

아동청소년극 포럼

2020 통권 18호
The ASSITEJ Korea Journal

특집 코로나 시대 아동청소년극의 현황과 방향

코로나19 피해 실태조사를 통해 본 2020 아동청소년극단의 현실
아동청소년극의 확장성 시도
팬데믹 상황 속 <우산도둑> 영상화 작업 체험기
[좌담] 2020 아시테지 여름축제 온라인 경험을 통한 방향 모색

리뷰 아시테지 국제여름축제 작품

극적 상상력으로 사회의 편견과 맞서다 <오버코트>

국내 아동청소년극 작품

외면하고 싶은 진실과 마주하기 <오늘도 바람>
공주다움과 여자다움이 아니라 나다움으로 <망나니 공주처럼>

현장

별별극장, 마을에서 창작 공간을 꿈꾸다
돌멩이와 함께한 2020년 흔적
제32회 춘천인형극제 후일담 - 팬데믹 시대, 고지전을 치르며
사람은 서울로, 인형은 춘천으로 - 춘천인형극제 조현산 이사장 인터뷰

아동청소년극포럼

2020

통권 18호



사단법인 국제아동청소년연극협회 한국본부

아동청소년극포럼 The ASSITEJ Korea Journal

(사)국제아동청소년연극협회 한국본부

International Association of Theatre for Children and Young People (ASSITEJ Korea)

통권 18호 / 2020

발행처 (사)국제아동청소년연극협회 한국본부
발행인 방지영
편집인 김유미
편집위원 김미도, 김일송, 박주희, 엄현희, 장성희, 최세아
디자인 아리 디자인
발행일 2020년 12월 31일
등록일 2015년 12월 18일
제작 도서출판 연극과인간 (02-912-5000)

『아동청소년극포럼』은 (사)국제아동청소년연극협회 한국본부에서 연간으로 발행하는 정기간행물입니다.
기고를 희망하시는 분은 아래 주소로 문의하시기 바랍니다.

(사)국제아동청소년연극협회 한국본부
(03084) 서울특별시 종로구 동숭길 114 (동숭동 28) 2층
홈페이지 www.assitejkorea.org
전자우편 assitej@assitejkorea.org

본지에 게재된 글을 사용할 때는 (사)국제아동청소년연극협회 한국본부와 협의하여야 합니다.

© (사)국제아동청소년연극협회 2020 · ISSN 2465-9932

값 10,000원

특집	코로나 시대 아동청소년극의 현황과 방향	
	코로나19 피해 실태조사를 통해 본 2020 아동청소년극단의 현실 _김일송	• 8
	아동청소년극의 확장성 시도 _엄현희	• 14
	팬데믹 상황 속 〈우산도둑〉 영상화 작업 체험기 _김예나	• 19
	[좌담] 2020 아시테지 여름축제 온라인 경험을 통한 방향 모색	• 22
리뷰	아시테지 국제여름축제 작품	
	극적 상상력으로 사회의 편견과 맞서다 〈오버코트〉 _이은경	• 60
	국내 아동청소년극 작품	
	외면하고 싶은 진실과 마주하기 〈오늘도 바람〉 _최세아	• 64
	공주다움과 여자다움이 아니라 나다움으로 〈망나니 공주처럼〉 _박주희	• 68
현장		
	별별극장, 마을에서 창작 공간을 꿈꾸다 _석수정	• 74
	돌멩이와 함께한 2020년 흔적 _손혜정	• 76
	제32회 춘천인형극제 후일담 - 팬데믹 시대, 고지전을 치르며 _선옥현	• 84
	사람은 서울로, 인형은 춘천으로 - 춘천인형극제 조현산 이사장 인터뷰 _김일송	• 90
이슈		
	청소년을 위한 아침형 연극과 전용극장 건립을 제안한다 _김미도	• 98
알림		
	아시테지 한국본부 연간 행사	• 104

발행인의 말

방지영 사)국제아동청소년연극협회 이사장

이사장의 임무를 맡고 두 번째 해, 2020년...

코로나19의 공포가 전 세계를 휩쓸었습니다. 2020년 1월 21일, 코로나19 바이러스의 사람 간 감염 가능성을 중국 정부가 공식 확인했고, 확진자가 전 세계에서 속출하자 WHO는 3월 11일 홍콩 독감(1968), 신종플루(2009)에 이어 세 번째로 코로나19에 대해 팬데믹을 선포했습니다. 제16회 서울 아시테지 겨울축제(2020. 1. 4~1. 19)가 끝나고 얼마 지나지 않아 코로나19 바이러스는 우리 모두의 일상 속으로 깊이 파고들었습니다.

어린이와 청소년, 그리고 영유아를 위한 공연을 제작하는 우리 아동청소년공연계는 지난 2월부터 큰 혼란 속에 휩싸였습니다. 가장 우선적으로 보호해야 할 대상인 우리 아이들, 사람과 사람의 대면을 근본으로 하는 공연예술. 이 두 개의 가치가 수평선에 섰기 때문입니다. 우리는 어디를 향해 가야할까. 코로나는 계속해서 가보지 않은 길을 가라고 가리키고 있었습니다.

어느덧, 1년이 지나고 있습니다.

설마 했던 코로나는 아직도 우리 곁에 머물러 있고 2021년 1월 5일부터는 아시테지 겨울축제가 다시 시작됩니다. 그리고 이 글이 읽혀질 때쯤, 2021년 1월 언젠가 어떤 일이 또 일어날지 알 수 없습니다. 그럼에도 우리가 이렇게 오늘을 살 수 있는 것은 서로를 응원해주는 가족과 동료들이 있기 때문일 것입니다. 오픈 채팅방에 모여 마음 따뜻한 말 한마디를 건네는 모든 회원, 사무실 안에 열기를 불어넣어주는 사무국 동료들에게 깊은 감사를 전합니다.

코로나19 바이러스는 우리에게 많은 질문을 던졌습니다. 또한 우리에게 삶의 본질을 스스로 묻고 답하게 하였습니다. 팬데믹 상황 속에도 쉬지 않고 탐구하는 모든 예술가들에게 경의의 박수를 보냅니다. 우리 모두 서로 의지하며, 이 시간을 헛되지 않게 지켜나갑시다. 저 또한 여러분의 입장에 서서 행동하는 조력자가 되기 위해 더욱 분발하겠습니다. 회원 여러분, 고맙고 또 고맙습니다.

편집인의 말

—
김유미 연극평론가

20세기 초 스페인 독감 이후로 인류에게 위협적인 전염병이 된 코로나19는 우리 삶의 모습을 바꿔놓았습니다. 2020년 공연예술계가 어느 때보다 위기를 느꼈고, 아동청소년극은 그 영향을 가장 직접적으로 받았습니다. 어린이 관객과 성인 관객의 전염병에 대한 태도 차이를 굳이 설명할 필요는 없을 것입니다. 공연예술계에서는 대안을 모색하기도 했지만 연극공연이 지니는 본질, 직접성과 대면성을 포기할 수 없다는 입장을 강력히 피력했습니다. 지금도 이러한 원칙에는 변함이 없는 것으로 알고 있습니다. 그렇지만 아동극의 경우에는 연극공연의 본질과 신념을 지키는 일이 사치처럼 느껴지기도 합니다. 아동청소년극을 하는 단체들의 입장에서는 공연 영상화에 대해 수용하는 방식을 선택할 수밖에 없는 측면이 있습니다. 사실은 선택지가 없기 때문입니다. 그래서 아동극단의 경우에는 더 적극적으로 영상화의 방법을 모색하고 적용하려고 하는 태도를 보여주었습니다. 2020 아시테지 국제 여름축제도 온라인 공연으로 치러졌습니다.

