미추홀학산문화원 문화프로그램

미추홀학산문화원 12월 문화프로그램

<공연>

공 연 명	가족음악극 ‘이솝우화’
공연일시	2020.12.12.(토) 16:00
공연장소	학산소극장 (미추홀구 인하로 126, 4층)
공연단체	공상집단 뚱딴지
관람연령	4세 이상
관 람 료	전석 만원 (미추홀구 주민 50%)
예매방법	구글폼으로 접수

공연내용	서양의 고전 '이솝우화'와 우리 전통 연희의 만남! 전통 악기와 배우의 몸짓으로 만들어지는 아름다운 무대 서로 섞일 수 없는 양과 여우의 기묘한 만남. 봄날에 무리에서 떨어져 나온 늙은 여우와 새끼 양의 모험이 시작된다! 파도에 밀려 온 여우는 여름바다를 마주하고, 그곳에서 바로걷기를 시도하는 어미게와 아기게, 외톨이 물총새, 시끄러운 모기들을 만난다. 가을바람과 볕이 천년을 이어온 대결을 한다. 과연 누가 이길까? 계절은 이제 겨울만을 남겨두었다. 봄, 여름, 가을, 겨울 사계절을 관통하는 13개의 이솝 우화! 서로 가까이 할 수 없는 여우와 양은 어떤 결말을 맞이하게 될까?
주최·주관	미추홀학산문화원·학산생활문화센터 '마당'
후원	미추홀구
문의	미추홀학산문화원 032-866-3993

공연명	학산가족음악회 '소원이루다'(타악퍼포먼스)
공연일시	2020.12.30.(수) 19:00
공연장소	학산소극장 (미추홀구 인하로 126, 4층) / 미추홀학산문화원 유튜브 생중계

공연단체	집현
관람연령	7세 이상
관 람 료	무료
예매방법	전화예약 (032-866-3993)
공연내용	다양한 전통악기로 연주하는 음악과 춤, 소리가 끊임없이 이어지는 크로스오버 타악퍼포먼스로 온가족 전세대가 함께 즐기며 가슴 속에 품고 있는 꿈과 희망이 성취되길 소원하는 작품이다.
주최▪주관	미추홀학산문화원·학산생활문화센터 ‘마당’
후원	미추홀구
문의	미추홀학산문화원 032-866-3993

<기획 인터뷰-유쾌한 소통 1> 김경아 명창

인천문화통신3.0은 2020년 9월부터 지역 문화예술계 · 시민과 인천문화재단과의 소통을 위해 <유쾌한 소통>이라는 이름의 기획 인터뷰 자리를 마련하였다. 앞으로 매달 2개의 인터뷰 기사를 통해 문화와 예술을 사랑하는 각계각층의 시민과 예술인들을 만날 예정이다. 첫 연재이므로 부족한 부분도 있겠지만 회를 거듭하면서 형식을 다듬어갈 예정이다.

<기획 인터뷰-유쾌한 소통 1>

“인천에 날아온 보물, 김경아 명창 인터뷰
– 인천에도 국악을 위한 언플러그드 공연장이 있는 날을 꿈꾸며“

“국제도시이자 허브도시인 인천에 일 년 내내 국악을 들을 수 있는 국악전용극장이 있으면 좋겠어요. 일본에는 가부키 전용극장이 있고, 중국에 가면 경극만 365일 하는 극장이 있는 것처럼요. 시간이 오래 걸릴지라도 인천에 국악전용극장을 만드는데 일조하는 것이 제 꿈입니다.”

인천이 판소리의 불모지와 다름없던 시절이 있었다. 판소리를 하는 사람을 찾아 보기 어려웠고, 듣는 사람도 있을까 싶을 때였다. 대학교 4학년이었던 김경아 명창이 소리 선생님으로 초빙돼 처음 인천에 발을 내딛었을 그 때가 꼭 그랬다. 하지만 그로부터 22년이 지난 지금 인천은 전국의 소리꾼들이 꼭 서고 싶은 무대로 자리매김 했다. 매년 추석명절 즈음이면 명창과 귀명창(판소리를 제대로 알고 즐길 줄 아는 사람)들이 모여드는 만남의 광장이 펼쳐진다. 스승에서 제자로, 또 그 제자에서 제자에게로 이어져 온 민족예술의 정수인 판소리가 ‘들어줄 줄 아는’ 시민들을 만나 빛을 발한다. 전국의 명창들이 꼭 서고 싶은 무대로 자리매김 한 인천에서 우리 소리의 저변을 보다 확대할 방법은 무엇일까. 중요무형문화재 제5호 판소리 춘향가 이수자이자 인천을 대표하는 소리꾼 김경아 명창에게 들어봤다.

추석을 앞두고 미추홀구에 위치한 ㈔우리소리 사무실에서 만난 김 명창은 ‘제 5회 청어람 한가위, 판소리 다섯 바탕’ 공연 준비에 한창이었다. 코로나19로 인해 여러 제약이 많은 상황에서도 6년 째 지켜온 명창과 귀명창의 만남을 이어가기로 했기 때문이다. 김 명창은 판소리를 즐기는 시민들의 실력이 상당하다고 추켜세웠다.

김 명창은 “청어람이 5회째인데 전국에 인간문화재 선생님들 다 와서 깜짝 놀라요. 틀리면 망신당한다고 전국에 입소문 나서 공연 한달 전부터 연습할 정도입니다. 소리꾼들은 귀명창이 있고, 추임새가 나오고, 진짜 소리를 들어줄

줄 아는 사람이 있는 이런 무대가 필요해요. 또 관객은 TV에 나오는 사람 말고도 숨어있는 명창들을 만날 수 있는 무대를 원하고요. '명창과 귀명창의 만남'이라는 원래 꿈꿨던 공연장 분위기가 됐어요."라고 말했다.

그가 관객을 몇 번이고 강조하는 까닭은 판소리가 함께하는 음악이기 때문이다. 정숙한 분위기 속에 공연이 끝나면 일제히 박수를 치는 서양음악과 달리, 판소리는 관중이 흥을 내고 힘을 주며 무대를 같이 만들어 나간다. 김 명창은 이런 점을 판소리의 가장 큰 매력으로 꼽았다.

김 명창은 "옛날에는 '1고수, 2명창'이라 했는데, 이제는 '1청중, 2고수, 3명창'이라 할 만큼 청중이 없는 판소리는 있을 수 없어요. 그만큼 관객의 추임새와 몰입도가 중요하고, 관객이 그 판을 이끌어간다고 해도 과언이 아닙니다. 세계 어디에도 관객이 이렇게 직접 음악에 뛰어들어서 더 잘하게 만들고, 흥하게 하는 이런 형식이 없어요. 관객의 추임새가 오롯이 무대에 전달되고 그것이 다시 작품이 되어 나오는 것이 굉장히 큰 매력이죠."라고 자부했다.

최근에는 취미생활이나 자기계발을 원하는 시민들이 늘어나면서 판소리에 관심을 갖고 배우고자 하는 수요도 늘고 있다. 전공자들을 대상으로 한 개인레슨은 물론, 아마추어들이 참여하는 단체강습에도 항상 대기자가 있을 정도다. 20여 명의 단체강습 수강생들은 춘향전 한 바탕을 다 뗀다는 같은 목적으로 4~5년 째 꾸준히 달려오고 있다. 판소리의 저변 확대는 이러한 아마추어들을 통해 이뤄진다는 것이 그의 생각이다.

“다섯 바탕 중에 가장 길고 어려운 바탕인 춘향전을 한바탕 다 뗀다는 것은 전공하는 사람의 입장에서도 굉장히 의미 있는 일입니다. 아마추어들은 짧게는 4년이 걸리는 분도 있고, 7년이 걸리기도 하는데 이렇게 도전한다는 그 자체로도 의미가 있어요. 우리 음악을 계속 들어보라고 하는데 일단 한번 배우면 더 많이 들려요. 조금 듣기만 하는 것보다는 또 배워봐야 정말 귀명창이 될 수가 있어요.”라고 강조했다.

이렇듯 소리에 대한 시민들의 관심은 높아지고 있지만 공연 인프라에 대해서는 언제나 아쉬움이 있다. 상호작용이 무엇보다 중요한 판소리에 있어 공연 환경도 중요한 요소이기 때문이다. 극장 규모가 너무 커서는 안 되고, 울림이 많아서도 안 된다. 이 같은 특성을 살릴 수 있는 공연장이 사실상 인천에는 전무하다. 또 명절 연휴에는 공공에서 운영하는 극장을 빌리는 일 조차 쉽지 않은 상황이다. 6년 째 이어오는 청어람 공연만 하더라도 매년 극장 대관이 가장 큰 어려움이다.

김 명창은 “인천에 소극장이 너무 없다 보니 극장 대관이 너무 어려워요. 서양음악이 많은 관중들을 놓고 극장에서 울리게 듣는 것이라면, 우리 음악은 마당이나 사랑방에서 한 사람 한 사람의 가슴에 꽂히는 발성이라 오히려 울리면 전달이 안 되거든요. 마이크를 쓰지 않고 공연할 수 있는 300석 규모의 언플러그드 극장이 있었으면 좋겠어요. 언플러그드 극장에서는 공연하는데 기계를 안써도 되니 돈이 안들고, 관객들도 소리를 그대로 들을 수 있어 좋지요.”라고 설명했다.

