

한국-영국 청소년예술가탐색전 자료집
2014 KOREA-UK Theatre Collaboration



국립극단
SINCE 1950

어린이청소년극연구소

한국-영국 청소년예술가탐색전 자료집
2014 KOREA-UK Theatre Collaboration

-

치열한 '탐색전'에 나선 31인의 청소년들,
한국과 영국의 예술가들을 만나다!



국립극단
SINCE 1950

어린이청소년극연구소

본 자료집은 (재)국립극단 어린이청소년극연구소가
2014년에 진행한 청소년 예술 프로젝트인 ‘청소년예술가탐색전’의
예술교육 워크숍과 쇼케이스, 회의 기록 등을 정리한 것입니다.

‘청소년예술가탐색전’은 10대 청소년이 창작 주체로 나서는 예술 작업입니다.
청소년을 문화 주체로 인지하고 이들과 적극적인 소통과 만남을 바라는 예술가와의
협업을 통해 연극의 보다 근원적인 의미와 가능성을 탐구해 나가고 있습니다.
그리고 이러한 협업을 바탕으로 청소년극 희곡 개발의 새로운 모델을 만들고 있습니다.







목차

2014 한국-영국 청소년예술가탐색전 참가자 14

2014 한국-영국 청소년예술가탐색전 개요 16

0. 탐색전 준비 과정

- 0-1. 청소년과 예술가의 관계 맺기: 새로운 청소년극 개발을 위한 도전 과제 25
- 0-2. 탐색을 위한 실마리, 사전 리서치 26
- 0-3. 사전 리서치에 참여한 청소년들의 반응과 생각들 28
- 0-4. 설문지 50

1. 탐색전 하나: 청소년과 예술가의 첫 만남

- 1-1. 탐색전 회의 54
- 1-2. 1차 워크숍의 진행 과정 61
- 1-3. 영국 청소년에게 보내는 한국 청소년의 영상 메시지 80

2. 탐색전 둘: 영국에서 다시 만나다

- 2-1. 탐색전 회의 84
- 2-2. 2차 워크숍의 진행 과정 85

3. 탐색전 셋: 지영과 윌리엄의 이야기를 만들다

- 3-1. 지영과 윌리엄 소개 94
- 3-2. 3차 워크숍의 진행 과정 97
- 3-3. 쇼케이스 공연 텍스트 124

4. 탐색전 이후

- 4-1. 청소년 후기 144
- 4-2. 청소년 간담회 147

**2014 한국-영국
청소년예술가탐색전 참가자**

예술교육감독	최영애
한국 작가	고순덕
영국 작가	Evan Placey
예술교육팀	(한국) 김미정, 박영주, 박지혜 (영국) Peter Wynne-Willson, Daniel Tyler, Lorna Laidlaw
한국 프로듀서	김미선
영국 프로듀서	Judy Owen
기획/진행	손준형
기록/진행	김성제

1차 워크숍

청소년 예술가 13인(한국)
김지수, 박치훈, 신지혜, 오승환, 윤가야, 윤진, 이성준, 이세찬, 이혜진,
장원석, 정지영, 조바다, 최세진

2차 워크숍

청소년 예술가 14인(영국)
Bella Pesce, Destiny Sond, Harsimran Kaur 외 11인

3차 워크숍 & 쇼케이스

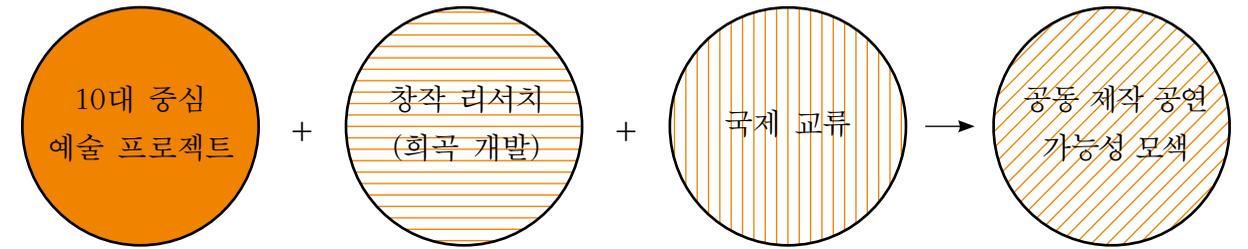
청소년예술가 15인(한국+영국)
박우현, 박진솔, 박치훈, 오승환, 윤가야, 윤진, 이혜진, 장원석, 정찬영,
정한솔, 조바다, 최세진, Bella Pesce, Destiny Sond, Harsimran Kaur

쇼케이스 스태프

연출	김미정
협력 연출	Daniel Tyler
워크숍	진행 김미정, 박지혜, 박영주, Lorna Laidlaw
기록	김성제
통역	박미경, 신선영, 황하영
신체훈련	유홍영
조형미술	장종관
음악	백하형기
무대감독	송태영
사진	임영환
영상 편집	원창제
홍보물 디자인	www.oldtype.kr
SNS 홍보	박은선
진행	강등원, 이승용
기획/진행	손준형

국립극단 스태프

기술감독	신용수
무대감독	변오영
무대장치제작	최슬기
조명감독	홍선화
음향감독	정윤석
무대감독(인턴)	윤소정
음향(인턴)	장기범
조명(인턴)	유혜진
소품(인턴)	모재연
의상(인턴)	신주연



청소년이 참여하는 예술 작업 ‘청소년예술가탐색전’

청소년과 예술가의 관계 맺기를 통해 연극의 보다 근원적인 의미와 가능성을 탐구하고 있습니다.

(재)국립극단 어린이청소년극연구소(소장 최영애)는 청소년을 문화 주체로 인지하고 이들과의 적극적인 만남과 실질적인 소통 통로를 지속적으로 확장시키고 있습니다. 그리고 청소년극의 연극적 의미와 사회적 역할에 대해 끊임없이 ‘다시’ 생각하고 있습니다.

청소년극을 만든다는 의미는 무엇인지, 왜 청소년극이어야 하는지, 어떤 청소년극이어야 하는지를 고민하는 것은 탐색과 도전을 통해 새로운 청소년극의 지표가 되기 위해서입니다.

이러한 과정의 하나로 국립극단 어린이청소년극연구소가 기획한, 청소년과 예술가의 새로운 관계 맺기 ‘청소년예술가탐색전’은 예술교육 프로그램과 워크숍, 쇼케이스 등의 과정을 거쳐 청소년들이 자신의 삶과 언어

를 표현할 수 있는 장을 마련하고 있습니다. 또한 예술가는 이들과의 만남에서 파생되는 감성과 에너지를 통해 새로운 발견과 창작의 동력을 얻기도 합니다. 이것은 본질적으로 세대 간의 인생을 솔직하게 공유할 수 있는 연극이 얼마나 유효한 것인지를 다시 확인하게 되는 과정입니다.

2013년에 진행된 ‘청소년예술가탐색전’은 연극을 공간, 소리, 움직임 세 영역으로 주제화하여 분야별 예술가와 함께 프로그램을 진행했습니다. 이 중 공간 영역의 예술가로 선정된 여신동 무대미술가와 17명의 청소년들이 진행한 쇼케이스 <우리는 여기 있습니다>를 기반으로 2014년 ‘국립극단 청소년극 릴-레이II’ 비행소년 KW4839가 제작되었습니다. 2014년 ‘청소년예술가탐색전’은 워크숍과 쇼케이스에 그치지 않고, 희곡 개발과 연계한 국제 협력 프로젝트로 기획되어 한국과 영국을 넘나들며 새로운 탐색과 도전을 진행하고 있습니다.

2014년과 2015년에 거쳐 공연 제작 가능성을 모색하고 있으며, 청소년의 언어와 감성, 글로컬 작업을 바탕으로 창작 실험을 모색하고 있습니다. 앞으로 한국-영국 국제 교류 프로젝트 이상의 긴밀한 관계 형성이 필요하며, 이는 새로운 연극을 위한 플랫폼으로서 국립극단 어린이청소년극연구소가 자리매김하기 위한 것입니다.

지난 과정의 주요 이슈

사전 리서치

한국-영국 청소년예술가탐색전을 본격적으로 운영하기에 앞서 작품 개발의 방향성을 탐색하기 위한 설문 과정이 진행되었습니다. 청소년들과의 워크숍에 한국과 영국의 작가가 참여해 작품 개발을 위한 창작 리서치의 토대로 작용할 수 있게끔 먼저 청소년들의 생각과 이야기를 듣는 것이 필요했습니다. 그리고 신체적, 정서적 변화가 격렬한 중학생의 변화, 감정 등을 파악하기 위해 공간성을 매개로 이 시기의 청소년의 특성에 접근해 보고자 했습니다.

화상회의

프로젝트를 진행하면서 한국과 영국을 잇는 화상회의와 텀블러 등의 방식을 도입해 회의를 진행했습니다. 국제 교류 프로젝트를 운영하면서 발생할 수밖에 없는 의사 전달의 한계를 극복하기 위해 다양한 소통 채널이 필요했고 교류를 위한 플랫폼으로 온라인 카페도 함께 운영했습니다.

공동 워크숍

1차 공동 워크숍에서는 한국 청소년을 대상으로 예술교육 워크숍과 연계해 작품 개발에 필요한 창작 리서치를 진행했습니다. 창작 리서치는 캐릭터 구축에 필요한, 실제 연령대 청소년들의 감정, 그들이 떠올리는 이미지, 그들의 이야기를 알아보는 것을 비롯해, 작품의 공간 설정 등을 담아낼 수 있는 프로그램 위주로 구성되었고 예술가들이 직접 청소년에게 질문하고 연극놀이를 진행하는 등의 과정을 통해 접근해 나갔습니다. 4월, 한국과 영국의 예술가들과 한국에서 3일 동안 공동 워크숍과 창작 리서치를 진행하였고, 5월에는 한국의 예술가와 청소년이 4주에 걸쳐 예술교육 워크숍을 운영했습니다.

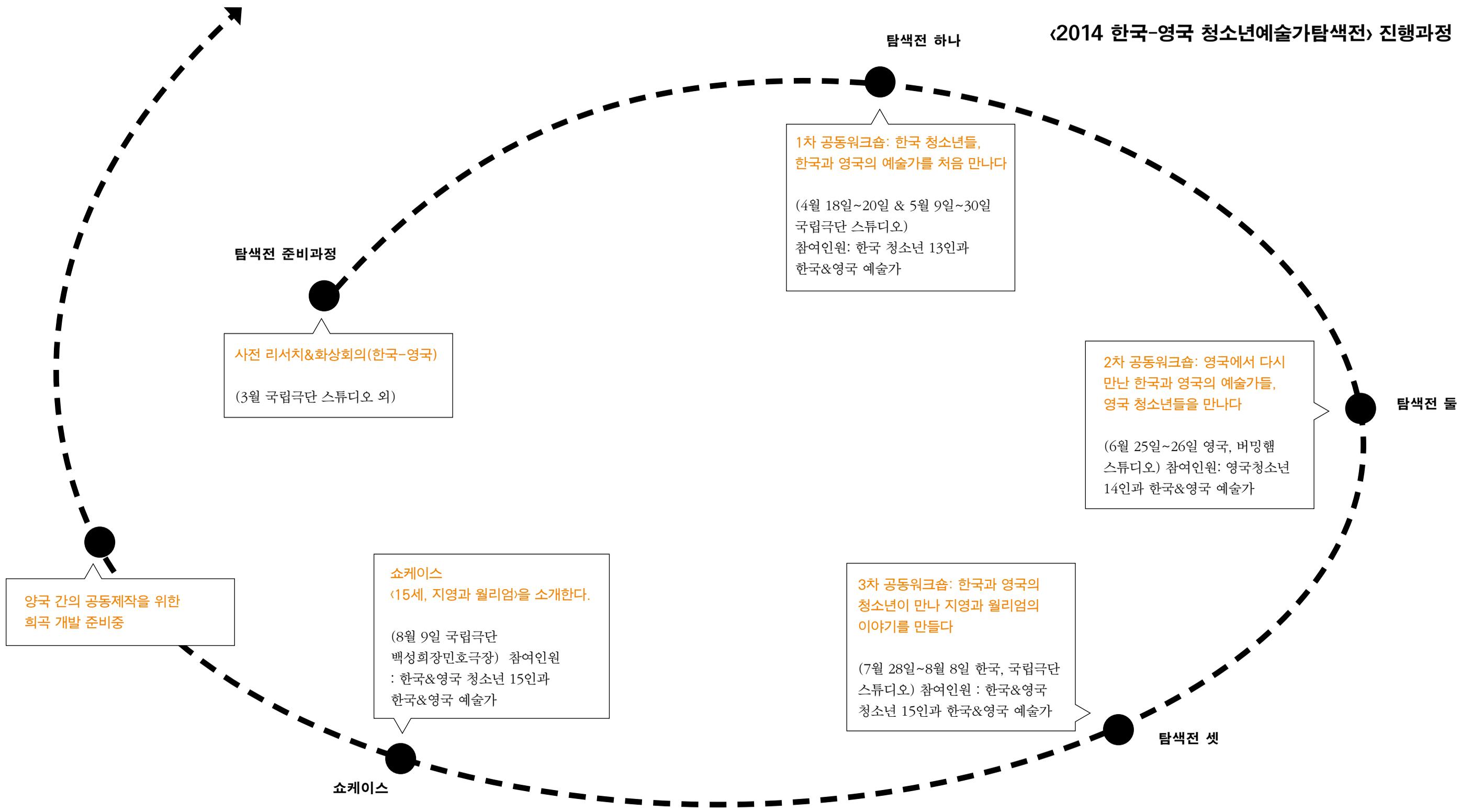
2차 공동 워크숍은 영국 버밍햄에 한국 예술가들이 찾아가 영국의 청소년을 만나 진행되었습니다. 한국과 영국의 청소년이 서로에게 메시지

와 질문 등을 영상으로 담아 인사를 나누었습니다. 예술가들은 앞서 한국에서 진행한 1차 워크숍에 이어 2차 워크숍을 진행하며, 한국과 영국 청소년의 문화적 차이뿐 아니라 공통되는 감성을, 문화와 인종은 다르지만 서로 통할 수 있는 정서적 토대와 공감 능력을 확인할 수 있는 자리를 가졌습니다. 그리고 한국과 영국의 작가들이 설정한 캐릭터를 중심에 두고 작품 리서치가 진행되었습니다. 작품 리서치는 창작 리서치를 통해 좀 더 구체화된 인물의 배경 설정을 위한 과정으로 캐릭터의 밑그림이 그려지는 단계였습니다. 3차 공동워크숍은 7월과 8월에 걸쳐 진행된 워크숍을 통해 국립극단 소극장 판에서 한국과 영국의 청소년들이 만나 프로그램을 진행했습니다. 그간 작가들이 진행한 창작 리서치와 캐릭터 구축을 통해 형상화된 지영과 윌리엄이라는 인물에 대해서 청소년이 자신들의 느낌, 경험 등을 예술가들에게 전달했습니다.

쇼케이스

한국과 영국의 작가들이 희곡을 집필하면서 공동으로 도출해 낸 지영과 윌리엄이라는 인물들의 초안을 청소년과 공유하고, 청소년이 예술가와 직접 두 인물에 대한 이야기와 장면을 만들어 쇼케이스를 진행했습니다. 쇼케이스 이후, 한국과 영국의 예술가들이 '청소년예술가탐색전'을 기반으로 청소년극 작품 개발을 진행하고 있으며, 2015년 한국과 영국 간의 공동 제작을 준비하고 있습니다.

〈2014 한국-영국 청소년예술가탐색전〉 진행과정



0. 탐색전 준비 과정

0-1. 청소년과 예술가의 관계 맺기: 새로운 청소년극 개발을 위한 도전 과제

한국-영국 청소년예술가탐색전, 왜 필요한 것인가?

청소년들에게도 자신의 생각과 고민을 자기들뿐 아니라 전 세계적으로 바라볼 수 있는 지점이 있는 것 같다. 10대의 언어로 소통할 때, 지역과 국가의 경계를 넘어서도 순식간에 공감대를 형성하는 것이 있다.

지금, 여기

청소년을 중심으로 보편성과 특수성을 어떻게 바라볼 것인가,
그들은 이 세계의 청소년과 어떻게 같으며 또 다른가.

청소년과 글로컬 glocal

여기에 긴밀한 관계 형성이 필요하다. 한국-영국 국제 교류 프로젝트 그 이상의 것이 있어야 할 것이다. 커뮤니티는 외부에 있는 것이 아니라 ‘바로, 여기’ 국립극단 어린이청소년극연구소가 커뮤니티이자 허브, 새로운 연극을 위한 플랫폼이 될 수 있다.

관객을 오게 하는 연극이 아니라 찾아가는 연극이 중요하듯이 이번 작업은 새로운 관객을 만날 수 있는 커뮤니티 개발 사례로 나아갈 수도 있다. 이후에는 한국 내에서 지역 청소년 간 만남도 가능하고, 또 다른 그룹과의 연결이 가능할 수 있다. 청소년 작업을 중심으로 한 국제 교류에서 매우 중요한 초석을 닦는 일이다.

0-2. 탐색을 위한 실마리, 사전 리서치

한국-영국 청소년예술가탐색전이 본격적으로 시작되기에 앞서, 지난 3월에 사전 리서치로 설문 작업을 실시했다. 청소년들과 함께 워크숍을 통해서 희곡을 개발하는 과정을 어떻게 시작할 것인가 생각했을 때, 먼저 청소년들의 생각을 듣는 게 중요했다.

이번 탐색전의 주요 청소년 참여자는 중학생이다. 15세. 자신의 존재감에 대해서 굉장히 많은 고민을 하며, 자기 공간에 대한 인식이 커지는 시기이다. 자기를 확장하고 싶어 하는 욕구, 자신이 미칠 수 있는 범위가 어디까지인지에 대한 궁금증과 도전 의식이 커져서 물리적으로나 감각적으로나 '공간' 또는 '영역'의 경계를 뒤흔들고 넘나드는 모습을 보인다. 탐색전을 위한 사전 리서치는 이 점에 근거해 설문 내용을 구성했다. 중학생 시기의 청소년이 보이는 변화와 특성들, 그 시기의 고유함을 '공간'에 대한 그들의 감각, 반응, 인식, 욕망 등을 통해 알아보고 접근하고자 했다.

그리고 설문 대상 연령과 지역은, 중학교 2~3학년(15~16세)을 대상으로 하여 서울뿐만 아니라 제주도 등 타 지역 1~2곳을 추가해 진행했으며, 남자 고등학교, 여자 고등학교도 추가하여 조사했다.

이렇게 진행된 사전 리서치의 결과를 토대로 두 차례의 논의를 거쳐 인상적인 반응들을 정리했다. 이후 탐색전을 통한 작품 개발 과정에서 작품이나 작가들이 이야기를 나눌 때 다룰 수 있는 청소년의 이야기로서 리서치의 내용이 반영되었다.

설문 구성	김미정(한국-영국 청소년예술가탐색전 예술교육팀 리더), 고순덕(작가)
리서치 진행	박영주
리서치 참여 학교	11개교(참여 학생 400명)

[몸-공간] [감정-공간] [나만의 공간]

공간이라고 했을 때 물리적 영역과 심리적 영역으로 구분할 수 있고, 또한 공간(space)과 장소(place)가 구분되어야 하는데 이번 사전 리서치는 설문 문항에서 그 구획을 명확히 짓고 초점화해서 질문을 하기보다는 '어떠한 공간'이라고 했을 때 청소년들이 느끼거나 인식하는 것을 들여다보는 것으로 정했다.

0-3. 사전 리서치에 참여한
청소년들의 반응과 생각들

내 방 침대 위
누워서 스마트 기기 보면서? 일어나기
백수

PC 방
게임
백수

집
자는 것
자연인

집이나 친구들이랑 여러 가게 돌아다니기
수다 떠는 것
나도 여자긴 여자다

집
인터넷 서핑, 누워 있기
벽돌

집
게임, 핸드폰, 잠자기
백수, 폰 페인, 병든 사람

집
자기
게임 페인, 잠만보

소파
책, 잠
편한 사람

집
잠자기
모든 것을 가진 거 같다

집
가족들과 시간을 보내는 것, 인터넷(쇼핑)
소중하고 행복을 다 가진 사람

평소 내 몸이 편안하게
느끼는 공간은?
그곳에서 무엇을 하나요?
그런 때에 내가
무엇처럼 느껴지나요?

집
잠자기, 폰
쓸모없고, 너무 잉여 같은 사람

집, PC방
게임, TV
별 생각 없음

할머니 집
가만히 있기
어린 아이

내 방
일기를 쓴다
소설 작가

내 방
자기
시간이 많은 사람

옥상
바람 쐬기, 음악 듣기

아무것도 없는 옥상 내지 초원
잠, 멍 때리기
자연인

내 몸이 작아지는 공간은? 왜 그렇게 느끼는가요?

처음 본 사람과 있을 때
꽤 어색해서

이불 속
추워서 웅크리니까

웹툰 그릴 때
사람들이 올리면 잘
봐 줄까라는 걱정감에

PC방
내가 습관적으로 게임을
할 때 몸을 웅크려서

치과
이상한 기계음과 울음소리 때문에

어른들이 많을 때
큰 사람들이 많아서/
나를 너무 어리게 본다.
내가 어떨 줄 알고

버스나 지하철
사람이 모두 바쁘게 움직이고
있어서, 사람이 많아서

집, PC방
게임, TV
별 생각 없음

친척집, 외갓집
내 또래의 언니 오빠 들이 없고,
큰엄마, 큰아빠, 외할아버지 등
어색한 사람들이 많아서

의자
뭔가 한없이 작아지는 기분

학원
공부하니까/ 자신감이 없어서/
내가 원하는 방식의 수업이 아니기 때문에/
친구들과의 경쟁/ 나보다 잘난 사람이 많아서

처음 가는 장소
낯설어서

친구들과 있는 공간
다른 친구들이랑 비교하는 나 자신 때문/
나만 혼자 같아서

선배들과 함께 있을 때
불편하고 찍히면 안 되기 때문에/ 위압감

이사장실
높은 자리에 있는 분이셔서

조용한 곳
그러게요? 떠들면
맞을 거 같아서?

짝사랑하는 애가 있는 공간
위축된다

천장이 낮은 곳
천장이 나를 누르는 느낌이 들어서

집
나의 편을 들어 주는 사람도
없고, 나의 의견에 귀 기울여
들어 주는 사람도 없다.

집, 학교
한 가지라도 하려면 제약이 걸려서

배 속의 아기

좁은 공간에 코끼리

길 잃은 사람

하얀 종이

나룻배

풍선

감옥에 갇혀 벌을 받는 기분

도시 속 개미 한 마리

상자

주인 찾아다니는 강아지

먼지

빨간 튜립 사이에 꽃잎을
피지 않은 흰 튜립

거인국의 걸리버

무?

이쑤시개 통

박스에 들어 있는 구슬들

시든 꽃

스프링

노예

가시방석

검정과 보라의 소용돌이

학교는 우리 혹은 사육장,
집은 수용소 같다.

손오공

(바위도 나이로 짓누른다)

바람 빠진 공

사막

약해서 버려진 새끼 호랑이

한없이 넓은 바다
위에 놓여 있는 작은

고문실

약

애벌레

기계

그림자

개미

각진 끝 부분에 박혀서
안 나오는 라면 스프

고양이 사이 쥐

폐인

생쥐

천재들 사이의 일반인

끝없는 계단

불안감

코끼리가 못 박힌
감방에 갇혀 있는 것

절벽

보라색

거인과 소인

바다 속의 새끼 물고기

**내 몸이 작아지는
공간에서의 느낌.
그 이미지를 무엇에
비유할 수 있을까요?**

고추밭의 주인

개미가 의자에 앉은 이미지

길거리에서 걸을 때

혹시 내 몸이 확장되는 듯한 느낌을 받은 적이 있나요? 어디에서 어떤 때에 그런가요?

외할머니댁에 갈 때마다

옷 가게에서 옷 입어 볼 때

동생들에게 아는 것을 설명해 줄 때,
내가 높아지는 것 같다. 나를 크게 보는 것 같고.

축구장 골 넣을 때

식물, 나무 심을 때

사우나에 들어가서 땀을 흘릴 때

사우나에 들어가서 땀을 흘릴 때

학교에서 쉬는 시간

노래방, 소리 지를 때

용돈 받을 때

모르던 것을 확실히 알고,
하는 방법을 알게 되었을 때,
머릿속 무언가가 커지는 느낌을 받았다.

놀이동산, 드롭하는 기구를 탈 때

내 생각을 잘 말하거나
후회가 없고 만족할 때,
어디서 어떤 때는 잘 모르겠다.

PC방, 친구들에게 화려한
나의 플레이를 보여 줄 때

떨 때

학교, 시험 점수 잘 받았을 때

샤워할 때, 내 몸을 보고

내가 잘하는 걸 인정받았을 때

밥을 막 먹고 거울을 봤을 때

집에 혼자 있을 때

어린이랑 있을 때

공부, 운동 등 내가 자신 있는 분야에 대해 발표나 자랑할 때

버스를 탔는데
갑자기 아는 애가 있었을 때

내가 좋아하는 향기가 나는 곳,
계곡이나 넓고 사람이 많이 있지 않은 곳

화장실에서 소변을 볼 때

학교에서 비슷한 취미를
가진 애와 수다를 떨 때

여고에서 여자들이 쳐다볼 때

친구들이랑 몰려다닐 때

친구들이나 누구랑 한 명이라도 같이
있으면 내가 혼자 있을 때보다 당당해진다

공기에 수면제를 타 놓은 느낌(검은색)

조용한 언덕

꼭 막혀 있는 적막한 도로

강제적으로 동물들을 묶어
무엇을 가르치는 사육장

마치 교회 예배 때 같은 모습

투명

수업 시간
교실

살벌하다

회색

어두움, 무거움, 절망

주황색, 조용하고 온화함

파란색

수업 시간과 쉬는 시간에
학교 교실 공간의 느낌이 다른가요?
만약 다르다면, 떠오르는 색감
혹은 이미지를 얘기해 주세요.

짧은 시간이지만 행복함(하얀색)

목줄이 풀려 열린 사육장

빨강. 아~ 주 진한 빨강. 질척질척한 빨강

밀리지 않는 고속도로

파란색, 활기차고 재밌음

쉬는 시간
교실

빨간색

폭풍의 언덕

사이의 공연을 보러 간 관중들의 모습

자유, 하늘색, 초록색

서커스단과 같은 느낌

주황색, 노란색

(몸-공간)

현재 자신의 삶의 공간 중에서
가장 바꾸고 싶은 공간은?
어떻게 바꾸고 싶은지요?

전체
|
정상적인 몸매(이쁜)

손
|
가느다랗게

두뇌
|
똑똑하게

얼굴
|
갈아엮기

등
|
몸에 날개를 단다

코
|
코를 좀 적당히
만들고 싶다

키, 음경
|
더 크게

혀
|
말 좀 줄이고 싶다

멘탈
|
성실하고 착하고
긍정적인 사람

남의 마음속

친구들 마음속

여고

북한

여자 탈의실

시리우스 항성

내가 능력을 가질 수 있는 곳

천국

북극, 북극곰이 보고 싶다

화성

유럽

판타지 세계

남극 또는 북극

우주

토성

만약 어느 곳이든
마음대로 갈 수 있다면,
가장 가 보고 싶은 곳은?

내 몸속

(몸-공간)

내가 슬프거나 우울할 때 찾게 되는 공간은? 이유는요?

이불 속
아무도 날 보지 않게 하기 위해서

서울
서울에 친엄마가 있어서

한강
해가 질 때 장관

이불 속, 높은 곳
안전해서, 시원해서

온라인
제일 넓게 대화하는 방법이라서

책상 아래
나만 있게 되니까

PC방
스트레스 풀려고

침대
젤 편안하므로

강아지 카페
강아지가 좋아서. 힐링힐링.