물론 실제 공연을 온라인 공연으로 만드는 일은 어렵습니다. 자료 차원에서 기록을 남기는 영상이 아니기 때문에 실제 공연과 온라인 공연은 완전히 다른 차원의 창작물이라고 봐야 합니다. 그렇게 하려면 비용과 품이 많이 듭니다. 거기다 관객이 없는 상태에서 영상을 찍어야 한다는 것은 공연성의 많은 부분을 포기한다는 의미가 됩니다. NT 라이브도 관객을 놓고 영상을 촬영했다는 점을 상기한다면 이것이 얼마나 어려운 일인지 이해할 수 있을 것입니다. 그러므로 이번 영상화 작업은 시행착오나 아쉬움이 없을 수 없는 일이었습니다. 이번 기회에 영상을 더 적극적으로 활용하려고 시도하는 단체도 있고 영상에 국한하지 않는 온라인 기반의 모든 것으로 열어 두거나 온라인과 오프라인을 함께 활용하는 단체도 있습니다. 그리고 이들은 대면 상황이 되면 언제든 공연의 본질을 구현하기 위해 예전의 방식으로 돌아갈 것입니다. 물론 그때의 대면 상황은 또 다른 의미를 지니게 될 것입니다.

2020 아동청소년극포럼에서는 이러한 현장의 상황을 담고자 했습니다. 코로나19로 인한 변화와 대응을 특집으로 꾸렸고 아시테지 국제 여름축제에 온라인 공연으로 참가했던 단체들의 이야기를 좌담 방식으로 풀어냈습니다. 다만 이번 호에서는 어쩔 수 없이 리뷰가 줄어들었습니다. 대신 현장란을 통해 다양한 목소리를 전달하고자 했습니다. 코로나 상황에 순발력 있게 대처해야 했던 춘천인형극제의 전쟁 같은 후일담과 춘천에 인형극 학교가 생긴다는 소식, 극단 마실의 지역을 넘어선 활동, 별별극장이란 특별한 공간 소개 등이 있습니다. 그리고 서울시극단에서 추진 중인 청소년을 위한 아침형 연극에 대한 진행 상황까지 살펴보실 수 있습니다. 2020년 아동청소년극단은 비대면을 선택할 수밖에 없는 상황에서 고군분투했고 그 흔적은 어떤 방식으로든 남겼지만 공연의 본질적 목적을 다시 무대에서 확인할 수 있기를 바랍니다. 무엇보다 코로나 위험 단계별로 현장의 대처가 급박하게 이루어질 수밖에 없는 현실에서 벗어나 수용 가능한 위험을 관리할 수 있는 능력을 발휘하여 계획된 공연이 차질없이 이루어지기를 바랍니다.

특집

코로나 시대 아동청소년극의 현황과 방향

코로나19 피해 실태조사를 통해 본 2020 아동청소년극단의 현실 _김일송

아동청소년극의 확장성 시도 _엄현희

팬데믹 상황 속 〈우산도둑〉 영상화 작업 체험기 _김예나

[좌담] 2020 아시테지 여름축제 온라인 경험을 통한 방향 모색

코로나19 피해 실태조사를 통해 본 2020 아동청소년극단의 현실

김일송 연극평론가, 이안재 대표

코로나19(COVID-19)로 인한 아동 및 청소년극 전문극단들의 피해와 관련한 다양한 목소리는 다른 여러 지면을 통해 전달된 바 있고, 익히 들었을 것으로 예상된다. 따라서 이 글에서는 보다 계량적인 수치를 통해 피해 규모를 정량적으로 추산해보고자 한다. 여기 사용된 통계는 국제아동청소년연극협회 한국본부(이하 ‘아시테지’)가 한국인형극협회, 유니마코리아의 협조를 통해 국내 아동·청소년극 극단을 대상으로 실시한 코로나19로 인해 피해 관련 설문조사를 근거로 한다.

설문조사는 크게 두 유형으로 진행되었다. 먼저 코로나19로 인한 피해 사례 실태조사가 5회에 걸쳐 실시되었다. 다음으로 코로나19에 의한 고용관련 피해 사례 실태조사를 2회에 걸쳐 실시하였다. 각각의 설문은 1월 30일부터 6월 14일까지, 4월 24일부터 6월 14일까지 진행되었고, 위 세 개 단체의 회원들을 대상으로 실시되었다. 조사는 온라인을 통해 이루어졌다.

* 해당 설문조사가 상반기에 진행되었기 때문에 상반기에 연기되었던 공연이 하반기에 진행되었을 수 있다. 이러한 부분에 대한 후속 조사는 이루어지지 않았음을 전제로 한다.

코로나19로 인한 피해 사례 실태조사

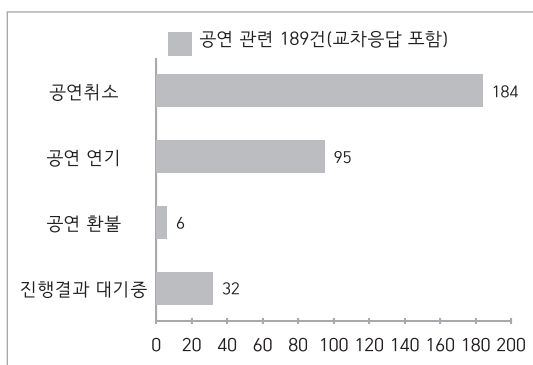
먼저 피해 사례 실태조사는 2020년 1월부터 6일까지 총 다섯 차례에 걸쳐서 진행되었다. (표1참조) 본 설문조사에는 모두 123개의 개인이나 단체가 참여하였다. 접수단체별로 아시테지 소속 회원 76개 팀(단체회원 65팀, 개인회원 11팀), 한국인형극협회 소속 25개 팀, 유니마코리아 소속 21개 팀, 그리고 비회원으로 1개 팀이 설문에 응답하였다. (중복포함) 이들 123개 팀이 올해 코로나19로

인해 입은 피해 건수는 총 246건으로 집계되었다.

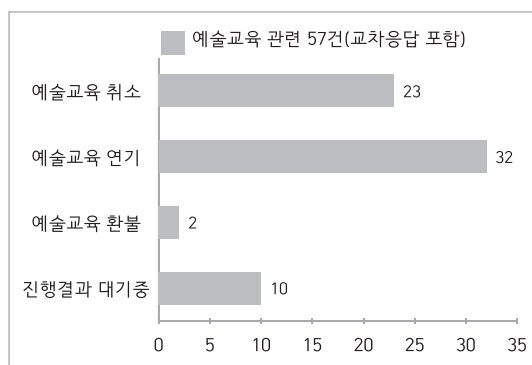
	조사 기간	조사대상
1차	2020. 1. 30 ~ 2. 3	국제아동청소년연극협회 회원
2차	2020. 2. 4 ~ 3. 1	
3차	2020. 3. 2 ~ 3. 6	
4차	2020. 3. 7 ~ 4. 3	국제아동청소년연극협회 회원
5차	2020. 5. 15 ~ 6. 14	한국인형극협회, 유니마코리아 회원

[표1] 코로나19로 인한 피해 사례 실태조사 기간 및 대상

피해 사례로는 공연 관련이 189건으로, 예술교육 관련은 57건으로 나타났다. 공연과 관련해서는 취소가 184건, 연기가 95건, 진행 결과 대기 중이 32건, 환불 6건으로 집계되었다. 예술교육과 관련해서는 연기가 32건, 취소가 23건, 진행 결과 대기 중이 10건, 그리고 환불이 2건으로 집계되었다. (표2, 표3 참조)



[표2] 공연 관련 피해 유형 및 건수



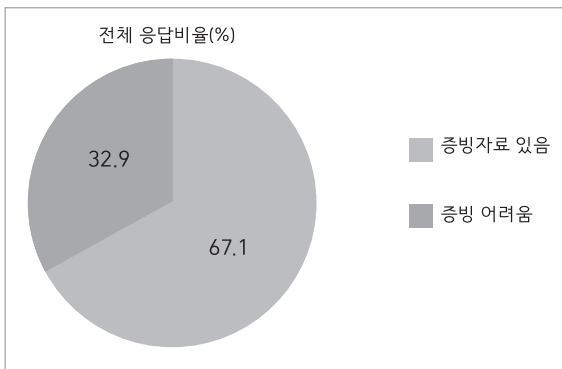
[표3] 예술교육 관련 피해 유형 및 건수

건수로 보았을 때, 코로나로 인해 가장 큰 타격을 받은 단체는 아트컴퍼니 행복자로 총 26건의 공연이 성사되지 못했는데, 공연 취소가 25건, 공연 연기가 1건 발생하였다. (이중 연기되었던 워싱턴 문화원 공연은 9월 17일 온라인 비대면 공연으로 전환되어 진행되었다) 그리고 피해 액수는 175,400,000 원으로 집계되었다.

