



뱃노래 프로젝트

가사

어서 가자 저서나보자
이여싸 여기야 여기여라 쳐라베겨
이어도사나 (이여싸) 여기야디여 (이여싸) 넘어나간다 (어서 어서가자
넘어가자)
성산일출 넘어가근 저큰바당 다지나고
여기야 여기여라 쳐라베겨 (이여싸) 넘어나간다 (이여싸)
대마도로 건강한다 뽕돌바당 지나가근 돌산을 넘어가근
여기야 (이여싸) 넘어나간다 (이여싸)
남해로다 노양목 사랑도바당 넘어간다 물파랑곳도 지나가근
제장심포 넘어가고 넘어간다
여기야 (이여싸) 여기여라 (이여싸) 넘어나간다 (이여싸)
쳐라베겨 (이여싸) 어서가자 (이여싸) 이목저목 (어서 어서가자
넘어가자) 저서나보자
다대곶을 넘어가민 부산 영도이로구나
이여싸 (이여싸) 여기여 (이여싸) 여기여라 (이여싸) 이목저목 (어서
어서가자 넘어가자) 저서나보자
땃들어라 땃들어라 지국총
가장 깊은 곳, 캄캄한 곳, 빛나는 곳을 헤엄쳐 영도로구나

- 작·편곡: 박민희, 조율
- 작사: 박민희 (일부 여러 토속민요에서 발췌하여 편집 및 개작)
- 사운드 믹싱: 조율



편지들

2022년 5월 12일 (목) 오후 4:20, 박민희 작성: 민구홍, 조율,
송민정에게

고생 많으셨습니다. 덕분에 이번 작업 무척 재밌었습니다.
감사합니다.

박민희 드림

2022년 5월 12일 (목) 오후 1:55, 조율 작성: 민구홍, 송민정,
박민희에게

네, 이상 없습니다. 고생하셨습니다!

조율 드림

2022년 5월 12일 (목) 오후 1:36, 송민정 작성: 민구홍, 박민희,
조율에게

네! 고맙습니다. 아쉽지만 지금의 결과물만으로도 좋네요. 그간 고생
많으셨어요!

송민정 드림

2022년 5월 12일 오후 4:01, 민구홍 작성: 조율, 송민정,
박민희에게

안녕하세요. 민구홍입니다. 조금 전 작품을 공개했습니다.
작업하시느라 다들 고생 많으셨습니다!

<http://busanbiennale2022.org/yeongdoiroguna>

민구홍 드림

2022년 5월 11일 (수) 오후 9:26, 조율 작성: 민구홍, 송민정,



박민희에게

저도 아쉽지만 하나만 선택해야 한다면 가속 스크롤이 좋을 것 같습니다!

조율 드림

2022년 5월 11일 (수) 오후 8:24, 박민희 작성: 민구홍, 조율, 송민정에게

저도 지금 역류의 속도가 딱 너무 좋아서 이 감각을 포기하고 싶지는 않지만, 하나만 선택할 수 있다면 스크롤이 가속되어 끝없이 펼쳐지는 이미지의 연속성이 느껴지는 방향을 선택하고 싶습니다.

박민희 드림

2022년 5월 11일 (수) 오후 8:21, 송민정 작성: 민구홍, 박민희, 조율에게

회귀와 가속 스크롤, 두 가지 기능 모두 놓치고 싶지 않지만, 하나만 선택해야 하는 상황이라면 저는 가속 스크롤을 선택하는 것이 나아 보입니다. 다른 분들은 어떤가요? 하지만... 지금 회귀 속도도 딱 좋게 느껴져서 고민이네요.

송민정 드림

2022년 5월 11일 (수) 오전 5:32, 민구홍 작성: 송민정, 조율, 박민희에게

처음 말씀 나눈 의도 때문에 민정 님이 말씀하신 부분이 아쉬워서 계속 궁리해봤는데요, 일정을 고려하면 이 정도가 최선일 듯합니다. 저희가 제어할 수 있는 것은 스크롤이 맨 처음으로 회귀하는 속도 정도일 것 같고요. 단순해 보이지만 웹 브라우저에서 기본적으로 마련된 사용자 편의 기능을 역행하는 작업인지라 생각보다 제약이 많은 것 같아요.



민구홍 드림

2022년 5월 10일 오후 7:16, 송민정 작성: 민구홍, 박민희,
조율에게

구홍 님, 안녕하세요. 작업 공유해주셔서 감사합니다. 저는
모바일로도 잘 작동 되네요.

한 가지 논의하고 싶은 부분이 있어요. 이미지가 회귀하도록 요청
드린 것은, 느슨하게 흘러가듯 움직이는 바탕 이미지와 스크롤하는
손의 움직임이 마주쳤을 때 서로 대결하는 듯한 인상을 줌으로써
바람이나 파도를 뚫고 반대편으로 가는 경험을 제공하기 위함입니다.
보내주신 작업에서 그 부분이 잘 드러나지 않는 것 같아요. 회귀
속도와 회귀 장소, 회귀 시점 세 가지를 조정하면 어떨까 싶습니다.

지금의 회귀 속도로는 화면 움직임이 멈춘 후 첫 화면으로 급하게
돌아가는 것으로 보이는데, 그보다는 물 흐르듯 느린 속도로
움직이는 것이 좋을 듯합니다. 이미지가 속도에 의해 곧장 첫 번째
화면으로 돌아가는 듯 보여, 회귀 장소가 첫 번째 이미지로 특정되는
것처럼 느껴집니다. 속도를 조정하여 서서히 이동한다면 회귀 장소가
첫 화면이 아닌 방금 지나온 길을 되돌아가는 듯 보일 것 같습니다.

회귀 시점 역시 관건이 될 텐데요. 이미지가 완전히 멈추고 난 후에
처음으로 돌아가는 것이 아닌 첫 화면 이후부터는 계속 처음으로
돌아가도록 작동하고 있어야 의도가 드러날 것 같아요. 가령 첫
화면에서는 이동할 장소가 없어서 움직임이 발생되지 않지만 다음
이미지로 넘어가는 순간 회귀할 공간이 발생하잖아요. 그 시점부터
이미지가 처음으로 돌아가려는 것처럼 느껴져야 할 것 같습니다.
느린 속도로요.

일정이 촉박하기에 시일 내에 요청사항을 모두 작업하시기 어렵다면

부산비엔날레조직위원회
부산광역시 연제구 월드컵대로 344
에이로드경기장 3층

BUSAN BIENNALE ORGANIZING COMMITTEE
38, BUSAN ASIAO MAIN STADIUM, 344 WORLD CUP ST.,
YEONGJUE-GU, BUSAN, 47500, KOREA



다시 작업 방향을 논의해보아요. 말씀하신 것처럼 비엔날레 웹(홈)으로 바로가기 버튼은 오른쪽 상단에 이미지를 해치지 않을 정도로 작게 들어가면 어떨까요? 하단에 있으면 스크롤을 위한 터치에 영향을 줄 것 같습니다. 그럼 살펴보고 의견주세요.

