









## 어린이 목수축제

- 09 어린이 목수축제?!
- 14 어린이 목수의 여정

## 똑딱똑딱! 어린이 목수 아지트

- 30 빨강\_정다운친구들과 롤러코스터
- 38 파랑\_아지트 '망상'
- 46 노랑\_워터 아지트
- 54 초록\_공작새 집
- 62 하늘\_아지트 '쉼터'
- 70 주황\_아지트 '완성'
- 78 똑딱 소굴

## 목수축제 마무리

- 86 어린이 목수 설문조사
- 88 맺음말
  - 가든파티 풍경 스케치\_백 민 <놀이패 신명>
  - '생각하는 손'이 주는 경험과 노작활동\_정민룡 <북구문화의 집>
  - 목수가 된 3일간의 모험\_정혜영 <광주문화재단>



# 어린이 목수축제







## 개요



### 참여목수

- 망치와 톱으로 무엇이든 만들 수 있다는 마음가득한  
4~6학년 70명

### 어디서

- 광주시립미술관 잔디밭 일대

### 언제

- 2018년 8월 31일(금) ~ 9월 2일(일) / 출퇴근형 3일간 목수캠프

### 무엇을

- 예술가와 함께 우리만의 아지트 공간을 목공기술을 통해 만들어가는  
노작예술캠프



콘.셉.트. ....

## “I am a carpenter”

나는 어린이 목수다.

망치와 톱 하나만 있으면 똑딱 무엇이든지 만들 수 있어!  
우리들에게 주어진 미션은 우리들만의 아지트 마을을 만드는 일이야.

다칠 수도 있고 우리가 만든 집이 무너질 수도 있어.

조심해야 하지만 그렇다고 너무 겁내하지는 마!

짜릿한 모험을 기대해봐!

기발한 아이템과 최고의 경험치를 얻을 수 있는  
절호의 기회가 기다리고 있으니깐!

## 어린이 목수란?



- '만드는 일이 곧 생각하는 과정'이다. 아이들의 조막만한 손은 '생각하는 손'이 된다.
- 생각하는 힘의 원천은 몸, 특히 손이 주는 경험으로부터 나온다. 여기에 창의성이 숨어 있다.
- 만드는 욕구를 맘껏 실현하는 어린이 목수가 되어 보자.
- 육체적, 정신적, 심미적 능력을 맘껏 뽐내보자.



- 어린이 목수축제는 자신만의 나무집 아지트 공간을 목공기술을 통해 만들어가는 예술캠프다.
- 나무집 아지트의 기능과 꿀에 대해 상상하고 눈썰미로만 연장을 다루는 기술을 익히고 손이 빠르게 놀려 나무집 마을을 만들어낸다.
- 어린이들은 지금껏 경험하지 못한 끈기와 인내를 몸으로 체득하고 결과를 위해서 끈질기게 달라붙어 해결하는 노력경험의 과정이다. 오로지 자신의 힘과 경험에 의지한 공작적 성취감을 맛보게 하는 과정이다.

## 어린이 목수축제는?



- 어린이 목수축제는 일종의 노작프로그램이다. 온종일 일에만 몰두 하게 한다. 그것은 고된 노동(일)이 될 수도 있고 마음만 먹으면 즐거운 예술놀이가 될 수도 있다. 하지만 일과 놀이는 양면이 아니라 일과 놀이는 상보적으로 공존하는 것이며, 생활(삶)에 반드시 필요한 경험이다.



- 어린이들이 경험하는 목수축제의 모험(?)은 새로운 것들에 대한 호기심과 흥분을 내재하고 있다.
- 어린이 목수축제가 다소 불확실한 여정일 수 있지만 놀이기구에서와 같이 안전한 모험을 통해 상상력을 발휘하고 위험을 학습하는 기회가 될 것이다.

## 어린이 목수축제의 성장기

### 2015 어린이놀이도시 in 광주

158명의 어린이와 16명의 예술가와 2박 3일 동안 종이 몽당집을 짓고 먹고 자고 일하고 놀아보는 도시 만들기 프로젝트

### 2016 어린이놀이도시 '시청이 놀이터야?'

어린이 같은 예술가 9명과 예술가 같은 어린이 109명이 모여 놀이를 상상하며 광장 놀이터를 만드는 프로젝트

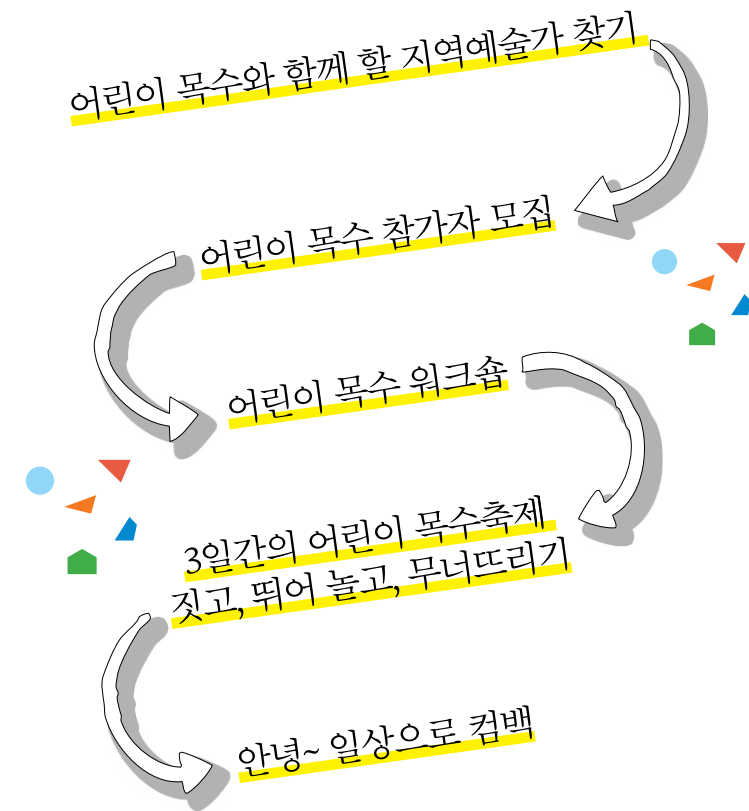
### 2017 어린이놀이도시 '어린이 목수축제 - 나는 목수다'

어린이 76명과 9명의 예술가와 함께 나무집을 상상하고 구성하여 어린이들만의 아지트 짓기 프로젝트

### 2018 '어린이 목수축제 - 뛰고, 오르고, 짓다'

어린이 73명과 7명의 예술가와 함께 우리만의 아지트공간을 목공기술로 만드는 프로젝트

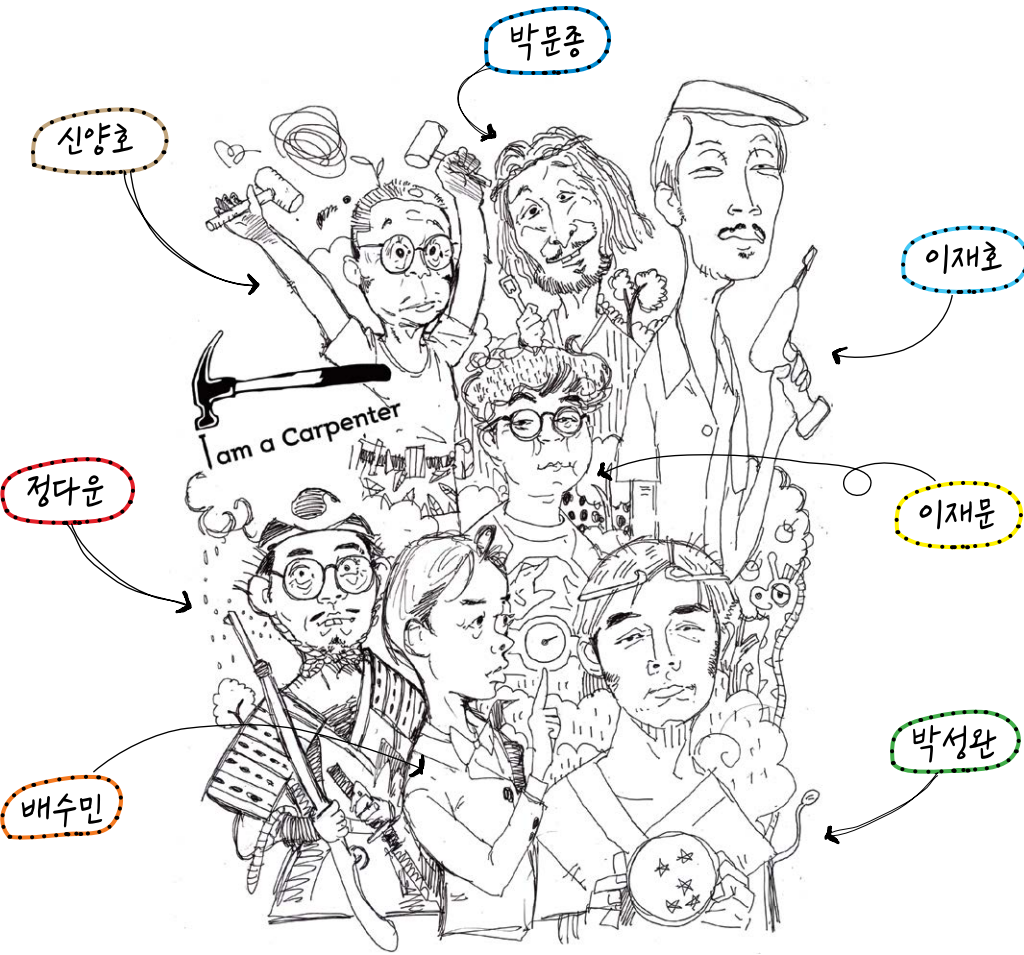
# 어린이 목수축제 여정



어린이 목수와 함께 할 지역예술가 찾기

- 첫 번째,  
예술캠프를 탄탄하게 이끌어갈  
기획단 선정  
정민룡, 백민, 고영준

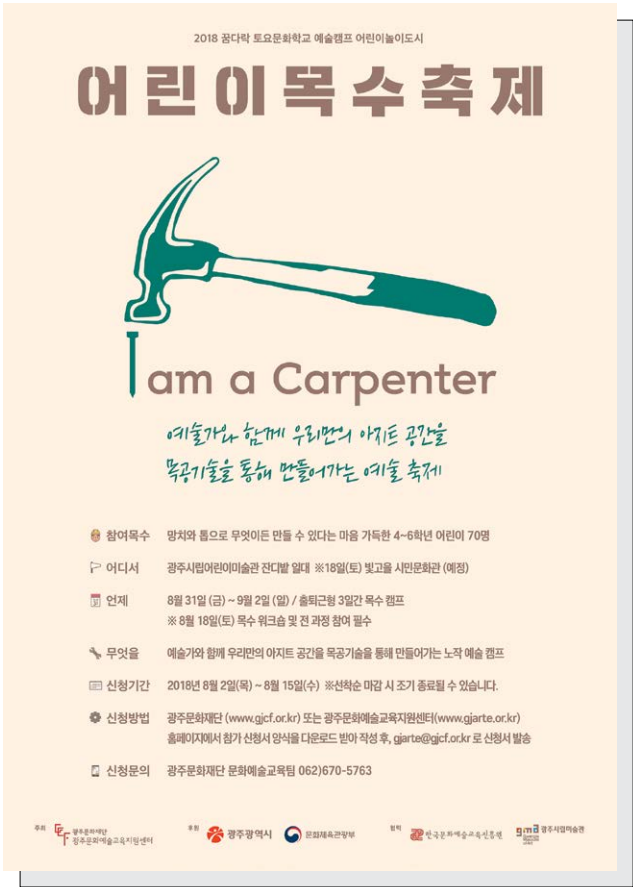
두 번째,  
지역에서 활동 중이며 똑딱똑딱 나무를 잘 다루고,  
어린이와 함께 아지트를 구성할 7명 예술가 선정  
신양호, 박문중, 이재호, 이재문, 박성완, 배수민, 정다운



