

2019 창의적 예술교육 프로젝트 프로그램 개발·연구 결과보고서

연극만들기를 통한 일상의 재발견과
스토리텔링을 통한 접근의 실험과 발견

Lost and Found

“춤추는 별을 잉태하려면 인간은
자신 속에 혼돈을 간직하고 있어야 한다.”

Friedrich Wilhelm Nietzsche

봄바람프로젝트

연구진 /

책임연구원

양혜정 연극놀이교육가

공동연구원

유홍영 마임니스트, 극단 사다리대표

공동연구원

김순희 경북고등학교교사, 교사극단 징검다리

연구보조원

박정연 프리랜서, 예술교육기록

<봄바람프로젝트> 팀명은 첫 회의가 시작된 계절
겨우내 잠들어 있던 일상을 깨우는 새로운 두드림의 시작이자
살아있는 생생한 감각의 세계로 이끄는 바람의 바람이다

목 차 /

I. 여는 글

II. 연구의 과정

1. 두 번의 연수 프로그램의 기획과 내용구성의 변천과정
2. 연구주제의 설정과 역할
3. 1차 연수 프로그램의 설계를 중심으로 한 연구회의
4. 연수장소의 답사
5. 참여자 모집
6. 1차 연수 프로그램의 실행
7. 프로그램의 수정과 보완
8. 2차 연수 프로그램의 실행

III. 두 번의 사례의 분석과 비평

IV. 연구과정을 통해 새롭게 떠오른 영감

V. 향후 프로젝트 추진을 위한 제언

VI. 별첨

1. 1차 연수기록물 (참여자 배포용)
2. 2차 연수기록물 (참여자 배포용)

I. 여는 글

예술을 경험한다는 것은 무엇일까? 예술이 어린이부터 청소년, 다양한 시민군에게 일상의 삶 또는 배움의 현장에서 예술적 상상력을 불러일으켜 삶의 가치를 일깨우는데 있어 「예술교육」이라는 이름으로 다가서고 있다. 감상하고 향유하는 예술에서 확대된 활동은 느끼고 창조하는 작가적 경험에 이르기까지 미적인 체험을 확장시켰다. 이 중 특히 교사 또는 예술인강사들을 대상으로 한 연수프로그램은 예술교육 매개자들의 역량을 강화하고, 예술교육의 철학과 교육과정의 설계 또는 다양한 방법론을 공유하는 장으로 기능해왔다. 현재 각 지역의 문화재단의 출범과 문화예술교육사제도의 확대 및 예술인강사제도 양성제도의 년차를 보더라도 우리나라의 예술교육은 제도적으로는 15년을 넘어서고 있고¹⁾, 그리고 한국에서 연극놀이가 소개된 것이 1984년²⁾이니 수집되지 않은 무수한 연극교육의 역사는 더 다이나믹한 오랜 역사를 기록하고 있을 것이다. 이것은 이제 예술교육을 현장에서 실천하고 있는 교사와 예술인강사인 매개자들의 예술교육에 관한 관련 이슈에 대한 질문과 재교육에 대한 욕구는 단순히 “예술교육이 무엇인가, 어떻게 해야 하는가”를 넘어서고 있다는 것을 말한다.

본 프로젝트를 제안 받았을 때 연구진이 모여 다시 떠올려본 질문은 바로 “예술을 경험한다는 것은 무엇인가?” 그리고 “연극연수를 통해 우리는 무엇을 가르칠 수 있거나 나눌 수 있는가?” 라는 것이었다. 그리고 이 질문은 연극예술경험의 본질을 묻는 것이기도 하지만, 동시에 연구진 인력의 독특성을 통해 구체적으로 실현될 방식에 무엇인가에 대한 탐구과정과 연결될 수 밖에 없었다. 예술작품이 구체적인 예술가의 산물이라는 것은 예술교육에도 동일하게 적용되기 때문이다.

유홍영, 양혜정, 김순희가 만드는 연극예술교육 그리고 박정연의 기록

연구진은 총 4명으로, 3명의 연구진과 1명의 기록연구원으로 구성되었다. 이들은 팀으

1) 한국문화예술교육진흥원의 설립년도가 2005년임을 볼 때 공식적으로 예술교육기금사업의 공적확대의 기점으로 볼 수 있겠다.

2) 소파방정환 선생님의 50주년 추모기념 천도교 서울교구와 극단 예저포의 ‘아동극강습회(어린이와 교사)’에서 강사로 초된 제인쉬스갈에 의해 처음으로 연극놀이가 소개되었다.

로 활동해오지 않은 독립적인 활동가들로 다양한 프로젝트를 통해 현장에서 오랫동안 협업작업을 이어오고 있다.

유홍영은 극단 사다리의 창단멤버이며 1980년대부터 현재까지 아동청소년극 현장에서 마임니스트 창작자로 또한 예술교육가로 활동 중인 현장예술가이다. 국립어린이청소년연구소에서 2015년~2018년도까지 부소장, 소장을 역임하였고, 현재 <길 위에 예술학교>의 개념으로 움직임과 놀이를 소개해오며 독립예술가들의 개념을 창시, 창작모임을 이끌고 있다. 현재 '생'이라는 이름으로 활동하고 있다.

양혜정은 연극놀이교육가로 1999년도부터 현재까지 영유아에서부터 청소년 및 다양한 시민군들과 연극놀이프로그램을 이어오고 있다. 현재 한국예술종합학교 아동청소년연극전공 학생들을 가르치고 있고, 서울예대에서 <색소리맛 워크숍>을 15년간 강의해왔다. 현재 영유아를 위한 연극작품을 창작 중에 있으며 다양한 장르의 예술가와 협력작업을 즐겨하고 있다. 유홍영과 양혜정은 2013년 서울문화재단주관 <호기심예술학교>에서 연출과 교육감독으로 만나 감각과 상상력을 불러일으키는 연극과 놀이의 접근의 주제에 강렬한 영감받아 지금까지 공동연출과 협력강의를 통해 작업을 연대하고 있다.

김순희는 교사극단 <징검다리>의 창단멤버로 현직 고등학교 교사로 재직 중이다. 교사생활을 하면서 한국예술종합학교 아동청소년극전공과정(MFA 석사)을 졸업하였고, 서울대학교 대학원에서 예술교육철학 박사과정을 수료하고 논문을 집필 중에 있다. 예술교육의 철학적 관점과 실기 현장에서의 드라마 탐구를 중심으로 중·고등학교 청소년들과 연극만들기, 창조적 글쓰기로 학교현장을 지켜가고 있다. 이번 프로젝트를 통해 처음으로 본 구성원들과 협력 작업에 도전하였다.

박정연은 한국문화예술교육진흥원에서 다양한 장르의 예술가 및 관계자들과 문화예술교육을 고민하고 기획·실행하는 경험을 쌓았고, 현재 문화예술교육 관계자들이 활동하는 여러 현장을 관찰하고, 질문하고, 기록하는 일을 하고 있다. 그는 문화예술교육을 바라보는 애정 어린 시선에 의한 기록과 나아가 비평적 해석이 어떻게 가능할 것인가를 함께 고민하고 모색하고 있다.

본격적으로 글을 쓰기에 앞서 두 번의 연수의 주제 선정과 구성, 그리고 일련의 연수를 실행 해보면서 변화된 지점을 모두 기록하기란 쉽지 않았음을 밝힌다. 의례적인 보고서의 형식을 갖추 수 있겠지만 조금 더 들어가 보면 연구의 기록물의 목적을 어디에 둘 것인가에 따라 기록의 방점이 달라지고 참여자들의 반응을 중심으로 쓸 것인가, 아니면 연구과정을 기록하고 분석할 것인가에 따라 전혀 다른 시각이 발생하기 때문이다. 본 연구를 진행하면서 흥미로웠던 점은 연수과정 뿐 아니라 참여자들의 반응에 대한 해석 역시 내부 연구진들 사이에서도 섬세한 차이가 있었는데 이는 드라마와 예술경험의 관점을 보는 지점의 차이에서 기인했던 독특한 관점의 차이가 드러나는 지점이다. 어쩌면 진행하는 리더의 관점에서 계획과 실행과 평가의 과정에서 그 내적인 흐름과 관찰을 담아보는 것도 흥미로운 연구 기록물이 될 수도 있고 예술교육 플래닝 과정의 드러나지 않는 속살을 볼 수 있다는 점에서 가치로울 것은 분명하나, 지면의 한계로 인해 부분적으로 몇가지 단상들을 담아보기로 하였다.

II. 연구의 과정

1. 두 번의 연수 프로그램의 기획과 내용구성의 변천과정

“잃어버린 것과 되찾은 것(Lost&Found)”이라는 주제는 일상과 예술의 연장선과 대비에 대한 논의에서 출발한다. 예술이 인간을 위로하는 방식은 친절하고 편안한 경험에 그치지 않는다. 자신의 시간과 공간 속의 좌표를 새롭게 인식하게 하는데 있어 혼란스럽고 마치 길을 잃은 사람처럼 헤매고 더듬어 찾아가는 질문하는 마음, 어린이와 청소년의 마음을 회복하는 데 있다고 보았다.

특히, 유홍영 연구원이 현장에서 ‘독립예술가’라는 연기와 무대제반의 디자인과 연출을 아우르는 1인 예술가개념을 탄생시키면서 자신의 경험을 통한 글쓰기와 작품화를 이끈 작업에 영감을 받아 이번 연수에서는 예술연수의 심화과정으로 도전해보고자 하였다. ‘자기 이야기’를 무대화 한다는 테마는 매력적이고 동시에 여러 가지 과제를 동반한다. 요컨

대 지극히 개인적인 이야기가 상징을 통해 확장된 의미 구축 및 공감을 통한 드라마터그(Dramaturgie)의 과정은 매우 필수적이고 또 중요하다. 양혜정과 김순희는 현장에서 드라마 전문가로 역할하면서 ‘이야기’라는 테마에 대해 다른 접근을 해왔다. 자신의 경험과 이야기가 드라마경험의 동기를 유발시키더라도 연극놀이 안에서는 그 자체가 드라마활동의 대상은 아니다. 오히려 옛이야기나 문학작품같이 거리를 둔 타인의 이야기를 통해서 자신과 주변의 삶을 성찰하도록 이끄는 드라마관습(convention)을 조직하는데 가깝다. 두 가지 서로 다른 방향의 접점에 관한 논의는 치열하고도 흥미로운 연구과정을 이끌었고, 나아가 독특한 방식의 연구를 제안하게 되었다. 먼저, 1차 연수에서 김순희 연구원이 ‘참여자’로서 연수의 과정을 경험하면서 과정 안에서 바라보는 역할을 갖는다는 실험이다. 스토리텔링과 무대화의 과정이 어떤 내적인 동기를 자극하는지 참여자로서는 선뜻 제안하기 힘든 내적 욕구를 발견하고, 드러내는 참여자 안에 ‘숨은 리더’라는 설정과 도전이다. 이는 이후 연수의 과정에 관한 기록에서 좀 더 긴밀하게 다루도록 하겠다.

2. 연구주제의 설정과 역할

○ 연구회의 주요 내용

열 번의 공식적 회의와 비공식 만남을 통해 논의 된 내용에서 발췌한 내용은 다음과 같다.

- “가장 예술적인 것이, 가장 좋은 예술교육이다.” 라는 현장에서 예술교육접근 방식의 이슈에 대한 의견. 아동과 청소년을 위한 예술교육 속에서 주체적 주도자가 누구인가? 예술을 교육받을 때 그 경험이 ‘소비자’로서가 아닌, ‘주체적 생산자’로서의 경험이 되게 하기 위해서는 무엇이 필요한가? 경험 속의 주체성과 창조성은 어떻게 회복되는가?
- 무엇이 예술가이자 예술교육가로서의 정체성을 이어가는데 중심이 되는가? 현 예술교육가가 자신의 수업을 계획하고 실행하는 전반의 과정 속에서 경험의 제공자가 아니라 창조적 면모를 유지하고 있는가?
- 예술교육가의 본래 예술가적 면모를 이끌어 낼 수 있도록 예술 창조에 집중
- 이러한 연구 및 연수의 시도를 통해 예술인들의 예술인다움을 존중하고, 예술적 감수성을 통한 교육의 실현과 효과 기대
- 예술가 개인의 경험이 어떠한 은유와 상징 및 매체, 형식을 가질 때 확장 가능한가에 관한 가능성 탐구

- 본 연구 및 연수가 기존과는 다른 새로운 시도이자 다양한 실험이 가능한 장인 바, 교육적/예술적/자극적의 잣대가 아닌 예술 자체의 즐거움과 자극을 제시
- 스토리텔링을 통한 작은 연극만들기 제안. 유홍영 연구진의 <한 여름밤의 작은극장>³⁾의 사례를 모티브로 연극놀이와 드라마 작업과의 연계성을 찾을 수 있을 것인가에 대한 논의와 아이디어 회의

○ 연구진 세부역할

참여인력		연구 추진을 위한 역할 분담 내용
구분	성명	
책임 연구원	양혜정	<ul style="list-style-type: none"> • 연구과정의 전체적인 방향설정 및 최종구성 • 실제 연수 프로그램의 주요 강의 • 연구 전 과정의 자료화 과정에서 기록 분석 및 자료화
공동 연구원	유홍영	<ul style="list-style-type: none"> • 연수과정의 전체적인 방향설정 및 구성 • 실제 연수 프로그램의 주요 강의 • 연수 참여자 예술인들의 향후 네트워크를 위한 비전 제안 및 연계 활동 모색
	김순희	<ul style="list-style-type: none"> • 연수과정 중 드라마터그의 역할 • 연수과정에 관한 예술교육철학 측면의 분석 및 자료화 • 실제 연수 프로그램의 공동 강의
연구 보조원	박정연	<ul style="list-style-type: none"> • 연구 및 연수 제반의 기획·운영 • 연구과정에서 주제에 따른 리서치 및 결과분석 • 연수공간 섭외 및 제반사항 구성

3. 1차 실행프로그램의 설계를 중심으로 한 연구회의

○ 일시 및 회차: 2019. 2. ~ 2019. 9. / 총 10회 진행

3) 유홍영이 국립극단 아동청소년극연구소에 재직할 당시에 2014년도에 개별적인 연극인예술가들을 모아 1인극 만들기 워크숍모임을 제안하고 트레이닝을 시작하였다. 그리고 이듬해 여름에 <한 여름밤의 작은극장>이라는 1인극 연극공연축제를 열어서 시민들과 예술인들의 열렬한 지지와 호응 속에 현재까지 다양한 독립예술가들의 작품과 모임과 작품이 새로 만들어 지고 있다.

○ 주요내용 : 연구방향·주제 설정, 키워드 논의, 1·2차 연수 기획회의 및 피드백

구분	일시	회의 주요내용
1차	2019. 2. 26. (화)	• 연구목적 및 주제 설정, 연구진 추가구성 등 연구 운영계획 수립
2차	2019. 3. 17. (일)	• 연구진 역할수립 및 세부방향 논의
3차	2019. 4. 12. (금)	• 자료 공유 및 전체 연수 기본방향 설정
4차	2019. 4. 19. (금)	• 연수 세부 실행사항 관련 협의
5차	2019. 4. 26. (금)	• 연구 세부내용 협의 및 연수계획(안) 수립
6차	2019. 5. 2. (목)	• 연수 전체 목적, 방향 논의 및 1차연수 기획회의
7차	2019. 5. 24. (금)	• 1차연수 프로그램 세부화
8차	2019. 5. 26. (일)	• 1차연수 운영준비회의
9차	2019. 6. 5. (수)	• 1차연수 최종 점검회의
10차	2019. 7. 5. (금)	• 결과공유 및 2차연수 기획회의

4. 연수장소의 답사

○ 주요 고려사항

- 잠시 현실에서 떨어져 친자연적인 분위기 속에서 이야기를 만들고 예술창조 작업에 몰입하기 좋은 분위기를 가지고 있는가?
 - 그룹이 몸을 움직이기에 충분한 교육공간이 독립적으로 있는가?
 - 숙식이 근거리에서 동시에 해결될 수 있는가?
 - 참여자들의 교통과 이동이 용이한가? 등
- (이전 타 연수의 사례에서 강원권, 충청권으로 이동해보았으나 다수 참가자들의 동선이 불편하여 부득이하게 수도권으로 이동요청이 있었음.)

○ 연수 장소 리스트

장소명	위치	답사일
무계원	서울시 종로구	2019. 4. 13. (토)
	<ul style="list-style-type: none"> • 도심 속의 한옥으로 고즈넉한 분위기에 운치가 있음 • 30인의 인원이 움직일 수 있는 열린 홀이 없음 • 1인당 숙박단가가 높음 	
	 	
지혜의숲 (지지향)	경기도 파주시	2019. 4. 21. (월)
	<ul style="list-style-type: none"> • 2인실 등의 숙박시설이 훌륭하고 워크숍 공간이 충분함 • 접근성이 높음 • 숙박처와 워크숍 공간이동이 불편함 • 출판단지 인근이 매우 변화하여 주말 내 일반 시민유동인구가 많고 변화하여 집중이 어려움(연수의 경우, 주말 중에 운영 예정) 	
	 	
도봉 숲속마을	서울시 도봉구	2019. 4. 23. (화)
	<ul style="list-style-type: none"> • 인근 도봉산 역에서 도보 10분 거리, 접근이 용이 • 자연환경으로 둘러싸여있어서 환경조건이 좋음 • 독립된 워크숍 공간이 1층과 야외테라스가 연결되는 지하층에 있음 (지하층을 사용하기로 결정) • 숙박처와 식당이 워크숍 공간과 매우 가까워서 이동이 수월 	

		
서울올림픽 미술관	서울 송파구	2019. 4. 27 (토)
	<ul style="list-style-type: none"> • 인근 올림픽운동장역에서 도보 및 대중교통으로 이동이 어려움 • 숙박소에서 워크숍 공간까지 도보로 15분 이상 소요 • 워크숍 공간 및 주변환경(공원 등)은 매우 훌륭함 	
		
춘천 상상마당	강원도 춘천시	유선 확인
	<ul style="list-style-type: none"> • 접근 거리가 있음. 대중교통을 통한 이동에 어려움이 있음 • 워크숍 공간이 별도로 있으나, 연수프로그램 운영에 한계가 있음 	
		

5. 참여자 모집

연수 참여 대상자는 1차와 2차로 구분하여 구성하였다. 1차에서는 예술인을 중심으로, 2차에서는 교사를 중심으로 참여의 대상을 설정하였다. 예술인강사들과 교사를 완전히 분

리하지는 않되, 심화과정의 특성 상 대상자들의 관심사와 현장의 요구에 초점 맞출 필요가 있었다. 대상자의 모집 문구는 다음과 같다.

구분	1차 연수	2차 연수
모집 대상	연극예술에 관심 있는 다양한 장르의 문화예술교육 강사 및 예술가 및 교사 (총 26명)	연극 예술에 관심 있는 초·중등 교사 및 다양한 장르의 문화예술교육강사, 예술가 (총 26명)
실제 참여자	예술인 23명, 교사 3명 (총 26명)	초등교사 10명, 중등교사 1명, 고등교사 7명, 예술인강사 7명 (총 25명)

또한, 1차 연수에 이어 2차에서는 주제와 접근방식이 매우 달라졌기 때문에 요청한 준비 물도 차등을 두게 되었다.

구분	요청사항
1차 연수	<ul style="list-style-type: none"> •각자의 드라마틱하거나 강렬한 경험·이야기 소재 •연주 가능한 악기, 다양한 종류의 모자, 스카프 등
2차 연수	<ul style="list-style-type: none"> •나의 일상 속에서 의미 있는 물건 •연주가능한 악기

연극 창작 연수가 16시간이라는 제한된 시간 속에서 의미 있게 일어나려면 모집과 선발을 어떻게 할 수 있을까는 매우 중요한 문제였다. 그래서 선발을 위한 질문지가 이후 연수 과정의 참여선택에 대한 동기를 유발하고 생각의 마중물이 될 수 있도록 내용을 구성했다. 설문문의 내용은 다음과 같다.

<Lost and Found> 프로젝트에 방문해주신 당신을 환영합니다.

먼저, 남들이 아는 당신을 소개해주세요.

이름 :

태어난 날 :

직업 :

다음은 빈 칸 채우기입니다.

요즘 내가 가장 많이 듣는 말은 _____ 이다.

요즘 내가 가장 많이 하는 말은 _____ 이다.

나에게 예술은 _____.

나에게 연극은 _____.

이 연수과정에 지원한 이유는 무엇입니까?