감사합니다.

송민정 드림

2022년 5월 10일 (화) 오전 10:14, 민구홍 작성: 송민정, 조율, 박민희에게

회귀 속도는 한번 조정해보겠습니다. 기본적으로 첫 화면에서 클릭하면 화면이 밝아지면서 스크롤이 가능해지고, 배경 음악과 화면을 터치 또는 클릭할 때마다 숨비소리가 무작위로 재생됩니다. 비엔날레 웹사이트 메인 페이지로 이동하는 버튼을 페이지 맨 아래에 두는 게 좋을지 고민 중이에요. 페이지를 끝까지 스크롤해야 이동 버튼이 비로소 등장하기에 곧장 비엔날레 웹사이트 콘텐츠를 열람하고픈 분도 고려해야 할 것 같아요.

민구홍 드림

2022년 5월 10일 (화) 오후 3:04, 박민희 작성: 민구홍, 송민정, 조율에게

구홍 씨, 안녕하세요. 박민희입니다.

제 휴대폰이 상태가 좋지 않아 그간 맥북에서만 확인을 했는데요, 혹시나 제 휴대폰만의 문제가 아닐지도 몰라 메일 드려요. 모바일 사양에 따라서 달리 보이는 건 아닌지 확인 부탁드립니다. 그리고 회귀하는 속도 조절이 가능한지도 문의 드려요. 랩탑에서는 회귀 속도가 좀 빠르게 느껴집니다. 속도를 느리게 조정할 수 있다면 현재 있는 1초의 딜레이도 부드럽게 느껴져 이동의 일부로 느껴질 것



같습니다. 그럼 확인 부탁드립니다.

박민희 드림

2022년 5월 9일 오전 10:05, 조율 작성: 민구홍, 송민정,
박민희에게

안녕하세요, 조율입니다.

민희 씨와 민정 씨가 아이디어 주신 부분 반영하고 디테일 수정과
믹싱을 마친 파일을 보내드립니다. 신디사이저와 보컬 트랙의
공간감을 움직여 보았습니다. 곡의 길이와 구조상 움직임이 여러 번
반복되기보다는 한 번 스윕 들어갔다 빠지는 것으로 작업했구요.
작업을 계속 하다보니 데모 그대로 '어서 가자'가 있는 편이 더
마무리되는 느낌이 있어 수정했습니다. 편하게 의견 주세요. 그리고
SNS 포스팅을 위한 트레일러가 필요할 것 같습니다. 트레일러
음원을 따로 작업해서 보내드리겠습니다.

조율 드림

2022년 5월 3일 (화) 오후 10:26, 민구홍 작성: 송민정, 조율,
박민희에게

안녕하세요. 민구홍입니다. 편의상 세 분께 보내드려요.

송민정 작가님이 처음 보내주신 이미지 500 장을 이용했습니다.
스크롤 횟수가 많아지니 뮤직비디오의 의도가 더 살아나는 것
같아요. 이미지를 웹용으로 최적화하는 과정에 시간이 좀 걸려서 두
번째로 보내주신 이미지는 이후에 업데이트할까 합니다.

민희 씨가 어제 보내주신 배경 음원과 효과음을 적용했습니다. 훨씬
근사한 것 같아요. 효과음은 화면을 클릭하거나 터치할 때마다
무작위로 재생됩니다. 세 분께 테스트를 부탁드립니다.



그런데 한 가지 변수가 있어요. 이미지 수가 제 예상보다 많아지면서 뮤직비디오가 처음으로 회귀하는 기능이 지금 의도대로 작동하지 않는데요, (그래서 일단 비활성화 해놨습니다.) 아쉽기는 하지만 해산물이 등장하는 이스터에그 페이지보다는 남은 시간은 회귀 기능 작업에 집중하는 게 어떨까 싶어요.

우선 보내드리는 페이지 한번 살펴보고 말씀 더 나누시죠!

민구홍 드림

2022년 5월 2일 (월) 오전 10:00, 조율 작성: 박민희, 송민정에게
안녕하세요, 조율입니다.

작업한 파일을 보내드립니다. 오늘 보내드리는 파일이 아직 최종본이 아닌 점 양해 부탁드립니다. 이런 저런 시도들을 하고 버리는 과정을 반복하다보니 생각보다 시간이 오래 걸렸어요. 내일 빠르게 작업하여 업데이트된 파일을 보내드리겠습니다. 뒷부분에 제 노래를 넣어봤는데 넣지 않는 편이 집중도가 좋다고 느껴져 뺐고요. 화성이 추가하고 그 외에 기타 사운드도 추가했습니다. 욕심을 내서 여러 가지 사운드를 만들어보았는데 결국 처음에 작업한 버전이 가장 나아서 이렇게 완성했습니다. 아직 본격적인 믹싱을 거치지 않은 파일이라 사운드가 거친 점 양해 부탁드립니다. 기다려주셔서 감사합니다.

조율 드림

2022년 5월 1일 오전 9:00, 송민정 작성: 민구홍에게
구홍 님, 안녕하세요.

<영도이로구나>(가제) 작업 이미지 보내드립니다. 총 500 장으로



끊어지는 부분 없이 길게 늘어선 하나의 이미지로 보이도록 만들어보았습니다. 여러 번 확인했지만 이미지가 누락된 듯 보이거나 연결이 어색한 부분을 발견하시면 말씀해주세요. 워낙 양이 많고 어지럽게 합성을 해놓아서 어색한 부분이 있더라도 자연스럽게 넘어갈 것 같지만요. 지난 번 줌 미팅에서 논의했던 해산물 페이지(이스터에그처럼 존재. 중간에 다른 페이지로 이동해서 다른 이야기가 있는 링크)는 어떻게 할까요? 있다면 작은 유머처럼 보여 좋을 것 같고, 없어도 무방할 것 같고요. 우선 저는 샘플을 만들고 있을 테니, 구홍 님 작업 일정에 맞추어 가능한 방향을 말씀해주시면 감사하겠습니다.

첫 부분 음악 인터렉션을 위해 아이콘이나 텍스트를 사용하는 대신 한 컷의 이미지를 사용하면 어떨까요? 파노라마 영상의 첫 화면과 똑같은 이미지에 전체적으로 검정색을 깔아 원래보다 어두운 이미지를 만들어보았는데요. 이 이미지를 터치하면 화면이 서서히 밝아지는 것처럼 만들어볼 수 있을까요? (아니면 검정 배경에 오퍼시티를 줘서 사용할 수도 있을 것 같고요) 마지막으로 비엔날레 페이지로 돌아가는 아이콘은 일반적으로 사용하는 “X” 형태의 아이콘을 사용해주시면 좋을 것 같아요.

