

ARTIENCE
PARK

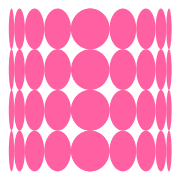
미술관에서 만난
이상한 과학자

Kim Tae-yong

인터뷰
성남페스티벌 메인 제작공연
예술감독 김태용

Walkable City

도시설계자의 시선
보행친화도시와 도시 환경



BIMONTHLY ART
& CULTURE MAGAZINE
AUGUST·SEPTEMBER 2023

ARTIENCE PARK

미술관에서 만난
이상한 과학자

08

09

Walkable City

도시설계자의 시선
보행친화도시와 도시 환경

VOL. 170

예술가의 작업실
조영일 작가



Kim Tae-yong

인터뷰
성남페스티벌 메인 제작공연 예술감독 김태용



picnic

멜로망스
폴킴

CONCERT

2023 피크닉 콘서트

2023.8.12 Sat 7PM 을지대학교 성남캠퍼스 운동장

파크콘서트

PARK CONCERT



2023. 8. 19 - 10. 7 매주 토요일 7PM 추석연휴 공연 없음

중앙공원 야외공연장

- | | |
|--------------------------------------|----------------------|
| 8.19 거미 & 에일리 | 9.9 이자람 인 콘서트 - 소리 |
| 8.26 라포엠 | 9.16 성남시립교향악단 지휘 금난새 |
| 9.2 뮤지컬 갈라 콘서트
정선아, 서경수, 진태화, 양서윤 | 9.23 코리안 드럼 - 영고 III |
| | 10.7 잔나비 |

성남아트센터 마티네콘서트

ITALIAN STYLE

8월 17일 (목) / 르네상스 음악의 정점과 종말

콜레기움 보칼레 서울, 콜레기움 무지쿰 서울, 지휘 김선아

팔레스트리나	'주님을 찬미하라'
빅토리아	'오 위대한 신비여'
카리시미	오라토리오 <일타>
몬테베르디	'요정의 애가'
	'주님을 경외하는 이는 행복하여라'
비발디	글로리아 D장조

9월 21일 (목) / 영광의 푸치니

국립심포니오케스트라, 지휘 김광현
소프라노 홍주영, 장수민, 테너 허영훈, 바리톤 한규원

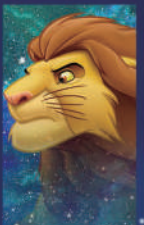
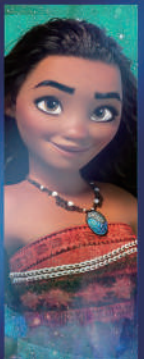
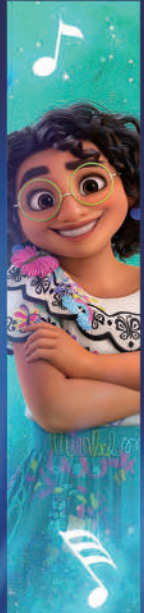
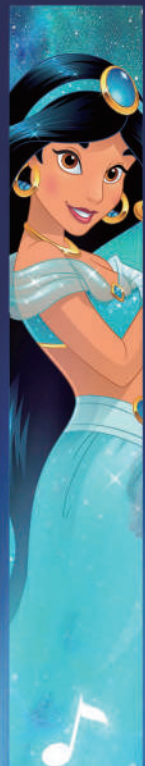
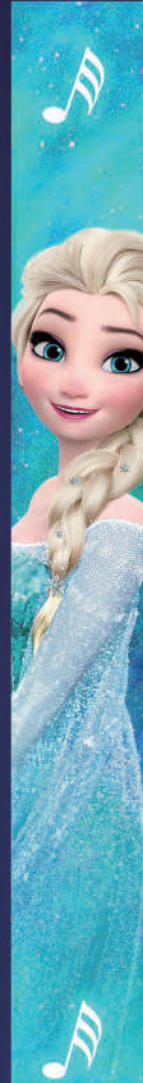
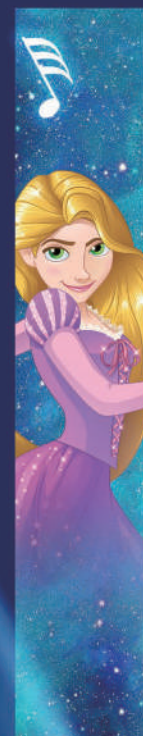
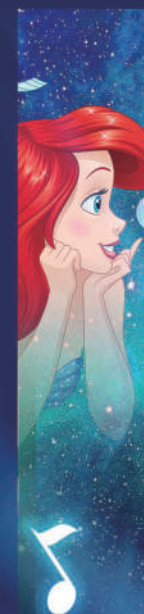
푸치니 오페라 <라 보엠> 하이라이트



디즈니 인 콘서트

2023.9.14^{THU} 7:30 PM

성남아트센터 오페라하우스



(재)예술경영지원센터 2023 공연유통협력 지원 사업 선정 공연

2023 K-BALLET 프로젝트

BALLET

안중근

천국에서의 춤



© 김현우

성남아트센터 오페라하우스

2023.8.25-8.26 (금)PM07:30 (토)PM03:00

예매처 interpark 티켓 R석 50,000원 / S석 30,000원 / A석 10,000원

안중근 이동훈 김아려 이은원 조마리아 김순정 이시다 윤별 사쿠라 진유정·김희래

안무 문병남 대본·연출 양영은

무대감독 이동민 조명디자이너 김재익 영상디자이너 윤호섭 음악감독·작곡 김은지 작곡 나실인 드라마투르그 이지현

무대디자이너 손지희 의상디자이너 박지우 지도위원 유수민 기획 양예진 디자인 유아진 의상제작 에뚜왌

주최

예술경영지원센터

주관

M발레단

성남문화재단

후원

문화체육관광부

죄와罚

원작
기군상

각색·연출
고선웅

성남시
창립 50주년

주최 성남문화재단

제작 국립극단

티켓 R 5만원 S 3만원
예매 www.snart.or.kr
문의 031-783-8000

복수의 씨앗

23. 10. 28 — 29 3PM

성남아트센터 오페라하우스

2023성남큐브미술관 | 성남의 발견전 성남작가 전시지원 공모

〈성남의 발견전〉은 성남에서 거주하거나, 활동하는 성남작가를 발굴하고 지원하는 사업입니다. '작가공모' 형식으로 접수자료를 통해 1차 심사를 진행하여 성남큐브미술관 기획전시실에서 전시가 이루어집니다. 전시된 작품은 2차 심사를 거쳐 최종 선정이 이루어지며, 선정작가에게는 작품매입 및 개인전 지원 등을 통해 창작활동을 지원합니다. 성남작가 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

공 고

▶ 2023. 8. 1 ~ 9. 3

접 수

▶ 2023. 8. 21 ~ 9. 3

1차 심사

▶ 2023. 9. 5 ~ 9. 10

작품전시

▶ 2023. 10. 6 ~ 11. 26

2차 심사

▶ 2023. 10. 10 ~ 10. 15

발 표

▶ 2023. 10. 20

공모요강

▶ 2023성남의 발견전 | 성남작가 전시지원 공모

공모자격

- ▶ 성남에 주민등록상 1년 이상 거주
- ▶ 성남에 등기부등본상 1년 이상 작업실 보유
- ▶ 성남소재 대학교 재학생 및 졸업자

공모분야

- ▶ 평면(회화, 드로잉, 판화, 일러스트 등)
- ▶ 입체(조각, 설치작업 등)
- ▶ 미디어아트(영상, 애니메이션 등)

공모주제

- ▶ 자유주제

제출자료

- ▶ 참가신청서, 작가약력, 작업노트, 개인정보동의서 각1부
- ▶ 작품이미지 2점 이상 또는 동영상 2점 이상
- ▶ 성남에 거주 또는 작업활동 증빙서류(주민등록초본, 등기부등본 등)

접수방법

- ▶ 이메일접수(muse@snart.or.kr)

유의사항

- ▶ 접수 서류는 반환되지 않으며, 사업기간 종료 시 파쇄합니다.
- ▶ 순수 창작품이어야 하며 위작 등 논란이 발생시 선정 취소 될 수 있습니다.

문 의

- ▶ 성남문화재단 전시기획팀 031-783-8144

성남아트리움 지오반니 그라노 & 콰르텟 미티아 대한 공연



아트리움
클래식
시리즈

GIOVANNI GRANO

QUARTET MITJA



2023. 9. 6. WED. 7:30PM 성남아트리움 대극장

티켓 전석 25,000원 | 시야제한석 10,000원 | 예매 인터파크 1544-8117 | 문의 031-783-8000

Polska Chorzów, Activity Zone

마치 장난기 넘치는 콜라주와 같이

세계적으로 유명한 공원을 꼽는다면 미국 뉴욕의 센트럴 파크Central Park, 영국 런던의 하이드 파크Hyde Park, 일본 도쿄의 신주쿠 교엔 공원Shinjuku Gyoen National Garden 등을 들 수 있다. 이 공원들의 공통점은 과거 폐쇄된 지역이나 낙후된 공간을 활용한 재생공원이라는 점이다.

폴란드 남부 실롱스키에주의 공업도시 호주프Chorzów에도 기발한 디자인의 재생공원이 등장해 눈길을 끌고 있다. 철거된 군사건물 부지에 만들어진 액티비티 존Activity Zone이 바로 그곳이다. 이 공원은 인근의 국립 실레시아대학교와 호주프시가 도시 재건을 위한 첫 번째 프로젝트로 기획했으며, 폴란드 스튜디오 SLAS architekci가 설계를 맡았다.

SLAS architekci가 구현한 액티비티 존의 특징은 콘크리트 플랫폼을 기본으로 한 디자인에 다양하고 재밌는 모양의 구멍을 뚫은 것이다. 각각의 구멍들은 마치 콜라주 작품과 같이 장난스럽고 독특한 분위기를 자아내며, 생기발랄하면서도 흥미로운 느낌을 부여한다. 일부 구멍에는 원래 이곳에서 자생하고 있던 나무와 식물들을 그대로 옮겨와 자연을 보존한 것도 의미 있다. 초기 설계 시 대학가 인근인 것을 감안하여 젊은 학생들을 위한 공간 디자인에 주안점을 두었으나, 점차 모든 연령대가 사용할 수 있는 열린 공간으로 구성이 바뀌었다.

이로써 레저 구역, 어린이 놀이기구, 피트니스 구역, 장애인을 위한 배리어 프리 공간이 마련되었으며, 숲이 우거진 채 방치되던 인적 드문 군사 시설에서 모두에게 활기를 불어넣는 유쾌한 놀이공간으로 탈바꿈했다. 이러한 놀라운 변화로 인해 해당 프로젝트는 2022년 유럽연합 현대 건축상인 미스 반 데어 로에상Mies van der Rohe Award 후보로 지명되기도 했다.



Contents

Vol.170
2023 08+09

THEME STORY

12
살펴보기
<Artience Park:
미술관에서 만난 이상한 과학자>

20
아티스트 토크
이정근, 최중운, 홍성대, 조민서

VIEW

30
인터뷰
성남페스티벌 메인 제작공연 예술감독 김태웅

36
다시보기
조성진 & 발트 앙상블

38
미리보기 1
파크 콘서트·피크닉 콘서트

40
미리보기 2
국립극단 청소년극 <영지>

42
깊이보기
르네상스 음악 깊이 보기

ART WAVE

48
일상 속 디자인
인간의 눈, 기계의 눈이 보는 서로 다른 시각

52
아트 큐레이터
무대 뒤에서 연주하는 까닭은

54
영화 속 클래식
영화 <플로렌스>와 오페레타 <박쥐>

56
아트 트렌드
대중문화 속 PC 논쟁과 문화 다양성

60
도시설계자의 시선
보행친화도시와 도시 환경

INSIDE SEONGNAM

68
예술가의 작업실
조영일 작가

74
SNART NEWS

80
캘린더

성남문화재단 격월간 <아트뷰>
Bimonthly Art & Culture Magazine

격월간 아트뷰 2023년 08+09월호
통권 170호(비매품) 2023년 8월 1일 발행
등록번호 성남, 마 00015
등록년월일 2005. 9. 12
간월 격월간
발행처 성남문화재단 홍보팀

이사장 신상진
발행인 서정림
기획·편집 남소연 nam@snart.or.kr
교열 이지수

주소 경기도 성남시 분당구 성남대로 808
성남아트센터
전화 031-783-8024
홈페이지 www.snart.or.kr
편집디자인 오니트(주) 02-337-3690

<아트뷰>의 모든 저작물은 저작권법에 의해 보호를 받습니다. 게재
된 글은 필자 개인의 의견이며 성남문화재단의 공식 입장이 아님을
밝힙니다.



Scientist 미술관에서 만난 이상한 과학자
Museum of Art & Strange

또다른 차원의 창조 : 예언과
미래를 논하다

이정근 최종운 홍성대 & 서경대 미디어아트연구소_김시운, 정원재, 김오윤, 안서영, 박새봄, 권민서 조민서



- 14 **살펴보기**
숨은 과학 찾기
Artience Park
: 미술관에서 만난 이상한 과학자
- 20 **아티스트 토크**
이토록 새로운 세계
이정근, 최종운, 홍성대, 조민서



숨은 과학 찾기

<Artience Park: 미술관에서 만난 이상한 과학자>

글 남소연 성남문화재단 홍보팀 과장
사진 최재우

가상현실 속 바다 밑을 유영하는 자동차, 빛과 그림자로 만드는 우주, 세상에 없던 모양의 탁구대... 미술관에서 마주한 이 독특한 풍경들은 예술일까, 아니면 과학일까? 7월 7일부터 9월 10일까지 성남큐브미술관 기획전시실에서 진행 중인 <미술관에서 만난 이상한 과학자>에서 직접 그 해답을 찾아볼 수 있다. 미디어아트 신에서 개성 넘치는 작업 세계를 구축해온 6명의 작가(팀)가 참여해 키네틱아트, 인터랙티브, VR, 사운드 드로잉까지, 예술과 과학이 융합된 다채로운 상상을 현실로 선보인다.

Kinetic art, Zoetrope

섹션 ①

강해지는 것과 도망가는 것

별과 번개, 파도, 그리고 돌. 이정근 작가는 직접 촬영한 자연물의 사진을 톱니바퀴와 동력을 이용한 기계적인 프레임에 담은 키네틱 아트 **Kinetic art**: 움직임이 있는 예술 작품을 선보인다. 톱니바퀴를 사용하여 자연의 순환과 생명의 리듬을 표현함과 동시에, 자연물의 사진과 동력으로 작동하는 기계의 움직임이 대비되면서 자연과 인공의 공존을 보여준다.



섹션 ②

형상의 현상

신비로운 빛과 그림자로 가득한 이 공간은 관객의 움직임으로 빛을 만들어내는 인터랙티브 아트 존이다. 최중운 작가가 수집한 다양한 형태와 빛깔의 유리 오브제에서 반사되는 빛은 유리병 모양에 따라 달라지는 빛의 굴절 현상 속에서, 작곡가 임인건의 배경 음악과 함께 새로운 아름다움으로 공간을 채운다. 평범한 유리 오브제가 신비로운 빛깔로 빛어내는 소우주를 통해, 우주 속에서는 그저 미물에 불과한 '나' 역시 저마다의 존재 의미를 지니고 있음을 일깨운다. 새로운 공간이자 빛이 빛어내는 신비로운 우주로서 'space'의 중의적 표현을 체험할 수 있다.



섹션 ③

돌아가고 돌아오는 것

순식간에 시선을 사로잡는 재빠른 움직임. 산에서 내려온 물줄기는 어느새 강이 되고 바다가 된다. 서경대학교 미디어아트 연구소가 참여한 세 번째 섹션에서는 망막의 잔상 효과를 이용해 그림이 움직이는 것처럼 보이게 하는 조이트로프 **Zoetrope**를 활용, 물의 순환과 공룡의 생애를 펼쳐낸다. 숨 가쁘게 돌아가는 풍경들은 어느덧 눈앞의 현실이 된다.

섹션 ④

정의되지 않은 정의

자동차의 운전석이 덩그러니 놓인 공간. 핸들을 잡고 액셀을 밟으면 자동차는 화면 속 바닷가를 질주한다. 어느새 바닷물 속을 유영하는 자동차. 안성석 작가는 메타버스와 시뮬레이터를 활용한 작품 '정의되지 않은 정의'를 통해 관람객들을 물속에 잠긴 미래의 세계로 초대한다. 시뮬레이터에 앉아서 경험하게 될 '물에 잠긴 세계'는 다가올 미래의 세계이자 가상의 세계다. 시뮬레이터 화면을 통해 펼쳐지는 가상현실 속 움직임은 마치 실제 현실처럼, 시각적 자극이 신체적 감각으로 변환되는 색다른 경험을 펼쳐 보인다.

섹션 5

소리를 그리다

소리는 ‘듣는 것’이 아니다? 의아함은 잠시 넣어두자. 조민서 *아틀리에*의 공간에서는 소리마다 가지는 고유의 파장 형태를 저마다의 느낌으로 그려볼 수 있다. ‘퐁당 리브’라는 타이틀처럼, 소리의 파장은 어쩌면 사랑의 감정이 퍼져 나가는 모습과도 흡사하다. 또 하나의 팁은 물로 가득한 수영장이 아니더라도 헤엄을 치는 것이 가능하다. 소리가 만드는 무형의 웨이브 속에서 몸을 움직이고, 리듬에 맞춰 걸어보자.



조민서 아틀리에

Draw a Sound

섹션 6

너와 나 핑퐁

높이도, 구조도 일반적인 탁구대와 다른 모습, 그래도 당황할 필요는 없다. 빛의 3원색 공간에서 탁구대의 형태를 분해하고 재조합한 작품을 통해 관객이 직접 놀이와 규칙을 정할 수 있다. 다면의 탁구대에서 마주 보거나 사선으로 서는 등, 그 어떤 움직임도 가능하다. 고정 관념을 깨고 나만의 놀이를 재조합하는 과정은 작품과의 상호 작용인 동시에 그 자체로 새로운 자유를 제시한다.

섹션 7

어디까지 나아갈 수 있을까

그 어떤 공간이든 상상하는 모습으로 표현할 수 있다는 점에서 미디어아트 가능성은 무한하다. 16m 대형 미디어월이 압도하는 **홍성대** 작가의 <갤럭시리움Galaxyrium>은 우주와 수족관을 결합한 미지의 공간이다. 우주의 광활한 신비로움, 생명체로 가득한 수족관의 생태계가 결합된 이 작품은 관람객들에게 우주의 신비와 수족관의 생명력을 동시에 느낄 수 있는 경험을 제공한다. 때로는 바다처럼, 때로는 우주처럼-지금 우리는 어떤 세계에 머물고 있는 것일까?



조민서 아틀리에



홍성대 & 서경대학교 미디어아트 연구소



이토록 새로운 세계

아티스트 토크: 이정근, 최종운, 홍성대, 조민서

글 남소연 성남문화재단 홍보팀 과장
사진 최재우

<미술관에서 만난 이상한 과학자> 전시에서는 과학을 매개로 또다른 차원의 예술을 창조하는 작가들의 독특한 시선을 만날 수 있다. 자연 속 생물의 진화처럼, 작가들의 예술은 기술과의 접점 속에서 다채로운 사유로 피어난다. 이정근, 최종운, 홍성대 & 서경대학교 미디어아트 연구소, 조민서 작가까지, 참여 예술가 중 네 작가(팀)와의 이야기를 통해 예술과 기술의 협업이 빚어내는 무한한 가능성을 들여다본다.

이정근

작가님의 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요, 사진 매체로 작업하는 이정근입니다. 어떻게 하면 사진을 더 재미있게 보여드릴 수 있을까 고민하며 작업을 해나가고 있습니다. 이번 성남큐브미술관 미디어아트전 <Artience Park: 미술관에서 만난 이상한 과학자>에서는 ‘움직이는 액자’를 전시하게 되었는데요, ‘도망가고 강해지는’ 과정에 있는 저의 작업을 보여드릴 수 있어 기쁜 마음입니다.

전공인 사진 작업뿐 아니라 다양한 매체와 기술을 활용한 작업을 전개하고 계십니다. 기술을 매개로 한, 혹은 기반한 작업으로 창작의 영역을 확장하시게 된 계기가 있었는지요?

작품과 작가가 생존하기 위해서는 관객의 관심이 필요하지요. 그 관심을 유도하는 방법의 일환으로, 물리·전기를 이용한 움직임을 통해 관객이 작품을 1초라도 더 볼 수 있기를 고민하며 기술력을 활용하고 있습니다. 현대의 기술력에 비하면 아주 기초적인 수준이지만, 일단 구동 원리와 형태는 액자와 사진의 관계와 연결됩니다. 예를 들어 <Mig01+Thunderbolt>라는 작업은 번개 사

학력 2016~18 영국 Royal College of Art 석사(사진)
2014~15 서울예술대학교 사진 학사 2008~13 서울예술대학교 사진 전문학사
개인전 2023 Oci young creative 2023 예정 2020 Water filled plastic glove(Dohjdai Gallery, 교토) 2019 개인적인 제사(서진아트스페이스, 서울) 2018 Final Ritual(Sunny Art Centre, 런던)
그룹전 2023 미술관에서 만난 이상한 과학자(성남아트센터, 경기도) 2022 Debugging(미러드스피어 갤러리, 서울) 2021 Xxx(Two times)(론트갤러리, 서울) Pleats of matter, folds of memory(Harmony Gallery, 상하이) 2019 Shanghai Photo fair 2019(Shanghai Exhibition Centre, 상하이) Sunny Art Prize Shanghai Exhibition(Harmony Gallery, 상하이)
프로젝트 수상 2022 workplace sequence, 서울 2020 Artist residency program in Kyoto with Geneto Art Foundation, 교토 2019 Sunny Art Prize - Artists Residency In China, Gao Feng Chan Temple, 상하이 2018 Offprint London(Tate Modern, 런던) Sunny Art Award 2017 Winner, 런던 외

진에 어울리는 방식으로 상하로 비행하고, 과거의 비행기 표면, 조립 방식과 유사합니다. <Rover413+Almagest>는 우주 탐사선과 같은 형태와 느린 속도의 움직임으로 사진을 조금 더 응시해주시기를 바라며 작업했습니다. 한편으로는 2021년 작업실에 홍수 피해를 입은 뒤로 액자 소재를 내구성 있고 부식성에 강한 금속으로 변형하는 과정에 있기도 해요.

현대사회에서는 새로운 기술이 예술의 재료가 되고, 그 속에서 다시 새로운 예술이 탄생하는 상호 발전의 관계가 지속되고 있습니다. 사진이라는 순수 예술을 먼저 추구하셨던 작가님께 ‘기술’이란 어떤 의미인가요? 또 새로운 변화에 끊임없이 적응하는 과정에서 작가로서 느끼시는 즐거움 혹은 부담이 있는지도 궁금합니다.

지금까지의 경험으로는 제게 기술력은 상상을 실현해주는 마법과 같습니다. 사진과 기술력은 작품 안에서 서로 상호보완적이지요. 사진작가로서 항상 드는 생각이 사진도 결국 기술 발전의 산물이라는 점인데요, 초를 쪼개고 쪼개 촬영하고 기록하는 모든 과정이 여전히 제게는 호기심이고 새로움입니다. 촬영 과정에서 완성까지 모든 부분에 과학 원리와 기술이 자리하기 때문에, 기술력은 생각을 실현해주는 도구라고 여기며 작업하고 있습니다. ‘이번에는 이렇게 하고 싶은데 어떻게 하면 좋을까?’라는 질문의 해답은 항상 과학 원리와 연결되기에, 아이디어를 실현해주는 기술의 존재는 저에게 즐거움과 만족감을 안겨줍니다.

이번 전시에서 선보이는 작품들은 <PPI+Meand mE>를 비롯해 모두 금속 프레임의 독특함이

먼저 눈에 들어오는데요, 관객이 어떤 부분에 주목하면 좋을가요?

움직임은 맥거핀 MacGuffin입니다. 사진 작품의 이야기에는 전혀 영향을 끼치지 않고, 작품 감상 동기를 유발하고 관객의 흥미를 불러일으키는 속임수(미끼)죠. 그렇게 만난 사진 이미지도 모조로 제작된 어떠한 현상의 단면들을 기록해왔습니다. 미끼에 이끌려 만나게 된 도착지에서 ‘실제 없는 것이 있는 것처럼’ 보이길 바랍니다. 번개, 별, 돌, 물결은 다시는 반복될 수도, 복제될 수도 없는 상태로 남아 있는데요, 매일 허무하게 날아가는 시간들로부터 무언가가 되고 싶지만 실체는 알 수 없는 상태, 실제로 만날 수 없을 고전압 전기 발생으로 나온 번개, 원본에서 끊임없이 복제되는 수석, 춤을 추며 짙은 물결처럼 ‘없는 것이 생기길 바라는’ 생각을 표현한 작품들입니다. 작품마다 제가 느낀 이야기가 담겨 있기 때문에, 관심이 생기신다면 다음 혹은 이전 작품들도 봐주신다면 좋겠습니다.

최근에는 어떤 작업에 집중하고 계신지요? 또 창작의 측면에서 요즘의 관심사는 무엇인지도 여쭙습니다.

제 작품의 흐름을 돌아보면 꼭 생물이 진화하는 것처럼, 생존을 위해 화려해지는 과정에 있습니다. 진화의 역사에서 화려한 꼬리 장식이나 무늬가 생존사에서 우위를 갖는 것처럼, 겉모습의 화려함으로 이목을 끄는 방법을 실험하고 있죠. 이러한 작업은 이어지는 다음 전시에서 소개됩니다. 가벼움을 말하기 위해 무거운 방식으로 작업을 이어가고 있는데요, ‘공이 들어가는 것이 느껴지는’에 대한 물음으로 작업하고 있습니다.

