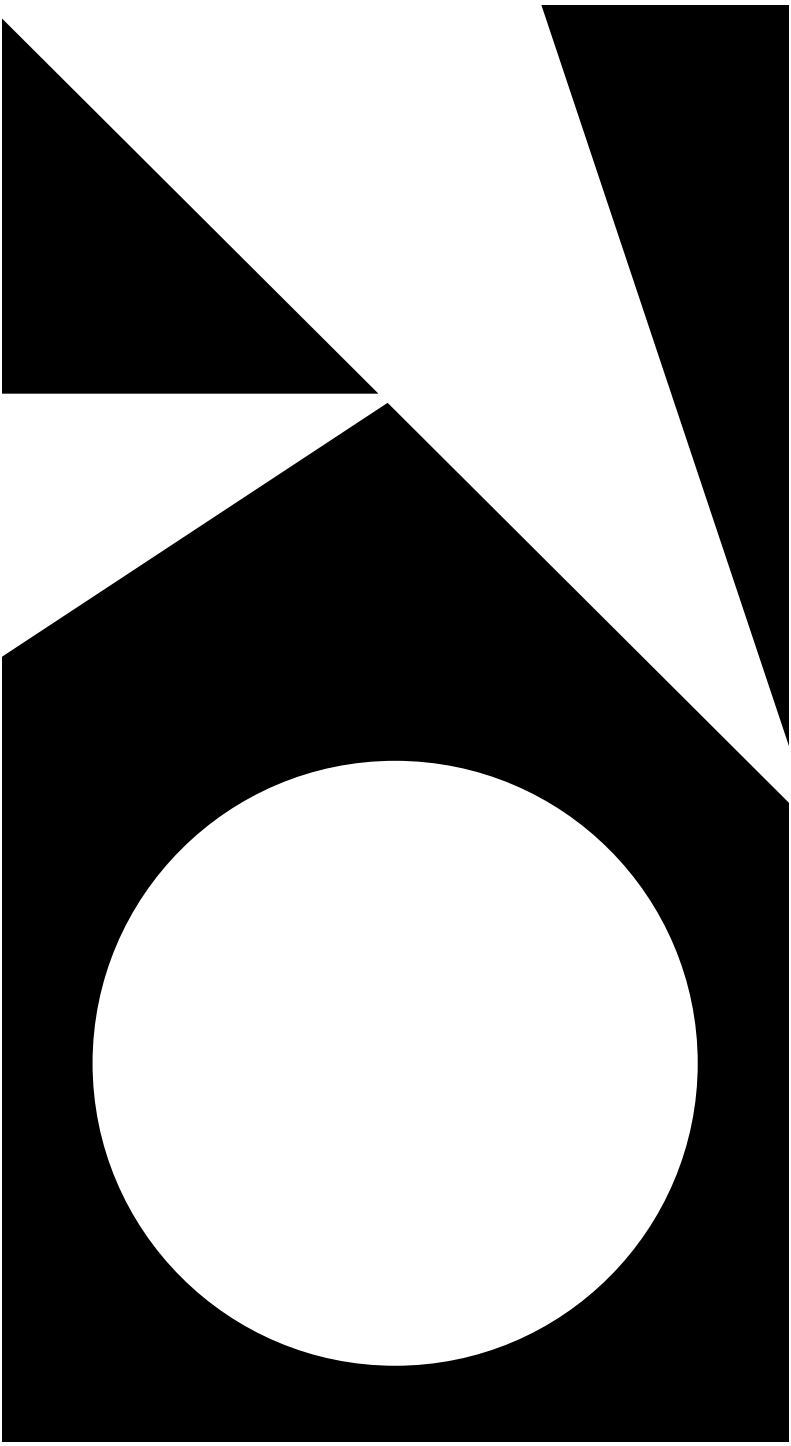
공연예술창작주체

A Collection of
비평집

2

Critiques on
ARKO Partners

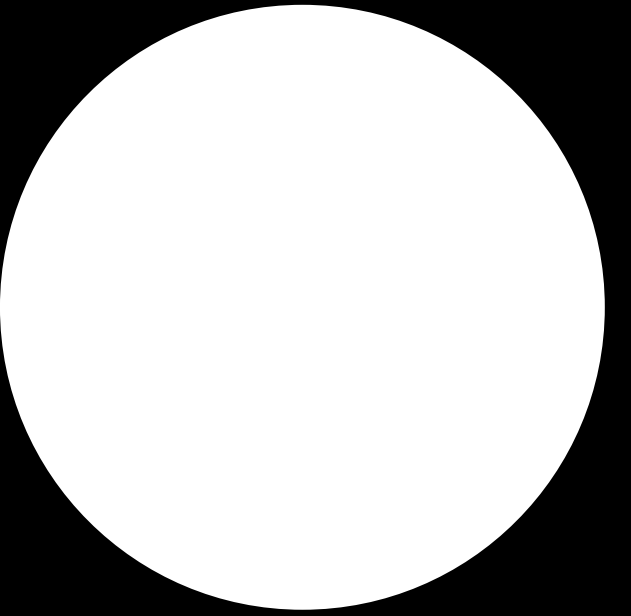


공연예술창작주체

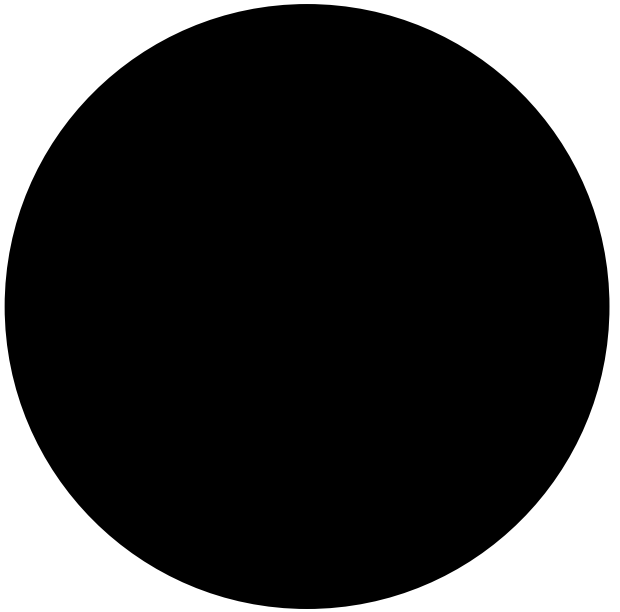
A Collection of
비평전

2

Critiques on
ARKO Partners



본 비평집은
공연예술창작주체 지원사업 선정 단체의
주요 프로젝트에 대한 비평문을 담고 있습니다.



공연예술창작주체

비평전 A Collection of

2

Critiques on
ARKO Partners

들어가며

본 비평집은 공연예술창작주체 지원 단체들의 주요 프로젝트에 대한 비평문을 담고 있다. 한국문화예술위원회 공연예술팀은 공연예술비평활성화지원사업 선정이력이 있는 비평단체의 소속비평가를 공연예술창작주체 지원 공연과 매칭함으로써 주요 공연에 대한 비평문을 확산하였다. 이 과정을 통해 규모, 지역적 한계로 인해 주목받지 못했던 공연예술계의 주요한 시도들을 드러내고, 창작과 비평을 연계한 지속가능한 공연예술생태계를 구축하는데 기여하고자 했다. 연극·뮤지컬, 무용, 음악, 전통예술 등 전 장르의 공연에 대한 비평가의 시선을 담아낸 본 비평집이 동시대 공연예술계에 대한 새로운 시각을 전해줄 수 있기를 소망한다.

공연예술창작주체 지원사업이란

'공연예술창작주체지원사업'은 2024년도 신설된 사업 브랜드로, 예술현장에서 중추적인 역할을 하는 핵심 창작주체를 다년간 지원하는 사업이다. 복잡한 공모사업의 문제점과 긴 호흡 및 자율성이 중요하다는 예술현장의 의견을 수용해, 다분화되어 있던 창·제작, 공간, 축제, 비평사업을 창작 영역으로 통합하였으며, 기존의 단년 프로젝트 중심 지원 방식을 '다년도 핵심 플레이어 집중 육성 방식'으로 전환한 것이 특징이다. 이에 따라 예술단체가 자율적으로 기획한 중장기적 프로젝트를 다년간 지원할 수 있게 되었다. 2024년도에는 연극/뮤지컬, 무용, 음악, 전통 분야의 총 159개의 단체를 지원했다.

14 반려(伴侶)의 조각들로 빚어낸 세계
극단 클과 무대
〈더하기 빼기 곱하기 나누기〉
신윤아 연극평론가

24 알맹이는 가고
껍데기는 와라
혜화동 1번지 8기 동인
〈장르대축제: 열차〉
조훈성 연극평론가

36 지워진 청년의 역사 바로보기
예술창작공장 콤마앤드
〈1923년생 조선인 최영우〉
정명문 연극평론가

48 새로운 예술적 테마와 발상으로서의
‘싱귤래리티’, 그 변화의 서막
공리소울다
〈싱귤래리티〉
백로라 연극평론가

60 정동하는 비명자,
현실의 비판에서 초극으로
극단 고래
〈비명자들 3막-나무가 있다〉
우수진 연극평론가

74 현이 된 몸,
그 특유의 음색에 주목하다
모드컴퍼니
〈실과 철: 몸의 현〉
박민경 춤평론가

86 드물게 톨스토이 예술론과 맞아떨어지는
컨템포러리 댄스 성공시켜
모드컴퍼니
〈팜팜(PALM PALM)〉
윤대성 월간 댄스포럼 편집장

96 공연이 되어버린 사람들
뮬(Mu:p) 〈버틀러와 포스터:
양치기의 근심〉
윤단우 공연칼럼니스트

106 관객비평문 :
우리가 춤이라는 화폐로 구매하는 것
부산국제춤마켓 〈제15회
부산국제춤마켓 : 음양, 오프닝〉
유현서 관객비평 서포터즈

118 누구나 하나쯤은
반려 현대음악이 있는 그 날까지

앙상블위로
〈모던남사당〉
박순영 음악평론가

128 사이드쇼, 음악과 쇼의 경계에 서다

범음악제 〈제 52회 범음악제:
사이드쇼(SIDESHOW)〉
지형주 음악학자

138 공간과 울림의 조화

화음챔버오케스트라 〈레퍼토리
프로젝트 - 회화의 영감 III〉
이홍경 음악평론가

148 더도 말고 덜도 말고

금호문화재단 〈금호솔로이스츠
드보르자크 & 포레〉
윤무진 음악칼럼니스트

160 우화로 구현한 감각적 풍자

아트플랫폼 동화
〈금수버스회의록〉
황승경 연극평론가

170 이토록 충실한
독자

판소리공장 바닥소리
〈단편소리집: 아홉수가위〉
박해진 평론가, 피리연주자

180 공연에서 언어를 발명하는 방법

천하제일탈공작소
〈줄이되고 말이되고〉
이고운 평론가

190 경계를 가로지르는
전통예술의 확장

리퀴드사운드
〈어셈블리지〉
이예지 음악연구자

2024 ARKO Partners

연극

뮤지컬

theater/musical

반려(伴侶)의 조각들로 빚어낸 세계

신윤아
연극평론가 /
드라마터그

기간
2024.12.13.~12.22.

장소
연희예술극장

함께 살아간다는 것.
그것은 단순히 더하거나 빼는
산술적인 행위가 아니다.
곱하고 나누며,
서로를 섞고 확장하는 일이다.

현대 사회에서 '반려'는 단순히 동반자를 의미하는 것을 넘어 인간의 정체성과 사회적 관계를 탐구하는 중요한 키워드로 자리 잡았다. 반려의 대상도 사람에서 동식물, 나아가 돌과 같은 사물로까지 그 범주가 확대되고 있다. 점차 인간을 포함한 다양한 것들을 삶 속의 동반자로 받아들이며, 그들과 감정을 교류하고 의미를 부여하길 원하는 것이다. 이러한 현상은 관계의 다변화와 복잡성을 보여주는 동시에 그 속에서 인간 존재의 의미를 다시금 돌아보게 한다,

극단 글과무대의 연극 〈더하기 빼기 곱하기 나누기〉는 동시대의 '반려'의 다양한 개념과 사유들을 수학의 사칙연산에 빗대어 그 의미를 탐구하고자 했다. 공동창작의 방식을 통해 한 주제 속 다양한 시각을 엮어내는 작업을 이어오고 있는 글과무대는, 이번 작품 역시 김윤영, 진주, 최보영, 황정은 네 작가가 참여하여 '반려'에 대한 네 개의 에피소드를 하나의 작품으로 빚어냈다.

상실이 만들어낸 반려의 형상

안나와 성남의 이야기는 직장에서 사고를 당한 성남이 옷걸이가 되어 버린다는 초현실적인 설정을 기반으로 한다. 안나는 진심으로 옷걸이를 남편으로 간주하며 돌본다. 고정된 자세가 불편할까 적절히 위치를 옮겨주고, 때에 맞춰 식사도 제공하며 안나는 다른 듯 다르지 않은 일상을 보낸다. 그러나 이 에피소드의 초현실적 설정은 그 기반을 견고하게 유지하지 못한다. 옷걸이는 남편의 상실을 대신하는 전이물일 뿐, 결코 성남일 리 없다. 한순간 소중한 이를 잃고 생겨난 상실의 공허가 만들어낸 이 상황을 그저 현실 도피의 모습으로 치부하긴 힘들다. 옷걸이는 안나의 지금을 유지시키는 반려물로 역할한다. 옷걸이는 안나와 그의 어머니 영숙 사이에서도 균열을 일으킴과 동시에 관계를 재구성한다. 이 속에서 삶의 상실을 견디고, 새로운 관계의 의미를 창조해 낸다.

관계의 유한함을 보완하는 작은 돌멩이

앞선 에피소드에서 반려물 옷걸이가 남편의 실존을 대체할 일종의 오브제라면 정우와 민준의 에피소드는 생명체를 넘어선 물건이 인간의 감정과 의미를 담을 수 있는 대상이 될 수 있음을 보여준다.

정우는 온라인 쇼핑몰에서 반려돌을 판매한다. 그는 얼마 전 반려견을 떠나보낸 친구 민준에게 반려돌 하나를 건넨다. 반려돌은 살아있지 않지만, 떠나지도 않기에 영원하다. 그러나 그것은 오래되지 않아 정우에게 다시 건네진다. 세상을 떠난 오월이는 그 자체로 유일하며, 무엇으로도 대체 될 수 없다. 그러나 민준은 넌지시 이 작은 돌멩이를 찾는 이들을 이해하게 된다. 아무것도 요구하지도 바라지도 않으며, 그 모습 그대로 남아 있는 것. 그것 자체로 안도를 만들어 낸다는 것. 정우가 반려돌을 빤히 바라보다가 문득 그 표면에서 '눈'을 발견하는 순간, 돌은 단순한 물성을 넘어선다. 그리고 이것은 온기도 감정도 없는 돌멩이에서조차 존재의 흔적을 찾으려는 인간의 욕구를 보여준다. 우리는 결국 사라질 존재들과 사랑을 나누지만, 동시에 떠나지 않을 것들을 갈구한다.

아이들이 관계를 확장시키는 방법

이 에피소드는 혈연으로 맺어진 가족의 막내들 사이에 지은수라는 재혼가정의 아이가 새롭게 편입되며 벌어지는 이야기다. 기존의 관계가 굳어 있는 틀이라면, 새롭게 들어온 존재는 그 틀을 흔들 수밖에 없기에 이들 사이에는 미묘한 균열과 긴장감이 발생한다. 하지만 아이들은 단순히 배타적이거나 공격적인 태도를 취하지 않는다. 그보다는 자신들이 생각하는 가족의 경계를 다시 정립해 나가는 과정을 보여준다.

반려라는 개념이 '누군가를 받아들이는 것'이라면, 이들이 처한 상황 역시 이에 해당한다. 아이들이 이 새로운 틀을 받아들이는 과정은 유연하다. 가족이라는 이름 아래 단단히 결속해야한다는 강박 없이 서로를 완전히 받아들이지 않은 채로도 공간을 공유한다. 때로는 어색하게, 때로는 갈등을 통해, 그러나 결국은 새로운 형태의 반려 관계를 만들어간다. 가족이라는 개념을 기성세대가 가진 언어나





법적인 틀에서 벗어나 함께 놀고, 시간을 보내고, 소소한 일상 속에서 자연스럽게 넓혀간다. 이를 통해 관계라는 것은 고정된 개념이 아니라, 서로의 존재를 조금씩 받아들이며 만들어지는 것임을 보여준다.

관계에 깃든 사회의 경계선

수완과 인우는 레즈비언 커플이다. 현 제도 안에서 그들의 관계를 보장하는 법적 장치는 없다. 법적으로 부부가 될 수도 없고, 재산을 공유할 수도 없으며, 서로의 보호자가 될 수도 없다. 때문에 이들은 성인 입양이라는 우회적인 방법을 통해 그 관계를 인정받고자 한다. 입양이란 본래 부모와 자식 관계를 법적으로 설정하는 제도다. 그들이 원하는 것은 부모-자식 관계가 아니라, 서로의 배우자로서 평등한 위치를 인정받는 것이다. 그런데도 이들은 제도 바깥으로 열외 되지 않기 위해, 즉 '사회적 인정'을 얻기 위해 제도가 허용하는 방식 안으로 들어가려고 한다. 이런 상황 가운데 수완의 아버지 경협이 딸의 죽음으로 혼자 남게 된 조카 소진을 수완의 가족으로 입양하라는 요구가 겹쳐지며 갈등은 심화된다,

이들에게 벌어진 일련의 상황은 반려의 의미가 개인적 관계라는 사적 영역을 넘어 사회적 책임으로 확장되고 있는 모습을 보여준다. 이는 단순한 인정의 문제가 아니라 생존과 권리의 문제이기도 하다. 관계의 다양한 결합이 시도되고 있는 가운데 법과 제도는 여전히 과거의 틀을 고수하며 사회의 변화를 충분히 반영하지 못한다. 사랑을 선언하고 가족을 구성하는 행위는 단순한 감정이 아니라, 법과 제도를 통해 지속성을 확보하는 과정임을 보여주고자 한다.

반려란 무엇인가 : 서로 기대어 존재하는 것

무대 구현 역시 '반려'의 개념을 담아낸다. 네 개의 에피소드는 나란히 늘어서 있지 않고, 서로를 가로지르고 스며들며, 한 장면에서 다른 장면으로 겹쳐지고 흩어진다. 이것은 단순한 서사의 나열이 아니다. 이야기들은 함께 존재하며 서로를 밀어내지 않고 끌어안는다. 무대 위 16명의 인물들 역시 각자의 서사를 가지고 있지만, 그 서사들은 다른 서사를 지탱하며 하나의 흐름을 만든다. 여기에 단출한 소도구만을 활용해 여백이 많은 무대 공간을 사면을 채운 관객들이 둘러싼다. 빛과 소리, 배우들의 움직임이 공간을 채우는 동안, 관객들은 그 안에서 또 다른 관계의 일부가 된다. 이로써 공연을 '보는' 장소가 아니라, 함께 '존재하는' 공간으로 느끼게 한다. '반려'를 이야기하는 이 연극에서 가장 중요한 무대 장치는 결국 서로를 바라보는 우리들, 무대를 둘러싸고 서로의 반려로 존재하는 우리이다.

인간은 불완전하다. 허점이 많고, 홀로 균형을 잡지 못한다. 그래서 지독하게도 기댈 곳을 찾아 헤맨다. 혼자 설 수 없는 작은 인간들이 바지런히, 소란하게 무엇인가를 찾아 의탁한다. 어떤 이는 반려를, 어떤 이는 가족을, 어떤 이는 생명이 없는 것에 마저 온기를 불어넣는다. 우리는 서로를 찾아 나서고, 그렇게 만나서, 기울어진 몸을 맞대고, 흔들리는 마음을 나누며, 함께 균형을 맞춘다. 그렇게 이 세계가 만들어졌다.

이 연극은 말한다. 함께 살아간다는 것. 그것은 단순히 더하거나 빼는 산술적인 행위가 아니다. 곱하고 나누며, 서로를 섞고 확장하는 일이다. 관계는 계산될 수 없다. 무언가를 더하고도 결핍될 수 있고, 무언가를 나누면서도 충만할 수 있다. 우리가 반려로, 가족으로, 친구로, 연인으로, 혹은 이름 붙일 수 없는 어떤 존재로 서로를 맞닿으며, 우리는 그렇게 세계를 만들어 나간다.

극단 글과무대

'글과 무대'는 소수자의 목소리의 발견과 표현 그리고 공유, 여성 구성원들의 주체적 작업 추구, 평등하고 즐거운 창조 과정의 실현을 목표로 하고 있다. 특히 젊은 여성 극작가들을 중심으로 기존 대중문화의 스테레오타입의 제약을 벗어나 다양한 여성의 문제를 새로운 시각에서 다루고, 새로운 여성 인물을 창조할 수 있는 글쓰기와 무대화를 시도하고자 한다. 더 나아가 사회의 작은 목소리들에 관심을 갖고 무대화하는 작업을 지속적으로 해나가고자 한다.

신윤아(연극평론가/드라마터그)

연극이 세상에 던지는 질문에 매력을 느끼며, 글쓰기를 통해 그 울림을 확장하고자 한다. 대학에서 연극을 가르치며, 이론과 현장을 조화롭게 잇는 작업을 이어가고 있다.

알맹이는
가고
껍데기는
와라

조훈성
연극평론가

기간
2024.09.07.~09.15.

장소
연극실험실 혜화동 1번지

덜컹거림 없이도 수없이 덜컹거리는
파동을 감각할 수 있다는 것,
오늘 연극실험실의 목표가 아니었을까.

알맹이는 가고 껍데기는 와라

‘혜화동1번지’ 8기 동인의 창작극 페스티벌 〈장르 대축제〉가 ‘연극실험실 혜화동1번지’(*이하 ‘연극실험실’)에서 시작됐다. ‘혜화동1번지’ 동인이 1993년부터 시작된 이래 벌써 8기를 거치면서 서른두 번째 기획 페스티벌을 진행한다하니 그간 이들이 던진 이 세계의 진지한 질문들을 하나하나를 모아봐야겠다고 마음먹는다. 그러한 마음을 먹게 된 게 오늘의 〈장르 대축제〉 첫 작품 〈열차〉를 보고나서니 그 작은 극장의 연극이 특별한 인상을 준 게 틀림없다. 이번 ‘창작집단 여기에 있다’의 〈열차〉제목처럼 나 역시 거의 매주 왕복 400킬로미터의 여정을 ‘열차’를 타고 서울 지역의 극장과 왕래를 하면서 두세 작품 찾아보는데, 그 열차를 타고 오가는 심정, 그 창작 작업에 대한 만남을 기대하는 마음이 오늘의 연극, ‘열차’의 멜로의 칸과 얼마만큼의 감정의 동일화는 있다고 믿고 싶다. 그런데 8기 동인이 지난해 첫출발을 했음에도 2년차 두 번째 기획축제 〈장르 대축제〉의 한 작품을 찾아 겨우 극장에 들었으니, 까닭 없이 당최 누구에게 그 미안함을 전해야할지도 모르겠다. 이 축제의 첫 시작은 ‘창작집단 여기에 있다’의 멜로드라마 〈열차〉다. 아마도 그 앞에 섰다는 게, ‘멜로드라마’가 그만큼 대중적 장르로서 그 형식의 본바탕에서 ‘보편성’이 갖는 특별함이 있기 때문일 것이라 짐작해본다.

이번 〈장르 대축제〉는 8기 동인의 5편의 창작극, ‘멜로드라마’(박세련), ‘서부극’(조예은), ‘컨템포러리 무협액션’(박주영), ‘공포극’(허선혜), ‘팩션’(이성직)의 장르로 선보이게 된다. 이러한 ‘형식’을 활용한 창작에 대한 고민은 어쩌면 그간 ‘연극-극장-관객’의 관계에서 소홀했던, ‘관객’의 시선에서 흡인력 있는 각 ‘장르물’에 대한 형식적 요소를 새롭게 발견하고 주목하는데 출발한 데 있을 것이다. 장르물에 대한 환기의 필요성, 통속적이라 치부되어온 그 형식의 발견은 그렇다고 특별히 새롭지는 않다. 말처럼 오늘의 무대를 마주한 구경꾼들은 그 껍데기를 수천 번은 걸쳐보았을 테니 말이다. 이번 축제의 서막을 여는 ‘창작집단 여기에 있다’(*이하 ‘여기’)는 2017년 4월 창단, 창단공연 〈갈등: 내재적 혹은 외재적〉(2017.6.상명아트홀2관)을





시작으로 매년 꾸준히 작품을 발표하고 있는 비교적 젊은 창작집단이다. '모든 일은 여기에서 일어난다'와 '여기에서 일어나는 모든 일은 거기에서도 일어난다'라는 단체의 모토에서처럼 'I am here', 지금 여기에 존재하는 '나' 라는 개인의 삶의 기억과 경험들을 보편적 이야기로 확장해 공연예술 언어로 창작, 구현하면서 주목을 받고 있다.

연극의 초입부터 '실험실'다운 '형식'에 대한 질문이 인상적으로 전달된다. 극장 안에서 생각지도 못한 신동엽 시인의 "알맹이만 남고 껍데기는 가라"가, "알맹이는 가고 껍데기는 와라"라고 변용돼 귓전을 치면 피식 실소를 하게 된다. 시구의 패러디는 이들의 '전통의 교란'의 목적을 무척 선명하게 제시하고 있는 셈이다. 기존, 기성 연극 전통이 갖는 '알맹이'라는 게 바로 세계인식과 그에 대한 담론의 발현이라고 한다면, 이들의 '껍데기'의 본색 추구는 '껍데기의 제거'가 아니라 '껍데기를 통한 극복'을 말하면서 이 '장르물'을 선택한 기획의 목적이 앞서 드러나기 때문이다.

멜로드라마 선언

공연예술의 형식은 하나의 제도와도 같다. 제도화된 예술은 개별성의 규제를 의미하기도 하는데, 《문학비평용어사전》(한국문학평론가협회, 국학자료원, 2006)에 따르면, "다양한 양식의 분화되고 정립한 '장르'는 이론적으로는 특정 작품의 독특한 구조와 같은 외적 형식과 주제 및 독자에 대한 태도를 포괄하는 내적 형식에 바탕을 둔 분류"라고 정의하고 있다. 플라톤, 아리스토텔레스 이래 전통적인 서정, 서사, 극이라는 지나치게 단순화된 분류에서, 현대는 장르의 개방성을 인정하고 가능한 여러 종류 작품들의 특성을 있는 그대로 존중하고자 한다. 그래서 오늘날의 다양하고 수많은 문학적 상황과 미학적 관점에 따라 독단적 도식화나 고정된 개념의 틀에 얽매이는 것을 거부하고 다원적이고 융통성 있는 태도를 띠고자 하는데, 〈장르 대축제〉는 이러한 맥락에서 작품 속에 묘사된 세계와 인물들의 본성에 따라 그 양식(mode)을 지정하고 있는 것으로 보인다.

그렇기 때문에 '여기'의 멜로드라마(melodrama)라는 장르적 규정은 철저하게 관객을 위한 감성 중심적 내러티브에 있는데, 우리는 이 연극의 '열차' 안에서 '감성적 욕구'가 어디에서 기인하며, 그것의 목적이 무엇인지를 되새기지 않을 수가 없다. 다시 말해 작품에서 열차 안의 모든 사물이 펄떡펄떡 살아 숨 쉬는 것 역시, 이 '사물 인형극'의 서사 근간에 '감정의 단절'과 '인간 소외'에 대한 세계 인식이 반영된 것이라 볼 수 있다는 것이다. 결국, 극중 한마디 대사 없는 열차 안의 '여자'를 통해 '전화 통화'의 본 사건은 주변화 되고, 여자의 내면이 투영된 외부 사물은 인물을 대리해 심리적 요소들을 적절히 혼합 발현시키고 있는 것이다. '장르'라는 기본 형식은 '의사소통'에서의 가장 보편적 유형이면서 그 장르의 형상으로 구체화되는데, 오늘의 '멜로'가 펼쳐지는 이 철로의 시간과 공간에 연결되어 있는 '메시지'는 〈열차〉가 달리는 이유이기도 할 것이다.

'그 시절'의 기준이 무엇인지 특정할 수가 없지만, 적어도 오늘의 '열차'가 아닌 어제의 아득한 증기기관의 '기차'는 설렘이 있다. 나처럼 '은하철도999'를 보고 자란 세대는 아마도 모두 기차에 대한 공통의 판타지가 자리 잡고 있을 것이다. 여행에 대한 설렘은 기차 칸에서의 추억도 빼놓을 수 없다. 달걀, 사이다에 통기타, 그런 낭만의 열차와, 명절 때의 귀성열차는 또 어땠으며... 무궁화 막차 안 승객들의 지친 얼굴을 바라보면서, 소시민의 삶을 읽을 수도 있었다. 열차가 지나는 건널목 경적 소리에 발을 동동거리며 "기차가 온다."하고 소리를 내지르며 달려가면, 철로에 뛰어들까 호각소리가 들렸던, 그렇게 그 시절의 '열차'는 추억의 철길을 달렸다. 어쩌면 〈열차〉는 열차의 변천, 우리 시대의 속도를 뒤로 하고, 누구나 한 번 쯤은 경험했을, 드는 이, 가는 이, 만나는 이의 수많은 느낌표의 정차를 보여주고자 하는 지도 모른다.

객석은 소박하다. 스무 석도 안 되는 좌석에 앉아 작은 무대 한복판의 열차 선로로 보이는 에닐곱 칸의 사각의 프레임이 바닥에 놓여져 있다. 이 연극에 숨겨진 것이 좀처럼 가늠되지 않는다. 스모그와 함께 조명이 커지면서 열차 불빛을 표현하는 오프닝은 사실 상투적일 수도 있는데, 오히려 그 간소화된 무대장치 덕분에 뜻밖의



극적 효과가 발현된다. 또한 끊임없이 무대 앞뒤좌우를 활용하면서 열차 안팎을 보여주는 가변적인 턴테이블 등의 작품 연출은 그래서 참신한 면이 더욱 부각된다. 한편, 작품에서 눈여겨 볼 수 있는 것은 열차를 타기 전의 맞이방(*여전히 일본식 용어 '대합실'이라고 불림)이나 승강장·플랫폼(Platform)등은 이 사물 인형극 멜로 서사에 생략되어 있다는 것이다. 마치 조지 스티븐슨의 최초 증기기관차 '로커모션(Locomotion)'호를 타고 흔들리고 덜컹거리면서 철로를 달리는 것처럼 일관되게 열차 안을 비추며 '여자'가 마주한 사물, 세계를 보여주고 있는 것이다. 이는 기착지를 출발한 열차 안을 통해 한방향의 '진행성'에 대한 연출적 시선을 확인하게 된다. 기다리지 않고 만나러 가는 주체적 설정은 '멜로'가 갖는 '사랑하기'라는 특별한 본질을 발견케 한다. 작품의 시놉시스는 간략하다. '열차에 올라탄 이의 사랑의 멜로드라마'라고 지칭하고, 그 진동의 체감, 속도의 감각 속에서 '사물화된 모든 것'을 열차로 감각하는 것이다.

'여기에 있다'-장르적 감각 깨우기

'열차'라는 공간은 견고한 사각의 프레임에 있고, 또 그 획일적 방향성은 '멜로'와는 동떨어져 보이는 게 사실이다. 그래서 그 사각의 틀과 궤도를 벗어나고자 노력한 흔적은 곳곳에서 발견된다. 즉, 장르적 감각을 통한 사물 깨우기야말로 이 작품의 구성의 차별성을 확인하게 하는 지점이다. 작품 커튼콜과 함께 클로징 크레디트에는 제작 참여자가 타이포그래피로 영사되는데, '사람인형'이라고 불러야할 극중 '여자' 외에, 등장하는 수많은 사물인형들의 명단이야말로 이 작품의 멜로적 세계 구축에 큰 역할을 한다. "하트인형, 하트1.,2,...30,(*그렇게 많았었나?) 다정, 페트병, 소화기, 휴대폰, 갈색신발, 군화, 회색신발, 아기신발, 북극곰, 강아지, 새, 미니어처 열차, 커튼, 가방, 의자, 기타, 풍선 개미, 우산, 표지판, 작은 스케치북, 큰 스케치북, 책, 아이패드, 이어폰, 보호 장구들, 벽, 환풍기, 손가락인형, 열차...." 극장 객석을 제외하고는 이 연극의 무대에서는 모든 사물에 감정을 집어넣을 수 있다. 그만큼 그 촘촘히 엮어진 사물 연기를 위해서 수도 없이 사물 요소들을 나열하고 무대 위 재배치를 통해 환상적 에피소드를 엮고자 노력했을 것이다.