이불 속
아무도 간섭하지 않으니까

이불 속
취침을 위해, 가장 아늑한 공간

책상
혼자 생각하기 위해

집(내 방)
편하니까, 마음껏 울 수 있으니까

공원, 놀이터
조용하고 혼자만의 공간인 느낌

욕상
울 수 있어서

친구의 카톡방
어떤 한 친구와 카톡을 하면
걱정이 사라진다.

PC방
기분 풀려고

화장실
혼자 있으면 편해진다.

침대 밑
편안해서

욕상
아무도 없고, 시원해서

축구장
추구하면 스트레스 풀려서

현재 내가 가장 답답하게 느끼는 공간은? 이미지는?

집
내 주변이 벽으로 둘러싸여 있다

친할아버지네 집
얼어붙은 심장

어색한 분위기 안에 있는 곳
돌

집
햄버거 맨 아래 빵

누군가가 나를 말로 막 조여 올 때
쥐를 막 조여 오는 구렁이

학교
진흙

아빠와 있는 공간
화산

학원
벽에게 말하는 느낌

엄마가 있는 집
나를 쥐어짜는

집
잔소리

기숙사 책상
공부만 하는 기계

학원
하얀색으로 뒤덮인다

학원
사탄

학교
선배들

이 세상
구겨진 종이

대중교통 안
컴컴한 터널 속

우름당(학교 내 공연장)
선생님과 선배 차별

학원
자물쇠

학원 시험실
미로

모든 곳
벽

(공중)화장실
너무 좁다

TV 볼 때, 드라마가 중요한 순간에 끝날 때
없다

서로 싸우고 화해하지 않는 친구
회색, 안개

옷 가게
돼지 같아진다

학원
가득 부풀어 오른 봉지

학원
계란을 먹다가 목이 막힌 기분

학원
큐브

학교
꽉 막힌 배수구

머릿속
아무도 모르기 때문

카톡
뭔가 말을 안 하고, 글로
친구에게 말할 수 있어서

내 상상 속
나만 알고 있으니까

내 방, 내 책상
일기장에 쓸 수 있기 때문에

화장실
내가 있으면 아무도 들어오지 않아서

일기장?
아무도 보지 않아서

남자 친구 집
내 말을 들어 주는 사람이 있으니까

SNS나 인터넷
익명이니까 고민을 나란 걸
밝히지 않고 말할 수 있으니까

우주
아무도 없으니까... 누군가
있더라도 우주는 넓으니까

E-ting
익명성과 친절한 답변

내 뇌와 마음
나를 제외하고 아무도 모르니까

둘이 있을 때
믿음이 가서

내 생각 속 다
나밖에 없으니

아파트 17층
소리 지르면 속이 후련하다

온라인
단지 편해서

넷상
익명성

카톡
믿을 수 있는 친구들이 있다

친구들과 함께 있는 공간
마음이 편하고 믿음이 가서

내 마음 속
나만 알기에

아무도 없는 장소
아무도 비밀을 들을 수 없으니까

카톡
친구들과 이야기할 수 있다

내 머릿속
나만 아니까

우주의 밖에
아무 간섭도 없고,
조용할 거 같아서

내 마음 속
나여서

욕상
혼자 있을 수 있어서

인터넷상
익명성

워드 문서
저장하지 않으면 없어진다

내 마음속
나에 대해 가장 솔직하게
생각할 수 있다

화장실
나밖에 없고, 몸이 청결해지는
느낌이 들어서

꿈속
꿈속에서는 다
용서될 거 같아서

일기장 속의 공간
비밀이 다른 사람들에게
알려질 위험이 적기 때문이다

화장실
아무도 없기 때문에

상상의 공간
뒤에 심취해 있을 때

아무도 없는 집
나만 있으니까

학교
친구들이 있어서

꿈
아무도 개입할 수 없으니까

**내가 가장 솔직할 수 있는 공간,
비밀을 마음껏 풀어 놓을 수 있는 공간은?
이유는요?(실제 장소일 수도 있고,
꼭 실제 장소가 아닐 수도 있습니다)**

카카오 스토리
부모님이 나의 정보를 모르고,
날 도와주는 친구들이 있어서

입이 무거운 공간
입이 무거우면 나의 비밀을
말하지 않기 때문에

가끔 현기증이 나는데,
그때 영혼이 빠지는 느낌이다.

누군가를 때릴 때

당연히 못한다고 생각하는
일을 실제로 해 보니 잘했을 때

**내가 나 아닌 것 같은
느낌이 드는 순간이 있나요?
어떤 때인가요?**

너무 화가 나서 이성을 잃을 때

위축되거나 소심해질 때

친구들한테 맞춰 갈 때

내가 화가 났을 때

얼굴 부었을 때

친구들과 말하면서
가식적인 말투를 사용할 때

자고 일어나서 거울 볼 때

**내가 실제로 이곳에 있나,
실제로 사는 게 맞나 하는 생각들...**

화를 참지 못하거나
이성적으로 행동하지 못할 때

소설을 읽을 때

파괴할 때

나른할 때, 이해 못 할 때

**친구가 내 이야기에
공감해줘서 내가 막 떠들 때**

학교에 있을 때

잠에서 깬을 때

정체성 혼란을 느낄 때

공부 때문에 욱 나올 때

친구랑 싸울 때 나도 모르게
엄청난 힘이 나온다

맨 처음 새로운 곳을 갔을 때

매우 규칙적인 생활을 할 때

나도 모르게 막말할 때

친구나 누군가에게 남을 욱할 때

게임할 때

시험 못 볼 때

거짓말을 할 때

시험 100점 맞을 때

내가 진지해질 때

죽도록 힘들어할 때

누군가를 따라 하는 날 인식할 때

[감정-공간]

연예인
사진으로 도배

지금 이대로가 좋다.
굳이 바꾼다면,
담장(벽)을 부셨으면 좋겠다.

상상이 현실로
되는 세계로...

산속에 아무도
없는 곳에

산뜻하고, 마음이 편안해지는
색깔의 벽지로 하고,
아무것도, 아무 물건도
없었으면 좋겠다.

오로지 컴퓨터
한 대만 있는 공간

나만의 공간을 내가
마음껏 꾸밀 수 있다면?
어떻게 꾸며 보고 싶은가요?

지중해 바다

인터넷 연결이
잘 되는 곳

PC방

바다

내 머릿속

계곡이 있는
높은 바위 위

친구 집 옆

내가 좋아하고
사랑하는 사람 위에

언제나 찾을 수
있는 집 옆에

바다 아래

투명한 바다, 별이
떠 있는 하늘

무인도

아무도 없는,
조용한 곳은 어디든

지금 있는 데가
제일 좋음.

계속 허공에
띄워 놓고 싶다.

구름 위 바다

공기 좋은 자연

제주도

혼자 있을 수 있는 곳

지구 궤도

바닷가 주변 언덕

하늘 위에
놔두고 싶다.

착륙시키고 싶지 않다

안드로메다

(나만의 공간)

0-4. 설문지

국립극단 어린이청소년극연구소
한*영 국제협력 프로젝트
[청소년예술가탐색전]

안녕하세요. 국립극단 어린이청소년극 연구소에서 작년에 이어 올해에도 10대 청소년과 예술가의 공동작업 '청소년예술가탐색전'을 준비하고 있습니다. 올해에는 국내 청소년과 예술가들의 창작을 위한 만남뿐만 아니라 영국의 예술가와 청소년들과도 공동으로 진행하는 국제 협력 프로젝트로 기획이 되었습니다. 희곡 창작의 출발점을 만드는 데에 우리 청소년들의 감성과 생각을 귀담아 듣고, 또한 작품 속에 담아내기 위하여 설문을 부탁드립니다. 진솔하고 정성 어린 답변을 부탁드립니다!

[학교 학년] [성별: 남 / 여]

자, 그럼 시작해 볼까요~! ^^*

1. 내가 태어난 곳은?
2. 부모님의 고향은 어디죠?

- 2-1. 그곳에 대한 나의 느낌은?
3. 내가 살 곳을 정할 수 있다면, 어디에서 살고 싶은가요?
- 3-1. 거기서 살고 싶은 이유는요?
4. 여행이나 이사 등 여러 가지 이유로 지금까지 다녀 본 곳 가운데 가장 마음에 들었던 곳은?
- 4-1. 어떤 점에 끌렸나요?

[몸-공간]

1. 하루 중 내가 주로 머무는 공간은?
2. 내가 주로 머무는 공간에 대한 나의 느낌은?
3. 평소 내 몸이 편안하게 느끼는 공간은?
- 3-1. 거기서 주로 뭘 하는 걸 좋아하나요?
- 3-2. 그런 때에 내가 어떤 사람 혹은 무엇처럼 느껴지나요?
4. 내 몸이 작아지는 공간은?
- 4-1. 왜 그 공간에서 그런 느낌이 드는 걸까요?
- 4-2. 그 이미지를 무엇에 비유할 수 있을까요?
5. 혹시 내 몸이 확장되는 듯한 느낌을 받은 적이 있나요? 어디에서 어떤 때에?
6. 수업 시간과 쉬는 시간에 학교 교실 공간의 느낌이 같은가요, 다른가요?
- 6-1. 만약 다르다면, 어떻게 다른가요? 떠오르는 색깔 혹은 이미지를 얘기해주세요.
☞ 수업 시간 교실 :
☞ 쉬는 시간 교실 :
7. 현재 자신의 삶의 공간 중에서 가장 바꾸고 싶은 공간은?
- 7-1. 바꾼다면 어떻게?

8. 내 몸에서 가장 마음에 안 드는 곳, 혹은 바꾸고 싶은 곳은?
- 8-1. 어떻게 바꾸고 싶은가요?
9. 만약 어느 곳이든 마음대로 갈 수 있다면, 가장 보고 싶은 곳은?

[감정-공간]

1. 내가 슬프거나 우울할 때 찾게 되는 공간은?
- 1-1. 그곳을 찾게 되는 이유는?
2. 현재 내가 가장 답답하게 느끼는 공간은?
- 2-1. 답답하게 느껴지는 순간, 내 속에 떠오르는 이미지는?
3. 내가 가장 솔직할 수 있는 공간, 비밀을 마음껏 풀어 놓을 수 있는 공간은? (실제 장소일 수도 있고, 꼭 실제 장소가 아닐 수도 있습니다.)
- 3-1. 그 공간에서 비밀을 마음껏 풀어 놓을 수 있는 이유는 무엇 때문인가요?
4. 내가 나 아닌 것 같은 느낌이 드는 순간이 있나요? 어떤 때에?

[나만의 공간]

1. 나만의 공간이 필요하다고 생각하나요?
 전혀 필요 없다 없어도 상관없다
 잘 모르겠다 있으면 좋다 꼭 필요하다
2. 현재 나만의 공간이 있나요?
 있다 (어디?) 없다 기타 ()
3. (2번에 이라고 답했다면) 현재 나만의 공간이 있다면, 그 공간이 만족스러운가요?
 만족스럽다 만족스럽지 않다

- 3-1. 만족스럽다면, 어떤 점이?
- 3-2. 만족스럽지 않다면, 어떤 점이?
4. 나만의 공간을 내가 마음껏 꾸밀 수 있다면? 어떻게 꾸며 보고 싶은가요?
5. '나만의 공간'이 뚝 떨어져서 허공에 둥둥 떠다니고 쳐 봅시다. '나만의 공간'을 어디에 착륙시키고 싶은가요? (특정 나라도 좋고, 산이나 강 등 자연도 좋고, 그 외 다른 장소도 좋습니다.)

1. 탐색전 하나:

청소년과

예술가의 첫 만남

1-1. 탐색전 회의

청소년과 예술가의 적극적인 관계 맺기를 위한 길 찾기1:

한국에서 진행된 1차 워크숍을 앞두고
한국과 영국의 예술가들이 만나다.

일시	2014. 4. 17.(목) 15:00 국립극단 어린이청소년극연구소 내 회의실
참석자	최영애(소장), 유홍영(부소장), 고순덕(작가), 김미정 (예술교육팀), Wynne-Wilson Peter(연출가), Evan Placey(작가), 손준형(연구원), 김미선(프로듀서), 박미경(통역), 신선영(통역)

탐색전에 임하는 참여작가들의 이야기

에반 이 프로젝트는 두 가지 목적이 있다. 하나는 청소년들이 작업을 해서 올리는 것이고, 또 하나는 희곡 작품은 전문 작가가 쓰여 이 청소년들로부터 영감을 받아 쓰는 것이다.

고순덕 처음 연구소에서 연락을 받을 즈음, 만약 내가 죽기 전에 작품을 쓴다면 그 내용이 무엇일까 생각하면서 아직 해결되지 못한 내 청소년기에 겪었던 상처나 감정들에 대한 것들을 풀어내야지 하는 생각을 했다. 그때 연락을 받아서 선뜻 청소년극을 하겠다고 들어온 것 같다. 그래서 대상층이 13~16세까지 있으니 어느 연령층에 관심을 갖는 게 좋을까 했는데, 중2가 한국에서는 상당히 중요한 나이대로 부각되고 있고, 내 자신을 생각해 봐도 주변이 다르게 보이고 부모가 다르게 보이고 했던 때가 중학교 때였다고 생각이 들었다. 사회적으로도 중요하게 다루어지는 연령이고, 영국에서도 같이 해 봤으면 했다.

에반 10대들과 작업을 많이 했고 내 작업 중에 6~7개가 청소년들과 한 작업이었다. 그래서 청소년을 잘 안다. 너무 흥분됐던 건

한국에 오게 되었다는 것과 한국 청소년들 그리고 한국 작가와 작업을 할 수 있다는 것이다.

고순덕 이전에 청소년들의 이야기는 사회적 이슈나 범죄 등을 다뤘던 것들이 많았는데 지금은 다행히 그런 것들로부터 자유롭다고 본다. 그런 것들이 청소년들의 전부가 아니다. 내가 알고 있는 청소년들에 대해 다루고 싶다. 이번 설문을 하면서 내 청소년 때와도 많이 비슷하구나 생각했던 부분은, 지금 청소년들 또한 자신의 비밀을 풀어 낼 수 있는 자기만의 공간을 바라고 있고, 나름대로 자기 혼자 치유하는 방법을 찾고 있다는 것이다. 옥상에서 소리를 지르거나 화장실에 있거나 하는 등 자기만의 방법으로 자신을 치유하고 있다는 것을 알았다. 그리고 또 어떤 책에서 '청소년들이 방문을 걸어 잠그는 행위'를 두고 청소년이 자신에게 갑자기 일어나는 여러 가지 변화를 스스로 이겨 내려고 싸우는 것이라고 하는 부분도 인상 깊었다.

에반 어른도 마찬가지다. 변호사인 내 친구도 화장실에서 울고서 글을 보낸 적이 있다. 이야기를 들으면서 이번 워크숍에서 상처가 무엇인가를 이야기해 보는 것도 좋을 것 같다. 일상에서 상처를 갖고 있다면 어떤 것일까. 뒤집어엮는 것에 대해서 부모님이나 아니면 화장실에서 문을 잠그면 내가 스스로 책임진다는 의미라는 그 부분을 다뤄도 재미있을 것 같다. 서로 이야기를 공유하는 방식으로 청소년들과 작업하면서 아이들한테 영감을 주고 얻는 게 있듯이, 작가끼리도 둘 중 하나가 아니라고 하는 건 버리고 둘이 모두 괜찮은 것을 선택해야 하는데 그것이 아이들에게도 좋은 걸로만 고르는 식이면 좋겠다. 도발적인 제안을 하자면, 내가 쓰는 한국인 캐릭터가 영어를 말하고, 영국인 캐릭터는 한국말을 써 보면 어떨까 싶다. 나는 작가로서 한국인 캐릭터가 궁금하고 일상을 공유해도 일단 아시아의 인물을 다루는 것들로 하고 싶다. 재미있는 아이디어가 될 것 같다.

고순덕 한편으로는 흥미로운 실험이 될 것 같고, 한편으로는 문화가 달라서 걱정이 되는 부분이 있으니 고민을 해 봤으면 좋겠다. 혹시라도 너무 전형적인 인물을 만들게 될지도 모른다.

에반 워크숍이 유용한 것이, 만약 나중에 영국을 방문하면 영국 10대를 만나 볼 기회가 있을 것이고, 그리고 나서 고순덕이 쓴다면 그것이 영국 10대의 모습일 것이다. 나도 한국을 그렇게 쓸 것이고 한국의 배우가 영국의 10대를 이야기하는 것 같은 것일 것이다. 한국의 경우도, 한국을 바라보는 다른 문화권 친구들이 한국 문화를 습득하더라도 한국 작가랑은 다를 것 같다. 그 부분이 좋은 도전이 될 것 같다.

최영애 영국 10대를 바깥에서 보는 시선인데, 그것과 마찬가지로 다른 관점으로 우리에게 시사할 수 있는 부분이 있을 것 같아 굉장히 흥미로운 도전이 될 수 있겠다는 생각이 든다.

에반 아이디어를 뒤집어었고, 한국 10대가 영국을, 영국 10대가 한국을 본다. 내가 한국을 방문했으니까 이런 경험이 내 글쓰기에 어떤 임팩트를 줄 것인가 생각하게 된다.

피터 이렇게 실질적인 아이디어가 교환이 되는 것을 보니 좋다. 이야기를 교환하면서 어떤 가능성을 열어 놓고 타진해 보는 게 중요한 것이다. 지금 이야기로 나눈 부분들을 이번 3일간의 워크숍을 통해 어떤 형태로든 정리를 할 수 있으리라 본다.

최영애 지금 이야기한 것처럼 이러한 교류 방법을 통해 기대하는 것이 있다. 새로운 작품을 위해서 말이다. 그리고 한 가지 연구소 입장에서 이야기하고 싶은 게 있다. 연구소에서는 사회적 이슈를 다룬 작품을 선택한 게 아니라 청소년의 고민을 담고 싶다. 하지만 청소년이 사회와 같이 있기 때문에 놔둔 부분도 없지 않지만 원래 의도가 그런 것은 아니다.

에반 소위 이슈를 다루는 작품은 사회적 이슈로 연결된다. 부모님은 내 이야기를 들어 주지 않는다는 이런 개인적인 갈등을 다룬다 하더라도 사회적 이슈로 연결되는 것 같고, 결국 개인적인 문제도 사회적 이슈로 드러나는 것이라고 본다.

청소년과 예술가의 적극적인 관계 맺기를 위한 길찾기2:

1차 워크숍을 마치고 향후 계획을 이야기하다

일시 2014. 4. 22.(화) 15:00 국립극단 스튜디오 넷
참석자 최영애(소장), 유홍영(부소장), 고순덕(작가), 김미정(예술교육팀), Wynne-Wilson Peter(연출가), Evan Placey(작가), 손준형(연구원), 김미선(프로듀서), 박미경(통역), 신선영(통역)

워크숍을 마친 후

피터 한국의 청소년들을 만나 아이들의 생각을 알 수 있는 기회를 가지게 되어서 너무 좋았다. 그런데 카메라가 있어서 아이들이 드라마 활동을 할 때 부담스러운 모습을 보이기도 했다. 리서치는 할 수 있었으나, 아이들 안의 드라마를 충분히 꺼내기엔 부족한 상황이었다. 진행 스태프의 현명한 결정으로 카메라를 없앴으로써 더욱 풍부한 워크숍이 진행되었다. 이번 워크숍의 목표 중 하나가 에반이 한국의 청소년을 직접 만나 보는 것이었기 때문에 에반의 이야기를 들어 보고 싶다.

에반 아이들을 만나면서 내 희곡과의 연결 지점에서 생각했던 것은, 주제도 중요하지만, 아이들의 일상을 보는 것 자체가 큰 도움이 된다는 것이었다. 아이들이 수줍어하는 모습에서조차도 큰 영감을 받았다. 외국에서 온 손님에 대한 수줍은 태도, 신중한 모습들을 보는 것도 큰 도움이 되었다.

고순덕 공간에서 청소년과 함께 있는 것 자체가 나한테는 큰 도움이 되었던 것 같다. 아이들과 함께 있을 때 느낀 정서가 나의 어린 시절을 다시 환기시켜 주었던 것 같다. 어제 중학교를 방문했을 때도 마찬가지였다. 게임을 좋아하냐고 물었더니 모두가 다 좋아한다고 했다. 그런데 개개인에게 물어봤더니 자신은 안 좋아한다고 하더라. 청소년을

일반화시키는 것이 위험한 일이구나 생각했다. 어른들도 개개인이 다르듯이 청소년들도 개개인의 개성이 있다는 생각을 했다.

김미정 워크숍 중에 아이들에게 음악을 가져오라고 했는데, 전날 우리는 아이들이 EXO 등 최신 유행하는 음악을 가져올 것이라고 생각했다. 그런데 막상 아이들이 가져온 음악을 들었을 때 매우 다양하고 개개인이 너무 달라서 놀랐다. 또 하나, 워크숍 기간 중 인상적이었던 순간이 있다. 일상의 하루를 즉흥 정지 장면으로 이어보고 나서, 하루 중 가장 신나는 시간이 언제인지 모둠별로 보여 주는 시간을 가졌는데, 그때는 몸으로 바로 보여 줄 수 있었다. 하지만 내가 나 아닌 것 같은 순간이 있었냐는 질문에는, “그런 순간이 있었어요.”라고 대답하면서도, 그 순간이 어떤 때이고, 어떤 느낌인지 말하는 것은 쉽지 않았다. 여러 이미지들을 바닥에 놓고, 자신이 아닌 것 같은 순간과 비슷한 이미지를 고르고 그 후에 이야기를 나눴을 때, 굉장히 구체적인 이야기들을 들려줬다. 자신들이 언어나 몸으로 얘기할 수 없는 정서를 다른 이미지를 통해 풍부하게 이야기할 수 있다는 점이 인상적이었다. 자신의 감정과 정서를 구체적으로 만나는 다리가 되었던 것 같다.

한 예를 들자면, 원 안에 한 사람이 있고, 원 밖에 날아가는 사람이 있는 사진이 있었다. 한 친구가 자신이 아닌 것 같은 느낌이 있었다고 하면서도 그 느낌을 표현하지 못하다가, 이 사진을 보면서 그 때의 자신의 느낌과 같다는 것이었다. 그러더니 ‘거북이’라고 했다. 물 안에서는 자유롭지만 물 밖에서는 부자연스러운 느낌이 자신이 아닌 것 같았을 때 느꼈던 그 느낌과 닮았다고. 이 맥락을 5월 워크숍에 연결하면 어떨까 싶다.

고순덕 나도 처음에는 아이들이 이미지를 갖고 활동을 진행하는 것이 어렵지는 않을까 생각했다. 그런데 청소년들이 활동하는 것을 보고는 이미지를 통한 활동이 연결 고리가 되어 주기도 하는구나 생각하게 되었다. 앞으로 진행할 5월 워크숍이 조금 더 구체적인 활동으로 진행될 수 있는 방향이 보이는 것 같다. 이 친구들 또한 활동 속에서 자신들을 발견하는 자리가 될 수도 있어서 조금 더 의미 있는 시간이 될 수 있을 것으로 본다.

김미정 한국에서 대략적인 그림이 있었지만, 피터와 에반이 온 이후 다시 워크숍에 대한 이야기를 나누고, 워크숍을 채워 나간 부분이 인상적이었다.

6월 영국에서의 워크숍에 대하여

최영애 영국에서의 워크숍은 한국에서의 워크숍과는 다르면 좋겠다. 한국에서의 워크숍은 8월에 쇼케이스를 해야 한다는 지점도 있다. 그런데 영국에서는 오롯이 우리를 위한 워크숍이 될 것이다. 그러니 영국에서는 작가들이 작품을 발전시킬 수 있는 단계가 되면 좋겠다. 처음과 끝을 갖는 게 아니라, 상황을 점프해서 극작을 발전시키는 과정에서 필요한 워크숍이 진행되었으면 한다. 8월 워크숍도 극작이 발전되는 과정에서 점프된 상황에서 진행할 것이다. 극작에 도움이 되어야 한다.

피터 다음 주 영국에서 워크숍에 대한 미팅이 있을 예정이다. 워크숍의 구성에 대해서는 한국에서 텀블러를 통해 아이디어들을 모아 달라. 유연하게 아이디어들을 모아 구성하도록 하겠다.

고순덕 참가자들의 연령이 어떻게 되나?

피터 내 생각에는 이번 대상보다 조금은 나이가 많지 않을까 생각한다. 조금 나이가 많거나 비슷한 나이대로 구성하는 것도 생각 중이다. 어떤 나이대가 좋은가?

최영애 한국에서는 이 나이와 조금 더 연령이 많은 나이대와는 큰 차이가 있다. 그래서 16세 이상이 아닌 15~16세를 주 대상으로 생각한다. 그런데 영국도 이 나이들이 큰 차이를 가지고 있다.

피터 실은 8월에 아이들이 한국에 오게 되면 법적인 문제가 있어서 조금 더 높은 나이대를 생각했다. 문화적인 차이를 보며 비교를 한다면 같은 나이대가 좋을 수도 있겠다. 조금 더 리서치가 필요하다.

최영애 고순덕 작가가 6월에 영국에 가서 꼭 보고 싶은 부분이 있으면 먼저 제안해도 좋을 것 같다.

고순덕 지금 구체적인 것을 얘기하기는 어려울 것 같다. 오늘은 공통의 단어들을 조금 더 찾는 시간이 되면 좋을 것 같다. 영국에서 만나기 전까지 전체적인 단어들을 공유했으면 한다. 영국에서 워크숍을 진행하면서 더 구체화하기로 얘기했다. 어제 뮤지컬반 아이들이 자신들이 만든 장면을 보여 줬는데, 우리가 흔히 얘기하는 신화에 대한 장면들을 보여 주었다. 그런데 우리는 청소년 내면의 이야기들을 보고 싶은 것이다. 나는 영국에서 아이들 내면의 이야기들을 나누고 싶다. 사실 아이들의 문화에 대한 부분은 별로 궁금하지 않다.

피터 아직 6월 워크숍에 대해서는 백지 상태다. 게다가 6월 워크숍까지는 시간이 조금 있으니 좀 더 여유롭게 생각해도 좋을 것 같다.

최영애 여기에서 3일간 워크숍이 진행되면서, 에반 작가와 아이들과의 관계가 발전되는 것을 보았다. 작가들에게 그 경험이 중요하다고 본다. 고순덕 작가도 영국에 가서 워크숍 기간 중에 아이들과 인간적으로 관계를 맺는 시간이 될 수 있었으면 좋겠다.

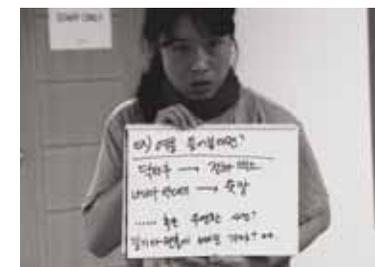
에반 동의한다. 만약 영국에서 워크숍이 진행되면 나보다 여러분에게 큰 도움이 될 것이다. 청소년을 직접 만나는 시간이나 기타 다른 부분들이 한국 팀에게 큰 도움이 될 것이라고 본다.

피터 워크숍이 관계의 마지막이 아니라, 8월에 아이들이 한국에 오기도 하고, 이후에 공연이 만들어지기도 할 것이다. 관계가 지속되는 분위기가 있으면 좋겠다. 그래서 결국엔 아이들과의 관계가 워크숍에서 시작되어 완성된 공연을 보러 올 때까지 이어지는 것이다. 인터넷 상으로든, 청소년들과의 워크숍이 더 주어지든 관계를 지속적으로 맺을 수 있는 장이 있을 것 같다.

