

2017년도 인문자연탐사 보고서

'계룡산을 탐구하다'

우뇌드로잉을 활용한 갑사의 기념품 제작

2017. 08. 21

곽유승, 김강민, 고정민, 도인탁

지도교사 : 김슬기



세종과학예술영재학교

우뇌 드로잉을 활용한 감사 기념품 제작

세종과학예술영재학교
1501 고정민, 1502 도인탁
2501 곽유승, 2502 김강민

1. 감사의 필요성

가. 탐구 동기

1) 여행 후 남는 것은?

사람들은 살면서 많은 곳을 여행하고 느끼고 추억으로 남기고 싶어한다. 그리고 그 추억으로 남기는 방법은 대표적으로 사진, 기념품이 있다. 우리는 여행 시 친구 혹은 셀카로 찍은 사진들을 보며 여행을 회상하기도 하고 집안에 놓인 기념품을 보면서 여행을 생각하기도 한다. 하지만 사진은 여행 중 아무리 많이 찍는다고 하더라도 일반적으로는 핸드폰 구석 속에 박혀서 잘 꺼내보지 않으며 우연히 보게 될 가능성도 낮다. 그러나 기념품은 다르다. 예를 들면 뉴욕에서 산 머그컵의 경우 그 컵을 사용할 때마다 뉴욕에서 일어났던 일, 뉴욕의 날씨, 당시의 기분 등을 떠올릴 수 있다. 이렇듯 기념품은 사진과는 다르게 여행의 추억을 틈틈이 생각나게 할 수 있다.



2) 갑사의 기념품 상태는?

갑사 답사를 마치고 하산하는 도중 마주친 기념품 가게는 우리가 생각하는 기념품의 기능과는 많이 동떨어진 듯했다. 대부분의 기념품은 불교와 관련된 물품이었으며 계룡산이나 갑사만의 것을 표현하고 이곳을 다녀왔다는 것을 남겨줄 만한 기념품은 찾아볼 수 없었다. 이에 우리는 갑사의 새로운 기념품을 제작해보기로 하였다.



나. 탐사 목적

1) 갑사를 의미있는 여행지로 만들자

기념품에도 종류가 많지만 어디에서나 구할 수 있을 만한 기념품이면 갑사에 대한 기념품이 아니다. 우리는 다른 곳에서는 얻을 수 없는 갑사만의 기념품을 제작하기로 하였고 그 결과 갑사 풍경 중 아름다운 곳을 4군데 정하고 그곳의 풍경을 미술시간에 배운 우뇌 드로잉을 통해 그려내기로 하였다.

2) 실용적인 기념품을 제작하자

많은 여행지에서 기념품으로 파는 것이 열쇠고리라든지 냉장고에 붙일 수 있는 자석

등이 있다. 하지만 이런 기념품들은 일상생활에서 유용하지 않으며 평상시에 사용하지 않는다. 우리는 평상시에 많이 사용하는 물건들을 이용하여 기념품을 제작하기로 하였고 핸드폰 케이스, 에코백, 교통카드 등에 풍경 그림을 담은 기념품을 제작하기로 하였다.

2. 탐사 과정

가. 1일차

1) 첫 번째 갑사 탐사

첫 번째 갑사 탐사 시에는 갑사 탐사 경로에 있어서 존재하는 문제점들을 찾아보고 갑사의 대응전을 포함하여 여러 문화재들을 답사하였다. 특별한 문제점을 찾지 못한 우리는 하산하였고 기념품점에 들리게 되었다. 기념품점에는 우리의 예상과는 달리 갑사의 기념품이 아닌 불교 물품들이 전시되어 있었다. 일반 관광객들보다 불교 관계자들을 위한 기념품점인 듯 했다. 갑사에는 우리처럼 불교에 연이 있는 사람들이 아닌 일반관광객들도 많이 올 것인데 갑사를 다녀왔다는 것을 기념할 만한 기념품이 하나도 없다는 것이 충격이었으며 이런 문제점을 인식한 우리는 갑사의 기념품을 제작해보자는 주제를 정하고 갑사의 풍경을 취재하기 위해 다시 등산길에 올랐다.

2) 두 번째 갑사 탐사

갑사의 아름다운 풍경 4곳을 찍기로 한 우리들은 갑사의 여러 곳을 다니며 풍경 사진에 사용할 수 있을 만한 4곳의 사진을 찍었다. 각자 한 장소를 맡아서 그림을 그리기로 하였다.

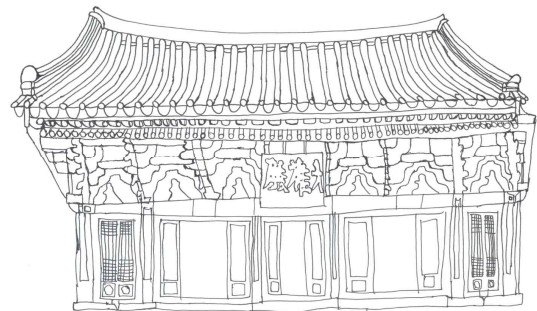
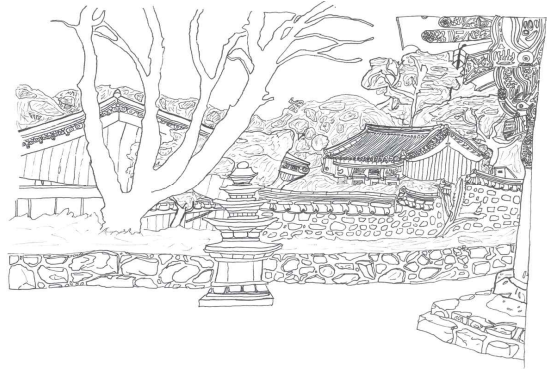




나. 2일차

1) 우뇌드로잉을 통한 그림그리기

전날 취재한 4장의 풍경사진을 우뇌드로잉을 통한 그림기리기를 진행하였다.

