

DIVERSITY OF KOREAN STREET ARTS:

거리예술

Dialogue & Spectrum

DIVERSITY OF
KOREAN
STREET ARTS:

거리예술

**Dialogue &
Spectrum**

목차

서문

04

함께 쓰는 서문

거리예술, 어디에서 시작하여
어디로 가고 있는가

인터뷰

16

극단 몸결

24

마린보이

32

보이스씨어터 몸MOM소리

40

봉앤줄

48

비주얼씨어터 꽃

56

야마가타 트웝스터

64

우주마인드프로젝트

72

창작그룹 노니

82

코끼리들이 웃는다

90

포스

98

프로젝트 외

106

화이트큐브 프로젝트

부록

114

틈새의 새로운 경향들

다른 거리, 다른 예술

DIVERSITY OF KOREAN STREET ARTS:

거리예술

Dialogue & Spectrum

서문

함께 쓰는 서문

함께 쓰는 서문
원문 보기



한국의 거리예술은 학제적으로 고정된 개념이 부재한 채 변화를 거듭해왔습니다. 거리예술의 각 주체들은 서로 영향을 주고받으며 다양한 양식을 만들어왔습니다. 함께 쓰는 서문은 현재 진행형인 한국 거리예술의 궤적을 상징적으로 보여주기 위한 시도입니다. 거리예술계에서 활동하고 있는 기획자, 예술가, 연구자들이 함께 서문을 작성해 주었습니다. 익명으로 참여한 필진은 서로의 정체를 알지 못하는 상태에서 각자의 글을 쓰며 앞선 필자의 의견에 덧대거나, 삭제, 수정, 보완하였으며, 원고는 수정의 이력이 남은 상태로 다음 필자에게 전달되었습니다. 이 과정을 통해 모인 글을 제작 여건 상 분량을 맞추기 위해 편집팀이 다듬어 본 책자에 공개합니다. 수정의 과정을 볼 수 있는 원문은 예술경영지원센터 더아프로 포커스에서 확인할 수 있습니다. 이 글쓰기가 확장되어 한국 거리예술의 현재를 넓게 조망할 수 있는 '모두가 함께 쓰는 거리예술 위키피디아'가 되기를 희망합니다. 함께 쓰는 서문에 참여해주신 필자들에게 깊은 감사를 전합니다.(편집팀)

거리예술, 어디에서 시작하여 어디로 가고 있는가

#거리는_어디인가 #문화민주주의

유럽에서 거리예술은 예술을 즐길 기회를 갖지 못하는 다수 대중들에게 예술을 제공한다는 명분으로 시작하였다. 쉽게 대중들을 만날 수 있는 장소는 거리였다. 하지만 6.8혁명과 함께 성장한 거리예술에서 거리와 광장은 단순히 대중을 만날 수 있는 공간만을 의미하지 않았다. 그 정치사회적인 맥락 안에서 거리는 구호를 외치며 시민들이 정치적 목소리를 내는 운동의 공간이었으며, 그 목소리 중 하나는 엘리트 예술에의 거부와 자기 언어에의 긍정이었다. 거리예술가들이 알게 모르게 '자유', '저항'과 같은 관념에 몰두하는 것은 형식적인 한계를 지우며 다원화된 표현방식을 탐구하는 것에도 있지만, 그 내용과 정신에 있어 이러한 맥락이 있기 때문이다.

거리와 예술은 양극점을 향해 달리는 쌍방향 화살표와 같은 관계는 아니다. 거리예술에서 거리는 소란스럽고 산만한 물리적 배경만을 의미하지 않으며 작품의 주재료이자 주제가 될 수도 있다. 또한 거리의 맥락-사회적, 정치적 상황이 작품의 주요 요소가 될 수도 있다.

거리예술은 공적 혹은 사적 공간에서 다채로운 방식으로 관객을 만나고 여기서 비롯되는 관계성의 미학을 가진 예술 유형이라고 할 수 있다. 즉, 거리예술에서 관객과 예술가는 대상과 주체, 향유자와 생산자라는 이분화된 관계라기보다는 함께 상호작용한다. 고로 거리에서도 예술이 가능하다는 것을 실험하고 이를 관객에게 증명하여야 한다는 주장은 거리예술의 범주를 매우 제한적으로 봤기 때문이다.

그 과정에서 거리예술은 거리와 공공공간의 역할에 대해 질문을 던지는 역할을 함께 해오기도 하였다. 국내 거리예술가들의 공통적인 어려움¹⁾이 '공간사용허가 절차와 기관과의 협력에서의 어려움'이라는 것은 공공공간이 마치 기관의 사유재산인 것처럼 여겨지는 행정의 벽을 깨감하는 지점일 것이다. 이때 게릴라성 해프닝으로 공간의 전복을 꾀하거나, 자본과 자동차가 채우던 도시 공간을 일시적으로 점유하며 일탈감과 도시에 대한 새로운 감각을 제공하는 것이 거리예술이 가진 질문하는 힘이었다. 최근엔 사라져가는 구도심의 이야기에 집중하거나, 젠트리피케이션 등으로 생기는 도시난민과 연대하는 등 도시를 움직이게 하는 자본의 폭력에 집중하는 작업이 두드러지고 있다. 이때 거리예술은 때로 사적공간으로 들어감으로써 더 큰 도시와 공공성을 읽게하여 여전히 거리예술로서의 장소성을 유지한다. 이러한 측면에서 거리예술은 단순히 다수의 대중에게 예술 향유의 기회를 제공하는 것을 넘어 도시사회학적인 예술 장르라고 할 수 있다.

1) 김경희, "거리예술을 하고 있는 예술가들의 고백" 『2012 밥상포럼 거리예술 맛있게 먹기 자료집』, 2012년, 4쪽.

#공공공간과_거리예술

#거리의_관객

‘공공공간’은 거리예술에서 가장 중요한 이슈 중의 하나이다. 우리가 살고 있는 도시에서 나의 목소리를 내고 다른 이와 연대할 수 있는 공공공간이 오늘 날 점점 사라져간다는 것, 그것이 자본주의 기반의 상업공간으로 대체되고 있음에 대해 재고할 필요가 있다. 세계적으로 대표적인 대규모 거리예술축제인 ‘오리악축제(Le Festival d'Aurillac)’와 뮐루즈의 거리예술축제 ‘거리의 무대들(Scènes de la rue)’의 예술감독 프레데릭 레미(Frédéric Rémy)는 공공의 목소리를 낼 수 있는 자유로운 공공공간의 소멸 속에서 오히려 현대의 ‘사유화된 공간’에서 공공성을 더 드러나게 하는 것, 그러한 공공성의 재생 가능성을 모색하는 것을 거리예술축제의 역할로 보고 있다. 한 도시를 찾는 거리예술가가 다가가기 어려운 존재로 신성시 되고 예술가-관객의 이분 관계가 되는 것이 아닌, 지역 주민 역시 한 예술가가 도시 속에서 예술을 만들어가는 과정을 바라보며 예술가를 한 명의 ‘시민’으로 인식하게 되는 것이 진정한 거리예술가의 존재라는 것이다.

지자체의 지원, 협력과 긴밀히 연결된 한국의 공공공간 속에서의 거리예술에 대해 중요하게 생각해 볼 필요가 있다. 공공성을 필두로 한 대표적인 지역 공간을 무대로 창작을 하는 예술가가 공공공간에서 어떻게 살아남는지, 우리의 예술이 관(官)이 주도하는 명석 위에서 얼마나 용감해질 수 있는지, 수많은 거절과 가위질, 협상불가의 상황 앞에서 오늘의 공공공간 속 거리예술이 얼마나 온순해지고 있는지를 돌아보아야 한다. 공공공간 속에 침투한 거리예술이 과연 지자체의 문화 사업 성과와 지역주민의 안전한 문화적 향유를 위해서 존재해야 하는지, 우리가 생각하는 ‘공공성’의 정의를 예술가 자신의 몸을 통해 거리의 사람들과 만나는 방식은 과연 무엇인지에 대한 물음을 던지는 것은 오늘의 거리예술가들이 안고 있는 또 다른 숙제이다.

공공공간에서 벌어지는 민원 역시 흥미로운 부분이다. 거리예술의 창작 과정 동안 자연스레 노출되는 장면, 행동, 소리 등은 그 공간을 함께 점유하고 있는 시민들의 ‘평가’를 받게 된다. 여기에서 거리예술가는 한 공간의 침입자로 간주되기도, 시민들의 평화로운 일상을 방해하는 훼방꾼으로 취급받기도 한다. 예술가는 우리가 일반적으로 생각하는 공공공간 본연의 ‘공공성’을 해치는 존재가 되는 불의의 순간을 본인의 창작활동 기간 동안 겪게 된다. 비단 과정 뿐 아니라 축제에서 공연을 마치고, 혹은 공연 중에 날아오는 예기치 못한 비난과 난입 역시 거리예술가들이 감내해야 할 전정 같은 순간이다. 거리가 함의하는 방대함, 그것이 가져다주는 자유로움과 공공공간의 제약에 대해서 분명히 구분할 필요가 있다. 거리예술에서 공공공간 예술로의 명칭 변경이 예술계의 주도적인 입김 속에서 벌어지는 현상일 수 있겠으나, 우리가 바라던 ‘거리’가 어떤 세계를 의미하고 있었는지, 그 세계 속에서 우리가 바라던 자유는 무엇이었는지 깊이 생각할 필요가 있다.

#거리예술을_둘러싼_환경

한국의 거리예술은 과천축제가 2003년 ‘과천마당극제’에서 ‘과천한마당축제’로 명칭을 바꾸고 축제의 중심을 마당극에서 거리극으로 옮기면서 본격화되었다. 물론 이전부터 존재해왔던 마당극을 한국 거리예술의 시작으로 보는 관점도 있으나, 보다 다양한 표현양식과 공간의 활용을 보여주는 거리예술은 과천축제에서 ‘거리극’이라는 명명을 하면서 본격적으로 인식되었다. 마당극과 거리극은 모두 야외공간에서 이루어진다는 점에서는 동일하지만 거리극의 뿌리는 마당극과 다르다. 마당극은 1960년대 말 탈춤 등 전통연희양식을 차용하여 독재와 경제불평등, 분단 등과 같은 정치적 주제를 다루면서 시작한 공연예술이다. 흥미롭게도 마당극의 출발은 68학생운동 당시 정치적 이슈를 확산시키기 위해 문화를 이용하면서 시작한 유럽 현대거리극과 아주 유사하다. 형식에 있어서도 마당극은 관객의 존재를 적극 인정하고 즉흥적으로 관객과 대화를 나누는다면 때에 따라서는 관객을 공연 속으로 끌어들었는데, 이것 역시 “장터극의 유산(l'héritage du théâtre forain)”이라는 유럽의 일부 거리극에서 종종 사용되는 수법이기도 하다.

86아시안게임과 88올림픽 이후 해외의 공연예술이 유입되면서 그에 자극받은 국내 예술가들에 의해 보다 다양한 실험들이 시도되었고 표현방식에서의 다양성 뿐만 아니라 공연공간의 실험은 거리예술의 태동을 촉진시키는 계기가 되었다. 축제를 중심으로 한 ‘극장 밖’ 공연이 대중과 만나기 시작했고 거리에서의 시위나 놀이 등 공동의 경험을 기반으로 예술가들은 예술적 표현의 공간으로 거리를 염두에 두기 시작했다.

또한 한국의 거리예술 역사가 관객들이 경험한 거리의 문화와 밀접하다는 점 역시 빼놓을 수 없다. 정치적인 저항운동으로서의 거리극은 90년대에 접어들며 시위 문화의 감소세를 맞이하였고, 21세기에 진입하며 ‘2002 월드컵’을 계기로 국가적 스포츠를 위시한 대규모 거리 문화를 경험하게 된다. 나 자신이 ‘거리의 사람들’ 중 한 명이 된다는 것, 군중들 속에서 같은 것을 보고 마음을 나누는 체험은 한 시절 거리의 그림 속에 내가 속해 있었다는 기억과 거리 문화의 참여자로서의 인식을 심어주게 되었다. 현대에도 역시 시위 문화와 퍼레이드를 필두로 한 거리예술은 현재 진행중이다. 대표적으로 ‘귀여 퍼레이드’의 거리행진, 정신 질환자의 생존과 자부심에 관한 ‘매드 프라이드’, 블랙리스트에 대항하는 광장의 극장 ‘블랙텐트’, 세월호 참사를 기억하는 ‘안산순례길’ 등은 비단 예술가가 아닌 시민들 자신이 ‘거리의 참여자’로서 스스로 생성해 낸 거리예술 문화이기도 하다.

#한국_거리예술의_중요한_흐름

#거리예술_창작과_유통의_환경

2005년 거리극의 모습을 갖춘 공연이 처음으로 등장하였다.(극단 몸풀의 <오르페우스>, 호모루덴스컴퍼니의 <4-59번지>) 거리극의 선두를 개척한 이들은 유럽에서 공부하는 동안 다양한 공연예술을 접한 유학파였다. 한편 유럽을 중심으로 한 해외의 거리극이 소개되고, 또 해외의 거리극단과의 공동제작이 추진되면서(<요리의 출구>, <구도>, <1+1>, <날보아>, <파편의 산>) 호기심 많은 젊은 공연예술인이 거리극을 시도하기 시작하였다.

2008년 변방연극제에서 발표한 크리에이티브 바키의 <산초의 꿈>과 2009년 과천축제에서 선보인 프로젝트 잠상의 <공사중>은 본격적으로 영상을 중심으로 한 공연이었다. 이후 영상 등 다양한 양식을 포괄하기 위해 거리극 대신에 '거리예술'이라는 용어가 자연스럽게 자리를 잡았다. 유럽에서는 이미 몇 년 전부터 거리를 위한 영상예술과 거리예술이라는 용어가 보편화되어 있었다. 흔히 건물의 창과 벽을 이용한 미디어 파사드, 시시각각 변하는 영상의 맵핑 작업이 대규모의 면적을 사용하며 스펙터클한 효과를 내는 영상 기반의 거리예술로 자리잡고 있다.

2009년에는 (사)한국거리예술협회가 창립되어 거리예술인 사이에 정보 및 인력 교류가 활발히 이루어지는 계기가 마련되었으며, 안산국제거리극축제(2004년)를 비롯해 고양호수예술축제(2005년), **거리예술마켓(2013년)**, 서울거리예술축제(2016년), 광주거리예술축제(2017년), 포항거리예술축제(2018년), 울산프롬나드페스티벌(2019년)과 같이 거리예술을 중심으로 하는 축제들이 생겨나고, 수원연극제도 거리예술축제로 전환하여(2018년) 거리예술의 확산에 크게 기여하였다.

2015년에는 서울거리예술창작센터가 문을 열고 제작, 교육, 배급과 연습시설이 갖춰진 창작 베이스캠프를 제공하게 되면서 한국의 거리예술계는 또 다른 지형 변화를 맞이하게 되었다. 특히 젊은 창작자들의 욕성에 기여하고 있는데, 실로 연극 등 전통적인 공연예술의 틀 안에서 갈증을 느끼고 새로운 형태의 작업이나 극장을 벗어나 자신만의 창작세계를 펼치려는 창작자, 신체적인 능력을 바탕으로 텍스트를 버리고 자신의 연출색이 드러난 퍼포먼스를 만들고자 하는 많은 창작자들이 서울거리예술센터를 찾고 있다.

상기 거리예술축제는 모두 지자체가 주최하는 지역축제이다. 지역축제는 해당 지역민들에게 문화예술향유기회를 제공하고 도시공간에 활력을 이끌어 내는 것을 주요 목표로 한다. **지자체** 주최의 축제들이 거리예술을 적극적으로 차용한 경향은 정치적 이해관계와 거리예술이 가진 성격이 결합되면서 만들어낸 결과라고 할 수 있다.

지역분권이라는 큰 흐름 속에서 각 지자체들은 문화재단을 설립하고 기존에 활용되던 문예회관을 비롯한 공간 운영에 나서지만, 단순히 좋은 작품을 지역에서 선보이고 문화향유의 기회를 높이는 것만으로는 충분치 않았다. 지역문화재단의 이사장-지방자치단체장-이 수많은 시민-유권자-앞에서 얼굴을 보이고 즐길거리를 제공하는 이벤트를 필요로 하게 된 것이다. 거리예술은 이를 위한 실질적인 대안으로 부상하였다. 극장 문턱을 넘지 않아도 일상공간에서 즐길 수 있는 예술은 곧 문화민주주의와 동일시되는 것처럼 여겨졌다. 또한 거리예술이 서커스, 광대극을 흡수하며 확보한 대중성과, 에어리얼 퍼포먼스, 대형 퍼펫, 불꽃의 활용 등의 방식으로 제공되는 시각적

스펙터클은 정책 결정권자의 구미를 당기기에 충분한 요소였다. 최근 각 지역문화재단에서 도시의 이야기를 담아내는 작업을 통해 공동체성을 회복하려는 시도 역시 거리예술로부터 영감을 받고 **또 거리예술작품을 적극적으로 유치하며 증가하고 있는 경향이라고 할 수 있다.** 이에, 얼마나 많은 시민들이 참여하는지와 같은 정량적 기준이 축제의 성공 및 지속 여부를 평가하는 핵심이 된다.

2020년, 예기치 않은 코로나19 대유행으로 거리예술축제는 대부분 취소되었다. 실내 예술전용 공간이 아닌, 열려있는 공공공간에서 관객과 대면하는 거리예술은 코로나19에 덜 취약할 수도 있지만, 시민의 안전이 우선이라는 대의 아래 거의 취소되었다. 반면, 민간이 주도하는 축제 중 거리예술을 프로그래밍하는 서울프린지페스티벌, 춘천마임축제, 그리고 축제 밖 거리예술 프로젝트들은 철저하게 안전수칙을 지키며 진행되었다. 아이러니하게도 공공예술축제의 미션이었던 예술을 통한 시민들과의 만남은 민간의 몫이 된 듯하다.

재난 시대를 맞이하며 광장과 대중, 축제성 구현으로 상징되는 지역예술축제 안에서의 거리예술은 설 자리를 잃은 듯하다. 사실, 코로나19는 이러한 상황을 촉발시켰을 뿐이다. 최근 거리예술축제는 세밀한 공간 및 관객과의 소통방식을 지향하는 다양한 층위의 거리예술작품들을 프로그래밍하는 추세를 보여왔다. 이는 비단 국내 거리예술에 국한된 경향은 아니다. 유럽의 거리예술 역시 규모, 공간의 활용, 형식, 관객과 소통하는 방식, 공연시간도 다양해졌으며, 명칭 역시 거리예술에서 공공공간예술로 전환되고 있다.

거리예술축제가 변화하고 있는 거리예술의 지속가능한 플랫폼이 되기 위해서는 공간의 확대 혹은 축소, 지역적 맥락에 대한 이해와 창조, 시민-관객의 범위 재설정과 관계맺기 등 새로운 패러다임이 필요하다. 물론 축제 밖에도 거리예술은 존재해왔었다. 동시대 이슈, 민주주의, 공공공간의 회수와 같은 시대정신을 중심으로 예술가들의 사유와 창작이 두드러진 작품들을 선보여왔다.

2015년부터 2019년까지 진행된 <안산순례길>은 세월호를 기억하고 사유하는 프로젝트로 다양한 장르의 예술가로 구성된 콜렉티브안산순례길개척위원회가 기획하고 제작하였다. 2016년부터 2018년까지 안산국제거리극축제 공식 초청작이기도 하다. 그리고 2017년 광화문 촛불집회에서 마린보이 이성형 씨가 세월호 1,000일을 추모하기 위해 설치퍼포먼스 <숨>을 공연하였다. 이밖에도 스스로를 거리예술가로 이름짓지 않은 예술가들이 공공공간에서 다양한 형태와 층위에서 활동하고 있다.

#정의와_유형

#규범을_넘어서는_시도

거리예술을 한 마디로 정의하기는 쉽지 않다. 그 이유는 여러 가지 이유로 공연장을 찾지 않는 다수 대중을 위해 거리에서 연극을 시도한 거리극에서 출발하였지만 타 장르가 수용되고 나아가 형식과 내용에 있어서 아주 다양한 실험들이 시도되면서 거리예술이 종잡을 수 없을 정도로 빠르게 변화하고 있기 때문이다. 그래서 일부에서는 이러한 예술들을 ‘공공공간예술(arts in the public space)’, ‘도시연극(urban theatre)’, ‘비관습적 연극(unconventional theatre)’ 등의 명칭으로 담아보기도 한다. 최근 거리예술에서는 장소특정형(site-specific) 공연과 체험형 공연 등 다양한 시도들도 이루어지고 있다. 거리예술가들은 알게 모르게 ‘자유’, ‘저항’, ‘유랑’과 같은 관념에 몰두한다. 어쩌면 이같은 관념 때문에 거리예술에서 규범을 파괴하는 다양한 시도들이 나타났는지 모른다. 따라서 거리예술을 한 마디로 정의한다는 것은 바로 규범화시키는 것이고, 이는 곧 거리예술의 정신에 위배되는 것이라고 말할 수도 있겠다. **하지만, 모든 것은 이름을 부여하여야만 비로소 정체성을 찾고 울곧이 존재하여 소통할 수 있다고 생각한다.** 거리예술은 주요 요소인 불특정다수의 관객, 공간은 매우 다양한 메시지, 형태, 규모, 미학, 관계 맺기의 다양성으로 인해 각각 다른 모습으로 작품으로 존재한다. 이 모든 작업에 이름을 붙이고 기록을 남기며 각각의 유의미함을 찾고 묶어내는 작업이 필요하다. 이러한 과정을 통해서 국내 거리예술의 반경이 정립되고 하나의 장르로서 인식될 수 있다고 본다.

이를 위해 타 장르에서 보이지 않는 구체적인 특성들을 발굴해내자면 그 시작은 거리 혹은 광장이라는 물리적 공간일 것이다. 광장에선 3방향 혹은 4방향에 관객을 두는 방식, 거리에선 일직선을 쭉 뻗은 공간이 주는 원근감을 활용하거나 선형의 공간을 관객과 함께 내달리는 이동형 공연의 방식, 공간이 원래 갖고 있는 지형지물을 활용하는 등의 예시는 거리예술에서 아주 흔하게 활용되는 형태다. 야외에서 진행되는 작품일지라도 무대 세트를 그대로 옮겨와 극장과 같은 환경을 갖추어 진행하는 작품들을 거리예술의 범주에 넣지 않는 것과 함께 생각하면, 거리예술에서 공간을 읽어내고 이에 작품을 묻어내는 것은 중요한 지점임을 알 수 있다.

야외공간이 가진 물리적 공간의 한계는 텍스트의 활용에서도 드러난다. 소리가 퍼지는 야외공간이자 외부 소음에 취약하며 주변 도시 경관이 텍스트로 읽히는 공간에서 거리예술은 기존의 연극처럼 대사와 서사 중심의 작업보다 신체극을 필두로 하여 단순하고 압축적인 스토리라인을 갖게 된다. 이는 서커스와도 연결되는데, 즉각적인 즐거움을 주는 동시에 기계적으로 활용되는 오브제가 가진 상징을 중심으로 이미지를 만들어가는 작업들이 강세를 보이게 된다.

또한 극장처럼 객석이 완비되지 않은 환경 속, 밀집된 공간의 균중을 상대하는만큼 그들에게 잘 보일 수 있는 방식을 탐구하기 시작한다. 이동형 작품을 비롯하여 관객의 시야각 확보를 위해 연기의 시점을 높이는 방식-죽마를 타거나, 높은 의자 위에서의 마임, 도심 공간에서의 에어리얼 퍼포먼스 등은 이러한 공간적 한계 속에서 드러나는 전략이었다.

객석이 제대로 갖춰지지 않았다는 건 무대와 객석 간의 경계가 약하다는 의미가 되기도 한다. 이는 거리예술이 가진 정신과도 결합하며 적극적인 시민참여를 거리예술의 주요 의제 중 하나로 격상시켰다. 관객이 적극적으로 공연에 참여하거나 관객과 배우 사이의 경계를 지우는 작업들

혹은 광대극이나 마당극에서 주로 쓰이는 관객의 개입 요소 등은 거리예술이 가진 중요한 경향 중 하나라고 할 수 있다.

조명 음향 등 시스템의 활용에서도 거리예술가들은 그들만의 양식들을 만들어왔다. 조명은 없거나 간소화되고 음향 역시 이동형 공연의 경우 수레 음향 등으로 재편되는 경향을 볼 수 있다. 또한 배우의 목소리로 전달되는 대사가 가진 집중도의 한계로 인해 배우의 입에서 발화되는 대사와 음향 시스템을 통해 처리되는 대사가 다른 맥락을 가지고 겹치는 것 역시 거리예술이 공간적 한계를 극복하며 발전시켜온 유산이라고 할 수 있다.

거리예술이 공간을 중심으로 정의될 때 중요해지는 건 단순히 열린 공간이 아닌, 그 공간이 가진 맥락과 장소성이라고 할 수 있다. 타 공연예술장르에 비해 지역기반 리서치 작업이 많은 것 역시 거리예술이 가진 장소성의 탐구 결과라고 할 수 있다. 이때 중요해지는 것은 장소적 차원에서 ‘거리’의 개념이 될 것이다.

다수의 대중, 문화예술정책기관, 예술종사자들조차 거리예술을 하나의 독립된 예술 장르로 인식하지 않으며, 대체로 거리예술은 도시의 활력을 위한 엔터테인먼트로 인식되어왔다. 2017년 (사)한국거리예술협회에서 시행한 거리예술가 실태조사에 따르면, “국내 거리예술 발전을 위해 성장 및 개선되어야 할 부분은 무엇이라고 생각하십니까?”라는 질문에 약 40%의 응답자가 1순위로 “거리예술의 장르적 특성에 대한 인식 개선”이라고 답하였다. 이는 비단 거리예술 외부의 시선에 국한된 문제는 아니다. 거리예술씬을 구성하고 있는 공적 기관, 거리예술 종사자가 합의할 수 있는 거리예술의 경계에 대한 이해와 나눔이 필요하다. 2000년대 중반, 거리예술 도입 초기에는 신체 언어나 오브제로 소통하는 작품들이 대다수였으며, 신체의 움직임이 주된 언어가 되는 서커스 역시 거리예술, 정확히는 거리예술축제라는 반경에서 관객을 만나왔다. 최근 몇 년 동안 국내외적으로 서커스 창작 및 유통지원이 활발해짐에 따라 컨템포러리 서커스란 독자적인 장르의 범위에서 활동하고 있다. 또한, 거리예술가 중, 자신을 서커스 예술가로 규정짓지 않더라도 신체를 주된 언어로 삼으며 예술적 실현의 중심으로 사용하는 단체들이 다수 활동하고 있다, 이에 국내 서커스와 거리예술의 장르적 경계는 확연하지 않다. 하지만, 거리예술은 공간성이 장르를 규정짓는 핵심요소이며, 서커스는 거리뿐만 아니라, 극장에서 실내공연의 특성을 가지고도 상연될 수 있다는 점을 고려하였을 때, 서커스를 거리예술의 하위 장르로 규정지를 수는 없을 것이다. 마치 거리에서 연극을 하고 있다고 해서, 연극을 거리예술의 하위 장르로 보지 않는 것처럼.

거리예술의 개념을 살펴보는 작업의 의미는 거리예술을 기존 장르들과 구분하여 고유의 특성을 규정하는데 있지 않다. 이 과정에서 거리예술을 타 장르의 상위장르로 위치시키기 위함은 더더욱 아니다. 본문에 선정된 12개 단체는 꾸준히 각자의 방법론으로 ‘거리’와 ‘대중’을 만나 파장을 일으키려 시도하고 있고 그 파장의 배열을 통해 한국 거리예술의 다양하고 복합적인 포괄성을 확인할 수 있었다. 본 책자의 제목을 스펙트럼이라고 명명한 이유가 바로 이것이다. 이 작업은 거리예술이 언제나 동시대 예술가들과 거리의 시민들이 생동하는 역사였음을 확인하고, 앞으로 거리예술의 미래에 대한 고민에 고민을 보태는 일이다.

DIVERSITY OF KOREAN STREET ARTS:

거리예술

Dialogue & Spectrum

인터뷰

극단 몸결
마린보이
보이스씨어터 몸MOM소리
봉앤줄
비주얼씨어터 꽃
야마가타 트웝스터
우주마인드프로젝트
창작그룹 노니
코끼리들이 웃는다
포스
프로젝트 외
화이트큐브 프로젝트

극단 몸꿀

윤종연

극단 몸꿀은 2003년에 창단하여 신체와 오브제를 활용하여 사회적 맥락을 녹여내는 작품으로 예술계의 주목을 받았다. 몸과 오브제, 거리의 공간이 지닌 장소의 이야기들을 찾아서 작업을 이어가고 있으며, 몸이 가진 기억과 고유의 성질들을 수면 위로 올리기 위해 고민한다. 극작으로 창작을 시작하는 것보다 몸으로 부딪히고 자극하며 마주하는 것들을 꺼내는 방식을 추구하며, 신선하고도 생소한 몸꿀 특유의 예술적 언어를 끊임없이 실험하고, 이를 통해 사회가 잊어버린 혹은 소외해온 것들을 불러일으키고자 한다.

www.facebook.com/theatremomggol

www.instagram.com/momggol

momggol@gmail.com



인터뷰 영상 보기



충동(Impulse)
©임다윤(Daiyoon Lim)



몸꿀의 작품 창작 아이디어는 주로 어디에서 나오나요? 몸과 오브제, 거리를 오고 가는 몸꿀만의 창작 방식과 그 과정이 궁금합니다.

