형편없는 참견보다 더 나은, '어른거나'
10대들과 함께 사기 위한 첫 걸음

서울예술교육센터 콜로키움
2020.11.05. – 11.06.

서울예술교육센터 콜로키움

2020

서울예술교육센터

'어른거나'는 서울문화재단 서울예술교육센터 청소년 예술 활동 지원 사업으로 코로나19 극복을 위해 비대면 프로젝트로 진행되었으며, 공연 및 관람 일정은 변동될 수 있습니다.

형편없는 참견보다 더 나은 ‘아무거나’



프롤로그	황선영	서울예술교육센터 팀장
	전지영	서울예술교육센터 콜로키움 기획 감독
서울예술교육센터 소개	청소년의 상상과 이야기로 채워가는 예술공간	
콜로키움 소개	Section 1 함께 다양한 관계 맺기의 방식과 관계 언어들 Section 2 천천히 유의미한 경험의 축적과 진정한 성장의 의미 Section 3 나다움으로 자기 발견과 표현 사이, 예술의 상호 작용	
에필로그	김해보	서울문화재단 예술교육본부장

프롤로그

청소년과
예술교육에 관한
이야기를 나눈다는 것

황선영
서울예술교육센터 팀장

서울시 권역형 예술교육센터의 중심이 되는 서울예술교육센터가 용산에서 문을 열었습니다. 서울예술교육센터는 청소년들이 예술가와 함께 다양한 예술 경험을 통해 삶의 감각을 깨우고 생각의 지평을 확장함으로써, 자신의 존재를 탐색하는 공간이 되고자 합니다. 청소년 예술교육뿐만 아니라, 시민들의 생활 속 예술 향유 및 창작 교류의 거점이 될 수 있는 공간을 조성 중에 있습니다.

“청소년이 편하게 찾을 수 있는 공간은 어떤 곳일까”

코로나19가 장기화되면서 우리가 누렸던 모든 일상에 많은 변화를 가져왔습니다. 이 변화의 와중에서 서울예술교육센터는 무엇보다 청소년을 중심에 두고 함께 관찰하고, 경험하는 예술의 다양한 가치를 그려나가고자 합니다. 잠시 멈췄던 순간이 오히려 예술교육 실행에 필요한 조건과 자원, 가치를 살필 수 있는 계기가 되었는데, 그중에서도 ‘관계 맺기’는 서울예술교육센터가 주목한 중요 가치였습니다.

2020년 서울예술교육센터 콜로키움은 어른들이 10대를 살아가는 사람들 입장에 서서 우리의 태도를 다시 생각해보고, 거리를 좁히는 방법에 관해 고민하는 자리입니다. 특히 청소년에 대한 경험과 관찰을 중심으로 관계 맺기를 시도한 다양한 분들의 이야기를 밑거름 삼아 어떤 것을 준비할 것인지 솔직하게 털어놓는 시간으로 준비했습니다. 또한 청소년의 자기 발견과 표현에 유의미한 환경을 조성하는 내용에 대한 생각이 충분히 모아질 수 있도록 이야기를 나누고자 했습니다.

콜로키움은 과제에 관한 결과를 도출하는 것이 아닌, 실행을 위한 과정과 동참할 수 있는 목적을 만드는 데 의미가 있다고 믿습니다. 이번 콜로키움이 공간을 빠르게 바꿀 수는 없겠지만, 이야기가 하나로 모여 천천히 실천할 수 있는 내용으로 거듭나기를 진심으로 희망합니다.

이틀간 콜로키움에 참여해주신 모든 분들게 진심으로 감사드리며, 보이지 않는 뒷 편에서 준비하느라 애써준 모든 실무자분들에게 다시 한 번 감사드립니다. 서울예술교육센터가 청소년들에게 좀 더 가까이 다가가고 싶은 공간으로, 아이들이 오고 싶은 공간으로 될 수 있도록 더 많이 고민하고 경험하면서 채워갈 수 있도록 노력하겠습니다. 많은 관심과 응원 부탁드립니다. 감사합니다.

우리의 형편없는 편견을 내려놓는 것에서 출발한 10대들을 향한 첫 걸음 떼기,

2020 서울예술교육센터 콜로키움을 정리하며

전지영
2020 서울예술교육센터 콜로키움 기획 감독

상경(上京)을 감행하게 만든 반가운 소식

제주의 한 작은 대안학교에서 봉사 활동을 하던 지난 여름, 서울의 문화예술 핫플레이스로 떠오르는 용산 중심가에 청소년을 위한 예술교육센터가 개관한다는 소식이 들려왔다. 청년에 이어 이제는 우리나라에도 10대들이 주도적으로 활동할 수 있는 아지트가 정책적으로 마련된다는 사실에 내심 반가웠다.

언제부터인가 도시 속 10대들이 편안하게 무리 지어 노는 풍경이 사라지고 있지 않은가. 동생 또래에게는(사실 그 부모님에게) 위험한 어른으로 몰려서 동네 놀이터에서 쫓겨난 지 오래고, 공공도서관은 살벌한 취준생 어른들이 점령해버린 탓에 친구와 눈웃음만 주고받아도 눈치가 보인다는 중고등학생들의 투덜거림(하소연)을 듣던 터라 그들이 주인공이 되는 공간이 생긴다니 감정이 동했나 보다. 게다가 '어떻게 하면 아이들이 이 새로운 공간에 편하게 깃들 수 있을까'를 진지하게 고민하며 열린 귀동냥을 해가는 센터 운영진의 진정성 있는 마음을 접하면서, 운영 주체(센터)와 사용 주체(10대 청소년들) 간 거리 좁히기를 시도해보는 소담한 콜로키움을 기획해보고 싶어졌다.
망설여지는 동시에 기꺼이 말이다.

편견의 벽을 허물고 새로운 생각의 물꼬를 트다

'10대들과의 원활한 소통을 위한 준비 마당' 이라는 의도를 담고 있지만 이번 콜로키움에는 10대들이 참여하지 않았다. 10대들이 빠진 10대들을 위한 모임이라니!

하지만 앞서 말한 것처럼 이번 콜로키움은 '10대들이 지속적으로 편하게 찾을 수 있는 공간은 어떤 곳일까?'라는 질문을 근간으로, 습관처럼 해왔던 형편없는(없다고 인정하자) 참견이나 조언을 내려놓고 아이들을 너무 모르고 있었다는 사실에서부터 무엇이라도 새롭게, 처음부터 차근차근 점검해보자는 '어른들의 자성적 만남'에 그 의의를 실었다. 혹은 개관을 준비하는 이곳에 조금은 결 다른 생기를 불어넣기 위해 현재 10대들의 고민과 맞닿은 지점에서 활동하고 있는 이들의 이야기에 귀 기울이면서, 센터가 가져가야 할 진정한 함께 서기, 이해와 소통의 해법을 탐색해보는 수다 모임이라 해도 무방할 것이다.

이러한 기획 의도를 가지고 구체적인 대화 주제 설정과 함께 이야기할 사람들을 모으기까지 사실 짧지 않은 사전 점검의 과정과 새로운 시도를 감행했다.

먼저는, 10대들의 활동에 주목하고 있는 젊은 문화예술기획자를 '이슈 발굴 코디네이터'라는 이름으로 구성하여 청소년 문화예술교육 관련 현황과 주요 이슈들을 함께 점검하였다. 또한 센터의 '전 직원 비전 워크숍'에 참여하여 그곳에서 논의된 내용들을 의제 키워드로 정리해나갔다. 끝으로 10대 청소년들과

갓 성인이 된 20대 초반 청년을 대상으로 인터뷰와 설문을 진행하여 그들의 정체성과 관심사, 고민 등을 들어보았는데, 실제로 이 과정은 우리가 별생각 없이 취하고 있는 청소년이라는 개념에 대한 단편적이고도 편협한 사회적 정의를 돌아보는 계기가 되었다. 그렇게 10대들이 풀어준 다양한 고민거리, 질문거리, 비판거리를 주요 키워드 삼아 콜로키움에서 다루어볼 만한 세 가지 주제를 묶어보았는데, '다양한 관계 언어들과 관계 맺기법', '유의미한 경험의 축적과 성장', '나답게 서기 위한 자기 발견과 예술 간 상호 작용' 이 그것이다.

한편 이슈 발굴단과의 논의 끝에 발제·토론자 섭외에 있어 '현장성'이라는 중요한 원칙 하나를 세웠다. 즉, 이론과 담론을 앞세우기보다는 실제로 현장에서 10대들과 호흡하고 있는 분, 10대들을 주제로 혹은 자신의 어린 시절 경험을 마중물 삼아 활동하는 분들을 초대하기로 하였다. 아울러 기존의 문화예술교육 영역에서보다는 새로운 영역에서 청소년과 연계한 활동을 해가고 있는 젊은 기획자들과의 만남을 시도하였다. 결과적으로 대안학교 운영자부터 문학가, 전직 교사, 시각예술가, 건축가, SNS 파워블로거, 영화감독, 트렌드연구소 연구원 등 다채로운 분들과의 흥미로운 만남이 성사되어 짐짓 기존과 다른 새로운 관점을 경험할 수 있었음이 개인적으로 이번 기획에서 가장 주목할 만한 성과가 아닐까 한다.

콜로키움을 구성하는 3가지 섹션-함께, 천천히, 나다움으로

콜로키움의 첫 번째 나눔 주제는 <함께 : 다양한 관계 맺기의 방식과 관계 언어들>이었다. '고독은 Ok, 고립은 No!'를 외치는 10대들에게 현재 가장 필요한 것은 어쩌면 '지지받는 홀로서기'가 아닐까. 실제로 청소년 인터뷰를 통해 확인한 바는 그들이 갈망하는 안전함, 편안함의 근간에 대부분 관계 설정에 대한 긴장감이 스며있다는 점이었다. 이에 현장에서 10대들과 적정하게 소통하고 있거나 현대의 다변하는 관계 언어를 키워드로 작업해나가는 분들과 함께 이 시대 10대들의 '신박한' 관계 맺기 방식을 살펴보고, 자기 실험을 안전하게 할 수 있는 환경 속 '진정한 쉼'을 구하는 10대들과의 건강한 함께 서기를 모색해보았다.

두 번째 섹션 <천천히 : 유의미한 경험의 축적과 진정한 성장의 의미>에서는 요즈음 10대들에게 가장 큰 관심사로 등장하는 '성장, 다양한 경험에 대한 욕구'를 들여다보면서, 이 시대 진정한 성장의 의미와 함께 성장으로 연결되는 경험의 축적을 위한 조건들을 살펴보았다. 무엇보다, 목표를 정해놓고 그것을 하나씩 성취하며 올라가는 수직적 개념의 성장만을 강조하는 사회적 분위기를 함께 진단해보면서, 성장으로 연결되는 다양한 경험의 축적 혹은 유의미한 추억의 공유를 위해 필요한 마음의 태도와 환경에 대해 논의해보았다.
이튿날 진행한 마지막 섹션의 주제는 <나다움으로 : 자기 발견과 표현 사이, 예술의 상호 작용>으로, 집단화, 몰개성화로 연결되는 모든 표현들을 본능으로 밀어내며 자기만의 멋, 취향을 만들어가려는 10대들의 욕망에 주목하였다.

자기 발견과 표현을 통해 진정한 나다움을 찾아가고자 하는 10대들의 갈망과 그러한 맥락 안에서 작동하는 예술의 상호 작용에 대해 모색해보고, 여전히 장르 중심으로 회자되고 있는 예술의 본질과 의미에 대해 작업을 기반으로 한 저마다의 허심탄회한 경험담을 나누어보았다.

콜로키움을 진행하며 얻은 단상들

콜로키움을 정리하는 마지막 토론 자리에서 나눈 이야기가 문득 떠오른다.
"이번 콜로키움에서 다루어진 청소년에 대한 정의, 성장의 의미, 나다움의 정의, 예술 혹은 아름다움에의 이해(본질을 제대로 앎에서 파생한 언어) 등은 제각기 너무 방대한 내용을 담고 있네요. 한 번의 성찰로는 정의할 수 없는 내용이자 앞으로 센터에서 지속적으로 들여다봐야 할 명제들이 아닐까 합니다. 그러기에 이 자리는 답을 제시함으로써 아니라 우리 안에 잘 못 들어선 고정 관념을 확인하고 10대들에 대한 우리의 무지함을 인정하는 첫 걸음으로서 그 의미를 찾아갔으면 합니다."

어쩌면 내가 겪어왔기에 잘 알고 있다며 당연하게 여겼던 10대들에 대한 인식이 정작 당사자들의 취향과 개성을 위협하는 가장 왜곡된 선입견이었다는 깨달음, 현장에서 만나본 10대들의 사뭇 진지한 의견과 질문을 통해 여지없이 깨어진 교만까지... . 누군가에게는 난상토론처럼 느껴졌을지라도, 돌아보니 콜로키움에서 인지한 내용들이 도리어 세상에 대해 경직되어있던 생각의 물꼬를 터준 것 같아 고마움과 시원함을 느낀다.

한편, 꽤나 길었던 콜로키움 실행 과정을 마무리하며 끝으로 지면을 빌어 함께 해주신 분들께 감사한 마음을 전하고 싶다. 무엇보다 '코로나19'라는 전 인류적 비상 상황 속에서도 10대들을 위한 의미 있는 공간을 만들어가기 위해 어려운 시간을 함께 서주셨기에 가볍지 않은 감사함을 느낀다.

먼저는, 발제와 토론으로 함께 섬겨주신 권정윤, 김경옥, 박상률, 박찬학, 송준봉, 윤단비, 옥정호, 이서현, 이재준, 임상빈, 정다현, 최선영 선생님께 감사드린다. 쉽지 않은 시기에 선뜻 긍정적인 관심을 가져주셨고 사전 온·오프라인 회의에서 매번 듣는 귀가 복이 있다고 느낄 만큼 귀한 이야기를 허심탄회하게 나누어주셨다. 덕분에 콜로키움을 진행하는 내내 긴장하기보다는 듣고 싶은 설렘과 즐거움이 컸음을 고백하며, 또 언젠가 유의미한 고민과 삶의 이야기들을 함께 모여 나누게 될 날을 기대해본다.

아울러, 기관 오픈을 앞둔 바쁜 일정 중에 10대들을 더 잘 맞이하고자 쉽지 않은 여정을 감행하며 이번 기획과 실행을 전폭적으로 지원해주신 서울예술교육센터 황선영 팀장님을 비롯하여 매 순간 지지와 격려를 보내주신 김해보 본부장님, 든든하게 실무를 챙겨주신 임승언 주임님, 김아라 선생님 그리고 이슈 발굴 코디네이터로서 콜로키움 내용 구성에 전방위로 활약해주신

공민혜, 김수연 선생님께 감사드린다. 또한 이번 콜로키움의 주제를 함께 만들어준 모든 인터뷰 참여자분들에게 감사드리면서, 특별히 멀리 제주에서 함께 해준 김화해, 나지애, 최예빈, 최예원 학생을 비롯하여 이수진, 임유빈을 비롯한 청년분들, 현장 사진을 남겨준 이재원님께 감사의 마음을 전하는 바이다. 끝으로 제주에서의 소임에 소홀하게 되진 않을까 망설였을 때, 이 일이 선하고 가치 있는 일임을 일깨워주시고 기도로 함께 서주신 유소영 간사님을 비롯한 제주열방대학교 간사님들, 인생의 후원자인 친구 김은정과 사랑하는 가족에게도 감사의 마음을 전한다.

10대들을 위한 시공간, 서울예술교육센터의 출발을 응원하며

과정 내내 '코로나19'라는 어려운 변수를 염두하며 가는 여정이 순탄치만은 않았다. 무엇보다 화상 회의와 온라인 생중계라는 소위 '언택트' 문화에 적응해야 하는 것이 어찌나 낯설고 불편하던지.

그래서 생각해본다. 우리가 당장 풀어가야 하는 이 불가피한 상황을 마주할 때 얼마나 당황하며 혹은 불평하며 좌충우돌하였는가를 말이다. 그러니, 하물며 작금의 급변하는 사회에 적응해야 하는 10대를 살아가는 친구들에게 이해와 적응을 위한 시간은 얼마나 더 필요하며, 그들의 불평 혹은 두려움에 기인한 혼란의 표현은 얼마나 더 당연한 과정인가. 어쩌면 우리는 먼저 살아간다는 이유로 다음 세대를 가르치려 하기보다는, 그들과 함께 저마다 흔들리는 서로를 붙잡아주고 더디 감을 기다려주며 열린 이해를 거듭해가야 할는지 모른다.

"누구나 '(자기의) 멋'대로 서가는 홀로서기를 서로가 지지해주고, 성장으로 연결되는 경험의 시공간을 천천히 헤엄치면서, 모두가 '나다움'을 잃지 않아 편안한 우리가 되어가는, 그래서 언제나 다시 찾고 싶은 곳"

첫 기획서에 썼던 바람 그대로, 서울예술교육센터가 이런 곳이 될 수 있도록, 그간의 회의, 발제, 토론에서 다루어진 내용들이 앞으로 센터가 가져갈 태도와 유의미한 관계 맺기 방식을 찾아가는데 꽤 '쓸모 있는' 단초가 되기를 소망한다. 그리고 앞으로 이곳을 찾아올 10대들이 우리의 서툴지만 진심 어렸던 다가서기의 첫 걸음을 환대와 공감의 몸짓으로 이해해주길 기대해본다.



서울예술교육센터 소개

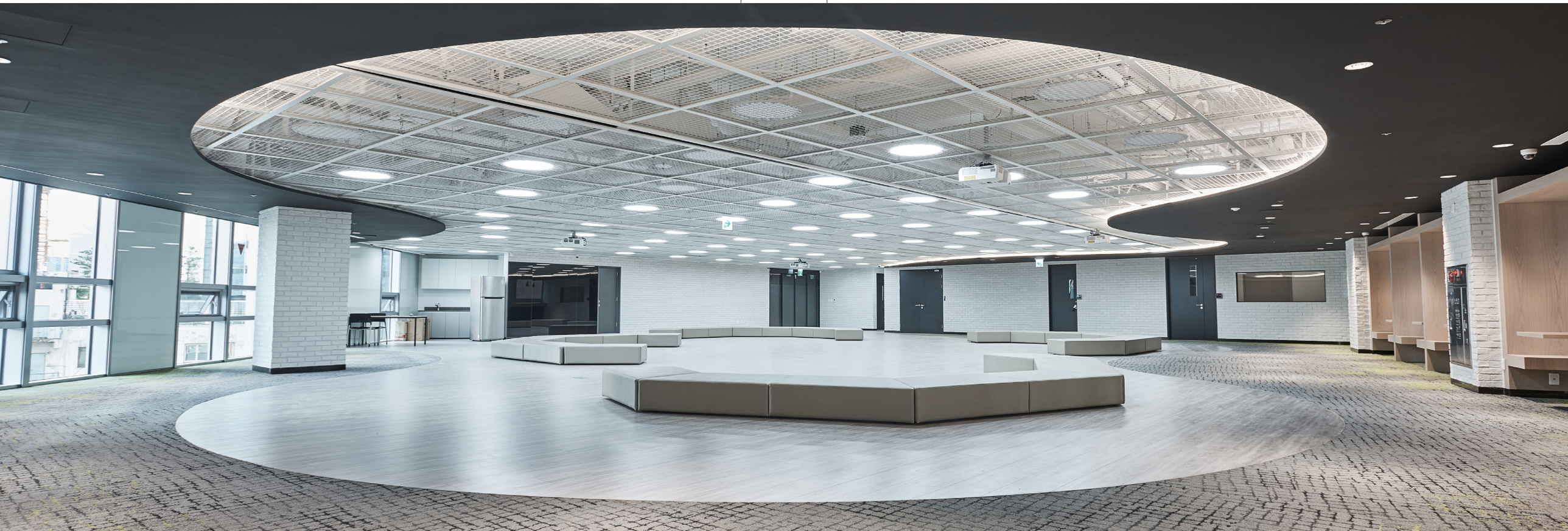
청소년의 상상과 이야기로 채워가는 예술공간

서울시 용산구에 위치한 서울예술교육센터는 청소년들이 다양한 예술 경험을 통해 삶의 감각을 깨우고 생각의 지평을 확장함으로써 자신의 존재를 탐색하는 공간이다. '예술로 표현하는 나, 함께 발견하는 오늘'이라는 비전과 '10대들의 삶이 예술과 만나는 모든 것을 함께합니다'라는 미션을 가지고 편안하고 열려있는 예술교육 공간을 만들었다.

서울예술교육센터는 대주제 5가지(본질을 알아가는, 즐겁게 탐구하는, 스스로 주도적인, 세상과 연결하는, 함께 서는)를 선정하고 이를 기반으로 청소년이 예술로 자신을 표현하는 환경을 만들어가고자 다채로운 공간을 조성했다.

공간의 중심이자 누구나 방문이 가능한 업무동 1층 '감정서가'는 시민들을 위한 환대의 공간으로 교류의 공간인 라이브러리 기능도 겸한 곳이다. 서울예술교육센터를 방문한 청소년을 포함한 모든 서울 시민에게 열려있는 공간이다. 누구나 자유로이 방문하여 휴식과 사색의 시간을 보낼 수 있는 곳, 생각과 감정을 나눌 수 있는 곳으로 운영된다.

다채로운 예술 프로젝트가 진행되는 공공시설동 5,6층 '스튜디오'는 청소년과 예술가가 즐겁게 협력하고 신나게 공유하는 예술교육 공간이다. 청소년들의 삶을 보다 아름답게 만드는 색다른 공간으로 선보일 예정이다.



형편없는 참견보다 더 나은 '아무거나'

10대들과 함께 서기 위한 첫 걸음

하나. 콜로키움 소개

"알수록 새롭고 놀라운 10대들과 시원하게
서로의 마음을 주고받을 수 있을까?
기존에 가졌던 청소년에 대한 인식의 틀을 깨고
10대라는 시간 속을 살아가는 사람들을
새롭게 만나야한다!"

이러한 고민을 시작으로 지금까지 10대들에게 습관처럼 해왔던 '형편없는'
참견이나 조언을 내려놓고, 우리 어른들이 가져가야 할 진정한 함께 서기,
이해와 소통의 해법을 탐색해보는 10대들을 향한 서투른 첫 걸음을 시작한다.

"누구나 '멋'대로 서가는 홀로서기를 서로가 지지해주고,
성장으로 연결되는 경험의 시공간을 천천히 헤엄치면서,
모두가 '나다움'을 잃지 않아 편안한 우리가 되어가는,
그래서 언제나 다시 찾고 싶은 곳"

서울예술교육센터가 이러한 곳이 될 수 있도록,
본 콜로키움은 앞으로 서울예술교육센터가 10대들과의 지속적이고도
유의미한 관계 맺기를 해나가는 데 필요한 한그릇 마중물이 될 것이다.

운영 개요

행사명	2020 서울예술교육센터 콜로키움 형편없는 참견보다 더 나은 '아무거나' 10대들과 함께 서기 위한 첫 걸음
일시	11월 5일(목) 10:30~17:00, 11월 6일(금) 14:00~16:00
장소	서울예술교육센터 5층 스튜디오

운영 방식

구성	각 섹션별 사회자 1명, 발제(토론)자 4명, 온라인 생중계를 통한 실시간 청중 참여
진행	발제 → 토론 → 자유 토론

본 콜로키움은 코로나-19 확산을 방지하기 위해 온라인 생중계로 진행되었으며,
관련 영상은 서울문화재단 유튜브 채널을 통해서 확인할 수 있습니다.

세부 일정

11월 5일 목요일

(행사 진행) 전지영 / 서울예술교육센터 콜로키움 기획 감독

	시간	내용	
1일차	10:30~10:40	행사 소개	발제/토론자, 주요 인사 소개
	10:40~10:50	환영사	김종휘(서울문화재단 대표이사)
	10:50~11:00	공간 소개	김해보(서울문화재단 예술교육본부장)
	11:00~12:00	발제	[함께] 다양한 관계 맺기의 방식과 관계 언어들
	12:00~13:00	자유 토론	발제/토론자 - 온라인 청중 토론
	13:00~15:00	휴식 시간	
	15:00~15:10	행사 소개	발제/토론자, 주요 인사 소개
	15:10~16:10	발제 및 토론	[천천히] 유의미한 경험의 축적과 진정한 성장의 의미
	16:10~16:50	자유 토론	발제/토론자 - 온라인 청중 토론
	16:50~17:00	폐회	폐회 인사 및 마무리

11월 6일 금요일

(행사 진행) 전지영 / 서울예술교육센터 콜로키움 기획 감독

	시간	내용	
2일차	14:00~14:10	행사 소개	발제/토론자, 주요 인사 소개
	14:10~15:10	발제 및 토론	[나다움으로] 자기 발견과 표현 사이, 예술의 상호 작용
	15:10~15:50	자유 토론	발제/토론자 - 온라인 청중 토론
	15:50~16:00	폐회	폐회 인사 및 마무리

둘. 발제와 토론

Section 1

함께

다양한 관계 맺기의 방식과 관계 언어들

Section 2

천천히

유의미한 경험의 축적과 진정한 성장의 의미

Section 3

나다움으로

자기 발견과 표현 사이, 예술의 상호 작용

Section 1
함께

다양한
관계 맺기의
방식과
관계 언어들

‘고독은 Ok, 고립은 No!’를 외치는 10대들에게 ‘지지받는 홀로서기’가 필요하다!

자기 실험을 안전하게 할 수 있는 환경 속에서 ‘진짜 쉼’을 찾고 싶은
10대들을 위해 우리가 만들어가야 할 안전한 관계란 어떤 것일까?

지금까지 10대들과 나름 적정하게 소통하고 있는 어른들 혹은
현대의 다양한 관계 언어를 키워드로 작업해나가는 이들의 이야기 속에서,
이 시대 10대들의 관계 맺기에 대한 새롭고도 신박한 정의들을 들여다본다.
또한 편안함과 안전함을 추구하는 10대들의 바람 속에 스민 관계 맺기의
긴장성과 다양한 욕구들을 살피고 건강한 함께 서기를 위한 방법을 모색해본다.

우정과 환대가 만들어내는 작은 기적	김경옥	대안공간 민들레 대표
스페이스의 이동에 대해	윤단비	영화 남매의 여름밤 감독
많은 것들이 꿈에 대한 질문과 대답에서 시작되었다	박찬학	더 테이블 세터 대표
청소년들이 온라인 세상을 좋아할 수밖에 없는 이유	송준봉	미디어아트 teamVOID 작가

우정과 환대가 만들어내는 작은 기적

김경옥
대안공간 민들레 대표

아무도 기획하지 않은 만남 그래서 더 소중한 우리들

먼저 출판사가 있었다. 교육을 근본적으로 다시 봐야 한다고 생각했고, 관련 메시지를 정리해서 널리 나누는 일을 하기 위해서였다. <학교를 넘어서>라는 첫 책을 내고 나서 많은 사람이 찾아왔고 공부 모임들도 생겨났다. <학교를 넘어서>의 주된 메시지는 '탈학교'였는데, '학교를 탈출하자'가 아니라, 학교라는 교육시스템의 한계를 지적하고, 그것을 넘어선 새로운 교육시스템이 필요하다는 의미에서의 '탈학교'였다. 이 이야기를 지속적으로 하기 위해 매체가 있어야 한다고 생각했고, <민들레>라는 격월간 잡지도 만들게 되었다. 민들레출판사는 말하자면 출판사라는 외피를 입었지만, 책을 내는 것보단 교육의 변화를 위한 운동을 하는 곳이었다. 20여 년 전 그 무렵에는 낯설었던 메시지를 발신하다 보니 공감하는 사람들끼리의 눈에 보이지 않는 연대감 같은 걸 찐하게 가지게 되었던 것 같다. 그리고 어쩌다 보니 출판사는 뜻하지 않게 일종의 아지트 같은 역할을 하게 되었다. '어쩌다 보니'가 가장 중요한 키워드다.

아지트를 찾는 사람들 중에는 놀랍게도 청소년이 있었다. 학교에 대한 문제의식을 강하게 가진 청소년들이 어찌어찌 물어물어(당시는 인터넷 사양도 PC통신 수준이었으니 어떻게 찾아왔는지 지금 생각해도 신기해요) 출판사를 찾아온 거다. 걔 중에는 학교를 그만둔 친구도 있고, 조퇴하고 오는 친구도 있었다. 그렇게 하나둘 모여든 아이들이 출판사 한쪽 구석, 정확하게 말하면 책상 뒤편의 낡은 소파에서 그냥 죽치고 있었다. 그냥 있으면 미안하니까 어른들이 바빠 보이면 모든 거들었다. 두 달에 한 번 있는 <민들레> 발송 때면 컨베이어 벨트 작업대처럼 테이블을 이어 작업대를 만들어서, 주소 쓰기에 봉투 붙이기, 우편번호 분류하기 같은 일을 어른, 아이가 뒤섞여서 하곤 했다. 우체국도 같이 가고, 때론 원고 평도 하는 등 자연스레 협업이 이뤄지기도 했다. 일반적으로 상상하는 출판사 풍경과는 사뭇 달랐으니, 가끔 출판사를 방문하는 사람들의 눈에는 그 모습이 신선하고 따뜻했다고 소회를 밝히곤 했다.

지금 생각해 보면 출판사의 어른들은 어른들대로 아이들은 아이들대로 또렷한 역할을 가지고 만나지 않았다. 아무 역할이 없으니 의도도 없었다. 의도가 없다는 조건은 어른들과 청소년 둘 다 우정과 환대의 마음으로 서로를 오롯이 존재로 만날 수 있도록 했다.

그 무렵의 나는 출판사를 찾아온 청소년 한 명 한 명이 소중했다. 새로운 교육의 변화를 방해하는 가장 훼방꾼으로 교육시스템으로서의 학교를 주목하고 있었는데, 그것을 몸소 경험한 당사자가 그곳을 박차고 나와 내가 있는 곳으로 찾아왔다는 것 자체가 우리가 하는 활동의 정당성을 증명한다는 생각도 들었다. 소중하고 귀했다. 그저 텍스트를 만지는 사람이 아니라, 누군가에게 실제로 도움이 되는 일을 하는 사람으로서의 존재감을 느끼게 해주었다. 민들레에서 일하는 어른들은 대부분 그렇게 느끼고 있었던 듯하다. 다소 불편할 때도 있었지만 충족감을 느끼는 순간들이 더 많았다. 민들레를 찾아오는 이는 누구나 함께 새로운 교육의 길을 열어가는 이들이라는 생각에, 환대하는 맘을 놓치지 않으려 노력했다.

청소년들은 자신들의 목소리나 심경을 모른 척하거나 외면하거나 부정하는 사람들이 대부분이었는데, 어쩌다 찾아온 출판사 사람들은 경청해주고 공감해주고 환대해주니 그 만남이 참 소중하고 귀하다 여겼다. 맞이하는 어른이나 찾아오는 청소년이나 서로가 서로에게 귀하고 소중한 사람이었던 셈이다. 지금 돌아보면 출판사는 좁고 불편한 작은 공간이었지만, 서로 따뜻하게 반겨주고, 솔직한 이야기가 오가는 일종의 아지트의 역할을 해냈고, 거기서 일어나는 만남은 곧장 신뢰 관계로 나아간다.

세월이 흐르고, 출판사에서 독립한 청소년 공간을 꾸리면서도 그때의 만남과 관계의 원형을 놓치지 않으려 지금도 애쓰고 있다. 지금은 장소도 구성원도 많이 달라졌다. 당시 아이들은 제 발로 홍대 뒷골목 안의 작은 출판사를 찾아올 만큼 적극적이었고 열정적이었다. 학교를 그만두고 나온 모험가에, 새로운 교육을 만들어내야 한다는 개척자적 정체성까지 가지고 있었으니까. '내가 패배자처럼 보이면 학교를 뛰쳐나온 나의 문제의식까지 묻히고 말 거야. 그러니까 학교를 다르게 만들고, 친구들을 구해주려면 내가 더 열심히 해야 해' 이런 생각을 하는 아이들이 여럿 있었고, 자신의 생각을 친구들에게 적극적으로 전하기도 했다. 2020년 우리는 그와 닮은 청소년들을 만나고 있지는 않다. 로미오와 줄리엣이 그렇게 죽을 만큼 사랑했던 이유는 '반대'가 있어서 그랬던 건데... 반대가 거세면 거셀수록 사랑은 불붙어 오르는 것처럼 그 당시 아이들은 부모도 반대하고, 학교도 반대하고, 모든 사람들이 자신의 문제의식에 대해 "너 미쳤구나, 정신 차리고 공부나 해" 이러니까 오히려 자기가 더 열심히 새로운 길을 찾는 열사가 되어있었다.

지금 <민들레>는 물론 청소년 공간을 찾는 청소년은 그 무렵의 그 열정과 문제의식과 책임감은 없다. 손만 뻗으면 갈 곳이 있고, 부모들은 서둘러 청소년 공간을 권한다. 달라진 환경과 사람은 우리가 만든 성과기도 하지만 만남과 신뢰 관계로의 진입을 어렵게 만드는 벽이 되기도 한다. 그래서 나는 날마다 그 무렵 우리가 경험했던 만남의 풍경을 만들어내려면 지금 우리는 어떻게 해야 할지 고민한다.

에스더에게 배운다

에스더는 18살 청소년이다. 올해도 민들레에서는 에스더와 같은 학교 밖 청소년과 함께 <질문여행>이란 걸 떠났다. 민들레에서는 해마다 가을이면 '질문을 가지고 떠나는 여행' 줄여서 <질문여행>을 떠난다. 민들레의 활동 구조는 몇 가지 트랙이 있는데, 그중 1년제 교육 과정으로 구조화되어 있는 학교 밖 청소년을 위한 대안학교 민들레와 오디세이 민들레 아이들은 10월 중순 가을 햇살이 따사로울 때 질문 보따리를 지고 멀리 여행길에 나선다. <질문여행>은 여행 그 자체보다는 '질문'에 방점을 두는데, 올해는 코로나로 여행 활동이 위축되어 여행다운 여행을 못 해본 터라, 질문은 뒤로 미뤄지는 듯했다.

<질문여행>의 본격 준비는 1달 전부터 시작된다. 3월에 만나 '나와 인간에 대해 배우고, 나를 둘러싼 세상을 배우고, 그리고 나와 세상을 연결하기' 위해 서로 대화하고 탐색해 오는 동안 그래도 풀리지 않은 고민이나 질문을 정리해 그 질문을 담아 여행길에 나선다. 질문에 답을 찾아오지는 못하겠지만 사람들은 자신이 겪는 고민이나 어려움, 그리고 곤란함을 어떻게 해소하고 해결하고 인생을 만들어가는지는 충분히 듣고 온다. 그래서 여행길에서 돌아올 때면 질문에 대한 답을 찾았다기보다 다들 새로운 질문을 더 한아름 안고 온다고 한다.

