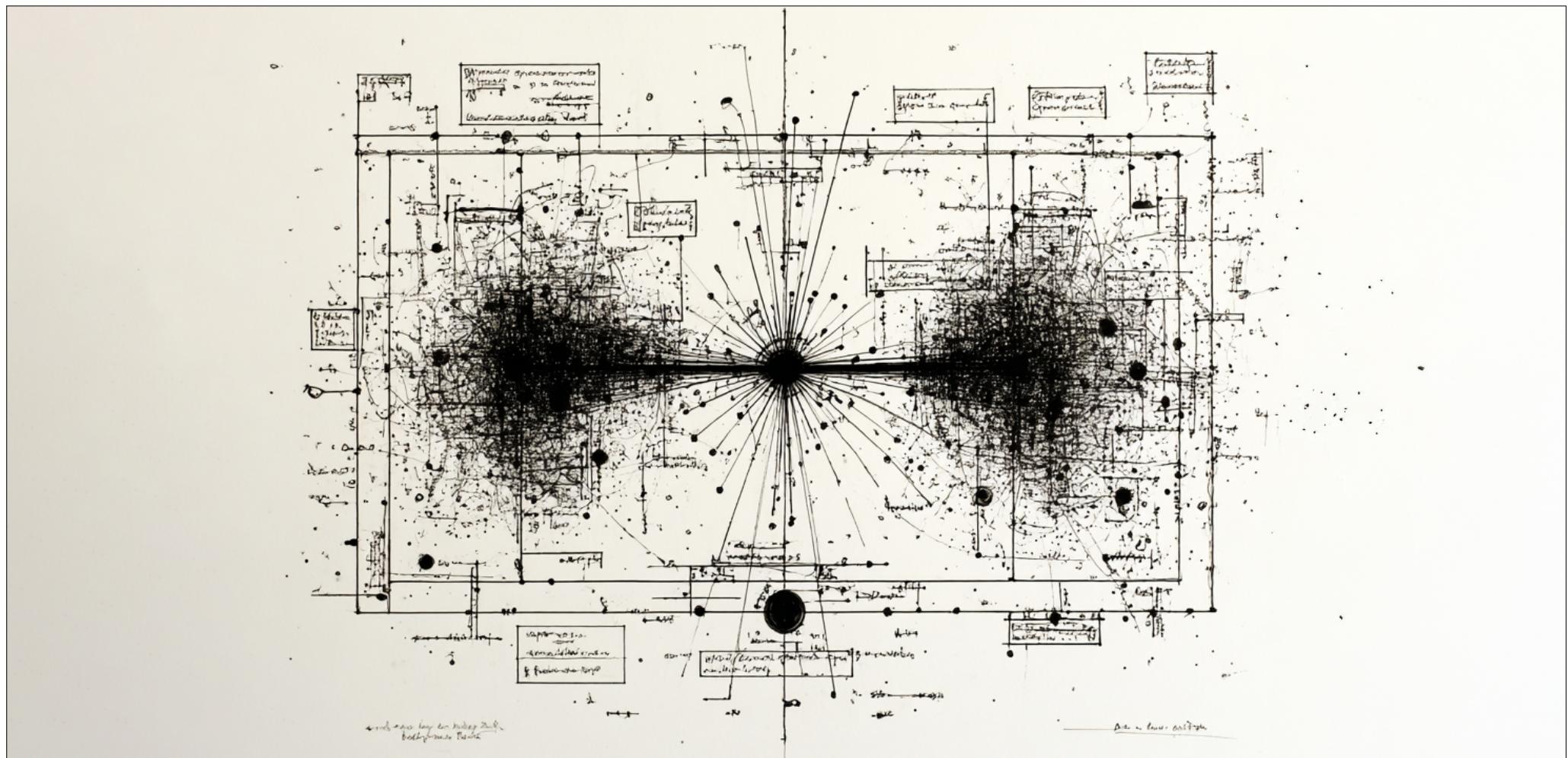
불규칙적 패턴과 텍스처가 돋보이는 벽이 있는 공간

## 7. 진행 방법

- 1) 이미지 연상: 출제자는 벽의 패턴이나 텍스처를 관찰하며 구름, 동물, 인물 등 특정 이미지를 떠올린다.
- 2) 비언어적 표현: 출제자는 떠올린 이미지를 몸짓, 소리 등 비언어적 방식으로 표현한다.
- 3) 추측하기: 그린이는 출제자의 표현을 보고 무엇을 표현했는지 추측한다.
- 4) 벽에서 찾기: 그린이는 벽의 패턴 속에서 추측한 대상이 보일 법한 위치를 찾는다.
- 5) 그리기: 그린이는 연필이나 펜으로 벽에 그림을 그린다.
- 6) 역할 교대: 그린이가 다음 출제자가 되고 순서에 따라 게임을 이어간다.
- 7) 벽화 완성: 모든 참여자가 한 번씩 출제자와 그린이 역할을 마치면 하나의 공동 벽화가 완성된다.
- 8) 정답 공개: 참여자들은 돌아가며 자신이 연상했던 이미지(정답)를 밝히고, 실제로 완성된 벽화와 비교해본다.

## 8. 확장 가능성

거대한 바위나 나무 같이 불규칙적인 표면에서 자유로운 도상을 연상할 수 있는 자연에서의 단체 라이브 드로잉 퍼포먼스로서 기획될 수 있다



\* 사용 감각 ■ 시각 ■ 청각 ■ 촉각

- **인체 활용 고려**
  - 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)
  - 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)
  - 제한된 가동범위 안에서 참여 가능
  - 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능
  - 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 휠체어, 의자 등)
  - 언어 없이도 의미 교환 가능 (몸짓, 눈짓 등 비언어 커뮤니케이션)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 2~5인 이상

\* ■을 골라 ■ 식내 ■ 야외(자연) ■ 야외(도시) ■ 어디서나 가능

\* 드그 필드 ■ 도그 필드

\* 소요시간 ■ 10분

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### 라이그림

하나의 끈으로 연결된 두 사람은, 동시에 다른 곳에서 선을 그린다. 이 놀이는 '하나의 줄 위에서 태어나는 두 개의 선'이라는 긴장된 조건 안에서, 간섭과 양보, 무언의 협력을 통해 관계의 구조를 감각하는 실험이다. 결과물이 아닌, 관계의 형성과 흐름 자체가 예술이 되는 놀이이다.

만든이

줄라이 : '철학자'를 좋아하는 일러스트레이터

맥 : '관계과 흐름'을 설계하는 작업자

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

- 놀이적 행위는 어떻게 관계를 생성하고 구조화할 수 있는가?
- 서로 연결된 상태에서 '동시적 자유'는 가능한가?
- 긴장과 양보는 어떤 방식으로 협력의 조건이 되는가?
- 물리적 제약은 창작에 어떤 질서를 부여하는가?
- '둘 사이'에서 예술적 행위는 언제 발생하는가?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 2인 1조

A. 그림을 그리는 사람 1

B. 그림을 그리는 사람 2

(두 사람 모두 창작자이며, 역할의 구분 없이 상호적이다.)

## 4. 준비물

- 끈 1개 (공간 규모에 따라 조절)
- 펜 2개 (끈의 양 끝에 단단히 고정)
- 종이 2장

## 5. 놀이 규칙

- 두 사람은 끈의 양 끝을 각각 잡고 시작한다.
- 놀이 전 과정에서 끈의 팽팽한 긴장을 유지되어야 한다.
- 한 사람이 선을 그릴 때, 다른 사람은 그 긴장 안에서 멈추거나 조정한다.
- 대화와 합의는 과정의 일부로 허용된다.

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

마주 앉을 수 있는 탁자와 의자 또는 바닥 공간이 필요하다.

Part 2의 경우, 두 사람이 시각적으로 분리될 수 있는 칸막이나 공간 구획이 필요하다.

## 7. 진행 방법

### Part 1: 하나의 줄, 두 개의 선

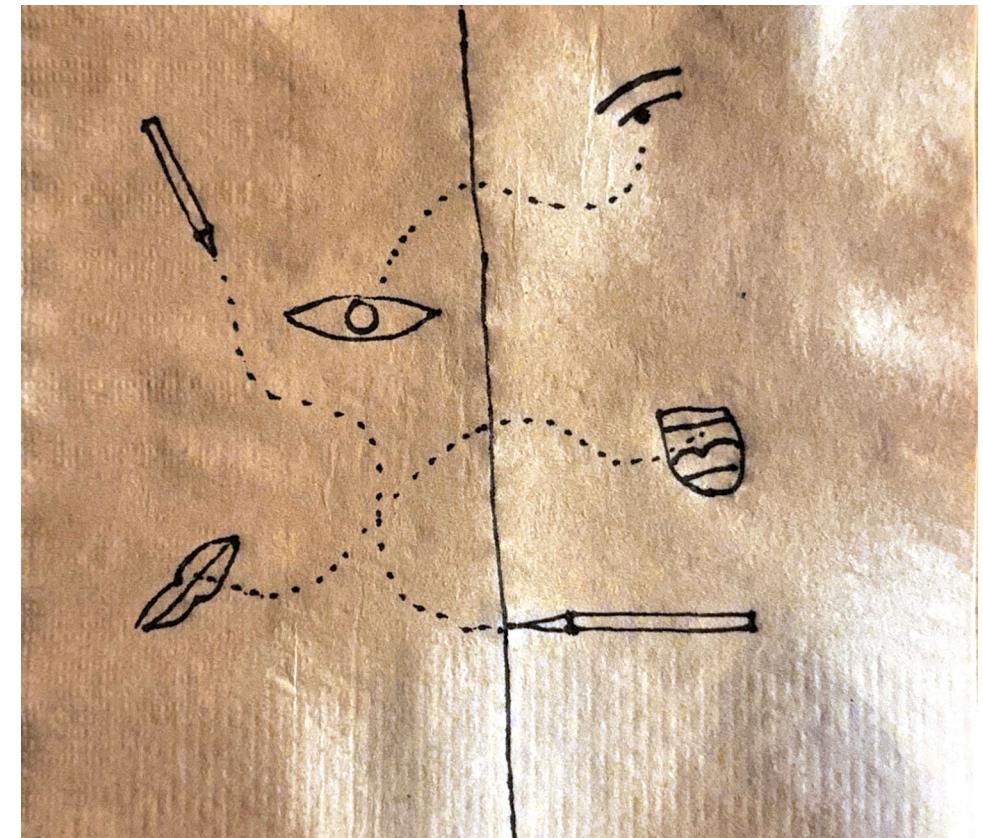
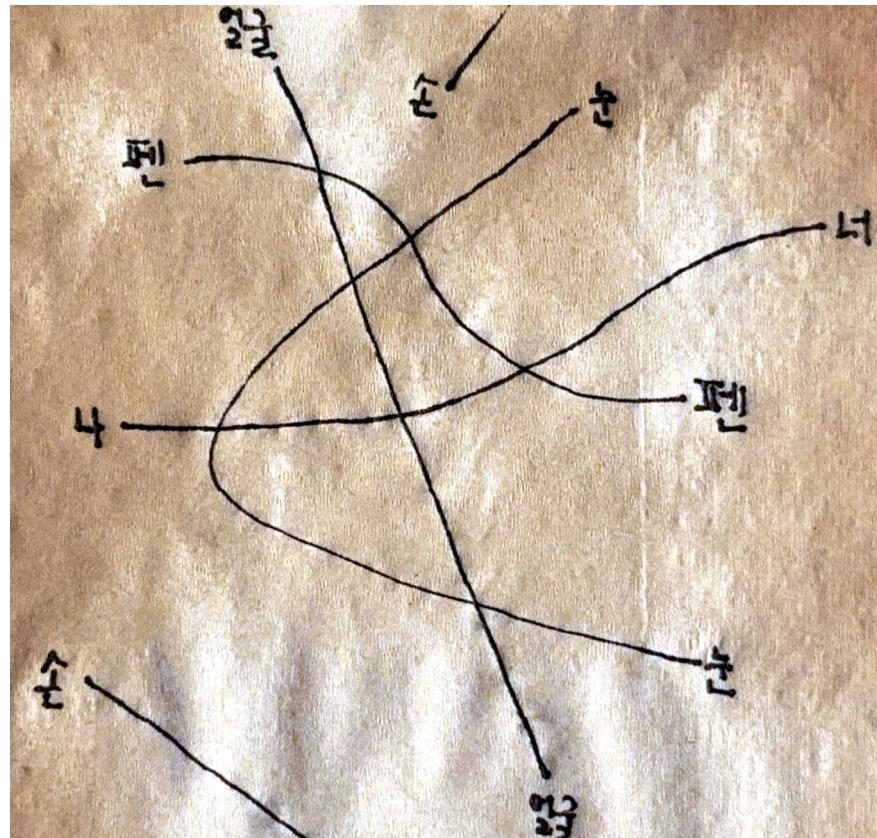
- 두 사람은 마주 앉아 각자의 종이를 앞에 둔다.
- 서로의 얼굴을 관찰하며, 각자 상대방을 자기 종이에 그린다.
- 끈의 긴장 상태로 인해 선은 계속 간섭되고 조정된다.
- 작업 후, 두 그림을 나란히 놓고 선의 흐름과 간섭을 관찰하며 '자화상으로서의 초상'에 대해 이야기 나눈다.