윤종연 물체나 오브제를 기반으로 한 작업을 많이 하고 있기에 어떤 소재를 선정하고 얻는지가 창작의 중요한 시작점이 됩니다. 동시대를 상징하는 물체들을 선정한거나, 확장된 개념으로서 공간을 설정하면서 창작을 시작하곤 합니다. 물체를 어떻게 바라보고 배우들의 몸을 어떻게 배치하는지에 따라 다양한 정서와 긴장, 이야기가 만들어져요. 블랙박스 같은 중립의 공간에서 무언가를 유익미하게 만들기보다는, 이미 있는 장소와 공간, 소재들을 통해 가리워져 있고 숨겨져 있던 이면의 보이지 않는 것을 꺼내는 작업을 하는 것 같아요. 거리에서 마주하게 되는 이야기들은 정말 다양했고, 때로는 비참하거나, 미처 알지 못했던 것들이 숨겨져 있었어요. 그래서 공연의 장소를 거리로 확장하고, 이야기 역시 공간과 함께 확장하게 되었죠.

몸풀이 추구하는 작업의 방식이나 표현의 양식들은 어떤 변화의 과정을 거쳤나요?

윤중연 배우의 몸과 배우의 힘을 기반으로 창작이 시작되다 보니 무엇이 배우를 움직이게 만드는지, 어디론가 나아가는 힘과 행위를 중요하게 생각해요. 어떤 목적지 혹은 닿을 수 없는 존재 등을 향해 나아간다는 것을 그리며 작업을 시작하는 것이죠. 초창기 작업에서는 삶의 모습들을 보기 위해서 악몽이라는 장치를 많이 사용했어요. 악몽을 통해 삶의 어두운 부분들을 바라보거나 악몽을 꾸는 것을 재현하는 거죠. 늘 존재하지만, 항상 익숙하지 않아서 두려운 존재, 경계하기도 하고 벽을 치기도 하는 존재로서 악몽이었죠. 예를 들면, 공연 <리어카 뒤집어지다>에서는 인물이 바퀴에 깔리거나 끌려가기도 해요. 다만 최근작은 전보다는 유쾌하고 풍자적인 요소들이 많아졌어요. 삶과 정치, 사회의 변화에 따른 것일지도 모르겠어요. 저는 우리 사회에 '길을 막아서는 제동'이 여전히 많다고 느껴요. 무언가로부터 이탈하고, 떨어져나가고, 앞으로 나가지 못하고, 부딪히고 있는 거죠. 주로 이것들을 어떻게 다뤄낼 것인지 고민하고 이야기하면서, 창작의 방식들이 다양해지고 달라지고 있는 것 같아요.

거리예술 #길에서_서성이는_것



리어카, 뒤집어지다(Handcart, overturned)
©몸풀(Momggol)

작품 <멀리 있는 무덤>은 무기력한 현실, 사회의 변화 가운데서 마주하는 것들에 대해 전작과는 다른 태도의 인물들이 등장합니다. 시위대가 가득하던 광화문 한 복판에서 공연을 올렸던 이 작품은 어떤 이야기들을 담고 있었나요?

윤중연 <멀리 있는 무덤>은 누군가의 무덤에 가야하는데 가지 못하고 서성이는 멈춰선 인간들의 모습을 이야기하는 작업이었어요. 작품에서 그들이 어디로 가는지 누가 그들을 막아 서는지는 중요하지 않았던 것 같아요. 그게 누구인지가 너무나 자연스럽게 드러나는, 어쩌면 명백한 시기와 상황 속에서 만들어진 작품이기에 구체적인 이야기를 연결시키는 장치를 오히려 삭제했어요. 그때는 백남기 씨가 돌아가시고, 연이은 시위가 광화문을 가득 메웠었던 때였어요.¹⁾ 저희가 공연을 하던 날에는 시위대의 깃발이 광장을 가득 채웠고, 이와 함께 경찰들이 광화문 일대를 에워쌌죠. 광장의 아래 편에서는 공연이, 광장의 계단 위에는 시위의 깃발이 보였어요. 공연을 할 수 있는지조차 가능하기 어려운 상황과 혼란 속에 있던 작품이어서 작품이 지닌 이야기가 다른 장치들을 필요로 하지 않았어요. 시대와 함께 존재했던 작품이었던 셈이죠. 작품에서는 결국 무덤에 가지 못하는 인물들의 과정, 현실로 돌아가는 것 외에는 답이 없는 무력감 등 갈 곳을 잃고 방향하고 혼란스러워하는 모습을 담고 싶었어요. 잠깐이라도 이 작품을 마주했던 사람들의 시선이 궁금합니다. 침지는 않았지만 다양한 층위를 가진 동시대를 마주하고 다루어 낼 수 있었기에, 의미 있는 혼란이 있었던 작업이라고 생각해요.

이후 발표된 <선동백서> 역시 시대와 공간이 지닌 이야기와 연관이 있었던 것으로 보입니다. 단 한번으로 끝났던 이 공연은 어떤 주제의식을 가지고 있었나요?

윤중연 <선동백서>는 2017년, 한참 정치적으로 혼란스러웠던 시기에 이루어졌던 공연이에요. 그 시기, 광화문이라는 그 자리에 있지 않으면 의미가 없는 작업이었기에 단 한 번만 공연을 올렸고, 아마 다시 하게 되지는 않을 것 같아요. 그 당시 사회는 맹목적으로 폭주하는 기관차 혹은 무작정 내달리는 들짐승 같았어요. 저희는 작품을 통해, 앞뒤를 보지 않는 논리들과 맹목적인 것들에 대해서 우회적이고 풍자적인 방식으로 이야기하고 싶었고, 여러 주장이 혼재해 있는 광장을 다른 시선과 감각으로 보게 만드는 순간을 제공하려 했어요. 마침 공연을 하던 날은 광장에서 한 축제와 시위 등으로부터 정신 없이 이어지는 한국 사회의 여러 단면들이 여과 없이 드러나는 시기였고, 우리가 공연을 올린 장소는 그 모든 아수라장이 내려다보이는 곳이었죠. 여러 복잡한 상황들이 광장에 겹치는 풍경을 마주한 것은 어쩌면 우연의 일치였지만, 이와 함께 시끌벅적하고 어수선한 장면이 연출되었던 것은 공연의 이야기에 중요한 풍경이 되어주었던 것 같아요. '차경'이라고 하는데, 옛 선조들이 집을 지을 때 경치를 빌려온다는 그 '차경'의 개념이 작용했던 셈이죠. 크지 않았던 제작 예산으로도 규모 있는 작업을 만들 수 있었던 이유이기도 해요.

1) 민중총궐기 시위에 참가한 백남기 씨가 무고하게 사망한 뒤 시위가 연이어 진행되던 시기였다. 2016년.



멀리 있는 무덤(The grave far away)
©임다윤(Daeyoon Lim)

비슷한 시기에 긴 호흡으로 진행되었던 태국과의 협력 <Something Missing> 연작 역시 인상적이었어요. 어떤 계기로 태국의 예술가 그룹과 작업을 시작했는지, 작업의 과정과 결과에 대해 이야기해주세요.

윤종연 <Something Missing>은 태국의 비플로어(B-Floor)라는 극단과 3년간 같이 제작하고 공연했던 작품이에요. 무언가가 사라지고, 무언가를 잃어버렸는데 그것이 무엇인지 잘 모르는 사람들의 이야기를 했습니다. 매년 한 달간 태국에 머무르며 공동의 리서치와 워크숍을 통해 작품이 담아낼 수 있는 이야기들을 직접 만나며 찾아갔죠. 말하지 못하는 이야기들, 검열과 통제의 사회 속에서 마주한 일들을 간접적으로 드러내고 아이러니의 시대를 우회적으로 비판하는 작업이었습니다. 비플로어는 군부의 독재가 이어지고 있는 태국의 사회적 제약 속에서도 꾸준히 날카로운 메시지의 작품들을 발표하는 단체였는데, 이들이 이야기하는 바와 이를 표현하는 방식에 많이 공감했기에 함께 작업을 하게 되었죠. 공연은 장소의 특성들을 반영한 움직임 기반극이었는데, 극장의 구석구석을 돌아다니기도 하고, 공간 한 켠에 있는 화장실 문을 열어제끼거나, 어느 허름한 옥상에서 예배를 드리기도 했어요. 이 작업은 태국 방콕시어터페스티벌에서 상을 받고, 한국보다 태국 예술계에서 주목을 받았어요. 이전에는 유럽의 예술가들과 자주 교류했었기에 도리어 아시아의 이웃 국가들에 대해서는 잘 알지 못했는데, 태국을 시작으로 의미 있는 작업들을 할 수 있어서 기뻐요. 역사적으로 아시아에 어떤 일들이 있었고, 세계사의 관점에서 어떤 영향들을 주고 받았는지 이야기할 수 있었거든요. 상대에 대한 신뢰가 컸기 때문에 협업을 하며 서로 의지하고, 존중할 수 있었던 점이 가장 값진 성과였습니다. 한번 정한 이야기들을 긴 호흡으로 계속 발전시키며 드러내고, 공동의 주제를 보다 더 깊이 있게 만날 수 있었어요.

거리 #목적은_잃어서_더듬거리는_곳

이야기, 인물, 오브제 등 무언가를 다루어 내기 시작하면 끊임없이 이를 탐구해내는 끈기가 있는 것 같아요. 사다리라는 오브제를 선택한 몸꼴의 작품들이 있는데요, <오르페>에서 <충동>이라는 작품에 이르기까지 오브제와 주제를 탐구하는 과정은 어떠했나요?

윤종연 <충동>은 흔들리는 옥목이 역할을 하는 반구 두 개와 사다리, 올라가려고 하는 인간의 의지, 욕망을 다루는 작품입니다. 물성이 주는 제약과 놀이의 형식들을 적극적으로 바라보고 활용한 작품이어서 관객들이 같이 반응하고 즐거워하는 부분들이 많은 것 같아요. 기예가 가진 긴장감이 있고, 공연과 함께 같이 따라 움직이게 되는 요소가 강한 작품이에요. 사다리는 사실 보편적으로 많이 사용되는 소재인데, 몸꼴에서 사다리를 다룬 지는 10년 정도 되었어요. 단순한 선으로 되어 있어서 연극적 변형이 굉장히 용이하고, 다양한 상징들을 만들어내기도 좋았어요. 오브제에 대한 직접적인 탐구에서 시작하여 오브제의 이야기들로부터 작업의 이야기를 발견하고, 자연스럽게 창작의 요소들이 만들어졌어요. 오브제를 바라보는 방식을 변형하고 발전시켜 가면서 기존의 다양한 발견들이 압축되었고, 이러한 연구의 과정을 통해 작품 <충동>까지 왔어요. 무언가를 창작하면 쉽게 소비되고, 쉽게 다뤄지고 버려지는 아이디어들이 넘쳐나곤 하죠. 사실 환경의 문제와도 연관이 있다고 보는데, 그 아이디어들과 물리적인 요소들, 그리고 고민들을 쉬이 버리지 않는 의미에서 끈질기게 작업에 활용했던 것 같아요. 어쩌면 비효율적이거나 신선해보이지 않을 수 있겠지만, 굴하지 않고 끝까지 가지고 가보는 것, 일부러라도 쥐고 있는 것을 중요하게 생각합니다.

#무얼_잃어버렸는지_모르는

구도(Ku-Do)
©몸꼴(Mongkol)



오브제를 몸으로 어떻게 해석하고, 다뤄내며, 어떻게 관계를 맺는지 궁금합니다. 작업에서 오브제와 몸이 어떤 균형과 긴장을 유지하며 존재하는지, 창작의 방법론이나 접근 방식이 있다면 이야기해주세요.

윤중연 오브제를 일단 한번 운용해보는 것, 연극 놀이의 개념처럼 놀아보는 것, 균형과 중력을 거슬러보는 것 등의 기본적인 요소가 있어요. 여기서 나아가서 오브제와 배우의 몸이 어디에 위치하는지, 어떤 상태와 차이로 놓이게 되는지에 따라서 다양하고 생각지 못한 이야기, 여러 기억과 경험들을 만나게 되는 것을 봅니다. 이런 방식으로 접근하며 몸꼴은 재밌고 즐거운 상상보다도 도리어 꼼직하고 잔인한 상상을 많이 하는 편이에요. 그게 체계는 더 자극이 되고, 흥미가 있어요. 앞서 ‘악몽꾸기’라고 이야기를 드렸는데, 이를 통해 많은 아이디어를 얻고 시도를 하는 편이에요.

바퀴 무지마치 서커스(The Wheel)
©몸꼴(Mongol)



몸꼴은 문래동이라는 공간에 작업실을 두고 꽤 오랜시간 머무르며, 장소로부터 여러 영향을 받았죠. 문래동으로부터 어떤 영향이 있었는지, 어떤 경험들이 있었는지 궁금합니다.

윤중연 처음 문래동에 거점을 두게 된 것은 월세가 많이 비싸지 않아 부담이 적었기 때문이에요. 작업실이 넓다 보니까 많은 이들이 찾아오게 되고, 이 만남을 통해 만들어진 네트워크들이 있어서 의미 있는 공간이에요. 저희에게는 큰 혜택인 셈이죠. 문래에는 여러 예술가들이 있고, 오래전부터 이어져오고 있는 철강 산업이 여전히 남아 있어요. 이곳의 공장들에서 작품에 등장하는 재료와 도구들을 설계하고 만들었죠. 작품에도, 삶의 방식에도 큰 영향을 미쳤어요. 문래동에서 처음 시작했던 <유랑축제>는 거리예술 작업을 하는 열 개 단체가 매년 장소를 바꾸며 특정한 공간에서 작품을 창작하고 선보이는 방식을 기본으로 하는 축제였어요. 각 작품들이 공동의 주제의식을 가지고 서로 연계가 되기도 하며, 장소와 도시를 탐색하는 다양한 방식을 실험하며 관객들을 만났어요. 문래동에서의 시작 이후로 매년 장소를 바꾸며 함께 연구하고 창작해서 공연을 올렸던 축제였죠. 공동의 연구를 통해 새로운 작품을 매번 창작하며, 이 과정에서 수많은 대화를 거쳐야 한다는 점에서 고단하기도 하고 비효율적이라고 생각할 수도 있었겠지만, 이런 방식의 비생산적인 창작의 방식을 고집하고 고수하는 것이 창작자로서는 중요하다고 생각했어요. 이러한 생각은 저희가 만들어내는 작품에도 큰 영향을 미치고 있고요. 아쉽게도 <유랑축제>는 더 이상 진행하고 있지 않아요. 지금도 여전히 쉽게 상품화되지 않는 것들을 만들고 싶은데, 이전보다는 효율성을 중시하는 삶을 살게 되어버린 것 같아요. 다시 창작과 연구의 패턴을 바꾸어 내고 싶다는 생각을 하고 있어요.



최근 창작의 키워드는 무엇인가요? 앞으로 몸꼴이 하고자 하는 일들은 무엇인가요?

윤중연 몸꼴은 새로운 방식의 창작을 모색하고 있습니다. 이전의 극단들이 가졌던 엄격함이나 권위에 의한 생산 방식들이 뒤집어져야 지금 시대에 맞는 이야기들이 올라올 것 같아요. 창작의 방식을 재구성하고 재설계하며 작업을 지속하는 것이 필요한 단계이죠. 몸꼴이라는 이름으로 이미 많은 것들을 해본 것은 사실이지만, 변화와 시도를 통해 또 다른 이야기와 일들을 만들어가고, 이어가려 합니다.

마린보이

이성형

마린보이는 광대극 기반으로 한 서커스 공연으로 2003년부터 활동을 시작했다. 섬에서 자란 섬 소년이어서 마린보이라는 이름을 붙였다. 창작자로서 첨단 기술과 생태, 자연, 인간에 관심이 많으며, 거리의 풍경 속에서 보고 느끼는 것들이 작업으로 연결되는 편이다. 최근에는 서커스 뿐만 아니라 메이커로서 직접 제작한 장치들을 활용한 창작 역시 활발하게 진행하며, 다양한 방식으로 세상에 질문을 던지고 있다. 세상의 기쁨과 슬픔을 함께 담겠다는 포부를 밝히며, 광대 마린보이의 이야기는 여전히 서커스와 거리예술의 경계에서 활동의 반경을 확장한다.

www.marineboycircus.com
marineboycircus@gmail.com



인터뷰 영상 보기



나홀로서커스(Circus Alone)
©마린보이(MarineBoy)



마린보이가 광대가 된 이유는 무엇이었나요?

이성형 처음에는 마트나 상점에서 광대 아르바이트를 하는 것부터 시작했어요. 광대 분장을 하고 다른 사람 앞에 서는 것은 수줍은 섬 소년이었던 저에게는 큰 도전이었어요. 이때 만난 다른 광대들로부터 우연히 저글링이라는 것을 알게 되고, 조금씩 저글링 도구를 사서 연습을 시작했어요. 연습이 너무 재밌고, 잘 되어서 몇 개월 만에 다른 사람들이 따라하지 못할 정도의 기술을 익히게 되었던 것 같아요. 그리고 광대가 적성에 잘 맞다는 생각을 하다 보니 어느새 계속 광대로 활동하게 되었죠. 무대에서는 광대로 우스꽝스럽지만, 무대 밖에서는 조용하고 생각이 많은 편이어서 스스로도 참 다르다고 느껴요. 마치 다른 사람의 가면을 쓴 것 같았는데, 어느덧 17년이나 되었네요.



숨(Breath)
©마린보이(Marineboy)

광대로 <나홀로 서커스> 공연을 하며, 기억에 남는 순간이 있나요? 광대가 누군가를 위로하고 보듬어낸다는 것에 대한 마린보이의 생각이 궁금합니다.

이성형 광대로서 가장 기억에 남는 순간은 2015년 안산국제거리극축제예요. 세월호 참사로 2014년 축제가 취소된 후, 이듬해에 축제에 참여하게 되었죠. '광대의 도시'라는 프로그램의 일환으로 공연을 하게 되었는데, 물론 전에도 공연을 하던 <나홀로 서커스> 공연이었지만, 공통의 슬픔을 겪어낸 도시와 시민들에게 말을 걸 수 있는 방식으로 공연의 작은 요소들에 위로와 동행의 마음을 담았어요. 공연 중에 한 아이가 무대로 나와서 참여하는 장면이 있는데, 보통은 풍선으로 무언가를 만들어주는 내용으로 구성됩니다. 그런데 그 날에는 풍선으로 노란 리본을 만들어 '나 잊지 말고, 기억해줘'라는 말을 남기고 아이를 안아주었어요. 광대 특유의 우스꽝스러운 말투에 누군가는 웃었겠지만 누군가는 공감하며 위로를 얻었을 것 같아요. 그 말은 저의 다짐이기도 했고요. 그리고는 공연 중간에 비가 왔어요. 수천 명의 관객들이 앞에 있었고 비를 함께 맞았는데, 마음에도 비가 내렸던 것 같아요. 그 해 참가작들 중 '광대의 도시' 최우수상을 받았어요. 다른 어떤 상보다도 값지면서도 슬픈 상이었죠.

거리예술 #일상의 파동

#적막을 깨는 만남

광대로서의 마린보이와 창작자로서의 마린보이를 스스로 어떻게 정의하시나요?

이성형 광대의 분장을 한 마린보이는 항상 밝고 즐거운 에너지를 전합니다. 어떻게 하면 관객과 즐겁게 놀까 고민하는 그런 어릿광대의 모습이에요. 저는 종종 '세상의 기쁨과 슬픔을 함께 담을 수 있는 광대가 되겠다'는 이야기를 하곤 합니다. 창작자로서의 마린보이는 무대 뒤의 저의 삶과 더 가까워요. 진지하고, 고민도 많고, 잘 놀 줄 모르지만 무언가를 열심히 배우고, 익히고, 연구하는 사람이에요. 묵묵히, 하지만 열심히요. 궁금한 것에 관심을 두고, 생각과 고민들을 창작으로 실천할 시기가 오기를 기다려요. 그리고 작품을 만들고자 하는 의지가 생길 때 주저 없이 실천으로 옮기는 것 같습니다. 기술을 예술 안에 숨기는 사람, 기술을 전면에 내세우는 것이 아니라 예술이 기술을 이끌도록 하는 작업을 하고 싶어요. 경계를 짓고 그 안에 머무르는 것이 아니라 다양한 방식으로 관객을 만나는 것을 최고의 즐거움으로 알고 살아가는 사람이고자 합니다.

광대 공연의 기술들과 마린보이가 새로이 찾아가고 있는 기술들은 닮은 듯 다릅니다. 기술을 활용한 공연들이 여럿 있었는데, 이런 작업을 하게 된 계기가 있었는지, 작업의 방식이 전환되고 확장되기 시작했던 시기는 언제였나요?

이성형 예술가들이 모여 스스로 기획하고, 오랜시간 공통의 주제에 대해 토론하며 각자의 방식으로 창작물을 발표하는 '유랑축제'가 있었어요. 4년 간 그 축제에 참여하면서 다른 방식의 기술들을 시도하고 활용하며 공연을 올렸어요. 그동안 혼자 공연을 만들었던 저에게 다른 창작자들과 함께 만들어가는 공연은 이전에 가지고 있던 여러 기술들을 공연에 접목하게 하는 힘이 되었어요. 진동 모터와 미로를 이용해서 만든 <스마트 바퀴벌레 선발대회>, 헬륨 풍선에 매달린 전단지를 하늘로 띄워 보내는 <동생을 찾습니다>, 현실은 외면한 채 스마트폰에 갇혀 세상을 바라보는 것에 대해 질문을 던진 <이상한 열매> 등이었어요. 그동안 광대 마린보이가 바라보던 세상과는 또 다른 모습들을 조금씩 알아가던 시기였죠.



#실험실

광화문에서의 <숨>이라는 작업은 세월호 참사에 대한 메시지를 담고 있었고, <고물수레> 역시 사회적 약자들에 대한 관심으로부터 시작되었던 것을 기억합니다. 두 작품에 대해 소개해주세요.

이성형 <숨>은 여러 공연들을 마치고 잠시 쉬고 싶던 찰나에 진행했던 작업이었어요. 광화문 광장에서 오랫동안 촛불시위가 이어지고 있었는데, 세월호 참사 1,000일 추모 집회가 있다는 이야기를 듣고 몇일 간 밤새 용접과 납땜을 해서 장치를 제작했어요. 장치에 달린 9개의 자전거 펌프에 공기를 모아 한번에 내뿜으면 뱃고동 소리가 울리는 장치였는데, 광장에 모인 시민들이 함께 땀 흘려 펌프질을 하도록 만들었어요. 세월호를 기억하는 이 장치의 뱃고동 소리를 듣고 뒤돌아 눈물 짓던 한 아저씨, 고사리 같은 손으로 펌프질을 하다가 구멍조끼 앞에서 목넙하던 한 아이가 기억에 남아요. 창작을 하는 사람으로서 예술의 장치들을 가지고 촛불을 든 사람들과 함께 하고 싶었어요. 많은 이야기들을 함께 기억할 수 있는 시간이었던 것 같아 큰 잔향으로 남아 있습니다.

일상적인 것, 주변에서 마주하는 것들, 때로는 눈 여겨 보지 않을 법한 것들이 저를 끌어당기는 것 같아요. <고물수레> 역시 이런 것들로부터 시작된 작업이었는데요. 박스가 가득 쌓여져 있던 고물수레 하나를 어느 날 보게 되었어요. 매일 지나다니던 곳인데 볼 때마다 박스의 높이가 점점 높아졌고, 사람이 쌓은 것이라고는 믿기 어려울 만큼 더미가 높아났죠. 어느 날 사라져 버린 그 수레의 주인은 누구일까를 찾는 과정이 공연이 되었어요. <고물수레>는 폐지를 줍는 할머니의 모습을 느린 걸음으로 지켜보는 인형극입니다. 도시의 풍경 속에서 고물이 가득한 수레를 끄는 할머니의 모습을 로봇 인형이 대신하며 장면을 만듭니다. 이전의 작업들은 광대 마린보이가 주인공으로 관객들의 박수를 받았다면, <고물수레> 공연에서 마린보이는 관객 속에 숨어 로봇을 조종하고, 끝까지 박수를 받지 않아요. 대신에 관객들이 이야기하는 것들을 가까이서 들을 수 있죠. 수레를 끄는 할머니에게 계속 말을 걸더니 이내 3천 원을 쥐여주던 한 할아버지, 첫 눈이 내리던 날의 공연에서 할머니의 손을 잡더니 돌아서서 눈물 짓던 한 아주머니가 기억나요. 이전의 광대공연에서는 느끼지 못했던 이야기들과 다른 감정들에 눈을 뜬 거죠.

고물수레(Grandma's Cart)
©마린보이(MarinBoy)



작품의 창작에 이어, 서커스 텐트 <서커스 아일랜드>를 연구하고 제작을 실현해온 과정이 흥미롭습니다. 어떤 동기로 제작을 하게 되었나요? 창작의 아이디어가 기술적 실험과 연구를 거쳐 하나의 작업으로 완성되기까지 어떤 과정을 거치셨나요?

이성형 인천에서 살던 시절에 학교가 끝나고 저금통에 넣어두었던 돈을 모아서 동네 공터의 천막극장에서 서커스를 관람한 기억이 있어요. 광대와 원숭이, 당나귀가 있는 서커스 공연이었고, 지금 생각해보면 동춘서커스였던 것 같아요. 그리고 2012년 프랑스의 오리악축제(Le Festival d'Aurillac)에 갔을 때 서커스 텐트 안과 밖을 오가며 공연을 관람하게 되었죠. 그 텐트가 너무 가지고 싶었어요. 서커스 텐트를 만났던 그 두 경험이 묘하게 맞닿아서 거리나 극장이 아닌 서커스를 위한 공간을 만드는 것에 관심을 가지게 되었어요. 이후 2015년 서울거리예술창작센터에서 주최한 구조물 제작 워크숍을 통해 프랑스 마르세유 거리예술지구에 머무르며 텐트의 모형을 만들었어요. 처음에는 근처에 떨어진 나뭇가지를 모아 자르고 이어 붙이며 디자인을 했죠. 이후에 3D 프로그램 설계하는 방법을 연구해 구조물 제작의 초기 과정을 진행했고, 몇 년의 작업을 거쳐 2019년에 서커스 텐트 <서커스 아일랜드>가 탄생했습니다. 많은 노력과 시간이 들어갔어요. 아직도 그 작업 과정을 돌아보면 어절어절해요. 이제 남은 것은 텐트의 커버와 객석, 내부의 시스템을 구비하는 것인데요. 모두 완성되고 나면 함께 만들고 있는 배에 태워서 텐트라는 섬으로 데리고 가고 싶어요. 마치 정말 바다 한 가운데 섬에 온 것처럼 사운드 효과로 바다와 파도, 바람을 느끼게 해주면서 말이죠.

서커스아일랜드(Circus Island)
©Goguma



몇 년 전부터 다른 예술가들과 '쇼모스(Showmohs)'라는 공동체를 만들고, 이어 최근 '공간 일점일'을 오픈하셨는데, 하나의 자생적인 생태계를 일구어 가는 과정으로 보입니다. 어떤 성과가 있었나요? 고민이나 어려운 점은 무엇이었나요?

이성형 혼자 공연을 하며 긴 시간을 보내다가 문래동에 작업실이 저렴하다는 소식을 듣고 지하에 연습실을 얻었어요. 그러다가 개인 연습실을 쓰는 동료들에게 지상에 좀 큰 연습실을 함께 만들자고 이야기를 하고 다녔고, 당시에는 아주 크다고 느꼈던 60평의 공간을 일산에 마련하게 됩니다. 홀로 지낸 시간이 많은 예술가들이 모여 만든 '쇼모스(Showmohs)'라는 단체는 Show를 거꾸로 뒤집자는 뜻을 가지고 있어요. 서커스와 비눗방울 퍼포먼스, 드로잉 공연 등 다양한 분야의 예술가들이 모여 있는데, 이후 영등포구 양평동으로 공간을 옮겨 제법 그럴듯한 극장을 만들기도 했죠. 동네를 돌며 서커스 묘기를 선보이고, 비눗방울을 날리며 홍보도 했어요. 첫 공연에는 발 디딜 틈도 없이 많은 관객들이 왔습니다. 지금은 다시 문래동으로 돌아와서 층고가 높은 지상 공간에 새로운 자리를 꾸렸습니다. 같은 일을 하는 예술가들이라 어쩌면 경쟁 관계에 머무르 수도 있지만, 저희는 그렇지 않았어요. 함께하는 이들이 있다는 것에 대한 위로와 연대, 그리고 즐거움이 있었거든요.

'공간 일점일'은 공연자로서 작업이 확장되면서 점차 대도구의 제작과 보관에 용이한 규모 있는 장소가 필요해졌기에 만들게 되었어요. 크로키키 브라더스의 임동주와 마린보이 이성형이 함께 만든 공간입니다. 3개월간 직접 구상한 공간을 설계하고 공사해서 지금은 제작소와 보관소, 사무실과 휴게공간을 갖춘 장소가 되었어요. 이곳에서 많은 예술가들이 교류하며 새로운 작품을 꾸꾸는 것을 기대하고 있습니다. 예술가들이 모여 스스로 살 길을 만들고, 하나씩 그 꿈을 이루어 나가는 것이 목표였어요. 누구에게 기대지 않고 자립할 힘을 길러야 한다고 생각했거든요. 최근에는 저희 말고도 많은 이들이 이곳을 찾아요. 거의 출퇴근하면서 오토마타 인형을 제작하는 예술가도 있고. 공간 일점일을 통해서 설계와 자문, 제작에 이르기까지 역할과 협력의 방식을 규정짓지 않고 다양한 이들과 협업하고 있습니다.



니홀로서커스(Circus Alone)
©마린보이(Marineboy)

광대, 발명가, 공연자 등 다양한 정체성을 지니고 있는 마린보이는 앞으로 무엇을 하게 될까요? 앞으로의 꿈은 무엇인가요?

