

P

A

M

S

**PERFORMING
ARTS MARKET IN SEOUL**

서울아트마켓

팜스살롱(PAMS Salon) 녹취자료집

2019.10.7(MON) – 10.10(THU)

**korea Arts
management
service**

목차	03	팸스살롱 I 공연예술의 다양성, 접근성, 포용성과 국제교류
	19	팸스살롱 II 디지털 시대의 무대 예술
	29	팸스살롱 III 공연예술 아트마켓의 변화와 혁신
	42	팸스살롱 IV 예술/행동
	52	팸스살롱 V 지역사회와 상생하는 문화 활동의 현재와 사회적 가치
	68	팸스살롱 VI 사회적 실천으로서 예술과 그 교육적 가치

팜스살롱 I

공연예술의 다양성, 접근성, 포용성과 국제교류

(Diversity, accessibility and inclusion in the performing arts and international mobility development)

문화와 예술 분야에서 장애, 고령화, 여성, 성소수자(LGBTQ) 등의 주제는, 그간 복지와 인권의 개념에서 이야기 되어 왔다. 그러나 이 분야는 최근 변화하는 사회의 구조 속에서 동등권 사회적 권리(Equality)와 다양성과 포용적인 관점으로서의 새로운 인식의 전환을 요구 하고 있다. 그렇다면 이러한 변화 속에 공연예술의 다양성, 기회 균등성, 접근성 그리고 포용성은 무엇인가? 하나의 예술장르로서 포용적 접근의 창작은 무엇인가? 또한 이러한 분야의 국제 교류와 협력 그리고 국제 이동성 개발은 무엇인가?

일시	10.7(월) 13:30-16:00
장소	이음센터 이음아트홀(5F)
협력	노르딕 연합, 주한영국문화원, 한국장애인문화예술원
좌장	최석규 아시아나우(AsiaNow) 프로듀서
발제자	김원영 연극 배우, 변호사 엘리 이소코스키(Elli Isokoski) 미스키리마 안무가 다니엘 페르손(Daniel Persson) 안무가 캐롤 맥파던(Carole McFadden) 영국문화원 요한나 투카넨(Johanna Tuukkanen) 핀란드 안티-현대예술제 예술감독 오세형 한국장애인문화예술원 사업운영팀장

좌장

최석규 아시아나우(AsiaNow) 프로듀서

팜스 살롱은 국내외 기관과 민간 전문가들과 함께 기획한 프로그램으로 공연 예술계의 최근 이슈를 공유하고자 한다. 2019년 서울아트마켓의 팜스살롱(PAMS Salon), 올해는 '새로운 리얼리티와 예술의 대응: 예술, 사회적 실천, 국제 협력과 이동성 확대'라는 대주제 아래, 그 흐름을 이해할 수 있는 6개 주제 세션들로 구성하였다. 특히 신민족주의, 신경제주의, 기술혁명, 기후환경 변화 등 세계 곳곳에서 일어나는 현상들이 정치적 분열, 배제와 독식, 양극화 현상, 사회 혐오로 심화됨을 느낄 수 있다. 따라서 '예술이란 무엇인가' 원론적인 미학 이야기보다는, "예술의 가치"에 대하여 다양한 관점으로 이야기 하고자 한다. 특히 이런 사회적 변화들에 대해 예술은 어떻게 실천적으로 대응 할 수 있는가를 고민해보고자 한다.

첫 번째 세션은 '공연예술의 다양성, 접근성, 포용성과 국제교류 확대'라는 주제로 변화하는 사회구조 속에서 예술의 다양성, 기회 균등성, 접근성 그리고 포용성은 무엇인가? 예술 창작의 영역에서 다양성과 포용적 접근의 창작 개발은 무엇이고, 관객 개발은 무엇인가? 또한 이러한 분야의 국제 교류와 협력 그리고 국제 이동성 개발은 무엇인가? 에 대한 질문을 가지고 기획되었다. 장애, 나이듦, 젠더, 성정체성 분야에서 활동하고 있는 세 명의 예술가와 국제문화기관, 기금지원 재단 그리고 축제 현장에서 일하고 있는 세 명의 매개자가 발제와 토론에 참여 하였다.

1) 발제자

김원영 (연극 배우, 변호사)

김원영입니다. 저는 흰색과 검은색 프레임의 휠체어에 타고 있는, 적당히 나이 든, 블루에 가까운 바지를 입었고, 팔이 길며, 눈썹이 진한 사람입니다. 배우라고 말하기에는 민망한 경력을 가지고 있지만, 장애와 관련된 공연 예술에 대한 팀 활동을 하거나, 공연을 만들어 왔습니다. 제 커리어는 크게 아트와 법의 영역에 있습니다.

지난 20년간 한국 사회는 권리를 얻어내기 위한 많은 법률적인 싸움이 있었다. 한 장애 여성이 지하철 선로를 점거한 모습, 휠체어들이 버스 앞을 가로 막는 모습의 사진이다. 이는 장애인 이동권 운동이라 불리는 인권 운동의 모습이다. 이런 투쟁들이 2000년대에 많이 있었고, 덕분에 서울과 다양한 곳에서 장애인들의 활동이 이전보다 많은 기회를 얻었다. 문화예술에 관한 접근도 달라졌다. 예를 들어 이전에는 휠체어 관람석이 출입구 가까이 있어야 한다는 법 규정만 있어서, 관람이 불편했었다. 하지만 지금은 다른 동행인과 함께 앉을 수 있다는 내용과 시야 확보에 관한 내용, 선택권을 제공해야한다는 내용이 규정에 추가 되어있다. 동등한 경험, 자유로운 선택 등에 관한 권리 보장에 대한 내용이다. 이처럼 커다란 철학들이 발전하면서 제도가 개선되고 있다. 물론 현실은 여전히 많이 부족하지만, 제도적 변화가 있다.

오늘 말하고 싶은 내용은 다르다. 바로 ‘법이 장애로 인한 차별로부터 나를 보호해주지 않더라도, 나는 타인에게 동등한 존재로 받아들여질 수 있는가?’에 대한 질문이다. 굳이 법률이 차별을 금지하지 않더라도, 다양한 신체적, 정신적 조건을 가진 사람들이 진정한 환대를 받는 사회를 원한다. 이것이 장애 예술 운동의 동기 중 하나가 되었다.

옛날부터 연극에 관심이 많았는데, 뒤늦게 친구들과 연극 작업을 함께 하게 되었다. 이 시기에 원했던 것은 장애를 가진 사람들도 아름답게 표현될 수 있다는 욕망을 드러내는 것 이었다. 스스로 장애를 당당하게 드러내고 표현하겠다는 시도는 했지만, 이 또한 전통적이고, 전형적인 아름다움에 대한 고정관념을 벗어나지 않았다. 결국 고전적인 미의 기준인 대칭성, 균형을 추구하고 있었다. 비장애인 같아 보이려 노력하는 모습이었다. 신체의 핵심적인 부분들을 감추면서, 사회에서는 받아들여지기를 원하는 것은 한계가 있지 않을까? 하는 생각을 하면서 다른 시도들을 하게 되었다. 비장애인처럼 보이려 하지 않으면서도, 예술적 가치를 지닌 퍼포먼스를 어떻게 할 수 있을지 고민하기 시작했다. 이 공연은 올해 여름에 했던 공연인데, 장애를 가진 몸 자체를 적극적으로 나타내보자 라는 시도를 했다. 개인적으로 큰 도전이었다. 휠체어에서 내려와서 바닥에서 움직이며 연기를 했다. 이 모습이 어떻게 보일지 불안과 두려움이 항상 있었다. 일종의 프리쇼(freakshow)가 되는 것이 아닌가 두려웠다. 프리쇼는 식민지의 다양한 신체를 가진 이주민들을 전시하는 쇼이다. 공연이 끝나고 이 공연을 진심으로 좋게 봐준 관객들이 있었다. 이게 큰 자신감을 주었고, 장애를 다르게 인식할 수 있는 계기를 만들어주었다.

어떻게 더 많은 관객을 만들고, 어떻게 더 많은 장애인들이 비장애인 같아 보이려는 노력을 하지 않으면서 새로운 가치가 있는 작업을 할 수 있을까? 이번 팜스의 큰 주제이기도 한 ‘국제적 협력’이 답이 될 수 있다. 개인적으로 수평적 정체성이라는 개념을 중요하게 생각한다. 수직적 정체성은 부모로부터 물려받는 것이다. 또는 국가, 민족, 종교 또는 도제식 예술공동체에서 물려받는 것이다. 반면 수평적 정체성은 시간을 가로질러, 공간으로 확장되는 정체성을 말한다. 가장 대표적인 예가 장애이다. 다른 여러 나라의 장애인들을 만났는데, 그들의 생각과 경험이 한국 장애인과 매우 비슷했다. 관객도 마찬가지로 일 것이다. 장애인의 공연을 프리쇼로 소비하지 않고, 더 복잡하고 가치 있는 어떤 것으로 봐줄 수 있는 관객들도 전세계에 흩어져 있다고 생각한다.

어떻게 언어적, 지리적으로 주변화된 장애 예술인들이 다른 장애 예술인들과 만나고, 다양한 시각을 가진, 표준적이고 통념적인 예술 감각이 아닌 다른 감각을 발견할 수 있는 비평적 관객들과 만날 수 있을까? 더 많이 만나고 교류하는 것은 중요하다. 그래야만 장애를 가진 창작자들이 더 용기있게 자신을 드러내고, 우리 사회를 더욱ダイナ믹하게 만들 것이기 때문이다.

내 경험상, 강조하고 싶은 것은 언어적인 환경에 대한 고민이다. 영어권의 장애 예술가들, 특히 런던에서는 이미 많은 교류와 시도가 이뤄지고 있다. 하지만 영어를 사용하지 않는 나라에서는 접근이 어렵다. 장애인들은 많은 교육기회에 소외되어 있기 때문에 영어를 배우기 매우 힘들다. 따라서 통합적 언어 환경을 만드는 것이 매우 중요하다. 따라서 장애 예술인들의 국제교류를 가능하게 하기 위해서는 단기적 이벤트보다는 장기적 체류를 지원하는 것이 중요하다. 서로의 언어에 익숙해지고, 긴 시간 서로의 작업을 이해할 수 있게 해야 한다. 하나의 예로 인권 영역에서는 일본이 동아시아의 장애인들을 초대해서, 앞의 일 년정도는 일본어를 가르치고, 뒤의 일년동안 자립생활 운동의 역사와 패러다임을 교육하는 일을 하고 있다. 이후 동아시아의 주요 인권활동가들이 만나면 일본어로 의사소통이 가능해졌다. 예술 분야도 이렇게 할 수 있지 않을까? 수평적 정체성을 가진 사람들이 언어적, 지리적 경계를 넘어서 더 많이 오랫동안 만나는 기회를 제공하는 것이 중요하다. 이 시대에 더 많은 수평적 교류가 가능하다면 더욱 큰 의미가 있지 않을까.

2) 발제자

엘리 이소코스키 (미스키리마 안무가)

저는 엘리 이소코스키입니다. 무용가이면서 미스키리마(Myrskyryhma) 아트 그룹의 설립자이기도 합니다. 중년 여성이며, 머리는 짧고 짙은 갈색입니다. 안경도 끼고 있습니다. 키는 164cm이고, 지금 검은 운동화와 검은 진, 꽃무늬가 있는 짙은색 블라우스를 입고 있습니다. 그리고 지금 시차 때문에 굉장히 피곤합니다.

가져온 대부분의 사진들은 우리 댄스그룹이 요양원에 가서 함께 작업한 장면들이다. 한 18년 동안 노인들이 현대 무용을 할 수 있도록 하는 작업을 해오고 있다. 주로 요양원에 거주하고 있는 노인들이다. 다양한 방법으로 작업을 하는데, 간호사들을 위한 워크숍도 개최를 하여 어떻게 하면 현대무용, 움직임 등을 일상 업무에서 활용할 수 있는가에 대해서 나누기도 하고, 또 아티스트들을 대상으로 요양원과 같은 환경에서는 어떻게 작업할 수 있는가에 대한 워크숍을 하기도 한다. 현재는 참여형 무용 영화(Dance Film) 프로젝트를 하고 있다. 프로젝트별로 펀딩을 받는 방법으로 제작을 하고 있다. 필요한 스킬에 따라서 그룹의 구성을 다르게 하는 아주 작은 규모의 단체이다.

우리는 왜 이런 일을 하는가? 사람들을 극장으로 초대하기보다는 우리가 찾아가고자 했다. 특히 현대무용 공연을 볼 수 없는 상황의 사람들을 직접 찾아가자는 의미에서 단체를 설립하게 되었다. 처음 요양원에 춤을 갖고 갔을 때, 관객들이 감동하는 것을 봤고, 무용을 더 보고 싶어하는 노인들의 열망과 굶주림을 느꼈다. 그 중 한 관객이 '무용수가 움직이고 즐거워하는 것을 보면서, 내 뼈와 근육에서도 움직임을 느낄 수 있었다'라고 말했다. 의학적으로 '운동감각적인 공감'을 느꼈다는 것이다. 그 외에 다른 예로 마리아타의 경우를 들 수 있다. 마리아타는 중년의 여성으로 퇴행성 질환을 겪고 있어, 움직이는 것이 어려웠다. 휠체어에 앉아지내야하고, 음식을 삼키는 것도 힘들워했다. 다만 컨디션이 아주 좋을 때에는 오른쪽 팔과 어깨를 움직일 수 있었다. 마리아타는 우리의 파일럿 프로그램과 프로젝트를 함께 진행한 후 '세상이 달라보인다.

이제 세상을 둘러볼 때 모든 움직임이 하나하나 안무처럼 보인다.’고 말했다. 예술로 새로운 세상이 열렸다는 것은 아주 의미 있는 변화이다. 그 가운데서 매개 역할을 할 수 있어 매우 기쁘다.

최근에는 무용 영화 프로젝트를 하고 있다. 도움을 받지 않고서는 취미 활동을 하기 위해 외출할 수 없는 분들이 있을 경우 요양원 혹은 집에 찾아가서 함께 무용 영화에 대해 이야기하고, 단편 영화에 대한 아이디어를 같이 구상한다. 이 프로젝트에 대해 3년 동안 진행할 수 있는 펀딩이 확보되었다. 작업의 방점이 처음에는 노인들의 현대무용에 대한 접근을 용이하게 만드는 것이었다면, 이제는 노인들이 직접 창작자, 퍼포머가 될 수 있도록 돕는 것으로 바뀌었다. 그러면서도 동시에 댄스 필름을 통하여, 바디 이미지를 다변화하려는 작업도 하고 있다. 이 영상은 ‘Dancing Hands’라고 하는 프로젝트로 작년에 제작이 되었다. 경로당 같은 노인을 위한 종합 서비스 센터에서 진행되었다.

첫 번째 영상은 힐카 올리칼라라는 사람의 작품이다. 본인이 직접 출연하는 것을 꺼렸기 때문에, 논의 후에 다른 사람이 퍼포머로 등장한다. 고령 여성의 눈을 클로즈업 한다. 복도에서 핑크색 원피스를 입고 춤을 추고 있다. 원을 그리고 있다. 노인의 얼굴이 다시 클로즈업 되고, 댄서는 마치 공기에 색칠을 하는 것처럼 점점 더 큰 원을 그린다. 그리고 의사가 복도를 따라서 걸어오고, 댄서는 따라온다. 의사는 댄서를 알아보지 못한다. 이어서 여성의 표정이 달라지는 것을 볼 수 있다. 댄서는 손을 들어서 마치 공기를 만지듯 팔을 뻗는다. 앞쪽에서는 의사들이 대화를 나누고 있다. 배경에는 댄서가 계속 큰 원을 그리며, 양쪽 벽을 왔다갔다 한다. 의사 중 한명이 다시 뒤를 걸어가는데, 댄서의 움직임이 아주 커졌음에도 불구하고, 의사는 알아차리지 못하고 지나쳐간다. 댄서는 복도에서 계속 춤을 춘다. 뒷 쪽에서 다른 의사가 앞으로 다가온다. 의사는 다시 지나쳐간다. 여성은 계속 댄서를 보고 있다. 다시 온 의사는 여성의 어깨에 손을 얹고, 이 여성은 의사를 쳐다본다. 의사는 손을 잡고 여성을 데려간다. 여성은 계속 댄서와 눈을 맞추고 서로 쳐다보다가, 지나가게 된다.

두 번째 영상도 동일한 프로젝트를 통해 만들어졌다. 알린 니카넨이 만들었다. 직접 본인이 공연을 했다. 많은 즉흥세션을 함께 진행했고, 영화에 등장하는 많은 움직임들을 직접 만들었다. 6분 정도 되는 영상으로 포용의 의미를 가지고 있다. 손을 클로즈업 한다. 노인의 손, 중년의 손이 있고, 손이 닿으면서 마치 춤을 추듯이 움직인다. 잡고, 미끄러지면서, 노인의 손이 주도를 하기도, 반대로 중년의 손이 초대하듯 움직이기도 한다. 전반적으로 움직임은 서서히 진행되고 있다. 이 두 영상은 카트칼리오라고 하는 감독과 함께 작업했다. 그 외에도 무용 영화를 많이 작업했다. 미스키리마/템페스트 그룹에 가면 더 많이 확인할 수 있다.

아주 오랫동안 해 온 작업은 사람들에게 무용이란 어떤 느낌인지 전달한 것이다. 특히 본인의 신체 능력을 100퍼센트 발휘하지 못하는 사람들에게, 춤을 추는 것이란 어떤 느낌인가 전달하는 일을 해왔다. 관객들에게 춤이란 이런 것이야 알려주거나, 아니면 직접 같이 춤을 추면서 움직이기도 했고, 아니면 상상력을 동원해서 춤을 추는 느낌은 이런 것이라고 전달하기도 했다.

3) 발제자

다니엘 페르손 (안무가)

안녕하세요. 다니엘 제레미아 페르손입니다. 스웨덴에서 왔습니다. 한국인의 얼굴을 가지고 있는데, 한국 입양아 출신이기 때문입니다. 긴 머리가 어깨까지 길러져있고, 조금 검은색이지만 은색이라고 표현하고 싶습니다. 밝은 색의 셔츠와 어두운 색의 바지를 입고 있고요, 동그란 신발을 신고 있습니다. 규범에 충실하지 않은 남성이라고 표현 할 수 있겠습니다.

저는 키빅(Kivik)이라고 하는 스웨덴 남부의 시골 마을 출신입니다. 댄서와 안무가로 일을 하고 있고, 2년전부터 말뚝이라고 하는 스웨덴의 지역에 있습니다. 그 전에는 런던에서 7년 동안 살았고, 런던현대무용학교(London Contemporary Dance School)를 다녔습니다. 런던현대무용학교에서 스크린 댄스(비디오 댄스), 무용과 기술의 초빙 강사로 일을 했고, 그 이외에 교직원으로 일을 하기도 했습니다. 프리랜서 무용가로서도 활동했습니다.

몇 개의 키워드를 적었다. 행위성, 대표성, 표현, 현대, 연구기반, 협력, 장난스러운, 역동적인, 대칭적인, 다층적 경험, 실험적, 신체적인 아카이빙 이렇게 무용가로서 스스로 실천에 옮기고 있는 키워드들이다. 신체적인 아카이빙은 주로 쓰는 테크닉 중 하나이다. 경험하는 모든 것들은 하나의 하얀 종이 위에 기록으로 남는다는 인식을 가지고, 프로젝트를 실시하거나 무용을 한다는 아이디어이다. 무용가로서는 여러 정체체성, 문화정체성, 유산 등의 주제를 다루고 있다.

오늘 주제와 관련이 높은 대표적인 세 가지 프로젝트를 소개하겠다. 첫 번째는 ‘시시밤(Sissy Bomb)’이다. 마틴 포스버그(Martin Forsberg)와 댄스 스테이션 토네 콤파트(Dansstationenes Turnekompani)라는 무용 컴퍼니들과 함께 진행했다. 올해 여름 페스티벌 동안 스웨덴에서 진행되었고, 성 소수자와 관련된 주제를 다루고 있다. 자기표현, 자유, 해방, 스스로가 되는 것. 14세 이상이 볼 수 있는 무용 작품이었다. 그 다음은 ‘조직의 흔적(Traces of Tissue)’이라고 하는 체코 공화국에서, 이번 여름에 프라하에서 공연이 되었던 작품이다. 의상에 긴 줄이 있어서, 몸을 서로 연결하고 있고, 또 기둥으로도 연결이 되어있는 5명의 무용수가 등장한다. 전체 창작 과정은 3년 정도 걸렸다. 샬롯 에스테로가토(Charlotte Ostergaard)와 셸리 딘(Sally E. Dean)과 함께 작업을 했다. 샬롯이 의상을 만들었다. 의상은 연령이나 옷 사이즈, 능력 등이 모두 다른 약 20명의 사람들에게 맞도록 만들어져있다. 이 옷을 입었을 때, 이전에 입었던 사람들의 역사를 다 느낄 수 있을 정도로 의미있고 강한 영감을 주는 작품이었다. 세 번째는 2014년 알렉스 하워드(Alex Howard)가 했던 ‘덧 없는 시선(The Fugitive Gaze)’라는 작품이다. 25세에서 65세까지의 사람들이 모여서 진행하는 작품이었다. 탄생에서부터 우리의 인생을 표현한다. 그리고 새들이 표현된다. 새를 모방하려 했다고보다는, 새들의 존재와 동반해서 우리의 모습을 보여주는 것에 주력을 했던 작품이다.

세 가지 작품이 의미있는 것은 미학적인 특징 때문이 아니다. 다만 수행하는 과정에서 유사점이 있다. 세 작품 모두 의식적으로 어떤 선택들을 하고, 결정하여 진행을 한 부분이 있다. 남성 무용수, 남성 안무가 그리고 여성의 테크니션과 여성의 무용수가 있도록, 젠더 측면에서 균형이 잡혀있을 수 있도록 했다. 특히 ‘조직의 흔적’이나 ‘덧 없는 시선’에서는 에이블리즘(ableism)이라고 하는, 장애에 대한 차별을 철폐하는 것과 관련해 집중하고자 했다. 그리고 모든 작품들이 접근하기 용이한 장소와 환경에서 진행이 되었다. 계단이나 복도가 있지 않은 열린 공간에서 진행하여, 좀 더 많은 사람들이 볼 수 있도록 했다. 72세의 노인들까지 참여를 하는 공연이기 때문에 중간 중간 쉬는 시간을 가졌다. 또 시간에 맞추어서 약을 먹어야 하거나 하는 경우도 있기 때문에, 개별 니즈에 맞추어 준비를 하고, 조직화했다.

문화유산, 젠더 정체성과 관련된 여러 가지 활동들도 하고 있다. 젠더, 다양성, 프레임, 협업, 혼합매체, 음악, 비디오, 시, 시각적인 표현, 문화적 정체성, 표용 과정, 어려움, 도발, 도전 이런 단어들을 써 두었다. 현재 휴만나 프로덕션(Humanah Production)과 덕워스앤페르손(Duckworth&Persson)이라는 무용단과 함께 일을 하고 있다. 100%라고 하는 연구기반의 입양아 관련 작업도 하고 있다. 특히 한국 아이가 북유럽 국가에 입양된 사례에 대해서 관심을 가지고 연구를 하고 있다.

내일은 Well Lit라고 하는 동일한 주제에 대해서 다루는 작품에 대해서 이야기를 드릴 것이다. Well Lit는 나의 자전적인 이야기로, 많은 관객들이 도발적이고 강력한 작품이라고 이야기 해주었다. 내가 존재하는 방식에 대해 질문을 던지는 작품이다. 어떻게 하면 사회 내에서 더 자율적인 존재가 될 수 있을 것인가 등에 대해서 시도를 해본다.

마지막으로 소개하고 싶은 내용은 니아 로렐슨(Nya Rorelsen)이라고 하는 스웨덴 남부지방의 운동단체이다. 5명의 무용가들이 2000년대 초반부터 함께 하고 있다. 프리랜서 분야에서 무용 예술가들의 플랫폼으로 시작하여, 워크숍, 이벤트, 무용 프로젝트 등을 진행하고 있다. 더욱더 안전한 환경에서 창작 활동을 할 수 있도록, 또 예술 발전을 지원할 수 있도록 하는 것을 미션으로 하고 있다. 아주 긴밀하고 활발하게 여러 댄스 컴퍼니, 극단과 교류 및 협력을 하고 있다. 행위예술이 우선순위를 갖지 못하는 지역사회에서 이런 격차를 줄이기 위해서 노력을 하고 있다. 4개월 동안의 다양한 활동을 통해서 여러 무용 작품이나 페스티벌을 진행하고 있다. 댄스 사파리(Dans Safari)라고 하는 행사도 진행했다. 지속적으로 국제교류를 하여 장기적인 관계를 구축하고 있다. 또 스웨덴 남부에서 큰 규모의 댄스 페스티벌을 조직하여 많은 초청을 하려고 계획 중에 있다. 2020년, 21년, 22년쯤으로 계획을 세우고 있다.

4) 발제자

캐롤 맥파던 (영국 프로그램 매니저)

저는 캐롤 맥파던입니다. 영국 문화원의 연극, 무용팀의 프로그램 매니저로서 런던에서 근무하고 있습니다. 중년의 백인 여성이고, 키는 175cm입니다. 저는 파란눈 입니다. 이전에는 금발이었지만, 이제는 거의 흰머리가 되었습니다. 오늘 저는 7부 정도 되는 블랙 팬츠를 입고 있고요, 그리고 빨간색, 골드, 여러 가지 색이 섞인 디자인그래픽이 들어있는 상의를 입고 있습니다.

동아시아 프로그램을 담당하고 있다. 프로그램 매니저로서 영국 연극 혹은 댄스 아티스트들과 프로그램을 개발하거나 국제교류를 디자인 하는 일을 맡고 있다. 투어링 프로그램이나, 워크숍, 레지던시, 그리고 컨퍼런스, 패널토론, 연사 섭외 등에 이르기까지 굉장히 다양하다. 이런 업무를 함에 있어 영국문화원 예술팀과 전세계 현지 파트너들과 협의하여 진행하고 있다.

첫 번째 슬라이드의 제목은 기회균등, 다양성, 포용이다. 이는 영국문화원 문화교류의 핵심목적이다. 서로 신뢰를 구축하고, 상호존중하며, 이해하는 방법이기도 하다. 영국문화원의 업무는 다양한 문화와 예술 분야에 걸쳐서 의미 있고, 지속적이고, 상호 존중하는 관계를 구축하는데 중점을 두고 있다. 특히 장애 예술은 영국문화원의 모든 영역에서 우선 사항이며, 이를 활성화하는 것도 업무의 중요한 부분이다.

영국의 장애 예술 역사는 약 40여년 된다. 여전히 전 세계적으로 영국이 장애 예술 분야의 리더로 인식되고 있다. 1970년대 예술가들이 장애인에 관한 정치적 활동에 앞장섰고, 세월이 지난 지금에도 동일한 예술가들이 가장 앞장 서 정부가 진행하고 있는 장애인 수당 축소에 대해 항의하고 있다. 또 이 예술가들은 주류 프로그래머와 페스티벌 감독들의 사고방식을 바꾸려고 노력하고 있다. 이런 식으로 영국 내에서도 장애인 예술가들의 수준 높은 작품들이 보다 더 많이 프로그래밍 될 수 있도록 노력하고 있다. 영국문화원에서도 지난 25년 동안 장애 예술 아젠다를 두고 노력해왔다. 예를 들어 캔두코(Candoco) 댄스 컴퍼니나 그레이아이스씨어터 컴퍼니(Graeae Theatre Company)와 같은 1970년대 초반에 설립된 통합적 단체들과 협업하는 것도 영국문화원의 사회적 활동의 일부였다.

2012년도에 주요한 변화가 있었다. 런던 올림픽과 패럴림픽이다. 이런 이벤트를 주최하게 되면 병행된 문화 활동들을 한다. 영국문화원은 언리미티드 설립에 아주 주요한 역할을 했다. 언리미티드는 전세계의 청각 장애인을 포함한 장애인 예술가들의 작품에 대해서 최대 규모의 제작 지원을 하는 기금이다. 영국 문화 올림픽의 일환으로써 각 잉글랜드, 스코틀랜드, 웨일즈, 북아일랜드 예술위원회 네 곳의 지원을 받았다. 그렇게 발굴된 새로운 작품들은 제1회 언리미티드 페스티벌에서 선보여졌다. 영국문화원에서 이 행사를 홍보했고, 프로모터, 감독, 정부 공무원들을 런던으로 초청하여 네트워크를 만들 수 있는 기회를 도모했다. 처음에는 일회성 행사로 개최할 예정이었으나, 많은 국제적 투어와 워크숍 협업 요청을 받았다. 따라서 잉글랜드와 웨일즈의 예술위원회의 지원을 통해 지속적으로 진행되고 있다. 2020년까지 이어질 예정이다. 2012년도에는 50여명의 국제 대표단이 방문을 했으나, 2018년도에는 200여명 정도가 방문했다. 다시 말해 전 세계적으로 장애예술가들의 창작물에 대한 관심이 증가했다는 것이다.

언리미티드 페스티벌 외에도 영국문화원에서 자체적으로 개최하는 에딘버러 쇼케이스가 있다. 지난 6~7차례에 걸쳐 장애 예술가들의 높은 수준의 작품을 선보일 수 있었다. 보통 600에서 800여개의 지원 작품 중 가장 수준이 높은 30여개의 작품을 선정한다. 올해의 경우 250여명의 해외 참가자들이 있었다. 언리미티드의 시니어 프로듀서 조 베런트에 따르면 주류 쇼케이스의 참여하는 것과 장애인 예술가 쇼케이스의 차이를 과대평가 할 수 없다고 했다. 지속가능한 커리어 개발, 지위와 포지션 확보를 위해 매우 중요하며 또 자막, 해설, 오디오 설명, 릴렉스 퍼포먼스(Relaxed Performance) 된 형태 등을 통해 접근 가능성을 높이는 것도 중요하다고 했다.

이 외에도 패널토론이나 컨퍼런스도 진행하고 있다. 장애예술 분야에 아주 많은 인재들이 있다. 특히 구세대 예술가들은 장애인 운동을 이전부터 계속 해오던 운동가 출신이다. 따라서 현재까지 도달하기 위해 겪은 어려움, 투쟁의 역사 등에 대해서 잘 이야기 할 수 있다. 따라서 신형 예술가들의 멘토 역할도 하고, 커뮤니티에서 워크숍 리더를 할 수 있는 충분한 역량을 가지고 있다. 싱가포르 출신의 라메쉬 메이펜(Ramesh Meyyppan)이라는 아티스트가 있다. 자국에서 젊은 장애인 청년들의 롤모델이 되고 있다. 2017년 싱가포르 컨퍼런스의 연사로 초청을 받았는데, 싱가포르 국립 예술위원회와 영국 문화원이 공동 주최한 행사였다. 화면의 오른쪽이 앞서 말한 조 베런트 감독으로, 장애인 예술가 컨설턴트이면서 주요한 프로듀서이다. 2016, 18년 한국에 초청 방문한 적이 있다.

영국문화원에 근무하면서 담당한 핵심적인 일 중 하나는, 새로운 퍼포먼스들을 항상 지켜보면서, 국제적 투어를 할 수 있는 높은 수준의 작품을 파악하는 것이다. 그 예로 이음과 파트너를 맺고 2019년 1월에 진행했던 작품이 있다. 2019년도 1월에 진행한 작품으로, 하이징스(Hijinx)라는 카디프에 기반을 둔 장애인과 비장애인 예술가들의 통합 극단의 것이다. 작품 제목은 프레드(Fred)로 굉장히 큰 성공을 거둬, 중국으로 투어를 가기도 했다. 좌측 하단은 댄 도우(Dan Daw)라는 아티스트의 사진이다. 호주 출생의 현재 영국 거주 중인 아티스트이다. 조건(On One Condition)이라는 제목의 솔로 작품으로, 스스로의 삶을 공유하는 개인적인 작품이다. 우리가 어떤 것을 '보통'이라고 인식하는가? 에 대한 질문을 담고 있다. 또 브리스톨에 거주하고 있는 아티스트 조 배논(Jo Bannon)의 시선(Exposure)이라는 작품이 있다. 따뜻하고 부드러우면서도 자전적인 작품이다. 우리가 어떻게 우리 자신을 자신에게, 타인에게, 타인과 함께 드러내는가에 대해 살펴보고 있다.

또한 장애인 예술가들과 관련 실무자들의 직무능력을 강화시켜주고, 생계를 지원하는 것이 영국 장애인 예술 분야의 강점 중 하나이다. 다른 예술가들과 마찬가지로 장애인 예술가들과 단체들도 조금 더 다양한 실천을 해야 한다. 예를 들어 다른 아티스트들이나 학교, 지역사회에 워크숍을 제공하기도 하고, 인식 재고 트레이닝도 진행하고 있다. 화면 좌측 하단은 캔두코(Candoco Dance Company)에서 했던 워크숍이다.

아제르바이잔(Azerbaijan)에 있었던 2년 정도 지속되었던 워크숍으로 동유럽의 코카서스(Caucasus)지역에서 하고 있었던 프로그램의 일환이었다. 이 프로그램의 결과물로 제1회 장애예술축제가 이 지역과 아르메니아(Armenia)에서 설립이 되었다. Making the right moves라는 주제로 개최되었다. 아래 쪽 사진을 또 보면 해당 지역에서 장애인-비장애인 통합 극단이 또 설립이 되었다. 2016년도 초연을 한 후 여전히 활발히 활동 중이다. 칸두코의 경우 스리랑카와 브라질 현지에서 칸두코 모델에 따른 새 극단을 만드는데 도움을 주었다.

영국의 최고 예술가들을 국제적인 프로모터와 프로그래머들에게 소개되는 것으로 전 세계에 더 많은 장애 예술 프로젝트들이 늘어나게 되었다. 공동제작도 많이 이뤄졌다. 가장 성공적인 사례는 아티스트 카이트 오 라일리(Kaite O'Reilly)의 경우이다. 카디프에 거주하면서 작가이자, 배우이자, 학자로 지내고 있다. 싱가포르의 아티스트들과 협력을 했는데, 언리미티드에서 지원금을 받아 작품을 제작했다. 처음 싱가포르에서 초연을 한 후, 언리미티드 페스티벌에서 투어를 하고, 다음 런던에 왔다가, 웨일즈 투어를 했다. 화면 우측 하단에는 스코틀랜드 기반의 영국 극단 버드 오브 패러다이스(Bird of Paradise)이다. 셰익스피어의 탄생 100주년을 기념한 공연을 진행했다. 호주 출신이고 현재 글래스고어에서 활동하고 있는 안무가 마크 브루(Marc Brew)는 한국의 아티스트 김보라와 함께 작품을 하고 있다. 2017-18년 한영상호교류의해의 피날레를 장식했다.

마지막으로 협업에 대해서 말하려고 한다. 그레이아이 극단(Graeae Theatre)의 제니 실리(Jenny Sealey)라는 아티스트다. 제니는 방글라데시와 일본 아티스트들과 함께 셰익스피어의 템페스트를 제작한다고 한다. 일본에서 2020년 5월 문화 올림픽아드 일환으로 공연이 될 것이다.

지금까지 상당히 많은 작품과 아티스트들에 대해 이야기를 했다. 분명 기존의 작품 및 예술가들 뿐 아니라 신진 아티스트들도 있을 것이다. 그래서 국제적인 프로모터들에게 소개되고 싶은 아티스트들에게는 새로운 지원금을 제공하고 있다. 다음은 15명의 영국 예술가들이 뮌헨에서 열린 ITEM에 방문했을 때의 사진이다. ITEM은 국제적인 네트워크다. 에딘버러 쇼케이스에 6명의 신혼 감독과 프로듀서들이 참여했다. 같은 주에 국제 프로모터들에게 아티스트들을 소개하고, 조찬 모임을 함께 했다. 미래의 기회를 얻을 수 있는 좋은 기회였다. 한국에서도 한번 적용해볼 수 있는 흥미로운 모델이 아닌가 생각했다. 미래에 열리게 될 ITEM에 한국의 예술가들이 방문할 수 있는 기회가 될 수 있고, 영내에 있는 행사에도 갈 수 있을 것이다.

신진 및 기성세대의 아티스트 및 프로듀서들을 위한 리더십 트레이닝도 있다. 싱크 리더십(Sync Leadership)이라는 프로그램이다. 커리어가 중반 정도 있는 아티스트와 프로듀서들을 위한 트레이닝인데, 싱가포르에서 막 종료되었으며, 한국에서도 영국문화원과 이음의 협력으로 성공적으로 마쳤다. 호주에서도 진행됐었다.

다시 한 번 영국문화원이 어떤 도움을 제공할 수 있는지 강조하기 위한 것인데, 우선 쇼케이스 기회를 제공한다. 그 예로 언리미티드와 에딘버러 쇼케이스에 대해서 말했었다. 이로써 연극과 무용 분야의 최근 동향과 모델, 아티스트들을 파악할 수 있다. 관련 자문 역할을 하고 있다. 그리고 워크숍과 컨퍼런스, 발제 등에 참여하기도 한다. 많은 협력이 2012년 올림픽 이후로 본격적으로 활성화 된 것 같다. 영국문화원이 2009년 처음 시작되었고, 이 시점에 도달하게 되기까지 10년이 걸렸다. 지금까지의 경험을 팜스에서 기꺼이 공유할 것이다.

5) 발제자

오세형 (한국장애인문화예술원 사업운영팀장)

지금 여러분이 앉아계신 이곳이 한국장애인문화예술원에서 운영하고 있는 이음센터라는 공간이고요, 저는 사업을 총괄하고 있는 오세형이라고 합니다. 저는 사십대 후반이고요. 검은 머리에 짧은 숏컷을 하고 있습니다. 살집은 약간 있고, 뚱뚱하지는 않습니다. 마르지도 않았지만. 검은 재킷을 입고 있고, 속에 파란 체크무늬 셔츠를 입고 있고, 청바지에, 밤색 구두를 신고 있습니다. 한국으로 치면 아저씨인, 무난한 40대 남자라고 보시면 될 것 같습니다.

한국장애인문화예술원은 2015년에 설립이 되었다. 한국 문화체육관광부에서 설립했고, 4년차에 들어서고 있다. 처음에는 문화예술공간을 운영하는 법인으로 시작했지만, 시간이 지나면서 장애예술가를 육성하고 정책을 개발하는 기관으로 성장하고 있다. 한국에서 장애인 예술가들이 본격적으로 활동을 시작한 것은 보통 약 10년 전 부터라고 이야기 한다. 오래되지 않았다. 지금 하는 일들은 이제 막 초석을 다지고, 환경을 만들고 있는 초기 단계이다. 이런 상태에서 미션과 비전을 어떻게 가져가야 할 것인가 고민했다. 일단 장애인 문화예술이 비장애인 예술과 비교해서도 경쟁력 있는 콘텐츠가 되어야 한다가 첫 번째 미션이었다. 다음으로 장애인 예술가들의 활동 여건이 녹록치 않다. 그래서 관객 뿐 아니라 창작자로서도 활동을 할 수 있는 환경을 구축하고, 인프라를 만드는 것이 중요한 미션으로 대두되었다.

추진전략을 간략하게 소개하겠다. 이전 장애예술 분야에서는 관객개발 중심의 사업을 해왔었다. 복지 개념, 교육을 통한 문화 향유 기회를 확대하는 것이 기본 방침이었었다. 본격적으로 연구를 하면서 창작자들도 관객 못지않게 중요해지겠다는 것을 깨달았다. 문화다양성과 예술이 만나는 지점을 전략적 포인트로 잡아야겠다는 생각에, 창작의 영역을 강화하고 확대시키기 위한 전략을 세웠다. 또 국내 여건이 활성화되어있지 않기 때문에 국제교류를 통한 네트워크 확장, 공동제작, 축제 참여 및 시야를 넓히는 작업들이 중요하다. 결국 장애인 예술이 무엇인지 정의하고, 장애인 예술이 어떤 방향으로 나아가야 할지를 개발하고 찾아내는, 국내외 파트너십과 모델을 찾는 것이 우리 정책이다. 지금까지 연구를 통해 시행하고 있다.

이음센터는 총 5층으로 되어있다. 2층에 갤러리도 있고, 극단이나 무용단, 합창단이 연습할 수 있는 연습실도 갖추고 있다. 공간을 운영하면서 장애예술가들에게 굉장히 공간이 많이 필요하다는 것을 알게 되었다. 휠체어 접근성 뿐 아니라, 발달장애라던가, 시각장애를 가진 사람들이 우호적인 환경에서 작업할 수 있는 환경이 필요하다. 다른 비장애 공간에서도 그런 것들이 수용될 수 있는 분위기를 조성하고, 개발하는 것이 중요하고 생각한다. 처음에는 공간을 대관하여 운영하다가, 국가에서 하던 지원사업이 이관되어 왔다. 2017년부터 3년째 예술가 프로젝트를 지원하는 사업을 하고 있다. 매년 선정되는 사업 프로그램 수가 늘어나고 있다. 2017년 150건 정도였던 것이, 금년에 190건 정도로 늘었다. 지원 금액 역시 늘어나고 있는 추세이다. 앞으로도 늘어날 전망이다. 2017년부터 금액이 늘고 있는 분야는 창작활성화분야, 국제교류활동 지원 분야이다. 영국의 언리미티드 페스티벌이 프로젝트 개발 지원을 주요하게 지원하며 발전한 것을 보고, 유망예술 프로젝트 지원도 개발하기 시작했다.

또 대부분 장애예술가들이 서울/경기 수도권에 모여 있다. 한국은 특이하게 지역문화재단이 많이 설립되어있고, 활성화되어 있다. 따라서 지역재단과 파트너십을 맺고 공간개발과 프로젝트 개발을 통하여, 지역 장애인 예술가 활동의 거점과 기반, 여건을 만드는 사업도 시작했다. 부산의 경우 생활문화동아리를 개발하여 축제를 열고, 창작공간을 구축하겠다는 의지가 있다. 대구는 교육 쪽에 방점을 찍고, 문화예술 교육을 진행하고 있다. 광주 의 경우 포럼 및 페스티벌을 통해, 장애예술의 방향점을 모색한다. 제주의 경우 국제컨퍼런스를 통한 정책개발을 시작했다.

금년 첫 번째 지역 장애인 문화예술 특성화 사업을 진행하면서 영국을 다녀왔다. 영국문화원의 도움을 받아 영국의 주요기관 10여 곳을 방문했다. 화면 왼쪽 사진은 대표적 극단인 그레이아이(Graeae)에서 야외극을 하고 있는 것이다. 그 우측 사진은 테이트 모던(Tate modern)에서 진행하고 있는 터치 투어이다. 시각장애인과 접근성이 필요한 사람들이 작품을 미리 만지면서 관람하는 투어를 진행했다. 다음은 기술과 예술을 결합한 드레이크 뮤직(Blake Music)의 음악 프로그램이다. 중증장애를 가진 사람들이 그들만의 악기를 개발하고, 프로그램을 통해서 음악가로 성장할 수 있는 프로그램으로 인상 깊었다.

초기 단계의 기관이기 때문에, 먼저 장애인들이 어떻게 생활하고 있고 장애 예술이 어떻게 나아가야할지 방향을 모색하기 위한 실태조사를 진행했다. 또 창작을 어떻게 활성화해야 하는지 연구하고, 정보를 교류할 수 있는 포털 개발을 연구했다. 대학로에 일찍 여개의 극장이 있다고 하는데, 장애인이 관람할 수 있는 극장이 십 여곳, 장애인 창작자가 무대에 설 수 있는 곳 한 곳이었다. 따라서 장애인이 마음껏 접근할 수 있는 공연장 건립을 문화체육관광부와 함께 추진하고 있다.

2018 펍콘은 시각 쪽 공예를 통한 만들기 프로젝트였다. 전통적인 재봉, 유리공예부터 3D프린터, 복합드로잉 등을 통하여 장애인들이 손쉽게 공예하고, 창작할 수 있도록 시도했다. 전시까지 진행했다.

앞서 정보 전달이 중요하다고 강조했다. 국내외에서 벌어지고 있는 이벤트, 중요 예술가 활동 등을 소개하기 위하여 웹 매거진을 제작해 매달 배포하고 있다. 현재 8회 나갔다.

