



**2016 예술로 가로지르기**

**경계와 차이**

**Frontiers & Differences**

**2/3권**

**DAY 1**

**2016.07.27. WED**

**DAY 2**

**2016.07.28. THU**



GyeongsGI Cultural Foundation  
경기문화재단

**2016 예술로 가로지르기**

**경계와 차이**

**Frontiers & Differences**

**2/3권**



# 2016 예술로 가로지르기

경계와 차이

Frontiers & Differences

2/3권

DAY 1

2016.07.27. WED

DAY 2

2016.07.28. THU

# DAY 1

2016.07.27. WED

---

기조강연	박찬경	귀신, 간첩, 할머니: '무늬'로서의 주제	10
워크숍	김지하	실험 영화와 예술의 경계	34
	안지미, 이부록	예술가와 책	68
	성기완	사운드아트 입문_청각 공간의 이해	102
	김윤진	또 다른 언어, 몸과 춤, 그리고 도전	130
	서준호, 이제	스페이스 오뉴월과 합정지구의 대안모색 실험	142
라운드 테이블	최정수, 김정식, 박진 이생강, 김정이	4人4色 동상이동(시흥문화발전소 창공)	180
	금정연, 정지돈 황예인	젊은 문학인들의 대담: Enema of Fiction_후장사실주의에 대하여	210

Opening Lecture	Park Chan-kyong	Ghost, Spy, Grandmother: Theme as a "Pattern"	10
Workshop	Kim Ji-ha	The Boundary between Experimental Films and Art	34
	An Jimi, Lee Boorok	Artist & Books	68
	Sung Gi-wan	Introduction to Sound Art: Understanding Auditory Space	102
	Kim Yoon-jin	Another Language, Body and Dance, and Challenge	130
	Seo Jun-ho, Lee Jae	Experiment to Find an Alternative to Space O'New Wall and Hapjeong Jigu	142
Round Table	Choi Jeong-soo Kim Jeong-sik Park Jin, Lee Saeng-gang, Kim Jung-yi	4 People 4 Colors, Same Notion, Different Ideas (Discussion meeting for planners in Siheung)	180
	Keum Jung-yun, Jung Ji-don, Hwang Ye-in	Conversation with 20/30 Young Writers: Enema of Fiction_On Anal Realism	210

## DAY 2

2016.07.28. THU

---

### 예술과 디자인

강연	김용진	독립출판의 판 짚기	236
	안상수, 김종길	날개_머리 위, 날 뿐 꼴 멋 짓	258
워크숍	진금주	통영, 예술인 장소 마케팅과 문화전략	290
	강지웅, 이보람, 임소라	독립출판의 생존전략	300
	김현아	신체의 소리를 활용한 화술 워크숍	304
	차진엽	움직임을 디자인하다 - 비가시적인 것의 가시화, 존재와 생성	320
	최문경	PaTI 타이포그라피 워크숍	336
	시흥사거리 워크숍	미션! 밥상머리 파티 in(人)삼미시장: 시장 뷔페 즐기기+현장공연	346

## Art and Design

Lecture	Peter Kim Yong-jin	Feeling the Field of Publishing_Professional Amateurism	236
	Ahn Sang-soo Gim Jong-gil	Ahn Sang-soo_Wing_Above Head, Blade Horn Look Swag Act	258
Workshop	Jin Geum-joo	Tongyeong (Control and Management) and Artists, Their Space - Mainly on Places Commemorating Yoon Yi-sang and Park Kyung-ri	290
	Kang Ji-woong Lee Bo-ram Lim So-ra	Between Sustainability and Survival Strategies	300
	Kim Hyun-a	Speech Workshop Using Bodily Sounds	304
	Cha Jin-yeob	Designing Movements - Visualization, Existence, and Formation of the Invisible	320
	Choi Moon-kyung	Paju Typography Institute(PaTI) Open Class: Typography Workshop by Instructor Choi Moon-kyung	336
	Siheung Crossroads Workshop	Mission! Dining Table Party in Sammi Market: Enjoying Market Buffet + Live Performance	346



# DAY 1

2016.07.27. WED



2016.07.27. WED 10:00-11:30

지혜관 2F 카페

박찬경

귀신, 간첩, 할머니: ‘무느’로서의 주제

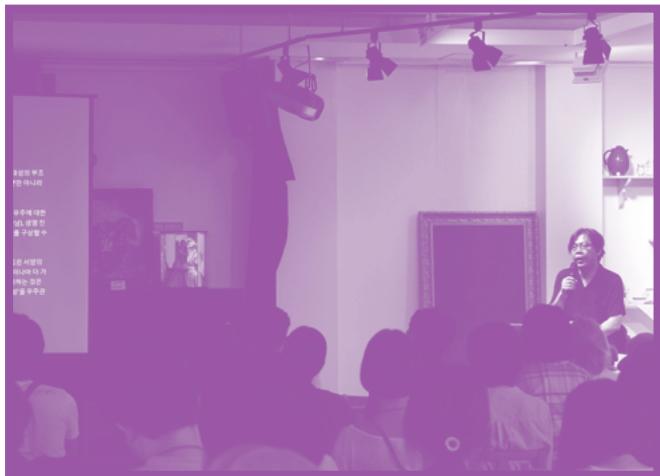
---

미디어시티서울 2014는 '귀신, 간첩, 할머니'라는 주제로 개최되었다. 이 전시는 아시아를 중심으로 근대성을 포괄적으로 돌아보고, 국가 중심의 세계관이나 자유주의적 '이동성'에 대한 순진한 기대를 재고하는 자리이다. 세계와 아시아를 '민족-국가'의 틀에서 볼 수 없다는 것을 강조하면서, 아시아를 넘어서는 지방과 지방 사이의 의외의 관계들로 보도록 제안한다. 레비스트로스의 '브리콜라주' 방법처럼, 아시아는 시간과 시점의 변화에 따라 재구성되는 변형의 과정 그 자체이다. 중국의 사상가 왕후이는 전후 일본의 사상가 다케우치 요시미의 '서구의 되감기' 개념을 되살려, 아시아가 민주주의나 평등과 같은 서구 근대의 긍정적 가치를 오히려 완성해야 한다고 말한다. 왕후이는 이를 '근대성에 맞서는 근대성'이라는 형용모순으로 표현한다. 근대성의 프레임에서 벗어날 때 아시아는 '기이한 근대성들'로 넘쳐나는 복잡성을 획득하게 될 것이다.

---

Media City Seoul 2014 was held under the theme, "Ghost, Spy, Grandmother." This exhibition was designed to provide a comprehensive look at modernity centered on Asia, and to reconsider the naive expectations of a worldview based on the nation or liberal "mobility." Emphasizing that the world and Asia cannot be viewed in the frame of "race-nation," it offers a look into the unexpected relationships between regions beyond Asia. Like the "bricolage" technique of Claude Lévi-Strauss, Asia is itself the process of modification that is recomposed depending on changes in time and moment. Wang Hui, a Chinese philosopher, brought back the concept of "rethinking westernization" by Takeuchi Yoshimi, a philosopher of postwar Japan, saying that Asia must actually complete the positive values of the modern West such as democracy or equality. Wang Hui expresses this in an oxymoron: "Modernity against modernity." Thus, by escaping the frame of modernity, Asia will obtain a complexity replete with "weird modernities."

---



오늘 말씀드릴 내용은 주로 2014년에 했던 미디어시티서울 전시의 주제와 소개되었던 작품들, 전시하면서 여러 가지 고민했던 것들과 해결책 등에 대하여 말씀드리려고 하는데 사실 제가 전문적인 큐레이터로서 전시 기획을 하는 사람은 아니에요. 저는 원래 미술을 하는 사람이고 간간히 영화도 만들고 주로 다큐멘터리를 만들었고, 주로 미디어 작품을 하고 있습니다. 미디어시티서울의 이야기만 하는 것보다는 제가 하고 있는 제 작업에 대한 이야기도 같이 하면 전체 프로그램의 춤지와 맞을 것 같아요. 시간이 제한 되어있어 다 할 순 없을 것 같고, 강연을 한 시간 정도 하고 가능하면 제가 만든 작품들 보여 드리는 게 어떨까 생각하고 있습니다. 문화기획을 하시는 분들이 많은 것 같은데, 이른 시간에 와주셔서 굉장히 고맙고요, 바로 미디어시티서울을 했을 때 이야기를 시작해드릴게요.

벌써 2014년이니 2년이 다 되어갑니다. 올해에 다시 또 열려요. 올해는 8월 말에서 9월 초에 같은 장소인 서울시립미술관 본관과 북서울 미술관 분관에서 동시에 같이 열립니다. 이번에는 백지숙 전문 큐레이터가 맡았고요, 그래서 굉장히 기대되는 전시입니다. 제가 했을 때는 미디어시티서울은 말 그대로 미디어 아트 중심의 비엔날레예요. 서울시에 유일하게 있는 비엔날레입니다. 미디어시티서울은 서울시에서 2000년에 IT산업 이런 것을 굉장히 강조하면서 미디어와 테크놀로지, 예술이 결합된 것을 굉장히 마치 나중에 큰 시장이 될 것처럼 미디어 아트를 미는 분위기가 있었어요. 당시로서는 100억 가까이의 예산을 들여서 만든 비엔날레가 미디어시티서울입니다. 아마도 국내 최대의 비엔날레였고 세계적으로도 그 정도 규모의 비엔날레가 별로 없었죠. 당시 고건 시장이 했던 걸로 기억하는데요, 이것이 거품이라는 것이 밝혀지면서 상당히 많은 예산 규모도 좋고 그에 따라 초대하는 작가의 수라던가 미디어의 화려함 이런 것에 대하여 재고하는 과정을 겪게 돼요. 2014년 미디어시티서울은 미디어에 대한 이야기를 그렇게 많이 하지는 않았습니다. 물론 미디어 작품들이 대부분이었지만 미디어 활용에 따라 미디어, 사운드, 영상라던가 하는 것이 되겠는데, 미디어를 강조하는 그 전의 전시와는 달리 2014년에는 상당히 주제전적인 성격이 강했어요. 관심이 있던 주제는 아시아, 동아시아 이런 것이었습니다. 지금은 상당히 인문학 쪽에서는 아시아, 동아시아를 강조하는 강좌들이 많이 있지요. 미술에서는 상대적으로 아시아, 동아시아라는 주제들이 많이 회자되거나 연구되거나 하지는 않았던 모습으로 기억합니다. 비엔날레 차원에서 상당히 본격적으로, 노골적으로 아시아에 포커스를 맞춘 그런 전시였습니다.

저는 이 비엔날레에서 예술 감독으로 일했고요, 강연 자료를 보시면 강연주제에 대해 간단하게 정리를 해놓았어요. 전시 제목은 '귀신, 간첩, 할머니'였습니다. '2014년 SeMA 비엔날레 미디어시티서울 그리고 귀신, 간첩, 할머니' 이것이 주제였어요. 많은 사람이 이렇게 해도 되느냐고 하는 이야기도 많이 들었습니다마는 간첩이라는 말이 사실 영어로 이야기하면 스파이잖아요, 수많은 영화에서도 스파이들이 등장하고요. 사실 이게 우스갯소리 같이 들리지만, 저도 놀랬습니다. 언론에서 스스로 검열을 해서 '귀신, 간첩, 할머니'에서 간첩은 빼고 '귀신, 할머니' 이렇게 보도되는 경우도 있었어요. 냉전의 여러 가지 이런 병적인 상황을 이야기하고 싶었기 때문에 그런 언론의 보도 방식, 사람들의 대응, 걱정이 오히려 재미있게 느껴졌습니다. 아시아를 중심으로 해서 귀신, 간첩, 할머니라는 말들이 연상되는 뉘앙스를 가지고 아시아의 근대성을 재고해 보는 자리로 생각했고요. 그래서 이제 어떻게 보느냐 하는 문제가 있을 텐데요, 여기에서 제가 썼던 말 중 하나가 '브리콜라주'라는 단어를 쓰고 있네요. 브리콜라주라는 것은 뭐냐면 아시아라는 것을 어떻게 보느냐가 상당히 힘들더라고요. 아시아라는 지역이 생각보다 넓은 지역이고 좀 더 복잡한 공간입니다. 그것을 볼 수 있는 하나의 방법을 찾아야 할 텐데 레비-스트로스라는 인류학자가 자기의 인류학적인 방법론으로서 브리콜라주라는 말을 쓰는데 브리콜라주라는 말은 사실 콜라주와 비슷한 말입니다. 전혀 엉뚱한 서로 관계없어 보이는 것을 붙여서 하나님의 모양을 만들어내는 것이 콜라주입니다. 브리콜라주라는 것은 좀 더 입체적인 것입니다. 콜라주는 보통 평면에 붙여나가는 것이니까 브리콜라주라고 하면 더 입체적인 것처럼 생각하시면 돼요. 그래서 보는 시점에 따라서 3차원의 모습이 다르게 보이는 것이죠. 굉장히 일반적인 얘기일 수 있겠어요. 그러나 굉장히 의외성을 강조하는 것이죠. 어느 위치, 시점, 시각에서 보느냐에 따라서 상당히 다르게 변형되는 과정 자체를 중시한다는 의미입니다. 우리가 아시아를 볼 때 단순화된 아시아의 이미지를 가지고 있는데 사실은 브리콜라주의 방법을 통해서 보면 매우 복합적으로 보인다. 변형 가능하고 상당히 다른 풍부한 잠재적인 가능성은 가지고 있는 것으로 볼 수 있다는 그런 의미입니다. 전시하면서 주제전을 이런 식으로 포커싱을 했다는 말씀을 드리는 것이고요, 두 번째, 저한테 고민이 되는 것은 모든 큐레이터의 고민이기도 할 것입니다. 주제전을 할 때 어떻게 예술작품 각각의 고유성을 최대한 인정하고 그것의 가치를 뽑아내면서 동시에 하나의 주제로 포커싱을

해 나아갈 수 있느냐 하는 것이 어려운 문제이죠. 작가들은 각기 다른 생각을 가지고 있고 제가 작가들에게 무엇을 하고, 무엇에 대하여 이야기하라고 할 수는 없지 않습니까? 이미 있는 작품이 상당히 있고 새로 하는 작품들은 작가와 상의하면서 주제에 대하여 설득해 나가는 과정이 있기 마련이겠죠. 큰 그룹전에서 주제라는 것이 무엇이냐? 주제를 어떤 식으로, 주제의 위상을 어떤 식으로 자리매김해야 하느냐는 고민이 있을 수밖에 없겠죠. 간단히 말씀드리면 주제라는 것은 일종의 문인화 같은 것이 아닐까? 주제의 위상이라는 것은. 주제를 던져주고 작가가 따라 오게 하는 것도 아니고, 주제에 맞추어서 작품을 선별하는 것도 아니라면 일종의 얼룩이라고 할까, 전시회를 둘러보고 나서 관객이 어떤 인상과 이미지를 갖게 될 텐데 그 순간에 주제가 전달되는 것이 아닌가 하는 것이죠. 그래서 관객의 입장에서 볼 때 주제라는 것은 작품을 평가하는 잣대, 주제를 던지고 이 주제 속에서 다 보아야 한다는 것은 아닐 것 같고요. 그것이 아니라면 좀 문학적인 표현이긴 합니다마는 무늬라든가, 주름이라든가 인상과 같은 것이 아닌가? 상당히 애매하게 들리기는 하죠. 어쨌든 중요한 것은 기획자로서 주제를 그물처럼 던져서 각기 풍부하고 다양한 작품들을 단순화해서는 안 된다는 것이 중요하고요. 너무 단순화해서 하나의 통로로 모든 것을 보게 하는 것은 작품을 제대로 이해하는 데 문제가 되기 때문이죠. 반대로 너무 방임해서 ‘이게 무슨 아시아야? 이게 무슨 동아시아의 역사야?’ 이렇게 생각하는 것도 문제가 있는 것니까 그 사이에 균형 잡힌 주제의식을 보여주는 것이 큐레이터로서 중요합니다. 여러분들 광주비엔날레 이런 것들 가끔 보시죠? 또는 그룹전 이런 거 많이 보시죠? 사실 요즘 대세는 주제가 별로 없어요. 주제가 상당히 문학적으로 표현하고 애매하게 해서 대충 그런가보다 이런 식의 전시들이 굉장히 많습니다. 그런 전시는 비엔날레나 현대미술 전시에서는 별로 좋지 않은 태도라고 생각해요. 저는 그런 부분을 상당히 강조하는 입장입니다.

주제로 들어가서 아시아를 방법으로서 봐야 한다는 말씀이 있는데요, 브리콜라주에 대한 이야기가 있네요. 이것은 일반적인 방법론에 해당하는 것이겠고요. 제가 중요하게 생각했던 것은 서구의 되감기라는 개념입니다. 방법론으로서 아시아라는 것은 다케우치 요시미라는 일본사상가의 개념에서 따온 것인데요. 전후의 사상가예요. 일본이 패전하고 나서 혼란스러운 상황이 오는데 이런 사상가가 이런 때에 나타납니다. 그런 사람 중 한 사람입니다. 일본은 원래 탈아입구라고

해서 아시아를 벗어나서 유럽을 향한다는 것이 일본의 오래된 정신적인 태도였죠. 이 사람은 일본도 문제지만 서구도 문제라고 이야기합니다. 일본의 패전은 일본이 반성해야 하는 문제인데, 그래서 한편으로 많은 사람들은 아시아로 돌아가자고 주장하고, 어떤 사람들은 탈아입구해서 유럽으로 가자고 주장합니다. 이때 다케우치 요시우미는 ‘구라파로 가라. 그곳에서도 전쟁을 하고 문제가 있는 것 아니냐?’ 근대 문명 자체가 문제가 있다고 보는 거예요. 그런데 서구에서 좋은 가치들도 있잖아요. 예를 들어서 자유, 평등, 민주주의, 박애 같은 것들은 여전히 중요하다고 보는 겁니다. 그래서 동양에서 서구가 잃어버린 그런 긍정적인 근대의 가치들을 다시 회복하기 위해서 서구를 rewind 한다. 다시 돌린다는 뜻이에요. 그것이 아시아적 가치와 결합해서 해보자고 하는 것이 서구의 되감기라는 개념입니다. 아시아와 동양을 강조한다는 것이 서구를 배제하는 것이 아니라 그 가치의 원래 의미를 회복하자는 태도를 갖는 것이죠. 그것을 완성해야 한다고 보는 것이고요. 왕후이라는 중국의 사상가도 미디어시티서울에 초청을 해서 강연을 했습니다. ‘근대성에 맞서는 근대성’이라는 형용모순, 아시아의 ‘서구의 되감기’라는 것도 일종의 형용모순 같고 근대성에 맞서는 근대성이라고 하는 모순적인 언어로 표현한, 이때 중요한 것은 우리에게 이미 재난, 테러리즘, 극심한 빈곤, 극심한 빈부 차이 등의 현대의 여러 가지 문제들을 근대성의 결과로 보고 있다면 그런 것만 있는 것이 아니라 긍정적인 의미의 다양한 가려진 억압된 다른 근대적인 가치들이 있다는 것을 강조하는 것이고요, 이것들을 통해서 우리의 위기에 처한 근대성을 비판하고 극복하자는 이야기입니다. 그렇게 보기 위해서 표준화된 근대적인 가치들 이외의 다른 가치를 어떻게 발견시킬 것이나… 억압된 다양한 현상을 봐야 한다. 우리에게 기이하게 보이고 이상하게 보일 것이나 그런 것들을 자꾸 발견하고 봄으로서 새로운 가치가 나올 수 있을 것이다. 다양한 근대성의 타자들을 발견하자 라는 것이 중요한 것이죠. 그래서 우리는 아시아를 내세우지만, 거꾸로 아시아를 기이하고 복잡한 방식으로 보게 하려고 했던 전시입니다. 이런 단순한 이미지들, 단순한 상식적인 자식들, 이런 것으로부터 표준화된 역사를 보는 것이 중요한 방법이 되는 것이죠. 기억해야 할 것은 아시아를 복잡하게 보아야 한다는 것입니다. 그래야만 근대성의 타자들을 발견할 수 있다는 거예요.

두 번째로는 우리가 전시를 준비하면서 일반적인 시각 이외에도 시간적인 것이 있죠. 전시를 준비할 때 어떤 시간적인 정서 속에서

이 전시를 만들어 나가느냐 하는 것인데요, 간단히 말씀드리면 가장 중요하게 다루자 생각했던 것은 3.11, 후쿠시마였습니다. 3.11이 있었고 전시 직전에는 세월호가 있었죠. 전시 직전에 세월호가 있었기 때문에 과정에서는 큰 영향이 없었지만 3.11에 대해서 많이 생각했고 프리비엔날레를 통해서 재난자본주의라고 하는 인류에게 미치는 생태환경의 변화 같은 여러 문제에 대해 생각을 하는데, 그 문제를 어떻게 생각하느냐? 절박성의 차원에서 생각해야 한다. 인류 전체 생존의 절박성에 대한 문제들이 예술작품에서는 어떻게 나타나는지를 보아야 한다는 것이 중요한 학두였습니다. 어떻게 우리가 새로운 연대를 꿈꾸고 절박성 안에 내재하여 있는 공동체와 연대에 대한 기원을 보여주느냐를 중요하게 생각했어요. 그래서 3개의 키워드를 잡았습니다. 하나는 귀신, 간첩, 할머니는 이런 것을 의미합니다. 세 가지 키워드가 모두 조합될 수 있다고 이야기하는 것은 아니에요. 비유적인 표현들입니다. 귀신은 여러분들 잘 아시는 주변 둘러보면 잘 보이는 이런 것들을 의미하고요. 간첩은 아시아의 근대성을 성찰할 때 상당히 중요한 것이 냉전입니다. 식민성도 중요하지만 그 이상으로 또는 그것에 덧붙여져서 중요한 게 냉전, 간첩은 냉전을 의미하는 키워드가 되겠죠. 북한 정권은 자신들의 정통성을 항일계릴라에서 찾잖아요. 그들이 그렇게 주장하는 것은 무엇을 의미해요? 반식민과 식민지에서 벗어나려고 하는 일련의 과정과 그것이 자신의 정권의 냉전적 사고를 형성하는데 굉장히 중요한 자원, 뿌리가 되는 것이잖아요. 국가 정체성을 형성하는데 있어서 식민체험과 냉전은 관연이 깊습니다. 특히 동아시아에서 냉전이 상당히 중요한 정치적 공간을 형성한다는 것을 드러내려고 하는 것이고요. 할머니는 이런 귀신의 시대, 간첩의 시대에서 우리가 봐야 할 타자는 누구인가 하는 관점에서 볼 때, 주로 이 시기는 남성들의 시대잖아요. 여성들은 어떻게 살아왔느냐가 중요하겠죠. 여성과 여성주의의 흐름에 비유하기 위해서 할머니라는 키워드를 사용했던 것입니다.

미디어시티서울.co.kr로 들어가면 지난 미디어시티서울의 모든 작품을 볼 수 있고, 오디오 가이드도 들어보시면 도움이 될 겁니다. 작품 전체를 보여드릴 수는 없고 일부만 보여드릴 건데요, 이것은 인도네시아 작가의 작품입니다.<sup>[1]</sup> 굉장히 젊은 20대 작가인데, 이 작가는 그냥 이렇게 허술해 보이는 비디오를 많이 찍습니다. 이것은 자카르타 외곽에 있는 한 공장인데요, 일본인 소유의 일본인 자본으로 만들어진 공장이라고 해요. 여기 노동자들이 중간에 이렇게 모여서 체조 음악을 틀어놓고



[1]

체조를 합니다. 이것은 당연히 대표적인 국가에 의한 훈육의 과정입니다. 그래서 성실한 노동자를 만드는 과정에 있는 것이죠. 국가가 어떻게 구체적인 신체를 통해서 자리를 잡느냐는 문제이죠. 이 비디오를 보고 있으면 노동자들이 체조를 웃기게 대충해요. 앞에 있는 사람 표정을 보면 아시겠지만 따라 하는 사람이 별로 없어요. 이 광경이 굉장히 웃겨요. 이것에서 우리는 굉장히 표준화되어있다고 생각하는 근대적 가치나 근대 정치 이런 것이 항상 성공하지는 않는다. 사실상 많은 부분, 일상에서 저항에 많이 부딪히고 실패한다는 것을 보여주는 하나의 현장입니다. 우리가 배운 것처럼 모든 근대사적인 과정이 반드시 성공하는 것은 아니라는 것을 잘 보아야 한다는 것입니다.

한국의 정서형이라는 작가의 작품입니다.<sup>[2]</sup> 바닥에 콘크리트를 20cm 높이로 만든 거예요. 공간에 들어가면 뭔가 이상해요. 익숙한 공간이 아니에요. 우리에게 익숙한 공간은 정방형의 공간이죠. 이 작가는 바닥의 설치물을 통해서 이 공간에 들어서면 어떻게 해야 할지 모르겠는 상황을 만들어요. 관객이 자기의 위치를 잡기가 힘들어요. 이 작품이 의미하는 바는 여러 가지로 다양합니다. 공간에 포함되어 있지 않은 것 같은 이질적인 공간이 하나의 공간 안에 중첩되는 거예요. 실제로 공간에 들어가면 그런 느낌을 받습니다. 공간의 귀신. 우리가 알고 있는 지식화되어 있는 익숙한 공간이 아닌 다른 공간에서 귀신 공간 체험을 하는 것입니다. 이런 작품들이 콘크리트를 사용한다든가 틀린 각도를



[2]

쓴다든가 함으로써 단순히 관념적으로 다른 공간을 보여주는 것이 아니라 매우 구체적으로 난개발이라든가 도시 주변 환경·건축 환경에서 느끼는 이상한 공간들을 연상시킨다고 생각해요. 구체적인 현실에 기반해 공간의 이질적인 타자들을 재발견하려는 작가의 태도들이 잘 느껴지는 작품입니다. 실제로 이걸 만드느라고 굉장히 힘들었어요. 이런 차원에서도 생각해볼 수 있겠습니다.

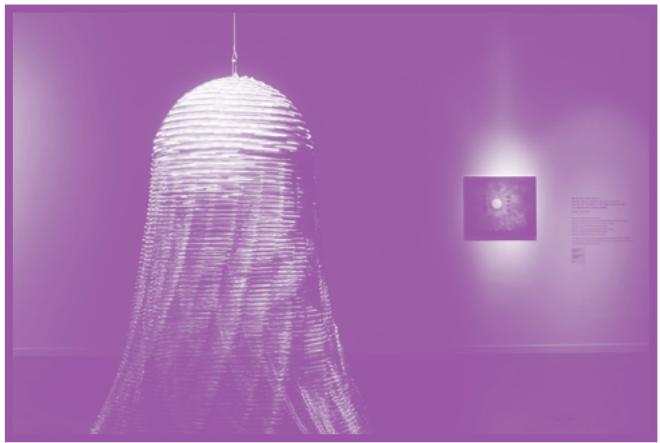
이 사람은 스위스에서 주로 활동하는 이집트의 젊은 작가인데 간단히 말씀드리면 거울을 가지고 식물원을 배회하는 거예요.<sup>[3]</sup> 아무 목적 없이 자기의 얼굴도 보고 사진을 보시면 구멍이 뚫려 있잖아요, 구멍으로 식물원들을 보는 것이고요. 앞에 거울이 달려서 자기 얼굴과 주변 식물원의 모습이 비치는 장면을 같이 찍어나가는 것입니다. 작품을 봐야 알겠지만 미래영화, SF영화의 작품들이 많죠. 폐허 같은 곳에서 간신히 살아남은 식물 같은 것을 발견하는 장면들입니다. 까이코프스키라는 러시아 감독의 미래영화 같은 것을 연상시키는 작품이에요. 이런 작품들에서 나타나는 근대성의 부조리라던가 근대성 외부의 공간, 이것이 현대화하는 것이 아시아의 이런 지역에서 생각처럼 쉽게 이루어지지 않고 좌절을 많이 하게 된다든가, 미끄러짐을 통해서 이러한 것들, 게으름, 우주에 대한 느낌에 대하여 새롭게 본다든가, 전통과 어떻게 화해할 수 있느냐 등을 발견할 수 있을 거예요.

큐레이팅에 관한 것인데요. 양혜규의 작품이고 주재환 선생님의



[3]

그림이 걸려 있습니다.<sup>[4]</sup> 밑에 양혜규의 방울이 달린 조각이 있고 마치 별이 운행하는 길처럼 쾌도가 그려져 있어요. 그리고 주재환 선생의 그림, 서산대사의 문구를 적어놓은 것인데 약간 태양이 빛을 잃고 있는 것을 그린 것입니다. 재난 같은 것을 암시하는 그림이고요. 양혜규의 작품도 그렇게 하나의 움직이는 조각이지만 이것이 방울이 달려있어서 방울 소리가 들리면서 돌리기도 하고 우리의 우주적인 상상을 자극하는 작업입니다. 거기에 혼천전도라고 하는, 고궁 박물관에 가면 혼천전도가 있어요. 혼천전도나 천상분야열차지도 이런 그림들을 찾아보세요. 우리의 우주에 대한 이미지는 어디에 주로 있어요? 전갈자리, 게자리 이런 식의 서구적인 이미지와 지식으로 되어 있죠? 이 전통적인 별자리는 전혀 다른 체계를 가지고 있죠? 불과 몇백 년 사이에 우주에 대한 인식이 많이 달라졌죠? 옛날에는 별자리들이 내러티브를 가지고 있었는데 이것이 없어지고 서구적인 내러티브와 과학적인 지식들을 가지고 있는 이미지를 가지고 있죠. 과거에 별과 우주에 대한 상상, 이미지는 굉장히 다른 것이었고 그런 이미지에 결부된 작품들과 실제 19세기 그림들을 가지고 앞에 입구를 만들어서 들어가면서부터 이것이 아시아의 역사나 사회에 대한 이야기뿐만 아니라 우리에게 잠식하는 여러 가지 서구적 상상에 대한 반성의 계기를 만들려고 했던 것입니다. 그래서 모든 전시의 기초적인 연결성, 작품들의 주제, 이런 부분을 일종의 우주관적인 이미지로 구성하려고 했던 의도를 1층에서 제시하면서 들어가는



[4]

것이지요.

귀신에 대한 것인데요, 귀신에 대하여 이런 것들을 생각해볼 수 있어요. 그 전에 한 가지만 말씀드릴게요. 여러분 귀신은 어디에 살아요? 무속학자 선생님에게 여쭈어보니 귀신은 당연히 있고, 어디에 사느냐 했더니 귀신은 산이나 공기가 맑은 바다에 많다고 그러시더라고요. 산이나 섬, 해변에 많은 것이죠. 거꾸로 생각해보면요, 산에 가면 절이 많고, 병커들이 많죠. 군대가 많아요. 섬도 그래요. 비극적인 일들은 다 산속이나 섬, 이런 곳에서 많이 일어나요. 역사를 다시 읽을 때 공간적인 것은 섬에 많고 바다에 많아요. 대만도 섬이지만 대만 주변 작은 섬들에 감옥, 병커도 있고 정치적인 비밀들이 많아요. 거꾸로 왜 거기에 귀신들이 많나? 거기에 비극적인 일들이 많았기 때문이라고 생각합니다. 산과 섬 이런 것들이 아시아의 근현대를 통해서 집단적 폭력을 집중적으로 치른 내부 중의 내부라는 것이고요, 이런 것들이 문학이나 미술작품에 많이 나타납니다. 리앙이라고 하는 대만의 여성 소설가가 있는데요, 이분의 '눈에 보이는 귀신'이라는 소설책이 있어요. 동서남북 귀신에 대한 것인데 귀신을 통해서 대만의 역사를 보는 것입니다. 구운몽도 귀신 이야기이고 그 외에 죽은 사람 이야기가 굉장히 많아요. 이런 것들을 주목하는 작가들이 상당히 많다는 것을 알게 되었어요. 최미나 화가의 80년대 작품은, 민화를 차용해서 한국역사의 비극적인 모티브들을 저승의 세계처럼 묘사했고요. 같이 사진들이 걸려있었는데, 평생 무속을 쫓아서

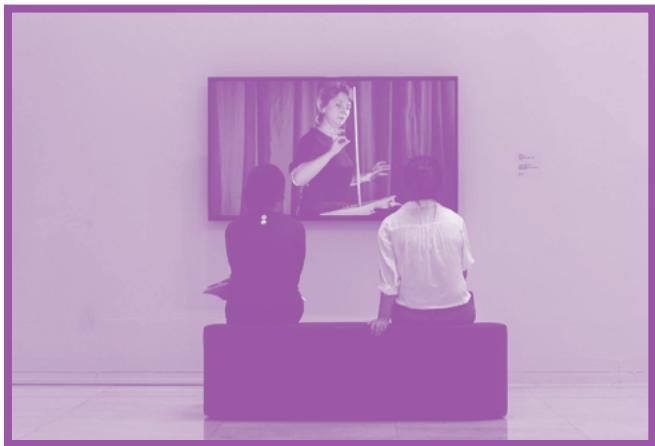


[5]

사진을 찍은 작품이었습니다.

군함도라는 일본의 인공섬은 조선인들이 많이 끌려가서 죽었었고, 콘크리트로 만들어진 무기 제조 공장이 있고 거기에 달린 식당, 학교도 있는 이상한 섬입니다. 일본이 여기를 유네스코 문화재에 지정하려 하고 있죠. 그런 섬에서 벌어지는, 지금은 못 들어가게 되어있죠. 거기에서 섬을 쭉 찍어나간 비디오 영상이고요. 이 섬은 배틀로얄이라는 영화의 배경이 되면서 유명해졌는데요. 그것만 있는 것이 아니라 군함도를 배경으로 하는 것이 많아서 일본 근대의 상처들을 드러내는 중요한 장소가 되는 것이죠.

이것은 그리스의 작가 미카일 카리키스라는 작가의 작품이에요.<sup>[5]</sup> 제주도에 가서 일정 기간 체류하면서 해녀들을 찍은 것이고, 해녀들이 노랫소리를 녹음해서 안쪽에서 이미지가 나오고 바깥쪽에서는 소리에 집중할 수 있도록 공간을 구획한 것입니다. 굉장히 아름답고 복잡한 설치인데요, 특이할 만한 것은 숨비소리라는 것이에요. 해녀들이 내는 소리인데요, 고래의 소리 같아요. 고음의 소리인데 해녀 생활을 오래 한 분들이 내는 소리이죠. 작가가 이 소리가 무엇이냐고 주변에 물어봤더요. ‘언제부터 생겼는지, 왜 이걸 하는 거냐?’ 특별한 목적도 없다는 거예요. 물어봤는데 다들 잘 모르고… 그런데 어떤 학자가 아마도 사상 때문에 생긴 것이 아니냐, 사상의 트라우마가 커으니까 이것을 치유하는 방식이 아니겠냐는 이야기를 했답니다. 그 학자의 해석 자체가 사실과 무관하게 흥미롭다고 생각해요. 이 유럽 작가를 통해서 처음으로 숨비소리가



[6]

무엇인지 알게 되었다는 것이죠. 그만큼 우리가 무관심하다는 말이 되겠죠? 그런 계기로 작품을 가지고 오게 된 것입니다.

귀신에 관한 다른 측면은 한 맷힌, 역사적으로 해결하지 못한 소리를 듣는 것이 중요하다는 것이 있겠고요. 또 다른 한편으로는 개인들의 한 맷힌, 해결되지 못한 역사만이 아니라 정신적으로나 사상적으로 귀신의 존재를 생각해볼 수 있겠습니다. 예를 들면 사회주의 같은 것입니다. 사회주의, 공산주의는 죽은 것으로 생각됩니다. 북한은 약간 죽음의 이미지와 관련되죠. 이미 끝난 것을 계속하는 이미지를 줍니다. 그런 것들에 대하여 생각해보자는 거예요. 상당히 많은 작가들이 사회주의, 무정부주의, 급진적인 자유주의 등의 유토피아적 생각들에 관심을 많이 기울입니다. 이것이 귀신이에요. 칼 막스가 공산당 선언을 쓰면서 ‘공산주의 유령이 유럽을 떠돌고 있다.’라는 식으로 표현합니다. 이미 죽은 것 같은 또는 이미 죽었을지도 모르는 것들이, 유토피아적인 세계가 다시 돌아올 때 우리는 어떻게 되는가? 여기서 중요한 것은 작가가 여기에 어떻게 접근하느냐면 그것을 그리워해서 현대에 다시 가지고 와야 한다고 주장하는 것이 아니라 과거 근대성 내부에 급진적인 공동체에 대한 상상, 이상에 대한 상상이 현재의 우리와 얼마나 다른가? 얼마나 대조적인가? 우리는 얼마나 죽은 시대에 살고 있는가? 를 보여주기 위해서 이것을 사용하는 거예요. 열정을 잃어버린 시대에 비해서 과거에 얼마나 많은 사람들이 이상적인 사회를 건설하기 위해서 진지한

노력을 기울였는가? 라는 것을 보여주고자 하는 것이지요. 예를 들면 '세라민'이라고 하는 악기를 연주하는 연주자의 모습입니다.<sup>[6]</sup> 굉장히 귀신적이에요. 이 악기에는 혼이 없어요. 안 보여요. 라디오 웨이브가 흘러서 공중에서 손을 움직이면 소리가 납니다. 이것을 발명한 사람이 세라민이라는 사람이고요, 그 사람의 이름을 따서 이 악기를 만든 거예요. 이 악기를 만든 사람은 상당히 진보적인 사람이었고 천재적인 사람이어서 다양한 악기들과 특허를 따낸 다양한 기계들을 만들었어요. 이것이 사회를 위해서 좋은 기능을 할 수 있을 것이라고 믿었죠. 그런데 스탈린 시대에 들어서 이 사람을 데려다가 뭘 시켰겠어요? 스파이 기술을 만드는 기계들을 만들기 위해 방안에 가둬두고 그 안에서 스탈린 권력의 노예처럼 일할 수밖에 없었던 거예요. 그런 것이 냉전 시대에는 수없이 많았겠죠. 그렇게 죽었어요. 세라민의 조카가 이 연주자에요. 이 사람이 여기에서 무엇을 연주하느냐 하면 인터내셔널가라는 노래를 연주해요. 흔히 사회주의의 노래라고 알고 있죠. 국제 사회주의의 공식적인 노래에요. 그런데 사실 이 노래는 프랑스 혁명에서 나온 거예요. 프랑스 시민 혁명을 찬양하기 위해서 만든 노래였어요. 근대의 훌륭한 사회를 위한 인민들의 연대를 상상하는 노래였던 것이죠. 전시장에 들어가면 이 노래가 나와요. 아마 국내에서 최초로 인터내셔널가가 뮤지엄에서 울려 퍼지는 경우가 아닌가 생각됩니다. 어쨌든 여기에서 작가가 왜 이런 것을 하겠어요? 사회주의를 찬양하기 위해서? 절대 아니죠. 현대에 우리가 무엇을 잃어버렸는가를 보여주기 위한 거예요. 없는 것, 현도 없고 아무것도 없고 공허하게 울려 퍼지는, 그것은 잃어버린 열정과 잃어버린 공동체의 기억인 것이죠. 그것을 보여주기 위한 거예요.

귀신은 또 다른 의미로 전통 같은 것을 의미할 수 있겠습니다. 중요한 주제가 귀신을 전통으로 보는 건데요, 왜 귀신이냐면 우리는 전통과 단절되었잖아요. 귀신이 왜 무섭습니까? 귀신이 왜 무서우냐하면 귀신은 우리와 단절되어있는 존재잖아요, 죽음의 건너에 있는 것이니까 우리에게 익숙한 존재가 될 수 없죠. 귀신은 항상 우리에게 급작스럽게 나타나기 때문에 무서운 것입니다. 전통도 그렇죠. 우리한테 남아있는 전통이 어떤 것이 있습니까? 거의 없죠. 서구의 전통은 조금 있네요. 앞의 인형이라던가. 굉장히 진보화되어 있어서 친숙해 하거나 관광 차원에서 경복궁 앞에 수문장, 한복을 입고 사진을 찍으러 다니는 그런 전통 이외의 전통과 단절되어있는 사회에서 살고 있죠. 그래서 우리가 아시아를 새롭게 본다는 것은 이 단절된 전통을 어떻게 다시 소화할 것이냐? 하는 문제와



[7]

관련되어 있겠죠. 그런 관점에서 보고자 이런 작가들이 이런 것을 다시 한번 해보려고 하는 거예요.

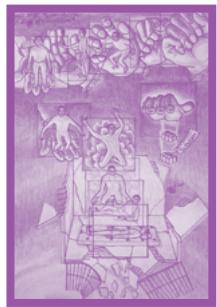
이것은 미국에 있는 작가인데, 이 사람은 집안에 어려운 일을 당해서 정신적으로 괴로울 때 티베트에 갔데요. 히말라야 주변을 순례하는 과정을 고화질 영상으로 찍은 것이에요.<sup>[7]</sup> 순례길을 쭉 찍어나갑니다. 순례하는 사람들의 모습이 비치고 날아가는 새들도 보입니다. 이러한 풍경이 우리에게는 유럽의 풍경보다 훨씬 낯설죠. LA보다도, 그랜드캐니언보다도 더 멀리 있죠. 굉장히 아시아의 대표적인 풍경인데도 그렇습니다. 그것도 놀라운 것이고요. 어쨌든 제가 중요하게 생각하는 것은 제가 옛날 같으면 이런 작품을 보면서 '이것이 전통을 팔아먹는, 아시아를 팔아먹는 것이 아닌가?' 라고 생각했을 것 같아요. 그런데 나이가 들어서 그런지 이런 작품을 보면 '이런 것들을 몰랐구나.'하는 생각도 들고, '지식인들이 오히려 오리엔탈리즘을 두려워하는 것은 아닐까? 그래서 모든 것을 다 놓치는 것은 아닐까?'하는 생각도 들어요. 요즘에는 오히려 젊은 작가들에게 오리엔탈리즘을 두려워하지 말라는 말을 합니다. '신비하면 어때?' 하는 생각도 들어요. 왜냐하면 우리에게 너무 단절되어있기 때문에, 물론 오리엔탈리즘은 계속 비판해야 하지만.

대만의 민주화 운동이 우리의 민주화 운동과 비슷하죠. 민주화 운동에 관련해서 희생된 사람들을 대만의 전통적인 장례 의례를 가지고 구성한 작품이고요. 장례의 끝에 종이 인형으로 만든 것을 태워요. 그 잔재를

가지고 온 대만 작가의 작품도 있었습니다. 노재훈이라는 한국 작가는 잊혀가는 환상의 이미지, 환상적 이미지를 어떻게 형성하는가에 관심이 많은데 예를 들면 아이들이 많이 보는 해리포터 같은 것을 생각해봅시다. 환상의 세계는 아이들에게 중요한데 그것이 아이들의 상상력에 많은 영향을 미치죠. 해리포터를 많이 보았는데 그 세계는 굉장히 선민의식이 강한 것이죠. '너는 원래 그렇게 태어났어. 선택된 자야.'라는 것을 강조하는 이야기 구조로 되어 있습니다. 상당히 문제가 있는 것인데 그런 세계에 잠식되어왔죠. 우리는 선녀라는 말보다 요정 같은 말이 훨씬 더 익숙합니다. 어떻게 지팡이 같은 옛날 무협영화나 전설의 고향에 나오는 전형적이고 아시아적인 소재 같은 것을 다르게 생각할 수 있을까? 라는 것을 연구한 작가예요. 저는 이것을 아시아 고딕이라는 말로 표현합니다만 어쨌든 그것은 좀 더 설명이 필요한 말이고 그런 것들을 환상적, 아시아적 환상에 대한 것이 어떻게 가능한가를 보려고 하는 것입니다.

귀신에 대하여 간단히 정리하면 역사적인 관점에서 볼 수 있겠고, 전통과 볼 수 있겠고, 현대의 상대화하기를 위해서 귀신을 도입할 수 있고 여러 가지 차원이 있을 수 있겠다는 것을 보여드린 것이고요.

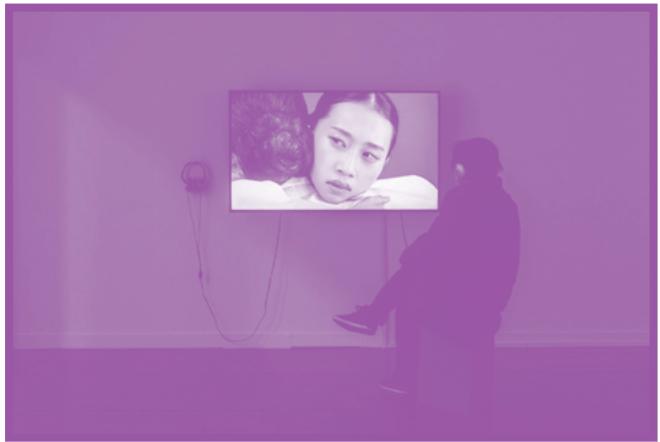
간첩은 다양한 냉전들, 복수입니다. 간단히 말씀드리겠습니다. 냉전은 미·소 사이의 대립이 아닙니다. 냉전은 각 지역에서 굉장히 독특하고 다양한 방식으로 나타났었어요. 냉전은 냉전들로 보아야 하는 것이고 냉전들은 각기 다양합니다. 베를린 장벽이 무너졌다고 해서 분단이 해결된 것이 아니다. 냉전은 그대로 있잖아요. 인도네시아 냉전은 다르고… 다 달라요. 큰 세계적 규모에서 지역적 냉전을 무시하고 세계적 공간의 냉전만 보는 것은 냉전을 잘못 보는 것이다. 아시아를 다시 보려면 독특한 냉전의 양태들을 보아야 한다. 그것을 다양한 작가들이 하고 있다. 예를 들면 일본을 생각해보면 일본은 한국전쟁의 수혜를 굉장히 많이 보았죠. 일본에서는 50년대에 한국전쟁 특수라고 했어요. 패전 후에 일본이 경제적으로 도약하는데 한국전쟁이 굉장히 큰 역할을 합니다. 한국의 70년대는 어때요? 베트남 전쟁의 특수를 누렸죠. 그런 것을 잘 보여주는 작품이 최원준의 작품인데, 냉전을 보는 지역적 냉전들의 다양성이 있다는 것뿐만 아니라 그것의 감각적인 양태들이 얼마나 다양하게 나타나는지 보여주고 있습니다. 우리들이 알고 있는 냉전이라는 것이 상당히 강박적이죠. 기피하는 대상이잖아요. 알고 싶지 않고 피곤하잖아요. 그렇게 볼 것이 아니라 안을 들여다보면 재미있고 문학적으로 풍부한 것이 있다는 것을 보아야 합니다.



[8]

예술가들과 최원준은 무엇을 주목하느냐 하면 북한의 만수대 창작단이 아프리카에 거대한 조형물들을 많이 세웠어요. 70년대까지 북한이 어떻게 인터내셔널 했는가? 를 보는 거예요. 북한이 70년대 중반까지만 해도 상당히 인터내셔널 했습니다. 북한은 고립된 나라다는 것이 강한데, 항상 고립된 나라는 아니었어요. 그런 것들을 보여주는 거예요. 이런 것들이 단순히 북한의 만수대 창작단의 아프리카 프로젝트에만 있는 것이 아니겠죠. 굉장히 다양하게 있을 거예요.

일본에 적군파라고 있습니다. 우리에게는 테러리스트라고 알려져 있죠. 60년대에 주로 활동했던 일종의 공산주의자들인데 일부는 북한에 가기도 했어요. 당시에 적군파에는 성향이 다른 사람들이 섞여 있었습니다. 그 중에 어떤 사람들은요, 팔레스타인 해방운동을 하겠다고 20대의 나이에 팔레스타인에 가요. 그때는 팔레스타인 해방운동 관련 장소가 혁명적인 지식인들이 많이 모여 있던 장소 중의 하나였습니다. 그중에 영화감독도 한 명 있고 여성 정치 운동가도 한 명 있었어요. 그 영상감독이 찍은 영화들도 보여주고, 그런 사람의 자녀들과도 인터뷰하고 단순히 우리가 흔히 빨갱이라고 말하는 사람들의 그런 세계가 아니라 풍부하고 다양한 세계가 여기에도 있다는 것을 보여 주는 것입니다. 몇십 년을 그곳에 살면서 감옥도 들어가고 다시 송환되기도 하고 그런 사람의 이야기예요. 그때는 그런 일들이 있었던 거죠. 오른쪽에 있는 그림은 영화감독이 감옥에 갇혀서, 레바논에서 잡혀요. 감옥에서 그린 그림입니다.<sup>[8]</sup> 생존한 후 지금은 일본에서 활동하고 있는 사람인데 순진해 보이지만 흥미로운 그림이죠. 실물 그림으로는 아마 처음 전시된 것일 거예요. 이야기를 들어보니 이 사람은 지금 일본에서 강의 같은



[9]

것은 허용되어도 외국에 나가는 것은 안 돼서 초대하지는 못하는데 일본 안에서는 공개적으로 활동한다고 하더라고요. 적군파라는 것이 얼마나 이상한 것이냐면 지금도 일본에 가면 파출소에 아직도 적군파 현상수배지가 붙어있어요. 수십 년이 지났는데도.

냉전의 여러 가지 다양한 양태들 중에 베트남의 경우에는, 베트남이 지하터널로 유명하잖아요. 미국과 싸울 때 굉장히 복잡하고 긴 지하터널에서 장기적인 저항을 한 것으로 유명하죠. 베트남 영화를 보면 많이 나오는데 기습적으로 아래에서 나와서 총을 쏘고 그런 장소가 지금 관광지화된 거예요. 그곳에 가면 지하에는 터널이 있고 지상에는 이렇게 사격장이 있는데요. 1달러를 내면 총알을 하나씩 준답니다. 여기에서 사용하는 무기들은 베트남 전쟁 때 미국이 사용하던 것인데 관광객들이 와서 한 번씩 쏴보는 것이죠. 냉전의 상황이라는 것이 현대에 어떻게 바뀌었는지를 알 수 있습니다. 안보관광, 냉전 투어리즘… 앞으로 통일 시대를 말할 때 관광지로서의 휴전선이 실제로 기획되기도 하죠.

이 작품은 호주에 있는 작가인데, 한복을 입은 두 여자가 서로 다가가서 포옹하는 과정을 담았습니다.<sup>[9]</sup> 그런데 이 포옹하는 사람의 얼굴표정을 자세히 담았어요. 기본적으로는 보통 남북과의 화해를 상징하는 것은 남자들이죠. 전쟁기념관에 가면 형제상이라는 것이 있습니다. 거대한 조각인데요. 인민군과 국군하고 포옹하고 있는 장면이에요. 군인들이 화해 상징이죠. 포옹하는 것, 악수하는 것, 건배하는



[10]

것 이런 것이 남북 간의 화해의 상징으로 굉장히 오랫동안 만들어져 왔는데 그 상징들은 대부분 남자들의 상징입니다. 여성 정치가는 별로 없었고 그러니까, 전쟁들은 병사들이 했고 이러니까 여성들이 등장할 계기가 별로 없는 것이죠. 그것을 바꾼 거예요. 그것도 흥미롭지만, 감동의 포옹을 하고 눈물도 나고 하는데 안고 있으면서 표정이 바뀌기 시작해요. 이 사람이 무슨 생각하는지, 언제 이 포옹을 마쳐야 하지 등의 생각을 하는 모습을 보여줍니다. 처음에는 감동적으로 포옹하지만 그다음에 계산을 하는 모습입니다. 통일되면 우리는 세금을 얼마나 걷어야 하는지 그런 정치적인 계산, 경제적인 계산, 순익계산표를 뽑고 있죠. 더 이상 통일은 감정적인 문제, 동포애, 애국심 이런 것과는 멀어지고 있어요. 그러한 상황을 간단한 비디오로 보여줍니다.

일본 작가의 작품 중에 호텔 방 어디, 벤치 어디에 저런 사진들이 쭉 걸려있는 거예요.<sup>[10]</sup> 이게 뭐지? 싶죠. 2차 대전 전에 조르게라고 하는 러시아의 유명한 간첩이 있었습니다. 유명한 지식인 간첩이에요. 주로 상해를 거점으로 활동하면서 아시아를 담당하던 스탈린의 고위간첩이었어요. 마타하리 수준의 간첩이었어요. 조르게가 일본의 동료 스파이와 접선했던 장소들을 찍은 거예요. 일본에서는 유명한 사건이에요. 나중에 이 사람은 스탈린 때 숙청당했죠. 스탈린에게 처음으로 일본이 태평양 전쟁을 일으킬 것이라는 정보를 준 사람이에요. 스탈린이 그것을 무시했어요. 나중에 진실히 밝혀졌죠. 그것이 알려질까 봐 스탈린이 이 사람을 숙청해요. 나중에는 다시 복권 되서 국민 영웅이 되는 그런 사람이에요. 박노자가 쓴 「우리가 몰랐던 동아시아」에 보면 조르게에 대한 자세한 이야기가 있어요. 그래서 아시아의 역사를 보다보면 역사적 장소들도 다르게 보일 수 있다는 좋은 예시가 되겠죠. 우리나라에 이런 장소들이 굉장히 많아요. 곁으로 보기엔 아무것도 아닌 것 같지만,

그 안에 굉장히 많은 역사가 나오는 것이 한국 사회입니다. 전쟁도 겪고, 식민지도 겪고, 소위 5천 년 역사를 가진 나라이기 때문에 굉장히 많습니다. 작가들이 자꾸 내면 이야기를 하잖아요. 내면도 중요합니다만 외면도 중요합니다. 세계가 어떻게 되어있는지를 관심을 가져야 하는 이유가, 내면이라는 것은 잘 알 수 없는 것이잖아요. 내면이라는 것은 실체화될 수 없기 때문에 내면이잖아요. 내면이 실체화될 수 있으면 그것은 이미 내면이 아니죠. 작가의 정신이나 내면이라는 것은 세계와 만나면서 형성되는 것이기 때문에 세계의 복잡성을 이해해야 하고 깊이 들어가야지만 자기 내면이 나오는 것입니다. 제가 소개하는 작가들이 그런 면에서 좋은 예들이라고 생각해요.

요약해서 말씀드리자면 타자성을 보아야 한다. 금기에 관한 것도 보아야 한다. 이들의 공통성을 이야기하는 것입니다. 말하지 않고 있지만 한 번 이야기를 들으면 엄청난 이야기가 쏟아져 나오는 것이죠. 귀신, 간첩, 할머니는 어떤 고급정보를 독점하고 있는 사람이죠. 그래서 하위 키워드를 이렇게 정리해 볼 수 있겠어요. 유령, 소문, 애도, 폭력, 노인, 세대, 신성, 순환적 시간 등등.

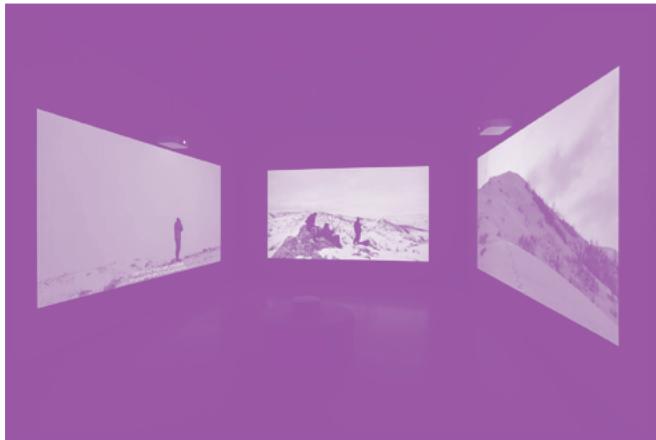
마지막으로 할머니에 관해 이야기를 드리자면 지금까지 이야기한 것과는 다른 것이죠. 아까 귀신, 간첩이라는 비유를 통해서 말씀드린 것은 주로 역사, 공간, 아시아라던가 하는 것이겠어요. 그런데 그것은 대부분 남자들의 역사라고 말씀드렸죠. 남자들의 역사가 아닌 것은 타자의, 타자의, 타자는 누구인가? 라는 질문까지 해보자면 할머니라는 말로 잘 설명될 수 있는 것이 아닐까? 전시장 중간에 김해순 선생의 시를 벽에 써 놓았어요. 여기서는 시를 다 인용을 할 수는 없지만 주로 이야기하는 것이 어머니의 어머니의 어머니 이런 식으로 나아갑니다. 자기의 어머니에 관해서 이야기를 시작하지만, 어머니에서 끝나는 것이 아니라 그 어머니의 그 어머니라는 식으로 계속 올라가요. 여기서 이야기하는 세대는요, 우리가 보통 얘기하는 세대와 다릅니다. 우리는 세대에 대하여 이야기하면 386, X 두 세대를 주로 이야기하죠. 우리는 윗세대를 대부분 혐오합니다. 대부분 혐오의 시절을 겪습니다. 그 세대가 되면 자기가 그 세대가 된 것을 잊어버리죠. 그런 식으로 계속 반복됩니다. 우리가 그런 식으로 세대를 생각하면 발전이 없다고 생각합니다. 이런 식의 구조에서 벗어나려면 적어도 세 개의 세대를 생각해야 한다. 그래야 그 고리에서 벗어날 수 있다고 전 생각해요. 이런 격세대론, 또는 세대의 순환구조를 보아야 하고, 세대를 반성할 수 있으려면 적어도 두 세대 이상은 되어야



[11]

한다는 것입니다.

그래서 이 이야기는, 프로이트가 아버지의 거세를 이야기하는 것처럼 아버지의 세대를 건너뛰기가 불가능해요. 우리는 사랑하거나 혐오합니다. 그러나 한 세대가 곧 넘어가면 우리는 건너뛰기가 가능한 어머니로서의 할머니를 보게 되는 것이죠. 그렇기 때문에 사람과 거리를 동시에 가질 수 있는 것이 할머니의 의미라고 전 생각합니다. 우리한테는 그렇기 때문에 어머니가 강하거나 없거나 하는 사회, 아버지가 없거나 너무 강하거나 한 사회에서 살고 있죠. 어떤 많은 사람들은 너무 강한 아버지를 가지고 있고 어떤 사람은 아버지가 없어요. 그래서는 안 된다는 것이죠. 사랑도 할 수 있고 거리도 유지할 수 있는 사람이 할머니가 아닌가? 그런 이야기입니다. 전시장 한가운데에 이렇게 '할머니 라운지'라고 해서 할머니가 부르는 노래, 민담 이런 것을 들을 수 있고 또, 볼 수 있는 라운지를 만들어서 오른쪽의 스피커에서는 할머니의 소리가 들리는 그런 코너를 만들었어요. 여기에 들어 있던 사진 중 하나입니다. 이분은 이상일 프로듀서라고 여러분이 잘 아시는 '우리의 소리를 찾아서'를 진행하며 평생 동안 그런 것들을 녹음하고 돌아다니신 분입니다. 이 아카이브는 굉장한 양이 축적되어 있어요. 이 모습은 녹음하는 장면이에요.<sup>[11]</sup> 이제는 현장에서 거의 들을 수가 없죠. 이제야 이런 녹음이 얼마나 중요한지를 알게 됩니다. 문학적, 인류학적으로 굉장히 중요한 자료들이고요. 이분이 하신 이야기가 할아버지도 노래를 잘하지만, 할머니가 정말 노래를 잘한다고



[12]

이야기해요. 사진도 찍어서 남겨놓았고요. 이런 할머니들이 안 계시죠 우리는. 요즘은 이런 할머니들이 거의 없죠. 다만, 다양한 모습으로 작품 속에서 나타나죠.

옛날 할머니의 상이라는 것은 자손의 행복을 바라고, 손자를 위해 기도하는 그런 무력한 할머니잖아요. 자기의 목소리를 내기보다는 기도하는 그런 존재인데 그렇게 보면 상당히 수동적인 여성상이 아니냐는 식으로 제 주변의 페미니스트 후배들, 동료들한테 상당히 비판받은 내용이기도 합니다. 그렇지만 할머니가 표상하는 것, 또 다른 한편으로 생각해야 하는 것은 9·11, 세월호 이런 일들을 겪으면서 공통적으로 갖는 감정은 무엇일까요? 자식을 군대에 보낸 할머니와 비슷한 것이 아닌가요? 뭔가 절박한 것이 아닌가요? 기도하고 애도하는 것이 그렇게 수동적인 것인가요? 사랑의 단순성, 이런 것이 과연 여성의 수동성만을 의미하는 것인가요? 그런 질문을 할 때가 되지 않았느냐는 것이 이 전시에서 보여주고자 한, 한 가지 생각이었습니다.

전쟁을 배경으로 하는 유현목 감독의 「장마」라는 영화를 상영했었습니다. 이 이야기의 주인공 할머니는 한탄만 하고 있어요. 전쟁이 벌어져서 난리가 났는데 한탄만 해요. 전형적으로 수동적인 할머니이죠. 그런데 이 할머니는 어떤 능력이 있는가 하면 기후를 예감해요. 장마가 언제 올 것이다. 이런 식의 이야기를 해요. 할머니의 한탄은 굉장히 다양한 혐오감으로 분주한 인물들을 불편하게 하는

단순성이고 거꾸로 보면 끝까지 단순성의 자세를 사수하는 자세입니다.

그런 것을 현대의 우리 사회에서 생각해봐야 하는 문제, 어떻게 보면 전통적이고 수동적인 여성상의 뒤집기가 필요하다는 거예요. 현대의 페미니즘은 그것을 비판하면서 성장했어요. 그것은 당연히 필요한 과정입니다. 그렇지만 반대로 뒤집기 해볼 수도 있다, 더 적극적으로 끌어갈 수 있다는 것이죠.

세월호의 일이 터졌을 때 많은 사람들이 ‘잊지 않겠다.’라는 표현을 썼잖아요. 저는 그 이야기를 들으면서 당연히 좋은 태도라고 생각해요. 그런데 ‘조금 있으면 잊을 거면서.’ 그런 생각이 한편으로 들었어요. 상당히 많이 잊혀졌죠. 어떻게 보면 망각은 우리 삶을 이루는 기초적인 것이라고 생각을 합니다. 우리는 잊어버릴 수밖에 없어요. 잊어버리지 않으면 살 수가 없어요. 그렇지만 잊지 않아야 하죠. 그랬을 때 우리는 누구의 이야기를 들어야 하는 것이냐? 귀신, 간첩, 할머니의 이야기를 들으면 된다. 여기에 많은 정보들이 있다고 봅니다.

마지막 멘트는 미디어 아트로 돌아와서 미디어 아트가 무엇이냐 했을 때, 복잡한 미디어 기술에 대해 이야기를 할 수 있을 것입니다. 저도 아이폰으로 영화를 만들었으니까 관심이 있기도 해요. 그런데 근본적으로 우리가 좀 더 지금 같은 사회에서 미디어가 가지고 있는 귀신성, ‘어떻게 들을 것인가?’하는 ‘어떻게 그것을 기억할 것인가?’하는 차원에서 생각하는 것이 좋겠습니다.

대표적인 예시가 이런 작품인데요.<sup>[12]</sup> 터키 작가이고, 쿠르드라고 하는 굉장히 핍박받는 민족인데 이 마을에 이들이 살아요. 이 사람들이 고립되어있기 때문에 살기가 불편하죠. 전화도 없고, 전기도 안 들어오고 그러니까 외국에 나간 자식이나 친척들을 통해서 휴대폰을 받는 거예요. 그런데 통신회사가 없으니, 산꼭대기에 올라가서야 주변 국가의 통신회사를 통해서 통화가 된다는 거예요. 그래서 한겨울에도 산꼭대기에 올라가요. 그렇게 가족들과 이야기를 하는 거예요. 우리는 전화해서 안 받으면 짜증을 내죠. 통신과 정보에 대한 인내심이 우리는 굉장히 없어요. 빨리 되어야 하고 3G로도 안 되고, LTE가 되어야 해요. 그런데 여기 사람들은 미디어가 너무나 절박한 거예요. 전화기로 통신할 수 있다는 것이 굉장히 절박하고 중요한 거예요. 미디어를 그런 식으로 보아야 한다는 것이, 이 전시의 미디어에 관한 이야기입니다.

시간이 다 되어서 여기까지 하겠습니다.



2016.07.27. WED 14:00-17:30

으뜸관 2F 문화실

김지하

실험영화와 예술의 경계

---

실험영화는 영화가 탄생한 이래부터 현재까지 영화뿐만 아니라 영상예술 전반의 흐름에 함께해왔다. 미디어의 변화에서부터 미학적 실험까지 실험영화의 실천들은 사회적 관습들과 자본주의 중심으로 끌려가는 예술에 대한 탈피이자 반항이었으며, 이러한 과정들 속에서 사라지거나 소외되었다. 기이하게도 21세기 영상예술은 확장영화, 구조영화, 시각영화, 추상영화 등의 실험영화 하위 장르들을 다양하게 변주시키며 실험영화 형식과 유사한 형식들로 출현하고 있다.

---

Ever since the birth of film, experimental films have continued with the flow of not only movies but overall visual arts. From changes in media to aesthetic experiments, the actions of experimental films have been escapes from and defiance against art that is dragged by social conventions and capitalism, and have disappeared or been alienated during these processes. Oddly, the visual arts of the twenty-first century are leading to diverse variations in the subgenres of experimental films such as expansion films, structure films, visual films, and abstract films, expressing art in forms similar to experimental films.

---



김지하

김지하: 실험영화에 대하여 수업을 받았거나, 영화제에 가봤다거나,  
제작을 통해 접해보신 분이 계신가요? 한 번도 보신 분이 없으신가요?  
실험영화라는 장르로 어떠한 상영을 했다거나, 상영관에 가서  
접해봤다거나, 어디에서 보셨나요?

참여자: 예전 전주국제영화제에서 실험영화를 본 적 있어요.

김지하: 어떠셨어요?

참여자: 처음에는 뭔지 모르겠다는 생각도 많이 들고, 보고난 후 많이  
생각해 보아야 하는 것 같다는 생각이 들었어요.

김지하: 아마 실험영화를 접하셨다는 것이 10년이 채 안 되었을  
거예요. 국내에서 실험영화라고 해서 발표하거나 전시된 것들이 그렇게  
많지 않았고 최근 5년 동안 갑작스럽게 많아지고 있지만 많다고 할  
수도 없죠. 그래도 간간히 이제 좀 보이는 정도가 되었기 때문에 이런  
아카데미에서도 실험영화라는 주제를 가지고 제가 발표하는 기회를  
가지게 되었습니다. 실험영화를 접하셨던 분이 거의 없으신데 이 주제가  
매력적인 이유가 있으셨을까요? 아니면 전혀 모르기 때문에 어떤 것인지  
알고 싶으셨던 것인가요? 후자 쪽에 좀 더 가까우신가요?

사실 저도 학부 때 처음 실험영화를 접했고요, 박사 때, 국내에서  
처음으로 실험영화를 가지고 논문을 썼었죠. 그렇기 때문에 저도  
실험영화를 많이 안다고 할 수 없죠. 안다고 하려면 30년 정도는 연구해야  
통달했다고 이야기할 수 있겠지만 저는 그 정도 나이도 되지 않았고,  
실험영화만 가지고 연구한 지는 10년 조금 넘을까 말까 한 정도거든요.  
그래서 제가 드릴 수 있는 부분이, 제가 공부했던 과정 동안 자료가 굉장히  
없었기 때문에 고생하면서 연구를 했었던걸요. 어떤 부분이 가장 자료가  
미약했고 그렇기 때문에 사람들이 실험영화를 이렇게 접할 수 없었다는  
부분들을 잘 설명해드릴 수 있을 것 같다는 생각이 들어요.

두 번째는 국내의 실험영화, 큐레이터, 아카비스트, 프로그래머가  
그렇게 많지는 않죠. 영화제 자체에서 실험영화제라고 해서 상영되는  
영화제가 서울국제실험영화제가 있고 간간히 일부 있기는 하지만 그렇게  
많다고는 할 수 없어요. 그렇기 때문에 수요가 적어서 그쪽에 종사하는  
종사자가 많지 않거든요. 저 같은 경우는 광주에 국립아시아문화재단을

들어보셨나요? 작년 12월에 개관했죠, 개관에 맞추어서 14개 주제를 가지고 예술 전문 아카이브를 구축하는 프로젝트를 진행한 적이 있어요. 그 프로젝트 내에서 실험영화 프로젝트를 만들 기회가 생겼고 거기에서 제가 책임 연구를 맡으면서 아시아의 실험영화 자료들을 모으고 연구하고 아카이빙 하는 작업들을 현재 하고 있습니다. 그런 부분들에 대해서 힘든 점들이나 왜 굳이 국립에서 이런 프로젝트를 시행하게 되었는가? 하는 부분들도 조금씩 이야기해드리면 좋을 것 같습니다. 그래서 본 강의에서 제가 세 가지 키워드를 꼽아봤는데요.

1. 이미지와 미디어의 역사
2. 실험영화의 역사
3. 역사기술과 보존의 문제

세 번째는 실험영화에 해당이 된다고 생각하면 되겠죠. 처음에 굳이 실험영화를 이야기하는데 미디어와 이미지를 이야기할 필요가 있나? 궁금해하실 수 있을 것 같아요. 일단 이미지와 미디어의 관계 안에서 거기에서 발전된 것들의 재연 방식 중 하나가 예술이라고 할 수 있겠죠. 실험영화 자체가 난해한 이유가 이미지의 성질이라든가 미디어의 매체성이라든가 이런 것들을 연구를 많이 하기 때문에 미디어, 이미지의 역사를 그나마 개론적이라도 이해하지 못하면 작품을 봤을 때 어떠한 표현에 의해서 만들고자 했는지 도무지 알 수 없는 작품들이 많아요. 그런 것들을 쉽게 이해하기 위해서 먼저 이미지와 미디어라는 것이 무엇인지 공부하는 것이 좋을 것 같다 생각이 들었거든요.

일단 이미지는 무엇일까요? 사진? 이미지가 너무 포괄적이죠. 이미지라는 말도 그렇고 미디어라는 말도 실생활에서 굉장히 많이 사용하는 단어거든요. 하루에 한두 번씩은 사용할 수 있을 정도로 굉장히 친근한 단어죠. 그런데 우리가 이 단어에 대하여 고민한 적은 거의 없다고 생각이 들거든요. 다른 강의에서 ‘이미지, 미디어가 뭘까요?’ 하면 한 문장으로 이야기할 수 있는 분이 많지가 않아요. 너무 포괄적으로 사용하고 친근하기 때문에 더 그럴 수도 있는 거예요. 이미지라는 것은 아마 각자 생각하는 의미가 맞을 거예요. 나는 이렇게 생각한다고 말씀해보실 분이 있으신가요?

김지하: 그렇죠. 시각적인 느낌. 실생활에서 가장 많이 사용할 때, ‘너의 이미지는?’ 그런 식으로 많이 사용하죠. 그렇게 얘기할 때의 이미지를 생각해보시면 말씀하신 것처럼 시각적인 부분들, 이 사람이 뭔가 취했던 어떤 것에 내 반응은 어떠한지에 대한 평가라고도 할 수 있겠죠. 이미지가 한국어라고 할 수는 없겠지만, 동양어로 이야기했을 때 영상이라고 바꾸어서 이야기할 수 있겠죠. 영상의 동의어로 이미지라고 사용이 되는데 영상이라는 단어로 생각하면 굉장히 명확해져요. 무언가 비추어진 상을 이야기하는 것이거든요. 비출 영(映)에 형상 상(狀)을 쓰죠. 상이 비친다는 것은 내 눈도 포함이 되겠죠. 내가 보고 있는 모든 것들이 이미지가 될 수 있다는 것이겠죠. 그다음에 시각적인 것. 육안으로 보는 어떠한 것도 시각적인 것이 될 수 있고, 소위 재현물을 이야기할 때는 사진이라든가 회화라든가 영화, 이런 것들이 그 이미지에 해당이 되겠죠. 무언가 비치는 상이긴 한데 예술에서 이야기할 때 재현된 것들, 상이지만 재현된 것들에 대한 완성물이 될 수도 있고 과정물이 될 수도 있고, 그런 것들이 이미지가 되겠죠. 우리가 예술 안에서 이미지의 역사를 보면 회화 이미지와 사진 이미지, 영화 이미지 이렇게 크게 세 단계로 나누어진다고 이야기할 수 있거든요. 회화 이미지는 정지 이미지죠. 사진 이미지도 정지 이미지예요. 영화 같은 경우는 동영상 이미지가 되겠죠. 움직이는 이미지. 이미지라고 이야기했을 때 간혹 책을 보면 굉장히 헷갈리는 경우가 생기거든요. 굳이 영화와 정지된 이미지, 회화, 사진, 이런 것들을 나누어서 구체적으로 서술하고 싶을 때 영화나 애니메이션, 일명 움직이는 이미지들을 별도로 동영상이라고 바꿔서 이야기하는 경우가 간혹 있죠. 통틀어서 영상이라고 이야기하고, 최근에는 모든 동영상을 영상이라고 이야기하는 경우들이 있어요. 엄밀히 말하면 동영상이라고 나누어 주어야 하는데 그냥 영상이라고 이야기하는 것이죠.

그다음에 미디어를 보시면 한국어, 동양어, 이야기, 환원을 하면 어떤 말이 될까요? 매체가 되겠죠. 매체를 생각해볼까요? 이미지는 우리가 대강 많이 사용하는 것이기 때문에 아시는데 미디어를 나누면 무슨 뜻일까요?

참여자: 매체요.

김지하: 미디어도 굉장히 많이 사용하죠. 심지어 영상 미디어를 같이 붙여서 사용하죠. 미디어도 다 아시는 것일 거예요. 가장 흔한 미디어는

무엇일까요? 텔레비전? 음악? 미디어도 굉장히 포괄적이라고 이야기할 수 있겠죠. 나와 어떤 것을 매개해주는 것이 매체거든요. 이미지처럼 어떠한 상이 비치는 것, 이 미디어라는 것은 나와 어떤 것들을 매개 해주는 것. 이것 자체도 너무 포괄적이에요. 심지어 미디어 학자를 이야기할 때 맹요한이라던가 이런 사람들을 훈하게 이야기하는데, 이 사람은 어디까지 미디어라고 표현을 했냐면 자동차, 안경, 안경은 눈의 연장선, 자동차는 다리의 연장선으로 내 신체와 어떤 것들을 동작하거나 사용을 할 시에 매개를 해주는 것 자체를 미디어라고 이야기한 거예요. 그런데 그렇게 사용하면 너무 포괄적이란 말이죠. 오늘은 <예술로 가로지르기>이기 때문에 예술 안에서 이야기한다면 영화를 예를 들어, 영화 같은 경우는 보여 지는 이미지, 움직이는 이미지예요. 이 이미지와 나를 연결해주는 미디어는 무엇이 될까요? 스크린, 카메라, 프로젝터, 이런 것들이 미디어라는 것이죠. 이 부분에서 내가 생각했던 것과 다르다고 생각하실 분들이 있을 수 있어요. 미디어라고 하면 영상과 동의어로 생각하거나 텔레비전과 같은 것이라고 할 수도 있는데 영화 안에서 미디어라고 했을 때는 스크린, 프로젝터, 영사기, 카메라 이런 것들이 된다는 거죠. 사진 같은 경우는 미디어가 어떻게 될까요? 카메라, 필름, 옛날 같은 경우는 음반까지 미디어라고 할 수 있겠죠. 회화에서는 어떻게 될까요? 물감, 붓, 캔버스, 이런 것들이 되겠죠. 그러면 미디어아트는 뭐예요? 이 부분도 수정되어야 할 것이 많다는 것을 알 수 있을 거예요. 미디어아트는 대체로 디지털아트와 동의어로 사용하거나 스펙터클한, 상호작용을 원하는, 그런 것들의 여러 가지 기계가 조합된 아트라고 하실 수가 있겠죠.

미디어아트라 하면 굉장히 포괄적인 것이고 그 안에는 우리가 생각했던 그러한 스펙터클한 디지털아트도 포함될 수 있을뿐더러 그렇지 않은 방금 나열했던 미디어를 가지고 실험을 하는 아트도 미디어아트로 이야기할 수도 있겠죠. 우리가 이런 것들을 하나하나 짚어 보면서 개념들을 카테고리화하고, 정리해보고 그러한 과정 속에서 조금씩 실험영화를 연결 지어볼 수 있을 것 같아요.

그러면 실험영화를 한 번 이야기해 보시면 여기에 미디어가 나오는데 제가 실험영화 전에 이것을 보여드리는 이유가 정지된 이미지에서 동영상 이미지로 옮겨가는 것 중에 가장 큰 사건이 어떻게 보면 사진 이미지와, 사진 이미지를 이루는 사진에 구성된 미디어, 이런 것들의 발달이 예술이나 동영상으로 전개되는데 크게 공로를 한 사건이 있죠. 그전에 사진이 아니더라도 움직임을 갈망했었다는 거예요. 동굴벽화 시대

때부터 영화를 고고학적으로 이야기하면 동굴벽화까지 가버리거든요. 동굴벽화에서 제례를 지내고 그곳에 새겨진 것을 우상화했겠죠. 그 이유가 무엇이었을까요? 부족들이 동굴 속에서 생활하고 휴식을 취하는데 심심하니까. 본능적으로 내 눈, 육안에 비치는 상을 불들어 매고자 하는 욕구가 그때도 있었다는 거예요. 그때도 마찬가지였다는 거죠. 영화는 없었지만 내 눈으로 보이는 움직이는 이미지들, 그런 것들을 불들어 매고 싶어 하는 욕망이 있었던 것이죠. 그렇기 때문에 동굴벽화에 움직이는 것, 그때는 동물밖에 없었으니까 소나 돼지 이런 것들을 새겼겠죠. 새겼는데 밤이나 낮의 빛 방향에 따라서 동굴에 새겨 놓은 그 울퉁불퉁한 것들이 다르게 보인다는 것이죠. 다르게 보인다는 것은 빛이 어떻게 이동하느냐에 따라 움직이는 것처럼 보이는 거예요. 이게 어떻게 보면 영화의 고고학적인 첫 발단이라고 할 수 있거든요. 그래서 거기서 사람들이 마술적인 힘들을 느끼면서 제사를 지내고 우상화하고 그런 것이 시작되었다는 것이죠. 이 심리적인 것들이 영화까지 가면서 영화에서 우리가 마술적인 힘, 내가 현 세상에서 볼 수 없는 어떤 것들을 영화에 갈구하고 그런 심리들이 이어져 오게 된 거죠.

총처럼 보이는데 지금의 카메라라고 할 수 있죠. 날아다니는 새들을 쫓아가면서 하나하나씩 찍어내는 거예요. 찍어내고 지금의 편집하는 것과 비슷하게 작업한 거죠. 찍어서 만들어낸 롤 필름들을 자르고 붙이기를 하는 거거든요. 일종의 편집인데 여기에는 자르는 기능까지는 없을 거예요. 붙이고 돌리고 상영할 수 있게끔 되감고 그 정도의 장치, 미디어가 되겠죠.

시네마토그라프라고 류미에르 형제가 개발한, 어떻게 보면 최초의 영화장치라고 이야기하는 거거든요. 그 전에도 영화 장치, 영화 미디어, 우리가 영화에서 미디어 이런 것들을 '장치'라고 이야기 하죠. 이전에 보여드렸던 장치들도 영화의 미디어라고는 할 수 있겠지만 시네마토그라프를 영화장치의 시초라고 하는 이유는 이것을 가지고 처음으로 극장에서 상영했다는 거거든요. 관습적인 행태들, 이런 것들이 시네마토그라프에서 시작을 했다고 해서 우리가 시네마토그라프를 영화의 시초라고 이야기하죠. 류미에르 형제의 유명한 일화가 있죠. 처음 영화관에서 상영한 영화가 「기차의 도착」이죠. Youtube에 많이 올라가 있기 때문에 검색해서 보면 좋을 것 같아요. 어떻게 보면 영화관에서 최초로 상영한 영화가 되겠는데 최초의 영화라고 하면서

동시에 장르적으로 구분하자면 호러 영화에도 들어가죠. 이 기차의 도착이라는 것은 말 그대로 기차가 몇백 미터 뒤에서부터 백 미터 앞의 거리까지 정차하고 끝나거든요. 그래서 기차의 도착이에요. 도착하고, 사람들이 내리고, 그런 장면들이 나오고 끝인데 그 안에서는 어떠한 편집도 이루어지지 않죠. 자르고 붙이는 과정도 없이 그대로 기차가 오는 것, 도착하고 끝나요. 이것을 다 보시면 코웃음을 칠 수 있겠지만, 우리도 이것을 경험했던 기억이 있다는 거거든요. 이 영화를 보고 왜 호러 영화라고 하느냐. 사람들이 큰 스크린으로도 실제로도 기차와 이렇게 거리를 가깝게 둔 적이 없었기 때문에 순간 무서웠던 거죠. 그래서 기차가 다가오자 앉아있던 사람들이 모두 극장 밖으로 뛰쳐나갔다는 일화가 있거든요. 그래서 호러 영화라고 이야기를 하죠. 공포영화. 그런데 실제로 보시면 그렇게 가까운 거리도 아니에요. 그렇지만 그런 얘기가 있죠. 이것이 과연 무서워서 사람들이 도망을 쳤나? 분명히 우리는 이 기차가 찍은 것인 줄 당연히 알지만, 실물이 아닌 것을 알고 있음에도 이것을 받아들이지 못하는 것은 이 영상이 무서워서가 아니라 나의 지각이 그만큼 따라오지 못했다는 것이거든요. 나의 지각 방식이 아직 익숙해지지 않은 거예요. 영화라는 미디어 자체가, 움직이는 성질 자체가 내가 체감 한 적이 없었기 때문에 내가 생리적으로 거부반응을 일으키거나 익숙지 않아서 뛰쳐나갈 수밖에 없는 거죠. 다들 3D 영화를 기억하시나요? 다들 한 번쯤은 그런 경험을 하시거든요. 똑같은 거예요. 3D 영화도 영화라는 것을 알아요. 더 심한 것은 우리는 안경까지 썼어요. 이질적인 것을 몸에 착용하고 이것이 입체로 보인다는 것을 알아요. 심지어 그 입체가 사실 그렇게 입체적이지도 않아요. 그런데 처음 이 안경을 쓰고 이 입체물을 봤을 때 다가오면 안경을 벗고 손을 뻗죠. 당연히 앞에 분명히 없을 만한 것들을 잡으려고 하는데, 이런 것이 우리가 아직 즐기려고 하는 것일 수도 있지만 처음 3D 영화를 접했을 때는 아마도 기차의 도착에서 반응했던 관객들과 똑같은 지각 반응이라는 생각이 들어요. 새로운 매체가 등장할수록 우리의 지각이 점점 익숙해지기도 하고, 조금씩 발달을 하는 것이거든요. 미디어의 변화가 예술의 변화를 일으키기도 하지만 우리의 지각이라든가 생리적인 것들도 발전을 시킨다는 이야기가 되겠죠.

그렇다면 실험영화가 무슨 상관이 있느냐? 실험영화의 배경 이미지를 보시면 멀티플렉스 같기도 하고 굉장히 화려하죠. 이것이 60년대 초반에 실험영화 안에서 확장영화라고 했던 작품이거든요. 보시면 영사기가, 하나가 아니에요. 프레임이 굉장히 다양하게 겹쳐져 있는데, 이것은 여러

개의 프로젝터로 영사를 하는 다중영사라는 거죠. 우리가 아직 상업 영화 안에서 다중영사는 많이 볼 수가 없을 거예요. 아직도 관습적인 영화 보기를 하고 있고, 그나마 조금씩 3D, 4D가 나오기 시작을 하죠. 상업영화라는 것은 멀티플렉스에 가서 보아야 하는 것들이고 이런 것들을 보려면 구조, 시스템 자체를 바꾸어야 하기 때문에 한 번에 변하기가 쉽지가 않죠. 실험영화는 고루하고, 옛날 것이고, 개인적인 영상일 것으로 생각하지만, 배경 이미지에 나타나 있는 것처럼 60년대 실험에서는 현대에서 볼 수 있을 법한 다중영사라던가, 스크린을 여러 개 설치하거나, 누워서 본다거나 하는 방식을 취하고 있는 것이거든요. 이런 새로운 시도들을 이미 오래전부터 했다는 것에서 시작하려고 합니다. 그래서 실험영화 안에서 우리가 시작할 때 이미지, 미디어가 무엇인가 했던 것처럼 실험영화도 시작하려니 복잡해하는데, 이 고민을 다 하셨을 거예요. 실험영화가 무엇인지는 모르지만, 예술영화 같기도 하고 독립영화 같기도 하고 예술, 독립은 많이 들어봤는데 실험은 무슨 상관이 있는지 생각을 하셨을 것 같거든요. 이것도 경계가 있다는 거죠. 우리가 일단 실험을 배제하고 독립, 예술영화는 구분이 가시나요? 예술영화는 어떤 영화일까요? 뭐가 예술적일까요? 독립영화는 뭐예요?

참여자: 상업성을 띠지 않는 것인 것 같아요.

김지하: 독립은 용어 때문에 뚜렷하죠. 바탕을 거대자본, 대기업 자본에 두지 않아 상업성을 띠지 않는 것, 대규모 프로젝트가 아닌 소규모로 제작이 된 것으로 생각할 수 있겠죠. 독립영화의 경우도 굉장히 재밌는데, 말씀하신 대로 바탕이 상업적이지 않고 거대 자본이 들어가 있지 않기 때문에 그렇게 수익에 얹매일 필요가 없어요. 내가 투자받는 것이 아니기 때문에 흥행에 개의치 않는다는 장점이 있고, 그렇기 때문에 내가 표현하고자 하는 것들을 제대로 마음껏 표현할 수 있다는 장점들이 있겠죠. 그래서 오히려 독립영화들을 쫓아서 보러 가시는 분들이 계시거든요. 특히 내용에서 제약을 받지 않죠. 상업영화 같은 경우는 제작사, 제작자, 투자자 등의 입맛에 맞지 않으면 만들 수가 없기 때문에 내 의사를 100% 반영하는 것은 상당히 힘든 일이고. 그런데 내가 내용의 키를 짚 수 있다는 것은 만드는 사람에게 굉장히 매력적인 것이거든요. 대신 내가 이것을 굉장히 스펙터클하게 만들고 싶다면, 그것은 불가능하겠죠. 그렇기 때문에 독립영화라는

것이 80년대, 우리나라, 미국 같은 경우도 마찬가지로 그때 독립영화를 보시면 지금 소위 작가주의 영화라고 하는 감독들이 당시, 독립영화라고 해서 나왔던 젊은 친구들이죠. 마틴 스콜세지 같은 그런 사람들이 되겠죠. 그런데 단점이 있어요. 내가 하고 싶은 것이 유동적이라는 것도 있지만, 단점이라기보다는 현대에 들어와서 나쁘게 평가된 것이라고 할 수 있겠죠. 80년대, 90년대 초반까지만 하더라도 독립영화라는 것은 굉장히 젊은 것이고 신선한 것이고, 터부시되는 것들을 건드릴 수 있는 재기적인 것이었는데, 지금 와서 독립영화가 과연 그런가 보면 물론 그럴 수도 있지만 어떻게 보면 상업영화로 진출하기 위한 아마추어영화라는 인식들이 상당히 커지고 있거든요. 물론 아마추어의 최종 목표가 대박이 나는 상업영화 감독인데, 그러기 위해선 열심히 찍어야 해서, 열심히 개인적으로 작업했던 말이죠. 물론 그 작업도 독립영화에 해당이 되죠. 그런데 그 목적이 미국의 50~60년대 목적과는 약간 다르다는 것이죠. 내가 제도권 안으로 들어가기 싫어서 독립영화를 찍는 것과 대박이 나기 위해서 열심히 연습하는 아마추어 영화는 목적이 다르죠. 최근에는 후자 쪽이 많아지자 독립영화의 인식이 좋지 않은 상황으로 가고 있는 것이 사실이죠.

예술영화 같은 경우는 우리가 어떻게 보아야 할까요? 과거에도 장르적으로 명확하게 예술영화가 있었어요. 프랑스에서 1920년 중간 즈음에 예술영화라는 장르 자체가 있었죠. 그 영화는 어떤 것이었는가 하면, 그 당시에는 1920년 전후하면 예술사에서 아방가르드 운동을 무시할 수가 없죠. 아방가르드 운동 아래, 굉장히 재미있는 문학이라든가 시, 소설들이 나왔어요. 그런 것들을 영화화하는 그런 것들을 예술영화라고 했습니다. 문학적인, 예술적인 문학은 움직임은 영상으로 담아도 예술적일 것이라는 인식에서 예술영화라는 장르가 있었단 말이죠. 그리고 보니 말이 안 되는 거예요. 그다지 예술적이지도 않고, 그러면서 조용히 사라졌는데 1950년대 전후해서 미국에서 예술영화 비슷한 것들을 만들자는 움직임이 있었죠. 우리가 지금 예술영화라고 했을 때 봉준호, 박찬욱, 이창동, 김기덕, 홍상수 이런 감독님들을 떠올리시죠. 이런 감독들은 흔히 작가주의 영화라고 미디어에서 이야기하잖아요. 그런 감독들의 영화는 무슨 차이가 있기에 예술영화라고 이야기할까요? 그런 것을 고민해볼 필요가 있을 것 같아요. 1920년 전후에 프랑스에서 온갖 문학을 동영상으로 옮기면 즉 예술적인 작품을 동영상으로 옮기면

예술영화일 것이라는 것과 그다지 다르지 않거든요. 지금 예술영화 전용관 같은 것을 보시면 그런 작품들이 아직도 꽤 있어요. 문학을 바탕으로 둔 영화가 예술영화 전용관에서 상영이 된다거나 그런 재미있는 경우도 있죠. TV 같은 경우는 더 심하죠. 지금까지 있을지는 모르겠는데 「주말의 명화」라는 것이 있었거든요. 주말의 명화에서 '명화'라는 것은 예술영화이죠. 주말의 명화에서 과연 어떤 영화들을 틀어주는지, EBS 같은 데에서 예술영화를 보여준다. 예술영화라고 해설이 들어간 작품들이 어떤 것들이 있는지를 꼽으면 잘못된 것이라고 말할 수는 없지만, 우리가 보통 일반적으로 생각하는 예술영화의 인식이 어떤 것인지를 훑어볼 수는 있을 것 같아요. 그런 것들도 우리가 살아가는 과정에서 일어나는 것들이기 때문에 하나의 역사가 되고 심지어 몇십 년이 지나면 이런 것들이 진짜 예술영화가 될 수 있는 것이거든요. 이렇게 되면 무언가 정성을 해야 하는 사람도 있을 것이고, 그대로 받아들이는 사람도 있을 것이라 아직은 잘 모르겠어요. 주말의 명화를 보면 옛날 영화들을 많이 하거든요. 40년대에서 60년대 영화들, 그 영화들이 과연 그 당시에 예술영화의 카테고리 안에 있었던 영화냐? 라고 했을 때는 상업성을 목적에 둔 영화들이 대부분인데 몇십 년이 지났다 해서 예술영화로 얘기해줄 수 있을까 하는 의문이 생겨요. 그런 부분들을 같이 이야기해 보고자 합니다. 이것이 결국 경계거든요. 용어의 경계이고, 정의하는 방식의 경계들이고요.

그렇다면 실험영화는 어떤 것일까요? 아까 이야기했던 이미지, 미디어 등이 포함이 되는데 이미지와 미디어를 이야기한 이유는 우리가 경계를 고민하는 세 장르인 실험, 독립, 예술영화 안에서 가장 이미지, 미디어를 가지고 실험을 하는 것이 실험영화거든요. 그렇기 때문에 나중에 작품들을 잠깐 몇 편 보실 테지만 독립영화는 대부분 좀 접하신 분들이 있고 예술영화도 극장에서 보신 분들이 계실 거예요. 그런데 실험 영화는 보신 분들이 거의 없었죠. 이것이 독립영화가 예술영화와 확연히 다른 이미지를 가지고 있다. 이 이미지를 구연하기 위해서 어떤 미디어들을 고민하고 사용했다는 것들을 아실 수가 있을 것 같아요.

그러면 또 영화 키워드들이 나오는데 아방가르드 영화, 대중영화와 비대중영화가 나와 있어요. 아방가르드는 많이 들어보셨죠. 그럼 아방가르드 영화를 보신 분은 계신가요? 예를 들어서 「안달루시아의 개」라던가.

참여자: 「미치광이 피에로」를 본 적 있어요.

김지하: 아 그렇군요. 연구자마다 이거는 아방가르드이고, 이거는 아니고 이렇게 경계를 고민하는 작가들이 있어요. 아방가르드 영화를 왜 설명해 드리느냐면 실험영화가 1940년대부터 그 용어를 사용하기 시작했다는 것이거든요. '실험영화' 말 그대로 'Experimental film'이라고 사용했는데, 이전에는 어떤 용어를 사용했냐 했을 때 '아방가르드 영화'라는 용어를 사용했다는 거예요. 우리는 아직도 실험영화가 익숙하지 않고 그나마 아방가르드 영화가 조금 더 익숙하기 때문에 아방가르드 영화를 어떻게 구분 지었었는지 대표적인 방식들을 소개해드리려고 해요. 그러면 조금 더 이해하실 수가 있겠죠.

아방가르드 영화는 말 그대로 아방가르드한 영화가 되겠죠. 아방가르드라는 말 자체가 운동의 형식을 지니고 있죠. 1920년대 전후해서 전방위의 예술에서 아방가르드 운동이 일어났었죠. 온갖 고전적인 것이 예술로 재현된 것들을 받아들이는데, 고전적인 것, 관습적인 것을 탈피하고자 어떻게 보면 제도권에서 탈피, 비제도권적인 것들을 취해보자거나 아니면 새로운 예술방식을 구현해보자 하는 움직임에서 아방가르드 운동이 전방위적으로 일어났었죠. 그것이 이미 1920년대예요. 그때 벌써 관습적인 것을 탈피하고자 하는 운동이 일어났다는 것이죠. 그렇게 해서 어떻게 보면 새로운 예술 사조를 만들어 내자 해서 아방가르드 운동, 사조로서는 모더니즘이라는 용어를 사용하면서 운동을 펼쳐나갔었죠. 거기에서 관습적인 것들을 탈피하자는 것은 고전적인 방식을 이야기하는 것이거든요. 일반적으로 낯설지 않은 것, 예술이라고 했을 때 친근한 것들을 고전주의라고 생각하시면 돼요. 역으로 말하자면 이미 1920년대에 고전적인 것을 탈피하자는 운동이 일어났지만, 그것이 예술 안에서만 일어났던 것이지 이런 것들을 이용하는, 접하는 우리에게는 아직도 아방가르드 이전의 고전적인 것들이 익숙하다는 것이거든요. 그래서 아방가드로 운동은 하나의 운동이었기 때문에 실패했다고 이야기하는 것이겠죠. 우리가 이 운동을 인정해야하나? 그래도 이것을 계속 유지하고자 하는 움직임이 아직까지도 있는 거죠. 그러면 아방가르드 운동이라는 것은 역으로 이야기해서 고전주의적인 것을 탈피하자는 운동인데 예를 들면 음악에서 고전은 무엇일까요?

김지하: 클래식에서도 관습적인 것이 있겠죠. 화성, 조성 이런 것들이 가장 작곡의 기본이죠. 이런 것들을 탈피하고자 했어요. 그렇게 해서 슈베르트라는 현대 작곡가가 나왔고요. 그런데 우리가 슈베르트의 음악을 듣느냐? 아니죠. 물론 훌륭한 작품이고 좋아하는 사람들도 있지만, 대중적으로 되지는 못했다는 것이거든요. 그렇다면 영화에서 1920년대 이전에 관습적인 영화는 어떤 것이 해당이 될까요? 우리가 극장에서 보고 있는 영화들이죠. 내러티브 영화를 고전주의 영화라고 이야기하죠. 음악은 클래식이라고 이야기하듯이 기승전결, 문학의 방식을 토대로 해서 내러티브, 발단, 전개, 절정, 결말이 있는 그런 영화가 내러티브 영화죠. 그런데 우린 아직도 극장에서 대부분 내러티브 영화를 보거든요. 우리가 영화를 보고 나서 가장 많이 하는 질문은 '내용 어땠어?' 이죠. '영상이 어땠어?' '편집이 어땠어?' 그렇게 이야기하지 않고 아직도 줄거리를 먼저 궁금해하죠. 아방가르드 영화에서는 그것을 탈피하려고 했다는 거예요. 영화인데 영화로서의 영화를 즐겨야지 왜 문학에 토대를 둔, 내러티브에 의존한, 글을 움직이는 영상으로 만들어진 영화에 의존하느냐는 것이었거든요. 그다음에 왜 실제로 있는 것들을 촬영해서 보여주어야 하느냐? 무의식도 촬영할 수 있는데, 이런 식의 문제 제기가 있는 것이죠. 영화로서의 영화를 보자. 움직이는 그림에 초점을 맞추자는 것이거든요. 아방가르드 영화가 그런 것에 배경을 두었다 하면 이제 실험영화가 어떤 것인지 감이 오시죠. 그것에서 발전이 된 80년대 이후의 아방가르드 영화를 지금의 실험영화라고 이야기한다고 하면 피터 울렌이라는 사람이 아방가르드 영화를 두 개로 나누었거든요. 첫 번째는 미국 모더니즘 이후에 나타난 매체 자체에 대한 물성 탐구, 이 물성 탐구라는 것은 미디어, 매체에 대한 탐구거든요. 영화를 구성하는 장치들이 어떻게 반응을 하는지 예를 들어 관습적인 것, 관습적인 영화 보기의 스크린은 한 대여야 하는데 그것을 탈피해보자면 스크린이 한 개가 아니어야 하겠죠. 스크린이 여러 개던가 스크린을 바닥 혹은 천장에 둔 다거나 관습적인 미디어에 대한 파괴, 탈피, 실험이 있겠죠. 영사기 같은 경우도 스크린과 마주 보는 한 대의 영사기라는 것이 관습적이라고 할 경우에는 영사기를 여러 대 둔다거나 영사기가 없는 영화도 있어요. 스크린이 없는 영화도 있어요. 이것을 어떻게 하느냐? 양쪽에 영사기를 두고 영사기의 빛을 서로 마주 보게 한다는 것이거든요. 그리고 그 중간

관객들이 마음대로 이동할 수가 있어요. 이 그림자를 내보내는 사방의 벽면들이 스크린이 되는 것이죠. 그런 영화를 만든다거나, ‘왜 필름은 찍어야 해? 필름 안에 그릴 수 있잖아.’라고 생각하는 것이죠. 필름 자체에 스크래치를 한다거나 어떤 것들을 붙여서 프린팅한 다음에 보여준다거나 하는 작업을 한다는 것이죠. 이것이 물성 탐구예요. 영화를 이루어내는 미디어들의 성질을 탐구하는 것. 성질이 부딪혔을 때 어떠한 반응을 일으키느냐는 것이죠. 내용적인 측면에서 내러티브가 있는 영화들이 있어요. 무조건 실험영화가 내러티브가 없다고 단언할 수는 없죠. 대부분 매체 탐구를 더 실험적이라고 이야기하지만 내러티브의 탐구도 초창기에 많았죠. 무의식을 강요하거나 무의식이라고 하면 대표적으로 꿈, 내가 의지하지 않는 무의지적인 기억이라든가 그런 것들을 어떻게 하면 재연해 낼 수 있을까 하는 것이 내러티브 탐구이죠. 그것을 내용적으로 실험한다기보다는 편집을 통해서 실험하는 경우들이 많았었죠. 관련해서 폴 샤리츠, 스탠 브래끼지, 마이클 스노우 같은 작가들이 있었죠.

미국 모더니즘이 나왔는데, 아까 1920년대 전후 모더니즘을 잠깐 이야기했었죠. 아방가르드 운동과 같이 모더니즘 사조가 있었는데 그 모더니즘과 여기에서 이야기하는 모더니즘은 달라요. 쓰는 표기 방식도 달라요. 1920년대 전후의 모더니즘은 소문자 모더니즘을 쓰거든요. 40년대에 미국에서 나타난 모더니즘은 대문자 모더니즘을 써요.

이것도 구분하셔서, 1940년대 미국 모더니즘은 40년대의 미디어들을, 이미지들의 재현 도구가 되는 미디어들을 실험해야 한다는 것이 예술 전반에 퍼져있을 시기라는 거죠. 일종의 자기 지시성이라고 이야기하는데, 내가 가지고 있는 성질, 예술에서 드러내고자 하는 표현 방식이 미국 모더니즈다에서 강조가 되었던 부분들이죠. 실험영화 같은 경우는 미디어를 실험하고 이미지를 실험하는 것이기 때문에 제도권 내의 영화보다는 예술, 회화나 무용, 음악 이런 장르들과 더 친근할 수밖에 없었어요. 미국 모더니즘이 회화에서 시작이 되기는 했지만, 이 회화의 영향을 안 받을 수 없다는 거죠. 실험영화 자체가 미디어에 대한 물성 탐구의 욕구가 강한 장르인데 마침 40년대 전후해서 회화에서 이런 운동이 일어나고 있다는 것이거든요. 그렇게 되면서 실험영화와 회화를 하는 미술계 안에서 교류가 가까워지기 시작한 시기가 되기도 하죠.

테마에서 예술과 실험영화의 경계라고 이야기했지만, 이 경계가 전혀 다른 것으로 생각이 되었다가 이 경계를 논하고 교류하던 시기가 미국 모더니즘 시기가 되겠다고 이야기할 수 있겠죠. 그다음 장 르 고다르, 장

마리 스트로브가 해당이 되는 내러티브를 배제하지는 않지만 주류영화의 재현방식을 거부한 새로운 서술 구조를 모색 하는 것도 피터 울렌은 아방가르드 영화에 해당이 된다고 이야기했어요. 내러티브가 아주 없는 것은 아니지만 고다르의 영화를 보시면, 일반적으로 알고 있는 영화들과 뭔가가 다르죠. 편집, 내용적인 부분도 마찬가지일 거고요. 폴 샤리츠의 작품을 보시면 1950년대 즈음에 실험영화에서 가장 많이 취했던 일종의 플리커 효과가 보이거든요. 반짝거리는 효과라고 할 수 있는데, 필름의 프레임이 1초에 24개가 있고, 지금 30초, 그 이상도 나오기도 하지만 1초에 기본적으로 24개의 프레임이 있고 24개의 프레임 하나하나가 결국 끊어져 있는 것이거든요. 프레임 하나하나가 정지한 이미지인 것이죠. 이것을 최대한 자연스럽게 보여주기 위해서 편집을 한단 말이죠. 이것을 연속적 편집이라고 해요. 자르고 붙이기를 굉장히 정교하게 잘해야 하는데, 이 플리커 효과는 자르고 붙이기를 거부하는 거예요. 이음새가 부드러운 편집 효과를 깨부수는 것이죠. 이 프레임마다 이음새가 없는 충돌되는 이미지들을 삽입시켜요. 이것이 반짝거리게 보이는 착시 효과거든요. 계속 반짝거리는 과정 안에서 내용, 전개가 없을지언정 그 반짝거리는 이미지 안에 다양한 이미지들이 삽입된 것을 보실 수 있거든요. 그것에 대한 충돌을 계속 실험하고 싶었던 거예요. 반짝거리는 이펙트를 준 것은 아니지만 편집을 통해서 착시효과를 일으킬 수 있고, 착시효과 안에서 다양한 이미지라든가 이미지들이 충돌했을 때 나타내는 의미들을 노출 시키고 싶어 하는 것이죠. 잘 만든 영화라고 하기보다는 기존의 고전적인 것들을 깨부수기 위한 초기단계의 영화라고 할 수 있겠죠.

