

---

# ‘상상’한다는 것은 무엇일까?

마음에 떠오르는 이미지를 글, 그림, 동작으로 변환하는 능력이다. 상상하기를 시작하기 위해,  
먼저 시각적 게임을 해보자.

# 떠올리기 연습

짧은 시간 동안 화면에 나타난 그림을 빠른 손놀림으로 표현해주세요.

## 체험방법

1. 화면의 안내에 따라주세요.
2. 각 단계별로 해당 칸에 차례대로 그림을 그리세요.

1단계	2단계	3단계	4단계

## 주의사항

1. 필기구를 다 사용한 후 제자리에 정리해주세요.
2. 다 그린 그림은 가져가세요.

---

# 자, 이제 소리를 듣고 ‘상상’해볼까요?

악기의 음색, 빠르기, 높낮이의 다름은 서로 다른 느낌을 불러 일으킨다. 악기의 선율을 느끼며 이야기를 상상해보자.

# 이야기의 순서는?

틀리는 노래의 순서대로 이미지 카드를 배열해보세요.

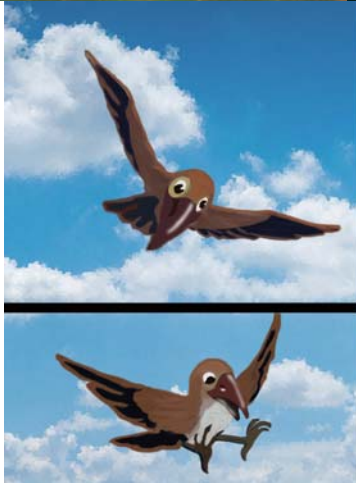
## 체험방법

1. ‘시작’ 버튼을 눌러 노래를 재생하세요.
2. 총 5개의 노래가 재생됩니다.
3. 노래를 듣고 이야기 장면을 상상해보세요.
4. 노래 순서에 맞는 각 장면의 카드를 배열해보세요.

## 주의사항

1. 다음 관람객을 위해 소리를 최대한 켜놓고 가지 말아주세요.
2. 소리가 너무 작거나 클 때에는, 볼륨을 조절하세요.

# 피터와 늑대 그림카드 A5

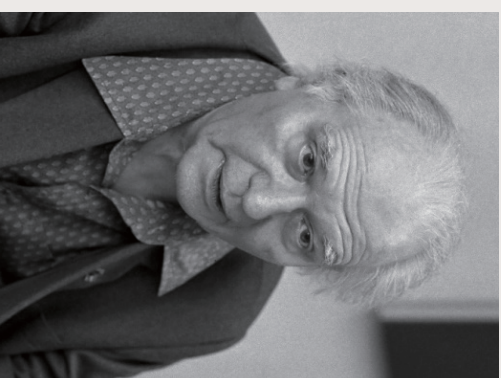


# 600여 종의 새소리 구분한 거장은 새소리를 음악으로 표현했다.

올리비에 메시앙(Olivier Messiaen, 1908 - 1992)

프랑스의 작곡가이자 아마추어 조류학자로, 소리를 채집하고 이를 활용해 음악으로 표현하는 등 음악을 인간과의 깊은 관계 속에서 찾으려 하는 공통된 목적에 따라 작곡활동을 하였다.

“봐요, 새벽이예요. 햇빛이 올라오기 시작하면 주의를 기울여 보세요.”  
갑자기 ‘피윽!’ 하는 작은 새소리가 들려온다.  
5초 후, 모든 새들이 오케스트라처럼 한꺼번에 노래하기 시작한다.  
“들어보세요. 저 새들은 하루 동안의 임무를 분담하고 있어요. 밤에 다시 만나서 낮에 보고 들은 것을 함께 이야기하고 약속하는 거예요.”