다음으로 큰 타격을 받은 단체는 브러쉬씨어터로 모두 13건의 공연이 성사되지 못했는데, 6건이 취소됐으며, 7건이 연기되었다. 특히 브러쉬씨어터의 경우 올해 미국과 영국, 중국, 스페인 등 해외

에서 잡혀있던 일정이 취소되거나 연기되는 일이 많아 액수로 513,979,800원의 가장 큰 손실을 보았다.

이들 두 개 팀을 포함한 123개 팀 전체의 피해액은 총 2,513,113,800원으로 집계되었다. 여기서 간과하지 않아야 하는 사실은 이것이 피해액 전부가 아니라는 사실이다. 매년 연례행사로 진행되는 공연이라 따로 계약을 체결하지 않은 경우, 계약 진행 중 취소되거나 연기된 경우, 도서관, 유치원, 어린이집 등 구두상으로만 계약하여 피해 사실을 증빙할 수 없는 경우 등 피해 사실을 증명할 수 없는 단체가 여럿으로, 전체 응답자의 67.1%가 피해 사실을 증빙할 자료가 없다고 응답했다. (표4 참조)



[표4] 코로나19로 인한 피해 증빙자료 여부

일례로 극단 로.기나래의 경우 올해 총 7개의 공연이 예정되어 있었으나 취소(3건)되거나 연기(1건)되었는데, (결과 대기 3건) 그 피해액을 추정할 수 없어 0원으로 표기했다. 이렇게 피해액을 0원으로 제출한 건수가 35개 팀, 55건에 이른다. 외에 피해 액수를 산정할 수 없다고 응답한 17건을 더해 총 72건의 피해액이 0원이다.

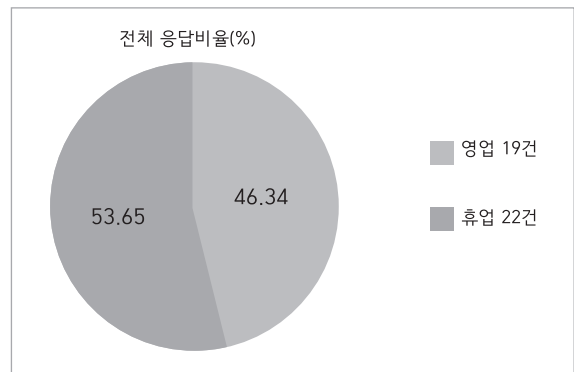
코로나19에 의한 고용 관련 피해 사례 실태조사

한편 아시테지에서는 2차례에 걸쳐 고용 관련 피해 사례 실태조사도 시행했다. (표5 참조) 본 설문조사에는 모두 41개의 개인과 단체가 참여하였다. 접수단체별로 국제아동청소년연극협회 소속 회원 26개 팀(단체회원 24팀, 개인회원 2팀), 한국인형극협회 소속 12개 팀, 유니마코리아 소속 3개 팀이 설문에 응답하였다.

	조사 기간	조사대상
1차	2020. 4. 24 ~ 5. 1	국제아동청소년연극협회 회원 한국인형극협회, 유니마코리아 회원
2차	2020. 5. 15 ~ 6. 14	

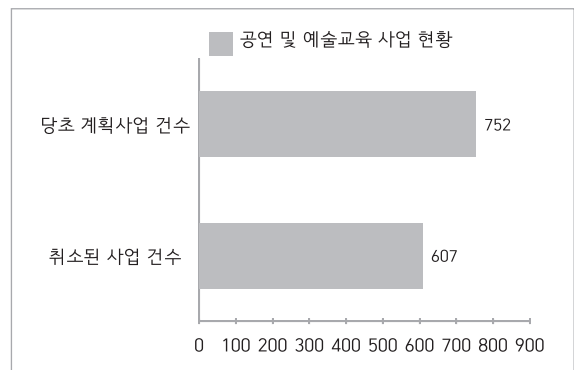
[표5] 코로나19(COVID-19)로 인한 고용 관련 피해 사례 실태조사 기간 및 대상

설문조사 결과, 총 41개의 단체 중 코로나로 인해 휴업이나 폐업을 한 단체수는 모두 22개 단체로 나타났다. 19개 단체가 운영 중으로 드러나 전체의 53.65%가 휴업 중이며, 46.34%가 영업 중인 것으로 나타나 아동·청소년극 단체 중 절반 이상이 문을 닫을 것으로 나타났다. (표6 참조)



[표6] 코로나19로 인한 휴폐업 여부

다음으로 공연과 예술교육을 포함하여 단체가 당초 계획했던 사업수와 코로나로 인해 취소된 사업 건수에 대한 조사가 이루어졌다. 본 설문은 1계약을 1건으로 하여 미중빙 계약사업까지 포함하여 조사되었다. 조사 결과 41개 단체의 총 계획사업수는 752건으로 집계되었으며, 이중 취소사업수는 607건으로 조사되어, 예정대로 진행된 사업은 145건에 불과한 것으로 나타났다. (표7 참조)



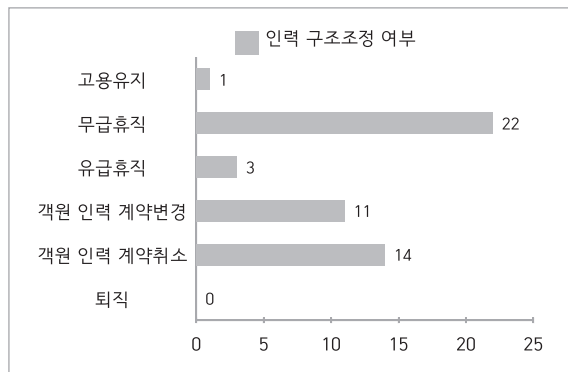
[표7] 계획사업 및 취소사업 건수

극단 신명을일구는사람들은 올 한해 총 170건의 사업이 예정되었으나, 166건의 사업이 취소되어 총 사업의 97.6%가 취소되어 가장 큰 피해를 본 것으로 추정된다. 다음으로 인형극단 친구들은 100건 중 90건이 취소되어, 사업의 90%가 취소되었다. 60건 중 60건이 취소된 극단 해오름을 비롯해 올해 사업 전체가 취소된 경우도 25개 단체로 나타나 전체의 61%가 올해 아무 사업도 진행하지 못한 것으로 나타났다. 이야기꾼의책공연만이 70건 중 57건의 공연을 진행하여 82%의 사업을 소화하였다. (앞선 조사에서 26건의 취소 및 변경 건이 있었으나, 이는 고용 관련 설문이 1계약 1건으로 계산되어 상이하게 나타난 것으로 짐작된다.)

사업별 투입인력의 총계는 6,271명으로 나타났다. 이야기꾼의책공연이 1,632명, 신명을일구는사람들이 1,087명의 인력이 투입될 예정으로 가장 많은 인원을 고용할 예정이었다.

본 설문에서 무엇보다 가장 주목한 부분은 아마도 인력 구조조정 여부에 있을 것으로 보인다.

해당 설문은 사업별 계약 인원을 포함하여
단원과 직원의 구조조정 여부에 대한 설문
으로 6개의 문항으로 구성되었다. ①고용
을 유지하는 경우, 배우와 무대 스태프 등
②직원 인력의 계약을 변경한 경우, ③계약
을 취소한 경우, 그리고 ④무급/⑤유급 휴
직과 ⑥퇴직 등으로 구성되었다.



[표8] 인력 구조조정 여부

조사 결과 고용을 올해 유지하는 단체
는 인형극단 친구들 1개 단체로 나타났다.