해외 교류 및 비장애 예술계와의 협력 등이 매우 중요한 과제이다. 2017-18년부터 해외교류에 방점을 두고, 영국과 가장 많이 교류했다. 포용예술에 관한 강연 및 워크숍도 진행했다. 문화다양성 관점에서 장애인 예술이 왜 중요한지를 소개했다. 올해부터는 본격적으로 실행적 워크숍을 진행하고 있다. 그와 함께 공연을 소개하고 싶어서, 매년 한 두 차례의 쇼케이스도 시작했다.

장애인과 비장애인의 협력에 대한 정당성을 많이 이야기 해왔지만, 그를 뒷받침 하는 논리는 없었다. 그 논리를 찾기 위해서 영국의 포용적 예술(Inclusive arts) 이론서를 쓴 엘리스 폭스(Alice Fox)와 간단한 강연과 워크숍을 진행했다. 금년에는 3주 간에 걸쳐, 서울시립미술관과 함께 장애예술작가 3명, 비장애작가 4명과 공동 작업을 진행하고 있다. 이런 식으로 정책적 목적과 예술적 비전에 맞는 프로그램을 개발해서 진행하고 있다.

국내 공연은 지원사업으로 소화되고 있어서, 향후 페스티벌 개최를 염두해두고 있다. 그 때 결합하는 방식을 할 것 같고, 현재는 국가별로 해외의 우수 프로그램을 소개하는 방식으로 쇼케이스를 진행 중이다. 미국에서 혼자 뮤지컬을 제작한 애니타 홀랜더(Anita Hollander)의 공연과, 후주의 발달장애와 지적장애를 가진 예술가들의 노 스트링스 어태치드 극단(No Strings Attached Theatre of Disability)의 작품을 소개할 예정이다. 그들의 정체성을 잘 살린 작품이다.

국제교류를 통한 국내 현장 활성화가 가장 큰 목표이다. 그에 맞는 정책을 개발해서 지원제도, 교류 프로그램 등을 개발하고, 해외 기관과 협력 사업을 개발하는 것이 중요한 지점이다. 국내 장애예술가와 단체들이 좀 더 국제화 되고, 역량이 강화되는 자리가 될 수 있도록 지원하는 기관이 되겠다.

6) 발제자

요하나 투카넨 (핀란드 안티-현대예술제 예술감독)

저는 45세 된 백인 여성입니다. 짧은 단발의 갈색 머리카락을 가지고 있습니다. 검은색 바지, 검은색 가디건, 마리네코 티셔츠를 입고 있는데, 그래픽적으로 굉장히 북유럽 스타일의 티셔츠입니다. 저는 핑크색을 좋아합니다. 손톱도 핑크, 컴퓨터도 핑크, 운동화도 핑크입니다.

ANTI는 국제적인 그리고 지역에 기반한 현대예술제다. 도시라고 하는 환경에 기반한 페스티벌이다. 혁신적인 아티스트들과 협력하면서 도시 공간을 다양한 장르와 예술을 통해 탐색하고, 혁신한다. 도시라는 환경의 일상적 공간에서 다양한 조우를 하고 있다. 연례행사로 2002년도에 제1회 개최 후, 열여덟 차례 진행되었다. 설립 멤버 중 하나로, 지금까지 함께 했다. 예술을 전공했고, 안무가로 트레이닝 받았다. 나중에는 큐레이터, 문화연구원으로서 커리어를 쌓고, 문화 정책, 예술 교육 분야에서 일을 하고 있다.

ANTI는 선물이라는 뜻이다. 도시 쿠오피오(Kuopio)의 선물이다. 페스티벌의 모든 프로그램은 무료로 참가 가능하다. 유럽 지도에서 보면 핀란드는 유럽의 가장자리에 위치하고 있다. 스웨덴과 러시아와 긴 국경을 공유하고 있는 접경지역이다. 쿠오피오는 ANTI는 축제 뿐만 아니라 가정, 가게, 매장, 광장, 사업체, 산림, 호수 등 공공장소에서의 아트 프로젝트를 주최하기도 한다. 이런 다양한 사회적 실천 프로젝트는 여러 기금을 통해 진행된다. 2014년부터는 ANTI 라이브아트 국제상을 시상하고 있는데, 핀란드에서 가장 규모가 큰 상이며, 수상금은 삼만 유로 정도 된다.

ANTI는 지역, 도시에 기반한 축제이다. 따라서 공공예술, 도시예술, 장소특정형예술, 라이브아트에 기초하고 있다. 주로 지역 주민, 지역 사회와 공동 제작한 작품을 선보인다. 결과물 보다 공동 제작의 과정이 더 중요하다고 여기고 있다. 다양한 형태의 예술이 수용가능하다. 공연예술 뿐 아니라 지속가능한 것, 설치물 등 다양한 형태의 예술을 받아들이고 있다. 주로 관심 있는 부분은 일상적인 환경에서 예술을 통해 참여하는 것이다. 만남을 통해서 지역사회에 주류 계층 뿐만 아니라 특수 그룹을 참여시키는 것이다. 그래서 모두가 목소리를 낼 수 있는 역동적 미래 도시문화를 구상하고 있다.

작품을 예를 들어서 설명하겠다. 마크 포슬렙(Mark Pozlep)의 아일랜드(Island)라고 하는 작품이다. 직접 제작한 뗏목이 있다. 지역 주민의 도움을 받아, 페스티벌 주간 내내 뗏목 위의 집에서 실제 거주했다고 한다. 매일 마크 포슬렙이라고 하는 예술가와 공원을 방문하는 사람들 간의 커뮤니케이션이 여러 차례 있었다고 한다.

다음은 메가폰 프로젝트(The Megaphone Project)이다. 호주의 사운드 아티스트인 매들린 프린(Madeleine Flynn)과 팀 험프리(Tim Humphrey)의 작품이다. 여러 곳에서 발표 된 작품이다. 참여형 설치물로 아주 일상적인 장소에 설치되었다. 주민들이 프로젝트에 매우 몰입하고 있는 모습을 볼 수 있다. 공연예술의 형식으로도 진행 될 수 있다. 일회성 공연처럼 열었는데, 사람들이 많이 몰렸다.

카실스(Cassils)라고 하는 캐나다와 미국에 거주하고 있는 트랜스젠더 아티스트다. 우리가 시상한 라이브 아트 국제상 수상자 1호이다. 트랜스젠더 가시화(Trans visibility)라는 개념을 갖고 작업을 하고 있다. 또 핀란드가 러시아와 근접해 있는 점을 통해 '접경'의 개념을 활용하고 있다. 코피오는 러시아 국경과 멀지 않다. 따라서 러시아의 트랜스젠더 운동가와 아티스트들을 초대했다.

다음은 대규모 참여형 작품인 펀 런(Fun Run)으로 호주의 극단인 올 더 퀸즈 맨(All the Queens Men)의 작품이다. 공연자 중 한 명이 런닝머신을 달리고, 수 백 명의 현지 참여자들이 보인다. 헬스클럽에서 온 사람들도 있고, 다양한 사람들이 함께 운동한다. 지구력, 내구력에 대한 표현을 하면서, 지역사회의 연대감도 확인할 수 있다. 타이복싱과 폴댄스도 진행한다.

다음은 오디오 작업이다. 한 번에 한 명씩만 참여할 수 있다. 프렌치 모터 웨드(French Motter Shead)라고 하는 아티스트의 워터본(Waterborne)이라고 하는 작품이다. 사진처럼 호수에서 오디오를 경험한다.

다른 참여형 프로젝트로 러닝 비욘드 랭귀지(Running Beyond Language)라고 하는 아티스트 비키 바이츠(vickiweitz)의 작품이다. 쿠오피오 마라톤과 협업했다. 마라톤 선수들이 달리기 시작했을 때, 비키가 공연을 시작했다. 마라톤 선수들은 42.4마일을 달리는 동안, 42.4시간 동안 달렸다고 한다. 시간 중심의 퍼포먼스였다. 시민 관객들도 비키와 걸었다고 한다.

ANTI 페스티벌의 역사는 세 단계로 구분 가능하다. 첫 번째 단계는 예비 선정을 했던 단계다. 시대별, 연령대별, 다른 생애 주기에 있는 사람들 혹은 소외계층이 도시 공간을 어떻게 다르게 활용하는가를 집중적으로 살펴보았다. 도시를 탐색하면서 연구를 했다. 장소를 중심으로 아티스트들을 초청하여, 장소에 대한 프로젝트를 제안하라고 요청했다. 두 번째 단계에서는 대화 중심으로 방향을 변화했다. 아티스트들과 대화하면서, 물리적 장소에서부터 가상의, 일시적인, 아이디어상의 커뮤니티까지 확장했다. 주제별 작품도 시도했다. 훨씬 많은 참여형 작품을 볼 수 있었다. 2014년 이래로는 예술계 밖의 파트너들과 긴밀하게 협력했다. 이 시기부터는 단순히 도시라고 하는 환경에 대해서 연구하기보단, 심층적이고 깊은 협력을 했다. 새로운 관객을 만들어내고, 사회의 가치를 강화하고, 오히려 사회 내에서 예술이 더 눈에 띄도록 했다. 전체 페스티벌이 대화 중심으로 유연하고, 탄력적으로 이루어졌다.

이번 페스티벌의 주제는 '죽음'이었다. 다양한 파트너와 협력을 했는데, 그 중 로산나라고 하는 장례식장과 협업했던 것이 기억에 남는다. 또 다른 참여형 프로젝트이다. 안무가 자코 파타넨(Jarkko Partanen)의 필드 오브 글로리 쿠오피오(Fields of Glory Kuopio)라는 작품이다. 장애인을 포함한 아마추어들이다. 이 작품의 경우 도심에 있는 경기장에서 선보여졌다. 비장애인과 장애인이 일상적인 공간에 모인 것이다. 일상에서는 신체적으로 아주 뛰어난 비장애인만 이용하는 곳이지만, 일반인과 장애인도 올 수 있다는 이미지를 보여준다.

다음은 아트팩트(Artifact)라는 작품이다. 만 오천 키로그램의 흑연이 옛 노키아 공장에 묻혔던 것을 꺼내는 프로젝트였다. 노후화 된 기술을 기념하는 장소였다.

다음은 토미 파소넨(Tomi Paasonen)의 월드컵 블라이닝 트루퍼스(World Cup Bling Troopers) 라는 작품이다. 스키리조트에서 진행한 작품이다.

물을 주제로 한 워터 미츠 쿠오피오(Wartermeets Kuopio)라는 참여형 퍼포먼스이다. 정수처리장에서 진행되었다. 민티 도날드(Minty Donald)와 닉 밀라(Nick Millar)의 공동작품이다.

다음은 마말리안 다이빙 리플렉스(Mammalian Diving Reflex)라고 하는 아티스트들의 섹스, 마약, 그리고 범죄(Sex, Drugs, & Criminality)라는 제목의 작품이다. 10대들이 세 명의 페스티벌 아티스트들에게 제목의 세 가지 주제에 대해 질문을 하는 공연이다.

10분 댄스파티라고 하는 제목이다. 제프 오브 패로우의 작품이다. 현지에 있는 10대들과 함께 작업한다. 아니 아울로나 라고 하는 커뮤니티 아티스트와 협업했다. 컨테이너 안에서 최고의 10분을 경험한다는 개념이다. 청소년 중에서 위험군에 있는, 방황하는 청소년들과 작업했다. 작품을 선보일 때 구체적으로 '방황하는 청소년들'이라고 밝히지 않았지만, 학교 중도 퇴학생, 심각한 문제를 겪는 학생들이었다. 아이들이 10분 댄스파티의 플레이리스트도 결정하고, 디제이 하는 법도 배우고, 직접 복장과 메이크업을 결정하는 등 주인의식을 가졌다고 한다. 이 청소년들이 어려운 환경 속에서 성장하고 있고, 평소 문화적 활동을 전혀 하지 않는데, 이 프로젝트를 성공시켰다는 점이 멋있다. 의도적으로 컨테이너 박스는 교외의 평이 좋지 않은 지역에 설치했다. 의미가 있는 프로그램이었다. 적극적인 문화예술에 대한 참여를 보면 문화민주주의, 내지는 문화의 민주화를 확인 수 있다. 그들의 문화를 기념하고, 그들의 프로젝트를 만들 수 있는 것은 소중한 경험이다. 공동 창작자로 대화 기반의 작품 참여는 중요하다. 아티스트와의 만남의 기회도 중요하다. 공공장소에 작품을 선보임으로서, 가시성을 높이는 것도 중요했을 것이다. 일부 아이들과는 지속적으로 관계를 이어가려고 노력하고 있다. 참여 아티스트는 계속해서 아이들과 10분 댄스파티를 진행하고 있다고 한다. 컨테이너를 대여할 자금이 되지 않아, 텐트를 쳐서 진행 중이라고 한다. 이런 프로젝트를 통해 느낀 가치와 경험을 공유할 수 있으면 좋겠다.

최석규(이하 최): 접근성, 다양성, 포용성 그리고 기회 평등성이라는 주제는 굉장히 광범위하다. 오늘발제를 정리하면 크게 네 가지로 이야기 할 수 있을 것 같다. 첫 번째로는 장애 예술, 젠더와 문화 정체성, 노인 등 주제의 다양성, 포용성을 토대로 하는 예술창작 영역에서 다른 미학이 존재하는가? 그리고 창작자로서 본인의 예술세계에 어떤 다른 측면을 만들고자 하는가에 대한 언급이 많았다. 두 번째로는 어떻게 하면 보다 나은 창작 환경을 조성할 수 있을 것 인가. 단순히 물리적 환경 뿐만 아니라, 김원영의 발제에서 수평적 정체성이라는 이야기가 언급되었는데, 즉 인식과 태도에 대한 환경에 대한 이야기도 있었다. 세 번째는 문화재단이나 지원기구 차원에서 어떤 매개자의 역할이 필요한지에 대해 이야기 했다. 페스티벌에서 당장 많은 프로그램이 다양성과 포용성의 작품을 발표하는 것은 어렵겠지만, 커뮤니티와 예술가들 사이에 다양한 주제의 대화를 어떻게 촉발 시킬 것인가에 대한 이야기도 있었다. 즉 공공영역의 극장과 축제의 역할에 대한 것이다. 네 번째로는 이 분야에서 어떤 국제적 교류와 연계가 있을 수 있을까 하는 부분이다. 팜스가 최초로 접근성, 포용성, 기회평등성 측면에서 예술의 역할을 보고 있는 것인데요. 이런 측면에서 어떤 국제적 교류 및 연계협력이 가능한지 이야기 되었다.

많은 질문과 토론의 주제들이 있을 것이다. 그러나 시간이 많지 않은 관계로 위의 주제를 중심으로 토론과 질문을 하였으면 한다. 물론 위의 주제들에 꼭 국한 될 필요는 없다.

질문자1: 국립극단 작품개발실에 근무하는 엠제(MJ)이다. 아직까지 장애와 예술 주제로 영국과 협업한 적은 없다. 캐롤에게 그라이아이나 다른 영국 아티스트의 경우를 묻고 싶다. 장애 예술가와 개인적 협력을 먼저 했는지, 극단(단체) 차원에서 협력을 먼저 했는지 궁금하다. 영국의 국립단체, 즉 국립극단(NT)나 왕립오페라단, 국립발레단 등과도 함께 작업을 하는가?

캐롤 맥파던(이하 캐롤): 오페라에 대해서 말하기는 어려울 것 같다. 잉글랜드 예술위원회가 문화다양성에 관련한 케이스를 만들었다. 여러 극장과 극단을 창설하고, 다른 극단들도 책임감 있는 실천을 하도록 촉구했다. 정확한 이름은 잊었지만, 런던의 국립극단에서는 장애인이 리드 액터였다. 이런 식으로 장애 예술가들도 주인공으로 캐스팅하고 있다고 들었다. 월드 셰익스피어 컴퍼니도 유사한 움직임을 보이고 있다고 들었다. 훨씬 더 많은 포용성이 현재 일어나고 있다. 잉글랜드 예술위원회가 사람들이 사고방식을 바꿀 수 있도록 독려했기 때문이다. 서서히 일어나고 있지만, 분명한 변화가 일어나고 있다.

질문자2: 핀란드에서 온 시리아스라고 한다. 서커스를 하고 있고 사회적 서커스(Social Circus) 쪽에서 일하고 있다. 혹시 한국에도 소셜 서커스 혹은 응용서커스 같은 것이 있나?

최: 정확한 해는 기억이 나지 않지만, 서울문화재단에서 서커스를 촉진하기 위하여 거리예술 아티스트 레지던시 프로그램을 진행한 적이 있다. 조금 더 서커스에 관심 있는 예술가들에게 트레이닝을 받을 수 있는 기회를 제공했다. 한국에서는 전통적인 형태의 서커스가 있긴 하지만 ‘연희’라고 불린다. 한국에서 서커스라고 하면 러시아와 중국의 기예단을 떠올린다, 다른 서구의 서커스를 생각한다면 한국에서는 큰 분야로 여겨지지 않는다. 소셜 서커스라는 것이 아직 많이는 없지만, 많은 관심을 가지고 발전시키고자하는 움직임은 있다. 현재 아이들이나 가족들이 참여할 수 있는 서커스 페스티벌들이 시작되었다. 장애인 관객들을 위한 것도 고안되고 있지만, 여전히 장애인과 노령자를 적극 포함하는 형태는 아직 없는 것으로 안다.

오세형(이하 오): 근처 서울시청에서 서울거리예술축제가 나흘 간 열렸다. 서커스가 장르로서 개념이 잡혀있지 않고, 거리극이라는 개념으로 일반화되어 사용되었다. 많은 아티스트들이 거리에서 서커스를 포함한 공연들을 하고 있는 경향이다.

질문자3: 뉴질랜드에서 왔다. 펀딩에 대해 궁금하다. 장애예술가들에 대한 펀딩은 어떤 식으로 변화했는지. 특히 캐롤에게 영국에서는 어떤 식으로 예술 펀딩이 장애 예술가들에게 용이하게 된 것인지 질문하고 싶다.

오: 신청서에 접근성에 관련한 항목이 있다. 비용을 추가해서 지원할 수 있도록 한다. 별도로 배리어프리 프로그램 지원 사업도 신설했었으나, 신청이 많이 들어오지 않았다. 통역, 자막, 오디오 디스크립션을 하는 순간 제작비가 급격히 늘어난다. 감당하기 어렵다. 그런 것들을 수용해야하고, 전문가를 육성해야하고, 사회적 인지도 높여야 하는 과제들이 있다. 현재는 자율적으로 기획한 내용을 지원하고 있는 중이다.

캐롤: 많은 장애예술가들이 BSL(British Sign Language) 통역을 실제 작품에 활용하고 있다. 아주 흥미롭고, 기대가 되는 방식이다. 통역사가 한 명의 배우가 되어, 작품에 하나의 층을 더하기 때문이다. 펀딩 관련해서는, 국제적 투어를 할 때 수어통역 등의 예산도 반영하고 있다. 아직 예산이 모든 것을 포함 할 만큼 충분하지는 않기 때문에 추가 파트너 확보가 필요하다. 마지막 질문중 장애 예술가들에게 용이하게 되었다는 부분이 펀딩을 말하는 것인지, 다른 환경을 말하는 것인지 설명이 필요하다.

질문자4: 램워크 재단의 엘렌 블룸이다. 캐롤에게 질문한다. 왜 영국은 오래 전부터 예술 분야에 장애인을 포용시켜야 한다는 인식이 높은가?

캐롤: 영국에는 화난 사람이 많기 때문이다(웃음). 우선 아티스트들이 항의를 하고, 시위를 하고, 길거리에 드러누우면서 법을 바꿨다. 이런 시위는 얼마든지 할 수 있는 것이다. 실제로 이런 집회를 통해 변화가 일어나기도 한다. 현재는 언리미티드 펀딩 프로그램 때문에 상당수의 아티스트들이 본격적으로 나설 수 있게 된 것 같다. 이를 통해 새로운 주인공들이 등장하고 있다. 얼마나 오래 된 아티스트냐가 아니라 얼마나 창의적이냐를 판단해 지원을 하기 때문이다.

최: 오늘 발제자들 중 세 명의 창작자들에게 질문하고 싶다. 노인, 장애, 젠더, 문화정체성 등에 대한 이야기는 주류도, 큰 공연예술 시장도 아닐 것이다. 그리고 예술가로서도 나의 미학은 무엇인가 늘 고민할 것 같다. 그러면, 어떤 창작환경, 어떤 조건이 필요한 것일까? 이러한 주제 영역의 창작자, 나의 미학은, 그리고 이 주제 영역이 좀더 많은 개발 되기 위해 어떤 창작 환경이 필요하다고 보는가?

김원영(이하 김): 중요한 것은 다른 창작자들과의 협력과 공동작업이다. 국립극장 등 주요 공간들이 장애인에게 얼마나 오픈되어 있느냐 하는 질문이 나왔었다. 많은 장애인들이 공연을 보는 것도 어렵고, 프로로서도 취미로서도 작업을 직접 경험하기 어렵다. 거의 할 수 없다. 영국 그라이아이 시어터를 만났을 때, 여전히 영국의 전통 아카데미들은 얼마나 포용적이지 않은지에 대하여, 그리고 어떻게 맞서 싸우고 있는지에 대하여 이야기를 나눴었다. 그만큼 기존의 예술분야와 미학은 굉장히 제도화되어있다. 그 제도가 장애인들에게 절대 열리지 않는다. 기존의 미학이 마냥 나쁘다는 것은 아니다. 제도 안에서 많은 미학 언어가 탄생했다. 다만 장애인 예술가들은 접속할 수 없었다. 따라서 어떤 새로운 방식을 찾아도 기존의 언어로 설명할 수 없게 된 것이다. 최근 들어 젊은 비장애인 연극인들이 장애예술에 많은 관심을 가지고, 서울문화재단 등을 통해서 베리어프리 펀딩을 받아 장애인 창작자와 관객들을 위한 작업을 하고 있다. 수화통역과 오디오 디스크립션을 작품에 포함하는 시도를 많이들 하고 있다. 그들은 제도와 기존의 필드 안에서 성장했음에도, 같은 문제의식을 갖고 있는 것이다. 그들과의 작업을 할 때 탄생하는 언어들과 영감들이 아주 도움이 된다. 그런 만남이 중요하다. 젊은 예술가들에게서 이런 바람직한 움직임이 많이 보이는 반면, 국립극단, 국립현대무용단 등에서는 열리고 있지 않다. 제도화 된 예술계와 아카데미를 어떻게 만나고, 협력할 수 있는지에 대한 고민이 필요하다. 전통적이고 제도화된 예술계로부터 탈주하여 새로운 언어를 만들기 위해서라도 제도와의 만남이 필요하다.

엘리 이소코스키: 우리의 작업과 환경은 항상 더 많은 비용을 필요로 한다. 풀타임 프로듀서도 필요하고, 에이전시와 매니저도 필요하다. 사회 분야나 건강 분야가 예술을 잘 만날 수 있도록 중간 역할이 필요하다. 시간을 낭비하지 않고, 창작에만 집중 할 수 있는 여건이 필요하다.

다니엘 페르손: 창작 환경, 주제나 토픽을 타협하기 싫다. 창조하고자 하는 것에 고집을 가지고 있다. 하지만 접근 가능하게 만드는 것에 대해서는 유연한 자세를 가지고 있다. 무용 공연을 한다면 추가적인 지원금이나 후원금을 얻어 극장 내 통역, 수어 등으로 활용하거나, 좀 더 포용적인 워크숍을 진행한다든지 하는 다양한 접근법을 시도하고자 한다. 접근성은 물리적인 접근성보다 더 광범위 해야한다. 특정 공간에 가는 것에 국한 되는 것이 아니라, 관련된 서비스를 제공받거나, 참여 기회를 얻는다거나, 더 활발한 활동을 할 수 있는 계기를 주는 것 까지 확대되어야 한다.

스웨덴에서 교육학 교수와 함께 6개의 주제를 다루고 있다. 소속감, 가용성, 공동의 행동, 인지, 참여, 자율 이라는 주제를 갖고 접근 하고 있다. 이런 요소들로 함께 예술의 제도에 압박을 가하고, 여러 조직이 열린 자세를 가질 수 있도록 한다면, 더 긍정적인 환경이 만들어 질 것이라고 생각한다.

최: 요한나에게 질문한다. 축제에서 장애나 다양성, 포용성, 접근성 관련한 작품을 하는 경우가 있었는지? 사례들을 소개해 주었으면 한다. 그리고 페스티벌 디렉터로서 이러한 작업을 하는데, 어려움은 어떻게 극복했는지?

요한나 투카넨: 작품에 따라 다르다. 페스티벌은 제작의 장으로서는 한계가 있다. 만남의 장, 교류의 장이 되기는 한다. 안티 페스티벌은 페스티벌 모델로서 펀딩을 받고 있다. 중장기 적인 활동의 경우가 더 좋을 수 있겠다고 생각한다. 사회적 실천 관련된 분야에서는 중장기적 분야가 더 적합하다. 안타깝게도 재원이나 자원이 충분하지 않다. 지역에서는 자원이 충분하지 않고, 다른 인프라가 많지 않다. 즉, 사람들을 오래 붙잡고 작업할 수 없다는 것이다. 장애예술가와 더 많은 작업을 하고 싶다면 예산을 두 배로 증액해야 한다. 예를 들어 장애 예술가와의 작업에서는 개인 서포터 등 기타 필요한 것이 훨씬 더 많기 때문에 어렵다.

팜스살롱 II

디지털 시대의 무대 예술

(Staging the digital age)

이동성의 증가와 테크놀로지의 진보와 함께 세상은 새롭게 프로그래밍되고, 재구축되고 있다. 예술/예술가는 변화하는 현재와 다가올 미래를 어떻게 사유하고 있는가? 예술의 디지털 언어의 가능성과 한계는 무엇인가?

일시	10월 8일(화) 10:00-11:30
장소	이음센터 이음아트홀(5F)
협력	독일문화원
공동기획	박지선
좌장	박지선 프로듀서, 프로듀서그룹 도트(Producer Group DOT)
발제자	크리스토프 구크(Christoph Gurk) 디렉터, 드라무트루기, 뮌헨 캄머스필(Münchener Kammerspiele) 권병준 미디어 아티스트 유키오 니타(Yukio Nitta) 독립 프로듀서, TPAM 코오디네이터(TPAM Exchange) 이잔 탄(Tan E-Jan) 크리에이티브 프로듀서, 공동창립자 토카타 스튜디오(Toccata Studio)

좌장

박지선 프로듀서, 프로듀서그룹 도트(Producer Group DOT)

우리가 현재 디지털시대에 살고 있다는 것은 아무도 부인하지 않는 사실이다. 한국의 경우 아이폰이 들어온 지 딱 10년 되었다. 지난 10년간 우리 사회가 얼마나 빠르게 변화하고 있는지 실감하고 있다. 이런 빠른 변화 속에서 세상은 재구조화되고 재편되었다. 우리는 이제 전혀 다른 세상을 살아가고 있다는 것을 인지하거나, 또는 인지하지 못하는 경우도 있다. 이렇게 변하는 세상 속에서 예술은, 예술가는, 그리고 예술가와 함께하는 많은 제작자와 관계자들은 어떤 고민을 해야 하고, 어떻게 현재와 미래를 바라보며 창작을 해나가야 하는가 하는 질문이 든다. 오늘은 디지털 시대의 무대예술이라고 하는 큰 제목 아래 네 명의 창작자, 제작자, 기획자가 각자의 사례를 통하여 디지털 시대에 예술을 바라봐야하는 태도와 관객과 소통하는 방법 등에 대해 이야기를 나눈다.

1) 발제자

크리스토프 구크 (뮌헨 캄머스필 디렉터, 드라마터그)

뮌헨 캄머스필은 전 세계적으로 명성을 날리고 있으며, 아방가르드 하다. 나의 처음 커리어는 음악 저널리스트로 시작하였으나, 이후 공연예술분야로 전환했다. 2015년 뮌헨으로 오기 전까지는, 아주 오랫동안 베를린에 있는 헤벨 우퍼에서 근무했다. 나의 큐레토리얼 워크(Curatorial Work)는 매우 다원적이다. 공연예술, 음악, 비주얼아트, 비평적 담론 등 다양한 분야를 아우르고 있다. 지난 몇 년 동안 디지털 아트에 관심을 가지게 되었고, 그 중에서도 인공지능(AI)에 관심을 가지고 있다. AI는 갈수록 우리 삶의 여러 부분에서 갈수록 더 많은 영향을 미치게 될 것이다.

우리 모두가 겪고 있는 근본적인 변화가 무대예술이나 공연예술에서는 반영되지 않고 있다. 다른 분야, 예를 들어 음악이나, 비주얼 아트 쪽에서는 많이 반영이 되고 있다. 무대 예술이 스스로를 아날로그 문화의 최후의 잔재로 여기고 있지 않나 하는 생각이 든다. 물론 이것은 착각이다. 공연예술은 아날로그적 문화나 제도가 될 수 없다. 공연예술의 장소와 작업 현장도 디지털 사회의 변화의 영향을 받고 있기 때문이다. 그 예로 여러 극단들의 기술팀이 작업하는 것을 보면 알 수 있다. 무대에서 사용되는 기술, 음향과 음악 등을 사용함에 있어 디지털 디바이스를 사용하지 않을 수 없기 때문이다. 홍보도 소셜미디어 등 기술에 의존하고 있다. 기술은 공연예술이 관객을 개발하는데 큰 영향을 준다.

디지털시대의 무대에서는 퍼포머와 관객들이 끊임없이 정보를 교환하고 있다는 것을 이해해야한다. 그런 장소가 바로 극장이다. 디스토피아(Dystopia)적으로 표현한다면, 다른 공공장소와 마찬가지로 극장을 끊임없는 감시와 감찰, 프로파일링의 장소라고 부를 수도 있을 것이다. 이런 생각은 우리가 극장을 바라보는 관점에 영향을 미칠 것이다. 다른 예술과 달리 왜 공연예술은 디지털 사회로의 변화를 모르는 척 하는지 모르겠다. 독일의 경우 소수의 아티스트만이 디지털 혁신적인 기술을 작품에 적용하기 시작했다. 한국 아티스트 중에서는 구자하, 김지선, 정금형 등이 생각한다. 굉장히 자극적이면서 흥미로운 아티스트들이다. 이 아티스트들의 미학은 각각 다를 것이다. 하지만 이들의 작품을 연결시켜주는 공통점은, 전통적인 생각과 의심 없이 믿고 있던 어떤 것들에 도전한다는 것이다. 어떤 것이 무대 예술인가, 어떻게 바뀔 수 있는가에 대해서 질문을 던진다. 우리를 대신할 수 있는 로봇 등이 나온다면 과거 무대의 주인공 이었던 인간은 어떤 영향을 받게 될 것인가, 그리고 인간과 비인간이 어떤 관계를 맺으며 함께 어떤 사회를 만들어나갈 것인가 등의 질문을 한다. 4년 동안 뮌헨에서 이런 아티스트들이 노출되도록 노력했다. 그들에게 필요한 조건, 인프라를 구축하려고 노력했다. 도르문트 극단 등 파트너 기관과 목표를 공유하고 있다. 도르문트 극단에서도 관련 기술을 활발히 개발하고 있다. 디지털 시대를 반영하기 위한 추가적 작업이 필요하다는 것에 동의하고 있다

최근 활동 중 하나는 페스티벌 큐레이션이다. 제목은 폴리티크 오브 알고리즘(Politik Der Algorithmen- 알고리즘의 정치학)이었다. 올 6월 뮌헨의 캄머스필레(Munchner Kammerspiele)에서 개최 되었다. 작품도 선보이고, 컨퍼런스도 진행했다. AI와 AI가 공연예술계에 미칠 영향 등 시급한 이슈에 대해서 다루었다. 디지털 예술에 관한 이야기를 할 때, 많은 경우 로봇티스와 사이보그 같은 내용을 다루고 있다. 물론 흥미로운 주제이지만 이번 페스티벌의 경우 제목에도 들어있는 알고리즘을 다룬다. 알고리즘은 인공지능이라고 불리는 기술의 이면의 것이다. 사실 새로운 사이보그가 탄생하고, 인간을 정복하고 지배하는 그런 미래보다는, 현재 실제로 경험하고 있는 내용을 논의하는 것이 의미 있다고 본다. 인공지능이 어떤 지점에서 인간을 모방하지 못하는가에 대해서 물어보는 것도 흥미로울 것 같다.

알고리즘은 디지털 시대가 왔기 때문에 부상한 개념은 아니고, 사회적 관념 속에서 수천 년 전부터 존재해 온 개념이다. 지금은 컴퓨터적 용어로서 논의가 되지만, 마테오 파스퀴넬리(Matteo Pasquinelli)라는 학자는 알고리즘을 이렇게 표현했었다. '알고리즘은 일종의 의례 내지는 사회의 조직으로부터 등장'하게 되었다. 마찬가지로 오늘 날 머신러닝과 AI에 사용되는 알고리즘도 개인정보와 집단행동으로부터 등장하게 되었다. 알고리즘은 복잡한 수학적 공식을 추상화시키는 응용으로 인식이 되어왔다. 하지만 가장 복잡한 알고리즘은 가장 실질적인 관행에서부터 등장한다. 과거 노동의 즉흥적이고 자발적인 분업으로부터 등장하게 된 프로세스다. 어떻게하면 구체적인 문제를 집단적인 소스를 통해 해결 할 수 있는지, 다음 단계는 무엇인지를 나타낸다. 조리법을 쉬운 예로 들 수 있다. 재료를 조리를 통해 요리로 만드는 것이다. 디지털 시대 이전 기존 사회에 존재했던 관행이 머신러닝이나 디지털 트랜스포메이션을 통해서 어떻게 변화하는지 관찰하는 것도 재미있겠다. 새로운 형태의 데이터 자본주의가 등장하지 않을까?

2) 발제자

권병준 (미디어 아티스트)

최근의 작업들을 먼저 보겠다. (<Club Golden Flower>(2018) 영상) 작년 2018년 개최했던 개인전의 한 장면이다. 각자 다른 움직임을 하다가 어느 부분에서 다 같이 춤을 추기 시작하는 로봇이다. 사실 로봇을 가지고 작업하던 사람이 아니라, 주로 소리로 작업하는 사운드 아티스트이다. 갑자기 이 로봇을 만들게 된 이유는, 주로 공연을 하다가 사람들하고 너무 많이 부딪히고 힘들어서 그럼 이제 로봇하고 해봐야겠다고 생각했다. 어시스턴트 한두 명의 도움만 받고, 디자인, 프로그래밍, 안무를 직접 했다. 홈페이지도 로봇이다. 보다시피 완벽하지 않고, 손이 하나 밖에 없다. 이들은 서로가 서로를 비추는 로봇이다. 그림자들이 서로 섞이고, 그 그림자로 계속 그림자놀이를 해나간다. 어릴 때 클럽에서 느끼고 생각했었던 내용, 이방인들에 대한 내용을 로봇으로 풀어보고 싶었다. 또 로봇의 안무를 전시의 영역이 아니라, 공연의 영역으로 넓히고 싶은 마음이 있는 프로젝트다. 공연으로 만들기 위해 더 준비하는 중이다. 전시는 창동 레지던스에서 잠깐 선보였던 설치작업으로, 로봇들이 시소를 타기도 하고, 낚시를 하기도 하고, 연기를 뿜기도 한다. 이런 로봇들이 관계를 갖고 있다. 공연으로는 내년 1월 말에 플랫폼L이라는 곳에서 초연을 한다. 그 때는 로봇이 크레인도 타고, 움직임이 더 많아질 것이다.

앞서 말한 대로 원래는 사운드 아티스트이며, 하드웨어 엔지니어라는 백그라운드를 가지고 있다. 헤드폰을 직접 만든다. 기판 같은 것도 직접 변형시키고, 디자인해서 만든다. 헤드폰이라는 것은 본디 굉장히 개인화 된 디바이스다. 사람을 혼자 있게 만들고, 세상과 유리되게 하고, 혼자서만 무언가를 듣게 하는 용도가 헤드폰이다. (<Self-sounding town Resonant village>(2019) 사진) 이 헤드폰은 헤드폰을 쓴 사람들이 가까이 가면, 상대방의 소리를 들을 수 있다. 두 사람이 가까이 가면, 상대방의 소리와 본인의 소리가 서로 섞인다. 사람들이 헤드폰을 쓴 다른 유저에게 가까이 가게 만드는 프로젝트이다. 또 서로 인사를 하면 소리를 교환할 수 있다. 사람들에게 가까이 가고, 인사를 통해 교환하는 프로젝트이다. 헤드폰이 갖고 있는 개인화 된 속성을 완전히 뒤집어서, 오픈하고, 가까이 가게하고, 인사하게 하여 평소 생각하고 있던 커뮤니티의 가치를 보여 주고, 들려주고 싶었다.

3) 발제자

유키오 니타 (독립프로듀서, TPAM 코디네이터)

유키오 니타다. 일본사람이지만, 반은 대만사람이다. 대만 아티스트들과 많은 협업을 했다. 무용, 연극 뿐 아니라 스테이지 매니지먼트(Stage Management)도 겸하고 있다. 황이(Huang Yi Studio+)라는 스튜디오에도 소속되어 있다. 8년 전부터 함께 일했던 아티스트 황이는 무용가이자 안무가이며, 옆의 로봇은 '쿠카'이다. 황이는 초등학생 때부터 로봇과 춤추는 꿈을 꾸었다고 한다. 그 때는 도라에몽 같은 귀여운 캐릭터 로봇을 그렸다고 한다. 도라에몽이 21세기 이후에는 탄생할 것이다 하는 예언도 있었다. 물론 아직까지 도라에몽은 나타나지 않았지만, 황이는 여전히 로봇과 춤을 추고 싶었다. 황이는 구글에 '누가 최고의 로봇이냐'라고 검색했고, 구글은 '쿠카(KUKA)'라고 대답했다. 황이는 쿠카 컴퍼니와 몇 년 동안 협상하여, 1년 정도 프로그래밍 하는 방법을 직접 배웠다고 한다. 결국 5년 정도 지나서 완전히 작동을 시킬 수 있게 되었다.

2년 전, 대만에서 열린 문화적 동등한 권리 프로젝트(Cultural equal rights project)라고 하는 행사에 초대받았다. 당시 청각/시각장애인을 위해서 이 쿠카와 공연을 했다. 수어통역과 오디오 해설도 넣었다. 공연이 끝난 후 짧은 관객과의 대화를 했다. 한 시각장애인 관객이 황이와 쿠카를 이전에 본 적이 있었다고 했다. 이후 교통사고를 당해서 시각장애인이 되었다고 했다. 다시는 황이와 쿠카의 공연을 즐길 수 없을 줄 알았다고 했다. 아티스트는 앞으로도 새로운 프로젝트를 할 때마다 오디오 해설을 제공하겠다고 약속했다. 프로듀서로서는 예산이 충분하지 않아 걱정했지만, 헤드셋 20대 정도를 구비하고, 아이패드를 구매하면 가능할 것 같다. 신기술이 단순하게 새로운 창작을 가능하게 할 뿐만 아니라, 관객에게도 새로운 경험을 줄 수 있다. 새로운 관객층 확보도 가능하다. 특히 시각장애인들에게도 도움이 될 것이며, 우리는 많은 피드백을 받을 수 있다. 만약 쿠카가 눈이 있다면, 쿠카는 무엇을 보고, 우리는 쿠카의 눈을 통해 어떤 새로운 세상을 볼 수 있을까? 생각해보았다. 그래서 이 <眼 Glance>라는 작품을 쿠카를 등장시켜 해보고 있다. (영상)

쿠카와 작업하는 것은 아티스트와 작업하는 것과 완전히 달랐다. 또 황이와 같이 테크놀로지와 작업하는 아티스트는 작업과정도 상당히 다르다. 황이와 했던 모든 작품은, 5년 정도 걸려야 하나의 작품이 나올 수 있었다. 예를 들어 <Under the Horizon>이라는 작품의 작업 기간을 보면 2015년부터 시작하여, 아직도 진행 중이다. 처음에는 세 명의 댄서들이 출연했고, 대만에서 네 차례 공연했다. 그리고 일본 비디오 아티스트들을 초청하여, 2016년부터 17년 사이에 새로운 실험을 했다. 40분에서 60분의 작품으로 2년간 실험을 해보았고, 2018년 네덜란드에서 글로벌 초연을 했다. 70분 소요되었다. 황이와 쿠카와 마찬가지로 4-5년 정도 소요되었던 작품이다. 상당히 어렵다. 보통의 아시아 국가들, 대만의 경우에는 펀딩이 1년 동안 밖에 제공되지 않기 때문이다. 매년 펀딩을 새롭게 신청해 받아야 한다. 다른 정부기관, 다른 페스티벌, 다른 주체에 매해 신청을 해야 한다. 이런 신기술, 로봇과 함께 작업하기 위해서는 준비 기간을 많이 들여야 한다.

4) 발제자

이잔 탄 (토카타 스튜디오 설립자, 프로듀서)

말레이시아에서 온 이잔 탄이다. 토카타 스튜디오의 설립자이나 프로듀서이다. 토카타 스튜디오는 스스로를 크리에이티브 인큐베이터라 부르고 있다. 창작의 과정, 창의성은 결국 우리가 하는 핵심에 놓여있다. 언제나 공연예술은 아니고 다양한 예술, 다양한 형태로 우리를 드러내고 있다. 우리가 진행했던 두 개의 프로젝트를 소개하고자 한다.

모바일폰 오케스트라 작업이다. 초기에는 분명하고, 간단한 아이디어가 있었다. 사운드를 통해 어떻게 공간을 초월하고, 공간을 변형시키는 것을 만들 것인가에 대해 고민했었다. 처음 2011년에는 400명의 청중을 열린 공간으로 모아, 모두가 모바일폰을 사용해 도심을 숲으로 변화시키는 작업을 했다. 그 이후로 다양한 버전의 모바일폰 오케스트라를 진행했다. 7년이 지난 작년에, 가장 최근 버전이 진행됐다. 모바일폰 오케스트라를 조금 더 몰입적인 음악극 작품으로 만들었다. 한국의 국립아시아문화전당에서 베세토 페스티벌의 일환으로 무대에 올랐다. 모바일폰 그리고 사운드를 통하여 관객들에게 다양한 세계를 제시했다. 굉장히 미래지향적인 세계를 보여주며, 현실 안에서 작업했다. 두 개의 세계가 대치되어 병렬적으로 놓여있는 새로운 경험을 하게 된다. 현재는 새로운 버전을 작업하고 있다. 올해 12월부터 새로운 버전이 3년 정도 진행되고, 그 뒤에는 또 새로운 버전을 내놓을 계획을 하고 있다. 대만 쪽 연출가와 협업을 할 예정에 있다.

또 다른 작품은 <PROJECT 2020>이다. 2014년부터 시작되어 5-6년 동안의 기획 기간을 거치고 마지막 프로젝트 단계에 도달해 있다. 실제 공상과학 다중 세계에 타임머신 이야기를 만들려고 한다. 영화에서 많은 영감을 받았지만, 이를 공연예술의 접근법으로 풀어내려 하고 있다. 크리에이티브팀으로 함께 작업을 하면서 스토리 라인을 개발했다. 200개의 클론을 타임머신에 실어 다른 시간대로 보내면 어떤 일이 생길까 하는 스토리를 만들었다. 그 과정에서 연도별로 2015년, 16년, 17년 각기 다른 작품을 만들었다. 그 과정에서 관객도 함께 참여시키고, 다양한 다른 접근법도 사용했다. 2020 라운드 테이블이라는 것도 진행했다. 예술분야가 아닌 다른 직군에 있는 전문가들을 참여시켜, 이들이 상상하는 미래에 대해 들었다. 각기 다른 직업군이 어떻게 미래를 내다보는지, 이 직업군들이 미래를 만드는데 어떻게 기여를 할 것인가에 대해 볼 수 있었다. 5년에 걸쳐 프로젝트를 진행하는 동안 많은 발전이 있었다. 지금 이 프로젝트도 막바지에 도달했다. 10월 말 정도에 2020 타임 스케이퍼를 소개 할 예정이다. 뮌헨의 파라노말 현악 사중주단과 함께 일하고 있다. 비주얼 프로젝트도 사용한다. 한 사람이 타임머신에 앉아서 시간여행을 한다면, 어떤 모습들이 모일까를 그려내려 해보았다. 이 창작의 단계에서 탐구한 것은, 우리는 비행기만 타도 다른 시간대로 넘어가게 되면 시차를 겪는다. 실제로 타임머신을 타고 수백 년에 걸친 시간을 여행한다면, 물리적인 신체의 한계는 어떻게 극복할 것인가? 하는 부분을 생각해보려 했다. 굉장히 빠른 속도의 여행은 우리가 무엇을 보게 될 것인가도 상상했다. 진행되는 동시에 계속해서 백그라운드 음악이 있다. 음악의 서사적인 특징도 살려서, 시간여행이라는 주제를 잘 드러내 보일 수 있도록 작곡을 했다.