1-2. 1차 워크숍의 진행과정

1차 워크숍은 두 차례에 걸쳐 진행되었다. 먼저 4월 18일부터 20일까지 한국과 영국의 예술가들이 15~16세의 한국 청소년 13인과 만나 국립극단 스튜디오 둘에 모여 예술교육 프로그램과 창작 리서치를 진행했다. 두 번째로 5월 9일부터 30일까지 한국 예술가와 청소년이 매주 금요일에 만나 네 차례의 예술교육 워크숍을 진행했다. 5월 워크숍의 마지막 회차에서는 6월 영국 버밍햄에서 진행될 2차 워크숍의 프로그램을 위해 한국 청소년들이 영국 청소년들에게 보내는 영상 메시지를 촬영했다.

1일차 (4.18.)



1. 나의 소중한 물건 말하기- 자기만의 소중한 물건을 통해 자기소개 및 의미 말하기

- 청소년예술가: 열쇠고리, 메달, 하트 워머, 신발, 총, 레미제라블 책, 향수, 무한도전 노트 & B1A4 볼펜, 그림 그리는 노트, 다이어리, 스마트폰 (위로부터 구해줄 수 있어서), 스마트폰 (나의 힘으로 산 첫 물건), 스마트폰 (실생활 많이 사용/ 원래는 카우보이모자를 가져 오려고 했음)
- 예술가: 시계, 도장, 초콜릿, 선글라스, 립밤, 고양이 파우치

2. 영국의 놀이, 한국의 놀이 경험하기

- 무궁화 꽃이 피었습니다, 목찌빠, 얼음땀, 말뚝 박기 등등 (한국)
- splat (영국)
- 007빵 (splat과 유사한 한국놀이)



3. O, X 질문하기

“나는 오늘 이 자리에 있는 게 굉장히 흥미롭다”

“나는 가끔은 학교에 가는 게 싫을 때가 있다.”

“나는 집이 갑갑해질 때가 있다.”

“나는 지금보다 초등학교 때가 더 좋다”

“나는 속마음을 나눌 친구가 있다.”

“나는 부모님과 나의 고민을 많이 나누는 편이다.”

“나는 엄청 화가 날 때가 있다.”

“음악을 좋아한다.”

“나는 낮보다 밤이 좋다”

“초콜릿을 좋아한다. 나는 집이 좋다. 나는 내 몸이 좋다. 나는 파티가 좋다. 나는 할아버지 할머니가 좋다. 나는 깜깜하면 무섭다. 긴 여행을 하고 싶다. 서울은 멋진 도시다. 나는 외국에 가본 적이 없다. 내가 커서 뭐가 되고 싶은지 알고 있다. 춤추는 걸 좋아한다. 운동이 좋다. 나는 바다가 좋다.”

“지금 살고 싶은 곳에 나이 들어도 살고 싶다. 나는 더 나이가 들었으면 좋겠다. 나는 내가 누구인지 안다. 미래에 대해 설레고 흥분된다.”

“나만의 비밀 공간이 있다.”

2일차 (4.19.)

1. 동서남북 조각상

슬픔, 부드러움, 수줍음, 강함, 자신감, 초조함, 기쁨, 두려움, 승리, 죽음, 우정, 미움, 결혼, 파티, 미국, K-pop, 가족, 저항, 바다, 비밀

2. 나의 하루

1) 공간 걷기

2) 폭탄과 방패

3) 공간 탐색하며 걷기

4) 가장 편안한 공간 찾아가기

5) 하루 일과

- 아침 7시: 잔다.

- 아침 8시 반: 잔다. 걷는다(학교 간다)

- 점심시간: 밥 먹기. 뛰어가기(식당으로)

- 오후 3시: 잔다. 걷는다. 공부한다.

- 오후 6시: 버스 탄다. 걷는다. 공부한다.

- 저녁 8시: TV본다. 공부한다.

- 저녁 10시: 잔다. 공부한다.

- 저녁 11시: 잔다. 공부한다.

- 저녁 12시: 오락한다. 잔다. 전화기 본다.

- 새벽 1시: 농구한다. 전화기 본다.

- 새벽 2시: 전화기 본다. 잔다.

6) 하루 일과의 사진을 무작위로 나열하기

7) 제일 신나는 시간

- 움직이는 시간들

- 동아리 활동

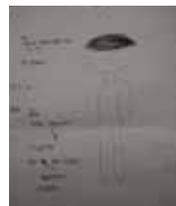
- 게임하는 시간

8) 낯선 나와 비슷한 이미지 찾기



3. 영국의 청소년 상상하기

- 1) 게임 - 던지는 공받기, fake 공에 반응 안하기
- 2) 뭐 하고 있어요? / 거짓대답하기 / 거짓말 / 다음 행동하기
머리 빗기, 걸기, 주차하기, 청소하기, 쓰레기 버리기, 차 마시기, 사람 죽이기, 춤추기, 밥 먹기, 옷 갈아입기, 발레하기, 축구하기, 머리 빗기, 노래하기, 코 파기, 운동하기, 이 닦기, 체스두기
- 3) 영국 청소년들이 평소에 무엇을 하고 노는지 생각해보기
지하 연습실에서 락 밴드 연습, 디디알 오락실, 배드민턴, 축구
- 4) 영국 청소년이 부를 것 같은 노래
크레용팝의 노래와 춤과 같은 분위기 ; 발랄하다.
콜드 플레이의 노래
「we will rock you」 (퀸)
「강남스타일」
- 5) 관광공사에서 한국의 십대에게 '영국으로 놀러오세요'라는 30초 광고 만들기
 - ① 해가지지 않는 나라. 축구의 나라 영국으로 오세요.
 - ② 음식, 문화, splat게임 등 재미있는 나라.
 - ③ 축구, 테니스, (복을 치는 행위) 활기찬 영국으로 오세요.
 - ④ 축구, 놀이동산 (「do you want to build a snow man」 패러디)
- 6) 영국 십대 구축하기 (여학생과 남학생을 각각 한명씩 그리고, 그 아이의 걱정에 대한 독백적기)



■ 가 그룹

여, 레이첼, 금발, 키가 크다, 흰 피부
남, 잭, 얼굴이 작고, 키가 크다, 평범한 복장, 열심히 공부를 해도 성적이 안 올라서 걱정이다.
난 오늘 일어나서 간단한 아침을 먹고 학교에 가서 쉬지 않고 공부를 했다. 심지어 쉬는 시간마다 공부를 했는데, 너무 힘들었다. 내일 있을 시험이 걱정된다. 기출문제를 풀어봤는데 20문제 중에 10문제밖에 맞지 못하였다. 내 아이큐는 두 자리인가.. 너무 힘들다.



■ 나 그룹

여, 엘리자베스 테일러, 금발머리, 보통의 키, 꾸미는 것을 좋아함.
남, 다니엘, 갈색머리, 큰 키, 옷을 잘 입는다, 축구팀에 못 들어간 것이 고민.
용돈이 부족해 올려달라고 했는데 부모님과 의 조율 중에 싸움을 해서 집을 나왔다. 집에 들어가기 싫다.



■ 다 그룹

여, 엘리스, 파란 눈동자, 화장하고 꾸미는 걸 좋아함
남, 에반, 곱슬머리, 키가 크고, 청바지를 입고 있다.
안녕. 난 19살. 얼굴에 주근깨가 많아 고민이지만 키가 크고 다리가 예뻐. 스타일리쉬한 친구가 있었으면 좋겠어. 내 친구가 되어 줄래?



■ 라 그룹

여, 엘리스, 갈색 긴 머리, 화장이 취미, 꿈은 메이크업 아티스트, 다리가 짧은 게 고민.
남, 이름 없음, 13세, 키가 작은 것이 불만.
나도 남자 친구를 갖고 싶다.

3일차 (4.20.)

1. 워업

- 1) 동작 도미노 - 동작이 점점 커진다. 점점 작아진다.
- 2) zip, zap, boing

2. 인물과 정체성 찾기

- 1) 종이에 연상되는 단어 적기

[소년 boy]

- 남자, 어린이, 청소년, 연애, 사춘기, 중2병, 학생, PC방, 운동장, 학교
- 롤, 게임, 축구, 야구, 운동, 키, 신사, 여자♡, 이성, 애니, 오덕
- 야동, 변성기, 이상형, 덕후
- 울대뼈, 바지, 키, 허리, 가오, 흘꺼풀, 노답
- 아이돌, 중학생, 축구, 소녀, 남자, 빅타이, 여자, 정장, 턱, 성별, 야구, 운동
- 교복, 절반, 사복, 운동, 운동화, 어깨, 키, 손, 선척, 게임, 학교, 공, 짧은머리
- 변성기, 남동생
- 스타일, 오빠, 성격
- 남자친구, 남동생, 좋다

[소녀 girl]

- 꽃무늬, Apink, 치마, 걸그룹, 웨이브머리, 핑크핑크, 엘사, 이쁜척, 남자친구, 생머리, 누나, 언니, 미스트, 향수
- 걸스데이, 소녀시대, 노래, 옷, 성형, 외모, 여자, 숙녀, 아가씨, 초등학생, 남자, 중학생, 화장
- 구두, 노래, 치마, 화장품, 무리, 남자, 춤, 절반, 학교, 아이돌, 긴 머리
- B1A4, 남친, EXO, 공포영화
- 헤진♡, 내사랑, 이쁨, 하트, LOVE, 날 싫어하지 마
- 긴 생머리, 남자, 교복, 마법, 가수, 연예, 여중, K팝, 라면
- 수다, 치마, 반지, 분홍색, 운동, 화장품, 고민상담
- 눈, 긴머리카락, 화장
- 수학여행, 연애상담, 우정, 치마, 동성친구
- 치마, 옷, 여우, 도시
- 엘사, 고음, Let it go, IQ, 차도녀, 소꿉놀이, 화장, 머리, 작은키, 생머리, 고데기
- 사춘기, 머리, 애니, 성형, 노덕, 학생, 얼굴, 만나, 학교, 꾸미기, 어린이, 청소년

[선생님 teacher]

- 칠판, 줄러, 짜증나, 물백묵, 평가, 영화, 시험, 출석부, 존경?, 알고싶은, 재밌는, 잔소리, 면담, 좋은, 긴장되는, 무섭다, 학생, 고집쟁이, 공부, 교실, 나가, 교탁, 집중해, 벌주기, 중요해, 아프다, 싫다, 절대자, 교무실, 영어, 도덕, 담임, 시험, 어른, 수학, 우리들, 숙제, 몰라줌, 학생, 스승의 은혜, 키, 수학, 사회, 역사, 국어, 안경, 학교, 담임선생님, 정장, 드레스, 스승의 날, 니트, 카네이션, 면바지
- 고지식, 은사, 초등학교, 할머니, 할아버지, 어려움, 국어, 동아리
- 교대, 칠판, 교수, 교사, 분필, 문제, 글씨, 고등학교, 초등학교, 중학교, 학교, 존니, 학생, 반, 남자, 여자, 벌점
- 수능, 중간고사, 기말고사, 운동, 수행평가, 학습지, 스승, 무서움, 학생, 스승의 날, 공부, 성적, 분필, 칠판
- 시험, 공책, 제 2의 부모, 연필, 대학교, 종, 빗자루, 성인, 결혼, 수학, 영어, 체육, 기가, 학생, 교탁, 생지부, 교무실, 교육, 교실, 몽둥이, 체벌, 매, 입, 회초리, 교육, 역사, 지학, 국어, 만병통치약, 담배, 지각, 아픔, 벌점, 떠듬, 드루와, 좀만 맞자

[부모님 parents]

- 엄마, 할머니, 진주 할머니, 진주 할아버지, 외할아버지, 외할머니, 삼촌, 외삼촌, 꿈, 용돈, 할아버지, 6.25, 스마트폰 댕, 시골, 아버지, 존경, 나, 꿈, 목표, 내 꿈, 큰 꿈, 여자, 헤진, ♡, 아픈, 사진, 고로케, 애정, 식사, 고민, 먼, 두유, 비지전, 면역력, 재밌는, 무서운, 8
- 영화, 카톡, 고민상담, 사랑♡, 군것질, TV, 빵, 밥
- 우유, 물건 어딴어?, 여행, 배고파, 빵, 고민, 인터넷, 공부해, 집나가, 핸드폰, 잔소리, 씻어, 짜증, 화남, 그만해
- 자식, 패드립, 맹자, 공자, 가정, 휴식처, 예의, 결혼, 온화함, 아이스크림, 이민, 여행, 해외, 외국, 공경
- 맹모삼천지교, 할머니, 할아버지, 남자, 여자, 의리, 조부모, 가족, 사랑, 분가, 존경, 엄마, 아빠, 집, 잔소리, 공경, 사랑, 훈계, 회초리
- 힘들죠, 공감, ?, 답답, 사랑, 간섭, 대화, o.x, 맞벌이, 멘토
- 아이돌, 미남, 곱슬머리, 잔소리, 민머리, 텔레비전, 드라마, 언니, 나, 오빠, 딸, 아들, 트로트, 용돈, 시험, 지갑, 청소, 핸드폰
- B1A4, 집, 밥, 돈, 카네이션, 할머니, 할아버지, 엄마, 아빠, ♡, 죄송함, 어버이날, 공부

2) 인물 사진을 보고 연상되는 느낌 적기

힙합, 랩퍼, 비트를 비트로
제끼는서부미션챔피언, 온더
코리안, 노블레스 탑글라스

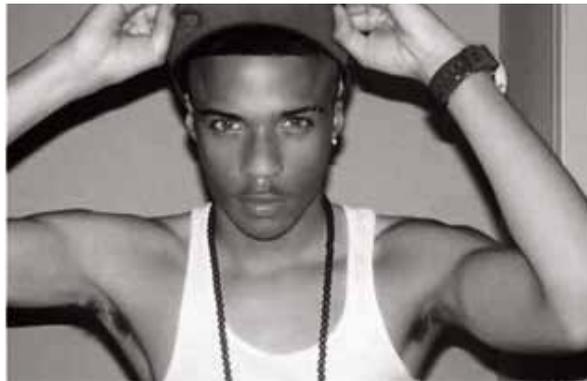
모자, 시계, 농구, 남자,
어른, 운동, 귀걸이, 눈썹,
목걸이, 신남, 기분 좋음.

겨털, 힙합, 근육, 테크닉,
시계, 모자, 가빠(가슴근육)

흑형, 짱짱맨, 매운 고추,
쿠쿠@치킨

머리가 길다, 외국인, 눈이
안보인다, 피어싱, 못 생겼다,
검은색, 머리 좀 잘랐으면 좋겠다
(←동감이라고 같이 활동한
친구가 적음)

남자, 팔찌, 허세, 시계,
눈썹, 런닝, 미국인, 사람



[1번 사진]

헤어스타일 별로, 별로다,
까말다, 원빈, 장동건,
동그랗다, 시계 무슨종류,
코가 높음, 겨털, 팔 굽다,
검은 줄, 귀걸이, 근육,
피어싱, 목걸이, 눈이 큼,
모자 이쁨.

눈은 어디에 있지,
삐죽머리, 점, 입술,
일본사람, 수염, 코,
앞머리, 피어싱, 화이트
하우스, 까만색, 누구지,
어느나라 사람일까.

눈썹, 귀걸이, 더럽다,
못생겼다, 초록색, 시계, 여름,
힙합, 검다, 지하실, 렌즈.

코, 흑형, 나시, 시계, 모자,
목걸이, 초록, 빨강, 털

무서움, 아우라, 모자, 눈매,
외국, 힙합, 외국인 포스, 패션

힙합, 랩퍼, 부담스러움,
카리스마, 섹시함, 쇄골, 근육♡,
눈썹, 콧대, 수염, 시계, 피어싱,
서양인, 렌즈, 남자, 나시

눈이 예쁘다, 이목구비가
뚜렷하다, 흑인, 시계,
모자, 근육, 목걸이,
즐거움, 초록색, 털, 런닝.

귀걸이, 말근육, 흑형, 눈,
겨털, 목걸이, 팔근육,
잘생김, 모자

손수건, 웃음, 히잡, 눈,
배경, 연두색, 치아.

희두교, 여자, 빅마우스,
흑인, 갈색눈, 팔자주름.

덥겠다, 하얗, 인도,
착하겠다, 찌하다, 히잡,
해맑다, 이쁘다, 카레.

밝다, 눈이 크다, 천, 소, 두껍다,
환하다, 눈썹, 아랍, 아라비아,
웃, 천, 까말다, 입도 두껍다,
햇빛, 힌두교, 코가 높다.

배경은 뭐지, 이가 하얗다,
짜증나, 눈썹, 왜 웃어, 웃음,
히잡, 인도, 미소, 초록 히잡,
슬프다, 차별, 까만색 옷.

여성, 화장, 옷, 빨강,
이슬람, 이빨, 초록.



[2번 사진]

눈매, 미소, 이슬람, 더움,
차별, 아름다움, 해맑음,
이쁘다, 이란, 웃음, 빨강

인도, 카레, 노랑색, 매움,
고추, 더 매움.

우크라이나, 미녀, 헤진이
♡, 에헛, 미안해, 비둘기,
닭돌기, 화형, 마녀사냥,
중세시대.

이슬람교, 엄마, 눈썹,
검은색, 입술, 화장, 스카프,
불평등, 인도, 여자, 소,
돼지, 갠지스강, 햇빛.

아랍 에미리트연합,
사우디아라비아, 이라크, 터키,
이집트, 여자, 중동, 종교인,
이빨, 두바이, 이슬람, 사람,
검은색.

누굴까. 이마. 점. 손. 길다.
입술. 몸빼바지. 염색. 살색.
예쁘다. 못 생겼다. 서양인.
나시. 이상해. 탈색.

못생김. 머리색갈. 점. 유혹.
웃. 표정. 눈빛. 입술. 코.

염색, 음영, 점. 여자. 이호리.
콧대. 눈동자. 렌즈. 금발. 몸매.
스모키 화장. 소녀심대. 호피무늬.
콧구멍. 카리스마. 얼룩무늬.

못생김. 사람. 머리카락. 4개. 쇠.
양아치. 날라리. 검정. 허세남.
빨간색. 콧물. 침. 집. 남자.

콧구멍. 카리스마. 목. 담배. 술.
검은 색. 얼굴. 인종. 갱스터.
센척. 골목. 턱. 빗자루. 개털.
돈. 락커. 미용실

점?, 흰색집. 웃. 검정. star

팔이 얇다. 옷이 특이하다.
사납다. 이쁘다. 머리가 길다.



치마. 섹시. 여성. 패션.
금발? 눈. 당당함. 모델.
전신. 도도. 우아함.

눈썹. 눈매. 섹시하다. 코.
긴생머리. 입술. 백인. 황인

금발. 나. 가발. 이쁨.
♡. LOVE. 씨엔블루.
외톨이야. 다리디리다라 두

비대칭. 중2. 검정. 것 멋



얼굴 작아 보임. 더벅 머리. 취향
존중. 양아치. 악동. 눈이 없음?
피어싱. 무서움. 흰집. 카리스마.

노답. 소. 웃. 피어싱. 입술.
점. 한심. 술. 눈. 머리
스타일. 강패. 담배.

[3번 사진]

여자. 클럽. 현아.
점. 노랑머리. 섹시.
우리집에서 라면 먹고
갈래?. 누구싶을래?
우리 침대 넓은데!

화장. 머리. 점. 특이한 문양.

얼굴. 여자. 머리카락. 금. 초록.
하얀색. 눈동자. 바지. 햇빛.
사람.

출발. 못생김. 생머리.

짜짜이. 긴머리. 눈에 쌍꺼풀.
춤. 섹시함. 눈이 크다. 봉 댄스?
눈썹이 길다. 팔 가늘다. 입술이
얇다. 점. 코 작다.

[4번 사진]

담배. 요리. 롤. 청소년. 12세.
서든. 피스.

티셔츠 별로.. 별로다. 피어싱.
눈이 안 보임. 지 영어 모라
쓴거지? 락&롤. 큰점. 검은색이
많다. 코가 크다. 앞머리. 입술이
길다.

샤기컷. 내 마음을 담아서. 고백 카밀.
♡. 팬. 생. 으르렁. 엑소. 늑대. 남자.

피어싱. 긴머리. 잘생김. 락. 이모.
취향. 당당함. 자부심. 스타일. 희다.
셀카.

머리에 손을 많이 썼다.
콧구멍이 크다. 못생겼다.
분홍분홍. 까맣다. 생각중이다.

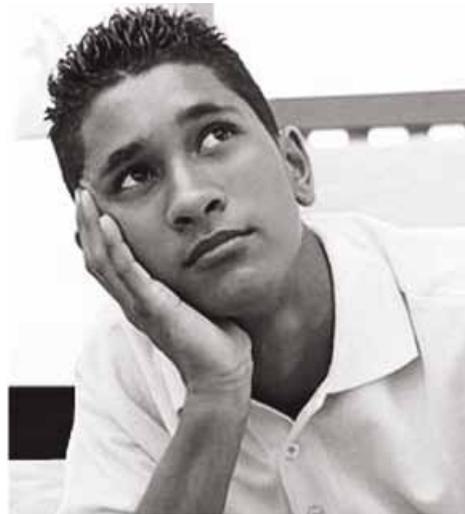
턱핀. 이빨. 빛. 사진. 사무실.
분홍색. 까맣다. 사과.
외국인. 귀한쪽. 머리카락.

생각. 학교. 회사. 외국인.
외국. 고민. 근육. 지름.

핑크. 탄짓. 공부. 상담. 웃음?
남자. 상상. 고민. 뭐해? 모범생.
멍때리기.

흑인. 아시아. 응시. 잠. 사랑.
허공. 꿈. 남자. 멋. 눈물.
고삼. 생각. 바보. 병신.

팔. 옷. 잘 생겼다. 바다.
남중. 남고. 자살.



[5번 사진]

머리스타일 별로. 손 두껍다.
단추. 눈이 크다. 콧구멍이 크다.
까맣다. 먹을 것. 뭘 생각 중?
손 굵음. 생각. 입술 처짐. 셔츠
이쁨. 빵. 카메오. 뭐하지?

곤란함. 망각. 머리스타일.
목젓. 그리움. 코. 눈. 시험.
고민. 외로움. 침대. 옷. 하늘.
턱리.

부모님. 어린이. 부장. 담배.
넥타이. 외국인. 귀. 학생.
와이셔츠. 원빈. 고민. 회식.
콧구멍. 왁스. 선텐. 선글라스
90년대. 서태지와 아이들.
월급. 승진. 아빠.

생각. 핑크색. 미래. 피부.
머리. 남자. 갈색.

어제 끝나냐. 수업. 학교.
선생. 나쁜놈. 아저씨.

웃음. 까만피부. 큰 손.
카라티. 인도. 흐름. 부리부리.
잔디머리. 뭐하지.

해녀. 제주도. 잠수. 바다. 고됨.
생계. 집. 할머니. 돈벌이. 밤바다.
전통. 밥. 위험. 고향.

맛있겠다. 그물. 잠수. 방언.
할머니. 역사. 피곤. 미역.
해녀. 전복. 전통. 물. 해초

피곤함. 해녀. 잠수. 흰머리.
해산물. 주름. 할머니. 뱃살.
조개. 휴식. 외로움.

바다. 나미. 롤. 타이즈.
첨병. 12세. 겹

하고싶다. 질다. 수영하고싶다.
쓰레기. 제주도. 힘든. 할머니.
해산물. 물. 해녀. 전문가. 마라도.
목장갑. 바다. 수영복. 해삼. 수영.
조개. 꼬챙이. 그물.

힘드시겠당. 바다. 할머니.
할아버지. 검은색. 배고파.
무겁겠다. 상처



[6번 사진]

조개 잡이, 바다, 해녀복, 까맣다,
맛있다, 조개, 그물망, 흰색, 해물,
눈이 작으시다, 장갑, 해녀, 쫄쫄해,
별로 안 잡음, 검은 색, 짝 붙음.

여수, 고기, 빨간 장갑,
바다, 상어, 물고기, 주름,
세월호, 제주도, 세월,
여객선, 할머니, 뗏목,
할아버지, 그물망, 스키니,
횃집, 부산.

해녀. 제주도. 원피스.
새월호. 33명. 179명.

검은색. 하얀색. 바다.
제주도. 여자. 해산물.
진도. 거제도. 섬. 잠수경.
초록색. 장갑. 물고기.
전복. 소라. 굴. 따개비.

해녀. 할머니. 섬. 물고기. 바다.
사랑해 바다야. 뽕. 남중. 남고.
자살.

3) 친구하고 싶은 사람

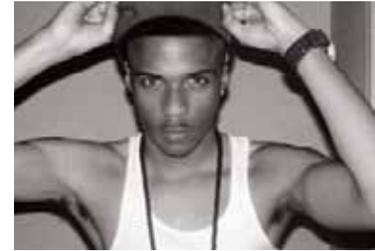
- 6번 해녀: 인자하다, 같이 바다에 가고 싶다.
- 2번 히잡 쓴 여자: 예쁘다, 웃고 있다.
- 3번 금발 여자: 눈이 크다, 웃음이 예쁘다.
- 5번 짧은 머리 남자: 말을 잘 들어줄 것 같다.
- 1번 모자 쓴 남자: 같이 운동도 할 수 있고, 운동을 잘 가르쳐 줄 것 같다.

4) 친구 안하고 싶은 사람

- 4번 피어싱 남자: 깡패 같다, 머리가 더워보인다.
- 5번 짧은 머리 남자: 그냥 별로다, 생각이 너무 많이 보인다.
- 1번 모자 쓴 남자: 험악해 보인다, 말을 잘 안 들어 줄 것 같다.
- 3번 금발 여자: 표정이 마음에 안 든다.

5) 인물 구축하기

- 성별이 어떻게 되나요?
- 이 사람의 인종, 민족은 무엇일까요?
- 종교가 있다면 이 사람의 종교는?
- 어떤 언어로 말을 할까요?
- 어디에 살까요? (도시, 나라, 어떤 집 등등)
- 아침 식사는 무엇을 먹을까요?
- 어떤 음악을 듣는 것을 좋아 할까요?
- 친구들이랑 뭐하고 놀까요?
- 이 사람의 이름은?
- 이 사람의 비밀은 무엇일까요?
- 이 사람이 여러분의 학교를 다닌다면 친구가 되고 싶으세요?
(의견 조율이 안 되면 각자의 의사를 씀) 이유는요?
- 이 사람은 어떤 문제를 겪고 있을 까요?



■ 가 그룹

성별	남자
인종	흑인
종교	불교
언어	영어
사는 곳	미국 텍사스, 아파트
아침	계란, 빵, 음료수
음악	힙합
뭘 하고 놀까	농구
이름	라비(Ravi)
비밀	부모님이 안 계신다.
친구할까?	한다.(좋은 사람일 수도 있으니까) 안한다. (시끄러울 것 같다. 내가 영어를 못해서 친구가 되기 힘들다.)
문제	자신의 걸모습 때문에 다른 사람들에게 생기는 오해?
해결방법	다리를 다친 친구를 도움 = 착한 이미지로!!



■ 나 그룹

성별	여
인종	인도인
종교	이슬람교
언어	인도어
사는 곳	인도, 도시, 작은 집
아침	또띠야
좋아하는 음악	인도 특유 음악, 인도 전통 음악, 벨리 댄스
뭘 하고 놀까	수다
이름	레띠시아
비밀	눈썹 문신
친구 먹기?	네 / 아니요. (종교적이랑 문화차이 같은 이유로 친해지기 힘들 것 같다.)
문제, 걱정거리?	가난하다. 하지만 행복해보임. 가난해서 가족이 많은데 의식주가 힘들.
극복	돈을 벌기위해 서점 캐셔로 취직.