그 외 40개 단체가 결국 고용을 유지하지 못하고 구조조정을 감행해야 했다. 가장 많은 단체가 선택한 방법은 무급휴직으로, 총 22개 단체가 무급휴직을 통해 구조조정을 시행했다. 계약을 취소한 경우는 14건에 달했으며, 변경한 사례는 11건으로 나타났다. 유급 휴직을 선택한 경우는 단 3건에 불과했다. 대부분의 단체가 두 가지 이상의 방법을 통하여 구조조정을 시행하여, 올해 단체의 유지 운영에 어려움을 겪었음을 보여주었다. (표8 참조)

두 설문이 6월에 진행되었고, 하반기에 코로나19 수도권 사회적거리두기 2단계 격상이 두 번 실시되었다는 사실을 상기할 때, 피해액도, 휴폐업 단체는 더 증가했을 것으로 추측된다. 내년 상반기까지 코로나19로 인한 거리두기 등이 지속될 전망으로 아동극, 청소년극 단체의 고비가 지속될 것으로 예상된다.

붙임. 유형별 설문조사지

[유형1] '코로나19' 피해 사례 실태 조사(5차)

지난 2020년 2월부터 지금까지 코로나19로 인한 피해 상황이 지속되고 있습니다. 5차실태조사는 4차 현황(~4월 3일) 이후 사례를 파악하기 위한 조사이며 '국내 아동청소년 공연 및 예술교육' 전반의 피해 사례에 대한 업데이트를 목적으로 합니다. '코로나19'로 인한 공연의 '취소' 혹은 '변경' 사례를 겪으신 분들에게서는 아래 설문에 응답 부탁드립니다. (*공연 일정을 1년 이상 연기한 경우 취소 사례에 포함됩니다.)

■ 설문조사 기간 : 5월 15일(금) ~ 6월 14(일)

※ 본 조사는 사태 파악을 위한 (사)국제아동청소년연극협회, (사)한국인형극협회, 유니마 코리아의 자체 조사입니다. 향후 유관 기관에 익명의 조사 자료로 제공 예정입니다.

● 단체명 (※ 단체명 혹은 개인 활동명) _____

● 사업명 _____

● 사업 증빙자료 유/무 (※ 사업 소개가 있는 홍보용 이미지 제출 가능 여부)

☐ 자료 있음

☐ 자료 없음

● 피해사례 형태 1 (공연)

☐ 공연 취소

☐ 공연 환불

☐ 공연 연기

☐ 진행 결과 대기중

● 피해사례 형태 2 (예술교육)

☐ 예술교육 취소

☐ 예술교육 환불

☐ 예술교육 연기

☐ 진행 결과 대기중

● 피해 사례에 대한 추가 설명

(※ 증빙이 어려운 분들도 '증빙어려움'으로라도 제출해 주세요. 접수 후 연락드리겠습니다.)

● 피해 사례 손실금액 (※ 기간 내 추정되는 작년 대비 매출 감소액을 작성 부탁드립니다.)

● 협회원 소속 여부

☐ (사)국제아동청소년연극협회 - 개인회원

☐ (사)국제아동청소년연극협회 - 단체회원

☐ (사)한국인형극협회 - 회원

☐ 유니마 코리아 - 회원

☐ 비회원

아동청소년극의 확장성 시도

엄현희 연극평론가

공연의 영상화 및 영상의 송출 작업은 올해 ‘코로나 팬데믹’이 낳은, 공연계의 가장 뜨거운 이슈가 되었다. 비대면의 시대에 공연 예술은 어떻게 생존해야 하는가. 아동청소년 연극계도 예외는 아니다. 어떤 점에서 아동청소년극은 코로나로 인해 타격을 더 크게 받았다. 불특정다수의 사람들이 모여드는 극장은 대표적으로 안전하지 못한 장소로 여겨졌다. 하지만 이것은 실제 현상과 괴리된, 과장된 추측이었음이 올해 극장을 통한 감염이 거의 이뤄지지 않은 사실을 통해 드러나기도 했다. 어쨌든 이러한 상황에서 극장에 아이를 데리고 가거나 방문을 허락하는 경우는 드물다.

2020년 아시테지국제여름축제는 이러한 배경에서 참가작 전체를 영상으로 송출했다. 국내의 대표적인 아동청소년관객을 대상으로 하는 축제뿐만 아니라, 국립극단 어린이청소년극연구소의 제작 작품들도 온라인을 통한 영상 송출에 적극적이었다. 국립극단은 올해 두 편의 청소년극 〈영지〉와 〈말가락육상천재〉를 극장에서의 상연과 공연 현장의 유튜브 중계로 병행했다. 극단 민들레가 주관하는 품앗이공연예술축제도 유튜브로 현장을 중계해 이뤄졌다. 아시테지는 민간 극단들을 중심으로 공연의 영상화와 관련된 토론회를 2회에 걸쳐 진행하기도 했다. 토론회는 주로 공연의 영상화에 따른 실제적인 문제들을 해결하기 위한 자리였다. 이렇게 코로나 팬데믹 상황에서 아동청소년극의 생존 방식을 모색하기 위해 적극적으로 대응하는 노력들이 이어졌다.

그런데 코로나 팬데믹 현상이 끝나고 나면, 공연의 영상화 및 영상 송출의 노력들은 어떻게 되는 것일까. 모든 것이 다시 이전의 상태로 돌아가게 되는 것일까. 하지만 ‘지진이 일어난 이후의 세상은 결코 이전과는 같지 못하다.’ 현재로선 조심스럽게 두 가지의 예측이 가능하다. 하나는 공연 예술의 생생한 현장성에 대한 목마름으로 관객들이 더욱 직접적이며 밀착된 접촉을 원하리란 것

이다. 극장을 찾아가는 관객이 늘어나며, 관객참여가 극대화 된 공연의 형태에 대한 수요가 늘어나리라 예측한다.

다른 하나는 정반대의 방향이다. 전염병의 확산의 공포로 만들어진 경험이 무의식적으로 사람들 사이의 접촉 및 직접적 대면을 저어하게 할 것이란 예측이다. 한 걸음 더 나아가 공연의 영상화를 바탕으로 방법론이 계속 개발되면 ‘비대면 접촉 경험’을 공연 예술의 새로운 경험으로 수용하게 된다고 예측한다. 본고는 두 가지 입장 중에서 어느 한쪽으로 치우치는 것이 아닌, 오히려 극단적인 양쪽이 묘하게 공존하리라 본다. 코로나 팬데믹으로 인한 지각변동이 공연예술의 경험에 대한 새로운 수요를 낳으리라 보며, 그것은 궁극적으로 기존 장르의 확장으로 이어지게 되리라고 생각한다. 기존의 장르를 구성하고 있던 장벽들이 조심스럽게 허물어지게 되는 것이다. 이것은 아동청소년연극 또한 마찬가지일 것이다.

줌(zoom)을 이용한 공연의 등장

올해 서울국제공연예술제에서 상연한 〈광인일기〉(극단 신세계)는 실시간 캠을 배우들의 머리에 매달고 연기하며 장면을 만들어 실시간으로 영상을 송출하는 모습을 보여줬다. 공연의 현장성을 온라인 스트리밍 서비스 안에서 담아내려는 시도이다. 서울국제공연예술제는 전체 공연을 영상으로 송출하였다. 〈광인일기〉의 시도는 공연예술이 마주한 ‘비대면 접촉’이란 피할 수 없는 조건을 새로운 기술과 접목하는 기회로 삼은 경우다. 해외에서도 줌(zoom)을 활용한 공연예술의 소식이 간간히 들리곤 한다. 물론 이들은 모두 성인을 대상으로 하는 작품들의 경우에서다.

그런데 아동청소년을 대상으로 하는 공연들에서는 상황이 어떠할까. 아시테지가 이끈 토론회의 자료를 살펴보면, 공연의 영상화에 대해 유통적 측면에서 접근하는 경향이 두드러져 보인다. 공연의 영상이 공연에 이은, 혹은 별개의 또 다른 콘텐츠로서 과연 시장을 형성할 수 있는지의 여부를 중요하게 본다. 때문에 저작권의 문제와 계약의 문제 등을 첨예하게 다루고 있다. 영상 제작의 측면도 ‘과연 공연이 매력적인, 즉 시장에서 경쟁력이 있는 영상 콘텐츠로 바뀌기 위해서는 어떻게 해야 하는가’란 물음에 초점이 맞춰져 있다. 물론 이것은 공연의 영상화에 있어 반드시 짚고 넘어가야 할 여러 가지 문제들 중 하나이다.