어린이 목수 참가자 모집

무엇이든 만들 수 있다는 마음가득한 어린이 목수 73명 선정

김건민, 김다인, 김동준, 김민재, 김민준, 김선우, 김선호, 김아름, 김우진, 김유찬, 김준혁, 김준혁, 김해원, 김현진, 김혜주, 나라찬, 나화윤, 노하정, 문건채, 문규리, 문지원, 문찬서, 문찬영, 문찬울, 문찬울, 민유빈, 박건우, 박교원, 박소영, 박준희, 박효원, 배준호, 서승연, 서승하, 서하성, 심민건, 안새암, 오수민, 오찬영, 유다은, 이선미, 이시우, 이영훈, 이예원, 이윤창, 이은선, 이현성, 이효철, 임태현, 장 윤, 전기주, 전은호, 정다운, 정다현, 정세빈, 정유찬, 주효원, 채다온, 채윤희, 최대규, 최 산, 최시영, 최애진, 최영우, 최우진, 최유찬, 최은용, 최은준, 최지윤, 하정우, 황선호, 황아인, 황인서, 황치웅





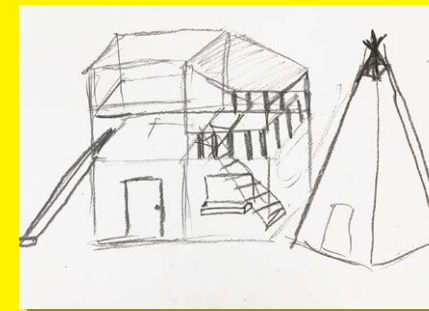
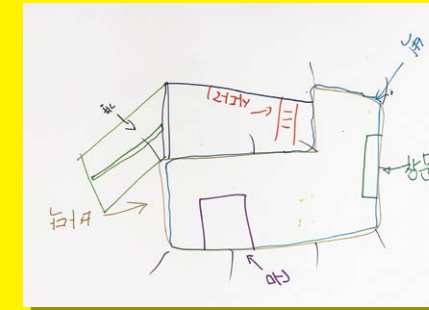
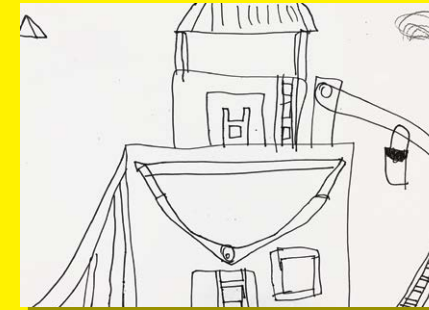
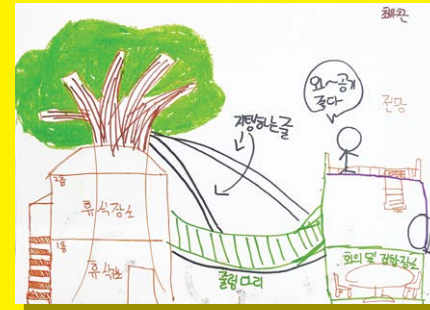
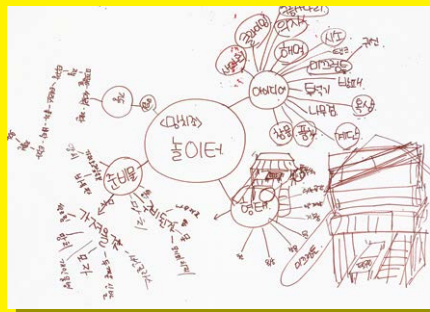
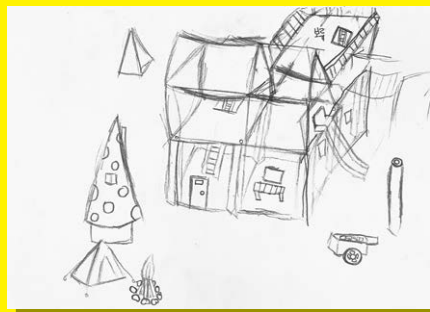
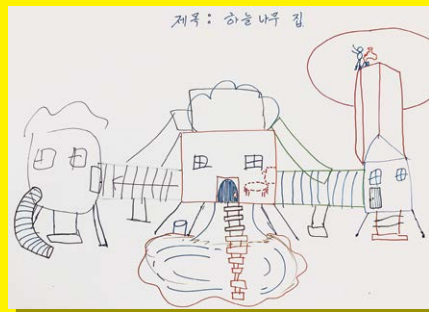
# 어린이 목수 워크숍

언제? 2018년 8월 18일(토)

어디서? 빛고을아트스페이스 대강당

무엇을? 예술가와 어린이 목수와 첫인사 그리고 우리의 아지트 상상하기

## ‘너가 상상하는 아지트는 무엇인지 상상해줄래?’



- 편안한 나만의 비밀 공간

- 누구든지 초대하면  
편하고 창문이 위에 열려  
있어 누워서도 하늘이  
보이는 아지트

- 공부가 막 잘 되고, 핸드폰  
게임을 엄마에게 들키지  
않고 할 수 있는 곳

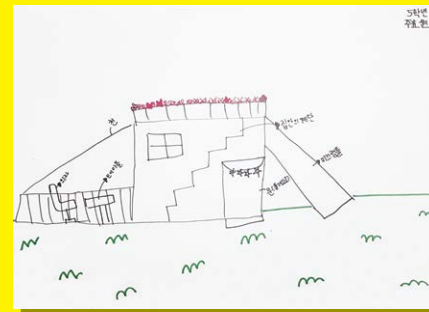
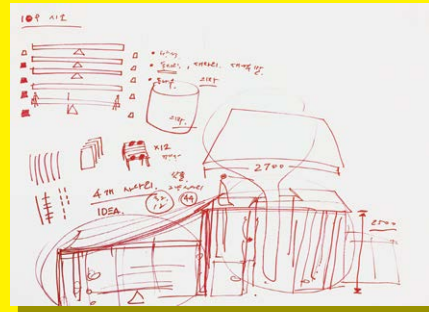
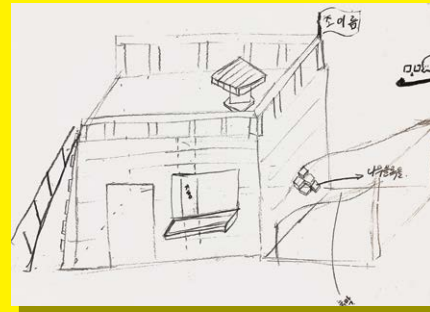
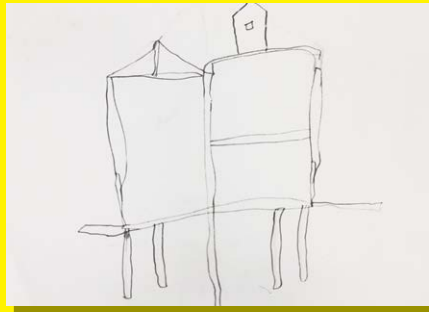
- 나무집 책처럼 동물들이  
사는 모습도 지켜보며  
함께하는 커다란  
나무위의 집

- 내가 만든 나무 집에  
고양이들과 함께 아늑한  
시간을 보낼 거야.

- 동그란 창문을 달고  
하얀색 페인트를 칠한  
나무집. 안에는 내가  
좋아하는 보라색 빛이  
나는 물건들로 꾸미고  
싶어.

- 아무도 모르는 곳에  
비밀통로가 있다.  
무기들도 있고  
비밀탈출기도 있는 곳

- 동화 속 피터 레빗이 사는  
나무집



- 하늘이 보이는 곳에서  
자유의 바람을 느낄 수  
있는 곳

- 친구와 함께 놀 수 있는  
비밀 공간

- 우리의 몸을 숨길 수 있는  
나무위의 집?

- 남의 간섭이나 방해로  
받지 않고, 내가 하고  
싶은 행동을 자유롭게 할  
수 있는 곳. 나만 아는 곳,  
내가 원할 때 만들고,  
내가 원할 때 없앨 수  
있는 곳

- 미국의 많은 기업들이  
차고에서 시작을 했다.  
내 생각을 자유롭게  
표현할 수 있는 차고 같은  
아지트

- 문이 없고 다락방이 있는  
나만의 공간

- 나의 별명은 말괄량이  
삐삐야. 삐삐의 집 일명  
영망진창집을 만들고  
싶어.

- 멋있고 금고가 있는  
아지트

- 내가 상상하는 아지트는  
행복이야. 내가 좋아하는  
것들을 내가족과  
친구들과 함께 하면서  
즐기는 행복한 공간

- 다양한 형태의 공간~~~  
네모 반듯반듯 모아진  
공간 말고요

- 넓고 크고 강아지를 키울  
수 있는 곳!

- 높이 지어보고 싶어요.

- 더위를 날려줄 수 있는  
아지트

- 내가 친한 애들끼리 만든  
3층사라는 것이 있는데  
우리 3층사 셋만 아는  
곳이고 모던하면서도  
정직한 느낌의 공간

- 인공지능이 완벽히  
되어있는 공간

- 우리집 베란다

- 내가 잘 수 있는 집을  
만들고 싶어요. 개집처럼  
작은집도 좋아요

- 평수 넓~~은 아지트

- 그냥 평범한 조금 큰 집.



## 3일 간의 어린이 목수축제 짓고, 뛰어 놀고, 무너뜨리기

언제? 2018년 8월 31일(금) ~ 9월 2일(일)  
어디서? 광주시립미술관 대강당, 잔디밭 일대  
무엇을? 우리가 상상하는 아지트를 만들고 놀기 프로젝트

첫째  
날,  
짓다

무더웠던 여름 더위를 피해 8월의 끝자락에 시작된  
2018 어린이 목수축제 더위를 피하나 싶었더니,  
빗줄기가 무섭게 내린 폭우경보의 8월 30일 아침  
앞이 보이지 않도록 쏟아지는 비를 뚫고 어린이 목수 한 명, 두 명,  
시립미술관 대강당으로 모인다.



뚝뚝뚝 뚝뚝뚝 소리로 축제의 시작을 알려야하는데, 거센 비에  
대강당에 모여 앉아 실내 활동을 시작한다. 단체티셔츠에 그려진  
각자 모듬 별 예술가를 찾아보고 색도 칠하고 뒤에 자신의 이름도  
써본다. 알록달록 팀마다 색이 다른 안전모를 쓰고, 모듬별로  
아자아자를 외치며 목수축제 세레모니를 준비한다.



더 이상 비를 무서워할 순 없다. 점심을 먹은 후 완전무장 비옷을  
입고 밖으로 나갔더니 다행히 그칠 줄 모르고 쏟아지던 비가  
그쳤다. 입고 있던 비옷이 무색할 정도로 햇볕도 찜찜하다.  
안전모를 쓰고, 망치를 들고 나무를 옮기며 아지트를 만들기  
시작한다. 사전에 아이디어 스케치를 해서 그런지, 아지트 만드는  
속도가 빠르다. 뚝뚝뚝 뚝뚝뚝 소리가 들리는 첫째 날.





# 둘째 날, 뛰어 놀다

오전 9시, 삼삼오오 어린이목수들이 출근을 시작한다. 출퇴근부의 자기이름에 체크를 하고 어제에 이어서 스스로 일을 찾아 똑딱똑딱 거린다. 오전이 지나고나니, 각각의 특색 있는 아지트의 모습이 드러난다.

아지트가 완성되어가니, 여기 저기 아지트에서 노느라 정신이 없다. 몇몇 친구들은 해먹에서 쉬기도 하고 자신들이 만든 아지트에서 자유롭게 즐기고 있다.