최종운

작가님의 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 저는 조각과 미디어 설치 작업을 하고 있는 현대미술 작가 최종운입니다.

작가님의 작품 세계를 함축하는 키워드 중 하나가 ‘고요한 긴장’입니다. ‘고요한 긴장’의 의미, 그리고 그 순간들을 찾아 형상화하는 작가님의 작업은 어떤 점을 표현하고, 전달하기 위해 집중하는 과정인지도 궁금합니다.

저는 이 시대에 존재하는 ‘고요한 긴장’^{Calm Tension}이라는 명제를 시각화하는 작업을 진행하고 있습니다. 제가 생각하는 고요한 긴장은 ‘공존’의 메시지를 의미합니다. 그것은 고요하고자 하는 에너지와 그것에 반하는 긴장의 에너지가 서로 팽팽히 맞닿은 상태의 지속을 뜻하며, 어느 한쪽으로 치우치면 무너지는 대칭 형태와도 같습니다. 예를 들자면 우리가 살고 있는 현실과 이를 지탱하는 사회 시스템, 정치, 경제, 사회, 문화에서의 대칭이며, 나아가서는 대자연과 우주에 존재하는 ‘정의할 수도, 규정지를 수도 없는 거대한 힘의 균형’을 의미합니다.

저는 주로 일상의 친숙한 공간이나 주변 사물에서 느껴지는 낯선 감정에서 영감을 받습니다. 때론 여행에서 접한 이국적인 공간, 새로운 오브제들로부터 느낀 감정들이 내면에서 시각적 사유의 시간을 거쳐 어느 순간 섬광처럼 떠오르기도 하죠. 이런 의미에서 제게 ‘고요한 긴장’^{Calm Tension}은 새로운 상황이나 접촉에서 느껴지는 시지각적 지평선을 의미합니다. 이러한 사유의 시각화 과정에서 발견한 오브제의 변형을 통해, 인간 내면의 본질과 대자연의 숨은 진리를 탐구하여 보다 다양한 조형적 접근법과 미학적 방법론을 연구하고 있습니다.

기술을 매개로 한, 혹은 기반한 작업으로 창작 영역을 확장하시게 된 전환점이 있었는지요?

평소 머릿속 상상을 실제로 재현하는 작업을 좋아해서, 소소한 기술을 활용해 낯선 경험을 주는 작업을 진행하곤 했어요. 기술을 더욱 본격적으로 활용하게 된 전환점이라면 <This is Orchestra> 제작 시기가 아닌가 합니다. 상상한 것들을 현실로 재현하기엔 정말 어렵고 힘든 과정의 연속이었는데, 그 속에서 필요한 기술들을 습득, 활용하면서 어려움을 하나씩 해결해가는, ‘상상이 현실이 되는’ 희열이 기술 기반의 작업을 계속하게 되는 이유인 것 같습니다.

이번 전시에서는 작가님의 작품 중 <Beyond the Space>를 만날 수 있습니다.

관객의 참여로 완성될 수 있도록 인터랙티브 요소를 더하셨다고 들었는데, 어떤 작품인지요?

<Beyond the Space>는 다양한 일상의 유리 오브제가 품고 있는 고유한 정체성을 이야기합니다. 깨지기 쉽고 연약한 유리 오브제 내면의 아름다움과 신비로움은 마치 밤하늘 속 은하수와 같고, 육안으로 볼 수 없는 수많은 은하수와 우주의 신비가 새로운 빛으로 재탄생했습니다. 배경 음악 <같은 시간, 다른 공간>은 재즈 피아니스트이자 작곡가인 임인건 님과 사운드 컬래버레이션으로 만들어진 작품인데, 임인건 작곡가의 섬세한 감성이 제가 연출한 가상 우주 공간의 오묘함을 더욱 극대화시킵니다.

세계 곳곳에서 수집한 일상의 유리 오브제들은 다양한 형태와 빛깔을 가지고 있습니다. 저는 이런 다양성에 대한 관심과 더불어, 평범한 유리 오브제 속 존재 가치를 다시금 발견하고 그 의미를 재해석하고 싶습니다. 유리 오브제가 담고 있는 고유한 정체성이 LED 빛을 통해 발현되면, 신비로운 빛깔과 아름다운 형상으로 그 안에 품고 있는 소우주를 보여주죠. 범우주적인 시각으로 봤을 때 ‘나’라는 존재는 연약하고 하찮은 미물이지만, 동시에 그 나름대로의 존

학력 2006 The Slade school of Fine Art, MFA in Fine Art, London
2002 중앙대학교 조소학과 학사 졸업
개인전 2021 Beyond the Space 2021(신세계갤러리, 광주)
2020 유연한 표류(매항리스튜디오, 화성) 2018 This is Orchestra(김세중미술관, 서울) 2016 Above and Beyond(CL Gallery, 서울) 2013 'We are not alone'(Space CAN Beijing, 북경) 외 레지던시 2013 P. S. Beijing 17th Artist(798 북경 중국) 2011 홍은예술창작센터 1기 입주작가(장기) 2009~10 서울난지미술창작스튜디오 4기 입주작가(장기) 외 수상 2020 제21회 광주신세계미술제 대상 2019 김세중 청년조각상, 김세중기념사업회



재 이유가 있다는 의미를 전해줍니다.

관객이 이 작품에 참여하면서 어떤 점에 주목하면 좋을까요?

영문 ‘space’는 ‘우주’와 일상의 ‘공간’ 모두를 의미합니다. 또 우리가 살고 있는 ‘일상의 공간’이면서 사물이 품고 있는 ‘눈에 보이지 않는 공간’을 말하기도 하죠. 저는 ‘space’가 지닌 두 가지 의미와 인식의 차이에서 오는 다양한 해석을 담아, 빛과 물질이 우리의 의식을 투영하는 순간을 간접적으로 보여주기를 원했습니다. 지금 살아가는 현실 세계를 각성하고, 이 지구가 얼마나 아름답고 소중한 곳인지 깨닫길 바라

는 마음에서죠.

관객이 <Beyond the Space>를 통해 어두운 우주 공간에서 느낄 수 있는 여러 감정들을 간접 체험하고, 지구와 그 안에서 기생하는 우리의 존재를 다시금 생각해보는 시간이길 바랍니다. 저 광활한 우주 너머의 확장된 개념인 ‘Metacosm’을 사고할 때 우리의 삶은 분명히 달라질 것입니다.

작가님의 대표작 중 하나인 <This is Orchestra> 역시 과학과 기술을 결합해 관람객들과 상호 작용하는 작품이었지요. 이와 같은 인터랙티브 작품의 매력은 무엇이라고 생각하시는지요?

관객과의 직접적인 교감입니다. 작품에 참여하여 서로 교감하면서 비로소 완성되는 과정 전체가 하나의 작품이기 때문입니다. 이렇게 참여로 완성되는 작품들로 인해 관객들이 작품을 조금 더 이해하려는 모종의 친밀감이 형성되는 것 같아요.

창작의 측면에서 요즘의 관심사는 무엇인지도 여쭙습니다.

우리 사회에서 벌어지는 여러 현상에 관심이 많습니다. 모두의 삶과 밀접하게 연관되어 있고, 우리의 생각을 지배하는 그 무엇을 찾아내 들여다보며 현실을 직시하게 되기 때문이지요.

홍성대 & 서경대 미디어아트연구소

김시윤, 정원재, 김오윤, 안서영
박세봄, 권민서

작가님의 소개를 부탁드립니다.

안녕하세요. 미디어아트와 관련 테크 분야에서 연구 및 작품 활동을 진행하는 홍성대 작가(교수)와 서경대학교 미디어아트연구소(김시윤, 정원재, 김오윤, 안서영, 박세봄, 권민서)입니다.

홍성대 작가님께서 서경대 미디어아트 연구소를 이끌며 다양한 공공기관·기업과 협업 프로젝트를 진행하고 계십니다. 팬데믹 시대를 거치며 미디어아트는 공공미술 등 사회 전반에서 더욱 큰 비중으로 확산되는 듯 보이는데요, 공공의 (문화) 콘텐츠로서 미디어아트의 강점은 무엇인지, 또 그 가능성을 어떻게 활용해야 한다고 보시는지 궁금합니다.

미디어아트는 현대사회에서 공공의 콘텐츠로서 많은 잠재력을 갖고 있는데요, 관람자와의 상호 작용과 참여를 통해 작품 자체가 변화하고 새로운 경험을 제공합니다. 이러한 미디어아트의 특징은 공공의 콘텐츠로서 사회 구성원들과의 연결과 참여 촉진에 큰 강점을 가지고 있죠.

또한 기술과 디자인(예술)의 융합을 통해 혁신적인 경험을 제공하는 미디어아트는 기술과 창의적인 아이디어의 결합이자, 새로운 형태의 작품 분야입니다. 때문에 공공 콘텐츠로서 미디어아트는 사회에 새로운 시각과 경험을 제공하며 문화 다양성과 창의성을 더하고, 관객들에게 새로운 시각과 영감을 선사합니다. 이를 통해 시각적인 요소와 기술적인 요소를 결합한 미디어아트 작품으로 메시지를 전달하고, 사회 문제에 대한 인식을 높일 수 있죠. 미디어아트는 공공 콘텐츠로서 사회적인 문제에 대한 대화를 촉진하고 변화를 이끌어내는 데 기여해야 한다고 생각합니다.

현대사회에서는 새로운 기술이 예술의 재료가 되고, 그 속에서 다시 새로운 예술이 탄생하는 상호 발전의 관계가 지속되고 있습니다. 작가님께 '기술'이란 어떤 의미인가요? 또 새로운 변화에 끊임없이 적응하는 과정에서 작가로서 느끼는 즐거움 혹은 부담이 있는지도 궁금합니다.

저희에게 기술이란 새로운 창작 가능성과 표현 방식을 제공하는 동시에, 예술 작품을 더욱 현실적이고 혁신적으로 만들어주는 도구라고 생각합니다. 변화에 끊임없이 적응하는 과정에서 작가로서 느끼는 즐거움과 부담이 공존하는데요, 우선 새로운 기술을 활용해 독특하고 혁신적인 작품을 만들어낼 수 있다는 즐거움이 있죠. 하지만 기술은 언제나 빠르게 진화하고 발전하기 때문에 작가로서 항상 새로운 도구·기술에 대한 학습과 적응을 유지해야 하는데요, 이는 시간과 노력, 또 기술적인 트렌드를 따라가기 위한 지속적인 자기계발을 요구합니다.

때로는 기술적인 부분에 대한 부담감이 압박해올 때도 있지만 이러한 도전과 노력은 작가의 성장과 예술적인 발전을 위해 꼭 필요한 부분이지요.

기술의 발전과 더불어 인공지능 시대의 예술(가)에 대한 끊임없는 이슈들이 생산되는 오늘날의 움직임 속에서 작가님이 현재 주목하거나 자극받으시는 관심사가 있다면 무엇인지요?

인공지능과 예술의 상호 작용에서 '창조적 AI'에 대한 관심이 큼니다. 예술 작품은 창작자의 개성과 감성을 담아내는 것이 중요하다고 생각하는데, 인공지능이 예술 작품을 생성하는 것을 어떻게 받아들이면 좋을지, 작가의 역할과 인공지능의 역할이 어떻게 상호 작용하며 작품이 발전해갈지에 대한 논의와 실험이 필요하다고 생각합니다.

성남큐브미술관 전시에서는 어떤 작품을 만나볼 수 있을까요?

전시 작품은 <탄생의 풍만> <우주의 탄생>이라는 크게 두 가지 주제로 나뉘는데요. <탄생의 풍만>에 전시되는 작품은 두 가지입니다.

학력 및 경력 2022.3 서경대학교 디자인&영상대학 디자인학부 교수 2016.3~ 현 서경대학교 미디어아트연구소 연구소장 2009 숭실대학교 IT대학 미디어학부 BK21 연구교수 2008 중앙대학교 첨단영상대학원 영상공학과 예술공학 전공 박사, 중앙대학교 문화콘텐츠기술연구소 전임연구원 2004 중앙대학교 첨단영상대학원 영상공학과 예술공학 전공 석사 주요 작업 2023.8~ 4단계 인천공항 제2여객터미널 Media ART 구축, 영상감독 2022.8~ KT 광화문 웨스트 사옥 미디어파사드, 총감독 2021 두바이엑스포 한국관 문화행사 영상감독 2020.06~ 광주 유네스코 미디어아트 창의벨트 자문위원장 2020 통영 디피랑(dipirang), 특수효과 조명 연출, 5.18 기념 비문드 무브먼트 미디어아트전 총감독(광주아시아문화전당) 외 수상 2022 광화시대 광화벽화 미디어아트 영상 공모전 대상 수상, 노스텔지어, 8K 2017 International Next-generation Convergence technology Association(IICCT 2017), Best Paper Award/Outstanding Service Award 외



우주의 탄생: Galaxyrium

모든 생명체의 기원이자 없어선 안 되는 '물'이라는 주제를 표현한 <생명의 기원, 물> 그리고 기나긴 지구 역사의 그림자 속으로 사라진 다양한 생명체들의 탄생과 죽음의 과정을 담은 <공룡의 진화와 소멸> 조이트로프 작품이 전시됩니다. <우주의 탄생>은 우주universe와 수족관aquarium 두 공간의 결합에서 창조된 미디어아트 작품으로, 가상의 공간 '심해 우주'를 콘셉트로 삼은 <Galaxyrium>을 만나 보실 수 있습니다.

이번 작품을 감상할 때, 관객이 어떤 부분에 주목하면 좋을까요?

<생명의 기원, 물>과 <공룡의 진화와 소멸>

은 조이트로프Zoetrope 작품으로 전시되기 때문에 두 작품 간의 연결과 흐름에 주목할 수 있는데요, 작품들이 어떻게 서로 연결되는지, 주제와 이야기를 어떻게 이어가는지 관찰해 보시면 좋을 것 같습니다.

<Galaxyrium>은 몰입형 미디어아트 작품으로, 관객들은 작품 공간에 진입하여 심해 우주를 탐험하는 경험을 할 수 있습니다. 주변의 소리, 조명, 그래픽 등을 포함한 작품의 다양한 감각적 요소에 주목하고, 작품이 어떻게 관객을 몰입시키고 상호 작용을 유도하는지 경험하면서 자신을 작품의 세계에 녹여내고, 작품과 함께하는 동안 느껴지는 감정과 경험을 관찰해보세요.



공룡의 진화와 소멸



물방울



물방울

작가님의 소개를 부탁드립니다.
안녕하세요, 미디어아티스트 조민서 작가입니다. 미디어아트와 공간설치를 하고 있으며 규칙의 해체와 재조합을 주제로 작품을 만들고 있습니다.

다양한 미디어아트 작업과 전시 프로젝트를 진행해오셨습니다. 미디어아트의 방대한 영역 중에서 작가님께서 특히 흥미를 가지고 작업해오신 분야가 있다면 무엇인지요?
가장 흥미가 있던 부분은 ‘매체’를 활용한 ‘인터랙티브’, 즉 관객과의 상호 작용입니다. 관객의 움직임과 활동을 통해서 작품이 완성된다는 점이 매력적인데, 이 점을 활용하다 보니 ‘매체’를 공간으로 확장하게 되고 설치 작품으로 발전하게 되었습니다. 이번 전시에서 <너와 나 핑퐁> 같은 경우 탁구대의 형태적 규칙을 해체하고 재조합, 관객이 직접 놀이

의 규칙을 정해서 작품을 만들어가는 인터랙티브 요소를 담고 있습니다.

인터랙티브 미디어아트는 관객과의 소통과 호흡이 작품을 완성하는 요소가 되겠지요. 이와 같은 성격의 작업에서 작가님께서 가장 주안점을 두시는 요소가 있다면 무엇인지 궁금합니다.
관객에게 ‘주제’를 전달하기 위해서 상호 작용에 스토리텔링을 포함하는 것에 가장 신경 쓰고 있습니다. 미디어아트 작품을 만들다 보면 관객과의 소통을 위해 기술에 집중하게 되는 경향이 있는데요, 이 경우 일시적인 반응으로 끝나기도 합니다. 이러한 부분을 줄이기 위해 톨 그 자체보다 내용에 어울리는 적절한 인터랙티브 매체를 찾기 위해 노력합니다.

이번 전시에서는 어떤 작품을 만나볼 수 있을까요?
<너와 나 핑퐁>은 탁구대의 규칙을 상징하는 ‘형태’를 해체하고 재조합해 만든 작품입니다. 관객은 탁구대의 변형된 형태를 접한 뒤 기존에 알고 있던 규칙을 해체하고 스스로 놀이를 만들어 작품과 상호 작용하게 됩니다. 특히 이번 전시에서는 감산혼합減算混合되는 조명을 활용해 공의 움직임과 자신의 움직임을 더 인지하고 관찰할 수 있도록 발전시킨 형태의 작품으로 구성했습니다. <풍당러브>는 소리의 파장을 조형으로 만들고 그림으로 표현하는 공간 체험 작품입니다. 소리는 눈에 보이지 않지만 파장을 표현하는 규칙으로 시각화할 수 있는데요, 공간 내에는 완성된 음악이 들리고, 음악을 모티프로 한 조형을 중심으로 음악에 사용된 다

섯 가지 소리를 들을 수 있습니다. 관객은 사람 목소리, 새소리, 악기 소리로 이루어진 곡의 느낌을 감상한 뒤, 자신만의 소리 파장을 그려볼 수 있습니다.

<미술관에서 만난 이상한 과학자>만의 차별화 요소, 또 주목해야 할 작가님이나 프로그램이 있다면 말씀 부탁드립니다.
<미술관에서 만난 이상한 과학자>는 키네틱, 비디오, 조명, VR, 인터랙티브 아트 등 다양한 미디어아트 분야의 작품을 전시하고 작가의 작품에 영감을 준 과학적 원리를 함께 설명합니다. 예술과 과학의 경계선에 있는 작품을 통해 관객들이 많은 영감을 얻을 수 있길 바랍니다.
<아틀리에 프로그램- 나는야 이상한 과학자>는 이정근 작가님의 키네틱프레임과 사진의 결합처럼 나만의 로봇을 만들어보는 아틀리에 프로그램인데요, 로봇의 스토리를 창작해 배경과 로봇의 얼굴을 만들어 나만의 미디어아트를 창작하는 흥미로운 프로그램입니다.

오랫동안 현장에서 미디어아트 전시를 기획하고 참여해오셨는데요, 과학과 예술이 접목된 미디어아트 체험이 지닌 교육적인 순기능은 무엇이라고 보시는지요?
미디어아트는 과학과 예술이 결합된 예술의 한 장르로, 과학적 원리를 이용하여 새로운 예술 작품을 창조하는 것을 말합니다. 학생들이 과학과 예술을 재미있고 쉽게 이해할 수 있도록 도와주며, 창의성과 문제 해결력 키우기, 예술적 감수성 함양에도 도움이 된다는 점에서 장점과 가능성이 다채롭다고 생각합니다.

주요 작업 2023 서울모빌리티쇼 메르세데스벤츠 마이바흐 프로젝트관 <데자뷔의 조각공원 프로젝트 마이바흐> 미디어아트 협업, 강원디자인진흥원 <Wonderful Dream> 김진우·조민서 2인전 2022 부산 국립과학관 <놀이의 탐구> 체험전 인터랙티브 아트 및 공간 디자인 총감독 2021 국립박물관문화재단 박물관·미술관 주간 ‘거리로 나온 뮤지엄’, 서울스퀘어 <초월한 시간의 거리> 미디어아트 프로젝트 총감독 및 제작 2020 화성시 문화재단 동탄아트스퀘어 개관 기념 미디어아트전 초대작가 외



청소년극



영지

성남아트센터
앙상블시어터

금 19:30 토 17:00 일 15:00
전석 30,000원
10세 이상 관람가
예매·문의 031-783-8000

08.25. - 08.27.

작:
허선혜
연출:
김미란

VIEW

30

인터뷰

경계를 넘어, 새로운 세계로 나아가기
성남페스티벌 메인 제작공연 예술감독 김태용

36

다시보기

완벽한 존재감
조성진 & 발트 앙상블

38

미리보기 1

그 숲에는 음악이 흐른다
파크 콘서트·피크닉 콘서트

40

미리보기 2

열한 살, 무한한 가능성의 나이
국립극단 청소년극 <영지>

42

깊이보기

르네상스 음악의 빛나는 순간
르네상스 음악 깊이 보기

경계를 넘어, 새로운 세계로 나아가기

성남페스티벌 메인 제작공연 예술감독 김태용

바야흐로 '생성 인공지능의 시대'가 도래한 오늘날, 자연과 기술 그리고 인간의 창의성은 어떻게 공존을 이어가고 어떤 혁신의 미래를 제시하게 될까? 그 대답을 예술로 풀어나갈 융복합 예술축제 '성남페스티벌'이 10월 6일부터 9일까지 4일간 성남 곳곳을 찾아온다. 성남의 자연, 첨단 기술, 인간의 열정이 만난 성남페스티벌의 하이라이트는 3일간 탄천에서 펼쳐지는 메인 제작공연. 영화 <가족의 탄생> <만추>로 독보적인 작품 세계를 구축해온 김태용 감독이 예술감독을 맡아 과거와 미래, 현실과 상상, 아날로그와 디지털 기술이 공존하는 새로운 차원의 무대를 꾸민다. 김태용 감독이 탄천의 자연 위에 펼쳐낼 또 다른 세계, 경계와 장르를 넘어 나아갈 새로운 도전에 대한 이야기를 미리 들어보았다.

세상에 없던 축제를 만나다

성남페스티벌을 통해 감독님을 뵙게 되어 반갑습니다. 그동안 어떻게 지내셨는지요? 일반 대중에게는 <만추> 이후 감독님의 장편 영화를 만날 기회가 없다 보니 안부를 궁금해하는 분들이 많습니다.

나름대로 바쁘게 지내는 중입니다(웃음). <만추> 이후 대중적으로 많이 알려진 작품은 없지만 소소하고 재미있는 작업들을 많이 진행하고 있어요. 작은 작업들을 좋아해서 공연과 단편 영화, 장기간으로 진행되는 다큐멘터리 등을 꾸준히 작업 중이죠.

10월 6일 공개되는 성남페스티벌 메인 제작공연의 예술감독으로 작품을 총괄하시게 됩니다. 어떤 점에 끌려 제안을 수락하셨는지요?

평소 공연 작업에 애정이 많아서 기회가 될 때면 크고 작은 관련 프로젝트를 진행하곤 했어요. 무대와 객석의 경계 없이 자유롭게 펼쳐지는 야외공연을 만들고 싶다는 바람이 항상 있었는데, 성남페스티벌이 바로 그런 모습이 아닌가 싶었죠. 탄천이라는 야외 공간의 장소성이 나 축제의 콘셉트도 흥미로워서, 크게 고민하지 않고 당연히 해봐야겠다고 결심했습니다.

성남과의 인연도 있으시지요? 감독님께 도시 성남의 이미지는 어떤 모습이었을까요?

성남을 생각하면 좋은 주거 지역, 판교로 대표되는 IT 산업의 중심, 또 푸른 산과 탄천의 모습이 떠오릅니다. 성남페스티벌의 주요 키워드이자 오늘날 많은 이들의 관심사인 '인간, 기술, 자연'이라는 세 가지 화두가 함께하는 도시이기도 하죠. 개인적으로는 단국대학교에서 학생들을 가르치던 시절에 꼭 성남에 살았는데, 의미 있는 기억으로 남아 있어요.

'인간, 기술, 자연'이라는 성남페스티벌의 키워드 역시 감독님께 흥미로운 요소였나 봅니다.

인간과 자연, 기술의 관계와 공존은 오늘의 우리에게 가장 중요한 고민이기도 합니다. 먼 옛날에는 자연으로부터 어떻게 인간을 보호하고 자연을 이용할지를 고민하는 시대였다면, 이제는 기술로 자연을 정복할 수 있다고 믿던 인간들이 자연에게서 보복받기도 하고, 기술 자체도 인간의 것이 아닌 독자적인 생명체처럼 대두되고 있죠. 이런 고민을 공연으로 풀어내기 에 적합한 장소가 성남이라고 생각했어요.

메인 제작공연은 축제 기간 중 3일 동안 탄천 야외무대에서 진행됩니다. 창작자로서 탄천의 어떤 매력에 주목하셨는지요?

탄천은 저 역시 성남에 살던 시절 즐겨 산책하던 공간인데요, 다양한 이야기를 지닌 사람들이 오가는 이곳에서 공연을 선보인다는 자체가 매력적으로 다가왔어요. 일반적으로는 무대 위에서 공연이 진행되고, '나'는 관객으로 무대를 지켜보는 구도가 익숙하잖아요? 그런데 탄천은 새로운 가능성이 보였어요. 내가 앉은 객석 바로 옆에서 무언가 자연스레 펼쳐지면서 내가 그 일원이 되고, 관찰자였다가 어느 순간 참여자가 되는, 무대와 객석 그리고 배우와 관객의 경계가 없는 공연이 될 수 있다는 느낌이에요. 그런 잠재성이 탄천의 매력이고, 이를 바탕으로 재미있는 공연이 만들어지리라 기대하고 있습니다.

글 남소연 성남문화재단 홍보팀 과장
사진 최재우

“탄천을 오가던 분들이
성남페스티벌을 경험한 뒤
언젠가 이곳을 다시 바라볼 때,
그 풍요로움의 기억으로
더 많은 상상을 할 수 있길 바랍니다.”



탄천의 자연 그리고 아날로그와 디지털이 융합된 지금껏 만나지 못한 이머시브(immersive) 스테이지가 탄생하겠네요. 그렇다면 지금 이 시점에서 구상하시는 무대는 어떤 모습일까요?