이성형 저에게 서커스는 기계나 묘기만이 아니라 세상의 모든 것과 연결됩니다. 누구나 서커스와 같은 삶을 살고 있고, 어쩌면 인생 자체가 서커스인지도 몰라요. 앞으로 마린보이는 장기 프로젝트인 서커스 텐트를 완성하고, 완성된 텐트와 함께 여러 곳들을 유랑할거예요. 기계로서의 광대와 서커스를 넘어서서 장인으로서의 광대를 양성할 수 있는 학교도 만들고 싶어요. 예술가들을 위한 축제를 만들어 보고도 싶고요. 언젠가는 세상이 놀랄만한 장치를 개발해서 재난을 극복하는 데 도움이 되는 발명가도 되어보고 싶고, 내 손으로 직접 집을 지어 살고 싶기도 합니다. 무엇보다도 예술가로서 세상의 많은 것들에 대해서 질문을 던지는 사람이고 싶어요. 17년 동안 언제쯤 쉴 거냐는 말을 참 많이 들었는데, 세상에 관심 있는 것들이 너무 많아서 이미 쉬지 못하는 사람이 되어버린 것 같아요. 공부하고 배울 것들이 너무 많아요. 여전히, 관객들을 만날 수 있다는 설렘이 저를 움직이게 합니다.

보이스씨어터 몸MOM소리

김진영

보이스씨어터 몸MOM소리는 소리를 주된 재료로 공연을 창작하고 발표한다. 2008년 창단한 이래 다양한 방식의 공연과 공간을 탐색하며 인간의 목소리를 포함한 모든 소리 재료를 본격적으로 실험하고 창작한 작품으로 관객과 공명해왔다. 소리의 재료와 공명의 방식에 제한을 두지 않는 보이스씨어터 몸MOM소리의 여정은 현재 진행형이다. 사회적, 심리적 억압을 초월할 수 있는 원초적인 육성의 힘에 주목하며, 공연뿐 아니라 보이스테라피 워크숍을 통해 목소리가 지닌 치유력을 사람들과 나눈다.

www.voicetheater.net
momsori2777@hanmail.net



인터뷰 영상 보기



한 사람을 위한 자장
(Your Own Lullaby)
©보이스씨어터 몸MOM소리
(MOMSORI)



보이스씨어터 몸MOM소리가 이야기하는 '몸소리' 그리고 '보이스씨어터'는 무엇인가요?

김진영 '목소리'는 목에서만 나는 것이 아니에요. 목에서 처음 진동이 시작되지만 그 소리가 몸 전체로 퍼지면서 다양한 곳을 울리면서 나는 것이 우리가 말하는 '소리'이거든요. 목에만 집중되어 있는 우리의 에너지와 관심을 몸 전체로 풀어보자는 생각으로 '몸소리'라는 말을 사용하고 있어요. 몸 전체에서, 어쩌면 우리도 아직 만나보지 못한 어떤 에너지를 소리진동을 통해서 꺼내보는 거죠. 몸을 울리는 진동을 잘 보면, 그 곳에 마음이 항상 있어요. 몸을 울리면서 마음을 울리는 소리를 주로 써보겠다는 의미로 '몸'에 'MOM(맘)'을 붙여 이름을 짓게 되었죠. '보이스씨어터'는 저희의 작업을 가장 잘 설명할 수 있는 말을 찾다가 만들게 된 것이에요. 보이스씨어터 몸MOM소리의 작업은 낯설고 익숙하지 않은, 실험적인 형식을 지니고 있었어요. 그래서 누군가 어떤 작업을 하냐고 물으면, 보이스를 쓰는데, 씨어터와도 유사하고, 음악이라는 말로 다 설명되는 것은 아니라고 설명을 하곤 했죠. 이 명칭을 쓰게 된 것은 우리가 어디로 가고자 하는지를 설명하는 것 같아요.



숨, 자장가(Breath of Lullaby)
©대한민국연극제 2019(Korea Theater Festival 2019)

주로 어떠한 방식으로 창작을 하나요? 주된 관심사가 무엇인지, 창작의 방향과 주제를 어떻게 정하는지 궁금합니다.

김진영 저희의 관심사는 완전히 음악도 아니고, 완전히 말도 아니에요. 음악적이면서 말인 것 같은 경계에 있는 소리들을 사용해요. 극본이나 이야기에서 시작을 한다가 보다 재료에서 시작하는 창작에 관심을 두고, 몸, 소리, 공간과 직접 만나서 상상할 수 있는 것, 소리를 낼 때 나를 자극하면서 나오는 이야기들을 담아내죠. 작품마다 창작 방식이 다르긴 하지만, 즉흥을 기본으로 하고 있어요. 어떤 공간에 가면, 그 공간의 색깔과 냄새, 고도 등에 영향을 받죠. 또 그 안에 어떤 사람들이 있는지, 그들이 어떤 상태인지에서도 영향을 받고요. 주변과 공간, 사람, 에너지를 공연자가 동물적으로 받아들이고 즉흥을 시작하는 방식으로 창작을 해요. 이것이 공연을 하는 그 장소에서 연습을 해야만 하는 이유이기도 해요.

즉흥은 테크닉이 아니라 서로의 소리를 잘 듣고 그 소리와 하나로 가려는 '마음'이라고 생각해요. 듣는 힘이 중요하죠. 서로의 소리를 잘 들으면서 소리를 낼 때면 두 소리가 만나면서 힘을 들이지 않고도 두 소리가 윤택하는 듯한 느낌, 그러면서 소리가 확장이 되는 느낌이 들어요. 진동이나 파장이 서로 만나는 소리의 경험이지요. 힘이 들지 않고 소리가 확장되는 순간을 찾아가면서 소리 즉흥을 해요. 그리고 몸의 충동 역시 중요해요. 앞서 말했듯이 우리의 소리는 머리에만 있는 것이 아니라 몸의 곳곳을 울려서 만들어지기에 공연에서도 몸을 많이 움직이고 사용하는 편이에요.

다양한 곳을 탐색하며 공연을 하셨는데, 주로 작품의 공간들은 어떻게 찾나요? 공간이 작품의 중요한 재료가 되나요?

김진영 공간의 선택은 일상적 경험과 맞닿아 있어요. 일상에서 어떤 것을 경험하고, 어떤 영감을 얻는지에 따라 공간이 선택되죠. <도시소리동굴>은 서울거리예술창작센터에서 처음 만들어졌는데, 옛날에 취수장이던 이곳은 규모가 아주 커요. 이곳에서 제가 낸 소리들이 벽을 치고 울리면서 저를 확장시키는 경험을 하게 되었어요. 사람의 소리가 이렇게 확장될 수 있다는 것에 놀라기도 했죠. 경계 없이 소리가 커지는 공간에서의 이 경험이 어쩌면 일상 속에서 매일 작아지는 우리에게 필요한 경험이 아닐까 생각해서 <도시소리동굴>을 창작하게 되었어요. <숨, 자장가>는 또 달라요. 저는 캠핑도 좋아하고 공원에 자주 가는 편인데, 공원의 정자에 누워 쉬다가 작품을 생각하게 되었어요. 사람이 앉아 있을 때 무엇을 듣는 감각과 자연 속에 누워있을 때의 감각이 다르다는 것을 인식했죠. 해먹에 누워 있으면 단번에 아기처럼 무장해제되고 연약해지는 것 같아요. 그때의 감각은 더 섬세하고 민감해져요. 이 공연에서는 관객들이 이런 섬세함과 연약함을 가지고 소리를 감각하길 바랐어요. 그래서 해먹에 관객을 눕히기로 했지요.

작품을 즉흥으로부터 시작할 경우, 하나의 공연으로서 만들기 위해 구조화의 과정을 거치게 되나요? 이 과정에서 구성원들의 신뢰는 어떤 역할을 하나요?

김진영 창작 방식의 베이스는 즉흥에 두고 있지만, 사실 공연이 완전한 즉흥은 아니에요. 연출적 방향성을 가지고 형식과 구조를 만들죠. 다만 너무 구조를 강조하면 즉흥의 현상성이 사라지게 돼요. 형태는 있는데 알맹이가 없는 소리가 나오게 되는 거죠. 이 사이에서 균형을 잡는 것은 어려운 일이에요. 창작의 단계에서는 구조를 앞세우지는 않아요. 다만 구조에 다가갈 수 있는 최적의 상태, 소리를 내고 싶어지는 상태를 만들어주는 것에 더 초점을 두고 있고 여전히 연습 중이에요. 안정된 구조를 세우면서도 소리의 즉흥성, 충동성, 자발성을 살릴 수 있는 방법론을 연구하고 있어요.

그래서 창작자들의 신뢰가 작업에 미치는 영향이 커요. 구성원의 특징이 굉장히 다양한 편인데, 각자의 소리도 다양하고, 가지고 있는 힘도 다양하죠. 다양한 사람들이 모여서 소리를 낼 때는, 스스로 자신의 소리를 내는 것에 집중하기 보다는 서로의 소리를 얼마나 받아들이는지, 함께 섞이면서도 제 색깔을 낼 수 있는지가 중요하죠. 처음부터 이러한 신뢰가 쌓이는 것은 아니었어요. 시간을 충분히 가지고 서로 믿으며 가능성을 열어 두게 된 이후, 지금은 각자의 소리를 낼 수 있는 단계가 된 것 같아요. 이들의 소리를 가지고 다양한 조합을 시도해볼 수 있겠다는 욕심이 생겨요.

창단 초기의 작업 보이스 퍼포먼스 <독>은 솔로 공연이었죠. 어떤 주제와 형태를 가지고 있는 작품이었는데 소개해주세요.

김진영 창단 초기에는 나레이션, 구조, 작품의 컨셉과 같은 것에 매료되어 있었어요. 다만 이런 것들을 서술적이지 않은, 합리적이지 않은 방식으로 구현하고 싶었고요. 이 공연에서는 독을 만드는 재료들인 물, 불, 공기, 흙이라는 본질적이고 구체적인 원소들을 추상적인 소리로 치환하는 교묘함을 추구했어요. 각 원소들의 소리 즉흥이 있었고, 그 즉흥들을 통해 한 여인이 아이를 낳는 과정을 전달하는 구조의 공연이었어요. 독에 담긴 물을 마시고 배가 불러서 아이를 낳고, 그 아이와 함께 다시 독의 소리를 듣는 이야기입니다. 여성의 삶, 그리고 그 삶의 순환을 담고자 했죠. 타악 연주자와 함께 공연을 한다는 점에서는 연주의 요소가 좀 더 강하면서도, 이야기가 명확하다는 점에서는 연극적이기도 했어요.



보이스퍼포먼스 <독>(Voice performance <Jar>)
©보이스씨어터 몸MOM소리(MOMSORI)



한 사람을 위한 자장가(Your Own Lullaby)
©보이스씨어터 몸MOM소리(MOMSORI)



이후, 극장이 아닌 공간에서 공연을 하는 형태로 일종의 전환을 하게 되었던 작품 <도시소리동굴>은 어떤 공연인가요?

김진영 <도시소리동굴>은 도심 속 어딘가의 비현실적인 공간으로 관객들을 데리고 가서, 공간이 울리는 소리를 들려주는 공연입니다. 원시의 동굴처럼 소리가 울리는 여러 장소들에서 공연을 했어요. 사회 속에서 우리가 가지고 있는 경계를 부수며, 어떤 원초적인 힘을 느낄 수 있는 감각적인 경험을 만들고자 했어요. 그래서 제의적인 요소들이 많죠. 이전에 극장에서 주로 했던 작업들은 음향 장비를 사용했었는데, <도시소리동굴> 작업부터는 대부분 육성의 울림만으로 공연을 하고 있어요. 마이크와 스피커를 통한 소리의 확장을 대신할 수 있도록 공간을 울리면 된다고 생각하게 된 것이지요. 이 공연의 관객들은 비현실의 공간에서 소리를 듣다가 공연 중간에 굉장히 현실적인 공간으로 이동해서 일상의 소리들을 듣게 되어요. 이때 늘 마주하던 소리들이 비로소 다른 감각으로 들리게 되는데, 이런 일종의 시차가 생기는 것과 같아요. 그리고 관객들은 다시 동굴로 들어오게 되고, 함께 소리의 제의를 하는 형식으로 공연의 마지막을 함께 하죠. 예상하지 않은 일상의 공간이 소리의 울림과 제의로 가득 찬 장소로 변하는 흥미로움을 찾고자 했어요.

<숨, 자장가>와 <한 사람을 위한 자장가>는 어떤 공연인가요? 자장가를 다루는 작업들을 이어오고 있는 이유가 있나요?

김진영 저희에게 자장가가 매력적인 이유는 그 노래가 누군가를 재우기 때문이 아니었어요. 도리어 자장가를 듣는 상태, 자장가가 어떤 작용을 하는지를 중요하게 생각했거든요. 꼭 노래가 아니더라도 무언가를 흥얼거리는 소리, 책을 읊조리는 소리, 두런두런 나누는 이야기 소리도 자장가가 될 수 있어요. 어린시절에는 나를 돌보고 살피는 사람들이 내는 자장가와 같은 소리에 위안을 받아요. 하지만 어느덧 어른이 되어 그 보살핌을 받기보다는 주는 위치에 놓이게 되면서 자신을 위로해주는 자장가를 들을 기회가 없어지죠. 사실 어른들 안에도 아이가 있는데 말이지요. 그런 어른들에게 자장가를 들려주고 어린시절처럼 보살핌과 돌봄을 받는 경험을 자장가 소리를 통해 주고 싶었어요. 그런 마음에서 창작한 작품이 여럿이 각자의 해묵에 누워 자장가의 소리, 공간, 시간을 누리는 <숨, 자장가>예요. 이어서 코로나19 이후, 한 사람의 관객이라도 만나겠다는 생각에 매 회마다 한 사람의 관객을 위해 공연하는 <한 사람을 위한 자장가>를 새로이 창작했구요. 보이스 테라피 워크숍의 일환으로 <나의 자장가>라는 프로그램도 진행도 하고 있어요. 난민들을 대상으로 하는 이 프로그램에서는 참가자들이 스스로의 자장가를 가지고 와서 들려주기도 했어요. 자장가는 가사가 중요한 게 아니라 진동이 중요하다고 생각해요. 몸을 쓰다듬어 주고, 마음을 편하게 하는 소리와 진동을 나누고 싶었어요.

거리 #이름붙이기_어려운 모든 공간
#국공의_장소

<한 사람을 위한 자장가>를 통해 관객 한 명을 만난 것은 어떤 경험이었나요?
이러한 새로운 관계 맺기 방식에서 발견한 것들이 있나요?

김진영 자장가라는 모티브는 같지만 <한 사람을 위한 자장가>와 <숨, 자장가>는 완전히 다른 작품이었어요. 어떻게 관객들과 소통하는지, 공연에 얼마나 개입하게 할 것인지부터 다르게 설계되었죠. <한 사람을 위한 자장가>는 공연자가 관객과 더 가까이 대화하고, 관객이 공연에 더 많이 개입해요. 관객 한 사람을 위한 자장가를 같이 만들어 부르기도 하고요. 관객이 가지고 있는 호흡과 리듬, 에너지가 저희에게 영향을 주었어요. 하루에 다섯 번의 공연을 해야 했으니 공연자로서는 가볍지 않은 시도였죠. 하지만 실제로 공연을 했을 때는 공연이 마치 참선이나 명상이 되는 듯했어요. 큰 힘을 들여야 하는 행사가 아니라 도리어 일상에 더 가깝게 느껴졌고요.

몸에서 의도해서 나는 소리 뿐만 아니라 오브제와 공간, 시간의 흐름이 만들어내는 소리 역시 작품의 주요 구성 요소로 포함하시는 것 같은데, 이러한 것들은 어떤 작용을 하나요?

김진영 사람이 내는 소리든, 물체가 내는 소리든, 소리가 정서를 전달할 수 있다고 생각해요. 물이 흐르는 소리, 나뭇가지가 부러지는 소리는 서로 다른 정서를 전달하고, 서로 다른 매력과 이미지들을 전달하죠. 그래서 오브제의 소리를 적극적으로 탐색해요. 마찬가지로 바람도 중요해요. 호흡도 바람의 하나이죠. 지금 이 공간에도 바람이 있어요. 숨과 바람이 하나로 연결되어 있는 거죠. 그냥 소리를 내는 것이 아니라 소리가 바람결을 타는 듯한 감각을 찾는 것이 제게는 편안한 감각인 것 같아요. 그래서 바람도 중요하게 사용해요.

보이스 테라피 워크숍은 ‘치유로서의 예술’을 지향하나요? 공연과 워크숍은 방향이나 의도에서 어떤 공통점과 차이점을 가지고 있나요?

김진영 공연과 워크숍은 서로 다르지만, 영향을 주고 받아요. 공연에서 창작자들이 의도한 것들을 보는 것과 실제로 직접 소리를 내보는 것은 다르기 때문이에요. 오랫동안 소리를 가르쳐오다 보니, 워크숍을 하지 않으면 무언가 빠진 느낌이 들 것 같아요. 스스로의 소리를 새로이 발견하고, 또 다른 모습들을 소리를 통해 마주하게 하는 일들을 워크숍을 통해 하고 싶어요. 공연과 다른 점이 바로 이 부분이죠. 소리의 길과 소리의 확장력을 나누고자 해요. 무언가를 고치는 ‘테라피’가 아니라, 묶여 있던 것을 풀어내는 것에 가깝죠.



도시소리동굴(Voice Caves in the City)
©보이스씨어터 몸MOM소리(MOMSORI)

거리 #특화되지_않은_모든_곳들

봉앤줄

안재현

봉앤줄은 대학로에서 연극하던 배우 안재현이 서커스를 접하게 되면서 2015년 창단되었다. 서커스 기예인 봉(Chinese Pole)과 줄(Tight Wire)을 기반으로 다른 장르와의 결합을 통한 동시대 서커스 창작을 목표로 한다. 특히 현실이지만 상징적 존재들이 혼재된 시공간인 '헤테로토피아(Heterotopia)'를 무대 위에 구현하고 그 안에서 바라보는 화려한 기예 이면의 인간의 나약함과 낯선 일상에 주목하는 작품을 만들고 있다. 대표작으로는 <잇츠굿>, <태움>, <외봉인생>, <취하라> 등이 있다.

www.facebook.com/bongnjoule

bongnjoule@gmail.com



인터뷰 영상 보기



잇츠굿(IT'S GOOD)
©봉앤줄(BONGNJOULE)



단체를 소개하실 때 서커스 기예의 상징적 존재감을 통해서 무대 위 '헤테로토피아'를 구현한다고 하셨는데, 어떤 의미인지 구체적으로 설명해주세요.

안재현 '헤테로토피아'라는 개념은 제가 대학원 때 보르헤스(Jorge Luis Borges)의 논문을 보다가 우연히 접했어요. 낯선 공간, 상징적인 공간, 낯선 세계, 실질적 세계와 허구의 세계의 중간, 상징적인 존재가 실제의 세계 안에 들어와 있는 상태를 말하는데, 그게 너무 흥미로웠어요. 서커스의 기예가 관객 입장에서 굉장히 기이하고 묘하잖아요. 중력을 이겨내는 움직임이 많으니까요. 서커스를 실제의 공간에 갖다 놓으면 낯설고 이질적인 공간, 즉 헤테로토피아적 공간을 구현할 수 있겠다고 생각했어요. 이 헤테로토피아적 공간 구현이라는 개념은 제가 거리에서 서커스를 하려고 하는 이유와도 일맥상통합니다. 극장은 조명이나 무대적인 효과로 인해서 허구, 유토피아에 가까운 공간을 만들어내는데, 그 자체로도 허구적인 공간에 서커스가 들어가는 건 별로 흥미롭지 않은 것 같았어요. 하지만 거리는 실재하는 일상적 공간인데 거기서 갑자기 뜬금없이 한 남자가 줄 위를 걸어가기도 하고 높은 봉을 타다가 갑자기 떨어지기도 하고, 그랬다가 아무 일도 없다는 듯이 일상적 공간으로 다시 흘러가는 것이 너무 흥미로웠어요.



외봉인생(The Road to Heaven)
©봉앤줄(BONGnJOULE)

거리예술 #첫_데뷔무대

태움(BURN)
©서울문화재단(SFAC)



<나, 봉앤줄>, <외봉인생>, 최근의 <잇츠굿>까지 주로 자신의 개인적 기예로부터 출발하는 창작방식이었는데, 기존에 하셨던 연극 작업과는 어떤 부분이 달라졌나요?

안재현 봉앤줄의 첫 작품인 <취하라>는 서커스 기예를 익힌 지 6개월이 채 안되었을 때 만들었어요. 당시에는 지금과 비교해보면 초급 단계의 수준이어서 기예 중심이라기 보다는 분위기 중심의 작품이었어요. 당시의 저는 연극과 서커스 중간의 경계에 있었기 때문에 그런 저의 상태와 다짐을 '취하라'라는 시에 의미를 담아서 연극적인 방식으로 표현했던 거죠. 사실 제가 궁극적으로 하고 싶은 것은 분위기를 담기보다는 반복적인 움직임과 기예를 통해서 메시지를 불러일으키는 방법이에요. 그 이유는, 일단 제가 메시지를 먼저 정해놓고 접근하는 연극적인 방식에 흥미를 느끼지 못해요. 연극을 10년 넘게 하면서 그런 방식의 창작에 부대끼고, 오히려 실존적이고 간단하고 쉬운 몸의 움직임의 반복을 통해서 사소하고 단순한 메시지가 자연스럽게 나오는 게 좋아요. 어려운 점은, 저를 구성하는 두 가지의 자아, 즉 연출적인 안재현과 퍼포머적인 안재현이 동시에 존재한다는 점이에요. 퍼포머 안재현은 연습만 반복하면 되는데, 거기서 의미를 찾으려고 노력하는 안재현이 들어오는 순간 힘들어요. 매일 연습을 하고 일지를 적으면서 발생하는 사소한 호기심과 생각들이 한달, 6개월, 1년 쌓였을 때 자연스럽게 나오는 공연이 단순하지만 쉽게 이입이 되고 알지 않다는 생각을 하는데, 연출적 안재현은 그걸 기다리지 못하고 중간에 개입해서 자꾸 의미를 부여하려고 하더라고요.

연극을 하면서 인정을 못 받았다고 생각했어요. 그래서 흥미가 떨어졌고, 조금씩 밀려나는 느낌을 받았어요. 그 때가 이미 서른다섯이었는데 여러 가지 워크숍을 통해서 마지막으로 붙잡은 게 서커스였죠. 제 입장에서는 선택의 여지가 없었고 일단 열심히 해야 했어요. 저는 원래 몸을 쓰던 배우가 아니었어요. 그런데다 늦은 나이에 시작한 거라 하나만 파야 했죠. 줄을 하루에 네다섯 시간 동안 탔어요. 연극하면서 사람들과 많이 이야기하고 어울리고 했을 땐 제 이야기를 온전하게 전달할 수 없었는데, 혼자서 작업하고 일기를 적으면서 생각을 정리해 나갔고, 그렇게 제 생각들이 정리가 되니까 오히려 사람들과 더 많이 만날 수 있게 되었어요. 연극할 때와 달라진 점은 혼자만의 시간이 늘었다는 것이고, 그렇기 때문에 진짜 소통이 가능하게 되었다는 거예요.



거리예술 #자유롭지만_냉정한_것

30대 중반에 서커스라는 오랜 기간의 훈련이 필요한 장르를 접했는데도 불구하고 4년만에 놀라운 성취를 이루었다고 생각합니다. 매일 빠지지 않고 하는 훈련의 루틴이 있다면 소개해 주세요.

안재현 변화가 있어요. 4년 전에는 기본적으로 근력운동의 비중이 컸는데, 지금은 유산소와 스트레칭이 훨씬 많아졌어요. 자연스러운 변화인 것 같아요. 아무래도 나이가 들면서 신체적인 능력이 떨어지게 되니까 그걸 커버하기 위해서 스트레칭이나 요가의 비중을 높였어요. 루틴이라 하면 사실 별 건 없어요. 한 시간 동안 땀을 내고, 한 시간 동안 코어 운동을 해요. 나머지 두세 시간은 전문적인 봉타기와 줄타기를 합니다. 월수금은 주로 봉을 타고, 화목은 줄을 타고. 만약 줄 공연이 잡혀 있으면 주 3회 줄을 타고, 봉은 주 2회 탑니다. 봉 공연이 잡히면 반대로 하고요. 중요한 건 5일 동안 한 가지만 하지는 않는다는 거예요. 저는 봉앤줄이잖아요. 이 두 가지 기예 도구는 쓰는 근육이 완전히 달라요. 그래서 두 가지를 동시에 하면 오히려 보완되고, 균형이 잡힌다고 느꼈어요. 상반된 근육을 번갈아 쓰고, 움직임의 결도 다르니까 오래 할 수 있는 것 같습니다.

떡볶이(BURN)
©서울문화재단(SFAC)





잇츠굿(IT'S GOOD)
©봉앤줄(BONG&JULIE)

<나, 봉앤줄>과 <외봉인생>에서 경기민요와 가야금, 대금 등 한국의 전통음악과 함께 하셨는데, 봉앤줄의 서커스가 한국의 전통적인 요소에서부터 영향을 받으신 부분이 있나요?

안재현 저는 한국음악이나 전통연희에 대해서 잘 몰라요. 일부러 의도하고 한 것은 아니고요. 제가 <취하라> 이후에 본격적으로 지원금을 받아서 만든 <컨템포러리 서커스 봉앤줄>이라는 공연을 서강대 메리홀에서 했는데, '한국연희와 봉앤줄', '음악과 봉앤줄', '연극과 봉앤줄', '무용과 봉앤줄' 등 여러 가지 장르와 섞인 서커스 작품을 옴니버스로 공연하는 것이었어요. 그 중 판소리하시는 이자람 씨와 약사들과 함께 하는 부분이 있었는데 그 때 한국음악과의 협업에 대한 가능성과 잠재력을 발견했어요. 사실 전통연희여서가 아니라, 반주 음악이 없어도 가능하고 호흡이 중요한 전통의 소리가 서커스 기예의 움직임과 잘 어울린다고 생각했어요. 봉타는 것과 줄타는 것을 잘 보면 그 사람의 호흡이 느껴지는데, 그것이 소리꾼의 호흡, 악기 소리 자체의 호흡과 만나면 재미있을 것이라고 생각해서 <외봉인생>에서 실현한 거예요. 악기의 결합은 단순하게 시작되었는데, 차이니즈폴이라는 봉 자체의 모양에서부터 비롯했어요. 봉은 속이 비어있는 관이잖아요. 그래서 관악기를 생각했고, 대금이 생각났어요. 줄타기할 때는 현악기, 가야금 연주에 빗대어서 보여주고 싶었고요. 전통연희였기 때문에 의도적으로 했다가 보다는, 한번 협업해보니 합이 좋아서 지금 4~5년째 함께 해오고 있어요. 서로의 호흡에 익숙해지면서 주고받는 것이 가능해졌고, 공연 중에 이루어지는 기예와 연주의 소통이 저희 작품의 유니크함을 만든다고 생각합니다.

제가 전통 줄타기를 해 본 적은 없지만, 명인들이 줄을 타는 것을 본 적이 있어요. 그 분들이 서양줄은 어디서 배웠느냐고 물어보셨어요. 제 생각에 전통 줄타기와와의 가장 큰 차이는 움직임에 쓰이는 에너지가 다르다는 거예요. 우리나라 줄은 위 아래로의 동적인 움직임이 많고 서양의 타이트 와이어는 앞 뒤로의 정적인 움직임이 많죠. 움직임의 방향이 달라요. 그리고 제가 하는 줄타기는 두 가지 종류, 슬랙 와이어와 타이트 와이어가 있어요. 슬랙 와이어는 상체보다 하체를 많이 움직이고, 타이트 와이어는 하체보다 상체를 많이 움직여요. 그래서 물론 완벽하게 같은 건 아니지만 이미지적으로 슬랙 와이어는 한국무용, 타이트 와이어는 발레와 비슷한 것 같아요.

<외봉인생>으로 국내 및 해외에서도 많이 공연하셨는데 해외의 관객 반응은 어땠나요? 극장과 달리 정돈되지 않은 날 것의 거리에서 섬세한 기예를 보여주는 서커스 공연을 하면서 관객과 어떤 방식으로 소통하시는지 말씀해주세요.

안재현 해외 관객들은 all or nothing이었어요. 많이 좋아하거나 혹은 아예 가버리거나. 한국 관객들은 공연 중 경기민요, 판소리, 대금 연주 나오니까 대부분 일단 멈춰서 보시는데, 외국 관객들은 낯설음에 아예 시작하자마자 가시는 분들도 있었고, 호기심에 보다가 몰입해서 기립박수까지 치면서 좋아하시는 분들도 있었어요. 더군다나 <외봉인생>은 난버벌 공연이라고 할 수도 있지만 사용하는 음악에 가사가 있고 제가 직접 부르기도 하는데, 한글로 된 가사의 내용은 그렇게 중요하지 않았나 봐요. 반복적으로 봉을 타고 올라갔다가 떨어지는 걸 보면서 저 배우가 언제까지 올라갈 수 있는가에 집중하고 그 반복성에 의미적으로 공감해주시는 관객들도 있었어요.

기예 중심의 서커스 공연의 경우 관객과 눈을 맞추고 소통하며 공연을 진행한다가 보다는 오로지 자신에게 집중해서 탁월함을 전달하는 것을 목적으로 하는 경우가 많은데, 극장보다 어수선한 거리에서, 준비되지 않은 관객들 앞에서 하는 것은 위험요소가 많잖아요. 그래서 2년차 초반까지는 관객을 고려하지 않았어요. 그때는 일단 해내는 게 목표였어요. 그런데 그런 부분이 거리의 관객 입장에서 조금은 덜 부담스럽고, 특정한 메시지를 전달하는 게 아니라서 더 좋았던 것 같아요. 그래서 3년차 부터는 그 쪽으로 더 갔던 것 같아요. 소통하지 않는다는 것이 아니라 거리의 관객에 맞는 방식을 자연스럽게 찾게 된 거죠. 제가 생각하는 좋은 공연은 서커스의 화려한 기예 이면에 나는 너와 다르지 않다 라는 걸 보여주는 거예요. 거리이기 때문에 위험부담도 많지만, 오히려 그게 장점이 되고 기예의 완벽도에만 집착하지 않을 수 있다고 생각해요.