날이 어둑어둑해지니 어린이 목수의 가족, 친구들이 모이기 시작한다. 광주문화재단 김윤기 대표이사의 환영사로 어린이 목수축제의 하이라이트 가든파티가 열린다. 모둠마다 자기 아지트를 멋들어지게 소개하고 사진도 찍고, 함께 놀고, 공연도 즐기며 맛있는 음식도 먹으며 즐거운 시간을 보내고 나니 퇴근 시간이 훌쩍 넘었다. 밤이 되어도 여전히 워터아지트에서는 풍덩 풍덩~





# 셋째 날, 무너뜨리기

축제 마지막 날, 피곤해서 안 올 줄  
알았더니, 전원 출근 완료! 2일 동안 신나게  
만들었던 아지트를 해체하는 시간이다.  
슬퍼할 겨를도 없다. 또 다시 딱딱딱딱  
높았던 지붕이 내려앉고 연결되어있던  
나무들이 해체되고 나니 3일 전처럼 초록한  
잔디밭만 남았다.  
아쉬움을 남기며 단체 사진을 찍고,  
예술가들마다 나무로 만든 예술가의 선물을  
증정하고 헤어진다 안녕~ 내년에 또 만나??!





똑딱똑딱!  
어린이 목수 아지트





# 빨강,



정다운 친구들과  
롤러코스터

예 술 가 : 정다운

어린이 목수 : 김건민, 김선호, 김아름, 김혜주, 나화윤, 노하정, 문지원,  
문규리, 박효원, 유다은, 이은선, 정다현, 최지윤

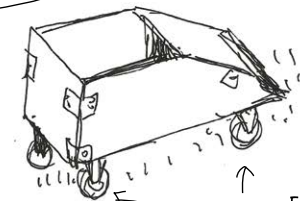
운 영 강 사 : 장영은, 서종구



롤러코스터의  
빠른 속도를 위해  
높이 2m 설정  
( $F=ma$ )

‘공짜’란 없다  
그림에는 보이지 않지만  
‘죽음의 롤러코스터’ 매표소 설치

무게제한  
50kg



↑  
아이들의 미숙한 못질을 생각하여  
고무타이어 대신 플라스틱 수레바퀴 장착

아이들이 시원한 ‘공포체험, 귀신의 집’을 원하여  
코끼리에서 ‘폭포’로 변경.

하지만 그림으로라도 코끼리였었길

쉴새없이 타려면  
힘들게 스스로 수레를 가지고  
올라와야해

안전상 롤러코스터 각도 조정  
80도 → 60도

지금 필요한 건 스피드

그림에서도  
느껴지는 죽음의 속도감.  
안전모 착용은 필수

그림에는 보이지 않지만  
안전거리 확보 및 매트 설치



## “정다운 친구들과 롤러코스터’를 소개합니다.”

“총 2층으로 구성되어 있습니다.

2층에서 1층으로 연결되어있는 파란 천막의  
지붕은 폭포를 연상하여 제작하였습니다.

롤러코스터의 이름은 ‘죽음의 롤러코스터’  
입니다. 이 롤러코스터는 천이나 상자로  
만들지 않고 나무로만 만들었습니다.”





“일반 미끄럼틀로 타는 게 아닌 카트가  
따로 준비되어 있습니다. 약간 위험해  
보이긴 하지만 끝에 부드러운 천막이  
있어 다칠 위험이 없습니다.  
롤리코스터를 타기 전에는 주의사항과  
매표소가 있습니다.  
그 옆에는 튼튼한 해먹이 나무에 걸려  
있습니다. 놀다가 쉬다할 수 있는  
아지트입니다.”  
-빨강팀 어린이 목수-



## ‘놀다가 쉴 수 있는 아지트’





# 정다운 Talk

예술가 토크

## Q. 기억에 남는 아이가 있다면?

목수워크숍 때, 팀 나누기를 했는데 자의적인 생각으로 티켓을 여자친구들에게만 줘서, 걸그룹 모듬이 되었습니다. 막상 당시에는 아무생각 없었는데, 닥치고 보니. 아! 걸 그룹 경연대회가 아니라 노가다 건축 작업이라는 생각에 걱정이 앞섰습니다. “여자친구들로만 가능할까” 하고 생각했는데.... 생각보다 일을 너무 잘해서 괜한 걱정을 했지요.

## Q. 아이들이 목수축제를 통해 무엇을 배웠길 바라는지?

상상하는 것을 현실세계에서 구현하는 소환술을 가르치고 싶었습니다. 컴퓨터 게임하면 소환술사 또는 마법사로 온갖 몬스터를 소환하고, 마법을 부립니다. 게임 속 마법이야 컨트롤 ?123하면 스킬에 따라서 마법이 나오는데 현실세계에서는 그렇지 않습니다. 현실세계에서는 원하는 아이디어를 구현을 위해 나무를 자르고, 못질해서 구현합니다. 당연히 머릿속에 있는 멋진 상상의 구조물은 현실의 난관에 무너집니다. 하지만 있는 자원 안에서 상상의 산물을 구현하기위한 노력은 인류의 찬란한 번영의 씨앗입니다. 노력하는 엔지니어는 아름답습니다.

## Q. 목수축제가 아이들의 상상력 증진에 도움이 어떻게 되었는지?

처음 저는 중세시대 일본성을 만들고 전쟁놀이를 하려고 했는데, 여풍당당 학생들은 전쟁놀이를 원치 않았습니다. 여풍당당들이 공포의 집을 만들기로 굳세게 주장했습니다. 저는 그 제안을 받아들일 수 밖에 없었고, 오랜 신경전 끝에 아이들에게 공포의 집을 만들어도 귀신을 초대하기 어렵다고, 타이르고 진정한 공포가 뭔지 보여주겠다고 롤러코스터를 만들자 했습니다. 한낮에 뜨는 햇님처럼 공평하게 모두를 비치는 공포, 저는 그 공포를 중력에서 찾았습니다. 만유인력의 단순한 힘에너지를 이용하여 공포를 느끼자!... 물론 이렇게 어렵게 아이들에게 제안하지는 않았습니다. 그냥 “롤러코스터가 더 공포스럽지 않아?” 여풍당당들은 흔쾌히 수락했고 그렇게 2박3일은 공포의 작업시간으로 얼룩지어졌습니다.

## Q. 목수축제 기간 동안 예상된 위험이나 안전에 관한 두려움이 없었는지?

안전의 테두리 안에서 놀이가 있는데, 시험에 들게 했습니다. 그리고 보니 재미있는 상상은 다 위험하고 불법인거 같습니다. 너무 매력적이고, 즐거운 놀이입니다! 이렇게 즐거운 상상은 항상 우리에게 저항의 규제로 다가옵니다. 다~ 안됩니다. 프론티어 정신 멋집니다. 하지만 위험한 모험입니다. 모험하지 않으면 우린 발전할 수 없습니다. 하지만 이번은 약간 무모 했습니다. 더 공부하고, 연구하겠습니다. 레오르라도 다빈치처럼 저도 과학하는 미술가가 되어 보겠습니다. 과학과 예술의 전문가가 되어. 앞으로는 안전한 전문성으로 안전한 여행을 떠나겠습니다.

## 정다운 예술가



기성 전시의 틀에서 벗어난 새로운 시도로 코스프레를 주제로 많은 인물화를 그립니다. 현실과 가상 세계 사이를 맴돌며 자신만의 나 세계를 탐닉하고 있습니다. 회화라는 장르 안에서 정교하게 조립된 탱크, 탱크 안에 인형과 조립된 기물들을 조합하여 도상과 같은 가상 속의 가상을 표현합니다.



# 파랑,

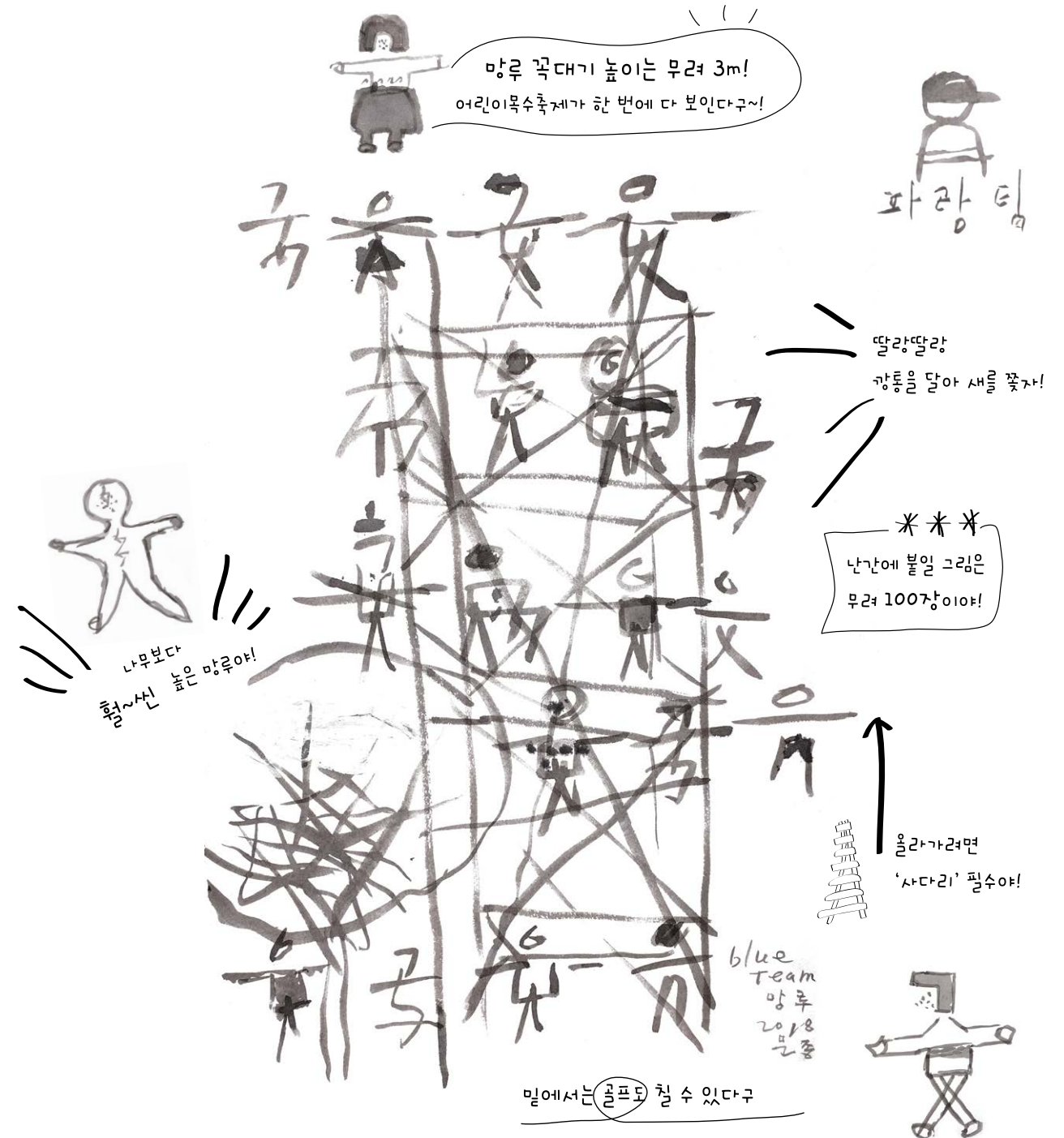


아지트 '망상'

예 술 가 : 박문중

어린이목수 : 김동준, 김우진, 김준혁, 민유빈, 서승연, 서승하, 심민건,  
정세빈, 채다운, 최대규, 최우진, 최은준

운 영 강 사 : 서민교, 최상진





“아지트 중 가장 높은  
아지트 망상’을 소개합니다.”



“1층 바닥에 저희가 남길 수 있는  
그림을 그릴 수 있습니다. 건축물을 보며  
무언가 남기고 싶다는 생각이 들 수  
있는 친구들을 위해서 바닥에 이름이나  
그림을 그릴 수 있게 디자인을 했습니다.  
2번째 가장 높은 층인 3층에서 다른  
팀들의 건축물과 경치를 한눈에 관람할  
수 있습니다.”