그다음에 장 르 고다르를 보시면 폴 샤리츠와 다르다는 것을 느끼실 수가 있어요. 장 르 고다르의 「네 멋대로 해라」라는 작품은 영화사에서 중요한 장면들이 많이 나오는 영화죠. 두 주인공 외에 주변 인물들을 보시면 돼요. 주변 인물들이 두 주인공을 다 쳐다보고 지나가죠. 이건 무엇일까요? 그냥 실제 거리에서 두 주인공만 투입 돼서 둘만 연기를 하는 것이거든요. 이전의 영화는 영화 자체를 영화라는 것으로 인식시키기 싫어서 각종 장치로 효과를 만들어내서 빼져들게끔, 환영을 느낄 수 있을 만큼의 효과를 집어넣었거든요. 장 르 고다르 같은 경우는 역발상을 한 것이죠. '이건 영화야' 움직이는 그림을 위하는 영화는 아니지만, 내용은 있더라도 이건 허구라는 것을 그려내는 방식들을 취했죠. 우리가 장면을 볼 때 장면이 허구라는 것을 느끼지 않게끔 하는 것이 환영 효과인데, 장

휙 고다르는 환영을 깨부수기 위한 효과를 넣었어요. 예를 들어 주인공이 연기하다가 카메라를 봐요. 카메라를 보면 관객과 눈이 마주치겠죠. 그러면서 관객에게 말을 걸거든요. 그러면 관객이 집중하다가 깜짝 놀라죠. 집중을 계속 깨뜨리는 내용은 내용대로 이어지지만, 이 내용은 허구라는 것을 계속 인식시키는 내러티브 방식을 취했다는 것이죠.

노엘 버치 같은 경우는 대중영화와 비대중영화를 나누는데 여기서 제도적인 재현방식으로 환영적 공간을 창출해 내는 고전 영화, 산업적 영화를 대중영화라고 이야기했고, 원시적 재현방식의 비선형적인 형태, 이음새 없는 편집, 기승전결 되지 않는 내러티브가 있는 영화를 비상업적 형태라고 얘기했어요. 이 두 가지를 왜 나열했나? 아방가르드 영화에서 실험영화가 전개되면서 실험영화가 그대로 계승을 했다고도 할 수 있지만, 실험영화가 아방가르드 영화와 동의어가 될 수는 없거든요. 지금 현재 실험영화를 나누자면, 아방가드로 영화에서 첫 번째 영화인 장 흑 고다르가 아닌 영화가 되겠죠.マイ클 스노우와 폴 샤리츠, 미국 모더니즘 이후에 나타난 매체 자체에 대한 탐구, 물성 탐구를 한 구조의 영화와 노엘 버치가 이야기한 원시적 재현 방식의 영화, 이 두 가지를 종합해서 생각하시면 돼요. 지금의 우리가 아는 실험영화는 이 두 개의 조합으로 생각하면 되겠습니다.

스탠 브래키지의 「mothlight」라는 작품은 원시적 재현방식을 따르면서 미국 모더니즘의 영향을 받은 영화입니다. 앞에 이야기했던 영화를 요약했을 때 가장 대표적으로 손꼽는 영화가 mothlight라는 작품이 되겠는데요. mothlight, ‘나방’이라는 제목을 가진 영화죠. 어떻게 만들어진 영화일까요? 원래 사운드가 없는 영화이고 기하학적이기도 하고 추상적이죠. 이것은 찍은 영화가 아니에요. 아까 말씀드린 것처럼 필름에 나방의 꼬리, 더듬이, 날개, 이런 것들을 하나하나 프레임마다 붙여서 영사한 작품이라는 것이죠. 이게 63년도 작품인데 지금 보아도 새로운 시도라고 할 수 있죠. 실험영화의 단점은 누가 이렇게 획기적인 실험을 해버리면 그다음이 재미가 없어요. 비슷한 작품이 나와도 감흥이 없다는 것이죠. 계속 새로운 실험을 해야 해서 힘들죠. 영사기, 다중 영사, 다중 스크린 이런 것들은 생각해냈지만 찍지 않는 영화는 생각을 못 했다는 것이거든요. 왜 생각을 못 했을까?라는 생각이 들기도 해요. 영화가 일종의 움직이는 그림이라는 표현이 될 수 있는데 움직이는 그림은 말 그대로 애니메이션이죠. 우리가 실험영화의 초기, 아방가르드

영화를 보면 꼭 촬영한 영화가 아니더라도 애니메이션 영화들도 있었다는 것이거든요. 애니메이션 영화 같은 경우 캔버스에 한 장 한 장 그린 후 프린트해서 영사하는 방식인데, 셀룰로이드 필름이라고 해서 왜 그 발상을 못 했을까? 다시 실험영화를 불붙게 하는 그런 발단이 된 작품입니다.

『The Way Things Go』 '사물이 가는 방식'이라는 작품인데, 자동차를 좋아하시는 분들은 아실 수 있겠지만, 혼다에서 이 영화를 사용한 적이 있어요. 이 작품은 어떠신가요? 끝까지 보시면 내러티브 영화만큼의 감동을 받을 수 있는 작품이거든요. 연기하거나 그런 건 아니지만, 이름새는 있어요. 편집으로 충돌을 일으키는 것도 아니죠. 그런데 촬영을 하는 구성물들도 일종의 미디어라고 할 수 있겠죠. 실생활 속 미디어 간의 충돌을 보여주면서 이 충돌이 어떠한 효과를 일으키는지, 실험영화에서 연구했던 편집과 편집, 앞 프레임과 뒤프레임이 만났을 때의 충돌, 이런 것들을 실생활에 나타났을 때를 미디어로 실험한 것이거든요. 내가 사물과 사물을 충돌시켰을 때 어떠한 작용이 일어나는지, 이 사물들이 어떠한 성질을 가지고 있는지를 실험한다는 것이죠. 이것도 내러티브가 있다고 할 수 있겠죠. 각종 의미를 부여할 수 있는 작품이기도 해요.

실험영화는 낯설어서 어렵지만, 내러티브 영화에서 보던 방식으로 내용이 어땠더라 하는 추론을 하거나 풀어내려고 노력하지 않고 그대로 이미지 자체로 보면 조금 더 쉬워요. 실험영화는 어쨌든 내러티브를 파괴하는 목적을 갖고 있기 때문에 그런 목적을 둔 영화에서 굳이 내러티브를 찾으려고 하니까 어려운 것이고, 찾을 수도 없어요. 그대로 보던 방식대로 의미하는 게 무엇인지 찾으려고 하면 더 미궁에 빠지기 때문에 이미지로서의 구성물들, 미디어들의 관계성으로 보면 재미있게 볼 수 있는 장르예요. 애니메이션 좋아하는 분들은 실험영화도 낯설지가 않거든요. 그다음 장을 보시면서 한국과 일본 실험영화의 전개에 대해서 말씀드리겠습니다.

### 한국과 일본의 작은 역사

이전의 실험영화 사례가 거의 유럽이나 미국이었는데, 그럴 수밖에 없는 것이 그쪽 전통에서 시작이 되었고, 전개되었고 아시아가 영향을 받아서 이어온 것을 무시할 수 없기 때문이죠. 그래서 대표적인 사례들도 유럽이나 미국을 들 수밖에 없죠. 그러나 항상 유럽과 북미만 가지고

이야기할 수는 없는 것이거든요. 이미지, 미디어 등의 장르에서 지역적인 차이를 두고 특수성이 나오는데 우리는 아시아에 살고 있기 때문에 한국과 일본이 실험영화의 역사가 어떻게 전개되는지를 살펴보는 것이 좋을 것 같아요. 일본을 예로 든 이유는, 아시아에서 실험영화를 이야기할 때 한국은 실험영화가 일찍 생겼지만, 중간에 중단된 시기가 15년 정도 있었고, 지금 들어와서야 실험영화를 우리가 접해봤다고 할 수 있을 정도로 조금씩 발달하고 있는 상황인 반면에 일본은 유럽과 거의 동시대적으로 나타났거든요. 그렇기 때문에 유럽이나 미국에서 실험영화 사례를 들 때 역으로 일본 사례들을 많이 들어요. 최근엔 아시아에서 그나마 제일 잘된 사례들, 역사가 있는 일본의 사례와 현재 취하고 있는 한국의 상황들을 병행해서 보면 좋을 것 같다 생각이 들어요.

역사 기술이라고 썼는데 역사를 논할 때 여러 가지 방법이 있죠. 시대별, 지역별, 사건별, 감독별, 장르별. 대체로 영화는 이런 다섯 가지 분류를 통해서 역사기술을 합니다. 일본은 역사와 전통이 나름 있어 실험영화를 별도로 분류할 수 있었어요. 그런데 한국은 굉장히 힘들었어요. 제가 아카이빙 작업을 하고 있어서 역사적인 사건들을 모으기도 하고 연구하기도 하지만 사례가 없으면 굉장히 힘들거든요. 또 기록되지 않으면 아카이빙이 굉장히 힘들죠. 하나만 취하기도 굉장히 힘들어서 신문기사, 책, 해외사례라든가 하는 5가지 요소를 교차, 비교하면서 기술을 할 수밖에 없었는데 그것마저도 기술된 것이 거의 없었기 때문에 100% 제대로 반영할 수는 없었죠. 한국 같은 경우는 실험영화가 있었다고 하더라도 그것을 알 수 있는 자료가 너무 없어요. 자료의 중요성을 무시 못 하는 것이, 자료가 결국엔 역사를 만드는 것이거든요. 보여 지지 않았다, 읽히지 않았다면 역사가 진행될 수 없겠죠. 지금 아카이빙을 하려고 해도 매끄럽게 진행이 되지 않는 굉장히 불편한 작업을 하고 있죠.

1920년대 전후부터 아방가르드라고 해서 동시적으로 운동이 일어났어요. 40년대 북미에서 아방가르드 영화를 실험영화라는 용어로 변경시키고 그것으로 계속 전개가 되어왔었죠. 일본도 마찬가지로 아방가르드를 전위영화로 명명하다가 2차 대전 전후로 전위영화를 실험영화라는 용어로 개칭해서 사용했거든요. 굉장히 재미있죠. 여기서부터 동일하게 사용이 되고, 이루어져 온 것이죠.

아방가르드 예술가들의 특징이 만능이거든요. 다 잘해요. 예술적인 부분에서 그림을 그리던, 시를 쓰던, 소설을 쓰던 그런 사람들이 영화를

찍으면 다 잘하죠. 일본의 그런 만능예술가로 타키구치 슈조라는 사람이 있어요. 이 사람이 각종 모든 예술 장르의 실험하는 사람들을 다 모아보자 해서 '실험공방'을 결성시켜요. 그래서 이 이미지가 실험공방에서 첫 시연했던 공연이 되겠죠. 이 공연을 보면 굉장히 다원 예술에 가까워요. 음악도 보여주고 작곡한 음악, 어떤 한 공연, 춤이라고 할 수 없을 정도로 다원적인 예술을 끌어다 놨죠.

일본은 55년도부터 활달한 움직임이 시작되죠. 미국은 50년대 전후로 미국 모더니즘과 함께 실험영화 부흥이 일어났던 시기가 있었듯이 일본도 굉장히 활발한 작업들이 이루어지면서 그래서 소형영화, 기록영화가 창간되었습니다. 소형영화는 아마추어 영화인데 독립영화가 아니라 자주영화, 내가 직접 손으로 연출하고 제작하는, 손으로 직접 만들어 내는 영화라고 합니다. 소형영화가 대부분을 차지했다는 것이 재미있죠. 그다음에 기록영화가 창간이 되는데 굉장히 실험적이었어요. 키네칼리그래프가 일본 최초의 실험영화라고 이야기되는 작품이죠. 이것 역시 실험공방에서 만들어진 작품이에요. 그다음 「은바퀴」가 있어요. 마츠마토 토시오라고 전 세계적으로 실험영화의 대부라고 불리는 사람이 제작한 영화입니다. 그런데 이 키네칼리그래프와 은바퀴는 거의 동일한 시기에 만들어졌는데 은바퀴는 만들게 된 계기가 광고라서 내용 자체나 이미지를 구성하는 방식이 굉장히 실용적이었어요. CF 이미지로 실험영화를 만든 거예요. 그런데 CF는 다분히 상업적인 영상이죠. 그렇기 때문에 실험영화사에는 은바퀴가 일본에서 가장 실험적인 초기의 영상이었다고 하더라도 실험영화 축에는 넣지 않는 사람이 굉장히 많아요. 그 후 시네마57을 결성했습니다.

도널드 리치라는 영화 평론가 겸 감독이 있는데 미국에서 일본으로 건너와서 잠깐 영화 잡지 기자를 했었어요. 이 사람이 일본에서 나타나는 실험영화의 움직임을 보고 굉장히 흥미롭게 생각하고 일본에 안착하죠. 가능성을 보고 나서 동시대적으로 움직임을 일으켜야겠다고 해서 실험영화 제작 워크숍을 시작하였죠.

그다음 니혼 대학 영화연구회가 설립되었어요. 니혼 대학이 지금도 영화학과가 전통이 깊은 학과로 유명하거든요, 그게 영화연구회 때문에 시작이 된 것이죠. 이 영화연구회가 단순 동호회가 아니라 실험영화를 만들고 싶어 하는 영화 학생 외에 다른 학과 학생들까지 모집해서 '시네클럽'을 결성하죠. 이들이 실험영화를 만들기도 하고 당시 안보투쟁, 활동들도 많이 했었고, 지금은 대가들을 많이 배출한 클럽이기도 하죠.

우리나라는 이때 실험영화라는 용어가 처음 등장해요. 그 이전에 등장했을 수도 있어요. 제가 실험영화라는 용어가 처음 등장했다고 하는 것이, 신문에 처음 등장했다는 것이거든요. 55년도에 실험영화라는 명칭으로 조선일보에 등장하죠. 그런데 우리나라의 작품으로 소개하면서 실험영화라고 한 게 아니라 벨기에의 실험영화제를 소개하면서, 실험영화라는 용어를 처음 등장한 것이죠.

5년 단위로 나누어보면, 60년에 시네포엠이라는 실험영화 제작 집단이 결성되죠. 시네포엠에 유현목 같은 사람들이 들어와서 제작하는 시기가 있었어요. 유현목이 「선」이라는 작품을 첫 연출을 하죠. 우리나라 가장 최초의 실험영화가 「선」이라는 작품이에요. 일본 같은 경우는 니혼 대학 영화연구회에서 조금 더 급진적인 사람들이 van영화과학연구소를 별도로 설립하죠. 거기에서 아다치 마사오, 조노우치 모토하루 등의 작가들이 배출되죠. 그리고 안보 반대 투쟁에 참여하고, 아다치 마사오 같은 경우는 van영화과학 연구소에서 잡화다큐처럼 실험적인 것을 만들어 내는 활동을 해요. 이 과학 연구소에 들어가는 사람들의 사상은 영화를 만드는 것과 내 삶을 일치시키자는 것이거든요. 영화는 굉장히 급진적인데 삶은 보수적이야. 그것은 안 된다는 것이죠. 아다치 마사오 같은 경우는 실제로 정치 운동, 학생운동에 굉장히 많이 참여했었어요, 조노우치도 마찬가지이고. 그러다 보면 조금 더 큰 무대에서 활동하고 싶은 욕구들이 있죠. 아다치 마사오는 국내에서 자기의 정치적인 사상, 행동할 수 있는 것이 부족하다고 생각해서 팔레스타인 해방운동에 가담하죠. 그럴 수 있었던 것이 팔레스타인 해방운동에 이미 일본의 학생들이 들어가서 활동을 하고 있었거든요. 그것이 바로 적군파에요. 결과적으로 안 좋게 끝났는데 적군파에 가입한 아다치 마사오가 영화감독이었기 때문에 팔레스타인 적군파 활동을 영화로 찍죠. 「테리리스트」라는 작품은 우리나라에서도 개봉했었어요.

그다음에 소개초시네마테크가 개관하게 되는데 일반 시네마테크가 아니라 실험영화를 비롯한 예술영화, 상업적이지 않은 영화들을 수용하는 대형 시네마테크가 처음으로 생긴 것이죠. 이것을 만든 사람이 테시가하라 히로시예요. 「모래의 여자」를 연출한 감독이죠. 소개초가 집안, 가원의 이름이고 테시가하라 히로시가 아들이에요. 그래서 시네마테크를 개관하면서 다양한 영화들을 상영하기 시작하죠. 그다음에 ATG가 설립되는데, 'Art Theater Guild'의 약자에요. ATG 잡지에서 비상업 영화들에 대한 소개를 해주고, 지원해주는 기금을 마련하고,

영화제도 만들면서 상업적이지 않은 영화들을 반대편에서 부흥시키고자 노력했던 집단이죠. ATG도 시어터를 가지고 있었는데, 재밌게도 개봉하는 해당 영화의 시나리오를 간행물에 전면으로 개재를 했어요. 굉장히 재미있죠. 우리나라에 처음 '실험영화'라는 용어로 소개된 60년도의 벨기에 실험영화제에서 일본의 출품작품 7편이 특별그룹상을 받기도 하죠.

### 1965-67년도

우리나라는 이 시기가 재미있죠. 유현목이 선이라는 작품으로 첫 실험영화를 만들었고 이것이 몬트리올 국제영화제에 출품이 되었거든요. 그리고 선에 이어서 「춘몽」이라는 작품을 만들었는데 춘몽은 엄밀히 따지면 내러티브 영화예요. 그런데 우리나라에서는 익숙하지 않은 내러티브 영화였죠. 꿈에 관한 이야기를 내러티브화해서 만든 영화거든요. 당시에는 낯선 내러티브일 수 있지만 지금은 그렇게 낯설지 않아요. 춘몽이 우리나라 최초로 음화제조죄로 판결이 나요. 쉽게 말해서 야하다는 것이거든요. 유현목의 선도 실험영화이고 춘몽도 당시에는 실험영화의 연장선에서 만든 것이라서 실험영화적이라고 이야기하는 사람도 있어요. 그런 작품이 우리나라 최초로, 영화사 안에서, 음화제조죄로 판결이 났다는 것은 다음 단계의 실험영화가 낙인찍히는 요소를 한국에서 처음 만들어냈다는 것이죠. 나쁘다는 것이 아니라 인식 자체를 어떻게 했었는지 알 수 있는 재미있는 사건이죠. 일본 같은 경우는 로마에서 실험영화 특별전을 개최하고, 앙리 랑글루아는 프랑스 시네마테크 대표인데, 프랑스에서 실험영화를 만들어내기도 한 실험영화사에서 중요한 사람이죠. 이 사람이 기획한 세계전위영화제를 일본에서 개최하게 되죠. 언더그라운드 시어터 사소리자 개방, 언더그라운드필름페스티벌 개최. 이 언더그라운드 시어터도 굉장히 흥미로운데 다른 시어터가 실험영화뿐만 아니라 비상업영화를 상영하는 공간이라고 한다면, 사소리자는 실험영화만 위한 시네마테크였다는 것이 재미있는 것이거든요. 사소리자에서 개막작으로 상영한 것이 아다치 마사오의 「은하게」라는 작품이었다는 연관성들이 영화사에서 재미있는, 사건을 만들어낼 수 있는 그런 기록들이죠.

여기가 사소리자의 입구예요. 굉장히 평범하죠. 다음 장을 보시면 사소리자의 입구에 남자 두명이 있죠. 키 큰 사람이 사소리자를 만든

사람이고요. 왼쪽에 있는 사람이 소설가 미시마 유키오예요. 소설가가 왜 여기에 있느냐면, 그가 '사소리자'라는 이름을 지어주었어요. 대표와 굉장히 친해서 작가이니 작명해달라고 하자. 사소리자라고 지어주었죠. 사소리자라는 것은 실험영화의 제목에서 따와서 만들었다는 일화가 있죠. 사소리자가 한국말로 하면 전갈자리예요. 사소리자에서 첫 개관 작품으로 상영했던 아다치 마사오의 은하게라는 작품입니다. 이미지 한 컷만 보더라도 굉장히 초현실주의적이라는 걸 알 수 있죠. 이건 내러티브가 있어요. 완전히 물성탐구에 대한 이야기는 아니지만 내러티브 탐구가 다분히 들어가 있는 일본 최초의 초현실주의 영화라고 이야기하죠. 은하게라는 작품이 아시아에서 최초의 초현실주의 영화이기 때문에 중요한 작품이거든요. 첫 실험 영화 전용 시어터의 첫 개관작이고, 이 작품이 그때 상영하고 나서 필름이 훼손되었기 때문에 VHS나 테이프를 떠놓은 것들 가지고 세상에 돌았거든요. 그런데 작년에 아다치 마사오와 실험영화 아카이브에서 6개월 동안 검수를 하고 필름 복원 작업을 했어요. 그래서 우리나라에서도 뜻 깊죠. 거의 원본에 가까운 새 필름을 만들어 냈거든요. 그래서 5월에 상영했었죠.

다음 장을 보시면 김구림 작품이 나오죠. 「24분의 1초의 의미」. 말 그대로 필름의 24프레임의 1초의 의미를 뜻해요. 김구림의 작품이 재미있는 것은 그를 영화감독이라고 할 수는 있지만, 그 역시 다재다능하신 분이고, 그 안에서 실험영화라는 것들을 만들어 낸 점이죠. 영화계가 아닌 영화 바깥에서 실험영화를 만들었다는 것은 더 힘든 일일 수 있죠. 그런데 그 당시 그러한 것들을 모색했다는 것은 김구림 작가 자체의 실험 정신을 엿볼 수 있는 부분입니다. 작품 자체도 굉장히 구조주의적이에요. 유현목의 선은 실험적이긴 하지만 100% 내러티브를 배제한 영화는 아니거든요. 김구림 선생님의 작품은 굉장히 구조적이에요. 그래서 어떤 연구에서는 우리나라 최초의 실험영화가 김구림의 작품이라고 말하는 사람도 있죠. 60년대 후반만 하더라도 늦게 시작하기는 했지만, 전위영화라는 조짐이 있었단 말이죠. 끼 있는 작가들이, 지금은 유명하신 분들이잖아요. 이런 분들이 자기의 예술적인 욕구를 충족시키고 분출하기 위해서 실험영화라는 것을 만들어내고 표현해내고 그런 시기가 있었다는 것이죠. 그런데 지금 왜 이렇게 되었는지에 대해 계속 이야기 해보겠습니다.

70년대 들어와서 우리나라는 한국소형영화동호회를 결성해서 소형, 비상업이라는 의미 안에서 소형영화라는 용어를 쓰고 동호회를 결성하죠.

그러면서 이익태의 「아침과 저녁 사이」라는 실험 영화적인 작품이 나오고 카이두 클럽(72년)이 결성돼요. 니혼 대학 영화연구회처럼 실험영화를 만들자는 포부를 가진 이화여대의 영화동호회가 생긴 거죠. 카이두라는 의미가 그리스 여장부의 이름이거든요. 아방가르드가 척후병, 전쟁에서 맨 앞단에 서서 지휘하는 사람을 뜻하잖아요. 카이두 클럽도 실험영화를 가지고 영화의 지각변동을 일으키겠다는 포부가 느껴지는 이름이죠.

일본의 경우, 오사카 만국 박람회라는 중요한 시기가 돌아오죠. 이 만국 박람회 자체가 그 나라의 기술의 척도를 뽐내는 경우들이 많잖아요. 재밌는 것은 오사카 만국 박람회에서도 기술적인 것들을 뽐내기 위해서 실험영화를 보여줘요. 굉장히 아이러니하죠. 대중적인 것 안에서는 스며들지 못하지만, 사회 미디어의 척도를 보여주기 위한 용도로 실험영화를 보여준다는 거잖아요.

그다음에 아다치 마사오, 와카마츠 코지가 적군파 활영을 하려 가는 시기가 되죠. 언더그라운드센터라는 것이 설립되고, 텐조 사자키 극장에서 언더그라운드시네마테크가 개관이 돼요. 벌써 몇 년 사이에 실험영화를 비롯한 그 주변의 영화들을 위한 전용 극장이 많이 생겼다는 것을 보실 수 있죠. 텐조 사자키 극장은 테라야마 슈지가 만들어낸 극장이에요. 문학을 좋아하시는 분들은 아실 수 있는데 문학, 시, 연극, 공연에서 테라야마 슈지가 중요한 인물이죠. 이 분도 다재다능하고 다원 예술을 하는 사람이죠.

다음 장을 보면 카이두 클럽이 기사가 나온 거예요. '남성의 속물주의에 반기'라는 큰 주제가 있고 '카이두 클럽 아가씨들의 실험영화 운동'. 여기에서 진짜 실험영화를 설명할 수 있는 문구가 있어요. '줄거리 없는 영상만의 전위예술'. 이 시기에서는 실험영화가 무엇인지를 미디어에서도 알고 드러낸 부분이라고 할 수 있겠죠.

70년대 초반 우리나라에서도 첫 실험영화 페스티벌이 열려요. 2000년대 중반 들어서 실험영화 페스티벌이 생겼다고 아시는 분들이 많은데 우리나라의 최초로 실험영화 페스티벌이라는 이름을 걸고 실험영화만 상영했던 페스티벌이 이미 70년대 초반에 있었다는 것이죠.

다음에 미국공보원에서 미국실험영화를 주 1회 정기 상영을 했었고, 동아일보 신춘문예에 '아침과 저녁 사이'의 이익태가 「아무도 없었던 휴가」로 입선을 해요. 이것은 실험영화 시나리오예요. 우리가 알지 못하는 낯선 내러티브인 시나리오를 가지고 동아일보 신춘문예에 당선했다는 것이죠. 일본 같은 경우는 언더그라운드시네마 신작전 개최, 100피트

필름페스티벌을 개최했죠.

75년도에 카이두가 '여성과 영화 세계'라는 주제로 심포지엄을 개최해요. 활발히 활동했죠. 한국 영화학계에서 '미국의 실험영화'라는 세미나를 개최하고 서울대학교 대학동호회 알라성이 결성되죠. 그 당시만 하더라도 실험적인 작품을 찍고 실험다큐를 찍었던 시기가 있었죠. 언더그라운드센터는 일본에서 지금까지 현존해 있는 비상업영화 전용 시어터이거든요. 여기에서 이미지 포럼을 개최하고 현재 출판, 배급, 상영, 연구까지 다양하게 하고 있죠. 동경도미술관에서 개인 영화 10년을 주제로 특별전을 열었고요.

80년대에 들어서서 우리나라에서는 실험영화가 독립영화 안에 하위 개념으로 포함이 돼요. 그러면서 실험영화라는 용어가 점점 사라지기 시작한 시기가 되는 거예요. 그럴 수밖에 없는 게, 80년대 당시가 예술 활동 자체에서 실험이라는 용어를 용인하는 시기가 아니었거든요. 실험이라는 용어 자체에서 반제도적이고, 반사회적인 느낌이 강하기 때문에 그런 용어가 거부당했고 그래서 사용할 수가 없었고, 독립영화라는 것이 내 생각을 자유대로 표현할 수 있는 장점이 있거든요. 후원받은 것이 아니기 때문에 꼭 드러내지 않아도 되죠. 그래서 실험을 하기는 힘들고, 이 사회를 찍고는 싶고, 그러한 사람들이 많이 독립 영화로 진출하죠. 독립영화 부류가 커진 시기이기도 해요. 실험영화가 초현실주의 영화나 김구림 선생님처럼 구조적인 형식도 좋지만 시기 자체가 표현을 실험하기보다는 내용을 실험하고 내용을 실험하기보다는 세상을 그대로 비추어야 한다는 의식이 강했던 시기이기도 하죠. 사회가 문제점이 많기 때문에 이것을 비꼬아서 실험하는 것보다는 그대로 노출시켜야 한다는 생각들이 영화를 찍고자 하는 사람들 사이에서 더 많은 의식을 나타냈었죠. 그렇기 때문에 실험영화 자체의 미학적인, 형식적 실험보다는 내용을 드러내는 다큐, 정말 사실을 드러내면 실험 다큐가 될 수 있거든요. 다큐도 일종의 허구로 보는 사람들도 많거든요. 그러면 이것을 편집 없이, 여과 없이 그대로 드러낸다면 이것이 진짜 다큐라고 생각했고 그대로 드러낸 것이야말로 용기 있는 행동이고, 굉장히 실험을 취하는 것으로 생각할 수 있다는 것이죠. 그리고 그렇게 생각하는 사람들이 많았어요. 그래서 실험영화 보다는 독립영화라는 용어가 앞섰고 그런 것들이 주류를 이뤘죠.

80년도에 이토 타카시의 실험영화 「SPACY」라는 작품이 나오면서 일본 실험영화가 아니라 전 세계 실험영화에 손색없는 작품, 장르,

대열에 끼게 되죠. 일 년간 촬영하고 제작한 작품이고요. 이토 타카시가 대학원 졸업 작품으로 만든 작품이에요. 돈이 없어 먼 곳으로 가서 촬영할 수 없기 때문에 대학교 안에 있는 체육관에서 체육관만 가지고 찍은 실험영화예요. 이 작품이 유럽과 미국에서 처음 상영이 되었을 때 관객들이 굉장히 깜짝 놀랐대요. 일본이 이렇게 컴퓨터 기술이 앞서다니… 그런데 컴퓨터로 만든 것이 아니고 더 놀라운 것은 이것이 사진으로 만든 작품이라는 것이거든요. 다 사진으로 찍어서 만든 작품이에요. 몇천장을 일 년 동안 열심히 찍고, 옮기고, 자르고, 붙이고 수작업으로 만들어진 작품이라고 할 수 있겠죠. 일본의 가장 유명한 마츠모토 토시오라는 감독이 초기의 이런 프레임을 가지고 실험하는 작품들을 굉장히 많이 만들었어요. 이토 타카시가 마츠모토의 작품을 보고 너무 감동을 받아서 그 전에는 그냥 공대생이었는데 이런 영화를 찍어야겠다고 생각한 거죠. 마츠모토 토시오가 강의하는 대학교의 대학원에 들어가서 마츠모토 토시오의 지도를 받고, 그의 작품에 베금가는 작품으로 졸업하겠다는 포부를 가지고 이 작품을 만들었는데, 졸업 작품으로 만들고 더 유명하게 되어버린 거죠. 인지도 자체는 해외에서 마츠모토와 토시오는 거의 동급이고, 일본에서는 마츠모토에 베금가는 대가로 이야기하면서… 아무래도 제자와 선생이라는 규율이 있기 때문에, 마츠모토의 가장 뛰어난 제자로 불리면서 지금도 굉장히 존경받고 있는 감독이죠. 이토 타카시의 불만은 자기의 첫 실험영화가 너무 유명해져 버려서 비슷한 작품을 계속 만드는데 SPACY 만큼 각광을 받지 못하는 거예요. 20대 중반에 찍은 작품인데 60이 다 되어 해외 상영을 하면 SPACY를 상영해달라는 요청이 들어오는 거죠. 한국에서도 2년 전에 서울국제실험영화제에서 특별전을 했었는데 그때에도 마찬가지로 SPACY를 중심으로 해서 초기의 작품들만 상영해서 이토 타카시가 불만을 토로했었어요. 이토 타카시가 처음 한국에 왔었고, 실험영화제에서는 보기 드문 팬 사인회가 있었죠. 우리나라에서도 그만큼 실험영화를 좋아하는 사람들에게 무시할 수 없는 존재라는 거죠. 굉장히 중요한 분이시고요. SPACY 사진 원본을 보면, 사진을 편집할 때 필요한 순서들이 적혀져 있어요. 사진들을 나누어주면서 없어졌지만, 굉장히 정리를 잘해놓으셨어요. 아카이브를 하는 사람의 입장에서 그런 작가들이 굉장히 좋죠. 감사하죠. 작가가 계속 프레임의 변형, 충돌하면서 많이 실험했었고 또 편집도 중요하지만 촬영, 카메라 이런 것들을 재미있게 생각을 하고 카메라 촬영 실험들을 많이 했었어요. 80년대에

나왔던 카메라로는 한계가 있어서 자신이 특수효과를 낼 수 있는 장치를 만들었어요. 이러한 장치를 만들고, 360도 회전하는 카메라를 만들어서 카메라에 걸고 촬영하기도 했다는 것이죠. 이 장을 보면, 이토 타카시가 초등학생 당시에 그렸던 만화로 만화집을 만들었어요. 자기가 초등학교 때 나왔던 괴수 영화들의 힘센 캐릭터만 모아서 재구성한 만화예요. 시리즈마다 주인공들이 다릅니다. 또 촬영장소를 기억하기 위해서 지도를 가지고 다니면서 표시를 했어요. 콘티와 16mm 필름들, 콘티도 수작업으로 펜으로 꼼꼼하게 그려내서 잘 정리가 되어있죠. 그다음 장을 보시면 SPACY와 비슷한 기법으로 만든 작품들이 있어요.

90년대로 돌아와서 일본은 아이치예술문화센터라고 해서, 가장 큰 지역문화재단이 개관하였는데 이곳에서 실험영화 지원을 해요. 실험영화 기금을 마련해서 실험영화 제작 지원, 후원, 아카이빙을 해주었죠. 이미지포럼에서 일본실험영화40년사라는 회고전을 개최하였고, 오버하우젠 영화제에서도 회고전을 개최했죠. 가장 역사가 깊은 단편영화제이고, 가장 실험적인 작품들을 상영하는 영화제예요. 단편영화제 중에 토론토, 밴쿠버 등과 같은 영화제에서는 우리나라 작가들이 상영한 경우가 많은데, 오버하우젠에서는 상영한 적이 그다지 많지 않아요.

그리고 그 당시 우리나라로 활발한 움직임이 있기는 했어요. 80년대에 잠깐 독립영화라는 이름으로 실험영화가 가려지기는 했지만, 권병순이 뉴이미지그룹을 결성하면서 실험영화의 연구와 활동들을 재기시키는 움직임이 있었죠. 나중에 실험영화연구소라고 개칭을 하여 연구를 했었어요. 여기서도 마찬가지로 실험영화제를 개최하죠. 반면에 실험소형영화 영화업자등록 미필 혐의가 있었으나 무죄로 풀려난 해이기도 하죠. 이후 권병순은 국립현대미술관에서 <시각예술의 통합과 확장>, 심포지엄에서 <현대미술과 실험영화>라는 것을 발표하죠. 그 다음에 인디포럼에서 실험영화정기상영회를 개최하고 2000년대 중반까지 계속 정기 상영을 했었어요. 실험 독립영화 작가들이 사전심의 철폐 및 표현의 자유 보장 요구 성명을 했었고, 여기에 서명한 작가들이 한국 독립영화협회를 설립하죠.(98년도) 이 독립영화협회는 아직도 상업영화가 아닌 비상업영화협회 커뮤니티 안에서 우리나라에서 가장 크고 단단한 협회라고 할 수 있겠죠. 당시에 활동했던 작가들의 작품들을 보시면, 여기서 임창재의 「Org」라는 작품이 발표되었는데, 임창재 감독이 그 전 한국독립영화협회 이사장으로도 재직했죠. 아쉽게도 권병순

선생님께서 지병으로 일찍 돌아가셨어요. 뉴이미지그룹 자체에서 권병순 선생님의 존재감이 워낙 컸었고, 그분이 주도적으로 연구와 커뮤니티를 전개했던 분이기 때문에 이분이 지병으로 돌아가시고 나서는 바로 없어졌죠. 아마 지금까지 살아계셨더라면 실험영화가 국내에서 훨씬 더 활발해질 수도 있었던 것은 분명한 사실이고, 그만큼 실험영화계에 그분의 존재가 중요했던 거죠.

다음 장을 보시면 일본은 후쿠오카종합도서관이 생기는데, 도서관 안에 작은 시어터가 있고, 아카이브가 있어요. 실험영화를 아카이브 하는 곳이거든요. 일본 실험영화가 현재까지 100여 편이라고 하는데 이것은 100여 편의 필름이고 디지털까지 포함하면 몇천 편이 되죠. 일본 대표적인 실험영화, 후쿠오카 출신 실험영화, 독립영화, 시민 영상들까지 포함을 시켜서 잘 관리가 되어있는 종합 도서관 겸 필름 아카이브이죠.

뉴미디어페스티벌이라는 명칭으로 2000년대에 들어왔고, 서울국제뉴미디어페스티벌이 다음 주에 개막하죠? 벌써 10회를 훨씬 넘겼네요. 2000년대는 디지털이라는 것이 이슈가 되었던 시기이기도 하고 그것과 맞물려서 새로운 실험을 하자는 의미에서 뉴미디어를 붙였던 것 같아요. 스페이스 셀이라는 곳이 설립되었는데(04) 실험영화를 배우는 중요한 워크숍을 진행했어요. 손으로 자르고 붙여서 현상할 수 있는 곳이 국내에는 스페이스 셀 밖에 없을 거예요. 일종의 자주영화이죠. 실험영화를 공부하는 곳이 대학에도 별로 없고, 실험영화를 배우는 곳은 더더욱 없어서 인지 실험영화 페스티벌에서 상영하는 작품의 작가들은 스페이스 셀 출신이기도 해요. 서울국제실험영화페스티벌이 2004년도에 시작돼서 현재까지 진행하고 있어요.

국립아시아문화전당 실험영화아카이브를 2014년부터 준비하고 구축해나가고 있는 상황이죠. 아카이브보다는 아카이빙 프로젝트예요. 아카이브는 말 그대로 지속되어야 하는 것이거든요. 아카이빙 프로젝트라고 하는 이유는 없어질 수도 있다는 의미예요. 개관을 위해서, 장르적으로 중요하고 예술 문화적인 가치를 지니지만, 지금까지 해오지 못했던 것들을 아카이빙을 해보자는 취지로 14개의 주제로 모았었고, 그 안에 실험영화가 들어갔어요. 그런데 아무래도 국가에서 운영하다 보니, 예산 대비 성과가 있어야 하는데 이것은 결국 관객 수거든요. 그렇다 보니 실험영화, 비디오 아트 아카이빙을 하고 있는데 그 분야가 너무 비주류라서 고심 끝에 필름&비디오 아카이브를 하겠다고 설득을 시켰어요. 그래서 필름&아카이브라는 이름으로 실험영화도 모으고

비디오 아트, 다른 영화들도 모았죠.

일본의 경우, 동경도사진미술관이 2000년도 이후에 생긴 사진 전문 미술관인데 에비스영상제를 개최하기 시작했어요. 사진이라는 미디어도 변형을 많이 하고 있고, 프레임 하나하나를 신경 쓰는 실험영화와 밀접해서, 페스티벌로 할 수 있다 판단했고 에비스영상제를 만들었죠. 우리나라로 사람들이 많지 않고 꼭 상업적인 것이 아니어도, 비제도적인 것들을 조금이나마 제도적으로 인도해줄 수 있는, 그런 것까지 용인해주면 얼마나 좋을까? 하는 생각이 듭니다.

다음 장을 보면 마야 요네쇼라는 작가의 작품 한 컷이에요. 아까 이토 다카시와 비교를 할 수 있어요. 이토 다카시의 실험영화는 정말 미디어, 아날로그 미디어인 사진으로 만들어낸 거거든요. 디지털 시대의 실험영화는 무엇이냐고 했을 때 마야 요네쇼가 이토 다카시의 기법과 비슷하게 디지털 실험영화를 만든 것을 예로 들 수 있습니다. 보시면 아시겠지만 SPACY와 별 차이가 없죠. 아날로그로도 충분히 만들 수 있는 작품인데 마야 요네쇼 같은 경우는 주변 사람들이 보이죠. 마야 요네쇼가 취한 것은 뉴미디어와 재매개가 있는데 재매개를 취한 것이 되겠죠. 그림도 다분히 아날로그적이고 풍경도 실제를 촬영한 것이죠. 두 가지가 굉장히 아날로그적인 것이에요. 물성이 있죠. 물성이 있는 것들을 병렬적으로 나열해서 디지털화시키고 리미디에이션 시킨, 뉴미디어라고 하기는 뭐하고 SPACY의 프레임적인 실험들을 재매개화 시킨 작품이라고 할 수 있겠죠. 마야 요네쇼 같은 경우는 이런 방식들의 실험이 많았기 때문에 실험영화로 치면 고루한 작업이거든요. 그래서 그가 영리하게 취한 것은 이런 프레임 실험들을 보여준 것이죠. 하나하나 커를 만들어내서 자르고 붙이는 수작업은 누구나 할 수 있을 것처럼 보이지만 굉장히 테크니컬한 작업이거든요. 하루아침에 할 수 있는 작업이 아니에요. 그런데 디지털 시대에 오면서 이런 작업들이 굉장히 빨라졌어요. 굉장히 단순하게 되어 버렸다는 것이거든요. 디지털 시대에 오면서 프레임을 겪치는 것은 윈도우 창을 겪치는 것만큼 간단한 작업이 되어 버렸다는 거예요. 마야 요네쇼는 그 전통을 따르고 싶지만 고루한 완성품이 되는 것이 싫었기 때문에 이 작업을 공동작업, 워크숍으로 해서 애니메이션부터 실험적으로 할 수 있는 초등학생들, 중고등학생들을 중심으로 전 세계를 돌면서 공동 작업으로 만들어 내죠. 그러면서 워크숍을 통해서 실험영화가 무엇인지, 프레임이 무엇인지를 자연스럽게 이 사람들이 배워나가고 같이 하나의 완성품을 만들 수 있게끔 하는

활동들을 하고 있죠.

전당 내에서 실험영화만 틀어주는 블랙박스가 두 곳이 있어요. 그다음에 비디오 아트만 볼 수 있는 곳이 있고, 실험영화 관련 도서들도 상당히 많이 모아져 있어요. 실험영화를 공부하고 싶을 때 여기에 오시면 다 공부할 수 있어요. 전 세계의 실험영화 관련 도서들 5,000여권을 모았어요. 국립아시아문화전당 라이브러리 파크에 오시면 돼요. 실험영화와 비디오아트 아카이브도 있는데 이 아카이브 자체는 숨겨진 보존 창고이기 때문에 전시한 것은 일부예요. 전시된 자료들만 보더라도 우리가 국내에서 보고 싶지만 볼 수 없는 자료들이 많이 있을 거예요. 그다음에 정말 귀한 자료들 1910년, 20년대 자료 같은 경우는 순상이 되면 안 되는 자료들이기 때문에 창고 보관을 하고 있죠.

아다치 마사오의 은하계라는 작품인데 저희 측에서 작년에 심혈을 기울여 복원한 작품도 있었고요. 실험영화국제네트워크포럼갤럭시67' (은하계에서 따온)이라고 해서, 67년도 이후부터 아시아 실험영화의 변화를 보여주고 그 맥락을 같이 이야기해보자는 취지로 만들었어요. 500여석 정도의 장소에서 포럼을 했었는데, 실험영화 행사치고 패널들도 워낙 좋았고 은하계라는 작품을 세계 최초로 상영하는 것이기 때문에 한 350명가량 오셨어요. 굉장히 성공적이었다고 할 수 있죠. Anthology film archives의 수석 아카비스트 John Klacsmani도 왔죠. Anthology film archives는 전 세계에서도 가장 역사가 있고 실험영화와 근접 장르들만 모으고 있는 아카이브예요. 이 아카이브는 일본의 이미지포럼처럼 출판, 상영, 보조, 수집, 연구하는 아카이브라고 할 수 있죠. 뉴욕 한복판에 있어요. 50년대 후반에 만들어져서 요나스 메카스라는 미국 독립영화계의 대부이죠. 독립영화와 실험영화에 걸쳐있다고 할 수 있어요, 실험영화도 찍고 다큐멘터리도 찍기 때문이죠. 이 다큐멘터리는 자주영화예요. 흄 비디오라고 할 수 있기 때문에 독립영화라고도 이야기를 하거든요. 이분이 벌써 아흔 살이 넘으셨어요. 원래 리투아니아 출신이에요. 당시 영화를 찍고 싶은데 리투아니아는 내전 중이었기 때문에 못 찍게 되어서 삼촌의 카메라를 들고 미국으로 망명했어요. 아흔이 되었는데 지금까지 카메라로 자기의 일기영화를 찍어서 일부는 홈페이지에 올려요. 요나스 메카스의 홈페이지에 들어가면 요나스 메카스의 일기영화를 볼 수 있어요. 그 사람이 앤소로지 필름 아카이브라는 것을 만들었는데, 이곳에서 미국의 실험영화를 하고 싶어 하는 사람들이 활동하고, 기금도 모아주고, 본인도 참여하면서 지금까지

유지되고 세계적으로 가장 귀한 아카이브가 된 거죠. 그 아카이브 안에서 실험영화 복원과 보존을 맡은 아카이비스트가 Klacsmann예요.

다음 장에 위에 있는 사람은 홍콩시립대 미디어 학부의 교수이면서 실험영화 작가예요. 홍콩시립대는 실험영화 교육을 하고 있거든요. 굉장히 공을 들여서 하고 있어요. 우리나라 실험영화 작가들도 몇 번 이쪽에 가서 강의했고요. 이 사람이 커리큘럼을 만들고 있는 사람인죠. 그리고 여러분들이 잘 아시는 제프리시오가 미디어학부 학장이에요. 홍콩시립대 크리에이티브 미디어학부인데, 이쪽에서는 미디어 실업을 굉장히 중요하게 생각을 하거든요. 이 사람이 부학장이고요.

이 사람이 아다치 마사오예요. 아다치 마사오는 해외 출국이 금지되어 있어서 오지 못했어요. 적군파 활동 때문에 테러리스트로 찍혀서, 신분을 증명할 수 있는 모든 것들을 상실했죠. 그래서 해외도, 여권이 없으니까 출국을 할 수가 없죠. 그래서 저희도 그와 이야기하기 위해 일본에 갔었고, 계약이 안 되는 경우가 발생할 수 있기 때문에 신중하게 복원작업을 진행했고 그의 작품도 아카이빙 하게 되었죠. 저희 전당 실험영화 아카이브에 가시면 아시겠지만 일본 자료들이 월등히 많아요. 그것은 제가 일본과 친하거나 일본을 좋아해서가 아니고 일본 자료가 역사가 있기 때문에 많을 수밖에 없고, 좋은 자료들이 많기도 하고 서점에 가도 구입할 수가 있어요. 제가 보여드린 몇 장의 사진들이, 일반 서점에서 이런 것들을 5,000원, 2,000원에 팔아요. 이거는 70년대 일본 엑스포에서 뿐었던 전단지거든요. 엑스포라는 것 자체가 실험영화를 필요로 하는 이벤트가 많죠. ‘아나키즘’이라는 커뮤니티 잡지가 있었는데 이런 것도 팔고 있었고, 이것은 재일교포 커뮤니티 사이에서 주고받는 정보지예요. 이 정보지도 서점에서 살 수 있는 거예요. 아무것도 아닐 수 있지만, 역사적으로 기술할 수 있는 내용들이 충분히 있거든요.

일본에는 실험영화 보존 커뮤니티도 있어요. 협회까지는 아니고 공유 네트워크 커뮤니티이죠. 일 년에 두 번씩 있어요. 일본인들만 참가하는 것이 아니라 실험영화 연구를 지속적으로 하고 있는 사람들의 친목 커뮤니티라고 할 수 있어요. 실험영화만 연구하는 사람들이 아니라 디지털 회사의 대표, 사진미술관의 큐레이터 이런 실험영화와 직접적인 관련이 없는 사람들도 실험영화를 계속 유지 시킬 방안들을 고심하고 있다는 것이죠. 역사도 있고 사라질 우려가 없을 만큼 탄탄하지만, 그러면서도 이것이 주류가 아니기 때문에 조금이라도 주류에 편입시키기 위한 노력을 하는 것이거든요. 우리 같은 경우는 그런 활동을 하는

사람들을 손에 꼽죠. 우리 자체 내에서 못한다면 아시아의 근접한 지역끼리 교류를 해서 지역 간의 네트워크를 통해 연결점들을 내보내고 이어나가자는 취지에서 활동하고 있고요. 이 사람들의 가장 큰 이슈에는 자료, 역사도 있지만 저번 미팅 때 활동은 excess였어요. 우리끼리는 탄탄하지만, 일반사람들이 excess할 수 있는 시스템은 아직 부족하지 않으냐는 거죠. 한국 자체 내에서 그것을 만들어 보자는 회의가 있었어요. 다음 중요한 것은 이 사람들의 인식 자체도 더는 서구가 중심이 아니라는 것이거든요. 아시아가 최고라는 발상은 아니지만, 무조건 서구에서 차용하고 가지고 오는 것이 아니라 우리끼리의 커뮤니티를 만들어서 아시아 나름의 역사를 만들어야 하지 않겠느냐는 공통의 의식이 있어요. 그래서 서양보다 아시아 회원들이 많고, 이 커뮤니티 같은 경우는 아시아의 교류가 중요하다는 의식을 가지고 있다는 것이 굉장히 좋았어요. 그것이 커뮤니티에 들어가기 좋았던 계기가 되었죠.

2000년대까지의 흐름을 보셨고 2000년대 이후의 활동이 미약하긴 하지만 제가 하는 활동들과 함께 어떠한 의식들을 가지고 지금 이어나가고 있다는 것을 말씀드렸는데, 질문 있으신가요?

## Q&A

Q     아카이브에서 실험영화와 비디오 아트를 나눈다고 하셨는데 둘을 나누는 기준이 있을까요?

A     나눌 이유가 없다고 생각하죠. 나누었던 이유는 어쩔 수 없는 상황이 있었죠. 감독님께서 14개의 주제로 나누셨고 그 주제 안에서 적합한 연구자들이 있었어요. 감독님께서 비디오아트라는 장르가 있고 실험영화라는 장르가 있다는 판단이 들었던 것이겠죠. 비디오아트는 미술 영역이고 실험영화는 영화 영역이라는 구분을 가지고 계셨던 것 같아요. 그래서 연구자가 나뉘어 있었죠. 저 같은 경우는 실험영화만 맡아서 하는 것으로 시작이 되었었고, 내년에는 비디오아트와 실험영화가 통합되죠. 저는 통합이 됐을 때, 어떤 아카이브를 해야 할까 고민했었는데, 실험영화 아카이브라고 포괄을 하는 것은 이기적인 것이고, 미디어아트라고 하기에도 애매해서 필름&비디오가 나름대로 더 맞는다는 생각이 들었어요. 지금 사라져가는 미디어거든요. 사라져가는 것들에 대한 보존하고 앞으로 이런 미디어를 계승하기 위한 것을 발굴하고 수집하자는 차원에서 필름&비디오가 낫지 않겠느냐는 생각을 했어요.

Q     지금 한국에서 실험영화를 만들고 있는 작가들은 어떻게 작업을 하고 있나요?

A     실험영화를 하는 작가들이 있지만 그다지 많지 않아요. 현재는 실험영화를 전시관에서도 상영할 수 있을 만큼 기회가 좋기도 하고, 일본의 미디어 작가들이 기기를 써서 동영상을 많이 만들어 내기 시작했거든요. 그래서 미술관에 가면 반드시 영상 작품이 있어요. 지금은 동영상 없는 전시는 거의 없죠. 그렇기 때문에 그런 영상들을 예술, 미술계의 사람들이 만들어 낼 때 일종의 내러티브 영화를 그대로 할 수는 없고 예술적으로 표현해야 한다는 강박이 있잖아요. 일종의 임무죠. 그렇게 보았을 때, 실험영화를 하는 작가들이 비슷한 작품을 만들었을 때 퀄리티가 더 뛰어난 경우가 있죠. 이 사람들이 어찌 되었던 영화를 바탕으로 작업을 해왔기 때문이죠. 그래서 실험영화 작가들이 2000년대 들어서서 미술관에 많이 진출했어요. 미디어 작가, 실험영화 작가로도 활동하고 60, 70년대의 구조영화 같은… 그런 영화를 만든다는 것 자체가 필름 자체도 구하기 힘들기 때문에 굉장히 힘들어요. 결국, 대부분이 디지털이거든요. 그럴 때 정말 실험영화만 하는 작가라 할 수 있는 작가들이 몇 명이나 있을지는 모르겠어요. 본인이 내가 만든 작품이 실험영화 작품이라면서 작업하는 작가들은 있죠. 그리고 아직 스페이스 셀이라는 곳이 있잖아요. 거기에서 필름 작업들을 하거든요. 디지털은 물성이 있어야 한다고 생각하는 작가들을 스페이스 셀에서 발굴하고 작업도 계속하고 있죠.

Q     현재, 지금 쓰이는 기법 같은 경우는 어떻게 하고 있나요?

A     지금 사용할 수 있는 것은 디지털이거든요. 디자이닝을 거치는 작업이기 때문에, 실험이라고 할 수 있는 것은 디지털 촬영, 편집이 대부분이 되겠죠. 내러티브야 재미있게 실험을 할 수 있는 여지가 있고요. 디지털 편집을 했을 때 일반적으로 사용하지 않는 디지털 기법들을 고안해 내려고 노력하고 있고 미디어 자체로 새로운 디지털 혼합형을 만들어내려는 사람들이 있어요. 이토 다카시도 지금 있는 미디어가 만족스럽지 않기 때문에 만들어내 버리잖아요. 이런 작가들도 기술자와 함께 공동 작업으로 디지털적인 프로그램 툴을 만들기도 하지만 부작용이 있죠. 너무 기술적인 것에만 치우치는 작업들이 나오기 시작하거든요. 그렇게 되면 미디어아트가 아니라 미디어이션된 어떤 재현물이죠. 그것이 지금의 가장 큰 부작용이라는 생각이 들어요. 그것을 적절하게

조화를 이루어 낼 수 있는 그런 것이 현재 작가들이 가장 고민하는 문제이죠.

[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.27. WED 14:00-17:30

지혜관 1F 진로도서관

안지미 / 이부록

예술가와 책

---

시각디자이너 안지미와 개념미술가 이부록은 2003년부터 설치 출판 등 다양한 협업 작업을 해오고 있다. 2004년, 작가 이부록이 인사미술공간에서 개인전 '워바타-전쟁 그림 문자'를 열면서 전시공간의 장소적 한계, 시간적 한계, 공간적 한계를 벗어나 4차원의 물성 '책'을 또 다른 전시장으로 상정하고 전시와 동명의 책 <워바타-전쟁 그림 문자>(명상출판사)를 디자이너 안지미와 협업으로 책을 펴냈다. 2006년, 작가 김태현의 <1번 국도>를 출판하는 계기로 본격적인 독립출판 그림문자를 시작했다. 이후 해마다 안지미와 이부록의 협업으로 전시를 열면서 전시와 동시에 '책'을 출판하는 작업을 10년 째 이어오고 있다. '책'을 단순히 작가의 작업을 기록하는 카탈로그나 아티스트 북이라는 개념에서 벗어나 또 다른 하나의 '종이로 만들어진 4차원의 전시공간'이라는 개념으로 책을 만들어오고 있다. 이번 강연에서는 <워바타-전쟁, 그림, 문자>와 <스티커프로젝트> <NY/UPSET NEWYORK> 등을 사례로 작가의 전시와 책이 어떻게 상호 연결되고 보완 되는지 과정을 살펴보는 시간을 갖고자한다. 또한 안지미는 현재 작가와 디자이너로 활동하면서 얼마 출판사의 대표를 겸임하고 있다. 예술가의 책과는 또 다른 일반 상업 출판의 현재와 미래를 동시에 조망하면서 앞으로 예술가의 독립출판이 나아가야 할 방향에 대해 모색하고자한다.

---

Visual designer An Jimi and conceptual artist Lee Boorok has done various forms of cooperative work since 2003, including installation and publication. In 2004, as artist Lee Boorok hosted the private exhibition "Warvata - War Pictograph" at the Insa Art Space, a four-dimensional material, "book," was used as a different exhibition venue that transcended the locational, temporal and spatial limitations of exhibition spaces, and a book was published under the same name <Wartava - War Pictograph>(Myungsang Publishing) in coordination with designer An Jimi. In 2006, with the publication of author Kim Tae-heon's <Route 1>, the independent publisher Pictograph was started. Since then, An Jimi and Lee Boorok have jointly held an exhibition and published a

"book" simultaneously every year for ten years. Breaking away from the conception that a "book" is merely a catalogue or artist's book recording the works of an artist, the books have been made under the concept of a "four-dimensional exhibition space made of paper." At this lecture, we seek to understand how an artist's exhibition and a book relate and supplement each other with the cases of <Warvata - War Pictograph>, <Sticker Project>, and <NY/UPSET NEWYORK>. Also, Ahn Jimi is currently active as an author and book designer, as well as being a CEO of Alma Books. Simultaneously highlighting the present and future of general commercial publishing, which is also different from books by artists, it aims to discuss the direction that an artist's independent publishing will have to take in the near future.

---



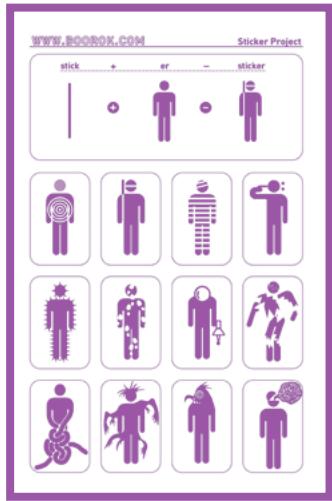
## 스티커프로젝트 2005

안지미: 결국엔 저희 작업 이미지를 보여드리면서 설명 드릴 텐데, 년도 순으로 보여드릴까 고민을 하다가 개념적으로 분류를 했어요. 저희 작업을 아시는 분도 있고, 오늘 이 자리에 참석하신 분은 거의 다 모르시고 계실 것 같아요. upsetpress는 주로 사회에서 포착되는 기호와 상징 등을 수집해서 작업을 이어가는데 여러 프로젝트 중에서 먼저 '스티커프로젝트'에 대해 소개하겠습니다. '스티커프로젝트' 2005년 1월 29일 오전 5시 49분 43초에 프랑스 여행 중 파리 몽파르나스 기차역에서 앙굴렘으로가는 기차를 기다리면서 시작했어요. 픽토그램이라는 용어 혹시 아세요? 픽토그램에 대한 디자인적 설명은 불필요할 거 같고 우리가 흔히 접하는 화장실 남녀기호를 생각하시면 되요. 그 중에서 남성성, 즉 권력을 상징할 수 있는 남자 픽토그램을 변형해서 전쟁을 상징하는 기호들로 만들었고 그 기호를 다시 '워바타(War+avatar)'로 명명하고 아주 작은 스티커로 제작했어요. 이후에 한 달 간의 긴 여행을 하게되었는데 우연히 스티커 놀이를 하게된거죠. 꼭 작업을 하려고 했던 것은 아니였는데 유럽의 낯선 도시들을 여행하면서 마주치는 작은 골목길 담벼락의 낙서, 공원, 공사현장 등의 안내 문구나 경고, 표지판, 포스터 등에서 그 사회에서 벌어지는 수 많은 이슈, 사회적 발언 등이 자연스럽게 포착됐어요. 우리나라에서도 흔히 보이는 포스터나 벽의 낙서, 플랜카드를 보시면 사회상이나 이슈들이 읽혀지잖아요. 포착된 기호, 상징들과 워바타 스티커를 병치시켜서 그 의미를 전복시키거나 의미를 강화시키거나 기존 이미지에 덧입혀서 새로운 정체성을 얻어내는 현상을 발견하게 된 거예요. 이후 프로젝트를 본격적으로 발전시키면서 시작하게 되었어요. 우선 '전 세계에 흘어져 있는 사람들이 이 프로젝트에 참여하면 좋겠다'라는 생각이 들었어요. 작은 스티커여서 우편으로 발송하기도 굉장히 수월하다는 장점이 있죠. 웹사이트를 만들어 홍보하고 참여자를 모집하기 시작했어요. 지금까지 여러나라에 흘어져 있는 100여명이 참여 했고 각자 자신이 처한 일상적인 환경에 스티커를 병치해서 의미를 확장(재해석)하는 작업을 해서 사진으로 기록해서 다시 저희에게 보내도록 요청했습니다. 참여자들이 보내 온 이미지를 편집해 책으로 펴냈습니다.

이부록: 스티커 프로젝트 이전에 워바타 픽토그램으로 구성해 만든 책이 있었고, 그것이 스티커의 형태로 제작이 되어서 유포가 되면서 프로젝트가



[1]



[2]

시작되어 다시 수집되고, 두 번째 책으로 만들어 졌습니다. 삶의 일부분이 동굴벽화에 새겨지는 과정처럼 전쟁을 상징하는 픽토그램을 출판의 형태로 전달한 것이 워바타라면, 스티커프로젝트는 참여자와 서로 상호간에 주고받는 과정 자체가 작업이 되는 것입니다. 유포된 스티커는 일상적인 것을 떠나서 우연히 낯선 곳에 도달할 때 새롭게 해석된다던지 그러면서 의미들이 재조합되고 또 다른 양상으로 확산이 되었어요.

안지미: 프랑스를 여행하면서 발견한 작은 포스터<sup>[1]</sup>인데, 형상을 보시면 일레갈(illegal)이라고 써 있는데 불법, 위법, 불법체류 등의 의미의 단어예요. 당시 G8회담이 파리에서 열렸고, 회담을 반대하는 사람들이 불인 전단지를 발견하고 폭력성. 전쟁을 상징하는 워바타 스티커를 병치시키면서 작업이 시작된 거예요. 저희가 스티커를 오늘 가지고 왔거든요.

이부록: 차후에 시간을 내서 미니 워크숍을 같이 하는 걸로.

안지미 / 이부록

안지미: 이번 '예술로 가로지르기'워크샵에 참여하시면서 2박 3일, 3박 4일 이곳에서 함께 지내시는 거죠? 워크숍에 참여하시는 기간 동안 스티커프로젝트에 대해서 한 번 생각해보시는 것도. 스티커를 병치시켜서

의미를 재생산하는 그런 체험을 한번 해보시는 것도 재미있을 것 같아요. 저희가 스티커프로젝트 진행한 이미지들을 보여 드릴게요. 낙서에 그려진 인물이 혹시 누군지 아시겠어요? 프랑스 전 대통령 샤르코지입니다. 샤르코지가 대통령에 막 당선이 되었던 시점인데 샤르코지가 대통령에 당선된 가장 큰 원동력과 우리나라에서 이명박이 대통령이 된 큰 원동력이 청계천프로젝트를 성공리에 해냈다고 사람들이 생각하게 해서였죠. 샤르코지는 이민자정책을 굉장히 강력하게 펼쳤었어요. 프랑스에서 이민자 문제가 굉장히 심각한 사회문제인데 그의 엄격한 이민자 정책이 강한 리더십으로 비춰지면서 시민들이 샤르코지를 지지하게 된 계기가 된 거라고 합니다. 한 편으로는 그런 정책은 우파적인 행동이기 때문에 프랑스는 사회주의 국가니까 반대하는 시민들도 굉장히 많았겠죠. 그래서 정권을 조롱하는 낙서들을 곳곳에서 발견을 할 수 있었어요. 그 낙서가 그 당시에 프랑스의 사회상을 반영하고, 이를 대변한다고 생각했어요. 스티커가 작아 잘 안보이실 것 같은데, 병사 이미지를 한 스티커<sup>[2]</sup>거든요. 스티커를 병치시켜서 의미를 확대 생산하는 작업을 한 거구요. 이 것은 무엇처럼 보이세요? 저 스티커는 죄수복을 입은 스티커인데, 이곳은 프랑크푸르트에 있는 유대인 묘지예요. 희생당한 유대인의 이름이 묘비 위에 스티커를 병치해서 다시 한 번 역사적 의미를 되짚어본 작업을 했습니다.

이 그래피티 작가 아시는 분? 뱅크시라고… 많이 알려진 거리의 작가잖아요. 유럽의 거리에서는 뱅크시의 그래피티 작업을 어렵지 않게 찾아 볼 수 있어요. 여행을 하면 다들 느끼시겠지만, 우리가 일상에서는 잘 보이지 않고 놓치는 것들도, 낯선 장소에 가면 모든 것이 새롭고 선명하게 잘 보이는 순간이 있죠. 저희도 그런 경험을 하게 된 거죠.

이부록: 저희가 진행하는 것이 워크숍 성격을 띠고 있기 때문에 지금 이 스티커가 병치되면서 어떤 의미들이 재 확산되는지 이런 것들을 얘기하면서 진행하는 것도 좋을 것 같아요. 이걸 보면서 어떤 메시지가 읽히는지를 자유롭게 얘기하면서 진행하는 것도 괜찮을 것 같은데요.

Q 저 666은 악마를 상징하는 건가요?

A 안지미: 아마 참여한 분도 그런 의미를 읽지 않으셨을까 싶은데요. 666이 악마의 숫자이니까 길거리에서 우연히 이 낙서를 보고, 스티커도 꼬여있거나 아니면 찢어져 있거나 갈라 터져있는 것들을 병치시킨 게

아닌가 싶고. 저희도 참여자들이 저런 사진을 보내오면 어떤 맥락에서 작업을 했을지 읽어내는 과정이 굉장히 흥미롭습니다. 참여형 프로젝트의 매력이죠.

Q      왼쪽 상단에 있는 그림도 참여자들이 보내 준건가요?

A      안지미: 굉장히 흥미로운 지점인데 자연스럽게 참여자들의 직업이 작업에서 드러날 때가 있어요. 왼쪽에 있는 것을 보면 혹시 어떤 직업이 연상되시나요? 건축가가 아닐까 생각되지 않으세요? 스티커를 오려서 입체로 만들어서 세워놓고 도면에다가 적극적으로 작업을 펼치셨더라고요. 평면의 스티커가 입체가 되는 순간이죠.

Q      저 이정표와 저렇게 연출한 사람은 어떤 생각을 한 건지 잘 읽혀지지가 않아요.

A      안지미: 발신자와 수신자 사이의 수많은 메시지의 파장 속에서 다양하게 읽힐 수도 있고 또 발신자가 전달하고자 하는 메시지와 전혀 다르게 읽힐 수도 있고 이 프로젝트의 성격이 그런 것 같아요.

이부록: 이 프로젝트는 거의 10년 전에 시작했고, 아직도 계속 진행 중에 있어요.

Q      10년 전의 모습을 보면서 오늘의 상황에서 읽게 되는데 첫 번째 같은 경우에는 올해 특히나 유럽에서 많은 실내 테러들, 예를 들어 IS(Islamic State: 이슬람 국가를 자처한 무장단체)에 의해 그것도 결국 병사니까, 병사들의 행위의 결과들 그런 것들이 현재 시점에서 읽어지는 것 같아요.

A      안지미: 저희도 생각하지 못했던 굉장히 예리한 지적이신 것 같아요. 이 사진을 보내온 시기는 10년은 아니고 5년 전쯤 된 것 같은데.

Q      과거에서 던진 메시지가 지금 우리에게 와서 전달 된 것 같아요.

A      안지미: 대단한 상상력을.

이부록: 맞아요. 끊임없는 인간의 전쟁사. 물리적인 전쟁 뿐 아니라 인간의 폭력성, 그러한 관계가 계속 지속되는 우리의 한계가 드러나는 것 같아요.

안지미: 이미지가 읽히는 방식이 그 시대상을 반영하지 않을 수 없으니 시대에 따라서 다양하게 읽히고 해석될 수 있는 것 같아요.

Q 피드백을 하실 때 이미지만 달라고 요청을 한 건지 부연설명 없게 요청하신건가요?

A 이부록: 간략한 매뉴얼이 있어요. 먼저 신청자에게 매뉴얼과 스티커가 동봉이 된 우편물을 발송하면, 자신의 일상, 주변에 적합한 스티커를 자유롭게 붙이고 사진을 찍어 메일로 보내주시는 것이지요.

안지미: 저희가 참여자들에게 구체적인 작업 설명(캡션)을 요구하지는 않았어요. 그렇게 난이도 높게 접근 하면 참여율이 떨어지기도 하고 일단은 간단한 매뉴얼을 동봉해서 많은 참여를 유도하는데 중점을 두었어요. 그래서 이미지만 전송하는 방식을 취했는데 적극적인 참여자들은 구체적인 해설까지 함께 보내주시기도 했어요.

Q 참여자들에게는 어떻게 홍보를 하신건지?

A 안지미: 앞에 말씀드린 것처럼 웹사이트를 만들어 홍보하고 참여 신청 받을 수 있는 이메일 전송시스템을 같이 한 거죠.

이부록: 처음에는 웹사이트 홍보와 동시에 아르코미술관에서 한 달여 동안 임대프로젝트라고 저희가 상주하면서 관객이 직접 신청해 참여하는 시스템이었어요. 대학로의 다양한 사람들이 접근하면서 관심 있어 하시는 분들이 있었고, 한편 메일링을 신청하면 저희가 직접 우편을 보냈어요. 이후 특정 도시별로 진행한 적도 있고, 전시장과의 근접성 때문에 서울에서 주로 진행했지만, 인천이나 대구 프로젝트도 있었고, 현재는 SNS를 통해서 진행 중입니다.

안지미: 작업 이미지를 보면서 자유롭게 의견 나누면서 진행할까요?

Q 오른쪽 아래는 아무렇지도 않게 찔렀는데 그게 사람의 심장을 찌른다던지, 그런건지?

A 안지미: 수많은 압정들이 심장을 찌르고 있는 오른쪽 상단 이미지는 너무나 메시지가 선명해서… 금연캠페인 많이 하잖아요. 이런 건 수신자와 발신자 사이에 오류가 적은 이미지인 것 같고요.

이부록: 가장 많은 형식을 보인 것이 금기표시 위에 붙은 것인데, 이 세계는 얼마나 위험이 도사리는 세계인가라는 반증이기도 하구요.

안지미: 저는 왼쪽 하단에 있는 이미지가 굉장히 흥미로웠거든요. 패스트푸드는 자살행위나 다름없다. 공공캠페인 같은 공익메시지도 발생하기도 하고. 저희가 처음에 스티커를 만든 계기는 말씀드렸던 것처럼

이락 전쟁이 일어나면서 전쟁과 관련된 프로젝트를 시작하게 되었는데, 일상에서 전쟁이라는 개념도 굉장히 넓게 해석될 수 있다고 생각했어요. 전쟁이 꼭 우리가 생각하는 군인들이 파병되고 물리적인 충돌 이런 것 뿐만 아니라 우리가 생존하기 위한 모든 행위들이 전쟁과 다름없이 치열하다는 생각을 하게 되었어요.

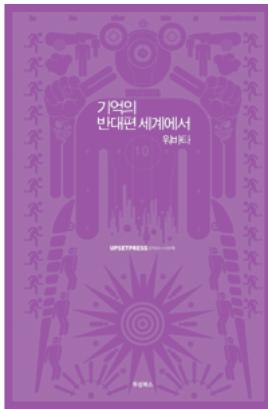
### 워바타 2003

이부록: 워바타(Warvata)는 War(전쟁)+Avatar(아바타), 즉, 전쟁을 상징하는 화신(化神)이라는 조합이인데, <스티커 프로젝트>도 우리가 알고있는 스티커라는 의미 외에 stick(막대기)하고 er(~하는 사람)을 붙인, ‘막대기’, ‘무기’라는 의미의 스틱과 그것을 든 사람, 즉 ‘병사’라는 의미가 있어요. 픽토그램을 변형해 총을 든 사람이라는 의미가 되면서 전쟁을 상징하는 픽토그램이 된 거예요.

안지미: 2003년이니까 벌써 13년 전에 시작된 프로젝트이네요. 저희는 전쟁, 워바타라는 개념을 처음에 만들게 된 게 이부록작가가 인사이틀공간 신진작가 지원프로그램이 있어요. 그 프로그램에 선정이 되면서 ‘워바타 전쟁그림문자’라는 전시타이틀로 전시를 하게 되었어요. 화이트큐브 전시장인데 전시를 하면서 본격적으로 개념적인 작업이 전시장에 설치되어 놓여있을 때와 또 다른 책이라는 사차원적인 공간으로 들어왔을 때 어떤 차이를 만들어낼 수 있는지, 아니면 어떻게 개념적으로 다른지 본격적으로 실험하기 시작한 프로젝트예요. 책이란 뭘까요? 종이에 인쇄된 매체들, 리플렛, 카탈로그도 있는데, ‘책’이라는 개념의 가장 중요한 것은 뭘까요?

참여자 1: 묶음이요!

안지미: 네, 맞습니다. 여러 장의 종이가 묶여 제본되어야 비로소 책이라고 부릅니다. 책의 가장 기본적인 요소예요. 공간은 분할되거나 1, 2층 나눠져 있기도 하지만 평면적이잖아요. 그런데 책은 한 페이지 한 페이지 넘겨야지만 비로소 다음 단계로 넘어갈 수 있고(그래서 서사가 발생하죠) 전시 공간은 한 눈에 평면적으로 스캔할 수 있다는 점에서 둘의 차이가 커요. 전시장의 전시가 책으로 옮겨오면서 어떤 차이를 만들어낼 수



[3]

있는지 개념적으로 어떻게 차이를 두어야 할지 이런 고민들을 하면서 이 프로젝트가 시작되었어요.

이부록: 전시장에는 영상작업도 있었어요. 전시장에서 책은 하나의 서사시이기도 하잖아요. 예를 들면, 마라톤이라는 개념은 전쟁과 승리를 전달하기 위한 스토리라면, 광야를 달리듯 픽토그램 하나하나가 연결이 되어 하나의 내러티브를 형성하기도 하고, 단편적인 이미지 이상의 책으로 결속이 된다는 의미이기도 했어요. 한편, 하나의 영상처럼 읽히기 바라는 의미에서 비디오테이프 모양의 표지 디자인을 시도 했어요.

안지미: 전시 설치했던 이미지랑 같이 보여드렸으면 이해가 훨씬 쉬웠을 텐데… 전시장에는 평면적인 플랜카드 형식으로 픽토그램이 배열되기도 하고, 일부록작가가 말했던 것처럼 영상작업도 있고, 여러 작업들이 평면적으로 펼쳐져 있었는데, 그 작업들이 책으로 오면서 독자만의 새로운 서사성을 확보할 수 있는 것 같아요. 그리고 2012년에, 다시 ‘워바타, 기억의 반대편 세계에서’<sup>[3]</sup> 라는 개정판을 냈어요. 새롭게 만든 개념은 에픽토그래프:서사그림문자라고.

이부록: epic+pictograph 합성어이죠, 인간 전쟁사의 서사성을 강조하는 것도 있고 9·11테러나 천안함사태 등에 우리와 밀접한 사태와 접할 수 있게. 새로운 픽토그램이 추가 되기도 하고 픽토그램끼리 관계가 맺어지면서 추가된 작업들이 개정판형식으로 나오게 되었어요.

안지미: 개정판은 레드, 블랙의 두 가지 버전으로 펴냈습니다. 보여드렸던 <워바타 전쟁그림문자>와 <워바타 기억의 반대편 세계에서>의 워바타에 대한 개념은 조금 전 설명을 드렸으니, 이미지를 보여드리고 넘어갈게요. 저희가 책은 단순하게 만들었는데 워바타 픽토그램을 역설적으로 스펙터클하게 포스터를 만들어서 전시를 진행했어요.

NY/UPSET NEWYORK 2008

PALEFACE(창백얼굴) 2008

Mmuseum 2015

이부록: 이제 2008년에 진행한 'NY/Upset New York' 프로젝트를 설명 드릴게요. Upset NY<sup>[4]</sup>, Paleface(창백얼굴)<sup>[5]</sup>, Mmuseum<sup>[6]</sup> 작업 같은 경우에는 아키비스트로서의 수집이 또다시 책으로써 발현하는 작업인데 여기에서 업셋프레스는 '전복', '뒤집다'는 의미이거든요. 촛불시위가 한참 일어나고 리먼브러더스 파산사태 시기에 저희가 뉴욕으로 다녀오면서 전 세계 패러다임의 변화를 드러내는 도시프로젝트로 Upset NY작업을 하게 되었어요. 그 당시 1년여 동안 청계창작스튜디오 레지던시 공간에서, 도심한복판에서 하게 된 작업입니다.

안지미: 청계천이라는 공간이 가지는 상징성에 대해서는 여기 참여하신 분들이 대부분 알고 계시겠지만, 지금은 청계천이 다른 모습이지만 우리나라의 근대화를 이루는데 중추적인 역할을 했던 곳이잖아요. 수많은 공방들이 있었고 청계천에 가면 탱크, 인공위성 등 못 만드는 게 없다 할 정도로 많은 공방들이 모여, 집결되어 있던 곳이죠. 서울시에서 작가 4팀을 선정해서 청계천 한복판에 작업실을 운영하게 했던 적이 있어요. 2008년은 전 세계적으로 사회적 이슈가 많이 벌어졌습니다. 광우병 파동으로 서울광장에서는 매일매일 촛불집회가 열렸고 우리는 물리적으로 굉장히 가까운 곳에서 직간접적으로 참여하게 되었죠. 그리고 같은 해에 뉴욕으로 여행을 떠났는데 리먼브러더스 파산은 필두로 세계 금융의 중심이라 할 수 있는 미국의 금융위기 사태로 패러다임의 큰 변화가 있을 때였죠. 경제 뿐 아니라 전세계 문화의 중심이라고도 할 수 있는 뉴욕으로 건너가면서 힘의 관계에 대한 프로젝트를 진행하게 되었습니다. 5cm되는 작은 피규어를 만들고… 형상을 보면 알겠지만 어떻게 보이시나요? 현대 직장인을 상징하는 슈트를 입고, 삽을 들고



[4]



[5]



[6]

있지요. '삽'은 곧 불도저 식 무분별한 개발위주의 정책을 펼친 이명박 정권에 대한 비판의 태도가 담겨있고, 용도를 다해 버려진 다양한 금속덩어리들이 달라 붙을 수 있게 자석을 이식한 거죠. 결국 다양한 얼굴과 형태를 만들 수 있게 피규어를 만들었어요.

이부록: 삽을 검색하면 그 당시 가장 먼저 뜨는 이미지가 대통령이 삽을 들고 삽질하는 것이었는데, 개발이라는 목적을 위해 산업화 사회를 달려온 당시 청계천도 사회적인 금자탑이라는 개념에서 접근했고, 자석의 끌어당기고 미는 힘이 이용해 만든 MB 마그넷 바디와 삽에는 그런 의미가 들어있어요.

안지미: 이어서 보여드릴 작업은 창백얼굴 프로젝트입니다. 두 가지 다른 프로젝트를 동시에 진행했는데, 이 두 이미지의 차이를 느끼시나요? 하나는 뒤집어진 도시인데, 피규어는 정상적으로 있고, 다른 하나의 도시는 우리 눈이 보이는 대로 되어있고 사람이 뒤집어져 있어요. 왜 연달아서 보여 드리냐면, 이 책이 앞에서 보는 것과 뒤에서 보는 것의 차이, 앞 뒤로 볼 수 있는 책을 만들었거든요. 앞에서 읽으면 뒤집어진 도시에 사람이 정상적으로 있는데 뒤에서부터 읽으면 그 반대로 전복된 이미지가 들어오게 됩니다. 확연하게 들어오죠? 위 아래로 이미지를 배치했는데, 앞뒤로 읽으면 두 가지 이미지를 볼 수 있게 책을 만들었습니다.

이부록: 저희가 시도한 것은, 우리가 같은 것을 보면서 다른 것을 생각하듯이, 또 다른 방식의 시각이 있다는 의미에서 뒤집어진 뉴욕과 원래의 도시 풍경이 서로 다른 방향으로 혼재되어 있지만, 만날 수 없는 도시를 책으로 만들게 된 것이죠.

동시에 진행했던 창백얼굴 프로젝트인데, 새마을운동처럼 우리가 뉴타운이라는 꿈에 젖어 원도시를 지우며 재개발이 급속도로 진행되는 모습에서 마그넷바디와 버려진 금속 부속물을 수집해, 지치고 소외받는 도시의 자화상을 책에 담게 되었어요.

안지미: 서울시립미술관 남서울분관에서 진행한 프로젝트인데, 설치를 바디만 하고 미술관 관람객들이 얼굴을 만들어주는 참여형 프로젝트를 진행했어요. 사진에 보이는 노란색 꼬리표는, 왜 이 얼굴을 붙이고

만들었는지, 간단한 사연 또는 피규어를 명명하는 이름을 붙이도록 유도했습니다. 원래는 얼굴 없는 형상들이었는데 전시기간 동안 몸통만 있던 피규어에 각각 사연이 담긴 얼굴을 만들어주는 참여형 프로젝트로 확장된 경우입니다. 청계천에 있었기 때문에 이 모든 프로젝트가 자연스럽게 이뤄졌던 거 같아요. 청계천의 미세혈관처럼 촘촘히 연결되어 있는 좁은 골목들을 걸었던 분이라면 쉽게 이해가 가실 거예요. 그곳에는 수많은 공간들과 장인들이 있고 작업하고 버려지는 철 조각이나 미처 사용되지 않고 다시 버려지는 어떤 부품들, 용도를 다해 버려진 사물들이 굉장히 많아요. 바디가 이식되어있는 있는 자석을 바닥에 대기만 하면 저절로 어떤 얼굴이, 형상이 달라붙어서 올라오거든요. 행위적으로도 신선하고 새로운 프로젝트를 진행하게 된 건데 청계천이라는 공간의 특수성 때문에 가능했던 것 같아요. 다양한, 버려진 부품들을 수집해서 현대인을 상징하는 다양한 얼굴을 붙여주는 작업을 진행했습니다. 저희 팀에 대부분의 프로젝트를 참여형 프로젝트로 확장 시키고는 하는데요, 청계창작스튜디오에 지내면서 역시 워크숍을 진행해서, 참여자 10분 내외를 초대해 청계천 인근을 탐방하면서 청계천의 역사와 의미를 되짚어보면서 공동 프로젝트를 진행하고 만들어낸 설치물이에요.

이부록: 업셋뉴욕과 창백얼굴이 2008년도를 중심으로 했던 작업이라면 여기에 연결된 Mmuseum은 2015년도에 다시 시작된 작업입니다. 그 때 수집되었던 철 부산물을 다시 재조합해 도시의 개발과 소외로 사라진 기억 속에서 가상의 뮤지엄과 실재하는 뮤지엄 가이드북이라는 개념으로, 책으로 구성되었던 작업이 다시 사물화되는 것이죠. M은 Modern(근대)의 M이기도 하고 Magnet(자석), Memories(기억), Metal(금속)의 이니셜로 상실과 부재의 기억사박물관입니다.

금자탑이 의미를 부여하면서 역사와 유산을 만들어 내는 것이라면, 다른 의미에서 아무 의미가 없던, 버려진 것들에 다시 의미 부여하면서, 가상의 뮤지엄이 되겠죠. 유물함에 사물을 놓고, 유물명을 부여하면서 기존 뮤지엄에 실제 존재하는 사물처럼 유물화 시키는 작업이었어요.

박물관에서 기존의 뮤지엄 가이드북은 소모되는 반면, Mmuseum 메뉴얼북은 수작업의 한정본으로 만들었어요. 마치 그게 실재하는 하나의 방을 재현하고, 그 외 뮤지엄샵도 설치했지요.

지금까지 소개해드린 작업들을 보시고 혹시 질문이 있으신가요?

Q 아까 스티커 붙인 이미지 나왔었잖아요. 다른 거는 개인 물건이나 이런데 스티커를 붙였는데, 뱅크시 작품에 붙인 거는 찍고 난 다음에 스티커를 떼었는지, 궁금해요.

A 안지미: 아~ 다시 스티커를 떼었는지요? 스티커 그대로 붙여 논 상태로 돌아왔고요. 외국은 다시 확인된 바는 없지만, 서울에서는 스티커를 붙여놓고 사진을 찍고 몇 달 뒤에 돌아갔을 때 여전히 붙어있는 경우도 있었고 사라진 경우도 있었어요.

이부록: 붙어 있는 경우에는 우연히 다른 사람이 발견하고는 또 다시 사진을 찍어 보낸 경우도 있고.

Q 이렇게 참여를 받는 과정에서 가장 기억에 남거나, 가장 영향을 받은 게 있나요?

A 안지미: 스티커프로젝트가 가장 적극적인 참여형 프로젝트였던 것 같은데 스티커프로젝트에 참여자 대부분의 직업이 디자이너, 건축가, 미술가, 글 쓰는 작가, 출판사 편집자 등 주로 창작영역에 몸담고 계신 분들이 많았어요. 그래서인지 작업을 단순하게 풀지 않고 자기만의 새로운 해석이 담긴 놀라운 작업이 많았어요. 현재 시점에서 읽힐 수 있는 이미지들이 많아서, 그 상상력에서도 많이 놀랐었어요. 가장 적극적으로 참여하신 분이 아까 말씀 드린 건축가였는데, 굉장히 많은 양의 작업을 보내주셨고, 공간을 다루는 작업답게 전혀 새로운 유형의 작업(입체이미지로 전환 한다든지...)도 많았어요. 작가로서 신선한 경험이자 자극이 되었어요.

Q 작업을 처음 진행하실 때 처음부터 이렇게 하겠다고 계획을 하고 진행을 하시는 건지 궁금합니다. 그리고 현재 프로젝트를 이어서 하고 계시잖아요. 궁극적으로 어떤 것을 추구하시는 건지 궁금합니다.

A 안지미: 저희가 작업한 것을 몇 개 보여드렸는데, 어떻게 생각하실지 모르지만, 일상에서 또 우리가 현재 살아가는 이 사회에서 벌어지는 문제들을 포착해서 작업으로 발전시키는 게 대부분이에요. 우리 주변의 문제들이 궁극적으로 해결된 것은 많지 않고, 여전히 유효하기 때문에 자연스럽게 특별한 계획이나 의도가 없어도 프로젝트를 지속시킬 수 있는 것 같아요. 2003년부터 십몇 년 동안 독립출판이라는 것을 계속해 왔어요. 지금은 독립출판이 굉장히 흔해졌지만, 그때만 해도 거의

없었거든요. 이런 모든 것들이 제 개인적인 것이지만, 작업도 그렇고, 삶도 그렇고, 계획이나 목표를 철저히 세우는 스타일은 아니고, 우연과 필연이 겹쳐서 나로 하여금 어떤 행위를 하게 만드는 과정을 지금까지 겪어왔던 것 같아요. 그래서 오히려 쉽게 지치지 않고 지속적으로 무언가를 만들어가는 힘이 되었고, '이것을 통해서 무엇을 얻느냐?'라고 물어보신다면, 그다지 떠오르는 것은 없는 것 같아요. 말씀드렸던 것처럼 사회에서 벌어지는 모든 사건들을 포착해서 작업을 하기 때문에 저희가 작가, 창작자로서 작은 목소리를 내고 있다고 생각하구요, 그 발언을 통해 크게 혁명을 한다든가, 사회개혁을 한다든가 하는 강력한 선동보다는, 제가 서 있는 입장에서 제가 낼 수 있는 작은 목소리를 꾸준히 지속적으로 내고 있다… 그 점에 의미를 두고 있어요.

이부록: 아티스트가 책을 만들고, 작업하는 것을 오래 지속하고 싶었어요. 이것을 한 십년 쯤 하면 무엇을 하고자 하는지 알 수 있지 않을까라는 생각을 하기도 했고, 실질적으로 이것을 어떻게 계속 할 수 있었냐는 질문 같기도 해요. 저희 대부분의 트랙은 지원금으로 만들어진 것이고, 거기엔 기획서가 있어야 하고, 시대적으로 평가되어야 하고 그런 부분에서 실질적인 부분이 있었고 그래서 다행히 책이 만들어 질 수 있었어요. 처음에는 이 책이 다 팔려서 다음 책을 만들 수 있으면 좋겠다 했지만, 사실상 쉽지 않았어요.

Q 안선생님은 이게 특별하게 큰 메시지를 전달하는 것은 아니다 하셨지만, 수용자의 입장에서는 어떤 메시지를 발견해 낼 수 있겠다는 생각이 들었고요. 아까 설명해주신 이미지들을 보면서 현대의 병마총이라는 생각이 들었거든요. 진시황의 병마총은 똑같은 무기를 가졌지만, 얼굴표정은 다 다르다고 하는데, 이런 다양한 표정의 대중들을 어떤 시대이든 권력은 자기를 위한 도구로 하나로 묶어세우려하는 시도들이 옛날에도 있었고, 지금에도 있는데 결국 허망한 것이 되더라고요. 진시황 때도 그랬고요. 어느 기사에서 봤는데, 이명박 정권 때 세워진 그린에너지, 4대강과 같은 이미 흉물이 되어버린 유물들이 도처에 널려있다고 하더라고요. 구시대의 유물이라는 표현이 있고, 문화유산이라는 표현이 있는데 지양해야 될 유물과 이어나가야 할 유산, 많은 시도들이 불과 몇 년, 몇십 년 만에 폐기되어야 할 것들이 되는데… 오늘 말씀에서 뭐 그런 여러가지 느낌과 인상들을 받았습니다.

A 안지미: 너무 좋은 말씀 감사하구요. 디자이너, 작가의 직업이 그런 것 같아요. 끊임없이 신호를 내보내고 그것을 수용하는 사람들이 굉장히 다양한 방식으로 수용해주고, 그런 일을 하는 게 작가가 아닌가 싶고요. 이부록작가도 그렇고 저도 그렇고 끊임없이 작업을 지속할 수 있는 것은 저 같은 경우에는 아이러니 하게 힘을 빼는 것에서부터 가능했던 거 같아요. 에너지를 의도하지는 않았지만, 조금씩 나눠서 천천히 사용하면서 인풋 아웃풋이 무리없이 연결된 상태가 지속될 수 있었던 거 같아요. 순리대로 어떤 특별한 계기가 없어도 계속 목소리를 낼 수 있는 에너지가 생성되면서 프로젝트를 십 몇 년 동안 이어갈 수 있는 게 아닌가 싶어요. 일반 상업출판도 십 년 정도 하면 굉장히 오래 잘 버텼다는 얘기를 듣거든요. 요즘 책이라는 매체가 독자로부터 멀어지고 있어서 여간 힘든 게 아닙니다. 독립출판이 마치 유행처럼 번지기는 했지만, 끊임없이 할 수 있었던 것은 이부록 작가가 했던 말처럼 지원금의 혜택도 많이 받았고요. 저는 그래픽디자이너라고 소개를 해드렸지만, 세부적으로 따지면 북 디자이너입니다. 그래서 책을 만드는 행위 자체가 다른 사람에 비해 비교적 쉬운 일이고 그렇기 때문에 책을 계속 만들 수 있었던 것 같아요. 오늘 주제가 '예술가의 책'이라서 다들 책에 관심이 많으신 것 같아요.

안지미: 현재 이곳은 자연에 둘러싸여 있어 사회적 기호나 낙서를 읽을 수는 없을 것 같고, 이곳에서 자연과 더불어 계시다가 다시 일상으로 돌아가시면, 참여 의사가 있으신 분들은 참여해서 저희에게 이미지를 전송해주시면 될 것 같아요. 참여하실 수 있는 방법을 간단하게 설명 드릴게요.

이부록: 프로젝트 메뉴얼북의 앞부분은 <스티커 프로젝트>이고, 뒷부분은 <창백얼굴 프로젝트>인데, <스티커 프로젝트>를 먼저 보면 일상 주변에서 스티커를 병치시켜 사진을 찍고 이메일로 보내주시면 현재 SNS를 통해서 참여작업을 다시 편집해서 올리고 있어요.

페이스북에서는 <스티커 프로젝트>를 참고로 이전 작업은 보실 수 있고요. 책자도 여기 준비되어 있다고 하니까 참여하시고, 한편 스티커와 자신 신체 일부를 찍어서 보내는 것도 가능합니다. 그 이후에 더 관심이 있어서 신청하시는 분들은 이메일 보내셔서 더 진행하거나 필요하다고 하시는 분들은 별도로 저희가 보내드리던지 그런 방식이 있을 수 있으니까.

안지미: 궁금하신 게 있으면 저희한테 이메일로 보내주셔도 되고요.  
숙소동에 저희가 독립출판으로 만든 책들을 다 구비해 놨다고 들었어요.  
이 워크숍 끝나고 저희가 출판한 책들은 보시면 될 거 같아요.

### 팬진 공 1997

안지미: 지금까지는 미술작가 이부록과 그래픽디자이너 안지미, 두 명의 콜라보레이션 작업을 보여드렸고 이제 건축가, 소설가, 시인들과 협업으로 진행한 프로젝트를 보여 드리겠습니다.

저는 디자이너로 이부록작가는 작가로 각각 활동을 하다가 일주아트센타에서 열린 동상이몽전의 인연을 통해 협업을 시작했고요. 사실은 그 전부터 저는 책을 만드는 사람이었고요. 디자이너로서 처음으로 탄문아의 아티스트들과 협업의 형태로 작업을 한 것을 되짚어 보니 <팬진 공><sup>[7]</sup>이라는 잡지가 있어요. 97년에. 굉장히 오래된 일이긴 한데. 혹시 이 잡지를 아시는 분은 없겠죠?

참여자1: 아는데요.

안지미: 아~, 아세요? 많은 걸 알고 계시네요. <팬진 공>이라고, 인디문화(인디 밴드)를 담은 잡지예요. 97년도는… 항상 그 해에 이슈는 창작하는 사람들에게는 중요한 작업의 영감, 또는 원천이 되는 거 같은데, 97년에 홍대 앞에 인디 씬, 인디 담론이 활발하게 제기되던 때였어요. 그 클럽들(라이브 훌)이 생기고 다양한 인디 밴드들이 등장했어요. 그 당시 홍대 앞에 음악을 좋아하고 인디 문화를 사랑하는 사람들이 많이 모였습니다. 디자이너도 있고, 기획자도 있고 밴드 멤버, 클럽 주인 등 여러 분야의 다양한 사람들이 모여 자발적으로… 그런 사람들이 모일 수 있는 공간을 만들고, 인디 잡지를 만들었어요. 그런데, 이 책은 특이하게 창간호를 만들면서, 표지에는 오히려 폐간호라고 그러니까, 제일 처음 1호(창간호)를 내면서 폐간호를 출판해서 상당한 주목을 끌었죠. 그 의미는 우리가 인디 문화에 대해서 낼 수 있는 목소리를 다 냈고, 충분히 인디 문화가 대중들에게 확산되어서, 메인 스트림 뿐 아니라 문화예술의 다양성이 확보될 수 있는 그런 좋은 시절이 온다면 우리는 오히려 역설적으로 창간호를 내면서 폐간을 하자. 이런 큰 포부를 가지고 폐간호를 만들었어요. 지금 보면 조금 유치하지만 97년

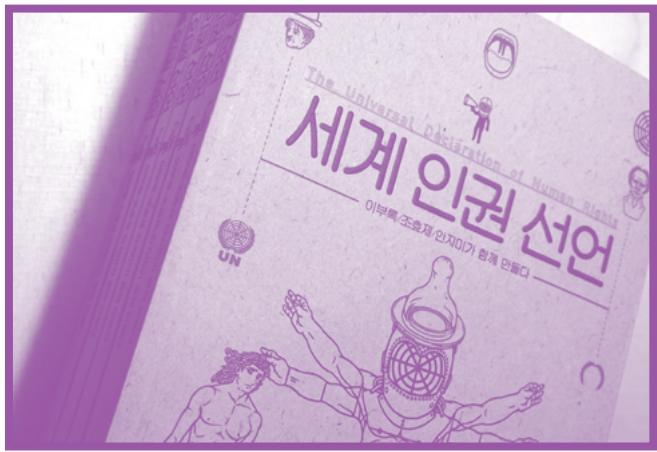


[7]

당시에는 나름대로 파격적으로 보였던 여러 가지 실험들을 했습니다. 타이포그래피도 그렇고 사진의 배치도 그렇고 책의 물성도 그렇고 기존 출판에서 볼 수 없었던 다양한 재료, 형식 우리가 고정 관념을 해체해서 실험적으로 만들려고 굉장히 노력을 했어요. 큰 목표를 가지고 시작 했지만 2년 만에 막을 내렸습니다. 재정적인 문제도 있고, 처음에는 같은 뜻으로 참여를 해서 에너지가 하나로 응축이 되었었는데, 각자 이해관계가 다르면서 벌어지는 충돌이 생기면서 결국에는 창간호를 내지 못하고 폐간을 했어요.

### 세계인권선언 2012

안지미: 그 다음에는 훌쩍 뛰어넘어서 2012년에 작업한 <세계인권선언><sup>[8]</sup>입니다. 세계인권선언은 다 들어보셨죠? 세계인권선언은 제2차 세계 대전 때 발생한 인권 침해에 대한 반성과 인간의 기본적인 권리 존중을 위해 1948년 12월 UN 총회에서 채택된 선언이에요. 총 30개 조항으로 이루어져있고, 전체 단어가 1,748개 밖에 되지 않는 굉장히 짧고 함축적으로 표현되어 있는 선언문이에요. 그래서인지 선언문을 읽고, 인권이란 무엇인가 쉽게 생각하기에는 어려워요. 각 조문의 핵심을 이미지로 형상화 해서 독자들에게 전달하고 싶다는 의지로 작업이 시작되었습니다. 이 책은 독립출판으로 낸 게



[8]

아니고, 상업 출판사와 콜라보레이션을 해서 출판했어요. 제가 기획을 하고 출판사에서는 제작과 유통, 편집을 하고 이미지 형상화는 이부록 작가가 진행을 한 작업입니다.

조효제 선생님이 가장 쉬운 우리말로 번역을 하신 거예요. 인권선언을 번역한 번역자분들이 여러 명 계신데. 그 중에 조효제 선생님이 인권문제에 전문가이시고, 비교적 우리가 문장을 읽었을 때 이해하기 쉽도록 번역해주신 문장들이 있어서 허락을 받고, 그 문장을 가지고 온 것이죠.

이부록: 이 책은 저희 업셋프레스가 아닌 다른 출판사를 통해 출간되었는데, 워바타라는 책도 마찬가지고. 좀 더 대중적으로 보급하는 방식에 있어서 저희 독립출판이 한계가 있기 때문에 그런 접근을 했고요. 세계인권선언 30개 조항에 맞는 그림들을 적용했고, 경기문화재단에 계신 김종길선생님이 그림 해석을 하시면서, 책이 좀 더 가독성있게 출판되었지요.

안지미: 이 그림을 보고, ‘아~ 이것은 어떤 조항이었겠구나….’ 추측해보시는 것도 재밌을 것 같아요. 어떻게 추측이 되시나요? 저것의 정확한 문장은 기억이 안나는데, 평등에 관련된 조항이거든요. 모든 사람들이 평등하다. 다빈치의 황금비율을 배치시켜 평등에 대한

조항을 얘기했던 것이죠. 다음은 주권과 관련된 항목이었던 것 같아요.  
독도이슈와 연관 지어서 주권의 항목을 이미지화 시킨 것이고요. 그  
다음은 교육, 모든 사람은 교육받을 권리가 있다는 내용인데, 조선시대  
김홍도의 풍속화 ‘서당’을 패러디한 작업입니다. 이 책에는 고전을  
패러디한 작업들이 많이 있고요. 독도 이슈처럼 사회적 문제를 차용해서  
작업하기도 했습니다.

### 금지된 숲 2013

이부록: 금지된 숲<sup>[9]</sup>이라는 프로젝트를 진행을 했는데요. 이전에는 참여와  
과정에 의해서 지속화되는 작업이라고 볼 수 있다면 이것은 협업자체에  
중심을 두었던 그런 시도로써, 일부 시인과 평론가, 심리학자가 같이  
금지된 숲이란 제목으로 뉴타운, 소외되는 장소성에 대해 다른 양상을  
보여줬던 작업인데요. 저희에게도 젠트리피케이션, 기존의 작업실에서  
이주를 해야 되면서 새로운 곳에서 잘 갖춰져 있지 않은 공간,  
리모델링되는 차원에 있었는데, 무수히 많이 버려지는 자재들에서 이것이  
어떻게 다시 되살아날 수 있지 않을까하면서 그 자재들 중 이번에 목재  
그리고 집, 구조, 건축의 개념에서 다시 전환하는 작업을 했어요. 전시에서  
보이지 않는 텍스트들이 추가가 되고, 그걸 통해서 다시 읽어낸 문학  
텍스트 작가들의 작업을 다시 책으로 만들어낸 작업인데.

안지미: 이 작업이 시작된 배경에 연남동. 요즘 많이 들어보셨죠? 저희가  
합정동에서 작업을 하다가 연남동으로 이사를 가게 되었는데, 이사를  
가게 된 계기도 항상 사회이슈랑 연결이 되는 것 같아요. 이명박 정권  
때 도시형생활주택을 적극적으로 권장했던 것을 기억하세요? 일반  
주택을 도시형생활주택으로 재건축 하면, 나라에서 엄청난 저리로 돈을  
빌려주면서 적극적으로 도시형생활주택을 건축을 권장했던 시기였는데,  
합정동에 작은 마당이 있는 작업실을 쓰고 있었어요. 임대기간이  
남아있음에도 불구하고 도시형생활주택을 짓겠다는 주인의 의지로  
쫓겨났어요. 저희가 쫓겨나게 되면서 작업실이 있던 장소에서 멀어질  
수 없으니까, 알아보다가 연남동이라는 곳으로 이전을 하게 되었는데,  
연남동이 지금 뉴스에서 엄청 오르락내리락 하는 것 같더라구요. 그  
동네가 새롭게 상권으로 주목받게 되면서 그 동네에 있던 모든 주택들이,  
아주 심하게 말씀드리면, 한 집 걸러 한 집이 다 리모델링을 하거나,



[9]

재건축을 하거나, 그런 격변의 시대를 지금 지나고 있거든요. 그러면서 수많은 자재들이 버려지는 것을 목격하게 된 거예요. 그러면서 버려지는 목재를 어떻게 하면 작업의 재료로 다시 활용을 할까.. 이 많은 도시의 변화들을 사회적으로 어떻게 읽어내야 할까. 이런 고민 끝에 프로젝트가 탄생하게 된 것 같아요. 변화하는 도시문제, 젠트리피케이션, 이런 여러 가지 문제들을 가지고 고민을 하면서, 시인들과 협업으로 관련된 산문이나 시를 한 편씩 부탁드려서 일부록 작가의 목재로 된 작업과 연계 되서 책으로 만들게 되었어요.

### 1984/2048 2014

안지미: 다음은 2014년에 진행했던 1984/2048<sup>[10]</sup> 프로젝트를 설명해 드릴 텐데. 2014년이 <굿모닝 미스터 오웰, 1984>가 20주년이 되는 해여서, 그와 관련된 프로젝트들이 굉장히 많이 만들어졌는데, 그 작업이 조지오웰의 1984를 모티베이션으로 한 것이잖아요? 그래서 1984를 오마주 하는 작업을 우리도 한 번 만들어보자. 이렇게 하면서 작업이 진행되었는데 소설가 김연수씨(좋아하시는 분들 여기도 있을 것 같은데), 작가 이부록, 디자이너 안지미의 협업으로 만들어진 작업입니다. 작가 김연수는 조지오웰 1984를 오마주 해서 단편소설을 하나 썼고요.

이부록: 아마 2014년 하면 가장 떠오르는 단어는 세월호 일거예요.  
4월 16일. 그 당시에 많은 문제들이 발생했고, 그 동안 드러나지 않았던 것들이 노출되었던 것인데, 시스템의 부재라든지 컨트롤타워의 부재를 사회적으로 일깨울 수 있었던 시간이었어요. 마침 그 해에 백남준아트센터에서 ‘굿모닝 미스터 오웰’ 전시가 열렸어요. 백남준이 조지오웰의 디스토피아관은 반은 맞고 반은 틀리다 했지요. 백남준은 미디어가 얼마나 다양하고 긍정적인 유토피아인지를 제시했던 것이고. 그런데 30년이 지난 지금, 예를 들면 인공위성이 개인을 감시한다던지, 수단으로 쓰일 수도 있고, 미디어가 항상 긍정적인 부분만 있지는 않은 것 같다고 해서 이것을 다시 한 번 짚어봐야겠다는 그런 기획이었습니다. 그래서, 또다시 조지오웰, 백남준이 포함된 30년 이후의 빅브라더의 면모가 어떻게 바뀔까? 지금은 빅데이터라고 하잖아요. 김연수의 소설은 실험적으로 쓰여서 맥락의 중간 스토리가 진행이 되었어요.