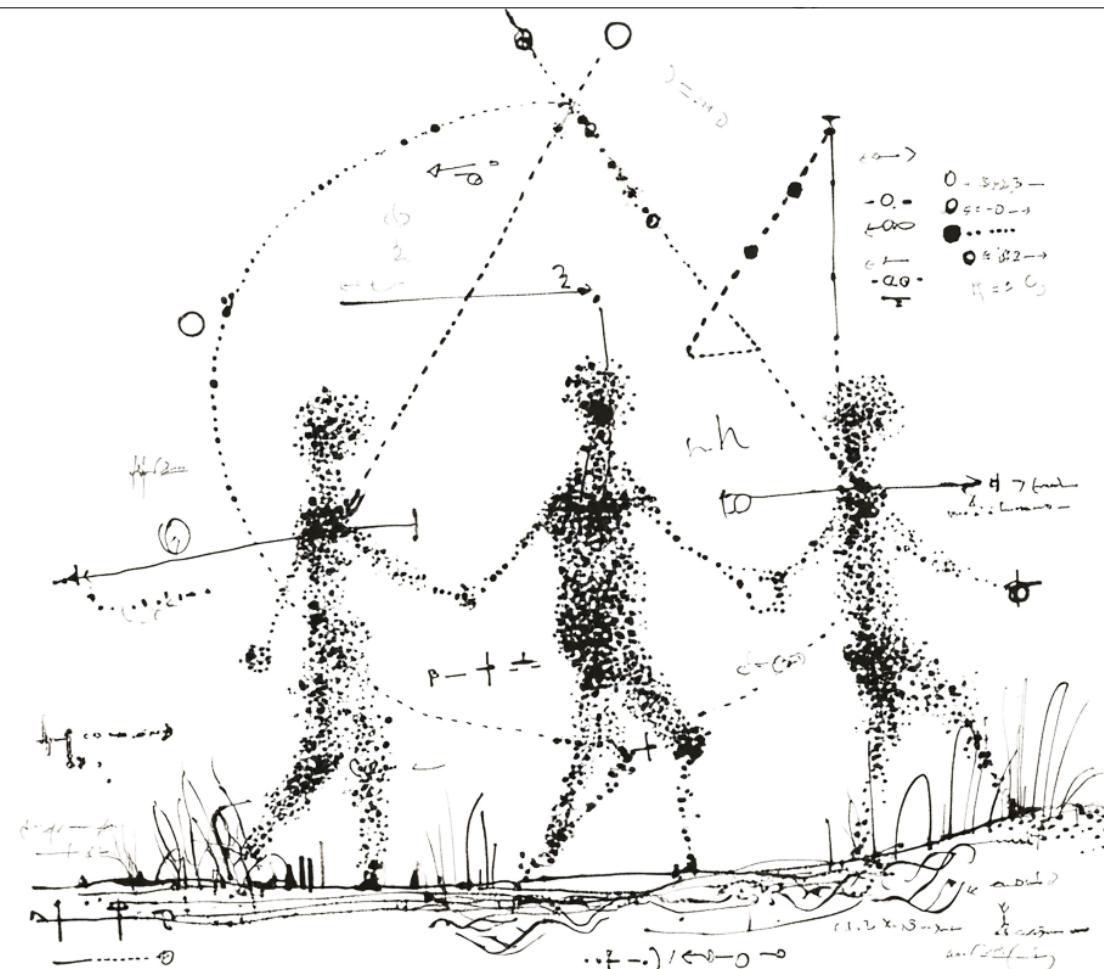
### Part 2: 두 개의 손, 하나의 그림

- 두 사람은 서로의 그림이 보이지 않는 공간에 분리되어 앉는다.
- 공통 주제(예: 나무, 동물 등)를 선정한다.
- 시작 전, 그림의 결합 방식에 대해 협의한다.  
(예: "나는 위쪽을 그릴게, 너는 아래쪽을 맡아.")
- 팽팽한 끈은 그대로 유지되며, 각자 자신의 부분을 그린다.
- 작업 후 두 그림을 결합해 하나의 전체 그림을 만든다.

## 8. 확장 가능성

- 참가 인원을 늘려 다자 간의 끈 연결로 구조 확장 가능
- 주제를 공간, 감정, 언어 등으로 응용 가능
- 단순 드로잉을 넘어서 설계, 지도, 추상적 구성 등으로 전환 가능
- 공연 형식으로 전환하여 관객 앞에서 실시간 드로잉 퍼포먼스로 구현 가능
- 관계성 기반의 창작 워크숍 또는 감각 훈련 프로그램으로 확장 가능





• 사용감각 ■ 시각 ■ 청각 ■ 촉각

• 신체 / 사용 고려 ■ 제한된 가동범위 안에서 참여 가능

■ 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)

• 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 3~5인 이상

• 사용 공간 ■ 어디서나 가능

• 도구 필요 여부 ■ 도구 필요

• 소요 시간 ■ 10분

## 1. 놀이 이름과 관련한 소개

### 물성과 감각 //이 (Between Material and Sense)

무심히 지나치기 쉬운 생명체의 죽음을 기리기 위한 퍼포먼스 기반의 놀이  
주변 환경에서 사운드와 오브제를 수집하고, 함께 즉흥 연주를 만들어 감각적으로 장례  
의식을 구성한다

만든이

아무 - '신체'를 탐구하는 무용가

이런 - '그림'을 그리는 시각예술가

수 - '악기'를 연주하는 음악가

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

- 각자가 지닌 감각의 고유한 언어는 다른 감각으로 어떻게 전이될 수 있을까?
- 감각은 어떻게 교환되고, 어떻게 혼종화되는가?
- 소리는 다른 물성과 만나 어떻게 변화하는가?
- 신체는 언제 소리가 되고, 소리는 언제 풍경이 되는가?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 참여 인원 : 3인 1조 2팀 이상

## 4. 준비물

- 공물: 도화지, 플라스틱 컵
- 자연물: 모래, 물, 억새풀

## 5. 놀이 규칙

### 1) 물성 채집 놀이 - 감각의 재료 찾기

- 참여자들은 주변의 '물성'을 직접 관찰하고 선택하여 채집한다.  
촉감 · 무게 · 소리 · 질감 같은 감각적 반응을 기준으로 재료를 선택한다.

### 2) 마찰음 놀이 - 감각 간 충돌 실험

- 채집된 물성들을 가지고 마찰, 낙하, 찢기, 던지기, 흔들기 등의 방식으로 소리를 만든다.
- 이 과정에서 도구(도화지, 컵)는 감각을 연결하는 매개이며, 감각은 혼합되거나  
충돌하며 새로운 '언어'를 만들어낸다.

### 3) 움직임 감각 놀이 - 즉흥적 공동 감응

- 각자가 만든 마찰음과 감각을 바탕으로, 신체의 움직임으로부터 소리를 어떻게 발생  
할 수 있는지 탐색한다.
- 소리 · 진동 · 균형의 변화에 따라 서로 반응하며 움직인다.

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

- 자연물 채집이 가능한 외부 공간 또는 물과 소리를 실험할 수 있는 여유 있는 실내 공간
- 바닥에 눕거나 앉을 수 있는 안전한 곳
- 물을 사용할 수 있고, 젖어도 되는 환경
- 낮, 밤 무관

## 7. 전형 방법

### 1) 놀이의 전체 구조:

- 감각을 채집하고 → 물성과 충돌시키며 → 감응하는 신체로 확장하는 세 단계의 감각 놀이.
- 이 과정에서 중요한 것은 ‘무엇을 표현했는가’가 아니라, 감각들이 어떻게 관계 맺고, 서로에게 리듬이 되어주는가이다.

### 2) 시퀀스 배열하기

1. **물성 채집**: 참여자들은 각자의 관심에 따라 재료를 탐색하고 손으로 직접 채집함.

(예: 촉감, 소리, 무게 등)

2. **마찰음 생성**: 채집한 재료를 가지고 찢기, 흔들기, 던지기 등의 방법으로 소리를 만들고, 도구는 이 소리를 연결하거나 반응하게 함.

3. **신체 확장**: 각자의 소리와 감각이 연결되며, 움직임으로 확장됨. 소리와 움직임은 서로를 이끌며, 공동 즉흥 퍼포먼스를 형성함.

4. **공명과 마무리**: 모든 재료를 다 사용한 후 몸에 남은 감각, 다르게 느껴지는 주변 환경의 느낌을 오롯이 몸으로 느끼며 머무르기. 서로 연결된 상태에서 균형을 유지하며 흔들림을 감각함.

### 3) 행위 흐름 (시퀀스) 예시

- 모래 낙하**: A는 땅에서 모래를 한 움큼 쥐어 도화지 위에 천천히 떨어뜨린다.
- 소리 확장**: B와 C는 도화지 양쪽을 잡고 높낮이를 조절하며 모래의 낙하에 따라 굴러가는 소리를 변화시킨다.
- 손의 해제**: C가 손을 놓는 순간, 도화지 위의 모래가 땅으로 흘러내린다.
- B는 빈 도화지를 흔들며 바람에 일렁이게 한다.
- 파열**: A는 억새풀을 반복적으로 도화지에 내치며, 종이를 찢는 파열음을 만든다.
- 적심**: B는 찢어진 종이를 시냇물에 적신다.
- 진동**: C는 모래가 든 플라스틱컵을 주머니에 넣은 채 제자리에서 뛰며 리듬을 만든다. 이 소리는 연주가 아니라, 움직임 자체로부터 발생한다.
- 물방울 소리**: A와 C는 도화지 조각을 들고, B는 적셔진 도화지를 들고 온다. 물방울을 한 방울씩 떨어뜨리는 소리에 집중한다.
- 소리의 사라짐**: 도화지가 점점 젖어가며, 더 이상 소리가 나지 않는다.
- 관계**: 땅에 도화지 뭉치를 내려 놓고 그 위에 세 사람이 올라선다.
- 연결**: 서로 손을 잡고 허리를 젖혀 하늘을 본다.
- 균형의 진동**: 세 사람은 손을 맞잡은 채 균형을 유지하기 위해 각자의 중심을 조절하게 되고, 이 불균형은 연결된 신체들 사이에 자연스러운 일렁임을 만들어낸다. 마치 바람에 일렁이는 것처럼.

## 8. 확장 가능성

- 대상에 따라 어린이, 성인, 예술가 등 다양한 범위로 변형 가능
- 감각 채집을 소리뿐 아니라 냄새, 빛 등으로 확장 가능
- 공간을 도시, 숲, 물가 등으로 이동하며 다양한 물성 실험 가능
- 문장/시 쓰기, 드로잉, 기록과 연결해 감각 아카이빙 작업으로도 발전 가능



\* 사용 감각 ■ 시각 ■ 청각

- \* 쓰레기 사용 고려 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)
  - 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)
  - 제한된 가동범위 안에서 참여 가능
  - 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능
  - 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 훨체어, 의자 등)
  - 감각 대신 상상/지각 중심으로 대체 가능 (예: 땅지 않아도 감각 상상 가능)
  - 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)
  - 언어 없이도 의미 교환 가능 (몸짓, 눈짓 등 비언어 커뮤니케이션)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 3~5인 이상

\* 사용 공간 ■ 야외(자연) ■ 야외(도시)

\* 도구 필요 여부 ■ 도구 필요

\* 소요 시간 ■ 10분

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### 개례 한꾸를 위한 매뉴얼

무심히 지나치기 쉬운 생명체의 죽음을 기리기 위한 퍼포먼스 기반의 놀이  
주변 환경에서 사운드와 오브제를 수집하고, 함께 즉흥 연주를 만들어 감각적으로  
장례의식을 구성한다

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

- 주변 환경의 소리와 사물을 재구성하여 모두가 예술가가 되는 작품을 만들 수 있을까?
- 즉흥성과 공동창작을 기반으로 한 장례 퍼포먼스를 통해 참여자 각자의 애도와  
감각이 연결될 수 있을까?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

- 3인 이상

## 4. 준비물

1. 소리를 녹음할 수 있는 기기 (휴대폰, 샘플러, 보이스 레코더 등)
2. 간단한 타악기 or 주변 사물을 활용한 악기 (돌, 나뭇가지, 유리조각 등)  
(선택) 생황, 플루트, 바이올린 등 자연과 어우러지는 악기  
(선택) 조명, 천, 나뭇잎, 꽃 등 시각적 장식 요소

