

코드밀키트

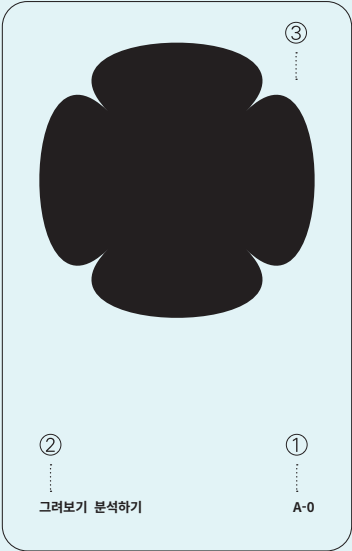
Code Meal Kit

본 카드는 총 10회로 진행된 ‘코드 밀 키트’ 모임에 참여해주신 분들이 남긴 질문을 담고 있습니다. 참여자는 모임 신청 시 사전에 제공되는 읽기 자료를 읽고 질문을 남기거나, 모임이 끝날 때 떠오르는 질문을 적었습니다.

이 카드를 통해 동명의 모임에서 나는 대화가 어디서든 재개되고 이어질 수 있기를 바랍니다. 답을 구하는 질문보다는 코드에 관한 화두를 던지고, 코드를 통해 다른 방식으로 생각해볼 수 있는 단서를 제공합니다. 꼭 코드뿐만 아니라, 기술에 대한 다양한 관점과 대화를 끌어낼 수 있는 질문도 있습니다.

80여 개의 질문을 수합했고, 이 중에서 중복되는 내용을 제외하고 총 54개의 질문을 카드로 만들었습니다. 정리하면서 새롭게 추가하거나 파생시킨 것도 있지만, 가급적 참여자가 남긴 질문의 의도를 잘 살리는 방향으로 고민하여 수정했습니다. 본 카드의 질문자는 모두 다 다르며, 각 질문에는 질문자의 주관적인 입장, 관점, 전제 등이 담겨있을 수 있습니다.

각 카드는 아래와 같이 3개의 속성을 가집니다.



① 모임
총 10개의 모임에는 개별주제가 있습니다. 카드의 질문이 어디서 나오게 되었는지 **메뉴 소개**(가)에서 각 모임의 주제를 참고해주세요. 모임에 대한 더 자세한 기록은 웹사이트에서 확인할 수 있습니다.

② 활동
각 질문이 어떤 활동을 유발하는지 총 8개로 정리해보았습니다. 하나의 카드에 여러 활동이 가능할 수 있습니다.
> 그해보기, 연결하기, 흔들어보기, 분석하기, 탐구하기, 경험나누기, 찬반토론, 리액션

③ 감작
각 질문이 끌어낼 대화가 어떤 느낌일지를 예상해보며 총 6개로 나누었습니다. 만드인들의 제안일 뿐, 전혀 다른 방향으로도 대화를 진행될 수 있습니다.
> ● 들썹들썹 ◆ 뽀죽뽀죽 ● 더듬더듬 ● 뭉글뭉글 ✕ 화들짝 ● 끄덕끄덕

코드 밀 키트에 관하여

《코드 밀 키트》는 제12회 서울미디어시티비엔날레 사전프로그램 《정거장》과 연계하여 제작된 워크숍과 카드입니다. 《정거장》은 비엔날레의 25년 역사와 평행하게 진행되었던 미디어아트와 변화와 시도들을 살펴보고, 이어서 새로운 사유의 세계를 발견하기 위해 마련된 전시입니다.

