



2025 서울문화예술교육 지원사업 공모선정

레드버튼연구소

우리는 누구나 자신만의
레드버튼을 가지고 있습니다.

살위의 예술교육가들은 많고 많은 레드버튼 중
부모님과의 관계 속에서 무의식적으로 만들어진,
나를 불편하게 하는 트리거의 레드버튼,
그리고 그것을 해결하고 스스로의 삶을 되찾기 위해
눌러야 하는 결단의 레드버튼을 소재로
세대통합 예술교육을 기획했습니다.

참여자들은 자신들의 청소년기를 돌아보며,
아주 개인적인 이야기에서
모두가 공감할 수 있는
보편적인 질문을 발견했습니다

살뛰이

2025 서울문화예술교육 자율기획형

서울문화예술교육 자율기획형 「레드버튼 연구소」는 ‘버튼을 누를까, 말까’ 망설였던 순간들을 예술로 들여다보는 프로젝트입니다. 노년 2개 팀의 어른청소년과 청소년 1개 팀, 세 개의 반이 각자의 자리에서 먼저 자기 이야기를 꺼냈고, 마지막에는 한자리에 모여 서로의 청소년기를 마주했습니다.

우리가 말하는 레드버튼은 단순한 분노의 순간이 아니라 ‘내가 중요하게 여기는 것이 건드려질 때’ 놀리는 마음의 스위치입니다. 참여자들은 일상의 작은 순간부터 인생의 큰 결정까지, 그 버튼이 언제, 왜 눌렸는지 콜라주, 자화상, 글쓰기, 영화 「코다(CODA)」와 과정드라마 활동을 통해 천천히 따라가 보았습니다.

어른청소년은 오래 묻어둔 청소년기를 다시 꺼내 말과 몸으로 살아보았고, 십대청소년은 지금 겪는 갈등과 책임, 꿈에 대한 마음을 있는 그대로 마주했습니다. 서로의 이야기를 듣고, 서로의 역할을 연기해 보면 “요즘 아이들”, “옛날

레드버튼 연구소

예술교육

세대”라는 말 뒤에 가려져 있던 비슷한 마음들을 발견했습니다. 버튼을 눌러본 적 없는 사람도, 눌렀다가 후회한 사람도, 결국 같은 자리에서 망설이고 있다 는 것을 함께 확인했습니다.

이 아카이빙북에는 그 과정이 가능한 한 손대지 않고 담겨 있습니다. 완성된 결과물보다, 시행착오와 질문, 정리되지 않은 말들이 더 많이 실려 있습니다. 우리는 이것이 레드버튼 연구소가 남긴 중요한 흔적이라고 생각합니다. 이제 다음 페이지부터는 독자의 차례입니다. 당신에게도 떠오르는 레드버튼이 있다면, 이 책과 함께 천천히 들여다봐 주시길 바랍니다.

01.

02.

03.

04.

05.

프로 그램 개요

예술교육 일지

외부 모니터

With. 최지영

예술가의 글

연구 보고서

With. 김인수

프로그램 개요

1반 노인팀 <마중물>

- 교육기간: 2025.05.12 ~ 2025.06.16
- 운영요일: 매주 월요일 14:00~17:00 (총 6회기)

1차시	5/12(월)	일상 속 레드버튼 탐색·콜라주 1
2차시	5/19(월)	나를 크게 훈들었던 레드버튼 콜라주 2
3차시	5/26(월)	영화 CODA: 트리거·결단 장면 분석
4차시	6/2(월)	청소년기 자화상·15문 10초 인터뷰·즉흥장면
5차시	6/9(월)	CODA 기반 과정드라마 1(루비의 방·에피소드 탐색)
6차시	6/16(월)	CODA 기반 과정드라마 2(트리거·결단 경험 공유)

2반 노인팀 <소녀여정>

- 교육기간: 2025.05.14 ~ 2025.06.18
- 운영요일: 매주 수요일 14:00~17:00 (총 6회기)

1차시	5/14(수)	나의 레드버튼 콜라주 1
2차시	5/21(수)	확장 레드버튼 콜라주 2
3차시	5/28(수)	CODA 분석: 트리거·결단 재해석
4차시	6/4(수)	청소년기 자화상·그림 전시·즉흥장면
5차시	6/11(수)	CODA 과정드라마 1(루비의 세계 상상하기)
6차시	6/18(수)	CODA 과정드라마 2(10대 결단·트리거 회고)

3반 청소년팀<아이나마>

- 교육기간: 2025.05.17 ~ 2025.06.21
- 운영요일: 매주 토요일 14:00~17:00 (총 6회기)

1차시	5/17(토)	CODA 감상 및 트리거·결단 레드버튼 개념 이해
2차시	5/24(토)	나만의 트리거 레드버튼 콜라주
3차시	5/31(토)	나만의 결단 레드버튼 콜라주
4차시	6/7(토)	CODA 인물·관계 바라보기(거리·높낮이·이미지 장면)
5차시	6/14(토)	CODA 기반 과정드라마 1(제스처·즉흥·장면 구성)
6차시	6/21(토)	CODA 기반 과정드라마 2(트리거·결단·숲속 아지트)

통합수업(노년 1·2반 + 청소년팀 전원)

- 통합회차 총 2회기

1차시	2025.07.12(토) 13:00~17:00
	목소리퀴즈·OX퀴즈·세대 갈등 문장 분류·정지장면 만들기
2차시	2025.07.19(토) 13:00~17:00
	CODA 장면 재해석·역할 바꾸기·세대 교차 장면 구성·키워드 맵핑

이 프로그램은 세대통합 예술교육이었는가?
우리는 진정으로 세대통합을 고민했는가?

이번 「레드버튼 연구소」는 단순히 세대가 만나 같이 활동하는 프로그램이 아니었습니다. 노년과 청소년이 한 공간에서 어울리기만 한다고 세대가 통합되는 것은 아니라는 점을 분명히 알고 출발했습니다. 그래서 우리는 먼저 각 세대의 언어, 감정 리듬, 삶의 구조를 깊이 이해하려 했습니다. 사전연구와 인터뷰, 내부 스터디와 자문을 통해 “레드버튼이 무엇인가”를 기계적으로 정의하지 않고, 각 세대가 실제로 느끼는 감정과 연결된 개념으로 다시 세웠습니다. 그 과정에서 노년은 ‘참아낸 세대’, 청소년은 ‘망설이는 세대’라는 대비가 자연스럽게 드러났고, 이 차이가 단절의 증거가 아니라 서로를 이해하는 단서가 될 수 있음을 확인했습니다.

세대통합은 “우리는 사실 비슷하다”라고 선언한다고 이루어지지 않습니다. 서로의 세계를 몸으로 살아보고, 그 장면을 함께 만들며, 각자의 청소년기와 지금의 삶을 있는 그대로 꺼내 놓는 시간을 통과해야 합니다. 우리는 이 과정을 설계하며, 세대가 서로에게 설명하는 관계가 아니라 서로를 ‘체험하는 관계’가 되도록 방향을 잡았습니다. CODA 속 장면을 각 세대가 바꿔 연기하는 실험, 노년이 청소년의 자리를 다시 살아보고 청소년이 부모의 자리를 상상해보는 시도는 바로 그 목적을 위한 장치였습니다. 연극적 방식은 단순 표현 교육이 아니라, 세대의 입장을 잠시 빌려 살아보게 하는 힘을 제공했습니다.

프로그램을 진행하며 예술교육가로서 가장 많이 했던 질문은 “우리는 지금 이분들에게 무엇을 열어주고 있는가”였습니다. 과거를 미화하거나 강제로 취약함을 들추는 것이 아니라, 안전하게 감정을 탐구하고 다시 해석할 수 있는 구조를 만드는 것이 우리의 역할이라고 생각했습니다. 그래서 질문의 언어를 다듬고, 과정을 서두르지 않고, 참여자가 스스로 선택한 만큼만 말할 수 있도록 여지를 남겼습니다. 이 모든 과정이 세대통합을 위한 기반이 되었습니다.

이번 프로그램이 세대를 완전히 통합했다고 말할 수는 없습니다. 그러나 세대가 서로를 향해 한 걸음 다가서고, 서로의 삶이 완전히 다른 세계가 아니라 연결된 세계임을 깨닫는 첫걸음을 만들었다고는 자신 있게 말할 수 있습니다. 세대통합은 결과가 아니라 과정이며, 이번 프로젝트는 그 과정을 진지하게 탐구한 실험이었습니다. 앞으로도 우리는 세대 간의 감정, 기억, 선택을 예술의 언어로 이어내며, 서로가 서로의 시대를 이해할 수 있도록 질문하고 움직이는 예술교육가의 역할을 계속 이어가고자 합니다.