예술가 안재현의 꿈은 무엇인가요? 새롭게 찾고 싶은 서커스가 있나요?

안재현 봉앤줄이라는 이름 때문에 서커스 기예의 한계를 정해놓았다고 생각할 수도 있지만 사실 봉과 줄만 가지고도 찾을 수 있는 게 너무 많아서 어쩌면 다 못 찾고 죽을 수도 있어요. 봉과 줄 안에서 끊임없이 연구하고 새로운 것을 찾을 수 있도록 노력할 겁니다. 최근에 관심 있는 건 증강현실이예요. 제가 하고 있는 차이니즈 폴이나 타이트 와이어와 증강현실을 결합해서 더 재미있는 순간을 만들 수 있지 않을까 꿈꾸고 있지만 쉽지 않은 것 같아요.

저의 꿈은 원래 유명해지고 인정받는 사람이 되는 것이었는데, 얼마 전에 <잇츠굿>이라는 작품이 끝나고 좀 달라졌어요. 그 작품이 담고 있는 내용이기도 한데, 나와 동시대를 살아가는 사람들과 공감할 수 있는 작품으로 사람들에게 위로와 응원을 주는 것이 꿈입니다.

비주얼씨어터 꽃

이철성
하소정

비주얼씨어터 꽃은 시각예술의 재료, 시적인 재료를 통해 공연예술을 만든다. 개인의 내면 깊이에 있는 것들을 끌어내는 여러 작업들을 공공공간에서 시도하고 있다. 연출가 이철성은 시인으로 먼저 등단하여 문학과지성사에서 시집들을 출간하였고, 이후 2000년 이스라엘의 The School of Visual Theater에 재학중이던 시절 비주얼씨어터 꽃을 창단했다. 거리와 일상을 예술적 공간으로 만들며, 삶의 깊이를 탐구하는 작품을 만든다. 국내에서 활발하게 작품을 창작하여 공연하는 것과 더불어 프랑스 살롱 거리극축제(Chalon dans la rue), 스페인 피라타레가축제(Fira Tàrraga) 등 유럽의 여러 거리극 축제들에 연이어 초청되면서 한국의 거리예술을 알려왔다.

www.visualtheater.kr
namun@hanmail.net



인터뷰 영상 보기



마사지사(Massager)
©비주얼씨어터 꽃(CCOT)



비주얼씨어터 꽃은 어떻게 시작하게 되었나요?

이철성 2000년 비주얼씨어터 꽃을 창단하기 전에는 주로 골방에서 시를 쓰는 일을 했어요. 그러다 어느날 몸이 반란을 일으키는 것을 느꼈죠. 마치 몸이 살려달라고 외치는 것 같았어요. 그래서 지금까지 해오던 일이 아니라 다른 것을 해야하는 것이 아닐까 생각하다가 연극을 접하게 되고, 이내 연극에 빠지게 되었어요. 제가 시를 썼었기에, 마치 시를 쓰듯이 공연을 창작할 수는 없을까 생각했죠. 말하자면 자신의 작가 정신을 그대로 작업에 반영해서 창작할 수 있는 방식이었어요. 당시 한국에는 이러한 것을 공부할 수 있는 곳이 없었기에 이스라엘의 학교에 가게 되었고, 곧 단체를 만들어 창작을 하고 작품을 만들기 시작했어요. 단체의 이름인 '꽃'은 현상성과 일회성을 상징합니다. 막 피었을 때는 화려하고 아름답다가 지고 나면 허무하죠. 다른 예술들과는 달리, 공연예술은 끝나고 나면 남기고 가는 것이 없어요. 처절하게 사라져버리는 꽃과 같은 모습이기 때문에 제가 공연예술을 좋아하는 것 같아요.



왼쪽부터
이철성
하소정

시적인 양식들이 공연의 창작에는 어떤 영향을 미치나요? 비주얼씨어터 꽃의 창작방식을 소개해주세요.

이철성 보통 다른 사람들은 메시지, 주제, 맥락 등 언어화된 것들로부터 창작을 시작할 수 있겠지만, 저는 주로 재료에서부터 창작을 시작해요. 재료극이라고도 할 수 있겠네요. 시에서는 '나', '너', '우리', '사랑', '연대' 등을 직접적으로 표현하면 시가 가진 힘이 떨어져요. 주장을 하면 할수록 힘이 없어지는 것이죠. 대신 돌멩이, 시냇물, 잡초, 모래, 혹은 흔들리는 풀 등을 이야기할 때 도리어 이야기가 살아나는 경우가 많아요. 공연예술도 비슷해요. 종합예술이기 때문에 굉장히 많은 재료들을 다뤄낼 수 있어요. 시각, 청각, 형태, 공간 등 거리의 다양한 재료로부터 이야기를 할 수 있는 것이죠. 작품 <돌, 구르다>를 예로 들면, 거리에서 돌멩이를 마치 물수제비 던지듯 던지면서 실험하다가, 그 사람이 결국 돌멩이처럼 구르고, 이어 이런 심상들이 시지푸스 신화까지 연결되어요. 이런 식으로 재료와 물질에서부터 시작해서 커다란 주제로 이어질 때 시적인 힘이 있는 공연이 만들어진다고 생각해요.

재료와 물질에 대한 연구를 창작으로 이어가는 과정은 어떠한가요? 작품 <돌, 구르다>를 예로 설명해주세요.

하소정 <돌, 구르다>는 처음에 돌, 노숙자에 대한 이미지로부터 작업을 시작했어요. 이미지가 주어지면, 꼬리를 물고 상상을 이어가며 제 나름의 이야기를 찾아가죠. 창작의 초기에는 돌이 무얼까부터 생각했어요. 그리고 돌에서 시작한 여러 심상들을 실험하고 탐구했어요. 돌처럼 채이는 이 사람은 돌처럼 이리저리 굴러다니기도 하고, 어딘가에 박혔다가 다시 떨궈져 나가서 정처없이 구르기도 하는 존재예요. 한편으로는 커켜이 시간이 쌓여서 만들어진 돌처럼 단단한 사람이기도 하죠. 결국 그 돌 같은 사람이 돌멩이를 집어 던져요. 작품에서 가장 중요했던 것이 '돌'이었어요. 돌에서 시작한 풍부한 해석들이 작품의 기초가 되었죠.

#일상과 다른 감각을 여는 일

작품 <돌, 구르다>와 <담벼락을 짚고 쓰러지다>에는 한 인물이 등장하는데, 공연이 전하는 이야기는 다르지만 일종의 연관성이 있는 작업 같다는 느낌을 받았어요.

이철성 작품들을 많이 만들다 보니 일종의 줄기가 생긴 것 같아요. 공동체적으로 이야기를 풀어가는 <마사지사>, <셀프 마사지사>, <중이인간> 등이 있다면, 개인의 악몽이나 환상 등 내면으로 깊숙이 들어가며 소외된 개인들의 이야기를 드러내는 공연들도 있어요. <담벼락을 짚고 쓰러지다>, <돌, 구르다>가 이 경우에 해당될 것 같네요. 이 작품들의 경우에는 사회적으로는 보이지 않는, 혹은 보이더라도 취해 있거나 더럽게 보이는, 별레같은 존재들이 나와요. 저는 인간이 사회인이기 이전에 자연인이라고 생각해요. 다른 어떤 정체성으로서의 존재가 아니라 자연인으로서의 사람이 사회에서 살아가다 보면 부딪히게 되는 일들이 굉장히 많죠. <담벼락을 짚고 쓰러지다>는 한 술 취한 사람이 저녁 무렵 집으로 돌아가다가, 취한 나머지 거대한 도시의 담벼락에서 어떤 판타지를 마주하게 되는 이야기에요. 큰 담벼락에 페인팅으로 거대한 나무 벽화가 그려지고, 그 인물이 담벼락에 오줌을 누면 이내 그림이 사라지죠. <돌, 구르다> 역시 노숙자인 한 개인의 정서가 담겨 있어요. 딸 아이를 만나고 싶은 인물이지요. 사회적으로 보면 이 인물은 거리에서 돌을 던지는 위험한 사람이예요. 공연에는 경찰이 등장해서 그와 대치하게 되고 최류탄이 터지며 싸움이 벌어지죠. 개인적인 욕구와 함께 억압으로부터의 저항들이 터져 나와요. 작품을 통해 자연인으로서의 우리는 사회 속에서 어떤 모습으로 존재하고 있는가 질문하고 싶었어요. 예술가는 영적 매개자가 아닐까 생각하는데, 일종의 푸닥거리를 통해 이러한 질문들을 드러내고, 공유와 해소, 그리고 공감을 끌어내는 거죠. 창작을 하다 보니 어느새 이런 것들을 하고 있었어요.

거리예술 #여행 #낯설



돌 구르다(Rock, Rolling)
©비주얼씨어터 꽃(CO1)

방금 언급하신 '영적인 매개자'가 좀 다른 방식으로, 하지만 더 적극적으로 등장하는 작품들이 더 생각나네요. <종이창문>과 <거인의 책상>은 무대 위에 어떤 지배적 존재가 있고, 이야기를 끌어가거나 어떠한 작용들을 만들어내는 역할을 하죠. 이 작품을 창작했을 때는 어떤 생각들을 하셨나요?

이철성 <종이창문>과 <거인의 책상>은 미디어 드로잉 퍼포먼스예요. 실제로 화가가 공연 현장에서 그림을 그리는데, 무대에서는 이 화가의 존재가 미디어 장치를 통해서 굉장히 크게 확대되어요. 그 장면에 공연자가 뛰어다녀서 작중우물하며, 그림 그리는 거인의 손과 그의 그림 속에서 여행을 하죠. 그러면 아주 쉽게 그 인물의 환상 또는 악몽과도 같은 내면이 펼쳐져요. 거인의 손에 찢그러들기도 하고, 하늘을 날기도 하고요. 이 작업을 창작할 때가 2007년, 2011년이었는데, 그 때는 저의 아이들이 초등학교에 다닐 때였어요. 아이들을 키우면서 가지게 된 감성으로 두 작품이 태어난 거죠. 너무 자연스럽게도 창의성, 놀이, 재미와 자유로움들이 작품으로 연결되었어요. 그리고 창작을 하면서는 어른이나 아이나 개인의 고립된 내면 세계가 있다는 점에 대해 고민했어요. 그 세계를 지배하는 것은 무엇일까, 작품에 등장하는 거인은 신인가 혹은 자본주의인가에 대한 철학적 고민이 담겨 있었죠.

거리예술
#어느_장소에서나_예술이_되고
#누구나_예술이_되는_것



마사지사(Messenger)
©비주얼씨어터 꽃(COT)



꽃의 공연들 중에서도 다양한 관객들을 깊이 있게 만나게 했던 작업 <마사지사>는 어떻게 시작하게 되었나요?

이철성 종이를 주요 매체로 다뤄내는 작품으로 <종이인간>, <마사지사>, 그리고 최근 코로나19로 인해 창작한 <셀프 마사지사>가 있어요. 이 작품들은 공동체 예술의 성향을 지니며, 다른 작품들과는 또 다른 결을 가지고 있죠. 이 중, <마사지사>는 마사지사들이 그 지역의 시민들을 마사지사로 키워서, 그들과 함께 관객들 사이에서 손님을 모시고 그들에게 종이를 덮어 특별한 마사지를 해주는 구조를 가지고 있어요. 어느 순간 관객의 몸 그대로의 종이 몸들이 만들어지고, 그 종이 인간으로 퍼포먼스를 합니다. 관객을 안아주고, 종이 인간을 태워내면서 끝나는 치유의 공연이에요. 이런 작업을 하게 된 계기는 여러 것이 있겠지만, 예술가로서 시대적 계기가 있었다고 생각해요. 이 계기는 역시 재료에서 나온 것이고요. 어느 날 종이를 만나게 되었어요. 우연히 종이를 가지고 사람을 싸보았는데, 몸의 모양이 만들어졌어요. 그 몸은 저를 큰 힘으로 압도했고, 정확하게 무어라 분석할 수 없었던 그 힘에 의해 15년 이상 종이를 다뤄내며 이러한 작업들을 하게 되었어요. 중요한 것들은 물질, 재료로부터 매개되어 온다고 생각해요.

시민을 포함한 공동창작자들의 역할이 굉장히 중요한 작업들일 것 같은데, <마사지사>의 연구와 창작 과정은 어떠했나요?

하소정 저는 <종이인간>부터 함께 작업을 시작했어요. 이 작업에서는 종이를 사람을 싸고, 무대를 구현하기 위한 일을 했죠. 그러다 어느 날, 연출님이 <마사지사>라는 공연을 하겠다고 불렀어요. 연습실에 가보니 똑같은 재료를 가지고 작업을 하는데, 전혀 다른 이상한 실험들을 하는 거예요. 종이를 마사지를 하고, 종이의 얼굴 부분을 오리고, 오려낸 종이를 가면을 씌웠어요. 앞이 보이지 않는 상황에서 언덕을 올라 가게 하기도 했죠. 공연자가 아닌 존재를 끌어내서 온갖 것을 다 경험하게 하는데, 특히 눈을 감고 무언가를 경험하게 하는 것, 손을 내어 맡기고 어딘가로 가는 것이 재미있었어요. 눈을 감고 있는데 자유로울 수 있다는 것이 좋았던 것 같아요. 눈을 뜬 상태의 나는 무언가를 인지하고 결정해야 하는데, 이런 것들로부터 자유롭게, 눈을 감고 평온하게 뛰어다닐 수 있는 순간이 찾아오더라고요. 관객들도 이런 경험을 할 수 있었으면 좋겠다고 생각했어요. 이런 생각들이 작품에 직접적으로 중요한 역할을 하게 되면서 아주 다양한 도시, 국가에서 새로운 사람들과 만났죠. 함께 뛰어다니고 소리를 지르면서요. 이전의 작품들은 이철성이라는 공연자가 처음부터 끝까지 만들어야 하는 것이었다면 이 작품은 시민들이 직접 참여해야 완성되는 공연이에요. 그래서 매 공연이 달랐고, 관객들의 표정 하나하나가 날씨만큼이나 서로 다르게 공연을 채워줬어요. 매 공연이 다른 공연이 되죠.

거리 #이미_예술로_가득한_거리미술관



벽벽을 걷고 소리지다(The Wall)
©비주얼씨어터 꽃(COOT)

다양한 환경과 배경, 상황 속에서 공연을 하면서 마주했던 특별한 경험에 있다면 이야기해주세요.

이철성 일반화할 수는 없겠지만 나라마다, 도시마다 사람들의 정서와 반응들이 달랐어요. 그 중 여러 순간들이 기억에 남아요. 2018년 스페인에서는 휠체어를 탄 시민 공연자와 함께 <마사지사> 공연을 했어요. 처음에는 휠체어를 탄 채로 공연이 가능할까 걱정을 했었는데, 생각보다 우리 공연에 큰 제약이 없이 참여할 수 있었어요. 그 분은 삶의 여러 시련들을 극복하며 예술을 하게 되었다고 했고, 공동체 예술에 참여하면서 무용수, 시민 예술가로서 삶의 활력을 찾은 분이었죠. 그 만남을 통해 많은 것을 배웠고, 나아가 서로에게서 많은 것을 배울 수 있는 공동체 예술을 만들었다는 점에서 보람을 느꼈어요.

반대로 사회의 여러 모습들을 마주하게 되는 경우도 있었죠. 2019년에 포항에서 공연을 하고 있는데 공연에 참여하고 있는 관객을 갑자기 누군가 화를 내며 데리고 나가 버렸어요. 그 분의 시어머니였어요. 어떤 일이 있었는지는 모르겠지만 공연이 진행 중이라는 것을 인식하지 못한 것 같았어요. 관객들이 모두 보고 있는 상황에서 일어난 일이었죠. 당황했지만 우리가 깊이 고민할 부분이라고 생각해요. 때로는 예술이 불편할 수 있는 사회상들을 드러내기도 하죠. 이러한 현상들은 우리의 예술이 어디에 있는지, 예술이 어디로 나아가야할지 생각하는데 도움이 되기도 하고요.

거리 #식물을_키울_때_가장_중요한_것

앞으로 비주얼씨어터 꽃은 어떤 작업을 하게 될까요?

하소정 최근 작업한 <셀프 마사지사>에 이어 마사지사의 시리즈가 하나 더 있어요. 종이가 아니라 호일로 만드는 인간이 일어나서 걸어 다니는 <호일 마사지사> 작업이에요. 호일로 공연을 하는 것은 <종이인간> 안에 있는 작은 장인데, 제가 좋아하는 부분이기도 하고요. 이것을 좀 더 발전시키고 싶은 마음이 있어요. 이것 말고도 많은 관객들을 만날 수 있는 작업을 했으면 좋겠어요.

이철성 거리시집, 거리미술관, 거리영화관이라는 말을 좋아해요. 거리에 나가면 모든 것이 영화관에서처럼 영화로 보이고, 미술관의 작품들로 보이고, 거리의 시가 보이는 것이죠. 거리를 한 바퀴 돌고 나면 거리시집을 읽는 셈이에요. 예술가들은 어쩌면 예술가라는 권위에서 빠져나와서 겸손한 안내자가 되어야 할지 모르겠어요. 창작자가 아니라 거리 도처에 이미 있는 예술들을 안내하는 역할을 하게 되는 거죠. 거리가 예술이 되고 모두가 예술가가 되는 그런 경지를 꿈꿔요. 거리예술가로서 저의 지향점이에요.

#바람 #정체되지_않은_공기

야마가타 트웝스터

한 발

야마가타 트웝스터는 자립음악가 한 발과 맥북에어로 구성된 민중-엔터테이너로 공연장과 길거리 구분 없이 어디에서나 민중과 호흡하는 공연을 펼쳐낸다.

www.facebook.com/vad.hahn
walkwithme@naver.com



인터뷰 영상 보기



만리동 미성유
(Mallidong Machine/
Missing You)
©한 발(Hahn Vad)



활동명을 '아마추어 증폭기'에서 '야마가타 트웝스터'로 바꾸고 난 뒤 작업에 어떤 변화가 있었는지 궁금합니다. <구루부 구루마>, <만리동 미성유> 등 작품의 이름도 인상 깊은데요, 이러한 이름 짓기가 한 발에게는 어떤 의미인지 궁금합니다.

한 발 지금은 야마가타 트웝스터라는 이름으로 활동 중입니다. '아마추어 증폭기'는 이전의 활동명이고요. 두 이름 모두 음악가로서 한 발의 활동명입니다. 차이가 있다면 '아마추어 증폭기'는 주로 포크음악이죠. 한 남자의 일상을 기타 연주와 함께 잔잔하게 노래했어요. 사실 그렇게 잔잔하지는 않았는데요. 실은 포크보다는 펑크에 가까운 음악이었으니까요. '야마가타 트웝스터'로는 댄스, 전자음악을 주로 했죠. 주로 나 자신의 이야기보다는 다른 사람의 이야기를 받아서 노래한다는 것이 큰 차이라고 할 수 있어요. 공연할 때엔 춤을 추면서 흥겹게 노래합니다. 특히 퍼포먼스가 강조되는 스타일이죠.

어떤 이름을 만들어내면 거기에 맞는 캐릭터나 행위가 나오게 되는 것 같아요. '아마추어 증폭기'는 한 남자의 일상 속 내면의 환상이 생생하게 증폭되는 느낌이었죠. 야마가타 트웝스터의 '야마'는 '야마돌았다'는 은어에서 차용해온 측면도 있어요. 일상에서 느끼는 분노를 한을 풀듯이 비트에 맞춰서 흥겹게 풀어내는 캐릭터입니다. 이름은 이런 캐릭터의 설정을 도와줍니다. <구루부 구루마>와 같은 것도 세계속에서 개인의 감각과 구체적인 물리적인 오브제의 행위로 결합 되면서 힘이 발휘된 것이라는 생각이 들어요.

‘자립음악’¹⁾이라는 개념을 제안하셨는데요. 한 발이 생각하는 ‘인디음악’과 ‘자립음악’의 차이가 무엇일까요?

한 발 듣는 사람은 큰 차이가 없다고 볼 수도 있어요. 하지만 개념을 생성하게 되면 그 안에서 새로운 의미가 발생해요. 이를 통해 새로운 힘을 얻기도 하고요. 이전에 저는 스스로를 인디씬 안의 작은 음악가라고 생각했었어요. 하지만 더 이상 홍대라는 작은 로컬씬 안에서 나의 음악이 소비되거나, 이러한 방식으로 리스너와 관계를 맺는 것이 유의미하지 않다는 생각이 들었죠. 이런식으로 방향을 잃어가는 시기를 겪었어요. 대중매체로 가지 않으며, 홍대 앞 음악씬에서 더 나아갈 수 있는 방법은 없을가 고민하다가 자립음악이라는 개념을 떠올리게 되었죠. 어찌 보면 근본주의자 같은 측면이 있을 수도 있어요. 인디음악이 말은 ‘독립’이라는 의미를 가지고 있지만 엄연히 보자면 자본주의 시장으로부터 독립된 음악은 아니예요. 일부 리스너의 취향을 맞추어 가는 느낌이 들었죠. 저는 거기에서 벗어나고 싶었어요. 자본에 기대지 않고 제 힘으로 저의 이야기를 하고, 제 음악이 힘이 될 수 있는 사람들을 찾아가 직접 만나고 싶었죠.

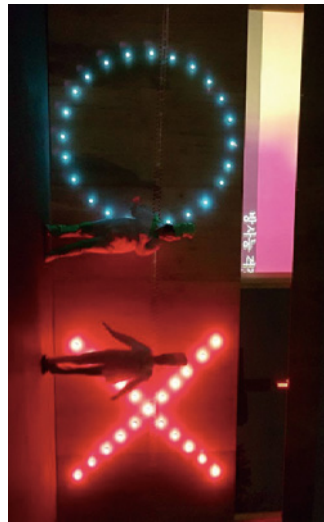
‘자립음악’의 개념이 이전과는 어떻게 달라졌나요? 자립음악에도 씬이 존재하는지 궁금합니다.

한 발 자립음악이 고정된 의미는 아닌 것 같아요. 다양한 경험을 거치며 제 안에서 자립음악의 의미가 변화해 왔어요. 10년 전에는 제 음악이 홍대 인디씬의 울타리를 벗어날 수 없음을 비판했었죠. 지금은 상품으로서의 음악이 아닌, 시장에서 소비되는 음악이 아닌 말 그대로 쓰러진 사람들을 일으켜 세우고, 그것을 바라보는 나 자신도 일으켜 세우는 말 하자면 사람을 살리는 음악으로 확장되었구요.

씬이 만들어질 뻔했는데 와해되었어요. 지금은 소멸되었다고 봅니다. 10년 전(철거를 앞둔) ‘두리반’²⁾이라는 식당에서 제가 생각하는 자립음악을 동료들과 공유했어요. 함께 자립음악 씬을 만들어보자고 의기투합해서 조합을 설립하기도 했구요. 여러 구체적인 제도나 시스템을 정착시키려고 노력했지만 조합 내부적인 문제점도 있었고, 일단 구성원들이 기본적으로 어떤 권력이나 권위를 추구하지 않았기 때문에 부서지기 쉬운 측면도 있었던 것 같아요. 3~4년 전부터 기율이 시작해서 현재는 단체로서의 조합 활동은 전혀 없는 상태고, 대신 조합원들 중에 일부가 흐름들을 생성하여 자립음악생산조합 이후의 행보를 이어나가고 있는 것 같아요.

22공18육,복성지구(22018YOK)
©한 발(Hahn Vad)

거리예술



경원선행진곡(Gyeongwon Line March)
©한 발(Hahn Vad)



2018년에 출판하신 <동아시아 자립음악 연구>를 재미있게 읽었습니다. 에피소드 중에 시위 현장에서 음악을 시작하자 연대하시던 분들이 도망쳤다는 이야기가 있었는데요. 왜 이런 아마추어, 날것을 선택했는지 의도가 궁금합니다. 본인이 생각하는 ‘아마추어’ 혹은 ‘연대 음악’의 미학이 있다면 무엇일까요?

한 발 아마추어 증폭기로 활동하기 전에 대구에 있었어요. 이 시기에 열정은 대단한데 기본은 없다는 이야기를 많이 들었죠. 뿌리 없는 열정이라고 할까요. 이후 2003년 아마추어 증폭기로 홍대 앞에서 데뷔했죠. 그때 홍대 앞 놀이터에는 프리마켓(클럽 빵의 김영등 대표가 주최한 일종의 예술인 장터)이 막 열리고 있었어요. 이곳에서 공연을 했을 때 거리예술의 기운을 느꼈구요. 그때는 지금과는 분위기가 많이 달랐어요. 제가 무슨 퍼포먼스를 해도 또라이 같은데 신기하다는 듯이 주의 깊게, 진지하게 봐주는 관객의 무리가 있었어요. 비명을 지르거나 기타를 부쉘도 용인되는 분위기가 있었죠. 이때 거리예술의 세례를 받았던 것 같아요. 이후 서울프린지페스티벌에서의 공연도 마찬가지로 있었어요. 그때 당시 홍대 앞 거리에서는 어떤 퍼포먼스를 해도 그것이 충격적일지언정 혐오하거나 중지시키는 것이 아니라, 오가는 사람들이 진지하게 바라보고, 그러다가 응원해 주는 문화가 있었죠. 그것이 현재 저의 거리예술 미학에 밑바탕이 된 것 같아요. 홍대 앞의 자유로운 공기가 많은 거리예술가를 키워냈다고 생각해요. 그때 당시 홍대 앞의 아방가르드 한 퍼포먼스나 다양한 정신을 경험했던 것이 자산이 되었죠. 덕분에 집회사 시위현장에서 흥미로운 퍼포먼스들을 계속할 수 있었던 것 같아요. 반대로 이런 성질이 노조 분들에게 충격으로 다가갔을 수도 있겠죠. 하지만 결국 저의 열정으로 그분들과의 만남에 일부 성공했어요. 홍대 앞 아방가르드가 집회현장의 아방가이드(?)로 탈바꿈했다고 볼 수 있지 않을까요.

#악인들의 걸음을 멈추는



당인리선(Dang-in-i)
©한반(Hahn Vad)

현장에서 해왔던 자립음악의 물과 실천 방법이 있다고 들었습니다.

한 반 아마가타 트윅스터의 음악은 제 이야기를 담지 않아요. 현장의 이야기를 합니다. 현장의 이야기를 받아서 그 현장의 운동에 힘을 실어주는 방향으로 노래를 만들어서 가져가죠. 아마추어 증폭기로 활동을 할 때에도 소수지만 저의 음악에 공감하거나 위로를 받는 사람들이 분명히 있었어요. 그런 리액션에서 실마리를 얻었습니다. 전적으로 현장의 노래를 하게 된 계기는 종촌리에 가게 되면서부터예요. 종촌리는 조치원에 속한 작은 마을입니다. 지금은 세종시가 되어버렸는데, 세종시가 들어오면서 주민들이 마을을 떠나 흩어지게 되었죠. 그 주민들을 위한 이별 잔치가 있었고, 그 자리에 아마추어 증폭기가 초청을 받게 되었어요. 사실 뜬금없는 상황이죠. 동네는 다 허물어지고, 빈집도 많고 한마디로 스산했어요. 그 상황에서 노래를 하게 되었죠. 누가 보면 가수가 맞나 싶을 정도로 노래를 못했는데, 초반부터 높은 목소리로 시작했거든요. 그때 영상을 보면 공연을 지켜보던 어린 관객이 저 사람 돌았다는 듯 손가락을 돌리는 모습도 발견할 수 있어요. 포기하고 싶었지만 끝까지 노래했고 어이없게 지켜보던 관객들이 마침내 공감과 응원의 박수를 치기 시작했죠. 그 순간 우린 서로 위로받았다고 생각해요. 저도 어떤 위로의 메시지를 주민들에게 진심으로 전달했던 것 같아요. 노래를 통해 그들과 마음을 주고받는 경험을 했어요. 바로 이 경험이 제가 어려운 현장을 찾아가게 만들어준 계기가 된 것 같구요. 현장의 메시지를 즐겁게 노래로 만들어서 함께하는 사람들에게 힘을 주는 퍼포먼스를 하게 된 계기 말이죠.

거리예술 #그 순간의 장 운동

어떤 연대의 현장들을 거쳐오셨나요?

한 반 우선 생각나는 것은 '기룡전자 단식투쟁'³⁾ 현장입니다. 이때가 아마추어 증폭기에서 아마가타 트윅스터로 변화되는 과도기였어요. 이때 기타를 연주하며 아마추어 증폭기로 노래하다가 갑자기 자리에서 일어나 노트북을 들고서 아마가타 트윅스터로 노래하고 춤을 추었어요. 단식 현장에서 춤을 추니까 좌중이 술렁거렸던 기억이 있어요. 하지만 이내 곧 함께 춤을 추는 사람들도 생겼고요. 그날 기룡전자 단식투쟁 현장에서 함께 공연했던 '처절한 기타맨'이 이후에 연락이 왔어요. 전태일 동상이 있는 곳에서 매주 금요일마다 공연이 있었는데, 그곳에 저를 초청했죠. 이런 경험 이후에 두리반 사태를 접하게 되었어요.

두리반 사태에서 아마가타 트윅스터의 퍼포먼스가 회자되었던 기억이 있습니다. 이 외에 기억에 남는 퍼포먼스가 궁금합니다.