김 명창을 전통을 이어나갈 수 있는 지원과 교육의 중요성도 강조했다. 인천문화재단에서 이뤄지는 지원 사업 역시 지역특성에 맞게 이뤄졌으면 하는 바람이다.

그는 “사업을 심사할 때 공정성을 위해 외부에서 오다 보니 오히려 인천에 대한 특수성이 고려되지 않아요. 서울에서는 흔하지만 인천에서는 아닐 수 있고, 인천 지역만의 필요한 부분들이 있는데 반영이 잘 안될 때도 있을 것 같습니다. 사업을 뽑을 때 참신한 것을 따지는데, 전통에서 참신함이란 전통을 계속 이어나가고, 소리를 하는 사람이나 듣는 사람이이 느끼기에 어제와 오늘이 다른 것이죠. 그것이 바로 전통의 매력이고 본질인데 그런 부분 자꾸 무시되는 점이 속상해요 지속적으로 후원해 줄 수 있는 분야들을 선정해서 지원 사업이 이뤄졌으면 하는 바람입니다.”라고 토로했다.

또 교육에 대해서는 학생들이 직접 국악을 들어볼 수 있는 기회들이 많이 생기기를 기대했다.

김 명창은 “지금 학교 음악 교육에서 국악프로테이지가 높아졌는데 아무래도 수업에서는 전달이 잘 안 돼요. 그럴 때는 열 번 설명하는 것 보다 가슴에 꽂히게 한번 들려주는 게 좋죠.. 각 학교에 한번 씩만 들려줘도 그 여파 클 것 같아요. 인천에 예고가 있는데 국악이 없는 점도 아쉬워요. 청소년들이 교육적으로 국악을 접할 수 있는 기회 넓혔으면 좋겠어요.”라고 목소리를 냈다.

김 명창은 2016년 제24회 임방울국악제에서 판소리 명창부 대통령상을 수상했지만 “항상 부족하다”고 말한다. 매년 여름 한 달씩 홀로 산 속에 들어가 공부를 하는 것도 그 이유다. 지난해에는 평생의 꿈이었던 100일 공부도 이뤄냈다. 새벽 5시에 일어나 밥 먹고 자는 시간 외에는 소리만 하는 일상을 100일 내내 보냈다.

김 명창은 “남들보다 모자라니까 하는 것이죠. 대통령상을 받았을 때는 그게 최고인줄 알았는데, 그 때 한 것을

보니 어찌 그 소리로 큰상을 받았는지 모르겠어요. 산을 하나 넘으면 또 다른 산이 있네요. 여수에서 한 달에 한 번 배우러 오시는 분이 있는데 그런 분들이 저 멀리서 오시는 걸 보면 공부를 안 할 수가 없어요. 지역의 원로 분들께 '인천에 날아온 보물'이라는 이야기를 들을 때도 그렇고요. 앞으로도 지금처럼 공부하면서 부족한 점을 찾고, 채워가는 기쁨을 느끼며 지내고 싶습니다."라고 바람을 이야기했다.

홍봄 기호일보 기자

<기획 인터뷰-유쾌한 소통 2> 육상효 감독

인천문화통신3.0은 2020년 9월부터 지역 문화예술계 · 시민과 인천문화재단과의 소통을 위해 <유쾌한 소통>이라는 이름의 기획 인터뷰 자리를 마련하였다. 앞으로 매달 2개의 인터뷰 기사를 통해 문화와 예술을 사랑하는 각계 각층의 시민과 예술인들을 만날 예정이다. 첫 연재이므로 부족한 부분도 있겠지만 회를 거듭하면서 형식을 다듬어갈 예정이다.

<기획 인터뷰-유쾌한 소통 2>

영화, 그리고 인천
— 육상효 감독과의 인터뷰

나의특별한
감독님

육상효

영화감독, 인하대학교 문화콘텐츠문화경영학과 교수.
1994년 단편영화 <슬픈 열대>로 영화를 시작했다. 임권택 감독의 영화 <축제>의 각본을 썼으며, 각본/각색/감독을 맡은 <방가? 방가!>를 통해 대중과 평단의 호평을 받았다. 2019년 각본/감독을 맡은 <나의 특별한 형제>로 2019년 제39회 한국영화평론가협회상 각본상을 수상하였다.

◆ 2020년 10월 20일, 인하대학교에서 최근 영화촬영을 마치고 일상으로 돌아온 육상효 감독을 만났다. 본 인터뷰는 방역지침을 준수하며 이루어졌음을 밝혀 둔다.

류: 안녕하세요. 코로나19 때문에 학교에 나오지 못하니 자주 뵙지 못한 것 같습니다. 바쁘실 텐데 이렇게 인터뷰를 승낙해주셔서 정말 감사드립니다. 먼저 간단하게 자신을 소개해주시면 어떨지요.

육: 인하대에서 학생들을 가르치면서 간간이 영화를 만드는 육상효입니다. 최근에 영화 한 편을 마무리해서 지금은 감독이라고 말할 수 있겠네요.

류: 촬영하시고 있다는 소식은 들었는데, 이제 다 마무리가 되셨군요. 어떤 영화인가요?

육: <휴가>라는 작품이에요. 바로 얼마 전에 완성되었어요.

류: 그러셨군요. 그렇다면 개봉은 언제인가요?

육: 아직 개봉날짜는 정해지지 않았어요. 코로나 때문에 개봉예정작들이 많이 몰려 있는 상황이라 그렇게 빨리 되지는 않을 것 같아요. 지금 한 100여 편이 대기하고 있다고 들었어요. 그렇지 않아도 다음 주에 모니터 시사가 예정되어 있습니다.

류: 모니터 시사는 어떤 것인가요? 일반적인 시사회는 아닌 것 같군요.

육: 모니터 시사는 일반관객을 대상으로 한 블라인드 시사회 같은 거라고 할 수 있어요. 약간 강의평가와도 비슷하다고 할 수 있겠군요. 영화가 메인 타깃으로 삼은 관객을 임의로 뽑아서 시사회를 갖는 방식이죠. 모니터 시사회를 담당하는 전문 회사가 있어서 거기서 연령대나 지역 등을 고려해서 100명 정도의 인원을 모집합니다. 가령 20대를 타깃으로 하는 영화라면 20대가 더 많게, 이런 식으로 구성돼요. 이 시사회에 오시는 분들은 영화와 아무런 이해관계가 없어요. 관계자도 아니도 전문가도 아니고, 그냥 영화가 좋아서 오시는 분들이죠. 영화에 대한 아무런 정보도 없이 와서 영화를 관람하고 세세하게 점수를 부여하는 방식입니다.

류: 들어보니 정말 강의평가와 비슷한 면이 있네요. 익명이고 점수도 부여하고.

육: 이분들의 평가가 개봉에 많은 영향을 미칩니다. 모니터는 5점 만점인데 여기서 4점 이상이 되면 아무래도 관객의 호감도가 높은 거니까 개봉일정을 잡는데 유리하죠. 3점대면 조금 심란해지는 거고요. 예전에는 4점이 넘으면 200만은 보장이라고 말도 있었어요. 강의평가도 4점대가 넘으면 평가가 좋은 거잖아요. 딱 그런 느낌이라고 할 수 있죠. 그래서 저는 모니터 시사회에는 가지 않아요. 아무래도 스스로 굉장히 압박을 느낄 만한 자리니까 스텝들이 주로 가지요.

류: 모쪼록 좋은 결과가 있기를 함께 응원합니다. 말씀을 듣고 나니 저까지 긴장되는 것 같습니다. 코로나로 인해 영화계의 상황도 많이 좋지 않은 것 같아요. 저만 해도 최근에는 극장을 가본 일이 별로 없어서요.

육: 사실 극장은 코로나에 있어서는 그리 위험한 장소가 아니에요. 방역도 잘 되고 있고, 거리두기도 철저하게 지켜지고. 그런데도 사람들이 극장에 많이 오지 않지요. 극장에서 감염된 사례는 전무한데도 말이죠. 요즘에는 넷플릭스에 관객이 다 몰리고 있어요. 아무래도 감독이나 스텝 입장에서는 극장 개봉이 안 되고 넷플릭스로 가게 되면 일종의 월급쟁이가 된 느낌이죠. 극장에 걸리면 관객의 수에 따라 흥행수입도 달라지지만, 넷플릭스에서는 아무래도 제작비를 기준으로 계약이 되거든요.

류: 시작부터 영화 이야기를 하다 보니 너무 흥미진진하네요. 그러다 보니 제가 본론도 말씀을 못 드린 것 같아요. 이렇게 인터뷰에 모시게 된 이유는 인천문화재단에서 내는 <인천문화통신>의 기획인터뷰 때문인데요. 인천문화재단과의 인연에 대해서 잠깐 얘기해주시겠어요?

육: 인천문화재단과의 인연은 인하대로 오면서 시작되었죠. 재단이사직을 맡게 되었는데, 당시엔 인천영상위원회가 인천문화재단 내에 있었거든요. 그러다 보니 영화적인 관점을 가진 사람이 재단이사로 필요했던 거죠. 제가 재단이사를 하면서 인천영상위원회 위원장도 4년 정도 맡았어요. 그때부터 재단과의 인연이 시작되었다고 할 수 있습니다. 지금은 위원회는 재단에서 독립해서 별도의 기관으로 있어요. 제가 위원장이었을 때도 관련 논의가 많이 나왔었는데 후에 따로 나와서 현재는 독립된 기관으로 규모도 커졌지요.