작품을 구상할 때 대개의 스토리 전개는 '어떤 일이 벌어지고' '그걸 누가 어떻게 감당할지'가 핵심인데, 영화감독의 직업병은 이야기를 짤 때 항상 좋지 않은 상황을 생각한다는 점입니다(웃음). 똑같은 탄천의 풍경이라도 누군가는 탄천에서 괴물의 등장이나 물 위에 뜬 외계 생명체를 상상할 수도, 걷다가 싸우는 남녀를 떠올릴 수도 있죠. 저 역시 탄천을 오가는 사람들이 저마다 어떤 사연이 있을지 많이 상상했어요.

이번 축제에서는 일상의 공간이 순식간에 또 다른

세계로 전환되면서 이상한 일이 벌어지는 초현실 같은 분위기를 구상하고 있습니다. 탄천이라는 장소는 저도, 관객도 너무나 익숙한 공간이지만 '어쩌면 이곳이 내가 아는 그 공간이 아닐 수도 있겠다'는 느낌을 구현하는 거죠. 매일 운동하고 산책하던 친숙한 공간이 무대로 변했을 때, 과연 어떻게 다르게 보일지가 흥미로운 요소가 아닐까 생각해요. 영화가 간혀 있는 스크린, 프레임 속 세계를 진짜처럼 만들기 위해 연출하는 예술이라면, 성남페스티벌 공연은 환상과 일상의 공간이 섞여 가상을 실재처럼, 현실을 환상처럼 만들어가는 지점들이 재미있는 작업이 될 것 같습니다. 저녁 시간의 야외 무대인 만큼 안전함은 당연히 갖추는 것을 전제로 기분 좋게 작업하고 있습니다.

이번 성남페스티벌은 드라마 <오징어 게임>의 김성수 음악감독, 뮤지컬 신(scene)의 베테랑 노우성 연출가 등 국내 정상의 제작진까지 함께하신다는 점에서 드림팀이라는 수식어 어색하지 않은 것 같습니다.

김성수 음악감독은 뮤지컬과 영화, TV 등 다양한 매체에서 작업해오신 분이죠. “음악극, 무용, 융복합 그 어떤 하나로 규정지를 수 없는 낯선 무대가 될지도 모르는데 함께 하시겠느냐”는 제안에 흔쾌히 응해주셨어요. 노우성 연출가는 뮤지컬 <셜록 홈즈> 등 많은 관객이 사랑해주신 작품들을 작업하셨고, 제가 부족한 여러 영역에 탁월하신 분이니까. 두 분 모두 처음 축제를 논의할 때 '다른 곳에서 할 수 있는 공연보다는 조금 낯설더라도 새로운

도전을 담아낼 기회라는 점에 흔쾌히 공감해주셨죠. 함께 작업하게 되어 행복한 마음입니다.

메인 제작공연의 음악이 지향하는 장르, 혹은 스타일에도 크로스오버 요소가 더해지는지요?

지금 이야기를 들려주시는 시점에서는 구상 중 단계이시겠지만, 대략의 방향이 궁금합니다.

김성수 음악감독님과 한창 논의하고 있습니다. 뮤지컬이나 가요, 클래식처럼 어떤 한 가지

장르로 특정하기보다는 좀 더 개성 있는 새로운 느낌의 음악으로 방향을 잡아가고 있어요.

함께 경계를 넘어서는 법

축제 공연의 시나리오를 직접 쓰셨습니다. 극중에서 현실을 떠나 또 다른 세계로 담담하게 나

아가는 주인공의 곁에 함께하는 이들은 바로 ‘꼭두’라는 존재죠. 어떤 의미를 담고 있는지요?

‘꼭두’는 우리의 전통 장례문화에 등장하는 존재로, 제가 오랫동안 탐구해온 소재이기도 합니

다. 어린 시절에는 ‘사람이 세상을 떠나면 이승에서 잘 살았는지 평가를 받고, 그에 따라 천국이

나 지옥을 간다’는 이야기가 익숙했잖아요. 그런데 ‘꼭두’는 우리가 잘 살았건 못 살았건 간에

인간 세상 이후의 세계로 넘어가는 여정을 함께해주는 동반자입니다. 여정을 책임지는 시중 꼭

두, 나쁜 기운을 물리치는 무사 꼭두, 길을 안내하는 길잡이 꼭두, 저세상 가는 길을 즐겁게 달

래주는 광대 꼭두까지 네 명이 한 조를 이뤄요. 사실 가족도, 친구도 없이 혼자 저승길을 떠난다

면 얼마나 서러운 여정이겠어요? 꼭두들이 떠나는 이와 긴 여정을 함께하며 지난 삶을 위로해

준다는 설정이 참 흥미로웠어요. 특히 저는 어린 시절 ‘죽음’과 그 이후를 굉장히 무서워했던 기

억이 있어서, 길벗이 되어주는 꼭두 이야기에 처음부터 끌렸던 것 같아요. 나이가 들고 종교적

인 또 인문학적인 관심으로 관련 이야기를 풀어보

는 동안에도 꼭두에 대한 관심은 자연스레 이어졌

죠. 이번 공연에서는 꼭두들이 탄천의 관중들을 향

해 “### 씨 오셨습니까? ○○○ 씨는요?” 하고 외치

며 극 속에 함께 어우러지는 이야기를 해보려고 합

니다.

어둠을 헤치며 경계 너머의 세계로 안전하게 인도하는

안내자라는 점에서, 꼭두는 결국 우리에게 위안을 주

는 존재인지도 모르겠습니다. 감독님께서 작품을 통

해 전하시고픈 메시지가 있다면 무엇일까요?

어둡고 슬픈 이야기가 아닌, 함께한 사람들에게 고

마워하는 마음으로 편안하게 즐긴다면 좋겠습니다.

생각해보면 우리는 모두 떠나가야 할 존재입니다.

일종의 기차처럼 누가 먼저 내리고 뒤에 내리느냐 정

도의 차이가 있을 뿐이죠. 나 혼자 평생 가는 게 아

니라 함께 여행길에 만났다가 내가, 혹은 내가 먼저

가는 동반자라고 생각하니 마음이 편해지더군요. 이

별에 대해 어둡지 않게 생각할 수 있는, 아주 큰 위

로까지는 아니더라도 좀 더 편안하기를 바라는 마

음을 전하고 싶어요. 어떤 감정 그 자체보다는 받아

들이는 방식에 대한 이야기일 수도 있겠죠.

공연의 전체 콘셉트인 ‘경계’는 무대와 객석, 자연

과 인간, 기술과 자연, 삶과 죽음 그리고 현실과 판

타지의 경계이기도 합니다. 수많은 경계 저 너머가

막연히 이상한 세계인 줄 알았는데 막상 한 발 다

가서면 그렇지 않다고 느낄 수 있기를 바라요.

성남페스티벌 메인 제작공연을 위해
국내 정상의 제작진이 함께 모였다.
왼쪽부터 김성수 음악감독, 김태용 감독,
노우성 연출가

판소리 등 국악 장르에도 꾸준한 애정을 보여오

셨지요. 예전 인터뷰에서 “국악에 대한 애정으로

<꼭두>를 시작했는데 하다 보니 국악에 관심이

더 커졌다”는 언급이 인상적이었습니다.

원래 장르를 가리지 않고 다양한 음악을 좋아했

는데, 우연히 관람한 완창 판소리 공연에서 그

야말로 새로운 세계를 접했죠. 사실 우리에게 익

숙한 음악 감상은 라디오든, 음반이든 ‘녹음’을

듣는 쪽이잖아요? 그런데 판소리는 레코딩으로

는 온전히 전달할 수 없는 종류의 음악이라는

생각이 들었어요. 유명한 그림을 교과서의 작은

도판으로 접하다 미술관에서 실제 작품에 압도

당하듯, 현장의 느낌은 정말 다르거든요. 다른

음악이 심장, 즉 비트 중심으로 움직인다면 국악

은 폐를 움직여 호흡으로 흘러간다는 점, ‘한 호

흡에 가보자’가 이런 느낌이구나 하는 깨달음도

인상적이었습니다. 이후에도 국악을 조금씩 더

좋아하게 되고, 혼자 공부하듯 아주 작은 작업

들을 해보기도 하고, 계속 알아가는 과정에 있

어요.

무성영화에 번사의 해설을 곁들인 <청춘의 십자

로>, 판소리와 영화의 만남 <필름 판소리 춘향

녀>, 스톱모션 애니메이션에 레게와 판소리를 엮은 <레

게 이나 필름, 흥부>, 국립국악원 <꼭두>까지 영

화·공연·음악의 다양한 크로스오버를 시도해오

셨습니다. 이와 같은 작업, 특히 영화 이외의 작

업은 감독님께 어떤 의미인가요?

극장, 또 무대에 대한 애정이 많아요. 제가 영화에

이끌린 것도 극장이라는 공간을 좋아해서였죠. 그

속으로 숨어드는 느낌, 누군가 퍼포밍하는 모습을

보는 것이 좋아서 극장과 관련된 일을 꿈꿨거든요.

다만 영화는 웬지 저와 먼 세상 같았고 연극은 상

대적으로 가까운 느낌이라 고등학교 때도 연극을

했었는데, 어찌다 보니 영화감독이 됐어요(웃음).

그래도 무대에 대한 관심과 흥분은 여전해서, 언제

나 같았이 있죠.

예술과 기술의 경계에서

이번 성남페스티벌에서 ‘기술’의 요소를 빼놓을 수

없듯이, 예술 분야 역시 인공지능의 발달로 인한

여러 탐색이 지속되고 있습니다. 감독님께서도 예

술과 기술의 접점에 일찍이 관심을 두고 계신데

요, 얼마 전 카이스트 김대식 교수와 예술가들이

생성 인공지능과의 협업을 담은 책 『생성 예술

의 시대』에도 참여하셨지요? 감독님은 그림을 그

리는 생성 AI 달리 DALL-E를 이용해 이성복의 시

‘남해 금산’ 텍스트를 영화 포스터처럼 시각화하

는 작업을 진행하셨죠.

오래전부터 시에 관심이 많았어요. <원더랜드>처럼

관련 주제의 시나리오도 썼고요. 김대식 교수님과

몇 년째 모임을 이어가던 중 생성 AI 작업에 대한 이

야기를 가볍게 나눴는데, 생각보다 거창한 결과물이

나왔습니다(웃음). 하루가 다르게 기술이 발달하는

이제는 생성 AI의 존재 역시 거부나 수용 여부가 아

닌, 어떻게 사용할 것인가의 문제에 가까워요. 제가

본 흥미로운 다큐멘터리 중에 이런 내용이 있었어요.

구글 알파고와 이세돌 9단의 바둑 대결에서 우리 세

대는 이세돌 9단의 승리를 예상했지만, 지금 세대는

당연히 알파고의 승리를 얘기합니다. 마치 포크레인

과 삽의 경쟁처럼 인간의 능력치에 대한 생각이 달

라지고 있죠. 물론 미국에서는 얼마 전 할리우드 작

가 조합이 인간 창작자의 권리를 보장하라며 파업

을 실행할 정도로 여전히 사회적으로 민감한 이슈입

니다. 생성 AI 분야 역시 앞으로 쏟아질 수많은 도구

와 작업에 대한 미묘한 거부감, 어디서부터 어디까지

가 인간의 영역인지에 대한 고민이 당분간 지속되겠

죠. 이번 작업을 통해 생성 AI를 둘러싼 여러 고민도

함께 담아보려 했습니다.

이 책이 던지는 질문 중 하나가 “진정한 의미에서

의 창작, 또 예술적 상상이 실현되는 과정을 기계

와 함께 만들어볼 수 있을까?”였는데요, 어떠셨나

요? 이번 성남페스티벌의 시나리오도 챗GPT와 함

께 작업하실 수 있다는 이야기를 들었거든요.

챗GPT와 작업하신 않았고 앞으로도 실제 작품을

쓰지는 않겠지만, 아이디어를 제시한 뒤 시와 소통

하는 여러 실험은 생각하고 있습니다. 처음 카메라

가 발명된 시대를 떠올려보세요. 그림만 그리다 사

진기를, 또 녹음기를 처음 접했을 시대예요. 매체

가 진화하면서 소리뿐 아니라 동영상을 기록하고,

새로운 기술의 발전에 따라 변화는 계속되죠. 저는

이 변화 속에서 어떤 소통과 연결을 통해 어떻게

결과물이 달라지는지, 그 탐구를 계속할 것 같습니

다. 지금은 사진기를 처음 만난 느낌이거든요. 내가

어떻게 누르느냐에 따라 결과물이 다르게 찍힌다

는 걸 배워가고, 사진기도 저에 대해 배워야 하죠.

그 결과가 긍정적일지, 부정적일지는 그 도구를 어

떻게 사용하느냐에 따라 달라지겠지만, 그런 시대

가 다가온다는 사실은 인정할 수밖에 없습니다.

창작의 측면에서 요즘의 관심사는 무엇인가요?

역시 인공지능에 대한 관심이죠. 먼 옛날 영화가 처

음 탄생했을 때 막심 고리키는 “영화는 예술이 아

니고 허상이다. 그림이나 시에 비한다면 하찮은 과

학이다. 기술을 예술로 부르지 말라”고 했었는데,

지금 그 시기가 돌아온 듯해요. 독자보다 작가가

많은 시대, 영상을 보러 가는 사람보다 만드는 사

람이 많아진 시대로 진입하는 오늘, 새로운 영상,

새로운 영화란 무엇인지 고민하게 됩니다.

마지막으로 성남페스티벌에 함께할 시민과 관객

에게 말씀 부탁드립니다.

예술이 주는 힘은 어떤 방식으로든 우리의 삶을 풍

요롭게 합니다. 탄천을 오가던 분들이 성남페스티벌

을 경험한 뒤 언젠가 이곳을 다시 바라볼 때, 그 풍

요로움의 기억으로 더 많은 상상을 할 수 있길 바랍

니다. 경계를 긋고 나는 여기, 너는 거기라고 규정짓

는 대신 경계를 넘나들며 다양한 생각과 상상을 함

께 나눌 수 있는 기회가 된다면 좋겠습니다.

융복합 예술축제 성남페스티벌은 10월 6일(금)부터 10월 9일
(월)까지 성남 탄천과 그 밖의 여러 곳에서 만날 수 있다

완벽한 존재감

조성진 & 발트 앙상블

글 김주영 피아니스트, 대원문화재단 전문위원
사진 최재우



고의 포수와 흡사했다. 협연자의 자리가 자신의 음표만 완벽히 만들어내면 끝나는 것이 아님은 주지의 사실인 바, 스스로 오랜 고민과 다각도의 실험을 거친 그의 역할론은 여러 면에서 성공적이었다. 주연과 조연을 성공적으로 오가면서 각자의 존재감을 뚜렷이 부각시키는 솜씨는 놀라움을 자아냈다.

주연으로도, 조연으로도 완벽했던 조성진

전반부 조성진이 연주한 레퍼토리는 흔히 ‘죄놈 Jeune homme’이라는 별명으로 불리는 모차르트의 협주곡 E^b 장조 K271이었다. 여기서 그의 모습은 적재적소에 나타나 모차르트 음악의 생명력을 일깨워주는 멀티 플레이어이자 악보에 맛깔스러움을 더하는 고급스러운 조미료의 역할까지를 망라했다. 체임버 오케스트라이지만 솔리스트로서의 예민함을 지닌 채 연주에 임하는 발트 앙상블의 감각에 적절히 대처하는 것과 동시에, 그들의 생각에 앞서 악상의 전개를 이어주는 조성진의 센스가 돋보였다. 비교적 초기작이나 시작부터 피아노 솔로가 등장하는 등 전반적으로 큰 규모를 지닌 K271의 성격을 정확히 파악한 조성진의 해석은 아기자기함과 드라마틱한 아이디어가 곳곳에서 느껴졌는데, 당당한 품격과 우아함을 고루 갖춘 1악장의 악상들은 시종 밝고 명랑한 정서로 빚어져 호감을 나타냈다. 오케스트라와의 유기적인 흐름과 흥미로운 대화가 두드러진 것은 진지하고 심각한 기분의 2악장이었는데, 여기서 솔리스트는 레치타티보와 아리아를 효과적으로 연출해내는 오페라의 독창자처럼 번신해 굴곡이 있는 스토리를 설명해냈다. 비르투오시티가 한껏 드러나는 3악장에서는 물 흐르듯 말끔한 터치와 오락적인 기분을 들뜨지 않게 표현했으며, 특히 칸타빌레가 세련되게 수놓인 론도 형식 속 미뉴에트는 발트 앙상블이 지닌 탄력 있는 리듬감을 더욱 드러나게 조력해 효과적이었다.

후반부의 협주곡은 조성진의 시그니처 프로그램이 된 지 오래인 쇼팽 협주곡 2번이었다. 최근 조성진은 이 협주곡을 다양한 형태의 오케스트라 편성과 함께 연주해 화제가 되고 있는데, 작년 기돈 크레머가 이끄는 크레메라타 발티카와의 현악 오케스트라 버전에 이어 이번에는 1990년 쇼팽 콩쿠



르 입상자였던 케빈 케너와 첼리스트 크시슈토프 돔베크의 편곡판을 선보였다. 원래 이 편곡은 현악 5중주가 피아노를 반주하는 6중주의 형태로 여러 이유에서 피아니스트의 역량이 요구되는데, 조성진은 악곡 전체를 이끌고 가는 멋진 리더로서의 모습을 보임과 함께 스케일의 크기와 그 성격, 텍스트의 무게까지 합리적인 방법으로 결론을 내려 그것을 실행에 옮기고 있었다. 비극적이지만 살롱 음악적인 달콤함도 감도는 1악장에서 조성진은 거침없이 빠른 프레이징과 입체적인 다이내믹으로 듣는 이들의 집중력을 모으며 시종 긴장감 있는 진행을 꾀했다. 절절한 사랑 노래인 2악장에서 조성진은 과장된センチ멘털을 철저히 단속하며 앙상블과의 기민하면서도 정교한 호흡에 신경을 집중하는 모습이었다. 주인공의 존재감은 여전했지만 앙상블과의 공동 작업이란 의식을 마지막까지 유지하는 자세가 믿음직스럽기도 했다. 꼭 필요한 장소에서만 악센트를 사용해 쇼팽이 지닌 마주르카 리듬과 폴란드적 정서를 살려낸 3악장 역시 높은 완성도를 자랑했으며, 치밀하면서도 꼼꼼히 구사한 기교적 패시지들은 상상했다.

또다른 주역, 발트 앙상블

2015년 바이올리니스트 이지혜를 중심으로 결성된 발트 앙상블의 멤버

들은 그들이 몸담고 있는 오케스트라들의 이름을 능가할 만큼 화려한 면면을 지니고 있으며, 연주력 역시 그간의 성공적인 결과물들로 인해 검증된 지 오래다. 협연자의 이름을 앞세웠지만 결코 조연에 머물지 않았던 이날의 발트앙상블은 현악 체임버 오케스트라의 레퍼토리 중 높은 난이도와 무게감을 지닌 작품을 선택해 빼어난 호연을 들려주었다. 전반부 첫 곡으로 연주된 레스피기의 <옛 노래와 춤곡 모음곡 3번>은 브사르, 론칼리 등 이탈리아의 선대 작곡가들의 유산을 토대로 레스피기의 복고 취향을 보여주는 걸작인데, 매끄러운 음상과 세련된 프레이징을 앞세운 발트 앙상블의 해석은 여유로운 연출과 풍성한 음향으로 인상적이었다. 촘촘한 밀도의 앙상블을 유지했지만 그것이 과도한 피로감으로 바뀌지 않게 했다는 면에서 노련함이 느껴졌다. 후반부를 장식한 버토크의 <현을 위한 디베르티멘토>에서는 앙상블 멤버들 대부분이 몸담고 있는 독일의 오케스트라 음색이 간접적으로 배어나왔다. 거친 질감의 불협화음과 강한 리듬을 연주할 때에도 넉넉한 양감으로 듣는 이들에게 안정감을 주었고, 불안하고 그로테스크한 선율을 표현함에도 우아함을 곁들이는 모습이었다. 요컨대 작품의 제목처럼 현악기들을 통한 20세기적 ‘유희’의 정수를 들려주어 청중들을 매료시켰다고 하겠다.

그 숲에는 음악이 흐른다

파크 콘서트·피크닉 콘서트

글 남소연 성남문화재단 홍보팀 과장
사진 최재우



푸른 숲, 맑은 공기 그리고 최고의 뮤지션들이 함께하는 야외 콘서트. 바로 성남시를 대표하는 여름의 아이콘, 파크 콘서트다. 2012년 이후 한여름의 크리스마스 선물처럼 이어지고 있는 파크 콘서트가 올해는 8월 19일~10월 7일 매주 토요일 저녁 분당 중앙공원 야외공연장을 찾아온다. 성남 수정구·중원구 시민들이 집 가까이에서 즐길 수 있는 피크닉 콘서트 역시 8월 12일 을지대학교에서 만날 수 있다.

도심 속에서 자연과 음악, 관객이 어우러지는 무료 야외 콘서트. 어딘가로 멀리 떠나거나 공연 예매에 스트레스를 받지 않아도 클래식, 대중음악, 뮤지컬, 무용 등 다양한 장르의 수준 높은 무대를 한자리에서 무료로 즐길 수 있는 유일무이한 이벤트가 바로 성남문화재단의 파크 콘서트다. 야외공연장이 위치한 성남 중앙공원은 잔디 광장과 인공 호수, 아름다운 산책로 등 사계절의 아름다움을 만끽하기에 최적의 공간이고, 중앙공원의 너른 잔디밭 한가운데에 자리한 야외공연장은 지휘자 장한나가 “아름다운 경관으로 유명한 미국이나 유럽의 클래식 페스티벌에도 뒤지지 않을 멋진 공연장”이라 극찬했던 싱그러운 자연과 수준 높은 시설이 돋보인다. 무대를 둘러싼 계단식 객석 뒤편으로 완만한 경사를 지닌 잔디 언덕은 천연 그대로의 야외 객석으로 편안하게 공연을 감상하기에 안성맞춤이며, 수도권 어느 곳에서든 쉽게 찾아올 수 있는 교통 편의성과 접근성도 장점이다.

일곱 가지 무대, 일곱 가지 즐거움

올해의 파크 콘서트는 8월 19일부터 10월 7일까지, 추석 연휴 기간인 9월 30일을 제외한 매주 토요일에 총 일곱 차례 찾아온다. 폭발적인 가창

력과 감성의 여성 보컬리스트 거미와 에일리가 8월 19일 첫 무대를 열고, 방송과 공연 등 다양한 무대에서 환상의 앙상블을 보여준 크로스오버 그룹 라포엠이 8월 26일, 여름밤의 달콤한 하모니를 선사한다.

9월 2일은 국내 대표 뮤지컬 배우들의 흥겨운 갈라 공연이다. 대한민국 대표 뮤지컬 디바 정선아와 탄탄한 존재감의 서경수, 차세대 스타 진태화와 양서윤이 함께한다. 9월 9일은 타고난 소리꾼이자 창작자, 공연예술가로 국내외 무대를 누비는 만능 아티스트 이자람이 전통과 현대를 아우르는 개성 넘치는 무대를 선보일 예정이다.

9월 16일은 유럽의 여름 페스티벌이 부럽지 않을 정통 클래식 무대다. 지휘자 금난새가 이끄는 성남시립교향악단과 메조소프라노 김정미, 테너 이범주, 피아니스트 이진상이 무대를 꾸민다. 비제의 오페라 <카르멘> 하이라이트, 거슈윈의 <랩소디 인 블루> 등 여름밤의 야외무대에 어울리는 친숙한 프로그램이 관객을 클래식과의 조우로 이끈다. 23일에는 한국 전통무용의 대부, 안무가 국수호가 이끄는 국수호디딤무용단의 <코리안 드림-영고迎鼓>가 뜨겁게 심장을 두드리는 북의 대향연을 펼친다. 추석 연휴인 9월 30일을 지나 10월 7일에는 독보적인 감성으로 사랑받는 밴드 잔나비가 2023 파크 콘서트의 피날레를 장식한다.

여름밤의 감성 충전, 피크닉 콘서트

성남 수정구·중원구 시민들이 집 가까이에서 소풍처럼 즐길 수 있는 피크닉 콘서트도 놓치지 말자. 8월 12일(토) 오후 7시 을지대학교 성남캠퍼스 운동장에서 펼쳐지는 피크닉 콘서트는 감미로운 목소리의 싱어송라이터 폴킴, ‘실력과 대중성의 부드러운 조화’라는 수식어가 찰떡인 대세 듀오 멜로망스가 한여름 밤의 설렘 가득한 무대로 관객들을 이끈다. 주말마다 찾아오는 여름 선물, 그 즐거운 기다림은 이제 시작이다.

파크 콘서트

- 8월 19일~10월 7일
매주 토요일 오후 7시
(총 7회, 9월 30일 쉼)
- 분당 중앙공원 야외공연장

피크닉 콘서트

- 8월 12일(토) 오후 7시
- 을지대학교 성남캠퍼스 운동장

- 031-783-8000



열한 살, 무한한 가능성의 나이

국립극단 청소년극 <영지>

글 김주연 연극 평론가



© 국립극단 어린이청소년극연구소

- 8월 25일(금)~27일(일)
- 성남아트센터 앙상블시어터
- 031-783-8000

긴 여름의 끝자락, 성남아트센터는 한여름 무더위보다 더 활기찬 상상력과 에너지로 가득한 무대를 마련했다. 열한 살 어린이의 시선으로 바라보는 엉뚱하고 재기발랄한 세상을 담은 국립극단의 어린이청소년극 <영지>이다. 이번 공연은 전 회차 한글 자막과 개방형 음성 해설을 통해 청각·시각 장애인 관객들에게도 극장의 문을 활짝 열어놓고 있다는 점에서도 주목할 만하다.