올해 <질문여행>은 부산이 그 행선지였다. 우선 아름다운 부산을 만나고 부산에서 열심히 사는 분들을 만나기로 했다. 숙소는 부산역 광장에서 올려다보이는 초량 달동네 '이바구마을'로 정했다. 한국 전쟁 때 부산으로 피난민이 몰려들면서 바다가 내려다보이는 산 중턱에는 어디랄 것도 없이 모두 피난민의 보금자리가 되었고, 그 집들은 지금도 여전히 그 산 중턱을 지키고 있다. 불편한 마을이지만 떠날 곳이 없는 사람들에겐 소중하고 안전한 동네다. 그 동네는 개발 광풍에 모조리 사라질 뻔하다가 최근 도시 재생이라는 새로운 패턴의 주거 개량 사업이 벌어져 몇몇 마을이 되살아나고 있는데, 초량의 이바구 마을도 그중 하나다. 마을 주민들이 운영하는 게스트하우스에 짐을 부리고 민들레 청소년들은 168계단을 아침저녁으로 오르내리며, 부산의 사람과 공간을 만났다.

그 중 <한국청소년상담복지개발원>이라는 곳을 찾았을 때였다. 워낙 사람들의 심리나 상담에 관심이 많았던 에스더는 그곳에서 유난히 많은 질문을 던졌고, 고민도 많아 보였다. 그곳을 나와 지하철을 타러 가는 사이 에스더는 여러 말을 쏟아냈다.

"저는 여기서 일하고 싶어요."
"그래!" 반가운 마음을 표했더니...
"여기를 확 바꾸고 싶어요."라고 했다.

에스더는 중1 때부터 학교에서 적응이 어려워 자주 상담소나 청소년 공간 등을 찾았다고 한다. 어쩌면 학교에서는 적응이 어려운 청소년이었지만 그 문제를 풀고 싶어 세상에 자주 손을 내밀었던 거다. 그럴 때 청소년 공간의 어른들은 자신을 그냥 사람 에스더로 맞이하고 자신의 이야기를 들어주지 않더라고 했다. 어린 마음에도 그곳의 어른들은 뭔가 정해진 순서나 방식(매뉴얼) 같은 게 있는 듯 보였고, 그것에 따라 순서대로 자신에게 물었다고. 자신의 답은 그리 중요하지 않고 그들은 자신들이 묻고 싶은 걸 물어보는 것을 열심히 하였다고 한다. 에스더는 AI와 대화하는 느낌이었다고. 부산에 와서 이런 청소년 공간을 지원하는 <한국청소년상담복지개발원>에 와서 이분들의 이야기를 듣고 나니, 이전에 도움을 받기 위해 찾아다녔던 곳들이 떠올랐고, 개발원에 오면 자기가 경험했던 답답함을 자기와 비슷한 처지의 청소년들이 더는 겪지 않도록, 확 바꾸고 싶다고 했다.

에스더는 청소년 공간은 먼저 사람과 사람이 만나는 곳이어야 한다고 했다. 그래서 단발성의 만남이 아닌 지속적으로 만날 수 있는 어른이 있기를 바란다고. 그래서 언제든 그곳에 가면 자신들의 이름을 불러주고 알아봐 주는 사람이 있으면 그곳에서 뭐든 하고 싶어진다고. 우리가 가장 먼저 준비해야 할 것은 프로그램이 아니라, 환대와 우정을 나눌 마음일 것이다.


없는 참견보다
나은 '아무
들과 함께 서기 위

스페이스의
이동에 대해

윤단비
영화 남매의 여름밤 감독

안녕하세요, 영화 <남매의 여름밤>을 연출한 윤단비입니다.
<남매의 여름밤>은 10대 여고생 '옥주'와 초등학생 남동생 '동주' 어린 남매 그리고 아버지 '병기', 고모 '미정', 두 성인 남매가 할아버지의 2층 양옥집에서 여름방학 동안 지내며 겪게 되는 마음의 파장들에 대해 담은 가족, 성장 영화입니다. 이 영화는 10대 여고생을 주인공으로 하고 있으나 관객들의 주 타깃층은 20~50대 연령층이 대부분입니다. 저 역시도 제가 청소년기에 겪었던 상실, 그 감정이 누구나 언젠가 통과할 수밖에 없는 관문이라는 경험에 대해 공유하는 것만으로도 위로가 될 수 있을 것이라는 마음으로 영화를 만들었습니다만, 정작 청소년 관객의 경우 평소 영화에 관심을 두고 있던 경우를 제외하고는 자발적으로 <남매의 여름밤>을 관람한 경우는 많지 않았습니다. 심지어 어린이, 청소년 영화제에 초청되었을 때도 대다수는 성인의 관객들이 객석을 채운 터라 정작 청소년과 이야기를 나누었던 경험이나 체험은 거의 전무합니다. 간혹 청소년 관객과 대화를 나눌 때도 대부분 영화 연출이나 영화에 대한 주제로 대화를 나누었기 때문에 그들과 일상의 대화를 긴밀하게 나누었다고 얘기하기는 어렵습니다.

코로나라는 특수한 상황이 있기도 했지만, 윤가은 감독의 <우리들>, 김보라 감독의 <벌새> 역시 10대 소녀가 주인공임에도 정작 10대들이 영화를 관람하는 경우는 흔치 않았던 것을 보면 이런 경향은 청소년들이 독립영화나 고전 영화, 예술 영화에 관심을 기울일 수 있는 링크 자체가 사라져 버린 것이 아닐까 싶기도 합니다.

다만 제 개인의 청소년기에 관해 이야기하자면, 저는 광주에서 유년기와 청소년기를 보내면서 성인 멘토와 관계를 맺을 수 있는 관계 맺기 프로그램이나 링크가 전무했습니다. 학교 선생님들은 학생들 개별의 진로를 찾아주기보다는 지방 거점 국립대학에 진학을 시키는 것이 목표였고, 성적에 맞춰서 대학의 과를 정하는 것이 일반적인 관습이었습니다. 그래서 저는 고등학교 3학년 1학기까지도 진로를 결정하지 못한 상태였습니다. 그저 막연하게 전남대학교 국문학과에 진학하는 것이 가장 좋은 선택이지 않을까 하는 마음이었습니다.

그러다가 이런 식으로 대학교에 진학하는 것이 맞을까, 대학에 진학하고 나서 이후의 제 미래가 전혀 그려지지 않는다는 것과 그즈음 학교 선생님과 친구의 죽음 등을 겪으며, 학교 야간 자율학습을 듣지 않고 광주극장을 찾아 영화에 빠져 지냈습니다.

당시는 영화를 좋아했다기보다는 채워지지 않는 문화의 향유에 대한 갈망과 누구 하나 저를 제대로 이해하지 못한다는 생각에 그저 영화관으로 도피하는 마음이 더 컸던 것 같습니다. 그곳에서 저는 오즈 야스지로의 영화들을 만났고, 그가 그리는 홈드라마 영화들을 보면서 비단 삶의 질곡들 일상의 파편들이 비단 저만 겪으며 통과하는 관문이 아니라 다른 이들도 겪으며 통과한다는

것을 느끼며 국적도 시대도 다른 오즈 야스지로 감독을 혼자 저의 친구로 정하고, 그와 친구가 되었습니다.

이러한 경험을 통해 저는 사람과 사람 간의 긴밀한 대화가 아니라 작품으로 나를 이해해줄 수 있는 영화의 친구들을 만났고, 저 또한 저를 비롯한 누군가에게 영화의 친구가 되어주고 싶다는 생각이 들었습니다. 삶의 목표 지점이 분명해진 것 같은 느낌이 들었고, 영화과에 진학하면서부터는 영화를 보고 만들면서 내가 진짜로 하고 싶은 이야기가 무엇일까에 대해 고민하면서 내가 숨기고 싶은 감정들, 내 안에 묵혀 있던 감정들을 차츰 파악해나가며 '나'라는 사람의 본질을 찾게 되었습니다. 그래서 저는 영화와 함께 성장했고 영화가 제 삶이라고 해도 무방할 정도로 영화라는 매체가 제게 준 영향력이 막대합니다.

물론 모든 사람이 영화라는 매체를 통해 삶의 이유나 경험들을 획득하며 성장하는 것은 아니라는 것을 분명히 알지만, 영화를 하는 사람들끼리는 모두 결핍이 있는 사람들이 그것을 채우기 위해 영화를 만드는 것 같다고 이야기합니다. 그래서 저도 첫 장편 영화 작업을 할 때 거대한 담론이나 서사보다 제가 어렸을 때 경험했던 마음의 파동들, 자장, 그리고 성장을 하면서 느꼈던 시절에 대해 이야기를 하는 것이 좋겠다는 생각이 들었고, 이러한 일상을 담은 영화가 또 누군가에게 어떤 영향을 주고, 위로를 줄 수 있기를 바랐습니다.

청소년기의 경험한 상실의 경험을 누군가가 저와 같이 되풀이하지 않기를 바랐고, 그것은 저의 어떤 말주변이나 언어보다 제가 경험하며 극복할 수 있었던 영화를 통해 가능한 것이라 생각했습니다. 제가 낯을 많이 가리는 데다가 사실 제게는 새로운 사람을 사귀는 일이 그리 즐거운 경험이 아니었기에 또 제가 할 수 있는 말이라는 것에는 한계가 있다는 생각을 했었고, 그저 제가 할 수 있는 일이라는 것은 어느 누군가 '내 이야기를 아는 사람이 있구나'라는 공감을 영화를 통해서 건네는 일이라는 생각을 했습니다.

저는 영화란 한마디로 정의되지 않는 감정이 영화의 본질에 더 가깝다고 생각합니다. 표표히 떠도는 감정의 표류들이나 일상에서 경험했는데, 말로 표현하기 어떤 순간들 정의하기 어려운 감정들을 담아내는 것이 영화가 아닐까 합니다. 그렇기에 영화가 관객의 감정에 더 깊숙이 다가갈 수 있다고 생각했습니다.

다만 제가 영화를 만들 때 기본적으로 정한 원칙들이 있습니다. 영화는 결과물도 중요하고 많은 사람들과 자본이 들어가는 산업이지만 기본적으로 그 안에는 사람들 간의 관계와 소통으로 만들어지는 작업입니다. 그렇기에 저는 만드는 사람도 카메라 앞에 선 연기자들도 이 영화를 만드는 동안 최대한 상처를 경험하지 않기를 바랐습니다.

그래서 제가 정한 원칙은 연기를 이끌어내기 위해 개인의 트라우마나 상처에 대해 언급하지 않는 것이었습니다. 특히나 아역 배우들에게는 더더욱 영화를 만들면서 생기는 감정의 상처를 남기고 싶지 않다는 마음이 컸습니다.
저는 디렉팅을 할 때 배우들에게 그들이 경험한 일에 대한 언급을 하는 대신 제가 경험한 일들에 관해 이야기를 하였고, 만약에 옥주라면 이런 생각을 할 것 같다는 식으로 디렉팅을 하였습니다. 상대적으로 나이가 더 어린 동주역의 박승준 배우에게는 감정에 대해 이야기하는 대신 누나와 싸우는 장면에서는 누나에게 가방을 뺏기지 않았으면 좋겠다는 행동에 대한 사항만 전달했습니다.
또 위계질서가 생기거나 아역 배우들이 현장에서 주눅 들지 않기를 바랐기에 박승준 배우에게는 호칭을 상관없이 불러도 좋다고 이야기했고,
박승준 배우는 저는 누나로 조감독 친구에게는 이모라고 부르며 현장에서 조금이나마 자유롭게 할 수 있도록 신경을 기울였습니다.

영화를 찍는 것이 다른 사람을 포함한 저에게 위로와 위안을 주기 위한 작업인데, 그 과정 안에서 배우나 스태프들이 상처를 받게 된다면 그것은 영화를 만드는 목적과 부합되지 않는다고 생각했고, 상처를 받아서 다음 작업을 하지 못하는 배우들이 있다는 이야기를 자주 들었기에 이러한 관계들에 더욱 신경을 썼습니다. 또 외적으로는 배우들 간의 관계뿐만 아니라 공간성에 대해서도 많이 고민했습니다.

<남매의 여름밤>의 주 배경인 할아버지의 2층 양옥집은 동인천의 구옥에서 촬영하였습니다. 실제 노부부가 거주하는 공간에서 생활감을 최대한 살려 촬영을 진행하였고, 영화를 보고 최원준 건축학과 교수님께서는 이 영화가 사라져 가는 주거 공간에 대한 기록 영화가 될 수도 있겠다는 코멘트를 써주시기도 하였습니다. <남매의 여름밤>이 관객들과 공명했다면, 그것은 주인공 가족들이 겪는 감정, 정서들이 동기화(모티베이션)됐기 때문도 있겠지만 그만큼이나 지금은 찾아보기 힘든, 사라져 버릴 것만 같은 구옥에서 오는 노스탤지어의 힘도 인물들만큼이나 중요하게 작용했다고 생각합니다.
기본적으로 관객들은 이러한 주거 공간이 더는 한국에서 유행하는 가옥의 구조가 아님을 알고 있고, 대부분 제 또래 혹은 성인관객들은 유년기에 이러한 구옥에서 지내거나 자란 추억들을 공유하고 있습니다. 그렇기 때문에 할아버지의 2층 양옥집이라는 공간이 단지 시각적으로만 다가가는 것이 아닌 청각이나 촉각 후각으로도 그 양옥집의 공간을 보다 생생하게 느끼는 것이 가능합니다.

그러나 청소년들이 기억하는 유년의 조부모의 집에 대한 공간에 대한 인식은 지금의 성인들과 다소 다를 것 같다는 생각을 했습니다. 보통은 이러한 구옥이 아니라 아파트 구조를 떠올리게 되지 않을까. 그렇다면 <남매의 여름밤>을 관람하는 청소년들은 우리가 공유했던 것이 사라져가는 애틋함이나 향수에 대한 감정을 다르게 느낄지도 모르겠다고 생각했습니다. 다만 <남매의 여름밤> 촬영에 참여한 배우들이나 스태프들은 모두들 이러한 공간에서

유년기를 보낸 경험이 있다고 이야기해 주었기에 다행히도 저희는 어떤 공통의 추억을 가지고 작업할 수 있었습니다.

남매의 여름밤을 촬영하면서 가족의 관계에 공간이 미치는 영향에 대한 고민을 많이 하였는데, 스마트폰이 보편화되기 이전 장소라는 개념이 실존하는 공간을 의미했다면, 지금은 스마트폰 안의 세계가 실제 머물고 있는 공간에 더 가까울 것이라는 생각을 했습니다.

지하철을 타고 가는 동안 우리는 객실 안에 존재하는 사람들과 한 공간에 있다기보다는 객실은 그저 이동하는 수단일 뿐입니다. 그곳에서 공간의 의미를 찾기 어려운 이유는 이동하기 위해 탑승을 하고 있어도 아무런 추억도 기억도 존재하지 않는 무의미한 허상에 가까운 공간이기 때문입니다. 이동할 때 스마트폰 내에서 대화를 나누는 카카오톡이나 SNS라는 세계가 제가 진정 머무는 공간일 것이라는 생각을 했고, 그래서 영화 속에서 인물들이 핸드폰을 사용하거나 텔레비전을 보는 시간을 최대한 줄일 수 있도록 연출하였습니다. 스마트폰을 사용하거나 텔레비전을 보는 순간 그것은 한 공간에 같이 머물고 있다고 하더라도 더는 가족 간의 교류를 만들어내는 것이 아닌 그들 각자만의 공간으로 들어가는 것이나 다름없다고 생각했기 때문입니다. 덕분에 영화의 시대 배경을 모호하게 느끼다가 아이폰이 등장하는 순간 '현재의 이야기구나' 하고 인지했다는 관객분들도 있었습니다.

특히나 대다수의 청소년들은 요새 극장이 갖는 애틋함이나 추억이 많지 않은 세대입니다. 그들은 단관극장의 추억이나 줄을 서서 표를 구매하던 시대가 아니라 멀티플렉스에서 시간대에 맞는 상업적인 영화를 소비하는 것이 더 익숙한 경험입니다. 게다가 코로나로 인한 비대면, 언택트 시대가 도래하면서 극장이라는 존재의 미래도 이제는 불분명한 시대가 되어버렸다는 우려가 대두되고 있습니다. 최근 독립영화관의 상징성을 지닌 상상마당 시네마와 명동역 CGV 씨네라이브러리, 대학로 CGV 아트하우스 등 독립영화나 예술 영화들을 상영하는 공간들이 빠른 속도로 폐관 소식을 알렸습니다. 또한, 최근 극장가의 불투명한 시장성으로 인해 윤성현 감독의 <사냥의 시간>, 조성희 감독의 <승리호>, 이충현 감독의 <더 콜> 등의 영화들이 극장 개봉을 포기하고 넷플릭스에서의 상영을 결정한 바 있습니다. 이러한 결정은 OTT로 수익을 담보 받을 수 있고, 더 쉽게 대중이 접할 수 있다는 장점이 있습니다.

이처럼 이제 영화를 보는 사람들은 지하철이나 버스를 이용하면서도 그 세계에 접할 수 있고, 굳이 극장이라는 공간을 방문하지 않아도 되는 시대가 점차 도래하고 있습니다. <남매의 여름밤>은 VOD 서비스 발매 일정을 최대한 늦추고, 극장에서 관객들을 만나고 싶다는 바람으로 극장에서 영화를 상영하고 있지만 이러한 결정이 도태되거나 시대를 역행하는 생각은 아닐까 하는 염려가 들기도 합니다.

이러한 변화들 속에서 현재의 청소년들과 아이들은 온라인 수업이나 화상통화들에 익숙해질 수밖에 없는 환경에 놓여 있습니다. 다만 저는 현재의 직장인들이 재택근무를 꿈꾸던 일상처럼 언젠가 재택근무가 보편화된다면 회사에 출근하는 것을 역으로 희망하게 되지 않을까 생각합니다. 그렇기 때문에 물리적인 공간이 사라져 가는 것이 당연하다고 이야기하고 싶은 것이 아닙니다. 실제로 영화인들 사이에서도 독립영화 극장들을 지켜야 한다는 자성과 연대의 움직임들이 일어나고 있고, 이 극장들이 비록 수익성을 담보하지 못하더라도 지켜져야 하는 무수한 추억들과 이유들에 대한 경험들을 공유하고 있습니다.

이러한 사라져 가는 것들을 경험하며 저는 <남매의 여름밤>이 할아버지의 2층 양옥집이 없다면, 절대 나올 수 없던 감정일 것으로 생각했고, 이러한 공간들이 관계에 끼치는 영향들이 어떠한 방식으로 변하게 될까에 대해 생각하게 되었습니다.

저는 청소년들이 원하는 것, 그리고 그들에게 진정 이상적인 공간이 무엇인지. 그저 친숙한 플랫폼으로 다가가는 것이 더 좋을지에 대해서는 이야기하지 못하겠습니다. 다만 저는 지방의 소도시인 광주에서 자라면서 유일하게 제가 숨을 수 있고, 좋아하는 공간이 광주극장이었고, 유일하게 소통을 할 수 있는 매개체가 영화였습니다. 저는 영화인으로서 찾은 것이 영화이지만 다른 친구들에게도 이러한 매개체가 있어서 상실이나 반드시 지나쳐야 하는 관문이 너무 힘들지 않게 지나가기를 바라는 마음으로 저도 또 노력할 것이고, 또 이러한 고민들을 함께 공유하고 나눌 수 있는 분들을 만나게 되어 정말 감사하다는 생각이 듭니다.



많은 것들이 꿈에 대한 질문과 대답에서 시작되었다

박찬학
더 테이블 세터 대표

교사로 살아가던 시절, '꿈이 뭐냐'라는 질문에 어느 해인가부터 '꿈'은 '직업'이 되어가고 있었다. 많은 아이들이 '직업'을 찾지 못하면 '꿈'이 없다고 말하고 있었다. 심지어는 '하고 싶은 것'이 없다고 말하기 시작했다. 이해하지 못했다. 무엇을 해도 재밌을 나이, 하고 싶은 것들이 너무 많은 나이라고 생각했는데 꿈이 없고, 하고 싶은 것이 없다는 말들을 이해하지 못했다. 그래서 설득과 조언으로 아이들과의 대화를 시작했다. 그것이 소용없다는 것을 아는 데는 오래 걸리지 않았다.

고등학교의 시작점에서 '꿈' 혹은 '진로'와 관련된 상담을 하면서 발견한 것은 17세라고는 놀라울 정도로 점점 아이들은 '자기 반성'과 '자기 검열'이 심해졌다는 것이다. 모난 곳 없이 살아온 아이들은 늘 주변의 가장 가까운 사람들의 익숙한 언어로부터 그 언어의 의미와 약속을 지키려 노력하며 사는 훌륭한 아이들이었다. 그런데 그것이 아이들의 지나친 '자기 반성'과 '자기 검열'의 원인이었다. 아마도 나와 같은 '기성세대'의 일반적인 혹은 너무나도 익숙한 다소 기계적인 조언이나 충고에 스스로가 더 큰 의미와 부담을 갖고 살아온 것 같다.

그래서 아이들은 주변의 '기대'와 '조언' 등에 자신의 꿈의 크기나 방향성 적합하지 않다고 판단되면 애써 그것을 스스로 폐기한다. 그리고 삶의 방향성을 다시 조정한다. 주변의 기대와 조언에 부합할 수 있는 현실적이고 보다 체계적인 꿈이 생기기 전까지는 '꿈이 없다'라고 말한다. '꿈이 없다'라고 자신을 규정짓는다.

우리가 말하는 '꿈'이라는 것에 부여된 의미 대부분은 기존 사회에서의 '타자화된 성공'이며 최소한 타자에게 '부끄럽지' 않은 길이다. '꿈'은 내 욕망의 실현이며 그것을 이루기 위한 노력은 '인내'와 '고통'이 아니라 '그저 즐거움'이 가장 이상적이다. 물론 욕망이 '즐거움의 노력'으로 이루어질 것이라는 생각은 기존의 '동기 찾기'를 부르짖는 사람들의 논리와 크게 다르지 않다. 그저 지금 17세 아이들의 수준에서 시작되는 '욕망'으로부터 출발해보자는 말을 하고 싶다. '인내'와 '노력' 전에 어설프더라도 '발견'과 '분출'부터 시작하자는 것이다.

예술을 좋아하는 아이들은 더 힘들다

교육의 질이 높아지면서 '사회적 성공'이나 부모 혹은 주변의 어른이 말하는 '좋은 삶'에 대한 교육이 보다 강화되고 있다. 이것이 아이들의 원천적인 욕망을 끊어내고 기성세대가 규정해 놓은 '좋은 삶'을 성취하려는 노력이 '나의 꿈' 혹은 '나의 진로'로서 가치를 가진다는 자기 검열의 강화로 이어진다. 그러면서 예술가를 희망하는 아이들은 자신의 꿈을 표현조차 계획조차 시도조차 하지 못하고 있다. 어른들이 말하는 '먹고살기 힘들어'라는 아주 원초적 설득이나 '예술은 삶을 풍요롭게 하지만~'과 같은 보다 세련된 설득이 아이들이 꿈을 아주 일찍 잘라내 버린다. 하고 싶은 욕망과 하지 말아야 하는 이성의 충돌이

끊임없이 일어나며 그 힘듦을 견뎌내고 예술가로 사는 삶을 선택하고 시도하는 아이들은 불안해하며 지금의 현재 걱정하지 않아도 되는 '생계 문제'를 견뎌내고 있다. 이미 아이들은 가난하다.

조언과 설득이 아니라 삶을 보여주고 싶었다

불안감에 자신의 욕망을 분출하지도 못하고 이미 가난한 삶을 살아가고 있는 아이들에게 다른 세계를 보여주고 싶었다. 그래서 졸업생들과 문화예술 프로젝트를 시작했다. 비영리 법인을 만들고 여러 공모 사업을 지원하며 사업비를 마련했다.

시도는 단순했다. 실제 문화예술 분야에 종사하는 청년과 청소년을 연결하여 해당 분야와 관련한 작업을 같이하며 서로의 삶을 이해하고 들여다보자는 것이었다. 자신의 원하는 일을 하면서 살아낼 수 있는 청년들의 혹은 기성세대의 삶을 보여주고 그 불안감을 줄여주고 싶었다.

'청년-청소년 상생의 플랫폼'이라는 모토로 콘서트도 열었고, 음원도 제작했다. 제작된 음원 중에서는 주요 음원 사이트에 정식 유통된 것도 있었다. 그리고 디자이너로서, 공공 크리에이터로서 자신의 삶을 살아가는 청년들과 4주간의 프로젝트 수업도 마련했다. 다양한 예술가를 만나 그들의 삶의 이야기를 듣고 나의 삶을 계획해 볼 수 있는 인터뷰집도 제작했다.

'부자는 아니지만 가난하지도 않아'. 딱 그 정도의 세상만 아이들이 알아차릴 수 있게 해주고 싶었다. '그리고 행복해'까지 가면 좋을 것 같다는 기대만 조금 더 보탰다. 아이들은 힘을 얻기도 했고, 자신의 꿈에 대한 희망을 품기도 했다. 그러나 그 아이들을 둘러싼 어른들의 세상은 다양했다. 그 다양함이 가진 두터운 층의 어른들이 다른 조언과 설득을 한다. 아이들은 여러 세계 어른들의 조언과 설득을 통해 계속 흔들리고 불안해한다.

우리는 '판'만 깔아주면 된다.

학교를 그만두고 기존에 있던 비영리 단체를 강화하고 확장하려 시도하고 있다. 현재 '공공 소통 디자인'이라는 청소년 대상 수업을 만들고 다행히도 11월 중순에 한 학교로부터 의뢰를 받았다. 우리가 만든 단체의 이름은 '더 테이블 세터'이다. 득점권 기회를 만들어낼 수 있는 출루율 좋은 1, 2번 타자를 의미하는 테이블 세터라는 야구 용어를 빌렸다. 우리는 '밥상 차려주는 사람들', '판 깔아주는 사람들'이라고 의미를 부여하고 있다.

다시 '욕망'에 대해 이야기해 보려 한다. 자크 라캉이라는 학자는 '인간은 타자의 욕망을 욕망한다'고 했다. 우리나라 청소년들에게 가장 흔하게 나타나는 현상이다. 그 이유는 당연히 어른들에게 있다. 학벌 중심의 사회, 직업의 귀천 의식, 전통적인 성공관에 매몰 등등... 그래서 우리 세대 때에는 판검사, 의사, 교수 등등 학부모들의 욕망이 아이들에게 그대로 투영되었다.

그런데 최근 아동과 청소년 진로의식 조사에서는 다소 재밌는 현상이 나타나기도 한다. 조사에 따라 선호하는 직업의 상위권에 유튜버나 건물주 등이 나오는 사례가 있다. 유튜버를 희망하는 흐름에 대해 부정적인 시각도 있지만 '자기가 원하는 일을 하면서 돈을 (많이) 벌고 싶다'라는 당연한 욕망을 솔직하게 드러낸다는 점에서 긍정적으로 본다. 그런데 욕망이나 욕구의 범주는 '정보'라는 것에 제한당한다. 즉 아이들이 가지고 있는 욕망과 욕구는 지금 알고 있는 세상의 범주 안에서만 펼쳐진다.

아이들이 올바른 욕망을 가지기 위해서는 새로운 세상의 흐름과 변화, 그로 인한 세상의 모습을 다양하게 보여주어야 한다. 여전히 아이들에게 학부모의 욕망이 투영되는 것은 학부모들은 자신이 살아오는 과정 이상의 세계로 인식과 정보가 확산하지 못하기 때문이다.

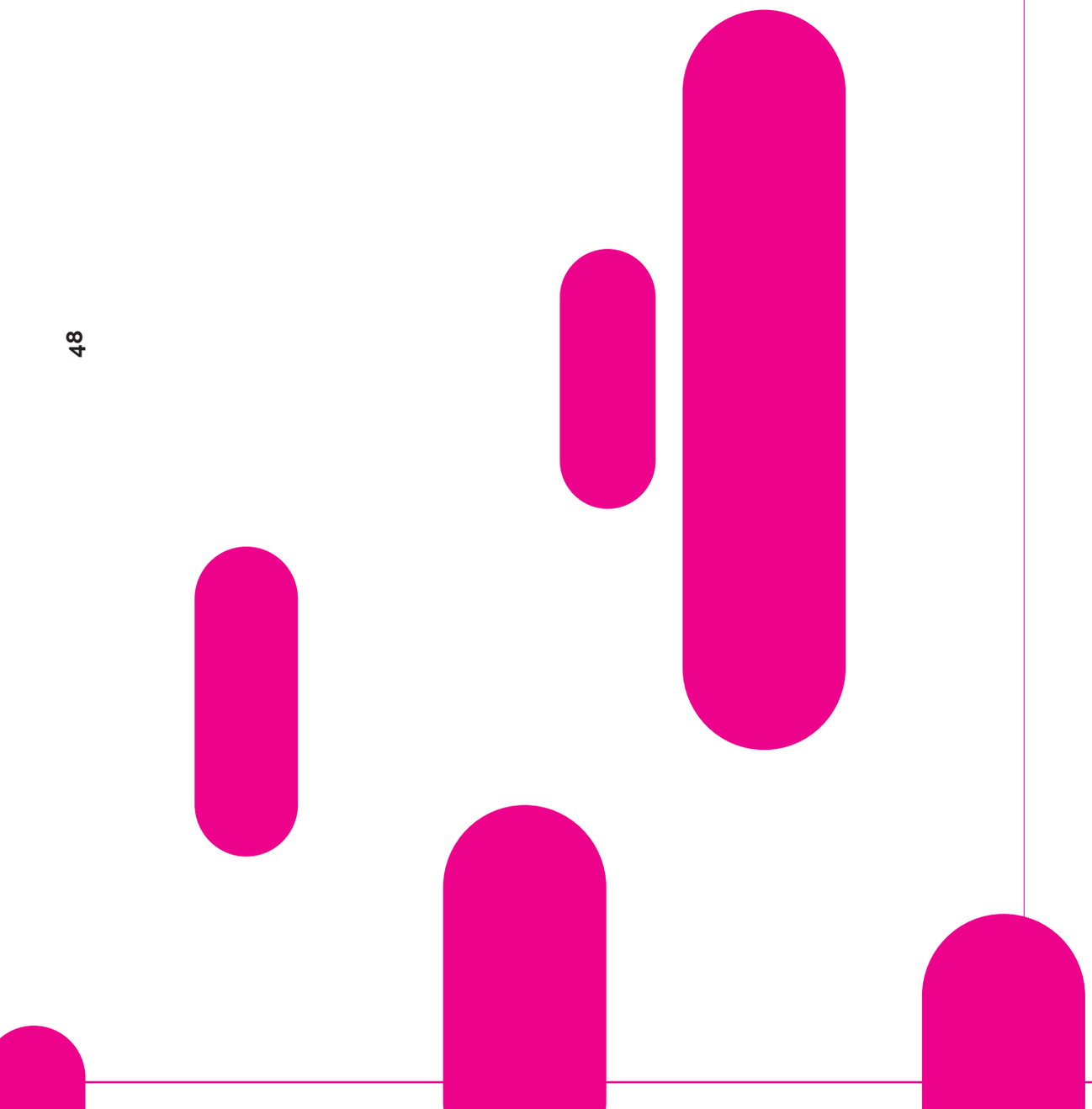
그래서 우리는 다시 세상을 알아가야 한다. 우리가 모르는 세상, 우리가 한번도 시도해보지 못한 경험, 그리고 새롭게 사회를 구축해가는 청년들의 다양한 삶을. 그리고 우리는 청소년들에게 새로운 도전과 경험의 안전한 공간, 편한 공간을 만들어주고 청년들의 삶을 보여주어야 한다.

그저 우리는 그런 '판'만 깔아주면 된다. 조언, 설득보다는 위로, 위로보다는 아이들이 선택한 이 공간에서 어떠한 시도도 어떠한 삶의 계획도 괜찮다는, 안전하다는 믿음을 줄 수 있는 그런 역할을 할 줄 아는 어른이어야 한다. 안전한 공간, 즐거운 공간, 실험과 상상이 이루어지는 공간을 지켜내는 어른이면 된다. 아이들과의 '관계 맺음'에서 가장 중요한 것은 자신들이 선택한 이 공간을 우리가 든든하게 지켜낼 수 있다는 '신뢰'를 형성하는 것이다. 그것만 잘 해내면 된다.


서울문화재단
2020 서울예술교육센터콜로키움

청소년들이 온라인 세상을 좋아할 수 밖에 없는 이유

송준봉
미디어아트 teamVOID 작가



0. 우선 글을 쓰는 방식에서, 번호를 매기고 떠오르는 생각을 하나하나 정리하는 쪽을 선호하고 있어서 조금 어색하게 느껴지더라도 이해를 부탁드립니다. 저에게는 삼천포로 빠지거나 맥락을 잃어버리지 않는 역할을 해주는 면이 있는 것 같습니다.

1. 우선 청소년, 더구나 10대에 대한 이야기를 주제로 콜로키움에서 발제를 해야 한다는 이야기를 듣고 굉장히 망설였습니다. 우선 저는 아이를 키워본 경험도 없고, 요즘 청소년을 잘 모르기도 하지만, 청소년이 어떤 생각을 하고 있을 것이며, 어떤 얘기를 해주면 좋을지 그다지 관심이 없었습니다. (사실 기본적으로 다른 사람들에게 관심을 많이 가지는 성격이 아닌 것 같아요)

2. 다만 저 스스로 다른 사람들보다 좀 더 나은 능력 중에 하나라고 생각하는게, '내가 저 사람이라면 어떤 기분일까?'를 상상하고, 그 사람의 감정, 기쁨이나 분노, 슬픔 등을 머릿속에서 시뮬레이션하는 거로 생각하는데, 그게 실제 청소년들이 느끼는 감정을 대변할 수 있을지는 모르겠지만, 어느 정도는 가깝게 표현할 수는 있겠다고 생각해서 참여하게 되었습니다.

3. 우선 제 소개를 드리도록 할게요. 저는 '팀보이드'라는 미디어 스튜디오 팀에서 활동하는 작가입니다. 저희 팀은 산업용 로봇을 포함한 움직이는 기계 장치와 프로그램을 사용해서 작업을 만들고 있습니다. '시스템'을 주제로 작업을 진행하는데, 눈에 보이지 않는 시스템을 가시화하거나, 데이터나 관객의 참여를 통한 인터랙티브 작업도 많이 하고 있고요. 특이한 점은 저희 팀은 공대 출신의 작가 스튜디오라는 점인데, 저는 기계 공학을 박사까지 전공했고, 회사도 7년 가까이 다니다가 35세가 되어서야 작가로 활동을 시작한 특이한 케이스입니다. 상업적 콘텐츠 개발도 진행하고 있고, 제가 대표를 맡고 있어서 살면서 경험해 볼 수 있는 다양한 직군의 활동들은 많이 경험해 본 것 같습니다.