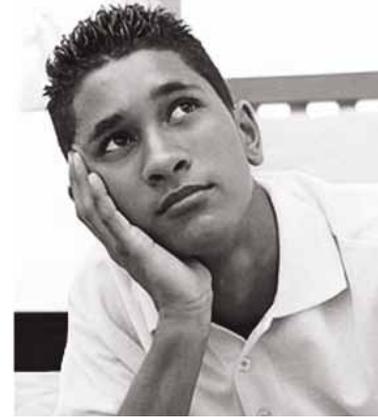
■ 다 그룹

성별 여자
 인종 백인
 종교 기독교
 언어 영어
 사는 곳 큰 집에서 삼. (부자) 미국LA
 아침 빵, 스프
 음악 클럽노래
 뭘 하고 놀까 클럽
 이름 클로에
 비밀 빗짐.
 친구할까? 한다. (여자여서 친구하고 싶다.)
 안한다. (어려워 보인다. 친구하기가)
 문제 부모님의 사업실패로 빚진 게 고민.
 해결방법 돈 많은 남자를 만난다.



■ 라 그룹

성별 남자
 인종 백인
 종교 무교
 언어 일본어
 사는 곳 일본 도쿄, 번화가 쪽
 아침 식빵 한 조각
 음악 락, 힙합
 뭘 하고 놀까 PC방, 공연(락, 힙합)보러감.
 이름 조나단
 비밀 이마에 흉터가 있다.
 친구할까? 아니요. (기분 나쁘게 생겨서)
 문제 경찰에게 쫓기고 있다.



■ 마 그룹

성별 남자
 인종 흑인
 종교 힌두교
 언어 인도어
 사는 곳 인도, 타지마할 주차장
 아침 카레
 음악 아랍음악
 뭘 하고 놀까 책읽기
 이름 뚜루 뚜루 카레
 비밀 사실은 게이이다
 친구할까? no (빵 셔틀 할 것 같아서 / 눈이 부리부리해서)
 문제 다리 한쪽이 없다.
 인공다리를 썼는데, 하체비만이어서 맞는 사이즈가 없다.
 맞는 사이즈를 찾으려 의학기술이 발달된 곳으로 여행을 떠난다. 맞는 인공다리로 재활치료를 한다.



■ 바 그룹

성별 여자
 인종 아시아인 (한민족, 한국인)
 종교 불교
 언어 한국어
 사는 곳 대한민국 제주도 제주시 바닷가 근처 작은 집
 아침 밤과 된장찌개, 김치
 음악 7080
 재미를 위해
 하는 일 고스톱, 수다
 이름 박은영
 비밀 암 (초기)
 친구할까? 안한다. (연령차이)
 걱정거리 70대 나이, 잔병.

3. 음악과 함께하기

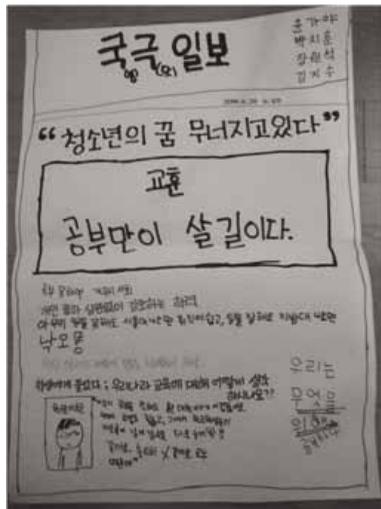
1) 음악 기차 만들기

2) 음악 듣기: “가장 내가 좋아하는 곡”

이선희 <인연>, 악동뮤지션 <200%>, 겨울왕국 ost <for the first time>, 이상우 <그녀를 만나기 백미터전>, 켈릭 크라슨, 블랙비, 오아시스 <wonderwall>, 지킬 앤 하이드 ost <지금 이 순간>, 겨울왕국 ost <let it go>

3) 음악 느끼며 춤추는 기차

4. 청소년 기자단, 신문 만들기



■ 가 그룹

“청소년의 꿈 무너지고 있다”(2014.4.20 4:50)

공부 못하면 개무시 사회.

개인 꿈과 상관없이 강조하는 학력

아무리 일을 못해도 서울대 나오면 취직이 쉽고, 일을 잘해도 지방대 나오면 낙오!

학업 스트레스 때문에 많은 학생들이 자살.

학생에게 물었다 ; 우리나라 교육에 대해 어떻게 생각 하시나요?

“아무리 공부를 잘해도 좋은 대학 가기가 어렵잖아요. 그래서 취업도 힘들고, 그래서 한국 학생들의 자살률이 날이 갈수록 더욱 늘어 나는 것 같아요. 솔직히 X 같아요. 공부 때문에”

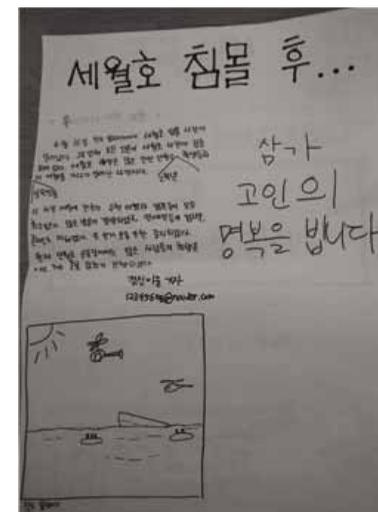
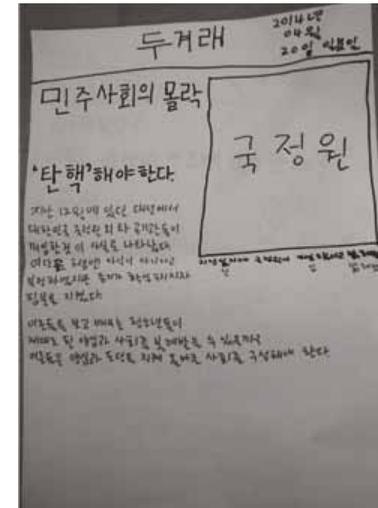
■ 나 그룹

“우리는 무엇을 위해 공부하나”

@ 두겨래. (2014년 04월 20일 일요일)

민주사회의 몰락.

‘탄핵’해야한다.



지난 선거에 국정원이 개입했다고 밝혀졌다.

지난 12월에 있던 대선에서 대한민국 국정원 외 타 공공기관들이 개입한 것이 사실로 나타났다. 여당은 처음엔 사실이 아니라고 부정하였지만 증거가 확실해지자 침묵을 지켰다. 어른들을 보고 배우는 청소년들이 제대로 된 양심과 사회를 물려받을 수 있을까? 어른들은 양심과 도덕을 지켜 올바른 사회를 구성해야 한다.

* 4명이 신문을 만들기 이전 브레인스토밍.

세월호, 대선 부정선거, 이성 친구, 시험 성적이 진로에 많이 관여?, 음식

■ 다 그룹

@ 세월호 침몰 후..

-우리에게 미친 영향-

삼가 고인의 명복을 빕니다.

4월 16일 진도 앞바다에서 세월호 침몰 사건이 일어났다. 그로 인해 모든 언론이 세월호 사건에 집중 되어 있다. 세월호 사건은 많은 안산 단원고 2학년 학생들과 일반인들이 여행을 가다가 일어난 사건이다.

이 사건 때문에 전국의 수학여행과 캠프 등이 모두 취소됐다. 많은 방송이 결방되었고, 연예인들의 컴백, 콘서트도 미뤄졌다. 또 선거 운동 또한 중지되었다.

현재 단원고 운동장에서는 많은 사람들의 희생을 애도하는 촛불 집회가 진행되었다.

정.신이윤기자

12345678@naver.com



1-3. 영국 청소년에게 보내는 한국 청소년의 영상 메시지

5월 30일에 진행된 1차 워크숍의 마지막 프로그램에서 한국 청소년들은 영국의 청소년들에게 보내는 영상 메시지를 촬영했다. 이 내용은 6월 영국 버밍햄에서 진행되는 영국 청소년과의 2차 워크숍 때 공개되었다. 영국 청소년 역시 이 영상 메시지를 받고 한국 청소년들에게 보내는 영상 메시지를 촬영했다.

한국 청소년이 영국 청소년에게 보낸 몇 가지 질문들

내가 좋아하는 것은 예술이랑 역사랑 정치도 있고 여러 가지를 많이 좋아하는데, 그래서 그런 것들을 배우는 것을 무척 좋아해. 배우는 것을 좋아하는데, 또 약간 하기 싫은 것도, 그리고 좀 두려운 것도 배우는 거야.

한 가지 물어보고 싶은 게 있는데, 나는 요즘 세상 돌아가는 게 약간 이상하다고 생각해. 너희는 어떻게 생각하니?

나는 내 꿈을 이룰 수 있을까 되게 두려워. 너희들은 꿈이 있고, 꿈을 이룰 수 있을지 되게 궁금해.

내가 좋아하는 소리는 빗소리, 종이 접는 소리야. 다른 사람들은 내가 많이 웃는다고 해. 나는 요즘 세상이 행복하는데 너희들은 어때?

그래서 약간 모순되는 건 있는데, 둘 다 나는 좋아하기도 하고, 좀 무섭기도 하고 그런 거고. 또 내가 궁금한 거는 나는 세상 돌아가는 것도 관심도 있고 그런데, 너희들은 어떻게 생각하는지. 그리고 어떤 움직임을 통해서 세상을 변화시키고 바꿀 수 있는지, 어떻게 생각하는지가 되게 궁금해.

내가 두려운 건 평생 하고 싶은 것을 하지 못하면서 살까 봐 조금 두려워. 나는 궁금한 게 있어. 내 친구들은 꿈이 많이 없는 편인데 너희들은 확실하게 하고 싶은 꿈이 있니?

내가 해 왔던, 느끼던 모든 것을 기억하고 싶고 난 그런 게 좋아. 다 기억하고 싶고, 잃고 싶지 않아. 내 좌우명은 '공부를 잘하는 사람은 굶어도, 인사 잘 하는 사람은 안 굶는다.'거든. 그만큼 예의를 중요시 생각하는 것 같고.

솔직히 나는 두려운 게 있다면 변하는 것이 두려워. 내 꿈이 연기자니까 연기자가 되고 나면, 세상이 어떻게 변할지 두렵고 그래. 나는 내가 하고 싶은 것을 내버려 두었으면 좋겠는데 너희들은 어떻게 생각해?

확고한 신념이 하나 있는데 그것은 세상은 꼭 변해야 된다는 거야. 우리나라 사회는 점점 나빠지고 있는데 너희 사회는 어떻게 돌아가고 있니? 사회가 더 좋아질 것이라고 생각하니, 더 나빠질 거라 생각하니?

다른 사람들은 항상 나를 웃는 아이라고 생각하는데, 나도 내가 항상 웃는 아이로 살고 있다고 그렇게 생각해. 나는 요즘 공부 때문에 많이 힘든데, 너희들도 공부 때문에 많이 힘든지 정말 궁금해.

나는 별명이 아주 많아. 다이아몬드 원석, 루비 원석, 에메랄드 원석... 영국사람 이름이 좀 길잖아. 그래서 너희들 이름에 만족하는지가 궁금하고, 너희들의 꿈이 무엇인지도 궁금하고.

마지막으로 내가 시험 점수가 많이 안 좋은데, 그래도 이 정도면 괜찮다고 생각해. 너희들은 시험 점수가 괜찮은지 궁금하고, 또 그 성적에 대해 만족하는지가 궁금해.

나는 밴드 음악을 좋아해. 그리고 영국 드라마 보는 것도 좋아하고. 그리고 나는 나중에 커서 친구들이랑 같이 배낭여행을 하고 싶어. 나는 요즘 생활에 만족하는데 너희들은 만족하니?

2. 탐색전 둘:

영국에서
다시 만나다

2-1. 탐색전 회의

영국 청소년과의 워크숍을 진행하기 위해 고순덕 작가와 김미정 예술교육팀 리더는 몇 가지 주제와 프로그램을 가지고 작품 리서치를 준비했다. 영국 청소년들이 소중히 생각하는 물건이나 자신을 대표하는 아이콘, 고순덕 작가가 구상중인 이야기와 인물 구축에 필요한 '소녀'와 '숲'과 관련하여 정체성과 꿈에 대한 질문들, 영국 청소년이 가지고 있는 한국과 관련한 이미지(한국, 한국인, 한국청소년 등) 등에 접근하고자 했다. 그리고 자신의 삶과 세계에 관한 영국 청소년들의 생각을 들여다보기 위해 5월 워크숍에 참여한 한국 청소년들이 자기소개와 함께 영국 청소년들에게 던진 질문 영상을 공유하고, 이에 답하는 영국 청소년들의 영상이 두 번째 탐색전에서 만들어졌고 이 두 영상 자료는 8월 쇼케이스 때 상영되었다.

2-2. 2차 워크숍의 진행과정

다시 만난 한국과 영국의 예술가,
영국 10대들과 2일간 버밍햄에서 워크숍을 진행하다.

2차 워크숍(6.25~26)은 영국 버밍햄에 한국 예술가들이 찾아가 영국의 15세 청소년 14인과 이틀 동안 워크숍과 창작 리서치를 진행했다. 앞서 한국에서 진행된 1차 워크숍을 기반으로 해 한국 청소년의 생각, 감정 등을 확인한 예술가들은 사실 영국 청소년의 생각, 이야기를 듣고 한국과 영국 청소년의 문화적 차이와 다른 점을 예상하기도 했다.

평소 교육과정에 드라마 수업이 있는 영국 청소년들은 키워드나 이야기의 소재를 통해 장면만들기와 같은 드라마 구성에 상당한 집중도를 보이며 구체적인 상황을 비교적 수월하고 능숙하게 표현하는 데 반해, 한국 청소년들은 장면의 직접적인 표현보다는 이미지나 색깔을 통해 다양한 생각들을 드러내고 있었다. 특히 2차 워크숍에서 진행된 종이접기를 통해 자신들의 과거, 현재, 미래를 설명하는 부분에서는 한국과 영국 청소년의 특성을 바로 확인할 수 있었다.

하지만 결과적으로 이들 간에는 문화와 교육 환경 등으로 인한 다른 문화적 특성이 있지만 서로 통할 수 있는 정서적 토대와 공감 능력이 있었다. 특히 한국과 영국의 청소년이 서로에게 보낸 메시지와 질문 등을 영상으로 담아내는 과정을 보면, 그들은 비슷한 유머 코드를 공유하고 서로에 대한 호기심과 궁금증을 가지고 있었다. 한편 작가들의 창작 리서치는 1차 워크숍을 통해 설정된 인물에 대한 한층 구체적이며 발전적인 단계로서의 작품 리서치가 진행되었다. 인물 구축에 필요한 성격, 행동, 외모 등을 비롯해 장면과 이야기 구성을 위한 작품의 밑그림이 그려지는 단계였다.



1일차 (6.25.)

1. 환영과 자기소개

2. 몸풀기 게임/ 어색한 분위기 깨뜨리기

1) 원으로 배치된 의자들을 이용한 게임들

- '햇살이 _에'(The Sun Shines On...) (사람들에 대한 사실, 그 사



실이 가운데 사람에게 적용한다.

- 어뢰(Torpedo): 앉아 있는 사람들은 다른 사람들과 자리를 바꾼다. 말하지 않아야 하고, 중간에 잡히지 않도록 한다.

2) 지리: 참가자들은 방 곳곳에 서 있다. 다음에 기초해서 질문과 답을 주고 받는다.

- 버밍햄의 지도, 그들이 사는 곳
- 영국의 지도, 그들이 가본 적 있는 어딘가
- 세계 지도, 휴가 때 혹은 학교 여행으로 갔던 기억들

3. 영국팀 세션

1) 소그룹별 브레인스토밍

종이 가운데 쓴 "Physical"

- 어떤 신체적인 특성을 가지고 있나?
- 여러분은 어떤 유명인사가 되고 싶나요?

2) 장면 만들기

[파우스트식 거래(돈, 성공, 권력을 바라고 옳지 못한 일을 하기로 동의하는 것)를 한다면 여러분은 무엇을 무엇으로 바꾸고 싶나요?]

- ① 다니엘라는 그녀의 지성을 사회적 성공으로 바꿨다
- ② 데스티니는 헌신적인 면 대신 지성을 원한다
- ③ 음악 대신 키가 컸으면 한다
- ④ 머리카락 대신 다양한 언어 구사 능력이 생긴다

3) 질문들 (공간 속에서 움직인다, 동의하거나 동의하지 않기 위해)

"온라인에서 나이를 속이는 것은 괜찮다"
"다른 사람인 척 사칭하는 것은 괜찮다"

4) 장면 만들기

[무엇이 당신을 화나게 만들니까, 그리고 그 화를 어떻게 푸나요?
그 경험이 어떻게 장면으로 만들어질 수 있을까요?]

- ① 잘못된 루머: 파티가 있었는데 그녀는 나보고 거머리라고 했다. 미친년이라고 했다

② 그녀에게 어떤 이야기를 했는데, 그녀가 그걸 반 전체에 말하고 다녔다. 나는 완전 네 편이야. 너는 왜 그녀와 말하니. 글썄, 그녀는 말했다. 거짓말쟁이년. 벨라는 두 얼굴을 가졌다.

③ 곱슬머리는 너무 이상해. 오 마이 갓, 너의 헤어스타일 정말 죽인다. 그녀는 말했다. 그녀는 좋은 사람이었다. 내가 하려는 것을 지켜봐라. 그는 온라인에 접속한다. "두 미친년들의 이야기"

④ 야, 야, 니 친구 제임스, 나 개랑 같이 갔어, 그냥 영화 보러. 야 데스티니와 제임스, 너도 알잖아. 진짜. 누가 데스티니고 제임스인지 맞춰봐. 너도 아는 개네, 데스티니 임신했데! 떠도는 루머. 너 임신했잖아. 누구였어? 너도 알잖아, 나 신경 안 써!!

5) 에반의 코멘트: 메신저에다 화풀이를 하는 것에 대해 "나는 온라인 정체성에 대한 것을 생각하고 있어요. 비디오 게임들, 우리가 되고 싶은 존재, 만약 우리가 우리 자신을 우리가 원하는 모습으로 다시 만들 수 있다면 어떨까요. 온라인에서 우리는 다른 사람이 될 수 있고, 원하는 것도 해 낼 수 있잖아요. 오늘 아침 이런 것들의 일부를 탐색해봤어요. 내일 좀 더 이것에 대해 알아가기로 해요. 왜 우리가 비디오 게임에서 괴물을 쫓아 죽이면 만족감을 느끼는지..."

4. 한국팀 세션

1) 공공칠빵 놀이

2) 브레인스토밍

자신의 정체성을 드러내주는 것들은 무엇인가?

- 얼굴, 이름, 꿈, 친구, 좋아하는 음악, 취미, 정치성향, 옷, 신발, 가족, 특기, 사는 곳, 외모, 악세서리, 지식

3) 3단 리플렛 만들기

세 부분은 각기 다른 세 연령대를 표현하는 것으로 자신의 과거와 현재, 미래와 어울리는 색깔을 지정해 이에 대한 자신의 배경을 설명하는 시간이다.

4) 준비

다음 날 활동을 위해, 자신한테 특별한 의미가 있는, 소중한 물건 하나씩 가져오기



5. 한국 청소년들로부터의 질문들-영국 청소년들의 반응들

* 한국 청소년들의 자기소개와 질문이 담긴 영상을 함께 보고, 그에 대한 느낌과 생각을 이야기 한다.

* 소그룹으로 나뉘어져 한국 청소년들에게 보내는 영상을 직접 만든다. 한국 청소년들이 한 질문 중에 인상적인 것을 선택하여 대답을 하고, 또한 자신이 한국 청소년들에게 궁금한 질문을 담아낸다.



- ① 14살이 된 이후에, 여러분은 여행에 대한 열망이 있었나요? 어디를? 왜?
- ② 도망가고 싶었나요? 아니면 상황을 피하고 싶었나요? 단어들을 써 보세요. 무엇이 여러분을 떠나고 싶게 만들었지요?
- ③ 목적지는 어디였어요?/어디에 가고 싶었는데요?
- ④ 거기서 무얼 하고 싶었나요?
- ⑤ 비슷한 목적지를 생각하는 사람끼리 그룹이 된다.
- ⑥ 어디에 있는지, 왜 왔는지 조원들과 함께 나누고, 장면 하나를 만든다.

2일차 (6.26)

1. 몸 풀기 활동

- 이름 게임 (Fred, Fred, Fred). 한 이름을 세 번 말한다. 각각의 이름을 말해야만 한다. 그들이 그들의 이름을 세 번 말하기 전에, 또는 하는 중에.
- 공 게임 (Tin Soldiers). 에반은 공을 던지거나 공을 던지는 척 한다. 그가 공을 패스하는 척 할 때, 당신이 그 공을 떨어뜨리거나 움직이면, 아웃되고 자리에 앉는다.
- 줄 서기, 말하지 않고 순서 정하기
발 사이즈, 제일 작은 발부터 제일 큰 발을 가진 사람 순으로 정렬하기/ 키/ 생일/ 인기 있는 것이 얼마만큼 중요해? 중요하다고 생각하는 사람부터 전혀 신경 쓰지 않는 사람까지/ 심각한 상처부터 아주 경미한 상처 순
- 마지막 활동에서 골라서, 당신의 상처를 간직한 채 걸어 다녀라 누군가를 찾아, 그 상처에 대해, 어떻게 그것이 생기게 되었는지 서로 이야기하고 그들의 상처를 당신의 것에 더한 다음, 계속한다/ 두 번 더 반복한다/ 8가지의 불평을 생각하며 걷는다/ 8가지 상처들에 대해 피드백한다.



2. 한국팀 세션

1) 장면 만들기

[새로운 곳에 있으면, 당신이 그곳의 규칙을 따르게 되기 전까진 시간이 좀 걸린다]

[숲]

- ① 인간 오케스트라, 숲 속의 소리 만들기.
- ② 포스트잇에 한 단어 쓰기
상상한 것 또는 회상한 것 - 한 단어씩 적기
너는 반응한다/ 냄새 맡는다/ 듣는다/ 느낀다 숲, 색깔, 당신이 만질 수 있는 것들과 관련한 모든 것들을 표현하기
- ③ 숲 속 나무 터널을 만든다, 사람들이 그 속을 지나갈 때 청각적 파노라마(soundscape)를 느낄 수 있도록 한다.
- ④ 당신이 말할 수 있는 상대인 '어떤 것'을 마주합니다
그러나 그 사물은 당신에게 반응하거나 말할 수 없어요. 당신은 그 사물이 무서울 수도 있고 친근하게 느껴질 수도 있고 가깝게 느껴질 수도 있어요.
- ⑤ 소중한 소지품을 지닌 채 공간을 찾아라
숲 속에서 길을 잃었다면? 참가자들은 자신들이 가져온 특별한 소지품 하나씩을 가지고 있다.
소중한 사물에 대한 느낌을 각자 독백으로.

2. 영국팀 세션

1) 장면 만들기

[아바타]

- ① 만약 여러분이 다른 사람이 될 수 있다면, 누가 되고 싶고, 그 사람은 몇 살쯤일까요?

- ② 만약 여러분이 '다른 나'라면, 어떻게 걸을까요?
- ③ 여러분이 성(gender)을 바꾼다면, 어떻게 걸을까요? 무엇이 그것을 바꾸는 걸까요? 어떤 장점이 있을까요?
- ④ 인종을 바꿀 수 있다면, 왜 바꾸려는 건가요?
- ⑤ 종교/신념. 무엇이 당신을 변화시키도록 만들었을까요? 그 이유는?
- ⑥ 다른 헤어스타일, 또는 여러분이 걷는 방식을 무엇이 바꿀 수 있나요?
- ⑦ 이름을 바꾼다면, 그 이유는?

[PM 만들기] 그룹 시나리오들

- ① 영국 군대에 속하는 것
- ② 영국 군대에 속하지 않는 것
- ③ 왜 한 나라의 젊은이들이 다른 나라를 위해 싸워야 하는가?
- ④ 어떻게 우리가 비디오 게임을 다시 만들 수 있을까?

3. 탐색전 셋:

지영과 윌리엄의
이야기를 만들다

3-1. 지영과 윌리엄 소개

작가들의 인물 초안

지영과 윌리엄의 인물 초안은 세 번째 탐색전이 시작되기에 앞서 작가들이 그간의 창작 리서치와 워크숍, 작가미팅 등을 거쳐 제안한 것이다. 작가들이 제안한 지영과 윌리엄을 토대로 두 인물들의 이야기를 한국과 영국의 청소년과 예술가들이 함께 만들어 3차 워크숍에서 쇼케이스를 통해 공개했다.

지영(작가 고순덕의 인물 초안)

지영(가명. 아직 확정 아님): 만 15세 여. 중학교 3학년. 3~4살 무렵, 부모가 이혼한 뒤 아빠와 할머니와 함께 살고 있다. 겁이 많아서 (지지받지 못할까 봐, 상처받을까 봐) 좀처럼 자신을 내보이지 못하고 모든 감정을 혼자 억누른다. 모든 갈등 상황을 피하고자 한다. 그러다 보니 진짜 자기가 원하는 게 뭔지 점점 더 모르겠고 뭔가를 선택하는데 어려움을 겪는다. 다른 사람들이 결정하는 대로 따라가는 것도 썩 내키지 않지만 자기주장이 없다 보니 늘 남들한테 끌려 다니고 만다. 이 때문에 다른 사람들과 같이 있는 게 무척 피곤하다. 집에서는 아빠가, 친구 관계에서는 같은 아파트 단지 친구 A가 자기 삶에 지나치게 간섭하는 느낌이다.

자기 목소리를 내지 않기 때문에 학교 성적이나 교우 관계, 가정 생활은 무난해 보인다. 무난하다는 이유 덕분에 친구 A한테 이끌려 엉겁결에 3인방 멤버가 되었다. 늘 적극적이고 자기주장이 강한 A가 거의 대장 격으로 모든 걸 결정하고 주도한다. 주로 시험 기간이 끝나면 같이 노는 그룹. 패션 스타일리스트가 꿈인 A는 지영이의 옷차림과 머리 스타일에 대해 종종 이러쿵저러쿵하고 뭔가 빨리 바꾸지 않으면 혐오 대상이 될 거라는 위기감을 준다.

아빠와 할머니는 늘 필요 이상으로 지영이를 보호하고 미래를 염려한다. 엄마 빈자리 때문에 지영이가 잘못되거나 실패하는 걸 원치 않는다. 국내 유명한 포털사이트 회사 간부인 아빠는 늘 자신감이 넘치고 미래가 확실히 보장된 사람이다. 늘 새로운 계획에 들떠 있고, 최신 아이폰, 아

이패드 등 최신 기계들로 매번 바꾼다. 늘 남들보다 앞서 나가는 삶을 살고 싶어 한다. 그런 아빠가 지영은 부러우면서도 부담스럽다. 아빠가 중학교 때부터 미래를 준비해야 된다고 자꾸 자신의 미래를 준비시키려 하기 때문이다. 빨리 어른이 되라고 강요하는 것 같다. 지영은 아빠의 기대와는 달리 다들 염려하는 실패한 인생을 살게 될까 봐 무섭다. 시험 기간만 다가오면 ‘전혀 모르는 문제로 가득 찬 시험지’를 받는 악몽에 시달린다.

반대로 할머니(아들이 이혼한 뒤 지영이를 돌봐 주기 위해 고향 제주를 떠나 서울에 정착)는 지영이를 자주 애기 취급한다. 늘 TV를 틀어 놓고 온갖 전쟁과 사건 사고들을 접하는 터라 지영이의 삶이 위태롭게만 보인다. 특히나 제주도에서 나고 자라 토테미즘이 깊이 뱀 할머니는 산을 깎아 만든 이 아파트 단지가 영 내키질 않아 지영이만 보면 조심하라는 얘기를 수도 없이 한다.