<영지>의 주인공 영지는 열한 살이다. 열한 살이라는 나이, 초등학교 4학년이라는 위치는 한국에서 참 여러모로 애매한 범주에 속한다. ‘어린이’라

부르기에는 이미 세상에 대해 많은 걸 알아버린 나이이지만 또 ‘청소년’이라 부르기에는 아직 신체적으로나 정신적으로 미숙한 시기, 한마디로 열한 살은 어린이와 청소년의 경계에 있는 나이로 할 수 있다. 한편으로 이 시기는 내적으로나 외적으로나 호기심이 팽창하고, ‘나는 누구인지’ ‘세상은 어떤 곳인지’ 서서히 깨달아가면서 자아와 세상에 대한 인식과 갈등을 겪기 시작하는 나이이기도 하다. 특히 초등학교 5~6학년만 되어도 이미 무한 경쟁의 입시 궤도에 본격적으로 탑승하게 되는 우리 사회의 구조상, 그 직전인 열한 살 나이는 사회가 만들어놓은 표준적 삶에 자신을 맞추기 직전의 짧은 과도기적 성격을

갖는다. 이는 어떤 의미에서는 아이들로 하여금 획일화되고 규격화된 삶의 모습이 아닌, 자기만이 가진 고유한 개성과 가치를 마음껏 누릴 수 있는 마지막 시기라고도 할 수 있을 것이다.

허선혜 작, 김미란 연출의 연극 <영지>는 바로 이 아슬아슬한 경계에 서 있는 열한 살 영지가 자기만의 시선과 목소리로, 세상이 정해놓은 경계를 지우고 뛰어넘어 새로운 세계로 나아가고자 하는 이야기이다. 극중 영지는 말한다. “애네들이 사는 동네는 고학년이 되면 팔, 다리, 모가지를 갈아 끼워. 왜냐면 이 동네에 걸맞은 몸이 돼야 되거든.” 세상이 원하는 하얗고 긴 팔다리, 공부에 적합한 모가지로 갈아 끼우는 대신, 영지는 엉뚱한 상상력과 스스로를 긍정하는 힘으로 자기만의 세상을 구축하고 또 주위를 변화시킨다.

예측불허 영지가 펼쳐내는 세계

<영지>의 배경이 되는 동네는 병목안, 가장 깨끗하고 살기 좋은 동네 1위로 손꼽히는 완벽한 마을이다. 사회 규범을 준수하는 어른들과 그들이 기대하는 모습 그대로 자란 모범적인 아이들이 어우러져 살고 있는 이 마을에 어딘가 이상한 아이 ‘영지’가 전학을 온다. 영지는 이곳의 어른들이 생각하는 이상적인 열한 살 아이, “순수하고 착하고 순종적인” 이미지와는 전혀 다른 외양과 내면을 가진 독특한 아이이다. “나는 영지야. 열한 살. 나는 새의 머리에 인간의 몸통에 개구리의 다리를 가지고 있어. 날개도 있고 꼬리도 있어. 아가미도 있어. 내일은 또 다르고 모레는 또 달라”라고 자신을 소개하는 영지는 스스로를 어떤 모습으로 규정하는 것을 거부하고, 자신은 언제나 달라질 것이며 또 달라질 수 있다고 주장한다.

영지는 늘 자신의 이야기에 동물을 끌어들이고 사람들을 소개할 때 종종 동물에 비유한다. 영지의 세계에서는 코끼리, 물고기, 새 같은 친숙한 동물만이 아니라 상상의 존재인 켄타우로스와 유니콘이 뛰어다니고, 해골이 나비와 친구가 된다. 이는 곧 무엇과도 친해질 수 있고 무엇으로도 변할 수 있는 열한 살 아이들의 무한한 가능성과 유연한 사고를 보여주는 장치라 할 수 있다.

이렇게 자유로운 세상 속에 살아가는 영지가 바라보는 병목안 마을 어른들은 이상하기만 하다. 학교에선 도끼 같은 선생님이 동그란 아이들을 전부 네모로 잘라버리고, 미술 시간에는 선생님이 정해준 주제만 그리라고 한다. 마을 아이들은 어른들의 가르침을 순종적으로 따르지만 영지는 자신의 세계를 끝까지 고집한다. 선생님이 아무리 바다와 논밭을 그리라고 해도 영지는 “저는 양배추를 그리고 싶어요”라며 양배추를 그리는 아이다.

영지의 영향력은 스스로에게만 국한되지 않는다. 마을의 마스코트 효정과 모범생 소희는 엉뚱한 아이 영지가 들려주는 신기한 이야기와 놀이에 점점 빠져들게 되고, 틈만 나면 영지와 상상 속 세계로 여행을 떠난다. 더 이상 그대로 두어선 안 된다고 생각한 병목안 마을의 어른들은 반상회를 소집해 영지의 ‘불량한’ 영향력을 막고 이 이질적인 존재를 마을 밖으로 내보내려 하지만, 이미 시작된 변화는 막을 길이 없다. 언뜻 완벽해 보이지만 어딘지 모르게 뒤틀린 마을 병목안에 작은 균열을 낸 꼬마 영지는 또 다른 모험을 향해 새로운 세상으로 떠나간다. 세상이 정해주는 기준을 따르기보다는 자기 자신을 긍정하고 자신의 목소리를 잃지 않는 수많은 열한 살 ‘영지’들을 위한 메시지가 작품 곳곳에 담겨 있다.

경계를 지우고 넘어서는 공연

극중 영지가 가장 잘하는 것은 바로 이야기를 만들고 들려주는 일이다. 영지는 늘 사람들이 보지 못하는 존재, 사람들이 생각하지 못하는 행동을 이야기로 들려주고 직접 실천한다. 영지에게 이야기를 만드는 것은 단순한 놀이가 아니라 이곳과는 다른 새로운 세계를 창조하는 것을 의미한다. 즉, 영지의 이야기는 그 자체로 세상을 다르게 바라보고, 그 다른 세상을 향해 나아가는 하나의 행동이다. 그런 의미에서 연극 <영지>는 이야기로 대표되는 아이들의 자유로운 상상력이야말로 뻑뻑한 현실과 다른, 새로운 세상으로 나아가는 하나의 통로가 될 수 있음을 ‘이야기’로 설득하는 작품이라 할 수 있다.

현실과 환상의 경계를 지우면서 새로운 세상으로 나아가는 열한 살 영지의 이야기를 담은 이 작품은 공연 형식에 있어서도 기존의 경계를 지우고 넘어서고자 한다. 장애를 지닌 관객들도 일반 관객들과 똑같이 공연을 보고 느끼고 즐길 수 있도록, 연극 <영지>는 관객 접근성을 위한 다양한 시도를 담아내고 있다. 특히 이번 공연에서는 전 회차 한글 자막과 개방형 음성 해설을 시도하면서 청각 장애와 시각 장애를 지닌 관객들도 쉽게 공연을 이해할 수 있도록 만들었다. 또, 공연에 대한 사전 정보를 음성 해설로 미리 공개함으로써 관객들이 공연에 대해 미리 상상하고 장면장면을 즐길 수 있게 했다.

어린이와 청소년의 경계에 있는 열한 살, 어디에도 속할 수 없다는 것은 한편으로 어디로도 갈 수 있다는 무한한 가능성을 상징한다. <영지>는 바로 이런 무한한 가능성을 지닌 열한 살 어린이의 세계를, 경계를 지운 공연 방식으로 들려주는 흥미로운 작품이다. ‘어린이극’이라는 고정 관념에서 벗어나 열린 마음으로 공연을 보다 보면 자신의 나이도, 현실도 잊은 채 경계를 뛰어넘는 새로운 경험을 할 수 있을 것이다.

르네상스 음악의 빛나는 순간

르네상스 음악 깊이 보기

글 이준형 음악 칼럼니스트

다양한 방송과 강연, 저술을 통해 클래식 음악을 전하고 있다. 예술의전당, 금호아카데미, 풍월당 등에서 클래식 음악 강의를 진행했으며 현재 CPBC(가톨릭평화방송) FM <이준형의 비온드 클래식> 진행자, CBS FM <아름다운 당신에게> 고정 게스트로 활동 중이다.

마티네 콘서트 '르네상스 음악의 정점과 종말'

- 8월 17일(목) 오전 11시
- 성남아트센터 콘서트홀
- 031-783-8000

‘르네상스’ 하면 레오나르도 다빈치나 미켈란젤로 같은 화가를 떠올릴 사람도 있을 테고, 혹은 셰익스피어나 에라스무스 같은 문인과 철학자를 떠올리는 사람도 있을 것이다. 하지만 음악을 떠올리는 사람은 드물 것 같다. 가령 당대 사람들은 미술의 다빈치와 음악의 조스캥 데프레^{Josquin des Prez}를 나란히 비교하곤 했는데(실제로 두 사람은 밀라노에서 ‘직장 동료’였다), 현재 두 사람의 인지도와 인기는 비교할 수조차 없다. 그 이유는 무엇일까?



회화나 조각, 건축은 천재지변이나 전쟁, 도난 같은 사고만 없다면 오래 존재하면서 사람들에게 계속 영감을 준다. 하지만 음악은 본질적으로 만들어지는 그 순간 사라지는 예술이다. 악보가 있지만 그 자체는 음악을 온전히 담을 수도, 감동을 줄 수도 없다. 게다가 옛 음악은 연주자에게 많은 자율권을 주었기에 지금처럼 악보가 세세하지 않았고, 그런 의미에서 당대 음악을 이해하는 데 필수적인 수많은 연주 관습이 영영 사라졌다. 사실 ‘르네상스 음악’이라는 명칭부터 다분히 편의적이다. 왜냐하면 미술이나 건축과는 달리 음악에서는 ‘르네상스’, 즉 고대 그리스나 로마로부터 ‘부활’할 것이 별로 없었기 때문이다. 고대 그리스 철학자들의 음악 이론이 계속 영향을 미치긴 했지만, 실제 음악은 극소수의 잔편을 제외하면 모두 사라졌다.

르네상스 음악의 핵심, 폴리포니

고대의 음악 가운데 현재까지 어렵פות이나마 실체를 파악할 수 있는 유일한 분야는 교회 음악, 즉 단성가^{plainchant}다. 그리스도교의 초기 단성가는 유대교의 송송^{antiphon} 형식을 이어받았고, 지중해 세계의 여러 지역에서 다양하게 펼쳐졌다. 이런 단성가 전통에서 여러 개의 선율이 함께 등장하는 음악, 즉 최초의 폴리포니 음악이 탄생하는 데는 거의 500년에서 600년이 걸렸다. 일단 다성 음악이 등장한 다음부터는 음악의 변화가 점점 빨라졌다. 10세기에서 13세기까지 ‘중세 르네상스’로 불릴 정도로 크게 발전했던 유럽 사회는 14세기로 접어들면서 흑사병과 전쟁, 기근이 거듭되며 급격하게 곤두박질쳤다. 이 ‘중세의 가을’에도 음악은 크게 발전했다.

그리고 캄캄한 암흑 속에서 갑자기 해가 솟아오르듯 르네상스가 시작되었다. 급격하게 변하는 사회에서 전 유럽의 공통된 음악 언어가 탄생했다. 이 시기, 대략 1400년부터 1600년 무렵까지 2세기의 음악을 우리는 ‘르네상스 음악’이라고 부른다. 더 자유로워진 리듬과 화성, 형식으로 다양한 음악이



베르나르도 스트로치가 그린 작곡가 몬테베르디의 초상

만들어졌으며, 참다운 의미에서 개인적인 감정을 음악에 담기 시작했다. 상인과 시민 계급이 음악의 새로운 소비자로 떠오르고 인쇄술의 발명으로 악보 출판이 이루어진 점도 음악의 양상을 크게 바꾸었으며, 근대 악기의 조상들이 출현했다.

중세부터 계속 발전한 교회 음악, 즉 폴리포니는 르네상스 음악의 핵심이었다. 오늘날 클래식 음악에서 가장 중요한 장르가 교향곡이나 오페라라면 당시에는 미사곡이 그 자리를 차지했다. 이 시기의 음악을 이끈 곳은 지금의 프랑스 북동부에서 벨기에에 해당하는 지역이었는데, 이 프랑스-플랑드르 악파는 9세기 그레고리오 성가의 통일 이후 처음으로 참다운 의미에서의 국제적인 악파로 떠올랐다. 오늘날 우리에게 중세 음악이 어딘가 어색하고 이국적으로 들리는 반면 프랑스-플랑드르 악파의 음악은 부드럽고도 친근하게 들린다.

뒤프레가 일깨운 근대 음악의 물줄기

기욤 뒤파이Giillaume Du Fay와 질 뱅슈아Gilles Binchois는 프랑스-플랑드르 악파의 창시자로 불리며, 요하네스 오케겔Johannes Ockeghem이 그 뒤를 이었다. 그중에서도 뒤파이는 ‘최초의 현대적 음악가’라고 할 수 있다. 뒤파이의 모테트 <장미꽃이 피었네 Nuper rosarum flores>는 1436년 3월 25일 필리포 브루넬리스키Filippo Brunelleschi가 설계한 피렌체의 산타

마리아 델 피오레Santa Maria del Fiore 축성식에서 연주되었던 역사적 작품이다. 에우제니오 4세 교황이 직접 참석해서 축성한 행사에서 이 곡이 장엄하게 울려 퍼진 순간은 아마도 르네상스의 개막이었다고 할 수 있겠다. 뒤파이, 뱅슈아, 오케겔에 의해 힘차게 출발한 프랑스-플랑드르 악파의 폴리포니 음악은 조스캥 데프레라는 위대한 거장에 의해 만개했다. 그가 남긴 30여 곡의 미사곡과 100여 곡 모테트는 풍부한 상상력과 정교한 작곡 기법이 담긴 서양 음악의 보고이자, 종교 개혁 이전 분열되지 않는 종교 음악의 정점이다. 조스캥의 음악이 여전히 우리에게 감동을 주는 이유는 그가 아름다운 음향을 만드는 동시에 가사의 의미를 어떻게 표현할지 진지하게 고민했고, 여기에서 근대 음악의 새로운 물줄기가 생겨났기 때문이다. 조스캥을 필두로 이자크Heinrich Isaac, 오브레히트Jacob Obrecht, 들라뤼Pierre de la Rue 등 프랑스-플랑드르 악파의 음악가들은 유럽 전역, 특히 르네상스 문화가 만개한 이탈리아로 진출했다. 이들은 로마 교황청을 비롯해서 밀라노의 스포르차 가문, 페라라의 에스테 가문, 피렌체의 메디치 가문에서 활동하면서 르네상스 음악의 황금기를 이루었다.

바로 이 무렵, 서양 음악의 흐름을 송두리째 뒤바꿀 두 가지 변화가 모습을 드러냈다. 하나는 인쇄술이라는 기술 혁명이고, 또 다른 하나는 종교 개혁이었다. 음악 분야의 인쇄술은 1502년에 베네치아에서 페트루치Ottaviano Petrucci가 처음으로 악보를 출판하면서 시작되었다. 그전까지는 필사본을 통해서 제한적으로만 알려졌던 선진 음악이 전 유럽으로 확산되었다. 얼마 후인 1517년에는 독일에서 마르틴 루터가 종교 개혁의 횃불을 들어 올렸다. 종교 개혁과 그 후폭풍은 음악에도 큰 흔적을 남겼다. 음악가이기도 했던 루터는 전례 음악에서 가사를 표현할 수 있는 단순하고 친근한 형식, 그리고 라틴어가 아니라 모두가 알아들을 수 있는 자국어(독일어) 가사를 요구했다. 비록 그 형태는 다르지만 조스캥 데프레와 같은 생각이었다. 루터는 직접 독일어 찬가인 코랄chorale을 작곡하고 기존 라틴어 성가를 독일어로 번안했으며, 동시대 음악가들에게 직접 자신의 음악적 이상을 설파했다. 저 유명한 ‘내 주는 강한 성이요 Ein feste Burg ist unser Gott’는 루터가 직접 작사·작곡한 코랄이다.

팔레스트리나에서 빅토리아로

한편 가톨릭교회에서도 변화가 시작되었다. 종교 개혁에 대항하고 가톨릭 교회를 자체적으로 개혁하고자 개최된 트리엔트 공의회1545~63에서 음악은 중요한 의제로 떠올랐다. 공의회는 ‘공허한 기쁨을 주는 것이 아니라 가사를 뚜렷하게 알아들을 수 있는 음악’을 요구했다. 이 역시 루터와 같은 생각으로, 종파를 초월해서 음악을 향한 새로운 시대적 요청과 미학적 취향이 있었음을 알 수 있다. 이때 모범으로 떠오른 음악은 로마 악파의 대표

인 팔레스트리나Giovanni Pierluigi da Palestrina였다. 그는 ‘음악의 군주’라고 불릴 정도로 당대부터 큰 인정을 받았는데, 그의 음악은 다성 음악이지만 가사가 뚜렷하게 들리며 음향은 투명하고 섬세하다. 팔레스트리나는 19세기까지도 교회 음악의 모범으로 제시될 만큼 오랫동안 권위를 누렸다. 이 시기에 이베리아 반도, 특히 에스파냐는 새로운 음악 중심으로 떠올랐다. 레콘키스타Reconquista를 완수하고 콜럼버스의 신대륙 발견을 후원한 것으로 유명한 ‘가톨릭 공동왕’ 이사벨라와 페르난도가 결혼하면서 카스티야-아라곤 연합 왕국은 열강에 합류했고, 결혼 동맹을 통해서 프랑스-플랑드르와 활발하게 교류하면서 폴리포니 음악의 시대가 열렸다. ‘에스파냐 음악의 빛’이라 불렸던 모랄레스Cristóbal de Morales를 필두로 그의 제자인 게레로Francisco Guerrero를 거쳐 빅토리아Tomás Luis de Victoria까지, 1세기 동안 탁월한 작곡가들이 계속 등장했다. 특히 빅토리아는 라수스와 더불어 음악에서 반동 종교 개혁Counter Reformation의 상징적 존재로, 팔레스트리나가 물처럼 맑은 음악이라면 빅토리아는 불처럼 뜨거운 음악이라고 할 수 있겠다. 음악에 담긴 강렬한 표현과 어딘가 환상적이고 신비로운 종교적 분위기를 듣다 보면 르네상스 음악의 틀이 거의 깨진다는 느낌이다.

바로크의 시작, 몬테베르디

이렇게 16세기 후반부터는 새로운 음악의 기운이 무르익었다. 이제 사람들은 음악에서 더 뜨겁고 강렬한 감정 표현을 원했고, 당대 사회의 변화에 편승해서 종교 음악뿐만 아니라 세속 음악에서도 의미심장한 발전이 이루어졌다. 한쪽에서는 중세 시대부터 꾸준히 발전해서 절정에 이른 르네상스 폴리포니 음악이 완벽한 경지Ars perfecta에 도달해서 더 이상 발전할 여지가 없다고 생각했다. 하지만 다른 쪽에서는 언어에 밀착된 새로운 음악을 개척해야 한다고 주장했는데, 옛 음악을 뜻하는 ‘제1작법prima prattica’과 대비를 이루는 ‘제2작법seconda prattica’이라는 새로운 음악 언어를 낳았다. 그리고 이 과정에서 우리가 오늘날 바로크 음악이라고 부르는 새로운 음악이 탄생했다. 이 혼란스러운 과도기에 새로운 시대의 여명을 밝힌 위대한 대가가 클라우디오 몬테베르디Claudio Monteverdi로, 르네상스의 마지막 작곡가이자 바로크의 첫 작곡가라고 할 수 있겠다. 그 강렬한 음악은 21세기에도 묘하게 현대적으로 들리는데, 몬테베르디는 동 시대에 활동했던 셰익스피어나 카라바조처럼 모든 계층의 사람이 품은 복잡한 감정을 예리하고 생생하게 표현할 수 있는 예술가였다. 카리시미Giacomo Carissimi와 스트라델라Alessandro Stradella를 거쳐 코렐리와 비발디까지, 이탈리아 작곡가들은 모두 몬테베르디가 제시한 길을 따라 뜨거운 정념을 담아낸 음악을 쓰게 된다. 이제 바로크의 문이 활짝 열린 것이다.

르네상스 음악에 더 가까이: 추천 음반



시스티나 성당의 음악

Musica della Cappella Sistina : Taverner Consort ANDREW PARROTT

바티칸의 시스티나 성가대는 현존하는 최고最古의 음악 단체로, 특히 르네상스 시대에는 유럽 제일의 음악가들이 모여드는 최고最古의 앙상블이었다. 이 음반에는 조스캥 데프레부터 알레그리까지 시스티나 성가대 단원으로 일했던 작곡가들이 성가대를 위해서 쓴 작품이 실렸는데, 알레그리의 <미세레레>와 팔레스트리나의 <유빌라테 데오> 등 음악사에서 전설적인 명성을 누린 작품을 들을 수 있다.



1595년 베네치아의 대관식

A New Venetian Coronation: 폴 매크리시, 가브리엘리 콘소트 & 플레이어스 Signum Records

독특한 공화국 체제로 천년 넘게 존속했던 베네치아는 음악사, 특히 바로크 음악의 탄생에 큰 흔적을 남겼다. 이 음반의 프로그램은 1595년 산마르코 대성당에서 있었던 베네치아 통령doge의 대관식을 음악적으로 재구성한 것으로, 안드레아 가브리엘리Andrea Gabrieli와 조반니 가브리엘리Giovanni Gabrieli를 중심으로 베네치아 음악가들의 다양한 음악을 담았다. 당대 음악의 생생한 분위기를 경험할 수 있는 좋은 음반이다.



사랑과 애가

Love & Lament: 요스 판 벨트호펜, 네덜란드 바흐 소사이어티 Channel Classics

17세기 초중반에 활약했던 바로크 초기 작곡가들의 음악에는 뜨거운 정념이 가득하다. 르네상스 시대의 마드리갈은 점점 더 극적으로 변모하면서 오페라의 탄생에 밑거름이 되었고, 종교적 내용을 담은 오페라인 오라토리오도 생겨났다. 몬테베르디의 <요정의 애가Lamento della Ninfa>, 카리시미의 <임다 이야기Historia de Jephthe> 등 8월 마티네 콘서트에서 들게 될 초기 바로크의 걸작들이 다양하게 담긴 음반이다.

러브레터

① 러브레터
3.25 – 3.26
50여 년 간 이어진 두 남녀의 러브레터



② 복길잡화점
4.29 – 4.30
웃음과 감동이 버무려진
온가족을 위한 힐링 연극



③ 클럽베를린
5.27 – 5.28
연극과 현실, 쇼와 다큐멘타리를
넘나드는 베를린 여행이야기!

2023 연극滿員 시리즈

2023. 03 March — 11 November



Seongnam Arts Center 2023 Season



THORNTON WILDER
OUR TOWN

⑥ 우리읍내
11.25 – 11.26
특별할 것 없는 삶의 순간순간들
무심히 흘러보내는 시간들의 고마움 ...



⑤ 붉은머리안
9.2 – 9.3
리듬에 맞춰 흠뻑
빠져드는 힐링음악극
우당탕탕 사랑스러운 소녀
'안'의 성장스토리

④ 고시원
6.24 – 6.25
재개발을 앞둔 낡고 오래된 고시원,
길의 끝에서 외로움을 함께하는 사람들...



성남시 승격 50주년

ART
WAVE

48

일상 속 디자인

눈을 대신하는 인터랙션 디자인
인간의 눈, 기계의 눈이 보는 서로 다른 시각

52

아트 큐레이터

문밖에 노래하는 소리 있어
무대 뒤에서 연주하는 까닭은

54

영화 속 클래식

기나긴 꿈 뒤에 남은 것은
영화 <플로렌스>와 오페레타 <박쥐>

56

아트 트렌드

누구를 위한 올바름인가?
대중문화 속 PC 논쟁과 문화 다양성

60

도시설계자의 시선

건고 싶은 도시, 보행친화도시에 대하여
보행친화도시와 도시 환경

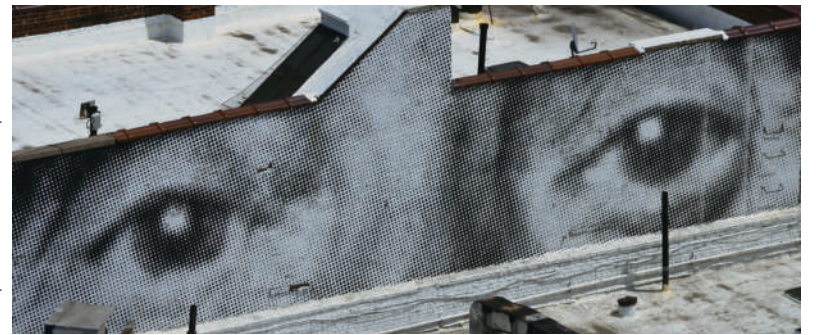


눈을 대신하는 인터랙션 디자인

인간의 눈, 기계의 눈이 보는 서로 다른 시각

미세먼지에다 코로나19 상황까지 닥치면서 마스크를 쓰는 것이 일상이 되었다. 그러다 보니 마스크를 쓴 얼굴에 익숙해졌다. 처음에는 누가 누군지 구분하기 어려웠다. 눈으로만 사람을 알아봐야 했고, 상대방의 감정 상태도 눈만 보고 가늠해야 했다. 시간이 지나자 그마저 익숙해졌고 눈 화장을 신경 쓰게 될 만큼 자연스러워졌다. 그러다 몇 달 전부터 마스크 착용 의무가 사라져서 마스크 없는 얼굴을 다시 보게 되니 오히려 누군지 알아보지 못하는 현상이 일어났다. 다시 마스크를 써야 비로소 알아챌 정도다. 마스크 탓에 새삼 우리 눈이 중요한 자기표현 요소이자 정체성을 드러내는 중요한 부분임을 알게 된 것이다.