추가발제) 발제자

크리스토프 구크 (뮌헨 캄머스필 디렉터, 드라마터그)

(앞선 발제에서 시간관계상 보여주지 못했던 작품 영상 소개)

이 작품은 뮌헨 캄머스필이 작년에 선보인 작품이다. 리미니 프로토콜(Rimini Protokoll)의 스테판 케이지(Stefan Kaegi) 등이 참여했다. 내레이션을 한 사람은 토마스 멜르(Thomas Melle)로 잘 알려진 작가이자 드라마 아티스트이다. 리미니 프로토콜은 클래식한 기계식 독백을 원했다. 누구를 복제할 것인가? 누구를 무대에 올릴 것인가? 고민하다가 실존하는 사람인 토마스를 복제하기로 했다. 사이보그나 로봇이 본인의 경험을 모방하도록 한 것이다. 하이테크(Hightech)한 작품이다. 그래서 사실 부담이 되었다.

로봇이라기보다는 퍼펫(Puppet)에 가까운 존재가 아닌가 싶다. 꼭두각시처럼 토마스의 행동을 모방하는데, 그럼에도 사람을 복제한 듯한 착각을 일으켰다. 중요한 것은 어떻게 기술적으로 사람을 복제하는가가 아니라, 복제의 의미를 파악하는 것이다. 무대에서 독백이 이뤄진다고 했을 때, 그 독백을 인간의 복제물인 로봇이 한다는 것의 의미를 생각하는 게 중요하다.

개인적으로 중요하게 생각하는 부분은 무조건 하이테크, AI, 디지털 아트적 요소가 있어야만 이런 작품을 만들 수 있는 것은 아니라는 점이다. 시간이 된다면 터보 파스칼(Turbo Pascal)의 작품을 보여주려 한다. 컴퓨터를 사용하지 않은 알고리즘 관련한 작품이다. 그럼에도 굉장히 설득력 있게 알고리즘이 사회에 어떤 의미를 가지는지, 무대예술에는 어떤 시사점을 가지고 있는지를 보여준다. (영상) 이 작품은 관객들을 프로파일링 하는 것이다. 사람들을 각각의 사회 그룹으로 분리하는 중이다. 몇 명의 퍼포머들이 관객 사이에 있다. 그 사이에서 관객들에게 질문을 하고, 그들을 사회적 그룹별로 나눈다. 예를 들어 “머리가 짧은 사람은 이쪽으로 가세요.” 라는 기준을 제시한다. 특징을 계속 제시하며 처리를 반복한다. 계속 재처리를 한다. 특징에 따라서 계속 구분하고, 속아내고를 반복한다. 이게 알고리즘이 작동하는 방식이다. 프로파일의 방식이고, 감찰의 방식이다. 어떤 사람이 특정 그룹으로 이동할 때, 이동을 통해서 본인의 특징을 드러내게 된다. 아주 극적으로 표현되는 것이다. 은유적으로 관객을 분류하는 ‘알고리즘’을 보여주는 것이다.

박지선(이하 박): 디지털시대, 즉 지금 이 시대를 이야기하는 것이다. 테크놀로지와 예술이 만나는 것에 대해 이야기하다보면, 하이테크놀로지에 대한 기대와 기술을 예술에 어떻게 이용할 것인가? 등 기술은 하나의 도구로서만 생각되는 경우가 많다. 하지만 오늘 함께 본 사례만 하더라도, 알고리즘을 통해서 세상이 어떻게 구조화되고 있는지, 그리고 우리사회를 보여주는 작업도 있었고, 하이테크한 로봇은 아니지만 작가가 스스로 프로그래밍한 핸드메이드 로봇을 통하여 인간과의 관계를 보여준 작업도 있었다. 미래를 보는 예술가가 어떤 시각을 가져야 하는가에 대해 이야기해 보았으면 좋겠다.

유키오 니타(이하 유키오): 가장 먼저 말하고 싶은 것은 황이라는 디지털 아티스트이다. 그가 스스로 디지털 아티스트라고 선언한 것이 아니다. 황이의 모든 아이디어는 개인적 기억에서 영감을 받은 것이다. 또 황이는 모든 사람들을 돕고자 한다. 그래서 장애인 등 사람들에게 일상에서 삶의 질을 개선할 수 있도록 돕고자 한다. 이번에 새 프로젝트에서도 하이테크 산업 로봇을 무대에 올릴 수도 있겠지만, 조금 더 소형화 된 로봇 쿠카를 무대에 올리고 있다. 어떻게 이런 작은 로봇이 관객들에게 커피를 서빙 할 수 있는가를 다룬다. 아시아, 대만, 일본에서는 무용만으로는 생계를 이어갈 수 없다. 그래서 카페에서 아르바이트 하는 것이 주요한 생계 수단이 되기도 한다. 그런데 미래에 로봇이 이런 인력을 대체한다면? 그렇다면 댄서들은 어떻게 생계를 이어나갈 수 있을까? 그래서 댄서들에게 로봇과 함께 커피를 서빙하는 법을 가르치는 것이다. 미래에 대비를 하는 것이다. 여전히 사람은 로봇보다 훨씬 많은 것을 할 수 있다. 댄서 중 두 명이 기타를 배우고 있다. 댄서 두 명이 기타를 연주하다가 손님에게 “무엇을 드시고 싶으세요?” 주문을 한다. 답을 받으면 “음료를 준비하겠습니다.” 등의 대답을해 손님과 관계를 맺는다. 우리가 디지털 시대를 살아간다고 하더라도, 여전히 가장 중요한 것은 인간과 어떤 관계를 맺을 것인가이다.

박: 재미있는 예시였다. 얼마 전 젊은 창작자들과 비슷한 주제로 랩을 진행했었다. 한 팀이 ‘기술을 이용하여 포맷을 만들면, 많은 제작비와 인력이 들어가지 않고, 그리고 연극을 하면서도 돈을 벌 수 있지 않을까?’ 하는 고민을 했었다. 우리의 환경을 반영한 다양하고 창의적인 아이디어가 있지 않을까 싶다. 관련된 유사한 질문들을 이어나가고자 한다. 크리스토퍼가 AI에 대한 이야기를 해줬다. 로봇이 할 수 있는 일 외에도 인간이 할 수 있는 고유한 일이 있다고 방금 유키오도 말을 해주었는데, 작곡의 같은 경우에는 AI가 많은 음악 샘플을 제공하면서 서포트 역할을 하기 시작했다. 음악을 작곡한다는 기존의 개념은 분명히 바뀌고 있다. 안무를 한다, 연극을 만든다, 창작을 한다는 과정에서 AI가 여러 기능을 대체하고 있는데, 이제 창작자들의 고유한 크리에이티비티(Creativity)를 무엇으로 바라봐야 할까? 동시에 어떻게 그런 환경에서 공존하면서 창작과 제작 환경을 만들 수 있을까? 크리스토프 구크에게 질문하겠다.

크리스토프 구크(이하 크리스): 굉장히 복잡한 질문이다. 디지털아트 얘기를 할 때 흥미로운 점이 있다. 각각의 장르에서 완전히 다른 문제가 등장한다. 예를 들어 음악의 경우, 음악은 옛날부터 항상 사회와 문화를 형성하는 동력이 되어왔다. CD가 처음 도입이 되었을 때, 새로운 형태의 매체로서 시장도 형성했다. CD 이후에 새로운 매체가 등장하면서 또 시장이 바뀌었다. 아주 옛날 수십 년, 수백 년 전으로 돌아가봐도 음악이 새로운 시장, 경제, 문화를 만드는데 원동력이 되었다. 요즘 음악을 보면 스포티파이(Spotfy, 상업적인 음악 스트리밍 서비스) 같은 것이 있다. 스포티파이가 현재 하고 있는 것을 보면, 유저의 데이터를 수집해 기분에 맞는 음악을 예측하여 제시하고 있다. AI를 통한 음악 작곡과도 비슷하다. 인간이 아닌 존재가 음악을 작곡해 듣는 이의 기분에 맞춰 들려주는 것이다. 앞으로는 새로운 시장이 형성될 것이다. 오리지널 음악은 AI가 작곡을 할 것이다. 따라서 아티스트들에게 저작권을 낼 필요도 없게 되지 않을까. 어떻게 보면 유토피아적 상상이다. 음악을 듣기 위해서 꼭 사람이 없어도 되는 것이다.

박: 권병준 작가의 창작 언어는 기술인 것 같다. 창작자이며 엔지니어로서 기술을 바라보는 관점, 그리고 현재 한국에서 주로 기술이 이용되고 예술에 그냥 접목되어지는 방식에 대해서 어떻게 생각하는지 궁금하다. 또 본인이 창작자로서 작업 할 때는 어떤 방식으로 기술을 사용하고 있는지도 듣고 싶다.

권병준(이하 권): 처음부터 기술에 익숙했던 사람은 아니다. 원래 문학을 전공했다. 서른다섯 살쯤 유학을 가서 배우기 시작했고, 대부분 독학으로 접했다. 따라서 기술을 대할 때, 아무것도 모르는 민간의 입장을 배려하지 않을 수 없다. 목표로 하는 지점 또한 완벽한 기술이 아니라, 그 기술로부터 소외된 누군가를 먼저 생각한다. AI 등 기술들이 일반인하고는 완전히 유리되어있다. 기술에는 빈틈이 있다. 약점과 모순도 있다. 부작용도 계속 발생하고 있다. 사실 그런 ‘에러(Error)’에 주목을 해야 한다고 생각한다. 오류에 대해 파고들어야 기술의 실체가 보이기 시작한다. 완벽한 기술의 구현을 예술을 통해 보여주는 것도 의미 있는 작업이지만, 그 기술이 가진 맹점들을 파고들어 그것의 예술적인 면을 발전시키는 것이 가치 있다고 생각한다. 그것이 기술과 예술을 다루는 사람의 태도여야 하는 마음이다. 물론 디지털시대고, 로봇은 곧 가전제품처럼 쓰일 것이다. AI도 마찬가지다. 그럼에도 모두가 다 들어와서 함께 할 필요는 없다. 예술관계자들에게 말하고 싶은 것은, 기술로부터 소외되고 반대하는 사람들의 생각이 어떻게 풍요롭게 이어지는지를 고민해야한다는 것이다.

박: 사회가 급속도로 변하고 있다. 변화된 사회의 사람들을 배제하고 이야기할 수 없을 것 같다. 창작을 하거나 프로그래밍 할 때, 현재 내가 같이 소통하고 있는 관객은 누구인가가 궁금하다. 토크타 스튜디오의 작업에 있어서 관객과 관계를 맺고, 소통을 하기 위한 새로운 접근법이 있는지 경험을 공유해 달라.

이잔 탄(이하 이잔): 인간들이 AI와 기술을 만들었지만, 위협을 느끼고 있다. 우리 일자리를 빼앗아 갈 것이고, 우리는 실직상태가 될 것이라는 두려움이 있다. 이런 상황에서 조직을 구성하고 작품을 만들 때 늘 유념하는 것은 어떻게 예술이 관련성을 갖고 있을 수 있는가 이다. 다양한 직업의 사람들과 어울려서 커뮤니케이션을 하면, 각각 예술에 관해서 아주 다른 측면을 보고 있고, 다양하게 접근하고 있다. 이 사람들에게 목소리를 주고, 아트를 하나의 플랫폼으로 사용하여 계속 도전을 하게끔 하고 있다. 토론의 플랫폼으로 장을 마련해서 서로의 목소리에 귀를 기울이게끔 하고 있다. 2017년에 퓨처리스트 다이어리라는 작품이 등장했다. 과학자들과 예술가들을 함께 작업하도록 했었다. 이들은 퓨처리스트로서 직접 미래를 만들어나가는 사람들이다. 작업 과정에서 예술가와 과학자뿐만 아니라 다양한 백그라운드를 가진 사람들도 참여 시켜, 동등한 커뮤니케이션이 이뤄질 수 있도록 하는 플랫폼을 만들었다. 미래에 대한 대화를 할 때, 다른 시야의 목소리를 모두 들어야 한다는 것이 굉장히 중요하다.

박: 크리스토퍼는 올해 독일에서 ‘알고리즘의 정치학’이라는 축제를 개최했다. 그 곳에서 로우테크(Lowtech)부터 하이테크(Hightech)까지 다양한 작품을 관객에게 선보였다. 관객과의 소통이라던가 접근법 관련해서 말해 줄 수 있을게 있나?

크리스: 디지털 기술이라고 하는 것은 양방향으로 이뤄지는 것이다. 인터랙티브 씨어터에 영향을 줄 수 있다. 앞서 모바일폰으로 매우 좋은 예가 있었다. 또 가장 혁신적이고 돌파구적이었던 작품이 기억난다. 크리스토퍼 칸데군의 작품이다. 예를 들어 바이러스 네트워크에 입문을 하게 되는 것이다.

극장에 들어오기 전, 방문객들은 다른 관객에 대한 조사를 할 것을 요청받는다. 공연 당일에서야 관객들에 대한 모든 정보가 프로덕션에 제공 되었다는 것이 밝혀지며, 관객들은 네트워크의 일환이었다는 것을 보여준다. 인터랙티브한 작품으로, 관객들과 프로덕션, 관객과 다른 관객 간의 민주주의적 관계를 맺는 방법을 보여준다. 하지만 디지털 시대에는 이렇게 정보가 공유되는 것을 다른 관점에서 볼 수도 있을 것이다. 타인과의 관계를 바꿀 네트워킹 된 인터랙션이 큰 화두일 것이다.

박: 디지털 시대에 대한 이야기를 하다보면, 예술가 혼자서 하기에는 어렵다는 것이 느껴진다. 결국 환경이 중요하다. 어떤 창작 환경이 필요한지, 제도적으로 그 환경이 어떻게 만들어지는지, 사례가 있는지 궁금하다. 일본과 대만을 오고가며 활동 중인, 유키오에게 질문하겠다.

유키오: 지난 주 즈음 아티스트와 이야기 한 것을 공유하고 싶다. 질문과는 상관없는 이야기 같다. 현재 우리가 디지털 시대에 살고 있기 때문에 기술로 많은 것들을 해결할 수 있다. 언젠가 아티스트들이 본인의 집에 카메라를 많이 설치해놓고, 본인의 24시간 생활을 다 녹화해두었다고 한다. 전화통화까지 다 녹화했다고 했다. 왜냐하면 우리가 그렇게 메모리를 저장 할 수 있지 않을까 생각 했다고 한다. 이 프로젝트는 2년에 걸쳐 진행되었다고 한다. 이후 지난주에 이야기를 나눠보았다. 촬영이라는 방식을 통해 일상에 대한 큰 데이터를 구축했지만, 우리가 추억이나 기억이라고 부를 만한 것은 아니었다고 했다. 왜냐하면 모든 순간을 매분 다시 녹화한다고 하더라도, 전부 리뷰 할 시간이 없기 때문이다. 아티스트들은 어떻게 하면 이 데이터를 기억화 할 수 있는가, 그리고 관객과 기억을 공유할 수 있을까를 논의 하고 있었다. 요즘 디지털 카메라가 많이 보급되어 사진도 많이 찍고, 아이폰에도 많은 사진을 저장해둔다. 그러나 꺼내보지 않는다. 다 메모리에 저장해놓지만, 굳이 하나씩 보지 않는다. 이런 사진과 영상들이 우리의 기억, 추억이 될 수 있을까?

기술은 분명 여러 가지 문제를 해결해 줄 수 있다. 특히 원거리의 문제들을 해결해준다. 20년 전이었다면, 내가 이런 직업을 가질 수 없었을 것이다. 대만과 일본 사이의 연락과 소통이 어려웠을 것이기 때문이다. 지금은 이메일, 스카이프, 슬랙, 특히 한국에서는 카카오톡으로 소통을 할 수 있다. 황이도 마찬가지다. 아직 많은 소프트웨어가 있어야지만 대화를 하고, 의견을 공유할 수 있다. 여전히 우리에게 더 효과적인 것은 전화 통화이다. 전화를 하면, 못해도 한두 시간은 이어진다. 이 시간은 정말 중요한 내용을 담는다. 일부 기술은 커뮤니케이션의 문제를 개선해 줄 수 있지만, 어떤 기술의 경우에는 완전한 문제 해결을 해줄 수 없다는 생각이 든다.

박: 질문한 내용과는 다른 답이었지만, 굉장한 영감이 되었다. 지금까지 크게 두세 방향으로 이야기를 나누고 있다. 하나는 창작자, 제작자로서 기술 사회와 기술을 통한 예술작업을 어떻게 바라봐야할 것인가? 다른 하나는 이 시대의 관객과 우리는 어떠한 방식으로 새로 소통해야하는가? 세 번째는 그런 것을 위해서 우리는 어떤 환경을 만들어야 하는가?이다. 큰 세 가지 범주 안에서 의견을 나누면 좋을 것 같다. 알고 있기로는 유럽의 경우, 지난 몇 년간 EU를 중심으로 아트 앤 테크놀로지(Art and Technology)를 위한 창작 플랫폼이 많이 만들어진 것으로 알고 있다. 그런 환경들이 실제로 어떻게 운영이 되고 있는지, 어떻게 실제로 예술가들에게 도움이 되고 있는지, 변화가 되고 있는지 궁금하다. 그런 내용을 알고 있다면 공유해주면 좋겠다.

크리스: 잘 모르는 내용이라 책임자가 아닌 것 같다. 기술 자체에 심취하면 기술이 더 중요해지고, 기술이 예술을 가리게 된다. 이런 경험이 여러 차례 있었다. 이런 정체 상태에 빠진 아티스트들이 분명히 존재했다. 프로덕션 과정을 다시 생각해야한다. 예산편성 과정을 생각해야한다. 프로그래머가 필요하다. 예상보다 제작시간이 오래 걸릴 때, 프로그래머의 인건비가 다른 사람들보다 높아진다. 완전히 다른 파이낸싱 구조가 필요해진다. 많은 모델이 구축된 것은 아니다. 도트문트 극단의 경우, 완전히 디지털 극단으로 거듭났다. 디지털아트를 위한 플랫폼 아카데미를 설립했다. 이런 아카데미에서는 트레이닝도 하고, 무대예술 프로듀서들도 교육 시켜 이런 디지털 작품을 만들 수 있도록 한다. 독어권의 다른 극단들도 필요성을 이해하고 있는 것 같다. 극단 간 정보도 활발하게 공유되어야 한다. 한국도 가능하다. 한국에서는 로봇이 이미 유럽에서보다 훨씬 더 큰 역할을 하기 시작했다. 한국에는 어떤 이슈들이 있는지 듣고 싶다.

박: 디지털 시대의 무대예술이라는 주제로 많은 이야기를 나누었다. 작년 권병준 작가와 인터뷰에서 “왜 기술을 사용하는가?”라는 아주 단순한 질문을 던진 적이 있었다. 그러자 “우리가 살고 있는 사회는 이미 기술을 벗어날 수 없다. 그렇기 때문에 이 사회를 이해하고, 비판하고, 바라보려고 할 때, 기술은 중요한 언어 중 하나다.”라고 답을 받았었던 것이 기억난다. 우리가 기술만을 생각하는 것이 아니라, 기술을 통해서 이 사회를 바라 볼 수 있는 관점을 갖는 것이 중요하지 않나 생각했다. 아까 이잔과 이야기를 했을 때 역시, 예술가만의 작업이 아니라 기술자, 과학자, 미래학자, 인문학자, 철학자 등 모여 다양한 관점으로 확장된 개념에서 새로운 예술의 가능성을 만드는 것이 이 시대에 필요한 것 같다.

팜스살롱 III

공연예술 아트마켓의 변화와 혁신

(Transformation and innovation in the performing art market)

전문화되고, 세분화된 다양한 국제 네트워크들의 성장, 디지털 미디어를 통하여 다양한 예술단체들은 이미 예술시장을 확대하고 있는 지금, 공연예술 아트마켓은 지속적인 성장과 이동성 확대를 위하여 어떤 변화를 요구 받고 있는가? 이러한 세계 공연예술시장의 다변화와 예술의 사회적 역할과 가치에 대한 새로운 논의가 활발하게 진행 되고 있는 가운데, 아트마켓은 새로운 시대적 변화를 어떻게 수용하고 변화와 혁신을 가져야 할 것인가?

일시	10월 8일(화) 13:30-15:00
장소	이음센터 이음아트홀(5F)
협력	일본 요코하마공연예술회의(TPAM), 캐나다공연예술마켓(CINARS), 호주공연예술마켓(APAM)
좌장	최석규 아시아나우(AsiaNow) 프로듀서
발제자	나오미 벨라피(Naomi Velaphi) 호주공연예술마켓(APAM) 프로그램 프로듀서 질 도어(Gilles Dore) 캐나다공연예술마켓(CINARS) 국제개발 책임자 히로미 마루오카(Hiromi Maruoka) 요코하마공연예술회의(TPAM) 총 감독 김신아 (재)예술경영지원센터 공연사업본부 본부장

좌장

최석규 아시아나우(AsiaNow) 프로듀서

이번 프로그램은 일본요코하마공연예술회의(TPAM), 캐나다 시나르(CINARS), 호주공연예술마켓(APAM)과 서울아트마켓(PAMS)가 공동으로 협력하여 만들어졌다.

아트마켓은 예술가와 단체들, 프리젠터, 프로모터, 프로그래머들 사이에서 창작 유통의 매개자 역할을 하는 플랫폼의 기능으로 시작되었다. 공연예술 아트마켓은 영화나 음악, 미술 등 다른 견본시와 달리 늦게 시작되었다. 우리가 알고 있는 가장 오래된 마켓은 프랑스의 마스로 1980년대 시작했으나, 금방 사라졌다. 그 다음이 오늘 발표의 첫 주자인, 캐나다 몬트리올에서 시작한 시나르(CINARS)이다. 시나르는 더 이상 마켓이라는 용어를 쓰지 않고 있지만, 공연예술마켓의 만형 격이다. 1984년 시작된 시나르의 모델은 아시아와 호주에 영향을 미쳤다.

아트 플랫폼, 아트 마켓, 혹은 어떤 다른 명칭을 쓰든지, 그들의 가장 큰 목적은 공연예술의 유통 활성화와 해외 시장 개발이었다. 그 이후 국제공연예술 환경의 변화에 따라서, 또한 아트 마켓에서도 변화가 오기 시작하면서, 국제교류, 이동성 개발(Mobility Development), 정보 교류 등의 역할이 추가 되었다고 할 수 있다. 그리고 후발주자인 아시아 국가들은 자국의 국가 위상 재고, 자국의 아트씬을 해외에 소개하기 위한 발판 등으로 삼기도 했다. 최근의 마켓들은 시장성 보다는 정보공유, 인적 교류(Human network)의 플랫폼이 되자는 추세이다. TPAM의 경우 마켓(Tokyo Performing Arts Market)이라는 말을 빼고, 미팅(Performing Arts Meeting in Yokohama)이라는 말로 바꾸었다.

빠른 속도로 국제 공연예술 환경이 변하고 있다. 점점 전문화되고, 세분화 된 또 다른 많은 국제 네트워크들이 만들어지고 있다. 국가별 니즈가 달라지고 있다. 디지털 미디어라는 매체를 통해서 실제 현장에 가지 않더라도 플랫폼에 접속해서, 해외 공연예술 시장 개척을 하고 있는 젊은 세대들도 있다.

이런 환경의 변화를 염두 할 때 공연예술아트마켓은 어떤 성장과 변화를 필요로 하는가? 또한 예술의 사회적 역할과 가치가 중요시 되는 이 시점에 동시대의 아트마켓은 어떻게 이 주제들을 수용하고, 책임감을 가질 것인가? 네 명의 발제자들에게, 자국의 아트마켓에 대한 소개보다는, 지난 역사를 통한 현재에는 어떤 도전을 마주하고 있는지, 또한 앞으로 어떤 변화를 할 것인지 등, 동시대의 공연예술 마켓의 진화와 변화에 대하여 여기 계시는 관객들에게 질문을 던질 수 있는 발제를 해 주셨으면 하는 기대를 해본다.

1) 발제자

질 도어 (시나르(CINARS), 국제개발책임자)

질 도어이다. 시나르에 2019년 6월부터 함께 했다. 공연예술 커뮤니티에 종사한지 20년이 넘었고, 컨소시엄에도 몸담고 있었다. 알랭 파레, 시나르 창립자와 함께 여러 곳을 다니면서 많은 경험을 했다. 시나르는 더 이상 스스로를 마켓이라 부르지 않는다. 우리가 무엇인가를 판매하는 비즈니스가 아니라, 국경을 초월하는 인적교류를 하는 곳이기 때문이다. 마켓보다는 플랫폼 혹은 네트워크라고 하는 단어를 선호한다.

국제개발이라고 하면 전 세계를 정복하는 것이다 라는 생각을 할 텐데, 그렇지 않다. 그냥 국경을 넘어서 파트너를 찾으러 가는 것이다. 예술에 대한 이야기를 할 수 있는 대등하고 동등한 동료를 찾는 것이다. 예술은 광범위해서 수직적인 관계 외에도 수평적 관계도 고려해야한다.

시나르는 1984년도에 설립이 되어, 격년 11월에 개최하고 있다. 주 목표 중 하나는 “세계를 몬트리올로” 이다. 비엔날레에 전 세계 참가자들을 초대하는 것이 한 부분이다. 다른 하나는 아티스트들과 아티스트의 대리인(representative), 판매의 의미를 연상시키는 에이전트보다 대리인이라는 말을 쓰려고 하는데, 그들을 연결하는 것이다.

물론 우리도 캐나다만의 문화, 캐나다 자체를 홍보하고 싶지만, 국경을 넘어간다는 것은 초월할 국경을 이쪽으로 부르는 것과 마찬가지로 하다. 따라서 국제적인 공연들을 우리의 플랫폼으로 초청하기를 원하고 있다. 한 주 동안 가족이 되어서 공유 하는 것이다. 우리가 대외 지향적으로 밖에 나가는 것도 중요하지만, 세계를 우리에게 초대하는 것도 있다. 비엔날레 주간 동안 미국, 아시아 등의 국가들을 만나 상호주의를 구현하는 것이다. 세계는 변하고 있다. 기술도 발전하고 있다. 기술로 인한 우리의 행동도 변화하고 있다. 그로 인해 사회에 세분화가 진행되고 있다. 때문에 공연예술에도 더 많은 다양성이 나타나고 있다. 각각 세분화된 예술 영역과 청중에게 소통할 수 있어야 한다.

그리고 현재 차세대 아티스트들의 ‘모멘텀’이 쌓여가고 있다. 앞으로도 이어질 것이다. 이와 같은 신진 예술가들을 지원하고 싶다. 다음 세대를 이끌어갈 수 있는 차세대들을 누군가는 지원해야되지 않나?. 물론 국제협업도 중요하다. 시나르는 현재 다양한 컨퍼런스, 플랫폼, 레지던스와 여러 가지 협업을 꾀하며, 여러 국제적 파트너십을 맺고 있다.

초반에는 미국 시장을 중심으로 작품을 개발했었다. 하지만 세월이 지나면서 캐나다 퀘벡의 쇼들이 점점 유럽과 아시아 그리고 전 세계와도 가깝다는 것을 느꼈다. 이제는 특화된 프로그래머들이 몬트리올을 찾는데, 쇼케이스 형식의 맛보기보다는 전막 공연을 보고 싶어한다.

그래서 앞으로는 전막만을 공연 할 것이다. 전막을 라이브로 보여주는 것은 의사결정을 촉진시킬 것 이다. 또 뉴테크놀러지, 라이브 아트 등의 새로운 주제와 앞서 다루지 않았던 민감한 주제들도 다뤄볼 예정이다.

시나르는 캐나다에서 어떤 존재일까? 다섯 개 장르 무용, 연극, 다원예술, 서커스, 음악인 공연예술들의 국제개발을 지원한다. 35년 전부터 플랫폼을 운영하고 있다. 우리는 정부기구가 아니기 때문에 독립적으로 운영된다. 예술위원회의 펀딩을 받긴 하지만, 중심의 협력하는 대상은 아티스트이다. 프로듀서도 당연히 중요하다. 이제는 프리젠테이션과도 협력을 하고 있다. 한 1년 전부터는 캐나다의 프리젠테이션들의 해외진출을 지원하고 있다. 이번 팸스에도 퀘벡에서 5명의 프리젠테이션가 함께 왔다. 한국의 어떤 쇼가 좋은지, 투어를 기획해 볼 수 있는지 직접 현장을 체험하고 있다.

시나르가 제공하는 서비스를 보겠다. 우선 10명 정도의 아티스트 대표단을 연간 8-10차례 해외로 파견을 한다. 아티스트들의 대리인들도 여러 국가에 있는 전문가들과 연결할 수 있도록 지원하고 있다. 단순히 기술을 활용해서 영상만 공유하는 것이 아니라, 실제 사람을 만나는 것이다. 이로써 훨씬 깊고 탄탄한 유대관계를 맺게 된다. 그리고 전문적인 개발도 하고 있다. 국제적인 세미나도 개최하고 있다. 덴마크에서 5월달 전문가 세미나를 개최할 예정이다. 컨설팅도 하고 있다. 퀘벡에 있는 젊은 아티스트와 대리인들을 위해서 컨설팅한다. 시나르는 격년으로 열리며, 차기 비엔날레는 2020년 11월에 열린다. 50여 개국이 참여를 했고, 대표단의 활동은 170여개 정도 된다. 비엔날레에는 거의 2,000여명의 참가자들과 435명의 프로그래머들이 방문한다. 앞으로는 장르도 세분화하고, 특화된 프로그래머의 수를 늘려보려고 하고 있다. 오프 시나르쇼도 진행하고 있다. 시나르는 항상 상호주의를 염두해두고 있다.

우리는 어떤 변화들을 인식하고 있는가? 전 세계적으로 사회 경제적인 요소들이 문화에 영향을 주는 것을 보고 있다. 지난 10년 정도 문화예술계의 예산이 삭감되었고, 새로운 신세대들이 부상하고 있으며, 프로그래머의 결정에 변동성이 많아졌다는 것도 느끼고 있다. 또 새로운 목소리가 나타나고 있다. 앞으로도 우리가 들을 수 있게 되는 목소리에 대해서도 귀를 기울여야 한다. 또한 생태계의 가치도 고려해야 할 것이다. 우리는 인본주의적인 가치를 지지한다. 생태계에 대한 문제는 2020년에 비엔날레에서 한 번 다뤄보고자 한다.

우리는 마켓이라고 부르지 않는다. 어쩌면 마을(Village)에 가까울 것 같다. 실제 현장에 와보면 굉장히 인텐스하다. 많은 쇼가 이뤄지고, 많은 사람이 다닌다. 우리는 억지로 공연을 파려는 것이 아니라, 찾아오는 모두를 환영할 것이다.

2) 발제자

히로미 마루오카 (요코하마 공연예술회의(TPAM) 디렉터)

요코하마 티팸의 디렉터로 있는 히로미 마루오카다. 이 자리에 초청받아 감사하다. 전문가로서도 기회를 얻어 기쁘고, 한국과 일본의 정치적 상황이 좋지 않은 이 상황에서 일본인 개인으로서도 감사하다. 티팸은 공연 예술 플랫폼으로 특히 현대의 공연예술을 소개한다. 우선 요코하마에서 왜 티팸이 탄생했는지 역사를 설명하겠다. 97년에 도쿄공연예술마켓으로 시작했다. 캐나다 시나르의 모델을 보고 어떻게 쇼케이스를 만들고, 컨퍼런스를 만드는지, 해외 참여자들은 어떻게 불러오는지에 대한 힌트를 얻었다. 다만 시나르와의 큰 차이라면 문화적 상황이다. 북미 대륙에는 굉장히 좋은 극장 문화가 있다. 반면 일본은 극장, 공연 문화는 있지만 굉장히 다르다. 특히 해외의 공연 예술이 일본 관객에게 익숙하지 않아, 국제적 공연을 가져오기 힘들었다.

일본 내에서 어떻게 독려를 하고 판매를 할 것인가가 관건이었다. 창립 당시의 주요 취지 중 하나는 일본의 작품을 국제 시장에 파는 것이었다. 일방적이었다. 창립자의 목표가 굉장히 큰 극 산업을 만드는 것이었기 때문이다. 2005년까지 굉장히 다양한 모델을 시도했다. 인프라 구축도 시도했지만, 해외 참석자는 매우 적었다.

2005년에 디렉터로 선임되어, 컨템포러리 공연 예술로의 전환을 했다. 어떤 경우에는 거물급의 브로드웨이 제작자가 오기도 했지만, 3년에 한 명 정도 올 뿐이었다. 주요한 인사나 발표자는 국제 네트워크를 잘 알고 있는 사람들로, 주로 작품의 프로듀서들이었다. 반면 이들은 '산업'에 대해 잘 몰랐다. 이것을 산업이라고 부르는 것도 싫어했었다. 예술을 공공의 서비스, 공공재로 접근했다. 그래서 사고파는 것 보다는 네트워크 쪽으로 방향을 전환하게 되었다. 국제적인 플랫폼을 왜 만들어야하는가에 대한 이유와 동기를 재설정한 것이다. 하지만 시간이 필요했다. 2008년도에 요코하마에서 ITEM 미팅을 했다. 2007년 ITEM 미팅은 서울에서 있었다. 그 당시에 최석규 감독이 주요한 참석자 중 한 사람이었다. 왜 우리가 서로를 아시아 외의 플랫폼에서 만나야 하는지에 대한 의문을 가지게 되었다. 당시 일본이나 한국 뿐 아니라, 구조적 네트워크를 아시아지역에도 만들고자 하는 사람들이 의기투합을 했다.

2011년도에 도쿄에서부터 요코하마로 TPAM이 옮겨오게 되었다. 큰 이유는 없고 (도쿄의) 주요한 개최지가 공사를 하게 되었고, 요코하마에는 적당한 장소가 있었기 때문이다. 이 당시에 마켓이라는 이름 대신에 미팅이라는 이름을 사용하기 시작한 것이다. 미팅이라는 단어를 사용하기 시작하면서, 쇼케이스를 중단했다. 그 전까지 TPAM은 쇼케이스를 축약공연(Abstract showcase)으로 진행했다. 오픈콜의 쇼케이스였기 때문에, 심사단이 있었고, 쇼케이스로 추려서 보여줬다. 이것을 쇼케이스에서 TPAM 다이렉션 위크(TPAM Direction Week)로 바꾸었다.

2015년 TPAM은 아시아에 더 집중하기 시작했다. 특히 먼 곳에서 온 참석자들은 일본뿐만 아니라 주변 아시아 국가의 전문가나 아티스트를 만나는 것에도 관심이 있었기 때문이다. 싱가포르를 제외하고, 동남아시아 국가에는 자체적인 페스티벌이 많이 없었다. 아시아 포커스를 시작하고 난 후에는 일본 뿐만 아니라 아시아 지역내의 아티스트들에게도 좀 더 문이 크게 열리게 되었다. 포커스는 2019년까지 계속 이어져오고 있다.

(PPT 슬라이드)얼마나 많은 참석자들이 전 세계에서 왔는가를 보여주는 슬라이드이다. 2015년부터 아시아포커스가 시작이 되고, 거의 900명 정도가 방문을 하고 있다. 절반 정도가 일본 참여자, 그리고 다른 절반이 그 외의 다른 국가에서 온 참가자들이다. 해외 참석자들의 절반이 아시아 참가자들이고, 나머지는 유럽이나 북미 지역의 참석자들이다.

마지막에 있었던 TPAM의 사진들을 보여주겠다. TPAM에는 3가지 프로그램이 있는데, 보고있는 사진은 미팅과 프린지 프로그램이다. 50개가 넘는 프로그램들이 요코하마와 도쿄의 많은 장소들에서 일어나고 있다. 다양한 형태에서 장소에서 진행이 된다. 아티스트들이 각자의 프로그램에 맞도록 메인 개최지 주변에서 진행을 하고 있다.

TPAM Exchange는 미팅이고, TPAM Fringe는 오픈콜 프로그램이다. 세 가지 분야로 나뉘어져있다. TPAM이 어떤 특징점이 있다면, 두 가지를 말 할 수 있을 것 같다. TPAM Direction은 오픈콜도 아니고, 심사단도 없다. 큐레이터가 있고, 자체적으로 프로그래밍을 한다. 그리고 큐레이터가 왜 이런 선택을 했는지를 설명하도록 하고 있다. TPAM에 와서 공연을 본다면, 좋다 싫다에 그치는 것이 아니라 이 작품이 왜 지금 선보여지는가에 대해서도 느낄 수 있게 된다. TPAM은 공연을 선보이는 것 뿐만 아니라 공동제작이나 외주 제작도 하고 있다. 작년까지 8건의 공동 제작이 있었다. TPAM Exchange는 미팅 프로그램이다. 플랫폼 내에 다양한 미팅 프로그램이 있다. 각각의 미팅은 참석자가 주도해서 만들어 간다. 등록만 하면 모두 참석 가능하다.

마지막은 TPAM의 프린지 프로그램은 최근 국내 아티스트 뿐만 아니라 해외 아티스트들도 많이 참여하고 있다. 2020년의 TPAM은 2월 8일부터 16일까지이다.

3) 발제자

나오미 벨라피 (호주공연예술마켓(APAM) 프로그램 프로듀서)

APAM은 호주예술위원회가 주도하고 있는 전략적 계획(Strategic initiative)로, 현재 크리에이티브 빅토리아(Creative Victoria)가 이행하고 있다. 호주와 뉴질랜드의 현대 무용과 연극, 그리고 신진 예술과 실험 예술을 국내외로 선보이기 위하여 설립이 되었다. 처음에는 캔버라(Canberra)에서 시작하여, 애들레이드(Adelaide), 브리스번(Brisbane)으로 옮겼고, 2019년부터 2024년까지는 계속 멜번(Melbourne)에서 개최될 것이다. 2024년 이후부터는 APAM 모델을 단일 마켓으로 변화하기로 결정을 하게 되었다. 따라서 새로운 팀과 포맷을 가져가기로 했다.

APAM은 다년 간 성공적으로 개최되면서, 동시대의 컨텍스트(Contexts)를 만들고, 현대 호주 공연 예술가들을 연결시켜주면서, 작품과 제작자들을 프리젠테이션과 연결시켜주었다. 기본적인 원칙이 있다. 국가적으로 부여받은 임무이다. 전문가들을 한자리에 모아서 직접 대면할 수 있도록 하는 것이다. Face-to-Face로 만나는 것은 예술업계에서 효과적이라는 것을 알고 있기 때문이다. 아티스트와 프리젠테이션 간의 관계를 더 긴밀하게 지원하고, 연중내내 예술분야에서 많은 활동을 할 것이다.

그동안 굉장히 많은 변화가 있었다. 호주예술위원회가 국내외 투어링을 하는 예술기구를 만든 후 많은 변화가 있었다. 그래서 오늘날 국제적으로 많은 협업을 하고 있다. 공동제작을 포함한 협력의 기회도 적극적으로 모색하고 있다. 점점 더 실험적이고, 신진 예술가, 실천적인 예술가들에게 관심을 가지고 있다. 또한 프레젠테이션을 의미있고 중요한 페스티벌에 연중 내내 파견하고 있다. 예술가들과 플랫폼에 계속 커뮤니케이션하고 있으며, 투어링 작업도 하고 있다. 여전히 호주는 땅이 넓으며, 인구가 적기 때문에 투어링에 어려움이 있다. 작품과 인프라에 대한 접근도 지역별로 다르다. 펀딩의 경우도 여러 기관에서 자금을 끌어다가 장기적으로 프로그램을 운영하고 있다.

중소 규모의 극단이나 아티스트 모임은 국제적인 기회를 찾고 있다. 그래서 APAM의 운영 슬로건이 바뀌고 있다. 변화하고 있는 지형에 맞춰가는 것이다. APAM 상설 사무국이 설립 되었다. 그리고 연락할 수 있는 단일 창구가 생겼다. 전문가들을 한자리에 모아서 작품들을 선보이고 있다. 전막을 실제 관객이 있는 상황에서 선보이는 것이 크게 효과가 있다. 정보공유도 하고 있다. 굉장히 협업적인 분위기에서 진행이 된다. 호주는 호주만의 친절함과 상호주의로 잘 알려져 있다. 호주 아티스트와 극단하고 이야기를 할 때는 의미있는 조언과 추천이 나오는 것을 느낄 수 있다. 항상 효율적이고 효과적인 작업을 하려고 노력하고 있다. 모두 협업적인 접근을 통하여 하고 있다.

어떻게 이것이 실질적으로 작동될 수 있는가를 살펴보겠다. 사무국에는 연중 내내 웰컴 데스크(Welcome Desk)가 운영되고 있다. 국제적 방문객이 있을 경우에 항상 환영할 수 있다. 여러 가지 방법으로 우리에게 연락이 가능하다. 예를 들어 호주의 다른 페스티벌에서 APAM 오피스와 함께 협업하여 비공식적인 이벤트를 개최해 현지 프로듀서와 아티스트들과의 만남을 주선할 수 있을 것이다.

시장 정보도 확인한다. 데이터를 트래킹하고, 아웃컴(Outcome)을 체크하는 관계 중심의 접근을 한다. 누가 방문했는지, 왜 방문했는지 데이터베이스를 관리한다. 그리고 정보를 공개함으로써 국제 참여가 조금 더 용이해질 수 있도록 한다. 이런 데이터가 일관적으로 추적이 되고, 단일한 장소에 보관되는 것은 처음이다. 이런 정보를 토대로 예술 분야의 더 많은 리소스와 정보를 도출 할 수 있기를 바란다. 최근 다른 마켓을 방문했거나, 페스티벌에 방문한 동료 중 공유할 수 있는 중요한 정보-인사이트(Insight)가 있는지 알아보기 위한 참여형 자리도 준비할 것이다. 온라인 게시판도 있고, 레지던시, 혹은 정보교류 게시판이 있을 수 있다. 이런 식으로 Face-to-Face 모임도 변화하고 있다. 동시다발적으로 그러면서도, 신속하게 이루어질 수 있는 방식이다.

APAM 같은 경우는 폭넓은 기회를 제공하여, 새로운 기회 만들기 중심적이고, 관계중심적인 접근을 계속 할 것이다. 이전과의 차이점이 있다면 더 자주, 더 많이, 더 많은 장소에서 이벤트를 개최하는 것이다. 격년으로 진행하던 것을 연 2회 진행할 예정이다. 협력 축제의 기간과 스케줄 때문에 각 APAM 기간은 다를 수 있다. 규모 역시 상황에 따라 달라질 수 있으나, 좀 더 정밀하게 타겟팅 된 이벤트가 될 것이다. 지금까지 2년마다 약 800여명이 모였던 것으로 알고 있다. (변화 후) 첫 해에는 200에서 400여명 정도 참가할 것으로 예상하고 있다. 어떤 경우에는 장르 특성적으로 혹은 주제별 컨텍스트(Context) 특이적으로 진행할 수도 있다. 혹은 다원 페스티벌처럼 멀티 아트폼이 될 수도 있을 것 같다. APAM 행사와 더불어 부대행사가 늘어날 수도 있다. 행사 일시와 기간의 경우, 아비뇽이나 맨체스터, 에든버러 페스티벌과 같이 상황에 따라 달라질 수 있다.

피칭세션, 퍼실리테이터 소개라든지, 네트워킹, 저녁의 쇼케이스 프리젠테이션 세션도 참여 가능하다. 또 미리 사전에 시간과 자원을 효과적으로 계획할 수 있게 된다. 큐레이션은 단일모드에서 멀티플 모드로 전환하게 되었다. 공동협력으로 함께하는 호스트 페스티벌의 일환으로 전막 공연도 하는데, 다윈 페스티벌(Darwin Festival)에서 시작하여 아시아 토폴(Asia TOPA)에서도 진행할 것이다. 또 프로파일(Profile)이라는 프로그램이 있다. 프로파일은 국내외 패널이 선정한다. 세 가지 범주에 걸쳐서 관심을 표현하는 방식으로 선정이 된다. 피칭도 진행된다. 로컬 파트너 이벤트도 진행된다. 개최 도시에 있는 지역 기반의 예술가(Local Players)들이 큐레이션 할 것이다. 로컬 파트너들이 토크(Talk)라든지 네트워킹 파티 등등을 준비할 것이다. 부스 설치도 안한다. 그래서 좀 더 대화와 다이얼로그에 집중을 할 것이다. 호주 아티스트들에게 있어서 조금 더 시사적인 이슈들을 다루게 될 것이다. 역량 구축과 강화를 위한 전문가 프로그램도 준비되어 있다. 다른 필요한 정보와 APAM의 기능은 웹사이트에 있다.