4. 우선은 이번 콜로키움의 주제인 '청소년을 매개로 한 관계 맺음의 과정' 중에서 청소년들이 사람과의 대면 활동보다 온라인 활동, 다시 말해 메신져, SNS, 게임에 더욱 집중하고 빠져드는가에 대한 이야기를 드리고자 합니다.

5. 최근 청소년들의 경향을 보면 온라인 활동을 통한 관계 형성이 매우 중요한 요소인 것 같습니다. 친구와의 연락은 음성 전화보다는 카톡이나 메신져를 사용하고, 친구의 소식은 SNS를 통해 가장 먼저 알며, 놀이는 웹에서 온라인 게임을 즐기고, 콘텐츠는 넷플릭스나 유튜브를 통해 개인적으로 즐기죠. 일반적으로 이런 청소년들에게 저를 비롯한 어른들은 '직접 사람을 만나서 이야기 해야 한다, 온라인에서 만나는 그건 거짓 관계에 지나지 않는다' 고 말하곤 합니다. 하지만 그보다 먼저 왜 청소년들이 온라인의 관계 맺음을 선호하게 되었는지부터 생각해 봐야 할 것 같아요.

6. 우선은 저의 청소년 시절 이야기를 꺼내 볼까 합니다. 저의 청소년 시절은 상당히 평범했던 걸로 기억해요. 내성적인 편이어서 친구도 그렇게 많은 편도 아니었고, 그냥 혼자서도 잘 노는 그런 학생이었던 것 같습니다. 지금도 크게 달라지지는 않은 것 같은데, 네트워킹이라던가 인간관계를 좀 어려워했던 것 같기도 해요. 일종의 좋은 사람 콤플렉스도 가지고 있어서 '어떻게 하면 사람들이 날 더 좋게 볼까?'를 행동의 우선순위에 두었던 것 같습니다.

7. 그 덕분인지 모르겠지만 중학교 이후부터는 공부는 꽤나 잘했던 것 같아요. 어찌 되었든 '우등생'이라는 타이틀은 선생님이나 친구들의 칭찬과 관심의 대상이 되었으니까요. 그럼에도 불구하고 저에게 인간관계는 여전히 쉽지 않았던 것 같습니다. 수학 공식처럼 '1+1=2'가 되지 않고 '1+1=0'이 될 때도 있는, 뭐 이런 말도 안 되는 시스템이 있나 싶기도 하고요.

8. 그러다가 중학교 때였나, 어떤 게임을 하다가 기계를 잘 다루는 메카닉 캐릭터에 반해서 '그래 저거다!'라는 목표를 가지게 되었던 거 같아요. 어떠한 문제가 생길 때마다 뚝딱뚝딱 기계 장치를 만들어서 멋지게 해결하는 그 캐릭터의 모습이 너무 멋있었거든요. 더구나 '기계'라는 존재가 사람보다 뛰어난 능력(속도, 힘, 지구력)을 가지고 있다 보니, 기계를 통해서 내가 가질 수 없는 부족한 면을 채울 수 있을 거라는 면이 엄청난 매력이었던 것 같습니다. 고등학교 졸업 앨범이었나, 한마디 적는 란이 있었는데, '기계는 거짓말을 하지 않는다'라고 적었던 거 같습니다.

9. 대학에서 기계공학을 전공하고, 대학원에서 메카트로닉스를, 그리고 회사에 들어가서 프로그래밍을 하게 되면서 이런 생각은 더욱 견고해졌어요. 기계가 고장 나거나 오작동을 일으키는 건 결국엔 만든 사람에게 그 원인이 있었거든요. 잘 설계하고, 오류가 없도록 세심하게 프로그램을 짜고, 열심히 관리해주면, 기계(혹은 프로그램)도 나의 노력에 응답하듯 아무 문제 없이 잘 돌아가 주었습니다.

10. 기계나 프로그램이라는 것이 겉보기에는 엄청나게 복잡해 보이지만, 결국에는 너무나도 진실한 시스템인 것 같아요. "내가 '투입'한 것에 응답해서 맞는 '결과'를 내어 준다." 비록 지금까지의 이야기는 저의 사례에 지나지 않지만, 청소년들이 온라인에서의 관계를 이야기할 때 이 부분에 주목해야 하지 않을까 생각했습니다.

11. 이런 말이 있죠. '삶이란 게 공식처럼 정해진 게 아니다.' 한 마디로 엄청나게 불확실하다는 거죠. 인간관계를 예로 들면, 나는 가만있는데, 1000이 돌아올 때도 있는 반면, 내가 1000을 쏟았는데 오히려 마이너스(-)가 되는 경우도 많죠. 2000년대 이후로는 인간관계뿐만 아니라 지금은 너무나도 많은 것들이 불확실한 것들로 가득 차 버린 것 같습니다. 미래에는 로봇이 직업의 대부분을 가져갈 텐데, 나는 지금 어떤 공부를 하고 준비를 해야 할지, 돈은 어떻게 벌어야 하는 건지? 100살 넘게 살 텐데 뭘 하면서 살면 되는 건지? 그리고 이 모든 것들이 5년 아니 3년이면 모두 새 것으로 갈아치워 지는 이런 시점에서는, 명확하고 솔직하며 단순한 시스템에 더욱 기댈 수밖에 없는 것 같아요.

12. 먼저 게임을 예로 들어보겠습니다. 대부분의 온라인 게임은 일명 '노가다' 혹은 '현질' 둘 중의 하나만 투입하면 확실하게 레벨 99 또는 최강의 검 등을 얻을 수 있습니다. 물론 일부 확률이 개입되긴 하지만, 대부분은 투입한 만큼의 결과를 확실하게 얻습니다. 불확실함으로 가득한 현실 세계보다는, 확실한 것들도 가득한 가상 세계가 매력적일 수밖에 없는 이유이죠.

13. 더구나 이 모든 게임 세계에서 기회는 무한하여 죽으면 다시 시작할 수 있습니다. '실패를 딛고 일어서라!'라고 무책임한 조언을 들으면서, 패배자를 바라보는 시선을 견뎌야 하는 청소년(어른에게는 더 심한)에게는 꿈과 같은 세상일 수밖에 없죠. 심지어 '내가 원하면 Log in, 원하지 않을 땐 Log out'도 가능한 완벽한 시스템입니다.

14. 유튜브나 SNS는 어떤가요? '나는 이런 걸 좋아하는 사람이야'라고 말하지 않아도, 그동안의 검색이나 View 활동을 토대로 머신러닝을 통해, '너 이런 걸 좋아하는구나?'라고 다정하게 말 걸어주는 게 유튜브와 인스타그램입니다. 심지어 '너랑 맞는 친구를 데려왔어. 어때?'라고 취향이 맞는 친구들도 소개해주고, 그들과 밤새도록 내가 좋아하는 것에 대해 이야기할 수 있는 공간도 마련해 줍니다.

15. 어른들 혹은 부모님들은 대부분 청소년들에게 이렇게 이야기하죠. '자 이제 대화를 하자, 너는 뭘 좋아하니? 꿈은 뭐야? 뭘 하고 싶어?' 근데 반대로 생각해보면, 우리는 뭘 좋아하고 우리의 꿈은 뭔가요? 이게 물어보면 답이 척하고 나오는 쉬운 질문이 맞나요? 심지어 그들은 10대이고 아직 뭐가 뭔지도 모르는 데 말이죠.

16. 내가 뭘 검색하고 있는지, 뭘 사고 싶은지, 누굴 좋아하는지, 어떤 성향을 가지고 있는지 24시간 관심을 가지고 나만 바라보는 유일한 시스템이 바로 SNS와 유튜브입니다. '나보다 더 나를 잘 아는 친구', 그게 바로 '시스템(프로그램)'인 거죠.

17. 정리하자면 청소년들에게는 이러한 '명확한 반응성'과 '24시간 상호작용'으로 가득한 온라인 세계는, '불확실성'과 '막힌 소통'에 지쳐버린 현실에 비해서 젖과 꿀이 흐르는 유토피아일 수밖에 없습니다. 더 이상 그들에게 온라인 세상은 허구이며, 어서 현실로 돌아오라고 해봐야 통하지

않을 수밖에 없을 것 같아요.

18. 심지어 이런 이야기는 청소년뿐 아니라 어른들에게도 동일하게 작용합니다.

19. '그럼 어떻게 해야 하는가?'라고 묻는다면 저도 뭐라고 답할 수는 없습니다. 다만 한가지, 온라인 세상에서의 관계 맺음이 현실 세계에서의 그것에 비해 낮은 관계라거나 거짓되고 가벼운 관계라고 단언할 수 없음을 인정해야 할 것 같아요. 오히려 온라인 세상에서의 관계 맺음을 거짓으로 만드는 문제점들(거짓 정보 등)을 어떻게 없앨 수 있을까를 고민하는게 더욱 필요하지 않은가 생각합니다.

20. 끝맺음이 시원치 않아서 저 또한 난감하지만, 시대의 변화와 흐름에 맞추어, 앞선 시대도 자신의 경험과 관습을 바꾸는 노력이 필요하지 않을까요? 앞으로 더더욱 이러한 세대 간의 차이가 심화될 것이 명확한 상황이라면, 각 세대에 특성을 인정하고 그들 사이를 어떻게 연결하면 좋은가를 더 고민하는 것이 필요한 것 같습니다.

21. 두서없는 글이 되지 않았나 생각이 드는데, 너그러운 마음으로 봐주셨으면 좋겠네요. 이상으로 발제를 마칩니다.



자유 토론

전지영
이야기를 들으면서, 저도 조카한테 잔소리를 했던 편이라 반성하게 되는데요. 온라인 세계에 대해 10대들이 갖는 기대치, 그것에 빠지게 되는 이유에 대해서는 깊이 들여다보지 않았던 게 아닐까 생각했습니다.

네 분의 발제 감사하고요. 사전에 저희가 실무자들이나 온라인을 통해서 몇 가지 질문을 받았는데요. 이 질문들을 던지면서 얘기들을 좀 더 끌어내는 시간을 가져보도록 하겠습니다. 먼저 각자 얘기를 들으면서 질문하고 싶으신 내용이 있거나, 발제 때 놓친 말씀 나눠주셔도 좋을 것 같습니다.

윤단비
아까 발표 자료에서 미래가 그려지지 않고 안개 같다는 내용이 있었는데, 저 역시도 앞으로 시대가 어떻게 변할지 구체화되지 않거든요. 일단은 공학도로 시작해서 어떻게 미디어아트로 전향, 발전을 하게 되었는지 얘기를 나누면 좋지 않을까 하는 생각이 들었어요.

송준봉
박찬학님 발표를 듣고 공감한 바가 많았던 게, 저도 미대를 가고 싶어서 끝까지 고민을 많이 했어요. '미대를 갈까, 기계과를 갈까' 엄청나게 고민하는데, 그때 '미대 가면 가난해서 너 어떻게 살려고?' 하는 얘기를 너무 많이 들어서 결국 기계과를 가게 되었어요. 지금 미디어 작가로 활동하게 된 결정적인 이유는, 제가 그것을 다 잊고 회사를 거의 7년 정도 다녔는데요. 그 와중에 어떤 미디어 작가분의 세미나를 우연히 들으면서 '내가 지금 당장 손재주는 없지만, 프로그램으로 작업을 하면 예술 작가로 활동할 수 있겠다'는 생각이 번뜩 들었어요. 제가 거의 35살부터 작가 활동을 시작했으니 늦은 편이기는 하죠. 작가 활동을 하게 된 중요한 계기는 어떻게 보면 그때 놓을 수 있었던 용기 같아요. 제가 놓은 게 32살이었는데, 그때 사실 결혼을 앞두고 있는 중요한 상황이었거든요. 이 순간에 내가 과연 회사를 그만둘 수 있을지 고민을 많이 했는데, 그때 놓을 수 있었던 용기가 지금까지 할 수 있었던 계기가 아닌가 싶습니다.

전지영
용기, 10대들에게 우리가 격려해 줄 수 있는 언어 중 하나가 아닐까 하는 생각이 들어요.

송준봉
비슷한 질문을 박찬학 선생님께 드리고 싶은데요. 사실 제가 용기라고 말씀드렸지만 그만둘 수 있었던 가장 큰 이유는, 회사를 다니면서 어느 정도 돈을 모아놓았기 때문인 것 같아요. 이 정도면 한 3년은 버티고 뭔가 해볼 수 있겠다는 생각이 들었을 때 넘어올 수 있었거든요. 정말 그 돈으로 어느 정도 자리 잡을 때까지 버티는 게 가능했고요. 제가 청소년, 특히 대학생, 미디어 작업하고 싶은 친구들을 많이 만나는데요. 그 친구들 모두 몇 년을 버티면 작가로서 먹고살 수 있을지를 물어보는데, 저도 거기에 대한 대답을 해줄 수가 없거든요. 그래서 많은 프로그램을 진행하면서 청소년들이 그런 체험 하고 나면 심경의 변화가 생기는지가 궁금했어요.

박찬학
실제로 프로그램을 진행하는 과정에서 아이들은 새로운 꿈이 생기기도 하는데, 결국 가장 높은 문턱은 부모님들이에요. 다시 부모님, 기성세대의 언어가 지배하는 세상으로 들어가잖아요. 그게 제일 힘들더라고요. 학교에서 만나거나 현장에서 만나면 아이들에게 꿈과 희망을 줄 수 있는데, 부모님이 주도권을 쥔 일상에서는 무너지게 되죠. 그래서 예술가를 선택하는 아이들의 진로 적합성 1순위는 '가난을 이겨낼 자신'입니다. 되게 안타까운 현실이죠. 그게 선행되지 않으면 예술가로서의 길을 걷지 못할 것 같다는 이야기를 많이 해요.

전지영
김경옥 선생님은 실제로 20년 동안 아이들과 현장에서 같이 지내보셨잖아요. 만일 이런 실제적인 고민을 하고 있는 아이가 있다면 어떻게 반응해 주어야 할지, 20년의 경험 안에서 들려주실 수 있는 이야기가 없는지 궁금하네요.

김경옥
답이 없네요. 답이 없다고 생각하는데 지금 아이들만 미래가 암울했던 게 아니고요. 모든 인간은 10대, 특히 20대 때 그렇지 않았는지, 저도 20대 때는 터널에 진입하는 느낌이었거든요. 물론 지금은 사회 구조적으로 훨씬 더 그런 조건이기는 하지만, 한 인간이 성장하는 과정에서 계속 그런 경험을 하는 것 같아요. 저는 10대에게 꿈이 있어야 한다는 게 강박이라고 생각해요. 저는 '간절함'이 오히려 용기를 내게 했을 거라고 생각하거든요. 한 인간이 결단하거나 용기를 내 거나 삶을 전환하거나 생각을 바꾸는 것은 그것을 하기 '위해서', 꿈을 이루기 '위해서'가 아니고, 자신도 모르는 사이에 축적된 어떤 욕망에 '의해서' 움직여지는 내가 있는 거거든요. 그 욕망이 언제 분출되고 더 간절해지는지는 사실 모르는 거잖아요. 그게 19살일 수도 있고 20살일 수도 있고 39살일 수도 있는데, 그런 면에서 저는 10대에 꼭 꿈을 가져야 한다는 것이 폭력적인 것 같아요. 저는 10대 때 그게 진짜 폭력이었거든요. 모범생이었으니까 거짓말을 하고 싶지 않지만, 답은 말하고 싶어서 누군가가 물어보면 그럴싸한 답을 계속 말했던 것 같아요. 나중에 생각해보면 다 거짓말이었거든요. 그런데 지금 제 삶은 어떤 간절함에 의해서 그냥 이렇게 가고 있다는 삶의 진정성 같은 것은 있어요. 그게 10대든 20대든 30대에게, 자신이 지금 간절하게 원하는 것을 발견하려고 하는 노력이라고 해야 하나, 주변 사람들이 그 간절함을 묻으려고 할 때 눈치채주거나 자극을 주는 것이 중요하겠다는 생각이 듭니다.

전지영
이야기를 들으면서 관계 맺기라는 소주제를 링크로 걸기를 잘했다는 생각이 들었어요. 관계에 대한 언어와 정의는 수없이 많을 수 있고, 결국 그 안에는 메시지를 담는 사람들이 존재하는데요. 사람들이 만들어내는 말, 언어, 인식, 통념들이 10대들이 자기 발아를 하는 데 영향을 주면서 관계를 설정해 나가고 있다는 생각을 네 분의 이야기를 들으면서 하게 됐어요.

김경옥
SNS나 온라인 알고리즘이 '이렇게 나에 대해 관심을 가져주다니'가 저는 중요한 요소라고 생각하는데요. 저는 청소년을 만나는 사람으로서 그게 제일 걱정되거든요. 저희 세대 때는 텔레비전도 위험한 거라고 보지 말라고 했거든요. 요즘 텔레비전 보는 것은 괜찮잖아요. 사실 가족이 모여서 텔레비전을 같이 보는 것이 로망인 것처럼 얘기하는 사람들도 있던데요. 그렇지 않고 전부 스마트폰이나 패드 같은 것을 들고 개인의 동굴 같은 데서 개인이 좋아하는, 나에게 관심을 가져주는 알고리즘에 의해 추천받은 어떤 것과 접하고 있는 인간이 있단 말이에요. 저는 그래도 괜찮을 것 같고 이제는 그렇게 살아도 될 것 같은데, 청소년기는 사실 계속 알을 깨는 과정이어야 한다는 생각이 드는 거죠. 자기 알을 공고히 하고, 성을 구축하는 것은 나중에 해도 돼요. 계속 새로운 세계를 경험하면서 그 자극들이

중첩되기도 분산되기도 하면서 자기도 모르는
간절함이 어느 날 생길 거라고 생각하거든요.
그런데 자기가 갖고 있는 욕망 내지는 고정관념
또는 선호에만 계속 자극을 받게 될 때 과연
이 사람이 만들어낼 간절함, 인류 전체가
만들어낼 것은 어떻게 될까 하는 고민이 있어요.
자신이 좋아하는 것 말고 자신이 선택하지 않은
무차별적인 자극의 세례를 받는 것이 알을 깨기
위해서 필요하다고 생각하거든요.

송준봉

컴퓨터 앞에서 채팅을 하면서 사람들을 만나는
경험을 해본 사람으로서, 어쨌든 그 시대에
동료들과 만날 수 있는 선호되는 통로가 있을
텐데요. 어릴 때부터 너무 많은 자극을 받으면 삶의
재미없고 지루한 순간을 못 견디게 되는 성격의
문제가 생기리라는 것을 저도 알고는 있지만,
그렇다고 그 선호되는 통로에서 빠져나가면 동료가
없어지는 거나 마찬가지거든요. 어떤 커뮤니티에서
완전히 빠져나가게 되는 것이기 때문에 그것을
어떻게든 막아야 한다는 것에는 조금 동의하기
어려울 것 같고요. 물론 유튜브나 이런 데에
자극적인 콘텐츠가 많아진 것은 사실인데, 오히려
이제는 어느 정도 자정 작용이 분명 이루어지고
있다고 생각해요. 시스템이라는 것이 고도화되다가
어느 순간 어떤 위험을 겪고 정리되는 약간 그런
시기라고 생각하는 게, 유튜브를 통해서 오프라인
모임에 가게 되는 경우도 많은 것 같거든요. 경험
못한 스쿠버다이빙 영상을 보고 갑자기 '진짜 한번
해 봐' 한다든지, 어떤 동호회에서 진짜 칼싸움을
한다고 해서 '재미있겠네' 하고 갑자기 모임에
나간다든지, 러닝 하는 동호회에 가입한다든지
하는 좋은 효과들이 지금 서서히 나타나고 있다고
생각해요.

김경옥

저는 콘텐츠의 윤리적인 판단을 말씀드린 것은
아니고, 이런 공공의 공간이 어떤 역할을 해야 할지
생각하면 내가 선호하는 바다로 계속 빠져드는
사람에게 산을 한번 경험하게 해주는, 여기는 산도
있고 바다도 있고 강도 있고 냇물도 있고 평야도
있고 그런 곳이어야 하지 않을까 하는 생각이
듭니다. 이 친구가 바다에만 빠져들다가 문득
동굴에 있다가 광장으로 나왔는데 다른 자극을
받으면 다른 길로도 한번 가볼 수도 있고요. 그래서
공공의 역할은 무엇이어야 하고 공공의 공간이나
시공간은 어떠해야 할지 고민이 많아요.

전지영

지금 그 부분에 대해 답과 결론을 내기는
어렵겠지만, 이런 화두가 지금 이 안에서
던져지면서 같이 생각하고 답을 찾아가는 것도
재미있겠다는 생각이 들어요. 또 하나, 함께 서고
해석할 힘을 같이 길러줄 수 있는 곁 사람이
필요하다는 것이 어쩌면 공공의 영역 안에서
우리가 갖춰야 할 조건 중 하나이지 않을까
생각합니다.

온라인으로 들어온 질문이 있는데요.
먼저 윤단비 선생님께 여쭤볼게요. 요즘
청소년들이 독립영화나 예술 영화에 관심을
갖게 해주는 링크 자체가 거의 없다고
말씀하셨잖아요. 감독님의 학창 시절에는
그런 링크를 해줄 수 있는 요소들이 있었는지에
대한 질문이 올라왔는데요.

윤단비

사실 저는 어떤 곳에서 탈피하고 싶었고
익명성이 보장되는 공간에 있는 게 좋아서,
그러다가 영화를 좋아하고 거기에서 영화를
접하게 된 것 같은데요. 연결고리가 있었다기보다
우연한 계기에서 시작된 것 같아요. 요새
코로나19가 확산되면서 독립영화관들이 문을
많이 닫고 있고, 멀티플렉스에서 독립영화,
예술 영화를 상영하는 곳도 계속 폐관 소식을
알리고 있어요. 영화진흥위원회에서도 90년대나
그 이전 한국 고전 영화들과 관객이 만날 수 있는
링크가 사라져서 연결고리를 고민하는 것 같고요.
저는 그런 영화들에서 시대상, 시각을 보는 게
유의미하다고 생각하거든요. 그래서 그런
링크를 만드는 것에 대해 많은 분들이
고민하는 같아요.

전지영

김경옥 선생님한테도 질문이 들어왔습니다.
어쩌다 보니 삶으로 아이들과 만나고 함께 하는
과정을 겪은 얘기를 하셨고, 어른으로서가 아니라
사람 대 사람으로서 만나는 접점의 중요성을
말씀하셨는데요. '지금 우리 어른들 30대,
40대조차 그런 관계성 안에서 평등하게 어른들과
눈높이를 맞추면서 환대와 우정으로 소통한
경험치가 없는데, 다음 세대인 10대들과 만날 때
어떻게 하면 그들과 좋은 질문을 던지면서 대화를
할 수 있는 것이 있습니까'라는 질문입니다.

김경옥

사실 좋은 질문은 답을 기다리지 않는 것 같아요.
정답을 생각하고 질문을 던지는 게 아니라 만약
일을 할 때면 일을 잘하고 싶은 거잖아요. 그러면
내가 하고자 하는 일, 목표가 섰고, 만약 누군가를
설득하는 일이면 '이 사람은 무엇을 좋아할까?',
'언제 설득당할까?' 이런 질문을 하겠죠. 그러니까
질문의 내용은 이 질문이 쓰여야 할 장소나
시간이나 용도에 따라 다를 것 같아요. 그리고 좋은
질문을 만들어내려면 일종의 베이스가 있어야
하더라고요. 여러 가지 정보가 있어야 그것을 딛고
문제 해결을 할 수 있고, 일이 되게 하는 그다음
질문을 할 수 있는 거니까요. 그래서 질문을 잘하는
사람은 질문이 꼬리에 꼬리를 물거든요. 답이
있어서가 아니라 거기에 가려면 그다음에 무엇을
딛고 가야 할지를 던지는 게 질문이라서, 내가 가고
싶은 게 무엇인지, 내가 하고 싶은 게 무엇인지를
명확하게 하면 거기에 맞는 질문이 나올 것이고,
간절한 게 생기면 질문은 생깁니다.

전지영

명쾌하신데요. 오늘 꿈에 대해 이야기를 하니,
온라인 안에서 많은 화두와 공감과 의문이 계속
나오고 있는 것 같아요. 박찬학 선생님께 들어온
질문을 보면, '꿈과 직업을 동일하게 요구받는
시대를 살아가는 청소년들에게 조언이 아닌
삶으로서 보여주고 싶다는 게 너무 깊은 공감이
되면서도, 한편 발제자님이 생각하는 꿈의
정의는 무엇일까요'가 있고요. 청소년들한테 꿈을
묻는다는 것이 어디까지 가능하고 합당한 것이며,
어디까지가 무례함과 침범인 것인가의 고민과
생각을 해보게 됐다는 이야기가 올라왔어요.
아울러서 선생님이 생각하는 꿈의 정의, 혹은 꿈에
대한 고민들을 나눠주시겠어요?

박찬학

꿈이라는 단어와 개념이 교육이나 청소년 영역으로
들어가면 많이 변질되는 것 같아요. 사실 요새
많은 분들에게 꿈이 뭐냐고 물어보면 '해외여행
가고 싶어요'라고 하잖아요. 저는 그것을 말씀드린
거예요. 사실 윗세대분들이 청소년기에 자주
말씀하신 '낙엽 굴러가는 것만 봐도 웃는 나이다'
실제로 그 부분이었던 거예요. 재미있는 게 없을
수 없는 나이인데 꿈이 없다고 말하면서 '재미있는
게 없어요', '하고 싶은 게 없어요'라고 얘기한다는
거죠. '너는 요새 진짜 재미있는 게 뭐니',
'그걸로 정말 하고 싶은 게 뭐야'라고 하는 어떤
욕망의 발견이나 분출의 연습, 혹은 시도가 많이
되면 좋겠다는 차원에서 꿈 이야기를 드렸습니다.

윤단비

저희는 학교 성적에 맞춰서 과를 정하다 보니,
대학 입시에서 사실 그 과가 무엇을 하는지도
잘 몰랐고요. 심지어 연극영화과에 진학해
연극연출을 하려고 했는데 연기과에 가버린 친구도
있었어요. 사실 지금의 저한테도 어려운 문제인데
청소년들한테는 얼마나 막막할까 하는 생각이
들어요.

송준봉

제가 회사에 다니다가 갑자기 그만둔 사람으로서
중요했던 계기가 2가지 있었는데요. 하나는 제가
다녔던 회사에서 무인공장으로 출장을 갔는데요.
저는 그 안에 들어가는 생산 장비를 만드는
사람이었는데, 거기 가면 사람이 아무도 없어요.
흰색 공간에 기계만 돌아가고 있고 저만 거기에
이상한 옷을 입고 가만히 서서 이 프로그램이 잘
돌아가고 있는지를 계속 보는 일을 했거든요. 한두
시간 정도 돌아가는 것을 보면 정신병원에 있는
것처럼 약간 미치게 돼요. 그때 바닥에 앉아서

멍하니 하늘을 보면서 '이렇게 사는 게 맞나'라는 생각을 많이 했던 것 같아요. 아무것도 안 하고 명상할 수 있는 시간이 굉장히 중요했다는 생각을 지금 많이 해요. 저는 군대를 병역 특례로 갔지만, 군대 갔다 와서 남자가 바뀐다는 얘기를 많이 하잖아요. 보초를 서면서 멍하니 있는 시간에 생각을 많이 한다고 하더라고요. 저는 그 시간이 되게 중요한 것 같아요. 또 한 가지는, 신해철 님의 노래 가사를 들으면서, 제가 죽기 전에 누워서 '그때 그만둘걸' 후회할 것 같다는 생각이 엄청 들더라고요. 그래서 그만뒀어요. 죽기 전에 후회할 거면 하는 게 맞는 것 같고요. 정말 아무것도 안 하고 오로지 생각만 할 수 있는 시간을 과연 우리가 청소년들한테 줄 수 있을지가 중요한 것 같아요.

전지영

중요한 포인트라는 생각이 드는데요. 갓 20대에 올라온 청년들에게 가장 아쉬운 부분이 무엇인지를 묻는 설문에 자신의 마음을 들여다보는 시간을 가져보지 못한 것이 후회스럽다는 이야기가 있었거든요. 그런 맥락에서 내 마음을 잔잔하게 들여다보고, 내가 진짜 원하는 바, 좋아하는 바가 무엇인지를 생각할 수 있는 여유와 시간, 그런 환경과 여백을 주는 것이 청소년들에게 중요하겠다는 생각이 들었습니다.

김경옥

그 시간을 줄 때 '자기 꿈을 생각하는 시간'이라고 하면 절대 안 될 것 같아요.

전지영

그렇죠. 무엇을 해보라는 제한이 없는, 소위 말하는 멍 때리는 시간.

김경옥

일하고 있거나 하는 사이에 생긴 자기가 만들어낸 틈인 거죠.

전지영

빛은 캐치 되는 짧은 순간이 있죠. '찰나', 자기 발화의 시점도 그런 것 같아요.

김경옥 선생님께 이런 질문이 올라왔네요. '아까 우연이라는 얘기, 관계 설정에서 조건이 없는 얘기를 하셨는데, 결론을 내는데 익숙한 우리 사회문화에서 이 막연함, 아무 결과가 없지 않을까 하는 두려움을 견뎌내는 혹은 받아낼 수 있는 여유를 어떻게 제 마음에 심을 수 있을까요?'

김경옥

저도 그 막연한 것이 두렵기도 한데, 저는 막연하지만은 않았던 것 같아요. 생각해 보면 저는 또 다른 꿈이 있었던 것 같아요. 제가 10대였을 때 물어봤으면 다른 답을 했지만, 실제로 제 마음속에 꿈이 없었나 하면 아니었던 것 같아요. 그 꿈은 그게 어떤 무엇으로 정형화되지는 않았지만, 예를 들면 '기여하면서 살고 싶다. 누군가에게 도움이 되고 싶다'든지 이런 것, 7살의 아이 내지는 14살의 아이가 자기 언어로 표현하지는 못했지만 어떤 정서 같은 게 제 안에 있었던 것 같아요. 어릴 때부터 제 안에 심어졌던 어떤 씨앗이 있기는 했던 것 같아요. 오늘 네 분의 말씀 들으면서 그게 다 느껴졌거든요. 그것이 저한테는 길을 헤매지 않게 하는 길라잡이 같은 것, 오늘은 막연하지만, 등불 같은 역할을 하는, 형태로 드러난 것은 달라 보일지 몰라도 사실은 거기로 가고 있는 것이라고 하는 일종의 확신은 있었던 것 같아요. 그래서 그것을 붙들거나 찾거나 하는 것이 소중하지 않을까 하는 생각이 듭니다.

전지영

비슷한 맥락 같아서 박찬학 선생님께 올라온 질문을 드려보고 싶은데요. '아까 어른들은 판을 깔아주면 된다는 이야기를 해 주셨는데, 판을 깔아주는 것도 중요하지만 사실 그것을 유지하고 지켜내는 어떤 시도나 노력들도 중요하지 않을까 하는 고민이 됩니다.' 이 질문 주신 분은 센터 실무자일 것 같은데요. 판을 깔아주는 그다음 단계로 그것을 지켜내기 위해 어떤 시도들이 필요할지 박 선생님께 조언을 듣고 싶어 하는 것 같습니다.

박찬학

실제 기성세대가 청년들에게 무언가를 제공해 주는 과정에서 가장 중요한 것은 전문성이죠. 사실 교육 과정에서 프로젝트 수업이나 이런 것을 할 때 보통 기계를 정교하게 설정해야 한다고 많이 얘기하는데요. 사실 판을 깔아준다는 것은 기성세대가 매우 정교하게 그 기계를 만들어가는 과정이 필요하다는 겁니다. 그것이 우리의 역할이죠. 그리고 유지는 그 정교함 속에서 분명 나온다고 보고요. 사실 아이들의 성장이라고 하는 것의 방향성, 결과물을 우리가 믿어만 준다면 그것이 계속 확대되고 성장한다고 생각합니다. 그것을 우리가 평가하거나 판단하기보다는 청소년, 아이들이 갖는 만족감, 그다음에 자기가 얻는 것들을 우리가 인정해 주면 된다고 생각합니다.

전지영

사실 우리는 말 그대로 판을 깔잖아요. 그때 '자유롭게 놀아봐. 마음껏 해도 돼'라고 하면서 그 주체 안에 우리까지 포함 시켜버리면서 정당화할 때가 있다는 생각이 들어요. 우리처럼 경험을 가지고 뭔가를 진행해 온 연륜을 결코 가볍게 생각하지는 않거든요. 그랬을 때 그런 경험치 안에서 고정관념으로 누군가를 바라보는 잣대가 되어서는 절대 안 되겠지만, 누군가를 지켜 주거나 안전함을 담보해 줄 수 있는 함께 서주는 자로서의 경험치를 저희가 갖추는 것이죠. 저희가 함께 서주는 마음의 결을 갖추는, 진짜 마음의 전문성을 기르는 것이 필요하지 않을까 생각하게 돼요. 송준봉 선생님께 질문을 드리면, '기계는 거짓말을 하지 않는다'는 것에 대한 경험담을 얘기하셨고, 아까 온라인과 소통에서 상호작용, 더 나아가 '신뢰'라는 단어를 언급하셨단 말이에요. 여기에서 그런 선생님의 인식에 대한 조금 더 실제적이고 구체적인 경험의 사례가 있었는지에 대한 질문이 올라왔습니다.

송준봉

제가 작업하면서 많이 느끼는 것이기는 한데, '신뢰'가 적합한 단어 같아요. 저희가 '키네틱 아트'라고 부르는 것은 모터들이 돌고 있고 라이팅도 있어요. 작업이 모듈형으로 이뤄지니까, 예를 들면 1개의 모터가 도는 게 아니라 200~300개 정도가 돌아요. 다 같이 정확한 타이밍에 싱크를 맞춰 돌아야 작업이 완성되는데, 사실 모터 1개가 고장 날 확률은 거의 없거든요. 99.9% 정도. 이게 200개면 99.9%의 200승이 되고 확률이 기하급수적으로 떨어져서 200개가 전부 고장 나지 않을 확률은 한 50% 정도 돼요. 절반은 고장 난다고 보는 거죠. 공학에서도 '하나의 불량률을 99.9999로 만들면 전체가 고장 나지 않을 확률이 1% 아래가 된다'는 얘기를 하는데, 저희 작업에서 제가 주로 설계를 담당하다 보니 그런 것에 굉장히 신경 쓸 수밖에 없어요. 이 하나의 모듈이 얼마나 완벽한지에 따라 전체 시스템이 완벽하다는 것이 보장되는데, 저는 설계할 때마다 이런 것을 느껴요. 제가 '약간 위험한데 지금 안 일어나니까 일단 한번 넘어가 볼까'라고 하면 언젠가는 100% 거기서 문제가 터지더라고요. 기계는 거짓말을 하지 않는다는 얘기를 고등학교 때 했지만, 결국 기계나 알고리즘은 굉장히 순수한 존재들이라 제가 거기에 얼마나 신경을 쓰느냐에 따라 정확하게 반응해 주는 것을 요즘에도 많이 느껴요.