류: 인천영상위원회에 계시면서 특별히 기억에 남는 사업이나 이슈가 있으셨나요?

육: 하도 오래 전이라 잘 기억은 나지 않지만, 지금까지 기억나는 건 <팸 투어>인 것 같아요. 이건 요즘도 지역마다 많이 하는 건데, 외부에서 작가나 감독을 초대해서 인천의 여기저기를 보여주는 프로그램이죠. 저도 그때 같이 참여했는데 인천의 구도심이나 항구, 관문 이런 곳들을 소개해주는 것이었어요. 이렇게 공간을 보여주면 사람들 기억에 남고, 아무래도 나중에 영화를 찍을 때 그 공간을 활용할 수 있으니까요. 실제로 저 역시도 영화를 찍을 때 인천에 있는 공간을 많이 활용하는 편이거든요. 인하대에서도 많이 찍었고요.

류: 공간에 대한 인상을 전달해주는 사업이었다고 할 수 있겠군요. 말씀이 나온 김에 연결해서 질문 드리겠습니다. 영화적 공간으로서 인천이 가진 장점이 있다면 무엇일까요? 혹은 인천에 바라는 지점이 있다면 또 어떤 것이 있을까요?

육: 인천은 구도심과 신도심이 모두 있는 공간이에요. 제가 영화를 찍을 때 80-90년대 분위기를 나타내고 싶을 때 인천의 구도심을 많이 활용하거든요. 또 외국에 나갈 수 없는 상황에서 해외 분위기를 내고 싶을 때는 송도에 있는 공간을 활용했고요. 이 거리가 멀지 않으니까 인천이라는 지역 안에서 촬영이 용이하죠.
바라는 것은 아무래도 세트장 같은 거예요. 부산만 해도 세트장이 꽤 있거든요. 세트가 있으면 아무래도 그곳을 중심으로 영화를 찍게 되니까 산업적인 면에서는 좋지요. 요즘은 파주 같은 곳에도 세트가 많이 생기는 추세고요. 인천은 서울에서 근거리니까 아무래도 더 유리할 수 있는 지점이 많을 것 같아요. 구도심과 신도심이 공존한다는 점도 영화의 로케이션으로 좋다고 할 수 있고요.

류: 인천시와 인천영상위원회에서 앞으로 더 많은 노력을 해주실 거라고 생각이 듭니다. 인천이라는 공간이 가진 장점이 영화를 통해 많이 전달될 수 있으면 좋겠어요. 영화 이야기를 하다 보니 시간 가는 줄 모르겠습니다. 여기서 빼놓을 수 없는 질문이 있는데요. 감독님께서 지금까지 찍은 영화 중 스스로 가장 만족했던 작품이 있다면 어떤 작품일지 궁금합니다.

육: 음, 하나를 꼽자면 저에게는 <나의 특별한 형제>인 것 같아요. 이 영화가 제가 작업한 다섯 번째 영화인데요. 아무래도 저도 나이가 있는 감독이다 보니까 이 영화를 찍으면서 스스로 많이 성장했다는 느낌을 받았던 것 같아요. 그리고 배우부터 스텝까지 팀 전체가 다 만족스러웠어요.
이것만이 아니라 외적인 환경도 굉장히 좋았어요. 왜냐하면 <표준노동계약제>의 확립이 된 상태에서 찍은 영화였거든요. 그 전까지는 사실 영화 작업이라는 것이 언제 끝날지 모르는 것이었어요. 그런데 표준노동계약 이후에는 딱 12시간만 작업하게 되었거든요. 그 시간에 정리 시간도 포함되니까 실제 촬영은 11시간 정도죠. 만약 시간이 더 필요할 경우엔 노동자대표와 협의가 되어야 해요. 당연히 스텝들의 임금도 상승되었고요.
물론 아직 많이 부족하죠. 하지만 그래도 이전과는 비교할 수 없을 정도로 나아졌죠. 앞으로도 더 좋아질 거라고

예상되고요. 무엇보다 영화촬영을 하면서도 일상생활을 영위할 수 있게 되었다는 점이 가장 좋았어요. 촬영기간에도 가족들과의 일상도 가능해졌고, 촬영 끝나고 저녁식사하면서 이야기할 여유도 생겼고요. 그래서인지 <나의 특별한 형제>를 찍을 때, 정말 이것이 '즐거움'이구나 하는 생각을 많이 했던 것 같아요.

류: 영화 이야기는 언제 들어도 즐거운 것 같습니다. 이제 조금 마무리를 해야 할 것 같은데요. 마지막으로 인천문화재단에 대한 생각이나 바라는 지점이 있다면 어떤 것이 있으신지 궁금합니다.

육: 인천문화재단이 15년이 되었는데, 냉정하게 말씀드리자면 내부적인 가치에 비해 외부적인 확장성이 아직은 부족하다는 생각이 듭니다. 아무래도 여전히 인천의 문화를 이끌어간다고 하기엔 대중적인 가치를 확실하게 이끌어내진 못한 것 같아요. 물론 내부에서 여러 사업을 열심히 하신다는 것은 알고 있습니다. 그러나 감독이나 교수가 아닌 일반 시민으로서 느끼기엔 다른 광역재단에 비해서 피부로 느껴지지 않는 지점들이 있는 것 같아요. 여기엔 여러 가지 한계들이 있겠죠. 인천시와의 관계라든지 시민들의 관심 부족. 이런 것들이요. 앞으로 인천문화재단이 극복해야 할 지점이 아닐까 하는 생각이 듭니다.

류: 아무래도 재단의 색깔이 분명해져야 한다는 말씀이신 같습니다.

육: 그렇다고 볼 수 있을 것 같아요. 인천문화재단이 어떤 사업을 하느냐, 할 때 확실하게 떠올려지는 것들이 많지는 않은 것 같아요. 홍보 문제일 수도 있고 예산 문제일 수도 있지만, 확실하게 일반 시민에 어필되는 사업이 많지 않다는 것이 맞지 않을까 싶어요. 많은 사업을 꾸리는 것도 좋지만 인천과 인천문화재단이라는 정체성을 보여줄 수 있는 좀 더 대중적인 사업들이 꾸려지고, 그 안에서 인천문화재단의 이름이 확실하게 드러날 수 있는 방향으로 지속될 필요도 있는 것 같습니다.

류: 앞으로 재단 안에서 많이 고민해야 할 문제인 것 같습니다. 대중적 인지도와 정체성 확보에 좀 더 공격적으로 나아가 주길 당부하시는 말씀이라고 생각합니다. 긴 시간 동안 좋은 말씀 전해주셔서 감사합니다.

류수연 문학평론가, 인하대 프론티어학부대학 교수

박열 **PARK Earl**

박얼은 홍익대학교에서 디지털 미디어 디자인을 전공하고 인터랙션 디자인으로 석사학위를 받았다. 새로운 매체를 위한 디자인을 해오다가 근본적으로 뉴미디어를 구성하는 재료와 기술에 흥미를 가지게 되었다. 기계에 대해 느끼는 개인적 친밀감을 바탕으로 인간과 기계간의 다양한 관계를 탐구하고 있으며, ‘기계적’, 그리고 ‘인간적’이라는 단어가 가지고 있는 관습적 한계에 의문을 제기하고, 그 경계를 확장하며 이율배반적으로 보이는 개념과의 연결을 시도한다. 그의 작품에서 기계는 다른 미디어를 창출하는 도구로서가 아니라 그 자체가 주체로서 자리한다.

신경쇠약 직전의 기계들: 각인, 180×180×10cm, 로봇 2종(카메라, 센서, 전자부품 및 리튬 폴리머 배터리 포함), 나무, 2017

Q&A

Q. 전반적인 작품 설명 및 제작과정에 관해 설명해 달라.

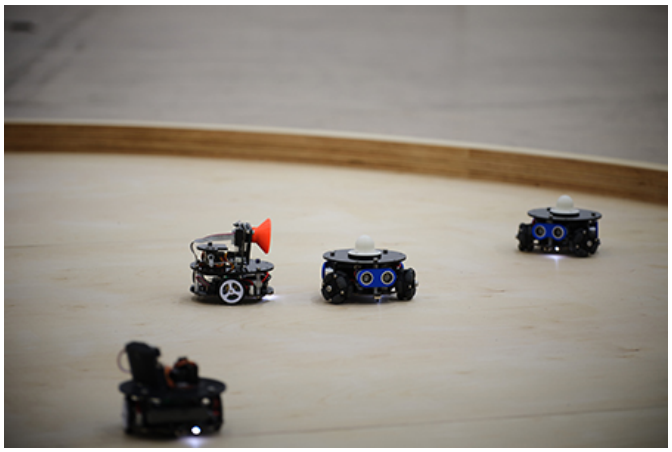
A. 시대의 다양한 기술을 활용하여 기계를 만들고, 그 기계를 통해 인간의 특질들을 모방하거나 이율배반적인 개념들을 연결해 보는 시도를 하고 있다. 작품은 주로 키네틱(Kinetic)이나 로보틱(Robotic) 요소가 많이 드러난다. 구체적인 작업으로는 관람객의 심장 소리를 실시간으로 들려주는 로봇 <콩닥군>(2011)이나 인간의 신경증과 같은 비합리적 행동을 합리적 알고리듬으로 모사하는 로봇인 <신경쇠약 직전의 기계들>(2017) 시리즈,