한 반 두리반은 칼국수를 만드는 식당이었어요. 철거를 당해 식기 같은 것이 아무것도 없는 상태에서 저라도 뭘 만들어봐야겠다는 생각이 들었어요. 음악을 하며 짜파게티를 끓였죠. 현장에 참여했던 사람들이 모두 좋아했던 기억이 나네요. 다 끓여서 함께 먹기도 했어요. '밀양 송전탑 현장'⁴⁾에 가서는 논밭에서 구르던 것이 기억납니다. 전장연(전국장애인차별철폐연대)의 투쟁에 연대하여 세종대왕 상 앞에서 공연을 할 때에는 경찰과 대치하는 상황이었어요. 사실 그런 자리에서 공연을 하게 될 줄은 몰랐거든요. 대치하며 싸우는 와중에 노래를 해야 하는 상황이었죠. 속으로 해야 하나 말아야 하나 고민을 하고 있는데, 옆에서 휠체어 탄 장애인분이 힘이 된다며 계속 노래해달라고 해서 끝까지 했던 기억이 기억이 나요.



경전선 구루부(Kyoung-jeon Line Groove)
©한반(Hahn Vad)

<만리동 미성유>같은 경우에는 ‘거리극’이라는 수식어를 붙였는데요, 어떤 공연이었는지 궁금합니다.

한 발 아마가타 트웍스터로는 주로 혼자 퍼포먼스를 했었죠. <만리동 미성유>를 준비하면서 ‘뉴서울프로파간다’라는 단체를 만들었어요. 일종의 프로파간다 단체입니다. 제가 만리동 예술인 주택에 5년 전 입주하게 되면서, 다양한 장르의 예술인들과 함께 살게 되었거든요. 자연스럽게 그분들과 함께 작업하고 싶었던 거죠. 재개발로 뿔뿔이 흩어진 만리동 주민들도 만나서 인터뷰를 많이 했어요. 그분들 인터뷰 중에 전태일 이야기도 나오고, 미성사 이야기도 나왔어요. 그래서 ‘만리동’을 주인공으로 삼고 재개발로 사라지게 된 만리동이 예전에 살던 주민들을 그리워한다는 내용의 극을 만들었어요. 미성은 그리워한다는 ‘미성(missing)’이자 미성 공장의 ‘미성’ 이런 중의적인 의미를 담고 있죠. 이 작업은 많은 아티스트와 협업하는 첫 경험이었었고 많이 힘들기도 했어요.

오랜 시간동안 시위현장을 돌아다니고, 이 경험을 기반으로 자립음악의 개념을 발전시키며, 끝내는 연구서를 마무리한 소회가 궁금합니다. 혹시 진행하고 싶은 후속 연구나 작업이 있나요?

한 발 <그루부 구루마>로 홍대 앞에서 3년 정도 열심히 굴러다녔어요. 그때의 경험들은 자립을 향한 일종의 실천의 경험이었다고 봅니다. 이 기록을 많은 사람들과 공유하고 싶어요. <동아시아 자립음악 연구>는 서울문화재단에서 연구 지원을 받아서 쓰기 시작했는데 정말 어렵더라고요. 게다가 범위를 동아시아로 넓히니까 언어도 다르고, 문화적 차이도 있고해서 소통이나 맥락을 파악하는 면에서 애를 많이 먹었어요. 책을 내면서 자립음악에 대해 다시 생각하게 되었어요. 그러면서 든 생각은 자립음악은 죽으러 가는거구나. 막다른 골목의 이미지가 떠올랐어요. ‘십삼인의 아해가 막다른 골목으로 달려가오’라는 이상의 시구도 떠올랐고요. 한데 막다른 골목이라고 하면 막힌 것 같잖아요. 하지만 우리는 막다른 골목인 줄 알았던 곳에서 계속 달려가 보는거죠. 그러다보면 멀리서 봤을때는 막다른 골목인 줄 알았던 곳에서 희미하게 빛이 보이는거죠. 그래서 끝까지 달려가봐야 하는 것 같아요.



아르헨티나
인민 안방 해방 전선(AIRLF)
©한 발(Hahn Vad)

1) 자립음악: 한 발은 ‘자립’의 번역어로 기존의 ‘Indie’ 대신에 ‘Inter-Dependence’를 제안한다. 이 단어를 다시 한자, 한글, 영문이 한 단어에 어우러지는 말인 ‘인(人).터(Dependence)’라는 혼종어로 생각해볼 것을 제안한다. ‘사람’이 ‘터(장소)’에서 계속 발생시키는 음악이 서로에게 기대고 의지하고 연대하며 파장을 일으키며, 자본의 씬이 아닌 ‘덕분에’의 씬을 이루어가는 것. 이것이 자립음악이며 모든 음악이 나아갈 방향이다. (‘interdependence’는 일본의 문학인류학자이며 환경운동가인 쓰지 신이치가 ‘덕분에’라는 뜻으로 제안한 단어다. 사람과 사물과 일들이 모여서 자신이 지금 여기 이렇게 있을 수 있도록 지지해주고 있다는 의미다.)
- 출처 <동아시아 자립음악 연구> 한 발

2) 두리반(홍대 두리반 투쟁): 두리반 식당은 2009년 크리스마스 이브에 강제철거를 당했다. 시행사가 두리반에 내놓은 것은 이주비 명목의 300만 원. 이주는커녕 생계를 잇기도 힘든 액수였다. 이대로 길바닥에 앉을 수는 없었다. 다음날 안 씨는 남편 유채림(51) 씨와 함께 두리반으로 들어가 농성을 시작했다. 좁은 가게에는 어느새 사람들이 모여들었다. 회색빛 악기를 두드렸다. 요일을 바꿔가며 음악회, 영화 상영, 촛불 예배 등이 이뤄지고 두리반은 홍대의 문화적 상징으로 자리잡았다. 철거 농성 200일이 지난 지난해 7월, 두리반에 전기가 끊겼다. 시행사의 요청으로 한전이 전기 공급을 중단한 것. 거리의 아스팔트 열기가 가게 안까지 밀려오는 더위였다. 하지만 두리반을 지키는 사람들은 더 늘어났다. 사람들의 연대 속에 두리반은 결국 삶의 터전을 지켜냈다. 안 씨는 8일 “아직도 지역 곳곳에 살려달라 호소하는 철거민들이 많은 상황에서 두리반은 ‘크게’ 이겼다”고 말했다. 그는 “두리반과 함께 해준 여러분들이 가져다 준 승리”라며 “말로 표현할 수 없을 만큼 수많은 분들에게 감사드린다”고 말했다.
- 출처 ‘홍대 두리반, 농성531일만에 승리하다’ (세계일보 기사 2011.06.10.)

3) 기륭전자 단식투쟁: 기륭전자 사태는 2005년 7월 파견 비정규직 노동자들이 노조를 결성한 뒤 이어진 비정규직 해고사태로부터 시작됐다. 노조는 이에 대응해 점거농성과 파업을 벌였고, 그 해 10월 노동부로부터 불법파견 판정을 받은 기륭전자는 아예 생산라인을 도급으로 전환했다. 이에 노조가 식발, 단식, 고공농성등을 벌이며 정규직화 투쟁을 지속하면서 수십 차례의 교섭과 결렬을 반복해 왔다. 노사합의는 1,895일 만에 극적으로 타결되었다. 김 문화장은 “이제껏 제기해 온 문제들이 모두 해결되는 것은 아니라서 시원스럽진 않지만”이라며 “6년을 버틸 수 있었던 것은 조합원 외에 문화예술계, 종교인 등 많은 분들의 연대가 있었기 때문이다”고 말했다.
- 출처 ‘기륭전자 사태, 1,895일 만에 극적 타결’(경향신문 기사 2010.11.01.)

4) 밀양송전탑 현상: 한국전력공사(한전)는 울주군에 있는 신고리원자력발전소 3·4호기에서 생산할 전력을 경남 창녕에 있는 북경남변전소로 수송하기 위해 경남 밀양 단장·산외·상동·북부·청도면에 765kW급 송전선로, 경북 청도군 풍각·각북면에 345kW급 송전선로를 건설했다. 밀양과 청도 주민들은 밀양765kW송전탑반대대책위원회, 청도345kW송전탑반대공동대책위원회를 꾸리고 지난 2011년부터 공사 현장에 농성장을 설치하고 싸웠다. 이를 철거하려는 과정에서 2012년 1월 16일 주민 1명이 분신사망했고, 2013년 12월 6일 유한숙 어르신이 음독사망했다.
- 출처 ‘경찰, 밀양청도 송전탑 건설 위해 부당한 공권력 행사’ (연합뉴스 기사 2019.06.13.)

우주마인드프로젝트

신문영
김승언

우주마인드프로젝트는 탈극장 연극을 지향하는 '토커티브 비주얼 씨어터'다. 2명의 배우가 언어와 소리와 움직임을 통해 공간과 어우러지며 이미지를 확장한다. '사회 구조'와 '개인' 사이의 실질적인 문제에 초점을 맞추고, 자기서사를 바탕으로 다큐멘터리 연극을 창작하여 '장소맞춤형 공연'으로 관객과 만나고 있다.

www.facebook.com/wouldyoumindproject
eonie@hanmail.net



인터뷰 영상 보기



스피드잡스(Speed.Jobs)
©우주마인드프로젝트
(Would You Mind Project)



우주마인드프로젝트는 거리예술을 하기 전에도 각자 연극 배우로 활동해왔습니다. 지금도 여전히 극장 작업을 하고 계시고요. 두 분이 함께 단체를 만들게 된 계기가 무엇인가요?

신문영 연극학교에서 선후배로 만났습니다. 각자 활동 중에 만나서 결혼을 했는데, 그러다가 어느 날 일이 없어졌어요. 이전부터 둘이 작업을 함께 해보자 이야기하기는 했었는데 그럴 타이밍을 찾지 못하고 있었거든요. 2015년 프리지에서 첫 작업을 시도해보았어요.

왜 극장 밖에서 작업을 지속하셨는지 궁금합니다. 극장이 아닌 공간에서 발견한 매력이 있을까요?

김승언 대관료 문제가 컸어요. 게다가 돈이 있다고 하더라도 연극은 배우 둘이서만 작업하는 게 아니라 극장에서 필요한 스태프들도 있잖아요. 아무래도 규모가 커지죠. 이전의 작업 방식을 제쳐두고 일단 둘이서 만들 수 있는 것을 해보자 싶었죠. 우리만의 방식을 찾고 싶은 바람도 있었고요. 처음 거리의 개념을 알게 되었을 때는 신선했어요. 극장에서 발견할 수 없는 요소들을 거리에서 만날 수 있었고, 또 그게 무엇인지 정확히 알지도 못하는 상태에서 충격을 받기도 했습니다.

신문영 대안적 공간을 찾는 과정에서 의도적으로 거리로 눈을 돌린 것은 아니었어요. 할 수 있는 것을 하던 과정에서 거리를 자연스럽게 만나게 됐어요. 연극적 양식으로 공연을 만들던 우리가 거리 혹은 대안공간에 어떻게 위치할 수 있을지에 대한 시도의 결과가 우주마인드프로젝트인 것 같아요. 당시 거리예술을 다루는 플랫폼들이 우리의 상황과 맞아떨어지기도 했어요.

다른 매체와의 인터뷰에서 <잡온론>을 선물같은 작품이라고 표현한 것을 본 적이 있습니다. 관객들이 많이 호응해주었는데 영문을 모르겠다고 하셨죠. 하지만 곁에서 보기에는 그때의 피드백을 동력으로 '서민경제 3부작'을 완성시킨 것이 아닌가 싶어요.

신문영 지금도 어떤 지점은 우연히 맞아떨어진 것이라고 생각해요. <잡온론>에서 다루었던 이슈도 그렇고요. 저희는 전문 극작가가 아니기 때문에 구성이나 텍스트가 거칠 수밖에 없었는데, 그럼에도 진솔한 마음을 담고자 했던 태도가 관객의 호응을 받을 수 있지 않았나 싶어요. 그래서 선물이라는 표현을 사용했구요. 저희는 주로 말로 떠드는데, 거리의 집회, 포교활동 등의 소리와 저희의 끝없이 떠드는 육성은 사실 비슷하죠. 그런데 그 안에 담긴 일상적이고 조금은 서늘한 이야기가 관객들에게 신선하게 다가간 게 아닐까 생각해요. 내용에 공감해 주시는 분들이 많았어요. 공연을 하면서도 응원받는다느니 느낌을 느꼈고요. 3부작은 처음부터 기획했던 것인데요, 대사도 많고, 현실의 이야기를 다루고 있고, 콜라주 형식으로 이루어져 있어요. 작품을 발표하는 과정에서 공감을 얻어내는데 실패를 한 적도 있고요. 시행착오를 겪어가면서 적절한 톤을 찾게 된 것 같아요.

김승언 사실은 미완성된 상태로 프린지에 나갔고, 이때는 '먹고살기 힘들다'라는 메시지를 나누고 싶다는 게 전부였어요. 지금 돌아보면 작품의 절반 정도의 완성도를 갖추고 있었는데, 관객들의 호응이 좋았고요, 이게 프린지라는 플랫폼의 강점이기도 한 것 같아요. 가능성을 타진해볼 수 있는 곳인 거죠. 그때의 경험을 기반으로 2017년에 서울거리예술축제에서 다시 공연할 수 있었어요. 축제 플랫폼에서도 다양한 피드백을 받았고, 그 덕분에 완성도 있는 작품을 만들 수 있었어요. 우리가 처음 축제 플랫폼을 찾았을 때보다 한국의 거리예술계도 장르적으로 많이 발전했다고 생각해요. 좋은 자극을 받고 있고, 우주마인드프로젝트도 형식적인 고민을 지속하고 있죠.



잡온론(Job on Loan) 서울거리예술축제2017(SSAF 2017)
©우주마인드프로젝트(Would You Mind Project)

거리예술 #놀이터

스피드 잡스(Speed Jobs) 정개천광동교
(Cheongyecheon Stream Gwangonggyo Bridge)
©황기린, 우주마인드프로젝트(Galim Hwang, Would You Mind Project)



말씀하신 2015년 서울프린지페스티벌의 공연을 보았습니다. 각자 훈련이 잘 된 배우라는 느낌을 받았었어요. 두 분이 주고받는 합도 좋았고요. 프린지에는 신선 예술가들이 많이 참여하기 때문에, 우주마인드프로젝트가 더 기억에 남았던 것 같아요. 당시 년별 위주의 작품들이 많았던 거리예술계에서 신선한 형식으로 회자되기도 했구요.

신문영 축제에서 승승장구하던 과정에서 다음 작업에 대한 두려움이 생겼어요. 극작 과정에서의 태도나, 내용에 대한 고민도 깊어졌고요. 사회의 민감한 이슈들을 다루다 보니 이에 대한 개인적인 입장을 전달하는 게 맞는지에 대한 생각도 하게 됐고요. 아무래도 관객들에게 설명을 하게 되는 경우가 생기기도 하는데, 오히려 이런 태도가 작품에 전면으로 드러내는 방식이 관객을 멀어지게 하는 경험을 하기도 했구요. 두 번째 작품인 <스피드 잡스>, <아담스 미스>는 거리예술 시즌제에서의 관객들의 반응에서 배운 점이 많아요.

김승언 이런 경험들이 3부작을 작업하던 중 내적인 전환점이 되었어요. 2018년 초에 미투 운동이 터지면서 공연보다 훨씬 강렬한 사건들이 현실에서 일어나고 있었고, 이에 대해 선부르게 이야기하면 안 되겠다는 위기감 같은 것이 생겼어요. 완성 순서는 <잡온론>, <아담스 미스>, <스피드 잡스>로 순서가 바뀌었어요. 흐름을 보면 시기적으로 사회적 이슈와 잘 호응한 것 같은데, 이걸 창작자들에게 피부로 느껴지는 문제들을 고민하다 보니 자연스러운 현상인 것 같아요.

신문영 도시에서 이런 문제를 안고사는 것도 너무 힘든데, 작품으로까지 이런 주제들을 붙들고 있어야 하나 싶은거죠. 좀 제쳐두고 편하게 살고 싶은 마음과 작품으로 이야기 하고 싶은 마음이 아이러니하게도 계속 부딪히는 것 같아요. 2015년 프린지 이후에는 매년 프린지에는 꼭 참여 하자는 마음의 약속을 했어요.

우주마인드프로젝트는 경제학의 고전, 거장, 전 세계에 영향을 미친 경영인 등 익히 들어봤던 고유명사들을 전유하여 일상적인 이야기를 담고 있습니다. 평범해 보이는 사건들에서 일상 속의 부조리를 짚어 내는 방식이 인상 깊었어요. 왜 이런 경제적 명사들에 천착하고 계신가요?

김승언 경제학과를 졸업했어요. 먹고사는 문제가 유명한 경제학자들의 이름과 그 영향력에 어떤 영향을 받고 있는지 생각하게 되었고요. 이론들을 알파카하게 따왔어요. 우리들이 대략적으로 알고 있는 경제적 통념 정도로요. 심도 있는 학술적 의미보다는, 그들의 말이 현실에서 어떤 위상을 차지하고, 어떻게 작동하고 있는지에 집중해서 작품을 구상했습니다. 아무래도 거대담론의 영향을 벗어날 수는 없다고 생각했거든요.

신문영 작품 제목은 김승언 배우의 아이디어예요. 제목을 먼저 정하고, 내용을 써내려갔어요. 저희는 어려운 내용은 싫어합니다. 그저 수많은 대가들의 이론들이 우리가 살기 좋은 사회를 만드는데 어떤 도움이 되는지가 궁금했어요. 우리가 어떤 경제적 인과관계 아래서 살고 있는지 정도는 알아야 하지 않을까 하는 고민에서 시작하기도 했어요.

왼쪽부터
신문영
김승언



거리예술 #삶과_생계의_경계

우주마인드프로젝트의 메소드라면 '언어유희'를 가장 먼저 떠올리게 됩니다. 한국의 관객들에게는 종의적 단어의 사용이나, 말의 리듬 등 쉽게 말해 말장난이 재미있는 요소로 느껴지는데요, 해외 작업은 쉽지 않으셨을 것 같아요. '서민경제 3부작'의 제목도 세계인들이 공유하고 있는 개념이라, 해외의 관객들도 친숙하게 느꼈을 것 같긴 하지만, 공연의 내용이 이론을 다루는 것은 아니잖아요. 번역이 쉽지 않았을 것 같은데, 시도해 본 적이 있다고 들었습니다.

김승언 2018년에 <아담스 미스>가 팟스초이스로 선정되었어요. 영어로 공연을 시도하게 된 거죠. 한국어의 러닝타임은 40분이었는데, 영어로 번역하고 쇼케이스 제한시간에 맞춰 30분 정도로 추려서 공연하게 되었죠. 뒷부분은 보여드리지 못했구요. 사실 별 고민 없이 시도해보았는데, 그때 협업했던 나희경 프로듀서의 의견으로는 거리에서 자막을 보는 것이 관객들에게는 피곤하게 느껴질 수 있겠다고 하더라고요. 관계자분이 번역은 잘 해주셨는데, 우주마인드프로젝트의 말장난의 감각들을 제대로 살리지는 못했어요. 반응이 나쁘지는 않았지만 해외 초청으로 이어지지는 않았어요.

신문영 2017년에 독일에서 <잡온론>을 공연했어요. 일부 장면을 영어로 거칠게 번역해서 공연했죠. '아담 스미스'와 '칼 마르크스'를 소개하는 장면에서 한글로 언어유희를 할 수 없으니, 영어로 시도해 보았는데 확실히 한계가 있었어요. 오히려 <아담스 미스>는 언어유희보다는 공연의 양식과 문제의식에 더 공감해 주시더라고요. 나름 여성주의나, 성 평등의 수준이 높지 않을까 생각했던 스웨덴의 여자 관객분이 크게 공감해 주어서 놀랐어요.

김승언 그러면서도 저희가 다루는 주제들이 한국 사회만의 특성으로 받아들여질까 봐 걱정했어요. 하지만 공연을 거듭하면서 <아담스 미스>의 내용은 세계의 여성 관객들에게 공감을 일으킬 만한 주제라는 것을 알았어요.

'서민경제 3부작'을 완성한 소회가 궁금합니다. 우주마인드프로젝트에 어떤 성장이 있었을까요?

김승언 사실 서민의 범주나 개념은 요새 들어서는 더 모르겠어요. 왜 가난하게 살고 있는 사람들이 재벌과 그들을 뒷받침해주는 불합리한 사회구조를 지지하고 있는지와 같은 고민도 했구요. 시끄러운 것이 민주주의 인가 싶기도 하고요. 나와 다른 생각을 가진 사람들을 배제하고 공격하는 세상에서 그럼 뭐가 맞는 거지하는 생각도 하게 되구요.

잡온론(Job on Loan)_막콧(Malidong Artists Cooperative, M.A.Coop)
©우주마인드프로젝트(Would You Mind Project)



2020년 우주마인드프로젝트의 신작 <거.리.끼.다>를 보면서 공연을 준비하면서 작업자 간에 관객과의 물리적 거리를 두드리게 표현한 것을 보았습니다. 이 과정에서 발견하거나, 상실이 예견되는 감각이 있었는지 궁금해요.

신문영 팬데믹 상황에서 <거.리.끼.다>를 준비하게 되었어요. 코로나19로 인해 거리예술 공연 형식의 방식의 변화가 불가피해졌고, 이에 따라 서울거리예술축제가 '아주 가까운 거리'라는 공모 프로그램을 만들었죠. 이곳에 참가하기 위해 창작한 작품이고, 언제나처럼 프린지에서 실험하게 되었어요. 앞선 3부작 공연처럼 가까운 거리에서 관객들에게 침을 튀기면서 공연을 할 수 없는 상황이었죠. 거리를 두기 힘든 존재들의 이야기죠. 코로나19 상황에서 공연의 온라인화가 대안으로 제시되지만, 절대 공연의 대체물이 될 수는 없다고 생각해요. 공연을 통해서도 현장에서 감각적으로 체험하는 것을 다른 매체를 통해 대체할 수 없다는 것을 표현하고 싶었어요. 관객들에게 제도적으로 설정된 거리를 둔 채 가상의 꽃을 전달할 때, 그 안타까운 거리를 관객들도 함께 공감해 주었던 것 같아요.

김승언 반면에 코로나19로 인한 거리두기를 하면서, 어쩌면 우리는 원래 적당한 거리를 두고 살았어야 하는 것이 아닐까라는 생각이 들기도 했어요. 사람들 사이에 적당한 거리를 두면 어쩌면 좀 더 안전하게 마음을 나눌 수 있지 않을까요. 이렇게 확보된 안전한 공간에서 각자의 영역을 존중받으며 자신을 표현할 수 있게 되지 않을까 하는 고민이죠. 거리두기의 양면적인 이야기를 풀어보고 싶었어요.

앞으로 우주마인드프로젝트가 하고 싶은 작업에 대해서 이야기해주세요.

김승언 지금 거리두기에 대해 말하고 있긴 하지만, 항상 공연을 통해 관객을 직접 만나서 소통하기를 원해요. <거.리.끼.다>의 경우에 마지막에 관객과 적당한 거리를 두고 함께 춤을 추고 싶었는데, 어떻게 관객을 움직이게 만들 것인지가 고민입니다. <미래, 도시>에서도 퍼포먼스 도중에 관객이 자유롭게 그림을 그릴 수 있도록 참여시키고 싶었는데, 쉽지 않았어요. 앞으로는 관객 참여형 공연을 더 만들어 보고 싶어요. 사전예약제보다는 자연스럽게 현장에서 만난 관객들을 참여시킬 수 있는 방법을 찾고 싶어요. 팬데믹 상황에 부적절하다고 느낄 수도 있지만, 토론연극도 해보고 싶어요. 관객과 함께 무겁지 않게, 소소하지만 각자에게는 중요한 일상의 주제들에 대해 토론하는 연극이요. 더불어 저희가 기치로 내건 '토커티브 비주얼 씨어터'의 '비주얼'을 강화시키고 싶어요. 공연의 미학적인 면에 대한 고민이 되겠죠.

#삶의_현장을_박탈당한_사람들의_고민의_장

창작그룹 노니

김경희
이미경
김민경

2006년 무대 미술, 전통 연희 분야의 예술가들이 모여 한국 연희 미학의 재발견에 대한 관심에서 출발한 창작그룹 노니는 다양한 장르의 아티스트, 작업자들이 각각의 프로젝트 특성에 따른 다양한 작업자와 협업하며 경계 없는 작업을 하는 단체이다. 최근에는 거리예술과 서커스를 중심으로 지속가능한 아카이브 작업과 이를 기반으로 한 새로운 작업 형식을 실험하고 있다. 대표작으로는 <수집가들>, <안寧寧>, <구명조끼 304>, <기억하는 사물들>, <역:STATION:驛>, <몸짓으로 친구에게 쓰는 편지> 등이 있다.

www.facebook.com/cgnoni
www.youtube.com/creativegroupnoni
www.archiveground.com
creative.group.non@gmail.com



인터뷰 영상 보기



안녕(An-Nyeong)
©창작그룹 노니
(Creative Group NONI)



창작그룹 노니를 구성하는 세 분 역할의 조합이 흥미롭습니다. 중간에 합류하신 두 분은 김경희 연출과 어떻게 만나게 되었나요? 그리고 세 분이 어떤 방식으로 창작의 과정을 나누고 있는지 궁금합니다.

김민경 저는 원래 프랑스에서 영화 영상 쪽 공부를 하고 있었는데, 창작그룹 노니가 <역:STATION:驛>이라는 한불 공동작업 때문에 프랑스에서 리서치 할 때 통역으로 김경희 연출을 만났어요. 그리고 작품 제작이 결정된 후 코디네이터로 협업하게 됐고 점차 다른 작업들에도 조금씩 참여하다가 2014년부터 본격적으로 프로덕션 매니저로 함께하고 있죠. 이전에는 공연을 보기만 했지 잘 몰랐어요. 그런데 노니를 만나고 함께 하면서 작업 방식이 굉장히 신선하다고 느껴졌어요. 리서치 과정이나 접근하는 방식, 혹은 결과물로 나오는 형태와 같은 것들이 제가 기존에 알던 것들과는 달리 경계 없이 작업한다는 생각이 들어서 흥미로웠죠.

이미경 저는 2014년에 거리에서 만났어요. 세월호 참사 당시에 노니가 <몸짓으로 친구에게 쓰는 편지>를 안산에서 공연했는데 그 공연과 관련하여 사전에 안산 시민에게 의견을 묻는 과정에서 저를 찾아왔어요. 이야기를 나누다보니 그 작업에 저도 도움이 되고 싶어서 같이 참여하게 되었어요. 공연의 구성원으로서라기 보다는 안산 시민으로서였죠. 그 때의 경험이 저에게는 거리예술을 처음 만나게 된 강렬한 경험이었어요. 작업은 쉽지 않았죠. 쉽게 갈 수 있는 것들도 다르게 요구하는 연출의 생각이 있었고, 그 요구를 수행하고 소통하면서 제가 가진 한계를 계속 넘어간다고 느껴졌어요. 저에게는 힘든 것이 매력이었던 것 같아요. 저는 원래 시각예술 비평을 하던 사람이었는데, 노니의 작업은 공연예술을 기반으로 하지만, 시각적으로도 끌리는 것이 있었어요. 사실 그 경계를 느낄 수 없었죠.

김경희 저희 팀의 창작방식은 프로젝트의 성격에 따라 매번 달라요. 프로젝트에 따라 협력 작업자가 바뀌는 경우에는 더 극심한데요. 기본적으로는 이야기를 굉장히 많이 합니다. 논의를 통해서 과정자체를 만들어가는 방식이에요. 그리고 그 과정에는 노동을 많이 해요. 실질적 노동과 경험을 통해서 시스템을 구축해 나가는 것이 핵심인 핵심인 것 같아요. 원래 어디선가 주어진 각자의 역할과 한계가 있는데, 그 한계를 파괴하려는 것이 기본 마인드이구요. 그러다 보니 여러가지 면에서 효율적이지는 않아요. 단체의 성격을 규정할 수 없는 것이 좋아요. 처음에 극단이라는 이름을 쓰지 않고 창작그룹이라고 한 것이나, 프로젝트 중심의 시스템을 만든 이유도 그런 방식을 지향하기 때문이에요. 저희는 작업을 같이 하는 사람들, 주변의 사건과 환경들에 민감하게 반응하는 것으로부터 작업이 시작되요. 그 부분은 거리예술에서 중요한 감각이라고 생각해요.

이미경 저희가 작품의 제목을 정하는 방식 역시 창작 과정에서의 역할과 경계의 파괴와도 같은 맥락인데, <지.라운드>, <역:STATION:驛>, <들.고있니>와 같이 하나의 단어를 해체하고 분절시키거나, 다른 언어를 병행표기하는 방식으로 새롭게 보기를 유도하는 거예요. 제목에서 창작의 태도와 의도를 드러내는 거죠. 저희가 선택한 비효율이에요. 검색에는 잘 걸리지 않거든요.

거리예술 #초|전방_예술



몸짓으로친구에게쓰는편지(Dear friend)
©창작그룹 노니(Creative Group NONI)

2014년 <몸짓으로 친구에게 쓰는 편지>, 2016년 <구명조끼 304>, 2017년 <안안寧寧>으로 이어지는 세월호 관련 예술행동과 작업물들은 창작그룹 노니에게 있어서 가장 중요한 전환이었다고 생각합니다. 어떻게 하게 되었는지 말씀해주세요.