2022년 7월부터 10월까지 매주 토요일 오전 사전프로그램 전시장에서 진행된 <코드 밀 키트> 워크숍은 프로그래밍 언어인 ‘코드’를 중심으로 오늘날의 기술문화를 가로지르는 다양한 주제들에 관한 대화를 나누고 질문을 모으는 자리였습니다. 전유진, 김승범, 정왓은 공동 기획자이자 호스트로 돌아가며 워크숍을 이끌고, 때로는 게스트를 초대하여 대화를 진행했습니다. 매주 다른 소주제로 구성된 워크숍은 사전에 참여자를 모집하고 읽기 자료를 제공하여, 코드와 코드로 이루어진 문화를 단계별로 이해하는 구성을 마련했습니다. 이와 같은 구성은 워크숍의 제목처럼 코드와 우리 사회의 관계를 음식에 빗대어 접근하면서 말고-씹고-삼키는 소화의 과정을 코드와 기술 문화에도 적용해보려는 시도입니다.

「코드 밀 키트」는 매주 열린 모임에서 모아진 질문을 곱씹고, 분류해서 워크숍의 주요한 생각을 다시 나눌 수 있는 형태로 정리한 교육 도구입니다. 이 카드는 한 명 이상의 사람이 모인 자리에서 가볍게 대화하고, 토론하고, 이야기의 요점을 추리고, 공통적인 문제의식과 쟁점을 파악하는 방법을 찾아줍니다.



<https://codemealkit.github.io/>

작가 소개

전유진

전유진은 영화음악으로 창작활동을 시작했다. 2011년부터 사운드, 퍼포먼스, 기술을 기반으로 한 뉴미디어 작업을 발표하면서 활동범위를 넓혀왔다. 2015년 아티스트그룹 서울익스프레스를 결성하여 《언랭귀지드 서울》, 《인더스트리얼 퍼포먼스》 등 실험적인 서사구축에 주목하는 공연을 만들었다. 활동 초기부터 기술과 예술이 결합된 워크숍과 교육프로그램 개발에 지속적인 관심을 쏟아왔으며, 2017년 여성을 위한 열린 기술랩을 설립하여 기술문화의 다양성을 높이기 위한 시도들을 이어가고 있다.

<http://womanopentechlab.kr>, <http://seoulexpress.kr>

김승범

김승범은 엔드유저를 위한(혹은 의한) 컴퓨팅에 관심을 두고 작업한다. 메타미디어로서의 컴퓨팅이 리터러시 일부가 되어 엔드유저 개개인이 사유하고 표현할 때, 우리 문화와 사회를 채우고 있는 기술 매체에 대해 다르게 읽고 생각할 계기와 맥락이 만들어진다 생각한다. 이를 위한 언어적이면서, 동시에 비언어적인 경험을 일으키는 KIT를 만들고, 워크숍과 전시로 이야기를 풀고 있다. 개인 작업과 함께 현재 메타미디어 컬렉티브 ‘PROTOROOM(프로토룸)’으로 활동하고 있다.

<https://metakit.cc>, <http://protoroom.kr>

정왓

정왓은 소프트웨어의 겉껍질(interface)에 대해 자주 생각한다. 우리 앞에 모습을 드러낸 인터페이스의 문법을 점검해보기도 하고, 이를 굴절해 자동화 기술과 함께 우리가 나아가갈 경로를 그려보기도 한다. 오픈소스 라이브러리 p5.js의 코드 베이스에 기여했고, 지금도 현재 진행형이다.

<https://almchung.github.io/>

메뉴 소개(워크숍 구성)

일시 2022년 7월 23일~10월 1일 매주 토요일 오전 10시 30분부터

장소 서울시립 남서울미술관

기획 전유진 | 협업 아티스트 김승범, 정왓 | 코드 브루 티마스터 김화용 | 영상 홍민기 | 진행보조 이은화, 나지수
게스트 권진, 김화용, 남선미, 문지호, 최승준 | 기록 이문석

A. 신선한 뿌리 샐러드 2022.7.23

소통과 전달을 위한 인류의 다양한 신호 체계를 훑아보며, 상호 약속이자 관계의 언어로서 코드를 바라봅니다. 잉카의 매듭 문자인 키푸(Quipu), 비인간 존재 더 나아가 외계와의 소통 등 엉뚱하게 뻗쳐나가는 다양한 언어의 뿌리들이 코드에 어떤 활기와 환기를 불어넣게 될까요?