## 5. 놀이 규칙

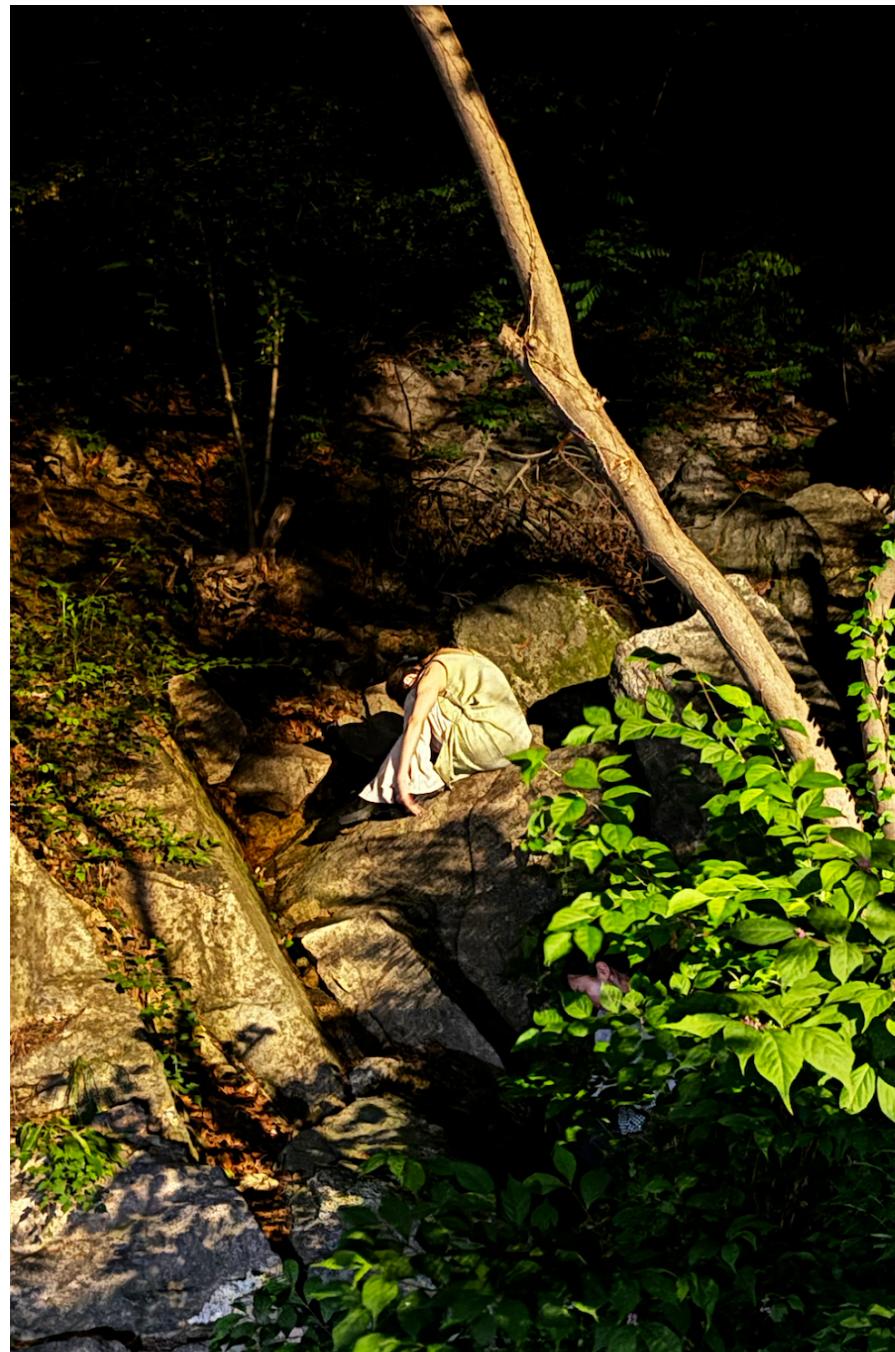
- 존재의 죽음을 마주하고, 그 존재를 기리기로 결정한다
- 해당 존재가 살아있을 때 경험했을 소리들을 수집한다
- 모든 참여자는 하나의 역할 또는 악기를 맡아 공연에 참여한다
- 연주 방식은 즉흥적이며, 사운드와 몸짓, 시각 조형 등을 자유롭게 활용할 수 있다
- 추모는 감정적 표현이나 의식의 형태로 자유롭게 확장 가능하다

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

자연 혹은 도시 속 작은 생명체(곤충, 새, 고양이 등)의 죽음을 기억할 수 있는 장소  
다양한 소리 자원이 존재하는 장소 (계곡, 바람, 나뭇잎, 동물 소리, 자동차 소리 등)

## 7. 진행 방법

- 1) 관찰과 발견  
도심 혹은 자연 속에서 작은 죽음을 생각한다  
그 존재의 생을 기억하고, 장례를 결정한다
- 2) 장례 공간 준비  
존재의 생 혹은 죽은과 관련된 적절한 장소를 선정하고 가까운 나무 밑동, 돌 사이, 흙 등  
을 이용해 작은 무덤을 만든다  
주변의 유리조각, 열매, 송진 등 오브제로 장식적인 제단 또는 무덤을 구성한다.
- 3) 소리 수집  
주변 환경의 소리들을 녹음한다. (물 흐르는 소리, 바람, 새소리 등)  
이 소리들은 나중에 즉흥적인 라이브 연주의 샘플로 사용된다.
- 4) 리듬과 사운드 구성  
돌이나 자연물 등 주변 사물을 악기화하여, 참여자 각자가 타악기 역할을 수행한다  
참여자들은 서로 리듬을 맞추거나, 순차적으로 소리를 낸다
- 5) 즉흥 연주 시작  
녹음된 샘플을 이용한 라이브 샘플링 공연이 시작된다  
어우러지는 악기를 추가해도 좋다  
연주는 즉흥적이며, 감각 중심으로 이뤄진다
- 6) 종료 및 침묵  
연주가 끝나면, 짧은 침묵이나 몸짓, 무언의 고개 숙임 등으로 의식을 마무리한다



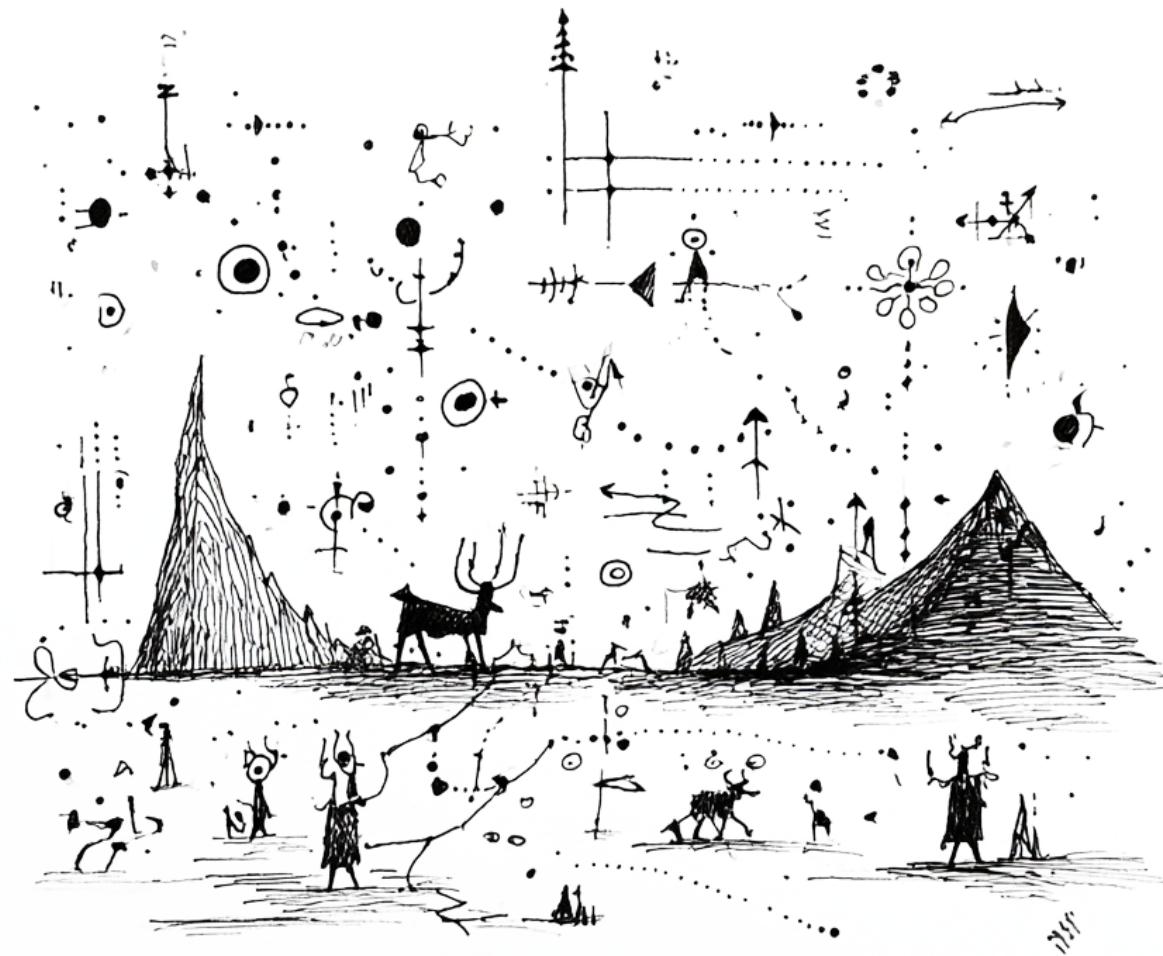
### 바위되기 -

산이 그려하듯, 나와 주변에 고요히 머무릅니다.

참여자는 물 흐르는 소리, 바람의 결, 풀잎의 스침, 빛의 온기 같은 주변의 변화를 천천히 받아들이며, 차츰 자신과 환경 사이의 경계가 풀리고 확장되는 감각을 경험합니다. 경계는 더 이상 물리적 몸에만 머물지 않고, 주변의 리듬과 생명력 속으로 스며듭니다.

때로는 바람결 같은 소리를 내고, 때로는 계곡 물살과 호흡을 맞추며, 풍경 속에 녹아드는 동시에 그 일부가 됩니다. 그 순간, 각자는 고유한 몸과 특성을 지닌 채로, 환경과 타인에게서 들어오는 감각에 반응하며 서로를 조율하는 하나의 흐름 속에 있습니다. 이는 유연하게 변하는 개인들의 집합적 체계라 할 수 있습니다.

이 흐름 속에서 물리적·심리적 경계는 가변적으로 확장되며, 감각을 통해 나와 주변이 이어져 있음을 자연스럽게 깨닫습니다.



\* 사용감각 ■ 시각 ■ 청각 ■ 촉각 ■ 후각

- \* 쓰네 / 사용 고려 ■ 다양한 자세로 참여 가능 (앉은 자세, 누운 자세 포함)
- 이동 없이도 참여 가능 (제자리 활동 포함)
- 제한된 가동범위 안에서 참여 가능
- 한 손 또는 한쪽 신체만으로도 참여 가능
- 보조 도구와 함께 참여 가능 (지팡이, 훨체어, 의자 등)
- 감각 대신 상상/지각 중심으로 대체 가능 (예: 냥지 않아도 감각 상상 가능)
- 타인의 동작을 관찰함으로도 참여 가능 (비행위적 참여 수용)
- 언어 없이도 의미 교환 가능 (몸짓, 눈짓 등 비언어 커뮤니케이션)

\* 참여 인원 (복수 선택 가능) ■ 2~5인 이상

- \* 사용 장소 ■ 실내 ■ 야외(자연) ■ 야외(도시) ■ 어디서나 가능

\* 도구 필요 여부 ■ 도구 필요

- \* 소요 시간 ■ 1시간: 집단 언어 사전 만들기 + 상황극 구성

## 1. 놀이 이름과 간략한 소개

### '상상 동물 호출'

보이지 않고, 들리지 않는 존재를 감각과 상상으로 소환하는 실험.

인왕산 수성동 계곡처럼 시간의 흔적이 겹겹이 쌓인 자연 공간에서, 과거의 생명(예: 호랑이)을 현재로 호출한다. 이 놀이는 실제 자연 환경과 인공지능 도구를 결합하여, 현실과 상상의 경계를 넘나드는 감각적·서사적 혼합 세계를 생성한다.

만든이

민다이 : '눈에 보이지 않는 것들'을 다루는 미디어 아티스트

한기 : '따뜻한 디지털'을 다루는 영상작가

맥 : '관계과 흐름'을 설계하는 작업자

## 2. 놀이 개발을 위해 떠올렸던 질문들

- 사라진 존재는 어떻게 '공간의 기억'으로 남는가?
- 자연의 시간과 AI의 시간은 공존 할 수 없을까?
- 감각과 기술은 어떤 방식으로 상상을 증폭시키는가?
- 장소의 목소리를 재구성하는 것은 창작인가, 소환인가?

## 3. 놀이를 위한 참여 인원 및 역할

2인 이상 (소그룹 탐색 추천)

주요 역할

- A. 채집자: 장소를 거닐며 사진과 소리를 채집
- B. 호출자: AI 프롬프트를 설계하고 결과물을 구성
- C. 편집자: 영상 및 소리 결합 편집 진행

※ 역할은 유동적으로 교차 가능하며, 전원이 창작자이다.