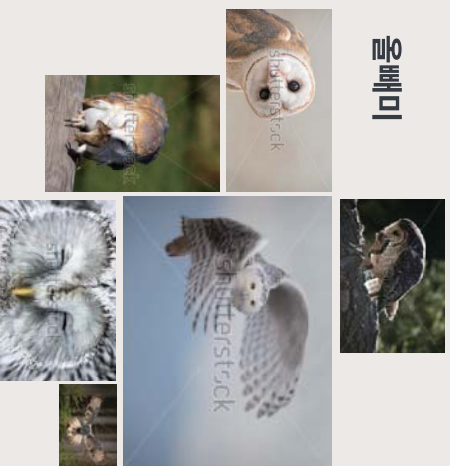
## 노랑머리 꾀꼬리



## 마도요



## 올빼미

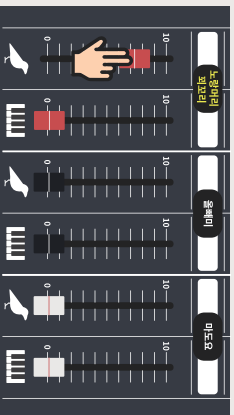


# 새소리를까? 노래일까?

새소리와 새소리를 표현한 올리비에 메시앙의 음악을  
비교하며 번갈아 들어보세요.

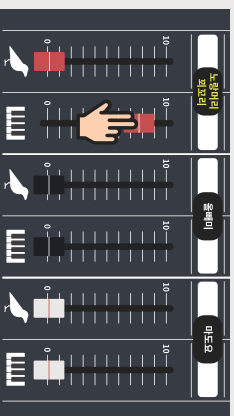
## 체험방법

1



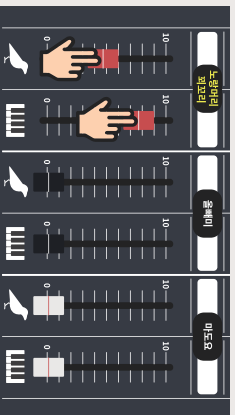
노랑머리 피꼬리 소리의  
볼륨만 높이고, 다른 것들의  
볼륨은 0으로 낮춰 들어보세요.

2



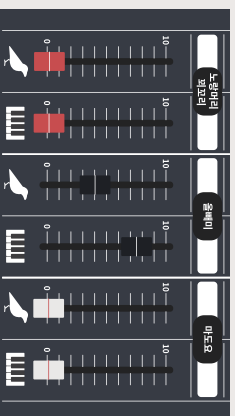
이번엔, 노랑머리 피꼬리를 표현한  
노래의 볼륨만 높이고 다른 것들의  
볼륨은 0으로 낮춰 보세요.

3



노랑머리 피꼬리의 소리와  
노래의 볼륨을 서로 다르게  
조절하며 비교해 보세요.

4



같은 방법으로 올빼미와 마도요의  
소리와 노래를 각각 들어보세요.

## 주의사항

1. 한 종류의 새에 대해서 들어볼 때 다른 종류의 새들의 소리는 낮춰주세요.
2. 다음 관람객을 위해 소리를 최대한로 켜놓고 가지 말아주세요.
3. 소리가 너무 작거나 클 때에는, 볼륨을 조절하세요.

---

# 내가 수만 년 전 구석기인이라면 무슨 모양을 만들었을까?

인류는 돌덩어리의 한 면을 깎아 도구로 사용하기 시작했습니다. 그로부터 100만 년 후 양면을 이용하는 기발한 생각을 합니다. 또 다시 100만 년이 지나 드디어 돌을 갈아 고르고 날렵한 모양을 만듭니다.



# 어떤 모습이 떠오르나요?

상자 속 인류 최초의 도구를 유심히 만져보세요.  
그리고 떠올려보세요!



약 300 만년 전

## 체험방법

1. 상자 안에 손을 넣어 물건들을 만져보세요.
2. 모든 면을 다 만져보면서 어떤 모습일지 생각해보세요.
3. 4개의 물건을 차이를 생각하면서 앞에 제시된 이미지에 해당하는 물건을 맞춰보세요.

