

2025년 경기문화예술교육 매개자 연수 [멈칫]

“개구리에게 키스를”

기획/진행 : 임체스

날짜 : 2025. 7. 21~23(월~수)

장소 : 라비돌 리조트(화성시)

현실적 참여대상 : 문화재단, 지자체 관계자, 장학사, 교사, 학교 밖 관계자

이상적 참여대상 : 맹멍한 예술과 지겨운 교육에 지친 영혼

나의 세계를 찾고 싶은 방랑자

말을 잃은 기술노동자

높이와 깊이를 보지 않는 넓이

상징의 문턱을 넘어서려는 탐험가

인원 : 60명

미끼 : 책 <귀띔 체스>, 체스 카드, 성냥 굿즈

■ 초대 안내문

동화 <개구리 왕자>를 모티브로 기획한 연수프로그램 “개구리에게 키스를”은 우리의 일이 좀 더 소중하고 더욱 귀하게 쓰이는 현장을 응원하기 위해 준비한 예술교육 레시피입니다.

궁금증 유발 타이틀을 제법 잘 뽑았다는 기쁨에 친구에게 슬쩍 흘려봤습니다. 그런데,

“왕자가 될 개구리에게만 키스해야 공주 인생이 안 꼬일 텐데...”

“그리고 요즘은 왕자가 개구리로 변신을 안 해.”

이런, 이런! 세상이 변해도 예술과 교육에는 변치 않는 뭔가가 있을 겁니다. 우리의 일은 믿음이 있어야만 내일을 꿈꿀 수 있습니다. 비록 우리의 여정이 동화적 판타지로부터 시작되었기 때문이 아니더라도 요즘에는 정말로 동화 같은 세상이 곳곳에 숨 쉬고 있어야 한다고 말입니다.

그러니 **변신술**을 한 번 부려봅시다. **예술에서 교육으로, 교육에서 예술로.** 이곳에서 만날 세계는 나의 본성을 되찾는 마법과 실패의 구렁텅이에서 빠져나오는 법, 그리고 가위눌린 모험정신을 해방하기 위한 탐지 활동이 여러분을 애타게 기다리고 있을 것입니다.

- 연수기획단 임체스

P.S. 개구리로 변신하는 연습을 충분히 시도한 후에 찾아오시길 당부드립니다.

※ 알쏭달쏭한 분들을 위한 주의사항

“개구리에게 키스를” 프로그램은 무언가를 배우는 시간이 아니라 어떤 것을 찾아보는 시간입니다. 따라서 지금 당장 쓸 수 있는 모델이나 활용하기 좋은 팁을 제시하지는 않습니다. 이곳에서 맞닥뜨릴 사건은 나의 감각과 취향, 잊어버렸다고 여겼던 가능성의 파편, 유년의 천진난만함, 유쾌한 실수와 별 볼 일 없는 실패들을 눈코 앞에서 만나게 될 것입니다. 이 순간들은 쉽게 찾아오지 않는 영감처럼 나타났다가도 순식간에 사라져 버리는 섬광 같아서 잽싸게 움켜쥐고 곱씹어 소화하는 활동들이 뒤따릅니다. 혹시 프로그램에 눈길은 가는데도 여전히 뭐가 뭔지 알쏭달쏭하시다면, 미지의 세계에 몸을 맡겨보고 싶은 ‘끌림’을 쫓아 신청 버튼을 ‘꾹’ 눌러보시길 권합니다.

■ 컨셉 ‘변신술’에 관하여

갑갑한 현실과 자기 한계를 극복하고 싶은 충동은 일상에서 수없이 찾아듭니다. 하지만, 나를 구원해 줄 히어로는 도무지 등장할 기미조차 없습니다. 어쩔 수 없이 우리는 자신을 스스로 변화시켜야만 하는 처지에 놓여있습니다. 필요한 것은 ‘의지와 용기’입니다. 그런데, 놀랍게도 우리에게는 태곳적부터 물려받은 변신술이 있었습니다. 탄생의 신비를 넘어 신화라고도 볼 수 있는 태아의 성장주기 시절 우리는 변신의 귀재였습니다. 단세포에서 어류, 파충류를 거쳐 포유류가 되기까지의 기억은 봉인된 것일 뿐 사라진 것이 아닙니다. 인류 진화의 역사와 유사한 성장 과정을 엿볼 수 있는 개구리의 변신술 또한 경이롭습니다. 알에서 올챙이가 되었다가 뒷다리와 앞다리가 자라나고 꼬리는 퇴화하여 사라진 후 물속과 땅 위를 자유로이 넘나드는 존재가 되었습니다.

이제 우리에게는 어떻게 잠들어 있는 변신 세포를 깨울 것인가의 문제가 남아있습니다.