## ‘손수 작업한 100여개 그림’

“망상의 콘셉트는 높은 탑처럼 만들었기 때문에 3층 탁 트인 콘셉트로 다른 팀들의 개성 넘치는 아지트를 관람할 수 있습니다. 마지막으로 건축물 주변에 묶여있는 깡통들과 매달려있는 그림들을 즐겨보실 수 있습니다. 총 100개 정도의 그림은 저희 팀이 손수 작업한 것입니다. 앞으로 보시면 목수축제 로고와 저희 팀이 하나하나 정성들여 그린그림들이 설치되어있습니다. 이제 망상을 관람해보시기 바랍니다.”

-파랑팀 어린이 목수-





# 박문중 Talk

예술가 토크

## Q. 기억에 남는 아이가 있다면?

짧은 시간 12명의 아이들을 다 살필 수는 없었지만 의욕적이고 자신감 넘치는 친구가 있어, 기억에 남습니다. 기획부터 아이디어까지 구체적이더니 작업현장에서도 열심히 했습니다. 못 박기, 톱질하기 그리고 그림그리기 등 마치 진짜 목수처럼 작업을 진행했습니다. 나중에 발표할 때에는 작업 전체에 대한 이해나 개념정리가 훌륭했습니다. 소양과 창의성에서 이번 학습의 모범적인 친구로 꼽을 수 있겠습니다.

## Q. 무엇을 배워가길 바라는지?

적극적인 아이가 있는가 하면, 소극적인 아이가 있기 마련입니다. 처음 본 아이들이 서로 합을 맞추는 조직적인 움직임을 기대하진 않았습니니다. 하지만 아이들 서로 못 박기, 톱질하기 등 기초적인 행위에 흥미를 느끼며, 스스로 역할을 나누어 작업을 진행하는 능동적인 모습을 보여주었습니다. 작은 체구의 아이가 큰 대못을 박았을 때, 사다리를 타고 올라가 사포질을 할 때, 아이는 한 뼘 더 크지 않았을까 합니다.

## Q. 노동이었는지 예술적 작업이었는지?

기획단계에서는 어릴 적 새 쫓는 농막 같은 것을 생각했었습니다. 일이 진행되면서 현장사정 등을 고려해 조금씩 작업 개념이 수정되면서 농막에서 망루로 바뀌는 데 당연히 높이에서 차이가 있어 주문한 자제로는 치수가 작아 어려움을 겪었습니다. 그러다보니 일감이 많아졌는데, 짧은 것을 덧대고 너무 긴 건 자르고, 그리고 쓰고 붙이고, 부족한대로 나름의 방편이 마련되는 것이어서 기존의 생각을 뒤집을 수 있었습니다. 아마 거기에서 작업의 묘미가 생긴 게 아닌가 싶습니다.

## Q. 목수축제가 아이들의 상상력 증진에 어떻게 도움이 되었을지?

처음에는 서먹서먹하고 움츠린 아이들이 작업이 진행될수록 ‘선생님 다음은 뭐해요?’하며 안달났습니다. 그러나 막상 작업이 진행되면서 현장 상황을 고려해가며 임기응변식으로 진행되다보니 말 할 수 없었을 수도 있겠습니다. 이걸 건축이라는 범주로 넘어서는 것이라면 정답을 갖고 있지 않다는 말도 될 듯합니다. 결국 구조물의 기발함도 중요하고 거기에 치장되는 소품들도 기발해야하니 쓰기, 그리기, 붙이고 달기에서 ‘무엇을, 어떻게’가 중요합니다. 원칙에 구애됨 없이 그림, 글씨, 빈 깡통과 각 각목의 노출된 직선들이 서로 얹혀 거칠지만 흥미로운 망루의 탄생을 봤을 겁니다.

## 박문중 예술가



한지, 신문지, 골판지 등에 먹과 흙으로 형상을 그린 후 붓으로 점을 찍거나 막대로 구멍을 뚫어 주변의 자연 풍경과 그 속에서 살아가는 인간사를 표현합니다. 그림을 완성하기 위한 고된 행위가 마치 반복적인 농사일인 모내기과 흡사한데, 이처럼 농사 짓 듯 그림을 그리고 그림 그리듯이 농사짓는 작가입니다.

# 노랑,



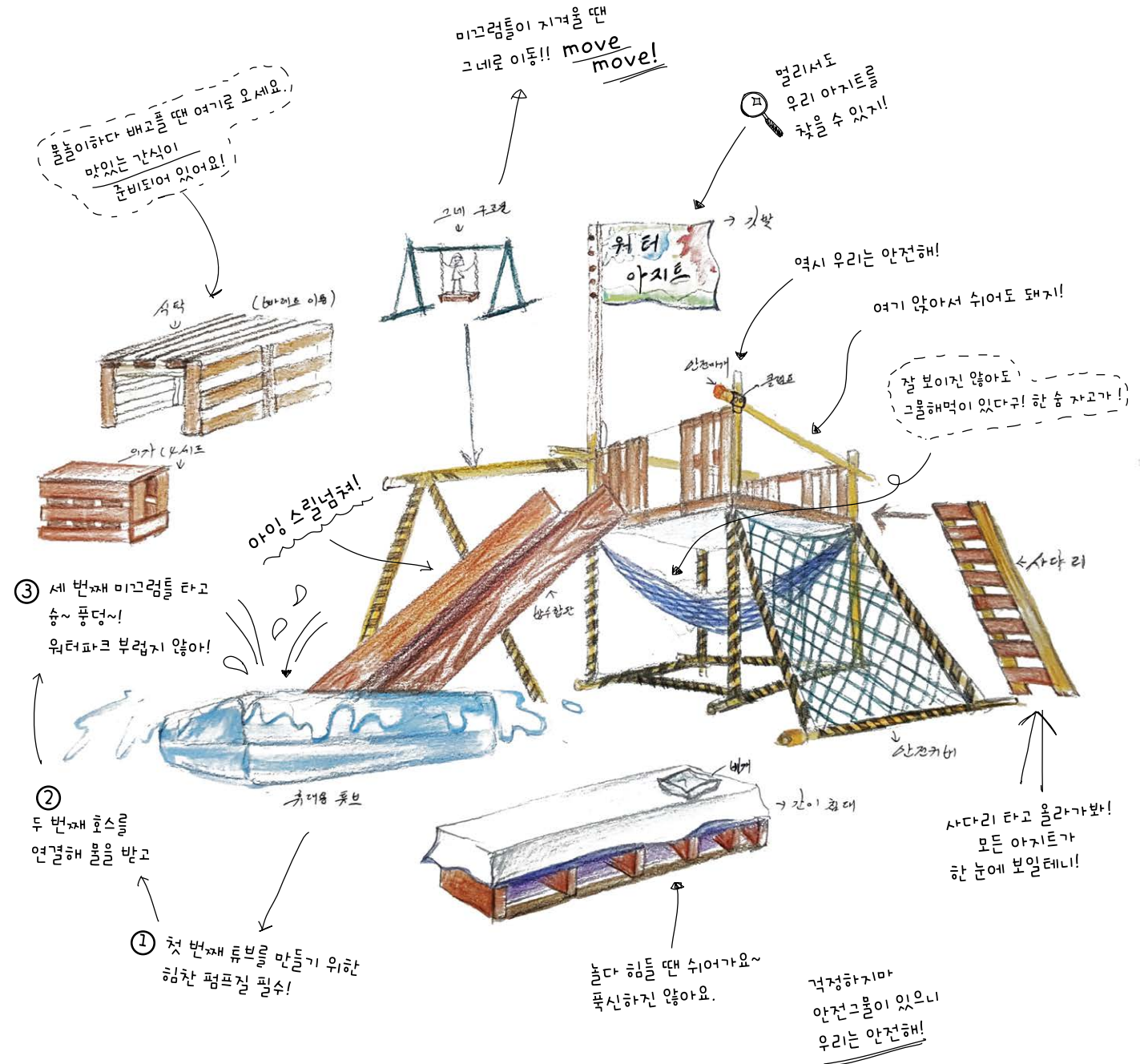
## 워터 아지트

예 술 가 : 이재문

어린이목수 : 나라찬, 박건우, 배준호, 서하성, 이시우, 이영훈, 이윤창,

이현성, 장윤, 정유찬, 주효원, 최애진, 최유찬

운 영 강 사 : 박용규, 양세미





“아자! 아자! 우리는 카펜터!”





“이 곳은 ‘워터아지트’입니다.

놀다가 지치면 쉴 수 있는 해먹과 침대가  
1층에 숨어있어요. 2층으로 올라가서 탈 수  
있는 워터슬라이드가 있습니다.  
튼튼한 그네도 있어요.”

-노랑팀 어린이 목수-





# 이재문 Talk

예술가 토크

Q. 기억에 남는 아이가 있다면?

장난꾸러기일 것만 같던 한 아이가 두려움 없이 모든 일에 적극적으로 나서며 즐기는 모습이 참 좋았습니다. 반짝이는 아이디어를 제시하기도 하며 주변 친구들을 챙기는 모습이 어른스러워 보였습니다.

Q. 목수축제 기간 동안 예상된 위험이나 안전에 관한 두려움이 없었나요?

망치와 톱 등 공구의 사용은 자칫 방심의 순간에 큰 사고로 이어질 수 있습니다. 그러므로 작업 전 사전에 **안전장비 착용 및 확인과 충분한 안전교육시간**을 꼭 가졌습니다. 특히 사고예방을 위해 안전헬멧이나 장갑은 쉬는 시간을 제외하고 작업 간 필수로 착용하며 각별한 주의를 하였습니다. 또한 ‘워터아지트’의 경우 건설용 자재를 이용하여, 보다 안전성을 확보했고 보조 강사 선생님들의 세심한 관심과 지도로 큰 위험은 없었던 것 같습니다.

Q. 목수축제 시작과 종료과정에서 아이들의 변화는 무엇이었는지?

2박 3일간 노작활동을 통해서 큰 성과물을 만들었다는 **성취감과 자신감이 아이들의 모습에서 느껴졌습니다**. 안전을 위해 보조강사들이 건설용 자재로 기초 골조를 만들고 있을 때, 아이들은 자발적으로 역할을 나누어, 아지트를 꾸밀 수 있는 테이블이나 의자, 침대를 만들어갔습니다. 갑작스러운 폭우와 더위로 인해 힘들기도 하였지만 굶은 날씨에도 불구하고 완성된 아지트를 보며 서로 웃고 즐기는 모습이 참 좋았습니다.

Q. 아이들이 목수축제를 통해 무엇을 배웠길 바라는지?

처음 마주하는 친구, 형, 누나들이지만 ‘아지트 구축’이라는 공통된 목표를 가지고 두려움 없이

나무를 자르거나 망치질을 하는 노작활동을 통해 **‘관계와 소통의 중요성’**을 배웠으면 합니다. 목수축제를 진행하며 서로 생각하는 아지트의 모습은 다르지만 의견을 배려하고 협동하는 모습 속에서 충분히 배웠을 거라 생각합니다.

Q. 목수축제가 아이들의 상상력 증진에 도움이 어떻게 되었는지?

**상상력은 다양한 경험들이 축적되어 만들어 집니다**. 넓은 공원에서 들려오는 똑딱똑딱 망치질 소리와 직접 두드리는 등 신체의 오감을 이용하여 체험한 일련의 활동들은 아이들에게 집중력과 창의력 발달에 큰 영향을 준 듯합니다.

이재문 예술가



우리들은 살아가면서 수많은 옷을 접하게 됩니다. 그 많은 옷들은 유행이 지나고 낡아 헤지면 버려지고 말죠. 그렇게 버려지는 옷들을 수거해 생명력을 불어넣는 작업을 하는 조각가입니다.