전지영

이제 자리를 마무리해야 될 것 같은데 꼭 하고 싶은 얘기가 있다면 전해주시면 좋을 것 같아요. 아니면 간단한 소감 정도 해 주셔도 좋겠습니다.

김경옥

오늘의 주제와 상관없기는 한데 사실 제가 이 장소를 찾으면서 밑에서 한 7분 동안 헤맸거든요. 저는 저같이 헤매는 청소년이 오면 좋겠다는 생각이 들어요. 이 공간을 앞으로 이 아파트 단지에 있는 아이들만 이용하게 되면 어떡하지 하는 걱정이 들거든요. 여기에 살다가 쫓겨날 수밖에 없었던 아이들도 분명 있을 것이고요. 그래서 이 동네에 있지 않은 아이들이 이 공간을 헤매면서 찾아와서 다른 경험도 하고 자극도 받고 자기 세계를 새롭게 만들어나가는 것을 지지해주고 응원해주고 판을 만들어주는 곳이면 좋겠다는 소망을 가져 봅니다.

윤단비

영화하는 친구나 동료들끼리 '영화를 하는 것은 모두 어떤 결핍이 있기 때문에 사랑받고 싶어서 하는 것 같다, 궁극적으로는 사랑을 받고 싶은 게 영화를 하는 동력인 것 같다'는 이야기를 나눴는데요. 시나리오를 작업하거나 영화를 할 때 가장 어려운 게 기계는 명확한 답이 있지만, 영화에는 해답이 없거든요. 이게 사실 굉장히 미묘한 지점인데, 그냥 문제 풀듯이 시간을 들이면 뭔가 해결되면 좋겠는데 항상 그 과정이 너무 어렵더라고요. 희미한 빛을 따라가는 느낌이고요. 이런 과정이 삶에서도 비슷하게 이어진다고 생각해요. 저도 영화를 만들면서 제 안에 있는 것들을 발견해 나가면서 함께 성장했거든요. 꿈이 단시간에 찾아지고 답이 내려지지는 않는 것 같고, 순례자처럼 계속 찾으면서 가게 될 수밖에 없는 것 같아요. 다들 너무 험난한 여정이 아니라, 조금 더 좋은 사람들을 만나고 그 과정에서 좀 더 빠르고 안전한 길을 찾을 수 있으면 좋겠다는 생각이 듭니다.

박찬학

제가 최근에 교사 대상으로 '교사가 미래 트렌드를 알아야 하는 이유'를 강의했는데, 실제로 많은 사람들에게 이야기해요. 아이들의 꿈의 크기는 정보의 크기에 따라 다른데 어른들은 우리가 경험한 세계를 자꾸 아이들한테 보여주려고 하는 거죠. 세상은 굉장히 다양하게 변하고 있으니 어른들도 공부를 더 많이 하면 좋겠어요. 미래 트렌드를 청소년이나 청년보다 더 잘 알고, 아이들에게 정보를 제공해 주고 아이들이 다양한 꿈과 꿈의 크기를 키워나갈 수 있는 그런 공간이 되면 좋겠습니다.

송준봉

저는 사실 이런 공간이 생길 때마다 바라는 것은 항상 한 가지예요. 이런 곳이 오래 갔으면 좋겠어요. 보통 공공기관들이 만든 공간은 오래 가지 못하는 게 제일 큰 문제 같아요. 서울문화재단과 저는 사실 많은 연이 있어요. 데뷔도 서울문화재단을 통해서 했기 때문에, 정말 좋은 기관이나 조직이 빠르게 없어지는 게 안타까울 때가 많아요. 특히 정부 기관의 경우 홍보를 많이 할 수 있는 곳이 아니다 보니 결국 시간을 쓸 수밖에 없어요. '이런 곳이 있으니까 너희들이 와서 마음껏 해 봐'라는 게 제일 중요한데, 한 2년, 3년 정도 지나 갑자기 없어지고 다른 것으로 바뀌고, 있었는지도 모르게 사라지는 경우가 많다 보니 저는 정말 꾸준히만 계속 있어 주어서 친구들이 '아, 예술교육센터 거기 있지 않나?' 이렇게만 떠오르게만 돼도 참 좋을 것 같다는 생각입니다.

전지영

저희가 오늘 이렇게 처음 관계를 맺었는데 이 관계를 어떻게 발전해 나가면서 상호작용을 해나가고 관심을 기울여 줄 것인가에 대해 새로운 발화점이 시작될 거라고 생각해요. 여기 오신 것으로 끝내지 마시고 서울예술교육센터에 계속 관심 가져주시고 입소문도 내주시고, 이런 곳이 있다고 먼저 소개해주는 자리가 계속 이어질 수 있으면 좋겠다는 생각입니다.

마지막으로 첫 번째 섹션을 왜 '관계 맺기'에 대한 언어로 풀어가려고 했는지 간단하게 말씀드리면, 저희가 청소년, 청년들과 인터뷰 할 때 가장 많이 나온 말이 '편안하고 싶어요', '쉬고 싶어요', '자유롭게 나를 드러내는 안전한 공간이 필요한 것 같아요' 였어요. 그 이야기 안에 스며있는 공통적인 의식이 있었습니다. '관계 맺기의 긴장성'이었어요. 어쩌면 사람들은 모두 태어나면 불가피하게 관계 속으로 들어갈 수밖에 없잖아요. 그 관계 맺기의 긴장성 속에서 센터가 앞으로 자리 잡으려면 사실 친구들이 와서 낯선 관계를 시작해야 해요. 그래야 이 안에서의 환경, 경험, 성장 이런 것이 다 발화되기 때문에 관계에 대한 키워드를 가장 먼저 둘 수밖에 없겠다는 생각이 들었고요.

그런 맥락 안에서 10대들과 현장에서 좌충우돌 혹은 적정하게 소통하고 계신 관계 맺음의 경험치들, 윤단비 선생님이나 송준봉 선생님 같은 분은 본인이 10대 때 경험했던 지점들 혹은 지금 10대들과 만났던 접점 안에서 실제 작업 활동으로 연결해 가는 이야기를 해 주셨잖아요. 나아가서는 이제 사람과 사람이 만나는 것만 관계 언어로 해석되지 않는다는 거죠. 어른들의 생각보다 훨씬 더 깊이 아이들은 이미 언택트 시대에 관계 맺는 방식을 스스로 만들어가는 시대를 살아가고 있다는 생각을 하게 되었어요. 그런 맥락에서 이 센터 안에서 유의미한 관계 맺기를 해나가야 할 실무자들, 예술교육 관련한 많은 기획자, 관련된 분들께서 이런 얘기를 화두 삼아 질문거리를 가지고 조금 더 깊게 이야기 나누는 시간을 각자 갖고요. 서로 싸우기도 하고 충돌도 하면서 자유로운 사고의 발상 혹은 전환이 일어날 수 있으면 좋겠습니다.

이렇게 첫 번째 섹션 '관계'에 대한 이야기를 마무리하고요. 첫 번째 섹션의 시작이 '함께'거든요. 이 모든 고민과 나눔은 사실 함께해야 의미가 있다는 생각이 듭니다. 앞으로도 이런 얘기들을 많은 분들과 함께 마음을 열고 귀동냥을 해나가는 센터, 그리고 어른들이 됐으면 하는 바람입니다. 온라인으로, 오프라인으로 함께 해주신 여러분께 감사드리며, 곧이어 두 번째 섹션에서 다시 인사드리겠습니다. 감사합니다.


참견보다
'아무






서울문화재단
2020 서울예술교육센터 콜로키움


형편없는 참견보다
더+나은 '아무거나'
10대들과 함께 서기 위한 첫 걸음
남에의 응방
형편없는 참견보다
더+나은 '아무거나'

Section 2
천천히

유의미한
경험의 축적과
진정한
성장의 의미

괜찮아, 충분히 천천히, 지금도 잘하고 있어!

목표를 정해놓고 그것을 하나씩 성취하며 올라가는 수직적 개념만을 '성장'이라 외치는 이 시대를 지금의 10대들은 어떻게 바라보며 수용하고 있을까? 어쩌면 성장이란 함께 사는 방법을 익혀가며 마음을 넓히는 수평화 작업이자 처지는 삶의 근육을 단단히 하는 과정일지도... .

요즈음 10대들에게서 가장 많이 발견되고 있는 '성장 혹은 다양한 경험에 대한 욕구'를 들여다보면서, 이 시대 진정한 성장의 의미와 함께 성장으로 연결되는 다양한 경험의 축적 혹은 유의미한 추억의 공유를 위해 갖추어야 할 마음과 태도 혹은 환경에 대해 살펴본다.

우리나라 청소년 문학의 역사와 현황	박상률	청소년 문학가
어떤 경험, 혹시 성장, 그냥 아무거나	정다현	플랜포히어 대표
토론 참여	옥정호	현대미술 작가
토론 참여	이재준	리마크프레스 대표

우리나라 청소년 문학의 역사와 현황

박상률
청소년 문학가

먼저 청소년은 누구인가부터 얘기해 볼까 합니다. 청소년은 5천 년 전에도 있었고 선사 시대에도 있었겠죠. 단지 청소년이라고 명명하지 않았던 것이고요. 근대가 시작되면서 어린이 문학은 발흥하기 시작했습니다. 그런데 어린이가 바로 어른이 되는 것은 절대 아니거든요. 그 중간에 있는 세대들을 어떻게 이야기할까 하다 보니 청소년의 발견이 어린이보다 늦었다고 봅니다.

제가 청소년을 생각할 때 가장 못마땅했던 것은 '청소년은 미래의 주인이다'라고 하는 구호 같은 소리입니다. 청소년은 지금도 중요한데 왜 꼭 미래인지, 미래의 주역이 되기 전에 죽은 사람은 어쩌란 말이죠? 저는 '청소년은 청소년이다' 이렇게밖에 규정 못 해요. 덜 자란 어른도 아니고 너무 자란 어린이도 아니고 그냥 청소년은 청소년이지요. 편의상 우리나라에서는 '중·고등학교'로 얘기하는데, 이게 가장 보편적인 것 같아요. 왜냐하면 40세, 50세 넘어서도 철이 안 들어서 어린애 같은 사람도 있고, 초등학교 다니는 아이 중에도 성숙해서 정말 어른 이상인 아이도 있겠지만 일반적으로는 중·고등학교 다니는 아이들로 규정하는 게 좋겠습니다. 저는 청소년이 내일만 주역이 아니라 오늘도 주인으로 살아야 한다고 생각합니다. 구호는 사실 뭔가 감추려 하고 세뇌시키려고 하는 것 아닌가요? 청소년이 미래의 주역이라고 자꾸 얘기하는 것은 '청소년들, 니들 까불지 말고 있어라. 나중에 어른 되면 다 안다'고 하는 것이 아닌가 생각합니다.

어른들은 자기가 청소년이었다는 사실을 다 까먹어요. 저는 이것을 개구리와 올챙이로 빗대는데요. 개구리가 되면 올챙이 시절이 있었다는 생각을 못 합니다. 자기가 처음부터 개구리인 줄 알아요. 올챙이는 물 안에서 살아야 하잖아요. 개구리는 물 밖에서도 살 수 있죠. 양서류니까 땅에서도 살 수 있는데, 올챙이 시절에는 자꾸 물 밖으로 튀어 나가고 싶단 말이죠. 개구리 흉내를 내고 싶어요. 청소년이 너무 어른 흉내를 내면 위험해지잖아요. 결국 '개구리가 되는 올챙이를 어떻게 할 것인가'가 제 문학의 시작점이랄까. 특히 초기에는 청소년들이 제 작품을 바로 읽을 것이라 생각 안 하고 올챙이 시절을 까먹은 개구리 어른들이 봐야 한다고 생각하고 창작했습니다.

어른이 되면 걸핏하면 '애들은 저리 가라'고 말하죠. 그런데 제일 호기심 왕성할 나이입니다. 그러니까 저는 그 삶을 인정하자는 것입니다. 자꾸 인정을 안 하고 '너희들도 어른 되면 알아. 그때 가서 해' 그러면 애들은 입이 툭 나올 수밖에 없죠. 양성적으로 인정을 안 하니까 뒤에서 더 무지막지한 짓을 합니다. 그래서 햇빛에 내놔야 하고 같이 어울려서 살아야 합니다.

사실 집안이 망하거나 어려운 일이 생기면 그게 어른들만의 일인가요? 애들한테도 다 영향을 미치잖아요. 그런데도 '아빠가 알아서 할게. 엄마가 알아서 할게. 너는 몰라도 돼. 그냥 공부나 열심히 해'라고 해요. 아니 집안이 망했는데 무슨 공부가 돼요? 어른의 문제는 곧 청소년, 아이들의 문제라고 생각합니다. 그래서 어른의 문제도 아이들과 공유할 수 있고 어른의 굳어진

머리에서는 안 나오는 생각이 오히려 말랑말랑한 머리에서 나옵니다. 그러니까 애들 말도 허투루 들을 것이 아니고요. 그래서 이 올챙이 같은 청소년 시기를 인정하자는 것이고 인정 못 하면 청소년 소설이 도덕 교과서처럼 뭔가를 가르치려고 하는 꼰대 같은 말만 됩니다.

'지금 너희들이 이러이러해도 어른 되면 다 할 수 있으니까 참고 기다려라'하는 교훈적인 소설이 될 수밖에 없습니다.

청소년은 어른도 아니고 아이도 아니고 딱 경계 선상에 있어요. 이것을 할 수도 있으면서 이것도 못 하는 부류입니다. 그것을 알고 청소년에 접근해야 합니다. 무조건 무시하면 안 되고 할 수 있는 것을 살려주는 것이 경계 선상에 있는 아이들한테 도움이 됩니다.

제가 등단한 지 한 30년 되는데 근 20년을 청소년 문학, 특히 성장의 개념을 작품으로 또 이론도 쓰면서 혼자 해왔거든요. 10년 전부터 청소년 문학을 하겠다는 작가는 나왔습니다만 공공기관이나 주요 문예지에서 성장의 의미를 생각해보는 일은 거의 없었습니다. 그런데 오늘 서울문화재단에서 이런 자리를 만들어주어서 정말 감개무량하네요.

조금 나이 든 분들은 중고등학교 다닐 때 성인 문학, 어른들이 보는 소설을 보고 그것을 청소년 문학이라 생각하고 살았습니다. 저도 마찬가지였고요. 우리나라만 청소년이 늦게 발견된 것이 아니라 세계적으로 볼 때 어느 나라나 할 것 없이 청소년에 대해서는 생각을 안 했어요. 어린이 쪽에서는 다 큰 녀석이라고 생각했고 어른 쪽에서는 아직 아니고, 이리 치이고 저리 치이다 보니 중간에 껴서 별것 아닌 존재가 됐습니다. 어찌 보면 가장 말썽을 부리는 나이대가 청소년이죠.

저는 1998년부터 청소년 소설을 내놓기 시작했는데, 우리나라에 '청소년 소설'이라는 말 자체가 없을 때였습니다. 첫 소설을 출판하고서도 한 10년을 혼자 했는데요. 그때 청소년 소설을 쓰겠다는 작가들을 끌어와 계약을 하게 했습니다. 처음에는 다 그럽니다. '그까짓 거, 학교 다닐 때 좀 놀았던 이야기 쓰면 되겠지.' 그런데 못 써옵니다. 한 10년을 못 써와요. 그래서 청소년 문학상인 사계절 문학상이 제정되고 제가 10년 이상 심사를 하며 청소년 작가를 배출시켰습니다. 조금 지나니 '창비'나 '자음과 모음' 같은 출판사에서도 청소년 문학상을 만들었습니다. 그러면서 작가 저변이 넓어졌습니다.

제가 처음에 못마땅했던 것은 돈이 되니까 청소년 문학을 하는 사람이 의외로 많았다는 겁니다. 청소년한테 실질적으로 도움을 주어야겠다거나 청소년의 문제점을 드러내기 위해 청소년 문학을 하는 것이 아니라 팔리니까 하는 게 좀 아쉬웠어요. 한 10년 지나고서야 청소년한테 정말 어떤 것이 필요한지 작가들이 생각을 합니다. 여기까지 오는 데 20년이 걸리고 저도 40대 초반에서 60대가 되어버렸어요. 청소년 문학은 청소년을 알고 시작해야 합니다. 청소년 소설이 팔린다고 달려들지 말고 정말 청소년이라는 존재를 어떻게 이해하고 어떻게 할 것인가에서 출발해야 합니다.

청소년 소설에 늘 '성장소설'이라는 말을 붙이고, 청소년이면 성장한다고 하는데, 사실 모든 문학, 모든 소설이 기본적으로 성장입니다. 우리는 소설을 보면서 대리 만족을 하죠. 다 읽고 나면 내 영혼이 성장해요. 그래서 영혼을 성장시키기 위해서라도 소설을 보는 것이죠. 저는 여기에 빗대서 이렇게 말합니다. '사람은 죽기 전날까지 성장한다.' 육체 성장은 20대면 끝나겠지만, 죽기 전까지 영혼의 성장은 한다고 봅니다. 청소년만 문제적 인물이 아니고, 모든 소설에서도 다 문제적 인물을 다루고요. 현실에서는 사람을 죽이면 안 되고 패면 안 되는데 소설 속에서는 죽이기도 하고 패기도 한단 말이죠. 사회 윤리상으로는 말이 안 되는데 소설에서는 악당 짓도 해요. 반면교사라고, 이런 반성장도 정반합의 논리로 따지면 성장이나 마찬가지예요. 그래서 저는 이 반성장도 상당히 중요하다고 봅니다. 청소년 소설이라고 해서 무조건 곱고 올바른 도덕 교과서 같은 소리만 하면 안 됩니다. 아이들도 나쁜 짓을 하고 싶은 욕구가 있고 다 똑같아요. 단지 그것을 보면서 '아, 이러면 안 되겠구나'라고 느끼면 반성장조차 성장이 되는 것이라 봅니다.

흔히 성장소설은 일반 문학을 하는 사람들에게는 주로 '예술가' 소설을 말합니다. '내가 젊었을 때 이러이러한 어려움이 있었음에도 불구하고 예술가가 되었고 성장을 했다.' 그래서 일반 소설은 영혼의 성장을 주로 얘기하고, 청소년 성장소설은 영혼의 성장뿐만 아니라 육체의 성장도 같이 가는 것으로 일반 소설의 성장소설과 청소년 소설의 성장소설을 나눕니다. 이 '성장'이라는 말 자체에 붙들려도 안 되지만 인간의 육체와 정신이 같이 성장하는 것이 청소년 성장소설이고, 육체적 성장은 이미 끝났고 죽기 전날까지 영혼의 성장을 이루고자 하는 것은 일반 문학의 성장소설이라고 봅니다.



어떤 경험, 혹시 성장, 그냥 아무거나

정다현
플랜포히어 대표



1. 고백 먼저

고백하자면 나는 학생이라는 말머리를 달던 시절까지는 정말 치열하게 노는 것에 대해 궁리했다. 한창때에는 잠들기 전에 하는 생각이 늘 '내일은 뭐하고 놀까?'였다. 친구들과 하던 놀이는 계속 새로이 고안되었는데 결국에는 굉장히 위험한 놀이가 되고야 마는 것이, 알다시피 무엇이든 위험할수록 더 재밌어지기 때문이다. 스스로 걷고 뛰고, 쥐고 잡을 수 있는 시기부터 또래 아이들보다 훨씬 더 격하게 놀아 제치는 나 때문에 응급실 방문이 잦았던 부모님은 도대체 무엇이 이 아이를 날뛰게 하는지 늘 고민이었다. 그러다 언제부터인가는 받아들였고, 그 이후로는 부모님도 나도 행복해졌다. 참고로 대학 시절 학교에서 주관하는 일정으로 멀리 여행을 갈 때도 엄마는 내게 말씀하셨다. '위험한 곳에 멋대로 혼자 가서 까불지 말고 조심히 놀다 와라.' 이 얘기는 지금까지도 회사 워크숍을 갈 때도 듣는다.

위험-사냥(수렵)과 채집을, 사무실에서 은행에서 마트에서 하는 요즘. 누군가는 놀이와 모험을 잊었고, 아직 잊지 못한 몇몇 사람들은 본능에 따라 갖가지의 명분과 구실을 만들어 길을 떠난다. 그마저도 비용을 지불해야 하는 작금에 스스로 만들어내는 위험은 위법이거나 무모한(비생산적인) 일이다. 이제는 위험을 방어하는 데에도, 위험을 즐기는 데에도 우리는 돈이 필요하다. 어쩌다 보니 나는 청년의 중간 즈음에 서 있고, 놀이라고 느낄 수 있는 위험(모험)은 점점 줄어들었다. 일상에 질식할 때쯤에 떠날 수 있는 여행을 모험이라 여기려 했지만 앞서 말했듯 위험을 즐기는 데에 돈이 들었다. 그 비용만큼의 모험을 나는 과연 즐겼을까. 가끔은 그랬고 가끔은 아니었다. 일상에 돌아와서 곰곰이 생각했다. 지금의 나에게는 무엇이 모험인가. 생존을 위협당하지 않는 표백된 위험들을 소비하며 나는 길들여지고 있다. '내일 뭐 하고 놀까?' 라는 생각으로 하루를 마무리할 수 있었던 때의 나의 생계와 생존은 믿음직한 부모님의 손에 더 큰 몫으로 있었지만, 지금은 아니다. 나는 다른 궁리를 할 필요가 있다.

낙하-어릴 적 짜릿하고 재미나게 놀았던 순간들을 떠올려본다. 나는 높은 곳에서 뛰어내리는 것을 참 좋아했다. 팔다리가 네댓 번은 부러졌었다. 다들 알지 모르겠지만 뛰어내리기 전의 순간이 가장 짜릿하다. 뛰어내리는 지점과 떨어지는 지점을 나의 의지로 결정한다. 떨어져서의 모습을 상상해 본다. 멋지게 착지하거나, 조금 뒹굴거나, 다리가 부러져 나자빠지는 것. 하지만 뛰기 전에는 어느 것도 알 수 없고 일단은 뛰어야 한다. 가슴이 부웅 뜨고, 하늘을 나는 것 같은 기분은 잠시. 바닥으로 빨려 들어간다. 그다음은? 슈뢰딩거의 고양이를 참조해주시길. 나는 다중 우주를 믿는 사람이다. 이제 뛰어내리는 일련의 과정을 다시 세세히 되짚어 본다. 나의 가슴을 뛰게 한 지점은 어디일까.

정해지지 않은 결과. 내가 결정하는 요소들. 오롯이 혼자인 것.

아. 나는 이것들을 만끽하는 것을 좋아하는 것이었다. 그러고 보니 이것들을 다른 말로 바꿀 수 있었다. 자유. 이때 엄마의 말씀을 한 번 더 되짚어 볼 필요가 있다. '위험한 곳에 멋대로 혼자 가서 까불지 말고 조심히 놀다 와라.'에서 주목할 부분은 '위험한 곳에'가 아니라 '멋대로'였다.(사실 이 세상은 위험한 것 천지이거나 그 반대이거나) 언제부터 인가 나에게 '멋대로' 할 수 있는 순간들이 줄어들었다. 하루의 대부분을 일하며 보냈고 나머지 시간은 일을 하기 위해 쉬었다. 어쩌다 가는 여행에서 또한 가성비를 뽑아내기 위해 예측되지 않는 경우의 수를 경로에 넣지 않았다. 그러다 보니 모험을 하는 경우는 줄고, 위험 또한 줄어들었다. 나는 자유롭지 않았다.

책임-자유에는 책임이 뒤따른다. 하지만 아이들은 책임을 배울 틈이 없다. 왜? 아이들은 자유롭지 못하여 위험하지 않다. 어른들이 정한 규칙 속에서, 이미 딱 그만큼만 위험하게 차려진 공간 속에서 자유도 잃었다.(아이들은 가끔 이렇게 말한다. '시시해.') 모험 놀이터에서의 사고 책임은 놀이터의 운영 주체이거나 놀이 활동가인 경우가 많다. 아이들이 놀던 중 큰 사고가 난다면 아마도 그 놀이터는 문을 닫을 수도 있다. 요즘 우리 사회는 언제나 나 대신 책임질 다른 이가 필요하니까. 어쩌면 우리는 책임의 비용을 지불하고 놀이를 즐기는 것일지도 모른다.

내가 옆집 높은 담벼락에서 뛰어내리는 순간에 내 주위에는 친구들만이 있었다. 담벼락에서 뛰어내리다가 내가 다치고, 한 친구가 얼른 우리 집으로 뛰어가 나의 부상 소식을 알린다. 엄마가 부리나케 달려온다. 울어봤자 혼나는 것은 나뿐이고 나는 어떻게 뛰어내리면 다치는지에 대해 생각하며 다음을 기약한다. 친구들은 나를 보며 '저렇게 뛰어내리면 다치고 엄마에게 혼나는구나.'를 배운다. 모험 놀이터에서, 그리고 나의 일상에서 뛰어내릴 자유와 그 이후의 위험, 혼날 책임의 삼위일체는 왜 각기 다른 사람들에게 분산되어 버렸을까. 다시 궁리해본다. 내일 뭐 하고 놀까? 하지만 이제는 조금 다르다. 다시. 어떻게 자유로울까?

다시- 나는 다시 위험해져야 한다. 자유로워서 위험한 것들을 책임져야 한다. 나는 여전히 놀 궁리로 가득하고, 어른이 된 나의 놀이는 위법은 아니겠지만 어쩌면 무모하고 위험할 수 있다. (예를 들면 막무가내로 여름휴가 한 달을 내고 수영복만 챙겨 떠나버리는 것. 생계가 위협받는다.) 지금은 맞고 그때는 틀린 것, 그때는 맞고 지금은 틀린 것이 아니라 우리는 늘 맞고 틀림을 오가며 위험의 테두리를 넓히고 좁힌다. 내가 어렸을 시절의 위험, 그 시절의 공사판이 지금의 모험 놀이터가 되었고, 아이에서 어른이 된 나의 놀이와 위험은 또 다른 테두리를 가지고 있다. 이제 나는 뛰어내리지 않고도 '정해지지 않은 결과, 내가 결정하는 요소들, 오롯이 혼자인 것'의 요소를 충족하는 다른 것을 하며 놀 수 있게 되었다. 다음 주에는 휴가를 내고 목적지도 없고, 정해진게

아무것도 없는 길을 나서보려고 한다. 이 여행의 가성비는 패키지여행을 못 따라갈 것이다. 하지만 나는 자유와 위험, 책임을 돈 주고 맡기지 않을 참이다. 어쩌면 그 휴가원에 팀장님의 결재 서명을 못 받을 수도 있다. 아니면 휴가를 다녀와서 밀린 업무에 며칠을 야근할지도 모른다. 아니면 가서 길을 잃고 헤매다가 만 올지도? 일단은 떠난다는 생각만으로도 자유롭다. 그다음의 일들은 살았지만 죽어버린 슈뢰딩거의 고양이처럼 다중 우주의 차원에서 생각해 볼 일이다. 자유로워져서 위험해지고, 그만큼 단단해질 수 있다면 우리는 놀이에 대해서, 위험에 대해서 다시 생각해 봐야만 한다.
어른과 아이에게는 시간의 차이만 있을 뿐이고, 자유가 필요하지 않은 사람은 아무도 없듯이 놀이가 필요하지 않은 사람도 아무도 없다.

2. 아무거나를 위한 시공간- 거북이공방

특이점이 오는 '가장 좋은 날'-공방의 한 해를 정리하면서 소회를 말하는 시간이 있었다. 활동 모임 원 중 한 분이 말을 꺼냈다. "계절을 알아채고, 느끼고, 참 좋다. 느낀 것이 처음이었어요. 그날이. 저의 일 년 중에 가장 좋은 날이었다고 생각해요. 이렇게 확실하게 하루를 꼽기 쉽지 않잖아요. 그런데 저에게는 그날이 가장 멋진 날이었어요." 그날은 공방 활동 모임 작업에 쓸 나무를 구하기 위해 여주에 있는 제재소에 방문했던 날이었다. 목공 작업을 하려면 나무를 숲에서든, 목재소에서든, 제재소에서든 직접 구해 와야 한다. 나무를 구하러 간 그날, 그분은 계절을 만났고 친구들과 함께 나무를 둘러보며 무슨 생각을 했을까. 이런 자리에서 '가장 좋은 날'을 이야기한다.

'가장 좋은 날'이라니, 이런 감상적이고 추상적인 표현이 거북이공방의 양적 성과 혹은 질적 성과가 될 수 있을까. 친구를 만나고 계절을 새롭게 느끼는 것이 교육의 한 틈에 들어갈 수 있을까. 작업장에서 이루어지는 평생학습과 시민교육. 사실 공방에서 만들어내는 프로그램들과 그 내용은 모두 프로파간다일 수 있다. 하지만 또 동시에 그냥 노는 것이기도 하다. 이 두 지점 사이에서 등장한 감상을 어느 곳에 두어야 할까. 나도 분명 같이 갔었는데 '가장 좋은 날'이 낯설다.

거북이공방- 무언가 고치거나 옮기거나 만들어내며 몸을 쓰는 일들. 이런 일들은 혼자 하기 어렵다. 하다 보면 혼자보다는 둘이, 둘보다는 셋이 하는 것이 훨씬 낫다는 것을 자연스레 알게 된다. 그렇게 손을 모으고 작업할 팀을 만든다. 그다음엔 내 방에 필요한 것들, 우리 집에 놓을 것들을 실컷 만들어본다. 하나둘 만들다 보면 어느새 집이 미어터지게 되는 상황을 마주한다. 그럼 내 친구에게 무언가 필요한 게 없는지, 공방에서 같이 쓸만한 건 없는지, 혹 이웃에게 필요한 건 없는지 이전엔 해보지 못했던 생각을 하게 된다. 그리고 같이 작업하는 이들과 이야기를 나눠보고, 그들도 나와 같은 상황임을, 비슷한 생각을 하고 있다는 것을 알게 된다. 그다음부터는 함께 해보는 무언가의 일이 벌어진다. 같이 일하기 위해서는 약속이 필요하다.

그게 없으면 불편해진다는 것을 경험한다. 이렇게 공통의 약속, 규칙이 만들어지고 때로는 규칙보다는 배려가 우리를 더 편하게 한다는 것을 깨달으며 손과 몸은 움직인다.

이렇게 사람들이 모여 작업을 반복하면서 공방은 굴러간다. 규칙을 정해가면서 우리의 시도와 노동, 책임과 나눔은 1/n이라는 기준을 갖게 되었다. 기술적 차이가 나는 것 외에는 작업자들은 모두 동등하다. 대접받는 거에 익숙한 어르신도, 어른의 도움이 익숙한 아이들도 다 똑같이 톱을 잡고 나무를 자르고 작업대를 정리하고 어지럽힌 바닥은 스스로 치워야 한다. 그중엔 조금은 느린 사람들도 있다. 기다린다. 아니면 손과 지혜를 모아 돕는다. 더딤을 숨길 필요가 없다는 것을 모두가 알게 된다. 빨리 가는 것만이 능사가 아니다. 그래서 '거북이 공방'이다. 공방에서는 자연, 물성, 만남, 작업을 통해 삶의 기술을 배운다. 손을 사부작사부작 움직이며 무언가를 만들고 고치는 것에서부터, 살면서 만나게 되는 일상의 문제를 스스로 해결할 수 있는 기술을 연마한다. 누군가 제시한 방식이 아닌 직접 찾아낸 대안을 내 일상으로 적용하고 실천하는 것. 온전히 자신이 되어 친구들과의 만남, 연대를 통해 바로 서는 것이 공동작업장 거북이 공방이 주고자 하는 메시지이다. 모든 것이 돈으로 치환되는 세상에서, 더 많이 가져야만 하는 사회에서 살아남는 법은 역설적이게도 덜 갖는 것이다. 거북이공방에서는 그렇게 할 수 있는 자존과 자립의 근육을 연습 혹은 학습해 나간다. 무언가를 스스로 만들어내면서.

쿨하게 윗길을 가고 있는 사람들의 프로파간다- '가장 좋은 날'을 보내고 계절을 온전히 느낄 수 있는 사람이 되어 기뻤다는 소회를 들려준 그는 십여 년간 다니던 직장을 그만두고 공방에서 만들고, 만나며 느린 시간을 보내던 중이었다. 일상에서, 사회에서 마주치는 복잡한 갈등과 문제의 해결 방법을 우리는 쉬이 찾아내지 못한다. 골치를 앓던 직장을 그만둘 수는 있어도 우리의 일상은 계속 흐르고 살아냄을 위한 연습은 꾸준히 필요하다. 이때 우리에게 삶의 기술이 필요하다. 나무를 깎고 친구를 만나고 시간을 보내며 그는 자신을 만났고, 목재소에 나무를 구하러 그날에 계절을 만났다. 그날 이후로 공방 모임 친구들과 작업대도 만들고 깎기 작업 워크숍도 열고, 손작업의 매력을 더 많은 사람들에게 알려주려고 깎기 매뉴얼 달력까지 만들었다. 담당자는 그것들에 '삶 기술'의 의미를 부여하려 했지만, 그들은 '잘 놀았다'고 한다. 그저 놀았다니 쿨(Cool)하다.

사실 나에게도 나무를 구하러 갔던 그날의 여운은 길게 남았었다. '출근'했다는 생각은 잊고, 신나게 놀았었는지 목소리가 한껏 들떠있던 기억이 난다. 그 이유를 되짚어 본 적은 없었다. 나와는 다른 입장이라고 선을 그었던 수강생의 입을 통해 듣게 된 그날의 소감이 낯설었던 것은 아마도 내가 잊고 싶지 않았던 것들과, 되찾고 싶었던 것들이 그들(수강생)과, 그리고 거북이공방의 메시지와 같았다는 것을 알게 되었기 때문일 것이다. 나의 일상도 거북이공방에서 굴러간다. 그들과 함께 놀고 배운다.