김경희 <템페스트_들.고있니> 작업에서 퍼포머로 파쿠르 하는 친구들을 만났어요. 파쿠르 하는 친구들은 예술가가 될 가능성에 대해서 전혀 생각하지 않고 있더라고요. 프랑스에는 서커스 학교도 있고, 실제로 파쿠르 하던 친구들이 서커스 학교에 진학하는 경우가 있었거든요. 그래서 서커스 아티스트와 만나게 되면 이 친구들에게 가능성과 자국이 될 수 있을 것 같아서 <역:STATION:驛>이라는 프로젝트를 기획했어요. 그렇게 2014년에 안산국제거리극축제 준비로 안산을 매주 오가며 준비하고 있는데, 세월호 참사로 축제가 취소되고 모든 것이 멈춰버린 거예요. 도시는 침묵했고, 모두가 물 속에 잠긴 것 같았죠. 축제 취소에 대한 경험은 이전에도 있지만 일방적인 힘에 의해 축제 취소가 계속 반복되는 것에 대해 질문을 가지지 않을 수 없었어요. 그냥 받아들이야 하는가 고민했고, 함께 공연을 준비하던 친구들의 생각을 물어봤어요. 뭔가 이대로 멈추는 건 아닌 것 같은데 나서는 것 자체가 무섭다는 의견들이 지배적이었어요. 그런데 결정적으로 가장 어린 친구가 무언가를 했으면 좋겠다고, 지금 안산은 그게 필요한 것 같다는 의견을 낸 거예요. 더군다나 정착 안산에 사는 친구가 이야기를 하니 형들도 설득되었죠. 그래서 원래 축제 하기로 되어있던 날짜에 프로젝트 참여 아티스트 모두가 안산과 서울에서 게릴라 공연으로 함께 하기로 결정했어요. 당시에는 어려운 결정이었는데 감사했죠. 당시 매주 극장에서 광장까지 거대한 매트를 머리에 이고 들고 이동해서 연습을 했었는데, 그 모습 그대로를 움직임으로 만든 단순한 퍼포먼스였어요. 제목도 즉흥적인 마음 그대로 <몸짓으로 친구에게 쓰는 편지>로 정하고요. 당시 공연을 하는 것을 가장 어려워했던 친구가 공연이 끝나고 뭔지 모르겠지만 마음에 느낌표가 생긴 것 같다고 말했어요. 그 말을 들으니까 제가 안심이 많이 되더라고요. 그 때 기억이 아직도 큰 재산이에요. 그 경험과 힘으로 <안안寧寧>까지 했던 것 같아요. 그 땐 3년상을 치르는 느낌으로 했습니다. <구명조끼 304>도 그런 연장선에서 그냥 그 당시에 할 수 있는 것들을 한 거예요. <역:STATION:驛>에서 관객들에게 입혔던 구명조끼를 가지고 나와서 광장에 깔았죠. 그 때에는 (사)한국거리예술협회의 거리예술가들과 현장의 시민들이 누구라도 할 것도 없고 경계도 없이 모두 함께 참여했어요.

#일상을_멈추게_하는_환기



역STATION 334
©창작그룹 노니(Creative Group NONI)

이미경 <몸짓으로 친구에게 쓰는 편지>에서부터 <안안寧寧>까지의 작업을 돌아보면 예술가의 역할에 대한 생각을 하게 되는 것 같아요. 그 장소에 있는 관객의 반응이나 생각에 따라서, 혹은 그 공간의 이야기에 따라서 공연은 굉장히 다르게 오잖아요. 그게 바로 거리예술의 매력이라고 생각해요. 무대공연이나 전시가 줄 수 없는 생동감있고 강렬한 경험이지요. 예술은 혼자하는 것이 아니라는 걸 강하게 느껴요. 예술가가 할 수 있는 다양한 지점의 역할을 확장시켰던 경험이었죠. 저는 <안안寧寧>을 작업할 때 객관적 거리감이 없는 상태에서 했어요. 그저 미안함, 나의 죄책감을 덜어내는 수행으로서 가까이 했어요. 공연이 진행되면서 스태프로써 도움이 되어야 하는데, 저도 어느 순간, 공연을 보면서 울었던 것 같아요. 축제가 죽음과 슬픔, 애도를 어떤 식으로 담아내야 하는지를 경험했죠. 그 경험은 제가 지금까지 일을 계속 할 수 있는 힘이에요.

김경희 저는 <몸짓으로 친구에게 쓰는 편지>를 함께했던 친구들에게서 힘과 영감을 많이 받았어요. 그리고 머릿속으로만 알던 축제 이외의 거리예술에 대해서 체감하고 인지하게 되었어요. 물론 예술가로서 하고 싶은 걸 잘 표현해내는 스피커로서의 감각은 당연하지만, 공간과 시간이 가진 이야기, 대중의 이야기를 듣는 리스너의 감각을 가져야 하는 게 거리예술이라고 완벽하게 인지하게 되었어요. 거리예술은 최전방에 있는 예술이라고 생각해요. 강력한 멘탈과 체력, 그리고 빠른 판단력과 실행력도 필요하죠. 적어도 우리가 0.001% 그 순간에 작동했다 라는 일종의 안도감을 느꼈어요. 그리고 머리로 계산한 게 아니라 이 친구들이 스스로 논의하고 결정해서 움직였다는 것, 그 순간에 제가 함께 했다는 것에 감사해요. 그 순간 그 친구들이 느꼈던 느낌을 잊지 않기를 바라구요.

거리예술 #가장 가까운 예술

2019년부터 거리예술축제에서 공연을 하지 않고 있는데, 노니에게 축제는 어떤 의미가 있나요?

김민경 제도적으로 자리를 잡은 축제의 순기능은 분명히 있죠. 많은 관객을 만나고 쉽게 다가갈 수 있지만 그 이면에는 창작자로서 어떻게 축제로부터 자립할 수 있을지 한계와 돌파에 대한 고민을 항상 가지고 있어요. 축제에서의 작업은 결국 범주 안에서 주어진 것을 수행하게 되는 면이 없지 않아서, 그런 지점에서 양가적인 마음이 되는 것 같아요.

김경희 저는 축제를 보면서 많은 공부를 했던 시기가 있었어요. 현재 축제에 대해서 크게 불만은 없지만, 축제만이 전부라고 생각해서는 안될 것 같아요. 축제가 문제인 것이 아니라, 축제가 거의 대부분인 거리예술 환경이 문제인 것 같아요. 축제 이외의 영역을 넓혀야 한다고 생각해요. 그래야 생태계의 순환구조가 자연스러워지죠. 거리예술가들도 축제 이외의 방식들을 찾는 노력을 해야 해요.

구명조끼 304(Life jackets 304)
©창작그룹 노니(Creative Group NONI)



거리

#기억의_창고

안녕(An-Nyeong)
©창작그룹 노니(Creative Group NONI)



<기억하는 사물들>은 여러 장소에서 변주되어 공연한 작품인데, 각 장소별로 어떻게 작업하셨는지 소개해주세요.

김민경 <기억하는 사물들>은 장소특정형 공연으로 문화역서울 284 (구 서울역사)에서 시작되었어요. 여기에서는 장소의 이야기에서 끌어온 기억을 드러내는 방식으로 작업했어요. 베트남 하노이에서는 실제로 운영되고 있는 작은 기차역에서 했고 현지 베트남 아티스트들과 협업했어요. 그래서 그 공간에 대한 기억과 그들이 가진 기억을 연결해서 작업했죠. 주제적인 면에서 여러 각도로 이야기하던 중 '여자'라는 키워드가 와닿아서, 이후 한국에 돌아와 수원외경기상캠퍼스에서 할 때, 그 때의 베트남 아티스트 몇 명을 초청해 '여자들'이라는 부제를 붙여서 개인이 가진 기억을 중점적으로 작업했어요.

김경희 기본적으로 <기억하는 사물들>은 공간, 사물, 개인의 기억 이 세 가지의 관계성을 다루는 작품이에요. 세 가지 중 어떤 부분에 더 중점을 두느냐가 작품을 하는 장소와 제작여건에 따라 달라지는 거죠. 아르헨티나에서의 작업은 공간에 대한 보편적인 기억은 있지만 개인적인 기억은 없는 장소였기 때문에 오히려 사물에 대한 기억에 집중했어요. 이 작품은 기회가 된다면 광주에서도 한번 해보고 싶어요.

<지.라운드>에서 퍼포머가 없는 설치형 공연 버전을 만들어 관객이 퍼포머의 역할을 수행하는 실험을 하했어요. 창작그룹 노니의 작업은 다양한 방식으로 관객 참여가 이루어지는데 그 역할이 점점 더 강화되는 것 같습니다.

이미경 <지.라운드>는 관객이 굉장히 중요한 작업이에요. 관객이 퍼포머가 되는 구성이 있어요. 관객이 그 사실을 인지하느냐의 여부와 상관 없이요. 그 작업에서는 공연을 구성하는 요소의 명확한 선이나 경계를 계속 흐리게 하고, 관객의 의지로 장면 전환이 일어나요. 그 전환의 순간을 리서치하고 기록하는 거죠. 낯선 방식을 받아들이는 관객의 피드백을 많이 받았어요.

김경희 <지.라운드> 이후 퍼포머가 없는 상태의 장면이 존재하는 공연 <노 타이틀>이라는 작업도 했어요. <노 타이틀>도 <지.라운드> 때와 마찬가지로 일종의 기계들이 퍼포머의 역할을 수행하며 장면을 만들어내고 관객은 여기에 다른 역할의 퍼포머로 개입합니다. 보편적인 모습의 퍼포머가 없는 상태를 공연이라고 느낄 수 있는지, 그런 상태를 계속 실험하고 있어요. <지.라운드> 공연에서는 반복되는 시스템이 존재하고 변수가 존재하죠. 그런데 그 변수를 관객이 만든다고 설정하는 거예요. 변수를 관객이 만드는 순간 관객은 주체적 퍼포머가 되는 거죠.



#생각을_하게_하고_비우기도_하는_장소

최근 거리예술과 서커스 관련 자료 아카이빙 작업으로 <수집가들>이라는 이동형 전시도 발표하셨는데, 2019년 이후 리서치와 아카이빙 작업에 몰두하게 된 계기는 무엇인가요? 최근의 작업과 질문의 방향에 대해서 소개해 주세요.

김경희 <역:STATION:驛>을 진행할 때 프랑스 친구들과 이런 저런 이야기를 하다가 서커스 용어 중 '꼬레앙(Coréen)'이라는 단어가 붙은 종목이 있다는 것을 알게 되었어요. 그네와 널뛰기 종목이었는데, 그들이 너희들은 지금 그걸 어떻게 하나고 물어보는 거예요. 지금 한국에서와 형태도 많이 다른데 왜 '꼬레앙'이 붙었는지 그 이유를 몰랐고, 그때는 그냥 적당한 수다와 함께 궁금증만 남긴 채 넘어간 대화였는데, 지나고 나서 그게 계속 궁금한 거예요. '꼬레앙'이라는 것이 붙은 이유는 특정 기술 혹은 그 기술을 하는 누군가가 유명했다는 거고 우리 쪽에서 왔다는 건데, 그걸 모른다는 건 말이 안된다고 생각했어요. 그 질문으로 리서치가 시작되었고 아시아 중심으로 자료수집을 하는데, 아시아는 언어가 다양하니 작업이 쉽지 않았어요. 서커스라는 언어가 생기기 이전부터 근대 서커스까지, 연결되는 고리들, 어떻게 이동하고 소통했는지 등등 추적하고 보니 이게 1~2년으로 되는 문제가 아니었던 거죠.

김민경 2018년 후반부터 막연하게 시작했고, 2019년에 본격적으로 많은 작업을 진행했어요. 그리고 현재까지 3년동안의 작업이 되었습니다. '꼬레앙'이라는 이름이 붙은 한국식 그네와 널뛰기가 있다는 것은 근대 서커스 이전의 어떤 흐름이 있었다는 것을 뜻한다고 가정했어요. 그 당시 서커스라는 용어는 없었지만 다른 용어로 어떤 흐름 안에서 흘러서 구축된 원형의 것이 있을거라는 전제 하에 노선을 잡았어요. 그런데 아직도 구체적인 이유나 인물을 찾을 수는 없었어요. 오랜 시간이 걸려야 찾을 수 있지 않을까 합니다.

김경희 이걸 서커스나 연희와 같은 지금 존재하는 것을 기준으로 보면 안되요. 그 당시에는 서커스나 연희, 거리예술이라는 단어가 존재하지 않았기 때문에, 그 시대에 존재하는 용어와 유형들, 그 나라, 지역에 존재하는 당시의 언어를 받아들이지 않으면 복잡해져요. 모든 정보의 카테고리를 해체하고 울타리 안에 수용할 수 있다는 생각이 들면, 그 안에 펼쳐놓고 다시 정리해야 하더라고요. 창작단체에서 하는 리서치는 공연을 만들기 위해 하는 경우가 많지만, 저희 리서치는 꼭 그런 것은 아니에요. 물론 군데 군데 너무 흥미로운 이야기들이 발견되어서 당장 작품으로 만들고 싶은 욕심도 있지만, 그러지 않으려 해요. 그걸 내려놔야 아카이빙이 되는 것 같아요. 당분간은 자료를 펼쳐놓고, 다른 작업자가 이 자료를 통해 영감을 받을 수 있다는 가능성과 생태계를 풍요롭게 만든다는 즐거움을 가지고 작업을 해야 진행이 겨우 가능하더라고요. 현재까지 모인 것을 정리해서 서울거리예술창작센터와 함께 온·오프라인으로 공개합니다. 그런데 정리가 아니라 이제부터 시작이라는 생각이 들어요.

거리 #이여집



왼쪽부터
김민경
김경희
이미경

이미경 연구자의 방식을 많이 차용했으나, 이 작업은 예술가가 바라보는 시선으로 선택하고 수집한 것이고 그 방식이 자연스럽게 드러나도록 한 것이 우리 작업의 매력인 것 같아요. 자료에 흥미를 가지고 있는 사람들이 스스로 카테고리를 설정할 수 있도록 했어요.

김경희 이걸 우리 작업과도 비슷해요. 노니가 거리예술, 다원예술, 연희, 연극, 서커스라는 언어로 규정되는 것이 중요하지 않은 것처럼 우리의 자료들도 규정이 중요한 게 아니라 맥락들을 연결하는 것이 중요하죠. 작업자들에게는 스스로가 하는 이런 연결이 더 흥미로운 것이 될 거예요. 정리된 것 안에서만 작업하면 새로운 작업이 나오기 힘들잖아요. 서커스로 시작했지만, 서울거리예술창작센터와의 협업으로 올해 거리예술도 추가되었어요. 자료 열람의 플랫폼은 온라인이지만, 이동형 전시의 형태로 컨테이너에 압축해서 넣었어요.

창작그룹 노니의 새로운 도전은 무엇인가요?

김경희 일단은 이 아카이빙 작업을 무사히, 생각한 것을 어느 정도 구현하는 것이 목표예요. 그리고 또 다른 목표가 있다면 자본에 대해 질문을 가지는 것. 거리예술가들은 축제, 버스킹 이외에 수익을 낼 수 있는 구조가 없어요. 특히 올해와 같은 상황에서는 대책이 없죠. 우리가 과연 자본으로부터 자유로울 수 있을지, 대안과 해결에 대해서 고민하고 있어요.

코끼리들이 웃는다

이진업
서현성
한기장

코끼리들이 웃는다는 무대미술을 전공한 연출 이진업을 중심으로 2009년에 창단되었다. 코웃다의 작업은 다음과 같은 세 가지 키워드로 요약할 수 있다.
#장소성 #커뮤니티 #관객참여. 주로 장소특정형 공연형식을 기반으로 커뮤니티와 장소가 가진 이야기를 접목하여 공연을 만든다. 대표작으로는 동네를 리서치하고 이를 소재로 전시와 공연을 만든 <동네 박물관>, 창덕궁 후원을 이동하며 관람하는 <창덕궁 후원물>, 연출 자신의 집을 무대로 만든 <201호 아인슈타인이있다>, 어둠 속에서 관객들이 각자의 몸으로 감각과 윤리를 탐색하는 <몸의 윤리>, 서울 곳곳을 이동하며 관객 스스로 공연의 배우가 되는 <물질1 물질>, 한국의 사회 소수자들과난민이야기를 담은 <물질2 물질하다>, 시각장애인과 비시각장애인이 감각하는 시간의 격차를 줄여보고자 시도한 24시간 공연 <3시에서 3시, 4시에서 4시>, 독산3동 사람들의 이야기를 담은 이동형 공연 <독산, 여러분> 등이 있다.

www.elephantslaugh.com
www.facebook.com/elephantslaugh
www.vimeo.com/elephantslaugh
charlye337@hotmail.com



인터뷰 영상 보기



몸의 윤리
(BODIES IN THE DARK)
©박수환_코끼리들이 웃는다
(Swan Park_ELEPHANTS LAUGH)



코끼리들이 웃는다는 창단 이후로 다양한 작업자들과 결합해서 공연을 만들어 왔습니다. 몇 년 전부터는 고정된 팀원들과 작업을 이어가는 것 같은데요, 오늘 인터뷰에 함께한 팀원들은 언제부터 함께 하게 되었는지, 팀 내에서 각자 어떤 역할을 맡고 있는지 궁금합니다.

서현성 2013년 부터 작업을 함께하기 시작했어요. 거리극을 만들면서 배우, 창작자, 커뮤니티 워크숍 및 소통하는 역할을 하고 있죠. 말하는 것을 좋아하니까 커뮤니티와 자연스럽게 대화, 그들의 일정관리 등을 맡게 되는 것 같아요.

한기장 배우이면서 동시에 공연에서 필요한 여러가지 일들을 하고 있어요. 공연의 무대감독, 셋업을 하기도 하고, 프로덕션 이동시 운전도 하고, <물질2> 같은 경우 수조 관리원 등 여러가지 일을 하며 계속 배워나가는 중이에요.

코끼리들이 웃는다는 극장 작업은 하지 않습니다. 정형화된 공간에 매력을 느끼지 못하는 팀의 성격이 반영된 것 같습니다. 공연을 만들어내는 장소에서 어떻게 영감을 받나요?

이진업 극장을 찾는 사람들은 이미 많은 예술을 만나고 있다고 생각해요. 항상 극장을 찾지 않는 사람들을 만나고 싶어요. 작업하며 장소에서 영감을 받아요. 더 중요한 건 그곳에 있는 사람들이죠. 장소마다 돌아다니는 행인들도 달라요.

서현성 공연이 가능하지 않을것 같았던 공간에서, 관심도 없는 사람을 대상으로 하는 경우가 더러 있었어요. 예상하지 못했던 사람들 앞에서 공연하는 것에 매력을 느껴요.

한기장 거리에서 공연하는 것이 처음에는 어색했지만, 장소의 사람들, 그곳의 자연, 돌아다니는 고양이들, 지나가던 차들이 반응하는 것을 느꼈어요. 계획되지 않은 일들이 동시다발적으로 벌어지고 그걸 관객들이 함께 느낄 수 있어서 재미있어요. 저에게 장소특정적 공연은 장소와 그 안의 모든 것들과의 교감이지요.



물집2(MULJIL 2)
©장석현, 꼬끼리들이 웃는다(Sukhyun Jang, ELEPHANTS LAUGH)

꼬끼리들이 웃는다는 기술자들, 난민, 시각장애인 등 예술에서 소외되어 있는 사람들에게 관심이 있고, 그들과 함께 작업하려고 노력하고 계시죠.

이진엽 그분들을 일부러 찾으려고 한 것은 아니에요. 입정동 같은 경우 무대 세트 때문에 갔었는데, 만나서 이야기를 하다 보니 공연을 한 번도 본 적이 없는 분들이었어요. 그래서 이곳에서 공연을 해야겠다는 생각이 들었어요. 2018년도에 안산에 가게 되었는데, 다문화 가족, 외국인 노동자, 난민 커뮤니티가 존재한다는 것을 알았어요. 이들과 만나는 과정을 통해 작업을 함께 하게 되었죠. 시각장애인분들은 동네에서 자주 마주치게 되어 관계를 맺게 되었어요. 그분들에 대해 알고 싶었죠. 어떻게 만나야 할까 고민했고, 예술을 통하면 쉽지 않을까 생각했어요.

이 과정을 통해 제가 모르고 있던 사회의 모습을 만나게 되었어요. 이에 대한 저의 태도가 정해지고, 이것이 작업으로 연결 되거죠. 작업이 아니었으면 사회에 관심이 없었을 거예요. 만남을 통해 사회에 대해 알아가게 되거죠.

거리예술 #놀이터

꼬끼리들이 웃는다는 지난 작업들을 보면 커뮤니티와 관객 참여가 적극적으로 이루어집니다. 거듭되는 작업을 통해 이제는 커뮤니티와 만나는 노하우가 남다를 것 같은데, 장소에 대한 리서치나 인터뷰 진행 방식을 간단하게 공유해 줄 수 있나요?

이진엽 입정동, 천호공원 안산시민 등 만나는 과정이 서로 매우 달랐어요. 입정동 같은 경우 70퍼센트 이상이 지방에서 오신 분들입니다. 이야기를 나눌때 다양한 사투리를 구사하면 어디에서 왔냐고 먼저 물어오세요. 처음에는 종교단체, 외판원 등으로 오해 받아서 공연 유니폼을 입고 다니기 시작했어요. 커뮤니티를 만나자마자 인터뷰 하지 않아요. 먼저 우리를 알리고, 우리가 궁금하도록 만들어요.

한기장 리서치 하고 싶은 것들이 있지만 나중에 미뤄두고 함께 밥도 많이 먹고, 시간을 많이 보내요. 식당 사장님과 이야기 하려면 밥을 먹고, 미용실 사장님 이야기가 궁금하면 머리를 하고, 시장에서는 과일, 떡볶이도 사먹고 했어요. 이렇게 인사부터 시작해요. 나중에는 커뮤니티 분들이 찾아와서 말씀을 하세요.

현재 작업 중인 <독산여러분>의 공연 준비과정은 어떤가요?

한기장 3개월 동안 리서치 했어요. 광명도 마찬가지로이지만, 아무것도 없는 상태에서 돌아다니며 자료를 수집했어요. 이곳에는 과거 미싱공장에서 일했던 분, 중국 교포분, 남문 시장 상인들이 많이 계세요. 광명에서는 재개발 지역의 건물들이 특징이었다면, 이곳은 적극적인 동네분들이 특징이라고 할 수 있을 것 같아요. 이번 공연에는 커뮤니티 분들이 많이 참여하실거예요.

이진엽 처음 공연을 준비하면서 구로공단에서 일했던 봉제사, 미싱 공장의 이야기를 담으면 좋겠다고 생각했는데, 실제로 동네를 돌아다니다 보면 그분들은 모두 2층에 있어서 보이지 않았어요. 우리가 선택한 동선에서 어떻게 그들을 담아낼까가 고민이었고 이 과정에서 많은 분들을 만나 이야기를 들을 수 있었어요. 동네 분들의 적극적인 참여로 공연에 참가하는 커뮤니티들이 점점 늘어나게 되면서 기존의 계획과 다르게 배우의 역할은 최소화되고 커뮤니티들의 역할이 확대되었어요.



공연을 만들면서 커뮤니티 작업의 한계라고 생각한 것이 있는지 궁금합니다.
공연 이후 커뮤니티와의 관계는 어떻게 이어가거나 혹은 이별했나요?

이진엽 커뮤니티 작업을 하다보면 사회적으로 제도를 바꾸어야 해결되는 경우가 많이 있어요. 작업을 하다보면 속으로 이분들에게 예술가보다는 사회활동가가 더 중요한게 아닌가 하는 질문을 하게되죠. 하지만 스스로 활동가가 될 자신은 없고. '이 상황에서 내가 할 수 있는 게 뭘까?' 고민해요. 코끼리들이 웃는다가 하는 작업이 어떻게 하면 사회와 연결이 되서 큰 변화는 아니더라도 좋은 영향을 미칠 수 있을까 하는 생각을 해요.

서현성 보통 일 년에 한두 번 정도 인사를 하러 가요. 다음 작업을 할 때 이전 작업의 커뮤니티 분들을 초대하기도 하고요. 하지만 공연이 임박하면 정신이 없어서 잊어버리기도 하고, 코끼리들이 웃는다 작업 자체가 많은 수의 관객을 수용하지 못하는 형태라 이를 통한 만남에는 한계가 있어요. 모든 이별이 쉽지 않아요. 관계에 대한 책임을 크게 느끼거나, 반대로 외면하지 않으려고 해요. 진심으로 함께 고민했던 시간을 공유하고 있기 때문에 언제 다시 만나도 부담 없는 관계가 되었어요.

<몸의 윤리>와 <물질2>, 24시간 공연 <3시에서 3시, 4시에서 4시> 같은 경우 관객 참여를 넘어 관객 실험에 가까운 공연이었습니다. 이러한 경험을 반복하며 관객에 대해 어떠한 발견이 있었는지 궁금합니다.

서현성 점점 관객 참여를 유도하거나, 어느 선까지 참여하게 하자는 기준을 없애고 공연을 만들고 있어요. <몸의 윤리>를 할 때에는 '혹시나 이상한 사람이 오면 어떻게 하지? 법적인 대비도 해야 하지 않겠어?' 했는데 관객들은 생각보다 이성적이었어요. 물론 그 어둠 속에서 어떤 교감이 있었는지는 우리도 몰라요.

이진엽 <입정동 봄바람> 때도 사장님이 아무도 안보러 올 거라고 했어요. 하지만 첫 공연 때 100명이 넘는 관객이 왔었죠. <201호 아인슈타인이었다>도 목욕탕에서 관객이 물을 뒤집어 쓰게 되는데 아무도 불평하는 사람이 없었어요. 이렇게 관객에 대한 믿음이 생겼어요. <물질2>도 처음에는 관객이 절대 수조 안으로 들어가지 않을 거라고들 했어요.

한기장 <물질2>같은 경우 두 번 정도 제안하면 거의 다 들어와요. 관객에게 다가가면 들어오지 않을 수 없게 만드는 그런 에너지를 만들어내는 공연이 아닌가 싶어요. 사실 노하우도 생겼어요. 추운 날 공연을 한 적이 있었는데, 제가 손을 떨고 있으니까 저와 함께 수조로 걸어가던 관객이 손을 꼭 잡아주셨어요. 웃을 뉘어주시는 분들도 계시고. 이런 교감은 강렬해서 잊을 수가 없어요.

거리예술 #극장_밖_행위 #상호작용



몸의 윤리(BODIES IN THE DARK)
©박수환_코끼리들이 웃는다(Swan Park, EUPHANTS LAUGH)



코끼리들이 웃는다가 약 2년 동안 시각장애인들과 공연 및 워크숍을 통해 발전시켜온 작업의 결과였던 24시간 공연 <3시에서 3시, 4시에서 4시>공연에 대해 들려주세요.

한기장 워크숍 중에 잊지 못할 이야기를 들었어요. 사람에게 공간을 감지하는 레이더가 있다면, 시각장애인은 그걸 인지하는 속도가 좀 느릴 뿐이라는 것이었어요. 장애여부와 관련없이 공간을 인지하는데 저마다의 시간이 걸린다는 거죠.

이진엽 공간을 인지하기 위해 충분한 시간이 주어지면 시각장애인과 비장애인 사이에 인지의 정도에 큰 차이가 없다고 했어요. 어떻게 이런 경험을 해볼 수 있을까 고민하다가 적어도 24시간은 같은 공간에 함께 있어야지 생각하게 되었어요. '어둠 속에서. 이곳에서라면 24시간 정도면 서로가 느끼는 감각의 격차가 좀 좁혀지겠구나.' 이 아이디어를 시작으로 24시간 공연 <3시에서 3시, 4시에서 4시>을 기획하게 되었어요.

한기장 어둠을 만드는 게 정말 힘들었어요. 3층짜리 레지던시 건물이었는데, 통유리에 남향이었던거든요. 유난히 빛이 많이 들어오는 그곳을 며칠 동안 막았어요. 공연이 진행되는 중간에도 빛을 막았어요. 우리는 어둠 속에서 오래 있었으니까 빛에 더 민감해졌는데, 다른 관객들도 어둠이 익숙해지면 미세한 빛도 인지할 것 같았거든요. 관객이 자고 있을 때도 나와서 빛을 막았어요. 건물 전체를 암흑으로 만들었던 빛과의 싸움이었죠.

이진엽 너무 힘들어서 첫 공연을 올리고 혼자 이제 그만하자고 해야 하나 생각했어요. 어둠 속에서 모두 신경을 곤두세우니까 배도 금방 고프고, 두통도 생기고, 새로 합류한 배우들은 관객들의 식사를 마련해야 하는데 본인들이 길을 잃기도 했어요. 공연 중에 시각장애인은 비시각장애인이 있는지 몰랐고, 비시각장애인은 시각장애인이 있는지 몰랐어요. 사전에 누가 참여할 것이라고 언급하지 않았거든요. 놀랍게도 어둠 속에서는 서로 누가 장애인인지 비장애인인지 모르더라고요.

거리 #나

코끼리들이 웃는다는 공공공간에서도 몇 차례 공연한 바 있는데요, 코끼리들이 웃는다가 경험한 공공장소의 성격은 무엇인가요? 사유지와 공공장소에서의 작업에 차이가 있었는지 궁금합니다.

이진엽 <201호 아인슈타인이있다>를 집에서 했었어요. 집이었는데도 사적인 공간이 전혀 아니더라고요. 공연했을때 주민들이 이단 종교단체가 들어와 있는 것 같다고 신고를 했었어요. 실제로 경찰도 왔었고요. 반대로 공공장소라고 해서 모두가 접근할 수 있는 것도 아니죠. 공연을 하려면 허가를 받아야 해요. <놀이사용설명서>를 연습할 때는 성신여대에 갔다가 쫓겨났고, 청계천에서도 쫓겨난 적이 있어요. 거리예술은 연습할 공간이 마땅치 않아요. 누구나 이용할 수 있다는 공공공간이 무엇인지 모르겠어요.

서현성 공공장소에서 허가 받지 않고 공연을 한 적이 있긴 해요. 강남 고속버스터미널에서 퍼포머들과 어떤 움직임을 하자고 약속을 하고, 각자의 자리에 흩어져 있다가 정해진 시간에 퍼포먼스를 시작했어요. 그 공간을 관리하는 사람이 인식을 하자마자 끝나버렸던 게릴라 형태의 공연이었어요. 짧게 치고 빠졌던 기억이 있어요.