글 김상규 서울과학기술대 디자인학과 교수
서울대학교 산업디자인과와 국민대 대학원 공업디자인학과를 졸업하고, 퍼시스 가구연구소에서 의자를 디자인했다. 의자를 비롯한 사물에 관심과 애정을 갖고 큐레이팅과 아카이브 연구를 지속하고 있다. 저서로는 『의자의 재발견』, 『디자인과 도덕』 등이 있으며 대표적인 의자 디자인으로는 파트라에서 생산 중인 'STING' 'SKIN' 'CITY'가 있다.



© unsplash.com © Tomas Caspar

눈으로 말하기

프랑스 아티스트 JR은 이 같은 눈의 중요성에 일찌감치 주목했다. JR은 다큐멘터리 <바르다가 사랑한 얼굴들>²⁰¹⁷에서 영화감독 아녜스 바르다^{Agnès Varda}와 함께 포토 트럭을 타고 다니면서 사람들의 얼굴을 촬영한 것으로도 익히 잘 알려졌고 실제로 인권 운동의 현장에서 사람들의 눈을 흑백 사진으로 보여주는 작업을 계속 해왔다. 거리에서 눈을 부릅뜬 거대한 이미지가 사람들의 눈길을 끈다. 그래서 어떤 포스터보다도 강력하게 그들의 슬픔, 분노, 고통을 직관적으로 전달한다. 인물물에도 눈이 있다. 아니, 눈처럼 인식되는 것이 있다. 자동차 전조등이 대표적이다. 본다고 하기보다는 빛을 비추어 사람이 볼 수 있게 하는 역할을 한다. 그럼에도 자동차의 전면에서 사람 얼굴을 보듯이 인상을 결정하는 요소로 간주되곤 하고 실제로 자동차를 만드는 브랜드에서 캐릭터처럼 홍보하기도 한다. 예컨대 기아자동차는 전면부를 호랑이 얼굴로 설정하고 새로운 모델을 디자인할 때마다 그 이미지를 살리고 있는데 가운데 부분이 호랑이 코 그릴^{tiger nose grille}, 양쪽 옆에 있는 전

뉴욕 맨해튼의 한 건물에 부착된 대형 벽화.
JR의 눈 시리즈^{Eyes series}

조등은 눈이 되는 셈이다. 그 외에 여러 브랜드의 자동차 디자인에 따라 전조등은 순하거나 사나운 이미지로 전달된다.

시내버스는 대중교통 수단이므로 특정한 인상을 줄 것 같지 않지만 ‘타요 버스’를 생각하면 꼭 그렇지만도 않다. 이 버스는 2008년에 아이코닉스, 서울시, EBS가 개발하고 제작하여 방영하기 시작한 <꼬마 버스 타요>의 캐릭터를 2014년부터 실제 버스에 반영한 것이다. 이미 제조 회사에서 디자인된 버스의 전면부를 바꿀 수 없어서 애니메이션 캐릭터의 이미지를 그대로 딴 별도의 눈을 부착했다. 버스를 인격화한 눈의 이미지는 친근한 인상을 주었고 어린이들의 반응은 그야말로 폭발적이었다. 타요 버스를 기다리는 어린이들의 모습에 다른 지자체들도 앞 다투어 버스에 적용할 정도였다.

사물을 인격화하는 가장 쉬운 방법이 이렇게 눈을 덧붙이는 것이다. 심지어 돌멩이라도 눈을 덧붙이면 인격이 부여된다. 영화 <에브리씽 에브리웨어 올 앳 원스>에서 주인공의 남편은 집 안 곳곳에 플라스틱 눈알googly eye을 붙이고 다녔고, 평행 우주에서는 주인공과 딸이 돌멩이로 등장하는 장면에서 눈알이 붙어 있다. 심지어 영화 포스터는 온통 눈알로 가득 차 있다. 그야말로 사물에 인격을 부여하는 상징물로 눈알을 적극 활용한 것이다.

지켜보는 눈

사실 눈은 오래전부터 중요한 상징으로서 디자인 요소에 큰 비중을 차지했다. 호루스Horus의 눈 또는 우제트Udjat라고 불리는 이미지는 고대 이집트의 신격화된 파라오 왕권을 보호하는 상징인데 이것이 대중적으로 유명해진 데에는 한 앨범의 디자인이 한몫을 했다. 영국 록 그룹 앨런 파슨스 프로젝트The Alan Parsons Project의 여섯 번째 앨범인 <Eye in the Sky>1982가 바로 그것이다. 핑크 플로이드의 앨범 디자인으로 유명한 영국 디자인 스튜디오 힙노시스Hipgnosis가 디자인한 이 앨범은 민트색 바탕에 호루스의 왼쪽 눈으로 꽉 채워졌다. 오른쪽 눈은 해의 눈인 데 반해 왼쪽 눈은 달의 눈을 상징한다.

이 앨범의 제목에 이미 눈eye이 들어가 있으니 얼마나 직관적인 디자인인가. 그런데 정작 ‘Eye in the Sky’는 감시 카메라를 뜻한다. 실제로 앨런 파슨스 프로젝트는 라스베이거스의 호텔 카지노 천장에 달린 둥그런 감시 카메라 장치에서 영감을 얻었다고 한다. 즉, 빅 브라더가 당신을 지켜볼 수 있다는 개념의 앨범을 만들고 싶었던 것이다. 우리를 지켜보는 눈은 ‘감시surveillance’의 맥락에서 이해될 수 있는 것이니 썩 유쾌하진 않다. 주변을 보면 그런 눈은 제법 많다. 도난 방지를 위해 카메라를 설치한 상업 공간은 물론이고 일상적인 공간에도 안전을 이유로 점점 더 많이 설치되고 있다. 노트북과 휴대전화, 차량에 달린

카메라가 언제든 감시자의 눈 역할을 할 수 있고 몰래 설치된 ‘눈’들이 사회적 문제로 떠오른 지 오래다.

멕시코의 미디어 작가 그룹인 토로랩Torolab은 아예 감시 카메라를 한 묶음 달아놓은 <보안 나무Security Tree>2004라는 작업을 선보이기도 했다. 뉴욕 현대미술관에서 열린 <SAFE: Design Takes on Risk>전에 공개된 바 있는 이 작업은 토로랩이 미국 산호세 지역에서 엄격한 치안 체계로 안전한 도시를 만드는 것과 삶의 질에 대한 문제 제기이다. 그 눈이 우리를 정말 안전하게만 하는지, 사생활을 침해하는 건 아닌지 여전히 논란이 많기 때문이다.

기계 눈=카메라, 센서, 인터페이스

이처럼 눈은 기계로도 존재한다. 일찍이 미디어 이론가 마셜 매클루언Marshall McLuhan이 주장한 인간 신체의 확장 논리에 따르면, 카메라는 눈의 확장이 아닌가. 지금은 센서가 카메라 못지않은 눈의 확장이라고 할 수 있다. 감시 카메라가 사람을 지켜본다는 의미를 가진다면 다양한 센서들은 사람의 눈을 보조하는 의미가 크니까. 물리적 거리를 측정하는 것뿐 아니라 온도, 속도, 압력의 변화까지 감지하고 통신 기능까지 갖추어서 스마트 센서라고 불리기도 한다. 어두워서 보이지 않는 것을 보는 수준을 넘어서 육안으로 볼 수 없는 것을 보고 상황 판단까지 한다는 것이다. 눈을 보조하고 나아가 눈을 대신하는 스마트 센서는 운전자가 사람을 보지 못해 생기는 사고를 방지하는 데 큰 역할을 한다. 사람만이 아니라 동물의 움직임도 감지하고 앞차와 적절한 간격을 유지해서 충돌을 막기도 한다.

이처럼 스마트 센서는 사람의 눈으로 보지 못하는 상황에서 똑똑하게 작동하지만 엉뚱한 문제를 일으키기도 한다. 앞에 사람이 없는데도 차량 모니터에 사람의 모습이 디스플레이되고 급정거를 하는 일이 벌어져서 ‘유령’을 감지한다는 이야기가 나오니 오싹한 느낌마저 든다. 사람의 눈도 착시가 있듯이 기계도 센싱이 잘못될 가능성이 있으니 자율 주행이라도 눈을 떼기는 쉽지 않을 것 같다. 눈으로 본다는 것은 결국 상황 판단을 해서 조치하는 것으로 이어지는데 직접 보지 않고 기계에 그 판단까지 맡겨야 하기 때문이다.

눈snow에서 눈vision으로

아마도 기계 눈에 해당하는 최신의 사례는 애플의 비전프로Vision Pro가 될 것 같다. 겉모양으로만 보면 이미 가상현실VR 관련 콘텐츠를 게임이나 전시 형태로 경험할 때 써본 오쿨러스Oculus로 익숙한 고글 형태다. 사람이 볼 수 없는 가상공간을 보게 된 것이니 고글은 확실히 특별한 눈 역할을 한다.



단영관 ©

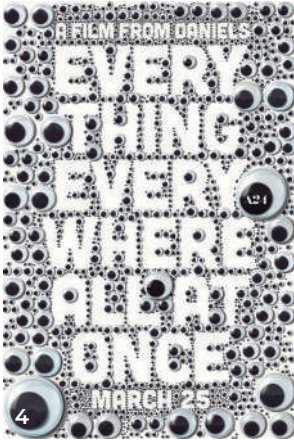
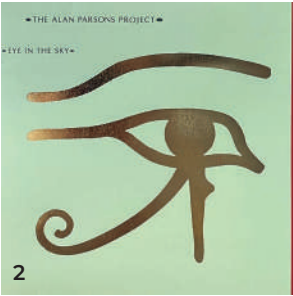
오스틴 스투어트의 <Second Livestock>2014

그런데 이 고글은 이미 2000년 전에도 있었다고 한다. 캐나다 북부에 사는 이누이트Inuit족이 스노 고글Snow Goggle을 그때부터 사용했다는 기록이 발견된 것이다. 당연히 가상공간을 보는 것은 아니고 눈을 보호하기 위한 장비다. 낮에 설원에서 장시간 자외선에 눈을 노출하면 눈을 뜨기 어려울 만큼 자극을 받게 되고 결국 설맹雪盲에 걸린다고 한다. 순록의 뼈로 만든 이 고글은 시야를 확보하기 위해서 길고 가늘게 홈을 파 놓은 독특한 형태로 지금도 사용되고 있다.

아무튼 비전프로는 눈 정도가 아니라 컴퓨터를 대신한다고 할 만큼 혁신적이다. 이른바 공간 컴퓨팅이라고 하는 것인데, 한편에선 사람들이 점점 더 집에 머물게 되고 직접 외부 공간을 방문하는 일이 줄어들 것이라고 우려하는 목소리도 있다. 비전프로를 홍보하는 영상을 보면 오스틴 스투어트Austin Stewart의 비평적 디자인 작업인 <Second Livestock>2014이 떠오른다. 닭이 평생 가상현실 속에서 살아가는 모습을 시각화한 것이다. 고글을 쓴 닭은 한곳에 갇혀 있으면서 마치 넓은 평원에서 사는 것 같은 착각을 하며 살아가게 된다. 스마트폰이 대부분의 사람들 손에 들리게 된 것처럼 앞으로 스마트한 고글을 자연스럽게 쓸 날이 머지않았는데, 그때 우리는 정말로 더 넓은 시각을 갖게 되는 것일까? 디스플레이에 맞춰진 눈은 이제 어떤 의미가 있을까? 어쩌면 설맹에서 눈을 지켜내기 위해 가늘게 홈을 낸 이누이트족의 지혜를 되새겨볼 필요가 있을 것 같다.



© subtopia.blogspot.com



- 1 토로랩Torolab의 <보안 나무Security Tree>
- 2 힙노시스가 디자인한 앨런 파슨스 프로젝트의 앨범 <Eye in the Sky>
- 3 이누이트족이 사용하는 스노 고글
- 4 AV Print가 디자인한 영화 <에브리씽 에브리웨어 올 앳 원스>의 공식 포스터. 플라스틱 눈알을 모은 이미지로 표현되었다

문밖에 노래하는 소리 있어

무대 뒤에서 연주하는 까닭은

말러 교향곡 2번 ‘부활’을 연주하는 콘서트에 갔습니다. 2층 뒷부분에 앉았는데, 연주 도중 슬며시 문이 열리더니 트럼펫 소리와 북소리가 들리는 거였습니다. 주변의 관객들이 일제히 뒤를 돌아보았죠. 몇몇 관객은 꽤 놀라는 눈치였습니다. 연주가 끝나고 퇴장하는 길, 한 관객이 “비행 중 비행기 문이 열렸다는 소리는 들어봤지만 연주 중에 문이 열리고 소리가 들어오는 건 처음이네”라고 일행에게 하는 얘기가 들렸습니다. 왜 오케스트라 일부만 밖에서 연주를 했을까요? 이런 건 작곡가가 악보에 적어놓은 걸까요?

관현악 콘서트에서 악기 일부가 콘서트홀 밖에서 연주하는 건 드물지 않은 일입니다. 물론 작곡가가 악보에 지시를 합니다. 말러 교향곡 2번 ‘부활’의 경우에는 이승을 넘어

효과를 강조하기 위해 무대 반대편 로비에 악기를 배치하고 객석 문을 열도록 하기도 합니다.

그러나 대부분의 ‘무대 밖^{off-stage}’ 연주는 연주자들이 무대에 입장하기 전 대기하는 무대 뒤편에서 이뤄지죠. 이런 연주는 다양한 극적 효과를 표현하기 위해 오페라에서 먼저 시작됐습니다. 베르디 <라 트라비아타> 1막 끝부분에서는 남 주인공 알프레도가 무대 뒤편에서 애타는 사랑을 노래로 표현하도록 했습니다. 비올레타의 파티장을 나왔지만 밖에 나가서도 연심을 주체 못 하는 장면

이죠. 같은 베르디의 오페라 <일 트로바토레>에서는 멀리서 합창단이 부르는 ‘불쌍히 여기소서(미제레레)’ 합창이 사로잡힌 주인공의 서글픈 처지를 극적으로 묘사합니다.

구노 <파우스트>에서는 합창이 무대 뒤에서 시작돼 점점 다가오더니 무대 위로 행진이 펼쳐집니다. 전쟁터에 나갔던 병사들이 고향으로 돌아오는 장면을 묘사했습니다. 바그너 <탄호이저>의 유명한 순례자의 합창 장면도 이와 비슷합니다. 바로크 시대 오페라에도 새소리나 바람, 천둥소리가 무대 뒤편에서 울리도록 한 사례가 많습니다.

오케스트라 콘서트에서 무대 뒤편 연주는 오페라보다 늦게 시작됐습니다. 베토벤 레오노레 서곡 2번과 3번은 오페라 <피델리오>의 서곡으로 작곡됐으니까 오페라 전통의 일부라고도 할 수 있지요. 남자 주인공 플로레스탄을 구원하는 특사의 도착을 알리는 트럼펫의 팡파르가 무대 뒤편에서 들려옵니다.

<피델리오>보다 16년 늦게 1830년 나온 베를리오즈 <환상 교향곡>에서는 저녁 들관에서 들려오는 목동의 피리 소리를 잉글리시 호른이 무대 위에서 연주하고 이를 무대 뒤편의 오보에가 이어받습니다. 서로 먼 거리에 떨어져 있는 목동들이 음악 선율로 신호를 주고받던 것을 묘사한 터라 역시 고적한 느낌을 줍니다. 다른 대부분의 무대 밖 연주는 음량이 큰 금관 악기나 타악기가 위주가 되지만 목관 악기인 오보에는 음량이 크지 않아도 워낙 또렷한 음색을 내기 때문에 이런 효과가 가능했죠.

무대 밖 연주를 유독 사랑하고 자주 사용한 작곡가들로는 19세기 말에서 20세기 초에 활동한 세 사람, 오스트리아의 구스타프 말러와 독일의 리하르트 슈트라우스, 이탈리아의 오토리노 레스피기를 들 수 있습니다. 말러는 1번부터 9번까지의 교향곡 중 4, 5,

9번을 제외한 모든 곡에 무대 밖 연주를 삽입했습니다. ‘교향곡은 세계를 표현해야 한다’고 요구했던 그는 공간적으로도 무대 위를 넘어서고 싶었던 것 같습니다.

말러와 친구였던 리하르트 슈트라우스는 1915년 나온 ‘알프스’ 교향곡에서 120명 이상 대규모 오케스트라를 주문했고 이중 16명을 무대 밖에 배치했습니다. 호른 12명, 트럼펫 2명, 트럼본 2명입니다. 대자연의 위엄과 번덕스러움을 표현하기 위해서죠. 이렇게 큰 규모의 인원이 무대 뒤편에서 연주할 경우에는 이들의 합주를 맞추는 보조 지휘자가 필요합니다. 슈트라우스는 이보다 17년 전 먼저 나온 <영웅의 생애>에서도 전투 장면을 위해 무대 뒤편에 트럼펫 연주자 3명을 두었습니다.

청중들이 즉각적으로 반응하고 좋아하는 무대 밖 연주 작품으로는 레스피기의 교향시 <로마의 소나무>를 꼽을 수 있습니다. 2악장의 고요한 카타콤(고대 로마의 지하 묘지) 장면을 묘사하기 위해 무대 뒤편에서 트럼펫 솔로가 먼 고대를 연상시키는 선율을 노래합니다. 이어 4악장 ‘아피아 가도의 소나무’는 고대 로마 군대의 개신 행렬을 묘사합니다. 트럼펫 1대와 단순한 구조를 가진 고대 악기 ‘부치나^{buccina}’ 여섯 대를 지정했는데, 부치나는 오늘날 일반적으로 트럼펫이나 트럼본으로 대신합니다.

이 연주자들은 앞서 무대 위에서도 연주를 하기 때문에 4악장 피날레를 위해 일어서서 이동해야 합니다. 그런데 많은 지휘자들이 ‘무대 뒤편’보다 2층 또는 3층의 발코니석에서 이들이 연주하는 게 효과가 좋다고 생각합니다. 그러므로 이들은 무거운 악기를 들고 험레벌떡 이동해야 하는 경우가 생깁니다. 이 경우처럼 발코니에서 지휘자를 보며 연주할 경우에는 무대 위의 합주를 따라가는

데 문제가 없습니다. 하지만 무대 뒤편에서 가서 연주해야 할 경우에는 어떻게 할까요?

오늘날에는 카메라와 디스플레이^{TV} 화면, 스피커가 있으니 큰 문제가 없죠. 하지만 이런 장치가 없는 과거에는 ‘눈치껏’ 맞추는 수밖에 없고 수많은 반복 연습이 필수였다고 합니다.

아날로그 TV 중계 장치가 디지털로 대체될 때에도 문제가 생겼습니다. 초기의 디지털 중계기는 길면 몇 초에 이르는 ‘버퍼링’ 시간이 필요해서 화면만 보고 제때 맞출 수 없었기 때문입니다. 이 때문에 예전에 설치된 아날로그 중계기를 부품이 완전히 사라질 때까지 버리지 못하는 경우도 생겼습니다. 물론 오늘날의 디지털 중계기의 경우 버퍼링 시간은 무시해도 좋을 정도입니다.

시간(리듬)뿐 아니라 음높이(피치)도 문제입니다. 무대 뒤편에서 악기를 튜닝해도 무대 위로 나가면 현장의 온습도에 따라 음높이가 달라지기 때문입니다. 이것 역시 예전에는 민감한 문제였지만 오늘날에는 디지털 튜너로 그때그때 표준 음높이를 확인할 수 있기 때문에 큰 문제가 되지 않는다고 합니다. 그럼에도 멀리 떨어진 소리는 청중의 귀에 이질적으로 들리고, 때로는 실제보다 낮게 느껴진다고 합니다. 그래서 어떤 금관 악기 교본에는 “무대 뒤편에서 연주할 때에는 실제보다 살짝 더 높게 연주하라”고 쓰여 있습니다.

글 유윤중 동아일보 문화전문기자
1996년부터 동아일보 음악전문기자로 일했고 서울시립교향악단 월간지 <SPO> 편집장과 서울국제음악콩쿠르 사무국장을 지냈다. 『푸치니』, 『클래식, 비밀과 거짓말』 등의 책을 썼다. 낭만주의 음악의 완숙기로 불리는 19세기 중반 이후의 대편성 관현악과 성악 음악에 특별한 애착을 갖고 있다.





영화 <플로렌스>와 오페레타 <박쥐>

기나긴 꿈 뒤에 남은 것은

글 김성현 조선일보 문화부 기자 | 사진 제공 (주)이수C&E

지휘자 사이먼 래틀과 바렌보임의 전기를 번역했고 『365일 유럽 클래식 기행』 『시네마 클래식』 『모차르트』 『마이클 클래식』 『씨네 클래식』 등의 저서가 있다. 다양한 강연과 해설 무대는 물론, 유튜브 채널 '클래식 톡'을 통해 클래식과 대중의 간극을 줄여가기 위해 노력 중이다.

플로렌스²⁰¹⁶

감독 스티븐 프리어스 출연 메릴 스트립, 휴 그랜트, 사이먼 헬버그 외

“음악은 제 인생입니다. 무엇보다도 소중하지요. 인류 역사상 가장 암울한 이 순간, 용감한 우리 청년들이 나라를 위해 싸우기에 음악이 어느 때보다 필요합니다.”

제2차 세계 대전이 막바지로 치닫던 1944년 미국, 뉴욕의 음악 애호가이자 후원자인 플로렌스 포스터 젠킨스(메릴 스트립)가 이렇게 말한다. 영화 <플로렌스>의 첫 장면이다. 실제로 젠킨스는 뉴욕 음악 애호가 모임인 ‘베르디 클럽’의 설립자이자 회장이었다. 지휘자 아르투로 토스카니니 같은 당대 최고의 음악가들과도 친분이 두터웠으니 이 말에는 한 치의 거짓도 없었을 것이다.

문제는 그가 무대 뒤의 후원자에만 머물지 않고, 무대 위에서 직접 노래하고자 했다는 점이다. 영화에서 피아노 반주를 맡은 코스메 맥문

(사이먼 헬버그)의 솔직한 대사처럼 젠킨스는 “고른 소리를 내지 못하고 발음도 부정확한데다 성대의 떨림은 의학적인 미스터리급”이었다. 자칫 역사상 최악의 소프라노가 탄생할 판이다.

<플로렌스>는 미국 음악 애호가이자 아마추어 소프라노였던 젠킨스¹⁸⁶⁸⁻¹⁹⁴⁴의 실화에 바탕을 둔 2016년 영화다. 부유한 변호사 집안에서 태어난 젠킨스는 팔 부상으로 피아니스트의 꿈을 접은 뒤 틈틈이 성악 레슨을 받았다. 부유함과 열정까지 남부러울 구석이 없었지만 그에게도 치명적 약점이 있었다. 바로 지독한 음치라는 점이었다. 더욱 웃픈 건 세상에서 자신만 그 사실을 몰랐다는 점이었다.

실제로 젠킨스는 1941~44년 자비를 들여서 음반을 녹음했고 실황 영상도 일부 발굴됐다. 최근 디지털 복원된 음반의 제목은 역설적이게도 ‘플로렌스 포스터 젠킨스의 진정 잊을 수 없는 목소리*The Truly Unforgettable Voice of Florence Foster Jenkins*’다. 만약 젠킨스의 실제 목소리를 듣는다면 영화 속에서 눈물을 흘리며 웃음을 참거나 포복절도했던 등장인물들과 동병상련의 심경이 될 것이다. ‘세계 최악의 성악가*The Worst Singer in the World*’라는 별명처럼 음정, 발성, 박자감 모두 무엇을 예상하더라도 훨씬 밑돈다.

과연 젠킨스 자신은 ‘최악의 성악가’라는 사실을 알고 있었을까. 음반이나 남아 있는 사료들을 보면 아무래도 몰랐을 가능성이 높아 보인다. 모차르트 오페라 <마술 피리> 중 밤의 여왕의 아리아나 요한 슈트라우스 2세의 오페레타 <박쥐> 중 아델레의 노래를 녹음한 것이 방증이다. 이 아리아들은 화려한 고음과 기교를 자랑하는 콜로라투라 coloratura 소프라노들의 애창곡이다. 젠킨스가 가창력의 약점을 알고 있었다면 굳이 드러내기보다는 감추는 편을 택했을 공산이 높다.

영화에서 젠킨스가 부르는 오페레타 <박쥐>의 아리아 ‘존경하는 후작님*Mein Herr Marquis*’은 화려한 꿈과 초라한 현실 사이의 괴리에 대한 음악적 풍자이자 암시가 된다. 이 아리아는 2막에서 여배우로 변장하고 무도회에 참석한 아델레의 노래다. 가정부 아델레의 정체를 눈치챈 집주인 아이젠슈타인은 “우리 집 하녀와 닮았다”고 의심한다. 하지만 아델레는 과장된 웃음을 섞어서 “세련된 말투와 가냘픈 허리, 수려한 제 외모가 어디 하녀로 보이시나요?”라고 면박을 준다. 그래서 ‘웃음

의 노래’로도 불린다. 오페레타에서 평범한 하녀가 화려한 여배우로 변장하는 것처럼, 영화에서 젠킨스는 세상에서 둘도 없는 소프라노가 된다.