하지만 필자는 공연의 영상화에 있어 이 방향에서의 고민뿐이 아니라, 성인극과 마찬가지로 작품의 창작에서도 적극적으로 활용되는 시도들이 나타나야 한다고 생각한다. 무엇보다 아동청소년극의 대상이 아동청소년이라는 점에서도 그러하다. 사실 미래의 세대에게 기술과의 결합, 서로 다른 매체 간의 연동 및 연결은 각각의 영역들이 분리되어 존재하는 것보다 훨씬 더 익숙한 개념이

며 사고의 방식이다.

사실 그동안 아동청소년극은 오히려 지나치게 가상세계와 디지털에 침잠해 있는 아이들에게 아날로그적인 자극을 새롭게 주는 방향을 선호해 왔다. 하지만 이것은 역설적으로 아동청소년에게 기술 및 온라인 환경이 매우 친숙한 것임을 반증해주는 일이기도 하다. 아동청소년들에게 익숙한 매체 및 대화의 방식을 ‘연극성’에 대한 고민과 연결해 연극의 현장성으로 담아내려는 노력들이 필요하다. 아동청소년극은 장르적으로 판타지 및 상상의 세계와 접목해 다양하게 확장이 가능한 특성을 갖고 있다. 무수히 다양하며 참신한 표현들이 가능한 영역이다. 그래서 아동청소년극은 연극성에 대한 다양한 실험이 가능한 무대이기도 하다. 창작자들에게 온라인 공간을 활용한 다양한 실험 및 창작의 기회가 제공되었으면 한다. 이것은 궁극적으로 아동청소년극 장르의 확대를 위해 필요한 일일 것이다.

창작의 영역에서 기술과의 접목을 위한 노력이 뒷받침이 된다면, 이것이 공연 영상 콘텐츠의 유통에도 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것이다. 공연의 영상화에 대해 좀 더 익숙하게 받아들일 수 있게 되기 때문이다. 또한 줌(zoom) 등의 기술을 반드시 공연의 중심적인 콘셉트나 언어로 활용하지 않고, 부분적으로 차용하는 등 다양한 변용이 가능하다고 생각한다. 기술과 접목해 새로운 언어를 찾아가는 노력을 이어갈 필요가 있다.

극장을 넘어 또 다른 관객들과 만나다

공연의 영상화는 극장 즉 현장에서 만날 때보다, 훨씬 더 많은 관객과 만날 수 있다는 특성을 가지고 있다. 이것은 극장의 경계를 넘어 작품의 확산 혹은 또 다른 관객들과의 만남을 의미한다. 그 새로운 관객들은 개인 컴퓨터나 TV, 스마트폰을 통해 공연과 접속한다. 올해 아시테지국제여름축제가 택한 공연 영상의 온라인 송출은 이러한 만남을 위한 것이었다. 앞서 언급했듯이 아시테지는 공연의 영상 콘텐츠가 다른 콘텐츠와의 비교에서 경쟁력을 가질 수 있을지 실험하는 장이었다. 공연의 매력을 최대한 살리되, 영상의 언어로 옮기는 작업을 세심하게 진행했다. 따라서 재공연작들이 대부분이었으며, 이들은 모두 새롭게 영상을 찍었다.¹

〈공상물리적춤〉(오마이라이프 무브먼트 씨어터)과 〈우산도둑〉(스튜디오 나나다시)은 대조적인 영상

1 이어지는 아시테지와 품앗이연극축제의 공연들에 관한 내용은 필자의 글 〈온라인과 아동청소년극:전염병 시대에 안전하게 공연을 관람하는 방식?〉(『공연과 이론』 2020 가을)에서 언급한 것을 간단하게 축약한 것이다.

편집 방법을 보여준다. 무용인 〈공상물리적춤〉은 카메라가 전체 화면을 비추는 풀샷 위주로 장면이 촬영되었다. 반면에 연극 〈우산도둑〉은 클로즈업을 자주 보여준다. 〈우산도둑〉의 이러한 편집 방법은 대사를 잘 들리게 하며, 장면의 의미를 잘 전달한다. 〈공상물리적춤〉이 움직임과 무용수들이 만드는 미장센을 자주 보여준 것과는 전혀 다르다.

즉 둘 다 각 장르의 특성을 최대한 반영하는 카메라 워크와 장면의 편집을 보여준다. 공연의 현장감을 살리며 관객의 시선을 최대한 따라가는 카메라 워크인 것이다. 야외 공연이기도 했던 〈즐거운 나의 집〉(극단 즐겨찾기)의 경우에는 야외에서 이동하며 촬영이 이뤄졌다고 한다. 물론 아쉬운 점도 있었다. 조명이 전반적으로 어두웠기 때문이다. 빛의 밝기나 음영이 좀 더 제대로 표현되었으면 했다. 극장에서 관람한다면, 조명은 장면에 대한 몰입감을 높여주었을 텐데, 영상물로 표현되었을 때 빛의 밝기가 흥미롭게 표현되기보다는 전반적으로 어둡게만 다가왔다. 또한 대사의 경우 자막을 사용한다면 장면의 전달력을 높이는 데 도움이 될 듯하다.

촬영과 편집 기술에 해당되는 점은 사실 앞으로 기술의 발달에 따라 점점 더 보완될 것이다. 공연 영상의 고급화를 위한 시도의 결과는 이번만으로 그치는 것이 아니기에 점차 더 나아질 것이다. 창작팀과의 긴밀한 협업이 도움이 될 것이다. 이외 예술놀이 워크숍은 세계의 여러 나라에 대해 배우는, 교육적 목적이 강한 프로그램이었다. 예술놀이 워크숍의 경우에 교육적 목적이 강해 영상물에 대한 이해가 쉽고 빠르게 이뤄질 수 있다는 점이 새로웠다. 이것은 오히려 예술 콘텐츠의 경우 현장에서 공연될 때의 감동과 의미를 영상에 고스란히 담기에 어려움이 따르는 점과 분명히 구별됐다.

폼앤티예술축제에서 영상으로 접하는 공연의 경우에 모노드라마는 화면 전체를 채우며 연기 관람의 재미를 크게 느끼도록 해줬다. 카메라를 향한 연기가 아니기 때문에 연극 무대에서 느낄 수 있는 배우의 존재감을 볼 수 있었던 것이다. 〈남북이 차복이〉(극단 민들레)나 방정환의 동화를 낭독한 〈성냥팔이 소녀〉 등은 작품의 사이즈가 소품임에도 충분한 몰입력과 깊이를 만들어줬다.

아동청소년극 영상화의 의의

본고는 코로나로 인해 극장이 폐쇄되며 공연이 무기한 연기되거나 취소되는 상황에 직면한 공연예술에 있어서 영상화 및 영상의 송출이 또 다른 실험을 위한 장이 될 수 있다는 논지를 펼쳤다. 구체적으로 아동청소년극의 장르의 확대와 관객의 확산을 위해 기여하게 될 부분이 있다고 생각한다. 전염병의 유행 상황은 단지 올해가 아닌 내년 하반기까지 조심스럽게 예측되고 있다. 또한 코로나 이후에도 모두 다시 예전처럼 되돌아가는 것은 불가능하다고 생각한다. 코로나로 인

해 겪은 경험이 공연예술에서 오히려 두 가지의 필요를 불러올 것이며, 그것은 좀 더 밀착된 생생한 경험을 원하는 욕구와 정반대의 ‘비대면 접촉’을 익숙하게 여기는 극단적인 경향이 공존하리라 본다.

올해 갑작스럽게 닥친 상황 속에서 아시테지 축제의 전체 온라인 상영은 과감한 선택이었으며, 공연 영상 콘텐츠의 유통을 위한 플랫폼의 역할을 자처한 것이었다. 이제 이러한 방향에서의 시도가 한 해에 걸쳐 이뤄졌던 만큼 또 다른 방향에서의 고민이 필요한 때이다. 새로운 기술과의 접목 및 매체와의 결합을 통해 장르의 확대 및 관객들과의 만남의 층위를 넓히는 확산의 노력이 필요하다. 본질적으로 아동청소년극의 영상화가 아동청소년극의 장르의 활성화에 긍정적 역할을 가질 수 있도록 고민해야 한다. 아동청소년극의 관객인, 미래 세대는 새로운 기술 및 매체와의 접목에 대해 이미 준비되어 있는지도 모른다. 그렇다면 이들의 욕구를 예술적으로 만족시켜 줄 다양한 시도와 노력들이 필요하다.