우리는 의미있는 관계를 큐레이션 기반 접근을 통해 이루고자 한다. 언제든지 방문한다면 환영할 것이다. 사무소도 이제 상설 오픈이며, 2020년 모임을 준비하고 있다. 이로서 더 많은 대화가 가능해지기를 바라고 있다. 2020년 멜번에서의 행사는 2019년 11월에 오픈 될 것이다. 웹사이트가 완성이 되면 언제든지 유용하게 사용할 수 있다. 앞으로 5년 동안 새로운 시도와 도전들을 해볼 것이다. 앞으로 이 변화에 함께 할 수 있었으면 한다. 더 많이 만날 수 있었으면 좋겠다.

4) 발제자

김신아 ((재)예술경영지원센터 공연사업본부 본부장)

앞의 발표들과 서울아트마켓의 차이점을 설명하겠다. 서울아트마켓의 경우 2005년에 처음 시작되었다. 이전에도 국제교류가 있기는 했지만, 좀 더 건강한 국제교류 모델이 필요하던 차였다. 또 서울 올림픽 이후 국제교류에 대한 수요가 늘어 마켓을 시작하게 되었다. 시나르와 달리 우리나라는 마켓이라는 단어를 좋아하고, 긍정적으로 받아들이고 있다. 마켓이라는 이름으로 한국예술가들의 위치를 확장하고자 시작이 되었고, 한국작품을 매력적으로 생각할만한 인사들을 초청하여 집중적으로 소개하는 방식으로 시작되었다. 바로 이듬 해, 예술경영지원센터가 생기고 주치를 맡게 되었다. 예술경영지원센터는 문화체육관광부 산하의 공공기관이다. 공공기관은 많은 한계와 가능성을 동시에 가진다. 즉, 길게 많은 프로젝트를 덧붙여 하나의 목적을 확장할 수 있으면서, 마음대로 프로그래밍을 조정하는 데에는 한계가 있다. 과정은 투명해야하고, 결과는 공평해야한다. 따라서 공모를 통해 프로그램을 세운다는 한계가 있다. 다만 국내 예술계의 환경, 국제 제작 환경이 바뀌고 있는 것을 반영해서 프로그램을 소개한다는 것을 전제로 하고 진행한다.

서울아트마켓은 지난 3년간 적잖은 변화를 겪었다. 요즘 사람들은 정보를 대부분 유튜브를 통해서 얻는다. 넷플릭스 회원이 아닌 사람을 찾기 어렵다. 이런 상황에서 2-30분짜리 쇼케이스를 보여주는 것으로는 답이 나오지 않는다. 점점 마켓에서는 내 작품을 팔고 싶은 사람은 많아지고, 가져가는 사람은 줄고 있는 것이 전 세계 마켓의 공통된 고민이 아닐까 생각한다. '한국에 와서 공연을 보시고 초청해주세요'라는 방식에 한계를 느끼고, 선택한 방향은 한국에 많은 제작 가능성을 보여주하고자 한 것이다. 따라서 레지던스 프로그램을 진행하고, 제작을 지원하며, 실험 작품 발굴하는 곳과 먼저 손을 잡았다. 예를 들어 서울무용센터와 같은 곳이 그러하다. 3년 전부터 협력해서 사람들을 교환하기도 했고, 그들의 실험적 공연을 보여주기도 했다.

장르 쪽으로도 확장을 했다. 무용, 연극, 음악 등 고전적 형태의 프로그램들은 당연히 마켓을 통해 소개되어왔다. 반면, 한국에서는 서커스나 거리예술이 주류 예술로 취급을 받지 못했었다. 하지만 환경이 바뀌고 있다. 서커스는 아직 기반이 부족하지만, 거리예술은 활성화가 되어가고 있는 중이다. 거리예술센터, 서울거리예술축제와 긴밀하게 손을 잡고 같이 델리게이트를 초청하기도 하고, 실질적인 확장을 할 수 있도록 노력도 하고 있다. 이런 협력을 통하여 매년 한국의 환경이 어떻게 바뀌고 있는지, 어떤 장르의 수요가 높아지고 있는지 바로 파악할 수 있다. 그 내용을 마켓에 반영하고 있다.

특별한 프로그램이 하나 있다. 서울아트마켓에서 음악을 줄였다. 저니투코리아뮤직(Journey to Korean Music)으로 음악 프로그램을 확장시키려 하였다. 이 프로그램은 한국 음악을 문화해설, 관람, 감상을 포함하여 한국음악을 문화적 맥락에서 소개하는 프로그램이다. 2008년에 시작하여 지금까지 163명의 전문가들을 초청했다. 적다고 보일 수 있지만, 매해 열댓명에서 스무명 이내의 전문가를 초청한다. 왜냐하면 이들과 함께 서울 시내부터 지방까지 계속 투어를 다니면서 고궁에서도, 야외에서도 공연을 보여주기 때문에 무대공연과는 다른 경험을 하기 때문이다. 실제로 약 67%의 참가 예술가들이 해외진출에 성공했다. 지금은 저니투코리아뮤직의 포맷을 벤치마킹하여 행사를 진행하고 있는 해외 축제들도 있다. 현재는 이 이름 그대로 브랜드 수출을 협의 중에 있다. 올해는 좀 더 확장하여, 국내의 동기간 혹은 인접한 기간의 음악플랫폼과 협업한다. 자라섬 재즈 페스티벌, 전주세계소리축제, 잔다리 페스티벌 등에서 발굴한 아티스트들을 한 자리에서 매일 바뀌가며 세운다. 음악의 다양성은 확장이 되었고, 더 많은 작품들을 더 많은 전문가들과 일반 관객들에게까지 소개할 수 있는 변화이다.

예술경영지원센터에 있기 때문에 할 수 있는 다른 일들을 또 소개하고자 한다. 서울국제공연예술제도 서울아트마켓, 저니투코리안뮤직과 동기간에 진행되고 있다. 해외작품과 국내작품을 모두 소개하는 축제이다. 음악, 무용, 다원예술까지 포함해서 소개하고 있다. 이 세 가지의 행사가 일종의 플랫폼 역할을 한다. 그 다음 단계로 직접 아티스트와 프로모터를 지원한다. 커넥션은 리서치를 보낸다. 해외 파트너와의 교류성 리서치가 일단계로 있다. 그 다음 전문가를 대상으로 하는 자유로운 리서치가 있다. 이 리서치를 통해서 발굴해 낸 프로젝트가 있을 경우에는 발전을 위한 지원까지 총 세 가지 트랙을 가지고 있다.

또 매년 책을 만든다. 한국의 연극, 한국의 무용, 한국의 뮤지컬 등의 책자를 만들어 매년 전 세계에 배포하고 있다. 뿐만 아니라 공식적으로 더아프로(The Apro)라는 인터넷 사이트를 재 오픈했다. 한국의 주목할만한 예술가들이 어떻게 다니고 있는지 볼 수 있고, 한국에 어떤 행사나 축제가 있는지도 볼 수 있다. 아울러 한국에서 주목 할 법한 해외의 마켓이나 행사까지 정리되어있는 정보제공 사이트이다. 또 이 자리에 있는 사람들에게는 정기적으로 뉴스레터도 제공될 것이다.

그리고 센터스테이지 코리아(Center Stage Korea)는 지원사업이다. 해외 전문가가 한국 작품을 초청하고자 한다면, 항공료와 화물료 일부를 지원받을 수 있다. 해외 전문가가 직접 신청을 할 수 있는 것이 11월 말까지고, 그 다음 트랙으로 국내 예술가가 다시 신청할 수 있다. 조건은 까다롭다. 적어도 두 개 이상의 단체를 초청하거나, 한 단체를 초청 할 경우 몇 군데의 도시에 투어를 시키거나, 혹은 개막/폐막으로 한국 작품이 주목을 받을 수 있는 장치를 만들어야 한다. 현지에서 발생하는 모든 비용과 공연료는 조건으로 명시하고 신청을 해야 한다. 최근에는 센터스테이지코리아 사업을 통해서 발굴을 하는 사업도 하고 있다. 영국, 런던의 더플레이스(The Place), 무용가들이 가고 싶어하는 극장에서 3년 동안 한국 작품을 안정적으로 소개할 수 있게 하는 거점도 개발했다. 무용 뿐 아니라 타장르에서도 거점을 만들 수 있게 하는 협의를 진행하고 있다.

마지막으로 올해 서울아트마켓은 부스를 축소하고, 네트워크는 강화했다. 프로그램을 다 따라다닐 수 있도록, 시간대별로 분류했다. 이번에는 최석규 감독과 다른 전문 프로듀서들이 팸스살롱의 프로그램을 많이 세팅해 주었다. 마켓은 독단으로 결정할 수 없다. 모든 것의 답안지가 될 수도 없다. 전문가들 뿐 아니라 현장 예술가들이 함께 만들어가는 것으로 계속하여 변화, 발전해 나갈 예정이다.

최석규(이하 최): 발제를 듣다보니, 각각의 플랫폼이 ‘마켓’이라는 용어에 대해 알레르기가 있는 것 같다. 아티스트가 원하는 것, 장기적인 투어, 작품을 선보일 수 있는 곳, 상호주의, 관계맺기라는 단어를 선호하지만, 왜 꼭 ‘마켓’이라는 단어를 우리가 사용해야 하는가에 대한 의문을 갖고 있는 것 같다. 이것은 “사고, 판다”는 지나친 시장적 개념 때문일까? 제일먼저 ‘International Development(국제개발)’이라는 개념을 각자의 플랫폼에서 어떻게 정의하고 있는지 질문하고 싶다.

질 도어(이하 질): 단어는 우리의 시선이나 시각이 프레임 된 것이다. 예를 들어 ‘나는 에이전트다’, ‘나는 아티스트의 대리인이다’ 어떤 단어로 스스로를 보는지에 따라 행동과 태도가 달라진다. 개인적으로 에이전트는 판매하라고 잔소리를 하는 사람 같다. 앞으로도 쇼를 파는 것이 아니라, 아티스트의 비전을 제시하고 싶다. 쇼를 팔고 커미션을 받기 위해 일을 하고 있지 않다. 시대가 바뀌었다.

또 무엇이 성공이고 성과인지에 대해 고민하게 된다. 모두가 페스티벌에 참여해, 볼륨이 큰 공연을 하고, 또 성공을 거두고 싶어 한다. 왜일까. 그것은 그냥 지나가는 것이다. 하지만 아티스트로서 스스로의 기대치에 부흥한다면, 충실하고 진정하게 자신의 길을 걸어갈 수 있다. 전 세계적으로 좋은 가족들이 많이 있다. 그들과 함께 내가 할 일을 달성하면 된다. 현재 다양한 목소리들이 나오고 있다. 따라서 ‘International Development(국제개발)’에 대해서 생각할 때도 완전히 다른 방식으로 생각해야 한다. 좀 더 다양한 목소리와 관점, 시각을 수용하자는 말이다. 지금까지는 아티스트의 시각을 간과했던 것 같다.

나오미 벨라피(이하 나오미): ‘시간’의 의미가 들어가 있다. 우리가 추구하는 바를 실현하기까지 소요되는 시간. 아티스트들이 원하는 작품의 성과를 내기까지 걸리는 시간. ‘마켓’은 거래와 연관된 낙양스를 풍긴다. 그리고 ‘빠르다’라는 느낌 또한 가지고 있다. 하지만 사실 결실을 맺기까지는 시간이 많이 걸린다. 아티스트들은 이런 자리를 통해서 가족을 찾는다. 그리고 그들이 원하는 작품이, 그들이 원하는 방법대로 제작이 될 수 있도록 한다. 사실 이런 것은 마켓에서 한 번 만났다고 성사되는 것이 아니다. 짧은 거래를 의미하는 ‘마켓’은 현실을 반영하지 않는다.

최: (히로미 마루오카에게) 본인이 TPAM의 본부장이 되었을 때, 마켓에서 미팅으로 이름을 바꾸지 않았나?

히로미 마루오카(이하 히로미): 그렇다. 2011년도에 바꿨다. 사실 산업이라는 틀 안에서 국제개발을 한다면 사고파는 것이 가장 중요한 이슈이겠지만, 당시 일본에서 국제교류의 현황은 가부키 등의 큰 제작공연에 국한 되어있었다. 반면 젊은 세대들은 조금 더 유럽의 페스티벌에 관심을 가지고 있었다. 유럽의 페스티벌들은 산업보다는 공공이나 사회적인 맥락에서 하나의 사회적 활동으로 진행되는 경우가 많았다. 따라서 TPAM에서도 방향을 전환하여, 미팅이나 의견 교류로 진행하게 되었다. 그렇다보니 프레젠테이션과 아티스트들이 좀 더 잘 이해하게 된 것 같다.

최: 예술경영지원센터(KAMS)는 정부기관이다. 모든 프로그램이 시장 주도적인 방향은 아니겠지만 여전히 ‘마켓’이라는 단어를 중요시 하고 있는데, 서울아트마켓의 상황은 어떤가?

김신아(이하 김): 마켓이라는 단어 자체는 당연히 제약이 있다. 한국의 뮤지컬 작품을 가지고, 며칠 전 상하이를 방문했다. 중국의 학생을 만났다. 중국에서 어떤 창작 작업을 하려던 학생인데, 정부나 민간분야에서 지원이 전혀 없어서 고충을 겪고 있었다. 한국의 상황은 좀 다르다. 아티스트에게 좀 더 긍정적이다. 아티스트들의 목소리도 많이 듣고 있고, 환경변화도 보고 있다. 물론 정부의 요구도 있지만, 가장 중요한 것은 모든 요구사항들이 충족되어야 한다는 것이다. 마켓, 축제, 다른 페스티벌을 통해서라도 한국의 아티스트, 해외의 아티스트들의 요구를 충족시키고, 더 좋은 조건을 제공하려고 한다. 이것이 마켓의 역할이다.

최: 우리의 플랫폼을 네트워크라고 부르던, 마켓이라고 부르던, 뭐라고 부르던 간에 질이 이야기 한 것처럼 다양한 목소리가 있는 것은 사실이다. 또 최대한 많은 스테이크홀더(Stakeholder-이해 관계자)들의 요구를 받아들여야 한다는 것은 피할 수 없는 일이다. 나오미가 이야기 한 것처럼, 오늘날의 이슈에 대해서 대응을 하면서 계속 진화해 나가야한다. 따라서 우리의 역할과 기능도 같이 진화해 나가야한다. 각자 플랫폼에게 적합한 'International Development(국제개발)'의 정의를 선택해 나가면 될 것 같다.

다음 두 번째 질문은 '우리의 스테이크홀더(Stakeholder)는 과연 누구인가?'이다. PAMS를 시작 할 때는 분명히 정부와 해외 진출을 갈망하는 일부의 아티스트 단체가 주요 스테이크홀더였다. 이제 시간이 지나면서 그 외의 요소들이 생겼다. 아티스트 단체라고 하더라도, 앞서 히로미가 말한 것처럼 대형극단, 국립극단 뿐 아니라 신생의 극단도 생기고, 장르와 분야도 많이 세분화되고 있다. 또한 협력 축제와 많은 다른 기관들도 그 중의 하나이다. 각 플랫폼 별로 스테이크홀더가 과거에 비해 많이 달라졌는지, 또 스테이크 홀더가 누구인가를 어떻게 정의하고 있는지?

히로미: 왜 정부가 스테이크홀더인가?

최: 예술경영지원센터는 정부 산하의 기관이기 때문이다. TPAM과는 다르다. APAM도 마찬가지로 정부 산하의 기관으로 알고 있다. 각 플랫폼마다 모델이 다르다.

나오미: APAM은 호주 예술위원회의 프로그램 중 하나이다. 아직 목표로 삼고 있지만 도달하지 못한 스테이크홀더들이 있다. 현재 호주 원주민 예술가(First nation practice)라는 것을 육성하려고 한다. 이런 부분에 있어서 역량 구축이 필요하다. 그리고 조금 더 집중된 사람을 찾아서, 누가 우리의 스테이크홀더인지 파악할 필요가 있다. 보통 등장하는 프리젠터, 아티스트, 프로듀서, 에이전트 등 모든 플랫폼에는 비슷한 유형의 스테이크 홀더가 존재하는 것 같다. 하지만 그 안에서 뉘앙스가 조금 다를 수 있다. 그렇다면 그것을 파악하는 것이 도움이 되겠다.

김: 지금까지는 제약 내에서 예술관계자와 정부관계자만 관여를 해왔다면, 이제는 더 많은 사람들에게 예술과 예술 활동에 대해서 알려야겠다고 생각하게 되었다. 관객층을 민간기업과 관광객까지 포괄하여 확대할 수 있겠다는 생각을 했다.

질: 예술은 펀딩을 받아야한다. 문화적 외교를 하던지, 아티스트를 직접 후원하던지, 그리고 프로듀서들과 아티스트 대리인을 후원해서 장기적인 성장을 바라던지, 그게 아니면 정부가 빠른 구조를 만들 수도 있다. 국제 개발은 숫자를 다루는 것이 아니다, 시간이 지나면 이뤄지는 것이다. 플랫폼의 경우도 비용이 많이 들고, 빨리 결과를 보고 싶은 마음이 들기 때문에 자꾸 서두르게 된다. 하지만 결과는 빠르게 나오지 않는다. 가시적인 성과가 나오기 위해서는 적어도 3년이 걸릴 것이다. 따라서 서두를 필요가 없다. '마켓'에서 빨리 정량적인 결과를 내야한다는 부담을 갖지 말고, 아티스트를 밀어줘야 한다. 또 생태계를 구축하고, 수평적으로 광범위한 플레이어들을 포용해야 한다. 시나르는 이런 방법으로 임팩트가 늘어나는 것을 직접 목격했다. 프로듀서들을 잘 케어(Care)했기 때문이다. 우리는 한 커뮤니티로서 같이 서로를 돕는다.

히로미: TPAM은 서울아트마켓과 크게 다르지 않다. 구조상 자금의 80%정도가 일본재단에서 나오기 때문이다. 이해관계자라면 TPAM에서는 프로듀서뿐만 아니라 아트매니저에게 집중한다. 관객과 아티스트 사이에 가교를 놓아주는 사람들을 말한다. 또 최근에는 지역 차원에서는 아시아에 집중을 하고 있다. 아시아에 집중하다보니, 아시아와 일하는 다른 지역의 사람들도 만날 수 있었다.

최: 정부 산하 기관일 경우 종종 누가 이 플랫폼의 핵심적 요소인지 간과하는 경우가 많다. 아티스트, 매니저, 프로듀서들을 잇는다. 시장에서의 결과를 빨리 원할 경우 핵심적 요소를 놓치게 된다.

마지막 질문이다. 올해 팸스살롱의 주제는 뉴 리얼리티와 예술의 대응이다. 다시 말해, 마켓 내지는 플랫폼에서 우리도 장애, 난민, 접근성, 다양성, 사회적 실천 등에 대해 소개하는 아티스트들에 대한 책임이 있다는 것이다. 각자의 플랫폼에서 이런 분야에서 활동하고 아티스트들의 국제교류를 가시화 하려는 노력은 어떤 것이 있나?

질: 우리는 2019년을 살고 있다. 신기술로 인하여 다양한 목소리가 나오고 있다. 이제는 굉장히 미세하게 세분화되어있다. 다양성을 향해 나아갈 수 밖에 없다.

최: 팸스를 비판하려는 것은 아니지만, 쇼케이스에서 장애예술가, 성소수자, 젠더 문제 등, 동시대 중요한 화두에 대한 작품을 선보인 적이 있나? 우리가 균등한 기회를 제공했나? 2019년을 살고 있는 플랫폼은 얼마나 열려있는지 스스로 물어야 할 것 같다. 우리가 살고 있는 이 시대에 누가 소외되고 있는지, 그들을 생각하고 있는지, 예술의 사회적 책임을 다시 한 번 생각해봐야 한다.

히로미: 최소한 좋은 모델을 제시하고, 모범을 보여야 할 것 같다. 개별 프로젝트로는 쉽지 않더라도, 플랫폼에서 앞서 나갈 수 있는 모델을 보여줄 수 있겠다. 덧붙이자면 플랫폼이 다 책임질 수는 없다. 2년 전 에든버러 페스티벌의 쇼케이스를 본 사람이 있나? 대부분의 프로그램이 장애와 예술 영역이었다. 개인적으로는 어색한 느낌을 받았다.

최: 너무 집중된 큐레이션이었다는 것인가?

나오미: 장애 예술가들 그리고 커뮤니티 아트의 퀄리티가 규모가 큰 페스티벌에는 미치지 못한다는 인식이 있는 것 같다. 실제 그런 작품들의 퀄리티는 높고, 강점도 충분히 있다. 어떤 플랫폼의 경우 심플한 것부터 시작한다. 예를 들어, 시각장애인과 청각장애인들이 정보를 접할 수 있도록 조치를 취하는 것이다.

김: 이 장소(이음센터)는 한국의 장애인에게 매우 특별한 장소이다. 장애인 예술인들에게 열려있는 공간이고, 페스티벌도 하고, 여러 제작도 하고 있다. 많은 이슈를 집중적으로 다루고 있다.

질문자1: 독일의 무용공연예술마켓 디렉터이다. 일종의 공연예술마켓인데, 현대 무용에 특화되어있다. 마찬가지로 마켓보다는 '세계에서 가장 규모가 큰 글로벌 무용 플랫폼'으로 불리는 것을 선호한다. 현재 우리가 잘 하고 있는 것인지, 개선할 점은 무엇인지를 고민하고 있다. 과연 2019년에도 공연예술마켓이 필요한가를 고민하고 있고, 필요하다면 어떤 이상적인 비전을 갖고 있어야하는가를 고민하고 있다. 질문이라기보다는 제안을 하나 하고 싶다. APAM의 변화를 예의주의 하고 있으며, 많은 용기와 급진적 변화에 대해 존경을 표한다.

사고파는 개념의 마켓으로는 예술의 복잡성을 충분히 다루지 못한다. 대신 공연예술의 이동성(mobility)에 대해서 이야기 하면 어떨까? 결국 아티스트들은 보여지기 위해서 활동하기 때문이다. 단순히 마켓은 사고파는 자리다. 라고 축소하여 말하는 것은 모욕적이라고 생각한다. 산업은 표준화 된 절차로 정의되어있다. 대량생산을 위한 프로세스이다. 반면 예술은 정반대의 개념이다. 예술은 개인 맞춤형이며, 전혀 상업적이지 않은 경우도 있다. 예술은 사회를 도발하고, 자극하며, 사회에 환원되기 위한 것이다. 단순히 양산하고, 사고파는 대상이 되지 않는다.

또 하나, 부스에 대한 이야기를 하고 싶다. 부스를 꼭 설치해야 하는가? 많이 설치해야하는가?, 적게 설치해야하는가? 부스가 어떤 역할을 하는가? 사실 이제 어느 누구도 돌아다니면서 수백 장의 DVD와 팸플릿을 모으지 않는다. 인터넷에 다 올라와있기 때문이다. 견본시의 기능은 존중하지만, 효용성은 없다고 생각한다. 같은 업무를 하는 사람으로서 각 발제자들의 솔루션이 흥미로웠다.

히로미: 현대예술분야는 새로운 당면 과제가 있고, 새로운 예술작품을 이동성과 국제교류 없이도 진행 할 수 있다. 어떻게 생각하는지?

질문자1: 독일의 한 지역에서 발표된 통계로는 한 댄스 작품의 공연 회수가 4회 정도 된다. 한 프로덕션에서 노력과 돈을 많이 들여서 작품을 만들고도, 딱 4번 공연하는 것이다. 이것은 재앙이다. 아티스트, 관계자, 후원사, 제작사에게 모두 재앙이다. 아티스트가 다양한 곳에서 작품을 선보일 수 있는 기회는 중요하다. 또 라이브 퍼포먼스를 선보이는 것이 중요하다. 전 세계 어디든 아티스트들이 공연하는 것을 보면 다른 문화에 대해서도 많은 아이디어를 얻을 수 있고, 집중하고 도전하는 모습도 볼 수 있으니까. 그냥 비디오나 유튜브를 통해서 보이는 것이 아니라, 실제 라이브 퍼포먼스를 진행 할 때 더 큰 가치가 나온다.

최: 우리가 사용하는 용어에 대하여 다시 한 번 생각해 볼 때가 되었다. Internal Relations(국제 관계), (International Mobility Development) 국제 이동성 개발 등의 표현은 어떤 맥락에서 사용하는가에 따라 용어 자체의 의미가 달라질 수는 있지만, 결국 중요한 것은 이번 세션에서 던지고자 하는 화두는, 동시대 예술의 환경이 바뀌고 있다는 것, 그래서 마켓이 되었건, 플랫폼이 되었건, 오늘날 현실에 지금의 플랫폼이 어떻게 대응하고 있다는 것이다. 기존에 하던 접근법을 벗어난다면, 앞으로 어떤 식으로 협력을 하여 보다 더 나은 프로그램과 구조를 만들어 나갈 수 있을까? 조금 더 지속가능한 개발과 발전을 위해서 말이다. 이런 논의를 할 수 있는 실무단이 꾸려져, 함께 최선의 방안을 모색했으면 한다. 우리 모두 다른 문화적인 상황, 다른 펀딩 구조, 다른 이해관계자를 가지고 있다. 따라서 똑같은 수는 없지만, 비슷한 문제에 어려움을 겪고 있다. 이제 우리는 이러한 문제 혹은 질문들을 함께 고민해 나갔으면 하는 바람으로 오늘의 세션이 의미 있는 시간이었으면 한다.

팸스살롱 IV

예술/행동

(Art/art activism)

우리가 발 딛고 있는 사회와 예술의 가장 적극적이고 직접적인 결합 방식인 예술행동. 동남아시아, 한국에서 이뤄지는 실천 사례를 통해 현재 아시아 사회의 이슈를 조망하고, 예술의 역할과 연대의 가능성을 모색해 본다.

일시	10월 9일(수) 10:00-11:30
장소	이음센터 이음아트홀
협력	한국국제문화교류진흥원
공동기획	고주영
좌장	고주영 독립기획자
발제자	준 탄(June Tan) 말레이시아 파이프아트센터(Five Arts Center) 프로듀서 앨리슨 세가라(Alison Segarra) 필리핀 시팻 라윈 콜렉티브(Sipat Lawin Collective) 창립자 탄와린 수카피싯(Tanwarin Sukkhapisit) 태국 영화감독, 국회의원
토론자	박은선 리스너터시티(Listen to the city) 디렉터 권은영(신재) 연극 연출가

좌장

고주영 독립기획자

예술에 종사하는 사람들이 무엇을 해야 할지에 대한 고민이 커지면서 다른 기획자들과 다른 지역사람들은 어떻게 고민하는지 알고 싶어 준비한 자리이다. 동남아시아 지역에 대한 정보가 한국에는 잘 유통되고 있지 않다. 동남아시아는 제한적 역할로 활동되는 지역이지만 역동적으로 움직이고 있어서 공유하고 싶었다. 예술이 많은 변화를 거치면서 동남아시아 지역에서는 예술이 어떻게 행동과 이슈가 되는지 알고 싶다.

1) 발제자

엘리슨 세가라 (필리핀 시팻 라윈 콜렉티브 창립자, 멤버)

엘리슨 세가라이다. 예술 행동과 관련한 여러 가지 질문에 스스로 구한 답을 공유하고자 한다. 우선 콜렉티브가 누구고, 어떻게 만들어졌으며, 어떻게 활동하는지 어떤 주제에 대응하는지 소개하겠다. 시팻 라윈 콜렉티브(Sipat Lawin Collective)는 2010년부터 2019년까지 활동기를 가졌다. 멤버 대부분이 연극에 백그라운드를 가지고 있었고, 2010년도의 우리들은 문화, 정치에 처한 환경 등에 대해 공통적 불만을 가지고 있었다. 각자 스스로를 부적응자라 칭했다. 처음에는 연극의 기능이라 믿은 것들과 관련한 활동을 했다. 연극은 성공적으로 올렸지만, 연극 실천자로서 무엇을 할 수 있을지에 대해 계속 고민했다. 원하는 작품을 만들 수 없다는 불만이 있었고, 환경에 대해서도 불만이 있었다. 경제적 이유로 제대로 된 극장을 찾지 못하기도 해서 갤러리, 매장, 바 등 극장 외의 환경에서 공연을 올렸다. 중심 즉, 주류 산업으로부터 멀어지는 것을 느낄 수 있었고, 사람들에게 독립예술가, 독립극단으로 불렸다. 그때 ‘독립’에 대해 질문하게 되었다. 누구, 무엇으로 부터의 독립인가?

드라마, 공연에 대한 궁금증에서 나아가 연극의 사회적 기능, 제작의 새로운 방식, 관객과의 상호작용 등에 관심을 가지기 시작했다. 창작의 진화와 관여에 대해 궁금했다. 우선 연극의 세 가지 구성 요소를 고민했다. 결론적으로 관객, 행동, 배우가 있으면 공연이 된다고 정의 내렸다. 따라서 공연은 세계 어디에든 존재할 수 있다고 생각했다. 그 후 어디에서, 어떻게 공연할지, 공연의 관객 참여 방법에 대해 고민했다. 그렇게 고비아노 프로젝트(GOBYERNO Project)가 시작되었다. 고비아노는 필리핀어로 ‘정부’이다. 이것은 상호작용이 있는 참여적 창작 활동이다. 이상적 정부와 환경을 직접 만들어내는 것이다. 혁명의 리허설이자 집단적 상상인 것이다. 현재 6년간 계속해서 발전 중에 있다. 6년은 대통령의 임기이다. 서울에서도 여러 영감을 받았다. 전체 시스템을 잡고, 관객의 참여를 유도하고, 관객이 미래에 대해 어떤 생각을 할지 예측하고, 이슈에 대해 고민하고, 어떤 대응을 할지 체계를 잡는 과정에 많이 참여했다. 공연은 마닐라, 일본, 호주의 다윈 페스티벌에서도 공연되었다. 5년차가 되면서 다시 필리핀 도시와 농촌의 현재에 대한 주제를 삼으려고 한다. 마약과의 전쟁, 소작농의 고충, 토지에 대한 투쟁 등 필리핀 지역 사회가 현재 진행중인 주제들을 다룰 것이다.

또 다른 콜렉티브 활동은 코미니다드 엑스(KOMUNIDAD X Collective)이다. 이것은 예술, 문화, 개발과 관련된 다원적 콜렉티브이다. 굉장히 다양한 사람이 참여하며 아직까지 발전 단계에 있다. 시민 참여와 관련된 이 콜렉티브는 2018년 말에 시작하였고 첫 번째 프로젝트는 공연 작품이다.

다른 콜렉티브 활동은 레스백(RESBAK)이다. 레스백은 필리핀어로 ‘복수’라는 뜻이다. 다원적인 콜렉티브로서 예술가, 미디어전문가, 문화활동가들이 소속해 있다. 이들은 ‘두테르테(로드리고 두테르테 필리핀 대통령)의 마약과의 전쟁’에 대해 반기를 든다. 마약과의 전쟁이라는 이름을 가지고 있지만, 결국 빈곤층에 대한 전쟁이라는 생각을 하고 있다. 예술적인 개입을 통해서 필리핀 내의 좀 더 새로운 사회적 정의를 주장하고자 한다. 2017년에서 18년 사이에 살육에 대한 목소리를 내야한다는 움직임이 커졌다. 빈곤층의 약 5-6,000명 정도가 두테르테에 의해 사망을 했기 때문이다. 정부는 마약과의 전쟁을 통한 질서를 주장하지만, 사실 불합리한 탄압과 살육을 선택하고 있고, 현재 많은 인권이 유린되고 있다. 예술가들이 함께 모여 어떻게 대응 할 수 있을지 고민했다. 영화 제작자는 이 주제에 대해서 영화를 만들어볼까 했고, 비주얼 아티스트들은 배너나 포스터를 만들기도 했다. 또 스탑 더 킬링(#stopthekilling)이라는 해시태그를 만들어서 활동을 했다. 스탑 더 킬링은 모든 사람들을 대변하며 삶에 대한 권리와 보호를 주창하는 뜻을 가지고 있기도 하다. 정부가 옹호하고 있는 폭력에 대해서 반기를 드는 것, 그리고 여러 가지 교육을 통해서 인지도를 재고하는 것. 다양한 항변이나 시위를 조직화하는 것을 했다.

작품활동을 하면서도 거리로 나아가 사람들을 위해 투쟁해야한다고 생각했다. 지역사회를 발전시키고, 사회적 저항으로 국가를 압박하는 것이 주 목적 중 하나이다. 당시 검은색 핀으로 스탑 더 킬링이라는 문구의 큰 배너를 만들었다. 이 때 사용된 오천 개 정도의 까만 핀은 사망자의 수를 뜻한다.

다음은 3년 전에 있던 프로젝트로, 탈롱 타웅 왈랑 디오스(Tatlong Taong Walang Dlyos) 이다. 2018년까지의 ‘빛이 없는 시기’를 뜻한다. 정책에 반기를 드는 프로젝트이다. (슬라이드) 마약과의 전쟁을 3년 동안 취재한 사진기자의 사진이다. 이 기자는 “당신은 인권에 관심이 있지만, 나는 인간의 생명과 삶에 관심이 있다”는 이야기를 아이러니하게 했다. 다음은 기억에 관한 프로젝트이다. 남녀노소, 죽은 사람들의 사진이다. 이 프로젝트와 관련하여 대화 프로그램도 진행하고 거리 시위도 진행했다. 이 역시 스탑 더 킬링이 주제이다. 마약 전쟁과 관련된 연극, 워크숍, 영화제작, 일러스트레이션이 있었다. 대부분 영화계에 몸담고 있어서 영화를 다양한 지역 사회에서 관람할 수 있게 했다. 이 비디오는 웹사이트에서도 볼 수 있다. 2016년에 만들어진 ‘ 좋지 않은 오케’라는 뜻의 비디오 이다. 크리스마스 노래 가사를 바꾸어 촬영했다.

또 다른 단체는 사카(SAKA)이다. 농민들을 위한 활동을 한다. 많은 농민들이 죽음을 당하고 있다. 그들은 우리에게 식량을 제공하면서도 가장 빈곤한 계층이라는 인식을 받고 있다. 사카는 하나의 연대로서 농민의 안녕과 식량 확보를 목표로 한다. 주요 프로젝트인 붕칼란 랜드(BUNGKALAN LAND)는 학습에 관한 것이다. 올해 시작되어 매 토요일마다 연맹 회원들을 만나 도시 한가운데 땅을 개척하고, 농작물을 키우기 시작했다. 실제로 곡물을 심으며 농민들과 협력하고, 그들을 알아가고, 농민들이 소외된 곳에서 겪는 고충을 알아가는 활동이다. 마찬가지로 거리로 나서는 것도 주요한 운동의 일환이다. 지역 주민들과 함께 하는 것도 주요 활동이다.

컬렉티브가 하는 활동은 어떤 필요가 있는가? 활동가인 필리핀의 작가이자 언론인의 말을 인용하자면, ‘활동가들은 부당한 상황, 빈곤, 무능함 등에 대응하고 시정하는 사람들’이다. 예술가들도 이런 큰 소리를 낼 수 있는 역량과 의무가 있고, 공감을 하며 현재 일어나고 있는 문제를 항상 이해하고 있어야 한다. 결국 예술가들은 인간을 유린하고 활동을 제약하는 것들에 대하여 계속 말하며, 뭔가를 해내야만 한다. 반기를 들어야 한다.

2) 발제자

준 탄 (말레이시아 파이프아트센터 프로듀서)

말레이시아에서 왔으며, 파이프 아트센터에 소속되어 있다. 파이프 아트센터는 실험적이며 다원적이고 다문화적인 작품을 하고 있다. 또한 차세대 예술가를 위한 플랫폼을 제공하고 있다. 1984년에 설립되어, 컬렉티브로 35년 정도의 역사를 가지고 있으며, 13명의 구성원이 있다. 아티스트 디렉터 역할의 멤버가 없기 때문에, 미팅을 한 번 했다 하면 끊임없이 대화를 한다. 멤버들은 여러 분야에서 왔다. 기업가, 교육가, 예술실천가, 행동가 등이다. 또 조명감독, 안무가, 영화감독, 지역사회활동가들도 있다.

초기 작품은 포스트 식민주의(Post Colonialism)에 대응하기 위하여 진행이 되었다. 말레이시아는 1957년도 영국으로부터 독립된 후, 해방 후의 역사가 얼마 되지 않은 국가이다. 따라서 초기 작품들은 말레이시아로서 정체성을 갖는 것이 어떤 의미인가를 탐색해보고, 공부해보는 시기였다. 80년도 처음 시작했을 때만 하더라도 말레이시아만의 이야기를 찾으려 했다.

다른 유형의 내러티브를 찾고, 다른 유형의 히스토리를 만들어내는 것에 관심이 있었다. 이 전에는 셰익스피어 등 미국이나 영국의 문학을 차용해왔었다. 그보다는 우리만의 고유한 말레이시아 스토리는 어떤 것일지 찾고자 했다. 그 전략으로 현지 작가들을 서포트하는 것과, 지역 사회의 이야기를 지지하며, 토착어 사용을 선택했다. 말레이시아에는 여러 방언이 있는데, 말레이시아가 세 개의 민족 집단으로 구성되어있기 때문이다.

1980년대에는 고정된 정체성을 떨쳐버리려는 노력을 하고 있었다. 의도적으로 설정된 인종과 반대되는 캐스팅을 했다. 로미오와 줄리엣에 백인이 아닌 사람을 캐스팅하고, 중국계 말레이시아인이 인도 사람을 연기한다는 등 이러한 시도를 통해 실제 말레이시아의 정체성을 파악하려 했다. 화면에 보이는 무용가는 무용 공간을 민주화해야 한다며 무용가도 전문가도 아닌 사람을 초빙했다. 당시에는 많은 해체의 작업이 있었다.

90년대에 들어서 다문화적, 다원적 작품을 했다. 다양한 배경을 가진 사람들과 협력했다. 화면에 보이는 것은 인도네시아 전통악기인 가믈란(Gamelan)이다. 비주얼 아티스트들하고도 긴밀하게 작업을 했다. 오늘 날의 공연예술이라 볼 수 있는 작품들을 많이 구상했다. 창작의 플랫폼도 제공했다.

2010년 진행된 말레이시아 25주년을 기념하기 위한 프로젝트 'PROJEK ANGKAT RUMAH'이다. 말레이시아의 역사를 되돌아보았다. 기존의 방법으로 우리의 역사를 보고 싶지 않았다. 루 쉥 탕(Liew Seng Tat)이라는 연출이 창의적인 방법을 보여줬다. 말레이시아에서는 전통적으로 이사를 한다고 하면, 말 그대로 집을 들어서 옮긴다. 그래서 집을 짓고, 대중들을 초대하여, 함께 같이 들어서 길 건너로 옮기는 퍼포먼스를 했다. 당시에 어반스케이프스(Urbanscapes)라고 하는 음악 축제가 같이 진행되고 있었다. 축제 참가비는 20불 정도로, 말레이시아의 물가로는 조금 비싼 편 이었다. 따라서 우리의 프로젝트에 참여하면, 음악 축제는 무료로 관람할 수 있게 하는 이벤트로 많은 사람들을 불러 모았다. 80여명의 사람들이 실제 집을 어깨에 실고 옮기는 모습이다. 부르고 있는 노래는 민요이다. 즉흥적으로 다들 부르기 시작했다. 모두가 동참하는 참여형 프로젝트였다. 많은 사람들이 '집을 옮기는 것'에 대한 의미를 물어봤다. 유산에 관한 것인지, 지역사회에 관한 것인지, 옮기고 나서는 이 집이 어떻게 되는지, 사실 합리적으로 설명할 수 있는 답은 없다. 그냥 엉뚱한 아이디어다 라고 느껴질 수 있지만, 당시에는 괜찮게 느껴졌다. 낯선 사람들, 서로 모르는 사람들이 함께 집을 옮기는 모습이 감동적이었다. 길을 지나면서 우리가 예상하지 못 했던 장애물들이 있었다. 집의 무게는 사전에 측정했지만, 아무도 높이는 고려하지 못했었다. 그래서 앞에 다리나 교량이 있을 경우, 곤란한 상황이 생겼다. 그럴때 경찰이 와서 직접 대안적인 경로를 알려주기도 했다. 마음이 따뜻해지는 순간들이 있었다.

우리는 2000년대부터 스스로를 소셜 액터(Social actors)라고 불렀다. 해당 주제에 개인적으로 관심이 있거나, 관계가 있는 사람들을 배우로 올렸다. 예를 들어 역사가 주제라면, 다큐멘터리 제작자나 역사가들을 초빙해서 연기를 하도록 했고, 가사노동자가 주제라면 실제 가사 도우미들을 모셨다. 퍼포머이면서 실제 본인의 직업과 사회적 지위가 반영이 되는 작업을 많이 하기 시작했다. 좋은 예로 '발링(Baling)'이라는 쇼가 있다. 꽤 오래 공연한 작품이다. 기반이 되었던 것은 1995년 있었던 평화회담의 기록이다. 현재 말레이시아는 공산주의가 금지된 대상이다. 금지된 공산당과 선출된 공직자들간에 있었던 평화회담을 전사한 내용이다. 과거에 전쟁이라고 까지는 할 수 없지만, 긴급 비상 상황이 있었다. 게릴라전 형태를 띤 무혈의 대치상태가 있었다. 1955년도에 평화협상을 하면서 내용이 기록되었고, 그것을 바탕으로 공연을 만들었다. 협상에 참여했던 사람들의 말을 그대로 대사로 사용했다. 이때만 해도 아직 국가가 형성되지 않은 상태였다. 협상에 참여했던 사람들은 국가, 애국심, 자유에 대해서 논의를 한다. 당시 활동했던 정치 운동가와 행동가들과도 함께 협력했다. 그 외에 일반인들도 참여할 수 있도록 했다. 역사를 재현했던 경험이었다.

작년 총선을 통해 정권 교체가 있었다. 63년 만에 새로운 정부가 들어선 것이다. 독립 이래로 쪽 동일한 집권 여당의 지배 아래 있었다. 다양한 민족과 인종을 대표하는 야권의 연합이 생겼다. 말레이시아에는 인종기반 정책이 깊이 뿌리내리고 있었다. 또 부패와 관련된 아주 큰 스캔들도 있었다. 말레이시아 국민들은 이것에 대하여 아주 지겹고, 더 이상 받아들이 수 없다고 생각했고, 야권이 표심을 가져갈 수 있게 되었다. 야권이 투명하고, 부패 없는 정치인들이라는 슬로건을 내걸기도 했었다. 어떻게 60년 넘게 버티고 있던 거대한 존재를 밀어낼 수 있었는가? 야권의 파미 파질(FAHMI FADZIL)이 출마하였을 때 다들 당선될 수 없을 것이라고 생각했지만, 당선되었고 전 국민이 놀랐다. 파미 파질이 국회의원인 것이 어떤 의미를 갖고 있을까? 이제 파미 파질이 파이브아트 센터의 멤버라는 것을 밝힌다. 실질적인 변화에 우리가 참여하고 있는 것이다. 이제 단순히 소수로서 저항하는 것뿐만 아니라, 국민을 대변할 수 있는 자리까지 왔다는 것이다. 파미는 잔 아마시타(Zan Yamashita)라는 안무가와 협업하여 'GE14'이라는 공연을 만들었고, 이는 올해 요코하마와 도쿄에서 공연이 되었다. 파미는 아티스트 겸 정치인이다. 이 개념이 흥미로운 것 같다. 이런 변화를 통해 사람들이 '이제는 하고 싶은 것을 다 해도 돼'라고 느끼는 것 같다. 또 '이번 정부는 우리의 문제를 다 해결해 줄 거야'라는 믿음도 생긴 것 같다. 총선 승리 후 몇 주 뒤, 총리 사진에 '아직 쓰레기 수거차가 오지 않았어요.'라는 낙서가 되어있었다. 현 정부를 조금 더 접근하기 쉬운, 가까운 정부라고 느끼는 것 같다. 아직 변화가 쉽지는 않지만, 우리가 원하는 자유로운 사회를 만들 수 있지 않을까?

