

2017 Platform Critique

Weekly

인천아트플랫폼

2017 플랫폼 크리틱 위클리

Incheon Art Platform

2017 Platform Critique Weekly

댄스컴퍼니명
Dance Company
MYUNG

박승준
PARK Seungssoon

서영주
SEO Youngjoo

엔드씨어터
A.N.D. theatre

*7

2017 Platform Critique

인천아트플랫폼

2017 플랫폼 크리틱 위클리

Incheon Art Platform

2017 Platform Critique Weekly

인천아트플랫폼이 2017 레지던시 입주작가들에 대한 비평문과 인터뷰를 담은 ‘2017 플랫폼 크리틱 위클리(2017 Platform Critique Weekly)’를 발간합니다. 인천아트플랫폼 레지던시 프로그램은 시각, 공연 등 다양한 분야의 예술가와 연구자의 창작활동을 지원하고 있으며, 2017년에는 6개국 28팀 40여 명의 예술가들이 창작 활동을 펼쳐나가고 있습니다. 이들은 다양성과 개별작업의 특수성을 유지하고 새로운 개념의 예술을 끊임없이 시도하며 예술계의 활기를 불어넣고 있습니다. ‘2017 플랫폼 크리틱 위클리(Platform Critique Weekly)’는 이들의 작품을 해독하고 이해할 수 있는 다양한 단서들을 제공합니다. 위클리에는 예술가의 창작 발전과 예술적 지평의 확장을 위해 진행한 ‘이론가 매칭 프로그램’을 통해 각 분야 전문가들로부터 받은 비평문과 작가 인터뷰, 대표작품 이미지, 작가 프로필이 수록되어 있습니다. 젊은 예술가들의 작품 안에서 ‘예술의 유효함’을 증명하는 비평가들의 비평문은 다양한 시각으로 작품을 바라보는 이정표를 제시해 줄 것입니다. 2017년 인천아트플랫폼 입주예술가, 연구자의 비평과 연구를 위한 자료로 활용되길 희망합니다.

- ◆ 2017 플랫폼 크리틱 위클리는 11월 2일(목)부터 12월 14일(목)까지 매주 목요일, 인천아트플랫폼 홈페이지, 페이스북 등 온라인 웹진을 통해 발간하며, 2018년 레지던시 프로그램 결과보고 도록으로 출간됩니다.
- ◆ 인천아트플랫폼 ‘이론가 매칭 프로그램’은 입주작가의 창작 역량 강화를 주요 목표로 하며 이론적 멘토이자 비평가, 전문가를 연결해 작업 발전 방향에 대해 연구하고 논의할 수 있도록 합니다. 입주 연구자와 입주 기간이 3개월인 국외 작가는 인터뷰로 대신하였습니다.
- ◆ 입주작가 인터뷰가 수록되어 있습니다. 공통질문은 작품 전반과 주요 작품에 대한 설명, 작가의 배경 등을 설명할 수 있도록 구성하여 작가의 변을 더했습니다. 작가가 의도했던 작업의 계기, 의미, 내용을 드러내도록 질문을 구성하였고 서면 인터뷰를 진행해 ‘작가의 언어’를 가감 없이 수록하였습니다.
- ◆ 수록된 작가의 작품 이미지는 비평문과 인터뷰에 언급된 작품, 최근 작품, 주요 작품을 기준으로 삼아 수록하였습니다.



구도적인 몸으로 사유하는 움직임을 펼치는 무용가:
댄스컴퍼니명 대표 최명현

심정민.
무용평론가·비평사학자

최명현은 모르는 사람들에게는 생소하지만 아는 사람들 사이에서는 잘 알려진 현대무용가다. 최명현의 춤은 표피적으로 다가가면 별 감흥을 느낄 수 없을지 모르지만 내재된 창작적 탐구와 실험적 의미를 느끼려 한다면 특유의 내음에 빠져들 수 있다. 이는 철저하게 작가주의적 성향을 가지고 있기 때문일 것이다.

최명현은 1983년 전북 남원 출신으로 고등학교 때 스트리트댄스를 쫓다가 인천전문대학(現 인천대학교)에서 현대무용을 정식으로 배우기 시작하였으며 몇 년 후 한양대학교 무용과에 편입하였다. 2012년부터는 댄스컴퍼니명(明)이란 단체를 만들어 본격적인 창작활동에 돌입하였다. 이후 젊은 기획공연이나 상주 프로그램에 다수 선정되어왔다. 2012년 데뷔는 ‘젊은 안무자 창작공연’에서 최우수상을 받음으로써 성공적으로 치렀다. 곧이어 ‘제 6회 서울댄스컬렉션’에서 수상하여 다음 해 싱가포르&말레이시아 레지던스에 입주할 수 있었다. 2015년에는 독일 베를린 ZK/U 레지던스에 입주작가로 있으면서 ‘사유의 방: 소멸 그리고 교감’을 초연하여 호평을 받았다. 2016년에는 공유공간 팩토리얼 레지던스의 입주작가로 선정된 바 있으며, 작년에는 ‘서울댄스컬렉션 10주년 기념공연’에 초청받아 ‘사유의 방: 소멸 그리고 교감’을 대학로예술극장 대극장에 올렸다.

올해는 인천아트플랫폼의 예술가 레지던시 프로그램에 선정되었는데 이번 여름에만 6월 24일과 25일, 8월 12일과 13일 총 네 차례에 걸쳐 12개의 작품을 선보였을 정도로 왕성한 활동을 벌이고 있다. 네 차례 공연에서는 최명현 대표작, 단원 신작, 해외무용가 초청작을 망라하고 있다. 그중에서 의미 있는 작품 몇 개를 조명하고자 한다.

최명현의 초기 대표작으로 언급될 수 있는 〈제 8요일〉(2012년 초연)은 8월 13일에 공연되었다. 플라톤의 「국가론」 중 동굴의 비유에서 모티브를 얻은 작품으로, 인간의 인식과 자각이 충돌과 소통을 거쳐 어떻게 변화해 가는지를 고찰한다. 최명현 특유의 사유하는 몸의 구도적인 움직임이 여실하다. 동굴 속과 같이 어두운 분위기에서 한 남자(최명현)는 자신의 형상을 비추는

A Dancer of Movements that Search for Truth by
Contemplating the Body: CHOI Myung-hyun, CEO of the
Dance Company “Myung”

SHIM Jeong-min.
Dance Critic & Criticism Historian

While he is a complete stranger to many, CHOI Myung-hyun is a well-known modern dance artist among those who know him. On the surface, his dance might not be impressive. However, if you can discern the creative study and experiment underlying in his performance, you will be able to feel its unique appeal, as he strictly pursues auteurism.

CHOI Myung-hyun was born in Namwon, Jeollabuk-do Province, Korea in 1983. He was a street dancer as a high school student, and started to learn modern dance at the Incheon College (current Incheon National University). A few years later, he transferred to the Department of Dance at Hanyang University. Since establishing the Dance Company “Myung” in 2012, he has been engrossed in his creative work. He was selected as a dancer for multiple special projects and residence programs. He successively made his debut by receiving the grand prize at the “Young Choreographers Creative Performance 2012.” Soon after, he won an award from “The 6th Seoul Dance Collection,” getting into the Singapore & Malaysia Residence Program. In 2015, he premiered *The Room of Thought: Expiation and Communion* as an artist in residence of ZK/U in Berlin, Germany, garnering favorable comments. In 2016, he got into the Space Factorial Residency Program. And he was invited to the 10th Seoul Dance Collection to put on *The Room of Thought: Expiation and Communion* at the main hall of Daehakro Arts Theater.

This year, he became an artist of the Incheon Art Platform Residency Program. He spent an extremely productive summer by introducing a total of 12 works over four days, on June 24th and 25th and on August 12th and 13th. Those works include his major works, new pieces of his company’s members, and the works of specially invited non-Korean dancers. I would like to highlight the meaningful works among them.

One of CHOI’s earlier major productions was *The sthDay*, which premiered in 2012 and was performed on August 13th. He found inspiration from the cave analogy in Plato’s *Republic*. This performance contemplates how people’s awareness and perception change through clash and communication. It clearly shows movements that seek after truth by contemplating the body, which is CHOI’s

그림자와 조우하고, 한정된 공간을 선회하듯 걸어 다니다가, 온몸을 내던져 둔탁한 소리를 내기도 한다. 이를 통해 내면의 갈등을 투영하거나 외부의 변화에 동요하는 이미지를 그려낸다. 파시적인 기교나 불필요한 몸짓조차 없는 그의 움직임은 진지한 탐구의 결정체로 가슴에 새겨진다.

한 남자와 그가 있는 공간을 비추는 조명은 수(數), 위치, 각도, 타이밍을 유기적으로 디자인하여 작품의 분위기와 이미지를 한층 짙게 했다. 값비싼 화려한 조명들을 무색하게 할 정도로 주제로의 흡착력이 높은 조명이라는 점에서 주목할 만하다. 무용과 조명의 콜라보레이션이 이루어졌다고 해도 무방하다. 최명현이 꽤 오랫동안 전문적으로 조명을 배운 것으로 아는데 젊었을 적의 배움은 귀중한 자산임을 다시 한번 확인시킨다.

이번에 재연되지는 않았지만 최명현의 대표작에서 빼놓을 수 없는 〈마음 소리〉(2013년 초연)는 인간이 느끼는 여러 감정들을 시각화하고 있다. 특히 감정이 표출될 때 쓰이는 신체 부위에 대해 깊이 파고들었다. 화가 나면 뺨뿔이 당기고, 사랑을 하면 가슴이 두근거리고, 고통을 느끼면 아랫배가 찢릴 거리고, 웃을 때면 입가에 에너지가 몰린다. 이러한 원리에 근간하여 인간의 감정 표현을 움직임으로 전환하여 그려나갔다. 최명현은 한동안 인간을 존재케 하는 필수적인 요소들에 대한 남다른 관찰과 탐구를 이어갔는데 이 작품 역시 그 연결선 상에 놓여 있다. 아니 그러한 실험적인 작품들 중 대표작으로 꼽는 것이 더 정확하다.

최명현의 창작이 한층 성숙단계에 들어섰음을 알리는 작품으로는, 2015년 독일 베를린에서 초연하고 작년 서울댄스컬렉션 10주년 기념공연에서 재연한 〈사유의 방: 소멸 그리고 교감〉을 꼽을 수 있다. 이번 인천아트플랫폼에서는 6월 25일 소개되었다. 엄숙한 제사 의식 벌여, 사람이든 동물이든 자연이든 혹은 사물이든 간에 한때 존재했지만 사라져버리는 것들에 대해 고찰한다. 다양한 소품들이 등장하는 가운데, 맨 처음에 과도로 꺾여지는 사과는 사라져가는 생명력을 은유한다. 향초는 기화하는 즉 태워져 없어지는 상징적인 기재로 작용한다. 매우 단단하다고 생각되는 검정 돌조차 오랜 세월 동안 바람이나 물에 의해 풍화되어 소멸될 수밖에 없는 존재다. 빨간 실은 불교에서 사람과 사람 사이에 연을 상징하는데 이 또한 이별이나 죽음 등을 맞이할 수 있는 것이다. 하지만 사라져버린다 하더라도 단절로 보지는 않으며 끊임없이 순환되는 흐름에 놓여 있음을 내비치며 작품은 맺어진다. 불교의 사후세계나 윤회와도 닿아 있는 개념이다. 끊임없이 무언가를 관찰하고 탐구하고 실험하였던 시기를 거쳐 그 모든 것을 종합하면서도 비워낸 작품이라는 점에서 한 단계 높아진 예술성을 확인시킨다.

8월 13일에 〈Them〉은 말레이시아 무용가 리렌썬을 필두로 댄스시어터 명의 단원들인 구본준, 강한나, 고일도, 이병진이 공동안무와 출연을 한 작품이다. 잭슨 폴록의 〈넘버 26A〉에 대한 영감, 살 수도 없고 죽을 수도 없을 때, 예술이 사회에

distinct signature. In a dark place like in a cave, one man (CHOI Myung-hyun) meets a shadow reflecting his shape, circles within a limited space, and makes a dull sound using all the parts of his body. These acts draw upon images of inner conflict and disturbance through external movements. Without conspicuous techniques or unnecessary motions, his movements are taken within our hearts through this gem of serious contemplation.

The lights illuminating the space with the man in it were designed to organically consider the number, angle, and timing of the lights, intensifying the mood and images of the performance. It is noticeable that those lights are fit the theme of the performance better than expensive fancy lights. It is no exaggeration that this work is the collaboration of dance and light. CHOI is known to have professionally learned illumination, which proves once again that learning in one’s youth is a valuable asset.

The Sound of Mind (premiered in 2013) is indispensable when we talk about the major works of CHOI, although this work wasn’t rerun. This work gives visual form to various human emotions. In particular, it focuses on the body parts used for emotional expression. Anger causes headache, love makes our hearts pound, pain causes stomachache, and smiling drives energy to our lips. Based on these universals, he translated human emotional expressions into motion. For a while, CHOI continued to observe and study the essential elements that make humans humans. This work is an outcome of that study. In fact, it is the representative work among all his experiments.

What heralded the maturation of CHOI’s creation was *The Room of Thought: Expiation and Communion*, which premiered in Berlin, Germany in 2015 and reran at the 10th Seoul Dance Collection last year. On June 25th, it was presented at Incheon Art Platform as well. It contemplates disappearing entities that used to exist, be they humans, animals, natural objects or artifacts, through a solemn spiritual ceremony. Among various props, an apple is the first to be cut out with a knife, signifying a dying vitality. A candle symbolizes things that evaporate or are burnt to disappear. A black stone, which appears as incredibly hard, is also set to be weathered by water and wind over a long time and disappear at the end. A red thread represents ties between people in Buddhism, and ties that can become disconnected or withered away. But the performance concludes that disappearance does not mean eternal severance, but is just part of a limitless circulation, which echoes the concepts of the after life or samsara in Buddhism. The work shows upgraded artistic values since it integrates all the results of continuous observations, studies and experiments, but empties all the unnecessary factors at the same time.

On August 13th, *Them* was led by LEE Ren Xin, a Malaysian dancer, and members of the Dance Theater “Myung”, including GU Bon-jun, Gang Han-na, GO Il-do, and LEE Byung-jin, participated as co-choreographers and dancers. Within a big framework, they respectively present

필요한가 등과 같은 물음에 대한 각각의 반응을 굵직한 틀 안에서 제시한다. 여자 2명과 남자 3명으로 구성된 무리는 서로 면밀한 호흡을 유지하면서 구성과 즉흥의 경계를 자연스레 넘나든다. 즉흥적인 개성과 자유로움을 유지하면서 서로를 의식하고 배려하면서 끊임없이 물고 물리는 연결고리를 유지해간다. 즉흥의 공연화(化)에서 매우 중요한 틀에 대한 의식이 5명 모두에게 심어져 있다는 점에서 고무적이다. 특히 리렌선의 경우 무리의 움직임이 엉키거나 고착될 때면 이를 풀어주는 숨은 리더의 역할을 제대로 수행하였다. 20분간 이어지는 작품의 말미로 갈수록 신선하고 창의적인 움직임의 발현이 급격히 약해졌다는 점은 짚어봐야 한다. 댄스이더 명은 예술감독 최명현의 영향으로 내재적으로 응집된 움직임 스타일을 갖고 있는데 외부 무용가와의 접촉을 통해 외향적으로 풀어주는 이러한 기회를 마련하는 것은 필요하리라 본다.

같은 날 ‘The Virgin’은 일본에서 온 카오루 노리마츠와 에미 테츠다의 듀엣으로 전개된다. 고도비만의 여자 무용가 둘은 목직한 땀살과 허벅지살을 출렁이며 자신을 있는 그대로 보여준다. 꾸밈없이 온몸을 내던지는 그녀들에게서 진솔한 개성을 느낄 수 있다. 때론 일본 전통가면 한야(원한을 품고 죽은 여자 귀신)를 연상시키는 표정을 짓는가 하면 들고나온 바나나를 우유와 케첩과 함께 믹서에 갈아서 단숨에 마셔버리기도 한다. 안무가이기도 한 카오루 노리마츠는 어린 소녀에게 미치는 성(性)의 잔인함에 대해 다루면서 바나나를 남자나 성행위의 상징으로 사용한다고 말한다. 하지만 가장 두드러지는 요소인 그녀들의 풍만한 몸으로 인해 폭식과 비만 그리고 그러한 여자들의 성으로 방향이 틀어져 버렸다. 실제로 그녀들은 원피스 치마를 걸쳐서 거대한 배를 드러내어 요란하게 흔들어대기도 한다. 감추고 싶은 치부를 과감하게, 어떤 면에서는 적나라하게 드러내 보이는 창작 스타일은 한국 여성 무용가들에게는 찾아보기 힘든 것이다.

무용 창작에 있어서 가장 근본적인 요소라 하면 움직임과 함께 조명, 무대미술, 음악 등을 꼽을 수 있는데 최명현은 이러한 요소들 간의 관계를 관찰하고 탐구하고 실험하는 일련의 과정을 차분하게 거쳐 왔다. 그리고 일련의 과정이 축적된 구도적인 몸으로 사유하는 움직임을 펼친다고 할 수 있다. 이와 같은 창작 스타일의 최대의 장점이자 제약이라고 한다면 자신의 작품이 스스로에 의해서만 제대로 표현될 수 있다는 것이다. 실제로 최명현의 작품은 두 갈래로 평가될 수 있다. 그가 안무해서 홀로 추는 작품의 경우 특유의 구도와 사유가 물론 풍겨 나온다. 한편 다른 무용가에 의해 실현되는 경우 그러한 분위기와 이미지가 완전하게 전달되지는 못하고 있다. 오랫동안 직접 춤출 수 있는 철저한 자기관리와 더불어 예술적인 케르소나를 찾는 작업도 게을리할 수 없는 과제가 최명현 앞에 놓여있다.