예술교육 일지

참여자 소개 : 1반

현옥은 부모의 사랑이 전부였기에, 작았던 상처는 상처로 남지 않았다. 춘봉은 가족 안에서 묵묵히 자기 자리를 지켰고, 은숙은 통제형 엄마와 닮은 기질 때문에 끝없이 부딪쳤다. 영순은 화분처럼 조용히 마르고 있었고, 의숙은 침묵으로 가족을 잇는 다리가 되었다. 덕화는 부모의 사랑이 정답이라 믿었고, 그대로 자식에게도 되물렸다.

이들은 모두 트리거의 레드버튼을 마주했다. 하지만 어떤 결단을 해야 할지, 어떻게 눌러야 할지는 여전히 어려웠다. 트리거를 강력히 없앴어야 했다는 어른청소년과 돌아가도 그대로 살았을 것이라는 어른청소년으로 나뉜다. ‘누르지 못하는’ 이들의 이야기, 그 용기 없는 용기에 대하여.



권덕화

김은숙

김의숙

박현옥

이영순

조춘봉

1반 <마중물> 노년팀 - 1차시

주제

일상 속에서 자주 눌리는 나만의 레드버튼을 찾아보는 시간이었어요. ‘크고 거창한 사건’이 아니라 사소하지만 자꾸 마음을 건드리는 순간들을 떠올려 보려고 했어요. 처음에는 “이게 뭐냐”, “그림 못 그린다” 하시던 분들이었지만, 사실 그 말 속에도 이미 눌려 있던 버튼들이 있다는 걸 함께 느껴보려고 했어요.

활동내용

레드버튼의 개념을 편하게 설명하고, 각자 요즘 자주 마음이 상하는 상황을 떠올려 이야기 나눴어요. 그다음 잡지, 신문, 색종이로 콜라주를 만들며 자신의 버튼을 시각적으로 표현했어요. 완성된 작업을 함께 돌려보며 “왜 이 장면이 나의 버튼인지”, “그때 어떤 기분이었는지” 말로 풀어 봤어요. 서로의 이야기에 고개 끄덕이고, 웃고, 안타까워하면서 같은 세대의 공통된 감정들을 공유했어요.

예술가의 고민과 질문

레드버튼이라는 말이 너무 넓고 추상적이 라 어르신들이 더 헷갈리시는 건 아닐까 고민이 되었어요. “이게 화나는 건가, 속상한 건가” 스스로도 이름 붙이기 어려운 감정을 꺼내는 일이 버겁지 않을지 걱정됐

어요. 그래도 “쓸데없는 거 같다” 하시다가도 막상 손을 움직이면 진지하게 자신의 삶을 붙잡는 모습을 보며, 질문을 어디까지 좁혀야 할지, 또 어디까지 열어둬야 할지 계속 고민하게 되었어요.

1반 <마중물> - 2차시

주제

지난 시간에 꺼낸 일상 속 레드버튼을 조금 더 확장해서, 나를 크게 훈들었던 순간까지 들여다보는 시간이었어요. 단순한 짜증을 넘어서, 마음이 확 뒤집히거나 인생의 방향을 바꿔 놓은 경험들을 다시 만나보는 데 초점을 두었어요.

활동내용

1차시 콜라주를 다시 보며 “이 버튼의 뿌리가 어디에서 시작됐는지” 함께 얘기 나눴어요. 그다음 인생에서 크게 훈들렸던 장면을 떠올려 스케치하고, 새로운 콜라주를 만들었어요. 어떤 참여자는 시댁에서 겪었던 서운함이 평생 이어졌던 이야기를, 어떤 분은 가족 안에서 늘 참아야 했던 역할을 이미지로 표현해 주셨어요. 발표 시간에는 그때 하지 못했던 말과 감정을 같이 돌아봤어요.

예술가의 고민과 질문

콜라주를 두 번째 하면서 “결국 같은 얘기만 반복되는 건 아닐까” 하는 생각도 들었어요. 하지만 그 반복 속에서 조금씩 표현이 달라지고, 감정의 결이 더 선명해지는 걸 보게 되었어요. 다만 과거의 큰 상처로만 흐르지 않고, 지금의 삶

과 연결된 이해로 이어지게 하려면 어떤 질문을 던져야 할지 고민됐어요. 레드버튼을 단지 힘들었던 기억을 다시 꺼내는 도구로 쓰지 않으려면, 그때의 나와 지금의 나를 함께 바라보는 틀을 더 만들어야겠다는 생각이 들었어요.

1반 <마중물> - 3차시

주제

영화 ‘CODA’를 함께 보며 트리거의 레드 버튼과 결단의 레드버튼을 구분해 보는 시간이었어요. 내 이야기에서 잠시 한 발짝 물러나, 루비라는 인물을 통해 감정의 흐름과 선택의 순간을 안전하게 들여다보는 것이 핵심이었어요.

지” 계속 되묻게 되었어요. 과거를 미화하지 않고, 그렇다고 상처에만 머물지 않으려면 어떤 언어와 태도를 가져야 하는지, 예술가로서 짚고 넘어가야 할 지점이 분명해졌어요.

활동내용

영화를 감상하면서 “어디에서 사건이 시작되는지, 어디에서 인물이 결정을 내리는지”를 중심으로 장면을 메모했어요. 상영 후에는 인상 깊었던 장면을 돌아가며 이야기하고, 각자의 청소년기와 연결해 봤어요. “그때 나도 저렇게 참기만 했었다”, “나는 저 장면에서 뛰쳐나갔을 것 같다” 같은 말들이 나왔어요. 트리거와 결단을 정리하면서, 참여자들 안에 숨겨졌던 선택의 순간들이 하나둘 언어로 드러났어요.

예술가의 고민과 질문

어르신들이 영화를 볼 때, 과거를 예쁘게 정리해 버리려는 경향이 눈에 보였어요. “그래도 결국 잘 넘겼으니까 괜찮다”는 식으로 교훈만 남기려 할 때, 그 사이에 있었던 진짜 감정은 어디로 갔는지 자꾸 마음에 걸렸어요. 그래서 “그때 사실은 어떤 마음이었는지”, “다른 선택을 했다면 어땠을

1반 <마중물> - 4차시

주제

15~18세 시절의 나를 그림과 이야기로 다시 불러오는 시간이었어요. 잊고 지냈던 얼굴, 공간, 냄새, 사람들을 떠올리며 그 시절의 레드버튼을 살펴보고, 지금의 나와 연결해 보는 것이 목표였어요.

활동내용

간단한 인터뷰 질문을 10초 안에 답하며 빠르게 기억을 깨웠어요. “그때 내가 좋아하던 공간은?”, “나를 울렸던 말은?” 같은 질문이었어요. 그다음 청소년기의 나를 자화상으로 그리고, 다락방, 운동화, 규율, 첫 미팅 같은 구체적인 단서들을 그림에 담았어요. 그림을 벽에 전시하고 서로 돌아다니며 “이건 무슨 이야기냐”고 묻고 답했어요. 마지막에는 각자의 어린 시절 장면을 짧은 즉흥극으로 만들어 발표했어요.

예술가의 고민과 질문

처음엔 “기억 안 난다”는 말이 쏟아졌지만, 막상 시작하니 손이 멈추지 않는 모습을 보았어요. 청소년기의 나를 그리는 일이 단순한 추억 담기가 아니라, 지금의 나를 이해하는 데 중요한 통로가 된다는 느낌이었어요. 다만 장면만

들기 시간이 부족해 깊이 들어가지 못한 아쉬움이 남았어요. 다음에는 질문과 그림, 연극 장면이 조금 더 자연스럽게 이어지려면 어떻게 시간을 나눠야 할지, ‘머리로 기억하는 청소년기’와 ‘몸으로 다시 살아보는 청소년기’의 균형을 더 고민하게 되었어요.

1반 <마중물> - 5차시

주제

영화 속 루비의 삶을 빌려와, 루비의 방과 일상을 상상하고 구성해 보는 과정 드라마 시간이었어요. 루비의 시선으로 세상을 바라보면서, 그 안에 내 경험과 감정을 살짝 섞어 보는 것이 목표였어요.

느 순간에는 자신의 삶과 너무 겹쳐서 힘들어지지 않도록, 또 너무 루비만 이야기하다가 내 삶으로 가져오지 못하는 일이 없도록 균형을 잡아야 했어요. 루비의 방을 만드는 일이 결국 각자의 방을 다시 들여다보는 일이 될 때, 어디까지 안내하고 어디서 멈춰야 하는지 계속 마음속으로 질문하게 되었어요.

활동내용

간단한 몸 풀기 후, 루비의 방을 상상하며 공간을 함께 만들었어요. 화장대, 책상, 가족사진, 흐트러진 이불 같은 오브제를 놓으면서 “루비는 지금 어떤 마음으로 이 방에 있을까”를 이야기했어요. 각자가 루비가 되어 방 안에서 일어날 수 있는 작은 장면들을 즉흥으로 연기했고, 루비에게만 보이는 벽, 두려움과 억울함, 소외감 같은 감정을 포스트잇에 적어 공유했어요. 마지막에는 루비가 가출을 결심한 밤, 그가 썼을 법한 일기를 상상하며 서로의 문장을 나눴어요.