## 4. 준비물

- 스마트폰 또는 카메라 (사진 및 영상 기록)
- 소리 녹음기 또는 핸드폰 녹음 기능
- 미드저니 사용 가능한 디바이스 및 계정

## 5. 놀이 규칙

- 자연 환경을 돌아다니며, 각자의 감각에 따라 특정 장소를 선택하고 사진과 소리를 채집한다.
- 과거 이 장소에 존재했을 법한 혹은 상상 속 동물을 상상하고 상대방과 이야기 나눈다.
- 미드저니에 사진과 프롬프트를 함께 입력하여 상상 동물을 시각화한다.
- 채집한 자연 소리를 AI 영상에 덧입혀, 새로운 감각의 층위를 만든다.
- 완성된 영상은 '시간의 틈' 또는 '호출된 세계'로 기록하고 공유한다.

## 6. 놀이를 위한 조건 - 공간

- 자연 환경 (산, 계곡, 숲 등)
- 과거 생명의 흔적이 있다고 믿어지는 장소일수록 좋음
- 외부 소리와 감각이 풍부한 공간
- 짧은 이동과 조용한 채집이 가능한 범위

## 7. 진행 방법

현장 채집

- 각자 자연 속을 거닐며 사진과 소리를 채집한다.
- 특정 장소에서 오래 머물며 감각의 밀도를 높인다.

상상 구성

- 과거의 동물 또는 새로운 동물에 대한 상상력을 바탕으로 프롬프트를 작성한다.
- 촬영한 사진을 함께 첨부하여 미드저니를 통해 '상상 동물'을 시각화한다.

# 감각의 전 소외

<Midjourney 프롬프트 템플릿>

제공해드린 프롬프트를 바탕으로 AI생성을 시도해보세요.

{시간대} vision footage, {색상 분위기} tones, grainy texture, slight camera shake, black vignette edges, faint infrared glow. In the {장소} of {지명}, {생물 묘사 - 인원수/외형/움직임}, each moving {행동 방식}. These are not ordinary {기존 동물/존재}, but primitive, animalistic versions, behaving like wild creatures, their movements both human and beastly, natural yet unsettling. Occasionally, their glowing eyes reflect in the camera. Sometimes partially hidden behind {식생/지형}. The footage looks distant, slightly blurry, as if captured by a real wildlife surveillance camera. The scene feels quiet, eerie, and tense.

## 혼합 세계 구성

- 영상 결과물 위에 채집한 자연의 소리를 덧입힌다.
- 사운드는 직조된 공간의 분위기와 리듬을 반영한다.

## 공유 및 논의

- 완성된 영상을 함께 감상하며, 각자가 호출한 동물과 장소의 관계에 대해 이야기 나눈다.
- 어떤 감각이 호출을 유도했는지, 실제 존재와 상상된 존재의 차이에 대해 성찰한다.

## 8. 확장 가능성

- 지리적 확장: 다른 장소(해변, 폐허, 공장지대 등)에서 다른 존재 호출
- 서사적 확장: 호출된 동물을 중심으로 이야기, 시, 소리극 등으로 확장
- 예술적 확장: 설치물, 영상작업, 사운드워크, 참여형 전시로 발전 가능
- 기술적 확장: 음성합성, AR 기법 등과 결합하여 다층적 감각 세계 구성 가능

## 妣(병연)

내가 생업으로 몸을 담고 있는 건축가의 업은 결과가 대부분의 것을 말해준다. 결과가 좋다면 과정은 증명되지 않아도 되며, 과정은 대체로 결과가 나쁠 때에야 문제처럼 호출된다. 그리고 어쩌면 사람들이 진짜로 보는 것은 결과 자체라기보다, 그 결과가 만들어내는 자산, 안정성, 위상, 재판매 가능성 같은 가치들이다. 그 가치들은 사람들의 욕망과 긴밀히 결합되어 있다.

서울이라는 도시에서 건축가로 살아남으려면, 사람들의 욕망에 예민하게 반응해야 한다. 결과 이후에는 늘 기대와 판단, 평판이 따라온다. 그 무게를 견디지 않고는 이 일을 지속할 수 없다. 그것은 개인의 태도가 아니라, 직능 구조에 각인된 생존의 방식이다.

그렇기에 나는 ‘감각의 집’을 기획하고 구성하는 과정 자체를 이 구조에 대한 의식적인 저항의 방식으로 삼았다. 결과를 중심으로 움직이는 건축의 세계 바깥에서, 관계를 조직하고 감각을 드러내며, 증명과 판단 없이도 존재할 수 있는 다른 구조의 가능성을 상상하고자 했다. 그리고 그 과정은 창작이 아니라 존재, 설계가 아니라 리듬, 성과가 아니라 함께됨을 중심에 두는 공동체적 가치의 실천이었다.

결과 중심의 구조에서 벗어난다는 건 단순히 다른 활동을 하는 것이 아니라, 다르게 존재하는 방식 자체를 요청하는 일이었다. 그래서 놀이 그 자체보다도, “놀이적 태도—정해진 방향 없이 관계를 열고, 규칙을 가볍게 전복하며, 예측할 수 없는 흐름을 수용하는 감각적 자세”가 필요했다. 놀이적 태도는 판단을 유예하고, 정답을 삭제하며, 기능을 과잉 해석하지 않는 상태를 잠시 열어주었다. 그 안에서 감각은 순환하고, 관계는 비정형의 구조로 구성되며, 창작은 결과가 아니라 발생 조건으로 이해된다.

그동안 건축이 나를 늘 ‘증명해야 하는 존재’로 규정해왔다면, 이 실험은 증명되지 않아도 괜찮은 감각 상태를 통과하게 했다. 놀이가 나를 바꾸었다기보다는, 그 안에서 내가 스스로를 규정해오던 방식이 조용히 해체되고 있었던 것이다.

그 균열이 지금도 내 안에 작동하고 있다. 사유의 방향과 방식, 존재의 의미와 구조까지. 감각의집 이후의 나는 조금 다른 질문을 가지고 작업하게 되었다.

## 아무(진연)

무용가로서의 나의 몸은 늘 현재진행형이다. 아직 도착하지 않은 상태, 이를 붙이기 애매한 감정, 움직이려다 멈춘 긴장, 혹은 낯섦 같은 것들. 그렇기에 자유로움도 있지만, 때로는 나를 움직이지 못하게 만들기도 한다.

이번 <감각의 집>에서 나는 무언가를 설명하거나 증명하려 하지 않았다. 그보다는 그냥… ‘발생’ 그 자체에 집중하고 싶었다. 설명보다 느낌, 의미보다 현존, 판단보다 관찰. 창작의 근원지, 영감의 원천이 어디에서 비롯되는지를, 다시 몸으로부터 탐색해보고 싶었다.

워크숍 안에서 우리는 서로의 관점을 교환하고 감각을 공유했다. 다양한 배경과 전문성을 가진 사람들이 모여, 새로운 리듬을 찾아가는 과정은, 완성을 향한 작업이 아니라, 관계 맺는 방식에 대한 실험이었다.

“나 - 나의 감각 - 타인의 감각 - 공간 - 물질 - 시간”  
그 모든 사이에 놓인 관계들을, 다시 몸으로 만나보는 시간.

이 워크숍의 가장 큰 실천은 ‘놀이’를 결과나 형식이 아닌 태도로 받아들였다는 점이었다. ‘놀이적 태도’는 움직임 이전의 감각, 감각 이전의 관계, 관계 이전의 ‘나’로부터 시작되는 근원지를 찾아가는 일이었다.

감각은 개인적인 게 아니라, 서로 감지하고 응답하는 공동의 리듬 속에서 살아났다. 그것은 일방향이 아니라, 예민하게 서로를 듣고 기다리는 미세한 진동이었다.

우리는 어떤 결과도 미리 상정하지 않았다. 대신 불완전한 리듬, 정해지지 않은 규칙, 아직 언어화되지 않은 감각들을 받아들이는 연습을 하려 했다. 나에게 이것은 예술보다 먼저 오는 태도였다.

그래서 문득, 춤은 반드시 몸을 움직이는 것이 아니라, 감각을 어떻게 열어두는가의 문제일 수 있다는 생각이 들었다. 무대 위에서 무엇을 ‘보이기’보다는, 타자와의 감각적 관계 속에서 ‘함께 감지하는 능력’이 더 중요할지도 모른다.

나는 이 과정을 통해, ‘놀이적 태도’란 미래를 설계하지 않은 채 현재에 잠기는 일이며, 예술이란 “잘 존재하기”의 연습일 수 있음을 확인했다. 완성 이전에는 과정이, 과정 이전에는 실천이, 실천을 여는 질문이 있고, 그 모든 시작에는 섬세하게 열려 있는 감응이 있었다. 감각의 집은 내 몸이 세상과 관계 맺는 방식을 다시 탐색하게 만든 실험장이자, 지금 시대에 “잘 존재하기”를 몸으로 배우고 받아들이는 시간이었다.

### //오(은혜)

어느 순간부터 나는 계속 달리고 있었던 것 같다. 일이라는 굴레 속에서 수많은 일을 처리하며 작년부터 숨가쁘게 달려온 나에게, 감각의 집은 멈추어 서서 머릿속을 정리할 수 있는 소중한 시간이 되어주었다. 꼭 각 잡고 정리한다기보다는, 수많은 생각들 사이에 소소한 틈을 만들어내는 과정 같았다.

그 틈을 만들자 감각이 채워졌고, 감각이 채워지니 비로소 주위를 둘러볼 수 있는 여유가 생겼다. 또 혼자가 아니라 다른 작가들의 고민과 발상을 함께 마주하며, 오랜만에 뉴질랜드 시절 다녀왔던 “retreat”가 떠올랐다. 어린시절 리트리트는 캠프에 가까웠다. 일상에서 벗어나 나를 돌아본다는 게 그저 즐거운 야외 활동 정도로 느껴졌다면, 성인이 된 지금 감각의 집에서는 작가로서 나를 정리하고 되돌아보는 진짜 리트리트를 경험한 셈이다. 멀리 가지 않았지만, 서촌의 사사사가에서 그 시간을 가질 수 있었던 것이 오래도록 그리워질 것 같다.

### 제네바(르연)

제네바에서 스트라빈스키의 불새 협연을 볼 기회가 있었다. 엘라 피츠제럴드 공원으로 모두에게 오픈된 공공장소. 공연 특성상 주로 가족단위 관객이 두드러졌고, 별다른 객석 없이 모두가 잔디밭에 앉아 무대를 감상하는 방식이었다. 프로그램은 불새 외에도 모두 춤곡으로 이뤄져있었다. 일행이 말했다. “클래식 공연에는 춤을 추면 안되는 거야?” 그러게. 춤을 위해 쓰여진 곡이 그렇게나 많은데. 일행의 의문에 건조하게 동의할 때쯤 나로서는 꽤 놀라운 광경이 펼쳐졌다. 음악이 시작되자 각자의 가족과 함께 앉아있던 어린이들이 뛰쳐나와 춤을 추기 시작한 것이다. 특정 장르나 양식을 모방하고자 하는 움직임이 아니었고 우리가 ‘춤’이라고 할 때 기본적으로 떠올리는 스텝도 아니었다. 그들은 태어나 처음듣는 선율에 맞춰 즉흥적으로 몸을 맡기고 있었다. 학습되고 계산된 안무에 익숙해진 나는 그 광경이 주는 자유로움에 가벼운 충격과 슬픔을 느꼈다.

이 해프닝적인 현대무용극을 보며 다들 무슨 생각을 하고 있을까. 사실 나처럼 질투와 상실을 느끼고 있지는 않을까. 눈치 때문에 공공장소에서 춤을 추기 어려운, 그런 어른의 부끄러움과는 상관 없었다. 내가 느낀 절망은 그들과 같은 움직임을 할 수 없다는데 있었다. 수백번을 들어온 스트라빈스키의 불새에도, 그 어떤 것도 나를 춤추게 하지 못하는 이유가 무엇일까. 이 족쇄는 언제 자라게 된 것일까.

영화를 전공으로 선택했던 이유는 종합예술이라 생각했기 때문이었다. 영화를 잡으면 음악, 미술, 무용, 문학을 전부 할 수 있으니까. 되도록 많은 감각을 활용하고 분야를 아우를 수 있으니까. 삶의 모든 순간을 온전히 감각하고 유희하고자 했던 다짐이 무색하게 어떤 예술도 즐겁지 않은지 꽤 되었다. 이제는 음악을 좋아하세요 영화를 즐겨보시나요하는 일상적인 질문에 대답 할 수 없는 지점까지 왔다. 좋아한다, 아니다 라고 말할 수 있는 감각과는 완전히 멀어져버린 것이다. 어쩌면 전신이 마비되고 있는 이 흐름을 성숙이라 변명하고 싶었던 것 같다. <감각의 집>에 참여하기로 결정하면서 기대한게 있다면 관찰하는 즐거움이었다.

이제는 나 자신보다는 타인이 새로운 세계를 맞이하는 순간을 지켜보는 것에 더 흥미가 있기 때문이었다. 하지만 이미 과거에 느껴본 것들이고 시도해본 것들이며, 예상 가능한 만남이라 여겼던 것들이 모두 오만이었음을 깨달았을 때 비로소 새로운 바람과 의지가 생겼다.