# 초록,

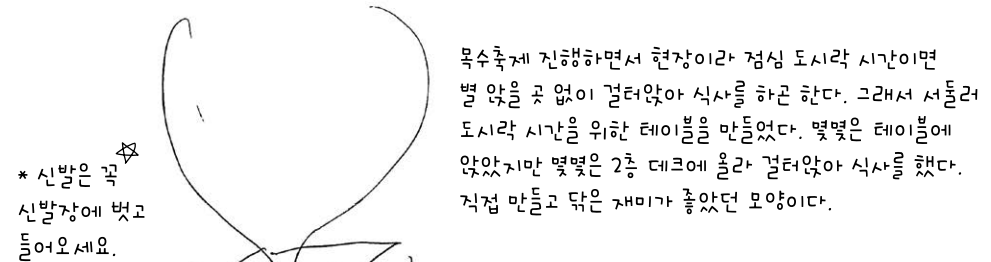
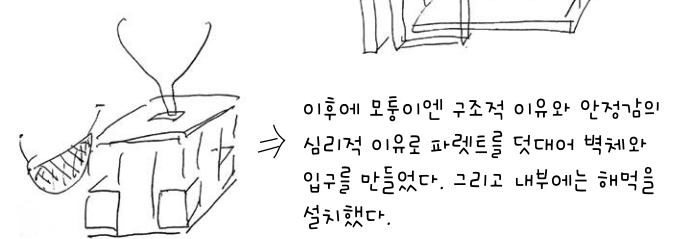
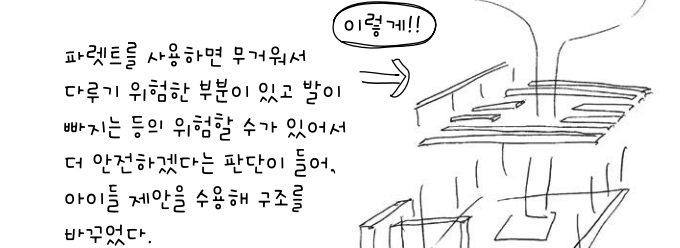
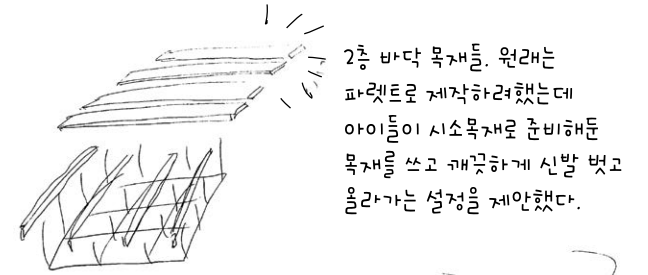
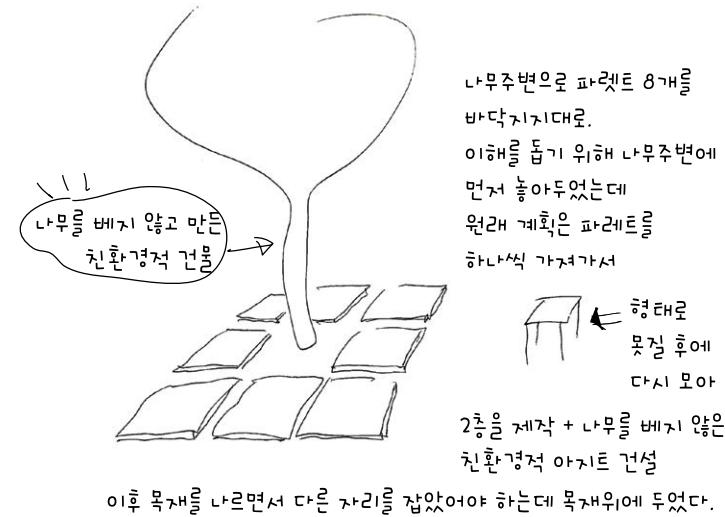
공작새집

예 술 가 : 박성완

어린이 목수 : 김민재, 김민준, 김준혁, 박교원, 박소영, 박준희,

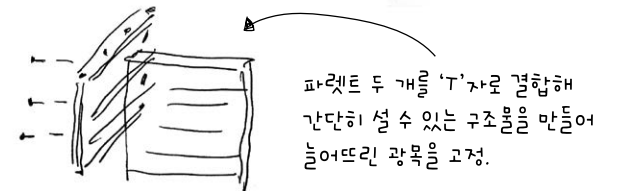
안새암, 임태현, 전기주, 채윤희, 황아인, 황치웅

운 영 강 사 : 박인선, 박기태



\* 신발은 꼭 신발장에 벗고 들어오세요.

그리고 두이어 햇빛을 막아줄 차광막을 광목으로 만들었다.







## “아지트 이름은 ‘공작새의 집’입니다.”

“그 뜻은 공작도 들어갈 수 있을 정도와 크기라 큰 집이라는 뜻입니다. 저희는 가운데 있는 나무를 죽이지 않고 활용했습니다. 그리고 옆에는 해먹과 테이블, 그리고 의자까지 만들어서 쉴 수 있게 만들었습니다. 옥상에서는 최대한 깨끗하게 쉴 수 있도록 신발장도 만들고 1층에도 해먹이 있습니다. 해먹은 총 5개입니다. 그리고 천으로 만들어진 그늘도 있고 2층에는 난간도 만들어서 안전하게 놀 수 있습니다.”

-초록팀 어린이 목수-









# 박성완

## Talk

예술가 토크

### Q.손으로 만드는 노작활동이 아이들에게 어떤 영향을 주었는지?

세대를 거듭하면서 점점 삶의 뿌리에 대한 구체적인 이미지들은 간혀지고 관념적으로 되어갑니다. 직접 손으로 만지고 나무를 자르고 망치질하면서, 손에 물집도 잡혀가며 느끼는 것이 있을 것입니다. 당연히 작업을 진행하며 힘이 들었을 것이지만 아팠던 기억은 더 오래 기억되기도 합니다. 주변을 이루는 것들이 쉽게, 당연히 그 자리에 있었던 것이 아니고 공을 들여 자리 잡고 있음을 조금은 몸으로 느낄 수 있는 계기가 되지 않았을까 싶습니다.

### Q.아이들과의 협업에서 배울 점이 있었는지?

아이들과 같이 사전미팅 계획 중에는 시소가 있었습니다. 시소를 만들 목재를 준비해두었는데 진행과정 중 2층 구조와 바닥재로 쓰였습니다. 먼저 계획한 구조물이 변경되었는데 아이들이 목재를 옮기면서 바닥구조가 고정되며 수정을 해야 했습니다. 아이들은 집중력이 짧습니다. 긴 집중력으로 계획을 시각화 시키는 어른들의 태도랑은 다릅니다. 진행하면서 아이들을 관찰하고 필요한 것들을 만들어내는 반응방식으로 바꾸어 갔습니다. **어쩌면 계획이 흐트러져 백지가 된 것 같은 진행이 자연스러웠습니다.**

### Q.목수축제는 노동이었는지, 놀이(예술적 작업)였는지?

아이들이 목재를 단순히 나르는 순간은 노동량이 있었지만 돌이 나르고 순서를 정하고, 나른 목재를 놓을 위치를 생각하는 것은 놀이가 되었습니다. 망치질하던 순간 중엔 노동이 포함되어 있고 그러다가 뻘뻘하게 박힌 못과 씨름하거나 망치질을 생각하는 순간 잠깐씩 놀이가 찾아옵니다. 목수축제 진행이라는 틀로 시간을 보내는 가끔씩은 아이들은 지루한 근로 중이었고, 강당에서 밖으로 몸을 옮기는 것은 노동이었습니다. 아이들은 수당을 받지 않았으니까 노동이었고, **틈틈 저 나름대로 마음가는대로 시간을 보내면서 놀이 중이었습니다.**

### Q.아이들이 목수축제를 통해 무엇을 배웠길 바라는지?

대부분 아이들은 부모님을 통한 양육의 규칙과 학교로부터의 통제로 하루를 보냅니다. 발상의 공간을 주었을 때도 아이들의 창의성이 많은 것을 능동적으로 제한할 수 있을 것이라고 생각하는 것은 어른들의 착각인지 모릅니다. 최소한 목수축제 프로그램 안에서 조금이나마 제한적인 가정, 학교의 규칙에서 벗어나 **‘선생님 이거해도 돼요?’**라고 물으며 마음대로 하고 싶은 생각을 표현하는 일탈이 순기능이 아닐까? **열심히 배우지 않아도 된다. ‘마음대로 해’** 라고 가르쳐주고 싶습니다.

### 박성완 예술가



**풍**경화 작업으로 광주에서 활동하고 있습니다. 사생 작업을 기초로 framing을 연구하고 있고, 색채론에서 영향 받은 현상인식을 기반으로 배색연구로 화면을 끌어가고 있습니다. 물감의 물성을 이용해 두께 감을 표현하는 실험 그리고 작품 크기에 관한 공감각의 실험을 진행하고 있습니다.

# 하늘,



## 아지트 쉽표

예 술 가 : 이재호

어린이 목수 : 김다인, 김선우, 김유찬, 김해원, 김현진, 문찬울,

오수민, 오찬영, 이효철, 전은호, 정다은, 황선호

운 영 강 사 : 서법현, 조은솔





## “저희 아지트는 쉽표입니다.”

“쉽표인 이유는 건축물에서 쉬어갈 수 있도록 쉽표로  
정했습니다. 미끄럼틀이 있어서 타며 놀 수 있고, 아늑한  
인디언텐트는 여학생들의 아이디어로 만들어졌습니다.”

-하늘팀 어린이 목수-









# 이재호 Talk

예술가 토크

## Q. 기억에 남는 아이가 있다면?

목수축제에 참여한 아이들 모두 기억에 남을 정도로 재밌게 진행하였는데 그 중에서도 ‘이효철’ 친구가 제일 기억에 납니다. 작은 체구에도 불구하고 다른 체격이 있는 친구와 형, 누나보다 더 적극적으로 임해주었으며, 작업을 진행하면서 아지트에 대한 습득력이 빨랐고 다양한 아이디어를 제시해주었습니다. 친구들에게 공구 사용이나 안전예방 등에 대해 신경써준 고마운 친구였습니다.

## Q. 목수축제를 준비하며 힘들었던 점은?

두 번 목수축제를 참여하며 항상 느끼는 거지만 날씨가 가장 힘든 점이지 않나 싶습니다. 이번 목수축제는 행사 당일 오전 내내 폭우가 쏟아져 현장 작업시간이 지체되어, 빠듯하게 작업을 진행한 아이들이 가장 힘들었을 거라 생각합니다. 저희 조 아이들은 대체로 4학년 아이들이 많았는데 폭우와 습한 날씨 때문에 어린 친구들이 컨디션 조절이 어려워 힘들었던 것 같습니다.

## Q. 목수축제 시작과 종료과정에서 아이들의 변화는 무엇이었는지?

시작은 서로 어색해 하며 방황이 좀 있긴 했지만 작업에 대해 충분한 이해를 심어줌으로써 각자 **우리의 아지트를 하나하나 완성**해나갔습니다. 2박3일간 목수로써 작업에 임하는 자세와 곳곳에 느껴지는 아이들의 손때 묻은 곳을 각자 느끼면서 **성취감을 느끼는** 아이들이 많았습니다.

## Q. 아이들이 목수축제를 통해 무엇을 배웠길 바라는지?

2박3일이란 짧은 기간 속에서 큰 아지트를 완성해 가는 동안, 각자 주어진 역할을 찾고 어색한 망치질과 톱질이라도 포기하지 않고 수행해내는 **끈기와 능동적 사고**를 키웠길 바랍니다. 그리고 처음 만난 친구들과 문제 해결에 필요한 내용을 **책임감**과 **협동심**을 발휘하여 주어진 과제를 수행

하는 과정 속에서 **타인을 이해**하고 **배려하는 모습**을 볼 수 있었습니다.

## Q. 추후 목수축제 관련 아이디어 제시할 것이 있다면?

프로그램 안에서 아이들과 선생님 그리고 **부모님들과 함께 할 수 있는 프로그램이나 게임** 등이 있었으면 더 좋았지 않나 라는 생각이 듭니다. 목수축제 기간 동안 아이들의 소리 안에서 그 점을 많이 느끼고 들었습니다.