촉박한 일정이었는데 잘 안내 해주신 덕분에 즐겁고 감사한 마음으로 작업할 수 있었습니다. 막바지 작업도 잘 부탁드립니다. 감사합니다.

송민정 드림

2022년 4월 28일 (목) 오후 6:04, 박민희 작성: 조율, 송민정에게 최종 가사를 보내드립니다. 셀 수 없이 많은 기존의 해녀 노래 중에 이동하는 감각을 일깨우는 가사를 발췌해 편집해 앞부분을 완성하고, 뒷부분 '가장 깊은 곳, 캄캄한 곳, 빛나는 곳을 헤엄쳐 영도로구나'는 그간의 작업을 돌이키며 써봤습니다. 그리고 받느소리 중에 그간



줄곧 '자라나베겨'라고 말씀드렸던 부분이 대체 무슨 뜻인지 계속 찾아봤어요. 다양한 민요 가운데 재밌게 들은 소리를 들리는 대로 받아 적은 것이어서 아무리 찾아도 못 찾다가 드디어 오늘 찾았는데요, '쳐라 베겨' 혹은 '저어라 베겨'가 적힌 문헌들을 찾았어요.(충격...) 아마도 노 젓는 의미의 소리로 추측됩니다. 하하... ^^; 아래 가사 전문을 공유합니다!

영도이로구나(가제)

(intro) 어서 가자 저서나보자

이여싸 여기야 여기여라 쳐라베겨 이어도사나(이여싸)

여기야디여(이여싸) 넘어나간다 (어서 어서가자 넘어가자)성산일출

넘어 가근 저 큰 바당 다 지나고 여기야 여기여라

쳐라베겨(이여싸) 넘어나간다(이여싸)

대마도로 건강한다 뽕돌바당 지나 가근 돌산을 넘어 가근

여기야(이여싸) 넘어나간다(이여싸)남해로다 노양목 사랑도바당

넘어간다 물파랑곳도 지나가근 제장심포 넘어가고 넘어간다

여기야(이여싸) 여기여라 (이여싸) 넘어나간다(이여싸)

쳐라베겨(이여싸) 어서가자(이여싸) 이목저목(어서 어서가자

넘어가자) 저서나보자다대곶을 넘어 가민 부산영도 이로구나

이여싸(이여싸) 여기여 (이여싸) 여기여라 (이여싸) 이목저목(어서

어서가자 넘어가자) 저서나보자닷 들어라 닷 들어라 지국총 가장

깊은 곳, 캄캄한 곳, 빛나는 곳을 헤엄쳐 영도로구나(outro) 어서

가자

민희 드림

2022년 4월 28일 (목) 오후 3:10, 박민희 작성: 송민정, 조울에게
민정 씨, 작업물 잘 받았습니니다. 제가 경험한 스크롤의 압박 중에
가장 아름다운 압박이었습니다. ㅎㅎ 방대한 양에 정말 여행을
하는듯한 기분이 들었어요. 풍경이 변화할 때는 물론이고 멈춘
장면까지 이동성이 느껴져 스크롤이 저절로 회귀하는 역류의



매커니즘이 작동된다면 얼마나 재밌을지 기대됩니다.

현재 저는 최종 녹음을 마치고 조율 씨는 막바지 믹싱 작업을 하고 있습니다. 막연한 상상, 그리고 때로 쓸모없어지기도 하는 자료들을 하나도 버릴 것 없이 긍정해주는 친구들을 만나 이렇게 결과로 이어지는 것을 보니 행복하네요. 민정, 조율, 구홍 씨가 일궈온 각자의 세계가 자연스럽게 연결되어 더 바랄 것 없이 좋은 기분입니다.

이제 5월 첫 주면 손가락으로 영차영차 노를 저어 스크린 위를 떠다닐 수 있겠죠. :) 그럼 또 서로 소식 전하도록 하구요, 마지막까지 재밌게 해봐요, 우리!

민희 드림

2022년 4월 28일 (목) 오전 10:01, 송민정 작성: 박민희, 조율에게
민희 씨, 조율 씨 안녕하세요. 막바지 작업 잘 되어가고 계신가요?
저는 이제 막 다대곶을 넘어가고 있어요.

아직 손봐야할 곳이 많지만 이 구간만 무사히 지나가면 영도에 도착할 것 같네요. 작업하고 있는 이미지를 가늠해보시라고 간단하게나마 pdf 로 보내드립니다. 후반부는 어두운 화면이 오래도록 이어지다가 다시 차분한 바다 풍경으로 돌아가게 될 예정이에요. 아직 이미지가 웹으로 넘어가지는 않았지만 pdf 를 음악에 맞추어 넘겨보니 스크롤을 엄청 많이 해야 되더라고요. 영도로 가는 해녀들의 여정이 멀고 힘들었던 것처럼 스크롤을 넘기는 손가락이 힘들게 느껴져 좋았습니다. 보시고 의견 주셔도 좋고요.

그럼 마지막까지 화이팅 입니다!



송민정 드림

2022년 4월 25일 (월) 오전 1:36, 조율 작성: 송민정, 박민희에게
씻고 오니 정신이 맑아져 추가적으로 더 적어봅니다. 아무래도 민정
씨가 작업하기에는 화성을 참고하시는 편이 수월할 것 같아서, 화성
스케치를 보내드립니다. 대략 분위기 정도만 확인해주세요.

민희 씨와 따로 이야기 나누며, 제가 작업하다보니 쓸쓸하고 장엄한
분위기가 나온다고 말씀드린 적이 있는데요. 제가 노동요에서 느끼는
감정이 기본적으로 슬픔이기에 제 작업이 이렇게 되는 건
자연스러운 것 같아요. 그러나 보내드리는 스케치를 좀 더
콤팩트하게(너무 장엄하지 않게) 정리할 생각입니다. 아무래도
작업하다보면 계속 수정되겠지만요.

데모 파일에서는 노 젓는 움직임, 반복의 이미지를 상상하면서
리버스 효과를 적극적으로 써보았습니다. 처음에 홈페이지에서
레이어를 쌓는 이야기를 나누었을 때 노동요가 나오는 부분 뒤로
멀리서 풍류가가 다가오는 사운드스케이프를 상상했었어요. (조금만
더 가면 노래를 즐기면서 쉴 수 있다!) 웹사이트에서 음악의 속도를
제어하는 것은 어렵다는 이야기를 듣고 조금 다른 방식으로
풍류가를 활용해보기로 했고요. 이 데모에서는 거꾸로 재생되는
풍류가가 노동요의 리듬 구성을 도울 수 있도록 구성해 보았습니다.