예술가의 고민과 질문

참여자들이 루비의 삶에 깊이 몰입하는 모습이 반가웠어요. 동시에 “이게 루비 이야기인지, 결국 나의 이야기인지” 경계가 흐려지는 지점도 느껴졌어요. 어

1반 <마중물> - 6차시

주제

루비의 트리거와 결단을 따라가며, 각자의 10대 시절 트리거와 결단을 함께 이야기하는 시간이었어요. 루비의 선택을 통해 자신의 선택을 돌아보고, 말하지 못했던 감정과 욕구를 조심스럽게 꺼내 보는 것을 목표로 했어요.

활동내용

몸과 마음 상태를 나누는 체크인으로 시작했어요. 그다음 가족 안에서의 억눌림, 책임감, 사랑, 미련을 키워드로 삼아, 각자 “내가 눌렸던 버튼”과 “누르지 못했던 버튼”을 돌아봤어요. 참가자들은 중학교 진학을 포기했던 순간, 편애와 차별, 너무 일찍 어른이 되어버린 마음 등을 솔직하게 이야기했어요. 루비의 저수지 장면, 오디션 장면을 다시 떠올리며 “나였다면 어떻게 했을까” 토론했고, 마지막에는 10대 시절의 나에게 건네고 싶은 말을 짧은 독백으로 나누었어요.

예술가의 고민과 질문

말을 하다가 잠시 멈추는 순간들이 있었어요. 아직 말로 다 정리되지 않은 과거를 건드리고 있다는 신호였어요. 그래서 “말하고 싶지 않은 건 말하지 않아도 된다”는 안전선을 계속 확인해 드리려 했어요. 동

시에, 그 멈춤을 피하지 않고 예술적 언어로 조금씩 돌려볼 수 있게 도와주고 싶었어요. 억눌림과 책임의 이야기가 단지 힘들었던 과거로만 남지 않고, 서로를 이해하는 언어로 바꿔려면, 예술가로서 어디까지 개입해야 할지 계속 스스로에게 묻고 있었어요.

예술교육 일지

참여자 소개 : 2반

유숙이는 새엄마와 정을 나누지 못한 채, ‘목소리없는 아이’로 자랐다. 선영과 현순은 아버지 안에서 레드버튼을 발견한다. 순덕은 ‘착한 아이’가 되기로 결심했지만, 몰래 야간학교에 진학서를 냈다. 옥희는 여자로서 무시당하지 않으려 대학을 결심했고, 순옥은 ‘도구’처럼 살아왔다고 말하며, 결국 물속으로 뛰어든다.

이들은 모두 과거의 ‘청소년’이었다. 지금은 어른이 되었지만, 그 시절의 그림자들은 여전히 따라온다. 조용히, 그러나 단호하게 그들은 이제 말한다. “그때 나는, 그렇게 살고 싶지 않았어.”



2반 <소녀여정> 노년팀 - 1차시

주제

일상 속 자주 눌리는 레드버튼을 클라주로 만들어 보는 시간이었어요. 특히 이미 지난 해 연극 작업을 해본 경험이 있는 팀이어서, 이번에는 같은 이야기 속에서도 새로운 결을 찾아보는 것이 숨은 목표였어요.

요. 반복을 지루한 되풀이로 만들지 않고, 더 깊이 들어가는 과정으로 만들려면 어떤 질문과 틀을 제시해야 할지 고민이 커졌어요.

활동내용

레드버튼 개념을 나누고, 요즘 자주 마음이 상하는 상황을 함께 이야기했어요. 각자 재료를 골라 일상의 버튼을 클라주로 표현했고, 완성된 작업을 들고 돌아가며 설명했어요. 친숙한 일상의 장면들이지만, 그 안에 담긴 감정은 생각보다 깊고 오래된 것들이었어요. 발표 시간에는 서로의 작업을 보며 “나도 저런 경험이 있다”, “저건 내 이야기 같기도 하다”는 말들이 나왔어요.

예술가의 고민과 질문

소녀여정 팀은 이미 이전 작업에서 ‘흥’과 ‘망’을 다뤄 온 팀이라, 같은 이야기가 반복될 수 있다는 점이 걱정됐어요. 실제로 비슷한 서사가 다시 나오자 집중이 흐려지는 모습도 있었어요. 그럼에도 ‘같은 이야기’를 다시 꺼낼 때, 그 안에서 새로운 부분이 보이기도 했어

2반 <소녀여정> - 2차시

주제

던져야 할지, 상처를 다시 열지 않으면서도 정직하게 바라보는 균형점을 계속 찾고 있었어요.

1차시에서 다룬 일상 버튼을 넘어, 나를 크게 흔들었던 레드버튼을 콜라주로 확장해 보는 시간이었어요. 한 번도 제대로 말해본 적 없는 감정의 뿌리를 조심스럽게 건드려 보는 시도였어요.

활동내용

이전 시간에 만든 콜라주를 다시 보고, 그 뒤에 숨은 더 큰 사건이나 감정을 떠올렸어요. 각자 인생에서 잊히지 않는 장면을 골라 새 콜라주를 만들었어요. 작업 중에 “결국 어떤 그릇에 담아도 내 삶에서 해결되지 않은 부분으로 돌아간다”는 말이 자연스럽게 나왔어요. 발표 시간에는 과거의 사건을 이야기하면서도, 끝에는 “그래도 잘 지나왔다”는 식으로 정리하려는 경향이 강하게 보였어요.

예술가의 고민과 질문

참여자들이 자기 이야기를 꺼낼수록, 그 걸 예쁘게 포장하고 마무리하려는 힘도 같이 올라오는 걸 느꼈어요. 이걸 비판하고 싶진 않았어요. 다만 그렇게 마무리될 때, 마음속에 남은 찌꺼기들이 제대로 들여다보이지 않는다는 생각이 들었어요. “정말 괜찮았을까?”, “그때 하고 싶었지만 못한 말은 없었을까?” 같은 질문을 어떻게

2반 <소녀여정> - 3차시

주제

영화 'CODA'를 통해 트리거와 결단의 레드버튼을 분석하고, 각자의 청소년기와 비교해 보는 시간이었어요. 이미 삶을 한 바퀴 돌아본 어른청소년들이, 루비의 선택을 보며 자신의 과거를 다시 해석해 보는 자리였어요.

활동내용

영화를 함께 보고, 레드버튼이 작동하는 장면을 중심으로 감상을 나눴어요. 루비가 가족과 꿈 사이에서 망설이는 장면, 부모의 한계를 드러내는 장면에서 특히 많은 이야기가 나왔어요. 참여자들은 자신의 10대 시절로 자연스럽게 연결해, 그때 참고 넘겼던 순간, 반항하고 싶었지만 하지 못했던 기억을 나눴어요. 영화 속 레드버튼을 통해 자신의 레드버튼을 다시 보는 시간이었어요.

예술가의 고민과 질문

이야기를 나누다 보면, 과거를 “그땐 다 그럴 수밖에 없었다”고 정리해 버리는 순간이 자주 찾아왔어요. 그렇게 말하는 것이 자신을 지켜온 방식이라는 것도 알지만, 그 안에 눌려 있던 감정들이 계속 마음에 남았어요. 그래서 “그때 진

짜로는 어떤 마음이었는지”, “만약 다른 선택을 했다면?”이라는 질문을 조금 더 구체적으로 던져 보고 싶었어요. 레드버튼 이야기가 교훈으로만 끝나지 않으려면, 그 순간의 솔직한 감정과 여전히 이어지는 영향을 함께 보는 시선이 필요하다는 걸 다시 느꼈어요.

2반 <소녀여정> - 4차시

주제

자신의 청소년 시절을 자화상과 인터뷰, 짧은 장면으로 다시 만나보는 시간이었어요. 오래전의 나를 떠올리면서, 그때의 레드버튼과 지금의 나를 이어 보는 것을 목표로 했어요.

행에 대한 감각을 충분히 익혀, 어르신들이 조금 더 자신 있게 몸으로 이야기를 풀어낼 수 있게 돋고 싶다는 생각이 들었어요.

활동내용

15개의 질문을 빠르게 던지며 기억을 깨웠어요. “그때 좋아하던 음식, 공간, 사람” 같은 질문이었어요. 그다음 청소년기의 자신을 그림으로 그리고, 옆에 이름을 적었어요. 그림을 벽에 붙이고 서로 돌아다니며 질문과 이야기를 나누었어요. 마지막에는 각자가 감독이 되어, 청소년 때 가장 기억에 남는 사건을 짧은 장면으로 만들어 연습하고 발표했어요. 불편함과 웃음이 뒤섞인 시간이었어요.