안지미: 디스토피아 소설을 읽어보신 분들은 아시겠지만, 항상 공통적으로 다뤄지는 상황이 있는데… 월까요? 책과 관련된 것인데, 사전이에요. 신화에 대한 사전. 디스토피아 작품에서 묘사하는 것을 보면, 미래에는 사상통제를 위해서 종이 책을 금지시켜요. 책을 읽지 못하게 하는 거죠. 조지오웰의 1984에서도 마찬가지이고요. 김연수씨가 2048년을 배경으로 단편소설을 썼는데, 읽어보시면 알겠지만, 심문 받는 장면으로, 취조실에서 대화하는 장면으로 계속 소설이 연결이 되는데, 거기에 보면 종이 책을 주인공이 읽었기 때문에 취조실에 끌려가게 된 것이거든요. 네가 종이 책을 정말 읽었니, 안 읽었니…, 그 대화로 계속 소설이 이어져요. 그러다가 결국에는 책에서 묘사하는 유일한, 2048년에 유통되는 유일한 종이 책 제목이 나오는데 <에프터 러브-꽃에 이르는 길>이라는 작은 책을 자기가 읽은 것도 같고, 안 읽은 것도 같ا면서 소설이 끝을 내거든요. 저는 여기에 디자이너로 참여를 하면서 어떤 것을 개념화시키고 싶었냐면, 미래에 종이 책이 금지되었을 때, 과연 책은 어떤 형태일까. 정말 종이 책이 금지되면, 우리는 종이로 된 책을 볼 수 없을까? 그런 상상력을 동원을 해서 작업을 했어요. 그래서 이게 제가 만든 미래의 종이 책의 형상인데 처음에 제가 책의 특징이 뭘까요 이런 질문을 던졌었는데, 종이가 접혀져서 제본되어야 비로소 책이라 부른다 이런 말씀을 드렸는데 이 책은 제본되지 않은 책이에요. 아까 카드책에 대해서 질문하신 분이 계신데, 책이 낱장으로 다 떨어져 있고, 여기에



[10]

페이지넘버링, 보통 책에는 넘버링이 되어 있잖아요. 저는 책을 만드는 입장에서 궁금했던 게 아마 찾아보기 기능 때문에 그럴 것 같긴 하지만, 우리는 어차피 책이 제본된 대로 따라가며 읽을 수밖에 없는데, 굳이 하단에 왜 또 페이지를 써넣을까? 이런 궁금증이 항상 있었어요. 그런데 그것은 아마 찾아보기 같은 인덱스 작업을 위해 그런 편리를 위해서 만들었겠죠? 그런데 이 책은 낱장으로 다 흩어져 있는 책임에도 불구하고 오히려 넘버링을 하지 않아서 이 책이 흩어졌을 때 다시 재구성하려면 굉장히 많은 노력을 독자가 해야 하는 거예요. 이 퍼즐을 맞추기 위해서 그래서 만약 미래에 책이 존재한다면 적극적으로 독자가 개입을 하고, 노력을 해야만 책을 소유할 수 있지 않을까. 지금은 책이 너무 흔한 시대잖아요? 그런 상상을 좀 하면서 책을 만들었습니다. 저희가 책을 만들면서 동시에 전시를 진행하는데, 홍대 앞 갤러리 잔다리에서 전시를 같이 진행을 했고요. 제본되지 않은 책을 낱장으로 다 펼쳐놨어요. 이 책도 재단에서 요청하셔서 아까 그 숙소동에 이 책도 있으니까. 한번 보시면 될 텐데. 이 책은 다 낱장으로 흩어져 있는데 아까 유일하게 유통된다는, 김연수씨가 쓴 꽃에 이르는 길이라는 책은 스템플러로 찍어서 제본을 해 논 상태로 이 책 사이에 삽입되어 있거든요. 물성으로 보시면 이해하시기가 쉬울 거예요.

가지 방식으로 나온 책인데 앞뒤로 되어있고 앞에서 보면 춘몽금자탑이고 거꾸로 보면 맥락은 완전히 틀려집니다. 이것을 설명 드리기 전에 조지오웰의 1984에서 가장 핵심적인 단어가 주인공이 과거를 조작하는 일을 하거든요. 현재에 맞게끔…, 예를 들어서 통치자가 과거에 했던 경제달성의 목표치와 관련된 기사가 있는데, 달성을 못하잖아요. 현재에 이르러 목표치에 도달하지 못하면 과거의 것을 다시 조작해요. 현재를 지배하는 자가 과거를 지배하고, 과거를 지배하는 자가 미래를 지배한다고 했는데. 현재에도 해당이 되거든요. 예를 들면 국정화 교과서처럼 정권에 맞게 교정 하려는 시도라든지, 끊임없이 편집되자요. 김연수씨가 미래를 조작하는 빅데이터의 모습을 그렸다면, 두 개로 나눠진 전시장 한 층에서는 과거를 조작하는 설치와 책이 나왔던 거예요. 하지만 이것은 낱장으로 되어있어서 시스템으로 볼 때 책은 아니다. 책이 존재할 수 없는 시대에는 책이 아닌데, 이것을 가지고 있는 사람이 묶음으로 연결했을 때, 비로서 책이 되는 거죠. 책일 수도 있고 책이 아닐 수도 있는…, 미래의 책의 형태. 지하조직과 마찬가지로 과거와 미래에도 유지되지 않을까? 그런 생각에 만든 건데요.

안지미: 실제로 저희가 낱장으로 제작을 했잖아요. 그래서 작업실에 수백장의 카드를 깔아놓고 한 장씩 묶었어요. 결국 전시장엔 띠를 둘러서 나갔는데 이것을 묶는 행위만 일주일 넘게 걸렸는데, 백 권을 만드는데 꼬박 일주일이 걸린 것 같아요. 저는 이 작업을 통해서 너무 책이 흔해진 시대에서 다시 한번 책에 대해서 생각하게 된 계기가 된 것 같아요. 다음 프로젝트 들어가기 전에 예술가의 책, 그러면 독립출판을 생각하시나요? <예술가의 책>으로 오늘 이렇게 자리가 마련된건데… 예술가의 책을 어떻게 생각하시는지 궁금하거든요. 사전에 질문을 부탁드렸는데, 질문이 하나도 들어오지 않았더라고요. 지금 한 3분의 2쯤 진행이 되었거든요. 예술가와 책이라는 개념적이고 모호한 주제 속에서 어떤 의미를 가지고 계신지 궁금해요.

참여자1: 아카이브라 생각하거든요. 책으로 엮어서…, 개념미술인가 그런 쪽에서 책으로 해서…, 바코드가 없는 책으로 엮어서 뭘 보라는 건지.

참여자2: 북아트.

안지미: 북아트라고 하시면 예술장르(?) 말씀하시는 건가요? 아니면?

참여자2: 최근에도 그런 책을 읽어봐서 생각이 나는 거지만, 다양한 팝업동화. 예술가의 책과는 맞닿아 있다고 할 수는 있는데, 최근에 어떤 책에 공동 저자로 참여했는데, 그 책들이 예술이론에 관련된 책들이었거든요. 만들고 나서 가장 모순된다고 생각되었던 게 예술이론, 진보적인 이론을 담고 새로운 예술형이나 인간형을 세상에 보여주는 책이었는데 우리가 만든 책은 텍스트로 일관하는 거예요. 얼마 안 되는 몇 개의 사진만 담겨 있을 뿐.

안지미: 이론과 형식이 반대되는?

참여자2: 우리가 이미지를 확보하지도 못했고 그걸 담아낼만한 예술가의 자질이 없었던 거죠. 단순한 인문학적 베이스만 있었던…, 그래서 그런걸 어떻게 할 수 있을까. 예전에 좋아하던 출판사가 있었는데..어딘지 잘 기억이 안나지만… 아무튼, 그런 책처럼 선명도가 높은 사진들을 최대한 많이 담아내면 되는 것인가. 아니면 다른 형식으로써 예술가와 예술형식을 담아낼 수 있는 책을 펼쳤을 때 나왔던 이미지까지. 이런 자리에서 기준의 작업들과 다른 영감을 받을 수 있지 않을까 그런 생각을 해봤습니다.

안지미: 네, 답변은 좀 있다가 드리기로 하고…, 또? 생각하고 계신 것을 자유롭게 얘기 하셨으면 좋겠는데요.

참여자3: 저는 독립출판으로 생각을 했었고 예전에 올랑 전시를 봤을 때 도록, 브로슈어 같은 것을 보면 바코드를 딱 대면, 가면 쓴 올랑이 가부키면, 가부키 이런 식으로 동작을 하는게 영상으로 떴어요. 충격적이었거든요.

안지미: 핸드폰으로 바코드를 인식시키면 핸드폰에?

참여자3: 네. 종이책인데도 갖다 대면 영상이…

안지미: 굉장히 혁신적인 시도인데요.

참여자3: 테크놀로지가 우리가 알고 있는 종이책과 결합 되서  
퍼포먼스가 되는 새로운 장르를 개발하는… 종이라는 게 올드한 매체일  
수 있는데 적극적으로 활용하는 게 굉장히 충격이거든요. 어떤 그런  
얘기인가 생각을 했었어요.

안지미: 조금 전에 말씀하신 시도는 굉장히 혁신적인 시도인거 같아요.  
저는 그런 것을 E-Book에서 많이 보았거든요. E-Book에서는 이미지를  
클릭하면 동영상으로 재생되거나 적극적으로 인터랙티브한 것을 많이  
보았는데, 종이책이 핸드폰 같은 매체와 연결 되서 동영상으로 재생되는  
것은 기술적인 혁신인 것 같아요.

참여자3: 그 사람이 테크놀로지를 자기 몸에도 실현하고 했는데, 자기가  
자기방식을 확장하는 방법으로 두루두루 옛날매체라 할 수 있는 것을  
적극적으로 활용하기도 하더라고요.

안지미: 우리가 흔히 종이책을 올드미디어라고 인터넷 매체를  
뉴미디어라고 하는데, 내용과 형식이 어떻게 조화를 이룰까? 그 부분이  
항상 책 만드는 사람의 가장 큰 고민이죠. 근데 우리가 '독립출판'이라고  
흔히 부르는 장르는 보통 작가들이 그 책을 만드는 주체, 디자이너가  
되었든, 작가가 되었든, 작가가 곧 디자이너이자 작가이자 판매하는  
출판사의 주체가 되기도 하고, 거의 1인이 다 작업을 하기 때문에  
거기에는 상업성을 담보로 하지도 않고 대형유통, 알라딘이나 예스24  
이런데 유통하지도 않기 때문에, 굉장히 다양한 실험들이 가능해요.  
이렇게 낱장으로 된 책들은 시중에 유통을 할 수가 없어요. 랩핑이라는  
공정을 거치면 가능하겠지만 일단 제작비가 어마어마하고요. 보통 책은  
제작비하고 연동을 해서 가격을 정하는데 이런 식으로 책을 만들면  
하나에 십 만원 정도는 해야 할 거예요. 시중에 유통을 시킨다 한들 독자  
손에 들어갈 가능성은 거의 없죠. 그런데 독립출판이기 때문에 소수로  
제작하고, 재단 등의 펀딩을 적극적으로 활용해서 찍어낼 수가 있는 거죠.  
우리가 일반적으로 생각하는 출판과 예술가가 만들어 내는 책과는 괴리가  
있는 게 사실이 아닐까 이런 생각이 드는데 아까 선생님이 말씀하셨던  
어떤 내용과 형식의 조화는 일반 출판에서도 고민하는 그런 영역이에요.  
책을 좋아하시면 느끼셨을 텐데, 재출간 열풍이 불고 있거든요. 리뉴얼  
열풍이 불고 있어서, 기존에 나왔던 책이 물성을 바꿔 디자인 같은 부분을

바꿔, 독자와 다시 만난다거나 한 작가의 타이틀이라고 하더라도 다양한 버전의 책을 펴내요. 제가 하나의 사례를 보여 드리려고 가져왔는데, 그 전에 잠깐 이부록 작가의 작업을 보고 넘어갈게요.

이부록: 아마 가장 쉽게 접할 수 있는 게 작가의 작품집과 사진집이 거기에 포함될 것 같은데, 그것은 작가의 아카이브 개념이 돼서 저희가 해왔던 방식과 좀 거리가 있고요. 다만 아카이빙은 맞는데, 목적부터가 책을 만드는 기획부터 사회에 있던 사건들이나 소재들을 통해서 얘기하려는 것을 종이 책을 매체로 표현하게 된 것 같아요.

이번 예술로 가로지르기 프로그램에서 우리는 작업보다는 책 얘기를 하려고 했던 거고 내일도 안상수, 김종길 선생님의 텍스트와 이미지와 관련된 대담이 있을 테고, 또 다른 워크숍에 독립출판이 있을 거예요. 그것이야말로 쉽게 자기 작업을 다양하게 책으로 하는 작가들이 모이는 곳인 서점과 관련해서.. 이런 여러가지들을 종합적으로 같이 묶어서 입체적으로 생각을 하시면 도움이 될 것 같아요.

### 필사적 필사

이부록: 책에서 담고 있는 텍스트라든지 이미지를 평면화해서 필사를 한다고 해요. 여기서 말하는 필사는 필사는 필사적이다, 목숨을 걸고 하는 것. 그리고 받아 적는 것. 그것을 결부시켰는데, 점점 저희가 하는 작업이 종이, 목재, 숲, 나무를, 어쩌면 가해하고 있다는 생각을 동시에 해요. 그랬을 때 어떤 것을 담느냐가 점점 중요하게 되는 것 같은데… 그러면서 협업하는 단계로 계속 나가고 있거든요. 올해 나올 책들과 앞으로 나올 책들도 기획자나 다른 예술가와 협업을 해서 현상을 해석하는 작업이지요. 우리가 그 동안 근대라든지 사회적인 발언을 하다보니까 더 절실한 것, 끄집어 내야 할 텍스트에 관심 갖게 되었고, 1975년에 11·22사건을 재조명하는 작업을 하게 되었어요. 재일동포 유학생들이 권위주의 시대의 정권유지 수단이자 반공의 희생물이 되었던 거죠. 고문과 억압에 의해서 간첩으로 조작된 사건이 최근에 과거사진상규명위원회에서 무죄로 판결 나고 있어요. 120명 정도 되는 한 분 한 분의 역사인데, 그 분들의 조작된 역사를 다시 쓰는 것. 그 분들의 어록이라든지 유물들을 다시 아카이브하고, 책이라는 개념으로 하는 작업 중 하나인데 그래서 인두로 필사를 하는 거예요.<sup>[11]</sup> 오래 걸리고

40년 전 재일동포 유학생이 간첩으로  
몰렸을 때 저희는 항거하지 못하고  
침묵했습니다. 한국인의 한 사람으  
로서 과거 한국 정부가 저지른 죄에  
대해 피해자와 대화를 나누고 싶었습니다.

[11]

힘든 작업이기는 하지만 그 잊혀진 역사에 책이라는 공간을 만들어주는  
거예요. 책에서 확장된 물성으로써.

### 현시창

안지미: 이거는 앞으로 책으로 될 것 중에 하나인데 현시창이라고  
들어보셨죠. 한겨례의 임지선 기자가 쓴 글인데 현시창이 현실은 시궁창의  
줄임말이에요.

이부록: 헬조선과 같은 맥락이기도 한데. 그래서 이 작업이 현재 진행되고  
있는 작업 중에 하나로 혹시 아실지 모르겠지만, 조선시대 개화기 시대에  
김중근이라는 작가의 조선후기 풍속도를 편집, 패러디를 해서 현재  
상황에 맞게 각색해 만드는 것이죠. 재조합을 통해서 책으로 만드는 작업  
중에 하나입니다. 다시 과거로 돌아가서.

안지미: 네. 저희가 다시 과거로 돌아가서 2008년에 지하신보라는  
독립신문처럼 8페이지의 작은 신문을 만들었는데. 돌이켜보니 2008년이  
저희에게는 작업이 활발했던 해이네요. 2008년 촛불시위에서  
엠네스티에서 한국이 시위를 진압하는 방식이 폭력적이다. 인권침해가  
심각하다, 그래서 실사 나왔던 것 기억하시죠? 그러면서 마치 우리가

예전에 독립운동하면서 독립신문 만들 듯이 지하에서 은밀하게 신문을 만드는 개념으로 한 번 만들어보자 해서 지하신보라는 이름으로 사실은 연속적으로 내려고 했는데 1호 이후로 작업이 이루어지지 않았네요.

이부록: 엠네스티에서 파견된 노마강 무이코라는 분의 리포트에 촛불시위는 강압적이었고, 문제가 있고 인권탄압이었다는 내용이 있었고, 번역한 전문을 실었어요.

### 꿈의 박물지

안지미: 이것은 아직 진행 중인, 꿈의 박물지 프로젝트에 대해서 간단하게 설명 드릴게요.

이부록: 이것은 전시 없이 책으로만 진행한 것인데, 이것도 경기문화재단의 지원, 펀딩과 함께 진행을 했어요. 여기서 멀지 않지 않은 부천 계수동의 할미산이라는 곳이 있는데, 전후 천부교라는 신앙 공동체로써 존립했었고, 지금은 뉴타운정책으로 폐쇄되고 탈바꿈하는 과정에 있는 일부분인데 지난해부터 1년 이상 조사한 것을 좀 다른 방식의 리서치북으로 보여주려고 진행중에 있어요.

안지미: 신양촌은 아시죠?

참여자1: 같이 모여서 공동체를 이루고 아침엔 생산 활동을 하는 곳으로 알고 있어요.

안지미: 그런 곳이 부천시 계수동에 그렇게 여기서 멀지 않은 곳에 이루어져서 마을을 만들고 지금은 다 해체되었죠. 그 지역을 탐사하고 기록하는 작업을 진행하고 있고, 사실 책이 벌써 나왔어야 하는데 여전히 작업중이네요.

이부록: 동시대에 벌어지고 있는 일들, 지금과 결부할 수 있는 일들이 많이 있거든요. 새마을 운동과 흡사한 개발운동이 여기서 발생했다고 볼 수가 있고… 지금 정치, 종교의 폐단들, 자본화되는 것들도 여기서 드러난 현상이지요. 신양이 부를 축척하면서 폐단이 되는데, 거기서 생기는

폐단도 흡사한 부분이 있다는 점에서도 다를 수 있을 것 같고, 기독교가 민간신앙 위에 어떻게 토착화되면서 세력을 확장하고 구성이 되었는지를 연구해 볼만한 리서치이지요. 그런데 사라지니까, 저희 입장에서는 유물로써 남을 수밖에 없겠지만, 자료로써 남겨야 겠다고 생각했지요. 계수동은 달동네 같은 분위기예요. 주변에는 뉴타운들, 아파트단지가 들어섰고.

안지미: 계수동에 실제로 탐사를 여러 번 갔었는데, 정말 폐허가 되고 위생문제가 심각한가 봐요. 이부록작가, 저, 기획자, 그렇게 셋이 두세 번 갔는데, 세 명 다 피부병을 앓았을 정도로 굉장히 폐허의 상태예요. 그런데 거기 일부 주민은 거주하고 있고, 역설적으로 이미지를 표현한 거죠. 몽유도원도 같은 느낌을 받으시잖아요.

이부록: 책에서는 천년의 성, 꿈의 박물지로 떠나볼까 하며 시작되요. 과거의 전설같은 텍스트들, 뱀골이여서 사람이 살기 어려운 곳이었는데, 메시아가 오면서 뱀들이 다 사라지고 메마른 땅이 꽃밭이 되고, 유토피아가 되면서 전국에서 사람들이 몰려드는, 자기 전재산을 가지고 거기 재단에 기부하면서 조그마한 방들, 닭장에서 집단공동체로 살아가요. 전재산 보따리를 가지고 이곳으로 다 이주했었던, 그 당시에는 다 어려운 시기이니까 모든 사람들이 공동노동, 공동집단생활을 하면서 급속도로 발전이 되고, 빠르게 발전이 되는.

안지미: 그리고 아직도 집단 거주, 생산하는 시설도 부산 기장에 남아 있어요.

### 올리버색스

안지미: 백남준아트센터에서 조지오웰의 '책집' 작업한 장면이구요. 마지막으로 올리버색스 얘기를 하려고 하는데요. 이유는 이미 말씀드렸던 것처럼, 하나의 컨텐츠를 얼마나 다양하게 재생산 하는지 그 예의 하나로 보여드리려고 해요. 제가 북디자이너이고, 이부록작가와 콜라보레이션하며 작가 활동하기도 하지만, 알마출판사의 대표이기도 해요. 알마 출판사의 대표 작가로는 신경의학자 올리버색스를 꼽을 수 있어요. 저는 다양한 물성적인 상상을 하면서 책을 만드는데, 혹시



[12]

올리버색스 아시는 분 계신가요? 네 맞습니다. 올리버색스의 가장 대표작이 '아내를 모자로 착각한 남자'예요. 의학계의 계관시인으로 불리는 이분은 33년에 태어나셔서 2015년에 타계하셨어요. 8월30일이 1주기, 기일이 되는 날인데, 암 투병 중에 결국에는 작년에 타계를 하셨는데, 죽음을 앞두고 뉴욕타임즈에 짧은 칼럼을 기고를 하셨어요. 죽음을 바로 앞둔 시점에 그가 쓴 글은 많은 사람들에게 감동을 안겨주어 화제가 되었죠. 알마에서 <고맙습니다><sup>[12]</sup>라는 제목으로 출간했습니다. 큰 울림을 주는 텍스트여서 그런지, 출판되기 이전에 이미 올리버색스를 사랑하는 독자들이 개인적으로 번역을 해서 개인 블로그에 올리기도 했고요. 그래서 책이 출간되기 전에 이미 많은 사람들이 텍스트를 읽었어요. 그리고 칼럼 4편 밖에 되지 않기 때문에 페이지로 치면 65쪽? 일반 상업출판이면 65쪽이면 책을 출판할 수가 없어요. 독자들이 생각하는 책의 형태가 나오지 않잖아요. 그렇지만, 알마에서는 이 책의 출판을 결정했죠. 그리고 올리버색스를 좋아하시는 분들은 아시겠지만, 이 분이 평생 동안 일기를 엄청나게 쓰셨는데, 2,000권을 쓰셨다고 해요. 노트를 들고 다니시면서. <고맙습니다>는 네 가지 버전의 각기 다른 에디션을 준비했어요. 지금 보여드리는 거는 일반판. 올리버색스 박사님의 일기장을 연상시킬 수 있는 물성으로 보급판인 일반판을 만들었고, 이건 스페셜 버전 1이에요. 올리버색스 박사님의 나의 주기율표라는 칼럼을 읽으면 많은 도움이 되실텐데, 특이하게 자기 생일 때마다 원소를 생일과

대입시켜서 기념했다고 합니다. 표지에서 하단의 무지개색을 띤 원소가  
비스무트라는 원소예요. 이게 83번째 원소인데 올리버색스 박사는  
82세에 돌아가셨어요. 그래서 올리버색스에게 헌정하는 그림을 실어서  
스페셜 에디션을 만들고, 그 뒤에는 원문도 같이 수록하고 누드제본으로  
만들었어요. 스페셜 버전 2에는 시인이 올리버색스의 생일이 7월  
29일이여서, 생일을 기념하면서 축시를 쓰고 수록했어요. 버전 3은 곧  
나올 예정인데, 컨셉을 지금 잡고 있어요. 다변화된 양식으로 예술가들의  
협업을 통해서 출판을 시도한 예로 올리버색스의 <고맙습니다>를  
마지막으로 보여드렸습니다. 저희 발표 준비는 여기서 마무리를 하고 혹시  
궁금하거나 소감이 있으신가요? 없으시면 이만 마치겠습니다.



[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.27. WED 14:00-17:30

으뜸관 1F 시민실

성기완

사운드아트\_청각공간의 이해

---

소리에 조금 민감한 사람들은, 요즘 미술관에 원가를 보러 갔는데 보이는 것보다 들리는 것이 많을 때가 있다는 걸 눈치챌 것이다. 미술관은 사실 시각적인 대상의 감상을 위한 효율성을 극대화한 공간이다. 그러나 거기서 원가가 '들릴 때' 우리는 그 공간을 다시 이해해야만 한다. 그러나 미술하는 사람들이나 큐레이터들은 그렇게까지 할 시간도 없고 의지도 부족하다. 그래서 작심하고 공간을 청각의 차원에서 새롭게 이해하려는 노력이 필요하다. 이러한 노력은 21세기 동시대 예술의 조건에 관해 중요한 여러 가지 암시들을 준다.

---

Those a bit sensitive to sound will notice that there are times when more things are heard than seen during a visit to an art museum. An art museum is in fact a space that maximizes the efficiency one's enjoyment of visual subjects. However, when something can be "heard" there, we must re-comprehend that space. But people studying art and curators have neither the time nor the desire to do that. Thus, an effort to newly understand space in an auditory dimension is necessary. Such an effort gives rise to various important hints about the conditions of twenty-first-century contemporary art.

---



성기완: 안녕하세요. 저는 성기완이라고 하고요. 소리도 하고, 강의도 하는 사람입니다. 반갑습니다. 혹시 노트북 가져오신 분 계세요? 안 가져오신 분들도 문제는 없어요. 제가 사운드아트 입문이라고 제목을 붙였는데요. 사운드아트라는 말을 설명할 수 있는 분 계신가요? 들어는 보셨죠? 이 말이 정확히 뭘 나타내는지 굉장히 알쏭달쏭하죠?

참여자: 음악이 될 수도 있고 아니면 미디(midi)를 이용해서 소리를 창작해내는 것 같아요.

성기완: 지금 굉장히 중요한 얘기를 하셨어요. 음악이 될 수도 있다고 하셨죠. 그리고 미디 이야기를 하셨네요. 미디는 컴퓨터로 소리를 조작할 때 시퀀싱(Sequencing) 한다고 하는데, 말하자면 컴퓨터가 이해하는 악보예요. 사람이 이해하는 악보와 컴퓨터가 이해하는 악보는 다르잖아요. 그걸 사람들이 세계적으로 정해놨어요. 음악일 수도 있고 아닐 수도 있다는 게 중요한 포인트 중 하나예요. 또 사운드에 대해 말씀해보실 분 계신가요?

참여자: 소리에 대한 아트, 소리를 주제로 삼는 아트인 것 같아요. 예를 들면 디제이 같은데요.

성기완: 디제이요? 그럼 그건 음악과는 어떻게 다를까요? 한 분은 음악이 아닐 수도 있다는 얘기를 하셨고 또 한 분은 소리가 재료로 쓰인다고 말씀해주셨어요. 여러분들이 아시는 걸 다 종합하면 될 것 같긴 해요.

참여자: 저희가 보통 미술관에서 보는 건 시각 미술이라고 하잖아요. 저에게 소리아트가 뭐냐고 물으신다면 한마디로 미술이 뭐냐고 물어보시는 것 같네요. 그건 좀 정의하기 어려운 질문이에요. 어떤 재료를 가지고 감정을 느끼게 하거나 생각을 느끼게 하는 건데 그 재료가 바로 소리이지 않을까 생각이 들어요.

성기완: 감정과 생각은 예술이 존재하는 이유 중 하나겠죠. 소리를 재료로 한다는 것도 맞는 말이긴 해요. 여기까지만 이야기해 봐도 애매하게 느껴지죠. 음악이라고 하면 뻔하죠. 종류가 너무 많더라고요. 클래식도 있고 힙합 디제이도 있고요. 음악이라는 용어는 참 포괄적이죠. 그렇지만

사운드아트는 이게 뭘까? 라는 생각이 들죠. 시각적인 재료를 기반으로 하는 예술적 행위들을 미술이라고 하잖아요. 미술은 영어로 'Fine Art'라고 하는 개념이죠. 소리를 재료로 하는 예술은 규정된 적이 없어요. 음악은 이 세상에 존재하는 수많은 소리 중에 하나예요. 여기 피아노가 있네요. 피아노 소리는 굉장히 고른 소리죠. 수많은 소리 중에 일부분을 선택해서 그걸 가지고 만지는 거죠. 그래서 사운드아트라고 했을 때 정의하기 애매하게 느껴지는데요. 바로 그 부분이 제가 오늘 말씀드리려고 하는 거예요. 21세기에 새롭게 등장한 예술적 실천주의랄까요. 여러분이 감을 잡고 계시듯이 소리를 재료로 해서 원가를 하는 행위들이 나타난 지 불과 몇십 년이 안 됐어요. 예술적인 실행 행위로 나타난 게 얼마 안 되어서 아직은 새로운 분야라고 할 수 있어요.

그러나 웬지 모르게 그 분야의 필요성과 중요성을 무의식적으로라도 사람들이 인식하기 시작하는 시대라는 생각이 들어요. 강의를 통해 제 관점에서 여러분께 말씀드리겠습니다. 5시 반까지는 기초적인 개념들을 이해해보고 그중의 일부분을 간단하게나마 해볼 수 있는 시간을 가져보도록 하겠습니다. 첫 번째는 청각 공간의 이해라고 제목을 붙여보았습니다. 일단 하나의, 발상의 전환에 해당한다고 봅니다. 하나의 공간을 시각적으로 이해하는 방법이 있잖아요. 혹시 여기 시각예술 전공하시는 분 있으신가요? 공학도분들도 꽤 계시네요. 그럼 제가 무슨 얘기를 하는지 정확하게 아실 것 같아요. 우리는 공간을 시각적으로 이해하잖아요. 어느 공간에 들어오면, 전시를 어떻게 할까? 혹은 사람들에게 이 공간을 어떻게 나눠서 보여줄까? 이런 생각들을 하잖아요. 그런데 공간을 청각적으로 이해하는 자체가 중요하다는 생각이 들어요. 그래서 이런 제목을 붙였고요. 요새 보면 원가를 보러 갔는데 들린다는 느낌이 들 때가 많으실 거 같아요. 저도 그래요. 전시장에 무언가를 보러 갔는데, 자꾸 들려요. 보라고 해놓은 건 줄 알고 가봤더니 들으라고 해놓은 경우가 많아요. 그리고 원가를 보려고 하는데 듣는 게 동반돼요. 그런 경우도 많죠. 분명히 나는 보러 갔는데 들리는 거예요. 그걸 사운드 전시(Sound exhibition)라고 보통 부르죠. 소리의 전시라는 것 자체가 새로운 개념이에요. 옛날에는 어떻게 했을까요? 전시한다고 하면 공연을 했죠. 공연한다는 건 소리를 시간적 개념으로 풀어내는 거죠. 공연에서 가장 중요한 건 몇 시에 시작하느냐죠. 그 시간이 지나버리면 없어지잖아요. 소리의 전신은 소리를 공간적으로 풀어낸다고 할 수 있을 것 같아요. 그 개념이 서양에서는 천 년이 걸린 거예요. 거의 20세기

중반에 와서야 도입이 됐어요. 그 전까지는 당연히 소리는 시간을 정해서 공연을 하면 되는 거로 생각했죠. 그리고 보이는 것은 어떤 곳에 놔두고 전시하면 되는 거로 생각을 했죠. 자연스럽게 구분이 되어서 너무 멀어지는 경향이 있죠. 하나는 공연장에서 하나는 전시장에서도. 그런데 20세기 초반에 어떤 일들 때문에 이게 무너졌어요. 그 노력을 하던 사람들은 대체로 미술하던 사람들이라기보다는 바깥에 있는 사람이 많았어요. 시인들이라든지요. 음악 하는 사람들 중에도 이런 일을 하던 사람은 약간 못 배운 사람이라는 인식이 있었어요. 독학처럼요.

소리를 공간적인 개념으로 이해하기 시작한 게 20세기 중반이라고 보면 될 것 같아요. 그 개념에서부터 나오고 실천되었지만, 아직도 교과서적인 정리가 안 됐어요. 저는 계원예술대학이라는 곳에서 사운드아트 위주로 강의하고 있는데요. 재미있어요. 미술은 굉장히 교과서화 되어있죠. 사운드아트는 교과서가 아직 없어요. 저도 매년 조금씩 업데이트를 해 가면서 사운드아트를 얘기해줄 수밖에 없는 거고요. 현재 진행 중인 장르라고 볼 수 있는 것 같아요. 그런데 소리를 공간화시킨다는 게 조금 문제가 있어요. 여러분들도 생각해보세요. 소리는 오브제가 아니기 때문이에요. 예를 들어, 미술은 어디에 가져다 놓을 수 있고 인스톨 하는 대상이 생기는데요. 소리는 어떻게 해야 돼요? 소리는 존재하는 오브제가 아니라 물리적 형상(Physical phenomenon)이에요. 없는 건 아니에요. 있지만, 오브제로 존재하기보다는 현상으로 존재해요. 즉 파동으로 존재하죠. 물질 존재 방식이 크게 두 가지가 있죠. 하나는 입자로 존재하고 또 다른 하나는 파동으로 존재하고 있어요. 떨림인 거죠. 그런데 양자역학이라는 것은 궁극적으로 보면 입자가 파동이 되고 파동이 입자가 되죠. 그럴 때 이걸 직접 존재한다 혹은 아니다 말할 수 있는 건 굉장히 철학적인 이해나 물리학적인 이해가 필요한데요. 소리가 그런 방식이죠. 하나의 현상으로 존재하기 때문에 이걸 전시할 수는 없는 거예요. ‘없음’을 전시하는 것이라는 역설이 작동하는 거죠. 우리 20세기는 이걸 대상화시킬 수 있는 오브제가 발명된 시대예요. 그게 굉장히 중요하고요. 그게 한마디로 뭘까요? 스피커예요. 스피커라는 건 20세기에 발명이 되었죠. 소리를 전시할 기회를 얻었어요. 그러나 꼭 스피커가 있어야 하는 건 아니에요. 지구에 어떤 공간이 있으면 무조건 소리는 있어요. 두 가지 조건 때문이죠. 하나는 시간이에요. 시간이 흐르면 무조건 소리가 있어요. 다른 하나는 공기예요. 공기 때문에 무조건 있어요. 그 두 조건을

피할 수가 없죠. 시간이 없는 진공상태에는 소리가 없지만, 그런 공간은 일상생활에 없어요. 생활세계에서 시간이 흐르지 않거나 공기가 없는 공간은 없잖아요. 소리는 무조건 있기 때문에 소리를 전시할 수도 있구나라는 개념이 생긴 거죠. 좀 어렵죠. 이걸 20세기 중반 들어서 생각하기 시작했고, 비가시성이라는 굉장히 중요한 테마를 만나요. '소리의 전시'라는 것은 제가 이야기했고요. 모던아트에서 최초의 본격적인 사운드 전시가 2013년에 있었어요. 물론 그 전에도 계속해 왔지만, 제도화가 된 건 이때예요. 그게 겨우 2013년이니까 3년 전이에요. 그 전까지는 제도화되지 않았다고 볼 수 있어요.

'사운딩'이라는 말은 소리를 낸다는 뜻이에요. 이건 사운드로 작업하는 사람들의 작품을 모은 거예요. 퍼포먼스나 컴퓨터 프로그래밍 등, 사람들이 사운드에 접근하는 방식은 굉장히 다양해요. 16명 정도가 여기 참여했어요. 보통 1960년에서 1980년생 정도로 분포되어 있는 것 같아요. 수잔 필립스라는 사람은 되게 유명해요. 그 전 세대 사람들도 있는데 생각보다 젊은 사람들만 모은 것 같네요. 최근에 벌어지고 있는 경향을 알려주는 거겠죠. 사운드 아트라고 하면 소리를 활용한 다양한 종류의 예술 전체를 아우르고 있는 것 같아요. 그게 음악일 수도 있고 음악이 아닐 수도 있겠죠. 그 경계선에 있을 수도 있고요. 물론 사운드 퍼포먼스의 개념으로요. 요즘 주로 테이블 탑 뮤직을 많이 하죠. 예를 들어 공연할 때 테이블에 짹 깔아 놓고 연주를 하잖아요. 신시사이저 등 여러 가지가 있는데요. 그런 식으로 테이블 위에 올려놓고 하는 라이브 일렉트로니스입니다. 저는 일렉트로 어쿠스틱 뮤직이라고 부릅니다. 전자음악적인 도구들을 활용한 음악 장르로 볼 수 있어요. 소리의 설치라는 개념으로도 볼 수 있을 것 같고요. 옛날의 음악은 음정을 배열하는 거로 시작했었는데요. 지금은 사람들한테 음색을 전달하는 경우가 많죠. 또 지금은 소리의 시간적, 공간적 배치를 병행해요. 사람들에게 청각 공간을 제시하는 경우도 많고요. 일단 기본적으로 공간을 이해해야 하는데요. 우리는 시각 공간에서 청각 공간으로 전환되는 시대에 있는 것 같아요. 우리 시대의 중요한 화두라고 볼 수 있을 것 같아요. 공간 자체를 청각 공간으로 이해하기 시작했다는 거예요. 이에 대해서는 조금 있다가 다시 얘기해 볼게요. 이거는 1970년대 폴 코스의 유명한 작업 중 하나예요. 'The sound of ice melting'이라고 '얼음이 녹는 소리'라는 작품이었어요. 1970년에 폴 코스와 몇몇 사람이 샌프란시스코에서 조직한 사운드예요. 얼음 녹는

소리가 들릴까요? 얼음 녹는 소리 들어보셨어요? 겨울에서 봄 넘어갈 때 강 같은 데서 나는 소리일까요? 실제로 여기서 나는 소리라기보다는 얼음이 녹는 동안에 나는 소리라는 거겠죠. 이것을 통해서 우리에게 어떤 걸 전달해 주려고 하는지는, 사실 조금 미묘한 것 같아요. 이 시간 동안에 나는 소리를 들으라는 의미일 수도 있고, 정치적으로 읽을 수도 있는 것 같아요. 정치인에게 아무리 마이크를 들이대 봤자 진실된 소리가 나올 수 있겠어요? 약간 역설적인 거죠. 어떻게 보면 히피적인 걸 수도 있어요. 히피들이 당시에 고기라든지 얼음 같은 걸 몇 시간 동안 녹이면서 놀았대요. 또 하나는 이것이 녹여져 있는 공간의 제한을 생각해볼 수 있어요. 이 소리가 다시 스피커로 나온다고 하면 그 공간에서 나오는 소리를 제한하는 거겠죠. 이런 것들을 제한하고 있는 것 같아요. 21세기는 소리의 시대라는 말이 있어요. 저도 그렇게 말하고요. 제가 사운드아트 전공이니까 먹고 살려고 이렇게 말하는 것이기도 하고 괜히 호기심을 자극하려고 하는 말이기도 한데요. (웃음) 이렇게 말하는 이유가 없지는 않아요. 듣는 것과 보는 것의 차이는 분명히 있죠.

제가 한 가지 퍼포먼스를 해볼게요. 여러분 뒤돌아보지 마세요. 뭔지 아시겠어요? 결국은 청각 공간과 시각 공간의 차이를 알려 드리려고 한 거예요. 제가 뒤에서 소리를 냈고 제가 뒤에 있다는 걸 모르는 분들은 없죠. 시각 공간 같은 경우는 앞을 확보하는 역할을 해요. 시야의 190도 정도를 확보하는 거죠. 계속 이런 방식으로 앞을 확보하죠. 끊임없이 앞이라는 걸 재설정하는 거예요. 그게 시각 공간인데요. 그동안은 앞을 확보해야만 인식했었어요. 그러나 시각 공간이 뒤에도 있을 거란 생각은 안 했던 것 같아요. 이건 시대적인 흐름과도 관련이 있다고 봐요. 16세기쯤 소실점이 생기고 나서부터 시작된 흐름들은 모두 앞을 향해 있었죠. 그런 생각을 바탕으로 한다면 뒤는 필요가 없어요. 앞을 바라보면 되는 거예요. 시각 공간도 이런 식으로 설정했던 것 같아요. 그러나 시각 공간은 거꾸로, 부정적으로 얘기하면 계속해서 앞을 확보하면서 동시에 계속해서 뒤를 포기하는 거예요. 그렇죠? 그래서 제가 퍼포먼스를 뒤에서 했어요. 여러분들은 제가 보이지 않았지만, 뒤라는 개념을 거의 갖고 있고 또 뒤에서 어떤 일이 벌어진다는 것을 알았어요. 바로 청각 공간이죠. 지금 제가 여기에 서서 '아' 소리를 내면 스피커가 앞에 있지만, 이 소리가 울리죠. 그 이유가 뭘까요? 소리가 전체로 퍼지기 때문에 그런 거죠. 제가 마이크 없이 얘기하면 그냥 제 목청에서 떨리는 마찰된 소리만 나오는 거죠. 하지만 제가 이렇게 마이크를 사용해서 말하면 전체적으로 울리는

소리를 듣게 돼요. 소리가 여러분의 귀를 거쳐서 뒤의 벽으로 갔다가 반사되어서 앞으로 오겠죠. 내 귀를 한 번 지나갔다가 다시 내 귀로 두 번 왔다가 오는 과정이에요. 한 번 '아' 하지만 수십 번, 수백 번 왔다 갔다 하는 소리를 듣는 거죠.

시각적인 것은 이렇게 하면 안 되죠. 앞을 확보한 다음 시선을 고정해요. 시각적으로 하나는 하나예요. 그러나 청각적으로는 하나가 하나인 게 아닌 거죠. 앞과 뒤가 섞여요. 그래서 이게 청각 공간이 되는 거예요. 사운드 소스가 있으면 소스가 한 자리에 있지 않고 전체로 퍼져서 전체 소리가 되는데요. 그래서 청각 공간은 뒤를 확보해요. 뒤를 확보한다는 게 굉장히 중요한 거예요. 보는 것이 뒤를 포기하는 것이라면, 듣는 것은 뒤의 확보라고 말씀드릴 수 있을 것 같아요. 보는 것은 배제를 전제로 하고 있어요. 뒤를 배제하기 때문에 앞이 보이는 거예요. 그러나 듣는 것은 소통하고 전체적인 것을 확보한다는 데서 보는 것과 차이가 있죠. 이런 얘기는 제가 만들어내서 하는 얘긴 아니고요. 마샬 맥루한이라는 유명한 미디어 학자가 있어요. 예언적인 말을 많이 했어요. 1950년대쯤 시각 공간과 청각 공간을 구분했어요. 비주얼 스페이스와 어쿠스틱 스페이스를 구분했는데요. 이 사람은 TV를 연구하는 과정에서 이런 말을 한 거예요. 우리는 TV 보는 것을 시각적인 행동으로만 생각하잖아요. 그러나 사실 청각 공간이 있다는 거죠. 예를 들어, 코미디 프로그램을 보면 청중들이 계속 따라서 웃어주죠. 내가 혼자 웃어도 되는데 같이 웃어주고 또 웃긴 상황마다 계속 웃음소리가 들리잖아요. 전체적인 하나의 공간 속에 내가 있게 되는 거죠. 그럴 때 이걸 청각 공간으로 이해하는 거예요. 반면에 영화관에 가면 여러 사람이 같이 보잖아요. 그럼 함께 있다는 통합적인 느낌을 줄 필요가 없잖아요. 같이 있다는 걸 모두가 다 아니까요. 하지만 TV는 집에서 혼자 보잖아요. 그래서 내가 이걸 누군가 공감하고 있다는 느낌을 그 매체 안에서 줘야 한다는 거죠. 공간과의 소통이 이루어지고 있다는 느낌을 줘야 하는데 그걸 소리로 준다는 거죠. 시각 공간은 논리, 방향, 배제가 원칙인데 청각 공간은 통합, 무방향이 원칙이라고 했어요. 앞으로는 청각적인 공간으로 갈 것이라는 말들이 있었어요. 그땐 아무도 그 말에 대해 진지하게 생각하지 않았어요. 하지만 실제 그 방식으로 조금씩 가고 있는 거죠.

지금 청각 공간을 이해하는 과정인데요. 이건 대문자 S이고, 소문자 s는 작은 공간이에요. 비주얼 스페이스 같은 경우는 대문자 S, 그러나 어쿠스틱 스페이스에서는 분할된 작은 공간 하나가 전체예요. 분할된

작은 공간 두 개가 모이면 또 전체예요. 이렇게 말씀드리면 잘 이해가 안 가시죠. 그런데 이걸 보시면 알 수 있을 거예요. 한 공간을 분할하면 s1, s2 이렇게 구분이 되죠. 이것은 잘린 작은 공간들이고 이 부분들을 다 합치면 전체공간 s가 돼요. 그런데 청각 공간에서는 이 잘린 s1 공간에서부터 소리가 전체적으로 퍼지겠죠. 잘린 s2도 마찬가지예요. 이 공간의 벽에 그림을 건다고 생각해 봅시다. 8개를 걸 수 있겠죠? 여기에 하나의 그림을 건다고 해서 다른 쪽 그림을 방해하진 않겠죠? 그런데 만약에 이 공간을 8개로 분할을 해서 사운드아트 작품을 넣는다고 생각해 보세요. 소리가 다 섞여서 아무 소리도 안 들려요. 아마 3개도 못 넣을 걸요. 오케스트라 같은 경우에는 여기저기서 소리가 나오잖아요. 그런데 그 소리는 어떻게 해서 조화롭게 들리는 걸까요? 미리 화음을 생각해서 하모니를 맞춰 나가기 때문이죠. 같이 들린다는 걸 알기 때문에 어떤 악기는 크게 소리를 내고, 또 어떤 악기는 작게 소리를 낼 수 있도록 정하는 거죠. 그게 청각 공간입니다. 만약 이 공간에 조각을 넣는다고 하면 4개 작품 정도는 넣을 수 있을 것 같아요. 구석에 하나씩 놓으면 되겠죠. 시각 공간은 나눌 수 있으니까요. 그러나 청각 공간에서는 여기에 하나를 놓으면 그게 전체예요. 그럼 들어올 때부터 당연히 이 소리가 들리겠죠. 결국은 어떻게 될까요? 청각 공간은 공존한다는 거죠. 작품이 따로 존재하는 게 아니예요. 굉장히 중요한 차이예요. 그리고 어떻게 인식하느냐에 따라서 공간이 완전히 다른 공간이 되는 거예요.

비주얼 스페이스에서는 작은 공간을 하나씩 자르면 더 큰 공간이 돼요. 청각 공간에서는 작은 공간을 다 더한다는 건 있을 수 없어요. 작은 공간 하나가 전체예요. 작은 공간을 또 둘로 자른 게 전체예요. 만일 여기에 작품 두 개를 놓으면 어떻게 해야 할까요? 아주 세심한 배려가 필요해요. 어차피 같이 들리기 때문에 두 작품이 아니라 한 작품의 두 파트라고 생각을 해야겠죠. 다른 작품인데도 불구하고요. 작년에 제가 국립현대미술관에서 광복 70주년 기념 전시를 했어요. 공간에 빽빽하게 전시했어요. 진짜 시각 공간의 분할이 극대화된 거였어요. 거기에 제가 소리를 집어넣는 작업을 했는데요. 소리를 붕 띄웠어요. 소리를 한 3m 위에 있는 비닐 막처럼 해봤어요. 바로 옆 방에는 다큐멘터리를 하시는 분이 계셨는데, 그 작품은 소리가 굉장히 중요했어요. 5.1채널 저음 이러면서… 소리가 중요하니까 그걸 강화해서 가지고 오셨어요. 옆 방에 그렇게 큰 소리가 나니까, 제 방에 있는 소리가 안 들려요. 그렇 땐 어떻게 할까요? 서로 소리를 막 키우게 돼요. 결국, 조금 줄여주시긴

했는데 그분도 본인 작품의 소리가 굉장히 중요한 부분이니까 그대로 두는 거죠. 여러분들도 이런 경험 많으실 거예요. 어떤 걸 보러 갔는데 무슨 소리가 들리는 거예요. 그렇지만, 너무 많은 소리가 섞여서 그게 대체 무슨 소리인지 모르는 거죠. 그 이유가 큐레이터분들이나 시각예술하시는 분들이 시각 공간을 분할하는 방식으로 공간을 자르는데 익숙해서 그렇겠죠? 그럴 땐 공유의 원칙을 잘 생각해야 해요. 이게 생활로 넘어가면 층간 소음이 되는 거죠. 아파트를 어떻게 분류했을까요? 1호실, 2호실 이렇게 분할을 하는 거죠. 시각적으로는 분할된 공간이죠. 그런데 소리는 벽으로 막아도 벽을 타고 넘어가요. 진동이기 때문에 옆으로 전달 돼요. 이걸 없애려면 어떻게 해야 할까요? 벽을 엄청 두껍게 막아놓는 방법도 있을 수 있지만, 그건 너무 단절적인 것 같고요. 어떤 철학이 있어야 하냐면요. 내가 공용 공간에서 사는 거잖아요. 만일 어렸을 때부터 청각 공간에 대한 교육을 받았으면 서로 같이 쓰는 거로 생각했겠죠. 같이 쓰기 때문에 소리 내는 사람도 조심해서 내고, 듣는 사람도 어느 정도 인정하는 철학이 있어야 하는 거죠. 전체를 같이 쓴다고 받아들여야 하는데, 전혀 그런 교육이 없는 거예요. 아파트 10층 중에 한 층은 완전히 내 것으로 생각하기 때문에 내가 완전히 독자성을 유지해야 한다고 생각해요. 너무나 이기적이고 시각 공간적인 개념을 갖고 있는 거죠. 이런 작은 공간 하나가 전체에 영향을 줄 수 있기 때문에 그걸 존중해 줘야 하는 면도 있고요. 또 한편으로는 그것들 사이의 관계를 생각해봐야 합니다. 이게 청각 공간이에요. 시각 공간같은 경우 분열된 작은 공간, 그러니까 아파트나 공연 공간 같이 논리적이고 비인간적이고 근대적인 공간 구성이에요. 그러나 어쿠스틱 스페이스는 보다 통합적이고 전체적이며 작은 공간의 독자성을 인정합니다. 공간 사이의 관계가 중요해요. 분할된 한 공간이 주는 역할도 중요하고요. 제가 청각 공간 위주로 설명하다 보니까 시각 공간과 서로 섞이는 부분도 있어요. 또 하나 중요한 것은 조명인데요. 조명은 전체로 작동하죠. 빛도 파동이기 때문에 전체성에 관여해요. 전체를 규정하는 것들에 대해 생각할 수 있게 되는 겁니다. 서양 근대 이후에 화이트 큐브나 서양적인 공용 공간 등의 공간적 분할방식은 시각 공간적인 곳이라는 뜻이죠. 통합보다는 배제의 원리가 작동한다는 말이에요.

이제 시각적인 건 빼고 듣기의 과정을 볼게요. 소리가 앞과 뒤를 실타래처럼 칭칭 감아요. 결국은 공간 전체로 확대됐다가 다시 나에게 돌아오는 시차를 느끼는 거예요. 이걸 동기화라고 해요. 딜레이이라는

말이 굉장히 중요한데, 듣는 것은 지금과 약간의 시간 차를 두고 있는 딜레이의 시간들을 합쳐서 듣는 거예요. 그것을 청각적으로 인지하도록 청각이 발달했어요. 그게 어떤 인지냐 하면 여긴 넓은 공간이구나 혹은 좁은 공간이구나 하는 공간적인 구분들을 하는 거예요. 그래서 분할되어 있는 공간의 전체성이 복원되는 방식으로 청각이 발달했어요. 그건 시각과 청각 각각의 고유 기능이기도 해요. 특히 남자들보다는 여자들이 이런 인지능력이 발달한 것 같아요. 예를 들어서 카페 같은 곳에 앉아있으면 남자분들은 내가 대화하는 내용만 들리는데 여자분들은 옆쪽에서 대화하는 것도 들린다고 말하잖아요. 전체적인 소리를 들으면서 분위기를 파악하는 면에서는 여성 분들이 약간 강한 것 같아요. 사실 원시시대와도 관련이 있다고 해요. 동굴에서 아이를 안고 있으니까 바깥에서 들리는 소리를 듣고 경계를 하기도 했죠. 여성이 그걸 담당했기 때문에 가시적인 범위 안에서 존재하는 것들에 대한 인지를 청각으로 했다는 거죠. 복원이라는 말이 있어요. 이건 옛날에 있던 말이 아니에요. 남대문 복원 이런 말도 있잖아요. 옛날에는 복원하지 않고 새로 지었죠. 지금은 새로 지으면 지을수록 나쁘다는 것을 알아요. 그래서 과거의 것들을 자꾸 복원하는 일들을 하죠. 그런 것들도 사실은 시각 공간적인 이해하고는 다른 것이라고 할 수 있을 것 같아요. 또 하나 중요한 것은 사이버 공간이에요. 사이버 공간은 시각적인 공간이 이길 수가 없어요. 거리가 문제가 되지 않으니까요. 예를 들어 페이스북 같은 경우도 그래요. 타임라인이 무작위로 공개가 되어 버리죠. 공간적 거리 개념이 무너져요. 사이버 공간은 완전히 랜덤하게 접속되니까요. 또 하나는 하이퍼링크예요. 우리가 책을 읽을 때는 페이지대로 가지만 하이퍼링크는 어떤 논리적인 순서에 의해서 정보를 파악하는 게 아니라 무작위예요. 하이퍼링크되면서 정보를 파악하죠. 이게 청각 공간적인 랜덤한 공간에서의 존재 방식과 맞닿아 있어요. 이 부분이 굉장히 중요해요. 그걸 랜덤 엑세스라고 하죠. 어디서 어떤 목적으로 공개가 될지 몰라요. 예를 들면 며칠 전에 스웨덴 친구가 페이스북 메시지를 보냈어요. 저한테 아프리카 친구랑 밴드를 만들었냐고 물어보더라고요. 그 소문이 어떻게 스웨덴까지 간 걸까요. 또 제가 벨기에 친구의 앨범에 참여했다는 말을 들었대요. 그럼 그건 또 어떻게 알았냐고 물었어요. 그 친구랑 페이스북 친구인데 거기서 봤대요. 이를테면 과거의 1세계에서는 아주 빠르게 아날로그적인 방식으로 서로 정보를 공유했죠. 그들끼리만 정보를 공유하고 나머지들은 공유가 안 됐어요. 디지털 세계에서는 최소한 그건 무너졌어요. 지금은 언어적인

제약이 있는 것 같아요. 영어로 된 정보가 다른 언어의 정보보다 기하급수적으로 많죠. 영어의 권력이 점점 더 커지는 계기이기도 한데요. 영어를 할 줄 아는 모든 사람들은 구글에 참여할 수 있게 되니까요. 어떤 지역에 있든 상관이 없는 거죠. 그것은 기존의 시각적인 공간 분할이에요. 서양 제국주의의 입장에서 보면 그것은 무너진 거죠.

예전에 아프리카 사람들을 노예로 많이 삼았죠. 내가 만약 미국 사람이라면 아프리카에 사는 사람을 노예로 부렸다는 거잖아요. 사람으로서 어떻게 가능해요, 그건 공간분할을 했다는 거죠. 나는 미국이라는 가장 첨단의 공간에 있고 너희는 뒤처진 공간에 있기 때문에 우리가 개발해 준다는 개념으로 데리고 온다는 거죠. 그 공간분할과 위계로 먹고살았어요. 지금의 정보화 시대에서 그 흐름들은 끝난 거죠. 정보 강국이라는 큰 역전은 동아시아에서 처음 경험했어요. 사실 20년 전만 해도 불문과 선배들이 프랑스 유학을 다녀오면 이런 얘기를 했어요. 집 앞 도서관만 가도 모든 게 잘 되어있고 정보가 엄청 가까이 있다고요. 지금은 갔다 와서 이거 어떻게 접속하냐고 물어봐요. 프랑스 같은 곳은 아날로그적인 체계가 너무 잘 되어있어서 디지털 체계로 넘어오지 못하는 부분이 있는 것 같아요. 실제로 와이파이도 너무 느리다는 말도 너무 많이 들었고요. 개인적으로 생각하기에는 예전에 구축해놓은 그 시스템 안에 아직도 있는 것 같아요. 우리는 동네 도서관 가면 책이 그렇게 많진 않죠? 그러니 만일 랜덤 액세스라는 정보 공유 방식이 아니었다면 어떤 부분에서는 굉장히 옛날에 머물러있을 수도 있었겠죠. 이런 흐름을 보면 공간에 대한 시각적인 분할로 이루어진 위계에서 빠져나오고 있다는 거예요. 사이버 공간 역시 시각적인 공간의 특성보다 청각적인 공간의 특성이 많다고 할 수 있는 거죠. 그래서 미술관에서도 이렇게 잘라 놓아서는 도저히 감상할 수 없는 게 있어요. 예술가들도 무의식적으로라도 잘린 공간을 어떻게 넘어갈까 고민하다가 소리를 가져오는 경우가 잦아지지 않았나 생각이 들어요. 그럼 어떤 아티스트들이 어떤 방향으로 일하고 있는지 사운드 인стал레이션(sound installation) 측면에서 좀 더 보도록 하겠습니다.

만일 한 학기 정도 여러분들과 수업을 한다면 20세기 초에 무슨 일이 있었나, 미술계 혹은 음악계에서 어떤 방식으로 소리에 새롭게 접근하기 시작했는지 체계적으로 쭉 얘기했을 텐데요. 들어보니까 전공자들도 많으시고 하니까 일단 넘어가 볼게요. 소리 설치, 즉 사운드 인стал레이션이라는 건 미술뿐 아니라 통합적인 개념이에요. 소리하는

사람이 소리하는 사람이 아니고, 미술 하는 사람이 미술 하는 사람이 아니에요. 이런 입장에서 공간을 청각적으로 다루는 흐름들이 있는 데 그걸 명백하게 정의하려고 한다면 소리 설치라는 개념을 말할 수 있을 것 같아요. 간단하게 소리 설치의 역사에 관해 이야기를 해볼게요. 그리고 사운드 스케이프(sound scape)라는 개념이 있어요. 소리 풍경이라는 뜻인데 그 개념도 설명해 드리겠습니다.

소리 설치의 간략한 역사를 한 번 보도록 할게요. 처음에는 소리 조각이라고 불렀어요. 해리 버토이아라는 사람이 있어요. 사실 디자인하던 사람이었는데요. 이탈리아에서 이민 왔어요. 이 나라 사람들이 약간 잘 듣는 것 같긴 해요. 이탈리아의 미래파 친구들이 소음의 예술이라는 개념을 처음 도입했어요. 1915년에 태어나서 1978년에 생을 마감했는데요. 주변에 있는 사람들은 미국에 사는데 이탈리아 말을 쓰는 그런 사람들이었대요. 이 사람이 사운드 스컬쳐(Sound sculpture)라는 말을 했어요. 소리 조각이라고 소리 설치의 전 단계라고 보시면 될 것 같아요. 텍스쳐드 스크린이라는 걸 걸었어요. 디자이너니까 실용적인 걸 만들어 주는 사람이었죠. 도서관인지 은행에서 뭔가를 가려달라고 요청을 해서 이 사람이 스크린인데 텍스쳐가 있는 스크린을 만들어줬어요. 그런데 거기에 소리가 있었어요. 참 좋았대요. 그 이후 이 사람은 아예 사운드 스컬쳐라고 조각에 소리가 나는 형태로 만들어서 이 분야의 예기치 않은 선구자가 됐어요. 이런 구조물을 만드는 게 이 사람이 일이었어요. 그런데 이 사람이 알고 봤더니 음악에 관심이 많은 사람이었대요. 이걸 가지고 음반을 내게 됐어요. 재미있죠? 이국적이에요. 우리도 이런 소리 많이 들었죠? 일하시는 분들이 철근 들고 가잖아요. 철근들을 바닥에 놓았을 때 저런 소리가 나잖아요. 그게 바람에 부딪혀서 저런 소리가 나는 사운드 스컬쳐를 했어요. 저 시리즈를 굉장히 많이 했어요. 이것도 보세요. 공간이 다탁다탁 붙어있는데 여기서 소리가 나면 이 공간 전체를 장악하겠죠? 만일 이런 피스가 여러 개 있다면 이 공간이 다르게 이해되는 건 확실했어요. 이게 해리 버토이아의 사운드 스컬쳐라는 거고요. 나중에 제가 어떤 다큐멘터리를 봤더니 이 소리를 내려고 굉장히 노력을 많이 했대요. 이런 게 사운드 인스톨레이션의 전 단계라고 볼 수 있을 것 같아요. 어쩌면 순수한 조각적인 면에서 소리를 다룬 거죠.

1958년에는 필립스 파빌리온이 있어요. 많은 사람들이 실패했다고 얘기해요. 어떤 의미에서 실패했느냐고 하면 뭔가 조화롭지 않았다는 뜻 같아요. 에드가 바소레즈라고 아세요? 20세기 최고의 실용음악가

중 한 사람이에요. 나중에 검색해서 꼭 들어보세요. 에드가 바레즈가 소리를 담당했어요. 필립스 파빌리온 내부의 설계는 크세나키스라는 사람이 있어요. 그리스의 유명한 작곡가이면서 건축가예요. 음악가로 더 유명해졌죠. 이런 공간 설계도가 나왔는데 약간 위의 모양이었어요. 들어와서 나가는 모양이요. 이것도 하나의 소리 음악 개념이에요. 새로운 소리를 들려주는 개념이죠. 지금은 일종의 소리 프로모나드, 소리 산책이라고 하죠. 이렇게 지나간다고 하면 지나가는 과정에 소리를 배치하는 거예요. 그걸 '워크 인 뮤직'이라고 불러요. 산책로 같은 데에 이렇게 설치하면 재미있겠죠. 실제로 산책로에 소리를 들리게 해 놓은 산책로도 있긴 있어요. 그런데 1년을 못 가더라고요. 스피커가 망가지기도 하고 고치지를 못해서요. 사실 지독한 어려움이 있긴 한데요. 아무튼, 필립스 파빌리온을 소리와 영상의 체험적 공간으로 탈바꿈시켰대요. 여기에 수백 개의 스피커를 설치했어요. 소음의 구성을 굉장히 여러 채널로 녹음을 해서 틀었던 거죠. 이런 걸 지금은 저 개인적으로 할 수 있어요. 컴퓨터와 사운드카드에 여러 채널로 나가는 아웃풋이 있으면 가능해요. 옛날에는 유명한 사람들이 하는 수백억짜리 프로젝트가 아니면 할 수 없었죠. 아무튼, 그것들을 전시하게 된 거예요. 외양은 이렇게 생겼었대요. 예쁘죠?

당시에는 그 소리가 크게 울리기도 하고 왜곡된 영상들 때문에 사람들의 호응도 좋았대요. 굉장히 많이 봤대요. 수백만 명이 세계박람회에서 이 현장을 체험했다고 하는데요. 지금 그 현장은 없어졌고요. 영상과 사운드 편집된 부분만이 남아있어요. 그걸 포엠 일렉트로니크(Poème électronique)라고 제목을 붙였어요. 전자시라는 뜻이죠. 인류의 역사를 몇 단계로 나눠서 짧게 지나가는 거로 보여주는 거죠. 거기 지나가는 동안 볼 수 있을 정도였대요. 좀 원시적이에요. 사운드도 유치한 전자 음악 비슷한 건데 나름 또 심플하기도 해요. 지금은 컴퓨터로 금방 할 수 있는데 옛날에는 이런 소리를 내려면 큰 발전기가 필요했어요. 제너레이터요. 이건 인류의 역사를 표현한 건데 귀여운 것 같아요. 중간에 전쟁 폭발음도 나오는데 그 소리가 굉장히 커서 사람들이 깜짝 놀라기도 했대요. 시간 관계상 여기까지 볼게요. 소박하지만 굉장히 재미난 소리들이라고 생각해요. 이런 것도 소리를 공간적으로 제시하는 작품 중 최초의 대규모 작품이에요. 이건 참 제가 좋아하는 사람인데요. 로버트 모리스라는 설치아티스트예요. 주된 작업은 펠트 작업이에요. 펠트를 막 잘라서

붙여놓는 거 있잖아요. 그 펠트 작업 자체도 뭉클한 게 있어요. 굉장히 랜덤하지만 리드미컬하고 음악적이기도 해요. 이 사람 펠트 작업도 하나 보여드릴게요. 이게 대표적인 펠트 작업이에요. 이 사람이 예기치 않게 사운드 예술의 선구자 비슷하게 평가받는 이유는요. 1961년에 스스로 소리를 내는 상자(box with the sound of its own making)라는 걸 만들어요. 간단해요. 박스가 하나 있잖아요. 그런데 이걸 만들 거 아니에요. 그때 녹음기를 갖다 놔요. 그럼 박스를 만들 때의 소리가 녹음되겠죠. 그걸 이 안에 집어넣는 거예요. 그런데 그 작품성이 굉장히 오래갔어요. 박스인데 자기가 만들어지는 소리가 들리는 거예요. 되게 신화적이에요. 내가 만들어진 과정과 소리를 내가 말하는 거나 마찬가지예요. 시점이 2인칭이에요. 보통 인스톨 된 것들의 시점은 거의 3인칭 이거든요. 나, 너, 아니면 제삼자잖아요. 그런데 자기를 얘기하잖아요. 2인칭이 돼요. 인스톨된 작품을 최초로 2인칭으로 전환시켰어요. 간단한 건데 굉장히 큰 뒤팽기예요. 또 하나 뭐가 있나 하면요. 어떤 존재든 나는 이 시간을 살고 있지만 내가 살아온 시간을 반복 재현해요. 이 안에 다 들어있어요. 어떤 시간 안에 그 시간이 존재하여지도록 하기 위한 과거가 들어있고 과거를 재현하게 되어 있어요. 지금 현재 이걸 보고 있는데. 그 시간 안에 다시 시간이 들어 있는 거죠. 그게 보통 존재이고 그 시간 바로 밑에 숨겨져 있어요. 내가 누굴 만나자마자 내가 어떻게 해서 태어났고 하는 것들을 다 얘기하진 않잖아요. 친해지는 과정에서 말하잖아요. 그런 것처럼 자기 기원에 대해서 말하고 있는 거예요. 이 사람은 자기가 그렇게 얘기해요. 마치 운명이 깃든 판도라의 상자 같았다고요. 또 하나, 대상이 공간에 놓여있지만 시간상으로 현존한다는 것도 그렇죠. 즉 듀레이션을 가지고 있어요. 보통 인스톨이 되면 전시 기간의 시작부터 끝까지 듀레이션을 갖고 있다고 봐야겠죠. 그런데 이것은 이 자체가 자기의 듀레이션을 가지고 있어요. 나중에 백남준씨가 하는 비디오 같은 것 있잖아요. 그런 것도 사실 개념적으로는 인스톨 된 시각적인 대상인데 자기가 있죠. 계속 나오니까요. 간단하지만 재미있는 작업인 것 같아요.

1967년에 맥스 노이하우스라는 분이 있어요. 지금은 돌아가셨는데 이 분이 처음 사운드 인스톨레이션이라는 말을 했대요. 방해 전파 같은 안테나를 설치한 거예요. 차를 타고 지나가다가 거기만 지나가면 소리가 나는 거예요. 그게 작품이라는 거죠. 그 공간의 소리 설치라는 생각을 했어요. 그러면서 '음악은 시간적으로 소리를 배치하는 반면 소리 설치는

공간적으로 소리를 배치시킨다' 고 설명했어요. 어떻게 보면 사운드아트의 역사에서 중요한 한마디라고 할 수 있죠. 이 사람의 대표작 중 하나가 타임스퀘어라는 작품이에요. 뉴욕의 타임스퀘어라고 있어요. 지하철역 옆에 제너레이트를 설치하고 스피커를 설치하는 게 끝이에요. 지나가면서 사람들이 그 윙 하는 소리를 듣죠. 그 소리가 깊이 울려 나오는 거예요. 처음에는 뉴욕 사람들도 이걸 이해를 못 했어요. 철거하라는 말이 많아서 철거됐대요. 이 사람이 미국에서 몇 군데 하다가 유럽으로 갔어요. 특히 독일로 갔어요. 독일에서는 사운드아트 개념이 조금씩 부상하고 있었는데 그런 분위기 속에서 성공적이라는 평가를 받았던 거죠. 나중에 이 사람이 다시 미국에 알려지면서 뉴욕에 다시 설치했대요. 이 경우는 약간 장소 특정적인 거죠. 사운드아트를 할 때 이런 부분도 재미있어요. 가다가 마음에 드는 장소가 있으면 그냥 거기서 바로 전시를 할 수도 있는 거죠. 저도 몇 군데 봐둔 곳이 있긴 해요. 이 사람의 타임스퀘어 작업 한 번 볼게요. 이 사람은 아마 밑에 지하철이 지나갈 때 나는 소리와 조화를 이루도록 만들었을 것 같아요. 도시의 큰 특징 중 하나는요. 전원에는 음정이 없고 도시에는 음정이 있어요. 왜 그럴까요? 계속 뭔가가 돌아가기 때문이에요. 무언가가 1초에 스무 번 이상 돌면 무조건 소리가 나게 되어있어요. 1초에 스무 번 도는 걸 20Hz라고 하죠. 20Hz 이상 돌아가면 소리를 내려고 안 해도 소리가 나요. 예를 들어 선풍기가 있으면 선풍기가 소리를 내려는 걸까요? 조용하고 싶겠죠. 그렇지만 1초에 몇 번 돌아갈까요? 한 오십 번 되려나요? 그럼 50Hz의 소리가 나게 되어있어요. 이 방도 마찬가지예요. 무슨 소리들이 나고 있죠. 제가 음정을 맞춰 볼 테니 조용히 한 번 들어보세요. 제가 피아노로 소리를 내니까 더 많이 들리죠? 이런 걸 뭐라고 할까요? 공명이라고 해요. 기존의 소리와 피아노 소리가 서로 부딪혀서 더 떨림이 발생해요. 이 방은 애초부터 비 플랫으로 노래를 하고 있어요. 저는 딱 들어왔을 때 이 방의 소리를 느꼈어요. 내가 노래를 한다면 비 플랫으로 하겠어요. 여기서 반음 높은 비로 키를 잡아서 노래를 부르면 '왜 노래를 못하지?' 이런 반응이 분명 있을 거예요. 또 근접한 주파수를 같이 틀면 서로 막 떨려요. 1Hz면 1초에 한 번 떨려요. 아무튼, 이 분의 작업은 기존의 소리와 관여할 수 있는 소리를 나게 했을 거예요. 굉장히 간단해요. 지하철 밑에서 들려오는 소리를 듣고, 간단한 신시사이저만 넣어 놓은 거예요. 사운드아트의 특징 중 하나는요. 이런 소리가 나면 사람들이 작품이라고 하면서 감탄하고 지나가겠어요?

어디서 소리가 나는 지도 모르면서 지나갈 때가 많아요. 시각적인

작품들처럼 세워 놓고 사람들이 박수 치면서 감탄하는 개념이랑은 다른 거죠. 지금 우리가 있는 이 공간도 계속 노래를 하고 있잖아요. 제 생각에 이 소리는 프로젝터에서 나는 소리 같은데요. 낮에 켜져 있는 동안은 계속 노래를 하고 있어요. 그 공간을 통째로 감상하고 있는 거죠. 여기서 누가 음악을 할 필요도 없어요. 이 소리를 그냥 감상할 수도 있고요. 아무튼, 이런 걸 작품화시키기 때문에 특별히 드러나지도 않아요. 원가를 드러내려고 하는 것도 사운드아트 하는 사람들에게는 맞지 않는 거죠.

그다음으로, 크리스 왓슨이라는 사람은 사운드 스케이프와 관련이 있어요. 원래는 락밴드 멤버였어요. 신디팝 그리고 락을 하는 사람이었어요. 먹고 살아야 하니까 밴드 하면서 BBC 방송국에서 사운드 엔지니어를 했대요. 그러면서 점점 사운드 레코딩에 관심 갖게 됐어요. 사운드 레코딩 아티스트라는 말을 듣게 된 거죠. 와일드 사운드(wild sound)라는 말은 야생의 소리라는 뜻이지만 영화에서 쓰는 개념이기도 해요. 현장음 같은 거 있죠. 와일드 사운드 레코딩 아티스트가 됐고요. 한번은 아마존에서 녹음한 소리를 런던의 큐가든에서 틀기도 했어요. 일종의 페이크이죠. 스피커를 여기저기 배치하고 안 보이게 틀었던 거예요. 한편으로는 식물들에 대한 오마주면서 동시에 불쌍하다는 말을 하려고 했던 것 같아요. 사실 그 식물들은 이런 소리가 나는 공간에 있어야 하는데 식물원에 있으니까요. 그렇지만 사람들한테는 약간 페이크 리얼리티를 보여주는 것이기도 해요. 이 전시가 성공했냐 혹은 실패했느냐는 물음에는 의견이 갈리는 것 같아요. 왜냐하면 너무 리얼한 소리 같아서 식물원에 방문했던 사람들은 그냥 거기에서 나는 소리인 줄 알았던 거예요. 그게 의도예요. 이건 사운드 소리설치 작업인데, 그걸 필드레코딩이라고 해요. 야외뿐 아니라 실내가 될 수도 있어요. 필드레코딩으로 녹음을 해서 그걸 가져다가 소스로 쓰기도 하고 공간에 배치하기도 하고요. 그래도 이 사람의 작업은 보이지 않아요. 그러나 공간 속에 작동하는 거죠. 청각공간은 전체를 통합하기 때문에 그 소리 공간으로 만들어 버리는 경향이 있죠. 자칫하면 일종의 독재 같기도 해요. 공간의 작은 분할들을 덮어버리는 큰 규정을 주기도 하고요. 그런 의미에서는 조심해야 하는 면도 있어요. 그런데 저는 울림이 있었다고 생각이 돼요. 이게 이 식물원이에요. 밤부터 새벽까지 소리가 잘 들리기 때문에 이때 녹음을 했네요. 밤에 벌레들이나 새들이 보이지는 않지만, 소리로 커뮤니케이션하잖아요. 사실 동물들한테는 보이는 것이라 아무것도 아니죠. 매나 독수리같이 멀리서 보는 새들도 있지만 어쨌든

소리로 움직이죠. 해상도가 놀라운 것 같아요. 이 사람만이 가지고 있는 노하우가 있겠죠. 세탁소에서 주로 쓰는 철제 옷걸이 있잖아요. 그걸 썼다고 인터뷰도 했어요. 굉장히 오랫동안 일을 한다고 하고요. 이런 좋은 해상도의 소리가 계속 울려 퍼진다고 하면 특별했을 것 같아요. 이 경우도 소리설치인데 아까 맥스 노이하우스 같은 경우는 타임스퀘어의 지하철로 가는 거고요. 이 사람은 가서 작업 한 걸 여기로 가져와서 섞는 거죠. 식물원이라는 인공적인 공간과 아마존의 내츄럴사운드와 섞는 거예요.

제가 좋아하는 크리스티나 쿠퍼쉬라는 독일 분이 계신데요. 여러 가지 소리가 종합된 것처럼 느껴지는 사운드 작업을 하는 분이에요. 소리는 유동적이잖아요. 소리 인스톨이 예술인데 어디 설치가 되어있지 않아요. 내가 다니는 거예요. 다니다가 중간에 발견하는 거예요. 굉장히 동적이죠. 소리 설치와 필드레코딩을 섞기도 하고, 거기에 전자음악적인 요소를 포함시켜요. 내가 일부러 소리를 덧씌우는 게 아니라 그 소리를 현장에서 끌어내는 거예요. 그게 참 놀라워요. 저는 이걸 추천해주고 싶어요. 참고가 되고 영감을 주는 작업이라고 생각됩니다. 이 사람은 이런 장치를 고안했어요. 그냥 헤드폰이 아니고 이 안에 송수신기 같은 게 달려있어요. 전자파 같은 게 있으면 그걸 캐치해서 소리로 변환시켜 주는 장치가 들어있어요. 자기가 개발한 장치예요. 이 사람은 헤드폰 쓰는 걸 좋아하고 어느 공간에 가는 것을 좋아해요. 이 선들이 전선이라서 사운드를 방해해요. 여기에 물을 담아놓고 장화를 신고 다니면서 작업하는 거예요. 이게 재미있는 건데요. 작업하다 보니 자기가 원하지 않는 소리가 자꾸 들리는 거예요. 알고 보니 전자파 때문이었죠. 그래서 그걸 가지고 하는 거예요. 그게 다 어디서 오는지 조금 있으면 나와요. 여기는 무슨 명품 상점인데 이런 곳에 가면 훔쳐가지 못하게 뭐가 달려있잖아요. 그런 데서 나오는 소리예요. 전자파의 보고죠. 보시면 사람들이 지도를 갖고 다니는 걸 알 수 있죠. 이 사람이 사전에 다 답사해서 점을 찍어놓은 거예요. 이런 걸 뭐라고 말하느냐면 소리 산책이라고 한 거죠. 소리 입장에서 본 거죠. 이 지도는 기존과는 전혀 다른 지도예요. 다른 겹의 지도겠죠. 도시 전체에 사운드가 설치되어 있는 거죠. 그래서 구태여 설치할 필요가 없이 자기가 다니면서 마주치면 되는 일종의 산책 개념이에요. 이 분의 작업은 앞으로 어떻게 될지 굉장히 궁금해요. 재미있는 작업을 많이 하시는 것 같아요.

이 로렌즈라는 사람은 스코틀랜드 사람인데요. 스코틀랜드나 아일랜드에는 아더왕 같은 전설이 있죠. 전설은 사실 쓰는 게 아니라 들려주는 거잖아요. 할머니같이 나이 든 분들이 들려주죠. 일종의 노래인

거예요. 운이 맞는 노래로 들려주는 거잖아요. 그걸 이 여자분이 자기 목소리로 말을 하고 특정한 곳에 갖다 놓는 거예요. 이건 글래스고에 있는 다리예요. 밑에 강이 흘러가잖아요. 강과 이런 소리는 뭔가 관련이 있는 것 같아요. 우리도 그렇죠. 성산대교 밑에 자전거를 타고 가다 보면 할아버지분들이 색소폰 연주하시더라고요. 강이 흐른다는 것 자체도 전설하고 관련이 많죠. 유서 깊은 다리에 그냥 스피커를 설치한 거예요. 여기에 자동차 소리 등이 포함되어 있어서, 전설이 울려 퍼지는 동시에 차 소리나 사람 소리가 같이 있어요. 시간의 중첩이랄까요? 기억 속에 있는 것과 지금 현실이 같이 가는, 생활의 모습을 보여주는 것 같아요. 그냥 스피커만 갖다 놓은 것뿐이에요. 뭐랄까 분열이라는 개념과도 관련이 있는 것 같아요. 분열은 시간적인 중첩이 깨졌을 때 오는 걸까요? 그런 생각도 들어요.

이 사람도 많이 알려진 사람이죠. 미구엘 알바레즈 페르난데스인데 마드리드 사람이고 비교적 젊어요. 스페인이 또 사운드가 굉장히 세요. 버스정류장마다 특정 소리를 배치했어요. 크리스티나 쿠비쉬도 참여했는데, 이 전시를 2007년에 열었어요. 버스정류장마다 다른 음악과 소리가 계속 나는 거예요. 시흥에서도 할 수 있겠죠. 이런 정류장에서는 웬지 하염없이 기다릴 수 있을 것 같아요.

크리스찬 마클레이라는 분도 우리나라에 왔었어요. 이 분은 레코드 잘라 쓰는 작업을 많이 해요. 유럽 사람인데 뉴욕 펑크 세대예요. 그런 곳을 드나들다가 결국 사운드 아티스트가 된 친구죠. 최근에 만든 작품도 있는데 굉장히 간단해요. 영화에서 시계가 나온 장면을 다 모은 거예요. 다 모아서 24시간짜리 필름을 만들었어요. 그럼 이 필름이 몇 시간짜리겠어요, 24시간짜리예요. 소리에 관한 중요한 정보를 주고 있어요. 소리는 시간이라고 말했어요. 이 작품은 24시간짜리 드레이션의 시계이면서 동시에 그 시간 동안의 시간 기록이기도 해요. 영화마다 음악이 들어있고 대사가 들어있고 다 다르잖아요. 다른 맥락의 소리들이 랜덤하게 결합하겠죠. 제가 아까 말했던 소리 공간에서의 랜덤화인 거죠. 그래서 0시에 틀기 시작하면 시간이 딱 맞는 거죠. 예를 들어 필름 안에서의 시간이 2시 18분이라고 나타나면 관객의 손목시계도 2시 18분인 거죠.

상황주의라는 게 있죠. <스펙터클의 사회>라는 유명한 책이 있어요. 어떻게 이런 장면들을 가지고, 권력이 사람들을 조작하는지에 대한 얘기예요. 이 사람이 거꾸로 그걸 비틀기 위해서 자기가 일종의

'납치'라는 개념을 써요. 있는 영화를 납치한다고 말해요. 무단으로 쓰겠다는 말인 거죠. 이건 다 훔친 필름들이에요. 저작권 허락받지 않고요. 그리고 자기의 철학적인 개념을 설명하기 위해서 내레이션을 하는데요. 전혀 맥락과 맞지 않는 영화 필름들을 붙인 게 스펙터클의 사회라는 영화예요. '클락'은 24시간짜리 영화이기도 하지만 24시간짜리 소리 설치 작업이기도 하죠. 그 사람은 늘 그렇게 해서 소리를 가져가요. 크리스찬 마클레이의 '링'이라고 전화 오는 장면만을 다 모아놓은 것도 있어요. 95년도 작품이에요. 이건 보다 더 사운드 적이죠. 영상작업도 어떤 의미에서는 사운드일 수도 있죠. 소리를 완전히 배제할 수는 없어요. 왜냐하면, 듀레이션이 있기 때문이에요. 영상작업은 언제나 100% 사운드아트이기도 하다는 것을 알아두셔야 해요. 그래서 이런 걸 총체적으로 사운드 인스톨레이션이라는 개념으로 말할 수 있을 것 같아요. 이 사람은 24시간 필름을 계속 틀면서 사람들과 소통해요. 이제부터는 제 작업 중에 두 가지 정도를 보여드릴게요. 또 필드레코팅 작업 관련해서 말씀드릴 게 있어서 설명을 조금 해 드리겠습니다.

일전에 패치라고 하는 것을 만들었어요. 일종의 코딩을 하는 거죠. 또 버퍼라고 하는 것도 있어요. 10곡의 노래가 버퍼 A에 들어있고요. 10곡의 다른 노래가 버퍼 B에 들어있어요. 총 20곡이고요. 이쪽에는 다양한 MC들의 목소리가 짹 들어있어요. 이거는 대한뉴스 같은 곳의 여러 멘트들을 따 놓거나 여러 다큐멘터리에서 5.16이라든지 역사적인 사건들을 딴 것들 였어요. 마치 도서관에 책을 넣어 놓듯이 버퍼에 사운드 파일들을 넣어놨어요. 플레이어가 있어서, 플레이어마다 랜덤하게 재생하고 멘트를 넘기고 하는 프로그램을 만들어 놓은 거예요. 온에어를 누르면 시작이 돼요. 어떤 곡이 몇 초 동안 재생될지는 저도 몰라요. 왜냐하면, 플레이어에 중요한 명령어가 있는데요. 바로 랜덤이에요. 그래서 매번 달라요. 공간의 어떤 스피커로 갈 지가 프로그래밍된 거예요. 프로그래밍하는 데 시간이 오래 걸렸어요. 이것을 국립현대미술관 서울관에서 작업했어요. 아까도 말씀드렸지만, 가봤더니 작품이 너무 빽빽하게 많은 거예요. 그래서 소리가 사람의 시선쯤에 위치해 있으면 안될 것 같은 거예요. 이미 거기엔 너무 많은 게 있었어요. 벗어나야 할 것 같았고, 또 제가 소리 설치를 했던 방이 지하에서 1층으로 올라가는 방이에요. 시대적으로 봤더니 산업화에서 90년대로 다양성을 넘어가는 그런 흐름이었어요. 동선상 올라가는 구조인 방을 배정받았어요. 약간 비닐 막처럼 소리가 4.5m 정도의 막으로 존재할 순 없을까라는 생각이

들었어요. 그래서 소리로 어떻게 비닐 막을 만들까 생각을 했죠. 동영상이 있는데 보여드릴게요. 이게 3.5m 정도의 높이고요, 스피커를 15도 정도 틀었어요. 그러면 소리가 위를 향하겠죠. 그 높이에다가 옆으로 가는 소리를 설치해요. 3.5m에서 약간 위를 보게 4개를 만들고요 그다음에 똑같은 위치에 모든 소리가 다 들리는 4.5m 정도 높이의 소리가 수평으로 가는 스피커를 설치했어요. 그러면 소리가 상승한 다음 이렇게 오는 소리와 겹쳐지겠죠. 높은 벽이 되어 있어서요. 아까 말씀드렸지만 작품이 거의 꼭대기까지 전시가 되어 있더라고요. 그다음에 4.5m 높이에 수평으로 스피커를 하나 더 설치했어요. 4개가 구석에 있고 하나는 정 가운데에 수평으로 있고요. 그래서 5채널이고요. 이건 말하자면 2층의 난간이기도 해요. 보는 사람들은 잘 모르고, 특별히 신경도 안 써요. 그러나 저는 저걸 하기 위해서 각도 조절 등 굉장히 많은 생각을 했어요. 결국은 4개의 스피커와 1개의 스피커로 설치했어요. 소리가 위에 떠 있는 것 같은 느낌을 받아요. 소리가 나와 같이 있는 것이 아니라 이 전체의 분위기처럼 존재하는 거죠. 말하자면 사람들을 2층으로 가게 하는 역할을 하는 거죠.

최근에 한 작업은요. 바로 지난 5월에 했는데 7 1/2 이라는 공간 아세요? 세운상가에 있는데요. 저희 아버지가 시인이셨어요. 지금은 돌아가셨지만요. 아버지가 '일자시'라는 시를 쓰고 돌아가셨는데, 그걸 전시하자고 해서 아버지의 작품들도 전시하고 저는 사운드아트를 했어요. 옛날에 아버지가 '세상에 이런 일이'에 나오셨어요. 특이하죠. 집에 폐품들을 모아 놓고 그걸 '물질 고아원'이라고 이름을 붙이셨어요. 집에는 물질 고아들이 가득 있었어요. 아무튼, 그래서 제가 그 소리 파일을 가지고 있었거든요. 거기서 아버지의 자음과 모음을 디지털로 분할해서 다 땄어요. 그리고 일자시를 제가 한 번 읽고 거기서도 자음과 모음을 다 땄어요. 그다음에 아버지의 자음, 모음과 저의 자음, 모음을 합쳤어요. 어떻게 합쳐지는지는 랜덤으로 나오는 거예요. 일자시를 랜덤으로 낭송하는 코딩을 했어요. 한 번 들어보세요. 아버지의 자음과 제 모음이 합쳐진 것도 있고 아버지의 모음과 제 자음이 합쳐진 것도 있어요. 다큐멘터리에서 땄기 때문에 음악이 들어있기도 해요. 어떻게 재생되는지는 제가 랜덤하게 프로그램을 만들어서 돌린 거예요. 아버지의 목소리를 기억하고 계시는 분은 이상한 기분을 느끼시더라고요. 저로서는 돌아가신 아버지와 대화를 하는 것 같은 느낌이 있었어요. 그런데 결국 또 이게 다가 아니고 반이에요. 7 1/2라는 공간에 맞게 배치를 한 거예요.

일자시도 전시되어 있어요. 여기에 이렇게 스피커를 설치한 거예요. 이 공간에는 나무 속에 스피커를 숨겨놓았는데, 일자시를 읽으면 여기서 새가 울어요. 새소리와 비슷하게 들려요. 그때도 굉장히 많은 생각을 하면서 일자시를 공간에 배치했어요. 저는 이런 식으로 녹음하고, 녹음 된 것들을 소스로 활용하는 것을 좋아하는 편이에요. 이런걸 사운드 스케이프라고 한다고 말씀드렸었죠. 소리 풍경이라는 뜻이요.

소리 풍경이라는 것은 사운드 스케이프인데요. 보이는 풍경은 우리가 랜드 스케이프라고 하잖아요. 사운드 스케이프는 들리는 풍경이라고 할 수 있어요. 세계에 대한 새로운 감각을 제공하는 건데요. 아까 크리스티나 쿠비쉬가 한 것이 들리는 풍경이죠. 도시를 다니면서 전자파를 들었죠. 이 개념을 처음 제시한 사람이 머레이 세이퍼라는 캐나다 작곡가예요. 이 분이 사운드 스케이프라는 말을 만들었어요. ‘사운드스케이프, 세계의 조율’이라는 유명한 책이 있죠. 좋은 책인 것 같아요. 여러분들도 한번 확인해 보시면 좋을 것 같아요. 제가 아는 형이 있는데 이 분 따라서 여행을 간 적이 있어요. 안동에 갔었는데 가까운 줄 알았더니 가는데 몇 시간이나 걸리더라고요. 안동에도 산골이 있더라고요. 부산보다 훨씬 오래 걸렸어요. 갔더니, 정말 아무런 소리도 안 들리더라고요. 더구나 저는 도시 출신이어서 웅웅거리는 소리조차 없이 아무 소리도 안 들리니까. 정말 이상하더라고요. 그 형은 살 것 같다고 말했어요. 아무튼, 이런 걸 ‘바탕소리’라고 합니다. 또 사운드마크라는 게 있어요. 서울시에 랜드마크 사업이라는 것도 있잖아요. 지자체마다 이거 하느라고 많이 노력하시죠. 사운드마크는 어느 것을 상징하는 대표적인 소리인데요. 그게 바탕소리일 수도 있고 또 다른 여러 가지 소리일 수도 있어요. 에밀레종 소리 같은 건 그 절의 사운드마크겠죠. 그런 것들을 아카이빙 하는 일을 많이 하세요. ‘소리 지도’라고 불러요. 이건 제가 서울역에서 작업할 때 서울역 소리 지도를 그린 거예요. 서울역 근처의 새로운 지도겠죠. 이걸 뭐라고 부르냐면 사운드 아카이빙이라고 불러요. 소리를 복원하는 거죠. 제가 런던에 밴드 공연을 하러 갔다가 잠깐 시간을 내서 큐가든에서 전시했던 분들을 만나서 인터뷰했어요. 그때 그 친구들이 ‘소리의 고고함’이라는 말을 했어요. 문서화 된 것들을 뜻해요. 영국이 그런 부분에 있어서 노력을 많이 해요. 브리티시 라이브러리에서 20세기 초부터 지금까지 4만여 점을 복원하고 있어요. 그런데 제가 서울역에서 작업하면서 복원된 소리가 어떤 게 있느냐고 물으니까 하나도 없대요. 사진은 수십만 장이 있고요. 영상을 보라고 해서 봤더니 실제 소리가 아니라 다 다른 곳에서 따와서 넣어 놓은

거예요. 실제 소리가 아니고요. 결국, 서울역에서 보관하는 소리는 하나도 없는 거예요. 굉장히 놀랐어요. 그때 저는 서울역 사운드 아카이브 작업을 했는데요. 이건 그걸 가지고 사운드 작업을 한 거예요. 이렇게 영상으로 전시하긴 했는데요. 저는 서울역에 존재하는 대표적인 소리를 마흔 몇 개를 만들어서 서울역에 주고 나왔어요. 한 달 정도 역 안에서 기차를 타기도 하면서 많은 소리를 녹음했어요. 그중에 하나 들어보실래요? 여기까지는 새마을호고요. 이건 좀 더 옛날스럽죠? 무궁화호예요. 이건 마치 바람 소리 같죠. 이건 서울역 티켓 부스인데요. 경상도 사투리가 많아요. 그리고 티켓 부스 안에 총 6개의 마이크를 대고 6채널로 녹음을 했어요. 이건 서울역 상황실이요. 자, 이거는 일본 사람들이 만들어놓은 CD예요. 얼마나 자세한 지 한 번 들어보세요. 우리나라라는 여러 가지로 할 만한 여지가 있지 않나? 그리고 해야 하지 않나 생각이 들어요. 이건 상황실에서 녹음을 하는 장면이에요. 스피커가 여기 하나 있고 이쪽에 또 하나 있었어요. 일단 이 소리들은 제가 개인적으로 가지고 있는데 나중에는 공적인 자료로 만들어야 하지 않나 생각하고 있습니다. 또 덕수궁에서 한 작업도 있는데요. 다 보여드리기에는 시간이 너무 길어질 것 같고요. 제가 말씀드리고 싶은 건 이런 것 같아요. 서울역의 소리 풍경이었는데 그때 2011년 6월 30일의 버스 정류장 소리였고요. 여기는 우리가 너무 잘 알고 있는 서울광장입니다. 시각적으로는 뻥 뚫려있죠? 사람들이 시위도 하잖아요. 저는 청각적으로 이렇게 생각해요. 여기 산이 하나 있어요. 서로를 멀리서 불러도 안 들리겠죠. 차 지나가는 소리가 이런 소리들을 완전히 차단하고 있어요. 저는 이런 게 보여요. 시각적으로 산은 없지만요. 실제로 소리 스펙트럼이라고 해서 소리 등고선이라는 것도 있어요. 그리고 의성어 지도 같은 것도 만들어볼 수 있고요. 이런 식의 연결된 분포들이 있어요. 연결적인 특성이 있는 소리들의 흐름을 파악할 수 있죠. 덕수궁에서 한 작업은 참 재미있었어요. 덕수궁의 돌담이 굉장히 큰 역할을 해요. 이런 구조가 소리를 아주 좋게 해요. 덕수궁 석어당 2층이라는 데가 원래 궁중에서 차를 마시던 곳이에요. 마룻바닥에 소리를 내면 웅 소리밖에 안 나겠죠. 그래서 아예 저희가 차 마시는 퍼포먼스를 해봤어요. 마이크 4대를 댔어요. 이건 석어당 2층 모습이고요. 이건 덕흥전에서 부르는 거예요. 덕흥전은 임금이 근무하던 곳이래요. 그래서 조금 더 위엄 있게 울리고 석어당은 약간 개인적인 공간이니까, 조금 더 가깝게 들리고요. 말하자면 제가 듣는 것이기보다는 공간이 듣는 거예요. 이런 걸 여러분들이 이해하셨으면 좋겠습니다.

간단하게 활용할 수 있는 프로그램을 하나 알려드릴게요.

'오다시티(Audacity)'라는 프로그램이에요. 간단히 내려받을 수 있는 사운드 편집 프로그램인데요. 아주 쉽고 생각보다 강력해요. 여기서 녹음하는 소리들도 굉장히 잘 돼요. 음악 소리로 변하기도 해요. 제가 평소에 들고 다니는 게 있어요. 이런 오래된 녹음기인데요. 이걸 들고 아프리카도 갔었어요. 지금은 이 녹음기의 작은 버전이 있어요. 소니의 포터블 녹음기예요. 오늘도 이걸로 녹음을 해봤어요. 시흥역의 특징이 뭔가 생각해봤는데, 이게 그 화면이에요. 제가 시흥에서 녹음했던 것을 들려드릴게요. 오늘은 바람이 좀 있어서 아주 좋은 바람 소리를 녹음했는데 소리가 너무 작아서 나중에 편집해야 할 것 같아요. 자세히 들어보면 윙윙 소리가 계속 나오요. 그게 시흥의 특징인 것 같아요. 한쪽에서는 바람 소리가 나는데 한쪽에서는 계속 공장 소리 같은 게 나오요. 또 하나의 중요한 특징이 있는데요. 새소리가 거의 안 들리더라고요. 이 정도면 새소리가 나는 게 보통인데요. 시흥에 숲은 있는데 왜 새소리가 안 들리는지 시에서 체크 해봐야 돼요. 보이는 건 약간 속일 수 있죠. 들어보면 뭐가 문제가 있는 거죠. 속일 수 없는 거예요. 제가 여기서 한 5분 체크를 했는데도 이런 소리만 나와요. 제가 사는 연희동의 소리도 한 번 들려드릴게요. 이런 걸 뭐라고 부르냐 하면 어쿠스틱 이콜로지(Acoustic ecology), 즉 '음향생태학'이라고 해요. 또는 이콜로지컬 어쿠스틱스(Ecological acoustics), '생태음향학'이라고도 하고요. 지금 시흥에 대해서 많은 걸 말해주고 있어요. 여러분들도 나가면서 들어보세요. 방 안의 소리 지도를 만들어 보는 것도 재미있어요. 결국, 이런 얘기를 하고 싶어요. 소리로 세계의 수를 늘릴 수 있는 것 같아요. 들리는 세계, 만져지는 세계, 보이는 세계 등 많은 세계가 있죠. 꼭 소리가 최고다, 이런 것이 아니라 소리라는 것은 뭐랄까, 전체를 아우르는 거로 존재하고 사람들에게도 잘 보이지 않죠. 소리는 뒤의 확보와 관련이 있다고 말씀드렸는데요. 그 배후에 그것들을 연결해주는 레이어들이 있고 또 이런 소리만으로 하나의 지도를 만들 수 있고요. 그럼 보이는 지도와는 또 다른 지도가 되는 거죠. 이런 식으로 세계를 늘려나가야 하는 것 같아요. 그게 예술가들이 해야 하는 일인 것 같습니다. 그럴 때 다르게 접근할 수 있는 시야가 생기는 것 같아요. 21세기에 소리가 자꾸 들리게 되는 것은, 소리가 그런 재료로서 효과적으로 작동하기 때문이 아닐까 하는 생각이 듭니다. 시각 예술 하는 분들이 많이 계시면 청각적인 공간을 이해하면서 이를 통해 자기 예술세계와 통합하고, 다르게 보는

방식에 대한 대안으로 제시하면 좋겠다고 생각해봤습니다. 강의는 여기까지입니다. 질문 있으시면, 질문 해주세요.

## Q&A

Q 컴퓨터소리와 실제 소리는 같은 건가요?

A 어떻게 같을 수가 있겠어요. 아까 제가 알려드린 오다시티로 확인해 보면요. 여기 마치 음파처럼 되어있죠. 제가 계속 확대해볼까요? 여기 점이 나오죠. 이게 무슨 점일까요? 그 시간대의 스피커 위치예요. 제일 앞으로 나왔을 때가 1, 제일 뒤로 갔을 때가 -1이에요. 1과 -1 사이에 위치를 찍는 거예요. 1초에 4만4천백 번을 찍어요. 소리를 1초에 4만4천백 번을 잘라서 그 위치를 찍어주는 거예요. 사운드 카드는 숫자로 찍어 준 그 스피커의 위치를 실제 스피커의 위치로 바꿔주는 거예요. 그걸 디지털 아날로그 컨버터라고 불러요. 모든 컴퓨터나 전화기는 이런 시스템을 가지고 있어요. 1초를 4만4천백 번으로 나누면 사람 귀는 그걸 실제와 똑같은 소리로 인식을 한다고 되어 있어요. 그러나 실제로 그렇겠어요? 조금씩 다르겠죠. 주파수 같이 표시를 해 놓은 건데요. 실제 우리가 듣는 소리는 아날로그 데이터겠죠. 다르긴 다르죠. 어떤 게 소리의 해상도를 규정할까요? 이 점의 간격이 넓을수록 소리가 엉터리로 들리겠죠. 사이에 있는 데이터가 빠질 테니까요. 그런 차이가 있는 것 같아요.

Q 아날로그적인 방식으로 사운드아트를 할 수도 있나요?

A 굉장히 많이 하고 있으시죠. 사인파를 그려 놓으면 컨버터가 저절로 사인파로 재생하는 것이거든요. 예를 들면 여기서 사인파를 그릴 수가 있어요. 여길 보면 생성에 톤이라고 되어있죠. 자, 여기 보면 통으로 생겼죠? 이걸 확대해 볼게요. 이것도 스피커의 위치를 나타낸 거예요. 그런데 아날로그로는 이런 전기적 신호를 제너레이팅 해야 해요. 훨씬 더 현실감 있고 생생하게 느껴져요. 테이프머신을 가지고 하시는 분들도 계세요. 아날로그 테이프 있죠? 그런 게 사운드아트에 큰 역할을 했어요. 여러분들이 개별적으로 검색을 해보시면 좋을 것 같아요. 아날로그로 작업하시는 분들도 많고, 디지털과 섞어서 하는 분들도 많고요. 큰 구별을 하기보다는 서로 넘나드는 것 같아요. 또 자기가 직접 생성한 전자음이나 필드에서 직접 녹음된 소리를 가지고 작업하는 분들도 계세요. 소리의

세계는 알면 알수록, 결합하면 결합할수록 재미있는 것 같아요. 이걸  
드러내려고 하면 안 되는 것 같아요. 또 이걸 통해서 공간에 더 순화되는  
것 같아요. 나를 드러내려고 하기보다는 공간에 더 숨고 공간의 입장에서  
공간을 배려한다고 할까요? 그런 방향으로 작업하면 재미있고요. 생각도  
많이 하게 되고 의미도 좀 더 생기지 않을까 생각합니다.



[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.27. WED 14:00-17:30

으뜸관 B1F 온소리실

김윤진

또 다른 언어, 몸과 춤 그리고 도전

---

경계와 차이를 가로지르는 줄타기. 이번 워크숍은 자신의 신체를 인지하고 움직임, 리듬, 공간, 관계 등을 경험하는 일반적인 워크숍을 표방하고 있으나 계몽과 윤리의 껍데기를 벗겨내는 혼란스러운 몸의 탐구일 수 있다. 또 다른 언어, 몸과 춤 그리고 도전이라는 두루뭉술한 주제를 가령 몸에 지름길을 내거나 낭떠러지로 추락하는 춤, 정박과 엇박을 타는 발디딤으로 너의 장단에 놀아나기, 떠도는 몸, 유령몰이, 파국의 춤판으로 3막을 구성한다. 죽은 사람 넋두리도 들어준다는데 산사람 넋두리도 못 들을까 하는 심정으로 작업에 임한다.

---

Tightrope walking, intersecting boundaries and differences. This workshop claims to be an ordinary workshop for recognizing one's own body and experiencing movements, rhythm, space, and relationships, but it may also be a chaotic exploration of the body in which the shell of enlightenment and ethics is peeled away. The ambiguous topic of another language, body and dance, and challenge is composed of the three acts of a dance, paving a shortcut in the body or falling off a cliff, playing with your rhythm with footsteps riding on-beats and off-beats, wandering body, ghost chasing, and collapse. Effort is put into the work in the mindset; why can't we hear living people's complaints when we even listen to dead people's complaints.

---



김윤진

## 시작하기 전, 이번 워크숍에서 기대하는 바

남1: 몸으로 뭘 표현한다고 해서 자유로워 보였어요.

여1: 조금 더 절 내려놓는 시간이었으면 해요.

여2: 일상생활에서 저희가 궁극적으로 쓰는 동작들이 있잖아요. 그런 거 말고 다르게 표현을. 일상적인 것 말고, 다른 주제라든지 아니면 다른 생각들로 몸을 표현할 수 있는….

여3: 몸 사용하는 것을 배우고 싶어요.

여4: 전 8시간동안 앉아서 근무하는데 몸을 풀고, 활동적으로 해보고 싶었어요.

여5: 저는 생각나는 대로 움직이는 게 아니고 몸 가는대로 생각해보는 시간이었으면 좋겠어요.

여6: 저는 피아노 전공하고 무용을 전공하지는 않았지만 지금 춤을 추고 있거든요. 놀라웠어요. 걸어가는 것도 춤이 될 수 있구나. 제가 간혀있어서 그걸 깔 수 있는, 이번 시간을 통해서 일반인들도 춤 수 있는 그런 것들을 알고 싶어요.

여7: 지금 현대사회잖아요. 오늘 강의해주시는 분께서 춤이라는 것을 통해서 어떤 메시지를 전해 주실지 춤이 어떤 기능을 하는지.

김윤진: 기대가 굉장히네요. 여러분들의 말씀을 제가 전부 기억하지는 못하지만 몸을 일단 쓰고 싶고, 더욱 더 자신을 내려두고 싶으신 거고, 현대사회에서 몸의 의미들, 표현도 인상 깊으셨다는 거고 다양한 욕구들이 이 안에 존재하네요. 여러분들이 기대하시는 바가 충족이 될지 어떨지는 잘 모르겠지만 저도 계획대로 제가 생각한대로 세 시간 워크숍을 잘 진행해 보겠습니다. 오늘 조금 편하게 생각하시구요. 여러분이 생각하는 것보다 좀 더 격렬할 것 같아요. 제가 오늘 여러분들 생각을 조금 들어보니까, 여러분들 생각보다는 조금 더 격렬하게 움직일 거라서

제일 중요한 것이 안전, 신발을 벗는 게 좀 더 안전할 것 같아요. 몸을 안 푸셨죠? 알아서 몸을 조금 푸시고 처음에 저희가 몇 가지 놀이를 할 겁니다. 3~40분 정도는 뛰어놀 거예요. 놀이는 설명이 필요 없죠. 그냥 하면 되는 거죠.