감사합니다.

조율 드림

2022년 4월 25일 (월) 오전 12:32, 조율 작성: 송민정, 박민희에게
민정 씨, 민희 씨, 안녕하세요. 작업한 데모 음원을 보내드립니다.

앞부분은 노동요를 부르는 장면을 떠올리며, 민희 씨가 녹음해주신



음원을 기조로 목소리 파일을 리버스, 편집하고 추가적인 비트 트랙을 엮었습니다. 그 외 다른 사운드를 북적하게 쌓았고요. 뒷부분은 풍류를 위한 노래이니만큼 가능한 한 가창의 아름다움을 살리고 싶어서 미니멀한 구성으로 가려고 합니다. 지금 생각에는 제가 읊조리거나 가만히 따라 부르는 목소리를 보조적으로 넣으려고 해요. 아직 작업 중이라 뒷부분은 추가된 사운드가 없습니다만, 여기서 크게 달라지지는 않을 것 같습니다.

추가적으로 화성을 넣어서 무드와 서사, 그리고 앞부분과 뒷부분의 부피감 밸런스를 잡으려고 합니다. 진행이 되는데로 바로 공유하겠습니다. 줌미팅 일정은 평일에는 저녁 9시 이후면 괜찮습니다. 웹사이트에서 음악 컨트롤에 대한 부분은 미팅 때 더 이야기해보면 좋겠네요.

기다려주셔서 감사합니다. 그럼 답장 기다리겠습니다.

조율 드림

2022년 4월 24일 (일) 오전 1:09, 민구홍 작성: 송민정에게

송민정 작가님, 안녕하세요. 1차 작업 공유해드려요.

보내주신 이미지는 가로로 스크롤해 열람할 수 있습니다. 이때 각 이미지가 조금 더 자연스럽게 연결되면 어떨까 싶고요.

웹 브라우저상에서 음원을 재생하려면 기본적으로 인터렉션이 반드시 필요해서 이를 위해 제목을 이용해 클릭을 유도하는 레이어를 만들었어요.

스크롤에 따라 음원의 길이가 길어지거나 줄어드는 건 저희에게 허락된 시간상 아무래도 불가능할 것 같고, 대신 스크롤 위치에 따라 특정 음원이 재생되도록 하는 게 가능할지는 한번 살펴보고 있어요.



또는 스크롤할 때만 음원이 재생된다거나?

중간에 다른 페이지로 이동해서 뭔가 다른 이야기가 시작되는 링크가 등장해도 좋겠다는 생각이 들고요.

그럼 살펴보고 더 말씀 나눠보시면 어떨까요?

민구홍 드림

2022년 4월 21일 오후 5:17, 송민정 작성: 민구홍에게

구홍 님, 안녕하세요. 답장 감사드립니다.

음악 데모 파일과 이미지 샘플 보내드립니다. 이미지는 형식은 그대로 유지하되 전체적으로 대폭 수정될 예정이에요. 내주 초에 프로토타입을 공유해주시면 민희, 조율 씨와 함께 이야기 나누어 보면 좋겠습니다. 말씀하신 것처럼 음악의 타임라인을 제어가 불가능해진다면 작업의 맥락이 다소 달라져 제작 방향 역시 조금 바뀔 수 있을 것 같네요. 이 부분은 조율 음악가님 작업 방향과도 맞닿아있어 함께 논의가 필요해보여요. 저도 두 가지 가능성을 두고 고민해보도록 하겠습니다. 앞으로 수정하게 될 이미지 이해를 돕기 위한 설명은 아래 따로 첨부합니다. 궁금하신 점이나 작업하시기에 어려운 부분이 있으면 언제든지 연락주세요.

감사합니다.

송민정 드림

2022년 4월 21일 (목) 오후 5:31, 송민정 작성: 조율, 박민희에게

조율 씨, 안녕하세요.

만드신 음악은 자주 찾아 듣고 있는데 작업의 과정에 대한 이야기를



듣게 되어 반갑네요. 설명을 듣고 보니 제가 작업에서 고민하는 부분과도 맞닿아 있는 것 같아요. 저는 민희 씨가 보내주신 데모와 조율 씨가 보내주신 유튜브 링크를 동시에 재생해놓고 들으며 작업하는데 이 또한 재미있게 들리네요.

한 가지 전달 사항이 있어요. 구홍 님이 음악을 제어하는 것이 기술적으로 어려울 수 있다고 하셔서 만일 저희가 나눈 아이디어로 제작이 불가능하면 방향을 수정해야할지도 모르겠어요. 그 경우 여러 개의 음악 파일을 각기 특정 지점에서 재생되는 방식을 택하는 것도 좋겠고요. 구홍 님이 다음 주 초에 프로토타입을 보내주신다고 하니 두 가지 방향으로 가능성을 두고 각자 작업을 전개해봅시다. 음악은 주말 동안 작업해보시고 소식 전해주세요.

업데이트 된 작업 소식을 전합니다.

“일반적으로, 영상의 특징점들은 근접한 영역에서 보다 많은 정보를 포함하고 있으며, 의미 있는 특징점들은 대부분 영상에 나타나는 객체를 중심으로 밀집되는 특성을 가진다. 이와 반대로 밀집된 영역에서 크게 벗어난 위치에서 추출되는 특징점은 영상 잡음(Noise) 등으로 분류될 수 있으며, 정합과정에서 불필요한 연산을 가중시키는 의미 없는 특징점으로 간주될 수 있다.” 참고 논문 : 반도체디스플레이기술학회지 제 15 권 제 4 호(2016년 12월) 모바일 기기에서 특징적 추출과 정합을 활용한 파노라마 이미지 스티칭

테스트 이미지를 만들면서 스마트폰 카메라가 인식하는 세계가 나와 동기화된 (리얼리티 그 자체로)정면이 아닌, 특정한 지점을 (인위적으로) 객체삼아 물체의 위치를 추적하고 동작을 인식하는 방식으로 현재를 재생하는 알고리즘이라는 것을 알게 되었어요. 카메라 스스로 설정한 특징점을 제외한 나머지 공간에 대한 정보를 줄여, 이미지 생성을 간편화하기 위한 방향인 것 같은데요. 이미지의



리얼리티를 위해 픽션이 개입하고 있다는 점에서 재미있게 느껴졌습니다.

카메라가 주목하는 특징점 외에 화면 안으로 걸려 들어오는 다른 객체들을 노이즈로 처리하기도 한다는 점도 흥미롭습니다. 우리가 화면을 통해 보고 있는 세계의 리얼리티가 사실 편집된 현재의 리얼리티인 것처럼, 카메라의 시점에서 어떤 것을 리얼리티로 구사하고 또 어떤 것을 주변으로 치부하는지 관찰해보고 있어요.