지영이는 주변 사람들이 그냥 지금 이 순간에 자기를 내버려 두었으면 하고 바랄 때가 많다. 그래서 어른이 되지 않고 그냥 이대로 시간이 멈췄으면 하는 게 유일한 바람이다. 그렇게 시간이 멈춘 것처럼 느껴지는 편안한 공간이 바로 나무 책상. 이혼하기 전 엄마가 썼던 책상이다. 지영이는 학교에서 돌아오자마자 늘 방문을 잠그고 책상 밑으로 들어간다. 입 밖으로 내뱉지 못했던 말들을 휘갈겨 쓰기도 하고, 좋아하는 음악을 듣기도 하며 거기서 시간 보내기를 즐긴다. 그 안에 있으면 시간의 공격에서 벗어나 온전히 ‘지금 여기’에 머물 수 있다. 심장 소리가 크게 들리며 나를 느낄 수 있다. 날로 몸이 자라나서 자세는 불편하지만 이렇게 잔뜩 구부리고 있으면 온몸이, 책상이 심장이 되어 똥똥 울린다. 무엇보다도 완벽하게 혼자다! 혼자라서 자유롭고, 혼자라서 조금은 쓸쓸한... 책상이 우주선처럼 날아올라 아무도 없는 우주에 머물렀으면... 그런 상상을 할 때가 있다.

- 좋아하는 것: 핸드폰으로 음악 듣기, 자기 방에 있는 나무 책상 밑에 들어가서 낙서하며 시간 보내기
- 싫어하는 것: 정돈 안 되는 곱슬머리, 물건을 고를 때 옆에 와서 자꾸 참견하는 점원, 사람들 북적거리는 곳

윌리엄(작가 에반 플레이시의 인물 초안)

윌리엄은 지극히 평범한 15살 소년이다. 윌리엄의 세계에서 모든 사람들의 정체성은 다른 사람과 다른 점으로 결정된다. 외모, 스타일이나 그들이 잘하는 것, 능력, 재능, 혹은 유머 감각(반에서 남들을 웃기는 소질 서열) 혹은 반항, 심지어는 구석에서 아무 말도 안 하는 제일 이상한 아이라는 것 등. 그러나 윌리엄은 별다를 게 없는 그저 완전히 평범한 아이이다. 너무 평범해서 누구의 눈에도 거의 띄지 않는다. 심지어 그의 담임 선생님도 눈여겨보지 못한다. 윌리엄은 그냥 그런 애다. 레이다 망에 걸리지 않는 ‘평범한’ 아이. 냄새나는 이상한 애보다 더 나쁜 경우는 특별한 뭔가가 없는 아이인 셈이다. 아무것도 아닌 존재감 없는 아이.

윌리엄은 자기가 뭘 좋아하는지 뭐가 되고 싶은지 잘 모른다. 윌리엄은 결정하는 것을 좋아하지 않는다. 그런 이유로 윌리엄이 잘하는 한 가지는 부대 전투를 하는 컴퓨터 게임이다. 여기서는 눈에 띄지 않고 잘 쉬이는 것이 장점이 된다. 여기서는 어떤 막중한 결과나 거부, 실패가 없다. 왜냐하면 실패하면 그냥 다시 시작하면 되니까. 그리고 여기서 윌리엄은 선택할 필요가 없다. 그저 명령에 따르면 된다. 그리고 그는 팀의 일원이다. 거기서 그는 존중받는다.

집은 윌리엄이 눈에 띄고 주목받아야 하는 그런 곳이다. 하지만 그의 예술가 부모들은 자기 자신의 세계와 상상에 빠져 권위를 지닌 제대로 된 어른 노릇을 할 짬이 없다. 그리고 설상가상으로 윌리엄의 부모님은 결혼 생활의 문제를 겪고 있는 중이라 캔버스에 물감을 던지지 않을 때는 서로에게 가재도구나 모욕적인 말을 던지고 있다. 학교와 집에서 혼란을 겪는 그가 컴퓨터 게임의 세계에서는 혼란을 통제할 수 있다.

실생활에서 윌리엄은 별로 할 말이 없고, 혹은 엉뚱한 말을 해서 말실수를 할까 봐 너무 걱정이다. 그는 특별히 똑똑하지도, 재치 있지도, 시적이지도 않고 그가 해야만 하는 말을 누군가 들어 줄 거라고 생각하지도 않는다. 그러나 게임의 세계에서는 윌리엄이 마음속으로 생각하는 모든 것이 마구 나올 수 있다. 그리고 어떤 면에서 게임 속의 그가 실제의 그보다 리얼하다. 실생활에서 그는 친구가 많지도 않고, 여자 친구도 없다. 자기 방에서 자기 방식의 군대 훈련을 받을 때 그는 꽤 민첩하고 활발하다.

3-2. 3차 워크숍의 진행 과정

세 번째 탐색전(7.28~8.8)은 지영과 윌리엄의 이야기를 청소년과 예술가들이 만들어 쇼케이스로 전달하는 데 집중한 시기였다. 이에 지영과 윌리엄이라는 인물 구축, 장면 만들기 등에 대한 내용을 중심으로 전개된 워크숍의 진행 과정을 정리했다.

참여예술가 (한국) 김미정, 박영주, 박지혜, 김성제, 유흥영
(영국) Daniel Tyler, Lorna Laidlaw, Peter Wynne-Willson
초청예술가 장종관(조형예술가), 백하형기(음악가)

1일차 (7.28.)

1. 워밍업

신체 훈련을 통한 기초 체력 점검 및 자신의 몸을 잘 쓰기

2. 자기소개

1) 이름을 말할 때 좋아하는 것도 말하기

- 영화 보는 걸 좋아해요.
- 춤추는 걸 좋아해요.
- 공연 보는 걸 좋아해요.
- 수영하는 걸 좋아해요.

2) 이름을 말하고 자음으로 싫어하는 거, 좋아하는 거 등등 말하기

- 미정이야. 나는 미꾸라기가 징그러워.
- 진솔이야. 진솔해.
- 세진이고 새를 싫어해.
- 선애고, 선예라는 소리를 많이 들어.
- 원송이를 싫어해.
- 승리하는 것을 좋아해.
- 혜수 같은 여자가 되고 싶어.
- 진드기를 싫어해.
- 치어리더를 좋아해.
- 한 인물 해.
- 바로 가자.





3. 전개

1) 긍정의 이동

- 방법: 양 끝에 모둠을 나눠 선다. 가운데 선을 긋고 각각의 질문이 자신과 관계가 있으면 선을 넘어 반대편에 위치한다.

나는 오늘 점심을 먹었다.

나는 어젯밤 꿈이 기억이 난다.

나는 여름보다 겨울이 좋다.

나는 수박이 싫다.

나는 나만의 스트레스 해소법이 있다.

나는 지구 안에 가장 편안하다고 생각하는 공간이 있다.

2) 레몬에이드 - 빠리리(000) 게임

- 방법: 아래의 대화를 진행하면서 상대방의 직업을 맞힌다.

안녕하세요?

어디서 왔어요?

000에서 왔어요.

↳ 직업이 뭐예요?

↳ 000예요.

↳ 보여 주세요.

- 나는 단어 카드를 보고 장면과 어울리는 단어를 선택한다.

3) 키워드: 외로움, 쓸쓸함, 그리움

3. 인물의 기본 정보 공유(작가 고순덕과의 대화)

“지금은 영국 작가와 협업 중이며 아직 길 위에 있다. 변할 수 있는 가능성이 아주 많다. 지금 보여 주는 것은 인물의 출발점이다. 지금은 영국 작가와 한국 작가인 내가 창조한 인물에 대한 기본 정보이다.”

(카드를 보여 준다.)

카드 내용	의미
15	나이 만 15세
3	두 인물의 가족 수 한국 - 할머니, 아빠, 주인공 영국 - 아버지, 엄마, 주인공
존재감	두 주인공이 느끼는 자신의 존재감 - 남과 다른 특징이 내가 누구인지를 말해 준다. 그래서 나는 존재감이 없다. (윌리엄) - 겉으로 보이는 것으로 내가 누구인지 말할 순 없다. 겉으로 나를 판단하는 것이 이해가 안 간다. (지영)
결정	무엇을 결정하는 것이 힘들다. - 그것이 편하다. (윌리엄) 누구 명령대로 따르는 것이 때로는 편하다. - 그것이 불편하다. (지영) 결정하는 것이 싫은 게 아니라 결정하기까지 시간이 걸리는데 그것을 남이 참견한다.
생각	계란, 빵, 음료수
나만의 세상	힙합

2일차 (7.29.)

1. 워밍업

2. 장면 만들기

1) 나만의 인상 깊었던 순간

2) 방식

- 남자 4명, 여자 5명씩 모둠을 만든다.
- 촉각, 청각, 촉감에 의해 특별한 느낌을 받았던 순간을 공유한다.
- 그때의 한순간을 행동으로 옮겨 장면으로 만들어 본다.



생각 내 생각을 솔직하게 말하지 못한다.
 - 누가 나의 생각에 관심을 가질까 의심한다. (윌리엄)
 - 어차피 내 마음을 이해하는 사람이 없다. 누가 나를 판단하는 게 싫다. (지영)



나만의 세상 유일하게 편한 세상
 - 비디오 게임: 전투 게임. 지령에 따라 움직이면 되니까. (윌리엄)
 - 책상 밑: 사회에서 내뱉지 못했던 말들을 글로 표현한다. (지영)

4. 핵심 인물 만들기

1) 지영이는 어떤 사람일까? / 빈 의자에 지영을 초대하고 인물에 대해 생각하기

162cm, 긴 생머리, 안경을 껴다., 표정이 어둡다., 주황색 머리색, 어두운 색을 좋아함, 변화를 싫어할 것 같다., 염세주의자, 마음 편히 얘기할, 기댈 사람이 없다. 불이 통통할 것 같다, 수업 시간에 집중을 잘할 것 같다, 책상에 낙서를 하거나 할 수 있는 수첩을 가지고 다닐 것 같다, 아빠가 완벽주의자, 아빠랑 사이가 안 좋을 것 같다. 아빠가 얼리어답터인 것을 이해하지 못한다. 독서를 좋아할 것 같다, 책을 많이 읽지만 공부를 잘하지 못한다. 여행을 가고 싶어 할 것 같다, 모르는 사람에게는 솔직하게 자신을 표현한다, 자신의 이야기를 할 만한 친구가 있었으면 좋겠다고 생각한다, 밤바다를 좋아할 것 같다. <노란 달>의 레일라 같다.

2) 지영이에 대해 '나를 규정하는 것과 관련'하여 생각해 보면?

피부가 하얗다.
 세상과 사회가 변화했으면 좋겠다고 생각한다, 자기 생각이 없는 사람을 싫어할 것 같다, 기다려 주고, 들어 주고, 동의해 주는 사람을 좋아할 것 같다, 때로는 인형 같은 다른 사물에게 자기 이야기를 할



것 같다, 외모에 자신감이 없을 것 같다, 심리적 이유로 등이 약간 움츠린 자세를 취할 것 같다.

3) 책상 밑에 낙서를 소리 혹은 말로 표현하기 (어떤 상황에서 지영이가 느끼는 감정인지 얘기하기)

상황 / 소리	느낀 점
- 아빠는 언제나 변할까? - 세상이 X같다.	나이 만 15세
- 전학생 지영이. - 아이들과 적극적으로 말을 하지 못하고 책상 밑에서 자신이 하고 싶은 말을 함.	- 진짜 지영이를 본 것 같다. - 혼자 있을 때 지영이의 모습이 내가 생각했던 것 보다 개방적인 느낌이다.
- 책상 밑에서 낙서한다. - 아무도 없는 세상으로 가고 싶어 한다. - 책상 밑에서 사람이 없는 밤바다를 그린다.	- 지영이가 슬퍼 보였다. - 외로워 보였다. - 지영이의 역할은 역할에서 빠져나오기 힘들 것 같다.

3일차 (7.30.)

1. 인물 구축

1) 윌리엄은 어떤 사람일까? / 빈 의자에 윌리엄을 초대하고 인물에 대해 생각하기

남자, 큰 키, 주근깨, 눈앞까지 내려오는 곱슬머리(단정하지 않음), 방 정리 잘 안 함, 스스로 외모에 대해 도취, 아이리쉬 계열, 한국인의 피도 흐름, 그림(부모님 때문에 그리기를 싫어함), 글씨 잘 씀, 방 정리 잘 안 함, 첫사랑이 게임 속 캐릭터, 출석 번호 28번으로 불림, 시술로 주근깨 없앤 후 밤에 몰래 얼굴에 그려 봄, 여행을 많이 다녔지만 인상에 남는 것이 없음, 잦은 이사로 깊게 사귀 친구 없음

2) 인물에게 질문하기: 지영과 윌리엄에게 포스트잇에 궁금한 점을 적어 보기

[지영]

엄마가 보고 싶을 때 있어? / 엄마가 그리울 때 있니? / 성씨가 뭐니? /
 아빠가 챙겨 주긴 하니? / 인생에서 제일 슬펐던 날은? / 나랑 사귄래? /
 시력 많이 안 좋아? / 언제쯤 자 / 다이어트 해 봤니? / 생머리 길러 봤니? /
 머리 길러 보고 싶지 않아? / 화장하는 거 좋아해? / 영국에 대해 아는 거 있어?
 존경하는 사람은? / 꿈이 뭐니? / 뭘 추구하니? / 만약 너에게 100억 생긴다면
 무슨 일을 하고 싶어? / 남자중학교에 대해 어떻게 생각해? / 어떤 사람이랑
 살고 싶어? / 혹시 레즈비언이니? / 반에서 싫어하는 애 있어? / 이상형이
 뭐니? / 애인 있어? / 음식을 얼마나 먹어? / 좋아하는 음식은? / 사람이 없는
 곳은 화장실인데 화장실 가는 것을 좋아하니? / 흥대 가 봤니? / 숲에 가 본
 적 있니?(조용하니까 아무도 없고) / 개나 고양이 좋아해? / 토끼 좋아해? /
 좋아하는 영화는? / 어떤 옷 좋아해? / 분홍색이 좋아 아니면 노란색이 좋아?
 / 게임 좋아해? / 인형 좋아해? / 보석 좋아해? / 가장 재밌게 읽은 책은? /
 취미가 뭐야? / 액세서리를 많이 사랑하니? / 더운 거와 추운 거 중 어느 것이
 더 좋아? / 꼭 가지고 싶은 것은? / SNS 하니? / 자전거 좋아함? / 애니메이션
 좋아해? / 첫사랑이 언제야? 안 했음 말고. / 혼잣말 자주하니? / 언제부터
 책상으로 들어갔니? / 책상 밑에 안 들어가면 주로 뭘 해? / AOA 어때? /
 VIXX 좋아하니? / 좋아하는 가수는? / 어떤 노래 좋아해? / 걸그룹은 역시
 소녀시대지? / 곰울(유라) 알고 있니? / EXO 어때?(난 싫어) / 비스트 어때?

[윌리엄]

두 유 노우 김치? / 한국 전쟁을 어떻게 생각하니? / 두유 노우 지성팍? / 김치
 먹어 봤니? / 한국이란 나라를 얼마나 알고 있니? / 한국에 대해 아는 거 있나?
 / 학교에선 어떻게 지내? / 혹시 공부를 잘하지만 안 하니? 그렇지? 그렇지? /
 좋아하는 책 있니? / 책 읽기를 좋아하니? / 좋아하는 과목은? / 일부로 관심을
 끈 적 있니? / 게임 말고는 좋아하는 거 없니? / 뭘 게임을 하니? / 롬 닉네임 좀
 알려 줘. / 좋아하는 FPS 게임이 프래닛사이드니? / 피파 하니? 구단 가치는? /
 무슨 총을 제일 좋아해요? / 밀덕(밀리터리 덕후)이세요? (전 밀덕 시절이
 있어서) / 무슨 장르의 음악을 좋아해요? / 윈 디렉션(영국의 남자 아이돌)
 좋아해? / 너는 친구가 있니? / 친한 친구가 얼마나 있어? / 만나고 싶은 사람은?
 / 이상형은? 지영이랑 사귄 생각 없어요? / 엠마 왓슨 좋아해? / 혹시 남자



좋아해요? / 존경하는 사람은? / 간절한 소망 하나가 이루어진다면 뭘 말할
 거야? / 살면서 꼭 해 보고 싶은 것은? / 가고 싶은 장소는? / 가장 가지고
 싶은 게 뭐니? / 죽고 싶어? / 집이 넓고 좋아? / 어디 살아? / 입맛이 어떻게
 되니? / 밥은 먹었니? / 좋아하는 음식은? / 얼마나 굶어 봤니? / 종교는 있니?
 / 좋아하는 운동 있어? / 부모님이랑 언제부터 사이가 나빴니? / 엄마 아빠
 싸우는 거 보면 무슨 기분이야? / 형제가 있어? / 엄마가 좋아, 아빠가 좋아?
 / 부모님의 머리 스타일은 어때니? / 집 밖에 나와서 하는 거 있나? / 몇 시쯤
 자? / 장미에 찢려 본 적 있니? / 요즘 가장 큰 고민이 뭐니? / 돈 좀 모아 봤니?
 / 가출해 본 적 있니? / 머리는 언제 감니? / 눈사람 만드는 거 좋아하니? /
 옷은 주로 어떻게 입니? / 추위 많이 타, 더위 많이 타? / 바다 좋아해? / 혼자
 있는 거 좋아해? / 신발은 어떤 것을 주로 신니? / 좋아하는 TV 프로 있나? /
 애완동물 기르니? / 동물 좋아하니?

2. 공간 탐구: 지영이의 방

1) 공간 구축

방의 모서리에 서 본다.

벽을 세우고 벽과 벽 사이의 공간을 조율한다.

정해진 방 크기를 테이프로 표시한다.

문의 위치를 표시한다.

실제 가구, 테이프나 방석 등을 이용하거나 신문지나 포스트잇에

물건이나 가구 등, 방에 있음 직한 것들을 표시하거나 적어서

위치시켜 본다.

- 지영이의 물품: 얼굴 없는 엄마 사진, 수첩 - 하루의 일상 정리, 창문 옆 화분(백합), 알람 시계, 전신 거울, 세계 여행 지도, 방문 (밖)출입금지, (안)영화 포스터(<말할 수 없는 비밀>)

2)공간 속 인물 되어 보기

- 상황 ①: 학교에서 돌아온 지영이가 되어 방으로 들어와 보기
- 시간: 개와 늑대의 시간(날이 어둑어둑해지면서 사물의 윤곽이 희미해지는 시간을 가리키는 말)

- 활동 내용

수첩에 글을 쓴다.

화분에 물을 준다.

커튼을 닫는다.

옷장을 열었다 닫는다.

거울을 보며 한숨을 쉰다.

침대에 눕는다.

엄마 사진을 본다.

책상 아래서 곰 인형에게 말한다.

책상 아래서 낙서를 한다.

책상 아래서 노트북을 한다.

“아, 지겨운 학교”

거울을 보며 아령으로 운동을 한다.

화분에서 꽃을 따서 한 잎, 한 잎 떼어 낸다.



“내일은 내가 사는 게 달라진다. 안 달라진다...”

수첩에 글을 적는다.

알람을 맞추고 잔다.

커튼을 닫는다.

옷과 엄마 사진을 책상 아래로 가지고 들어간다.

- 상황 ②: 낙서하는 지영이

- 활동 내용

책상 밑에 지영이가 한 낙서가 무엇이였을까?

포스트잇에 적어 책상에 붙여 본다.

- 낙서의 내용

- 내일은 달라질까?
- 계속 부질없는 짓거리들을 반복한다.
- 내 마음대로 하고 싶어.
- 힘들어.
- 오늘도 평소랑 똑같았다.
- 나도 내 얘기를 들어 줄 수 있는 친구를 갖고 싶다. 이런 데에 쓰는 혼잣말 말고...
- 가고 싶다. 아무도 없는 곳, 아무도 살지 않는 곳, 아무도 날 모르는 곳으로 가고 싶다.
- 보고 싶어요, 엄마.
- 언제나 그래 왔듯이 어제 같은 오늘, 오늘 같은 내일.
- “너는 혼자가 아니야”라고 내게 말해 주는 사람이 생겼으면 좋겠다.
- 굳이 말하지 않아도 알아줬으면 좋겠다.
- 인생
- 나도 너 싫어.
- 정말 살기 싫다.
- 내가 뭘 잘못했지?
- 싫다, 정말.
- 하... 정말 살기 싫다.
- 나중엔 날 알아주는 친구를 만날 거야.

- 아빠 사랑해요.
 - 오늘 진짜 좋았어.
 - 아, 랭 돌렸는데 승급 전 또 졌어 ㅋㅋ 블론즈 클래스.
 - 생각보다 지루한 일상, 신경 쓰지 말고 기다려 줘.
 - 아무도 못 보게 커튼을 달고, 아빠가 준 방이 아닌 또 다른 나의 세계를 만들어 내 안에 가둬 버려야지. 밖은 모두 다 가짜야.
 - 오늘도 평소랑 똑같았다.
 - 내가 죽어도 날 찾아오는 친구나 사람들이 있을까?
- 바람개비, 자기 자신을 비유
- 학교나 가족과 잘 지내고 싶다.
 - 바람개비는 멈춰 있지만
 - 바람이 불면 바람개비가 돈다.
 - 이렇게 지영이는 누군가 무엇인가
 - 자신을 움직여 줄 것을 기다린다.



- 방에 들어오니까 몰입이 되었다. 책상 밑에 안 들어갔는데 외부와 차단시키는 느낌이 너무 강해서 곰돌이와 이야기했다.
- 힘들었다. 내 방이 아니어서 너무 불편했다. 너무 이상한 것들만 있고 어색해서 노트북을 켜다. 강박적인 내 성격으로 몰입이 안 됐다.
 - 입체적으로 공간을 만들고 하니 직접적인 체험이 되었다. 책상 밑에 뭘 넣은 것은 내 세계를 만들었지만 어차피 아빠가 사 준 것이니 온전히 내 것이 아니고 해서 약간의 딜레마를 느꼈고 차라리 가족과 이야기를 하는 것이 낫지 않을까 하는 생각을 했다.
 - 내일 활동에서 마지막에 웃는 모습을 보는 걸로 했으면 좋겠다.
 - 엄마가 없기 때문에 엄마에 대한 환상을 이상적으로 키울 수 있겠다라는 생각이 들었고, 지영이가 느끼는 빛과 어둠을 본 것 같았고, 그런 부분을 과정을 진행하면서 찾아갔으면 좋겠다.

3)감상 나누기

- 낙서 썼을 때 아련하고 슬펐다. 안타깝고.
- 방 만들 때 뭔가 평면적이었던 것이 갑자기 확 와 닿았고 지영이에 대한 생각이 많아졌다.
- 책상 밑에 들어가기 싫었다. 편안한 공간이기도 하지만, 뭐랄까, 저 안에만 있으면 갇혀 있는 느낌이 더 들 것 같아서였다.
- 낙서를 보니까, 지영이도 긍정적인 면이 있을 수도 있을 것 같다. 너무 부정적인 것이 많았다.
- 방에 들어오면 여자는 무엇을 할까라는 궁금증이 생겼다.
- 나는 방에 들어갈 때 문을 열어 둔 채 들어가는데 지영이는 문을 닫고 잠가서 답답하지 않을까 하는 생각을 했다.
- 책상에 들어가는 행동의 반복으로 일상이 부질없을 것이라는 생각이 들 것 같다.
- 부정적인 지영이의 모습을 보니 가상이지만 지영이가 웃는 모습을 보고 싶다.
- 공간을 구성할 때는 재미있다는 생각만 들었는데, 지영이가 되어

4일차 (7.31.)

1. 예비활동 - 심리지도 그리기

조형예술가 장종관 초청강사와 함께 심리지도를 그린다. 일상에서 익숙한 것들을 다르게 바라보기, 다양한 시점을 통해 익숙한 (사고) 패턴에서 벗어나기를 시도해 본다. 새로운 감각으로서의 경험에 집중해 볼 것.

1) blind contour drawing 기법을 이용한 상대방의 얼굴 그리기

2) 심리지도 (mental map) 그리기

- 심리지도를 통해서 미래의 도시를 만들어 볼 수 있다.
- 공간이라는 것을 느낌을 통해 바라볼 수 있다.
- 의도적으로 무엇처럼 보이게 그림으로써 무엇처럼 보이는 것을 포착하고 후에 또 다른 이미지를 첨가 할 수 있다.
- 공간의 이미지를 내면의 또 다른 감각으로 끄집어 낼 수 있는 가능성을 키울 수 있다.

2. 지영이의 주변 인물 탐색

1) 작가가 제시한 지영의 상황에 대한 전사를 만들어 보기

- 아빠와의 4가지 기억(아빠와 어색했던 순간, 아빠가 자랑스러웠던 기억, 아빠에게 서운했던 기억, 아빠와 좋았던 기억) 중에 2개를 선택해 모두별로 스틸 이미지로 발표.
- 예술교육팀의 리더들이 다가가 발표 중 인물들의 속마음이나 독백을 주고받기도 함. 극적인 경험을 유도해 참여자의 몰입을 높이기도 하며 지영이라는 인물에 대한 현실감을 높이기도 한다.

2) HOT SEATING

- 지영이에 대해 좀 더 알아보기 위해 어떠한 사람을 만나는 게 좋을지 참여자에게 질문한다. 이때 예술교육팀의 리더들이 극적 상황을 참여자에게 제공, 참여자들에게 장면의 몰입을 유도한다.
- 참여자의 선택: 할머니



- 탐색을 위해 필요한 조건
 - 역할의 존재를 존중한다
 - 지영이에 대한 탐색을 위한 질문을 한다.
 - 질문자가 더 뜨거울(hot) 수 있도록 질문은 거리를 제공한다.
- 질문들
 - 지영이의 어릴 적이 궁금해요.
 - 집에서도 말이 없나요?
 - 부모님의 이혼에 대해 지영이의 생각은?
 - 부모님의 사이는 어땠나요? 지영이가 말 안 한 게 부모님 이혼 이후인가요?
 - 어렸을 때 지영이한테 뭘 해 주면 좋아했어요?
 - 방문 잠그기 전까지는 잘 지냈어요?
 - 지영이 책상이 좀 낡았던데.
 - 지영이가 책상에 낙서하는 걸 아세요?
 - 책상 밑에 들어가는 건 아세요?
 - 오랫동안 지영이랑 얘기한 적은?
 - 지영이랑 엄마의 사이는?
 - 아빠랑 싸운 적은? 아빠랑 얘기는 하나요?

5일차 (8.1.)

1. 핵심사건 구축하기

2일차부터 무대 바닥에 지영이의 공간을 테이핑으로 구분해 연습을 진행한다. 참여자들은 그 공간에 들어서면서부터 지영이의 감정, 마음, 생각들이 누적되는 것을 경험한다. 인물의 성격 - 공간만들기 - 주변 인물들과의 관계 설정 등을 거쳐 이제 본격적인 상황 전개를 위한 핵심적인 장면 구축하기를 시작한다. 참여자들과 예술교육팀의 리더들이 결합하여 '지영과 윌리엄의 이야기'가 진행된다.

1) 지영이가 집을 나선다면?

즉흥적으로 다음의 이야기를 참여자들과 예술교육팀의 리더들이 상황을 구축해간다.

- 지영은 어디로 갈까?
- 어떠한 일에 맞닥뜨리게 될까?
- 누구를 만나게 될까?
- 소중한 물건을 한 가지만 가지고 나간다면 무엇일까?

[참여자의 반응]

유사한 경험이 있는 여자 참여자가 정지 장면에서 연기자(예술교육팀의 리더)의 대사가 더해지자 감정을 억제하지 못하고 울었다.

2) 지영이의 감정 엿보기

집을 나서는 지영이의 감정을 판타지한 상황으로 만들어보기.

지영이의 불안, 혼란스러움, 혹은 바람을 고려할 것.

일상의 변화를 표현할 것.