인간다운 걷기 행위를 기계적 메커니즘으로 구현한 <The Walking Man> 시리즈, 구도자의 모습으로 고려대장경을 새기는 로봇 <PITAKA>(2015), 그리고 레이저들이 만들어 내는 움직이는 삼각형의 조합과 사운드를 통해 새로운 감각을 체험하는 공간을 만들어 내는 <Try Triangle>(2018) 등이 있다.
오래 전 일이지만 대학교 졸업 작품을 만들 때 시간의 레이어를 시각적으로 표현해보고자 시도한 적이 있었다. 관객의 모습을 시간 순으로 디스플레이에 겹쳐서 보여주고 싶었지만, 그 당시 투명 디스플레이가 없었기 때문에 구현하기 쉽지 않았다. 방법을 찾다가 결국 컴퓨터 모니터를 몇 개를 뜯고 분해하고 고치고 하길 반복해보니, 투명도가 어느 정도는 확보되는 디스플레이어를 만드는데 성공했다. 일종의 하드웨어 해킹이었는데 필요에 의해 그 과정을 넘어 전자회로를 찾아보게 되고, 기존의 제품으로는 안돼서 PCB회로기판도 만들어보며, 3D 모델링도 배우고 각기 다른 프로그래밍 언어들도 사용하게 됐다. 이상하게도 하고 싶은 작업마다 필요한 재료나 기술이 다르니, 매번 기술을 배우면서 일종의 제품을 개발하는 것과 비슷한 프로세스를 거치게 되는 것 같다. 마냥 즐겁기만 한 프로세스는 아니나 아직까진 즐기고 있다.

콩닥군, 50x60x80cm, 인터렉티브 설치, 전자부품, 센서, 모터, 접촉식 마이크, 서브우퍼 유닛, 폴리카보네이트, 알루미늄, 2011

Q. 자신이 생각하는 대표 작업(또는 전시)은 무엇이고, 그 이유는 무엇인가?

A. 몇 년 전쯤 이유는 모르겠지만 갑자기 며칠간 냄새를 맡지 못한 경험이 있다. 말 그대로 아무런 냄새가 나지 않는 것이다. 처음엔 신기하다가, 다시 냄새를 못 맡게 되는 것 아닌가 두려운 감정을 느끼다가, 서서히 감정이 무뎌지는 것을 느꼈다. 존재라는 것에 대해서도, 공포라는 감정의 근원적 이유에 대해서도, 인간성이라는 것에 대해서도 한참을 생각하게 만드는 계기가 되었다. 인간은 인간이 가지고 있는 감각기관과 인지작용을 통해 뇌에서 자기만의 세계를 구성하고 구축한다. 다른 생명체들이 각기가 가진 신체와 감각기관을 통해 살아가는 유형이나 생활양식이 정해지는 것처럼 우리는 상상할 수 없을 정도로 정교화된 '튜링 기계(Turing Machine)'인 것은 아닌가, 기계적인 것과 인간적인 것은 과연 얼마나 다른지에 대한 질문으로 시작되었다.



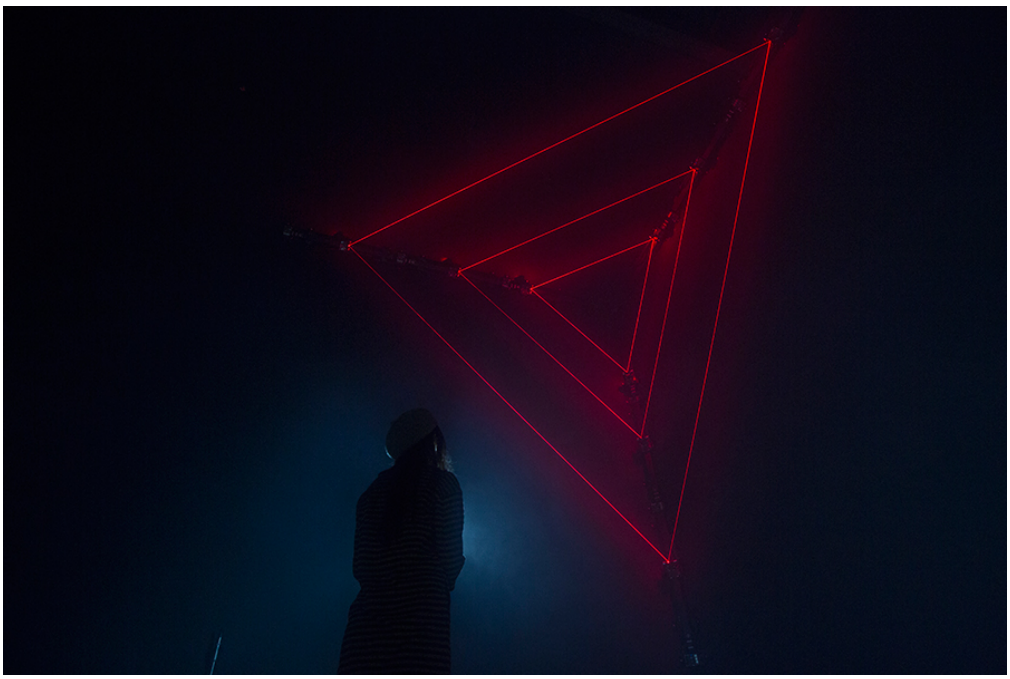
신경쇠약 직전의 기계들: 각인, 180×180×10cm, 로봇 2종(카메라, 센서, 전자부품 및 리튬 폴리머 배터리 포함), 나무, 2017

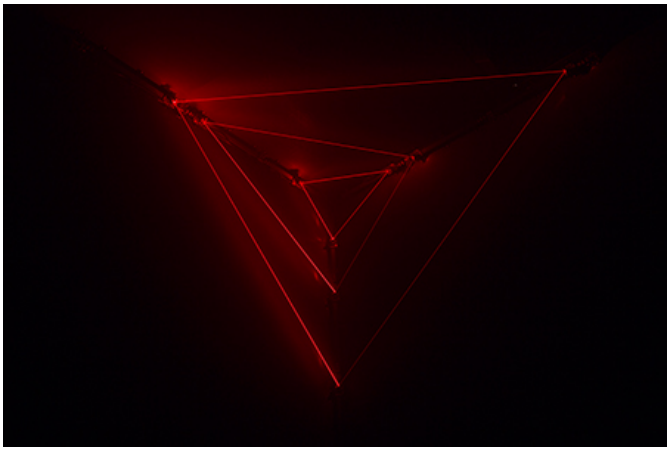
<신경쇠약 직전의 기계들>은 단순한 논리회로에 의해 움직이는 기계를 통해 너무나 인간적이라고 받아들여지는 '신경증'과 같은 비합리적인 행동을 모방하는 작업이다. 이 작업을 구성하고 있는 요소 중 <자유로부터의 도피>는 움직이는 테이블과 자신이 생각하는 영역 밖으로는 나가지 않으려고 하는 알고리듬의 트랩에 갇힌 강박증을 가진 로봇으로 이루어져 있다. 또한 <각인>은 여러 로봇으로 구성된 작업으로 특정한 집착 대상을 집요하게 따라다니는 애착, 집착증을 가진 로봇의 행동을 보여준다. 일상에서 기계는 '관찰'의 대상이 아니다. 이 작품에서 관객은 생물을 관찰하듯 기계의 행동을 관찰하게 되며, 그 과정 자체로 인간과 기계는 새로운 상호관계 속에 설정된다. 최근 인간 두뇌에 대한 많은 연구들은 표면적으로 비합리적으로 보이는 인간 행동에도 두뇌 신경학적으로 그 나름의 논리가 있음을 보여주는 많은 연구들이 있다. 이 작품은 여러 가지 가지고 있던 질문들이 함축되어 있는 작업이기도 하고, 앞으로 계속될 작업이기도 해서 선택하게 됐다.