저는 카메라가 요구하는 지시(속도, 카메라의 이동방향 등)를 따르지 않을 때 카메라 스스로 중요하게 인식하는 객체가 분절되며 발생하는 파편에 주목하여 작업하고 있습니다. 관련된 논문을 찾아보다가, 스티칭된 이미지 아래 위에 발생하는 검정색 공백을 'hole'로 표기하고 있다는 것을 알게 되었는데 공백을 새로운 장소로 읽고 있다는 점이 재미있어요. 이 공백을 흑백의 이미지와 연결해나가며 다른 장소로의 이동을 은유해보려 합니다.

언제나 화이팅입니다! 의견이나 작업하시기에 어려운 부분이 있으면 언제든지 연락주세요.

감사합니다.

송민정 드림

2022년 4월 20일 (수) 오후 11:36, 조율 작성: 송민정, 박민희에게
민희 씨, 민정 씨 안녕하세요. 답장이 늦었습니다.

제가 평일에는 출근하느라 진도를 빼기 어려워서 이번 주말에 작업해보고 대략적인 스케치를 보내드릴게요. 줌미팅에서 잠깐 말씀드렸던, 사운드 소스의 피치나 재생 속도를 다르게 조절할 때 어떤 소리가 나는지 예시를 들려드립니다. (파일 확인 부탁드립니다.)



곡이 시작할 때부터 “부와아앙” 하며 들리는 사운드(사운드 소스의 길이는 40 초 정도)가 이 곡 안에서 끝까지 반복되는데요. 여기서는 주로 피치를 다르게 해서 여러 가지 느낌을 만들어봤어요. [0:00-0:40] vs [1:21-1:56] 이 두 구간을 비교해보시면 차이점이 잘 들리실 것 같습니다. 이걸 사운드 소스의 길이가 다소 긴 편이긴 해요. 그리고 속도를 다르게 한 경우들은, 제가 곡 안에서 레이어를 많이 쌓는 편이라 글로 알아들으실 수 있도록 설명하기가 애매해서요. 음악으로 들려드릴게요. 전체적인 구성은 계속해서 여러 가지로 생각해보는 중입니다. 주말에 작업해본 후 연락드릴게요.

제가 무척이나 좋아하는 두 분과 함께 작업하게 되어 기쁘고 즐겁습니다. 좋은 시간 보낼 수 있기를요!

조율 드림

2022년 4월 19 오전 10:00, 송민정 작성: 민구홍에게
구홍 님, 안녕하세요.

지난주 줌 미팅에서 보았던 송민정입니다. 부산 비엔날레 팀을 통해 보내주신 홈페이지 재미있게 살펴보았습니다. 첨부해 드린 이미지는 참고를 위해 만들어 본 것이라 큰 서사만 봐주시면 될 것 같아요. (스마트폰을 가로로 두고 손가락을 사용해 오른쪽에서 왼쪽으로 넘기며 봐주세요) 저는 섬에서 육지로 혹은 또 다른 환상의 장소로 이동하는 해녀의 여정을 길고 긴 하나의 이미지 타임라인으로 만들어 볼 생각이예요. sns의 타임라인을 끝없이 스크롤 하듯, 사용자의 손가락 움직임에 의해 장소를 이동하고 속도가 결정되는 비디오라고 생각하시면 이해하시기 수월할 것 같네요. 어딘가에서 어딘가로 이동하고, 당도하고, 또다시 반대 방향으로 되돌아갈 수도 있고요. 노를 저어 이동하는 해녀의 삶을 관객의 신체성과 연결해보려 합니다. 손가락의 움직임에 의해 바다 풍경을 따라가고 있음을 추측할 수 있지만, 움직임을 멈추었을 때 모호한 상태의



이미지로 남도록 만들어 보려 합니다.

제주 해녀의 역사를 찾아보며 여러 재미있는 부분이 많았지만, 특히

“멀고 깊은 바다밭을 찾아가는 지혜가 바로 ‘가늠’과 ‘헛숨’이다.
‘가늠’은 바다 위에서 자신이 위치한 곳을 알아내는 기술을
말하고, ‘헛숨’은 자맥질하여 바다밭의 위치를 직접 눈으로
확인하여 찾아내는 것이다. ‘가늠’만으로 바다밭이 찾아지는 것이
아니기 때문에 ‘헛숨’이 필요하며 ‘헛숨’ 한번만으로 바다밭을 찾는
일은 흔치 않다.”

“나잠(裸潛) 기술자들은 바람에 대한 인지력도 키워줘야 한다.
바람의 방향에 따라 어로활동이 가능한 곳이 있는가 하면 그렇지
못한 곳도 있기 때문이다.”

와 같은 부분을 참고해 다루어보려고요.

이미지는 자연스럽게 이어져가나는 부분도 있고 분절되는 부분도
있을 텐데요. 아이폰 사진/파노라마 기능에서 일어나는 연결 왜곡을
레퍼런스로 활용해 이동의 여정과 방향, 높낮이를 만들어 보고
있어요. 작업의 효율이나 일정을 고려해보았을 때 되도록 전면에
올라가는 이미지를 중심 삼고, 팝업이나 페이지 전환 등의 요소는
최소한으로 사용하고자 합니다. 이 부분은 어떤 방향이 유연한 작업
방식이 될지 다시 한 번 이야기 나누면 좋겠어요. 궁금한 점과 더
이야기 나누고 싶은 부분을 아래에 정리해보았습니다.

1. 저는 뮤직비디오 감상 시 스마트폰을 가로로 놓고 본다는
뜻이었는데요, 미팅이 끝나고 생각해보니 이 부분에서 의견이
잘못 전달된 것 같아요. 스마트폰과 컴퓨터 중 어디에 기준을
두느냐에 따라 작업 방식이 달라지겠네요. 저는 스마트폰을
기준으로 삼고 싶습니다. (보내드린 샘플이미지를 스마트폰