무대 콘셉트에 맞추어 조명기 역시 점멸의 위치와 크기, 색 온도를 조정하면서, 무대 천장부터 바닥, 극장 전체를 유기적으로 구석구석 비추고 꺼진다. 어쩌면 무대 전반적으로 사물 포커싱에 대한 이러한 연출적 시도가 〈열차〉를 보다 더 생동감 있게 보여준다고 할 수 있을 것이다. '열차' 안팎에서 이어지는 극적 상황이 특별한 이야기 전개를 보여주고 있지 않음에도 불구하고 마치 열차의 칸칸을 옮겨가는 듯 다음 장면에서 보여질 사물에 대한 기대를 갖게 한다. 작품의 이야기 전개과정을 꼼꼼하게 뜯어보고 싶을 정도로 무대화된 텍스트를 읽고 싶은 욕심이 생기는 게 이것 때문이다. 결국 극중 열차에 탄 '여자'의 사유, 의식의 흐름에 따라 구성된 연출적 틀은 오히려 '멜로'라는 관습적 형식을 통해, 관성화된 무대언어를 탈피한다.

'여기'의 극장에서 '장르적 감각'을 일깨운다는 것은 그동안 지각되지 않았던 것을 새롭게 감각한다는 것을 말한다. 언제나 거대한 담론으로 한 공동체의 구성 원리와 지향을 반드시 밝혀야 한다는 강박에서 벗어나, '열차'에 대한 센티한 감정을 통해 오히려 서랍 속에 개어놓은 사랑의 손수건이야말로 잃어버린 우리의 주체성이 아닌가 묻게 된다. 물론 연극을 통해 문제적 세계를 재현하고, 전복적 세계를 실현하고 싶은 저마다에게 부과된 정체성을 부인하고 싶지 않지만, 이 연극의 사물 연기는 우리가 습관적으로 살아가고 있는 현실세계에 균열을 가하는 시도로 봐지게 된다. 다소 아쉬운 것은 극 구성에서의 각기 다른 에피소드가 만들어내는 이미지가 충돌하면서의 강렬한 새로운 의미를 도출해내지 못하고, 관객의 세계에 대한 보편적 사고에 가역반응을 가하지는 못한다. 파스칼의 《팡세》의 사랑의 역설을 빌자면, "따라서 우리는 그 누구도 사랑하지 않는다. 다만 특성들을 사랑할 뿐이다."라고 했다. 즉, 객석에서 바라보는 내 의식의 체험은 그 자체가 아니라 그 보여지는 특성들을 사랑한다는 것일 뿐이라는 것이다.

한편, 장르적 감각에서 본다면 우리는 이 연극에서 왜소해진 개인이 아니라 '관계맺기', 사랑을 통한 연결성을 느끼게 되는데, 이는 사물마다

'하나의 숨' 불어넣기를 통해, 서로 내쉬는 숨의 교감을 확인하고 정서적 관계를 확인하게 한다는 것이다. 상상과 현실의 대비를 통해 새로운 현실창조가 추구하는 작업은 '관계성'의 재생과 공존의 가치를 담아내고 있다고 할 수 있다. 열차가 철로를 달리며 장소와 풍경의 사연을 이어온 것처럼 이 연극도 결국 '그리움'과 '기다림'과 '만남'의 정거장 역할을 해내고 있는 것이다. 그리고 그 열차가 목적지에 도착한 '여기'에서 우리는 수많은 '어디에서'와 '어디로'를 기억하게 된다. 열차 차창에서 바라보는 스쳐지나가는 풍경은 뒤에 두고 온 것에 대한 미련과 앞서 올 기대에 대한 감성적 이중성을 지니고 있다. 이 열차의 경험에서 우리는 뒤에 두고 온 것과 앞서 올 것에 대한 경험을 통해 그동안 눌려왔던 감성의 회복을 확인하게 된다.

'껍데기'를 위한 통속적 좌표

'껍데기'야말로 우리의 현실이다. 극장의 모든 것들이 살아 움직이는 오늘의 무대가 강렬했던지라, 그 '열차'가 싣고 온 것이 무엇인지 다시 돌아보지 않을 수 없다. 통속적 멜로 장르 앞에서 현실 세계의 갈증을 채우고 있다면, 이는 욕망의 대리적 환상을 채워주는 드라마적 본질을 확인케 한다고 할 수 있다. 이 작품을 '사물 인형극'이라 지칭하는 게 적절한지 모르겠다. '장르'를 구분하고 이를 정의, 개념화한다는 게 어쩌면 그 속성의 수많은 교집합을 병렬하면서 지나치게 형식적 외피에 많은 것을 빼앗기고 있는 것은 아닌지도 돌아보지 않을 수 없다.

결국 〈열차〉는 마주한 모든 물질 사물의 '인간 모방' 차원을 넘어 그 독창성과 상징성의 연극적 가치, 인형조종자에 의한 극적 움직임을 통해 그 인형이 어떻게 '거울화'되고 있는지 살펴본다는 게 이 작품의 생동성을 판단하는 기준이 될 수 있을 것이다. 그래서 오늘의 연극을 주목해볼 수 있는 것은 대사 없는 움직임만으로도 충분한 극적 소통이 이뤄지며 그것이 벌어지는 극장은 환상적 분위기를 조성해냈다는 데 있을 것이다. 한편, 〈열차〉에서 일반적인 인형극과 다른, 인간 뿐 아니라 극장 안의 모든 사물들 생물, 무생물 등을 가리지 않고 숨을 불어넣고 형상화하는데 있어서도 특별함을 엿봤다. 그것은 단지 의인화된 인간 모방에 그치지 않는다. 극중 '여자'만이 아니라 인형화된 사물의 행위는 객석과 충분히 교감 가능한 드라마적 서사와 상상을 보여주고 있다. 이렇게 본다면 '여기'의 무대연출은 '멜로'라는 장르가 살아 움직이는 인형극과 만났을 때 그것이 정서적 친근감이 더해준다는 확신을 갖고 있음이 분명했다. 물론, 이들 작업의 '연속의 미학'을 꾸준히 지켜보지 못한 아쉬움이 없는 것은 아니지만, 장르물의 '새로움의 도전'이 거칠지 않고, 작은 극장을 꽉 채운 상상은 극적으로도 조화롭게 구성 장치되어 있어 앞으로 이들 작업에 대한 기대를 갖게 한다.

작은 극장을 비지 않게 채워간다는 것은 쉬운 일 같지만 결코 그렇지 않다. 오히려, 작은 공간의 채움은 보다 섬세하고 우직한 연출 방법이 없다면 정말 쉽지 않은 작업이다. 모든 것을 다 받아 넣을 수도 없지만 또 모든 것을 다 넣어야만 하는 이 극장은 강한 압박이 있을 수밖에 없기 때문이다. 이들의 말처럼 '알맹이'를 보내고 '껍데기'를 취한다는 무대는 그만큼의 인형 조종 구성원의 활동력과 유기적 움직임(동선)이 없으면 가능하지 않다. 덜컹거림 없이도 수없이 덜컹거리는 파동을 감각할 수 있다는 것, 오늘 연극실험실의 목표가 아니었을까. 통속적이라 하면서 결말이 귀정된 애정결핍의 세계를 갈구하는 것은 '다시', '새롭게' 등의 마음가짐을 위한 필터가 될 수 있다고 믿게 된다. '여기에 있다'의 모든 것을 생물화, 의인화시키는 세계 사랑의 형식을 금세 다시 볼 수 있길 바라며, 나는 다시 하행 열차에 오른다. "알맹이는 가고 껍데기는 와라!" 몇 번을 소리 없이 되뇐다.

혜화동 1번지 8기 동인

'혜화동 1번지 동인'은 상업적 연극에서 벗어나, 연극의 고정관념을 탈피하여 개성 강한 실험극을 무대에 올릴 것을 결의하며 1993년 탄생하였다. 8번째 기수로 동인 시스템을 이어가며 꾸준히 진지한 문제의식과 시대정신을 담은 작품을 통해 관객과 만나고 있다.

조훈성(연극평론가)

월간《한국연극》, 계간《한국희곡》에서 편집위원, 연극평론가로 활동하고 있다.

예술창작공장 콤마앤드

지워진 청년의 역사 바로보기

정명문
연극평론가

기간
2024.11.29.~12.01.

장소
아르코예술극장 대극장

1923년생 조선인 최영우

우리 일상이 납작해지지 않으려면 이렇게 인지하지 못했던 과거 무명의 이야기를 더 많이 끌어내야 한다. 무엇이 부당한지, 무엇을 살릴 수 있는지 결정하는 것은 이렇게 사소한 목소리로부터 출발하기 때문이다.

콘텐츠에서 일제강점기는 모노 톤으로 그려지곤 한다. 흑백의 색감은 과거를 사진처럼 그대로 보여줄 것이라는 기대 혹은 반복되는 상황을 강조하게 된다. 당대 인물들은 자신의 선택이 어떤 결과를 가져올지 정확하게 알지 못한다. 그런 과거의 인물들을 지금 여기에 호출하려면 무엇을 어떻게 드러내야 할지 고민할 수밖에 없다. 같은 시대를 다룬 작품들과 같지 않으면서도 지금의 관객들에게 울림을 주어야 하기 때문이다. 〈1923년생 조선인 최영우〉(최양현 작·영상, 이태린 연출)는 식민지 시기 청년을 이전과 다른 방법과 시선 즉 '포로 감시원'이라는 소재와 '라이브필름 퍼포먼스'라는 형식으로 조망하는 신선함으로 인해 주목할 필요가 있다.

동원의 또 다른 역사

〈1923년생 조선인 최영우〉는 현재와 백 년 전 과거 두 시간대로 구성된다. 현재는 북토크를 틀로 하되, 최영우의 원고가 출판되는 과정을 편집자(임지영 분)와 작가의 시선으로 담아낸다. 과거는 1923년에 태어난 전북 남원 출신 최영우(김세환 분)가 1942년 일본군 포로 감시원으로 겪는 상황들이다. 이 작품은 실존 인물인 최영우가 기록한 원고를 바탕으로 외손자 최양현이 고증과 편집을 거쳐 펴낸 동명의 르포르타주(reportage)[1]를 바탕으로 한다. 이를 존중하여 작품은 내레이션, 영상, 사진과 같은 기록물의 특성을 살리고자 한다.

이 작품은 식민지 치하에서 조선인이 전쟁에 동원된 사례로 조선의용군, 위안부 외에 포로 감시원도 포함되어야 함을 알린다. 포로 감시원은 군 소속의 공무원으로, 이등병보다 아래인 말단 신분이었으며 채용공고로 삼천 명이나 선발되었다. 이들은 1942년부터 남방의 일본군 점령 지역 포로 관리를 하다가 연합군이 승리한 이후 역으로 포로가 되어 B, C급 전범이 되거나 사형 선고를 받았다. 자발적 동원이란 점에서 노출을 꺼린 과거였던 셈이다.

1 다큐멘터리 수법으로 현실의 사건과 사실을 충실하게 묘사하고 기록하는 문학 형식을 의미한다 (국립국어원 표준국어대사전)

조선인 포로 감시원의 위치는 그 자체가 문제적이다. 일본군 소속이지만 정식 군인이 아니며, 식민지인이었기에 임무 수행할 때도 포로일 때도 경계인이었다. 이는 일본군의 강압적인 철도 배선 공사 노역에 시달리던 네덜란드 포로 아드리안(고훈목 분)의 항의와 대처 상황에서 드러난다. 최영우는 포로의 힘든 상황을 알지만 동료 병춘(이정주 분)이 상관 기무라(조한)에게 맞고 포로에게 그대로 위해를 가하는 상황에 침묵한다. 일본은 '전투 범위 밖에 있는 자와 전투행위에 직접 참가하지 않는 이는 보호, 존중, 대우를 받아야 한다'는 제네바 협약에 가입했지만, 포로들에게 열악한 식량을 지급했고, 가혹한 노동과 체벌을 가했다. 즉 협약을 알면서도 지키지 않았다. 포로와 직접 대면했던 감시원은 협약에 무지했고 상부인 일본군 명령을 따라야 했다. 하지만 위 사항은 전범재판에서 정상 참작 사유로 채택되지 않았다. 당시 감시원이 일본군의 소속이란 점을 부인할 수 없었기 때문이다. 이처럼 이중 잣대로 분류되었던 조선인 포로 감시원은 포로와 큰 차이가 없었다.

극은 최영우가 머물렀던 공간 중 인도네시아 말랑 시 포로수용소 5분견대, 철로 배선 노역 현장, 치피낭 형무소에 집중한다. 이는 포로 감시원에서 포로로 입장이 뒤바뀌게 된 상황과 재판 과정에 주목하기 위함이다. 최영우는 포로감시원이 되면서 스무 살에 계획했던 삶과 멀어진다. 그는 피해자인 동시에 가해자였고, 자기를 희생하여 가족을 위했던 노동도 보상받지 못했다. 그가 가진 정보로는 전쟁 이후를 예측할 수 없었기 때문이었다. 극은 백년 전에 태어난 청년 최영우를 통해 시대 속 인물의 한계를 객관적으로 시각화 해낸다.

영상과 공연 사이

예술창작공장 콤마앤드는 장소 특정형, 관객 참여형 연극 등 장르적 한계에 도전하는 극단이다. 〈1923년생 조선인 최영우〉의 경우 실감 콘텐츠 프로덕션이자 영화제작사인 ㈜파란 오이와 합작했다. '라이브 필름 퍼포먼스'라고 창작자들이 지칭한 것처럼 이 작품에는 공연과 영상이 연결되어 있다. 최근 장소의 한계를 영상으로 보완하는 방식이





보편화되고 있다. 이 작품은 공간의 변화가 많기도 했지만 영상은 다양한 시점 구현에 적극 활용되었다. 배우가 움직이면 좌우, 천장, 벽면 총 7개의 위치에서 촬영되는 라이브 캠이 시시각각 영상을 송출하고, 콘솔은 이를 선택적으로 화면에 노출하였다. 객석은 고정되어 있지만 관객의 눈을 대신한 시선이 세밀한 관찰을 돕는 방식인 셈이다. 무대 위는 배우의 연기와 카메라맨의 동선에 따라 달라지는 영상이 동시에 펼쳐져 볼거리가 많아진다.

또한 디오라마(diorama)[2]로 제작된 남원의 철도역, 인도네시아 포로수용소 재판정, 태평양 함선은 당대의 신문물과 풍경을 정교하게 보여준다. 그로 인해 고립되고 답답한 배경에서 느꼈을 심리적 무게감이 전달된다. 그외 유품 상자, 노트북 그리고 마지막 기록 영상은 이 이야기가 실재하던 공간과 기록에서 출발하고 있음을 증빙하게 된다. 마치 작은 화면을 확대한 것처럼 스크린에는 배우 얼굴과 공간이 클로즈업되기에 그들의 미세한 표현과 감정을 볼 수 있다.

장르 경계를 넘나드는 이 극에서 우리의 시선은 어디를 향해야 하는 걸까. 무대 위에는 배우 외 영상, 카메라맨, 디오라마 등이 노출되어 있다. 이를 서사극이나 메타연극[3]으로 본다면 몰입보다 상황과 문제를 환기하기 위함이라 할 수 있다. 연출이 선택한 다각도의 영상은 경계인이었던 최영우의 위태로운 상황, 감정을 직접 전달하기 위한 것이기도 하다. 관객들은 연기와 영상을 함께 보거나 영상만 선택적으로 보아도 된다. 공연과 영상 이 두 방식의 혼용은 시대를 제대로 보기 위해 필요한 것이 무엇인가에 대한 나름의 답을 제시한다. 한 시대를 객관적으로 이해하려면 다양한 시각이 필요하다는 것을 형식으로 보여주고, 관객들이 실천했기 때문이다.

다만 무대와 객석의 뒤바뀐 위치에 대한 아쉬움은 지적하고 싶다. 무대 중앙에 자리한 스크린은 객석에 비해 높았다. 화면을 보려면 머리를 들어야 하기에 자연히 시선의 각도는 줄어들게 된다. 그래서 무대 양옆에서 배우가 움직일 경우 스크린을 보면, 퍼포머와 배우는 관객 시야에서 사라지게 된다. 객석이 높고, 무대가 낮은 극장에서 이 작품이 진행되었다면 다채로운 시각에 대한 의도가 훨씬 잘 살아날 수 있을 것이다.

2 배경을 그린 길고 큰 막 앞에 여러 가지 물건을 배치하고, 그것을 잘 조명하여 실물처럼 보이게 한 장치 (국립국어원 표준국어대사전)

3 연극의 내용이 연극 자체에 대하여 문제를 제기하는 연극 (국립국어원 우리말샘)

스무 살의 선택, 책임의 무게

〈1923년생 조선인 최영우〉는 일본인/조선인 포로 감시원/네덜란드 포로의 관계 역전을 통해 책임 소재가 어긋나는 상황을 담담하게 그려낸다. 감시원이든 포로든 타국에서 마주한 이들 대다수는 청년이었고 승패에 따른 변동은 이들의 삶을 뒤흔들었다. 수치상으로 난징·싱가포르 학살에 나섰던 부대나 생체실험 부대보다 포로 감시원 배치 부대의 조선인들이 전범으로 더 많이 판결받았다. 식민지인이라 명령을 시행했다는 주장은 전범재판에서 유리하지 않았다. 일본군의 잘못과 동등하지 않지만, 포로감시원이 포로들을 비인간적으로 대우한 것은 사실이었기 때문이다.

최영우는 딱 한 번 폭력을 행사했다. 포로가 가장 약자임을 알았던 그는 마음껏 폭력을 행사했던 병춘에 비해 말이 없었다. 대신 그는 자신의 상황을 조망하는 내레이션을 한다. 영우는 포로를 쉬게 하자 발화했다가 기무라 소좌에게 구타당하고, 이 구타는 포로 아드리안에게 고스란히 옮겨져 결국 청력을 잃게 만들었다. 만약 최영우가 할당량을 지키라는 명령을 끝까지 거부했다면 상황은 달라졌을까. 명령 수행과 발화와 판단 그리고 감정 그 사이에서 영우가 한 선택의 결과는 결코 가볍지 않았다.

태국에서 포로감시원을 했던 이학렬도, 인도네시아의 최영우도 교도소가 일종의 '학교'였고, 그 경험이 타인을 이해하는 기반이라 인식한다. 5년 동안 최영우는 사형 선고와 감옥 복역, 사면이란 시간을 겪었으나 자신의 잘못을 부인하지 않았다. 병춘은 그저 억울해하며 생을 마쳤지만 영우는 진심으로 사과의 편지를 썼다. 그 편지의 전달 유무는 중요치 않다. 이후 재심이 이루어졌고 명령 복종의 강제성을 인정받아



영우는 감형받을 수 있었다. 선택에 대한 책임을 지고, 잘못을 인정하는 그의 태도, 그리고 마침내 돌아온 고향 이 장면의 병치는 하지만 그리 유쾌하지 않다. 일상의 기반은 누군가의 희생으로 가능해진 것처럼 비춰지기 때문이다.

무명을 기억해야만 하는 이유

극이 현재 시점으로 돌아올 때마다 출판사 직원은 작가에게 원고 피드백과 출판 회의 결과를 알린다. 이는 관객에게 던지는 질문이기도 하다. 기록문학으로서 가능성이 있지만, 지금과 어떻게 연결되는 소재인지, 왜 세상에 나와야 하는지 의미 부여해 보라는 연출적 의도가 다분하다. 최영우와 포로감시자들은 무지했기에 일본의 감언이설에 속았고, 명령에 복종했었다. 하지만 그가 포로수용소에 갇혀 자신이 대했던 포로들을 이해하게 된 이 불편한 과거 기록은 이후 문제적 상황과 해결에 대한 또 다른 선택지를 고민할 수 있는 기반으로 적용될 수 있다.

현재는 감정과 개인적 신념이 여론 형성에 영향력을 미치는 포스트 트루스(Post-truth)시대이다. 이런 때일수록 다양한 관점의 포용이 필요하다. 왜곡된 정보로 인한 단편적 해석이 아닌, 균형 잡힌 정보가 들어올 수 있어야 문제에 대한 대처도 바르게 할 수 있지 않을까. 2024년 12월 3일 밤, 1979년의 문제를 기억하는 이들이 빠르게 움직였고, 그 소식들이 다각도로 비춰졌기에 많은 이들이 신속하게 반응하여 최악의 상황은 면할 수 있었다. 노벨 문학상 수상자 한강이 언급한 것처럼 과거의 경험이 현재를 판단할 수 있게 하는 그 상황을 우리는 실시간으로 체험한 것이다.

최영우의 청춘은 그 개인으로는 아름답지 않았다. 무대에서도 최영우는 최대한 담담하게 조망된다. 그가 남긴 기록을 무대화한 이번 공연은 내용으로도 형식으로도 의미를 찾을 수 있다. 우리 일상이 납작해지지 않으려면 이렇게 인지하지 못했던 과거 무명의 이야기를 더 많이 끌어내야 한다. 무엇이 부당한지, 무엇을 살릴 수 있는지 결정하는 것은 이렇게 사소한 목소리로부터 출발하기 때문이다.

예술창작공장 Comma, and

예술창작공장 Comma, and는 동시대 고민을 담은 이야기를 다양한 장르적 접근을 통해 독창적인 색감과 특유의 이성적인 시선으로 관객과 만나고 있다. 콤마앤드는 사회 안의 개인의 모습을 소재로 작품을 창작하며, 관객과의 물리적-심리적 거리를 좁혀 소통하고자 극장 및 대안 공간을 통해 장르의 한계를 벗어난 창작활동을 하는 단체이다. 삶을 투영한 작품을 통해 극단의 이름처럼 일상에서의 휴식과 새로운 도약의 발판이 되고자 한다.

정명문(연극평론가)

〈연극평론〉 〈한국연극〉 편집위원, 『한반도 음악극』 저자. 음악을 활용한 대중 공연들이 적절한 자리매김이 될 수 있는 객관적인 시선을 남기려 노력하고 있다.

새로운 예술적 테마와 발상으로서의 '싱귤래리티', 그 변화의 서막

백로라
연극평론가

기간
2024.08.29.~09.08.

장소
피크닉 Piknic

〈싱귤래리티〉는 일련의 예술적 작업을 통해 '변화의 서막'을 열어 보이고자 출발했다. 이러한 변화의 서막이란 결국 AI의 작품과 차별화되는 예술작품을 창조해 내는 것이다.

흔히 '특이점'이라는 용어로 번역되는 '싱귤래리티(Singularity)'는 레이 커즈와일의 저서 『특이점이 온다』를 통해 대중에게 널리 알려지게 된 개념이다. 그것은 일반적으로 '질적인 도약이나 중요한 전환점'을 의미하지만, 인공지능(AI) 분야에서는 AI가 인간의 지능을 초월하는 특정 시점을 의미한다. 기술이나 AI가 인간보다 뛰어난 능력을 발휘하는 시대, 즉 특이점이 도래하면 인간뿐 아니라 인간이 지배해온 정치, 경제, 사회, 문화 등 각 영역에서 혁명적인 변화가 초래될 것이라고 한다. 이때의 변화가 단순한 기술적 층위가 아닌 인간의 삶과 사회구조 전반에 걸친 변화와 관계된 것이기에, '싱귤래리티'에 대한 탐색과 사유는 유의미한 작업이 될 수 있다.

오랜 리서치 작업과 예술적 탐구 과정을 거쳐 작품을 창조해내는 '궁리소묻다'가 2022년 〈수학하는 몸〉, 2023년 〈우주 양자 마음〉에 이어서 이번에는 〈싱귤래리티 SINGULARITY〉를 선보였다. 이것은 여러 명의 아티스트가 참여하여, 각기 다른 형식과 주제를 가진 독립적인 7개의 퍼포먼스를 보여주는 것이 특징적이다. 따라서 〈싱귤래리티〉는 단일한 작품의 제목이라기보다는 7개의 퍼포먼스를 하나로 엮어주는 거대한 테마 혹은 각각의 공연을 추동하는 예술적 발상에 가깝다. 따라서 궁금해진다. 이 공연에서 '싱귤래리티'가 의미(혹은 의도)하는 것은 무엇이며, 그 개념은 어떠한 방식으로 각각의 예술작품과 관계 맺고 있는가?

변화의 서막을 열어 보이는 7개의 퍼포먼스

'궁리소묻다'는 프로그램의 서두에 "이 작업은 상상도 못 할 어떤 큰 변화의 서막일 뿐이다. 예술이 슬그머니 밀려나고 전혀 예측 못 한 신창조성이 출현하기 전에, 곧 믿을 수 없는 기이한 싱귤래리티를 맞이하기 전에"라고 밝히고 있다. 또한 창작 가이드의 글을 보면, 최근 생성형 인공지능이 만든 작품들이 충분히 예술적임에도 그 작품에는 작가의 의도가 없기 때문에 창의적 예술작품으로 볼 수 없다는 입장을 소개하고, 정말 그러한지 문제를 제기한다. 이것은 인공지능과 인간이 창조한 예술작품 사이의 '차이성'을 묻는 질문이자 예술창작의 '주체'에 대한 질문이라 할 수 있다. 정리하면, AI들의 신창조성이 출현하는 것과 같은 기이한 싱귤래리티가 도래하기 전에, 일련의 예술적 작업을 통해 변화의 서막을 열어 보이겠다는 것이다. 짐작건대 그 변화의 서막은 AI들이 창조하기 어려운 작품들을 창조하는 것이 될 것이다. 그리고 이것은 이번에 공연된 7편의 작품을 관통하는 키워드, 주체로서의 나, 인간이라는 존재, 체화된 몸, 그리고 의식과 관련될 것이다.

〈싱귤래리티〉는 공연 기간에 매일 15시부터 22시까지 7편의 작품이 소개되었다. 황혜란의 〈측정되는 몸: 추간판 탈출기〉, 박선희의 〈O(부제: 시작과 끝)〉, 하지은의 〈빈-공간〉, 이은지의 〈기하학적 정신_사유하는 몸〉, 이주아X배요섭의 〈알아차림의 알아차림〉, 최수진의 〈흩어지기 전에〉, 배소현의 〈출현하는 텍스트〉 등이 그것으로 전시 공간 피크닉의 각기 다른 장소에서 공연되었다. 7편 전체를 관람하려면 10시간 정도 전시 공간에 머물러야 하지만, 각 작품이 짧게는 15분부터 길게는 60분에 이르기까지 러닝타임도 다르고 공연의 형식과 내용이 달랐기 때문에, 관객의 선택적 관람이 가능한 경우였다.

이러한 작품들은 아티스트들이 오랜 기간의 리서치 작업, 이론적 탐구와 토론, 개인의 철학적 사유 과정을 거쳐서 이해한 것들을 몸으로 체화하고, 그것을 신체 움직임, 오브제, 시청각적 이미지, 그리고 언어 등으로 표현한 것이 많았다. 이 중에서도 가장 주목되는 작품은 발상의 새로움이 돋보이는 〈측정되는 몸: 추간판 탈출기〉와 〈출현하는 텍스트〉였다. 두 작품은 공연의 형식 자체도 새로웠지만, 그러한 형식이 아티스트의 의도와 사유를 완성도 있게 표현하여 눈길을 끌었다.

몸과 마음에 대한 새로운 발견과 인식

〈측정되는 몸: 추간판 탈출기〉는 퍼포머 황혜란의 의료 경험, 과학적 탐구, 그리고 몸과 의식에 관한 사유를 담아낸 작품이다. 실제로 황혜란은 2023년 4월에 추간판 탈출증 수술을 받았다고 한다. 추간판 탈출증은 '디스크'로 알려진 질환인데, 척추뼈 사이에 위치한 추간판 손상으로 내부의 수액이 빠져나가 주변 신경을 압박하여 다양한 증상을 유발하는 상태를 말한다. 황혜란은 당시 유튜브의 자기진단 영상을





보고 왼쪽 다리에 마비가 진행되었음을 알게 된다. 그 경험은 작품 속에서 “내 몸이 내 말을 듣지 않는 기이한 공포의 순간이 몸과 마음에 각인되었다”라고 표현된다. 질환에 의한, 몸과 마음에 대한 새로운 발견과 인식, 그로부터 이 공연은 출발한 것으로 보인다.

전시장에 들어서면 사방의 벽면에 황혜란의 생각을 써 놓은 글, 얼굴과 발의 모형 사진, X-Ray와 MRI 사진, 각종 의료 기록 등이 붙어있고, 그러한 자료들 위에는 자수로 새긴 제목이 있다. 여기서 자수는 흰 광목에 각기 다른 질감, 색채, 스타일로 직접 수를 놓은 것인데, 이 전시 공연에서 황혜란의 의료 기록과 함께 주요한 오브제로 사용된다. 황혜란은 벽면에 적힌 자료와 이미지들에 관해 읽고, 설명하고, 그것을 신체 동작 이미지로 표현한다. 관객은 그러한 퍼포머를 따라다닐 수도 있고, 자유롭게 전시 공간을 돌아다니면서 자기만의 방식으로 전시된 것들을 감상할 수도 있다.

공연의 시작은 배우의 몸에 대한 설명으로 시작한다. 자유로운 신체 움직임을 보여주면서 탐구하고 훈련하는 ‘배우의 몸’에 관해 이야기한다. 몸을 움직이면 마음이 움직이고 마음이 움직이면 몸이 움직이는데, 그것을 지각하고 인식하도록 하는 게 바로 배우의 신체 훈련이라는 것이다. 그런데 어느 날 뒤꿈치로 서는 것에 실패하면서 황혜란은 몸과 마음이 분리되는 현상을 경험한다. 그리고 검사, 수술, 재활의 과정에서 몸이 이전과 다른 방식으로 존재한다는 사실을 인식하게 된다. 각종 의료 기기와 접촉하면서 몸은 수치로 측정되고, 마음이 아닌 ‘전기탐침’에 반응한다. 수술을 위한 하반신 마취와 수면 마취는 몸과 의식을 바꾸어버리기도 한다. 이 작품은 이처럼 수치로 존재하는 몸, 마취로 사라져 버리는 의식, 마비되어 의지에 반하는 몸에 대한 인식과 사유를 그동안 탐구해 온 양자역학, 뇌신경과학, 인공지능의 관점에서 다룬 것이다. 공연의 마지막 부분, ‘재활: 부분과 전체’는 바로 그러한 황혜란의 탐구, 경험, 사유가 가장 집약적으로 표현된 부분이라 할 수 있다.

〈측정되는 몸: 추간판 탈출기〉는 러닝타임이 30분 정도 되는 짧은 공연에도 불구하고 상당히 밀도 있는 구성과 내용을 보여준다.

난해하거나 관념적으로 여겨질 수 있는 과학적 이론과 몸에 대한 사유들이 관객에게 쉽게 전달되어 깊은 공감을 끌어내는 것이 장점이다. 추간판 탈출증이라는 일상적 의료 경험, 자수와 몸의 물질성, 다양한 시청각적 이미지, 그리고 솔직한 고백체의 언어로 구성된 텍스트 등이 미적으로 조화를 이룬 결과라 할 것이다.

매질(媒質)로서의 몸, 파동으로서의 소리와 에너지, 그리고 출현하는 텍스트

〈출현하는 텍스트〉는 리서치 기간 동안 퍼포머 배소현이 작성했던 텍스트와 그러한 텍스트를 매개하는 몸, 그리고 파동처럼 지각되는 소리와 에너지 등으로 구성된 퍼포먼스다. 이 공연에서는 두 개의 텍스트가 활용되는데, 텍스트1 〈되지 않는 선언: '사이보그 선언'을 경유〉와 텍스트2 〈별이 쏟아질 때, 산양의 눈 속 뼈〉가 바로 그것이다. 텍스트1은 도나 해러웨이의 '사이보그 선언'의 원문을 배요섭이 재배치하고, 그것을 다시 배소현이 재구성한 것이며, 텍스트2는 배소현이 사막과 초원에서 경험하고 느낀 것들을 시적인 언어로 표현한 것이다.

텍스트1 파트에서는 배소현이 텍스트를 단어, 어절, 문장으로 끊어서 읽으면서 루프 스테이션에 녹음하는 것으로 출발한다. 배소현이 텍스트를 소리 내어 읽을 때 스크린에는 해당 텍스트들이 차례로 영사된다. 이후 녹음된 소리를 반복 재생하면서 배소현은 다시 텍스트를 소리 내어 읽는다. 이로써 퍼포먼스 공간에는 여러 개의 텍스트가 병치, 중첩된다. 도나 해러웨이의 오리지널 텍스트, 배요섭을 경유한 배소현의 텍스트, 배소현의 몸에 체현된 텍스트, 그 몸을 통과하여 발화되는 텍스트, 루프 스테이션에 녹화되어 재생되는 텍스트, 그리고 이 모든 텍스트가 병치되거나 콜라주되는 퍼포먼스 텍스트 등등. 실로 여러 개의 텍스트가 중층적으로 구조화되어 감각적으로 표현된다.