어쩌면 교육은 유별난 것이 아닐지도 모른다. 그렇게 같이 봄을 느끼고 기뻐하는 하루를 보내는 것. 그것을 잃게 되었을 때 되찾을 힘을 기르고 목소리를 내보는 것이 아닐까. 우리가 함께 나아가기 위해 잊지 말아야 할 것은 나를 깨닫고 우리를 인식하고 주변을 느끼는 것이다. 숲에 나가 물기 머금은 흙을 밟고 나무를 베고 가다듬어 의자를 만들면서 우리는 알게 된다. 살아있는 것들에 대한 감수성을 놓치지 않고, 관계하고 연결되어있는 끈을 꼭 잡고 있는 것. 창조의 경이를 눈부시게 바라본다는 것에 대해.

그래서 결론은, 나도 쿨해지기로 했다는 것. 양적 성과든 질적 성과든 우리는 그날 놀러 갔던 거다. 좋아하는 것을 같이 하는 친구들과 나무를 구하러 함께 갔던 봄날, 봄날의 빛깔도 하루하루 다르다는 것을 알게 된 그날, 소중한 것들은 늘 그곳에 있고 그것을 바라보는 눈이 뜨이지 않았을 뿐이란 걸 알게 된 그날, 그런 멋진 날을 우리가 함께했다는 것을 안다. 좋은 것을 경험하면 소중한 것이 무엇인지 알게 된다. 소중한 것을 지켜내는 힘은 신나게 잘 놀다 보면 저절로 길러지고 그러다 보면 성장하는 우리들이 실적이 될 것이라고 기대하는 것은 아직 이를까. 그치만 이미 놀 생각으로 가득한 기대는 내 몫으로 챙겨두었다. 걱정은 아마도 다른이의 몫.

*수원시평생학습관 실천과적용 사업 '매거진AAA'에 올렸던 글을 다시 정리했습니다.



지정 토론

전지영
솔직한 선생님의 얘기를 재미있게 풀어주신 것 같아요. 두 분의 발제를 저는 웃으면서 들었는데, 제 안에 깊은 생각거리들이 도리어 차는 느낌이 있거든요. 제 이야기는 뒤로하고 오늘 지정 토론자로 모신 이재준(리마크프레스 대표), 옥정호(현대미술 작가) 두 선생님의 이야기를 들어보면 좋겠어요. 이재준 선생님 먼저 이야기 나누어주시겠어요?

이재준
두 분 말씀 잘 들었고요. 저는 여기 오기 전까지 끊임없이 '청소년은 과연 누구일까', '나는 청소년이었던 시기가 있었나', '내가 청소년 때는 뭘 했을까'라는 생각을 했어요.
<데미안>에 이런 얘기가 나오거든요.
'누군가를 잘 알려면 그 사람을 오래 봐야 된다.'
그런 뜻에서 지금 박상률 선생님이 쭉 해 오신 과정을 보면 우리나라에서 유일하게 '청소년의 마음을 오랫동안 관찰한 분이 아닐까'. 그런 의미에서 청소년을 정의한다면 또는 '청소년은 이래야 하지 않을까'라고 생각한다면 어떤 지점이 있을지 먼저 질문을 드리고 싶습니다.

박상률
저도 청소년 문제를 한 20년 고민해 봤는데 정의를 내릴 수는 없고요. 그래서 동일법칙으로 '청소년은 청소년이다.' 사람마다 청소년을 접하는 자신의 지점이 있죠. 자기 식대로 얘기하면 될 것 같아요. 제 청소년 시절을 가만히 생각해보면, 분명히 청소년기는 있었는데 청소년 노릇은 못 했습니다. 왜냐하면, 제가 6남매의 장남인데 먼저 고등학교를 도시로 와서 자취방도 구했고요. 동생들이 하나둘씩 올라오면서 동생들 관리하는 부모 입장이 되어서 정작 저는 청소년 노릇을 못 해보고 어른이 된 것 같아요. 청소년 소설을 쓰지만, 예를 들면 서양에서 들어온 <호밀밭의 파수꾼>과 같은 책이 책꽂이에 있으면 거꾸로 꽂아놓고, 오히려 제가 부모 입장에서 그랬던 것 같아요. 청소년을 정의하기는 참 곤란하고, 청소년을 대하는 사람마다 정의가 다를 수밖에 없다.
그래서 '청소년은 청소년이다'로 결론을 내리고 지냅니다.

옥정호
저는 이런 자리면 '청소년은 뭘까?' 규정지어질 질문이나 담론이 나올 거라고 생각했거든요. 아니나 다를까 나왔는데 우리도 청소년기를 지났는데 청소년을 모른다고 이야기하는 게 이상한 것 같아요. 제가 청소년이라고 했을 때 기억하는 것은 이불을 차고 싶을 정도로 부끄러운 기억과 이상한 짓들, 근데 그건 어제도 했거든요. 청소년기만의 특징도 아니고요. 저는 그때의 제 친구들의 모습을 보면서 제 청소년기를 기억하거든요. 제가 청소년기에 어땠는지 전혀 모른다는 게 아니라, 저랑 친구랑 똑같거든요. 저는 청소년을 친구로 기억해요. 그중에는 먼저 담배 피우는 친구도 있었고, 참 똑똑한데 공부 열심히 해서 의사가 된 친구도 있고요. 그래서 지금 청소년이 언제부터인지 규정지으려고 하는 것은 기본적으로 다 지나왔는데 갑자기 '청소년이 뭐지'라는 질문을 하는 것 같아요.
그렇게 생각하니까 그 시기 아이들이 이상하게 보이는 것이거든요. 규정짓는다고 되는 게 아니라 개인마다 다르고요.
저 또한 여전히 똑같잖아요. 사실 아이들을 계속 만나보면 똑같거든요. 그 애들은 그냥 자기가 돈을 못 버니까 돈을 마음대로 못 쓴다는 것에 대한 한계가 있는 것뿐이지 똑같아요. 저희가 잘 몰라서 약간의 공포가 생기다 보니 '회유를 할까, 협박을 할까, 어떻게 가르칠까' 그다음에 '그때는 다 아름답지, 청소년은 다 착해'라고 하는데 가끔 진짜 못된 애들도 있거든요. 말씀하신 것 중에 포인트는 집안이 망해도 "너는 공부만 해라" 같아요. 왜 하필 공부를 하라고 했을까. 그 애들도 세상이 어떻게 돌아가는지 다 아는데 모를 거라고 생각하는 그것이 중요한 포인트 같아요.

이재준
사실 그 질문은 저에 대한 질문이기도 했어요. 청소년은 결국, 이 공간과 콜로키움의 끝에 우리가 만나야 할 대상인데요. '우리는 그들을 얼마나 잘 알고 있을까', '우리는 그들한테 무엇을 해줄 수 있을까' 그렇게 하기 위해서는 그들의 입장에서 그들이 무슨 생각을 하는지에 대한 공감대가 있어야 해요. 그 지점에 청소년 문학이 있지 않을까. 저는 사실 책을 너무 좋아해서 책에서 얻는 공감, 자각, 깨달음이 저를 성장시킨다고 생각해요.
나이가 들었기 때문에 1㎝가 클 가능성은 없지만, 책에서 그것을 느끼는 거죠. 그렇게 봤을 때, 제 기억에 청소년 문학이 있었는지 생각해보면 없었어요. 저는 당연히 공부해야 하는 세대라 공부가 중요하고 공부와 연관된 책을 읽었던 거죠. 최근 한 4년 동안 아이들의 공간을 만들고 운영하면서 그림책을 보기 시작했어요.
동화 리더, 그림책 작가, 그림책 편집인들을 만나면서 무슨 이유로 그림책을 만드는지를 듣고, 그 책들을 다시 보기 시작하니까 이건 아동문학도 어린이 책도 아닌 명작이 따로 없는 거예요. 그 안에서 얻을 수 있는 여러 가지, 지금 나에게 주는 어떤 것이 있는 거죠.
그랬을 때, 청소년이면 모두 생각할 수 있는 고민을 나 대신 책에서 주인공이 펼쳐주면 공감대가 생기지 않을까. 청소년 문학을 오래 하셨고 또 보셨으니 결국 청소년이 가지고 있는 가장 큰 고민의 지점에 대해 생각 해보셨다면 말씀해 주시면 좋겠습니다.

박상률
일단 기본적으로 가장 큰 것은 청소년 시기에는 다른 호르몬이 나온다는 거예요. 이성에 대한 호기심. 이것은 옛날이나 지금이나 인간이 지구상에 존재하는 한 있을 것 같아요. 그다음 보편적으로 집안이 편안하든 학교 선생님이 잘해주든 부모가 잘해주든 상관없이 '나는 고아여서 다리 밑에서 주워 왔다' 아니면 '집에서 벗어나고 싶다'는 가출하고 싶은 욕구를 누구나 가지고 있습니다.
또 보편적인 것 중 하나는 '뭐 해 먹고 살지' 하는 미래, 진로에 대한 고민도 조선 시대 아이들이나 지금 아이들이나 같다고 봅니다. 어떤 사람이든 청소년기에는 미래에 대한 고민을 합니다.
단지 어른들은 청소년을 항상 위험하게 봅니다. 이성 교제도 위험하고, 집 밖에 나가는 것도 위험하고, 자기 나름대로는 '이것을 하며 살겠다'라고 하는데 "에이, 쓸데없는 그런 짓 하지 말라"고 해요. 좋은 직업, 나쁜 직업을 획일적으로 결정 내버리잖아요. 청소년은 현재만 위험하게 보는 것이 아니라 4천 년 전 수메르 점토판에도 지금 말로 치면 '요즘 젊은 애들은 참 싸가지가 없어'라고 쓰여 있고요. 메소포타미아 알타미라 동굴벽화 같은 데도 똑같은 말이 쓰여 있습니다. 어른들이 볼 때 청소년은 위험하고 버르장머리가 없다고 합니다. 그런데 그 애들한테 공감하고 가슴을 열어주는 어른이 한 명쯤은 있어야 겠다고 생각했고요. 청소년을 어떻게 규정할 수는 없는데 어른들 입장에서 볼 때는 '위험한 동물이다'입니다.

넘게 함께해 온 분도 '청소년은 청소년이다'라고
자기 주관과 해석 안에서 정의 내릴 수밖에 없는 것
같아요. 옥정호 선생님 말에 저도 많이
공감이 가는데요. 사실 어떤 환경, 가치관,
배경 속에서 성장했는지에 따라 우리가 이해하는
청소년이라는 사람들에 대한 인식이 다를 수 밖에
없고 대하는 우리의 마음결도 달라질 수 밖에
없어요. 옥정호 선생님은 조금 여린 친구들
앞에서는 절대 욕 안 하실 것 같은데, 담배 피우는
친구한테는 "야, 이 xx야!" 이렇게 하신다고
했잖아요. 그것이 도리어 상대를 배려하는
마음에서 나온 태도 아닐까 생각했는데요.
이 콜로키움 안에서 '청소년' 이야기를 할 수밖에
없었던 지점은 이겁니다. 사전에 보면 '청소년'에
대한 정의가 이렇게 내려져 있어요.
'나이가 12살에서 20세에 이르는 미성년의
젊은이를 통칭하는 말이다.' 사회적 정의가
그냥 나이 몇 살로 규정한 것 이상의 풀이도
보완도 없는 거죠. 제가 이 성장 경험, 청소년의
존재성 이야기를 다시 꺼내야겠다고 생각한
이유는, 인터뷰할 때 자기는 청소년으로
불리기 싫다는 친구들이 많았어요. 그래서
청소년에 거부감이 있다면 그것을 빼고 뭐라고
정의해서 얘기해야 할지 6개월의 과정에서
고민했거든요. 결론은 그냥 '청소년'이라는
언어 자체를 바꾸기보다 청소년에 대한 우리의
생각을 점검해보는 것이 첫 출발일 수 있겠다는
것이었어요. 사실 그것 때문에 청소년이라는
화두가 던져졌고요. 정다현 선생님 말
들으면서도 똑같은 생각을 했는데, 바로
'멋대로'라는 말이에요. 사실 멋대로 하라는
말을 많이 하는데, 이것을 긍정적으로 받으세요?
사실 '네 멋대로 해~ 격려할게' 이런 의미로
하지 않잖아요. 이 말의 깊은 뜻으로 들어가 보면
'너의 멋대로, 네가 가진 '맛'대로, 네가 가진
'결'대로 그것 그대로를 드러내도 돼. 그대로 해
봐'라는 긍정적인 톤이 저변에 깔려있을 수도
있겠다는 생각이 드는 거예요. 그 말을 쓰는
어른이 어떻게 받아들이고 인식해서 던지는지에
따라 받는 사람에게는 완전히 다른 결의 말로
들릴 수 있겠구나. 결국 우리가 정의하고 싶은

이마트라도 물건이 달라요. 강남 이마트 가면
훨씬 좋더라고요. 제가 은평구에 사는데,
은평구 이마트 가면 조금 달라요. 얼마 전에
처음으로 장애인분들과 프로그램을 했거든요.
거기 오는 장애인분들은 다들 형편이
괜찮더라고요. 오늘 보면서 이 공간을 알고 오는
청소년들도 어느 정도 형편이 괜찮겠다는
생각을 했어요. 앞으로 어떤 친구들이 올지
모르겠는데요. 청소년도 많은 부류가 있잖아요.
그런데 우리가 만난 청소년들은 어떤 계층이나
부류, 한 부분일 수 있거든요. 학자가 만나는
청소년이 다르고, 저처럼 예술교육 하면서
만나는 청소년이 달라요. 청소년들도 수행평가
때문에 예술교육 받으러 오는 경우가 많아요.
왜냐하면 좋은 대학 가기 위해서. 그런 정보가
없는 아이들은 오지도 못한다는 거죠. 거기는
공적인 공간이었는데도 그렇거든요.
아까 못된 애들도 많다고 했던 것은,
여기 보면서 이런저런 생각이 많이 들어서요.
청소년을 대상으로 한다고 했는데...
가끔 집 앞에서 담배 피우는 애들이 있어요.
그러면 제가 일부러 뭐라고 하거든요.
약간 욕을 쓰면서 이야기해요. "피지 마라"고
안 하고, "담배꽁초는 다른 데 버려라.
집 앞 청소해야 되니까 다른 데 버려, 이 새끼들"
하면, "예~" 하면서 되게 좋아해요. 그런
친구들하고 이야기할 때와 형편이 괜찮은 친구들과
이야기할 때 대화법이 달라져야 하고 액션도
달라져야 하고 걸음걸이도 약간 다르게 해야 해요.
특히 착하지 않은 친구들의 특징이 있거든요.
자기 이야기를 절대 하지 않는 게 강하고,
조금 부드러운 집 안에서 자란 애들은 자기
이야기를 너무 많이 편하게 하는 것도 있고요.
오늘 그런 생각이 많이 들었어요.

전지영

이야기를 나누어 볼수록 저도 생각거리가
드러나는데요. 사실 '청소년은 어떤 존재일까'는
너무 큰 화두예요. 지금 여기에서 단시간 안에
정답을 낼 수 없고, 박상률 선생님 말씀대로
10대라는 시간을 살아가는 사람들과 20년

이재준

그 위험한 존재가 위험을 느끼면 반응하는 게
있죠. 저항. 그게 청소년기에 갖고 있는 제일
큰 부분이 아닐까 생각하고요. 저도 아이를
키우면서 아이들의 성장기를 보면 질문과
의문 사이가 결국 경계점을 만드는 것 같아요.
어렸을 때는 모든게 호기심이에요. 더 묻지도
따지지도 않고 그냥 모르는 거예요.
모르는 것에 대한 질문에 어느 순간 의문점이
생기는 거죠. 그게 거짓이든 사건이든 어떤
상황에 도달하면 상대를 믿지 못하고
공포와 위험을 느껴요. '아무거나'라는 말이
계속 마음에 와닿는 것이, 저는 아무거나 하면
안 된다고 생각하고 그렇게 강요받고
살았던 것 같아요. 그런데 오늘 정다현 선생님
얘기를 들어보면 '자유로운 영혼'인데요.
저는 돌아갈 수 없는 상황이지만 '내가
그랬다면 어떻게 살았을까'라는 생각이
들거든요. 과연 아무거나 가질 수 있는
그 위험에서의 탈출 무기, 도구가 무엇인지
혹시 생각 해보셨을까요. 어떤 것이 공포와
위험으로부터 나를 자유롭게 할 수 있을까요.

정다현

다른 곳에서 비슷한 질문을 받은 적이
있었어요. 그 질문은 '너는 어떻게 그렇게 살 수
있니?' 였는데요. 많은 용기가 필요한 일이라는
것을 매번 느끼는데, 제가 인식하기에
아무거나는 약간 마이너의 느낌, '아무거나'는
마이너인데 마이너에 속할 수 있는 용기라는
생각이 들더라고요. 요즘 초등학생이나
중학생 친구들을 자주 만나는데, 애들이
굉장히 현실적이고 직업에 대한 구체적인
이야기를 생각보다 많이 하더라고요.
그 친구들에게 아무거나는 비주류인 거예요.
아무거나에 대해 이야기하는 것 자체가
'나는 그런 그룹에 속하지 못해'인 거죠.
이것은 성인이 되어서도 마찬가지 아니었을까.
지금도 '아무'가 된 친구들과 저를 비교하면
그 친구들은 직업을 한 단어로 설명하더라고요.
저는 여기에서 '문화기획자'라고 해주셨는데,
지금도 저희 가족이랑 친구들은 제 직업을 설명
못 해요. 갑자기 "남해에 있어" 이러다가
지난주에는 "나 고흥에 섬에 들어가 있어"
이러다가 "오늘은 서울에 출장 가" 이렇거든요.
제 동생이 남자친구가 생겼는데 "언니는
뭐 하는 분이셔?" 이러는데 침묵만 이어지고
설명을 안 했더니 1년 후에는 혹시 안 좋은 일
하는 분이냐고. 아무거나가 그렇게
비춰지더라고요. 이 사회에서 지정한 아무거나를
내가 새롭게 인식할 필요가 있지 않을까 해서
저는 재정의하려고 했던 것 같아요. 저 스스로
아무거나가 비주류가 아니고 '아무거나'를
하면서도 주류가 될 수 있다는 생각을 조금씩
하면서 아무거나를 재정의하는 중이에요.
그래서 저도 청소년 친구들 인터뷰를 보면서
'나도 그래'라는 생각을 했고, 발제문을 준비하면서
아무거나에 대해 그 친구들이랑 얘기해 보고
싶다는 생각을 했습니다.

이재준

여전히 비주류라고 생각하세요?

정다현

네. 그런데 해방감이 있어요. 저도 모르게
요즘은 '사람들은 나를 잘 모르니까, 그리고
사람들은 나 신경도 안 쓰니까, 나는 비주류니까
내가 하고 싶은 것 해도 돼'라는 것들이
어떻게 보면 제가 청소년기에 겪었던 주류에
속하지 않았을 때, 기대치에 부응하지 않아도
되는 그런 해방감과 자유로움 같아요. 오히려
지금은 친구, 동료랑 얘기할 때 '우리가 정말
가진 것은 없지만 무기라고 하면 이거 아니겠어'
라고 자기 위안을 하면서 지내고 있습니다.

전지영

이야기 감사하고요. 옥정호 선생님은 더
궁금하거나 나누고 싶은 얘기 없으세요?

옥정호

사실 하고 싶은 말은 너무 많은데 하나만
이야기하겠습니다. 동네에 따라 같은

내용은 원점으로 돌아가서 생각해 봐야 하는 지점들이 많아요. 그래서 우리가 하는 말과 인식과 정의 안에서 성장의 의미와 경험의 유의미성에 대해 생각해보는 자리를 가지고 싶었어요.

아이들에게 어른들한테 제일 듣기 싫은 말이 뭔지 물어봤거든요. '미성숙한 존재로 보는 것', '불완전한 존재로 보는 것', '성장에 대해 격려하는 것 같지만 실제로는 성장을 위한 경험의 기회와 시간을 전혀 담보해 주지 않는다'라는 이야기를 많이 하더라고요. '경험의 자율적인 선택의 여지가 본인에게는 없다. 경험도 주어지는 대로 받는 습득의 정도밖에 되지 않는다.' 아이들의 생각과 말이 너무나 정확했던 거예요. 그런 면에서 박상률 선생님, 정다현 선생님이 나눠주신 위험을 감수하는 것, 자신의 의지로 정의 내리는 용기와 담력을 어떻게 하면 함께 지지하면서 세워갈 수 있을지가 우리 안에서 질문되거나 얘기되면 좋겠습니다. '아이들을 바라보는 속도가 요즘 사회적으로 너무 빠르지 않느냐'는 이야기를 이재준 선생님과 나눈 적이 있거든요. 이 섹션의 주제를 '천천히'라고 잡은 이유는, 천천히 이해하는 시간을 더 가져봐야겠다는 의지가 있지요. 이 속도의 개념도 너무 다르다는 생각이 들어요. 아이들의 '천천히'의 개념, 기다려주는 속도의 개념과 어른들이 갖고 있는 속도의 개념, 기다림의 기준도 다를 수 있겠다는 생각이 들어요. 혹시 이 부분에 대해 이야기 나눠주실 분 있으신가요.

정다현

아까 집안이 기울었을 때 아이들에게는 얘기하지 않고 공부하라고만 한다고 했을 때, 문제 해결에 있어서 아이들의 능력을 불신하고 기대하지 않는 어른들의 태도가 깔려있다는 생각이 들었어요. 아까 남해의 친구들과 산책했다는 갯바위 있잖아요. 제가 거기서 놀랐던 것은 이 친구들은 본인들이 보호자라고 생각하고 저를 리드하더라고요. 왜냐하면 자기들은 거기에 오래 살아서 잘 안다 이거예요. 저는 남해 산 지 1년 됐으니까 이방인이고요. 그 친구들이 저를 이모라고 부르는데 '이모, 거기는 밟으면 안 돼요. 물이 들어올 때는 이렇게 되니까 이렇게 하면 돼요' 하면서 계속 리드하고요. 거기에서 문제가 생겼을 때 해결 방법을 저에게 알려주는데요. 제가 만약 이 친구들을 워크숍을 통해 강사로 만났다면 '본인들이 문제 해결을 할 수 있는 위치가 될 수 있었을까' 하는 생각이 들었어요. 왜냐하면 1년 전에 남해에 가자마자 워크숍을 할 기회가 있었거든요. 저희는 그렇게 만나는 것보다 자연스럽게 이 친구들이랑 관계를 맺는 게 어떨까 해서 1년을 지내온 건데요. 시공간 안에서 그 친구들이 자연스럽게 리드하고 문제를 인식하고 저에게 권유하는 모습을 보면서, 만약에 시간이 천천히 흐르는 기회가 주어지면 어떤 교육이나 장치나 의도 없이 아이들이 스스로 자신의 위치를 찾아갈 수 있을 텐데, 나조차도 그런 것을 방해하는 것을 일로 하고 있지 않았을까 하는 생각이 들어서 그런 기회를 계속 떠올려보고 있어요.

이재준

결국, 이 '천천히'라는 키워드는 무언가 정상인 속도가 있어야 그다음 '천천히'가 생겨요. 우리 시대 또는 앞 시대의 정상인 속도와 지금 시대의 정상인 속도는 다르죠. 그것을 인정하는 것은 어른들의 태도가 바뀌어야 하는 부분이에요. 그럼 과연 우리가 아이들에게 '천천히'라는 말을 썼을 때 어떤 의미로 다가가야 할까. 저는 그게 '꾸준히'라고 생각해요. 아까 기대치 얘기를 했는데 저는 기대치를 쫓아오다 보니 그게 저한테는 공포였다는 생각이 들었어요. 어떻게 보면 속도가 빠르다, 느리다는 개념보다 아이가 자기 속도를 찾아갈 수 있을 때까지 기다려주는 것이 어른의 역할 아닐까 하는 생각이 듭니다.

전지영

네 분께서 여러 가지 유의미한 이야기를 풍성히 나누어주셨습니다. 감사드리고요. 여기에서 마무리 짓고 잠시 후 자유 토론에서 더 깊은 이야기 나누어보도록 하겠습니다. 감사합니다.



자유 토론

전지영
이제 온라인 청중들과 함께하는 질의응답 시간, 자유토론 시간을 가져보려고 하는데요. 오늘 서로에게 질문하고 싶거나 느낀 점, 하고 싶은 말씀 먼저 나눠주시고 자유 토론의 질문을 드릴게요. 박 선생님, 혹시 나눠주고 싶은 얘기나 공감이 가거나 질문하고 싶으신 게 있으세요?

박상률
일단 두 가지인데요. '형편없는 참견보다 더 나은 아무거나'인데 사실 '아무거나'가 어려워요. 식당에서 주문할 때 '아무거나 주세요'하면 주인이 얼마나 당황해요. 실제로 어느 식당에 갔더니 정말 메뉴판에 '아무거나'가 있더라고요. 그래서 노래를 부를 때도 신청곡을 정해서 부르라면 쉬운데, 뭐 부를지 생각하는 게 더 어려워요. 아무거나를 생각하면서 사는 그 나이대 청소년들이 참 어렵겠다는 생각이 들고요.

제가 '청소년은 청소년이다'라고 이야기면서도 위험한 동물이라고 말하는 것은, 위험해야 그것이 호기심으로 연결되고 의문을 가지고 질문을 하게 됩니다. 인간은 제일 먼저 자기 생존을 위해 '엄마'라는 말을 배운답니다. 그다음에는 사회적 생존을 위해 '왜'라는 말을 배우는데, 거기에는 여러 가지 함의가 들어있죠. 호기심도 있고 의문도 있고 질문도 있고, 그러면서 조금씩 자라는 것이죠. 아이가 3살 정도 되어서 걸어 다니는데, 가스레인지에서 불이 나오면 신기하거든요. 한번 잡아보고 싶어요. 엄마가 보면 질겁하는 거죠. 일단 이유고 뭐고 없이 아이를 밀쳐내겠죠. 그러면 아이는 천연덕스럽게 '왜?'라고 하는 과정에서 경험도 점점 축적되고 질문도 하고 의문을 가집니다. 이런 차원에서 보면 굉장히 위험하죠. 그런데 위험해야 뭔가 이뤄낼 수 있습니다. 분명 수천 년 전에 침팬지한테 '위험하니까 어디 가지 마라', '나무에서 내려오지 마라' 했을 거예요. 그래도 호기심에 내려오는 침팬지가 분명 있었을 거예요. 다른 침팬지는 다 네발로 기어 다니는데 그 침팬지는 두 발로 서고 어쩌고 해서 머리가 굵어지고 그래서 머리를 쓰게 되는. 분명 침팬지 엄마는 위험하니까 나무에서 내려가지 말라고 했을 거예요. 어린애들은 그 위험이 뭔지 모르니까 오히려 용감하죠. 그래서 어른 입장에서 볼 때는 위험한 동물이지만 위험해야 발전이 있다고 생각합니다. 이 청소년들이 하는 짓을 보면 굉장히 위태위태하고 어른과 부모 입장에서 보면 맘에 안 들어요. 그렇지만 아이들 입장에서는 사실 아무것도 아닌 거죠. 그런데 그냥 마음을 놓고 하는 대로 두고 보기가 쉽지 않아요. 어른 입장에서 청소년은 청소년이니까 알아서 하게 간섭하지 말자, 아무거나 하도록 두자. 그런데 진짜 아무거나는 사실 어렵다. 얼마나 어려운 시절을 살고 있어요, 아이들은.

전지영
저는 이야기를 들으면서 '아무거나'라는 제목으로 주제어를 쓰기 잘했다는 생각이 들었어요. 이 말을 듣자마자 사고와 질문이 발생하기 시작하는 것 같아요. 그러면 다시 그것을 통해 생각이 꼬리에 꼬리를 물고요. 그냥 '아무거나 줘' 할 때 상대는 '뭘 주지'를 고민해야 하는 시점이 발생한다고나 할까요. 솔직히 이 '아무거나'라는 말을 공공기관에서 콜로키움의 제목으로 쓰기가 쉽지는 않았어요. 정다현 선생님의 표현처럼 약간 비주류, 아무 생각 없는 장난스러운 말처럼 들릴까봐이지요. 하지만 가만히 들여다보면 요즘 친구들이 하는 말 중에 '그냥', '아무거나'가 제일 많다고 생각했고, 어떻게 보면 여기에서 발생하는 사고의 시작점이 어른들을 깨울 수 있겠다는 생각에 이 언어를 차용하기도 했습니다.

관련해서 옥정호 선생님, 전에 통화할 때 아이들이 가장 많이 하는 말이 '그냥'이라고 얘기하셨잖아요. 비슷한 얘기를 나눴던 기억이 지금 생생한데 이 자리를 통해 그때의 이야기를 나눠주시겠어요?

옥정호
그러니까 제가 학생들하고 뭐를 하면 "이거 왜 했어?"라고 물어보거든요. 그러면 거의 80~90%가 "그냥요" 그래요. 그러면 속으로 '너도냐. 너도 그냥이냐'라고 하죠. '그냥'이라고 나오면 '그냥은 없다'고 설명하는 게 아니라 그냥 갑자기 다른 이야기를 해요. "오늘 뭐 타고 왔냐?" 그러면 "지하철 타고 왔는데요"라는 이야기를 쭉 하면서 쓱 가다가 작업 이야기가 자연스럽게 풀리거든요. 아니면 제가 좋아하는 자기소개 방식이 있는데, 처음 만난 자리에서 10분 동안 무조건 자기소개하는 거예요. 그러면 어떤 애는 한 1분 하면 끝나요. 대신 아무도 자기소개할 때 이 친구 말을 받아서 질문하면 안 돼요. 10분은 무조건 이 친구만 자기소개해야 해요. 한 친구가 끝나면 나머지는 다 기다리고 아무 말도 하지 않아요. 그런데 그 침묵이 되게 좋습니다. 무조건 10분을 채워야 하니 그냥 애들끼리 가만히 있어요. 눈치 보면서 킥킥거리는 애들도 있고 가만히 시간이 가다가, "다음" 하면 이 친구도 '드디어 다음으로 넘어가는구나'하는 것도 있고요. 그 친구들한테 어떻게든 이야기할 수 있는 꺼리를 주는 거죠. '그냥'이라고 할 때 그게 멋있다고 생각하는지는 모르겠어요. 말하는 게 너도 부끄럽지만 나도 부끄러우니 이것을 열기 위해 그 '그냥'만 탁 드러내면 밑에 수많은 이야기들이 있거든요. 자신의 이야기를 말로써 가장 많이 덮는 단어가 '그냥'이예요. 아이들한테는 어떻게 보면 무기 같은 거예요. '그냥'이라고 하면 더는 물어보지 않으니까. 그 이야기였습니다.

전지영
사실 저는 제목으로 지은 '아무거나'와 선생님이 말씀해 주신 '그냥'의 맥락이 왠지 통한다는 생각을 했어요. 지금 온라인 청중들이 질문을 몇 가지 올려주셨는데요. 먼저 박상률 선생님께 질문이 하나 올라와 있어요. '오랫동안 청소년이라는 시기를 문학으로 이어온 힘이 무엇일지 말씀을 들을수록 참 궁금해집니다.' 작가님께 청소년의 이야기가 매력적으로 다가온 부분은 무엇인지를 묻는 질문입니다.

박상률
일단 제가 청소년기를 제대로 못 보냈기 때문에 그것에 대한 보상심리겠죠. 왜냐하면, 나이로는 청소년기였는데 청소년 노릇을 못 해 봤어요. 그것에 대한 보상심리가 아마 우리 또래 작가들보다 컸던 것 같습니다. 문단에 시하고 희곡으로 나왔는데, 뜬금없이 청소년 소설과 동화를 쓰게 된 이유가 그런 것 아닐까. 저는 결핍이 있었던 것 같고, 그래서 그쪽에 관심을 가졌다고 생각해요. '그냥' 이야기가 나왔는데, 저는 청소년 시절에는 '그냥'이라고 하다가 어른이 되면 '~것 같아요'로 변한다고 봅니다. 청소년들은 "너 뭐해?" 그러면 "그냥 있어", "뭐 먹었어?", "그냥 먹었어", 맨날 그냥입니다. 그런데 20살 넘어 성인이 되면 "너 밥 먹었니?" 그러면 "먹은 것 같아", 먹었으면 먹었고 안 먹었으면 안 먹었지 먹은 것 같다가 뭐예요. '그냥'이 '~것 같아요'로 바뀌는 것이 청소년에서 어른으로 바뀌는 단계가 아닌가 하는 생각이 듭니다.

전지영
정다현 선생님께도 질문이 올라왔는데요. '위험을 감수해야 재미도 있고 성장도 있을 것 같은데, 공공에서는 위험을 제거한 안전한 서비스를 제공해야 한다는 한계가 없다면 거짓말이잖아요.' 아마 실무자이실 것 같은데요. 그런 점이 안타까운 데 참가자와 어느 정도 위험에 대한 책임을 나눌 수 있는 방법 또는 해법이 있을지에 대한 질문입니다.

정다현

제가 운영한 '거북이 공방'은 각도절단기가 있는 나무 목공소예요. 필연적으로 위험이 도사리고 있고요. '모두의 숲'은 날 것의 놀이기구들이 많은 곳이었는데, 가장 고민한 것이 '어떻게 책임을 나눌 수 있을까'였어요. 지금은 사실 돈 주고 책임을 팔잖아요. 특히나 공공 서비스에 기대하는 윤리적인 기준이 훨씬 높은데, 저는 이상하게 관계에서 해답을 많이 찾았던 것 같아요.
그 관계성은 과정에서 왔어요. 예를 들면 모두의 숲에 있던 위험하고 손에 가시 박히고 언제 무너져도 안 이상한 놀이터를 만드는 과정을 아이들, 학부모들, 시민들과 같이했어요. '너가 만들었으니 너도 책임이 있다'는 아니었던 것 같고, 그 과정을 함께한 사람들끼리의 신뢰 혹은 응원, 지지 같은 것에서 돈 주고 넘길 수 있는 책임을 마음 안에서 나눌 수 있는 여유가 생긴 것 아닐까. 사실 그런 것들이 기반하지 않으면 책임은 숫자와 논리로 결론지어지는 일들이라, 이상하게도 저는 계속 그런 과정에 집착하면서 관계성이 생겨나는 것을 같이 해왔어요. 그럼에도 민원은 계속 받았고요. 민원과 혼남, 시청으로부터의 질책은 꾸준히 받았지만, 그래도 참가자들이 그 순간에 저희 편이 되어 주시더라고요. "그래? 시청이 뭐라고 했어? 그러면 내가 다시 민원을 넣어주지." 결국, 완벽한 해결책은 없을지라도 지혜롭게 같이 고민할 수 있는 부분은 있지 않을까 생각했습니다.