최명현이 긴 호흡으로 차분하게 창작의 길을 걸어가고 있다는 것은 어찌 보면 안무가로서 정도(正道)를 걷고 있는 것인데,

inspirations from *Number 26A* by Jackson Pollock and their answers to questions, including whether the arts are necessary for societies even when people cannot either live or die.A group of two women and three men stay in tune and freely cross over to a pre-set composition and impromptu. While maintaining the extemporary and unconstrained characteristic, they maintain a series of links between them by caring about and considering each other.This work is encouraging in that all five dancers are deeply aware of the larger framework, which is essential for making impromptu on-stage movements. In particular, LEE Ren Xin played as a hidden leader, untangling movements when they are too entwined or get stuck. But, that novelty and creativeness become significantly weakened as the acts approach the end of the 20-minute-performance. Dance Theater “Myung” has an internally condensed style due to the influence of Art Director CHOI. Thus, collaborations with external dancers are required to mitigate the concentration extrovertly.

On the same day of August 13th, Norimatsu KAORU and Tetsuda EMI from Japan made a duet performance titled *The Virgin*. Two extremely obese female dancers show themselves as they are, with wobbling fat bellies and thighs. They displayed a characteristic of sincerely by plainly throwing around their whole bodies throughout the performance. Sometimes, they make their face similar to Hannya, the Japanese mask of a female demon who died with resentment. They also grind bananas with milk and ketchup in a blender and drink it away. Norimatsu KAORU, who is also a choreographer, says that she uses bananas as a symbol of the masculine or sex when she addresses the cruelty of sex, which affects young girls. But their big-sized bodies, which are too conspicuous, shift the focus toward the bulimia, obesity and sex of those women. Indeed, they even lift their skirts up and exposed and shook their belly boisterously. Their creation style, which exposes embarrassing body parts boldly or even nakedly, is hardly found among Korean female dancers.

The most basic elements of dance creation include motion, lights, stage art, and music. CHOI has steadily observed, studied and experimented with the relations between these elements. And a series of these processes were accumulated and formed into a contemplative body that creates movements that seek after truth. That CHOI is the one who can express this work the best is his biggest strength, yet also the weakness of his creative style. Indeed, the works of CHOI can be evaluated in two ways. Works where he choreographs and dances alone show his endless pursuit for truth and contemplation. On the other hand, works in which other dancers come in haven’t been able to deliver the entire images and feelings of CHOI. Now, he is facing challenges to thoroughly manage being able to dance himself for a long time and also find other artistic personas to use.

CHOI Myung-hyun is on the right path as a choreographer, considering that he is steadily creating new works from a long-term prospective, which is hardly seen among recent young dancers who boast ideas, unique

이는 아이디어나 개성 혹은 감각 등으로 밀고 나가는 최근의 젊은 무용가들에게는 쉽게 찾아보기 힘든 것이 되어버렸다. 최명현의 아날로그적인 그러면서도 본질적인 춤의 길은 화려하진 않지만 쉽게 흔들리거나 무너지지 않을 것이다.

위의 내용 중 ‘제 8요일’, ‘Them’, ‘The Virgin’에 대한 리뷰는 ‘댄스포럼’ 2017년 9월호에 실린 필자의 글에서 발췌한 것이다.

*

심정민은 무용평론가이자 비평사학자로서, 한국춤평론가회 회원, 고려대학교 연구교수, 한국무용기후학회 이사 등을 역임한 바 있다. 한국예술종합학교, 고려대학교, 한양대학교, 전북대학교 등 다수의 대학에 출강하였으며 저서로는 『춤을 빚낸 아름다운 남성무용가들』(2011, 한국간행물윤리위원회 추천도서), 『무용비평과 감상』(2015), 『새로 읽는 뉴욕에서 무용가로 살아남기』(2016) 등이 있다. 그밖에 『춤』과 『댄스포럼』을 필두로 『시사저널』 『주간한국』 『교수신문』 등 다양한 언론매체에 평문을 기고하는 한편 한국문화예술위원회, 서울문화재단, 예술경영지원센터, 한국공연예술센터, 국립무용단, 국립발레단, 국립현대무용단 등 주요 기관에 심사와 평가를 맡아왔다.

characteristics, or senses. CHOI’s path toward analogue and essential dance is not splendid, but will not be shaken or collapsed easily.

From the above, reviews on *The 8thDay*, *Them*, *TheVirgin* are excerpts from my article on the September 2017 issue of *Dance Forum*.

*

SHIM Jeong-min is a dance critic and criticism historian, and used to be a member of the Korean Dance Critics Association, research professor of Korea University, executive director of the Society for Dance Documentation & History. She has given lectures at several universities, including the Korea National University of Arts, Korea University, Hanyang University, and Chonbuk National University. She also wrote *Beautiful Male Dancers Who Graced Dance* (2011), *Criticism and Appreciation of Dance* (2015), and *Story of Survival as a Dancer in New York - Revised Edition* (2016). In addition, she has contributed to numerous media outlets, including dance magazines such as *Monthly Choom*, *Dance Forum* and others such as *Sisa Journal*, *The Weekly Hankook*, and *Kyosu Shinmun*. Furthermore, she has been a juror and evaluator for major organizations such as the Arts Council Korea, Seoul Foundation for Arts and Culture, Korea Arts Management Service, Korea Performing Arts Center, Korea National Dance Company, Korea National Ballet Company, and Korea National Contemporary Dance Company.



제8요일, The 8th day, 20:00, Performance, 2012, Choreography: CHOI Myunghyun



시간은 무게다, The Time is Weight, 70:00, Performance, 2012, Choreography: CHOI Myunghyun



바다로갑니다, 두 번째 이야기 상처, Heading to Sea, The Second Story: The Wound, 20:00, Performance, 2012, Choreography: CHOI Myunghyun



마음소리, The Sound of Feeling, 20:00, Performance, 2013, Choreography: CHOI Myunghyun



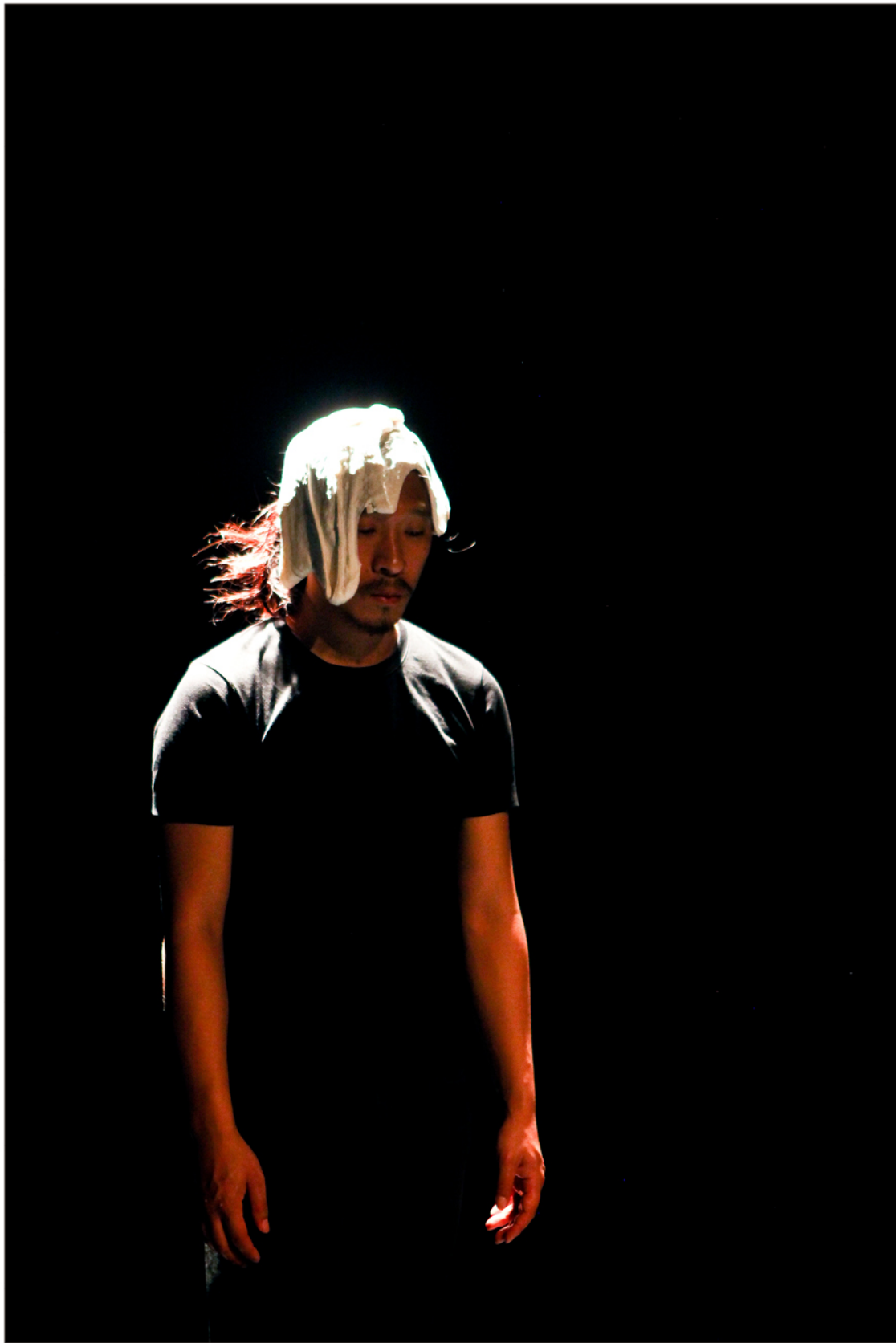
바다는 없다, There is no Sea, 65:00, Performance, 2013, Choreography: CHOI Myunghyun



사유의방:소멸 그리고 교감, The Room of Thought : The Expiation and Communion, 25:00, Performance, 2015, Choreography: CHOI Myunghyun



소멸, Extinction, 25:00, Performance, 2015, Choreography: CHOI Myunghyun



사물화된 삶, The Objectified Life, 30:00, Performance, 2015, Choreography: CHOI Myunghyun



사물과 인간사이, Between Object and Human, 65:00, Performance, 2016, Choreography: CHOI Myunghyun



발화된 몸, The Ignited Body, 25:00, Performance, 2017, Choreography: CHOI Myunghyun, Kaoru Norimatsu, Emi Tetsuda

댄스컴퍼니명
dancer1983@nate.com
www.facebook.com/dancecompanyMyung

최근 주요 공연

〈끝나지 않은 안무프로젝트〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2017
〈한일국제교류 프로젝트〉- 사물과 인간사이, 인천아트플랫폼, 인천, 2016
〈서울댄스컬렉션 10주년 기념 역대 수상자공연〉- 사유의방:소멸그리고교감, 대학로예술극장, 서울, 2016
〈아시아투어〉- 마음소리, Nanjing Performing Arts Center, 난징, 중국, 2016
〈New Dance for Asia〉- 사물화된 삶, 서강대학교 베리홀, 서울, 2016
〈제35회 국제현대무용제〉- 마음소리, 아르코예술극장, 서울, 2016
〈ZK/U(Zentrum fur Kunst und Urbanistik) 레지던시 쇼케이스〉- Metamorphosis, ZK/U(Zentrum fur Kunst und Urbanistik) 메인홀, 베를린, 독일, 2016
〈댄스컴퍼니명 2015 레파토리 Gray CodeII〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2015
〈후쿠오카 댄스 프린지 페스티벌〉- 마음소리, 후쿠오카, 일본, 2015
〈제 35회 릴라 로페스 국제 현대무용축제〉- 소멸, 라파스 극장, 산루이스포토시, 멕시코, 2015
〈2014 플랫폼 초이스〉- 시간은 무게다, 인천아트플랫폼, 인천, 2014
〈M1 Contact Contemporary Dance Festival〉- ZERO, 에스플라네이드 해변극장, 마리나베이, 싱가포르, 2013
〈d'MOTION International Dance Festival〉- ZERO, Damansara Performing Arts Centre, 쿠알라룸푸르, 말레이시아, 2013
〈2013 플랫폼 초이스〉- 바다는 없다, 인천아트플랫폼, 인천, 2013

레지던시

인천아트플랫폼, 인천, 2017

Dance Company MYUNG
dancer1983@nate.com
www.facebook.com/dancecompanyMyung

Recently Selected Performances

〈Unfinished Choreography Project〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2017
〈Korea-Japan International Exchange Project - Between Object and Human〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2016
〈Seoul Dance Collection 10th anniversary Winner performance〉- The Room of Thought : The Expiation and Communion, Daehakro Art Center, Seoul, 2016
〈Asia Tour Performance〉- Sound of Feeling, Nanjing Performing Arts Center, Nanjing, China, 2016
〈New Dance for Asia〉- The Objectified Life, Sogang University Mary Hall, Seoul, 2016
〈The 35th International Modern Dance Festival〉- Sound of Feeling, Arko Art Center, Seoul, 2016
〈ZK/U(Zentrum fur Kunst und Urbanistik) Residence Showcase〉- Metamorphosis, ZK/U(Zentrum fur Kunst und Urbanistik) Main Hall, Berlin, Germany, 2016
〈Dance Company MYUNG 2015 Repertory Gray Code II〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2015
〈Fukuoka Dance Fringe Festival〉- Sound of Feeling, Fukuoka, Japan, 2015
〈35th Festival International De Danza Contemporanea〉- Extinction, theater la PAZ, San Luis Potosi, Mexico, 2015
〈2014 Platform Choice〉- The Time is Weight, Incheon Art Platform, Incheon, 2014
〈M1 Contact Contemporary Dance Festival〉- ZERO, Esplanade-Theatres on the Bay, Marina Bay, Singapore, 2013
〈d'MOTION International Dance Festival〉- ZERO, Damansara Performing Arts Centre, Kuala Lumpur, Malaysia, 2013
〈2013 Platform Choice〉- There is no Sea, Incheon Art Platform, Incheon, 2013

Residency

Incheon Art Platform, Incheon, 2017

2017 Platform Critique

Weekly

인천아트플랫폼

2017 플랫폼 크리틱 위클리

Incheon Art Platform

2017 Platform Critique Weekly



김진호.
국립안동대학교 교수

박승순과 이종필, 창조성과 협업

박승순은 한국예술종합학교를 졸업한 후 한국과학기술원의 문화기술대학원에서 석사과정을 밟고 있으며, 스스로를 전자음악 기반 설치예술가로 생각하고 있다. 문화기술대학원에서의 경험은 그가 현재 하는 설치예술에 대한 기술적/과학적 고민을 여물게 하고 있다. 한국예술종합학교에서는 예술경영을 전공했다. 얼핏 무관해 보이는 분야들을 횡단한 것처럼 보인다. 적어도 지금까지의 한국적 관행을 생각하면 그렇다. 관행을 머무르는 이들이 보기에 다소 불편할 수 있는 이야기를 해보자. 이질적 분야들에서의 횡단이 창조성의 원천일 수 있다는. 하워드 가드너에 의하면 가장 현명한 인간은 여러 영역에 걸친 연결고리를 만드는 능력이 뛰어나다. 영국의 인지고고학자 스티븐 미슨은 이런 능력을 창조성의 정수로 본다. 박승순이 창조성을 더욱 키워나가길 기대한다.

한 사람이 그런 능력을 충분히 개화할 수 없다면 두 사람 이상이 협업하면 된다. 협업은 어렵거나 복잡한 일, 창조성을 요하는 일을 혼자 못할 때 한다. 이를테면 과학이 탐구하는 대상이 매우 복잡하고 여러 방면에 걸쳐있으며 탐구 과정에서 창조성이 요구됨으로써 연구자 한명이 감당하기 어렵다면 과학 분야의 협동연구는 필요하다. 오늘날의 예술적 창조성도 한 개인이 품고 고민하고 실현시킬 수 있는 수준을 종종 넘어선다.

박승순이 <Neuroscape>를 제작하면서 품었을 문제의식도 창조적이었다. 예술가 한사람이 품기에 조금 벅차 보이는 문제의식이었다. <Neuroscape>의 또 다른 제작자 이종필의 존재 이유다. 이종필은 한양대학교 공과대학에서 알고리즘을 공부했고 상술한 문화기술대학원에서 박사과정을 밟고 있다. 인공지능 연구자로서 이종필은 박승순과 함께 이질적 분야들에서의 횡단, 여러 영역에 걸친 연결고리를 만드는 능력이 요구되는 <Neuroscape> 작품의 제작에 참여했다.

KIM Jinho.
Professor at Andong National University

PARK Seungsoon and LEE Jongpil, Creativity and Collaboration

PARK Seungsoon graduated from Korea National University of Arts and is in the MA program at KAIST Graduate School of Culture Technology. He thinks of himself as an electronic music-based installation artist. His experience at the Graduate School of Culture Technology nurtures his technological/scientific concerns about installation art. He studied art management at Korea National University of Arts. He seems to have crossed over seemingly irrelevant fields. At least, it seems so in terms of Korean convention. Let me here point out something that may make those remaining within such convention feel uncomfortable. The fact that crossing disparate fields may be the source of creativity. According to Howard Gardner, the wisest human is exceptional at creating links across numerous domains. English cognitive archaeologist Steven Mithen deems such ability the quintessence of creativity. I hope Park further nurtures his creativity.

If one man cannot sufficiently develop such ability, two people can collaborate. Collaboration happens when one cannot solely perform a complicated or creativity-requiring task. For instance, the range of objects that science investigates is very complex and diverse, while creativity is required in the process of investigation. If it becomes too much for one researcher to handle, a collaborative research is called for. Artistic creativity today also often transcends the level one individual can embrace, devise, and materialize alone.

The subject matter Park must have contemplated when producing *Neuroscape* was also creative. It was onerous for one artist to take on. This is the reason *Neuroscape* has another producer, LEE Jong-Pil. Lee studied algorithm at the College of Engineering at Hanyang University and is in the PhD program of the aforementioned Graduate School of Culture Technology. As a researcher of artificial intelligence, Lee joined Park in the production of *Neuroscape*, which requires the ability to traverse disparate fields and create links across various domains.