### 이재호 예술가



**닥**종이&한지를 이용해 조형적인 작업을 하고 있습니다. 현재 작업 이야기는 “기도하는 아이”를 타이틀로 순수한 이야기를 담은 작업을 진행하고 있으며 관객들에게 아이들의 소중한 기도의 이야기를 전달하는 작업을 하고 있습니다.



# 주황,

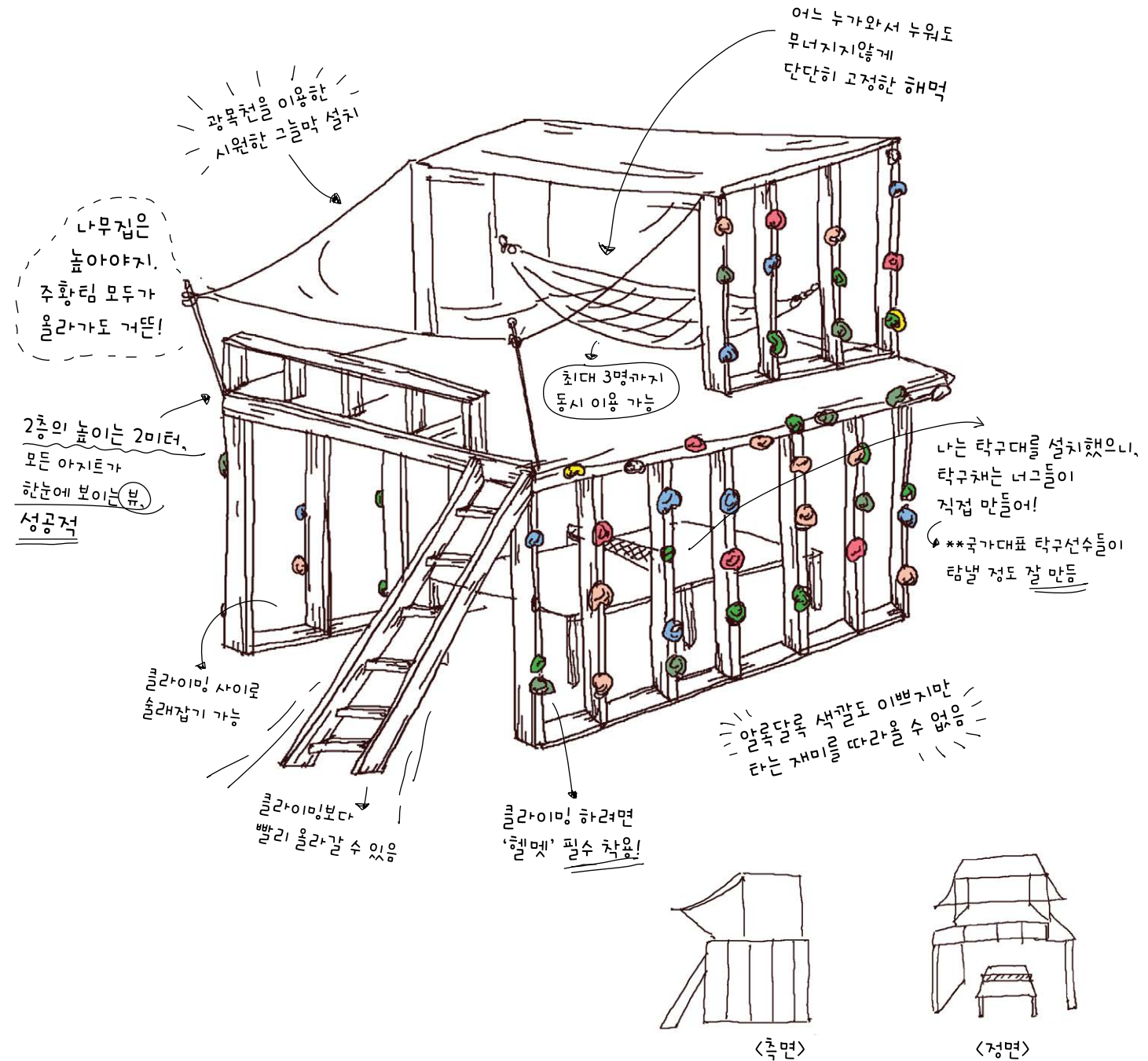


아지트 완성

예 술 가 : 배수민

어린이 목수 : 문건채, 문찬서, 문찬영, 이선미, 이예원, 최산,  
최시영, 최영우, 최은용, 하정우, 황인서

운 영 강 사 : 추배근, 염민선







## “잘한다! 잘한다! 아지트 완성!”

“안녕하세요. 저희 아지트 이름은 ‘완성’입니다.  
저희 아지트 1층에는 탁구대가 있고, 벽에는 클라이밍이  
있습니다. 그리고 2층에는 해먹과 천막이 있습니다.  
천막이 그늘을 만들어주어 시원하게 쉴 수 있습니다.  
주의사항은 머리를 부딪칠 수 있으니 조심해야 합니다.”  
-주황팀 어린이 목수-









# 배수민

## Talk

예술가 토크

### Q. 아이들과 상호소통 방법은 어떻게 이루어졌나요?

아이들에게 친숙하게 다가가기 위해 어린이 교육 직종에 종사한 경험 있는 보조강사들을 선별하여 진행했습니다. 2박3일간 목수축제를 진행하며, **선생님이 아닌 친구처럼** 아이들에게 다가갔습니다. 쉬는 시간에 간간히 장난도 치며 작업보다는 놀이로 생각할 수 있게 진행했습니다. 12명의 아이들을 두 개의 분반으로 나누어 명확한 역할을 주니 아이들은 스스로 책임감 있는 작업을 진행하였습니다. 작은 작업도 아이들과 이야기를 나누며 작업에 대해 충분한 이해를 갖춘 다음 진행하니 아이들과 보다 쉽게 친해지고, 아지트도 생각보다 일찍 완성했던 것 같습니다.

### Q. 목수축제 시작과 종료과정에서 아이들의 변화는 무엇이었는지?

처음에는 서로 모르는 아이들이 서먹하고, 자신이 뭘 해야 할지 몰라 수동적 이었는데, 아지트를 만드는 과정 속에서 망치질을 번갈아하고 무거운 재료도 같이 옮기면서 협동심이 늘고, 능동적으로 변한 것 같습니다. 마지막 끝날 때쯤엔 서로 게임도 하고 **더 만들고 싶어 하는 적극성**이 보였습니다.

### Q. 아이들이 목수축제를 통해 무엇을 배웠길 바라는지?

우리가 흔히 접하는 것들이 이렇게 사람들의 힘과 땀으로 만드는 것이라는 걸 느꼈으면 했고, 여러 아이들과 함께 큰 집을 지으면서 자신감과 협동심을 느꼈으면 했습니다. **서로 상의하고 협력함에 따라 큰 결실을 맺는다는 것**을 배웠길 바랍니다.

### Q. 목수축제가 문화예술교육에 어떤 영향을 주는지?

단순히 앉아서 하는 체험학습을 넘어 **무엇이든 협동하여 해낼 수 있다는 확장성**을 주었다 생각합니다. 아이들이 스스로 만들 아지트를 제시하고 즐겁게 작업을 완수해나가는 일련의 과정 속에서

목수로써 능동적이고 주도적인 태도를 보여줬습니다. 망치질과 톱질에 대해 흥미를 갖고 바쁘게 손을 움직이며 즐겁게 아지트를 구축해가는 과정 속에서 자신들이 계획했던 대로 능숙하게 완성도 높은 작품을 만들어낸 것은 협동과 사회성을 기르는 데 영향을 주었다고 생각합니다.

### 배수민 예술가



**반**부조 형태의 형상위에 필름지를 덧대어 간극을 통해 드로잉 이미지를 주는, 즉 평면과 입체의 경계를 넘나드는 표현방식의 작업으로, 일상에서 느끼는 여러 가지 이야기들을 화면에 담아가는 작업을 하고 있습니다.



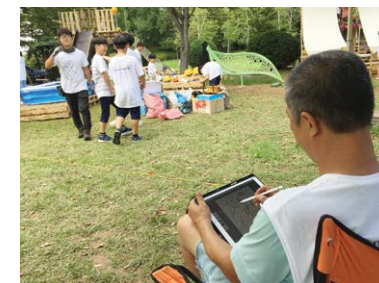
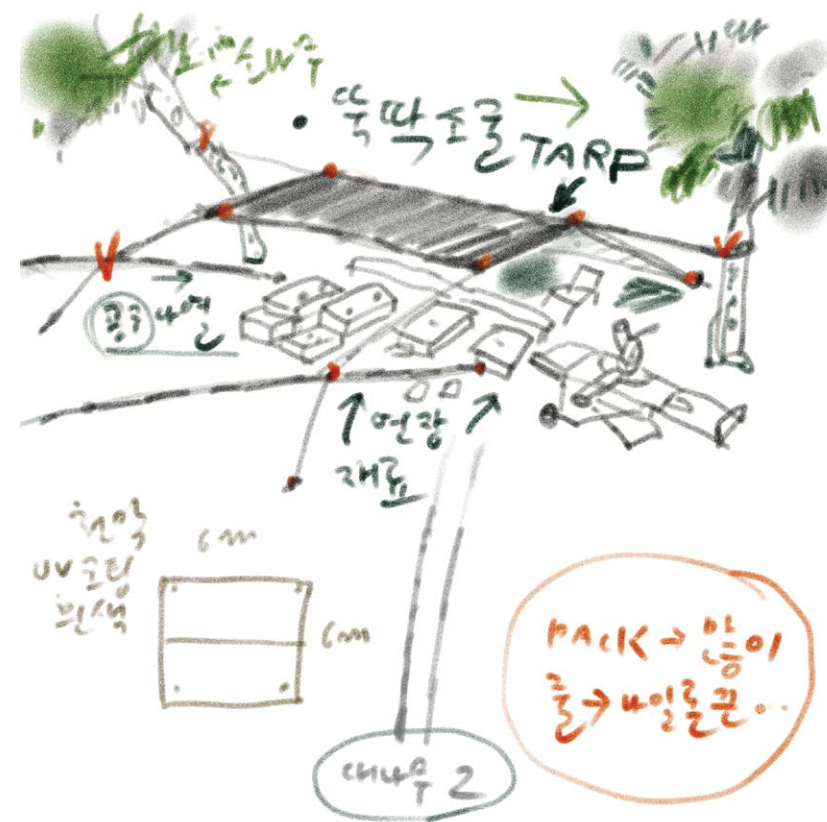
# 똑딱 소굴

예 술 가 : 신양호  
운 영 강 사 : 조성봉, 박병철

“어린이 목수축제에 꼭  
필요한 똑딱소굴입니다.”



“목수대장예술가와 목수선생님이 어린이 목수들이 아지트를 짓다가 힘들고 어려운 부분 생기면 똑딱 해결해주는 공간입니다. 웬일~ 나무를 쉽게 자를 수 있는 도구도 있고요. 우리의 출석명부도 똑딱하고 만들어주셨지요. 아지트와 아지트가 연결될 수 있도록 기찻길도 만들었습니다. 자동으로 굴러가진 않지만 서로 도와가면 쾅쾅타는 것도 어린이 목수축제의 큰 재미랍니다.”





# 신양호 Talk

예술가 토크

Q. 손으로 만드는(노작활동)이 아이들에게 어떤 영향을 주었는지?

손으로 파악될 수 없는 것은 결코 머리로 이해될 수 없습니다. 나무라는 재료와 공구로 무언가를 상상하고 만들어가는 과정은 아이들을 능동적으로 바꿀 수 있습니다. ‘자신만의 아지트’를 만들기 위해 아이디어를 제시하는 창의적 설계와 나무를 마음대로 다루는 ‘목수’의 감성적 체험의 조화로 인해, 아이들은 스스로 자기표현을 하며 몸을 쓰고 체험하는 즐거움을 느낄 수 있습니다.