거리 #백지 #투명한_물



물집2(MULL 2)
©양석현, 코끼리들이 웃는다(Sukhyun Jang, ELEPHANTS LAUGH)

코끼리들이 웃는다가 생각하는 거리예술 플랫폼의 역할이 궁금합니다.

이진엽 거리예술 플랫폼에서는 극장-정형화된 공간-같은 느낌이 있어서 참여를 하지 않는 편이었어요. 세 번 정도 었던 것 같아요. 2011년에 물을 위한 공연을 한 적이 있는데. 광화문에서 시청광장까지 사용해보고 싶었거든요. 시청광장의 전광판도 써보고 싶었고. 혼자서는 허가를 못받으니까 축제에 참여했어요. <동네 박물관>과 <물질>의 경우 제가 만난 사람들의 이야기를 많은 사람들과 나누고 싶어서 축제에 참여했어요. 특히 <물질2>는 준비하면서 함께했던 커뮤니티 분들과 지속적인 만남을 가지고 싶었고, 동시에 참여한 친구들이 배우로 출연 하는 걸 좋아해서 축제에 나가게 되었죠.

축제에 가보면 많은 사람들이 행복해하죠. 이걸 보면 다수가 즐길 수 있는 공연이 중요하다는 건 알겠어요. 하지만 동시에 예술가들에게는 새로운 시도를 할 수 있는 기회가 주어져야 한다고 생각해요. 예컨대 큰 광장에서 공연을 할 수 있는 게 좋은 한데, 광장은 하나잖아요. 축제가 예술가들이 새로운 시도를 위해 원하는 장소의 섭외를 도와주거나 새로운 시도를 할 수 있는 장소들을 더 발굴해 주었으면 좋겠어요. 장소성의 확장이라고 할 수 있겠네요. 장소에 따라 공연의 형식과 내용이 달라지니까. 이것이 거리예술을 다양화하는 길이 아닐까요.

앞으로 하고 싶은 작업에 대해 들려주세요.

이진엽 기업이 사유하고 있는 장소를 침범해보고 싶어요. 스타벅스나 이마트 등 이런 곳에 가서 몰래 공연을 해보고 싶어요. 이런 내용으로 지원서를 쓰면 창작 기금을 받을 수 있나 하는 고민도 들지만 꼭 시도해보고 싶어요.



왼쪽부터
서현성
이진엽
한기장

포스(FORCE)는 창조적 예술을 위한 집단(FOR Creative Entertainment)의 약어로, 2016년 설립된 융합·뉴 폼 아트 창작 그룹이다. 융합과 연결을 모태로 예술 고유의 가치와 현대의 무한한 가능성이 효과적으로 조화된 공연 형태를 선보인다. 이를 통해 예술에 대한 시선과 접근 방식의 변화를 시도한다. 주로 몸의 예술을 기반으로 다양한 장르와 융합작업을 하고 있다. 주요 작품으로는 6m의 장대 위에서 아찔한 곡예를 펼치는 <수직>과 미학적인 기예도구를 활용한 <아슬 A;seul>이 있다.

www.force-artech.com

www.facebook.com/FORCEARTECH

master@force-artech.com



인터뷰 영상 보기



수직(Suzik)
©포스(FORCE)



포스의 세 멤버 각자 어떤 영역에서 활동했는지, 어떻게 만나서 팀을 이루었는지 궁금합니다.

이영호 2017년도 서울거리예술창작센터에서 주최한 점핑업 서커스 기예 워크숍 프로그램에서 다양한 퍼포머들을 만났어요. 이때 알게된 마음에 맞는 몇몇 퍼포머들과 새로운 작업을 해보고자 <수직>이라는 서커스 작품을 기획하게 되었죠. 2018년도에 창작지원 작품으로 선정되어 공연을 제작, 시연할 수 있었어요. 그때의 멤버들과 지금까지 함께 창작 활동을 이어가고 있죠. 포스의 팀원들은 이전부터 각자 연극, 뮤지컬, 퍼포먼스 등 다양한 공연예술 분야에서 활동하고 있어요.

포스는 이전 작업은 주로 극장이나 야외무대에서 이루어진 것으로 알고 있습니다. 포스의 첫 거리예술 경험에 궁금합니다. 거리로 나온 계기가 무엇인가요?

이영호 이전에는 행사나 이벤트를 통해 거리예술 비슷한 작업을 했던 것 같아요. 하지만 창작센터의 워크숍을 통해 다양한 서커스를 접하고, 여러 예술축제를 방문하며 거리예술 문화를 알게 되었죠. 불특정 다수의 사람들과 자연스러운 만남을 갖기 위해 거리에 집중하게 되었구요. <수직>은 포스가 서커스와 거리예술로 활동 영역을 확장하기 위해 제작한 첫 번째 공연이라고 할 수 있어요.

서울거리예술창작센터와는 어떻게 인연을 맺게 되었나요? 창작센터는 포스에게 어떠한 의미인가요?

이영호 저는 서울거리예술창작센터가 대중에게 기존과는 다른 분야의 서커스 장르를 알리고, 창작 및 관람 문화를 활성화하는 공간이라고 생각해요. 저처럼 관심이 있는 사람들이라면 얼마든지 찾아갈 수 있는 열린 공간이에요. 국내에 창작센터가 생기기 전에는 서커스에 관심이 있어도 교육받고 공연을 할 수 있는 환경이 조성되어 있지 않았어요. 안전이 중요하기 때문에 어느 장르보다 교육이 중요한데도 말이지. 지금은 창작센터가 생긴 초반보다 더 다양한 프로그램을 기획하고, 작품을 제작 및 배급하기 때문에 저와 같이 갈증이 있는 사람들을 많이 발굴해 낸 것 같아요. 포스는 창작센터의 공식 서커스 상주지원단체로 선정되어 예술 활동을 이어가고 있구요. 창작센터와 이를 통해 성장한 퍼포머들이 서커스 문화를 넓혀가고자 하는 목표를 공유하고 있는 것 같아요.

거리예술 #야생화



수직(Suzik)
©포스(FORCE)





포스의 창작방식에 대해 이야기 해주세요.

이영호 우선 드라마나 기예도구를 주제로 설정하고, 그것의 이미지에 많은 상상과 의미를 부여해 봐요. 몸으로 감각하며 해당 오브제를 탐구하면서, 그것으로부터 파생될 수 있는 다양한 움직임을 찾아보구요. 꾸준히 창작방식에 대해 연구하고 있어요. 실제로 실험도 많이 하고 있고요. 예술성과 대중성을 고려해 시연하는 퍼포머와 관객의 관점에서 가장 효과적인 지점이 어디일까 고민하고 있어요. 단순한 기예를 보여주기보다는 각자의 전공을 살려보자는 마음에 드라마가 있는 자신의 이야기나, 사회적 메시지 등을 서커스로 해석하는 작업을 한동안 해왔고, 지금은 여태까지의 작업들을 보완하고 이에 현대 기술을 접목하여 현대 서커스의 장르적 확장을 시도하고 있어요.

아슬(A:seul)
©포스(FORCE)

몬트리올 국립서커스학교(École Nationale de Cirque) 서커스 워크숍 경험이라고 들었습니다. 이 밖에도 해외교류에도 적극적으로 참여하시는 걸로 알고 있어요. 태양의 서커스(Cirque du Soleil) 단원들과도 직접 접촉해서 본인의 기예도구를 발전시키기 위한 노력을 하셨죠. 이와 같은 경험담이 궁금합니다.

이영호 2017년에 창작센터에서 주최하는 서커스 넥스트라는 사업에 선정되어 몬트리올에 가게 되었어요. 정말 가고 싶었던 곳이었기 때문에 이전에 하던 일을 모두 중단하고 프로그램에 선발되기 위해 노력을 많이 했어요. 지금 생각해보면 정말 그럴만한 가치가 있었죠. 예상대로 서커스 문화도 다르고, 시장도 훨씬 크고, 실력있는 아티스트들을 만나게 되어 너무 벅창어요. 좋은 경험이었죠. 의외로 기예보다는 코치님들과 친구들을 많이 알게 되었어요. 서로 소통이 원활하지 않았지만, 그들과 공통된 것을 좋아하고 있었기 때문에 친해지는데 어렵지 않았던 것 같아요. 그 덕분에 지금 많은 해외 아티스트들과 교류할 수 있게 되었고, 함께 작업을 진행하기도 했죠. 한국에서는 접할 수 없었던 기예도구나 장치를 직접 경험해보면서, 포스의 작업에 뭐가 필요한지 알게 되었습니다. 한 달 정도의 방문이었는데, 십 년 이상의 지식을 알게 된 것 같은 기분이 들었어요.

태양의 서커스에서는 먼저 연락이 왔어요. 태양의 서커스는 수차례 내한공연을 가질만큼 한국인들에게 사랑받았던 단체인데, 작년 공연때 단체 내의 씨어휠(Cyr Wheel) 기예자가 제게 연락을 했어요. 한국의 서커스 현황이 궁금하다고요. 직접 만나서 센터도 소개해주고, 이 시간을 통해 친구가 되어 자연스럽게 교류할 수 있게 되었죠. 기예를 가르쳐주고, 가르침받고 하는 관계 보다는 친구라는 동등한 관계에서 서로의 발전을 꾀하는 값진 경험을 할 수 있었어요.

수직(Su:zik)
©포스(FORCE)



씨어힐을 해외에 제작 의뢰하고, 한국에 새로운 기예 도구들을 도입하는 시도를 하고 계신걸로 알고 있습니다. 이러한 도구의 확장을 통해 더 발전시키고 싶은 작품이 있나요?

이영호 씨어힐은 몬트리올에서 처음 접하게 된 기예도구인데, 한 달이라는 시간은 기예도구에 익숙해지기에 충분한 시간이 아니어서 최대한 많은 도구들을 접해보려고 했어요. 트램펄린, 휠, 공중곡예 등 정말 다양하게 경험하다가 씨어힐을 잡게 되었는데, 그 순간 딱 느낌이 왔습니다. 그동안 쌓아왔던 신체훈련이나 내가 좋아하는 분위기를 씨어힐에 잘 녹여낼 수 있겠구나 하는 확신이 들었어요. 몬트리올에서 공연을 봤을때도 씨어힐 장면에서 더 많은 감동을 받기도 했구요. 부드러움과 야성적인 것이 고독 속에 공존하는 느낌이 들었거든요.

오로지 몸, 움직임에만 집중하여 연구하고 실험해왔는데, 지금은 미학적인 면에 더 관심이 생겼어요. 그래서 미술관도 자주 찾고, 일상 속의 조형물들을 유심히 관찰하는 편이에요. 낮은 오브제를 사용하는 서커스를 하면서 갖게 된 시야라고 볼 수 있을 것 같아요. 지금은 새로운 기예 도구들을 접하면서 기본적인, 예컨대 수학, 운동성, 안정성, 질료, 질감 등을 살피고 있어요. 하지만 나중에 이런것들에 익숙해지고 나서 미학적인 장면을 만들어내는게 최종 목표입니다. 올해도 새로운 도구로 공연을 준비하고 있고, 연말에 발표해요.

적극적인 교류를 통해 서커스 예술가로서 지평을 넓혀온 것을 보면 목표가 뚜렷해 보이는데요, 앞으로 기획하고 있는 바가 궁금합니다.

이영호 해외에서 공연을 하며 느낀 것은 해외 공연 경험을 쌓는 것 보다, 그곳의 공연 시스템에 대해 공부하고 싶다는 것이었어요. 무대 위에서의 모습보다, 무대에 오르기까지의 과정, 무대 뒤의 작업, 안전, 기술, 매니지먼트 등이 인상 깊었거든요. 국내에서도 서커스에 대한 전문적 지식과 경험, 기술력을 가진 제작진이 필요하다고 생각해요. 많은 사고와 부상이 생기는 장르이다 보니, 이러한 부분들을 보완한다면 무대 위의 예술가도 안정적으로 더 완벽한 기예를 펼칠 수 있을 거라는 생각이 들어요. 안전하고 높은 퀄리티의 공연을 만들기 위해서는 결국 이런 시스템을 구축해 나가는 것이 필수적인 과업이 될 것 같아요.

거리 #들판



한국 전통서커스에 대한 리서치에도 관심이 있는 걸로 알고 있습니다. 한국의 서커스를 기반으로 하는 해외 교류에도 관심을 두고 계신가요?

이영호 작년에 광주아시아문화예술의전당 기획으로 대형 프로젝트 <무사>라는 작품이 올라갔어요. 한국의 신화를 주제로 서커스, 남사당패와 같은 전통연희 등 다양한 기예 및 예술 장르가 접목된 공연이었죠. 이 과정에서 줄타기, 널뛰기, 바나(접시돌리기), 살판 죽을 판(아크로바틱) 등 한국에서 오랫동안 전해내려온 다양한 기예들을 접할 수 있었어요. 사실 한국 전통놀이인 널뛰기나 외줄타기, 쥐불놀이 등을 연상시키는 도구들을 현대 서커스에서 많이 볼 수 있거든요. 현대의 널뛰기 기예장비의 명칭도 '코리안 플랭크(Korean Plank)'라고 불러요. 이 코리안 플랭크 즉, 널뛰기는 한국의 전통 놀이에서 시작된 것인데 해외에서 더 조명받고 있으며, 명칭도 코리안 플랭크 보다 티터보드(Teeterboard)로 더 많이 불리고 있어요. 한국의 태권도, 비보잉, 국악, K-pop 등이 주목 받는 것처럼, 앞서 언급한 기예 전통을 기반으로 독자적인 서커스 문화를 조성하고, 이를 해외에 소개하고 싶어요. 물론 정말 많은 공부와 연구가 필요하다는 것을 알고 있고, 그래서 시간이 많이 걸리는 작업이 될 것 같아요. 정말 장기적인 목표라고 할 수 있겠네요.

프로젝트 외

정안영
서수현
정성택

프로젝트 외는 '왜, 극장공간이 아닌 외부공간에서 작업하는가?(Why And Exterior)'라는 의문과 답안을 늘 상기하며 작업할 것을 기본 모티브로 2010년 구성된 프로젝트 그룹이다. 다양한 일상공간에서 현대인의 삶의 모습을 반영한 작품들로 관객을 만나고 있다. 공동체와의 협업, 또는 다국적 협업방식을 통해 장소특정형 거리무용극을 창작한다. 대표작으로는 <아직, 있다>, <아이디와 비밀번호>, <해운대구 중1동 1258번지>, <빨리빨리>, <B현실>, <가르강튀아> 등이 있다.

www.facebook.com/projectwae
any5707@hanmail.net



인터뷰 영상 보기



B현실(B Real)
©박김형준(Hyungjun Parkkim)



스스로 장소특정형 작업을 하는 팀이라고 하셨는데 프로젝트 외에게 장소특정형이라는 말의 의미는 무엇인가요?

정안영 장소특정형 공연에 대한 여러가지 개념이 있겠지만, 저에게 있어서의 의미는 일상의 공간에서 일상의 이야기를 나누는 것이예요. 대부분 공연공간을 특별한 장소가 아니라 일상과 구분이 되지 않는 방식으로 연출해요. 따라서 저희 팀의 작품이 광장을 중심으로 공간을 축제적 장소로 전환시키고자 하는 축제의 맥락에서는 공연하기에 쉬운 작품은 아니죠. 일상의 구석구석의 공간들에서, 공연인지 일상인지 모르게 행해지는 방식, 이것이 제가 생각하는 장소특정형 공연이에요.

물론 제가 표현하고 싶었던 것들이 100% 다 전달이 되지는 않겠지만, 가장 중요하게 생각하는 건 왜 이 공간에서 이 공연을 하는가 라는 질문이죠. 따라서 모든 작품을 장소의 현재성, 과거, 미래의 방향성에 초점을 맞춰 연구하고 창작하고 있어요. 저는 배우로 연극을 시작했고 무대디자인을 공부한 후 지금은 연출을 하고 있는데, 연출자로서 저의 아이덴티티는 공간을 보는 눈이라고 생각해요. 작업할 때 항상 공간을 함께 봅니다. 그리고 그 공간에 살고 있거나 일상공간으로 이용하는 사람들의 이야기와 함께 가기를 원해요. 외부인으로서의 저는 가능하면 창작과정의 시작부터 전체적으로 그 분들과 함께하고 싶어요. 그러나 쉽지 않은 일이죠. 그 분들이 원치 않는 경우도 많고, 중간 과정이 힘들면 쉽게 발을 빼시기도 하고요. 그러나 차차 시간과 노력을 들여서 도전해야 할 목표입니다.

연출과 배우, 무대감독이 공동으로 창작을 하는 방식을 취하고 있는데, 구체적으로 어떤 과정을 거쳐서 작업을 하시는지 궁금합니다.

정성택 초반에는 전문 안무가와 작업을 했어요. 그런데 연출의 의도가 반영이 잘 안되고 만족이 안되었어요. 그래서 3년 전부터는 연출과 제가 함께 의도를 풀어나가는 방식으로 작업하고 있어요. 정안영 연출은 무용수의 확실적인 동작을 선호하지 않아요. 양식적으로 만들어진 무용 동작이 아닌, 일상에서 움직임을 찾아가는 방법으로 하다 보니 시간이 많이 걸려요. 제가 배우다 보니 쉽진 않지만, 그 측면에서 저는 연출자에게 조언을 하는 입장이예요. 작업 중에는 힘들어서 그만 하고 싶지만, 연출이 추구하는 예술관이나 거리예술에서의 미장센과 같은 부분에 동의하고 함께하고 싶기 때문에 계속 같이 하는 것 같아요. 그리고 그 작업들은 익숙하지 않은 방식이지만 저 역시 배우로서 같이 성장하는 계기가 된 것 같아요.

정안영 저는 몸을 잘 쓰는 배우와 작업하는 것이 더 편해요. 무용수의 경우에는 자연스럽게 걸으라고 하면 제가 보기에 자연스럽게 못 건너라고요. 그리고 작품의 컨셉에 따른 장소 선택에 있어서도 무용수들은 이해를 못해요. 훈련이 잘 되어있는 배우들은 무용극을 창작하는 과정에서는 힘이 들 수도 있지만 훨씬 더 소통과 이해가 잘 된다고 느껴요. 제 경우에는 덜어내는 것보다는 채워내는 것이 더 쉽기 때문에, 비워져있고 채워넣어야 하는 배우들과 함께 하는 것이 더 좋아요.

서수현 저는 정안영 연출과 동지애가 있어요. 파트는 다르지만 같이 공부도 했고요. 무대감독으로서 저는 기술적인 부분과 진행적인 부분에서 협업하죠. 사실 공동제작까지는 아니지만, 컨셉이나 시놉시스를 가지고 제일 처음 이야기를 해요. 단지 기술적인 부분 뿐만 아니라 어떻게 공연하면 좋을까 전반적으로 다요. 제가 전공이 극작이라서 가능한 것 같아요. 연출이 하고 싶은 것들의 포인트에 대해서 정확히 파악하고 조언하는 역할이에요. 장면이나 동선, 역할에 대한 실제적인 정리도 하고요. 창작의 최전선은 아니지만 어느 정도 컨셉이 나왔을 때 연출과 함께 의견을 나눌 수 있는 역할이라고 생각해요.

일상에 침투해서 공연을 하는 과정에서 발생하는 재밌는 에피소드들도 많아요. 초창기 작품인 <가르강튀아> 때는 세운상가에서 작업할 때 중간에 장비를 도둑맞기도 했고 취객을 상대해야 하기도 했어요. 사실 기술적인 부분에서 힘든 건, 일상과 공연을 구분하지 않는다는 컨셉과 별개로, 배우와 관객의 안전 때문에 적당한 거리를 두어야 한다는 거죠. 현실과 비현실을 구분하기 애매한 정도까지 거리를 두어야 해요. 그러면서도 관객과 정서적 교감을 할 수 있는 적절한 간격의 폭을 결정하는 것, 특히 공연하는 매 공간마다 현장에서 즉흥적으로 적용해야 한다는 점이 어려우면서도 매력적이지요. 그런데 경험이 쌓이다 보니 그래도 다른 파트들 중에서는 좀 탁월해지지 않았나 하는 생각이 들어요.

거리예술 #리얼리티_그_자체



#인생의_터닝_포인트

#작업_환경



해운대구 중1동 1258번지(1258 bunji, joong 1 dong, Haeundaegu)
©박김형준(Hyunjun Parkkim)

거리

#숨_실_수_있는_숨구멍



빨리빨리(Quickly Quickly)
©박김형준(Hyungjun Parkkim)



왼쪽부터
서수현
정성택
정안영

#일상적이면서_일상적이지_않은_것

<빨리빨리>의 경우 여러 장소에서 관객을 많이 만났고 그 과정에서 작품이 변형되기도 했는데요. 처음 이 작품을 만들게 된 계기는 무엇이었나요? 그리고 공연하면서 아쉬운 점이나 기억나는 에피소드들을 소개해주세요.

정안영 저는 한 번도 회사원으로 살아본 적이 없는 사람인데, 굉장히 신기한 경험을 했어요. 종로에서 점심시간에 갑자기 우르르 몰려드는 벡타이 부대에 떠밀려 길을 잃었던 적이 있는데, 당시에 그 경험이 굉장히 비현실적으로 느껴졌어요. 제가 세상에 소속되지 못하는 기쁨과 같은 존재라고 느꼈어요. 그 느낌에서 시작해 만든 작품이 <빨리빨리>입니다. 2014년 초연 때는 세종문화회관 뒤편 계단에서 무용수 4명과 일반인 30여 명이 함께 했고, 군중 속에서 느끼는 이질적이고 낯선 분위기를 무대 위의 장면으로 구현하는 것에 집중했어요. 그 이후 아쉬운 부분을 보완해서 2017년에 재창작했는데, 공연공간과 관람공간을 구분하지 않고, 도심의 일상적인 공간에서 낯선 움직임을 보여주는 캐릭터를 갑작스럽게 등장시키는 방식으로 수정했어요. 그리고 어느 공간에서든지 공연이 가능한 형태로 일상적 움직임을 만들고, 공간을 찾아내서 공연할 수 있었죠. 이 공연을 4년 정도 했는데, 그동안 배우들의 호흡도 좋아지고 완성도가 높아졌어요.

정성택 저는 이 작품의 초연부터 최근까지 같이 했어요. 함께하는 배우 5명이 블루투스 스피커를 각자 가방에 넣고 소리를 내면서 움직이다가 어떤 지점에 도달했을 때, 그 지점에 설치된 스피커로 소리가 통합되면서 공연하는 배우들도 소리와 함께 그 지점으로 흡수되는 느낌이 좋았어요. 1년 전부터는 새로운 음악으로 공연하고 있는데, 음악이 너무 영화적 흐름을 가지고 있어서 몰입하기가 힘들었어요. 이전의 일상적 흐름의 진행과 잔잔한 피날레의 느낌이 저는 좋았거든요.

서수현 진행하는 입장에서 그 부분에 배우들이 힘든 것은 이해해요. 작품이 수정되면서 장면들이 명확히 구분되고, 거기에서 호불호가 발생한 것 같아요. 오히려 좋아하시는 분들도 많아요. 제가 기술적인 부분에서 아쉬운 건, 블루투스 스피커를 한번에 중앙에서 컨트롤하지 못했던 것이고 그 점에서 보완이 더 필요하다고 생각해요.

정안영 2017년 버전의 <빨리빨리>는 평일 점심시간에 코엑스 로비 공간에서 공연했었는데, 초반에 배우가 갑자기 쓰러지는 장면이 있었어요. 그 장면에서 주변을 지나치던 사람들이 놀라서 쓰러진 배우에게 달려들었죠. 공연을 계속 진행할 수 없을 정도였어요. 서수현 무대감독이 그 사람들에게 공연중이라고 알리고 말렸는데, 저는 그냥 두라고 했거든요. 그런 행동이 오히려 자연스러운 거라고요. 그 자연스러움을 공연의 흐름 때문에 제어하지 말자고 했어요. 그 다음부터는 그런 장면이 나오면, 너무 놀라서 신고하려고 하거나 과도한 액션을 취하려는 관객에게 조용히 다가가서 공연 중이라고 설명하는 방식으로 대응하고 있어요.



아직, 있다(Still in existence)
©백김웅준(Hyunjun Parkin)

작년에 발표한 <아직, 있다!> 이야기를 해주세요. 이전작과는 분명히 다른 정서적 차이가 느껴지는 작품인데, 변화의 계기가 무엇인가요?

정안영 이전작들이 제가 세상을 바라보는 관점을 표현한 것들이라면, <아직, 있다!> 작업은 많은 사람들이 세상을 바라보는 관점을 저의 방식을 통해 표현한 것이라는 점이 다른 것 같아요. 저는 고등학교 때부터 굉장히 치열하게 살아왔거든요. 그 생존의 어려움이 작품에 그대로 표현되었죠. 치열하고 힘들게 살아왔는데 결국 손에 쥔 것이 없는 허무함과 공허함도 함께 반영했어요. 그러다 보니 작품을 보시는 분들이 어렵고 불편하게 느끼신 것 같아요. 그런데 <아직, 있다!> 작업 때는 공연공간인 경춘선 숲길에서 어떤 이야기를 할 수 있을 지 관찰하는데 그 주변에서 일상을 살아가는 사람들이 보였어요. 50명의 사람들과 인생에 관한 인터뷰를 했어요. 기차길로 상징되는 인생, 자신의 찬란했던 순간, 힘든 부분, 어떻게 극복하고 있는지에 대한 이야기가 드러났어요. 여러 인생의 단면들을 하나하나 기록하면서 충격과 감동을 받았어요. 다양한 인생에 대한 관점들을 보면서 자신의 이야기로 받아들이게 되고 따뜻하고 부드러운 시선을 유지할 수 있었던 것 같아요. 저의 힘이 아니라 그 분들이 힘을 준 거죠. 그렇게 작품을 하고 나니 저한테도 되게 좋은 거예요. 많은 것들을 내려놓게 되었고, 내 관점만 주입하는 것이 아니라 좀 더 편안하게 많은 사람들의 생각과 사고를 작품에 담으면 이 사람들이 결국 관객들에게 감동을 주는구나 라는 것을 알게 되었어요. 배워가고 있죠. 폭넓어지고 있어요.

정성택 저 역시도 이 작업을 하면서 어떤 예술적 심경의 변화가 있었음을 느껴요. 작품 속의 비현실적인 인물과 캐릭터들을 어떻게 일상의 현실과 연결시킬 수 있을까를 다양한 측면에서 바라보는 지점이 있어요. 특히 전문 무용수 뿐만 아니라 일상의 움직임을 구현할 수 있는 배우들, 어린이, 나이드신 분이 함께 출연하는 데, 이러한 연출적 변화가 진정성으로 자연스럽게 다가가는 것 같아요. 변화에 동감하고, 반갑게 생각하고 있습니다.

거리 #흔적을 남길 수도 있고 지울 수도 있는 곳



예술가로서 도전하고 싶은 작품이나 새롭게 찾고 싶은 장소가 있나요?

정안영 올해 편의점에서 공연을 하려고 준비중이에요. 제가 6개월 넘게 편의점에서 알바를 하고 있는데, 편의점 시스템에 대한 의문이 들었어요. '과연 이런 누구를 위한 편의인가', '이 편의는 우리에게 진짜 편의인가'와 같은 의문이죠. 편의점에서 일하고 있으면 각양각색의 사람들을 만나요. 너무 재밌고 특이해요. 목소리, 행동, 물건을 사는 취향이 다 다른데, 그런 모습을 보고 있으면 연극 같다는 생각이 들었고, 공연으로 만들고 싶었어요. 다행히 지원을 받게 되서 작품을 준비하고 있는데, 코로나19 상황이 되어서 해결방법을 찾고 있어요. 24시간 돌아가는 편의점 시스템을 보여주는 거라 배우들이 고생하게 될 것 같아요. 기본 컨셉은 48시간 동안 논스톱으로 공연을 하는 거예요. 배우들은 편의점 근무자처럼 3교대로 8시간 동안 춤을 춰요. 실제 편의점에서요. 편의점의 일상을 그대로 보여주면서 공연도 동시에 진행되는 거죠. 관객은 헤드셋을 통해서 사람들과의 인터뷰나 물건에 관한 인터뷰, 혹은 편의점에 관한 인터뷰 내용을 듣게 되는 방식이구요.

개인적으로 정말 공연하고 싶은 곳은 파도가 넘실대는 바닷가입니다. 어느 면에서 인생의 굴곡이 바다와 같다고 생각해요. 제가 부산에서 태어나 자라서 그런지 몰라도, 바람과 파도를 겪으면서 살고 있다고 느껴요. 인생에서 거센 풍랑을 만나지만 우리가 가장 위안을 받는 곳도 바다예요. 세상의 풍파, 위로, 자연의 넉넉함, 이 모든 것들이 다 담겨있는 바다에서 공연을 해보고 싶어요.

정성택 해외와 국내의 많은 거리예술 공연을 보면서 아쉬운 부분은 지정된 장소의 틀 안에서만 작품을 할 수 밖에 없는 거예요. 지금도 장소를 구하고 허락 받는 것이 힘들어요. 특정하게 정해진 장소, 준비된 장소 보다는 자연스럽고 일상적인 환경에서, 공연인지 아닌지도 모르게 시작되고 끝나는, 그런 게 진짜 거리예술다운 거라고 생각해요. 몇 시간을 보내고 관찰하고 일상을 보내고, 그 공간에 소속되었다고 느끼는 시점에 진행할 수 있는 공연을 하고 싶어요.

서수현 저는 장소도 중요하지만, 그 장소에서 어떤 수행을 하는지도 중요해요. 수행이란 공간 안에서 스스로 존재하기 위한 일상적 혹은 비일상적 모든 행위를 말하죠. 공간과 어울려 존재하며 완성된 퍼포먼스를 의미하구요. <아직, 있다!>의 경우 수행의 관점에서 저희 단체가 스타트했다고 봐요. 수행을 할 수 있는 공간, 그건 일상의 공간일수도, 파도가 넘실대는 바다일수도 있어요. 아니면 마로니에 공원, 아르코미술관 옥상에서 수행하고 있는 것을 관객이 점처럼 바라보는 거라든지, 상징물이 되는 랜드마크 건물에서라도 예술가로서 수행의 역할을 할 수 있다면 교감이 될 수 있을꺼라 생각해요.