- 세로로 보면, 끝없이 비가 내리는 것처럼 보이기도 하는 것 같아요)
2. 지난번 타임라인 움직임에 따라 음악의 속도를 제어하는 방식을 제안해주셨는데요. 박민희 작가님, 조율 음악가님께서도 이 부분을 뮤직비디오의 포인트로 가져가고 싶다고 하세요. 저 역시 마찬가지고요. 조율 음악가님이 평소 다루시는 사운드도 특정한 사운드를 길게 늘어뜨리거나 짧게 압축하는 방식을 자주 사용하신다고 하여 구현이 된다면 더할 나위 없이 좋지 않을까 싶어요. 이동 속도를 부분적으로 다르게 사용해본다면 더욱 재미있을 것 같습니다. 기술적으로 가능한지 가늠해보시고 어렵다면 편히 말씀해주세요.
 3. 조율 음악가님이 제안해주신 의견인데요, 음악을 여러 개의 파일로 만들어 타임라인의 특정 위치에서 재생되게 하면 어떨까요? 박민희 작가님께서 ‘우회의 춤’ 웹 작업에서 비슷한 형식을 함께 만들어보셨다고 전해주셨는데 다시 한 번 활용해보면 좋겠습니다. 이미지와 음악의 전환이 동시에 일어나는 것도 멋지겠네요.
 4. “바람에 대한 인지력도 키워줘야 한다.”는 부분에 대한 은유로써, 만일 손가락 움직임(오른쪽에서 왼쪽)과 반대 방향으로 이미지가 스스로 밀려 나간다면 어떨까요? 웹 페이지가 왼쪽에서 오른쪽으로 흘러서 손가락 움직임을 멈추면 진행 방향과 반대로 떠내려가도록 말이에요. 구현이 된다면 마치 바람을 뚫고 지나가는 것처럼 느껴질 것 같아요.
 5. 이미지는 어떤 형식으로 드리는 것이 작업하기에 좋을까요? 사이즈도 알려주시면 맞춰서 작업해 보겠습니다.

아무래도 이미지보다는 사운드를 사용한 효과를 기대하는 부분이 많고, 또 저희가 웹 개발 관련해서 잘 알지 못해서 작업에 들어가기에 앞서 박민희 작가님, 조율 음악가님과 함께 이야기 나누어 보면 좋을 것 같은데 어떠신가요? 편하신 일정을 알려주시면 제가 두 분과 줌 미팅을 마련해보도록 하겠습니다. 그럼 살펴보고



연락주세요.

고맙습니다.

송민정 드림

2022년 4월 17일 (일) 오후 7:37, 송민정 작성: 박민희, 조울에게
민희 씨, 조울 씨 안녕하세요.

어제 줌으로 뵙고 이야기 나누어서 반갑고 즐거웠습니다. 두 분과
이야기 나누고 나니 확실히 작업에 탄력이 생기는 것 같아요.
이미지를 어떻게 보여줄지 계속 고민하며 작업해볼게요. 어제 이야기
중에 작업에서 가장 중요한 레퍼런스를 빠뜨려 추가로 메일 드려요.
아이폰 사진 기능 중에 파노라마 촬영이라는 것이 있어요. 가로로 긴
화면을 찍기 위해 사용하는 기능인데 아마 한번쯤 사용해보신
경험이 있을 거라 생각합니다.

파노라마 기능을 사용할 때는 위 이미지 속 지시처럼 화면을
일직선으로 옮겨야하는데, 일직선에서 벗어나면 연결이 어긋나고
위아래에 검은 단차의 여백이 발생해요. 어딘가에서 어딘가로
이동하는 여정과 이동의 방향, 높낮이를 파노라마 기능에서 일어나는
연결 왜곡을 바탕으로 작업을 해보고 있어요.

그리고 어제 이야기 나눈 이야기처럼, 가사나 문자를 사용하는 것에
대해서도 고민해보고 있는데요. 소리를 문자로 변환하는 것에 대해
생각을 하다가 (닭의 울음소리를 꼬기오나 코카두들두로 표기하는
것처럼) 음악에서 음성을 사용하는 길이를 문자나 이미지로 사용해볼
수 있지 않을까 싶어요. 가령 민희 씨께서 녹음해주신 데모에서
“이여싸 어기야”라고 부르는 부분이 실제로는
“이여어어어어싸아아아아 ㅏ아아 어기이이이이이야야야아 ㅏ ㅏ ㅏ”처럼
긴 타임라인을 차지하게 될 것이고 이걸 이미지로 해석해본다면



어제 나눈 작업의 형식과도 잘 맞아떨어지지 않을까 싶습니다. 위 예시 이미지들은 그런 생각들을 임의의 이미지로 넣어보았어요.

가사를 검색해보다가 이런 사이트를 찾았는데 재미있어서 공유합니다.

| 물질하는 여성 - 문화/역사 (jeju.go.kr)

그리고 어제는 제가 이런저런 생각들을 공유하기에 바빠서 조울 씨께 작업 이야기를 많이 못 여쭙어봤더라고요. 어떤 방향으로 작업하시는지 간단히 공유해주셔도 좋고요, 일정이 많지 않은 만큼 메일로 설명하시는데 시간을 할애하지 마시고 제가 체크해야할 부분이 생기면 그때 공유해주셔도 좋습니다. 거칠게 작업하신 샘플을 보내주셔도 좋고요. 저는 내일 중으로 민구홍 님께 스케치를 전달드리려 합니다. 그럼 각자 작업을 전개하고 다시 이야기 나누어요.

감사합니다.

송민정 드림

2022년 4월 11일 (월) 오전 10:01, 송민정 작성: 박민희, 조울에게 민희 씨 데모 보내주셔서 감사해요. 조울 씨와도 함께 작업하게 되어 반갑고 기쁩니다. 보내주신 데모 너무 너무 재미있게 들었어요. 뮤직비디오 아이디어를 공유하기에 앞서 최근 작업을 하며 들었던 생각을 짧게 나누고 싶어요. 지금까지 제가 만들어온 영상들은 주로 mp4, mov 와 같은 일반적인 영상의 파일 형식을 따라왔는데요. 이와 같은 비디오 포맷은 소유하기 가볍고 이동이 간편하다는 장점이 있지만, 처음과 끝이 발생한다는 점에서, 그리고 재생을 위한 플레이어를 경유한다는 점에서 고정된 타임라인을 스스로 벗어날 수 없는 운명을 타고난 것 같기도 해요. 마찬가지로, 이러한 포맷 위에



놓인 서사 역시 시간 혹은 공간 속에 함께 고여 있게 된다는 생각이 듭니다.저는 무빙 이미지와 서사가 스스로 생동하는 자율성을 획득할 수 있는 방법이 무엇일지 작업을 통해 고민해 보고 있어요.이런 이유에서 두 분과 함께 참여할 작업에서는 홈페이지의 형식을 빌려 뮤직비디오를 제작하려고 하는데요.섬에서 육지로 혹은 또 다른 환상의 장소로 이동하는 해녀의 여정을 길고 긴 하나의 이미지 타임라인으로 만들어 볼 생각이예요.sns의 타임라인을 끝없이 스크롤 하듯, 사용자의 손가락 움직임에 의해 장소를 이동하고, 속도가 결정되는 비디오라고 생각하시면 이해하시기 수월할 것 같네요. 어딘가에서 어딘가로 이동하고 당도하고 또 다시 반대방향으로 되돌아갈 수도 있고요.