Q. 노동이었는지 예술적 작업이었는지?

노동과 놀이의 차이를 구분하면 노동은 힘들고 지루하나 놀이는 즐거운 것입니다. 노동은 수단과 목적이 분리된 것인 반면, 놀이는 수단과 목적이 통합된 것이라고 말할 수 있습니다. 쉽게 말해 단순한 아지트를 만드는 것에 목적을 두고 수단으로서의 작업은 힘들고 피하고 싶습니다. 하지만 목적이 ‘우리만의 아지트, 내가 상상한 아지트’를 만들고 수단은 재밌는 놀이라고 생각하여 작업에 임하면 그 자체로서 즐겁습니다.

2박3일간 아이들과 함께하며 느낀 점은 아이들이 주체적으로 아지트를 제작하며 서로 맡은 역할을 수행함에 대해 즐거움을 느끼고 재미를 느낀 ‘예술적 작업’ 즉, 놀이였다고 생각합니다.

Q. 목수축제 기간 동안 예상된 위험이나 안전에 관한 두려움은 없었나요?

사전에 안전교육과 안전장비 착용에 대해 늘 주의를 주었습니다, 하지만 안전한 창작과 창의를 없다고 생각합니다. 망치질을 하며 손을 찔거나, 튀어나온 못에 살이 찢리는 등 위험은 어디에나 존재하고, 아픈 경험입니다. 하지만 이런 작은 실수와 아픔을 실패의 핑계로 삼을지, 성공의 후일담으로 만들 것인지 아이들 스스로 결정하게 했습니다. 자신에게 닥친 위험과 두려움을 극복해가며 새로운 해결책을 찾는 기회는 성공을 달콤함을 더욱 짜릿하게 만들어 주기 때문에 안전과 위험에 대한 큰

두려움은 없었습니다.

Q. 추후 목수축제 관련 아이디어 제시할 것이 있다면?

앞으로는 가족으로 이루어진 팀과, 친구들로만 이루어진 팀 등 다양한 팀으로 구성된 목수축제를 개최했으면 합니다. 주어진 공간에서 팀별로 다양한 색깔을 뽐내며 기발한 상상력으로 기획한 아지트를 구축해나가는 6박 7일형 대축제를 기대합니다.

## 신양호 예술가



나무판자, 철사, 볼트, 못, 컴퓨터 부품 등 어디에선가 저마다 쓰였던 낡고 오래된 물건들을 분해하고 재생산하여, 새로운 생명을 불어 넣는 작업을 합니다. 녹슨 부엌칼은 병치의 아가미가 되고 부서진 컴퓨터 부품은 갈치의 지느러미, 볼트와 너트는 풍치의 눈을 만들며, 다양한 물고기를 소재로 누구나 재미있는 작업을 하고 있습니다.



# 목수축제 마무리





어린이 목수축제 만족도 조사

어린이 목수 65명(73명중)의 답변하였습니다.

성별 : 남자(43명), 여자(22명)  
학년 : 3학년(2명), 4학년(19명), 5학년(17명), 6학년(72명)  
지역 : 북구(21명), 서구(18명), 광산구(16명), 남구(5명), 동구(1명), 시외(4명)

질문1.

어린이 목수축제에 전반적으로 만족했나요?

매우그렇다(51명),  
그렇다(10명),  
보통이다(4명)

질문2.

예술가 선생님과 함께했던 3일 간의 작업이 즐거웠나요?

매우그렇다(52명),  
그렇다(10명),  
보통이다(3명)

질문3.

친구들과 함께 아지트 공간을 상상, 구상하며 공간을 만들어 갔던 과정이 즐거웠나요?

매우그렇다(50명),  
그렇다(9명),  
보통이다(6명)

질문4.

어린이 목수축제의 운영시간과 기간은 적절했나요?

매우그렇다(42명),  
그렇다(12명),  
보통이다(7명),  
그렇지않다(2명),  
매우그렇지않다(2명)

질문5.

이번 어린이 목수축제에 참여하면서 작업에 대해 다시 생각하게 되었나요?

매우그렇다(27명),  
그렇다(21명),  
보통이다(13명),  
그렇지않다(1명),  
매우그렇지않다(3명)

질문6.

목수축제가 지속적으로 운영되면 좋겠나요?

매우그렇다(54명),  
그렇다(7명),  
보통이다(3명),  
매우그렇지않다(1명)



가장 즐거웠던 시간은?

- 1순위 : 아지트만들기(32명), 가든파티(21명), 해체하기(3명), 워크숍(3명), 식사시간(3명)  
2순위 : 아지트만들기(23명), 가든파티(24명), 워크숍(9명), 해체하기(5명), 간식(1명)  
3순위 : 아지트만들기(8명), 가든파티(11명), 워크숍(21명), 해체하기(18명), 쉴 때, 먹는거, 핸드폰보기(각1명)



3일 간의  
어린이 목수축제,  
우리의 아지트





# 가든파티 풍경 스케치

백 민  
놀이때 신명 예술단원

## 설렘 아릅드리 파티준비

오전에 내리는 비가 어린이 목수들의 작업을 방해하듯 시간이 멈춰버린 둘째 날 아침  
비가 갠 잠시 뒤 어린이 목수들은 야속히 흘러간 시간이 아쉬워 더 빠른 걸음으로 움직이며 아지트 만들기에 여념이 없다.  
늦은 오후에 있을 가든파티  
집을 나와 야외에서, 우리가 만든 아지트 공간에, 가족과 친구들을 초대하여 공간을 소개하는 소소한 파티가 기다리고 있다.  
파티가 다가올수록 예술가 선생님들의 마음은 급해진다. 더 안전하게! 더 튼튼하며! 더 예술적으로!  
그에 반해 아이들은 점점 완성되어가는 아지트에서 놀 생각에 한껏 들떠있다. 더 높게! 더 멀리! 더 위험 속으로 각자의 설렘 속에 우리의 오후는 함께 할 저녁을 맞이하였다.

## 추억 아릅드리 가든파티

나무기차 레일이 6개의 각 아지트를 지나가고 그 가운데 나무 파레트로 작은 무대와 오신 손님들이 앉을 수 있는 의자가 곳곳에 만들어졌다. 한쪽에선 음식이 세팅되고 팝콘 기계가 돌아가며 코를 자극하니 맛있는 저녁이 생각나고, 전구에 불이 하나, 둘 따뜻한 빛으로 채워지며 우리 모두의 파티는 그렇게 시작되었다.  
놀 시간이 없었던 오늘의 주인공, 아이들은 각각의 아지트를 둘러보며 노느라 자량은 뒷전이고...  
이틀간의 활동사진이 한 편에 슬라이드로 흘러가지만 혹여 놓칠까 눈을 떼지 않고 보는 엄마  
아무것도 없었던 공간에 나무집이 세워져 신기하고 그런 딸이 대견한 아빠



형이 물속으로 슬라이딩해서 시원하게 빠지는 모습이 마냥 부러운 꼬맹이 동생  
차디 찬 물에서 나와 여기 저기 뛰어다니며 노는 손주가 감기 걸릴까 걱정스러운 할머니  
다양한 초대 손님들의 모습이 아지트의 공간을 그림처럼 채워주었다.  
오신 분들을 위해 직접 설계하고 손수 만들었던 아지트를 소개하는 시간.  
특별한 대본이나 리허설 없이 각 모둠에서 준비하여 발표하기로 하여 어떻게 진행이 될지 알 수 없었지만 어떤 이야기가 나올지 한편으론 궁금하였다.  
우려도 잠시 아이들의 아지트 소개는 명확하고 기발했으며 근사하고 개성이 있었다.  
맑은 듯 다른 아지트가 아이들의 발표로 들여다보니 보지 못한 것들이 보이며 어느새 달라져 있었다.  
이유 없이 만들어진 것은 없었고 공간의 모든 곳에 아이들의 손길이 미치지 않은 것이 없었다.  
어른들이 보지 못하고 느끼지 못한 부분이 아이들의 설명으로 공감의 되니 박수 소리와 함께 어느새 어른들도 동화되며 아이들의 표정으로 닮아가고 있었다.  
음악과 함께 아이처럼 소리지르고 웃고 놀며 추억하는 어른들 속에 아이들은 아지트 공간에서 맛있는 것을 먹으며 친구와 이야기 하며 각자의 밤을 추억하였다.  
설렘 속에 시작한 가든파티가 추억 아릅드리 안겨가는 우리 모두의 시간이었길...  
다시 찾을 그 공간에 추억을 펼쳐볼 수 있는 순수한 나이트가 커져가길 바랍니다.



<어린이 목수축제> 과정 안에 담긴 의미.  
‘생각하는 손’이 주는 경험과 노작활동

정민룡  
광주북구문화의집 관장

작년에 이어 올해도 2박3일 동안 <어린이 목수축제>가 열렸다. 필자는 올해도 어린이 목수축제에 총괄기획자로 참여하였다. 어린이들이 예술가들과 함께 공간 컨셉을 논의하고 상상한 집을 실제로 협동하여 만들었다. 몸으로 체득하는 경험의 중요성과 창의성이 어디에서 발현되는지를 알게 해주었다.

미적경험을 주는 <어린이 목수축제>

최근 들어 문화예술교육의 내재적 가치를 표현하기 위한 수사적인 표현으로 ‘삶을 위한 문화예술교육’이라는 말을 종종 사용한다. 일시적이고 기능적인 예술체험이 아니라 살아가면서 필요한 일상적이고 꾸준한 예술적 경험을 주는 방향으로 문화예술교육이 제 역할을 해야 한다는 것이다. 몇 번의 문화예술교육 프로그램을 통해 놀라운 예술적 경험<sup>1)</sup>을 주기는 그렇게 녹록지 않다. 왜냐면 아이들의 일상이 예술적 경험을 반복해서 수행하는 상황과는 거기가 멀기 때문이다. 대부분의 문화예술교육 프로그램이 일시적이고 단순한 체험요소는 줄 수 있어도 자신의 일상에 지속적인 영향력을 끼치는 경험을 주기에는 한계가 많다. 이러한 경험의 일상적 한계를 극복하고자 제한된 공간적 시간적 상황에 놓이게 비일상적 요소를 만들었다. 그 안에서 일상에서는 경험하기 힘든 전혀 다른 경험, 즉 예술적 경험을 하게 만드는 것이 이번 2박3일간 진행된 목수축제의 목적이다.

1) 필자는 체험과 경험의 차이를 두고 생각한다. 경험은 항상 실제 세계에서 일어난 것이고, 그것의 주체는 개인이다. 아동이 불에 손을 대는 것 자체가 경험이 아니고, 그 결과로 받은 고통에 연결될 때 경험이 된다.(출처: 네이버 지식백과)



특히 예술적(미적) 경험<sup>2)</sup>이라는 개념에서 볼 때 일반 체험, 수동적 체험과는 다른 요소가 존재한다.

“경험은 이미 존재하는 것을 건드리지 않는 체험과는 다르다. 경험은 타자와의 만남이다. 반면 체험 속에서 인간은 언제나 자기 자신만을 볼뿐이다. 타자로 가득한 현실을 경험함으로써 인간은 스스로 변화하는 동시에 현실을 변화시킬 동력을 얻는다.” 한병철, 《투명사회》 77p,

이처럼 체험에 머무르지 않고 통합된 경험으로 확장되기 위해서는 생활을 주의 깊게 들여 봐야 한다. 이러한 미적경험은 생활과 아주 밀접하게 관계하고 있다. 예술 기능을 습득하는 것에서부터 생활에 필요한 다양한 적정 기술, 자연과 상호작용하는 과정, 교육과정에서 만나게 되는 다양한 사람들과의 관계들까지 문화예술교육이라는 하나의 이야기 안에서 플롯의 형태로 존재한다. 그리고 이러한 플롯들이 모여 온전한 ‘하나의 경험(완전한 경험으로서 예술)’을 획득하게 된다.