<감각의 집>에서 나는 다시 감각하고자 하는 의지를 선물받았다. 이제는 지금의 내가 무엇을 좋아하는지 궁금하고 무엇이 느껴지는지 말 할 수 있기를 바란다. 사람들이 노크하는 만큼 스스로를 보이고, 느껴지는 모든 것들에 솔직하고 싶다. 감각이 나를 어딘가로 이끌고자 할 때, 체념하고 무시하지 않도록. 새로운 해방에 대한 기대로 <감각의 집>에서의 모든 만남에 감사한다.

### 여름(낙꼴현)

2024년 여름, 공간 <사사사가>의 첫 행사 표제가 [집몸잔치]였음을 상기한다. 아는 이 하나 없는 곳에 가서 나른히 놀다 왔다는 기억이 남아 있다. 일 년쯤 지나 [감각의 집]으로 예술가들을 초대하는 모집글을 보았다. 감각은 기본적으로 몸의, 몸으로부터의, 혹은 몸으로의 것이므로 [감각의 집]은 여전히 몸과 집에 대한 것으로 읽혔다. 여전한 곳이니, 다시 가면 또 나른히 놀다 올 수 있으려나 하여 문을 두드렸다. 들어가보니 아예, 가운데에 모닥불처럼 놀이가 놓여 있었다. 놀이하는 집이 있었다. 놀이하자는 몸들이 있었다.

[감각의 집]이란 것을 감각(들)의 거소 즉 나와 너의 몸으로 읽는다면, 이 자리는 각자가 하나의 집인 이들이 자신의 '집안'을 들고 모여보는 셈이었다. 집안 속 어떤 감각의 방은 늘 환하고 날로 다채로이 꾸려지지만 또 어떤 방은 불꺼진 지 오래이며 켜는 법조차 잊어 있다. 첫날 만나자마자 각자의 집안 살림을 재료로 '나라는 놀이'를 만들라 했을 때 나는 당황하며 꽤 오랜만에 내 집구석을 들여다보았다. 불꺼진 방들을 뒤져보기엔 지나치게 꺼져 있었다. (음악가니까) 거의 유일하게 켜진 방 즉 청각의 방에 있는 것들을 뒤적거렸으나, 그 세간으로 (마침표로 향하는) '일' 대신 (물음표와 느낌표로 화하는) '놀이'를 만드는 것은 상상이 되지 않았다. 예전엔 이 방에서 일이 아닌 놀이란 것을 했었던지를 생각하다, 산과 나무와 건물과 도로와 벽과 계단이 그리는 능선을 수십 년간 습관처럼 흥얼거리며 웠음을 퍼뜩 떠올렸다. 그것이 <능선 흥얼거리기>라는 놀이로 명명되었고 다른 이들과 공유되었다. 내가 늘 놀고 있었다는 사실, 내가 노는 사람이라는 것을 잊고 살았다는 사실, 그토록 나는 내가 모르는 집이기도 하였다는 사실을 새삼, 오랜만에 깨닫는 일을 겪었다. 한편 [감각의 집]이라는 표현 속 '감각'을 감각하는 자(들)의 환유로 읽는다면, 서로 다른 감각의 방식을 벼리며 살아온 이들이 그 벼린 것들을 들고 모여앉은 장소가 된다. 고백하자면 나는 (음악가로서든 비평가로서든) 예술과 예술가 사이의 모임, 연결, 접속, 공동체와 같은 언어들에 회의적이어서, 창작자들이 모여 무언가를 도모한다는 자리를 경계하거나 피하곤 한다. [감각의 집]으로 처음 들어서기 직전, 통창 안 참여자들의 실루엣을 물끄러미 보던 순간까지도 실은 조금 망설였었다.

# sasasag

읽기

그렇게 들어간 집에는 분명 많은 모임과 연결이 있었다. 허나 다행히, 그 모임과 연결은 지향의 구호로서가 아니라 자명한 상태들로 있었다. 나와 다르게 감각의 세계를 꾸려온 이와 갑자기 짹이 맷어져 놀게 되는 상황, 운동회 때 타인의 낯선 몸에 뮤여 이인삼각을 뛰며 웃는 그런 종류의 상태들로서 연결들 말이다. 이러한 연결들 속에서, 몸을 움직여 함께 무언가 수행해내고는 서로 얼마나 다른 인식을 살고 있는지 아는 일들, 같은 조건 속의 몸들이 전혀 다른 표현을 낳는 것을 관찰하는 일들이 왕왕 있었다. 찰흙-웅덩이 결에 몸들을 놓은 채 몇 분의 자유가 주어졌는데, 그 흙과 내 몸뚱이 사이가 어떻게 서로 만지며 변해가는지 관찰하는 데 시간을 쓰던 나와 달리, 다른 모든 (여러 시각(적) 장르들과 관련된) 창작자들이 각자의 색깔로 무언가를 ‘만들거나 표현’하려 하고 있음을 발견한 때의 당혹 내지 깨달음이 깊은 인상으로 남는다. 타 감각(자)와 나 사이의 이러한 간극을 발견하고 당혹해하며 그로부터 뭔가를 사유하게 되는 일은, 특히 뭔가를 ‘짓는’ 창작자에게는 꽤 소중한 순간들이다. 그 순간들은 어쩌면 모여 있음으로써 가능해진다. 그런 의미에서는 가끔 모이는 것도 생각보다는 괜찮은 일이라고 생각했다.

다음 여름 혹은 다른 어느 즈음에 <사사삭>과 <사사사가>가 올리는 초대의 글을 발견하게 된다면 덜 망설이고 경계를 늦추며 문을 두드려볼 듯하다. 어떤 형태와 표제를 지닌 다음이 될지는 모르겠지만 집과 몸이라는 테마가 여전히 거기 녹아있을 것이라 추측해본다. 그때 나라는 몸은. 그 달라진 몸으로 두드리는 <사사사가>란 집은 어떻게 여전하며 또 어떻게 다를까. 다음에 건강히 만납시다. 각자의 달라진 몸-집을 들고, 모여서 나른히 놀아요.

이 글은 '감각의 집' 프로젝트를 따라가며 기록한 저의 작은 관찰과 해석입니다.  
모든 과정을 충분히 분석하기에는 역량이 모자라 아쉬움이 남지만, 부족한 만큼 다음 걸음을  
향한 질문과 과제가 생겨났습니다. 곧 이어질 기록에서 놀이 하나하나의 의의를 더 깊이  
들여다보고자 합니다.

그래서 이 글은 완성이 아니라 시작에 가깝습니다. 미완의 기록이지만, 그 안에서 다음 길을 향한  
단서들을 발견했습니다. 부족한 기록임에도 함께 읽어주셔서 감사합니다.

그동안 저는 커뮤니티 기반 프로젝트를 기획하고 예술교육을 실천하면서, 예술이 단순히 기술을  
배우는 과정이 아니라 사람들의 경험과 감각을 이어주는 방식이라는 사실을 반복해서 느껴왔습니다.  
이번에 '사사삭'과 함께한 활동은 그러한 생각을 더 또렷하게 만들어 주었고, 자연스럽게 여러  
이론가들의 글을 다시 찾게 했습니다.

미국의 예술교육학자 아이스너가 강조했듯, 세계를 이해하는 데 있어 단순한 사실(fact)만으로는  
결코 도달할 수 없는 깊이가 있습니다. 그 깊이는 예술이 감각과 상상으로 채우며, 개인의 경험을  
공동체적 경험으로 확장시킵니다. 저는 이번 프로젝트를 통해 그 가능성을 다시 확인할 수 있었습니다.

이 글은 그간 예술가로서의 사유와 교육 연구자로서 배워온 것들이 사사삭의 활동과 교차되는  
지점을 발견하며 남긴 짧은 기록입니다.

글·기록: 이유(류송이, 사사삭)

## 감각의 집: 빈체와 감각, 놀이로 엮는 공동체의 기록

### 1. 들어가며

When artistic qualities are absent,  
*imagination is left dormant and meaning is made factual.*  
예술적 요소가 없으면, 상상력은 잠든 채로 남아 있고 의미는 단순한 사실로만 고정된다.

Facticity is hardly ever adequate to get a sense for the lives of people.  
단순한 사실만으로는 사람들의 삶을 제대로 느끼기에 거의 충분하지 않다.

The work stimulates imagination in the service of insight and feeling (Langer, 1957).  
작품은 통찰과 감정을 위한 상상력을 자극한다.

Feeling is a part of all human encounters and all situations and objects.  
감정은 모든 인간의 만남, 모든 상황과 사물 속에 존재한다.

이며 예술이 탄생했다. 놀이를 도모하고 행하는 모든 순간에 미학적 가능성과 타자와의  
연결이 있다. 그리고 그 모든 점들은 집으로 기능하며 거주하는 존재의 공명을 유도한다.

\*여기서 feeling은 단순한 심리적 반응을 뜻하지 않는다. 어떤 경험이나 대상이 주는 모든 감각적, 정서적 정보,  
그 순간에 온전히 공감하게 하는 '정서적 공명'과 유사하다.

엘리엇 아이스너(Elliot W. Eisner)의 이 문장은 내가 지난 몇 개월간 ‘사사삭’과 함께한 <감각의 집> 프로젝트의 의미를 압축해 보여준다. 사실(fact)만으로는 결코 도달할 수 없는 깊이가 있다. 그 깊이는 감각을 깨우고, 상상력을 활성화하며, 통찰과 감정(feeling)을 매개로 세계를 다층적으로 이해하게 한다. ‘예술적 요소’란 단순히 미적 장식이 아니라, 개인의 경험을 공적으로 표상(representation)하고, 그것이 사회적 의미를 획득하는 과정을 가능하게 하는 토대다. 이번 <감각의 집>은 그 과정을 생생하게 사유하게 만든 경험이다.

## 2. 감각의 집을 이해하기 위한 이론적 관점

### 2.1 예술과 감정: Fact를 넘어 Feeling으로

아이스너가 말한 바와 같이, 사실만으로는 인간 경험의 깊이에 도달할 수 없다. 여기에 예술적 요소가 개입하면 감정과 분위기가 덧입혀지고, 상상력은 사건을 간접적으로 ‘참여’하게 만든다. 그 결과, 통찰과 감정이 연결되고, 우리는 더 깊이 있는 이해에 도달한다.

사실 → 예술성 → 상상력 → 이해

- 사실(fact): 단순 정보 전달, 감정·상상력 없음
- 예술성(artistic quality): 감정과 분위기 부여, 해석·상상 촉발
- 상상력(imagination): 간접 경험 가능, 통찰과 감정 연결
- 이해(understanding): 사실·예술성·상상력이 결합된 깊이 있는 인간 경험 이해

예술—음악, 시각 예술, 문학—의 본질적인 기여는 감정을 만들어내고, 자극하며, 특정 상황·개인·대상의 ‘느낌’을 표현하는 능력에 있다. 여기서 재현(re-present)은 단순한 모방이 아니라, 경험을 새롭게 구성해 의미를 드러내는 행위다.

### 2.2 신체와 놀이: 감각적 경험의 통로

<감각의 집> 탐구 과정에서 나는 ‘신체’와 ‘놀이’라는 두 축을 발견했다.

- 신체: 감각을 매개로 세계를 직접 경험하게 하는 통로
- 놀이: 경험을 감정과 의미의 층위에서 다시 구성하며, 기존 세계의 기호로는 채울 수 없는 간극을 메우는 매개

즉, 신체는 세계와의 가장 직접적이고 즉각적인 만남을 가능케 하고, 놀이는 그러한 경험을 해체·재구성하면서 다른 사람과 공유 가능한 언어와 형식을 부여한다. 예를 들어, 놀이 과정에서는 개인이 떠올린 사적인 기억이 규칙 만들기, 몸짓, 즉흥적 상황극 등으로 변환되며, 원래의 맥락을 벗어나 새로운 해석과 상호작용을 낳는다. 이처럼 놀이를 통해 경험은 다시 풀리고, 다시 엮이며, 다른 사람과 공명할 수 있는 의미망으로 재편된다. 신체와 놀이라는 두 축이 맞물릴 때, 개인의 경험은 단순한 체험에 머무르지 않고 예술적 표상으로 전환될 수 있는 기반을 마련한다. 이 지점에서 신체와 놀이는 감각적 경험을 개인의 내면에만 머무르게 하지 않고, 공동체적 의미로 확장시키는 다리 역할을 한다.

### 2.3 감각과 상상: 개인에서 공동체로

<감각의 집>은 신체와 놀이를 매개로 한 예술 실천이 어떻게 개인의 내밀한 경험을 공동체의 감각으로 확장시키는지를 탐구한다. 프로젝트의 출발점은 간단했다. 서로 다른 세대와 배경을 지닌 사람들이, 자신만의 감각적 경험과 기억을 나누고, 이를 예술적 형식으로 재해석하며, 새로운 관계망을 만들어가는 것이다..