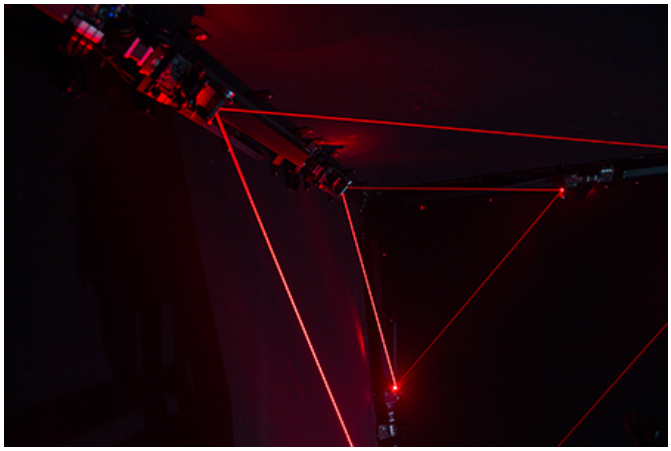
신경쇠약 직전의 기계들: 자유로부터의 도피, 90×90×110cm, 인터렉티브 설치, 로봇 1종(센서, 전자부품, PCB 및 리튬폴리머 배터리), 나무, 철, 알루미늄, 네오디뮴 자석, 2017

Q. 작업의 영감, 계기, 에피소드에 관하여

A. 작업의 영감은 작품마다 다르지만 여러 경험이 축적되어 있다가 불현듯 감각을 통해 들어오는 새로운 정보들과 결합되는 것 같다. 일상에서 지나가면서 보이는 기계들의 움직임이나 사람의 행동을 관찰하거나, 새로운 물질이나 재





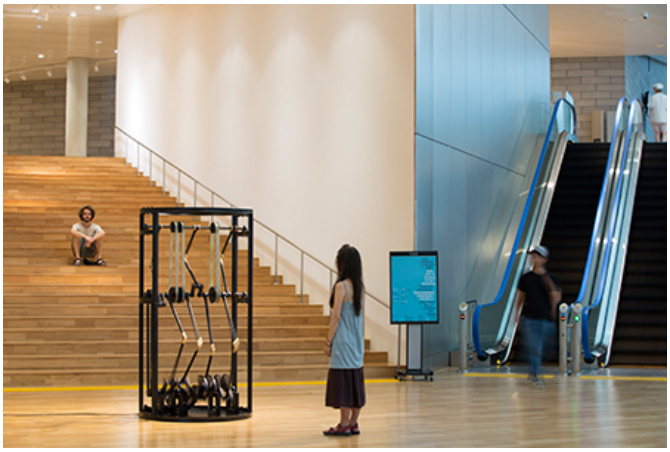


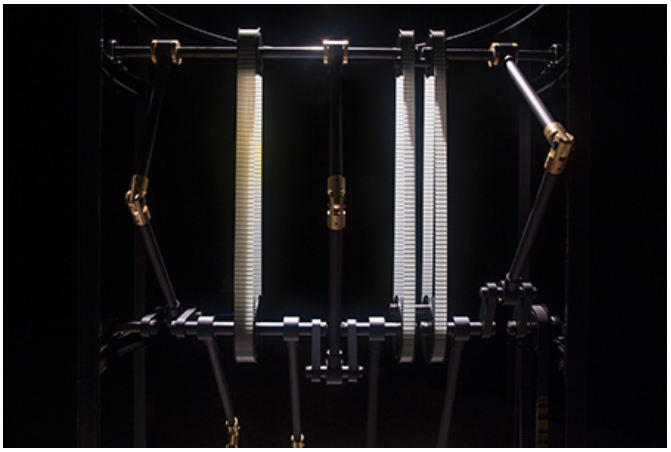
료들을 많이 찾아보는 편이고, 다큐멘터리, 뇌과학이나 신경과학, 인지심리학 등의 정보에도 영향을 많이 받고 있다. 한 예로 <Try, Triangle>은 천장 모서리를 바라보며 멍하게 집중하며 생각하고 있다가 기계 구조나 방식까지 한 번에 생각이 난 작업이고, 레이저를 거울에 반사시켜 만든 움직이는 삼각형들의 조합과 입체음향 사운드를 경험하는 키네틱-오디오 설치작업으로 발전되었다. 이 작업은 ‘기계’와 ‘명상’이라는 상호 배타적인 두 개념을 연결하고, 두 개념이 유기적으로 융합되는 공간을 만들어 내는 시도이다. 관람자는 그저 공간 안에 서서 바라보고 듣는 것만으로도 공간 안에서 떠 있거나 자신이 움직이거나 다른 곳으로 빨려드는 것 같은 경험을 할 수 있다. 주로 동작해야 하는 작품들이 많다 보니 구상한 작업을 기술적으로 해결책을 찾지 못하면 실현되지 못하는 작업도 많이 있고, 제작비가 많이 들어가는 작업은 펀딩을 받거나 가능한 시점까지 미뤄지곤 한다.

Try Triangle, 6×6×6m, 7채널 사운드시스템, 키네틱-사운드 설치, 9개의 3축 액추에이터 모듈, 레이저, 전반사거울, 헤이즈머신, 2018 (박얼, 사자김, 배정식)

Q. 예술, 그리고 관객과의 소통에 대하여

A. 우리는 인간과 기계가 새로운 관계를 정립해 가는 특별한 시기를 경험하고 있다. 기계들은 더 쉽게 무언가를 만들어내거나 인간을 도와주는 단순한 도구가 아니라, 인간과 실용적인 부분이나 정서적인 면에서도 유기적 관계를 형성해가고 있다. 또한, 인간의 진화과정 중 포스트 휴먼으로서 인간의 신체 또한 예전과는 다른 방식으로 기계와 만





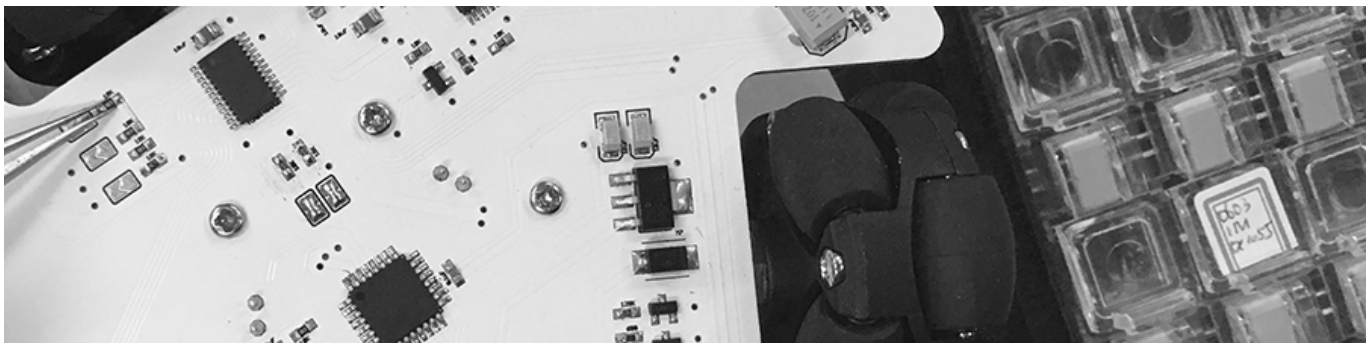
나게 될 가능성도 있다. 기계와 상호작용할 일이 더 많아지는 시대에 인간 중심적 사고 속에서 인간에 대해 객관적인 시각으로 바라볼 수 있는, 인간을 이해할 수 있는 도구이자, 인간을 비춰보는 거울로써 기계의 가능성을 바라봐 주었으면 한다.

The Walking Man, 1.2×0.65×2m, 키네틱 설치, 철 프레임, 알루미늄, 황동, 기어, 벨트, 모터, 풍선, 2016

The Walking Man II, 1.1×1.1×2m, 키네틱 설치, 철 프레임, 알루미늄, 황동, 벨트, 기어, 모터, 2018

Q. 앞으로의 작업 방향과 계획에 대해 말해 달라.

A. 백남준 작가는 그 시대 사용할 수 있는 온갖 매체(TV, 캠코더, 레이저, 인공위성)를 사용했다. 내가 사용할 수 있는 기술이 늘어날수록, 그 기술 안에서 자유롭게 생각할 수 있는 폭은 넓어진다. 앞으로 어떤 사용할 수 있는 기술적 재료들이 나올지는 알 수는 없지만 언제나 즐겁게 새로운 시도를 할 수 있었으면 좋겠다. 몇 년간은 앞으로 머릿속에 있는 여러 작업을 현실에 존재할 수 있게 하는 방법을 찾을 것 같고, 뻔한 얘기일지는 모르겠지만 나만의 색깔이 묻어있는 작업을 하는 작가가 되고 싶다.



PITAKA, 6×6×6m, 뉴미디어설치, 로봇 팔, 아크릴 플레이트, 알루미늄, 철 프레임, LED, 카메라, 제어소프트웨어, 2015 (트랜스미디어랩: 김태윤, 박열, 윤지현, 양숙현)

Q. 작품 창작의 주요 도구, 재료는?

A.

작가정보 : www.heartpowder.com

윤제호 **YUN Jeho**

윤제호는 한국예술종합학교 음악원 음악테크놀러지과에서 컴퓨터음악작곡 전문사를 취득하였고 소리, 빛과 공간 자체를 언어화하여 이야기를 만들고 질문을 던지는 작업을 이어오고 있다. 자신이 상상하는 디지털 세계를 현실 공간에 구현하고 컴퓨터로 디자인된 소리와 빛으로 채운다. 작가는 기존의 틀에 박힌 관람, 청취 방식을 지양하며, 관람객이 공간에 참여하여 촉지적 감각과 함께 의문을 가지게 하고 작품을 실마리로 각

자 이야기를 새롭게 구성하고 탐색하게 만든다. 이는 현대 사회에서 데이터화 되어가는 ‘부유하는 현대인’에게 각자의 정체에 대한 질문을 던짐과 동시에 경계를 사유하며 “나는 어디에 속해 있는가?”라는 질문의 답을 찾기 위한 작가 자신의 이야기이기도 하다.