6. 1차 연수프로그램의 실행

- 연 수 명: Lost&Found - 스토리텔링을 통한 작은 극 찾기
- 일시 및 장소: 2019. 6. 7. (금) ~ 6. 9. (일) / 도봉숲속마을
- 연수목표
 - 참여자들의 주체적인 연극창조 의지를 발현시킬 수 있는 예술프로그램으로서의 연수
 - 강사진이 사전에 기획·구성한 내용과 참여들의 현장에서의 콜라보 개념으로 예술 프로그램의 가능성 탐구 [즉흥과 스토리텔링]
- 주요내용
 - 바쁜 일상에 묻혀 잃어버린 듯 감각 속에 잠들어 있는 이야기, 놀이, 드라마로 발견된 이야기를 스토리텔링을 통해 작은 연극으로 만들어보기
 - 마음껏 이야기하고, 자유롭게 연극형식을 창조하기
- 세부프로그램

일시	시간	교육주제	주요내용
1일차	13:00-15:00	Lost #1	<ul style="list-style-type: none"> • 몸을 통한 감각열기 • 놀이 및 어린시절의 감각적 기억의 만남
	15:00-17:00	-감각을 열고 마 음껏 길 잃기	
	19:00-21:00	Found #1 - 잃어버린 것들, 스토리텔링	<ul style="list-style-type: none"> • 드라마를 통한 이야기 탐구 • 상징
	21:00~	음악다방 Story Party	• 서로의 이야기를 펼쳐놓고 즐기는 네트워크
2일차	9:00-12:00	Found #2 - 깨어나는 몸, 창조하는 몸	<ul style="list-style-type: none"> • 운동과 놀이, 연극의 확장 • 즉흥액서사이즈(옛이야기로 즉흥하기)
	13:00-15:00	Lost #2	<ul style="list-style-type: none"> • 즉흥연극만들기 놀이 • 스토리텔링과 연극 - 즉흥, 스토리텔링 - 연극적 에피소드 발견하기
	15:00-17:00	-잃어버린 것들, 스토리텔링	
	19:00-21:00	Found #3 - 작은연극만들기	<ul style="list-style-type: none"> • 창조적인 질문던지기 • 드라마터지 • 장면연습과 변형, 확장
3일차	9:00-11:00	작은 발표회	• 작은 발표회
	11:00-12:00	발견과 성찰이 있는 열린 마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 경험의 공유와 성찰 • 현장의 사례들 나누기
	12:00-12:30	퇴소식	• 연수 설문조사 및 단체사진 촬영, 마무리

7. 프로그램의 수정과 보완

- 1차 연수에서 연구원 김순희 연구원의 참자자이자 서브진행 강사로서의 경험 반추
- 참가자의 반응에 대한 분석
- 2차 연수대상이 교사인 점을 감안하여 수업접근 방식의 수정 및 보완

- 작은 극을 완성하고 무대에 올리는 작업까지 진행될 수 있도록 구성에 대한 보완

8. 2차 연수 프로그램의 실행

- 연수명: Lost&Found 일상 속 이야기의 발견과 작은 연극 만들기
- 일시 및 장소: 2019. 8. 9. (금) ~ 8. 11. (일) / 도봉숲속마을
- 연수목표
 - 일상의 공간 속에서 틈과 균열은 어떤 의미일까? 삶을 지속하게 하는 만남들에 관한 영감을 일깨우기
 - 연극적 표현에 관한 감각을 깨우고 그룹의 연극 만들기를 통해 스토리텔링 및 장면화 경험하기
 - 교실과 일상으로 돌아갔을 때 주변의 공간과 만남들에 관한 새로운 시선 갖기
- 주요내용
 - 느끼는 몸, 표현하는 몸에 관한 감각을 깨우고 놀이와 연극놀이를 통한 상징 및 비유적 확장의 의미를 새롭게 경험하기
 - 바쁜 일상에 묻혀 잃어버린 듯 감각 속에 잠들어 있는 이야기, 놀이, 드라마로 발견된 이야기를 드라마활동을 통한 작은 연극으로 만들어보기
- 세부프로그램

일시	시간	교육주제	주요내용
1일차	13:00-15:00	Lost #1	<ul style="list-style-type: none"> • 운동과 놀이를 통해 몸의 감각 일깨우기 • 연극놀이 액서사이지를 통한 일상의 재발견
	15:00-17:00	- 감각을 열고 마음껏 걸 잃기	
	19:00-21:00	Found #1 - 드라마 작업을 통해 찾아지는 것	<ul style="list-style-type: none"> • 하나의 설화를 통해 재발견하는 일상과 인물탐구
2일차	9:00-12:00	Found #2 - 깨어나는 몸, 창조하는 몸	<ul style="list-style-type: none"> • 운동과 놀이, 연극의 확장 • 즉흥 액서사이즈 • 스토리텔링과 연극적 에피소드 발견하기
	13:00-15:00	Lost #2 - 잃어버린 것들,	<ul style="list-style-type: none"> • 일상 속의 이야기 나눔과 연극 만들기의 단초

	15:00-17:00	스토리텔링	- 일상 속 이야기 펼치기
	19:00-21:00	Found #3 - 작은연극 만들기	• 창조적인 장면 만들기, 변형 및 확장 - 이야기의 수집과 나눔, 결정, 장면화
3일차	9:00-11:00	작은 발표회	• 작은 발표회
	11:00-12:00	발견과 성찰이 있는 열린 마무리	• 경험의 공유와 성찰 • 현장의 사례들 나누기

Ⅲ. 두 번의 사례의 분석과 비평

예술교육에 있어서 교육평론의 필요성이 대두되어 왔지만, 그 시도는 미비했다. 일반적인 학습을 중심으로 한 교육프로그램과 달리 예술교육의 교육적 목표를 설정하는 언어를 찾기가 매우 어려울 뿐 아니라 이를 객관적으로 서술하는 것이 쉽지 않기 때문이다. 그것은 예술이 참여자들에게 인지적인 발달과 성숙을 목표로 하기보다는 감정과 정서적인 내적영역과 감각적 경험의 깊이를 요구하는데 그것을 명확히 짚어내는 단어와 문장 찾기란 굉장히 어렵다. 심리학이나 뇌 과학 분야의 학문적 연구에 있어서도 인간의 인지적인 발달과 성장에 대한 연구에 비해 감정과 그 발달에 대한 연구와 설명은 현재 진행형이며, 예술적 영역의 가치에 대한 사회적 주목도 그 역사가 길지 않다.

예술경험이 교육의 영역에 진입하면서 그 경험을 ‘기록’하고 ‘이해’하는 기록물은 관찰자와 기록자를 따로 두어 실제 일어난 활동의 방식과 외적인 경험을 관찰기록 하거나 영상편집물을 덧붙이는 등의 가장 생생한 현장을 담는 경우가 대다수이다. 예술경험이 매우 개인의 경험에 주목하기 때문에 참여자 개별인터뷰나 그룹간 디스커션을 덧붙이거나 하는 등으로 보완하는 등의 사례중심인 경우가 대부분일 수밖에 없다. 비평적 관점에서의 평론의 필요성은 비단 예술교육 분야에만 미치는 것이 아니라 어린이청소년연극의 분야에서도 마찬가지이다. 이런 맥락 속에서 이번 연수의 기록 분야에서도 분석과 비평의 어떤 가능성을 제시할 수 있을까 고민했다. 막상 연수 과정의 기록물을 정리하면서 비평적 언어에 대한 탐구를 위해서 그 관찰자 또는 관찰그룹의 전문성, 즉 예술적 경험이 일

어나는 내적 프로세스와 경험의 ‘안’을 읽을 수 있으면서도 그러한 경험에 대한 가치를 언어화하는데 있어서 관찰의 주관적 시선을 용기있게 드러낼 수 있는 독특한 전문성이 요구된다는 것을 알게 되었다. 교육연극분야에서는 도로시 헤스컷(Dorothy Heathcote)과 개빈 볼튼(Gavin Bolton)⁴⁾의 기록사례가 참고가 될 만하지만 드문 사례이고, 고유한 관찰과 해석을 공개적으로 드러내는 것은 쉽지 않다. 심지어 교육과 심리와 예술 그리고 문화를 아우르는 폭넓은 관점을 수용하기란 얼마나 힘든가? 간혹 액션 리서치(action research)⁵⁾ 라든가 참고가 될 만한 관찰의 방법론이 있지만 그 목적이 예술이 요구하는 그것과는 다른 지점에 있어서 이에 대한 별도의 연구가 필요하다.

예술교육의 평론의 불모지의 상황에도 불구하고 여기 몇 가지 흥미로운 기록에 대한 논의들을 짧게 남겨본다. 두 번의 연수프로그램의 연구과정을 통해 참여자들의 반응에 대한 연구진의 논의와 해석은 흥미로웠다. 3명의 연구진이 동일하게 공감하며 관찰된 내용도 있고, 첨예하게 다른 관점에서 쟁점이 된 관찰도 있다.

공간의 미학과 가치

본 연수 미션에서 흥미로운 점은 연수의 장소와 시기를 기획하고 설정할 수 있었다는 점이다. 연극예술에서 프로그램의 공간은 대부분 ‘비어있고 넓은’ 액션의 반경을 구획하는데 만족한다. 하지만 프로그램을 경험하는 기간을 ‘삶’의 차원에서 생각해볼 때 수업일 일어나는 빈 공간에 관한 경험의 앞·뒤가 변화했을 때 어떤 시너지 효과가 일어나는가는 매우 흥미롭다.

일상을 길어 올려 새롭게 조명하고자 한 이번 연수의 공간 조건에서 ‘비일상성’과 ‘감각의 원전에 가까운 자연친화적인 주변환경’은 주요 요건이었다. 작은 정원을 끼고 있는 지층 1층의 작은 홀은 집중과 감각적 정확을 일으켜주었다. 연수는 6월과 8월로 선정했는

4) 도로시 헤스컷(1926~2011)은 영국에서 드라마리더로 활약한 대표적인 교육연극의 창시자이다.(위키피디아 참조) 개빈 볼튼은 교육자로 일하다가 그녀의 작업에 매료되어 그 가치를 해석하고 저술함으로써 그 작업의 가치를 더욱 알렸다. 흥미로운 것은 도로시 헤스컷의 드라마작업을 다룬 책들에는 독자적으로 스스로 쓴 저술물이 아니라 그 작업을 연구한 사람들의 공동저술이거나 관찰과 해석에 의해 출판되었다는 것이다.

5) 액션리서치는 집단에 실제로 작용해서 현장의 관계자와 전문가가 협력해 현실의 사회장면의 전개과정을 관찰, 기록, 분석을 하는 등의 연구를 하고 그 성과를 집단에 피드백함으로써 집단내 문제의 개선이나 향상에 도움이 되게 하는 방법이라는 설명이 일반적이다.(간호학대사전 1996) 그러나 흥미로운 점은 관찰의 대상이 집단의 역동(group dynamics)에 있고 그 관계성에 주목한다는 면에서 참고할 만하다.

데 6월의 도봉산은 쉬는 시간, 점심시간의 짬에 산앵두와 오디, 준베리 같은 열매와 녹음을 선사해주었다. 더러는 수업 안에서 일어난 감정과 성찰, 예술적 감수성을 회복시켜주는 공간이 하나의 수업의 일부로 작용하고 내적 스페이스를 만들어내는데 기여하였다. 8월의 연수공간은 싱그러운 녹음이 함께 하였다. 프로그램 안에서는 간혹 집중을 위해 커튼을 치고 외부적인 시각을 분산시키지 않으려하는데 중간중간 커튼을 열면 짙은 초록으로 내리는 햇살아래 빛나는 초록의 잎들이 참여자들의 장면발표와 움직임에 영감을 불러일으키고 치유적인 역할을 해주었다. 감각을 통해 상상력을 불러일으키는 워크숍에서 공간의 감각적인 디자인과 조명의 요건은 중요하다. 공간이 단순히 중립적인 매체가 아니라 매우 적극적으로 가능하기 때문이다.

연극만들기와 즉흥 ‘잃어버린 것과 찾은 것’

연수프로그램 안에서 일어난 참여자의 반응을 포착하여 기록하고 분석하는 것은 어려운 일이다. 연수를 이끄는 리더는 참여자 개인의 반응과 그룹의 역동을 동시에 파악할 뿐 아니라 리더 자신도 그 무수한 반응 중에 어떤 것을 자신의 내부로 수용하여 전체의 수업의 계획 속에 녹이거나 유연하게 방향을 틀어가게 되기도 한다.

그런 측면에서 참여자들의 반응이라는 것은 자극에 이은 어떤 반응에 머물지 않고 하나의 ‘초대’에 가깝게 기능한다. 그래서 참여자들의 예상반응과 예기치 않은 반응은 모두 예술 안에서 전체를 구성해가는 새로운 활력으로 중요하다. 아직 우리나라에서 예술교육의 기록문화에서 강사진 즉 리더의 관점에서 그 흐름과 변형을 기록한 사례는 찾아보기 힘들다. 다른 기회에 도전과 연구의 기회가 있기를 바란다. 참여자들의 현장반응과 전체 그룹의 역동은 뒤의 연수별 기록에서 더 자세히 정리하였다.

교사그룹과 예술인 강사의 연수프로그램에 대한 욕구차이

본 연구에서는 첫 번째와 두 번째 연수의 주요 대상을 달리해보았는데 예상보다 더 현격한 욕구차이를 볼 수 있었다. 현장에서 교사와 예술인 강사의 역할이 매우 다를 뿐 아니라 그에 따른 반응에도 차이가 있었다.

교사그룹의 경우 이번 연수과정에서는 초등과 중등을 구분하지 않고 연극만들기라는 주제 아래 혼합구성 해보았으나, 교사를 대상으로 하는 연수의 경우 실질적으로 현장과 연수수업간의 연결지점을 원하는 교사들의 기본적인 특성을 반영한다면 연령을 구분한 연수도 의미 있겠다는 의견이 있었다. 예술인 대상 연수의 경우 예술 통합적 접근을 모색하지는 않았으나, 무용이나 음악 등의 혼합구성의 연수과정이 별도로 필요로 하고, 연극인을 특정하여 연극성을 더욱 강화한 심화과정의 구성도 필요하다.

가장 흥미롭고 도전이 되었던 관찰은 우리나라 현장의 예술교육의 연차만큼 참여자들의 예술교육에 대한 이해와 경험치에 큰 차등이 생기기 시작했다는 것이다. 3년 미만의 초심자들과 근 10년이 넘게 예술교육을 실행해온 참가자들의 경험의 폭이 다르고 기초와 심화과정의 분리가 필요한 시점이다. 다소 안타깝게 주목되는 부분은 연차가 크더라도 국가주도의 예술기금사업의 주제에 따라서 사업에 참여하는 방식으로 이어진 경력은 예술인 강사들의 의미있는 차등을 막는다. 예술인 개개인들의 안정적인 개별적 예술탐색과 철학으로 이어내기에는 어려운 구조적 한계가 있더라는 것이다. 심화과정에 대한 욕구들도 차이가 있어서 요컨대, 노련한 경력자라도 매뉴얼 전수와 같은 방법론적 접근을 기대하는 경우도 있었고 연극적인 표현이나 경력 연차에 따라 오래 기대되는 연극적 기술의 수준도 예술가와 예술교육가로서의 모호한 경계에 서있는 경우가 많았다. 최근 창의성과 통합적 사고의 필요성이 대두되면서 융복합적인 프로그램을 구성하라는 제도적 요청이 늘어났다. 이에 따라서 각 장르의 예술가들을 타 장르와 소통하는 과정에서 제 분야의 가능성을 확장할 수 있었다는 이점이 있지만, 그와 동시에 자기장르 예술에 대한 깊이 있는 탐색과 철학적 지향을 만들어가기에 제한점이 되지 않았나하는 지적이 있었다.

연구진의 연극예술에 대한 관점의 충돌과 합치

본 연구과정에서 어쩌면 가장 흥미로웠던 지점이다. 3명의 연극인들의 연극적 관점의 합의를 도출하기까지 어려운 논의의 과정을 겪을 수 있었는데 본 프로젝트가 연구사업이었기에 충분한 논의기간 확보와 독특한 실험의 실현이 가능했다. 연극만들기 예술에 있어서 씨어터(Theatre)를 중심으로 한 접근과 드라마(Drama)를 통한 접근에는 현격한 차이가 있다. 특히 유홍영 연구원의 연극만들기에서 ‘자기서사’를 이끌어내는 것은 매우 중

요하다. 자신의 이야기를 무대화하는 과정에서 감각적인 기억과 감수성을 이끌어내는 작업은 매우 기본적이다. 그러나 드라마를 통한 접근에서 ‘자기의 이야기’는 은유적이고 상징적인 이야기들 속에 잠재되어 있는 영역이다. 소위 ‘남의 이야기’를 통해서 ‘나의 이야기’를 만난다는 것이다. 이 두 접근 방식의 출발점을 무엇으로 할 것인가는 두 번의 연수 과정에서 의미있게 차이를 두고 수업성을 달리했던 부분이다.

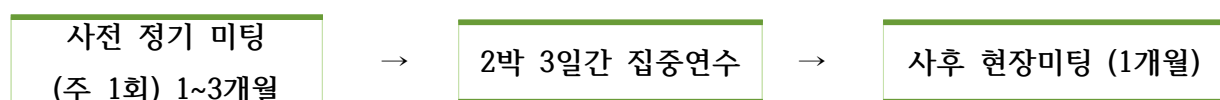
첫 번째 연수에서는 이 두 지점의 합치점을 ‘감각’과 ‘상상력’을 이끈 놀이에 두었다. 이는 유홍영과 양혜정이 오랜기간 협업작업을 통해서 예술경험의 목적을 같이 했던 바이기도 하다. 여기에 김순희가 참여자로 들어가 이 프로세스를 관찰하고 참여와 진행간의 경계를 오가며 독특한 방식으로 협업을 구축해보았다. 두 번째 연수에서는 김순희의 <지귀 설화>라는 드라마를 시작으로 마중물을 달리해보았다. 오히려 감각과 상상력의 접점보다는 스토리텔링과 연극만들기를 중심으로 경험을 구축했다는 점에서 첫 번째 연수보다 프로그램 면에서는 조금 더 조직적으로 탄탄했다는 있었다는 평가가 있었다.

심화과정의 필요성과 연수프로그램의 요건

- 대상과 주제를 세분화한다.
- 연수라는 제한된 시간의 앞과 뒤의 연계를 통해 연수를 확장한다.

앞서 말한 바와 같이 예술교육을 처음 시작하는 스타터를 위한 기초과정과 심화과정을 달리한 연수가 필요하다. 심화연수의 경우 소수를 대상으로 하여 주제역시 매우 집약적이고 구체적인 내용구성이 가능하다. 현장연구를 위한 심화과정과 예술인강사나 교사들의 자체 역량을 강화한 프로그램도 가능하다. 단, 2박 3일이라는 집약적 기간을 어떻게 활용할 것인가에 대한 문제가 있는데 연수과정의 시간이 집약되어 있다는 장점을 적극 활용하기 위해서는 사전과 사후의 프로그램을 구성하고 보완함으로 가능해 질 수 있다. 이런 경우 참여자를 10명 이내로 제한하여 집중된 논의와 참여자간의 긴밀한 협업도 고려해볼 수 있다.

<연수운영과정 로드맵>



IV. 연구과정을 통해 새롭게 떠오른 영감

이번 연수과정에 참가한 참여교사들과 예술인 강사들의 공통적인 욕구와 반응은 ‘연극을 통한’ 예술교육 프로그램이 아니라 ‘연극’ 그 자체적 창조에 대한 열망이다. 연극창조의 경험 속에서 어쩌면 가장 강렬한 역할은 배우로써 인물을 살아내는 경험일 것이다. 두 번째 연수 마지막 날 발표한 짧은 에피소드 작품을 보면서 연구진은 새로운 영감을 얻었다. 연구의 시초에 고려했던 1인극 만들기의 구체적 실현에 대한 아이디어다.

<제안 프로젝트(안)>

- 프로젝트명: “교실 연극, 교탁 무대가 되다. 교사, 배우가 되다”
- 주요요건
 - 배우 : 1인
 - 무대 : 교실 내
 - 조건 ; 연출과 무대의 제반사항은 1인 배우가 모두 컨트롤한다.

실제 1인극제작에 들어가다 보면 부딪치는 한계가 있다. 배우 1인의 다역할이나 장면화에 대한 아이디어의 측면보다는 선택한 이야기의 의미적 확장이나 상징성의 모호함이 그에 해당한다. 따라서, 연극적 서사구성 방식을 이해하는 드라마투르기(dramaturgie)의 역할이 필요하고 중요하다. 학교나 일반 현장에서 자신의 이야기를 가지고 장면화하는 연극 만들기 사례는 이미 많다. 다만, 내용의 진실성에 근거한 울림이나 놀이적인 표현의 경쾌함에도 불구하고 여전히 서사의 구성이나 표현방식이 과연 문학과 구분되는 연극적 서사를 갖는가에 대한 문제가 남곤 한다. 반드시 면밀히 따져 물어야 하는 바가 아닐지라도 이러한 면에 대한 고민과 논의는 중요하다. 이에 대한 고민이 있는 심화과정이 필요한 연수생들과 함께 할 때 더욱 심도 깊은 접근과 논의가 이루어 질 수 있다. 다시 주제로 돌아가 참여자들의 인터뷰 중 일부를 소개해보겠다. “왜 자신의 이야기로 연극을 만들어 보고 싶었어요?” 라는 질문에 대한 답변이다.

“예술을 제공하기 위한 프로그램을 만드는 거 말고 제가 직접 해보고 싶었어요. 그러면 예술을 좀 더 체감적으로 알 수 있을 거 같아서요.” -예술교육경력 6년차 00초 교사 K

“참여자들과랑 연극을 만드는데 다른 이야기에서 가져오기보다는 어떤 면에선 자기 삶이 더 드

라마틱하잖아요. 그게 연극적 소재가 될 수 있을까?” -7년차 예술인 강사 L

“연극수업을 하면서 그런거 있잖아요. 예술과 오히려 멀어지는 느낌이에요. 작품 한지도 오래 되었고 배우로 예술가로 만나는 경험을 다시 한 번 해보고 싶어요.”

- 10년차 예술인강사 M

“애들 앞에서 연극하면 애들이 너무 좋아할 거 같아요. 제가 교실에서 살짝 연기같은 걸 하면 엄청 좋아하거든요. 교과서 이야기도 생각보다 재미있는게 많아요.”

- 예술교육경력 9년차 교사 C

V. 향후 프로젝트 추진을 위한 제언

예술작품이 구체적인 예술가 개인의 산물이듯 예술교육프로그램 역시 하나의 작품으로 볼 때 그것은 하나의 창작물이다. 실제 예술교육의 년차에 비해 우리가 예술교육분야에서 필요성과 가치에 대해서는 강조해왔지만 구체적인 현장에 대한 관찰과 연구, 비평적 관점에서의 논의는 부족하다. 현장에서 어떤 예술교육이 필요한가에 대한 논의와 또 구체적인 예술인 교육가 인력의 전문성을 합치하는 것은 분명 쉽지 않은 일이다.

본 연구진은 우리가 얼마나 놀랍고 새롭고 독창적인 예술교육 연수프로그램을 만들어 낼 것인가에 대한 고민 이전에 현장에 대한 선행연구가 필요하다고 본다. 예술교육이 하나의 서비스로 참여 어린이와 청소년들에게 소비적인 경험을 제공하지 않고 주체적이고 창조적인 경험으로서의 수업이 될 수 있을 것인가를 고민할 수 있는 연구로 깊어지기를 바란다. 이것은 연수에 참여했던 참가자들과 지속적인 네트워크를 갖는 것으로도 가능할 수 있고, 별도의 연구주제 선정을 통해 이루어질 수도 있겠다. 현재 일어나는 예술교육의 다양한 사례들이 인간이 누구인지 창조적인 경험을 통해 나아갈 미래의 상을 그려볼 수 있는 깊이있는 질문과 발견으로 나아가기를 바란다.

VI. 별첨 - 1·2차 연수별 기록물

Lost and Found

: 스토리텔링을 통한 작은 극 찾기

기 록 집

일 시 : 2019년 6. 7.(금) ~ 6. 9.(일)
장 소 : 도봉숲속마을(서울시 도봉구)
교육강사 : 유홍영, 양혜정, 김순희
기 록 : 박정연



□ (1일차) Lost#1 감각을 열고 마음껏 길 잃기

■ 몸을 통해 감각 열고 몸과 몸의 에너지로 만나기

○ 목표

- ▶ 감각은 몸의 현상으로서 몸을 움직이는 방식에 따라 감각의 작동 방식도 결정된다는 점을 인식한다.
- ▶ 자신의 몸 쓰는 방식을 관찰하며 자신의 선호도와 관습적, 타성적 움직임을 자각하고 자신의 삶의 방식을 돌아본다.
- ▶ 관습이나 타성에 지배되기 이전, 어린 시절 균형 잡히고 자유로운 움직임을 회상한다. 자기다움의 언어로서 몸을 자발적으로 선택하며 호흡과 움직임의 균형을 회복하고 새로운 몸 찾기에 도전한다.
- ▶ 타인의 몸과의 소통을 통해 자신의 몸이 어떻게 변화하는지를 관찰하고 공간, 사람, 사물의 에너지에 반응하면서 감각의 변화가 어떻게 진행되는지 관찰한다.