참여: 손수민, 윤, 유태양, 이수원, 이주현, 한선경

B. 한입 코드 2022.7.30

코드 스니펫(code snippet)처럼 짧은 토막의 코드를 여러 관점에서 다르게 읽어봅니다. 코드 자체의 의미뿐만 아니라, 프로그래밍의 패러다임, 컴퓨터적 사고방식 나아가 동시대 문화까지도 코드에서 읽어낼 수 있을까요? 코드에 대한 창의적인 오독을 시도해봅니다.

참여: 강수빈, 박소아, 김다연, 장지우, 정찬희

C. 코드 껍질 깨기 2022.8.6

코드 신화와 IT 영웅 신화, 엘리티즘, 편향성, 젠더 이슈 등을 점검해보면서 과거와 현재의 기술 문화에서 고착화된 단단한 구조, 틀, 외피에 대해 살펴봅니다.

참여: 김지서, 남선미, 문지호, 유해나, 자림, 조은지

D. 캡슐 머신: 96~22 버라이어티팩 2022.8.13

거대한 데이터베이스는 어떻게 읽어야 할까요? ‘기계적 읽기’란 무엇이고 ‘인간적 읽기’란 무엇일까요? 1996~2022 비엔날레 아카이브를 상용 인공지능 모델로 함께 읽어봅니다. 데이터베이스화된 문화자본과 현재 ‘아트’의 관계, 나아가 ‘비평’의 영역까지, 기계의 해석이 시사하는 바는 무엇일까요? 참여: 고아침, 김화용, 남선미, 다움냥냥, 문지호, 박태인, 신재현, 이수진, 이지윤, 한선경

E. 엮일려진 소스 2022.8.20

코드에 대한 접근성, 개방성에 관해 이야기 나눕니다. 오픈 소스는 ‘오픈’된 것이 맞을까요? 넓게 퍼 바르는 행위(spread)는 결국 얹아질 수밖에 없는 운명적 한계에 봉착하게 될까요? 예술가, 예술기관 등 여러 층위의 창작 개체가 보고 있는 오픈 소스라는 거대한 담론을 해체합니다.

참여: 강지우, 김민석, 김지서, 문성준, 양애진, 정운원, 황혜경

F. 함부르크 함박 햄버그 2022.8.27

기술번역과 소프트웨어 세계화(i18n)에 얽힌 이슈에 대해 이야기 나눕니다. 특히 p5.js의 친절한 오류 시스템(Friendly Error System)을 공동 번역한 경험을 공유합니다.

참여: 권보연, 김지서, 남선미, 문성준, 문지호, 박소선

G. 소화불량에 대처하기 2022.9.3

우리는 어디까지 코드를 소화하고 있나요? 코딩을 할 수 있는 것과는 다른 측면에서 코드를 이해하는 과정이 필요할까요? 코딩 열풍, 코드 신화, 코드에 관한 편견 등 현재진행형으로 꿈틀대는 코드의 사회문화적 지형(code tropes)을 살펴봅니다. No-code, Low code 등 코딩을 최소화하는 플랫폼, 말로 하는 코딩을 표방하는 OpenAI의 Codex 등의 등장으로, 기존의 코딩 패러다임은 어떻게 바뀔까요? 그리고 무한히 증식하는 그 가변성 앞에서 소화불량에 대처하는 각자의 방식을 공유합니다. 참여: 류필립, 서유리, 임라경, 차정원, 후디나킴

H. 코드 아라카르트Ⅰ 2022.9.17

아라카르트를 용어 그대로 해석하면 ‘메뉴 카드에 따라서’라는 뜻인데, 보통 정해져 있는 코스 요리에서 벗어나 원하는 부분만을 골라 한 상을 차리는 주문 방식입니다. 2주에 걸쳐 진행되며 첫 번째 시간은 앞서 7번의 모임을 통해 도출된 참여자의 질문을 수합하고, 이를 다양한 방식으로 읽고 대화를 확장합니다.