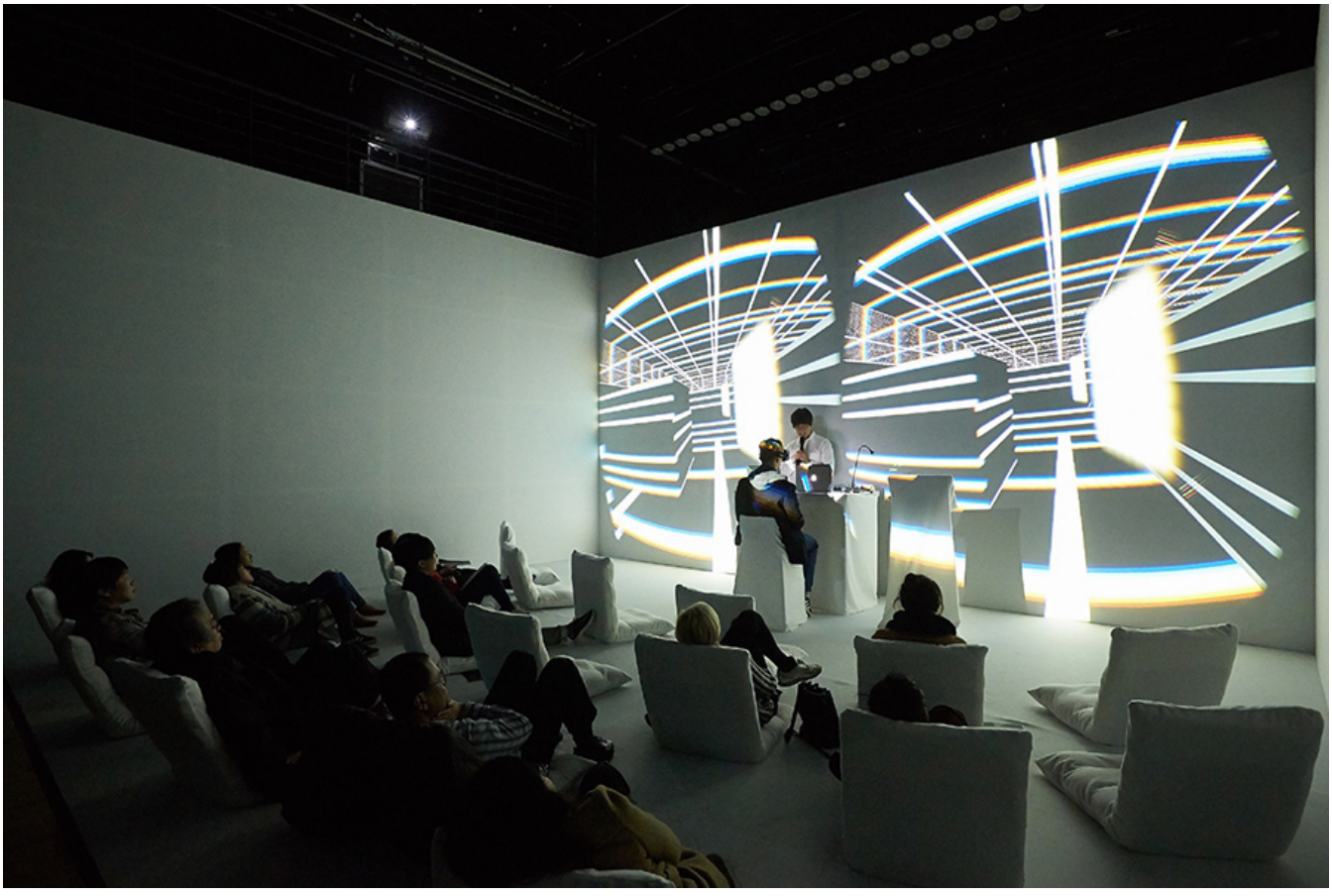
休息洞窟(휴식동굴), 6분 1초, 가변크기, 아크릴릭 큐브, LED 라이트, 무빙 헤드 레이저, 윈치 시스템, 2019

Q&A

Q. 전반적인 작품 설명 및 제작과정에 관해 설명해 달라.

A. 나는 소리와 빛으로 공간에 이야기를 만들고 관람객에게 공감각적 경험을 하게 하여 디지털 시대 속 우리 자신의 존재에 대한 질문을 던지는 작업을 하고 있다. 오랫동안 악기와 전자음악 또는 전자음악과 영상이 결합된 작업을 해오다가, 2015년에 유망예술지원으로 <SOUNDHUE> 라는 이름의 단독 공연을 준비하면서 소리, 빛, 공간 그리고 그 안에서 관람객이 느끼는 감각에 대한 고민을 본격적으로 하게 되었다. 이 프로젝트를 통해 공연과 전시의 경계에 대한 사유가 확장되어 공연과 전시 형태를 구분 짓지 않는 형태의 작업을 이어 가게 되었다.

나는 주로 전시 혹은 퍼포먼스 공간의 형태에 맞추어 작업한다. 공간을 보고 빛과 오브제 형태를 생각한 뒤 소리의 위치를 고민한다. 소프트웨어로 전체적인 공간 구성을 짠 후 실재 공간에서 프로토타입을 설치해보고 전체적인 느낌을 본다. 그 후에는 느낌과 어울리는 소리를 찾고 실험해보며 음악을 만든다. 빛과 영상은 소리에 맞춰 반응하거나 음악의 타임라인에 맞추어 변화된다.



線(선), 6×4×4m, 옵티컬 프로젝션 시스템, 4채널 스크린, 스피커, 의자, 2015(문래예술공장 박스시어터, 서울)

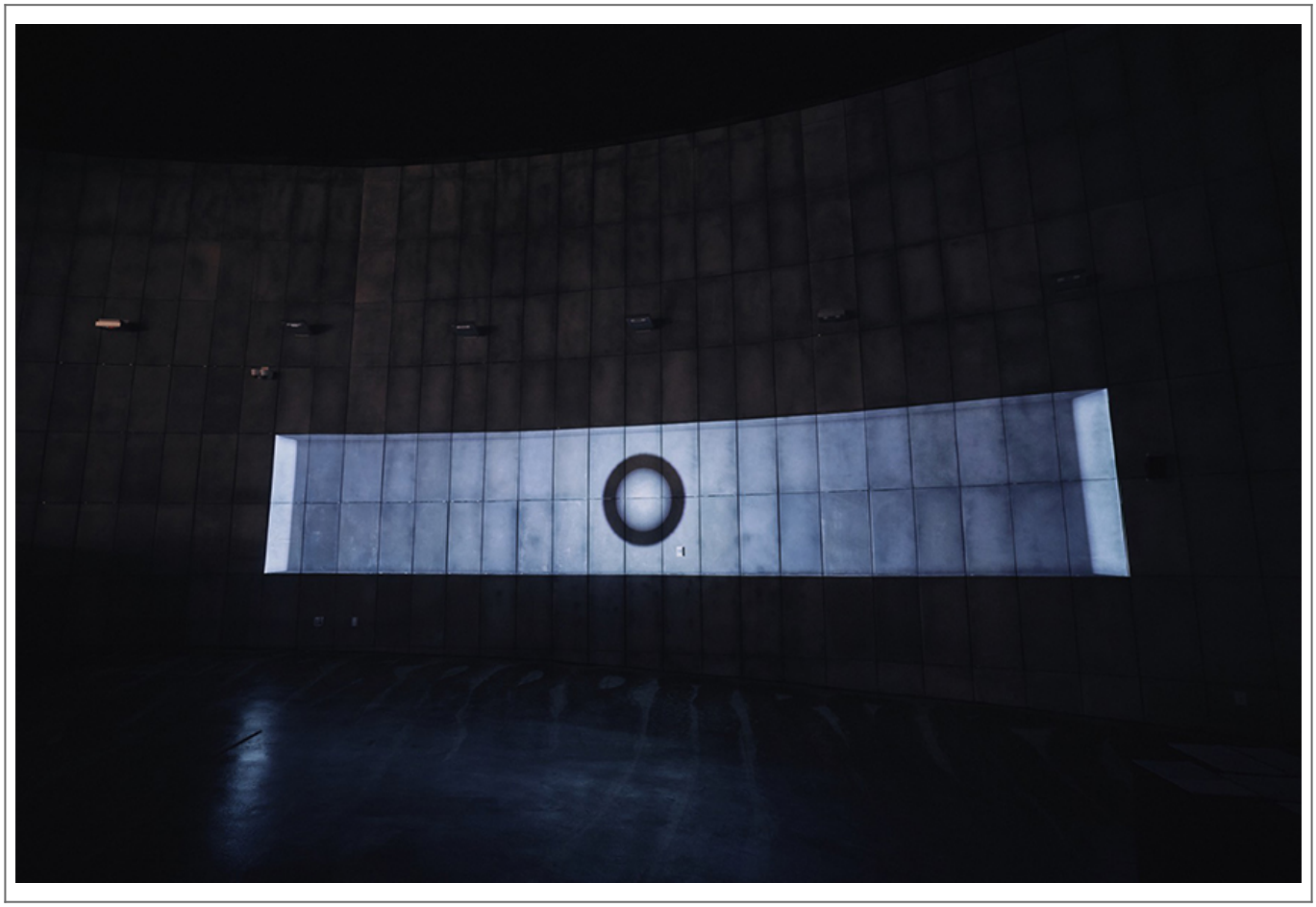
Maze Composition(메이즈 컴포지션), 6×4×4m, 옵티컬 프로젝션 시스템, 4채널 스크린, 스피커, 의자, 2015(문래예술공장 박스시어터, 서울)