○ 활동

- ▶ 편안한 복장으로 등그렇게 앉는다. 현재 몸의 상태에 대해서 어떻게 느껴지는지, 컨디션은 어떤지 가볍게 이야기를 나눈다.
- ▶ 몸을 통한 감각열기
 - 팔 각지 및 팔짱끼기, 몸 전체 마사지, 오른쪽, 왼쪽, 앞, 뒤 스트레칭 및 비틀기, 하체 스트레칭, 손발 박수, 입술 및 입 안 전체 살피기
- ▶ 몸과 몸의 에너지로 만납니다.
2인 짝지어 박수 놀이, 균형 잡기, 시소 타기, 비행기 타기, 쓰러지고 받쳐주기, 누운 짝 들어올리기



○ 포커스

- ▶ 움직이면서 변화되는 호흡, 균형, 감정, 선호하는 방향, 편한 쪽 불편한 쪽 인식하기, 몸의 움직임에 새겨져 있는 체험과 감각을 관찰합니다. 선조들이 아가들에게 가르쳤던 움직임들(예 : 잼잼, 곤지곤지, 도리도리 등)이 자연과 세계 속에서 사람들이 살아가는 바른 도리를 어떻게 소리와 움직임의 놀이 방식으로 녹여 내었는지를 주목하고, 선조들의 몸에 대한 감수성과 존중의 태도를 현재 우리 교육이 계승하고 있는지, 몸을 죽이는 교육은 아닌지 돌이켜 생각해봅니다.
- ▶ 어떤 활동을 하는가 보다 곁에 있는 우리가 어떻게 만나는가가 중요합니다. 짝과 함께 할 때, 짝이 바뀔 때마다, 타인의 몸에 기대거나 타인의 몸을 지지할 때, 중력 상태를 느끼는 몸의 감각이 어떻게 변화하고 작동하는지 관찰합니다. 그에 따라 자신의 에너지가 어떻게 변화하는지도 살펴봅니다. 나의

에너지와 나를 둘러싼 공간, 사람, 사물의 에너지를 함께 품어봅니다.

○ 활동을 되돌아보며

- ▶ 첫 날의 서먹함을 풀어주고 활동의 출발로 워밍업 작업이 되었습니다.
- ▶ 어린 시절 몸을 쓰던 방식으로 움직이면서 비언어적 이미지 형식으로 움직임과 연결된 감각이 소환되었습니다.
- ▶ 자신의 습관적 움직임 혹은 사회적으로 강요된 움직임으로 해서 굳어진 몸과 움직임의 패턴을 관찰하고 인식할 수 있었습니다.
- ▶ 참여자들이 활동을 통해서 경험하는 변화를 공유할 수 있는 반추와 소통, 질문의 시간이 주어졌다면, 각자 내면에서 일어나는 위와 같은 변화들을 활동의 기반으로 다져가면서 다음 활동의 전개에 방향성을 일깨워 줄 수 있었을 것이라는 아쉬움이 남습니다.

□ Found#1 잃어버린 것들, 스토리텔링

■ 놀이를 통한 충동 열기

○ 목표

- ▶ 놀이를 통해 반복과 새로움을 향한 충동이 일어나는 과정을 감지한다.
- ▶ 자신의 충동에 타인을 초대하고 초대받는 과정을 통해서 예상치 못하게 전개되는 상황에 몸을 열고 충동들이 모여 이뤄지는 과정과 결과를 이뤄간다.

○ 활동

- ▶ 잼먹고 잼먹고: 짝을 불러가면서 <잼먹고 잼먹고> 노래에 맞춰 박수 놀이, 벌칙으로 <가마솥의 누룽지> 노래로 등 굽어주기
- ▶ 둥글게 서서 박수 보내고 받기
- ▶ 전체가 손을 이어 잡고 고리 꼬기, 고리 풀기



○ 포커스

- ▶ 놀이는 충동을 일으키고, 반복과 새로운 욕구를 발생시킵니다. 2박 3일의 과정에서 경험할 모든 활동

과 엑서사이즈가 나에게 충동으로 오는지, 다른 사람과 교환할 에너지가 되는지 감지해야 합니다. 느낌과 감각으로 기억하고 몸의 흐름을 더하면, 이후에도 놀이의 충동이 일어날 것입니다. 예상치 못한, 정답이 아닌 길을 가봅니다. 약속한 대로 몸을 섞어 고리를 만든 것이 아니기 때문에 풀어내기도 쉽지는 않지만, ‘길을 떠났다.’, ‘가보았다’라는 것만으로 충분합니다.

■ 낮선 감각을 따라 떠나는 상상 여행

○ 목표

- ▶ 시선의 차단을 통해서 인식하지 못한 감각이 확장되고 표면화되는 체험을 겪어본다.
- ▶ 일상적 감각 패턴의 왜곡을 통해 새로운 감각적 경험이 열리는 상상의 확장을 체험하고, 의식의 저변으로 가라앉았던 감정적 경험을 소환한다.
- ▶ 언어로 전달 할 수 없는 감각적 공감을 짝에게 전달하기 위한 방법을 선택하고 전달하여 비언어적 교감 속에 동참하는 공감을 형성한다.

○ 활동

- ▶ 두 명씩 짝지어 눈을 뜬 사람이 이끌고 눈을 감은 사람은 잡은 짝의 손의 감각에 이끌려 음악을 느끼며 움직이다 춤을 춘다.



○ 포커스

- ▶ 눈을 감고 시작할 때는 짝의 손에 대한 감각도, 음악도 느낄 수 없고 두려움에 주춤거립니다. 하지만 점차 자신의 충동과 짝의 의도가 서로 부딪히기도 하고 전달되기도 하면서 어떤 것이 일어나 움직임이 형성됩니다. 그 움직임은 완전한 내 것도 짝의 것도 아닌 낯설고 새로운 것입니다. 점차 손과 귀의 감각이 예민해지면서 두려움이 사라지고 시선이 차단된 세계 속에서 촉각과 청각적 감각의 시공간에 존재하는 현재의 순간이 촉발하는 상상이 찾아옵니다. 그 상상의 세계는 일상과 다른 세계는 아닐까요? 자유를 잃은 것인가요, 더 자유로워진 것일까요? 그 때 느끼는 감정은 말로 설명하기 어렵게 휩싸이는 것입니다. 말로 할 수 없어 생겨나는 행위가 예술입니다. 상상력이란 머리의 기억보다 감각의 기억이 갖고 있는 표상입니다. 일상을 낯설게 하는 감각이 빚어낸 의외의 경험, 감각을 바꿔 버리는 경험이 예술 경험은 아닐까요?

○ 참여자 소감나누기

- 눈을 감았을 때 오히려 자유롭다고 느꼈습니다. 아무것도 보이지 않는 상태에서 움직이는 것이 재미 있었습니다.
- 스윙키즈 라는 영화에서 ‘이 춤을 말로는 설명할 수 없고, 몸으로 표현할게’ 라는 대사가 있었습니다. 말로 설명 할 수 없는 느낌이 무엇인지에 공감할 수 있었습니다.
- 리드한다 라는 것이 굉장히 부담스러웠는데, 막상 해보며 여기저기에 부딪히는 과정이 재미있고 신났 습니다. 눈을 감았을 때 머리 속에 여러 이미지들이 떠오르고, 영화처럼 연결되는 느낌을 받았습니다.
- 눈을 감고 기꺼이 따라오는 짝의 행복과 자유로움을 보며, 마치 이 사람에게 프로포즈를 하고 있는 듯 한 느낌을 받았습니다.
- 눈을 감고 움직일 때 보호받고 있는거 같아서 고마웠습니다. 음악에 맞춰 완전히 자유롭게 놀았습니다. 어린 시절의 말괄량이로 돌아가 실컷 까불고 놀아본 느낌입니다.
- 눈을 감자 공간이 제약없이, 끝없이 펼쳐져있는 곳처럼 느껴졌습니다.
- 서로 번갈아 하며 에너지를 주고받아, 마치 멈출 수 없을 것만 같은 느낌이 왔습니다.
- 자꾸만 잘 하고 싶은 마음이 들어서 어색하고 어렵게 생각이 들었습니다.

○ 활동을 돌아보며

- ▶ 이 활동은 두렵기도 하고 불확실한 상상의 세계를 향해 자신의 몸과 느낌을 던질 수 있는 믿음을 구축하여 다음 활동을 위한 브릿지로 작용하였습니다. 말로 전달할 수 없는 타인의 감정적 경험에 기꺼이 동참하고 함께 느끼고자 하는 준비가 이루어졌습니다.

■ 어린 시절로 떠나는 여행, 길동무 되기

○ 목표

- ▶ 세월의 흐름과 함께 멀어졌던 소중한 순간을 회상하고 상상을 통해 창조된 그 순간의 시공간에서 움직이며 그 기억과 연루된 감각과 감정, 이야기를 포착한다.
- ▶ 짝의 기억 여행에 그림자처럼 움직이며 동참함으로써 사건 뿐 아니라 그 사건에 연루된 감각과 감정 까지 공감한다.
- ▶ 극의 단초가 될 자기 이야기를 찾는 첫 탐색을 시작한다.

○ 활동

- ▶ 2명씩 짝지어 찾아가는 어린 시절

○ 포커스

- ▶ 언어적 정보로 그 상황을 오롯이 이해할 수 없습니다. 짝의 움직임을 복사할 때 정확한 정보를 알 수 없어 모호하지만, 그 모호함을 즐기고 모호함을 건디어 낼 때, 어느덧 감정의 영역인 ‘켜’를 허락 할 수 있습니다. 지금 당장 그 ‘켜’를 호명할 수는 없지만 언젠가 불현듯 그 ‘켜’가 이해되고 자신의 맥락과 결부될 때 예술이 되는 것입니다.
- ▶ 잊었거나 잊은 줄로만 알았던 이야기가 다시 찾아와 마음에 닿았을 때, 나의 ‘자기다움’을 문득 발견합니다. 나를 이루어낸 모든 시간, 공간, 만남, 관계, 감정, 경험 등을 만나게 됐을 때의 감정이 있습니다.

- ▶ 우리는 서로 느낌을 공유하고, 어디론가 기꺼이 함께 들어갔습니다. 나를 두드리는 순간에 바로 그 자체가 되는 것, 예술적인 순간입니다. 예술로 인한 충동은 일상 속에서의 충동과는 조금 다릅니다. 예술은 나 자신 혹은 누군가를 초대하고, 새롭게 승화하는 것입니다. 점차 정말 어린 시절, 그 때의 나와 같이 행동하고, 몸짓하고, 표정지은 우리는 나를 두드린 충동에 응한 것입니다. 예술적인 순간이었습니다.



○ 참여자 소감나누기

- 위로받았습니다. 나의 옛날 이야기를 누군가와 함께 하며 오히려 객관화할 수 있었습니다. 혼자만이 아니라, 슬픔이 나 혼자 겪은 일이기만 한 것은 아니라는 생각에 위로를 얻었습니다.
- 마지막 순간, 나를 계속 쫓아온 짝과 마주했을 때 눈물이 났습니다. 나를 오롯이 바라보고, 온전히 지켜주는 누군가가 있었다는 사실에 위로를 얻었습니다. 그 사람을 마주하며 삶과 감정을 이해할 수 있었습니다.
- 정말 그 때로 돌아간 거 같았습니다. 기억하고 있다고 생각은 했지만, 감정까지 느낄 수 있다는 것이 놀랍고 고마운 여행이었습니다. 긴 여정을 함께해준 짝이 고마웠고, 동반자이자 마치 또 하나의 나인 거 같은 기분이 들어 감동적이었습니다. 상대방의 호흡을 쫓으니 점차 감정선을 따라가게 되고, 단순히 쫓아가는게 아니라 그의 기억과 공간에 동행했다 라는 따뜻한 느낌을 받았습니다.
- 문을 열고 들어간 순간, 짝이 사전에 간단히 설명했던 소년이 서있었습니다. 설명되지 않았던 이야기와 감정까지도 함께 느껴져 놀라웠습니다. 나의 경험으로 할 때에는 내가 이끌어야 할 존재가 있다고 처음엔 생각했지만, 점차 나와 상대가 동일시되는 느낌이 들었습니다. 같은 감정을 만났던 듯합니다.
- 뭔가를 해야겠다 라는 것보다 이미 연결되어 있는 이야기에 흘러들어간 기분입니다. 맨 마지막 순간 어린 시절의 젊었던 엄마가 서계셨습니다. 왜였을까 생각해보니 나의 기억은 모두 그 시절, 젊은 엄

마아빠와 겹쳐져 있다는 것을 깨달았습니다.

- 굳이 자세하게 설명하지 않아도 이 사람이 어떤 사람이고, 어떤 시간을 보냈는지 알 것만 같았습니다. 나의 여행 속에서는 우연히 들어간 공간이 집이라는 것을 깨닫고, 집이 나에게 굉장히 의미있고 중요했다는 사실을 새삼 알았습니다.
- 문을 열고 나왔을 때 혼자였다면 매우 외롭고 슬펐을 것 같습니다. 그런데 짝이 앞에 서있고, 따뜻하게 안아주어, 어린 나를 너무 슬프지 않게 보내주었습니다.
- 한 아이가 이런 풍경을 보고 겪으며 지금에 이르렀겠구나 하는 생각에 눈물겨웠습니다. 누군가의 뒷모습을 계속 쫓는 일이 평소 잘 하지 않는 일이라 새로웠습니다. 그 어린 아이를 따뜻하게 안아주고 싶었고, 안아줄 수 있었습니다.

■ 여행에서 만난 기억을 몸으로 형상화하기

○ 목표

- ▶ 어린 시절의 기억 여행에서 걸어 올려진 주관적 이미지를 타인이 재해석하여 연극적으로 형상화한다.
- ▶ 연극적 형상화가 표현하고자 하는 '켜'가 지닌 요소들에 대해서 탐색한다.

○ 활동

- ▶ 만났던 순간의 장면, 기억(맛, 촉감, 향기, 감정, 공기의 밀도 등)을 단어나 문장으로 포스트잇에 적어 벽에 붙인다.
- ▶ 5명이 한 그룹이 되어 하나의 포스트잇을 선택한다. 포스트잇에 적혀있는 추상적 이미지, 정서적 색깔, 감정 등을 시작과 끝이 있는 움직임, 소리 등을 통해 표현한다.



○ 포커스

- ▶ 포스트잇에 적혀 있는 추상적 이미지, 정서적 색깔, 감정 등을 묘사하거나 설명하는 것이 아니라 느껴 지도록 전달하는데 목표를 두어야 합니다. 포스트잇에 적힌 문자에 담긴 느낌, 색감, 촉감, 소리, 움직임, 정서적 특성은 어떤 것인지 이야기를 나누고 그것을 전달하기 위해 어떻게 연극적 언어로 치환될 수 있는지 고민해 봅니다. 모호하한 감정을 느끼고 표현하는 것은 익숙하지 않을 수 있습니다 슬픔, 비, 개구리를 그저 묘사하는 것이 아니라 감성적 맥락 속에서 차지하는 의미를 포착하고 연극적으로 치환 하는 방식이 무엇인지를 고민해야 합니다. 그저 묘사하는 것은 상황적 인지를 도울 수는 있지만 정서 적 공감을 자아낼 수는 없습니다.

■ 마무리 : 정서에 젖어들기

○ 활동

- ▶ 고단한 하루의 활동을 정리하며 이끄는 리더의 나레이션에 따라 장면을 상상하며 느낌을 가지고 이완 하기
- ▶ 별이 가득한 초여름밤의 시골집을 묘사하는 나레이션에 따라 짝의 무릎에 머리를 기대고 감성적으로 녹아든다.

○ 포커스

- ▶ 우리는 왜 어린 시절을 두고 Lost&Found 과정을 겪었을까요? 마음껏 일렁였던 몸과 마음, 즉 예술적 방식으로 존재했던 그 때의 나로 돌아가고 싶었던 것은 아닐까요? 예술이란 파도 안에서 마음껏 흔들 리며 균형을 잡고 숨 쉬는 것입니다. 묘사하며 정보를 전달하려 하지 말고, 파도치고 번져가며 충동에 몸을 맡기는 것입니다. 그 걸음이 예술의 시작입니다.

○ Found #1을 돌아보며

- ▶ 몸의 충동에서 출발한 경험의 모호함을 견디고 정서적 교감을 주고받으며 낯선 세계로 나아가는 태 도가 예술의 출발점이라는 공감대를 형성하였습니다.
- ▶ 어린 시절의 감각과 정서, 그것에서 촉발된 이야기의 단초를 발견하고 극화시킴으로서 이야기를 고민 하는 출발점으로 기여하였습니다.
- ▶ 짝과 함께 경험한 어린 시절의 기억이 주관적 경험과 사건이라면 이 경험을 다른 그룹이 해석하는 과정에서 개인적 경험이 극화되어 소통되는 과정을 경험함. 그 결과 4가지 짧은 극화된 이야기가 도 출되었습니다.
- ▶ 경험자의 내면에 간직된 감각과 그 것이 자아내는 정서를 타인에게 전달하는 데 있어 일어나는 변형을 경험하였습니다.

※ 1일차 활동에 대한 평가와 질문

○ 평가사항

- 예술 창조 작업의 출발점이자 본질로서 설정된 “몸, 감각, 감정, 충동, 놀이, 모호함, 두려움, 공감” 등의 키워드가 등장하였다. 키워드와 관련된 활동들이 어린 시절과 관련된 경험을 돌아보는 활동과 결합하면서 극화하고자 하는 자기 이야기는 단지 상황적 정보를 담는 것이 아니라 공감할 수 있는

감각과 감정적 경험에 바탕하고 있다는 점을 체험하는 과정이었다. 극 만들기의 방법론 전수를 위한 정리된 매뉴얼을 밟아가기 보다는 창조 작업을 위해 창조자 자신의 충동을 출발점으로 하는 길 잃기에 방점을 두고 진행되었다.

○ 드러난 질문

- 길 잃기 활동을 통해 1일 차 후반부 장면 만들기 작업에서 드러난 질문은 이 프로젝트의 탐색 과제 중 하나인 “예술가 개인의 경험이 어떠한 은유와 상징 및 매체, 형식을 가질 때 확장 가능한가?”하는 점이었다. 감각에 대한 감수성을 버르는 일과 사건의 이면에 잠재된 감각적 정서적 켜를 감지하고 형상화하는 능력은 차원이 다른 과제를 제기하는 것이다.

○ 직면한 과제

- 표현에서 전하고자 하는 방점이 감성적 공감보다 사실 정보 묘사에 갇히는 경향을 자각해야 한다. 사건이 지닌 의미를 시적 은유와 상징으로 전환하거나 의미를 가장 잘 드러내는 형식으로 변형하는 목표에 대한 강조와 그것을 향한 징검다리 활동이 필요하다는 과제가 도출되었다.

□ (2일차) Found #2 깨어나는 몸, 창조하는 몸

■ 충동의 물결을 따라 춤추기

○ 목표

- ▶ 새로운 하루를 위한 몸 풀기를 하며 워밍업한다.
- ▶ 춤춘다는 행위의 본질을 돌아보면서 자극과 반응, 움직임과 충동, 감성적 변화와 교류의 현상을 재인식한다.

○ 활동

- ▶ 4명씩 1개 그룹, 다이아몬드 대형으로 서서 맨 앞의 사람 춤을 따라하기, 춤추는 사람을 바꿔가면서, 느린 음악에서 빠른 음악으로 나아가기
- ▶ 4개 그룹으로 차례로 한 사람씩 춤을 추다 조각상이 된다. 다시 춤추고 조각상이 되길 반복하며 공간의 한 구석에서 다른 구석으로 진행한다. 조각이 될 때 앞 사람의 신체의 한 부분을 터치하여 그룹 전체의 조각상의 형상을 완성한다. 한 사람씩 떨어져 나가 춤을 추면서 전체가 앞으로 나아간다.

○ 포커스

- ▶ 춤을 왜 추는 것일까요? 아침 숲에서 나무가 춤을 추고 있었습니다. 나무는 바람의 자극에 저항하거나 순응하며 즉, 반응하면서 움직이고 있습니다. 우리가 춤을 추는 것은 음악, 태초의 어머니의 심장 소리에서 출발하는 음악에 반응하는 것입니다. 음악이 아니라도 외부의 자극으로 인해 일어나는 내적 동요를 몸으로 표출할 때 춤을 춥니다. 주어지는 자극에 대하여 내 안에서 무엇인가 일어나는 겁니다. 지금 일어나고 있는 것을 말이 아닌, 몸으로 표현해 봅니다. 말의 규정성, 형태의 규격화에서 벗어날 때 더 큰 표현이 가능합니다. 큰 파장을 온 몸으로 받아 물결쳐 봅니다.
- ▶ 음악이 주는 느낌을 그대로 받아들입니다. 메시지를 주려고 하거나, 너무 표현하려고 애쓰지 않아도 괜

참습니다. 스스로 충분히 자신의 움직임에 인지하고 느껴봅니다. 표현해야 한다는 강박에서 벗어나야 합니다. 자꾸만 정보를 설명하지 않아도 됩니다. 정서를 전달할 수 있어야 합니다. 타인을 반응하게 하는 것은 메시지가 아니라 울림, 즉 파장입니다. 다가오는 파장에 그대로 반응하고 받아들일 때, 나의 정서가 다른 사람에게 전달됩니다. 그렇게 파도치는 것입니다. 우주는 그렇게 파도치면서 서로 감응하는 전체입니다. 그렇게 파도를 타며 감응하는 우리의 특성이 감수성이고 그러한 내적 변화를 민감하게 포착하여 형식을 가진 표현을 하면 예술이 되는 것입니다.



■ 비 오는 날의 서정을 소리극으로

○ 목표

- ▶ 날씨의 변화가 빚어내는 풍경과 에피소드의 정서적 질감을 드라마 활동을 통해 상기한다.
- ▶ 비 오는 날의 정서를 청각적 이미지를 통해서 재구성하고 공유할 수 있도록 형상화한다.