김윤진: 약간 공간을 넓혀서 본인이 원하는 장소에 눕습니다.

(음악재생)

그대로 누워있는 상태에서 자신의 몸을 느껴봅니다. 편안하게 있는 그대로 발의 위치부터 하나하나 자신의 몸을 느껴봅니다. 발의 위치는 어떤지 그런 것들을 천천히 느껴봅니다. 발목 위를 지나서 종아리는 어떻게 놓여 있는지 느껴봅니다. 있는 그대로를 확인하시면 됩니다. 그리고 다시 허벅지가 어떻게 바닥에 놓여져 있는지 무게를 느껴봅니다. 오른쪽과 왼쪽이 다를 수 있습니다. 있는 그대로 느껴봅니다. 골반을 따라서 척추, 나의 등이 어떻게 놓여있는지 느껴봅니다. 그대로 몸을 따라 올라오세요. 어깨, 양 쪽의 어깨를 따라서 팔꿈치 손목이 어떻게 놓여있는지 느껴봅니다. 목 뒤, 머리, 내 머리의 무게가 어떤지 그냥 느껴봅니다. 오른쪽, 왼쪽, 어느 쪽이 더 바닥과 가까이 있는지, 있는 그대로의 몸을 느껴봅니다. 천천히, 손가락, 발가락, 아주 미세하게 움직여보세요. 아주 작은 움직임. 손가락: 발가락: 꼼지락 꼼지락 움직여봅니다. 고개도 목을 좌우로 움직여서 아주 작게 목의 움직임을 하나하나 느껴봅니다. 무리해서 동작을 크게 하실 필요는 전혀 없습니다. 자신의 몸 상태에 맞게 편안하게 움직여 봅니다. 골반을 누운 상태에서 아주 미세하게 오른쪽 왼쪽 아이가 자기 몸을 가지고 놀듯이 느껴봅니다. 좌우로 움직이셔도 되고요 위아래로 움직여도 됩니다. 아주 작게 편안하게 움직이세요. 나의 골반이 조금씩 조금씩 움직임을 받아줍니다. 천천히 옆으로 몸을 굴려 눕습니다. 본인이 원하는 쪽으로 편안하게 옆으로 몸을 움직이시면 됩니다. 자신이 가장 편안할 수 있는 자세로 누워보세요. 이렇게 누웠을 때 자신의 몸이 지면으로부터 달아있는지. 아까와 마찬가지로 발바닥부터 발목 종아리 무릎 허벅지 골반을 거쳐서, 옆구리, 갈비뼈, 겨드랑이, 어깨, 그리고 머리, 이때 나의 손의 위치는 어떤가요. 그냥 있는 그대로 자신의 몸을 바라봅니다. 바닥에 온전히 무게를 허락하세요. 자신의 몸의 불필요한 긴장이 있는지, 내 몸을 지면에 온전히 맡길 수 있는지. 그 상태에서 손바닥을 딛고 허리를 세워서 앉습니다. 손바닥을 이용해서 편안히 앉으세요. 편안한 자세로 앉으시고 이제



봉투를 벗습니다. 눈을 가볍게 감으세요. 그리고 천천히, 세상에서 처음 눈을 뜨는 것처럼 부드럽게, 천천히 눈을 뜹니다. 다시 눈을 감으세요. 다시 눈을 뜹니다. 눈동자를 움직여보세요. 오른쪽, 왼쪽, 위 아래 멀리 바라보세요. 다시 눈을 감습니다. 아까 봤던 것들을 떠올려봅니다. 그리고 다시 한 번 처음 눈을 뜯 것처럼 눈을 떠보세요. 수고하셨습니다. 편안하게 다리를 앞으로 하세요. 편안하게.

김윤진: 뒷줄에 앉지 마시고 전원이 한 원이 되게 앉아 볼까요. 한 원안에 조금 더 가까이. 45분 동안 여러분 스스로 기본적인 것들을 했고. 사실 저는 하고 싶은 얘기가 너무 많은데 여러분이 어떻게 느끼셨는지 이건 그냥 자신의 느낌을, 의견이니까. 옳다 그르다 판단하지 말고 가감 없이 편안하게 오늘 느낀 것들 이야기를 들려주시면 좋을 것 같아요.

여1: 춤이라고 생각했는데, 춤이 아니라 움짓, 움동작이라든지 (말을 바꾸면) 접하기가 쉽더라구요. 그래서 그런 것들을 치유 받는 느낌을 받아서 오늘 그런 걸 좀 느끼긴 했었는데, 마지막에 어떤 것들은 조금 울컥하기도 했고 경험할 수 있어서 좋았습니다.

김윤진: 혹시 어떤 순간에 울컥했는지 얘기해 주실 수 있으신가요?

여1: 잘 기억이 안 나는데 기대서 춤추는 거, 그런 걸 받아주었을 때,  
공연했을 때 고독한 외로움에 몰입했을 때

김윤진: 또 다른 분 이어가주세요.

남1: 저는 봉투 쓰고 체험할 때, 처음에 할 땐 살짝 컨닝 같은 걸, 잡으려고  
하는, 근데 선생님이 아 내가 사람을 잡아야 할 필요가 없지. 그런  
생각하면서 욕심을 좀 버렸죠. 자유로운 춤을 출 때는 두려움 없이 끝까지  
가보려고 하는 그런. 여태까지 살면서 아무 생각 없이 누구도 의식하지  
않고 음악에 몸을 맡기고 춰본 것이 처음이어서 머릿속이 하얗게 빙다는  
느낌 있죠? 그런 느낌.

여2: 머릿속이 하얘지는 순간이 너무 좋았던 것 같아요. 좀 그냥 나를  
놓고 몰입을 할 수 있는 이렇게 같이 몰입을 하는 순간에도 몰입이 깨져서  
다른 사람을 의식하게 되면 제가 자유롭지 않아지는 거예요. 아까 공연을  
할 때도 놀이를 할 때도 그냥 그거 하나에 집중을 해서 아무 생각 없이  
천진난만한 애가 되는 거 같은데 누군가를 의식하는 순간 그게 나를  
자유롭지 못하게. 자유롭지 못하게 바꿔는 것 같아요.

여3: 사촌동생이 놀이터에서 노는 걸 봤어요. 근데 아이들은 되게 쉽게  
친구가 되잖아요. 우리도 같이 놀이를 하니까, 처음 본 분들인데도 교류가  
생기고, 친근함이 생기고. 마지막에 자유 춤을 했잖아요. 근데 제가  
자유롭게 한다했지만 자유롭지 못했어요. 다음 동작은 뭘 해야 할까 이게  
떠나지를 않았어요.

여4: 저도 정해진 안무를 틀리지 말아야지 강박관념이 있었는데, 진짜  
재밌고 즐거운데 그 순간이 오면 다음에 뭐하지 그런 순간이 오는 것  
같아요. 마치 봉투를 쓰고 앞으로 가는 느낌이에요. 봉투를 쓰고 앞으로  
가면 저는 오히려 놓았을 때는 빨리빨리 갈 수 있었는데 갑자기 앞에  
뭐가 있지 않을까 하는 생각이 들면서부터 정글 속에서 뭔가 하는 것처럼  
되더라고요. 역시 춤을 출 때도 다음 거를 뭐를 해야지 하는 순간 그렇게  
되고 어려워지는 것 같아요.

의지하고 믿음을 가지고 엑서사이즈 하잖아요. 제가 저한테 아쉬운 점은 마지막에 정말 자유가 주어졌는데 그럼에도 불구하고 사람들에게 의지하고 선동하면 따라올 수 있는데 만들어질 거 같다고 생각을 하는데 막상 자유를 얻으니까 그게 안되는 거예요. 항상 아쉬웠던 게 내가 더 사람들을 믿고 한 번 지르면 되는데 그걸 못했던 게 좀 아쉬워요. 더 재미있을 수 있었을 텐데.

남2: 저는 그냥 놀면서 배운다는 거 그런 게 이런 거겠구나 처음으로 배운 것 같아요. 이런 거를 실제로도 처음 느낀 것 같고 서로 의지하고 기대고 하는 게 계속 몇 년 동안 혼자 모든 걸 해결하고 혼자 말도 안 통하는데 있다 보니 누구를 의지한다는 게 사치라고 생각했는데 이런 엑서사이즈를 통해서 누군가에게 내가 조금 더 기대는 게 나를 위해서 좋겠구나라는 그런 부분을 깨달았어요.

여6: 제가 요즘 장자를 좋아하는데, 장자가 나를 버리라고 하는 게 많아요. 노력은 하는데 잘 안되었어요. 내 의지가 아닌데 타인에게 내 자아를 주기도 하고, 어떤 때는 나무가 되기도 하고, 동물이 되기도 하고, 늙은이가 되기도 하고, 가슴 속에서 주문하듯이 해보았거든요. 더 자유로워지더라고요.

김윤진: 축하합니다. 그런 걸 느끼셨어요? 보이기도 그렇게 보였었어요.

여7: 요즘에는 타인에게 기대는 걸 잘 안하는 (고립되어 있죠) 타인에게 기대면 부담감이 되기도 하고, 민폐 끼치는 것 같기도 하고, 이런 또 자기가 소중하니까. 자기 과잉의 시대가 돼서 타인한테 손잡는 것도 그렇지만, 기대거나 그럴 일이 없어요. 사실 부담이 되니까 실제로 가족 안에서도 그렇고, 근데 여기서는 마음껏 기댈 수 있고, 마음껏 손도 잡고, 아래서 몸으로 먼저 친해지는 그런 게 좋았던 것 같아요.

여8: 감정 표현을 하려고 치중을 했는데, 저는 전공을 했던지라 앞의 두 분과는 다른 거예요. 어디에 맞춰야하는지, 그리고 계속 감정을 주시는데, 나는 이게 불편한데, 계속 이걸 어떻게 해야 하는지 해줬으면 더 좋았을 것 같아요.

여9: 그 부분이 조금 걸림돌인 것 같아요. 감정을 주시고 감정에 몰입하는 때가 짧아요. 그 때 몰입이 돼서 좋은데, 어느 순간 몰입이 딱 깨지면서, 아나 잘해야 하는데… 그 순간이 자꾸 와요. 내가 잘해야 될 필요도 없고 무용을 전공한 것도 아닌데. 꼭 원가를 잘해야 될 것만 같은.

김윤진: 우리한테 또 강박이 있죠. 열심히 해야 되고 저도 마찬가지인데요. 제 영역에서 뿐만 아니라, 한국 사람들은 그 강박이 엄청나죠. 특히 최근에 보면 열심히 살아야 된다가 우리 부모세대부터 있었잖아요. 제 개인적인 경험인데 저도 아이들이 열심히 안하는 걸 보면서 처음에는 이해가 잘 안됐어요. 어떻게 열심히 안 할 수가 있지? 왜 삶을 치열하게 살지 않을까? 근데 누군가 이런 저의 상태를 바라본다면, 사실은 제가 더 정신병자 같지 않아요? 끊임없이 아이한테 원가를 더 노력하라고 주문하는 저 자신을 말이죠. 저는 어린 시절부터 무용을 해서, 어렸을 때 하드트레이닝을 받았거든요. 쉽게 생각하시면, 김연아 선수 같아야 하는 거예요. 계속해서 연습과 연습을 반복하는 거예요. 그래서 굉장한 몰입을 하지 않으면 너무 이상한 거예요. 제가 저의 이러한 강박적 태도 다소 학제적 태도를 이해하기까지 좀 시간이 걸렸어요. 아이는 그런 아이도 있고, 아닌 아이도 있고, 전 국민이 김연아 같이 살 수는 없잖아요? 그래서 모두 성공하는 것도 아니고 행복한 것도 아니고요 저 뿐만 아니라 이런 태도를 주변에서도 많이 보는 거 같아요. 소위 청년세대들이 열심히 하고 싶어도 기회나 조건이 안 갖춰져 있는 경우도 많잖아요. 그런데 언론에 나온 대로 대학생들이 빚이 있어야 더 열심히 한다는 등 이런 이상한 소리도 나오고 있죠.

오늘 경험한 활동에서 우리의 상태가 반영되었다고 할 수 있죠. 스스로 어쩌면 제가 여러분께 ‘이런 게 현대 춤, 현대무용입니다’라고 가르친 것은 없습니다. 기능적으로 무언가 잘하게 되었거나 새로운 것을 배웠다기 보다는 어떤 미끼를 무신 거예요. 지금 여러분이 느낀 이런 걸 알아채라고요. 이건 일종의 하나의 매개이고요. 그걸 통해서 다 다른 걸 느끼시잖아요? 본인도 성찰하실 수 있는 거고 어떤 분은 습관이 나오는 거죠. 동작을 정확하게 하고 싶다는 것도 나오는 거고요. 오늘의 활동을 빌어서 자신의 감정이 표현되면서 자유로운 분도 있는 거구요. 자유롭지 않은 한계에도 부딪혀보고요. 그 자체가 목적은 아니고 제가 썩 던져 본거예요. 그래서 순간 순간 자유도 느껴보실 수 있고 굉장히 다양한 반응이 나왔는데 이런 현상이 저는 사실 더 흥미로운 거죠.

여10: 저는 이걸 신청한 이유가 사람이 몸을 100% 쓰는 게 무용수나 운동선수 밖에 없다고 생각을 하거든요. 몸이 진짜 아름답잖아요. 너무 아름다운데 나는 이거를 밥먹고 컴퓨터하는데만 쓴다는게 너무 안타까웠는데 조금 오늘 쓴거 같아서 좋은 시간이었어요.

여11: 저는 소음에 되게 익숙하구나 라는 걸 깨달았어요. 음악이 나왔을 때는 몸이 자유롭고 하고 싶은 대로 행동하게 되었는데 음악이 안 나왔을 때는 그 정적에 되게 어색해하고 자꾸 다른 사람의 행동을 따라하려고 하는 게, 그런 무소음에 제가 혼자 하려고 하지 않고 누구와 함께 하려고 하고 타인의 행동을 관찰하게 됩니다. 저 자신에 대해 좀 더 겪어보게 되었고, 쓰지 않는 근육들을 쓰려고 하니까 여기저기 아프고.

여12: 이렇게 생각 하신다는 게 놀랍고 이렇게까지 디테일하게 느끼고. 움직임에서 그 사람 성격이 나오는 것 같아요.

보조강사(여): 말씀하시는 게 사실 마지막장면에서 다 나오거든요? 여러분들이 머리를 막 굴리는 모습. 다음에 뭐해야 할까? 혹은 넋을 놓고 내가 이 사람한테 온전히 기대고 싶고, 같이하고 싶고, 이런 드라마 같은 장면들이 보이고, 어느 순간 아무 일도 일어나지 않는, 정말 아무 일도 일어나지 않아서 먹먹한 그런 느낌을 받아들여질 때가 있거든요. 만약 여러분들이 밖으로 나오셔서 한 명씩 이 작업을 보셨다면 어땠을까 저는 작품이라고 생각해요. 아까 하실 때도 이거 해야 되나 말아야 되나 굉장히 고민하시죠? 손을 들까 말까, 기댈까 말까 막 이런 것들이 보여요. 주저하는 모습들이. 그런데 어느 순간 여러분들이 푹 빠져서 아무 생각없이 머리를 비우고, 아까 게임하면서 그 모습 그대로의 몸이 나오고 눈빛이 나왔거든요. 이렇게까지 해석할 수 있나 생각할 수도 있겠지만 이렇게까지 해석하고 싶네요. 여기 안에서 굉장한 감정들, 우리 아까 감정과잉을 일부러 했었죠. 현대무용동작을 하면서 절망, 절규 뭐 이런 감정들로 구성된 동작들을 시도했잖아요. 그런데 그런 동작이 아니라 여러분이 걷는데도 절규가 보여요. 걸으면서 누군가와 눈이 마주치는데도 거기 안에서 희망이 보였고 이런 것들이 지금 오히려 이 작품 안에서 보였던 것 같아요.

스며들기를 기대하는 거지, 강제로 주입시키는 게 아니잖아요. 사실 그거를 반대로 생각해 보면, 억지로 의미부여하는 것들이 크거든요. 제 생각에 근데, 순수하다고 느껴지는 거예요. 저런 사람들하고 같이 작업을 하다보면. 굉장히 억지로 의미부여하고 확대해석하는 부분이 크단 말이에요. 뭐랄까 제가 더럽혀지는 기분? 오늘은 정말 이 분들이 순수하게 즐기고 있고, 자기가 어떻게 보여지고 어떻게 반응하는지 인지가 안 된 상태에서 여기서부터 시작되는 거 아니예요. 머리가 안돌아가고 가슴부터 느껴서 바로 행동이 되는 거잖아요. 그런 부분들이 저는 따뜻한 느낌을 받았어요. 그래서 재미있었고. 제가 작업참여하면서, 보조강사로 참여하면서 느끼는 부분들이 큰 게. 자유의 상황들을 만들기 위해서 부자연적인 상황들을 만들어야지. 벗어나기 위해 자유를 꿈꾸잖아요. 이걸 만들 때 갖고 있는 텍스트들이 어마어마 하단 말이에요. 저는 참여하면서 배운 거란 말이에요. 여러분들은 어떻게 느끼실 지는 모르겠지만, 좀 더 깊이 있게 생각해 보셨으면 좋겠습니다. 과연 어떤 의도를 갖고 작업에 임하셨던 걸까라는 걸 한 번 좀 더 큰 틀이 보이지 않을까. 그런 기대가 좀 되요.

김윤진: 저는 오늘 사실 두 장면이 인상적이었어요. 한 번은 봉투, 그게 그렇게 오래 걸릴꺼라고 생각하지 못했고 워크숍 구성을 할 때 예상하지 못했는데 그 봉투씬은 30분 동안이나 하셨어요. 되게 힘드셨잖아요. 여러분들이 감각적으로 어느 정도까지 알아차리셨는지는 모르겠지만, 제가 볼 때는 우리 사회의 한 장면이 상징적으로 보이기도 하고요 그런 장면들이 여러 번 나왔어요. 놀이가 진행되면서 역할이 역전되면서 안 보이는 사람들이 부딪히기도 하고 의지하기도 하고 그런 장면들이 개인적으로는 흥미로웠고요. 마지막 45분 퍼포먼스를 하실 때 때마침 활영선생님이 활영을 안한 5분 정도가 굉장히 흥미로웠어요. 다 재미있었지만 그 때가 대략 30분 넘어갈 때였는데 제가 예측을 했거든요? 30분 가까이 되면 여러분이 바뀔거다. 바뀌기 전에 그 앞은 무언가 하려는 의지. 하려는 열망들. 막상 이것저것 해봤는데 안되는 순간들이 있잖아요. 블랭크예요. 무료한. 어느 순간 이 사람들이 트렌지션이 일어날거다. 예상했는데 정말 그랬고, 그 순간에 몇 분이 자유롭게 춤을 춰서 자유로운게 아니라 자유로운 상태가 되었어요. 온전히 누군가를 받아들이는. 제가 설명하지 않아도 몇 가지 테크닉을 하셨어요. 미러링도 하셨고 과거 했던 경험들이 있으셨는지. 동작에

반응도 잘하고 그려셨는데, 그런 직접적인 반응은 아니지만 그 순간쯤에 에너지가 딱 만들어지는 순간들이 있었어요. 원가 변화의 지점, 상태의 전환이 목격되더라고요. 저도 그럴 땐 울컥했어요. 모든 순간에 순수하고 자유롭지 않다는 것을 알잖아요. 그거를 이 시간에 경험한거고 굉장히 감정이 고양되었다가 바닥을 치기도 하고, 여러분들이 작위적으로 하시다가 그렇게 작위적으로 하는 과정 중에 순수한 상태가 쑥 들어나기도 하고, 말 그대로 물리적으로 기대고, 받아주고 그러는 게, 아까 표현대로, 실제 이런 행위를 안하고도 사람들이 이미 기대고 있는 듯한 그런 느낌을 받는거? 그런게 사실 보였어요. 장자를 인용하셨는데, 그 자유롭다는게 뭘까? 하는 생각이 언뜻언뜻. 그런 질문들. 자유의 상태라는 게 뭘까? 이런 게 여기서도 보여졌었어요. 그리고 진정 사람과 사람이 감정적이든 존재가 오롯하게 보이는 순간. 댄서가 춤을 잘 춘다고 보이는 게 아닌 경우도 많거든요. 그런데 온전히 ‘아~, 이제야 저 분이 보인다.’ 그런 순간들? 그렇게 했을 때 저는 되게 아름다웠어요. 여러분들과 이런 순간들을 경험할 수 있어서 저로서는 리허설 하면서 이런 식으로 리드해가면 될까? 뭐 그런 토론을 많이 했는데, 제 마음에 남네요. 한 분 한 분 이름을 기억하지는 못하지만, 오늘 지금 말한 거 외에 며칠 좀 생각을 해야 될 거 같아요. 우리가 그 날 경험한 게 뭐였을까 생각했으면 좋겠고, 제 생각보다 좀 더 쉽게 몸이 열렸다고 할까요? 저는 그렇게 느꼈어요. 여러분들이 빨리 감각이 확 열리고 그런 걸 경험하게 돼서 개인적으로 굉장히 기쁩니다. 제가 지금 서울문화재단의 <서울댄스프로젝트>에서 총감독을 맡고 있어요. 결은 다르지만 일반 시민들하고 작업을 하는데, 춤을 가지고 굳이 커뮤니티 댄스라고 하지 않아도 되는데, 암튼 다양한 작업들이 있어요. 관심 있으시면 홈페이지나 페이스북 ‘좋아요’ 눌러서 정보도 받으시면 좋겠고요. 남은 일정 더 풍부한 경험하시고, 좋은 시간 되시면 좋겠습니다.

[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.27. WED 14:00-17:30

으뜸관 2F 생명실

서준호 / 이제

스페이스 오뉴월과 합정지구의 대안모색 실험



스페이스 오누누를 과 험성지구의 대안모색 가능성

## 합정지구의 대안모색 실험

이제: 안녕하세요. <예술로 가로지르기>에 훌륭한 강좌들이 많이 준비된 것 같아요. 그중에 저희 얘기를 들으러 와주셔서 감사드립니다. 서준호 대표님이 오뉴월을 운영하시잖아요. 이번에 5주년을 되었고, 그래서 선배 공간이라고 생각하고 있어서 서준호 선생님이 먼저 여러 얘기를 풀어주시면, 저는 좀 묻어가면 되겠다는 심정으로 왔어요. 그런데 제가 먼저 인사드리고 발표하게 되었네요. 그래서 좀 당황스럽긴 하지만요. 저는 이제라고 하고요. 작가입니다. 주로 회화 작업을 많이 했었어요. 오늘은 합정지구라는 공간을 운영하는 운영자로서 이렇게 나오게 되었습니다. 말하는 일이 좀 낯선 사람 임을 감안해주세요. 이런 테이블에 얘기하는 건 너무 좋아요. 사실 제가 ppt 너무 싫어하거든요. (웃음) 어쨌든 이런 낯선 자리에서 강연하게 되어서 많이 긴장되는데요. 편하게 들어주셨으면 좋겠습니다. 궁금한 점 있으시면 중간에 자유롭게 질문 해 주셔도 좋아요.

합정지구는 이제 2년 차거든요. 합정지구는 아직 만들어나가는 중이라, 정체성이 뭔지 소개하기보다는 어떤 작업들을 해왔는지 알려드리는 게 좋을 것 같아요. 저도 이런 기회를 통해서 스스로도 좀 긴장하고 정리하는 기회가 될 수 있을 거라는 생각으로 왔습니다. 저희가 그동안 했던 전시 중심으로 골랐어요. 각종 토크나 워크숍들의 이미지도 준비해왔어요. 어제 정리하면서 짧은 시간 동안 많은 일이 벌어졌구나 하는 생각을 하기도 했습니다. 무슨 얘기를 할 수 있을까 고민을 했는데요. 저희가 2014년 겨울에 공간 공사를 하기 시작해서 작년 2월부터 한 달에 하나의 전시를 계속 이어왔어요. 작년만 해도 11개, 그리고 올해에도 10개의 전시가 진행되고 있어요. 이렇게 해서 끊임없이 릴레이 경주하듯이 달려온 것 같거든요. 깊이 있는 얘길 하기보다는 그 순서대로 이런 일이 있었다는 것을 중심으로 말씀드리겠습니다. 또 누가 어떤 역할로 어떤 일을 하게 되었는지도 말씀드릴게요. 제가 발표자로 왔지만 저는 그 안에서 거의 코디네이터 역할에 가까웠거든요. 이 자리에 작가분들이나 기획자분들, 또 관련 문화예술인분들이 와 계신데 각자 자기가 하고 계신 일의 시점에서 보시면 재미있을 것 같아요.

로고부터 말씀드려볼게요. 합정지구는 서교동, 합정역 근처에 있습니다. 하도 위치가 어디냐는 전화를 많이 받아서요. 9번 출구에서 가깝고요. 쪽 나오면 어떤 빌딩의 뒤쪽 코너에 위치해 있어요. 따로 간판이나 이름은 없어요. 정사각형 간판 위에 로고만 붙여놨어요. 나름

여러 의미를 담았어요. 작년에 전시하셨던 흥철기 작가분이 사진을 하시지만, 로고를 디자인해 주셨어요. 그 전에 몇 개의 로고가 있었는데, 결국 이 로고가 남았어요. ‘합정지구’라는 이름도, 말 그대로 저희가 합정동 근처에 자리 잡고 있기 때문에 ‘합정’이라는 단어를 썼어요. 그리고 ‘지구’라는 의미는 이따가 다시 한 번 설명 드리겠지만, 일단은 그 지역에 위치한 공간 즉 Local space라는 의미로 합정지구라고 이름을 붙였어요. 합정의 ‘합’이 +이잖아요. 그래서 +들을 배치하고 한자 ‘우물 정’자의 형상을 또 가져왔고요. 또 합정지구의 모음을 들을 까만 부분으로 처리했어요. 설명하기 재미있으라고 일단 이렇게 만들어 봤고요. 첫 화면에 거창하게 ‘예술로 함께 살아내기’라고 했잖아요. 어떻게 보면 거창하지만 실제로 가장 많이 생각하고, 고민하는 문제이기도 했어요. 그래서 이렇게 대문에 붙여봤습니다.

참 답이 없는 말 같기도 해요. 그럼에도 불구하고 함께 살아간다는 것이 뭘까, 이 시대에서 이게 어떤 의미가 있을지에 대해 생각하면서 계속 일을 벌이고 있습니다. 그래서 많은 질문들을 받았어요. 1년 반 동안 여러 가지 흐름에 대한 진단들이나 전시들, 글들이 많았잖아요. 특히 신생공간이라고 하는 공간들도 만들어져서 새로운 흐름이 등장하기도 하고요. 그 안에서, 뛰여서 전시가 만들어지기도 하고요. 젊은 기획자분들이 연구 조사도 많이 하시고, 벌써부터 논문을 준비하고 계시는 분들도 있고요. 저희 또한 이런 분위기를 따라서 많은 인터뷰 요청들을 받기도 했어요. 실제로 많이 물어봐 주시고, 또 대답하면서 저희 나름대로 정리도 하고요. 주로 질문해 주셨던 질문들과 대답들 중심으로 설명해볼게요. 도대체 어떻게 이 공간이 움직이나, 동력이 뭐냐는 질문을 가장 많이 해주셨어요. 저는 ‘스스로에게 충실했던 개인들이 모인 어떠한 작은 그룹, 그런데 작은 그룹 안에서 개개인들이 각자 자신이 할 수 있는 일들을 조건 없이 내어주는 작은 그룹’이라고 얘기했어요. 그리고 그런 그룹으로서의 가능성은 이야기했어요. 굉장히 추상적이죠? 어떤 일들이 벌어졌는지 말씀드리면 좀 이해가 쉬우실 것 같아요. 그들은 어떤 각도와 위치에서 형태를 만들어 가는가라는 문제도 있어요. 이것도 제가 작가니까 말을 이렇게 하게 되는 것 같은데요. 결국은 어떤 역할들을 맡아서 어떤 방식의 협업들을 하느냐, 그런 이야기일 것 같아요. 재차 말씀드리지만 만들어 가는 중이고 어떻게 굴러갈지 계속 고민을 하고 있어요. 어떤 형태를 이루게 될까에 대해 이 자리에서 의견을 주셔도 좋고요. 그런 다양한 협업의 방식과 생존 방식, 그리고 Artist Run

Space의 가능성과 솔직한 한계점까지 이야기해 보도록 하겠습니다.

아까 말씀드린 대로 합정이라는 곳은 그 지역의 이름이었고요. 이 공간의 위치가 정말 주택가 골목 코너에 있어요. 그동안 늘 작가들이나 문화예술인들이 모일 공간이 필요했었어요. 모여서 연구하고 얘기하는 공간이 필요하고 그게 굉장히 유용할 것 같다는 생각만 하고 있었어요. 모여서 얘기만 나누던 시기였는데 우연히 공간을 먼저 보게 됐어요.

망한 카페의 자리였어요. 비어진 지 좀 오래된 장소였는데요. 무엇보다도 합정이라는 곳, 그 자체의 장소성이 좀 있는 것 같아요. 제 작업실 또한 망원동, 연남동 근처에 자리 잡고 있었거든요. 작가들 작업실이 근처에 많기도 했고요. 그리고 합정역 근처가 계속 오고 가는 곳이에요. 제 중심으로 생각한 거죠. 저를 포함한 많은 이들이 스쳐 가는 공간으로서, 또 가능성 있는 공간으로 그림이 그려졌어요. 장소가 결정되고 나서 합정지구라는 이름을 붙였죠. '지구'에는 Earth의 의미도 있고요.

Local Space의 뜻도 있어요. 그리고 찾아보니 '오랜 벗'이라는 의미도 있더라고요. '지구력'의 뜻도 있고요. 어떤 의미는 처음부터 생각하기도 했고 또 어떤 의미는 사전을 찾아가면서 꺼내놓은 의미인데요. 또 우연치 않게 다 생각할만한 의미더라고요. 매번 이름을 설명할 때 이렇게 디테일하게 얘기하고 있습니다. 어떻게 만들어졌는가에 대한 이야기를 계속하고 있는데요. 아무튼, 이렇게 공간을 발견하게 됐고요. 상금으로 받은 소정의 금액이 있었어요. 이 공간을 계약할 만한 금액이었고요. 계약하고 나서 최소한의 금액으로 이 공간을 시작해야 됐기 때문에 늘 이런 공간, 커뮤니티에 대한 고민을 많이 했어요. 작가로서 살아남는 방식에 대해 저와 많은 이야기를 나눴던 동료들이 자발적으로 공사를 도와줬어요. 권용주 작가는 실제로 작업을 하면서 전시디자인, 설치 일을 많이 하세요. 작업과 생존, 부업과 현업 이런 얘깃들을 전시나 토크를 통해서 많이 얘기해주는 작가분이시고요. 강동형 작가는 합정지구에서 작년에 전시하기도 했었고, 회화나 디자인, 설치, 목공 등 다재다능한 능력을 갖춘 동료 작가이고요. 아무튼, 이런 분들이 공간에 많은 도움을 주셨어요. 그냥 벽에 흰색만 칠해놓고 시작할 수도 있었거든요. 그런데 갑자기 공간에 의도치 못한 긴장감이 생길 수밖에 없었어요. 느슨하게 하려고 한 건데 이렇게 진지하게 시작해도 되는지 이런 생각이 들기도 했어요. 그런 마음이 아직도 연결되어서 이어오는 것 같아요. 이 조명 또한 권용주 작가가 디자인해서 만들어 주셨고요. 1층은 10평 남짓한 공간이에요. 전시 때마다 매번 조명을 달고 조절하는데 이것도 꽤 큰

수고를 필요로 하거든요. 뜯어내거나 가리지 않고 바깥에서 보이는 유리구조를 그대로 지켜서 만들었어요. 하나의 쇼윈도 공간처럼 전체를 환하게 밝히자는 생각이 들어서 밤에도 계속 켜놓자는 얘기도 했어요. 어떤 전시환경에서도 크게 영향을 받지 않을 정도로 전체가 환할 수 있는 조명을 디자인해서 걸어주셨어요.

작년 한 해에는 이렇게 1층만 운영을 했고요. 올해는 더 용기를 내어서 지하 공간까지 임대를 하게 됐어요. 그러면서 운영방식 같은 게 조금씩 바뀌고 있습니다. 이따가 또 설명드릴게요. 전시도 굉장히 급하게 시작하긴 했는데요. 겨울에 공사하고 2월에 올해 전시할 작가들 리스트를 다 만들었어요. 저희는 행정인력이 따로 있는 것도 아니고 상주인력은 저 하나였고요. 대신 다양한 방면으로 기술 및 협력관계를 구축할 만한 작가분들은 있었지만요. 전시를 계속 만들어나가고 협의할 만한 인력이 많지 않았어요. 누가 보면 굉장히 준비를 많이 해서 1년 리스트를 만들었다고 생각하실 수도 있겠지만 어쨌든 이런 소규모 운영체계 때문에 리스트를 먼저 만들어 놓고 시작하게 됐습니다. 이게 굉장히 어려워요. 고충도 있고요. 나름 1년 이상 진행을 해보니 장점도 있더라고요. 한 해 전시 계획을 짜는 것 자체가 합정지구의 올해 방향이 저절로 설명되기도 하더라고요. 또 이들끼리의 가능한 협력체계가 만들어져요. 여기 미대 다니시는 분들도 계시겠지만, 졸업전시도 비슷한 것 같아요. 각각의 역할을 하면서 서로 도와주는 협업 관계가 생기잖아요. 그거랑 유사하지 않을까 생각해요. 그것보다는 조금 더 책임감이 있는 형태요. 지구전을 통해서 한 해 동안 전시할 작가들 소개를 쭉 했습니다. 그렇게 시작했고, 올해 2월에도 했는데요. 올해 전시할 작가들과 외부 기획자들도 초청했었어요. 앞으로 두 분의 기획전이 남아있어요. 기획자들을 포함한 일종의 프리뷰 전시죠. 지구전이라는 이름으로 시작했습니다. 이건 저희 첫 번째 오프닝 풍경이에요. 매해 이런 오프닝 풍경들을 기록해서 페이스북에 올리고 있어요. 어떻게 보면 매번 같은 풍경이죠. 계절이 바뀌고 사람들도 조금씩 바뀌지만요. 이것도 일종의 기록이 될 수도 있더라고요. 그래서 계속 찍어오고 공개하고 있습니다. 간판 보이시죠? 이런 모습이에요. 사거리 코너에 있어서 지나가는 사람들도 많아요. 위에는 다 오피스텔이나 사무실이에요. 아까 제가 다 설명 드렸던 내용인데요. 합정이라는 지역의 장소적인 특징이 예술인들과의 교차점이 될 수 있을 거라는 생각이 들었어요. 교차점으로서 이 지역이 잘 맞겠다고 생각을 했던 게 홍대입구, 상수, 연남동, 망원동, 문래동까지의 네트워크가

가능한 지점이라는 이유가 있었어요. 예술 생각만 해도 벽찬데 어떻게 거기까지 생각하나 하실 수도 있겠지만, 이 지역에 자리를 잡은 건, 동네 안의 갤러리 같은 모습이 저한테는 가능성으로 느껴졌기 때문이에요. 어디나 그렇지만 메이저 씬들이 벌어지는 통의동 쪽이나 강남의 화랑거리들을 보면 굉장히 밀집되어 있잖아요. 밀집된 것은 좋은데 그만큼 외부와 차단되어 있다고 해야 할까요? 안의 풍경은 밖에서는 알 수 없고 들어가는 것조차 일반인들로 하여금 부담을 느끼게 하는 것은 사실인 것 같아요.

그래서 저는 적어도 '서울'이라는 어떠한 문화적인 환경이 갖춰져 있으면 주택가여도 상관이 없을 거라는 생각이 들었어요. 그리고 굉장히 넓은 범위의 교차점을 생각한 거지만, 이 정도면 충분하고 훌륭한 조건으로 문화를 형성하는 데 부족함이 없을 거로 생각했었어요. 그래서 그 지역을 일단 좀 알아보는 일도 중요했죠. 오래 사신 분들, 보통 집주인 분들이시죠. 노인 가구들이 많고요. 이 근처가 워낙 상업 씬이다 보니까 1인 가구들, 2인 가구들도 많죠. 직장인들도 많이 사시고 소규모 사무실들도 많아요. 출판이나 광고와 연결된 프로덕션도 많이 있고 예술인들의 작업실들도 많이 있죠. 또 이 동네가 좋았던 건, 지역 마을 공동체의 분위기가 형성되어 있어요. 공동육아부터 공동시설을 만들고 공동의 문화예술활동을 하는 등 이런 것들을 공유하고 삶을 같이 만들어 나가는 마을 공동체 모습들을 볼 수 있었거든요. 여기 살고 있는 많은 사람들이 관련되어 있기도 하고요. 먹는 거나 입는 것들도 그렇고요. 제가 거기에 적극 동참하지는 않아도 분위기를 엿볼 수 있다는 것 또한 합정지구 안에서 많이 기웃거리면서 여러 가지 가능성을 보게 되기도 하는 것 같아요. 그리고 문화연대라든지 비영리 단체들의 활동들도 많이 볼 수 있고요. 일단 저희 전시를 했던 작가들을 소개하는 게 맞겠죠. 이걸 메인으로 소개해야 할 것 같긴 하지만 저는 전시 이후에 어떤 설명으로, 작가들을 소개하는 데에는 한계가 있다고 생각해요. 이름이랑 이미지만 기억하시고 앞으로의 활동들을 잘 지켜봐 주셨으면 좋겠습니다. 간단히 소개하고 넘어가야 할 것 같아요.

임진세 작가가 합정지구에서 작년에 첫 번째 개인전을 했어요. 도심의 일상적인 풍경을 담아요. 한강이라든지 주차장이라든지 작업실 주변을 오가면서 순간적인 이미지를 기록해둔 것을 회화작업을 해오고 있습니다. 홍철기 작가는 합정지구 전시 촬영을 지속적으로 도와주시는 작가분이신데요. 그러다 보니 우연치 않게 이 분한테도 촬영 일들이

들어오기 시작하는 거예요. 그 전에도 소소하게 하시긴 했지만요. 어쨌든 공적인 일을 꾸준히 촬영하다 보니, 이번에 미디어시티라든지 대형전시의 촬영 일까지 들어오기도 하고요. 어떤 뚜렷한 방법을 제시할 수는 없지만 이렇게 에너지가 돈다는 느낌이 있어요. 누군가의 협업이 그 사람에게도 이런 식으로 도움이 되어서 돌아온다고 생각이 들어요. 정덕현 작가는 한국화, 동양화 재료를 쓰는데요. 거의 벽화와 가까운 대형 작업들을 했어요. 작은 작업들도 있긴 하지만요. 아까 말씀드린 대로 합정지구는 거의 10평 남짓한 공간이잖아요. 거기에 500포짜리 작업을 들고 오신 거예요. 모르고 들고 오신 건 아니고요. 결국은 제대로 걸진 못하고 꺾어서 걸긴 걸었어요. 보통의 경우라면 작가분이 그런 한계에 대해서 불쾌해하거나 서운해하실 수도 있는 상황이에요. 그렇지만 크게 트러블이 없는 게 일단은 운영하는 제가 약간 만만한 작가이기도 하고요. (웃음) 그리고 또 서로의 처지를 공유하고서 시작한다고 할까요. 이렇게 전시를 계속해 나가면서 느끼는 건 무슨 일을 같이하려면 기본적으로 서로의 처지를 공유하는 게 굉장히 중요하다는 생각 했어요. 뭐가 어려운지 아는 거죠. 어떤 도움이 필요한지도 아는 거고요. 그게 자연스럽게 얘기가 되는 거죠. 회화 작업이란 게 혼자 스튜디오에서 하는 작업이잖아요. 누군가에게 월 부탁하고, 누군가와 협업하고, 같이 만들어가는 게 굉장히 어려운 사람 중 하나거든요. 그렇지만 어쩔 수 없이 작정하고 시작했으니 계속 협업을 하면서 이루어져야 하는 거죠. 그리고 또 하나 얻게 되는 것은 그런 부탁을 했을 때 부탁을 들어주면 굉장히 친해져요. 그럴 수밖에 없는 게 너무 고맙거든요. 그걸 표현하게 되고요. 그분들도 표현에 대해서 반응하게 되고요. 이게 참 원가를 함께 만들어나가는 일들이 비단 전시만을 만들어 가는 게 아니라 관계가 만들어진다는 생각을 해요. 팜플렛 안 찍어도 돼요. 저희는 공간, 지역만 하는 식이기 때문에 그런 리플렛들이 매번 나올 필요가 없기도 해요. 물론 본인한테는 어떠한 결과물로서 남기는 하죠. 그런 부분에 있어서 서로 자연스럽게 내 것을 내어놓는 모습들이 이어지고 있어요. '지구토크'는 이전 전시와 연결된 건데요. 이때만 해도 합정지구에 1층 전시장만 있었어요. 토크를 할 만한 공간이 없었어요. 아까 말씀드린 대로 그 지역 내에 비영리 공간들이 많다 보니까 한국철학사상연구회(이하 한철연)라는 공간이 걸어서 5분 거리에 있었어요. 토크를 하고 싶다고 얘기를 하니까 바로 열쇠를 내어 주시더라고요. 이런 환경 속에서 토크를 진행했죠. 얘기가 심각하게 진행되어야 할 때는 한철연이라는 공간에 부탁해서 외부에서 진행하고

있습니다. 이건 저희의 기획 외적인, 전시였는데요. 갓 대학을 졸업한 친구들이 있었어요. 일종의 방학이랄까요. 1월, 2월은 내년을 위해 쉬는 기간으로 잡자고 했었는데 이 친구들이 게릴라성으로 들어왔죠. 그 대신 전시의 시작부터 끝까지 자기들 힘으로 꽁꽁거리면서 해냈어요.

초반에 설명해 드렸듯이, 어떤 새로운 흐름에 동참하게 된 게 저희로서는 굉장히 장점이었어요. 그들과 적극적으로 만날 수 있었던 계기가 굿즈였는데요. 모두가 아시겠지만, 작년 한 해 강렬하게 인상이 남는 이벤트이자 전시이자 행사였죠. 저희도 합정지구에서 전시했던 3명의 작가가 굿즈에 참여했고 저도 굿즈의 운영진으로 참여했어요. 외부 부대 행사들을 같이 꾸리는 일들을 도와서 했었어요. 거기서 ‘신생공간이라는 게 있는데 내가 보기에는 다 달라 보인다. 신생공간이 어떤 것이며 대체 뭐가 같고 뭐가 다르냐’는 질문을 많이 하세요. 처음엔 저도 많이 당황했어요. 저조차도 그런 개념의 규정이 잘 안 되어 있었거든요. 일단 왜 이런 새로운 이름이 필요했는지는 알 것 같았어요. 대안공간이라고 하면 기존 90년대에 생겨난던 공간들이 떠오르고, 그들과의 차별성이 필요했을 거고요. 실제로 다른 지점들이 있죠. 운영하는 주체들의 세대차이도 있는 거고요. 90년대의 미술씬과 2016년 현대의 환경이 분명히 다르잖아요. 같은 건 또 너무나 같고요. 합정지구처럼 다른 공간들도 굉장히 직관적이고 본능적으로 시작된 공간이 많은 것 같아요. 작가들이 작업실을 개방하는 형식도 있고요. 아예 우리는 미술작품 및 관련 상품만 판매하는 공간이라고 규정짓고 시작하는 공간도 있었고요. 미술인과 기술인을 결합하는 전시의 성격만 가지고 시작하는 전시도 있었고요. 그래서 그런 공간들에 비하면 합정지구는 오히려 보수적이라 할 수 있을 정도로 전시공간의 형태를 지키려고 노력했던 부분이 있어요. 새로운 발상이나 시도들은 너무 좋죠. 하지만 저희가 잘할 수 있는 일이 아니었어요. 그리고 저희가 모여서 늘하게 되는 이야기는요. 어떠한 창작을 하는 것이나 작품을 만들면서 어떻게 살아갈 것인가 그리고 어떻게 보여줄 것인가에 대한 거예요. 작업하고 전시하는 이런 것들에 미쳐있는 사람들이 많아서요. 그런 작가들이 많았어요. 실제로 기술들도 많이 가지고 계시고요. 그래서 전시 중심으로 많이 돌아갔던 것 같아요. 굿즈라는 것들은 아직도 홈페이지가 있어요. 웬지 다들 가보셨을 것 같기도 해요. 거의 10개 넘는 공간들이 모여서 한 거라서요. 서로 힘든 걸 꾹꾹 눌러가면서 최대치를 냈던 거로 생각해요. 다들 굉장히 열정적이었고요. 처음이자 마지막이었기 때문에 가능했던

지점이 있어요. 올해도 미술 장터 등 여러 가지로 지원받아서 열리는 거로 알고 있는데요. 그건 이것과는 또 다른 형태와 분위기이지 않을까 생각했어요. 다른 공간들과 합정지구는 다른 성격을 갖고 있지만 모일 수 있었던 계기는 굿즈라는 행사였어요.

서울 바벨은 작년 겨울에 했던 거예요. 갑작스럽게 전시 참여 의뢰를 받고 참여하게 됐는데요. 다행히 개인전 중심으로 해서 작가들의 작품이 넘쳐나죠. 우리는 한쪽을 전시장처럼 사용했고 공간 안에 10명의 작가가 모여서 한꺼번에 전시했죠. 굉장히 기뻤던 게, 전시공간이 작다 보니까 작품으로서 서로 만날 기회는 없는 거예요. 철수하면 다시 볼 수 없는 거죠. 작가들끼리 서로 절친한 사이도 아니었고요. 어떻게 우리의 관심사들이 가시적으로 연결될지 계속 고민을 했었는데요. 서울 바벨을 통해서 한꺼번에 쭉 걸어 놓고 나니까 시각적인 공통점을 스스로 발견하게 되는 거예요. 확실히 어떤 일상이나 현실에 대한 애정이 넘치는 작가들이 많구나 생각했어요. 그걸 표현하는 방식은 본인들이 다루는 매체 안에서 다양한 거죠. 회화든 사진이든 조각이든 굉장히 고전적인 방식 자체를 자기 내부에서 해석하려고 하는 작가들이었던 거죠. 우리는 굉장히 컨템포러리 한 것과는 거리가 있다는 생각도 했고요. 그런데 우연치 않게 서울바벨 내에서 저희만 작품으로서 걸려 있어서 굉장히 튀었어요. 어쨌든 서울바벨 또한 여러 공간들이 모여서 진행을 하면서 지금의 흐름을 가시적으로 보고 확인할 수 있기도 했어요. 전시라는 것은 일부만을 보여줄 수밖에 없는 한계가 있기도 하지만요. 그래서 두 번의 큰 행사를 거치면서 비록 1년의 활동이지만 내년은 조금 달라질 수 있지 않을까 하는 기쁜 마무리를 했죠. 이런 큰 전시들이 계기가 되어서 여기저기에 공간이 소개되기도 하고요. 바로 1년 뒤 2월에 또 지구전을 시작했어요. 첫해에 제가 부족하다고 느꼈던 게 비평 같은 것이 많이 따라오지 못한 걸 실감했어요. 개별적인 작가의 전시는 그 한계 내에서 항상 최대치를 보여줬던 것 같아요. 거기서 나오는 비평들을 위해 필자들을 열심히 찾아다녔어요. 작가 개인의 뜻으로만 두지 않고 지인이나 소개를 통해 작가를 잘 들어내 줄 수 있는 비평가들을 많이 찾아다닌거죠. 그런 부분이 전시의 큰 길잡이가 되어 줬었죠. 그럼에도 불구하고 전시 자체 내에서는 개인전만 보이니까 공통의 주제나 관심사들을 꺼내서 얘기하기가 쉽지 않더라고요. 그래서 올해는 작년에 만났던 분들과 적극적으로 협업해보면 어떨까 생각했어요. 그래서 3분의 기획자가 들어 오셨어요. 박지수씨는 사진 잡지 편집장이셨고요.

심소미씨는 독립큐레이터시죠. 독립큐레이터로서 펼치고 싶었던 본인의 얘기들을 뜨겁게 펼치면서 하는 종이세요. 글도 많이 쓰시고요. 또 이현씨는 아트지 기자이시죠. 현장에서 굉장히 열심히 활동하시는데 흔쾌히 저희 공간에서 전시를 준비하고 계십니다.

심소미씨 전시는 지지난달에 기획전으로 열렸어요. Collapse는 붕괴라는 의미 말고도 굉장히 의미가 많더라고요. 다층적인 의미를 전시 속에서 소개하고 붕괴에 대한 일반적인 시선들이나 붕괴를 다루는 미술들과 일부러 거리를 두는 전시라고 할 수 있어요. 굉장히 미지근했기 때문에 붕괴의 리얼리티를 맛볼 수 있는 기획전이었어요. 토크도 진행됐고요. 이건 좀 자랑을 하면 좋을 것 같은데요. DODOOBA라고 전시 홍보하는 사이트가 있어요. 국내, 국외 다 홍보가 되는 사이트에요. 매달 분기 별로 방문자 수를 발표하면서 가장 방문자가 많은 전시를 발표하는데 합정지구가 1등을 했어요. 가장 많은 방문객이 방문한 전시였어요. 기분 좋았죠. 어떤 한계를 제대로 넘어가 본 것 같아서 좋았습니다. 대학을 갓 졸업한 젊은 작가들을 소개하는 전시도 있었고요. 또 올해부터는 전시 내에서도 내용과 세대별로 폭을 넓혔어요. 작년에는 주로 30대 작가들이 많았다면 올해는 대학을 갓 졸업한 작가분이나 이미 회고전을 하신 분의 전시도 열렸고요. 설명하기는 더 어려워졌지만 가능성들을 적극적으로 펼쳐보는 종이에요. 이건 아까 말씀드린 심소미씨의 기획전이고요. 관련 토크의 모습들도 있고요. 저희가 협업 장소로 애용하는 한철연의 모습입니다. 그리고 얼마 전에 끝난 주황 선생님 전시가 있었는데요. 그 모습입니다. 제가 자주 받는 질문들을 가져와 봤어요. 작가나 기획자의 선정 기준이 있냐는 질문이 있었는데요. 선정 기준이 없다고 하면 거짓말이고요. 기준이 있는 것 같긴 해요. 작년에는 제가 책임져야 할 부분이 많아서 거의 혼자 만들어 나가면서 조언을 구했고요. 올해 같은 경우는 작년에 의견을 많이 나눴던 작가분들, 기획자분들과 상의를 많이 하죠. 회의할 대상이 있다는 게 굉장히 좋더라고요. 기획이 풍부해지는 데도 큰 역할을 했던 것 같고요. 선정 기준을 보면 지금 현재의 시대적인 상황들, 정치적인 상황들을 작업 안에서 투쟁하듯이 드러내야 한다는 게 아니라 그런 관심 자체가 작업의 소재가 될 뿐 아니라 내 삶의 관심이기도 한 작가들의 작업을 초대하게 되는 것 같아요. 그냥 골목의 풍경만을 그리더라도 일정 부분 우리의 위치나 이 세계의 방향 가능성을 보여줄 수 있다고 생각하는 쪽이거든요. 그렇게 보면 작품 안에서 뚜렷하게 방향이나 태도가 드러나지 않더라도

그런 작업적인 고민, 삶의 고민을 가지는 문화예술인들을 만나는 걸 선정 기준으로 두고 있습니다.

다른 신생공간들과의 공통점이나 차이를 묻는 질문도 있습니다. 아까 말씀드렸듯이 그분들의 새로운 활동들이 굉장히 보기 좋거든요. 매번 가서 참여할 수는 없지만, 그런 차이를 만들어 나가는 것이죠. 차이점을 인정하는 동시에 우리도 우리의 모습을 차이점으로서 잘 지켜나가야겠다고 생각해요. 그게 흐름의장을 만드는데 있어서 각자의 몫을 다하는 방법이 아닐까 생각하고요. 전시 외에 다른 프로그램들 같은 건, 작년에는 전시와 연결된 작가를 소개하는 정도였다면 올해는 좀 적극적으로 많이 만들게 됐어요. 예산 운영이랑 맞닿아 있기도 한데요. 저희가 아까 지하 공간을 오픈 했다고 말씀드렸잖아요. 어떻게 보면 저도 전문 기획자가 아니기 때문에 전시하는 데 전시장만 있으면 되는 줄 알았어요. 노트북 하나면 있으면 된다는 생각으로 시작했죠. 거의 카페로 출근하는 식으로 했었는데요. 비단 제가 일을 많이 하는 게 아니라 작가들을 만나고, 비평가를 만나고 또 함께 얘기를 나누는 게 중요하더라고요. 당연히 예산 문제인데, 물론 공간이 많으면 좋지 않겠어요? 이 공간이 작년에도 계속 비어져 있었지만 엄두를 못 냈던 거죠. 그러던 차에 저희가 관심을 보이니까 임대료가 내려가기도 했어요. 그리고 전시공간으로서의 진행이 생각한 만큼 잘 되어왔기 때문에 용기도 있었죠. 그래서 공간에서 할 수 있는 일을 만들자고 생각했었어요.

이 공간이 생기면서 만들어진 다른 일들도 소개해 드릴게요. 일단 올해 서울시 마을 창작소로 지원받았어요. 이건 예술기금이 아니고 마을을 지원하는 거라서, 시민모임을 지원하는 거죠. 보통 마을 창작소라는 게 각 구마다 있긴 한데요. 실제로 여기에서 적극적으로 공방을 하기에는 환경이 유연하지 못했어요. 저희가 생각했던 게 이 합정 근처에 오는 작가들만 해도 대부분 개, 고양이를 키우는 거예요. 저는 키우고 있지 않지만요. 그래서 반려동물들을 가진 사람들의 기록모임을 제안해보는 게 어떨까 했어요. 굉장히 어렵게 선정이 되었어요. 다른 문화예술기금에 비해서 소액이고 꾸준히 해야 하는 일이긴 하지만 저희 커뮤니티를 그대로 가져가면서 일을 만들면 되는 장점이 있었어요. 공간 월세를 내도 돼요. 마을 창작소 기금 같은 경우에는 다른 문화예술기금 보다는 자유로운 게 있더라고요. 이제 막 시작해야 하는 타이밍이에요. 일주일에 두세 번 나와주시는 인턴 큐레이터분들 인건비도 확충이 되고요. 이런 것들이 어떤 식으로 운영되는지 팁이 될 수도 있을 것 같아요. 아무튼,

마을 창작소 프로그램도 돌아가고 있어요. 물론 전시, 전시 관련 토크나 파티들도 쭉 가고 있습니다. 프로그램과 예산 운영이 같이 돌아가고 있는 건데요. 정확한 비율로 나눌 수는 없지만 대충 1/5 정도로 나눠봤어요. 실질적으로 어느 하나가 비면 운영의 차질이 생길 정도로 각각의 역할을 해주고 있거든요. 일단 마을 창작소 지원으로 운영되는 게 있고요. 20%는 저희가 연초에 작가리스트와 전시 기획을 잡고 시작하잖아요. 장점이자 단점인 게 그 작가들이 각종 예술기금에 신청해요. 기금 신청이 되는 경우도 있고 안 되는 경우도 있잖아요. 안 되는 경우에도 물론 전시는 진행이 되고요. 되는 경우에는 임대료로 주시기도 하고요. 늘 무급으로 일하셨던 디자이너나 포토그래퍼 분들에게 소정의 사례금을 드리기도 하고요. 이런 식의 전시기금으로 충당되는 게 있어요. 또 여기서 설명 드리기 어렵지만 전시들이 정말 다 좋았거든요. 그래서 실제 작품 판매도 되고 있어요. 그런 부분들 또한 큰 도움이 되죠. 보통의 갤러리 같은 경우, 작가와 비율을 나누잖아요. 저도 그런 부분을 배워본 적이 없어서요. 물어본 결과 공간과 작가의 수익이 4:6 정도로 유지되면 좋을 것 같아서 그렇게 했고요. 또 스스로 왜 미술품은 꼭 일시불로 사야 되나, 하는 의문이 있었거든요. 미술품이라는 게 고가잖아요. 가치를 만들어서 파는 거고 기준에 통용되는 가치와도 또 다른 거잖아요. 늘 이상하다고 생각하고 있었는데요. 작년에 작품 판매를 12개월 할부 이런 식으로 했어요. 재미있는 시도였는데 괜찮은 방법인 것 같기도 해요. 크게 단점은 없는 것 같아요. 이건 올해 생긴 중요한 프로그램이에요. 지구 워크숍이라고 해요. 일종의 아마추어 화가들의 모임이에요. 일주일에 한번씩 합정지구에서 모여 워크숍을 하거든요. 대부분은 회화나 유화하시는 분들이 많아요. 6~7분 되는데요. 저희가 전시하는 작가들을 그분들에게 적극적으로 소개하기도 하고요. 실제로 그분들이 아마추어로서 작업을 해나가는데 제가 강사 노릇을 하기도 하고요. 그리고 실제 미술판이 돌아가는 상황이나 봐야 할 전시를 소개하기도 하고요. 그 모임이 한 3개월째 잘 이뤄지고 있어요. 저도 처음에는 좀 반신반의했어요. 너무 엉뚱한 일을 벌이는 게 아닌가 하는 생각이요. 보통 전시가 7시까지 하잖아요. 딱 7시 이후 전시장이 문을 닫은 다음에 이뤄지거든요. 그렇게 모여서 간식도 먹고 작업도 하고 얘기도 하고 해요. 그냥 모이는 게 아니라 당연히 후원금을 내시죠. 일종의 강의료이기도 하고요. 이런 모임에서 만들어지는 후원금들도 있어요. 큰 도움을 주고 계세요. 외부적으로 소개하는 건 이번이 처음인데요. 모임을 제대로 만들어서 그야말로

제대로 된 역할로서 소개하고 싶다는 생각을 했어요. 어떤 식으로 훌려갈지는 모르겠어요. 어떻게 보면 문화예술계 작가들 혹은 비평가가 아닌 바깥의 사람들과 만나는 첫 번째 시도라서 조심스럽긴 한데 어쨌든 즐겁게 만들고 있습니다. 이런 가능성을 계속 실험하고 소개할 예정입니다.

그리고 처음부터 말씀드렸듯이 나머지는 유형의 자산으로 설명될 수 없는 것들이에요. 저만해도 월급을 받지 못하고 일하기 때문이에요. (웃음) 작가들, 비평가들의 자발적인 협업인 거죠. 요즘엔 이런 것에 대한 논란이 많잖아요. 여러 가지 형태로요. 그런데 저희는 아직 그런 얘기가 안 나오는 걸 보니, 어느 정도 만족하시는 부분들도 있는 것 같아요. 나머지 Q/A는 늘 수다처럼 따라 오는 내용들이에요. 빨리 대답하고 마칠게요. 회화작업을 어떻게 병행하느냐고도 많이 물어보세요. 여기 작가분들도 있으실 거고 작가이면서 기획이나 프로젝트에 관심 있는 분들도 있으실 텐데요. 일단 작년에는 좀 주경야독하듯이 무리하면서 작업을 했었어요. 그런데 올해는 그런 식으로 가는 게 좋은 방법은 아닌 것 같았어요. 할 수 있는 상황이나 구조를 먼저 만드는 게 중요하겠다고 생각하고 있어요. 일단 작업실을 옮기는 것부터 시작해서 여러 가지 생각을 하고 있습니다. 제가 일하는 시간도 레귤러하게 만드는 것도 있고요. 다양한 외부 프로그램을 하면서 협력 체계를 단단하게 만드는 게 급선무인 것 같더라고요. 작년에는 너무 멀티로 했다면 올해에는 제 역할을 확실히 해나가는 동시에 다른 구조 안에서 다른 분들의 역할도 확실히 해나가는 것에 대해 고민을 하려고요. 서로를 더 신뢰할 수 있는 협력관계를 만드는 게 올해의 과제인 것 같아요. 그것과 제 작업을 분리시킬 수가 없는 게, 일하는 데 안정성을 갖게 되면 제 작업의 시간과 여건을 확보하는 거니까요. 작업 내적인 걸로는 이보다 더 깊은 공부는 없을 것 같아요. 그래서 저는 꼭 작가로서가 아니더라도 현장에서 많이 뛰어보시라고 추천해드리고 싶어요. 미술이라는 게 제가 배운 미대 교육이나 작가로서 활동한 썸만 봐도 작가만 있으면 다 된다는식의 구조거든요. 제가 비록 짧은 기간 동안 일했지만, 일을 하면서 다른 입장들을 계속 보게 된 거죠. 얼마나 많은 수고들을 통해 만들어지는 건지, 드러내는 것과 드러내지 않는 것의 불합리성에 대한 것들을 작가 스스로 생각하지 않으면 안 되는 것 같아요. 이 세계 자체도 불합리의 덩어리잖아요. 그런 걸 보기 힘들지 않을까 하는 생각이 들었어요. 제가 속한 미술판을 잘 아는 일이 당연히 제가 관심을 갖고 살고 있는 이 세계를 잘 보는 일과 맞닿아 있는 거기도

하고요. 또 그게 결국 제 작업을 잘 연구하고 개발하는 일이기도 하고요. 기억에 남는 에피소드를 질문하신 분도 계세요. 처음에는 추운 겨울에 히터도 없이 고생하면서 다른 분들과 공간을 만들었던 것도 기억에 많이 남아요. 합정지구의 미래에 대한 질문도 있는데요. 물론 미래는 엄청 밝죠. 엄청 창창합니다. 앞으로도 많은 관심 보여주시면 정말 감사하겠습니다. 여기까지 할게요. 제가 질문까지 준비해와서 대답하긴 했지만, 또 질문 있으신 분 해주세요.

## Q&A

Q      지금까지 합정지구 생활하신 건 만족스러우세요?

A      만족스럽습니다. 물론 엄청 힘들어요. 제가 아까 작가들이 처지를 공유하고 같이 모이고 하는 것들의 필요성을 느꼈다고 말씀드렸죠. 제 주변에 기획하는 동료들이 굉장히 무기력해 하더라고요. 저를 포함해서요. 그런 무기력함은 굉장히 여러 군데서 오는 거겠죠? 그야말로 불확실한 미래에서 오는 것이기도 하고, 불확실한 미래 또한 불안정한 현실 세계를 기반으로 하는 거고요. 근데 거기서 한 명의 개인이 할 수 있는 건 많지 않잖아요. 그리고 저만해도, 작가로서 할 수 있는 일이라고는 작업을 내놓는 일 정도인데요. 물론 그것도 굉장히 한 일이지만요. 무기력함을 극복해나갈 방안이 뚜렷하지 않았어요. 모여서 얘기하다 보니까 뭐라도 좀 해보는 게 좋지 않을까 하는 생각을 하게 되었어요. 혼자 있을 때도 그런 생각은 할 수 있지만, 실행에 옮기는 건 힘든 일이잖아요. 모여서 하다 보니 구체적인 실행까지 연결이 된 거예요. 제가 크게 결심을 한 건, 세월호 사건이 계기가 됐어요. 제가 개인전을 열고 있는 중이었던 것 같은데 어떤 단면을 제대로 눈앞에서 확인을 하고 나니까 제가 경험해왔던 그리고 하려고 했던 작업, 작가, 미술관 같은 게 이제는 조금 더 적극적으로 가야 하는 게 아닌가 생각이 들었어요. 기존의 정의나 의미를 그대로 가져가고 있다는 생각도 들었고요. 실제 일을 하면서 뭔가를 바꿔보고 싶은 욕구가 있었죠. 당연히 무기력하고 고민만 많은 상황보다는 몸은 힘들지만 계속 작업을 해 나간다는 게 의미가 있죠. 아직 2년 차 밖에 안돼서 에너지가 남아있나 봐요. 전보다는 나은 것 같아요.

Q      합정지구 자체도 신생공간이란 타이틀과 같이 시작된 거잖아요.

대안공간의 문제점은 뭐라고 생각하시는지 궁금합니다.

A 그런 질문 받아본 적 있어요. 어떻게 보면 저희도 대안공간이긴 하죠. 어떤 공간에서 안 되는 새로운 것들을 하는 게 대안인 거잖아요. 다른 데서 못하는 걸 하고 있기 때문에 당연히 대안을 추구하는 공간인 거고요. 여기서 얘기하는 대안공간은 그 시기에 만들어진 몇몇 공간들이 그렇게 불리는 거니까요. 의미와는 조금 구분해서요. 의미를 얘기하는 것과 이름을 구분하는 것은 조금 다르게 봐야 할 것 같아요. 어떤 차이점이 있을까 생각해 보면요. 저만 해도 대학 졸업을 하자마자 첫 번째 개인전을 대안공간에서 시작했거든요. 10년이 훌쩍 넘는 시간 동안 그 공간이 쌓아 온 역사 같은 게 있는 거죠. 그 역사가 결코 가볍지 않고요. 그리고 쌓아 온 내용과 역사가 있기 때문에 추구해야 하는 방향이나 해야 할 일들이 굉장히 많아졌고요. 제가 시작했을 때 그 공간에 들어갔던 것처럼, 작가 입장에서는 조금 진입장벽이 어려워진 것이 사실일 거고요. 그리고 그 공간으로서의 특별성 같은 게 더 공고해져 있는 건 사실인 것 같아요. 합정지구만 해도 제가 '우리는 성격이 없지는 않습니다.' 이렇게 두리뭉실하게 얘기는 하지만 굉장히 열려 있는 부분이 있거든요. 그리고 만들어 나가야 하는 부분이 있어요. 열려있다기 보다는 어떤 부분이 비어 있는 거라고 할 수도 있죠. 그런 부분들이 차이점인 것 같고요. 이건 제가 뭔가를 판단하는 기준인데요. 시간이 쌓이거나 규모가 커지면 성격이 달라지는 것 같아요. 그럴 수밖에 없는 것 같고요. 합정지구도 10년 뒤에 지금이랑 똑같은 모습이라면 그것도 나름의 미학이 있겠지만, 또 어떻게 보면 질문을 던질 만한 일이 될 수 있을 것 같아요. 당연히 그 시대의 그 공간들이 현재 다른 모습인 게 당연할지도 모르죠. 작가 입장에서만 답변드린 것 같은데 진입 장벽이 좀 더 자유롭다는 것 혹은 기획을 만들 때나 전시를 꾸릴 때도 외부의 시선을 신경 쓰는 부담이 훨씬 적은 것 같긴 해요. 저희끼리 보고 싶었던 작가나 하고 싶은 얘기를 할 수 있는 부분이 있어서요. 물론 공적인 책임을 지고 실행해야 하지만요. 그런 부분이 가장 큰 차이가 아닐까 싶어요. 그래서 신생이라는 이름이 낯설지만 부정할 수는 없는 이름 같아요. 새로운 공간이기 때문에 가능한 것 같아요.

Q 의견 조율에 있어서 부딪힐 수도 있잖아요. 작가들끼리 기획을 한다고 하면 성격이 강한 회원들도 꽤 많을 텐데요. 그런 어려움들은 어떻게 헤쳐나가시는지 궁금합니다.

A 그 정도까지 부딪힐 일은 아직 없었어요. 원하시는 답변이 아닐 것 같긴 한데, 저희는 아주 작은 그룹이고 또 마음이 잘 맞는 부분이

있는 거죠. 물론 대립하는 의견이 생길 수도 있지만 그걸 풀어가는 방식에서도 어느 정도는 서로 조금씩 양보하고 포기하는 부분들이 있는 것 같아요. 그렇게 맞춰가는 것 같고요. 제가 운영자로서 그 부분에서는 더 강하게 주장하고 결론을 끌어가는 역할을 하고 있어요. 정말 평등한 의견이라는 건 없는 것 같아요. 결론 내려진 상황에 대해서 다들 수용하고 받아들이시는 것 같아요.

### 스페이스 오뉴월

서준호: 저는 미술이론을 공부했습니다. 2003년에 제가 첫 번째 전시를 만들었는데요. 그때 제가 단국대 미술원 학생회장을 맡았었거든요. 정치적인 관심이라고 할까 그런 게 있긴 있었지만, 아르바이트도 하고 부모님께 용돈 받아 쓰면서 불평불만이 그렇게 많진 않았습니다. 아무튼, 2003년에 제가 학생회장을 했는데 그때 이라크 전쟁이 터졌거든요. 그게 너무 싫은 거예요. 제가 25살이었고 매일 데모를 하러 갔었어요. 데모하면서 미술 하는 학생들이 뭔가를 할 수 있지 않을까 고민하다가 처음 전시를 만들자고 생각을 했어요. 기획하고, 공고를 냈었죠. 예산이 얼마 있으니까 참여하는 사람들에게 1/n 하라고 하고요. 총 12명이 신청을 했었고, 29만 원씩 작품제작비를 받았습니다. 처음 했던 전시의 제목이 어바웃 더 위(about the war)였어요. 그때 저는 미술 이론공부를 계속 해왔어요. 사실 전시 큐레이터가 되겠다는 생각은 없었던 것 같아요. 그냥 재미있겠다 싶어서 공부했던 거였어요. 그런데 그 전시를 하면서 이게 제 적성에 맞는다는 걸 깨달았어요. 작가들끼리 막 싸우는 걸 뜯어말리고 중재하고 결국은 제 뜻대로 전시를 구성하고 불도 쓰고 물도 쓰고 했어요. (웃음) 칭찬도 굉장히 많이 받았어요. 학교 로비를 전시장으로 꾸몄었거든요. 신문에도 났어요. 아무튼, 큐레이터가 괜찮겠다고 생각을 하고 다음 해에 군대를 갔습니다. 군대에 가서 내가 어떻게 살아야 할 것인가에 대해 고민을 많이 했었죠. 그때 생각했던 게 미술이론 공부만 해서는 먹고 살 수가 없겠다는 거였어요. 또, 공부만 하면서 살기는 싫은 거예요. 몸도 써야겠다고 생각했고, 미술기획 회사를 만들어야겠다는 생각을 했어요. 당시 2003년, 2004년에는 그런 회사가 없었거든요. 블록버스터 전시를 만드는 회사는 있었겠지만, 현대미술을 다루는 기획 회사는 없다고 생각했습니다. 그래서 준비하려고 계획을 짜는 중에 저희 선생님이 만든 기획 회사가 생겼었어요.

제가 제대했을 때가 28살이었어요, 좀 늦게 갔죠. 제대하고 첫 번째 목표가 졸업하기 전에 전시 하나를 기획하는 거였어요. 앞으로 5년 동안은 돈 생각하지 않고 일하겠다고 생각했어요. 그때 했던 게 벽에 페인트칠하는 것부터 전시 설치 등 많아요. 형들 따라서 하기 시작했어요. 당시, 미술관이나 갤러리에서 일을 해도 돈을 안 주는 데가 대부분이었어요. 6개월 일하고 10만 원, 8개월 일하고 10만 원 정도였어요. 석 달 일하고 100만 원 받아보기도 했고요. 아무튼 너무 기대하면 제가 상처를 받을 것 같은 거예요. 애초에 아예 기대하지 말자고 생각했죠. 그 이후에 회사를 만들겠다는 결심을 한 거죠. 첫 번째 전시를 하고 큐레이터로 살겠다. 그리고 2011년에는 회사를 만들겠다고 생각했던 거고요. 그게 스페이스 오뉴월입니다. 2011년이 되었을 때는 전시 설치에 대한 제안이 들어오면, 일당 30만 원이라고 말했어요. 저한테 스스로 약속했던 걸 지킨 거죠. 그 전에는 제안이 들어오면 그냥 했어요. 임금 협상 이런 건 없었어요. 그냥 하고 주는 대로 받았어요. 안주는 데도 많았고요. 2011년에 스페이스 오뉴월을 만들려고 2010년쯤부터는 돌아다녔습니다.

제가 갤러리를 하고 싶었던 첫 번째 장소는 이태원이었어요. 2007년에 작가들과 함께 프로젝트를 진행했었거든요. 동네가 너무 신기한 거예요. 이슬람 사원도 있고요. 지금은 이태원이 되게 친숙하고 핫한 공간이지만 그때 당시만 해도 안 그랬어요. UV가 2009년에 이태원 프리덤하면서 이태원이 떴던 건데요. 몇몇 사람들만 이태원 커뮤니티 같은 데서 놀고, 조그만 클럽에서 놀기도 하고 그랬어요. 이슬람 사원 골목에 도깨비 시장이 있는데 그 동네 월세가 10만 원이었어요. 5평쯤 되는 곳이요. 보증금 200만 원, 100만 원 하고요. 여기서 시작을 해야겠구나 했는데 UV 때문에 망했죠. (웃음) 이태원이 독특한 공간이었던 게, 이태원 대로를 보면 대로가 있잖아요. 대로를 사이에 두고 햇빛이 비치는 남산에는 부자들이 살아요. 깜깜한 곳은 다 이주노동자들이나 성 소수자들 커뮤니티이고 외국인들이 많아요. 여기와 비슷한 동네가 성북동이었어요. 대신 버전이 좀 다르죠. 성북동은 외교관들이 많이 살고 부자들도 많고요. 서울 성곽 아래쪽에는 북촌마을이라고 해서 차가 잘 안 올라가는 그런 특수성이 있다고 생각을 했습니다. 지금 스페이스 오뉴월이 있는 장소는요. 제가 정릉2동 508번지에 살았는데요. 기숙사에서도 4년을 살았습니다. 자취하게 되면서 나왔는데 그 동네가 서울에서 제일 쌌어요. 그냥 산꼭대기에 있거든요. 택시기사님들도 굉장히 싫어하시는

곳이에요. 그 길로 내려오면 스페이스 오뉴월이 있는 길이 나옵니다. 우연히 산책하다가 여길 발견했는데 너무 독특한 거예요. 유럽은 아닌데 유럽 같은 분위기도 있고 한국적인 것도 있고요. 그래서 그 모퉁이 주인집을 찾아갔죠. 그렇게 시작했던 게 지금까지 온 거고요. 크기는 4평 반이었고 월세는 보증금 1,500만 원에 월세 90만 원이었어요. 무지 비쌌죠. 제가 회사를 만들고 공간을 만들 수밖에 없던 게, 저는 새로 생긴 학교에서 공부했거든요. 선배가 없어요. 서울대, 홍대가 아니니까 아는 사람들도 없고 작가로 활동하는 사람들도 없고 뭔가 계속 혼자서 할 수밖에 없는 상황이었어요. 제가 돈을 안 받고 일을 하겠다고 했던 5년 동안에도 계속 아르바이트를 하면서 돈을 모아서 전시했었어요. 아무도 안 쳐다봤습니다. 이 계획을 더 실행할 수 있게 만든 추진력 같은 거였죠. 아무도 저를 신경 안 썼으니까요. 그 당시만 해도 전시를 꽤 많이 했는데 독립 기획자로 인정을 안 해주고, 스스로 큐레이터라는 말을 쓰는 것도 굉장히 창피했어요. 전시를 몇 개나 더 해야 큐레이터라고 말할 수 있을까 생각을 했죠. 그래서 처음 4평 반에 스페이스 오뉴월을 할 때 제가 친구들을 좀 모았습니다. 4년 정도 같이 했던 친구가 있는데 이 친구는 고등학교를 졸업하고 노가다를 하던 친구였는데요. 그 친구가 외제차 딜러를 하고 싶대요. 그래서 제가 그림 딜러하고 싶지 않냐고 제안을 했어요. 그게 더 근사하다고요. 그래서 이 친구 대학을 새로 보냈어요. 경영학과를 보냈어요. 그 친구랑 같이 문을 열었습니다. 그 외에 디자이너가 한 명 있었고, 후배 큐레이터가 또 있었어요. 저보다 1년 후배인 친구였어요. 이렇게 4명이 시작을 했는데 그 여자 후배 큐레이터는 시작하고 한 며칠 만에 싸우고 안 하겠다고 나갔고요. 경영학과 다닌던 친구는 정식으로 개관식하고 한 달 뒤에 이거 돈 안 되겠다고 하면서 나갔어요. 디자이너 친구는 간혹 작업을 같이하기도 했고 지금도 친하게 지내는데요. 아무튼, 뿔뿔이 흩어졌고 저 혼자 운영을 할 수밖에 없었습니다. 저는 그렇게 쓸쓸하기 싫거든요. 그런데 어쩔 수 없이 이렇게 됐어요. 처음에는 6,000만 원 정도면 2년은 버틸 수 있겠다고 생각하고 부모님께 4,000만 원을 빌렸어요. 저 결혼 안 할 거니까 미리 좀 달라고 했죠. 너무 힘들었습니다. 그러다가 지금의 와이프를 만나서 만난 지 6개월 안 돼서 결혼했어요. 아직 잘살고 있습니다.

화면을 보면서 이야기를 할게요. 어쨌든 거기서 2년을 했는데요. 제가 돈이 없기 때문에 목수 아저씨 한 명을 불러서 같이 했었어요. 준비물은 인터넷으로 다 사고 제가 직접 디자인도 했어요. 그런데 집주인한테

쫓겨났어요. 자기가 쓰겠다고 나가래요. 권리금도 못 받고 나왔죠. 그 당시 2년 계약을 했던 건데 그냥 나와버렸죠. 그리고 바로 옆에 있는 카페의 일부 공간에 권리금을 주고 들어갔어요. 지금 보시는 이 공간으로 이사를 갔습니다. 처음에는 이 세 칸이 카페였어요. 그런데 카페가 너무 힘들다고 하길래 이 한 칸만 그쪽이 쓰고 저희가 두 칸을 썼어요. 공사를 새로 하고 시작했습니다. 저 때 아기가 태어났는데 저는 작업복 입고 맨날 공사하고 있었어요. 2013년 3월에 이 곳으로 이사했고 반은 갤러리, 반은 사무실로 썼습니다. 그러다가 계속 커졌죠.

아, 오뉴월의 뜻을 말씀드릴게요. 오뉴월은 말 그대로 오월, 유월할 때 오뉴월이에요. 지금이 오뉴월이거든요. 아무도 굶어 죽지 않고 개도 감기에 안 걸리죠. '살 수 있는 좋은 때' 그런 걸 좀 생각했어요. 한국어의 음을 버리고 싶지 않아서 오뉴월이라고 썼고요. 그런데 영어로 쓰니까 사람들이 잘 읽지를 못하는 거예요. 오닐이라고 발음하는 분도 계시고 아일랜드 계 이름하고 비슷하게 들려서 외국 친구들은 아이리쉬라고 착각했던 경우도 있어요. 근데 그게 너무 마음에 드는 거예요. 모 평론가님은 21세기에 오뉴월이 뭐냐고 촌스럽다고 하기도 했죠. 그분 빼고 다 좋아하셨어요. (웃음) 그리고 갖다 붙이자면 한국 5월, 6월에 중요한 일이 굉장히 많았잖아요. 5.18이나 6월 항쟁이 있었고요. 또 5월이 제 생일이거든요. 그래서 이렇게 이름을 지었습니다. 처음에 오뉴월을 지을 때 제 관심사가 여러 가지 있었는데 첫 번째는 제가 살고 있는 도시가 어떤 곳인지 되게 궁금했었어요. 그래서 제대하고 나서 고민했던 게 왜 예술가들은 도시를 담을까이었죠. 2006년, 2007년에는 도시를 그리는 작가들이 많지 않았어요. 2010년 넘어가니까 열 명 중 여섯 명은 도시 그림을 그리더라고요. 도시와 도시에 사는 사람들, 그 사이를 예술로 그리고 이미지들로 매개하는 역할을 하면 어떨까 생각한 거죠. 맙은 그럴 듯하게 불였죠. 도시와 문화와 이미지를 매개하는 그런 곳이 됐으면 좋겠다, 생각을 했어요.

또 저희가 지금 하고 있는 세 가지 큰 활동들이 있는데요. 처음에는 제가 혼자 시작했죠. 하나는 아직 주목받지 않았지만 좋은 작업을 하는 참신한 사람들과 같이 쇼케이스를 만들고 그 작가들과 함께 다른 프로젝트를 해 나가는 거예요. 두 번째, 오뉴월은 저한테 공공 프로젝트거든요. 밤에 불을 켜 놓고 가요. 밖에서 들여다볼 수 있도록 해요. 왜냐하면, 아직도 원가 미술에 대한 깔끄러움이 있는 것 같아요. 많은 사람들이 그렇게 생각하잖아요. 그래서 안 들어와도 볼 수 있게끔

통유리로 만들었어요. 밤에 켜놓고 가기도 하고 밤에만 하는 전시를 하기도 하고요. 주민들과 삶을 좀 맞댈 수 있는 공간이 됐으면 좋겠다고 생각했어요. 그래서 지역 주민들이 하는 프로젝트들이나 지역 커뮤니티에 대한 부분들이 많고요. 마지막은, 한국의 경제구조는 어떻게 하면 살아날 수 있을까 생각했어요. 결국, 수출주도형이 될 수밖에 없겠구나. 그래서 해외 프로젝트를 계속 진행했습니다. 이건 스페이스 오뉴월을 진행하기 전부터 해온 제 나름의 프로젝트와도 맞닿아 있는 건데요. 일단 유럽이나 미국 등지의 친구들하고도 작업을 하지만 아시아 친구들하고 더 긴밀하게 했어요. 뭔가 더 편했어요. 페이스북에 많이 올리기도 했고 트위터에도 날리고요. 아시아에 특화된 큐레이터처럼요. 그런데 그게 먹혔습니다. 2013년에 구겐하임이라는 미술관에서 동남아시아 특별전을 열었는데요. 그때 이슈가 됐어요. 또 싱가포르 비엔날레도 동남아시아 각국을 다 초청했어요. 구겐하임 같은 경우는 컬렉션이 다 있어요. 그 전에는 주로 미얀마에 미술이 있느냐, 작가들이 있느냐는 질문들이 있었는데 이후에는 아시아에 대한 글을 써달라고 하든가 강연을 해달라고 하는 요청들이 많았었습니다. 제가 처음에 아시아에 대한 관심을 두고 작업을 했을 때 스크립트나 글을 거의 볼 수 없었어요. 단 한 명밖에 볼 수가 없었는데 그분이 이영철 선생님이었고요. 그분이 다니면서 간략하게 쓴 글이 전부였습니다. 특별히 이 세 가지를 좀 하고 싶다고 생각을 했습니다. 동료작가들과 함께 해 나가는 것과 커뮤니티, 스페이스를 만든 작가들과 동네에서 같이 활동하고 활동한 작가들을 해외로 보내는 그런 걸 하고 싶었어요. 저 혼자서 할 때는 이게 잘 안돼요. 외국기획자들에게 부탁도 하고 그렇게 시작을 했었죠.

처음에 사람들이 오뉴월의 색깔이나 정체성에 대해 많이 물었어요. 전 그게 되게 모더니스트 적인 발상이라고 생각했어요. 정체성은 끊임없이 변하는 건데 그걸 어떻게 규정을 하고 시작할까요? 10년쯤 지나면 오뉴월은 이렇다고 사람들이 생각해 주지 않을까 하는 생각을 갖고 시작했어요. 색깔이 뭐냐는 질문을 하면 '노란색일까요?' 이런 대답을 하곤 했죠. 그리고 2015년 6월에 오른쪽에 보이는 오뉴월 이주현이라는 공간을 새로 열고 전시했습니다. 작년 6월이니까 1년 간 넘었죠. 이주현은 제가 성북동에서 작업한 이후로 3년이 지나니까 딱 세 배가 뛰는 거예요. 저는 그런 걸 전혀 몰랐거든요. 그냥 전시 잘 만들면 되겠다고 생각만 했지 경영에 대해선 준비를 하나도 못했어요. 바보였죠. 그래서 모자라는 걸 알기 때문에 여러 가지 배우러 다녔거든요. 중소기업

진흥공단같이 무료로 가르쳐주는 곳에 가서 배웠어요. 세금이나 그런 거요. 처음에는 가산세를 많이 물었어요. 제가 노가다에 대해 잘 몰라서 세금 내는지도 몰랐어요. 아무튼 세 배가 뛰어서 와이프에게 이때 집을 사야 한다고 설득을 했죠. 5년이 지난 지금은 다섯 배가 뛰었어요. 80년쯤 된 한옥을 사게 됐는데요. 전셋집 빼고 대출을 받아서 사게 됐죠. 그리고 저는 처갓집으로 들어갔어요. 그래서 오뉴월이 버티고 있는 것이기도 하고요. 같이 오래 일한 사람이 별로 없었어요. 다들 짧게 일했어요. 지금은 좀 안정적이게 강상훈 선생과 공동 대표를 맡고 있어요. 오뉴월이 출판사를 등록하면서 제가 설득을 했죠. 원래는 출판사 잘 다니고 있는 사람이었어요. 저랑 동기이고요. 아무튼, 강상훈 선생과 만 3년 같이 일했어요. 제작년 6월 25일에 송고은 큐레이터가 들어와서 지금 2년 넘게 같이 일하고 있고요. 또 동덕여대 큐레이터학과 인턴십 수업을 3년간 하게 됐어요. 세 번째 인턴으로 왔던 이현지 씨가 인턴으로 있다가 계약을 연장해서 지금 레귤러로 일을 하고 있어요. 총 4명이 하고 있어요.

저희가 첫 번째 전시했을 때 제목이 <기도하다> 였습니다. 기록할 '기'에 도시를 뜻하는 '도'자를 붙여서 '기도하다'예요. 도시를 담는 작가들을 모았는데 아주 오래된 작업들이었습니다. 2011년에 전시를 했었지만 2005년, 2006년에 한 작업인 거예요. 안세권 작가 같은 경우에는 청계천 고가가 사라지기 며칠 전 비 오는 날 가서 찍었던 영상을 담은 게 있었는데 그걸 전시했고요. 김연경 작가는 동대문 운동장을 담아 놓은 작업을 전시했어요. 박용석 작가는 아현동에서 작업했던 것들을 또 전시했고요. 도시 속에서 예술이 무얼 할 수 있을까 하는 고민들을 담은 전시라고 생각합니다. 그래서 기도하다라는 이름을 떠올렸고요. 약간 말장난이죠. 제가 말장난을 좀 좋아해요. 오뉴월도 그렇잖아요. 4평짜리 전시장이 여기입니다. 맞은 편에 보이는 벽 너머에 두 명이 앉을 수 있는 한 평짜리 사무실이 있었어요. 저기 저분은 2년 동안 앉아서 잠도 자고 했어요. 근사하게 보이고 싶어서 바닥에 나무를 깔았어요. 한 번은 그런 적이 있었어요. 전시하는데 어떤 아저씨가 오셔서 사모님이 그림을 사오라고 하셨대요. 그런데 그때 그림이 없었어요. 사진이나 조각, 영상들이 있어서 제가 사진 어떠시냐고 물었더니 사모님한테 물어보신다고 나갔어요. (웃음) 뭐 이런 전시고요. 지역주민들 8명이 성북동에서 찍었던 사진들을 전시했던 사진전이고요. 지금 화면에 보이는 이 분이 1980년생입니다. 성북동 어딘가에서 필라테스 강사로 활동하고 계시는 분이에요. 이런 작업들도 했었고요. 그리고 동네 스토리 닷컴이라고

해서 이건 작가의 개인 프로젝트인데 동네 주민들을 계속 모아서 오뉴월 갤러리가 마치 토크쇼의 스튜디오가 되는 거예요. 사람들이 구경도 하고 또 녹음해서 인터넷 방송으로 중계하는 프로젝트를 진행했어요. 두 번 했어요. 두 번째 했을 때는 동네 주민들이 갤러리 밖에서 다 볼 수 있도록 했어요. 이 당시에는 차들이 일방통행으로 다녔거든요.

그리고 이건 외국 친구들하고 작업했던 건데요. 2013년에 <트와일라잇>이라고 타이난에서 한국, 일본, 대만의 역사를 다루는 전시를 했어요. 그때 저는 오뉴월에서 기획자로 참여했었고요. 저희가 섭외해서 같이 참여했던 작가가 이완, 박보나 작가였는데요. 이완 작가는 2011년 제가 처음 오뉴월을 열 때 만났어요. 물론 그 전에도 작업은 많이 봤었고요. 2012년도에 미얀마로 워크숍을 갈 때 제가 같이 가자고 전화했었는데 안 받았어요. 그 친구가 저한테 전화해도 안 됐었고요. 2013년 5월에 다시 전화했는데 그땐 통화가 돼서 대만 프로젝트에 참여하게 됐어요. 그때 했던 작업이 설탕이에요. 대만 타이난이 이안 감독 고향이에요. 여기에 마지막 남은, 손으로 간판을 그리는 분이 있었거든요. 그분이 제가 드린 작업비로 이안 감독과 관련된 작품을 제작하고 인터뷰하는 작업이었어요. 제목은 <A better tomorrow>예요. 간판을 그렸던 영화 제목이 A better tomorrow인데, 한국에서는 <영웅본색>으로 개봉했죠. 장국영, 주윤발을 그려달라고 했어요. 인터뷰에서 그분이 예전엔 좋았는데 지금은 정말 살기 힘들다고 하시더라고요. 옛날이 좋았다고요. 아무튼, 이렇게 문화산업까지 다루는 작업도 했었고요. <Common sense of the east>는 제가 일본 큐레이터에게 요청했어요. ‘우리가 가진 공통감이 뭘까?’ 그걸 찾아보자고 했죠. 똑같은 것도 많지만 좀 구체적으로 들어가 보면 다 너무 다른 거죠. 그런 걸 찾아보자는 의미의 전시였어요. 파라다이스문화재단, 한예종갤러리에서 도움을 받아서 진행했었습니다. 이게 박보나 작가가 했던 A better tomorrow예요. 그 대만 화가는 너무 대충 그려주셨어요. 이게 장국영이에요. 좀 이상하게 나왔죠. 이완 작가가 했던 설탕이고요. 일본 작가의 작업들도 있고요. 저희가 오프닝 날 모여서 이야기를 나눴어요. 도대체 우리가 가진 공통감들이 뭐냐고요. 없다는 결론이 났어요. 그런데 제가 아시아 프로젝트를 하면서 답을 하나 찾았어요. 쌀이었어요. 쌀밥이 주식인 나라들만 있다는 거죠. 한국, 일본, 중국, 대만 등이요. 그렇게 해서 프로젝트를 진행하고 있고요. 대만 작가의 개인전을 또 했었고요.

물론 아시아에 특화된 전시를 주로 했지만, 유럽이나 미국 친구들과도 계속 작업해 왔습니다. 미국 사진작가인 친구의 기념전도 있었어요. 이 친구가 미군 해병대의 활동영화였거든요. 그래서 한 달은 10년 전에 아프가니스탄에 가서 찍었던 디지털 사진들을 출력해서 전시했어요. 이 작가는 오스트리아 작가였고요. 우연히 만나서 친해져서 편지를 받았어요. 오스트리아 대사관에서 지원받아 전시했던 거예요. 이게 저희 오뉴월에 설치했던 거고요. 그리고 오뉴월의 활동들을 독일의 한 공간에 전시하기도 했어요. 최근에는 문소현 작가의 이런 영상작업들을 전시했고요. 이 작가는 부천 판타스틱 영화제 선정작으로 뽑혀 상영하고 있습니다. 이건 정지현 작가의 사진 전시예요. 이 친구도 대구 사진 비엔날레에 참여해서 곧 전시될 겁니다. 고동현이라는 미술사학자분이 계시는데, 이 시대의 미술가들은 어떻게 사는지를 주제로 전시를 만들었습니다. 그리고 이 전시의 카탈로그로 단행본을 만들었어요. 오뉴월 출판사의 첫 단행본이었습니다. 전시 광경이고요. 이 전시 때문에 2013년도에 옆 공간으로 옮겼어요. 그때 2층은 건축사무소였고 3층이 성복동 재개발 조합사무소였거든요. 그분들이 재개발이 느려지면서 지원이 끊기고 하니까 사무소에서 나가게 됐어요. 2층에 있던 건축사무소가 3층으로 옮기면서 저한테 같이 쓰자고 제안하더라고요. 그래서 2층을 저희가 임대하게 됐어요. 2014년 3월에 사무실을 비우고 2층으로 옮겼죠. 2층의 넓은 공간은 워크숍 공간으로 쓰고요. 2층은 두 부분을 터서 갤러리로 사용하게 됐습니다. 또 그때 돈을 들여서 리노베이션을 했습니다. 2층만 업자들을 불러서 했어요. 제가 그때 2014년 부산 비엔날레 특별전 큐레이터를 맡고 있어서 직접 할 수가 없었어요. 돈이 너무 아까운 거예요.

이건 오프닝 모습이고요. 스위스에서 활동하는 작가 2명의 전시를 이주현에서 했고요. 전시는 되게 많이 했어요. 오뉴월 같은 경우는 1년에 10개 정도 하고 이주현도 마찬가지예요. 외국 프로젝트들이나 워크숍을 하면 1년에 25개나 30개까지 진행을 해 봤고요. 개인적으로는 더 많아요. 왜냐하면, 저는 제 직업이 큐레이터라고 생각하고 돈을 벌어야 하기 때문이에요. 사실 저는 오뉴월을 정치적으로 뉴트럴하게 만들고 싶었거든요. 저는 세지 않은 작업들을 전시한다고 하는데 어떤 사람들은 약간 노란 색이라는 생각하시더라고요. 그래서 앞으로는 제 마음대로 하려고요. 또 리얼 라이얼로그라고 해외 외국 시를 번역하는 프로젝트를 진행했었는데, 각국의 사람들이 모여서 자기 나라의 시를

소개하는 거예요. 번역을 같이하는 거죠. 언어는 일대일로 번역이 안 되잖아요. 한 번은 온전히 이해를 해보자 해서 몸도 쓰고 그림도 그리고 하면서 서로 이해시켜보기로 하면서 진행을 했어요. 네팔 시와 일본 시를 했는데 시 하나 번역하는 데 3일 걸려요. 너무 흥미롭고 재미있었습니다.

시를 읽다 보면 빵빵 터지는 것들 있잖아요. 결국, 시는 번역이 되기 때문에 리듬이나 운율이 사라지죠. 그런 것들을 느껴보고 싶었어요. 저는 외국을 나가기 전에 모르는 곳은 항상 편지를 씁니다. ‘나는 이런 사람인데 너희를 찾아가서 얘기를 나눠보고 싶다고요.’ 저는 이걸 전문용어로 ‘DYD’라고 불러요. ‘들이대’라는 뜻이에요. (웃음) 아는 사람이 없으니까, 먼저 들이 댈 수밖에 없는 거죠. 그렇게 만났던 사람들이 서로서 소개해 주고 활동하게 만드는 거죠. 외국 친구들을 만났을 때 같은 토픽을 하나 잡고 싶었어요. 공유할 수 있는 토픽이요. 그래서 구상하던 것들이었는데 마침 한국문화재단에서 위하고 싶은 거 없느냐고 하길래 지원받아서 진행하게 된 거예요. 아직 외국에서는 못 해봤어요. 너무 재미있긴 한데 시간이 굉장히 오래 걸려요. 그리고 한국문화예술위원회에서 진행하는 신나는 문화여행이라는 걸 했어요. 아티스트 출장 뷔페라고 프로그램을 기획해서 다니기도 했습니다. 7명의 작가가 각각의 프로그램을 준비해요. 그럼 아이들이 원하는 데로 와서 참여하고 또 다른 데로 가서 하기도 하고요. 뷔페식으로 자기가 골라서 하는 프로그램이에요. 아이들의 눈높이에는 잘 맞았어요. 대신 작가님들은 세 시간 이상하고 나니 녹초가 되셨어요. 갤러리에서 무용공연 같은 것도 했었어요. 갤러리 바깥에 앉으면 약 100명 정도가 앉을 수 있거든요.

2014년, 2015년 2년 동안 아르코 문화예술위원회에 공공미술 지역재생 사업이 있었거든요. 미아리 고개라는 데가 있어요. 성신여대 옆에 있는 고가 도로 하부에 비어있는 공간을 이노베이션 하고 거기다가 예술적인 컨텐츠를 넣어 동네를 활성화 시키자는 거였어요. 신문에 나고 그런 건 훌륭하지만 저는 마음에 안 들어서 오프닝에 안 갔어요. 처음에 계획했던 것의 25% 정도밖에 실행이 안 됐어요. 작가들한테 조금 미안한 마음도 들었고요. 그리고 2년 동안 오뉴월이 받았던 기획비는 800만 원이었어요. 되게 컴컴하고 우범지대 같은 곳인데, 별거 아니지만, 동네를 좀 예쁘게 만드는 그런 작업을 했고요. 그런데 관리하겠다고 했는데 관리가 안 돼요.

또 예술이 어떤 걸 할 수 있을지에 대한 강연회를 열었어요. 참가비를 받았는데 철학자, 언론인, 활동가 등을 불러서 우리가 이 문제를 어떻게

해야 할지 논의했죠. 아직 답이 안 나왔어요. 어떻게 될지 아직도 잘 모르겠어요. 이런 강연회를 오뉴월 2층에서 진행했습니다. 2013년도에는 예술인 복지재단에서 예술인 맞춤 교육사업으로 5,000만 원을 지원했어요. 그때 참여했던 작가가 32명 정도였어요. 16회 강연이었는데 너무 좋았어요. 작가들끼리 굉장히 친해지기도 했고요. 이런 자리들이 되게 많아요. 외국에서 온 큐레이터들 불러서 얘기도 나누고 싶고요. 그래서 제가 프로그램을 하나 만들어서 진행하고 있어요. 지난주에는 독일의 프로젝트 스페이스의 운영자 두 분을 모시고 프로젝트 스페이스의 현안들에 관해 얘기도 나누고 우리가 앞으로 뭘 할 수 있을지에 대한 의견도 나눴습니다. 이런 식으로 오뉴월이 주도해서 라운드테이블도 하고 있고요. 저희가 애심 차게 오뉴월 메이 페스트라는 것을 다섯 번 진행했어요. 보통 페스티벌이라는 건 많은데 전부 자기들끼리만 하는 거죠. 끼워주지도 않고요. 저도 미술 활동을 하지만 이러니까 재미가 없는 거예요. 참여자가 되면 내가 참여하는 행사니까 즐겁잖아요. 그런데 바라보는 사람들은 별로 재미가 없더라고요. 아무튼, 메이 페스트는 신청만 하면 참여할 수 있었어요. 어느 정도 크기 이하의 작품이면 대부분 작품 걸고 참여해서 노는 그런 거예요. 이건 5주년 기념해서 만든 거고요. 싸우지 않게 하려고 민주적으로 제비뽑기를 합니다. A, B, C, D… 쪽 벽을 나누고 A를 뽑은 사람은 제일 먼저 걸어요. 지난 5월이 5주년이었어요. 그래서 제가 작가들한테 무리한 부탁을 했어요. 엽서를 만들어서 엽서 뒤에 작업을 좀 해달라고요. 여태까지 함께 작업했던 작가들이 약 480명 정도 되더라고요. 그 분들에게 다 편지를 보냈죠. 150장을 받아서, 저렇게 디스플레이하고 한 장에 10,000원씩 팔았습니다. 되게 많이 팔렸어요.

그리고 2014년에 작가 8명을 섭외했어요. 그때 서울문화재단에서 축제 지원 기금을 받았었거든요. 8명에게 80만 원씩 지급했어요. 지금 예술인 복지재단이 하는 예술인 파견지원 사업과 비슷해요. 대신에 거기서 일을 하라는 게 아니라 주인장하고 논의해서 간판을 만들어 주든지, 테이블을 고쳐달라고 하면 고쳐주기도 하는 등 모든 활동을 한 달 동안 하라고 했어요. 제목이 <축발전>이었어요. 가게가 개업하면 화환 같은 데 써있는 거 있잖아요.

오뉴월 조금 아래에 빈 공간이 있었어요. 집주인 할머니의 며느님이 수선집을 만들겠다고 하신 공간인데 수선집이 만들어지기 전까지 사용했어요. 김현준 작가의 작품인데요. 의도치 않게 우연히 흰색 LED 조명을 넣었거든요. 여기 천막이 빨간색이었는데 낡았지만, 밤에는 되게

예쁘거든요. 어쩌다가 보라색 빛이 비치더라고요. 되게 골목이 예뻐지는 효과가 있었어요.

저는 오뉴월을 대안공간이라고 한 적이 없습니다. 대안공간이 아니라고 한 적도 없어요. 사실 대안이 뭔지도 잘 모르겠어요. 하지만 저희가 어떻게 이런 예술활동을 계속 재미있게 즐겁게 지속적으로 이어나갈 수 있을지를 고민하거든요. 결국은 작품을 팔아야겠다고 생각했습니다. 올해가 6년째인데요. 올해부터는 아트페어 참여했고 특히 해외 아트페어에 참가해서 작품을 팔아야겠다고 생각했어요. 지금까지 어떻게 버텼냐하면, 물론 지원을 받기 위해 노력을 했죠. 떨어진 적도 많지만요. 심지어 중소기업 진흥청에서 나오는 기금들도 그렇고 창업대출이나 기술보증기금이 보증하는 대출 등 대출도 꽤 많고요. 말씀드렸듯이 한 10년 정도 지나면 정체성이 생기지 않을까 해요. 오뉴월이 좋은 활동들을 계속해 나가면 사람들에게 신뢰를 주고 믿음을 주면서 구매에도 관심이 이어지지 않을까 그런 기대를 하고 있습니다. 지난 5년 동안은 하려고 노력을 안 했었어요. 팔릴 거라고 기대했으면 아마 망했을 것 같아요. 아예 그 생각은 접었습니다. 계속 끊임없이 할 수 있는 모든 걸 해서 버텨나가는 거예요. 작년까지는 거의 작업복 스타일이 많았습니다. 2014년 부산비엔날레 같은 경우에는 응모였거든요. 특별전 캐릭터를 공모했어요. 당시 많은 작가들이 보이콧도 했어요. 작가들과 회의도 많이 했는데 제가 하겠다고 해서 했어요. 한국 작가들은 안 불렀어요. 보이콧 때문에 한국에서 활동하는 작가들에게 제안하는 것 자체가 굉장히 민망했어요. 재일교포 3명, 조선족 3명, 고려인 2명 이렇게 구성한 거죠. 그렇게 구성해서 진행했었고요. 주제는 플로팅, '부유하는 상'이었어요. 제가 세보았는데 그때도 24개의 매체에서 기사가 났어요. 그중에서 또 한 평론가만 촌스럽다고 하시더라고요. 5년 전이나 지금이나 똑같더라고요. (웃음) 아무튼 오만 가지를 다 하고 있어요. '일단 버티자'라는 생각으로 계속하고 있어요. 이건 부산아트페어인데 김현정 작가의 개인전으로 참여했어요. 이때도 많이 배우고 았습니다. 4월에는 런던에 있는 아트페어에 참가했었는데요. 그 아트페어는 작가들이 참여한 아트페어입니다. 컬렉티브 형식으로 오뉴월의 작가들을 모아서 참여했어요. 여기서도 많이 배웠습니다. 결국, 대안이 뭔지 모르겠어요. 다만 계속 방법을 찾아 나가고 있어요. 제가 행복하기 위해서요. 그렇지만 저 혼자 행복할 수 없더라고요. 그런 면에서 보면 예술이 가장 좋은 수단이 될 수 있지 않을까 생각이 들었어요. 예술로 부자가 되고 싶은 생각은

없어요. 아마 안 될 거에요. 하지만 이걸 이어 나갈 방법은 끊임없이 만들고 싶어요. 지금 대부분의 문제가 무엇인지 저도 잘 모르겠어요. 98년, 99년 그때는 사람들이 그림만 전시하던 때였어요. 실험적인 작품들을 전시할 곳이 없었거든요. 지금은 어디든 다 합니다. 미술관이나 좋은 갤러리들은 실험적인 작품을 전시하잖아요. 퍼포먼스도 하고요. 그런 식의 대안은 아닌 것 같지만, 대신에 어떻게 우리가 자생적으로 활동을 이어갈 수 있을지 방법을 모색해 나가는 게 중요한 것 같아요. 그런 방법이라면 제가 대안을 제시할 수는 없지만 실천해 볼 수는 있을 것 같다는 생각이 들었습니다. 그리고 오뉴월은 생각보다 동남아시아에서 굉장히 유명해요. 동남아시아는 미술 활동을 하는 사람이 많지 않기 때문에 커뮤니티가 굉장히 작아요. 젊은 작가들 사이에서 유명해요. 지금은 총 4명이 일을 하고 있고요. 되게 일이 많아요. 제가 아는 선생님이 사업하시는 분이라 저한테 말씀 주셨던 게 있어요. 사업은 멈추면 망하는 거래요. 저는 자본주의 아래 모든 것이 사업이라고 생각하거든요. 확장하고 끊임없이 변해가는 부분에서도요. 아무튼, 계속 확장해 나가는 거죠. 아트페어도 만들고 싶어요. 시간이 많이 흘렀네요. 발표는 이쯤에서 마치겠습니다. 감사합니다. 질문 있으시면 해주세요.