전지영

이야기를 듣다 보니 한가지 경험이 떠오릅니다. 한 기관에서 근무할 때에, 한 기획자분이 비 오는 날에 밖에 나가서 비를 맞는 경험을 수반한 프로그램을 준비해오셨거든요. 그런데 학부모들을 설득하는 게 가장 어려웠어요. 비를 맞으면 감기에 걸리고부터 시작해서 연쇄적인… . 재미있었던 것은 이 공간에 1년에 10번 이상 계속 오는 친구들이 있어요. 그 친구들의 부모님들은 당연히 이 아이들의 성장 과정이나 이곳에서의 경험치에 대한 얘기를 집에서 듣겠죠. 그런 분들이 모여서 만일, 이 프로그램이 안 되면 학부모들이 동의하는 아이들만이라도 꾸려서 경험하게 해 주면 안 되겠냐고 도리어 역으로 제안하신 거예요. 이유를 물었더니 본인이 아이 때 비를 맞는 경험을 해 본 적이 없었다는 게 있었고, 어떤 학부모님은 어릴 때 그 경험이 너무 좋아서 아이한테 경험을 시켜주고 싶은데 남편이 극구반대하기 때문에 "마침 잘됐다. 여기서 해 주면 나는 무조건 동의서를 써주겠다"는 부모님이 계셔서 그 아이들은 비 맞는 경험을 했어요. 결론적으로 그 선생님도 처음에는 무모한 기획자라는 말을 듣긴 했지만, 그 무모한 실행을 공공기관에서 책임지겠다고 하고 단행했을 때 아이들의 반응이 실제로 놀라웠던 거예요. 다들 너무 좋았다고 하고, '엄마, 빗소리가 어땠어', '그 느낌이 어땠어', '그 차가움이 어땠어' 이런 얘기를 하는 것 안에서 감각이 깨워지는 것에 부모님들도 많은 공감과 동의를 해 주신 기억이 있거든요. 위험함이 무조건 나쁜 게 아니라 유익이 될 수 있다는 것은 어쩌면 예술 영역이나 문화기획 영역에서 자유롭게 풀어질 수 있지 않을까 하는 생각이 들었습니다.

질문이 또 올라와 있네요. '어른들은 '아무거나'의 기준을 자신들이 세우고 아이들에게는 하지 말라고 합니다. 그리고는 또 용기를 내보라고 하네요. 아이러니하지 않습니까?'라는 질문인데요. 제가 들어도 아이러니합니다.

정다현 선생님께 또 한 분이 질문을 주셨네요. 정다현 선생님 얘기 들으면서 아이들의 곁에 있어 줌으로 유쾌한 혹은 아무나이지만 소중한 누군가가 되는 과정이 어른들의 몫이라는 생각이 드셨나 봐요. 아이들과 다른 유쾌한 궁리를 계획하신 게 있는지 질문이 올라왔습니다.

정다현

아까 발표에서 '아무거나를 위한 시공간'이라는 제목을 붙였는데, 시공간에 대한 고민을 제가 많이 하고 있더라고요. 곁에 있어 주려면 시공간이 필요하다는 고민을 하면서, 남해라는 곳이 저한테는 또 다른 시공간이 된 것 같아요. 제가 기관에 있으면서 실내·실외를 구분 지었다면, 남해라는 '동네'에서는 어떤 존재가 되어서 그 친구들 곁에 머무는 시공간을 고민해 보고 싶었어요. 같이 일하는 동료와 저는 사실 애들이랑 많이 싸워요. 애들이 "이모, 뭐 할래요?" 그러면 "나 싫은데"라고 하는 경우도 많고, 저의 감정을 표출하고 설명하고 그 친구들도 그렇게 했을 때 싸우는 경우가 많은데요. 동료랑 얘기한 게 "우리 동네에 어렸을 때 생각해 보면 약간 이상한 어른 한 명씩 있었잖아. 결혼도 안 하고. 그런데 그런 삼촌, 이모들 되게 재미있지 않았어? 우리 같이 놀 때" 그러면서 우리는 그냥 그런 이상한 어른 친구 정도라고. 아이들이랑 제가 무슨 100년 가는 깊은 우정, 영원할 거라는 것은 그런 쿨한 사람들을 보면서 많이 내려놓은 것 같아요. 예를 들면 남해라는 곳이 저에게 새로운 시공간이라면 자주는 아니어도 그냥 '거기에 가면 그 이모 있었어. 우리 한번 가볼까'라고 했을 때 있을 수 있는 그런 시공간을 만들기 위한 궁리를 하고 있어요. 그래서 무슨 프로그램보다도 제가 거기에 어떻게 머물 수 있을지, 어떤 존재가 될지, 그 안에서 생기는 소소한 에피소드는 사실 덤인 것 같고, 제가 그런 시공간에 오랫동안 머물면서 만들 수 있는 관계를 고민하고 있습니다.

전지영

답이 충분히 되셨을 거라 생각하고 다음 질문 이어갈게요. 박상률 선생님께 질문이 또 올라왔어요, 청소년이 청소년 문학 혹은 예술을 창작하는 경우가 아니라면 사실 우리가 얼마나 청소년을 이해하고 그것을 창작하고 있을지가 궁금해지신대요. 선생님의 작품 안에는 청소년들의 모습을 얼마큼 담고 있다고 생각하고 계신지에 대한 질문입니다.

박상률

아무래도 제가 어른이다 보니 청소년의 모습을 100% 다 담을 수는 없겠죠. 제가 이해하는 만큼의 모습이 그려지겠죠. 저는 절반이 됐든 3분의 2가 되었든 그만큼만 그려주어도 굉장하다고 생각합니다. 개인적으로는 중·고등학교든 도서관이든 청소년이 부르는 데는 무조건 갔습니다. 그렇게 해서 청소년들에게 자기들을 이해하는 어른이 있고 그것을 글로도 쓴다는 것을 알려줘요. 특별한 경험을 얘기해 주면서 "이런 것도 나중에 소설이 돼요?" 이런 애들도 있고요. 얘기가 특이하다고 무조건 소설이 되는 것은 아니고, 문학은 언어를 조타하는 과정을 거쳐야 하니 일단 체험한 것을 수필 같은 생활 글로 써보라고 해요. 10년, 20년을 계속 찾아가면서 아이들한테 청소년 문학이 필요하다는 것을 스스로 느끼게 해 주었는데, 지금은 작가들이 많이 생겨서 훨씬 더 가벼워졌죠. 처음에는 어른들이 육아에 굉장히 관심을 갖는데, 초등학교까지는 동화도 선정해 주고 합니다. 그런데 딱 중학교에 들어가면 이제 공부할 때라고, 소설책을 잘 보면 이게 공부인데 영어·수학 잘하는 것만 공부로 알고 문학책을 읽으면 쓸데없는 책 보지 말고 공부 좀 하라고 합니다. 의식 있는 부모들도 다 그러죠. 자녀가 초등학생일 때는 배려를 많이 하고 답사도 같이 가주고 했던 분도 애가 중학교 들어가면 얼굴이 싹 변합니다. 우리 사회가 너무 경쟁적이기 때문이 아닌가. 물론 시험성적으로 줄을 세우는 사회이기도 한데, 앞으로 10년, 20년 지나면 문학책도 잘 보고 잘 놀고 애들이 오히려 경쟁력이 높을 수 있는데 어른들은 그런 생각을 못 하는 것 같아요.

전지영

마지막으로 이재준 선생님은 사실 서울예술교육센터 공간에 대한 계획, 고민을 지금 하고 계신 분이기도 하거든요. 오늘 이 섹션의 주제가 '유의미한 경험의 축적'을 담고 있어서요. 실제적으로 10대들이 유의미한 경험을 쌓아갈 수 있는 환경 혹은 시공간을 고민하실 때 많이 염두 하거나 같이 해법을 모색해 보자고 제안하고 싶은 내용이 있다면 말씀해 주시겠어요?

이재준

고민은 많은데 해법은 아직 아닌 것 같고요. 결국, 젊은 사람들 얘기가 청소년 같다는 생각도 들거든요. 요즘 젊은 사람들은 '갑자기'라는 말을 많이 씁니다. 저는 그럴 생각이 없는데 어느 순간 툭 던지는 말에 반응하는 거죠. '갑자기 나한테 이걸 왜 물어보지?' 이러는 게 맥락 없는 상황에

대한 거부감이라고 생각해요. 저희 때는 알 수 있는 것들이 적었어요. 뉴스를 봐야 하고 신문을 읽어야 하고 어른들과 선생님들이 이야기하는 것만이 진실이라 생각하고 믿었죠. 지금 아이들은 아주 정확해요. '엄마는 몰라', '아빠는 몰라'라고 하는 것이. 왜냐하면, 아이들은 검색하면서 자랐거든요. 검색에서 거의 모든 것을 알 수 있다고 생각해요. 개념 자체가 다른 거죠. 그러면 이 아이들이 어떻게 자기 것으로 만들 수 있을까. 결국, 내가 경험하지 않은 순간들 때문에 위험과 공포를 느끼거든요. 일단 해 보면 거기에 대한 공포는 없어요. 그게 어렵고 쉽고의 문제인 것이지. 그런데 아이들한테는 지금 해 보지 않고 경험하지 않은 것 또는 경험했던 것들이 자기화되지 않은 상태가 반복되고 있어요. 낱장의 경험들은 많은 세대에게 그것이 자기 서사화되고 맥락이 되는 것을 어떻게 해줄 수 있을까. 윗세대에서는 그게 중요하다고 생각하고 살았어요. 자꾸 뭔가를 쌓으려고 노력했죠. 그게 성장이라고 생각했고. 그런데 지금 아이들은 정확하게는 스트리밍 세대예요. 내 것이라는 개념보다는 '내가 했다'에 더 관심이 있어요. 결국, 내가 무엇을 했다는 것을 기억할 수 있게 기록하거나 수집할 수 있는 습관을 만들어주는 일이 중요한 것 아닐까. 어느 순간 내가 나를 돌아볼 수 있는 어느 지점이 있다면 그것은 나로부터 무언가를 할 수 있는 근거가 되니까 그런 부분들이 아이들에게 제공되거나 환경, 방법이 시도되면 좋겠다는 생각을 하고 있습니다.

저는 개인적으로 디지털과 아날로그를 나누는 것을 반대하거든요. 제가 애플에 입문하게 된 계기가, 제가 철석같이 믿었던 IBM의 하드를 통째로 날린 순간이거든요. HDD는 긁어서 저장하고 SDD는 매번 리셋하고 저장해요. 그래서 빠르지만 남는 게 없죠. 그래서 정말 다 날렸어요. 디지털이 편하기는 하고 많이 모인 것 같지만 결국 남는 것, 돌아볼 것은 없다. 지금 아이들은 그 세대이기 때문에 우리가 경험했던 것을 조금 더 할 수 있게끔 도와주는 일이 무엇일지 계속 고민하고 자기를 축적할 수 있는 것, 기억하고 기록할 수 있는 것을 어떻게 하는 게 좋을지 생각하고 있습니다.

전지영

공간 안의 기억을 축적하는 방법을 고민하고 계신 것 같은데, 앞으로 그런 것들이 어떻게 현실 안에서 구체화될지 관심 있게 지켜보고 지지하면서 가면 좋겠습니다. 마무리하면서 옥정호 선생님께도 질문을 드리고 싶습니다. 서울예술교육센터 혹은 이 공간, 이 환경 안에 예술가로서 혹은 작업가로서 혹은 성장을 같이해나가고 있는 한 사람으로서 바라고 싶은 점이 있다면 나눠주시겠어요?

옥정호

그 전에, 아까 '어른은 아무거나 하라고 해 놓고, 하면 하지 말라고 했다'는 청소년이 보고 있으면 드리고 싶은 말이 있어요. 아무거나 하라고 했던 그 어른의 눈빛에 기대감이 있으면 그 말을 믿으면 안 돼요. 아무거나 하라고 하고 기대에 찬 눈으로 쳐다보고 있으면 그 사람은 원하는 게 있어요. 그 사람한테는 뭘 원하는지 말을 하라고 다시 물어보세요. 그러면 자기가 원하는 것을 이야기할 거예요. 저는 사실 말이 많은 편인데 학생들하고 이야기할 때 제가 생각하는 가장 큰 장점은 계속 기다리는 겁니다. 10분 동안 자기소개를 한번 하고 나면 20분도 해 보거든요. 되게 재미있어요. 그리고 자기 이야기를 먼저 한 애들은 말이 계속 빙빙 도는 느낌이 있습니다. 그런데 어렵게 이야기를 한 애들은 말이 돌지 않아요. 그러니까 아무거나 하라고 해 놓고 어떤 아무거나를 할지 기대를 한 거죠. 어른들은 무조건 기다려주시면 좋겠어요. 이렇게 좋은 시설을 만들어놓고, 기관도 마찬가지고 몇 년 안에 성과를 원하는지 모르겠는데, 빨리 성과를 내라고 '몇 명 참석', '몇 명 클릭' 이런 것 하지 마시고, 여러분들은 학생들이 어떤 말을 할 때까지 기다려주시고, 이런 시설 만들었으면 몇 년이든 언제든지 기다려주셔야 해요. 자리 잡는데 오래 걸립니다. 여러분들은 선생님을 믿고 기다려주고, 선생님들은 학생을 믿고 기다려주셔야 해요. 미대생들은 1학년 때는 과제만 해요. 2학년이 되면 흰 캔버스를 딱 놔두거든요. 그러면 대부분 뭘 그려야 할지 몰라요. 그때부터 슬럼프가 오면 4년 동안 되게 힘들거든요. 아무거나 그리기는 힘든데 차라리 과제를 내주면 그릴 수 있겠다고 해요. 누구나 다 힘듭니다. 학생들은 아무거나 하라고 해서 얼마나 힘들겠어요. 그러면 해 줄 수 있는 것은 기다리는 일밖에 없겠죠. 2학년 때 처음에는 뭘 그릴지 모르다가 조금씩 하면서 내가 뭘 그려야 하고 뭐에 관심 있는지 알게 돼요.

전지영

감사합니다. 사실 두 번째 섹션의 주제는 '천천히'이고 성장, 경험에 대한 이야기이지 '아무거나'가 아니었습니다. 그런데 오늘 아무거나로 화두가 된 것들이 어떻게 보면 이 안에서 성장과 경험의 얘기나 많은 것들이 풀어질 수 있어서 더 재미있고 자유로웠다는 생각이 드네요.. 네 분의 얘기를 들으면서 결론을 낼 수 없는 가장 어려운 화두를 두 번째 섹션에서 풀어갔다는 생각을 했습니다.

청소년이라는 존재에 대한 정의, 성장의 건강하고 진정한 의미, 건강하다는 것 자체도 기준이 무엇일지 모르는, 유의미한 경험의 축적, 유의미함이란 또 무엇인가에 대한 질문부터, 두 번째 섹션의 키워드였던 천천히 기다려주고 함께 서는 것, 정상적인 속도가 있어야 천천히도 성립된다는 이야기들까지... . 어쩌면 두 번째 섹션의 모든 이야기들은 우리의 의문, 궁금함, 고민거리를 더 풀어내서 이것에 대한 이야기나 해답 혹은 공감이 가는 이야기들을 더 마련해가고 키워갈 수 있는 마중물이 터진 자리가 아닐까 합니다.

이 자리에서 내용을 다 담을 수는 없을 것 같아 이렇게 마무리할게요. 개인적으로 이 콜로키움을 준비하면서 제 귀가 호강한다는 생각을 많이 했습니다. 많은 분들을 만나볼수록, 의외의 분들을 찾아서 만나볼수록 제 안에서 깨어지는 생각과 가치관이 드러나면서 도리어 지금 이순간 제가 성장하고 있다는 생각과 함께 그렇게 이번 섹션 마무리 하겠습니다.

온라인 생중계로 함께 보고 계신 여러분 그리고 오프라인으로 이곳에 자리해주신 서울예술교육센터 관계자 여러분, 긴 시간 함께 해주셔서 감사합니다. 내일 진행하는 마지막 섹션에도 많은 관심과 참여 부탁드리겠습니다. 감사합니다.











2020
서울예술교육센터
홈로키움

형편없는 참견보다
더+나은 '아무거나'

10대들과 함께 서기 위한 첫 걸음

형편없는 참견보다
더+나은 '아무거나'

Section 3
나다움으로

자기 발견과 표현 사이, 예술의 상호 작용

예술이 갖는 발상의 자유가 모든 표현을 가능케 하듯이, 나다움을 찾아가는데 쓸데없고 안되는 표현이란 없다!

정해진 틀로 규정되거나 집단화, 몰개성화하는 모든 표현을 본능으로 밀어내는 세대!

자기만의 멋, 취향을 만들어가고 싶어하는 10대들의 이야기는
어쩌면 우리 모두가 가진 인간 존중에의 욕구가 아닐까?

나를 표현하는 이유는 나를 알아가기 위해서라는데... . 자기 발견과 표현을 통해 진정한 나다움을 찾아가고자 하는 10대들의 갈망과 그러한 맥락 안에서 작동하는 예술의 상호 작용에 대해 모색해보고 여전히 장르로만 회자되고 있는 예술의 본질과 의미, 진정한 역할에 대해 생각해본다.

유년시절 소중히 여겼던 사물에 대하여	임상빈	시각예술가, 교육예술가
나의 이야기 하기, 그 기쁨과 고통	이서현	그림일기 서늘한 여름밤 작가
토론 참여	최선영	창작그룹 비기자 대표
토론 참여	권정윤	서울대학교 소비트렌드분석센터 연구원

유년 시절 소중히 여겼던 사물에 대하여

임상빈
시각예술가, 교육예술가

이 이야기는 이제 막 성인으로 진입한 20살 청년들을 '다른 관점으로 알아가기' 위해서 물었던 설문형 시험 프로젝트(2012~2015, 과목_미술의 오해, 추계예대 학생 200여명의 기록)를 해석한 내용입니다. 개인적으로는 이것을 토대로 학생들 한 명 한 명을 대하는 태도 하나가 만들어졌다는 데 의미가 있습니다. 사례를 살펴보기 전 함께하고 있는 여러분들도 잠시 유년 시절로 돌아가서 나는 무엇을 소중히 간직하며 놀았는지 떠올려보시길 권합니다.

첫 번째 이야기는 여자 짝꿍 집에 놀러 갔다가 <핑크빛 인형의 집>에 매료된 남자아이의 고민입니다. 핑크색을 좋아한다거나 남자가 인형 놀이를 하면 안 될 것 같은 위기 감지와 타자의 시선을 피해 놀고 싶은 욕구, 짝꿍을 좋아하진 않지만, 인형의 집 놀이가 좋아서 계속 친한 척해야만 했던 위선적 태도에 대한 반성, 이것은 그림의 표현에서도 무의식으로 드러납니다. 화면의 중심에서 비껴 세운 두께가 얇은 입면체로 제시한 인형의 집은 당당함의 결여와 불안정성의 구조 안에 섬세하게 묘사한 창문이 돋보입니다. 깜짝 놀랄 정도로 심리표현이 잘 된 느낌이 드는 그림이죠. 우리는 어떤 질문을 할 수 있을까요? 어떻게 컬러가 성별을 알려주는 상징이 된 것인가? 그리고 언제부터 장난감은 남자아이용과 여자아이용으로 구분 지어 분류되었을까? 더 심각한 것은 자신의 미적 감성을 발견하고도 아이의 촉이 이것은 숨겨야 하는 것이라고 알려준다는 사실입니다. 아이에게 걸린 금제의 주문은 무엇이었을까요?

두 번째 이야기는 그림을 먼저 살펴보겠습니다. 개봉된 박스와 안에 '국'자가 적힌 책이 묘사되어 있습니다. 이것은 어떤 스토리를 품고 있을까요? 이것도 친구 집에서의 사건입니다. 라면 박스를 장구 대용으로 삼아서 연습하고 있는 친구를 보고 놀라 모방 학습을 하게 되었고, 지금은 장구 전공자가 되어있습니다. 친구가 미래의 문을 열어준 스승이 된 것이죠. 아마도 이때 타악기의 본질을 깨닫게 되지 않았을까 짐작해봅니다. 그런데, 만약 친구가 아니라 담임선생님이 라면 박스로 연습하라고 시켰다면 어떻게 됐을까요? 아마도 거센 저항을 받거나 비웃음을 샀을지도 모릅니다. 그 때문에 친구라는 존재가 얼마나 중요한지를 새삼 느끼게 해주죠.

세 번째 미니 양동이와 모종삽으로 만든 모래성 이야기도 친구와의 일화입니다.

정성스레 쌓아 올린 모래성을 수시로 무너뜨리는 지체 장애 친구를 위해 계속 반복해주며 웃음을 이끌어 내는 놀라운 소통법을 만들어냈습니다. 비법은 기다림과 관심입니다. 이것은 누구나 할 수 있는 일이지만 누구도 잘하려고 하지 않는 일입니다. 지금 우리는 초등생의 사회적 약자를 보는 눈, 소외계층과 함께하려는 실천 의지, 친구를 편견 없이 대하는 따뜻한 인간애를 보았습니다. 어떤 생각이 드시나요? 저는 시험지를 읽다가 부끄러워서 채점도 못 하고 멍 때리던 기억이 납니다. 지금 우리의 연대 의식과 공동체 구조는 어떠한가요? 쉽게 무너지는 모래성보다 끈끈하고 튼튼하다고 말할 수 있을까요? 여러분들 중 장애인 친구가 있는 분이 있으신가요? 아마 있었던 적도 거의 없을 겁니다. 왜냐하면, 만날 수 없게끔 제도로 분리 또는 격리시켜놓았기 때문입니다. 그래서 우리는 같은 세상에 살고 있지만, 이들의 화법과 개별적 속도 그리고 증상에 따른 고유한 습성 어느 하나 감지하지 못하게 됐습니다. 타자는 보이지 않는 곳에 있습니다. 대부분의 아이들이 자연스럽게 이뤄져야 할 만남과 나눔 그리고 다양한 삶의 방식을 맛볼 수 있는 기회가 박탈된 채 성장하고 있습니다. 이 설문지가 이런 생각을 하게 만들었습니다.

네 번째는 아주 단순한 막대 그림입니다. 분필이라는군요. 아주 도덕적이고 슬픈 분필입니다. 말썽 피울 때마다 날아오던 선생님의 분필 조각을 어느 순간 볼 수 없게 된 사연입니다. 개구쟁이 아이에게 분필은 캐치볼의 대화처럼 맞고 피하는 놀이이자 주목받고 있다는 메시지이며 잘못을 훈계해주던 채찍으로 작용했을 겁니다. 장난을 받아줄 사람, 자신을 봐주는 사람, 잘못을 짚어주는 사람이 없을 때 찾아오는 소외와 고립감은 어떻게 견뎌야 하는 것일까요? 그림이 참 재밌습니다. 수평하게 놓인 분필의 왼쪽 끝은 입체인데 오른쪽 끝은 평면으로 그려져 투시도상 이루어질 수 없는 원기둥 도형이 되어있죠. 입체가 실존적 형식이라면 평면은 가상적 개념입니다. 서로 다른 세계가 하나로 합쳐져 있는 것을 우리는 초현실적이라고 부르죠. 이 분필을 텍스트의 방향처럼 좌에서 우로 이어지는 수평적 시간관으로 읽는다면, 절묘하게 스토리와 맞아떨어집니다. 쥐고 던질 수 있는 물질이 시간이 지나서 머릿속 이미지로, 즉 기억으로 이동해있기 때문입니다. 그래서 물었습니다. 자네, 그림 그려볼 생각 없나?

다섯 번째는 절반 이상의 참여자가 동일한 대상과 유사한 경험을 갖고 있었다는 이상한 통계입니다. 남자 아이들은 총과 칼을 갖고 영웅 놀이를 합니다. 경찰과 군인의 흉내를 내면서 공권력을 휘두르며 정의를 외쳐댑니다. 어쩌면 남자 아이들의 폭력성은 장난감 때문일지도 모릅니다. 여자 아이들은 인형과 자신을 동일시하는 연극 놀이를 합니다. 곰인형에게 외로움을 투사하여 밥을 챙겨주고 목욕도 시키며 동화도 읽어줍니다. 미리 가사와 육아를 실습하면서 가정적 삶을 당연하게 받아들이고 재밌어합니다. 바비인형을 좋아하는 아이들은 드레스를 입고 구두를 신고 다니려고 합니다. 공주병의 기원은 여기서부터 시작되는지도 모르겠습니다. 여기의 장난감들은 산업화 이후의 산물이고, 플라스틱과 화학 섬유로 만들어졌습니다. 이것들은 아이들에게 소유욕을 부추기며 떼쓰는 아이들로 만들어버립니다. 또한, 쉽게 싫증 내는 아이들이 됩니다. 부서지고 망가지면 거리낌 없이 버리고 새것을 요구합니다. 똑같이 것이 많기 때문이죠. 그럼, 이런 추론이 가능해집니다. 장난감은 아이들의 창의성에는 관심이 없다. 소비자 혹은 이용자일 뿐이다. 더 무서운 점은 어른들이 만들어놓은 세계를 받아들이고 따라 하도록 학습시킨다는 사실입니다. 여기에는 모험도 없고 경이로움 또한 만날 수 없습니다. 그래서 세계는 창조되는 것이 아니라 재현의 반복으로 이루어질 뿐이라는 말이 나옵니다. 사회는 창의성의 인자에 목말라 있는 듯 보이지만, 실은 기존의 질서를 유지하기 위해 새로움을 억제하고 있다고 볼 수 있지 않을까요? 아이들은 유토피아를 꿈꾸는 게 아니라 디스토피아적으로 자라고 있습니다.

마지막 이야기입니다. 공사 현장을 지나가다 우연히 줍게 된 나무토막 하나. 볼품 없고 쓸모없는 것이지만 "나를 사로잡았다"라고 합니다. 아마도 투박한 미감에 이끌려 몸이 반응한 것일 텐데, 1년 내내 들고 다니며 조각을 모아 집을 짓는 공상까지 펼치게 됩니다. 형상이 없는 기본 도형이기에 스스로 장식을 붙이고 그림을 그려 넣으며 캐릭터를 만들어냅니다. 나무토막은 언제나 무엇이든 될 수가 있고 아무것도 아닌 것으로 돌아올 수 있습니다. 시간이 지날수록 손때도 묻고 색도 바라졌을 것이며 조금씩 마모되었을 것입니다. 나무는 부드럽고 튼튼하고 따뜻한 촉감의 질료입니다. 두드리면 고요한 울림을 주며 언제나 친근함을 선사합니다. 의자와 책상, 침대와 마루로 연장되어도 자연스럽죠. 즉, 삶과의 연속성을 갖고 관계 맺기를 유도합니다. 놀이 도구란 이런 속성이 있어야 하지 않을까요?

지금까지의 사례들이 나다움을 유추해보는 시간이 되었는지는 확언할 수 없습니다. 다만, 소중함을 부추겼던 사물의 알리바이를 의심하게 되었다면, 지금의 나를 구성하고 있는 모든 것은 곱씹어볼 필요가 있습니다. 나는 내가 만들어가는 존재가 아니라 이미 타인에게 만들어진 존재일지도 모르기 때문이죠. 다시 만들어야 합니다. 나의 본래 모습을 찾기 위해 구도자가 되어야 합니다. 아무튼, 어른을 믿지 마세요!


는 참견보
은 '아무거
함께 서기 위한 첫 걸
이 이야기는
이제 막 성인으로 진입한
설문형 시험 프로젝트(20
해석한 내용입니다.

나의 이야기 하기, 그 기쁨과 고통

이서현
그림일기 서늘한 여름밤 작가

안녕하세요. 저를 소개하는 방법은 여러 가지가 있을 텐데요, 대부분의 경우 저는 '작가 서늘한 여름밤'이라고 저를 소개합니다. 좀 더 격식을 차려야 하는 자리라면 에브리마인드 심리상담센터 대표이자, 대학원에서 임상 및 상담 심리학을 전공한 이서현이라고 소개하고는 하죠. 하지만 오늘 이 자리에서는 저를 다르게 소개하고 싶어요. 저는 남들에게 잘 보이고 싶어 하는 사람이고, 관심받는 걸 좋아해요. 동시에 제 모습 그대로 이해받고 싶고 수용 받고 싶다는 아이 같은 욕망이 있죠. 작가라고는 하지만 최근에는 사이버 불링 피해로 인해 창작활동을 잠시 안 하고 있어서 불안해요. 정서적으로 불안정한 사람이고, 정신과 약을 먹고 있어요. 그리고 이런 제 자신이 부끄럽지 않아요. 방금 저는 저의 가장 취약한 점들로 저를 소개했어요. 어땠나요?

저는 제 연약한 면들을 그림일기로 그려 SNS로 공유하는 작가입니다. 사실 저는 그림을 배운 적도 없고, 웹툰을 그릴 거라고 상상해본 적도 없었어요. 제가 그림일기를 시작하게 된 계기는 퇴사였습니다. 원래 저는 임상 및 상담심리 대학원을 졸업하고 임상심리 전문가가 되려고 했어요. 그러기 위해서는 3년간 전문가가 되기 위해 수련을 받았어야 했는데요, 그 수련 과정이 너무 적성에 맞지 않아서 3개월도 버티지 못하고 예정에 없던 퇴사를 하게 되었어요.

멀쩡했던 모범생이 하루 아침에 퇴사하고 잠적하자 제 주변 사람들이 제 걱정을 많이 했어요. 뭐 하고 사는지도 굉장히 궁금해했고요. 어차피 아무 할 일도 없는 백수인 김에 심심해서 블로그를 시작했어요. 그리고 집에 굴러다니던 아이패드로 낙서를 했죠. 제가 어떻게 사는지 알려주고 싶었어요. 생각보다 잘살고 있다는 것도 알려주고 싶었고요.

제 그림을 보시면 알겠지만 저는 그림을 못 그려요. 근데 그림을 그리는 게 생각보다 정말 재밌더라고요. 저는 공부를 하던 사람이고, 논문을 쓰던 사람이라 글로 무언가를 표현하는 게 익숙했어요. 문제는 글을 읽고 쓰던 사람이라 그런 것인지, 글은 쓰려고 하면 잘 써야 한다는 압박이 있더라고요. 그런데 그림은 그런 부담이 하나도 없었어요. 잘할 필요가 없었으니까요! 누가 심리학 대학원 나온 사람한테 잘 그리는 그림을 기대하겠어요? 못 그리면 못 그릴수록 웃기고 재밌더라고요. 나이도 있고 배울 만큼 배운 제가 이렇게 어설프고 귀여운 그림으로 저를 표현한다는 게 너무 즐겁고 자유롭게 느껴졌어요. 돌이켜보면 제 마음도 그랬던 거 같아요. 겉은 다 큰 어른의 모습이었지만 속은 아주 유치하고 어설픈 어린아이의 모습이었죠.

오랫동안 저는 모범생으로 살아왔어요. 모범생의 삶에는 엄격한 기준이 있고, 맞고 틀린 게 있고, 옳고 그른 것들이 명확하죠. 하지만 그림의 세계에는 그런 기준이 없었어요. 사과를 연보라색으로 그리든 형광 노란색으로 그리든 틀린 건 없었죠. 그건 마음의 세계에도 마찬가지였어요. 저는 어떤 상황에서 어떤 감정을 느끼는 게 맞다고 생각하는 기준이 있었어요. 예를 들어 이렇게 발표하는 자리에서는 차분하고 당당한 기분을 느끼는 게 정답이라고 생각했죠.

만약 긴장하거나 눈치를 보게 되면 그건 틀린 감정이라고 생각하고 제 자신을 비난했어요. 우울하거나, 불안한 감정들, 외롭고 취약한 제 모습은 틀렸다고 생각했어요. 제 감정을 늘 통제하려고 했죠.

다시 한번 말씀드리지만 저는 그림을 잘 그리지 못해요. 그래서 현란한 기술로 제 마음을 포장할 수도 없고, 은근한 비유로 숨길 수도 없어요. 그런 서툰 그림 실력 덕분인지 저는 그림으로 제 마음을 최대한 솔직하게 표현할 수밖에 없었어요. 그림에서는 제 감정을 절제하면서 그릴 수가 없었어요. 그리고 그럴 필요가 없었죠. 제가 느낀 감정들을 있는 그대로 그림으로 표현하면서 너무 자유로웠어요. 내가 느낀 감정을 누구도 틀렸다고 말할 수 없었어요. 심지어 제 자신조차 저를 비난할 수 없었죠. 저는 그림일기를 그리며 조금씩 더 자유롭게 저의 감정을 풀어놓을 수 있었어요. 제 인생에서 처음 맛보는 해방감이었어요.

제가 그리는 그림일기는 진짜 제 일기에요. 일기에는 가장 솔직한 제 마음을 담으려고 해요. 그림일기를 그리려고 앉았을 때 스스로에게 늘 하는 질문이 있어요. '오늘 마음에서 내가 가장 숨기고 싶은 이야기는 뭐지?'. 이런 질문으로 일기를 시작하면 제가 외면하고 싶었던 아주 솔직한 마음이 조금씩 튀어나와요. 남들이 봤을 때는 너무 잘나가고 있는데도 '내 진짜 모습을 알면 모든 게 무너질까 두려워. 외줄을 타는 느낌이야. 숨 막혀'라는 목소리가 들릴 때도 있고, 아주 힘든 일이 있었는데도 속으로는 '사실 너무 홀가분해졌어.'라는 웃음이 튀어나올 때가 있더라고요. 이렇게 제 마음속에 안개같이 혼란스러웠던 마음을 포착하고 세심하게 관찰하는 걸로 그림일기 작업을 시작해요.

저는 일기를 공유해요. 그래서 제 일기는 일기인 동시에 제 친구들에게 보내는 편지 같기도 해요. 제 소개에서도 말했듯 저는 이해 받고 싶고, 관심 받고 싶고, 사랑받고 싶다는 아주 유아적인 욕망이 있어요. 그래서 제 마음을 불특정 다수가 이해할 수 있도록 설명하는 과정을 거쳐요. 내가 왜 그렇게 숨이 막혔는지, 어떤 부분이 자유롭지 못하다고 느꼈는지, 모든 게 무너진 이후에 왜 웃음이 나고 홀가분해졌는지 모르는 사람이 봐도 이해할 수 있도록 구체적인 설명을 덧붙이죠. 재미있는 건 남들에게 저를 이해시키기 위해 설명하는 과정에서, 제 마음을 더 구체적으로 이해하게 된다는 거였어요. 그리고 공감한다는 댓글을 받고 피드백을 주고 받으면서 제가 느꼈던 감정이 이상하지 않다는 걸 자꾸 자꾸 알게 됐어요. 마치 제 감정과 일상이 하나의 창작물이 되고 그 창작물에 대해 수많은 사람들과 이야기 하면서 창작물, 즉 제 마음에 대한 이해가 더 풍부해지고 깊어지는 과정을 경험하게 됐죠.