제작협찬 :



전국사박물관  
JEONJU NATIONAL MUSEUM

---

# 이제 본격적으로, 머릿속으로 떠올려 보기를 실천해 보자!

여러 가지 모양의 구름은 마음 속에 '상상'을 불러일으킵니다.

여러분은 구름 대신 아무렇게나 그린 선을 보고 무엇인지 떠올려 보세요!

# ‘선’으로 시작하여 의미를 만드는 과정!

이미 없는 선에 여러분의 생각을 담아 다양한 모습을 표현해주세요.

※ 정답은 하나뿐이 아니라는 점을 기억하세요. 이것은 직관훈련입니다.

## 그리기 1

1. 제시된 선을 이용하여 마음껏 다양한 그림을 그려보세요.

## 그리기 2

1. 제시된 선을 이용하여 다음 문장을 표현해보세요.

“맑은 물 속에 여러 생물들이 움직이고, 그 곁에 꼬마가 다가오고 있다.”

“내일 당신이 꿀 꿈의 내용입니다.”

## 그리기 3

1. 제시되는 소설을 읽고, 묘사하고 있는 모습을 그려보세요.

## 주의사항

1. 필기구를 다 사용한 후 제자리에 정리해주세요.
2. 그린 그림은 집으로 가져가도 되고, 전시해도 돼요.

# 지구를 침략하는 화성인을 상상하여 그려봅시다.

그곳에 모인 사람들은 모두 둥근 통 안에 지구인과는 다소 차이가 있지만 그래도 유사한 생명체가 나오리라고 예상하고 있었다. 사실 나 자신도 그리 생각하고 있었다.

• • •

드디어 둥근 통에서 곰처럼 크고 희끄무레한 둥근 덩어리가 천천히 고통스러운 듯이 솟아올랐다. 덩어리는 불쑥 튀어나오더니, 노을빛을 받아서 마치 물에 젖은 가죽처럼 번들거렸다. 크고 검은 두 눈동자가 나를 무섭게 노려보았다. 머리인지 얼굴인지 알 수 없는 둥근 덩어리는 경련을 일으키고 있었다. 눈 밑에는 입이 있었지만 입술은 없었다. 입 가장자리가 부들부들 떨리며 침을 질질 흘리고 있었다. 괴물은 발작을 일으키며 고통스러운 듯이 몸부림쳤다. 가느다란 촉수 하나가 둥근 통의 끝을 거머쥐더니 또 다른 촉수가 허공으로 꿈틀거렸다. 사람들은 처음 보는 화성인이 이렇게 끔찍한 모습이라고는 상상도 하지 못했었다. 눈썹도 없고, 턱도 없다. 위가 뾰족한 특이한 V자 모양의 입술은 쉴 새 없이 핏떡거렸다.

# 하룻밤 사이에 벌레로 변해버린 ‘그레고르 잠자’를 상상하여 그려봅시다.

어느 날 아침, 그레고르 잠자가 불안한 꿈에서 깨어났을 때, 그는 침대 속에서 징그럽게 생긴 한 마리 벌레로 변해 있는 자신을 발견했다. 그는 갑옷처럼 딱딱한 등을 대고 누워 있었다. 그가 고개를 약간 들어보니, 둥글게 부풀어 오른 갈색의 배가 활 모양의 딱딱한 마디들로 나뉘어져 있는 것이 보였으며, 배 위에 있는 이불은 그대로 덮여 있지 못하고 금방이라도 미끄러져 떨어질 것 같았다. 몸통이의 다른 부분에 비해 형편없이 가느다란 수많은 다리들이 눈앞에서 힘없이 버둥대고 있었다.

...

일어나기 위해선 팔이나 손이 필요했다. 그런데 그런 것은 없고 다리만 많았다. 그 다리들은 각각 끊임없이 제멋대로 움직였고, 그의 뜻대로 통제할 수 없었다. 다리 하나를 구부리려고 하면 순식간에 그 다리가 먼저 쪽 뺏쳐지는 것이었다.