참여: 구래연, 김상운, 남선미, 문지호, 유정원, 윤준영, 윤지형

I. 코드 아라카르트Ⅱ 2022.9.24

앞선 모임에 여러 번 참여해주셨던 두 분을 초대하여 대화를 이어갑니다. ‘코드와 살아가’ 각자의 경험과 기억을 나누고, 기술 문화에 대한 읽기와 이야기가 왜 필요한지, 무엇을 바꿀 수 있을지 등을 함께 고민해봅니다.

참여: 김소형, 남연주, 정진우, 차동훈

J. 코드 브루: 테이스팅룸 2022.10.1

코드 브루(Code Brew)는 각 모임의 시작을 여는 서브 메뉴입니다. 일종의 식전 의식처럼 차를 우려내듯, 코드를 음미하는 시간을 10분 정도 가진 후에 본격적인 모임을 시작합니다. 마지막 모임에서는 매 모임 진행했던 코드 브루를 모두 모아 시음회를 열고 티 마스터와 함께 코드와 차의 연관성을 해석해봅니다.

참여: 강지원, 김지서, 남선미, 신현지, 정지은, 한선경

참여자 이름은 허락을 하신 분만 명기했습니다.

코드 밀 키트 교구(카드)

발행처 서울시립미술관

발행일 2023년 1월 31일

기획 및 편집 김승범, 전유진, 정왓

주제별 질문 제공 프로그램 참여자 모두

한영번역 양다솜

디자인 마바사(안마노, 김지섭)

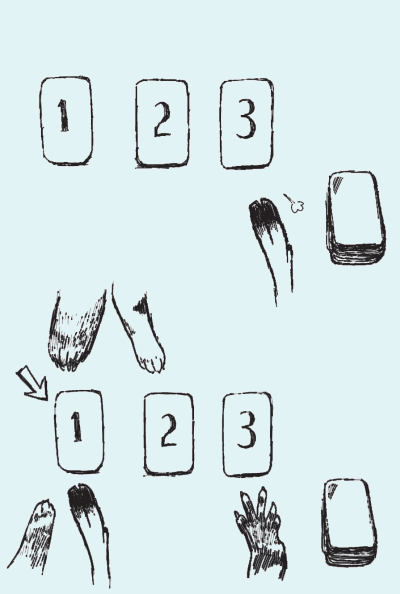
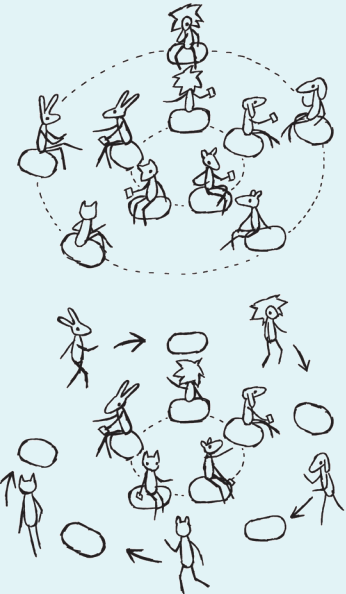
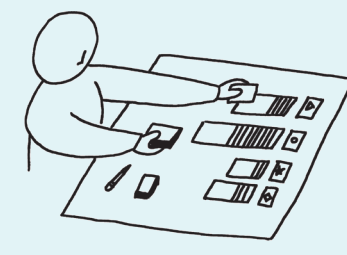
인쇄 엔투디프린텍

종이 케이스는 재생필프 100%를 사용하고, 카드는 재생필프 30%에 액체코팅하여 재활용이 가능합니다. 습기와 오염에 취약할 수 있습니다.