제 마음을 있는 그대로 바라보기 시작하면서 알게 된 건 제가 아주 오랫동안 제 삶의 반쪽을 미워하고 부끄러워하고 있다는 사실이었어요. 저는 유능하고 유쾌하고, 사람들과 잘 지내고 안정적인 일상을 꾸리고 있는 사람이에요. 하지만 이게 제 모습의 전부는 아니에요. 저는 불화하고 폭력적인 가정에서 유년 시절을 보냈고, 어릴 때부터 우울하고 감정 기복이 심한 아이였어요.

남들보다 더 외로움을 견디지 못하고, 일기장 뒷편에 늘 유서를 써놓고 살았던 기간도 있었고, 스트레스에 취약하고 습관처럼 자기혐오를 하죠. 아주 엄격한 기준으로 제 자신을 판단하면서 그 기준에서 어긋나는 실수를 하게 되면 성냥개비 긋듯 콘크리트 바닥에 제 머리를 그어버리고 싶다는 상상을 자주 했어요. 그리고 그렇게 스스로를 미워하는 모습을 부끄러워하며 살았죠. 이런 마음들을 솔직하게 그림으로 쏟아냈어요. 나를 미워하는 나, 그런 나를 부끄러워하는 나, 사랑받고 싶은 나, 스스로에게 사랑받지 못해서 화가 나는 나. 내 마음속에 있는 수많은 내가 각기 다른 목소리로 싸우고 화해하길 반복했죠. 그 과정을 그림일기로 올리면서 아주 많은 사람들이 제 이야기에 공감했어요. 혼자가 아니라는 생각에 외로움이 누그러지더라고요. 그리고 나만 이상한 게 아니라는 생각이 들면서 점차 제 모습이 덜 부끄럽게 느껴졌어요. 저는 이상하고 특별한 사람이 아니었어요. 완벽하고 흠결 없는 사람도 아니었죠. 저는 아주 평범하게 나약한 사람이었어요. 그걸 인정하고 나를 더 이상 미워하지 않게 되는 건 아주 특별한 경험이었어요. 내 전생애와 사과하고 화해는 느낌이었죠.

이렇게만 이야기하면 창작하며 나 자신을 표현하는 과정이 너무 아름답게만 느껴지는 거 같아요. 하지만 앞에서도 이야기했듯 저는 지금 사이버 불링의 타격으로 인해 한 달간 창작을 쉬고 있는 상태에요. 제가 지금까지 한 이야기가 반짝이는 별 같았다면, 반짝이는 별이 가까이서 보면 얼마나 뜨겁고 괴롭게 불타고 있는지도 함께 이야기하고 싶어요. 자기 색을 선명하게 드러낸다는 건 보호색 없이 살아가는 삶입니다. 제가 느꼈을 때 우리나라는 개인의 다름을 잘 인정하지 않는 사회에요. 모난 돌은 깨질 때까지 정 맞죠. 불특정 다수에게 저를 드러내면서 저는 악플과 사이버 불링에 자주 시달려요. 송사에 휘말리지 않고 한 해를 보낸 적이 없을 지경이에요. 날선 말들로 제 생각과 감정을 비난하거나 조롱하는 글들을 볼 때면 사람이 두려워져요. 사실 지금도 제 이야기를 다들 어떻게 듣고 있을지, 속으로 저를 어떻게 평가하고 있을지 걱정되는 게 사실이에요. 진짜 '내가 재수 없는 사람인 건 아닐까' 수없이 곱씹어보는 날들이 많았어요.

만약 어떤 청소년이 저처럼 그림일기를 그리며 대중과 소통하고 싶다고 하면, 저는 그 위험에 대해 먼저 이야기할 거예요. 제가 그림일기를 그리기 시작한 게 28살이에요. 어리지 않은 나이고, 친구도 많았고, 저를 무조건적으로 지지해주는 파트너도 있었죠. 그런데도 저를 모르는 사람들이 저에 대해 함부로 내리는 평가들을 감당하기 어려웠어요. 자기 자신을 표현하며 세상 밖으로 나가기 전에 필요한 건 자신만의 안전기지에요. 맨몸으로 세상과 부딪치면 다치지 않을 사람이 없어요. 어른도 크게 다치는데 아이들은 더 하겠죠. 일단 안전한 공간에서 먼저 자신을 표현하는 연습을 해보는 게 중요해요. 어디까지 나를 표현하는 게 안전한지, 어느 정도의 위험을 감수할 수 있는지 알아야 한다고 생각해요. 그리고 내가 어떤 모습을 꺼내어 놓든 간에 나를 지지해주고 응원해줄 수 있는 가까운 사람들이 있어야, 나에 대한 공격들을 감내할 수

있어요. 저는 이 공간이 자신을 표현하고 싶어 하는 청소년들을 위한 안전한 연습공간이자, 언제든 지지받을 수 있는 안전기지가 되면 좋겠습니다.

마지막으로 나답다는 것에 대해 이야기하고 싶어요. 나답다는 게 뭘까요? 여기서 정답을 아시는 분 계신가요? 있다면 저부터 알려주시겠어요? 생각해보면 나답게 산다는 게 뭔지도 모르면서 다른 사람들에게는 '너답게 살아. 그게 정답이야'라는 말을 참 쉽게 하는 거 같기도 해요. 저는 저다운 모습이 어떤 이미지로 있을 거라고 생각했어요. 스스로의 모습들을 구석구석 발견하고 그걸 표현해가는 게 나답게 사는 거 아닐까 막연히 생각했죠. 그런데 제 모습을 자세히 관찰하다 보니 혼란스러운 점이 있었어요. 제 모습이 시시각각 변한다는 거였죠. 어떤 날은 밝고 어떤 날은 어두웠죠. 어떤 날은 솔직하고 또 어떤 날은 한없이 위선적이었어요. 저는 고정된 이미지가 아니라 살아 숨 쉬고 매일 변화하는 과정이었죠. 자기답게 산다는 건 그런 과정과 그 속에 있는 온갖 모순들을 인정하며 사는 게 아닐까 싶었어요. 아주 독특하고, 아주 평범한 자신의 모습을 만나게 되는 일이죠. 오늘의 저는 조금 느린 강물에 떠내려가는 낙엽 같은 마음이에요. 내일의 저는 그 강물에 휩쓸려 동글동글해진 조약돌 같을지도 모르죠. 아마 여러분들도 시시각각 다른 자신의 모습을 만나게 되겠죠? 이 공간에도 수많은 청소년들의 시간과 그때마다 변화하는 모습들이 그려지기를 바랍니다. 이곳이 그 어떤 모습이든, 아무거나 다 받아줄 수 있는 다채로운 공간이 될 거라 믿으며, 제 이야기를 마치겠습니다. 감사합니다.



지정 토론

전지영
원래는 이런 발제 들으면 제가 간단한 정리를 하는데 오늘은 그렇게 하면 희석이 될 것 같아서 하고 싶지 않고요. 바로 이어서 발제를 들으신 최선영(창작그룹 비기자 대표), 권정윤(서울대학교 소비트렌드분석센터 연구원) 두 선생님께서 편하게 느낀 점을 이야기해 주시면 좋겠습니다. 두 분께 질문 있으시면 자유롭게 해 주셔도 좋고요.

최선영
저는 오늘 이야기가 너무 흥미로웠는데요. 왜냐하면 예술교육과 관련한 이런 콜로키움은 예술교육 자체, 교육에 방점을 두고 그동안의 활동 사례나 선진 사례를 이야기할 수밖에 없어요. 그런데 조금 우회하는 질문을 하고 있지만 그래서 좀 더 사회적이고 문화적이고 우리들의 인식과 심리와 관련된 것까지 모두 생각해 볼 수 있는 이야기를 들었다는 생각이 듭니다.

두 분 선생님 이야기가 연결이 안 되는 것 같으면서도 굉장히 연결되어 보였는데, 두 이야기 다 사람에 대한 이야기여서 저는 좋았어요. 예술교육에 대한 이야기는 사실 어떤 방법론이나 주제를 다루고, 어떤 장소에서 어떻게 프로그램화하고 그것을 정책화할지로 많이 이야기되는데요. 그것의 모든 근간이 되는 힌트는 사람일 수밖에 없다는 생각이 들고요. 그 사람은 오늘이 다르고 어제가 다르고 10초 전이 다르고 10초 후가 다르고, 가늠할 수 없는 감정과 기억들 안에서 자신을 구성해 나가기 때문에 어려운 것 같아요. 그 어려움을 마주하지 않은 채로 사례나 프로그램이나 정책으로만 이야기가 될 경우 우리가 더 멀리 산으로 갔던 게 아닌가 하는 생각이 들었고요. 예술교육 기획서나 계획안 같은 데에 '나만의 색깔을 표현한다', '나만의 악기를 만든다'는 표현을 진짜 많이 쓰는데, 여기에서 '나만의'가 오늘 말하는 '나다움'일 것 같아요. 나다움을 20년, 30년 고민하신 선생님도 모르겠다고 하는데, 10가지 색깔을 주고 한 5초 만에 나만의 색깔을 찾아보라고 하는 게 사실 그동안의 예술교육 아니었나 하는 생각이 들거든요. 이것은 얼마나 나다움을 찾아가기가 어려운지를 공감하지 않는 프로그램이나 접근 방법이라는 생각이 들어요. 그런 측면에서 오늘의 이야기는 나다움에 대해 생각하는 것이 쉽지 않다는 것을 공감한다는 이야기로 들렸고요.

임상빈 선생님은 그 공감함을 학생들에게 질문을 던지는 것으로 더 해보신 입장과 경험으로 들렸고, 이서현 선생님은 '나다움을 이야기하는 게 얼마나 어려운지 내가 해 봤는데 오늘도 모르겠다'는 고백을 해 주셔서 좋았습니다. 우리가 나다운 것, 나에 대해 이야기하는 것은 언제나 감정이나 기억을 말하기보다는, 방안이나 대안이나 지금과 차별화된 관점을 이야기하는 것으로 전제되거나 요구되었던 것 같아요. 꽃을 보여주고 어떻게 보이는지 말해 보라는 건데, 꽃을 보니 어떤 느낌인지, 어떤 느낌이 들지 않는지, 이야기하는 것에 어려움은 있지 않은지는 질문하지 않았던 거죠. 어떻게 보면 오늘은 방안이나 관점을 말하는 게 아니라 감정이나 기억을 말하는, 좀 더 인간으로서 어렵지만, 말로 꺼내야 하는 것들에 대해 이야기하는 것의 의미나 가치를 많이 얘기해 주신 것 같아서 좋았습니다. 그런 측면에서 두 선생님께 궁금한 지점이 있는데요.
임상빈 선생님께는 학생들이 참여하면서 어떤 반응을 했는지가 궁금해요. 왜냐하면 저도 이러한 방향성의 프로그램을 해 보면 이 프로그램이 흥미로워서 처음에는 참여하고 마지막에는 그래서 어쩌자는 거냐는 질문을 받을 때가 있는 거예요. 예를 들면 '이 프로그램은 어떤 의미가 있나요?', '어떤 쓸모가 있나요?', '제 그림은 어떻게 해석되나요?' 그 자체에 집중하기보다는 어떻게 보이는지가 너무 중요한 거죠. 예술대 학생들이라서 다를 수도 있지만 어떤 반응과 소감을 이야기했는지가 궁금했고요.

이서현 선생님이 마지막에 해주신 얘기가 저도 공감이 되는데, 계속 나다움을 이야기하는 것은 너무 위험하고 힘든 것 같아요. 저도 개인 창작을 하다가 안 하게 되는 이유가, 제 생각에 개인 창작이라는 것은 자기 안으로 계속 들어가는 거라서 솔직해질수록 무서운 거죠. '내가 이렇게 모자란 사람이구나' 혹은 '정리가 안 되는 사람이구나'를 마주해야 하거나 유년 시절의 기억들까지 떠올려야 해서 사실은 솔직해야 하는 것만큼 자기 스스로에게 잔인하기가 쉽지 않은데, 이 힘듦을 알고 있음에도 약을 먹어가면서도 하는 이유가 궁금했습니다.

임상빈
저는 그냥 어떤 반응이나 성과보다는 기본적으로 '애들이 미술을 쉽게 생각한다' 그러니까 '미술을 두려워하는 마음이 없어졌다' 그다음에 '시험 보기 위해 전날 밤을 안 새도 된다' 그리고 '남들 시험 기간에 자유롭게 놀 수 있다'를 해줬다는 거예요. 왜냐하면 중간고사 기간 전에 기말고사까지 다 봐버리거든요. 그러면 이제 나머지 시간은 뭘 해야 하느냐고 애들이 묻죠. 어쨌든 노는 프로그램을 만들어서 하고, 제가 하는 것은 뭔가를 짜서 하게 하고 그것의 결과 데이터를 재분류해서 미학적 관점으로 풀어서 설명해줍니다. 그렇게 하면서 저도 많이 바뀌었는데, 왜냐하면 전날 강의 준비를 위해 책을 다시 뒤지고 파일을 받고 이러지 않아도 되고 분류하기 위해 아이들이 한 것만 살펴보면 되니까요.

저는 옷 입고 밖에 나올 수 있으면 미술을 잘한다고 생각하는 입장이에요. 자기를 가꿀 줄 알고, 자리마다 어떻게 입고 가야 하는지를 알고, 그러면서 자기 스타일을 지키려고 하는 것 안에 모든 미술적인 게 다 있다고 생각해서, 미술을 조금 같잖게 여기게끔 된 상황에서 수업에서 마주하는 게 서로 조금 편해진 것 같아요. 감시하고 관찰하고 시험 보고 검사하고 점수 매기고 이런 관계에서 벗어날 수 있어서요.

이서현
자기 자신을 바라볼 때 관찰자나 평가자의 시선으로 바라보면 그 과정이 굉장히 잔인할 수 있다고 생각해요. 그런데 나를 사랑하는 사람, 혹은 나의 가장 좋은 친구가 그 모습을 바라본다고 했을 때는 굉장히 다정한 시선이 되고 자신의 이야기를 다시 쓸 수 있는 목소리가 되는 것 같아요. 그래서 저는 오히려 그 과정이 저 자신한테 친해지고 다정해지는 과정이라고 생각했어요.

전지영
충분히 답변을 해 주셨는데요. 권정윤 선생님이 질문하기에는 시간이 애매해서 자유토론 시간에 질문을 이어가면 어떨까 합니다. 간단한 마무리를 지어보면, 저는 이 콜로키움이 예술교육, 예술 판에 대한 얘기를 할 때 답을 찾고 제시하는 형식의 대화의 장이 아니라 생각의 물꼬를 튼다고 하던지 혹은, 우리가 놓쳤던 생각을 다시 하게 되거나 또는 그런 것을 던지면서 같이 답을 만들어가거나 찾아가거나 알아차리는 순간을 발견해 나가는 자리면 좋겠다는 생각을 하면서 준비했는데, 오늘 그런 이야기들을 듣게 되어서 개인적으로 너무 반갑고요. 잠시 후 자유 토론에서 뵙겠습니다.



자유 토론

전지영
이제 마지막 섹션에 대한 자유 토론을 이어가고자 합니다. 먼저 오늘 함께 하신 권정윤 선생님이 느끼신 점, 질문하고 싶으신 것을 자유롭게 말씀 주시면 감사하겠습니다.

권정윤
일단 너무 재미있게 들었고요. 저도 원래 글로 이야기하는 게 익숙한 사람이라 두서없이 이야기할 수 있지만, 오늘의 키워드가 '나다움'이니 저답게 한번 두서없이 얘기해 보겠습니다. 일단 나다움이라는 키워드를 보자마자 사실 오늘 예술교육이라는 맥락까지 결합하면 창의적인 뭔가가 튀어나와야 할 것 같고 나만의 색깔이 나와야 될 것 같은데, 발제에서 두 분이 제가 생각하는 정답을 말씀해 주신 것 같아요. 어떤 새로운 뭔가가 있는 게 아니라 친구들과의 어떤 것을 통해서 발견한다든지 다양한 경험을 통해 발견한다든지 하는 것을 임상빈 선생님 말씀에서 느꼈고, 또 '나다움이란 정말 어려운 것 같다'고 이서현 선생님이 말씀해 주셔서 그것도 정말 맞는 말이라고 생각했어요.

저는 이것을 소비와 연관 지어 생각하게 되는데요. 지금 청소년뿐만 아니라 우리 국민 전체가 '나다움'이라는 질문을 갖고 있다고 생각해요. 특히 코로나 때문에 집에 처박히게 되면서 다들 자꾸 혼자서 내면으로 빠져들어 가는 것 같아요. 얼마 전에 저희가 내년 트렌드를 전망하는 책 <트렌드 코리아 2021>을 냈는데요. 10개의 키워드 중 하나로 '레이블링 게임(Labeling Game)'이 있습니다. 레이블링은 이름표를 붙이는 거잖아요. 아마 다들 한 번씩 해 보셨을 것 같은데, 올해 MBTI가 유행했어요. 나만의 꽃 심기, 꼰대 성향 테스트, 이런 온갖 테스트가 유행했는데요. 그것을 보면서 저희 연구진들은 요즘 사람들이 내가 누군지 찾고 싶어 한다는 것을 느꼈어요. 저희가 발견한 것 중 하나는 내가 선택한 것을 통해 다시 나를 이런 사람이었다고 찾는다는 것이었어요. 내가 이런 브랜드의 옷을 사면 이런 성향과 감정을 가진 사람이라는 것이 소비를 통해서도 드러나요. 지금 나다움이라는 것을 저희가 잘 짚은 것 같다는 생각이 들고요.

임상빈 선생님이 장난감 쓰는 것을 소비자라고 표현하면서 이게 수동적이고 나다움을 억압하는 것 아닌가 하는 말씀을 하셨는데, 저는 아닌 것 같다는 생각이 들더라고요. 일단 요즘은 소비할 수 있는 선택지가 너무 넓어져서 자기만의 것을 찾는 사람들이 많아졌고, 예전처럼 주어진 기성품 중에서 선택하는 게 아니라 내 이름이 찍힌 상품을 받을 수도 있고요. 초개인화해 주는 서비스가 너무 많아졌고, 또 '프로슈머(Prosumer)'라는 단어는 오래됐지만 요즘 정말 활발해져서 특히 청소년들이 그런 아이디어를 회사에 제안하기도 해요. 그러면 회사들은 그것을 얼른 받아다가 마케팅에 써먹기도 하고요. 팔도비빔면을 아이들이 '괄도네넴띤'이라고 자유롭게 활용하는 것을 회사에서 차용해서 바로 패키지에 써버렸거든요, 이런 식으로 소비자가 소비하는 행위 자체도 나다움을 표출할 수 있는 가능성을 보여준다고 생각했습니다.

전지영
권정윤 선생님은 예술이 아닌 다른 영역에서 활동하시는데, 저는 이런 다른 결의 얘기가 원활하게 소통되는 것이 흥미를 드러내는 지점이라고 생각해요.

임상빈
말씀 들으면서 '나는 소비한다. 고로 존재한다'라는 멘트가 잠깐 떠올랐습니다. 전에 한 학생이 자기소개를 1분 발표로 하라고 했을 때 1주 동안 쓴 영수증 내역을 쭉 공개했거든요. 뭘 사고, 뭘 어떻게 먹고, 어디에 가고, 이 내역으로 나를 이야기하는 방식이 굉장히 재미있었는데 그런 상황이 갑자기 매칭되네요.

최선영
저도 청소년과 수업을 많이 하고, 청년층이라고 말하는 사람들과 많이 만나고 있는데, 자신을 소개하거나 일상이나 관심사에 대해 이야기할 때 제품, 어플, 상품 얘기를 많이 하는 것 같아요. 그래서 자신이 자신의 활동을 기획해 보는 프로그램을 하는데, 거기에 등장하거나 프로그램을 구성하는 것들이 모두 제품과 어플인 경우가 많아요. 이 어플은 내가 얼마나 뭘 하는지 칼로리 등을 다 계산해 주니 이것을 활용해서 이런 프로그램을 기획해 보겠다거나 귀여운 것을 좋아한다면서 보여주는 제품들이 있는데요. 저는 100명 정도 만났을 때, 100명은 다 다른 사람일 텐데 왜 70~80명이 비슷한 어플을 말하고, 왜 70~80명이 말하는 귀여움은 동일한 이미지인지가 의아한 거죠. 이게 예술교육 얘기와 무관하지 않다고 생각해요. 저는 예술가들이 재미있고 좋은 이유는 '좋아하는 게 뭐야?'라고 물어봤을 때 제가 좋아하는 친구는 "선영 씨, 여기에서 발을 구르면 소리가 여기는 이렇게 이렇게 울려서 위에 천장에 닿았다가 내려온다" 이런 얘기를 하는 거예요. '내가 좋아하는 사운드는 요즘 유행하는 어떤 가수의 뭐예요'가 아니라 자신이 소리를 어디까지 어떻게 들어봤는지 얘기하는, 관심사가 일반적이지 않다고 표현되지만 자기만의 관심의 촉이 있는 거죠. 그래서 개별적인 어떤 뭔가가 느껴져요. 이게 자본주의 사회 혹은 소비가 중심이 되는 사회와도 연관이 깊은 것 같아요. 청소년이나 요즘 사람들을 만났을 때 제품이나 취향까지도 뭔가 제품화된 것으로 느껴지는데요. 이것이 진짜 관심이 있는 것인지 이것 뒤에 숨고 싶은 건지 모호할 때가 있고요. '내가 이것을 어디까지 알 수 있을지 요즘은 어렵다, 나도 늙어가나'하는 생각도 들더라고요. 결국 더 궁금하면서 더 보이지 않는 것은 사람 같다는 생각이 들었습니다.

전지영
사실 요즘은 소비 경향이라고 잘 말하지 않거든요. 트렌드라는 말을 더 많이 쓰고, 트렌드라는 말 안에는 개인의 스타일에 대한 관심과 그것을 쫓아가는 것이 분명 존재하고 정성적인 것들이 많이 시도되고 있다는 생각이 들어요. 한편으로 개인적인 감각, 촉, 별다르고 유별스러울 수 있는 것들의 힘이 어쩌면 지금 소비 안으로, 사회 안으로 상호 영향을 끼치고 있는 건 아닐까 합니다. 예술교육이 우리나라에서 발화된 지 20년이 넘어가는데, 그런 과정 안에서 '예술이 주는 쓸데없고 쓸모없는 것은 없다'는 개념들이 우리도 모르게 어느덧 사회 안으로 깊이 스며들어 간 것이지 않을까 하는 생각을 해보게 되네요.

저도 '괄도네넴띤'을 보고 '우와' 이랬거든요. 요즘 아이들의 독특한 말투를 과감하게 쓰셨더라고요, 사실 그 회사에서 일하는 분이 하기는 쉽지 않았던 발상 같아요. 그것을 애용하고 잘 먹는 친구가 의견을 주어서 차용했을 것으로 추측해보는데, 그러면 그 친구는 어떻게 그런 발상을 하고 그 표현을 혼자 묻고 있는 게 아니라 용기 있게 공유하고 제안할 생각을 했을까, 아마 그 친구가 공유하고 새롭고 발상적인 것으로 나갈 수 있는 어떤 경험치를 어디에선가 얻지 않았을까 생각했어요. 서로 주고받는 영향력이 우리 안에 이미 존재하고 있는 것은 아닌지 생각했고요.

저도 어플 같은 것의 정보가 자신의 것이라 착각하고 있다고 봅니다. 그렇다면 내 생각이 아니라는 것을 인식할 수 있는 방법이 있을까 하는 생각이 문득 들어요. 이게 내 생각인지 사회에서 만들어놓은 어떤 모듈 안에 있는 이야기를 마치

내 생각처럼 채용해서 표현하는 것인지, 그것에 대한 분별과 해석을 어떻게 가져가야 할지 고민이 되더라고요. 앞으로 그런 것들을 찾아가는 데 예술이 어떤 작용을 할 수 있을지 생각하게 되는 것 같습니다.

이제 온라인으로 올라온 질문을 나눠볼까요. 먼저 이서현 선생님께 '타인에게 내 이야기를 하는 게 참 어렵죠. 청소년들이 안전하게 자신을 말할 수 있으려면 어떤 자세로 그들을 대해야 할까요?' 이렇게 물어주셨어요.

이서현

일단 1:1로 이야기하는 상황이라면 존중과 경청하는 자세로 듣고 인내심을 가져야 한다고 생각해요. 사람이 마음을 여는 데는 시간이 필요하잖아요. 그리고 집단으로 이야기하는 자리라면 첫 시간에 집단규칙을 정하는 게 좋을 것 같아요. 이 공간이 안전한 공간이 되기 위해서 우리가 무엇을 지켜야 하는지, 예를 들어 혐오적 발언을 하지 않는다거나 욕을 하지 않는다거나 함부로 판단하는 이야기를 하지 않는다거나 하는 규칙이 들어갈 수 있겠죠. 구성원 모두에게 이 공간이 어떻게 하면 안전할 수 있는지 물어보고 규칙을 따르기로 약속하는 과정을 거치는 게 그 공간을 안전하게 만든다고 생각합니다.

전지영

임상빈 선생님께 질문이 하나 올라와 있는데요. '아이들의 다양한 면면을 어떻게 알아가는 게 좋을지 궁금합니다'라고 올려주셨어요.

임상빈

사실은 그냥 잘 보는 수밖에 없어요. 평소에 그냥 노는 모습, 휴식 시간에 뭘 하는지 보는 게 굉장히 중요하고, 무리 지어 노는지, 혼자 노는지, 누구랑 노는지, 어떤 행동을 하는지, 그때 자신의 본모습에 가까운 태도가 나오는 것 같고요. 수업이나 프로그램으로 관찰하기 위해 제가 채택하는 방법은, 실패하는 상황을 만들어서 맛보게 해주는 것이에요. 힘든 과정을 억지로 넣어서 인내하고 시간을 들여야만 해낼 수 있는 상황으로 몰아가는 것, 그러면 포기하고 안 한다고 하는 아이들도 많은데요. 견디고 뭔가를 해 냈을 때 오는 성취감을 옆에서 지켜보면 제가 시키지 않아도 '저게 저렇게 기쁜 일인가?', '재미있는 일인가?' 하면서 따라오거든요. 그런 상황을 만드는 것이 어쨌든 프로그램을 짜는 일이라 생각하고요. 가장 좋은 것은 애들이 화나게 하는 순간, 불만을 터트리는 순간을 억지로 만드는 거죠. 불만이 나오는 순간이 그 문제를 바라보는 시선이거든요. 개개인의 어떤 욕망이나 욕구가 드러났을 때 결국 그 프로그램의 성격이나 방향도 재조정되고, 그게 나오지 않은 채로 흘러갔을 때는 아무 성과 없이 가시적인 쇼잉(Showing)만 있을 뿐 아이들도 모르고 프로그램도 정의내릴 수 없어요. 사실 프로그램 기획은 선생님이 하지만 완성시키고 개념을 잡고 새롭게 나아갈 방향을 만드는 것은 아이들이 수행하면서 나온 결과로 만들어지거든요. 그렇게 나오려면 조금 귀찮게 하는 방법을 주로 쓰는데 꼭 잘된다는 보장은 없어요. 한시도 아이들을 외면하지 말고 안 보는 척하면서 계속 더듬이를 뻗치고 있는 수밖에 없죠.

전지영

제가 사전에 실무자분들에게 받은 질문도 있는데요. 아이들이 이 공간으로 와주는 것, 강제성 없이 아이들을 불러 모을 수 있는 팁이나 비결, 제안을 말씀해 주시면 좋겠습니다.

최선영

이게 요즘 말하는 홍보 및 모객 마케팅 전략으로만 논의되지 않으면 저는 많은 얘기를 할 수 있을 것 같아요. 저는 예술교육이라고 불리는 활동만 하지는 않았고, 한국에서 커뮤니티 아트라고 말하거나 공공예술 프로젝트 같은 것을 자의 반 타의 반으로 많이 해 왔어요. 이것은 예술에 관심이 없는 사람들의 생활이나 삶의 터전에 예술가들이 그냥 던져지는 상황이라고 생각해요. 다리 밑에서 1년 동안 프로젝트를 할 때도 있었고, 예술가들이 시장을 활성화하라고 해서 재래시장에 가서 했던 때도 있는데요. 묘하게 강제성이 없는데 한 명씩 계속 오는 경우가 있었어요. 보통 어린아이들이나 아니면 지역에서 딱히 일이 없는 어르신이나 성인들이 종종 오는데, 그분들이 힌트일 것 같아요. 왜 왔는지 보면 계속 좋은 프로그램이 굴러가고 있어서가 전혀 아니었던 거죠. 오히려 언제 오든 왜 왔는지 묻거나 프로그램이 몇 시인지 안내해주는 사람이 아니라, '나 이거 만들고 있어요. 같이 만들래요?'라고 말하거나 안부를 묻는 예술가가 그냥 거기 있었기 때문인 것 같아요. 그런데 그 사람이 예술을 되게 잘하느냐, 유명한 예술가냐 하면 그렇지 않죠. 예술인지 뭔지 모르겠는 것을 많이 했던 친구들이 옆에 있었던 것 같은데, 그 사람들은 예술 강사로서 잘 진행하는 사람이 아니라, 더 사람 같았어요. 누가 현장에 오든지 간에 그 사람한테 뭘 기대하지도 않고 그냥 자신이 좋아하는 것을 묵묵히 만들고 있거나 좁고 있거나 그리고 있거나 소리를 채집하고 있거나 이런 사람들이었는데요. 그 사람들도 그 장소에서 안전함을 느끼면서 편안하게 계속 올 수 있는 환경이어야 했고 그래야만 그 사람들을 만나러 지역 사람들이 아주 천천히 한 명씩 왔던 것 같아요. 앞으로 이 공간에서도 함께 고민해야 하는 부분이 아닌가 하는 생각이 들었습니다.

전지영

의견 감사합니다. 제가 권정윤 선생님께 질문 하나 드리고 싶은데요. 사실 권정윤 선생님을 모실 때 "제가 이 자리에 와도 될까요?"라는 얘기와 고민을 하신 것으로 알고 있어요. 사실 예술이라는 게 이미 어떤 장르의 얘기는 아니잖아요, 그래서 선생님께 드리고 싶은 얘기는 <트렌드 코리아 2020>의 화두 중 하나가 '멀티 페르소나 (Multi-persona)'였는데요. 매 순간 다른 사람으로 변신하는 요즘 사람들의 특징을 멀티 페르소나라고 규정지어서 얘기했는데요. 사실 <트렌드 코리아 2020>에 주제어인 '나다움'이 나와 있거든요. 예술이 아닌 다른 영역일 수도 있는데, 트렌드 연구에서 인식되거나 통용되고 있는 '나다움'의 내용 혹은 가치는 어떤 것인지 들어보고 싶습니다.

권정윤

'멀티 페르소나'라는 키워드가 작년에 주요 화두였는데요. 이 키워드의 배경과 내용에 대해 말씀드리면, 일단 사람들이 예전과 같이 '누구 딸', '누구 엄마', '어느 직장에 다니는 사람'으로만 정의되지 않고 선택이 많이 주어졌다는 거예요, 예전 같으면 하루 종일 직장에 잡혀있는 사람은 정체성이 '나는 어느 직장 다니는 누구'로 밖에 정의되지 않았는데, 요즘은 워라밸도 좋아지면서 자기 시간을 갖게 되고 평생직장도 없어졌어요. 나의 커리어는 내가 설계하고, 계속 나에 대해 고민하게 되고, 그러다 보니 취미생활도 직장이나 하는 일과 상관없이 다양한 것을 할 수 있고 소비도 다양해지면서 여러 개의 페르소나가 생기기 시작했어요. '나다움'이라고 해서 하나로 정의되는 것이 아니라 내가 이 시간에 이거 하고 싶다고 하면 그냥 해 버리는 것들이 생긴다는 내용을 담고 있고요. 특히 이것이 가능해진 이유 중 하나는 SNS 같아요. 인스타그램만 하더라도 한 명이 여러 계정을 가질 수 있잖아요. 순식간에 자신의 모습을 계속 변화시킬 수 있거든요. 그래서 나다움이 복수로 인정될 수 있는 트렌드가 나타난 것입니다.

전지영

다음 질문에 대해서는 네 분 중 누구라도 해주시면 좋을 것 같습니다. 저희 주제어가 '아무거나' 잖아요. 관련해서 질문이 올라왔습니다. '어떤 아이에게는 아무거나가 방치가 되어버릴 수 있다는 생각이 듭니다. 방치와 아무거나 사이의 경계가 필요할 것 같습니다. 이 경계는 어떻게 세워볼 수 있을까요'라는 질문인데요. '경계를 세워야 할까'부터 질문드리고 싶고, 경계를 세워야 한다면 어떻게 해야 할지에 대한 얘기를 나누고 싶습니다.

이서현

저는 사랑과 관심이라고 생각해요. 보고 있지 않지만, 안테나를 세우고 있으면 아이들은, 사람이라면 누구나 본인이 케어받고 있는지 아닌지 귀신같이 알잖아요. 그래서 저는 이 공간이

아이들에 대한 사랑과 관심으로 채워져 있다면 아무거나를 한다고 해도 절대 방치가 되지 않을 거라 생각합니다.

임상빈

어쩌면 공연한 걱정일 수 있습니다. 한 번도 방치를 안 해 봤기 때문에, 아이들에 대한 신뢰가 부족하기 때문에 눈에 안 보이면 조급증이 생기는 거죠. 카톡으로 계속 확인하려고 하는 집착이 생기고요. 어찌 보면 문명이 낳은 정신병일 수도 있어요. 언제든지 연락 가능하다고 하는 게 안전장치 같지만, 언제든지 뭘 하는지 감시할 수 있으니 전화를 받으라고 하는 암묵적인 도구일 수도 있어서요. 그냥 몇 시간 놔버리는 경험을 늘려 가볼 수밖에 없을 것 같아요. 한 달 동안은 2시간 놔보고, 괜찮으면 3시간, 4시간 하다 보면 10시간, 어느 날은 밤 12시가 지나서 안 들어와도 불안하지 않을 수 있어요. 아무거나를 방치로 연관시킨다는 게 어찌 보면 그 조급증이 낳은 질문일지도 모른다는 생각을 해 봅니다. 아이들도 다 생명이고 자기는 자기가 다 알아서 지키고 알아서 큽니다.

전지영

의견 감사하고요. 사실, 이 질문은 네 분 모두에게 의견이나 이야기를 들어보고 싶어요. 청소년과 어린이, 혹은 청소년 10대를 단순히 교육이나 가르침의 대상이 아닌 주체성이 있는 존재로 바라보기 위해 우리가 어떤 실천과 노력을 할 수 있을지에 대한 질문인데요. 서울예술교육센터에 대한 바람, 기대와 묶일 수도 있겠다는 생각이 들어서 이 질문으로 마무리하고 싶습니다.