○ 활동

- ▶ 동시 <비 오는 날> 읽고 동시 속의 중요한 감각인 촉감을 상상을 통해 재현한다.
- ▶ ‘비 오는 날 하면’ 떠오르는 이미지, 장소, 색깔 등을 이야기하기

[떠오른 이미지]

- 빨랫줄, 물웅덩이를 푹푹 지나가는 모습, 장화, 나뭇잎의 흔들림, 미끄러운 바닥, 유리에 맺힌 빗방울, 천장에 맺힌 방울, 회색, 처량함, 상쾌한 공기, 안개 낀 풍경, 자동차 와이퍼 소리, 급히 뛰어가는 사람들의 발소리, 기다림, 먼지 냄새, 비 냄새, 젖은 양말, 달팽이, 비에 젖어 흠여지는 종이조각 등

- ▶ 비 오는 날의 풍경화를 몸으로 그린다. 정지 이미지 덧붙이기로 완성한 후, 리더가 터치하면 소리, 혹은 대사를 덧붙인다.
- ▶ 비 오는 날을 주제로 입소리와 사물, 간략한 대사를 이용해 청각 중심의 드라마가 있는(시간, 장소가 있는) 극으로 표현하기
- ▶ 4명씩 1개 그룹, 소리극 구성하기
- ▶ 그룹별 발표할 때 관객은 뒤를 돌아 청각의 자극을 받으며 상상하기

- ▶ 상상한 상황과 들은 소리를 이야기하기

[발표된 소리극]

비오는 거리에서 결별하는 커플/비오는 날 고시원 취준생의 애환
 소나기 내리는 날 귀가하는 아버지/비오는 날 특식을 준비하는 부엌

○ 포커스

- ▶ 비가 불러일으키는 다양한 감정과 기억들 속에서 다른 사람의 표현에 관한 공감을 갖게 됩니다. 결국엔 감각의 ‘켜’에 관한 이야기입니다. 그 ‘켜’가 건드려지면서 공감이 우러나는 것입니다. 우리가 지금 어디에 물음표를 갖고 있는지 살펴야 합니다. 혹시 너무 오랫동안 예술교육을 가르치며 이건 이거야, 이건 이래 라고 너무 많은 마침표를 갖게 되지 않았나 생각해봅니다. 정말 그게 맞아? 그런 거야? 라고 되물을 수 있는가 짚어봅니다. 해석할 수 없는 언어와 몸짓으로 비오기 전 공기의 밀도를 내 안에 불러일으키고 있습니다. 비가 오면 기압이 낮아진다는 사실의 설명보다, 그 무게감을 어떤 느낌으로 지니고 있는지 묻고 답을 찾아갑니다. 그림 속의 존재들은 흘러가고 있네요. 비오는 날의 존재 방식은 어찌면 흘러간다는 것은 아닐까요. 이 활동을 통해서 그런 이미지를 또 하나 제 ‘켜’ 속에 간직할 수 있게 되었네요. 여러분은 이 활동으로 어떤 켜 한 겹이 만들어지고 있는지 궁금합니다.
- ▶ ‘비가 온다’ 라는 사실의 정보와 이야기는 어떤 점이 다를까요? 이야기는 의미가 생긴 것입니다. 구체적인 팩트가 다르더라도, 그 의미가 다른 사람의 경험마저 통과하며 전달될 수 있다면, 이는 이야기입니다. 비 오는 날 누렸던 일탈, 자유로움, 벗어남의 감정이 다른 사람의 욕구에도 닿아 감정을 일으킨다면, 이야기한 것입니다. 일반성과 보편성에 개별적인 구체성이 더해질 때 나의 이야기는 다른 이에게 닿아 드라마가 될 수 있습니다. 아주 개별적인 것을 구체적이고, 보편적인 것으로 전환하는 것이 이야기입니다. 우리가 기억하는 순간들, 그 안의 이야기를 어떻게 예술적으로 승화시킬 수 있을지 질문을 가져봅니다.

○ Found #2를 돌아보며

- ▶ 어제 활동 후 오늘의 과제로 드러난 ‘사실 정보의 묘사’가 아닌 ‘정서적 질’의 표현 문제를 해결하기 위해서 한 걸음 더 들어가하고자 했습니다. 물결, 파동에 감응하기를 ‘춤’을 통해서 단순화고 도드라지게 체험하고 인식하는 시간을 가졌습니다.
- ▶ 공통의 경험인 ‘비 오는 날’과 관련된, 즉 평범한 일상 속에 묻혀있는 작은 이야기들을 발견하고 그 이야기의 구체적 사실 정보보다는 청각적 이미지를 통한 정조의 전달에 방점을 찍어 표현하고자 했습니다. 사실 정보 전달에 가장 편리한 시각 정보를 차단하고, 시각보다는 좀 더 원초적이어서 감정과 밀착해 있는 청각적 표현을 사용했습니다.
- ▶ 청각적 정보만으로 창조된 극이 지닌 정서적 감응력, 그리고 참여자들의 소리를 사용한 창조력을 새롭게 주목하게 되었습니다.

※ 새롭게 발견되어 더 탐구되어야 할 질문과 과제

이야기(story)와 사실(fact), 혹은 정보는 다른 것이다. 경험을 이야기화 한다는 과정의 본질은 의미를 엮어낸다는 것이다. ‘경험의 정보’와 ‘경험의 의미’의 간극 사이가 예술 창조의 비밀스런 영토이다. 다분히 직관적일 수 있는 이러한 비밀을 탐구하고 메우는 방법은 무엇인가? 그 비밀은 교육될 수 있는 것인가? 예술 창조 작업으로서의 이 프로젝트는 과연 그 간극의 탐구에서 어떤 작은 해답이라도 발견

할 수 있을 것인가? ‘예술가 되기’가 목표인 이 작업에 주어진 가장 중요한 질문이 아닐 수 없다. 직관의 영역을 객관화하는 징검다리는 무엇일까?

바로 공감각이다. 자극에 함께 파도칠 수 있는 감각적 질료의 동질성이 우리의 몸에 공유되어 있다. 그 공감각적 보편성 위에 개별성이 꽃 피어난다. 주관적 경험이 파도칠 수 있는 동질성의 유연함, 공명의 공간을 확장하는 일. 공명의 공간을 활성화시키는 작업이 지금까지 이루어져 왔다. 예술교육의 과제는 공명의 공간을 확장하는 작업이며, 예술 창조의 과제는 자신의 개별성을 공명의 공간과 연결할 주파수를 모색하는 일이다. 좋은 표현은 그 주파수를 찾는 일이다. 좋은 표현까지 가 닿는 것이 예술가 되기의 목표이며 이 작업의 목표다. 이제 그 작업으로 나아가야 한다.

□ Lost#2 잃어버린 것들, 스토리텔링 II

■ 몸을 통해 예술의 세계로 들어갑니다.

○ 목표

- ▶ 움직임을 비유적, 상징적 언어로, 비유적 상징적 언어를 움직임으로 전환하기

○ 활동

- ▶ 마임하기 (예) 양치질, 개구리, 벽 만들기 등
- ▶ 모두 둥그렇게 선 채 눈 마주치면 동시에 자리 바꾸기/ 시선을 끝까지 마주치며 자리바꾸기/ 터치하며 자리바꾸기/ 2명씩 짝지어, 등대고 팔짱끼 채 움직여 다른 그룹과 합체/분열 반복하기
- ▶ 동서남북 방향과 주제어의 지시에 따라 몸을 천천히 변화시키며, 다함께 앙상블을 이루기
 - 주제어: 분노, 꿈, 슬픔, 엄마, 겨울, 11월, 그 봄날, 처음, 끝, 그 사람



○ 포커스

- ▶ 마임은 몸을 통해 예술의 세계로 들어가는 장르입니다. 마임을 할 때에는 내가 상상하는 그 것이 무엇인지 우선 결정해야 합니다. 사실은 없더라도, 있다고 믿고, 창조해냅니다. 단순히 습관적인 반응에 의한 표현을 연기라고 오해하지 않기 바랍니다. 일상적인, 지속적인 반응과 충동 사이에서 표출을 시도해야 합니다.

- 우리의 모든 체험은 감각적으로 기록됩니다. 이 기록을 잘 보관하고, 간직해두면 삶의 어느 순간 탁 끄집어질 겁니다. 살아가는데, 예술을 하는 데에 좋은 재료가 될 것입니다. 지금 우리의 움직임이 어떤 단어로 표현될 수 있을지 생각해봅니다. 직선적이고, 직접적인 언어인지, 혹은 비유적·상징적 언어로 연결되는지 계속해서 들여다봅니다.

■ 이야기 테이블(이야기 뺏고 나누기)

○ 목표

- 추상적 주제에 대한 개인적, 구체적 경험들을 이야기로 들려줌으로서 자기 이야기를 드러내는 분위기를 활성화하고 개인적 경험을 돌아본다.
- 자기 이야기를 타인과 나누어 봄으로써 이야기의 의미를 구체화·객관화한다.
- 이야기의 정서를 극화시키기 위해 이야기의 주제를 전달하는 극적 요소를 발견, 확장, 변형의 과정을 통해 은유, 상징화하여 이야기에 걸맞는 형식을 고민하는 글쓰기를 한다.

○ 활동

- 스토리텔링 즉흥 - 이야기 뺏기
 - 주제: 사로잡혔다, 길을 잃었다
- 이야기 나누기
 - 4명씩 1 그룹이 되어 1명씩 자신이 가지고 온 이야기를 나누고, 듣고, 질문하기
 - 그룹별 이야기 속에서 각자 느낀 강렬한 순간, 감정을 조각상이 되어 표현한다. 이 때, 사건을 재현하지 않고, 각자의 인상과 이야기에 대한 감정을 표현하기
 - 해당 이야기를 한 사람은 다른 사람들이 표현한 조각상을 감상하고, 각각 어떤 의미를 표현했는지 이야기 나누기
- 감각적 글쓰기
 - 이야기를 통해 확장된 이미지에 상상력을 동원하여 기록하기
 - 감각적 이미지 묘사를 중심으로 공간, 인물, 상황, 은유적, 상징적 이미지가 담긴 한 장면을 쓴다.



○ 포커스

- 이야기 속의 강렬하고, 비유적인 이미지들을 기억에 잘 담습니다. 배경, 인물, 감정, 움직임, 무게 등이

모두 다가올 것입니다. 누군가 자신의 이야기를 펼칠 때 다른 사람들은 좋은 질문자가 될 수 있어야 합니다. 한걸음 더 이야기로 들어가면 그의 이야기가 우리의 이야기로 전이될 수 있습니다.

○ Lost#2를 돌아보며

- ▶ 본격적으로 자기 이야기를 발견하기 위해 이야기 판을 벌였습니다. 이야기 뺏기 활동은 주제인 “사로잡히다, 길을 잃다”와 관련된 개별적이고 구체적인 이야기들을 즉발적으로 나누는 것이었습니다. 스토리텔링을 위한 몸풀기와 이야기 거리 발견을 위해 진행되었는데 화자가 된 참여자들의 기운과 개성들이 드러나 경쾌한 활동으로 전개되었습니다.
- ▶ 자기 이야기를 그룹에서 공유하고 전달된 이야기의 본질을 청자들이 몸의 이미지로 형상화한 결과를 지켜보았습니다. 이 과정은 자기 이야기가 전달한 감성적 반향과 의미를 구체화하는 해석적 과정으로 작용하였습니다.
- ▶ 글쓰기를 통해 장면화를 위한 지침으로 삼고자 하였습니다. 몇몇의 이야기는 핵심적 정서가 두드러진 움직임과 소리로 응축·변형되었습니다. 참여자의 인원이 많아 모든 참여자가 스토리텔링을 하고 듣는 시간을 확보할 수 없는 점을 보완하기 위해서 글쓰기로 대체하였으나 글로 이야기의 느낌을 전달하기에는 한계가 발견되었습니다.
- ▶ 이야기의 주제로 “사로잡히다, 길을 잃다”를 설정한 것은 예술가 되기라는 프로젝트의 목적과 관련하여 예술가의 자아를 형성하는 계기가 되는 이야기를 길어 올리기를 기대했기 때문입니다. 다만, 주제가 다소 시적이고 추상적으로 설정되어 구체적으로 방향을 제시하는 데 어려움이 있었습니다. 참여자들이 들려주고자 하는 절실한 이야기를 우회하는 결과를 낳아 이야기가 오히려 평범해져 버린 것은 아닌가 하는 고민을 도출하였습니다.
- ▶ 이 프로젝트의 결과물로 설정했던 자기 이야기를 다양한 형식으로 1인극으로 발표하기 위해 참여자 숫자만큼 자기 이야기로 한 작품씩 극화할 것인지, 그룹별로 한 이야기를 선택할 것인지 고민할 필요가 생겼습니다.

※ 발견된 질문과 과제

- 예술가로서 들려주고픈 이야기가 예술가적 자아를 드러내는 것이어야만 하는가? 현실적 삶의 희로애락을 영위하는 구체적 개인으로서 직면한 절실한 경험들이 오히려 더 울림을 전달하고 극적이지 않을까? 진흙탕에 뿌리를 박고 꽃을 피워 올리는 연꽃과 같이 현실을 승화시키는 것이 예술이다. 예술가 되기라는 작업은 오히려 현실적 무게를 담보하는 치열함을 통해, 그러한 구체적 자기를 돌아보고 드러내는 과정을 통해서 진실과 대면하는 경험을 통과해야 하는 것은 아닌가?
- 위의 질문처럼 주제의 방향이 달랐다면 어땠을까? 시적 은유나 상징적 이미지화를 통한 형식의 창출이라는 과제보다 드라마틱한 갈등과 인물, 서사를 통해서 극화의 추동력을 얻을 수도 있었을까?
- 스토리텔링 자체, 들려주고 듣는 활동 그 자체가 극적 표현은 아닌가? 일차적으로 이야기를 들려주는 활동 속에 잠재된 극적 본질을 더 도드라지게 하는데 주목하기 위한 접근 방법은 무엇인가?
- 글쓰기의 목표가 다소 추상적이고 불분명했던 건 아닐까. 이제부터 나아가고자 하는 ‘나레이션 대본’ 쓰기로 분명하게 제시했다면 어땠을까? 참여자의 이야기 중 하나를 선정해서 나레이션 판토마임 활동의 사례로 먼저 체험한 후 글쓰기를 했다면 효율적으로 다음 작업을 진행할 수 있었을 것이라 평가된다.

○ 직면한 과제

- 현재의 지점에서 도출된 이야기들은 대체로 활동의 과정에서 주목한 어린 시절의 감각적 체험에서 길어 올려진 아동기의 이야기들이다. 그리하여 드라마틱한 사건이나 갈등, 도드라지는 인물들이 존재하지 않는 정서적 색채가 짙은 단편적 경험들이다. 그렇다면 이제 스토리텔링 후 극적 요소를 극대화하기 하는 데 글쓰기 작업을 통해 봉착한 한계를 돌파하기 위해서 어떤 자극이 필요할까? 서술적 묘사가 아닌 이야기의 정서적 본질을 형상화하기 위한 변형과 확장, 시적 은유, 상징적 이미지화는 어떤 자극을 통해서 가능한 것인가?

□ Found#3 작은 연극 만들기

■ 움직임의 변형과 감정의 확장을 찾아갑시다.

○ 목표

- 정서적 이미지의 시적 표현을 위한 움직임의 변형과 확장의 방법을 체험한다.

○ 활동 1

- 2명씩 짝지어, 몸으로 하는 3가지 인사 정하기
- 마주 보고 시작하여 점점 멀어지면서 세 가지 동작으로 인사를 반복한다. 이 때 시선을 떼지 않고 움직임이 일깨우는 감정을 교감한다.
- 음악을 배경으로 하면서 마치 듀엣의 춤처럼 변형된다.

○ 포커스

- 우리는 삶 속에서 감정에 관한 여러 가지 질문을 갖습니다. 일어나는 감정을 어떻게 조절하며 쓸 수 있을지, 감정이 건드려졌을 때 어떤 언어로 간직하거나 내보내야 할지, 또는 감정이 흘러나가는 길을 예술을 통해 어떻게 동행할 수 있을지 묻고 답을 찾습니다. 감정의 길을 단절하거나 단정하지 않고 확장시키는 것은 예술의 역할이고, 예술을 하는 우리의 몫입니다.
- 인사하는 움직임을 통해 애뜻함, 신선함, 그리움, 반가움 등의 감정이 떠오릅니다. 긴 호흡을 유지하며 시선을 마주치고 멀어지고, 가까워지는 경험이 색다르게 느껴집니다. 동작과 공간의 확대를 통해 감정의 깊이와 규모 역시 커졌는지, 어떤 느낌을 얻었는지 살펴봅니다. 공간의 확장, 멀어지는 거리 때문에 움직임이 더욱 커지고 변형되고 공간이 축소되면서 움직임이 작아지는데 그 움직임에 따라 감정의 흐름이 다르게 흘러가는 것을 경험하였을 것입니다. 몸을 변형하는 것이 정서를 변형하는데 어떻게 기여하는지에 주목해 봅니다.

○ 활동 2

- 술래는 눈을 가리고 박수 소리를 듣고 잡기 놀이를 한다. 참여하지 않는 사람은 원을 만들어 안전망이 되어준다.
- 10번의 북소리에 맞추어 세상에서 가장 작은 씨앗에서 가장 거대한 존재로 변형되는 움직임을 한다.
- 꿈 장면이다. 꿈 장면의 움직임의 비현실적 특성에 대해서 이야기 나눈다. 꿈 속에서 도망치는 아이 역 소수와 쫓아가는 눈먼 거인의 역 다수를 정하고 리더의 나레이션을 따라 어두운 바닷가의 추격전

을 판토마임으로 재현한다. 쫓고 쫓기는 움직임을 다양하게 변형한다.

○ 포커스

- ▶ 움직임의 속도, 높낮이, 분절 등에 따라 확대와 변형을 경험합니다. 일상적 움직임과는 분명히 다른 지점을 발견할 것입니다. 자신의 감정을 더욱 잘 표현하기 위해 왜곡이 일어나기도 합니다. 무슨 일이 벌어졌었나요? 무엇이 달라졌다고 느꼈나요? 감정이 일어나고, 초현실적 움직임이 형성되었을 때에 또 어떠한 감정이 파생되었는지 들여다봅니다. 두려움을 표현하기 위해서 위의 추격전을 다르게 변형하거나 반복 연습을 통해 정교하게 다듬어 볼 수 있겠지요. 혹은 다른 무수한 변형이 일어날 수 있을 것입니다.

■ 나레이션 판토마임으로 이야기 극화하기

○ 목표

- ▶ 스토리텔링을 극화하는 방법으로 나레이션 판토마임 기법을 활용하는 체험을 한다.
- ▶ 나레이터와 배우의 활동이 낱실과 씨줄로 엮일 수 있기 위해 좋은 나레이션과 좋은 움직임의 조응에 대해서 탐구한다.

○ 활동

- ▶ 4명씩 1개 그룹, 감각적 글쓰기의 내용 중 한 장면 선택하기
- ▶ 선택한 장면의 공간, 시간, 계절, 등장인물 등 상상하기
- ▶ 이야기의 화자가 나레이션을 하면 나레이션에 등장하는 인물, 사물, 공간이 되어 즉흥적으로 등장하여 연기하고 또 퇴장하고 다시 또 다른 배역으로 등장, 퇴장하는 방법으로 이야기를 극화한다.

○ 포커스

- ▶ 나레이터가 되는 이야기꾼은 앞의 활동에서 쌓아 올린 바탕으로 자기 이야기의 정서적 본질을 인식하고 있어야 하며, 그러한 본질을 현상적으로 드러내 보이기 위해서 어떻게 이야기를 압축, 과장, 반복, 변형, 축적해야 하는지, 시공간은 어떻게 배치되거나 흘러야 하는지 그리하여 어떤 표현에 방점이 찍혀야 하는지를 고려하여 이야기를 구성합니다. 이 때 시적 상상력이 도움이 됩니다.
- ▶ 배우들은 나레이션을 몸으로 실현시키기 위해서 소리와 움직임을 통해서 시공간과 사물, 인물을 창조하고 소리와 움직임의 확장, 변형, 반복을 결정하고 정서적 공간을 창조해야 합니다. 이 모든 과정이 처음에는 즉흥적으로 이루어집니다. 어떤 배역으로 등장하여 어떻게 연기할지는 물론 정서적 충동에 힘입어 이루어지고, 최대한 다양한 도전을 감행해야 합니다.
- ▶ 장면화될 때, 스토리텔러, 즉 나레이터조차 알지 못했던 이야기의 숨은 힘이 드러납니다. 그 때의 이야기는 오롯이 사실대로 재현된 것이 아닌 새로운 것, 내 것이자 모두의 것으로 전환됩니다. 그 속에 놓인 자신을 자신이 응시합니다. 소외이자 해방입니다.
- ▶ ‘바다 같아’, ‘바람이 스치는 것 같아’ 라는 상황 속에 그대로 쑥 들어갈 수 있어야 합니다. 감정을 두드리는 수많은 것들 속에 가만히 잠겨보고, 느끼고, 간직할 수 있어야 합니다. 이를 통해 감정의 깊이 에 함께 들어갈 수 있습니다. 예술을 하는 우리의 마음 속에는 도서관이 크게 지어져 있어야 하고, 뽑아서 읽을 수 있는 좋은 책들을 많이 갖고 있어야 합니다. 그렇지 않으면, 밖에 좋은 것 없나 자꾸 살피고 찾아보다가 점차 허기지게 될 것입니다. 여러분이 갖고 있는 작은 것들이 어떻게 예술적으로 발

현될 수 있을지 책장을 살펴보기 바랍니다. 여러 과정에서 장면만들기를 경험했을 것입니다. 다만, 어떤 의외성을 가질 수 있을지, 어떻게 새로운 여행을 떠날 수 있을지 고민해야 합니다. 습관적, 관습적으로 응하는 것이 아니라, 다른 지점을 발견하고 기꺼이 새롭게 응해 봅니다.

- 우리는 다른 사람의 이야기 속에서 감정을 알아챌 수 있습니다. 감정과 분위기를 유지하려면 지켜야 하는 것, 해내야 하는 것이 있고, 분명히 알고 있습니다. 도전하지 않으려고 할 뿐입니다. 예술에서 대중이걸로 하자는 없습니다. 예술은 결코 반복될 수 없고, 모델링이 불가능합니다. 영감을 주는 사례는 있을 수 있지만, 모델이 될 수는 없습니다. 모델을 가지려고 하기보다, 다시 도전하는 것이 필요합니다.



○ 참여자 소감나누기

- 나의 이야기에서 시작된 것은 아니지만, 공감하는 순간의 생성과 사건화를 통해 동화되는 경험을 하였습니다. 이야기를 듣고, 질문하고, 공감했던 시간들이 장면으로 만들어질 때 별도의 연습과 훈련 없이도 확장되고 실현된다는 것을 알게 되었습니다.
- 나레이션 등을 통해 이야기 속의 감정, 시간 등이 증폭되어 몰입되었습니다. 추상적인 이미지가 자연스럽게 일어났습니다.
- 이야기가 장면화 됐을 때 실제 경험 속에서 느꼈던 감정보다, 다양하고 확대된 감정을 다시, 새롭게 느꼈습니다. 나의 나레이션에 따라 장면이 구현되는 과정을 목격하면서, 더욱 구체적으로 스스로의 감정을 들여다볼 수 있었습니다. 나레이션을 하면서 몸으로 표현하는 것은 아니지만, 목소리로도 연기에 동참하고 있다는 생각이 들었습니다.
- 소리나 음악, 움직임 등으로 이야기에 더욱 개입하고 싶다는 생각을 하였습니다.

○ Found#3를 돌아보며

- 선택한 이야기를 그룹별로 장면화 하는 작업에서 이 프로젝트의 목표였던 자기 이야기 극화의 형식찾기에 열려 있는 작업인지, 효율적으로 극화하는 기법으로 '나레이션 판토마임'을 통일적으로 적용하는 것인지에 대한 불명확한 합의로 인해서 첫 그룹의 작업 후에 모호함이 표출되었습니다. 첫 그룹의 스토리텔러는 장면 안에서 바람의 배역을 가지고 바람의 시선으로 나레이션을 하면서 극에 등장하여 바람이 만들어내는 모래 언덕처럼 한 가족이 이루어지고 스러지는 과정을 연출하였습니다. 첫 그룹의 작업이 끝난 후 나레이션 판토마임 활동이 나레이터가 극 밖에서 스토리텔러로 기능하고 배우들이 즉흥으로 극 속으로 들어갔다 나오는 형식을 확정해 나아갔습니다. 이 때 리더가 효율적 나레이션은 어떻게 이루어지기 위한 촉진 작업을 수행하면서 점차 활동의 목표에 다가가게 되었습니다.