예술가의 고민과 질문

초반에는 “생각 안 난다”, “이걸 왜 하냐”는 말이 많았지만, 시간이 지나자 오히려 “시간이 더 있었으면 좋겠다”는 요청이 나왔어요. 그림과 이야기를 통해 어린 시절의 나를 다시 만나는 일이, 단순한 옛날 이야기 이상이라는 걸 현장에서 느꼈어요. 다만 장면을 더 다듬지 못해 아쉬움이 남았어요. 다음에는 멈춤과 움직임, 정지와 진

2반 <소녀여정> - 5차시

주제

영화 'CODA' 속 루비의 방과 생활을 상상하며, 루비의 감정과 주변 인물의 입장과 함께 탐구하는 시간이었어요. 루비의 삶을 통해, 각자의 10대와 가족 관계를 다시 보는 것이 숨은 목표였어요.

활동이 부담스럽지 않도록 단계별로 안내하고, 실패해도 괜찮다는 분위기를 어떻게 더 단단하게 만들 수 있을지, 과정 드라마를 운영하는 방식 전체를 돌아보게 되었어요.

활동내용

몸을 여는 워밍업 후, CODA의 주요 장면을 떠올리며 인상적인 대목을 나누었어요. 관제탑-비행기 역할 놀이로 서로의 소통 방식과 책임감을 몸으로 경험해 봤어요. 이어서 루비의 실종 전 상황을 작은 섬마을 배경으로 재구성하고, 순경·담임·친구 같은 인물을 정해 즉흥극으로 풀어봤어요. 루비와 부모의 갈등 장면을 이미지로 만들고, 서로 다른 입장에서 대화를 다시 써 보기도 했어요.

예술가의 고민과 질문

참여자들이 루비와 부모의 입장을 오가며 몰입하는 모습이 좋았어요. 다만 역할극에 익숙하지 않은 분들은 움직임 보다 말에만 의존하려는 경향도 보였어요. “이분들이 편안하게 움직이면서도, 자신을 잃지 않게 도와주려면 어떻게 해야 할까” 고민이 생겼어요. 추상적인

2반 <소녀여정> - 6차시

주제

루비의 트리거와 결단을 다시 짚어보면서, 각자의 10대 시절 트리거·결단 경험을 말과 몸으로 풀어보는 시간이었어요. 억눌림과 순종, 책임과 자유에 대한 마음을 솔직하게 나누는 데 초점을 두었어요.

활동내용

수업 시작에 각자 몸과 마음 상태를 나누고, 영화 속 장면 중 가족과의 식사, 다이빙 장면, 꿈을 이야기하는 장면을 다시 떠올렸어요. 그 장면들이 자신의 가족과 어떤 점이 닮았는지 나누며, “나는 언제 버튼을 누르지 못했는지, 혹은 몰랐는지” 돌아봤어요. 참여자들은 부모의 기대, 경제적 사정, 성별 역할 등 다양한 이유로 꿈을 접어야 했던 경험을 나누었어요. 마지막에는 루비의 선택 이후 장면을 각자의 바람대로 상상해 보는 이야기로 마무리했어요.

예술가의 고민과 질문

참여자들이 자기 삶을 진솔하게 열어 보여 줄수록, 그 이야기를 어떻게 받아 안고 다음으로 연결할지 고민이 깊어졌어요. “여기서 더 파고들어도 될까, 아니면 이제 그만 멈춰야 할까” 매 순간 스스로에게 묻게 되었어요. 과정드라마가 치유의 약속

을 그대로 줄 수는 없지만, 최소한 혼자만의 기억이 아니라 함께 들어주는 기억으로 만들고 싶었어요. 앞으로 이런 이야기를 다룰 때, 예술가가 감당할 수 있는 범위와 필요한 지원 체계에 대해 더 현실적으로 고민해야겠다는 마음이 생겼어요.

예술교육 일지

참여자 소개 : 3반

부모님이 정해놓은 길에 살짝 숨이 막히는 수현, 잔소리라는 이름의 사랑을 통제로 느끼는 하람, 여동생과 엄마 사이에서 균형을 잃은 나영, 한때 부모님이 부끄러웠던 재혁, 부모님의 죽음이 언젠가 올까 두려운 은수, 그리고 “왜 그런 버튼을 굳이 두고 사는 걸까?”라고 반문하는 성준까지. 이들은 모두 ‘트리거의 레드버튼’ 속에서 살아가고 있었다. 그저 너무 익숙해서, 그게 트리거인지조차 몰랐던 삶. 하지만 이제, 멈춰 서서 바라본다. 그리고 처음으로, 부모에게서 받은 레드버튼을 인식한다.



김나영



김노아



노하람



신수현



유성준



이성재



장재희



조재혁



현은수

3반 <아이너미> 청소년팀 - 1차시

주제

영화 'CODA'를 통해 트리거의 레드버튼과 결단의 레드버튼 개념을 나누고, 각자의 삶에서 비슷한 순간을 찾아보는 시간이었어요. 레드버튼을 단순한 분노의 순간이 아니라, 선택의 갈림길로 이해해 보는 것이 핵심이었어요.

장면이 레드버튼일까”를 더 구체적으로 묻고 싶었어요. 영화의 서사와 각자의 현실 사이에 다리를 놓는 질문이 무엇인지, 계속 실험해 보는 시간이었어요.

활동내용

영화를 같이 보고, 인상 깊은 장면을 중심으로 토론했어요. 루비가 가족의 통역자 역할을 하면서 겪는 책임감, 음악을 향한 꿈과 가족 사이의 갈등을 이야기했어요. 각자에게 떠오르는 트리거 장면, 결단 장면을 나누고, “나였다면 이 장면에서 어떤 선택을 했을까”를 말해 봤어요. 마지막에는 레드버튼을 주제로 짧은 감상문을 쓰며, 자신의 경험과 영화 속 상황을 연결해 봤어요.

예술가의 고민과 질문

청소년들에게 레드버튼은 처음엔 그냥 “빡치는 순간” 정도로 받아들여졌어요. 가족과 꿈 사이의 갈등, 책임감의 무게 같은 이야기로 읊겨 가는 데 시간이 필요했어요. 아직 살아 보지 않은 지점에 대한 상상이 버겁게 느껴지는 친구들도 있었어요. 그래서 “네 삶 안에서는 어떤

3반 <아이나마> - 2차시

주제

자신의 삶에서 트리거 레드버튼을 콜라주로 시각화해 보는 시간이었어요. 말로 설명하기 어려운 감정과 상황을 이미지와 색감으로 표현해 보면서, 트리거를 조금 더 구체적인 모습으로 마주하는 데 초점을 두었어요.

활동내용

지난 시간에 나눈 트리거 개념을 다시 정리하고, 다양한 잡지와 사진, 색종이를 꺼냈어요. 각자 “지금 나를 가장 흔들어 놓는 상황”을 떠올리고, 그 장면에 어울리는 이미지를 오려붙였어요. 어떤 작업은 교실과 성적표, 어떤 작업은 가족의 식탁과 휴대폰 화면에서 시작됐어요. 작업 후에는 콜라주를 들고 돌아가며 자신의 트리거를 설명했고, 다른 친구들은 그 이야기를 듣고 떠오르는 생각을 조심스럽게 나눴어요.

예술가의 고민과 질문

몇몇 친구들은 추상적인 표현에 익숙하지 않아 “그냥 사진 붙이는 거 같아요”라고 말했어요. 하지만 이야기를 듣다 보면, 그 ‘그냥’ 속에 꽤 구체적인 마음이 숨어 있다는 걸 느꼈어요. 예술가로서 그 마음을 너무 빨리 해석하거나 끌어내려고 하지 말

고, 친구들이 자기 속도를 찾아가도록 기다려야겠다고 생각했어요. 동시에, 감정과 이미지를 이어주는 말을 어떻게 건네면 좋을지, 예시와 가이드의 비율을 얼마나 가져가야 할지 고민이 남았어요.

3반 <아이나마> - 3차시

주제

트리거에서 한 걸음 더 나아가, 자신의 결단의 레드버튼을 콜라주로 표현해 보는 시간이었어요. 이미 지나간 선택, 아직 내리지 못한 선택을 이미지로 정리해 보며, 그때의 마음을 다시 들여다보는 데 초점을 맞췄어요.

활동내용

트리거와 결단의 차이를 다시 정리하고, 각자 떠오르는 결단의 순간을 떠올렸어요. 어떤 친구는 전학, 어떤 친구는 동아리 선택, 어떤 친구는 부모와의 갈등 속에서 했던 결정을 작업의 재료로 삼았어요. 결단이 나쁜 선택인지, 좋은 선택인지 평가하기보다, 그 순간 왜 그런 선택을 할 수밖에 없었는지 이야기해 봤어요. 발표 시간에는 서로의 콜라주를 보며 “나도 비슷한 경험이 있다”는 공감이 오갔어요.