리폼아치(ReformARTsi)라는 연대를 결성했다. 리폼아치는 '개혁'이라는 뜻을 담은 말레이어이다. 리폼아치는 새로운 말레이시아, 말레이시아 미래에 세 가지 결정사항으로 대응한다. 첫 번째는 예술교육공간 확대이다. 현재 말레이시아는 공공교육제도로는 예술수업이 주당 40분밖에 되지 않는다. 조금 더 많은 예술교육이 이뤄져야한다. 두 번째는 펀딩을 조금 더 용이하게 만들고, 확대하는 것이다. 물론 누구한테 펀딩이 제공될 것인가, 어떤 기준으로 지원이 이뤄질 것인가 하는 문제가 있다. 투명하게 결정이 이뤄져야 할 것이다. 다음은 예술적인 표현 공간을 확대하는 것이다. 다시 말하여 검열을 그만하라는 표현이다. 기준이 무엇인지 설립해야한다. 작품이 그냥 마음에 안 들어서, 혹은 내용에 공감할 수 없기 때문에 검열할 수는 없다. 첫 2년 동안 사무국을 유지하고 있다. 리폼아치 사무국을 운영하면서 사무국 유치는 어떤 의미인지, 권력가들과는 어떻게 대화를 해야 하는지 배워가고 있다.

우리 극장은 블랙박스를 가지고 있다. 말레이시아에 들린다면 언제든지 방문해주길 바란다. 다른 극단들도 우리의 공간에서 공연을 할 수 있다. 렌트비가 굉장히 저렴하다. 신진 예술가들을 위한 플랫폼도 마련하고 있고, 아티스트 주도의 아카이빙도 시작했다. 역사를 다루고 있으며, 현대 연극과 관련된 이야기도 있다. 아카이빙은 두 가지가 있다. 또 하나는 예술교육, 다른 하나는 '나의 예술 추억'이다. 자신들의 프로덕션에 대해 기록할 수 있게 해주는 플랫폼이다. 말레이시아에는 기존에 이런 것이 없었다.

3) 발제자

탄와린 수카피시 (태국 영화감독, 국회의원)

최초의 트랜스젠더 국회의원이다. 태국에서 미래지향당에 몸담고 있으며, 화면은 처음 선출되었을 때의 사진이다. 태국어로 쓰여 있는 저 문구는 '끝이 아니라 시작'이라는 의미이다. 또한 영화제작자이기도 하다. 수개월 전에 연출가로 무대 연극도 진행했다. 그 연극의 주연으로 출연하기도 했다. 현재는 창작 산업, 영화에서 삶의 질을 높이는데 주력하고, 양성 평등도 주장하고 있다. 제대로 된 입법을 하거나, 언론이나 미디어를 통해 공공 토의를 하며 젠더 이해도를 높이는 것이다. 현재 하려고 하는 것은 젠더를 구분 짓지 않아도 가능한 결혼의 합법화이다. 이 자리에서 나의 여정을 공유하려 한다.

정치에 몸담을 것이라는 생각은 못 했고, 감독으로 커리어를 시작했다. 성소수자의 정당한 대응에 대한 고민을 많이 했다. 당시 태국 미디어에서 트랜스젠더의 스테레오타입은 코믹함 이었다. 뭔가 관심을 끌기 위한 일을 꾸미고, 갑자기 말도 안 되는 상황을 만드는 등 말이다. 반면, 나의 목표는 성소수자들이 세상과 잘 어울리며 평화로운 삶을 영위하는 것을 보이고자 하는 것이었다. 언론과 미디어의 영향은 매우 크다. 미디어를 접한 부모들은 아이들에 대해 걱정하기 시작한다. 이런 '재앙적 상황'을 맞이하지 않을까? 아이들이 가진 성 정체성을 강제로 고치려 하면, 아이들에게 불안감이 생긴다. 중요한 사회구성원인 개개인이 부서지게 되는 것이다. 성소수자는 사회적 선택이 제한되고, 꿈을 희생하며, 인권을 보호받지 못한다. 직접 영화를 찍어 그런 부당함에 대응하고자 했다.

'인섹츠 인 더 백야드(Insects in the backyard)'라는 영화이다. 이 영화는 성소수자에 대응된 모든 것에 대항한다. 심의위원회에서 상영을 제한시켰다. 나는 행정법원에 제소를 했고, 5년 뒤 합법적으로 상영될 수 있게 되었다. 이 경험 덕분에 태국영화감독협회의 대표가 될 수 있었다. 며칠 전 태국 영화 아카이브에서 상영되었고, 국가 영화 유산의 하나로 포함되게 되었다. 이후 '잇 겟츠 베터(It gets better)'라는 영화를 제작했다. 성 소수자의 삶에 대해 더 많이 이해하고, 긍정적으로 생각할 수 있게 하는 영화였다. 레이디 보이 한 명이 자신의 아버지와 아들의 성정체성에 대하여 직면하지 못하는 스토리이다. 마지막 영화는 '주유소'라는 작품이다. 이 작품은 부산 국제 영화제에서 2년 전 초연했다. 영화에서는 태국 여성의 부상, 역량이 강화되고, 권한이 신장되는 것을 보여준다. 그럼에도 불구하고 양성 평등을 맞이하지 못한다. 그렇기 때문에 내가 직접 정치권으로 진출하기로 마음을 먹은 것이다.

앞으로 나아가기 위하여 세 가지 축을 두어야 한다. 법, 교육, 문화이다. 국회에서 다양한 시도를 하려 했다. 우선 '젠더 다양성과 평등 위원회'를 수립해 보다 큰 목소리를 내려고 했다. 여전히 다른 국회의원들의 승인을 받지 못했으나, 계속 대항하여 위원회 설립을 위해 노력할 것이다. 이제 첫 걸음을 뗀 것이고, 희망과 열정을 가지고 있다. 보다 밝은 태국의 미래를 위해 계속 나아갈 것이다. 사실 태국에서 트랜스 젠더는 국회의원이나 총리를 꿈꿀 수 없다고들 하지만, 나는 할 수 있다고 믿고 있다. 이제 다양한 사람들을 이해하고, 인정하고, 존중해 줘야 할 때가 되었다.

패널토론

토론자: 박은선(리슨투데이시티 디렉터), 권은영(신재)(연극 연출가)

고주영: 세 발제자의 발제가 매우 흥미로웠다. 청중들도 각자 흥미를 느끼는 부분이 다를 것 같다. 예술을 어떻게 정의하는가에 대한 지점도 다른 것 같고, 그것이 행동과 연결되는 방식도 굉장히 다르다. 조금 더 흥미로운 토론이 될 것 같다. 사실은 PAMS가 공연예술마켓이다 보니, 공연예술과 이번 발제들이 어떤 관련이 있냐 하는 고민이 내부적으로 있었다. 하지만 발제자들이 어떤 장르로 활동을 하겠다는 것만 정하는 것이 아니라, 다양한 이슈들에 대응하기 위하여 어떤 형식과 장르를 필요할까를 고민하는 것 같다. 그 순서에 차이가 있다. 결국은 예술에서 추구하고자 하는 동시대성과 굉장히 맞닿아 있다는 생각이 든다.

박은선: 모든 발표를 흥미롭게 들었다. 처음으로 엘리슨에게 질문하겠다. 무엇이 독립인지에 대해 고민한다고 했었다. 그래서 본인이 생각하는 독립예술은 무엇인지에 대해서 부연 설명을 듣고 싶다.

엘리슨 세가라(이하 엘리슨): 경험에 의하면 독립예술은 자체적인 스스로의 프로세스를 만드는 것이다. 대부분 멤버가 과거 연극에서 훈련을 받은 사람들이기 때문에, 예술 고등학교를 다니고, 기초적인 내용과 연기, 연출 등은 서구와 동양의 영향력이 있는 제도 안에서 배웠다. 이런 기존의 제작의 방식으로부터 탈출 하려는 것이다.

처음의 시пат 라윈은 콜렉티브가 되기 이전에 앙상블로 시작했었다. 우리는 우리가 어디에서 왔는지, 사회에 어떤 기여를 할 수 있는지, 어떤 배경을 가지고 있는지에 대해서 고심하며, 서로의 의견에 귀를 기울이고, 실천으로 옮기는 것에 집중을 했었다. 독립이라는 아이디어 자체도 재정의 하려고 했다. 펀딩이나 자금의 문제가 있기는 했기에, 어떤 조직과 파트너십을 맺을 것인가에 대한 거래의 과정도 있었다. 기업들을 위해 프레젠테이션 자료 등을 만들기도 했다. 나중에는 그런 기업들의 가치와 맞지 않아 연대를 할 수 없었기 때문에, 새로운 우리만의 시스템과 독립적인 플랫폼을 만든 것이다. 우리가 예술 활동을 하는 방식, 타인들과 상호 작용 하는 법을 새로 발견한 것이다. 독립은 상호의존도 포함한다. 동일한 가치체계를 가진 다른 네트워크와 상호의존하고 신념을 공유하는 것도 포함된 것이다.

신재: 공통 질문을 하겠다. 각 발제자들이 직면하고 있는 문제, 정체성, 고유성에 관해서 실질적으로 변화를 증명해 온 것 같고, 구체적인 방법론에 도달한 것 같다는 느낌을 받았다. 한편으로는 그럼 지금 도달한 고민이 궁금하다. 변화라는 것이 굉장히 구체적인 일상에서 일어나는 것 같은데, 공연이나 프로젝트 안에서 가능한가? 공연이나 프로젝트가 할 수 있는 것은 어떻게 보면 그냥 변화가 일어날 수 있게 하는 참고사항 혹은 맥락을 만들어 내는 과정이 아닌가? 하는 생각을 한다. 그런 지점에서 공연이 할 수 있는 것에 대한 고민을 많이 하고 있다. 각자에게 고민과 또 그 고민과 부딪힌 점에 대해서 궁금하다.

준 탄: 우리에게 변화란 곧 진화라고 볼 수 있을 것 같다. 파이프 아츠센터는 35년 전 설립이 된 다양한 집단이다. 모두가 함께 변화하고 있다고 볼 수 있다. 이것을 진화로, 궤적으로 바라보는 것이 중요하다. 단순히 도달하는 지점보다 그 과정의 나 자신이 중요하다. 추구하는 변화는 2019년의 생각이다. 2020년에 변화에 도달한다면 미래의 내가 된다. 과거는 미래의 나 자신에 대한 레퍼런스(Reference)가 되지 않을까? 현재 우리는 어떻게 하면 이런 변화의 구조에 대응할 것인가 하는 고민을 한다. 이제는 다른 책임, 다른 역할, 다른 인식이 있는 것 같다.

탄와린 수카피싯(이하 탄와린): 나의 작품이나 영화를 보면 목표를 가지고 만들었다는 것을 알 수 있다. 사람들의 이해를 도모하기 위해, 그들의 생각이나 마음을 바꾸기 위해서 영화를 만든다. 나는 문제에 관한 스토리텔링을 한다. 관객이 스토리를 하나의 문제로 보고 같이 생각하는 것이다. 스스로 답을 찾아가는 것이다. 그렇게 되면 그들도 마음이나 생각이 바뀌지 않을까? 성소수자에 대한 이해도 바뀌고 똑같은 사람으로 바라보지 않을까? 제 작품이나 영화가 관람자의 마음을 바꿀 수 있지 않을까 싶다.

엘리슨: 나의 과제는 굉장히 복잡 다난하다. 여러 가지의 학습과 비학습, 그리고 배운 것을 잊어버리는 과정이 필요하다. 과거에 알았던 무언가, 이런건 이렇게 하면 되겠지 하는 것을 버려야 한다. ‘연극이니가 그냥 공연하고, 연기하고, 사람들이 공감할 수 있는 극을 하자’라고 생각했었는데, 상황에 의해서 변화 할 수밖에 없게 되는 것이다. 계속해서 적응하고 진화할 수밖에 없다. 관객을 ‘위해서’ 공연을 만들다가, 이제는 사람들이 스스로 창작을 해야 하고, 이 사람들을 ‘통해서’ 만드는 것이구나를 깨닫게 되었다. 시간이 오래 걸리는 일 같다. 필리핀의 상황과 맥락에서 보자면 비주얼아티스트나 영화제작자나 감독이나 아티스트들이 실제 사람들로 부터 영감을 많이 받는다. 새로움을 필리핀어로는 바고(Bago)라고 하는데, 동시에 과거(Before)이라는 뜻도 지닌다. 새롭다는 과거도 알아야하고, 미래도 내다봐야하는 것이라는 뜻이 녹아있다. 새로움을 만들어내는 전체 과정이 변화인 것 같다.

고주영: 공연예술, 연극 같은 경우 만드는 사람과 보는 사람의 경계가 굉장히 분명했다. 이것이 이슈에 따라서 일반시민, 관객과 만나는 법에 대해서 고민을 하기 시작하면서, 자연스럽게 ‘소셜 액터’, 당사자가 스스로 창작자가 되는 방식으로 변화했다. 창작자로서 스스로의 정체성을 가지지 않은 사람들을 어떻게 창작의 영역에 끌어들이 수 있는지가 궁금하다. 당사자와 같이 작업하고 있는 신재 연출이 듣고 싶은 조언이나 궁금증이 있는지?

신재: 문제의식을 강하게 가지고 있는 당사자들이나, 같이 얘기하고자 하는 배우들과 작업을 할 때는 분명히 정확한 목표가 있다. 무엇을 설득하고 싶고, 문제를 제기하고 싶고, 작더라도 변화를 만들어내고 싶다는 마음으로 시작하는 것이다. 하지만, 관객이라던가 사람들에게 어떻게 다가갔는지는 그 사람들이 다시 일상으로, 삶 속으로 들어갔을 때 일어나는 일이다. 그 부분에서는 공연이 강렬한 장면을 준다거나 하기 보다는 계속 참고할 수 있는 맥락이나, 정보라는 것이 같이 가야한다고 생각하는데 항상 굉장히 어렵다. 당사자들의 본인의 이야기를 다시 꺼내놓고, 그것을 공연화 할 때 그것이 주는 엄청난 스트레스라던가 부담감이 있을 수 있다. 물론 부정적 측면만 있는 것은 아니지만, 기억을 다시 꺼내놓고, 계속 연습하고, 무대에서 발화하고, 관객을 만나는 과정들이 그만큼 변화의 효과를 주는가에 대해서, 이만큼 힘들어서 공연을 만드는 가치가 있는가에 대한 질문은 계속 하게 되는 것 같다. 안하겠다는 이야기가 아니라 어떤 윤리, 태도, 관점에서 굉장히 중요한 자리를 차지해야 하는게 아닌가 하는 생각이다.

엘리슨: 필리핀에서 마약과의 전쟁 피해자의 아내와 어머니들의 공연을 했었다. 앞으로 어떤 미래가 있었으면 좋겠다 하는 바람이 공연의 주제였다. 그들의 이야기, 그들의 어려움에 대한 보도자료, 친구들의 반응 등을 읽어보았다. 그걸 실제로 보는 경험, 그 내용을 보고 듣고 했던 관객의 입장이 되는 것도 경험했다. 공연의 힘은 결국 영향력이라고 생각한다. 인물을 연기하는 배우도 있었지만, 마지막에는 실제 당사자들이 무대에 올라와서 본인의 이야기를 하는 과정이 있었다. 관객으로서 느끼기에는 큰 반향과 임팩트를 만들어 냈다. 다른 시각에서는 착취하는 것이라고 생각을 할 수도 있지만, 훨씬 인간적이었던 공연의 과정을 알고 있고, 지역사회 차원에서도 과정에 함께 참여했기 때문에 그렇지 않는다고 본다. 중요한 이야기이기 때문에 모두가 듣고 볼 필요가 있다고 느꼈다. 마약과의 전쟁이 얼마나 폭력적이고, 비인간적인지 모르는 관객들도 있었다.

이 공연이 강렬하게 다가갔다고 본다. 배우로서 몸담고 있기 때문에 이중적인 측면의 마음이 든다. 공연의 힘도 알고 있고, 소셜 액터들의 참여에 대해서도 어떤 자세를 가지고 있다.

박은선: 준 탄에게 질문하고 싶다. 어쩌면 모두에게 해당 될 수도 있다. 사회적 문제를 직접 다루는 예술가들이 늘 갖는 고민이라고 생각한다. 너는 액티비스트냐? 아니면 예술가냐?, 사람들이 굉장히 많이 물어본다. 그리고 정확한 답을 듣기를 원한다. 직업이 명확하지 않으면 굉장히 비판받고, 정체성을 지적당한다. 사회적 문제를 다루다보면 책임감이 뒤따르는 것 같다. 어떤 소재를 다룰 때, 이용하는 것이 아니라 진심으로 해결하고자 한다는 것을 보여주려면 결국 책임을 지고, 그 사안에 대해서 끝까지 노력을 해야 한다. 그런 부담감이나, 책임감에 대한 생각을 듣고 싶다.

준 탄: 우리는 우선 아티스트이다. 차이점은 이 이슈를 어떻게 접근하느냐에 있다. 운동가라면 분명한 결론과 변화가 야기되기를 원할 것이다. 하지만 아티스트는 문제제기를 한다고 생각한다.

박은선: 탄와린에게 묻고 싶다. 영화를 자신의 말하는 도구로써 사용한다는 느낌을 받았다. 본인에게 영화제작의 의미는 무엇인가?

탄와린: 나는 영화를 전문적으로 배우지 않았다. 그래서 단편영화를 만들고 접하게 되었을 때, 이것은 몸이 작동하는 내장 같은 구조구나 생각했다. 단편영화를 우연히 해외 영화제에 출품하게 되면서, 영화는 나를 생판 모르는 남들과, 소통 할 수 없었던 사람들과도 이해하고 마음을 나누게 하는 도구이라는 것을 깨달았다. 그래서 사회 문제를 이슈화한 주제로 영화를 시작했다. 영화를 제작할 때 첫 번째로 생각하는 것은 사회문제이기 때문에, 해석은 관객의 몫으로 두고, 관객이 집에 가서 며칠간 밤잠 못 이루게 만들고 싶다는 생각으로 제작한다. 성소수자였던 관객 소년이 부모님과 영화를 보러 왔다. 자신에 대해 설명하고 싶었기 때문이다. 이 영화가 소년에게 부모님과 소통할 수 있던 도구가 되었구나 싶어서 감격했다. 분명 나의 영화는 변화를 가져오고, 관객의 마음을 바꾸고, 세계를 바꿀 수 있다고 생각한다.

질문자1: 저는 최석규라고 하고, 프로듀서이다. 준 탄에게 질문하려고 한다. 액티비즘과 아트 액티비즘 사이의 경계는 어떤 것인가? 아트 액티비즘의 역할이 문제제기, 즉 어떤 의문과 질문을 던지는 것이라는 의견에는 동의한다. 혹은 예술계몽 내지는 교육을 위한 것이다.라고 표현하는 사람들도 있다. 결국 관객들이나 커뮤니티가 어떤 선택을 하는 것은 그들의 몫일 것이다. 많은 아티스트들이 사회적 이슈를 하나의 테마, 창작의 소재로 활용하는 경우도 있다. 실제로 그 사회적 문제에 대해 진심으로 관심이 있는 것인가 하는 의문이 들 때가 있기도 하다. 무대에서는 해당 소재를 다루지만, 현실에서는 아무런 행동도 없을 수도 있지 않은가. 사회적 아젠다를 작품에 사용하는 예술가들의 순수성, 혹은 예술가들의 도덕성 그리고 예술가들의 태도에 대해서 어떻게 생각하는지?

준 탄: 대답하기 어려운 질문이다. 실제 아티스트가 어떤 의사를 가지고 작품을 만드는지 알 수 없기 때문이다. 그들이 주제를 어떻게 던지고, 다루는지를 보면 알 수 있을 것 같다. 얼마나 비판적이고, 질문을 던지며 연출하는지에 따라 다를 것 같다. 어떤 예술가는 정말 깊게 파고들지는 않는 것 같다고 느껴지기도 하고, ‘척’하는 사람을 보았을 수도 있다. 이것은 아티스트이건, 사회운동가이건 모두에게 마찬가지로 해당되는 것이다. 개인적으로는 스스로를 아트 액티비스트가 아니라, 그냥 아티스트라고 생각하고 있었다. 아트 액티비스트는 남들이 우리에게 붙이는 이름인 것 같다. ‘그런가요?’하고 반문 할 수도 있을 것 같다.

질문자2: 엘리슨에게 질문이 있다. 필리핀에서 작업하는 것이 위험하지는 않은지?

엘리슨: 상당히 위험하다. 하지만 나는 이 영역에서는 신참이고, 처음부터 행동가라고 스스로를 밝히지 않고, 예술가로 창작 활동하면서 흘러오다가 행동가가 된 것이기 때문에 아직까지는 안전한 입장인 것 같다. 온라인에서 활발한 활동을 하는 것도 아니며, 또 많이 알려져 있는 것도 아니다. 하지만 정말 활발하게 인권 분야에서 변호사 등으로 활동하는 사람들은 상당히 위험한 입장에 있다. 필리핀은 환경 운동가, 인권 변호사 등 활동가들이 3대 위험한 직업으로 뽑힌다. 필리핀은 현재 누구에게나 위험한 상황인 것 같다. 친구 한 명도 활발한 단체에서 반정부 발언을 한 후, 조작된 사건으로 기소를 당하기도 했다. 아직까지는 입장을 지키고, 목소리를 내고, 작품 활동도 하고, 다른 사람들과 협력을 하고 있기는 하지만, 아직까지는 많이 드러나 있지는 않아 안전한 공간에 있다. 하지만 계속 활동을 이어나갈 것이다. 필리핀에서는 모두가 혁명을 고대하고 있다. 아직 답을 하기는 어렵다. 굉장히 분열이 많기 때문이다. 직장에 출근하고, 돈을 벌어야하는 중산층들이 있다. 하지만 불안은 언제나 있다. 매일 매일. 아직 많은 의문이 있지만 모두가 혁명을 꿈꾸고, 거리로 나가고 싶어 하는 마음이 항상 기저에 깔려있다.

준 탄: 탄와린에게 질문하고 싶다. 정부가 문제다.라고 생각이 되는 것은 정치인들이 정부를 운영하고 있기 때문이다. 그래서 의사나 엔지니어 등 전문가들에게 정치인이 되어달라고 추천을 하고는 하는데, 더 많은 아티스트들도 정치에 진출해야 하지 않을까?

탄와린: 그렇다. 내가 국회 등 정부 회의에 참석할 때에는 새로이 적응을 해야 한다. 새로운 커리어이고, 새로운 챕터이기 때문이다. 정치인이 된다는 것은 어려운 일이다. 아티스트로서는 꽤 독립적인 생각을 가지고 있다. 사람을 이해할 때도 나만의 방법으로 이해한다. 하지만 정치인들은 어떤 이익을 내려고 하는 것 같다. 항상 어떤 대가를 원하는 것 같다. 그런 모습이 마음에 들지 않는다. 그래서 실제로 마을이나 현장에 가서 사람들이 직면하고 있는 문제를 듣고, 현장에서 사람들과 협력하는 것을 좋아한다. 정치인들이 하는 방법은 마음에 들지 않는다. 거짓 뉴스를 만들거나, 서로를 비난하는 것도 별로이다.

질문자1: 한국사회에서도, 연극, 영화, 문학적 배경의 예술가들이 정치인이 되고, 장관이 된 예들이 많다. 예를 들어 연극배우의 배경을 가진 사람이 장관이 되어서, 원래 몸 담았던 쪽의 관련 활동을 더 많이 하는 경향이 있었던 것은 사실이다. 그러나 그들이 항상 좋은 정치인, 정책운영자인 것만은 아니었다. 아티스트로, 정치가로서 예술 현장의 목소리를 열린 마음으로 더 많이 듣고, 공유하고, 예술가처럼 생각하고 정치가처럼 행동하는 게 가장 중요할 것 같다.

팜스살롱 V

지역사회와 상생하는 문화 활동의 현재와 사회적 가치

(Case studies of cultural practices in/with the local communities)

지역화/탈중심 등의 흐름과 함께 지역과 일상으로 파고드는 문화의 활동범주가 확장되고 있다. 지역분권에 따른 문화분권과 같은 최근의 정책 변화는 다양한 문화/예술 활동이 외부로부터가 아닌, 내가 속한 각각의 지역사회에서 태동하거나 지역사회와 함께 논의하고 발전하기를 요구한다. 이와 관련하여 해외 문화정책 동향 및 현장사례를 탐구하고 국내 사례를 공유함으로써 해당 현상이 유발하는 사회적 가치의 의미와 미래를 전망해 본다.

일시	10월 9일(수) 13:30-15:00
장소	이음센터 이음아트홀
협력	지역문화진흥원
좌장	서지혜 인컬처컨설팅 (Inculture Consulting) 대표
발제자	제니퍼 휴즈(Jennifer Hughes) 미국 국립예술기금(NEA) 디자인 및 창의적 장소 만들기(Design and Creative Placemaking) 디렉터
	천재현 정가악회 대표
	우동준 문화기획자
	문선주 동네책방협동조합 대표

1) 좌장/발제자

서지혜 인컬처컨설팅 (Inculture Consulting) 대표

이번 살롱주제는 지역사회와 상생하는 문화활동의 현재와 사회적 가치이다. 요즘 많이 듣고, 사용하는 단어가 다 들어가 있는 것 같다. ‘상생’, 예술은 빠져있지만 ‘문화’, 그리고 ‘사회적 가치’까지 살롱에서 다뤄져야 할 범위가 굉장히 넓은 것 같다. 하지만 짧은 시간동안 효과적으로 이야기를 나눠봤으면 한다. 먼저 인사를 하자면, 예술 경영 분야와 문화 정책 관련하여 연구와 컨설팅을 하고 있는 인컬처컨설팅의 서지혜이다.

어떤 주제의 발제를 해야 할지 고민을 했다. 요청 받은 것은 유럽과 영국의 동향에 관한 것 이었지만, 동향이라는 것은 범위가 너무 넓고, 다른 발제자들과 어떻게 결을 맞춰야할지 고민이 되었다. 어쨌거나 한국에서의 이런 흐름들은 비단 한국만의 상황은 아니고, 다른 곳에서도 유사한 상황, 유사한 대응, 혹은 차이나는 대응들이 있을 것 이다. 우선 논의에 들어가기 위하여, 우리가 얘기하는 ‘예술적 활동의 사회적 가치’라는 요즘 흔해진 단어가 무엇을 의미하는지 공통의 개념을 짚고 가고자 한다. 가장 근간으로 사용되는 프레임 워크를 한 번 짚고, 그것이 어떻게 현재까지 유효하게 유럽의 문화 정책과 영국의 문화 정책에 반영이 되고 있는지 보여한다. 또 지역문화진흥원의 추천으로 최근 이탈리아에서 유럽 내의 공연예술전문가들의 플랫폼 행사에 초청받아 함께 할 수 있었다. 그 곳에서 라이브 퍼포밍 아트가 로컬하면서도 국제적인 활동을 이어갈 수 있을지, 또 우리가 직면하고 있는 변화 속에서 우리는 어떤 변신을 해야 하는지에 대한 문제들을 놓고 생각들을 나누는 자리였다. 그곳에서 나눠진 이야기들이 오늘의 담론과 크게 다르지 않아서, 소개를 해드리려고 한다.

예술적 활동, 예술 교육, 예술 창작 또는 관객개발이라는 단어도 쓰고, 참여적 예술, 또 단순한 참여를 넘어 교감(engagement)이 되는 장기적 예술 활동 등이 논해지는데 있어서, ‘사회적 가치’가 그 근거와 목적이 되어 있다. 사회적 가치라고 하면, 각자 다른 상을 그리고 있을 것 같다. 학자들도 이 현상을 이론적으로 어떻게 정리해줄 수 있을까 많이 고민해왔다. 그 중에서 가장 대표적 이론적 틀은 마타라쑈(Matarasso)라는 학자로부터 시작되었다. 70년대, 80년대의 영국에서 도시재생, 시민성 등에 대해 고민하면서, 예술이 도구적으로 많이 논의가 되기 시작했다. 여기에 비판적인 시각에서 예술이 단지 장신구 혹은 도구인가? 본질적 가치는 무엇인가를 이야기하기 위해서 논문을 썼었다. 여기에서 좀 여러 가지 의견들이 상충되며, 논의의 촉발제가 되었다. 이 논의가 계속 되면서 2004년도 미국의 맥카시(McCarthy)외의 학자들이 해놓은 연구가 현재까지 유효한 틀로서 예술의 사회적 가치를 논할 때 근간이 되고 있다. 여기에서 시작을 하면 우리가 예술의 사회적 가치를 논의하는데 유의미한 축이 되지 않을까 한다.

(슬라이드를 보면) 예술의 가치(표)를 보면 축의 왼쪽의 사적인 혜택(Private benefits)과 우측의 공적인 혜택(Public benefits)으로 나뉘어져 있다. 상하로 보면 위의 도구적인 혜택(Instrumental benefits)과 내재적 혜택(Intrinsic benefits)으로 나뉘어져 있다. 이전의 논의들이 이분법적인 접근을 했다면, 맥카시는 균형있게 접근했다. 본질적인 예술의 가치는 결국 개인에게 직접적인 영향을 미치는 것이고, 내재적 가치에 있다. 처음에는 예술을 접하면서 매료되고, 즐거움을 느낀다. 그것으로 인해서 생기게 되는 공감능력과 성찰할 수 있는 능력, 사회를 보고 이해할 수 있는 인지력이 생기며 스퍼로버 효과(spillover effect)로 상호성이 생기고, 신뢰와 공동의 의미를 가져갈 수 있는 사회적 역량과 가치로 나타난다고 했다. 마찬가지로 예술을 도구적으로 활용하는 것이 아니라, 각 개인들의 변화를 통해서 어떤 영향으로서 학습에 관한 성적, 역량, 건강 등 종합적인 변화들이 기반이 되어 지역, 사회, 국가의 경제적 또는 사회적인 자산이 높아진다는 것을 사회적 가치로 정리한 것이다. 2004년도의 연구이지만 여전히 유효하다.

영국의 경우 이 스퍼로버 효과가 어떻게 더 효과적으로 날 수 있을지 고민했다. 가설로 시작한 것을 실제 효과가 있다는 근거로 이야기하기 위해서 노력했다. 2014년 잉글랜드 예술위원회(Arts Council England)에서 ‘The Value of Arts and Culture to People and Society’ 라는 예술과 문화가 사람과 사회에 무슨 가치를 주는지에 대해 제시하는 연구가 있었다. 이전 맥카시의 연구가 이론적으로는 타당한 논의의 틀이 되었지만, 여전히 실증적 사례가 부족하다는 취약점이 있었다. 영국은 실제 영국의 현장, 지역사회의 60개 정도의 사례에 실제로 접근하여 연구했다. 사회차원에서 또는 건강과 웰빙, 경제적, 교육 차원에서 어떤 영향을 내는지를 보고서로 출간했다. 영국은 2013년 예술지원에 대하여 향후 10년 동안 어떤 방향으로 갈 것 인가에 대해 고민했고, ‘Great art and culture for everyone’ 모두를 위한 예술을 지원하겠다는 것을 방향으로 잡았다. Everyone의 무엇을 위해서? 에 대한 근거가 필요했다. 사람이 살아가는데 모든 영역에서 예술이 영향을 발휘할 수 있다는 근거를 제시한 것이다.

이 이후의 영국은 AHRC(Art & Humanities Research Council), 예술과 인문학 연구소를 만든다. 이 연구소는 문화부 등의 어느 부처에도 소속되어있지 않고, 더 독립적으로 어떤 것이 유효한지 실질적으로 접근하여, 정책적으로나 사회에 혁신을 가져올 수 있는 점들을 찾아서 정부와 민간의 협치를 가능하게 하는 역할을 하고 있다. 예술과 문화의 가치에 대한 이해 보고서가 계속해서 나오고 있다. 2016년도에도 다시 나왔다. 왜 보고서가 계속하여 나오는 것일까? 여전히 사회와 정부가 예술과 문화에 대한 가치에 공감할 수 있을 정도로 충분히 전달되지 않았기 때문이다. 이들의 문제제기는 이것이다. 정부와 재단에서 예술단체들을 많이 지원하고 있지만, 대부분의 경우 지원금을 받은 것에 대한 반대급부로 평가하기 때문에 성과에 대한 타당성이나 객관성을 확보하지 못한 경우가 많다는 것이었다. 그렇게 때문에 중간지대에서 펀딩과 무관하게 실제 예술단체들이 사회와 협력하여 하는 활동들의 가치는 무엇인지를 질적 연구를 한 것이다.

가장 중요한 것은 역시 첫 번째로 쓰여 있는 ‘개인의 변화(Reflective Individuals)’이다. 예술을 통해서 개인이 성찰할 수 있는 인간으로 성장한다는 것. 그 다음은 Engaged Citizens, 시민으로서 타인과 교감할 수 있는 시민으로 탄생시키는데 역할을 하고 있다는 것이다. 또 어떤 문제를 갖고 어떤 환경에서 예술이 협력했느냐에 따라서 평화, 삶, 때로는 경제에도 어떤 효과를 준다는 것을 제시한다.

2016년 이후로도 아주 실질적인 후속 연구들을 계속 했다. 이렇게 가치가 있는데 왜 현장에서 예술과 문화가 확산되지 않을까? 무엇이 필요한 것인가? 이 역할을 해나가는 주요 구성원들이 어떤 역할을 해야 하는가? 누가 변화를 만들어야 하는가?를 고민했다. 여러 차례에 걸쳐서 예술의 가치에 대하여 확인을 했지만, 여전히 사회는 예술과 문화의 가치에 대한 이해가 매우 부족하며, 이것을 소통시켜주는 역할이 더 필요하다는 결론을 내렸다. 이런 소통은 정책을 결정하는 사람들, 후원을 하는 재단이나 개인에게 까지, 예술계 내에서도 이뤄질 필요가 있다. 그리고 이런 협력이 이루어지려면 단지 예술가의 의지만으로는 어렵다. 이것을 가능하게 하는 인프라가 구축이 되어야 하는데, 인프라와 자원은 어디선가 지원해 줘야 하지 않나? 하는 고민을 한 것이다. 그 결과로 이 보고서에서는 Centre for Cultural Value 라는 중간 조직을 세워야한다는 제안을 했고, 이 조직이 설립 될 수 있도록 하는 펀딩까지 구축이 되었다. 어느 한 대학 안에 이 센터가 2018년 하반기부터 설립이 되었고, 또 독립기관으로 운영될 수 있도록 폴 햄링이라는 파운데이션(Paul Hamlyn Foundation)과 예술위원회(Arts Council)와 같이 공동으로 펀딩하여 운영을 시작했다. 여전히 예술과 문화가 사회와 결합하여 활동할 수 있는 인프라에 대한 노력까지 지속되고 있음을 영국에서 볼 수 있었다.

유럽의 경우는 EU연합이 결성이 된 이후에, EU차원의 문화정책이 수립되어왔다. (화면) 유럽연합 의회에서 2019년도부터 2022년까지 유효한 아젠다와 우선순위의 과제들을 제시하고 있다. 상위에서 방향을 제시하고 있다고 하면, 하위에는 지원사업으로서 현재는 크리에이티브 유럽(Creative Europe)이라는 10년 정도 가는 프로그램으로 집행이 되고 있다. 잠시 유럽의 정책방향은 무엇인가를 보면 항상 꾸준히 관통하는 것이 있다. EU Citizen으로서의 결속력, EU의 경제체제 성장, Job creation, 그리고 다른 문화가 함께 공존하고 생존해나갈 수 있는 문화적 다양성이 함께 존재하고 있다. 문화적 유산이 2019년의 키워드였던 것 같다. 문화적 유산이라고 하는 것도 그 자체를 보존하는 것을 넘어서서, 사회에서 어떤 역할을 할 수 있는지에 대한 정책들이 수반이 되고 있다. (화면) 구조는 이렇다. 최상위에 European Commission이 있고, 이를 집행하는 에이전시(Executive Agency)가 펀딩을 운영하고 있다. 중간에 Creative Europe 프로그램이 있다. 처음에는 Culture and Media 프로그램으로 운영이 되다가, Creative Europe으로 전환이 되었다.

Creative Europe 프로그램을 자세히 보면, 예산이 어떻게 분배되어 있는지 볼 수 있다. 예산의 70%를 차지하고 있는 Cooperation Projects가 문화정책의 방향성을 판단할 수 있는 중요한 사업이라는 것을 볼 수 있다. 결국 유럽에서 지향하는 가치들을 창출하기 위하여, 유럽 내의 주요한 활동가들이 함께 결합할 수 있도록 하는 지원사업을 한다. 어떤 것을 우선적 과제로 협력을 하는가를 보면 다섯 가지가 있다. 첫 번째는 국경을 넘어서 예술가들이 이동성을 확보하게 하는 것이다. 다양성에 대한 것도 포함을 하면서, 예술가들이 점점 진화할 수 있는 기반을 다진다. 또한 지식, 예술, 또는 어떤 활동에 대한 교류들과 협력은 새로운 예술의 전개를 가능하게 하기도 한다. 두 번째는 관객개발, 세 번째는 디지털화, 새로운 비즈니스 모델, 그리고 마지막으로 교육과 새로운 인력을 양성하는 것에 있어서 예술과 문화가 어떤 역할을 하는지를 중요하게 생각하고 있다. 이런 움직임에 있어 비판도 있다. 보다시피 많은 경우, 고용과 경제개발 쪽으로 방향이 치우쳐있기 때문이다. 원래 유럽의 문화정책은 문화의 본질적인 가치를 보존하는데 중점을 두고 있었는데, 점점 경제적인 도구로서 이용되는 양상을 띠고 있다는 문제제기가 있었다. 이것을 극복하기 위하여, 현장의 전문가들이 계속 피드백과 인풋을 넣을 수 있는 오픈데스크 형식의 방법론을 가져가고 있다.

2013년도에 있었던 Creative Partnership이라는 지원 사업이 있다. 지금 한국에서 ‘예술로’라는 명칭으로 바뀐, 예술인파견 지원사업과 비슷하다. 예술가가 여러 비예술분야, 시설, 기업, 농어촌 등으로 파견되어, 그 내부에 해결 되어야 하는 과제들을 예술적 방법론으로 접근해보는 과정을 지원하는 사업이다. 이것을 토대로 네트워크도 형성되고, 예술이 할 수 있는 또 다른 역할, 사회적 가치가 무엇인지 실증할 수 있는 계기가 되었다. 그 사업이 종료된 이후에도 바스크 지역에서 ‘연결될 수 없어 보이는 것의 연결’이라는 단체가 지역 내에서 활동을 이어가고 있다. 이처럼 삶, 사회 전반, 사회적 자본과 경제에 대한 가치를 논할 수도 있지만, 다른 한편으로는 복지에 대한 문제, 기업의 혁신 등 다른 차원에 대한 가치도 나타나고 있다. 또 이것이 어떻게 정책에서 현장 주도로 옮겨지는지도 볼 수 있다. 항상 사회적 가치를 논하면, 사회의 구성원인 개인에서부터 사회까지를 거론한다. 하지만 여기에서는 예술가에게 간 영향도 보고 있다. 예술가는 분명 자신이 기존에 실행해 온 예술적 프로세스를 발휘한 것임에도 불구하고, 그 과정에서 새로운 영향을 발휘하게 되고, 이를 사회적 가치로서 보고 있다는 것이 유의미 했다.

앞서 잠깐 말했던 밀라노 유러피안 네트워크 행사에 다녀왔다. 주로 이런 큰 국제 행사를 하면 주로 기관이 주축이 되지 않나? 이 곳은 5명의 독립기획자 또는 국제교류전문가들이 모여 만든 조직이다. 그들은 현장이 계속 존속하고 발전 할 수 있게 하기 위해서는 국제적인 네트워크가 필요하니 직접 게이트웨이가 되겠다며, 스스로 민간 조직을 만든 것이다. 보통 포럼이라고 하면 발제에 중심을 두고 진행이 되는데, 이곳에서는 200여명 정도의 참여자들이 4개의 주제를 가지고 ‘피시볼’이라는 방식을 통해 토론한다. 이는 한 주제에 다양한 시각과 의견이 모일 수 있는 방식이다. 이를 동안의 포럼을 통하여 공통으로 나눠야할 주제들에 대해 실제 현장에서 느끼는 문제의식, 그리고 그것에 대응할 수 있는 방안을 같이 모색한다.

결국 이들도 사회와 지역사회가 문화예술을 바라보는 시각, 필요로 하는 지점 등에 대해서 논했다. 우리는 예술로서 존속해야하는가, 변신해야하는가에 대한 문제가 크게 있었다. 이 문제의 방향을 잡아가는 주요 주체가 제도화된 기관인 것이 문제는 아닌지, 문화계의 주체로서 우리가 저항적 행동을 해야하는 것은 아닌지 등에 대한 문제가 가장 크게 던져졌다. 이 큰 중심들 아래로 바뀌어 가는 공간의 이야기, 예를 들어 이전에는 공간도 무대이고 우리가 어떤 것을 어떻게 잘 제공할까를 고민했다면, 이제는 시민의 공간으로서 변화를 예술가는 어떻게 바라볼 수 있는가를 고민했다. 장단점이 있다. 매우 민주화된 공간으로서 예술뿐만 아니라, 삶, 먹거리 등이 공존할 수 있게 되었다. 반면 예술가의 입장에서 예술적 실험이 분명 필요한데, 모두가 좋아하는 것만 펼칠 수 있게 되는 단점이 있을 수 있다. 또 이제 모두가 논하는 ‘참여’는 무엇이며 예술적 방식의 참여는 어떤 형태여야 하는지도 논한다. 또 창작과 참여의 균형은 어떻게 잡아야하는지, 창작은 어떻게 변해야하는지도 논했다. 사실 답을 내기는 어려운 주제였다. 참여자들 가운데 EU처럼 정책을 결정할 수 있는 사람들도 있었고, IETM과 같은 플랫폼 조직, 예술가나 연구자, 문화정책 행정관도 있었다. 깔끔한 정리가 되지는 않았지만, 이 여러 이해관계자들과 이야기를 나누며 타당한 가능성을 찾았다는데 큰 의미가 있다.

결국 우리에게 필요한 것은 예술이다. 우리 논의 속에서 결국 우리의 역할은 깨어있어야 하는 것이다. 그리고 제도화되어가는 정책에서 우리가 저항해야하는 것은 무엇인지에 대해서 역할을 찾아 나가야 하는 것이다. EU 정책이라고 하면 머나먼 담론인 것 같지만, 결국 문화예술과 개인이 만나게 하는 방법과 근본적인 이유에 대한 것이다. 그 가운데 수혜자 또는 실천해야하는 예술가나 예술단체는 어떤 행동을 해야하고, 할 수 있고, 할 수 없는지에 대한 논의를 통해서 구체적인 작은 걸음들을 만들어가는 노력들이 끊임없이 진화해야 하지 않나 생각한다.

2) (영상발제) 발제자

제니퍼 휴즈 (미국 국립예술기금 디렉터)

안녕하세요. 저는 (미국) 워싱턴 DC에 위치한 국립예술기금에서 근무하고 있는 제니퍼 휴즈라고 합니다. 오늘 이렇게 저희 기관, NEA와 'Creative Placemaking' 프로그램, 'Our Town' 지원사업에 대해서 말씀드릴 수 있게 되어 기쁘게 생각합니다.

우선, NEA라고도 불리는 국립예술기금은 미 연방 정부 기관입니다. 저희는 의회를 통해서 연간 대략 1억 5,500만불 (한화 1,848억원 가량)의 예산을 받고 있는데요. 이것은 저희가 지원하고 있는 미국 전역의 지역사회 숫자에 비해 비교적 적은 금액입니다. NEA가 하는 주요 역할은 예술과 문화 프로젝트에 대한 보조금을 지원하는 것입니다. 또한 예술 관련한 연구 사업도 직접 하거나 지원을 하는데, 예술이 경제에 미치는 영향성 평가 등과 같은 것입니다. 그리고 예술과 문화 분야를 이끌어갈 국가 정책을 관리합니다. 이외에도 출판물을 비롯한 팟캐스트 등의 자료를 제공하고 있는데요. 모두 저희 웹사이트 www.arts.gov에서 확인할 수 있습니다.