“우리는 오로지 예술을 통해서만 우리 자신으로부터 벗어날 수 있다. 또 오로지 예술을 통해서만 우리가 보고 있는 세계와는 다른, 딴 사람의 눈에 비친 세계에 관해서 알 수 있다. 예술이 없었다면 그 다른 세계의 풍경은 달나라의 풍경만큼이나 영영 우리에게 알려지지 않은 채로 남아있을 것이다. 예술 덕분에 우리는 하나의 세계, 즉 자신의 세계만을 보는 것이 아니라 세계가 증식하는 것을 보게 된다.” - <잃어버린 시간을 찾아서>, 마르셀 프루스트

(작은 당부의 말)

뒷장에서는 연수 세부 일정과 프로그램 내용, 각 프로그램에 대한 설명이 이어집니다.

예술에서 교육으로, 교육에서 예술로(또는 행정에서 교육으로, 행정에서 예술로) 무얼 어떻게 변신한다는 걸까? 마음이 동하셨다면 차근히 읽어보아 주신다면 좋겠습니다.

■ 연수 일정

일차	시간	프로그램	키워드	진행	
1일 (5h)	14:00-16:00 (120분)	① 프롤로그 - 체스판 입장, 첫 만남	부캐	임체스	
		② 체스점술 - 오브제 선택 및 참여 그룹 설정			
	16:00-17:00 (60분)	③ 오리엔테이션 - 연수 취지 및 과정 소개	환대	운영진	
	17:00-18:00	'배불리' 저녁 식사			
2일 (6h)	9:00-10:30 (90분)	④ 드레스코드 / 인증 투샷 - 무늬무늬 티셔츠 만들기	본질	임체스 - (무용수) 전환성 이나리 박윤슬	
		8:00-9:00 '중요한' 아침 식사			
		⑤ 변신 콘테스트 - 무늬무늬 티셔츠 자랑 대회			
	10:30-11:00	쉼			
	11:00-12:00 (60분)	⑥ 산책 안무 - 그룹 활동, 저수지 산책로에서 자연이 되는 변신술 배우기	되기		
	12:00-13:00	11:00-12:00 (60분) ⑦ 산책 무언극 - 산책로에서 익힌 변신술 퍼포먼스			
	13:00-15:30 (150분)	12:00-13:00 '궁금한' 점심 식사 ⑧ 체스 안무 / 공연 - 나이트는 어떻게 움직일까? 폰은? - 선택한 체스 말의 특징을 움직임으로 표현하는 그룹 활동	몸짓	임체스 무용수	
	15:30-16:00	쉼			
	16:00-17:00 (60분)	⑨ 강의 "변신술" - <변신술>의 정치·사회·문화적 해석	변신술	임체스	
	17:00-20:00	16:00-17:00 (60분) '왁자지껄' 저녁 식사 – 바비큐 파티, 교류와 연대			
3일 (4h)	8:00-9:30	8:00-9:30 '여유로운' 아침 식사	월업	임체스	
	9:30-10:30 (60분)	⑩ 실패 구렁텅이 - 초감각, 초집중! 날달걀 세우기			
	10:30-12:00 (90분)	⑪ 밸런스 게임 - 교육자와 예술가 사이의 균형감각에 대한 사유와 글쓰기, 낭독	글쓰기 /핑퐁 낭독		
	12:00-13:30	10:30-12:00 (90분) '친밀한' 점심 식사			
	13:30-15:00 (90분)	⑫ 에필로그 - 전체 회고 및 마무리	대화	모두	

※ 프로그램 진행 시간과 세부 내용은 상황에 따라 조정·변동될 수 있습니다.

※ 1일(7.21) 중식은 제공되지 않으며, 신체 활동이 수반되므로 편안한 활동복과 운동화를 지참해주시기 바랍니다.

참여자 준비물 및 자세한 유의 사항은 연수 전 재안내 예정입니다.

■ 프로그램 설명

○ 체스 점술은

체스의 룰과 상징에 빗대어 나의 취향과 행동 패턴을 진단해 보는 MBTI입니다. 처음엔 의구심이 많지만, 점점 신뢰도가 높아지는 콘텐츠로 변모하고 있어 걱정이 많습니다. 왜냐하면, 웃자고 만들었는데 죽자고 매달리는 사람들 때문입니다. 이것은 '64개의 고유성'이라 불리는 오브제들과 '흔이 담긴 구라'로 구성되어 있으며, 예술 장르는 커뮤니티 아트 또는 렉처 퍼포먼스로 불립니다.