ISBN 979-11-88619-94-8

코드밀키트
Code Meal Kit

이 인쇄물에 실린 글과 이미지에 대한 저작권은 각 저작권자에게 있으며, 저작권자와 서울시립미술관의 동의 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

1, 2, 3 스피드론 간단한 방식으로 카드를 뽑아 가볍게 대화를 시작하는 방법입니다.	빙글빙글 회전목마 토론 부담이 적은 1:1 토론을 반복함으로써 다수의 의견을 취합해볼 수 있습니다.	1/3 고르기 모인 사람들이 중요하게 생각하는 관점을 모으기 위해 질문을 추려보고 이야기를 시작해봅니다. 코드/기술 환경에 대한 대화를 나눌 때 공통의 관심사를 찾고 대화를 시작하는 씨앗을 만듭니다.	가지거나 버리거나 참여자들의 공통적인 문제의식과 질문을 찾아봅니다. 기술 매체와 관련한 특정 주제로 모인 상황에서도 다양한 질문이나 생각을 만들기가 어려울 수 있습니다. 카드의 도움을 받아 모임의 주제에 어울리는 질문을 구체화합니다.	카드 체인 만들기 카드를 분류해보면서 ‘코드 밀 키트’가 다루고 있는 주요 키워드, 쟁점, 이슈를 파악합니다.
준비물 질문 카드, 테이블, 타이머 적정 인원수 1인부터 큰 그룹까지 모든 인원수 참여 가능 예상시간 30분에서 1시간 진행방법 ① 큰 그룹일 경우 소그룹으로 인원을 나누고, 질문 카드를 소그룹 숫자만큼 소분하여 나눕니다. 소그룹은 모여 앉아 카드를 섞은 후, 무작위로 3장의 카드를 뽑고 모두가 볼 수 있도록 카드를 중앙에 펼쳐 놓습니다. ② 3장의 질문 카드 중에서 다수결로 한 장을 뽑은 후 시계 반대 방향으로 돌려 질문에 답해봅니다. 시작을 희망하는 사람이 없다면, 가장 귀여운 고양이와 지내는 사람부터 시작합니다. 고양이와 사는 사람이 아무도 없는 경우, 가장 텐션이 높은 강아지와 사는 사람부터 시작합니다. 	준비물 질문 카드, 원형으로 배치할 의자나 방석, 타이머 적정 인원수 짝수 인원, 최소인원 4명 예상시간 1시간 진행방법 ① 두 개의 동심원으로 자리를 배치합니다. 참여자들은 두 팀, 질문 카드 한 장을 들고 있는 안쪽 원 팀 그리고 질문 카드에 대답하는 바깥쪽 원 팀으로 나뉩니다. 자리에 앉으면, 참여자들은 정해진 시간 동안 카드에 적힌 질문을 중심으로 1:1 토론을 합니다. ② 정해진 시간이 되면 바깥쪽 원 팀이 자리에서 일어나 시계방향으로 한 칸씩, 느리게 돌아가는 회전목마처럼 자리를 옮겨 새로운 질문자를 만나게 됩니다. 바깥쪽 원 팀은 여러 개의 질문에 답해보는 경험을, 질문 카드를 들고 있는 안쪽 원 팀은 하나의 질문에 대한 다수의 의견을 취합할 수 있습니다. 	준비물 질문 카드, 테이블 적정 인원수 5인 이하의 인원 예상시간 30분-1시간 진행방법 ① 전체 카드에서 임의의 카드 3장을 각자 고릅니다. ② 각자 3장의 질문을 읽어보고 가장 관심이 가고 대화를 나누고 싶은 한 장의 질문 카드를 선택합니다. (버린 2장의 카드는 전체 카드에 다시 넣지 않습니다) ③ 참여자는 돌아가면서 본인이 고른 질문 카드를 테이블 위에 올립니다. 그리고 바로 답을 하기보다는 질문에 대한 의미나 생각을 짧게 공유합니다. ④ 자신의 카드를 테이블에 올릴 때는 기존 질문들과의 관계를 생각하며 배치합니다. a. 