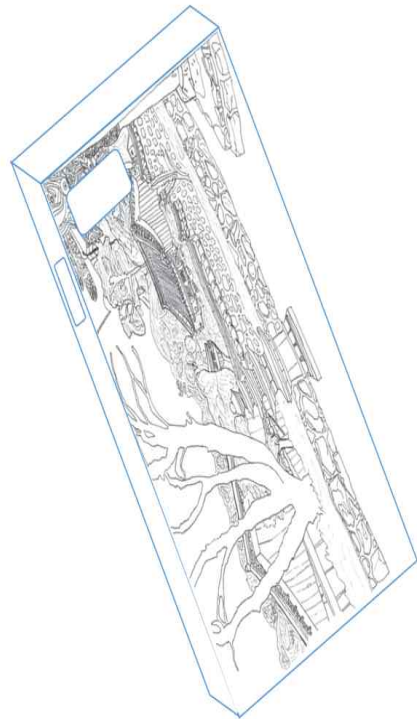
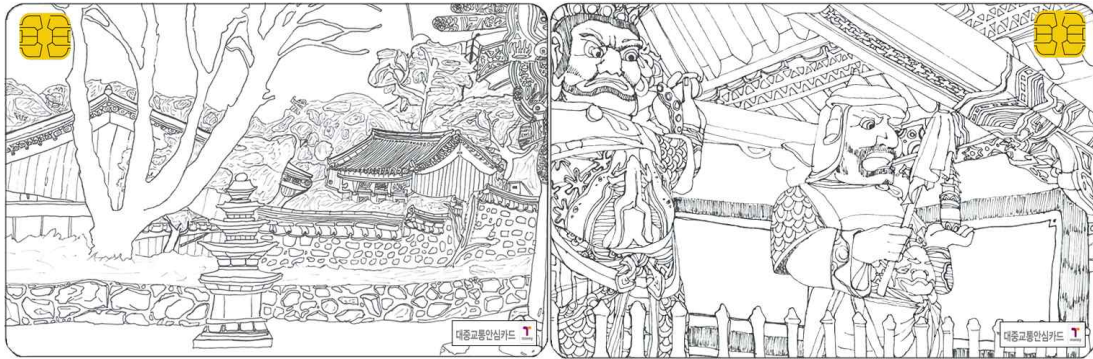


3. 탐구 결과

가. 기념품 제작

1) 그림 입히기

전날 그린 그림들을 교통카드, 핸드폰 케이스, 애코백 등의 바탕으로 입혀보는 과정을 진행하였다.



4. 결론 및 제언

갑사의 아름다운 경관을 우뇌 드로잉을 통해 나타내었기 때문에 일반적인 사진이나 그림과는 다르게 더 정감 있게 다가올 수 있다. 또한 다른 곳에서는 얻을 수 없는 갑사만의 기념품이기 때문에 나중에 이 기념품을 보면 갑사의 경관을 다시금 떠올릴 수 있다. 또한 우리가 제작한 기념품은 모두 실생활에서 유용하게 쓰이는 것이기 때문에 많은 부담 없이 가질 수 있고 실용적이다. 이렇게 만들어진 기념품들은 많은 사람들이 이용하면서 자신만의 추억을 되새길 수 있게 해줄 것이다.

5. 활동 후기

곽유승 - 한화 사이언스 챌린지에 가게 돼서 마지막까지 도와주지 못해서 팀원들에게 미안하지만 그런 와중에도 노력해서 좋은 결과물을 만들어준 팀원들에게 감사한다.

김강민 - 주제를 변경하는 과정도 있었으며 답사 도중 비가 쏟아지는 등 많은 어려움이 있었지만 조원들, 그리고 훌륭하신 지도교사 선생님과 함께 좋은 주제를 찾고 좋은 결과를 만들어낸 것 같아서 뿌듯하다.

고정민 - 처음에 계룡산에 대한 주제를 잡을때는 다소 막막하여 계획서를 제출한 뒤에도 계속 주제를 수정해왔다. 계룡산의 기념품에 관련된 주제로 확정짓고 나서도 이 주제가 잘 진행될지 고민되었지만 그 결과물이 생각보다 우수하게 나와서 뿌듯했다. 특히 갑사에서 찍어온 사진들을 조원들이 우뇌드로잉으로 그려낼 때 좋은 결과가 나와서 매우 놀랐었다. 기념품들을 디자인하면서 이런 물건들이 기념품점에 비치되면 정말 좋겠다 생각을 했고 탐사기간이 짧아서 실제 주문제작을 맡기지 못한 점이 다소 아쉽다.

도인탁 - 3일간의 시간을 가지고 한 가지 주제에 대한 탐사를 하고 무사히 마쳐내어서 뜻깊은 경험이었다. 비록 탐사과정에서 날씨가 좋지 않은 등 여러 어려움이 있었지만 이를 이겨내고 끝냈는데에 자랑스러우면서 계룡산의 멋을 직접 나타내보니 자연에 대한 관심을 더욱 기울일 수 있었고 이공계 활동 와중에도 이런 인문 활동이 도움이 될 수 있음을 느꼈다.

6. 참고 문헌

계룡산 국립공원 사이트

(<http://gyeryong.knps.or.kr/front/portal/visit/visitCourseMain.do?parkId=120200&menuNo=7020086>)