#### (1) 세대별 자기 인식의 차이 - 감각과 시간성

그러나 실제 과정에서 나는 예상치 못한 발견을 했다. 시니어 참여자들은 과거와 미래를 상상하는 경향이 두드러졌고, 청년 창작자들은 “지금, 이 순간”과 유연하면서도 확고한 ‘나’의 감각에 혼존했다. 이 차이는 단순한 세대 차이가 아니라, 시간을 인식하고 자신을 바라보는 방식의 차이로 이어졌다. 시니어

참여자는 감각이 열리면 과거의 경험을 회상하고, 나의 집이나 마을을 그릴 때는 마치 미래에 가 있는 듯한 상태에 머무는 경향이 있었다. 현재의 ‘나’에 대한 인식은 상대적으로 약했다. 반면 청년 창작자들은 과거·현재·미래의 구분 없이 ‘지금’에 존재하며, 그 순간의 감각과 자기 인식에 몰입했다.

### (2) 현상 세계와 상상 세계의 교차, 그리고 감각 경관

‘사사삭’의 활동은 아이스너가 말한 현상 세계(phenomenal world)와 상상 세계(imagination)의 교차 지점에 서 있다. 신체를 통해 살아있는 몸을 경험하는 워크숍, 규칙과 즉흥 사이를 오가는 놀이 만들기, 그리고 이를 통해 생성되는 집단적 서사들은 모두 개인의 이야기에 사회적 지위를 부여한다.

이는 아파두라이(Arjun Appadurai)의 ‘경관(scapes)’ 개념을 확장한 감각 경관(sensory-scape)의 실천이기도 하다. 감각 경관은 물리적 공간을 넘어, 감각과 기억, 감정이 얹혀 만들어지는 공동의 장(場)이다.

### (3) 왜 예술인가? - 신체, 배움, 그리고 세계를 잊는 방식

<감각의 집>를 기획하고 마무리하며 떠오른 질문은 결국 ‘왜 예술인가?’ 왜 다양한 예술 형태가 우리 삶에 꼭 필요한가?’라는 것이었다. 프로젝트를 통해 내가 배운 가장 중요한 점은 ‘감각을 통해 이야기하는 몸이 되는 것’이었다. 감각이 활성화된 살아있는 몸은 스스로 배움을 실천하며 세계를 더 깊이 이해하게 된다.

아이스너가 말했듯, 인간은 “Doing”과 “Making”을 통해 세계를 탐구한다. 그는 이를 human learning이라 부르며, 현상 세계에 대한 통찰과 관계·사건·세계에 대한 이해—감정 feeling—to 지속적으로 발달시켜 나가는 과정으로 보았다. 나 역시 이 관점에 깊이 공감한다. 예술은 단순한 표현 수단을 넘어, 개인과 세계를 잊는 장소이자 방식이 될 수 있다. 그 맥락에서, 나는 이번 <감각의 집>을 통해 얻은 생각들을 기록하게 되었다.

<감각의 집>의 사례를 통해, 나는 예술이 어떻게 언어가 채우지 못하는 세계를 감각과 상상으로 메우고, 개인의 경험을 공감 가능한 사회적 경험로 전환하는지를 분석하고자 했다.

### 2.4 표상과 감각 경관: 개인 경험의 사회화

#### 엘리엇 아이스너: 표상(Representation), 현상 세계와 상상 세계

아이스너(Elliot W. Eisner)는 모든 문화가 사람들이 경험한 세계를 표상(representation)하는 방식을 갖고 있다고 말한다. 그 경험의 한 원천은 우리가 직접 접촉하는 현상 세계(phenomenal world)이고, 또 다른 원천은 상상 세계(imagination) 속에서 얻어진다. 여기서 상상은 단순한 환상이나 공상이 아니라, 일상적 지각을 풍부하게 하고 새로운 가능성을 모색하게 하는 핵심적 인지 능력이다.

마음속에서 생성된 경험—환상, 공상, 미래에 대한 비전—은 개인적 차원에 머무를 수 있다. 그러나 예술은 그것을 표상 형식으로 변환함으로써 사회적 의미를 획득하게 만든다. 즉, 개인의 내밀한 경험이나 감각이 예술적 매개를 거치면서 타인과 공유할 수 있는 공적 언어가 되는 것이다. 아이스너에 따르면, 예술은 단지 현실을 묘사하는 것이 아니라, 그 경험을 다시-제시(re-present)하여 “우리가 어떻게 읽고, 어떻게 느낄 것인가”를 가능하게 한다.

그는 특히 감정(feeling)의 역할을 강조한다. 감정은 모든 인간의 만남과 모든 상황, 사물 속에 존재하며, 언어나 논리적 설명이 포착하지 못하는 충위를 드러낸다. 바로 이 감정의 충위가 개인적 경험을 사회적으로 공명하게 만들고, 타인에게 이해 가능하고 감응할 수 있는 형태로 매개한다. 예술적 표상(Representation)은 통계나 보고서가 전하지 못하는 사실 이상의 것을 드러내며, 독자·관객·참여자가 대리 경험을 통해 새로운 통찰(insight)과 공감을 얻게 한다. 이는 단순히 개인의 이야기를 기록하는 행위가 아니라, 그것을 공동체적 감각 언어로 번역하는 과정이다. 특히 사진, 몸짓, 소리와 같은 비언어적 매체는 이러한 전환을 가능하게 한다. 사실성(facticity)만으로는 사람들의 삶을 충분히 이해하기 어렵지만, 예술적 표상은 감각과 정서, 상상의 힘을 통해 그 부족분을 채워주며, 경험을 사회적으로 살아 있게 만든다.

이런 맥락에서 볼 때, 예술은 개인적 기억과 경험을 사회적 장으로 옮겨와 의미 있게 만

드는 과정, 곧 개인의 감각을 공동체적 감각 경관(sensory-scape) 속에 배치하는 일이다. 이 개념은 아파두라이(Arjun Appadurai)가 제시한 ‘경관(scapes)’ 논의와 연결되며, 이후 감각을 매개로 한 새로운 관계망을 설명하는 틀로 확장될 수 있다.

### 아르준 아파두라이: 경관(Scapes)과 감각 경관(Sensory-scape)

아르준 아파두라이(Arjun Appadurai)는 글로벌 문화 흐름을 설명하기 위해 경관(scapes) 개념을 제시했다. 그는 민족, 미디어, 기술, 금융, 이념 등 다양한 흐름이 상호작용하며 세계를 구성한다고 보았다. 본 연구에서는 이 개념을 확장하여, 개인과 공동체의 연결 방식을 설명하는 감각적 경관(sensory-scape)이라는 개념을 사용한다.

감각 경관은 물리적 공간이나 환경을 넘어, 감각적 경험과 기억, 감정이 얹혀 만들어지는 공동의 장(場)이다. 특정 공간이나 사물은 단순한 배경이 아니라, 개인의 감각을 자극하고 공동체적 기억을 촉발하는 매개체로 작용한다. 이러한 감각 경관 속에서 개인의 경험은 다른 사람의 경험과 연결되며, 새로운 의미망을 형성한다.

<감각의 집> 프로젝트는 이러한 감각 경관을 실험적으로 구성하는 과정이었다. 시니어의 기억과 청년 창작자의 놀이가 각각의 흐름 속에서 전개되었고, 다가올 전시에서는 이 둘이 같은 공간 안에서 교차하게 될 것이다. 서로 다른 세대·문화적 배경이 감각을 매개로 만나고 연결되는 그 과정은, 아이스너가 말한 표상의 사회화 과정—개인 경험이 공적 장에서 공유되고 사회적 의미를 획득하는 과정—과도 깊이 맞닿아 있다.

## 3. 연구 및 실천과정

### 3.1 1기: 시니어 – ‘이야기 하는 몸’과 감각의 시간성

#### 3.1.1 워크숍 개요와 세대별 감각의 차이

<감각의 집> 1기는 시니어 세대를 대상으로 한 워크숍으로 시작되었다. 참여자들은 자신의 삶을 돌아보고, 이를 드로잉과 글 작업을 통해 표현했다. 프로그램은 비교적 수업식 구조를 갖추고 있었으며, 감각을 깨우는 활동—예를 들어, 손끝으로 재질을 느끼고 그 감각을 선으로 옮기기, 일상의 경험을 글로 풀어내기, ‘나만의 집과 마을’ 상상하기—가 포함되었다. 시니어들은 대체로 과거와 미래를 오가며 유년 시절의 공간, 가족의 기억, 앞으로의 소망을 이야기로 풀어냈다. 또한 신체 워크숍과 마을을 상상하는 활동을 통해 자신의 과거·현재·미래를 연결짓는 감각적 연결망을 구축해 나갔다.

이 지점에서 흥미로운 차이가 드러났다. 청년 창작자들은 창작자 정체성의 영향인지 ‘being’과 ‘doing’이 결합된 현재진행형의 감각을 보여주었다. 회상보다는 지금 이 순간의 몸과 감각을 현존하는 데 쓰며, 그 자리에서 발생하는 즉흥성과 관계성을 창작의 원천으로 삼았다. 반면 시니어 참여자들의 경험은 기억과 소망, 시간의 결을 따라 자기 서사를 재구성하고 이를 공동체적 이야기로 전환하는 흐름을 보여주었다. 이러한 대비는 시니어 워크숍의 의미를 더 분명히 드러내 주었다.

#### 3.1.2 신체 가이드와 ‘이야기하는 몸’

신체는 개인적 경험과 감각을 통해 ‘이야기하는 몸’이 된다.

공동연구자 아무의 신체 활동 가이드는 ‘움직임보다 먼저 깨어나는 감각’을 출발점으로 삼았다. 몸을 물처럼 유연하게 연결하고, 머리로 동작을 설계하기보다 감각의 흐름에 몸을 맡기는 방식이었다. 이완은 단순히 힘을 빼는 것이 아니라, 잘 듣고 풀며 나를 열고 연결하는 과정이며, 그 순간 관계가 시작된다고 안내되었다.

### 3.1.3 참여자 발화와 사례

#### 기억을 꺼내는 몸 가이드 - 아무(차진엽)

한 번 눈을 감고, 혼자만의 길을 왔다 갔다 해볼게요.

약 1분 정도, 혼자만의 보폭으로 걸어보세요.

숨을 크게 들이쉬고, 좋은 공기가 내 몸 안으로 들어오는 걸 느껴보세요.

마치 물처럼, 몸 안에 공기가 흐르듯이요. 내 몸속을 느껴보세요. 척추부터,  
손끝, 발끝까지.

몸 안의 공간이 어떻게 느껴지는지 천천히 살펴봅니다.

이제 조용히, 아주 천천히…(중략)

내 몸이라는 이 집은 해가 잘 들고, 바람이 드나들 수 있는 열린 공간입니다.  
햇빛이 스며들고, 바람이 내 몸을 통해 지나가요. 그냥 그렇게 상상만 해도  
충분합니다…(중략)

10… 9… 8… 7… 6… 5… 4… 3… 자, 내쉬세요.

눈을 천천히 뜨고, 지금 이 공간으로 돌아옵니다.

(※ 전문은 '시니어 워크숍 1' 기록 페이지 참조)

이 과정에서 나온 참여자들의 발화는 몸을 매개로 한 만남이 어떻게 개인과 타인의 감각  
을 잇는지 잘 보여준다.

- “파트너에게 무언지 모를 공감이 되었다.”
- “초면인데도 이렇게 서로 연결될 수 있다는 게 놀라웠다.”
- “자기 몰입의 시간이었고, 상대방을 위한 배려의 시간이기도 했다.”
- “마음과 육체가 한 번에 몰입하는 게 어떤 건지 알게 됐다.”

- “온전히 내 몸을 사랑하는 시간이었다.”
- “내 의지대로만 움직이다가, 누군가가 이끌어주니 안정되고 한바탕 춤을 춘 느낌이었다.”
- “나에 대해 열린 마음을 가지는 게 중요하겠다고 느꼈다. 어떤 만남이든.”
- “내 몸을 더 보호하고 존중하고, 아끼고 사랑해야겠다고 느꼈다. 동시에 더 잘 들어주고  
존중하고 싶다는 생각이 들었다.”

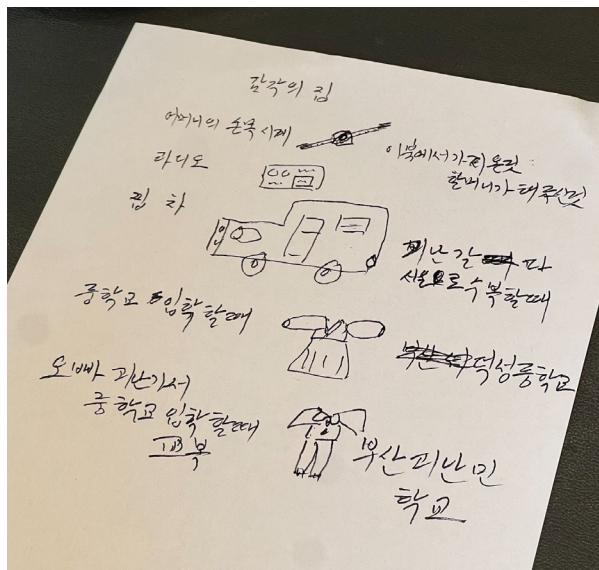
### 3.1.4 감각 확장과 공동체적 연결망

이후 '기억을 꺼내는 몸'과 '춤이 되는 실프기' 같은 가이드는 참여자들의 신체를 과거와  
현재, 공간과 관계 속으로 확장시켰다. 눈을 감고 몸 안의 공간을 탐색하거나, 상상의 실  
을 엮으며 서로의 동작과 몸짓이 얹히는 과정에서, 기억과 감정이 자연스럽게 표면으로  
떠올랐다. 누군가는 과거의 힘든 시간을 이야기했고, 누군가는 소통의 중요성을 다시 확  
인했다.