<Neuroscape>는 박승순과 이종필이 협업해 만든 작품이다. 이 작품이 전시된 공간에는 인간 두개골을 닮은 수신기가 캡처명령을 받고 자기 앞에 제시된 동영상을 이미지로 캡처한다. 캡처명령은 관객이 주어진 단말기를 통해 내린다. 수신기를 통해 캡처한 정보는 컴퓨터에 저장된 데이터들과 연동되어 특정한 결과를 출력한다. 이를테면 제시된 바다 관련 동영상을 캡처한 후 바다나 물 같은 사진을 출력한다. 출력은 전시 공간에 설치된 6개의 디스플레이를 통해 이루어진다. 이 작업을 위해 이종필은 구글 데이터로 존재하는 5만개의 이미지와 5만개의 소리를 불러왔다. 구글에 있는 527개의 관련 언어범주들도 불러왔다. 캡처된 정보와 저장된 데이터를 연계하는, ‘word to vector’라는 알고리즘이 컴퓨터에 탑재되었다. 저장된 5만개의 이미지와 새로 캡처한 이미지를 언어를 매개해 연계하는 알고리즘이다.

박승순에 따르면 <Neuroscape> 작품에 사용되는 컴퓨터가 결과를 출력하면, 관객은 그 결과를 보고서 다양한 문제의식을 가질 수 있다. 컴퓨터는 종종 인간의 관점에서 회한한 결과를 출력한다. 이를테면 바다 풍경을 접하고서는 불(fire)을 출력한다. 왜 그럴까. 컴퓨터는 오류를 범했을까, 아니면 인간이 그의 연계 작업 속 심오한 의미를 파악하지 못한 걸까. 박승순의 문제의식이다. 박승순은 <Neuroscape>가 이런 식으로 사람들의 문제의식을 자극하길 바란다. 문제의식은 주로 인간과 기계의 마음 혹은 인지과정에 대한 것이다. 알파고가 신의 한수를 두어 이세돌을 격파했었을 때, 많은 사람들이 그 의미를 이해하지 못했다. ‘신의 한수’도 사실 인간의 표현이다. 알파고가 실수했을 수 있다. 실수임에도 이세돌이 당황해 패했을 수 있다. <Neuroscape>의 출력에 대해서도 우리는 오류로 판단하거나 우리가 생각지 못하는 독특한 연합을 기계가 했다고 판단할 수 있다.

전시실에서 <Neuroscape>를 바라보는 이들이 이상한 혹은 독창적인 출력에 대해 고민할 수 있다. 독특한 외양을 갖추었고 그걸 볼 수 있다는 점에서 <Neuroscape>는 미술품이다. 출력이 소리인 경우 이 작품은 사운드 아트다. 사람들에게 생각할 소재를 던진다는 점에서 개념 예술이다. 특정 알고리즘을 탑재했고 인간의 인지과정을 보완해줄 수 있다는 점에서 인공지능 기기이다. 다양한 의미가 있고 다양한 존재의 방식을 보여준다는 점에서, 그리고 여러 예술 장르에 걸쳐 있다는 점에서 <Neuroscape>는 하이브리드 구성물이다.

전통적인 느낌의 오브제 대신 설치된 기계가 <Neuroscape>의 전시성을 구현하지만, 더 중요한 것은 기계의 작동에 대해, 작동 결과에 대해 관람객이 가지는 문제의식이다. 이 작품은 박승순의 이전 작품 <소리/풍경 인지능력 평가>의 급진성을 계승한다. <소리/풍경 인지능력 평가>를 대면한 관객들은 전시실 컴퓨터의 외양에 대해서보다 컴퓨터가 제안하는 질문에 주의를 더 기울인다. 작가는 설문을 통해 관객에게 시각적 풍경

Neuroscape was produced in collaboration between Park and Lee. Inside the space this work is exhibited in, a receiver that looks like a human skull receives orders to take screenshots and produces screenshot images of the video presented in front of it. The order to take a screenshot is given by the audience through a transmitter. The information captured by the receiver is linked to the data saved on the computer, and printed as a specific product. For instance, it captures a sea-related video and prints photos of sea or water. The printing is processed through 6 display units installed in the exhibition space. For this production, Lee brought in 50,000 images and 50,000 noises that exist as Google data. 527 related linguistic categories on Google were also brought in. An algorithm called ‘word to vector’ is installed in the computer to link the captured information with the saved data. It is an algorithm of connecting the previously saved 50,000 images to the newly captured images as mediated by language.

According to Park, when the computer used for *Neuroscape* prints out the result, the audience sees it and can practice critical thinking on various issues. The computer sometimes prints results that may seem peculiar to the human perspective. For instance, it sees an image of the sea and prints out fire. Why would that be. Did the computer make a mistake, or did the humans fail to understand the deep meaning of its process of association. This is Park’s critical issue. Park wishes that *Neuroscape* will stimulate the thoughts of many people. The issue here is mostly about the heart or recognition process of humans and machine. When AlphaGo defeated Lee Sedol with a divine move, many people did not comprehend its meaning. Even the expression ‘divine move’ is in fact a humane term. AlphaGo could have made a mistake. It could be that although it was a mere mistake, Lee Sedol panicked and thus lost. In regards to the prints of *Neuroscape*, we could judge them as mistakes, or conclude that the machine has made peculiar connections that we are not able to think of.

The people watching *Neuroscape* in the exhibition space could be pondering over this eccentric or unique printing. In that it has a peculiar appearance and in that we can see it, *Neuroscape* is an artwork. If the printed result dons the form of sound, this work is a sound art. In that it presents people subject matters to think about, this is conceptual art. In that it is charged with a specific algorithm and in that it can supplement human cognition, it is an artificial intelligence machine. In that it has various meanings and presents various ways of existence, and in that it extends across various art genres, *Neuroscape* is a hybrid composition.

Although an installed machine, instead of an object of a traditional sense, materializes the nature of exhibition for *Neuroscape*, what is more important than the material machine is the sense of awareness the audience gets in regards to the operation and operated result of the machine. This work succeeds the radicality of Park’s previous work, *SLCAT: Sound/Landscape Cognitive Ability Test*. Faced with SLCAT,

없이 어떤 소리를 듣게 하고 그 소리가 무엇인지, 어디에서 들을 수 있나를 묻는다. 사람들은 자판을 이용해 객관식 문제를 푼다. 많은 관객이 정답을 맞히지 못했다고 한다. 100점 만점에 44점이 평균이었다. 작가에 따르면 〈소리/풍경 인지능력 평가〉와 관련해 ‘작품 없는 전시’라는 개념 하에 ‘설문 형태의 전시’가 이루어졌다. 〈Neuroscape〉전시에서 가장 중요한 것은 설문보다도 더 소프트웨어적일 수 있는, 관객들의 사고 과정이다. 사실 〈Neuroscape〉의 컴퓨터가 작업하는 과정은 볼 수 없다. 출력만이 가시적이다. 출력 결과와 두개골을 닮은 수신기의 모습도 전시일 수 있지만, 결과에 대해 관객이 생각하지 않는다면 전시는 다분히 좀비적이다. 단지 관람객의 사유가 이 전시를 좀비적인 작동 그 이상의 것으로 만든다. 그 점에서 〈Neuroscape〉는 매우 소프트웨어적인 방식으로 상호작용적이다. 그것은 상호작용적 예술(interactive art)의 독특한 방식을 선보였다. 상호작용은 관객의 뇌와 기계 사이에서 일어난다.

기계의 마음과 인간의 마음

〈Neuroscape〉는 과학적 실험도구이기도 하다. 기계의 마음 특성과 작동 방식에 대해 알려주며 인간 마음의 특성과 그 작동 방식에 대해 반추하게 해준다. 〈Neuroscape〉의 컴퓨터는 특정한 지능적 작업을 하며, 그런 한에서 마음을 가지고 있다고 추정된다. 〈Neuroscape〉의 컴퓨터가 가지는 지능 혹은 마음의 구성 요소들은 5만개의 이미지와 5만개의 소리, 527개의 관련 언어범주들, 그리고 알고리즘이다. 생명체는 마음 재료이자 뇌의 작동을 촉발하는 감각 입력을 가진다. 〈Neuroscape〉의 컴퓨터 역시 감각 입력을 가진다. 자신에게 제시되는 동영상을 캡처한 결과가 그것이다. 생명체는 어떤 대상에 직면해 거의 즉각적으로 대상을 감각한다. 반면 〈Neuroscape〉의 컴퓨터는 명령을 받아야 감각 과정이 개시된다. 〈Neuroscape〉의 컴퓨터는 인간의 관점에서 볼 때 지각이 아니라 감각하는 것으로 추정된다. 지각은 종합적이며, 감각은 원자 값을 가진다. 인간은 어떤 대상, 이를테면 마들렌을 볼 때 그 색과 모양, 냄새, 마들렌이 놓여 있는 접시, 접시가 놓인 식탁 등 각각에 대한 감각을 모두 종합한다. 즉 지각한다. 이 모든 장면이 제시된 동영상을 보는 〈Neuroscape〉의 컴퓨터는 이 여러 감각 요소들 중 하나를 나머지로부터 분리해 출력할 것이다. 컴퓨터는 마들렌만을 감각해 출력하거나, 접시만을 감각해 출력할 것이다. 감각이라는 용어는 캡처한 자료에서 몇 가지 요소들이 무시되고 있음을, 즉 종합되지 않음을 가리킨다. 〈Neuroscape〉의 컴퓨터는 이렇게 감각만을 할 것으로 추정된다. 인간과 다른 점이다. 박승순과 이종필은 기계와 인간의 이러한 다양한 차이점들에 대해 더 의식하고 사유하며 〈Neuroscape〉의 의미에 대해 생각할 수 있다. 인간의 의식이 그렇듯이 기계의 의식과 마음 역시 구성적이다. 우리는 주어진 대상에 대해 무궁한 의미부여를 할 수 있다. 〈Neuroscape〉에 대해서도 그렇다.

the audience pays more attention to the survey proposed by the computer than the appearance of the computer in the exhibition space. The artist makes the audience hear some sound with no visual landscape, and asks what that sound is, where one can hear that sound. People answer the multiple-choice questions using the keyboard. Many were not able to answer correctly. The average score was 44 out of 100 points. According to the artist, ‘an exhibition in the form of a survey’ was produced under the concept of ‘an exhibition with no artwork’. The most important element in the *Neuroscape* exhibition is the audience’s process of thought, which may be more software-like than the survey. In fact, the process of the *Neuroscape* computer’s operation is not visible. Only the printed result is visible. The printed results and the skull-like receiver may also be exhibited works, but if the audience does not think about the result, the exhibition is extremely zombie-like. Only the audience’s act of thinking can make the exhibition into something more than a zombie-like operation. In this sense, *Neuroscape* is interactive in a very software-like way. It presents a very peculiar methodology of interactive art. Interaction happens in between the audience’s brain and the machine.

The Heart of Machine and the Heart of Humans

Neuroscape is also a science experimentation tool. It teaches us about the nature and operation method of machinery’s heart and leads us to speculate about the nature and operation method of the human heart. The computer of *Neuroscape* performs a specific artificial task, and as long as it does, it is presumed to have a heart. The components of this computer’s talent or heart are the 50,000 images, 50,000 sounds, 527 linguistic categories, and algorithm. An organism has sensory inputs, which serve as the ingredients of the heart and trigger the operation of the brain. The computer of *Neuroscape* also has sensory inputs. They are the screenshot images of the given video. Faced with a certain object, an organism almost immediately senses it. On the other hand, the computer of *Neuroscape* is able to initiate its sensing process only after it receives an order from the computer.

From the perspective of humans, the computer of *Neuroscape* is presumed to not perceive, but sense. Perception is comprehensive, and sense has an atom value. When a human sees an object, for instance a madeleine, s/he puts together all the sensations regarding all aspects of it, such as its color, shape, smell, the plate it is put on, the table the dish is placed on. In sum, the human perceives. Watching a video presenting all these scenes, the computer of *Neuroscape* isolates one sensory element away from everything else and prints it out. The computer would only sense and print the madeleine, or only sense and print the plate. The term ‘sense’ indicates that some of the elements of the captured material are being ignored, that they have not been put together. As such, the computer of *Neuroscape* is presumed to depend solely on the senses. This is the difference from humans. Park Seungsoon and Lee Jongpil can further think about the significance of *Neuroscape* as they further recognize and contemplate such various differences between machine and human. We can endow the given object with an infinite variety of meanings. So is the case with *Neuroscape*.

* 김진호는 서울대학교 작곡과와 동대학교의 사회학과를 졸업했고 프랑스 파리 에콜 노르말 음악원을 졸업하여 작곡 디플롬을 취득했다. 파리 8대학교 대학원을 졸업해 음악석사 학위를 받았으며 이후 파리 4대학 대학원을 졸업해 음악학 박사학위를 받았다. 현재 국립안동대학교 예술체육대학 음악과 교수로 재직 중이며 『매혹의 음색』과 『모차르트 호모 사피엔스』를 출판했고 다수의 논문도 발표했다. 또한 작곡가로서 다수의 작품을 발표하기도 했다.

* KIM Jinho graduated from the Department of Composition and the Department of Sociology at Seoul National University. He also graduated from Ecole Normale de Musique de Paris and earned a diplôme in composition. He graduated from the graduate school of the University of Paris VIII where he earned his Masters in music, and graduated from the graduate school of Paris-Sorbonne University with a PhD in musicology. He is currently a professor at the Department of Music at Andong National University. He has authored *Timbre of Charm*, *Mozart Homo Sapiens*, and numerous papers. He has also published numerous music scores as a composer.

전반적인 작품 설명 및 제작과정에 관해 설명해 달라.

자신이 생각하는 대표 작업(또는 전시)은 무엇이고 이 이유는 무엇인가?

주로 나를 소개할 때 ‘전자음악가(Radiophonics)이자 뉴미디어 아티스트’라는 표현을 자주 사용해오고 있다. 말 그대로 하나는 전자음악 작곡이고, 다른 하나는 음악을 주제로 한 미디어 작업이다. 전자음악 작곡의 경우 주로 우주와 자연을 주제로 한 컨셉음악 앨범 또는 디지털 음원의 형태로 발표하고, 이외에 연극이나 전시 등의 음악감독으로 참여하면서 작업의 스펙트럼을 점차 넓혀나가는 중이다. 미디어 작업은 지속적으로 기술 발전에 관심을 두고, 새로운 매체를 발견하여 이를 사운드 인스톨레이션 또는 인터페이스의 형태로 적용하는 것을 실험하고 이를 작품으로 완성하고 있다.

컴퓨터를 통해 음악을 만들고 인터랙션 요소를 다양하게 활용할 수 있는 가능성을 발견하면서 거의 모든 작업을 컴퓨터로 해오고 있다. 2014년부터는 대학원에서 새로운 기술들을 접하게 되면서 자연스레 음악적 호기심을 새로운 매체, 즉 ‘뉴미디어’에 적용하는 것을 시도하게 되었다. 피지컬 컴퓨팅, 인터랙티브 라이팅, 사물인터넷, 그리고 최근에는 인공지능(AI) 등의 신기술에 관심을 두고 있다.

예전부터 틈틈이 떠오르는 아이디어를 노트에 적어두는데, 반복해서 떠오르는 생각들은 랩톱에 밑그림을 그려 놓는다. 음악의 경우 특정 멜로디 라인이나 코드 진행, 리듬 패턴 등을 스케치해두고, 머릿속에 떠오르는 완성된 이미지와 가장 부합하는 지점이 나타날 때까지 수백 번 이상의 모니터링과 수정 등을 하는 식으로 작업을 완성해 나간다. 미디어 작업의 경우에는 대부분 Max/MSP 툴을 사용하여 센서와 통신부 모듈이 PC와 원활하게 통신이 되는지 확인하고, 어떻게 해야 사운드와 자연스럽게 또는 아름답게 조화를 이룰 수 있는지를 고민하면서 매핑 한다. 두 과정에서 가장 중요하게 다루는 지점은 배경이 되는 개념을 텍스트로 정리하는 작업이다.

내가 생각하는 대표작업은 최근 «GAS 2017»이라는 전시에서 처음 공개한 ‘NEUROSCAPE’다. ‘NEUROSCAPE’는 Neuro(신경)와 Landscape(풍경)의 합성어로, 인공신경망에 의해 재구성된

인천아트플랫폼에 머물며 진행한 작업에 관해 설명해 달라.

본인의 작업을 함축하려 표현할 수 있는 하나의 핵심단어나 개념이 있다면?

인천아트플랫폼에 머물며 진행한 작업에 관해 설명해 달라.

기억-풍경을 의미한다. 자연 또는 도시 풍경 이미지를 인공지능 알고리즘으로 분석한 후 이에 상응하는 사운드/이미지를 자동으로 연동하는 시스템을 개발하여, 미디어 인스톨레이션 및 실험적인 음악 퍼포먼스 형태로 구현하였다. 이 작품은 인간이 생각하지 못할 수도 있는 영역을 발견하여 감각의 확장 가능성을 제시함과 동시에 딥러닝 알고리즘이 지니고 있는 수많은 오류를 병치하여 양면성을 드러내고, 인공지능의 환상에서 벗어나 ‘인간이 기술을 어떻게 바라보고 활용할 수 있는지’에 관한 근본적인 질문을 던지고자 한다.

2016년 초, 이세돌과 알파고의 대국이 이슈였을 당시, 마침 우리 연구실에서도 음악정보분석(MIR) 분야에 적극적으로 딥러닝 알고리즘을 활용하여 연구를 진행 중이었다. 그러다 보니 나도 자연스레 전자음악 또는 실험음악 분야에 이 알고리즘을 적용할 수 있는 방법은 없는지 고민하게 되었다. 초기에는 단순히 로드뷰 상에 자동으로 풍경의 소리를 연동하는 다소 기술적인 접근을 고민하였고, 이것이 실제로 가능한지 프로토타입 실험을 하는 과정에서, 풍경을 인공지능 알고리즘으로 감상하는 과정이 인간이 풍경을 감상하고 그에 대한 생각을 떠올리는 과정과 매우 유사하다는 것을 깨달았다. 과연 우리가 세계를 인지하는 과정에서 시각기능이 배제된 상태로 대상을 온전히 이해할 수 있는지에 대한 다소 철학적인 주제로까지 고민이 이어졌고, 그렇다면 예술작품인 것과 아닌 것의 차이를 이러한 실험을 통해 알아보는 것은 어떨까 하는 생각으로 작업을 이어오고 있다.

그렇지 않아도 전자음악가 및 뉴미디어 작가라는 표현을 한 단어로 표현할 수는 없을지 고민한 끝에, 얼마 전부터 스스로 ‘매체음악가’라고 소개하기 시작했다.