[참여자의 반응]

지영이의 속마음이 부딪히는 느낌이다. 주변의 낯섦이 무섭게 느껴졌다. 문을 끊임없이 통과할 때 마음속의 열망이 꽃밭을 발견하고 수많은 꽃밭에서 엄마를 발견한 것 같았다. 지영에게 뭐든 변화가 있을 것 같다. 책상을 찾으러 쓰레기장에 갔는데 뒤에 어찌 될지 모르겠지만 생긴 변화가 긍정적이었으면 좋겠다.

2. 장면을 즉흥적으로 표현하기

1) 책상을 찾으러 떠나는 지영의 모습을 표현하기

① 공간의 이동

- 손전등을 들고 어두운 공간을 이동한다.
- 이동의 속도를 감정에 따라 변화시킨다. (걸기, 뛰기 등)

② 곱인형과의 대화

- 이동을 멈춘다.
- 곱 인형에게 자신의 속마음을 이야기한다.
- 리더의 손전등이 자신의 얼굴을 비추면 소리를 크게 하여 말한다.

③ 즉흥극 - 쓰레기장에서 누군가를 만날 것이다

- 쓰레기장에서 책상을 찾는다.
- 새로운 인물과의 만남 - 7월16일을 찾는 할머니.
- 리더가 “얼음”을 외치면 다른 사람으로 교대하여 즉흥을 이어간다.



④ 반추하기

- 모두 하늘을 보고 눕는다.
- 지영이의 입장이 되어 주어진 상황에 대해 상상하고 소리 내어 말한다.
- 내가 기억하는 책상은 나에게 무엇일까?
- 책상이 내 방을 떠나면서 하고 싶었던 말을 무엇이였을까?
- 엄마를 나중에 만나게 된다면 엄마가 남긴 책상에 대해 이렇게 말 할거야.

[참여자의 반응]

엄마가 준 것이기 때문에 찾지 않을 수 없었을 것이다. 엄마랑 똑같은 사람이 되기 싫어서일 거다. 오히려 책상하고 떨어져 있음으로 책상에 대한 생각이 달라졌을 거다. 이전에 할머니와처럼 사람과 깊은 대화를 오래도록 나눠 보지 못했을 거다. 할머니는 책상이었을 거다. 지영이가 경계하지 않고 편하게 다가가서 그런 생각이 들었다. 누군가 지영이에게 책상에 대해 물어본 것이 할머니가 처음이었고, 그렇기에 지영도 책상의 의미에 대해 처음으로 생각해 볼 것 같다.

[과제]

지영의 15번째 생일날 8월 1일에 겪는 사건에 대해 지영이의 입장에서 일기를 써 볼 것.

6일차 (8.2.)

1. 영국팀 소개 및 환영 인사

2. 한국-영국의 놀이 경험

폼앗이게임 - pattern ball - 강강술래

3. 영상관람

지난 4,5월과 6월에 진행된 탐색전에서의 영상 메시지 확인하기. 이중 영국 청소년이 한국의 워크숍에 참가하는 청소년에게 던진 인상적인 질문에 답변하기.

[인상적인 질문에 대한 답변]

Q. 왜 맛있는 음식은 몸에 안 좋을까?

A: 뭔가 불공평해.

Q. 세상에 왜 왔을까? 목적이 있나? 그냥 있나?

A: 그 이유를 찾으라고 배움이라는 게 있는 것 같다.

Q. 사회에서 여자가 남자보다 못하다고 생각하나? 무엇이 자신을 자신답게 만드는지?

A: 신념. 부모님의 영향을 받는다.

바로 나 자신, 성격과 꿈.

사회를 바라보는 눈.

관점, 성격.

[더 나누고 싶은 질문]

Q. 외계인이 침략하면 어떻게 될까?

A: 외계인의 노예가 될 거 같다.

죽을 거 같다.

같이 살 거다.

어떤 외계인지 몰라서 대답하기 힘들다.

지금 우리 중에 누구일 수도 있다.

Q. 어떤 것이 세상을 바꿀 수 있을까?

A: 고정관념을 깨야 한다.

국민의 의식 변화. '간호사는 여자만 하는 것이다'와 같은.

사람들이 함께 단합해야 한다.

모든 사람이 고루 혜택을 받을 수 있게 하는 것이다.

4. 간식시간

피자와 갈비, 청양고추가 곁들인 한국식 음식을 참여자의 부모님이 간식으로 제공

7일차 (8.4.)

1. 한국 청소년들이 지난 일주일간 진행한 지영이의 탐색 내용을 공연 형식으로 발표

지영이에 대해 알아보겠습니다.

(한 사람씩 등장하여 관객에게 지영이를 소개한다.)

-

지영이의 방을 살펴보겠습니다.

(지영이의 방에 들어와 물건들을 소개한다.)

-

지영이의 일상을 보겠습니다.

(한 명씩 지영의 방에 들어와 동작 또는 대사를 통해 지영이의 일상을 표현한다.)

-

이러한 나날을 보내던 중 어느 날 지영에게 큰 일이 벌어집니다.

지영이의 아버지는 시스템 책상을 지영이의 생일 선물로

마련했습니다. 지영이는 아빠에게 처음으로 맞았고 집을 나갔습니다.

-

플래시를 들고 쓰레기장을 헤매며 책상을 찾고 있는 지영

(쓰레기 더미에서 갑자기 등장하는 수상한 할머니를 만나게 되는

지영)

-

지영이는 그날 처음으로 낙서가 아닌 일기를 썼습니다.

(각각 공간의 원하는 곳으로 걸어가 앉은 후 독백)

[영국 청소년과 참여자의 반응]

마지막, 앉아서 하는 장면이 슬프고 감동적이고 닭살 돋았다. 저 혼자 너무 빨리 해서 부끄러웠다. 밝고 흥분된 지영이의 모습을 봐서 너무 좋았다. 감동적이고 지영이에 대한 캐릭터를 배우들이 이해한 것 같다.

매우 현실적이었다. 일상에서 일어나는 일이었고 눈물이 났다.

감동적이고 따귀 신에서 쓰러졌다. 아주 좋했다는 이야기다.

한국에서는 부모가 아이를 때리는지? 사랑의 때?

2. 윌리엄의 감정 탐색

- 1) 상황 ①: 군중 속의 고독(학교 운동장)
- 2) 상황 ②: 윌리엄의 아빠와 엄마가 부부싸움을 하는 상황

3. 윌리엄의 공간 구축



- 1) 윌리엄의 방 만들기
박스 형태의 작은 방. 테이프로 크기를 고정했고, 창문엔 길고 넓은 블라인드가 쳐져 있다.
- 2) 윌리엄의 방에 있는 것
책상, 장식장, TV, 장난감 총, 넘치는 쓰레기통, 흔들 목마(거기 앉아서 자주 생각을 한다), 그 목마 위에 옷가지들이 지저분하게 널려 있다. 부모님의 사진이 있지만 덮여져 있다. 게임 포스터(문 앞), 야한 잡지 사진(벽), 커다란 TV(게임용), 곰팡이와 그로 인해 생긴 버섯 덩어리, 빈 화분, 창문(다른 평범한 가족을 볼 수 있다), 아디다스 가방, 나이키 신발, 벗어 던진 바지와 옷가지들, 플레이스테이션 4, 노트북 콘센트, 휴대폰 충전기, 옷장, 지영이의 세계로 가는 통로, 술과 담배, 컴퓨터, 게임CD(피파), X박스(부모님이 싸울 때 화풀이용), 엠마 왓슨 사진, 아기 때 쓰던 장난감을 모아 둔 박스(어렸을 때 부모님에게 받은 장난감, 자신의 순수했던 시절의 상징), 전선(책상 아래에서 어지럽게 뭉쳐 있다), 더러운 옷가지들.
- 3) 윌리엄에 대한 의견 나누기
 - 야한 걸 좋아한다.
 - 변태인가? 정상인가? 정상이요!
 - 바디 랭귀지를 보니까 평소와 달리 게임할 때는 밝고 긍정적이다.
 - 윌리엄은 말랐을 것 같다.
 - 윌리엄이 암울한 아이라고 생각했는데 막상 행동을 보니 밝은 애라고 생각되었다.

- 에반 작가의 초반 설정도 매우 평범한 아이였다. 여러분의 생각은?
- 게임 중독 같다.

[예술가와 참여자의 반응]

여러분 덕분에 살아있는 윌리엄을 본 것 같았다.

윌리엄을 보고 지영을 더욱 잘 알게 된 것 같다. 지영과 윌리엄이 평범하다고 설정 했음에도 지영이 책상 밑에 공간을 활용함으로써 약간의 내적인 모습이었는데 윌리엄은 게임기 등이 밖으로 나와 있어 매우 활기차고 밝아보여서 흥미로운 활동이었다. 10대들의 발랄함을 볼 수 있었다. 윌리엄이 주로 하는 게임이 무엇인지 궁금하다 나는 슈팅게임을 즐길 것 같긴 하다. 앞으로 그것을 알게 될 것이다.

[특별활동] 남자 참여자의 게임설명

윌리엄의 행동 탐구에서 게임에 흥미를 느낌. 자신이 알고 있는 게임들 중 재미있는 것을 뽑아내 새로운 게임맵을 구상하여 설명함.

8일차 (8.5.)

쇼케이스가 얼마 남지 않은 상황임을 감안해 4~5개의 모듈별로 상황구축과 인물 관계 탐구를 시작하게 된다. 동시다발적인 모듈 활동으로 인해 통역이 부족한 상황이 발생, 참여자들은 상대와 소통하기 위해 다른 감각의 언어를 총동원해 자신의 의견을 전달하게 된다. 언어나 문화를 초월하는 예술적 언어가 존재한다는 것을 확인할 수 있는 회차였다. 전날 한국과 영국의 여섯 명의 예술교육팀의 리더들은 5개의 모듈으로 활동을 진행하고 장면 발표를 통해 전체가 공유하는 방식을 결정한다. 많은 수의 리더들이 동시에 참여하고 있기에 부분을 구성해 전체를 만들 수 있는 상황이었다.



1) 모듈활동1

① 윌리엄의 생일파티

- 생일 파티 게임, 장소 등을 고려
- 윌리엄의 생일, 부모님은 여전히 싸운다.
- 윌리엄과 관련된 부부 싸움(성격, 게임 등)

- 윌리엄에게 게임을 못 하게 하고 그림을 강요한다.
 - 게임기를 부수고 윌리엄에게 화를 낸다.
 - 윌리엄은 쪽지를 남기고 사라진다.
 - 쪽지 내용: 게임은 나쁘지 않다.
- ② 윌리엄의 에피소드: 어떠한 상황에 대한 윌리엄의 반응 탐색
- 엄마가 윌리엄의 방을 노크하면 그는 무어라 반응할까? 등
 - 게임에 열중하고 있는 윌리엄
 - 전화 통화에 열중하는 엄마
 - 게임에 저 폭발하는
 - 그 순간 엄마와 게임 캐릭터가 죽는다.
 - 잠이 드는 윌리엄
 - 여섯 시간 후
 - 깨어나는 윌리엄 “내가 뭘 한 거지?”
 - 게임과 현실을 혼동하는 윌리엄
- ③ 주변 인물
- 윌리엄과 관계된 사람들에 대한 탐구
 - 아버지와의 대화
- ④ 생일날에 생긴 일
- 생일 날 어떤 일이 벌어진 후 쪽지를 남기고 사라졌다는 설정에 맞춰 쪽지의 내용을 생각해 보기
- ⑤ 윌리엄에 대한 hot seating



[예술가와 참여자들의 반응]

아빠를 보니 엄마가 궁금해졌다. 둘이 싸우다 윌리엄에게 화가 쏟아져서 인상적이었다. 현실 세계와 게임세계를 헛갈려하는 것이 인상적이었다. 굉장히 잘해줬고 내 머릿속에 있던 것이 육화되어서 더욱 영감을 주었다.

2) 모둠활동2

① 게임 속 세상

- 게임 속
- 폭탄 터지는 소리
- 병사 “한명만 처리하면 된다.”

- 장교 “난 이 전쟁에 이기러 왔다.”
- 사다리와 책상 등을 이용해 전쟁놀이를 한다.

② 게임을 방해하는 느낌을 받을 때

- 부부싸움 → 윌리엄의 내면 - 엄마, 아빠에 대한 응징
- 게임 소리가 시끄러워 자신의 작업에 방해된다고 게임을 못하게 하는 아빠 → 아빠의 그림을 찢어버린다
- 물건을 집어던지며 싸우는 엄마아빠 → 엄마아빠를 묶어놓고 장구를 친다. “제발 좀 닥쳐!”

③ 가상과 현실을 혼동하는 윌리엄

- 게임 후 잠에서 깨어난 윌리엄
- 게임과 현실을 혼동한다.
- 엄마 “학교에서 어떤 애가 실종되었어.”
- 게임 속 캐릭터들은 그 아이를 윌리엄이 죽였다고 말한다.
- 도망가라고 권유하는 악마와 천사
- 악마는 잘했다고 하고
- 천사는 자수하라고 한다
- 도망가려던 윌리엄은 갈등한다.

윌리엄 : 어떻게 하지? / 악마와 천사 : 어떻게 할래?

④ 취조

- 윌리엄의 엄마
- Q. 당신은 누구요?
- A. 제니퍼.
- Q. 윌리엄과의 관계가 어떻게요?
- A. 내 아들이지만 많이 볼수 없고 관계를 맺고 있지 않아요.
- Q. 남편과의 결혼 생활은?
- A. 엄청 중요하지만 사랑하지요 극과 극이지만.
- Q. 윌리엄 커서 뭐가 되길 바라요?
- A. 의대나 법대 쪽으로 갔으면 해요. 보장된 직업이니까.
- Q. 당신 남편 직업은 만족하나요?
- A. 좋은 것 같진 않지만...뭘, 제가 많이 지원해 주죠.

- 윌리엄

Q. 왜 게임을 하는 거지?

A. 스트레스 화를 풀어요

Q. 게임에서 지면 스트레스 받지 않나?

A. 어차피 복수할 수 있지 않아요?

Q. 부모에게 영향 받은 것은?

A. 평상시 말투에 영향 받았을 수도 있어요.

Q. 감정 표현을 왜 안하지?

A. 표현하면 계속 물을 거고, 그러면 취조 받는 느낌이 들어서요.

9일차 (8.6.)

1. 지영과 윌리엄의 만남 생각하기

지영과 윌리엄의 만남을 놓고 청소년들이 제시한 다양한 만남의 가능성을 통해 예술가는 흥미로운 반응을 일으켰다. 청소년들은 지영과 윌리엄이 언제, 어떤 상황에서 만나야 할지를 고민하면서도 이 만남을 실제 또는 판타지로서의 만남, 감정 혹은 상황의 공통점에서 유추할 수 있는 간접적인 만남, 상징이나 그 외의 만남의 가능성도 열어 놓았다.

1) 꿈에서의 만남

- 윌리엄과 지영은 서로가 원하는 공간을 바꾸며 다투다.

2) 동시간대

3) 판타지

- 쓰레기장에서 지영과 윌리엄이 만나다.

4) 윌리엄의 생일

- 책상이 지영을 태워 영국으로 날아간다.

[참여자의 반응]

책상을 타고 공간을 여행하는 것. 윌리엄도 지영이처럼 쓰레기장에서 게임기를 찾는 장면이 인상적이었고 왜 버렸을까하는 궁금증이 생겼다. 첫 번째 발표에서 부모님도 지영이랑 윌리엄과 대사로 연결되어진 것이 신기했고 실질로 만나지 않았지만 같이 있는 거 같았다. 정말 좋았던 게 만나서 결정을 내리는 것이 아니라 질문을 던지는 것이었다. 둘의 공통점을 찾아 친구가 되는 것이 인상적이었다.



2. 윌리엄과 지영이 만난다면 무슨 말을 할까?

지영과 윌리엄이라는 두 그룹으로 나뉘어 전체 즉흥으로 상황을 전개해 본다.

1) 지영과 윌리엄이 만났을 때

넌 왜 여기 있어?

안경 벗어.

무서워.

게임하는 게 즐거워?

좀 더 웃어 봐.

머리로 눈 가리지 마.

애도 아닌데 인형을 왜 들고 다녀?

총은 왜 들고 다녀?

아빠한테 맞았다고 안쓰럽다.

나도 아빠가 신경질을 부려.

그림 그리는 거 잘해?

물어 보지 마.

말하고 싶지 않아.

넌 싸울 부모님이 없어 좋겠다.

넌 엄마 있어 좋겠다.

좋지 않아.

있을 때 잘해.

생각하는 게 재미있다.

친구 없지?

없는 게 아니라 안 만드는 거야.

어깨 좀 펴고 다녀.

장래 희망이 뭐야?

게임하다 죽고 싶어?

너에게 산다는 건 무슨 의미야?

모르겠어.

하지만 이걸 알아. 좀 따분한 거 같아.

좀 더 재미있는 게 많았으면 좋겠어.
 충분히 그래 보여.
 뭘 할 때가 제일 재미있어?
 게임할 때.
 공상할 때.
 게임을 하는데 왜 지루하다 그래? 그냥 게임을 계속해.
 사람들이 게임 하는 걸 가만두지 않아.
 게임을 계속하는 게 현실적으로 가능하다고 생각하니.
 게임은 무슨 의미야?
 갑자기 게임이 세상에서 없어지면 뭘 할 거야?
 같이 없어질 거야.
 다른 재미있는 걸 찾을 거야.
 책상 밑으로 와.
 그건 이상한 습관이야.
 너도 방문 잠그니?
 엄마가 들어오잖아.
 엄마가 들어오면 쫓아낼 거야.
 날 포기했나 봐.
 우리 집에 있는 버섯 곰팡이 먹을 수 있을까?
 죽지 않을까?
 너 과학을 잘하니?
 탄도학은 잘해.
 너 은근히 웃긴 구석이 있다.
 방 치울 생각 없어?
 너는 책상 바꿀 생각 없어?
 엄마가 남겨 준 유품인데, 어떻게?
 언젠가 치울 거야.
 너랑 얘기하는 건 재미없지는 않아.
 책상 밑에만 있으면 허리 안 휘냐?
 2) 지영과 윌리엄이 헤어질 때 생기는 감정은?
 나쁘지 않았어.

이상한 기분이야.
 조금만 시간이 더 있었다면...
 외로워 보여 나처럼.
 난 혼자가 아니구나...
 서로 환경을 바꿔 본다면 어떨까?
 이상한 애야.
 너도 이상한 애야.

3. 쇼케이스 아이디어 나누기

쇼케이스에서 보여주기로 한 장면들을 참여자가 토론과 의논을 통해 결정을 하게 된다. 쇼케이스에 대한 전체 구성이 이날 정해지고 회의가 끝나자 리더들이 다음날 진행해야 할 워크숍의 진행상황을 확인한다.

10일차 (8.7.)

1. 오브제 만들기 및 다루기

장종관 조형예술가와 함께 공연에 쓰일 오브제를 청소년들이 직접 만들고 놀아보는 시간을 가졌다.



- 1) 상자로 만들어야 하는 것
 - 지영과 윌리엄의 방에 있음직한 것.
 - 지영이의 것이면서 동시에 윌리엄의 것.
 - 같은 것이지만 다르게 보일 수 있는 것.
 - 침대-탱크, 책상-TV, 자판기-총, 가방-창문 등등.



- 2) 상자 주고받기
 - 상자는 공연의 중요한 오브제.
 - 품위 있고 우아하게 던진다.
 - 큰 몸동작으로 던져 본다.
 - 위치를 이동하면서 던져 본다.
 - 시선을 교환하며 주고받는다.
 - 주고받을 때 사운드를 사용한다.

- 속도를 변화한다. 빠르게 느리게.
- 언어를 사용하지 않고 감정의 소리를 이용한다.
- 놀이터라고 생각한다.

2. 쇼케이스 공유

쇼케이스의 전체 틀거리를 참여자들이 공유하고 모둠별로 장면 연습을 진행한다.

11일차 (8.8)

1. 지영과 윌리엄을 소개할 때 가장 적합한 것을 선택하기

협상 결과

지영	윌리엄
15살 평범한 여자아이입니다.	15살 소년입니다.
낡았지만 소중한 책상을 가지고 있습니다.	안경을 썼어요.
가출을 시도했지만 아무도 그 사실을 알고 있지 않습니다.	방
아빠랑 사이가 좋지 않습니다.	게임을 좋아합니다.
아무도 없는 곳으로 여행을 가고 싶어 합니다.	평범한 소년입니다.

2. 모둠별 쇼케이스 장면 연습을 진행한다.

3. 지영이의 테마곡 ‘바람개비’ (작사, 작곡: 정찬영)

쇼케이스를 하루 앞두고 참여자 중의 한 명이 지영이의 테마곡을 만들어 와서 연습을 하게 된다. 이 노래는 쇼케이스 중간에 발표된다.

바람개비는 혼란 아무것도 하지 못하지 바람개비는
 바람개비는 바람 없인 아무것도 하지 못하지 바람개비는
 바람개비는 항상 움직이고 싶어 했지 바람개비는
 바람개비는 항상 시작하고 싶어 했지 바람개비는

하지만 혼자 시작하기엔 낯설고 두려워 어려워
 누군가 나에게 변화를 안겨줄 바람이 되어주길
 누군가 나에게 바람이 되어 다가와주길
 누군가 나에게 바람이 되어 다가와주길
 바람개비는 이제 바람을 기다리고 있지 바람개비는

3-3. 쇼케이스 공연 텍스트

〈15세, 지영과 윌리엄〉

[영상 1]

한국과 영국 청소년들이 주고받은 '질문들' 영상이 10여분간 상영된다.

[소개 및 등장]

영국 성인배우와 한국 성인배우가 북소리와 함께 쿵쿵 뛰어들어와 관객 앞에 선다.

영국 배우	Ladies and gentle men. Welcome to the First Performance of Jiyoung and William.
한국 배우	지영, 윌리엄 이야기 첫 번째 공연에 와 주신 관객 여러분을 환영합니다.
영국 배우	This is a true collaboration with artist from britain and young people from britain. um. Hahaha.
한국 배우	그리고 한국의 예술가들과 청소년들이 함께 만나 작업을 했습니다.
영국 배우	All the work you are about to see today has been produced by the young people. The set, the script, all movement, everything. It has been a real collaboration and we as artist be there to guide them and support them.
한국 배우	예, 다 아셨죠? (웃음) 이 공연은 모두 청소년들이 만든 공연입니다. 무대도, 그리고 대본도 그리고 모든 것들을 청소년들이 만들었고 저희 예술가들이 열심히 서포트해서 만든 공연입니다. 그리고 이 공연은 지난 4월부터 시작됐습니다. 그렇지만 우리 청소년들과 함께 본격적으로 공연을 만든 건 지난주, 지지난주, 2주 전이구요. 특별히 또 이 영국에 있는 청소년들과 작업을 시작한 것은 불과 월, 화, 수, 목, 금, 5일 밖에 되지 않았습니니다. 그리고 오늘 딱딱딱하고 설레는 공연이 만들어 졌습니다.
영국 배우	YES! YES! So a drum beat!
	북소리가 들리고
영국 배우	Ladies and gentle men.
한국 배우	관객 여러분!

영국 배우
한국 배우

Welcome to the first performance ever of William and Jiyoung.
네, 지금부터 지영과 윌리엄을 소개하도록 하겠습니다.

북소리 울리는 가운데 한국 청소년(바다), 영국 청소년(하심란) 등장하여 마주 보고 원을 그리며 돈다. 두 사람이 손뼉을 마주치자, 신나는 음악 터지는 가운데, 함성과 함께 한국, 영국 청소년들 우루루 무대 위로 달려나가 상자들을 던지고 받으며 신나게 난장을 벌인다. 방울 소리와 함께 한순간에 좌우로 상자들을 치우고는 모두들 가운데로 모여 관객을 바라본다. 상자로 쌓아 올린 지영과 윌리엄이 좌우에 놓여 있다.

[지영과 윌리엄 소개하기]

한국 청소년들
영국 청소년들

지금부터 두 사람을 소개합니다.
We are going to introduce two characters.

모두가 동시에 좌우에 상자로 쌓아 올린 윌리엄과 지영을 가리키며 '윌리엄, 지영'을 함께 외친다.

영국 청소년(데스트니)
한국 청소년(한솔)
영국 청소년(벨라)
한국 청소년(진솔)
영국 청소년(하심란)
한국 청소년(우현)
한국 청소년(세진)
한국 청소년(치훈)
한국 청소년(가야)
한국 청소년(혜진)
한국 청소년(한솔)
한국 청소년(치훈)
한국 청소년(찬영)
영국 청소년(벨라)
영국 청소년(데스트니)

William. He is a 15-year-old boy.
지영이는 15살 평범한 소녀입니다.
William wears glasses.
지영이는 낫았지만 소중한 책상을 갖고 있습니다.
William does not like to tidy his bedroom.
지영이는 가출했던 경험이 있습니다. 하지만 아무도 그 사실은 알지 못합니다.
윌리엄은 게임을 엄청 좋아합니다.
지영이는 아빠와 사이가 좋지 않습니다.
윌리엄은 자기 자신을 지극히 평범한 아이라고 생각합니다.
지영이는 아무도 없는 곳으로 여행을 떠나고 싶어합니다.
윌리엄은 존재감이 없어 학급 번호로 불리곤 합니다.
지영이는 자신의 이야기를 들어 줄 친구가 필요합니다.
윌리엄은 누군가 말을 걸면 썰렁한 개그를 하곤 합니다.
Jiyoung finds hard to speak to people she doesn't know.
William, he is good at art, but because of his parents he doesn't like it.

한국 청소년(바다) 지영이는 평소 얼굴은 매우 어둡지만 한 번 웃으면 매우 이쁩니다.

한국 청소년(진솔) 윌리엄은 어렸을 적 부모님과 함께 여행을 아주 많이 다녔습니다. 하지만 윌리엄은 그것을 바라지 않았습니다.

한국 청소년(승환) 지영이는 자기 자신을 별로 좋아하지 않는 경향이 있습니다.

영국 청소년(하심란) William has very messy hair.

한국 청소년(우현) 지영이는 자신감이 많이 부족합니다.

한국 청소년(가야) 그럼 지금, 지영이의 방을 보시도록 하겠습니다.

[지영이의 방 만들기 그리고 지영이의 일상]

배우들이 좌우에 쌓았던 상자들을 재배치하여 지영이의 방을 만든다.

영국 청소년(데스트니) Jiyoung's bedroom.

한국 청소년(승환) 지영이는 집에 도착하자마자 방문을 걸어 잠그고 커튼을 칩니다.

한국 청소년(진솔) 지영이는 엄마 사진을 보고 있습니다. 지영이가 아주 어렸을 적 엄마는 집을 나가셔서 지영이는 엄마의 얼굴을 기억하지 못합니다.

한국 청소년(혜진) 지영이는 꿈들이와 자주 이야기합니다.

한국 청소년(찬영) 지영이는 오늘 신나는 일이 있었나 봐요. 그리고 지영이는 항상 끄적끄적 메모를 하는 작은 공책을 가지고 다닙니다.

한국 청소년(가야) 지영이는 거의 매일 책상 안으로 들어가 자신이 (잘 안 들림) 생각들 아니면 하루 동안 있었던 생각들, 아니면 감정들을 책상 안에다가 끄적거리곤 합니다.

한국 청소년(원석) 지영이는 책상 아래에 들어와 음악을 틀곤 합니다. 지영이입니다.

모두 지영이입니다.

[학교 운동장, 윌리엄의 일상 (학교 생활 - 친구 관계)]

상자들을 좌우로 치우고, 모두 빈 무대에 선다. 그중 한 명의 배우가 윌리엄의 얼굴이 그려진 상자를 들고 앞에 나선다.

한국 청소년(우현) 윌리엄의 일상입니다. 그 누구도 윌리엄이 있는지 없는지 잘 알아차리지 못합니다.