## Q&A

Q    발표하시면서 구체적으로 말씀은 안 하셨지만, 기획하신 전시를 봤을 때 젠트리피케이션처럼 그 동네에 구체적으로 어떤 문제가 있으면 그 문제에 대해 어떻게 작업을 할 수 있을까를 가장 주안점으로 두시고 기획하시는 것 같은데요. 기획하실 때 미술사적으로나 과거에 생겼던 이야기들을 끌고 와서 고민하면서 기획하시는 건가요?

A    이제: 네, 그런 적 있죠. 예를 들자면 아까 말씀 드렸던 '축발전'이라는 프로젝트 있잖아요. 그건 예전에 타이페이 비엔날레때, 어떤 작가가 젊은 작가들 약 100명을 모아서 작업하라고 동네에 뿌린 적이 있어요. 그런 것도 미술사의 한 부분이라면 부분일 수 있고요. 제 머릿속에 온전히 남은 것들은 많이 없어요. 늘 회의하고, 좋은 것들을 갖다 쓰면서 여기에 맞게 변형하죠. 저도 미술사 공부를 하니까요. 작가들 작품 자체도 그런 맥락을 따라 가는 경향이 있기도 하고요.

최근에 스페이스 오뉴월을 운영하면서 올 1월부터 스페이스 xx라는

곳도 함께 문을 열었어요. 두 명의 작가와 함께 운영을 하고 있는데요. 5월에 했던 전시가 최선 작가의 작품들이었어요. 그건 분명히 70년대를 겨냥하고 있어요. 그것도 기획해서 진행하고 있고요. 멀리 보고 싶진 않아요. 지금 현재 살고 있는 이야기들을 하고 싶은 거고요. 최선 작가 전시 서문을 제가 썼는데요. 70년대, 80년대 어르신들이 작업실에서만 저항을 외쳤다면 저희는 길거리에 나가서 저항을 외치겠다고 했어요. 그런 식으로 일을 하고 있습니다. 저는 아시아 프로젝트의 제목을 'Under construction'이라고 지었어요. 왜냐하면, 제가 1993년도에 머리를 자르러 갔을 때 미용실에서 봤던 잡지책 기사의 제목이 '아시아는 공사 중'이었어요. 중학교 때요. 지금도 여전히 아시아는 공사 중이에요. 그래서 제목을 그렇게 잡았는데 2000년에도 같은 제목으로 프로젝트를 진행했었어요. 그래서 이름을 바꿀 수 밖에 없었어요. 'Still under construction'으로 바꿨습니다. 이것도 한 맥락일 수도 있고요.

Q 예술을 할 때 꼭 필요한 마음가짐 같은 게 뭐라고 생각하시나요?

A 이제: 긍정적인 마인드요. 그리고 그런 게 있어요. 제가 계획을 세워서 오뉴월을 운영하고 있잖아요. 계획을 세울 때 되게 힘들 것 같은 거예요. 근데 실제로도 힘들어요. 힘든 게 당연한 거니까 그냥 넘어가요. 여름이 원래 더운 것처럼 그냥 힘들어요. 그냥 버티겠다고 생각하면서 시작했어요. 긍정적인 마인드인데 한편으로는 무딘 것 같은 마음가짐이요. 초반에는 잠도 잘 못 잤어요. 너무 어리다고 프로젝트를 안 주기도 했어요. 갤러리 하면서 늙었죠. (웃음) 10년 뒤에 내가 어디 있을지 계획을 세우는 것도 중요한 거 같아요. 전시만 잘한다고 그게 다가 아닌 것 같아요. 전시를 기획하고 좋은 작가를 만나고 홍보도 하고 굉장히 일이 많아요. 경영이 정말 힘든 것 같아요. 그걸 미리 공부해서 전략을 세우고 고쳐나갈 힘을 만드는 게 중요한 것 같아요. 우리가 하는 일을 통해서 수익 내려고 노력 중입니다.

서준호: 이제 선생님, 같이 나와서 얘기를 나누고 끝내면 좋을 것 같아요.

이제: 오랜만에 뵙는데, 이렇게 보니 또 어색하네요. (웃음)

서준호: 제가 궁금한 게 있는데 자본금이 얼마나 드셨어요?

이제: 자본금이요? 음, 보증금 1,000만 원에 공사비 500만 원 정도 들었던 것 같아요. 저는 보증금을 내고 나니까 생각보다 돈이 거의 절반이 빠져나가는 거에요. 큰일 났다는 생각이 들더라고요. 공사가 한참 시작됐는데 잔고가 20만 원이 남은 거예요. 그러는 와중에 제가 전화를 받았는데 상금을 빨리 받아가라고 하더라고요. 작가들 지원하는 프로그램 같은 게 있었는데 아무튼 그 덕분에 어려운 시기를 넘기고 시작했어요.

서준호: 망하지는 않게 되더라고요. 저도 처음엔 사업이라는 생각을 못 했어요. 하다 보니까 결국은 사업이구나 생각이 들더라고요. 그렇게 접근해야 작가들이 일할 수 있는 기반이 만들어지는 거 같아요. 저도 자꾸 태도가 달라지는 것 같아요. 롤모델이 있어요?

이제: 저는 좀 그런 게 없는 것 같아요. 롤모델 있으세요?

서준호: 저는 오뉴월을 런던의 화이트큐브처럼 만들고 싶어요. 화이트큐브는 제가 듣기로 실험적인 작품들을 계속 해왔대요. 세계적인 작가들도 배출해 내고, 지금도 젊은 작가들이 전시하더라고요. 그렇게 실험적인 걸 하는데, 잘 팔리는 갤러리요. 작가들이 작업을 계속해 나갈 수 있고 사람들이 계속 움직일 수 있는 그런 오뉴월이 됐으면 좋겠어요.

이제: 저는 그런 공간을 잘 아는 사람이 되고 싶네요. 저는 이제 그 정도로 만요. 소박한 꿈이에요. 제가 생각했던 롤모델은 없었던 것 같아요. 어떠한 지역에 자리를 잡고 있는 작은 갤러리인데 내용은 작지 않은 갤러리 같은 게 좋을 것 같아요. 고집스럽게 하는 부분이랄까요. 경영을 신경 써야 한다면, 경영을 늘리지 않고 가는 방법을 연구해야 할 것 같아요. 왜냐하면, 일을 해보니까 일을 늘려야 일이 생기고 또 돈이 들어오고 하더라고요. 어쨌든 이 규모를 유지하면서 버티기가 어려운 거예요. 그런 부분들에 대해 고민하게 되죠. 그런 모델을 찾아내는 게 방법일 것 같아요. 어쨌든 기업문화나 지역문화가 다 다르잖아요. 그걸 설득해나가는 일도 그렇고요.

서준호: 작품 판매는 잘 되나요?

이제: (웃음) 잘 팔리지는 않는데요. 팔리긴 팔려요. 작은 공간이니까

1년 수익이 크진 않죠. 그 정도만 해도 일단은 괜찮은 것 같아요. 작품이 좋으면 판매할 기회도 생기는 것 같아요. 아직 아트페어까지는 생각해 본 적이 없는데요. 아트페어 수준 자체가 조금 높아질 것 같다는 생각도 있고요. 해외 아트페어는 잘 모르겠지만요. 제가 미국에 갔을 때 보니까 굉장히 실험적인 작품들도 판매가 잘 되는 걸 많이 봤어요. 사람들도 많이 오고요. 웬만한 비엔날레보다 훨씬 실험적인 모습들을 많이 봤어요. 그런 식의 모습을 추구하다 보면 가능하지 않을까 생각합니다. 작가들도 긴장해야 하는 부분도 있고요. 뭐랄까, 예를 들어, 농사로 치면 오염된 땅이잖아요. 그러면 토지의 개선부터 필요한 것 같아요. (웃음) 요즘은 인터넷에서 굉장히 많은 정보를 볼 수 있다 보니까 약간 투명해진 면도 있고 보는 시각이 굉장히 높아진 것 같아요. 그에 비해서 작가들은 할 게 많다 보니 그런 걸 따라갈 시간이 부족한 것 같아요. 일단 각자의 역할을 충실히 해나가는 게 중요하죠. 제가 오늘 여기 와서 너무 재미없는 이야기만 한 것 같아서 정말 이런 방법밖에 없다 라는 생각이 들기도하는데요. 글쎄요. 그 부분이 대안인 것 같아요. 요즘에는 전략이라고 할까요. 그런 부분이 굉장히 많잖아요. 전략에 맞춰 가는 것도 쉽진 않은데 어차피 힘든 거라면 자기 방식대로 쭉 밀고 나가는 게 좋을 것 같다는 생각도 들고요. 저는 막 10년 뒤를 꿈꾸지는 않는 것 같아요. 잘 그려지지 않기도 하고 너무 길게까지는 보지 못하겠어요. 지금에서는 그 방법이 맞는 일인 것 같아요.

서준호: 그림을 판다는 게요. 팔리는 그림을 그리게 된다는 게 약간 창피했었던 것 같아요. 작가들이 자유성을 가지면서 하고 싶은 걸 하고, 그걸 팔리게 하고 싶어요. 왜 담론이 없는가? 요샌 이런 말들도 많잖아요. 제가 내린 답은 시간이 없기 때문이에요. 먹고 살기가 너무 힘드니까 기웃기웃하면서 시작하게 되는 거죠. 많은 작업을 할 수가 없으니까요. 월 하든지 팔려야 작업을 이어나갈 수 있는 거잖아요. 그게 안 되기 때문에 자꾸 언저리만 도는 거죠. 현대미술 시장이 만들어지는 게 급선무인 것 같아요.

Q      질문이 두 가지가 있습니다. 첫째는 관람자 입장에서 전시를 볼 때요. 아까 동남아 쪽 작가들과도 작업을 많이 하셨다고 했잖아요. 큰 카테고리의 주제라든지 바운더리가 있을 때 그 세계에 펼쳐져 있는 작가들이 어떻게 그 작업을 알고, 어떻게 작업을 파악해서

하시는지 그 과정이 궁금합니다. 두 번째로는, 아까 언뜻 나온 얘기인데요. 과거 이야기들이 아닌 지금 일어나고 있는 이야기들에 대해서 잘 다듬어진 글이나 비평을 체계적으로 읽어보고 싶다는 생각이 자주 드는데요. 한국에서는 그런 비평문학가 생각보다 잘 안 되어있는 것 같더라고요. 최근의 웹진 같이 만들어진 거 말고는 별로 없는 것 같아요. 답변 부탁드립니다.

A 서준호: 일단 학문적으로 체계화 된 비평을 보고 싶다고 하셨잖아요. 'Contemporary Art Journal'이라고 심상용 선생님이 발간한 비평집이 있어요. 그건 학자들이 직접 써요. 너무 잘 되어있어요. 물론 그 사람들이 완벽하진 않죠. 비판받을 부분도 있고요. Post-production처럼 주거나 받거나 해야 하는데 그걸 받아칠 매체가 없다는 게 문제인 것 같고요. 하지만 시작은 좋은 것 같아요. 한번 찾아보시면 좋을 것 같아요. 또 제 꿈은 좋은 큐레이터가 되는 거거든요. 좋은 큐레이터가 되기 위해서는 좋은 갤러리스트가 되어야겠다고 생각했었어요. 그래서 작품을 판다는 얘길 드렸고요. 저도 그렇고 다들 철학집들을 보면서 영감을 많이 얻어요. 자크 데리다의 '마르크스의 유령'을 보면 유령의 이야기들이 나오거든요. 그걸 보고 생각했던 전시 제목이 <유령>이에요. 데리다는 비가시적인 것이 가시성을 떨 때 유령이 나타난다는 말을 하거든요. 한국 현실사회에서, 예를 들면 2008년 용산 참사에서 사람들이 다들 피켓을 들고 나는 유령이 아니라고 하죠. 되게 끔찍하더라고요. 산 사람이 왜 유령이 되어버렸을까요. 그런 공부가 맞닿아있는 부분인 것 같아요. 그런 기획을 하고 있어요.

또 첫 번째 질문에 대한 답변을 드릴게요. 저는 좋은 비평가는 아니지만, 중2를 타겟으로 글을 써요. 중2 애들이 이해할 수 있을 때 모든 사람들이 이해할 수 있지 않을까 하는 생각이에요. 물론 타겟팅이 달라졌을 때는 어렵게 이야기할 수밖에 없지만요. 전시도 마찬가지예요. 타겟은 중2예요. 중2 친구들이 봤을 때 재미있다는 말이 나올 수 있는 전시였으면 좋겠어요. 또 해외 외국 작가들 같은 경우에는 자기 얘기를 하거든요. 물론 한국 작가들도 마찬가지죠. 캄보디아 작가가 고무농장에서 고무액을 덮어쓰는 작업을 한 적이 있어요. 이것도 캄보디아의 현실을 모르면 난감해지는 거죠. 맥락을 모르면 이해하기 힘들잖아요. 그 사람들을 알고 싶기 때문에 공부하게 되는 것 같아요. 돌아다녀야 하고요. 물론 가기 전에 공부도 하고 여러 가지 자료를 찾지만 직접 맞닥뜨리면 더 많은 공부가 되는 거죠. 동남아는 너무 좋은 게 한

명만 알면 캄보디아 프놈펜에서 활동하는 작가들 상당수를 알게 돼요. 무슨 말인지 아시겠죠. 그만큼 미술 대학도 별로 없고요. 미얀마에 아는 작가가 있는데 이 분 때문에 미얀마에 가서 300명을 만났어요. 주로 활동하는 사람들을 다 만날 수 있어요. 가서 만나는 게 저는 좋은 것 같아요. 일본도 마찬가지고요. 동남아를 선택했던 게 제가 직접 갈 수 있기 때문이었어요. 저가항공도 많이 생겼잖아요. 비행기 가격도 비교적 싸니까요. 모르는 사람하고 친구가 된다는 게 쉽지 않지만 서로 작품을 보여주면서 이야기도 나누고, 나누면서 신뢰가 쌓이고요. 직접 다니는 게 좋은 것 같아요. 그 친구들하고 이야기하기 위해서 공부를 더 하는 거예요. 큐레이터는 그 사람들의 작업을 여기서 번역해줘야 해요. 글뿐 아니라 상황에 맞도록, 그리고 이해할 수 있도록 맥락을 만드는 작업이라고 생각합니다. 캄보디아 작가의 고무농장 작업에 관해 이야기했잖아요. 베트남 고무농장이 캄보디아의 밀림을 사서 Plantation 하는 거예요. 밀림을 없애고 고무나무를 심어서 황폐화하는 거예요. 그래서 캄보디아 작가가 자기네 땅을 배경으로 외국자본의 침략을 몸으로 드러내는 작업들인 거죠. 처절하죠. 베트남 친구는 고염제에 들어있는 발암물질에 대해 작업한 적도 있어요. 여전히 많이 남아 있거든요. 그런 문제를 계속 드러내면서 자기도 그런 곳에 직접 가 보고요. 베트남에 대한 문제를 알아야 하니까 작가들이 할 일이 진짜 많아요. 대만 사탕수수밭에 가서 설탕을 조금 만들기도 하고, 미얀마 금광에 가기도 했어요. 캄보디아에 가서 쌀도 만들고요. 작가들하고 작업하면서 같이 이야기 나누는 게 가장 재미있는 것 같아요. 미얀마에서는 정부가 3,000개의 탄광을 분양했을 때, 대다수의 중국기업들이 그걸 다 샀어요. 금광의 주인인 중국사람들과 미얀마 정부가 수익을 나누는데요, 거기서 발생하는 이야기를 드러내기도 하고요. 다 관계가 있는 거죠. 제가 서울의 거울이 될 수도 있는 거죠. 서로 공유하고 나누면서 커질 수 있죠. 그 친구들은 저보다 가난하지만, 더 훌륭해요. 자원봉사 하는 친구들은 아르바이트하면서 학생들 가르치기도 하고요. 외국 친구들은 더 힘든 상황에서도 몸으로 부딪히는데 그런 모습들을 보면 좀 부끄럽기도 해요.

Q 저는 학부 때 그림을 그리면서 교수님께 이런 말씀을 드린 적이 있어요. 제 그림이 정말 마음에 드는 데 팔지는 못할 것 같다고요. 나중에 전시할 때도 작가 선생님들을 보면 흔히들 말해서 아트페어 하는 작가, 잘 팔리고 돈을 잘 버는 작가, 미술관 작가들 이런

식으로 이야기하시더라고요. 미술관에서 전시를 많이 하는데 작품을 하나도 못 파는 작가 선생님들이 이제 아트페어형으로 바꾸고 싶다는 말씀들도 종종 하시더라고요. 그런데 제가 하고 싶은 건 후자 쪽이에요. 작품이 팔리지 않아도 제가 하고 싶은 작품을 하고 싶은데요. 돈을 벌어야 한다는 생각이 들기도 해요. 아니면 미술과 관계되지 않은 일로 돈을 벌고 미술은 제가 하고 싶은 대로 하는 방법도 있을 수 있고요. 아트페어 같은 걸 하면서 돈을 벌어서 작품을 하는 게 좋을까 하는 생각도 들고요.

A 이제: 다 가능한 방안들을 말씀하신 것 같아요. 그런 방법들이 다 가능하죠. 그런데 결국은 본인의 성향에 맞느냐 하는 문제가 있죠. 저도 말씀하신 걸 다 해봤어요. 전혀 상관없는 아르바이트도 많이 해보고요. 학생들을 가르치거나 시민 워크숍 같은 것도 해봤어요. 그래도 실기 전공자들은 더 가능성 크죠. 결국, 그 줄기는 나의 작업생활을 영위하는데 있는 거잖아요. 해보는 수밖에 없지 않나 싶어요. 일에 매이지 않는 시기에 짧게 다양한 경험을 해 보시면 좋을 것 같다는 생각이 들어요. 작가들이 다 그렇게 살아가고 있는 것 같아요.

서준호: 미술시장의 구조가 잘못되어있는 거죠. 해외 같은 경우는 이제 작가가 말씀해주셨듯이 비엔날레에도 굉장히 실험적인 작품들이 나오고 팔리기도 하는데요. 그런 걸 저도 만들고 싶은 거예요. 태국 친구가 그런 말을 하더라고요. 빼아픈 말을 했는데, 아는 사람한테 팔아야 한대요. 아는 사람한테도 못 파는데 모르는 사람한테 어떻게 파느냐는 의미인 거죠.

이제: 한국 내에서 이렇게 분리되어 있는 건 어쩔 수 없는 것 같아요. 거기에 또 훨쓸리면 답이 없는 것 같아요.

서준호: 시기가 아닌 것 같아요. 유럽에 비해서 한국은 미술의 역사가 비교적 짧잖아요.

이제: 요즘 미술시장에는 작가들이 자신의 SNS를 통해서 작품을 직접 팔기도 하잖아요. 그런 상상력이 필요한 때랄까요? 시장도 폐허만 있는 건 아닌 거죠. 직접 나갈 수도 있고요. 약간 폐허와 내 작업을 분리하는 것도 한 가지 방법이 될 수도 있죠. 내 작업이 공예가 될 수도 있는 거고, 책이 될 수도 있는 거고요. 거의 모든 게 가능한 시대인 것 같아요. 그런데 경험치가 없으면 그러한 선택들을 하는 게 불안한 거죠. 최대한 경험을 많이 해보는 게 중요한 것 같아요. 주변 작가들을 보면 대부분 병행하고 있죠. 그게 작업에 좋은 영향으로 돌아오기도 해요.

스킬이나 새로운 형식을 실험해볼 수 있기도 하고요. 저 같은 경우도 그랬고요. 내가 생각하는 어떠한 것과 연계된 일을 하는 게 좋지 않을까 생각해요. 그 일들이 미술 시장 안에 있는 일이면 더 좋고요. 작품이 팔리면 더욱더 좋고요. 저도 할 수 있는 부분들은 많이 하는 편이었거든요. 그런 데서 쌓인 노하우들이 조금 있는 것 같아요. 전시를 만드는 데에도 분명히 도움이 됩니다.

서준호: 작가들이 작업을 잘 하게 하는 환경을 만드는 게 중요한 것 같아요. 그런 것들에 대해서 논의를 하고요. 필요하다면 우리가 만들어야 하는 것 같아요. 그런 불안감들이 우리를 움직이게 만드는 것 같기도 해요. 제일 좋은 작업을 하는 게 정말 중요하죠.

이제: 그리고 동료들이 중요한 것 같아요. 아무리 내 작업이 훌륭해도 혼자 버티기 힘들죠. 내 안에 아무리 강한 자아가 있더라도 정말 몇 년 버티기가 힘든 거죠. 아까 처음에 말씀드렸던 것처럼 그런 처지를 이해하는 거죠. 서로를 격려해 주고 긴장하게 해주는 동료들이요. 꼭 인간적으로 친하다고 동료가 아니고요. 나이가 많을 수도 있고 굉장히 어릴 수도 있지만 그런 걸 떠나서 같이 간다는 그런 느낌의 동료가 한두 명만 있어도 좀 편하게 갈 수 있는 것 같아요.

서준호: 맞아요. 친구 따라 강남 간다고도 하잖아요. 좋은 작품은 기본인 거고요. 친구들 잘 사귀면 잘 나갈 수 있어요. (웃음)

이제: 저는 제가 사는 시대를 전쟁 중이라고 생각하자 이렇게 생각을 했어요. 전쟁 중에 살아남으려면 같이 뭉쳐있을 수밖에 없잖아요. 좀 억울하고 욕이 나오기도하는데 개인적으로는 어쩔 수 없는 거죠. 상황이 그런 상황이 아니라는 생각이 들었어요. 제 처지나 위치도 그렇고요. 또 제가 사람들 만나는 걸 어려워하지도 않았으니까요. 그럼에도 불구하고 혼자 작업실에 있으면 너무 행복하기도 해요. 결국에는 그렇게 만은 안되리라는 것을 감지하고 좀 적극적으로 나와본 거죠.

Q     아는 친구랑 얘기를 했는데요. 그 친구가 하는 말이 자기는 앞으로 자기 전시에 무조건 돈을 받을 거래요. 받으면 좋지 했는데, 얼마를 받을 거냐고 물으니까 5,000원 정도를 받겠대요. 뭔가 공짜로는 예술을 향유하게 하지 않겠다는 뜻인 것 같은데요. 작가님이나 큐레이터님 생각에는 앞으로 받으실 의향이 있는지 또 받으신다면 어느 정도의 금액이 될지 궁금합니다.

A 이제: 저는 입장료를 생각해본 적은 없어요. 전시 말고 따라오는 토크나 강연, 워크숍은 생각해 볼 수 있죠. 그건 전시에 따라오는 거고 전시와는 또 다른 소스가 제공되어야 하는 거니까요. 그런 걸 생각해본 적은 있지만, 전시 자체에 입장료를 받는 건 생각해본 적이 없어요. 기본적으로 공적인 거로 생각해요. 그런 부분에서 작가들이 제공하는 게 있기 때문에 그래도 이 사회에서 예술가라고 존중받는 것 같기도 해요. 다 돌아오는 거라고 생각을 하거든요. 아티스트로서 인정받고 존중받는 부분이 결국에는 소수의 작가에게 돌아가긴 하지만요. 전반적으로 예술이라는 것을 이 사회에 존재하고 존중받게 하는 역할을 하는 것 같아서 저는 기본적으로는 그런 마인드를 갖고 있어요.

서준호: 비슷한데요. 좀 다르게 생각해볼 수도 있을 것 같아요. 저도 입장료를 받으려고 생각한 적은 한 번도 없고요. 앞으로도 받지 않을 거예요. 입장료를 받는 것도 자본주의적으로 보면 좋은 태도라고 볼 수도 있죠. 노동에 대한 대가를 지불한다고 볼 수도 있고요. 그렇지만 저희의 목적이 판매라면요. 예를 들어 백화점에서 입장료를 받으면 안 되잖아요. 그런 것처럼 생각할 수도 있을 것 같아요. 공적인 부분도 분명히 있죠. 지금도 받아가고 자생 역할을 하고 있다는 생각을 하기 때문에 입장료를 안 받는 부분도 있고요.

이제: 그런 가치들이 결국 예술작품들의 가격도 만들어주는 거죠. 소수만 좋은 게 문제이긴 하지만요.

서준호: 다른 얘기인데요. 영리냐, 비영리냐를 나누는 것들이 있어요. 회사에도 형식들이 다 있거든요. 비영리, 사단법인, 협동조합 등이 있는데 오뉴월은 주식회사예요. 혼자서 사단법인을 만들 수가 없대요. 사단법인은 사람들이 모여서 법인체를 구성하는 건데요. 그러면 회원들을 모아야 하죠. 그러면 유령회원들이 생기기도 하고요. 대안공간들도 작품 팔잖아요. 그런 구분이 무의미하죠. 물론 전시된 작품을 파는 건 아니지만, 작품을 거래하기도 해요. 자본주의에서 돈 없이 진행한다는 건 어떻게 보면 말이 안 되기도 하고요. 비영리라고 해서 수익성이 전혀 없이 하라는 게 아니라 이윤이 목적이거나 아니냐를 보는 것 같아요.

이제: 저희도 시작할 때는 사업자등록을 하고 시작했어요. 가장 좋은 순간은 전시하고 전시를 통해서 작품이 판매될 때예요. 작가들도 좋아하고요. 중요한 일이긴 한 것 같아요. 저희도 연구해야 할 부분이기도 하고요. 그래서 아까 말씀드린 소규모 아티스트 작가들의 모임, 커뮤니티 프로그램이 하나 있는데요. 하나의 작은 그룹이지만

현실 세계와 미술이 닿는 것을 실험할 수 있는 또 다른 사회가 될 수 있을 거로 생각하거든요. 미술애호가가 처음부터 있는 건 아니잖아요. 모두가 상류층이 아니니까요. 미술애호가 아니면 컬렉터로서의 가능성 같은 것을 생각하지 않은 건 아니에요. 그런데 어떻게 설명해야 하나 고민을 하기도 하죠. 작가들끼리 얘기하는 것과는 당연히 다르죠. 이 사람들에게 이 전시를 말하려면 어떻게 얘기해야 하나, 지금 돌아가는 상황들을 어떻게 설명해야 하나 그런 생각을 해요. 오히려 그들이 굉장히 예리하고 날카로운 피드백을 주기도 하고요. 물론 작가들도 그런 목소리에 귀 기울여야 한다고 생각하고요. 그런 부분이 좀 빠져있어서요. 처음엔 저도 편하게 생각을 하고 시작을 했는데 조금씩 중요한 부분을 맞닥뜨리게 되는 것 같아요.

Q     자기 작품에 대한 홍보도 많이 하는 편인가요? 작가 스스로가 자기 작품에 대한 홍보를 많이 하는지도 궁금합니다.

A     이제: 따로 어떻게 해야 한다는 룰은 없지만, 작가들도 자기 전시를 하면 하기도 하죠. 저는 홍보 좀 많이 해달라고 이야기하면서 적극적으로 장려해요. 저희 인력이 부족해서 대대적으로 홍보하거나 그러진 못하지만 주로 SNS나 매거진에서 하고 있어요.

서준호: 오뉴월도 시기를 잘 탔던 게요. 사람들이 막 스마트폰을 쓰기 시작하고 페이스북 같은 것도 활성화되기 시작하면서 돈 안 들이며 홍보를 할 수 있었던 것 같아요.

이제: 미술도 사람들이 점점 필요 없어지고 있어요. 어떻게 보면 예전의 큐레이터 활동들을 페이스북이 하는 것 같기도 해요. 잘 활용해야죠.

서준호: 합정지구 많이 응원해주시고 오뉴월에도 많은 관심 부탁드립니다.

이제: 아트페어 나가실 때 합정지구 작가들도 다 데려가 주세요.  
(웃음)

서준호: 이제 마칠게요. 감사합니다.





2016.07.27. WED 19:00-21:00

으뜸관 1F 참여실

최정수 / 김정식 / 박진 / 이생강 / 김정이

4人4色 동상이몽

(시흥 거점 기획자 토론회)

---

시흥시가 문화예술 쪽으로 사업을 진행한 것은 최근 2, 3년 내로 이제 첫 걸음마를 떼는 단계이다 보니, 시흥시 내에서도 서로 어떤 사업이 어떻게 진행되는지 잘 모르는 부분도 있다. 이에, 시흥시에서 진행되는 문화예술 사업들을 소개해본다. 시 자체에서 하는 사업에 대해서 공감하는 자리가 될 것이며, 따가운 질의를 통해 한층 더 소통하는 자리가 될 것이다. 참여 일반인, 기획자들과 같이 토론하고 이해해보고 공감해보는 시간이 되고자 한다. 타이틀 4인4색 동상이몽은 각자 기획자가 사업을 진행했을 때 생각하는 지향점이 다 다르지만 같은 배를 타고 같은 방향으로 가야 하기 때문에 분명히 좋은 결과도 있지만 불협화음을 분명히 있었음을 의미한다. 4명의 기획자는 작가와 미학, 예술학 전공자, 일반 주민으로 다양하게 구성되어있다. 각각 사업체마다 사업을 소개하고, 도출되는 몇 가지 주제를 가지고 참석자들과 4인의 기획자가 토론해보는 시간이다.

---

Siheung-si has carried out projects in culture and arts only in the past 2 or 3 years, being in a nascent phase, so even people in Siheung-si don't know what projects are being done with each other. In response, we introduce the culture and arts projects in progress in Siheung-si. It will be a time to sympathize with the projects carried out by the city itself, as well as a time to further communicate with sharp questions. It is designed to be a time for participants and planners to discuss, understand, and sympathize with each other. The title, 4 People 4 Colors, Same Notion Different Ideas, signifies that while good results were achieved when each planner carried out the project "on the same boat" although they had different aims, there was also some discord. The four planners are, diversely, an artist, experts in aesthetics and art, and an ordinary citizen. It is a time for each company to introduce its business and debate with the participants and the four planners about some of the derived topics.

---



최정수 / 김정식 / 박진 / 이생강 / 김정아

진행: 최정수

토론: 김정식, 박진, 이생강, 김정이

최정수: 예술로 가로지르기는 경기문화재단에서 매년 진행하는 문화예술 관련 학생들, 전문가들, 예술가, 그리고 일반인들이 참여하는 기획 사업이에요. 처음 1, 2회는 선감도에 위치한 경기창작센터 레지던시 기관에서 진행했었습니다. 그리고 작년에는 양평에서 했었고요. 올해는 시흥시에서 진행합니다. 모처럼 문화예술 인프라가 부족한 이 지역에 좋은 기회가 될 것 같습니다. 오늘 진행하는 '4인 4색 동상이몽'에서는 시흥시에서 현재 진행되는 다양한 문화예술 거점 공간 사업들을 중심으로 이야기를 나누고자 합니다. 오늘 소개되는 사업지 말고도 여러 곳에서 다양한 사업들이 진행되고 있지만, 시흥시가 문화예술 쪽에서 지역 거점 공간을 중심으로 하는 사업들은 최근 2, 3년밖에 안 돼요. 첫걸음마 단계인 것 같아요. 그리고 시흥시 내에서도 서로 어떤 사업이 어떻게 진행되는지 잘 모르는 부분도 있습니다. 첫 번째는 시 자체에서 하는 사업에 대해서 공감하는 자리가 될 것 같고요. 그다음에 오늘 문화예술 기획에 관심이 있는 기획자분들도 계시고, 일반인, 관련 전문가분들도 계시는데 적극적인 질문과 참여로 이야기를 덧붙이고자 합니다. 그래서 오늘은 캐주얼하게 얼마든지 궁금한 것이 있으면 따가운 질의도 요청드립니다. 그리고 꼭 시흥지역뿐만 아니라 여러 지점에서 오늘 참여하신 분들 다 같이 토론하고 이해하고 공감해보는 시간이 되었으면 합니다. 타이틀 4인 4색 동상이몽은요, 프로젝트 과정 중 여러 참여자들, 기획자, 예술가, 지역민, 관련 기관 등 서로 생각하는 지향점이 다 다르지만 같은 배를 타고 같은 방향으로 가야 하기 때문에 분명히 좋은 결과도 있지만, 불협화음도 발생합니다. 저는 오늘 개인적으로 시흥시 공무원분들을 발표자 자리에 모시고 싶었는데, 아쉽게도 참석하지 못하였습니다. 그러나 여기 계신 분들만이란도 적극적으로 질의를 해주시고 같이 토론하면 의미 있는 결과가 나오지 않을까 싶습니다. 저는 진행을 맡게 된 최정수입니다. 앞에 박진 선생님이시고요, 모랫골 사업을 담당하는 매니저이십니다. 그리고 도일시장 마을 만들기를 담당하고 계신 주민계획가 김정식 통장님입니다. 그리고 월곶 공판장 아트독 김정이 대표님이시고요. 그리고 마지막으로 문화발전소 창공을 담당하셨던 이생강 기획팀장님입니다. 오늘 다양한 전공과 관심사를 가진 분들이 계신데, 미학, 예술학 공부하신 분들도 계시고 일반 주민분들도 계세요.

그래서 최대한 전문적인 용어는 가급적 자제하면서 편안하게 서로 이해해 보는 시간을 갖겠습니다. 진행순서는 각각 사업지마다 5~7분 정도 사업을 소개하고 몇 가지 주제를 가지고 오늘 참석하고 계신 분들과 저희와 토론해보는 방식으로 진행하겠습니다.

### 도일, 그 뒤살림의 이야기 - 도일시장 맞춤형 정비 사업

#### 주민계획가 김정식

안녕하세요. 저는 군자동에서 왔고요. 지금 설명 드렸듯이 통장입니다. 마을계획가라고 해서 마을 통장으로서 마을을 기획하고 계획하는 일들도 하고 있습니다. 저희는 지금 도시재생사업을 하고 있는데 그 안에 문화·미술·예술이 같이 접목되어야 한다고 해서 하는 것이고요. 지금 6년째 사업 중에 있습니다. 어떤 것들을 하고 있는지 간략하게 설명 드리겠습니다. 저희는 군자동에 있고요. 군자동 주민센터 일원의 재생사업을 하고 있습니다. 도일시장은 1953년도 전쟁 이후 1959년도부터 시장으로서 역할을 하기 시작했습니다. 역사로 따지면 60년 이상이 되었는데요. 실질적으로 시장등록이 되어 있지는 않습니다. 오늘 오전에도 회의가 있어서 참석했는데요. 전통시장 등록을 하려고 하고 있습니다. 도일시장은 예전에 시흥시의 유일한 시장이었고 60~80년대 초반까지만 해도 소위 잘나가던 곳이었는데 지금은 가장 낙후한 곳이 되었습니다. 2011년도부터 재개발을 시작하였고, 2013년부터 도시 재생 사업을 통해 점차 바뀌어 가고 있습니다. 맞춤형 정비 사업이라는 것은 경기도에서 낙후된 지역을 제대로 개선해보자는 것이고요. 사실 저희 동네가 시흥에서 가장 낙후된 지역이라고 할 수 있습니다. 저희 옆집은 식당을 하는데 한쪽은 안산시이고 한쪽은 시흥시예요. 2013년도부터 시흥시의 마을 만들기라는 것이 있습니다. 500만 원부터 1,000만 원까지의 예산을 주면 마을에서 동네 주민들이 직접 재료를 사서 작업하는 모습입니다. 도시 재생이라고 해서 아파트를 짓고 이런 것이 아니라 이제는 재생에도 문화가 접목된다는 것이죠. 2013년도에 시장에 있던 사진들을 모아서 전시했었어요. 낙후되었던 마을회관을 꾸며서 전시를 했었고, 우리가 마을에서도 얼마든지 같이 예술품을 공유할 수 있다는 생각이 들었습니다. 어떻게 보면 이 사진 한 장이 의미가 있다고 생각하는데 이것이 2013년도에 전주와 군산을 갔던 사진입니다. 이 구조가 가장 이상적이라 생각이 드는데 시청 직원, 주민센터 직원,

마을주민, 예술가, 매니저들이 협업하는 모습을 보여줍니다. 저희가 생각하는 예술은 그렇습니다. 뛰어난 분이 중요하다고 생각하지 않습니다. 마을에서 마을활동을 할 수 있는 예술가들은 마을 분들과 잘 어울릴 수 있는 분이라고 생각이 듭니다. 그래서 이런 사진 한 장이 가장 좋은 마을을 만들어 가는데 가장 필요한 그림이지 않을까 생각을 합니다. 저희가 2017년, 내년까지가 맞춤형 정비 사업 기간입니다. 모습이 계속 바뀌고 그 공간 안에서의 커뮤니티 활성화, 도일시장 활성화라는 주제를 가지고 작업을 하고 있고요. 거기에 주택 개보수, 기반시설확충을 위한 작업을 하고 있습니다. 어떻게 보면 문화라는 것은 우리 가까이에 있어야 한다는 것이죠. 시흥이 문화적으로 많이 낙후되어있다고 생각이 듭니다. 어디 공연하나 볼 수 있는 공간이 별로 없습니다. 저희 주변 마을회관에서 영화를 틀어드리는데요, 영화를 보러 오시는 분들이 그 공간 안에서 같이 참여하면서 예술을 공감한다고 생각이 듭니다.

주민 자치 프로그램 외에도 커피 판매 같은 사업들을 구상하고 있고요. 주민이 원하는 내용이 뭔지 우선 고민하면서 진행하고 있습니다. 마을 주민 여덟 분 이상만 꾸려지면 배우고 싶은 과정을 제공합니다. 내가 진짜 필요로 하는 것들을 바뀐 마을회관에서 배우고 즐기고 있습니다.

이것은 작년에 저희가 건축전시라고 해서 맞춤형 정비 사업 기간에 했던 모습이고, 어떻게 보면 이것이 예술인 것이죠. 바로 앞에 어린이집이 있습니다. 어린이집 아이들이 와서 같이 공유하는 것이죠. 그리고 어른들이 오셔서 쉼터로 사용하고 영화도 볼 수 있고, 이런 벽화부터 파라솔이라든가 이런 것은 중학교 아이들이 같이 참여를 해서 작업을 한 것입니다. 그런데 무엇이 중요하냐면 저 그림을 그린 것이 중요한 것이 아니라 아이들이 같이 마을을 돌면서 마을을 다시 한 번 인식하는 것이죠. 그리고 저 그림을 그렸을 때, 친구들에게 추억을 심어줄 수 있는 공간이었으면 하는 것이죠. 올해 8월 말에서 9월 초면 마을 카페가 만들어집니다. 그리고 이런 사업이 끝났을 때 지속적으로 할 수 있는 방향을 스스로 찾고 있습니다. 그 일환으로 작가님들이 같이 오셔서 수업도 하고… 참여라는 것은 같이 해야 한다는 것이죠.

도로 주변을 부분 정비하여 주차공간을 넓혔습니다. 도일시장이라는 공간이 시장의 역할을 해야 해서 공간 확충을 1m 정도 한 것입니다. 저것이 왜 중요하냐? 실은 전봇대 관련해서 마을 주민들의 동의하에 민원을 넣고, 그 민원을 해결한 것입니다. 우리가 스스로 할 수 있는 것은 찾아서 해야 한다는 것이죠.



[1] 마을회관 문 프로젝트(시흥시, 군자동)

보시는 것이 최정수 작가님도 작년에 참여하셔서 만들어진 곳인데요.<sup>[1]</sup> 마을 골목길 지저분한 곳이 ‘문 프로젝트’로 바뀐 모습을 확인할 수 있습니다. 9월에는 이곳에 마을 카페가 들어 올 예정입니다. 어떻게 보면 쓰레기가 있는 마을 곳곳을 하나하나 바꾸어 나가는 것입니다. 누구 한 사람이 아니라 같이 참여해야 한다는 것이죠. 저런 사업들이 맞춤형 정비 사업이에요. 원래는 도시 재생인데 그 안에 이런 것들이 포함되어 있습니다. 그리고 같이 참여 하지 않으면 절대 가능하지 않은 사업이라고 생각이 듭니다.

동네 발전소라고 해서 동네 분들이 같이 참여할 수 있는 공간. 오셔서 언제든지 지나가시면서 물어보고 싶으신 것, 하고 싶으신 것들을 하는 공간입니다. 지금 청소년, 대학생 친구들이 7명 정도 활동을 하고 있습니다. 그 친구들한테 주어진 것은 아무것도 없어요. 본인들이 해보고 싶은 것들을 마음대로 하라고 이야기를 하거든요. 저희가 중요한 것은 이 시점이 아니라 앞으로의 미래라고 생각을 합니다. 그런 젊은

친구들이 같이 참여해서 매니저분들, 동네 주민들이 합심할 때 마을이 만들어진다고 생각을 하고 있습니다. 도일 디딤 청소년들에서는 장에 계신 분들과 의논해서 같이 가판대 같은 것도 만들어 드렸습니다. 지금까지 두서없이 말씀을 드렸지만 예술은 마을 곳곳에, 가까이에 있어야 한다고 생각이 듭니다.

## Q&A

Q 주민은 얼마 정도 되시나요?

A 주민은 55세대 정도 계시고요. 맞춤형 정비 사업으로는 한 135세대가 됩니다. 그런데 실질적으로 혜택을 볼 수 있는 분들은 55세대. 연령대를 말씀을 드리면 대부분 연세 많으신 분들이 많으세요. 가장 어린 사람이 저라고 보시면 됩니다.

Q 내부적으로 어르신들이 경제적인 것을 따져서 일이 진행이 안 되고 건물을 올린다든지 하는 것은 영향받은 것은 없나요?

A 재개발이 가능하지 않은 이유가 연세가 많으시고 여기가 핵심 건축물이기 때문에 집들이 다 불어있습니다. 그리고 평형대가 15평부터 큰집들은 70평까지 가지고 계시긴 한데요, 적은 평수가 많고 안산과 시흥 경계에 있어서 같이 하기가 쉽지 않아요. 게다가 기득권을 가지고 계시는 분들이 옛 추억에 많이 빠져 계세요. ‘옛날에 잘 나갔는데.’ 그런데 옛날에 잘 나간 것은 소용없거든요. 지금 가장 낙후된 곳이기 때문이죠. 그나마 다행인 게 우리 아버님께서 동네 분들에게 믿음을 잃지 않으시고 동네에서 10년 동안 통장을 보셨기 때문에 이 혜택을 제가 보고 있습니다. 20년간 숙원 사업이었던 도시가스도 2012년도에야 만들어졌습니다. 마을 주민들이 재개발, 도시 재생이라는 것을 이야기할 때 의기투합 해주신 것이죠. 60필지 정도에 모두 동의서를 받았고, 마을 주민들이 이제는 해야 한다는 생각을 가지고 계신다는 것이죠. 마을의 모습이 조금씩 바뀌면서 어떻게 보면 통장이라는 사람이 이런 것을 할 수 있도록 시에서 믿어주고 같이 공유했기 때문에. 신뢰가 없었으면 절대 안 됐다고 생각하고 있습니다.

## 모랫골 마을 맞춤형정비사업

### 시흥시 은행동 신천동 일대 모랫골 마을 매니저 박진

앞에 도일시장장님께서 동네에서 태어나고 자라셨기 때문에 동네에 대해서 상세하게 아시지만, 저는 이제 모랫골 마을에 들어간 지 1년이 안 되었어요. 그래서 동네에 대한 설명이 빈약할 수 있겠다는 생각이 들지만, 제가 최대한 아는 내에서 동네에 대해서 설명해 드리도록 하겠습니다.

저희 모랫골 마을은 맞춤형 정비 사업을 하는 마을입니다. 모랫골 마들은 은행동과 신천동이 걸쳐져 있는 마을이에요. 마을 현황은 인구수 541명으로 노후 된 주택이 밀집된 마을입니다. 하나의 동으로 동에서 출발한 마을이 아니라 은행동과 신천동이 병합된 그런 마을이거든요.

여기는 주택이 밀집된 마을이에요. 30년 정도 노후 된 주택들이 밀집되어 있고 사시는 분들도 연세들이 많으세요. 밑에 보시면 51~60세 비중이 크시고 임대차 세대 수가 전체에서 절반 이상 차지하고 계시고요. 실제로 은행동 인구 비율이 훨씬 높습니다. 지금 추진 중인 상태가 2013년도부터 시작을 했는데요. 제가 투입된 것은 2015년 9월부터예요. 이 마을이 주민계획안 회의 및 주민 의견을 수렴해서 마을계획안을 도출하게 되었고요. 2004년도에 1단계 정비사업 및 연계사업이라고 해서 마을 경관 및 환경 개선을 시작하고 주민 거점시설을 마련합니다. 그 후 주민계획과에서 주민협의체로 발전해서, 소위 임원진 분이라고 하는 그런 분들을 중심으로 협의체를 구성하게 되는 상태이고요. 지금 현재 등록되어 있습니다. 모랫골 마을 환경개선, 마을공동체 활성화를 위한 사업으로 크게 두 가지로 요약될 것 같아요. 저는 그중 주로 마을공동체 쪽으로 일하고 있습니다. 제가 처음 모랫골 마을을 갔을 때 걱정을 많이 했어요. 너무나 조용한 거예요. 저는 하는 일이 기획을 하는 사람인데 내가 여기서 무엇을 할 수 있을까 굉장히 고민하면서 마을을 세 차례 정도 방문을 한 것 같아요. 마을을 돌아보면서 느낀 것이 이 마을에 특별한 역사가 없는 거예요. 특별하다고 하면 모든 게 다 특별할 수 있는데, 그렇다 할 만한 자원을 끌어낼 만한 것들이 잘 보이지 않더라고요. 시설도 가게도 이렇다 할 것도 없으니까.

제가 참여할 즈음에는 이미 3년 정도 사업이 진행되고 있다 보니까 주민계획과 분들이 이미 사업계획을 세워 놓으신 거예요. 그래서 제가 할 수 있는 일이라는 것에 대해서 고민을 굉장히 많이 하게 되었어요. 기획자로서 무언가 나만의 것을 보여 주기보다 무엇을 의도하는 게 가장 중요할 수도 있겠다는 생각이 들었고 두 번째는 참여도가 높으면

좋겠죠. 이 마을은 2017년이면 사업이 만료되는 곳인데 지속성을 갈 수 있는 공동체 프로그램이 필요할 수 있겠다는 생각이 들어서 한 3개월 동안 마을 협의체 회의를 계속 지켜보기만 했어요. 어머님, 아버님들이 세워놓은 계획이 많았는데 그것을 실현하지 못하고 있는 상황이었던 거예요. 최대한 어머님, 아버님들이 하셨던 말씀을 실현할 수 있는 방향으로 틀어야겠다는 생각을 하게 되었고요. 그래서 제가 처음에 그 마을에서 찾은 것은 사람이었어요. 보물이 사람일 수 있겠다는 생각이 들어서 모랫골 마을 키워드를 “사람 그리고 사람”으로 정한 것이고. 그리고 이후에는 소통과 공유의 문제가 생기더라고요. 주민협의체 내부, 행정-주민협의체 간, 주민-주민협의체 간에서의 소통과 협의의 문제. 당연할 수 있는데 잘 지내기 위해서는 갈등이 있어야 하잖아요. 서로 싸워보아야 알잖아요. 그 사람 성격을. 그런데 그런 것들이 다 잘 가야 하니까 다들 이렇게 묻어둬 버리시는 거예요. 그런 것들이 굽았다가 올해 2월에 터졌어요. 어떤 예산 집행의 과정에서. 그래서 냉정하게 한번 우리를 들여다봅시다 해서 나름 재정비를 하면서 올해 마을대학이라는 것을 진행하고 있고요. 정말 마을공동체가 되는 것이 최종 목표예요. 지금 공동체는 조금 힘든 상태가 아닌가란 생각을 하면서도 달려가고 있는 상태라고도 생각을 하고 있어요.

작년에 제가 동네를 관찰하면서 돌아다니다 보니까 신천동 비율이 훨씬 적은데, 거기에서 은행동과 신천동 사이에서의 심리적 거리감이 굉장히 큰 거예요. 그리고 은행동 안에서도 상가하고 주택 거주자분들 사이 괴리감이 있고. 그래서 그분들의 이야기를 들을 수 있는 시간이었으면 좋겠다고 생각을 해서, 은행동에 스스로를 백오다시라고 부르시는 분들이 계시는데 그분들의 이야기를 담은 마을영화 <백오다시 사람들>의 기록을 해 또바기의 날 행사 때 같이 봤습니다. 그분들이 어떤 생각을 가지고 어떤 인생을 사셨는지에 대해서. 그리고 모랫골은 아이들이 굉장히 많이 있는데 책을 보거나 모이거나 할 수 있는 공간이 없었어요. 그래서 그 의견을 듣고 그러면 아버님, 어머님들 책을 한번 기증 받아볼까요? 그래서 ‘오거지서’ 우리 사자성어에 다섯 수레에 넘칠 만큼 책을 많이 읽어야 한다는 사자성어가 있잖아요. 그것에 모티브를 두고 기증해 주신 책과 책상을 가지고 ‘다섯 수레’라는 도서관이 만들어지기를 기다리고 있는 상태고요. 그 외에 공연이나 부대 행사를 진행했었는데, 제가 모랫골 마을에 처음 갔을 때 마을이 굉장히 조용했어요. 침체된 기운을 북돋워 보고자 또바기의 날이라는 행사를 마련했었고요. 그래서

현재는 기반시설 및 환경/경관 지속적 개선이라 해서 위의 주택을 대상으로 색채특화사업 신청을 받아서 진행하고 있어요. 그다음으로 너나들이센터라는 허브센터를 예전 주택이었던 곳을 리모델링해서 주민들이 같이 모일 수 있는 공간으로 마련했고, 사진을 보시면 전선 정리와 마을 주차장이라고 쓰여 있는데, 주차장 같은 경우가 이 마을의 숙원사업이에요. 골목마다 차가 주차되어 있고 그것으로 인해서 이웃과의 불화가 생기고 아이들 등하교 문제가 있었는데 이런 이야기는 계획할 시절부터 나왔으나 진행을 못 하고 계시는 거예요. 그분들이 적극적이지 않아서 라기 보다는 일단 먹고 사는 문제가 있고 시간을 내서 무언가를 하기가 이미 침체되어 있었기 때문이죠. 다시 한 번 힘을 모아서 협의체의 힘을 보여 줍시다 해서 제가 협의체 분하고 서명을 받으려 다 돌아다녔어요. 전선 정리하고 주차장 관련해서 주민 찬성 서명을 받으려 다니면서 180, 170명의 서명을 받아서 실질적으로 진행이 들어갔고요. 전선 정리도 미약하지만 진행이 되고 있고, 주차장도 현재 순조롭게 진행되고 있습니다. 제가 맡은 부분인데요. 마을 대학이라고 해서 거창한 것은 아닌데 크게 전문 강사와 주민주도용 프로그램으로 나누어져 있습니다. 기존에 있었던 프로그램이 뭐였냐면 냅킨 아트, 꽃꽂이 등 좋아요. 재미있는데 지속되기 어려운 부분이 많더라고요. 그리고 아버님, 어머님들이 계획한 시절부터 원하는 게 분명히 있었어요. 그래서 그것을 조금 한 번 실제로 해보실래요? 제 아이디어가 아니라 어머니, 아버님들이 계속 이야기 했던 그러니까 한 번 해보시라고 판을 깔아드린 것이 마을 대학이에요. 총 7개가 돌아가고 있는데요. 마을부엌반이에요. 사연이 있는 음식이나 자신이 가장 잘하는 음식을 해보는 시간이에요. 해서 만들어서 먹고, 작년에 고구마도 심고 저기에서 나온 작물을 가지고 실제로 요리를 해보기 위해 밭농사도 지었어요. 이제 조금씩 모이면서 자기의 의견을 이야기하시기도하면서 나아가고 있는 상황이에요. 할머니가 들려주는 전래동화인데요. 이것은 제가 마을을 돌아다니면서 보니까 동화 구연 자격증이 있는 할머니 두 분이 계시더라고요. 그래서 그 두 분이 직접 주민 강사로서 아이들에게 이야기를 들려주고 제가 옆에서 그림 그리는 거까지 했어요. 풍물두드림반은 동네가 너무 조용하니 원가 시끄러웠으면 좋겠다고 해서 만든 반이에요. 풍물반이 자리를 잡기까지가 오래 걸렸어요. 공간도 협소하고 실질적으로 이 안에서 마찰이 생기고 하니까 구성원이 나가고 들어오고를 반복 하셨다가 지금 6, 7월부터 정착되고 있는 상태이거든요. 이 반의 좋은 점은 신천동 분이



90% 라는 것. 심리적 거리감이 크셨던 분들이 오셨는데요. 참여도가 굉장히 좋은 프로그램입니다. 마을합창반인데요. 여기도 부침이 굉장히 심한 반이었어요. 재미있게 하고 있습니다. 제가 가장 자랑하고 싶은 프로그램이에요. 저희 마을을 보면 기술을 가지신 아버님들이 굉장히 많으시더라고요. 다 수소문해서 모아서 수리반이라는 것을 만들게 되었고요. '수리ON'이라는 이름도 아버님들이 스스로 회의하셔서 만드신 건데. 이게 3월에 시작해서 6월까지 미친 듯이 싸웠어요. 미친 듯이 싸우시는데도 불구하고 매회 향상 그 자리에 나오셔서 회의하시는 게 전 너무 자랑스럽더라고요. 싫으면 안 와도 되는데 오셔서 같이 회의하시는 모습이 저는 너무나 좋았고. 이건 저희 작가님과 같이 진행한 프로그램이에요. 제삼자가 회의를 중재하는 프로그램이고. 아버님들이 분리수거함 만드는 것을 가지고 7회 정도 계속 싸웠어요. 분리수거함을 만들고 결정하고 이런 과정을. 그래서 도안을 스스로 그려 오고 견적도 내보고 제작 책임자를 만들고 피드백 회의를 하고 이런 과정이 멀리서 보면 매일 싸우는 것으로 보이지만 저는 되게 좋아요. 아버지들이 이제 미운 정이 들어서. 분리수거함만 굉장히 오래 걸렸지만 그다음부터는 진도가 빠른 상태. 제가 가장 사랑하는 반입니다.

## Q&A

- Q      전선, 주차장은 마을 주민들만으로 해결 가능한 문제가 아닌데 어떻게 진행되었나요?

A 주차장이나 전선 같은 것은 제가 살면서 그런 민원을 넣을 일이 얼마나 있겠어요. 저도 잘 모르는데 협의체 분들이 고민을 굉장히 많이 하시고 계셨어요. 그래서 먼저 민원을 합리적으로, 효율적으로 넣을 방법에 대해서 고민하다 보니 서명을 받게 된 것이고 저도 처음으로 주민의견서라는 것을 작성해 보았어요. 주민들이 이런 뜻을 가지고 주차장이나 전선을 원한다고. 일단 주민의 의견을 모으는 작업을 했었고요, 그다음에 행정 공무원이 한국전력공사에 가셔서 미팅하시고 그분들로 할 수 있는 역할이 제한적이잖아요. 한국전력공사에 들어가서도 좀 힘든 게 전신주가 저는 한국전력공사의 것만 있는 줄 알았어요. 그런데 전신주가 그 안에 KT 것도 있고 되게 종류가 많더라고요. 전신주가 합의는 되는데 진행이 느린 이유가 전신주 하나에도 한 열 개의 통신사 회사가 매달려 있는 거예요. 이 사람들이 다 하청을 받아서 일하다 보니까 전선 정리 좀 하세요. 해도 동의가 없으면 일을 못 하는 거예요. 일단 전선은 주민들 의견을 다 수렴하고 공무원분들도 가셔서 판을 깔고 이런 것을 병행을 했어요. 주차장도 마찬가지로 비슷한 과정으로 해당 부지 소유자를 찾아가서 만나고 과정을 협의하고 이런 것들을 했었습니다.

Q 위치가 어딘가요?

A 위치가 지도에 안 나와 있더라고요. 소래고등학교 그 뒤편이 모두 모랫골 마을이에요.

Q 마을 자체 사업이나 그런 것을 할 때 참여가 가장 중요하다고 생각하는데 제가 느끼기에는 특정한 성격을 가진 분들만 참여하는 경향이 있다고 생각하거든요. 선생님이 생각할 때 참여가 어려운 분들의, 주민분들의 참여를 끌어내기 위한 방법은 어떤 게 있으신가요?

A 지금도 참여도가 높은 것은 아니에요. 최대한 다양한 분들이 오시기를 원했고 기존의 협의체 분들이 갈등을 겪으시면서 소강상태에 있었기 때문에 오시는 분들만 오셨어요. 그래서 저는 그분들 외에도 더 많은 마을 사람들이 왔으면 하는 바람에 유인물도 돌리고 찾아가서 이야기도 하고 입소문을 내고 최대한 다양한 분들, 그리고 그중에서도 신천동 분들이 더 오시기를 바랐어요. 은행동에 거점시설들이 모여 있다 보니까 그분들이 안 오세요. 그래서 유인물을 한 번 돌릴 것을 신천동에는 두 번 세 번 가서 돌리고 그냥 그렇게 무식하게 했던 것 같아요.

- Q      처음 마을 협의체에 어떤 계기로 들어가게 되고, 예술가를 어떻게 모집하시나요?
- A      마을수리반 같은 경우는 작가님과 같이 하는 프로그램인데 제가 원래 전시기획 쪽을 하다가 좀 안타까웠어요. 만나는 접점이 너무 적은 것 같아서 매개자로서 내가 어떤 역할을 해야 하는지 돌고 돌다 보니 이렇게 제가 주민들하고 있더라고요. 평소에도 사람과 있는 것을 굉장히 좋아하다 보니까 주민분들, 저희 엄마, 아빠와 같은 평범한 그분들과 만나려면 그분들을 알아야 하잖아요. 그러다 보니 제가 마을까지 들어오게 되었고, 작가님이 공공미술프로젝트를 하게 되면 주민 참여라는 말을 많이 쓰는데 그게 무슨 말인지 잘 모르겠는 거예요. 나름의 그런 고민을 많이 하다가 작가님이 자문의 역할을 하셨어요. 작업을 하는 데 있어서 최대한 끌어 내줄 수 있는 역할을 하시고 어떤 결정이 나오면 그것을 같이 만들어내는 거예요. 그런 역할로 작가님이 들어와 있는 것이 저희 수리반입니다.
- Q      매니저, 작가분들은 대가가 있어야 할 텐데 그런 비용들은 어떻게 충당하나요?
- A      그 비용은 도시 맞춤형 정비 사업이라는 예산으로 하는 거예요.
- Q      구체적으로 어느 정도 예산 규모인가요?
- A      도일시장에 처음 500만 원으로 마을 만들기를 시작했는데, 모랫골 마을 같은 경우는 너무 급작스럽게 만들어졌지만, 주민분들의 열의는 굉장히 좋으세요. 그런데 도일시장과 같은 그 과정이 없다 보니까 돈은 떨어졌고 무엇이든 해야 하는데 뭘 해야 하는지 하는 고민이 있는 거예요. 어떻게 보면 이런 큰 사업을 하는 데 있어서 주민분들이 이런 소규모의 마을 만들기 프로젝트 경험을 해보시는 게 도움이 돼요. 49억의 예산이 환경정비사업에 들어와 있는데 환경정비예산이 대부분이고 마을 컨텐츠 사업은 극히 일부의 예산으로 진행하고 있기도 하고요. 도로나 벽이라든가 그런 보수 작업에 대부분의 사업비가 사용되는 것으로 국토부하고 경기도에서 예산을 받은 것으로 알고 있습니다. 수리반 반장님이 오셨거든요. 한 말씀 부탁드립니다.

수리반 반장: 일단 뭐든지 할 때, 안 되더라도 자꾸 참여하다 보면 의견이 모이고 분분했던 것이 가라앉고 서로 협력하는 계기가 올 때가

있더라고요. 앞으로도 더 열심히 하려고 하니 잘 지켜봐 주시기 바랍니다.

### 시흥문화발전소 창공

#### 독립문화기획자 이생강

저는 시흥문화발전소 창공의 전 기획팀장입니다. 스스로 독립문화기획자라고 소개를 드려요. 독립문화기획자라고 했을 때, 우리나라에서는 아직까지 취업을 못 한 사람들이 자신을 소개할 때 그렇게 말한다고 생각하는 경우가 많습니다. 저는 한 달 전까지 시흥문화발전소에 일했고요. 계속 조성된 사업에서 일을 했기 때문에 오늘 그런 자격으로 설명해 드리려고 왔습니다. 개인적으로 저에 대해서 조금 설명해 드리자면 저도 미학을 전공했습니다. 사실 아직도 화이트 큐브에서 전시하고, 예술가들과 격조 높은 이야기를 하고 이런 예술 지상주의인 해요. 예술이 없으면 나 죽을래. 이런 것으로 생각하고 마음속에는 돈이 사회를 바꾸는 게 아니라 예술이 사회를 바꾼다고 아직도 믿는, 이런 마음을 가진 기획자로 살고 있습니다.

여러 가지 사업들이 있어요. 여러분들 주변에서 주민 센터를 바꾸고 왜 문화재생 한다고 그러지? 하실 텐데 이것이 시흥만의 문제나 대한민국만의 문제가 아니고 전 세계적인 흐름이 그러합니다. 금요일에 투어를 하면서 문화재생, 도시재생에 대하여 말씀을 드릴 텐데, 그것이 사실 시흥시에서 엄청난 투자를 해서 이 동네를 다 바꾸겠다는 것이 아니라 전체적인 정책 기조 안에서 벌어지는 일입니다. 선생님들이 나오신 이 네 군데가 아마 돈을 주는 기관이 다 따로 있고 그 기관이 왜 주는지 컨셉이 있어서 그 컨셉에 맞추어서 어떤 특정한 일들을 하고 있어요. 저희는 시흥시 정왕동에 있는 복합 문화 공간이고요. 주최가 문화체육관광부예요. 산업단지 및 폐 산업시설 문화재생 사업이라는 사업이 있었고 시흥시가 공모를 해서 시작하게 된 사업입니다. 저희는 국비와 지방비, 시비로 이뤄진 5:5 매칭 사업입니다. 산업단지 내에는 범죄라든지 부정적인 사고가 찾은데, 그것을 어떻게 완충을 할 수 있을까? 문화재생으로 하자.

요즘 재생사업이 굉장히 많은데, 문화체육부에서 한 것은 문화재생이에요. 공간을 만들지만 그 안에 문화적인 요소, 프로그램을 이용하려는 사업입니다. 왜냐하면 산업단지 내까지 힘든데 오겠느냐고요. 안 오잖아요. 그러니까 공간만 만들어 놓고 그 공간을 비우지 않고

프로그램을 통해서 사람들이 올 수 있도록 하자는 것이 취지였습니다. 저희는 2014년 11월부터 시작을 했고요. 여기서는 정책적으로 내려온 중요한 것이 두 가지가 있었습니다. 하나는 사전프로그램. 빈 공간을 단번에 새로운 공간으로 바꾸는 것이 아니라 사전에 주민들과 무엇을 해 보는 것이고, 두 번째는 MA라는 제도였습니다. Master Architect의 약자입니다. 나중에 통일성이 없는 경우가 굉장히 많기 때문에 그것을 방지하기 위한 프로그램입니다. 그래서 문화체육부 중에서도 시각디자인과에서 사업을 하였습니다. 그러니까 예술적으로 이런 것이 중요했던 거예요. 그래서 master라 할 수 있는 이 공간 전체를 아우를 수 있는, 공간 디렉터를 할 수 있는 건축가가 있어야 한다. 이 두 가지였어요. 저희는 2014년도부터 사전프로그램을 계속했고 그러면서 지역민을 대상으로 설문조사도 하고 리서치도 하고 간담회도 하는 1년간의 시간을 가지고 난 후 지역 협의체를 구성했습니다. 지역협의체도 하나의 트랜드이고 전 세계적인 흐름입니다. 왜냐하면, 계속 말씀드리는 문제입니다만 공간이 있는데 사람이 안 오는 거예요. 우리 같은 기획자들이 서울이나 다른 곳에서 일하다가 파견 나가는 경우가 많잖아요. 그때 이런 공간이 산업 단지에 있다 보니 근로자들을 위한 복합 문화공간이 되거든요. 맨날 기업들한테 가서 몇 명만 보내주세요. 진짜 재미있게 해드릴게요. 하는데도 안 오세요. 그런데 지역협의체에 있는 기업인 회장님께 말하면 참여가 가능해지는 거예요. 지역의 힘을 받고 제 편으로 만들기 위해, 사전프로그램을 하면서 제가 이런 것을 하고 싶습니다. 좀 도와주세요. 하는 시간을 많이 가졌어요. 지역에 내려가서 하는 사업들은 그런 것이 필요하거든요. 그래서 시설 조성을 해서 개소식을 하였습니다. 주체인 문체부, 시흥시와 경기도가 예산을 대고, 제가 일했던 사업운영팀과 저희를 도와주실 수 있는 지역협의체 대표자 10인을 모셨고, 문체부에서는 이 사업을 평가하는 컨설팅단이 있어서 모니터링을 계속하였고요. 여러분들에게 신문을 나누어 드렸는데 그런 신문을 만드는 청년기획단이 있었습니다. 사업을 보여드리겠지만 2~3명이 하는데 사실 절대 할 수 없어요. 그래서 저희는 마을 기획단과 시흥시 청년들이 같이 프로그램을 진행했습니다. 보시면 지리적으로는 여기가 완전 끝이에요. 대부분, 시흥방조제가 시흥중에서도 가장 끝에 있습니다. 보시면 시흥시가 있고 오이도가 있으며 반월산단지가 있고 조력발전소가 있는데 이 부분입니다. 여기 정왕동은 염전이었던 건 다 아시죠? 반월에서 국가 단지를 만드는데 수용이 안 되자 시흥시가

염전을 메우고 산업단지로 만든 것입니다. 여기 보시면 시흥시 정왕동은 계획도시이기 때문에 가, 나, 다 구역이 있습니다. 바둑판처럼 굉장히 잘 되어 있고요. 여기는 주거지가 아니라 아예 산업단지예요. 그 와중에 정왕동 전부가 간척되어서 국가 산업단지이고 여기서부터 창공이 있는 곳은 산업단지 내 공구상가 단지입니다. 여기는 간척이 되어있고 공장단지이기 때문에 주거가 가능하지 않은 곳이거든요. 여기 끝에서 정왕역까지 가는데 문화시설이 영화관 딱 하나가 있어요. 그래서 사람들이 대체 어디 가지? 했는데 보니까 정왕역 마트에 다 있더라고요. 마트와 영화관. 정왕동 와보신 분들은 아시겠지만 산업단지에서 일어나는 문제점들이 있습니다. 출퇴근 시간에 교통이 어마어마하게 막혀요. 그리고 나면 밤에는 텅 비어있는 거예요. 제가 지금 정왕동 범죄 지도를 만들고 있거든요. 왜 대체 유기를 이곳에 하는가? 제일 많이 유기하는 곳은 어디인가? 이것을 어떻게 해결할 수 있을까? 예술이 뭔가 완충된 역할을 할 수 있지 않을까? 해서 저희가 공구상가 지하에 20년간 비어있었던 목욕탕 자리에 문화교역소(market) 역할을 하는 공간을 조성했습니다. 목욕탕이었다가, 임대가 되지 않아 20년간 방치가 되어있던 곳이거든요. 이런 완전 비어 있던 공간에서 저희가 어떤 것을 하겠느냐? 했을 때 산업단지 근로자들이 잠깐 와서 커피도 마시고 오시는 분들과 이야기도 하고 뭔가를 할 수 있는 컨셉과 문화 교역소(market)의 역할을 하는 공간을 만들었습니다. 위에 보셨던 공구상가에는 만드는 일을 하시는 분들이 많습니다. 그래서 '제작자의 도시'라고 근로자 문화 놀이터라는 컨셉을 가지고 있습니다. 문화예술 프로그램들이 들어오고 나서 근로자 삶의 질이 향상되면 산업단지의 생산성이 향상되면서 밝은 쪽으로 활성화하는 것을 목적으로 두고 있습니다. 또 한 가지는 거기가 굉장히 캄캄했거든요. 여기가 밤이 되면 전부 다 깜깜하고 우범지대니까 사람들이 가지 마라 하지만, 저희의 본격적인 프로그램은 7시 이후부터거든요. 그래서 7시 이후부터 12시까지 쿵짝쿵짝 하고 그러니까 경찰들도 와서 순찰도 잘 돌아주고 여기 계시는 경비원들도 오시고, 데리러 오는 사람들도 있어, 사람들이 계속 왕래를 하는 거예요. 산업단지에 예술 공간이 입주하여 저희로 인해 밝은 분위기가 조성되고 산업단지 이미지가 제고되는 것이 목적이었습니다. 부정적인 이미지를 역동적이고 긍정적인 에너지로 바꾸겠다는 것이 있었습니다. 근로자분들과 함께 하는 공간이라는 것을 알려드리고요. 그래서 저희는 두 가지의 전략을 가지고 있었습니다. 산업단지 근로자들의 문화

쉼터가 되겠다는 것과 이곳에서 산업단지와 함께 커나갈 수 있는 문화 컨텐츠를 찾아내고 기획을 하자는 두 가지 전략을 가지고 공구상가에서 문화 기획을 했었습니다. 그리고 이것들을 가지고 산업단지 전방으로 문화예술을 확산시키겠다는 목적을 가지고 있었습니다. 공간 조성을 보여드릴 건데 지하에 썬큰(sunken) 광장이라는 데가 있었어요. 썬큰 광장은 뭐냐면 핫빛이 들어오는 지하를 '썬큰'이라고 합니다. 이 상가에 야외 광장이 있었는데 그냥 흡연실이었어요. 회색 공간이었던 곳에 상가가 들어가면 중국집이 있고, 여기가 원래 목욕탕으로 조성되었던 32호가 있고, 호프집으로 10년간 썼다가 10년간 비어 있는 공간이 있었습니다. 저희는 잊혀 가는 기억들을 이름에 담고자 여기 시흥문화발전소 창공의 감성적인 일들이 일어나는 감성탕, 여기서는 냉정한 이성들, 산업단지에 문화를 전파할 수 있는 이성탕, 이렇게 두 가지 공간으로 문화재생을 하였습니다. 원래 이 공간들이 샌드위치 판넬로 막혀있었어요. 총 120평 정도의 공간인데 저희가 사전 프로그램들을 하면서 주민들이 무엇을 할 수 있을까 고민을 했어요. 보시면 이곳은 사무실이고, 여기는 입구를 트고 쉼터, 다목적 공간 등을 구성하였습니다. 전체적인 디자인 컨셉은 시흥에서 잊혀가는 기억들을 여기에 넣자는 것입니다. 그러면서 여기는 가장 저희의 컨셉을 강하게 가지고 있는 소금 창고예요. 염전을 모티브로 해서 시흥의 기억들을 담고자 했습니다. 10년간 비어있던 공간이 예술가들과 협업 작업을 통해 이렇게 바뀌었습니다. 이렇게 바꾸기가 쉽지 않았거든요. 다음 보시면 이성탕 공간은 이렇게 바뀌었습니다. 3D 프린터기, 영상장비, 사진 스튜디오 등을 마련해 놓았어요. 왜냐하면 상인분들이 원가를 제작하실 때, 휴대폰으로 사진을 찍어서 팜플렛을 만들었다는 거예요. 일산까지 가서. 시흥에는 스튜디오를 빌릴 곳이 없네요. 이런 내용을 주인협의체 간담회를 통해서 듣고 스튜디오를 만들었습니다. 2016년까지는 무료로 이용하실 수 있습니다. 처음에 최정수 작가님이 함께 해주셔서 이곳을 간단하게 꾸몄어요. 조형물이나 데크도 가져다 놓고. 여러분, 공간 조성이 쉬운 것 같잖아요? 하지만 이렇게 해드리겠다고 해도, 주인 없는 간판을 떼 드리겠다고 해도 반대에 많이 부딪혀서 어렵게 만들어졌어요. 그랬더니 우리도 이런 거 해주지. 좀 더 해주지. 하시면서 바뀌시는 거예요. 1차로 이렇게 새로운 것이 들어오니까 너무 좋아하시자 탄력을 받아서 2차로 이렇게 바뀌었습니다. 이때는 협조를 엄청 많이 해주셨어요. 이때 저도 한꺼번에 바꾸는 것이 아니라 단계별로 바꾸어야 한다는 깨달음을 얻었습니다. 저희 개소식

때 행사 모습이거든요. 창공이 원래 목욕탕이었던 기억들이 있으니까 샤워요정들을 좀 불러서 개소식을 즐겁게 마쳤고요.

다음 저희 두 가지 전략을 말씀드리겠습니다. 감성탕에서는 근로자들이 아주 신나게 뛰어놀고 재미있는 일들을 하고, 이성탕에서는 산업단지에 아주 좋은 분들이 보석처럼 숨어 계세요. 그런데 그분들은 어떻게 마케팅하는지 모르기 때문에 그런 분들을 끌고 나오고 개발하고 중앙 무대에 서게 하는 것으로 두 가지 전략을 잡았습니다. 여러 가지 축제도 하고. 이성탕에서 3D 프린터 등의 제조기기를 마련해 놓았는데 여기 보이는 남병철 연구가님이 시흥시에 있는 모터 기술 등을 이용해서 스마트 전기 자동차를 개발했어요. 이성탕에서 만드셨고, 감성탕에서 같이 이 이야기를 하는 거죠. 이런 것을 저희의 전략으로 잡았고요. 다음 보시면 기획단 활동했었고, 청년들하고 실전 크라우드 펀딩을 진행했습니다. 이게 앞으로 조금 더 커질 거예요. 혹시 관심이 있으신 분들은 신청하는 것도 좋을 것 같아요. 문화상담소 활동도 하면서 기업인들이나 시흥시에 있는 분들을 컨설팅하는 것까지 했고요. 복합문화공간으로서 우리는 예술가와 제조를 엮어서 워크숍을 하고 시흥시의 제조 컨텐츠를 브랜딩하겠다는 것이 문화발전소의 컨셉이었습니다. 산업단지에 문화를 전파하겠다는 목적을 가지고 있는 시흥문화발전소 창공의 PT였습니다.

## Q&A

Q 말씀하신 공간이 중심상가에 있고, 영업장이 있는데 거기에 주거하는 주민들 형성이 되나요?

A 주택지가 아예 없고 현재는 1,500여 개의 상점이 들어가 있고요. 오시는 분들은 거의 하루 주차 대수가 3,000~3,500대예요. 1층에서 장사하고 2, 3층에는 주거하시는 분들이 많았어요. 그런데 상가에서 일도 하고 잠도 자면 돈을 아낄 수 있잖아요. 그래서 5년 전까지는 그런 식으로 주거가 되었던 거예요. 그러나 보니 외국인 노동자부터 시작해서 많은 분이 숙식하다 보니 문제가 발생했고 그러면서 전격적으로 샤워시설을 철거하고 주거 시설을 뺐습니다.

Q 창공이 운영되려면 주민들이 참여가 있는데 외부인들 참여만으로 가능한가요?

A 그런 문제들 때문에 지역협의체, 마을기획단이 저희에게 굉장히 중요했습니다. 상점에 계시는 분들이죠. 1년 동안 프로그램을 하고 생활을 같이해야 하거든요. 어머니, 아버지들과 이야기하면서 흡수되고 동화되고 내 편으로 끌어당겨서 계속 오실 수 있게. 마을기획단 여러분들한테 늘 말씀을 드렸어요. 정책적으로 법에서 한 단체가 1년마다 재계약을 해야 한다든지 하는 제약이 있는데, 그랬을 때 처음 만들어 놓은 컨셉이 계속 갈 수 있게 하는 것은 누구일까? 바로 여러분들이 하는 것이다. 여기 계시는 이사님들, 위원님들이 하는 것이다. 그 말에 동의해주셨어요. 이건 굉장히 힘이거든요. 늘 하는 이야기가 이거예요. 제가 없어도 창공이 망하지 않게 지역에서 힘을 주셔야 하는 것이고 컨셉을 지키면서 갈 수 있는 분들이 계셔야 한다고 생각을 하고 있습니다.

### 월곶예술공판장 Art Dock

#### 김정이 대표

오늘 발표순서는 시흥시에 들어온 순서대로 진행하고 있는데, 제가 올해 3월 7일에 처음 시흥에서 일하게 되어서 제가 막내인 셈이에요. 앞서 발표하신 세 사례는 저희와 조금 다른 사례라서 그 얘기를 먼저 드리고 시작하겠습니다. 저는 2015년 12월 31일까지 3년간 한국예술인복지재단의 복지사업팀장으로 일했었어요. 그전에는 지식에너지연구소라고 연구 컨설팅, 정책 일들을 주로 했었고 그전에는 한국문화예술위원회에서 일했었습니다. 한마디로 문화 행정, 정책연구 파트에서 일을 한, 지역에서 일해본 경험이 전혀 없고 예술가도 아닌 기획자인데, 매개자들을 양성시키고 그들을 지원하는 매개의 일들을 계속 해왔어요. 그러다가 제가 올해 3월에 여기로 오게 된 까닭은? 운명? 어떤 연임 이런 것인데, 처음에는 지역 일이라는 것에 감이 잘 안 왔었습니다. 앞서 세 군데와는 다르게 저희 월곶은 마을사업으로 시작한 공간이 아닌, 시흥시 전체 차원에서 도시 재생 전략의 일환으로 도시 브랜딩을 구축하며 공간조성이 되었었습니다. 저희의 경우는 목표, 위상이 '마을 깊숙하게'가 아니라 시흥시 전체에 무언가를 보여주는 역할로 들어왔다는 점을 먼저 말씀드리고 싶습니다. 일단 로고 이야기를 하고 싶은데 저희가 월곶예술공판장\_Art Dock이라 쓰고 있는데 공간에 가보시면 아시겠지만 예전 포구 자리에 있습니다. 예전에 물고기를 공판하던 창고형 어시장이었는데 소래포구가 활성화되는 반면 월곶은 도시개발을

잘 못 해서 갯벌이 쌓이면서 큰 배들이 못 들어오고 점점 낙후되고 있었습니다. 공판장에 큰 배가 못 들어오고 물고기들이 없어지고 그러다 보니 10년간 쓰레기장처럼 방치된 공간이어서 시흥시에서 공판장을 개조했어요. Art Dock이라는 이름을 짓고 들어왔는데 그전에 이름을 내부적으로 고민할 때 현란한 영문 이름들이 많이 나왔는데 그것이 오히려 촌스러워 보였고 차라리 그냥 월곶 공판장이었는데 거기에 예술만 넣고 가자. 다만 외국인들에게 소개될 수 있는 경우를 대비해자. 그렇다고 art market이라고 쓰기도 그래서 Art Dock이라 지었습니다. DOCK은 부두라는 뜻인데, 서로 도킹한다는 의미도 있잖아요. 바다와 육지라는 이질적인 세계가 만나는 인터페이스의 역할, 점점, 그런 곳이 월곶예술공판장이고 예술과 지역, 실험과 생활 이런 것들의 다양한 DOCKING을 시도해본다는 것이 저희가 처음 잡았던 전략이었고 이것을 형상화한 것이 로고의 이미지로 확정되었습니다. 저희 공간이 조성되기 전에 어느 정도 뭐가 생기기 시작했는데 이 공간은 제가 조성한 것은 아니고 들어가기 직전에 예술가분들이 패트병으로 샹들리에를 만드신 거예요. 문을 바꾸고 사무공간을 2층으로 해서 경비행기 한 대 정도 들어갈 수 있는 정도의 공간감을 살려놓고, 조성되었습니다. 지역에서 4개월 동안 일을 해보니, 지역에서 일한다는 것의 맛, 의미를 이제 감을 잡는 단계가 되어서 심적 고통이 없지 않아 있는데 그 심적 고통의 가장 중요한 측면은 저의 오만함을 무너뜨리지 못하는 것입니다. 예를 들면 지역주민들 같은 경우 예술을 전혀 모르시는데 가장 어려운 지점들에 개입하려고 하는 지점에서 가장 큰 문제들이 발생하는 것 같아요. 믿고 기다려주셨으면 하는데 그런 일들이 상당히 빈번하게 일어나고 있고 빈번하게 일어나다 보니 여기서 일을 하는 사람들 자체가 즐거운 에너지, 역동적인 에너지들이 기획으로 연결되고 그 기획이 지역으로 환원될 때 지속 가능성의 만들어진다고 생각이 들지만 그것을 계속 갉아먹는 어떤 지점들이 생겨나고 있는 것 같습니다. 지역민들께 여러 프로그램 개발, 문화예술교류의 거점, 전문가 집단들과의 상담도 가능하고, 정책 재원마련이 가능하며 기획도 잡아드릴 수 있고 도심 브랜딩 전략도 같이 고민해 드릴 수 있다고 포지셔닝을 했습니다. 실제 3월 7일부터 하루에 5~10팀 정도가 상담을 받으러 오시고 여러 전략을 알려드리고 조언을 해 드리면서 많은 역할을 하고 있습니다. 문제는 지역에서의 문화기획이 전국적으로 범주가 비슷해졌다고 말씀을 드리고 싶어요. 제조영역, 교육, 주민역량 강화, 공연, 전시, 시각예술 파트가 들어오면 마을의 이미지,

디자인, 전국적으로 가지고 놀 수 있는 문화기획의 가지 수들은 뻔하다는 것이죠. 어떻게, 어떤 절차를 거쳐서 이런 이야기들을 본격적으로 논의해야 하는 시점이 아닌가 합니다. 시흥에서 전투적으로 문화예술을 하고 있는데 단적으로 어떤 점에서는 실패하고 있다는 생각이 들어요. 전략도 좋고 프로그램 내용도 좋고 접근 방법도 좋은데 이것을 왜 중앙은 이 지역의 사례를 인지하지 못하고 있을까? 왜 지역 내부는 지역 내에서 이 좋은 것을 좋다고 평가하지 못하고 있는가? 하는 것이 일을 하면서 제가 갖는 가장 중요한 화두 중 하나입니다. 저희는 직원이 저 포함해서 4명이 일을 하고 있는데 제가 받는 페이는 직전 직장보다 1/3~1/2로 줄어들었는데 일하는 양은 3~4배가 증가한 것 같아요. 주 8일을 일한다고 이야기하고 싶어요. 특히 전시 설치가 들어오면 철야하는 경우가 많습니다. 두 번째는 여기에서 일하는 기획자들이 다 고용계약상태가 아니죠. 프로젝트 계약으로 들어왔는데 과다한 업무에 대한 인정 구조는 없고 이런 것이 근원적인 문제인 것 같아요. 그러면 저희가 일을 하는데 있어서 왜 일을 하고 있는가? 막상 일을 해보니 재미있어요. 중앙행정에서 맛보지 못하던, 언어체계가 다른 우주와 은하계에 속한 외계인들의 만남이다. 월곶 포구는 예술계, 어촌계, 상인계의 언어들이 있습니다. 횟집 타운이 있고, 전국에서 보기 드물게 모텔촌이 굉장히 당당하게 있습니다. 상당수 34개 정도의 모텔촌들이 월곶역을 내리면 바로 앞에 장군님처럼 있고 양쪽 사이드에 20층 넘는 아파트 단지가 있고 그 앞쪽으로 마린월드라는 위락 시설이 지금은 망했는데, 40대 이상의 분들이 많이 즐기시는 모텔촌이었데요. 아마 월미도를 생각하고 위락시설을 만드신 것 같은데 젊은 사람들이 안 오니까 결국 망했고 지금은 경륜, 도박사이트로 활용이 되고 있고 그 앞이 횟집, 그 앞 저희 월곶예술공판장 이런 배치도가 있습니다. 제가 이 말씀을 드리는 것은 마을 단위에도 다양한 언어들의 상충과 외계인들이 섞여 사시는데 여기 같은 경우는 낙후된 곳일수록 굉장히 센 언어를 가지고 있기 마련입니다. 더 뺏기기가 쉽기 때문에. 제가 3월부터 들어가서 처음 한 일은 어촌계와 상인계의 두 측의 분들과 기싸움을 해서 이기자 이었어요. 한두 달간 싸움을 하고 나니 어촌계와 상인계 분들은 지금은 굉장히 협조적이시고 공무원분들도 굉장히 협조적이십니다. 사실 중요한 것은 너무 많은 문화 서비스의 제공을 속도에 맞춰내지 못한다면, 지지를 해주실 분들의 속도에 맞춰내지 못한다면 어쩌면 좋은 게 좋은 건지 모르게 끝날 가능성성이 많아요. 왜 전국에 지난 십여 년간 문화재생, 도시개발의 전략으로 수많은

기획자들과 예술가들이 고군분투하다가 전장의 이슬처럼 사라져갔는지를 보아야 합니다. 가장 중요한 것은 우리의 에너지를 지켜내는 것입니다. 오늘 워크샵의 첫날 프로그램이고 시흥에서 오셨는데 시흥의 달달한 얘기를 서로 나누기보다는, 서로 예술에 관심이 있으시고 예술이 지역과 같이 호흡할 수 있는 부분에 대한 고민을 가지고 계신 분들이 모이신 자리라고 생각을 했어요. 그래서 가급적이면 오늘 어디까지 이야기가 가능할지 모르겠지만 우리 에너지를 확보하면서 지역과 어떻게 즐겁게 만날 수 있는가에 대해서 얘기하고 싶습니다. 월곶예술공판장도 아직 실험 중입니다. 그리고 제가 처음에 들어갔을 때는 민간단체 보조로 1년 지원을 받았는데 주소를 바로 옮기라는 요구를 받았습니다. 그러고 나서 3년간 위탁계약 제의를 받았는데 제가 거절을 했습니다. 저도 간을 보고 시흥도 간을 보셔야 하지 않겠습니까? 해서 저도 시흥에서 3~4년간 일할 준비와 의지가 생긴다면 가는 건데 시흥도 마찬가지로 서로가 서로에 대한 탐색 기간이 필요하다고 생각을 해서 계속 추이를 지켜보고 있는 그런 와중입니다. 저희가 플랫폼으로서의 역할을 상정했는데 여기서 '플랫폼'이라고 하면 문화예술의 플랫폼입니다. 전철 승강장을 떠올리시면 굉장히 다양한 분들이 왔다 가시는데 그래서 저희는 올해 반은 비우고 반은 우리 프로그램의 것으로 배치하는 전략을 가지고 갔어요. 모든 문화 서비스를 제공하지 않겠다. 다만 플랫폼이 궁금해서 방문하시는 분들의 제안을 같이 협의하는 과정에 완성하고 구축해가는 그 전략을 가져가겠다고. 그게 그런 것 같아요. 공무원들이나 지역 분들에게 어필을 할 때 그것이 어떻게 있어 보이는 것이라고 이야기하는 게 필요했고요.

우연히 않게 한국이 영국과 내년부터 2년간 수교, 교류에 들어가는데 영국에서 리서치 차원에서 들어온 사운드 아티스트들이 리서치로 끝내지 않고 마지막에 퍼포먼스를 하고 싶다고 공간을 탐색하다가 다른 모든 공연장에 비어 있는 공간이 없었는데 저희가 공간이 비어있어서 진행하게 되었습니다. 3주 만에 국제교류 프로그램을 진행하는 게 말이 안 되죠. 그런데 비워놓으니 그것이 가능한 지점. 그래서 궁극에는 저희가 돈을 200만 원 정도를 지원받았고 MBC에서 촬영도 나오고 영국문화원장도 방문하고 시흥에서는 마치 제가 다 기획을 한 것으로. 그래서 가장 중요한 것은 힘 안 들이고 계속 어떻게 있어 보이는 전략을, 제가 일을 해보니까 계속 달리다 보니, 보상심리가 없는 사람은 없다고 생각이 듭니다. 희생으로 이 사회를 살 수 있는 것도 아니고 그런데 지역에서는 이것을 알아주는 이가 드물어서 심적 위안을 받지 못하는 상태로 버티는

게 가장 외롭고 힘들었습니다. 고립된 상태로 4개월을 직원들이랑만 부대끼면서 가다 보니 마음의 지지를 얻을 수 없다는 것이 지역에서 일하는 가장 큰 슬픔 중에 하나가 아닌가. 잘하고 있는데도 주민분들의 요구만 있지 위안은 사실 10년 정도 지나야 받게 되지 않을까 이런 생각을 하게 되더라고요. 지역에서 일하는 것에 대하여 이제는 정교하게 짚고 정리해야 할 것 같습니다. 지역에서 일할 활동가들에게 제가 이번 일 년 활동이 끝나면 어떤 구체적인 메시지를 드리고 싶은 게 가장 성취하고 싶은 부분이고요. 저희도 누가 와서 이 공간을 해석하더라도 잘 이해하실 수 있게 연차 보고서를 메뉴얼식으로 잘 정리해서 그것 자체를 아카이빙 하는 과정으로 올해 진행하고 있습니다.

## Q&A

**Q** 저는 시흥에 살고 있는데 시흥에 살면서 창공, 월곶공판장이 있다는 것도 지금 알았어요. 왜 홍보가 잘 안 되는 건지 궁금하거든요.

**A** 김정이: 제가 최근에 홍보문제로 며칠 고민하고 있어요. 직원이 4명인데, 아트마켓을 했어요. 아트마켓이라는 게 저희가 다 기획하는 것이 아니고 셀러들도 와야 하고 지역주민도 오셔야 하기 때문에 긴 역사가 필요합니다. 2회에 걸쳐서 저 나름대로는 잘한 것 같아요. 분위기도 살아나고. 그런데 셀러 중에 한분이 여기저기에 항의를 많이 하셨어요. 비웃는 태도로 항의하셔서 상처를 많이 받았는데. 그러면서 대안 제시로 사람이 많이 모이는 곳이 있는데 거기에서 전단지를 나눠주라고 하는 거예요. 그것이 방법인가 하는 생각도 들고 결국 대안으로 내놓은 것은 부채 제작을 해서 홍보를 하자는 것이었어요. 현수막도 하고 포스터도 만들고 다 하는데. 궁극에 SNS나 인터넷을 통한 정보 채널이 과다하게 많아졌는데 필요한 정보들을 얻을만한 것들이 여전히 차단되어있다. 그러면 그것을 어디에서 하는가? 여전히 중앙 언론들, 일간지나 TV에 나와야 지역주민들도 그것이 우리 동네에 있구나. 아시는 것이 아닌가 생각을 했어요. 제일 좋은 것은 기다려 주실 시간이 있다면 입소문에 입소문으로 서서히 우리끼리하는데 어느 날 확산되는 것입니다. 이태원 경리단길도 그랬고 그분들이 처음부터 홍보를 열심히 한 것이 아닌데 어떻게 보면 속도와 인내, 입소문을 내는 주체는 시흥시에 계시는 주민들, 시민들, 공무원이어야 하는 거예요. 저희는 계속해서 일을 하기 때문에

다니고 싶어도 다닐 시간이 없어요. 여기저기 다니는 분들이 긍정적인 메시지를 주면 저는 100% 가보게 되어 있다고 생각합니다. 해석자와 매개자가 필요한데 여기 같은 경우에는 그런 것이 없는 게 아닌가 하는 게 제 진단입니다. 왜냐하면 많은 공무원들이 다녀가셨는데 그분들 입에서 본인들이 핸들링하는 공간이 어디가 좋으니까 꼭 가보세요 하는 이야기를 들은 적이 단 한 번이 없는 것 같아요. 사실은 여기를 예술인복지재단에 있을 때 도일시장과 창공은 한번 투어를 했어요. 오히려 시흥과 유관하지 않을 때는 다 다녔던 곳인데 오히려 이 안에 들어오게 되니까 그 안의 소식을 전혀 알 수 없다는 것. 그런데 한 가지, 안 좋은 소식은 굉장히 빨리 돌더라고요. 이것은 궁극에 문화컨텐츠의 문제가 아니라 지금 문화예술계를 바라보는 사람들의 태도와 의지의 문제들을 우리가 들여다보고 그 문제의 근원을 우리가 바라보아야 할 것이 아닌가 이런 생각을 해보았습니다.

Q 저는 건축학과 학생인데, 제가 생각하기에 도시재생의 가장 큰 중요점이 문화적인 부분을 채우는 것이 있지만, 경제적으로 사람들의 거주 문제도 큰 것 같습니다. 경제가 활성화될 수 있는 부분도 같이 이루어지고 있나요?

A 김정식: 제 소견을 말씀드리면 도일 '시장'이라고는 하지만 주거의 역할도 같이 하고 있습니다. 생계와 생활을 같이하는 공간이죠. 도일시장에 와보신 분들은 알겠지만 도일시장의 옛 의미는 많이 쇠퇴 되었습니다. 시장의 역할로만은 안 된다고 생각을 하고요. 제 개인적인 생각은 그래요. 저도 이 사업을 하면서 마을에 평생을 살았지만, 이곳의 역할을 고민하는 사람 중 하나인데요. 눈에 보이는 역할이 필요한 것이죠. 제가 마을에서 계획가로서 할 수 있는 일이 있고 예술을 하시는 분들이 맙아야 할 부분이 있습니다. 홍보 이런 것들은 마을에서 해야 해요. 예술가분들과 같이 공유를 하면서 느낀 것은 예를 들어 영화 한 편을 보여드린다고 했을 때 3명이 오셨어요. 제 개인적인 생각은 몇 명이 오는지 상관이 없다는 거예요. 그분들이 오셔서 문화를 즐기는 것이 중요하다고 생각이 들거든요. 어떻게 보면 공무원분들이 참아주셔야 할 부분이 많다고 생각이 들어요. 저도 6년째 마을에서 활동할 수 있었던 것이 도시정비과가 믿어주셨기 때문에 가능했거든요. 대부분은 예술가들이 들어오면 다 해결이 된다고 생각을 하세요. 공간에서는 변화 시간이 필요하다는 것이죠. 그 시간을 기다려주지 못하시면 예술가분들이 다

떠나고 실질적으로 나중에 빙껍데기만 남는다고 생각이 듭니다.

Q      상호적, 유기적인 네트워크라던가 이런 것들이 형성되지 않고 따로따로 굴러가는 것이 문화 행정적인 모습인 것 같습니다. 하나님으로는 사람들을 끌어 들기가 어렵지 않은가요? 이런 것들을 유기적으로 연결을 시켜서 흐름을 보이게 하는 것이 필요하지 않을까요?

A      이생강: 좋은 말씀을 해주셨는데요. 제가 시흥에 온 지 2년 정도 되었는데 가장 큰 문제라고 생각을 했습니다. 평생학습과가 여기도 관리를 하고 있거든요. 그런데 지금 시흥시에 폭발적으로 어마어마한 사업들이 일어나고 있잖아요. 그렇게 폭발적으로 가다 보니까 서로 이야기하는 자리가 오늘 처음 이었어요. 저도 실무자 입장에서 보면 비슷비슷한 프로그램들이 많아요. 그런데 그렇게 가지 말자. 서로 특색을 가지고 우리가 하는 것은 우리에게 보내주라고 하는 요구를 많이 드렸습니다. 시스템적이고 행정적인 일인데 칸막이 현상이 있잖아요. 같은 시청 안에서도 각 과에서 무슨 일을 하는지 모르세요. 그래서 저희가 매거진을 했었던 이유가 정왕동 안에서도 어떤 일이 일어나는지를 서로 모르시는 거예요. 여러 간담회에 참가해서 시흥에 여러 가지 일들이 일어나고 있는데 컨트롤타워가 없는 거예요. 각 과가 자기 실적 내기 바쁜 거예요. 시흥에서 이렇게 좋은 사업을 하면 서로 밀어주어야 하는데 절대 이렇게 안 합니다. 저는 이것이 시스템이고 행정적인 문제가 있다고 생각하고 여기 와 계신 주민분들, 그리고 시흥시에 관심이 있으신 분들이 끊임없이 문제 제기하셔야 한다고 생각합니다.

김정이: 연결과 흐름을 만들어내는 데에서 선배 기획자들이 후배기획자가 오면 자리도 만들어 주시고 격려해주는 자리도 만들어 주어야 합니다.

Q      이제까지는 기획자분들의 입장에서 이야기를 들었는데 저 같은 경우는 설치 작가로 활동하고 있거든요. 작가임에도 불구하고 문화재단마다 즐겨찾기를 해서 찾아보고 있는 편인데 제 주변의 작가들도 오늘 캠프가 있는지 아무도 모르고 계셨고 저는 집이 부천이라 여기 오는데 30분밖에 안 걸리는데 오늘 네 분의 이야기를 오늘 처음 들었고요. 이런 것이 묻힌다는 것이 아쉬운 점이 없지 않아 있고, 저 같은 작가들이 활동할 기회가, 어찌 보면

서울 같은 경우는 더 많이 하거든요. 오히려 이런 것들은 알고 있고, 들어가고 싶어도 알지를 못하니까 기회가 줄어드는 것이 아쉬움이 없지 않아 있습니다. 만약에 저 같은 사람들이 프로젝트를 하게 되면 지금까지는 열정 페이로 작업을 해왔지만 어느 정도 수익이 보장되어야 지속할 수 있는데 그런 것에 대한 생각을 어떻게 가지고 계시는지 궁금합니다.

A 박진: 홍보에 대하여 어렵다고 생각하시는 부분이 있으시잖아요. 별개의 이야기일 수 있는데, 저희도 마을에서 많이 듣는 이야기가 '난 그런 거 몰랐어' 작은 동네임에도 불구하고 나는 몰랐어.하시는 분들이 너무 많으세요. 지금도 홍보 문제로 싸우고 있는 것이 무엇이냐면 저희 마을은 저 혼자 일해요. 협의체가 있지만 그분들도 생업이 바쁘셔서 한 달에 두 번 정도 회의만 하시고 자주 뵙는 분들은 같은 통에 계신 통장분들이나 아버님들. 소수의 협의체 분들만 봅니다. 홍보도 시에서 하는 이야기 있어요. 너희는 뭐 안 하는 것처럼 보인다는 거예요. 할 수는 있어요. 그런데 문제가 뭐냐면 2017년에 사업이 종료되면 그때는, 그 뒤에는 누가 할 것인가요? 지금 당장 보이는 것을 위해서 한다면 할 수 있지만 양심상 그게 안 되는 거예요. 작은 마을 안에서도 일어나는 일을 모르고 있잖아요. 저는 수십 번 전단지를 돌려요. 아는 사람을 동원해서 며칠을 전단지를 돌린 적도 있어요. 그렇게 했음에도 불구하고 모른다고 하는 분들이 많아요. 일단 저희 마을 같은 경우에는 주택 밀집지역이고 저희는 보이기보다는 마을에서의 삶이가 행복해야 한다고 생각해요. 그다음이 좋은, 재미난 것들이 밖으로 서서히 퍼져나간다고 생각을 하거든요. 입소문 형식의 홍보면 이 마을에 어울린다고 생각을 해요. 안타까운 것은 타이밍 문제라든지, 보는 시각에 따라 행정에서 너희는 아무것도 안 하는 것처럼 보이는 것이죠. 그런 고민을 많이 하게 돼요. 뭐 하는 것처럼 보여야 하나? 아버님들이 하셔야 한다고 생각을 해요. 두 번째는 작가분들과 하는 장에 있어서 공공미술프로젝트를 할 때도 말씀을 드렸었는데 예술가의 역할이 정비사업 같은 경우는 대부분 주민이 시설개선이나 환경개선이 가장 급하다고 생각을 하고 계시고 색채 특화 사업을 하고는 있지만 대부분 그래요. 저거 한다고 내 집이 나아지나? 예산 운영, 집행 방식에서 사유 재산을 건들 수 없는 부분도 있습니다. 대부분 예술가도 그렇고 기획자도 그렇고 이 마을에서 이것을 하는 게 맞을까 하는 생각도 하고, 예술가분들도 오셨을 때 그분들에게도 좋은 모티브가 될 수 있을까 하는 고민도 해요. 그래서 이번에 마을 수리반을 할 때도 마을에 스토리가 담긴

조형물을 만들기 위해서는 업체에 맡기는 것이 아니라 작가가 오셔서 같이 시간을 만들어간다고 생각을 하거든요. 프로젝트만 가지고 움직이면 참 편한데 처음부터 끝까지 손발 맞추기라고 생각을 하거든요. 장기 작업으로 하고 있어요. 어떻게 보면 이상적인 생각이라고 할 수 있지만 저도 힘든 만큼 작가님도 힘들어하세요. 지금 성공적으로 아버님 사이에서는 싸울 만큼 싸우셔서 서로 잘해보자 하는 상태 시고, 저희의 에너지가 떨어지지 않기를 바라고 있어요. 즐겁게 일을 마무리했으면 좋겠다. 해서 에너지를 잘 만들어가려고 노력 중인데, 프로젝트로 움직이는 것보다 긴 호흡을 하기 위해서 마을수리팀이 그러한 역할을 하고 있어요.

**Q**     오늘 이야기를 듣고 많이 놀라기도 했고 노력하시는 거에 대하여 많이 놀랐습니다. 지방에는 이런 프로그램이 너무 없어서 찾다가 왔습니다. 오게 된 계기가 된 것이 월곶이예요. 관심이 많아서 인터넷을 통해서 보고 있었는데 제가 모르는 것일 수도 있지만 지방에서는 이렇게 열심히 기획하셔서 다 같이 무언가 하려고 하는 것을 본 적이 없어요. 그래서 저는 주변 사람들에게 이런 것을 많이 알리거든요. 그러니까 기획자분들이 하시는 일들을 저도 많이 알리려고 해요. 그리고 멋있다고 생각했어요.

**A**     이생강: 홍보에 대하여 드리고 싶은 말씀이 있는데 저희는 조금 다른 케이스가 있었어요. 저희가 공사를 하는 동안 홍보를 굉장히 열심히 했거든요. 지방, 김해에 굉장히 열심히 하고 계시는 곳들이 굉장히 많습니다. 문화재생사업 똑같은 것을 김해에도 하고 있고, 작가님들이 많이 내려가 계시거든요. 제가 그렇게 열심히 홍보해도 많이 모르시니까 열심히 알리고 싶었어요. 그렇게 했는데 돌아오는 이야기는 일이나 열심히 하지 홍보만 열심히 하느냐 하는 말이 돌아왔어요. 실제로 구청에서도 오시고 많은 분들이 오셨거든요. 제가 생각했을 때 홍보는 다른 분들도 많이 말씀하셨지만 굉장히 열심히 합니다. 그리고 모르실 정도로 열정 페이예요. 그런데도 자기가 얼마만큼 알고 싶으면 나가서 포스터, 전단지도 돌려요. 그러니 이런 문제가 생겼을 때 작가님들이 이렇게 좋은데 왜 안 알리셨어요? 하지 마시고 지금 질문 주신 분처럼 제가 알릴게요. 이렇게 이야기해주셨으면 좋겠어요.