Q. 자신이 생각하는 대표 작업(또는 전시)은 무엇이고, 그 이유는 무엇인가?

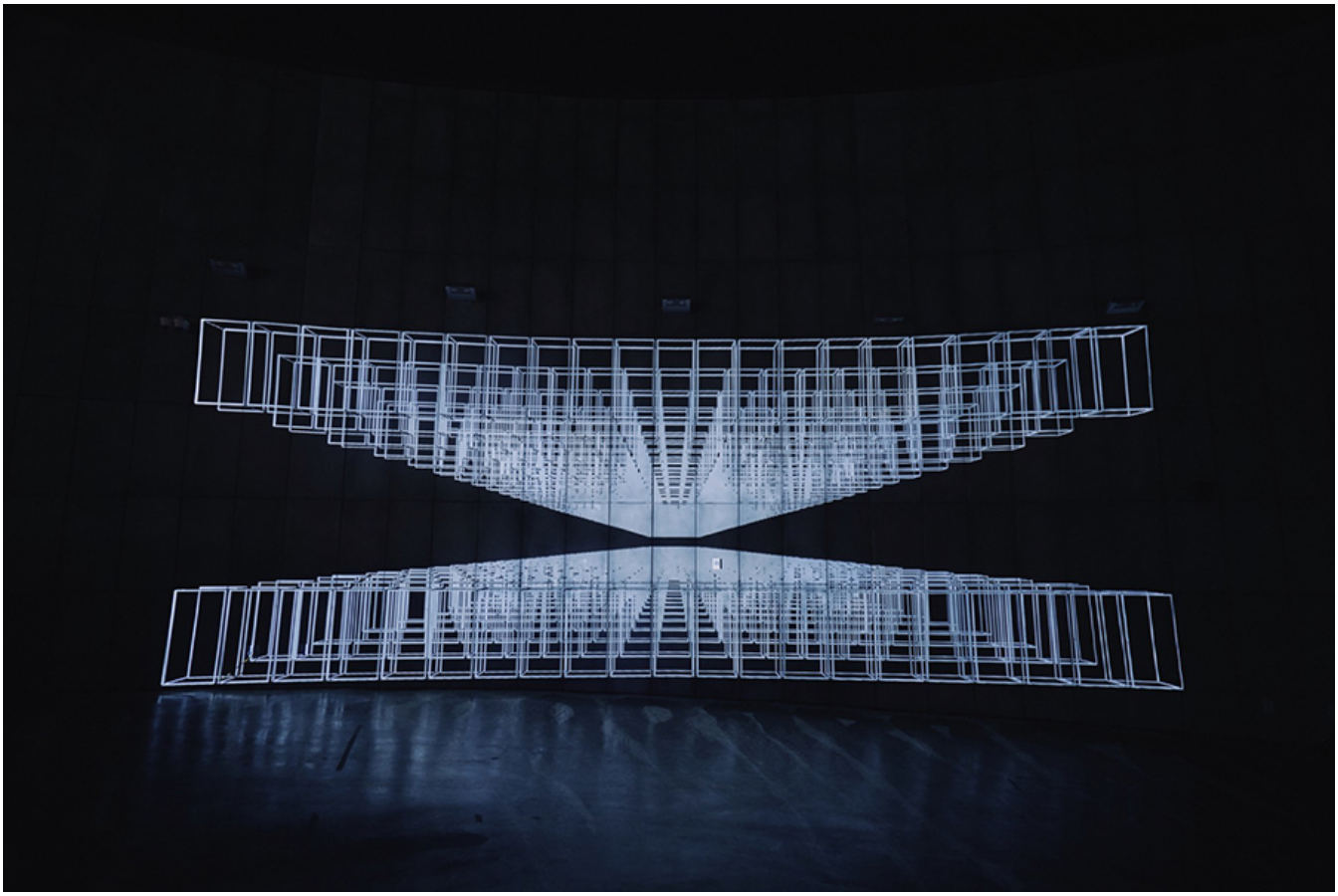
A. 나의 대표 작업/전시는 2019년 작업 <휴식동굴>이다. 서울에서 전시 형태로 진행한 첫 작업이었고, 많은 일반 관람객과 만나 즉각적인 반응을 얻을 수 있었다. 이 전시는 공연보다 전시 활동이 많아지게 된 계기가 되기도 했다. 현대인은 디지털 데이터가 떠다니는 온라인 네트워크를 마치 공기처럼 ‘자연스러운’ 환경으로 인식하고 있다. 스마트폰이 꺼지거나 온라인과 접속이 끊어진 채 자연으로 돌아갈 때, 사람들은 역설적이게도 부자연스러운 상태에 놓인다. 디지털 세계에 둘러싸여 일상을 보내는 현대인에게 ‘쉼’은 자신이 살고 있는 도시가 아닌 다른 세계, ‘그곳’에 존재할 것이라는 환상과 맞닿아 있다. 마치 사막의 신기루처럼 여기가 아닌 다른 곳에서는 완벽한 ‘쉼’이 기다리고 있을 것이라고 막연히 갈구하는 것이다. 이제는 더 새롭게 느껴지지 않는 0과 1의 디지털 세계를 기꺼이 자연의 구성 요소로 받아들인다면 도시에서도 ‘쉼’을 발견할 수 있고 디지털 기기로 인해 디지털 세상 속에서 정처 없이 부유하는 현대인에 걸맞은 ‘쉼’이 완성될 수 있다. <휴식동굴>은 데이터화되어 존재하는 디지털 유목민들이 잠시 쉬어갈 수 있는 곳을 만들어 시간과 공간에 대한 감각이 모호해지는 디지털 공간에서 ‘쉼’과 함께 우리 존재에 대해 질문을 던지기 위한 전시였다. 나의 작업을 표현하는 단어는 구분을 짓지 못하는 ‘모호함, 혼재’ 이다.

休息洞窟(휴식동굴), 6분 1초, 가변크기, 아크릴릭 큐브, LED 라이트, 무빙 헤드 레이저, 윈치 시스템, 2019

Q. 작업의 영감, 계기, 에피소드에 관하여



A. 나는 선생님들, 선후배를 포함한 동료들에게서 작업 영향을 받아오고 있고, 지금도 마찬가지이다. 꼭 같은 분야가 아니더라도 내 주위에 거의 모든 사람들이 나에게 영향을 준다. 다른 아티스트의 작품이나 그들과 작품을 만들며 나누는 대화를 통해 영감을 받는 편이다. 한 예로 원래는 컴퓨터와 빔프로젝터를 이용한 오디오 비주얼 작업을 주로 하다가 2017년에 입주한 경기 창작 센터작가들의 영향으로 오브제 제작에 관심을 가지게 되어 현재의 작품 형태로 발전하게 되었다. 또한 작업의 원동력은 나라는 존재에 대한 고민이고, 작품의 실재적인 영감은 전시나 퍼포먼스가 진행되는 실재 공간에서 얻는다.



Another space on the wall, 4분 10초, 빔프로젝터, 무빙 헤드 레이저, 2019(문화비축기지 T6, 서울)

Q. 예술, 그리고 관객과의 소통에 대하여

A. 작업의 의미는 상상과 고민했던 것들을 실현하는 자체에 있다. 결과의 좋고 나쁨보다 생각하는 과정과 그 과정에서 벌어지는 실험이 더 의미가 있다. 생각지도 못했던 변수들이 결과물을 더 매력적으로 만든다. 나는 나의 작품을 보는 관람객들이 내가 만든 세계 속에서 각자의 이야기를 가지고 감상하길 바란다.

동굴에서 빛을 만지다, 가변크기, 무빙 헤드 레이저, 아크릴릭 큐브, 윈치, 키넥트 센서, 2019

Q. 앞으로의 작업 방향과 계획에 대해 말해 달라.

A. [illegible]

은하수 빛으로 병기를 씻다, 7분 3초, 가변크기, 무빙 헤드 레이저, 빔프로젝터, 투명 아크릴릭 큐브, 2019

Q. 작품 창작의 주요 도구, 재료는?

A.

작가정보 : www.jehoyun.com

지박 **JI Park**

지박은 미국 보스턴 뉴잉글랜드 음악원 석사과정에서 현대음악을, 홍익대학교에서 영상디자인을 전공하였다. 클래식을 전공한 후 프리재즈에 매료되었고, 어떤 한 장르에 국한되기보다는 자신만의 필터를 거친 <지박 컨템포러리 시리즈(Ji Park Contemporary Series)>를 통해 다원예술 작품을 꾸준히 선보이고 있다. 2014년부터 한국과 유럽, 미국을 오가며 해외 아티스트들과 작업 및 공연을 이어가고 있으며, 현대무용 음악감독에서부터 영화음악 작곡가, 즉흥 연주자로 전방위인 활동을 펼치고 있다.