※ 발견된 질문과 과제

- 정서적 질감에 주목한 자기 이야기를 극화하는데 있어서 화자의 내적 이미지를 형상화하는데 충실할 수 있도록, 이미 그 형식을 설정한 스토리텔러에게는 텔링의 극적 형식을 열어주고 그러지 못한 텔러를 위해 나레이션 판토마임 기법을 적용할 수 있는 선택의 여지를 부여할 수 있었던 것은 아닌가?
- 프로젝트의 목표가 예술 창조자로서의 경험에 방점이 찍히는 것이라면 극화의 단계에서 작업 방식의 다변화, 자율성을 부여하는 도전도 바람직하지 않았을까? 극화 방식의 효율성을 위해 표준화된 기법을 익히고 시범을 보이는 방법은 교육의 현장에서 극화에 입문하는 학생들을 지도하기 위한 방법으로는 안전하고 적절하지만 예술가 되기를 위한 실험의 작업에서는 다소 소극적 선택일 수 있다.
- 다른 창조의 충동을 내적으로 싹틔우고 있을 참여자들의 충동이 도전에 대한 수줍음과 두려움으로 감추어져 있을 때 실험적으로 도약하는 빈 공간도 필요한 것이다. 연극 교육을 위한 프로젝트와 예술 창조의 프로젝트 사이의 갭 사이에서 리더들 역시 주저하고 있었던 것은 아닐까? 교육의 현장에서 이러한 주저함도 또한 현실이라면 위험을 감내하고 자율적이고 개성적인 표현을 위한 빈 공간을 허락할 것인가? 아니면 그러한 빈 공간은 그저 방기인 것인가? 예술과 교육 사이에는 늘 이러한 번민이 존재한다.

□ (3일차) 즉흥과 이야기테이블 II

■ 나레이션 판토마임 - 이야기와 몸을 엮어내기

○ 목표

- 나레이션과 몸이 서로 조응하며 실연되기 위해 실연자 스스로 충동의 여백을 간직할 수 있는 적절성은 무엇인지 탐구한다.
- 나레이션의 실연자들 사이에서 서로의 충동이 즉흥 속에서 어떻게 조화롭게 변형되고 배치되는지를 탐구한다.

○ 활동 1

- 강사의 나레이션에 따라 즉흥극 만들기
 - 나레이션 내용: 바람이 부는 숲 속의 하루(바람, 바위, 나무, 꽃, 강아지, 요정, 거인, 독수리, 생쥐 등)
- 순서를 정하지 않고 나레이션에서 발견되는 소리, 움직임, 사물, 인물, 감정 등 자유롭게 즉흥으로 표현하면서 변형을 경험하기

○ 참여자 소감나누기

- 처음에는 경직되어 있었지만, 점차 자연스럽게 몰입할 수 있었습니다.
- 역할이 각자 사전에 결정되어 있지 않았지만, 누구나 자신의 의지와 욕구에 따라 표현하고 선택할 수 있어서 좋았습니다.
- 원시적이고 신화적인 한 장면을 직접 경험한 느낌입니다.

○ 활동 2

- 모두 동그렇게 앉아, 순서대로 이야기 더하여 만들기
- 원하는 사람이 원 안에 들어가 장면 표현하기
- 대사 없이 이미지, 동작, 소품 등을 충분히 활용하기
- 원 밖의 사람들은 소리 등을 통해 장면을 풍부하게 만들기

[즉흥 이야기 만들기]

옛날옛날에 노래를 하고 싶어 하는 소녀가 있었어
소녀에게는 앞을 보지 못하는 남자친구가 한 명 있었어
계단을 오르는 법을 가르쳐 하늘까지 오르게 하고 싶었던 건 소녀의 욕심이었어.
연습을 하던 중에 소년은 땅에 떨어지고 말았지
그 때부터 꼼짝도 못하게 된 남자친구를 바라보며 소녀는 깊은 절망과 우울을 겪었어
어느 날 그 소녀 앞에 큰 거인이 나타났어
그 거인은 소녀를 데리고 숲으로 데려갔어
숲 속에서 소녀는 예쁘게 노래하는 새 한 마리를 만났어
새는 어디론가 소녀를 끌고 갔어. 소녀는 새를 따라 따라갔어
살랑살랑 바람이 소녀의 몸을 스쳐지나가고,
새는 무언가를 알려준 후 어딘가로 날아가버렸어
새가 알려준 곳에 크고 깊은 동굴이 있었어
그 동굴 안에는 작고 예쁜 요정이 살고 있었어요
그 요정은 나에게 3가지 병을 주었어
하나의 병 뚜껑을 열자 아름다운 소리의 피리가 나왔어
두 번째 뚜껑을 열자 예쁜 천을 두른 꼬마가 한 명 나타났어
그리고 나서 보니 세 번째 병의 뚜껑이 마구 흔들리고 있었어
궁금함에 뚜껑을 열어보는 순간, 한 남자가 나타났어
그 남자는 자기를 이 사생에 나타나게 해줘서 고맙다고 청혼을 했어요
소녀는 고민했어
남자에게 다가가 조건을 제시했어
죽은 줄로만 알았던 남자친구가 팔에 깁스를 한 채 등장했어
남자친구는 소녀를 보기 위해 긴 여행을 했다고 얘기했어
그 소녀는 정말 남자친구에게 고마운 마음을 노래로 불러주고 싶었어
그 노래는 바로 이런 노래였어요.
(다같이 각자의 노래 부르기)
그리고 이 둘은 어떻게 됐을까요?

○ 포커스

- 언제나든, 누구든, 무엇이든 자신의 충동이 일어났을 때 밖으로 꺼내도 된다는 믿음과 경험은 이야기를 풍성하게 만들고, 실현시켰습니다. 23명의 제각각의 문장은 하나의 이야기, 우리의 극이 되었습니다. 우리가 해낸 것을 기술이나 방법론적으로 이해하기 보다, 어떤 느낌이었는지 기억하는 것이 중요합니다. 말로 표현할 수 없는 그 느낌을 가만히 꺼내어봅시다.
- 나레이션을 실현시킬 때도, 나레이터는 이야기의 느낌의 여백을 많이 남겨두어야 하며, 실연자들은 나레이션의 이야기 속에 감추어져 있는 느낌의 여백에 주목하고 그 느낌을 전달할 수 있는 몸의 변형,

정서적 표현을 극대화하는 선택을 해야 합니다. 사실주의적 방식이 아닌 꿈과 같은 초현실주의적 표현이 도움이 될 수 있습니다. 이렇게 이야기의 핵심을 전달하는 절제된 나레이션과 나레이션의 여백을 피워내는 실연자들의 몸이 조응하여 자기 이야기가 다른 이의 충동과 만나 객관화될 기회를 가집니다. 이 객관화된 장면을 다시 들여다보면서 나레이터는 자기 이야기의 본질에서 빠진 부분을 더 첨가하여 다시 실연해 볼 수 있습니다.



○ 참여자 소감나누기

- 한 문장, 한 문장이 더해져 전체의 이야기가 만들어지는게 흥미로웠습니다. 아무런 약속이 없어 불안했지만, 다같이 책임감을 갖고 완성해낼 수 있었다는게 좋았습니다.
- 어떻게 될지 알 수 없어서 모두가 집중하고 즐거웠던 거 같습니다.
- 몰입과 충동이 일어남을 느꼈습니다. 좀 더 적극적으로 개입하고, 몰입하고 싶다는 충동이 일어났습니다. 함께 하면서 자연스럽게 앙상블이 생겨났다는게 놀랍습니다.
- 예술에 있어 어떤 감각이든 작동했을 때에 그걸 어떻게 우리가 생각하는 흐름으로 흘러가게 할지 찾아내는게 중요하다는 생각이 들었습니다.
- 과연 이야기가 흘러갈까 걱정되기도 했지만, 다시 생각해보니 기대감이었습니다. 참여자들이 모두 함께 해주고 있다는 사실에 안도감과 편안함을 느꼈습니다.
- 과연 내가 무엇을 할 수 있을지 난감하고, 뻔뻔하기도 했지만, 여기가 어디인지를 살피고 느껴보려고 했습니다.
- 우리가 이루어낸 드라마 안에서, 그 안의 나를 내가 좋아한다고 느껴져서 좋았습니다.

■ 이야기 테이블Ⅱ(이야기 뺏기) - 나레이션을 위한 이야기 탐구 더 나아가기

○ 목표

- 지금까지 자기 이야기를 다루지 않은 참여자들의 이야기를 탐구하여, 위에서 탐구한 내용을 옆두에 두며 나레이션 판토마임 완성하기

○ 활동

- 주제별 2명이 앞으로 나와서 의자에 앉기
- 주제에 맞는 이야기를 나레이션 하다가, 연상되는 자기 스토리가 있으면 뺏어서 이야기하기
- 다른 사람들은 들리는 이야기를 이미지로 형상화하기
 - 주제: 어렸을 때

○ 참여자 소감나누기

- 처음 이야기테이블을 했을 때보다 더 많은 충동이 일어났고, 이제는 충동을 억제하기 보다 주저함없이 시도해볼 수 있었습니다.
- 어제 듣고 감각적 글쓰기를 했던 내용이었습니다. 읽어서 알고 있던 내용이 즉흥으로 벌어지면서, 이야기를 듣고 상상했던 순간과 감정을 이미지화 하여 다른 이들과 집단으로 일으켜보니 나의 상상이 확장되고 형상화되는 즐거움을 느꼈습니다.
- 이야기가 이미지로 만들어지는 것을 보면서 자꾸 무언가 추가하고, 시도해보고 싶었습니다. 다른 사람의 충동과 시도를 목격하는 것도 즐거웠습니다. 오랜만에 잘 해야겠다 라는 부담감 없이 될대로, 하고 싶은 대로 해볼 수 있었습니다.
- 이야기 뺏기만 할 때와는 다르게 경직되는 느낌을 받았습니다. 언제 어떤 화자가 이야기할지 모른다 는 두려움이 커져서 몰입이 어려웠습니다.

○ 포커스

- 이야기를 고정시키지 않고, 계속해서 상상을 가미했습니다. 은유와 상징을 갖고 싶은 충동이 일어났음을 의미합니다. 예술은 수많은 층위를 쌓고 이루는 것이 중요합니다. 뻘하고 다 아는 결말이 아니라, 사이사이의 미묘한 여정들을 하나씩 바라봐야 합니다. 또한, 우리가 여정을 거쳐 어디로 가고 있고, 무엇을 지향하느냐 역시 놓쳐서는 안 됩니다. 이렇게도, 저렇게도 가보는 여정을 통해 우리가 함께 하고, 만나고 있습니다.

■ 공유와 성찰

무엇을 발견했고, 느꼈는지 이야기 해봅니다. 제목과 같이 Lost and Found, 길을 잃고 새롭게 찾은 것들에 관한 이야기를 나눠봅니다.

- 오랜만에 역동적인 연수에 참여한 기분입니다. 안정감을 느끼면서 좋은 에너지로 교감할 수 있었습니다. 오감을 넘어 육감까지 느낄 수 있는 시간이었습니다. 2박 3일 내내 계속 길을 잃고 헤매이면서 걱정도 했지만, 내가 무엇을 하고 있는지, 여기가 어디인지 끊임없이 궁금증과 질문을 쏟아낼 수 있었습니다. 역동과 에너지를 함께 주셔서 감사합니다.
- 하나의 공연을 완성한 기분입니다. 매 순간마다 계산하지 않고 아이처럼 즐겁게 놀았습니다. 내가 갖고 있던 예술에 관한 마인드와 가치를 한 번 더 바라볼 수 있었습니다. 지금 가는 길을 중간에 잃더라도, 그 과정의 많은 선택에서 확신할 수 있기를 기대합니다. 공허했던 마음이 차곡차곡 새롭게 채워지고 있는 기분입니다.
- 오롯이 나로서 좋은 영향과 에너지를 받을 수 있었습니다. 배우활동을 안 한지 꽤 되어서 모두 잊었다고 생각했는데, 충동이 올라오는 순간마다 스스로에게 놀라고 감동받을 수 있었습니다. 나의 몸과 감각을 인식하고 발견할 수 있는 계기가 되었습니다.
- 스스로에게 집중하고, 함께 하는 참여자들의 감성에 동행할 수 있어서 감사합니다. 감정과 충동에 집중하고 험싸였더니 정말 길을 잃게 되기도 하고, 다시 현실로 어떻게 돌아가지 라는 생각도 듭니다.
- 몸 뿐만 아니라, 감정도 항상 쓰던 근육만 사용했던게 아닐까 싶었습니다. 이곳에 와서 평소 잘 안 끄집어내던 감각과 감정을 사용해볼 수 있었습니다. 그동안 스스로 저지하고, 막아섰던 것들에 관하여

생각해보게 되었습니다.

- 후회 없이 움직이고, 놀아서 행복했습니다.
- 연수를 신청할 때 ‘길을 잃었다’ 라는 말이 와닿아 오게 되었는데, 길을 좀 더 잃게 된 거 같습니다. 예술작업을 할 때 어디까지 찾아가야 할까 하는 질문도 생기고, 길을 잘 찾기 위해 건강하고 성숙해야겠다는 다짐도 하게 됩니다.
- 여러 가지 충돌의 지점과 질문이 많이 생겼습니다. 급하게 답을 찾으려고 하지 않고, 잘 간직해뒀다가 천천히 하나씩 꺼내보겠습니다.
- 시선을 마주하고, 음악과 박자를 느끼고, 온기를 느끼며 부담없이 시간 안으로 들어가고, 나를 드러낼 수 있었습니다. 자유로움을 많이 느꼈습니다.
- 감각과 몸을 자유롭게 풀어놓고 사용해야겠다 라는 마음이 점점 커져가는 시간이었습니다.
- 마치 단체 최면에 걸렸던 것처럼 느껴지는 순간들이 있었습니다. 그 순간을 통해 드라마가 가지고 있는 힘이 엄청나다라는 것을 새삼 깨달았습니다. 내적인 힘들이 부딪히며 반짝였다고 생각합니다. 예술 강사가 아닌, 예술가가 된 느낌을 받았습니다.
- 뭔가를 꼭 배워서 가야지 라고 생각하며 왔는데, 그게 뭐였지? 하는 생각에 마음이 복잡해지기도 하지만, 결국 내가 느끼고 겪은 것들이 남아있으리라 하는 확신이 생겼습니다.
- 예술의 곁에서 사는 분들을 많이 만날 수 있어서 좋았습니다.
- 좋은 영화를 보고나면, 당장 보다 나중에 꺼내봤을 때 그 영화의 의미와 존재를 더욱 느낄 수 있듯이 이번 연수가 그러한 거 같습니다. 지금 당장 뭐라고 말로 하기 참 어렵지만, 그럴 것 같습니다. 길을 찾은 줄 알았는데 다시 또 길을 잃었지만, 새로운 길로 한 걸음 더 나아갈 수 있을 거 같은 생각이 듭니다.
- 스토리텔링이 무엇인가에 관한 고민이 많았습니다. 내가 알고 있던 것에서 벗어나 새로운 의미가 필요했는데, 무언가를 새롭게 마주하고 간직하게 된 기본입니다. 모든 드라마틱한 긴장들이 좋았고, 많은 질문을 안고 돌아가게 되어서 좋습니다.
- 아름다운 마음들과 눈빛, 에너지의 하모니를 느꼈습니다. 서로를 건드리고, 깨우고, 이 공간의 공기를 채워넣는 것이 좋았습니다. 과연 내가 이런 순간을 만나게 된 이유는 무엇인지, 이 곳에 초대받을만한 사람인가를 돌아가서 다시 찾아보고 발견해야겠습니다.
- 무언가를 만들고, 표현해내야 하는 부담의 연수가 아니라 즐거웠습니다. 연극공연을 안 한지 너무 오래됐는데, 다시 배우가 되어 공연을 올릴 수 있는 기쁨을 이 곳에서 누렸습니다.
- 참가신청서의 문항 중 내가 가장 많이 하는 말에 ‘힘들다’를 적었습니다. 그동안 아이들을 만나며 힘들다 라고 했던 것은, 내가 가르쳤기 때문이구나 라는 것을 새삼 깨달았습니다. 많은 것을 찾을 수 있는 시간이었습니다.
- ‘참 좋은 자극이었어’
‘그 다음은 뭐니?’
‘글쎄. 내가 열심히 하다보면 한 달 후, 일년 후에 알 수 있겠지. 뭐, 아닐 수도 있고.’
- 마치 방금 무대를 마치고 모두 함께 내려온 거 같은 기분입니다. 지금의 감동과 상태를 잘 간직했다가 혹시 필요할 때, 혹시 그것이 나를 찾아올 때 펼쳐놓고 충분히 느끼고 싶습니다.
- 마치 좋아하는 웹툰에서 항상 끝을 ‘와장창’으로 끝내는데, 그런 느낌으로 끝나서 더욱 좋았습니다. “와장창!”
- 이 안에 같이 있고, 누릴 수 있어서 행복합니다. 많은 일렁임과 과제를 안고 돌아갑니다. 함께한 모든 참여자의 힘, 태도, 시선, 말들에 고맙습니다.

Lost and Found

: 일상 속 이야기의 발견과 작은연극 만들기

기 록 집

일 시 : 2019. 8. 9.(금) ~ 8. 11.(일)
장 소 : 도봉숲속마을(서울시 도봉구)
교육강사 : 유홍영, 양혜정, 김순희
기 록 : 박정연

힘과 용기의 차이

데이비드 그리피스

강해지기 위해서는 힘이 필요하고
부드러워지기 위해서는 용기가 필요하다.

자신을 방어하기 위해서는 힘이
방어 자세를 버리기 위해서는 용기가

이기기 위해서는 힘이
저주기 위해서는 용기가

확신을 갖기 위해서는 힘이 필요하고
의문을 갖기 위해서는 용기가 필요하다.

조화를 이루기 위해서는 힘이
전체의 뜻에 따르지 않기 위해서는 용기가

다른 사람의 고통을 느끼기 위해서는 힘이
자신의 고통과 마주하기 위해서는 용기가 필요하다.

자신의 감정을 숨기기 위해서는 힘이 필요하고
그것을 표현하기 위해서는 용기가 필요하다.

학대를 견디기 위해서는 힘이 필요하고
그것을 중단시키기 위해서는 용기가 필요하다.

홀로 서기 위해서는 힘이 필요하고
누군가에게 기대기 위해서는 용기가 필요하다.

사랑하기 위해서는 힘이
사랑받기 위해서는 용기가

생존하기 위해서는 힘이
삶을 살기 위해서는 용기가 필요하다.

- 참여 선생님께서 나누어주신 시 한편



□ (1일차) Lost#1 감각을 열고 마음껏 길 잃기

습하고 더웠던 한 여름의 날, 우리는 만났습니다. 휴가나 여행을 떠나는 대신 이 곳에 이야기를 안고 찾았습니다. 교육공간의 한쪽 구석에 모여든 우리는 서로를 살피며 새로운 일상을 시작합니다. 우리의 감각과 이야기를 토대로 질문하고, 발견하고, 시도해가는 시간이 될 것입니다. 여태까지 걸어왔던 길, 겪었던 일들이 각자의 작은 이야기가 되어 함께 묻고 답하며 2박3일을 가득 채웠습니다.

■ 몸을 만납니다.

○ 목표

- 먼저, 몸을 통해 서로를 아는 시간을 가져봅니다. 몸이 무엇일까요? 몸은 어느 때엔 ‘몸’이라고 썼습니다. 몸이란, 육체와 마음이 함께 있는 것, 하늘의 모든 것과 땅의 모든 것이 모여있는 것입니다. 누군가는 몸이라고 읽고, 또 다른 누군가는 맘이라고 읽기도 합니다. 다시 말해, 몸과 마음을 모두 포함하고 있는 것이 몸입니다. 우리 표현의 주체인 몸과 마음을 살피고 점검하는 시간입니다.

○ 활동 1

- 양팔 앞으로 쪽 뻗고, 깍지 번갈아 끼기
- 양팔 위아래로 마주잡고 스트레칭하며 깍지 번갈아 끼기
- 방향을 바꾸며 팔짱 번갈아 끼기 - 팔짱을 바꾸는 방법은 몇 가지나 있을까요?

어떤 몸으로 살아갈 것인가는 우리의 선택입니다. 선택의 요소를 세세히 관찰하고, 자신이 지금 무엇을 선택하고 있는지 살펴보기 바랍니다. 어쩌면 오늘 처음으로 자신의 선택을 의식했을 수도 있습니다. 누구나 우선으로 여기는 것이 있게 마련이고, 우선되지 않은 부분은 잠들어 있게 마련입니다. 다만, 어느 날 잠들어 있던 부분을 건드렸을 때 잠재된 힘이 발휘될 것입니다. 이미 잘하던 것 혹은 정답에 갇히지 않고, 새로운 작업에 호기심을 갖고 기꺼이 임해보세요. 선입견 없이 올바르게 움직이다 보면 서서히 몸이 변해갑니다.

○ 활동 2

- 양팔 앞으로 쪽 뻗고, 반대편 손의 세 번째 손가락 앞뒤로 당기며 풀어주기
- 양손 펴서 마주대고, 손목을 위, 아래, 좌, 우로 돌리기
- 양팔 등 뒤에서 마주잡고 스트레칭
- 양팔 등 뒤에서 마주잡은 채 위로 올리고 상체를 아래로 숙이며 호흡하기
- 어깨 위에 손 올리고 앞, 뒤, 방향 엇갈려 돌리기

운동 후에는 항상 어떤 감각이 열리는지 느껴봐야 합니다. 느낀다는 것은 곧 안다는 것, 그리고 깨닫는 것입니다. 몸이 나에게 어떤 말을 하고 싶어하는지 잘 듣고, 곰곰이 생각해보기 바랍니다. 자신이 운동한 만큼 몸이 어떻게 변화하는지 살펴보세요. 우리의 운동과 감각, 느낌이 일상 안에서 또 하나의 언어가 될 수 있도록 자극을 주고 있는 것입니다.

주어진 상황에 반응하는데 그치지 않고, 직접 제어하고 조율해나갈 수 있는 것이기 때문입니다. 움직임에 집중했을 때에 스스로 자신의 특성을 파악하기란 어렵습니다. 옆의 동료가 관찰하고 발견하여 서로 이야기

해줄 수 있어야 합니다. 서로 바라보면서 ‘나는 이렇게 하는데, 너는 이렇게 하네’ 라며 표현의 세계에 들어서는 것입니다. 있는 그대로 봐주고, 각자의 몸이 그대로 드러나게 해봅니다.