관계가 많으면 가깝게 b. 관계가 적으면 멀리 ⑤ ①-④) 과정을 2-3번 진행하면서 테이블 위에 참여자가 필터링한 질문들을 배치해나갑니다. ⑥ 공통의 관심사가 보이는 질문부터 서로의 생각을 공유합니다. 	준비물 질문 카드, 테이블 적정 인원수 10인 이하의 인원 예상시간 1-2시간(그 이상도 가능) 진행방법 ① (기술 매체와 관련하여 특정 주제로 모인 상황을 가정합니다.) ② 고르게 섞은 질문 카드를 참여자에게 동등하게 나눠줍니다. ③ 각 참여자는 각 카드의 질문을 한 장씩 빠르게 읽어가면서 다음 행동을 합니다. a. 오늘 모임의 주제와 직접적으로 관련이 있는 질문 카드는 가집니다. b. 직접적으로 관련이 없더라도 모임에 새로운 질문을 만드는 데 도움이 되는 카드는 가집니다. c. 나머지 관련이 없거나 거리가 있다고 생각하는 카드는 버립니다. ④ 각 참여자가 뽑은 카드를 모아서 다시 고르게 섞고, 모임 시간 내에 다룰만한 수량의 카드가 모일 때까지 위 과정①-③)을 반복합니다. ⑤ 최종 질문 카드를 테이블 위에 펼쳐서 서로 살펴보고, 각 참여자는 위 활동을 통해 촉발되는 새로운 질문을 추가할 수 있습니다. ⑥ 풍부해진 질문과 함께 서로 대화를 나눕니다. 	준비물 질문 카드, 테이블, 타이머, 접착식 메모지, 필기도구 적정 인원수 1인 혹은 여럿이서도 가능 예상시간 30분-1시간 진행방법 ① 혼자서 할 경우, 전체 카드를 하나씩 읽으며 분류합니다. 묶일 수 있는 기준/카테고리는 카드를 붙여가면서 정합니다. 하나의 카테고리에 묶일 수 있는 유사 카드를 체인처럼 붙여나갑니다. 진행하면서 여러 개의 카테고리를 하나로 묶거나, 하나의 카테고리를 가지치기하듯 세분화할 수도 있습니다. 모든 카드를 다 붙이면 종료됩니다. 카드를 다 붙인 상태에서 체인을 하나로 합치거나, 재분류를 해볼 수 있습니다. 카드를 섞어 전과는 다른 기준으로 새로운 체인을 만들어봅니다. ② 여럿이서 할 경우, 전체 카드를 인원수대로 소분합니다. 순서를 정해 돌아가면서 카드를 한 장씩 내려놓습니다. 인원수가 많을 경우 카드를 내려놓을 때 질문을 소리 내 읽는 것도 좋겠습니다. 초기에는 카테고리를 생성하면서 카드를 내려놓게 됩니다. 예를 들어, ‘오픈 소스’에 관한 질문이라면 ‘오픈 소스’라는 카테고리를 만들고 관련 카드를 체인처럼 일렬로 붙여나갑니다. 다른 사람이 만든 체인에 카드를 붙일 수도 있고, 딱 들어맞는 체인이 없다면, 카테고리를 새로 만듭니다. 생성할 수 있는 카테고리의 개수를 한정하거나 시간을 제한하는 방식으로 규칙에 변화를 줄 수 있습니다. 최종 완성된 체인에 이름을 함께 붙여보고 회고합니다. 가장 길게 만든 카드 체인이 있다면, 그걸로 본격적인 대화를 시작해볼 수 있습니다. 

너의 규칙

이 카드로 할 수 있는 다양한 활동이 더 있을 거예요. 각자의 방법을 찾아봅시다. 혼자서 혹은 여럿이 모여서 그 방법을 구상해보는 것 또한 이 카드로 해볼 수 있는 활동 중 하나입니다. 만약 어떻게 시작할지 막막하다면 카드의 세 가지 속성(모임, 활동, 감각)을 활용해보세요. 혹은 이미 제시된 규칙을 변주하고 발전시켜보면 어떨까요?