DMZ, 60분, 퍼포먼스, 인천아트플랫폼, 인천, 2019

Q&A

Q. 전반적인 작품 설명 및 제작과정에 관해 설명해 달라.

A. 나는 주로 어떤 사건 혹은 경험의 단상을 기억하고 응축하여 음악작업 혹은 작곡으로 표현한다. 음악이 주가 된 공연보다는 비디오아트 혹은 현대무용, 라이브 페인팅 등 다른 장르 예술가들과의 협업을 흥미롭게 생각한다. 지난 7년 동안 17개의 다원예술 작업을 발표하기도 했다. 2014년 프랑스 유학 이후, 판소리와 첼로, 비디오아트 등과의 협업을 이어오고 있으며, 이나현 안무가가 만든 ‘유빈댄스’의 현대무용 음악감독을 맡아 사운드 디자인 및 작곡가로 활동하였다. 또한. 2015년 뉴욕 OMI International Arts Center 레지던시 아티스트로 선정된 이후에는 해외 아티스트들과의 협업도 계속 이어오고 있다.

나는 음악 작곡을 시작하기 전에 이미 머릿속에 곡 전체의 흐름과 구성에 대한 스케치를 그려두고 확정 지어놓는다. 곡에서 어떤 악기를 사용할 것인지를 정할 때 어떤 연주자를 섭외할 것인지에 대한 고민도 함께 시작하기 때문에 내가 원하는 연주자의 장점을 가장 잘 이끌어낼 수 있는 곡을 쓰려고 신경 쓰는 편이다.

곡의 편곡과 솔로 파트 등의 큰 그림을 작업을 시작하기 전에 다 고민하여 정하여 작업한다. 비디오아트 영상을 직접 만들 경우에 한 테마 혹은 패턴의 베리에이션으로 곡의 기승전결을 미묘하게 변화시키는 것을 선호하는 편이다. 내 작업을 함축하여 표현 할 수 있는 핵심개념은 ‘시계추 이론’이다. 끝과 끝은 통하고 거식증인 사람이 오히려 비만이 될 확률이 높듯, 양극단은 오히려 더 가까울 수도 있다는 개념을 매우 많은 실생활에서 대입하여 생각하고 분석하는 편인 것 같다. 음악적으로도 양극단을 오가며 활동하고 있지만, 이 두 끝은 결국 같은 얘기를 하고 있다고 생각한다. 올해, 백남준에 관한 스트링퀄텟 음악 작곡을 발표할 예정이다. 이 음악 작업은 완전한 현대음악의

기법으로써, 대중적이진 않지만, 스스로 음악에 대해 자유롭게 연구하고 작곡할 예정이다.

DMZ
JI PARK

<DMZ>앨범 커버_ 2019(실황연주 레코딩 발매)

Q. 자신이 생각하는 대표 작업(또는 전시)은 무엇이고, 그 이유는 무엇인가?

A. 나의 대표 작업으로는 <Ji Park Contemporary Series Vol.17 – DMZ>(2019)을 꼽을 수 있겠다. 이 작업은 2018년 독일에 해외투어를 하러 갔을 때, 베를린 마주한 것에서 시작한다. 베를린 장벽을 실제로 보았을 때, 나는 큰 파도가 휘몰아치는 감정을 느꼈다. 그 순간 나는 한국에 돌아가 비무장지대(DMZ)에 직접 가보고, 더 알아보고 싶다는 막연한 생각을 하게 되었다. 사실, 이 시기에 우연히 영상작가 이지송에게 국제 시각 예술가 그룹 Nine Dragon Heads & Shuroop과 함께 "DMZ 무경계 프로젝트" 참여를 제안받았고, 이들과 함께하게 되었다. "DMZ 무경계 프로젝트"를 진행하는 동안 50여 명의 국내외 시각 예술가들이 종일 DMZ 일대를 탐색하며 리서치하기도 하고, 서로의 퍼포먼스를 본 뒤 생각을 나누는 등 며칠 동안 밤을 지새우기도 하였다. 이때 매일 다른 국내외 작가들의 퍼포먼스를 보며, 때로는 붕 떠오르는듯한 기분을 느끼기도 했는데, 이러한 여러 복합적인 감정의 경험은 DMZ를 다각적으로 보고 또 느낄 수 있던 기회가 되었다.

나는 여기서 스트링퀄텟, 피아노, 모듈러신스&사운드디자인+비디오아트 구성의 음악으로 공연하고 음반을 발매하였다. 나의 세대가 느끼는 DMZ에 대한 단상에 대해 리서치하고 고민한 이 작업은 앞으로 더 발전시켜보고 싶은 프로젝트이기에 나에게 조금 더 특별하다.

Piano. Vardan Ovsepian
Modular Sound. HEO
+
String Quartet.
INCHEON ART PLATFORM
DMZ
DMZ
JI PARK CONTEMPORARY SERIES
Vol.17 DMZ
2019.10.12. 16:00
INCHEON ART PLATFORM

<Ji Park Contemporary Series Vol.17 DMZ>, 60분, 퍼포먼스, 인천아트플랫폼, 2019

Q. 작업의 영감, 계기, 에피소드에 관하여

A. 나에게 영감을 주는 예술가들을 나열해보면 코닐리우스 카듀(Cornelius Cardew), 안소니 콜맨(Anthony Coleman), 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp), 에그베르토 지스몬티(Egberto Gismonti), 알프레드 히치콕(Alfred Hitchcock), 밀란 쿤데라(Milan Kundera) 이다.

2019 IAP 콜라보 스테이지 VOL.5 COR3A, 지박, 인천아트플랫폼, 2019

나는 주로 영감을 받기 전에 머릿속을 정리하러 탁 트인 바다에 가서 바다 냄새 맡는 것을 좋아한다. 그래서 인천아트플랫폼 레지던시 입주를 계기로 바다 앞으로 이사 왔고, 행복하게 지내고 있다. 또한 평소에 아주 현대적인 작품들을 접할 때 아드레날린이 솟구치는 느낌을 받는다. 음악이든 미술이든 무용이든, 새로운 필터와 작품을 발견했을 때 가장 행복하고 거기에서 받는 영감이 가장 크다.

Q. 예술, 그리고 관객과의 소통에 대하여

A. 나에게 작업은 나를 표현하기 위한 수단으로서 의미가 있고, 더불어 작업을 통해 관객들에게 무엇인가에 대해 생각하게끔 만드는 계기를 제공한다면 그 자체로 성공한 작업이라 생각한다. 나의 작업 방식이나 예술에 접근하는 방법은 그렇게 특별하지는 않다. 그저 일상 속에서 찾고 많이 느끼려고 노력할 뿐이다.
일상을 바라보는 시선을 특별하게 전환할 있다면, 그것은 작품으로 발전될 수 있는 씨앗이 되리라 생각한다. 그 생각의 시점에서 모든 것은 시작된다. 내가 의도한 주제 의식은 있지만, 음악과 공연이 만들어지고 그 시간, 공간에서 예술이 지나가 버리면 받아들이고 해석하는 것은 오롯이 관객의 몫이다. 나조차도 어떤 예술가의 작품으로부터 영향을 받을 때 그 예술가로부터 반드시 전달받은 부분은 없다. 그때 당시 나의 몫이라고 생각한다.

믿고보는
2018 창작산실
올해의
신작
아르코예술극장
대학로예술극장
2018.12 - 2019.3
연극 무용 전통예술 창작뮤지컬 창작오페라
공연예술 창작산실
올해의 신작

© Sang Hoon Ok

<HIdden Dimension>, 음악감독 및 작곡, 대학로 예술극장 대극장, 2019

Q. 앞으로의 작업 방향과 계획에 대해 말해 달라.

A. 올해 현대음악, 얼터너티브, 현대무용 음악, 영상 음악 등 다양한 장르 그리고 각기 다른 멤버들과의 협업 및 작곡 프로젝트로 음반 5개를 발매할 예정이다.

음악가는 음악으로써 가장 설득력이 있어야 한다고 생각한다. 나는 향후 3~4년 동안 음반 작업을 많이 진행할 예정이다. 나는 대중음악부터 실험 음악까지 장르를 구분하지 않고 활동하고 있기 때문에, 어떠한 예술적 구분을 가지고 작업을 하고 있다고 생각하지는 않는다. 하지만, 동시대 예술에 대한 공연이나 음악을 만들 때 관객과 나 사이에 어떤 '선'이라는 것이 분명하게 보이는 순간이 있다. 가끔 그 선으로 인해 지칠 때도 있었지만, 오히려 그 지점이 변화하는 시작점에 대한 고민과 기대가 되기도 한다. 국내의 관객분들이 동시대 음악이나 미술, 무용을 더 많이 향유하고 즐길 수 있는 시기를 꿈꿔본다. 예술가를 포함하여 많은 사람의 노력과 시간이 필요한 부분일 것이다. 나도 앞으로 작업을 진행하며 새로운 필터로 완성도를 높이는 작가, 작곡가, 공연 기획자로 기억되고 싶다.

Q. 작품 창작의 주요 도구, 재료는?

A.

곽은비 : 인천문화재단 · 인천시립박물관 공동기획 “돈대, 별이 되다”

최미영 : 트라이보울 기획전시 이소영 작가전 “배꼽간격 ‘우리’의 불확실성”

김정애 : 배다리, 휴대폰 속의 마을이야기

김시완 : 김용재 개인전 ‘꿈결 같은 만리 길’