○ 활동3

- 양다리 쪽 뺀고, 발목 돌리기, 발가락 오므린 채 앞뒤로 젖히기
- 양발 잡고 공중에 띄우기, 발전화 받기
- 양 손 뒤로 짚고, 엉덩이 들기. 무릎은 바닥을 닿게 내리며 스트레칭
- 쪼그려 앉기, 손과 발로 박수치기
- 모두가 동그랗게 둘러선 채 손을 잡고 가까이 섰다 멀어지기
- 옆 사람과 잡은 손의 위치 바꿔보기, 손바닥 마주댄 채 손목 돌리기
- 오른발 들어 앞뒤로 멀리 뺀기

움직임에 따라 땀이 흐르는 것을 가만히 느끼며 어떤 기운, 에너지, 기분이 나에게 일어나고 있는지 살펴보세요. 이것이 곧 나의 이야기입니다. 창조적인 작업이란, 이야기를 만들어내는 것에 그치지 않습니다. 지금, 여기에서, 누구를 만나며 겪는 느낌과 몸 속에 층층이 숨겨져 있는 수많은 감각을 일깨우는 것입니다. 우리의 몸은 우리의 시간과 기억을 모두 담고 있습니다.

○ 활동 4

- 2명씩 짝지어 마주보기, 손을 잡고 위, 아래 바꾸기, 엇갈려서 잡기
- 짝공과 같은 방향을 바라보고 선 채 손목잡기
- 앞 사람이 천장을 바라보며 몸을 당겨 스트레칭하기

리더의 말에 충실히 따라하는 것도 중요하지만, 내가 어떻게 하고 싶은지 느끼고 시도해보는 것이 더 의미가 있습니다. 연극에서는 나의 우선보다, 다른 사람의 입장에서 들여다보며 나의 우선이 아닌 것에 도전합니다. 또한, 삶의 다양한 요소를 발견하고, 반응해보기도 합니다. 어떤 반응이 일어나는지, 다른 도전은 어떻게 임할 수 있는지 계속 해보기 바랍니다. 영어로 배우를 Actor 라고 하는데, 해석하자면 행동하는 사람입니다. 말과 움직임으로 나를 정확히 행동해내는 존재입니다.

- 2명씩 짝지어 <짝짜공체조(작자궁(作自宮)체조)>
 - 「불림(잘해봅시다-잘해봅시다.) - 두 번 치기 -한 번 치기 - 두 번 치기 오른쪽왼쪽 - 한 번 치기 오른쪽 왼쪽 - 두 번 치기 가위 - 한 번 치기 가위 - 올라가기- 가마」
- 손모양(손의 공간성)을 바꿔서 해보면 어떤 변화가 일어날까요?
 - 주먹으로 / 새끼 손가락으로 / 일센터(1cm) 띄워서 / 상상의 친구랑
- 양손 쪽 뺀고 각지 번갈아 끼기
- 두 발 모아서 발바닥을 맞대고, 공중에 띄운 채 다리 뺀기

작은 변화들을 매일 겪으면 큰 변화가 벌어집니다. 많은 사람들이 지금의 내가 무엇을 원하는지 잘 모릅니다. 나는 현재 어떤 식으로 하고 있고, 어떻게 행동하고 있는지 알 수 있어야 합니다. 바로 이 순간의 존재로서 존재하기 바랍니다.

안 쓰던 몸과 시선, 마음을 두드리고 새로운 방식을 찾아봅니다. 완성을 목적으로 하며 재촉하던 관습에서 벗어나 충분히 기다리고, 충동을 느껴보는 시간을 갖습니다.



■ 찾아가는 중입니다.

몸을 움직인다는 것은 신체의 훈련일 뿐만 아니라 내 안의 채널을 어떻게 만날 것인가 찾아가는 시작입니다. 몸과 상상력의 연결지점을 찾고, 어떤 충동이 일어나는지, 느끼고 표현하는 것이 같이 일어난다는 것은 무엇인지, 어떠한 초대가 나에게 벌어지는지 경험해보는 것입니다.

걷고, 뛰며 공간을 살피고, 누군가와 몸을 부딪히며 마주하는 것은 낯선 일입니다. 낯선 감정은 움츠러들게 하고, 나의 움직임보다 상대의 움직임에 따르고 싶은 기분이 들게 합니다. 무엇을 해야 할지, 왜 이 순간에 놓여있는지 논리적으로 따져보기 전에 우선 맡겨봅니다. 충동이 느껴지는 순간을 기다립니다.



○ 활동 1

- 둥그렇게 서서, 박수보내기 와 몸짓 이름 나누기

놀이의 과정에서는 토론이 필요합니다. 주어진 방식에 따르기만 하는 게 아니라, 지금 우리에게 적합한 새로운 방식을 찾아가는 겁니다. 이 모든 과정에는 상상과 역할 등 연극의 요소들이 포함되어 있습니다. 의

도된 답을 맞추려하기 말고, 계속해서 제안하고, 변화하고, 자극받고, 영감을 얻을 수 있으면 좋겠습니다. 예술은 찾아가는 과정입니다.

○ 활동 2

▸ 이름을 찾아가기

○ 참여자 소감나누기

- 여러 가지를 만지며 이걸 꼭 만져야 한다 라는 짝의 의도를 느낄 수 있었습니다.
- 누군가 내 이름을 계속해서 간절히 말해주는 경험이 거의 없었던 듯합니다. 이름을 불러준다는게 감동적이고 울컥하였습니다. 거기에 춤까지 추고 나니 더욱 눈물이 났습니다.
- 몸을 상대방에게 완전히 맡기는 것이니 상대방에 대한 믿음 없이는 불가능할 거 같았습니다. 완전히 맡기고 나니 오히려 편안함을 느꼈습니다. 상대방이 나를 보고 있고, 지키고 있다는 믿음이 생겼습니다.
- 누군가 나를 지켜봐주고 있다는 것에 마음이 편안하였습니다. 누군가 나를 바라보고 있고, 지켜주고 있다는 신뢰가 생겨 좋았습니다.
- 마치 이 공간에 짝과 나, 우리 둘만 있는 것과 같았습니다.
- 냄새가 느껴지더라구요. 만지니까 냄새가 났습니다. 보기만 했을 때에는 느끼지 못했는데 눈을 감으니 냄새가 나고, 새로운 감각이 건드려졌습니다.
- 에어컨 바람도 새삼스럽게 느껴졌습니다.
- 둘만의 대화를 하게 되는 거 같았습니다. ‘혹시 너 불안하지 않니?’ 라는 말을 던지고, ‘이거 뭔지 알지, 불안해 하지 마’ 라는 대화를 주고받았습니다. 순서를 바꿔서 했을 때 ‘아, 너가 본 게 이거였구나’ 를 공유할 수 있는 존재가 된 거 같았습니다.
- 이끄는 입장일 때에는 재미를 주기 위해 속도를 바꾸기도 하고 불안하게 만들었는데, 상대방은 오히려 천천히, 불안하지 않게 이끌어주는 걸 경험하면서 나의 의도와 달리 상대방은 버거웠을 수 있겠구나 라는 걸 이해해볼 수 있었습니다.

누군가 불러주는 나의 이름에 귀를 기울여 한 걸음씩 찾아가 도달했을 때 안정감과 안도감을 느낍니다. 마치 어린아이를 부르듯 귀중하고 사랑스럽게 부르며 기다리는 마음도 새롭습니다. 시선의 차단으로 느껴졌던 두려움은 점차 용기로 전환됩니다. 자연스럽게 몸의 움직임이 커지고 편안해집니다.

눈을 감는다는 것은 쉽게 일상에서 벗어나보는 방식입니다. 우리는 조금 전 제한된 순간에 놓이며 예상치 못한 세계에 들어섰습니다. 그 세계 안에서 변화를 선택하고 겪었습니다. 스스로의 변화에 놀라고, 감정의 두드림에 기꺼이 응합니다. 감격적인 예술에 들어서는 순간입니다.

○ 활동 3

▸ 아침을 깨우는 춤

▸ 두 명씩 짝지어, 반복해서 “너 지금 뭐해” 묻고 움직임으로 표현하기

▸ 각자 일상적(사실적) 움직임을 춤으로 변형하여 표현하기

- 움직임을 점차 크게 / 작게 / 빠르게 / 느리게 / 높게 / 낮게 등

- 음악에 맞춰 춤추다가 움직임이 비슷한 사람끼리 모이기
- 모인 사람들 간 일상적 동작을 새롭게 디자인하기

나의 충동과 실행, 반응이 어떠한지 느껴보기 바랍니다. 예술이란 다른 세계와 만나고, 부딪히고, 깨져나가는 것입니다. 엑서사이즈 안에서 ‘나는 이것 해보고 싶다, 이렇게 하면 재미있겠다’라는 걸 느끼는게 중요합니다. 일상이 음악이라는 매체를 만나 상상과 확장의 세계를 오가던 그 순간에 우리에게 일어난 무언가가 있었습니다. 새로운 가능성의 욕구를 가져봅니다.

○ 활동 4

- 즉흥 나레이션 판토마임과 음악
 - 주제: 어느 날의 아침
 - 화장, 세수, 아침식사, 양치질, 지하철 출근길, 기지개 펴는 모습 등
- 음악에 맞춰 장면을 확장하기. 다시 개별적인 공간·시간으로 흩어지기
- 한 명씩 각자의 일상적 움직임을 차례대로 무대에 나와 표현하기
- 음악에 맞춰 춤과 리듬으로 변환하기. 다시 일상적 움직임으로 바뀌 한 명씩 무대에서 벗어나기

10여명의 사람들이 무대로 나오고, 나머지 사람들은 가만히 관찰합니다. 시도와 비시도의 선택 역시 자신의 충동에 따릅니다. 꼭 모두가 해야 좋은 것, 옳은 것은 아닙니다. 대신에 좀 더 통합적이고 개별적으로 디자인된 움직임이 발휘됩니다. 연극을 창조한다는 것은 함께 만들어가는 것입니다. 익숙했던 배움이 아니라, 다시 한 번 창조의 영역 안에서 연극을 만납니다.

○ 참여자 소감나누기

- 일상의 움직임이라고 하니 부담없이 편하게 시도해볼 수 있었습니다.
- 짧은시간 안에 무언가를 만들어냈다는 기분이 들었습니다.
- 에너지에 따라 움직임을 갖는 경험이었습니다.
- 동작과 음악이 잘 맞는 것처럼 느껴졌고, 모두 함께해도 좋을거 같았습니다.
- 일상적인 동작이 춤으로 변환될 때에 통쾌함과 개방감을 느낄 수 있었습니다.
- 일상 속에서 청소 등과 같은 행위를 할 때 음악과 함께 움직임을 가져봐야겠다고 생각했습니다.
- 우리는 아주 일상적인 움직임을 하고 있는데 비일상적인, 즉 환상적인 음악이 어우러지고 일치된다는게 신기했습니다.
- 환상을 경험한 후 일상으로 되돌아갈 때 아쉬움과 허무함을 느꼈습니다.
- 누군가의 움직임에서 그 사람의 스토리가 흘러가는 것 같아 마치 하나의 극을 보는 것 같았습니다.

○ 활동 5

- 그림책 <밥춤> 함께 읽기

작은 그림책 안의 동작과 설명은 우리의 움직임의 경험에 관한 호기심, 흥미를 더해줍니다. 작은 불빛 아래 비춰진 그림들은 자기 자신, 에피소드 그리고 삶을 보입니다. 나의 움직임에는 어떤 삶이 담겨져 있었는가 하는 빛과 그림자가 일렁입니다.

□ Found#1 드라마 작업을 통해 찾아지는 것

■ 느끼는 것과 표현하는 것 사이에 접니다.

느끼는 것을 당연한 전제로 둔 채, 표현하기를 지향해서는 안 됩니다. 느끼는 몸과 표현하는 몸의 간극을 인지하고, 서로의 거리가 가까워질 수 있도록 다가서야 합니다. 당연하게 표현하는 것이란 없습니다.

○ 활동 1

- 신분을 상징하는 1~7번(왕, 대신, 승려, 호위무사, 시녀, 평민, 천민) 숫자가 쓰인 쪽지 1개씩 뽑기
- 목소리에 맞춰 자유롭게 움직이다가 누군가를 만나, 각자의 신분에 맞는 즉흥하기

처음에는 인사방식 정도의 차이에서 점차 안마, 부채질, 심부름 등의 신분에 따른 요구와 적절한 처신이 이루어집니다. 같은 숫자의 사람들은 서로 만났을 때 공감대를 형성하고 동등한 관계를 이룹니다. 숫자를 뽑았을 뿐인데 관계, 행동, 상황이 모두 만들어집니다. 숫자를 느낍니다.

○ 선덕여왕의 행차 장면즉흥

- 1~7번 신분의 사람들이 모두 등장할 수 있는 ‘행차장면’ 즉흥하기
- 동그렇게 모여 앉아 <지귀설화(志鬼說話)> 함께 읽기 ※ 설화 텍스트는 [붙임1] 참고
- 텍스트를 읽고 ‘지귀’라는 인물을 상상하고, 다수결을 통해 인물에 대하여 합의
 - (합의사항) 20대 초반, 짙은 쌍꺼풀, 160cm 이하의 작은 키, 허름한 옷차림, 까맣고 얼룩덜룩한 피부, 근육질의 몸, 덩수룩한 수염, 풍류를 즐기는 낭만적인 성격, 내향적인 성향 등

[인물의 특징]

짙은 쌍꺼풀, 작은 키(160cm 내외), 허름한 옷, 하얗고 여기저기 뜯어진 상태의 옷, 지저분한 손, 잘 못 씻은 모습, 까맣고 얼룩덜룩한 피부, 말수가 적음, 고단해보임, 근육질의 몸, 주로 발일에 쓰이는 도구를 가지고 있음, 가방 하나를 갖고 있음, 주먹밥이 든 가방, 장발, 눈에서 광채가 남, 대장장이로 추정, 순한 인상, 덩수룩한 수염, 나무 지팡이에 커다란 짐을 매서 들고 다님, 20세 전후, 문학소년 느낌, 흥도 많고 노래도 즐겨 부르고 시도 읊는 낭만적인 사람, 총명한 머리, 눈빛이 맑고 선함, 말수가 적음, 팔에 화상 자국이 있음, 대장부 스타일, 다혈질, 풍류를 즐기는 성격, 외골수 기질, 다른 사람과 어울리기 보다는 혼자 있기를 좋아하는 성격, 작은 키, 다부진 몸, 다른 사람에게 관심 없는 모습, 민머리, 왜소한 체격, 할머니 밑에서 자람, 여자를 밝힘, 기회주의자적 성향, 한탕주의, 투박한 턱, 약초 캐는 사람, 친구가 별로 없음, 몽상가, 주변에서 신뢰를 얻음. 평범해 보이지만 범상치 않은 기운과 눈빛 소유, 특별한 아우라가 있는 사람, 천민, 그을린 얼굴, 짙은 눈썹, 뚜렷한 이목구비, 목표에 대한 의지가 뚜렷, 불을 다루는 직업군, 강렬한 눈빛, 별로 욕심없는 사람, 욕심없이 하루하루 살아가는 보통의 사람 등

- 장면만들기①: 5~6명씩 1개 그룹. 그룹별로 지귀가 선덕여왕에게 반하게 된 순간
- 그룹별 장면 세부내용

- (그룹1) 여왕이 총애했던 시녀가 지귀를 임신하고, 낳은 후에 여왕님에 관한 이야기를 들려주는 장면
- (그룹2) 배고픈 백성들에게 먹을 것을 나눠주는 여왕님의 모습. 그 안에 지귀가 있는 장면

- (그룹3) 행렬 중 미소를 띤 채 지귀와 마주친 여왕님
- (그룹4) 나무 그늘 아래에서 잠든 지귀, 꿈 속에서 여왕님을 만나고, 그 모습을 그림으로 그리는 지귀의 모습



- ▶ 리더의 나레이션에 맞춰, 여왕을 만나기 전날 밤의 지귀의 모습을 개별/전체로 즉흥하기
- 대체로 절을 하며 소원을 빌거나, 목욕재계, 고민하는 모습 등 표현
- ▶ 장면만들기①: 5~6명씩 1개 그룹. 그룹별로 지귀가 선택여왕에게 반하게 된 순간
- ▶ 장면만들기②: 3~4명씩 1개 그룹, 준비된 자료를 통해 ‘어전회의’
- ▶ 장면만들기③: 지귀와 여왕의 역할을 나눈 후, 행차장면
- ▶ 장면만들기④: 잠든 지귀에게 금팔찌를 주는 여왕의 모습

[여왕의 마음 속 이야기]

- “미안합니다.”
- “이 자는 어찌하여 지금까지 나를 기다리는가. 다음 생애에 다시 만나자.”
- “백성이 있기에 여기 내가 있다.”
- “그 마음이 참 간절하구나.”
- “이 무슨 인연인가.”

- “가여운 나의 백성 ...”
- “참 고맙구나.”
- “내가 너에게 무엇을 해줄 수 있을까.”
- “내가 사랑하는 나의 백성이로구나.”
- “눈을 뜨거라.”
- “나라 안팎으로 나를 시샘하는 자가 그토록 많은데, 목숨을 걸고 나를 좋아하는 자가 있다니 감사한 일이로구나.”

○ 참여자 소감나누기

- 텍스트로 봤을 때에는 선덕여왕이 저주를 내렸다고 생각했는데, 선덕여왕의 입장에서 상황 안에 들어가 보니 측은한 마음이 더 많이 들었습니다. 여왕으로서 나를 모함하는 사람들을 많이 겪는데 자신을 사랑해주는 백성을 만나니 오히려 고마운 마음이 컸습니다. 그 입장이 되어보는 것과 아닌 것은 큰 차이를 갖게 하는 것 같습니다.
- 역사를 통해 사람을 학습하는 것이 아니라, 사람을 통해 역사를 배운 것 같습니다. 사람들의 이야기를 통해 역사를 경험하였다고 느낍니다. 나의 현재와 맞닿아있는 지점들을 많이 발견할 수 있었습니다.
- 그 시대의 사람으로 생각해보고, 행동해봄으로써 실제 나의 삶에 더욱 와 닿았습니다.
- 설화를 텍스트로 봤을 때에는 실제와 전혀 상관없는 하나의 이야기로만 보였는데, 지귀가 선덕여왕을 사랑할 수 밖에 없었을 상황을 장면으로 만나면서 충분히 그랬을 수 있겠다, 그런 마음일 수 있겠다 라는 이해가 생겼습니다. 이야기 속에 갇힌 인물이 아니라, 실제로 그런 일을 겪은 누군가를 떠올릴 수 있었습니다
- 글만 읽었을 때에는 비현실적인 이야기일 뿐이라고 생각했습니다. 점차 구체화하는 작업과 상황 속의 인물에 대한 마음을 대사로 대변하는 과정을 거치면서 인물이 현실 속에 존재하는 것처럼 공감대를 갖게 되었습니다.
- 지귀의 외형적 특성부터 과거, 시간, 공간이 구성되면서 나의 경험과 시각도 확대되는 것을 느꼈습니다.
- 도대체 이게 연수 전체의 주제인 ‘일상’과 무슨 상관이지 하는 생각이 들었는데, 표현의 과정에서 결국 내가 알고 있고 경험하는 것만을 표현할 수 밖에 없구나 라는 생각이 들었습니다.

역사 속의 이야기가 지금의 삶에 질문을 던집니다. 인물, 감정, 상황 등에서 나에게 말을 걸어온 이야기나 순간이 있었는지 살펴봅니다. 방대하고 낯선 이야기와 인물에 완벽히 몰입하고, 이해하기는 어려웠습니다. 다만, 논리적으로 완벽한 전개보다 이야기 전체를 총체적으로 이해하고, 각자의 연극적인 감각이 건드려졌는가 살피는 것이 중요합니다. 오늘 우리의 작업은 무엇을 위한 것이었는가 질문을 남깁니다.

□ (2일차) Found#2 깨어나는 몸, 창조하는 몸

■ 일상과 환상을 오고가는 힘을 갖습니다.

우리 몸의 균형과 감각이 어떻게 일어나고, 일상의 움직임 안에서 때때로 상상과 환상의 세계를 오갈 수 있도록 하는 힘은 어디에서 일어나는 걸까요? 가상과 현실을 구분할 수 있을 때 우리는 예술의 향유가 가능합

니다. 끊임없이 일상과 비일상을 오가며 예술을 누리는 몸과 마음을 찾아갑니다.

○ 활동 1

- 양팔 쪽 뻗고 깎지 번갈아 끼기, 팔 뒤로 돌려서 깎지 끼기
- 양팔 위로 올려 어깨 돌리기
- 한쪽 팔은 위로, 다른 팔은 등 뒤에 보내고 스트레칭
- 입술, 혀 부르르 떨며 풀기
- 양발 손으로 잡고 엉덩이 달리기, 마주친 사람과 발인사하기, 뒤로 구르기

평소와 다른 움직임에 아프기도 하고, 하고 싶지 않기도 합니다. 교실 안에서 아이들도 제각기의 이유로 시큰둥할 때가 있습니다. 그럴 때 우리는 어떻게 설득할 수 있을까요? 지금의 마음을 넘어서서 시도해보고, 알아차리면, 어떤 믿음이 생깁니다. 힘들고, 어색하고, 낯설지만 참고 해봤을 때 변화가 생깁니다. 하고 싶어서 어떤 어떻게든 도전하게 됩니다. 따라서 어떻게 하고 싶도록 만들 것인가가 중요합니다. 혹시나 하는 마음이 일어났을 때 기대와 전혀 다른, 예측하지 못한 어떤 일이 생겨나면 새로운 관계가 형성되기도 합니다. 조금 느리게, 천천히, 제대로 감각을 느껴봅니다.

○ 활동 2

- 양발 구르며 박수치기
- 두 명씩 짝지어 번갈아 서로의 뒷모습 바라보기
- 두 명씩 짝지어 어깨부터 손끝까지 안마하기
- 양 다리 쪽 뻗고 엄지발가락 잡아서 스트레칭
- 양 손 뒤로 짚고, 엉덩이 들기. 무릎은 바닥을 닿게 내리며 스트레칭
- 두 명씩 짝지어, 눈을 감고 짝에게 의지하여 뒤로 쓰러지기. 중력의 에너지 느끼기
- 누운 상태에서 엉덩이, 어깨 들어올리기
- 누운 채 엉덩이를 들고, 짝이 목 뒤를 지탱하여 일으키기

불가능할 거 같고 남에게 피해를 줄까봐 염려될지라도 실수를 통해 도전하고, 발견하고, 다른 삶을 시도해 봐야 합니다. 관적인 사고와 행동은 관성이 되어 누군가 제지하지 않으면 자꾸만 커집니다. 두려움은 그림자와 같은 것이어서 도망칠수록 자꾸 커지기만 합니다. 마주하여 가까이 다가서면 작아집니다. 연극은 두려움을 마주할 수 있는 하나의 방식이기도 합니다. 자신의 상처와 부정적인 마음을 연극을 통해 들여다보고, 변환시켜 봅니다.