텍스트2 파트에서는 배소현이 입으로 불어서 만들어내는 바람 소리를 녹음, 재생하여 적극 활용한다. 즉, 녹음된 바람 소리와 함께 스크린에 배소현의 시적 텍스트가 영사되며, 그 텍스트를 각기 다른 톤, 리듬, 속도로 소리 내어 낭독하는 식으로 공연이 진행된다. 이로써 퍼포먼스 공간은 건조한 바람이 부는 사막의 황량하고도 고독한 시청각적 이미지로 채워진다. 이처럼 배소현의 몸과 소리를 통해 '출현'하는 텍스트는 그 어떤 합리적인 언어로도 표현하기 어려운 분위기, 이미지, 에너지를 관객에게 강렬하게 지각시켜준다.

이 공연은 드라마 형식이 아니라, 파편화된 언어, 이미지, 사운드 등으로 구성되었기 때문인지, 60분의 러닝타임이 다소 길게 느껴졌다. 텍스트1이 15분, 텍스트2가 45분 동안 공연되었는데, 텍스트1의 구성이나 표현의 밀도가 훨씬 높았던 것으로 기억된다. 그럼에도 이 공연은 텍스트를 무대에 재현하거나 표현하는 것이 아니라, 배우의 몸을 매질(媒質)로 삼아 퍼포먼스 공간에 '출현'시키고자 하였다는 점에서, 발상의 새로움과 실험성이 돋보였던 경우라 할 수 있다.

사유를 표현하는, 새롭지만 낯선 형식들

박선희의 〈O(부제: 시작과 끝)〉은 내 안에 있는 삶과 죽음, 그 순환에 대해 다룬다. 공연의 시작과 함께 시계 초침 소리가 들리고, 퍼포머들이 벽에 붙어있던 실뭉치들을 풀어서 공간을 가로질러 다른 벽면에 연결시킨다. 실과 조명을 활용하여 점, 선, 파동의 이미지를 표현하고, 파편화된 공간 안에서 혹은 공간을 가로지르며 움직임의 이미지를 보여준다. 오브제와 공간 구성 방식의 새로움이 돋보이는 퍼포먼스였으나, 테마의 무게에 비해 그 표현 방법이 다소 단조로웠다.

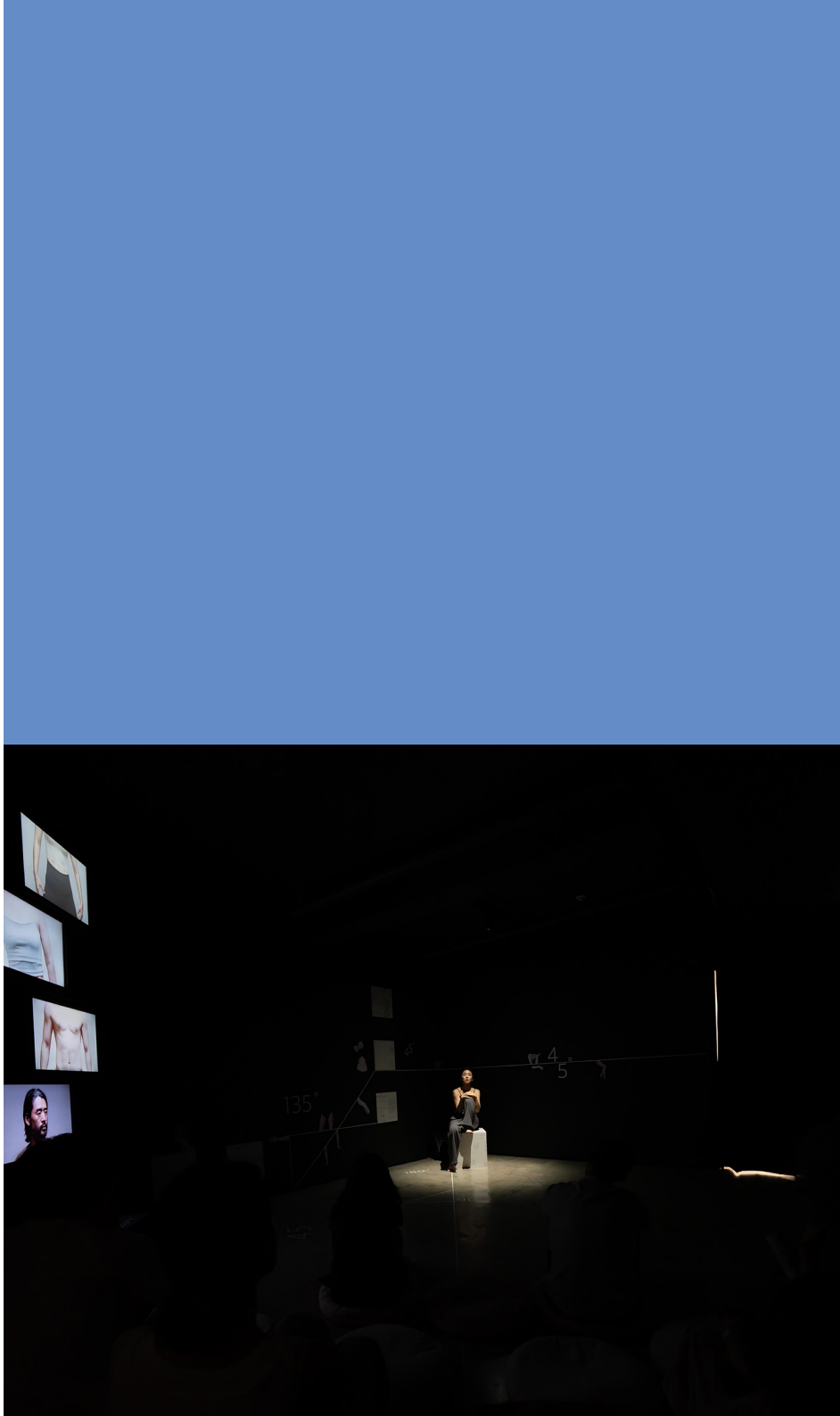
하지은의 〈빈-공간〉은 수학과 양자물리학에 대한 연구를 바탕으로 공간과 우주 만물이 존재하는 방식에 대해 사유한 흔적을 보여준다. 전시 공간의 흰 벽면에 허수의 공식, 그래프, 짤막한 글귀 등을 제시하였는데, 그 내용보다는 그것을 벽면에 전시한 형식이 흥미를 유발한다. 단, 허수, 존재, 공간 등에 관한 사유를 표현하는 방식이 다소 설명적이라는 생각이 들었다. 물질적, 감각적 표현에 대한 고민도 필요해 보인다.

이은지의 〈기하학적 정신_사유하는 몸〉은 15분 동안 진행되는 코포리얼 마임이다. 모니터에 머리와 몸이 분절된 신체 이미지가

영사되고, 그 옆에서 이은지가 마임을 보여준다. 판토마임과 달리 코포리얼 마임은 대상을 재현하지 않고 추상적, 상징적으로 표현하는 것이 특징적인데, '사유하는 몸'이라는 테마에 상당히 부합하는 표현 형식이라는 생각이 들었다. 언어적 표현 없이 영상 이미지와 신체 움직임의 이미지만으로 구성되었기에, 15분이라는 러닝타임이 짧지 않게 느껴졌다. 상당히 충실하게 기획되고 구성된 작품이라는 생각이 들었다. 다만, 영상 이미지와 마임의 이미지가 유사하여 긴장감이 덜했던 점은 아쉬움이 남는다. 충돌과 긴장의 미학에 대해 고민해 보면 좋을 듯하다.

최수진의 〈흩어지기 전에〉는 몸의 기억, 바라봄의 액션, 존재에 대한 사유를 담아내고자 한 작품이다. 전시장 벽에 10여 개의 사진과 짧은 글들이 있는데, 그러한 글들을 따라 공간을 이동하면서 최수진은 신체를 묘사하거나 독백과 마임을 한다. 전시장 한쪽에는 흰색의 찰흙으로 빚어서 만든 조각들이 모빌처럼 매달려 있거나 돌무더기처럼 쌓여있다. 이것은 몸의 기억이자, 몸을 이루는 수많은 조각이며, 보이지 않는 존재의 흔적이기도 하다. 공연이 끝나면 관객들에게 찰흙으로 몸의 기억을 빚어서 흔적을 남기도록 한다. 〈흩어지기 전에〉는 오브제와 표현 방법에 대해 고민한 흔적을 보여주는 작품이다. 그 덕분에 주관적, 관념적인 주제에도 불구하고 공연의 의도가 비교적 선명하게 전달된다. 단, 언어에 의존한 설명과 묘사의 비중이 컸던 점은 아쉬움으로 남는다.

이주아X배요섭의 〈알아차림의 알아차림〉은 10분 동안 눈을 감고 느낌에 집중하도록 한다거나, 퍼포머의 동작과 행동을 바라보면서 그러한 움직임을 묘사하는 말(소리)을 들으며 생각하게 만든다. 따라서 이 공연에 참여하는 관객들은 자연스럽게 대상을 바라보고, 지각하고, 인식하게 된다. 제목에서 짐작되듯이, 이 공연은 깊이 있는 불교적 사유에서 출발한 것으로 보인다. 그럼에도 공연의 내용이나 관객 참여 방식이 결코 어렵거나 복잡하지 않다. 감각, 지각, 느낌과 같은 요소에 집중하도록 할 뿐, 그 어떤 것도 강요하지 않는다. 조용하고 느리게 진행되어 여백이 느껴지는 것이 특징적인데, 공연을 수행하고 참여하는 과정 자체가 마치 불교적 사유를 실천하는 것 같은 인상을 주기도



한다. 야외 공간에서 진행되었기에, 해가 저물어가는 풍경을 바라보고 소음이나 매미 소리와 같은 일상의 소리를 들으며 공연에 참여하였는데, 피크닉이라는 전시 공간에 매우 어울리는 공연이라는 생각을 하였다.

'궁리소묻다'의 실험과 도전

서두에 지적하였듯이, 〈싱귤래리티〉는 AI의 신창조성이 출현하는 것과 같은 '기이한 싱귤래리티'가 도래하기 전에, 일련의 예술적 작업을 통해 '변화의 서막'을 열어 보이고자 출발한 것으로 보인다. 이러한 변화의 서막이란 결국 AI의 작품과 차별화되는 예술작품을 창조해 내는 것이리라. 이것은 각기 다른 독립된 형식을 보여주고 있음에도, 7개의 작품들이 주체로서의 나, 인간이라는 존재, 몸, 기억과 의식, 사유 등과 같은 키워드를 공유하는 이유가 될 것이다.

물론 이번 공연에서 '변화'를 향한 연극적 지향성이 성취되었는지의 여부는 단언하기 어렵다. 7편 모두 사유와 발상의 측면에서는 기존과 다른 새로운 경지를 보여준 것이 사실지만, 그러한 사유와 발상이 얼마나 미적으로 완성도 있게 표현되었는가 하는 부분은 관객에 따라 달리 평가될 수밖에 없기 때문이다.

다만, 부분적으로 아쉬운 점이 있다면, 〈싱귤래리티〉에서 소개된 7편의 작품들이 앞서 지적한 키워드 정도 외에는 내적으로 연결되는 지점을 보여주지 못했다는 것이다. 그래서 편의상 7개의 작품을 엮어서 발표한 것이 아닐까 하는 의구심을 불러일으키기도 한다. 독립적으로 발표하는 작품 외에도, 몇 개의 공연을 묶어서 궁리소묻다가 추구하는 '변화의 서막'을 보여주었으면 어떠했을까 하는 생각이 들었다. 또 하나만 지적하자면, 대부분의 작품들이 지나치게 언어적 표현에 의존하여 공연을 구성하였다는 생각이 든다. 관념적이거나 심오한 철학적, 과학적 사유들이 시적이거나 설명적인 언어로 전달되는 것은 그 대표적인 예가 될 수 있다. 이로 인해 공연의 라이브성이 약화되고 단조롭다는 인상을 주었던 것이다. 형식의 실험성도 좋지만, 작품의 의도와 발상에 부합하는 새로운 표현 방식을 발굴하고 창조하는 작업 역시 필요하다는 생각이 든다.

그러나 열악한 우리 공연계의 제작 현실을 고려할 때, 궁리소묻다가 추구해 온 공연 작업은 상당히 무게감 있고 의미 있게 다가온다. 다른 공연집단과 달리, 공연을 준비하는 과정 자체가 일종의 '수행'처럼 느껴질 정도로 상당히 오랜 기간 탐구하고 고민하며 훈련하는 시간을 갖는다는 점에서 그러하다. 이것은 궁리소묻다의 공연작품이 발상과 문제의식 면에서 높은 평가를 받아온 이유가 될 것이다. 〈수학하는 몸〉과 〈우주 양자 마음〉에 이어서 이번에 공연된 〈싱귤래리티〉에 이르기까지 궁리소묻다는 우리 공연계에서 새로운 담론을 창조하여 이끌어가는 주요한 역할을 담당해왔다고 할 수 있다. 그러한 탐구와 훈련의 과정이 이제는 미학적인 성취로 이어졌으면 하는 바람이 있다. 이들의 끊임없는 탐구, 실험, 도전에 박수를 보내면서 또 다른 몇 년의 수행 과정을 거쳐 모습을 드러낼 다음 작품을 기대해 본다.

궁리소묻다

궁리소묻다는 강원도 화천에서 작가, 퍼포머, 연출가가 시작한 공연예술 리서치 그룹으로 20여년 동안 공연 창작 작업을 통해 갖게 된 온갖 질문을 등불 삼아 새로운 예술의 가능성을 탐구하고 있다. 빠른 속도로 변화하는 이 세계의 가장자리에서, 예술가의 삶을 살아가고 있는 사람들과 함께 교류하며 묻고 묻는 작업을 꿈꾼다.

백로라(연극평론가)

숭실대학교 문예창작전공 교수. 연극평론가. 한국연극평론가협회 부회장, 월간 〈한국연극〉 부주간.

정동하는 비명자, 현실의 비판에서 초극으로

우수진
연극평론가

기간
2024.11.8.~11.17.

장소
대학로예술극장 대극장

고통은 정동한다. 정동은 개인과 개인 사이에서 발생한다는 점에서 공동체적이며, 온몸으로 감각되는 것이라는 점에서 생체적이다.

지난 11월 극단 고래의 〈비명자들 3막- 나무가 있다〉가 대학로예술극장 대극장에서 공연되었다. 이는 일명 비명자들 시리즈의 완결작으로, 2017년에 〈비명자들 2막- 고통이 있다〉를 시작으로 하여 2019년에는 〈비명자들 1막- 비명이 있다〉가 그 프리퀄로 공연된 바 있다. 따라서 이번 공연은 8년간이라는 결코 짧지 않은 기간 동안 극단 고래가 천착해온 비명자들 시리즈의 마무리인 셈이다.

비명자들 시리즈는 그 성격이 단순하지 않으며 심지어 양극적인 요소를 한데 담아내고 있다. 현실 사회에 대한 지극히 비판적인 문제의식들을 일종의 호러물 같은 비현실적인 형식에 담아내고 있기 때문이다. 따라서 문제에 접근하고 이를 해결하는 방식 또한 현실적이면서도 초월적이고 관념적이며 정서적이다. 이는 이번 〈비명자들 3막〉뿐만 아니라 비명자들 시리즈 전반에 걸쳐 나타나는 특징이라고 할 수 있다.

비명자의 발생, 국가폭력의 현실

비명자들 시리즈는 전세계적으로 비명자라는 존재들이 출현한다는 가상의 연극적인 상황에서 출발한다. 비명자는 산 자와 죽은 자의 경계에 놓여 있는 존재로서 일종의 비현실적인 호러 캐릭터이다. 하지만 이들은 국가폭력으로 인해 발생한 희생자의 유가족이라는 점에서 그 자체로 사회적인 현실성을 띠고 있다. 그리고 이번 〈비명자들 3막〉에서는 이전의 전작들에서 사건의 중심이 되었던 비명자의 발생과 이에 대한 국가적 사회적 대응 등의 내용이 종국적인 해결 내지는 대안의 제시로 나아간다.

극 중에서 국가폭력은 전쟁으로 인한 민간인 학살에서부터 각종 참사들과 기업의 노동자 탄압, 그리고 빈곤 문제 등에 이르기까지 모든 것을 포괄한다. 근대의 국민국가 체제는 근본적으로 자본주의의 발생 및 성장과 불가분의 관계에 놓여 있기 때문이다. 그리하여 1막에서부터 3막에 이르기까지 미국-아프가니스탄 전쟁과 중국의 티베트 침공 과정에서 발생한 대규모의 민간인 학살뿐만 아니라 우리나라의 골령골 학살, 경산 코발트 광산 학살과 페리호 참사, 이태원 참사, 노동자 탄압 등으로 인해 발생한 희생자의 유가족들이 비명자가 된다.

비명자 발생의 좀 더 근원적인 이유는 학살이나 참사 자체보다 그 희생자들에 대한 국가 사회적인 외면에 있다고 할 수 있다. 예컨대 골령골 학살의 희생자들은 대법원으로부터 무죄판결을 받고 국가배상을 받았으나, 국방부와 검찰청에서 다시 배상금 반환청구 소송을 하여 고통받고 있다. 그리고 페리호 참사와 이태원 참사 등은 국가에서 관리 부재로 인한 재난이 아닌 사고로 간주하여 그 진상이 규명되지 않고 있다. 따라서 비명자의 발생은 현재까지도 진행 중인 국가폭력의 현실을 반증하는 것으로, 여기에 비명자들 시리즈의 근본적인 문제의식이 놓여 있다.

정동하는, 비명의 기제

비명자의 발생보다 더 흥미로운 것은 비명의 작동 기제이다. 비명자는 말 그대로 비명으로 자신의 고통을 드러내는데, 이들의 고통은 말로 전달되거나 설명될 수 없는 것이기 때문이다. 그리고 이들의 비명을 듣는 사람들은 누구나 극심한 고통에 빠지며, 비명자가 물리적으로 가해를 당할 경우에는 주위의 사람들 모두가 동시에 같은 강도의 고통을 느끼게 된다. 다만 예외적으로 누군가가 비명자와 접촉할 경우에는 그 사람에게만 극심한 고통이 전달된다.

비명자는 비명으로 고통을 준다는 점에서 그 자체로 폭력적인 존재일 수 있다. 하지만 그렇다고 해서 비명자 자체가 일방적으로 공격적인 가해자라고 할 수는 없다. 그들의 비명은 애초 어떤 악의적인 의도에서 나오는 것이 아니라 역사적으로 그들에게 가해진 고통과 분노가 참을 수 없는 임계점에 달하면서 불가항력적으로 터져 나오는 것이기 때문이다. 원래적으로 비명자는 국가폭력의 피해자인 것이다.

그래서 비명을 듣는 사람들이 느끼는 고통은 비명자의 고통에 감응되었기 때문이라고 할 수 있다. 고통은 정동한다. 정동은 정서와는 구별되는 것으로서 감응을 통해 전이되는 역동적인 감정을 말한다. 그리고 정동은 개인과 개인 사이에서 발생한다는 점에서 공동체적이며, 온몸으로 감각되는 것이라는 점에서 생체적이다. 그리고 비명자의



경우에는 그것이 억압받고 외면당해온 자신들의 삶과 지난 역사를 비명으로 자신과 조우하는 사람들에게 온몸으로 알리는 것이라는 점에서 정치적인 것이기도 하다.

고통을 감응하는 세 방식

고통에 감응하는 방식은 주체에 따라 달라진다. 국가적인 차원에서 비명은 불특정 다수의 국민 생명을 위협하는 위험한 재난이 되며 마땅히 통제되어야 하는 것으로 간주된다. 그리고 이때 비명자는 제거의 대상이 된다. 극 중에서도 국정원은 요한이라는 인물에게 비명자를 제거하는 '파사'의 임무를 맡긴다. 악덕 재벌 2세인 그는 아버지의 강제로 시민권 취득을 위해 매브니(MAVNI)로 미국-아프가니스탄 전쟁에 참전했다가 이슬람 민간인들이 미군의 폭격으로 대규모 사망하는 것을 목격하고는 모든 감각을 상실하여 비명에도 전혀 반응하지 않게 되었다. 다만 비명자와 직접 접촉할 경우에만 고통을 느끼는 그는 아이러니하게도 잃어버린 자신의 감각을 느끼기 위해 파사를 수행한다.

민간단체인 고통문제연구소의 연구원들에게 비명의 고통은 초극의 대상이다. 연구원인 보현과 무진장은 비명의 고통이 삶의 근원 내지는 존재론적인 것이며, 누구나 명상 수련을 통해 자기 자신의 에고(Ego)에서 벗어난다면 고통에서 벗어날 수 있다고 본다. 극 중에서 이들이 수련을 하며 반복적으로 외치는 '사성제(四聖諦)'와 '고집멸도(苦集滅道)'는 불교에서 말하는 네 가지의 높은 깨우침으로, 진실에 대한 무지 상태인 무명의 극복을 뜻한다. 특히 보현이 비명자뿐만 아니라 자신이 극력 반대하는 파사를 수행하는 요한에게까지 연민을 느끼는 것은 이들에게 인간의 고통이란 궁극적으로 무차별적인 것이기 때문이다.

마지막으로 선재는 비명자의 발생을 사회적인 병리 현상이라고 보고 그 억울함을 풀어주는 데 주력하는 인물이다. 이는 단순히 그가 신문기자로서 가질 수 있는 직업적 소임 때문은 아니다. 그보다 선재는 그 자신이 페리호 참사로 동생을 잃은 희생자 유가족으로, 비명자 문제에 있어서 당사자성을 가지고 그 고통과 억울함을 누구보다 잘 이해하는 인물이다. 하지만 그는 억울함과 분노에 휩싸여 생업을 뒤로 한 채 진상규명에 매달리는 아버지나 다른 유가족들의 방식에도 동의하지 않는다. 대신에 극한 고통을 무릅쓰며 포기하지 않고 비명자와 접촉하여 비명자의 목소리, 그 이야기를 듣고자 한다. 비명의 고통을 초극하는 것이 아니라 정동하여 돌파하는 것이다.

설정적인 드라마

비명자들 시리즈의 드라마는 기본적으로 연극적인 설정을 토대로 하고 있다. 세계적으로 비명자가 발생하고 그 비명의 고통에 사람들이 감응된다는 상황도 그렇고, 고통을 못 느낀다는 요한이나 요한 같은 사람에게마저 연민을 느끼는 보현 같은 인물 또한 그렇다. 그런데 연극적인 설정은 그것이 부조리극과 같은 비현실적인 상황에 가까울수록 내적인 드라마가 설득력 있게 구축이 되어야 그 상상력이 온전한 힘을 얻을 수 있다.

〈비명자들 3막〉에 앞서 1막에서 비명자의 파사를 수행하던 요한은 2막에서 결국 그 죄책감으로 인해 자살하고, 2막에서는 비명자 문제의 방법을 찾기 위해 티베트에 간 보현은 중국의 민간인 학살을 목격 후 결국 비명자가 되고 만다. 그런데 요한이라는 인물은 근본적으로 악인인지 아니면 위악적인 인물인지 정확히 알기 어렵다. 그는 말과 행동에 있어서 극단적인 폭력성을 띠지만 동시에 그 또한 가정폭력의 희생자였으며, 자신의 감각을 느끼기 위한 지극히 개인적인 목적으로 파사를 수행하면서도 동시에 파사되는 비명자의 고통에 깊이 감응되는 인물이기 때문이다. 그리고 보현은 요한의 파사를 극구 반대하면서도 요한의 고통에도 깊이 공감고 나아가 꿈속 장면을 통해 깊이 교감하는데, 그 내용과 의미, 이유 역시 명확히 파악하기 어렵다.

한편 선재는 과거와 현재, 그리고 미래의 지향이 분명하다는 점에서 요한이나 보현에 비해 상대적으로 설득력 있는 인물이다. 3막에서 선재는 사성제를 수련하고 비명산에 잠입하여 비명자가 된 보현과의 접촉을 시도한다. 그리고 극한의 고통 속에서 마침내 고통을 초극하게 되고 보현의 목소리를 들을 수 있게 된다. 하지만 극 중에서





그것 역시 선재 개인의 차원에서만 이루어질 뿐, 선재와 보현에 이루어진 정동이 다른 사람들이나 비명자들에게 의미있게 확장되지는 않는다.

현실 비판에서 초극으로

비명자들 시리즈는 국가폭력에 대한 비판적인 문제의식을 토대로 한다. 실제로 극 중에서도 비명자들을 포함한 등장인물들의 대사를 통해서 직접적이면서도 반복적으로 우리 시대의 국가폭력을 비판한다. "(수진) 운명이 아니라 국가가 잔인한 거지!" "(선재) 당신들 페리호가 침몰했을 때 뭘 했어요? 그때는 왜 아무 절차도 지키지 않았어요? 그 잘난 절차 지켜서 할로윈날 159명의 청년들이 죽은 건가요?"

하지만 극 전체를 관통하며 전개되는 비명자의 드라마는 예상과 달리 국가폭력의 현실을 관념적으로 초극하는 방식으로 마무리된다. 비명자들은 자신의 억울함을 호소하지만 사람들은 그 고통만 감응할 뿐이며, 그들의 이야기는 고통을 무릅쓰고 견디면서 이야기를 듣고자 했던 보현이나 선재 같은 인물을 제외하고는 전달되지 않는다. 그리고 오히려 고통을 야기한다는 이유로 전세계 곳곳에서 다시 학살당한다.

그리하여 종막에서 비명산에 모인 비명자들은 결국 서로가 서로를 위로하며 나무가 된다. 특히 3막에서 보현을 비롯한 비명자들은 1막과 2막에서 고통과 억울함으로 가득 찼던 비명자들과 다른 변화된 모습으로 등장한다. 즉 이들은 흰 옷을 입고 마치 숲의 정령처럼 우주 만물과 조응하듯 느리게 춤추듯 움직이고, 마지막에는 그들의 팔과 머리에서 잎이 돋아나 스스로 자연의 일부가 된다. 이들은 평안해 보인다. 하지만 여전히 고립되어 있고 비명은 계속된다.

극단 고래

극단 고래는 공연예술의 사회적 가치를 적극적으로 실현하기 위해 설립되었다. 바다 가장 깊은 곳까지 잠수하는 고래처럼 잊혀지고 소외된 사람들을 들여다보고 가라앉은 사회적 문제들을 수면 위로 끌어올리는 작업을 계속해 오고 있다. 궁극적으로는 상처받은 현대인들이 고래의 공연을 통해 위로받고 성찰하는 시간을 가질 수 있기를 바란다.

우수진(연극평론가)

한국예술종합학교 연극원 교수. 한국 근대연극 전공자로 연구와 평론을 하며 때로는 드라마터그 작업도 하고 있다. 중학 시절 우연히 친구 따라 구경 갔던 국립극장의 무대 위에 환하게 떨어지던 조명과 그 안에서 빛나게 연기하던 배우들에 홀려서 여기까지 와 버렸다.

2 d

2 ㅜ ㅇ α

ㄴ

ㄷ

ㅌ

현이 된 몸,
그 특유의 음색에
주목하다

박민경
춤 평론가

기간
2024.09.21.~09.22.

장소
세종문화회관 S씨어터

〈실과 철〉에서는 음악, 특히 악기 이야기에 대한 도전이 돋보인다. 다만, 새로운 이야기는 음악에 의존하는 춤이 아닌 그것의 융합을 통해 가능해질 것이다.

고요한 무대, 하얀 천에 감겨 있는 두 명의 여성 무용수가 무대 뒤쪽과 앞쪽 바닥에 누워 있다. 두 사람이 몸을 천천히 구르며 이동하자 그에 따라 검은 바닥에 흰 천이 펼쳐지고, 그 끝에서 무용수들이 모습을 드러낸다. 그들의 느린 움직임은 소리 없이 조심스럽다. 두 명의 무용수는 연결되듯 만나고, 그들의 손에는 실이 감겨 있다. 무용수들이 양손의 실을 풀면서 잡아당기거나 겹치며 이리저리 움직일 때마다 얇고 기다란 실이 무대에 움직이는 선들을 그려낸다.

모든컴퍼니(예술감독 김모든)의 신작 〈실과 철〉(안무 김모든)의 첫 장면은 '실의 탄생'으로 시작한다. 마치 누에고치가 실을 뽑는 모습을 형상화한 것 같은 실의 춤 장면에 이어 두 번째 장면 '철의 탄생'이 펼쳐진다. 다섯 명의 남성 무용수가 한 명씩 차례로 무대에 등장해 주먹 쥔 오른손으로 내리치는 동작을 반복한다. 그리고 바닥에 누워 허리를 들어올리고 내리기를 반복하며 힘의 강약을 유연하게 보여준다. 마치 대장장이가 메질과 담금질을 계속 반복해 철을 단련하듯, 그들의 몸짓은 쇠의 강도와 성질을 세심하게 조절하는 숙련의 과정처럼 신중하다. 그리하여 마침내 차가운 금속의 성질을 표현하듯 길고 가느다란 황금빛 줄이 무대에 하나씩 나타난다.

실과 철은 모두 무언가를 묶을 목적으로 만든 줄(string)이라는 점에서 공통적이나 그 성질은 대조적이다. 금속인 철이 단단하고 강하며 무거움이라는 이미지가 있다면, 섬유인 실은 그 반대다. 여성무용수와 남성무용수가 함께 등장하는 세 번째 장면 '실과 철의 만남'은 그 대조적인 성질을 표현한다. 곡선의 부드럽고 유연한 춤과 직선의 단단하고 날카로운 춤이 부딪치며 발산되는 에너지는 새로운 탄생을 예고한다. 끌어당기거나 밀리거나, 잡거나 놓치거나, 엎치락뒤치락 거듭되는 움직임의 접촉 속에는 긴장과 이완이 공존한다. 느슨한 듯 팽팽하게, 느리듯 빠르게, 격렬하면서도 차분한 춤이 무대를 진동시킨다.

그렇게 길이와 높이를 맞춰가듯 조율된 실과 철은 이제 악기의 '현(string)'이 된다. 실은 거문고의 줄이 되고 철은 철현금의 줄이 된다. 거문고와 철현금은 모두 술대를 이용한 탄주 악기라는 공통점이 있는데, 그로 인해 손으로 현을 튕기는 가야금에 비해 소리가 강하고 힘찬 느낌을 준다. 하지만 기타와 거문고를 접목해 만든 철현금은 전통적인 국악기 거문고에 비하면 쇠줄을 사용해 제작하는 만큼, 금속 특유의 차갑고 선명한 음색으로 독특한 울림이 있다. 실과 철은 같은 듯 다른 두 악기의 재료로서 그 소리의 원천이나 다름없다. 그 울림은 곧 무대를 가득 채우는 두 악기의 라이브 연주에서 확인된다. 무용수들의 몸을 타고 흐르는 듯한 무형의 선율, 그 생생한 현들의 소리가 춤의 공간을 확장해주는 효과를 가져온다.

이 작품의 정확한 제목은 '실과 철: 몸의 현'이다. 그런데 '몸의 현'이 마치 부제처럼 표기되어 있어 언뜻 보면 '실과 철이 몸의 현'이라는 뜻으로 읽히고, 문자 그대로 실과 철이 상징하는 거문고와 철현금이라는 악기가 몸의 현이 된다는 의미로 이해된다. 하지만 안무자는 몸을 일종의 악기에 비유한 것으로 보인다. 공연 소개글("몸은 춤을 추는 현으로 재탄생된다")에서 유추해볼 때, 실이나 철과 마찬가지로 몸이 현이 된다는 것으로 파악할 수 있기 때문이다. 한마디로 춤의 현이 몸이다. 따라서 춤은 몸의 연주, 곧 몸으로 연주하는 소리를 의미하는 것 같다. 이 같은 의도를 안무자는 "춤을 노래하는 몸"이라는 표제어로 제시했는데, 무엇이 되었든 이제 춤은 본격적으로 두 악기의 연주와 맞물려 이루어진다. 연주자들이 악기의 현을 타는 듯한 형상이 무대에서 무용수들의 움직임으로 입체화된다. 무대를 가로지르며 빛으로 만들어진 가늘고 기다란 줄들이 악기의 현처럼 배열되고, 이를 배경으로 무용수들은 2인무, 3인무, 군무 등 다양한 형태의 움직임을 구현한다. 나아가 무용수들의 몸은 정해진 공간에서 각각 하나의 현처럼 자유자재로 떠돌며 저마다의 음색을 표현한다.