어린이 목수축제는 이러한 의미에서 단순하게 ‘목수’라는 직업을 체험하는 것이 목적이 아니다. 미적 경험을 주기 위해서 기술과 기능, 손과 머리, 나아가서는 몸으로 체득하고 체화하는 과정을 경험하게 하는 수단이다.

경험은 개인적인 감정과 감각 안에 갇혀 있는 것이 아니라 대상과의 활발하고 밀접한 교제를 말한다. 목수축제에서 이러한 미적 경험이 실천된다. 타자와의 만남이고 대상이 되는 재료나 대상물과의 관계를 풀어나가는 것이다. 항상 정해진 대로 문제가 해결되지 않고 머리를 맞대고 시행착오를 거듭해야 한다. 때론 갈등, 힘듦을 감내해야 한다. 마음과 몸을 동시에 써야 비로소 하나의(완전한 예술)결과물로써 아지트 하나를 얻어갈 수 있다.

2) 존듀이는 ‘미적’이라는 의미를 향유, 감상, 인식과 같은 수동적 체험과 만드는 것, 기교, 재주와 같이 능동적 행위를 구분하지 않고 포괄하는 개념으로 쓰고 있다.



이렇게 향유로서 수동적 체험이 아니라 능동적 행위로서 완성된 미적 예술적 경험을 주기 위해서는 당연히 어린이들이 예술가들과 함께 해야 한다. 교사로서 위치가 아니라 완전한 예술적 경험을 아이들에게 전해주는 전달자로서 함께 한다.

<어린이 목수축제>에 참여하는 청년예술가들이 평소에 자기 작품 활동을 하면서 겪는 과정을 2박 3일 어린이 목수축제라는 이벤트를 통해 압축하여 아이들에게 대신 경험시켜주었다.

## <어린이 목수축제>, 노작활동의 즐거움

어린이 목수축제는 노작활동을 즐기는 예술교육이라고 할 수 있다.

전통적으로 노작활동은 의도성을 띤 ‘일’이라는 점에서 일반 놀이와 구분 짓는다. 그러나 예술교육에서 노작활동은 일과 놀이가 상반된 개념이 아니라 일과 놀이가 상보적인 관계를 맺고 있다. 물론 그렇다고 이번 <어린이 목수축제>가 자연발생적으로 놀이를 즐기는 프로그램으로 기획된 것은 아니다. 그렇다고 아지트를 짓는 ‘일’ 자체에만 목적을 둔 것도 아니다.

놀이를 즐기는 것 자체로 끝나는 것이 아니다. 존 듀이가 그의 저서 《경험으로서 예술》에서 말한 것처럼 ‘의도적으로 개발된 형식’을 만들기 위한 일을 동시에 추구한다.

놀이를 즐기기 위해서는 거쳐야할 몇 가지 관문이 있다. 이 미션을 수행하는 일을 통해서만 놀이라는 보상을 얻을 수 있다. 그리고 미션을 수행해 나감으로써 얻어지는 일의 결과물은 공간형태의 놀잇감, 그들의 아지트가 된다.

이처럼 노작활동은 기본적으로 놀이의 태도를 갖고 있다. 목수축제에서 땀 흘리며 망치질하며 톱질하며 재료를 가공하고 쌓아 올리고 다시 허무는 과정은 생산적 활동으로써 일이자 즐기는 놀이가 된다. 그런 의미에서 <어린이 목수축제>와 같은 노작활동은 즐겁다.

## 생각하는 손, 호모파베르<sup>3)</sup>

이러한 노작활동은 손의 움직임과 대상물과의 물리적, 정서적 작용을 통해서 자기를 둘러싼 환경을

3) 호모 파베르(Homo Faber)는 도구의 인간을 뜻하는 용어이다. 인간의 본질을 도구를 사용하고 제작할 줄 아는 점에서 파악하는 인간관으로 베르그송에 의해서 창출되었다. 인간은 유형, 무형의 도구를 만드는 동시에 자기 자신도 만든다고 보았다.(출처: 위키백과)

하나하나씩 점유하고 개입해 나가는 특징을 갖게 된다.

그러다 보니 재료 하나가 큰 의미를 갖게 되고 손이 움직임과 이로부터 수반되는 여러 가지 생각 경험들이 중요하게 된다.

생각하는 힘은 만드는 과정을 거둬하면서 더 탄탄해 진다. 굳이 이를 창의성과 연결하지 않더라도 만드는 손이 생각하는 손이 되고 생각을 실제로 나타내기 위한 활동은 창작과 작업으로 연결된다. 이렇게 나무를 다듬고 쌓고 구조를 만드는 공정은 손의 미세한 감각을 깨닫는 과정이 된다. 짧은 시간에 몸으로 터득된 기술을 바탕으로 어린이들이 상상하는 형태는 예술가들의 조력과 재료를 통해 실제 구조물로 구현된다.

이것이 문화예술교육에서 말하는 창의성의 근원이다.

사회학자 리처드 세넷의 《장인-현대문명이 잃어버린 생각하는 손》에서 정의한 기술(technique)-기능(skill)-일(work)의 단계에 있어 기술(technique)의 단계를 넘어 기능(skill), 일work의 발전단계로 의미를 파악할 수 있다.

기능을 몸으로 체화하는 과정을 훌륭하게 수행하고 나서야 비로소 여러 가지 생각을 조합하고 통합시켜낼 수 있는 응용력이 발휘될 수 있다. 이렇게 되면 기술과 기능을 통해 멋지고 경이로운 ‘일(work)’의 결과물 만들어 낼 수 있다.

그동안 우리는 손으로 만든 것과 생각하는 것을 분리하여 생각해 왔다.

하지만 손과 머리는 분리될 수 없으며 항상 상호작용의 반복 속에서 어떤 생산물을 만들어 낼 수 있다. 아이들은 생각하며 도구를 사용하고 뭔가를 만들 줄 아는 ‘편리 스머프’, 호모파베르가 된다. 그동안 도구와 손, 머리를 기능적으로 분리하고 있었던 우리의 교육방식을 반성하게 해준다.

만드는 일이 곧 생각하는 과정이고 자신을 표현하는 과정이 될 수 있기 때문에 어린이 목수들은 단순히 망치를 쥐 사람이 아니라 요즘 잃어버린 ‘손의 정신’을 회복하는 호모파베르가 된다.

<어린이 목수축제>에서 말하고자 했던 것은 ‘생각하는 힘’이 어디에서부터 나오는가? 라는 질문에 대한 답이었다. 생각하는 힘의 원천은 몸, 특히 손이 주는 경험이며 이로부터 창의성이 나온다는 사실이었다.



## 목수가 된 3일간의 모험

정혜영

광주문화재단 문화예술교육팀장

아이들이 놀이터를 즐기는 모습을 관찰해 보면, 스스로 위험에 노출시키며 즐길 줄 안다. 아이들은 어른의 잔소리와 감시 속에서도 놀이터 공간과 놀이기구를 어떻게 이용하며 즐겨야 하는지를 쉽게 이해한다. 이러한 이유로 아이들은 어른들이 생각하는 것보다 훨씬 더 놀이터의 모험을 즐길 줄 안다. 그러나 요즘은 규격화된 놀이터와 사교육의 열풍으로 놀이문화가 사라진지 오래되었다. 방학을 이용하여 아이들에게 모험놀이 기회를 제공하기 위해 광주문화예술교육지원센터에서는 ‘어린이 목수축제’를 기획하고 운영하게 되었다.

“어린이 목수축제 - 나는 목수다”의 기획 의도는 안전한 위험에 노출된 모험놀이터이다. 모험놀이터는 역사를 거슬러 올라가면 1940년대 덴마크 조경건축가인 쇠렌센(Carl Theodor Serensen)의 영향으로 처음 만들어졌는데, 이는 노동자부모들의 용기와 저항을 상징했다고도 한다, 이후 1960년대 모험놀이터는 시대적 흐름을 타고 이어졌는데 다른 이름으로는 정크놀이터이다. 아이들이 폐자재로 놀이기구를 직접 제작하고 볼놀이를 즐기며 놀이공간을 만들어가는 형태였다.

최근 이러한 역사를 이어가듯, 네덜란드에서 진행된 “나무집 짓기 프로젝트(6~12세의 어린이 600여명 4일 동안 나무집 짓기 프로그램) 사례나 일본 하네기 플레이 파크의 모험놀이터 사례처럼 아이들의 모험심을 자극하는 놀이터와 시설들이 늘어나고 있다. 목수축제가 추구하는 모험과 다소 차이는 있지만 국내 대표적인 모험놀이터는 순천시의 “기적의 놀이터”와 서울 도봉구 창동의 “뚝딱 뚝딱 놀이터”가 있다.

“어린이 목수축제”는 상시적인 놀이터는 아니지만 2박3일 동안(8.30~9.2)공식적인 모험놀이터를 개장하고 어린이들이 맘껏 즐길 수 있도록 기획했다. 올해는 ‘뛰고, 오르고, 짓다’라는 부제로 성격은 모험놀이터이지만 진행과정은 창의적 만들기였다. 목수축제 기간 동안 광주시립미술관 어린이미술관 앞 잔디밭은 모험놀이터로 변신했고, 아이들은 모험의 짜릿한 경험과 상상을 현실로 바꾸는 재미

로 인해, 무더위도 망치와 톱질의 위험함도 어려운 일이 되지 않았다. 스스로 아지트를 완성한 성취감과 위험을 극복하고 학습한 경험은 아이들의 일상을 바꾸는 계기가 될 것이다.

모험놀이터에 놀이 활동가가 있듯이 목수축제에서는 대장목수, 담임목수, 보조목수 등을 예술가(서양화, 조소, 설치 등)가 활동가 역할을 수행했다. 함께한 이들은 70명의 아이들과 3명의 기획단, 10명의 예술가와 15명의 스텝, 문화예술교육지원센터 8명이다. 낮설었던 얼굴들이 알갭게 내린 비를 피하며 도시락을 먹으며, 모기와 햇빛을 피해 그늘 막에 앉아 바람 부는 쪽으로 앉으며 우리는 친해져 갔다.

광주문화예술교육지원센터는 “어린이 목수축제”를 통해 광주의 아이들이 상상을 실현할 수 있는 기회를 부여 받고 창의적이고 건강한 청소년으로 성장하기를 바란다. 그리고 예술가가 미래 시민들과 호흡을 같이하며 서로 성장의 기회를 갖기를 희망한다.

백년만에 돌아온 무더위라며 연일 날씨가 주요 뉴스거리가 되었던 올 여름 용감하게 참여해준 목수 친구들과 지난해에 이어 아이들과 함께 호흡해주신 예술가 선생님, 기획단 선생님들께 감사 인사드립니다. ‘어린이 목수축제’를 통해 문화예술교육지원센터도 매년 조금씩 성장하고 있음에 감사드립니다.





Copyright2018 © 광주문화재단 문화예술교육지원센터

본 책은 2018년도 「광주 꿈다락 토요문화학교운영사업 자체기획 예술캠프」에 대한 기록과 보존을 위해 광주문화재단 광주문화예술교육지원센터가 발행하였습니다. 본권에 실린 글과 도판은 광주문화재단 문화예술교육지원센터의 동의 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

발행처 광주문화재단

발행인 김윤기

발행일 2018년 12월

기획 정민룡, 백민, 고영준

신양호, 박문중, 이재문, 박성완, 이재호, 정다운, 배수민

광주문화예술교육지원센터(정혜영, 김유정, 이성환, 심현지)

구성 광주문화예술교육지원센터(정혜영, 김유정, 이성환, 심현지)

주소 (61636)광주광역시 남구 천변좌로 338번길 7(구동12번지)

전화 062-670-5763

팩스 062-670-5769

이메일 gjarte@hanmail.net

홈페이지 <http://www.gjarte.or.kr>

디자인 아트컴퍼니 쏘