입주 당시에 인천이라는 도시를 주제로 하여 당시 가제였던 ‘인공지능 사운드스케이프 컴포지션’이라는 제목으로 약 1년여간의 프로젝트를 구상했다. 입주작가 프리뷰 전시에서 ‘소리분류학’이라는 7분 길이의 영상 작업을 선보였는데, 소리를 어떠한 기준으로 분류할 수 있는지를 여러 학술적 연구결과를 근거로 하여 재배열한 작품이다. 이후 «제보»전에서는 작품 없는 전시라는 컨셉에 맞추어 ‘소리/풍경 인지능력 평가’라는 설문 조사 형태의 작업을 공개하였다. 이러한 작품들은 모두 ‘NEUROSCAPE’를 만드는 과정에서 핵심적인 개념을 설정하기 위해 꼭 필요했던 작업이었고, 현재는 ‘NEUROSCAPE in 인천’이라는 설치 및 사운드 퍼포먼스 형태의 작업을 인천아트플랫폼 결과보고전에서 선보였다.

‘NEUROSCAPE’라는 작품을 연구 및 예술적 방식으로 동시에 접근하였는데, 이때 제기되었던 가장 큰 이슈 중 하나는 수많은 소리 데이터들을 어떻게 수집할 것인지에 대한 부분이었다. 즉, 서울의 풍경을 사운드 콜라주 작업으로 표현하고자 했을 때,

인천아트플랫폼에서 작업 방식에 변화가 생겼거나
영향을 받은 부분이 있는가?

자신이나 작업세계에 영향을 준 인물이나 사상적 배경이 있다면?

작업에 있어 원동력 혹은 주로 영감을 받는 곳이 있다면?

혹시, 구상만 하고 실현하지 못한 작품이 있다면, 어떤 작품이며
실현하지 못한 이유는 무엇인가?

무조건 서울에서 채집한 소리들을 사용해야 하는 문제가 있었다.
그런데 소리 데이터를 수집하는 과정에서 서울에서 채집한 도로의
소리나 미국, 유럽 등의 도로에서 채집한 소리가 큰 차이점이
없기 때문에 구별하기 어렵다는 사실을 발견하였다. 나는 ‘인간이
소리로 대상을 구분하는 게 불완전하다’는 일종의 가설을 세우고,
인천아트플랫폼의 이전 두 번의 전시에서 단계적으로 실험을
해보고자 하였다.

입주 후 두 번의 전시를 통해 작가 분들 뿐만 아니라 시민 분들의
피드백을 바로 확인할 수 있어서 작업의 방향을 더욱 세밀하게
잡는 데 큰 도움이 되었다. 또한, 다른 장르의 작가 분들 및
연구/평론 분야 선생님들과 종종 작업이나 작품에 대해 얘기를
하면서 혼자 작업하면서 놓치게 되는 부분들에 있어 좋은 영향을
받고 있다.

소리라는 재료를 새로운 매체에 담아내거나 새로운 방식으로
접근하려고 했던 많은 선대의 예술가들을 찾아보려 노력하고
있다. 주로 1950-60년대에 활동했던 음악가/음향학자 등을 많이
찾아보았다. 프랑스의 구체음악가 피에르 세페르, 캐나다의
사운드스케이프 창시자 머레이 세이퍼, 존 케이지, 슈톡하우젠,
백남준 등과 같은 작가들이 소리를 어떠한 방식으로 새롭게
접근하려 했는지를 연구하면서 그들이 남긴 텍스트를 반복해서
분석해오고 있다. 이 과정에서 사이버네틱스 이론이나, 맥루한의
미디어 이론, 들뢰즈나 가타리의 철학 개념들이 작품에서 언급되는
것을 보면서 자연스레 과학/철학 등으로 고민을 확장하여 예술에
대입해보려는 노력을 이어오고 있다.

우선 나의 작업을 늘 응원해주는 와이프와 가족들에게서 가장 큰
힘을 얻는다. 사실 이러한 엉뚱한 생각들이 쓸모없어 보일 때가
한두 번이 아닌데, 그럴 때마다 매번 가치 있다는 생각을 느끼게끔
해준다. 작품에 대한 영감은 주로 책이나 잡지, 뉴스 등 오래된
매체를 통해 얻는다. 어떨 때는 특정 키워드를 중심으로 구글링을
하면서 생각을 떠올릴 때도 있다. 시대가 변하고 새로운 기술들이
등장하면서 문화를 소비하는 방식 역시 빠른 속도로 변하고 있지만,
한 발 멀리 떨어져 보면 비슷한 패턴의 메커니즘으로 굴러가는 듯
보인다. 새로운 기술을 찾아 이전의 작업 흐름에서 벗어나기보다는,
진지하게 매체에 대해서 한 번 더 고민하고, 그 속에 작동하는
원리를 잘 분석하여 음악 또는 소리에 대입시켜볼 수 있는지를
연구하고 있다. 특히, 자주 가는 카페에서 이러한 자료들을 읽을 때
가장 생각이 잘 떠오르는 것 같다.

작년 초에 하시마섬에 강제 징용된 수백 명의 조선인에 대한
이야기를 오디오/비주얼 퍼포먼스 작품으로 작은 클럽에서
공연한 적이 있다. 클럽이란 곳이 단순히 신나게 웃고 떠들고

작업의 궁극적인 의미를 정의한다면?

작업을 진행하면서 예술에 접근하는 방식은?

작품을 통해 관객들에게 반드시 전달하고 싶은 부분이 있다면?

2~3년 이후 작업 계획은?

즐기는 공간으로만 소비되는 게 아니라 이러한 역사적인 문제에
대해 한 번쯤 생각해볼 수 있으면 좋겠다는 생각을 하기도
했다. 작품을 준비하면서 우리의 입장에서는 하시마섬이 아픈
기억으로 남아있지만, 일본인들은 최신식 아파트 단지가 들어섰던
호화로운 문명의 공간으로 기억하는 게 모순적이라는 생각이
들었다. 그때 ‘누군가의 행복을 위해서 종속적으로 불행이라는
요소가 수반되어야 하는가’라는 의문이 들었다. 게다가 올해 초
‘드림타임’이라는 공연의 음악감독으로 참여했을 때, 작품의 주요
배경이 베트남 전쟁에 대한 이야기였는데, 우리가 피해자에서
가해자가 되어 베트남의 무고한 시민을 학살한 사건들은 균형적인
관점으로 도저히 바라보기 어려운 지점이라는 생각을 했다. 이
작업을 어떤 식으로 소화하여 표현해야 할지 아직 고민되는
지점들이 많아 실행으로 옮기지 못했는데, 스스로 이러한 고민이
풀리는 지점을 발견하면 작업으로 옮겨 볼 생각이다.

나는 작업을 할 때마다 “내가 멀리 볼 수 있었던 것은 거인의 어깨
위에 있었기 때문이다. (If I have seen further, it is by standing
on the shoulders of giants.)”라는 구절을 떠올린다.

어떠한 부분을 탐구하여 아주 미세한 각도로 보는 시야를
넓히고 모두가 확장된 시점으로 세상을 바라보면서 무엇을
느낄 수 있는지에 대해 고민한다. 그래서 같은 소리 또는 음악에
접근하더라도 분명 기존과는 다른 방식이 존재할 것으로 생각하고,
그것을 발견할 때까지 치열하게 묻고 늘어지는 경향이 있다. 이렇게
해서 다수의 공감을 얻게 된다면 다행이겠지만, 혹시라도 물음표만
던지게 되어도 크게 개의치 않는다. 모든 작업이 언제나 좋게
다가갈 수는 없다고 생각하기 때문이다. 따라서 내가 생각했을 때
중요한 화두를 던진 것 자체로 우선 만족하고, 그다음의 작업에서
어떤 점을 더 개선하면 좋을지에 대해서 고민한 후에 다음 작업에
적용하는 방식으로 진행하고자 한다.

국내에선 ‘미디어 아트’가 ‘크고 화려해서 감탄이 절로 나오는
작품’으로 잘못 전달되고 있는 경향이 있는 것 같다. 새로운 매체를
탐구하는 작가의 입장에서 ‘미디어 아트’가 말 그대로 새로운
‘매체’를 통한 ‘예술’임을 올바르게 전달하고, 특히 소리나 음악을
기존의 방식 및 매체와 다르게 접근하고자 하는 점이 잘 전달되면
좋겠다.

예전에는 향후 몇 년간의 작업 구상을 세워놓고 작업을 해왔지만,
지금은 최대한 현재 집중하고 있는 고민들을 더욱 세밀하게
다져나가는 것에 초점을 맞추고 있다. 앞으로 1~2년 정도는
〈NEUROSCAPE〉를 다양한 측면으로 접근하여 예술/과학/
철학적으로 어떤 이야기를 끌어낼 수 있을지에 대해 집중하려고
한다. 또한, 우란문화재단에서 무대미술가 신승렬 작가님과

함께 무대와 사운드가 중심이 되는 공연을 만들어 내년 2월에 쇼케이스를 목표로 작품을 개발 중이며, 개인 작업과 협업 작업물을 꾸준히 발표할 계획이다.

예술가로서 목표가 있다면, 가급적 많은 사람에게 작품을 선보이고 부정적이든 긍정적이든 다양한 이야기를 끌어내어 이를 통해 또 새로운 생각을 만들어내길 바란다. 그러려면 꾸준히 작업해야 하는데 최근에는 작업량이 많아지면서 개인적인 여가시간이 부족해져서 이 부분을 어떻게 보완해야 하는지 고민 중이다.

묵묵히 늘 음악을 새로운 매체에 담아내는 예술가가 되고 싶다. '저 작가의 다음 작업은 무엇일까?'하는 기대감을 줄 수 있고, 작품을 통해 새로운 생각을 떠올리게 할 수 있는 그런 작가로 기억되고 싶다.

앞으로 어떤 예술가, 작가로 기억되고 싶은가?



뉴로스케이프, NEUROSCAPE, Dimensions Variable, Mixed Media, 2017



뉴로스케이프, NEUROSCAPE, Dimensions Variable, Mixed Media, 2017



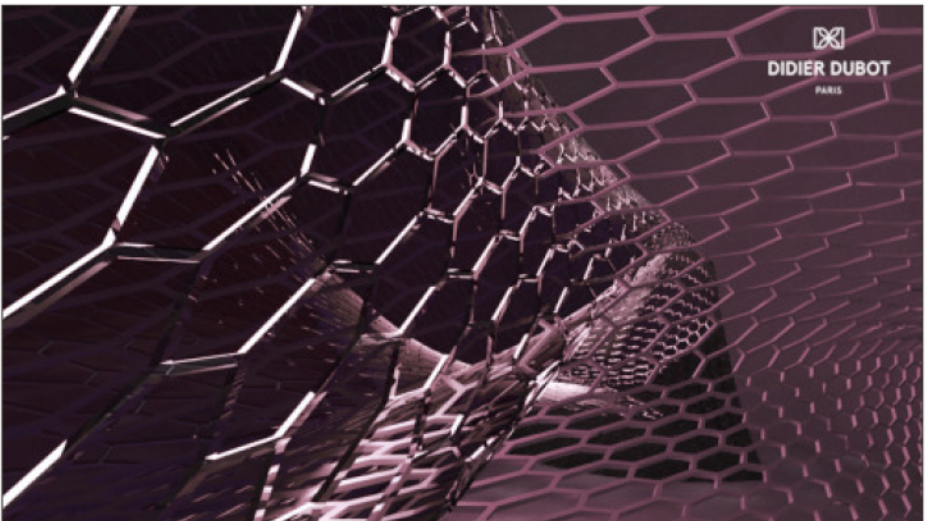
소리/풍경 인지능력 평가, SLCAT: Sound/Landscape Cognitive Ability Test, Image, Sound, Google forms, 2017



소리분류학, Sound Taxonomy, 7:00, Single Channel Video, 2channel sound, 2017



CHROMATIC SCAPE, Dimensions Variable, Media Installation, 2016



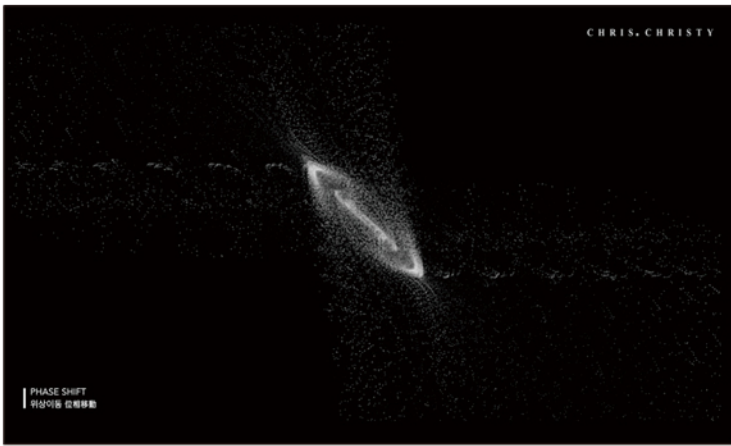
Papaver Somniferum, 3:51, Single Channel Video, 2channel sound, 2016



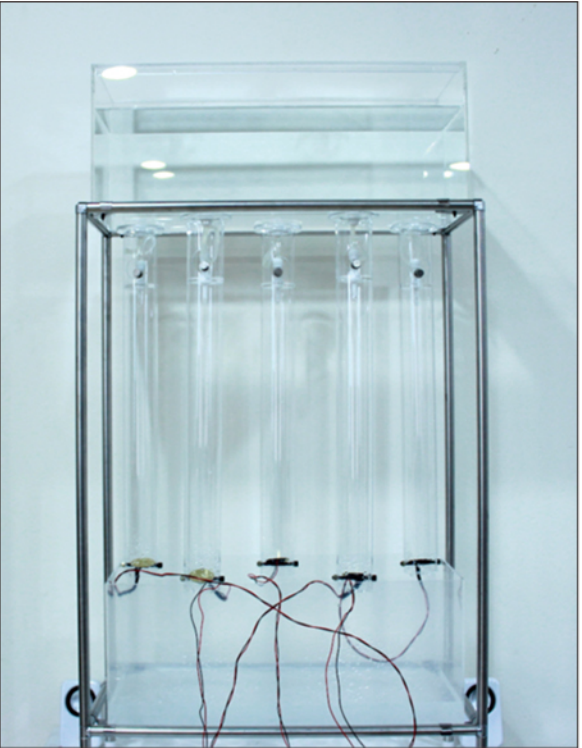
SYMPHONIE AQUATIQUE, Dimensions Variable, Sound Installation, 2016



AQUAPHONICS V2, Dimensions Variable, Sound Installation, 2015



PHASE, 5:54, Single Channel Video, 2channel sound, 2016



AQUAPHONICS V1, Dimensions Variable, Sound Installation, 2014

2017 Platform Critique

인천아트플랫폼

2017 플랫폼 크리틱 위클리

Incheon Art Platform

2017 Platform Critique Weekly

박승순
phonicspark@gmail.com
www.seungsoonpark.com

학력
한국과학기술원(KAIST) 문화기술대학원 석사 수료, 대전, 2017
한국예술종합학교 협동과정 예술경영과 예술사 졸업, 서울, 2012

음반
«W.W.W.», IDEAN, 2015
IDEAN Compilation Vol.1 «PLAYING CARDS», IDEAN, 2014
«Life Particles(Rework)», IDEAN, 2014
«Nexus Remix», IDEAN, 2013
«Nexus», IDEAN, 2013
«Cosmos», IDEAN, 2010

개인전
«Phase», 크리스크리스티, 서울, 2016
«LX1. CHROMATIC SCAPÉ», 프로젝트박스 시아, 서울, 2016
«Papaver Somniferum», 라메종 디디에 두보, 서울, 2016

주요 공연 및 프로젝트
연극 «드림타임», 음악감독, 국립극단, 서울, 2017
인형극 «초대: 김사장», 음악감독, 플랫폼-L, 서울, 2017
연극 «목소리», 음악감독, 국립극단, 서울, 2016
인형극 «초대», 음악감독, 우란문화재단, 서울, 2016
«나인케스트 1» 공동 연출 및 퍼포머, IDEAN, 서울, 2016
«플랫폼-L 오프닝 리셉션», 오디오/비주얼 라이브 퍼포먼스, 플랫폼-L, 서울, 2016
«DEPENDENT VARIABLE», 오디오/비주얼 라이브 퍼포먼스,
엘리사운드, 서울, 2016
움직임극 «소리의 숲», 음악감독, 국립아시아문화전당, 광주, 2015
«제7회 대구 경북 세계 물 포럼», 사운드 퍼포먼스, 대구, 경상북도, 2015
«제 19회 부산국제영화제» 출품작«거짓말», 영화음악 공동작곡, 부산, 2014
«Girls in ICT Day», 사운드 디자인, 2014 ITU 전권회의, 서울, 2013

주요 그룹전
«Getting Arty with Science(GAS) 2017», 킨텍스, 일산, 2017
«제보», 인천아트플랫폼, 인천, 2017
«Goodness Culture: Life Ideologies from Batik», 논밭 갤러리, 파주, 2017
«2017 IAP 단편 산», 인천아트플랫폼, 인천, 2017
«제 4회 한국-인도네시아 Media Installation Art: Dialogue with The Sense»,
Galeria Fatahillah, 자카르타, 인도네시아, 2016
«(주)평립: 규방의 발견», 프로젝트박스 시아, 서울, 2016
«다빈치 크리에이티브 2015: Sense of Wonder», 금천예술공장, 서울, 2015
«HCI KOREA 2015 Creative Award», 그랜드 힐튼, 서울, 2014

출판
『AQUAPHONICS V2 Documentation «W.W.W.»』, IDEAN, 2015
『생각의 무게』, 코튼필드, 2013

수상 및 선정
Getting Arty with Science(GAS) 2017, 한국과학창의재단, 2017
ICT 문화-예술 융합 공모, 한국정보화진흥원, 2016
다빈치 크리에이티브 2015, 서울문화재단, 2015