작품 〈실과 철〉은 철현금을 소재로 한 전작 〈바디 스트링(body string)〉을 모태로 발전한 공연이다. 안무자 김모든은 철현금의 묵직한 울림에 매료되어 그 현의 소리를 춤으로 만드는 작품을 구상하고, 소리가 움직임과 유기적으로 관계를 형성하면서 시각화되는 과정을 그렸다. 60분 길이의 새로운 창작 〈실과 철〉은 '현'이라는 울림의 실체에 포커스를 두고 현의 재료가 되는 실과 철의 이야기로 확장한다. 그와 동시에 몸을 새로운 현으로 제시함으로써 '춤이란 몸의 노래'라는







아이디어를 심화하는 기획이다. 이로써 한 편의 스토리를 연상시키는 작품 구성을 보여주는데, 총 8장으로 이루어진 장면은 각각 타이틀을 통해 전개되는 내용의 이해를 돕고자 한다(1장 '실의 탄생과 운명, 실의 춤', 2장 '원자기호 26번, 철의 탄생과 기도', 3장 '실과 철의 만남과 눈물', 4장 '예술을 만난 실과 철', 5장 '현이 된 실과 철, 거문고와 철현금의 노래', 6장 '현이 된 몸, 춤으로 연주하다', 7장 '일상 그 너머, 새로운 정체성을 부여받은 몸', 8장 '사라지는 몸과 재료, 영생하는 예술' 등). 간단히 말해, 물질적인 재료인 실, 철, 몸은 유한하여 결국 소멸할 수밖에 없지만 불멸하는 예술을 남기고 그 안에서 사라진다는 내용이다. 장면에 대한 설명이 일종의 작품 해설 역할을 꾀하면서 안무자의 의도를 어렴풋하게 파악할 수 있게 해준다. 하지만 여러 개로 나뉜 장면들이 구조적으로 유의미하게 설계되었다기보다 연속으로 나열되는 방식이다 보니 후반으로 갈수록 응집력이 약해지면서 주제가 명확하게 전달되지는 않는다. 실과 철과 몸의 연관에 관한 컨셉이 치밀한 구성으로 이어지지 못하고, 전반적으로 단조로운 연출과 평범한 안무는 작품의 핵심이라고 할 만한 특색 있는 음색과 울림을 구현하는 데 한계가 있다.

무엇보다 '몸'을 거문고와 철현금과 같은 악기로 볼 것인지 아니면 실과 철 같은 현의 재료로 봐야 할지가 명료하지 않아 다소 애매해지는 측면이 있다. 이는 춤과 소리(악기 연주)가 어떻게 유기적으로 결합 혹은 융합되는지가 선명하지 못한 구조에서 비롯된다. 어떤 장면에서 몸은 연주되는 음악을 시각화하는 방편이 되고 어떤 장면에서는 음악을 연주하는 악기가 되면서 정확히 춤이 무엇을 가리키고 있는지 방향성에 혼동을 가져온다. 그 양쪽 모두라 할지라도 결과적으로 안무가 곡을 구조화하는 방식도 아니고 춤과 음악이 상호작용하여 각각의 파트를 주고받는 방식의 구성도 아니었다. 춤과 음악이 각각 제 길을 가는 것처럼 때로 음악은 그저 춤의 배경에 그치기도 한다. 또한, 거문고(연주자 심은용)와 철현금(연주자 한솔잎)의 화려한 라이브 연주는 오히려 춤을 압도하여 그 자체로 한 편의 공연을 주도한다. 무대 상하수에 각각 배치되어 뚜렷하게 존재감을 드러낸 연주가 시각과 청각을 사로잡아 춤을 보이지 않게 만든다. 연주가 독자적으로 삽입된 장면이 되면서 춤이 오히려 음악의 배경으로 묻혀버린다.

그런 점에서 철현금의 깊은 울림과 같은 소리를 움직임으로 시각화하려는 의도가 불투명해진 측면이 없지는 않으나, 마지막에 가서 무대에 남는 것은 결국 몸의 울림이자 춤이다. 전체적으로 별다른 영상이나 장치 등을 사용하지 않고 오직 조명으로 공간에 변화를 가져오는 간결한 무대가 인상적이다. 특히 다채로운 색을 사용하지 않고 하나의 빛을 이용하는데, 조명은 가는 선이나 넓은 면과 같은 형태뿐만 아니라 움직이면서 빛의 각도를 조절하여 여러 형태의 공간을 창조한다. 이렇게 해서 자칫 단조로울 수 있는 무대가 다각적으로 변하고 춤의 선은 뚜렷해진다. 다만, 소극장의 협소한 공간은 다소 아쉽다. 8명의 무용수가 함께 무대에서 움직일 때 여유가 없어 비좁은 만큼 움직임이 울리는 공간이 줄어들 수밖에 없다. 움직임이 비어 있는 공간을 만들어내지 못할 때 울림은 크지 않는 법이니까. 그러한 약점은 특히 군무에서 두드러지는데, 무용수들의 움직임이 충분한 공간을 확보하지 못하면 동작이 불완전하게 보일 수가 있다. 가령 손을 뻗는 간단한 동작, 걷거나 구르는 기본 동작만 하더라도 그 동작이 어느 정도의 공간을 확보하느냐에 따라 춤의 규모가 달라지고 미감에 결정적이기 때문이다.

모든컴퍼니는 〈실과 철〉을 새롭게 기획한 시리즈('전통의 모든화') 중 첫 번째 작품으로 소개했다. 안무가로서 김모든은 앞서 스포츠 시리즈로 두각을 드러냈는데, 펜싱과 클라이밍이라는 경기를 소재로 한 대표작 〈피스트: 여덟 개의 순간〉(2022)과 〈온 더 락〉(2023)에서 인생을 스포츠에 비유해 긴장감 넘치는 춤을 보여주었다. 경쟁 구도라는 특징과 엄격한 규칙이 있고 한순간의 실수가 곧 실패로 이어지는 냉정한 스포츠 세계는 우리 삶의 축소판일 것이라고…. 일상의 오브제를 사용해 무대 공간에 현실성을 더하고 그 속에서 버티며 삶을 지속하는 우리들의 힘겨운 삶을 표현하며 공감을 샀다. 김모든에게 중요한 것은 현재의 삶이다. 그리하여 그것이 작품의 출발점이라면 춤이 지향하는 목표 지점은 감동이다. 그는 실생활에서 작품의 소재를 찾고, 관객이 어렵지 않게 접근할 수 있도록 단순하게 구성한다. 스포츠 시리즈가

운동경기에서 착안한 신체 동작으로 고도의 집중력과 선명성을 보여주었다면, 이번 전통 시리즈 〈실과 철〉에서는 음악, 특히 악기 이야기에 대한 도전이 돋보인다. 국악 라이브 연주의 비중이 큰 탓에 축이 다소 기울어진 감이 있긴 하나, 국악기 현의 통김에 담긴 울림을 춤으로 전달하려는 시도가 주목되었다. 연주에서 받은 영감에서 악기와 그 악기의 재료로까지 거슬러 가는 접근이었다. 다만, 새로운 이야기는 음악에 의존하는 춤이 아닌 그것의 융합을 통해 가능해질 것이다. 현악기가 내는 소리는 재료에 따라 다른 음색을 갖지만, 그 울림이 주는 감동은 곡과 연주에 달려 있기도 하다. 안무가는 작곡하듯 무용수는 연주하듯 움직임을 탐색하고 구현한다면, 안무자가 의도한 대로 한 편의 몸의 노래가 완성되고 그만의 울림으로 색다른 감동을 줄 수 있지 않을까 싶다.

최근 유행하는 숏폼과 같은 영상 컨텐츠의 인기가 시사하듯, 언어를 매개로 움직임의 의미가 이해되기보다 따라하기와 같은 내 몸의 즉각적인 반응, 이른바 체득이 우선하는 시대임을 실감하게 된다. 일시적이고 자극적인 효과를 노리는 오락물과는 다른 형태이긴 하나 춤 공연에서도 점점 더 직관적인 작품들이 선호되고 있다. 추상적이고 표현적이었던 춤, 이론적이며 사유를 특징으로 했던 춤이 이제 훨씬 더 직접적인 감각성에 치중하는 경향을 따른다. 이 같은 추세는 새로운 감성에 대한 요청이나 다름없는데, 그저 일차원적이고 단순한 즐거움이 아니라 춤만의 고유한 미적 쾌감을 바라게 한다. 김모든은 춤이 주는 감동으로 관객에게 위로와 공감이 되는 공연을 지향하는 무용가다. 그의 새로운 기획은 움직임이 주는 직관적 미감을 기대하게 한다.

모든컴퍼니

모든 컴퍼니는 '모든'의 사전적 의미 그대로 '전부의' 예술을 지향하고 있는 단체이다. 모든 예술을 수용하고 확장하는 것을 넘어 '융합'하겠다는 의지와 정체성이 담겨 있다. 현대무용을 다양한 형태로 창작하기 위해 그 표현 범위를 무대 공연, 거리공연(장소 특정), 댄스필름, 예술교육으로 확대 및 세분화하여 접근하고 있다.

박민경(춤 평론가)

무용전문 월간지《춤》편집장을 거쳐 현재 춤평론가로 활동하고 있다. 평론을 통해 춤의 역사와 이론을 구성하는 작업에 관심이 있고, 대학교에서 예술철학을 강의하며 춤의 미학을 연구한다. 저서로는《춤, 말하다》가 있다.

드물게 톨스토이 예술론과 맞아떨어지는 컨템포러리 댄스 성공시켜

윤대성
월간 댄스포럼 편집장

기간
2024.12.20.~12.21.

장소
서울남산국악당 해태크라운홀

노력이 필요할 뿐 운명(숏금)도 손바닥 안에 있다는 '나신론'으로부터 흘러나온 감정을 극기와 희망이란 이름으로 감염시킨다.

'김모든'이란 이름은 2017년 창작산실 올해의신작을 통해 안무가로서 인식되기 시작했다. 동명의 소설에서 출발한 '물속 골리앗'으로 창작산실이란 큰 지원을 받아, 작품력과는 별개로 인상이 깊게 남았다. 이후 다시 주목을 받은 건 서울국제공연예술제(SPAF, 이하 스파프)에서 선보인 '피스트: 여덟 개의 순간'부터다. 펜싱을 소재로 2021년 소극장에서 초연한 버전을 스파프에서 대극장 버전으로 선보이면서 이 권위 있는 공연예술제에 초청됐다는 타이틀을 얻었다. 이 '피스트'부터 '모든컴퍼니'라는 단체명을 각인하더니 이후 뛰어난 기획력으로 승승장구라고 할 만큼 지원금 없이 버티기 어려운 무용계에서 공연 기회를 폭넓게 마련해나갔다. 한 편을 제작한 뒤에 폐기하고 다시 신작을 하는 수순에서 벗어나 꼭 지방 투어라든지 공연 기회를 마련해 '레퍼토리'를 지속적으로 올리는 저력을 보여온 것이다.

그러나 예술적 성취는 경영자 겸 기획자로서의 수완에는 미치지 못했다. '물속 골리앗'부터 '피스트', '온더락'(On the Rock), '실과 철: 몸의 현' 등을 통해 평범한 안무가란 인상을 굳힐 뿐 논자로 하여금 '평론의 대상'으로 삼게 하는 동력은 없었다. 예술가로서 탐구하고 싶은 어떤 것보다 사람들이 관심 가질 만한 것, 직관적으로 뭘 할 건지 감이 오는 소재를 기막히게 찾아서 다소 규격화된 창작 방법론으로 예상 가능한 그 그림을 만들겠거니 하고, 솔직히 차기작에 대한 관심이 사라져왔던 게 사실이다.

신작 '팜팜'(PALM PALM)은 다르다. 무용사에서 어떤 위치를 점유하는 예술가로서 기록할 것인가를 드디어 고민하게 하는 김모든의 도약을 보여준다. 메시지에 천착한 특징 있는 움직임, 젊은 국악팀 그루브앤의 연주, 송주영의 미디어아트 등이 긴밀하게 맞물려 있다. 특히 언어를 사용해 명확한 드라마적 흐름을 보여주는 과정에서 드라마투르그 전강희의 능력이 드러난다.

'팜팜'은 톨스토이 예술론과 맞아떨어지는 면이 있다. 김모든의 일관된 대중지향적 소재 선정이, 유달리 민중지향적 예술론을 주창했던 문학가 톨스토이의 예술론을 더욱 떠오르게 하는 것인지도 모르겠다. 톨스토이의 예술 감염론은 보통 추상성 짙은 무용에는 적용하기 어렵다. 글을 통해 전해지는 감정은 일반적으로 춤으로 달성되는 종류의 것이 아니다. 한데 김모든은 안무자와 무용수가 직접 경험한 '개별적인 감정'(뭉뚱그린 좌절이 아니라 구체적 경험을 파고든다)을 '명료'하게 만든다. 이것을 춤으로, 영상으로, 음악으로, 문자언어와 구술언어로 전달해 관객도 같은 감정을 경험하도록 만든다. 감정의 감염(infection)을 강조한 톨스토이가 진정한 예술 작품이 되려면 요구된다고 강조한 3요소 '감정의 독창성', '전달의 명확성', '예술가의 성실성'을 골고루 보여준다. 구상보단 추상을 추구하는 컨템포러리댄스 흐름을 이탈하지 않고 적정선을 찾았다.

손은 가깝고 운명은 멀고

제목의 '팜'(palm)은 '손바닥'이다. 손금 즉 운명을 다룬다. 어두워진 무대로 걸어나온 김모든은 관객 모두에게 안대를 써달라는 부탁을 한다. 깜깜한 상태로 체감상 2분 정도가 흐른 뒤에야 벗어도 된다는 허가가 떨어진다. 무대 깊숙이 샤막 너머로 보이는 연주자들은 의식해야 들리는 작은 소리를 만들어내기 시작한다. 그러면서 시작되는 세 여자의 트리오. 이때 양 손바닥은 '인지'의 매개체가 된다. 손금이 새겨진 섬세한 바닥으로 상대방의 몸을 지긋이 누르는 접촉이 움직임 시퀀스의 핵심이다. 누가 어디를 짚어서 연결되는가를 변주하며 세 사람은 한 덩어리가 된다. 출연자 조연희는 말한다. "보여? 저어~기" 손은 내 몸에, 손금은 눈앞에 있는데 '저어~기'를 보란다. 보이지 않는 운명의 존재를 보이냐는 반복적 물음으로 각인하는 시작이다. 훈련된 발성이나 또렷한 발음은 아니지만, 영상과 함께 무대막(샤막)에 투사되는 문자언어가 보완적 역할을 한다. 움직임과 영상은 글의 내용을 시각화하듯 맞물린다.

꼬인 인생에서 얽힌 공동체로

장면은 일명 '삐삐 머리'를 한 민희정과 이유진의 듀엣으로 교차된다. 귀 위부터 양 갈래로 땋아내린 머리를 양손으로 쥐어올려 강조하는 춤이다. 위아래 빨간 의상은 앞선 무용수들과 동일하지만 긴 바지가 아닌 짧은



팬츠에 흰 반양말을 신었다. 마론인형처럼 묘하게 삐걱거리며 무릎을 중앙으로 모으듯 독특하게 걸으면서 결과적으로 비틀거리는 모양새다. 타악기 사용이 잦은 연주는 (사람이 입으로 내는 것처럼) 경쾌하고 해학적인 똑딱 소리로 보조를 맞춘다. '꼬마야 꼬마야'의 동요의 짧은 프레이즈가 멜로디로 얹어진다. 음악과 맞물려 두 손을 맞잡아 돌리는 그들은 말한다. "베베 꼬였네 베베 꼬였네" 땋은 머리. 갈지자걸음, 울렁대는 팔, 엉켜 구르는 두 사람…. 퍼즐이 맞춰진다. 무심하고도 새침한 표정으로 비틀린 운명을 갖고 논다. 인생이 꼬이고 성격도 꼬이고. 성숙하게 받아들이거나 달관하는 승화가 아니라 세상 물정 모르는 어린아이처럼 나 몰라라 막 나가는 묘한 분위기다. 도덕책과 다르게 살아 있는 경험이 흥미롭다. 현실보다 기막힌 막장 드라마 없듯이, 개별적 경험을 독창성의 재료로 삼았다.

갑자기 분위기가 환기된다. 객석의 조도가 올라가더니 통로로 올라오는 무용수들의 모습이 보인다. 손바닥을 펴서 보여주며 '손금을 확인해보세요'라는 듯한 시그널을 주더니, 곧 가까이 있는 관객들과 손바닥을 마주대기 시작한다. 누구 손이 더 큰지 비교하는 그 자세로 가벼운 접촉을 여러 사람과 이어간다. 맞닿은 두 손, 지긋이 마주보는 온기 있는 눈동자. 꼬인 운명을 극복할 재료를 찾듯 '연결'로 나아간다.

그 아기의 운명은

산발적인 군무와 빠르게 교차하는 솔로, 듀엣의 파편적인 릴레이 뒤에 반작용처럼 더 고요하게 느껴지는 정적이 찾아온다. 어두워진 무대에 홀로 빛을 받으며 서 있던 김도현은 불현듯 두 손가락을 들어올린다. 검지와 중지가 몸 위를 걷듯이 한 발 한 발 내딛으면서, 시야가 아주 좁은 지점으로 오그라든다. 손가락을 비추는 스포트라이트. 그 손가락 인간은 어느 인생의 축소판을 게임 캐릭터처럼 보여준다. 사물의 한 부분을 통해 전체를 나타내는 제유법이다.

검은 옷을 입은 출연자들이 손가락 인간을 위한 산과 봉우리를 만들어간다. 그의 앞길을 막는 운명들을 이리저리 피하고 뛰어넘기를 반복하지만 손바닥 장애물은 끝이 없다. 오르막을 거침없이 오르지만



롤러코스터 철길처럼 360도 구부러진 하늘에선 또 낙하할 수밖에 도리가 없다. 그래도 나아가는 모습에는 호기로움보다 당연하다는듯 덤덤함이 깃들어있다.

그 와중에 들려오는 "마미!" 소리. 자막이 없어 긴가민가 했던 반복어는 엄마의 고집을 꺾으며 자라왔다는 후반부 대사로 명료해진다. 운명을 뭐라고 정의할 수 있을까? 온전히 사랑할 수도 없고 미워할 수도 없으며 순응하게 하거나 좌절하게 하는 강력한 힘, 그럼에도 뛰어넘고 싶은 무언가. 익숙하고 편안하면서도 불편한 그것을, 모든컴퍼니는 '엄마'에 빗댄다. 고슴도치 콩깍지 낀 눈으로 나를 바라보는 애정 어린 기대와 잔소리, 삶의 방식에 대한 가르침으로부터 강요까지 버겁기 그지 없으면서도 나에게 주어진 것임을 부정할 수 없는 사랑스런 천륜, 겹겹이 복잡한 관계. 최초의 운명, 즉 나를 '꼬집'어대는 엄마의 '고집'을 넘어서며 아장아장 걸어가는 것. 작품 '팜팜'은 성공도 실패도 아닌 현재진행형으로 막을 내린다. 유일하게 빛을 받으며 연주를 고조시키던 악사들은 소리를 일순간 멈춰세운다.

좋은 예술에 대한 톨스토이의 내용적 판단 기준은 종교적이다. 만인에게 받아들여지는 '종교적 자각'에서 흘러나오는 감정을 다루는지가 예술을 질적으로 판단하는 기준이 된다. 톨스토이는 그 기준을 기독교에 뒀다.

김모든의 '팜팜'은 어떠한가. 무신론을 넘어 '나신론'('나'를 신으로 섬기는 것)에 도달한 동시대의 종교적 자각, 무엇이든 극복할 수 있다는, 노력이 필요할 뿐 운명(손금)도 손바닥 안에 있다는 '나신론'으로부터 흘러나온 감정을 극기와 희망이란 이름으로 감염시킨다. 내용 면에선 톨스토이와 정반대의 결론이다.

모든컴퍼니 '전통의 모든화' 시리즈는 한국문화예술위원회 공연예술창작주체 3개년 지원을 받았다. 이번 '팜팜'은 '전통의 모든화' 두 번째 작품이며, 다음 '씨름'은 25년 가을 초연될 계획이다.

모든컴퍼니

모든 컴퍼니는 '모든'의 사전적 의미 그대로 '전부의' 예술을 지향하고 있는 단체이다. 모든 예술을 수용하고 확장하는 것을 넘어 '융합'하겠다는 의지와 정체성이 담겨 있다. 현대무용을 다양한 형태로 창작하기 위해 그 표현 범위를 무대 공연, 거리공연(장소 특정), 댄스필름, 예술교육으로 확대 및 세분화하여 접근하고 있다.

윤대성(월간 댄스포럼 편집장)

심리학과에서 뇌를 들여다보다 무용씬 한가운데 착지했다. 그래서 때론 외부자로, 때론 내부자의 시선으로 공연예술계를 바라본다. 한국춤평론가회 최연소 회원이자, 월간 〈댄스포럼〉 편집장이다.

공연이 되어버린 사람들

윤단우
공연칼럼니스트

기간
2024.12.12.~12.15.

장소
코리아나미술관

이 공연의 관객들은 관객이라는 전형성을 유지한 채로 공연의 일부가 된다. 관객의 이러한 참여는 오감을 통해 경험하는 것이 아니라 사후에 인지적으로 확인할 뿐이라는 점에서 더욱 독특한 위치성을 갖는다.

손민선과 조형준이 팀을 이룬 뭎은 공간에 천착하는 작업을 꾸준히 선보여 왔다. 건축을 전공한 손민선과 무용을 전공한 조형준이 한 팀이 되었을 때 이들이 움직임으로 공간을 탐색하는 작업에 도달하는 것은 일견 자연스러운 귀결로 보인다. 하지만 이 같은 고정관념의 렌즈로 이들이 내놓은 작업물을 보게 된다면 커다란 물음표와 마주하게 된다. 이들의 작업은 극장이라는 공간으로부터, 그리고 무용이라는 움직임으로부터 지속적으로 이탈하고 있기 때문이다.

그렇기에 앞의 문장으로 돌아가 '건축을 전공한 손민선과 무용을 전공한 조형준'이라는 정보는 이들의 작업을 이해하는 데 그다지 도움이 되지 않는다. 그저 이탈의 시작점을 어렴풋이 가늠할 수 있게 해줄 뿐이다.

프로시니엄 극장에서 벗어나 공연에 대한 접근을 바꾸고자 하는 것은 컨템퍼러리 공연예술의 한 경향성이라고 말할 수 있다. 그러나 이 역시 뭎의 작업을 설명하기엔 충분하지 않다. 프로시니엄 극장이 아닌 공간, 예를 들면 대안공간이나 미술관 등 공연을 목적으로 지어지지 않은 공간에서 어떤 공연이 올려진다고 할 때 관객들 역시 프로시니엄 극장에서의 경험과는 다른 것을 기대하며 해당 공연을 보러 갈 것이다.

이때 관객들에게 가장 중요한 질문은 '나는 그곳에서 무엇을 보았는가(혹은 경험했는가)'가 된다. 이때 '무엇'은 관객들이 공연에서 본 퍼포먼스를 통칭하는 표현이지만 퍼포먼스가 끝나고 나면 한 가지 질문이 추가된다. '나는 그곳에서 무엇이 되었는가'가 그것이다. 프로시니엄 극장 바깥에서 행해진 공연('공연'이라는 표현이 적절한가라는 또 다른 질문은 여기서는 잠시 접어두기로 하자) 대부분에서 관객들은 무대와 객석으로 분리된 공간에서 객석을 점유하는 존재들로만 머물러 있지 않다.

프로시니엄 극장 바깥의 공연자들은 공연의 기획의도나 메시지가 무엇이건 간에 결과적으로 공간을 재정의하게 되며, 관객들은 그 공간에 보러 갔던 '무엇'에 의해 '무엇'의 일부가 된다. 더 이상 '관객'이라는 정체성으로만 남을 수 없게 되는 것이다. 그리고 공간으로부터, 움직임으로부터 꾸준히 이탈하고 있는 뭎의 작업 역시 '무엇을 보았는가'에서 멈추지 않고 '무엇이 되었는가'까지 한 걸음 더 나아가야만 이 작업에 참여했다고 말할 수 있다.

뭎은 2022년부터 '공간극'을 표방하는 〈버틀러와 포스터〉 연작을 올리고 있는데, 지난해 12월 올린 세 번째 연작 〈버틀러와 포스터: 양치기의 근심〉에서도 '무엇이 되었는가'는 피할 수 없는 매우 중요한 질문이다. 코리아나미술관의 지하 전시실에서 진행된 이 공연은 시작부터 편치 않다. 관객들은 전시실 입구에서 간단한 안내문을 받은 뒤 공연장으로 입장한다. 프로시니엄 극장이 아닌 공연장이라 하더라도 입장하면 무대로 사용될 빈 공간을 먼저 발견하게 되고, 안내원이 있건 없건 간에, 좌석이 마련되어 있건 그렇지 않건 간에, 관객들은 자연스럽게 빈 공간을 중심으로 모여 앉는 것이 자연스러운 풍경이다.

그러나 입장한 관객들이 가장 만나는 것은 뜻밖에도 복도처럼 길고 좁은 공간이다. 벽 너머에서는 무슨 일이 일어나고 있는지 알 수 없고, 관객들은 여기서 다시금 입장을 기다려야 한다. 이윽고 벽채에 달린 창이 열리고 공연자들이 이를 통해 관객들이 서 있는 복도로 나온다. 공연은 이처럼 다른 공연의 일반적인 시작점을 비트는 것으로 시작되는데, 공연 구성에서 '인트로'라고 명명된 이 도입부는 '관객들이 입장하면 공연을 시작한다'가 아니라 '관객들은 언제 어디서 시작될지 모르는 공연을 줄을 서서 기다린다'라는 새로운 형태를 띤다. 이때 관객들이 느꼈을 긴장감이나 호기심 또한 공연의 경험으로 편입된다.

공연장으로의 입장은 전시실 안으로 들어왔던 것처럼 문을 열고 또 다른 공간으로 들어가는 것이 아니라 공연자들이 방금 통과한 벽채를 이동시켜 막았던 공간을 드러냄으로써 이루어진다. '입장'에 대한 기존의 감각을 가볍게 바꿔놓는 것으로 시작되는 이 공연에서 특정한 퍼포먼스가 행해지고 이를 감상하는, 공연과 관극이라는 기존의 관계는 큰 의미를 갖지 못한다. 보다 중요한 것은 벽채의 이동을 통해 변화하는 공간성과 그 안에서 공간을 함께 탐색하게 되는 관객들의 위치성이다.

인트로를 제외하고 공연은 크게 3부로 나뉘어 있다. 1부에서는 두 번째 연작 공연인 2023년 작 〈버틀러와 포스터: Knight lands〉를





바탕으로 제작된 영상 '가장자리의 기사들(Knight lands)'이 상영되고, 2부에서는 본 공연의 메인 퍼포먼스라고 할 수 있는 '양치기의 근심(A Shepherd's woes)'이 공연된다. 그리고 5분간 인터미션을 가진 뒤 3부에서는 연작의 첫 번째 공연이었던 2022년 작 〈버틀러와 포스터〉의 영상 편집본이 '마을에 불어오는 바람(You rock my world)'이라는 제목으로 상영된다.

80분의 공연 중 영상의 비중이 50여 분에 달할 정도로 공연의 무게추가 퍼포먼스의 실연보다는 영상 상영에 치우쳐 있고 또한 그 영상은 지난 공연의 되먹임 형태로 이루어져 있다는 점은 이 공연에서 가장 눈에 띄는 부분이다. 그러니 이 세 번째 연작에서 가장 눈여겨봐야 할 지점은 공연이 무엇으로 이루어져 있다거나 무엇을 말하고 있는가라는 내용보다 무엇이 어떻게 배치되어 있는가라는 형태에 있다.

영상 상영과 퍼포먼스 실연과 다시 영상 상영이 교차적으로 펼쳐지는 동안 인트로에서 관객들을 본 공연장이 될 공간으로부터 차단했던 벽채는 접혔다가 펼쳐졌다가 하며 공간을 분리하거나 회전하고 이동하며 관객들의 동선을 이쪽저쪽으로 유도하는 역할을 한다. 벽채를 중심으로 이루어지는 2부의 퍼포먼스는 아예 높다란 벽채가 시야를 가로막아 벽채 이쪽과 저쪽에서 관객들이 보게 되는 장면이 달라지도록 설계되었고, 3부에서는 벽채가 스크린 역할을 하며 관객들이 스크린 속 영상을 시청하는 동시에 스크린에 비친 자신들의 모습을 함께 감상하게 된다.

그리고 3부 '마을에 불어오는 바람'이 2022년 〈버틀러와 포스터〉의 초연 기록 영상을 바탕으로 재가공되어 2024년 〈버틀러와 포스터: Knight lands〉의 공연 일부로 관객들 앞에 선보이게 되었을 때, 관객들은 영상을 감상하는 한편 이러한 감상의 행위가 뭎의 다음 번 작업에 되먹임되어 작업의 일부로 편입될 가능성 또한 인지하게 된다. (실제로 공연 예약 페이지에는 공연이 진행되는 동안 사진과 영상 촬영이 예정되어 있으며, 이는 작업의 용도로 사용될 수 있다는 안내문이 병기되어 있다. 이 안내문을 읽고 공연을 예약했다는 것은 곧 초상권 활용에 동의한 것이다.)



다시 처음의 질문으로 돌아가자. 〈버틀러와 포스터: Knight lands〉에서 '무엇이 되었는가'에 대한 답은 '무엇을 보았는가'보다 오히려 단순할 수 있다. 관객들은 공연의 시작부터 끝까지 줄곧 관객으로만 존재한다. 공간 전체가 공연의 일부로 작동하며 '공간극'을 완성하고 있음에도 관객들은 시종일관 영상 또는 퍼포먼스의 감상자라는 위치에서 벗어나지 않는다.

일견 견고해 보이는 공연자-관객의 이러한 구도는 3부의 영상 스크리닝에서 짐작할 수 있듯이 현재의 관객이 다음 번 작업의 일부로 편입되어 공연자 위치로 이동할 가능성을 시사해준다. 또한 이 같은 위치성의 변동을 통해 뭎의 작업이 공간을 탐색하는 동시에 구조에 대한 탐색으로 이어진다는 것을 확인시켜준다.

이머전시 공연 등의 관객 참여형 공연이 더 이상 새롭지 않을 만큼 공연이 그저 '보는' 경험만을 제공하는 시대는 지나갔다. 관객들 또한 참여를 더 이상 두려워하거나 낯설어하지 않으며, 참여에 따라 달라지는 관극 경험을 위해 같은 공연을 여러 차례 관람하기도 한다. 그러나 관객들의 '참여'를 다각도로 유도하고 있는 여러 참여형 공연들과 뭎의 이 〈버틀러와 포스터〉 연작은 결이 다른데, 이 공연의 관객들은 관객이라는 전형성을 유지한 채로 공연의 일부가 되기 때문이다. 공연의 가변성에 침투하지 않고도 결과적으로는 침투한 것이 되는 관객의 이러한 참여는 오감을 통해 경험하는 것이 아니라 사후에 인지적으로 확인할 뿐이라는 점에서 더욱 독특한 위치성을 갖는다.

그렇다면 결과적으로 세 번째 연작 〈버틀러와 포스터: Knight lands〉의 관객들은 그곳에서 과연 무엇이 되었을까. 아직 답할 수 없는 이 질문은 뭎의 다음 번 작업을 기다리는 또 다른 즐거운 이유가 될 것이다. 그리고 무엇이 되었는지 알게 된 뒤에야 무엇을 보았는지도 말할 수 있을 것이다.

뭎(Mu:p)

뭎(Mu:p)은 공연 작업을 통하여 실험해왔던 '서사를 관통하는 형식'과 '구조'에 대해 탐구하며, 이의 연장선으로 매체로부터 발현하는 새로운 '형식'을 '사후'라고 하는 시간성과 연결하여 '사후-무대'라고 하는 창작형식을 고안해 내고자 한다.

윤단우(공연칼럼니스트)

작가. 칼럼니스트. 인터뷰어. 공연을 보고 사람을 만나고 글을 쓴다. 웹진 〈댄스포스트코리아〉에 공연 리뷰를 기고하고 있으며, 여성주의 공연 큐레이션 뉴스레터 〈허시어터〉를 매주 발행하고 있다. 쓴 책으로는 『세상에서 가장 아름다운 것은 죽은 여자다』, 『기울어진 무대 위 여성들』, 『여성, 신체, 공간, 폭력』 등이 있다.

우리가
춤이라는 화폐로
구매하는 것

유현서
관객비평 서포터즈
공연예술 히치하이커

기간
2024.10.02.~10.05.

장소
금정문화회관,
백양문화예술회관

우리가 '춤'이라는 매개체로 구매할 수 있는 것은 무엇인가? 우리는 몸의 움직임, 음악, 조명이 결합된 무대를 통해서 '표현하고 수용하는 방법'을 구매하고 습득한다.