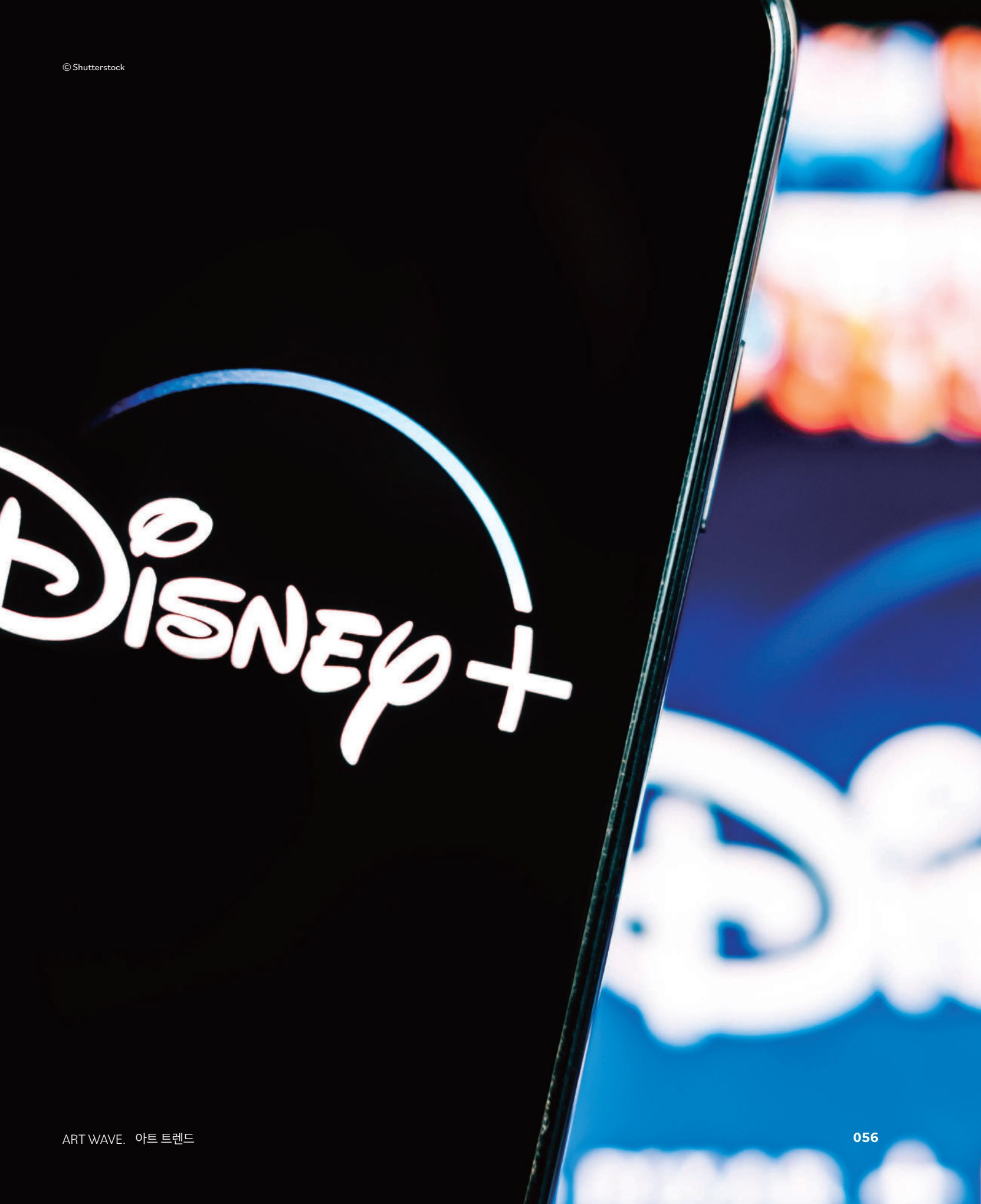
흡사 ‘임금님 귀는 당나귀 귀’ 같은 상황이지만 영국 감독 스티븐 프리어스의 영화가 흥미로운 점은 접근의 역발상에 있다. 일방적인 조롱과 풍자로 치닫기보다는 오히려 따스한 연민의 시선으로 주인공을 바라보는 것이다. 배우 대니얼 데이루이스의 출세작이었던 <나의 아름다운 세탁소>¹⁹⁸⁵처럼 다양한 인종과 계층, 신분 사이의 소통이나 갈등은 프리어스가 즐겨 다루는 영화적 주제다. <나의 아름다운 세탁소>에서는 영국과 파키스탄 청년 집단의 대립이었고, <더 퀸>²⁰⁰⁶에서는 여왕 엘리자베스 2세와 개혁적 총리 토니 블레어의 긴장 관계였다. 하지만 파국으로 치닫기보다는 언제나 화해 가능성을 열어놓는 것도 공통점이다.

영화는 ‘음치도 노래할 수 있는가’라는 질문에서 출발하지만, 조금씩 그 질문은 ‘우리는 어디까지 거짓을 감싸줄 수 있는가’로 바뀐다. 젠킨스가 풍자를 향해 돌진하는 라만차의 기사 돈 키호테라면, 곁에서 피아노를 연주하는 맥문은 하인 산초의 처지를 닮았다. 그렇기에 이 영화에는 음악이 넘쳐흐르지만 엄밀한

의미에서 음악 영화는 아니다. 주인공 젠킨스 역의 배우 메릴 스트립은 가수를 연기하면 가수처럼 보이고, 반대로 음치를 연기하면 음치처럼 보이는 마력이 있다. 뮤지컬 영화 <맘마 미아>와 <쉴 속으로> 같은 전작들이 아니었다면 자칫 스트립을 음치로 착각할 뻔했다.

결국 젠킨스가 1944년 10월 뉴욕 카네기홀 리사이틀을 열면서 더 이상 비밀을 감출 수 없는 지경에 이른다. 실제로 이 연주회 직후 혹평이 쏟아졌고, 한 달 뒤 젠킨스는 지병으로 세상을 떠났다. 당시 그의 나이는 76세였다. 영화 마지막 장면에서 젠킨스는 유연과도 같은 대사를 남긴다. “누구나 내가 노래를 못 한다고는 할 수 있어도, 누구도 내가 노래를 안 했다고는 할 수 없을걸요.” 이 대사가 일러주듯 <플로렌스>는 아름다운 미망^{迷妄}에 대한 이야기다. 인젠가 가면은 벗어야 하고 정체는 탄로 나며 꿈은 깨어나게 마련이다. 하지만 영화처럼 그 순간은 삶의 마지막 장면이 될 수도 있다. 그렇다면 젠킨스에게는 일생이 기나긴 한바탕 봄꿈이었던 셈이다.





대중문화 속 PC 논쟁과 문화 다양성 누구를 위한 올바른가?



2023년 상반기 전 세계 극장가의 최고 이슈를 꼽으라면 단연 디즈니 실사 영화 <인어공주>를 둘러싼 논란이다. 1989년 나온 원작 애니메이션 <인어공주>는 디즈니 르네상스의 개막을 알린 작품이지만, 실사 영화 <인어공주>는 손익 분기점을 넘기지 못한 것은 물론이고 PC(Political Correctness, 정치적 올바름) 논쟁에 기름을 끼얹었다.

PC는 다문화주의의 기치 아래 흑인, 여성, 동성애자, 이주민 등과 같은 소수 집단에 대한 차별적 언어 사용이나 활동에 저항해 바로잡으려는 운동 또는 철학을 가리킨다. 실사 영화 <인어공주>를 둘러싼 PC 논쟁은 이미 예견됐었다. 2019년 여주인공 에리얼 역할에 흑인 가수 할리 베일리가 캐스팅될 때부터 대중의 거부감을 샀기 때문이다. 당시 온라인에서는 흑인 인어공주에 반대한다는 의사를 표현하기 위해 ‘#내 에리얼이 아니야(#NotMyAriel)’ 해시태그 운동이 벌어지기도 했다.



흑인 히어로가 등장하는 영화 <블랙팬서>. 디즈니는 2000년대 들어 인수한 계열사 픽사 애니메이션, 마블 스튜디오, 루카스 필름 등의 작품에도 PC를 의식한 캐릭터들을 등장시켰다

이런 논란에 대해 디즈니는 당시 인스타그램을 통해 ‘가엾고 불행한 영혼들에게 보내는 공개편지’라는 제목의 글을 게재했다. “베일리는 실력이 아주 뛰어나다. 이렇게 말했음에도 ‘애니메이션에 나온 이미지와 맞지 않는다’며 베일리의 캐스팅이 탈락하다는 것을 받아들이지 못한다면, 저런…”이라고 덧붙였다. 흑인 인어공주를 반대하는 이들에게 사실상 인종차별주의자라는 딱지를 붙인 이 글로 여론은 더욱 악화됐다. 디즈니가 PC를 고수하다 보니 원작과 유사한 이미지의 캐릭터를 원하는 대중을 무시했다는 것이다. 실사 영화 <인어공주>를 둘러싼 논란은 올해 개봉 이후 더욱 가열됐다. <인어공주>는 극중 무대를 차가운 유럽 바다 대신 카리브해로 옮기고 백인 왕자가 흑인 왕비에 입양된 아들이라는 설정 등을 넣었다. 그럼에도 애니메이션의 전반적인 틀과 핵심 장면을 유지했는데, PC를 반영한 설정이 전체적인 이야기와 조화를 이루지 못했

다. 캐스팅의 파격에 맞는 서사의 진보가 없었기 때문이다. 그러다 보니 디즈니의 PC주의에 따른 ‘블랙 워싱(원래 백인이었던 캐릭터를 흑인으로 바꾸는 것)’이라는 의견과 이런 시선 자체가 인종차별이라는 의견 대립이 더욱 커졌다. 과거 할리우드에선 원래 백인이 아닌 캐릭터에도 백인을 캐스팅하는 ‘화이트 워싱’으로 비난을 받았으나 이제는 그 반대가 된 셈이다. 특히 한국 등 아시아에서 유난히 <인어공주>의 흥행이 부진한 것은 인종차별 탓이라는 CNN 등 외신 보도가 나오기도 했다. 여기에 한국에서는 인어공주가 흑인이라서가 아니라 못생겼기 때문에 문제라는 외모 지상주의 논란이 더해졌다.

PC의 토양, 다양성의 시대

디즈니의 <인어공주>를 둘러싼 PC 논란은 PC의 역사와 좌우 문화 전쟁의 흐름 속에서 봐야 할 것 같다. PC란 용어의 기원에 대해서는 여러 견해가 있지만, 대체로 1980년대 미국 대학가를 중심으로 펼쳐지면서 대중화됐다. 당시 진보 좌파와 페미니스트를 중심으로 한 PC 운동은 성차별 및 인종차별적 표현을 시정하는 것은 물론 소수 인종 교수 채용과 학생 모집, 교과 과정 개편 등에 기여했다. 특히 대학교 신입생 선발에서 흑인으로 대표되는 소수 계층을 우대해서 선발하는 ‘어퍼머티브 액션(Affirmative Action)’은 대표적이다.

PC는 대학가를 넘어 사람들의 일상 속으로 스며드는 등 시대적 흐름이 됐다. 특히 진보 성향이 강한 문화예술계는 PC를 토대로 다양성을 적극적으로 추구했고, 지구촌 대중문화에 영향력이 큰 할리우드도 예외는 아니다. 그리고 세계 최대 엔터테인먼트 기업인 디즈니는 대표적이다.

올해 창립 100주년을 맞이한 디즈니의 출발은 애니메이션을 만드는 작은 스튜디오였다. 세계 최초 컬러 장편 애니메이션 <백설공주와 일곱 난쟁이>의 성공은 도약의 발판이 됐다. 이후 디즈니는 친숙한 유럽 동화들을 장편 애니메이션으로 만들며 위상을 다졌다. 그런데, <백설공주와 일곱 난쟁이>를 시작으로 <신데렐라>¹⁹⁵⁰, <잠자는 숲 속의 공주>¹⁹⁵⁸ 등 ‘디즈니 클래식’ 시대의 공주 이야기는 하나같이 백마 탄 왕자에게 구원받는 엔딩으로 끝난다. 여주인공은 결혼을 인생의 완성으로 보는 수동적인 모습이다. 게다가 백인들만 주인공이라는 점에서 자연스럽게 백인 우월주의를 아이들에게 주입한다. 창업자인 월트 디즈니가 1966년 타계한 후 디즈니는 오랜 침체기를 겪다가 1990년대 다시 황금기를 맞을 수 있었다. 이것은 시대적 흐름인 PC를 반영한 덕분이다. <인어공주>에 이어 <미녀와 야

수>¹⁹⁹¹, <알라딘>¹⁹⁹², <포카혼타스>¹⁹⁹⁵, <물란>¹⁹⁹⁸ 등의 여주인공들은 디즈니 클래식 시대의 공주들과 달리 자신의 운명을 스스로 개척하고 나선다. 또한 <알라딘>은 아랍인, <포카혼타스>는 아메리칸 원주민, <물란>은 중국인 등 비백인 캐릭터들도 다수 등장한다.

하지만 2000년대에 접어들면서 디즈니는 이렇다 할 히트작을 내지 못했다. 반면 ‘디즈니 르네상스’의 주역 제프리 카첸버그가 스티븐 스필버그, 데이비드 게펜과 함께 새로 만든 드림웍스는 <슈렉> <쿠퍼팬더> <마다가스카> 등을 잇따라 성공시켰다. 디즈니보다 훨씬 다양한 캐릭터와 흥미로운 스토리 덕분이었다. 이에 맞서 디즈니는 PC를 통해 부활에 성공했다. 2009년 최초의 흑인 여주인공이 등장하는 <공주와 개구리>를 시작으로 <라퐁젤>²⁰¹⁰, <메리다와 마법의 숲>²⁰¹², <겨울왕국>²⁰¹³, <모아나>²⁰¹⁶ 등으로 이어진다. 이들 작품의 주인공은 기존의 디즈니 공주와 달리 외모도 평범할 뿐만 아니라 남녀 간의 로맨스보다는 자신 앞에 놓인 어려움을 당차게 헤쳐가는 데 방점이 찍혀 있다. 디즈니 실사 영화 <알라딘>²⁰¹⁹의 경우 동명 애니메이션보다 자스민 공주가 훨씬 현명할 뿐만 아니라 직접 백성을 다스리는 술탄이 되길 희망한다는 점에서 보다 PC적이다.

디즈니는 2000년대 들어 인수한 계열사 픽사 애니메이션, 마블 스튜디오, 루카스 필름 등의 작품에도 PC를 의식한 캐릭터들을 등장시켰다. 흑인 히어로가 등장하는 <블랙 팬서>²⁰¹⁸와 여성 히어로가 등장하는 <캡틴 마블>²⁰¹⁹이 대표적이다. 그리고 최근작인 <미즈 마블>²⁰²²에서는 10대 무슬림 여성 히어로, <엘리멘탈>²⁰²³에선 논 바이너리(Non-binary)(남성과 여성을 구분하는 이분법적 성별 구분에서 벗어난 성 정체성) 캐릭터를 사상 처음으로 등장시켰다. 내년에는 흑인 인어공주의 뒤를 이을 라틴계 백설공주를 극장에서 만날 예정이다.

디즈니의 이런 행보는 PC가 시대적 흐름이기도 하지만 경제적으로 이익이기 때문이다. 미국의 다국적 연예 매니지먼트사인 CAA(Creative Artist Agency)가 지난 2017년 발표한 보고서에 따르면 영화 주요 출연진 중 비백인 비율이 30%를 넘는 영화들이 그렇지 못한 영화보다 흥행 수익이 높았다. 미국의 경우 전체 인구에서 비백인 비율이 점점 높아지는 만큼 인종적 다양성을 고려한 캐스팅이 대중적 공감을 얻는 것은 물론 수익 창출을 위한 전략이 될 수밖에 없다.

영화계 못지않게 공연계가 PC를 지속해서 반영한 것도 같은 맥락이다. 최근 영미 공연계에서 피부 색깔, 즉 인종이나 민족 등과 상관없이 캐스팅하는 컬러 블라인드(Color Blind) 캐스팅은 물론 성별과 상관

없이 역할을 맡는 젠더 프리(Gender Free) 캐스팅이 증가한 것이 실례다. 뉴욕 브로드웨이와 런던 웨스트엔드에서 <오페라의 유령>의 팬텀과 크리스티노로 흑인을 캐스팅하는가 하면, <햄릿>의 타이틀 롤을 여배우가 맡는 것이 낫설지 않다.

PC는 만병통치약? 역풍도 만만치 않아

하지만 PC의 역풍도 만만치 않다. 미국에서는 이미 1980년대 말부터 전통을 중시하는 보수 우파의 반발이 나오기 시작했다. PC 반대론자들은 PC주의가 표현의 자유를 억압하는 것은 물론 공감하지 않는 사람에 대해서는 차별주의자라는 낙인을 찍는 근본주의라고 비난했다. 철학자 움베르토 에코, 슬라보예 지젝 등 많은 지식인들도 PC에 대한 우려를 드러낸 바 있다.

1991년 조지 H. W. 부시 대통령이 미시간대학 졸업식 연설에서 대부분을 PC 운동 비난에 할애했던 것은 긴 PC 논쟁의 서막을 알린 사건이다. 그리고 2016년 미국 대선에서 공화당 후보인 도널드 트럼프가 당선된 데 반해PC가 큰 역할을 한 것은 주지의 사실이다. 트럼프는 PC 운동가들과 지지자들의 위선을 집중 공격함으로써 PC 피로증에 시달리던 미국 국민의 호응을 얻었다. 사실 진보파 내에서조차도 자유를 침해하는 PC 과잉, 겸손하지 못한 운동 방식, PC주의자들의 언행 불일치 등에 대한 비판이 만만치 않다. PC를 둘러싼 미국의 문화 전쟁은 우리나라에도 상륙해 대중의 삶에 파고든 모양새다. ‘PC충’이 인터넷 유행어가 된 것이나 2022년 대선 당시 페미니즘과 이대남 논쟁을 비롯해 싸이 흠뻑쇼를 둘러싼 논란, 장애인단체 시위에 대한 언더도그마 논란 등은 대표적이다.

문화예술계에서도 이런 사회적 분위기의 변화를 의식하지 않을 수 없다. 당장 디즈니 <인어공주>가 PC 논란 속에서 흥행에 참패하자 디즈니와 넷플릭스로 대표되는 엔터테인먼트계에서 다양성 책임자의 사직으로 이어졌다. 앞서 영국에서는 동화 작가 로알드 달(Roald Dahl)의 작품 속 일부 차별적 표현이 현대 독자들에게 불쾌감을 준다는 이유로 수정됐다가 논란에 휩싸이자 출판사가 개정 버전과 원작 버전을 함께 내는 것으로 입장을 바꾼 바 있다. 최근 미국 연방 대법원에서 PC와 밀접한 ‘어퍼머티브 액션’에 대해 위헌 판결을 내리면서 과장이 만만치 않은데, 문화예술계에 장기적으로 어떤 영향을 끼칠지는 좀 더 두고 봐야 할 것 같다.

글 **장지영** 국민일보 선임기자 겸 공연 칼럼니스트
1997년 국민일보에 입사했으며 문화스포츠포부장을 거쳐 현재 공연 담당 선임기자로 활동하고 있다. 2003년부터 공연을 담당하면서 그 매력에 빠졌으며, 지금은 다양한 예술 현장과 정책을 다루는 공연 칼럼니스트로도 활동하고 있다. 최근 4차 산업혁명 시대에 맞는 공연의 생존법에 대해 고민하고 있다.

보행친화도시와 도시 환경

걷고 싶은 도시, 보행친화도시에 대하여

보행친화도시(walkable city)란 사람들이 도시에서 다양한 활동들을 걸어서 할 수 있도록 해주는 도시를 의미한다. 매년 전 세계에서 발표되는 살고 싶은 도시들을 살펴보면 보행친화적인 도시라는 점이 눈에 띈다. 보행친화성(walkability)은 보행(walking)을 가능하게 하는 정도를 의미하며, 이러한 도시들은 단순한 걷기 편의성뿐 아니라 시민들이 보행, 자전거, 대중교통을 안전하고 편리하게 이용할 수 있도록 충분한 공공재를 가지고 있다.

포틀랜드는 미국 북서부 오리건주의 최대 도시로 미국에서 가장 보행중심적인 대중교통 친화도시로 유명하다. 2021년 기준으로 약 64만 명이 거주하며 미국에서 가장 우수한 대중교통 체계를 가지고 있다.

Walkable City

미국의 도시별 블록 사이즈 비교.
작은 블록일수록 보행자들에게 더 많은 경로 선택이 가능해진다

보행친화도시는 어떤 도시인가

도시의 역사를 살펴볼 때, ‘도시 발전의 원동력은 무엇일까?’라는 질문에 대한 대답은 ‘사람이 하루 안에 도달할 수 있는 공간적 범위를 넓혀준 것’ 일 가능성이 크다. 이러한 원동력은 이동 수단의 발달로 인해 가능해진 것 일 터이다. 예전 사람들의 이동 수단은 처음에는 자신의 튼튼한 두 다리 였고, 이후에는 말이나 가축을 거쳐, 바퀴의 발명으로 인해 마차가 주요한 이동 수단이 되었다. 19세기 영국 산업 혁명 이후에는 증기기관차나 노면 전차 등의 발달로 인간의 활동 범위가 더욱 확대되었다.

우리나라 역시 서울 사대문에 갇혀 있던 한성에 전차가 들어오며 왕십리 나 말죽거리까지 도시가 확장되기 시작했다. 그러다 1940년대부터 포드Ford자동차 회사에서 ‘Model T’라는 자동차를 대중화시키면서 도시 발전이 더욱더 가속되었다. 제2차 세계 대전 이후에는 도시의 성장과 경쟁력을 확보하려는 시대적 흐름에 맞춰 보행 중심에서 벗어나 자동차 중심의 교통체계를 기반으로 한 도시 구조로 빠르게 변화했다. 이러한 자동차 위주의 도시는 인간이 가진 보행을 열등한 이동 수단으로 전락시켰고 삭막한 도시 풍경을 만들어내었다. 오히려 도시의 활력을 잃어버리게 하는 주범이라는 것이 차차 밝혀지면서 사람들의 의식도 달라졌다. 따라서 1980년대 이후부터는 자동차 중심의 도시 만들기의 근간이 되었던 근대도시주의modernism에서 벗어나 전통대로 보행을 우선시하는 인간 중심적인 도시를 만들자는 신도시주의new urbanism가 세계적인 패러다임이 되었다.

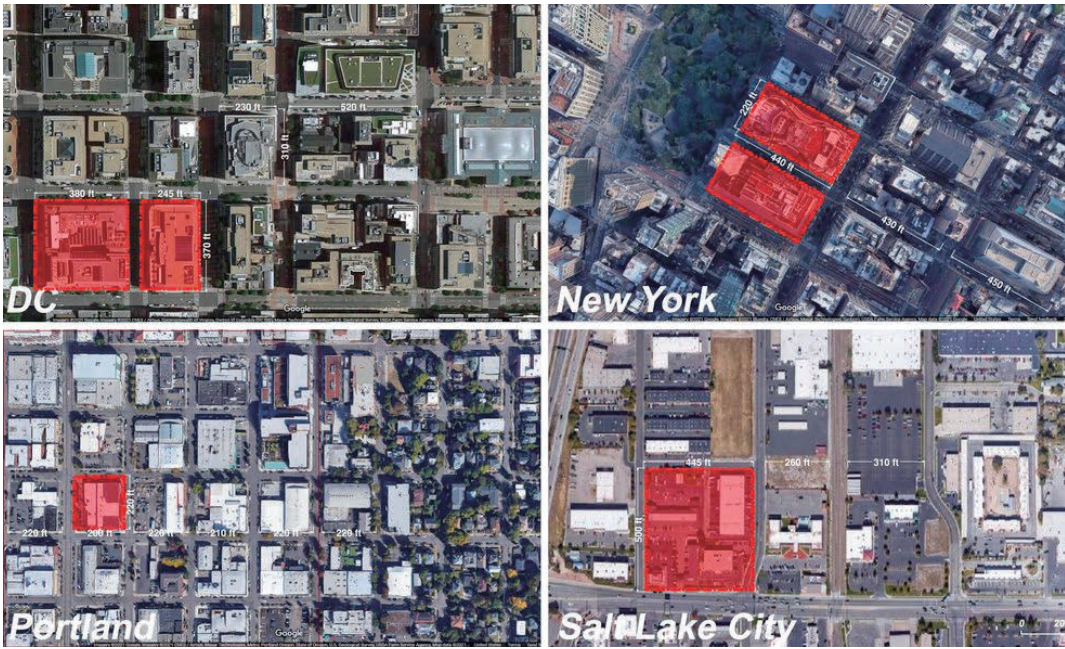
신도시주의자들은 대표적인 자동차 중심 도시인 미국의 도시들이 제2차 세계 대전 이전의 도시 형태urban form로 돌아가야 한다고 주장했다. 그로써 현재의 많은 도시에서 도로 다이어트, 대중교통 및 보행과 자전거를 이동 수단으로 하는 도시 계획이 적극적으로 실현되었다. 최근에는 탄소중립도시 또는 저탄소도시를 만들기 위한 세계적인 노력도 진행 중이다. 보행, 자전거 및 대중교통 친화적인 도시를 만들겠다는 취지가 각광을 받고 있다.

국내외 보행환경 개선 사업

그렇다면 이 같은 인간 중심의 견고 싶은 보행친화적인 도시는 어떻게 만들어야 할까. 먼저 보행자 전용 도로와 자전거 도로 확충 그리고 대중교통과의 연계가 필수적이다. 걷기는 모든 교통의 기본 수단으로, 다른 교통수단을 이용하기 위해서는 반드시 보행이라는 이동 수단을 통한다. 그러므로 보행자들이 즐겁고 편안하게 길을 걸을 수 있는 보행환경 개선 사업이 고려되어야 한다.

1996년 영국은 국가 차원에서 보행을 활성화하기 위해 『보행 활성화 전략 개발Developing a Strategy for Walking』 보고서를 발간하여 보행친화도시가 되기 위한 14가지 방법을 제안했다. ① 보행 장려를 위한 국가의 교통 정책 ② 지방자치단체의 보행 증진 계획 ③ 자동차 의존형 생활 방식의 전환 ④ 자동차 의존을 줄이는 도시 구조의 개편 ⑤ 보행자의 안전 증진 ⑥ 대중교통과 관련된 보행환경 개선 ⑦ 보행자 중심의 교통체계 개편 ⑧ 보행 장애물 제거 ⑨ 보행 경로와 안내 표지 개선 ⑩ 보행자를 위한 도로 조명 개선 ⑪ 보행 통학 장려 ⑫ 도로에서 보행자 사고 줄이기 ⑬ 도로 교통법규 개정 ⑭ 자동차 디자인 개선 등이다.