화이트큐브 프로젝트

정성태

화이트큐브 프로젝트는 20년동안 무용을 전공하고 안무자, 창작자로서 활동하던 정성태가 서커스 장르를 만나게 되면서 2017년에 창단한 단체이다. 공연을 통해 관객이 부정적인 것들을 지우고 새로운 시작을 할 수 있는 원동력을 만들어 줄 수 있도록 노력하고 도전한다. 관객과 소통하기 위해 춤, 연기, 사운드, 빛, 구조물, 서커스 등 여러 가지 요소를 흡수, 변형, 재구성하여 다양하고 흥미로운 형식과 이미지로 공연을 만든다. 극장과 거리를 아우르는 여러 유형의 장소에서 공연을 하고 있다. 대표작으로는 <가장 소중한 것>, <시그널>, <Connection; 여끼다>, <조타; Steer> 가 있다.

wcp.imweb.me

whitecube.pjt@gmail.com



인터뷰 영상 보기



Connection; 여끼다
(Connection)
©옥상훈_화이트큐브 프로젝트
(Sang-hun Ok_
White Cube Project)



20년을 무용수로서의 삶을 살다가 서커스를 접하게 되고 단체를 만들었다고 하셨는데, 서커스와 어떻게 만나게 되었고 어떤 훈련을 받으셨는지 궁금합니다.

정성태 사실은 걱정하고 이제부터 서커스를 해야지 생각하고 한 것은 아니에요. 이전에 서커스로부터 엄청난 영감을 받았다거나 배우고 싶었던 레퍼런스가 있었던 건 아니고, 정말 우연치 않게 가벼운 마음으로 시작되었어요. 2013년도에 공중 공연 전문 단체인 '프로젝트 날다'라는 팀에서 진행한 버티컬댄스 워크숍을 들었는데, 그 때 맺어진 인연으로 '프로젝트 날다' 대표로부터 서커스를 한번 해보라고 제안을 받았어요. 제가 원래 익스트림하게 움직이는 걸 좋아했거든요. 그 제안을 받고 재밌겠다고 생각해서 시작하게 되었어요. 처음에는 차이니즈폴(Chinese Pole), 밧줄(Rope), 트라페즈(Trapeze), 타이트와이어(Tight Wire) 등 대여섯 개 기구들을 하나하나 접해 보았어요. 마치 사람과 처음 만나 친해지듯이요. 먼저 밧줄과 트라페즈를 해봤는데, 저와는 잘 안맞았어요. 타이트와이어도요. 그 기구를 통한 움직임이 제가 원했던 것이 아닌 것 같았어요. 결국 제가 선택한 건 차이니즈폴이었어요. 2년 전에는 트램폴린(Trampoline)을 만났는데, 너무 재밌고 저와 잘 맞는 것 같아서 지금은 차이니즈폴과 트램폴린을 위주로 하고 있습니다.



가장 소중한 것(The most valuable thing)
©독상원, 화이트큐브 프로젝트(Sang-hun Ok, White Cube Project)

작품에서 실물 '화이트큐브'가 주요 오브제로서 자주 등장하는데, 단체명이기도 한 '화이트큐브'에 어떤 의미를 담고 있나요?

정성태 사실 처음부터 화이트큐브 프로젝트를 단체 이름으로 생각하고 만든 건 아니었어요. 2017년도에 서울문화재단의 유망예술지원사업에 신청했던 저의 사업명이었어요. 그 사업이 선정되어 다년간 지원으로 2년 동안 두 가지 작품을 만들면서 어떤 가능성을 봤고, 결국은 그 이름이 단체명이 되거죠. '화이트'는 새로운 시작을 의미해요. 백지 상태의, 무엇이든 쓸 수 있고, 표현할 수 있는, 무한한 가능성을 가진 색깔이죠. 제가 흰 색을 좋아하기도 하고요. '큐브'는 어릴 때 맞추고 놀던 장난감처럼 하나의 덩어리이기도 하지만 분해할 수도 있고 재조립도 가능한 어떤 형태를 의미하죠. 내가 원하는 대로 형태를 만들 수도 있고, 변형하기도 하고, 혹은 그 과정에서 예상하지 못한 구조가 생겨나기도 하는 것이 의미적으로도 매력적이었지만 실물로서도 창작의 측면에서 여러 가지를 시도해 볼 수 있는 오브제라고 생각했어요. 그래서 이 두 가지의 단어를 결합하여 '화이트큐브'가 되었고 이 이름을 통해서 단체의 예술적 지향점이 보여진 것 같아서 좋아요.

거리예술 #예상치_못한_아름다움

화이트큐브 프로젝트는 어떤 단체로 정의되기를 바라시나요? 서커스의 움직임과 도구를 활용하는 무용단체와 무용의 움직임과 연출을 추구하는 서커스 공연단체, 이 두 개념의 차이가 있을까요?

정성태 사실 이 질문은 저한테 중요해요. 왜냐하면 이 질문을 통해서 단체가 나아가야 하는 방향성에 대한 고민을 다시 하게 되었거든요. 사실 어떤 장르로 혹은 어떤 형태로 정의해야 하는지는 제도상 지원을 받기 위한 구분이라고 생각해요. 장르나 형식에 대한 카테고리 구분은 축제나 혹은 공연장에서 작품을 설명하기 위해 필요한 인포메이션이라고 생각은 하지만, 저 스스로는 그런 구분으로 정의 내리기를 원하지 않아요. 왜냐면 저희는 공연에서 노래도 부르고, 연기도 하고, 춤도 추고, 구조물도 나왔다가 서커스 기예도 하는데, 사실 이 모든 것을 하는 게 제가 가고자 하는 방향이거든요. 어떤 특정 장르를 기대하시는 분들에게는 애매하게 보일수도 있지만, 저의 궁극적인 목표 지점은 이 모든 요소들을 잘 흡수하고 소화해서 표현해내는 거예요. 모든 요소들을 한꺼번에 볼 수 있는, 볼거리 많은 것을 창작하고 도전하고 실험하려고 합니다. 아직은 많이 부족하지만 앞으로 정의를 내리고자 한다면, 일반적인 장르 구분이 아니라 그냥 화이트큐브 프로젝트의 공연으로서 정의되면 좋겠어요. 요즘은 무슨 장르냐고 물어보면 '컨템포러리 서커스 댄스 씨어터'라고 대답을 하기도 해요.

창작의 측면에서 저는 움직임에 있어서 이것이 무용이다, 혹은 서커스다 구분하지는 않아요. 제 생각에 컨템포러리 공연예술에서는 이제 움직임의 경계를 구분하는 게 무의미하다고 보거든요. 컨템포러리 공연예술에서는 모든 것이 움직임으로 파악되는 것 같아요. 저 또한 작업을 할 때 움직임을 구분해서 창작하기 보다는 표현력에 더 중점을 두고 있어요. 감정, 호흡, 움직임. 이 세 가지를 어떻게 믹스하고 효과적으로 표현해낼 수 있을까를 항상 고민해요.

무용과 서커스는 창작 방식에 있어서 되게 다른 것 같은데, 또 어찌 보면 크게 다르지는 않아요. 저는 해외의 단체들이 하는 방식, 제가 선호하는 단체들의 영상, 인터뷰, 또 해외의 축제에서 직접 보고 영감을 얻고 배우고 있는데요. 그게 어떤 방식이냐 하면, 결론적으로는 무용의 창작방식에 서커스 매터리얼을 도입하고 확장시킨다 라는 개념이에요. 저의 작품은 서커스 기구만으로 기예를 보여주는 작품은 없어요. 서커스 기구를 위한 움직임을 표현하는 것이 아니라, 서커스적 움직임을 할 수 있는 오브제를 활용한 표현이 제가 가진 방향성이예요. 무용에서도 오브제 활용하는 방식이 있어서, 그 활용의 방식을 얼마나 기예적으로 확장시키느냐에만 차이가 있을 뿐이죠.

#예상치_못한_에너지

작품에 따라 전문 무용교육을 받은 무용수들과, 때로는 무용수는 아니지만 움직임에 능숙한 배우들과 동시에 작업을 하시는데, 작업방식이나 소통에 있어서 차이점이 있나요?

정성태 차이점은 당연히 있어요. 저와 함께 작업하는 분들도 최소 10~20년의 교육 과정을 밟고 현장에서 활동하는 예술가들인데, 다른 삶을 살아온 만큼 당연히 소통 방식 자체에 차이가 있을 수 밖에 없죠. 저는 전공이 현대무용이다 보니까, 무용하는 친구들과 작업할 때는 말을 많이 하지 않아도 되요. 지금까지 제가 해왔던 방식이었고, 이미 같은 언어를 공유하고 있기 때문이죠. 텍스트에 의존하지 않고 운동성이나 이미지로 보여주거나, 추상적으로 전달해도 소통이 가능하고 창작을 하는 방향성에 대해서 공감을 쉽게 하죠. 그런데 연기를 전공하는 친구들과 작업하면 아주 디테일한 설명들, 심지어 서브텍스트까지도 필요한 상황이 생기더라고요. 결국 많은 이야기를 나누어야 서로 이해하고 작품의 방향성을 공유할 수 있었던 것 같아요. 창작의 과정에서는 무용수들에게 연기적 움직임을 요구했을 때 부끄러워하거나 힘들어하는 경우가 있어요. 반대로 연기 기반의 퍼포머들에게 움직임을 표현해보라고 하면 표정이나 말의 표현력은 풍부한데 신체적으로 보다 확장된 표현은 어려워하는 경우가 많더라고요. 그런데 이런 부분은 같이 연습하고 훈련하면서 충분히 극복할 수 있어요. 무엇이 좋고 나쁘다기 보다는 서로에 대한 소통의 방식이 다를 뿐이지 결국 도달하고자 하는 저의 연출 방향에 있어서는 무용수든 배우든 다 잘 따라와줍니다. 그걸 이해하는 과정은 교육적인 배경, 연륜, 경험치에 따라 다르지만, 결국 나중에 보니 그 과정 역시 연출자로서 저의 역량과 소양의 문제라는 걸 깨달았어요. 아직까지도 많이 부족한 부분이고 앞으로 계속 노력할거예요.

조타: Steer(Jo-Tai: Steer)
©백경향준, 화이트큐브 프로젝트(Hyungjun Park, White Cube Project)



<가장 소중한 것>은 어린왕자, <시그널>은 피리부는 사나이가 모티브가 되었다고 하셨는데, 화이트큐브 프로젝트가 작품 창작을 할 때 영감을 받는 것은 무엇인가요?

정성태 작품마다 다 달라요. <가장 소중한 것>은 텍스트에서 영감을 받았어요. 어린왕자 이야기를 다시 한번 볼 기회가 있었는데, 그걸 보면서 내 인생에서 가장 소중한 건 무엇이였을까 라는 생각이 계속 들었어요. 그래서 만들어진 작품이고요. <시그널> 같은 경우는 서울무용센터 옥상에서 초연했는데, 그 옥상의 노을에서부터 시작되었어요. 무용센터 옥상에 올라가서 노을질 때쯤 바라본 뷰가 엄청나게 아름답더라고요. 거기에서 공연하고 싶었어요. 그리고 당시에 프랑스의 연출가 요한 브루조아(Yoann Bourgeois)의 작품을 보면서 영감을 받았기도 했고, 사운드 인터랙티브 공연에 대한 관심도 많았었어요. 이 세 가지가 동시에 자극되어 만든 작품이 <시그널>입니다. 그 외에 다른 작품은 그림에서 영감을 받기도 하고 어떤 공간만을 위해 만들기도 했어요. 올해 만든 <조타: Steer>의 경우는 어릴 때 안경점에서 흔히 볼 수 있었던 전자운동 회전장식에서부터 발상이 시작되었어요. 그 장식품의 운동성에서 흥미를 느끼고, 이 구조에 배우가 추가 되어 이리저리 움직여지면 재밌겠다고 생각했고, 리서치해서 창작으로 연결이 된거죠. 즉, 이미지와 공간, 그리고 시기적으로 제가 공연에 투입해보고 싶던 것들이 맞아 떨어지면 그게 작품의 시발점이 되는 것 같아요.

저는 공연에 쓰이는 구조물이 신체와 어떻게 반응하고 어떻게 그것을 움직이게 하는지에 관심이 많아요. 제가 저도 모르게 입에 달고 다니는 이야기가 있는데, 함께 작업하는 친구들이 제가 '메커니즘'이라는 이야기를 많이 한다고 해요. 움직임의 운동성을 이해하고 움직여야 좀 더 빨리 해낼 수 있고, 더 풍부하게 표현할 수 있어요. 메커니즘을 이해해야 해요. 저는 어릴 때부터 타고 노는 것을 좋아했어요. 그래서 그런 구조나 구조에 의한 움직임들을 유심히 봐요. 보면서 어떻게 저렇게 움직이지?라는 생각을 해요. 메커니즘에 대한 호기심과 관찰, 재배치에 대한 상상이 계속 끊이지 않는 것 같아요. 이런 성향이 제 작품의 방향성을 굉장히 많이 좌지우지하기도 합니다.

내용적으로 제 모든 작품들은 어떻게 보면 연장선상에 있다고 봐도 과언이 아니에요. <시그널>은 세상의 무수히 많은 신호들을 우리가 어떻게 받아들이고 반응하고 다시 보내고 있는지에 대한 이야기예요. 그 수많은 방향의 표류 속에서 나만의 방향키(조타)를 찾아야 한다는 내용을 담은 것이 바로 <조타: Steer>입니다. 저는 앞으로도 계속 이런 이야기를 하게 될 것 같아요. 결국은 관객이 공연을 통해서 자신의 삶을 돌아보길 바라고 자신이 원하는 방향성을 찾길 원하니까요.



광장과 같은 오픈된 공간에서 공연하거나, 이동형 공연도 있었는데 공연 장소를 결정할 때 가장 중요하게 고려하는 요소는 무엇인가요?

정성태 일단 뷰입니다. 어느 장소가 되었든 처음 갔을 때 느껴지는 감각들이 있어요. 그건 냄새일 수도, 빛의 효과일 수도, 아니면 그 장소에서 만들어지는 사운드일 수도 있죠. 그런데 저는 시각적인 것에 민감한 것 같아요. 저의 작업물이 그 장소에 들어갔을 때 어울릴 것 같은지 혹은 이질적일 것 같은지 상상해보요. 예컨대 8차선 아스팔트 도로 한가운데에 화이트큐브가 있으면, 굉장히 이질적이겠지만 너무나 재밌고 신비롭기도 하고 무슨 일이 일어날 것 같고 사람들의 호기심을 자극하겠죠. 그런 식으로 그 장소에서 오랜 시간 머물면서 상상해보는데, 여러가지 요소를 고려하지만 결국 저를 이끄는 건 그 장소에서 바라본 뷰인 것 같아요.

무용수 또는 안무가, 또는 서커스 연출자로서 정성태의 꿈은 무엇인가요?

화이트큐브 프로젝트가 새롭게 도전하고 싶은 작업이 있다면?

정성태 저는 사실 어렸을 때는 대통령이 되고 싶었어요. 꿈이라는 게 허황될 수도 있잖아요. 저는 항상 허황된 꿈과 현실적인 꿈을 동시에 꾸고 있어요. 남들이 보기엔 말도 안된다고, 불가능하다고 할 수 있는 꿈을 하나씩은 가지고 있는 것 같아요. 하지만 혹시 모르잖아요. 저는 세계적인 안무 연출가가 되는 게 꿈이에요. 또 다른 하나는 화이트큐브 프로젝트가 가능한 한 오래, 지속적으로 관객과 현장에서 만나는 거예요.

새롭게 도전해 보고 싶은 건 스케일이 큰 대작이에요. 엄청 큰 작업을 해보고 싶어요. 지금까지는 작게는 2명, 많아야 5~6명 정도 규모의 작품들만 해봤는데, 피나 바우쉬(Pina Bausch)나 태양의 서커스의 작품처럼 많은 사람들이 출연하고 복잡한 대규모 프로덕션을 경험해보고 싶어요. 개인적으로 현재 리서치하고 있는 건 사운드를 활용한 실험이에요. 그리고 저글링을 활용하는 장면들, 공중에 매달린 구조물을 타는 움직임을 좀 더 연구하고 실험해서 시도해보려 합니다.

거리 #상상력의_놀이터



조티: Steer(Lo-Ta, Steer)
©박김형준_화이트큐브 프로젝트(Hyungjun Parkkim_White Cube Project)



시그널(SIGNAL)
©박김형준_화이트큐브 프로젝트(Hyungjun Parkkim_White Cube Project)

DIVERSITY OF KOREAN STREET ARTS:

거리예술

Dialogue & Spectrum

틈새의 새로운 경향들

부록

다른 거리, 다른 예술

고주영

공연예술 독립 프로듀서

거리예술이라는 단어를 구성하는 ‘거리’와 ‘예술’은 양쪽 모두 매우 다층적인 레이어로 이루어진 요소들로 개개인의 관점과 가치관에 따라, 혹은 어느 장(場), 어느 위치에 서서 논의하느냐에 따라 그 정의가 다르다. 따라서 ‘거리예술’이라는 예술의 한(장르가 아닌) 경향 역시 수많은 경우의 수로 정의될 수 있다. 다시 말해 ‘거리예술’은 본질적으로 하나의 관점 하에서 정의되지 않는, 정의될 수 없는 태생적 특징을 지니고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다. 이 글에서는 ‘거리’를 단순히 물리적인 ‘바깥 공간’으로 정의하는 데 그치지 않고 ‘극장’이라는 제도의 바깥, 혹은 마을, 도시 같은 ‘한 공동체가 존재하는 공간’으로 폭넓게 보고, ‘예술’ 역시 완성된 작업의 결과물을 제시하는 것뿐 아니라 그에 이르기 위한 태도나 관점의 제시, 수행의 과정을 모두 포함하는 행위로 보고자 한다.

또 한 명의 퍼포머, 관객

‘거리예술’에 대한 위와 같은 관점으로 소개할 첫 번째 그룹은 소위 ‘관객’에게 퍼포머로서의 역할을 부여하는 팀들이다. 실내공연에서도 관객의 위치와 역할에 대한 고민은 현재적 질문이지만 무대와 객석 간의 구분이 애초에 무의미한 거리예술은 그 고민의 깊이를 더할 수밖에 없다. 오래 전부터 다양한 예술가들이 이 고민을 반영한 작업을 거리에서 발표해왔지만, 여기에서 소개할 두 팀은 그 고민의 결과 관객에게 보다 적극적인 역할을 부여하며, 활동경력 상으로는 비교적 신진에 속하는 팀들이다.

제너럴 쿤스트

www.generalkunst.com

픽켓라인(Picket Line)
©제너럴 쿤스트(General Kunst)



거리, 숲, 미술관, 살롱 등 정형화된 극장이 아닌 공간에서 주로 작업을 선보이는 공연팀으로 실질적으로는 여성연출자 1인이 다양한 협업자와 작품을 만들고 있다. 그리고 그 중 가장 중요한 협업자는 바로 ‘관객’. 제너럴 쿤스트의 거의 대부분의 작업에서 관객에게 제공되는 헤드폰은 관객과 공연을 유기적으로 연결하는 매개체이자 연출자의 디렉션을 퍼포머(=관객)에게 전달하는 매체이기도 하다. 헤드폰을 통해 전달되는 언어를 통해 움직임이나 공간을 부여받는 관객은 어느 샌가 공연의 수행자가 되어, 때로는 하나의 큰 풍경을 이루기도 하고 때로는 각자만의 공연을 수행하기도 한다. 이를 통해 이들의 팀명이 의미하는 대로 예술은 ‘모두의, 모두에 의한 것’이 된다.

최근에 이들이 다루는 소재가 특권적이거나 전지적인 시점에서 픽업되지 않고 대부분 관객의 삶을 구성하는 ‘노동’, ‘젠더’ 등으로 초점이 맞춰져가고 있는 것 역시, 이들이 내걸고 있는 예술의 가치, 역할에 부합한다. 헤드폰을 통해 들려지는 사운드에 포커스를 맞춘 사운드 작업도 병행하고 있다. 대표작으로는 <나와 함께: 낯선 이방인>, <픽켓라인> 등이 있다.



(주)미아스마트택배(Mia Smart Parcel Service)
©황기림(Galim Hwang)

거리에서 만날 수 있게 된 지, 고작 3~4년밖에 되지 않은 젊은 창작그룹이다. 소극장 연극 창작을 병행하는 구성원들로 이루어져, 작품 자체가 서사성을 띄긴 하지만, 이를 공간에 풀어놓는 방식이 (연극, 혹은 거리예술의) 장르적 룰에 얽매어있지 않는다는 특징이 있다. 소극장 연극 창작과는 달리 거리작업에서는 연출이라는 역할의 구분 없이 공동창작, 공동연출을 하고 직접 퍼포머로 나서는 점이 이러한 서사성과 자유로운 형식이라는 상반되는 요소를 적절하게 융합시키는 요인으로 작동한다고 볼 수 있을 것이다.

다양한 여성 '미아'가 겪는 세상의 무례함으로 인해 페미니즘에 눈을 뜨게 된다는 이야기를 공연예술의 거리인 대학로 일대에 풀어놓은 <무례한 미아의 이동좌담회>, 관객이 직접 지하철을 이용해 택배를 배달하게 한 <무임승차>, 택배기사로 일하는 노인 노동자의 뒤를 따라가는 <(주)미아스마트택배> 등 사회적 이슈를 채택하여 다양한 공간에 재기발랄하고 자유롭게 배치하고 관객에게 특정한 역할을 부여함으로써 연극적 서사를 완성한다.

모든 거리는 광장이다

다음으로 소개할 그룹은 거리의 다양한 기능 중 다양한 목소리가 자유롭게 오갈 수 있는 광장으로서의 기능에 집중하는 팀들이다. '거리는 광장이다'라는 말은 매우 역사가 오래된 명제이나 점점 그 기능들은 때로는 무화되고 지나치게 정치적으로 작동되고 있는 것이 사실이다. 아래 소개하는 팀들은 '광장으로서의 거리'를 한국의 도시 속 거리에서 현재적 방식으로 구현하고 있다.



고양이와 종이상자(Cats and Paper Boxes)
©다이에나밴드(Diana Band)

다이에나밴드는 예술과 컴퓨터 프로그래밍을 각각 공부한 2인조로 이루어진 팀으로, '사물', '사운드'를 키워드로 퍼포먼스, 전시, 예술교육 등 복합적인 결의 작업을 한다. 특히, 사물로부터 디지털, 비디지털적 방법으로 사운드, 때로는 빛을 발생시키고 이의 파동과 파장을 통한 관계 형성, 연대체 만들기라는 테마에 초점을 맞춰 활동한다. 이들이 가진 디지털/비디지털적 기술을 활용하는 방식은 특히 거리라는 경계 없는 공간에서 소리를 통한 일시적 공동체를 형성하는 데 매우 유용하게 작동한다.

아래에서 소개할 <안산순례길>에 4년간 참여하면서, 순례자(관객)들과 함께 각자의 악기를 만드는 워크숍을 하고 이것으로 2016년 재개발을 위해 철거된 연립주택 단지에서 연주한 <시티즌 밴드>, 자신들이 개발한 어플을 통해 길을 걷는 순례자들의 스피커에서 나오는 사운드로 만드는 사운드 스케이프 퍼포먼스 등은 깊은 인상을 남겼다. 또한, 작은 사물들을 매개로 결코 크지 않은 소리를 발생시키는 퍼포먼스를 실내, 야외를 막론하고 선보이는데, 특히 야외공간에서 이러한 퍼포먼스가 일어날 때, 주변의 다양한 환경음과 발생하는 사운드가 어우러져 만들어내는 소리의 풍경은 익숙했던 경관을 낯설게 하는 데 충분한 역할을 한다.



안산순례길2018(Camino de Ansan 2018)
©안산순례길/개척위원회_박상혁(Camino de Ansan Exploration Committee, Sanghyuk Park)

<안산순례길>은 연극, 무용, 시각예술, 메이커, 문학 등 여러 장르의 예술가로 이루어진 콜렉티브 ‘안산순례길개척위원회’가 세월호 사건 이듬해인 2015년부터 2019년까지 5년에 걸쳐 매년 5월에 진행했던 프로젝트이다. 세월호 사건은 한국 국민 전체에게 큰 트라우마를 남긴 인재로, 희생자 304명 중 250명이 수학여행을 떠났던 안산의 한 고등학교의 학생들과 선생님이었다. <안산순례길>은 관객과 집단을 이뤄 걸을 수 있는 12km 이상의 순례길을 만들고, 걸으면서, 때로는 풍경처럼, 혹은 멈춰선 곳에 퍼포먼스와 설치 작업을 배치함으로써 말이 아닌 몸과 감각으로 세월호를 기억하고 사유하고자 했다.

5년간 세월호 사건의 추이와 사건으로부터 지나온 시간에 따라 매년 다른 순례루트와 작업을 구성했고, 학생들이 다녔던 고등학교, 합동분향소와 그것이 철거된 후의 터, 아이들 개인이 걸었던 길, 기억교실 등 세월호와 직접적인 관련이 있는 장소는 물론, 70년대에 국가정책으로 계획된 산업도시 안산의 역사를 볼 수 있는 이주민 거리, 공단, 재개발 단지, 도심의 대형 서점, 폐철로길, 축제가 벌어지고 있는 광장 등 5~7시간에 이르는 집단 순례를 진행했다.

거리의 확장, 예술의 확장

리슨투더시티

www.listentothecity.org



옥바라지보존(Preserve Okbaraji)
©리슨투더시티(Listen to the City)

예술, 디자인, 도시공학, 영화 등의 활동 기반을 가진 멤버들로 구성된 콜렉티브이다. 리슨투더시티의 활동은 강, 산, 공기, 물, 거리, 광장, 도시와 같은 공통재(common)의 사유화에 저항하는 것을 내걸고 있지만, 이들의 활동은 4대강 개발 사업, 옥바라지 골목, 청계천 등 공간의 역사와 가치를 묻지 않는 무분별한 재개발 지역, 재난, 장애, 페미니즘 등 사실은 모든 소수자, 모든 약자를 향해 있다. 이들은 이러한 사람, 공간을 지키기 위해 늘 거리에 서 있는 활동가이기도 하고, 기록자이기도 하고, 현장에 필요하다고 생각되는 자리를 만드는 기획자이기도 하고, 이들을 모아 책을 내기도 하고, 전시, 공연, 영화의 형태로 선보이는 예술가이기도 하다.

이들은 완결된 작품을 거리에서 선보이는 방식을 취하는 거리예술가는 아니지만, 그 누구보다 오랜 시간을 거리에서 머물며 거리 위의 시간을 목격하고 이를 기록해서 전하고, 거리, 도시의 본질적인 의미와 가치를 놓지 않고 고민하며, 늘 거리에서 작업의 시작과 끝을 발견해내는 가장 거리에 걸맞는, 어울리는 예술가임에 틀림없다.

서울퀴어퍼레이드

sqcf.org



서울퀴어퍼레이드2019(Seoul Queer Parade 2019)
©서울퀴어문화축제조직위원회
(Seoul Queer Culture Festival Organizing Committee)

2000년에 시작되어 2020년으로 21년째를 맞는 서울퀴어퍼레이드는 매년 여름에 열리는 서울퀴어문화축제의 핵심 프로그램이다. 서울퀴어문화축제는 2015년부터 축제의 메인사이트를 서울 한복판인 서울시청 앞 광장으로 옮긴 후, 단 하루의 축제이긴 하지만, 발 디딜 틈 없이 광장을 메우는 참여자를 동원하며 서울을 대표하는 거리축제로 자리 잡았다. 젠더, 퀴어의 키워드로 활동하는 다양한 층위의 예술인들이 작업을 선보이는 축제이다.

그럼에도 축제의 백미는 백주대낮에 여전한 유교국가이자 광신도적인(evangelical) 기독교의 국가인 서울의 한복판을 다양한 성정체성을 가진 사람들이 점령하는 퀴어퍼레이드다. 특정 관객만을 대상으로 언더그라운드에서만 이루어지던 다양한 드랙 퍼포먼스들이 대낮 서울 한복판을 점령하고, 관련 단체나 그룹의 활동가, 멤버들이 퍼포머로 변신하는 소위 예술교육, 시민예술의 장이기도 하다. 성정체성, 성적 지향과는 상관없이 이들의 퍼포먼스를 보며 열광하고 함께 걷는 시민들이 눈에 띄게 늘고 있다는 점, 퀴어퍼레이드에서 만나던 드랙아티스트, 뮤지션 등 거리의 예술가들을 점차 다양한 공연장, 전시장에서 만날 수 있게 된 점 역시 이 퍼레이드의 파급력과 의미를 가능하게 하는 척도이다.

DIVERSITY OF
KOREAN
STREET ARTS:

거리예술

Dialogue &
Spectrum

(재)예술경영지원센터	대표 김도일
공연사업본부	본부장 홍사웅
공연예술유통팀	팀장 김승연, 이정은, 강예나, 정인혜, 오제백, 윤서영, 차윤서
편집위원	이란희, 임현진, 채민
번역	장유경
디자인	(주)인디엔피
인터뷰 사진	쏘셜포토 임다운, 이동훈
인터뷰 영상	삼인칭시점 김태오, 김태환, 이창식
발행	(재)예술경영지원센터

ISBN 978-89-98604-74-5

©예술경영지원센터

본 출판물의 저작권은 (재)예술경영지원센터에 있습니다.

본 출판물에 실린 글과 사진에 대한 권리는 필자와 저작권자에게 있으며,
전체 또는 일부를 발행인의 허가 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

본 출판물은 한국문화예술위원회 문예진흥기금을 지원받아 제작하였습니다.