우리가 '춤'이라는 매개체로 구매할 수 있는 것은 무엇인가? 우리는 몸의 움직임, 음악, 조명이 결합된 무대를 통해서 '표현하고 수용하는 방법'을 구매하고 습득한다. 언어를 제외하고, 가끔은 언어를 포함해서, 가장 효과적으로 소통하는 방법은 몸으로 표현하는 것.

그런 의미에서 '부산국제춤마켓'의 제목은 굉장히 적절하고 흥미로운 제목일 것이다. 부산국제춤마켓은 2010년에 시작되어 매해 부산에서 열리고 있는 국내 유일 춤 중심 예술마켓이다. 대만, 미국, 튀르키에, 프랑스 등 국내외 예술가들과 활발히 교류하고 네트워크를 형성하여 지속 가능성을 모색, 발전하는 데에 의의를 두고 있다. 올해는 10월 2일부터 5일까지 부산 각지에서 진행되었다.

먼저 관람한 작품은 오프스테이지 작품인 '음양 Yin-Yang'이었다. 대만의 펑댄스 컴퍼니가 준비한 작품으로, 본래는 햇빛과 어둠만을 의미하던 것이 확장되어 사물 변화의 법칙을 설명하게 된 '음양'을 표현하였다. 바닥에는 태극 문양으로 흰색과 검은색 종이가 나뉘어져서 설치되어있었고, 로비의 양쪽 계단에서 무용수가 걸어내려오며 작품이 시작된다. 음을 표현하는 검은색 옷을 입은 무용수는 발목에 목각 장식을, 양을 표현하는 하얀색 옷을 입은 무용수는 방울을 달고 있어 두 무용수가 움직이고 춤을 출 때마다 다른 소리가 함께 난다. 처음에는 음악과 움직임 모두 안개가 섞이듯이 무겁고 차분하게 시작하는데, 바람이 안개를 흩트려놓는 것처럼 점점 빠르고 발산적인 움직임으로 변화한다. 마치 눈이 흩날리는 것처럼 무용수들의 움직임에 따라 흩날리는 종이들 사이로 조화를 이루고 있는 풍경이 보인다.

미리 깔아두었던 종이들이 무용수들의 움직임에 따라 섞이는 것도 좋았고, 두 무용수 간의 차이를 먼저 시각적, 청각적으로 부각시킨 후에 조화를 이루는 움직임을 보여주는 것도 좋았다. 양쪽의 계단에서 내려와서 한 곳에서 만나며 무용수들 뿐만 아니라 관객들도 조화를 이루는 것처럼 보이게끔 유도되었는데, 예정대로 야외에서 진행되었다면 이 부분은 실행되기 어려웠을 것 같아서 오히려 변경한 게 더 작품 관람을 풍성하게 만들지 않았나 생각한다. 조명을 따로 사용하지는 않았으나, 가볍게 날리는 종이를 소품으로 이용하고 의상 또한 특별한 장식 없이 하늘하늘하게 분위기를 통일하여 집중할 수 있게끔 연출된 것도 굉장히 담백하고 좋았다.

'음양' 공연이 끝난 후에는 바로 오프닝 공연을 관람했다. 첫 번째로 공연된 이스라엘팀의 'Girls'는 다섯 명의 여성 무용수가 빨간색 레오타드를 입고 무대 위에서 가볍게 곡선을 그리는 형태로 뛰며 시작되었다. 차례대로 같은 움직임을 반복하는 시퀀스를 많이 가진 작품이었고, 파드되와 같은 발레 동작 또한 많이 차용되었다. 일렬로 서서 쓰러졌다가 다시 일어나기도 하고, 익살스러운 표정을 짓기도 한다. 런웨이처럼 전체 무대의 가운데에 하얀색으로 설치된 공간에서만 움직이고, 높은 음이나 톤으로 노래하거나 경쾌하고 가볍게 움직이면서 전통적이고 보수적인 여성상을 상징한다. 하지만 조명이 바뀌고 점점 뒤로 가면서 무용수들은 자신의 신체를 때리고, 좀 더 강한 톤의 목소리로 소리를 지르고, 발소리를 크게 내면서 움직이고, 상체를 반으로 접어서 언뜻 보면 하체만 보이게끔 움직이며 더 주체적이고 사회가 요구하는 여성이 아닌 자신의 목소리를 내려 노력하는 모습을 보여준다.

이 작품의 특징은 다섯 명이 같은 움직임을 많이 한다는 것, 그리고 후반부로 갈수록 그들에게 요구되는 사회적 기대에서 벗어나고자 하는 듯한 움직임을 한다는 것이다. 앞서 말했듯이 장난스럽고 살랑거리는 움직임으로 관객이 웃음을 짓게 했다가, 자해하듯이 신체를 때리는 움직임으로 당황하게 하는 등 직관적으로 관객이 작품의 메세지를 느낄 수 있도록 잘 기획되어 잘 전달된 작품이었다.

두 번째 순서는 대만팀의 '희열 Euphoria'였다. 빨간 상의를 입은 여성 무용수 한 명, 회색 상의를 입은 남성 무용수 두 명이 좀비 같이 관절을 꺾는 움직임으로 작품이 시작된다. 정면으로 비춰지는 조명은 하나도 없고, 모두 측면이나 후면에서 내려오는 조명을 사용하여 무용수들의 움직임과 실루엣을 강조한다. 한색 조명을 사용하여 빛이 많이 들어오지 않는 공간의 분위기를 연출하며 무용수들의 움직임과 어울리는 공간을 연출했다. 음악 자체는 타악기가 많이 사용된 음악에 무겁고 소리가 지하에서 퍼지는 듯한 느낌이 강한데, 움직임은 상승과





이완에 초점이 맞춰져있었다. 세 명의 무용수가 함께 등장하여, 합체되었다가 분리되고, 같은 동작을 하다가 따로 해체되는 시퀀스의 반복을 통해 형제가 없는 기체, 혹은 감정과 같은 것들이 통제 없이 날뛰는 듯한 모습이 눈에 띄었다. 미리 약속된 박자 혹은 음악에 따라서 목, 허리, 팔 등을 꺾으며 보이는 움직임들이 비보잉, 왁킹 같은 장르의 춤들을 생각나게 했고 그러한 움직임들을 통해 무용수의 에너지가 신체 바깥까지 분출되서 '발산의 쾌감에 빠져들기 시작'한다는 작품 설명과 일치했다.

소품 없이 신체 표현의 가능성을 확장하는 무용 창작을 한다는 안무가의 소개 문구처럼 소품이나 별다른 세트 없이, 무용수들의 신체만으로도 관객에게 충격과 에너지를 전달하는 작품이었다. 기괴하고 오싹한 분위기의 '잘 만들어진' 작품이라 개인 취향에 상관없이 몰입해서 볼 수 있었다.

마지막 작품은 한국팀의 'PEAK'이었다. 아주 건조하고 얇은 껍질이 벗겨지는 듯한 소리와 함께 작품이 시작되었다. 모든 무용수들의 의상 또한 처음의 소리를 연상시키는 듯이 바삭거릴 것 같은 재질과 주름을 가진 의상이었고, 상의 없이 하의만 입고 있어서 마치 상체 쪽은 껍질이 벗겨진 것 같은 느낌으로 연출되었다. 반복되는 리듬 속에서 팝핀처럼 각을 강조하는 움직임들이 반복되는 모습이 눈에 띄었다. 하강을 향하는 움직임인 듯 하다가 중반부부터는 흥분-절정을 움직임으로 구체화하듯이 더 많이 움직이고 강한 에너지로 발산적인 움직임으로 변화하였다.

개인적으로 가장 아쉬움을 강하게 느낀 작품이었다. 당일 관람한 작품 중 가장 많은 무용수가 등장한만큼 군무적인 부분, 다양한 표현과 관계성 등을 움직임에서 발견할 수 있기를 바랐으나 그러지 못했다. 음악이 고조됨에 따라 절정으로 향하는 감정은 잘 표현되었으나, 그 외에 끝없이 올라가고 싶어하는 사람의 심리, 인간 본연의 움직임 등은 느끼지 못했다. 많은 무용수 중 여성이 한 명뿐이었는데 작품 속에서 무용수들 간의 그 관계성을 추측하기 어려웠고, 움직임이 다양해보이는데도 단조로운 느낌을 받아서 아쉬웠다.

부산국제춤마켓의 작품들이 대체로 관객에게 움직임을 통해 메세지가 잘 전달되는 작품들이라서 좋았고, 이런 식의 마켓, 행사, 페스티벌들이 국내에서 더 많이 진행되기를 바라는 바이다. 계속해서 해외의 다양한 예술가들과 교류하면서 네트워크를 만든다면 예술가들 개개인의 성장은 물론, 일반 관객들에게 다가갈 수 있는 플랫폼 자체가 확장되고 활성화되며 예술의 지속 가능성, 발전 가능성이 더 커지리라 예상한다.

부산국제춤마켓

부산국제춤마켓은 2010년 설립 이후 매해 개최하며 포커스, 커넥션, 커뮤니티, 대한민국청춤챌린지, 피칭세션, 네트워킹세션, 비즈니스미팅, 라운드테이블 등의 대표적인 프로그램들을 운영해 왔다. 지역의 기관 및 지역민들과 연대하여 커뮤니티 프로그램을 활성화하면서 지역의 축제로 거듭나도록 노력하며 지역의 국제적인 무용축제로 자리 잡았다. 특히 국제협력 분야에서는 매년 새로운 국제공동작품협력 프로젝트를 통해 해외단체들과 지속적, 유기적으로 교류할 수 있는 네트워크을 구축하여 꾸준히 확장 중에 있다.

관객비평서포터즈 공연예술 히치하이커

ARKO 관객비평 서포터즈 '공연예술 히치하이커'는 '공연예술창작주체지원사업'과 연계된 관객비평 확산 프로젝트로, 공연예술의 의미를 확장하는 동승자라는 의미를 지닌다. 24년 7월 공고를 통해 지원자 170명 중 공연예술 애호가 30인을 선발했으며 8월부터 전국에서 펼쳐지는 연극/뮤지컬, 무용, 음악, 전통공연예술 프로젝트에 대해 관객의 입장에서 비평 콘텐츠를 제작, 개별 SNS를 통해 확산해왔다. 오늘날 공연예술에서 더욱 중요해지고 있는 관객의 역할에 주목하여 관객비평 확산 프로젝트를 기획함으로써 공연예술의 의미를 더욱 확장하고자 했다.

m

u

3 s i ㄷ

음 악 3

누구나
하나쯤은 반려
현대음악이 있는
그 날까지

박순영
음악평론가

기간
2024.12.01.

장소
세종M씨어터

“현대음악은 상상으로 들으면 된다 이 말이여.
이 세상 모든 소리를 표현할 수 있는 예술이라네”
다음 곡은 어떻게 들으면 되냐고 물으니
“신나게 즐기면 된다네”라고
망설이지도 않고 답한다.

“앙상블 위로인가 아래로인가 현대음악을 하는 단체가 우리와 공연을 함께 하고 싶다길래 이 무슨 귀신 씨나락 까먹는 소리인가 했지”. 지난 12월 1일 세종M씨어터에서 펼쳐진 앙상블 위로의 〈모던 남사당〉 공연 중에 연희극단 음마갱깽 단원의 맛깔난 대사다. 현대음악과 남사당패 둘 다 우리나라에서 명맥유지와 대중에게 알리기 위한 노력이 필요한 분야라는 공통점이 있다. 반면, 현대음악은 복잡하고 관객소통에 어려움이 있어서 청감이 뛰어난 소수를 위한 실내 공연이 되는 것에 비해, 남사당놀이는 끊임없이 관객을 웃기고 소통하고 호응을 유도하는 야외공연 형태이다. 이번에 현대음악 전문연주단체인 앙상블위로가 이 둘을 결합해 선보인 것이다.

조선후기부터 1920년까지 성행했던 남사당패는 최소 40명의 남자들로 구성된 유랑예인(流浪藝人) 집단으로 농어촌을 떠돌며 서민을 위해 남사당놀이를 펼쳤다. 놀이의 연원은 신라 때부터 있었던 것으로 전해지는데, 조선후기 처음에는 ‘사당패’라 하여 여자들이 노래하고 춤추는 집단에서 출발했으나, 조선말기 남자들만의 사당패가 생겨나 남사당패라고 했다. 대장이 꼭두쇠이며 그 밑에 곰뱅이쇠, 뜬쇠, 가열, 삐리, 저승패, 등짐꾼 등 4-50명으로 구성된다. 천대받았던 계급으로서의 설움을 양반에 대한 풍자로 희화화했으며, 이들의 놀이는 풍물(농악), 버나(대접돌리기), 살판(몸재주), 어름(줄타기), 덧뵈기(탈놀음), 덜미(꼭두각시놀음)의 여섯 마당놀이로 전해진다. 대한민국 중요무형문화재 제3호이며, 2009년 세계무형유산에 등재되었다.

한편, 한국의 현대음악은 어떤가. 20년 전만 해도 현대음악 연주는 창악회, ISCM-Korea, ACL-Korea, 한국여성작곡가회 등 작곡협회 위주였고, 현대음악 전문 연주단체는 화음챔버오케스트라, 앙상블 에클라가 대표적이었다. 그러던 것이 근 10년 사이에 유학을 다녀온 젊은 작곡가의 개인 작곡발표회도 늘어났고, 이들이 결성한 젊은 작곡단체들이 많이 생겨났다. 동시에 이들 작곡가들과 해외 유학시기 동고동락하며 서로의 음악진로를 보듬어주며 결성된 앙상블위로, 앙상블 EINS, 316앙상블, 린트리오 등이 자신들의 정기연주회



레파토리로 현대음악을 연주하고 또한 작곡단체와의 협업으로 다양한 현대음악 창작음악 환경을 조성해 가고 있다.

앙상블 위로는 올해 〈SOUND MAKER PROJECT SERIES.1〉을 진행하며 '2024 CONFLUENCE 예술의 묘미'라는 부제로 5월에는 '시인과 화가', 11월에는 '빛의 음악'을 공연했으며, 이번 12월의 '모던 남사당'이 첫 번째 시리즈의 마지막 공연이다. 2016년 창단된 연희극단 음마갱깽은 국내 유일의 남사당놀이 덜미인형극 창, 제작단체로 '음마(音摩)'는 소리를 어루만져 음악을 만든다는 의미이고, '갱깽'은 대장간에서 나오는 소리의 의성어로 인형 및 인형 막, 악기 등 공연에 필요한 오브제들을 만든다는 뜻이다. 음마갱깽의 단원 대부분은 대학에서 풍물, 탈춤, 무속음악, 전통음악을 전공한 젊은이들이다.

앙상블위로가 연희극단 음마갱깽과 함께 한 이번 공연에서는 기존 남사당패라는 야외극을 프로시니엄 실내 무대로 이동시켜 왔다. 무대 왼쪽 편에는 음마갱깽의 남사당패 인형극이 펼쳐지고, 오른쪽 편에는 우미현, 김신의, 양영광 세 명 작곡가가 남사당패를 주제로 쓴 작품을 앙상블위로가 연주했다. 그리고 이 곡들 사이를 음마갱깽이 익살스러운 말과 연희로 관객을 즐겁게 하여, 어렵다고 인식되던 현대음악을 쉽고 편하게 느낄 수 있도록 잘 풀어주었다.

세 곡 모두 현악기 목관악기 13인으로 구성된 앙상블위로를 위한 작품이었다. 첫 순서인 우미현 작곡의 〈흥, Blast〉는 특히 박범태(청배연희단 예술감독)의 타악기 협연으로 이루어졌다. 한국 전통 타악기의 박력과 장단에, 클라리넷 등 목관악기의 선율을 잘 구성하였다. 따라서 앙상블위로의 반주에 국악타악기 협연곡이 아니라 동서양 동등한 한 편의 콘체르탄테처럼, 동서양 두 이질적인 악기가 함께 한 팀을 이루어 주고받으며 국악기가 선창자가 되고, 앙상블위로가 날개를 이루는 느낌이었다. '음악은 번역이 필요 없는 언어'라고 우미현 작곡가가 프로그램지에 쓴 말대로, 동서양 공통의 '흥'이 Blast(폭발)하고 분출되는 느낌을 장구 최대의 즉흥기량과 우미현 작곡가가 앙상블위로에게 선사한, 국악과 재즈블루스를 녹여낸 흥겨운 멜로디로 클라이막스에 도달하게 하였다.

두 번째 순서는 김신 작곡가의 〈버나놀이〉로 오프닝과 간주, 그리고 피날레로 이루어진 작품이었다. '버나놀이'는 음악에 맞추어 연희자가 쳇바퀴 돌리기, 접시돌리기 등을 하는 전통놀이다. 앙상블위로가 재즈풍의 경쾌한 오프닝곡을 연주하고 이내 음마갱깽 단원들이 장구와 꽹과리를 치며 등장하는 모습이 신난다. 호남우도농악 장단이 앙상블위로의 선율로 경쾌하게 움직인다. 이어진 극단의 대화가 재미있다. 이 글 맨 앞에도 적어놨던 "앙상블 위로인가 아래로인가가 함께하자 해서 귀신 씨나락 까먹는 소리인가"했다는 말은 동서양의 결합, 그것도 극소수의 현대음악과 대중의 연희가 결합될 가능성은 희박하지 않겠느냐는 뜻이겠다.

하지만, 이 연희단은 또 대화를 이어간다. "현대음악은 상상으로 들으면 된다 이 말이여. 이 세상 모든 소리를 표현할 수 있는 예술이라네. 바람소리, 고양이가 살금살금 걸어가는 소리, 바퀴벌레가 샤샤샤샥 걸어가는 소리도 낼 수 있다네", "거 바쁘네 그려. 자세히 들어야 하고 상상도 해야 하고". "그래서 곡의 제목을 잘 보고 들어야 된다네"라고 하더니, 다음 곡은 어떻게 들으면 되냐고 물으니 "신나게 즐기면 된다네"라고 망설이지도 않고 답한다.

놀이패가 이런 대화로 현대음악감상을 이끌고 풍물패 소리가 팡파르처럼 울리며, 플루트, 클라리넷의 멜로디가 장구, 꽹과리와 함께한 간주곡이 흥겹다. 다음으로 인형극이 맛깔스러운데, 분명 얼굴 표정은 하나인데 여러 표정이 다 드러나는 커다란 탈을 쓴 '봉필이 할아범'이 집 떠난 할멈을 찾으러 나왔다. 할아범이 자신이 바이올린을 할 줄 안다고 하는 대사가 관객의 눈이 질끈 감길 정도로 웃기다. 그가 "내 연주를 함 들어보시게"하며 제법 그럴듯한 자세로 연주하니, 앙상블 위로의 리더인 김유경이 바이올린으로 고음과 저음을 빠르게 오가는 그야말로 현대음악 연주로 음향효과를 넣는다. 봉필이 할아범은 "마누라 찾았다"며 객석의 여성 관객 두 명에게 춤도 추게 하고 관객과 교감의 시간을 가지지만 결국 "내 마누라가 아닌가벼"하며 무대로 돌아오며 관객에게 웃음을 준다.

앙상블위로 연주자들의 주법으로 소울음소리, 문이 끼익 닫히는 소리도 들려준다. 이렇듯 소리는 흥겹고 그 흥겨운 소리는 현대음악





작곡가들이 지은 것이고, 그 소리의 주제는 우리전통 남사당패로 진행하고 있었다. 세 번째 양영광 작곡가의 '이시미 거리'는 음산한 소리로 귀신의 거리를 표현했다. '이시미'는 이무기의 강원도 방언으로, 전통극에서 '이시미 거리'는 꼭두각시놀음 박첨지마당의 네 번째 순서다. 귀신이 나올 것 같은 무서운 밤 묘지의 느낌, 피치카토와 타악기, 피아노 저음이 공포감을 형성하고, 고음 현악기의 트레몰로와 글리산도가 음산한 밤 분위기를, 현악기 꼴레뇨와 타악기가 뼈다귀 같은 느낌을, 그 사이로 목관악기가 긴 비행을 펼친다. 이 이시미 거리에서 이무기의 뱃속에 들어가는 긴박감의 인형극은 무대 왼쪽에서 펼쳐지고, 오른편의 현대음악 음향은 장면을 설명하는 해설사 역할을 하며 느낌을 배가시킨다. 전통과 현대, 동양과 서양, 대중과 소수, 야외와 실내의 예술 둘이 결합되는 방식은, 단순한 나열과 병합이 아니라 연희극과 현대음악이 상대방의 원천을 통해 더욱 자신의 원천을 확대하고 새로운 생명력을 얻고 있었다.

한 시간 반 동안 세 개의 현대음악 작품과 그와 결합한 전통놀이 세 대목이 펼쳐졌다. 물론, 연희장면에 비해 음악이 길었던 부분도 있고, 앙상블위로가 즐겁게 연주한 것에 비해 관객에게는 그 흥이 적게 느껴진 부분도 있었다. 이 흥의 전달 부분에서는 음향의 개선도 함께 되어야 할 것 같다. 한국 전통악기인 북, 꽹과리 등은 워낙 음량이 크기 때문에 문제없지만, 서양악기는 다르다. 세종M씨어터가 클래식음악 연주홀이 아니고 연극공간이기 때문에 무대에 반사판이 없다. 때문에, 악기소리가 모이지 않고 잔향과 반사음 없이 흩어지게 된다. 이번 공연에서 야외의 전통연희가 실내극이 되어 생긴 어려움은 못 느꼈지만, 오른편 앙상블 위로의 음악은 관객석으로 소리 전달이 가끔 약했다. 이럴 때는 앙상블 자리만큼의 작은 가벽을 병풍형태로 둘러놓으면, 반사판의 역할이 되어 소리를 모아 관객석으로 보내지는데 효과를 줄 수 있다.

2016년 창단한 앙상블 위로는 그간 300여곡의 한국창작곡을 연주해오며 외면받는 현대음악을 관객들이 쉽고 재밌게 즐길 수 있도록 노력하고 고민해왔으며 그렇게 해서 2019년 Sound Maker Project가 탄생했다. 그러던 중 이번에는 2024년부터 2026년까지 한국문화예술위원회의 지원을 받아 2024년에는 '예술의 묘미', 2025년 '역사', 2026년 '지구'를 주제로 관객들이 현대예술을 보다 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 3개 시리즈 작업을 펼칠 계획이다. 이 시리즈는 앙상블 위로가 작곡가에게 위촉, 초연하는 현대음악을 기반으로 미술, 연극, 역사, 과학 등 타 분야와 결합한 기획공연으로 현대음악과 타분야를 결합한 공연을 통해 어렵게만 느껴지는 현대음악의 진입장벽을 낮추어 관객들에게 현대음악이라는 예술 장르를 알리고, 대중화하고자 하는 프로젝트다.

K-Pop이 대세인 우리나라에서 전통연희와 현대음악 모두 일반인에게는 아직도 접근이 쉽지는 않다. 이 날의 공연을 통해 관객은 현대음악과 전통연희 둘 다 새롭게 알게 되고, 이것이 연결될 때의 시너지, 그리고 잘 기획된 현대음악공연의 힘을 느낄 수 있었다. 이름처럼 모두에게 위로를 주며 현대음악을 지켜가고 있는 앙상블위로, 그리고 이날 공연의 작곡가들, 전통을 지키며 전파하는 극단 음마갱깽 모두에게 박수를 보낸다. 팜플렛에 적혀있는 앙상블위로의 문구로 이 글을 마친다. "누구나 하나쯤은 반려 현대음악이 있는 그 날까지 앙상블 위로는 오늘도 꾸준히 연주한다."

앙상블 위로

앙상블 위로는 2015년 프랑스에서 함께 음악을 하며 공부했던 음악가들로 구성하여 창단하였다. 프랑스에서부터 함께 했던 작곡가 강미나는 단원들의 현대음악에 대한 높은 이해도와, 오랜 시간 쌓아온 단원들 간의 호흡과 신뢰를 바탕으로 앙상블 위로를 전문적인 현대음악 연주단체로 키우기 시작하였다. 한국의 현대음악이 대중과 친밀해질 수 있도록 지속적인 노력을 하며 창작음악의 발전에 힘쓰고 있다.

박순영(음악평론가)

박순영은 음에 대한 호기심을 바탕으로 현대음악에서 전자음악으로, 사운드아트와 미디어아트로 넘어오면서 음과 소리의 영역이 만날 수 있는 영상, 무용 등 다양한 매체와 접목하며 작품의 영역을 넓혀왔다. 한국전통적 음소재에 영향을 받은 음악작품 세계와 미디어 신기술의 새로운 영역을 동시에 갖추며, 바이올린/비올라 즉흥연주가로 음악과 소리의 현장성과 상호작용에 관심을 가지고 연구범위를 넓히고 있다. 현재 한국전자음악협회, 한국여성작곡가회, 신음악회 임원으로 활동중이며, 예술/교육 예술가 네트워크 아트앤에듀 프로젝트 에이 대표, 전자음악 작곡그룹 창작집합소 물오름 멤버, 공연예술전문매체 플레이뉴스(www.ewha.com) 대표를 맡고 있다.

사이드쇼,
음악과
쇼의 경계에 서다

지형주
음악학자

기간
2024.11.07.

장소
성암아트홀

이들이 전하는 것은 음악의
전통적 아름다움은 아니다. 현대적 문명의
이기와 거기에서 파생되는 이 시대가
안고 가야 할 파괴적 아픔이다.

음악이 그 경계를 넘나든 것은 오랜 역사를 가진다. 소리예술이라는 속성을 가진 음악은 신화, 문학, 회화, 연극 등 늘 다른 장르와 결합하여 전개되어왔다. 오페라가 대표적일 것이며 텍스트가 있는 성악음악은 물론, 교향시나 표제교향곡 같은 기악음악도 음악 외적 이야기를 내러티브로 끌어들였다. 21세기에 들어서도 그 양상은 크게 달라지지 않았다는 사실이 "음악의 경계를 너머"(Beyond the border of music)라는 주제로 열린 제52회 범음악제(PAN Music Festival)의 네 번째 콘서트에서 입증되었다. 11월 7일 성암아트홀에서 앙상블 모자이크 베를린(Ensemble Mosaik Berlin)이 공연한 《사이드쇼》(Sideshow)가 그것이었다.

'사이드쇼'란 무엇인가? 사이드쇼는 원래 서커스에서 손님을 끌기 위해 별도로 보여주는 문자 그대로 부차적인 공연이다. 일종의 에고편인 셈인데, 이번 범음악제 공연은 《사이드쇼》라는 한 작품이 한 무대를 독차지했다. 한 시간여에 달하는 긴 연주 시간 때문이다. 공연에 앞서 작곡가가 무대 앞으로 등장해 자신의 곡에 대해 설명했다. 스티븐 타카스기(Steven Kazuo Takasugi, 1960-)는 미국 태생의 일본 작곡가이다. 일렉트로어쿠스틱 작곡가로서 그의 작업은 매우 방대하다. 《사이드쇼》는 2009년부터 2015년까지 만들어진 그의 대표작이다.

《사이드쇼》는 20세기 초 코니아일랜드 놀이공원의 어두운 사이드쇼를 바탕으로 작곡되었다. 타카스기는 오스트리아의 작가이자 풍자가인 카를 크라우스(Karl Kraus, 1874-1936)의 여섯 격언들을 작품 전반에 관통하도록 하였다. 첫째, 한 미식가가 사회의 핵심보다 지구의 쓰레기를 선호한다고 나에게 말한 적이 있다. 둘째, 동물이 하품을 하면 사람의 얼굴을 갖게 된다. 셋째, 진보는 인간의 피부로 지갑을 만든다. 넷째, 팅 빈 머리에는 많은 지식이 들어간다. 다섯째, 기술은 주인이 음악을 만들 수 없을 정도로 옆방에서 시끄러운 명령을 내리는 하인이다. 여섯째, 비엔나는 베토벤이 자주 탈출했던 아름다운 주변 환경을 가지고 있다. 알쏭달쏭하면서도 시니컬한 이 격언들에서 독선적이며 독설가인 크라우스가 기계문명을 비판하고 자연과 동물을 사랑하고 순수예술을 옹호하는 것을 읽을 수 있다.

프로그램 노트를 읽고 작곡가의 설명을 듣고 나니 더욱 작품이 궁금해진다. 타카스기의 《사이드쇼》는 증폭된 8중주와 전자 재생(electronic playback)을 위한 실내악이다. 곡은 제1부에 1, 2악장과 제2부에 3, 4, 5악장으로 나뉘어진다. 프로그램에는 각 부분, 각 악장의 제목들과 A(0:00)부터 Z(33:05), 다시 AA(33:46.5)부터 PP(56:50)까지 정확히 초 단위로 내용들이 지정되어 있다. 어두운 조명 아래 여덟 명의 연주자가 등장한다. 플루트, 클라리넷, 색소폰, 바이올린, 비올라, 첼로, 일렉 베이스 연주자와 피아니스트. 이들은 사이드쇼의 등장인물이다. 피아니스트는 여덟 개의 손을 가지고 태어난 거미이고 기타리스트는 사이드쇼의 소유주이다. 활검 전문가도 있고 사이드쇼의 거인도 있다. 각각의 캐릭터는 쌍둥이가 되고 모방자가 되고 공범자, 사기꾼이 되기도 하고 변형된 클론을 소유하기도 한다. 음악이 변형과 반복이라는 점을 생각할 때 이들의 설정은 매우 적절해 보인다. 이들은 무대 위의 보이는 연주자들이고 사운드 감독과 작곡 겸 지휘자가 객석 뒤 어디엔가 자리하고 있다. 드디어 음악이, 아니 쇼가 시작된다!

제1부 〈환각의 운명〉. 1악장은 '웃음을 멈출 수 없었던 남자'라는 표제를 갖는다. 작품의 시작이 다소 충격적이다. 무대 위의 여덟 연주자가 정중히 인사하고 자리에 앉아 음악을 연하려 준비하는 것까지는 여느 무대나 다름이 없었다. 그러나 악보를 보고 연주를 기대했던 것과는 달리 그들은 청중을 향해 웃는 얼굴을 든다. 서커스의 삐에로처럼 억지 웃음의 얼굴을. 마치 정지화면같이 몇 초가 지나가면 - 프로그램 대로라면 정확히 8초가 지난 후 - 각자 일사불란하게 짧고 단편적인 동기를 연주한다. 그 와중에 입술이나 턱을 쓰지 않는 기타리스트와 첼리스트는 여전히 웃음을 참지 못하는 얼굴로 '칵악!'이라고 얕은 추임새를 계속적으로 넣는다. 이 두 연주자가 표정연기의 주동이 되어 다른 연주자들이 무표정으로 있을 때도, 각자 악기의 일정 부분을 두드리며 다양한 표정을 짓는다. '불안한 상승'(6:03)이나 '동물들이 하품할 때'(7:15.5)에서는 때로 목관연주자는 리드를 공중으로 불어제끼고 앙상블 전체가 같은 동작의 고개짓을 하다가 각자 제각기 움직이기도 한다. 음악은 그야말로



사이드다. 소음 덩어리처럼 얽혔다 풀어졌다 고조되었다 낮아졌다를 반복하고 전자적 재생으로 증폭되어 공연장 전체를 약하게 뒤흔들기도 한다. 바이올리니스트가 가슴에 악기를 대고 끽끽거리는 글리산도를 연주할 때(6:21) 다른 연주자들은 허공을 향해 입을 벌리고 천천히 고개를 돌린다. 동물들은 저렇게 하품을 할까 궁금해지는 순간이었다. 1악장 전체는 웃음을 멈출 수 없는 남자의 지루함도 같이 묻어난다.

2악장은 '바다의 소돔 또는 동일한 사람의 영원한 회귀의 안방 곰팡이'이라는 제목을 가진다. 구약성경에 나오는 타락하여 불바다가 된 도시 소돔은 사해바다 남쪽에 위치해 있다고 지리학자들은 추측한다. 2악장 첫 곡 인터루드가 '예감: 지옥불 다음날 아침(바다가 보이는 풍경)'이 된 것은 그래서 이해가 된다. 2악장 역시 얼굴연기로 시작한다. 무표정하게 정면을 바라보다 각자의 모습으로 자신의 악기를 연주한다. 연주자들은 이번에 무표정이다. 바다가 보이는 풍경을 바라보는 모습일런가? 전체적으로 1악장에 비해서는 정적이고 긴 호흡의 선들이 연결된다. '곡예사'(15:10)에서는 투티로 클러스터적 음향을 만들어내고 이를 전자음향이 증폭시킨다. 조금씩 동적인 대비를 보이는 것은 '텅빈 머리 속에서...'(16:08), '사이드쇼 자이언트 또는 비만 천재'(16:29)이다. 연주자들의 표정들이 살아나며 선적 콘투어는 짧아진다. 중요한 존재이지만 따돌림 받는 의인화된 풍자를 연상시킨다. 2악장의 마지막은 '밤의 반짝이는 도시'(17:19)이다. 모든 연주자들이 악기에 바람을 넣는다. 관악기야 이해가 되지만, 현악기 연주자들도 악기의 공명통에, 피아니스트도 보면대 앞의 어느 지점을 향해 바람을 불어 넣는다. 소리는 관의 높은 핍스톤이 반짝이는 도시의 어느 음산한 뒷골목을 그려내고 있는 듯 하다.