〈기억을 꺼내는 몸 가이드〉 이후, 한 참여자는 몸을 움직이는 동안 문득 유년 시절의 풍  
경이 떠올랐다고 말했다.

“저는 어릴 적 이모네 가는 뒷길이 생각났어요. 아파트에서 바로 이어지는 길인데, 나무  
계단도 높지 않고 폭도 적당해서 오르내리기 좋았죠. 길을 따라가면 그네도 있고, 사람들  
이 빗자루로 스스로 쓸던 흔적도 남아 있었어요. 아침에 산책하다보면 음악가들이 왜 그  
런 곡을 썼는지, 모차르트 같은 이들의 마음이 떠오르기도 했습니다. 또 우리 집 앞 골목  
에는 커다란 느티나무가 있었는데, 저에게는 마치 비밀의 화원 같았어요. 그곳에서 소꿉  
놀이를 하며 뛰놀던 기억이 지금도 생생합니다. 결국 혼자보다는 누군가와 만나는 일이  
더 소중하다는 걸 깨닫게 되었습니다.”

또 다른 참여자는 워크숍 중 몸을 움직이는 동안 오랫동안 잊고 있던 영화 한 편을 회상했다.



&lt;감각의 집&gt; 워크숍 중 한 참여자의 기록

“옛날에 본 모종이라는 영화가 있어요. 홍콩 뒷산이 배경인데, 거기서 의사였던 중국계 여인과 한국전쟁 종군 기자가 만나 사랑을 하죠. 하지만 전쟁 속에서 기자는 결국 폭격에 목숨을 잃고, 여인은 혼자가 되어 그 뒷산을 오르며 과거의 사랑을 떠올려요. 그때 흘러나온 ‘사랑 아름다워라’라는 노래가 아직도 제 마음속에 남아 있어요. 몇십 년이 지났는데도 그 음악을 들으면 그 장면이 떠오릅니다.”

이 발화는 단순한 영화 감상을 넘어, 개인의 기억과 영화적 표상이 겹쳐진 사례로 읽을 수 있다. 이 참여자는 서울에서 한국전쟁을 겪은 경험을 다른 자리에서 이야기한 바 있다. 따라서 특정한 장면과 음악이 몸의 움직임 속에서 불현듯 떠올라, 개인의 역사적 기억과 감정이 영화적 이미지와 뒤섞이며 언어로 표면화된 것으로 이해할 수 있다.

마지막으로 ‘몸의 집’에 남은 감각을 기록하는 시간은, 개인적 기억이 예술적 표상을 통해 공동의 이야기로 변환되는 순간이었다. 이 발화들과 과정은 신체 활동이 단순한 움직

임을 넘어, 자기 이해와 타인과의 감각적 교류, 그리고 관계에 대한 새로운 감각을 만들 어냈음을 보여준다. 1기 워크숍은 단순한 신체 활동을 넘어, 움직임이 개인의 내밀한 기억을 끌어올리고 이를 타인과 공유하는 과정이었다. 이는 개인의 몸과 기억이 사회적 관계망 속에서 재맥락화되는 과정이자, 서로 다른 시간과 배경을 지닌 사람들 사이에 감각적 연결망이 형성되는 순간이기도 했다.

워크숍을 리드한 아무는 신체 가이드에서 이렇게 말했다.

“이완은 단순히 힘을 빼는 것이 아니라, 잘 듣고 풀며 나를 열고 연결하는 일입니다. 그렇게 우리는 하나의 몸으로 만나고, 열리는 관계 속에서 몰입하게 되죠. 관계 맷음이란 바로 이런 순간에 시작되는 거예요. 감각을 통해 만나는 춤은, 그 자체로 우리를 이어주는 새로운 언어입니다.”

이 말은 내가 바라본 1기 워크숍의 본질과도 닮아 있다. 개인의 몸과 기억이 사회적 관계망 속에서 재맥락화되고, 서로 다른 시간과 배경을 지닌 사람들 사이에 감각적 연결망이 형성되는 순간—그것은 몸을 인지하고 세계를 새롭게 감각하며, 살아 있는 몸이자 이야기하는 몸으로서 우리의 가능성을 드러내는 경험이었다.

### 3.2 2기: 청년 창작자 - 놀이적 태도와 자기 감각

#### 3.2.1 놀이를 통한 감각과 관계 확장

1기에서 신체 감각을 통해 배움과 공유가 이루어졌다면, 2기에서는 놀이를 매개로 창작자들이 서로의 세계를 탐험하고 관계를 확장했다. 아이스너가 말한 예술의 두 가지 기능 중 ‘감정(Feeling)’—상황과 관계, 사물과의 관계를 풍성하게 해석하고 감각하는 힘—이 이번 워크숍의 중심에 있었다.

그는 “감정은 모든 인간의 만남, 모든 상황과 사물 속에 존재한다”고 말한다. 놀이적 접근은 이러한 감각을 일깨워, 단순한 사실로는 포착할 수 없는 의미와 관계를 드러나게 했다.

### 3.2.2 창작자들이 던진 핵심 질문들

참여자들이 놀이를 개발하며 던진 질문들은, 그 자체로 놀이의 본질과 예술적 접근을 보여준다. 이해를 돋기 위해, 질문을 성격과 주제별로 나누어 정리하면 다음과 같다.

#### 1. 언어와 세계

- 언어는 실제 세계를 얼마나 담아낼 수 있는가?
- 신체 경험은 언어가 담아내지 못하는 세계의 빈틈을 어떻게 채우는가?
- 우리는 언어의 아름답고 실용적인 힘을 사랑하면서도, 그 한계를 넘어 세계를 있는 그대로 만날 수 있는가?
- 언어에 담기지 않는, 그러나 분명히 존재하는 수많은 것들을 어떻게 발견하고 경험할 수 있을까?

#### 2. 신체

- 눈짓, 호흡, 손짓이 악보가 될 수 있을까?
- 몸의 리듬을 ‘숨’으로만 추적한다면 어떤 움직임이 만들어질까?
- 내가 아닌 타인의 호흡을 상상하거나 따라가면, 내 몸은 어떻게 반응할까?
- 감정은 호흡에 어떤 영향을 주고, 그것은 다시 움직임에 어떻게 드러날까?
- 언어 없이 숨만으로 연결될 수 있을까?

#### 3. 감각의 전이와 생성

- 감각에서 시작된 움직임이 어떻게 새로운 ‘단어’를 만들고, 다시 움직임으로 이어질 수 있을까?

- 하나의 소리는 어떻게 몸의 움직임이 되고, 움직임은 다시 또 다른 감각을 일으킬까?
- 시각은 언제 음악이 되고, 음악은 언제 신체 감각이 되는가?
- 정해진 규칙 안에서 즉흥적인 반응은 얼마나 자유로운가?
- 정지된 구조물(선반)은 어떻게 시간의 흐름을 만들어내는가?

#### 4. 감각 단련과 교감

- 어떻게 하면 내 몸의 감각을 더 섬세하게 단련할 수 있을까?
- 이를 위해 어떤 방식으로 다른 사람과 교감할 수 있을까?
- 온몸의 감각을 활성화하기 위해 무엇을 제어하면 도움이 될까?
- 말이나 거친 신체 접촉이 아닌, 타인과 세심하게 교감하고 대화할 수 있는 방법은 무엇일까?
- 놀이가 하나의 ‘극’으로 변하는 순간은 언제일까?

#### 5. 공간과 조건

- 제한된 공간이나 조건 속에서도 창의적 표현을 유도할 수 있는가?
- 동일한 환경과 재료를 기반으로, 서로 다른 인식과 해석의 과정을 공유하며 협업 창작이 가능할까?
- 지극히 평범한 공간과 사물들을 전혀 다른 시각으로 인식하게 만드는 창의적 트레이닝이 가능할까?

#### 6. 감각의 교환

- 놀이적 행위는 어떻게 관계를 생성하고 구조화할 수 있는가?
- 서로 연결된 상태에서 ‘동시적 자유’는 가능한가?
- 긴장과 양보는 어떤 방식으로 협력의 조건이 되는가?
- 물리적 제약은 창작에 어떤 질서를 부여하는가?
- ‘둘 사이’에서 예술적 행위는 언제 발생하는가?
- 각자가 지난 감각의 고유한 언어는 다른 감각으로 어떻게 전이될 수 있을까?

- 감각은 어떻게 교환되고, 어떻게 혼종화되는가?
- 소리는 다른 물성과 만나 어떻게 변화하는가?
- 신체는 언제 소리가 되고, 소리는 언제 풍경이 되는가?

## 7. 공동 창작

- 주변 환경의 소리와 사물을 재구성하여 모두가 예술가가 되는 작품을 만들 수 있을까?
- 즉흥성과 공동창작을 기반으로 한 장례 퍼포먼스를 통해 참여자 각자의 애도와 감각이 연결될 수 있을까?

## 8. 기억 / 시간·기술·상상

- 사라진 존재는 어떻게 ‘공간의 기억’으로 남는가?
- 자연의 시간과 AI의 시간은 공존할 수 없을까?
- 감각과 기술은 어떤 방식으로 상상을 증폭시키는가?

### 3.2.3 놀이 실험과 예술적 사유의 장

이러한 질문들을 바탕으로 진행된 실험은 단순한 활동을 넘어, 놀이가 예술적 사유로 확장되는 과정을 탐구하는 장이었다. 참여자들은 자신만의 이야기와 고유한 감각을 토대로 새로운 놀이 형식을 만들고, 혼자·둘·여럿이 함께하는 상황 속에서 이를 변주했다. 이러한 과정은 언어로만 포착할 수 없던 개인의 경험과 서사를 드러내고, 그것을 타인과 공유 가능한 형태로 끌어올리며 공적 장에서 교감하게 했다. 아이스너(Elliot W. Eisner, 예술교육학자)가 말한 ‘feeling과 insight’—사실만으로는 도달할 수 없는 감각적 이해와 통찰—가 바로 이 놀이의 흐름 속에서 살아났다. 동시에, 아파두라이(Arjun Appadurai)의 ‘scape’ 개념을 확장한 감각 경관(sensory-scape) 또한 이 실험을 통해 구체화되었다. 각 개인의 발화와 몸짓, 기억이 연결되며, 서로 다른 시간성과 배경이 교차하는 순간, 놀이 공간은 단순한 실험실이 아니라 감각적·사회적 의미가 중첩되는 새로운 공동의 장으로 전환되었다.

### 모루핑-샤르바 (이유)

‘모루핑-샤르바’는 존재하지 않는 단어를 만들고 이를 몸짓과 표정으로 표현해, 다른 사람이 그 의미를 유추하는 언어-몸짓 놀이이다. 기호의 자의성과 해석의 주관성을 몸으로 실험하며, 새로운 의미가 집단적으로 형성되는 과정을 경험하게 된다.

### 능선을 흥얼거리기 (여름)

‘능선을 흥얼거리기’는 풍경 속 높낮이, 선, 빛의 변화를 악보 삼아 소리로 번역하는 놀이이다. 시각적 경관을 청각적 풍경으로 전환하며, 감각 간 변환과 해석의 다양성을 탐구한다. 나아가 참여자는 풍경과 신체 감각의 관계를 새롭게 인식한다.

### Awkward Social Dance (시오)

‘Awkward Social Dance’는 사람 많은 공간에서의 어색함을 춤처럼 풀어내는 1인 퍼포먼스 게임이다. 주변 관찰과 움직임의 변형을 통해 ‘사회적 어색함’을 감각적·유희적 언어로 전환한다.

### 테이블 소취타 Table 小吹打 (한황)

‘테이블 소취타’는 마주 앉아 눈빛, 호흡, 손짓으로 신호를 주고받으며 테이블 위 악기를 함께 연주하는 놀이이다. 앉은 상태에서도 이어지는 ‘함께 걷기’처럼, 호흡과 리듬이 관계의 기반이 된다.

### 숨의 길 따라가기 (누이)

‘숨의 길 따라가기’는 한 사람의 호흡 리듬과 감정을 따라가며 몸으로 재현하는 놀이이다. 말 대신 숨과 움직임으로 공감각을 나누며, 타인의 내적 상태에 몰입한다. 들숨과 날숨은 동작의 길을 만들며, 그리듬에 맞춰 몸을 움직이고 주변과 관계를 맺는 감각 훈련 놀이이다.