흥겨운 음악과 함께 삼삼오오 짝을 이뤄 운동장에서 노는 학생들의 모습을 보여

준다. 그 사이를 윌리엄이 천천히 걸어 다닌다. 아무도 그를 의식하지 않는다. 음악이 멈추고 청소년들의 움직임도 멈추면, 지영의 얼굴이 그려진 상자를 들고 한 청소년이 무대 앞으로 나선다.

[지영이의 책상과 열다섯 번째 생일]

한국 청소년(가야) 지영이는 외롭거나 혼란스러울 때마다 자신의 소중한 책상 안으로 들어가 오랜시간 을보냅니다.

모두 퇴장하고 지영이만 남는다.

지영(윤진) 난 이 밖에선 너무 우울해. 하지만 내 방에 들어오면 참 편안해.

지영이 걸음을 떼자, 지영이의 책상이 들어오고, 그 아래에 들어가 앉는 지영. 지영이 헤드폰을 쓰는 순간, 책상이 덩실 날아올라 사라지고, 넘실넘실 춤추듯 흘러와 찰랑이는 냇물, 그 위에 떠 있는 투명한 뗏목을 타고 가는 지영이. 기묘한 나무들이 지영에게 다정히 말을 건넨다.

나무1(치훈) 오늘 하루 어땠어? 피곤한 일들 많았어?

나무2(원석) 저들과 같이 여행을 떠나 봐.

넘실대며 들어오는 기이한 동물들, 지영이를 등에 태우고 환상의 세계로 여행을 떠난다. 한 바퀴 휘돌아 다시 원래 있던 자리로 돌아오는 지영이, 무대 중앙에 덩그마니 혼자 앉아 있다.

목소리 생일 축하해.

청소년들 모두가 생일 축하 노래를 부른다. 지영이 퇴장. 두 명의 남자청소년이 상자들을 쌓아 새로운 책상을 만든다.

지영 할머니(치훈) 아범아, 지영이가 좋아하겠지?

지영 아빠(원석) 아유, 당연하죠. 아, 돈 썼는데 왜 이렇게 기분이 좋을까요.

지영 할머니 지영이가 언제 오려나, 빨리 와야 할 텐데.

지영 할머니는 열심히 책상을 닦고, 지영 아빠는 이리저리 책상을 살펴본다.

한국 청소년(혜진) 오늘은 지영이의 생일입니다. 아빠는 지영이를 위해 특별한 선물을 준비 했습니다. 하지만...

지영이 헤드폰을 끼고 고개를 까딱까딱하며 집안 으로 들어온다.

지영 아빠 지영아, 생일 축하한다.

지영 할머니 할미도 생일 축하한다.

지영 아빠 내가 우리 딸을 위해 새 책상을 준비했지.

지영 내 책상 어디 간 거야? 설마 내 책상을 버린 거야? (새 책상을 밀친다.) 내 책상 내놔!

지영 아빠 아니, 책상이 너무 낡았고... 네 생일이라서...

지영 됐고, 내 책상 어딴냐구!

지영 할머니 아빠한테 무슨 말버릇이야!

지영 내놓으라고!

지영 아빠 (따귀를 때린다) 너 같은 건 딸도 아니야! 당장 나가!

지영 아빠는 바로 나가고, 지영 역시 뛰쳐나간다.

한국 청소년(혜진) 지영이는 오늘 처음으로 아빠에게 맞았습니다.

[취조실, 취조받는 윌리엄 엄마와 윌리엄]

모두가 발을 쿵쿵 구르며 딱딱한 걸음으로 대열을 정비해 취조실 한쪽 벽을 이룬다. 빛으로 사각 프레임이 만들어지고, 그 한가운데에 의자가 하나 놓인다. 취조실. 두 명의 형사가 의자에 앉은 윌리엄 엄마를 취조한다.

형사1(데스트니) So tell me. What is your name?

윌리엄 엄마(벨라) Jennifer Hill

형사1 And would you care to share the relationship between you and your son?

윌리엄 엄마 I believe his name is William?

형사1 I wouldn't call it a relationship, but that's not my fault. He shuts me out every time I try to talk through.

윌리엄 엄마 Do you feel anyway that you have neglected him?

형사2(혜진) Of course not! He's my son. I've never neglected my son. Every time I try to talk through, he just ignores me and slams the door at me.

윌리엄 엄마 그럼 남편분의 직업에 대해서는 어떻게 생각하시나요?

형사2 Well.. I don't have any opinion about my husband's job. I would.. I prefer normal one like medical industry just not artist.

윌리엄 엄마 왜 그렇게 남편분과 싸우시나요?

형사1 Well.. like everyone's marriage, we have some arguments. That's probably because we are so alike so collide with sometimes.

윌리엄 엄마 Well.. Thank you, Jennifer Hill. You may now go.

윌리엄 엄마 퇴장하고, 다시 모두가 일정한 속도로 발을 쿵쿵 구른다. 취조실로 또 다른 형사 두 명이 윌리엄을 끌고 들어와 의자에 앉힌다.

형사3(승환) 야, 빨리 시작하고, 빨리 가자고.

형사4(치훈) 일단, 너 윌리엄 맞지?

윌리엄(우현) 예, 맞습니다.

형사4 근데 넌 왜 이렇게 게임만 죽어라 하는 거냐?

윌리엄 당연한 거 아닌가요? 밖에서 갖고 온 모든 스트레스를 거기서 풀 수 있으니까요.

형사4 근데 게임하다가 죽으면 화나지 않아?

윌리엄 그냥 어차피 다시 시작하고 복수하면 그만인데요.

형사4 게임을 잘하나 보자.

형사3 뭐 그런 거 갖고 그래?

형사3(윌리엄 가까이 다가서며) 야, 너 얘기 들어 보니까, 부모님이랑 사이가 많이 안 좋더라? 부모님이 자주 싸우신다며? 근데 아무리 그래도 부모님한테 영향을 받은 게 하나쯤은 있을 거 아니야.

윌리엄 단순히 싸우는 게 아니더라도, 평소 말투 때문에 놀리게 된 거 같아요.

형사3 너 남들한테 감정 표현도 진짜 잘 안 한다며, 그건 또 왜 그래?
 윌리엄 표현하면 계속 물어볼 거잖아요. 계속 물어보면 취조받는 기분이 들어서요.
 윌리엄 엄마 (목소리) William, go to your room!

[윌리엄의 방, 게임 속 세상]

빠른 비트의 음악과 함께 모두가 무대 양쪽 구석으로 치웠던 상자들, 무대 뒤에 놓여 있던 상자들을 이용해 게임 속 세상이 펼쳐진 윌리엄의 방을 만든다.

영국 청소년(벨라) This is william's bedroom.
 한국 청소년(바다) 여긴 윌리엄의 방입니다.
 영국 청소년(하심란) William's parents fight again.
 한국 청소년(승환) 윌리엄의 부모님은 오늘도 싸우십니다.

윌리엄 엄마와 윌리엄 아빠가 등장한다.

윌리엄 엄마(진솔) 나 윌리엄 엄마.
 윌리엄 아빠(한솔) 나 윌리엄 아빠.
 윌리엄 엄마 당신은 애가 저 꼬라지가 될 때까지 대체 뭐 한 거야!
 윌리엄 아빠 나 전시회 준비 때문에 그림 그리고 있었다고!
 윌리엄 엄마 그딴 걸 내가 알 바야, 쓰레빠야! 애는 돌봐야 될 거 아니야!
 윌리엄 아빠 아니, 알 바든 쓰레빠든 네 남편이 전시회 준비 한다는데 좀 도와줘야지. 어!
 윌리엄 엄마 아니 내가!
 윌리엄 아빠 그게 남편한테 할 소리야?
 윌리엄 엄마 아니 내가 알 바냐고, 애가 지금 하루 종일 방에 틀어박혀서 저러고 있는데! 저게 정상이야 그러면?
 윌리엄 아빠 아이 진짜 미치겠네. 나도 어릴 때 그랬어. 저 나이 땐 원래 그렇다구. 방안에서 뭘 하는지 누가 어떻게 알아?
 윌리엄 엄마 애가 저 꼴인데 그래도 뭐라도 좀 해 줘야 했을 거 아니야!
 윌리엄 아빠 아니 나도 어렸을 때, 게임 엄청 오래하고 막 그랬어... 그래서... 이랬나?
 윌리엄 엄마 이런 당신이 이상한 거야!

가방을 멘 윌리엄이 들어온다. 엄마, 아빠한테 말을 건네지만 부부는 듣지 못하고

윌리엄(세진) 학교 다녀왔습니다.
 윌리엄 아빠 아이 미치겠네. 야! 너 그럴 거면 나가!
 윌리엄 아빠...
 윌리엄 엄마 나간다! 나가! (퇴장)
 윌리엄 엄마...
 윌리엄 아빠 나 아직 말 안 끝났다고 기다려! (퇴장)

윌리엄은 방으로 들어가 가방을 내려 놓고 모니터를 향해 리모컨 단추를 누른다.

게임 목소리(벨라) Select character.

게임 캐릭터로 분한 3명의 배우가 각각 소총, 장총 등을 들고 등장한다.

게임 목소리 Select map.

게임 음악 소리. 윌리엄의 게임 속 세상이 펼쳐진다. 모든 청소년들이 게임 속 캐릭터로 분해 총싸움을 하며 무대 위에서 전쟁놀이를 시작한다. 이때 윌리엄의 엄마, 아빠가 다시 등장한다. 전쟁놀이 펼쳐지는 와중에 윌리엄 엄마, 아빠의 싸우는 소리가 오버랩된다.

윌리엄 아빠 내 말 아직 안 끝났다고 했잖아!!
 윌리엄 엄마 뭐, 뭐, 뭐!
 윌리엄 아빠 왜 자꾸 나한테 양말 치우라고 그래!
 윌리엄 엄마 네가 안 치우니까 그러는 거 아니야!
 윌리엄 아빠 야, 나 일주일에 세 번은 치운다.
 윌리엄 엄마 야, 이 멍청아! 일주일에 양말을 그럼 3일만 신나?

순간 게임 음악 멈추고, 부부 싸움 하는 목소리만 크게 들린다.

윌리엄 아빠 야, 너는 어쨌든 나한테 양말을 혼자 치우 그럴 권리를 박탈했어.
 윌리엄 엄마 네가 치우는 꼴을 못 봤어, 멍청아!

윌리엄 아빠 나 일주일에 세 번이나 치렀다고! 세 번이면 양호한 거지.
윌리엄 엄마 웃기는 소리 하지 마! 뭘 소리 하는 거야!

다시 게임 음악 흐르고, 부부의 싸움 이어지는 가운데, 침대는 탱크가 되고, TV는 대포가 되는 등 방 안은 온통 전쟁터로 뒤바뀐다.

윌리엄 아빠 도장 찍어! 도장 찍어!
윌리엄 엄마 내가 하고 싶은 말이야!
윌리엄 아빠 애는 갖다 버려! 나 안 키워!
윌리엄 엄마 넌 그게 아빠가 할 말이야? 어? 야! 네가 아빠냐?
윌리엄 아빠 야! 가자! 도장 찍으러 가자!

윌리엄 엄마, 아빠 나가는데, 이때 몇 명의 게임 캐릭터들이 그들을 쫓아간다.

게임 캐릭터들 HEY!

붙잡혀 온 윌리엄의 부모, 무대 한가운데에 양손 들고 무릎 꿇는다. 윌리엄과 함께 모든 게임 캐릭터들이 윌리엄 부모를 둘러싸고 일제히 총을 겨눈다.

게임 캐릭터들 Three, two, one! 땡!!!

북소리와 함께 경쾌한 테크노 음악이 이어진다. 모든 배우들이 상자를 집어 던지며, 게임 속 세상을 부순다. 어지럽게 흩어져 있는 상자들 뒤로 모든 배우들이 일렬로 서 있다.

[지영이의 방향]

한국 청소년(진술) 지영이가 아빠에게 처음으로 맞은 그날, 지영이는 집을 나갈 결심을 했습니다. 지영이는 가방 안에 엄마 사진, 곰인형, 수첩을 넣고 집을 나갔습니다.

말을 마친 배우가 커다란 상자로 만든 가방을 메고 지영이로 분해 흩어져 있는 상자들을 지나 무대 앞으로 나온다. 이후 배우들이 한 명씩 지영이가 되어 말하고 걷기 시작한다.

지영(승환) 불안해. 어디로 가야 할지 모르겠어.
지영(데스트니) What am I to do?
지영(원석) 이해가 안 된다.
지영(우현) 내 책상. 제발 그곳에 있어야 할 텐데.
지영(혜진) 너무 늦어 버린 건 아니겠지?
지영(한솔) 일단, 책상부터 찾자!

무대 어두워지고, 배우들이 든 손전등 불빛이 무대 위를 떠다닌다. 분주하게 보이는 불빛. 불빛 하나둘 사라지고, 다시 무대 살짝 밝아진다. 배우들이 흩어져 있는 상자들 사이사이에 기대어 앉아 있다.

한국 청소년(가야) 한참을 헤매던 지영이는 몸도 마음도 지쳐 어딘가에 기대어 앉았습니다.

한 청소년이 기타를 치며 지영이를 위해 작사, 작곡한 ‘바람개비’ 노래를 부른다. 다른 청소년들이 후레쉬로 노래하는 청소년을 비춘다.

노래하는 청소년(찬영) (노래) 바람개비는 혼잔 아무것도 하지 못하지 바람개비는
모두 바람개비는 바람 없인 아무것도 하지 못하지 바람개비는 바람개비는 항상 움직이고

노래하는 청소년(찬영) 싶어 했지 바람개비는 바람개비는 항상 시작하고 싶어 했지 바람개비는
모두 하지만 혼자 시작하기엔 낯설고 두려워 어려워 누군가 나에게 변화를 안겨 줄 바람이 되어 주길 누군가 나에게 바람이 되어 다가와 주길
누군가 나에게 바람이 되어 다가와 주길
바람개비는 이제 바람을 기다리고 있지 바람개비는

기대어 앉아 있던 청소년들, 한 명씩 스스로 얼굴에 빛을 비추며 지영이로서 한 마디씩 말한다.

지영(한솔) 너무 멀리 와 버렸어.
지영(데스트니) I don't know what to do... Where is my desk?
지영(우현) 도대체 어디 있는 거야.
지영(윤진) 어둡고 무서워. 그냥 돌아갈까?
지영(치훈) 아빠는 좋은 의도로 했을텐데... 아빠한테 미안하다...
지영(가야) (일어서서) 그래도, 그래도 난 괜찮다. 어쨌든 나한테 하나의 계기가 필요한 것이었는지도 몰라.

지영은 손전등 불빛을 비추며 흩어져있는 물건들 사이로 책상을 찾아다닌다.

[지영과 윌리엄의 만남]

미사일이 날아 오는 소리, 퍽 떨어지는 소리와 함께 모두 쓰러지고, 총을 든 윌리엄(우현) 벌떡 일어선다.

한국 청소년(찬영)

윌리엄도 게임기를 찾아서 어딘가로 왔습니다.

책상을 찾아 이리저리 헤매는 지영. 적군을 찾아 총을 들고 이리저리 돌아다니는 윌리엄. 윌리엄이 뭔가에 걸려 넘어지며 소리를 지른다. 이 소리를 듣고 주변을 두리번거리던 지영이 “거기 누구야?” 하고 묻는다. 역시 그 소리에 주변을 두리번거리는 윌리엄. 두 사람은 소리를 통해 서로의 존재를 눈치챈다. 두 명의 청소년이 각각 지영(가야)과 윌리엄(우현)의 뒤로 다가가 살포시 어깨에 손을 댄다. 이제 그들이 지영(혜진)과 윌리엄(바다)이 된다. 두 사람은 살금살금 서로에게 다가선다. 마주한 두 사람은 서로 거울에 비친 듯 동시에 움직인다. 그러다 갑자기 윌리엄(바다)이 지영(혜진)을 놀래 주고, 지영이 화들짝 놀라면, 쓰러져 있던 모든 청소년들 웃으면서 일어난다. 모든 청소년들이 두 모듬으로 나뉘어 각각 윌리엄과 지영의 얼굴이 그려진 상자를 든 청소년을 중심 으로 둘러서거나 앉는다. 모두가 눈을 감고, 때론 윌리엄과 지영의 내면의 목소리가 되고 때론 자기 안의 목소리가 되어 한 마디씩 한다.

지영(데스트니)

Who are you?

윌리엄(진솔)

너는?

윌리엄(하심란)

What are you doing here?

지영(가야)

넌 여기서 뭐 해?

지영(혜진)

수많은 궁금증.

윌리엄(진솔)

어디서 왔어?

윌리엄(바다)

재 뭐야?

지영(치훈)

난 책상 찾으러 왔지.

지영(윤진)

누굴 만날 수 있을까?

지영(가야)

재 누구야?

윌리엄(하심란)

I felt so comfortable speaking with you.

윌리엄(바다)

난 어찌다 여기 온 거지?

윌리엄(진솔)

책상을 왜 찾아?

윌리엄(한솔)

엄청 조그맣게 생겼다.

지영(찬영)

너에게 제일 소중한 건 뭐야?

윌리엄(우현)

게임기.

지영(혜진)

정말 그래?

윌리엄(진솔)

넌 어떤데?

지영(윤진)

난 책상이 제일 소중한.

윌리엄(승환)

왜?

지영(데스트니)

Where are your parents from?

윌리엄(하심란)

Where do you live?

윌리엄(진솔)

너는?

지영(혜진)

부모님이 안 싫어하셔?

윌리엄(승환)

뭐를?

지영(치훈)

게임하는 거 말아야.

윌리엄(우현)

싫어하지.

지영(원석)

그만할 생각은 안 해?

윌리엄(하심란)

Do you like your parents?

지영(혜진)

난 엄마가 없어.

윌리엄(한솔)

근데, 게임은 있지, 나한테 그런 거다. 뭔가 가뭄 이후에 엄청 단 소나기 같은 거.

지영(가야)

그게 무슨 말이야?

지영(치훈)

내 책상 같은 거.

윌리엄(하심란)

I have mine, too.

윌리엄(진솔)

내 게임기 같은 거네.

윌리엄(승환)

너 책상 하나 찾으러 여기까지 왔어?

지영(치훈)

그럼 넌 고작 게임기 하나 때문에 여기까지 왔어?

지영(가야)

우리 둘 다 무슨 얘길 하고 있는 거지?

지영(혜진)

우리 둘 조금 비슷한 거 같아.

윌리엄(진솔)

이런 기분은 처음이야.

지영(가야)

나도.

지영(찬영)

오랜만에 말이 잘 통하는 아이를 만났어. 아니, 처음일지도 몰라.

윌리엄(우현)

맞아, 마음이 편해.

지영(데스트니)

I'm so glad that I met you. But what's going on?

윌리엄(진솔)

우리 친구할래?

한 사람씩 눈을 뜨고 일어나 한마디씩 하고는 뒤로 간다.

윌리엄(한솔)

생각보다 괜찮은 대화였어.

지영(윤진)

그냥 재밌었어.

윌리엄(우현)

마음이 편해졌어.

지영(가야)

검잡을 수 없는 마음은 뭐지? 좋은 걸까? 아님 반대일까?

윌리엄(승환)

뭔가 좀 비현실적이다.

지영(데스트니)

It was a weight off my shoulders.

윌리엄(하심란)

We should meet again soon.

지영(찬영)

이제부터 많은 이야기를 해 봐야겠어. 지금처럼.

윌리엄(벨라)

I don't feel alone anymore.

지영(치훈)

다른 사람한테도 이렇게 말 할 수 있을까?

윌리엄(진솔)

기분 이상해. 이걸 뭐지?

지영(원석)

나랑 다른 사람이 있다는 걸 처음 알았어.

윌리엄(바다)

정말 조금이라도 같이 있고 싶어.

지영(혜진)

정말 꿈같다.

마지막에 말을 한 윌리엄과 지영이 자신들이 들고 있던 얼굴 상자를 한 청소년(세진)에게 건넨다. 그리고 잠시 서로를 마주 본다. 오른 손을 서서히 들어 한순간 마주친다. 암전.

[커튼콜]

불이 다시 켜지면 모든 배우들 상자를 향해 달려들어 마구 부순다.

다 같이 일렬로 서서 인사한다.

스크린 내려온다.

[영상 2]

탐색전 전 과정을 보여주는 영상이 상영된다. 끝으로, 3차 워크숍과 쇼케이스에 참여한 15명의 청소년예술가 한 명 한 명의 모습과 이름이 스크린에 뜬다.







4. 탐색전 이후

4-1. 청소년 후기

경험과 기억의 재구성

쇼케이스가 끝나고 2주라는 시간이 흘렀다. 짧게는 쇼케이스를 준비한 2주 동안, 길게는 지난 4월부터 워크숍에 참여했던 청소년들이 만나 지난 경험과 기억에 대해 이야기를 나누는 자리를 가졌다. 쇼케이스가 끝날 당시, 눈물과 웃음으로 뒤범벅된 채 어떤 걱정에서 비롯된 떨림, 흥분, 짜릿함을 느꼈다는 이들은 다시 일상의 삶으로 되돌아가 있었다. 그동안 자신의 감정과 경험을 정리할 수 있는 시간을 보냈을 것이라 예상하면서 이들의 재회를 통해 청소년의 소감을 들어 봤다.

그사이 참여했던 청소년들에게 크고 작은 변화가 이루어졌다. 흔히 성장이라는 청소년기의 변화가 이들이 보낸 시간 속에 자리했다. 이번 워크숍에서 가장 놀라운 발견은 사실 이들 청소년이 경험하여 그들 내부에 자리 잡은 어떤 '그것'일 것이다.

2014 청소년예술가탐색전을 마치며¹⁾

윤가야(성미산학교 10학년)

힘든 건 힘든 거였다. 바로 타인과의 조용한 싸움, 그리고 나 자신과의 싸움이랄까. 다른 사람들과 같이 있으면서, 관계를 만들어 나가면서, 그리고 활동을 하면서 등 외부적인(?) 영향들 속에 나 자신이 놓이면서 생기는 스트레스, 또 그 외적인 영향들을 받으며 생기는 그것대로의 스트레스들. 나의 욕구는, 되고 싶고 하고 싶은 걸 넘어 욕망, 때로는 야망, 질투, 내 맘대로 내가 모르는 사이에 스멀스멀 기어오르는 서열 심리, 한 마디로 도둑놈 심보였고, 그런 게 점점 커지면서 느끼는 무서움, 숨 막힘이 내가 나를 잡아먹게 했다. 누가 그랬던가, 그런 건 동기부여가 될 수 있다고.

하지만 모든 상황을 그렇게 보는 나를 보며 내 자신이 꾸깃꾸깃 접히는 느낌이 들었고 그걸 펴고 싶다는 느낌도 동시에 들었다. 이런 상황을 어디서나 못 벗어나는 나를 느끼며 증오에 빠졌다. 그렇게 죄책감에 빠지며 공연을 앞두고 있었을 때였다. 언제가 시작이라고 명확하게 말할

1. 본 후기는 쇼케이스가 끝나고 진행된 청소년들과의 간담회(2014년 8월 22일)에 참석하지 못한 윤가야 양이 친구들에게 보낸 글의 일부를 요약한 것이다. 이날 윤가야 양의 글을 읽고 난 후 간담회는 시작되었다.

수는 없지만 나는 어느 순간 내가 바뀌는 걸 느꼈고, 내가 바라보는 시각이 달라졌음을 어렵풋이 느꼈다. 그리고 나는 그제야 몰입을 할 수 있었다.

어떠한 계기였는지는 모른다. 다만 계기가 있어 하루아침에 달라졌다기 보다는 계단을 오르듯이 나는 한 발짝 한 발짝 올라가고 있었다. 한 고비 넘겼구나. 내가 날 구속했던 시간들 그리고 나 자신을 벗어나 해방감을 느꼈다. 그 자유로움이란!

사람들과 관계 맺는 게 얼마나 어려운지, 또 동시에 얼마나 새롭고 재밌는지 받아들일 수 있었다. 그리고 미안했다. 나를 돌아보며 그런 감정들을 느끼며 생각했다. 약속. 나는 약속이라는 것을 어떻게 생각했을까. 약속은 말 그대로 약속이지만 상황에 따라 달라질 수 있는 유동성 있는 수단이라고 생각했다. 그래서 약속이 껍질 때는 가치의 저울질에 따라 꼭 먼저 정해진 약속이 아니더라도 더 중요한 쪽으로 가야 한다고 판단했다. 물론 그것도 맞는 상황은 있을 것이다.

하지만 나는 (과속 운전 사고를 통해) 이번 상황을 잘못 판단했다는 생각이 들었다. 하나의 작품은 모두의 힘을 합쳐 만들어 나가는 것인데 내가 빠짐으로써 미치는 영향들, 그리고 그 영향들의 여파들을 생각해야 했다고 생각한다. 애초에 내가 있다는 전제. 그런 전제의 차이? 그것이 이번 작업에 의미가 있었을까 하는 저울질 자체가 틀린 거 아니었을까? 내가 받을 담근 이상 냅다 뺏다 하는 것은 아니었던 것이다. 나와 약속이고, 같이하는 사람들과의 약속이고, 관객들과의 약속이다. 가치를 저울질할 때 발생하는 갈등은 공부가 될 수도 있긴 하지만 오히려 그래서 나는 더 공부해야 한다. 그리고 사람들과의 이해관계, 소통도 마찬가지이다. 또한 새로운 것을 받아들이는 자세 또한 그러하다. 이번의 경험이 그런 공부를 하는 데 있어 한 걸음 내딛을 수 있었던 작업이었다고 생각한다. 그래서 모두에게 미안했고 감사하다.

“국립극단에서 뭐 하는 거야?” “대본은 나왔어? 네 역할은 뭐야?” 참, 이런 질문에 대답하기 난감했다. 하지만 설명하기 어려운 그 난감함이 좋기도 했다. 이런 식으로 접근해서는 설명해 줄 수 없는 무언가, 즉 이름하여 ‘연극 놀이’를 하고 있는 것이니까. 연극 놀이에 대해 아는 건 별로

없지만 내가 했던 것을 바탕으로 말해 보면 대본이 정해져 있고 공연을 따라 하는 게 아닌, 나를 들여다보고 사물도 들여다보고 질문도 던져 보고 인물을 구축해 보기도 하는 등등의 작업을 통해 우리가 같이했던 의미의 초점을 맞추며 결과이자 과정을 보여 주는 것이라고 생각한다. 일종의 창작이랄까. 그런 창작 연극의 시작과 끝을 할 수 있었다는 것이 가장 크게 와 닿았던 것 같다. 왜냐하면 나는 국립극단에 오면서 내게 연극에 대한 고정관념이 있다는 걸 깨닫게 됐다. 연극은 대본을 외우고 공연으로 올리는 것이라고 단순하게 생각했었기 때문이다. 하지만 직접 과정이라는 것을 겪어 보면서 일종의 '비하인드'가 있다는 걸 알게 됐다. 이렇게 하나의 연극에 대한 접근 방식을 보는 것이 나에게서 무척 새롭고 신기했다. 하지만 한편으로는 한계점을 본 것 같기도 했다. 어떤 주인공을 두고 사건이 일어나는 스토리는 단조롭게 느껴지기도 할 것 같다는 생각이 든 거다. 이번은 처음이라서 그렇지는 않았지만 계속하게 되면 그렇지 않을까. 연극을 뭐라고 생각하는지에 따라 달라질 것 같기도 하다. 사건과 기승전결이 없어도 나와 우리와 세상을 풀어내고 이미지 화하고 표현하고 알리는 것. 내가 끌어 나간다면 어떤 접근 방식으로 할까? 아무튼 연극의 끝보다 연극의 시작을 알 수 있어서 매우 좋았던 것 같다. 만약 내가 연극을 만든다면 어떻게 해야 할까 혹은 어떻게 시작해야 할까가 크고 중요한 문제로 다가왔는데 그 '어떻게'의 여러 길 중에 하나를 엿본 것 같아서 큰 수확이었고, 재밌는 수확이었다. 나중에 또 이런 작업을 한다고 하면 이번 경험이 생각할 지점, 참고할 지점, 극복의 지점, 연결의 지점이 될 수도 있겠다.