예술가의 고민과 질문

결단이라는 말이 청소년들에게는 조금 과하게 느껴지는 순간도 있었어요. “아직 크게 결정한 게 없는 것 같다”는 말이 나왔을 때, 이 나이에 결단을 꼭 거창하게 해석할 필요가 없다는 말을 건네고 싶었어요. 작은 선택들도 삶을 조

금씩 다른 방향으로 틀어 놓는다는 걸 함께 느끼고 싶었어요. 앞으로는 결단이라는 단어 대신, “그때 네가 마음을 많이 썼던 선택”처럼 더 몸에 와닿는 언어를 쓸 수 있을지 고민이 되었어요.

3반 <아이리마> - 4차시

주제

영화 'CODA' 속 인물들을 다시 꺼내, 부모와 자녀의 시선을 몸으로 경험해 보는 시간이었어요. 거리, 높낮이, 장애물 같은 요소를 활용해 관계의 감정을 표현해 보고, 루비를 통해 자신의 가족을 비춰보는 데 목적이 있었어요.

활동내용

걷기, 점프, 스톱 등 간단한 움직임으로 몸의 속도와 거리감을 느껴보는 워밍업을 했어요. 그다음 CODA의 부모-자녀 갈등 장면을 떠올리며, 각자 부모 입장과 자녀 입장에서 장면을 만들어 보았어요. 누구는 부모가 멀리 느껴지게, 누구는 같은 높이에서 마주 보게 장면을 잡았어요. 발표 후에는 “내가 평소 부모님과 있을 때 어떤 거리와 높이에 있는지” 나누는 시간이 이어졌어요.

예술가의 고민과 질문

거리·높낮이 같은 개념이 낯설어서, 설명이 길어질수록 오히려 몸이 굳는 친구들도 있었어요. 그럴수록 정답을 알려주려 하기보다, 친구들이 스스로 발견해 가도록 기다려야 한다는 생각이 들었어요. 또 “나는 부모님과 별로 갈등이 없다”고 말하

는 친구들의 말 뒤에 숨어 있는 조심스러움도 느껴졌어요. 갈등이 없어서가 아니라, 말로 꺼내기 어려운 경우도 있다는 걸 기억하며, 어떤 속도로 이 대화를 열어야 할지 계속 스스로에게 물어보게 되었어요.

3반 <아이나마> - 5차시

주제

루비의 초등 시절과 청소년 시절을 상상하며, 책임감과 죄책감이 쌓여 가는 과정을 몸으로 표현해 보는 시간이었어요. 제스처와 즉흥극을 통해 말로 다 설명되지 않는 감정을 드라마 언어로 풀어보는 데 초점을 두었어요.

데서 불안해하는 것도 보였어요. 앞으로 이런 활동을 할 때, 제스처에 앞서 몸과 감정을 연결해 보는 작은 연습들을 더 쌓아야겠다는 생각이 들었어요.

활동내용

지난 내용을 간단히 복기한 뒤, 루비의 어린 시절과 현재를 이어 보며 일기를 상상해 썼어요. 이후 미스터 V 선생님과의 상담 장면을 즉흥극으로 연기하며, 대학 진학을 둘러싼 루비의 혼들림을 탐구했어요. 각자 선택한 키워드를 바탕으로 추상적 제스처와 사회적 제스처를 만들어 앙상블 장면을 구성했고, 루비가 꿈을 향해 나아가려다 멈추는 순간들을 몸으로 표현해 보았어요.

예술가의 고민과 질문

추상적 제스처가 익숙하지 않은 친구들은 “이게 뭔지 모르겠다”는 표정을 짓기도 했어요. 그럴 때마다 “정답을 찾으려고 하기보다, 지금 떠오르는 느낌을 몸으로 옮겨 보라”고 안내했어요. 말로는 잘하는 친구들이 오히려 몸을 움직이는

3반 <아이나마> - 6차시

주제

루비의 결단 이후를 상상하고, 자신의 트리거와 결단의 경험을 다시 돌아보는 시간이었어요. 가족 안에서 느꼈던 억눌림, 책임감, 자유에 대한 욕구를 몸과 언어로 함께 나눠 보는 데 초점을 두었어요.

활동내용

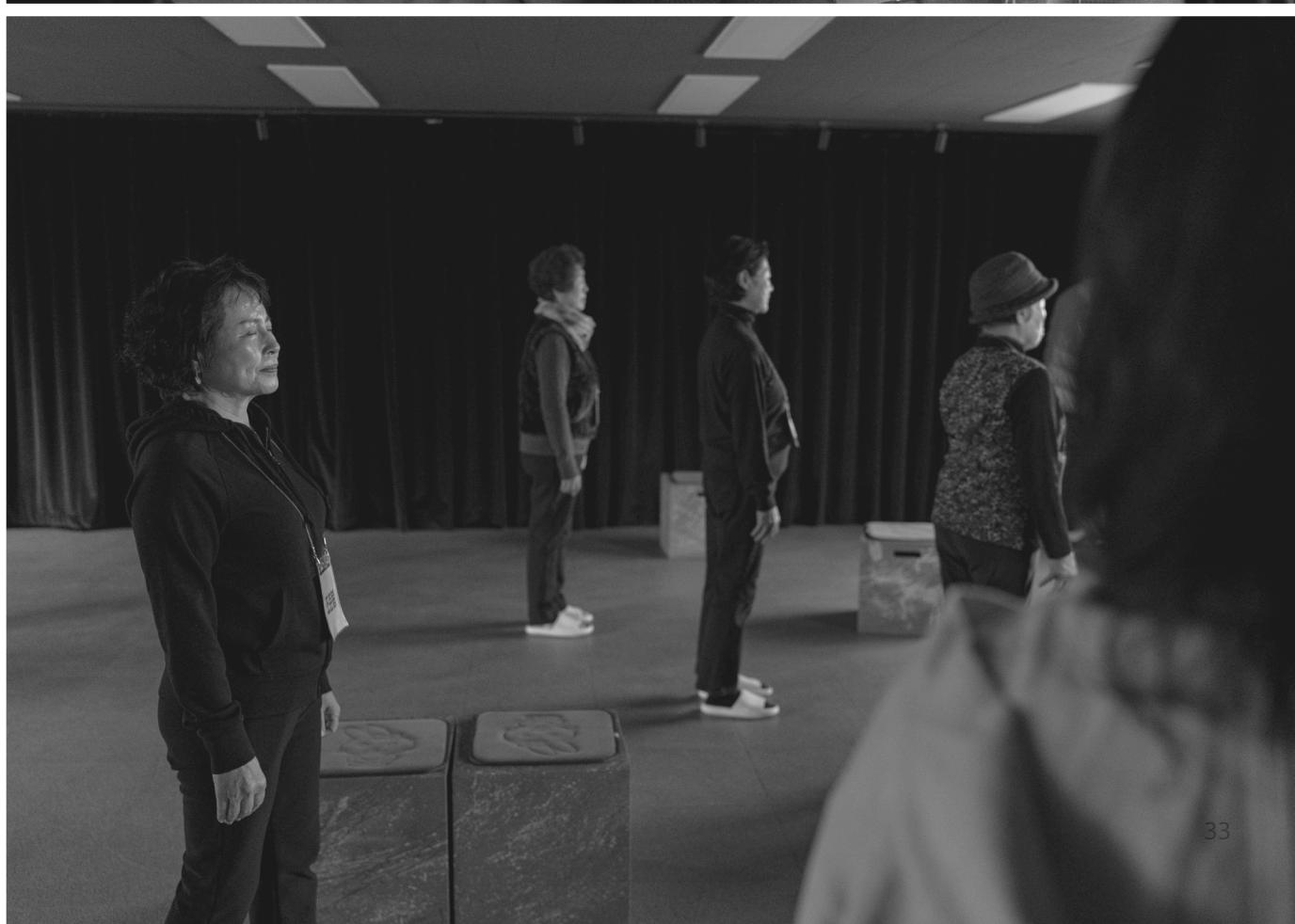
가족과의 식사 장면, 배를 타는 장면, 집을 떠나는 장면을 다시 떠올리며, 각자 마음에 남은 장면을 골랐어요. “이 장면이 내 가족과 닮은 이유”를 이야기하고, 그때 느꼈던 감정을 키워드로 적었어요. 이어서 루비의 숨속 아지트를 상상해, 한 친구가 루비가 되고 나머지는 공간의 요소가 되어 즉흥적으로 반응하는 활동을 했어요. 마지막에는 각자 자신에게 하고 싶은 말을 짧게 쓰고, 작은 목소리로 나누며 수업을 마무리했어요.