- 2명씩 짝지어 엮어주기
 - 「어디까지 왔니? 아직 아직 멀었다, 어디까지 왔니? 다 왔다!」
- 2명씩 짝지어 무릎 베고 눕기. 누운 채 쓰다듬으며 서로 이야기 나누기

미처 시도해보지 못하여 아쉬움이 남으면 그리움이 생깁니다. 스스로 그리워서 다시 찾아볼 때 예술이 일어나고, 반복됩니다. 자꾸만 서둘러 궁금증을 해소하려 하지 않고, 아쉬움을 갖도록 할 수 있어야 합니다. 아쉬움이 또다른 시작의 씨앗을 낳고 뿌릴 수 있도록 합니다. 어떤 이야기는 허구이지만, 그 안에는 정말로 그랬으면 좋겠다 라는 바람이 담기기도 합니다. 진짜이길 바라는 마음을 놓치지 않고, 읽을 수 있어야 합니다.



- 다같이 화음 쌓기
 - 「안녕」, 「개굴」로 3단 화음 쌓기
- 나레이션에 맞춰 좀비 표현하기

[나레이션]

좀비가족이 있었어요. 이 가족은 보름달을 보면 너무 괴로웠어요. 그러던 중 새로운 날이 왔어요. 동네 사람들이 모두 보름달만 뜨면 좀비가 되었어요. 매달 보름달이 들 때면 모두가 좀비가 되어 축제를 열었습니다.

- 마임하기
 - 손가락으로 비, 천둥소리 표현하기
 - 달팽이, 꽃게, 상어, 개구리로 변신하기

우리는 지금 경험의 시대를 살아가고 있습니다. 경험은 누군가 제공해주는 것이 아니라 자발적인 선택으로 이루어집니다. 스스로 선택하고 집중해보는 일입니다. 과연 내가 무엇을 경험할 것인가를 결정해보는 일입니다. 자신의 움직임과 충동, 그로인한 변화의 주체가 되기 바랍니다. 누구의 경험인가, 누가 주체인가가 중요합니다.

☐ Lost#2 잃어버린 것들, 스토리텔링

■ 소리의 창조와 나무의 즉흥

○ 활동

- 2명씩 짝지어 손 지압 및 마사지하기
- 3명씩 1개 그룹, 번갈아 1명씩 옆드린 채 소리내며 몸 두드려주기. 에너지주기

다른 사람의 행동, 감정, 이야기가 나에게 와닿지 않는다면 액션할 수 없습니다. 진짜 리액션을 할 수 있

어야 합니다. 부연설명 없이도 상대의 액션으로부터의 느낌으로 리액션을 할 수 있을 때 관계망 안에 들어갈 수 있습니다. 에너지와 액션의 세계로 들어가려면 사소한 활동에서부터 무엇이 일어나고, 전달되는지 살펴봐야 합니다.

소리를 이루는 중요한 요소 중 하나는 공간입니다. 연극도 종종 빈 공간과 같은 예술이라고 표현되기도 합니다. 우리의 삶 속에도 공간이 있나요? 우리는 공간을 마련하고 있나요? 우리가 만나고 있는 피교육자에게 공간성과 비움의 자리를 제공하고 있나요? .

▸ 나레이션에 맞춰, 10초 카운트 후 ‘숲’ 즉흥하기

[나레이션]

바람이 불어옵니다.
바람은 나무 사이를 지나가고,
아름다운 새들이 지저귀고,
저 멀리 석양이 지고 어둠이 찾아왔어요.
어둠 속에서 어떤 소리가 들려와요.
밤에 작은 동물들과 작은 존재들은 숲으로 뛰쳐나와요.
숲을 자유롭게 지나다니죠.
이 숲에 사는 정령도 숲을 지나다니네요.

점점 모두가 거대한 동물이 됩니다.
여기저기 좁은 미로가 뻗어있어요.
(한 사람씩 숲 속 미로를 통과하여 다시 동물이 되기. 연달아 진행)
점점 더 어렵고 복잡한 미로가 만들어집니다.

이건 누군가의 꿈 속입니다.
그는 꿈 속에서 알 수 없는 터널을 애쓰며 통과합니다.
꿈 속에서 갑자기 전혀 다른 장면으로 바뀌었어요.
바쁜 아침입니다.
아침의 도로 위입니다.
모두 꿈에서 깨어납니다.

우리는 지금 계속해서 도전하고 있습니다. 서서히 도전에 응하게 되기도 하고, 여전히 망설이기도 합니다. 상상력이 일어났을 때, 움직임의 변화가 일어나려고 할 때 허락해봅니다. 무조건 응하는 것이 아니라 때로는 참여하고, 가만히 지켜봐도 괜찮습니다. 듣는 것만으로도 내 안에 상상과 상징이 일어났다면, 그림이 그려졌다면, 이미 도전한 것입니다.



▸ 시 <사무원> 함께 읽기

[사무원]

김기택

이른 아침 6시부터 밤 10시까지 하루도 빠짐없이
그는 의자 고행을 했다고 한다.
제일 먼저 출근하여 제일 늦게 퇴근할 때까지
그는 자기 책상 자기 의자에만 앉아 있었으므로
사람들은 그가 서 있는 모습을 여간해서는 볼 수 없었다고 한다.
점심시간에도 의자에 단단히 붙박여
보리밥과 김치가 든 도시락으로 공양을 마쳤다고 한다.
그가 화장실 가는 것을 처음으로 목격했다는 사람에 의하면
놀랍게도 그의 다리는 의자가 직립한 것처럼 보였다고 한다.
그는 하루 종일 손익관리대장경과 자금수지심경 속의 숫자를 읊으며
철저히 고행업무 속에만 은둔하였다고 한다.
종소리 북소리 목탁소리로 전화벨이 울리면
수화기에다 자금현황 매출원가 영업이익 재고자산 부실채권 등등을
청아하고 구성지게 연불했다고 한다.
끝없는 수행정진으로 머리는 점점 빠지고 배는 부풀고
커다란 머리와 몸집에 비해 팔다리는 턱없이 가늘어졌으며
오랜 음지의 수행으로 얼굴은 창백해졌지만
그는 매일 상사에게 굽실굽실 108배를 올렸다고 한다.
수행에 너무 지극하게 정진한 나머지
전화를 걸다가 전화기 버튼 대신 계산기를 누르기도 했으며
귀가하다가 지하철 개찰구에 승차권 대신 열쇠를 밀어 넣었다고도 한다.
이미 습관이 모든 행동과 사고를 대신할 만큼
깊은 경지에 들어갔으므로
사람들은 그를 '30년 간의 장좌불립'이라고 불렀다고 한다.
그리 부르든 말든 그는 전혀 상관치 않고 묵언으로 일관했으며

다만 혹독하다면 혹독할 이 수행을
외부압력에 의해 끝까지 마치지 못할까 두려워했다고 한다.
그나마 지금껏 매달릴 수 있다는 것을 큰 행운으로 여겼다고 한다.
그의 통장으로는 매달 적은 대로 시주가 들어왔고
시주는 채워지기 무섭게 속가의 살림에 흔적없이 스며들었으나
혹시 남는지 역시 모자라는지 한 번도 거들떠보지 않았다고 한다.
오로지 의자 곁에만 더욱 용맹정진했다고 한다.
그의 책상 아래에는 여전히 다리가 여섯이었고
둘은 그의 다리 넷은 의자다리였지만
어느 둘이 그의 다리였는지는 알 수 없었다고 한다.

▸ 시를 읽고 떠오르는 감각(단어, 색, 냄새, 소리) 공유하기

[떠오른 감각들

- 떠오른 단어: 의자, 다리, 전화벨, 시주, 배, 108배, 정진, 가장, 외부의 압력, 흔적없이, 습관
- 떠오른 색: 무채색, 갈색, 빛바랜 녹색, 검정색, 빨강색
- 느껴지는 냄새: 시멘트 냄새, 오래된 종이냄새, 퀘퀘한 냄새, 돈 냄새, 남자스킨 냄새
- 들리는 소리: 계산기 두드리는 소리, 전화벨, 컴퓨터 타자치는 소리, 종소리, 수군거리는 말소리, 도
시의 소음

- 5~6명씩 1개 그룹, 감각을 주제로 그룹 나누기 및 그룹별로 퍼포먼스 구성하기
 - 시각, 청각, 후각, 촉각을 중심으로 그룹 나누기
 - 시의 내용을 설명하는 것이 아닌, 시작과 끝이 있는 퍼포먼스로 구성하기
 - 다른 그룹의 퍼포먼스를 보며 떠오르는 생각, 제목 등 공유하기

○ 참여자 소감나누기

- 모든 그룹의 감각적 퍼포먼스에 공감을 많이 하였습니다. 사무원이라는 직업 뿐만 아니라, 우리 모두의 생활인 거 같습니다. 끊임없이 어떠한 역할을 수행하며 꾸역꾸역 살아가는 우리의 삶을 보는 거 같았습니다.
- 직장생활에 조금 지쳤을 무렵, 스님의 수행과 나의 일상이 뭐가 다를까 하는 생각을 했던 적이 있었습니다. 수행이란 무언가 반복되는 일을 지속하는 것을 가리키는데, 우리의 삶 자체가 살아가기 위한 수행을 하는게 아닐까 싶습니다.
- 그룹별 퍼포먼스에서 해당 감각이 느껴지는 것처럼 느꼈습니다. 정말 어떤 냄새가 나는 것만 같고, 청각적 자극에서 무언가 느껴지는 촉각을 인지하기도 하였습니다. 새로운 경험이었습니다.

- 초상화 그리기
 - 이야기의 주제: 나의 일상과 틈
- 3인칭으로 그림 속 인물 소개하기
 - 종이 위의 그림과 메시지를 통해 인물의 일상과 틈의 이야기 펼쳐놓기

• 적혀있는 메시지는 '잊을 수 없는 너', '계속 이야기하고 싶은', '지각', '담배'입니다. 이 사람은 학교

선생님이여서 8시30분에 출근하고, 4시에 퇴근합니다. 항상 남들보다 앞서 나가야 한다고 생각해서 교장선생님보다 1분 먼저 퇴근하는 사람입니다.(웃음) 퇴근 후 집안일, 독서 등의 여가시간을 지내고, 물건을 잘 잃어버리는 허술한 점도 있습니다. 5월에 2번이나 신용카드를 잃어버리기도 하였습니다. 사람 이름을 잘 못 외어서 자기 반 애들 이름도 못 외웁니다. 대신에 문장은 잘 외웁니다.

- 이름은 구구입니다. 구구의 모습은 남들이 봤을 땐 긍정적인 이미지입니다. 발랄하고, 친절하고, 따뜻해 보이지만, 그렇게 보이려고 노력하는 부분도 없지 않아 있습니다. 좋은 모습만 보여주고 싶고, 화도 잘 못 내서 답답한 부분이 많습니다. 그녀의 틈은 피곤해서 쉬는 것입니다. 학교에 나가 에너지를 다 쓰고 나면 잠부터 챙기다 보니 자기개발을 잘 하지 못하는 사람입니다. 아이쇼핑을 좋아하고, 비행기 티켓을 확인하는 것을 좋아합니다. 몸이 너무 피곤하다 보니 비타민을 챙겨먹으며 피로를 조절하고 있습니다.(울컥)
- ‘열정가득한 눈빛’, ‘초롱초롱’이라고 적혀있습니다. 눈에서 레이저가 나올 거 같다는 이야기를 많이 듣는 사람입니다. 뭐든지 열정을 갖고 임하고, 웃음소리가 특이해서 어렸을 때 놀림을 받았던 점이 그의 틈입니다.
- 자두나라에 사는 김자두입니다. 자두를 너무 좋아해서 매일 아침마다 자두를 먹습니다. 자두를 좋아하고, 새로운 사람을 만나고 접하는 것을 매우 흥미로워하고 행복하게 여깁니다. 자기 이야기를 하는 것보다 사람들 이야기 듣는 것을 더 좋아합니다. 잠이 너무 많다는 점이 틈입니다. 20시간까지도 잔 적이 있다고 하네요. 1년 전에 변화하는 포인트가 있었습니다. 그냥 게을러서가 아니라 꿈이 없고 목표가 없어서 잠이 많은 걸 수도 있겠구나 라는 생각에 꿈, 목표가 생기면서 잠이 줄어들게 되었습니다. 최근에는 4~6시간 정도 잔다고 합니다.
- 양면성이 아주 강한 친구입니다. 대학생일 때 할머니께서 ‘송장이 이렇게 잔다’ 라고 말씀하신 적 있을만큼 한 번 잠을 자기 시작하면 너무 오래자고 많이 잡니다. 대신 한 번 일을 시작하면 잠을 안 자고, 일을 마친 후에 몰아서 잡니다. 꿈은 자유롭게 사는 것이지만, 자유가 없는 삶을 살고 있습니다. 어떤 일든 처음부터 끝까지 완벽하게 계획하지 않으면 시작을 못하는 스타일입니다. 여행을 갈 때에도 문 밖을 나서는 순간부터 도착할 때까지 모든 순간을 계획해야 출발합니다. 잘하는 일을 계속 반복하고 싶어하지 않습니다. 잘 하는 일을 2번 해서 칭찬받는 것 보다, 새로운 일을 해서 실패하는 걸 선호합니다. 그래서인지 모든 사람들이 이 친구를 기억하는 이미지가 다릅니다.
- ‘따뜻하고, 우아하고, 친절한’ 이라는 글귀가 써있습니다. 사실 보이는 이미지와는 매우 다른 사람입니다. 2016년 9월을 기점으로 그녀의 삶은 나뉘었습니다. 2016년 9월에 북한산 인수봉에 올랐다가 추락했습니다. 죽을 뻔 했죠. 줄이 튕겨져 나가면서 지구 밖으로 나가는 듯한 기분을 느꼈고, 그 순간 두렵기보다 자유로움을 느꼈습니다. 발의 뼈가 부러지고, 발등뼈도 부서졌습니다. 회복하는 데에 1년이 걸렸고, 이후에는 암벽을 탈 수는 없게 되었습니다. 지금도 할 수 있다면 하고 싶은 마음이 있습니다. 되돌리고 싶은 사고이기 보다 의미를 생각해보게 되는 기억입니다.
- ‘활력소, 박카스, 나만의 시간’이 적혀있습니다. 의무감·책임감이 크면서도 남들이 잘 모르는, 남들이 기대하지 않는 일을 하는 순간이 그녀의 틈입니다. 매일 피곤하다고 하면서도 안 해도 되는 일까지 할 때 주변 사람들이 ‘피곤하다면서 왜 해?’라고 많이 묻지만, 꼭 굳이 하곤 합니다. 남들이 아는 자신과 자기만 아는 자신이 함께 있어 몸과 마음이 피곤한 존재입니다.

- 따뜻한 소녀입니다. 자신을 드러내기를 어려워하는 모습이지만, 자신의 본모습을 찾고 싶어하기도 합니다. 일상 속에서는 전형화되고 틀에 갇혀있는 걸 편안해하면서도, 자유를 갈망합니다. 방학동안 자유로움을 찾기 위해 해매이며 다닙니다. 지난 학기에 학교를 졸업하고 정신없이 버겁게 보내서 지금의 일상이 행복하고 좋은 시간으로 느끼고 있습니다.
- ‘통명한, 따뜻한, 에너지’의 단어를 받았습니다. 그녀는 9개월 전에 아이를 낳았습니다.. 돌도 안된 아이를 2박3일 간 떨어뜨려놓고, 자신의 틈을 찾으러 오기 위해 고민과 여행연습을 거쳐서 이곳에 왔다고 합니다. 틈을 찾아서 와서 매우 행복한 시간을 보내고 있고, 온전히 자신에게 집중하려는 결심을 잘 지키면서도, 매 순간 아이가 떠오릅니다. 지금 내 삶의 95%를 아이가 차지하고 있다는 걸 새삼스럽게 느끼고 있습니다.
- 그녀는 내년엔 마흔입니다. 몇 달 전만 해도 마흔 이후의 삶이 하나도 기대되지 않았고, 정년까지 버틸 수 있을지만 생각했습니다. 20대 때에는 연극에 빠져 틈이 교사이고, 일상이 연극일 정도였습니다. 30살에 아이를 낳으며 워킹맘으로서 학교와 집을 오고 가며 10년을 버티고 살았습니다. 지금은 마음을 회복하고 좋은 교사가 일상이고, 연극을 틈으로 여기고 있습니다. 여기에 와서 마흔 이후의 삶에 대한 기대와 정체성을 생각해보게 되었습니다.
- 잘 안 웃는 아이입니다. 가만히 있으면 화난 줄 알고 오해를 많이 받고, 그에 관한 부담을 갖고 있습니다. 자신은 편안한데 혹시 화났나 라고 물으면 상처를 받고 예민해집니다. 많이 조심해서 어떻게든 좀 깨보려고 연극 분야의 연수에 많이 참여해보려고 노력합니다. 깨기 위한 용기와 시도를 갖지만, 와서는 몰입하지 못하는 거 같아 열등감을 느끼기도 합니다. 그러면서도 듣고 나면 뿌듯한 마음에 다음을 또다시 기대하곤 합니다.
- 이름은 프랑수아 크롱입니다. 이 친구의 학생들이 크롱을 닮았다고 많이 얘기합니다. 이 친구가 좋아하는 시는 <처음엔 당신의 구두를 사랑했습니다> 입니다. 이 친구는 항상 잘할 수 있는 것, 좋아하는 것에 머물러 있는 걸 좋아하는데 그것에서 벗어나고도 싶어합니다. 유학휴직을 준비하고 있으며 영화를 좋아하여 프랑스로 유학을 가려고 합니다. 틈이 없는 삶이 완벽하다고 생각했는데 오히려 의도적인 틈이 있는 삶이 내가 원하는 이상적이고 좋아하는 삶이라는 생각이 이곳에서 들었습니다.
- 아버지가 기사님이었고, 어릴 적부터 아버지의 소원인 교사가 되는 것이 오랜 목표였던 그입니다. 딱 막힌 사람이어서 1학기동안 캐나다에 교환연수를 갔는데 단 한 번도 그 도시를 벗어난 적이 없습니다. 그렇게 살다가 39살에 아홉수가 오고, 몸이 아프고, 이렇게 살면 뭐하나 생각을 하였습니다. ‘좀 바꿔보자, 이렇게 살면 안 된다’ 라는 생각에 차차 변화하였고, 새롭게 간 학교에서는 아무 업무도 맡지 않겠다 라고 한 후 아이들에게 집중해보기도 하였습니다. 작년에 처음으로 라오스에 자유여행을 다녀오기도 하고, 바뀌어 보려고 하나씩 노력하는 중입니다. 하지만 결국 자신의 패턴과 방식으로 돌아와 있는 걸 발견할 때마다, 끊임없이 깨고 싶고 틈을 만들어내고 싶어 하며 살고 있습니다.
- 아홉수가 온 그입니다. 29살 때 운동을 좋아해서 배구에 미쳤었는데 배구를 하던 중 무릎 십자인대가 끊어지게 됩니다. 이로 인하여 삶의 질이 70% 정도 낮아졌다고 느끼고, 몸과 마음이 우울해졌습니다. 그러던 중 다리 재활을 위해 달리기 동호회에 참여하게 되었습니다. 또한, 올해 대학원으로 파견을 가게 되면서 교사로 살던 일상과는 다른 일상을 겪고 있습니다. 올해의 목표는 5개의 마라톤 대회에 참가하는 것이고, 현재 기준 3개를 참가했습니다. 원래 까부는 걸 좋아하고, 틈만 나면 뛸는 걸 좋아합니다.

- 술친구인 안토니호입니다. 여유를 좋아하고, 누군가 너 왜 사느냐고 물어보면 '멋있게 살려고, 멋이 최고야' 라고 말합니다. 삶에 무엇이든 확신을 갖고 사는 게 멋이라고 생각합니다. 주저없이 살고, 정의가 아니라면 끝까지 싸워야 하는 들끓는 기름처럼 살아왔습니다. 멋의 종점이 군 제대 후 교직 생활을 하면서 그토록 욕했던 안일하고 뻥한 삶을 사는 존재가 되어 있다는 걸 우연히 느끼게 되었습니다. 좋은 사람들을 많이 만나면서 자신에게 생긴 당혹스러운 틈을 메워나가고 있습니다.
- 금주의 아빠입니다. 금주아빠의 틈은 주말입니다. 금주는 금주아빠가 키우는 강아지입니다. 방학 때면 여행을 많이 다니고, 아무런 계획 없이 충동적으로 여행하는 것을 좋아합니다. 유유자적하는 걸 좋아하고, 자신이 하는 일을 사랑하며 소중하게 여깁니다.
- 주목받고 이야기하는 것이 가장 불편한 여자입니다. 도대체 무슨 생각을 하고 있는지 말하기 불편하기 때문입니다. 자신에게 무엇이 필요한지 알고 싶어서 연수에 참여한 것인데, 아직도 잘 모르겠다고 합니다. 관계맺기를 익숙하게 여기지 못하고, 불편해 합니다. 말하는 걸 귀찮아 하기도 합니다. 스스로를 소시오패스라고 정의하면서 오히려 마음이 편안해 졌습니다. 스스로 내성적이라고 생각하는데 보이는 모습은 그렇지 않다 보니 사람들은 그렇게 여기지 않아 가끔은 억합니다. 굉장히 아기같은 소녀같은 사람입니다.
- '총을 잃어버린 군인'이라고 써있습니다. 그녀는 자신의 구멍이 너무 크게 느껴지고, 그 구멍을 메우기 위해 허우적대며 애쓰고 있습니다. 하지만 애석하게도 잘 메워지지 않습니다. 항상 자괴감에 빠져 세월을 보냅니다. 그러던 중 잘 몰랐던 자신의 장점들을 발견하기 시작했습니다. 내려놓으니 구멍들이 저절로 작아지는 걸 느꼈습니다. 자신이 여인인 것도, 엄마인 것도, 아내인 것도 좋아하고, 점차 좋아하는 것들이 점점 쌓여가고 있습니다.
- 이름은 크리스탈입니다. 최근에 고민이 하나 있습니다. 만일 지금 학교를 나가면 어떻게 먹고 살 것이고, 미래를 어떻게 해야 할지 염려스러운데 학교 밖으로 나가고 싶습니다. 부모님도 교육업에 종사하시고, 대학교/대학원을 거치며 숨이 차오른 상태라 이제 그만하고 싶다는 생각이 듭니다. 내려놓고 싶고, 인생에 새로운 지점을 찾고 싶습니다. 할 수 있는 걸 다 한 거 같다는 생각도 듭니다. 쉬고 싶고, 다른 일도 찾고 싶습니다. 생활 속에 새로운 일이 벌어졌으면 좋겠습니다. 예술가의 삶과 교육가의 삶 중 어떤 삶이 나에게 더 맞을지 고민됩니다.
- 슬럼프를 두 번 크게 겪고 이 자리에 와있는 사람입니다. 직장인일 때에는 해야 할 일과 하고 싶은 일 중 고민하며 충실히 해야 할 일을 수행하며 살았습니다. 그러던 중 전환기를 맞아 직장생활을 벗어나고 회복하였습니다. 또한, 뒤늦게 사춘기가 와서 나라는 사람은 어떻게 살고 싶고, 무엇을 좋아 하는지 한 번도 고민한 적이 없다는 걸 알고 충격을 받았다가, 이제 조금 회복하고 있습니다. 해야 할 일이 아닌, 좋아하는 일을 하며 살아야겠다고 결심하였습니다. 직업적으로 내가 결정한 스케줄보다 주어진 스케줄에 따라 살아가는게 많아서 그 안에서 틈을 찾기 위해 평소 전혀 해보지 않던 일이나 전혀 가보지 않았던 곳에 가보는 시도를 하고 있습니다. 직장에서의 시간이 끝나면 집에서 충분한 휴식을 제공하려고 하고, 혼자만의 시간을 통해 자신을 회복하고 싶어하는 존재입니다.
- 작년까지는 학교수업을 하면서 배우생활을 지속하였습니다. 올해에는 쉬어야겠다 라는 생각에 폭 쉬려고 했는데, 평소 쉴 때에도 가만히 있지 않고 많은 일을 하다 보니 지금도 틈이 날 때마다 여러 자격증을 따고 있습니다. 친구들과 놀고 수다떠는 걸 좋아하고 그것만으로도 스트레스가 많이 해소되어 일상을 채워나갑니다.