김정이: 아까 보수 관련해서 보완 설명이 안 된 것 같아서 더 해보자면, 결국 우리가 하는 문화예술, 문화재생이 경제가 되살아나고 그것으로 먹고사는 문제까지 해결 될 것 같아요. 저희가 그것을 목적으로

무슨 일을 하다 보면 더 어긋날 것 같고 저는 관광에 대하여 많은 오해가 있다고 생각하는데, 실제로 그 ‘관광’을 표방해서 부산의 벽화 마을 등이 관광객을 모집하는 데 성공했던 사례들이에요. 그런데 지역주민에게 먹고사는 문제가 다 해결되었는가? 아니죠. 합의된 관광이 아니고 일방적으로 요구하는, 문화예술의 역할은 삶의 질이라는 것을 잊으면 안 되고 결국 삶이 질이 재고되는 과정에서 궁극의 종착은 먹고 사는 문제의 해결일 수 있습니다. 두 번째는 삶의 질 차원의 패러다임이 전환돼서 구태여 많은 돈을 벌지 않아도 된다는 사고의 전환까지 간다면, 경제문제가 해결되고 젊은 부부들이 도시를 떠나서 도일시장 같은 마을에서 살고 싶어요. 라는 욕망들이 만들어지게 하는 것이 궁극에는 답변이 되어드리지 않을까 하는 것이 제 개인적인 생각입니다. 홍보 문제는, 모호할 수 있는데 억 번의 인연이 부딪쳐야 만난다고 하잖아요. 만날 사람들은 만나고요. 이번에 아트마켓을 하면서 절실히 느낀 점이 있을 법한 홍보를 피상적으로 들고 오신 분들의 대부분은 맥락이 없으신 거예요. 그냥 단순 비교인 것이죠. 관광명소라는 식으로 듣고 오시다 보니 실망하실 수밖에 없고 그런 식의 피드백은 저희에게 굉장히 상처를 줍니다. 어떻게 보면 후발주자임에도 월곶예술공판장이 어떻게 떴는가? 하나는 예술인복지재단을 정치적인 문제로 힘들다가 나오면서 결심을 한 것이 있습니다. 예술계는 예술계끼리만 놀아서는 안 된다는 거예요. 제가 20년 동안 문화예술 분야에 있으면서 외부에 있는 다른 연을 다 끊고 살았거든요. 회사를 그만두자마자 두 달간은 에너지를 회복해 나가는 과정이었는데, 그때 중심적으로 만났던 지인들이 정치계 보좌관들, 언론계의 기자 친구들 만나면서 제가 하던 일들을 설명했습니다. 20년간 인연이 끊어졌다가 그리고 그들로부터 지지와 협조를, 술자리에서 많이 약속을 받았고 월곶예술공판장에 왔을 때 저희가 중요하게 생각하지 않았던 것이 개소식이었어요. 그런데 친구에게 장난식으로 보낸 보도 자료에 반응을 해주어서 저희 월곶예술공판장이 36개의 일간지에서 소개가 되었어요. 두 번째는 20년간 축적한 저의 문화예술계의 네트워크 덕분에, 리더급들의 굵직굵직한 분들이 입소문을 내주시고 계신 거예요. 알만한 기획자, 대표자들이 짧은 3개월 동안 구경을 하러 오셨습니다. 그것이 굉장히 유용했어요. 홍보라는 것이 정말 발품을 많이 파는 노동의 후과냐 아니면 어떤 연결망들로 인한 결과냐. 저희가 홍보를 하는데 무식하게 열심히 하는 것도 중요하지만, 이것을 전략적으로 고민하고, 제가 볼 때는 한마디로 시스템입니다. 현장에서 일하는 예술가들이

직접 한다고 되는 것도 아니고, 어떻게 보면 시흥시에서 이것에 대해 머리를 맞대고 고민하고 그것을 시스템으로 만들어내는 장면의 세팅이 필요하다고 생각이 됩니다. 구하는 분들은 문을 두드리시면 다 열릴 수 있고요. 또 그렇게 찾아오신 분들과의 인연이 지속이 되더라고요. 궁극에는 저희가 계속 작업을 한다면 같이 작업을 하실 수 있게 되지 않을까 하는 기대해 봅니다.

최정수: 이 시간까지 계신 분들도 감사하고, 그리고 토론자 선생님들 정말 하고 싶은 말들이 많으셨을 텐데 시간관계상 이 정도로 마무리하겠습니다. 네 분의 얘기를 듣고 또한 질의, 응답 과정에서 시흥시 문화발전을 위해서 무엇보다 현장에서 고민하고 치열하게 지역의 이야기를 찾아가는 모습을 확인할 수 있었던 것 같습니다. 그리고 '4인 4색 동상이몽'을 기획하면서 예상했던 바, 문화예술 네트워크가 이루어져야 한다는 생각을 하게 됩니다. 단지 한 해 한 해 주어진 예산으로 실적을 쌓는 그런 과정이 아닌 사람, 공간, 그리고 프로젝트가 잘 관계 지어지고 연결되어야 의미를 띠고 더 나은 길을 갈 수 있다고 보입니다. 마지막으로 예술로 가로지기라는 행사를 통해 시흥시에서 이런 시간을 가졌다는 것에 감사드리며 이 늦은 시간까지 함께해 주신 모든 분께도 다시 한 번 감사드립니다. 수고하셨습니다.



라운드 테이블  
Round table

2016.07.27. WED 14:00-17:30

으뜸관 2F 생명실

금정연 / 정지돈 / 황예인

20/30 젊은 문학인들의 대담

---

문학이라는 제도 속에서 자기혐오와 함께 살아가는 법을 이야기한다.  
가능하다면, 미술 혹은 여타 예술이라는 제도 속에서 자기혐오와 함께  
살아가는 법도 이야기 해 본다.

---

We talk about living with self-loathing in a system called literature. If possible, we also want to hear about ways of living with self-loathing in other systems of fine arts or other forms of art.

---



금정연 / 정지돈 / 황예인

금정연: 지금부터 젊은 문학인들의 대담을 시작하겠습니다. 안녕하세요.  
저는 오늘 사회를 맡은 서평가 금정연입니다. 반갑습니다. 오늘 함께  
대담을 진행해주실 황예인 문학동네 팀장님과 주목 받는 젊은 미남소설가  
정지돈 작가님을 모셨습니다. 아시겠지만 오늘 라운드테이블의 주제는  
문학이라는 제도 속에서 자기혐오와 함께 살아가는 법이라고 할 수  
있는데요. 저희 모두 문학 혹은 출판 시장이라는 제도 안에 속해  
있어요. 글을 쓰고 평론을 하고 책을 직접 만들면서 느꼈던 감정이나  
불안, 불만 이런 것들에 대해 얘기하는 시간을 갖도록 하겠습니다.  
먼저 후장사실주의라는 이름에 대해서 궁금해 하시는 분들이 많을 것  
같은데요. 후장사실주의에 대해서 설명하고 넘어가도록 하겠습니다.  
정지돈 작가님이 설명을 해주시겠습니다.

정지돈: 그 전에 제가 궁금한 게 있어요. 오늘 강연을 들으시는 분들이  
후장사실주의에 대해서나 한국문학에 대해서 얼마나 관심이 있는지,  
미리 알고 계신 분들이 있었는지 궁금하더라고요. 그 전에 들으신 적이  
있다거나 아니면 금정연씨나 제 책을 보셨다거나 문학동네 책을 즐겨  
보시는 분계신가요? 네 감사합니다. 보통 이런 행사를 단독으로 하면  
관심이 있는 분들이 주로 오셔요. 그렇지만 오늘은 통합된 행사이다  
보니까 알고 계시는 분들이 얼마나 계시는지 알고 싶었던 겁니다.  
후장사실주의는요. 이름이 좀 이상하죠? 지금은 워낙 기사도 나오고  
하니까 익숙해졌는데 처음에 이런 이름이 나왔을 때 문학계에서는 입에  
잘 담지도 못하는 분들이 계시더라고요. 이 단어 자체는 어떻게 나왔느냐  
하면요. 일종의 패러디라고 보시면 됩니다. 로베르토 볼라뇨라고 마르께스  
이후 라틴아메리카에서 가장 유명한 명성을 얻은 작가가 있는데요.  
이 작가가 젊은 시절에 '인프라레알리스모(infrarealismo)'라는  
그룹을 결성했어요. 우리말로 하면 밑바닥 사실주의라는 그룹이었어요.  
20대 때 활동을 하다가 그 이후에 활동을 못하게 되고 소설을 썼어요.  
소설의 제목은 야만스러운 탐정들이에요. 그 소설에서 자기가 활동했던  
'인프라레알리스모'라는 문학 운동의 이름을 내장사실주의로 바꿔서  
쓴 거죠. 그 내장사실주의를 한 번 더 패러디를 해서 후장사실주의로  
바꾼 것입니다. 처음에 나오게 된 계기는 언어유희를 통해서였습니다.  
후장사실주의의 멤버에 대해 설명해 드리겠습니다. 소설가로는 정지돈  
오한기 이상우 박솔뫼 4명이 있고요. 평론가 금정연 강동호 그리고 평론도  
하고 편집도하시는 황예인, 해외문학을 편집하는 홍상희라는 분이

있어요. 이렇게 8명이고 저희는 따로 가입조건이나 절차가 없습니다.  
이렇게 모이게 된 것은 거의 우연이에요. 개인적으로 만나게 됐고 대화를  
하는 도중에 문학적인 취향이 맞아서 모이게 된 거예요.

금정연: 모이기 전부터 각자의 마음속에 문학이라는 제도에 대해 불만이 있었고, 그래서 시작을 하게 된 것 같은데요. 다시 처음으로 돌아가 볼게요. 작가나 편집자가 되기 이전에 어떤 생각이나 결심을 하고 이 직업을 택한 거잖아요. 그 생각은 어떤 것들이었나요? 문학동네 팀장이자 평론가로도 활동 중이신 황예인 님께 여쭤보겠습니다.

황예인: 저는 한국문학을 전공했고요. 고등학교 시절 한국 현대소설을 읽으면서 성장한 터라 한국문학이라는 것 자체가 익숙했어요. 딱히 이 직업을 가져야겠다는 목표가 있었다기보다는 주변에 소설이나 평론을 쓰는 분들이 많았습니다. 또 운이 좋게도 출판사 문학동네에서 일하는 분으로부터 편집자로 일해보지 않겠느냐는 제안을 받았어요. 큰 고민 없이 한번 해볼까 하는 마음으로 수락한 것이 시작이었습니다. 당시 그분은 제가 한국소설 읽는 걸 좋아하니까 책을 마음껏 읽을 수 있고 그걸로 월급을 받을 수 있다고 심플하게 설명을 해주셨어요. '아, 소설을 읽으면서 월급을 받을 수 있다면 이보다 좋은 직업은 없구나' 생각하면서 편집부에 들어왔는데요. 저한테 맞는 부분도 있고 맞지 않는 부분도 있어서 5년째 방황을 하고 있습니다.

입사한 지 5년이 되었는데요. 첫 번 째 고민이라고 한다면, 많은 작가들이 존재하는데 한 출판사에서 만날 수 있거나 작품을 출간할 수 있는 작가들은 제한되어 있다는 게 정말 답답했어요. 그래서 문학동네에서 청탁을 하지 않거나 계약을 하지 않은 다른 작가들과도 만나보고 싶다는 생각을 하게 되었고요. 또 어느 순간 계속 같은 패턴의 이야기들을 읽고 있는 것은 아닐까 싶은 느낌이 들더라고요. 잘 썼다 혹은 못 썼다는 얘기가 아니라, 그저 전혀 다르게 쓰는 작가들을 만나보고 싶었어요. 그러다가 우연히 서평과 금정연씨를 알게 되면서 조금 전에 소개해드린 후장사실주의에 속해 있는 소설가 분들과 만나게 됐습니다. 만나서 같이 문학 이야기를 하다가 오늘 이 자리까지 나오게 되었네요.

금정연: 정지돈 작가님은 영화를 전공하신 걸로 알고 있는데요. 어떻게 작가가 되어야겠다는 생각을 하셨는지, 어떤 기대를 가지고 시작하셨는지

여쭤볼게요.

정지돈: 간단히 얘기하면 기대라는 것은 없었어요. 영화를 현실적으로 하는 데 제약이 너무 많더라고요. 단순히 창작을 하고 싶고 영화를 좋아했는데요. 영화는 돈도 많이 들 뿐 아니라 공동 작업이잖아요. 시나리오를 쓸 때부터 생각하고 고려해야 할 지점들이 너무 많아요. 제 입장에서는 건강하지 못하다는 생각이 들기도 했고 또 재미있지 않은 게 많더라고요. 대부분의 영화과 학생들이 그래요. 상업영화 감독으로 데뷔를 해야 된다는 생각도 있고, 상업영화 감독으로 데뷔를 하지 않는다면 어떻게 영화라는 돈이 많은 작업을 만들면서 유지할 것인가라는 고민을 해요. 그런데 저는 특별히 현장에서 즐거움을 느끼고 한 것이 아니었어요. 20대 중반 이후가 되고 나서야 혼자 작업하는 게 훨씬 좋구나하고 느껴져 글을 써야겠다고 생각을 했어요. 저는 10대, 20대 초반 까지는 한국문학을 많이 읽진 않았어요. 대표적인 작가들의 작품이나 외국문학을 주로 읽었고요. 문학이라는 것에 대한 기대감이나 작가로서의 기대감은 지금 돌이켜보면 거의 없었던 것 같아요. 그냥 내가 원하는 창작 작업을 더 잘하고 싶은 장르로 찾아오게 된 것 같고요. 그렇게 해서 글을 쓰게 된 것 같아요.

금정연: 아무런 기대 없이 시작했다 하더라도 등단을 해서 문학이라는 제도 속에 속하게 되셨죠. 내가 창작하고 싶을 때 하고, 내가 발표할 수 있을 때 발표하는 환경은 아니잖아요. 누군가가 나한테 청탁을 해야 하고 원고료를 받아야 하죠. 소설가가 되고 난 후에 현실적인 문제점이나 불만들은 없으셨나요?

정지돈: 있었죠. 그러니까 영화를 하다가 글을 쓰게 됐을 때요. 문학계라는 게, 소위 문단이라고 얘기를 하죠. 실제로 많은 작가들이 신춘문예나 계간지를 통해서 신인 문학상을 받고 데뷔를 하고요. 그런데 한국문학 같은 경우에는 대부분 단편 위주로 움직입니다. 단편 청탁이 오면 계간지에 발표를 하고요. 대부분 평론가 분들이나 편집 위원들이 청탁을 하시는데요. 등단을 할 때도 그렇고 하기 전에도 그렇고 많은 젊은 작가들이 작품을 발표 할 기회가 별로 없어요. 기회를 잡고 싶으니까 청탁을 기다리게 되고 그런 거죠. 이런 경우가 많아요. 등단을 하기 전에도 이런 경우를 많이 봤었어요. 그런 것들이 실제로 갑갑하다는 생각이

들어서요. 저도 등단 이후에 한 1년 동안은 청탁이 없었어요. 어차피 큰 돈 드는 것도 아니고 청탁을 많이 받는다고해서 큰돈을 버는 것도 아니니까 신경 쓰지 않고 그냥 내가 내 책을 내면 되지 않나 그런 생각을 하게 됐었어요. 등단한 이후에도 그런 생각을 갖고 있었던 것 같아요. 그런데 그 와중에 이렇게 후장사실주의라고 말할 수 있는 친구들을 만나게 되면서 우리끼리도 할 수 있지 않을까 하는 생각을 했어요. 문학이나 소설을 발표하는 과정에서 이런 부분들에 대해 현실적으로 생각을 하기도 했었죠.

금정연: 창작자 입장과 편집자 입장은 약간 다를 것 같아요. 황예인씨는 문학동네라는 한국 굴지의 문학 출판사에서 팀장을 맡고 계신데요. 어떤 동기로 새로운 글을 보고 싶다는 생각을 하셨는지요? 큰 조직에 속해 있으면서 후장사실주의라는 정체불명의 단체에 발을 들여놓는 것이 부담이 될 수도 있었을 텐데요. 그 부분에 대해서 자세하게 말씀을 해주셨으면 좋겠습니다.

황예인: 저는 월급을 받으면서 작가들의 원고를 책으로 만드는 일을 하는데 이게 무척 보람이 있죠. 제게는 정말 좋은 직업입니다. 그런데 이렇게 일을 하다보니, 어느 순간 돈을 받지 않고 내가 좋아하는 작가들의 책을 만든다는 것은 어떤 느낌일까 이런 호기심이 생겼던 것 같아요. 회사의 입장은 신경쓰지 않고 나의 취향과 주관으로 그리고 내 리듬에 맞추어 책을 만들어보고 싶다는 생각을 할 즈음, 이 친구들을 만나게 됐어요. 당연한 이야기이지만 '회사'와 '나'는 일치되지 않으니까요. 이 친구들과의 만남이 이러한 고민을 더욱 촉진시킨 것도 같습니다. 그래서 현재 저는 분열적인 상태로 직장을 다니고 있는 것 같아요. 회사에 가면 문학동네의 국내문학 팀장이니까 문학동네가 가진 정체성을 유지하는 한에서 일을 하지만, 퇴근을 해서 이 친구들을 만나면 회사 안에서 발산시킬 수 없었던 생각들을 하게 되니까, 갈팡질팡 하는 것 같아요.

정지돈: 제가 금정연씨께도 질문을 해보겠습니다. 정연씨는 어떻게 이 일을 같이 하게 됐는지 궁금하고요. 지금 금정연 서평가는 문학과지성사에서 출간하는 문예지『문학과사회』의 5세대 편집 위원으로 들어갔어요. 일반적인 등단 루트를 거치지 않은 평론가로서는 특이한 케이스였는데요. 그 전에 원래 서평가로 활동하시다가 어떻게 후장사실주의라는 한국문학 그룹에 속하게 되셨는지 동시에 어떻게

유명한 문학 출판사에 들어가게 되셨는지 질문 드리겠습니다.

금정연: 정지돈 작가는 별 기대 없이 시작했다고 하셨고 황예인 팀장님께서는 회사에서는 돈을 받고 책을 만드니까 돈을 받지 않고 책을 한 번 만들어 보면 어떨까 궁금했다고 하셨는데요. 저는 사실 모든 일을 굉장히 돈 때문에 합니다. 그렇다고 이걸로 큰돈을 벌겠다는 생각은 하지 않았어요. 저는 10년 전에 인터넷 서점 알라딘의 MD로 직장 생활을 시작했습니다. 처음에는 황예인 팀장님처럼 저도 책 읽으면서 돈을 버니 좋겠다는 생각을 하고 갔어요. 가니까 할인 쿠폰이나 이벤트 때문에 책을 읽을 시간이 거의 없었어요. 그래서 그만 두고 서평을 쓰게 됐어요. 청탁을 받아서 시작을 하게 됐는데 청탁이 점점 늘어서 계속 글을 쓰다가 그 글이 모여서 책을 내게 되고 그러다 보니 문예지에서 부르기도 했어요. 어영부영 하게 된 케이스라고 할까요. 정지돈 작가님 말처럼 사실 이런 케이스가 거의 없어요. 왜냐하면 현재의 문학제도, 출판제도 라는 것이 60년대『창작과 비평』과『문학과 지성』이라는 계간지가 만들어지면서 시작됐잖아요. 평론가들 중심으로 잡지를 만들어서 단편소설을 싣고 그것을 바탕으로 독자들하고 소통하기도 하고 발표된 작품을 모아서 책을 내고 평가를 하기도 하는데요. 예술계에서 평론가 주도적인 시스템이 얼마나 남아 있는지 잘 모르겠어요. 영화계에서는 이미 붕괴된 지 오래고요. 미술계는 잘 모르겠지만요. 미술계 분들이 강연을 오시면 한번 물어봐 주세요. 미술관과 큐레이터, 평론가, 자생 공간 등 분화가 되어 있는 것 같은데요. 출판계는 여전히 문학권력이라는 표현을 쓸 정도로 폐쇄적인 집단이고요. 사실 이 말도 웃기는 게 권력에는 돈이 뒤따르기 마련인데 돈이 없어요. 어떻게 보면 조선시대 같죠. 굉장히 세습적이에요. 교수에서 교수로 내려오고요. 돈의 단위도 조선시대 단위 같아요. 원고료는 거의 20년 넘게 동결되어 있는 상황이고요. 저는 처음에 어차피 돈은 못 벌겠지만 그래도 혹시나 잘될 수도 있지 않을까 생각을 했었던 것 같아요. 말씀드렸듯 출판계는 폐쇄적인 집단이고 차라리 소규모 공동체, 부락, 씨족사회 같은 단어가 어울리는 곳인데요. 자생적인 조직, 요즘 말로는 자기조직화라고 하는 시도들이 많이 없었고 설령 있었다고 해도 제도에 큰 영향을 미치지 못하고 잊혀졌던 것 같아요. 일종의 배제인 거죠. 그래서 후장사실주의라는 것이 굉장히 오랜만에 시도된 것이라고 할 수 있어요. 너무 자화자찬 같나? 후장사실주의가 모여서 무슨 활동을 했길래 이렇게 얘기를 하냐 궁금해하시는 분이 있을 것 같아요.

정지돈: 어떤 활동을 했나 하면요. 금정연씨가 지금 한 얘기를 부가적으로 설명하면서 활동까지 넘어갈게요. 지금 한국문학에서 중심적인 역할을 하는 창비 같은 경우도 처음부터 큰 자본을 가지고 시작한 건 아니었어요. 문학을 좋아하던 분들이 시작한 거죠. 한국문학이 위기이고 시스템이 좋지 않다고 욕하시는 분들이 많고 그런 분들을 늘 만나왔잖아요. 그게 실제로 좋은 나쁘든 떠나서 이런 얘기가 자꾸 나오는 이유는 아까 말했듯이 좋게 시작을 했지만 그게 50년, 60년 가고 있는 거죠. 중간에 문학동네라는 상업성을 좀 더 표방하는 곳이 나왔지만 여전히 편집위원회체제이고요. 이런 집단이 들어와서 마치 삼국지 같이 가는 거죠.

금정연: 여담이지만 문학동네라는 출판사 이름이 약간 문제적인 것 같아요. 문학과 지성, 지적이잖아요. 창작과 비평, 여기도 두 가지의 균형점이 있죠. 그런데 문학동네라고 하면 뭔가 씨족사회 같고.

황예인: 결과적으로는 그렇게 되나요. 문학동네는 창비나 문지 등이 포괄하지 못한, 다양한 작가들의 창작활동을 지지하며 그들의 책을 독자들에게 소개하고자 노력해온 출판사인데요. 그렇게 이십 년 동안 성장을 해왔고요.

정지돈: 아까 하던 얘기를 계속 하면요. 예를 들면 미술계 같은 경우는 대안 공간 같은 것들이 있고요. 최근에도 소규모 이지만 계속 생기고 있어요. 문학 쪽은 정말 거의 전무했다고 보면 됩니다. 동인들도 있긴 했지만 동인의 역할이라는 건요. 보통 문학계에 있는 동인들은 자생적으로 공간을 만들거나 잡지를 만든다기 보다는 그 안에서 실력을 키워서 등단을 하고 자기 작품의 수준을 높이는 쪽으로 해 왔어요. 일종의 스터디나 생각을 공유하는 그룹 정도였지 실제 자기들이 어떤 공간을 만들어서 바로 독자를 만나는 건 거의 전례가 없는 거죠. 근데 최근 들어서 이렇게 하게 됐던 건 아까도 말했듯이 문학제도 라는 게 너무 오랫동안 정체되다 보니까 쉽게 말하면 그 나물에 그 밥 같은 경우도 있고요. 등단한 작가는 계속 많아지고 선배 작가들도 많고 하지만 지면은 없고요. 그 지면을 얻기 위해서 서로 기다리고 있거나 이런 것들이 너무 소모적이라는 거죠. 사실 작가는 그냥 쓸 수 있는데요. 그리고 지금 많은 여건들이 쉽지 않긴 하지만 작품을 낼 수 있는데 굳이 기다릴 필요가 있는가? 우리가 만들어서 낼 수 있지 않나? 생각을 하는 거죠. 음악계에도

인디음악 같은 경우 이런 게 많죠. 잘 되고 안 되고를 떠나서 어쨌든 스스로 해볼 수 있지 않나 하는 생각을 했었던 것 같아요. 저희들끼리요. 그리고 되게 재미있는 건 논의를 다 같이 하지도 않았는데 동시에 시 쪽에서도 조금씩 자생적인 잡지나 출판이 생기기도 했어요. 이런 흐름들이 나오기 시작한 것 같습니다.

금정연: 제 질문에 대답을 안 하셨네요? 후장사실주의가 월 했는가에 대한 질문이었는데요.

정지돈: 한 것은 하나죠.『analrealism』이라는 잡지를 만들었어요. 단행본 형식의 잡지를 만들었고 작년 12월에 나왔어요. 천 권을 만들었는데 9백 부가 나갔고요. 남은 백 부는 금정연씨 집에 고스란히 있죠. 판매는 완전히 끊긴 상태고요. 어쨌든 초기 투자비용은 회수했습니다.

금정연: 사실 몇 가지 일을 더 했죠. 일단 멤버들의 프로필에 후장사실주의자라는 이름을 넣었어요. 한 2년 전에 썼었던 것 같은데요. 1년 동안은 사적인 친목을 도모하는 것 외에 프로필에 그 이름을 넣은 것과 가끔씩 인터뷰에서 누군가 궁금해 하면 설명을 한 것 밖에 없었는데요. 잡지가 나오기도 전부터 많은 뒷얘기들을 들었던 것 같아요. 그 부분이 좀 재미있죠. 후장사실주의라는 기표에 대한 반응. 문학 제도가 똑바로 굴러가고 있다면 후장사실주의라는 이름을 달고 있는 이들에게 비평적인 질문을 던져야 할 테고, 비평적인 질문을 던져서 별 볼일 없다 하면 신경을 끄면 되는 거고, 별 볼일 있거나 재미있다는 생각이 들면 공적인 지면을 통해 얘기를 하면 될 텐데요. 들려오는 뒷얘기가 많은데도 불구하고 공적인 지면에서 후장사실주의라는 이름을 언급하는 일이 없었다는 거죠. 잡지를 실질적으로 만들게 된 것은 이런 불균형에 대해 우리가 유리창에 돌을 던지듯이 물리적으로 책을 한 번 던져 보자는 생각을 했던 것 같아요. 황예인 팀장님은 아무래도 문학동네의 중추에 계시니까 주변에서 듣거나 느끼셨던 부분들이 있을 것 같아요.

황예인: 계속 고백을 하게 되는데요. 굳이 말하자면, 제가 초창기 멤버는 아니잖아요? 저는 ‘후장사실주의’라는 말을, 정지돈씨가 2014년에 <문학과사회>라는 계간지로 등단을 했는데 수상소감에 소설가

오한기씨와 통화를 하면서 농담을 주고받은 부분에서 처음 보았어요.  
 '볼라뇨가 내장사실주의라고 했으니까 우리는 후장사실주의라고 해볼까?'  
 이렇게 유머 비슷한 얘기가 있어서 '어? 후장사실주의는 뭐지?'라고  
 생각을 했어요. 약간 당황하기도 했고요. 그리고 이후에 오한기씨나  
 정지돈씨, 이상우씨와 같은 이들의 단편소설이 계간지에 실렸는데 이  
 독특하고 재미있는 작품을 쓴 이들의 프로필 뒤에 '후장사실주의자'라고  
 돼 있으니 도대체 이 그룹은 뭘까, 하는 궁금증이 점점 커졌던 것 같아요.  
 그러다가 우연히 어느 순간 후장사실주의자가 되어 있는 제 자신을  
 발견했죠.

사실 '후장사실주의'가 우리는 어떤 걸 표방하고, 어떤 작가들이 있고,  
 어떤 활동을 할 거다, 와 같은 말을 한 적이 없잖아요. 그러면 사람들은  
 당연히 이 그룹이 몹시 궁금해지고요. 궁금할 때 자기가 생각하는 어떤  
 걸 투영시켜서 해석하려고 하는데요. 대부분은 좀 부정적인 해석들을  
 하시더라고요. 그런 해석들을 접하면서 좀 재미있다고 생각했어요. 그리고  
 뒤늦게 문학동네라는 출판사 편집자가 후장사실주의자라는 그룹에  
 속해있다는 것은 어떤 의미일까 고민하고 있는 상태인 것 같아요.

정지돈: 이 얘기에서 약간 부가하자면요. 저희도 별 생각 없이  
 후장사실주의 라는 단어를 프로필에 달았어요. 후장사실주의는 특별히  
 누군가를 비판한다든가 그런 활동을 하지도 않았는데, 단지 그 이름을  
 단 것 만으로도 굉장히 불쾌하게 생각을 하시는 분들이 있었고 저는  
 직접적으로 얘기를 들은 적도 있어요. 그런데 그게 재미있었던 거죠.  
 이 단어가 가지고 있는 여러 가지 뉘앙스들이 있잖아요. 네이버에  
 후장사실주의 카페를 개설하려고 했는데 개설이 안 되는 거예요. 이  
 단어는 안 되는 거래요. 너무 황당한데 사회가 이 단어에 대해 보여주는  
 지표라는 느낌이 들었어요. 그 때부터 매력이 확 느껴지더라고요.  
 그 이후에 문학계가 가지고 있는 어떤 보수적인 시각들에서 오는  
 반발들이라고 할까요. 그런 경험을 많이 했었습니다.

김정연: 돌이켜보면 좋은 경험이었던 것 같아요. 리트머스지 같은 역할을  
 했다고 할까요. 그렇다면 후장사실주의 잡지에는 무슨 내용이 있는지  
 여쭤야겠네요.

황예인: 일반적으로 문학잡지가 만들어지는 과정을 말씀드리면,

편집위원들이 모여서 기획회의를 해요. 특집으로 다루고 싶은 주제와 알맞은 필자를 떠올리기도 하고, 관심을 가지고 있는 작가들에게 시나 소설을 청탁하기도 하죠. 또 주목할 만한 단행본 목록을 정하고 리뷰를 청탁하기도 하고요. 이럴 때, 청탁을 받지 않아 문예지에 자신의 작품이 실리지 않는 작가에 대해 생각해보면, 그런 상황을 무시하고 계속해서 창작을 하기 굉장히 어려운 것 같아요. 등단 자체도 어렵지만 신인작가가 예닐곱 편 정도를 꾸준히 발표해서 소설집 하나를 묶기까지 무척 오랜 시간이 걸리죠. 생존하기가 너무 어려운 환경이고요. 또 다른 편에서 생각해보면, 출판사들은 언제나 새롭고 젊은 작가들에 대한 관심이 많잖아요? 그러면 십 년 이상, 그렇게 웬만큼 작품 활동을 한 작가의 경우에도 잡지 청탁 대상에서 사라지기 쉬운 존재인 거죠. 이런저런 이유로 그만 선택 당하고 내가 쓰고 싶은 글을 그냥 쓸 수 있는 환경이면 좋겠다는 생각을 하게 될 것 같아요. 이런 배경에서 만들어진 게 <analrealism vol.1>이라고 생각합니다.

그중 한 꼭지를 소개해드리면요. 이상우씨와 박솔뫼씨가 소설 한 편을 서로 주고받으면서 썼어요. 오늘은 이상우씨가 한 단락을 쓰고 그다음날에는 박솔뫼씨가 이어받아 또 써나가는식으로요. 그래서 공동창작이 된 거죠. 논의는 없고, 그냥 바통 터치만 있다고 보면 됩니다. 섬세한 독자들은 어느 작가가 어떤 문장을 썼는지 구분할 수 있는 대목이 있기도 하죠. 제게는 이 소설이 무엇보다 인상적이었는데요, 기존의 청탁 시스템대로라면 나오기 어려운 작품이라고 생각하기 때문이에요. 작가가 작품을 쓸 때 취하고 싶은 작업 방식이 선행하고 이에 따라 작품이 안정적으로 집필될 수 있다는 게 흥미로웠습니다. 그것이 이 잡지의 독특한 점이라고 할 수 있을 것 같아요. 또 페이퍼시네마라는 재미있는 장르가 있는데요. 이건 정지돈씨가 썼기 때문에 설명해주시면 좋을 것 같아요.

정지돈: 하하 제가 쓴 건 아니고요. 오한기 소설가 이상우 소설가와 같이 쓴 거고요. 이를 테면 페이퍼시네마는 시나리오 형식의 일종의 소설이라고 생각하시면 돼요. 그 안에는 기존에 있던 영화나 드라마의 패러디가 있어요. 기존에 있는 문학계의 인물들을 패러디 했거든요. 잡지에 세 작품이 있었는데요. 예를 들면 신형철의 청찬합시다, 골목대장 이준규, 해변의 백가흠이라는 작품이 실렸어요. 세 분 다 문학계에서는 굉장히 유명한 분들이에요. 이 세분의 캐릭터를 제가 희화하기도 했고

재미있게 활용하기도 했어요. 어떤 사람들은 비판이나 조롱을 했다고 생각하시는는데요. 물론 비판하는 자점도 있어요. 하지만 단순히 그게 아니라 이 분들이 문학적으로 활용하기 좋은 위치를 가시고 계셔서 쓴 거예요. 패러디나 풍자 같은 건 문학의 너무나 오래 된 역사와 함께하는 형식이에요. 그러나 한국문학의 문학잡지에서는 볼 수가 없는 형식이죠. 그런 것들을 우리가 하는 잡지에서 보여줄 수 있어서 실었던 것 같아요. 그 외에도 오한기씨가 쓴 소설을 실었는데 거의 400매에요. 보통 잡지에 실리기에는 좀 많은 분량이죠. 그리고 금정연씨는 존재하지 않는 책에 대한 서평, 미래에 쓰일 책에 대한 서평을 쓴 그런 것도 있죠.

금정연: 결국에는 연결되는 이야기인 것 같아요. 문학계 종사자들이 문학, 픽션이라는 걸 정의하는데 경색된 부분이 있어요. 개념이라는 게 계속 바뀌는데 고정된 관념 속에 머물러 있다는 느낌을 받아요. 말씀 드렸다시피, 현재의 문학장이 평론가는 주도하는 모델이기 때문일 텐데요. 일반적으로 문학 평론가는 국문학을 전공하고 석사, 박사 과정을 거쳐야 합니다. 처음 대학에 입학하며 국문과를 선택했을 때는 한국소설에 관심이 있었겠죠. 하지만 석사나 박사과정을 밟으려다 보면 이론을 공부해야 하고 철학을 공부해야 하고 그러다 보면 원서도 읽어야 하다 보니까 작품을 읽을 시간이 없어요. 한국 문학뿐 아니라 외국 문학까지 따라 읽는 민감한 독자들과는 눈이 다를 수밖에 없을 것 같기도 해요. 새로운 받아들이는 폭도 적고요. 문제는 그런 분들이 어느 지면의 편집위원이 되었을 때겠죠. 본인들은 ‘아, 나는 정말 문화를 사랑하고 소외 받는 작가들을 독자들에게 소개시켜 주고 싶다. 그렇지만 지면은 한정되어 있으니 나는 내가 좋아하고 우리에게 좋아 보이는 것을 실겠다.’라고 말하는 게 어떻게 보면 자연스러운 것 같기도 해요. 자기들이 보기에 받아들이기 힘들고 이해하기 힘들다 싶은 것들은 걸러지게 되어있는 거죠. 그런 관점에서 보면 『애널리얼리즘』에 수록된 이상우, 박솔뫼의 「이미 답을 알고 있지만요」 같은 작품이나 정지돈, 이상우, 오한기가 함께 쓴 ‘페이퍼시네마’ 같은 것은 픽션의 범주를 벗어난 거죠.

정지돈: 독자 입장에서 간단하게 말하면 이런 게 있는 것 같아요. 신경숙 사태 이후에 장르가 폭발하듯이 많이 나왔는데요. 두 가지 측면에서 불만이 폭발하는 거예요. 이를테면 장르 문학을 좋아하는 독자들 사이에서는 한국문단이라는 곳이 고리타분한 문학주의나 순수주의에

취해서 독자들이 재미있어하고 좋아하는 문학은 하지 않는다는 강력한 비판이 있어요. 또 한국문단이라는 곳이 고립되어서 똑같은 종류의 서사 위주 리얼리즘을 바탕으로 한 것을 반복재생하고 있다고 말하는 거죠. 조금 숨통을 트여줄 수 있는 다양한 시도가 나오면 그것들을 차단하거나 배제하는 경향도 있다고 생각해요. 다양성이라는 게 축소된다는 거죠. 이런 식의 양방의 공격 같은 것들이 만들어 지지 않았는데요. 최근에 두드러지기 시작했고 작년 신경숙 사태 이후로 폭발을 한 거죠. 그래서 여러분들이 알고 있는 악스트 같은 잡지도 나오고요. 꼭 사태 이후로 나왔다고는 할 수 없지만 시기가 맞물린 거죠. 독립잡지들도 그 즈음에서 나오기 시작했고요. 그게 독자들 입장에서는 오랜 기간 한정된 종류의 문학을 봤을 수도 있는 거고요. 그런데 또 그런 문학을 좋아했던 분들 같은 경우에는요. 사실 그런 문학이 나쁜 것은 아니잖아요. 나쁜 게 아니고 단지 한정된 문학 밖에 없었던 거니까요. 이런 장르 문학적인 요구나 실험적인 요구가 들어오는 것에는 또 거부감을 느끼기도 하고요. 여러 가지가 뒤엉켜서 한국문학 쪽은 말들이 많아요. 그런 상황입니다. 그런 상황에서 후장사실주의로 숨통을 좀 트자, 재미있는 것들을 좀 해보자 하는 생각이었어요.

금정연: 어떠세요? 너무 바깥의 입장만 말한 것 같은데, 문학동네의 입장에서 들어보고 싶기도 하네요.

황예인: 그런데 저는 문학동네 안에서도 관찰자의 입장이고, 후장사실주의자들 사이에서도 관찰자의 입장인 것 같아요. 이 얘기를 들으면 설득이 되고 또 저 얘기를 들으면 이해가 됩니다. 제가 이렇게 살고 있습니다… 그런데 이 자리에 계신 분들은 어쩌면 이런 부분이 궁금하실 수도 있을 것 같아요. 계약 및 출간할 만한 작가, 작품을 논의하고 잡지를 기획하는 것이 편집위원의 역할이라면 그들이 기존의 관행을 넘어서설 수 있는 기획을 하고, 그러한 작품을 발굴, 지원하는 게 옳지 않은가, 그러니까, 창비나 문지, 문학동네에서 그러한 기획을 출간으로 실현시키면 되지 않나 그런 생각이요.

금정연: 네. 굉장히 날카롭고 중요한 질문을 해주셨네요.

정지돈: 제 생각에 제일 좋은 건 이런 거예요. 저는 한 출판사나 잡지가

자기의 개성과 색깔을 지키는 것이 좋은 것이라고 생각을 해요. 자기 색깔에 맞는 작품들을 계속 보여주니까요. 다만 그런 출판사가 너무 적다는 거죠. 영화계에서 이런 말 많이 하더라고요. 천 만 관객 영화 몇 개 있는 것 보다 2백, 3백만 관객의 영화가 다양하게 많은 게 건강하다고요. 그런 것처럼 한국문학에서도 규모가 작지만 탄탄하게 유지되는 출판사들이 나타나서 또 다른 양식의 것들, 자기 취향의 것들을 보여줬으면 좋겠습니다. 그렇게 된다면 이 생태계가 좀 더 건강하고 좋을 텐데요. 한국문학에서는 그런 출판사들이 제대로 뿌리 내린 케이스가 잘 없어요. 물론 있긴 하지만 지속적으로 내는 출판사도 잘 없고요. 문학적으로 좋은 성과를 내는 작품들도 많이 없었던 것 같아요. 이를 테면, 저희가 처음 모여서 좋은 케이스라고 입을 모았던 게 있어요. 미국의 맥스위니스(Macsweeney's)라는 출판사가 있어요. 2000년 대 초반에 데이브 에거스라는 소설가가 만든 출판사인데요. 굉장히 소규모 독립잡지로 시작을 했죠. 그 작품들이 어필이 되면서 한 때 문학출판 쪽에서 다섯 손가락 안에 들 정도로 팔렸던 적이 있어요. 지금은 그 정도는 아니지만 자리를 잡았어요. 새로운 것을 공급할 수 있는 창으로요. 그런데 우리나라를 보면, 작년에 악스트라는 잡지도 생기고 했는데 그 전에는 거의 20-30년 간 그런 잡지가 하나도 없었던 거죠. 좀 이상하지 않나 생각을 했어요. 큰 출판사들이 이것도 하고 저것도 하고 백화점처럼 굉장히 많은 것들을 하려고 하면 오히려 권력이 집중이 되니까 더 재미가 없어지기도 하고 분명 한계도 있을 거고요. 그것보다는 군소이지만 탄탄한 잡지들이나 출판사가 나타난다면 더 건강하지 않나 라는 생각을 가지고 있습니다.

금정연: 사실 문학제도라는 것의 핵심은 등단이잖아요. 소설가든 시인이든 평론가든 등단을 해야 하는데 이를 심사하는 사람들이 선배 소설가나 선배 평론가들 그리고 편집위원들이죠. 문학이라는 제도 자체가 그들의 승인 속에서 이뤄지는 겁니다. 어떻게 보면 약간 과거제도 같은 느낌도 있어요. 이를테면, 조선시대 학문을 잘하는 사람이 있어요. 이 사람이 뭔가를 하려면 과거 급제를 해야 해요. 그냥 혼자 공부하고 있으면 아무 것도 아니잖아요. 그런 측면에서 지금 문학권력이라는 걸 바라봐야 하는 것 같아요. 거기서 편집위원들이 열린 마음으로 다양한 것들을 받아들이면 제도의 단점이 상쇄되는 부분이 있을 수 있어요. 하지만 그건 이상적인 이야기인 것 같고 현실적으로는 힘든 것 같아요. 무엇보다

편집위원이나 평론가 주도의 문학제도는 역사적으로도 곧 끝날 수밖에 없어요. 새로운 세대의 문학평론가가 나와야 하고 그들이 교수가 되어야 하는데 더 이상 그럴 수 없는 구조잖아요. 지금까지 평론가나 편집위원은 문학제도를 통해 돈을 벌었다기보다는 명예를 얻었죠. 돈은 교수라는 안정된 직업을 통해서 얻어왔어요. 다시 말해, 교수라는 안정적인 수입구조가 없었다면 편집위원이라는 제도도 없었다는 거죠. 그런 역사가 50년 가까이 되었는데, 젊은 세대의 평론가들이나 평론가를 준비하는 사람들은 그렇게 되기가 현실적으로 불가능해요. 학생이 줄어서 대학교의 정원이 줄고, 국문과나 문예창작과 같은 비 인기학과는 통폐합을 시키기도 하고, 이미 교수를 맡고 계신 분들의 정년이 한참 남았기도 하고요. 물론 저 같은 경우가 있을 수는 있습니다. 하지만 저는 일종의 새로운 피로 수혈이 된 경우지, 저 같은 사람들로 편집위원을 물갈이하는 일은 없을 거예요. 편집위원이라는 제도를 그렇게까지 해서 유지시켜야 할 이유는 없으니까요. 그건 자본의 문제입니다. 결국 모든 문제는 문학을 비롯한 출판시장에 돈이 돌지 않기 때문인 것 같아요. 새로운 시도를 통해서 부자가 되거나 먹고 살만해지는 않다고 하더라도 계속해서 해나갈 수는 있겠다는 정도도 장담할 수 없는 게 현실이니까요. 실제로 일하고 있는 편집자나 저자들에 대한 경제적인 대우도 형편 없고요.

정지돈: 그렇죠. 이게 맞는지는 모르겠지만 보통 다들 이렇게 얘기하죠. 예술 하면 먹고 살기 힘들다고요. 예술 하면 당연히 먹고 살기 힘든 거 아니냐고 말을 하는데요. 이게 단순히 예술을 해서 먹고 살기 힘든 문제가 아니라 해당 장르가 유지되고 존속될 수 있는 사회적이고 제도적인 여건들이 무너지기 시작하는 거예요. 그것을 버티게 해주는 힘들이 있는 건데 그 힘들은 과연 무엇이냐 라는 물음을 할 수 있죠. 예를 들어 클래식 음악이 있다면요. 요즘은 대중음악이 대세잖아요. 그런 측면에서 볼 때 클래식이 과연 국가의 지원 같은 게 없이 관객들만으로는 지속할 수 있는가? 그러기 힘들죠. 신생장르인 드라마나 웹툰이 아니고서는 굉장히 힘든 것 같아요. 반면에 문학은 오랫동안 독자들의 힘으로만 유지되어 왔는데 그것도 한계가 있고 또 그 상황에서 외형을 넓히기에는 장르 자체가 오래되어서 무뎌지는 거죠. 여러 가지 것들이 복합적으로 부딪히면서 이 안에서 창작하고 있는 사람들이 어쩔 수 없는 자기혐오, 자기 장르에 대한 고민들이 생긴 거죠. 이런 고민들을 얘기하면요. 예를 들어 문학계에 있는 어른들이나 이미 이전부터 해 왔던 분들은 이미

예술은 배고픈 것이다. 힘든 것이라는 말로 넘어가 버리기도 해요. 사실 그런 차원의 문제는 아닌데요. 이게 각 장르마다 상이한 문제들이 있는 것 같아요. 그래서 미술도 국가가 운영하는 프로젝트나 소수의 작가들이 소화해주는 아트 마켓 등이 생성되는 것 같아요. 그런 시기인 거죠. 그렇다면 문학계에서의 해법은 무엇이 있을까? 이 제도를 어떤 방식으로 건강하게 유지하면서 동시에 작품을 만드는 것을 유지할 수 있을까? 라는 고민에 늘 부딪히게 되는 거죠. 이런 과정에서 한국문학도 지금까지 해왔듯이 여러 가지 시도들을 하는 거라고 봅니다. 문학동네 같은 경우도 좀 다르지만 계간지가 개편이 되었어요. 그런 고민들이 분명히 있는 걸로 알고 있는데요. 개인적인 고민이든 아니면 문학동네 자체의 고민이든 황예인 팀장님의 이야기가 궁금한데요.

황예인: 제도 안에 제가 있는 거잖아요? 저는 문학동네라는 출판사를 통해서 이 제도를 건강하게 운영하려고 노력하는 것이 제 업무라고 생각합니다. 개인의 자아로 돌아오면 이런 제도에는 빈틈들이 좀 있는 것 같아요. 후장사실주의자들과의 만남과 활동이 제게는 빈틈에서 이루어지는 것처럼 느껴집니다. 빈틈에서의 어떤 장난이 제게는 재미를 주고, 그 장난이 점점 커져서 실제 결과물을 내기도 하고요. 제도 한복판과 제도의 빈틈에서 갈팡질팡 활동을 하고 있다는 생각이 듭니다.

정지돈: 원래 문학동네는 계간지에서 문학만을 다뤘는데요. 이번에 대중문화를 좀 끌어들였잖아요. 그 이유에 대해 궁금한데요.

황예인: 새로운 편집위원이 합류하면서 문학뿐 아니라 음악, 영화 등 다양한 문화 영역으로 잡지를 확대해보자는 뜻이 있었어요. 저는 이러한 기획을 한 편집위원들과는 의견이 다른 것 같습니다. 문학잡지이니 문학잡지로서 충실하면 되는 게 아닐까, 다만 기존의 청탁 방식, 비평의 대상 등을 재고해볼 수 있지 않을까, 그런 생각 등을 합니다. 물론 새로운 편집위원이 합류하여 잡지가 출간된 지 아직 일 년이 안 됐기 때문에 조심스럽게 지켜보고 있지만요.

요즘 비평은 어떤 작품을 자세하게 읽고 그곳에서 중요한 장면들을 제시하고 다른 사람들이 읽어내지 못할 만한 의미를 설명하는 것이 대부분인데요. 저도 이런 글들을 열심히 읽었던 적이 있지만 이제는 좀 지루하다는 생각이 들어요. 비평의 주제가 과연 작품만으로 한정될 수

있을까 이런 생각도 들고요. 예를 들면, 후장사실주의자인 소설가 네 사람은 각기 다른 작품들을 쓰거든요. 개별적으로 활동하는 분들인데 같은 그룹에 있단 말이죠. 그렇다면 후장사실주의를 비평의 대상으로 삼는다는 것은 무엇일까요, 같은 경향으로 묶일 수 없는 작가들을 어떻게든 모아 그 안의 공통점을 뽑아내 분석하는 것일까요? 작품을 포함한, 그러나 작품으로만 한정되지 않는 '문학 활동'이 비평의 대상이 될 수 있다고 생각합니다.

금정연: 작년 신경숙 사태 이후로 문학계 내부에서도 많은 생각들이, 이 제도를 더 낫게 바꿔보자 하는 생각이 있었던 것 같아요. 문학동네에서는 문화적으로 다른 분야의 편집위원을 영입하며 영역을 확장했다면 제가 속한 문학과 사회라는 계간지는 전면적인 혁신을 하려고 작년 말부터 준비했는데요. 전면적인 혁신이라는 게 쉽지 않아요. 그것과 별개로 저희가 후장사실주의라는 이름을 걸고 활동을 하면서 잡지를 만들었던 경험과 그것이 자신에게 미친 영향들에 대해 얘기해볼 수 있을 것 같아요.

정지돈: 잡지는 작년 11월에 나왔고요. 제가 등단 이후 한 1년 정도는 청탁이 없었지만 그 이후에는 청탁을 좀 많이 받았어요. 그런데 이 잡지가 나온 이후 또 1년 가까이 지났는데요. 다시 청탁이 끊겼습니다. 하하. 물론 그 잡지 때문은 아니겠죠. 잡지를 만든 것 자체는 즐거운 경험이었어요. 글을 쓰는 것과 책을 만드는 건 또 다른 거니까요. 편집자와 디자이너와 같이 만드는데요. 저희는 유통까지 같이 하는 거니까 멤버들끼리 모여서 편집 디자인에 대해 이야기하기도 하고요. 완전히 다른 경험을 했었어요. 이걸 문단에서 받아들이는 방식은 조금 아쉬운 지점이 있는 것 같아요. 이를테면 진지하게 다룰 문제나 지점들이 있는데도 다루는 곳이 없었어요. 그러다가 최근에 후장사실주의를 다룬 비평이 하나가 나왔는데요. 그것도 원래 문학평론가로 활동하시던 분이 아니라 미술평론가 분이셨어요. 되게 재미있는 지점을 포착해서 평론을 쓰셨거든요. 문학계 내에서는 이런 활동을 아직까지 어떻게 소화해야 하는지에 대한 감이 안 잡혔다고 해야 할까요? 그런 생각을 조금 했어요.

황예인: 회사에서도 문학잡지를 만들고 있으니까 저 같은 경우 더 선명한 비교를 할 수 있을 것 같은데요. 제도에서 가장 중요한 것은 재생산이잖아요. 회사의 안정적인 운영, 양질의 작가 및 독자의 재생산.

그러면 지속 가능성을 염두에 두고 모든 행위를 하게 되거든요. 싫고 좋고를 떠나서 이렇게 될 수밖에 없는 측면이 있어요. <analrealism vol.1> 같은 경우에는 재생산이라고 하는 개념 없이 만들 수 있는 잡지인 거죠. 많이 듣는 질문이 있어요. 1호가 작년에 나왔으니까 2호는 언제 나오느냐고 많이 묻는데 멤버들 대부분의 생각은 내고 싶을 때 내면 된다. 그리고 그게 반드시 잡지 형식이 아닐 수도 있다는 거예요. 예컨대 그게 영화일 수도 있죠. 열려 있는 채로 마음이 맞고 여유가 됐을 때 내자는 생각을 할 수 있다는 게 저한테는 재미있는 부분 같아요. 지속적인 부분을 생각하지 않는 거요.

저는 문학동네에서의 경험과 후장사실주의에서의 경험이 두 바퀴로 가고 있다는 생각이 들어요. 매일 아침 9시부터 6시까지는 회사에 있으니까 회사 쪽의 바퀴로 더 다니지만요. 그래서 이것의 장점도 잘 알고 있지만 허전함을 느낄 때는 후장사실주의의 바퀴로 갈아타는 기분이랄까요. 그런 것 같습니다.

정지돈: 예인씨 같은 경우에는 그런 곤혹스러운 경험은 없었나요? 예를 들면 후장사실주이나 애널리얼리즘이라는 잡지가 실제로 어쨌든 간에, 포지션은 기존의 한국문학을 비판하는 뉘앙스가 분명히 있잖아요. 그렇지만 기존 한국문학의 중심에 본인이 있고요. 가운데에 끼인 사람으로서 곤혹스러운 경험 같은 것이 궁금합니다.

황예인: 저는 후장사실주의자들과도 친하지만 문학동네에서 주로 작품을 내는 작가분들과도 친분이 있는데요. 처음에는 조심스러워하시다가 나중에는 요즘 그 친구들은 뭐하나고 물어보시기도 합니다. 저는 이 친구들의 행동도 이해가 되고 이것을 조금 불편하게 혹은 낯설게 받아들이는 그분들도 이해가 돼요. 그래서 제가 이걸 해명해야 하나? 아니면 해명할 필요가 없는 건가? 갈팡질팡 하다가 웃어넘기곤 하는데요. 제가 문학동네에서 일하고 동시에 후장사실주의자에 속해 있지만 저는 그냥 저니까요. 사실 후장사실주의자들도 생각이 다 다르거든요. 여하튼 누가 작정하고 물어보진 않겠지만 많은 분들이 궁금해하시는 걸 느껴요. 저는 그냥 제가 궁금한 것들을 하면서 나이를 먹어가는 게 중요하다고 생각을 합니다. 서로 다른 집단을 체험하는 삶이 되게 중요한 것 같아요. 뭘 하든지 간에요.

금정연: 조금 전에 지돈씨가 새로운 소설들의 경향이 있는데 거기에 대해서 평론가들이 어떻게 설명해야 할지 모르는 것 같다는 말을 해주셨는데요. 저는 이게 평론가가 주도하는 문학장 모델의 한계인 것 같아요. 우리가 알고 있는 소설이나 시라는 것은 일제 강점기 때 일본을 경유해서 이식된 서구의 근대 문학이라고 할 수 있는데요. 20세기 초반에 이미 서구에서는 위대한 작품들이 대부분 나온 상태였어요. 당연히 그에 맞는 이론도 상당 부분 세워진 상태였어요. 그걸 수입하는 건 너무 쉽죠. 달달 외우고 공부하면 되니까요. 그런데 정작 창작은 그렇게 할 수 없죠. 창작은 지식의 문제가 아니니까요. 20세기까지만 해도 비평이나 평론이 창작에 앞선다는 생각들이 공공연하게 존재했죠. 70년대까지만 해도 계도비평이라는 단어가 존재했잖아요. 마치 선생님이 작품에 대해 평가를 하는 것처럼요. 그런데 그건 문학이라는 게 국문학이라는 영역에서 다뤄지기 때문인 것 같다는 생각도 들어요. 국학이잖아요. 따라서 우리의 문학사를 세워야 한다는 생각이 오래 전부터 있었어요. 이미 일제 강점기 때부터 그런 시도들이 있었죠. 서구 근대문학의 틀을 상당부분 이식한 것인데, 그것을 우리의 역사로 전유하려고 하니 여러 문제들이 생기지 않을 수 없었던 것 같아요. 그중 가장 커다란 문제가 저는 폐쇄성이라고 생각해요. 창작이라는 건 국경을 초월한 다양한 작품들과의 대화 속에서 나오는 것인데, 비평계에서는 해외의 이론만 수입하고 동시대의 해외 작품들에 대해서는 관심을 끊었어요. 예전에는 국문학을 전공한 평론가들이 해외소설에 대한 평론을 쓰기도 했는데 어느 순간부터 간단한 서평 외에는 진지한 평론을 하지 않죠. 반대로 영문학이나 불문학을 전공한 사람들도 한국문학에 대한 비평을 거의 하지 않아요. 이런 식으로 자꾸 고립되다 보면 새로운 경향들을 받아들이기가 점점 더 어려워져요. 어떻게 보면 독과점의 폐해라고 말할 수도 있겠네요. 문학이라는 것을 국문학이라는 이름으로 독점해온 폐해라고 할까요. 저희가 후장사실주의라는 이름을 걸고 잡지를 만들기도 했지만, 사실 서로의 색깔들은 같지 않아요. 기존의 경직된 소설 문법에서 조금씩 벗어났다는 공통점이 있지만 다 다른 방식이거든요. 평론가들이 보기에는 각각의 작품들이 당혹스러운 거예요. 그렇다면 이 각각의 작가들을 어떻게 보면 좋을까 고민을 하거나, 혹은 조금씩 다른 이들의 작품을 하나의 경향으로 해석하는 틀을 내놓으면 좋을 텐데, 단순히 후장사실주의자들은 반항적이고 한국문학을 반대하고 진지하지 않다는 딱지를 붙여버리는 손쉬운 방법을 택한 게 아닌가 하는 생각이 들어요. 실은 오늘 오기 전에

저희가 짧은 회의를 했는데요. 후장사실주의라는 것을 계속 할 것인가 말 것인가, 만약 계속 한다면 무엇을 할 것인가 이야기를 하다가 왔어요. 두 분의 의견이 약간 갈렸는데요. 마무리 할 시간 다 되어가니까 그 부분에 대한 이야기로 끝내면 좋을 것 같아요.

황예인: 저는 문학동네 편집부에서 한국소설 단행본을 만드는 편집자이기 때문에 소설가 친구들을 만나면 좋기도 하지만 제가 뭔가 도움이 되어야 하지 않을까라는 생각을 해요. 후장사실주의자라는 이름으로 엮여 있어서 좀 더 조명을 받았던 시기가 있었지만 올해 같은 경우에는 각자의 다른 개성들이 덜 조명되는 것은 아닌지 고민을 했어요. 오히려 어떤 편견이나 오해를 받고 있는 것은 아닐까 생각하게 됐고요. 이제 각자의 길을 갈 때 인 것 같다는 생각을 70% 정도 하고 있었어요. 솔직히 잘 모르겠어요. 답이 금방 안 나오더라고요. 그런데 정지돈씨는 그런 건 좀 아닌 것 같다고 말씀을 하셨어요.

정지돈: 이런 건 어떻게 보면 예술계의 루트죠. 뭉쳤던 작가들이 시기가 지나면 흩어져서 각자 자기의 작업을 해요. 그게 당연한 거고요. 후장사실주의자들 혹은 창작하는 분들 같은 경우 작품 경향 자체가 완전히 다르기 때문에 이미 각자 알아서 작업을 하고 있었던 거죠. 그런데 그런 생각이 드는 거예요. 평론가들이 개별 작품에 대해선 할 말이 없는데 이런 이상한 이름으로 뭉쳐있을 땐 그냥 실험적이고 이상한 거 하는 애들이라고 치부해버리는 거죠. 이런 경향 때문에 오해 받아서 이상우나 오한기 작가 같은 경우는 정당한 평가를 받는 데 도움이 안 될 수도 있는 거죠. 미술계에서도 자생공간이 나타나고 그 공간을 통해서 이름을 알리게 되는 경우도 있겠죠. 그러나 그걸 유지하는 데 한계가 있으면 그 공간을 접는다든지 하잖아요. 이런 생각이 들어요. 우리가 눈에 띄는 네이밍을 가지고 뭉쳐서 활동하다가 안정이 되면 그걸 버리고 다시 개인의 작업으로 돌아가는 것이 맞을까 라는 생각이요. 이렇게 되어 버리는 게 정말 맞나 의문이 들었어요. 중소규모의 새로운 집단이 생겨서 유지되는 사례들이 생겨야 하지 않을까 해요. 후장을 통해서 약간의 가능성을 보았는데 이렇게 그냥 던지고 자기 할 일을 하는 게 맞나 의문이 들더라고요. 그렇다고 해서 저희가 중소규모의 출판사를 차려서 독자와 만나고 한다는 말은 아니고요. 문학 뿐 아니라 모든 장르에서 처음 시작을 하는 작가들, 그리고 어떤 계기를 통해서 주목 받은 작가들이나 집단들이

그 이후의 방향을 정할 때 고민하게 될 수 밖에 없는 것 같아요. 이 과정에서 어떤 좋은 케이스를 만들 수 있을지 고민하고 있습니다. 여력이 될 때 까지 계속 해보는 게 좋지 않을까요.

금정연: 결국 저희는 문학 쪽에 서있는 사람들이라 저희 입장에서 말씀을 드렸는데요. 사실 이것은 한국사회 전체로 넓게 봐도 비슷한 것 같아요. 시스템은 여전히 남아있는데 제대로 작동이 안 되는 거죠. 그런 상황에서 우리가 할 수 있는 게 무엇이냐고 했을 때, 자기조직화를 통해 새로운 것들을 할 수도 있고 아니면 기존의 시스템에 들어가려고 발버둥칠 수도 있겠죠. 그렇다면 자기조직화를 통해 나름의 성과를 거뒀을 때, 그것을 발판으로 시스템 속으로 들어갈 것인가 아니면 계속해서 바깥에 머물 것인가에 대한 고민이 남는데요. 이건 정말 답을 내리기 힘든 문제인 거 같아요. 고민하고 앉아 있기에 우리는 너무 피곤하고 돈도 없으니까요. 오늘 두서없이 이야기 드렸는데요, 각자 상황은 다르겠지만 저희의 고민이 활동하시는 분야에 대해 생각하시는 데 조금이라도 도움이 되었으면 좋겠습니다. 혹시 질문 있으신 분들은 질문 해주시면 되겠습니다.

## Q&A

Q      제가 프로그램이 끝나고 잠깐 시간이 남아 도서관에 가서 애널리얼리즘을 찾아봤습니다. 굉장히 낯설다는 생각을 했어요. 56페이지 정도 보다가 왔는데요. 다른 분들은 후장사실주의가 전체적으로 어떤 색깔이며 어떤 모습인지 이해를 못하고 있을 수 있어요. 세 분의 이야기를 통해서 기존 문학에 대한 반란처럼 새로운 장르를 개발해 나간다는 반항이라고 생각을 할 수도 있는데요. 후장사실주의의 색깔을 조금이라도 설명을 좀 해주시면 좋겠습니다.

A      황예인: 설명하기가 정말 어려운 것 같아요. 각자 이제까지 해왔던 독서 체험이 다르니 기존의 작품들과는 다른, 새로운 경향성이라고 말씀드리면 받아들이는 사람이 생각하는 중심이 있으니까 전혀 다른 것들을 떠올릴 것 같고요. 영화나 그림이 아니니 한눈에 보여드리기도 어렵고요. 직접 <analrealism vol.1>을 읽어보시라고 말씀드릴 수밖에요. 예를 들어 말씀드리자면, 이상우씨는 문장들이 이어지다가 돌연 단어의 자음과 모음이 해체되면서 직선이 등장합니다. 텍스트들이

이어지다가 흘어지는 것처럼요. 이 순간 이것은 문학일까요 미술일까요, 대체 뭘까요? 박슬뫼씨의 문장을 읽다보면 얼핏 비슷한 의미인 듯 한데 문장이 번복되면서 내가 생각한 그 의미가 아닌가, 하는 의문에 빠지고, 마치 누군가 더듬거리는 걸 보고 있는 것 같은데요. 이런 문장의 목소리 자체가 굉장히 특이합니다. 가수들 중에서도 한껏 내지르는가 하면 짚조리듯이 노래하는 사람도 있고, 곡의 형식도 저마다 다르잖아요? 그러면 듣는 사람도 그에 따라 태도를 바꿔 감상하게 되고요. 자신이 가지고 있는 독법이 얼마나 많은 방법 중 하나인지 체험하는 것 자체가 의미 있을 것 같아요.

정지돈: 저도 항상 이런 질문을 스스로 해봤거든요. 후장사실주의란 도대체 무엇인가 라는 질문을 굉장히 많이 받아요. 후장사실주의라는 사조가 가지고 있는 정체성이나 주제, 생각, 사상들이 있는 건데요. 항상 설명을 해도 돌아오는 답변은 잘 모르겠다는 거예요. 그런데 그게 어떻게 보면 후장사실주의의 정체성 같아요. 왜 만족할 수 없느냐고 한다면 하면 사실 정체성이 없어요. 어떤 정체성에 대해서 정의를 내리죠. 정의를 내리려고 할 때마다 그 정의를 지연시키고 싶었어요. 정확하지도 않고 명확하지도 않게요. 끊임없이 만족을 시키지 않는 거죠. 저는 이것도 하나의 태도라고 보고요. 이걸 즐기고 유희하는 방식에 많은 불편함이 있다는 생각도 해요. 그렇다고 해서 우리가 명쾌한 작업을 내놓지 않는다는 건 아니고요. 작업은 나오고 있잖아요. 생각을 계속 굴려가고 만들어 나가는 과정이라고 알고 계셔도 좋지 않을까 합니다. 결국 이렇게 얘기하고 나면 또 그게 무슨 말이야 라는 말로 돌아오죠.

- Q 이런 자리에 오시는 작가 분들은 자기 작품이나 활동에 대해 자랑하기 바쁘신데 이번에는 자기 작품이야기나 활동에 대한 이야기가 하나도 없어서 인상적이었습니다. 저는 개인적으로 후장사실주의자분들 팬인데요. 특히나 페이퍼시네마가 굉장히 좋았어요. 같이 쓰셨다곤 하지만 개별적인 이름이 아니라 가상의 작가가 떠올랐어요. 그런 부분이 굉장히 충격적이었거든요. 대부분의 작가들은 자신에게 묶여있기 마련인데 이 작가들은 그런 게 없구나 라는 생각을 했어요. 혹시라도 페이퍼시네마를 영화화 한다거나 할 계획이 있으신지 궁금합니다.
- A 정지돈: 페이퍼시네마라는 영화는 불가능할 것 같고요. 다시

설명해 드리면 페이퍼 아키텍처라는 영화에서 용어를 따 왔어요. 실제 건축물이 세워지는 걸 염두에 두지 않고 이런 건축물도 있을 수 있다 하는 독특한 생각을 하는 거죠. 그림으로만 존재하는 건물인 거죠. 페이퍼시네마도 똑같아요. 실제 영화가 되지 않아도 되니까 우리가 할 수 있는 상상력이나 패러디를 하는 건데요. 이 시네마페이퍼를 만드는 과정이 굉장히 재미있었어요. 우선 같이 쓰는 사람들을 전적으로 신뢰하고 있거든요. 서로의 생각이나 아이디어 등을 신뢰하고 있고요. 기본 작업 자체가 진행되는 건 대화로 진행이 돼요. 대화를 남긴 이후에 각자 생각했던 것들을 또 집어넣는 거죠. 그런데 이상하게 조화가 잘 돼요. 들쭉날쭉한 지점들이 독특한 아이디어로 승화가 되는 거죠. 대화라는 게 그렇듯이 잘 통하는 사람들과 하면 너무 재미있잖아요. 그 과정들이 융합되어서 나오는 것 같아요. 자연스럽게 흘러가는 거죠. 이렇게 얘기하면 굉장히 거창한 것 같지만요.



# DAY 2

2016.07.28. THU



2016.07.28. THU 09:00-12:00

지혜관 2F 카페

피터 김용진

독립출판의 판 짚기\_프로아마츄어리즘

---

독립출판의 붐이다. 전국에 50개가 넘는 독립출판전문서점도 생겼다. 왜 갑자기 트렌드가 되었나. 여기에 3가지 키워드로 대답해 보려 한다. 예술가/공간/조각들이다. 이 세 가지는 현대인의 잠재된 욕망의 표현이다. 예술가가 되고 싶고 예술가처럼 살고 싶다. 그러면 경제적인 것과 상관없이 비루해 보이지는 않으니까. '어반몽크'라는 말이 유행이다. '도시 속의 수도자'라는 말인데 도시도 안 떠나고 번잡하게 살지도 않고. 도시에서 생활인으로 살면서 예술적 취향을 인정받는 것이다. 공간을 열고 싶다. 내가 제어할 수 있는 몇 평이라도 맘껏 쓰고 싶다. 사회에는 내가 맘껏 할 수 있는 부분이 너무 적다. 내가 접하는 작은 조각들(세상의 일면)을 전달하고 싶다. 그러면 규모와 상관없이 전문적으로 보일 수 있으니. 하지만 디디고 있는 그 자리의 중요성을 알아가는 것은 긍정적인 신호가 아닐까. 독립출판의 붐은 욕망표출의 붐이기도 하다. 이 욕망들이 어디로 흘러갈 것인가.

---

There is an independent publishing boom at the moment, with over 50 independent publication bookstores emerging around the country. Why did this suddenly become a trend? I aim to answer this question with three keywords, namely, 'artists', 'spaces', 'fragments'. These three are the expression of the desires lying dormant in modern people. They want to be artists and live like artists. Then, regardless of the economics, they won't look abject. The word "urban monk" is popular. It means "a monk within a city," not leaving a city nor living a complicated life. It means living in the city but getting their artistic tastes recognized. They want to open spaces. They want to use even the few square meters that they can control without restrictions. There are too few areas in society where they can do as they please. They want to deliver the small fragments(one aspect of the world) they encounter. Then they can appear professional, regardless of the scale. But getting to know the importance of one's own standing might also be a positive sign. Independent publishing is also a boom in the expression of desire.

Where will these desires flow?

---

피터 김용진



예전부터 피터라는 이름으로 글을 쓰는 활동, 음악활동을 하고 집에서도 피터라고 불러서 가끔씩 밖에서 “김용진”하면 저도 어색해해요. 그러다 최근에는 피터 김용진이라고 프로필에 쓰면서 절충점을 찾은 거지요. 오늘 저한테 한 시간 반 정도 시간이 있는데요, 주로 주제는 독립 출판이 어떤 것인지 판을 짚어보는 것과 프로아마추리즘이라고 해서 자기의 작업을 계속 진행하는 것에 대한 이야기가 될 텐데요. 판을 짚어보는 것은 워크북에 제가 썼어요. 다시 한 번 반복하는 것보다는 워크북을 차근차근 읽어보시면 좋을 것 같습니다. 싱클레어에 대한 소개도 저희가 58권을 작업하고 있는데, 이 곳에서 다양 구매를 해서 열람하실 수 있게 하고 있으니 그 중에서 표지가 마음에 드는 것으로 두 권정도 읽어보시면 싱클레어가 어떤 것인지 아실 수 있으실 것 같아요. 그래서 싱클레어에 대한 소개도 넘어가고 바로 이야기를 해보겠습니다.

주최하시는 분이 여기 오시는 분들은 한 단계 넘으신 분들이라 제너럴한 이야기를 하지 말고 깊은 이야기를 해달라고 하셨어요. 제 스스로가 깊은 사람이 아니기 때문에 어떤 이야기를 같이 나눌 수 있을까? 그렇게 고민 하다가 결국은 제 작업을 해왔던 이야기, 거기에서 내게 중요했던 이야기들을 나누면 좋겠다는 생각이 들었습니다. 주로 말로 하고요, 중간에 10분정도 사진 몇 장 준비해 온 것도 보면서 이야기 하고 나머지 20분정도는 질문을 받겠습니다. 질문이 없으시면 제가 더하고 싶은 이야기를 하고요. 쓸데없는 질문이라도 해주시는 분들께는 순서대로 두 분께 희귀본 <싱클레어>를 드리겠습니다. (웃음) 언제든지 질문을 해주세요.

### 왜 사람들이 그렇게 독립출판물을 많이 만들까?

요즘에 독립출판이 많이 되고 있어요. 체감을 하고 계신지 모르겠는데 그 이야기부터 잠깐 하자면 오늘아침에 오면서 몇몇 서점 대표 분들에게 물어보았어요. 요즘 하루에 몇 권씩 입고 문의가 오냐, 일주일에 몇 권정도 실제로 입고가 되느냐? 라고 물어보았더니 공통적으로 하루에 1~2권정도가 입고가 된다고 하고요, 문의는 훨씬 더 많고, 일주일에 십여 권 정도가 새로운 독립 출판물로 들어온다고 해요. 독립출판 같은 경우는 일주일에 10종정도가 입고되는 것이죠. 적다고 생각할 수도 있지만 생각해보면 한 달에 40종정도가 새로 등장하는 것이고 일 년으로

따지면 500여종이 새로 만들어지는 거예요. 2000년에 싱클레어가 첫 호를 내면서 계속 이 판에 관심을 가지고 살고 있는데 이건 그동안 우리나라에서 있지 않던 현상이에요. 최소한 종수로만 봐서는 이렇게 많은 사람들이 독립출판물을 내는 시대는 단군이래에 처음인거죠. 게다가 그것도 최소한 한 오년 사이에 그런 일이 일어났어요. 저는 업계에 있다 보니 좀 더 자세히 보면, 서점이라는 것이 많이 없어져서 작은 서점은 거의 사라져가고 있어서 '출판 진흥원' 같은 곳에서도 지원을 해주려고 하고 있는데, 그것과는 반대편에서 최근에 독립출판물만 하는 서점들은 전국적으로 늘어나고 있었어요. 3년 전까지만 해서 10여 군데 정도였었죠. 현재 전국에 있는 독립출판물 서점이 70여 곳 정도가 됩니다. 독립출판물을 주로 파는 서점이죠. 그리고 실제로 KT&G상상마당에서 진행하고 있는 <어바웃 북스>라는 독립출판물 전시회가 매년 한 번씩 열리고 있는데요, 그 전시회에 출품된 종수도 올해 600여종 정도 되고 있습니다. 그만큼 양적으로 많이 늘어난 것이죠. 여기 오신 몇 분정도는 독립출판물이나 독립잡지를 내셔본 경험이 있으실 것으로 생각이 되네요. 그만큼 그런 판이 넓어지고 많은 사람들이 하고 있다는 겁니다. 여기서 역으로 질문을 해볼 수 있을 겁니다. 왜 그러면 사람들이 그렇게 독립출판물을 많이 만들까? 왜 그런 것 같으세요? 그런 질문이 사실은 굉장히 중요한 지점이 있다고 생각이 들어서 그 이야기 계속 해보려고 합니다.

### 예술가라는 직업에 대해서 긍정적인 시대가 되고 있다

세 가지 정도 생각해보았는데 첫 번째는 많이들 예술가가 되고 싶은 것 같아요. 예술가가 되려고 하는 것, 무언가를 만들어낸다는 것이 인간의 본성이고 말려도 그 일을 한다는 것이죠. 제가 이 워크북에 썼는데 벌써 일제강점기 때 자기가 인쇄기를 사서 독립출판을 낸 사람이 있었어요. 최남선의 <소년>이라는 잡지입니다. 당시 우리나라에 인쇄기가 세 대밖에 없었다고 해요. 그 중에 한 대를 최남선이 사서 인쇄를 직접 하고 잡지를 만들었죠. 요즘이라도 인쇄기를 사서 할 정도 까지는 아니어도 말리지 않아도 자기 돈을 들여서 하는 사람들이 있습니다. 예술가가 되고 싶어 한다. 그 많은 예술가라는 직업에 대해서 긍정적인 시대가 되고 있다는 겁니다. “저 사람 아티스트야.”라는 말이, “그 사람은 작업가야. 예술가야.”라는 말이 긍정적으로 사람들한테 퍼지고 있다는

것이죠. 그래서 ‘CEO가 되겠다.’ 이렇게 전망을 하는 사람들도 많이 있지만 나는 예술가가 되겠다고 마음을 품고 있는 사람들이 많아지는 것이고 그것이 곳곳에서 비집고 나온다는 것이죠. 여러 가지 작업들로 생산되고 있고.

### 공간에 대한 열망들이 어느 시대나

두 번째는 공간의 힘 같은 거예요. 오늘처럼 이런 캠프를 이렇게 멋진 곳이 아니라 건조한 강의장에서 했다면 그곳에서 느끼는 것은 조금 다르겠죠. 내용 자체가 중요하지만 공간이 주는 힘들이 있는데 옛날에는 “우리 카페나 할까?” 하는 말이 유행하던 시대가 있었잖아요. 지금도 유효하긴 하지만 별로 트랜디한 표현이 아니잖아요. 요즘에는 “우리 책방 할까?” 하는 말은 사람들이 긍정을 한다는 것입니다. 공간에 대한 열망들이 어느 시대나 있는데 그것이 책, 잡지, 출판물과 맞물려 발휘가 된다는 생각이 들었어요. 혹시나 책방을 해볼 생각이 있어 라는 생각이 있으신 분들은 제가 항상 기회가 될 때마다 하지 말라고 말씀을 드립니다. 전국의 독립출판물 서점 중에서 경제적인 비전을 보고 있는 곳은 거의 없습니다. 제일 잘되고 있는 몇 군데와 이야기해 보면 다른 데에서 예를 들면 워크숍이나 디자인 등으로 돈을 벌고 있지 책 판매로 돈을 벌고 있지는 않아요. 그럼에도 불구하고 많은 사람들이 공간에 대한 열망이 있고, 예술과 공간이라는 키워드가 만나서 이런 현상들이 일어나고 있는 것이 아닌가하고 생각이 듭니다.

### 개인적인 작업에 관심을 가지는 대중

마지막으로 많은 사람들이 이야기하고 있지는 않지만 저는 중요하게 보고 있는 부분인데요. 사람들이 자기 작업을 하거나 내 것을 만들어 낸다는 것은 들여다보면 생각보다 폭 넓은 내용을 담고 있지는 않습니다. 개인적이라고 해도 좋을 정도가 많지요. 그걸 조각이라고 표현한다면 사람들은 조각을 만들고 사는데, 조각의 의미를 알아주는 사람들이 늘어나고 있는 것이죠. 본인의 개인적인 작업에 관심을 가지는 대중이 생기기 시작했다는 겁니다. 싱클레어라는 잡지는 매회 30꼭지 정도 작업물이 들어가는데요. 두 달에 한 번씩 나오고 있고, 전국에서 30명이 기고를 해서 만드는 거예요. 오픈 되어있습니다. 소위 이야기하는 프로와

아마추어 상관없이 그런 사람들이 자신의 페이지를 2~4장을 생각해서 기고를 하면 그것을 모아서 내는 잡지이거든요. 처음에 이 잡지를 낸다고 했을 때 컨셉이 없다. 타켓 총이 명료하지 않다는 말을 많이 들었어요. 우리는 그런 생각을 한 거죠. 세상에 많은 잡지들이 있는데 대부분 주제가 있는 잡지들이 있잖아요. 좀 컨셉이 없고 이렇게 무작위적으로 모아서 낸다고 하는 것 자체에 관심을 갖는 사람들이 있지 않을까라는 생각이 든 것이죠. 상업적으로 성공하려면 일정 숫자 이상이 되어야하는데, 그런 사람이 한 3,000명 정도 있지는 않을까 생각한 거예요. 나중에 3,000명이라는 숫자가 꽤 크다는 것을 알았지만, 자기의 조각, 내가 바라보고 있는 조각, 내가 만들고 있는 조각에 관심을 가진, 그것에 의미를 부여한 사람들이 지금까지 늘어나고 있다고 생각합니다. 그래서 독립잡지들을 보면 다루고 있는 주제가 풍성합니다.

기억나는게 많은데 한 가지만 소개를 하겠어요. <계간 골골>인데 제작자는 오랫동안 유통을 앓아온 30대 여성분이었습니다. 십여 년 정도 치료를 위해 이곳저곳 병원에 가도 이상이 없고 자기만 고통스러운데, 그래도 십년동안 좋다는 여러 시도를 많이 했더니 완치는 아니지만 나아지셨네요. 그래서 그 노하우를 나누고 싶어서 독립 출판물을 내야겠다고 생각한 것이죠. 그런데 이것에 누가 관심이 있겠냐 처음에 생각을 한 거예요. 주변에 이야기 해봤더니 “나도 허리가 아픈데.” 하는 사람들이 많이 있는 것이죠. 그래서 그것을 가지고 계간 골골이라는 잡지를 만들었어요. 세계 최초의 유통 잡지입니다.(웃음) 자기가 가진 조각이 사실 세계 최초가 될 가능성성이 굉장히 커요.

잡지를 처음 시작하시는 분들을 만나다보니까 처음 같이 이야기하는 순간을 중요하게 생각해요. ‘아무 것도 한계를 짓지 말고 내가 잡지를 만든다면 어떤 잡지를 만들고 싶냐?’라고 가정하고 시작하면 그런 게 튀어 나오는 거죠. <계간 유통>, <둔춘 주공아파트> 그런 경험이었는데 그 동안 없었던 주제, 조각들 이었던 겁니다. 그런데 작업을 지속하다보면 2~3주가 지나면 갑자기 <GQ>가 되요. 잡지를 만들다보면 결국엔 종합 잡지가 되는 것이죠. 그런 잡지는 사실 너무 흔한 것이죠. 처음에 가졌던 생각, 내 조각, 그것을 유지하라고 많이 권하는데 그렇게 되면 그것에 대한 보편성이 반응하는 사람들이 생기는 것 같아요.

예술가가 되고 싶어 하는 것, 공간에 대한 관심, 동경 그리고 자기 조각, 내가 만든 조각들에 관심을 갖는 다른 조각을 만드는 사람들 이 세 가지가 합쳐져서 독립출판, 독립잡지의 형태로 많은 것들이 쏟아지고 있죠.

## 탁월한 것도 아쉬운 것들도 혼재되어 있는 공간

이 시점에서 굉장히 많은 양이 쏟아지고 있으니까 많은 사람들이 이런 비판을 합니다. 독립잡지를 보니 너무 아마추어적인 작업이 아닌가? 이런 이야기를 하기 시작하는 것이죠. 물론 때깔이 좋은 독립잡지들이 나오기 시작했어요. 일반 상업 잡지와 겉모습으로 비교하기가 쉽지 않은 경계가 모호해 지기 시작한 것이죠. 이것이 독립잡지인가 기성잡지, 상업 잡지인가? 이런 생각도 하게 되고 아마추어적이지 않은 것들을 만들려고 노력하는 그룹들이 생겨나면서, 나는 독립잡지가 아니다. 혼자 만들지만, 그런 그룹들도 생기고. 이럴 때 질문을 해보게 되는 거예요. 과연 프로와 아마추어의 경계가 무엇인가? 그렇다면 프로로 이런 작업을 해나가는 사람들만 작업을 해 나야할 것인가?

오히려 옛날에는 프로와 아마추어의 구별이 좀 쉬웠습니다. 그것으로 돈을 벌면 프로고, 돈을 안 벌면 아마추어라고 구별하던 때가 있었죠. 명료하지만 그것이 담지 못하는 것들이 많이 있습니다. 저는 그 지점을 오늘 한 번 같이 이야기해보고 싶습니다. 실제로 보면 아까 얘기 드린 대로 예술가가 된다거나 작업을 지속하고 싶은 사람이 많이 있는데 일단 능력의 한계라던가 이런 것을 통감해서 작업을 지속하지 못하는 경우가 많이 있죠. 예를 들면 싱클레이어 창간호가 2000년 봄에 나왔어요. 저도 한 권 가지고 있습니다. 사람들이 오면 보여는 주는데 손때가 묻으면 안 된다고 하면서 밀봉해 두었습니다. 숨겨진 이유가 있습니다. 그 창간호를 누군가가 펼쳐보는 것에 대한 두려움이 굉장히 커요.(웃음) 내가 당시에 쓴 글을 읽어보지 않았으면 하는 생각이 많이 들어요. e-book으로 싱클레이어 1~50호까지 냈는데 그 때 창간호는 안하는 것이 어떨까라고 제안을 했어요. 속마음은 누군가 그 안에 있는 내 글을 읽는다는 것에 대한 두려움 같은 것이었죠.

그래서 어떤 순간 사람들이 시작하는 시점이 ‘완벽한가?’ 하는 고민을 하며 작업하고 있습니다. 많은 사람들은 그 중간, 경계 지점에 있는 것이고 향상되는 방향으로 가고 있다고 생각합니다. 그래서 저희가 싱클레이어에서 싣는 글을 선정할 때 저희 나름대로의 원칙이 있는데 5명의 편집부가 있다면 그중에 50%가 동의한 글을 싣자는 것이 아니에요. 그 중 1명이라도 동의하면 싣자는 것이 저희의 원칙이에요. 좀 상식과 다르죠. 원래 편집회의에서 결정한다면 50% 이상이거나 만장일치거나 하는 글을 싣는데 그래요 웰리티가 보장된다고 생각하는데, 그런 원칙을 정했던 이유가 저희 작업을 하는 친구들도 모두 지금은 직업적으로 그런

일들을 하고 있지만 실제로는 싱글레어를 계속 한 권 한 권 만들면서 기회를 갖고 실력을 쌓아 온 것이거든요. 그런 기회들, 다른 잡지들은 가장 베스트의 글을 골라서 실을 때 우리는 가능성들을 보고 그런 기회를 제공해야하는 것이 우리의 아이덴티티가 아닌가 하는 생각을 유지한 것이죠. 싱글레어를 두 세 권 정도 읽어 보면 알게 될 겁니다. 이정도면 나도 작업을 해볼 수 있지 않을까, 어떤 페이지들은 굉장히 탁월한 것도 있고 아쉬운 것들도 훈재되어 있는 공간에 이름을 붙인 것이 저희는 <싱글레어>인 셈이죠. 프로아마추어리즘이라는 개념이 형성이 된다면 그 안에 중간에 있는 것, 농도가 다른 것 그런 것이겠죠.

그런 것을 지속하는데 중요한 것은 무엇인가? 지속에 대한 이야기를 해 보겠습니다. 제가 기타를 치며 음악을 만드는데 잡지를 만들기 전부터 시작한 일입니다. 아직 많은 사람들이 동의를 해주지 않아서 혼자 음악을 만들고 있는데요. 네이버에 유명한 기타 동아리가 있어요. 회원수가 20만 명 정도 되는 큰 동아리입니다. 그곳에 자신이 기타를 쳐서 올리거든요. 그런데 기타리스트들이 보지 않아야 할 사이트 중 하나입니다. 그 사이트를 보면 자괴감이 느껴지는 거죠. 중·고등학생들이 올린 기타 연주를 보면 정말 탁월한 것들이 많습니다. 저도 그런 것을 보고 있으면 큰일 났다. 앞으로 어떻게 사나 하는 생각을 하기도 해요. 그런데 나중에 다른 사람들과 이야기를 해보니 생각보다 그렇게 잘 치는 학생들이 계속 기타를 치지 않는 것이죠. 묘하게 기타를 잘 치는 분들이 다른 것도 잘해서, 재주가 많아서 자신의 작업을 선택할 때 기타리스트를 선택하지 않는 것이죠. 기타리스트로 남는 사람은 가장 잘 치는 사람이 아니라 '계속' 기타를 치는 사람인 셈입니다. 저도 기억해 보면 제 주변에 20대 초에 이 사람은 천재라고 생각한 기타리스트들이 몇 명 있었는데 지금은 회계사를 한다거나 선생님이 되었거나 사업을 하고 있습니다. 싱글레어가 최고의 잡지여서 사람들에게 이야기가 되고 소개가 되는 것이 아니라 오래, 지속적으로 나왔기 때문인 것이죠.

지속한다는 것 자체가 중요할 텐데 그런 것을 지속하는 힘이 무엇일까? 인터뷰에서 가장 많이 받는 질문이에요. 제가 가장 싫어하는 단어 중에 하나가 독립출판계의 '조상'이라는 건데요. 어디서 이 말이 시작되었는지는 모르겠어요. 조상은 사라진 존재라는 느낌인데 저희는 굉장히 활발히 작업을 하고 있거든요. 활발하게 지속적으로 작업을 할 수 있는 이유를 따져보면 "열심히 안 해서"라고 이야기를 해요. "진을 빼지 않아서".

## 다음호 있다

잡지를 처음 만들 때 흔히 처음 하는 실수가 창간호에 모든 것을 담는 거예요. 창간호에 모든 에너지를 담아서 굉장히 멋진 창간호를 만들면 2호에 실을 내용이 없습니다. 처음에 할 때 4호 정도까지는 구상해 보고 그런 상황에서 처음에 무엇을 보여줄까? 를 생각을 해서 하라고 조언하는데 쉽지는 않죠. 그래서 지금은 내 작업에 어떤 중간 지점을 보여준다. 그럴 때 맞닥뜨리게 되는 것이 한계예요. 아쉬운 것이죠. 시간이 더 있으면 더 멋진 작업을 실을 수 있을 텐데 라고 생각할 때가 있는데 멈추기가 힘든 거죠. '다음호 있다.'가 정기 간행물의 장점인 것이죠. 다음호가 있기 때문에 멈출 수가 있다. 그 생각을 하지 않으면 어느 순간에 끊어내지 못하게 되는 거죠. 저는 앨범을 4장 냈는데 첫 앨범을 내는데 9년 정도가 걸린 것 같아요. 명반을 만들고 싶었던 거예요. 1집을 내면 그 동안 숨어있던 아티스트를 세상에 보여 주겠다는 욕심이 있었는데 그러다보니 매번 중간 작업이 끊겼어요. 그런데 첫 앨범을 내고는 1년, 2년마다 앨범을 낼 수 있게 되었어요. 처음 내는데 오래 걸렸지만 내 작업의 중간을 보여주는, 그 중간을 보여줄 수 있을 때 그 작업이 지속될 수 있는 것을 알게 되었어요. 명작을 만드는 계획은 아무 것도 마무리 못지게 할 수 있다.

## 프로의 농도, 작업자의 농도

두 번째는 대개 프로아마추어리즘을 단어를 바꾸면 작업자, 예술가와 생활인 이런 어떤 두 개의 경계. 사실 중간이 없는 것이잖아요. 그런 선택을 강요받을 때가 많아요. 넌 프로인가 아마추어인가? 프로는 프로고, 아마추어는 아마추어이다. 프로만 존재한다는 말이기도 한 것이거든요. 다들 그런 고민을 해요. 내가 지금 나를 얹매고 있는 이 직장을 그만두면 나는 내 작업을 할 수 있을 텐데라는 생각을. 작업만 하면서 살고 싶다는 열망을 가지고 내가 보고 있는 예술작업, 그런 것만 만들고 살고 싶다는 생각을 하게 되는 겁니다. 그럴 때에는 엄청난 결단, 선택을 해야 하는 거예요. 내가 비참한 생활을 하게 되더라도 음악에 몰입을 해서 하고 싶다는 생각을 하게 되는 것이죠. 우리가 여기에 4박5일만 있어 보아도 알겠지만 좋은 강연과 워크샵이 열려 있지만 먹고 사는 문제가 굉장히 중요하거든요. 좋은 강연들이 펼쳐져 있어도 한 끼만 제공이 안 되어도 여러 가지 동요가 일어날 가능성이 큰 것이죠. 먹고 사는 문제가 우리가 작업을 하거나 무엇을 할 때 밑바닥에 깔려있는 거죠. 어떤 사람은

적게 먹어도 작업을 할 수 있고, 어떤 사람은 먹을 것을 좀 먹어주어야 작업을 할 수 있는 것이죠. 그런 경계를 안다면 이제는 나는 프로다. 아마추어이다. 하는 것이 아니라 프로의 농도, 작업자의 농도를 생각해 볼 수 있는 것이죠. 예를 들면 내 상황상 일을 해야 하는, 가족이 있을 수 있고 그런 것이 굉장히 중요한데 하지만 지금 상황에서는 내 작업의 농도를 따지면 10%는 잡고 있다면 그 사람은 조금이라도 작업을 계속할 수 있는 것이죠. 상황이 잘 풀리면 그 농도를 높여 갈 수 있는 것이죠. 여기서 결정을 하게 되는데 '돈은 많으면 좋잖아'라는 생각을 하게 되면 작업은 더 늘어나지 않는데, 내가 작업이 중요하다면 예술적인 어떤 부분, 그 조각을 더 키워나가는데 좀 더 시간을 쓰고 좀 더 비용을 들이겠다는 생각을 하게 되면 그 농도가 계속 늘어날 수 있는 것이죠. 아마 100% 농도의 작업자로 살고 있는 사람들은 소위 요즘 예술가 중에서도 1% 정도 밖에 안 될 가능성이 큰 것이죠. 그런데 그런 경우는 어떤 것이 취약하냐면 그것이 안 될 때는 곧장 생활인으로 확 떨어져 버릴 가능성이 있는 거예요. 작업자의 농도를 유지한다고 생각하면 나는 지금 90%의 작업을 할 수 있고 나머지 10%는 생활인으로서 역할을 할 수 있겠다. 이것이 왔다 갔다 할 수 있는 사람의 상황이라는 것이 항상 달라지기 때문입니다. 저도 4~5년 전까지는 제가 하는 작업으로 내 생활을 하는 작업의 농도가 100% 가까이 되는 상황이 유지가 됐었어요. 그런데 아이가 태어나고 생활에 조금 더 신경을 쓰게 되면서 작업의 농도가 좀 줄어들고 생활인의 부분들이 좀 생겼지요. 그런 농도 조절, 그런 현상, 사회적인 분위기를 나타내는 말이 프로아마추어리즘이라는 말이지 않을까. 한 점으로서 프로와 한 점으로서 아마추어, 사이에 있는 한 점이 아니라 어떤 스펙트럼인 것이죠. 그렇게 인식 한다면 지속을 할 수 있습니다. 굳이 직장을 그만두지 않아도, 처절한 결단을 하지 않아도 가능한 것이 아닌가 하는 생각이 들었습니다. 그러니 직장 그만두지 마세요(웃음)

## Q&A

- Q     독립출판에 관련해서 말씀을 하셨는데, 저도 작업을 하는 입장에서 수입이 어느 정도 발생을 해야 작업의 농도를 유지될 수 있는데 어떻게 유지를 하고 계신지 궁금하고 앞으로 어떻게 유지를 예정인지 궁금하다.
- A     처음 잡지 강좌를 열었을 때 <그래픽> 잡지를 만드는 편집장님이

초대강사로 오셔서 그런 말씀을 하셨어요. 그분은 기성잡지사에 오래 계셨던 분이거든요 그러다 본인이 창간을 해서 <그래픽>이라는 좋은 잡지를 만드셨는데, ‘멤버 중 한 명은 계산기를 두들겨야 한다. 계산기를 두드리는 사람이 한 명도 없으면 그 그룹은 망할 가능성이 높다.’ 계산기를 두드린다는 것은 여러 가지 의미가 있는데요. 흥대 인디 뮤지션들끼리 자주 모여요. 초창기에 같이 모여서 어떤 이야기를 하다가 1박2일로 같이 있는 자리였는데, 그런 이야기를 했어요. 한 달에 얼마 정도 벌 수 있으면 음악을 계속할 수 있을까? 서로 이야기를 하게 되었는데 어떤 사람은 “30만원 정도면 음악 할래.” 하는 친구도 있었고, “200만 원정도는 필요해.” 이런 이야기들이 나왔어요. 어떤 사람은 “돈은 많으면 좋지.”라고 결론을 내린 사람도 있었어요. 그때 처음으로 저도 얼마 있으면 계속할까 금액을 생각해 보게 되었었죠. 그래서 그 금액을 이야기를 했는데 5년 정도 후에 다시 그 때를 떠 올려보니 절대적이지는 않지만 그때 깨달은 것이 30만원, 200만원 이야기한 친구들은 5년이 지나도 음악을 하고 있더라는 겁니다. 수입이 얼마인지를 모르겠으나. 그러나 모호하게 “많으면 좋지.”라고 이야기 하고 동의했던 친구들은 더 이상 음악을 하고 있지 않은 경우가 많았어요. 제가 그때 혼자 느꼈던 깨달음 같은 것이었죠. 1단계에서 그런 상상을 해본 적이 있는지 묻고 싶어요. 내가 얼마나 있으면 이 작업을 계속할 수 있을까? 그 질문을 했을 때 내 현실에 맞게 금액을 얘기할 수 있다면 계속 그 작업을 해나가는데 굉장히 도움이 되실 겁니다. 제가 이 이야기를 몇 번 했더니 한 소설가 분이 자신도 그런 비슷한 질문을 소설가끼리 한 적이 있다는 거예요. 그런데 재미있는 것은 다른 질문인 것이죠. “얼마주면 소설 안 쓸래?” 그것은 상한선 같은 것이죠. 우리는 하한선을 생각했는데, 그래서 그런 금액들을 이야기하기 시작하니까 금액들이 생각보다 높다는 거예요. 어떤 친구는 50억, 그런 상상을 해보는 것이죠. 내가 하는 작업의 가치가 어느 정도인가? 싱클레어도 올해가 18주년이거든요. 그런데 10년 동안 적자였어요. 그 적자에서 소위 이야기하는 흑자로 넘어가는 순간이 수석에디터가 들어오고 나서에요. 그 에디터가 들어와서 첫 번째로 한 것이 ‘통장을 내 놓아라.’라는 것이었어요. 싱클레어를 판매한 수입, 강연하거나 싱클레어 관련 강연을 하면 몇 프로를 기부를 해서 거기에 모은다는 것이죠. 그렇게 했더니 꽤 금액이 되는 거예요. 그것을 차곡차곡 모으니까 싱클레어를 판매한 금액으로 인쇄도 하고 일주일에 한 번 모이는 편집회의의 식사도 할 수 있는 비용이 되었어요. 어찌 보면 그 작업에 생산되는 비용이 어떻게

모여질 수 있는지에 대한 예민한 감각들이 필요했던 것 같아요. 그런데 이 지점에서도 그게 중요해요. 책을 내거나 자기 작업을 마무리 지을 때 멈춤이 있는데 멈출 수 있느냐. 왜냐하면 좋은 수익, 필요한 돈이 발생하면 않습니다. 상상을 해보세요. 이정도 비용이 있으면 좋겠다고 생각을 하면 그것이 멈추는 순간을 찾기가 쉽지 않아요. 그런데 그것을 멈출 수 있으면 내가 아이폰을 쓸 것인가 공짜폰을 쓸 것인가 하는 선택 같은 것입니다. 제가 찾은 절충점은 아이폰의 한 버전 아래 버전을 쓰자는 것이었어요. 사실 그렇게 멋진 선택은 아니지만 제 나름대로는 작업을 하는 사람으로서 멈출이 필요한 것이죠. 저도 평평 쓰던 시절도 있었습니다. 그런 시절에는 작업에 굉장히 많이 투자를 한 것이죠. 아마 그런 지점들을 찾는 방법들을 알게 되면 그 비용을 커버하면서 자기 작업을 지속할 수 있지 않을까 생각합니다.

Q     독립출판서점들이 굉장히 많은데 생계를 유지하기 위해서 워크샵도 많이 하는데 그 범위가 너무 넓어져서 오히려 책을 소비하거나 책에 대한 집중도가 낮아지지 않을까 우려스러운데 그것이 궁금합니다.

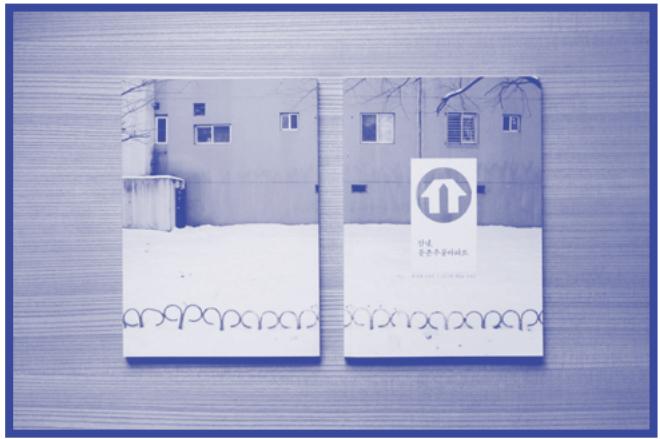
A     어떤 흐름이 있어요. 내가 잡지나 독립출판물을 만들겠다는 분들은 대부분 자기 작업을 많이 쌓아 놓았을 가능성이 커요. 그것을 모아서 내겠다고 <잡지강좌>에 오시는데. 제가 주로 강좌를 하면서 많이 말씀드리는 첫 번째가 앞에서 말한 대로 ‘직장을 그만두지 마세요’예요. 왜냐하면 흐름이 항상 있거든요. 잡지를 만들 때 직장을 그만두고 잡지를 만들고 다음단계가 공간을 여는 것이죠. 굉장히 많은 사람들이 그렇게 가고 있는데 그것은 어떤 열망들이 있는 것이죠. 특별히 민감한 지점이 공간을 열 때입니다. 독립출판서점처럼 쉽게 창업을 할 수 있는 곳이 드물어요. 공간을 열고, 독립출판을 만드시는 분들에게 쭉 연락을 하면 500종정도 금세 구비해요. 처음 투자비용이 별로 없는 것이죠. 그러다보니까 쉽게 공간을 열 수가 있고 공간을 열면 공간에서 무엇을 할 수 있을까 생각을 하게 됩니다. 공연을 하거나 전시를 하거나 워크샵을 열거나. 그런 식의 흐름들이 쭉 가고 있는 상황인데 책방에 책을 팔고 정산해 주는 것이 가장 큰 빼대예요. 누군가가 책방을 연다고 하면 제가 물어봐요. 그 전의 직업이 무엇이었나요? 은행원 출신으로 책방을 여신 분이 있는데 잘 운영을 하세요. 일 년에 500종정도가 들어온다고 했잖아요. 책방 구비가 되고 입고가 되면 내 책이 얼마나 팔렸는지 굉장히



[1] 잡문집

궁금할 것 아니에요. 그런 책이 지금 자기의 주변에 300-400권이 있는 거예요. 독립출판물서점을 잘 운영하시는 분들을 보면 하루에 30-40종정도를 정산해서 보내줘요. 그래야 한 달 정도 되면 얼마나 팔렸는지 재고가 얼마나 있는지를 알려주어야 하는데 실제로 이 정산을 굉장히 잘하고 있는 서점은 70여 곳 중 10군데가 안돼요. 더 냉정하게 보면 5군데가 안 됩니다. 나머지는 불만이 쌓이고 있는 거예요. 그러다 그 중 몇 군데는 연락이 안돼요. 좀 이해가 될 만한데 어떻게 해야 할지를 모르기 때문에 그러겠지요. 그래서 제가 책방을 쉽게 열지 말라고 하는 것입니다. 돈을 잃어버리면 보상을 해줄 수 있는데, 신뢰를 잃어버리면 어딜 가나 따라 다닙니다. 자기가 원해서 그런 워크샵을 열기도 하지만 그런 경제적인 부분들이나 어떤 활기를 넣기 위해서 옵니다. 하지만 기본적인 뼈대는 책이다. 책에 대한 정산이나 판매를 열심히 하는 책방의 워크샵은 지속됩니다. 그렇지 않은 워크샵들은 아무리 컨셉이 좋다고 해도 지속하기 힘든 경우가 많은 것 같아요. 그런 워크샵을 생각하신다면 그런 곳을 선택하셔서 본인의 워크숍을 열면 좋지 않을까 생각됩니다.

정리하는 차원에서 사진을 몇 장 보면서 이야기를 하겠습니다. 하루키의 책인데요. 제가 굉장히 좋아하는 책인데.<sup>[1]</sup> 제가 플라멩고 기타를 배우러 스페인에 머무른 적이 있는데 배우다 보니 알게 된 것은 플라밍고 기타는 두 달 만에 배울 수 있는 것이 아니라는 깨달음이었습니다. 그래서 멈추고 주변에 공연을 보러 다녔죠. ‘세비야’라는 도시에 있었는데 하루에 한두 번 정도 공연을 보았습니다. 그 동네에 열여섯 곳에 공연을 볼 수 있는 곳이 있는 것이죠. 그런 것이 서양이 가지고 있는 문화예술적인 힘이



[2]

아닌가합니다. 전공을 하지 않아도 주변에서 다양한 음악들을 양적으로도 풍부하게 접할 수 있는 생활환경. 여행을 가면 책을 많이 가지고 갈수가 없잖아요. 책을 읽고 싶은데 구할 수가 없으니까. 다행히 근처에 한국분이 계셔서 책을 몇 권 얻었어요. 그 중에 한 권인데 두 달 동안 책이 세권 밖에 없으니 계속 보게 되었는데 그러다보니 좋아하게 되고 많은 생각을 하게 했던 책입니다. 여기 일러스트를 그린 사람이 안자이 미즈마루라는 일러스트레이터예요. 하루키의 대부분의 책들의 표지를 그렸어요. 하루키와 절친한 친구여서 이 잡문집에는 온갖 잡문들이 들어있는데 그 중에 하나가 안자이 미즈마루의 딸이 결혼을 하는데 결혼식에 못가서 전보를 보내요. 그 전보 내용이 너무 인상적이어서 외우고 있는데요. ‘결혼이라는 것이 저도 한번 밖에 결혼을 안 해서 잘은 모르지만 좋을 때는 참 좋습니다. 좋을 때가 많기를 기원합니다.’라고 전보를 보냈어요. 안자이 미즈마루가 우리나라에 낸 일러스트집 제목이 <마음을 다해 대충 그린 그림>이에요. 대부분의 그림들을 대충 그렸어요. 저는 이 말에 큰 것이 담겨 있는 것 같아요. 마음을 다하는 것이 중요한. 그것이 표현되는 방식은 여러 방식일 수 있는데 정성껏 그린다. 거기에 작업의 포인트가 있는 것이 아니라 마음을 다한다는 것에 있는 것 같아요.