초청 강연
TEDxSinchon, 2013
Social Media Week Seoul, 2013

레지던시
인천아트플랫폼, 인천, 2017

PARK Seungsoon
phonicspark@gmail.com
www.seungsoonpark.com

Education
M.S. in Culture Technology, Korea Advanced Institute of Science and
Technology(KAIST), Daejeon, 2017
B.F.A. in Arts & Management, Korea National University of Arts, Seoul, 2012

Discography
«W.W.W.», IDEAN, 2015
IDEAN Compilation Vol.1 «PLAYING CARDS», IDEAN, 2014
«Life Particles(Rework)», IDEAN, 2014
«Nexus Remix», IDEAN, 2013
«Nexus», IDEAN, 2013
«Cosmos», IDEAN, 2010

Solo Exhibitions
«Phase», Chris&Christy, Seoul, 2016
«LX1. CHROMATIC SCAPÉ», Project Box SEEYA, Seoul, 2016
«Papaver Somniferum», La Maison Didier Dubot, Seoul, 2016

Selected Performances and Projects
Theatre «Dream Time» Composer, National Theater Company of Korea,
Seoul, 2017
Puppet Show «Invitation: Mr.Kim» Composer, Platform-L Contemporary Art
Center, Seoul, 2017
Theatre «Voice» Composer, National Theater Company of Korea, Seoul, 2016
Puppet Show «Invitation» Composer, Wooran Foundation, Seoul, 2016
«NEIN FEST 1» Co-Director & Performer, IDEAN, Seoul, 2016
«PLATFORM-L Opening Reception», Audio/Visual live Performance, Platform-L
Contemporary Art Center, Seoul, 2016
«DEPENDENT VARIABLE», Audio/Visual live Performance, Alley Sound,
Seoul, 2016
Movement Theatre «Forest of Sound» Composer, Asia Culture Center, Gwangju,
2015
«7th World Water Forum», Sound Performance, Daegu, Gyeongsangbuk-do, 2015
«19nd Busan International Film Festival» work «The Liar» OST Co-Composer,
Busan, 2014
«Girls in ICT Day» Sound Design, 2014 ITU Plenipotentiary Conference,
Seoul, 2013

Selected Group Exhibitions
«Getting Arty with Science(GAS) 2017», KINTEX, Ilsan, 2017
«Tell Us Your Stories», Incheon Art Platform, Incheon, 2017
«Goodness Culture: Life Ideologies from Batik», Nonbat Gallery, Paju, 2017
«IAP Short Stories», Incheon Art Platform, Incheon, 2017
«4th Korea-Indonesia Media Installation Art: Dialogue with The Sense», Galeria
Fatahillah, Jakarta, Indonesia, 2016
«Wooran Special Exhibition 'Flat Form : Gyubang'», Project Box SEEYA,
Seoul, 2016
«Davinci Creative 2015», Seoul Art Space Geumcheon, Seoul, 2015
«HCI KOREA 2015 Creative Award», Grand Hilton, Seoul, 2014

Publication
『AQUAPHONICS V2 Documentation «W.W.W.»』, IDEAN, 2015
『Weight of Thoughts』, Cotton Field, 2013

Awards and Grants
Getting Arty with Science(GAS) 2017, Korea Foundation for the Advancement
of Science & Creativity, 2017
ICT-Culture & Arts Contest, National Information Society Agency, 2016
2015 DAVINCI CREATIVE, Seoul Foundation for Arts and Culture, 2015

Invited Talks
TEDxSinchon, 2013
Social Media Week Seoul, 2013

Residency
Incheon Art Platform, Incheon, 2017



추락과 비상 사이, 소통의 놀이를 위하여

황혜림.
영화 프로듀서

공연예술가이자 무대 위의 배우로서 서영주의 작업은 예술 창작의 언어가 얼마나 다양한가를 새삼 일깨운다. 연극을 토대로 무용, 음악, 영상 등 다채로운 예술 양식을 자유롭게 혼합하는 서영주의 창작 무대들은 각 양식 간의 역동적인 대화이며, 배우와 관객이 함께 만들어가는 소통의 놀이라 할 수 있을 것이다. 문자 그대로 다원적이며 전통적인 드라마투르기를 벗어난 서영주의 공연 프로젝트들을 말과 글로 형용하기란 쉽지 않은 일이지만, 지금까지의 작업에서 두드러졌던 몇 가지 요소들을 되짚어 봄으로써 서영주라는 창작자의 세계에 대한 이해를 시도해 볼 수 있지 않을까 한다.

인형, 창작자의 분신 또는 페르소나

서영주의 작업 다수에서 공통적으로 눈에 띄는 한 가지 요소는 인형이다. 무대에 올린 공연 프로젝트들에서는 물론, 그 이전의 영상 작업에서부터 등장해 온 인형은 서영주의 분신과 같은 존재다. 2012년에 만든 단편 그림자극 영상으로 공연에도 스크린을 통해 보이곤 하는 〈페이퍼맨의 추락〉에서는 낭떠러지를 향해 걸어가는 종이 인형 ‘페이퍼맨’이 나온다. 뮤직비디오 형식을 취한 단편 영상 작업 〈풍요송 Pappet〉(2016)에서는 서영주가 만들어 부른 노래에 립싱크 하듯 노래하며 움직이는 민머리 인형이 등장한다. 겹겹의 종이를 이용해 입체감 있게 만든 이 인형은 ‘썬오’ 또는 ‘썬오르’라고 불리며, 〈다뤄지지 않은 몸짓〉본 공연: 여기에서〈오아시스 카페〉등 서영주의 공연 무대에서 함께 연기를 펼치기도 한다.

인형을 통한 연기는 조각과 연기를 전공한 서영주에게는 일견 자연스러운 선택으로 보이며, 서영주의 공연 프로젝트들에 오브제를 움직이는 애니메이션과 인형극, 그림자극 등의 다채로운 형식미를 더하는 토대가 되고 있다. 실제 사용되는 인형 자체는 프로젝트에 따라 새롭게 제작되곤 하지만, 페이퍼맨도, 썬오르란 이름으로 통칭하는 인형도, 창작자 서영주의 생각과 내면을 대변하는 역할을 수행한다는 점에서 반복적으로 나타나는 캐릭터라 할 수 있을 것이다. 서영주가 직접 등장하지 않는

For Playing of Communication,
between Falling and Rising

HWAMG Hei-rim.
Film Producer

As a performance artist as well as an actress on stage, the work of SEO Youngjoo reminds us anew how languages in art creation can vary. SEO’s original stages are freely mixed with multiple artistic styles such as dance, music, and images based on play and themselves are dynamic conversations between the styles as well as the playing of communication itself which actors/actresses and audiences construct together. Deviated from conventional dramaturge, SEO Youngjoo’s plural performance projects are not easy to be described in words, but here I try to point out several elements in her works as an attempt to understand the world of SEO Youngjoo as an artist.

Puppets, Creator’s the Other Self or Persona

The one thing we can find in SEO Youngjoo’s works is usage of puppets. Puppets that have been on SEO’s video works including stage performance projects seem to be SEO Youngjoo’s the other self. In her Falling of the Paperman, a paper puppet ‘Paperman’ walks toward a cliff. Her another work, *Pappet* (2016), a music-video-like short video, shows a bald puppet moving and seemingly doing lip-synch to the song that SEO composed. Made with layered papers, this puppet gives a sense of three-dimensions and is called ‘Sseor’ or ‘Sseor’. It has appeared on other stage projects including Movement, *Untold Stories*, *Born Play: In Here*, *Oasis Cafe* and etc.

It seems to be natural to act through a puppet for SEO Youngjoo who majored in sculpture and act and this usage of puppets has been founding her world of performance projects by adding various formats like marionette shows, shadow plays and animations with moving objets. The puppets have been newly produced for each project, but the concept of the puppet, sometimes called paperman, known as Sseor in general, can be defined as repetitive character appearing in her works to represent the creator SEO’s thought and inner side. Whether it is a video without SEO Youngjoo on it or it’s a stage performance appearing with SEO, her puppet sings and moves while it speaks for what SEO can’t directly speak up.

For example, Falling of the Paperman reflects the anxiety of life as the puppet experiences virtual falling

영상에서든 서영주와 함께 서는 무대에서든, 서영주의 손을 빌려 움직이고 말하고 노래하는 인형은 그녀가 직접 하지 못하는 이야기를 대신하곤 한다.

이를테면 ‘페이퍼맨의 추락’은 더 높은 무언가를 향해 나아가려 하지만 어떤 현실의 벽이나 스스로의 한계에 부딪히며 추락하는 듯한 경험을 하게 되는 삶의 불안을 반영하며, “이해할 수 없는 마음, 닿을 수도 없는 마음”(서영주 작사/작곡, 〈마음〉중)이라고 노래하는 썬오르는 간절히 누군가와 세상과 소통하고자 하는 갈망을 역설적으로 드러낸다. 이러한 불안과 갈망은 창작자 서영주가 표현하고자 하는 이야기의 뼈대를 이루며, 관객으로서 우리가 공감하게 되는 지점이기도 하다. 결국 인형은 창작자 서영주의 페르소나이며, 그녀가 세상과 소통하는 하나의 방식이자 매개인 셈이다.

의식의 흐름 또는 정서를 담은 감성의 언어

“높아만 가는 빌딩 굴처럼/ 뻗속 깊이 학습되어 온/ 도시 문명에서 태어나 자라/ 죽기보다 어려운 것이 낮아지는 선택, 선택” - 서영주, ‘추락에 대한 독백’ 중

“저기 보이는 어두운 곳에서/ 누군가 나의 손길을 기다리고 있을 거라고/ 그리 믿어 오며 보이지 않는 곳을/ 향해 한 걸음 한 걸음 걸어왔음을 잊지 마” - 서영주 작사/작곡, 〈풍요송〉중

서영주가 직접 짓고 부르는 노래들의 가사를 포함해, 서영주의 작업에서 만나는 언어 대부분은 논리적인 체계를 따르기보다는 의식의 흐름 또는 정서를 반영하는 듯한 감성의 언어들이다. 마치 시나 일기의 구절처럼 존재와 삶에 대한 창작자의 사유를 드러내는 내밀한 언어들, 사색적인 독백이나 노래가 주를 이루며, 공연자들 간의 대화 및 전체적인 내러티브 역시 어떤 사건이나 감정의 전개 과정을 보여주는 전통적인 이야기식 구성에서 벗어나 있다.

누가, 언제, 어디서, 무엇을, 왜, 어떻게 하게 되는가를 따라가는 구성이 아니기에 처음 서영주의 공연을 접하는 관객이라면 낯섬을 느낄 수도 있겠지만, 각각으로는 다소 모호하게도 들리는 언어들 속에 점점 드러나는 하나의 정서는 결국 ‘어떻게 밖으로 나갈까’ 또는 ‘어떻게 세상과 만날까’ 하는 창작자의 고민이라 할 수 있다.

이 고민은 영화배우로 먼저 이름을 알린 서영주가 다원적인 공연 프로젝트 창작이라는 또 하나의 방식으로 관객과 만나게 된 이유이기도 하다. 단편 영화 〈잘 왜가? 무엇이든〉(2004), 첫 주연을 맡은 장편 영화 〈은하해방전선〉(2007) 등으로 2000년대 중반 독립영화계의 얼굴로 떠오른 서영주는 〈나 나 나: 여배우 민낯 프로젝트〉(2011), 〈전국노래자랑〉(2013), 〈화장〉(2015), 〈도르래〉(2016) 등 크고 작은 영화들에서 개성 넘치는 캐릭터들을 연기해 오는

after facing the wall of reality or its own limit, but Sseor sings “the mind barely understandable, the mind barely reachable”(written and composed by SEO Youngjoo, from the song *Mind*) as it paradoxically reveals its ardent desire to communicate with someone and with the world. This anxiety and desire become the basic frame of her story and produce the point that we, the audience, can sympathize with. The puppet, then, is the creator SEO Youngjoo’s persona, and one of her ways, an agency, to communicate with the world.

Stream of Consciousness or Emotional Language Containing Feeling

“Like ever-rising buildings / Grown up in city civilization / educated in our bones / things to become more difficult than dying / are choices, choices” - SEO Youngjoo, from “Monologue on Falling”

“Never forget / you have walked step by step / toward the invisible place / believing in someone waiting for your hands / in the faraway darkness” - written and composed by SEO Youngjoo, from *Pappet*

Including her songs written and composed by herself, most of her languages we meet in her works seem to be stream of her consciousness or emotional languages reflecting her feelings rather than logical ones. This private language revealing creator’s thoughts on existence and life, like lines from a poem or a journal, or meditative monologue or songs, dominates her works. Conversations or the comprehensive narratives of her works also are rid of conventional story-telling composition showing certain events or development of emotions.

For the reason that it doesn’t allow us to follow who, when, where, what, why and how in order, the audience who sees SEO Youngjoo’s performance for the first time can feel unfamiliarity. However, the one sentiment gradually appearing out of these vague languages is the creator’s concern ‘how to go out’ or ‘how to meet the world.’

This concern is also one of her reasons to meet the audience with the interdisciplinary performance creation after her debut as an actress. SEO Youngjoo was an emerging star of independent film in the middle of the 2000s for starring in the short film *Feel Good Story* (2004) and her first feature film *Milky Way Liberation Front* (2007). After her debut, she starred in films great and small such as *Myself: The Actress No Makeup Project* (2011), *Born to Sing* (2013), *Revivre* (2015), *The Puller by Steven Kwang* (2016) for original roles, and during the whole time, she has consistently made projects, directed, starred for video works and performances. In the reality of film industry in which starring in even one film takes too long and most films are dominated by male-centered scenarios which limit actresses’ career, SEO has produced herself a play and playground where she can share her stories with the world not just waiting for a chance to come.

Although we don’t comprehend SEO Youngjoo’s whole

한편, 직접 기획, 연출, 출연하는 영상 및 공연 작업을 꾸준히 해 왔다. 영화 출연의 기회는 오랜 기다림을 수반하고, 남성 캐릭터 위주의 장르 영화가 다수를 차지하다 보니 여배우들의 입지가 좁은 현실에서 마냥 기다리기보다는 자신의 이야기를 세상과 나누고 놀 수 있는 놀이와 놀이터를 만들어 온 것이다.

배우이자 공연예술가로서 서영주의 행보를 다 알지 못한다고 해도, 세상 속 내 자리는 어디인가를 끊임없이 자문하게 되는 중간자적 30대의 고민과 불안, 더 자유롭고 싶지만 현실의 벽을 느끼며 좌절하고 또다시 일어서는 삶의 과정을 드러내는 그녀의 언어들은 귀를 기울일수록 듣는 이의 마음속으로 파고든다. 서영주의 공연 제목처럼 “다뤄지지 않은 상흔”, 드러내지 않았던 상처를 돌아보고 자문하게 한다고 할까. 우리, 지금, “여기에서”, 펜찰은가 하고.

춤 또는 몸짓, 퍼포먼스를 통한 연대와 소통의 놀이
서영주의 고민과 물음을 담은 언어는 노래와 대사뿐 아니라, 말보다 더 많은 이야기를 전하는 춤 또는 몸짓의 언어, 곧 퍼포먼스를 통해 더욱 풍부하고 선명해진다. 때론 서서히 때론 빠르게, 걷고, 뛰고, 구르고, 두드리고, 박수를 치는 등등의 몸짓, 역동적인 움직임과 멈춤의 연쇄 및 그 변주는 각각 “여기에서” 저기 어딘가의 목적지 또는 어떤 이상향으로 가기 위한 개개인의 일상 속 우여곡절을 연상케 한다. 특히 서영주의 공연들에서 반복, 변주되는 등의 움직임은 상징적이다. 경쟁 사회에서 하루하루를 살아내기 위한 끊임없는 꿈틀거림 같기도 하고, 보이지 않는 날개가 돌아 현실의 한계를 넘어 날아가려는 날갯짓 같기도 해서 이상의 ‘날개’를 연상케도 하는 등의 퍼포먼스는 신체 일부를 이용한 몸짓만으로도 많은 이야기와 감정의 결을 표현할 수 있음을 잘 보여준다.

사전 워크숍을 통해 연기자와 비연기자를 아우르는 공연 출연진들과 함께 다양한 집단 몸짓을 창조해내고, 무대에서는 거리에서든 즉흥적으로 관객을 공연에 동참시키는 서영주의 연출방식은 일방적인 ‘보여주기’를 넘어 함께하는 퍼포먼스를 만들어간다. 현실에 사는 사람들이 각자의 자리에서 겪는 추락과 비상을 몸짓으로 드러내며, 함께 어울려 만드는 춤사위를 통해 상처를 나누고 위안을 얻기를 희망하는 퍼포먼스는 연대와 소통의 놀이이기도 하다.

액터(actor), 놀이하고 행동하는 존재
삶의 불안과 상처를 마주하고 극복해 나가기 위해, 서영주는 스스로 놀이터를 만들어가며 움직이고 ‘놀이’한다. 지금 여기에만 안주하지 않고 저기 더 나은 무언가를 향해 꿈꾸고 행동하는(acting) 사람, 액터(actor)로서 존재하고 창작하는 것이다. 세상이 하나의 무대라면 우리는 그 무대 위에서 각자의 삶이라는

career as an actress and a performance artist, we can find her languages revealing the life process of devastating in front of the wall of reality and then getting back up again as well as the concerns and anxieties of someone in thirties, keeping questioning herself where is her place in this world. The more we take close attention to her languages, the languages sound more touching. Like her performance title “Scars, Untold Stories,” her works make us look back our wounds previously hidden and question ourselves if we are fine in “here” and now.

Dance or Gestures. Play of Communication and Solidarity through Performances
Languages containing SEO Youngjoo’s concerns and questions become richer and clearer when they are staged in dancing or gestures, that is, in performances. Sometimes slowly, sometimes rapidly, those gestures including walking, running, stomping, clapping, the chain of their moves and stops, their variations, too, remind of each individual’s complications in one’s daily lives always struggling to go for utopia from “here.” The movements especially repeated or varied in SEO Youngjoo’s performances are symbolic. They seem to be endless wriggling to live a day in competitive society or to become invisible wings fluttering to fly over the limit of reality which recalls LEE Sang’s The Wing. Her performances, then, prove that various stories and layers of emotion can be expressed in body gestures only.