권정윤

사실 저는 나다움을 얘기하는 것과 예술교육을 하는 것도 오히려 우리가 청소년한테 배워야 한다고 생각해요. 사전에 10대 소비자에 대해서도 연구하는지 물어보셨는데, 많이 하고요. 일단 지금 10대에서 20대 초반인 Z세대라고 부르는 아이들이 요즘 트렌드를 거의 주도하고 있기 때문에 항상 예의주시할 수밖에 없어요. 주체성 있는 존재 정도가 아니라 어떻게든 이해하고 어떻게든 이야기를 더 해달라고 해야 하는 대상으로 만나고 있어요. 저희가 오히려 배우는 자세로 다가가는 게 좋지 않을까요. '아무거나 해도 괜찮아' 정도가 아니라, '아무거나 얘기해 줘. 다 들을 준비가 되어 있어' 이렇게요. 실제로 소비자 인터뷰를 할 때는 그런 식이거든요. 10대, Z세대가 주는 아이디어가 굉장히 귀하기 때문에 10대들을 이해하기 위해서 온라인상에서도 많이 들여다보고 있습니다.

최선영

저는 첫 번째, 우리가 불안을 잘 견뎌야 할 것 같아요. 답하지 않거나 아무것도 하지 않는 것이 의미 없다고 바라보는 관점이 있는데요. 어른들의 입장에서는 그게 앞으로 어떤 쓸모도 발생시키지 않을까 봐 불안한 거거든요. 성인이 불안을 먼저 견뎌야 할 것 같아요. 불안한 사회이기도 하지만 한편으로는 여러 가지 많은 것들이 넘쳐나는 사회이기도 해서 불안을 먼저 견디는 게 중요할 것 같고요. 두 번째로는, 청소년에 대해 내가 잘 모른다는 것을 인정하는 게 중요한 것 같아요. 제 아들이 10살인데요, 정말 모르겠거든요. 2011년에 태어난 인간은 제가 전혀 상상할 수 없는 세상을 살고 있고, 친구를 만드는 과정과 친구라는 개념도 저와 다르고 그것을 의미화하는 것도 달라요. 자본주의 사회에서 이미 자본과 연결성이 굉장히 끈끈한 상태에서 그런 쪽으로만 의미가 발생되는 것 같아서 저 역시 약간의 불안은 있지만, 중요한 것은 저도 경험해 보지 않은 세계 안에 그 사람들이 살고 있다는 거죠. 그래서 함부로 이 사람들이 어떤 생각을 하고 있을 것이고 어떤 상태일 거라고 판단할 수 없다. 우리는 잘 모른다. '내가 널 좀 몰라'라고 이해하기 시작하면 조금 다른 대화가 시작되지 않을까 생각합니다.

이서현

저는 온라인에서 사람들을 많이 만나다 보니, 사실 온라인 공간에서는 누가 청소년인지 어른인지 알 수가 없어요. 대화를 하다 보면 저의 상상과 전혀 다르게 30대 중반인 줄 알았던 사람이 중학생이기도 하고, 중학생인 줄 알았던 사람이 중학생 딸이 있는 사람이기도 해요. 우리가 나이를 지우고 보면 이 사람 하나하나가 정말 고유한 개인이라는 것을 느낄 수 있거든요. 저는 여기에서 청소년을 대할 때 내 안에 청소년에 대한 어떤 편견이 있는지 인지하고 대화하는 게 필요할 것 같아요. 그리고 어떤 질문을 던질 때 '청소년은 이런 답변을 할 거야'라는 답이 내 안에 먼저 있지는 않은지, 어떤 프로그램을 할 때 '청소년들은 이렇게 반응을 할 거야'라는 기대가 내 안에 있지는 않은지 먼저 확인하고, 그런 나의 편견이 프로그램을 할 때나 청소년을 대할 때 어떤 영향을 미칠지 먼저 생각하고 하면 좋지 않을까 생각했습니다.

임상빈

어쨌든 저는 미술 전공이니까 공간에 대해 이야기를 할게요. 이런 쪽으로 살다 보니 가고 싶은 공간이 있고 가기 싫은 공간이 있거든요. 지금 여기는 가고 싶지 않은 공간에 뽑혀요. 왜냐하면, 너무 깨끗해요. 막 쓰지 못할 것 같고 흠집 냈다가는 당장 쫓겨날 것 같고요. 여기에는 자유가 없어요. 그리고 뭘 어떻게 써야 하는지를 미리 정해 놨기 때문에 나의 세계를 구현하기 위한 곳이 아니라, 어른들이 만들어놓은 곳에 머릿수 하나 채우러 가는 소모품으로 쓰일 것 같은 감각이 들 것 같고요. 순서가 전혀 바뀌었다고 생각해요. 여기를 쓰려고 하는 아이들이 무엇을 어떻게 쓸 수 있는지, 공간을 어느 정도 갖고 싶고 어떤 모임에서는 어느 쪽을 쓰고 싶은지 이런 것을 받아서 그 요구를 들어주면, 정기적이고 주기적인 활동에서 뭐라도 나오는 자연발생적인 숲 같은 공간이 될 텐데, 지금은 일종의 휴양림을 만들어놓고 코스별로 돌라고 하는 것 같아요. 그러면 자연을 맛보는 곳일까요? 여기는 어쨌든 모험이나 새로움을 만끽할 수 있을 것 같은 느낌이 전혀 안 드는 질료들로 구성되어 있어요. 아이들은 숨어있는 것 좋아하고, 어른들의 감시가 없는 공간을 좋아해요. 흡연실을 만들어주는 용산, 얼마나 좋아요?(웃음) 그런 것을 허락해 주는 공간이 없기 때문에 숨어서 몰래 하고 감시하는 어른들을 멀리해요. 이런 관계로 우리가 청소년을 계속 대하고 공간을 운영한다면 여기는 다른 데와 다를 데가 하나도 없을 겁니다. 제가 극단적인 예를 들었지만, 아무것도 없는 공사 전의 상태에서 이 공간을 쓴다면 어디를 얼마만큼 쓰고 싶은지, 이곳을 하나의 세계라고 생각하고 세계의 시작이 어떻게 만들어질 수 있는지를 아이들이 구성해야 해요. 정해진 범주 안에서 여기저기 좋은 것 다 갖다 놓으려고 하고 뻔한 그림이 그려진다면 굳이 여기 올 이유가 있겠냐는 거죠. 여기는 진짜 '자기가 세계를 만들어갈 수 있다', '우리가 임의적으로 공간을 마음대로 쓸 수 있다', '흠집 내도 되고 소리 내도 되고 부셔도 안전하다', 안전한 공간이 뭐냐면 마음껏 쓸 수 있다는 것이에요. 그래서 여기 다시 부셔야 할 것 같아요.(웃음)

전지영

어제와 오늘 오신 선생님들이 서울예술교육센터가 시작하는 찰나에 너무 많은 좋은 얘기 혹은 날카로운 이야기 혹은 애정 어린 이야기들을 많이 해주셨는데요, 모든 이야기들은 결국 이곳에 대한 기대에서 비롯한 것이 아닐까 싶습니다. 사실, 이 공간이 앞으로 어떻게 꾸며질지는 아직 잘 모릅니다. 개관을 앞두고 있고 서울예술교육센터에 계시는 분들도 동일한 질문 안에서 이 공간을 어떻게 활용할지에 대한 고민을 하고 있기 때문에, 흡연실은 반영 안 될 것 같지만(웃음) 무언가 자율성 안에서 이야기되는 것들이 앞으로 펼쳐지지 않을까 하는 생각도 있고요.

한편 용산 혹은 이 지역성 안에서 아이들이 너무 불편하지 않게 다듬어진 공간 하나 정도 있어도 나쁘지 않을 수 있겠다는 생각도 해봅니다. 사실 예술교육 안에서 펼쳐지는 공간들은 그동안 거칠고 날 것인 경우도 꽤 많았거든요. 의도적으로 그런 것을 더 많이 만들어내려고 애쓴 공간도 있었기 때문에 저는 결이 다른 곳도 다양하게 있으면 좋겠다는 생각을 해보는 것이지요. 이곳의 경우는 새로 짓는 건물이 아니라 기존 건물에 들어오는 형태로 시작되어서 아무래도 변형에 한계가 있지 않을까 합니다. 그렇게 볼 때, 위아래층과 너무 다르게 이질적인 환경보다는 낯선 공간으로 나아가기 위해 통과하는 중간 단계의 역할을 해볼 수 있지 않을까 해요. 사실 여러 한계 속에서 꾸려가는 센터분들께 너무 절망을 드리고 싶지는 않고요, 더 열린 고민을 해주실 것으로 기대합니다.

제가 세 번째 섹션을 '나다움'이라고 했는데요. 이것을 예술이라는 것으로 맥락을 잡은 이유가 있어요. 왜냐하면, 저희가 예술을 '아름다움을 찾아가는 어떤 활동'이라고 말하는데요. 제가 대안학교에서 친구들과 얘기하면서 "아름다움이 뭐예요?"라는 질문을 많이 받았습니다. 그때부터 사전을 찾아보고 하면서 우리는 너무 아름다움을 표현, 외형적인 것, 치장, 혹은 '아름다운 것=예쁘다' 정도로 가고 있다는 걸 깨달았어요. 그런데 아름다움은 '본질을 제대로 알아간다'는 의미가 가장 크더라고요. 즉 '안다'에서 '알음'이 되고 '아름답다'가 되었더라고요. 나다움도 사실 어떻게 보면 '본질을 어떻게 제대로 찾아갈 것인가', '내가 진짜 누구인지를 어떻게 찾아갈 것인가'라고 생각합니다. 진짜 좋은 것, 진실을 제대로 알아가는 과정이 어떻게 보면 예술의 과정이라는 생각이 들어서요. 장르에 여전히 국한되고 있는 예술 이야기를 다루고 싶지 않아서 이런 맥락을 한번 꺼내어보았고요.

한편, 어떤 분이 '한 사람은 우주와 같다'는 얘기를 했는데, 저는 실제 제주도에서 백수 생활을 하면서 '나도 나를 모르겠다'를 현재 경험하고 있습니다. 그런데 그게 답 같아요. 무한한 우주 같은 존재를 어떻게 쉽게 정의내릴 수 있겠습니까. 이것은 그냥 평생 우리가 찾아가야 하는 여정 아닐까 하는 생각을 하면서 자기 표현이나 자기를 공유하는 것도 무섭고 쓸데없는 짓 같지만 결국은 해야 할 인생의 모험일 수밖에 없다고 말씀드리고 싶어요. 우리가 어른으로서 그것을 해나가듯 아이들에게도 '똑같은 사람으로서 함께 걸어가야 할 길이다'라는 이야기를 해 주면서 말이지요.

짧은 시간 돌아보니, 삶의 답을 함께 찾아가는 길동무로서 아이들과의 관계 접점을 만드는 시간을 가져보면 어떨까, 답을 제시하는 게 아니라 함께 찾아가고 알아차리는 순간을 같이 맛보면 좋겠다는 기대를 하면서 이 시간을 마련했던 것 같습니다. 정말 많은 화두, 생각거리들을 던져주신 것에 감사드리고요. 서울예술교육센터가 정말 '나다움'을 찾아주고 '우리다움'으로 함께 서는 공간이 되기를 기대해 보겠습니다. 이상으로 세 번째 섹션을 마치겠습니다.

이제 콜로키움을 마쳐야 하는 시간인데요. 사실 이번 콜로키움을 만들어가는 과정에서 '10대들을 만나는 어른들의 관점과 시선이 정말 먼저 바뀌어야겠구나'하는 생각이 들면서 처음 기획했던 구조를 완전히 뒤집고 우리가 아이들을 너무 모르고 있다는 사실에서부터 첫 걸음을 다시 떼어보자라는 마음으로 준비했습니다.

사실 저는 개인적으로 이번 수다 모임을 통해 제 자신의 고정관념이 깨졌다는 생각을 했어요. 여전히 우리가 10대 혹은 지금 제 옆에 있는 사람, 제 자신도 모른다는 것을 인식하게 된 것만으로도 콜로키움의 의미를 찾을 수 있지 않을까 싶고요. 관련해서 예를 하나 들면, 요즘 온라인 사전에서 '성장'을 어떻게 정의하는지 살펴봤는데요. 성장은 '사람이나 동식물 따위가 자라서 점점 커지는 것, 사물의 규모나 세력 따위가 점점 커지는 것, 생물체의 크기, 무게, 부피가 증가하는 일' 정도로 정의되어 있어요. 우리가 아이들한테 '성장해야 해', '성장을 추구하자'고 말하는데, 지금 사회적으로 정의내린 성장의 의미에 과연 동의하실 수 있으신가요? 저는 이런 맥락에서 우리가 알고 있었고 당연히 이런 뜻이라고 했던 것들을 가장 기본으로 돌아가서 더 생각해보고 한 번 더 짚어봐야 하지 않을까 생각했습니다. 그래서 청소년이라는 존재, 정의에 대해서도 기존의 상식과 인식을 열어젖히는 시간으로 기대했어요.

마지막으로 인터뷰했던 내용을 지금 다 나누어드릴 수는 없겠지만, 아이들이 우리에게 걸어오는 불편한 말들에 대해 안에 우리가 좀 더 귀를 여는 것이 필요하지 않을까 합니다. 그리고 친구 같은 사람이 여전히 함께 있는 공간, 천천히 갈 수 있도록 기다려주는 자율성, 자기다움이 진솔하게 드러나도 안전할 거라는 기대를 주는 공간과 환경, 이런 것들이 사실 서울예술교육센터가 앞으로 지향할 가치가 아닐까 생각하고요.

마무리하면서, 모쪼록 이 공간이 다양한 결의 사람들이 모여서 앞으로 그런 이야기들을 편하게, 자유롭게 펼칠 수 있는 곳이 되기를 기대해 보겠습니다. 그리고 지금 함께해주신 모든 분들께 드리고 싶은 부탁은, 앞으로 서울예술교육센터에 계속 관심 가져주시면서 함께 와서 이야기도 나눠주시고 이곳에 오는 10대들과 만나주시는 친구가 되어 주시면 좋겠습니다. 그렇게 앞으로도 지속적으로 함께 서는 우리가 되어가기를 기대해 봅니다.

이상으로 2020년 서울예술교육센터 콜로키움, 형편없는 참견보다 더 나은 '아무거나' 이틀간의 대장정을 마무리하겠습니다. 감사합니다.












형편없는 참견보다
더+나은 '아무거나'

에필로그

뒷담화의 재구성

김해보
서울문화재단 예술교육본부장

콜로키움 각 섹션이 끝날 때마다 무대를
내려온 패널 선생님들과 뒷담화가 이어졌다.
이 글은 그 뒷담화들을 재구성한 것이다.
결국 콜로키움 각 섹션의 에필로그들을 종합한
에필로그인 셈이다.[1] 콜로키움 내내 떠올랐던
수많은 나의 질문들이 카메라와 마이크를 끈
무형식의 자유로운 대화들 속에서 하나의 화두로
재구성되었다.

"청소년뿐만 아니라 어른들도 '자기다움'을
찾아가는 예술교육센터가 되기 위한 조건",
예술교육본부가 앞으로 만들어나가야 할 그것이다.

어른들에게 설명되기 힘든 아이들

최선영
우리가 청소년에 대해 잘 모른다는 것을 인정해야
그때부터 청소년과의 대화가 시작돼요.

김해보
둘째 딸이 오디세이 학교에서 '세상 만나기'
프로젝트로 자기 소개 글을 쓴 걸 봤는데
너무 짠했어요. "세상은 넓은데 내가 들어갈
틈은 너무 좁아 보인다. 거기에 들어가기 위해
기웃거려보는데, 나를 소개하기 위해 쓸 말이
**학교 **학년 누구라는 것밖에 없다"고
썼더라고요. 세상을 만날 열정 이외에 아직
아무것도 해본 적이 없는 청소년이 자기 증명에
쓸 수 있는 것은 무엇일까? 그 증명의 기회를
얻을 수나 있을까도 걱정하더군요.

박찬학
고등학생 아이들이 그런 마음을 낸 것만으로도
대견하게 여기고 그 글을 읽어주는 어른도 분명히
있을 거예요. 제가 돌봤던 아이들의 경우 이메일을
보내서 손석희 사장이 인터뷰한 사례도 있어요.
세상에는 그런 어른들도 있죠.

김해보
우리 재단 신입직원과 상담한 적이 있는데, 자기는
별로 잘 난 것도 없고 가장 나이 어린 신입인데 혹시
채용 비리 건으로 보지는 않을까 주눅이 든다고
했어요. 그래서 "우리 재단은 잘 난 사람만 뽑는 게
아니라 훌륭한 직원이 될 가능성을 보고 뽑기도
한다. 너는 앞으로 잘 날 사람이라고 말하면 돼"라고
해준 적이 있어요. 어른들은 아이들에게 한번
놀아볼 판 깔아 주는 역할을 해야 하지 않을까요?

박찬학
오호... 문화재단이라 그럴 수 있었겠죠.
좀 감동적이네요. 청소년 또는 청년의 잠재력을
믿고 밀어주고 싶어도 감으로만 믿어 줄 수 없고,
증거가 필요한 시대이니 어쩌겠어요. 그래서
청소년들이 어른들이 이해할 수 있는 언어로 자기
증명을 해야만 한다면 얼마나 답답할까요?

그들의 언어 이해하기, '야민정음 원 포인트 레슨?'

이서현
온라인에서 서로 나이를 모르고 대화하다가 나중에
나이를 알고 깜짝 놀라는 경우가 있죠. 서로 나이에
대한 정보와 편견을 지우고 보면 오히려 그 개인이
보였어요. '청소년은 이런 반응, 이런 답을 할 거야'라는
어른의 선입견을 가지고 예술교육센터를 기획하지
않으면 좋겠어요.

전지영
온라인 대화에서 아이들과 어른들은 그들이 쓰는
말로서 구분이 될까요?

김해보
말에 인식이 투영된다지만, 청소년의 인식은
아직 확정되지 않은 것일 텐데, 청소년의 말로써
청소년을 판단한다는 게 좀 불공평하기도 하겠어요.

---

1) 뒷담화에 참여하면서 취재 기자처럼 발언 요지만 휘갈겨 적어둔 노트에서 말들을 발췌하여 시간순서와 상관없이 재배열하고, 대화체로 재구성한 것입니다. 혹시라도 당초 의도와 약간 다르게 서술되었다면 패널 선생님들의 너그러운 양해를 바랍니다. 일부 발제 내용과 사전 미팅에서 하신 말씀들을 인용하기도 했습니다.

김태황
좀 딴소리입니다만, 야민정음이라고 들어봤어요? 여기 오는 애들하고 얘기하려면 대충은 알아야죠. 3개월 속성 과정이라도 거쳐야 할걸요. '뼈 맞았다'는 말은 알죠? 그런데 '순살됐다', '2천원 비싸졌다'는 뭔 말인지 알아요? 그런데 대학생이 되어서도 소논문 쓰면서 나무위키를 인용하는 걸 보면 좀 어처구니가 없기는 하더라고요.

임상빈
대학생들에게 미술수업 과제를 냈더니 전시장 돌아다니며 수집한 영상들로 짜깁기해서 자기 작품인 양 제출하는데 화가 나더라고요.

김해보
인식과 언어와 세계의 구조가 완전히 바뀐 건 아닐까요? 아이들의 언어와 행동에 공감한다고 하면서도 용납하지 못하는 어른의 '꼰대스러운' 윤리적 기준을 고집하고 있는 것은 아닐까 하는 자기 반성이 되네요.

그들이 여기를 찾아올 이유

김경옥
오늘 여기 찾아오기가 너무 힘들었어요. 안내판도 아직 없고. 그렇게 찾기 어렵게라도 아이들이 기어이 찾아오는 곳이 되면 좋겠어요.

권정윤
여기를 어디에 어떻게 홍보할 건가요? 아이들이 입소문 듣고 가고 싶어지는 곳이 될까요, 아니면 부모의 정보에 의해 학교에서 체험하러 오는 곳이 될까요? 애들이 가고 싶어서 오는 곳이라면 아마도 "야 거기 진짜 재밌었어" 또는 "거기 사진 잘 나와!!" 라는 소문이 날 거예요.

박찬학
아이들이 학교가 아닌 곳 어디를 가고 싶다는 결정을 할 때, 결국 아이들이 넘어야 할 가장 높은 벽은 부모님이죠.

김태황
입소문으로 끌리게 하는 홍보 전략을 쓰더라도 다르게 입소문이 나야 할 것이에요. 지금 아이들의 시간은 오롯이 아이들 것이 아닌 게 불편한 진실이죠. 그들의 시간을 통제하고 있는 사람이 판단해서 그 아이들이 오게 될 것입니다.

김경옥
저는 제 발제문에 소개한 에스더에게서 배워요. 그 아이는 "저는 여기를 확 바꾸고 싶어서 왔어요. 어른들은 뭔가 정해진 순서나 방식(매뉴얼) 같은 게 있는 듯 보였고... 자신의 답은 그리 중요하지 않고 그들은 자신들이 묻고 싶은 걸 물어보는 것에 열심이었다.... 청소년 공간은 먼저 사람과 사람이 만나는 곳이어야 한다. 자신들의 이름을 불러주고 알아봐 주는 사람이 있으면 그곳에서 뭐든 하고 싶어진다"고 했어요.

김해보
서울시에서는 서울예술교육센터를 "정책의 거점"으로 상정했었죠. 그나마 저희는 논의를 통해 시민과 예술가들의 활동이 오가는 "플랫폼"으로 수정했었는데, 듣고 보니 시민이든 청소년이든 지속적으로 맞이해주는 "관계의 주체"가 되어야겠네요. 집에서도 애들과 신뢰하는 관계가 만들어지지 않으면, 아무리 좋은 교훈을 가지고 있더라도 말을 걸 수도 영향을 줄 기회도 얻지도 못하더라고요. 예술교육센터가 아이들에게 무슨 짓을 하더라도 안전하다는 신뢰를 줄 수 있을까요?

최선영
가르치는 예술가가 아니라 그냥 안부를 물어봐 주는 예술가가 있으면 좋겠어요.

송준봉
아이들에게 더 이상 '온라인 세상은 허구이니 현실로 돌아와'라고 해봐야 통하지 않아요. 현실이 오히려 불확실성과 막힌 소통의 세계죠.

윤단비
저는 오히려 좀 익명성이 보장되는 공간에서 안전함을 느꼈어요.

예술교육센터에 찾아오는 보통 아이들과 특별한 아이들?

옥정호
오늘 첫 방문인데, 여기 오는 아이들은 다들 형편이 좀 괜찮겠구나 하는 느낌이 들었어요. 인테리어나 공간이 주는 느낌이요. 성당에 가면 아이들은 왜 얌전해질까요? 거기는 간혹 욕도 하지만 말씀을 믿고 따를 푸근한 신부님이 계시죠.

전지영
예전에 시골에서는 교회가 거의 유일한 문화 체험의 공간이었고 마을에서 가장 세련된 곳이었죠. 공공기관의 환경을 쾌적하고 좋은 시설로 만들었던 첫 취지는, 그걸 누리는 개인의 빈부 격차가 별 의미가 없다는 것을 말해주는, 소위 모든 사람은 평등하고 존귀히 여김 받아 마땅하다라는 것을 반영한 의지라고 알고 있어요. 그래서인지 반감을 갖지는 않았던 것 같아요. 저는 그처럼 공공 영역에도 다양한 결의 공간이 있으면 좋겠어요. 공공 시설도 수준 높고 고급스럽게 운영되어도 좋지 않을까요? 다만 그 안에서 따를 규칙은 있어야죠.

김해보
저도 나름 깡 시골 출신인데, 거기서는 방학 때 농활 온 대학생들이 제가 유일하게 만난 소위 문명 개화인이었어요. 그리고 해병대 진지 구축하러 온 공병대 군인들이 작업 끝내고 밤에 학교 운동장에서 틀어준 영화가 가장 독특한 문화 체험이었죠. 서울문화재단이 보편적 예술교육을 지향한다고 하면서, 이곳이 특별한 아이들만 오는 곳이 된다면 모순일겁니다. 학교의 현장 체험 수업을 유치해서 머릿수 실적 채우는 식의 교육은 하고 싶지 않지만, 반대로 아이들에게 가장 보편적인 삶의 시공간인 학교를 무시할 수는 없지요.

박찬학
제가 있었던 이우학교를 예를 들면, 사실 정규 학교에서는 이우학교를 대안 학교라고 하고 대안 학교 쪽에서는 정규 학교라고 하는 애매한 스탠스였었죠.

김해보
그러게요. 제 직업을 쉽게 설명하려고 "반 공무원"이라고 말해요. 서울문화재단이 반관(官)반민(民)의 입장에서 운영하는, 공공성과 융통성의 조화가 예술교육센터의 정체성이 될 수도 있을 듯해요. 용산센터는 이미 스스로 특별하다고 자부하는 아이들이 그 특별함을 증명하고 들어와서 자기의 특별함을 재확인하고 나가는 곳은 아니어야 할 것이에요. 보통의 아이들이 보통의 마음만 먹고도 와볼 수 있는 곳, 하지만 학교의 일상과는 다른 경험을 주는 곳. 안전하고 보편적인 대안 공간 정도이면 좋겠다는 생각입니다. 보통의 아이들이 보통 수준의 노력으로 찾아와서 자기의 특별함을 자각하고 가는 곳이요.

아무거나, 기다리기

이재준
우리 시대의 정상 속도는 어떤 속도일까요? 확실히 이전 시대의 속도와는 다르죠. 아이들과 소통하려면 아이의 속도로 가야해요.

옥정호
아무거나 하라지만, 사실 어른의 기대감이 담긴 '아무거나'는 진정한 아무거나가 아니죠. 아무것도 나오지 않아도 계속 기다릴 수 있어야 해요. 성과를 독촉하지 말고 아이들이 스스로 자리 잡게 기다려줘야 해요.

최선영
어른들이 쓸모가 없을까 봐 불안해하는 마음을 내려두고 견디고 기다려야 해요.

김경옥
어른들이 아이들에게 질문을 던질 때, 정답을 기다리지 않는 질문이 좋은 질문이죠. 그것보다는 아이 스스로 질문의 꼬리에 꼬리를 무는 간절함이 생겨야죠.

김해보
이제 속도라는 말을 들으면 공간을 이동하는 시속 몇 킬로미터보다는 정보를 다운로드 받는 속도,

몇 기가를 떠올리죠. 특히 아이들의 시공간 감각이 완전히 바뀌어 버렸죠. 그런 애들 놀라고 판을 깔아 주고도, 공적자금으로 그 판을 지속하려면 명분과 성과를 보여야 하니, 어른 또는 정책의 조급함이 생길 게 걱정입니다.

박상률
사실 '아무거나' 하라는 것이 가장 어려운 말이죠.

정다현
성과에 대한 책임을 나누어지는 방법은 진행 과정 속에서 신뢰와 지지를 통해 관계를 만드는 것이었어요.

이서현
아이들에게 안전한 공간이라는 신뢰를 주고, 존중하고, 기다려줘야 해요.

임상빈
아이들이 직접 해보고 실패하는 상황을 맞닥뜨리게 해야 스스로 계속하게 됩니다. 해보고 불만을 터뜨리는 순간을 만들어야 본인의 진짜 욕구를 파악할 수 있어요. 그런데 새로운 시도를 하는, 위험을 감내하는 공공의 시도는 없는 게 문제죠.

청소년도 어른도, '모두가 나답게 살기'

박상률
청소년은 어른이 볼 때는 위험한 동물이죠. 나에게 청소년이 매력적인 이유는 내가 청소년 노릇을 못 해봤기 때문이에요. 청소년 소설은 청소년의 이야기이지만 사실 그냥 인생이야기이죠.

김해보
이서현 선생님의 나다움에 대한 발제를 들으면서는 눈물이 났어요. 40대 후반 이후 유독 눈물이 많아지는데, 사회생활의 책임감 속에서 자기를 들어내 보이지 못하고 살던 아저씨들이 내면의 감성이 건드려졌을 때 주체할 수 없는 반응인 것 같아요.

이서현
별이 반짝이는 것처럼 보이지만, 실제로는 불타고 있어요. 뜨겁고 괴롭죠. 사람들이 자기 색을 선명하게 드러낸다는 건 보호색 없이 살아가는 것과 같아요. 누구든 안전하다는 느낌 속에서 나의 이야기를 할 수 있는 조건을 만들어주는 것이 필요해요.

김해보
예술교육은 나다움을 찾아서, 예술로 삶을 조망해보려는 노력이죠. 서울예술교육센터는 누구나 그런 기회를 만날 수 있는 곳이 되어야 하지 않을까요? (웃음)

에필로그

집에 가서 좀 아는 척 하는 아빠에게 둘째 딸이 걱정 어린 조언을 했다. "여보, 2천원 올랐다가 뭔 뜻인지 알아?" "2천원 비싸졌다지. 아빠 그리고 제발 그걸 현실 대화에서 구어체로 쓰지마! 그 말은 그냥 애들이 인터넷 대화에서 쓰는 말이야."



콜로키움 준비 과정을 추억하며











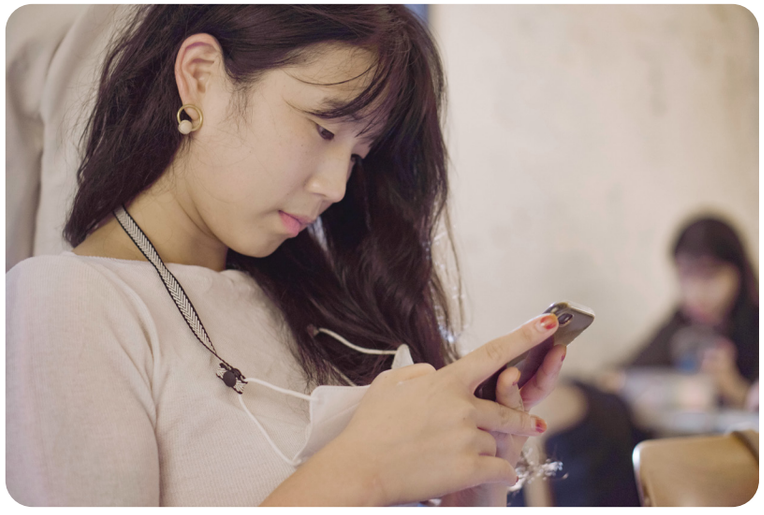



AVANT+















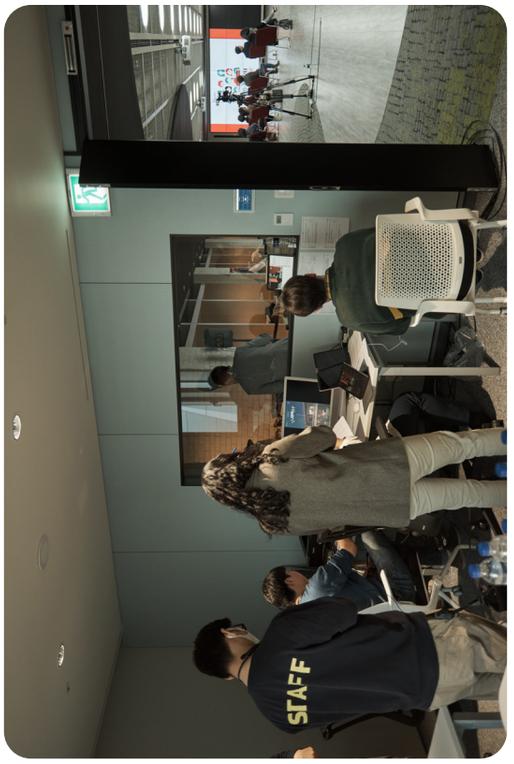











STAFF





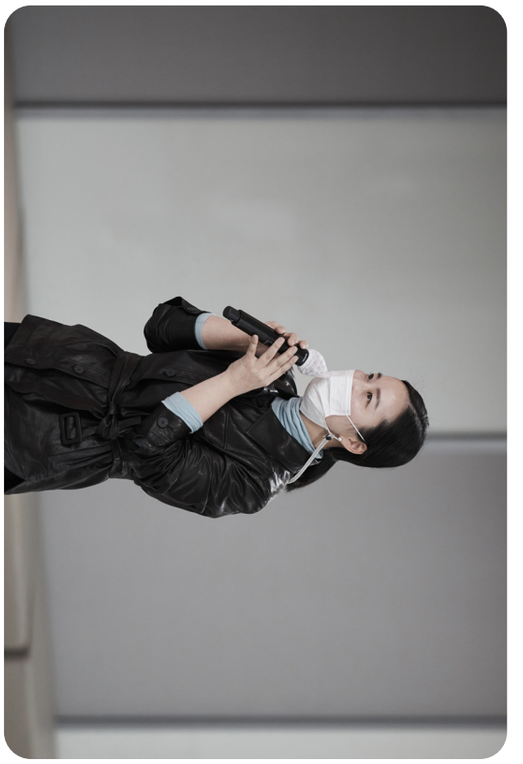







2020 서울예술교육센터 콜로키움











2020 서울예술교육센터 콜로키움

형편없는 참견보다 더 나은 '아무거나'

10대들과 함께 서기 위한 첫 걸음

기획 감독	전지영
코디네이터	공민혜, 김수연
발제 및 토론	권정윤, 김경옥, 박상률, 박찬학, 송준봉, 윤단비, 옥정호, 이서현, 이재준, 임상빈, 정다현, 최선영
함께 한 이들 (인터뷰참여자)	김나연, 김레아, 김민경, 김시은, 김재인, 김지우, 김은성, 김한, 김화해, 나지애, 박서영, 박찬영, 박한별, 박효경, 안희성, 양현진, 이수진, 임유빈, 지수현, 최규성, 최예빈, 최예원
운영 총괄	김해보(서울문화재단 예술교육본부장)
운영 책임	황선영(서울예술교육센터 팀장)
운영 담당	임승언(서울예술교육센터 주임) 김아라(서울예술교육센터 청년문화행정가)
운영 지원	구자영, 박경섭, 백인호, 성승환, 이지예, 조권주, 편형미, 함수령(서울예술교육센터 팀원)
글정리	전민정
사진	배경훈, 이재원
영상	피그리프 스튜디오 스튜디오 셰퍼드
디자인	파이카 paika
발행처	서울문화재단
발행인	김종휘
발행일	2020.12.31.
전화	02-3785-3199
홈페이지	www.sfac.or.kr

본 책은 2020 서울예술교육센터 콜로키움 결과자료집입니다.
본 책에 실린 글과 사진은 서울문화재단의 동의 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

© 2020 서울문화재단 서울예술교육센터