우리나라의 보행환경 개선 사업은 2008년에 100대 국정 과제 중 하나로 선정되면서 2009년부터 본격적으로 시작되었다. 2012년 『보행안전 및 편의증진에 관한 법률』(보행안전법) 제정, 2018년 국민 생명 지키기 3대 프로젝트 추진 등의 계기를 통해 한 단계씩 발전하였다. 특히 『보행안전법』에 따라 보행환경개선지구를 지정하고 지역 특성에 맞는 종합적 보행환경정비를 이루고자 노력하고 있으며, 담당 중앙 부처는 현재 국토교통부가 아닌 행정안전부이다. 그 내용은 세부 내용 및 규모에 따라 보행자우선도로, 보행환경개선지구, 보행환경 특화지구 등 세 가지로 분류한다. 정부출연 연구기관인 건축공간연구원AURI 오성훈 박사에 따르면 보행 정책은 “운전자를 적대시하거나 보행자만을 위한 공간을 대상으로 수행하는 것이 아니라 효율적인 교통체계, 안전하고 편리한 공간, 매력적이면서 경제적으로도 활력 있는 도시, 지속 가능한 국토를 구현하는 수단으로서의 의미를 가진다”고 말했다.



보행친화도시 조성 시 고려 사항

신도시를 만들거나 기존 도시를 재정비할 때 가장 중요한 고려 사항은 ‘도시 접근성의 향상’이다. ‘이동의 편리성’과 함께 ‘이동 수단 선택의 다양성’이 반드시 필요하기 때문이다. 따라서 모두가 만족할 만한 이동 수단을 어떻게 계획하고 설계할 것인가를 두고 도시설계자의 고심이 커지는 대목이기도 하다.

미국의 도시계획사이자 Speck & Associates 회사 대표인 제프 스펙Jeff Speck은 그의 저서

『Walkable City』2013에서 보행을 위한 보편적인 조건들에 관해 설명했다. 첫째, 일상적 이용 장소들이 인접해 걷기를 생활화할 수 있는 유용성useful. 둘째는 안정성safe인데 이는 보행자가 자동차로부터 안전한 거리를 확보할 수 있도록 디자인하는 것을 의미하고, 이때 보행자는 실제로 안전할 뿐만 아니라 매우 안전하다고 감각적으로 느낄 수 있어야 한다. 셋째는 내 집의 일부로 인식할 수 있는 건물과 가로 풍경을 통한 편안함comfortable이며, 넷째로는 친숙하면

서도 특색 있는 건물들로 사람 냄새를 느낄 수 있는 거리를 만드는 흥미로움interesting이라고 했다. 특정 장소나 지역에서 보행이 적합한지 또는 얼마나 좋은지를 알려면 이 네 가지 조건이 기본적으로 충족되어야 한다는 것이다. 필자의 번역서 『도시설계개론 1』2014에서는 공공 영역이 안전하고 활기찬 공간이 되면 사람들이 그곳을 걷고 싶어 한다고 했다. 특히 보행 공간은 단순히 걷는 것을 위한 공간뿐만 아니라 머무는 공간 그리고 휴게 공간으로서의 역

할도 할 수 있어야 한다고 밝혔다. 이 개념은 ‘연세로 대중교통전용지구’와 ‘신촌도시재생사업’에 충실히 반영되기도 했으며, 이러한 과정에서 고려해야 할 주요 사항도 다음과 같이 제시했다.

첫째, 사람들은 보통 다른 보행자, 주민들, 운전자들을 보며 길을 따라 걷기를 선호한다. 둘째, 보도를 분리해서 배치할 경우 주변 주택과 건물들에서 잘 보일 수 있는 곳에 있어야 한다. 셋째, 과속 방지 조치들은 보행자들에게 보다 안전하다는 느낌을 주므로, 교차로에서 표면을 높이고 반경을 좁게 하면 보행자들이 길을 건너기 쉽다. 넷째, 잘 설계된 보차혼용 도로에서는 보행자와 자동차의 동선이 충돌하지 않고 다른 활동들의 발생이 촉진되므로 도로 마감재의 다양함과 세부 설계의 대담한 변화가 장소에 따라 필요하다. 다섯째, 보도는 기하학적 모양에 맞추는 것이 아닌, 이용자의 이동 동선에 맞추어 설계되어야 한다. 마지막으로 새롭게 개발되는 지역에서의 보행자도로는 장애물이 없고 개방적이며 직접 연결되는 형태로 설계되어야 한다.

더불어 쾌적한 보행자 환경을 만들기 위해서는 ‘5C’ 원칙을 강조했다. 첫째, 연결^{connection}: 보행자 도로가 사람들의 목적지와 잘 연결되어 있는가? 둘째, 편리^{convenience}: 보행자 도로가 직선이고 길을 건너기 쉬운가? 보행자가 길을 건너기 위해 10초 이상 기다려야 하는 것은 아닌가? 셋째, 즐거움^{convivial}: 보행자 도로가 충분히 밝고 안전하여 사람들에게 즐거운 곳이며, 도로 주변에는 다양한 볼거리가 있는가? 넷째, 편안함^{comfortable}: 보행자 도로의 질^{quality}과 너비는 양호하며, 보행을 방해하는 장애물은 없는가? 다섯째, 확실함^{conspicuousness}: 길을 찾고 따라가기가 쉬운가? 보행자를 인도하는 보도 표면 처리와 표지가 있는가?

이와 같은 내용들을 검토하는 것이 보행친화적인 환경을 설계하는 데 매우 유용한 접근 방식이다.

세계의 보행친화도시

세계에서 대표적인 보행친화도시를 꼽자면 유럽에서는 코펜하겐, 미국에서는 포틀랜드를 들 수 있다. 우리나라도 최근 10분 도시, 15분 도시 등의 다른 이름으로 보행친화도시를 만들기 위해 노력하고 있지만 아직은 코펜하겐과 포틀랜드와 같은 명성을 구축하지 못한 상태이다.

덴마크 코펜하겐

코펜하겐^{Copenhagen}은 덴마크의 수도로 인구는 2017년 기준 60만 명을 조금 넘는 수준이며 누구나 알고 있는 인어공주 동상이 있는 곳이다. ‘세계에서 가장 걷기 좋은 도시’라는 명성을 가지고 있으며, 시민들은 자동차보다는 걷기와 자전거 타기를 즐겨 일상생활을 영위한다. 그들은 우리나라보다 추운 겨울에도 자전거를 타고 일상생활을 아무렇지 않게 하는데, 이를 보면 시민들의 생각 차이가 도시 활동에 엄청난 변화를 가져올 수 있음을 알게 된다.

코펜하겐은 일찍이 보행자를 배려한 도시 만들기가 이루어진 곳이다. 특히 도시설계가인 건축가 얀 겔^{Jan Gehl}이 1960년대부터 보행친화도시 만들기를 적극적으로 추진해 만들어낸 도시 모델이기도 하다. 그는 유럽에서 가장 큰 소펑가로 알려진 스트라게^{Strøget}를 자동차 없는 보행자 전용 거리로 만들었는데 그 한복판에 서 있다 보면 이 도시가 보행자에게 어떤 느낌을 주려고 했는지를 쉽게 깨달을 수 있다. 그는 보행자와 자전거 이용자를 위한 새로운 도시 디자인을 만드는 데 앞장섰으며 뉴욕 한복판인 타임스퀘어에도 차 없는 거리를 만들었다. 물론 코펜하겐도 도심 대로에선 차가 빠르게 달리고 출퇴근 시간에는 엄청난 교통 체증이 발생하기도 한다. 하지만 보행자와 자전거 이용자들을 위한 공간은 매우 잘 구성되어

자동차에 대한 신경을 쓸 필요가 없다.

코펜하겐은 자전거 종주국인 네덜란드에 뒤처지지 않을 만큼 자전거로 출퇴근하는 비율이 50퍼센트에 달한다는 통계가 있다. 국토가 평지로 이루어져 있어 자전거를 타기에 쾌적한 환경을 갖추고 있기 때문이다. 국내에서는 경북 상주시에서 자전거 문화가 매우 발달했는데 완만한 지형이 이유인 것도 사실이다. 또한 덴마크에서는 대기 오염을 줄이기 위해 자동차 구매 시 이산화탄소를 많이 배출하는 제품에 높은 탄소배출세를 부과하는 정책을 시행하고 있다. 이에 따라 덴마크 국민들은 자전거를 이용하도록 권고받고 있으며, 이러한 정책은 자전거 사용 촉진에 큰 역할을 한다.

미국 포틀랜드

미국 북서부 오리건주의 최대 도시 포틀랜드^{Portland}는 미국에서 가장 보행 중심적인 대중교통 친화도시로 유명하다. 2021년 기준으로 약 64만 명이 거주하며 미국에서 가장 우수한 대중교통 체계를 가지고 있다. 이 도시는 스마트 도시 성장을 체계적으로 관리하고 있는데, 특히 자연환경 보존 정책이 우수하게 집행되는 곳으로 유명하다. 대중교통중심개발^{transit-oriented development}과 압축도시^{compact city} 같은 개념이 출현한 대표적인 도시로서 이러한 특징들로 인해 포틀랜드는 지속 가능한 도시 발전의 모범 사례로 떠오르고 있다.

도시의 형태적 측면에서 이 도시가 가진 가장 큰 특징이자 매력 중의 하나는 도심 내 블록의 크기이다. 60mX60m인 블록은 사람들이 편리하게 걸을 수 있도록 설계되었으며, 보행자들의 연속적인 경험을 고려하여 만들어졌다. 이처럼 작은 블록은 보행자들에게 더 많은 경로 선택지를 제공한다. 반면 블록이 커지면 더 넓은 차도가 필요해지며, 동일한 교통량을 소화하기 위해서는 두 배 큰 블록을 가진 도시의 차선은 두 배가 되어야 한다. 예를 들어 포틀랜드 도심의 차도는 2차선이지만 한 면의 길이가 200m가 되면 차도는 당연히 6차선이 되어 보행자에게는 훨씬 더 위험해진다. 그러나 포틀랜드 시내를 걷다 보면 교차로에 도달할 때마다 보행 신호가 들어와 걷는 사람이 배려받고 있음을 느끼게 한다.

우리나라 1기 신도시의 경우는 대부분 자동차 중심도시라고 평가받고 있다. 블록의 크기가 200mX250m 정도의 규모로 만들어졌기 때문인데 이는 걷기에 매우 불편하고 지루한 느낌을 준다. 반면 자동차 입장에서 블록의 크기가 작아 자주 나타나는 신호를 접하지 않아도 되어 편리하다. 그야말로 보행자보다 자동차 위주의 도시 설계이다. 이 같은 상황에 대한 정부의 반성으로 3기 신도시부터는 보행 중심과 가로변 활성화 등을 위해 블록의 크기를 100mX100m 정도로 규정해 보행자의 안전과 편의성을

우선으로 하고 있다.

걷기를 중심으로 한 도시 구조는 탄소 저감과 더불어 시민들의 신체적 활동을 촉진시켜 건강을 유지시키는 방법으로 도시 정책에서 장려되고 있으며 이러한 정책적 관심은 계속 증가하고 있다. 저탄소, 친환경, 보행, 자전거 및 대중교통 등을 수용하는 도시 구조는 도시의 경쟁력을 높일 수 있기에 우리나라도 신도시나 기존 시가지 정비 과정에서 이러한 가치를 수용하고 ‘걷기=행복’이라는 방정식을 실천하도록 노력해야 할 것이다.



1-2 덴마크 코펜하겐은 자전거 종주국인 네덜란드에 뒤처지지 않을 만큼 자전거로 출퇴근하는 시민들의 비율이 50퍼센트에 달한다는 통계가 있다
3 미국 포틀랜드의 트램. 트램은 다른 교통수단들과 도로를 공유하는 특징을 가지고 있어 보행친화적인 도시를 만들고자 할 때 고려되는 수단이다

글 **이제선** 연세대학교 도시공학과 교수
고려대학교 건축학과에서 학사·석사, 미국 워싱턴대학교에서 도시설계 박사 학위를 받았다. 1992년부터 LH공사에서 근무하였으며 2005년부터는 연세대학교 도시공학과에서 도시설계 교수로 재직 중이다. 11대 한국도시설계학회장을 역임, 중앙 부처 및 지방 부처의 각종 위원회에 참여하고 있으며, 신도시 및 도시재생과 관련하여 다수의 프로젝트에서 총괄 도시설계가로 활동 중이다. 저서로는 『도시설계에 대한 새로운 접근과 실천』, 『도시설계를 위한 스마트언어: A to Z』 등이 있다.

예술에서 만나는 과학적 원리
체험형 미디어아트展

2023. 07.07 - 09.10

미술관에서 만남 이상한 과학자

ARTIFICIAL
PARK

성남큐브미술관
기획전시실

안성석
이정근
이진혁
조민서
아틀리에
최종운
홍성대
서경대
미디어아트
연구소
권민서 김시윤
김오윤 박재복
안서영 정원재

INSIDE SEONGNAM

68
예술가의 작업실
뽀족한 것들이
한데 어우러지는 아름다움
조영일 작가

74
SNART NEWS

80
캘린더

보조한 것들이 한데 어우러지는 아름다운

조영일 작가

2023 성남중진작가전 두 번째 순서는 묵직한 양감의 도예 작업을 이어온 조영일 작가이다. 작가는 이번 전시에서 그간의 조형 모티프였던 의자를 다른 관점으로 풀어낸 신작들을 선보인다. 비스듬하거나 굴곡지고 균열이 생긴 덩어리들은 갈 등과 충돌이 만연한 사회상을 비춘다.

To Youngil

이번 가을 2023 성남중진작가전 ‘흙의 변주곡’으로 만나 뵈게 되었습니다. 전시를 앞둔 소감을 들려주세요.

40년 동안 성남에 거주한 지역작가로서 성남문화재단에 줄곧 관심이 많았습니다. 문화예술로 지역민의 삶의 질 향상을 모색하는 좋은 역할을 하고 있다고 생각합니다. 성남중진작가전도 관심 있게 봐왔는데 상반기에 진행한 신미선 선생님의 전시가 인상 깊었어요. 꽃과 사람을 매개로 생각을 그린다는 것과 색상 표현이 흥미롭고 유쾌하게 다가왔습니다. 지역민들이 제 전시를 어떻게 보실지 궁금하고, 흥미와 재미를 느끼시면 좋겠다고 기대하고 있습니다.

한창 준비 중이신데 어떤 전시일지 소개해주실 수 있을까요?

그동안 제 작업 여정은 크게 보면 삶과 죽음, 인간의 내면을 탐구하는 과정이었습니다. 작게 보면 그때그때 관심 있게 보고 느끼는 것들, 저 자신을 캡처하듯이 표현해왔다고 할 수 있어요. 그 연장선에서 최근 작업한 신작들을 이번 전시에서 소개할 계획이에요. 다만 성남중진작가전은 전시 기간이 두 달로 긴 편이고, 전시가 열리는 반달갤러리도 개인전 장소로는 큰 곳이라 기획력이 조금 더 필요해요. 예를 들면 입체 작품을 전시하면서 사진·영상을 같이 활용하려고 준비하고 있어요.

분리되고 어긋나 있어도

존재하는 모든 것은 대체할 수 없는 가치가 있습니다

특정 주제를 염두에 두고 계신가요?

최근에 사람들이 저마다 가진 ‘뽀족함’에 관심이 많아요. 사회 각 분야에서 갈등이 심해지고 개인 간에도 충돌이 늘어나고 그게 개개인에게도 상처를 남기는 모습을 자주 목격하고 있거든요. 그러면서 인간관계의 본질은 무엇이고 공존의 방식은 무엇인지 의문을 품게 되었는데 균형과 조화라는 키워드가 떠오르더라고요. 분리되고 어긋난 것들을 형상화하고 있는데 그것들은 대체할 수 없는 가치라고 생각해요. 분리되고 어긋나 있어도 존재하는 모든 것은 가치가 있다는 점에서 전시를 보시는 분들이 위안을 얻기를 바라고요, 개별적으로 존재하는 것들 사이의 균형과 조화를 발견하시면 좋을 것 같아요.

<유희> 시리즈의 연장이라고 볼 수 있을까요?

네, <유희> 시리즈는 기쁨과 즐거움에 관한 이야기인데 인간의 보편적이고 근원적인 감정, ‘희로애락’이라는 관점에서 폭넓게 접근했다면 이번 전시는 좀 더 개별적이고 세부적인 감정을 떼어내 다루려고 해요. 나와 다른 생각, 동떨어진 존재가 불러일으키는 감정들이 있잖아요. 뽀족하기도 하고 불안정하기도 하지만 우리가 살아가는 세상에 다 필요한 것들이고 공존할 수 있는 것들이에요.

그 이전에 ‘희로애락’ 중 기쁨과 즐거움에 주목하신 이유가 궁금합니다.

희로애락은 그 자체로 삶이라고 생각해요. 제가 도에 작업을 한 지 28년째인데 작년에 작은 가게를 열었어요. 가게에 오셔서 제 작품을 구매한 노부부가 작업장을 구경하고 싶어 하셔서 모시고 이야기를 나눴는데 제 작품에서 깊이를 느꼈다고 하시더라고요. 그 말씀이 저한테는 극찬이었고, 듣는 순간 27년 동안 작업해오면서 견뎌던 시간이 모두 보상받는 기분이었어요. 진정한 희열이 느껴졌지요. 그 일을 계기로 이전에 시작했던 <유희>를 좀 더 본격적으로, 와르르 쏟아내듯이 작업했던 것 같아요.

<고인돌44>라는 작품에서도 죽음, 어둠보다는 밝고 긍정적인 부분이 보여요. 밝은 이미지를 의도하셨나요?

2019년 청주공예비엔날레에서 <고인돌44>를 전시했는데 고인돌을 주제로 작업한 지는 사실 10년도 더 됐어요. 고인돌에 관심을 가진 계기는 전남 지방 여행이었어요. 고인돌은 전 세계에 8만 여기가 분포하는데 그중 4만 여기가 한반도에 있고 전남에 2만 여기가 있어요. 정말 전남 곳곳에 있어서 그걸 보면서 왜 저기에 있을까 흥미가 생겼어요. 형태의 특수성도 있지만 거석문화라고 일컫는 하나의 문화를 형성했

다는 점이 흥미로워요. 고인돌이 이승에서 저승으로 넘어가는 통로 같다고 생각했어요. 삶과 죽음을 연결하는 지점에서 어둠이 아니라 밝음이 느껴졌지요. 인생의 본질은 결국 삶과 죽음을 초월해 추구해야 하는 행복에 있는 것 아닐까 생각했어요. 그래서 <유희>에서도 희로애락 중 기쁨과 즐거움에 집중했지요.

그런 의미에서 조형의 주요 이미지를 ‘행복한 의자’라고 소개하시나요?

의자라는 건 사전에 사람이 걸터앉는 데 쓰는 기구라고 되어 있는데 ‘자리’잖아요. 사람마다 다른 자리, 다른 의자를 갖고 있어요. 누구의 의자는 안락하고 누구의 의자는 불편하지요. 권위적인 의자도 있고 허름한 의자도 있어요. 내 의자는 어떤 의자일까, 그건 어떻게 살아가야 하는가에 관한 질문이었어요. 건강을 위한 의자, 명예를 얻는 의자, 정말 다양한 모습이 있을 거예요. 내 의자는 행복한 의자라고 믿으면 그렇게 되는 거고요. 내가 행복을 느낄 때는 오늘이에요. 이런 대화를 나누면서 전시를 준비하는 오늘. 가장 중요한 것은 가정이고 아내예요. 아내에게서 얻는 영감, 에너지가 작업의 원동력이예요. 제 작업으로 누군가에게 행복을 나누어줄 수 있다면 더 바랄 게 없고요.

지금 작업 중인 작품들은 형태나 색채에서 전작과 차이가 있는 듯한데 어떨까요?

기쁘고 즐거운 감정들을 형상화했던 <유희> 시리즈와는 차이가 있어요. 색상의 경우 전작에서는 오방색을 주로 썼어요. 한국의 조각보에 사용된 오방색을 보면서 정말 아름답다고 느꼈거든요. 강렬하고 화려한 색이었지요. 이번 전시를 위한 작업은 조금 더 차분한 태도로 접근하고 있어요. 형태나 색상으로 다양한 인간 군상을 보여줄 수 있는 표현을 시도하고 있지요. 사람마다 성향과 개성이 다르듯이 작품마다 다른 형태와 색을 부여하고 균형을 잡으려고 해요. 작품을 보는 분들이 각각 다르게 반응하실 수 있을 거예요. 마치 자기 자신을 보는 듯한 느낌을 받을 수도 있고 각자 좋아하는 색에서 행복한 감정을 느낄 수도 있고요. 제 성격을 말씀드리면, 변덕이 심해요. 한 가지 진득하게 붙들지 못하고 잘 질려요. 바꾸는 걸 좋아하고

요. 그러다 보니 색상도 그때그때 마음 가는 대로 사용하고 있어요.

<고인돌44> <유희> 시리즈와 비교해 <채우다와 더하기>라는 작품은 전혀 다른 형태를 보여 주는데 어떤 배경이 있었나요?

분청상감 기법으로 시도한 작품이었어요. 저와 아내의 이야기를 담은 작품이에요. 혼자 작업하면서 내가 세상을 제대로 사는 건지, 아내에게 무엇을 해줄 수 있는지 의문을 품게 되고 스스로 부족하다는 생각이 지배적일 때였어요. 내 부족한 부분을 채워주는 아내라는 존재를 형상화하고 내 모양을 만들었는데 그 각각의 형상이 하나가 되고 내가 없어지는 느낌을 받았어요. 여러 의미에서 색다른 작업이었지요.

지금도 분청상감 작업을 하시나요?

현대에요 작업을 하지만 그때그때 분청도 하고 백자도 해요. 그것들은 저한테 말 그대로 기법이라, 표현하고 싶은 내용과 맞으면 어떤 기법이든 다 끌어오는 편이에요. 어설픈 예술을 고집할 바에는 테크닉을 기반으로 두고 작업하는 것도 괜찮다고 보거든요. 제가 하는 도예 작업은 테크닉의 완성도를 높이는 게 중요해요. 점토는 굉장히 즉흥적인 물질이에요. 던지면 찌그러지고 잡아당기면 끊어지는데, 작업하는 과정에서는 장점이자 단점이에요. 점토의 물성을 모르면 한계가 있어서 재료에는 굉장히 과학적으로 접근해요. 가마에 넣었을 때의 반응을 보고 수축률을 계산하지요. 데이터를 충실히 쌓고 분석해야 내 것으로 만들 수 있다고 생각해요.

작업실 벽에 걸린 도자 조각들이 인상적입니다.

유약 테스트를 위한 시편이에요. 유약의 색상은 도예 재료의 종류, 배합, 굽기 같은 요



인에 따라 다르게 나오기 때문에 시험해가며 사용해야 해요. 다양한 조합의 시편으로 저만의 컬러 팔레트를 만들어두고 데이터로 활용하는 거예요. 제 자산이지요.

작가님께서 추구하시는 도예의 지향점은 무엇인가요?

저는 앞에서도 말씀드렸듯이 지루한 걸 못 견디는 성격이고 새로운 시도를 좋아해요. 학교 다닐 때에는 그래서 선생님께 왜 이런 데 시간을 쓰냐고 야단도 많이 맞았어요. 선생님 성향에 안 맞았던 것 같아요. 졸업 후에는 도예와 거리가 먼 사람들을 많이 만났어요. 미술 분야에서는 디자이너, 아니면 전혀 동떨어진 사업가라든가, 이런 분들을 만나서 사는 이야기를 들었어요. 사용하는 언어는 달라도 삶에 기대하는 점은 비슷하더라고요. 그런 만남에서 좋

은 자극을 얻고 새로운 작업을 할 수 있었던 것 같아요. 청주공예비엔날레에서는 야외 전시를 택했는데 도자 분야로는 드문 시도였어요. 도자도 야외에 의자처럼 놓을 수 있고 쉽게 깨지지 않는다는 것을 보여주고 싶었거든요. 그 전시를 계기로 작품이 많이 팔리기 시작했는데 팔리다 보니 고민이 생기더라고요. 많이 팔리는 것은 작품이 아니라 상품 아닌가 하는. 자기 복제가 계속되는 것 같아서 고민스러웠는데 다행히 한 가지만 하는 성격은 아니라 새로운 것을 시도하려고 해요. 실패를 두려워하지 않고, 실패와 성공을 분리해서 생각하지 않고요. 도예는 특히 실패할까 주저하면 안 되는 것 같아요.

새로운 시도와 작업하는 과정이 중요하다는 말씀인가요?

점토라는 재료는 물만 있으면 붙이고 뗄 수 있어요. 흙은 가장 원초적인 물질이에요. 이것을 만지고 색을 입혀서 구워내는 과정이 경이롭다고 할까요. 저는 결과물보다는 작업하는 과정에서 얻는 즐거움이 많아요. 그래서 작업에 집중하려고 해요. 성형할 때 느낌이 좋아도 소성해보면 안 좋을 때가 많거든요. 그래도 결과가 과정을 이길 수는 없어요. 전체적으로 보면 70퍼센트는 만족하는 작업이고 30퍼센트는 만족스럽지 않은데, 만족 못 하는 30퍼센트는 제 역량을 벗어난 범위에 있어요. 그 30퍼센트가 있어서 도예를 계속 하는 것 같아요.

성남미술협회, 경기미술협회에서는 감사패도 받으셨는데 활동은 어떠셨나요?