SEO gathers performers together with actors/ actresses and non-actors/-actresses at a pre-workshop in order to create multiple group motions. Her directing process creates performance itself not just being a one-way ‘show.’ Expressing falling and rising that real people have experienced in their own lives, the performance becomes a space for the performers to share their wounds and be consoled while it exists as a play itself of communication and solidarity.

Actor, a Being that Plays and Acts
In order to confront and overcome anxieties and wounds of life, SEO Youngjoo acts and ‘plays’ while she creates a playground by herself. She isn’t satisfied with here and now, but she exists as an actor who creates, dreams and acts hoping for something better somewhere else. If the world is a stage, we are all actors who create and act the play called life on the stage. We meet a lot of limits, so we fail, but we rise up again. SEO’s play, then, makes us possible to express our emotions and our repeated attempts and this whole process awakens us that we dream and play with our whole body giving a moment of sympathy to the others. I hope, in that sympathy, that we can share a little comfort that makes us rise up again toward “fail better” over a failure, as Samuel Beckett once said in his *Worstward HO*.

연극 또는 공연을 만들어가는, 놀이하는 액터이기도 하다. 수시로 수많은 벽을 맞닥뜨리면서 실패하고 또다시 시도하는 삶의 단면들과 희로애락의 감정들을 자신만의 감각으로 표현해내는 서영주의 놀이는, 우리가 온몸으로 꿈꾸며 놀이하는 존재임을 일깨우며 공감의 순간을 선사할 것이다. 그 공감 안에서, 새뮤얼 베케트의 〈최악의 방향을 향하여〉속 대사처럼 하나의 실패를 넘어 “더 나은 실패”를 향해 다시 일어설 수 있게 하는 작은 위안을 나눌 수 있기를 바란다.

*
황혜림은 1997년부터 2003년까지 영화주간지 〈씨네21〉 기자로 일했다. 이후 서울환경영화제, 서울국제건축영화제 등을 거쳐 현재 몸담고 있는 서울국제음식영화제에 이르기까지 영화제 프로그래머로 일하고 있으며, 영화사 메타플레이에서 독립영화를 제작, 배급하는 프로듀서로도 활동 중이다. 프로듀서를 맡은 작품으로 〈산다〉(2013), 〈다이빙벨〉(2014), 현재 제작 중인 〈분노〉 등이 있다.

*
HWANG Heirim had worked for *Cine 21*, a film weekly, from 1997 to 2003. Later she has worked for Green Film Festival in Seoul, Seoul International Architecture Film Festival, and the Seoul International Food Film Festival, which she currently works for as a programmer. She is also a producer of Metaplay, the film company, in charge of producing and distributing independent films. Her works as a producer include *Sanda* (2013), *The Truth Shall Not Sink with Sewol* (2014) and *The Voice of the Voiceless* which she is currently working on.

전반적인 작품 설명 및 제작과정에 관해 설명해 달라.

자신이 생각하는 대표 작업(또는 공연)은 무엇이고 이 이유는 무엇인가?

나는 인천아트플랫폼에서 종이 등으로 인형을 만들어 나와 인간의 내면을 표현하고, 신체의 움직임과 이미지를 통해 무대 위에서 말하는 작업을 한다. 플랫폼 밖에서는 영화배우로 활동하고 있으며, 최근에는 소설 낭독 공연과 갤러리 퍼포먼스를 준비하고 있다.

약 5년 전 영상으로 처음 다뤄보았던 종이로 만든 인형의 이미지는 작년 2016년에 와서야 본격적으로 무대 위에 올리며 다뤄보기 시작했다. 특별한 계기가 있었다기보다는 자연스럽게 공연을 연출해 오면서 쌓여왔던 창작 활동의 이동이었다. 또 한 명의 배우로서 인형은 도리어 많은 영감을 가져다준다. 작업 구상을 하며 쓰다 버린 종이들이 하나의 존재가 되어 움직임 때 그 버려진 것들이 일종의 가치를 갖게 되고, 쓸데없이 소모된 듯했던 시간이 쓸모 있는 생명체가 된다. 일상의 허무한 순간들이나 상흔들이 각자의 얼굴을 이루는 인형이 되어 성장통의 시간으로서의 가치를 지니는 것이다.

현재 공연을 이루기까지의 과정은 먼저 인형 제작과 몸짓 워크숍을 병행하는 것으로 출발한다. 이어서 몸짓 워크숍에 참여한 사람들과 거리 해프닝과 영상 기록을 하고, 쇼케이스를 거친 후에는 인형극과 만나는 접점을 찾는다. 이후 하나의 공연으로 조합되고, 무대 위에 연출된 움직임과 인형의 잔재들은 후에 전시로 이어가는 것을 지향한다.

〈다뤄지지 않은 상흔〉은 피플레이 프로젝트의 첫 공연이었다. 피플레이란 Puppet People Play, 인형과 사람과 놀이가 만난 이미지 극이다. 각 지역에서 움직임 워크숍을 통해 만난 사람들과 몸으로 말하는 언어로 소통하고, 다뤄지지 않은 움직임을 통해 자신을 드러내면, 인형극 퍼포먼스와 결합되면서 인형은 각자의 다뤄지지 않은 상흔을 대신하여 치유하고 염원하고 재생한다. 인형과 배우가 교감하는 퍼포먼스, 관객의 참여 움직임과 영상, 소리 등으로 보여주는 이미지 극.

“추락, 떨어지는 것에 대하여, 그리고 ‘다시 삶’의 염원에 대하여 묻고, 다 함께 발현할 수 있는 실천 의지에 대하여 묻고자 움직인다.”

인천아트플랫폼에 머물며 진행한 작업에 관해 설명해 달라.

인천아트플랫폼에 머물며 진행한 작업에 관해 설명해 달라.

인천아트플랫폼에서 작업 방식에 변화가 생겼거나 영향을 받은 부분이 있는가?

작업의 영감, 계기, 에피소드에 관하여.

어느 날부터 등이 몹시 아팠다. 등의 통증은 도시의 일상에서 겪는 여러 가지 고통을 떠올리게 하고 내면의 소리까지 상기시켰다. 고통을 극복하기 위하여, 통증을 소리로 표현해보고 치유를 염원하는 움직임을 무대에 올렸던 작품 〈미디어랩 사운드 아트 〈공공변주 2009〉〉는 이러한 작업의 배경이 되었다. 통증에 관한 시적인 태도, 일상의 고통을 새롭게 바라보는 치유적 시선. 통증의 움직임과 신음하는 숨소리는 보이지 않는 극복의 날개를 펼치는 상상의 소리가 된다. 이는 〈본 공연 : 여기에서〉(2017) 1막의 중요 장면인 ‘보이지 않는 날개춤’ 움직임으로 이어지는 주요 토대가 된다. 일상에서 마주하는 추락, 고통 등을 털어낼 수 있는 몸짓을 통해, 다 함께 다시 살 가능성을 무대 위에서 실현할 수 있을까?

‘피플레이 프로젝트’를 이어가고 있다. 2016년 하반기에는 이를 위한 쇼케이스 〈본 공연 : 여기에서〉를 진행했고, 올해 2017년 상반기에는 〈제보〉전 내 〈오아시스 카페〉를 통해 인천 시민들의 시와 독백을 수집했다. 현재 진행 중인 〈몸짓워크숍〉을 통해서도 〈본 공연〉에서 만난 배우 및 〈제보〉전에서 만난 인천 시민 아티스트들과 함께 플랫폼 주변에서 이루어질 해프닝과 C동 공연장에서의 쇼케이스를 구상하고 있다. 쇼케이스 이후에는 앞서 말한 인형과 만남을 위한 작업을 거쳐 2017년 인천아트플랫폼의 결과보고전시 기간에 선보일 공연을 제작할 것이다.

공연장에서의 연출은 경험이 많지 않아 여러 부분에서 배우고 있다. 보는 사람만 있으면 무대가 되었던 시절을 넘어, 작업들이 형식을 갖추고 발전된다는 것은 제작비가 없이는 더 이상 공연을 할 수 없다는 것을 의미한다. 제작비를 마련하기 위해 기획서를 애써서 넣어보고, 겨우 얻게 된 제작비로 작업의 규모를 정하는 등의 경험을 하고 있다. 그에 따라 리서치 전시와 워크숍을 통해 만나는 지역 주민들과 지역 아티스트들뿐만 아니라 촬영, 조명, 조연출 등 여러 스텝까지 접하면서 부족한 연출가의 역량이 다져지고 있다.

삶에서의 관찰이 전부다. 말할 부분이 있다면 성경 말씀으로 작업의 관통 선을 찾는다. 한 알의 밀알이 땅에 떨어져 죽지 아니하면 한 알 그대로 있고 죽으면 많은 열매를 맺느니라. (요한복음 12:24)

“한 알의 밀알이 땅에 떨어져 많은 열매를 맺는다”는 것은 과연 우리 사회에서 어떤 의미일까.”

일상 그리고 자연에서 주로 작업의 영감을 받는다. 시끄러운 세상에서 벗어나 내면을 가만히 들여다볼 수 있는 깊이 있는 기도의 시간. 특히 새로운 소리를 만들 때, 이 시간을 통해 그 영감의 문으로 들어간다.

혹시, 구상만 하고 실현하지 못한 작품이 있다면, 어떤 작품이며 실현하지 못한 이유는 무엇인가?

예술, 그리고 관객과의 소통에 대하여.

작업을 진행하면서 예술에 접근하는 방식은?

작품을 통해 관객들에게 반드시 전달하고 싶은 부분이 있다면?

앞으로의 작업 방향과 계획에 대해 말해 달라.

위와 같이 (영감의 문을 통해) 만나서 담아낸 소리들. 가지고 있는 소리가 정말 많이 쌓여서 5년 전부터 레코딩 작업을 하려고 했으나 여의치 않아 계획만 세우고 있다. 이번 연도에는 음악 하는 작가님이 플랫폼에 들어오셔서 접근하였으나 방향이 다른 작업을 하고 계셔서 가능 여부를 몰색 중이다. 홈레코딩이라도 반드시 속히 하고 싶다.

내 작업의 궁극적인 의미를 정의한다면, 의식적인 몸짓을 통해 염원하는 무의식적인 바람 : 추락 = 비상 = 만개(滿開)라 정리할 수 있을 것이다. 내면의 그림자는 환영을 만들어내고, 종이 인형 P가 되어 관객과 마주한다. 일상 속에 맞닥뜨린 벼랑 끝. 늘 되돌아오는 한계 지점에서의 관찰을 담아, 무대 위 인형 P를 매개로 대신 추락한다. 이를 통해, ‘낯은 모두가 추락하고, 새롭게 모두가 피어나는 춤사위’를 이루어 함께 극복 승화되는 염원을 담는다.

특별히 없다. 다만 배우로서 접근하는 방식에 관하여서는, ‘행동하는 자’로 정의하며 예술가로서의 배우의 길을 가고자 한다. 이는 공연 작품에서 인형 P가 대신한다 할 수 있는데, 공연에서 주인공 인형 P의 행보는 Actor 즉, ‘움직이는 사람’이라는 넓은 의미에서 배우의 정의를 재발견한다. 예술의 개념에 대해 좁은 인식을 가진 사회로부터 넓혀가기를 시도하는 Actor의 작업이다. 나아가 보는 이들과 인형 P와의 교감, 공명을 통해 살아가는 모든 이들이 각자의 자리에서 ‘보이지 않는 배우’로서의 가치를 발하고 있음을 말한다.

‘높아만 가는 빌딩 숲처럼 뻗속 깊숙이 학습되어 온 도시문명에서 태어나 자라, 죽기보다 더 어려운 것이 ‘낮아지는 선택’이다. 그러나 도리어 우리에게 매일 주어지는 추락, 늘 되돌아오는 한계 지점. 각자의 일상 속 벼랑 끝에서 혼자된 우리에게, 과연 다 함께 추락하고 새로 피어나 많은 열매를 더불어 맺는 체험은 가능한 것일까?’

이러한 물음을 갖고 움직여온 극단 BJR로서의 활동에 이어 내 작품 속 페이퍼맨은 발전된 형태를 갖추고 무대 위에서, 거리에서, 영상 화면 안에서 거듭 나타난다. 종이 인형P는 재료를 달리한 인형 썸오로 변화하고, 또 다른 모습으로 진화하고 있다. 한 배우가 찾는 얼굴은 삶의 여정에서 어디까지 가능한지, 본질적인 물음을 갖고 정체성을 찾는 관객들과 함께 갈 수 있는 만큼 가볼 것이다.

시대를 막론하고 바다가 한동안 나의 작업의 원천이 될 것이다. 2-3년 동안은 이전에 플랫폼에서 다져진 인형을 들고 도시 여기저기를 좀 돌아다닐 생각이다.

우리 사회에서 배우에 대한 개념이 ‘더 넓은 의미로서의 배우’로, 매체나 상업적 흐름에 따르는 배우만 요하는 사회에서

‘예술가로서의 배우’로 제자리를 찾기를 바란다. 어느 시기부터 나는 보이지 않는 곳에서 이에 관하여 싸우고 있는 것이 분명하지만, 내가 혼자 이루는 것이 아니고 나는 나의 길을 계속 가는 것밖에 할 수 없다. 소통하는 동료 몇 사람만 있어도 고민에 대한 열쇠는 충분할 듯하다.

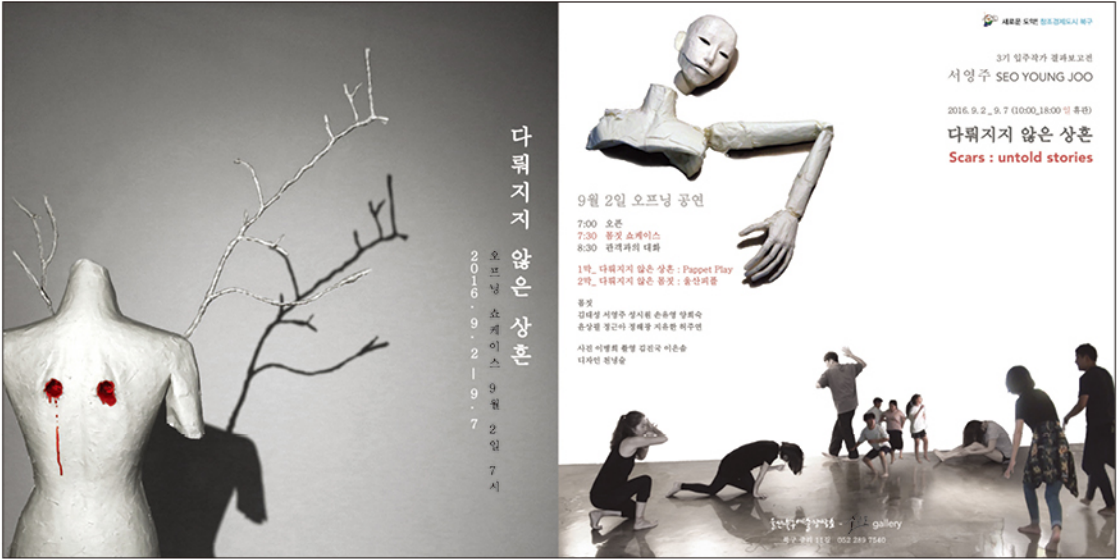
영감의 원천이 된다는 의미에서 예술과 자연에 관하여서도 흡사한데, 시대착오적일지 몰라도 버릴 수 없는 관점, 아름다움을 통해 인간과 사회를 정화시킨다는 미학을 갖고 있다. 새로운 것을 만들어 내는 것이 목표라기보다는 본래 있던 가치를 재발견하고 창조 질서를 회복하는 데에 관심을 둔다. 따라서 한 예술가로서의 배우가 바라고 행동하는 것이란, 이 사회와 사람들의 본연의 가치를 발견하고 아름다운 창조물로서의 자연을 감탄하고 보존하는 것이라 할 수 있다면, 배우라는 존재에 대한 고민을 넘어, 환경에 대한 고민으로 이어지지 않을 수 없지 않을까.