NEA는 분야별 부서로 이루어져 있는데요. 저는 Design and Creative Placemaking (디자인 및 창의적 장소 만들기) 프로그램을 총괄하고 있습니다. 오늘은 Creative Placemaking 프로그램과 그 중에서도 Our Town(우리 마을)이라고 불리는 지역사회 프로젝트들을 지원하는 사업을 중심으로 소개하고자 합니다. 저희는 프로젝트별로 지원 하고 있는데요, 예술, 문화, 다양한 기획 활동을 통해 지역경제에 도움을 주고 그 지역의 물리적 또는 사회적 결과물을 발전시켜서 지역사회가 견고하게 하는 프로젝트들입니다. 성공적인 Our Town 프로젝트는 궁극적으로 해당 지역사회가 성장할 수 있도록 지역정책에 예술, 문화, 기획 활동이 지속적으로 참여할 수 있는 구조적 변화의 기반을 마련하게 됩니다. 즉, Creative Placemaking을 간단하게 정의한다면 예술과 문화를 지역사회 발전과 안녕의 핵심 요소로 만드는 것입니다. 이것은 예술을 위한, 예술에 대해 말하는 것이 아니라 특정 지역에서 목표한 결과를 이끌어 낼 수 있는 예술적 개입에 대해 말하는 것입니다.

Our Town의 변화이론을 통해 저희는 예술과 문화만이 할 수 있는 고유의 역할이 있다는 것을 깨닫게 되었습니다. 예술가는 지역사회의 중요한 지형/지물이나 지역 내 이슈, 또는 그 지역 역사에 새로운 관심을 불러일으키거나 고조시킬 수 있습니다. 예술가는 어떤 장소에 새로운 에너지, 자원, 활동, 사람들 또는 관심이나 열정을 더할 수도 있습니다. 예술가는 지역 사회가 새로운 가능성을 구상할 수 있도록 도와주기도 하죠. 새로운 미래, 어떤 것에 도전해 볼 수 있는 새로운 방법, 또는 문제 해결에 접근하는 새로운 방법과 같은 것들입니다. 마지막으로 지역사회, 사람들, 그리고 장소들을 서로 연결할 수 있습니다.

그래서 저희는 Our Town 이라는 지원사업을 통해 다양한 프로젝트 활동을 지원하고 있는데요, Creative Placemaking 프로그램은 예술가와 기획자가 콜라보 할 수 있도록 다양한 예술 형식(장르/방법론)들, 장르/분야를 넘나드는 협력을 만들고 예술 외 기관들마저도 끌어안을 수 있는 큰 텐트와 같다고 생각합니다. 여러 Creative Placemaking 사업 중에서도 Our Town 지원사업이 특별한 점은 지자체 혹은 연방정부에서 인정하는 적어도 하나의 비영리 예술, 문화 또는 기획 단체와 파트너십을 맺어야 한다는 것입니다. 저희는 이런 작업에 자금을 지원함으로써 장기적으로 부문 간 파트너십이 싹트기를 바라고 있습니다. 또 지자체가 궁극적으로 예술가와 협력하는 것의 가치를 인식하고 저희 지원금이 끝난 후에도 그 협력 작업이 지속되기를 바랍니다. 예술가가 지역 주민의 삶의 질에 가져다주는 본질적인 가치 때문입니다.

몇 가지 구체적인 프로젝트 사례들을 살펴보기 전에 저는 저희 참여 단체들이 기획 단계에서부터 생각했던 사업목표들을 좀 더 설명 드리고 싶은데요. 궁극적으로, Creative Placemaking 프로젝트는 지역사회를 강화하기 위한 것이며 이는 여러 가지

다양한 방법으로 나타낼 수 있습니다. 예를 들어, 저희 지난 프로젝트 사례들을 살펴보면 지역 경제 성장을 촉진하거나, 경제 개선을 목표로 삼는 경우가 종종 있습니다. 인구가 감소하고 있는 소규모의 시골 지역사회에서는 전입률 증가 및 주민 유치, 유치가 목표일 수 있습니다. 이에 반해 크고 도시적이고 상업이 발달한 지역에서는 공정한 경제 환경을 조성하는 것이 목표일 수 있는데요, 이것은 예술과 문화 정책을 활용하여 주민이탈(젠트리피케이션)을 방지하고 지역사회(공동체)를 조직합니다.

물리적 변화는 확연히 눈에 띄지요. NEA는 종종 공공 공간 개선에 중점을 두고 주변 환경을 정비하거나 개선하는 것에 초점을 맞춘 프로젝트 역시 지원합니다. 사회적 변화는 저희가 여전히 연구하고 있고 지표를 만들어가고 있는 영역입니다. Creative Placemaking 프로젝트들이 종종 사회적 관계가 개선되는 것을 보여주거나 지역사회의 정체성을 잘 드러나게 해 주기도 하고요. (우리가) 바라던 사회적 변화를 촉진하는 조직적 원동력이 되어 주기도 합니다.

Our Town 지원사업에서 분명한 것은 이 사업이 궁극적으로 시스템을 변화시킨다는 것입니다. 저희는 지역사회가 변화하는 것도 중요하지만 그 새로운 작업 방식이 지속되는 것 역시 원합니다. 즉, 예술, 문화 및 기획이 지역사회 변화에 있어서 발전 전략으로 인식되고 기관이나 지역 시스템이 그런 예술 활동을 위해 공간을 만들고, 자원을 제공하는 것입니다. 지난 9년간 Our Town 사업을 통해 NEA는 다양한 형태와 규모의 580개 이상의 프로젝트를 지원해 왔습니다. 그럼, 이제 몇 개의 다양한 지역사회별 맥락에서 진행된 프로젝트들을 소개해 드릴게요. NEA가 지원한 미국 내 모든 지역들을 표시한 지도를 먼저 보여드리겠습니다. 저희 프로젝트 사례 중 몇 가지를 둘러보시죠.

먼저, 캘리포니아주의 오아시스로 가볼까요. 오아시스 지역은 라틴계 지역민이 대부분을 차지하며 농장이 많은 시골 지역입니다. 대중적인 여가 공간이 없으며 문화자원도 많이 부족합니다. 기획자들은 그 지역의 이야기를 수집하기 위해 주민들과 창의적으로 협력했고 공간 지원과 기획에 대한 지원을 신청했습니다. 이들은 지역의 이야기들을 활용했는데요, 화면에 보이는 것과 같이 일시적으로 팝업 컨테이너 같은 것을 만들어서 이야기를 수집하고 그 이야기를 알렸습니다. 또한 새로운 공간 확보가 가능한 시설투자를 받을 수 있는 절차를 밟을 수 있게 만들었습니다.

아리조나주 메사에서는 보다 재밌고 매력적인 보행자 환경을 만들기 위해 도시의 중심 시가지에서 보행로 시설물 모델을 전시하는 축제를 진행했는데요, 예술가와 기획자들을 초청해 보행로에 놓이는 (벤치, 휴지통, 등) 미래형 시설물을 상상할 수 있도록 하고 동시에 이런 실제 시설물에 대한 투자를 독려하는 내용이었습니니다.

인디애나주 인디애나폴리스에서는 해리슨예술센터라는 문화기관이 ‘프리-인액트 인디(Pre-Enact Indy)’라는 프로젝트를 진행했는데요. 이 프로젝트의 목적은 지역사회에 대한 자긍심을 되살리고 지역사회와 인근 상권에 활기를 불어넣는 것이었습니다. 지역 내 배우들과 기획자들이 세트 디자인 및 공연예술을 통해 위축된 동네를 활기찬 지역사회로 재조명하기 위해 협력했습니다. 이러한 개입은 버려진 부지와 상점들의 잠재력에 대해 생각해 볼 기회가 되었으며, 자부심을 가지고 행동을 취할 수 있는 지역 사회를 조직하고 주민들 사이의 사회적 결합을 이끌어 냈습니다.

텍사스주 오스틴에서는 ‘포크리프트 댄스웍스(Forklift DanceWorks)’라는 무용 단체가 오스틴 시 녹지과와 협력하여 수상스포츠 마스터 플랜을 알리고자 지역사회 참여를 유도했는데요, 지역 주민과 구조대원들도 참여했던 일련의 커뮤니티 공연은 지역 사회에 활기를 가져다 주었고, 결과적으로 공공 수영장을 비롯한 공원녹지에 설비투자 지원을 할 수 있도록 1억 4,900만불의 지방재정이 투입되는 정책을 통과시키는 계기가 되었습니다.

미네소타주 그레나이트 폴스의 4,500명 주민이 거주하는 마을에서는 공공 서비스를 잘 전달하고 주민에게 다가가기 위하여 여러 변화를 가져다 줄 지역예술가를 고용하고 있습니다 저희는 이 작은 마을들에서 이뤄지는 실험들을 통해서 공공 분야의 작동 방식을 개선할 수 있는 예술가들을 진정한 지역사회의 자산으로 생각한다는 것을 발견한 것에 대해 기쁘게 생각합니다.

마지막으로 루이지애나주 그레트나에서는 강변뿐만 아니라 교통수단인 페리에 예술가와 함께하는 실험을 하고 있는데요, 그레트나와 뉴올리언스 사이의 미시시피강을 따라 관광객과 주민들을 잘 연결할 수 있는 방법을 모색 중입니다. 이 프로젝트는 예술가와 함께 수상 교통 기반 시설을 활용한 장소특정형 설치와 공연 및 일련의 다양한 예술 활동을 펼치고 있습니다.

오늘 Our Town 프로젝트 사례 중 몇 가지만 소개를 했는데요. 혹시 다른 사례도 궁금하신 분들을 위해 몇 가지 웹사이트들을 소개해 드리겠습니다. 화면에 제시된 저희 웹사이트를 방문하시면 80 가지 이상의 다양한 사례들을 소개하고 있고요, 또 미국 전역에서 보내주신 의견을 담아 이 작업에 대해 더 깊은 이야기를 담은 연구 자료들도 저희 웹사이트에서 무료로 이용할 수 있습니다. 만약 저희가 Creative Placemaking 작업이 도전적이고 이러한 종류의 시민활동에 참여할 준비가 된 준비된 예술가를 만나야하고, 분야를 넘어서는 협력에 대한 신뢰 그리고 일정 시간을 필요로 한다는 것을 몰랐다면 아마 저희가 놓치는 것이 무척 많았을 것 같습니다. 저희는 Our Town 사례들을 통해 새로운 협력방식과 작업방식에 대한 씨앗을 뿌리고 있기를 바랍니다. 그리고 지역정부가 해당 지역주민을 위해 일하는 방법과 그 지역공동체를 건강하게 하는 방법에 예술, 문화, 기획 분야가 지속적으로 참여할 수 있도록 하는 데에 도움이 되기를 바랍니다. 영상으로나마 미국 내 지역사회의 변화를 주도하는 예술적, 문화적 실천들을 지원하고자 저희가 하고 있는 작업들을 소개하게 되어 정말 영광이었습니다. 오늘 발표를 해주셔서 감사합니다.

3) 발제자

천재현 (정가악회 대표/연출)

정가악회는 전통음악을 기초로 해서 다양한 작품을 만들고 있다. 현재 20명 정도의 구성원으로 이루어져있고, 20년차가 되었다. 지역에 들어가서 여러 작업을 한 것 때문에 이 자리에 오게 된 것 같다. 예술의 사회적 가치도 중요하지만, 개인적으로 '예술가가 어떻게 성장할 것인가'를 더 중요하게 생각한다. 지역에서 활동하고, 지역을 살피고, 지역에서 하는 일들의 축은 결국 예술가들, 단체 구성원들의 성장이다. 그 이유가 없다면 그 작업할 이유가 없다고 생각한다. 20년 동안 가장 힘들었던 것은 예술 정책이 변화하면, 생존하기 위해 정책 변화에 발맞춰 변화해야한다는 것이었다. 그러면서도 중심을 잃지 않기 위해 노력을 해왔다.

지금은 서울시 은평구 상주단체로 활동하고 있는데, 이 역시 상주단체 육성 지원제도 때문에 연간 1억 정도의 돈을 받으며 활동하고 있다. 사업 자체가 만들어진지는 한 십여 년 된 것 같다. 사업이 만들어지는 과정에서 우여곡절이 있었던 것 같고, 여전히 자리 잡지 못해 보였다. 관련 토론회를 가보니 역으로 과거로 회귀하려고 하는 모습들도 보였다. 예술단체를 성장시키려고 하는 건지, 예술작품을 만들려고 하는 건지, 아니면 정말 지역사회와 함께 새로운 모델을 만들려고 하는 건지가 안에서 마구 섞여서 결정이 안 되고 있는 것 같았다. 개인적으로 답답함을 느꼈다.

단체를 운영하는 사람으로서, 예술작품의 성장과 더불어 단체의 성장도 굉장히 중요하다. 예술가들은 사회의 필요에 의해서 생겼다 사라지는 것이 아니라, 예술가들도 사회 구성원으로 삶을 지속할 방법을 찾는 것이 굉장히 중요하다. 작품과 단체의 성장과 더불어 지역사회, 관객과 어떻게 같이 성장할지에 대한 문제를 해결하는 것. 하지만 이것은 차원이 다른 문제인 것 같다.

내 앞길만 생각하는 것이 무조건 나쁘다고는 생각하지 않지만, 그래도 주변을 살피고, 더 넓게 살피는 눈과 포부를 갖고, 양식들을 가질 수 있는 성장의 단계들이 있다고 생각한다. 그래서 상주단체 프로그램이 가장 높은 단위의 프로그램이지 않을까 생각한다.

우리는 예술 단체로서 극장에 들어가 상주하기도 했지만, 한 3년간은 남산국악당을 운영하면서 다른 예술단체를 받아서 상주단체사업을 진행 해보기도 했다. 그러면서 예술이 왜 이 사회에 존재하는지에 대한 가치를 보여주고 싶었다. 그 작업이 쉽지가 않았다. 예술가들은 자기 앞길을 헤쳐나가기만 하는데도 충분히 어려움을 겪고 있다. 눈을 돌려서 사회의 가치에 대해서 볼 때는 막대한 가치 이상을 넘어서지 못하는 것을 목격했다. 우리가 그런 모습과 가치를 보여줄 수 있으면 좋겠다는 마음으로 은평으로 향한다.

은평은 서울시에서 가장 낙후된, 재정자립도가 가장 낮은, 굉장히 어려운 동네이다. 여러 가지 이슈들이 있지만, 가장 낙후된 동네였기 때문에 반대로 재개발의 몸살이 가장 크게 일어나고 있는 공간이기도 하다. 서울시가 그동안 많이 겪었던 문제들을 그곳에서 겪고 있는 상태이다. 그러면서 이주민과 원주민들 사이의 갈등, 서로 다른 문화의 차이를 문화예술회관이 어떻게 극복할 수 있을지에 대한 이슈를 갖고 있다. 지역에는 다양한 청소년들이 지내고 있는데, 대학 진학률이 가장 떨어진다. 또 고등학생까지 포함하여 600명 정도의 고아들을 키워낸 고아원도 있다. 또 학교 밖 청소년들의 문제가 가장 심각하게 대두되었던 곳이다. 더불어 오래된 동네이고 주거비용이 싼 동네이기 때문에, 노인들이 굉장히 많다. 노인문제에 관한 이야기도 있었다. 우리는 몇 가지 주제를 가지고 차원을 나눠서 3년 계획으로 접근을 했다.

첫 해에는 재개발문제, 지역 간의 갈등문제, 그리고 지역 안에서 극장과 예술은 어떤 일을 할 수 있을지에 대해서 다루었다. 두 번째로는 학교 밖 청소년의 문제를 다루고 있고, 지금은 현재 노인의 문제, 노인과 지역사회가 어떻게 같이 공존할 수 있을지에 대한 문제를 다루고 있다. 재개발 문제는 많이들 알고 있는 것처럼 유입된 사람들과 원주민들이 함께 사는 문제이다. 지금도 많은 것들을 부수고 새로 만들고 있고, 그것을 좋게 바라보는 사람도, 싫게 바라보는 사람도 있다. 그 모든 사람들이 그 곳에 같이 살아야한다는 이슈가 있다.

이런 유의 작업을 할 때는 관계 형성을 굉장히 오래 하려 한다. 우리가 하는 주된 작업 중 하나는 다큐멘터리 감독을 섭외하여 이 주제를 가지고 사람들을 계속 만나는 것이다. 이런 저런 이야기들을 계속 듣고서, 이 이야기들을 어떻게 공연으로 형상화 할 것인가?, 주제를 잡아낼 것인가?를 보는 작업을 하고 있다. 은평은 풀뿌리 민주주의가 활발하게 이루어졌던 지역이고, 아직도 만들어지고 있는 곳이다. 그 원주민들을 중심으로 합창단이 꾸려져 있었으며, 어마어마한 활동들을 하고 있었다. 그 합창단을 만났었다. 또 새로 아파트가 생긴 지역에서는 노래를 좋아하는 사람들, 노래를 부르고 싶은 사람들이 모여 합창단을 만든다. 또 재개발을 하려다가 포기한 산골마을들의 평범한 아줌마들도 소위 말하는 뽕짝 같은 것을 부르면서 지역 커뮤니티를 강화시키고 있다. 이들을 지켜보면서 이들 삶의 이유와 노래의 이유를 쫓아가는 작업을 하기도 했다.

그때 세운 목표 중에 하나는 이들에게 노래를 만들어주자는 것 이었다. 작가를 붙여서, 이들의 이야기로 가사를 만들고, 작곡가를 붙여서 계속 부르고 다닐 수 있는 합창곡을 만들어 주었다. 또 다른 그룹에게는 뽕짝을 만들어 주었다. 이런 식으로 이슈를 모아 다큐멘터리의 형식, 그리고 정가악회의 음악들로 결합하여 만들어냈었다. 청소년 문제도 마찬가지다. 청소년들을 보듬고 이들과 10년 넘게 함께 생활했던 사람들이 있다. 그 공간에 함께 들어가서 1년 넘게 관찰하면서, 청소년들과 그 선생님들이 왜 이런 일들을 하는지, 어떤 일들이 벌어지고 있는지를 보았다. 지역에서 발생하는 문제임에도 지역이 잘 인지를 못하는 경우가 많다. 따라서 문제에 대해서 공유하고, 공감하며, 앞으로 이 문제를 지역이 어떻게 풀 수 있을지를 같이 고민한다. 하지만 다큐멘터리처럼 혹은 고발 뉴스처럼 제안하는 것이 아니라, 예술적 감동을 통해서 마음을 움직이는 것이다.

결과적으로 두 번의 공연이 모두 성공적으로 만들어졌다. 특히 청소년문제를 다루고 있는 작은 공원은 공동체의 청소년 문제에 대한 관심과 후원을 이끌어내는데 성공을 했다. 그래서 올 12월에 재공연을 한 번 더 하려고 한다.

사회의 이슈를 드러내어 공연을 만든다는 것은 누구나 할 수 있는 건 아닌 것 같다. 지역 사회에서 활동하고 있는 이들에게 예술을 경험하게 하자, 그리고 그 예술이 정말 아름다운 정찬이 되었으면 좋겠고, 같이 경험했으면 좋겠다. 그래서 노래를 애써 정성껏 만들고, 같이 반주한 것이다. 우리가 작업하면서 들은 얘기는 “정가악회와 작업을 하면 주눅 들지 않아요. 대접을 받는 것 같아요.”라는 이야기다. 그들이 주인공이 될 수 있도록 올려주고, 빛나게 해주는 작업들, 그리고 그 예술적 경험들이 가슴에 남아서 주변에 전달되는 과정의 작업들을 하려고 한다. 다양한 방식들을 취해보려 하고, 만남을 가져보려 하고 있다.

우리는 지역에 들어가서 지역 활동을 하기 위해서 만들어진 단체는 아니다. 그냥 예술활동을 하고, 창작활동을 하기 위해서 만들어진 단체이다. 그래서 우리가 지역에서 할 수 있는 것에는 분명한 한계가 있는 것 같다. 결과적으로는 지역의 커뮤니티든, 지역의 예술단체든 지역과 그들이 가치가 빛나야 한다. 우리가 거기에서 빛날 이유는 없다. 그럼에도 불구하고 왜 이 작업을 굳이 하냐고 묻는다면, 이 경험을 통해서 우리가 성장하고 있다는 것을 느끼기 때문이다. 예술가가 성장하면 성장 할수록 세상에 대해 더 알고, 더 세상을 보듬을 수 있어야 한다. 예술가들이 지역사회에 나오면서, 우리가 세상에 어떤 일을 하고 있는지 실질적으로 경험하는 것이다. 그 경험이 단체를 성장시킬 수 있고, 예술가를 성장시킬 수 있었다고 생각한다. 이런 작업들은 작품으로 남지는 못한다. 지역 사람들과 함께 했기 때문이다. 몇 곡의 연주곡이 남을 뿐이다. 그럼에도 예술의 사회적 가치라는 것이 이렇게 아닐까? 우리가 세상과 이렇게도 만날 수 있지 않을까? 하는 어떤 새로운 비전이 제시된다.

다음 달에는 ‘은평이야기3’을 통하여 노인문제를 지역에서 같이 해결할 수 있을까? 노인과 어떻게 공존할 수 있을까? 치매 걸린 노인들을 한 개인의 문제로 방치하지 않고, 공동체의 문제로 해결할 수 있는 방법은 없을까? 등 열심히 작품들을 만들어내고 있다. 이런 것들이 의미 있게 사회에 남았으면 좋겠다.

4) 발제자

우동준 (문화기획자)

일상생활과 문화활동을 통한 지역사회 연계라는 주제로 현재 지역문화진흥원에서 생활문화동호회 지원사업을 받아서 운영하고 있다. 관련된 이야기를 사례로 소개하면서 시작하겠다.

‘그린북 프로젝트’는 각자의 이야기를 가진 세 동아리가 모여서 그림책 제작이라는 공동의 프로젝트를 함께 완수해나가고 있는 과정이다. 세 동아리는 문화활동가들의 육아클럽, 수영구 습작클럽, 그리고 부산 디자이너 모임 이렇게 이루어져 있다. 활동가들의 육아클럽의 경우, 부산 지역의 육아라는 고민을 하고 있는 문화기획자들의 모임이다. 내가 오늘 야근을 하거나, 평일 저녁에 프로그램을 하게 되면 옆에 같은 클럽에 있는 사람이 아이를 봐주기도 하고, 보통 아이가 외동인 경우가 많아서 함께 또래끼리 만나서 어울릴 수 있는 기회를 만들기도 하는 지역의 육아 모임이다. 수영구 습작클럽은 자발적으로 만들어진 글쓰기 모임이다. 전문 작가들의 모임은 아니고, 같은 지역 내에서 글을 좋아하는 사람들이 모여서 글로 자기를 표현해내는 작업을 하고 있다. 서로 합평을 해주기도 하고, 주제를 함께 찾아나가면서 글을 쓰고 있다. 부산 디자이너 모임은 약 100여 명 정도가 모인 지역의 그룹인데, 서로 업계 소식을 정하거나, 서로의 생존을 담보하기 위한 안전망이 되어주는 모임이다. 이렇게 세 단체가 모여서 공동의 작업을 하고 있다.

첫 번째로 일상생활이다. 처음 일상생활이라고 했을 때는 가족과 연결된 시간이라는 생각이 들었다. 또 업무를 떠나서 회복을 하거나, 다른 것을 도모할 수 있는 시간이 일상생활이지 않을까 생각했다. 보통 문화기획자라고 했을 때, 가장 큰 아쉬움은 일상이 무너져가는 것들이지 않나? 그래서 어떻게 내 가족과 내 자식과 함께 연결할 수 있는 일상을 다시 만들어낼 수 있을까?가 첫 번째 문화기획자들의 공통된 고민이었다. 이 작업을 함께 하면서 가장 재미있었던 것은 일이라는 주제를 통해서 가장 우선순위가 가족과 함께 있을 수 있게 되었다는 점이다. 이 작업을 통해서 일을 내 아이와 함께 할 수 있는 시간으로 전환을 시키면서, 일상생활을 유지할 수 있는 새로운 방법을 찾아나가고 있다. 사실 어떤 큰 담론을 이야기하고 싶지는 않고, 문화를 통해 가장 기본적인 사회 단위인 가족을 어떻게 지켜나가고, 가족 안에서 어떤 작업을 할 수 있을지 고민하다가 시작한 것이다.

문화활동은 나를 표현하는 작업이다. 개인에게 있어서 가장 중요한 것은 존재를 어떻게 표현해낼 것인가 하는 지점이 있지 않을까? 육아를 하는 경우에는 아이를 중심으로 모든 일상이 만들어져 ‘나는 어떻게 존재해야하는가?’ ‘나는 누구인가?’를 계속 고민하게 된다. 그것을 글이나 그림을 통해 같은 고민을 하는 사람들을 만나고, 나를 다시금 표현해 나가는 작업을 하는 것이 결국 문화활동의 가장 중요한 역할이 아닐까?

현재 세 단체가 모여서 진행하고 있기 때문에 아이들이 그림을 그리고, 수영구 습작클럽에서 글을 쓰고, 전문 디자이너들이 모여서 디자인을 하면서, 각자의 삶을 살아오는 주체들이 서로를 알아가는 과정을 하고 있다. 사진에 있는 것은 부산 디자이너 모임의 멤버들이다. 한 백여 명의 사람들 중 육아에 관심 있는 사람들, 특히 여성 혹은 육아 후 경력 단절이 된 사람들이 모인다. 그들은 이 자리에서 디자인을 통해 다른 사람들의 삶을 듣고, 각자의 이야기도 고백한다. 그림책을 만드는 걸 넘어서 업이 다른 사람들도 공동의 이야기를 하는 시간이 되어가고 있다.

제일 처음에는 문화활동가 육아클럽이 모여서 그림책을 읽어주는 시간을 가졌었다. 각자 가정에서 아이들이 좋아하는 그림책이 다 달랐다. 자기가 좋아하는 그림책을 들고와서 다른 가정의 아이에게 그림책을 읽어주기도 하고, 또 이 자리에 습작클럽의 멤버들이 와서 그 과정을 함께 하기도 했다. 전혀 다른 일을 하던 지역의 사람들이 만나서 공동적으로 통과하는 육아라는 인생의 이벤트를 어떻게 함께 해결해 나갈 수 있을 것인가라는 고민을 하고 있다는 것이 개인적으로 이 프로젝트에서 가장 크게 느끼고 있는 지점이다.

아이들이 함께 김해로 가서 한옥에서 1박2일 워크숍을 하면서 그림 작업을 했던 사진이다. 아이들 각자 그림을 그렸다. 이제 아이를 위한 그림책뿐만 아니라 어른을 위한 그림책이 만들어지고 있다는 느낌을 받는다. 가운데 사진의 경우는 본인이 가장 좋아하는 것을 그려달라라고 했을 때 가족을 그린 것이다. 이처럼 아이들이 자신이 가장 좋아하는 것을 그림으로 표현해 내고, 그것을 본 어른들이 자기의 상상력을 넣어서 글과 디자인으로 새롭게 만들어 내는 과정이다. 함께 그림책을 만들어나가는 것이다. 단순히 그림책을 읽는 독자로서 아이를 대하는 것이 아니라, 아이들로부터 소재를 끌어내고, 어른들도 함께 그 소재를 통해 글을 만들어내고, 자기의 고민을 담아내는 작업이 우리가 하고 있는 것이다.

개인적으로 큰 담론이라거나 거대한 정치라던가 사회적 문제에 관심을 갖고 살아오던 사람이었는데, 지금은 조금 더 일상적인 범위에 관심을 갖고 있다. 각자가 쉽게 혼자 힘으로 해결해 낼 수는 없는 일상의 문제를 어떻게 문화적인 접근으로 혹은 함께 살고 있는 지역의 동료들과 함께 풀어나갈 수 있을까, 해법을 찾아내는 그런 부분에 재미가 있다. 이후에 그림책이 만들어지고 지금 만들어진 그룹원들이 어떤 방식으로 이어나갈지는 모르겠지만, 각자가 활동해 오던 흐름에서 벗어나서 다른 삶을 엿볼 수 있는 기회를 만들어내고 있다 정도까지는 확실하게 의미가 있는 것 같다.

5) 발제자

문선주 (동네책방협동조합 대표)

대구 동구 유라동에서 아주 작은 책방을 운영하고 있는 동네책방협동조합의 대표 문선주이다. 이 책방이 생긴지는 2년 조금 넘었다. 특이한 점은 책방을 협동조합으로 만들었다는 점이다. 5명의 주민이 모여, '우리 아이에게 이런 책방을 꼭 만들어주고 싶다, 또 나는 이런 개인 서재 같은 책방이 있었으면 좋겠다' 이런 생각을 해서 협동조합교육을 받고, 이수를 해서 협동조합으로 책방을 만들었다. 마을기업에도 지정이 되어서 운영을 하고 있다. 5명에서 시작했지만, 현재는 45명 정도의 조합원으로 늘어났다.

사진은 책방의 바깥과 안쪽의 모습이다. 방커를 보면 1층과 2층으로 이뤄져있다. 도서관에 가면 너무 딱딱하고 떠들 수도 없지 않나? 하지만 이 서점은 아주 작지만 언제든지 와서 누워서도 보고, 앉아서도 보고, 수도도 들고, 아이들이 와서 장난도 치고 하면서 책과 가까워지기를 위해서 이런 인테리어를 하게 되었다. 마을기업으로 지정이 되었으며 아이부터 어른까지 누구나 이용할 수 있는 공간, 마을의 사랑방 같은 공간을 위해서 그렇게 운영을 하고 있다.

이틀 전 좋은 소식이 있었다. 조합원들이 11평이라는 공간이 이제는 조금 좁다고 판단하여 바로 옆 공간을 확장하여 벽을 트는 공사를 하게 되었다. 이제는 22평으로 늘어나게 되었다. 처음에는 수요자의 입장에서 책방을 만들었기 때문에 마을 사람들과 함께 하고 싶었던 것이 많았다. 성인, 아이, 노인까지 대상으로 다양하게 아이디어를 제공받아 장기적으로 프로그램을 진행하고 있다. 몇 가지만 소개하겠다.

'맞춤형 책 배달'은 개인의 성향과 나이, 성별을 충분히 상담 한 후 집으로 맞춤형 책을 배달해주고 있다. 보통 책 고를 시간도 잘 없고, 바쁜 사람들을 대상으로 한다. 또 책 선물도 대행하고 있다. 또 일요일은 책방 전체를 한 팀에게만 빌려주고 있다. 전기세 정도만 받고 보통 한 가족 단위로 와서 하루 종일 있다가 갈 수 있게 하고 있다. 심야에 영화보기, 어른들을 위한 독서토론 모임, 독서 일기 클럽, 책읽기 수다모임 등의 프로그램이 다양하게 있다. 또 책을 사서 금방 읽고 깨끗하게 가져오면 다시 조합원에게 판매할 수 있게 해주는 시스템도 마련되어 있다. 또 2년 넘게 진행해 오고 있는 '세계문학 세계맥주'라는 프로그램이 있다. 여행을 가고 싶어도 여유가 없어서 못하는 사람들을 대상으로 세계의 대표적인 작품들을 한 달에 한 작품씩 선정하여 각자 읽고 와서 토론하고, 맥주를 마시는 모임이다. 일회 당 만 오천 원의 참가비가 있는데, 수익은 전액 마을 신문 제작에 쓰고 있다. 다음은 아이들을 대상으로 한 프로그램들이다. 아이들은 책을 읽으라고 하면 읽지 않는다. 그러나 책방에 와서 본인에게 맞는 프로그램을 경험하고 나서는 자연스럽게 책을 손에 든다. 마지막 프로그램은 책방 조합원들 혹은 동네 주민들이 직접 강의를 하고, 재능을 알리는 원데이 클래스 기회를 제공하는 것이다.

작년 제1회 책 축제를 개최했다. 지역문화진흥원 공모에 선정 되어서 진행 할 수 있었다. 포스터 역시 조합원들이 만든 것이다. 오디오북도 진행했고, 마음약방, 필사 코너, 북 큐레이션 코너를 마련하여 진행하였다. 과연 몇 명이나 올까 우려했는데, 약 1,200명 정도의 참여가 있었다. 처음에는 슬리퍼 신고 그냥 갈 수 있을 정도로 접근이 편한 책방을 만들려고 했었는데, 이제는 동구 지역을 넘어서 다른 인근 지역의 사람들까지 방문할 수 있게 되기를 희망하게 되었다. 올해 또 지역문화진흥원 공모에 선정되어서 2회 축제를 개최할 수 있게 되었다. 이번에는 단독으로 하기 보다는 마을에 있는 다른 단체들과 함께 진행해보려고 섭외 중에 있다. 지금까지 45개의 단체가 책방과 함께 축제를 개최하려고 하고 있다. 이번 달 마지막 주 토요일에 개최한다.

사진에 보이는 아이는 처음 책방에 왔을 때 책을 단 한권도 읽지 않던 아이였다. 일 년 정도 된 지금은 스스로 책방에 와서 책을 읽을 정도로 변하였다. 이렇게 한 명 한 명 변화하는 모습을 보면서 우리가 잘 하고 있구나 하는 생각이 들었다. 지역문화진흥원에서 올해 공모를 진행하면서, 전문가와 동호회가 결합하여 지역 동호회의 수준을 높이라는 방향을 제시받았다. 우리끼리 충분히 잘 하고 있다고 생각하는 동호회 사람들은 꺼려하기도 했다. 하지만 지금 반 이상 진행 해보니 훨씬 더 많은 효과가 나타나고 있다. 올해 2회 축제를 잘 진행하고, 보완을 해서 대구시 전체에서 이 행사를 주목해 줬으면 좋겠다.

다음 노인들을 위한 프로그램이 있었다. 책방에서 함께 소외된 노인들의 이야기를 영화로 만들었다. 그들이 글을 쓸 수 없어서, 직접 한 명, 한 명 인터뷰를 하여 글을 대신 작성해 주었다. 또 주기적으로 작가와의 만남도 하고 있다. 출판팀도 있다. 주로 공공기관과 연계하여 출판 작업을 했지만, 올해 처음 동네주민 저자를 발굴하여 책을 내주었다. 조금 뒤에 두 번째 책도 나올 예정이다. 조합원들이 직접 만든 캐릭터도 있다. 많은 사람들이 모여서 즐겁게 하다보니까 좋은 결과가 있었던 것 같다. 앞으로도 많은 발전을 했으면 하는 바람이 있다.

패널토론

질문자1: 그린북 프로젝트가 인상적이었다. 혹시 책방아이처럼 어떤 거점 공간이 있어서 이뤄지는 프로젝트인지, 아니면 장소와는 상관없이 진행되는 프로젝트인지 궁금하다.

우동준(이하 우): 동아리가 세 개가 함께 진행되는 것이어서, 특정 장소가 있지는 않고 각자 동아리가 만날 수 있는 상황에 따라 진행이 된다. 워크숍 같은 경우는 동아리의 가족들 모두 김해로 가서 김해 한옥 체험관에서 함께 진행했다. 대개의 경우에는 카페나 동아리 사정과 인원에 따라 수용 가능한 공간에 가서 진행된다.

질문자2: 사회적 기업 동아리 활동을 공부하다가 자연스럽게 창업을 해서 10년째 사회적 기업을 운영하고 있는 사람이다. 우리의 경우 아이템으로 시작해서 제품도 만들고, 교육도 하고, 여러 연구과제 같은 것을 하고 있다. 아까 이야기 나왔던 조직원의 생존과 성장에 관한 고민을 하고 있다. 정부 지원에 따라 프로젝트 단위로 일을 하다 보니까 구성원들이 자꾸 바뀌게 된다. 10년 동안 남아서 일을 하고 있지만, 생존의 문제와 자신의 성장, 내가 잘 하고 있는지에 대한 성찰에 대한 고민이 있다. 또 하고 있는 아이템이 새로운 것이어서 이것을 어떻게 사람들과 소통할 수 있는지에 대해서도 어려움을 겪고 있다. 공공기관 등 이해관계자와 소통 방법도 궁금하다. 또 성과가 참여자 수, 언론보도 횟수 등으로 측정되다 보니 사업이 지속되지 않는 고민들도 있다. 정부 사업도 중요하지만, 결과물이 실제 정책적으로 반영되는 사례들도 적고, 개개인들의 접근을 풀어내고 싶은데 어려움이 있다. 세 발제자 모두 간단하게 과정에 대한 이야기를 해줬으면 좋겠다.

서지혜(이하 서): 생존 가능한 방식, 또 비즈니스 모델은 무엇인지, 본인만의 노하우를 공유해주면 좋을 것 같다.

천재현(이하 천): 잘 모르겠다. 20년차 된 단체이다 보니 밖으로 나간 사람들이 굉장히 많다. 처음에는 사람들이 나가는 것을 두려워했었고, 바뀌는 것을 두려워했었는데, 그들이 주변에서 좋은 숲을 만들어 주는 것 같다.

은평에는 은평 누리축제라고 지역 주민들이 만드는 어마어마한 지역 축제가 있다. 지역의 커뮤니티들도 굉장히 강하다. 그 곳에 재단인 문화예술회관이 들어왔고, 그 사람들이 매번 바뀐다. 바뀌는 이유를 보면 다들 다른 꿈을 꾸고 들어왔기 때문이다. 그들은 지역에 극장이 하나 있으니까, 거기서 좋은 작품 만들고 좋은 기획을 만들고 싶어서 들어온 것인데, 은평에서는 그것이 되지 않는다. 어떻게 하면 거버넌스를 더 잘할 것인가를 고민하고 있으니까, 부딪힘이 계속 있게 되고, 사람이 계속 바뀐다. 우리도 극장이랑 뭔가 잘해보려 하는데, 잘 해볼 수 있는게 아무것도 없는 것이다.

그리고 계속 예술인의 사회적 참여와 성장에 대해 이야기 하고 있지만, 이런 얘기가 공허하게 들리는 경우도 굉장히 많다. 이 이야기를 공유할 수 있는 예술가들이 많이 없기 때문이다. 그러니까 내부 교육을 계속 하는 것 밖에 방법이 없다. 계속 토론하고, 우리가 왜 이것을 하고 있는지, 우리가 어떻게 가치적으로 성장하고 있는지를 내부적으로 공유하면서 꾸역꾸역 살아남는 게 나의 방법이다.

서: 내부적으로나 외부적으로나 비전과 가치를 공유하는 것에 초점이 있는 것 같다. 그것이 공유되지 않으면 함께 하기 어렵다는 점들에 대해서 이야기 해준 것 같다.

우: 동료들과 함께 지속할 수 있는지에 대한 질문인가? 서울의 경우는 어떤지 모르겠으나, 부산의 경우 뜻을 갖고 동료로서 함께 할 수 있는 인력풀이 그다지 넓지 않다. 하나의 조직으로 엮어내는 과정을 개인적으로 별로 좋아하지 않고, 다른 사람들도 그러지 않으려고 하는 것 같다. 왜냐하면 해내야 하는 미션도 굉장히 많고, 유연하게 일을 할 수 있어야지 개인이 별로 다치지 않는 것 같다. 조직으로서 개인을 엮어 내니까, 조직을 벗어날 때의 갈등도 있고, 조직 외의 일을 할 때 갈등도 있다.

최대한 조직을 넘어서 유연하게 왔다 갔다 할 수 있게끔 해야 하지 않나? 그게 요즘 느끼는 동료에 대한 예의라고 생각한다. 최근 다른 동료들과 세 명에서 활동을 하다가 문제가 생겼다. 그 모임은 3-4년 정도 활동을 하던 중이었고, 그 다음으로의 전환을 위해서 큰 선택을 해야 했었다. 조직이 흘러왔던 시간과 지역사회에서 받고 있던 기회 등을 다 떠나서 조직을 아예 버리고, 그냥 개인을 선택했다. 다른데 가고 싶으면 갈 수 있도록 했다. 그렇게 조직을 넘어서 개인을 지키는 방법을 선택하고 있다. 오히려 그래야 동료를 잃지 않는 것 같다. 그 사람들이 다른 일을 하더라도, 옆에 있어야지 계속 나아갈 수 있는 것 같다.

서: 점차 개별화 되는 사회 양상이 반영된 형태인 것 같다. 아까 천재현 대표도 조직을 이탈하지만 비슷한 가치를 계속 구현해가는 동료들이 있다고 하지 않았나? 어떻게 보면 개개인이 가치를 공유하면서, 같이 존재하는 것 또한 힘이 될 수 있다고 하는 것 같다. 조직 하나의 틀 안에서만 고민하는 것 보다는.

문: 15년 정도 개인 사업을 하다가 협동조합이라는 것을 처음 해본 것이다. 너무 힘들었고, 후회도 많이 했다. 겨우 5명에서 하는 것인데도 굉장히 힘이 들었다. 처음에 우리 아이 책 좀 읽히려고 시작한 것인데, 너무 큰일을 벌인 건가 하는 생각도 들었다. 그래도 한 해, 두 해 지나면서 느낀 점은 그대로 하기를 잘했다는 것이다. 지금 45명이라는 조합원이 들어오게 된 이유는 우리가 색을 많이 내지 않았기 때문인 것 같다. 우리의 색을 많이 드러내지 않고, 동네에서 편하게, 너무 전문적인 공간인 것 같고, 거기 가면 잘하는 사람들만 있는 것 같고 이런 이미지 보다는, ‘재들은 모자라니까 좀 도와줘야 해’ 이런 거 있지 않나? 그렇게 색이 없고, 빈 것 같은 그런 부분들이 오히려 도움이 된 것 같다. 그래서 우리가 충분히 잘 하지만 숨기고, 저 사람에게 부탁해볼까? 하는 방식을 택하기도 한다. 앞으로도 많이 숨길 예정이다.

서: 예술이 사람들을 연대해주기도 하지만, 계층화 시키고 멀게 하는 힘도 이미 있지 않나? 지금 해준 말을 들으면서 우리도 틈을 내줄 수 있는 방법을 영리하게 찾아야겠다는 생각을 했다.

질문자3: 첫 번째 질문은, 동네책방협동조합의 경우 대구에서 계속 성장하고, 크게 만드는 것이 좋은 것인가? 라는 의문이 생긴다. 계속 성장을 시키다보면 처음 시작했을 때의 친밀도와 의도를 잃어버리기도 하지 않나? 혹시 우리는 왜 성장하려 하는가? 우리에게 성장은 어떤 것인가? 하는 내부의 질문들은 없는지 궁금하다.

두 번째로 천 대표의 이야기에서 굉장히 동감하는 부분은 “내가 존재해야지만 예술가로서 사회적 관계 맺기도 존재하지 않는가?”였다. 우리는 가끔 너무 사회적 관계 만들기에만 집중하다 보니까, 예술가로서 내가 존재하지 못하는 부분이 있지 않나? 예술가로서 성장과 사회적 관계 맺기가 무엇이 우선이나? 라고 했을 때, 예술가, 나로서 시민성이 우선이라는 것에 공감한다. 그래야 지속성이 있을 수 있을 것이라고 생각한다. 정책이나 기금이 사라진 후, 만약 예술가로 내가 존재하지 못하고 있다면, 예술 작업도 지속할 수 없기 때문이다. 결국 주체성, 자율성, 경제적 독립성에 대한 문제인 것 같다. 그렇다면 무엇이 그것을 가능하게 해주는가가 질문이다.

또 한 편으로 천재현 대표의 발표에 비판적인 측면은 “아까 우리는 지역사회 단체를 위해 작업을 하는 사람이 아니다. 이런 작업은 예술작품이 될 수 없다.”고 했었는데, 그럼 뭐가 예술이지? 하는 질문이 든다. 나 역시도 30년 동안 작업을 하고, 제작을 하면서 내가 가지고 있었던 예술의 비전에 대한 고집이 섰었던 사람이다. 하지만 나이가 쉰이 넘다보니, 고민이 되는 것은 예술이 뭔가 하는 것이다. 무대에서의 혹은 음악 작품으로 남는 것만 예술인가? 과정 중심의 작업은 예술이라고 할 수 없는가? 혹시 20년 동안 작업하면서 예술이 무엇인가에 대한 고민은 없었는지 궁금하다.