뮤직비디오는 스마트폰을 사용해 가로로 감상하도록 가이드 할 생각이예요.이전 메일에서 민희 씨가 “바다는 수평적인 경계를 쉬 알 수 없고, 수직적으로도 가늠할 수 없는 깊이를 가져, 바다가 터전인 사람의 지형은 육지가 터전인 사람과 완전히 다를 것 같다”라 말씀하신 부분이 인상적이었는데요.저는 웹사이트의 타임라인을 수평적 바다로 두고 작업을 진행해 보려 합니다.스마트폰의 고정된 화면 안에서 이미지를 통해 물 아래와 물 위를 넘나들기도 하고요.또 차창 밖의 풍경이 속도에 의해 화면 안에서 색면으로 전환되는 경험을 이미지로 변환해 시간과 속도를 담아보려고요. 중간 중간 해가 들거나, 비가 내리는 등의 날씨의 변화를 팝업의 형식을 활용해 담고 싶기도 합니다.

이런 장면들을 통해 이동하는 풍경이나 계절뿐만 아니라 과거와 현재, 미래를 읽어볼 수 있으면 좋겠네요.지금까지 아이디어는 풍경에 그쳐 있지만 시공간이 변화하고 시공간의 개념도 변화하도록 다양한 이미지를 활용해 볼 생각입니다.한 가지 아이디어를 더 덧붙이자면, 한두 군데 정도 새로운 창으로 넘어가 음악이 끊어진 채 외딴 장소에 머무르게 하거나, 새로운 창에서 화면의 이동방향을 달리해(가로 화면에서 세로화면으로) 앞서 민희 씨가 말씀하신



바다의 수직적 깊이를 직접적으로 드러내보고 싶기도 합니다.

아직 아이디어 단계라 만들면서 다소 변동이 있을 것 같아요.
웹사이트 제작은 비엔날레 팀과 조율 후 전달 드리겠습니다.
뮤직비디오와 관련해서 의견이 있으시면 언제든지 환영이고요. 줌으로
뵙고 이야기 나누면 더 좋을 것 같아요!

그럼 두 분 모두 건강 잘 챙기며 작업하시고요. 또 연락 나누어요.

고맙습니다.

민정 드림

2022년 4월 10일 (일) 오후 8:28, 박민희 작성: 조율, 송민정에게
안녕하세요, 민희예요.

데모를 보내드립니다. 노래 연습이 필요한 구간들이 있어 어설픈
점을 감안해 들어주세요. :) 아래 가사에서 괄호 안의 목소리는
일본의 민요를 모사한 목소리입니다. 각 지역에 전해지던 노래,
그리고 다양한 뱃노래들이 제 신체로 이동하는 여정으로 마무리
되었네요. 노래 가사에서 영도에 도착한 뒤로 이어지는 느린 노래는
내륙으로 이어지는 뱃노래 상상하며 엮어봤어요. 서울 지역(19-
20세기 초의 서울이니 사대문 안을 이르는 아주 좁은 경계의
서울입니다.)의 노래인 '십이가사' 중에 '어부사'라는 곡을
빌려왔는데요, '지국총'이라는 말은 한시에 사용되던 한자를 음차한
노 젓는 소리라고 해요. 노랫말은 여러 지역을 넘어가는 여정이
느껴지게 편집했습니다.

사족을 덧붙이자면 '이여싸', '어기여라' 등의 뱃노래
받느소리(후렴)은 노동을 위해 힘을 내는 신체적 소리인 반면,
'지국총'은 노동하지 않는 서울 지배계층의 유희를 위한 관조적



벃노래여서 같은 벃노래라 해도 신체성이 결여되어 있는 점(심지어는 한자를 음차한 시적이고 관념적인 노 젓는 소리)이 대비되어 재밌는 것 같아요.

조율 씨, BPM과 박자 바뀌는 부분, 그리고 타악기 아이디어에 대해서는 줌이나 전화로 말씀드릴게요! 그럼 또 연락 나누어요.

민희 드림

2022년 4월 6일 (수) 오전 3:32, 송민정 작성: 박민희에게

민희 씨, 메일 감사합니다.

저도 보내주신 메일의 자료를 바탕으로 이미지 구성을 꾸려보고 있는데 이번 주 중에 샘플을 공유할 수 있도록 해볼게요. 노래 사이 일본어가 섞인 것, 철새처럼 이동하는 것, 물질의 고통과 향수를 노래를 통해 달랜 것 등이 재미있게 느껴졌어요. 그리고 추가로 주신 의견처럼 이어도가 환상의 섬으로 해석될 수 있는 부분과 끝이라고 생각하는 곳이 새로운 시작이라고 말씀하신 부분도 재미있습니다. 바다의 수평적 경계와 수직적 깊이에 대해 말씀하신 부분도요. 비디오를 만드는데 많은 참고가 될 것 같아요. 늦은 시간까지 작업하시느라 고단하실 것 같아요.

고맙습니다. 좋은 밤 되시기 바라요!

민정 드림

추신: 초반에 나오는 '이여싸나'는 중학교 때 제주도에서 전학 온 친구와 놀 때 부르던 노래라 반갑고 그림고 재밌네요! 완성될 곡도 정말 기대됩니다. 좋은 밤 보내세요!

2022년 4월 3일 (일) 오후 4:01, 박민희 작성: 조율, 송민정에게



그냥 떠도는 생각들 짧게 공유합니다! 바다를 영토로 삼는 사람들의 경계는 얼마나 자유로울지 궁금해요. 제주 민요에 늘 등장하는 '이여싸나'에서 추측되는 '이어도'의 존재는 환상의 섬이기에 여러 가지로 해석이 가능하다고 해요. 상상 속의 지역이 생활에 깊이 침투해 문화에 흔적을 남긴 점에서 또 다른 상상이 열리네요. 바다는 수평적인 경계를 쉬 알 수 없고, 수직적으로도 가늠할 수 없는 깊이를 가져, 바다가 터전인 사람의 지형 감각은 육지가 터전인 사람과 완전히 다를 것 같아요. 물질을 하며 영도에 닿고, 대마도에 닿지만 바다의 끝이라고 생각되는 그 곳은 또 다른 세계가 시작되는 곳이잖아요. 육지가 전부인 저로서는 도무지 상상할 수 없는 규모의 세계일 것 같아요. 해녀의 세계를 담을 수 있다면 좋겠네요. 경계 없는 세계를 생각하며 노래를 지어볼게요. :)

민희 드림

2022년 4월 3일 (일) 오전 12:12, 박민희 작성: 조율, 송민정에게
조율 씨, 안녕하세요 :) 민희입니다.첨부파일 중 pdf 파일을 보시면 제주 해녀가 부산영도에 닿는 문헌자료 보실 수 있을 거예요. 뱃노래 작업을 제안 받을 당시 김해주 감독으로부터 공유 받은 글입니다. 그 가사에 담긴 여정의 아름다움에 사로잡혀서 며칠 내도록 음원 자료를 찾았는데 결국 못 찾았어요.원하는 자료를 찾지는 못했지만 그간 재밌게 본 자료들을 공유합니다.우선 해녀(잠녀)의 노래에 깃든 바다를 통한 이동, 그리고 노동의 역사가 재밌어요.어떤 노래에는 대마도까지도 가는 이야기가 있고 문헌상으로는 노래 사이사이 일본어가 섞인 것도 있다고 해요.해녀라는 말은 20 세기에 사용되기 시작한 말이고, 20 세기 초중반까지는 잠녀라고 했다고 해요.