페이퍼맨의 추락, Falling of the Paperman, 7:39, video work of shadow play, 2012



«피플레이2016_ 본공연:여기에서», Born Play : IN HERE, 70:00, theatre of images, 2016



«다뤄지지 않은 상흔», Scars, untold stories, 60:00, opening performance,exhibition of installation with movement showcase, 2016



피플레이2016_ 다뤄지지 않은 몸짓, movement, untold stories, 6:00, video,a scene of the happening in the sea, 2016



HQ개관 초대전 «본 플레이_ 안으로», Born Play : IN, 30:00(opening), a scene of the happening in the street ,2017



«피플레이2017_오아시스 카페», Pplay project: cafe de oasis, 75:00, showcase of the movement acting workshop, 2017



«피플레이2017_오아시스 카페», Pplay project: cafe de oasis, 75:00(performance view), showcase of the movement acting workshop, 2017



피플레이2017_바다해프닝, P play 2017, 15:00, video, 2017



피플레이2017_세가지몸짓#2 <그때에는>, P play 2017: face to face, 35:00, puppet show singing performance, 2017



«피플레이2017_오아시스 카페», Pplay project: cafe de oasis, 75:00, showcase of the movement acting workshop, 2017
 performance view: <모래샤워>sand shower, <씨오르의 잠> Invisible wings



서영주

ojoodog@gmail.com

www.facebook.com/sseojoo

학력

한국예술종합학교 연극원 연기와 졸업, 서울, 2009

서울시립대학교 환경조각과 졸업, 서울, 2002

최근 전시 및 퍼포먼스

〈세보〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2017

Art Ground HQ 개관기념 초대개인전 〈본 플레이: 안으로〉, HQ갤러리, 울산, 2017

〈2017 IAP 단편 산〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2017

〈간섭의 기록 : 만들어진 산〉 오유경X서영주, 퍼포먼스, 갤러리 첩터II, 서울, 2017

주요 공연 및 프로젝트

〈2016 플랫폼 아티스트〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2017

〈본 공연: 여기에서〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2016

〈예고 편: 이곳에서 저곳으로〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2016

〈다뤄지지 않은 상흔〉, 울산북구예술창작소, 울산, 2016

〈다뤄지지 않은 몸짓〉, 일산해수욕장, 울산북구예술창작소, 울산, 2016

주요 공연 연출 및 출연

〈2017 서로 낭독회 - 너무 한낮의 연애〉, 서촌공간 서로, 서울, 2017

〈Falling in the Cafe〉, 라이브홀 SAMS, 서울, 2015

극단BJR 정기공연 〈A Fall〉, 보문동 옥상극장, 서울, 2014

서울문화재단 시민페스티벌 〈난 누구, 어딘 어디?〉, 서울시청 시민청, 서울, 2014

극단BJR 쇼케이스 〈연하남&연하녀-집〉, 보문동 옥상극장, 서울, 2014

극단BJR의 밀양 나이트 〈할매춤〉, 대안공간 커피프로젝트 안암, 서울, 2013

〈야외극 할매춤〉, 영남루 촛불문화제, 밀양, 2013

서울여성영화제 초청공연 〈에이퍼맨의 추락〉, 신촌 아트레온, 서울, 2012

서울국제공연예술제 국내초청인형극 〈시간극장〉, 아르코예술극장 소극장, 서울, 2009

주요 장편 영화 출연작

〈도르래〉, 감독 하명미, 주연, KAFA 스크린X, 2016

〈화장〉, 감독 임권택, '성소영 대리' 역, 2015

〈전국노래자랑〉, 감독 이종필, '정작가' 역, 2013

〈가족시네마〉, 감독 김성호, '여주' 역, 2012

〈나나나 여배우 민낯 프로젝트〉, 공동 연출 및 주연, 2011

〈할 수 있는 자가 구하라〉, 감독 윤성호, '윤재주' 역, 2010

〈은하해방전선〉, 감독 윤성호, '은하' 역, 2007

〈괴물〉, 감독 봉준호, '영뚱녀' 역, 2006

〈친절한 금자씨〉, 감독 박찬욱, '김양희' 역, 2005

수상 및 선정

제3회 미장센 단편영화제 연기상, 비정성시(사회드라마)부분 최우수 작품, 미장센, 2004

제2회 대단한 단편영화제 배우3인방, Cinema상상마당, 2008

레지던시

인천아트플랫폼, 인천, 2017-2016

울산북구예술창작소, 울산, 2016

SEO Youngjoo

ojoodog@gmail.com

www.facebook.com/sseojoo

Education

M.F.A. in Acting, Drama, Korea National University of Arts, Seoul, 2009

B.F.A. in Environmental Sculpture, University of Seoul, Seoul, 2002

Recently Exhibitions and Performances

〈Tell Us Your Stories〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2017

Art Ground HQ Opening Solo Exhibition 〈BORN PLAY: IN〉, Art Ground HQ, Ulsan, 2017

〈2017 IAP Short Stories〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2017

〈Record of interfere〉 OH Youkyeong X SEO Youngjoo Performance, Gallery CHAPTER II, Seoul, 2017

Selected Performance and Projects

〈2016 Platform Artists〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2017

〈Born Play : IN HERE〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2016

〈Notice Piece : From Here to There〉, Incheon Art Platform, Incheon, 2016

〈Scars, Untold Stories〉, Ulsan Bukgu Art Studio, Ulsan, 2016

〈Movement, Untold Stories〉, Ilisan beach, Ulsan Bukgu Art Studio, Ulsan, 2016

Selected Performance Directions and Perform

〈2017 Seoro public reading〉, Seochon Space Seoro, Seoul, 2017

〈Falling in the Cafe〉, Live Hall SAMS, Seoul, 2015

〈A Fall〉, Bomundong Rooftop Theater, Seoul, 2014

〈Who Am I, Where Is Here?〉, Seoul Citizens Hall, Seoul, 2014

〈Play BJR - Home〉, Bomundong Rooftop Theater, Seoul, 2014

〈Miryang Night - The Halmae dance〉, Alternative Space COP, Seoul, 2013

〈The Halmae dance〉, Yeongnamnu, Miryang, 2013

Seoul International Women's Film Festival 〈Falling of the Paperman〉, Sinchon Artreon, Seoul, 2012

Seoul Performing Arts Festival, Arko Arts Theater, Seoul, 2009

Selected Full-length Films

〈The Pulley by Steven Kwang〉, Directed by Ha Myung-mi, 2016

〈Revivre〉, Directed by Im Kwon-taek, 2015

〈Born To Sing〉, Directed by Lee Jong-pil, 2013

〈Modern Family - In Good Company〉, Directed by Kim Sung-ho, 2012

〈Myselves : The Actress No Makeup Project〉, Directed by Bu Ji-young & Seo Young-joo and more, 2011

〈Read My Lips〉, Directed by Yun Seong-ho, 2010

〈Milky Way Liberation Front〉, Directed by Yoon Seong-ho, 2007

〈The Host〉, Directed by Bong Jun-ho, 2006

〈Sympathy For Lady Vengeance〉, Directed by Park Chan-wook, 2005

Awards and Grants

The 3rd Mise-en-scene Short Film Festival, Award for Best Acting, Mise-en-scene, 2004

The 2nd Great Short Film Festival, Special Three Actors, Cinema Sangsangmadang 2008

Residencies

Incheon Art Platform, Incheon, 2017-2016

Ulsan Bukgu Art Studio, Ulsan, 2016

2017 Platform Critique

Weekly

인천아트플랫폼

2017 플랫폼 크리틱 위클리

Incheon Art Platform

2017 Platform Critique Weekly



앤드씨어터

A.N.D. theatre

서영주

48

쇼는 계속되어야 한다, 질문과 실패를 반복하면서.

앤드씨어터 <창조경제-공공극장편>

정진세.

다큐와 드라마를 번복하면서

앤드 씨어터의 <창조경제_공공극장편>은 2015년 ‘상업극’을 주제로 한 혜화동1번지의 가을페스티벌에서 공연되었던 작품의 확장판이다. 이전의 연극과 마찬가지로 “나의 창조 활동이 나의 경제생활에 도움이 되었으면 좋겠습니다.”라는 연출가의 아이디어에서 출발했다.

엄밀히 말하면, 창조경제 시리즈는 지난 정부의 기조였던 창조경제를 비판하거나 공격하는 것은 아니다. 그로 인한 신자유주의적 태도가 연극에 적용되는지를 따져보고자 한다. 굳이 설명하자면, 창조경제는 창의력과 상상력을 이용해서 전에 없는 산업적 동력을 만들어내는 것이라 할 수 있다. 혹자에게는 ‘허무한 성과물’ 혹은 ‘비합리적 생산 활동’ 즉, ‘뺨질’ 으로 풀이되듯, 창조경제는 얼핏 보면 예술가의 창작행위와 비슷한 일면이 있다. 다만, 어떤 가치를 지향하고 있느냐에 따라 그 성격은 완전히 다르다. 관점에 따라 창조적인 예술은 경제적이기도 하고, 한편으로 비경제적이기도 한 것이다.

연출가는 팀 안에 ‘경쟁’ 원리를 도입함으로써, 예술가 대신 노동자의 삶을 추궁했으나, 앤드씨어터의 멤버들은 이를 거부하였다. 상업극을 구현하기 위해 들여온 ‘서바이벌 리얼리티’ 는 그 형식 대신, 그 말이 내포하고 있는 ‘생존(survival)과 실존(reality)’ 의 절박함을 다시금 환기시켜 주었다. 뿐만 아니라, 멤버들의 ‘웃픈’ 사연은 참가자의 운명을 결정하는 관객들을 묘하게 흔들어놓았다. 다큐적인 설정에서 출발한 연극의 시도가 개개인의 서사와 맞물리면서 다소 드라마틱하게 변질된 셈이다.

이로써 연출가의 말을 빌자면 소(小)극장에서의 작업은 실패했다. 구조의 문제로써 큰 경제(ECONOMY)를 다루고자 했던 연출가의 계획에도 불구하고, 이 연극은 연극을 하는 개개인의 삶의 비용(cost of life)을 이야기하면서 존재의 문제(economies)로 전환된 것이다. 그러나 개인적인 것이 정치적이듯, 개개인의 경제를 드러냄으로써 예술(노동)을 하는 일상이 뒤틀려 있음을 발견한 것은 연극의 귀중한 성취라 하겠다. 실패를 어려워하지 않는 극단답게 창조경제의 경험은 고스란히 자산(資産)이 되었다.

The Show Must Go On, Questioning and Failing Again
AND Theatre *Creative Economy-Ep. Public Theater*

JEONG Jinse.

Between Documentary and Drama

AND Theatre's *Creative Economy-Ep. Public Theater* is an extended version of a play performed at the autumn festival of Hyehwadong Ilbeonji, a director led coterie theatre company in Korea. Just like the original, the extended version started from the director's idea that “it would better if creative activities could contribute to economic activities.”

Technically, the purpose of the Creative Economy series is not criticizing or attacking the creative economy policy of the Park administration. Rather, it was to find out whether a neo-liberalistic attitude would work in plays as well. Simply put, the aim of the creative economy was to create new industrial drivers through creativity and imagination. But, for some people, the creative economy translated into “making efforts in vain” or “irrational production activities”, in other words, “pointless activities.” On the surface, the creative activities of artists may seem to be the same as the creative economy. However, the characteristics of creative activities vary depending on the values that artists pursue. Depending on the perspective, the creative arts could be economical on one hand or uneconomical on the other.

Although the director called for living a life as a laborer instead of an artist by applying a principle of “competition” to the team, the team members refused it. A “survival reality” format was applied to the play to give it commercial appeal. However, the desperation that the words “survival” and “reality” imply loomed larger than the format itself. In addition, the “funny yet sad” stories of the players shook the audience in a strange way, the people who would determine the fate of each member. Individual narratives altered the play genre partially from documentary to drama.

As the director put it, the work at the small theatre failed. Despite the intention of the director to address the structural issues of economy, this play depicted the economy as an existential issue, talking about theatrical people's living costs. Nonetheless, identifying distorted parts in the lives of artists (laborers) by showing the economic activities of individuals was a valuable achievement for this play, as individual issues can be political issues at the same time. For a troupe that doesn't fear failure, the experience of the creative economy has become a precious asset.

경쟁과 연대를 번복하면서

성과를 이어받아 <창조경제>는 공공(公共)극장으로 더욱 판을 키웠다. 기본적인 포맷은 동일하다. 창조 활동이 경제활동이 될 수 있을까, 하는 질문을 바탕으로 무한경쟁의 경제원칙을 도입하는 것. 경연 방식의 무대 또한 더욱 그럴싸해졌다. 1800만 원이라는 판돈과 연극인들의 ‘꿈의 무대’ 인 남산예술센터가 참여자들의 긴장감과 스릴을 더해준 까닭이다. 이번에는 총 4팀의 젊은 극단을 호명하여 무대에 세움으로써, 지난 버전에서 힘을 잃었던 ‘경쟁’ 과 ‘갈등’ 의 원리들을 되살려냈다.

전작에서 경연에 참여했던 앤드 씨어터의 구성원들은 마치 TV프로그램인 ‘쇼미더머니’ 의 프로듀서처럼 각 팀을 담당하였다. 이들은 한 달 동안 뿔뿔이 흩어져 각 팀의 리포터 겸 배우로, 드라마터그로 임무를 수행하였다. 기획서를 쓰고, 예산을 분배하고, 전체 회의를 진행하는 등의 역할까지 맡았으므로, 주최 측과 참여극단 사이의 중재자 겸 실무자 노릇을 한 셈이다.

<창조경제_공공극장편>은 서바이벌 예능 프로그램의 형식을 따르며 초반까지 즐거운 쇼로 위장하지만, 참여자들의 복잡한 속내는 무대 안팎에서 여지없이 드러났다. 팀들은 서로 간의 이견(異見)을 드러냈지만 불화하지 않았고, 승자독식의 경연 방식에도 크게 공감하지 않은 듯했다. 외려 각각 극단을 이끄는 대표 연출가의 내적 갈등이 강하게 느껴졌는데, 이는 준비해온 연극에서 여지없이 드러났다.

이를테면, 어떤 작품은 연극을 도구로 경쟁하고 있는 이 상황을 풍자하며 연대와 협력만이 해결방법임을 강하게 역설했고, 어떤 작품은 경쟁할 수밖에 없는 이 현실에서 도피하며 낭만적인 연극세계를 그리기도 했다. 한편으로 그러한 현실에 대한 본질적인 질문을 던지기도 했고, 이러한 상황을 성찰적으로 바라보는 연극도 있었다. 결과적으로 보면, 각각의 팀들은 마치 전편에서의 앤드씨어터 멤버들처럼, 서바이벌 연극게임을 즐기고 있지 못했던 것이다.

인상적인 점은 작업이 나름대로 각각의 대표성을 가지며 앞으로 도래할 젊은 연극들의 모습을 징후적으로 드러냈다는 사실. 극단 ‘불의 전차’는 희곡을 기반으로 한 연극을 추구하며 정통적인 극장 문법과 대중적인 감각을 조화롭게 갖춘 배우 앙상블의 공연을 보여주었다. 극단 ‘신야’ 는 도시를 벗어나 자연환경을 배경으로 하여 자유분방한 유랑극단의 면모를 보여주었다. ‘자트로젝트’ 는 드라마에서 벗어나 신체 움직임과 개인의 사회의식을 결합하는 안무기반의 연극을 선보였다. 극단 ‘907’ 은 현대적인 우화의 방식으로 사과나무 씨앗 심기에 대한 짙막한 이야기를 전달하였다. 2인극이라는 간단한 구성이지만 철학적인 담론을 담백하게 표현하였다. 마지막으로 극단 ‘앤드씨어터’ 는 피쳐링의 방식으로 각각의 극단에 헌신하기도 하고, 이를 종합하여 마치 컴필레이션(Compilation) 앨범처럼 보여주기도 했다. 이처럼 경쟁무대에 호출된 다섯 편의 연극은 위기로 점철된 시대를

Between Competition and Solidarity

Based on the outcome, the stage of the *Creative Economy* was expanded to a public theater. The basic format was the same as the original play. Applying the same economic principle of unlimited competition with the same question: can creative activities also be economic activities? The contest-style setting was further improved as a winning prize of 18 million won and the Namsan Arts Center, a stage all theatrical people dream to be on, escalated the participants' tension and thrill. Also, the way of calling up the four participating teams to the stage one at a time revived the principles of “competition” and “conflict”, which had faded from the previous version.

Each member of AND Theatre, the participants of the original play's competition, helped each team like the producers of “Show Me the Money,” a rap competition TV show in Korea. For a month, they supported each team separately as reporters, actors or actresses, and dramaturgs. They were the staff and mediators between the organizer and the participating teams because they also wrote plans, allocated budgets, and moderated general meetings.

The *Creative Economy-Ep. Public Theater* followed the format of survival TV shows and was disguised as a pleasing show in the beginning. However, the tangled minds of the participants were evident from both on and outside the stage. In fact, the participating teams didn't experience discord despite the different views and didn't show much concern about the winner-take-all competition. Rather, the head directors who led the participating teams seemed to have internal conflicts, which was clearly noticeable from the plays they plotted.

For instance, one team emphasized that solidarity and cooperation are instrumental solutions, satirizing this contest where participants used a play as a tool to win. Another team pictured a romantic theatrical world, escaping from a competitive reality. Also, there was a team that raised a fundamental question regarding the reality. And the other team viewed the situation in an introspective way. In conclusion, none of the teams enjoyed the survival play game, just like the members of AND Theatre.

However, one impressive result was that each team represented a certain characteristic and featured the future theatrical generation. A troupe called “Chariots of Fire” pursued theatre-base plays and presented an ensemble performance between actors and actresses with a harmony between classic rules of theater and wide appeal. The “Shinya” troupe showed a freewheeling traveling theater troupe against the natural environment outside of a city. The “JAT Project” surpassed the boundaries of drama and created a choreographic work by linking body motions with the individuals' sense of social consciousness. The “907” troupe delivered a short story about planting the seed of an apple tree in the style of a modern fable. Although it was a simple duet performance, performers passionately conveyed the philosophical discourse. Lastly, the “AND Theatre” members supported each team with respect by featuring the members

감당하고자 하는 젊은 예술가들의 모습을 보여주었다. 이들은 은연중에 자기의 미래를 담담하게 그리고 있었던 것이다.

고민과 선택을 반복하면서

경연 후 바로 현장에서 투표가 진행되었다. 관객은 일종의 평가자로서 관람한 공연에 대해 자신의 한 표를 행사하였다. 물론, 서바이벌 경쟁 구도에 대한 관객의 합의가 없었기에, 반대하는 관객은 무대 중앙의 발언대에 서서 자기 의견을 피력할 수 있었다. 의제를 제안하면 선택의 옵션이 추가되는 방식. 물론, 그렇다고 해도 인기투표의 양상을 바꿔놓기란 어려웠다. 특이하게도 창조경제의 투표는 기존의 TV에서처럼 익명성을 보장하는 대신 자신의 선택을 공개하게 되었다. 관객들은 무대에 나가서 자신이 지지하는 팀 앞에 줄을 서야 했고, 그 때문에 결과를 어느 정도 예측할 수 있었다.

급작스럽게 주어진 참여의 기회에 동의하지 않는 듯 관망하는 관객도 있었고, 시계를 주시하며 눈치를 보는 지인 관객도 있었다. 자신이 본 작품 가운데 응원하는 팀이 생겨 투표하려는 일반 관객도 있었고, 예술작품에 순위를 매기는 상황에 대해 번민하는 관객도 있었다. 창작자들에게 16분이라는 시간이 턱없이 부족하듯, 관객들에게도 10분이라는 시간 또한 그리 길지 않았다.

초반에 존재했던 묘한 흥분감과 극장 안을 감돌던 활기가 후반에는 자취를 감추었다. 배우-관객으로 맺어졌던 관계가 일그러졌기 때문이었을까. 전작에서도 허무함으로 인해 마음이 비워지는 순간이 분명 있었다. 허나 그 여백은 자기성찰과 더불어 극장에 함께 있다는 공동의 의식으로 곧바로 채워졌었다. 무대 위에 선 그들이 노동자가 아니라 예술가임을 증명하기 위해 관객이 존재한다는 사실이 서로에게 지지와 위로가 되었던 셈이다. 공산주의(commun)와 사회주의(society) 사이에 애매하게 위치한 연극의 속성이 부각된 순간이기도 했었다.