**Endless Shore, Balance on Earth 끝이 없는 Shore, 흙 위의 균형 (이유)**

'Endless Shore, Balance on Earth'\_는 흙판 위에서 균형을 잡으며 생긴 감각을 무의미 어로 발화하고, 이를 옆 사람에게 움직임과 함께 전달하는 놀이이다. 감각-언어-움직임이 순환하며 새로운 흐름을 만든다.

**12 Steps (아무 × 여름)**

'12 Steps'\_는 사물의 위치·물성·높낮이를 소리로 변환하고, 그 소리를 움직임으로 이어가는 퍼포먼스 놀이이다. 공간이 악보가 되고, 감각이 음악과 신체로 확장된다. 나아가 움직임이 맞물리며 즉흥적인 패턴이 생겨난다.

**Theatre of Sound & Balance 소리와 균형이 만드는 극 (이유)**

'Theatre of Sound & Balance'\_는 소리와 균형 감각을 결합한 즉흥 퍼포먼스 놀이. 2인 이상의 참여자가 나뭇가지등으로 연결된 채 아주 느리게 이동하며 균형과 소리를 감지하는 놀이이다. 호흡과 미세한 움직임이 맞물려 하나의 살아 있는 장면을 만든다.

**숨은 그림 찾기 (체서 × 에이온)**

'숨은 그림 찾기'\_는 벽의 패턴 속에서 이미지를 상상하고, 몸짓과 소리로 표현하여 서로 찾아내는 놀이이다. 평범한 공간을 새로운 시각으로 재해석하게 하며, 발견의 순간은 새로운 이야기를 만든다.

**사이 그림 (맥 × 줄라이)**

'사이 그림'\_은 끈으로 연결된 두 사람이 동시에 다른 곳에서 그림을 그리며 간섭과 양보를 경험하는 놀이이다. 관계의 긴장과 협력 과정을 선의 흐름 속에서 감각한다.

**물성과 감각 사이 Between Material and Sense (아무 × 이런 × 수)**

'물성과 감각 사이'\_는 채집한 물성을 마찰·충돌시키며 생기는 소리를 신체 움직임과 연결하는 놀이이다. 감각 간 전이와 즉흥적 감응을 실험한다.

**제례 합주를 위한 매뉴얼 (채 × 한황 × 체서)**

'제례 합주를 위한 매뉴얼'\_은 죽음을 기리는 즉흥 연주 놀이로, 주변의 소리와 오브제를 모아 장례 의식을 퍼포먼스로 구성한다. 규칙과 즉흥이 동시에 작동하는 감각적 추모와 공동 창작이 결합된다.

**바위되기 (누이 × 이우 × 원)**

'바위되기'\_는 한 사람이 바위 역할을 하고 다른 참여자가 그 주위를 탐험하거나 반응하는 과정을 통해, 정지와 움직임의 대비를 탐구하는 퍼포먼스 놀이이다. 퍼포머는 몸을 바위처럼 멈추어, 주변 환경의 시간과 변화를 온몸으로 감각한다. 멈춤과 몰입을 통해 공간과 일체화된다.

**상상 동물 호출 (민다이 × 한키 × 맥)**

'상상 동물 호출'\_은 자연 속에서 채집한 이미지와 소리를 바탕으로, AI를 활용해 존재하지 않는 동물을 시각화하는 놀이이다. 현실과 상상의 경계를 넘나드는 감각적 서사를 만든다.

이처럼 2기 청년 창작자 워크숍은 놀이를 단순한 오락이 아니라 감각 실험의 장이자 예술적 사유의 무대로 확장시켰다. 각 놀이에서는 신체·감각·언어·공간·관계가 서로를 매개하며 전환되는 과정이 드러났고, 참여자들은 이를 통해 자신의 감각을 확장하면서 동시에 타인의 감각과 조율하는 경험을 했다. 1기에서 주로 개인의 기억과 삶을 회상하며 감각을 탐구했다면, 2기에서는 그 경험을 창작의 동력으로 삼아, 다른 사람들과의 즉석에서 규칙을 만들고 변형하는 놀이, 그리고 공동의 리듬과 호흡 속에서 감각을 확장해 나갔다. 이렇게 형성된 다층적인 감각의 풍경은 다가오는 전시에서 시니어의 기억과 청년 창작자의 놀이가 교차하는 순간을 통해 한층 입체적으로 드러날 것이며, 이는 <감각의 집> 고유의 창작 방식을 구축해 가는 중요한 토대가 될 것이다.

#### 4. 결론 및 연구 의의

이번 연구와 실천은 개인의 신체 감각이 어떻게 공동체적 감각으로 확장되는지를 탐구한 과정이었다.

1기 시니어 워크숍에서는 ‘이야기하는 몸’을 통해 기억과 감각이 신체 활동으로 표면화되며, 서로 다른 시간과 배경을 지닌 이들이 감각적으로 연결되는 순간이 나타났다.

2기 청년 창작자 워크숍에서는 놀이적 태도와 자기 감각을 실험하며, 신체와 감각이 창작의 질감을 결정짓는 핵심 요소로 작용했다. 특히 이 과정에서 순간적으로 만들어지고 해체되는 규칙들, 그리고 공동의 리듬과 호흡을 공유하는 순간들이 발생했는데, 이는 개인적 감각이 서로 교차하며 자연스럽게 공동체적 감각 언어를 형성하는 단초가 되었다.

이 흐름에서 드러난 확장 경로는 다음과 같다.

- 신체 감각 활성화 → 내 존재의 확장
- 놀이를 통한 온전한 세계를 경험 → 표현과 표상으로 환원

여기서 표현은 단순히 개인의 기록에 머물지 않는다. 아이스너(Elliot W. Eisner, 미국의

예술교육학자)가 말했듯, 예술적 표상은 개인의 경험에 사회적 지위를 부여하고, 타인과 공유될 수 있는 공적 장으로 이끈다. 감각을 매개로 한 신체적·놀이적 경험이 표현으로 환원될 때, 그것은 단지 사적인 이야기가 아니라 공동체적 감각 언어가 되어 사회적 의미를 획득한다.

이러한 경로는 개인의 감각이 단순한 인지 차원을 넘어, 공동체 속에서 상호 감응하는 장(場)으로 전환되는 과정을 보여준다. 신체 감각의 활성화는 존재의 경계를 확장시키며, 놀이는 그 확장의 경험을 온전히 세계와 교류하는 방식으로 구체화한다. 그 과정에서 생성된 표현은 개별적인 이야기를 넘어 공동의 기억과 감각적 언어로 환원된다.

이러한 이론적 맥락은 실제 워크숍 과정에서도 드러났다. 이번 연구를 통해 감각 기반 놀이와 예술 실천이 개인의 신체 감각을 활성화하고, 이를 공동체적 관계망으로 확장시킬 수 있는 가능성을 확인하였다.

1기 시니어 워크숍은 개별 경험과 기억을 신체 활동과 감각 탐구로 연결하며 자기 서사를 형성하는 과정이었다. 이어진 2기 청년 창작자 워크숍에서는 이러한 개인적 감각을 기반으로, 즉흥적인 규칙 만들기와 해체, 공동의 리듬과 호흡을 통해 감각의 확장 가능성을 실험하였다.

두 세대는 이번 연구에서 별도의 프로그램으로 진행되었으나, 곧 다가오는 전시를 통해 처음으로 교류하게 된다. 전시에서는 즉흥 공연 감상, 서로의 작품을 매개로 한 도슨트와 대화 등 다양한 형태의 통합 프로그램이 시도될 예정이다.

이는 아이스너가 언급한 예술의 중요한 역할 중 하나인 insight와 feeling이 세대와 배경이 다른 참여자들의 경험 속에서 향후 어떻게 축적되고 공유될 수 있을지를 가늠해 보는 기회가 될 것이며, 사사삭이라는 창작 공동체가 만들어 나가는 새로운 관계망의 예술적 의미와 태도를 드러내는 계기가 되리라 기대한다.

## 맺으며: 다음을 위한 개안

이번 연구의 연장선에서, 향후에는 감각 기반 예술교육이 세대와 배경을 넘어 개인의 내적 탐색과 공동체적 연결을 촉진하는 방식을 더욱 심화·구체화하고자 한다.

첫째, 이번 과정에서 개발된 개별 놀이(예: 12step, 밸런스드로잉 등)를 감각 요소·서사 구조·참여 방식에 따라 분류·분석하여, 누구나 쉽게 접근하고 활용할 수 있는 오픈형 감각 아카이브를 구축한다. 이는 참여자의 기억과 도시의 경험이 결합된 감각경관(Sensory-scape) 자료로 확장될 수 있다.

둘째, 분석된 놀이와 아카이브를 공연예술, 참여형 전시, 교육, 치유 등 다양한 현장에 적용하며, 맥락별 반응과 효과를 비교·연구한다. 이를 통해 ‘나를 탐색하는 과정에서 타인의 삶과 연결되는 경험’이 어떤 조건과 방식에서 가장 잘 발현되는지를 탐색하고, 나아가 감각 기반 예술교육의 사회적·문화적 파급 효과를 모색한다.

셋째, 시니어들의 세밀한 메모와 어린 시절의 기억, 그리고 청년 창작자들이 만들어낸 놀이 과정을 더 깊이 기록·분석할 것이다. 이번 글에서는 그 구체적 장면들을 충분히 담지 못했다. 따라서 향후 연구에서는 개별적인 기억과 놀이 과정을 더 면밀히 기록·분석하며, 각자의 발화가 어떻게 사회적 표상으로 전환되어 사회적 의미를 획득하는지 추적하는 것을 중요한 과제로 삼고자 한다.

이를 통해 세대별 기록이 단순히 병렬되는 것을 넘어, 각 개인이 가진 서로 다른 시간과 감각이 교차하며 새로운 공동체적 장이 형성되어 가는 과정을 더 정밀하게 살펴보고자 한다.

## 참고 문헌 (Reference)

- Eisner, Elliot W. "Art, Music, and Literature Within Social Studies." In *Handbook of Research on Social Studies Teaching and Learning*, edited by James P. Shaver, 551–558. New York: Macmillan Publishing Company, 1991.

## 구술 및 창작 기록 (Oral and Creative Records)

- 차진엽(아무). <기억을 꺼내는 몸 가이드> 발화 기록. 감각의 집 1기 기록, 2025.
- 차진엽(아무). <춤이 되는 실뜨기> 발화 기록. 감각의 집 1기 기록, 2025.
- 사사삭. <감각의 집> 1기 시니어 워크숍 참여자 발화 기록. 미발간 내부 자료, 2025.

**참여자:** 한상희(마리아), 차정숙(숙이), 전화영(사매), 함미미(다함), 박순희(세레나), 강현숙(현숙),

**공동 연구자:** 류송이(이유), 이병엽(맥), 차진엽(아무), 조희연(체셔).

- 사사삭. <감각의 집> 청년 창작자 워크숍 발화 및 놀이 기록 (2기). 미발간 내부 자료, 2025.

**참여자:** 이원석(원), 윤연준(수), 이현민(민다이), 한지수(한황), 채지환(채), 김한나(한키), 김혜윤(누이), 정보경(이련), 박종현(여름), 김재익(재익), 박재연(에이온), 추진우(줄라이), 홍지연(올쏘), 위은혜(시오)

**공동 연구자:** 류송이(이유), 이병엽(맥), 차진엽(아무), 조희연(체셔), 위은혜(시오)

## 서울문화재단 '2025 서울 문화예술교육 지원사업' 공모 선정

〈감각의 집 - 나를 잇는 사물들〉

**주최:** 류송이

**주관:** 서울특별시, 서울문화재단

**협력:** 사사삭, 종로문화재단

**공동 연구자** 류송이(이유) · 이병엽(맥) · 차진엽(아무) · 위은혜(시오) · 조희연(체셔)

**워크숍 참여자 (1기)** 한상희(마리아) · 차정숙(숙이) · 전화영(사매) · 함미미(다함) · 박순희(세레나) · 강현숙(현숙)

**전시 및 워크숍 참여자 (2기)** 이원석(월) · 윤연준(수) · 이현민(민다이) · 한지수(한황) · 채지환(채) · 김한나(한키) · 김혜윤(누이) · 정보경(이련) · 박종현(여름) · 김재익(재익) · 박재연(에이온) · 추진우(줄라이) · 흥지연(을쏘)

### 사사삭 하기/읽기

**편집** 류송이

**디자인** 위은혜

**일러스트레이션** san.maek

### 프로그램 및 전시

- **1기** 〈감각의 집〉 영시니어 예술 워크숍: 나를 담는 작은 것들 (2025)
- **2기** 〈감각의 집〉 창작자 워크숍: 감각의 집 짓기 1차 (2025)
- **3기** 〈감각의 집〉 창작자 워크숍: 감각의 집 짓기 2차 (2025)
- 〈감각의 집 展〉 | by 사사삭 (2025)

© 2025 사사삭

이 책은 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물입니다.

저작권자(사사삭)의 사전 허락 없이 이 책의 내용을

복제·전송·배포하거나 기타의 방법으로 이용할 수 없습니다.

[www.instagram.com/sasasag.kr](http://www.instagram.com/sasasag.kr)