제2부 〈힘든 시절과 행복한 결말 또는 자기 파괴를 위한 실험실〉. 앞의 문구는 평범하지만 뒤의 문구는 매우 비꼬인 표제의 2부는 '코끼리를 감전시키다'라는 3악장으로 시작한다. 첫 곡 '숨의 나선'에서는 숨소리의 적막이 흐르다 '사건을 둘러싼 상황'(20:20)에서 1악장의 음향이 살아난다. 눈에 띄는 것은 기타리스트가 탄현악기를 활을 가지고 찰현하고 있다는 것. 오히려 현악기는 피치카토와 관악기의

스타카토로 음은 뭉치지도 연결되지 않으며 '격분'(23:29)을 표출한다. '발구르기'(24:14)는 피아노의 거친 클러스터에 각 연주자들이 실제 발을 구른다. 격분이 여기에서 터진 듯하다. 호모포닉한 리듬으로 움직이는 발구르기 음향은 시각적 효과와 함께 잠깐 집중성을 가진다. 3악장에는 '감정된 동물', '쥐', '코끼리' 등의 동물이 등장한다. 악장 제목이 되는 '코끼리를 감전시키다'(32:03)는 불협화적이지만 슬픈 음악이다. 동물 중 가장 큰 덩치의 코끼리를 어떻게 감전시킬 수 있는지 모르지만, 감정당한 코끼리의 괴로움은 여실히 공감된다. 색소폰과 클라리넷의 높이 쳐든 모습은 감전당한 코끼리의 발악을 나타내며 모든 악기가 그의 괴로움을 쉴새 없이 처절하게 온몸으로 연주한다. '심연을 엿보다'(33:05)로 클라이맥스가 이어지다 갑자기 마지막 인터루드에서 호흡을 고르며 침묵에 들어간다.

4악장은 '외과 인간: 인간 물고기'의 제목을 갖는다. 현대의 의학적 발전에 대한 시대적 도전이던가? 소제목에서 '잔혹한 경쟁과 참을 수 없는 힘든 시기의 불확실성'이라는 시대 풍자와 그럼에도 '희망의 불꽃: 지구상 최고의 쇼를 위한 아이디어'로써 예술긍정론을 펼치지만, 결국 의학적 현실에 부딪히고 만다. 음악은 소제들을 역설적으로 혹은 사실적으로 묘사한다. '너무 많은 치아'(42:04)에서는 피아노의 클러스터를 전자 음향이 재생하는 가운데 연주자들은 악기를 놓은 채 표정연기에만 집중하는데 입을 앙다물었다가 웃음짓는 순수를 가장한다. '수술과정'(43:18)은 노골적으로 묘사되는데, 사이드쇼의 주인 역할인 기타리스트는 그 사이 입술에 과장된 치아를 보이며 수술의 괴로움에 헐떡인다. 그는 결국 다음 장면 '물고기 소년 혹은 인간 물고기'(44:38)에서 입술만 버끔이는 물고기가 된다. 어린 아이적 입술로 물방울 소리를 냈던 기억이 떠올랐다. 결국 그는 검은 베일에 휩싸여 고개를 숙임으로써 수술 실패의 비극을 암시한다.

마지막 5악장은 '애도의 영광과 퍼레이드 옷'이다. 4악장에서 생의 뒤안길로 사라진 사이드쇼의 주인을 애도하는 것이 맞다. 사이드쇼의 주인 기타리스트는 여전히 검은 베일에 싸여 모습을 드러내지 않고, 나머지 연주자들은 과하게 애도의 표정을 지으며 첫 곡 '아다지에토.

충성스러운 사이드쇼 가드 독들이 말러를 천국으로 안내하다'(45:34)를 연주한다. 말러 심포니 5번의 아다지에토는 귀로 감지할 수 없지만, 긴 호흡으로 이어지는 선적 움직임에서 그 분위기를 연상시킬 수 있다. 5악장의 16개의 소제 가운데는 '어둠'이라는 표현이 5번이나 나온다. '어둠에서 어둠으로'(49:22)와 '어둠의 도래'(49:28)에서는 매우 느린 자세로 여린 연주가 이루어지다가 '어둠의 지평선과 접근'(50:20)에서는 악기를 내려 놓은 채 침묵적 액션이 이루어진다. '어둠의 숨'(51:08)이나 '어둠 뒤의 어둠'(52:47)에서는 낮은 전자음향도 사라진 채 침묵속에서 연주자들이 슬픈 얼굴로 천천히 우측으로 시선을 돌리고 또 앞으로 서서히 고개를 숙임으로써 마치 인사를 하는 듯했다. 자칫 박수를 칠 뻔했다. 그러나 작품은 끝난게 아니었다. 퍼레이드의 행진이 남아 있었다. 다시 악기를 잡은 연주자들은 – 여전히 엎어져 있는 기타리스트를 제외하고 – 자신의 음악을 연주하며 앉은 채로 발맞추어 행진하기 시작했다. 잠깐 한쪽으로 쏠리는 듯 행진의 대열이 깨지는 듯 하였으나, 무너지지 않고 작더라도 계속해서 퍼레이드를 이어간다. 마지막에는 공포에 떨면서도 말이다. 그리고 불이 꺼졌다. 《사이드쇼》가 끝난 것이다.

작품이 끝나고 난 뒤 가장 인상적인 것은 쇼를 방불케한 연주자들의 연기이다. 박수를 받으며 서로 어깨동무하고 인사하는 모습은 여느 클래식 공연과 사뭇 달랐다. 마치 연극이 끝나고 난 뒤 커튼콜에서 각자 인사하며 그동안의 노고를 치하받는 소공연장의 모습이다. 연주회가 끝나고 로비에서 연주자들과 몇 마디 나눌 기회가 있었는데, 연주보다 연기가 훨씬 어려웠노라고 털어놓은 것을 보면 연주자들에게도 엄청난 도전이었음을 실감할 수 있다.

음악은 끝났지만 여운이 길었다. 연주자들의 등장을 보고 현대 앙상블이라고 생각했던 단순한 예상을 뛰어넘은 음악극으로 생각에 생각의 꼬리를 물게했다. 작품에서는 카를 클라우스의 풍자를 음악적 무대에 옮긴 다카스기의 사회적 통찰과 과감함이 나타난다. 정치나 사회에 대한 청중의 선택은 차치하더라도, 이것을 음악으로 옮긴 이의 시대적 감각과 뛰어난 독창성이 돋보인다.

음악은 본래 종합 예술이었다. 음악(music)의 어원인 그리스어 '무지케'(*μουσική*)는 아폴론의 아홉 뮤즈들의 종합적 활동을 의미했다. 이들은 각각 다른 전문 분야를 가지고 있었다. 칼리오페는 서사시, 클레이오는 역사, 멜포메네는 비극, 에우테르페는 플루트, 에라토는 합창, 테릅시코레는 춤, 우라니아는 천문학, 탈레이아는 희극, 폴륌니아는 팬터마임을 담당하였다. 타카스기의 《사이드쇼》는 무지케의 현대판이다. 작곡가 겸 지휘자가 아폴론이라면 나머지 아홉 명은 그의 뮤즈에 해당된다. 물론 이들이 전하는 것은 음악의 전통적 아름다움은 아니다. "기교, 괴물 쇼, 엔터테인먼트, 스펙터클, 비즈니스, 그리고 세상에서 살아남기 위해 치르는 희생에 대한 명상"으로 현대적 문명의 이기와 거기에서 파생되는 이 시대가 안고 가야 할 파괴적 아픔이다. 음악과 쇼의 경계를 넘나들며 사회를 미메시스하는 음악극으로의 재탄생, 거기에 《사이드쇼》의 의의가 있다.

범음악제

범음악제(Pan Music Festival)는 한국의 창작음악을 국제적으로 널리 알리는데 중심적인 역할을 담당하고 있다. 매년 Pan Music Festival을 통하여 작품 발표와 세미나가 이루어 지고 있으며, 폭넓은 해외 교류를 통하여 보다 다양하고 새로운 현대음악을 선보이고 있다.

지형주(음악학자)

연세대학교 음악대학 작곡과와 동대학원을 졸업하고 퀼른대학교 철학부에서 음악학으로 박사학위(Ph.D)를 취득하였다. 현재 연세대학교 음악연구소 전문연구원으로 연세대, 성신여대, 카톨릭대에서 강의하고 있으며, 음악미학연구회 이사 및 한독음악학회 회장으로 활동 중이다. 창작음악 관련저서로 『이영조 음악』과 『한국을 노래하는 세계의 작곡가. 작곡가 정태봉 음악연구』에 공저자로 참여하였으며, 음악미학연구회의 『한국창작음악-비평과 해석 사이』 시리즈에 편집위원 및 저자로 집필 중이다.

공간과 울림의 조화

이홍경
음악평론가

기간
2024.12.14.

장소
서소문성지 역사박물관
콘솔레이션 홀

음악과 건축은 서로 밀접한 관계를 맺고 있으며, 연주 공간의 물리적 특성이 곡 해석에 영향을 미치는 것은 자명하다. 무대 주위를 둘러싼 패널에는 김환기의 작품과 함께 음악의 이해를 돕는 다양한 시각적 요소가 배치되었고, 이러한 연출은 공간적 경험을 확장하는 역할을 했다.

공간이 음악을 규정하다

한국문화예술위원회의 공연예술창작주체 지원사업으로 선정된 화음챔버오케스트라가 서소문성지 역사박물관 콘솔레이션 홀에서 〈레퍼토리 프로젝트 - Inspiration with Paintings Ⅲ: Ricercare(탐구하다)〉를 연주했다.

이 공간을 처음 접했을 때 가장 먼저 떠오른 것은 유럽 성당 내부의 자연스러운 울림이었다. 이러한 공간에서 연주되는 바흐의 음악은 그 자체로 높은 시너지를 형성할 수 있기에 공연에 대한 기대감이 더욱 커졌다. 실제로 음악과 건축은 서로 밀접한 관계를 맺고 있으며, 연주 공간의 물리적 특성이 곡 해석에 영향을 미치는 것은 자명하다.

본 공연은 시각예술과 음악이 유기적으로 결합된 형식으로 기획되었으며, 음악 칼럼니스트 송주호의 해설이 이를 뒷받침했다. 무대 주위를 둘러싼 패널에는 김환기의 작품과 함께 음악의 이해를 돕는 다양한 시각적 요소가 배치되었고, 이러한 연출은 공간적 경험을 확장하는 역할을 했다.

Ⅰ. 바흐 해석의 방향성

J.S. Bach – Ricercar a 3 from Musikalisches Opfer, BWV 1079 (1747)

공연의 첫 곡은 바흐의 음악의 헌정 중 Ricercar a 3로, 바로크 음악의 대위법적 정수를 담고 있는 작품이다. 바흐는 프리드리히 2세로부터 받은 기괴한 주제를 바탕으로 즉흥적으로 연주를 선보였고, 이후 이를 확장하여 푸가적 기법을 극대화한 새로운 리체르카르(Ricercar)를 작곡했다.

바흐 음악의 특징 중 하나는 계단식 진행의 음형이다. 바흐 시대의 악보에는 악상기호나 나타냄말이 없었기에, 악보대로 음가를 충실히 지켜 연주하면 자연스럽게 음악이 형성된다. 다시 말해, 바흐 시대 연주의 핵심은 음가와 음형의 표현이 기본이며, 중요한 요소인 것이다.

화음챔버오케스트라는 시대 연주의 주법을 부분적으로 반영하려 했으나, 해석이 다소 모호하게 들렸다. 음형의 표현이 명확하지 않아 푸가적 구조의 입체감이 감소했으며, 음가의 다이내믹한 전개가 부족하여 음악적 긴장감이 충분히 형성되지 않았다. 특히, 바로크 활 사용법과 공간의 울림을 효과적으로 활용하는 주법이 미흡하게 적용되었으며, 이는 지휘자인 박상연 예술감독의 해석적 방향성이 다소 불분명했기 때문으로 보인다.

연주자 간의 음향적 균형 또한 조정이 필요했다. 특히 비올라와 첼로 파트의 음량이 바이올린 섹션에 비해 상대적으로 약하게 형성되었으며, 이는 곡 전체의 하모닉 텍스처를 평면적으로 만들었다. 푸가적 대위법이 뚜렷하게 부각되지 못한 점은 다소 아쉬운 부분이었다. 하지만 단원들 하나하나가 울림의 교집합을 만들어 내려고 하는 부분들은 이 단체의 실력이 상당함을 말해주고 있다.

Ⅱ. 현대음악과 공간의 해석

한대섭 – 점, 저엄, 저어엄... (2015/rev. 2019)

두 번째로 연주된 한대섭의 점, 저엄, 저어엄...은 공간 속에서 음향이 형성되는 방식을 탐구하는 작품이다. 작곡자는 "하나의 음이 공간 속에서 위치를 점유하고, 시간이 지나면서 점이 선이 되고, 선이 면을 형성한다"는 개념을 중심으로 곡을 구성했다. 이러한 공간적 개념을 명확히 구현하기 위해서는 음가의 미세한 조절, 음색의 다양성, 그리고 다층적인 텍스처의 조화가 필수적이다.

화음챔버오케스트라는 이 작품에서 보다 적극적인 해석을 시도했다. 개별 연주자들이 음향의 존재성과 위치성을 탐색하는 과정이 명확하게 드러났으며, 특히 각 파트의 음색 대비가 효과적으로 들렸다. 시각적 요소 또한 곡 해석을 보조하는 중요한 역할을 했는데, 패널에 투영된 이미지들은 점이 군집을 이루고 형태를 형성하는 과정을 시각적으로 표현함으로써 음악과 시각예술이 긴밀하게 연결되는 경험을 제공했다. 한대섭의 이 곡은 마치 무형에서 유형의 음악이 탄생하는 과정을 수식화한 듯한 참신한 아이디어가 돋보이는 작품이었다.





Ⅲ. 김환기의 작품을 음악으로 형상화하다

김성기 – 화음 프로젝트 Op.120: 김환기의 작품 속에 (2013/rev. 2024)

김성기의 화음 프로젝트 Op.120은 김환기의 1970년작 코튼에 유채에서 영감을 받은 곡으로, 작품이 지닌 조화와 균형을 음악적으로 구현하려는 시도를 담고 있다. 이 곡은 7개의 악장으로 구성되어 있으며, 각각이 작품에 대한 작곡가의 해석을 반영한다. 1악장은 작품을 향한 작가의 내면세계, 2악장은 작품에 대한 애정, 3악장은 작품을 향한 해학적 표현, 4악장은 작품에 대한 또 다른 시각, 5악장은 완성을 향한 의지, 6악장은 완성을 향한 열정, 7악장은 작품 탄생의 흥과 멋을 표현하고자 했다.

그러나 연주는 다소 불균형한 음향적 구조를 보였다. 이는 지휘자의 해석이 충분히 확립되지 않았거나, 작곡자의 의도에 대한 해석적 일관성이 부족했기 때문으로 보인다. 다양한 표현 지시어의 활용이 제한적이었으며, 오케스트라와 지휘자 간의 해석적 일체감이 부족해 아쉬움을 남겼다.

Ⅳ. 차이콥스키 – 현을 위한 세레나데

2부에서는 차이콥스키의 현을 위한 세레나데가 연주되었다. 이 곡은 현악 앙상블이 하나의 유기체처럼 작동해야만 좋은연주로 평가 받을 수 있는 작품으로, 연주자 간의 소리의 타이밍과 음형의 유기적 연결이 중요한 요소로 작용한다. 연주자 수가 많아질수록 각 파트 간의 배려와 조화가 필수적이다. 특히 콘트라베이스는 울림의 타이밍이 가장 늦게 형성되므로, 베이시스트들이 이에 대한 민감한 반응과 조율이 필요하다.

1악장에서 첼로와 콘트라베이스의 울림 타이밍이 불일치하는 현상이 나타났으며, 비올라 파트의 음량 부족으로 중음역의 입체감이 희미해지는 문제가 발생했다. 차이콥스키의 음악은 러시아적 정서를 기반으로 하며, 뜨거운 감성과 극적인 전개를 요구하는데, 이번 연주는 보다 명확한 다이내믹스와 음형적 대비가 필요했다.

그러나 화음챔버오케스트라는 언어적 통일성이 뛰어난 단체임을 다시 한번 입증했다. 보다 정교한 음형 조정과 음가의 명확한 대비가 이루어진다면, 더욱 완성도 높은 연주로 발전할 수 있을 것이다.

화음챔버오케스트라

화음챔버오케스트라는 현장성을 통해 시대를 초월한 예술의 본질을 추구하고, 그를 바탕으로 미래의 문화를 열기 위한 음악활동을 목표로 한다. 창작음악이 핵심이 되어 모든 프로그램이 하나의 콘텐츠로 기획되며, 화(畵)음(音)문(文)의 유기적인 결합으로 새로운 예술적 에너지를 만들고자 한다.

이홍경(음악평론가)

연세대학교 음악대학졸업, 독일 뒤셀도르프 국립 음대 졸업, 독일 트로싱엔 국립음대 졸업, 현)음악저널 발행인 겸 대표이사, 비영리 사단법인 한국음악예술 이사장.

더도 말고
덜도 말고

윤무진
음악칼럼니스트

기간
2024.12.19.~12.20.

장소
금호아트홀연세

과거 대한민국 음악계가 그토록 바라마지 않았던,
탄탄한 토양의 발전이었다. 억지로, 독하게
음악을 만들어내지 않아도 좋은 음악을 들려줄
수 있는 뿌리가 싱싱한 연주자들이 이보다
많은 시대가 있었던가. 따지고 보면 우선되어야
할 것은 좋은 연주 그 자체이다.

실내악이라는 장르에 대해서 딱히 나쁜 감정을 가지고 있는 것도 아닌데, 무슨 일인지 실내악 공연에 갈 때면 이상한 기분이 들곤 한다. 과연 이 장르가 무대에 올리기 적합한 장르인가라는 의구심 때문일까? 최근 이 장르를 위해 생겨나는 실내악 콩쿠르에 대해서도 그래서 어리둥절하다. 참가한 대회에서 원하는 성적을 거두기 위해 하이든과 슈베르트의 작품을 처절할 정도로 다듬는 연주자들. 그런데 이들 곡이 정말로 그렇게까지 마주해야 하는 작품일까? 그럴 필요까지는 없어 보이는데도 말이다. 실내악 작품에서도 타협이 없었던 베토벤 같은 음악가들도 있지만 기본적으로 실내악은 마음이 맞는 사람들끼리 모여서 즐거운 한때를 만들어내는 장르가 아니었던가.

포부가 큰 실내악

물론 실내악이 꼭 그렇게만 연주되어야 하는 것은 아니겠다. 여느 소나타나 협주곡만큼이나 포부가 큰 장르가 이 장르에도 적지 않다. 마침 지난 2024년 12월 19일 목요일 오후 7시 30분 서울 금호아트홀 연세에서 열린 금호솔로이스츠의 공연에서는 그런 작품들을 만날 수 있었다. 그간 이 앙상블을 거쳐 간 연주자들의 면면만 봐도 이들이 국내 음악계에서 어떤 역할을 했는지를 짐작할 수 있는 이름, 금호솔로이스츠. 이날은 먼저 김재영 바이올리니스트와 김민지 첼리스트, 그리고 김다솔 피아니스트가 무대에 올라 안토닌 드보르자크의 〈피아노 트리오 3번 바단조 Op. 65〉를 들려주었다. 바이올리니스트로 커리어를 시작한 작곡가답게 드보르자크는 현악기가 어떻게 쓰여야 하는지를 잘 알고 있었던 음악가. 교향곡, 협주곡, 춤곡 등. 그의 작품에서 현악은 언제나 윤기가 흐른다. 실내악 또한 예외는 아니어서 이날 연주에서도 바이올린과 첼로가 만들어내는 음악에 여러 차례 감탄할 수 있었다.

다른 작곡가의 실내악 작품에 비해 드보르자크의 작품에서 유독 두드러지는 특징이 있다면 그것은 (실내악이라는 장르에 어울리지 않아 보이는) 거대한 세계의 구현이라 하겠다. 이 작품에서 작곡가는 트리오를 구성하는 세 명의 연주자에게 소나타의 에너지를 가지고

작품을 바라보라고 주문한다. 옆에 있는 연주자들에게 기대어 갈 생각 말고, 자신이 가지고 있는 모든 에너지를 쏟아 내기를 요구하는 것이다. 이런 작곡가의 의도에 깊이 공감했는지 김재영 바이올리니스트는 열정과 처절함 사이를 끊임없이 오가는 연주를 이날 들려주었다. 공연 내내 뿜어낸 열기로 그의 앞머리가 이마에 점점 들러붙는 상황을 관찰하는 것이 이날 공연의 즐거움이라고 한다면 짓궂은 이야기일까? 아무튼 그는 연주가 이어질수록 피곤해졌는데, 그 피로가 즉각적으로 연주의 질을 높이는데 반영되는 점이 매우 흥미로운 지점이었다. 반면 바이올린 옆에서 합을 맞추는 첼로는 상대적으로 소리가 뻗어나가지 않는다는 단점이 부각되는 상황이었다. 저음역을 주로 맡는 악기의 특성상 밸런스를 맞추기 어려운 측면도 그러한 데다 바이올린과 피아노같이 소리가 쨍쨍한 악기와 함께하는 상황이 계속될 때 더욱이 첼로는 외로워진다. 하지만 지금 음악으로 빠져들어 간 연주자들에게 이러한 상황은 고려 대상이 아니다. 대단한 에너지를 가지고 앞에 놓인 음악을 있는 힘껏 마주하고 있는 두 명의 연주자들. 이들 살짝 뒤에 위치한 김다솔 피아니스트 역시 신중하게 음악을 바라보고 있었다. 단순히 음악을 방관하겠다는 태도가 아닌 앞에서 연주하고 있는 두 연주자를 음악적으로 배려하겠다는 자세를 기본적으로 가지고 가면서, 자신을 드러내야만 하는 상황에서는 과감하게 할 일을 하는 연주. 그런 연주를 이날의 피아니스트는 들려주었다.

낭만은 파도처럼 넘실거리고

1부가 끝나고 이제 연주자는 세 명에서 네 명이 된다. 기존 피아노 트리오 구성에서 비올라가 추가되는 피아노 4중주. 꽤 탄탄해 보이는 조합이지만 무슨 일인지 이렇다 할 작품이 떠오르지 않는 것이 피아노 4중주 편성이기도 하다. 기껏해야 모차르트와 브람스의 작품 정도? 여기에 오늘 연주되는 가브리엘 포레의 피아노 4중주도 이 장르의 대표작으로 추가할 수 있겠다.

포레의 〈피아노 4중주 1번 다단조 Op. 15〉를 연주하기 위해 무대에 오른 음악가는 장유진 바이올리니스트와 이지혜 바이올리니스트,


STEINWAY & SONS



이한나 비올리스트, 그리고 김다솔 피아니스트였다. 대체로 부드러운 인상의 작품을 여럿 남긴 포레이지만 이 〈피아노 4중주 1번〉은 본격적이라는 느낌이 드는 곡이다. 심지가 단단한 소리가 나는 1악장으로 시작해 1부에서 연주된 드보르자크의 느낌을 풍기는, 민속음악풍의 주제가 인상적인 2악장, 도입부부터 깊고 깊은 분위기를 만들어내는 3악장 이후 작품의 하이라이트라 할만한 4악장으로 접어드는 작품. 피아노가 흐름을 주도하며 시작하는 이 마지막 악장의 분위기는 한마디로 정의 내리기가 쉽지 않다. 다단조로 진행되지만 베토벤의 작품 같은 처절함은 느껴지지 않는다. 대신 연주자들은 포레가 만들어 놓은 거대한 낭만의 파도를 유영하고자 한다.

그리고 연주와는 상관이 없을 수도 있겠으나 놓치기 힘든 순간이 2부 공연에 있었다. 다른 연주자들이 모두 패드를 사용해 악보를 보고 있는 상황에서 홀로 종이 악보를 보면대 위에 올려두었던 장유진 바이올리니스트. 그가 악보를 넘길 때 생기는 사각거리는 소리가, 평소라면 너무나 당연하게 들렸을 소리가 이날따라 특히나 낯설게 다가왔다. 고요하게, 그러나 분명히 홀을 울리고 있던 종이의 마찰음 많은 것을 시사하고 있었다. 언젠가 종이 악보는 사라지고 모두가 태블릿을 보면대 위에 올리는 상황이 오게 되겠지. 그때가 되면 종이 악보는 어떻게 될까? 이런저런 궁금증과 더불어 공연장을 빠져나오면서 든 생각은 대단치 않았다. '여기서 더 뭘 해야 하나?'. 가진 것이 많은 연주자들의 탁월한 음악과 실내악에 딱 맞는 정도의 집중력이 양질의 연주를 들려주었다. 그런 연주를 만날 때마다 품게 되는 질문이 있다. 왜인지 약간은 절박한 마음으로 떠올리게 되는 질문은 다음과 같다.

'여기서 더 뭘 어떻게 해야 하나?'

하루만으로는 부족하다

원래 계획대로라면 이번 리뷰 원고는 19일 목요일 공연을 끝으로 마무리가 되어야 했으나 그렇게는 할 수 없었다. 20일 금요일 공연에도 포레와 드보르자크의 다른 작품이 무대에 올랐기 때문이다. 일정이 있어 당일 공연에는 참석하지 못했으나 금호문화재단의 도움을 받아 녹화된 영상을 전달받아 리뷰를 진행하게 되었음을 밝혀둔다.

그렇게 화면으로 만난 연주자들의 모습은 전날과 별다른 차이가 없어 보였다. 첫 곡은 어제 공연의 마지막으로부터 자연스럽게 이어지는 듯한 포레의 〈피아노 4중주 2번 사단조 Op. 45〉. 〈1번〉의 성공 이후 몇 년 지나지 않아 완성된 이 작품의 전반적인 분위기는 전날 연주되었던 작품과 크게 다르지 않았다. 포부가 큰 1악장으로 시작해 역동적인 긴장감이 흐르는 2악장 스케르초, 그리고 역시 신중하게 진행되는 느린 3악장을 지나 힘차게 끝으로 향하는 4악장까지. 이지혜 바이올리니스트와 이한나 비올리스트, 이정란 첼리스트, 김다솔 피아니스트는 이 여정을 유려한 발걸음으로 걸어 나갔다.

2부 프로그램이자 이번 연주회 시리즈의 마지막 곡은 드보르자크의 〈피아노 5중주 가장조 Op. 81〉. 피아노 5중주를 대표하는, 너그러운 음악으로 가득 찬 이 작품만큼 마지막에 어울리는 작품이 또 있을까? 양일간 음악으로 합을 맞춰 이미 서로가 익숙해진 연주자들은 한층 여유로운 분위기 속에서 연주를 마무리 지었다. 이틀간 상당히 규모가 큰 작품을 무대에 올린 공연의 마지막을 축하하는 앙코르는 안토닌 드보르자크의 〈교향곡 9번 '신세계로부터'〉의 2악장. 어떠한 문장으로도 설명하기 힘든 감정이 무대를 흐르고 있었다. 음악을 듣는 동안 현장에 있던 청중은 2024년 한 해를 보내는 기분을 앞서 느꼈을 수도 있겠다.

이렇게 양일에 걸친 공연이 성황리에 끝났지만 언제나 그렇듯 연주만이 전부는 아니다. 마지막으로는 두터운 프로그램 노트를 작성한 전민재 작곡가의 원고에 대해 이야기를 남기고 싶다. 보통의 공연에서는 거의 볼 수 없는 대단히 진한 밀도로 쓰인 작품 안내서. 악보까지 포함된, 작곡가의 시각으로 담아낸 원고는 연주가 진행되고 있는 상황에서는 제대로 눈에 들어오지 않았으나 공연이 끝난 이후 해당 작품을 조금 더 밀도 있게 감상하고 싶은 이들에게는 훌륭한 길잡이가 되어줄 듯했다. 공연장에서 즉각 효력이 발생하는 프로그램 노트 작성을 지향하는 입장이지만 정반대의 길을 가는 원고를 만날 수 있어 신선했고, 즐거웠다.

어느덧 바뀐 토양을 바라보며

이전 광화문 시대를 지나 대학 캠퍼스 한복판에 자리를 잡은 금호아트홀의 위치가 다소 어색하다는 이야기를 종종 듣는다. 하지만 무슨 일인지 모르게 역에서 내려 대학가 한복판을 가로지르면 닿을 수 있는 이 공연장을 개인적으로 아주 좋아한다. 아직 사회에 진출하지 않은 이들이 만들어내는 불안감과 기대가 섞여 있는 대학가를 가로지르는 게 즐겁기 때문이다. 그런데 가만 생각해 보니 이번 연주도 개인적으로 느꼈던 대학 생활과 닮아 있었다. 마치 대학교에 갓 입학한 신입생이 졸업 시즌을 맞이한 선배들의 연주를 듣는 기분. 이미 많은 무대에서 인정을 받은 선배들은 여전히 젊지만 지금, 앞으로 마주할 미래 앞에서 치열하게 고민 중이다.

물론 이 공연을 관람한 나 또한 나름의 고민이 있다. 공연 관계자들의 인터뷰를 보다 보면 흔히 나오는 이야기가 있다. '실내악은 어려운 장르'라고. 여기서 말하는 어렵다의 의미는 여러 가지 뜻을 포함하고 있다. 일단 좋은 실내악 연주를 만나기 힘들다는 상황이 있겠고, 실내악의 흥행이 어렵다는 현실도 무시할 수 없을 것이다. 작품에서도 이유를 찾을 수 있다. 실내악을 교향곡이나 협주곡의 에너지로 써낸 작곡가를 찾기란 쉽지 않다. 이 소박한 장르에는 '성공'이 희미하기 때문이다. 음악적으로, 사회적으로 잘나가고 싶은 이들의 욕망이 실내악에서는 자리 잡기 어렵다. 공연장을 찾는 대다수의 청중 또한 카타르시스를 느낄 수 있는, 소위 말해서 도파민이 터지는 작품을 만나고 싶어하는 현실도 여기에 한몫을 거든다. '여기서 더 뭘 어떻게 해야 하나?' 라는 질문에는 그래서 답을 하기가 어려워진다.

그러나 이 모든 고민은 좋은 연주로 얻었던 고양감과 함께 생겨난 것. 해결할 수 없는, 헛헛한 마음이 한차례 지나간 뒤에 발견하게 된 것도 있었다. 그것은 과거 대한민국 음악계가 그토록 바라마지 않았던, 탄탄한 토양의 발견이었다. 신동에서 시작해 젊은 연주자로 주목받으며 활동하다가 서서히 교편을 잡기 시작한 지금의 연주자들은 과거 선배들과 분명 다른 길을 걷고 있다. 억지로, 독하게 음악을 만들어내지 않아도 좋은 음악을 들려줄 수 있는 뿌리가 싱싱한 연주자들이 이보다 많은 시대가 있었던가. 따지고 보면 우선되어야 할 것은 좋은 연주 그 자체. 어쩌면 이날의 고민은 웃자란 마음이 만들어낸 것일지도 모르겠다.

금호솔로이스츠

금호문화재단의 다채로운 음악가 지원 프로그램과 함께 성장한 한국 클래식 음악계의 젊은 거장들로 구성된 금호솔로이스츠는 2007년 10월 창단되었다. 금호솔로이스츠는 금호영재·영아티스트 및 금호라이징스타 출신 젊은 연주자들이 지속적으로 무대에 설 수 있는 기회를 제공하며 한국의 젊은 실내악 앙상블 성장에 이바지하고 있다.

윤무진(음악칼럼니스트)

음악 칼럼니스트. 매일 듣고, 읽고, 쓰는 삶을 위해 노력한다.

전통예술

traditional art

4

우화로 구현한 감각적 풍자

황승경
연극평론가

기간
2024.12.28.~12.29.

장소
강동아트센터 소극장

연희극은 잃어버린 인성을 되찾아주기 보다는 새로운 시민성을 제시한다. 이는 〈금수버스회의록〉이 세상을 만들어가는 방식이다.