질문과 실패를 반복하면서

앤드씨어터의 〈창조경제-공공극장편〉은 이뤄낸 성과가 적지는 않다. 단번에 네 팀의 젊은 극단을 소개했고, 100만 원이라는 적은 제작비로도 이렇게 참신한 다양성을 확보했으며, 활발한 관객의 발언과 움직임이 이뤄내었다. 그러나 결과적으로 이 작품은 관객들에게 질문을 소화하는데 있어서 어려움을 겪었다. 공연 내내 예술과 경제, 공공과 제도, 민주주의와 자본주의 사이를 오가며 꽤 많은 질문이 형성되었지만, 관객들을 명쾌하게 사로잡은 키워드는 적었다고 느껴졌다.

우리가 이미 답을 알고 있는 질문도 있었고, 어떤 질문은 무대 위로 소환하기보다는 개인의 내면에서 풀어내야 하는 것도 있었다. 또한, 근대적인 예술개념과 현대적인 경제개념을 뒤섞어

and combined their activities, displaying them as in a compilation album. Likewise, the five teams on the stage of the competition featured young artists who were willing to face an era full of crisis. Those young artists implicitly illustrated their future, without wincing.

Between Agonizing and Making a Choice

After all the performances were over, the results were put to vote on the spot. The audience members casted their votes just like a jury. Since the audience wasn't informed of the contest-style setting in advance, those who opposed this system could express their opinions at the podium on the stage and add another option to the vote. Of course, the additional options couldn't stop the process from becoming a popularity vote. A unique aspect of this vote was that it wasn't a secret vote like the ones we see on TV. The choices of the audience were all visible because the audience casted their vote by standing in front of the team they supported. In this regard, the result was foreseeable.

Some people just waited and watched the situation, not accepting the sudden opportunity to vote. Some of the participants who were among friends only stared at the clock, caring only about the reactions of their friends. Some of the other general audience members casted a vote for the teams they supported and others anguished over the difficulty of ranking art performances. As a 16-minute performance was too short for the creators, the 10-minute voting time wasn't very long for the voters either.

The exhilaration and energy that filled the theater at the beginning had disappeared by the end. Maybe it was because the performer-audience relations were twisted. The previous version also created a sense of emptiness. However, it was refreshed by self-examination and the sense of a community sharing the same space. The presence of the audience proved that those on stage were artists, not laborers, which gave both the performers and the audience encouragement and comfort. But, the ending of the extended version revealed that the stance of this play is vaguely settled in between communism and society.

Questioning and Failing Again

The achievements of AND Theatre's *Creative Economy-Ep. Public Theater* are quite extensive. It introduced four young troupes at once, showed a wide range of novelty for its small budget of one million won, and induced the active participation of the audience. However, in conclusion, this play asked questions that were too difficult to the audience. During the performances, the play raised many questions intersecting art and the economy, the public and the system, and democracy and capitalism. However, none of the questions were clear enough to capture the minds of the audience members.

For some questions, we already knew the answers. Other questions required an in-depth examination of our

우리를 현혹시키기는 질문도 있었다. 이를테면, 한 명의 천재 예술가가 예술계를 이끌고, 그것이 예술경제 전체에 이바지할 수 있지 않을까, 하는 가설들.

한정된 시공간에 엇비슷한 배경을 가지고 모여드는 관객들이 많은 질문을 모두 감당할 수는 없을 것이다. 한편으로, 질문이 꼬리에 꼬리를 무는 것과 해결되지 않은 문제를 또 다른 문제로 덮는 것은 구별되어야 한다. 구조의 문제를 개인이 고민하는 것은 의미 있는 일이지만, 한편으로 그 고민에 따르는 연극의 형식 또한 새롭게 고민되어야 할 터. 앤드씨어터의 무대는 예술의 경연장과 투표장을 만드는 데까지는 성공했으나, 공론의 장으로까지 연결되지 못했다. 아마도 다음의 〈창조경제〉프로젝트에서, 실패를 자산화한 이들의 재기를 다시 볼 수 있기를. 서로의 창조 활동이 서로의 경제생활에 도움이 되는 그 날까지.

*

정진세는 1980년에 태어났으며, 한국예술종합학교 연극원에서 연극이론과 서사창작을 공부했다. 현재 독립예술웹진 인디언밥의 편집인과 극단문의 드라마 작가를 하고 있다. 주요 저서로는 『환승+극장』(2014)이 있으며, 주요 논문으로 「동시대 재일한인연극 연구: 경계인의 형상화를 중심으로」등이 있다. 인천아트플랫폼 4기 작가로 활동하였다.

*

Born in 1980, he studied play theories and narrative creation at the School of Drama at the Korea National University of Arts. He is an editor of *indie-n-bob*, an independent art webzine, and a drama writer for *Theatre Moon*. He wrote a book titled *Transfer+Theater* (2014) and a thesis paper, *The Imagery of a Marginal Man/Border Rider in Contemporary Korean-Japanese Theatres*. He was also a resident artist of the Incheon Art Platform in 2013.

인터뷰	Interview	인천아트플랫폼에 머물며 진행한 작업에 관해 설명해 달라.	인천시립극단 제작으로 〈터무니 있는 연극 X 인천〉을 진행한다. 인천아트플랫폼 동료 입주작가인 ‘댄스컴퍼니 명’과 동료 창작자들과 협업하는 작업이다. 건축가 승효상의 책 『지문』에 영감을 받아, 특정 도시 고유의 지문을 찾기로 결심했다. 한국예술인 복지재단의 ‘예술인 학습공동체’ 지원으로 2014년 1년간 지역 예술가, 전문가를 통해 인천 개항장 일대와 인천의 역사, 지역 공동체, 지역 예술 생태계를 감각하고 사유하였다. 이 리서치를 1년간 더 이어나갔고, 2015년 이에 대한 결과물로 〈터무니 있는 연극 X 인천〉을 발표한 바 있다.
앤드씨어터	A.N.D. theatre.		〈2017 터무니 있는 연극 X 인천〉은 이전 작업의 연장선에 있다. 지난 공연이 관광버스를 이용해 인천의 여러 지역을 방문하면서 이루어진 공연이었다면, 이번 공연은 이야기가 발생하는 장소를 동인천 지역으로 한정하고 이 공간을 예술가와 관객이 같이 걸으며 공연을 완성해 나가는 것이 목표다. 동인천의 역사적인 지역을 직접 걸으며 공간이 품고 있는 이야기를 경험하는 방식을 취한다. 공간이 담고 있는 역사적인 사건을 오늘의 관점에서 재구성하거나, 예술가 자신의 이야기를 공간에 녹여내어 과거와 현재가 만나는 접점을 찾아내고자 한다.
그룹에 대해 소개해 달라.	10년 전까지만 해도 극단은 대부분 도제식 시스템이었다. 어디도 못 들어가겠더라. 그래서 창단하게 되었다. 이런 계기로 그룹을 결성하게 되었다. 앤드씨어터 그룹 멤버는 현재는 고흥진, 권근영, 전민호, 서현민, 홍혜진, 이효진, 전운환 이렇게 7명이다. 우리 극단은 하나의 포지션을 담당하지 않고 프로젝트마다 플렉서블하게 포지션이 바뀐다. 모두 작가, 배우, 연출, 기획 등의 역할을 소화해 낸다.		공연의 출발지는 인천문화예술회관이다. 이곳에 모여 예술가들이 이야기를 숨겨놓은 동인천 곳곳으로 찾아가는 과정이 공연 전반부의 흐름이다. 신도심에서 구도심으로, 현재에서 과거로 여행을 떠나며, 인천의 오늘과 과거를 보고, 듣고, 만지는 순간이 나타난다. 목적지에 도착하면 마치 숨은그림찾기를 시작하듯 본 공연이 펼쳐진다.
전반적인 작품 설명 및 제작과정에 관해 설명해 달라.	우리는 보통 과정 안에서 발생하는 우연과 직관을 주요 재료로 삼아 ‘뉴 다큐멘터리 연극’ 작업을 하고 있다. 인천에서 진행하고 있는 작업은 조금 다른데, 페스티벌을 만들어 극장 그리고 연극이 일상에서 가까워질 수 있는 방법을 모색하고 있다.		‘도시의 과거는 마치 손에 그어진 소금들처럼... 그 자체로 굵히고 잘리고 조각나고 소용돌이치는 모든 단편에 담겨 있다.’ 우리는 그 단편들을 수집하여 인천을 감각한다. 참여 단체: 앤드씨어터, 댄스컴퍼니 명, 래빗홀 씨어터, 프로젝트 공사중
특정 분야 혹은 특정 소재를 본격적으로 사용하게 된 건 언제이며, 계기는 무엇이었는가?	현재는 뉴 다큐멘터리 연극을 주로 다루고 있지만, 앤드씨어터는 여전히 고민 중이다. ‘우리의 작업은 무엇이며 어디로 가야 하는지?’ 아직 탐색 중이라 할 수 있다.	인천아트플랫폼에서 작업 방식에 변화가 생겼거나 영향을 받은 부분이 있는가?	거점이 있었기 때문에 여러 동료들을 만나 협업하는 근육을 키울 수 있었다. 동료세대들과 페스티벌을 만들거나 새로운 협업의 모델을 찾는 작업의 형태가 나오고 있다.
하나의 작품이 완성되기까지 어떤 과정을 거치는가?	참여자 모두가 함께 리서치를 한다. 리서치 과정 안에서 발생하는 삶의 질문들을 몸으로 수행하고, 이 시간을 가장 소중하게 생각한다. 수행성을 통해 참여자는 자신의 대사를 직접 쓰고 작품을 연출하며, 각 작품의 배열을 통해 의미망을 만드는 구성단계를 거친다. 하나의 작품이자 각각 독립된 작품이 될 수 있는 구조를 가진 작품을 만들기 위해 고민하고 있다.	자신이나 작업세계에 영향을 준 인물이나 사상적 배경이 있다면?	함께 작업하는 동료들과 동료세대 작업자들에게 영향을 많이 받는 편이다.
자신이 생각하는 대표 작업(또는 전시)은 무엇이고 이 이유는 무엇인가?	〈창조경제〉. 박근혜 정부 시절 ‘창조경제’가 국정 기조였다. 국정 기조가 창조경제인데 나의 경제생활은 왜 이 모양이 꼴이란 말인가?, ‘나의 창조활동이 나의 경제생활에 도움이 되었으면 좋겠습니다.’ 이 한 문장이 떠올랐고 경제생활에 도움이 될 수 있는 작업을 만드는 것이 목표였다. 그 과정 안에서 발생하는 갈등을 무대 위에 고스란히 올리는 작업이었다.	작업에 있어 원동력 혹은 주로 영감을 받는 곳이 있다면?	불편한 것들에 질문이 생긴다.
작업을 함축하려 표현할 수 있는 하나의 핵심단어나 개념이 있다면?	과정 안에서 발생하는 우연과 직관을 주요 재료로 삼는다.	작업의 궁극적인 의미를 정의한다면?	연극은 삶의 연습이다.
		작업을 진행하면서 예술에 접근하는 방식은?	수행성.

작품을 통해 관객들에게 반드시 전달하고 싶은 부분이 있다면?

앞으로의 작업 방향과 계획에 대해 말해 달라.

반드시 무엇을 전달한다기보다 관객이 작가의 위치에 놓여 참여, 개입, 대화할 수 있는 부분을 찾고 싶다.

극단을 창단한 지 10년 정도 되었다. 지금까지의 우리 작업을 돌아보고 정리하는 시간을 보내고 싶다. 그 후 계획이 생길 수 있을 거 같다.

이루기 위한 목표 없이 작업하고 싶은 것이 목표이다. 어떤 목표, 지향점을 쫓고 작업을 하다 보니 심리적, 물리적 소모가 크더라. 잠잠하게 있다가 다가오는 질문들을 섬세하게 바라보고 싶다.



창조경제_공공극장편, The Creative Economy_Public Theatre, 120:00, Performance, 2017, Performance view at Namsan Arts Center



말들이 돌아오는 시시시시간, Bringing Wordsback seeing, At Last, Poem, Time, 90:00, Performance, 2016, Performace view at Theatre Lab Hyehwa-dong No.1



터무늬 있는 연극×인천, Having a Pattern Grand Theatre×Incheon, 180:00, Performance, 2015



봄은 숲에서 사는 것, 도시에는 오지 않네, Spring lives in the Forest, no comes to the City, 60:00, Performance, 2016
Performance view at Theatre Lab Hyehwa-dong No.1



마라사드, Mara Sade, Performance, 2015, Performance view at Theatre Lab Hyehwa-dong No.1

앤드씨어터

andtheatrehong@gmail.com

www.andtheatre.com

주요 공연

인천시립극단 페스티벌 ‘극장 밖 연극’ 〈터무늬 있는 연극×인천〉, 인천의 신도심

구도심 일대, 인천, 2017

제4회 〈15분연극제×인천〉, 인천아트플랫폼 일대, 인천, 2017

〈창조경제_공공극장편〉, 남산예술센터, 서울, 2017

〈한국근대문학 낭독극장〉, 한국근대문학관, 인천, 2017

〈한국근대문학극장_이효석 작가편〉, 인천아트플랫폼, 인천, 2016

해화동1번지 6기동인 가을페스티벌 녹색극장 〈말들이 돌아오는 視始詩, 시간〉,

연극실험실 해화동1번지, 서울, 2016

제3회 〈15분연극제×인천〉, 인천아트플랫폼 일대, 인천, 2016

해화동1번지 기획초청공연 세월호 〈오십팔키로〉, 연극실험실 해화동1번지,

서울, 2016

해화동1번지 6기동인 봄 페스티벌 심시티 〈봄은 숲에서 사는 것, 도시에는 오지

않네〉, 연극실험실 해화동1번지, 서울, 2016

화학작용2 오르다 편 〈여기는 오디오오극〉, 대학로 예술공간 오르다, 서울, 2016

〈터무늬 있는 연극×인천〉, 인천아트플랫폼/배다리 스페이스빔/십정동 우물마을/송도

트라이볼 앞, 인천, 2015

테이크아웃드로잉 대망명전: 감시로부터의 질주, 한남동 테이크아웃드로잉,

서울, 2015

해화동1번지 6기동인 가을페스티벌 상업극 〈창조경제〉, 연극실험실 해화동1번지,

서울, 2015

제2회 〈15분연극제×인천〉, 인천아트플랫폼 일대, 인천, 2015

〈한국근대문학극장〉, 연극실험실 해화동1번지(서울)/인천아트플랫폼(인천), 2015

해화동 1번지 6기 동인 페스티벌 총제적 난극 〈마라사드〉, 연극실험실 해화동1번지,

서울, 2015

수상 및 선정

2013 서울연극제 〈미래야 숫아라〉 연출상, 서울연극협회, 2013

레지던시

인천아트플랫폼, 인천, 2015-2017

A.N.D. theatre

andtheatrehong@gmail.com

www.andtheatre.com

Selected Theater

Incheon Metropolitan City Theatre Festival ‘Out of the Theatre’ 〈Havina

a Pattern Grand Theater×Incheon〉, New town and Old town Incheon,

Incheon, 2017

The 4th 〈15Minutes Theatre Festival×Incheon〉, the whole area of Incheon Art

Platform, Incheon, 2017

〈The Creative Economy_Public Theater〉, Namsan Arts Center, Seoul, 2017

〈Korean Modern Literature Reading Theatre〉, The Museum of Korean Modern Literature, Incheon, 2017

〈Korea Modern Literature Theatre_Hyosuk Lee〉, Incheon Art Platform,

Incheon, 2016

Hyehwa-dong No.1 The 6th wave Autumn-Festival Green Theatre 〈Bringing

words back Seeing, At Last, Poem, Time〉 Theatre Lab Hyehwa-dong No.1,

Seoul, 2016

The 3rd 〈15Minutes Theatre Festival×Incheon〉, the whole area of Incheon Art

Platform, Incheon, 2016

Hyehwa-dong No.1 Exclusive Performance Sewol Ferry 〈58kg〉, Theatre Lab

Hyehwa-dong No.1, Seoul, 2016

Hyehwa-dong No.1 The 6th wave Spring-Festival SIM CITY 〈Spring lives in the

Forest, no comes to the City〉, Theatre Lab Hyehwa-dong No.1, Seoul, 2016

Chemical Action2 Orda ver. 〈Here is Audio Theatre〉, Daehak-ro Art Space Orda,

Seoul, 2016

〈Having a Pattern Grand Theater×Incheon〉, Incheon Art Platform/Space

Beam/Sipjung-dong Umulmaeul/Front of the Song-do Tribowl, Incheon, 2015

Takeout Drawing 〈The Creative Economy〉, Take-out Drawing, Seoul, 2015

Hyehwa-dong No.1 The 6th wave Autumn-Festival Commercial Theatre 〈The

Creative Economy〉, Theatre Lab Hyehwa-dong No.1, Seoul, 2015

The 2nd 〈15Minutes Theatre Festival×Incheon〉, the whole area Incheon Art

Platform, Incheon, 2015

〈Korea Modern Literature Theatre〉, Theatre Lab Hyehwa-dong No.1(Seoul)/

Inchoen Art Platform(Incheon), 2015

Hyehwa-dong No.1 The 6th Wave Spring-Festival Omnishambles theater 〈Mara

Sade〉, Theatre Lab Hyehwa-dong No.1, Seoul, 2015

Awards and Grants

2013 Seoul Theater Festival 〈Soar, Future〉 Director, The Seoul Theater

Association, 2013

Residencies

Incheon Art Platform, Incheon, 2015-2017

인천아트플랫폼

2017 플랫폼 크리틱 위클리

Incheon Art Platform

2017 Platform Critique Weekly

2017 Platform Critique

Weekly

댄스컴퍼니명
Dance Company
MYUNG

박승준
PARK Seungsoon

서영주
SEO Youngjoo

앤드씨어터
A.N.D. theatre

인천아트플랫폼
인천광역시 중구 제물량로218번길 3

Incheon Art Platform
3, Jemullyang-ro 218beon-gil, Jung-gu,
Inchoen 22314, South Korea

T. +82.32.760.1000
F. +82.32.760.1010

H. www.inartplatform.kr
F. www.facebook.com/Inartplatform
I. www.instagram.com/Incheonartplatform

*7