연극에서 인간에 관한 이야기란 무엇일까요? 치유와 회복 대신 망가지고 헤매이며 욕망하는, 버려지고 넘어지는 누군가의 이야기일 것입니다. 군열과 틈의 이야기들이 연극이라는 독특한 형식과 만났을 때 어떤 말을 걸어오는지, 어떤 만남이 일어날까요? 소재주의적인 스토리가 아니라 자신이 겪었고, 알고 있고, 느끼는 이야기들을 탐색해보기 바랍니다.



□ Found#3 작은연극 만들기

■ 일상과 틈

- 현실의 경험 속에서 상상의 세계로 확장 될 수 있는 상징의 지점을 감각하고 있는가?

○ 활동

- 그룹별 이야기 속에서 포착한 강렬한 순간, 감정을 조각상이 되어 표현하기
- 해당 이야기를 한 사람은 다른 사람들이 표현한 조각상을 감상하고, 각각 어떤 의미에서 표현한 것인지 서로 이야기 나누기
- 그룹 내에서 1개의 이야기를 고른 후, 이미지 및 문장을 넣은 장면 풀라쥬하기

○ 참여자 소감나누기

- 이야기는 누구에게나 있다는 생각이 들었습니다.
- 막연하게 나에게 소중한 물건이라고 생각하고 가져왔는데, 질문을 듣고 설명하다 보니 미처 감지하지 못했던 많은 것들이 발견되면서 새로운 의미를 찾게 되었습니다.

장면만들기는 ‘표현한다’ 보다 ‘만난다’ 라는 말이 더 잘 어울리는 활동입니다. 결론을 향한 장면들을 연습하는 것이 아니라, 퍼포먼스의 과정에서 이야기에 관한 존중과 본래 지니고 있던 진실함을 느끼는 것입니다. 행위가 보일 뿐 정서가 담겨있지 않으면 그 이야기를 결코 만날 수 없습니다. 우리가 꼭 알아차려야 하는 정서나 순간은 무엇인지 고민하고, 그 장면 안에서 가장 중요한 것은 무엇일까 살펴봐야 합니다.

■ 작은연극 만들기

○ 활동

- 듣고, 보았던 이야기 중 인상적인 단어, 감정, 상징을 종이에 적기
- 본래의 이야기에 각자의 정서, 상징을 모으기
- 3개 그룹으로 이야기를 나누고, 그룹별로 각색한 이야기 속 인상적인 장면을 극으로 창작하기

□ (3일차) 발견과 성찰이 있는 열린 마무리

■ 작은연극 공유하기

어떤 극을 본다는 것은 곧 우리의 삶을 지탱하고 유지시키는 힘을 얻는데 의미가 있습니다. 상징들이 나와 만나서 접점을 이룰 때에 기억이 떠오르고, 만나지는 것들이 있습니다. 무대 위의 극을 보며 나의 것을 꺼내는 순간이 바로 그 때입니다.

▸ 그룹1

- 제목: 26호실로 가라
- 소감
 - (원작자의 이야기) 26호실은 온전히 나일 수 있는 공간을 의미하고, 26살로 돌아가고 싶은 마음을 표현한 것이기도 합니다. 온전히 나의 이야기만은 아니지만, 그룹원들의 해석과 상징을 더해 모두의 일상을 담을 수 있었습니다.
 - 집에 가서 어머니의 이름을 한 번 불러봐야겠다는 생각이 들었습니다.
 - 연극이든, 어떤 예술이든 결국 자기 이야기를 건드렸을 때에 가장 큰 감동을 얻는 것 같습니다. 굳이 위험한 산을 내가 왜 오르려고 했는지 떠오르며 나를 찾고 싶었던 마음에 눈물이 고였습니다.
 - 이야기들이 모여 작은연극이 아니라, 하나의 큰 작품이 완성되었다고 느꼈습니다.
 - 나레이션을 통해 보여지는 장면을 보다 풍성하게 만들어주었습니다. 조명과 소품 등의 조화도 좋았습니다.
 - 여러 이름으로 살지만, 나의 이름은 잃어가는 나이든 여성들의 이야기라는 생각이 들었습니다.

▸ 그룹2

- 제목: 매일 비행기 티켓을 끊는 여자
- 소감
 - (원작자의 이야기) 나의 이야기가 시작이 되어 점차 확장·변형되는 과정이 즐거웠습니다. 상상만 하던 일들이 극으로 변하여 눈 앞에 펼쳐지니 통쾌하고 감격스럽기도 하였습니다.
 - 의자를 활용하여 캐리어로 표현하는 등의 다양한 방식이 인상적이었습니다.
 - 주인공이 일상을 담담하게 표현하는 표정, 말투 등이 나의 일상과 같아서 놀랐습니다.
 - 같은 행동을 반복하여 일상을 표현하는 방식이 좋았습니다.
 - 총, 대포, 수류탄 등으로 일상을 벗어나고자 하는 마음을 표현하는 방식이 유쾌하였습니다. 비극처럼 보이다가도 희극으로 전환되어 통쾌했습니다.

- 조연들이 코러스이자 배경, 극의 전체가 되어서 조화로웠습니다.
- 바닷가에 앉아있는 전경도 흥미로웠습니다. 극적인 변화 없이 마치 옆 동네에 놀러온 듯 편안한 모습으로 연출하였는데, 우리에게 일탈이란 대단한 변화이기 보다 아주 작은 변화 안에서 내적으로 일어나는 바람같은게 아닐까 생각하게 되었습니다.
- 일탈 후 돌아온 일상에서 아무렇지도 않게 생활하며 다음 일탈을 기다릴 주인공의 삶이 그려졌습니다.

▶ 그룹3

- 제목: 기차는 오렌지 향기를 남긴다.
- 소감
 - 어린시절 놀이 경험이 별로 없어서 다른 사람의 이야기에 공감하지 못할 때가 많았습니다. 극을 보며 어린시절 놀이를 그리워할 줄 몰랐던 나의 기억이 건드려져 울컥했습니다. 나에게 남아있는 흔적을 발견할 수 있었습니다.
 - 극의 전개에 음악을 활용하는 부분이 인상적이었습니다.
 - 마지막에 온 객석을 휘저으며, 모두가 즉흥적으로 참여할 수 있도록 하는 것에서 굉장한 힘을 느꼈습니다. 즐거웠습니다.



■ 공유와 성찰

- 보통은 사람들이 틈과 균열을 무서워하는데, 틈을 활용하여 극으로 연결하고, 흐름대로 흘러가지 않을 때 변화를 두려워하지 않는 모습을 보면서 틈을 느끼고 활용하는 것이 예술일 수도 있겠다 라는 생각이 들었습니다. 틈이 두려워서 미리 다 계획하고, 맞추고, 완성하는 것을 항상 중요시했는데 오히려 틈을 인정하고 받아들여도 좋을 것 같습니다. 일상과 틈의 균형을 새롭게 경험해 수 있었습니다.
- 가르치는 사람이다 보니 매번 나의 의도를 전달하는 데에 급급했었는데, 처음으로 사람에 대한 궁금함이 생겼습니다. 아이들의 이야기를 궁금해하거나 질문하지 않은 채 나의 의도대로만 이끌려고 했던 거 같다는 생각이 듭니다. 함께한 참여자에게 이 곳에 왜 왔는지 물어보게 되고, 그 이야기에 감명받기도 하였습니다. 예술은 그 사람의 세계에 함께 들어가는 것이구나 라는 마음을 회복할 수 있었습니다.
- 나의 몸과 마음 안에 존재하지만, 평소에 잘 쓰지 않았던 감각을 갑자기 열었더니 끔찍 앓으면서도 각성된 것 마냥 잠이 잘 안 오고, 흥분된 상태로 연수를 보내게 되었습니다. 각성이 되고 나니 일상

속에서도 무심하게 지나보냈던 순간들에 반응하고 함께 움직이고 소리내게 되었습니다. 잊고 있던 감각들이 깨어났고, 유지하고 싶다는 생각이 많이 들었습니다. 내가 이런 감각이 있는 사람이었는지, 삶을 풍요롭게 보는 기본이 되어 있는 사람이었는지를 새삼 발견하였습니다. 작업 자체가 흥분되고 좋았습니다. 강사들의 어휘와 언어에도 통찰과 영감을 주신다고 느꼈습니다. 기회가 된다면 또 듣고 싶은 연수입니다.

- 소중한 물건을 가져오라고 해서 고민하던 중에 엄마가 만들어준 실패를 챙겨 왔습니다. 나의 일상과 이 물건이 연결되리라고는 사실 생각하지 못했는데, 소중한 물건이 갖고 있는 기억이 충분히 현재와도 연결될 수 있겠다 라는 생각이 들었습니다. 이번 연수를 통해 다양한 삶을 발견하고 시도할 수 있겠다 라는 생각이 듭니다.
- 강사진의 연극적 작업에 관한 오랜 탐구와 철학에 많은 영감을 받았습니다. 몸의 가치부터 모든 활동에 숨어있는 의미를 말씀해주시니 새롭게 받아들여졌습니다. ‘미소’가 수동적 삶이 아닌 선택하고 도전하는 삶으로 연결해주신다는 말씀이 인상적이었습니다. 여러 가지 면에서 기존의 연수들과 차이점을 느꼈고, 연수에 임하는 나 역시 다르게 느껴졌습니다. 강사들의 작업 속에서 일어나는 즉흥적인 부분들의 포착과 시도를 보면서, 나도 교사일 때 그런 모습의 강사나 리더가 되고 싶다 라는 생각을 하게 됩니다.

[붙임1] 동의보감 「내경편」 10쪽

천지에서 존재하는 것 가운데 사람이 가장 귀하다. 둥근 머리는 하늘을 닮았고 네모난 발은 땅을 닮았다. 하늘에 사시(四時)가 있듯이 사람에게서는 사지(四肢)가 있고, 하늘에 오행이 있듯이 사람에게서는 오장이 있다. 하늘에 육극(六極)이 있듯이 사람에게서는 육부가 있고, 하늘에 팔풍(八風)이 있듯이 사람에게서는 팔절(八節)이 있다. 하늘에 구성(九星)이 있듯이 사람에게서는 구규(九竅)가 있고, 하늘에 십이시(十二時)가 있듯이 사람에게서는 십이경맥이 있다. 하늘에 이십사기(二十四氣)가 있듯이 사람에게서는 24개의 수혈이 있고, 하늘에 365도가 있듯이 사람에게서는 365개의 골절이 있다.

하늘에 해와 달이 있듯이 사람에게서는 두 눈이 있고, 하늘에 밤과 낮이 있듯이 사람은 잠이 들고 깨어난다. 하늘에 우레와 번개가 있듯이 사람에게서는 희로(喜怒)가 있고, 하늘에 비와 이슬이 있듯이 사람에게서는 눈물과 콧물이 있다. 하늘에 음양이 있듯이 사람에게서는 한열(寒熱)이 있고, 땅에 샘물이 있듯이 사람에게서는 혈맥이 있다. 땅에서 풀과 나무가 자라나듯 사람에게서는 모발이 생겨나고, 땅속에 금석이 묻혀 있듯이 사람에게서는 치아가 있다. 이 모든 것은 사대(四大)와 오상(五常)을 바탕으로 잠시 형(形)을 빚어 놓은 것이다.

[붙임2] 프랑스와 델사르트의 예술세계 中

언어가 충분하리만큼 발전되기 이전의 원시인은 신체로써 그들의 요구를 알렸고 감정과 기분을 제스처로 표현했다. 바로 이것이 판토마임의 근원으로써, 좀 더 개화된 인간이 그 요구를 타인에게 의미있게 전달하는 경우와 마찬가지로 다만 거기에 일반화된 언어가 없을 따름이었다. 판토마임은 신체에게 가능할 수 있는 감각, 상태, 상황과 인간에게 가능한 모든 감정을 제스처로 표현하는데 능숙할 뿐 아니라, 사물과 공간과 그 공간감각 및 방향에도 관여되어 있고 간혹 복합적인 조화이기도 하며 텐사르트의 모든 법칙도 이에 적응되어 있다.

판토마임은 어떤 신체적인 인물이나 사물과 연결시켜서 실행될 수 있는데, 이것은 관객에게 제시적이기도 하고 시각적이기도 하며 또는 이해하는데 어려울 수도 있다. - 텅 빈 무대 위의 행위자와 관련되어 있는 상상의 인물이나, 행위자에게 영향을 끼치고 또는 행위자 스스로가 영향을 받게되는 상상의 물건들이 관중 마음 속에 판토마임되어 간다. 간단한 예를 하나 들기로 하자. 어떤 사람이 방에 홀로 있는데 누군가 와서 문을 두드리고 들어가자, 그 방문객은 반겨졌다(정중하게든지 쌀쌀하게든지 그 어떤 경우이고간에). 판토마임에 들어가며, 배우는 구체적인 방을 마음 속에 상상한다. - 즉, 방의 크기, 창문과 문의 위치, 가구 등, 방에 있는 모든 사물들이 마치 눈에 펼쳐지듯, 그렇게 선명히 마음에 새긴다. 곧 두드리는 소리를 듣는 순간, 머리와 두 눈과 몸의 긴장이 이 사실을 관객에게 전달해줄 수 있어야 하고, 문의 위치와 문이 열리고 상상의 인물이 들어옴도 전달 되어야 한다.

두 눈의 방향은 들어오는 방문객의 신장을 가리켜 준다. 연속이나 역연속은 들어오는 방문객의 반응을 표시할 것이며 - 눈 움직임, 머리 동작, 신체 동작은 방문객이 방을 걸어오는 속도를 관객에게 말해 준다. 만일 방문객이 선물을 가져온다면, 두 손으로 상상의 선물을 받는 시늉이, 선물의 크기, 모양, 무게도 나타내야 한다. 선물 꾸러미는 포장지 둘러지고 테이블 위에 놓이며 테이블의 위치와 크기, 높이 등을 선명하게 눈에 드러내야 하고 또한 관객에게 전달되어야 한다. 끈을 풀거나 자르고 포장지를 풀고 상자용 열도, 끄집어 낸 내용물이 분명하게 보여져야 한다. 이런 모든 동작이 조금은 과장될 수 있는 것이나 지적인 바와 같이 판토마임은 현실적인 것보다는 선명함이 더 좋다. 그런 다음 상자 속의 내용물이 관객에게 알려져야 한다. 사탕, 꽃, 보석, 책 등 그런 다음 기쁨을 나타내고 선물을 준 상대방에게 감사를 표시하고 선물이 알맞는 자리에 놓이고 (화병을 들고서 꽃을 꽂고, 감탄을 금치 못하는 등) 이런 동작이 확대되고 강조되고 무한히 변화해 간다.

여기에 판토마임이 다루어야 할 9가지 기본적인 문제점이 있다.

1. 대상들의 형태를 묘사하거나 흉내낸다.
2. 물체 사이의 관계를 표시하거나 흉내낸다.
3. 공간 범위를 흉내내고 묘사한다.
4. 부피를 묘사하고 흉내낸다
5. 공간 넓이와 크기를 비교 시킨다.
6. 부피를 비교 시킨다.
7. 속도를 비교 시킨다.
8. 행동을 제시하고 도식한다.
9. 행동의 성격을 결정한다.

[붙임3] 지귀설화(志鬼說話)

신라 선덕여왕 때 지귀(志鬼)라는 젊은이가 있었다. 지귀는 활리역(活里驛) 사람인데, 하루는 서라벌에 나왔다가 지나가는 선덕 여왕을 보았다. 그런데 여왕이 어찌나 아름다웠던지 그는 단번에 여왕을 사모하게 되었다. 선덕여왕은 진평왕의 딸딸로, 그 성품이 인자하고 지혜로울 뿐만 아니라 용모가 아름다워서 모든 백성들로부터 칭송(稱頌)과 찬사를 받았다. 그래서 여왕이 한번 행차(行次)를 하면 모든 사람들이 여왕을 보려고 거리를 온통 메웠다. 지귀도 그러한 사람들 틈에서 여왕을 한 번 본 뒤에는 여왕이 너무 아름다워서 혼자 여왕을 사모(思慕)하게 되었던 것이다. 그뿐만 아니라 그는 잠도 자지 않고 밥도 먹지 않으며 정신이 나간 사람처럼 선덕 여왕을 부르다가, 그만 미쳐 버리고 말았다.

“아름다운 여왕이여, 나의 사랑하는 선덕 여왕이여!”

지귀는 거리로 뛰어다니며 이렇게 외쳐댔다. 이를 본 관리들은 지귀가 지껄이는 소리를 여왕이 들을까 봐 걱정이었다. 그래서 관리들은 지귀를 붙잡아다가 매질을 하며 야단을 쳤지만 아무 소용이 없었다. 어느 날 여왕이 행차를 하게 되었다. 그 때 어느 골목에서 지귀가 선덕여왕을 부르면서 나오다가 사람들 앞에 붙들렸다. 그래서 사람들은 웅성거리기 시작했고 떠들썩했다. 이를 본 여왕은 뒤에 있는 관리에게 물었다.

“대체 무슨 일이냐?”

“미친 사람이 여왕님 앞으로 뛰어나오다가 다른 사람들에게 붙들려서 그렇습니다.”

“나한테 온다는데 왜 붙잡았느냐?”

“아뢰옵기 황송합니다만, 저 사람은 지귀 라고 하는 미친 사람인데, 여왕님을 사모하고 있다고 합니다.” 관리는 큰 죄나 진 사람처럼 머리를 숙이며 말했다.

“고마운 일로구나!”

여왕은 혼잣말처럼 이렇게 말하고는, 지귀에게 자기를 따라오도록 관리에게 말한 다음, 절을 향하여 발걸음을 떼어 놓았다. 한편, 여왕의 명령을 전해들은 사람들은 모두 깜짝 놀랐다. 그러나 지귀는 너무도 기뻐서 춤을 덩실덩실 추며 여왕의 행렬을 뒤따랐다. 선덕여왕은 절에 이르러 부처에게 기도를 올리었다. 그러는 동안 지귀는 절 앞의 탑 아래에 앉아서 여왕이 나오기를 기다렸다. 그러나 여왕은 좀체로 나오지 않았다. 지귀는 지루했다. 그리고 시간이 흐를수록 안타깝고 초조했다. 그러다가 심신이 쇠약해질 대로 쇠약해진 지귀는 그 자리에서 그만 잠이 들고 말았다. 여왕은 기도를 마치고 나오다가 탑 아래에 잠들어 있는 지귀를 보았다. 여왕은 그가 가엸다는 듯이 물끄러미 바라보고는 팔목에 감았던 금팔찌를 뽑아서 지귀의 가슴 위에 놓은 다음 발길을 옮기었다. 여왕이 지나간 뒤에 비로소 잠이 깬 지귀는 가슴 위에 놓인 여왕의 금팔찌를 보고는 놀랐다. 그는 여왕의 금팔찌를 가슴에 꼭 껴안고 기뻐서 어찌할 줄을 몰랐다. 그러자 그 기쁨은 다시 불씨가 되어 가슴 속에서 활활 타오르고 있었다. 그러다가 온몸이 불덩어리가 되는가 싶더니, 이내 숨이 막히는 것 같았다. 가슴 속에 있는 불길은 몸 밖으로 터져 나와 지귀를 어느 새 새빨간 불덩어리로 만들고 말았다. 처음에는 가슴이 타더니 다음에는 머리와 팔다리로 옮겨져서 마치 기름이 묻은 솜뭉치처럼 활활 타올랐다. 지귀는 있는 힘을 다하여 탑을 잡고 일어서는데, 불길은 탑으로 옮겨져서 이내 탑도 불기둥에 휩싸였다. 지귀는 꺼져 가는 숨을 내쉬며 멀

리 사라지고 있는 여왕을 따라가려고 허위적허위적 걸어가는데, 지귀 몸에 있는 불 기운은 거리에까지 퍼져서 온 거리가 불바다를 이루었다.

이런 일이 있는 뒤부터 지귀는 불귀신으로 변하여 온 세상을 떠돌아다니게 되었다. 사람들은 불귀신을 두려워하게 되었는데, 이 때 선덕여왕은 불귀신을 쫓는 주문(呪文)을 지어 백성들에게 내놓았다.

지귀는 마음에서 불이 일어
몸을 태우고 화신이 되었네.
푸른 바다 밖 멀리 흘러갔으니,
보지도 말고 친하지도 말지어다.

志鬼心中火(지귀심중화)
燒身變火神(소신변화신)
流移滄海外(유이창해외)
不見不相親(불견불상친)

백성들은 선덕여왕이 지어 준 주문을 써서 대문에 붙이었다. 그랬더니 비로소 화재를 면할 수 있었다. 이런 일이 있는 뒤부터 사람들은 불귀신을 물리치는 주문을 쓰게 되었는데, 이는 불귀신이 된 지귀가 선덕 여왕의 뜻만 좇기 때문이라고 한다.

2019 창의적 예술교육 프로젝트 연수 프로그램 개발 연구

< Lost and Found

_ 연극만들기를 통한 일상의 재발견과 스토리텔링을 통한 접근의 실험 및 발견 >

발행일 2019년 10월

발행처 한국문화예술교육진흥원

기획 한국문화예술교육진흥원 교육연수센터

진행 봄바람 프로젝트(양혜정, 유홍영, 김순희, 박정연)

홈페이지

한국문화예술교육진흥원 www.arte.or.kr

웹진[아르떼 365] www.arte365.kr

문의 02-6209-5900

등록번호 KACES-1940-R022

본 저작물은 “공공누리 제4유형: 출처표시 + 상업적 이용금지 + 변경금지” 조건에 따라 출처를 표시하시면 비상업적·비영리 목적으로만 이용 가능하고, 2차적 저작물 작성 등 변형도 금지됩니다.