이 표지는 <안녕 둔촌주공아파트>라는 독립출판물인데요.<sup>[2]</sup>

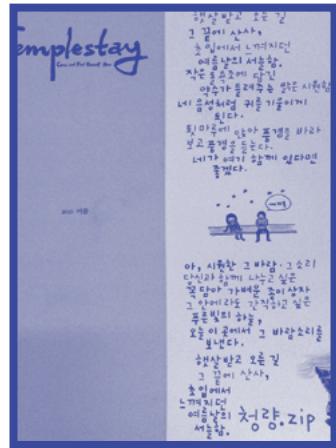
독립출판물계의 베스트셀러 중 하나입니다. 보통 최고로 잘 팔린다고

하면 3000부정도입니다. 적은 것 같지만 기성 출판에서 요즘에 3000부 팔리는 책들이 생각보다 많지 않거든요. <안녕 둔촌주공아파트>는 이분이 어렸을 때 둔촌동에 있는 주공아파트에 사셨던 것이죠. 사람들이 아파트에 살면 고향이 없다고 하는데 이분은 고향하면 바로 둔촌주공아파트가 떠올랐던 거예요. 그러면서 제가 이 아파트를 알게 되었는데 둔촌주공아파트가 엄청난 대단지예요. 안에 학교가 여러 개가 있고 산이 안에 있고 아이들이 여기서 뛰어는 것이죠. 그 대단지의 지하가 다 연결되어 있는데요. 그런데 이 분이 처음 이 주제를 가지고 이야기를 하는데 지금은 안 살지만 이 기록을 남기고 싶다. 여기가 철거된다고 하니까 너무 아쉬워서 이 기록을 남기게 되었는데 누가 관심을 가지겠느냐 하면서 걱정을 했어요. 둘째날, 셋째날부터 제가 딱 들었더니 이건 된다, 했으면 좋겠다. 이야기를 조금만 들어보니까 이것은 좋은 '조각'이라는 생각을 한 것이죠. 그래서 다음 시간에 15분만 프레젠테이션을 해달라고 했어요. 강좌를 같이 듣는 분들에게 테스트를 해 보자. 들려주고 관심을 갖는지. 15분 정도만 예상하셨겠지만 폭발적인 관심을 받았지요. 그럴 수밖에 없는 것이 잡지를 만드는 사람끼리 모이면 자신도 제작자이기 때문에 굉장히 관대해요. 그런 자리에서 자기의 작업을 테스트해 보는 것도 중요한 것 같아요. 물론 내용이 독특하고 가볼 수 있는 곳이고 누군가의 역사가 담겨있고. 그래서 이분이 둔촌주공아파트 첫 호를 만들었고 지금은 4호를 준비하고 있어요. 계속 이 작업을 하고 계시고요. 지금은 둔촌 주공아파트에 가서 살고 계십니다. 철거가 되기 전에 마지막으로 시간을 같이 보내고 싶다고요. 나중에 면밀히 보시면 작업이 어떻게 발전하는 지가 보여요. 첫 호를 냈더니 전국 곳곳에서 연락이 왔어요. 나도 둔촌주공아파트에서 살았다고. 이것이 공동 작업으로서의 재미있는 부분이 이 놀이터는 102동 504호에서 내려다보는 장면과 다른 곳에서 내려다본 장면이 완전히 다른 것이죠. 그런데 106동 704호에서 찍을 수 있는 사람은 거기에 사는 사람인 거예요. 그것을 모아서 2호를 내죠. 그런 식으로 작업이 자기 생명력을 가지고 자기의 조각이 다른 사람들의 조각들과 만나서 작업이 진행되는 아주 좋은 예예요.

이것은 제가 자주 만들어 보는 도표<sup>[3]</sup>인데요, 처음 이런 작업을 하는 사람들은 자기 작업들이 쌓여있어요. 그것을 자신이 인정하지 않지만 그렇지 않으면 제일 문제가 그것을 어떻게 묶어낼까를 고민할 때 자주 쓰는 방법입니다. 내가 사진작업을 한다고 하면 주제를 정하죠. 주제를



[3]



[4]

정해서 사진을 찍어서 그때부터 나가는 것인데, 역으로 내가 몇년 동안 사진을 몇 만장을 찍었을 때 거기에서 내 주제를 걸러낼 수도 있는 것이죠. 그것은 내가 의도하지 않았는데 그 작업 중에서 보이는 것이죠. 내가 만장을 찍었는데 면밀하게 보니까 뒷모습이 많네. 이런 생각을 해볼 수 있는 것이죠. 그러면 뒷모습이라는 제목을 펼쳐낼 수 있는 것이죠. 내 작업을 펼쳐놓고 그 안에서 키워드를 다시 보면 의외로 내가 새로 작업을 하지 않아도 해온 작업으로 묶어낼 수 있는 것들이 있다는 대표적인 예가 <투고포토TOGO POTO>라는 잡지인데요. 이분이 그런 거예요. 지난 10년 동안 회사원이셨어요. 지난 10년 동안 여행을 필카로 많이 찍었는데 몇 만장이라는 사진이 있었던 사진집을 만들고 싶다는 열망은 많았는데 내 작업이 너무 많으니 어떻게 사진집을 만들지 몰랐던 것이죠. 그럴 때 그 사진들을 면밀히 보면서 그 작업을 해본 것이죠. 나는 어떤 것을 관심을 가졌었나? 첫 호가 <뒷모습>이었어요. 내가 뒷모습 사진이 많았던 것이죠. 그 사진 안에서 두 번째 보니 자전거를 많이 찍었던 거예요. 그래서 두 번째 호가 <자전거>가 되고, 세 번째 호가 <창틀>. 저도 이분 작업을 보면서 느꼈던 것이 참 쉽게 찍을 수 있는 사진을 많이 찍으셨구나. 펼쳐져 있는 작업에서 내 키워드, 그것을 발견하는 것이죠. 이런 식의 방법들이 내 작업들을 묶어내는데 도움이 된다는 생각이 들었어요.

절이 108군데래요. 템플스테이라는 잡지를 조계종에서 내고 있었어요. 그 잡지가 템플스테이가 젊은 사람이나 외국인에게 많이 트렌드가 되어서 오고 있는데 잡지는 인기가 없는 거예요. 그래서 잡지를 어떻게 리뉴얼을 할까 이야기를 한 것이죠. 그전에 냈던 템플스테이를 보니 필자가 거의 다 스님이세요. 여러분 한 번 상상해 보시면 모든 글은 스님이 다 쓰니까 젊은 층이 보기에는 어려운 잡지였죠. 그럼 어떻게 만들 것인가를 같이 아이디어를 내보고 결론으로 나왔던 잡지인데 이렇게 바뀌었습니다. 작업을 하는 작업자들을 다양한 분야에서 15명 정도 선정을 하고 템플스테이를 보내준 거예요. 저도 한명으로 갔는데 가보니 체험형과 휴식형이 있더라고요. 체험형은 스님들과 같이 움직이는 것이고, 휴식형은 밥시간만 맞춰서 밥을 먹는. 저는 당연히 후자를 선택했는데 기분 좋은 체험이었습니다. 저는 주로 손글씨 에세이 작업을 많이 합니다. 제가 템플스테이를 갔다 와서 손으로 글씨를 써서 에세이를 한편 썼죠. 그때 같이 갔던 분 중에 사진작가분은 소품들을 사진을 찍었어요. 김양수 씨(페이퍼에 만화 그리시는)는 만화를 그렸어요. 건축하시는 분이 어떤 것에 관심을 가지셨을까요? 처마에 대한 글을 쓰셨고 쉐프는 그곳에서 나온 절밥에 대한 글을 쓰신 거예요. 그 작업자들에게는 너무나 자연스럽게 생산되는 흐름인 것이죠. 편집자는 다양한 작업자들을 모아서 템플스테이를 보내주면 됩니다. 저 잡지는 꽤 인기가 있었다는 후문이 있는데. 그런 식으로 작업의 흐름을 만들어 놓는 것도 좋은 결과물을 자연스럽게 생산해 내는 방법이 될 수 있습니다.

제 취미가 책을 정리하는 거예요. '오늘 시흥의 ABC행복학습타운에 가는데 그곳에서 강연을 해서 사람을 만날 텐데, 그분들에게 추천해줄 수 있는 책은 뭘까?' 하고 상상을 하고 책꽂이를 하나 비워서 거기에 책을 꽂는 것인데. 책을 보면 굉장히 다양해요. <우주로부터의 귀환>, 일본작가가 쓴 책인데 우주인들을 인터뷰한 인터뷰집이에요. 박영택 씨가 쓴 <수집미학>, 월간미술 편집장님이 편집장의 말을 모아서 냈던 <에디토리얼>, <영어의 탄생>이라는 옥스퍼드 영어 사전이 만들어 지는 과정, 내가 출판을 한다면 <출판창업>이라던가 <편집자 분투기>. 이런 책만 도움이 된다기보다는 <에릭 클립튼 자서전>이 도움이 될 수 있는 것이죠. 내 장르가 한정이 되는데 그런 자기 조각들이 있을 텐데 자기 작업들을 풍성하게 해나가는 것은 다른 장르의 작업을 해가는 사람들의 이야기이지 않나라는 생각이 드는 것이죠. 내가 관심 있는 분야를 듣는

것도 좋은 생각일 수 있는데 나와 관련이 없는 분야인데 하는 것을 들어보시면 그 작업을 오래한 사람들과의 서로 공유되는 것, 공감 하는 것이 충분히 있는 것 같아요. 그럴 때 더 어떤 자극들을 받게 되는 것 같거든요. 그것이 아마 한때 유행했던 통섭이라는 말과도 연관되어있지 않나 하는 생각도 들어요. 그중에 오늘 한 책을 추천만 해드리면 <파리 좌안의 피아노 공방>이라는 책인데요. 이 책을 쓴 사람은 저술가예요. 프랑스 파리에 거주를 하게 된 것이죠. 걸어 다니다 보니 오래된 피아노 공방이 있는 거예요. 피아노 공방이라는 것이 낯설던 그 사람은 저런 공간이 너무나 이상한 것이죠. 피아노 부품을 팔아서 살 수 있을까? 하고 항상 그 공간이 궁금했던 거예요. 그래서 그 공간이 궁금해서 중고피아노를 산다는 핑계로 들어가서 그 공간의 사람들과 나누는 이야기가 담겨있어요. 공간에 대한 것, 자기 작업을 이어가는 사람들 그리고 내가 살고 있는 공간, 내가 사는 동네에 대한 감수성을 볼 수 있는 좋은 책이어서 어떤 장르의 작업을 하시던 영감(Inspiration)을 많이 받을 수 있는 책인 것 같아서. 꼭 한권을 추천 하라면 이 책을 권해드리고 싶습니다.

저는 제가 작업을 하는데 중요한 요소 중 하나가 여행이라는 생각이 들어요. 여행을 주로 다니다 보니까 글 쓰는 작업과 음악 작업을 하다 보니 기타를 들고 갈 때가 많이 있거든요. 큰 짐이에요. 아이보다 힘든 짐인데요, 기타를 들고 다니다가 기타를 안 들고 다니니까 아쉬운 점이 있어서 선택한 게 우쿨렐레예요. 주변에 우쿨렐레 뮤지션들이 몇 명이 있기는 하지만 저는 칠 생각을 한 번도 안했거든요. 기타는 여섯 줄이고 우쿨렐레는 네 줄이에요. 저는 엄청난 차이라는 생각이 들어서 칠 생각을 안해봤는데 우쿨렐레를 보니 이것은 여행 다닐 때 들고 다니면 좋겠다는 생각이 든 것이죠. 연주가 생각보다 쉽다는 거예요. 그때부터 우쿨렐레를 하나 사서 연주해보았더니 기타만큼 자유롭게 할 수는 없지만 그래도 몇 개의 음들을 짚을 수가 있어서 노래도 만들고 할 수 있겠다는 생각이 들어서 우쿨렐레를 들고 다니게 되었어요. 사람은 자기의 조각들이 있어서 저는 우쿨렐레 소리도 마음에 안 들고, 줄도 네 줄이고 하다 보니 연습을 잘 안 하게 되고, 무언가를 더 쌓아가고자 하는 열망이 안 생기는 것이죠. 그래서 가장 기초적인 곳에서 멈추었어요. 더 늘지 않는 것이죠. 코드 여섯 개 거든요. 노래를 칠 수 있는 가장 기본적인 상태. 그 여섯 개만 가지고 치게 되었어요. 그런데 여섯 개 밖에 모르니까 여섯 개 안에서 최대한 작업을 하게 되었어요. 예를 들면 이런 것이다. (6개



[5]

코드로 진행 연주 C-G-Am-Em-C-Dm-C-G) 이것이 제가 연주할 수 있는 전부에요. 더 이상 연습을 하지 않았으니까. 저는 화려한 연주를 할 수 있는 기타리스트인데요.(웃음) 여행을 가면 그 풍경을 담고 싶은 생각이 드니까 이 여섯 개에 마음을 다해 담는 것이죠. 그래서 우쿨렐레로 처음 만든 곳이 있어요. (<여행이 된 노래> 연주) 이런 노래를 만들게 되었어요. 이 노래를 만들게 된 것은 여행지를 다니면서 가장 많이 와닿았던 것이 여행지에 가면 왜 거기에 와보고 싶었는지를 알게 되는 경우가 많이 있어요. 저는 오키나와에 가게 된 스토리가 길게 있는데, 내가 왜 그곳에 몇 년 동안 가고 싶었나? 하는 것이 그 여행지에 서면 그 때 알게 되더라고요. 무언가 마음속에 거기에 가고 싶어 해서 가보면 왜 가고 싶었는지 알게 된 경우가 많이 있었어요. 그 마음을 담아서 <여행이 된 노래>라는 노래를 만들게 되었는데.

오키나와에 처음 갔을 때가 사진 왼쪽이고요, 5년 후에 갔을 때가 오른쪽이에요.<sup>[5]</sup> 오키나와에 처음 갔을 때 찍었던 사진들은 5년 후에 보고 그 장소에 다시 가서 한번 다시 사진을 찍어보자라는 생각이 들어서 했던 작업입니다.

5년 전에 먹었던 오키나와 우동과 5년 후에 찾아가서 먹었던 우동.



[6]

Peter Sinclair  
7월 18일 · 8

당신이 원한다면 여기 다시 올 수도 있어요.  
40시간 버스여행과 고산병. 그 속에서 다시  
웃을 수도 있어요. 4000미터가 넘는 마을에서  
끊임없이 이어지는 두통과 싸우며 너른 별판  
을 바라보다가. 사는게 참 척박하다고 생각하다가.  
아이들이 언젠가 이곳을 가겠다고 하면. 물 많이 마시  
며 올리기라고 내리오면 다 사라진다고 위로  
가 되지않을 진실을. 이야기 할 수 있겠지요.  
담엔 좋은길을 좋은차로 천천히 지나치며 옮  
수 있을지도 모르지만. 지금 이순간은 또 특별  
한 기억으로 그리움을 부르겠지요. 당신과의  
시간들이 그랬던 것처럼.

당신이 원한다면. 다시 여기 올 수도 있어요.  
그땐 내가 고산병약을 준비해줄게요.

좋아요 · 댓글 달기 20 답글 10

[7]

거의 변화가 없는. 이 시간차를 사진에 담고 싶었던 그런 작업이었어요.<sup>[6]</sup>  
 이것이 나중에 <너와 오키나와>라는 앨범에 있어요. 그때 마음을  
 담아서 만들게 되었던 그런 곡인데요. 이런 작업들까지 이어졌어요.  
 처음에 계획한 것이 아니라 그때 중요한 부분들을 잡고 가니까 작업으로  
 이어지고, 지속적으로 꺼리가 생기고 살이 불고 했지요.

최근에 티벳에 다녀왔어요. 친구가 야딩이라는 곳이 좋으니 여름휴가를  
 같이 가지해서 갔는데, 저는 사람을 믿는 경향이 있어서 그냥 따라  
 갔더니 해발 5000m인 곳이더라고요. 그래서 고산병 때문에 2박  
 3일 동안 앓다가 겨우 일어나서 야딩을 보고, 풍경이 상상을 초월하게  
 아름다웠어요. 원래 고산병이 있을 때는 친구의 멱살을 잡고 싶었는데  
 야딩을 보고나니 모든 것이 용서가 되었던 겁니다.<sup>[7]</sup> 그리고 나서 이  
 사진은 페이스북에 쓴 글인데 깜짝 놀랐어요. ‘좋아요’가 많아서. 노래로  
 한번 만들어 봐라 하는 이야기가 많아서 야딩 게스트하우스에서 바로  
 만들었던 노래가 있어요. <고산병>이라는 노래인데 2집에 실려 있습니다.  
 고산병이라는 노래를 잠깐 들려드릴게요. (<고산병> 연주) 피터 2집에서  
 들을 수 있습니다. 들어보시면 아시겠지만 앞에서 연주했던 <여행이 된  
 노래>라는 노래랑 코드진행이 똑같아요. 물론 박자가 다르고 여러 변화가  
 있기는 하지만. 완전히 다른 노래로 느껴지지요. 가끔 기타로 연주를  
 하기도 하는데 묘하게 공연할 때 보면 이 두 노래는 우쿨렐레로 쳐야  
 느낌이 나오. 우쿨렐레에서는 한계에도 불구하고 한계 덕분에 거기에만

담을 수 있는 부분이 담기더라고요. 때로는 어떤 한계가 그런 역할을 하기도 하는 것 같아요. 트위터의 글자 수의 제한이 사람들에게 그런 한계가 있는 상상을 주는 것처럼.

이 자리에 있다면 분명히 당신은 예술가, 작업자, 기획자입니다. 그런 작업의 농도를 유지하는 것이 중요한 것 같아요. 그 시절에 맞게 그 시절은 우리가 쉽게 조절할 수 없는 것인데 그런 지점들을 가져서 지속적으로 그런 작업을 해 나갔으면 좋겠고요. 저도 18년 비슷한 작업을 계속 하니까 지속해서 가지게 되는 좋은 점들이 많더라고요. 깨알 같이 좋은 점은 저희 작업실 이대 정문 근처 <신촌서당>에 들려주시면 자세히 알려드리겠습니다. 네이버 블로그나 페이스북 페이지를 방문해 주세요. 고맙습니다.



2016.07.28. THU 09:00-12:00

지혜관 2F 카페

안상수 / 김종길

안상수\_날개\_머리 위, 날 뿐 꼴 멋 짓

---

“저는 ‘어울림의 멋짓, 삶의 멋짓’이라는 표현을 해요. 평화를 순우리말로 번역할 때 가장 가까운 말이 어울림이라고 생각하거든요. 어울림이라는 것은 아름다움의 본질이자 삶의 본질이에요. 또 삶을 배제한 어울림은 있을 수 없죠. 이 어울림과 삶을 멋지어가는 과정, 멋지게 만들어내는 과정, 이것이 저는 ‘어울림의 멋짓, 삶의 멋짓’ 곧 디자인이라고 생각합니다.”

---

“I use the expression, ‘refinement of harmony, refinement of life.’ If peace is translated into pure Korean, I think the closest word is harmony. Harmony is the essence of beauty and the essence of life. And there cannot be harmony that excludes life. The process of refining this harmony and life, the process of making this splendid, I think this is ‘a refinement of harmony, refinement of life,’ the hallmark of design.”

---



안상수 / 김종길

김종길: 강연의 말이끔을 맙은 김종길입니다. 강연은 말나눔이죠. 오늘 저와 날개 안상수님이 말을 나눌 것이고, 그 말의 나눔을 위해서 저는 말이끔이가 될 것입니다. 잠깐 쉬는 동안에 잠시 CD를 틀어놨었는데요, 혹시 이게 어떤 CD인지 아시나요? 제가 수년 전 제주 강정에 갔을 때 강정마을에서 만원을 후원하고 받은 거예요. 이게 그 CD예요. 여기에 있는 빨간색 이미지 디자인을 안상수 날개님께서 하셨어요. 아주 중요한 상징이고 또 여러 면에서 의미 있는 기호예요. 이 그림과 연동해서 파워포인트를 살펴보도록 할게요.

또 진행은 이렇게 할게요. 제가 선생님을 부를 때 '안상수 선생님'이라고 하면 좋겠지만 안상수 선생님의 호이자 학교에서도 통상적으로 부르는 호칭이기도 해서 '안상수 날개님' 아니면 그냥 '날개'라는 표현을 쓰도록 하고요. 필요에 따라서는, 다석 류영모 선생님께서는 어진님이라고 해서, 남녀평등을 강조하면서 '언님'이라는 말을 쓰거나, 여성을 뜻할 때는 지혜로운 통찰을 가진 자 해서 '눈님'이라고 이렇게 표현하는데, 그래서 언님 혹은 날개, 이렇게 부르면서 진행하도록 할게요.

그리고 저는 말을 이끌어내는 사람, 날개님의 말을 끄집어내는, 그래서 우리가 함께 언님의 말씀을 모두 함께 나누는 자리가 되도록 했으면 좋겠어요. 하지만 질문을, 안상수라고 하는 디자이너에 대한 질문보다는 '디자인은 어떻게 창조되는가'에 초점을 두고 질문하려고 해요. 그러다보니 질문이 여기 계신 방청객 분들과 소통이 잘 안될 수도 있고 해서 제가 이런 이미지<sup>[1]</sup>를 가지고 왔어요.

일종의 이미지 알고리즘이네요. 질문하다가 처음으로 돌아가고, 다시 또 돌아가서 시작하고 그러지만, 그러니까 시작과 끝은 늘 있지만 꼭 끝이 없을 수도 있어요. 그래서 이런 알고리즘의 말이끔과 나눔은, 오늘 대담이 한 시간 반 정도 밖에 되지 않기 때문에 질문의 비늘들을 벗겨내는 작업이 될 수 있어요. 날개님의 실체를 엿보는 작업이라고나 할까요?

이 그림 밑에 이미지는 미야자키 하야오의 애니메이션 영화 <모노노케 히메(원령공주)>(1997)에 나오는 시시가미라고 하는 사슴신이에요.<sup>[2]</sup> 가미는 신(神)을 뜻해요. 사슴이 '사슴용'(鹿龍)으로 변신해서 사슴신이 되는데요, 이 장면이 바로 그 변신의 과정을 보여주는 그림이에요. 오른쪽 큰 그림은 잉어의 비늘이에요. 용비늘은 여든한 개예요. 그 용비늘이 바로 잉어의 비늘을 따서 그린 거예요. 아주 예쁜 빛이 나는 비취색의 비늘이잖아요. 제가 미리 날개님의 작업실을 찾아가 날개님을 만나

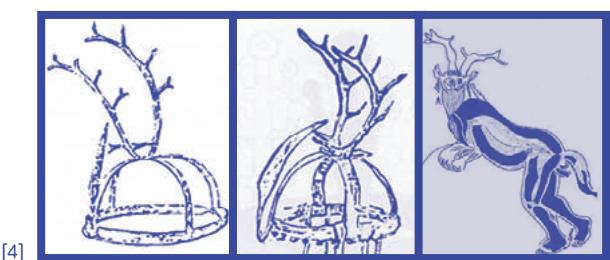
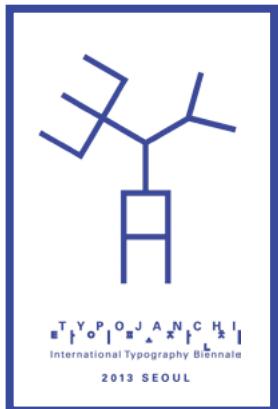
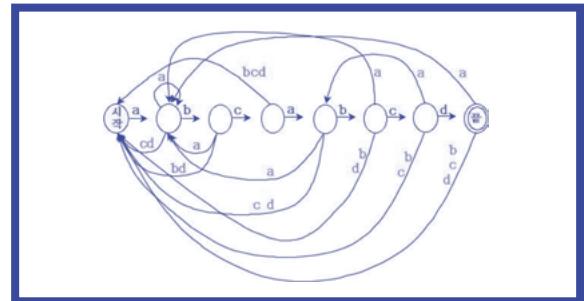
얘기하면서 이 용비늘이 떠올랐고, 그래서 참 재미있겠다, 생각했어요.

그게 뭐냐고요?

오늘 ‘안상수’라고 하는 ‘용의 존재’의 비늘을 조금 벗겨보잔 거죠. 이 비취색 빛깔을 통해서 디자인 장인 안상수를 상상하거나 또 여러 가지 상징과 타이포, 그런 것들의 여러 가지에 대해서 말예요. 그런데 우리가 사회적 존재로서 안상수라는 인물을 생각하게 되면, 잘 아시죠? 한글 워딩하시는 분들은 더 잘 알 텐데, 이 ‘가는 안상수체’니 ‘굵은 안상수체’로 많이 알려져 있잖아요. 하지만 굵은 안상수체 이런 글꼴을 어떻게 만들어 냈는지에 대한 디자인 철학을 묻는 질문은 거의 하지 않을 거예요. 저는 디자인 전문가도 아니고, 날개님은 제가 모르는 다양한 활동들을 하고 있고, 이런 세부적인 내용들은 이미 많은 곳에서 인터뷰가 이뤄져 있고. ‘안상수체’를 뛰어넘는 질문을 하기 위해서는 새로운 키워드가 필요할 것 같아요. 이게 제가 생각한 안상수 날개님과 연관되어있는 키워드예요. 여러분이 보기에는 왼쪽에 있는 키워드를 보세요. 저도 저게 정확히 무엇인지는 잘 모르겠습니다만, 저는 저 사진<sup>[3]</sup>에서 ‘사슴뿔’을 떠올렸어요. 왜 그 이미지를 떠올렸냐고 캐묻는다면 저는 어떤 정확한 논리를 두고 떠올렸다고 말할 수는 없어요. 직관적으로 상상이 된 것일 뿐이니까요. 이건 날개님의 작품집 이미지예요. 뜯금없을 수도 있겠으나 저는 이 둑근 원에서 원불교, 우물, 눈(目) 등 여러 가지 상징 이미지가 떠오를 수 있겠다 싶어요. 자, 제 질문의 키워드는 이 두 가지로부터 시작해볼까 해요. 사슴뿔과 구멍, 혹은 눈(目).

이 이미지에서 첫 번째 질문을 던져보려고 해요. 오른쪽<sup>[4]</sup> 맨 위에 있는 것이 사슴과 완전히 접신이 된 한 인간의 이미지예요. 아주 오래전의 그림이죠. 동물과 인간이 한 몸 하나가 되어있는 상태. 토템과 휴머니티가 완전히 결합되어 있는 상태에서, 우리는 곰 토템이니, 호랑이 토템이니 하는 방식으로, 토템신앙을 이야기하는데요. 저는 날개님이 자신의 뒤통수를 만지고 있는 저 사진<sup>[5]</sup> 속 표정이 참 재밌다고 봤어요. 그렇지 않나요? 우리 눈에는 뚜렷하게 보이진 않지만 뒤통수에 뿔이 자라려는 걸 굽고 계신 게 아닌가 하는 생각이 들었어요.

오른쪽 그림을 보면 실제로 스크래치를 내서 뒤통수 뒤에 뿔 모양으로, 파도 무늬 같기도 하고, 불쑥불쑥 솟는 듯한 선 이미지가 있어서 저걸 제가 상상력으로 결합해 보았어요. 그랬더니 지금 그 머리에 쓴 관이 보이는데, 저게 시베리아 통구스족들이 굿을 할 때, 그러니까 통구스족 샤먼들이 쓰는 ‘사슴뿔관’이에요. 사슴뿔관은 일종의 샤먼을 상징을 하는



안상수\_날개\_머리 위, 날뛸 끝 멋 짓

굉장히 중요한 무구(巫具)이기도 하고, 하늘과 땅의 메신저로서 하늘에서 무언가를 받아내는 미디어적 도구이기도 한 거예요. 그래서 저는 오늘 첫 번째 질문을 현대판 사슴뿔 샤먼(혹은 사슴샤먼)의 역할을 수행하고 있는, 한 디자이너라는 존재와 만나 그에게 질문을 던져보고 싶은 거예요.

어떻게 당신은 문자에 꽂히게 됐는가?

문자에 접신을 한 것인가?

아니면, 당신은 문자 디자인의 창조력을 수행하고 있는 것인가?

당신은 메신저인가?

그러니까 당신은 디자인 샤먼인가?

이 말들에 동의하는가?

뭐, 이런 질문들을 던져보고 싶은 것이죠.

안상수: 반갑습니다. 사실은 김종길 선생님한테서 제가 해부당하는 기분을 느꼈어요. 재단에서 <예술로 가로지르기> 강연 제안을 하고난 뒤 얼마 지나지 않아서 김 선생님이 저에 대한 글 하나를 보내오셨더라고요. 그게 이거예요. 이 글을 보는 순간 굉장히 긴장되더라고요. 이런 경험이 있긴 있지만, 그러니까 대담의 경험은 있지만 미리 이런 걸 준비해 오시는 분은 처음 보았어요. 지난번에 사전에 만나서 이런저런 이야기를 나누었는데, 김종길 선생님의 관심의 폭이라든가, 깊이, 뭐 이런 것에 대해서 많이 놀라기도 했고요. 지금 처음부터 질문하는 것이 예사롭지가 않고 긴장이 됩니다. 제가 할 수 있는 한 성심껏 대답하겠습니다.

글자라고 하는 것이 사실은 제가 전공을 하고 있는 시각디자인의 가장 기본이거든요. 컴퓨터에서는 수학이 가장 기초학문이듯이 디자인의 기초는 글자예요. 세계의 여러 대학이나 학교에서, 우리가 아는 명문들은 다 타이포그래피 교육을 가장 기본에 깔고 있어요. 저는 연구를 하고 있기 때문에 기본이 되는 글자에 대해서 관심을 갖게 되었고, 그것은 처음에는 그렇게 심각한 생각을 갖지는 않고, 그냥 관심으로 시작을 하다가 전공이 된 것이죠. 그러다 보니 한글에 집중을 하게 되고 한글이 가지는 조형, 기개, 과학, 탐미에 대하여 관심을 가지다가, 점점 더 한글의 생각, 이런 것에 자연히 빠져 들어가게 돼요. 그러다보면 또 그 이전으로 가거든요. 글자가 없었던 시절로, 한글은 6백 살 밖에 안 되거든요.

살 되고요. 5천 살을 백 살로 환원을 하면 우리 글자는 한 열두 살, 한자는 한 올해 환갑 정도 되었다고 생각하면 돼요. 글자 나이로 치면 한글은 아주 당돌하기 짹이 없는 것이죠. 열두 살짜리 글자가 백 살짜리 글자와 맞먹느라 아주 당돌한 에너지를 뿜고 있어요.

그 이전에도 사람은 살았는데, 3천~5천 년 전에도 사람이 살았을 것이고, 그 전에도 사람이 살았잖아요. 그러니 한반도에는 구석기 시대의 유물이 나오기 시작하는데… 최근에 들은 이야기인데요. 옛날에 일본이 우리나라를 침략하고 있을 때 한 젊은 학자가 발굴을 했는데 구석기 유물이 나온 거예요. 구석기 유물이라는 것이 돌칼 같은 거잖아요. 그런데 그것을 보고했더니 ‘일본에도 없는 것이, 우리가 지배하고 있는 식민지 땅에서 나오는 것이 말이 안 된다’고 해서 덮으라고 했데요. 그래서 이미 그때 발견이 되었는데 덮었다고 그러더라고요. 나중에 6·25전쟁 후에, 석장리, 이런 곳에서 다 발굴이 되었죠.

사람이 산 역사가 굉장히 긴데 글자가 생긴 것은 아주 일부분에 지나지 않아요. 그 이전의 생각 같은 것이 궁금하더라고요. 글자 이전에 소통하는 수단은 뭐였을까? 그 이전의 문제에 대해서 관심이 가고, 지금 남아있는 원형에 대해서 관심이 가는 거예요. 그런데 저는 서양식 교육을 받았는데, 유학을 갔다 오지는 않았지만, 제가 보니 우리의 원형을 찾아볼 수 있는 곳이 두 개가 있더라고요. 하나는 무당집이고요, 하나는 절이에요. 이 두 개가 가장 우리의 문화적인 시각들, 원형들이 남아있는 곳이어서 거기에 자연히 관심이 가는 거예요.

지금 우리가 말하는 글자라고 하는 것이 결국은 역사와 역사 이전을 나누는 수단이잖아요. 바로 글자가 표상을 하는 것은, 우주의 비밀을 품은 인간이 가지고 있는 유일한 도구예요. 글자로 우리 문명을 이루었잖아요. 문화는 글자로 이루어낸 집이고요. 한글을 창제할 때에도 우주의 원리를 표상을 한 것이고, 글자를 다루는 사람은 특별한 사람들이었어요, 옛날부터.

그래서 저는 글자에 대해서, 최근에는 글자가 가지고 있는 여러 가지 영토라고 할지 이런 것들을 넘어서, 글자가 가지고 있는 힘, 한국은 특히 한글의 힘으로 지금의 상태가, 지금의 문명이나 문화의 상태가 한글의 덕분이라고 생각을 하거든요. 글자의 힘이고. 한글이 없다고 생각하면 이루어낸 환경들이, 문화의 힘이 가당치 않죠. 저는 글자 자체가 우주와 통하는 인간의 유일한 도구라고 생각을 해서, 아까 샤먼이라고 하는 것은 우주와 접신하는 상태잖아요. 아까 얘기한 사슴뿔이라는 것도 그렇고,

지금도 우리나라 무당집에 가면 큰 대나무를 꽂아 놨죠. 대나무는 우주와 교신하는 안테나 역할을 한다는 의미거든요.

지금 여러 가지 산업의 폐해가 많죠. 그것을 왜, ‘지금 우리가 사는데 폐해가 왜 많은가’라고 하면, 그 이유에 대하여 명쾌하게 이야기하신 분이 토마스 베리라고 하는 신부님인데, 그분이 쓰신『우주 이야기』(대화문화아카데미, 2010)라는 책에 공감 가는 대목이 있습니다. 지금은 우주와의 교감 상태가 없어진 것 때문에 이런 문명의 폐해가 생긴데요. 모든 사람들이 우주인이라는 생각을 못하는 것이죠. 우주에 사는 사람들인데 우리가 우주인이라고 생각을 안 하고 이 동네에 사는, 총체라고 생각을 못하는 것이죠. 그렇기 때문에 생겨나는 것이라고 이야기를 해요. 깊이, 거기에 대하여 공감을 하고요. 글자는 게 단순히 스마트폰에서 하는 것처럼 문자 보내고 그런 게 아니라, 그 속에 모든 지혜와 역사와 모든 것이 담겨있는 굉장히 소중하고 무겁고 이런 ‘존재’라는 것에 점점 더 빨려 들어가고 있습니다.

김종길: 마지막 말씀이 귀에 쑥 들어오네요. 글자를 ‘지혜와 역사가 담긴 소중하고 무거운 존재다’라고 표현한 부분이 말예요. ‘존재’라는 표현을 썼는데 문자에 존재감을 부여한 걸로 봄서는 완전히 꽂혀 계신 분인 것 같아요.

한양대 정민 교수님 책이 떠오르는 데요, 『미쳐야 미친다』(푸른역사, 2004)라고 하잖아요. 정말 제대로 미쳐야 어딘가에 이른다는 뜻인데요, 미쳐있다는 게 굉장히 중요한 것 같아요.

언님이 말씀하신 것처럼 문자 이전에, 기호라고 하는 것은 문자로 남아있지 않기 때문에 우리가 역사적으로 논리적으로 따져 보기는 힘들지만, 지금 저 위에 보고 있는 그림이, 맨 위에 왼쪽<sup>[5]</sup>이 시베리아 몽골 초원에 가면 바위에 저런 샤먼 암각화가 굉장히 많이 그려져 있어요. 저 위에 있는 이미지는 유라시아. 우리가 유럽이라고 부르는 지역에서부터 시베리아까지 이동해 온 ‘머리에 쓴 이미지’의 일종의 계통도예요. 이걸 보면 대체로 위가 사슴뿔 형태를 가지고 있고, 사슴뿔 형상이 솟대라던지, 신라의 금관이라든지, 그리스도의 가시관이라든지… 현대에서는 촛불과 같은 형태로 등장하기도 하죠.

아래에는 시베리아 샤먼들의 복장이에요. 현재까지도 저런 복장을 입고서는 복을 하나 들고 춤을 추면서 굿을 펼칩니다. 백남준 선생님은 3천 년 전에 이런 동아시아의 문화적 전통이 유목민족에게는 잘 남아있는데 우리처럼 정주하고 있는 민족이 왜 저것을 상실했는가 하는



[6]

의구심을 가진 적이 있다고 헤요. 이동하는 민족과 정주하는 민족의 문화를 생각해 보세요. 어떤 민족이 문화적 전통을 더 풍부하게 오랫동안 가질 수 있을까요? 정주민이 아닐까요? 그런데 저도 몽골 초원에서 직접 본 적이 있는데요, 그들이, 그러니까 유목민이 사실은 더 많은 것을 가지고 있어요. 우리는 거의 대부분을 다 버렸죠. 잊거나 잃어버리고 말예요.

저 사슴뿔 이미지는 제가 아까 첫 번째 키워드 이미지에서 왔다고 했잖아요. 저는 날개님의 머리 뒤통수에 그려진 저 이미지가 무엇을 뜻하는지는 잘 몰라요. 여전히 사슴뿔이라고 생각하고 넘어가보는 것이죠. 그리고 여러분이 보기에 왼쪽의 것도 예전에 샤먼들이 들고서 춤을 치던 북인데요, 언님이 그린 이미지와 굉장히 비슷하지 않나요? 무언가 상징적인 문자들처럼 보이는 이런 형태들과 기호화 되어있는 문자인데, 샤먼들은 이런 기호화된 문자를 북에 새겨 놓고 그것을 둑둥 치면서 하늘과 소통했다는 것이죠. 일종의 하늘과 소통하는 문자 체계라고 볼 수가 있을 거예요.

여기 이 인물이 퉁구스족의 샤먼이고, 곰 토템이 많아서 곰가죽을 뒤집어쓰고 머리에 사슴뿔 관을 쓰고 북을 치면서….

우리말에 ‘생각하다’라는 말의 ‘생각’의 ‘각(角)’이 사슴뿔이에요. 사슴뿔이 ‘반짝’하고 머리 위로 솟은 상태를 ‘생각’(生角)이라고 말하는



[7]

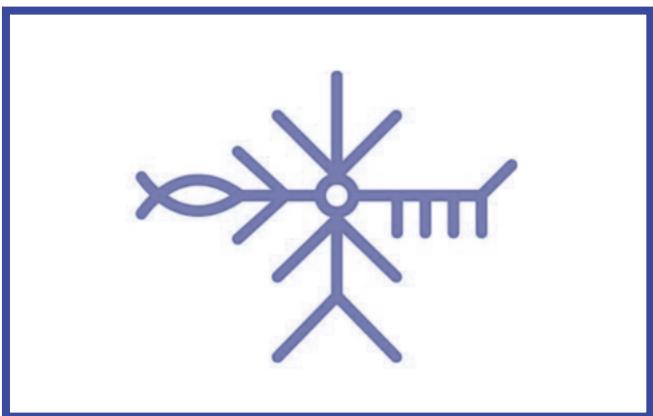


[8]

거예요. 생각한다는 것은 우리 머리 위로 사슴뿔이 자라는 것과 같아요. 그렇다면 생각하는 존재, 머리에 안테나를 세운 존재, 그 사슴뿔 안테나로 하늘의 메시지를 받는 메신저가 바로 샤먼인 거죠. 또 메신저는 메시지만 전하는 게 아니라 '스스로 되기'의 접신이 이뤄져요. 곰이든 호랑이든 귀신이든 자연의 정령이든 우주의 기운이든.

여기 보시면, 최근에 우리 몸의 게놈 지도가 밝혀졌어요. DNA<sup>[7]</sup>나 미토콘드리아를 통해서 인류가 어떻게 이동해 왔는가를 밝혀내고 있는 것이죠. 아프리카에서 유라시아로, 그리고 북쪽으로 이동해서 아메리카로, 인디언으로 넘어가기도 하지만 하강하는 민족도 있었어요. 여기가 바이칼이에요. 저 바이칼이 알타이어 민족들의 제로 포인트예요. 거기에서 파생되어서 아래로, 다시 동쪽으로 이동하는 걸로 보는 것이죠. 그러니 바이칼의 동서남북에 우리와 같은 형제의 부족이 살고 있는 거예요. 혹시 사하공화국이라고 아세요?

그리고 이건 러시아 극동부 하바롭스크(Khabarovsk)의 문양<sup>[8]</sup>이에요. 그곳 소수민족의 뭐예요? 곰과 호랑이 문양인데 깃발 같은



[9]

거잖아요. 여기 이곳에도 우리 시조라고 알고 있는 단군이야기가 널려 있어요.

날개님께서 앞서서 문자 이전의 세계에 대해서 말씀 하셨는데요, 문자 이전에는 기호적 문자를 통해서 우리가 사용하고 소통해왔다는 것이죠.

디자인(design)이라는 말을 ‘디’(de)와 ‘자인’(sign)을 쪼개면, sign은 ‘몸짓’, ‘신호’, ‘표시’의 개념이고, de는 ‘그것에 대하여’, ‘그것에 속한’이라는 뜻이에요. 그 둘이 만나서 ‘디자인’이라는 말로 쓰고 있지만, 디자인의 원뜻은 그러니까 “몸짓의 신호나 표시에 대하여”라는 뜻을 가지고 있는 거죠.

우리가 쉽게 무언가를 만들어 내기 위해서 원가를 ‘설계하는 디자이너’를 생각할 수 있지만, 훨씬 더 원형적인 맥락에서는 샤먼들의 몸짓의 체계, 신호, 표시 이런 것들과 연관 되어 있다는 겁니다. 저는, 디자이너는 훨씬 더 샤먼에 가까운 존재이겠다는 생각을 지울 수 없어요. 날개님께서 하신, 이 상징에 대해서 직접 각주를 달아주시기를 원합니다.

안상수: 이것은 생명평화 무늬<sup>[9]</sup>예요. 그린 지는 10년 이상 되었는데요. 생명평화라는 것이 저에게는 늘 머릿속에 든 것이었어요.

제가 태어날 때 굉장히 놀래서 태어났다고 해요. 제가 어머니 뱃속에 있을 때는 6:25였거든요. 그것이 저에게 이전이 되어서 어린 시절을 내내 ‘경끼’ 속에 살았어요. 그래서 부모님이 제 걱정을 굉장히 많이 하셨어요. 그것이 지금도 제 뇌리 속에는 아주 피곤하면 어릴 때의 그 경끼가 올라와요.

지금은 이성으로 그것을 제압하고 있는데, 어렸을 때는 그것을 못하니까,

전쟁, 이런 것에 대한 근본적인 두려움이 제 몸 속에 있어요.

그래서 생명평화라는 것에 대해서는, 어느 순간 생명평화라고 하는 것에 대한 만남이 있었어요. 만남이 운명적으로 있었는데요. 저에게 생명평화에 대한 의미를, 심볼을 디자인 해달라는 부탁을 받고 나서부터예요. 이게 그 때 디자인한 생명평화 무늬예요. 이 무늬의 부분을 볼까요?

이건 생명이란 무엇인가를 설명하는 그림입니다. 생명은 결론적으로 '하나'라는 것이에요. 내 생명이 어디에 있느냐 그러면, 이게 내 생명이라고 생각을 하죠. 하지만 사실은 그렇지 않아요. 내 생명을 유지하는 것은 남의 생명의 희생 위에서 유지가 되는 것이거든요. 치킨도 먹어야하고, 내 생명을 유지하기 위해서 닭, 소, 돼지도 먹어야하고, 생선도 먹어야하고, 풀도 먹어야하고, 풀이 일 년 동안 애써서 맺은 열매도 먹어야하고요. 일 년에 먹어야 하는 쌀의 양은 몇 톤이나 될까요? 어마어마한 것이죠. 그리고 햇빛도 받아야하고… 어른들이 그러더라고요. 곡식은 달빛으로 익는다고. 또 나의 생명은 여기에 있는 것이 아니라 내 밖에 있다고 하는 것을 잊고 사는 것이 아닌가, 해서 그것을 표현한 무늬입니다.

이것은 사람이고요.

이것은 네 발 달린 생명이에요.

이것은 물에 사는 생명.

하늘에 사는 생명들, 풀이나 나무, 해, 달 이 모든 생명이 다 연결되어 있어서 돼지가 아프면, 소가 아프면, 사람도 아프고 만일 돼지가 다 죽으면 사람도 죽게 되어있어요. 여기에 닭이 아프면 사람도 아프고, 새가 아프면 사람도 아프고, 물이 오염이 돼서 고기가 아프면 사람도 아픔을 느낄 수밖에 없는 것이죠. 여기서 하나라도 절단이 나면 다 영향을 미치게 되어있습니다.

지금, 생물 다양성에서 하루에 몇 종씩의 생명들이 없어진다고 해요. 심각한 것이거든요. 그것을 우리는 못 느끼고 있을 뿐이죠. 풀과 나무도 굉장히 중요한데, 지금 숨 쉬고 있는 공기는 이것의 소산입니다.

그리고 이것은 우주로부터 신호를 받는 안테나이기도 하고요. 그리고 해와 모든 에너지를 제공하는 해, 달은 나중에 커서 책을 읽어보니까, 달이 없어지면 지구는 태양계의 중력에서 튕겨나가죠. 우주 속을 우주의 어디로 튕겨나간다는 거예요. 이것이 40억년동안 지구의 모든 태양계와 우주의 중력 상태가 맞은 것이 지금이죠. 달이 그 중력의 일부가 되어서 태양계를 돌고 있는 것이고, 달 때문에 밀물 썰물이 생겨서

바닷물이 일렁거리면서, 이를테면 모든 조화의 균형을 맞추고 있고 그렇다는 것이에요. 그렇기 때문에 생명의 가장 중요한 상태는 평화로운 것이잖아요. 생명이 소통하는 제자리에서 하는 것이 평화더라고요.

아프리카에서 내전이 일어나면 총 맞아서 죽는 사람이 얼마 안 된다고 해요. 전쟁에서, 다른 곳으로 피해가다가 더러운 물을 마시고 밤에 집에서 못자고 들판에서 자다가 병이 나서, 아니면 전염병에 걸려서 죽는 것이 더 많다는 거예요. 사람이 살아서 재개발에 걸리면 자기가 원하는 곳에서 정주하지 못하기 때문에 평화가 깨지는 것이잖아요. 모든 것이 자신이 정주 하는 곳에서 이탈하는 것이 평화가 깨지는 것이더라고요. 그러니까 달과 해 아래에서, 우주 밑에서 모든 생명은 자기가 원하는 곳에서 정주하는 것, 이게 평화적인 상태인데, 그것이 안 되는 것이죠.

그런데, 20세기의 평화는 전쟁을 안 하는 것이었어요. 평화는 전쟁과 전쟁의 사이다. 유명한 학자가 그렇게 말했는데 일리는 있지만 단편적인 해석이라는 생각이 들어요. 20세기는 전쟁이 많아서 전쟁만 안하면 평화라고 생각을 했습니다. 그런데 지금 우리가 살고 있는 21세기는 생명의 평화가 훨씬 중요한 시기가 되었어요. 이것은 단순히 사람이나 생명의 평화가 아니라, 온 생명의 평화가 중요한 시기가 된 것이죠. 모기도 평화로워야 되거든요.

이 세상에 모기가 없으면 큰일이 난데요. 모기는 위대한 예방주사래요. 내가 물린 침은 타인을 물고 문 침인데, 그 전 사람의 미세한 균을 저한테 옮긴 것이죠. 실제로 많은 균에 대한 내성을 기르게 하는 모기의 침이 그런 효과를 가지고 있는데요. 예방주사가 그런 것이잖아요. 물론 뇌염을 옮기기도 하지만 확률 상으로는 굉장히 적다는 것이에요. 그러니까 지렁이도 필요하고 지네도 필요하고 모든 생명은 다 그것이 있어야 했기 때문에 존재하는 거잖아요.

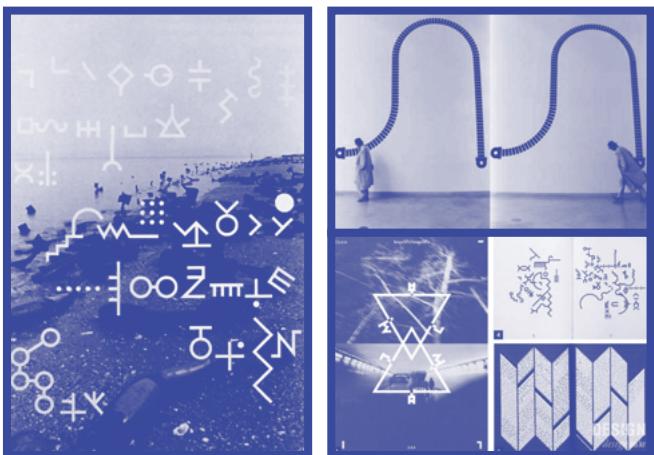
과학이라고 하는 것은 아직도 완벽하지 못한 것이죠. 그러니 생명에 대한 귀중함이 없기 때문에 아무렇게나 사는 거예요. 닭이 마당에 있을 때는 아무렇지 않았는데 닭이 공장에서 기르니까 우리는 닭에 대한 아무런 생각 없이 알만 낳아라 이거죠. 그런데 공장식으로 기를 때에는 배설물도 처리해야하고 알도 수거하기 좋게 하기 위해서 철망 위에서 기른 데요. 그러면 닭이 자기가 알을 낳는 것은 자기가 생산하는 것이잖아요. 사람으로 치면 사람이 자기가 생명을 생산하는 것인데 그것을 생산할 때 보여주기 싫어서 감춘다고 합니다. 그런데 철망에서는 감출 수가 없으니 감추려고 노력을 한데요. 그것을 참다가 못 참는 거예요. 그러다 닭이

정신적으로 돌아버린다고 해요. 돌아버리면 닭이 다른 닭을 공격합니다. 그래서 닭을 기르는 사람은, 옆의 닭을 쪼면 죽잖아요, 그래서 닭장 주인은 재산을 잃으니 닭의 부리를 자른다고 해요. 생명에 대해서 재산, 물건이라고 생각하는 거예요. 이것은 그 이야기입니다. 생명평화 무늬고요. 지금은 이 무늬가 세계적으로 퍼지고 있어요. 생명 평화에 대한 생각을 동의하시면 마음껏 이 무늬를 쓰세요.

김 선생님이 상징기호 같은 문자를 보여주면서 제 디자인과 닮았다고 했잖아요. 저는 '닮았다'는 것이 굉장히 칭찬으로 들려요. 원형이라고 하는 것이 있잖아요. 원형은 닭을 수밖에 없거든요. 그런데 변형은 할수록 닮지 않으려고 하는 것인데, 원형으로 가면 갈수록 근원이 거의 비슷해요. 처음 무늬를 만드니 어디서 본 것 같다고 했는데, 나중에 암각화 같다는 거예요. 암각화는 글자가 태어나기 이전에 새겼던 것들이거든요. 저희도 학교에서 일 년에 한 번씩 여행을 하는데요, 작년에 암각화 여행을 내몽골로 갔는데 그것이 마치 아래요.

원형에 대한 관심이 꼭 글자 이전 이런 것보다도 그 상황에서는 어땠을까? 원초적인 관심이 많기 때문에 이런 것이 저로부터 이렇게 스며스며 나온 것이 아닐까 하는 생각이듭니다. 생명평화 무늬예요. '심볼'이 우리말로는 '무늬'거든요. 평화를 우리말로 하면 가장 가까운 말이 '어울림' 같아요. 아무리 찾아도 그것이 가장 가깝더라고요. 영어로 하면 life, piece, 삶, 평화. 삶은 사람이고 그것과 같은 어원인데, 삶이라고 하는 것은 그냥 살아지는 것이기도 하지만 살려내는 거예요. 살림, 잘 꾸려가는 것도 있지만 모든 생명을 살려내는 것, 이것이 사람이 해야 할 일이죠. 그래서 사람은 제일 밑에 있어야해요. 사람은 만물의 영장이 아니라 다른 생명을 우리가 보호해야하고 다른 생명의 고마움을 알면서 살아야하고 다른 생명을 가급적이면 해코지를 덜 하고 살아야 나중에 죽어서 후회를 안 하실 것 같아요. 이것은 그런 염원을 담은 일종의 부적 같은 무늬입니다.

김종길: 굉장히 쉬운 이야기처럼 들리지만 사실은 아주 깊은 이야기를 해주셨네요. '온 생명'이라고 표현하셨는데 이때 '온'이라고 하는 것은 온 누리의 생명을 이야기할 때의 그 '온'도 되지만, 장회의 선생님은 그래서 '온생명'이라는 개념을 만들기도 했잖아요. 다석 류영모 선생님은 '바탕'에서 찾았고요. 김지하 선생님은, 장회의 선생님과 두 분 다 생명주의자이지만, '낱생명'이라고 이야기하기도 하셨고요. 생명에 대한



[10]

철학이 저런 상징기호와 만나는 것도 중요한 것 같고요. 저 샤먼이 들고 있는 두 가지 원형에 대해서 저도 그렇게 생각을 합니다.

우리 몸의 DNA에는 최초의 아담이 아프리카에서 태어난 이후부터 우리 몸에는 모두 그 DNA를 가지고 있는 것이잖아요. 그 DNA가 어떻게 발현되어서 창조되느냐 하는 것과 연관이 되어있을 수밖에 없어요. 그런 맥락에서 저 이미지를 보면서 저도 아주 흥미로웠어요.

저 밑에『보고서 보고서』라고 하는, 디자인계에서는 저 책을 꼭 컬렉션하고 싶어 하는 사람들이 많은 것 같아요. 타이포와 전체적인 디자인에서 파격이 있다면 그런 파격을 보여주는 실험이 아니었나 생각을 해서 가지고 왔고요. 그런 문자에 대한 기호적 실험들은 아주 다양하게 전개되고 있더라고요.『보고서 보고서』에 있었고. 마침, 지금 선생님이 고백하신 것처럼 21세기 타이포 실험에서 마치 타이포 암각화 같은 실험들을 보여주고 있는 것이 아닌가?

저 바탕화면이 무엇인지 알아보겠어요? 기름 유출이 있었던 서해안에서 기름을 걷어내고 있는 풍경에 덧대서 위에 이미지를 포스터로 만드신 것 같아요.<sup>[10]</sup> 저도 보면서 동물이나 새나 물고기 이미지인지, 그런 것들을 상상하면서 제가 봤던 것 같아요. 이런 장면들도 아주 흥미로운 것 같아요. 우리 보면 ‘하울’인데 어떻게 보면 ‘a’ 같기도 하고, 얼토당토하지 않는 것 같기도 하고, 제가 그런 걸 보게 된 것 같아요.

날개님은 논리적이고 과학적이고, 앞과 뒤가 정교하게 배치되어

있는 것을 가진 분은 아니다. 그래서 제가 자료집 첫 쪽에 마치 일종의 회오리 같고 나선형 같고 그런 생각을 하는 존재, 이게 과거에 고구려 벽화나 암각화를 보면 시간의 일관성이 없어요. 기승전결이 이어지지 않는 것이죠. 즉 흥적이고 제의적이고, 하지만 그것이 종합적으로 볼 때는 카오스와 코스모스가 만나서 카오스모스가 되는 것 같은 거죠.

위에 보이는 저것은, 한반도에서 가장 오래된 암각화를 보여주죠. 이런 암각화의 이미지들이 잘 아시겠지만 동아시아에 오랫동안 문자 체계를 형성했던 한자의 이미지로 문자가 되는 과정을 보여 주죠. 제가 사슴을 이야기 했는데요. 처음에 이런 이미지는 문자인지 기호인지 이미지인지를 분간하기가 어려웠어요. 하지만 이런 오래된 암각화의 이미지로부터 문자가 되가는 과정을 보여준다는 것을 우리가 충분히 알 수 있어요. 이런 상형문자를 지금도 쓰고 있는 곳이 있고, 언님의 연구실에 갔을 때 제가 동파문자를 보았는데, 동파문자를 들어보셨나요? 원난성 리장이라는 곳인데요, 오지 여행을 좋아하는 분들은 안가보고는 못 배기는 곳입니다. 여기가 전 세계적으로 유일하게 현재까지도 상형문자를 부족어로 쓰고 있어요. 생각보다 어렵지 않아요.

이 이미지도 암각화 이미지에서 추슬러 왔습니다. 날개님이 아까 사람을 그릴 때 이런 동그라미를 그렸잖아요. 이것이 오래된 인류가 사람을 표현하는 최초의 이미지였던 것이죠. 그것을 언님은 조사와 연구와 오래된 학술적 발굴을 통해서 그렸다기보다는, 직관적인 DNA가 발동된 게 아닌가 싶어요. 이것을 보면 전쟁을 치르고 있잖아요. 창칼을 들고 둘이 맞서고 있는 상태.

여기로 보면 출생을 뜻하는, 아기가 태어났잖아요. 혼인을 뜻하는 것이 되고, 동파문자이고, 혹시 관심 있어 하시는 분들은 보시라고 11년 전에 제가 리장에서 사온 『동파문화예술』이라는 책인데 한 번 보시기 바라고요. 아주 흥미로운 것은 그곳에 리장민족박물관이 있는데 그 옆에 소수 민족의 가장 상징적인 인물인 샤먼이 살고 있고 그 샤먼이 동자 샤먼을 키우고 있더라고요. 샤먼이 대대로 샤먼을 세습시키는 풍습을 아직 간직하고 있더군요. 샤먼이 그 부족의 가장 위대한 제사장이고, 왕은 아니지만 왕보다 강력한 힘을 가지고 있는 분이에요. 거기에 가면 전 세계에서 상형 문자를 연구하려 온 학자들의 초상이 박물관 홀에 이렇게 액자사진으로 걸려 있어요. 상형문자를 쓰는 부족은 여기 밖에 없기 때문에 이곳에 와서 연구를 했던 거예요.

여기로 보면 이집트 문자, 갑골문 이런 문자들의 이미지가 사람을

표현하는 방식, 해, 왕을 표현하는 방식, 신, 소를 표현하는 방식이 다르죠. 최초의 문자 이미지는 상형, 형상의 이미지를 가지고 문자화하는 것이죠. 이게 최초의 타이포라고 볼 수 있는 것이죠. 이 타이포에 날개님은 완전히 꽂히셔서 리장 같은 곳에 가서 직접 보신 것 같고, 제가 재작년에 후난성 후난대학에 갔을 때도 그 쪽 예술디자인대학에 방문하셨다는 이야기를 전해 들으면서 정말 이분은 전 방위적 네트워크구나, 본인 자체가 네트워커다 하는 생각도 들었습니다.

재미있는 것 하나 볼까요? 부적과 같은 것이죠. 그런 표현을 날개님도 쓰셨는데요, 이런 부적은 악몽을 퇴치하는 부적이고요. 이게 생각보다 찾기 쉬워요. 부적을 검색하면 부적을 파는 사이트에 또는 이미지인데 악몽을 퇴치한다고 해요. 신명득천부(神命得天符)는 행운이 따르는 것, 통치오뢰부(通治五雷符)는 병이 낫는다는 거예요. 이런 것을 문자와 기호와 상징이 결합되어 있기 때문에 읽기는 어렵지만 상징으로서의 기호는 해석이 가능하죠. 그런 부분들을 우리가 아직도 현실계에서도 쓰고 있는 것이죠. 이런 상형문자가 상징으로만 남아있는 것이죠. 그것이 우리의 삶을 좌우지 할 수 있다는 신성, 영험함과 문자가 결합되었다는 것을 알 수 있죠.

처음에 날개님이 문자가 ‘어떤 무거운 존재일 수 있다’는 표현이 저는 아주 적합한 표현이 아닌가 싶어요. 그 존재성 안에는 영험함, 문자에는 우리가 소설을 읽을 때 이미지를 전달하는 단순한 것으로만 존재하는 것은 아니라는 것이죠.

여기가 리장이에요. 나시족의 성씨가 목씨 성이에요. 목씨의 ‘목’(木)에 성곽을 둘러쌀 때처럼, 애을 위(圍)로 둘러쌓으면 가둬져 죽게 돼 버려요. 이게 항공사진으로 찍은 거예요. 완전히 미로예요. 이것도 세계에서 유일하다고 해요. 나시족들은 그들이 사는 마을을 미로로 만들어서 8백년 이상 외침을 막았다는 거죠. 그리고 이렇게 아직도 남아 있는 성이고요. 대단한 곳이에요. 여기를 아시아의 베니스라고도 불러요. 왜냐면 물의 도시이기도 하거든요. 집집마다 수로가 지나가요.

그리고 이런 이미지가 하나 더 있죠. 이 부분은 잘 아시겠지만, 지금 민화 전시가 있는데요, 거기에 이 문자도가 나와 있거든요. 제가 최근에 언뜻 날개님이 민화에 꽂하신 것 같아서 여쭤보고 싶어요. 실제로 언님께서는 어느 신문 인터뷰에서 ‘파티에 이런 과를 개설해야 해야겠다’는 발언도 하셨더라고요. 우리 안에 있었던 문자와 상징과 영험함에 관한 이야기를 좀 들려주세요. 참, 참고로 날개님은 오래 전에

안상수: 동파문자(東巴文字) 이야기를 잠깐 하셨는데 '동파'라는 것이 우리로 치면 스님이라는 말이거든요. 그 쪽 티베트 접경지역이기 때문에 동파들이 글자를 그렇게 만들어서 동파들이 쓰고 있는 것이죠.

제가 거기 갔을 때 동파들을 만났어요. 집에 초대를 받아서 가서 제가 질문을 했거든요. 여기에 경전이 다 동파문자로 되어있는데 이 경전 중에서 창세기의 경전이 있느냐, 저는 그게 늘 궁금했거든요. 우주가 처음 생길 때 이런 것들이 경전에 많이 있어요. 모든 민족에는 그런 창세기 신화가 있거든요. 그런데 그분이 있다고 하면서 찾아서 창세기에 대한 부분을 보여주셨어요. 그 창세기의 설명이 너무나 아름다운 거예요. 제가 메모해 둔 것이 있거든요. 창세기 때 이 세상에 태어날 때 이랬답니다.

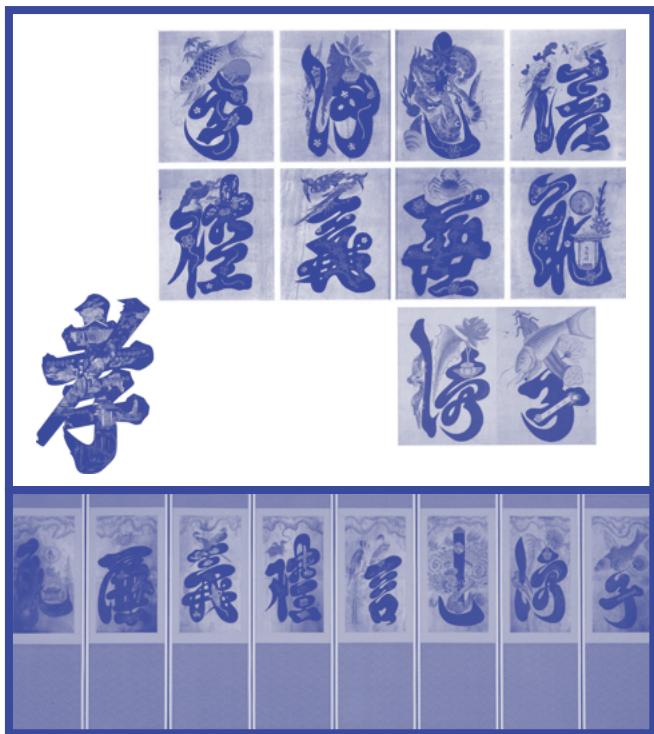
“돌이 말하고 나무가 걸어 다니고 춤출 때 땅은 흔들거리고 있었다. 해, 달, 별도 아직 호를 갖추지 못하고 있었으며 산, 풀, 나무, 돌도 음양 두 신도 혼란 세상에 뒤섞여 있었다.”

멋있잖아요. 우리는 아까 이야기 하신대로 산골에 아주 오지의 작은 마을이랄지 아니면 이런 데에 살고 있는 한 마을 부족의 신화예요. 그런데 우리는 이렇게 교육을 받았던 것 같아요. 신화의 유품은 그리스도마 신화이고, 중국신화 정도는 되어야 신화이고, 우리 무당집에서 신 내림을 받는 무당의 신화는 신화가 아니고, 크고 돈도 많고 그런 것들. 놀랍잖아요. 한 마을의 신화가 이렇게 아름다울 줄은.

사실은 말이 엄청나게 많았데요, 이 세상에는. 그런데 말이 점점 없어져서 7천 개, 1천 개였는데 앞으로는 점점 없어져서 앞으로는 6백 개 아니면 3백 개 이렇게 줄어들 것이라고 해요. 말이 줄어드는 것은 생명이 줄어드는 것과 같거든요. 하나의 글자, 하나의 말이 하나하나 귀중하거든요.

아까 문자도<sup>[11]</sup>를 보여주셨는데, 문자도는 우리 조상들이 저런 것을 어떤 사람이 그렸는가 하면 궁중의 화원도 그렸지만 자기가 붓을 가지고 유랑을 하며 어느 마을에 들어가 부잣집에 가서 “내가 그림을 그리는 사람이다. 밥을 좀 먹여다오.” 하면 사랑을 비워줘요. 그럼 사랑채에서 밥을 얹어먹으면서 그림을 그립니다. 그 그림을 벽장에 붙여놔요.

옛날 사람들은, 우리는 민화라는 말은 최근에 생긴 말이고요. 옛날 사람들은 ‘벽장그림’이라고 했어요. 집에 벽장그림을 그린 것이죠. 거기에 바람을 그린 거예요. 효재충신예의염치(孝悌忠信禮義廉恥).



[11]

그런데 거기에는 돈 많이 벌어달라는 뜻은 없어요. 다 인간이 살아가는 기본적인 덕, 태도, 예의에 대해서 그려놓고 지냈던 거예요. 지금으로 치면 가장 프로페셔널한 아티스트가 그린 거예요. 우리는 그렇게 생각을 안 하잖아요. 저런 것들은 별로 가치가 없는 것이고 아주 유명한 김홍도나 신윤복이나 추사 김정희. 아까, 리장에 있는 동파의 신화가 그렇게 아름답듯이 저런 것을 그린 사람의 이름은 하나도 남아있지 않거든요. 무명(無名)이라고 해서 그 사람에게 꿈이 없었던 것도 아니고 어쩌면 생활의 태도는 이름 난 사람보다 훨씬 더 아름답거나 깊은 철학자일 수 있었던 것이죠.

그래서 민화나 그런 것을 볼 때마다 저는 그런 상상에 빠져 들어갑니다. 저 민화는 중국, 일본도 있습니다. 그런데 특히 우리나라의 민화나 문자도는 아주 기가 막혀요. 저는 제가 하는 작업을 저런 것을 문자도라고 하거든요. 제가 하는 작업의 제목도 문자도라고 해서 하는데,

대상은 다르지만 저는 한글을 가지고 하기는 하지만 한글이랑 표현 방법은 다르지만 역시 글자를 가지고 하는 것이라서 저분들이 썼던 문자도라는 이름을 이어서 작업을 하고 있습니다.

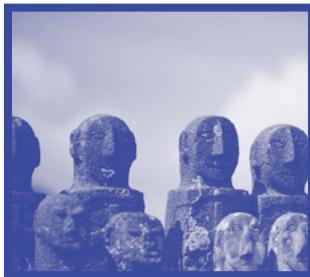
김종길: 위에서 가로, 윗부분에서부터 보면 효, 부모님께 효도를 해라 제, 형제간 우애, 신, 신의, 예의염치, 예를 잘 지켜야겠죠. 의로워야 하고 염치도 있고. 경상도 쪽의 문자도의 내용은 이렇게 여덟 글자가 이런 식으로 계속 반복 되어서 글자가 날개씩 들어가 있기도 하고. 이런 문자도가 나와 있고요.

최고의 걸작들이 지금 예술의전당 서예전시관에서 전시중이니 가서 보시고. 문자와 이미지와 이런 것들이 잘 결합되어 있는 또 이런 기복적 신양의 대상이기도한 이런 이미지들을 보시면 더욱 좋겠어요. 그리고 타이포그래피라고 하는 학교도 세우시고 타이포그래피 철학을 가지고 오랫동안 디자이너로 살아오셨기 때문에 제가 어떻게 질문을 던져야 할지 모르겠는데, 몇 가지 자료를 가지고 왔어요.

가장 위에는 제주도 동자상<sup>[12]</sup>이에요. 아래의 첫 이미지는 날개님이 『보고서 보고서』 첫 작업하실 때 표지 이미지로 실렸어요. ‘한 눈 빛박이’라고 표현을 하기도 하는데 처음 출발한 이미지이고, 기사에서 보았는데 한 삼만 장 이상 찍으셨다는 이야기가 있어요. 혹시 여러분이 파주타이포그래피학교에 가게 되면, 1층에 이런 제단이 있어요. 엘리베이터 옆에.

제일 위에 세종대왕 그 아래로 주시경, 구텐베르크, 루쉰, 그리고 타이포와 관련된 중요한 어르신들을 모시는 일종의 사당을 작고 예쁘게 꾸려 놓으셨기에 제가 오늘 이 자료를 가지고 왔어요. 주시경 선생은 서재필 선생이 첫 독립신문을 만드실 때 일종의 교정을 보셨던 최초의 교정사셨는데 그렇기 때문에 한글의 중요성을 누구보다 고민하시게 되셨고 그런데 안타깝게도 서른여덟에 돌아가셨지만 한글의 체계를 바로 잡는 중요한 역할을 하셨죠. 그 체계를 우리가 쓰고 있는 거예요.

한글을 반절이라고도 했어요. 근대에 한글을 보급하기 위해 이런 반절표<sup>[13]</sup>를 많이 배포했어요. 이것은 초등학생을 위한 반절표예요. 재미있는 것은 반절표 위에 ‘가’에 해당하는 이미지가 원가 하면 개예요. ‘나’는 나비, ‘다’는 닭, 이런 거예요. ‘라’는 라디오가 마는 말이고, 배, 사슴, 아기, 자, 체, 칼, 탑, 파, 마지막에 해 이미지를 넣어 놨어요. 만물을 성장하게 하는 맨 위의 동그라미를 보세요.



[12]



[13]

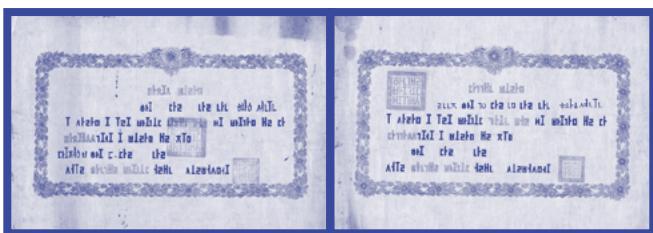
그리고 제가 날개님한테 이 작품을 가지고 오겠다고 했었는데요.  
풍속화하면 김홍도나 신윤복을 말하지만 김홍도는 정조의 명을 받아서  
한 권짜리 화첩을 그린 게 전부예요 사실은. 조선 최고의 풍속 화가는  
기산 김준근이라는 분이에요. 현재까지 약 2,800여점이 발굴이 되었고요.  
그 작품들은 대부분 우리나라에 있지 않아요. 개항기 때 그려져서  
선교사들이나 외국인들이 기념품으로 사갔기 때문에 그리고 그들이 또  
그 나라의 민족학 박물관 같은 곳에 기증을 했거든요. 그래서 오랫동안 잘  
보관이 된 것이죠.

기산의 풍속화를 보면 배경이 거의 없고 그림과 제목만 있어요. 그래서 한글공부를 할 때 예전 초등학교 교본<sup>[14]</sup>에 썼어요. 여기 보면 '줄 탄는 모양'이에요. '시집가고 장가가고', '투전 노는 모양'. 이미지만 봐도 그게 뭔지 알 수 있게 제목을 단순하게 했다는 걸 알 수 있죠. 이건 최초의 한글 번역본『천로력령』이에요. 이 삽화를 기산 김준근이 그렸는데 여기에 등장하는 예수나 예수의 제자들이나 악마나 천사가 다 한복을 입었고, 풍경이나 그런 것이 동아시아의 이미지로 표현된 독특한 형국이에요. 여기에 보면 다 예수에 대한 이야기이지만 그게 조선전통복장을 하고 있는 사람들로 표현되어서 참 재밌어요.

서울시립미술관 정문입구 건너편에 배제학당역사박물관이 하나 있어요. 빨간 벽돌. 거기에 가면 기산 김준근의『천로혁명』자료를 볼 수 있고, 이거는 숭실대 기독교박물관에서 세 권으로 정리가 돼서 구입을 할 수가 있어요. 원래 다 컬러로 되어있는데 예전에는 모두 흑백으로 소개되어서 흑백인 줄 알고 있었죠. 대부분 다 채색풍속화예요. 그리고 그림이, 이분이 전문화가가 아니라 민간에서 활동했던 화가였기 때문에 그림이 더 진솔할 뿐만 아니라 내용도 풍부해서 연구가치가 아주 높아요.



[14]



[15]



[16]

그리고 중시조. 날개님께서 그토록 존경해 마지않는 주시경 선생님과 관련된 자료를 가지고 왔는데요. 이게 아주 재미있죠. 여기 보면 이게 한글로 쓰인 거예요. 한글을 배우고 나서 받는 수료증<sup>[15]</sup>인데요. ‘맞춘 보람’이라고 써 있죠. 학교를 잘 마쳤다 해서 맞춤 보람이고요. 밑에는 뭘까요? 지금은 상징말로 사라지고 안 쓰는 말인데. ‘다 깐 보람’이에요. 얼이 다 깨었다고 해서 준 졸업장이에요. 다 깨우쳤다는 표현을 쓰신 것이죠. 한글을 가지고 이런 실험을 하신 것이죠.

안상수 날개님이 그래서 주시경 선생님을 중시조로 좋아하지 않을 수 없었던 것 같아요. 또 주시경 선생님은 한글 어학당을 ‘배곧’이라 해서 배우는 곳, 배움터라는 말을 썼어요. 그래서 지금 그 ‘배곧’은 원래 디귿이 시옷 발음이 되어서 ‘배곳’이라고 쓰는데요. 그래서 타이포그래피에서는 그냥 원래대로 ‘배곧’이라는 말을 쓰고 계세요. 그리고 세 번째 그림 중 하나가 다석 류영모<sup>[16]</sup> 선생이에요. 왜 이런 분이 우리에게 중요한가? 우리는 사실 다 잊고 사는데, 왜 다시 주시경 같은 분을 호명해야 하는가 하는 이야기를 들어보지 않을 수 없을 것 같아요.

안상수: 한글은 세종대왕이 디자인했죠. 저는 디자인 했다고 말하고 있어요. 왜냐하면 세종대왕은 의도적으로 마음을 먹고 한 것이기 때문에 그래요. 그때까지 우리는 한자를 빌려서 쓰고 있었고 한자를 쓰는 사람들은 익숙하게 썼지만 그 한자를 쓰고 있는 사람은 당시 1퍼센트 밖에 되지 않았던 것이죠. 나머지 사람들은 모르니까, 심지어 공주들에게도 가르치지 않았어요. 나중에 공주를 시집보내고 아버지가 딸을 시집보내면 끝이었어요.

왕 체면에 보고 싶다고 불러올 수도 없고. 그때 쓴 글이, 다 한글로 쓴

편지들이었죠. 딸에게 보고 싶다고, 어떻게 지내느냐고. 한글을 만든다는 것은 보통 결심이 아니었을 거예요. 그런 것이 아니면 안 되는 것이었죠. 더군다나 지금으로 따지면 영어 몰입 교육시대에, 옛날로 치면 한자 몰입 교육시대이죠. 그런 시대에 새로운 글자를 만든다는 것은 어떤 말로도 설명이 안 돼요.

혁명적이죠. 놀랄만한 얘기라는 수식어가 모자를 정도로 엄청난 일이에요. 갑자기 세상이 뒤집혀지는 사건인 거예요. 글자가 태어난 것이죠. 그러면 국가가 그것을 한글을 쓰자고 해서 교과서도 바꾸고 한 것이 아니라 한글이 나왔어도 기껏 해봐야 세조, 자기 아들 때까지만 겨우 한글에 대해서 조금 뒷받침을 할 정도였지 그 다음에서부터는, 연산군 이후부터는 한글을 쓰는 것 자체를 금지시켰습니다. 국가적으로 한글을 공식 문자로 채택한 적이 없어요. 고종 때까지 한글은 버려진 '존재'였죠. 공식 행정 용어는 '이두'예요. 이두는 모든 것을 한자로 쓰는 거예요. 임명장, 공용문서 모두 한자예요. 그것이 한글이 워낙 쉽기 때문에 한글이 혼자 큰 거예요. 그것도 남자들은 업신여기고 안 쓰는 거예요. 여자들만 썼어요. 그래서 한글의 옛날이름이 '암글'(언문)이라는 것 아시죠? 여자들만 썼기 때문에 암글이라고 했어요.

그래서 고종이 대한제국을 선언한다는 게 대한제국이 청나라가 일본에게도 지고 그러니 우리도 대한제국이라고 해서 이름을 붙이면서 국한문을 변용해서, 한자와 한글을 같이 쓰겠다는 교지를 내렸고 그때부터 한글을 토시로 쓰기 시작한 거예요. 기미독립선언서를 보면 토시가 아주 명확하게 나옵니다. 거기 보면 한글은 토시 밖에 없어요. 그런데 그런 상황에서 한글 자체에 대한 한글을 온전히 한글스럽게 쓰겠다고 자각을 하고 그것을 몸소 실천한 최초의 사람이 주시경이에요. 엄청난 사람입니다. 누가 가르쳐주지도 않았고 자기가 그것에 대하여 생각을 가지고 물론 서재필이 배재학당 선생님이었는데 학생이 워낙 총명하니 독립신문을 만들 때 고3을 데려다 일을 시킨 거예요.

독립신문은 한글로 만들었으니까 영향을 많이 받았죠. 그렇지만 온전히 독학으로 모든 것을 이분이 다 하신 거예요. 하나하나 이분의 업적을 따지고 보면 놀라워요. 이분의 별명이 보통이 선생님입니다. 보통 때는 독립신문에서 일하고 주말에는 보통이에 짐을 챙겨서 한글 '배곧'을 가르치는 것이죠. 아까도 '마친 보람'이라든가 이런 졸업장이라든가 모든 것, 아니면 모든 용어들을 다 한글화 시켜요. 한글로 만든다는 것이 보통 어려운 것이 아니에요. 실제로 옛날에 써왔던 것, 보통 어머니들이 쓰는

말 이런 것을 다 해서 자기가 한글화 시키는 것이죠. 모든 문법용어를 다 한글화 시켰어요. 한글이란 말로 그때 태어나고, 그전까지 언문이었고 암률이었고 그렇게 이야기하다가 한글이라는 말도 그때부터.

우리가 지금 디자인 공부를 하는데 디자인이라는 말이 영문에서 왔지만 우리가 공부하는 것은 이 땅에서 하는 것이기 때문에 당연히 한글이 가장 가운데에 있어야하는데 그러면 우리가 본받아야 하는 사람은 누구예요? 우리 역사상에서 중요하게 연결이 되는 사람들. 당연히 최고의 디자이너는 세종대왕이고요. 따지고 보면 한글로 따지면 주시경 같은 분이 아주 중요한 분이죠.

김종길: 주시경 선생님 이후에 정말 한글을 사랑하시고 한글로 표현하려고 했던 많은 분들이 있었죠. 다석 류영모, 함석헌 선생님과 두 분은 스승과 제자 관계이죠. 저도 다석 선생의 『다석일지』를 읽고 있어요. 어려워요. 쉽지 않아요. 하루 한 챕터 읽는 걸로 처음에 시작을 했는데, 대학 때예요. 이분의 『다석일지』라고 하는 일기장 같은 것이에요. 사실 다석 선생께서는 일기는 쓴 일이 없어요. 이것도 죽음을 예언하고 쓴 나날의 ‘일지’일 뿐이에요.

이분은 제 손으로 책 한 권 쓴 적 없어요. 지금 검색하면, 다석 류영모 검색하시면요, 책이 어마어마해요. 다 그분의 제자들이 그 분의 말씀을 정리한 것입니다. 그런데 일지를 보면 하루를 마치고 쓴 글이기 때문에 ‘하루때문’이라고 먼저 제일 먼저 써 놓고 그 다음 문장을 쓰기 시작하셨어요. 잘 보면 우리말을 어떻게 써야하는가에 대한 타이포로서의 실험을 일지에 상당부분 쓰고 있어요. 예를 들면 우리가 참된 나를 찾아야한다 했을 때 ‘참나’(眞我), 그걸 바꿔 말하면 ‘얼나’를 찾아야한다고 하는 거예요. 이 때 얼나는 얼을 깨친 나예요. 얼굴이라는 말도 얼을 담고 있는 골이라고 해서 ‘얼골’인데 그것이 얼굴이 되는 것이거든요. 또, 하나 둘 셋 넷 다섯도 하늘, 땅, 씨앗에서 사람, 누리, 다살이 이런 철학적인 개념이 수를 셈하는 말이 된 거예요. 그런 말들을 다시 본래의 뜻을 찾아주는 일도 하셨죠.

글을 디자인 한다는 것은 말의 뿌리를 알지 못하고 마치 기계적으로 설계하듯이 하는 그런 디자인은 사실 생명이 없는 것이죠. 말꼴을 만든다는 것은 우리말의 뿌리와 우리말로서의 삶을 어떻게 담아낼 것이냐, 철학이 함께 작동해야하는 것이죠. 그것을 류영모 언님의 일지에서 볼 수가 있는데, 이분의 제자 되시는 박영호 언님한테 우편을

보낼 때 항상 이렇게 ‘언님’이라는 말을 썼어요.<sup>[17]</sup> 어진님이라는 뜻이에요. 눈님은 깊은 통찰, 순결하다는 뜻을 가지고 있어요. 류영모 언님의 일지에 이런 것들이 보여요. 몸, 얼, 이런 말들이 어떻게 사용되는가. 사람이라는 말도 나오는데, 살 앓, 사람이 살아지다, 삶을 알다 라는 말이 결합되면 삶이 되는 것이죠. 이런 말들을 글꼴들을 실험한 글들이에요.

두 번째 키워드가 외눈박이예요. 한쪽 눈을 가리는 ‘빛박이’가 보이죠. 네팔에 가면 이런 지혜의 눈이라고 하는 부처의 눈을 볼 수 있어요. 혹시 우리말에 ‘눈부처’라는 말이 있다는 것 아세요? 자 지금 옆 사람과 지금 살짝 마주볼까요? 마주볼 때 마주보는 대상이 각자의 눈에 어리는데 이렇게 서로 어린 상태를 눈부처라고 해요. 상대방이 나의 부처인 것이죠.

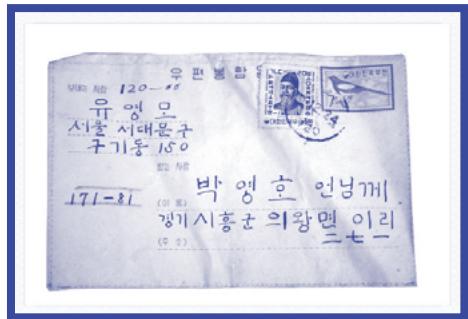
어제, 오늘, 내일(來日)에서 내일만 한자어예요. 오늘, 어제가 순우리말이고 원래 ‘아제’라는 말이 내일을 뜻해요. 순 우리말이고요. 그러니까 어제, 오늘, 아제인 것인데요. 어제의 ‘어’는 과거 시제죠. ‘야’는 미래시제고. 여기에 너 나를 대입하면 너라는 존재는 나의 과거이고 나는 너의 미래인 걸 알 수 있어요. 눈부처라는 우리말에도 그런 뜻이 포함되어 있는 것이죠. 우리가 ‘우리’라고 쓰는 말은 너와 나를 잘 구분하지 않는 그런 개념을 가지고 있는 거예요.

지금 파워포인트에서 보는 저런 ‘한쪽 눈 보기’<sup>[18]</sup>라는 것이 실은 단순한 퍼포먼스에서 시작한 것이지만, 한눈은 밖을 보고 한눈은 감춘 것이 아닌가요? 감췄다고 하는 것은 ‘나’를 보는 눈이고, 밖을 보는 눈과 안쪽을 보는 눈, 두 개의 차이로 볼 수 있지 않을까, 하는 생각이 듭니다. 눈은 하나의 구멍과 같아요. 눈을 ‘눈우물’이라고도 해요. 우물과 비교하기도 해요. 우물, 눈, 구멍이라는 상징 개념에서는 서로 이렇게 같이 만나는 경우가 많아요.

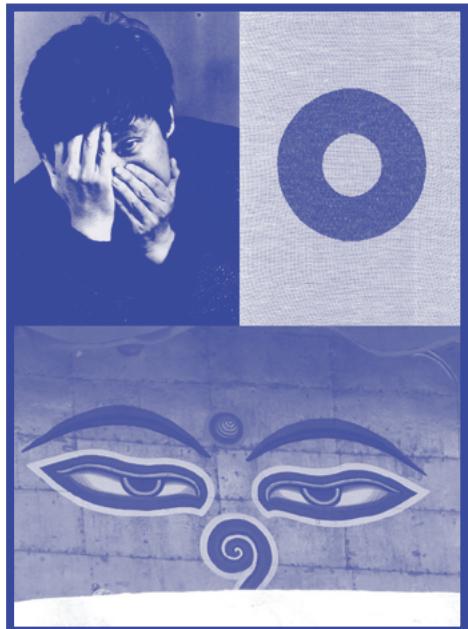
시인 윤동주의 고향이 용정(龍井)이에요. 용우물이에요. 우물은 눈과 비슷하게 생겼죠. 동공으로, 눈으로 쑥 빨려 들어가는데, 내면을 보는 시선을 가지고 있는 것이죠. 거기에서 샤먼, 신화가 서로 같이 연동이 돼요. 눈이라는 하나의 이미지는 신화가 탄생하는 우물이기도 하고, 신성을 들여다보는 안쪽의 눈이기도 한 거예요.

이게 제주 내왓당 무신도<sup>[19]</sup>라는 것인데요. 우리나라에 남아있는 가장 오래된 무신도예요. 내왓당 무신도는 원래 12폭이었어요. 한데 현재는 10폭만 남아 있어요.

일연스님이 쓴 『삼국유사』를 읽어보시면 우물에서 많은 시조가 탄생을 해요. 용이 변신 하는 곳이어서 변신하는 공간이기도 해요. 『삼국유사』에



[17]



[18]

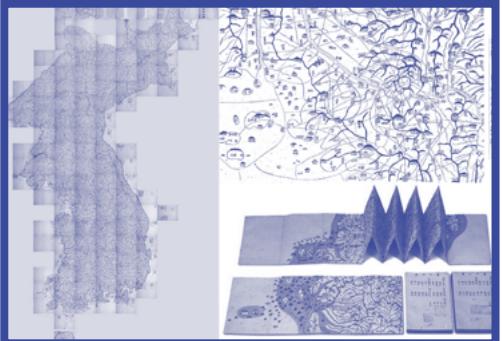


[19]

안상수\_날개\_머리 위, 날뛸 끝 멋 짓



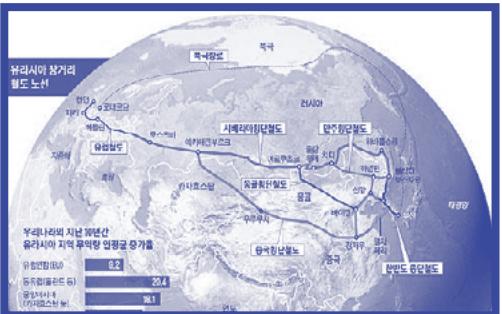
[20]



[21]



[22]



[23]

보면 왕이 용으로 변신해서 우물 속에 살다가 다시 돌아와서 왕으로 사는 그런 이야기가 있죠. 변신하는 공간이에요. 외눈박이라고 하는 '한 눈 빛박이'라 하는 퍼포먼스가 우연치 않게 시작했다고 들려주셨지만 제가 볼 때는 이런 신화적인 통로로서 한쪽 눈과 한쪽 눈이 안팎을 보는 퍼포먼스로 연결되는 것이 아닌가 그런 생각을 하게 된 것이죠. 이것은 제주도에 있는 동자상<sup>[20]</sup>들을 모아놓은 것인데….

마지막 질문이에요. 제가 안상수 날개님 자료를 들춰보고 인터뷰하신 것을 쭉 보다보니까 뇌의 생각하기를 사슴뿔에 비유하기도 했지만 이런 무늬, 인문학의 문(文)도 무늬예요. 사람의 무늬(人文)를 공부하는 것이 인문학인거예요. 무늬 혹은 주름 잡는 생각들로 가득 차 있는 것이죠. 그 실체를 연구실에서 보고 왔어요.

이게 고산자 김정호 선생님이 만든 대동여지도<sup>[21]</sup>인데요, 이렇게 절첩식 형태로 되어있어요. 땅의 주름을 접으면 대지가 한 덩어리로 접혀 버리는 이게 22첩이거든요. 짹 다 피면 7미터 정도의 한반도 지도가 돼 버려요. 이게 일종의 디테일한 주름의 세부이죠. 이게 바로 뇌의 뉴우런지도와 다르지 않아요. 이게 이렇게 접히거든요. 무늬와 주름인 것이죠.

디자이너 안상수 님은 타이포그래피를 사용한다는 것이 무엇이냐? 디자이너라는 한 존재가 탄생하기에는 병렬적이고, 수직적이고, 수평적인 이런 것만이 아니라 그것이 분절되면서 이어지고 또 다시 건너뛰게 되고. 생각하기라고 하는 것이 직관이 작동하는 상태여야 가능한데, 그런 것이 접혀져서 만났을 때 그런 사유하기가 아니겠느냐?

그런데 이 대동여지도를 그린 김정호 선생님은 여길 보면 '지도표'라는 것을 만들었어요. 상징기표를 다 만들었어요. 지도를 보기가 굉장히 편해요. 우리가 오늘 안상수라고 하는 날개의 비늘들을 벗겨내는 자리에서 이런 절첩식 사유라고 하는 일종의 노마드적 사유의 실체로서 '안상수 날개님'을 보아야하지 않겠느냐.

이것이 흥미롭게도 유라시아의 지도<sup>[22]</sup>인데 유럽에서 아시아의 교통이 끊어진 것은 두 산맥 때문이에요. 이 거대한 산맥 때문에 한 번 건너온 뒤로는 서로 교류를 잘 못하고 살게 된 거예요. 이런 구조가 좌뇌와 우뇌로 비유하기도 하는데 문화적 격차라는 지점이 발생한 것이죠.

그렇지만 근대 20세기 초반에, 이렇게 유라시아가 한 몸이 된 적이 있어요.<sup>[23]</sup> 처음. 시베리아 철도를 통해서 말예요. 이런 사유하기, 이것을 넘어와서 이렇게 만나게 된 것이 이렇게 만난 거예요. 거대한 초원과 산이 중첩되어 있는 공간과 서로 만나게 된 것이죠. 그 초원에 남은 민족들이

있고 다시 하방해서 내려온 우리는 산으로 둘러싸인 깊은 산 속에서 살고 있는 것이죠. 이곳을 거쳐 와야 했기 때문에 우리 뇌의 사유하기라는 것은 이런 초원과 산과 강이 어우러져 있는 상태의 지적구조를 DNA로 가지고 있다는 것이죠.

그래서 저는 생각하기를 ‘우리는 지금 주름의 대초원을 펼쳐내지 못하고 있는 것이 아닌가’ 생각하는 거예요. 우리는 다시 초원을 보는 관점이 필요한 것이죠. 우리는 이것을 넘나들어야하고 사유가 완전히 초원으로 펼쳐지는 곳을 만날 필요가 있죠. 여기 몽골인들은 흐밍이라고 해서 낮은 소리로만 노래를 해요. 흐밍이라고 하는 아주 낮은 소리로 하면 사운드가 땅에 붙어서 땅에 가까운 상태에서 계속 가서 2, 3킬로미터 밖에서도 소리 들을 수 있어요.

우리는 그런 복잡계적인 사유를 가지고 있지 못하는 거예요. 디자인, 사인을 갖는다는 것은 유라시아의 뇌구조, 초원식 절첩구조, 대동여지도를 그린 고산자는 이것을 알고 있었던 것이죠. 제가 질문을 던진다면, ‘디자인 하다’ 혹은 평화에 대한 어울림. 날개께서는 ‘멋 짓다’라고 표현을 하는데 왜 우리가 다시 초원의 사유, 절첩식 사유, 노마드적 사유가 필요한가? 이런 질문을 드리고 싶어요.

안상수: 토마스 베리가 지은 『우주이야기』라는 책에 나오는 말인데, 참 중요한 책입니다. 제가 파티라는 학교를 시작하면서 이사장으로 모신 분이 저에게 처음 선물한 책이 그 책이에요. 아마 그것은 저한테 무슨 뜻이 있어서 선물하신 것 같아요. 이 책을 읽어보고 잘해다오 하는 뜻이라고 생각하는데 그 책을 제가 천천히 읽었거든요. 읽고 나서 또 읽고. 그 중에 이런 말이 있어요. 다 창작가이고 싶어 하고 모든 것을 다 창조적으로 하고 싶어 하는 거기에 창조에 대한 아주 중요한 말이 나옵니다.

“창조를 위한 핵심방법이란 지금까지 익숙함에 대한 저항이다.”

모든 것이 사람이 익숙해져요, 사람이. 창조는 익숙한 것에 대한 반기를 드는 것이죠. 익숙함은 편해요. 따라하면 되니까 내가 창작자이고 싶으면 익숙함에 대한 저항인 거예요. 그런데 처음 생명이라는 얘기를 했듯이 생명은 단 한 가지 공통점이 있어요. 모두 다 죽는다는 것이에요. 그것은 거역할 수 없는, 죽지 않는 것은 생명이 아니니까.

그런데 생명은 본질적으로 고난을 겪을 수밖에 없는 것이 생명이에요. 어려운 것이 생명인 것이죠. 생명은 쉽지가 않아요. 기쁠 때도 있고 즐거울 때도 있지만 아주 잠깐이에요. 고난스럽거나 이런 것들이 거의

대부분입니다. 그런데 그 고난을 받아들이는 것이 정상인 거예요. 그런데 그 고난을 거절하면, 피해가면 생명이라는 존재를 약화시키는 거예요. 어려움을 이겨내는 것이 더 강한 존재가 되는 것이잖아요. 강한 생명이 되는 것인데 고난을 피해가는 것은 생명 자체가 약화되는 거예요.

나에게 어려움이 닥쳤을 때 어려움을 이겨내고자 극복하고자하면 내가 강해지는 거예요. 그런데 그것을 피해가면 나의 존재가 약해지는 것입니다. 저는 이 말이 참 가슴에 와 달더라고요. 제가 마지막으로 하고 있는 일이 학교를 디자인하는 일입니다. 디자이너이기도 하고 타이포그래피도 하고 한글을 사랑하기도 하고 우리의 원형에 대하여 관심이 있고 하지만 제가 65세인데, 제가 지금 해야 하는 일 가운데 가장 어려운 일을 지금 하고 있어요. 그 어려운 일을 마다하지 않고 똑바로 극복하는 일이 저한테는 제 삶의 생기를 주는 일이라고 생각해서 하고 있어요. 파주에서 하고 있거든요. '파주타이포그라피학교'이고 짧게 줄여서 '파티(PaTI)'예요. 나중에 놀러 오시면 제가 맛있는 점심을 대접해 드리겠습니다. 고맙습니다.



2016.07.28. THU 14:00-17:30

으뜸관 2F 생명실

진금주

통영(統營)과 예술인, 그들의 공간

– 윤이상·박경리 기념공간을 위주로

---

도시의 장소 마케팅 방법 중 하나로 지역을 빛낸 예술인을 기리는 기념공간 조성을 들 수 있다. 기념공간 조성을 통해 유형의 물리적 공간에서 작가의 생애와 작품의 가치를 지속적이고 반복적으로 기념사업을 진행할 수 있다. 예술인을 선양하는 목적 외에도 관광객 유입과 지역 내 고용 창출, 시민들의 자부심 고취, 관련 산업 파생 등의 긍정적 파급 효과도 있어 해당 지역의 문화 예술적 도시 이미지 형성에도 영향을 미친다. 이에 많은 지역에서 유명 예술인들과의 작은 인연이라도 적극적으로 발굴하여 그들의 기념공간 조성을 추진하고 있다. 특히 그 지역이 예술인의 고향일 경우, 해당 인물이 태어나고 자란 고향, 작품의 배경이 된 고향에 건립된 기념공간이라는 남다른 상징성과 정체성 등 특별한 의미를 부여할 수 있어 예술인 고향에서의 기념공간 건립은 선호되고 있다. 이번 강연에서는 통영시를 사례로, 통영이 고향이거나 통영과 깊은 인연이 있는 예술인들을 소개하고, 그들을 기념하는 기념공간들과 관련한 이야기들을 소개해보고자 한다.

---

As a regional marketing strategy of cities, one could mention the formation of spaces to commemorate artists who have honored the region. By forming a commemorative space, commemorative projects can be conducted continuously and repetitively with the life of the artist and the value of the works within a physical space. Apart from the purpose of honoring the artists, there are other positive ripple effects such as attracting tourists, creating regional employment, heightening residents' pride, and creating related industries, thus influencing the formation of a specific cultural and artistic urban image of the region. As a result, many regions are actively excavating even tiny connections to famous artists in order to form spaces in which to commemorate them. In particular, if the region is the artist's hometown, special meanings of unique symbolism and identity that it is a commemorative space built in the artist's hometown, the town that was the background of artistic works, so constructing commemorative spaces

at artists' hometowns is being preferred. At this lecture, with Tongyeong as an example, artists who either were born in Tongyeong or who have a deep relationship with Tongyeong will be introduced, and stories about the spaces commemorating them will be introduced.



경상남도에 위치한 통영은 인구 14만의 중소도시이다. 이 작은 도시는 윤이상, 박경리, 유치환, 유치진, 전혁림, 김춘수, 김상옥, 김용익, 김용주, 김형근, 심문섭, 이한우 등 한국 현대 문화예술계 거장들을 대거 배출하며 명실 공히 대한민국 최고의 예향으로 명성이 높다. 이중섭, 백석, 정지용 역시 통영과 인연이 깊은 예술가들이다.

지금이야 통영 시내 곳곳에서 이들과 관련된 기념공간 및 기념물들을 발견할 수 있지만, 2000년대 중반까지 통영에서 예술인들의 기념흔적을 찾아보기는 힘들었다.

2000년대 초중반까지 통영의 도시이미지는 문화예술의 도시보다 주로 자연환경이 부각된 관광 휴양지의 성격이 강했는데, 2000년대 중반 즈음부터 통영의 도시마케팅에 변화가 시작됐다. 지역 고유의 문화와 예술 콘텐츠를 활용한 문화예술 도시 만들기가 시작된 것이다. 그 이유에 관한 지역 유력 인사들의 설명을 종합하면 다음과 같다.

2004년을 기점으로 시의 주요 정책에 문화예술 중심 도시 만들기가 강력하게 적용되기 시작했다. 그해 가을 태풍 '매미'로 지역의 피해가 상당히 컸고 피해복구 와중 자치단체장 재보궐선거가 시행되어 새로운 시장이 선출되었다. 수산업과 바다 관광 의존이 높았던 통영은 관(官)은 물론 지역 여론 역시 지역 경제가 '바다'에 절대적으로 의존하고 있는 경제 구조에 대해 진지하게 고민하기 시작했다. 2000년 이후 수산업의 경기가 점차 위축되고 점점 기업화되는 과정에서 소외되는 어민들이 늘어났고, 당시 통영 경제의 큰 축을 담당했던 조선업 역시 무섭게 성장하는 중국 조선업의 기세에 통영의 조선업에도 언젠가 한계가 올 것이라는 불안감도 가중되었다. 인구 유출도 빠르게 진행되었다. 한일·한중 어업협정 체결 이후 지역 수산 업체들이 연쇄 도산하면서 어업실업자들이 대거 발생하였기 때문이다. 수산업 종사자들의 인구 유출이 지속되면서 이와 연관된 기타 산업들도 타격을 받아 실업자 양산은 가속되었다. 더군다나 당시 통영은 수산업 이외에는 대체 산업이 특별히 없었던 지역 환경 때문에 인구 유출을 막을 대안은 없었다.

이러한 상황에서 앞으로 통영의 미래 비전 방향을 수산업과 해양관광을 증진시킴은 물론 지역의 문화와 예술 자원을 적극 활용하여 지역 경제를 지탱할 수 있는 투 트랙 구조로 변화해보자는 움직임이 무게감 있게 조성되었다. 지역의 새로운 시장은 이러한 정책을 적극적으로 추진했다. 통영이 보유한 문화예술 인프라는 풍부했기에 적극적으로 추진할 명분은 충분했다. 강연자가 당시 지역 언론들을 검토하고 주요

인물들과의 인터뷰를 통해 확인한 바, 당시 시의 이러한 비전 제시에 지역 여론의 특별한 반대는 없었던 것으로 나타났다. 시와 시민 모두가 지역 경제 불황에 위기감을 느꼈고, 때마침 당시 지역의 문화와 예술 자산에 대한 가치 인식 및 '지속가능한 환경 및 발전'에 대한 화두가 사회적인 이슈였기에 많은 지자체에서 이를 지역 개발과 관광에 접목하려는 시도가 있어 통영시의 새로운 정책에 시민들 역시 공감하였던 것이다.

통영시는 우선 문화예술 관광 인프라 확충에 나섰다. 지역의 문화와 예술 자원을 가시적으로 보여줄 수 있는 물리적 공간들을 적극적으로 조성하기 시작했다. 특히 유명 예술가들의 고향이라는 사실은 통영이 가진 가장 큰 장점이자 차별점이었기 때문에 지역 출신 예술인들을 기념하는 기념공간 조성은 핵심 사업 중 하나로 추진되었다. 그 중 기념공간 조성이 시급한 예술인은 작곡가 윤이상과 소설가 박경리였다. 1967년 동백림 사건으로 옥고를 치룬 후 다시는 고국에 방문할 수 없었던 윤이상을 고향에서만이라도 용기를 내어 그의 음악적 가치를 선양하고자 하는 움직임이 있었고, 박경리 역시 한국을 대표하는 대문호이지만 고향인 통영엔 당시까지 그 어떤 기념적 공간들이 없었기 때문이다. 이 두 인물은 작품의 위상과 스타성 모두를 겸비한 예술가로 고향에서는 정통성과 상징성을 표현할 기념공간들이 시급히 필요했다.

### 윤이상 관련 기념공간 조성

현재 통영에 조성된 윤이상 기념공간은 윤이상 기념관과 통영국제음악당이다. 윤이상과 관련한 기념공간들의 조성 과정을 파악하기 위해서는 통영국제음악제 역사를 함께 살펴보아야 한다. 윤이상은 1967년 중앙정보부가 발표한 대규모 공안사건인 동백림 사건에 연루되어 사형 구형, 무기징역 선고까지 받았으나 스트라빈스키, 카라얀 등 세계적 음악가들의 탄원과 구명운동으로 2년간의 복역 후 석방된다. 이후 다시는 고국에 입국할 수 없었고 1995년 베를린에서 생을 마감했다. 그의 사후 11년 만인 2006년 1월 26일, 국가정보원 과거사진실규명위원회의 "동백림 사건은 확대 왜곡된 것이므로 당사자 및 유족들에게 정부가 사과하기를 권고한다"는 발표로 그가 간첩이라는 누명이 벗겨졌지만 이미 윤이상이라는 이름은 대한민국에서 오랜 시간 소외되어 있었다.