예술가의 고민과 질문

감정 언어를 모으는 과정에서 “도망치고 싶다”, “날아가고 싶다” 같은 표현이 많이 나왔어요. 그 말들 뒤에 숨어 있는 구체적인 상황을 더 듣고 싶었지만, 이 수업 시간 안에서 어디까지 들어가야 할지 계속 고민됐어요. 예술교육이 상담은 아니지만,

어쨌든 마음을 건드리는 일이라는 걸 다시 느꼈어요. 앞으로는 이런 수업을 진행할 때, 필요한 경우 연결할 수 있는 지원 체계와, 안전하게 마무리하는 방법을 더 고민하며 움직여야겠다고 다짐하게 되었어요.





통합수업 1회차 - 세대 통합1

주제

청소년과 노년이 한 공간에서 만나, 레드버튼을 중심으로 서로의 생각과 경험을 나누 보는 첫 번째 세대 통합 시간이었어요. “요즘 아이들”, “요즘 어른들”이라는 말 뒤에 숨어 있던 상을 깨고, 그냥 사람 대 사람으로 마주 서 보는 자리였어요.

활동내용

목소리 퀴즈로 시작해, 변조된 목소리를 듣고 청소년인지 노년인지 맞혀보는 놀이를 했어요. 이어서 OX 퀴즈로 “나는 레드버튼을 눌러본 적이 있다”, “가족 때문에 버튼을 누르지 못한 적이 있다” 같은 질문에 몸으로 답했어요. 세대별 갈등 문장을 섞어 “이 말은 어느 세대의 것 같냐”고 나누어 본 활동에서는, 결국 문장 대부분이 세대를 가르기 어렵다는 결론이 나왔어요. 마지막에는 CODA 속 갈등 장면을 정지 장면으로 만들어, 각 조가 생각한 “루비가 선택했으면 하는 방식”을 몸으로 보여줬어요.

예술가의 고민과 질문

처음 만난 세대가 한 방에서 움직이는 것만으로도 긴장이 느껴졌어요. 청소년은 “어른 앞에서 내 의견을 말해도 될

까” 조심스러워했고, 노년은 “요즘 아이들은 날 어떻게 볼까” 눈치를 보셨어요. 그런데 활동이 진행되면서 “생각보다 다르지 않다”는 말이 양쪽에서 동시에 나왔어요. 이 만남이 일회성 이벤트로 끝나지 않고, 각자의 삶으로 돌아가도 계속 이어질 수 있을까 하는 질문이 남았어요. 세대 통합을 말로만 하지 않으려면, 다음에는 어떤 구조와 시간을 더 보태야 할지 고민이 깊어졌어요.

통합수업 1회차 - 세대 통합2

주제

첫 만남에서 생긴 관계를 바탕으로, CODA 속 장면을 세대별로 재해석하고 역할을 바꿔 연기해 보는 시간이었어요. 서로의 청소년기를 들여다보고, “결국 우리, 그렇게 다르지 않다”는 지점을 몸으로 확 인해 보는 것이 목표였어요.

활동내용

몸풀기로 “나의 청소년 시절을 떠올리 게 하는 제스처”를 만들어 서로 따라 해 보았어요. 비슷한 제스처끼리 모여 청소년성의 공통 이미지를 만들었어요. 이후 CODA의 가족 갈등 장면을 선택해 원작 그대로 한 번, 세대 해석을 반영해 한 번 더 연기했어요. 청소년이 부모 역할을, 노년이 루비 역할을 맡아보며 서로의 입장을 오가는 연습을 했어요. 마지막에는 각 세대가 포스트잇에 자신이 생각하는 ‘청소년’의 키워드를 적어 큰 종이에 붙이고, 공통된 단어와 다른 단어를 함께 보며 대화를 나눴어요.

예술가의 고민과 질문

역할을 바꾸어 연기하는 순간, 웃음과 진지함이 동시에 나왔어요. “어른이 루비를 연기하는 게 더 찐이다”라는 말이 나올 정도로, 노년이 자기 청소년기를 다시 살아

보는 장면이 인상 깊었어요. 하지만 청소년이 어른 역할을 연기할 때, 그 안에 담긴 책임과 피로를 얼마나 이해하고 있는지에 대해서는 여전히 질문이 남았어요. 이 수업으로 모든 이해가 풀리지는 않겠지만, 적어도 서로에게 한 번쯤 “그럴 수 있겠다”고 말해 줄 수 있는 계기가 되었으면 했어요. 앞으로 세대 통합 프로그램을 설계할 때, 한 번 만남이 아니라 여러 번 부딪칠 수 있는 구조를 어떻게 만들지 더 고민하고 싶어졌어요.

“내 속에 있는 이 레드버튼을 끄집어내야 하나 말아야 하나,
지금 고민 중이에요.”

어른청소년 김은숙

“저는 안 좋은 일을 3일 만에 잊는 능력이 있는데요,
레드버튼 굳이 꺼내 봐야 돼요?”

십대청소년 신수현

“열심히 살기는 살았는데 도대체가 저를 만나고 싶은 거예요.
제 안에서 뭔가를 찾기 위해 여기까지 왔어요.”

어른청소년 김의숙



“지금 생각해보면 그런 거지...
그땐 그냥 그렇게 사는 거였어요”

어른청소년 박순덕&안선영

“트리거를 없애기 위한 마지막에
결단의 레드버튼 말고 다른 버튼도 있지 않을까요?”

십대청소년 조재혁

“잘못한 게 없는데, 왜 부끄럽고 창피한 지 모르겠어요.
무언가를 두려워하고 있어요.”

어른청소년 박현순





예술교육가 김태연

예술의 힘은 어디에 있을까? 시민 참여자들은 왜 '연극'이라는 예술을 경험하려 할까? 여러 가지 의문에서 시작한 이번 프로젝트는, 여러모로 많은 울림으로 현장에 다가온다.

연극 무대에 서서 배우로서 수행해 나가는 예술, 그리고 예술가와 시민 참여자 간의 만남 속에서 경험하는 예술은 어떤 차이가 있을까. 사람들 이 모이고 이야기를 만들고 무대에 선다는 공통점 이외에도, 우리는 계 속해서 개인의 내면을 탐구해야 했 고, 인간이 가질 수 있는 사유적 연 대를 만들어야 했으며, 더욱 뾰족해 진 꼭짓점으로 본질을 관통하려 애 쓴다. 그 과정에서 유희적 관점 또한

놓치지 않으려 노력한다. 그러다 문 득 이런 질문이 떠오른다. 왜 이렇게 비생산적이고 힘든 시간을 굳이 보내 려 하는 걸까? 그 의문 속에는 어떤 이야기가 숨어 있을까? '인간'이기 때 문이지 않을까. 우리에게, 그리고 그 들에게 '연극'이라는 예술은 결국 '인 간'이 '인간다을' 수 있도록, 그리고 '인간'으로서 잘 살아갈 수 있도록 돋 는 힘을 길러주는 것이라고 믿는다.



예술교육가 김해웅

‘세대통합 예술교육’이란 말을 떠올렸을 때, 질문이 생겼다. 세대통합이란 과연 무엇일까? 참여자들은 결국 자신의 삶을 이야기하고, 자신에 대해 더 잘 알아가며, 그것을 시작으로 서로를 바라보는 일인 것 같다.

어른 청소년과 10대 청소년들이 각자의 고유한 경험을 바탕으로 자기 이야기를 직접 들려주는 자리이고, 그 이야기를 함께 들여다본다. 하지만 이 과정은 생각만큼 쉽지 않다. 너무 익숙해서 질문조차 하지 않았던 것들, 너무 당연하게 여겨 왔기에 감춰진 채 지나쳐 왔던 삶의 면면들을 다시 바라보는 일은 불편하고 낯설다.

불편함을 피하고 싶은 본능, ‘그냥’이

라는 말로 마무리 짓고 싶은 순간들, 쉽게 할 수 있는 선택들... 그럼에도 우리는 왜 이 여정을 선택했을까? 아마도 쉽지 않았던 과정 속에서 새롭게 생겨나는 질문들과, 한 번도 생각해 보지 못했던 내 이야기와 감정이 새롭게 발견되기 때문일 것이다.

쌓여 있던 ‘먼지’를 걷어내는 일은 결코 쉽지 않다. 먼지가 날릴 때 기침이 나고, 눈이 시리고, 자꾸만 눈과 입을 막고 싶어진다. 하지만 그 너머에서 우리는 ‘진짜 나’를, 그리고 ‘진짜 우리’를 마주하게 된다. 그 속엔 미처 들춰 보지 않았던 부모와 나 사이의 레드버튼, 말로 설명하기 어려운, 지나치고 당연하다고

넘겨 왔던 선택의 순간들, 그리고 그
저 살아내느라 질문하지 못했던 내
삶의 보물들이 숨어 있었다.