문: 우리도 성장과 확장에 관한 고민이 굉장히 많다. 우리는 협동조합이기 때문에 당연히 조합원 45명과 함께 이야기를 했다. 우리는 그냥 작고 내실 있게 존재했으면 좋겠다고 하는 사람들도 있다. 반면, 이 공간이 더 커지고, 우리의 행동이 넓어져서, 지역의 기관이나 다른 곳들이 알아줬으면 좋겠다, 그래서 이런 곳이 더 생겼으면 좋겠다 하는 의견들도 있다. 더 알려야 한다는 의견에 뜻이 기울어서 확장을 결정하게 되었다. 솔직히 버겁다. 그렇지만 좋은 결과가 나오기 때문에 더 확장해 나가는 것이다. 독단적인 선택은 아니고, 조합원들과 총회를 통해서 결정한 부분이다. 많은 사람들이 참여하여 피드백을 주고 있다. 자꾸자꾸 나아가는 측면이 좋은 것 같다. 또 지역의 기관들이 많이 지켜보고 있다. 겉으로 보이는 성과를 내는 것도, 나중에 도움을 받기 위하여 필요한 것 같다.

서: 같은 질문에 우동준 기획자도 해줄 수 있는 이야기가 있지 않을까? 정치나 큰 담론에서 다시 소박하게 돌아왔다고 했는데, 성장에 대한 가치를 공유해줄 수 있는지.

우: 지금 하고 있는 세 동아리 사업의 성장으로 설정한 것은 하나도 없었다. 성장보다는 성취가 남겠다는 생각을 했다. 습작클럽은 2018년도에 일 년짜리 지역 동아리 지원 사업을 통해 만들어진 모임이다. 그때 만들어진 글쓰기 모임이 지원 사업이 끝나면서 어떻게 해야 할지 모르고 있던 상태였고, 그러면 이 모임을 어떻게 계속 해나가야 할 것인가 고민을 하면서 육아모임을 하던 사람들과 결합을 하게 된 것이다. 이미 시작이 된 커뮤니티를 어떻게 이어나갈 수 있을까 하는 고민이 첫 번째였다. 그래서 무엇이 성공 혹은 성장이다 설정해둔 것은 없는데, 이미 만들어졌던 모임을 계속 이어나가게 하는 것이 지금 획득한 성취인 것 같다.

또 하나는 생각의 전환 같은 것이다. 완전하게 개인의 영역이던 육아나, 혼자 해결해야 했던 공허함 등의 감정의 문제... 옛날에는 마을에서 아이를 같이 키웠다고 하는데, 겪어보지 못해서 어떤 방식으로 키웠는지는 모르겠지만, 지금 우리의 사회에서 우리만의 방식으로 아이를 함께 키울 수 있다는 것을 시도해볼 수 있었다. 여전히 아이들하고도 소통이 잘 안되고, 디자이너들하고도 소통이 잘 안되는데.. 그래도 하나 배우고 있는 것은 “내가 여기 있다!”라고 소리치고 싶은 사람들에게 어떤 선언이나 구호 등을 외치며 함께 싸워 왔었는데, 그런 방식이 아니라 내가 누구인지를 햇갈려하고, 내가 어떻게 살아가야 할지 에너지의 소스를 찾지 못하는 사람들에게 글이라던가 그림 등 자신을 표현할 수 있는 방법을 제시하고, 함께 결과물을 북돋아가면서 만들어나갈 수 있다는 것이다. 이것은 성장이라기보다는 개인적인 성취의 지점으로서 발견하게 된 것 같다.

천: 두 번째 질문(예술이 무엇인가?)는 나도 잘 모르겠다. 또 잘 모르겠는 것이 맞다고 생각한다. 질문자의 삼십대의 생각, 오십대의 개념이 변한 것처럼 계속 달라질 수밖에 없는 것 같다. 어떤 것이 예술이다 하는 정의가 있는 것이 아니라, 맥락이나 상황에 따라 자주 변해야한다고 생각한다. 나는 예술가이기도 하지만 어쩔 때는 대표이기도 하고, 어쩔 때는 누군가의 아들로서, 아빠로서, 친구로서 있다.

내가 누구의 아들로써 있을 때는 예술가라는 정체성으로 만나지 않지 않나. 변하는 맥락에 따라서 다르게 생각해야하는 것 같다. 예술도 마찬가지로. 예를 들어, 예술인들끼리 어떤 작업을 한다면 (지역에서 하는 활동과는) 다른 작업을 할 것이다. 그 맥락을 가지고 지역에서 활동을 하고 있지는 않는 것이다. 맥락을 바꿔서, 지역에서는 무엇을 할 것인가, 지역에서 예술은 어떻게해야하는가에 대해서 이야기를 하는 것이다. 쇼케이스 같은 곳을 가면 아티스트로서 뛰어난 기능이나 무엇을 할 것인지를 보여주려고 하지 않나. 지역에서는 그것을 보여주려고 애를 쓰지 않는다는 것이다. 마찬가지로 예술이 무엇인가조차도, 어떤 공간에서 어떤 상황에 처해있는지에 따라서 다양하게 개념이 변하는 것은 당연하다. 따라서 은평의 전문예술단체로 들어가서 할 수 있었던 것은 이러하다 하고 말했던 것이다. 어떻게 지속가능한가에 대해서는 질문을 잘 이해하지 못했다.

서: 지속가능성은 항상 문제이다. 앞서 유럽이나 영국에서도 그렇게 가치를 일원화하고 증명해내고 하는 이유가 결국 예술이 사회에 어떤 형태로든 공존할 수 있게 진화할 수 있게 하려는 노력이라고 생각한다. 그 과정에서 앞서 들은 것처럼 예술에 대한 정의와 실행이 달라지는 것 같다. 범주도 달라지고. 이미 진보적인 예술가들은 다다이즘 등 우리가 이게 예술이야? 라고 생각하는 것을 예술로서 구축을 해왔고, 예술의 범주는 넓어졌다. 여기서 질문은 예술가에게 항상 가는 것 같다. 내가 예술가가 아니라 예술가의 조력가여서 조심스러운 부분도 있지만, 예술의 사회적 가치에 대해서 자꾸 이해시키려 하고 있다. 나는 음악을 했었기 때문에, Socially Engaged Musicians Network를 만들어서 한 번도 이런 생각을 안 해봤던 음악가들이 듣고 생각해보게 하는 장을 열고 있다. 결국 예술가가 찾아가는 방법 밖에 없기 때문이다. 아까 정가악회가 찾아가는 방식으로, 내가 정말 너무 중요하게 핵심으로 생각하는 것이 ‘무대 위에서 작품을 어떻게 연주하는가?’ 일지라도, 그 과정에서 예술가로서 갖게 된 역량이 굉장히 많을 것이다. 그런 역량들은 사회에 필요로 한다. 그러나 예술가들은 그 필요로 하는 것을 어떻게 좋아하는지 모른다. 아예 그게 필요하다는 것도 모르기도 한다. 그런데 사회는 “필요하다”고 외치고 있다.

그러면 이것을 어떻게 만나서 서로 도움 될 수 있을지, 문을 여는 것은 예술가의 숙제인 것 같다. 그런데 그것을 끝까지 예술가가 책임지고 해야 하고, 생존방식을 찾아야 한다는 것은 불가능에 가깝다. 그렇기 때문에 영국도 중간조직의 센터를 만든 것 같고, 증거들을 계속 제공해주는 사람들이 있고, 기획을 해주는 사람들도 있고, 매개자라는 역할의 등장이 점점 더 중요해지는 이유가 여기에 있다. 조력자, 예술가면서 기획자로서 매개자, 비예술영역에서의 매개자도 필요하다. 같이 소통 할 수 있도록. 이런 사람들이 많아지면서, 각자 자리에서 성장해야한다. 이럴 때 정가악회처럼 실험이 필요한 것이다. 내 것을 조금 내려놓고 무엇이 가능한가를 조금 실험해 볼 수 있는 장. 그 장을 열어주는 것이 정부일 수 있으면 좋고... 하지만 정부만이 존재한다는 것이 한국의 어려움인 것 같다. 민간의 재단 등 다양한 조력자들이 있었을 때 그 주체인 예술가들이 나서서 실험을 할 수 있는데 말이다. 한국은 대부분 정부가 주도하니까 주체자가 바뀌는 경우가 있다. 단체가 파트너로 같이 손을 잡고 ‘그래! 우리 새로운 것을 한 번 시도해보자’ 하고 시작했지만, 3년 후에는 그냥 소모되고 객체화되는 그리고 다시 어딘가를 방황하게 되는 상황으로 가는 것 같다. 지속가능한 방법을 찾는 것은 누구 하나의 문제는 아닌 것 같다. 이것을 연결해서 같이 만들어주는 것이 필요한 것 같다. 그래서 이런 자리가 필요한 것 같다.

팸스살롱 VI

사회적 실천으로서 예술과 그 교육적 가치

(Socially engaged art practice and its value in art education)

문화와 예술 교육 분야에서도 최근 예술의 사회적 실천 행위, 사회 참여적 예술 등 예술/예술가의 사회적 교류와 상호작용에 대한 관심과 토론이 커지고 있다. 본디 예술이 사람들에게 경험을 제공하거나, 다른 사람들과 의사소통을 위해 존재하는 것이라면 모든 예술은 사회적일 수밖에 없다. 공연예술과 다원예술 영역에서 “사회적 실천으로 동시대 예술”은 어떻게 개념화 혹은 정의 할 것인가? 전통적인 예술 교육이 교육적 결과와 효과를 얻기 위한, 예술적 경험과 교류를 제공하는 것이라고 한다면, 문화와 예술의 사회적 실천/개입 측면을 조망하는 변화의 흐름 속에서, 예술가들의 사회적 실천으로 예술은 어떤 새로운 교육적 가치를 만들 수 있는가? 이것은 전통적인 예술교육의 형식과 그 가치와는 다른 것인가?

일시	10월 10일(목) 10:00-11:30
장소	이음센터 이음아트홀
협력	한국문화예술교육진흥원
좌장	노경애 아트엘(Art EL), 대표, 안무가
발제자	이진엽 코끼리들이 웃는다 연출 지오반니 트로노(Giovanni Trono) 알토펬스트(Altofest) 감독 요요 쿵(Yoyo Kung) 프로토타입 파라다이스(Prototype Paradise) 대표

좌장

노경애 아트엘(Art EL), 대표, 안무가

여섯 번째 주제로 ‘사회적 실천으로서 예술과 그 교육적 가치’라는 주제로 이야기를 나눠보고자 합니다. 먼저 세 분의 예술가분들을 여러분에게 소개시켜드릴 건데 기존에 공연예술이 극장에서 이루어지고, 관객이 극장으로 찾아왔던 것과는 다르게 이 세 분의 예술가들은 사람들이 살고 있는 작업의 현장이나 삶의 현장 속으로 찾아가셔서 작업을 이루어 오셨어요. 그래서 형식도 굉장히 흥미롭고 왜 이런 작업들을 시작하게 되셨는지도 굉장히 흥미로운데 일단 세 분의 작가님들의 이야기들과 작업 과정 이야기들을 들어보고 싶어요.

1) 발제자

이진업 (코끼리들이 웃는다 연출)

오늘 발표 준비를 하면서 ‘제 작업이 사람들에게 어떤 영향을 주었나?’ 생각해 봤는데 잘 생각이 안 나더라고요. 그런데 그 반면에 제가 만났던 커뮤니티의 사람들, 특히 꼬맹이 팬들과의 만남이 나에게 어떤 영향을 주었는지를 생각해 볼 수 있었어요. 그래서 대표적인 작업들을 보여드리면서 어떤 영향을 받았는지 오늘 이야기 나누겠습니다.

처음으로 소개할 작업은 청계천 을지로 3가에 있는 입정동 사람들과의 만남인데요. 제가 2009년부터 올해까지 작업을 했는데 처음에 대학교를 졸업하고 공연을 만들고 싶었어요. 공연을 찾지 않는 사람들에게 찾아가서 그들의 이야기를 모아, 그들의 이야기로 공연을 만들어 그들과 나누고 싶었는데 한국에 오니까 생각만 하고 행동으로 실천이 안 되더라고요.

그런데 무대 디자인 작업을 하다가 무대 소품을 만들러 갔는데 입정동에 계신 아저씨와 이야기를 나누다 “아, 나는 한 번도 공연을 본 적이 없다”라고 하셔서 그때 좀 동기부여가 됐던 것 같아요. ‘이들에게 그 공연을 보여주고 싶다.’ 그래서 시작한 게 ‘입정동 바람, 바람.’ 공연인데요.

2009년 이후에 올해까지 다양한 규모로, 다양한 형식으로 제 공연과 축제들을 만들어왔고 입정동뿐만 아니라 그 밖에서도 작업을 같이하고 있었는데 우선 입정동 작업부터 말씀을 드리면, 첫 작업이어서 그랬던 건지 공연을 어떻게 만드는지도 몰랐었고 장소특정형 공연에 대한 경험도 많지 않았어요. 그리고 어떻게 이 사람들과 친해져야 하는지 그 방법을 몰랐기 때문에 공연을 만드는 것보다 이분들과 친해지는 데 시간을 더 많이 보냈습니다.

공연 내용은 그 아저씨들이 중학교, 고등학교를 졸업하고 기술을 배우러 올라왔다는 이야기들과 IMF 이후에 어떻게 경제가 안 좋아져서, 그들의 생활이 어떻게 변하는지 그런 이야기들을 만들었고 이 동네에 가면 탱크도 만든다는 이야기도 있어서 이제 그 이야기와, (화면에 보이는) 저기 오페라 가수는 정부의 외압이었어요. 왜냐하면 여기 재개발이 되어야 된다는 그런 정부가, 외압이 있었거든요.

시간관계상 빨리 넘길게요. 다음으로 가면 동네박물관이 있는데요. 이 작업은 ‘입정동 바람, 바람.’을 하고 나서 사장님들이 우리도 할 수 있는 게 많다고 해주셨어요. ‘우리들이 하는 공연 모습을 보고 ‘우리도 작품에 같이 들어가 보고 싶다, 같이 해보고 싶다’고 하시고 이 작업은 입정동이라는 특정한 장소성과 이야기를 바탕으로 만들 수 있는 공연이었어요.

이 작업을 하면서 느꼈던 거는 새로운 환경과 새로운 사람들을 만나는 거는 저에게 새로운 공연을 만들 수 있는 영향을 준다는 거였어요. 영상 한번 볼까요?

사장님들이 이것도 새로운 사업의 시작이라고 꼭 이렇게 고사를 지내야 된다고 했어요. 좀 넘길게요. 여기 계신 사장님들은 거의 1인 기업을 하세요. 그래서 옆에 있는 골목에도 잘 나가지 않으셔서 이 좁은 동네 안에서도 그들에게 찾아가는 공연을 해야 했어요.

그래서 그들의 일상이 담긴 <동네박물관>을 만들었는데 그 이유는 그들이 그들의 삶에 대한 가치를 모르시더라고요. 가족들에게도 지저분한 공간이라고 한 번도 보여주지 않고 그리고 자신들이 어떤 작업을 하는지에 대해서 객관적으로 밖에서 바라볼 수 있는 동네박물관을 만들고 싶었어요. 그리고 또 이게 입정동뿐만 아니라 입정동 밖에 있는 사람들과도 이런 공연,

이런 동네가 있다는 것, 이런 이야기들이 있다는 것을 보여주고 싶어서 이 <동네박물관-이동형 설치작품>을 만들었습니다. 다음으로 갈게요.

그리고 이제 다음 작업은 두 도시 주물이야기인데요. 청동기 시대 때부터 지금까지 인간의 손으로 하는 주물 작업에 호기심을 갖게 됐어요. 주물하는 아저씨랑 이야기를 하다 보니까 주물 기술이 백제시대에는 한국에서 일본으로 넘어갔고 일본이 한국을 침략했을 때는 다시 일본의 발전된 주물의 기술이 한국으로 전해졌다는 이야기를 들으면서 ‘지금 한국과 일본의 주물 기술이 어떻게 달라졌을까’라는 궁금증을 가지고 한국과 일본의 주물 노동자들을 만나 그들의 이야기를 담는 공연을 하게 됐습니다. 이것도 조금 빨리 넘길게요.

그다음에 제가 사실 입정동 작업을 시작으로 다양한 장소에서 사람들을 만나게 됐어요. 하지만 입정동처럼 장기적으로 관계를 맺으면서 활동하는 것이 쉽지 않더라고요. 그래서 단기간에 활동을 할 수 있는 형식을 찾아봤는데 단발적으로 작업이 끝나고 그 형식이 다른 어떤 장소의 커뮤니티들과 함께 하는 작업으로 계속할 수 있을까?라는 그런 질문을 가지면서 작업을 했어요.

그러면 지금 현재, 어떤 작업으로 다른 커뮤니티를 만나는지 짧막하게 이야기 해 드리면 저희는 지금 시각장애인과의 작업을 하고 있어요. 그래서 시각장애인과 비시각장애인이 경험할 수 있는 공연을 준비하고 있습니다.

제가 2011년부터 경북구역 근처에 살게 됐는데 그곳에 시각장애인 학교가 있어서 아침, 저녁으로 길거리에서 그들을 만날 수 있었어요. 그런데 그들을 만날 때마다 나를 포함해서 그 주변에 있는 사람들이 다 얼음이 되는 거예요. 그래서 궁금해졌어요. ‘그들에 대해서 좀 더 알아야겠다. 알고 싶다’라는 생각을 해서 2015년에 처음으로 시각장애인과의 워크숍을 하면서 그들이 안내하는 동네 산책 퍼포먼스를, ‘볼 것이 없다’라는 공연을 만들게 됐습니다.

그리고 이 작업을 하고 나서 알게 된 것은 시각장애인분들도 너무 각자 다름을 가지고 있고 그 다름의 폭도 너무나 크다는 것이었어요. 그리고 예술이 모두를 위한 거라고 했는데 제가 만들고 있는 공연은 모두를 위한 것이 아니었다는 것도 알게 되었습니다. 또한 나의 공연은 상업적인 공연과 다르게 관객을 고려하고 있다고 생각했는데, 실제로 창작에 있어서 내가 공연을 만들 때 언제나 의심 없이 관객을 그냥 모든 일반 대중을 향해 있었다는 생각을 하게 됐습니다.

그래서 ‘입정동 바람, 바람.’ 공연이 끝나고 나서는 1년간만 쉬면 다시 돌아올 수 있다는 생각이 들었는데 ‘볼 것이 없다’를 하고 나서는 다음을 기약할 수가 없었어요. 그 이유는 너무나 다른 세계를 다시 알아가야 된다는 두려움이 있었던 것 같아요. 그래서 그 여정을 선뜻 다음 여정을 만들지 못했는데 그 시도가 이제 3년이 지난 작년에 두 번째 작업으로 시작을 하게 됐습니다.

그래서 두 번째 시도는 ‘어둠 속의 판타지’인데 ‘시각장애인과 비시각장애인이 어떻게 같은 경험을 할 수 있을까’를 고민하면서 ‘거리로 나와야겠다. 거리 공연으로 만약에 비시각장애인도 눈을 차단한 채 시각장애인과 같은 환경을 만들면 같은 경험을 할 수 있지 않을까’라는 고민을 하다가 밖으로 나왔어요. 밖으로 나와서 사운드와 다른 감각들로 그들에게 다른 경험을 주고 싶었는데, 사실 실패했어요.

실패를 한 이유는 비시각장애인은 저희가 의도한 대로 한 장소를 돌아다니면서 공연을 관람 했는데 - (영상에서 보시는 것처럼), 산책하면서 지하실에도 갔다 오고, 옥상에도 다녀오고 우리가 만들어낸 그런 환상을 같이 경험할 수 있었는데, 시각장애인분들은 눈이라는 시각 자체 없이 걸어 다니는 게 너무 일상인 거예요.

그래서 저희가 만들었던 그런 일루전(Illusion)을 경험을 하지 못하시더라고요. 그래서 그걸 바탕으로 제가 장기적인 계획을 만들게 됐어요. 제가 그 시각장애인을 이해하는 데 시간이 한 1년, 2년에 되는 게 아니구나. 그렇다면 어떻게 최고의 목표는 시각장애인과 비시각장애인이 함께 경험하는 공연을 만들고 싶지만 나에게는 스스로에게 교육이 필요하구나.

그래서 저희가 지금도 11월에 신작을 준비하고 있는데요. 스스로에게 얘기한 게 ‘아, 내가 가려는 목표점은 아마도 5년이 걸릴 수 있지만 단기적으로 가는데 이번에 생각하는 거는 내가 비시각장애인이 중점인 생각이 아닌 어떻게 하면 계속 나의 뇌를 시각장애인과 비시각장애인을 동시에 생각하는 방법을 찾을 수 있을까’ 그 고민을 하고 있고, 지금 그런 과정에서 현재 11월 중순에 시각장애인과 비시각장애인 관객이 함께하는 24시간 공연을 준비하고 있어요.

우리는 여전히 비시각장애인 경험 위주의 생각을 만들어내는 뇌와 싸우고 있고 ‘코끼리들이 웃는다’의 작업은 관객 참여형 공연으로 관객의 참여로 공연이 완성되는데요. 그래서 이 작업이 저희에게 더 특별한 것 같아요. 왜냐하면 24시간 동안 만들어지는 예기치 못할 우연들과 우리가 생각해놓은 많은 경험의 수보다 더 많은 일들이 생겨날 것이라고 믿고 있습니다. 그리고 이 시도가 또 다른 실패가 될 수 있지만 그 결과물은 또 다른 계기를 만들어낼 수 있다고 생각합니다.

마지막으로 저는 커뮤니티들과 작업을 할 때 그들은 우리의 협업자이자 관객이라고 생각해요. 그래서 이러한 만남은 저에게 사회를 다양한 각도에서 바라볼 수 있는 도움을 주고 있어요.

사실 15분 동안 너무 많은 얘기를 못했는데 좀 더, 발표가 끝나고 이야기할 수 있으면 좋겠습니다. 감사합니다.

2) 발제자

지오반니 트로노 (극단 TeatrInGestAzione 연출, 알토펬스트 예술감독)

안녕하세요? 이렇게 저를 초대해주셔서 감사드립니다. 서울 아트마켓 측에 감사드리고요. 저는 지오반니 트로노입니다. 저는 이태리 나폴리에 위치하고 있는 극단에서 공동 연출을 맡고 있습니다. 저희는 아티스트이자 큐레이터들입니다. 그래서 지역사회에 기반을 둔 프로젝트들을 하고 있고, 저희 여러 프로젝트에서는 다양한 지역 사람들을 참여시키기 위해서 하고 있습니다. 하지만 동시에 극장에서 하는 공연을 만드는 프로젝트 팀입니다.

그러니까 일종의 실험적이고, 사회성을 위한 공간을 생각해 보는 것입니다. 이전에 우리가 알고 있는 연극이 하나의 사회적인 행사다, 사회적인 이벤트라고 보도록 하는 것이죠. 그래서 스스로의 모순됨을 보면서 사회가 생각해 봐야 되고 또 배워야 되며 한번 성찰해 봐야 되는 이슈들을 문제 제기를 하고 있습니다. 미래에 대해서도 문제 제기를 하면서 스스로의 두려움도 직면할 것을 저희는 제안을 하고 있습니다. 그런데 저희가 하고 있는 프로젝트 중에 오늘 여러분께 말씀드릴 것은 이탈리아에 있는 심신미약 범죄자, 교도소에서 했던 것입니다. 이 심신미약 범죄자 교도소라고 하는 것은 일종의 수감시설인데요. 치료감호소라고 보시면 됩니다. 정신이상자면서 범죄를 저지른 사람들을 수감하는 곳이죠.

이 사람들은 사실 심신미약 상태에서 의도하지 않은 상태에서 아니면 의식이 없는 상태에서 범죄를 했기 때문에 이런 범죄자 같은 경우에는 이런 치료감호소가 따로 마련이 되었던 것입니다. 그러니까 병원 겸 교도소라고 보면 되겠죠. 그런데 기존에 있었다가 이제 이런 치료감호소들이 폐지가 되었습니다.

왜냐하면 2014년도 이탈리아 국내법이 있었기 때문에 그로 인해서 이런 기준이 있었던 시설은 폐쇄가 되었고 새로운 시설이 마련되게 되었습니다. 그런데 이런 이중적인 특징을 가지고 있는 시설은 약간 비체계적으로 운영이 되고 있었습니다.

그리고 여기에 수감된 사람들은 사회적으로 위험한 존재였습니다. 다시 말해서 이게 어떤 의미인가 하면 혼자서 길거리에 내보낼 수 없는 그런 위험한 존재라는 것이죠. 이런 사람들은 누군가가 이들을 감독을 할 수 있고 그리고 또 그들의 행동을 감독할 수 있는 사람들과 함께 동반해서 나가야 되는 것입니다.

이들은 관리하는 책임은 행정적 관리뿐만 아니라 심리치료 등 의학적인 치료가 있고, 그다음에는 의사 판단 관련된 그런 요법들이 있습니다. 그런데 이러한 관리 책임은 담당자들이 매번 바뀔 때 마다 왔다 갔다 합니다. 그러니까 누가 담당자이고 담당행정기관이냐에 따라서 달라지고 그러다가 이 사람들을 ‘석방시킬 것이냐, 말 것이냐’에 대해서도 의견 일치가 이루어지지 못했습니다. 그렇기 때문에 이런 장소는 어떻게 보면 사실은 무기징역이나 다름없었습니다.

그리고 이탈리아에서는 스캔들이 있었는데 이것을 화이트 라이프 센텐츠(White Life Sentences) 라고 해서 약간 화이트, 흰색 거짓말처럼 흰색 무기징역이라고 그렇게 부르기도 했습니다. 저희 발렌티노 키타노(Valentino Quintano)의 사진이고요. 저희 프로젝트에 참여했던 사진작가입니다.

그리고 여기 흑백 사진들은 모두 다 르포르타주 형식((Reportage:영화, 신문, 방송, 사진, 잡지 등에서 사회적인 현실에 대하여 보고자의 주관을 섞지 않고 객관적으로 서술하는 것을 의미)입니다. 이 키타노 사진작가가 했던 르포르타주이고 인터넷으로 찾아보실 수 있습니다.

여기 수감자들, 재소자들은 사실 엄밀히 말해서, 어떻게 보면 수감자라기보다는 재소자라고 할 수 있을 것 같은데 그리고 아무도 그들을 돌보지 않고 버려진 상태였습니다. 그리고 각각 30분 정도 면담을 했습니다. 그러니까 한 달에 한 번 정도 정신과 의사와 30분 정도 면담 치료를 했던 것이죠. 이것은 전혀 도움이 안 됩니다. 정신이상자인데 한 30분만, 한 달에 30분만 이런 정신요법을 받는다고 해서 무슨 효과가 있겠습니까?

그래서 그런 실제 심리상담보다는 약물로 완전히 이들을 진정을 시킨 거죠. 그래서 약물에 취한 상태에서 계속 지내기 때문에 저희와 함께 공연이나 연극을 하러 왔을 때 정말 몸뚱이만 가지고 왔던 겁니다. 약물 때문에 의식이 거의 없었던 것이죠. 그래서 이들과 함께 작업하기 위해서 저희가 일명 시동을 다시 걸어줘야만 했습니다.

그리고 여기 보시면 이들이 약간 2시간 정도 하루에 보낼 수 있었던 야외 장소였고요. 여기 있는 분들은 다들 광인, 일명 정신병자라고 부를 수 있는 사람들이었습니다. 그리고 (사진을 보면) 이 병실 같은 경우에는 보시면 걸어 다닐 공간, 장소조차 없습니다. 너무 촘촘하게 이렇게 배치가 되어서요.

그리고 아마 마지막 것이 가장 대표적인 사진일 것 같은데요, 이 사진입니다. 보시면 거의 문혀 있는 것 같죠. 거의 무덤처럼 그렇게 누워 있습니다.

정신이상자란 무엇일까요? 고대 그리스 시대를 보면 파르마코스(Pharmakos)라고 하는 의식이 있었는데 파르마코스라고 하는 의식은 한 사람이 일종의 희생양이 되었던 겁니다. 그래서 이 희생양이 된 사람이 모두를 대표해서 희생이 되었습니다. 제물 같은 걸 말이지요. 그렇게 하면 이 사람이 악의 근원이라고 생각을 해서 도시에서부터 추방을 당하거나 추방되면서 도시로부터 모든 악을 몰아내서 가지고 간다고 하는 그런 의식이 있었습니다.

그러면 이 경우에서 누가 이 시대의 파르마코스였을까요? 동시에 악이면서도 구세주인 역할을 하는 것입니다. 즉 내가 책임을 전가해야 되는 대상입니다. 그래야 내 자신을 구할 수 있기 때문에 그런 대상이면서 많은 종교를 보면 이런 개념이 있죠? 이런 인물, 예를 들어 예술인 같은 그런 구세주 같은 인물들이 있습니다. 거의 모든 종교예요. 아주 순결한 희생양이 되는 것이죠. 모든 인류의 죄를 지고 가는 것입니다.

그리고 사회도 마찬가지로 이런 희생양들이 필요합니다. 그리고 저희가 초반에 여기 이 심신미약 범죄자, 치료감호소에 가서 작업을 할 때 일단 저희가 가지고 있는 연극이라고 하는 아이디어에 대해서 생각을 했습니다. 이 연극이라고 하는 것이 하나의 사회적인 이벤트이고 스스로의 모순을 볼 수 있는 그런 도구다, 그런데 아마 이것이 가장 대표적인 사회의 모순이 아닐까 싶습니다. 거의 선이면서 동시에 악인 존재가 되는 것이죠.

그래서 일단 저희는 이들과 함께 작업하기 시작했습니다. 그래서 주류가 아닌 소외계층으로의 관점에서부터 세계를 보기 위해서 작업을 했는데 정말 많은 깨우침이나 깨달음이 있었던 분과 함께 연출을 했습니다. 정말 훌륭하신 분이었고요.

그리고 나서 저희가 일회성으로 했던 것은 아니고 일종의 영구적인 랩을 했습니다. 즉 여기 수감자들과 함께 8년 동안 프로젝트를 했던 겁니다. 주 3회 방문을 했습니다. 그래서 오전, 오후 이렇게 방문을 했었고 총 네 개의 작품을 준비를 했습니다.

여기 제 모습이 있고 그 수감자 중에 한 명을 제가 끌어안고 있는 모습입니다. 한번 생각해 보십시오. 완전히 버림받은 존재들. 그리고 제가 아마도 10년 만에 처음으로 그들을 끌어안은 사람이 아닐까 싶습니다. 안아줬던 사람일 것 같습니다. 제가 농담하는 것이 아닙니다. 누가 이렇게 더럽고 정신이상자면서 위험할 수도 있는 사람을 이렇게 안아주겠습니까?

여기 몇 가지 사진들이 또 있습니다. 그래서 저희가 어떤 작업을 했는가하면 일단 제일 먼저 그들의 목소리를 들어줬습니다. 왜냐하면 아무도 정신이상자의 말을 들어주지 않죠. 그들의 말(Voices)은 그냥 땅에 떨어질 뿐입니다. 그래서 일단 목소리를 낼 수 있도록 기회를 줬습니다. 뭔가 물어보거나 말을 할 때, 시를 읊을 때 아무도 정신이상자라고 한다면 귀를 기울이지 않을 것이기 때문에 저희가 제일 먼저 했던 것은 앉아서 그들의 말에 귀를 기울여줬던 것입니다. 그래서 이것이 바로 저희가 인간성을 나타낼 수 있는 첫 번째 특징이 아닌가 싶습니다.

5분밖에 안 남았다고요? 아직 시작밖에 못 했는데요. 그러면 제가 좀 빨리 진행을 하도록 하겠습니다. 약속드립니다. 빨리 할게요. 2분밖에 안 남았다고요? 맙소사, 큰일이네요. 농담입니다. 저는 항상 농담을 합니다. 놀라지 마세요.

아무튼 돌아가서 다시 말씀을 드리자면 저희가 이들과 했던 작업은 제일 먼저 목소리에 귀를 기울이고 그다음에 책임감을 지어줬습니다. 그래서 무대에 올라가도록 책임을 쥐어줬던 것이죠. 무대라고 하는 것은 권력의 장소입니다. 왜냐하면 내가 무슨 얘기를 해도 청중들이 답을 못하니까, 반박을 못하니까 일종의 권력의 장소가 되는 것입니다.

그리고 저희는 그들에게 정말 솔직하게 이야기를 했습니다. “관객들이 와서 공연을 보게 될 때 이 미친 사람을 보러 올 것이다. 하지만 이제 그 대신 무대에 올라가서 그들과 권력의 자리에서부터 그들과 이야기를 할 수 있는 기회가 될 것이다.” 그들에게 이야기를 했습니다.

그리고 저희가 깨닫게 된 게 있는데요. 이탈리아 안무가 중에서 비즐리오 시에니(Virgilio Sieni)라고 하는 분이 있습니다. 비즐리오 시에니는 항상 이런 이야기를 하곤 했는데요. 분명하게 이야기했습니다. ‘우리가 어떤 우선순위를 부여하는가?’ 즉 인간은 모두 다 개개인인데 그러면 저는 다른 사람을 타인이라고 부를 겁니다. 그러니까 저 사람은 타인이고 나의 자아가 아닌 것이죠. 그런데 우리가 조금 더 우리의 이해력이라든지 우리의 관점을 조금 더 넓게 확장을 시켜보면요, 개와 비교하는 것보다는 타인이 나하고 조금 더 비슷하죠. 의자하고 비교하면 오히려 더 개가 저와 비슷한 존재입니다. 그렇기 때문에 우리가 이제 우리가 누구인지를 사회적인 맥락에서 이해를 해야만 되는 것입니다. 우리는 개인일 수도 있고 아니면 사회의 일원일 수도 있는 것입니다.

그런데 저희가 치료감호소에 갔을 때 제일 먼저 던졌던 질문은 ‘이 사람들도 나와 같은 시민일까?’, 그러니까 ‘나와 같은 권리가 있을까?’라고 하는 의문을 제기해 봤었습니다.

아브라모(Abramo)라고 하는 분인데요. 이분이 바로 환청을 들었던 사람들입니다. 그래서 너무 멋졌던 것 같습니다. 아무튼 굉장히 훌륭한 배우였기도 했고요.

그래서 문제는 우리가 사람들과 함께 작업을 할 때, 즉 우리가 연극계 사람들과 함께 일을 할 때 서로를 쳐다보면서 ‘뭐가 비슷할까, 뭐가 닮았을까’를 고민을 해보면 이분이 그러면 우리의 시선을 조금 더 널리 확장을 해서 세계를 바라보고 있을 것입니다.

이건 좀 난해한 이야기이기도 하지만 이것으로, 이게 마지막 부분입니다. 그래서 그렇게 되면 우리 스스로를 탈개인화 할 수 있습니다. 이것이 탈개인화한다, 이것이 무슨 의미일까요? 제가 무대에 올라가서, 간단한 예를 들어 본다면 제 감정에 대해서 이야기를 한다. 그리고 이렇게 하면 저한테 있어서 이것은 사랑을 의미하는 겁니다. 하지만 보시는 분들에게는 사랑이 아니라 그냥 이런 행동을 하는 사람으로밖에 안 보이겠죠? 그렇기 때문에 뭐가 내 안에 있는 우주인가를 봐야 되고 그리고 어떤 것은 정말 개인적인 것인가 생각을 해봐야 됩니다.

저희가 이 사람들과 같이 무대에 섰을 때 그들이 자서전적인 그런 이야기를 하는 것보다는 보다 보편적인 주제에 대해서 이야기를 하도록 했습니다. 그래서 자신들의 관점에서 바라본 보편적인 주제, 그들이 본인의 이야기를 하는 것보다 말이죠. 우리가 항상 피하고자 했던 것은 동정심, 연민을 자아내는 것이었습니다. 즉 관객들이 이들을 불쌍하게 보거나 연민을 느끼도록 하는 것은 자제하고 있었습니다. ‘저런 사람들인데도 뭔가 좋은 걸 만들어낼 수 있네?’ 그런 것은 저희가 원치 않는 반응이었습니다. 하지만 정말 알고 봤더니 이들은 훌륭한 배우였습니다. 연기를 참 잘했습니다. 왜냐하면 이 작품에 완전히 몰입했기 때문입니다.

여기 사진이 몇 장 있고요. 또 뭐가 있을까요? 시간이 없는데 뭐 어떤 말씀을 남은 시간 동안 드릴 수 있을지...

그리고 형제에 관련된 이야기가 있습니다. 프랑스 혁명 아시죠? 자유와 동포애 그리고 그런 가치들이 있지 않습니까? 그러면 평등도 있는데, 평등은 사회주의적인 체계인데 그러면 이런 동포애 이런 건 누가 어떻게 표현이 되었죠? 그러면 이 형제에 내지는 인류애 이런 건 뭘까요? 즉 이런 아이디어들을 가지고 저희가 같이 한번 연결을 시켜봤습니다. 즉 일종의 가고 역할을 했던 것인데 우리가 이제 사회의 일원으로 생각해볼 수 있도록 해주는 계기가 되었습니다.

이런 식으로 어떨 때는 거의 거울 같은 그런 반응이 나왔었습니다, 이렇게 시켰더니요. 또 뭐가 있을까요? 제가 질문을 하나 드리는 거로 마무리 짓도록 하겠습니다. 그래서 이 질문을 던지고 나중에 토론할 시간이 있기를 바라면서요, 거의 끝났습니다. 다했습니다. 이제 그냥 끝낼게요. 평생 처음인데요, 제가 정시에 발표를 마치게 됐네요.

일단 그러면 질문 하나 남기고 내려가겠습니다. 그리고 여러분도 나중에 저한테 질문해주시기 바랍니다. 저는 아직까지 할 말이 너무 많거든요. 이 질문이라고 하는 것은 ‘이중에서 누가 어울리지 않는 이상한 사람인가’입니다. 감사합니다.

3) 발제자

요요 쿵 (프로토타입 파라다이스 대표)

여러분, 안녕하십니까? 제 이름은 요요 쿵입니다. 저는 대만에서 독립 큐레이터와 프로듀서로 활동을 하고 있는데요. 프로토타입 파라다이스는 저와 제 극단 친구들이 공동으로 창립한 퍼포먼스 앙상블입니다.

저희가 일상적인 삶의 공간에서 진행했던 세 개의 작품에 대해서 말씀을 드릴 텐데요. 그중에 2개는 대학교 학생들과 협업을 했던 사례입니다. 첫 번째 작품은 ‘야시장 극장’인데요. 그냥 대만의 평범한 야시장의 모습입니다. 사람들이 거리에 음식을 간식을 사 먹고 또 저렴한 옷을 사고 게임도 하죠.

그렇기 때문에 야시장이야말로 정말 대만 사람들에게 큰 의미를 갖는 사회적인 공간이라고 할 수 있습니다. 야시장 극장을 제작하기 위해서 조슈아 소페오(Joshua Sofaer)라는 예술가를 대만으로 초청했습니다. 그래서 8명의 대만의 예술가들과 함께 한 달 동안 같이 야시장을 조사를 했고 공연을 기획했습니다.

8명의 예술가들이 각각 몇 개의 공연을 제작을 했는데요. 이 공연들의 시간대가 긴 것은 5분, 짧은 건 30초였습니다. 저희가 활동을 했던 도시는 대만의 동쪽에 있는 후안리안이었는데요. 그쪽의 야시장을 저희가 예약을 해서 단골 야시장 고객 등을 대상으로 해서 공연을 판매를 했습니다. 공연마다 가격이 매겨져 있었는데요. 싼 것은 40원에서부터 비싼 것은 4만원까지 했습니다

.야시장 공연의 모습을 보셨고요. 이제는 학생들과 협업했던 작품에 대해서 말씀을 드리겠습니다. 저와 제 친구 주안친이 나이트 마켓 공동창작자(Night Market Co-creators)로 일을 했었는데요. 제 친구인 주안친이 그 지역의 대학에서 학생들을 가르치고 있었습니다. 그래서 지역 대학에서 관광 경영을 공부하던 학생들을 저희 프로젝트 행정 보조로 채용을 했습니다.

그런데 학생들이 이 프로젝트에 참여를 하면서 가장 큰 도움이 됐던 부분은 저희의 테스트 관객(Test Audiences) 그러니까

저희의 청중이 되어서 리허설을 할 때마다 바로 바로 반응을 해줬다는 것입니다. 저희의 공연은 참여형 공연이 많았고 또한 1:1 공연이 많았는데요. 저희가 청중들을 대상으로 리허설을 해볼 때 이 학생들이 청중의 역할을 해줘서 큰 도움이 되었습니다. 이 젊은 학생들은 저희의 공연에 아주 즉흥적으로 직접적으로 반응을 해줘서 아주 소중한 역할을 해주었습니다.

그리고 이 학생들은 창의적인 프로세스에 참여를 하다 보니까 이 공연에 대해서 오너십을 가지게 되었고 자신들의 친구나 친척들에게 저희의 공연을 널리 선전을 하고 알려주었습니다. 그래서 친구나 가족들이 야시장의 공연을 보도록 해주었고 또 야시장에서 옆에서 불고기를 파는 상인에게도 저희의 공연의 취지를 잘 설명해주었습니다. 그래서 학생들이 홍보를 해줬기 때문에 저희 야시장 프로젝트가 성공을 하는 데 큰 도움이 되었습니다.

그리고 항상 저희는 청중들과 같이 참여를 하면서 같이 모험을 하는 스타일의 공연을 좋아합니다. 이제는 야시장에서 나와서 타이베이 거리로 나가보도록 하겠습니다.

매일매일 대만에서는 따로 유료 서비스를 신청하지 않은 경우에는 자기가 직접 가정의 쓰레기를 내다버려야 되는데요. 이렇게 주어진 시간마다 매일매일 쓰레기 수거 트럭이 옵니다. 거의 똑같은 시간에 매일매일 트럭이 쓰레기를 수거하러 오는데 올 때마다 트럭에서 아주 큰 음악 소리가 납니다. 그래서 하루에 주어진 시간에 그 동네의 모든 사람들이 쓰레기봉투를 들고 보도에 서서 쓰레기 트럭이 올 때까지 기다리게 되는데요. 그때 쓰레기를 버리지 못하면 쓰레기를 집에 가져가거나 아니면 악취가 나기 때문에 아무리 귀찮아도 쓰레기를 제때 버리는 게 중요합니다.

제가 이제 쓰레기를 버리기 위해서 사람들이 모여 있는 상황을 활용을 해야 되겠다는 생각이 들었습니다. 그래서 2015년에 제가 프로젝트의 콘셉트를 개발을 하게 되었고요. 그래서 쓰레기 트럭을 타고 타이베이 여행하기라는 프로젝션을 진행하게 되었고요. 세 개의 쓰레기 수거 차량의 노선을 선택을 했습니다. 쓰레기 트럭의 노선이 저희의 공연의 노선이 되었고요. 6명의 공연 기획자와 같이 그 노선의 형태나 성격에 따라서 그리고 환경미화원이 그 노선에서 어떻게 작업을 하느냐를 고려를 해서 공연을 기획하게 되었습니다. 이게 첫 번째 노선입니다.

이게 두 번째 노선이고요. 공연기획자가 인형극의 전문가였는데 인형과 관련된 오브젝트를 많이 사용했고 또 재활용, 쓰레기를 많이 사용을 했습니다. 일상적인 사물들을 사용을 해서 새로운 인형, 퍼펫(puppet)을 만들어서 거리 공연을 했고요.

이것도 또 다른 거리공연의 모습입니다. 타이베이를 쓰레기차를 타고 돌아다니는 이 프로젝트를 통해서 또 스토리 버스라는 프로젝트도 진행을 하게 되었는데요. 스토리버스를 위해서 저희가 미니버스를 임대했습니다. 6인승 미니버스였고요. 이 버스에는 투어가드가 있습니다. 환경미화원 중에서 그 지역에서 오랫동안 일을 했던 고령의 환경미화원이 탑승을 하고 있고요. 또 한 명의 아티스트가 참여를 해서 이제 그 환경미화원 안내원이 안내해주는 대로 타이베이를 여행하게 됩니다. 그래서 그 환경미화원의 시점에서 관객들이 타이베이를 살펴볼 수 있는 경험이었습니니다.

제가 시간이 없기 때문에 그냥 버스는 건너뛰고요. 쓰레기 수거 차량 공연과 관련해서 몇 가지 장면을 보여드리겠습니다. 이게 쓰레기 수거차량에서 나오는 음악 소리입니다.

이게 가짜 라디오 방송국이었습니다. 라디오 부스에서 저희가 환경미화원들의 목소리를 녹음을 해서 이렇게 틀었고요. 그리고 또 가짜 라디오 방송국의 다른 부스에서는 현재 주민들의 목소리를 녹음을 했습니다. 주민들에게 환경미화원분들에게 해주고 싶은 이야기를 들려달라고 요구를 했고요.