파도소리였다.”고 말할 만큼 평생을 그리워 한 고향 통영에서는 현재 그의 업적을 기리는 통영국제음악제를 개최하며 추모하고 있다. 이 음악제는 1999년 윤이상 가곡의 밤으로 출발, 2002년 제1회 통영국제음악제로 시작하며 현재 아시아 최고의 현대음악제로 성장하였다. 성공적인 음악제로 자리 잡았지만 제대로 된 클래식 전용 음악당이 없다는 점은 초기부터 심각한 문제점으로 꾸준히 제기되어왔다. 열악한 연주시설(통영시민문화회관)은 연주자와 관객 모두를 실망시키며 음악제의 더 큰 성장에 장애물로 지적되어 왔다. 급기야 2004년에는 뉴욕필이 제대로 된 전용 음악당 등이 없다는 이유로 그해 예정되어있던 폐막공연을 취소하는 사태까지 발생하였다. 더군다나 지역에는 2010년 윤이상 기념관이 들어설 때까지 윤이상을 상징하는 어떠한 기념공간도 없어 음악인들은 물론 관객들이 “과연 이곳이 윤이상의 고향이긴 한 건지”를 성토케 할 정도였다.

이렇듯 전용 음악당과 기념공간 부재에 관한 많은 민원이 제기됐음에도 불구하고 윤이상을 세계적 작곡가보다는 사상범으로 대하는 사회적 분위기가 커 문제점들을 빠르게 개선하기에 어려움이 많았다. 또한 음악제 출범 초기인 2003년에는 지역 시장의 행정 공백까지 있어 통영시가 이러한 민원을 집중적으로 챙길 수 있는 환경도 아니었다.

2003년 11월, 지역의 새로운 시장이 임기를 시작했고 그는 통영국제음악제의 더 큰 성장을 위한 수준 높은 전문 음악당 조성을 위해 노력했다. 마침 2006년 1월 26일, 국가정보원 과거사진실규명위원회의 사과 권고 발표는 통영시가 윤이상이라는 이름을 공식적으로 사용해 ‘윤이상 국제 음악당’을 추진하는데 긍정적 영향을 미쳤다. 클래식 전용 음악당이 부족한 현실에 통영시는 이 음악당을 대한민국을 대표할 수 있는 음악당으로 만들고 싶었다.

곧 음악당이 들어설 부지를 확보했고 설계는 세계적 음악가에 대한 예우와 음악제의 국제적 위상에 부합하도록 음악당 설계 경험도 있고 세계 건축계의 거장으로 손꼽히는 프랭크 게리(Frank Gehry)에게 의뢰했다. 통영시의 장기간 접촉 끝에 게리는 통영의 아름다운 풍광과 윤이상에 적극적인 관심을 보였고 마침내 2008년 “내 인생의 마지막 역작을 남기겠다.”라는 확고한 설계 의사를 통영시에 전달했다. 게리는 빌바오 구겐하임 뮤지엄 사례처럼 음악당이 주변과 잘 어울릴 수 있도록 음악당뿐만 아니라 음악당이 들어설 도남동 수변 일대도 함께 디자인을 하겠다는 의지도 전했다. 더욱이 통영시의 적극적인 노력과

설득에 프랭크 게리 사무실측에서는 지금껏 단 한번도 제시한 적 없는 대단히 파격적으로 낮은 비용을, 또 실현 가능할 법한 비용을 견적해주어 통영시는 물론 중앙 정부와 관련 부처의 적극적인 지원만 가능하다면 프랭크 게리가 설계한 아시아 최초의 음악당이 통영시에 들어 설 수 있었다.

통영시는 음악당 건립을 위해 각계 기관에 절실히 예산 지원을 호소했다. 또 당시 대통령직속 국가건축정책위원회의 국가가 지정하는 건축디자인 시법사업 심의에 유일하게 신청해놓은 상황이라 현행법상 수의계약 및 건축법상 1천억대 규모 사업의 경우 설계비는 총 예산의 5%를 넘을 수 없는 현실적 규제들도 극복할 수 있는 가능성도 높았다. 각고의 노력 끝에 음악당 건립에 필요한 비용 충원이 긍정적으로 검토되고 있는 와중 2008년 12월 17일 한 유력 언론매체에 윤이상 평화 광고가 등장했다. 이 광고의 반향은 매우 커 당시 음악당 건립 국비 지원 취소에 결정적인 역할을 하였다는 언론의 분석이 지배적이었다. 간첩 누명을 겨우 벗은 윤이상에 대한 부정적인 광고 글로 인해 음악당 사업에 차질이 생기지 않을까 통영시와 시민들의 우려는 날로 커졌다. 또한 당시 북한의 2차 핵실험 등으로 정부의 대북 강경기조가 지속된 악재도 겹쳤다. 통영시 관계자에 따르면, 음악당 건립을 위해 시장과 공무원들이 “백방으로 뛰었지만”, 결국 2009년 음악당을 축소 건립하게 되었다는 공식 발표를 하게 된다. 2004년부터 본격적으로 추진된 통영국제음악당은 추가 예산을 확보하지 못해 결국 프랭크 게리의 설계는 무산되었고 통영시가 이미 확보해놓은 기존의 사업비 520여억 원으로 통영시 도남동 3만3000㎡의 부지에 5층 건물 규모로 공사가 시작되었다. 음악당 이름 역시 애초 ‘윤이상 국제음악당’에서 ‘통영국제음악당’으로 변경되었고, 공연홀 이름에서 조차도 윤이상의 이름은 찾아 볼 수 없게 되었다. 사업 시작 십여 년 만인 2013년 준공된 음악당은 1300석 규모의 메인 공연장 ‘콘서트 홀’과 다목적 공연장 ‘블랙박스’, 리허설룸 등을 갖춰 2013년 11월 8일 개관식을 개최했고 2014년 3월 ‘통영국제음악제’에서 첫 공연을 시작했다.

한편, 2004년부터 통영국제음악당 건립이 화두가 되면서 윤이상 기념관 건립 추진도 속도를 내기 시작했다. 통영시 도천동 윤이상 생가 옆 부지에 조성된 윤이상 기념관은 ‘도천테마공원(윤이상 기념관으로 통칭)’이라는 이름으로 2010년 3월 19일 개관했다. 하지만 기념관의 조성 과정 역시 순조롭지 않았다. 기념관마저도 일부 보수 세력의 반발과

여러 이유로 윤이상의 이름을 공식명에 사용할 수 없었고, 북한 만수대 창작소가 제작한 윤이상 흉상은 한국 반입 과정에서 9개월 동안 인천항 세관 창고에 보관될 정도로 사회적 시류에 영향을 받기도 했다.

### 박경리 관련 기념공간 조성

대하소설『토지』의 작가 박경리는 고향 통영을 떠난 후 50년 동안 단 한 번도 통영에 방문하지 않았다. 작가는 자신의 작품『토지』,『김약국의 딸들』,『파시』등에 통영을 등장시키며 고향을 그리워하는 마음을 에둘러 표현했지만, 우리나라의 대표적 작가가 50년 동안 고향을 방문하지 않았다는 사실은 한국 문학계가 꿇는 몇 개의 미스터리 중 하나로 여겨질 정도로 작가 본인은 오랜 시간 그곳에 가지 않았다.

통영시 입장에서는 한국을 대표하는 대문호, 박경리의 고향이라는 매력적인 문화 자산을 확보한 셈이고 작가는 높은 대중적 인지도와 이념 논란에도 자유로워 '박경리 브랜드'를 잘 활용한다면 성공을 담보할 수 있는 장소마케팅 전략을 펼칠 수 있었다. 하지만 통영시는 박경리 브랜드를 활발히 활용하고 있는 원주시와 하동군에 비해 이 자산을 적극적으로 활용할 수 없었다. 박경리에게 고향 통영은 '상처의 공간(Traumatic Place)'(이 용어는 강연자가 논문에서 정의한 개념이다.) 이기도 하여 작가와 지역 간 활발한 교류가 없었기 때문이다. 그렇기에 통영시로서는 박경리를 기념하는 어떠한 사업도 당당히 추진할 수 없었다. 고향임은 사실이지만 작가의 동의나 협조 없이 시(市) 단독으로 무리하게 사업을 추진하는 것은 도리가 아니었다.

하지만 2004년 11월 5일, 박경리는 통영을 떠난 지 50년 만에 처음으로 고향을 찾게 된다. 박경리의 50년 만의 귀향은 당시 통영시장의 매우 적극적인 요청에 의해 이뤄졌다. 통영시는 작가에 대한 고향 사람들의 진심어린 애정과 그리움을 간곡히 전달했고, 작가는 고향 방문으로 화답했다. 한국 문단의 거목이 된 작가의 반세기만의 귀향을 맞이하는 고향 사람들은 통영 진입 관문인 원문고개에서부터 도심 곳곳에 이르기까지 환영의 현수막과 피켓 등을 수십 개 준비하였고 박경리가 움직이는 동선마다 많은 이들이 나와 인사를 건넸다. 또한 통영시민문화회관 강당에서 열린 강연에서는 공간을 가득 메운 청중들이 강연 전 모두 다함께 "고향의 노래"를 합창하며 환대했다.

박경리의 방문이 있은 후 통영시는 박경리 자산을 활용할 수 있는

정통성과 명분을 가지고 박경리 기념사업을 적극적으로 추진했다. 박경리 기념관 건립은 물론 여러 기념 작업들이 시작됐다. 작가 역시 통영 방문 후 충무공 추모 사업에 써달라며 통영 한산대첩기념사업회에 거금을 기부했고 기념관에 전시할 귀한 자료들을 통영시에 선사했으며 고향 땅에 묻히고 싶다는 뜻도 전했다. 작가와 고향이 끈끈한 유대관계를 맺기 시작한 것이다. 해를 거듭할수록 교류가 잦아졌고 2008년 박경리의 병색이 짙다는 뉴스가 났을 때 통영 시민들은 강구안 문화마당에 박경리의 쾌유를 간절히 바라는 문구를 적은 거대한 현수막들을 설치하기도 했다.

박경리는 그해 5월 5일에 결국 타계했고 그녀의 뜻대로 고향 통영에 묻혔다. 통영시 산양읍에 모셔진 작가의 묘소 아래 조성된 박경리 기념관은 작가 타계 2주기에 맞춰 2010년 5월 5일 개관했다. 지상1층, 지하1층(부지 4,465m<sup>2</sup>, 연면적 1,337m<sup>2</sup>)의 규모로 사업기간은 2008년 8월부터 2010년 4월까지 걸렸으며 다목적실, 사무실, 전시실, 영상실, 자료실 등을 갖추고 있다. 기념관 관리 담당자에 따르면 개관과 함께 연간 평균 10만 여명이 이곳을 다녀간다고 한다. 통영 시내와 떨어져 있어 접근성이 좋지 않음에도 불구하고 소설가 박경리를 사랑하는 많은 사람들이 고향 통영에 조성된 기념관과 묘소에 방문하고 있는 것이다.

\* 본 강의록은 진금주의 2015년 박사학위 논문과 2016년 학회지 게재 논문들에 기반을 두었음을 밝힙니다.



[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.28. THU 14:00-17:30

으뜸관 B1F 진로도서관

강지웅 / 이보람 / 임소라

독립출판의 생존전략



## 워크숍 질문

### (개업 전)

- '독립출판'에 어떠한 계기로 관심을 갖게 되셨는지요?
- 서점을 운영하겠다고 마음 먹은 계기는 무엇이었는지요?

### (개업 과정)

- 서점 운영 지역은 어떤 기준으로 선택하신 건가요?
- 서점 개업을 준비하면서 어떤 시행착오가 있었나요?
- 서점 개업을 준비하면서 어떤 걱정/두려움이 있었나요?
- 서점 운영을 통해 어느 정도로 수익이나 성과를 얻을 것으로 기대/예상 하셨나요?
- 서점 준비에 대한 주변의 반응은 어땠나요?

### (개업 후)

- 서점 개업날 어떤 희망을 품으셨나요?
- 서점을 개업 초기 어떤 계획들(프로모션/홍보 방법 등)을 가지고 계셨는지요, 그리고 그것이 잘 실행하셨나요? 어떤 효과를 보셨나요?
- 지인 빼고, 순수한 첫 구매고객에 대한 기억이 있으신가요?
- 서점 운영의 보람은 무엇이었나요?
- 서점 운영의 좌절은 무엇이었나요?
- (소라님) 서점 폐업을 결심하게 된 계기는 무엇인가요? 당시 상황에 대해 말씀해 주신다면.
- (보람님) 연남동 골목이 처음 이전할 때 보다 많이 변화하게 되었는데, 도움이 된 면이 있는지요? 만일, 다른 곳으로 이전해야 한다면 어떤 지역으로 가는 것이 좋을까요?
- 서점의 수가 많이 늘었습니다. 동네서점 지도 앱이 만들어질 정도로 붐인 것 같긴 합니다. 이러한 흐름들에 대해 어떻게 생각하시나요?
- 독립출판물들이 계속해서 활발하게 제작되고 있습니다. 한 가지 특징은 신인들이 꾸준히 등장한다는 것인데요. 유통하는 역할에서는 계속해서 새로이 진입한 분들과 상대해야 하는 점에서 같은 일을 반복해야 하는 경우가 생기는 것 같습니다. 이것에 어떤 생각을 가지고 계신가요?
- 공간을 운영하는 데에는 유무형의 많은 노력이 들어가는 것 같습니다. 책들을 유통하는 것 외에도 여러 역할들을 필요로 할 텐데요. 일과

휴식의 경계를 어떻게 구분하고 계신가요? 원칙이 있다면?

- 서점이란 공간의 특성 때문일까요, 많은 사람들이 서점은 영업 보다는 낭만으로 보는 것 같습니다. 두 분께는 어떤가요.
- 서점을 포함한 문화적인 플랫폼을 만드는데 관심을 갖고 있는 사람에게 조언을 두 가지 할 수 있다면, 어떤 조언을 하고 싶으신가요?

※ 강지웅<독립출판의 생존전략>워크숍은 날 것 그대로의 현장워크숍 취지에 따라 녹취하지 않았습니다. 대신, 진행자의 질문지로 당시 주고받았을 대화들에 대해 가늠해 보길 바랍니다.

[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.28. THU 14:00-17:30

으뜸관 2F 예술실

김현아

신체의 소리를 활용한 화술워크숍

---

목소리는 말하는 사람의 인격을 나타낸다. 인격 즉 'personality'는 라틴어 persona에서 파생되었는데 persona는 마스크를 쓴 배우를 뜻한다. 마스크를 쓴 배우의 연기 목소리를 통해 등장인물의 성격을 나타낸다는 말이다. 좋은 목소리는 타고 날 수도 있지만 대부분의 목소리는 주변 환경과 교육 정도에 영향을 받는다. 후천적인 요인으로 다양한 목소리를 지니게 된다는 뜻이다. 목소리를 구성하는 기본 요소는 발성과 조음 정도이다. 발성과 조음은 후천적으로 습득되어진다. 그러므로 좋은 소리를 내기 위해서는 발성훈련과 조음훈련이 반드시 필요하다. 후두의 여러 근육을 움직이는 방법, 성문의 여닫음, 성대의 진동을 활용하는 방법 등은 차별화된 소리를 만들어 준다. 목소리는 후천적인 교육과 훈련에 의해 만들어지고, 만들어진 목소리는 일상생활에서 자기의 언어로 적용시킬 수 있다. 전문적인 소리를 요하는 분야의 사람들은 더욱 면밀히 훈련해야 할 것이다. 그러므로 목소리는 일반인, 전문인 모두에게 교육이 필요하다고 할 수 있다.

---

The voice expresses the speaker's personality.  
"Personality" was derived from the Latin "persona," and persona means an actor with a mask. A good voice may be inherited, but most voices are influenced by the environment and training. That is, various voices are had through acquired factors. The basic elements comprising a voice are vocalization and articulation. Vocalization and articulation are acquired. Thus, to have a good sound, training in vocalization and articulation are absolutely necessary. The methods of moving the multiple muscles of the larynx, opening and closing the glottis, and using the vibrations of the vocal cord can be used to shape a unique voice. A voice is made through acquisition and training, and the shaped voice can be applied to one's life in one's own language. Those in fields requiring professional sounds will have to train more rigorously. Therefore, it can be said that ordinary people and professionals alike need voice training.

---



김현아

## 도입

김현아: 자~ 여기 쭉 말씀하신 선생님들 중에서 어떤 분들의 목소리가 가장 인상적으로 잘 들리셨던 거 같아요? 여러분들 기억속에… 어느 선생님? 정지선선생님. 또? 검은 옷 입으신 분. 왜 그 분들 목소리가 기억에 많이 남으셨다고 생각이 드세요? 차분하게 잘 말씀하셔서? 그리고 억양과 리듬이 느껴졌나요? 우리가 별 의식 없이 스쳐 지나가지만, 사실 목소리 안에 공명과 발성을 어떻게 내느냐에 따라서 그 사람이 했던 말이 내 마음 속에 남거든요. 대부분 사람들은 말하는 이의 콘텐츠나 그 내용이 중요하다고 생각하지만, 사실은 내용보다는 어떻게 전달하느냐, 어떤 발성으로, 발음으로, 얼굴표정으로, 시선, 손 모양을 가지고, 어떠한 태도를 가지고 전달을 하느냐가 실제로 더 중요할 수 있어요. 예를 들어 볼께요. 예전에 두 분이 계셨는데, 여기 A라는 교수님도 계시고, B라는 교수님도 계셨어요. 학식은 A라는 교수님이 더 많으셔요. B라는 분도 학자시고 좋으신 분이신데 A 분보다는 조금.. 굳이 구별하자면, 학식이 좀 낮았다고 쳐요. 근데 이 A 교수님 강의에는 다 좋아. 강의실에서 다 주무셔요. 내용은 어마어마한데 목소리에 힘이 하나도 없고, 무슨 말인지 모르겠고 발음이 어눌하며 시선이 불안정해서 뭘 하는지 모르겠어요. 근데 이 B 분은 A 분보다는 굳이 말하자면, 수준이 좀 더 낮다고 하지만, 목소리에 벌써 힘이 있고, 사람들을 끌어당기는 원가가 있으면서 200명 규모의 강의에 한 400~500명 앉았는데, 몇 시간 동안 한 사람도 졸지 않는다는 거예요. 다시말해서, 컨텐츠가 있고 내용이 있고 그 전문성이 채워져 있으면, 그 다음은 어떻게 다른 사람에게 얘기를 하느냐, 어떻게 전달하느냐가 더 중요한 키 포인트 일 수 있어요. 내용은 다 비슷해요, 알잖아요. 어떻게 내가 말하고자 하는 바를 다른 사람한테 전달해서 그 사람들로 하여금 내가 하고자 하는 얘기를 인정받을 것인가라는 것은 중요한 거예요. 그러기 위해서 해야 할 것은 무엇일까요? 목소리를 들어서 이 사람은 성격이 급한 사람다면 상대방이 잘 못 알아들으면 짜증을 내요. 내 성격이 급하다는 것을 인정을 못해요. 목소리를 높이고 행동을 하면서 막 정신없어요. 또 느린 사람들은 내 목소리를 낮추게 되는데 내 행동을 템포에 맞춰야 하는데 맞추지 않죠. 마음이 급해지면 다른 사람들을 혼내게 되는 일도 있죠. 본인의 템포를 주변 사람에게 맞춰야 되는데 남탓을 하죠. 결론적으로 말하면, 목소리에는 그 사람의 성격이 나타나게 됩니다. 우리가 보통 성격을 퍼스널리티라고 하는데 어원을 따져보면 페르소나예요. 배우를 지칭해서 페르소나라고 해요. 그런데 페르소나는



그냥 되는 게 아니라 훈련을 통해서 만들어지는 겁니다. 목소리를 통해서 상대방의 인격과 성품을 알 수 있어요. 페르소나 쌩(sing), 노래하는 목소리를 어떻게 하느냐에 따라서 사람의 성격을 알 수 있어요. 말소리는 어떻게 평가가 되느냐! 발성, 발음을 어떻게 하느냐! 이 두 가지예요. 발성을 목에 쪼여서 내느냐, 아니면 힘이 하나도 없느냐. 발성에는 어느 정도 에너지가 있고 힘을 하나도 안주고 하거나 목에 힘을 주고 해서 상대방도 같이 긴장을 하거나 이렇거든요. 그래서 발성을 어떻게 정확하게 잘하느냐, 발음을 정확하게 명확하게 선명하게 하느냐, 이 두 가지예요. 오늘은 이러한 워크숍을 통해서 훈련을 해서 진행해 나갈 거예요.

### 공명과 이완법

김현아: 서셨으면 다리를 어깨만큼 벌려주세요. 소리를 낼 때 제일 중요한 게 자세예요. 티비에서 자세가 중요하다 하는데 그게 사실 소리에서도 중요해요. 소리를 낼 때 재료가 뭘까요? 공기예요. 떠다니는 공기가 소리를 만드는 재료, 도구예요. 공기는 들어갈 때 소리가 안나요. 그런데 들어갔다가 멈췄다가 나가는 공기에서 소리가 나오요. 바로 뱉어버리면 소리가 안 나고 쥐고 있다가 잡고 있다가 최소한 작게 내야해. 그러려면 내 신체가 바로 서야해. 공기가 들어왔다가 호흡이 멈췄죠. 이제 소리가



나가야 하는데 몸이 꺾였어. 그럼 소리가 나가는데서 멈춰요. 그리고 어깨에 너무 힘이 들어갔어. 그러면 공명이 들어갈 수 있는데 부드럽지 않아요. 긴장해. 제일 중요한 거. 연기, 신체 움직임. 그림 그리실 때도 마찬가지예요. 발레 하는 사람, 일반 밥 짓는 사람, 일반 삶 속에서 제일 중요한 것은 긴장완화, 이완, 신체의 불균형한 긴장을 버리는 것. 이완해라, 이완해라… 하면 힘을 빼. 이거는 진정한 이완이 아니에요. 진정한 이완은 긴장과 이완을 반복했을 때 얻어지는 적정감을 이완이라고 하는 거예요. 그냥 힘을 착 뺀다고 되는 건 아니에요. 두 다리를 어깨 넓이만큼 벌리시고 11자로 만드세요. 골반이 튼튼해야해. 하체가 튼튼해야 된다는 거죠. 소리를 내려면 무게 중심이 아래에 있어야하는데, 그 다음에 등을 짹 피세요. 1자가 되게. 배가 나와서도 안 되고, 엉덩이가 빠져서도 안 되고 목하고 어깨선하고, 귀하고 어깨선하고 골반하고 복승아뼈가 1자가 되도록. 그 상태에서 뒤크침에 힘을 줘 보세요. 뒤로 가죠? 앞발가락에 힘을 줘 보세요. 그럼 어디 힘이 들어가요? 배. 소리는 배에서 나와야 해요. 목에서 나가면 상대방에게 영향력이 없어요. 좀 원가 품위 있는데? 하려면 배에서 소리가 나야 하는데 그래서 남들 앞에서 얘기 하실 때는 앞발가락에 힘을 주시고 말씀하시기 시작하시면 무게 중심이 어깨에 있었던 것이 내려가요. 앞발가락에 힘을 주면 자연적으로 무게 중심이 밑으로 내려가요. 느껴지세요? 원래는 발바닥이 있으면 요 가운데까지 힘을 줘야 하는데 그거는 무게 중심을 잡는 거고 조금

더 하체에 무게 중심을 주려면 앞발가락에 힘을 주시면 위에 있던 긴장들이 빠지게 됩니다. 첫 번째 해야 할 일은 긴장 이완이에요. 긴장 이완이 뭐냐면, 내가 가지고 있는 긴장을 없애기 위해서는 긴장과 이완을 반복해야 된다고 했잖아요. 다리를 붙여보세요. 온 몸에 힘을 주세요. 자 그럼 4명이서 한 팀. 한 분이 안에 들어가시고 네 분이 둘러싸고. 왜냐면 제가 요즘 초등학생, 중학생 강의를 가보면 예전에는 놀이를 많이 했잖아요. 우리 세대만 해도 고무줄놀이하고 놀았는데 요즘 애들은 상호교류를 못해요. 앞으로의 문제점은 안, 정신병에 있어요. 아이들이 반응을 안 해요. 컴퓨터게임하고 메신저만 주고받으니까 상대방이 하는 감정들을 읽지 못해요. 그게 가장 문제고 그리고 학원만 다니니까 우리는 예전에 들판에서 “야, 누구야” 큰 소리를 내봤잖아요. 큰 소리 내 본거는 뇌, 몸에 저장이 되어 있거든요. 그렇게 아이들이 내 본적이 없는 거예요. 그게 정말 심각하데요. 이렇게 있으면 손을 잡고 눈을 감으시고.

우리가 그러잖아요. 마음을 놔. 그러면 긴장이 풀리잖아요. 몸이 이완되고 몸이 풀려야지 뇌도 풀려요. 뇌도 결국은 근육이고 신체의 일부고 이완시켜줘야, 심리적으로 이완이 되고요.

이번에는 이완법이에요. 각 관절마다 줄이 있어요. 어깨, 팔꿈치, 손목, 등, 엉덩이, 무릎. 어느 정도 움직였다가 순간적으로 힘을 푸는 거예요. 그럼 순간적으로 몸이 풀리면서 긴장이 떨어지는 거예요.

### 발성운동

소리의 발성 운동을 알려드리려고 하는데, 사람들의 목소리가 어떻게 되어 있느냐면 후두에서 소리가 난데요. 후두에서 소리가 나서 공명을 울리는 건데. 이게 우리가 소리 나는 위치예요. 소리가 성대에서 만들어지고 울려가지고 전달이 되는 건데 우리나라 자음과 모음은 모두 몇 개 일까? 40개. 그 중에서도 18개가 자음이고 22개가 모음이에요. 우리나라 모음은 굉장히 많아요. 다른 나라에 비해서 노래 잘하는 나라 세 곳 있어요. 스페인, 이태리, 한국. 반도국가라고 하는데. 우리나라 성악가들이 외국에 가면 너무 너무 상을 많이 받아요. 그래서 사람들이 이상하게 생각하는데 혹시 너희 언어 안에 노래를 잘하는 시스템이 있지 않을까? 라는데 그 이유를 보면 영어 같은 경우는 아예이오우, 일본도 모음 자체가 작아요. 우리나라 같은 경우는 아야어여오우우으이애에 해서 28개. 자음보다 모음이 더 많아요. 자음은 소리를 만드는 것. 발성,



전달하는 거거든요. 그 다음에 기억, 티을은 뜻을 결정하는 것. 근데 노래가 이태리에서 만들었는데 이태리에서 '아'는 다른 나라 '아'보다 소리가 앞에 있어요. 영어는 뒤에 있고, 우리나라는 가운데. 그런데 노래, 소리라고 하는 게 웅얼웅얼하는 소리는 갇혀있는 소리는 잘 안 들리는 소리예요.

소리를 일정하게 자기 앞에서 나올 수 있게 훈련해야 해요. 우리가 음식을 삼키고 공기를 들이마시는 것은 연습하지 않아도 자연적으로 되는 시스템이에요. 몸 안에서. 하지만 소리라고 하는 것은 수동적이에요. 내가 의지를 갖고 내는 거예요. 그렇기 때문에 후천적인 노력에 의해서 만들어지는 게 소리 훈련이에요. 어떻게 발성하고 발음해왔느냐는 나의 교육정도, 환경, 내 주변에서 어떻게 발음을 써왔는지. 후천적인 노력에 의해서 내 발음이, 내 목소리가 만들어지는 것이기 때문에 이 목소리를 좀 더 가치 있고, 다른 사람들 앞에서 품위 있게 쓰려면, 내 목소리는 태어나면서부터 원래 아래. 그건 거짓말이에요. 후천적인 노력, 훈련에 의해서 갈고 닦아서 퍼블릭 스피치. 남들 앞에서 영향력 있는 목소리를 내야 해요.

소리라고 하는 것은 지지대가 필요해요. 소리를 받쳐줘야 해요. 어딘가에 근육에 힘이 더 붙겠죠? 그걸 이용해서 소리가 나가기 때문에 소리가 더 크게 들리는 거예요. 노래와 마찬가지로 소리를 지지해 주는 데가 복식이에요. 그런데 우리 배에 왕자 새기잖아요. 곁에 있는 왕자

근육이 아니라 안쪽에 있는 눈에 보이지 않는 왕자 근육들이 탄탄해지면 소리를 냈을 때, 에너지가 생겨요.

소리를 잘 내는 방법을 알려드릴게요. 소리라는 것은 눈에 보이지 않기 때문에 도구를 이용해서 소리를 내면 훨씬 잘 내요. 자음은 공력으로 원래 소리가 안 나는 무성 자음인데, 소리가 나는 자음이 있어요. 미음, 니은, 리을, 이응이에요. 그걸 유성자음이라고 해요. 비음 있잖아요. 그리고 소리는 짧은 소리가 있고, 긴 소리가 있어요. 짧은 소리는 보통, 아나운서들은 앞에서 소리를 내거든요. 성대에서 나는 소리를 윗니를 친다고 생각하고 소리를 내세요. 소리를 잡는 거예요.

목이 아픈 사람들은 자기 음역대가 명확하게 맞는지를 판단하는 거. 자기 소리 음역대. 이거는 내가 노력한다고 되는 게 아니에요. 제 소원은 소프라노예요. 그런데 소프라노가 아니에요. 남자로 치면 베이스에요. 낫아요. 소리가 우리나라에서 흔하지 않은 우리나라 사람들은 소리가 높아요. 그래서 소프라노가 많거든요. 저도 소프라노가 되고 싶어요. 비련의 여주인공이 되고 싶은데 안돼요. 그리고 목소리는 좋은데 얼굴 표정을 조금 더 하면 전달력이 좋을 것 같아요. 보통 상대방을 봤을 때, 눈을 보잖아요. 눈 주변의 미세한 근육들을 많이 써야지 저 사람이 표현이 풍부하다고 아는데 목소리가 풍부한데 정작 표정이 없으면 전달하는 게 너무 적은 거예요.

소리라고 하는 것은 반드시 대상이 있어요. 소리를 전달하고자 하는 목적, 대상이 있는데 명확하게 소리가 전달되지 않으면, 마음이 전달되지 않거든요. 마음과 소리를 모아서 상대방에게 줘야 해요. 소리가 자기에게 왔다는 게 느껴지세요? 소리가 자기한테 왔을 때 명확하게 생각하고 보냈다는 게 느껴지시죠? 두 사람씩 적정거리를 두고 마주보고서 싸워볼텐데, 목소리를 높이지 않고 상대방의 얘기를 듣고 끝까지 얘기하면서. 우리 인생에 있어서 항상 갈등은 존재해요. 그럴 때 내 목소리를 악 쓰지 않고 일정한 소리를 끝까지 내면서 상대방 얘기를 들어야 해요. 어떠셨나요? 상대방 목소리가 끝까지 들리셨나요? 상대방의 말에 내가 귀를 기울이려고 하는 집중도, 그러면서 나는 끝까지 말을 해야 해. 하지만 목소리를 높이지 않고 사람이 점점 멀어짐에 따라서 내 목소리도 저 사람한테 끝까지 전달하려고 하는 나의 의지, 에너지 이런 게 보여야 해요.

가장 중요한 게 사실은 발성. 호흡도 있지만, 발성이에요. 바깥으로 나가야 하는데, 잘 안나요. 인위적으로 절대 악쓰지 않는다. 악쓰면 상대방

뇌파를 건드려서 기분이 나빠져요. 공명을 써야 해요. 어떻게 하냐면 손끝에 소리가 있다 생각하고 미시는 거예요.

### 이완과 긴장, 복식호흡

소리를 내기 위해서는 신체의 이완이 필요하다. 신체의 이완은 맨 처음 말씀드렸던 것처럼, 모든 것에 있어서 삶에 있어서도 긴장의 이완이 필요해요. 막 자고 일어나서 바로 활동하시는 게 아니라 근육이 뭉쳐져 있었던 것을 풀어주시면 심리적인 것도 풀어지면서 그 날 하루를 명확하게 잘 보낼 수 있게 돼요. 별거 아닌 거 같지만 아침에 일어나서 근육에 쌓여져 있던 불필요한 긴장을 풀어야 해요. 그런 운동을 하겠습니다. 그 운동 중에 하나가 긴장과 이완을 반복했을 때 적당한 삶에 있어서 에너지가 필요하잖아요. 불필요한 긴장을 제거해서 적당한 에너지를 만드는 것, 이게 우리가 말하는 이완인데. 그런 운동을 아침에 일어나자마자 좀 하시고 소리도 마찬가지예요. 소리를 만드는 곳이 성대인데 그런데 목이 어디에 있느냐면 머리하고 어깨 사이에 있어요. 그런데 어깨에 항상 힘이 들어가 있으면 목이 당연히 긴장할 수밖에 없어요. 어깨를 항상 풀어주는 것. 그리고 소리가 들어왔다가 나가야 하는데 나가는 통로가 다 껍여 있거나 힘이 들어가 있으면 소리에도 당연히 영향을 받기 때문에 신체를 항상 펴 있고 자세만 달라도 공명이 생기는 거예요. 신체 자세가 굉장히 중요해요. 목을 정확하게 세우고 힘을 어깨가 가지면서 불필요한 긴장을 빼는 것. 그래서 복식훈련을 할 때는 풍선과 같이 해야 하는데 풍선은 들어오는 곳과 나가는 곳이 딱 하나예요. 그런데 여기서만 멈추게 되면 과부하가 생기는 거예요. 그래서 호흡을 나눠주는 거예요. 가스레인지처럼 중간밸브를 하나 잠그는 게 복식호흡의 원리입니다. 목에서 과한 부작용이 일어나지 않게 바로 내보내는 거예요. 이게 복식호흡의 원리인 거예요. 복식으로 하라고 수없이 이야기하는 이유가 여기에 있는 과한 긴장을 밖으로 내보내는 것. 귀를 막아보세요. 귀를 막고 소리가 나가는지 안 나가는지. 소리를 안 내고 공기를 천천히 내보내 보세요. 소리에 문제가 있으면 안 들리면서 나가지 않아요. 성우처럼 성대를 많이 쓰시는 분들은 나이가 들어도 목소리에 나이 들지 않아요. 그 분들은 근육에 힘이 있기 때문에. 그래서 근육을 탄력 있게 만들어 놓으면 젊은 목소리를 유지할 수 있어요. 눈에 보이지 않기 때문에 소리 근육들은 다 안에 들어 있어서 후두를 열어라. 공명을 위로 옮려라.

그러면 못 알아먹어요. 그런데 매일 매일 조금씩 하면 달라져요. 다른 사람들 앞에서 말하는 게 자유로운 사람들은 정말 부가가치가 엄청난 거예요. 자기에게 딸려온 것들이 엄청나요. 목소리 하나로. 오케스트라 지휘자와 솔리스트 중에 누가 더 돈을 많이 받는지 아세요? 지휘자가 더 많이 받을 것 같은데 성악 하는 솔리스트가 더 많이 받아요. 왜냐면 소리라고 하는 것은 돈으로 살 수 없기 때문에. 소리에서 나오는 막강한 힘은 돈으로 계산할 수 없기 때문에 지휘자보다 더 가치가 있고 더 페이를 많이 받는 거예요. 연극배우들은 2시간동안 뛰면서 얘기해도 흔들리지 않아야 해요. 우리도 강도는 다르지만 다른 사람 앞에서 소리가 흔들림이 없어야 하고 명확하게 전달이 되려면 공명. 내 신체가 잡고 있는 에너지들을 내가 스스로 조절할 수 있는 능력들을 키워야 해요. 소리가 바깥으로 밀어 나가야 해요. 소리라는 게 공기의 압력이 들어가 있잖아요. 옛날에는 목의 압력만 생각했는데 입 안에도 압력이 들어가 있는 거예요. 그래서 그냥 소리를 내고 말을 했을 때보다 소리가 달라져요.

외국 사람들은 그, 끄, 크의 차이를 잘 몰라요. 음성기관이 내 안에 있는데 음성기호가 발달해 있지 않기 때문에 차이를 잘 몰라요. 유성음, 마찰음의 차이를 잘 몰라요. 음성교육이 어렸을 때부터 되어야 하는데 우리나라자는 음성학이 다른 나라보다 덜 되어 있어요. 다른 나라는 발음부터 배우는데 우리는 글자부터 들어가요. 발음에 대해 명확하지 않게 가르쳐주니까 아이들이 음성에 대해서 명확하게 인지를 하지 않고 진행하게 돼요. 커서 대학에 와서 명확하게 해야 하는 연기를 하거나 해야 하는데 정확하게 말하는 게 안 되는 거예요. 전문가로부터 음성을 정확하게 내는 방법부터 다시하고 있는 거예요. 초등학교 때 끝내야 하는데, 우리나라자는 음성학이 다른 나라보다 덜 발달되어 있기 때문에. 그런데 앞으로는 SNS가 많이 발달한다 하더라도, 음성기호, 문자기호가 있는데 음성기호가 중요하기 때문에 음성에 있어서 확실히 더 해야 할 것 같아요. 크게 내는 사람은 작게 낼 수 있어요. 그런데 작게 내는 사람은 크게 낼 수 없어요. 발성은 일단 크게 낸다. 영화 같은 경우는 클로즈업이 오잖아요. 클로즈업이 오면 크게 연기할 필요가 없잖아요. 소리를 크게 낼 필요가 없어요. 작게 해도 다 들립니다. 그런데 멀리 있어요. 그러면 거리가 있으면, 말의 속도를 늦추고 좀 더 크게 얘기하는 거예요. 내가 서 있는 공간에서 다른 사람한테 얘기를 했을 때 그 사람의 수가 얼마큼이냐 공간은 어느 정도이냐에 따라서 내 목소리의 크기와 내 신체 움직임의 크기를 조절할 수 있어야 해요.

## 거울반응

우리가 보통 배우거나 익힐 때 그냥 들으면 남는 게 5%, 스스로 찾아서 읽는 건 10%, 시청각 수업은 20%, 실제로 해보는 것은 90%이상 자기 마음, 몸속에 남아요. 활동하면서 말하기 때문에. 제가 학교 다닐 때만 해도 화술수업이 있었어요. 화술원리, 발성, 호흡의 원리, 발음이란? 연기에서 화술이란? 등의 수업을 듣는 거예요. 왜냐면 우리 몸에는 신경세포가 있어요. 눈에 시신경세포가 있듯이. 청각신경세포, 촉각이 있고. 지금은 SNS시대라서 문자로 말하잖아요. 예전에는 서로 목소리 톤, 얼굴표정, 미세한 눈 떨림, 얼굴근육에서 상대방의 얼굴표정을 읽어서 상대방의 마음을 이해하고 어루만지고 했는데 지금은 문자를 더 의존하기 때문에 그 사람의 마음을 헤아리고 인지하는 능력이 많이 떨어져 있어요. 아이들끼리 서로 상호교류가 안 되고 서로 외롭고, 서로 이해하지 못한다고 하는데, 빠르고 쉽고 편하게 하지만 그 폐단으로 인해 우리가 인간적인 감정교류라든지 뭐 그런 인간적인 부분을 많이 놓치고 살고 있거든요. 말이라고 하는 것은 생각한 것을 표현하는 것인데 말할 때 우리는 그림을 그려요. 이것을 거울반응이라고 하죠. 누군가 우울하게 있는 것을 보고 상대방이 '너를 보면 나도 힘 빠져. 우울해져.' 중고등학생이나 어린아이들에게서 느껴지는 게 무엇이냐면 상대방의 신체적인 것. 시각적인 것을 통해 나도 동일한 것을 느끼는 거예요. 이것을 거울반응이라고 해요. 그러면 역으로 우리가 신체, 목소리를 적극적으로 만들면 상대방으로 하여금 소통할 수 있는 기회를 마련해 주는 거예요. 목소리를 에너지 있게, 밝게 만들어주면 상대방이 나에게서 적극적인 것을 받을 수 있어서 열려있구나, 소통하고자 하는 구나, 적극적이구나, 그런 태도를 받을 수 있는 거예요. 그렇게 동화할 수 있도록 내가 만드는 거예요. 사실을 연기하는 게 아니라 사실처럼 보이게 하는 거예요. 그림도 마찬가지 아닌가요? '사실'이 아니에요. 다른 사람들로 하여금 사실처럼 보이게 느끼게 하는 것. 연기도 마찬가지예요. 중요한건 관객들이 나를 봤을 때 그 표현을 내가 원하는 것처럼 보이게 해야 하는 거예요. 내가 말로 표현을 잘 못해도 철썩 같이 알아들어야지. '너희가 잘 알아들어야지.' 이런 마인드는 잘못된 거예요. 말하는 사람이 상대방에게 전달될 수 있게 명확하게 표현해 줘야하는데, 상대방이 거부감을 느끼지 않으려면 내가 목을 악쓰지 않아야 하고 공명을 많이 써야 해요. 목에 악을 쓰면 상대방 뇌파가 반응하는 게, 내용은 신경 안 쓰고 감정만 상하게 되요. 그래서 몸의 상태를 바꿔줘야 하고 적극적이고 좋은 상태가

되어야 해요. 제가 키가 163정도 되는데 더 커 보이지 않으세요? 그게 열린 자세라서 그런거에요. 감정이라는 것도 중요해요. 표현해 본 사람이 다른 사람의 감정을 이해할 수 있기 때문에 내 감정을 자꾸 표현해야 합니다. 근데 이건 반복적인 훈련을 통해서 가능해요. 타고난 게 아니고 반복적인 후천적인 학습을 통해서 가능해요. 그래서 몸의 감정, 상태를 적극적인 형태로. 신체 자세를 긍정적으로 만들 수 있게 목소리를 만들어야 합니다. 이게 바로 음성과 신체를 이용한 소통화법의 중요한 포인트예요. 시각적으로 보기만 해도 신체적으로, 감정적으로 상대방과 소통하는 것이 거울반응이고, 나쁜 습관은 소통에 방해를 주게 됩니다. 어려서부터 반복적으로 하는 것을 습관이라고 하는데 '너 자세 똑바로 하고, 목소리 그렇게 내지마.'했을 때 '아 내가 바꿔야지 하는 생각이 안 들어요.' 되려 거부반응이 생기죠. '왜? 내가 편하게 살면 되지.' 라고 생각하죠. 왜냐면 인간은 평상시 하던 틀 안에 있어야지만 내가 편하다고 느끼니까. 심리적으로 편한 상태에서 바꾸라고 하면 뇌에서 거부반응을 일으키는 거예요. 중요한 게 내가 아니라 상대방이 봤을 때의 내 모습을 봐야하기 때문에, 객관적으로 봤을 때를 생각해서 이 모습을 벗어나야 하는 거예요. 나의 잘못된 틀에서 벗어나는 게 첫 번째가 되어야 해요. 그 다음 소통의 형식이 있는데 어떤 형식이 있느냐면 말의 내용은 중요하지 않아요. 보는 것하고 들리는 게 93%나 차이가 납니다. 그러기 때문에 무엇을 전달하느냐보다는 어떻게 전달하느냐가 중요해요. 사실 우리가 '어떻게.'라는 방법을 배우기 위해서, 소통의 형식을 배우기 위해서 올바른 자세를 유지하는 게 소통에 있어서 중요합니다. 자세만 바르게 있어도 상대방에 대한 신뢰가 생겨요. 믿음직스럽게 내 자세를 만들어 주는 것. 그런 것이 중요하겠죠. 어떤 학생들은 힘들다고 그러는데. 자세를 만들기 위해서 가장 중요한건 노력과 의지예요. 내가 해야 되겠다하는 의지. 그리고 힘이 필요해요. 사람에게 가장 중요한 것들이 가운데 모여 있어요. 신장, 폐, 위, 간 그것들을 보호해야하니까 누가 감싸고 있으면 갈비뼈가 감싸고 있어요. 그 갈비뼈는 척추가 지탱해주고 있어요, 척추는 사람에게 있어서 가장 무거운 머리, 목을 지탱하고 골반, 다리 쪽을 지탱하기 때문에 척추를 펴는 게 가장 중요해요. 척추에 힘을 안 주고 있으면 호흡도 하고 피도 돌려야 하는 장기들이 자기 근육들을 그런데 쓰지 않고 자기 몸을 지탱하는데 대신 쓰는 거예요. 척추가 해야 될 일을 장기를 감싸고 있는 근육들이 대신 쓰는 거예요. 그러면 자기 기능을 제대로 못하겠죠. 기능을 제대로 못하기 때문에 척추를 제대로 피는 게 제일 중요해요.

척추를 펴야 나머지 기능들이 제대로 작동돼요. 그리고 목소리는 상황과 감정을 담아야 하고 우리가 보통 이야기를 할 때 횡경막이 올라갔다 내려가거든요. 우리가 보통 가슴으로 흉식호흡 하잖아요. 바로 복식호흡해야 전체적으로 커져서 공간이 많아지거든요. 이 호흡은 감정이랑 연관이 많이 되어 있어요. 호흡의 종류가 여러 가지인데 감정과 호흡은 연관관계가 있습니다. 제가 생각했을 때 좋은 스피치라 하는 것은 판소리하고 비슷하더라고요. 화술, 말이라고 하는 게 어떤 상황에 맞춰서 어떤 감정 상태로 말해야하는지 그 상황과 감정이 맞아야 합니다. 우리가 말을 할 때도 리듬과 감정 상황에 맞게 해야 해야합니다. 공명, 감정, 상황에 맞게 확실히 전달해야 하는거예요.

### 참여자 감상

자, 그러면, 질문이나 여러분들이 느낀 점을 얘기해 볼까요.

여1: 저는 늘 목소리가 작아서 이렇게 큰 소리를 낼 수 있는지 몰랐어요. 재밌고 좋은 시간이었습니다.

여2: 사람들이랑 같이 하는 프로그램이라 즐거웠던 것 같아요. 화술에 대해서도 많은걸 배우고 사람들과 소통해서 즐거웠어요.

남1: 저는 발표 같은 걸 할 때 울렁증이 있었는데 지금도 조금 심하긴 한데 고쳐보려고 왔습니다.

여3: 저도 사람들 얘기를 들어주는 편인데 처음 만났는데 소리를 내봐서 자신감이 생기는 것 같아요.

여4: 어색한 부분이 아직 있기는 한데 소리가 가진 감정들을 즐기고 좀 더 유쾌하게 수업할 수 있어서 좋았던 것 같아요.

여5: 말을 하면서 모든 것을 적절하게 사용해야한다는 것을 여기서 수업 들으면서 내 생각을 정리해야할 필요성이 있겠구나. 말을 할 때 나의 감정, 표현을 담아서 적절하게 해야겠다는 생각이 들었습니다.

여6: 제가 요즘 드는 생각이. 제 주변 사람이 해주는 얘기가 있어요. 나는 너의 생각을 모른다. 네가 얘기하지 않으면. 제가 약간 말도 빠른데. 이 수업을 통해서 내 감정, 생각을 명확하게 전달하고, 다르게 전달되었을 때 나중에 그 오해를 푸는 게 힘들잖아요. 처음 만났을 때 나의 생각, 감정, 의도를 정확하게 전달하는 게 중요하고 거기서 목소리, 말투, 감정이 중요하기 때문에 그런 부분을 노력 하는 게 중요하다고 생각이 들었고요. 오랜만에 소리 질러서 좋았어요.

여7: 움직이고 말하는 것은 매일 하는 건데 내가 어떻게 말하고 움직이는지 인식하는 게 오랜만인 것 같아요. 새롭게 느껴졌고 강사님이 너무 활기차고 밝은 에너지를 가지고 계셔서 좋은 에너지를 받고 갑니다.

여8: 너무 정신없이 놀아서 아무 생각이 안 나고 좋았어요. 빠져서 하다보니까 자꾸 욕심이 생겨요. 이걸 저와 같이 활동하고 있는 사람들과 접목을 시켜보고 싶고 같이 놀면서 실력을 향상시키고 싶은데 하고 나면 까먹어서 그게 너무 아쉬워요.

여9: 발음이 어눌하다는 말을 많이 들었는데 크게 많이 움직이라고 하면 좋을 거라고 하셨는데 그걸 지키기 위해서 노력하려고요.

남2: 저한테 계속 표정이 없다고 그 얘기를 자꾸 들어서 아까 그 미러링처럼 보고 웃는 연습을 해야겠다는 그런 생각을 많이 했습니다.

여10: 책 같은 것을 보면 크게 와 닿지 않았거든요. 내용만 익힌다는 생각이 들었는데 아까 말씀하신 것처럼 직접 학습해보는 게 가장 크게 효과가 있는 것 같아요. 확실히 해보니 크게 와 닿고 기억에도 남을 것 같습니다.

남3: 살이 찌고 나서 아재소리를 정말 많이 들었는데요. 많이 회춘하는 계기가 되었습니다.

여11: 저는 톤에 대해서 욕심이 많은 편이거든요. 제가 좀 못하기도 해서 이번 수업을 통해 많이 배웠습니다. 방법이나 목소리가 태도에서 많이 나온다고 하잖아요. 고칠 수 있는 시간이었습니다.

여12: 눈이 좀 많이 안 좋아요. 오늘 소통이 힘들었다고 느껴졌던 게 아까 배구할 때 제가 공을 드리면 두 명, 세 명이서 나오시니까 라식을 해야겠다고 생각이 들었어요.

여13: 저는 프로그램을 계속 찾아다니다 이건 꼭 아이들을 위해서 해야겠다는 생각이 들어서 들어왔거든요. 제가 애둘을 키우는데 큰 애가 초등학교 4학년이고 작은 애가 여섯 살이에요. 큰 애가 사춘기가 오니까 대화하는 게 힘들더라고요. 아이가 울면서 웅얼웅얼 얘기할 때 엄마 눈을 보고 똑바로 얘기해라고 하면 아이가 엄마 눈이 무서워서 똑바로 쳐다보고 얘기할 수가 없다는 거예요. 말투가 아이들에게 하는 게 여기 와서 생각해보니까, 제가 회사를 다니다 보니까 사무적으로 변하는 거 같아요. 예술가나 단체를 대하다보면 사무적으로 할 수밖에 없거든요. 그게 아마 집으로 가서 아이들에게 똑같이 대하는 것 같아요. 아이도 감정이 있고 기쁠 땐 기쁘고 슬픈 땐 슬픈데 똑같이 엄마가 사무적으로 대하니까 약간 많이 힘들었겠구나 하는 생각이 들었어요. 엄마가 기쁠 때 화날 때 표정을 사진으로 찍어놨거든요. 이걸 아이와 같이 해보면서 분위기를 바꿔보려고요.

여14: 삶에 있어서 중요한 것은 유머 같아요. 하루에 한 번씩 웃겨라. 아이도 한 번 웃기고, 남편도 웃기고 만나는 사람도. 너무 진지해 사람들이. 너무 치열하게 살고 삶에 여유가 없는지, 외국인들을 보면 승화시키잖아요. 우리 민족이 사실 유머가 많고 그런데 경쟁이 치열하다 보니까 아무것도 아닌데. 쉬운 말로 얘기하자면 똑같은 말도 어떻게 하면 웃길까, 재밌게 할까 연구를 하셔서 매일 하루에 한 번씩은 웃기는 훈련들을 하다보면 내 삶 자체가 굉장히 즐거워져요. 상대방에게 좋은 호감을 주려면 항상 웃기고, 얼굴 표정을 눈까지, 잔근육으로 웃기, 손을 좀 더 쓰고, 듣고 반응하기, 목소리를 낼 때 목에 힘주지 말고 처음에는 부담감을 가질 수 있지만 훨씬 좋은 결과가 있을 것 같아요. 우리 삶도 좀 더 풍요로워지지 않을까 합니다.

[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.28. THU 14:00-17:30

으뜸관 B1F 온소리실

차진엽

움직임을 디자인하다

– 비가시적인 것의 가시화, 존재와 생성

---

A Dance Experience(체험하기)와 Body Awareness(신체지각하기)를 통한 Body+Mind+Soul “보이지 않는 것을 볼 줄 알아야하고, 소리 없는 소리를 들어야 하며, 말해지지 않는 말을 들을 줄 알아야 한다.” 장자. 보이지 않는 것을 몸으로 표현하고, 움직임이 소리가 되며, 몸으로 말을 한다. 우리의 몸은 실재하는 것들과 보이지 않은 것들로 구성되어 있다. 춤이란 우리 몸을 구성하는 것들-근육, 뼈, 등으로 움직이지만 이것을 움직이게 하는 것은 눈에 보이지 않는 것들이다. 우리의 몸을 움직이게 만드는, 존재하지만 눈에 보이지 않는 것들을 통해 보여지 게 하는 것이, 내 몸을 알아간다는 것, 그것은 우리가 일상 속에서 경험하지 못하는 또 다른 세계이다. 직, 간접적 경험을 바탕으로 만들어 낼 수 있는 수많은 상상들과 감각(청각, 촉각, 미각, 후각, 시각)을 자극하여 이를 통해 다양한 질감의 움직임을 발견한다. 우리는 신체 외부의 것들을 체내에 흡수 시킨다. 가령, 음식을 섭취하고 지식을 쌓고 눈으로 보는 것들 등 생활 속 많은 경험들을 몸 안에 저장시킨다. 이와 반대로 내 몸 안의 소리를 듣고 느끼고 감각하며 그것들을 체외로 어떻게 확장시킬 수 있을지, 나를 통해 나의 몸을 디자인해 나가보도록 한다.

---

Body+Mind+Soul through dance experience and bodily awareness. Chuangtzu once said, "One must see the unseen, hear the unheard, and listen to the unspoken." Expressing invisible things with the body, movement becomes a sound, and the body is used to speak. Our body is composed of existing and invisible things. Dance consists in moving with the components of our body - muscles, bones, etc. - but what moves these things is something invisible. Using the things that move our body, existing yet invisible forces, to express ourselves means getting to know our body, which is another world of experience that we don't often get in our daily lives. Movements of various textures are discovered by stimulating numerous imaginations and senses (hearing, touch, taste, smell, vision) that can be made through direct and indirect experiences. We absorb the things outside our body internally. For instance, during our life

we store many things inside our body, such as when eating food, increasing our knowledge, or seeing things with the eye. Conversely, we will seek out how to hear, feel, and sense the sounds inside our body, and expand them outwards, and design our body through ourselves.

---



차진엽: 시작하기 전에 자기소개를 했으면 좋겠고, 어떤 전공을 하셨는지 다양하시잖아요? 자기 전공이나 이 수업에 대한 기대가 있으셔서 오셨을 텐데, 춤이나 무용에 궁금한 점이 있으신지, 어떤 관심이 있으셔서 이 수업에 들어오시게 된 건지, 어떤 기대가 있으신 건지. 제가 좀 궁금해서 의견을 들으면 오늘 수업을 유익하게 할 수 있을 것 같아요.

여1: 원래는 페인팅을 했었고, 이제 배우고 있는데 원래는 손으로만 하는 작업이라고 생각했는데, 요가를 배워보니까 몸의 감각과 영감이 연관이 있는 것 같아서. 그 세계에 대해서 배워보고 싶어서요.

여2: 다른 수업을 신청했었는데요. 몸 쓰는 수업을 생각해보지 않았어요. 디자인을 전공해서… 그런데 어제 춤과 관련된 수업을 들으신 분들이 되게 재미있어 하시더라고요. 그리고 그 분들 보면서 느낀 게, 그림을 그린다고 해서 그림을 그리는 수업만 들을 필요는 없겠다. 몸을 쓰는 수업도 나에게 영감을 줄 수 있겠다.. 해서 듣게 되었어요.

여3: 안녕하세요. 저는 디자인 전공을 했고 지금은 디자인을 가르치고 있는 강사입니다. 저는 이런 분야를 전혀 몰라요. 제일 못하는 게 연극. 몸치라서 활동하는 걸 못하는데 이런 수업 관련해서는 한 번도 들어본 적이 없어서, 약간 융합한다면 이런 수업을 듣는 건 어떨까 싶어서 듣게 되었습니다.

여4: 전공은 따로 없고, 회화작업하고 있는데 어렸을 때는 몸 쓰는 걸 되게 즐겼었어요. 그러다가 많이 다치면서 마음을 닫았던 것 같은데, 그런데 없어지는 게 아니더라고요. 다시 몸을 써보는 걸 해보면서 그림이나 작업으로 연결시켜보고 싶어서 신청하게 되었습니다.

여5: 저는 예술가인데요. 원래 춤추는 걸 좋아해요. 춤추는 걸 좋아하다보니까 제가 하는 시각예술이랑 몸 쓰는 거랑 섞어보고 싶은, 액션페인팅이랑 퍼포먼스 같은 좀 더 적극적인 퍼포먼스를 하고 싶다는 생각이 들어서 여기서 힌트나 영감 같은 것을 받아 보고픈 마음이 있어서 왔습니다.

남1: 저는 평면작업도 하고 설치도 합니다.

차진엽: 앓아있는 게, 힘드세요?

남2: 이렇게 앓아있는 게 조금 불편하죠.

여6: 안녕하세요. 저는 시각예술하면서 예술 교육 쪽하고 있습니다.

여7: 안녕하세요. 저는 현재 일은 안하고 있는데 대학교 쪽에서 일을 했고, 자연이라든지 예술과 관련된 것을 하고 싶어서 찾아다니고 있고요. 언어보다는 몸으로 하는 것들이 깊은 울림을 준다고 생각해서, 그래서 신청하게 되었어요.

여8: 안녕하세요. 저는 부산에서 왔고요. 미술 전공이고 저도 신체 움직임을 이용한 드로잉 작업을 많이 하는 편인데, 근데 한 번도 몸의 움직임을 제대로 배워보거나 해본 적이 없었어요. 영감을 얻어 보고 싶어서 참가하게 되었습니다.

여9: 저는 판화를 전공하고 있고요. 참여하게 된 이유는, 제가 하는 작업은 항상 혼자 하는 작업이여서 소극적이고 적극적으로 몸을 써보고 싶어서 신청하게 되었습니다.

여10: 안녕하세요. 저는 영화 공부하는 학생인데요. 평소에 흥이 많아서 이 수업을 들으면 즐겁게 들을 수 있을 것 같아서 사실 미리신청 안했거든요. 들어오게 되었습니다.

여11: 저도 미술 전공했고요. 신청은 안했는데 어제 같이 방배정 받은 친구가 움직이는 수업이 너무 재밌었다고 해서, ‘아~! 그럼 무용 전공 안 해도 할 수 있는 수업이구나.’ 해서 들어왔습니다.

여12: 안녕하세요. 저는 건축을 전공했고요. 움직이는 걸 좋아해서, 발레를 조금 배웠고, 원래 다른 워크숍을 신청했다가 몸 움직이는 것도 있다고 해서 바꿔서 하게 되었습니다.

남3: 저는 여러 가지로 관심이 많고, 디자인을 전공했고, 학생이고요. 현대무용에 대해서는 아는게 없는 것 같고, 관심을 갖고 싶은데 이렇게

기회가 되어서 신청했습니다.

남4: 저는 아예 생뚱맞은 공대생이에요. 엔지니어, 생명 공학 쪽 회사를 다니고 있었는데, 이번에 여기 온 계기도 선입견을 버리기 위해서 왔어요. 이 길을 가야하나 생각을 했고, 문화예술교육에 관심이 있어서 들어왔는데, 굳이 춤뿐만이 아니라 다른 것도 많지만 이 클래스에 들어온 이유는, 일단 차진영 선생님의 네임밸류도 있고, 재미있을 것 같아서 신청하게 되었습니다.

여13: 안녕하세요. 저는 작년에 경기문화재단에서 했던 지원사업 신청을 했을 때 다른 분들은 설치미술 이런 다양한 것을 하는데 저는 몸을 쓰는 직업을 가지고 있어서… 저는 아랍댄서이거든요. 벨리강사. 벨리를 했었던 것은 아니고 사람들과 소통하는 퍼포먼스를 했었거든요. 그런데 몸을 쓰는 것에 한계가 있더라고요. 제가 하던 분야만 했었기 때문에 몸을 쓰는 한계를 열 수 있는 수업이 될 것 같아 신청하게 되었습니다.

여14: 같은 몸인데, 다 팔다리가 있고, 그런데 춤을 추는 사람들은 그 팔다리를 나와 전혀 다르게 쓰고 있고. 그 정도는 안 되겠지만 좀 더 내 몸을 알고. 내 몸을 어떻게 쓰는지 알고 싶어서 왔습니다.

여15: 안녕하세요. 저는 미술 전공하고 있고요. 여기 오게 된 이유는 약간 문제의식이 있었어요. 왜냐면 우리나라 봄의 쓰임이, 노동에도 춤에도 봄의 쓰임이 강조되었었고. 봄의 동작이 중요한 게 항상 옛날부터 있었는데. 현대에 와서 봄을 쓴다는 게 거의 춤, 봄의 동작이라는 게 유희가 없어진 것 같아서. 그래서 내가 내 몸을 어떻게 움직일 수 있을까라는 생각에 신청하게 되었습니다.

여16: 저는 미술을 전공하고 있고 현대무용에 대한 관심이 있어서 배우고 싶어 왔습니다.

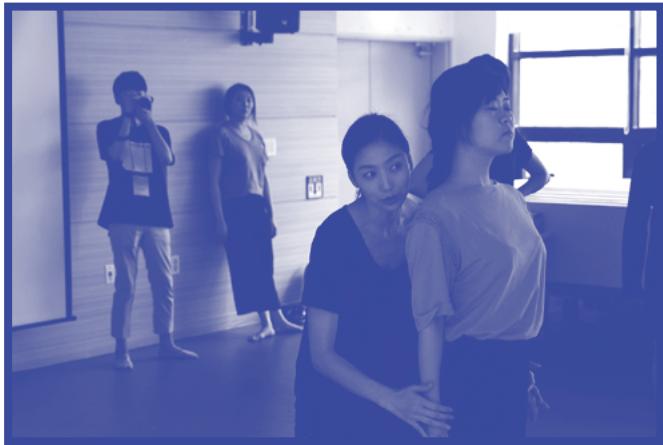
여17: 선생님이 올려주신 페이스북 페이지를 보고 신청하게 되었습니다. 그래서 경기문화재단도 알게 되었고, 듣도 보도 못한 재미있는 사업을 알게 되었고, 무용 전공생이다보니까 선생님 수업을 평소에 들어보고 싶었고, 지금 선생님이 생각하시는 춤에 대한 기능과 지금 현대 사회에서

어떤 걸 표현하려고 하는지, 춤이 뭔지 듣고 싶었어요.

차진엽: 춤이 무엇일까요? 죽을 때까지 숙제인 것 같아요. 사실은 어렵게 생각하지 않아도 돼요. 우리가 막연히 현대무용은 어려울 것 같고, 난해할 것 같고 그게 뭐지? 상상이 잘 안되잖아요. 사실. 직접 눈으로 보지 않는 이상, 그리고 눈으로 봤어도 이게 뭘까, 굉장히 어려워 하고, 그런데 그게 현대무용이에요. 현대미술이나 음악도 이게 뭘까, 우리를 계속 궁금하게 만들잖아요. 답을 주지 않아요. 어떤 정답을. 그런데 그렇게 계속 질문을 던지게 하는게 컨템포러리 아츠인 것 같아요. 현대무용은 사실 장르가 딱. 우리가 교육을 받을 때는 정해져 있는 테크닉을 배우긴 하지만, 자기 작업에 들어갔을 때는 규정 되어 있는 것이 전혀 없거든요. 모든 것을 포괄할 수 있어요. 모든 움직임이 현대무용이 될 수 있어요. 요즘에는 현대무용이 스트릿댄스, 비보이라든가 하는 종목과 접목 시키고, 마샬아트 같은 무용도 현대무용에 접목시키고, 까꼬야라던지. 모든 움직임을 현대무용에 접목을 시켜요. 그리고 심지어 현대무용에서는 논댄스라고 해서 춤을 거부하는 것. 움직임을 하지 않는 것도 현대무용의 범주 안에 들어와 있어요. 새로운 것을 찾아서 만들면, 또 이것을 거부하고 찾아내고, 또 이것이 정립이 된 것 같으면 계속 새로운 것. 그러다보면 너무 많은 움직임을 우리가 포괄하고 있는데, 이게 지루해지니까 우리가 또 춤을 안 추는 거예요. 그래서 예전에 독일에서 직접 본 것은 아닌데, 한참 이런 것에 대한 고민을 할 시기에, 사실 유럽은 우리보다 좀 더 앞장서서 이런 고민을 했었는데 10분 동안 아주 슬로우로 걸어요. 침 한 번 뺏고. 그런데 사람들이 다 기립박수를 치는 거야. 저 안에 뭔가 심오한게 있구나. 이전에 우리는 몸을 막 움직였던 것들을 움직이지 않으면서 다른 느낌을 선사했겠죠? 그래서 논댄스라는 개념이 생겼어요. 그런데 또 그 전에는 탄스티어터라고 해서 피나바우시라는 이름은 들어보셨을 수 있어요. 피나라는 영화도 되게 유명했고. 이 논댄스 이전에는 탄스티어터가. 탄스는 독어로 댄스인데 무용극이라고 해야 할까요. 연기를 기반으로 한 그런 움직임들이 또 탄생이 되었어요. 피나바우시에 의해서. 그래서 일상적인 것들이 무용이 되는 거예요. 발레에서부터 현대무용이 시작이 되었는데, 쉽게 설명하면 발레는 이런 동작을 하잖아요. 이런 게 이제 재미가 없어진 거죠. 이사도라 덩컨이라는 현대무용가가 토슈즈를 안 끼고 나는 조금 자유롭게 하겠다. 맨발로 춤을 추기 시작한 거예요. 그러면서 조금씩 변형이 되기도



하면서 현대무용에는 컨텍션이라는 게 생긴 거예요. 발레에서는 맨날 우아하게 제끼기만 했는데. 현대무용에서는 조금 어글리한 것을 해본 거예요. 발레는 어떻게 하면 더 길게 더 날씬하게 그래서 발레에서는 정면을 많이 안보여 줘요. 몸을 틀어서 그래야 사람 몸이 더 아름답게 보이기 때문에. 쉽게 말해서 콜라병 몸매로, 허리를 잘록하게. 너무 아름다운 것만 추구하다보니까, 왜 맨날 춤은 아름다워야 하나. 그래서 현대무용에서는 다리를 펴다가 구부리기도 하고 움츠리기도하면서 동작들을 거부하기 시작한 거죠. 그러다보니 점점 이상한 것들이 생기는 거야. 그것보다 더 이상한 것, 더 이상한 것. 그래서 별의별 동작들이 생긴 거예요. 지루해진거야. 그럼 난 새로운 걸 할 거야. 안 움직여볼까. 그런 생각도 하게 된 거고. 또 왜 이렇게 힘들게 움직여야 하나, 좀 더 자연스럽게 움직이면 안 되나. 그래서 일상적인 탄스티어터. 제스처들이 춤이 되는 거예요. 일상의 제스처, 일상적인 움직임을 춤으로 만들어내고 계속 이런 것들을 기반으로 해서 새로운 것들을 찾아나가는 거죠. 사실 정답은 없어요. 모든 것이 현대무용이 될 수 있고 그렇기 때문에 춤이라는 게 멋있게 아름답게 기교적으로 기술적으로 잘 춰야하나. 그렇기 때문에 요즘 현대무용은 전문 무용수가 하는게 아니라 일반인들을 무대로 끌어오기 시작한 거예요. 왜냐면 너무 훈련이 잘 된 무용수가, 너무 잘하니까. 너무 멋있으니까 거기에서 자극이 없는 거야. 재미가 없어진 거야, 너무 늘 잘하니까. 일반인들을 데려다가 약간 어정쩡할 수도 있고



아니면 그 일반인들이 가지고 있는 몸의 다른 질감들. 다른 느낌들을 신선해하고 새롭게 생각을 하는 거죠. 그래서 일반인들 남녀노소 할 것 없이 무대로 막 끌고 오기 시작했어요. 한국에서도 그런 공연들이 많이 이루어지고요. 커뮤니티댄스라고 해서 일반인들이 무대 위에 올라와서 우리가 생각하는 정형화된 동작을 하는 것이 아니라 자기 안에서 느낌을 끌어내서 춤을 추기 시작하는 거죠. 그래서 요즘에는 누구나 댄서가 될 수 있어요. 댄서뿐만 아니라 누구나 아티스트가 되는 시대가 왔죠. 그런 거에서 큰 고민이 있는데. 왜냐면 30년도 넘게 춤을 했기 때문에 그럼 아무나 춤을 추면 나는 뭘 한 거지? 이런 고민에 빠지게 되는 거죠. 전문적인 교육을 받고 계속 훈련을 한 댄서들은 지금 뭘 해야 될까? 누구나 움직이면 다 댄서가 될 수 있고, 다 춤이 되는데. 그럼 나는 여기서 내 춤을 어떻게 춰야 하나. 내가 했던 것을 거부하고 하는 것이, 나의 방향이 맞는 건가, 아님 다른 새로운 춤을 춰야하는 것인가에 대한 고민을 하고 있어요. 답은 저도 모르죠. 계속 시도하는 중이고, 그래서 오늘 수업은 생각하시는 현대무용이라는 그 이미지를 버리시고 방금 우리가 얘기한 모든 것은 무용이 될 수 있다, 작품이 될 수 있다. 그 생각만 가지고 몸을 움직여 보면 좋을 것 같아요. 그래서 뭘 움직이던 그게 다 춤이 될 수 있어요. 뭘 하든 그게 맞는 거예요. 사실 가장 중요한 것은 자기를 믿는 것. 자기의 움직임에, 자기의 확신만 가진다면, 거기에서 굉장히 큰 힘을 얻을 수 있거든요. 아무리 훌륭한 무용수도 자기의 움직임에



확신을 가지지 않으면 설득력이 없어요. 말도 그렇잖아요. 사실. 백남준 선생님이 '예술은 사기다.'라고 했는데, 이건 어떻게 보면 좋은 의미의 사기를 치는 거야. 나는 이게 우주라고 생각해. 그럼 사람이 분명 믿을 거예요. 이건 우주야. 지금 내가 우주를 그리고 있어, 큰 우주를. 근데 내가 확신을 가지면 설득력이 있을 거거든요. 자신의 움직임에 대해서 믿음을 가지고 자신감 있게 움직여 봤으면 좋겠어요. 처음에 춤을 추기 위해서 웨업을 하잖아요. 웨업은 말 그대로 몸을 웨, 업. 몸을 달궈서, 끌어올려서 저희가 기본적으로 테크닉 수업이 있고 기술적인 것들을 하는 수업이 있고 또 임프로버제이션(improvisation) 수업이 있어요. 그러니까 즉흥수업. 즉흥적으로 몸을 움직이는 것. 그래서 지금 웨업을 즉흥을 할 거예요. 제가 안 알려줄 거예요. 그래서 각자 자유롭게 움직일 건데, 제 말을 따라서 움직이면 돼요. 아무것도 안 준다는 건 아니고, 제가 말로 계속 설명을 할 거예요. 그런데 정해진 동작은 없어요. 내가 말을 하는 것을 듣고 내 느낌대로 하는 거예요. 다 다르겠죠. 상상하는 것이. 디스커션(discussion). 말을 드리면 내가 느껴지는 대로, 상상하는 대로. 마음이 가는 대로 따라가면 되요. 몸은 마음을 따라가면 되요. 몸이 앞장서지 마세요. 무엇을 할지 생각하지 마세요. 뭘 느끼고 있지 생각하면 몸이 따라가게 되어있어요. 그래서 자기 생각에 집중을 하면, 내 느낌이 집중을 하면, 몸은 내가 의도하지 않아도 이미 움직이고 있어요. 근데 내가 춤을 춰야겠다. 무슨 동작할까? 이렇게 해야 멋있을까? 아니면 괜찮나?

이렇게 동작을 생각하면 감각을 잃거든요. 그래서 지금 웹업을 할 때는 곁, 나의 외관을 생각하지 말고 곁으로 보여 지는 형태는 생각하지 말고 내 몸 속으로 무엇이 느껴지고, 내가 무엇을 상상하는지 그거에 집중을 하면, 내 몸은 저절로 움직여질 거예요. 그래서 자기한테 집중하는 시간을 가져볼게요.

내 몸에 계속 집중을 하다보면 내가 평상시에 느끼지 못했던 것들을 발견할 수 있거든요. 저는 춤을 추는 게 행복한 일이라고 생각하는데, 늘 즐겁고 그렇지는 않죠. 고통스럽고 힘든 게 더 많죠. 그런데도 춤을 춘다는 것 자체가 감사한 일이라 생각하는데 내 발가락도 느껴보고, 발바닥도 느껴보고, 손가락이 어떻게 움직이는지 관찰할 수 있고, 내 몸 구석구석을 다 하나하나 관찰하면서 깨닫고, 그런 걸 느껴보고 내 몸을 알아간다는 건 중요한 일인 것 같아요. 그러다보면 내 몸에 더 애정을 갖게 되고, 예술 하는 친구들이 내 몸을 깨우치면 작업에 큰 영향을 줄 거라고 생각이 들거든요. 춤을 했던 감각들이 표현이 될 텐데, 내 몸에서 느꼈던 느낌들이 손으로 표현할 수 있을 것 같아요. 이런 걸 깨우면 오늘은 내 몸에 집중하는 시간을 가지면 좋을 것 같고, 오늘 제가 시작을 하고 끝을 맺잖아요. 멈추지 마세요. 절대 중간에. 그럼 내 몸을 이해하지 못해요. 끝까지 무조건 집중을 해서 끝까지 갈 수 있게 해주시고, 지금 되게 잘 움직이셨거든요? 공대생이. 가장 자기 세계에 들어갔다가 왔어요. 그죠? 얘기를 들어보죠. 어떤 느낌이었는지.

참여자1(남): 무얼 한다는 생각보다는 그냥 자연스럽게… 무슨 느낌이 들었다기 보다는.

차진엽: 그러다보니 몸이 저절로 움직이게 되죠? 아까 얘기했던 것처럼 내 몸이 따라와서 그냥 움직이게 되요. 이미 너무 멋있게 댄서처럼 움직이셨어요. 자기는 별거 아니라고 생각하겠지만, 하고 싶은 얘기가 있다면 우리 이 시간만큼은 자유롭게 대화를 합시다. 일방적으로 얘기 하는게 아니라 뭐가 이상했다, 뭐가 좋았다, 뭐가 궁금하다, 그런게 있으면 이야기 해보았으면 좋겠어요. 없으면 넘어갈까요.

차진엽: 특히 춤추는 사람들이 주변을 의식하기 때문에, 자꾸 내 몸에 집중 못하기 때문에 내가 뭘 느끼는지 모르는 거예요. 이렇게 해야 이렇게 서야 멋있겠지? 뭔가 자꾸 나를 돌아보는 거죠. 보여 지는 거는



아까도 얘기 했잖아요. 확신을 가지고 하면 멋있어. 나한테 집중을 하면 그 움직임이 남한테도 전달이 될 텐데. 남의 눈을 통하면, 정확히 내가 뭘 하는지 못 느끼는 경우가 있어요. 남의 시선을 떨쳐내는 게 제일 첫 번째예요. 춤을 출 때, 우리가 상상하면서 춤을 추면 그거 자체가 안무가 되요. 무용에서 안무라는 게 별게 없어요. 그게 꼭 남에게 설득력을 있게 보여 지지 않아도 되요. 내가 가지고 있으면, 눈으로 보이지 않지만 상대방으로 하여금 상상하게 만들 수 있거든요.

### 워크숍 진행

차진엽: 아까 우리가 얘기했던 자기 몸이 벗겨지는 것을 의식을 해봤어요?  
시작하기 직전에 얘기했던 외부에 의해서 자기 몸이 질감이라고 해야 할까. 상태가 바뀌는 것.

참여자1(여): 그림 그릴 때도 자기가 원래 쓰던 색이 있잖아요. 무채색을 좋아 한다던가 자기 색이 다 있는데. 무용도 그런 걸 넘나드는 시간이라는 생각이 들었어요. 내가 생각하는 것을 몸짓으로 해보자. 그런데 저는 평소에 제가 쓰는 걸음걸이에 익숙해져 있어서 춤이 나와도, 원래 쓰던 몸을 쓰게 되는 거예요. 그런데 아까 무용하시는 분이 팔을 이렇게 하는데 살면서 한 번도 그렇게 해본 적이 없는 거예요. 그렇게 여러 재료를 써

봐야 되는 거 같아요. 그림 그릴 때처럼 무용도 하려면 여러 가지 동작들을 해봐야 겠구나 라고 느껴졌어요. 그리고 왜 이걸 이렇게 했는지 궁금해요.

차진엽: 아까 손을 이렇게 했잖아요.

참여자2(여): 저는 빈센트 반 고흐 초상화를 그려서 손가락으로 점을 그리고 있었어요.

차진엽: 자기 스타일이 자꾸 생기잖아요. 그 스타일을 가지는 것도 좋지만, 그 안에서 자꾸 나한테서 새로움을 찾고 싶은 거잖아요. 그렇기 때문에 스타일에 갇혀있는, 무용도 마찬가지예요. 각기 스타일, 개성이 있는데 그걸 어느 정도 하다보면 나한테 스스로 지루함을 느끼게 되는 시기가 오잖아요. 저도 작업을 하다보면 처음에 발견했을 때는 새로웠는데 계속하다보면 나한테 지루함, 그래서 나에게서 새로운 것을 발견하려고 시도를 하잖아요. 손동작을 많이 하는 스타일의 무용수가 있으면 어느 순간 하다보면 새로운 것을 접목하고 싶어서 발가락을 이렇게 해볼까? 이러면서 안 쓰던 신체 부위를 활용을 해보고 안 썼던 부분을 계속 찾아내는 거죠. 발견하는 거죠. 그 이전에는 여기를 이렇게만 썼었는데 다른 식으로 써보려고 하고. 이게 지루해졌어. 과격한 것, 피지컬한 것을 접목해 볼 수도 있고, 내 스스로 계속 나에게서 새로운 것을 찾아내죠. 미니멀한 무채색을 쓰는 페인팅을 하는 작가가 어느 날 갑자기 빨간색을 넣지는 않겠지만 자기 스타일 안에서 새로운 것을 만들어나가고 싶은 거잖아요. 무용도 마찬가지예요. 다 똑같은 재료를 가지고 있는 것이기 때문에 사실 무용이라는 것은 더 제한이 되어 있잖아요. 없는 재료를 꺼내는게 아니라 내 몸을 재료로 다양하게 움직여 봐야 하는 것이기 때문에 사실 더 한계에 부딪히기도 하지만 그렇기 때문에 더 가능성도 많아요. 아까도 얘기했지만 우리 몸에는 뼈가 200개가 넘고, 경험하는 것도 다양하기 때문에 이 똑같은 재료를 가지고 어떤 식으로 표현할지는 무궁무진한 것 같아요. 춤은 굉장히 시각적인 것이 강해요. 그 시각적으로 전달을 하긴 하지만, 하는 사람은 모든 감각을 사용해요. 우리가 쉽게 다섯 가지 감각, 시각, 촉감, 미각, 청각, 후각에 의해서 몸이 완전히 달라질 수 있어요. 그래서 똑같은 동작을 하더라도 그것에 따라서 몸이 달라지죠. 똑같은 구조를 가지고도 굉장히 다르게 표현할 수 있거든요.

차진엽: 한번으로는 원가를 얻어내기 쉽지 않은데 한번이라도 몸에 대해서 새로운 경험, 미처 느끼지 못하고 살았던 내 몸을, 잠들어 있던 애들을 깨웠던 것만으로도 아마 자기한테 에너지가 생겼을 것 같아요. 운동하는 게 귀찮잖아요. 그런데도 운동해서 땀 흘리면 개운하고, 정신이 맑아지고 새로운 에너지가 생기잖아요. 내 몸을 이렇게 계속 순환시켜야지 새로운 기운이 들어가는데 일을 하다보면, 몸이 정체되어 있는 경우가 많은데 몸 움직인다는 것은, 꼭 춤을 추는게 아니라 살아있게 만드는, 자기한테 좋은 기운을, 목표를 주거든요. 억지로라도, 작업하다가 스트레칭을 한다던가, 저는 가끔씩 멋있는 춤이 아니라, 거울보고 하면 조금 쑥스럽고, 밤에 어수룩하게 깜깜하면, 음악 켜놓고 혼자 이렇게도 해보고, 저렇게도 해보고, 춤추고 디스코도 추다가, 음악에 맞춰서, 그러고 나면 리프레쉬되는 기분이 들기도 하고, 내 몸을 깨우는 것들을 의도적으로 하면 작은 변화가 있지 않을까. 내 몸을 알아간다는 건 좋은 거니까. 자유롭게 잠깐 얘기해볼까요.

참여자1(여): 진짜 땀이 많이 났어요. 안 움직이고 살았구나. 재미있었고. 막판에는 사람들을 신경도 덜 쓰게 되고 의식이 안됐어요. 너무 집중해서.

차진엽: 그게 당연히 시간이 필요해요. 당연히 우리가 얼마나 많은 시선을 받으면서 살아요. 연예인들은 항상 카메라 앞에 서는 직업이기 때문에, 항상 평상시에도 의식하고 자기의 모든 행동이 보여지는 것에 의식을 하는데, 남의 시선을. 특히 우리 같은 일을 하는 사람은, 예술이라는 일을 하는 사람들은, 첫 번째로 우리가 버려야 할 것. 남의 시선. 그게 작품에서도 보여지니까. 자유롭게 해야 하는데 그렇게 못하는 경우가 많잖아요. 이게 어떻게 보여질까? 어떤 평가를 받을까? 이게 나도 자꾸 의심을 하는 거예요. 남의 눈 때문에. 그게 사실 가장 어려운 거고, 가장 중요한 것 같아요. 이것만 벗어나면 할 수 있는 게 너무 많은, 무궁무진하죠. 그것만 차단을 하면.

참여자2(남): 저는 저를 내려놓을 수 있는 게 좋았어요. 이런 기회가 흔하지 않잖아요. 축제나 파티를 좋아해요. 그런 이유 중에 하나가 정말 거리낌 없이 놀 수 있는. 다 그런 분위기니까. 평상시에는, 이런 수업임에도 불구하고 어색한데. 그런 식으로 나를 내려놓을 수 있고 그 안에서 즐길 수 있었고.

차진엽: 지금 나이의 가장 큰 숙제인 것 같아요. 가장 큰 자기의 고민. 그렇죠? 한번 내려놓으면, 내가 얻을 수 있는 것은 너무 많은데 이걸 못 내려놓고, 너무 차단하고 있잖아요. 나의 한계를 가지고 있는 거예요. 그것만 버리면 나의 가능성은 무궁무진하거든요. 나는 더 다양한 것을 시도해 볼 수 있고, 사실 당연히 100%로 내려놓기는 어렵죠. 근데 이때 못 내려놓잖아요? 그럼 이 나이 때 더 힘들어요. 나이 먹을수록 더 못 내려놔요. 그럴죠? 왜냐면 더 책임져야 할 것이 많고, 더 의식이 될 수밖에 없어요. 되게 자유롭게 사는 편이기는 한데, 이제는 조금씩 어디가면 어 누구세요? 할 때도 있고, 그러면 의식이 되는 거예요. 얼마 전에 이태원 클럽 가서 놀았어요. 그런데 새벽 세 시에 누가 혹시 차진엽씨 아니세요? 그 때부터 너무 경직이 되더라고. 그래서 나왔어요. 점점 나이 먹을수록 그렇게 되요. 지금 나를 내려놓고 자기를 개발하지 않으면, 나이 들수록 더 상황이 그렇게 만들기 때문에 노력해서 허물을 벗어야 해요. 아까 힘들게 했는데 지금 얼마나 편안해요 몸이. 저절로 내 몸이 움직이고 있잖아요. 힘든 걸 하고 나니까.

참여자3(여): 어쩔 때는 우스꽝스럽고, 다 성인인데. 차려입고 그런 분들인데 여기서 구르고 참여하게 되는 게 좀 놀라웠어요. 재밌었던! 그리고 이런 시간이 필요한 게 오히려 어린아이보다 어른이 훨씬 더 필요한 거 같습니다.

참여자4(여): 전 댄싱9에서 선생님을 봤고, 이 프로그램에서 아는 선생님이 선생님 밖에 없었거든요. 그래서 부담감이 들었어요. 대단한 분이랑 춤을 추셨던 분인데 우리를 어떻게 보실까. 우리의 춤을 보시고 어떠실까. 우리는 춤을 안 추던 사람들이니까. 걱정도 되고 그런데 너무 잘 맞춰주셔서. 저는 사실 미술 안하는 사람인데, 미술 하는 사람들이랑 얘기하는 게 어려웠거든요. 문외한인 사람이라. 근데 이렇게 잘 해주시는 걸 보고, 이런 소통을 잘하시는구나. 또 새로운 깨달음을 얻었어요.

차진엽: 그런데 이게 저한테도 공부예요. 새로운 사람들을 만나면서. 사실 오늘 큰 준비를 안 해왔어요. 왜냐면 많은 생각들이 있었는데, 준비를 안 해도 가르칠 수 있는 건 굉장히 많죠. 가르쳐주기 보다는 알려줄 수 있는 것은. 15년을 학생들을 가르쳤으니까. 그런데 제가 예측할 수 없는 사람들이 모이니까, 뭔가를 정해 와서 이거를 가르쳐야겠다. 하면 안

맞을 수도 있는데 열어놓고 왔기 때문에 참여하신 분들에 달라질 수도 있고, 저도 변하니까 오히려 저한테는 즐거운 거예요. 미리 계획되었던 것을 그대로 하면 그만큼만 하고 가는 건데, 가능성은 열어놓고 이런 것도 해보면 사람들이 어떻게 받아들일까? 이렇게 했을 때 할 수 있을까? 아까 자기 소개를 했을 때 이런 부류의 사람들이면 이런 거를 얘기하면 즐거울까? 저도 즉흥적으로 생각을 내 경험 안에서 끄집어내는 거죠. 그러면서 배우고, 그래서 새로운 분들을 만나는 건 큰 공부기는 해요. 이런 피드백을 받으면 굉장히 기분이 좋죠. 또 다른 분야의 사람들을 만났을 때, 자신감 있게 내가 새로운 것을 가르칠 수도 있고, 이런 경험이 자산이 되니까 또 자신 있게 만날 수 있고, 무용수들과만 작업을 하는 것보다 새로운 사람을 만나는 것은 즐거운 일인 것 같고, 저한테 다른 것을 알려주니까 좋죠. 서로, 저도 편하게, 즐거웠고.

참여자5(여): 우연이라는 게 던져진 거잖아요. 이렇게 멤버가 될 수 있다는 건, 이 자리에 와서만 확인할 수 있는 거니까. 선생님께서 던져주시면, 그거에 대해 예측할 수 없는 것들이 나오는 거잖아요. 그게 재미있었던 것 같아요. 사람들 표현이 다 다르고, 그걸 받으면서 제가 생각했던 것과 다른 것들이 나오고 우연이 계속 부딪치고 부딪쳐서 그래서 더 재미있었던 것 같아요. 그냥 정해진 게 딱 되기보다는.

차진엽: 되게 재밌는 것은 한 가지 컨셉을 가지고 다 각자 다르게 표현하고 있는게 재미있는 것 같아요. 관찰하게 되는데, 저 사람은 저렇게 하나, 그러면서 거기에서 배우게 되는 거죠. 즉흥성이라는 게 중요해요. 내가 상상해서 움직이는 것과 일반인들이 하는 것들을 보면서 나는 저렇게 표현하지 않았었는데, 그런 거에 있어서 저도 안무적으로 배우기도 하고 관찰하고. 이를 남았죠? 좋은 프로그램 많더라고요. 저도 참여하고 싶을 만큼. 여기서 많은 것을 얻어갔으면 좋겠고. 같은 것을 던져줘도 누군가에게는 영양분이 될 수도 있고, 누군가는 그렇지 않을 수도 있어요. 이렇게 좋은 프로그램을 누군가는 굉장히 많이 얻어가서 터닝포인트가 되는 사람이 있을 거고, 이번의 이 계기들이, 며칠의 경험들이, 누군가에게는 흘러가는 시간이 될 수 있고 자기하기 나름인 것 같아요. 그래서 원가를 하려고, 계속 관찰하고 듣고 느끼고 하면, 많은 것을 얻어갈 수 있을 것 같아요. 오늘 즐거웠습니다. 감사합니다.



2016.07.28. THU 14:00-17:30

으뜸관 2F 문화실

최문경

PaTI 타이포그래피 워크숍

---

이 워크숍에서는 타이포그라피의 기본적인 재료인 글자를 자르고, 붙이고, 지우고, 색칠하는 행위를 통해 글자를 이미지로 변환하는 실험을 한다. 참여자들은 글꼴의 형태적 특성을 이해하고, 글자의 언어적 의미를 뛰어넘어 변형된 글자들이 가지는 이미지적 가능성에 대해 탐구하게 된다.

---

In this workshop, we will conduct an experiment on converting a text into an image, through such actions as cutting, attaching, and coloring letters, the basic ingredients of typography. The participants will understand the morphological characteristics of the fonts, and explore the possibilities of modified letters as images, thus transcending the linguistic meaning of letters.

---



안녕하세요. 워크숍을 맡은 최문경입니다. 저는 파주타이포그라피 학교에서 타이포그라피 수업을 맡고 있습니다. 반갑습니다. 이 수업은 제가 2006년 정도부터 시작해서 십 년 정도 진행해오고 있는 수업입니다. 여러분들이 가지고 있는 브로슈어에 보면 워크숍 소개가 간단히 나와 있습니다. 참여자분들이 예술 분야에 종사하거나 아니면 대학생인 걸로 알고 있는데 혹시 시각디자인 전공자가 있나요? 이 수업은 시각디자인 혹은 타이포그라피 수업 중 기초 과정에 해당하는 수업입니다. 여러분들 오늘 예술로 가로지르기라는 프로그램에서 '경계와 차이'가 주제더라고요. 제가 이 수업에 어떤 글자를 준비해야 하나 고민을 하다가 이 프로그램의 주제와 닮았다고 생각해서 '동음이의어'를 가져왔어요. 여기 한 글자로 된 14가지의 동음이의어가 있습니다. 원하는 것으로 한 글자씩 고르면 돼요. 물론 같은 글자를 고르셔도 됩니다. 차, 말, 감, 배, 점, 밤, 풀 등이 있는데 마음속으로 결정하셨나요? 한 글자씩 결정하면 그것이 바로 오늘 여러분들이 가지고 작업하게 될 재료가 될 거예요. 한 글자로만 세 시간 동안 여러분이 몇 개의 디자인을 만들어낼 수 있을지는 예상하기가 힘듭니다. 여태까지는 주로 한 학기 동안 여러 글자를 가지고 이 작업을 했었어요. 그런데 이번에는 세 시간이란 짧은 시간이 정해져 있지만 집중해서 효과적으로 여러분들 자신 안에 내재하여있는 많은 가능성을 끄집어낼 수 있는 시간이 되기를 바랍니다.

바로 작업 방법을 알려드리겠습니다. 여기 준비된 글자 중 글자 하나를 고릅니다. 그리고 테이블에 놓인 재료를 사용하여 고른 글자를 여러분들만의 방법으로 이미지적인 글자로 변형시킵니다. 이 작업을 하실 때 머릿속에 떠오르는 생각은 비우시고 아무 생각 없이 그냥 빨리 많이 만든다는 생각으로 하시면 좋겠습니다. 오늘 나가실 때 30개? 정도 만드실 수 있다면 좋을 것 같아요. 고민 너무 하지 말고 바로 시작하면 됩니다. 만드는데 정해진 방법은 따로 없고요. 어떻게 작업을 하는 건지 몇 가지 예시만 보여드릴게요. 참고만 하시고 본인이 작업하는 방식을 만들어내는 거예요. 글자를 잘라보니 자르는 게 잘 맞는 분들은 자르는 방식으로 하면 되고 자르는 거보다는 트레이싱지 위에 글자를 베껴도 써보고 다른 이미지들과 콜라주 하는 게 더 편하면 작업하실 때 그런 쪽으로 하셔도 되고 여러 가지 방식이 있을 수 있으니까, 30개 정도 생각을 하고 작업을 하는 거로 하고 재료를 먼저 소개해드릴게요.



펜은 검은색으로 얇은 것에서부터 제일 두꺼운 것까지 준비를 부탁드렸어요. 0.7mm 부드럽게 그려지는 볼펜, 한쪽은 얇고 한쪽은 조금 더 두꺼운 네임펜, 그리고 좀 더 두꺼운 네임펜 미디움이 준비되어 있고 매직도 있습니다. 매직은 아시다시피 사각납으로 되어 있어 두꺼운 면을 한 번에 칠하기가 수월합니다. 빨리 여러 면을 칠하거나 아니면 각진 선 효과를 주실 때 좋을 것 같습니다. 붓 펜은 요즘에 이런 게 나오더라고요. 보통 붓 펜은 붓 부분이 물령물령해서 선이 잘 휘는데 이 '붓 펜 드로잉'은 따로 잉크를 보충하지 않아도 되고 보통 붓 펜보다 훨씬 좀 더 손 콘트롤이 잘되더라고요. 칠하는 도구는 이 정도입니다. 혹시 좀 더 다른 텍스처를 원한다 하는 경우에는 제가 개인적으로 가져온 건데 목탄도 있고요. 오일크레용도 있고… 이런 게 필요하신 분들은 사용하시면 됩니다.

다음으로 자르는 도구로 가위와 칼이 있어요. 그리고 칼을 쓰려면 때로 자가 필요한 경우도 있는데 그럴 경우 쇠로 되어 있는 면으로는 자르고 플라스틱으로 된 면으로는 선을 긋는 게 좋습니다.

본  
문  
집

붙이는 도구로는 테이프랑 딱풀이 있어요. 그리고 약간 투명한 테이프가 있고, 노란색 테이프가 있는데 두 개 다 상관없을 것 같아요. 작업할 때에는 그냥 편하게 막 붙이세요. 복사기를 쓰기 때문에 막 붙여도 복사하면 별로 티가 나지 않아요. 조금 지저분하더라도 작업을 빨리빨리



할 때에는 풀보다 더 유용한 것 같습니다.

지우는 도구로는 화이트를 준비했습니다. 예전에는 볶으로 되어있는 게 있었는데 요즘엔 잘 안 파나 보더라고요. 원하시면 제게 볶으로 된 화이트가 하나 있으니 가져다 쓰시면 됩니다. 잘못 칠하더라도 네임펜을 쓰면 화이트 위에서도 충분히 검은색을 유지할 수 있고 셀로판테이프 위에도 그릴 수 있기 때문에 괜찮아요.

그리고 나머지 이것들은 개인적으로 가져온 도구들인데 칫솔, 잉크, 스탬프, 지우개가 있습니다. 지우개로 도장을 만들어 찍으실 분들은 사용하면 되고 칫솔로 잉크를 묻혀 텍스쳐를 만들어도 되고 잉크를 종이에 뿌려 입으로 바람을 불어도 새로운 텍스쳐를 얻을 수 있겠죠. 작업하는 과정을 예시로 보여 드릴게요. 우선은 여기 A4용지가 많이 준비되어 있어요. A4용지를 가져오셔서 반으로 접으면 A5가 되겠죠. A5를 테이프로 책상에 고정할 거예요. 항상 테이블에 종이를 고정하고 작업하는 것을 추천해 드려요. 안 그러면 종이가 계속 움직여 작업할 때 불편하기 때문입니다. 테이프를 붙이실 때 끝에만 살짝 고정하는 게 뭘 때 편해요. 여러 개 한꺼번에 작업하실 거면 이렇게 이어서 세 장 정도 붙이고 작업하시면 됩니다. 여기 글자 원본이 있습니다. 원본이니 직접 사용하시지 말고 복사해서 쓰세요.



처음부터 너무 복잡한 시도는 하지 마시고 쉬운 것부터 하세요. 옆에 글자 원본을 놔두고 작업하면 여러분들이 만든 글자 이미지가 처음 시작했던 형태의 글자 느낌과 어떻게 다른지 보며 작업하는 재미가 있습니다. 우선 칼과 자만 사용해서 해볼게요. 이렇게 단순히 글자를 한번 잘라 조각을 조금 빗겨서 붙여 놓았을 뿐인데 글자가 다른 의미를 가지는 듯 보입니다. 이번엔 트레이싱지를 사용해 보겠습니다. 트레이싱지 밑에 글자를 깔고 따라 그리면서 선에 변화를 주었습니다. 지금은 제 손이 많이 떨리기 때문에 굳이 특별한 효과를 넣지 않아도 재미있는 표현이 나왔습니다. 지금 저의 심리적 상태를 보여주는 것 같네요.

이것들은 제가 집에서 가지고 온 것들인데 나중에 여러분들이 집에서 작업하실 때 이런 방법도 있다는 걸 알려드려요. 여행 다녀오면 이런 지도가 생기잖아요. 지도에 산맥을 표현한 선들이 훌륭한 텍스쳐가 될 수 있고, 꼬불꼬불한 길들이 재미있는 패턴이 될 수도 있어요. 이런 것들을 내 디자인에 활용해봐야겠다고 생각하면 주변에서 쉽게 재료들을 찾을 수 있습니다. 이런 것 없이 그냥 처음부터 그림으로 그리셔도 되지만 대개 아무것도 없는 데다가 무엇을 그린다는 게 어떨 때는 부담스럽기도 하고 의도와는 다르게 구체적인 이미지를 그리게 되어 마음에 안 드는 경우가 있어요. 제가 아는 많은 디자이너들은 누군가에게는 그냥 쓰레기일 수 있는 전단지나 포스터, 멋진 패턴, 모양의 종이, 각종 광고물을 많이



모읍니다. 저도 마찬가지고요. 이런 쇼핑백도 안에 패턴이 있잖아요. 보안용 봉투를 볼 때마다 놀라는 건데 봉투 한쪽 면에 편지 내용이 밖으로 비치지 않도록 이런 패턴들을 인쇄해 놓았더라고요.

복사기는 보통 반전기능이 있어요. 이 기능을 쓰면 어두운 바탕에 흰 글씨를 만들어 흑 안에 무늬를 넣어보는 작업을 쉽게 할 수도 있습니다. 글자를 뚫어서 그 뒤에 다른 재료를 놓고 복사를 해봐도 되겠죠. 이런 디자인들은 당연히 컴퓨터로 쉽게 만들 수 있지만, 작업 초반에는 수작업이 더 좋을 때도 있습니다. 컴퓨터의 너무 많은 옵션들과 방법들이 오히려 작업 방향을 결정하는데 해가 될 수 있거든요. 오히려 즉흥적인 것이, 우연한 효과를 얻어 자기가 생각해보지 않은 것들을 해보는 기회가 됩니다. 마지막으로 복사기를 사용하여 작업하는 것 중 재미있는 것을 보여드릴 것이 있어요. 복사기에 복사할 글자를 넣고 복사 버튼을 누른 다음에 손으로 몇 번 훈들어주면 이렇게 왜곡된 글자를 얻을 수 있어요. 작업 방법은 한도 끝도 없겠지요. 방법은 무궁무진한데 제가 너무 많이 보여드려도 여러분들의 고유한 작업방식을 만들어내기가 어려워질 수가 있을 것 같아서 여기까지만 보여드리겠습니다. 마지막에 잘 된 작업들은 몇 개 골라 준비된 컬러 종이에 한 번 더 복사해보면 좋을 것 같습니다.



이렇게 만들어보니까 여기에 그림자가 있으면 좋겠다. 하면 그림자를 추가해 보고 하는 식으로, 작업은 계속 다음 단계로 옮아가면서 발전하잖아요. A를 해봤는데 A-1이 하고 싶다. 그리고 또 이어서 A-2가 생각나서 해봤다. 이렇게 이어지는 작업들은 계속 그렇게 이어가시고. A를 했는데 그다음이 생각나지 않는다, 그러면 과감하게 다른 걸 하세요. B를 하고 나면 A+B를 해보고 싶기도 하거든요. 차차 본인들의 개성이 드러나는 작업이 나올 거예요. 작업 시작을 하시고 아까 얘기했듯이 아무 생각 없이 많이 만드신다 생각하시고 하세요. 그리고 작업이 나오는 대로 벽에다 붙여주세요. 벽에 붙인 이미지 글자들을 보며 의미를 붙여보는 시간도 가질 예정입니다. 의도적으로 어떤 이미지를 표현하는 것도 좋지만 분명 그것은 한계가 있습니다. 무모한 생각이 들더라도 이번 시간에는 아무 생각 없이 손이 가는 대로 작업을 하시고 나오는 이미지들을 다시 살펴보며 그것에 의미를 부여해보면 좋겠습니다.



[ 워크숍  
Workshop ]

2016.07.28. THU 19:00-21:00

삼미시장

시흥 사거리 워크숍

---

전통시장은 지역민들과의 소통을 보여주는 열린 공간으로, 만남과 교류를 이어주며, 먹거리와 이야기거리, 즐길 거리도 공존한다. 시흥 사거리 워크샵 ‘미션!! 밥상머리 파티 인(人) 삼미시장’은 젊은 청년들이 시장 안을 돌아다니면서 시장상인들의 맛있는 먹거리를 찾아내는 작은 미션들을 수행한다. 그리고 다 함께 모여 음악 공연과 함께 시장 상인들의 솔씨 좋은 맛들을 경험하는 밥상머리 파티를 즐기게 된다. 비록 짧은 미션 수행 속에서 낯설고 익숙지 않은 공간이지만 지역상인과 주민, 젊은이들의 소통과 만남의 시간으로 시흥 삼미시장의 활력 넘치는 새로운 풍경으로 기록될 것이다.

---

Traditional markets are open spaces that allow communication among local residents, and connect meetings and networks, and are places where food, stories, and entertainment coexist. In the Siheung Crossroads Workshop "Mission!! Dining Table Party in Sammi Market," young men execute the mission of roaming around the market and seeking great food from the vendors, and then they gather together to enjoy a dining table party of musical performances and the great tastes provided by the market vendors. Although it is an unfamiliar space within a short time of carrying out missions, it will be recorded as a new and vibrant scene at Sammi Market where local vendors, residents, and young people meet and communicate.

---



시흥 사거리 워크숍(볼거리, 즐길거리, 이야기거리, 먹거리)

미션! 밥상머리 파티 in(人)삼미시장

## 0. 라퍼커션 거리행진

### 1. 유랑뮤지션 '사이'

2. 전통시장은 지역민들과의 소통을 보여주는 열린 공간으로, 만남과 교류를 이어주며, 먹거리와 이야기거리, 즐길 거리도 공존한다. 시흥 사거리 워크샵 '미션!! 밥상머리 파티 인(人) 삼미시장'은 젊은 청년들이 시장 안을 돌아다니면서 시장상인들의 맛있는 먹거리를 찾아내는 작은 미션들을 수행한다. 그리고 다 함께 모여 음악 공연과 함께 시장 상인들의 솜씨 좋은 맛들을 경험하는 밥상머리 파티를 즐기게 된다. 비록 젊은 미션 수행 속에서 낯설고 익숙지 않은 공간이지만 지역상인과 주민, 젊은이들의 소통과 만남의 시간으로 시흥 삼미시장의 활력 넘치는 새로운 풍경으로 기록될 것이다.





## **2016 예술로 가로지르기**

**경계와 차이**

**Frontiers & Differneces**

**결과자료집 2/3권**

**펴낸날** 2016년 12월 31일

**펴낸이** 설원기(경기문화재단 대표이사)

**편집** 김진희, 최윤정

**디자인** PaTi

**번역** 팬트랜스

**속기/녹취** 박예지, 조지혜

**펴낸곳** 경기문화재단

**주소** 16488 경기도 수원시 팔달구 인계로 178

**전화** 031-231-7200

**팩스** 031-231-7240

**홈페이지** [www.ggcf.or.kr](http://www.ggcf.or.kr)

© 2016 경기문화재단

본 책자는 2016 예술로 가로지르기를 위해 경기문화재단에서 발행하였습니다.

본 권에 실린 글과 도판은 경기문화재단의 동의없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

**ISBN** 978-89-999-0078-5 (95600)

978-89-999-0076-1 (95600) 세트