○ 변신 콘테스트는

룸메이트와 함께 숙소에서 비밀스럽고 창의적이면서 생태적인 무늬무늬 티셔츠를 디자인하며 친밀도와 미적 감각을 나누는 시간입니다. 다음 날 아침, 그린 카펫 위를 걷는 패션쇼에서 선보이게 됩니다.

○ 산책 무언극은

전날 만든 무늬무늬 티셔츠를 입고 저수지 산책로를 거닐며 '바위-되기/나무-되기/바람-되기/구름-되기' 같은 변신술 움직임을 익히고 서로의 생태적 몸짓을 선보이는 쇼로 이어집니다.

○ 체스 안무는

체스 점술 다음 스텝으로, 각자 선택한 체스 말의 특징들을 움직임으로 번역하는 그룹별 공연 미션입니다. 체스 게임에서 말에 의미와 의지를 담아 움직이며 활로를 찾듯이 점술로 받은 자신의 의미를 몸짓의 언어로 만들어보는 실험입니다.

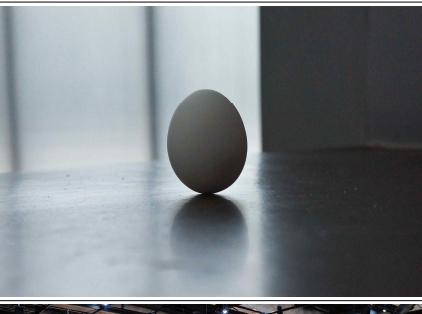
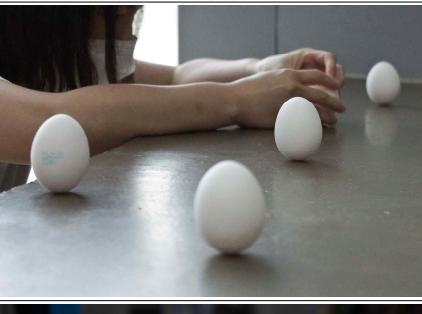
○ 실패 구렁텅이는

날달걀을 깨지 않고 오롯이 홀로 설 수 있도록 초감각/초집중/초능력을 꾸집어내는 균형잡기 시간입니다. 보통은 "이게 돼?"라는 불신과 불만으로 시작하지만, 손끝의 염력으로 세운 것 같은 환희를 맛보거나 신의 선택을 받았다고 착각할 만큼 일상의 장엄함을 온몸으로 짜릿하게 경험할 수 있는 매우 가성비 높은 신체 활동입니다. 다만, 불완전한 언어로 설명할 수 없는 진짜 세계를 만나기 위해서 실패와 좌절을 맛봐야 하는 고통이 뒤따릅니다.

○ 밸런스 게임은

날달걀 세우기 미션을 수행한 후 교육자와 예술가 사이를 오가며 일해야 하는 우리 자신의 상태 정의와 유동성을 진단해 보는 시간입니다. 우리의 좌우대칭 신체처럼 예술과 교육의 균형감각에 관한 사유와 글쓰기 그리고 낭독을 통해 서로의 무게중심이 어디에 위치하며, 각자의 신념은 또 어떻게 작동하고 있는지를 살펴보는 토크 시간으로 마무리됩니다.

■ 참고 이미지

체스점술 & 체스안무	 <p> 표준화에 저항하는 64개의 고유성 </p>	
실패 구렁텅이		
밸런스 게임		 <p>나는 삼각형을 좋아하고, 너는 삼각형을 좋아하세요.</p>

■ 강사 주요 이력

임체스(임상빈) / 미술작가, 교육예술연구팀 [잔꾀] 대표

교육이 예술의 경지에 도달하는 법을 탐구하는 미술작가. 주된 작업은 체스의 상징과 행마 법으로 개인의 미적 취향과 행동 패턴을 연결 짓는 체스 점술 작업에 빠져있으며, 혼이 담긴 구라의 경지를 꿈꾸고 있다.

- 《강원국제트리엔날레_아래로부터의 생태예술》(평창송어종합공연체험장, 2024) 참여 작가
- 해양문화예술교육 [보물섬 영도] 총괄 디렉터(2022~2024),
- 웹진 [아르떼365] 편집위원장(2022~2023)
- 경기예술교육실천가 포럼 《강아지와 산책 중에 개똥봉투가 없을 때》, 경기예술교육활동가 발굴 및 양성 과정 《말랑말랑하고 단단한 ①ⒶⓂ②》(경기문화재단, 2021~2022) 기획
- 《미끄러지듯이 되풀이하는 미래》(세종문화회관 미술관, 2020) 참여 작가
- APAP2010 커뮤니티 프로젝트 《주민-되기》(안양5동, 2010) 기획자 겸 작가
- 한국예술종합학교 조형예술학과 예술전문사 과정 졸업