기술 변혁과 충돌하는 인간의 가치

'제4차 산업혁명'은 2015년 세계경제포럼의 클라우스 슈바프가 기고글로 주장한 개념으로 인공지능, 로봇, 빅데이터, 자율주행, 가상현실, 사물인터넷 등의 기술의 발달이 야기한 산업의 변혁을 의미한다. 다만 제4차 산업혁명의 대표 기술인 인공지능과 메타버스는 이전 '컴퓨터과학'세대에서 출현해 완벽하게 새로운 것은 아니다. 용어에 대한 정의도 확실치 않고 실체도 명확하지 않기에 '혁명'이라는 용어를 부여하기에는 부담이 따른다는 의견이 많다. 그래서 학술적 공식경제용어라기 보다는 트렌드 용어로 인식하는 경향도 있지만 현 시점의 기술이 인간문명 전반을 변혁하고 있는 중이라는 지점에서는 모두 동의한다.

'혁명'으로 변화시킬 인간의 삶에 대한 기대 때문에 '제4차 산업혁명'으로 거론되는 기술에 대한 관심은 나날이 높아진다. 허나 용어정리보다 '제4차 산업혁명' 이면에 파생될 기술 격차에 따른 불평등심화, 개인 프라이버시 침해, 일자리 감소, 사이버 보완 위협, 윤리와 도덕 등 비약적 기술 발전의 문제점을 극복할 가치 확립이 시급하다. 인간의 삶을 편리하게 해준다고 해서 '제4차 산업혁명'이 창출하는 효율적 서비스가 인류 전체 삶의 질을 높인다고 할 수 있을까. 이러한 맥락에서 지난 2024년 12월 28일에서 29일까지 이틀간 강동아트센터 소극장에서 공연된 아트플랫폼 동화의 연희극 〈금수버스회의록〉은 의미하는 바가 크다.

과거-현재-미래의 조응적 인간관의 표출

연희극 〈금수버스회의록〉은 1908년에 발표된 안국선의 단편 〈금수회의록〉을 소재로 한다. 연희극 〈금수버스회의록〉은 한 세기가 넘는 시간의 격차처럼 〈금수회의록〉과 같은 맥을 가지지만 결은 다르다. 극은 금수버스라는 가상공간의 NPC(Non-Player Character)에 참여하는 동물 회의를 통해 현대기술발전으로 드러나는 인간의 행태와 도덕부재, 황금만능주의가 연상되는 기술만능주의에 대한 부조리로 경각심을 환기하고 기술의 활용에 대해 성찰하는 시간을 선사한다.





'버스'는 세계, 우주를 의미하는 '유니버스'(universe)를 뜻하는 신조어로 가상공간에서 모든 활동을 할 수 있게 만드는 시스템을 의미한다. 즉 '금수버스회의록'은 가상 확장 시공간 속 동물회의를 의미한다. 극중극 형식을 띄는 옴니버스형 이야기구조를 가진 〈금수버스회의록〉은 인류공동의 관심을 우화적 연설 구조로 재구성하여 강력하게 표현하는 연희극이다. 연희라는 과거 예술 방식을 차용해 미래 세계관과 현재 인간관과 윤리의식의 조응 관계를 명시적으로 표출한다.

인물마다 1인 다역을 구사해야하는 이야기 구조상 배우 앙상블이 중요한데 각 5명의 배우와 5명의 악사는 군더더기 없이 간결하게 다양한 모습으로 변신해 관찰자의 시점과 비판자의 시점을 자연스럽게 오간다. 혁신적 메타버스인 '금수버스'를 탄생시킨 개발자(전태원)는 이상주의적이고 낙관적이었지만 인공지능 비서인 노이즈(전지원)의 인도로 가상공간에서 학, 사슴, 사자인 야구게임 투수 출신 NPC 학구(신별하), 전직 패션모델 NPC 사슴킥(박희수), 금수동물원 마스코트 NPC 사자라니(이세영)를 만나 점차 기술의 사회적 문제를 인식하며 변해간다. 극은 개발자라는 주인공의 변화되는 과정에서 윤리적 가치판단에 따른 의식적인 선택인 도덕, 양심, 신의, 염치 등의 기준이 부재한 현 세태에 대한 통렬한 반성과 자각을 중층적으로 담는다. 말미에는 보편적 가치 회복과 건강한 사회로의 전향을 위한 회복의 가능성을 열어 둔다. 이를 통해 관객은 외형적 변혁과 더불어 윤리의식과 인류애, 물질만능주의에 얽매인 기술적 사고의 전환 등 내재적 변혁을 수용실천하여야만 '인간의 문명'을 유기적으로 역동시킬 수 있다는 의식에 접근한다.

인간과 기술의 고조된 상관관계 담론

아트플랫폼 동화는 공연 홍보물에 노르웨이의 사회운동가이며 역사학 교수인 크리스티안 루스 랑게(1869~1938)가 1921년 노벨 평화상 시상식에서 언급한 "기술은 훌륭한 하인이지만 무서운 주인이다."는 수상소감을 인용한다. 100여년이나 지났지만 이 문구는 〈금수버스회의록〉을 관통하는 주개념으로 사료된다. 랑게는

국제의회연맹의 사무총장으로 제1차 세계대전과 종전 후에도 이상과 현실을 넘나들며 인류애를 안착시킨 평화정치가로 활약했다. 이 공로로 1921년 스웨덴 총리 얄마르 브란팅과 공동으로 노벨평화상을 수상했다. 그는 국수적인 민족주의와 전체주의의 비이성적, 비인격적 위험성을 간파해 적극 반대했다. 20세기 초 '벨 에포크' 시기에 구축된 혁명적 기술 발전은 편협한 배타주의와 극단적인 제국주의의 도구로 활용되었다. 승자와 패자 모두에게 유례없는 막대한 상처만 안긴 제1차 세계대전 후 평화는 국제 교류에 기조로 작용했었다. 랑게는 수상소감에서 인류애가 기술보다 우선이어야 한다는 취지로 목소리를 높였다.

이처럼 연희극 〈금수버스회의록〉은 기술을 악용하는 사회악에 대해 온 가족이 모두 성찰할 수 있도록 동물을 등장시켜 동물의 입을 통해 인간 사회를 비판하는 우화방식을 차용한다. 원작 '금수회의록' 속 동물은 저마다 가진 인간의 회개를 강조하는 기독교적인 사유인 '천성'으로 인간 사회를 비판하지만 〈금수버스회의록〉은 인간과 기술의 상관관계에 대한 담론을 고조된 윤리적 문제에 대한 혼란을 정리하는 토대로 작용했다. 기술을 논하며 우화를 연극의 틀로 선택한 이유는 시대적 논쟁을 의식하고, 의도적 신념을 우회적이지만 보다 직설적으로 표현한 것으로 해석된다. 인간에게 절망하고 인간에 대하여 회의적인 태도를 견지하고 있지만 희망적인 윤리 의식을 응축시킨다. 극도로 위축된 현대인의 삶은 자칫 사회적 환경변화를 비판이나 저항 없이 그대로 수용하는 상품화된 디스토피아에 빠질 수 있다. 연희극은 기술로 사육당해 획일적으로 개량된 인간형의 위험을 유쾌한 방식으로 가감 없이 보여주고 관객은 공감, 연대, 우애, 자유 등의 고갈된 감성과 감수성을 사유한다.

반문명성의 문명사적 관점 분석

극의 소재가 된 고전 〈금수회의록〉은 1908년 2월 황성서적조합에서 출간된 지 3개월 만에 2쇄를 찍고 총 40,000여 부가 판매된 베스트셀러로 개화기 독자들의 열화와 같은 관심을 받았다. 혹자는 후일





이루어지는 작가의 전향 때문에 〈금수회의록〉을 문제시 하는 경향이 있다. 허나 출판 당시 〈금수회의록〉은 일본정부의 정책과 대신들을 비판했다는 죄목으로 압수되고 출판이 금지되는 고초를 겪었다. 작가 안국선은 1895년, 갑오경장의 수행과정에서 조선 정부가 일본에 파견한 제1차 관비유학생출신으로 동경전문학교를 졸업했다. 정치적인 문제로 1899년 귀국하자마자 체포되고 태 100대에 종신유형을 선고받는다. 1907년 3월 20일자로 전남 진도 유배지에서 풀려날 때 까지 그는 8여년을 수감생활로 보내야 했다. 〈금수회의록〉은 안국선이 수감생활 이후 개화기 지식인으로서 발현한 첫 번째 사회개혁의 외침이었다. 을사조약 이후의 암울한 민족현실을 계몽하기 위해 작가는 궁극적으로 국권회복을 위한 실력 양성론을 주창했다.

> 여러 짐승이 연설할 때
> 나는 사람을 위하여 변명 연설을 하리라 하고 몇 번
> 생각하여 본즉
> 무슨 말로 변명할 수가 없고.
> 반대를 하려하니 현하지변(懸河之辯)을 가지고도
> 쓸데가 없도다.
> 사람이 떨어져서 짐승의 아래가 되고,
> 짐승이 도리어 사람보다 상등이 되었으니, 어찌하면 좋을꼬?
>
> 안국선 〈금수회의록〉 중

짐승만도 못하게 몰락한 세태에 대한 원작의 이 자기반성 부분은 〈금수버스회의록〉과 연결된다. 〈금수회의록〉와 〈금수버스회의록〉에는 한 세기가 넘는 시간이 존재하지만 불합리하고 부정적인 반인간적 원인을 일소하기 위해 둘 다 실천을 통한 문명화를 제시한다. 원작이 기독교적 종교세계관을 바탕으로 한 근대적 정치성을 적극적으로 형상화했다면 원작과 병치된 연희극은 희망적인 윤리 의식이 부각되어 내재된다. 인류애가 근간인 도덕과 양심회복의 인성함양을 감성적으로

표현해 관객의 사상적 실천을 도모한다. 자칫 작위적으로 표현 될 수도 있는 연희라는 관습적 장치는 개별 서사를 엮는 필연적 플롯이다. 무대 밖에서 관찰자로 머무는 듯 한 음악은 직접 관객에게 질문을 던지고 기록하고 모든 무대언어를 통합하며 관객에 서사적 응답을 요구한다. 여러 악기가 만들어 내는 하나의 소리는 무대 환상과 현실 사이에서 유발되는 착시의 장막을 걷고 그 너머 상상의 지평을 바라보게 하는 역동을 선사한다.

연희와 만난 데카당스

〈금수버스회의록〉은 아트플랫폼 동화의 연희 데카당스 3부작 중 3번째 작품이다. 악가무(樂歌舞) 총체예술인 전통연희의 관점에서 데카당스 기법으로 비판하고 풍자한다. 예술이 중심축이던 미학적 자율성을 초월해 탈경계로 나아가면 더욱 현시의 가능성에 접근할 수 있다. 외부에서 강제되는 심미적 자율성과 내부에서 주장하는 자율성이 서로 충돌하며 혼류해 상쇄되면 상이하지만 참신한 감각을 표출할 수 있다. 즉, 자율적인 예술은 현실을 변화시킬 수 있다. 데카당스를 정확하게 규정하기는 애매하지만 흔히들 데카당스를 두고 신생과 재생을 위한 파괴적 예술사조 혹은 내면의 주체를 탐구하기 위한 세련되고 보편타당한 새로운 감각 등으로 설명한다. 그래서 연희 데카당스 3부작을 진보적 변혁에 대한 회의가 정서적으로 퇴행한 산물이라기보다 새로운 미학적 가능성을 함축하게 만드는 새로운 예술 사조로 구축되었다고 정의내릴 수 있을 듯하다.

3부작의 포문을 연 첫 번째 작품은 〈코인전〉으로 고려 고종 때 임춘의 가전체 소설 〈공방전〉을 모티브로 현대에서도 여전히 통용되는 인간의 근본적인 욕망인 부의 축적을 문명 타락의 시각으로 다루었고, 두 번째 작품은 탐욕과 가치에 대한 해학적으로 푸는 〈新칠우쟁론기〉가 있다. 그 연장선에서 〈금수버스회의록〉은 원작들이 가진 개화적인 고답적인 문제에 대한 반동이면서 시대적 문제의식과 심미적 미학을 결합하고 있다. 즉 새로운 시대를 앞두고 부르짖던 계몽에서 벗어나 개인의 내면을 증득해 각자 윤리적 주체라는 의식을 일깨우며 영원한 진리에 대한 내적 파토스라는 새로운 가치 희구를 투영한다. 빈 무대장치에도 강렬하면서 유려한 연희 소리로 꽉 찬 무대 효과를 누릴 수 있다. 연희극 〈금수버스회의록〉은 연희라는 열린 장르와 결합되어 데카당스문학처럼 퇴폐적 감상으로 귀결되지 않고 열린 결말로 심오한 세상의 암시를 변주한다.

관객에 미치는 설득적 효과는 서사적 텍스트뿐이 아니라 다양한 연극언어의 상호작용으로 결정된다. 〈금수버스회의록〉의 관람등급은 8세 이상(취학 아동) 관람가다. 객석에는 유독 부모와 아동 등 가족단위 관객이 많았다. 역사적으로 보면 급진적 가치가 전대의 가치를 대체할 때 새로운 가치가 진보적이라는 오판에 빠져 인간은 전대의 가치를 망각시키는 우를 범해 왔다. 극은 관객 모두의 눈높이에서 이 고리의 매듭을 짚으며 관객의 호흡으로 잃어버리고 잊어버린 침윤을 자각시킨다. 관객은 각자가 가진 마음의 무늬를 포개 놓고 공명시키며 미처 어르지 못한 간극을 좁힌다. 〈금수버스회의록〉은 21세기에 직면한 시대적 문제의식을 섬세한 상상력과 사고적 혜안으로 분출시키며 관객이 외재적인 평면을 내재적인 입체감으로 전환하고 변환시키도록 안내한다. 이를 통해 관객은 우리를 하나로 묶어 줄 결절점을 함께 찾게 된다. 연희극은 잃어버린 인성을 되찾아주기보다는 새로운 시민성을 제시한다. 이는 〈금수버스회의록〉이 세상을 만들어가는 방식이다.

아트플랫폼 동화

아트플랫폼 동화는 2011년 설립한 이래 세 가지 추구 가치인 '혁신자, 수호자, 매개자'를 핵심 미션과 미래 비전으로 설정해 활동하고 있는 예술단체이다.

황승경(연극평론가)

공연칼럼니스트로 현재 카툰K-공감 PM, 계간 〈지금, 만화〉 편집장으로 재직 중이며 예술을 통한 성찰이 세상을 시나브로 변화시킨다고 굳게 믿고 있다.

이토록 충실한 독자

박해진
평론가, 피리 연주자

기간
2024.11.15.~11.17.

장소
연우소극장

단순한 판소리 재현을 넘어, 현대적이고 창의적인 예술로 확장될 수 있는 기반이 될 수 있는지 자신의 답변을 제시하였다. 〈단편소리집: 아홉수 가위〉는 강나현이 이야기를 만드는 소리꾼인 동시에 현시대의 이야기를 읽어나가는 충실한 독자임을 보여준다.

〈단편소리집: 아홉수 가위〉는 2024년 11월 1일부터 17일까지 3주간 연우소극장에서 열린 판소리공장 '바닥소리'의 신작이다. 〈단편소리집〉은 바닥소리 단원 중 이승민, 정지혜, 강나현이 각각 현대 한국 단편소설을 원작으로 1인 창작 판소리를 만든 공연이다. 강나현은 범유진 작가 동명의 소설『아홉수 가위』를 각색하였다. 스물아홉, 무얼 해도 점점 꼬이는 아홉수의 삶을 끝내기로 마음먹은 여자가 아무도 살지 않는 할머니의 옛 빈집에서 생을 마감하려 하지만, 그곳에서 끊임없이 가위에 눌린다. 얼마 뒤 가위눌림의 원인이 집에 살고 있는 지박령 귀신임을 깨달으며 시작되는 이야기이다.

1.

네모로 넓은 흰 무대 양옆으로 객석이 있다. 관객들은 소리꾼을 기준으로 양쪽에 나눠 앉는다. 소리꾼 뒤에는 대금 연주자와 타악 연주자가 자리 잡는다. 공연 시작 전, 강나현이 작사 작곡한 '나는 좀비' 선율이 나온다. 〈단편소리집: 아홉수 가위〉는 원작 소설의 줄거리를 충실히 따르면서도, 강나현의 해석을 통해 새로운 생명력을 얻는다. 주인공은 다니던 회사가 문을 닫고, 남자친구에게 빌려준 돈을 돌려받지 못한 채 경제적·정서적 위기를 겪는다. 과거의 부채가 현재를 짓누르고, 미래의 희망은 가물가물하다. 강나현은 주인공의 전사를 소리와 아니리를 번갈아 가며 노래한다.

주인공은 죽기로 결심하고 할머니 집으로 갈 짐을 싼다. 죽으러 가는 사람이 라면도 챙기고 밥도 챙긴다. 본인이 죽겠다고 결심했지만, 발걸음이 무겁다. 할머니 집에 도착해 인적이 끊긴 집을 닦고 또 닦는다. 이 장면은 단순히 죽음을 준비하는 행동이 아니라, 새로 삶을 시작하려는 듯한 역설적인 모습으로 묘사된다. 죽고 싶다는 여자의 노랫말은 살려달라는 말처럼 메아리친다.

첫 날 밤, 영화를 보다 잠든 주인공은 집에 살고 있는 지박령 귀신에게 가위가 눌린다. 이 장면에서 강나현은 전통 판소리의 특징인 청중과의 소통을 극대화하며, 귀신의 등장조차 유머로 승화시킨다. 공포영화 〈링〉을 보며 잠든 주인공과 TV 밖으로 기어 나오는 귀신의

모습이 관객의 웃음을 유발한다. 귀신은 강나현의 목소리를 빌려 등장하며, 태엽 감기는 소리와 숨을 쉴 수 없는 듯한 거친 숨소리가 뒤섞인다. 가위에서 깨기 위해 주인공은 안간힘을 쓰고, 지박령 귀신은 현실 세계로 오게 된다.

이야기는 주인공이 삶을 비관하여 죽음을 택한 시점부터 시작된다. 〈아홉수 가위〉는 자칫 비관적일 수 있는 이야기에 한바탕 웃음을 섞는다. 지박령 귀신이 주인공의 죽음을 말리기 위해 죽음이 얼마나 무서운지 겁을 주는 대목이 있다. 강나현은 마네킹 손 모형을 들고 살풀이춤을 춘다. 우물에 빠져 죽은 귀신, 목매단 귀신, 떨어져 죽은 귀신이 얼마나 무서운지 아느냐고 겁을 주지만 강나현의 손에는 가짜 손 모형이 들려있다. 그는 1인분 이상의 묘기를 보여주며 관객들이 지박령 귀신의 몸짓을 따라갈 수 있도록 자연스럽게 유도한다. 관객들은 지박령 귀신이 여자를 불쌍히 여기고, 같이 할머니 집에서 며칠 지내며 생긴 정을 듬뿍 담아 주인공에게 죽지 말라고 겁주는 마음을 이해하게 된다. 귀신은 나지막한 목소리로 너희 할머니가 이곳에서 얼마나 힘들게 살았는지, 그럼에도 너를 아끼고 아끼며 키웠다는 걸 할머니의 목소리로 말한다.

〈단편소리집: 아홉수 가위〉에는 판소리의 전통적 형식처럼 여러 인물이 등장한다. 주인공뿐 아니라 친구, 택시 기사, 할머니, 귀신 등 다양한 인물들이 주인공의 삶 속에 엮여 있다. 특히, 강나현은 여성 인물들을 중심으로 각기 다른 개성을 표현하며 판소리의 극적인 변화를 꾀한다. 장단의 변화를 통해 인물들 간의 긴장과 감정을 섬세하게 조율하며 관객의 몰입을 유도한다.

2.

창작 판소리를 기반으로 활동하는 개인이나 팀은 주로 기존 판소리 가사와 선율에 기악 반주를 더하거나 새로운 텍스트를 판소리의 선율과 토리에 얹어 재구성하는 방식을 활용한다. 이들은 전통 판소리의 방식을 고수하기보다는 창작과 재해석을 통해 현대적 감각을 가미한 예술적 실험을 이어가고 있다. 이러한 시도는 판소리의 다양한 요소를 활용하되, 과거의 틀에 얽매이지 않고 보다 자유로운 형식과 내용으로





변주하며 관객들에게 색다른 감동을 선사한다. 특히, 〈단편소리집: 아홉수 가위〉에서 강나현은 판소리의 여러 요소 중 말붙임새를 매우 효과적으로 사용하였다. 가사를 단순히 장단에 맞춰 억지로 끼워 넣는 것이 아니라, 자연스럽게 노래가 나오도록 가사를 다듬고 구성한다는 점이 특징이다. 먼저 가사를 입으로 소리 내며 자연스러운 리듬을 찾고, 여기에 적합한 장단과 선율을 붙이는 방식으로 작업한다. 혹은 가사와 유사한 음절을 가진 장단을 찾고 거기에 가사를 얹어본다. 이는 창작자가 전통 판소리를 익히며 몸에 밴 감각과 개성이 장단에 녹아드는 과정이다. 예컨대, '극 안에서 구슬피 울어야 하거나 육자배기 토리를 반드시 사용해야 한다.'라는 판소리 창작에 전형적인 규칙을 고집하지 않는다. 더하여 클라이맥스에서 판소리의 눈대목을 반드시 삽입해야 한다는 당위성도 과감히 배제한다. 이러한 자유로운 접근은 작품의 감각적이고 현대적인 분위기를 더욱 강조하며, 창작 판소리의 다양한 가능성을 보여준다.

3.

〈단편소리집: 아홉수 가위〉는 기타를 연주하는 대금 연주자 허준혁과 전통 타악기 연주자 김한샘이 함께한다. 이들은 작품의 주요한 분위기를 형성하는 데 적극적으로 참여한다. 대금 연주자는 전통적 선율을 작품 속에 녹아내기도 하고, 대금의 음색을 사용해 귀신이 등장하는 장면에서 공포감을 극대화한다. 대금 소리는 단순한 악기 연주를 넘어 주인공과 귀신 간의 대화나 감정선을 이어주는 또 다른 목소리로 기능한다.

타악 연주자는 전통 판소리에서 볼 수 있는 고수의 역할을 충실히 수행하면서도 현대 타악 연주자로서의 창의적인 면모를 보여준다. 전통적인 고수는 장단을 맞추며 소리꾼과 긴밀하게 호흡하고, 북소리의 강약과 속도로 소리꾼의 이야기에 감정을 더한다. 〈단편소리집: 아홉수 가위〉의 타악 연주자는 이러한 고수의 역할에 더해, 전통 타악기 소리와 효과음을 겹쳐 사용함으로써 과거와 현재의 경계, 이승과 현실의 경계를 허문다. 이러한 연주는 청각적 긴장감을 만들어 내는 동시에, 서사적 전환점을 강렬하게 나타낸다.





두 명의 연주자는 소리꾼 강나현을 지원하는 반주자의 역할을 넘어, 극의 한 요소로서 독립적인 존재감을 드러낸다. 각 장면에 어울리는 음악적 해석을 통해 새로운 서사적 의미를 창출한다. 연주자들은 악기의 소리를 넘어서 그들만의 '음악적 목소리'로 말하며, 소리꾼과 유기적인 흐름을 만든다.

4.

단편소설을 70분 분량의 공연으로 창작하기까지, 강나현은 바닥소리와 함께 긴 시간에 걸쳐 창의적인 훈련 과정을 거쳤다. 이들은 단순히 전통 판소리의 형식을 재현하는 데 그치지 않고, 판소리의 말하기 방식과 독창적인 스토리텔링을 결합해 새로운 창작 판소리의 방향성을 탐구한다. 이를 위해 바닥소리는 정기적으로 글쓰기 워크숍을 진행하며 아이디어를 발전시키고, 〈일상판소리 십오분전〉 프로젝트를 통해 이야기를 만드는 훈련을 꾸준히 했다.

글쓰기 워크숍: 창작의 토대 마련

바닥소리의 글쓰기 워크숍은 단원들이 창작의 기본기를 다지고, 자신의 이야기 방식을 발견할 수 있도록 돕는 중요한 과정이다. 워크숍에서는 자신의 경험과 상상력을 바탕으로 짧은 이야기를 쓰고, 이를 판소리 형식에 맞게 각색하는 작업을 반복적으로 수행한다. 특히, 연출가와의 협업을 통해 판소리 창작자들이 이야기를 시각적으로 상상하고, 무대 연출을 염두에 두고 플롯과 캐릭터를 구체화하는 데 중점을 둔다. 이 과정에서 판소리에 적합한 언어적 표현과 말붙임새와 같은 운율을 실험하며 판소리의 가능성을 모색한다.

일상판소리 십오분전: 짧은 이야기에서 긴 공연으로

〈일상판소리〉는 바닥소리 단원들이 진행한 짧은 단막 공연 프로젝트로, 창작 판소리의 훈련장이자 실험장이었다. 이 프로젝트에서 단원들은 일상적인 소재를 15분 분량의 판소리로 구성하며, 이야기의 핵심을 짧은 시간 안에 효과적으로 전달하는 법을 익혔다. 이를 통해 제한된

시간 안에 캐릭터를 설득력 있게 그려내고, 사건의 기승전결을 뚜렷하게 구성하는 능력을 키웠다. 이러한 경험은 〈아홉수 가위〉처럼 단편소설을 공연으로 각색할 때 매우 유용하다. 특히, 〈일상판소리〉를 통해 축적된 경험은 강나현에게 후크송과 같은 반복적이고 효과적인 구성 방식을 연습할 기회를 제공했다. 후크송은 짧고 강렬한 구절을 반복하여 관객에게 메시지를 전달하는 방식으로, 이는 관객의 몰입을 유도하고 공연의 기억에 남는 순간을 만든다. 〈아홉수 가위〉에 등장하는 등장인물들의 특징적 말투나 -이를테면 귀신이 의문문에서 '뭐하니? 니?'를 반복하는 것- 후크송이 효과적으로 사용되는 것은 우연이 아닐 것이다.

캐릭터와 플롯의 구체화: 창작 판소리의 독창성

강나현은 〈아홉수 가위〉를 준비하면서 단순히 원작 소설의 플롯을 재현하는 데 그치지 않고, 등장인물 각각의 개성과 특징을 판소리 형식에 맞게 재창조하는 데 주력했다. 주인공의 감정적 변화, 어렸을 적 할머니가 해주었던 말, 귀신의 기괴한 존재감을 비롯한 각 인물의 특징은 소리와 장단, 아니리와 효과음을 통해 표현된다. 이를테면, 귀신 캐릭터는 숨을 몰아쉬는 소리와 태엽 돌아가는 소리가 결합한 독특한 음향으로 형상화되었다. 이러한 표현은 귀신의 존재를 청각적으로 생생하게 전달하며 관객의 상상력을 자극한다.

5.

'함부로 남의 삶을 이러쿵저러쿵할 게 못 된다.'라는 주인공의 고백처럼 나는 고작 30매의 글을 통해 〈단편소리집: 아홉수 가위〉를 이러쿵저러쿵 판단할 수 없다. 바닥소리 활동을 통해 작창을 시작하고, '국립극장 작창가 프로젝트 시연회'를 거쳐 단편소설을 70분의 판소리 한바탕으로 풀어낸 강나현의 시간을 재단할 수 없다. 다만 지금까지 강나현은 바닥소리 활동을 통해 우리나라 최초 고공 농성을 벌였던 여성 노동자 강주룡, 경비 노동자 등 억압받고 소외된 사람들의 이야기부터 스마트폰 중독, 무기력이 삼켜 아무것도 할 수 없는 청년, 회사와 애인에게 모든 것을 잃고 죽음을 택한 여자까지 사회적 문제와 인간적 고민을 판소리로 풀어냈다.

글쓰기 워크숍에서 시작된 창작 과정은, 〈일상판소리 십오분전〉을 통해 실험적 형태로 구체화되어 〈단편소리집: 아홉수 가위〉에서 생생히 구현되었다. 강나현은 창작과 훈련을 반복하며 쌓은 경험을 통해 바닥소리의 공연이 단순한 판소리 재현을 넘어, 현대적이고 창의적인 예술로 확장될 수 있는 기반이 될 수 있는지 자신의 답변을 제시하였다. 〈단편소리집: 아홉수 가위〉는 강나현이 이야기를 만드는 소리꾼인 동시에 현시대의 이야기를 읽어나가는 충실한 독자임을 보여준다.

판소리공장 바닥소리

판소리공장 바닥소리는 2002년에 결성된 판소리꾼들의 전통공연예술단체이다. 전통 판소리를 기반으로 새로운 형태의 공연을 만들어 시대와 삶을 노래하는데 목적을 두고 다채로운 활동을 꾸준히 이어나가고 있다. 소소한 일상을 주제로 동시대적 공감을 이끌어내는 동시에 과거와 현재, 미래의 사회적 문제에 대한 인식과 고민을 판소리에 녹여내어 소리하고 있다.

박해진(평론가, 피리 연주자)

대학에서 국악을 전공하고 피리를 연주하며 공연에 관한 글을 쓴다. 현재 국립국악중학교에서 피리를 가르친다.

공연에서 언어를 발명하는 방법

이고운
평론가

기간
2024.11.28.~11.30.

장소
서울문화예술교육센터 강북

공연에서는 춤과 수어가 관객과 소통하는 언어로 사용되었다. 그것들을 좇아가고 익숙하게 여기게 되자 손과 얼굴로 감정을 풍부하게 표현하는 수어가 춤처럼 보이기 시작했다.

언어가 다른 타인과 장벽 없이 서로를 이해하고 즐겁게 교류할 수 있길. 다른 언어를 배워본 경험이 있다면 상상해 봤을 장면이다. 언어 습득을 위한 수많은 학습법이 만들어졌고, 그중 소리와 리듬을 문장 그대로 따라 말하는 '섀도잉'(Shadowing)과 같은 방식은 전문가도 추천하는 보편적인 공부법이기도 하다. 낯선 언어를 입 밖으로 발화하는 일이 쉽지 않은 탓에 소리를 듣고 직접 내보는 경험을 쌓는 것이 언어 활용에 중요한 기반이기 때문이다.

하지만 음성에 기반하지 않은 언어라면 입술을 지나는 소리를 듣는 게 중요치 않게 될 것이다. 청각 중심적 사용과 습득이 아닌, 보여주고 보는 행위가 언어 활용 및 교류에 중요한 언어가 있다. 바로 수어다. 그리고 그 수어를 큰 제재로 삼아 공연 전반에 시각적인 표현과 동작을 언어로 가져가는 공연이 있다. 그곳에서는 들리는 음악이나 말보다 무대 공간을 채우는 춤의 부피가 훨씬 중요해질 것이다. 새로운 언어를 낯설지 않게 받아들이기란 쉽지 않다. 하지만 언어가 상이해도 닮은 움직임을 낼 수 있음을 이해한다면, 우리는 세상을 더 잘 볼 수 있을 것이다.

춤이 말이 되고 말이 춤이 된다

탈춤의 원리와 정신을 기반으로 동시대 예술 활동을 개진하는 천하제일탈공작소(이하 천탈)가 소리를 보여주는 사람들(이하 소보사)과 함께 한 〈춤이 되고 말이 되고〉는 탈춤과 수어에 기반해 창작된 작품이다. 소보사는 수어와 농문화, 농정체성을 지켜내고, 농아동과 농청소년들이 자신의 언어로 미래를 일구는 공동체이자 학교다. 춤추는 천탈과 소리를 잘 보는 소보사의 만남은 표정과 손짓을 몸짓, 시, 춤으로 확장하여 말과 춤을 공유하는 다섯 과장의 공연을 만들어 냈다. 탈꾼과 소보사 구성원은 각각 네 명씩 무대 위에 올라 언어의 공존을 물리적으로도 실현한 셈이다.

서울문화예술교육센터 강북에서 2024년 11월 28일부터 30일까지 총 3회 진행된 본 공연은 '보는 것이 더 편한 사람이나 보는 것, 듣는 것 모두 편한 분' 혹은 '들어는 봤지만 잘 알지 못했던 수어를 이해하고 싶은 분'을 추천 관람객으로 맞이했다. 실제 현장에서도 수어로 말하고 세상을 눈으로 보는 게 편한 관객이 많았으며 아동과 동행한 가족 단위의 비율이 높았다. 그러므로 연희자들이 음성 없이 개성 있는 동작으로 인사를 건네며 얼굴 이름(*농사회에서 서로를 잘 기억하기 위해 사용되는 또 다른 이름으로 간단한 수어 혹은 손동작을 활용)을 소개하는 프롤로그는 〈춤이 되고 말이 되고〉를 위한 소리 없는 불림소리와 다를 바 없었다.