또, 물질을 하며 육지로도 가게 되어 부산 영도에는 해녀가 많았다고 합니다.그렇게 육지로 이동하게 되는 노래는 '해녀 출가의 노래'라고도 하더라구요.노동을 하며 부르는 통속 민요는 언어의 억양이 잘 담겨있어서 특히 더 재밌는 것 같아요.해녀 노래의 경우



‘이여싸나’ (짐작컨대 제주민요인 만큼 ‘이어도 사나’ 아닐까 싶어요.) 라는 후렴구(받는소리)가 주로 등장하긴 하지만, 저로서는 전혀 알지 못하는 낯선 스케일의 멜로디나 추임새, 받는 소리 등이 있어서 혹시 놓치는 게 있을까봐 열심히 들었어요. ㅎㅎ 자료를 검색한 사이트는

제주학연구센터 <http://jst.re.kr/integrationSearch.do>

MBC 한국민요대전 음반자료 사이트 <http://urisori.co.kr>

한국전통소리문화 <http://www.koreamusic.org>

부산역사문화대전 <http://busan.grandculture.net>

등에서 ‘해녀’, ‘해녀 노래’, ‘노 젓는 소리’ 등을 검색했습니다.

해녀노래

<http://jst.re.kr/jejustudiesDetail.do?cid=070100&mid=RC000113>
36 -> 악기 사운드 재밌음

<http://jst.re.kr/jejustudiesDetail.do?cid=070100&mid=RC000086>
20 -> 추임새 재밌음

<http://jst.re.kr/jejustudiesDetail.do?cid=070100&mid=RC000072>
28 -> 물동이 악기 사운드 참고

<http://jst.re.kr/jejustudiesDetail.do?cid=070100&mid=RC000066>
45 -> 받는 소리 재밌음 (여기야 디야~ 던지는 소리의 억양이
일본 민요와 비슷함)

<http://jst.re.kr/jejustudiesDetail.do?cid=070100&mid=RC000036>
93 -> 중간중간 ‘하’ 하고 짧은 한숨 쉬는 듯한 소리를 섞어
노래하는 점이 흥미로움 : 해녀의 삶은 고된 삶이어서 신세한탄을
하거나 고통스러운 가사가 많다는 정보를 보았는데, 혹시 이 짧은
한숨이 음악적으로 반영된 것은 그런 배경에서 온 것은 아닐지?

[http://urisori.co.kr/urisoricd/doku.php?id=jj:%EC%A0%9C%EC%A3%BC07:%EC%A0%9C%EC%A3%BC0709&s\[\]=%ED%95%B4%EB%85%80](http://urisori.co.kr/urisoricd/doku.php?id=jj:%EC%A0%9C%EC%A3%BC07:%EC%A0%9C%EC%A3%BC0709&s[]=%ED%95%B4%EB%85%80) -> 노래



가사에 대마도가 들어가는 대평리 ‘해녀노젓는소리’ 관련 재밌는 글: 대평리 해녀들은 대마도를 비롯해 일본의 큐슈지방까지 뱃물질을 다녔기 때문에 ‘노젓는소리’ 가운데 일본말들이 한두 마디 들어있는 경우도 있다. 산북의 해녀들은 한반도 해안을 누빈 반면 산남의 해녀들은 일본 연해에 주로 진출했기 때문에 산남 산북의 ‘노젓는소리’가 전해주는 역동감이 다르다.

흥미로운 정보의 글

제주의 해녀노래는 제주바다에서만 불려지지 않고 출가 물질을 간 육지 지역이나 일본 대마도에서도 불려졌다. 출가 해녀들은 3월에 제주 땅을 떠나 8월 추석이 가까워 올 때까지 출가지역에서 살았는데 그곳은 제 2의 고향이 되었다. 배로 일정지역까지 노를 저어가면서 그녀들은 제주에서와 마찬가지로 노래를 불렀는데 마치 집을 떠난 철새처럼 이동하면서 물질노동의 고통과 향수를 노래를 통해 달래었다. 노래는 힘찬 기백으로 어려움을 극복하고 제주해녀들의 기상을 보여주기에 충분했다. 해녀노래는 ‘노 젓는 소리’의 하위분류에 속하는 어업노동요이다. 해녀노래는 주로 돛배의 노를 저으면서 불렀지만 드물게는 물질 작업장까지 테왁을 짚고 헤엄쳐가며 부르기도 하고, 휴식을 취하며 놀거나 물질 작업 준비를 할 때도 불렀다. 제주도민의 출륙 금지령은 1629년(인조 7) 8월 13일부터 1823년(순조 23) 2월 24일까지 약 200년간이었다. 제주 해녀들의 한반도 출가 물질은 출륙 금지령이 해제된 1823년 이후부터 시작되어 19세기 말부터 본격적으로 이루어졌다. 해녀노래는 해녀의 발상지라고 볼 수 있는 제주도에서 형성되어 제주도에서만 가창되다가 출륙 금지령이 해제된 이후부터 제주 해녀들이 한반도로 출가 물질을 나오면서 한반도 해안 지역에도 전파되었다. 가창기연(歌唱機緣)인 연안 물질을 나갈 때의 노 젓는 노동은 1960년대 전후로 돛배가 동력선으로 대체되면서 소멸되었고, 제주 해녀들이 한반도로 출가할 때의 노 젓는 노동은 1963년에 정기 여객선이 취항하면서 소멸되었다.

<https://youtu.be/CBnyu6fYFkY> 일본 민요



일본 뱃노래의 경우 모가미강의 뱃노래 밖에 찾지 못했는데, 이 뱃노래는 강의 뱃사공 노래여서 그런지 흥미를 느끼지는 못했지만 참고로 공유합니다. 그리고 누군가 이 노래의 미디파일을 올려줬더라고요. 오히려 이 파일이 재밌는 구석이 있어 함께 보내요. 위에 드린 일본민요 유튜브 링크 가운데 두 번째 노래가 재밌어요. 한국민요의 받느소리(후렴)에 해당되는 구절이 있는데 특유의 액센트가 재미있어요. :) 그럼 며칠 내로 데모 보내드리겠습니다.

고맙습니다!

박민희 드림