이제 학생들의 참여 모습입니다. 15명의 대학생들이 공연에 참여를 했습니다. 제 친구 루시 프 교수의 학생들이었는데요. 대만국립대학의 연극과 학생들입니다. 루시는 이 학생들이 이러한 거리의 프로젝트에 적극적으로 참여를 해야 된다고 생각하고 있습니다. 젊은 학생들이 모든 게 잘 컨트롤된 완벽한 환경에서만 작업하는 게 아니라 좀 거친 장소에서 실제로 경험을 쌓는 게 중요하다고 생각합니다.

그래서 저희가 현장 조사를 하고 난 다음에 학생들이 두 가지, 쓰레기 수거와 관련된 공연을 제작을 했는데요. 이 두 개의 공연을 쓰레기 차량이 멈추는 장소에서 진행을 했습니다. (화면을 보면서) 첫 번째 공연인데요. 두 번째 공연이 레드카펫입니다. 레드카펫에 그러니까 공연하기 위해서 쓰레기차가 오기 전에 10분 전에 미리 학생들이 나가서 처음 보는 사람들의 손에 들려 있는, 그러니까 트럭이 도착하기 전에 10분 전에 미리 도착해서 쓰레기를 버리러 나와 있는 시민들에게 재활용 쓰레기를 달라고 부탁을 했습니다. 왜냐하면 공연에 재활용 쓰레기가 소품으로 사용이 되어야 하기 때문입니다.

그래서 쓰레기 트럭을 타고 타이베이 여행하기, 2015년에 제작이 되었던 작품이고요. 이 경우에는 환경미화원과 지역 주민들이 같이 만날 수 있는 공연이었습니다.

다음 공연은 스쿠터 그러니까 오토바이 수선가게에서 만들어진 공연인데요. 타이베이 외곽에 사는 주민들이 도심으로 출근하기 위해서 오토바이를 굉장히 많이 사용을 합니다. 이 다리를 사용하는 오토바이 사용자들이 굉장히 많습니다. 그래서 오토바이는 대만 시민들의 삶에 있어서 뗄 수 없는 아주 중요한 교통수단입니다. 그래서 오토바이 수리가게들이 아주 큰 도시나 작은 도시나 대만 곳곳에 있는데요. 저와 제 가족들이 세 대의 오토바이를 사용을 하고 있습니다. 그만큼 오토바이는 대만 주민들의 삶에 있어서 중요한 역할을 하고 있고요. 남녀노소 모두가 스쿠터를 즐겨 탑니다.

작년에 저희가 진행했던 작품인데요. 작년에 스쿠터 원더랜드라는 프로젝트를 진행을 했습니다. 스쿠터 수리가게에서 진행을 했는데요. 첫 번째 쇼는 '탤런트 쇼'라는 제목을 붙였습니다. TV 버라이어티쇼 '탤런트 쇼'의 진행방식을 그대로 적용을 시켜서 처음 보는 일반시민들이 너무 거리감을 느끼지 않도록 했습니다. 이 '탤런트 쇼를 진행을 한다' 그러면 이제 수리가게 사장님이 '어떤 탤런트를 찾으시나요?' 이렇게 물어봅니다. 그러면 저희는 일반인 중에 특별하게 스쿠터와 오토바이와 특별하게 친밀한 관계를 가지는 일반적인 사람 중에 8명을 찾아서 그들의 탤런트를 저희가 선정을 해서 일반 대중 앞에서 자신들의 삶의 경험과 삶의 지혜를 공유하도록 했습니다. 대도시에서 거주를 하면서 느꼈던 경험을 공유하도록 했는데요. 2명의 수리가게 사장님 그리고 수리가게 기술자 참여를 했고요. 한 명의 여성 스쿠터 웨이터가 참여를 했습니다.

제가 사진밖에 보여드릴 수 없는데요. 공연하는 날에 함께 공연하는 예술가분이 이동식 교통사고를 당해서 팔이 부러졌습니다. 그런데 다행스럽게도 공연 날이었기 때문에 저희가 미리 보험을 들어놓은 상태였기 때문에 직장에서 다친 것은 아니었지만요, 공연을 하러 오는 도중에 다쳤기 때문에 보험 처리가 되었습니다. 그래서 예술가의 도움 없이 혼자서 여성 스쿠터 웨이터가 혼자 발표를 해야 했고요.

또 저희가 택배 배달원도 고용을 했고요. BBS포럼, 호스트, BBS가 페이스북이나 트위터 전에 굉장히 큰 인기를 끌었던 인터넷 플랫폼인데요. 그 호스트 한 분을 초대를 했고요. 또 무술 선생님 한 분을 초빙을 했고요. 또 불법주차를 단속하는 불법주차 단속원도 한 분 초청을 했습니다. 그리고 무술 선생님 한 분 그리고 고등학교 선생 두 사람을 초대를 했습니다. 그래서 일반 대중 앞에서 그들은 어떤 이야기를 했을까요?

이 무술 선생님 같은 경우는 어떻게 하면 척추를 다치지 않으면서, 너무 자신의 스쿠터에 가깝게 주차되어 있는 스쿠터를 어떻게 허리를 다치지 않고 들어서 옮길 것인가, 그러니까 무술 선생님의 스킬에 근거를 해서 이러한 힌트를 주었습니다. 즉 허리를 보호하면서 스쿠터를 들어서 올릴 수 있는지에 대한 무술 선생님다운 지혜를 나누어 주었고요.

2명의 고등학교 학생들 같은 경우에는 운전면허가 없는데도 스쿠터를 타고 다녔습니다. 그래서 왜 운전면허가 없는데도 스쿠터를 탈 수밖에 없는지 그것을 청중 앞에서 설명을 했습니다. 그 이유는 이 학생들이 저소득층 가정 출신인데요. 오후에는 학교도 가지만 알바도 하러 가고 새벽까지 알바를 해야 되는 경우가 있다고 합니다. 그리고 또 친구들도 만나야 되는데, 그리고 또 남자 같은 경우에는 여자도 태워야 되기 때문에 스쿠터가 중요하다고 이렇게 고등학교 학생들이 설명해주었습니다. 이게 토크쇼였어요.

또 다른 공연은 빅밴드라는 공연이었는데요. 전문 음악가들을 저희가 초청을 해서 오토바이 수리가게에서 나는 소리들을 컴퓨터 소리, 그러니까 구글이 내는 소리가 있죠. 정부 컴퓨터가 스쿠터를 검사할 때마다 나는 소리 그리고 수리가게 주인의 목소리를 녹음을 해서 수리가게에서 콘서트를 했습니다. 이 음악가들은 그 수리가게 사장님의 개인적인 음악 취향을 반영을 해서 음악을 기획을 해서 매년 공연을 할 때마다 너무나 즐거웠습니다. 그리고 지나가던 행인들도 ‘언제 이 오토바이 수리가게가 라이브 재즈바가 됐냐’ 하면서 굉장히 신기하게 생각을 했었습니다. 그래서 오토바이 수리가게에서 저희가 빅밴드라는 콘서트를 했던 모습이었고요.

스쿠터 원더랜드를 통해서 저희는 일상적인 삶을 희화하고, 여러분이나 저나 똑같은 이웃들의 삶의 이야기를 기획하기를 원했습니다.

이게 마지막 슬라이드인데요. 제가 이번 발표의 주제를 받았을 때 주최 측에서 ‘발표의 제목을 생각해 보라’라는 요청을 하셔서 제가 ‘거리의 대학’이라는 이름을 붙였습니다. 거리라는 것은 그냥 일반적인 공간, 극장이나 갤러리 밖에 벗어나 있는 공간을 통째로 의미를 합니다. 세 가지 의미가 있다고 생각이 되는데요. 저는 예술가로서 항상 비예술가적인 그러니까 일상적인 지혜, 평범한 사람들의 일상적인 지혜를 매우 소중히 여겨야 된다고 생각합니다. 그리고 또 공연장, 거리와 같이 계속해서 변화하는 공연 환경이 우리에게 아주 적합한 공연 환경이 되어줄 수 있다고 생각합니다. 그리고 또 거리 대학이라는 이름은 일단 저는 항상 우리가 만나는 거리에서의 사람들이 예상하지 않았던 만남을 통해서 새로운 것, 의미 있는 것을 가져갈 수 있다고 생각이 됩니다. 그래서 구체적으로 무엇을 얻었는지 평가할 수는 없겠지만 새로운 것을 얻어갈 수 있다고 생각을 하고 있고요.

저희와 같이 일을 했던 학생들은 교실에서 벗어나서 삶의 현장에서 아주 살아있는 교육을 받을 수가 있었습니다. 그 거리의 경험은 다른 데서 그대로 재연하기가 힘든 소중한 경험이고요. 또 이 프로젝트가 완료가 되고 난 다음에 학생들은 또 학점을 받을 수가 있었습니다. 대학 학생들이니까요.

노경애(이하 노): 작업들이 너무 흥미로웠죠. 저는 이야기를 너무너무 흥미롭게 들었는데 시간이 너무 짧아서 아쉬웠습니다. 그런데 오늘 주제가 예술 교육과 이 작업들을 통해서 발견할 수 있는 예술 교육 가치 이런 것들이 주제입니다. 오늘의 살롱은 한국문화예술교육진흥원과 서울아트마켓이 협력해서 함께 이 세션을 꾸리셨어요. 그래서 저한테 이 제의가 왔을 때 그리고 제가 세 분에 대한 작업의 이야기를 들었을 때 저는 이 작업에서 무슨 예술 교육적인 가치를 발견하나, 왜냐하면 저한테는 예술교육이라기보다는 창작 작업이라는 생각이 더 컸었어요. 그런데 보시는 분들은 어떻게 생각하시는지 모르겠어요. ‘왜 이것을 교육과 매칭하려고 하지?’ 그러면서 제가 문화예술교육 진흥원 담당자분에게 엄청 많은 질문을 던졌었어요.

그런데 그러면서 드는 생각이 ‘아, 이 세션을 꾸린 한국문화예술교육진흥원의 생각이 예술교육을 향한 굉장히 많은 질문들, 어떤 방향으로 더 확장되고 나아갈 수 있는가 하는 질문들을 가지고 계시는구나.’ 그런 생각들이 들었어요.

그러면서 저 스스로도 예술교육이 뭔가, 어제 저희가 사전 미팅을 하면서도 첫 만남에서 서로 ‘그러면 예술교육이 요즘 뭐지?’ 이런 질문들이 나오더라고요. 그런데 이제 예술교육이 예전에는 선생님이 있었고, 학생이 있었고 그래서 한 사람이 다른 사람에게 지식이나 기술을 가르치고 전수하는 것이었다면 이 시대의 예술 교육은 굉장히 많이 서로가 경험을 공유하고 많은 것들을 공유해나가면서 교사의 역할도 가르치거나 전수하는 게 아니라 뭔가 이끌어주는 또는 문을 열어주는, 질문을 제안하는 이런 역할들로 많이 변화되고 있더라고요.

그리고 또 예술교육도 예전에는 학교나 학원에 배우고자 하는 사람들이 찾아와서 예술 교육을 했다면 요즘에는 많이 예술가들이 사람들의 삶의 현장으로 다가가서 예술 교육에 어린이나 청소년뿐만 아니라 노인, 어른, 장애인 이런 분들이 계신 곳으로 찾아가서 이루어지고 있는 이런 경향을 봤을 때 ‘이분들의 작업에서는 혹시 어떤 교차점을 만날 수 있을까’ 만날 수도 있을 수도 있고 아닐 수도 있는데 이런 이야기들을 통해서 세 분의 작업이 예술작업으로서는 너무 흥미롭고, 또 사회 속에서 이루어진다는 면에서 많은 가치를 발견할 수 있는데 이분들의 작업과 예술 교육에 대한 접점에 대한 이야기를 나누면서 우리가 예술 교육에 대해서도 생각해보고 또 사회 속에서 이루어지는 예술 작업에 대해서도 생각해볼 수 있지 않을까 싶어요.

그래서 질문을 어떻게 드려야 될까, 아까 이진엽 연출님께서 어제도 얘기하셨고 ‘나는 이 작업들을 통해서 오히려 그분들로부터 내가 배웠다’ 이런 이야기를 하시더라고요. 그래서 되게 인상 깊었는데 혹시 이야기해주시고 싶은 부분이 있으신지요?

이진엽(이하 이): 무슨 얘기를 해야 될지 모르겠는데 어제 저희 여섯이 이야기를 나눴는데 이 교육이라는 정의가 너무 광범위하고 그 광범위한 범위 안에서 각자가 가고 있는, 어딜 가느냐에 따라서 너무 의미가 달라지는 거예요. 그래서 처음에는 저 스스로 오늘 제가 하는 공연이 교육이라는 단어와 한 번도 매칭을 해본 적이 없어서 매칭을 어떻게 해야 되냐는 질문과 답을 많이 가졌었는데, 모르겠어요. 교육이라는 말은 하기가 싫고, 제가 사람들에게 대학교도 가지 말라고 하는 입장이어서.

교육이 아니라면, 그렇다면 궁금한 거예요. 예술적 교육은 예술로 교육을 할 수 있나? 그게 민주적인 것이 되나? 내가 언제나 주는 것만 생각하는 게 아니라 내가 무엇을 받고 싶은지 가능성을 열어놓고 다가가야 되나? 모르겠어요. 이것에 대한 질문을 계속하는데, 어제도 관객들에게 질문하는 것이 우리가 하려는 것인지, 우리가 관객들에게 생각하게 하는 게 우리가 하는 것인지 그걸 교육이라고, 당연히 다른 시각에서 ‘그건 교육이야’라고 할 수 있지만 저는 제가 하는 작업이 교육이라는 단어로 표현되기는 싫은 것 같아요.

노: 그런데 사람들을 만나면서 어떤 경험들이 있었나요? 아까 이야기에서 다 해주지 못했던 부분들이 있다면?, 어떤 작업은 실패였다고 생각되기도 하셨었고....

이: 모든 작업을 다 소개는 못 드렸는데, 그런 게 있더라고요. 커뮤니티 작업을 하다 보면 다양한 작업들에서 그들은 예술 혹은 공연에 대한 경험이 없다 보니까 처음에 만났을 때 우리가 하려는 거로 다가가면 그들은 의문문만 가지고 오게 돼요, 그래서 그들과 보내야 되는 시간이 너무 필요한 거예요. 그런데 단지 우리의 창작 메소드로 가져가면 안 되고, 그들이 가장 즐길 수 있는 것을 먼저 찾아서, 그것을 우리가 받아들여야지, 그 다음에 우리가 줄 수 있는 공간이 생기더라고요. 그래서 가자마자 ‘아, 이거 해요.’ 라고 하면 안 되고 그들에 대한 관찰이 가장 많이 필요했고요. 그리고 그런 관찰 후에 그들을 받아들이면서 느껴지는 게 제가 가지고 있던 선입견들. ‘아, 나는 내가 이렇게 모든 부분에 선입견이 있고 편견이 있는지 몰랐는데 다양한 커뮤니티를 만나면서’ 즉 제가 보지 못했던 것들을 발견하게 되었고 그것들을 무너뜨리게 됐던 것 같아요.

그러면서 제 스스로는 사회를 바라보는 시선들이 좀 더 다양한 각도를 갖게 됐다고 생각합니다.

노: 지오반니. 아까 많은 이야기를 하지 못하셨는데, 하고 싶은 얘기가 있으신지요?

지오반니 트로노(이하 지오반니): 어제 저희가 교육이란 무엇인가 이야기를 했었죠. 그 질문은 우리가 풀어야 될 그런 질문인 것 같습니다.

그러니까 예술교육이란 무엇인가, 사실 ‘누군가한테 아티스트가 될 수 있도록 가르칠 수 있는 것인가?’ 제가 봤을 때는 그렇게 가르치는 건 할 수 없는 거라고 봅니다. 제가 누군가가 예술가가 되도록 가르친다? 이거는 안 되는 거죠. 할 수 없는 겁니다. 여러 가지 테크닉은 가르칠 수 있겠죠. 철학도 가르칠 수 있습니다만 철학도 마찬가지로 가르친다는 것 자체가 어렵겠지만 우리도 다 교육자죠, 저와 제 파트너(배우자) 모두 다 교육학자이긴 한데 항상 의문을 하고 있는 문제입니다.

철학도 마찬가지로 계속해서 스스로 자문을 하죠. 철학과 연극 이 두 가지는 연관이 있는 것 같습니다. 그리고 제가 연극, 씨어터(Theatre)라고 할 때는 옛날 그러니까 무용, 노래, 문학, 인문학 전체를 다 의미하는 것입니다. 그러니까 저한테는 한 장소처럼 늘 이렇게 이 모든 것들을 통칭하는 것이 씨어터라고 하는 용어인데 아무튼 계속해서 우리가 끊임없이 물어봐야 될 숙제라고 생각을 합니다. 끝이 없는 문제라고 생각하고요. 그렇지만 확실한 건 하나 있는 것 같습니다.

이런 씨어터의 실천이라고 하는 것은 일종의 사회적 그리고 또 시민적 가치를 위한 운동이라고 할까요? 왜냐하면 이런 씨어터 분야에서 일을 할 때 뭔가 연극 그 자체를 위해서 그러니까 어떤 예술을 위해서, 예술을 할 때 예술을 어떤 목적을 위한 수단으로 사용하는 것이 아니라 예술을 순수하게 그 예술 할 때요.

그리고 저희가 처음에 교도소(치료감호소)에 갔을 때, 우리 활동을 뭐라고 부를까 하는 고민을 한 적이 있었습니다. 나는 치료사는 아니고 아티스트니까 그냥 씨어터라고 부르자 했었습니다.

그리고 작업을 함께 하다 보니까, 치료적인 효과가 있었습니다만 수감자들한테는 치료적인 효과는 없었고 관객들에게 치료적인 효과가 있었습니다. 그래서 약간 치료적인 효과는 있었긴 했습니다만 수감자들에게 있어서는 책임감 그리고 여러 가지를 할 수 있었던 장소였고 그리고 모두에게도 마찬가지로 생각합니다. 왜냐하면 씨어터란 예술 쪽에 종사하면서 그 예술 자체를 추구한다고 한다면 많은 시간과 많은 에너지와 많은 책임감을 공유합니다. 서로 돌봐야 되는 것이죠. 그리고 그들을 신뢰를 해야만 됩니다. 그리고 나도 어떤 공동체의 일원이라 라고 생각할 수 있어야 됩니다. 그런 소속감이 있어야 되는 것이죠. 공동의 목표를 향해서 나아가고 있는 공동체의 소속감을 느낄 수 있어야만 됩니다. 그래서 나의 주관을 내려놓고 그리고 조금 더 다른 사람들과 어울리려고, 하나의 단일체가 되기 위해서 노력을 하는 것입니다. 동물들도 개개인의 말이 한 마리 한 마리가 아니라 하나의 집단, 떼를 지어서 사는 것과 마찬가지로 봅니다.

또 뭐가 있을까요? 여기서 그냥 그만 얘기할까요? 아, 교육이요. 저희의 작업은 항상 뭔가 새로운 것을 배우는 것에 대한 애정으로부터 시작을 합니다. 왜냐하면 새로운 것을 배우면 그때 자세는 마치 스스로에게 질문을, 항상 스스로에게 의문하는 그런 자세를 띄기 때문입니다.

그리고 조금 더 넓게 모든 걸 바라볼 수도 있게 되죠. 끊임없이 대화를 하면서 '나는 누구지? 나는 여기 왜 와 있지? 왜 이런 걸 배우고 있는가' 스스로에 대해서 항상 의문을 제기하는 것이죠.

그리고 계속해서 도전합니다. 신체의 능력일 수도 있겠죠. 예를 들어서 움직임에 대해서 배운다고 했을 때 신체의 한계에 대해서 도전하게 되고, 지적인 것이라고 할 때도 항상 지적인 한계가 있죠. 그래서 공부를 많이 해야 되는 것과 마찬가지입니다. 그래서 성장을 할 수 있는 것 같습니다. 성숙해질 수 있다는 것이죠.

요요 쿵(이하 요요): 저 같은 경우에는 프로토타입 파라다이스의 작품의 예술교육 관점에서 본 적이 없고 그렇게 생각해보는 적이 한 번도 없습니다. 그런데 교육자나 교사에 따라 좀 다를 거라고 생각이 됩니다. 자신들의 교수 틀로써 어떤 재료를 사용하려고 하는가, 그 영화라든지 다양한 형태의 예술, 연극, 무용 이 모든 것들이 교육을 위한 교재가 될 수 있습니다.

그런데 이 주제가 한 가지를 떠오르게 해주는데요. 예를 들어서 미술관에 가면 과거에는 교육부와 홍보부서가 미술관에서 굉장히 중요한 부서였습니다. 그렇지만, 이제 현대 미술관에서는 많은 사람들이 이러한 교육이나 홍보 같은 용어를 의도적으로 사용하지 않습니다. 그 대신에 '참여학습부서', 이러한 용어들을 사용하기 시작했습니다. 그만큼 사고방식이 바뀌었다고 생각이 됩니다. '우리가 너한테 뭔가를 가르쳐 주겠다, 교육해 주겠다' 가 아니라 '우리가 같이 공유할 수 있는 플랫폼을 만들어서 같이 배워가자.' 이러한 것으로 자세가 변했다고 생각이 됩니다.

그리고 또 스쿠터 원더랜드를 제작을 했는데요. 이것은 타이베이 현대미술관의 지원으로 만들어진 작품입니다. 매년 프로그램 중에 '아트 인 투 커뮤니티(Arts into community)'라는 프로그램의 일환으로써 저희가 진행을 하게 되었고요. 이러한 프로그램은 9년째 진행이 되고 있습니다.

그 프로그램의 설명서에 이렇게 쓰여 있습니다. '우리는 예술 교육을 모든 사회 구성원들에게 제공하고자 한다.' 이렇게 쓰여 있습니다. 그래서 그쪽에서도 좀 더 다양한 종류의 예술작품, 공연이든 음악, 예술 또 연극, 시각예술 이러한 다양한 종류의 예술 작품을 통해서 서로 다른 미학적인 관점을 동원해서 사람들에게 각각 다른 미학적인 감각을 불러일으키려고 한다. 이것이 예술교육의 중요한 기능 중에 하나라고 생각을 하는 것 같습니다.

그래서 타이베이 현대미술관이 저한테 요청을 해서 이 '아트 인 투 커뮤니티'를 이용해서 뭔가 공연을 제작해달라고 얘기를 했습니다. 과거에는 '아트 인 투 커뮤니티'다 그랬을 때는 음악가들이 거리에서 바이올린을 연주한다든지 아니면 공원에 무대를 설치해서 댄서들이 무용 공연을 한다든지 이러한 형식으로만 예술 작품이 공유가 되었습니다.

그렇지만 저의 일하는 방식은 예술가들이 지역사회 안으로 들어가는 것입니다. 저희가 지역사회에서 그 구성원들과 같이 일을 하게 되면서 지역사회 주민들이나 청중들의 시각이나 의견을 좀 바꿔줄 수 있다고 생각합니다. 제가 생각했을 때 이러한 것이야말로 좀 더 제가 원하는 예술의 형태입니다. 제가 예술과 관련된 스킬이나 명작을 지역사회에 일방적으로 보여주는 게 아니라고 생각합니다. 그리고 예술교육을 정의할 수 있는 이 한 가지 방식에 대해서 말씀을 드렸습니다.

노: 감사합니다. 그러면 꼭 예술교육에 대한 이야기가 아니라 하더라도 각자의 작업을 하시면서 느끼는 어떤 것들이 나한테 중요한지 또는 이런 것들이 어떤 가치가 있었는지 이런 얘기들 혹시 있으신지요?

지오반니: 가치, 앞서서도 말씀을 드렸지만 저한테 있어서는 예술이라고 하는 것은 하나의 정치적인 행위입니다. 시(詩)도 하나의 정치적인 행위이고, 왜냐하면 저희가 봤을 때는 예술과 문화 간의 차이가 있다고 보고 있기 때문입니다. 문화는 우리를 인간으로 만들어줬던 것이죠.

처음에 저희가 수렵 채집을 하던 그런 옛날에 비해 우리를 인간으로 만들어줬던 것은 문화이죠. 문화가 있었기 때문에 현대인이 될 수 있었던 것이고 뭐 예를 들어서 우리의 옷에 대한 취향, 패션 취향, 언어의 능력도 있지만, 또한 나쁜 것들도 문화 때문에 발생하기도 했습니다. 저는 예술과 문화는 다르다고 보고 있습니다. 항상 예술 문화, 문화 예술은 하나의 큰 같은 틀로 우리가 바라보고 있는 경우가 많이 있습니다.

예를 들어 우리가 조리하는 방법, 저희가 죽이는 법도 문화라고 볼 수 있겠죠. 어떨 때는요? 그런데 예술이라고 하는 것은 이 문화라고 하는 문화의 틀 하에 있다고 봐야 될까요? 예를 들어서 댄스에서 어떤 아티스트가 저랑 문화의 예술 간의 차이에 대해서 이야기를 하다가 이런 정의가 그때 나왔습니다. 굉장히 정확하게 지적을 하는 것 같은데요. 예술은 문화의 이너시아를 갈라지게 하는 것이다. 그러니까 일종의 타성을 분산시켜주는 것이다.

그리고 일반 일상적인 움직임이라고 할까요? 일상적인 문화적 움직임을 방향이 이렇게 달라지게 한다. 왜냐하면 문화는 하나의 컨센서스 기반적인 개념인데 예술이라고 하는 틀 안에서 저는 어떤 컨센서스 기반의 제 자신이 아닙니다. 그렇기 때문에 조금 푸시를 해야 될 것 같습니다. 그래서 문화에 대해서도 논의를 해야만 되겠죠?

그리고 또 왜 우리가 사람들과 같이 협력을 해야 되는가, 예를 들어 이런 소외계층하고 왜 같이 작업을 해야 되는가라고 물어본다면 이들은 소수자들이죠. 이런 취약계층, 그러니까 광산에 있는 광부들은 작업을 할 때 카나리아를 가지고 내려갔다고 합니다. 갱도를요, 왜냐하면 카나리아들은 폐가 굉장히 작습니다. 아주 작습니다. 그렇기 때문에 뭔가 어떤 유해 가스가 누수가 될 때 가장 먼저 죽습니다. 그래서 취약성이라고 하는 것은 한 사회의 척도가 된다고 봅니다. 그 사회의 취약계층이요.

그래서 우리 사회가 과연 어디를 향하고 있는가를 보기 위해서는 취약계층을 보면 됩니다. 뭐가 되었건 간에 제일 먼저 변화로부터 해를 입거나 고통을 겪게 되거나 위협에 처하게 되는 사람들이 바로 취약계층, 소외계층이기 때문입니다. 잘 이해가 되시나요?

노: 너무 감사해요. 큰 가치에 대해서 얘기해주신 것도 감사합니다. 그러면 요요에게 질문을 하고 싶은데, ‘극장에서 공연하지 않고 이렇게 사람들에게 다가간 이유가 뭔가?’ 이런 질문에 대해 그리고 그런 작업을 시작하게 된 계기 등에 대해서.....

요요: 그 이유는 아주 간단합니다. 지금 생각해 보면 이제 극장이나 연극을 보지 않는, 그냥 저희 부모님과 같은 평범한 사람과 일하는게 갈수록 좋아집니다. 이 자리에 계신 모든 분들도 가족이나 친구 중에서 예술에 관심이 없어서 갤러리나 극장에 가지 않는 사람들이 있을 겁니다. 저와 어렸을 때부터 같이 잘했던 친구들도 그랬습니다. 그래서 제가 ‘왜 저 사람들은 예술에 관심이 없을까 내가 무엇을 할 수 있을까’를 생각하게 되었습니다.

제가 과거에 그 극장에서 현대무용 프로듀서도 했었구요. 극단 프로듀서도 하다가 어느 시점에서 깨달음이 있었습니다. 내가 좀 다른 방식으로 해봐야 될 것 같다는 생각이 들었습니다. 그리고 또 ‘내가 내 평생 동안 극장을 가지 않으면, 연극을 보러 가지 않으면 뭔가 내가 큰 것을 잃게 될까?’ 잘 모르겠다는 생각이 들었습니다. 크게 잃지는 않을 수도 있다고 생각을 했습니다.

제 친구들 중에서 극장에 가는 것을 꺼려하는 사람도 있습니다. 연극을 보려면 7시 30분 정각에 극장에 도착해야 되고 티켓도 비싸죠. 극장에서 연극을 한번 보려면 영화 보는 것보다 돈이 몇 배로 듭니다. 그리고 또 어린아이가 있으면 베이비시터도 따로 예약을 해야 되겠죠. 그래서 연극을 보러 간다는 것은 굉장한 노력과 정성이 필요합니다.

그래서 제 친구가 ‘연극을 보지는 않지만 책을 읽는 걸 좋아하는가?’ 그래서 책을 보더라도 제가 생각하기에는 연극을 통해서 얻을 수 있는 철학 같은 것을 책을 통해서도 얻을 수 있을 거라는 생각이 들었습니다.

그리고 제가 베트남에서 2007년에 만났던 작품이 있었는데요. 영어로 엑스아파트먼트라는 작품이었는데 그 작품이 7개의 현지 주민의 가정에서 진행이 되었습니다. 저와 또 다른 청중 두 사람이 있었는데요. 저희 청중들이 7개의 각각 다른 집으로 갔는데요. 그 집은 그냥 이주 노동자들이 거주하는 지역에 위치하고 있었습니다. 저한테는 굉장히 충격적인 공연이었는데요. 그 집에서 제가 과거에 만나보지 못했던 사람들과 대화를 할 수 있었습니다. 외국인 관광객으로서 만날 수 없었던 사람들과 대화를 할 수가 있었고 그날 저녁에 제가 많은 생각을 했습니다. ‘이 굉장히 강렬한 경험을 어떻게 설명할 수 있을까, 내가 굉장히 연극을 좋아하지만 연극을 본 것보다 더 강렬한 체험을 했는데 그 이유가 무엇일까, 내가 이 강렬한 체험을 내가 사랑하는 친구들에게 제공할 수는 없을까’라는 생각이 들었습니다. 그러면서 이제 저희 포커스가 바뀌게 되었고 극장을 벗어난 거리에서의 프로덕션에 관심을 가지게 되었습니다.

이: 아까 처음에 입정동 작업을 시작하게 된 계기부터 말씀을 드렸는데 저도 공연장을 찾는 사람은 언제나 공연장을 찾을 것 같았는데 공연장을 찾지 않는 사람은 정말 ‘어떻게 하면 공연장을 찾을 수 있을까’란 고민을 하면서 공연장을 찾지 않는 사람을 만나고 싶었고요.

또 하나는 극장에서 하는 공연이 소재를 찾는 데 한계가 있다고 생각했어요. 일단 그리고 소재도 그렇고 형식에 있어서도 새로운 환경을 만나고 새로운 사람들을 만나야지 새로운 공연의 형식을 찾을 수 있는 영감이 될 수 있다는 것을 느끼게 됐고, 또 하나 잠깐 다른 얘기를 하자면 어제 나왔던 얘기인데, 관객과 커뮤니티가 구분되는 이야기를 어제 했어요. ‘우리가 커뮤니티와 작업을 하다 보면 관객에게는 교육이 되나? 혹은 커뮤니티에게는 교육이 되는 것이 아닌가?’라는 얘기를 했는데 사실 거기까지 생각을 해보지 않았는데, 저희 작업을 보니 그 커뮤니티를 저는 관객으로 생각을 하더라고요.

이 커뮤니티를 만나면 이 사람이 관객이라고, 그들이 무대에 서지 않고 그들의 이야기로 공연을 하다 보니 커뮤니티가 동시에 관객이 되는 거예요. 그래서 누가 누가에게 뭘 주고 받고 가 나오지 않더라고요. 그런데 그건 작업마다 다른 것 같아요. 어떤 작업은 커뮤니티가 다르고 관객이 다를 수도 있지만 어떤 작업은 커뮤니티가 관객이 되기 때문에 커뮤니티를 만남에 따라서, 어떤 누군가를 만남에 따라서 내가 작업이 달라지는 게 너무 흥미로운 것 같아요. 그래서 잘 모르겠는데, 어려운데 커뮤니티를 만나서 그들을 알아가는 게 어려운 게, 이게 중독처럼 끊을 수가 없는 것 같아요. 새로운 커뮤니티를 만나는 것 자체가.

노: 너무 죄송해요. 제가 어제 미팅하고 나서 생각했던 질문들은 지나치고, 지금 막 다른 질문들을 하니까 이분들이 좀 당황하셨어요. 하 하. 사실, 제가 어제 미팅하고 나서 저도 고민이 너무 많은 거예요. ‘어떻게 질문해야 되나’ 막 이러다 보니까 오늘 제가 질문이 너무 추상적이게 되고 이렇게 됐는데 죄송합니다.

그래서 차라리 질문을 관객에게 던져보면 어떨까 싶어요. 혹시 궁금하신 거, 질문하실 거 있으신지.

관객: 안녕하세요? 세 분 말씀 굉장히 흥미롭게 들었습니다.

저는 질문이라기보다 저도 개인적으로 많이 고민하는 부분인데요. 에듀케이션(Education)이라는 단어가 저희한테는 교육이라는 단어로 통역이 혹은 번역이 되잖아요. 그런데 사실은 한국 사람들이 교육이라는 말을 딱 떠올렸을 때 연상되는 이미지가 있어요. 그게 잘 모르겠지만 한국 사람들한테는 이렇게 교과 과정이 있고 뭔가 누군가 조금 더 아는 사람이 잘 모르는 사람을 가르친다는 그런 개념이 제일 먼저 들어오거든요.

그래서 아마 이진엽 선생님도 ‘나는 누군가를 가르치려고 이런 작업을 하는 게 아니다’라는 의미에서 교육이라는 단어가 부담을 갖고 있는 부분이라고 생각하는데 어떻게 보면 에듀케이션이라는 단어의 유래가 사람들을 이끌어서 뭔가 새로운 가치를 보여주고 우리가 몰랐던 것을 파문을 일으키면서 깨어나가고 그런 작업을 같이 해나가는 활동이라면 사실은 이 세 분의 활동이 가장 교육에 걸맞은 활동이 아닐까라는 생각이 들어요. 그러니까 아까 말씀하셨다시피 이 세 분의 작업이 아니었으면 한 번도 예술 활동을 참여해보지 않았을 수 있는 사람들이 이분들을 통해서 ‘아, 내가 예술을 매개로 뭔가 새로운 가치를 발견할 수 있구나. 여기가 더 살 만한 세상이구나’ 이런 걸 느낄 수 있는 그런 계기를 만들어주시는 거라 생각이 들어서 그런 부분에서 교육이랑 굉장히 저는 부합한다는 생각이 개인적으로 들었는데, 우리가 이 교육이라는 단어가 주어지는... 어떻게 보면 ‘우리의 편견으로 이러한 한계를 어떻게 넓히느냐가 우리의 과제이지 않을까, 이런 작업을 하는 우리로서의 과제이지 않을까’ 그런 생각이 들었습니다.

노: 그러면서 어제 지오반니가 또 한 이야기를 해주셨어요. 연극이라는 것을 통해서 어떻게 시민으로 만드는지 이런 이야기를 해주셨는데 그 과정에서도 굉장히 흥미로운 이야기들이 있더라고요. 조금 얘기해주실 수 있으세요?

지오반니: 어제 얘기한 내용은 앞서서도 제가 얘기했던 것이 약간 시민의식의 학교라고 제가 말씀드릴 수 있을 것 같습니다. 그래서 이런 예술을 실천을 하면 훌륭한 시민이 될 수 있도록 해준 것 같습니다. 왜냐하면 나 자신을 하나의 개인으로 본다기 보다는 어떤 공동체의 일원으로 보게 되기 때문입니다. 어제 그런 얘기를 했던 것 같은데요. 그러니까 이 예술 내지는 연극이라고 하는 것은 사람들이 이렇게 훌륭한 시민이 되도록 만들어주지만 제가 항상 얘기하는 것은 예술은 도구는 아닙니다. 예술은 물론 이렇게 훌륭한 시민이 되도록 만들어주지만 축구도 사람들이 훌륭한 시민이 되도록 만들어줄 수 있습니다.

모든 팀워크는 다 그렇게 만들어줄 수 있죠. 조리도 마찬가지로인데 문제는 어떻게 하느냐, 방법입니다. 예를 들어서 그 작품의 안내자로서 내가 하는 방법과 그걸 받아들이는 사람들이 원하는 방법은 다르겠죠. 성경에 보면 많은 우화들이 있습니다. 그래서 누구를 위해서 우화로 얘기하죠? ‘귀 있는 자는 들을지어다’ 성경에서도 그런 식으로 우화로 풀어서 얘기하죠. 그렇기 때문에 항상 가르치는 이 입장뿐만 아니라 배우는 이 입장도 있습니다. 그러니까 단순히 그 작품을 만든 사람뿐만 아니라 아니면 안내하는 사람뿐만 아니라 그 작품을 참여하는 사람들도 중요합니다.

예를 들어서 교도소와 제가 말씀드렸던 심신미약자들을 위한 치료감호소의 차이가 있다고 한다면 물론 이런 치료감호소는 폐쇄하게 되어서 이들이 이제 일반적인 교도소로 가게 되었지만 생활은 완전히 다를 겁니다. 왜냐하면 일단 그들을 현장으로 데려와서 그들에게 말할 수 있는 기회를 줬던 프로젝트였지만 그들이 일반 교도소로 갔을 때 완전히 새로운 세상을 접하게 됐을 겁니다.

그리고 사람이 얼마나 폐쇄적이 될 수 있는가를 얼마나 배움에 대해서 마음을 닫을 수 있는지, 마음을 굳혀버릴 수 있는지 볼 수 있습니다. 그리고 사회를 위해서 뭔가 한다고 하는 것에 마음을 닫을 수 있는지 볼 수 있습니다. 자신에게 유익한 일만 하는 게 되겠죠.

그래서 아무튼 제가 봤을 때는 이런 작품을 하는 것, 작업을 하는 것은 양쪽 모두에게서 바라봐야만 될 것 같습니다. 그래서 제가 가서 가르치거나 그들의 마음을 열어주거나 등등을 할 수 있겠죠. 하지만 저는 마술사는 아닙니다. 저는 그냥 길을 안내할 뿐이죠. 그리고 계속해서 그 길을 가고 싶다고 한다면 이제 본인이 계속 걸어가면 되는 것이고 뭐 그렇지 않으면, 제가 마술사가 아니기 때문입니다. 왜냐하면 제가 어린이들하고는 작업을 안 하거든요. 어린이들하고는 완전히 다른 얘기입니다. 어린이들은 완전히 다른 위치, 내지는 자세, 그런 기질을 가지고 있기 때문에 저는 어른들하고만 작업을 합니다.

이태리라고 하면 마피아하고 연관된 사람들 있죠? 사실입니다. 정말입니다. 이런 사람들은 완전히 우리와는 다른 세상에서 살고 있고 다른 규칙을 지키는 세상에서 살고 있기 때문에 일단 제일 먼저 그들의 세상의 규칙을 이해를 하고 그러고 나서 그들에게 그런 세상 말고 다른 세상이 있다, 다른 옵션이 있다는 걸 보여주는 겁니다. 그래서 그 사람들은 이전에는 어릴 때는 다른 기회가 없었기 때문에 그 길로 가게 된 것이죠. 그 길밖에 없었기 때문에 마피아가 되었다든지 그렇게 되는 것입니다. 그래서 제가 그들을 탓하지 않습니다만 그렇다고 해서 제가 뭐 기적을 만들 수는 없는 것입니다. 그런데 제가 왜 갑자기 기적 얘기를 하게 되었죠? 무슨 얘기하셨죠? 아, 그렇습니다. 훌륭한 시민이요. 그런데 만약에 자세나 접근법이 그냥 그 길을 따르는 것이다. 그게 바로 자세 아니면 태도 아닐까 싶습니다.

요요: 저도 첨연을 해보도록 하겠습니다. 지오반니께서 지금은 얘기하지 않으셨지만 어제 얘기를 해주셨는데 아주 재미있는 비교였습니다. 어제 지오반니께서 ‘왜 예술교육과 연극이 훌륭한 시민을 만드는 데 도움을 줄 수 있는가’ 얘기를 하면서 때로는 우리가 개미떼처럼 살지는 않지만 극장, 연극에서는 사람들이 팀으로 활동을 해야 됩니다. 그래서 한 명이 잘못하면 다른 사람이 그 사람을 도와주고 지지를 해주려고 하죠.

예를 들어서 제가 그 대사를 까먹었다, 그러면 저의 상대역이 바로 즉흥적으로 뭔가를 해줘야 됩니다. 그렇지 않으면 전체 연극이 다 망가지겠죠? 제가 그 비교를 굉장히 좋아합니다. 왜냐하면 아주 적합한 비유라는 생각이 들었기 때문입니다. 우리가 생각하는 이상적인 사회는 누구 한 구성원이 무너지면 다른 사람이 그 사람을 지지해주고 일어설 수 있도록 도와주는 것이 이상적인 사회인데요. 그 연극도 그렇게 할 수 있다, 그러면 다른 종류의 예술에서는 가능하지 못한 것을 연극에서 할 수 있을 거라고 생각합니다.

노: 그런데 저는 또 세 분의 작업을 보면서 이분들이 이런 예술 작업, 굉장히 낯설었을 것 같아요. 굉장히 낯설고 처음 해보는 부분들도 있었을 것 같고 한데, 이런 작업을 통해서 자신을 다르게 바라보는 계기가 됐었을 분도 있었을 것 같고, 단순히 재미있다는 떠나서 내가 이런 걸 할 수 있구나. 이런 경험을 하셨을 분도 있고 아니면 자신에 대한 낮은 자존감이 변화됐을 수도 있고 또는 예상치 못했던 어떤 재능이나 이런 것들이 발견됐을 수도 있었을 것 같고 한데 그분들 안에 혹시 이런 작업을 통해서 변화는 있으셨나요? 진엽 선생님, 혹시 해주실 수 있을까요?

이: 네, 변화 많았죠. 사실 입정동 작업을 하다 보면, 커뮤니티를 만나면 ‘이들은 예술가가 필요한 게 아니라 사회 운동가가 필요한 게 아닌가? 모르겠어요. 그들이 가지고 있는 실질적인 문제들이 너무 많이 보이는데 우리랑 하는 활동을 할 때 더 밝은 모습을 보여주는 분도 있고 그것을 보이지 않고 또 어떤 분은 그것에 대해 계속 빠져있는 분들도 있고 그런 분들을 만나면서, 사회적인 문제들을 더 알게 되면서 더 관심도 갖게 되는 것도 있고 ‘내가 할 수 있는 것이 무엇인가’라는 질문도 많이 하게 되고요.

또 난민들하고 작업을 할 때는 또 그런 질문들이, 내가 그들하고 대화를 나누면서 난민에 대한 배려 혹은 그것에 대해 생각하지 않고 말하는 이야기들, 그냥 스쳐지나가는 이야기들이 많더라고요.

그래서 모르겠어요. 그 모든 다양한 커뮤니티들을 만나면서 내가 말하는 것에 대해 검열을 하게 되는 것 같아요. 이것은 내가 가지고 있는 보이지 않았던 내 안에서의 선입견과 넘어야 하지 않을 선들이 보이는 것 같아요. 예를 들면 지금 미투 운동도 있으면서 일반적으로 사람들하고 이야기할 때 그냥 전에는 의식하지도 않은 채 했던 이야기들이 있는데 지금은 미투 운동이 있어서 의식이 되는 것처럼 다양한 커뮤니티를 만나다 보면 내가 의식하지 못하고 내뱉는 이야기들이나 행동들에 대해서 계속 알아가게 되는 것들이 좀 제 스스로를 다르게 발전하게 만드는 것 같아요. 그래서 저희 팀 안에서도 그런 얘기들을 많이 하게 되고.

노: 감사합니다. 저희가 시간이 지금 오버가 되고 있어가지고 여기서 마쳐야 될 것 같아요. 너무 좋은 얘기해주셔서 감사하고 오늘 함께해 주신 모든 분들 감사합니다.

발행처	(재)예술경영지원센터
기획·진행	공연사업본부 공연예술기반팀
편집	최석규 (아시아나우 프로듀서)
디자인	슬로워크