공연에서는 춤과 수어가 관객과 소통하는 언어로 사용되었다. 대부분 함께 혹은 번갈아 춤을 추었고 춤 속에는 수어에 기반한 동작도 포함되었다. 극의 초반에 인물의 자기소개 대목이나 수어로 이야기와 시를 구연한 세 번째, 네 번째 과장 전에 수어 몇 가지(토끼, 강아지, 산, 필요 없다, 풀, 숲, 만들다, 누구 등)를 설명할 때에는 한국어 음성 언어가 함께 쓰이기도 했다. 하지만 음성 언어보다 수어의 비중이 높았고 이외에는 움직임과 춤으로 구성되었다. 그러므로 소보사 구성원은 비록 공연단체 소속은 아니지만 이번 무대에서는 경험 있는 전문가로 무대를 이끌었다.

천탈과 소보사는 손으로 만드는 의미 기호를 몸짓으로, 탈춤으로 뻗어가는 과정을 긴 호흡으로 펼쳐 냈다. 다섯 과장은 에피소드 형식으로 개별적인 시작과 끝을 지녔으며, 탈춤처럼 모든 과장이 길게 연결되는 줄거리는 없었다. 그러니 청인 관객의 입장에서는 당장 눈앞에 지나간 것이 의미가 담긴 손짓인지 춤의 일부분이었는지 구별하기 어렵거나, 구연이 된 이야기들을 사전 지식 없이 이해하기 어려운 감이 있었다. 하지만 공연은 창작자들이 교류하며 발견한, 손으로 만드는 언어가 지닌 무용적 미학을 관객에게 전하기 위해 약 두 시간 동안 성실히 다섯 과장을 전개했다. 관객과의 대화에서 제작진에 따르면, 소보사에서 수어로 나타내거나 수어에 기반한 동작을 만들면 천탈에서 그것을 춤처럼 만들거나 탈꾼으로서 표현할 수 있는 춤을 덧붙였고, 거기에 음악을 제작했다는 설명이다. 관객에게 공통으로 주어진 것은 시각적인 움직임이었고, 그것들을 좇아가고 익숙하게 여기게 되자 손과 얼굴로 감정을 풍부하게 표현하는 수어가 춤처럼 보이기 시작했다.



보이는 것을 따라가기

공연은 시간의 예술이라고도 한다. 시간의 개념을 매개로 가지는 공연 예술에서 휘발되어 버린 지난 장(場)을 되새기려면 눈과 귀를 스친 장면과 소리가 다음 장면으로 연장된 단서를 열심히 찾아내야 한다. 관객의 시간을 무대에 붙잡아 놓는 일은 카리스마 있는 연희자 혹은 흥미로운 극의 서사가 할 역할이기도 하지만, 관객 역시 자신의 집중력을 제어할 수 없다면 관람에 꽤 어려움이 있을 터이다. 그런 관점에서 생각할 때, 공연의 공용어로 수어를 채택한 〈춤이 되고 말이 되고〉의 무대를 앞에서 보는 행위를 게을리하는 관객은 말과 춤이 서로 어우러지는 연유를 이해하기 쉽지 않을 것이다. 흔히 새로운 언어를 배울 때, 우리는 눈으로 글자를 쫓느라 소리는 정작 제대로 따라가지 못하는 경우를 부지기수로 맞이한다. 본 공연에서는 반대로, 소리가 방향을 알려주는 게 아니라 직접 현상을 관찰하고 움직임을 눈으로 좇는 능동성이 필요했다.

연희 공연은 악·가·무 총체적인 성격을 지니는 게 보편적이다. 특히, 내로라 하는 탈꾼들의 춤과 음악을 기대하지 않을 수 없었는데, 본 공연에서는 천탈의 장해솔이 두 번째 과장 '보고 보여주고'에서 통영오광대를 짧게 선보일 때만 한 번 탈이 등장했다. 이후에도 추임새가 자주 들리거나 장단과 선율이 무용과 동선의 변화에 큰 영향을 끼치지 않았다.

세 번째 과장 '이야기가 되고'와 네 번째 과장 '시가 되고'에서 수어로 동화와 시를 구연할 때, 분위기를 조성하고 맥락이 비슷한 부분을 암시하는 듯한 음악이 연주되었다. 그것이 몇 번 반복되었을 때, 공연에서 음악은 수어를 완벽하게 이해하지는 못할 청인 관객을 위한 가이드이자 익숙한 공연의 환경을 유지하는 장치로써 활용된다는 인상을 받았다. 장구, 대금, 건반, 기타, 더블베이스 악기 구성이 선율 중심의 조화로운 음악을 들려주었지만, 특정 장단을 테마로 가져가지 않았기에 오히려 음악이 없을 때의 무대를 상상하게 했다. 허동혁 음악감독은 모든 요소가 만들어진 이후 그에 어울리는 음악을 만들었다고 설명했다. 이번 작품이 말을 다루는 만큼, 공연의 언어로서 음악의 역할과 의미를 궁금하게 만드는 점 역시 특기할 만하다.

말로 가를 수 없는

그렇다면 〈춤이 되고 말이 되고〉는 음악극이 아니라 무용극일까? 혹은 이런 질문 자체가 우문(愚問)일 지도 모른다. 기존의 장르 범주 안에 속하는 퍼포먼스가 이번 목적과 의의는 아닐 것이다. 장르의 정의와 규범에 얽매이지 않고 새로운 언어로 이야기와 사람들을 만나는 게 중요했던 작품이었다. 언어의 표정과 손짓을 무대 위의 내러티브와 움직임으로 확장한 공연은 음성 언어와 수어를 사용하는 관객 모두를 만날 수 있었다. 사람들과 이야기하고 어울려 온 천하제일탈공작소의 성질과 충분히 맞닿아 있는 작업이었다.

음파가 귀에 울리지 않을 때 눈으로 보는 소리가 만들어 내는 소통의 진동이 어디까지 닿을 수 있는지 끊임없는 질문과 답을 풀어내는 무대였다. 그러므로 제작 과정이 공유된 관객과의 대화도 공연의 여섯 번째 과장으로서 러닝타임에 편입된 것처럼 보였다. 그 시간에는 언어가 다른 두 공동체가 언어에 기반한 문화를 교류하고 정체성을 고민하는 순간을 나눴을 뿐만 아니라, 수어 통역사(수어 통역 협동조합: 윤영표, 김주희)가 음성 언어의 뉘앙스를 수어에 담고 통역을 위해 자리를 이동하는 동선이 '말은 춤을 닮아간다'는 작품의 소개말을 이해하게 했기 때문이다.

소통을 꿈꾸는 탈춤을 지속하다

천탈의 근래 작업을 살펴보면 이번 협업이 뜬금없는 교훈적 시도는 아님을 납득할 수 있다. 이들은 최근 몇 년간 문학을 탈춤으로 창작한 〈오셀로와 이아고〉(2018.1.12-14, 아르코예술극장 소극장), 〈삼대의 판〉(2019.12.12-22, 대학로예술극장 소극장), 〈열하일기〉(2021.4.29-5.1, 서울남산국악당 크라운해태홀), 〈아가멤논〉(2022.1.14-23, 고양어울림누리 새라새극장)을 통해 동시대의 사유와 예술을 탈춤으로 이어갈 방법을 연구해 왔다.

셰익스피어의 〈오셀로〉를 재구성한 〈오셀로와 이아고〉에서는

인물의 성격을 드러낼 수 있는 움직임과 행위로 내러티브를 만들어냈으며 표리부동한 오셀로의 특성을 탈의 속성에 적용했다. 〈삼대의 판〉은 염상섭의 〈삼대〉에서 일부 내용만 뽑아 풀어냈던 극이었다. 1930년대 일제강점기 경성의 조씨 가문 삼대(三代)의 일대기와 시대상을 담은 소설의 분절된 장면을 잇는 줄거리의 단서를 탈과 탈춤으로 제공하였다. 박지원이 1780년(정조 4년) 청나라 건륭제의 칠순을 축하하는 외교 사절단으로서 압록강과 요동을 거쳐 열하까지 갔다가 북경을 다녀온 여행기와 동명의 제목인 〈열하일기〉에서는 음악으로 당시 여행 시기와 공간을 표현하는 동시에, 탈춤이 나아가야 할 지점을 고민하는 작품이었다. 그리스 비극 〈오레스테스 3부작〉 중 첫 번째 편인 〈아가멤논〉을 탈춤으로 치환한 〈아가멤논〉 역시 인류의 오랜 존재에 대한 물음과 비극적 장면을 탈춤만의 해학과 움직임으로 풀어냈다.

탈이 이야기를 이끌고 갈 수 있는 범위를 실험하고 현시대의 고민과 예술의 방향을 탈춤으로 개척해 왔던 탈꾼들이 서술하는 무대는 말이 없어도 움직임만으로도 완성되는 서사가 있으리라는 신뢰를 제공한다. 또한, 자막과 음성 해설을 설치한 〈오셀로와 이아고〉부터 수어 통역사가 탈꾼들과 함께 이동하며 시너지를 낸 〈열하일기〉 등 서사 진행에 있어 내레이션, 대사, 노래 등의 음성 발화 이외의 방법을 동원해 온 단체라는 점도 시사할 만하다.

걸음마를 뗀 우리들에게

하지만, 이 작품이 청인 관객의 감수성 보완을 위해 창작되었다고 말할 수는 없다. 공연의 다섯 과장이 마무리된 후 관객들(특히 어린이 관객)과 무대에서 함께 하는 춤 한바탕이 벌어졌다. 그때 함께 흥을 올린 농인 관객이 춤이 멈추는 순간은 음악이 멈추는 때가 아니었다. 음악의 울림과 상관없이 객석에서는 손뼉 부딪히는 소리와 반짝반짝 빛나는 박수로 가득했다. 탈과 춤으로 이야기하는 사람들, 세상을 눈으로 더 잘 보는 사람들, 소리를 듣는 게 익숙한 사람들이 한데 섞여 있었지만, 서로의 존재와 부피를 느끼는 시간 속에 각자의 출발어가 무엇인지 중요치 않았다. 그래서 〈춤이 되고 말이 되고〉를 천탈의 이전 작품에서 '제공된' 배리어프리 시스템의 연장선으로만 볼 수 없는 연유다.

다만, 공연의 완성도는 의미적 차원 안에서만 결정되지 않는다. 무대 위에서 생성되는 일련의 사건과 행위는 이유와 상관관계가 명확해야 한다. 설령 관객이 세밀한 의미를 다 알아차리지 못할지라도 창작자는 대사나 움직임의 쓰임을 제시해야 한다. 그것은 오로지 발화되는 문장이나 사용되는 단어로 완성되는 건 아니며, 서사의 구성이나 무대 미술과 장치, 음악이나 연출 등 다방면의 요소가 만나는 지점에서 가능하다. 가끔은 단면적이고 납작한 해석의 여지밖에 주지 않는 작품이 내포된 의미와 무관하게 배우의 열연과 무대 디자인으로 눈을 이끌기도 한다. 반대로, 공연에 담긴 미학과 의미가 무대의 질감까지 획기적으로 보이게 만들어주지 않을 수 있다.

그리고 음성 언어와 수어가 공통으로 쓰였기에 제1 언어가 달랐던 대목에서 해소되지 않는 궁금증이 생기기 마련이다. 이주원 연출은 각 언어 사용자가 관람에 약간의 '불편한' 지점을 감수하게 되었다고 말했다. 윈윈(win-win)은 아니었으나 제로섬(zero-sum)도 아니었다. 그러나 언어로부터 출발한 작품에서 언어 자체가 허들이 된다는 인상을 준다면 소통의 흐름에 체증이 생긴 셈이다. 관객에게 어떤 극경험을 제공할 것인지는 새로운 언어로 말을 떼기 시작한 천하제일탈공작소가 해답을 찾아야 할 숙제일 것이다.

천하제일탈공작소

천하제일탈공작소는 탈춤의 원리와 정신을 기반으로 동시대의 관객과 함께 어울리는 공연을 만들고 있는 탈춤꾼들의 예술단체이다. 전통 탈춤의 예술성과 우수성을 알리고 여러 지역의 탈, 움직임, 음악, 언어를 확장시켜 동시대의 이야기와 함께 새로운 작품을 만들어가고 있다.

이고운(평론가)

예술이론을 기반으로 문화예술 다방면의 연구, 기획, 비평을 이어가고 있다. 최근에는 예술이론 연구자들과 교차적인 논의와 사유를 확장하는 예술 출판 공동체에서 함께 하고 있다.

경계를 가로지르는 전통예술의 확장

이예지
음악연구자

기간
2024.11.23.

장소
문화비축기지 T4

‘어셈블리지(비규칙적 조합)’라는 단어는
이날 행사의 큰 그림을 집약하는 동시에
리퀴드사운드의 정체성을 새삼스레 선언한다.
전통과 파격, 즉흥과 설계, 미니멀과 맥시멀,
대중성과 난해함이 뒤얽힌 현장 속에서
의미 있는 시청각적 아상블라주를 빚어냈다.

리퀴드사운드(연출 이인보)는 2015년에 창단된 이래 한국 전통예술을 중심으로 다양한 예술 장르와의 협업을 모색해 온 현대예술단체다. 〈리퀴드사운드 어셈블리지〉(이하 〈어셈블리지〉, 2024.11.23.)는 현재까지 리퀴드사운드가 제작한 주요작을 한데 모아 구성한 페스티벌 형태의 공연이다. 〈긴: 연희해체 프로젝트 I〉, 〈초임계유체〉, 〈동서고악: 음(音)으로 통하다. Season II〉, 〈즉흥프로젝트〉, 〈OffOn 연희해체 프로젝트 II〉 등 다섯 편의 작품이 이날 행사의 각 세션을 이루었다.

행사의 순서는 팰린드롬(palindrome)[1] 구도를 연상시킨다. 첫 순서와 마지막 순서에는 전통연희와 무용 기반의 '연희해체 프로젝트'의 두 시리즈가 각각 배치되어 행사를 열고 닫는 역할을 했다. 그 안쪽의 두 번째와 네 번째 순서에 공연된 두 공연은 국악기와 멀티미디어 음향을 실험적·즉흥적으로 운용했다는 점에서 비슷한 계열을 이뤘고, 그 사이에 연주된 〈동서고악: 음(音)으로 통하다. Season II〉는 국악과 바로크 음악의 교점을 탐구하는 독자적 콘셉트로 페스티벌의 흐름을 다채롭게 했다. 대부분의 작품은 기존 버전에서 큰 개작이나 수정을 거치지 않고 공연되었기에, 관객은 리퀴드사운드가 밟아온 행보를 함께 톺아보며 그 고민과 도전의 궤적을 체험할 수 있었다.

공연장으로 쓰인 문화비축기지 T4는 석유 저장탱크를 복합문화공간으로 개조한 공간이다. 정팔각형 돔 아래 거대한 파이프 기둥들이 둘러서 있는 가운데, 널따란 원통형의 공간 속에서 빛줄기는 사방팔방으로 반사되고 잔향은 두텁게 뭉쳤다가 불규칙하게 흩어진다. 〈어셈블리지〉 공연을 앞둔 이곳은 오브제들의 전시장처럼 꾸며져 있었다. 공연장 한편에는 패션쇼 런웨이와 같은 직사각형 공간에 상모와 부포 같은 사물놀이 용품이 배열되었고, 그 바로 옆에 구획된 장소에는 쳄발로와 장구가 놓였다. 맞은편에는 초리(상모 끝부분에 달려 있는 흰색 띠로, '생피지'라고도 불린다)를 매단 목재 설치물 이십여 개가 행렬을 맞춰 늘어섰다. 그밖에도 사물놀이 악기, 탈과 고깔모자 등이 공연장 구석구석에 자리해 있어, 일찍 도착한 관객들은 마치 전시회에 온 듯

1 역순으로 읽어도 같은 말이 되는 단어나 구



이것들을 하나씩 들여다보며 곧 있을 공연을 저마다 가늠해보려 했다.

긴: 연희해체 프로젝트 I

2시 정각, 관객들이 런웨이 공간을 둘러싸고 착석하자 세 번의 종소리와 함께 공연장 내부가 어두워졌다. 모두 숨죽이고 무대에 시선을 모았을 때, 어떤 소리가 들려오기 시작한 것은 멀찍이 탱크 바깥에서였다. 열린 입구 너머 저편에서 울리기 시작한 사물놀이 소리는 한동안 그 자리에 머물러 장단을 지속하더니 이내 조금씩 가까워졌다. 네 명의 연희자(연희 이명모·송창현, 무용 박수연·김소희)가 입구로 들어서 모습을 드러냈고, 여전히 장단을 연행하며 무대로 줄지어 입장했다. 첫 세션, 〈긴: 연희해체 프로젝트 I〉(이하 〈긴〉)가 시작된 것이다.

〈긴〉은 리퀴드사운드의 대표작이라 할 만하다. 이 작품은 2021년 3월 신작 초연된 후 여러 국내 공연과 축제 무대에 올랐고, 근래에는 프랑스 오리악 거리예술 축제(2024.8.), KOFICE 헝가리 순회공연(2024.9.), 이탈리아 현대무용 축제(2024.11.)에서 소개되었다. 〈긴〉은 전통연희의 소리와 움직임을 현대적 무대, 음향, 무용과 융합함으로써 연희의 본질과 변이를 묻고자 한 공연이다. 공연의 큰 내러티브는 전통연희의 오방색을 재해석해 구축되었다. 오방색의 백색, 청색, 적색, 흑색, 황색의 이미지에 따라 '최초의 무(無), 차가운 평화, 폭발적 해방감, 느닷없는 두려움, 모든 색의 어우러짐'이라는 은유적인 드라마가 완성된다. 그 안에서 두 연희자와 두 현대 무용수의 몸짓, 조명과 음향의 공학적 변화, 연희 도구와 악기의 새로운 아우라가 조합되며 시청각 요소의 향연을 선사한다.

전통연희의 소재와 움직임과 도구에서 현대적 표현의 가능성을 타진하고자 한 〈긴〉의 시도는 주지의 사항이다. 〈어셈블리지〉에서도 작품의 기존 내용이 대부분 유지되어서, 굴신과 사자춤, 판굿, 상모와 부포놀이 등 연희 요소들을 해체하고 재조합하는 실험적 면모를 재확인할 수 있었다. 자유분방하게 변형되며 현대적 색채를 덧입는 중에도 연희자들이 펼치는 신명나는 몸짓과 장단은 전통연희의 본령으로서 공연의 중심을 단단히 붙잡는 기능을 했다. 이는 객석과도 성공적으로

호흡했던 것으로 보인다. 관객은 연희자의 상모돌리기가 한바탕 끝난 후 추임새("얼쑤!" "좋다!")를 터뜨리기도 했고, 공연 후반부에 와서는 연희자들이 일부 관객에게 징과 꽹과리 치기를 권해 즉흥적 참여를 이끌어내기도 했다. 〈긴〉은 역동적 짜임새 속에서 낯익은 전통과 낯선 결합을 번갈아 선보이면서도 광범위한 소통가능성을 확보함으로써 〈어셈블리지〉의 서막을 안정적으로 열었다.

초임계유체

〈긴〉으로 고조된 흥취는 인터미션 이후 〈초임계유체〉의 진일보한 실험성으로 전환되었다. 2023년 초연된 〈초임계유체〉는 리퀴드사운드의 최근작 중 하나로, 전통음악과 사운드아트, 무대설치미술이 융합해 소리와 음악 사이의 임계점을 짚어보려는 의도로 기획되었다. 〈초임계유체〉에는 크게 두 그룹의 퍼포머가 등장한다. 하나는 대금 연주자 송지윤과 생황 연주자 한지수로 구성된 인간-퍼포머이고 다른 하나는 바로 사물-퍼포머들이다. 〈긴〉이 공연되었던 무대 맞은편에 행렬을 맞춰 배치되었던 목재 거치대 이십여 개가 그 주인공이다. 이 거치대의 꼭대기에 부착된 자그마한 회전기는 기다란 초리와 연결되어 있어서, 회전기가 돌아갈 때마다 초리가 바닥에 쓸리며 마찰음을 내도록 설계되었다.

인간-퍼포머와 사물-퍼포머 사이의 구별은 공연이 전개됨에 따라 하릴없이 무색해진다. 사물-퍼포머들이 작동하며 만들어내는 초리의 사운드는 점차 일정한 리듬 패턴을 형성하기도 하고 이를 단절시키기도 하며 '소음'에서 음악으로의 이행을 체현했다. 여기에 두 관악기, 대금과 생황이 서로 긴밀하게 대화하며 음들을 적층시키자 이 모든 소리들은 한데 어우러지며 음향 총체를 일구기 시작했다. 생황과 대금의 교대하는 단음은 서로 부딪치거나 맞물리며 매번 새롭게 관계 맺었고, 초리의 마찰음은 은은히 흐르다가도 시간을 가르고 돌출했다. 생황의 관대를 뽑아 만들어진 독자적 관악기는 한층 밀도 높은 음색으로 공백을 채웠으며, 대금의 모티브 직후 초리의 소리가 메아리처럼 응답하기도 했다. '물질의 온도와 압력이 임계점을 넘어 액체와 기체가 구분할 수





없이 혼재하는 상태'를 가리키는 〈초임계유체〉라는 과학적 개념은 바로 이러한 다각적 상호작용을 통해 청각적 이미지로 치환되었다.

문화비축기지 T4 내부의 독특한 음향 공간도 이 뒤섞임에 일조하는 듯했다. 모든 퍼포머들의 소리가 높은 천장과 둥근 벽면을 따라 난반사됨에 따라 음향층은 가늠할 수 없이 세분화되었다. 다만 바로 이러한 공간의 반사와 잔향으로 인해 전개 과정의 동적 성격이 상당 부분 희석된 것은 아쉬움을 남겼다. 두 국악기를 통해 시도된 다양한 주법과 음색 표현, 상호작용이 더 정치하게 드러났다면 어땠을까 하는 아쉬움이다. 지난해 올렸던 두 번의 공연(2023.9.5.~9.9. 김희수 아트센터, 9.27. 서울대학교 제1파워플랜트)에서는 전자 음향의 비중이 높았던 데 비해 이번에는 두 국악기 자체의 미묘한 음색과 음형, 호흡의 변화가 더 중심적이었다. 만약 울림이 덜한 공간에서 연주되었다면 이렇듯 느리고 완만하게 펼쳐지는 사운드의 흐름을 청중에게 더 온전히 전달할 수 있었을 것이다.

동서고악: 음(音)으로 통하다. Season Ⅱ

세 번째 세션인 〈동서고악: 음(音)으로 통하다. Season Ⅱ〉(이하 〈동서고악〉)은 공연장 안쪽 구역에서 공연되었다. 2017년 프랑스 파리에서 초연된 이 작품은 〈어셈블리지〉의 다섯 작품 중 시기상 가장 앞서 있고, 최근까지 사랑받으며 한국과 프랑스, 모로코에서 공연되었다. 그러니 〈동서고악〉은 결성 초기 리퀴드사운드의 고민을 나타내는 자료이자 그 지속적 결실을 보여주는 사례라 할 수 있다. 이 작품의 발상은 음악문화를 공시적(共時的)으로 바라보는 관점에서 나왔다. 이는 16-17세기에 한반도와 유럽에서 만들어진 음악, 즉 조선 국악과 바로크 음악을 한데 묶어보는 시도다. 대금, 아쟁, 해금, 장구 등의 국악기와 바로크리코더, 바로크바이올린, 바로크첼로, 첨발로 등의 바로크 고악기가 만나 동서양의 레퍼토리를 함께 연주한다.

실험적 성격이 강한 앞뒤 순서에 비해 〈동서고악〉은 직관적으로 이해할 수 있는 어법을 취했다. 연주된 음악들은 전통적인 의미에서 '아름다웠다.' 국악기군이 주도하는 "천년만세"에 곁들여지는 첨발로의 플러킹(plucking)과 바로크첼로의 피치카토는 위화감 없이 어우러졌고, 경쾌하게 순환하는 "스페니쉬 지그(Spanish Jigg)"는 해금의 느슨한 음률과 장구의 유연한 장단에 힘입어 풍류음악으로 재탄생했다. 지그에서 발견된 풍류의 단초는 대금을 필두로 하는 "태평가" 가락과 절묘히 연합한 한편, 아이리쉬 하프를 위해 만들어진 "Da mihi danum"은 익살스러운 "꼭두각시"로 자연스럽게 이어졌다. 〈어셈블리지〉의 다른 세션들이 익숙한 것에의 균열과 변칙에 집중했다면 〈동서고악〉의 핵심은 낯선 조합에서 익숙한 음조와 정서를 길어내는 데 있었다. 〈동서고악〉은 〈초임계유체〉와는 다른 의미에서 이질적 소리들을 융화시킴으로써 경계를 흩뜨렸다고 할 수 있다.

즉흥프로젝트

다시 인터미션. 어느덧 세 시간 이상이 흘렀으나 관객들은 크게 지친 기색이 없었다. 네 번째 세션, 〈즉흥프로젝트〉의 무대는 공연장 한가운데에 콜로세움처럼 커다란 원형을 이루며 구성되었다. 세션의 시작을 알리는 종소리가 울리고 관객들이 하나둘 자리를 잡은 뒤에도 공연은 한동안 시작하지 않았다. 길게 이어지던 적막을 깬 것은 객석 뒤편에서부터 요란하게 시작된 마찰음이었다. 송지윤이 꽹과리인 듯 보이는 물체를 바닥에 뒤집어둔 채 이를 대금으로 끌며 빠르게 걸어 들어오고 있었다. 그는 마치 바닥에 자신만 아는 문양을 그리듯 분주하게 움직였는데, 그 동선을 따라 두 악기가 바닥에 쓸리며 생기는 마찰음이 빈틈없이 따라붙었다. 그의 맞은편에서는 주정현이 해금을 연주하기 시작했다. 처음에 그는 가락이나 음형을 구사하기보다는 찰현(擦絃)의 역학 자체를 극단적으로 드러내려는 듯 강하게 긁는 소리를 내면서 연주의 포문을 열었다.

〈즉흥프로젝트〉는 2022년부터 매번 참여자와 악기를 달리하며 꾸준히 공연된 리퀴드사운드의 주요 프로젝트이다. 송지윤의 대금을 주축으로 피아노x대금, 일렉트로닉스x가야금x대금, 즉흥춤x대금, 드럼x피아노x대금 등의 다양한 편성과 형식을 선보인 바 있다. 매 공연의 흐름과 내용을 결정하는 것은 오롯이 참여자들의 즉흥연주이므로, 당연히

매번 새로운 표현 가능성이 창발된다. 이날 공연에서도 대금과 해금, 그리고 에릭 힙(Eric Heep)의 멀티미디어 사운드는 서로의 움직임에 기민하게 반응하며 다채로운 소리를 창출했다. 소리만큼이나 두드러졌던 것은 주정현과 송지윤의 동작이 맞서며 이루는 상호작용이었다. 초반부에는 송지윤의 저돌적 이동과 주정현의 정적 태도가 비대칭적 관계로 그려졌다면, 이윽고 이들이 서로를 모방하기도 하고 원형 무대를 가로질러 마주 서기도 하며 에너지를 교환하는 장면들은 소리의 고조와 맞물려 팽팽한 긴장감을 조성했다. 연주자들이 즉흥적으로 빚어낸 움직임과 사운드가 관계의 동역학을 새롭게 상상할 수 있게 한 셈이다.

OffOn 연희해체 프로젝트 Ⅱ

〈즉흥프로젝트〉가 갈무리된 후 다섯 번째 세션은 인터미션 없이 동일한 무대에서 진행되었다. 〈OffOn 연희해체 프로젝트 Ⅱ〉(이하 〈OffOn〉)는 리퀴드사운드가 '전통연희'를 소재로 삼아 부단히 던져온 질문이 다다른 두 번째 지점이다. 전통연희 요소를 새롭게 보는 작업이 〈긴〉에서는 비교적 절제된 기류 속에서 이뤄졌다면, 〈OffOn〉에서는 연희자의 신체가 더 적극적으로 활용되고 사운드의 폭발성은 한껏 강화되었다. 농악의 당산벌림, 소고놀이, 설장구놀이, 피조리놀이 같은 구체적인 연희 요소가 활발하게 등장하는 가운데 연희 도구와 악기, 연희자의 신체 장단의 템포와 리듬까지도 기성 문법과 다르게 운용되며 탈-구축(Off-On)되는 것이 작품의 주제이다. 공연 동안에는 다섯 연희자(연희 박세호·이명모·송창현, 무용 박수연·손은교)의 손과 발까지도 의미심장한 해체와 재발견의 대상이 된다.

이 작품 역시 〈긴〉과 마찬가지로 기존에서 큰 수정 없이 재연되었지만, 이날 공연에서 특별했던 것은 원형 무대였다. 종래에 〈OffOn〉은 무대와 객석이 분리된 일반적인 형태의 극장에서 공연되었는데, 이러한 구도에서는 관객이 연희자들의 한쪽 면밖에 볼 수 없어 공연의 입체감을 완전히 전달받기 힘들었다. 이날 문화비축기지 T4에서 원형으로 무대를 꾸릴 수 있었던 것은 절묘한 기회였다. 관객은 저마다의 위치에서 다양한 각도로 연희자들의 몸짓을 바라보며 신체와 연희 오브제의 탈구축을 생생하게 감상할 수 있었다. 또 대부분의 관객이 무대 가장자리에 착석해 연희를 가까운 거리에서 지켜보며, 크고작은 실험적 행위들을, 해체에서 비롯하는 해방적 에너지를 강렬하게 체험할 수 있었다. 공연 말미, 연희자들이 즉석에서 불러낸 일부 관객은 원형 무대에 어우러져 신명나는 춤 한바탕에 참여했다. 마당놀이의 현대적 변주와도 같았던 〈OffOn〉은 페스티벌 〈어셈블리지〉의 대미를 장식하기에 제격이 아닐 수 없었다.

리퀴드사운드의 이름 옆에 적힌 '어셈블리지(비규칙적 조합)'라는 단어는 이날 행사의 큰 그림을 집약하는 동시에 리퀴드사운드의 정체성을 새삼스레 선언한다. 이들은 전통연희와 현대무용(〈긴〉과 〈OffOn〉), 실험적 국악과 전자 음향과 설치미술(〈초임계유체〉와 〈즉흥프로젝트〉), 그리고 국악과 서양 전통예술(〈동서고악〉) 등 경계를 긋지 않은 장르간 협업 속에서 우발적으로 솟아오르는 영감을 포착해 왔다. 〈어셈블리지〉의 참여자들은 시간의 흐름에 따라 공간을 이동하며 리퀴드사운드가 제기해 온 문제들을 공유받았다. 사실 장장 다섯 시간 동안 다섯 개의 작품을 선보인다는 형식은 관객의 흥미와 긴장을 유지시키기 어렵다는 위험을 내포한 기획이었다. 하지만 리퀴드사운드는 전통과 파격, 즉흥과 설계, 미니멀과 맥시멀, 대중성과 난해함이 뒤얽힌 현장 속에서 의미 있는 시청각적 아상블라주를 빚어냈다. 〈어셈블리지〉 이후의 리퀴드사운드가 어디로 흘러나갈지 주목할 수밖에 없는 이유다.

리퀴드사운드

리퀴드사운드는 전통예술을 기반으로 다양한 장르의 예술가들과 협업하여 예술 작품을 창작하는 단체이다. 전통예술 자체를 계승하고 변화시키기보다, 전통이 더 확장된 영역에서 활동될 수 있는 가능성을 찾으며, 여러 장르의 예술가들과 함께 작업을 하는 과정과 결과물을 통해 정체성을 찾고 어떠한 철학으로 다른 장르의 예술과 협업 할 수 있을까를 고민한다. 다양한 분야의 예술가들이 같은 주제에 대해 다른 방법으로 해석하는 것들을 함께 공유하고, 흔하지 않은 소재를 제시함으로써 예술적 상상력을 고무시켜 예술적 교집합 점을 찾는 창작을 한다.

이예지(음악연구자, 서울대학교 음악학 박사과정)

동시대 음악을 사회적·윤리적 현상으로 해석하는 데 관심이 있다. 세월호 참사 추모노래에 관한 연구로 음악학 석사학위를 받았고, 비평지 『오늘의 작곡가 오늘의 작품』에 창작음악 비평을 기고했다.

공연예술창작주체 비평집 2

A Collection of Critiques on ARKO Partners Vol. 2

발행일
2025년 3월 17일

발행인
정병국

발행처
한국문화예술위원회

주소
전라남도 나주시
빛가람로 640 (빛가람동 352)

책임자
류재수, 정창호

기획자
박영준

디자인
6699프레스

인쇄
인타임

2024년도 공연예술창작주체
지원사업 담당자

사업 총괄
조준형

연극/뮤지컬 분야
황원우, 전인경

무용 분야
최정호, 조은기

음악 분야
박영준

전통 분야
이민하





ISSN 3058-6569