나는 지금도 궁금하다. 참여자들이
이번 예술교육을 마치고 난 뒤, 그들
의 내면에 어떤 시선과 이야기가 남
아 있을지. 그들이 다시 일상으로 돌
아가서도, 그 먼지를 걷어 낸 ‘진짜’
자신으로 세상을 바라보며 살아갈
수 있을지. 그들의 삶에 어떤 변화가
생겨날지.

솔직히 나는 아직도 연극을 모르
겠다. 연극은 때로 어렵고, 나를 힘
들게 할 때도 있다. 그러나 내가 계
속 연극을 하고 있는 이유는, 어쩌면
‘쉽지 않은 작업’이기 때문에 계속하
고 있는 것일지도 모른다는 생각이
든다. 진짜는 늘 쉽게 찾아지지 않는
다. 진짜를 찾기 위해, 내 걸음은 오
늘도 연극으로 향한다.





예술교육가 박진선

뜨겁고 엉뚱한 레드버튼의 계절을 지나며

세대통합 예술교육. 이 독특하고도 반가운 조합 속에서 올해 예술교육을 맡았습니다. 우리 세대통합 수업에서는 ‘청소년’을 조금 다르게 바라 봅니다. 꼭 나이가 열일곱이어야 청소년인 건 아니잖아요. 지금을 살아가는 십대뿐 아니라, 나이듦 속에서도 여전히 그들안에 청소년의 감각과 감정이 살아 움직이는 존재들. 그들을 우리는 ‘어른 청소년’이라 부르 기로 했습니다. 그러니 이 예술교육은, 과거의 청소년과 현재의 청소년이 함께 연극 안에서 존재하는 시간이라고 할 수 있겠지요.

요즘 학교에서 만나는 십대 청소년들 중 많은 친구들이, 자신이 왜 이 하루를 살아야 하는지, 뭘 하고 싶은지, 뭐가 싫은지도 잘 모른 채 무기력한 얼굴을 하고 있어요. 그런데 곰곰이 생각해보면, 이건 어른이라고 해서 별반 다르진 않죠. 출근해서 하루를 겨우 버티고, 퇴근 후엔 지하철을 타고 스마트폰 솟츠 보며 집에 와서 씻고 자는 생활. 어쩌면 우리는 모두, 잠시 꺼져 있는 ‘레드버튼’ 속을 지나고 있는지도요.

이번 예술교육 키워드는 바로 ‘레드

버튼’이었습니다. 누가 봐도 부정적인 이미지일 수 있는 이 단어가, 오히려 강렬한 생명력처럼 느껴졌어요. 무언가를 ‘확’ 뒤집을 수 있는 에너지, 더 이상 못 참겠다고 외칠 수 있는 용기, 자기 경계를 확인하고 확장할 수 있는 기회. 그게 바로 레드버튼이 주는 역설적인 힘이라고 생각했죠.

‘나의 레드버튼’을 찾아 그것을 예술로 표현하는 과정에서, 참여자들이 자신의 감정과 삶을 돌아볼 수 있을 거라 기대했습니다. 어떤 순간에 나의 버튼이 눌리는지를 알고 나면, 다음에 똑같은 반응을 할지, 아니면 다른 선택을 할 수 있을지… 그게 너무 궁금했어요. 어쩌면 연극은 그런 ‘다른 선택’을 시험해보는 좋은 리허설 무대 아닐까요?

물론 과정이 늘 쉽진 않았습니다. 예술교육가들과 레드버튼의 어떤 지점을 조명할지 합의하는 데에도 시간이 오래 걸렸고, 참여자들이 레드버튼이라는 주제에 초반부터 흥미를 느꼈던 건 아니었어요. “저는 아무리 생각해도 트리거버튼이 없어요”라는 말에 당황했던 기억도 납니다. “왜죠? 이게 없을 수 있나?” 트리거 버튼이 자주 눌리는

저는 도통 이해할 수 없었죠.

하지만 시간이 지나며, 꼬꼼 감춰졌던 감정이 조금씩 수면 위로 올라오기 시작했고, 참여자들 스스로 ‘이게 내 레드버튼이었네!’ 하고 알아차리는 순간들이 찾아왔습니다. 너무 느리게 진행된다고 느껴진 시간들도, 지금 돌이켜보면 꼭 필요 한 시간이었어요.







예술교육가 서경원

‘레드버튼’이란 주제를 선택한 건 예술교육가들이 먼저였다. 나름의 확신이 있었다. 이 주제를 연극적으로 탐색하는 일이 예술가에게도, 시민 참여자에게도 의미 있는 작업이 될 것이라 믿었다. 그러나 그들은 처음엔 이 주제에 흥미를 느끼지 못했고, 질문하기 전까지는 자기 안에 그런 레드버튼이 있는 줄조차 몰랐다. 그리고 왜 그런 것을 꼭 알아야 하느냐는 물음을 되풀이했다. 우리는 예술가로서, 그 질문들과 함께 걸어야 했다. 부모와 청소년 사이에 놓인 트리거의 레드버튼, 그리고 그 걸 지우기 위한 결단의 레드버튼에 관해 집요하게, 솔직하게 대화를 나눴다. 참여자들이 극적 세계에 놓이기까지는 고뇌의 시간이 필요했다. 기어이 우리

가 만든 세계로 그들이 초대되었을 때, 모두가 녹초가 되어 있었다.

하지만 각 팀과의 대화를 통해 확신할 수 있었다. 그들 모두가 이 레드버튼이라는 세계 속에서 나름의 의미를 발견했다는 것을. 다만 여전히 의문이 남는다. 우리는 그들을 어떻게 초대했어야 했을까. 강한 확신으로 시작했지만, 지금은 다시 처음으로 돌아가 물게 된다. 예술교육가는 왜 하필 이 주제로 참여자들을 만나고자 했던 걸까. 그리고 그것이 그들에게 어떤 ‘순간’으로 남기를 바랐던 걸까.

계속되는 질문 속에서, 어느새 방

향을 잃고 있었다. 필립 테일러는 『시민연극』에서 이렇게 말한다. “시민연극의 시작점은 참여자로부터 출발해야 한다.” 정답이 없는 영역이라지만, 만약 이 주제가 참여자들로부터 시작된 것이었다면 어땠을까. 과정은 달라졌을까. 결과는 더 깊어졌을까. 상상하게 된다.

한편, 이번 예술교육을 모니터링한 최지영 전문가는 “참여자와 나눌 질문, 주제, 극적 세계를 어떻게 연극적인 방식으로 ‘소개’하고 ‘초대’할 수 있을지를 더 정밀하게 고민해야 한다”고 말했다. 또한 “설명이 과도하다”는 평가가 남았다. 드라마가 힘을 가진다면, 참여자는 억지로 맞춰줄 필요가 없다. 드라마 안에 자연스럽게 놓일 수 있다면, 그 안에서 자발적인 탐색과 탐험이 시작될 수 있다. 이 역시 내년 예술교육에서 반드시 다뤄야 할 과제다.

10대를 어떻게 생각하세요?

도착했을 때

부럽다

잘한다. 이쁘^^!

부럽다

착하다, 모두 좋아

성실하다

자부증다

너무 자기 주관이 명확하다.

조심조심 소리쳤다.

예쁘다. 화이팅

하고 싶은 일이 많다.

성매매를 허용동의이다

성실하고 친하다

나이 힘들것 같다

너무 힘들어 뽐낸네

시끄러워

7~80대를 어떻게 생각하세요?

도착했을 때

집에 갈 때.

자유로운 삶

외로운 사람들은

과일을 늦지 않아 먹을 수

마지막 장

인생의 흐름

아름다운 사람들

아름다워

갈다

좋다

로연한

편안한 삶

마지막 편안한

마무리

인생의 끝을 마감할 때

각자의 삶의 터

대화할 때 편하다.





연구원 김연수

만남

이번 세대통합 예술교육은 청소년극을 연구하고, 어린이청소년극 축제 기획 일을 하며 적지 않은 어린이 청소년 공연을 보아왔던 필자에게도 이러한 시도는 무척 신선하게 다가왔습니다. 동시대 청소년 그리고 동시대 노년 안에 살아 숨쉬는 청소년의 만남이라니.

레드버튼

보조 연구원으로 이 예술교육에 참여했고 우리 주제인 ‘레드버튼’에 대한 탐색이 시작됐습니다. 레드버튼은 사회적으로 ‘발작버튼’이라고 부르는 우리 내면의 민감한 지점을 칭하는 용어입니다. ‘레드버튼은 어

떻게 만들어질까?’ ‘레드버튼은 눌리는 걸까, 누르는 걸까?’ 수많은 질문들을 지나며, 우리는 레드버튼을 ‘트리거의 레드버튼’과 ‘결단의 레드버튼’으로 구분할 수 있다는 것을 발견했습니다. 그리고 청소년/노년 배우들과 함께 우리의 민감한 지점인 ‘트리거의 레드버튼’이 생겨난 이유를 이해하고, 이를 극복하여 한 단계 성장하는 길로 나아가는 ‘결단의 레드버튼’을 누른다는 것은 무엇인지 끊임없이 토론하며 생동하는 예술교육을 펼쳐 갔습니다.