팬데믹 상황 속 〈우산도둑〉 영상화 작업 체험기

김예나 스튜디오 나나다시 대표, 연출가

2020년 1월, 제28회 서울어린이연극상이 〈우산도둑〉이라는 작품에 부여한 것은 일종의 책임감이었다. 작품이 가야 할 올바른 길을 잃지 않으며 아이들과 가족들을 성의껏 만나라는. 하지만 사그라들리라 기대했던 코로나19 바이러스는 무서운 속도로 퍼져나갔고 세계보건기구(WHO)의 팬데믹 선포와 함께 우리의 삶 전반적인 부분에도, 공연문화예술계에도 변화의 바람이 불기 시작했다. 그 변화는 잇다른 공연 중단, 연기, 축소와 함께 시작되었으며, 점차 공연의 영상화, 온라인 스트리밍에 대한 시도와 함께 현장 공연의 ‘유효성’ 혹은 ‘연극성’ 자체에 대한 질문으로 확장되어가고 있다고 볼 수 있다. 〈우산도둑〉 역시 위의 단계를 차례로 밟으며 그 변화의 소용돌이 속에 몸을 실었다.

영화감독을 꿈꾸다 연극계로 진입한 필자에게 이 변화는 그다지 달가운 일이 아니었음을 고백한다. 28회를 맞이하는 아시테지 국제 여름축제를 앞둔 대표자 회의에서도 온라인 축제에 반대하며, 이럴 때일수록 더욱 정성스럽게 아주 적은 수의 관객을 고급화전략 속에서 맞이하고 싶다는 뜻을 밝혔다. 단 한 가족이 오더라도 열과 성의를 다해 잊지 못할 연극적 경험을 선사하고 싶다고 고집부려 보았지만, 전체 축제와 당시 상황을 고려해 볼 때 공연의 영상화 작업은 불가피했고, 스튜디오 나나다시에게 새로운 도전과제를 부여했다.

새로운 도전과제들: 매체 변화를 이해하라

매체의 변화는 스토리텔링 방식의 변화를 요구하였고, 그러기 위해서는 매체에 대한 이해가 우

선되어야 했다. 물론 공연을 원래대로 진행하고 그 자체를 다양한 앵글로 촬영하여 교차 편집하는 방식을 택했을 수도 있다. 하지만 화면에서 클로즈업과 카메라 무브먼트는 각자 의미와 목적을 띄고 있기 때문에 연출의도를 분명히 하고 싶다면 최소한의 정리가 필요하다고 생각했다. 안타깝게도 최소한의 정리를 위해 시작된 대본작업은 전면수정을 거쳐야 하는 지경에 이르렀다. 막상 26시간 안에 셋업과 촬영, 스트라이크를 마쳐야 하는 극한 상황이 겹치지며 배우의 등퇴장을 화면 인/아웃으로 정리를 하고 반드시 연출적으로 변화해야 할 지점을 찾아내는 것에 초점이 맞춰졌다. 이때 나의 주된 관심사는 공연을 본 관객이 영상을 즐길 수 있고, 영상을 본 시청자가 공연장을 찾고 싶어지는 접점을 찾는 것이었다.

전체적으로 이 무대 위에서 4명의 배우가 <우산도둑>의 이야기를 들려줄 것이라는 콘셉트를 노출하기로 결정했고, 셋업과 스트라이크, 조명기의 사용 혹은 다른 카메라의 사용을 일부 촬영에 포함시켰으나 시간 관계상 편집이 되며 어정쩡해진 점이 몹시 아쉬웠음을 고백한다. 그리고 연출적으로 고민했던 몇가지 부분을 공유해보기로 한다.

<우산도둑>은 ‘관객참여형’의 공연이었던 만큼 일방적인 스트리밍의 방식을 취할 때 전체적인 구조를 바꿔야 하는 어려움이 있었다. 공연의 입장에서부터 관객과 함께 비를 피하면서 들어옴으로써 자연스럽게 형성되는 ‘우산 없는 마을’로의 초대를 시작으로 하여, 마지막 함께 우산을 씌워주는 경험, 이야기의 갈등부분을 관객의 제안을 통해 해결하는 등의 장치들은 비대면 영상화 작업을 거치며 (눈물을 머금고) 대부분 삭제되었다. 최소한 관객에게 직접 생각해볼 수 있는 시간을 확보하기 위해 모든 배우가 카메라 렌즈를 바라보거나 빈 객석을 찍는 등의 장면들 또한 편집과정에서 삭제되었다. 이는 현장에서의 경험이 영상매체로 전환될 때 달라져야만 하는 리듬과 템포의 부분을 사전에 고려하지 못한 불찰이었다. 반면, 유튜브와 네이버 방송의 경우 라이브 특으로 굉장히 많은 관객들이 실시간 코멘트를 하는 것을 보고, ‘영상화’ 작업일지라도 그 매체가 TV, 브라운관, 뉴미디어 중 어느 것을 택하는지에 따라 매번 달라져야함을 깨닫게 해 주었다.

인물들의 역할도 변화를 겪었다. 이야기꾼의 경우 관객과의 직접적인 소통이 사라진 만큼, 대부분 별도녹음으로 대체하였다. 키리마마의 상태 변화가 무대 위에서 압도적이었다면, 로우 앵글이나 포커스를 키리키리에 맞추는 등 영상에서는 조금 더 키리키리 시점에서 키리마마의 상황을 보여줌으로서 지나치게 한 쪽을 불쌍하게 혹은 부정적으로 느껴지는 것을 피하고자 하였다. 예측하지 못했던 부분은 무대 위에서 인형을 다루듯이 연출하여 오히려 살아있는 듯이 착각을 불러일으켰던 키리키리의 존재가 화면을 통해서는 사물로 인식된다는 것이었다. 영상화 작업에서 사물을 ‘의인화’ 할 경우 다른 전략이 필요하다는 것을 깨달았다. 영화적 특성을 고려하여, 키리마마에게 집중되는 순간에도 교차편집이나 배경의 전환을 이용하여 차쭈와 키리키리, 우산장수의 일상을 보

여주는 것은 공간의 분리와 시간의 교차를 영상적인면에서 효과적으로 사용할 수 있는 방법이었으나, 예정되어 있는 촬영시간을 고려하여 극히 일부분만 쓸 수가 있었다.

조명의 변화 혹은 공간의 물리적 특성을 이용하지 않고 화면을 통해 인물 간의 심리적 거리나 변화를 보여주는 것은 각별히 편집 포인트를 염두에 두어야 한다. 그 외에도 움직임의 이용해 추상적으로 표현했던 것은 영상화 작업을 거치며 한 편으로는 좀 더 직접적으로 표현되는 것도 있었고, 디졸브 편집이나 2배속 감기 등을 이용하여 오히려 영상미를 살리기 위해 노력한 장면들도 있었다. 공연장에서 향을 사용했던 장면은 가장 이질적으로 남게 되었는데, 실제 빗물이 떨어지는 장면을 마법처럼 보여주고 싶었지만 조명이나 카메라의 앵글 등 고려되지 못한 부분들이 있었다. 전체적으로 한편의 연극을 영상화 시키는 작업 안에서 단순히 모니터링용 혹은 기록용이 아닌 그 자체로도 독립적인 작품이 되게 하기 위해서는 새로운 작품을 만드는 것에 준하는 사전 준비과정, 따라서 프리프로덕션이 탄탄할 필요가 있다는 것을 느꼈다. 나나다시의 경우에는 배우들과 여러 번에 걸쳐 카메라 리허설과 콘티 작업, 사진으로 스토리보드를 만들기도 하며 샷에 따라 미세하게 달라지는 연기의 범위를 최대한 감안하기 위해 노력했음에도 불구하고 당일 촬영시간이 부족했고 다른 스태프들과의 프리프로덕션 작업이 충분히 이루어지지 않아서 발생한 아쉬움이 남을 수밖에 없었다.