미술협회 활동은 제 책무라고 생각해요. 미술



유약을 시험하기 위해 흙의 종류와 배합, 굽는 방식을 달리해 다양한 조합으로 만든 시편들

작업을 하는 사람들이 공동체의 일원으로 사회에 참여한다는 점에서 중요한 일이에요. 활동하기 좋은 여건은 아닌데 그 와중에도 끌어가는 힘이 있어요. 다행히 형식적으로 하지 않고 자기 일처럼 열심히 한다고 좋게 봐주신 분들이 많았어요. 다양한 분야에서 활동하시는 분들을 만날 수 있어서 재미도 있었습니다.

성남중진작가전 이후에는 어떤 계획이 있는지 들려주세요.

올해 11월과 내년 봄에 개인전을 열 계획인데 그에 앞서 중국에 다녀오려고 해요. 중국에 한식 레스토랑을 여는 사업체가 있는데 제 작품을 인테리어에 활용하기로 했거든요. 이 일이 중국 진출의 계기가 되지 않을까 생각합니다. 당분간은 성남중진작가전을 집중적으로 준비해야 하고, 이 전시로 많은 분께

즐거움을 드리기 위해 최선을 다하려고 합니다. 작가들, 저 같은 사람은 작품을 볼 때 머리로 이해하려고 하지 않아요. 가슴으로, 직관으로 보고 느끼시라고 말씀드리고 싶어요. 이 전시가 세상에 나와 다른 수많은 존재가 있다는 것을 떠올리게 만들고, 서로 배려하고 공존하는 법을 생각하게 하는 계기가 되면 좋겠습니다.

글 김문영 객원기자
사진 손홍주

조영일
학력 경기대학교 조형대학원 졸업 전시 2021 인천아시아아트쇼, 2019 청주공예비엔날레 본전시(기획전1), 예술의전당 '가을예술장터', 2021 안산 국제아트쇼, 장수 미술관 '기억속으로' 전, 2017 KOREA LIVE(한국, 프랑스), 경기 청년 작가선정 초대전 'AUTOTROPH', 경기종합예술제 '나뭇과 이음의 미학전', 성남아트페어 'SNAF', 경기미술협회전 외 다수 심사 및 운영위원 제46회 충청북도미술대전, 제24회 경기도동문화예술제, 제33회 하남미술대전 외 다수



왼쪽부터 서정림 성남문화재단 대표이사, 신상진 성남문화재단 이사장, 박지향 성남아트센터 후원회장



1004와 함께하는 행복 나눔: 성남아트센터 후원회, 후원금 전달

성남아트센터 후원회(회장 박지향)가 6월 호국보훈의 달을 맞아, 모든 시민이 문화로 풍요로워지길 바라는 마음을 담은 후원금을 전달했다.

성남아트센터 후원회는 6월 1일(목), 분당구 서현동 유엔젤 빌리지에서 성남문화재단 이사장인 신상진 시장과 성남문화재단 서정림 대표이사, 성남아트센터 후원회원 등 60여 명이 모인 가운데 ‘1004와 함께하는 행복 나눔’ 행사를 개최했다.

이 자리에서 박지향 성남아트센터 후원회장은 신상진 성남문화재단 이사장에게 후원금 1,004만 원을 전달했다. 박지향 후원회장은 “성남아트센터 후원회는 문화예술을 사랑하는 분들이 모여 성남아트센터의 발전을 위해 기금을 조성·지원해왔다. 이번 후원금으로 호국보훈의 달을 맞아 보훈가족과 지역의 문화소외계층이 공연을 관람하는 좋은 기회가 되길 바란다”고 말했다.

성남문화재단 이사장인 신상진 시장은 “성남아트센터 후원회원들의 소중한 마음에 감사하며, 성남아트센터가 전국 최고의 문화예술 공간이 되고 성남시도 전국 최고의 도시가 되길 소망한다”며 “후원회원 여러분이 성남아트센터뿐 아니라 성남시 발전도 함께 응원해주시길 바란다”고 덧붙였다.

성남문화재단 서정림 대표이사도 “기부금을 보훈가족과 문화소외계층 청소년, 장애인 등 많은 분을 위한 문화나눔으로 뜻깊게 사용하겠다”며 “이번 기부금 전달식을 시작으로 건전한 기부문화가 활성화되고, 문화와 행복이 공존하는 성남시를 기대한다”고 밝혔다.

기부금 전달식 후에는 성남아트센터 후원회원들과 남성중창단 유엔젤 보이스 등이 함께하는 미니콘서트가 이어졌다.

한편 2006년 발족한 성남아트센터 후원회는 현재 82명(법인 18개, 개인 62명, 명예 2명)의 회원이 활동 중이며, 2013년 성남아트센터 세계악기 전시실 건립과 악기은행 악기 구입을 위한 2억1천5백만 원의 기부를 시작으로 지난해까지 총 3억5천9백여만 원을 기부하며 문화예술 발전을 위한 동행에 함께해왔다. 기부금은 성남아트센터 로비 개선 사업과 성남문화재단 직원 복지 등으로 활용했다. 앞으로도 성남아트센터 후원회는 성남아트센터의 발전과 직원 복지, 지역의 문화예술 활성화를 위한 아름다운 동행을 이어갈 계획이다.



성남중진작가전2 조영일

흙의 변주곡

Variation of Soil

2023.09.01^{FRI} — 10.29^{SUN}

성남큐브미술관 반달갤러리



왼쪽부터 노우성 연출가, 김태용 감독, 신상진 성남문화재단 이사장, 서정림 성남문화재단 대표이사

국내 최고 제작진이 만들어가는 융복합 예술축제, 성남페스티벌 제작진 위촉식

시 승격 50주년을 맞아 새롭게 추진되는 성남의 대표 축제, '성남페스티벌'이 윤곽을 드러냈다.

성남문화재단(이사장 신상진·대표이사 서정림)이 오는 10월 6일부터 9일까지 4일간 개최하는 '성남페스티벌' 주요 제작진을 확정하고, 13일 (목) 위촉식을 진행했다.

성남페스티벌 메인 제작공연의 예술감독으로는 베를린국제영화제 초청작 <만추>의 김태용 감독을 위촉했고, 드라마 <오징어게임>의 음악을 비롯해 영화·뮤지컬·대중가요까지 다양한 분야에서 활약하고 있는 김성수가 작곡과 음악감독을 맡는다. 또한 뮤지컬 <드라큘라>와 한국 최초 시즌제 뮤지컬 <셜록 홈즈: 앤더슨가의 비밀>로 잘 알려진 노우성 연출도 함께한다.

재단은 이번에 위촉된 제작진과 함께 탄천의 자연을 무대로 펼쳐질 메인 제작공연에서 성남의 자연과 첨단 기술, 시민의 삶이 만나는 융복합 작품을 선보일 예정이다. 작품마다 섬세하고 세련된 감각을 선보이는

김태용 감독과 장르마다 새로운 매력을 선사하는 김성수 음악감독, 뮤지컬 공연에서 탄탄한 기반을 다져온 노우성 연출이 보여줄 새로운 시도가 기대된다.

메인 제작공연 외에도 축제 현장을 직접 찾지 못하는 이들을 위해 지역 곳곳 시민들 곁을 찾아가는 축제도 준비 예정이다.

성남문화재단 이사장인 신상진 시장은 위촉식에서 “많은 시민이 휴식과 산책을 즐기는 성남의 대표 명소 탄천에서 열리는 이번 성남페스티벌에 국내 최고 수준의 제작진이 참여하는 만큼 기대가 크다”며 “시 승격 50주년을 맞아 시민들이 축제를 통해 위로와 행복을 느끼고, 앞으로 지역을 넘어 성남을 대표하는 축제로 성장하는 첫 문을 잘 열길 바란다”고 밝혔다.

성남문화재단 서정림 대표이사는 “성남페스티벌은 다양한 장르의 예술이 어우러지고, 세대와 성별을 뛰어넘어 시민들이 일상 속에서 예술을 통해 일탈을 경험하는 신선한 시간이 될 것”이라며, “다양한 분야에서 자신의 색깔을 확실히 보여주고 있는 제작진들이 한 팀이 되어 만들어가는 메인 제작공연에 시민 여러분의 관심과 참여 부탁드립니다”고 덧붙였다.

기묘한 일상

2023.7.14(금) - 12.24(일)
성남큐브미술관 상설전시실



성남문화재단, 2023 제2차 문화정책 라운드테이블 ‘장애인 문화예술 정책의 지역화’ 개최

성남문화재단은 ‘장애인 문화예술 정책의 지역화’를 주제로 지난 6월 29일, 성남아트센터 컨퍼런스홀에서 2023 제2차 문화정책 라운드테이블을 개최했다. 이번 라운드테이블은 문화접근성 확대를 위한 지역 문화정책 현안을 논의하고 장애인 문화예술 정책사업 관련 전문가의 지식과 경험을 공유하는 한편, 실질적인 문화정책 개발을 위한 이해관계자 네트워크 구축을 위해 추진되었다. 전문가 주제 발제 <장애인 문화예술 정책: 1차 장애인 문화예술 활동 지원 기본계획을 중심으로>(조현성 한국문화관광연구원 문화정책연구실 선임 연구위원), <지역사회의 장애인 문화예술 정책 방향>(정병은 연세대 사회발전연구소 객원연구원)을 중심으로, 성남시의 장애인 문화예술 정책의 한계와 극복, 당사자 중심 장애인 문화예술 정책의 기본 조건 등에 대한 심도 있는 논의를 진행했다. 특히 성남시장애인종합복지관과 성남시한마음복지관, 혜은학교, 필로소하모니, 드림온아트센터 등 지역 장애인 문화예술교육 기관·단체의 교사·전문가들이 참석, 현장에서 체감하는 어려움과 개선점 등에 대해 의견을 나눴다.



좌 조현성 한국문화관광연구원 문화정책연구실 선임 연구위원
우 정병은 연세대 사회발전연구소 객원연구원

참여자 모두 기본 권리로서 장애인 문화예술 정책의 필요성, 장애인 예술에 대한 인식 전환과 인력 양성의 시급성에 공감하는 한편, 제도와 예산의 한계가 존재하더라도 장기적인 비전을 통해 차분히 준비가 필요하다는 점, 장애인 감수성을 갖춘 예술가(교사·매개자)의 협업 시스템 구축 필요성, 장애인 문화예술 정책을 보편적 권리로서 바라보아야 한다는 의견 역시 공유하며 토론을 마무리했다. 성남문화재단은 앞으로도 라운드테이블과 문화정책 포럼 등을 통해 지역의 문화정책 현안 논의와 의제 발굴을 꾸준히 지속할 계획이다.

성남 아카데미

예술실기

음악실기 바이올린, 첼로, 피아노,
클래식 기타, 플루트,
클라리넷, 성악, 대금

미술실기 서양화, 현대미술, 유화,
인체크로키, 드로잉,
수묵채색화, 수채화,
보테니컬 아트

무용실기 한국무용, 발레

감상인문

음악감상 클래식 해설,
오페라 감상, 예술융합

미술인문 미술관 투어,
미술시장, 서양미술사

접수기간 2023. **7. 18.**(화) 10:00~ (온라인 우선접수)
2023. **7. 20.**(목) 10:00~ (온라인, 현장방문 동시접수)

개강 예술실기 2023. 8. 8(화)부터 요일별 개강
감상인문 2023. 9. 5(화)부터 요일별 개강

수강료 강좌별 상이(재료비 별도)

문의 성남아트센터 아카데미 031)783-8156
(평일 10:00~17:00, 주말 및 공휴일 제외)

※ 자세한 사항은 성남아트센터 홈페이지(www.snart.or.kr) 아카데미를 참고하시기 바랍니다.

SNART Calendar		2023. 8		August	
㉠ 오페라하우스 ㉡ 콘서트홀 ㉢ 앙상블시어터 ㉣ 성남아트리움 ㉤ 큐브플라자 미디어홀 ■ 성남문화재단 기획 프로그램					
M	T	W	T	F	S
	1	2 ㉠ ■ 독립예술영화관 <클로즈>(14:00)	3	4	5
7	8	9 ㉠ ■ 독립예술영화관 <항구의 니쿠코쟁> (19:00)	10	11 ㉡ 라흐마니노프 콘체르토 페스타 with 토모 (20:00) ㉢ ■ 한문연 방방곡곡 <타고 MAD : Man And Drum> (19:30)	12 ㉡ 해설이 있는 청소년음악회 감탄사 시리즈 I: 탐험 (16:00) ㉢ 소녀와 꽃 (19:00)
14	15	16 ㉡ ■ 마티네 콘서트 (11:00) ㉠ ■ 독립예술영화관 <사랑의 고고학>(14:00)	17	18 ㉡ 블루버스터 영화음악 콘서트 (17:00) ㉢ ■ 기술입은 문화예술교육 <미디어파사드 성남x탄천> 청소년 발표회 (15:00) ㉠ ■ 큐브영화관 <동주> (19:00)	19 ㉡ 너클리11-너에게 들려주고 싶은 클래식 이야기 (19:00) ㉢ 시민과 함께하는 창작영화제 (16:00) ㉢ 가족뮤지컬 <엄마까투리는 슈퍼맘> (11:00, 14:00, 16:30)
21	22 ㉢ 9988 함께라서 행복합니다 (14:00)	23 ㉠ ■ 독립예술영화관 <슬픔의 삼각형>(19:00)	24 ㉢ 연회공방 음악강쟁의 <온고지신> (19:30)	25 ㉡ ■ 발레 <안중근, 천국에서의 춤> (19:30) ㉢ ■ 청소년극 <영지>(19:30)	26 ㉡ ■ 발레 <안중근, 천국에서의 춤>(15:00) ㉡ 장애인과 함께하는 아름다운 음악회(19:30) ㉢ ■ 청소년극 <영지>(17:00) ㉢ 캐리TV 액티비티 뮤지컬 시즌1 <점프점프> (11:00, 14:00, 16:30)
28	29	30	31 ㉡ 성남시립교향악단 정기연주회 (19:30) ㉢ 코믹오페라 시리즈 I <세빌리아의 이발사> (19:00)		27 ㉡ 아람오펜스트라 정기연주회 (19:30) ㉢ ■ 청소년극 <영지>(15:00) ㉢ 캐리TV 액티비티 뮤지컬 시즌1<점프점프> (11:00, 14:00, 16:30)

성남큐브미술관 기획전시		
전 시 명	전시 기간	장 소
■ Artience Park: 미술관에서 만난 이상한 과학자	7.7. - 9.10	기획전시실
■ 성남청년작가전 2 <정은별·불발이 연속된 시간>	6.23 - 8.20	반달갤러리
■ 성남중진작가전 2 <조영일: 흙의 변주곡>	9.1 - 10.29	
■ 2023 소장품주제기획전 <기묘한 일상>	7.14 - 12.24	상설전시실
* 전시 관람 시간 10:00-18:00 (월요일 휴관)		

갤러리808	
전 시 명	전시 기간
한국 수채화 공모대전 & 페스티벌	8.2 - 8.14
제42회 대한민국미술대전 전통미술·공예부문/디자인·현대공예부문	8.19 - 8.31
예쁜 날개짓	9.3 - 9.10
이호연 개인전	9.3 - 9.10
플랜테리어	9.3 - 9.10
박상수 개인전	9.13 - 9.20
아시아미술가협회전	9.13 - 9.20
제28회 한국민화협회 회원전	9.23 - 10.3
* 전시 관람 시간 10:00-18:00 (월요일 휴관)	

INSIDE SEONGNAM. 갤린더

080



문화예술 애호가와 성남아트센터의 아름다운 동행

성남아트센터 후원회는 성남아트센터에 대한 다양한 후원 활동을 통해 성남아트센터가 세계 유수의 복합문화공간과 어깨를 겨루며 성장하게 돕고, 더 많은 사람이 성남아트센터를 통해 문화예술을 향유하도록 사회적 여건을 조성하는 취지로 2006년 10월 발족했습니다. 이를 위해 후원회는 성남아트센터의 목적 사업을 지원하는 중장기 발전 기금을 조성하고, 성남아트센터 성장의 저변을 확대하는 프로그램을 자체적으로 추진하고 있으며, 문화 투어 등의 프로그램을 진행하고 있습니다.

법인회원

온하수회원 박지향	(주)유엔젤 부회장 / (재)유엔젤보이스 이사장
---------------------	-------------------------------

달무리회원 신현규/김복선	
-------------------------	--

탄천회원 강영귀/김연경 김진명/심정자 손경호/이동순 안봉혁/어윤경 이완근/홍은희 이재환/한정의	이노엘 대표 분당 예치과병원 원장 (주)경동 대표이사 회장 유씨티코리아(주) 대표이사 회장 (주)산성이앤지 회장 (주)위즈코리아 설립자 / 명예CEO
---	--

철쭉회원 김부경/김모민 김상한/오다영	
박동순/강송희 변봉덕/이매연 우문식/조남숙 이상우/강지선	동서메디케어(주) 대표이사 / 아람휴비스(주) CEO (주)코맥스 대표이사 회장 에스엔엔지니어링(주) 대표이사 (주)인베이드투자자문 사장 / 부동산라이프 대표 나우(주) 대표이사
정대혁/김대원 (사)성남산업단지관리공단 성남상공회의소 탄천문화포럼 100인회	© 아람오케스트라 정기연주회 (19:30) ㉢■ 청소년극 <영자>(15:00) ㉠ 캐리TV 액티비티 뮤지컬 시즌1<점프점프> (11:00, 14:00, 16:30)

개인회원

무지개회원 김경자/박성희	꼬모아트옥션 이사
-------------------------	-----------

탄천회원 박 철/하정진 여영동/이옥자 故최계순/김순자	아이파트너(주) 대표이사 前 (주)씨너스 회장 (주)반포산업 대표이사
---	--

철쭉회원 강정완/정병태	(사)한국미술협회 상임고문, 프랑스 작가협회 회화분과위원 필립강갤러리 대표, 한국문화경제연구소 소장 한국수도경영연구소장, 공인회계사 (주)종합건축사사무소 담 대표이사 / (주)예장디앤씨 이사 신후조리원 라크렘 대표
강호주/이동연 김길복/이상숙 김동술/민인선	(주)금화 대표이사 북극성세일치과원장, 前 성남시치과의사협회장 前 문화체육부 장관, 한국청소년문화연구소 이사장 (주)특수건설 대표이사 회장 법무법인 새한양 대표변호사, 前 서울지검장 前 농협중앙회 이매동지점장 남송미술관 관장 / 예원유치원장 국제로타리 3600지구 前 총재 서진공방 대표 / (주)조영실업 대표이사

김명자/이승오 김문기/김인숙 김연태/이주숙 김영수/원준순 김중현/정송희 김진환/이화용 김태호/김경자 남궁원/김소미 남상우/정정섭 마희자/조득환	중원구 보건소 약사 / (주)평화기업 이사 로즈피부와 분당점 원장 / 로즈피부와 청담점 원장 한국디지털콘트롤(주) CEO / 송파중학교 교사 (재)성남문화재단 대표이사 치과의사 / 한국화가 前 대교 이사장 경기일보 상무 (재)유엔젤보이스 제작감독 신명엔지니어링 대표이사 회장 (주)인홍 대표이사 / 평택대학교 실용음악과 교수 (주)이글프로세스 콘트롤스 대표이사 (사)오연문화예술원 이사장 前 한국역사문화연구원장, 국사편찬위원회장 (주)언어문화원 대표이사 김·장 법률사무소 변호사 / 서예가 (주)서울문화사 대표이사 사장
--	---

배지영/윤영민 백종훈/지용애 서정림 손의명/손외자 故송 자/탁순희 신동화 신상진 오동영/이송희 유성희/유성은 윤영상/박인영 이경화/이정우 故이성무/김복기 이은화/정인희 이임수/이화자 이정식/고옥주	로즈피부와 분당점 원장 / 로즈피부와 청담점 원장 한국디지털콘트롤(주) CEO / 송파중학교 교사 (재)성남문화재단 대표이사 치과의사 / 한국화가 前 대교 이사장 경기일보 상무 (재)유엔젤보이스 제작감독 신명엔지니어링 대표이사 회장 (주)인홍 대표이사 / 평택대학교 실용음악과 교수 (주)이글프로세스 콘트롤스 대표이사 (사)오연문화예술원 이사장 前 한국역사문화연구원장, 국사편찬위원회장 (주)언어문화원 대표이사 김·장 법률사무소 변호사 / 서예가 (주)서울문화사 대표이사 사장
--	--

배지영/윤영민 백종훈/지용애 서정림 손의명/손외자 故송 자/탁순희 신동화 신상진 오동영/이송희 유성희/유성은 윤영상/박인영 이경화/이정우 故이성무/김복기 이은화/정인희 이임수/이화자 이정식/고옥주	로즈피부와 분당점 원장 / 로즈피부와 청담점 원장 한국디지털콘트롤(주) CEO / 송파중학교 교사 (재)성남문화재단 대표이사 치과의사 / 한국화가 前 대교 이사장 경기일보 상무 (재)유엔젤보이스 제작감독 신명엔지니어링 대표이사 회장 (주)인홍 대표이사 / 평택대학교 실용음악과 교수 (주)이글프로세스 콘트롤스 대표이사 (사)오연문화예술원 이사장 前 한국역사문화연구원장, 국사편찬위원회장 (주)언어문화원 대표이사 김·장 법률사무소 변호사 / 서예가 (주)서울문화사 대표이사 사장
--	--

배지영/윤영민 백종훈/지용애 서정림 손의명/손외자 故송 자/탁순희 신동화 신상진 오동영/이송희 유성희/유성은 윤영상/박인영 이경화/이정우 故이성무/김복기 이은화/정인희 이임수/이화자 이정식/고옥주	로즈피부와 분당점 원장 / 로즈피부와 청담점 원장 한국디지털콘트롤(주) CEO / 송파중학교 교사 (재)성남문화재단 대표이사 치과의사 / 한국화가 前 대교 이사장 경기일보 상무 (재)유엔젤보이스 제작감독 신명엔지니어링 대표이사 회장 (주)인홍 대표이사 / 평택대학교 실용음악과 교수 (주)이글프로세스 콘트롤스 대표이사 (사)오연문화예술원 이사장 前 한국역사문화연구원장, 국사편찬위원회장 (주)언어문화원 대표이사 김·장 법률사무소 변호사 / 서예가 (주)서울문화사 대표이사 사장
--	--

故이종덕/김영주 이지은/김순건 이호순/김명순	前 (재)성남문화재단 대표이사, 성남아트센터 후원회 창립자 음악인 / 하림상사 대표 세일종합기술공사 대표이사 / (사)한국발레협회 부회장 (주)대일소재 상무 / 약사 AMK 한화엔엑스엠디 대표이사 / 잡코리아 CTO N스페이스 회장 / N 갤러리 관장 서양화가 / JKKIM & Co. INC 대표 (주)패션아일랜드 대표 / D&M Space 대표 세일기공(주) 대표 성남FM방송국 대표 모란새로운악국 대표 / 명당한의원 한의사 前 국립서울병원원장 / 서양화가 신한라이프 명예부사장 미술단체 <線과 色> 前 명예회장 세무법인 청담 대표, (재)성남이로운재단 이사장 패션그룹형지 회장 (주)심화 F&F 회장 (주)가람산업 대표이사 회장 前 상이제약 회장 / 수필가 (주)케이씨피 대표
---	--

임삼규/정효정 임현주/김윤선 장세영/김준식 장형환/임경희 전명자/김정길 정성조/심윤경 정승립/한정복 정용석/이승설 정은경/박민걸 정은기/박은숙 정인택/유경희 조남주/이규철 최병주/박인수	한화엔엑스엠디 대표이사 / 잡코리아 CTO N스페이스 회장 / N 갤러리 관장 서양화가 / JKKIM & Co. INC 대표 (주)패션아일랜드 대표 / D&M Space 대표 세일기공(주) 대표 성남FM방송국 대표 모란새로운악국 대표 / 명당한의원 한의사 前 국립서울병원원장 / 서양화가 신한라이프 명예부사장 미술단체 <線과 色> 前 명예회장 세무법인 청담 대표, (재)성남이로운재단 이사장 패션그룹형지 회장 (주)심화 F&F 회장 (주)가람산업 대표이사 회장 前 상이제약 회장 / 수필가 (주)케이씨피 대표
--	--

최병오/박종길 한병무/최정자 허용무/구은희 故허 참/홍애자 황광석/조영순	(재)사랑정원 이사장 (주)글로벌비트플랫폼 GMP 대표이사 21세기 미금의원 원장 화가 (주)제일엔지니어링종합건축사사무소 부사장 정효문화재단 대표 안양예술고등학교 이사장
---	--

이매회원 김선애 박영일 서미라 윤향남 전동욱 주재근 최은희	(재)사랑정원 이사장 (주)글로벌비트플랫폼 GMP 대표이사 21세기 미금의원 원장 화가 (주)제일엔지니어링종합건축사사무소 부사장 정효문화재단 대표 안양예술고등학교 이사장
---	--

까치회원 전동욱	(주)제일엔지니어링종합건축사사무소 부사장
---------------------------	------------------------

명예회원 박명숙	前 (재)성남문화재단 대표이사, 대한민국예술원 회원
신선희	무대미술가, 前 (재)성남문화재단 대표이사

가입 기준		회원 구분	평생회비
법인(단체 포함) 개인	개인	온하수	1억 원 이상
		달무리	5,000만 원 이상
		무지개	3,000만 원 이상
		탄천	1,000만 원 이상
		철쭉	500만 원 이상
개인	개인	이매	(5년)300만 원 이상
		까치	(2년)100만 원 이상

※ 500만 원 이상은 평생회원, 기부회원

성남아트센터 후원회 임원진

회장 박지향 **부회장** 강호주 **황광석**

이사 김연태, 박동순, 서정림, 정대혁, 황광석 **감사** 김길복, 김문기

성남아트센터 후원회는 문화예술을 아끼고 사랑하는 모든 분께 열려 있습니다.

언제든 연락 주십시오. 여러분을 진심으로 환영합니다.

후원회 사무국

전화 031-783-8033 **팩스** 031-783-8020 **이메일** mecenat@snart.or.kr