짝짝

이 과정은 그동안 보여주고 싶지 않아 덮어놓았던 자신의 약한 부분을

들여다보고 꺼내놓아야 하는 쉽지 않은 분투의 시간이었습니다. 아직 누르지 못하고, 망설이는 중이어도 괜찮습니다. 기꺼이 이 과정에 함께 하며, “이 걸 굳이 왜 꺼내야 해요?” 질문하면서도 포기하지 않고 수업에 솔직하게 참여한 오른 우리의 용감한 시민 참여자들에게 진심 어린 존경의 박수를 보냅니다. 부디 이 시간이 자신을 마주하고 꺼내놓은 용기에 스스로, 또 서로 박수쳐주는 경험이 되었기를. 결국 그 경험들이 우리가 망설이면서도 나아가게 하는 힘이 아닐까 합니다.





외부 모니터

최지영 전문가

소속

- 예술로 커뮤니티씨어터 협동조합 이사장

주요활동이력

- 한국교육연극학회 회장 역(2021~2024)
- 현 아시테지 저널『어린이청소년극IN』저널 편집장
- 경기대 연기학과 겸임교수
- 한국예술종합학교 연극원, 서울교육대학교 대학원 강의교수
- 다음 브런치 작가

**“드라마는 설명보다,
참여자가 스스로 살아낼 때
비로소 의미가 생겨요”**

최지영 전문가는 전체 과정을 지켜보며 프로그램의 진심과 방향성은 높게 평가했습니다. 세대통합이라는 어려운 주제를 다루면서도 노년과 청소년이 서로의 자리에 서로도록 유도한 점, 영화 'CODA'라는 안전한 매개를 활용한 점, 과정드라마라는 적합한 방식으로 접근한 점을 긍정적으로 보았습니다. 하지만 동시에 꾸준히 아쉬움을 표현했습니다. 핵심은 한 문장으로 요약됩니다.

**“설명이 너무 많습니다.
드라마는 참여자가
직접 살아내야 합니다”**

그 아쉬움에는 몇 가지 맥락이 담겨 있습니다. 참가자에게 '이해'를 시키려는 순간 드라마는 좁아진다. 프리텍스트가 살아 움직이려면 참여자의 선택과 즉흥성이 핵심이다. 몰입은 언어로 설득하는 것이 아니라 경험으로 만들어진다. 참여자는 스스로 발견하고 스스로 사유해야 한다. 재미와 몰입이 먼저일 때, 세대 간 공감은 자연스럽게 따라온다-는 사실이 바로 그 것입니다.

즉, 우리 프로그램은 이미 좋은 출발선에 서 있었지만, 참여자가 더 자유롭게 뛰어놀고, 직접 탐구하고, 스스로 의미를 발견할 수 있도록 '설명은 줄이고, 체험은 더

늘려야 한다'는 것이었습니다. 최지영 전문가는 마지막으로 이렇게 말했습니다.

**“세대통합은 해결해야 하는
문제가 아니라,
같이 살아보는 경험입니다”**

“그 경험을 깊게 만드는 것이 예술 교육가의 역할”이라고 말입니다. 이 말은 이번 프로젝트의 다음 방향을 아주 명확하게 제시했다고 생각합니다.

이제 남은 과제는 우리가 만들어온 구조 안에서, 참여자들이 더 많이 '살아보고, 선택하고, 탐색할 수 있는 자리'를 만드는 일입니다. 그것이 「레드버튼 연구소」가 그리고 살무의 예술교육이 앞으로 더 단단하게 나아가야 할 길이다-라고 생각합니다.

연구·교육 통합 요약보고서

1. 연구 배경과 목적

레드버튼 연구소는 청소년극을 제작해 온 살위가 “세대 간 감정·기억·정체성이 어떻게 연결되는가”라는 질문에서 출발한 연구·교육 프로그램입니다. 노년을 ‘어른청소년’, 청소년을 ‘십대청소년’으로 재명명하고, 두 세대가 지닌 감정의 층위와 경험의 리듬을 예술적으로 교차시키는 것을 목표로 삼았습니다. ‘레드버튼’은 단순한 분노가 아니라 각자가 중요하게 여기는 가치가 건드려지는 순간을 의미하는 개념으로 재정의되었습니다. 이 개념을 세대별로 어떻게 다르게 이해하고 경험하는지 탐구하는 것이 연구의 핵심이었습니다.

2. 연구 및 교육 방법

사전에는 문헌연구·스터디를 통해 레드버튼의 감정 구조, 세대별 특성, 세대통합 예술교육의 기존 연구를 분석했습니다. 이어 노년·청소년 팀을 대상으로 사전 인터뷰를 진행해 각 세대가 서로를 어떻게 상상하고 있는지를 조사했습니다. 교육 과정에서는 콜라주, 자화상, 영화 「CODA」 분석, 과정드라마 등 다양한 예술적 언어를 활용해 참여자 경험을 점층적으로 확장시켰습니다. 세대별 6회기 후에는 세대통합 워크숍 2회를 진행하여 서로의 감정과 기억을 장면·이미지·역할을

통해 교차적으로 살아보는 시간을 마련했습니다.

3. 세대별 주요 발견

노년 참여자들은 과거 ‘참아내는 세대’로서의 정체성이 강하게 드러났고, 청소년기는 미완의 욕망과 제약이 공존하던 시기로 기억되었습니다. 경제적·가부장적 환경에서 비롯된 결핍과 선택의 부재는 강력한 레드버튼의 배경이 되었습니다. 반면 청소년 참여자들은 꿈·진로·가족 기대 사이에서 스스로 결정을 미루거나 망설이는 마음이 두드러졌습니다. ‘버튼을 누를 수 있지만 망설이는 세대’라는 특징이 반복적으로 확인되었습니다. 두 세대 모두 공통적으로 관계 안에서 발생하는 감정의 억눌림과 인정 욕구를 중심에 두고 있었으며, 이를 서로에게서 발견하며 이해의 폭이 넓어졌습니다.

4. 세대통합 워크숍의 의미

통합수업에서는 세대 간 편견을 직접 확인하고, CODA 장면을 함께 재해석하며 서로의 자리에 서보는 체험이 이루어졌습니다. 노년이 청소년의 역할을, 청소년이 부모나 어른의 역할을 직접 연기하면서 상상·이해·공감의 폭이 확장되었습니다. 특히 루비의 ‘보이지 않는 벽’을 장면화하는 과정에서 두 세대 모두 자신의 삶의 벽을 자연스럽게 언어화했고, 이는 세대통합이 “설명이 아니라 경험으로 이루어진

다”는 사실을 다시 확인시켰습니다.

5. 프로그램 성과와 한계

사후 설문에서는 두 세대 모두 상대 세대와의 거리 감소를 체감했으며, ‘평생 못 누른 버튼’, ‘감정의 이름 붙이기’, ‘나의 청소년기 재발견’ 등 개인적 변화를 보고했습니다. 그러나 레드버튼 개념이 추상적으로 느껴진 참여자도 있었고, 활동이 설명적으로 흘러가는 지점에서는 몰입이 떨어지는 문제가 드러났습니다. 일부 노년 참여자는 과거 회상이 정서적으로 부담될 수 있었으며, 활동 시간이 짧아 장면 완성도가 아쉬운 경우도 있었습니다.

6. 향후 제안

향후에는 프리텍스트의 구조를 더 견고히 하고, 설명보다 체험을 중심에 둔 활동 설계가 요구됩니다. 레드버튼을 더 다양한 은유적 언어(이미지·공간·오브제 등)로 확장하고, 세대 간 역할 교차를 반복적으로 시도할 수 있는 구조가 필요합니다. 또한 세대통합은 단일 이벤트가 아닌 장기적 관계 형성을 통해 깊어지므로, 후속 프로그램 및 지속적 만남을 설계하는 것이 중요합니다.

3반

2009년생

김노아·신수현

2008년생

노하람·유성준·이성재·장재희·현은수

2007년생

김나영·조재혁

1960년대생

조춘봉·김은숙

1950년대생

이영순·김의숙·박현옥·권덕화
황유숙·박현순·박순덕

1940년대생

안옥희·이순옥·안선영

1 · 2반

2025 서울문화예술교육 자율기획형 세대통합 예술교육

살위의 [레드버튼 연구소]

1980~1990년대생

예술교육가

김태연·김해웅

박진선·서경원

보조연구원

김연수



살무, 삶 위를 등반하여 조망하는 공간

www.meetyourmemory.com

주최



주관