연극의 영상화 작업이 앞으로 얼마나 더 활발해질지, 그 중에서도 뉴미디어의 도입이 작품에 어떤 영향을 끼치게 될지 앞으로 극단 내부적으로도, 각 예술가 자신이 스스로 정리할 필요성을 느낀다. 어쩌면 몰아치는 미디어의 홍수 속에 작은 섬 처럼 계속해서 아날로그 연극을 꿈꾸는 내가 갈팡질팡 하고 있는지도 모른다. 하지만 분명 좋은 경험이었고, 이 경험을 토대로 앞으로 또 한번의 기회가 주어진다면 새로운 시도들을 해 볼 계획이다.

[좌담] 2020 아시테지 여름축제 온라인 경험을 통한 방향 모색

공동사회: 김유미 (연극평론가)

장성희 (극작가, 연극평론가)

참석자: 방지영 (사)국제아동청소년연극협회 이사장

소재익 (촬영총감독)

박영쿨 (오마이라이프 무브먼트 씨어터 대표)

이도윤 (극단 즐겨찾기 대표)

한혜민 (작은극장H 대표)

정리: 이영서 (아시테지PD)

일시: 2020년 11월 6일 오후 6시

장소: 아시테지 한국본부 사무국

김유미 아시다시피 코로나19로 인해 2020 아시테지 여름축제가 온라인으로 진행되는 초유의 사태를 맞이했습니다. 참여하신 극단 분들을 모시고 이야기를 나눠보도록 하겠습니다. 여기 참석하신 분들 인사와 소개를 간단히 하셨습니다. 이번 아시테지 여름축제가 온라인 공연으로 진행되다 보니 영상촬영 감독님의 역할이 컸을 것으로 보입니다. 본격적인 논의에 앞서 전체적인 작업에 대해 먼저 설명해주시면 좋을 것 같아요.

소재익 저는 독립영화 감독이거든요. 그래서 장편, 단편 영화를 찍었는데 이번 아시테지 행사에 참여하게 된 거죠.

방지영 원래 어린이 공연을 하셨어요. 극작을 하고 연출도 하고 배우도 하고, 그래서 아동극현장에서 하고 있는 작업들이 어떤 건지를 잘 알고 계세요. 독립영화 하면서도 유니크한, 어린이 연극성이 드러나는 작품들을 많이 하셨어요. 그래서 이번 아시테지 축제에 합류한 것이 적합하지 않았나 생각이 되구요. 연극에 대한 이해가 없으면 편집 예술인 영화라는 이미지를 통해서 연극을 보더라구요. 그래서 아동극쪽 경험이 있는 소재익 감독님이 우리 작업에 적합하지 않나합니다.

소재익 아무래도 영상쪽은 시간 경과나 장면 전환들에서 와이프(wipe)나 디졸브(dissolve), 인서트(insert) 이런 개념들 중심인데 무대 언어는 그런 게 아니잖아요. 무대에서는 탑 조명

을 받게 되면 다음 장면을 준비하기 위한 시간경과 이런 이유가 있기 때문에 많이 힘든 거예요. 영상전문가들은 연극을 담게 되면, 어차피 편집을 해야 되니까 믿고 작업을 하는데 연극은 그런 부분에서 조심스럽죠. 어쨌든 지금 현실적으로 연극 작품을 영상으로 담았을 때 그 리스크가 전혀 없게끔 만들어내는 것은 무리인 것 같아요. 지금 가장 중요한 건 다양한 시도, 다양한 변화 안에서 해낼 수 있는 것들을 따라서 찾아갈 수 있지 않을까 조심스럽게 이야기 하거든요. 영화나 영상작업은 찍기 전에 프리 프로덕션을 많이 하거든요. 거리가 어떻게 될 거고, 배우는 어떻게 찍을 거고, 중요사항들이 많은데 완성된 연극을 단체들이 그냥 와서 한 두 번 찍는다는 데서 문제가 발생하는 거죠. 영상에서는 좀 더 이쁘고 좀 더 어둡고 이런 콘트라스트가 있어야 하는데, 연극에서는 무대에서 쓰고 있는 조명이 영상으로 담았을 때 효과적이지 않은 경우가 다수인 것 같아요. 그래서 이런 게 어느 정도 조율이 되어야 하지 않을까 하고요, 실제로 무대에서 쓰고 있는 소품들이 영상으로 담았을 때 비주얼적으로 그렇게 예쁘게 나오지 않을 가능성이 크거든요. 이게 왜 중요하냐면 지금 아이들이 영상을 접할 수 있는 콘텐츠들이 너무 많은 거예요. 그러니까 퀄리티가 좋은 것들이 너무 많은 거예요. 그래서 아이들이 연극을 보면서 초반에 보다가 나가는 경우가 많지 않을까 생각이 들거든요.

김유미 그럼 그런 연극작업을 영상화하는 과정에서 조율 과정이 원만했는지, 같이 이야기 나눠 보면 될 것 같아요. 소재의 감독님이 참여하신 작업도 있고 다른 분이 참여하신 작업도 있지만 단체별로 경험한 바를 말씀해주면 됩니다.

코로나19로 인한 극단의 변화

김유미 좌담을 여는 질문을 드릴게요. 이 코로나19로 인해서 우리가 큰 변화를 맞이하게 되었어요. 그래서 여름축제도 온라인으로 하게 되었는데 여름축제뿐만 아니라 극단이 계획한 사업이 있었을 것 같은데, 어떻게 어긋났는지 말씀해주시면 될 것 같습니다.

한혜민 〈무니의 문〉같은 경우 축제는 다 취소되거나 온라인 비대면으로 전환이 되었어요. 그 중 한 가지, 서울문화재단 지원금을 받아 단체에서 자체적으로 기획한 공연만 대면공연으로 진행했어요. 코로나19로 인해 예정했던 공연장에서 확답이 늦어져 교부신청을 못하는 상황이 길어지다가 급히 다른 공연장을 대관하여 진행했는데 그 과정에서 어려움이 있었어요. 돌이켜보면 그때라도 대면공연을 한 게 너무 다행이라는 생각이 들더라구요. 안 그랬으면 올해 새로이 창작한 공연일 경우 어쩌면 관객을 한번도 못 만날 수도 있었

던 거예요.

장성희 그럼 방역하고 사회적 거리 두고 하신 거죠?

한혜민 네. 다 지침을 지켜서 했어요. 그러나 관객 모객에 어려움이 있긴 했었어요.

장성희 혹시 우리가 현 상황을 타개할만한 위기라고 이름 붙일 때, 위험과 기회가 같이 오는 거니까 기회로 느낄 만한 새로운 경험이 있었나요?

박영콜 저희는 완전히 취소된 작업은 많지는 않아요. 세 번의 공연 정도가 취소된 것 같고 아무래도 상주단체를 하다보니깐, 지원금에 의존하는 작업들인데 그건 또 해야 되는 것들이라 취소하진 않고 계속 미뤄왔죠. 사실은 지금 연말이 제일 바쁜 거였거든요. 올해하기로 했던 작업들이 내년엔 미뤄지는 경우도 생기고, 주로 연기가 많이 되었어요. 아니면 비대면으로 영상화 하는 작업을 했었고 지금은 이제 거의 대면으로 가능한 작업은 하고 있는데 어떻게 또 변할지 몰라서 대면, 비대면 두 트랙으로 준비는 하고 있고요. 사실 저희가 최초로 계획을 세울 때 올해에는 대면공연을 진행하기로 계획하고 있었고 영상화 하고 이런 것들은 사실 내년엔 좀 준비를 해 봐야겠다 계획하고 있었어요. 대면공연이 우선이라 바꾸기가 어렵더라고요. 예산도 많이 바뀌어야 하고 그래서 올해는 사회적 거리두기를 유지하면서 해온 방식으로 할 예정이에요.

장성희 이런 상황을 일회적인 특수성으로 봐야 될까요? 아니면 미래에 도래할 문제로 설정하고, 아주 기정사실로 받아들여야 하는 건지 궁금하고 망설여지는 것 같아요. 어떠셨어요?