4-2. 청소년 간담회

우리를 생생하게 만들어 준 그것!

일시 2014. 8. 22.(금)
 참석자 김미정(예술교육팀), 손준형(연구원), 청소년 10인

이 낯선 경험

A 처음에는 주변 사람들에게 국립극단에 가서 연극을 만든다는 이야기를 했다. 그런데 막상 국립극단에 와 보니 연극 작업이 진행되는 것 같긴 한데, 내가 뭘 하고 있는지 모르겠더라. 그런 편견이 있었던 것 같다. 연극 작업이라면 우선 대본이 있어야 되고, 그런 게 꼭 중요한 요소라고 생각을 했던 것 같다. 점점 시간이 흐를수록 주변에서 대본은 나왔냐며 물어보았다. 나는 아직... 아마 뒤에서 선생님들이 쓰고 계신가 봐, 그렇게 말했다. 하지만 공연 전까지 내게는 이야기가 어떻게 진행될지가 적힌 종이뿐이었다. 실은 이게 훨씬 좋았던 것 같다.

김미정 선생님들이 따로 뒤에서 대본을 쓰고 계신 게 아니라, 실은 여러분들이 직접 대본을 쓰고 있었던 셈이었다. 그것이 무대에 올라갔던 것이다.

A 그게 좀 이상했다. 공연 이틀 전인데도 장면, 장면을 할 때마다 선생님들이 계속 우리가 한 것에 대해 얘기를 해주셨고, 아직 딱 완성된 것이라기엔 좀 불안했다. 그런데 막상 공연이 딱 올라가고 나니까 역시 뭘가 다르구나! 생각했다.

손준형 주변 사람들이 쇼케이스를 보고 나서 뭐라고 했는지 궁금하다.

B 쇼케이스 마치고 기분이 정말 안 좋았다. 한동안은 말을 안 했다. 다른 애들은 꽃다발도 받고 그랬는데 나는 엄마랑 사촌 누나랑 와서 물입이 잘 안 되었다.

김미정 사촌 누나가 배우였다고 했나

B 엄마가 연극배우셨다. 내가 오지 말라고 해도 자꾸 오겠다고 했다. 어렸을 때부터 엄만 그랬다. 내가 초등학교 때도 연극 놀이를 했고, 중학교 때는 밴드부와 연극반을 하고 반에서도 연극을 했다. 엄마는 오실 때마다 우리가 뭘 잘했는지 못했는지를 이야기한다.

김미정 다른 사람은 어떤가.

C 나는 가족들이 왔는데, 작품이 굉장히 감동적인 이야기는 아니었지만 끝나고 나서 뭔가 생각할 만한 것이 있었다고 한다. 극단적인 것은 없었지만 기억에 남았다고 했다.

A 우리 아버지는 독설을 하셨다. 청소년극은 다 똑같다고. 청소년들이 만드는 것은 비슷한 것 같다고. 실은 나도 느꼈는데, 청소년극을 만들려면 뭔가 똑같은 기본 베이스가 있는 것 같다. 청소년들이 뭔가 조금씩 문제가 있는, 그런 일관성이 있는 것이다. 근데 그게 없으면 또 스토리가 진행이 안 될 것도 같다. 막상 해 보니 그렇다. 뭔가 획기적인 것이 나오지는 않는 것 같다.

B 나는 친구들이 많이 왔다. 실은 친구들에게는 쇼케이스가 될지, 안 될지 잘 모르겠다고 농담 반 진담 반으로 이야기했다. 그래서 애들은 기대를 안 하고 왔다더라. 그런데 자기들은 공연이 좋았다고 한다. 일부러 그렇게 밀밥 깔고 이야기한 거 아니냐는 애들도 있었다. 자기들이 보기에 연극이 자연스러웠다고 했다. 일상에서 일어나는 일인지 아닌지는 모르겠지만 공감이 된다는 것이었다. 아무튼 어른들이 하는 것보다 완성도는 떨어질지 훨씬 더 공감도 되고 재밌었다는 이야기를 해 줬다.

김미정 보통 우리는 내용이나 캐릭터 때문에 공감이 간다고 이야기한다. 하지만 지금 얘기한 친구들은 내용이 아니라 자기 또래의 친구들이 말하고 몸짓하고 표현하는 그 자연스러움에 공감이 된다는 의미인 것 같다. 내용이 현실적인지 아닌지를 떠나 또래들이 하는 게 더

자연스럽다고 말하는 것인가.

B 그렇다.

D 내 동생은 내용보다는 소품이나 무대 연출 등의 표현 같은 게 좋았다고 했다.

C 우리 어머니도 탱크 얘기만 하셨다. 탱크를 어쩔 그렇게 재밌게 잘 만들고 활용하느냐고 말이다.

F 나는 엄마랑 동생이 보러 왔다. 엄마는 한국 애들은 그래도 뭐라고 말하는지 잘 들리는데 영국 애들은 영어 발음도 잘 못 알아들겠지만, 목소리도 작아서 잘 못 알아들었다고 한다. 그래도 구성이 재밌고, 특히 부부싸움 하는 장면은 리얼하다고 했다.

A 관람하러 오신 일행들 중에 공공미술 하시는 분이 계셨다. 근데 우리가 만든 상자를 보고 어떻게 쓸까 생각했는데, 나중에 상자를 부수는 등 소품이 활용되는 것을 보며 기발한 거 같다고 하셨다.

김미정 상자 부수는 것은 한 번도 리허설을 할 수가 없었다. 약속만 하고 공연 때 딱 하지 않았나. 그때 기분은 어땠나.

청소년들 너무 좋았다! 짜릿했다! 생각 외로 좋았던 것 같다.

B 시간이 너무 짧아 아쉬웠다.

김미정 더 부술 수 있었는데. (웃음) 갑자기 A가 큰 상자 하나를 가지고 막 뛰어 올라갔던 게 생각이 난다.

A 안 다치게 구석에다 다 모아 두고 그 위에서 뛰어내리려고 했다. 딱 올라갔는데 아! 바로 커튼콜 큐싸인이 떨어져서 하지 못했다. 그 순간만 기다렸는데!

우리 모두가 주인공!

김미정 머릿속에 멋진 구상이 있었구나! (웃음). 지금부터는 아까 가야가 글로 썼던 것처럼 본인들이 이번에 네 달 혹은 두 달, 아니면 짧게는 2주 정도의 과정을 경험하면서 어떻게 느끼고 생각했는지 이야기를 해 줬으면 좋겠다.

손준형 그리고 시간이 또 지나가지 않았나. 쇼케이스를 할 때는 몰랐지만 지금 여러분한테는 이 과정이 어떻게 기억될지 궁금하다.

D 쇼케이스가 끝나자 뒤숭숭했다. 다음 날 애들이랑 집에서 놓고 있는데 너무 공허하더라. 뭔가 빠진 느낌이 들었다. 일상 속에서, 뭔가 빠졌는데 그게 뭔지는 모르겠고 중독된 사람처럼 있었다. 굉장히 그 시간이 그립고, 지금 내가 쓸모없게 느껴지기도 했고 아무것도 안 하고 있다는 사실에 화도 났다. 그리고 후회도 했다. 그 때 이렇게도 저렇게도 해 볼걸 하는 생각도 했는데 어떻게 보면 부정적인 생각들이었다. 그리고 나서야 자신의 새로운 면을 많이 발견한 것 같았다. 전에도 연극 놀이를 했지만 이번에는 뭔가 다른 걸 발견한 것 같다. 어떻게 보면 내가 다르게 변할 수 있다는 가능성을 본 것 같다. 그래서 그것 때문에 뒤숭숭했다. 생각보다 생각을 많이 했다. 아, 내가 뭔가 발견한 것 같다. 지영이처럼.

G 쇼케이스가 끝날 때는 즐거웠는데 실은 아까 다시 이야기를 할 때부터 감정이 북받쳐 오면서 울먹거리기도 했다. 집에 있으면서 여기에 다시 오고 싶다는 생각을 많이 했다.

C 사실 나는 말하는 것을 싫어한다. 애들이랑 떠드는 것은 좋아하지만 발표하는 것은 좋아하지 않는다. 그래서 처음엔 움츠러드는 게 있었다. 하지만 여기를 계속 오면서, 놀러 와서 얘기하는 것도 많았고 그 때문인지 말하는 능력이 많이 늘었다. 지금도 이렇게 말할 수 있는 게 놀랍다. 신기하다. 그런 게 바뀐 것 같아서 좋고, 앞으로도 내가 못하는 것들을 이렇게 많이 바꾸고 싶다. 여기를 통해서 많이 바뀌었다.

B 나는 여기 와서 홈스쿨링을 하는 친구, 다른 대안 학교를 다니는 친구, 일반 학교에 다니는 친구, 남자 중학교에 다니는 친구 등을 만났고 여자 친구들도 여럿 만났다. 우물 안 개구리는 나를 두고 한 말 같았다. 아니, 개구리도 아닌 올챙이다. 나는 아직 많은 사람들을 만나 보지 못했다. 난 내 세계가 전부인 양 고민하고 그랬는데, 많은 친구들을 만나면서 알게 되었다. 세상엔 굉장히 다양한 사람들이 있다는 것을 알게 되면서 나를 다시 보게 되었다. 굉장히 새로웠다. 난 성격이 좋은 것도 아니고 그렇다고 외모가 잘난 것도 아니어서 친구를 잘 못 만들었다. 그리고 장난기가 심하게 많다. 그래서 지루한 것을 되게 싫어한다. 평소에는 막 나대고, 진지해지면 많이 공격적으로 변해서, 말투나 그런 게 좀 그렇다. 그러다 보니 친구들을 많이 못 만들었는데, 여기 있는 친구들은 좀 다른 거 같다. 다들 굉장히 착한 거 같다. 그래서 친구들하고 같이 장난치고 그러면서 굉장히 재밌게 보냈다.

김미정 B는 그전에도 학교에서 연극을 경험해 본 적이 있었나.

B 학교에서 연극부다.

김미정 학교에서 경험했던 연극하고 여기서 했던 연극과의 차이는 어떤 것이 있나.

B 일단 인원수에서 차이가 난다. 왜냐하면 학교 연극부는 다섯 명이었는데, 현재 세 명이 나가고 두 명이 남았다. 2인극을 해야 했다. 남은 다른 한 명은 나와 동갑이었다. 그리고 다 여자다. 그런데 1년을 해도 아니 몇 달을 해도 감회가 새롭다거나 뭐가 와 닿는다거나 변화가 있지는 않았다. 그냥 재미만 있었다. 그런데 여기 있는 친구들 덕분에 내가 가지고 있던 고민이 몇 개 해결되기도 해서 좋았다. 고등학교 진학이라든가. 이 친구들은 나한테 큰 변화를 주었다. 그러니까 확실히 다르다. 해 오던 것을 계속 하는 것과 안 해 본 것을 하는 것은 다르다. 특히 어느 날 소중한 만남을 가지게 되는 것도 굉장히 달랐다.

A 처음 생각했던 것보다 공간이나 상황에 빨리 편해져서

좋았다. 또 나는 공연이나 그런 것을 할 때 많이 창피해한다. 그리고 맨날 끝나고 나서 “아, 이렇게 했으면 더 재밌지 않았을까” 그런 생각도 많이 한다. 모르겠다. 이번에 창피한 건 마찬가지로 기분은 무척 좋았다. 뭐랄까 이전에 공연 같은 거 했을 때는 대부분 학교에서 아는 사람들이 와서 잘했다고 말해 줬는데, 어쨌든 그보다는 이번 공연이 조금은 객관적인 자리였다고 생각한다. 쇼케이스가 끝나고 나서 사실 나는 공허함이나 그런 감정을 딱히 느끼지는 않았다. 왜냐면 사실 그전에 해야 했던 공부나 숙제들이 밀려들어서 공허함을 만끽할 시간들이 없었다. 그래도 같이 지냈던 친구들을 만나지 못한 것은 아쉬웠던 것 같다. 그런 것도 있었다. 영국으로 그 친구들이 다 돌아간다고 하니 기분이 묘했다.

김미정 A는 이번에 경험하면서 연극이라는 게 뭐라고 느꼈나.

A 사실 나는 무대랑 연기만 좋아한다고 생각했다. 이전에도 연극은 이게 다는 아니라고 알고 있었지만, 어쨌든 앞에서 보이는 것이 전부라고 생각했다. 하지만 이번에는 이야기가 만들어지는 것에도 흥미를 가지게 됐고, 앞에 보이는 것만이 아니라 뒤에도 뭔가가 있다는 게 크게 와 닿았던 것 같다. 그러니까 정리를 하자면... 정리가 잘 안 된다. (웃음)

F 나는 A처럼 중학교 때 이번에 했던 것과 비슷한 연극 놀이를 했다. 그랬기에 나한테는 이 경험이 그리웠고 반가웠다. 근데 이것을 하다 보니 전에 했던 연극과는 달랐다. 중학교 때 연극 놀이에서는 배역을 정할 때 내가 주연을 하고 싶다 하면서 그 주연 역할을 왜 하고 싶은지 드러내고 모두의 앞에서 주목을 받고 싶었다. 그랬는데 여기 와서는 그런 것들이 없었다. 한 사람이 빛난다고 생각하기보다는 지영과 윌리엄이라는 인물을 보여 주기 위해서 우리가 뭘 보여 주어야 할지를 고민했던 것이 엄청 다른 것 같다. 나는 이것을 배웠다고 생각한다. 그리고 이 연극을 하면서 지영이랑 윌리엄을 어떻게 보여 줄까 고민하면서 나 역시 지영이와 윌리엄이라는 인물이 되어 알게 된 것도 있다. 그 두 사람이 정말 옆에 있는 것처럼 캐릭터를 구축한 것 같다. 그리고 앞서 말한 것처럼 처음 왔을 때 적응이 안 됐다고 했는데 여기 와서 다양

한 친구들을 만나 새로운 경험을 한 것 같다. 서로 많이 다르고 차이도 있지만 이 친구들하고 연극을 했기 때문에 우리가 발표했던 극이 나올 수 있었던 것 같다. 지영과 윌리엄을 보여 주는 쇼케이스를 할 수 있었던 것이 이 친구들이었기 때문에 가능했다고 본다.

A 전엔 연극에서 엑스트라만 했다. 근데 여기서는 내가 주인공이고 우리 모두가 다 주인공이지 않나. 그게 인상 깊었다.

손준형 이번에 에반도 만나고 영국의 친구들도 만났는데 그런 것들이 여러분한테 어땠는지 궁금하다.

E 사실 나는 에반이랑 많은 이야기를 못 나눴다. 더 많은 이야길 해 보고 싶었고 물어보고 싶었는데 언어의 장벽 때문에 아쉬웠다. 특히 우리가 지금 하는 것에 대해서 어떻게 생각하는지, 아니면 어떻게 했으면 좋겠는지에 대해 물어보지 못한 것이 아쉬웠다.

D 나는 영국 분들이라서 처음에 긴장이 엄청났다. 정말 언어의 장벽 때문에 한마디도 못 하고 2주 동안 굉장히 어색해질까 봐 걱정을 많이 했다. 나중에서야 쓸데없는 걱정이었다는 것을 알았다. 영국 친구들하고는 카카오톡도 하고 택배도 보내고 (웃음) 그렇게 교류가 되는데, 영국 선생님들은 이렇게 만나지 못했다. 그래도 그 선생님들 한 분, 한 분이 평생 못 잊을 말들을 많이 해 준 것 같다. 그분들의 생각들을 때 저렇게도 생각할 수 있구나 싶었다. 특히 로나 선생님은 다시 만나고 싶다.

손준형 어떤 말을 해 주셨나.

D 나보고 정말 대단하다고 하면서 굉장히 꼭 안아 주셨다. 소곤소곤, 그분의 차분한 말투를 들었을 때 굉장히 벅차오르는 감정이 들었다. 그런 감정이 들게 하는 말들이었다. 그래서 SNS가 있다는 것에 너무 감사하다. 페이스북, 카카오톡이 없었으면 어땠을까.

F 나는 정말 영어를 못한다. 그래도 피터 샘은 한국어를 할 줄 아시고 해서 얘기가 됐던 것 같다. 다른 친구들과하고 얘기는 잘 못한 거 같긴 한데, 그래도 잘한 것 같다. 윌리엄이 운동장 가로지르기를 할 때 로나 선생님이랑 같이 무슨 역할을 맡아 같이 했는데, 근데 거기서 줄넘기를 할 수 있고, 같이 놀 수도 있고, 숨바꼭질을 할 수도 있다고 전하고 싶었다. 근데 그걸 말로 못 하니 어떻게 할까 싶었는데 로나 샘이 친절하게 바다 랭귀지로 얘기해 주셔서 완전 감동했다. 내가 시소를 하자고 했다. 그런데 처음엔 잘 못 알아들으시다 “아~ see-saw” 하면서 같이 마임으로 시소를 댔는데 그 경험이 너무 인상적이었다. 그 경험 이후 영어에 자신감이 생겼다.

B 내가 따로 걱정했던 것은 언어의 장벽보다는 동서양의 생각 차이였다. 실제로는 그런 거 별로 느끼지 않아서 정말 다행이라고 생각했다. 그리고 피터하고 로나가 칭찬을 많이 해 줘서 좋았다.

예술가와 만난다는 의미

김미정 활동 중에 바람개비 이미지가 있었는데 그 이미지가 너무 좋아 지영의 테마곡을 작사, 작곡해 오라고 말했다. 그런데 A의 표정이 시큰둥해서 안 해 올라나 생각했는데 이틀 뒤에 똑딱 만들어 와서 놀랐다.

H 우리 담임 선생님이 맨날 하신 말이 그거다. 가만있지 마라. 시간이 너무 아깝지 않나. 멍 때리지 마라. 처음에 그 소리를 듣고, 뭘 하든 의미 없이 보내는 시간이나 TV 드라마 보는 시간이나 다 그게 그거 아니냐는 생각이 들었다. 근데 이번 공연을 하면서 생각이 많이 바뀌었다. 사실 나는 가만히 TV를 보고 있는데, 갑자기 내가 멍때리고 있다는 생각이 드는 거다. 지난 2주 동안은 뭔가 하고 있었다는 행복감, 나는 지금 여기 놓고 있으나 뭔가 스스로 변하고 있다는 게 좋았다. 그리고 끝나고서 사람들이 기억에 많이 남았다.

손준형 국립극단 어린이청소년극연구소에서 ‘청소년예술가탐

색전’이라는 이름으로 여러분들과 예술가들, 김미정 선생님을 포함해서 고순덕 작가님, 윌리엄, 피터, 로나, 다니엘 등 다양한 분들과 지난 4월부터 아주 집중된 시간 동안 만남을 가졌다. 나는 ‘청소년예술가탐색전’이 앞으로 어떻게 나아가야 할지, 그리고 이것이 청소년들한테 어떤 의미를 지닐 수 있을지를 계속 고민할 수밖에 없다. 특히 예술가와 청소년이 만난다는 것을 굉장히 중요한 콘셉트로 잡고 있다. 사실 예술가를 만나는 것을 흔하지는 않지 않나. 예술가를 만난다는 것이 여러분들한테 어떤 의미였는지 궁금하다.

B 그러니까 예술가 하면, 제일 먼저 그림 그리는 사람이 떠오르고, 그다음은 글 쓰는 사람이 떠올랐다. 물론 연극하는 사람도 예술가이다. 아, 예술가가 굉장히 많은 것 같다. 나도 이것을 하면, 이것을 해내면, 별거 아닌 것도 같지만 이것도 예술의 일부라는 것을 알게 된 것 같다. 이렇게 예술가가 생각했던 것보다 많은 분야에 있는 것 같고, 그들을 한 번 더 보게 된 것 같다.

C 나는 워크숍에서 장면 만들기를 할 때, 그러니까 아마 쇼케이스가 있기 며칠 전으로 기억한다. 로나 선생님이랑 영주 선생님과 지영이의 상상 장면을 만드는 과정이었는데, 그때 정말 많은 아이디어가 나왔다. 뭔가 시도를 해 보는 끝에 그게 탄생한 건데, 그 만드는 과정 속에서 예술가분들하고 우리가 애길 하면서, 정말로 어떠한 목표를 가지고 이야기를 하고 있으니 이게 어느 순간 딱 통하는 것이었다. 계속 이야기를 하다가 어느 순간 딱 맞아 떨어져서 정말 좋은 아이디어가 나왔다. 그 순간을 잊을 수 없었다. 예술가랑 함께한다는 게 이런 기분이구나 싶었다. 서로 플러스가 많이 된 것 같다. 막힐 때는 길도 찾아 주고.

A 나는 같이 하면서 그냥 뭔가를 하는 것 같았다. 그렇게 큰 비중을 두지 않는다. 얘기하는 것도 자연스럽게. 그런데 나한테 어떤 거 같냐 물어보고 그걸 일일이 체크하고 내가 얘기했던 것들을 쇼케이스에 반영해서 장면을 조금 더 완성도 있게 만드는 모습은 멋있었다.

B 나는 별로 낯설거나 새롭게 느끼지 않았다. 나는 17년

간 예술적으로 살아왔다. 예술가와 예술가가 만난 거다. 또 사람과 사람이 만나서 우리는 사람의 이야기를 만들어 낸 것이다.

김미정 마지막으로, 만약 내년에도 이와 같은 과정이 있어 여러분이 누군가에게 소개를 한다면, 뭐라고 추천의 말을 하겠는가, 한 마디로!

I 자기 자신에 대해서 알아 갈 수 있는 시간을 갖고 싶거나 자신에 대한 것을 생각하고 싶다면 해 보라고 추천할 것이다.

B 자기 자신에 대해서, 진로에 대해서 좀 더 많이 생각해 볼 수 있을 것이다.

E 내 친구한테 하는 것처럼 이야기를 해본다면, 굉장히 재밌고, 뭔가 감회가 새롭고, 너처럼 생각 없는 애는 꼭 해 봐야 된다고 하고 싶다. (웃음)

D 내 이름을 걸고, 네가 이걸 했을 때 정말 후회하지 않을 자신이 있어서 추천을 해 주는 거다. 네가 가서 진심으로 열심히 하고 노력을 했을 때 그 기분을 직접 느끼게 되면 알 거다.

C 너의 또 다른 모습을 보고 싶다면 국립극단에 가라!

I 언제나 다시 하고 싶은 경험을 하게 될 거야!

A 다양한 사람들을 만나 보고 싶거나 완성도 높은 뭔가 원한다면 가 보는 것도 나쁘지 않을 거야.

H 평범한 일상이 지루하다면 이곳에 가 봐! 너를 생생하게 만들어 줄 거야.

F 자신 안에 있는 무언가를 찾는 경험, 그것을 꺼내서 보여 주는 체험!



지영, 혼자라서 자유롭고, 혼자라서 조금은
 쓸쓸한... 책상이 우주선처럼 날아올라 아무도
 없는 우주에 머물렀으면... 그런 상상을 할 때가
 있다. 고순덕 Sun Duck 한국 작가



The young people in Korea and the UK have so
 many talent, so much energy and so many
 ideas. This is just the beginning! 한국, 영국
 청소년들은 너무도 많은 재능과 에너지,
 아이디어들을 가지고 있어요. 우리는
 바로 여기서 출발합니다! Peter Wynne-Willson
 피터 U.K Director



William, The 'average' one who is under the radar. And worse than
 being the weird kid who smells, is being the kid who's not anything
 particular. 윌리엄, 레이더 망에 걸리지 않는 평범한 아이.
 냄새나는 이상한 애보다 더 나쁜 경우는 특별한 뭔가가 없다는
 것이다. Evan Placy 에반 U.K Writer



For me, it has been a pleasure to work on this theatre
 project which focuses on international artistic
 collaboration and giving teenagers exciting form of
 expression. 10대들에게 흥미진진한 표현수단을
 제공하는 국제적인 예술가 협력 연극 프로젝트를
 하게 되어서 정말 기뻐요. Daniel Tyler 다니엘 Young
 Company Director



청소년들과 함께 한
 예측불허의 시간들
 너무나 놀랍고 아름다운
 탐험이었다. 김미정 Mi Jeong
 예술교육팀 리더, 쇼케이스 연출



Working with gifted young people makes
 me realise how exciting creating new
 work. Love! Love! Love it! 재능 있는
 청소년들과 일하면서, 새로운
 것을 만들어내는 작업이 얼마나
 흥미로운지 다시 한번 깨닫게
 되었어요. 정말 정말 정말 좋았습니다.
 Lorna Laidlaw 로나 Workshop leader



만남의 재미와
 행동의
 즐거움과
 새로운 일상
 오승환 Sueng
 Hwan



말이 잘 통하고, 내가
 해결하지 못하고 지나온
 나의 청소년기를
 다시금 만날 수 있었던
 시간. 박영주 Young Ju
 예술교육팀



Today the work done was very creative and
 fun and allowed us to grow
 the character every nerve.
 오늘 워크샵에서 우리가
 한 작업들은 정말 창의적이고
 재밌었구요. 연극 속의 인물을
 살아움직이게 만들었어요.
 Destiny Sond 데스티니



청소년예술가와
 성인예술가들의 만남의
 과정을 함께 할 수있어서
 행복했습니다. 박지혜 Ji Hye
 예술교육팀



이 공간이 나에게 주는 것은 밝음이다.
윤진 Yun Jin



아이들이 언어의 장벽을 뚫고 소통하는 걸 보면 신기하다. 몇 개의 단어와 제스처로 나보다 훨씬 빨리 서로를 이해한다.
박미경 Mi Kyung 통역



1. 몽땅은 아니지만 그렇다고 몽땅연필처럼 짧지는 않을.
2. 기다림의 도전이라고 하죠. 윤가야 GaYa



이것을 통해 내 자신을 더 잘 알고 자신감이 생겼습니다.
최세진 Se Jin



나의 십대시절 뿐 아니라 현재 모습도 만나게 되고, 무엇보다 소중한 친구들을 얻게 되어 감사합니다.
신선영 Sun Young 통역



When they performed their piece to us it gave me chills because it was so moving. 한국 친구들이 공연했을 때 소름 돋을 만큼 좋았어요. 정말 감동적이었거든요.
Bella Pesce 벨라



활동을 통해 새로운 나의 한 부분을 발견
정한솔 Han Sol



내가 지영이와 윌리엄에게 동화되었던 시간들
박우현 Woo Hyun



워크샵을 통해 윌리엄과 지영이라는 인물을 만나 즐거웠다. 잠시 동안이었지만 그들을 느낄수 있었다고 생각한다. 박진솔 Jin Sol



윌리엄과 지영이와 공감이 되기도 안되기도 했지만 극중 캐릭터에 맞춰가는 것이 인상 깊었다. 박치훈 Chi Hun



시도해볼까. 포기해버릴까.
장원석 Won Soek



완전히 몰입했던 기분
이혜진 Hye Jin



When I saw the rehearsals being put together, I round myself close to team as the story came together. It has been a moving experience. 각 모듬의 리허설이 연결되었을 때, 한국 친구들과 가까워져 있음을 느꼈어요. 정말 감동적인 경험!
Harsimran Kaur 하심란

발행인 김윤철
발행일 2014년 12월 30일
발행처 (재)국립극단
제작 (재)국립극단 어린이청소년극연구소
주소 서울시 용산구 서계동 1번지(청파로 373)
전화 02-3279-2226
팩스 02-707-0794
홈페이지 www.ntck.or.kr

이 자료집의 저작권은 (재)국립극단 어린이청소년극연구소에
있습니다.

이 자료집의 내용 전부 또는 일부를 사용하시려면 (재)국립극단
어린이청소년극연구소의 동의를 얻어야 합니다.