박영콜 진짜 반반인 것 같긴 한데 개인적으로는 준비해야 되는 것들은 좀 달라진 것 같아요. 상황이 좋아진다고 해도 달라진 것은 인정해야 할 것 같고, 그래서 저부터도 달라질 것 같아요. 저는 무용이 텃밭이다 보니까 조금 다르긴 하잖아요. 오히려 연극보다는 조금 더 수월한 면도 있는 것 같은데, 일 년 동안 비대면으로 이루어졌을 때 대면공연이 데면데면해 지더라고요. 실제로 이런 것들이 느껴지더라고요. 리듬이 달라진 것 같아요. 코로나가 종식되거나 환경이 좋아지거나 하는 부분과 상관없이 다른 트랙을 모색할 것 같긴 해요.

김유미 조금은 충격인데요? 비대면 온라인 공연이 짧은 시간에 그렇게 영향을 주나요.

박영콜 대면, 비대면 공연 두 트랙이 명확해질 것 같고 개인적으로는 새롭게 전환하는 쪽으로 가고 있는 것 같아요.

이도윤 상당히 부럽네요. 저희는 공연이 거의 다 취소돼서, 대면 공연은 그동안 초등학교 방문 공연 경우 전교생이 모여앉아서 얘기나누듯 봤는데 이제는 똑같은 공연도 거리두기를

하고 마스크를 쓰니까 학생들이 감정과 생각을 표현 못하는 거예요. 거기에 대해서 “아, 이 느낌이 아닌데”라는 생각이 들고 그래서 이런 것들이 좀 아쉽고, 올해 대부분 대면공연이 다 취소되거나, 연기되거나, 연기 되다가 운 좋으면 영상으로 넘어가고, 아니면 아예 취소되고….

장성희 운 좋으면 넘어간다는 말씀은?

이도윤 영상으로 전환이 되면 그나마 다행인데 그게 안 되면 아예 취소니까, 저희 같은 경우에는 작년에 대비해서 5%정도 밖에 못했던 것 같아요.

장성희 영상서비스가 가능하려면 공공단체 제작이나 초청공연 형식 말고는 힘든 거죠?

이도윤 공공단체의 지원이나 그런 것들이 없이는 어렵죠.

박영클 올해는 온라인공연 경우 유료는 거의 없었어요.

방지영 왜냐하면 시스템화가 안 돼서 그래요. 지금은 인터파크가 주로 매표하기 때문에. 그런데 저희는 이번 겨울축제 때 유료 서비스를 할 거예요. 대면공연 때문에 동시에 할 건데 대신 실시간 서비스로 할 거예요. 그래야 저작권 적용 압박에서 벗어날 수 있어요. 안 그러



(왼쪽 위부터) 소재익, 한혜민, 이영서, 박영클, 이도윤, 김유미, 장성희, 방지영

면 공연콘텐츠가 영상등록위원회에서 인허가를 받아야하고 너무 복잡해지는 거예요. 그래도 라이브일 경우에는 좀 벗어나더라고요.

박영콜 온라인 공연에서 음악사용권이 가장 큰 문제로 부상하더라고요. 저희는 기존 곡들을 많이 쓰는 편이거든요. 작곡을 하면 좋긴 한데, 무용에서 길지 않은 곡들을 쓰고 작곡했을 때 좀 좋은 협업자를 못 만나서 그럴 수도 있는데 이제 저작권 문제 때문에 음악을 공부해야 되는 거예요. 음악을 다시 들여다 봐야하고 기존에 알고 있던 음악들의 레퍼런스를 정돈해서 쓰는 정도였는데, 지금은 저희가 생각하는 기존 곡들을 음악으로 작업화하는 일이 굉장히 어려운 것 같아요. 보통 음악 뮤지션들이 소규모 단체인 경우가 많잖아요. 오케스트라를 쓸 수 없으니까... 그러다보면 사실 장르에서 한계가 많고, 최근에 저희는 음악비를 거의 안 쓰거든요. 그런데 무대미술보다 더 많이 예산이 들어가더라고요. 진짜 작곡부터 녹음까지 해야 되니까 예산을 완전히 다른 식으로 써야 하는 경우가 생기더라고요. 저작권 문제가 상당히 골치 아픈 문제가 맞는 것 같아요.

장성희 저작권이 송출에서부터 창작에 대한 문제까지 다 포함이 되는 거군요.

박영콜 사실 단기적 송출에서는 답이 없는 것 같기도 하거든요. 장기적으로 10년~20년 이렇게 갈 수 있어야지 관련해서 유료화해도 수입이 생길 수 있고 단기적으로는 저작권 때문에 좀 걸릴 수 있어요. 그래서 최근에 제가 너무 답답해서 음악을 공부하고 만들어야겠다는 생각을 하고 있습니다.

방지영 그래서 문체부에서 공연의 영상 등급에 대한 설정 방식에 대한 법에 대해서 고민을 하고 있어요. 법 자체가 없어서, 새로 신설을 해야 된대요. 그래서 지금 고민하고 있어요.

장성희 연령별 실제 관람가 등급 적용문제도 중요해지겠지요.

방지영 관람가 등급에 관련한 기준부터 여러 가지가 문제로 떠오를 겁니다.

한혜민 그런데 음악이나 극작이 극단한테 저작권이 있는 경우에도 문제가 되나요?

방지영 참여한 사람들은 문제가 안 되는데 창작자 개인에게서 문제가 생기는 거죠. 그 사람들이 소송을 제기하면 안 되니까 극단은 계약하는 단계에서 영상송출권이든 뭐든 다 포함한 그 금액을 지급한 것으로 계약하면 괜찮아요. 그렇지 않고 공연권만 득한 걸로 계약을 하면 문제가 생기는 거죠. 출연진도 마찬가지예요.

박영콜 그래서 계약을 두 번한 경우도 있어요. 원래 대면 공연을 하려고 했다가 바뀌어 가지고 계약을 다시하고...

장성희 앞으로 아동극분야에서 각색 작품도 조심해야 할 것 같아요. 아시아문화전당 어린이문화원 제작물 경우 원작자에게서 저작권이랑 공연권은 따놓았는데 영상 송출을 해야 하

니까 새롭게 문제가 생기더라고요.

방지영 우리 아시테지 극단 중에 이야기꾼의 책공연이라는 팀은 아예 동화책 모티브로 저작권을 다 취득해야하니까 아무것도 못해요. 그래서 극단 대표님은 작가를 찾아가서 몇 개 작품을 풀고 이런 식으로 하고, 그래서 자신들의 정체성 기본이 흔들리게 된 거예요. 그리고 사실은 이번에 여름축제 작업하면서 재능TV와 ‘책 읽어주는 배우’ 프로그램을 만 들어보려고 했었어요. 재능교육에서 자체적으로 생산하는 웰빙 동화책이 좋은 것들이 많아요. 재능TV에서 촬영하고 우리 배우들이 들어가고 이렇게 기획했거든요. 재능TV측이 출판을 하는데도 불구하고 명쾌하게 안 되어있는 거예요. 그래서 더 진척을 못 시켰어요. 그리고 동화 작가가 가지고 있는 생각의 변화가 있지 않으면, 내 작품의 확장성에 대한 홍보나 마케팅의 감각이 있지 않으면 “전 싫은데요?” 이런 식으로 끝나요.

김유미 앞으로 동화책 원작 기반 공연이 어려울 것 같네요.

방지영 여름축제 작품 중에서는 <내 친구 송아지>가 저작권료로 냈고요. 스튜디오 나나다시 <우산도둑>은 아시아 문화전당에 저작권료를 냈고요. 거기는 그렇게 세게 하지 않으니까. <내 친구 송아지>도 저렴하게 해주셨죠.

장성희 유료든 무료든 송출하는데 기본적인 저작권 문제하고 창작진에 대한 n분의 1의 표준계약서 문제 이런 것들에 대해 제도적으로 고민해야 할 것 같아요. 문화부차원의 표준계약서가 있는 데도 온라인 송출 경우 법적으로 모호한 부분이 많다고 뮤지컬 업계에서는 얘기하더라고요.

온라인 공연이라는 선택지가 의미하는 것은

김유미 다음 질문을 해볼게요. 큰 범주의 이야기라서 즉답이 어려우실 수 있지만 단도직입적으로 온라인 공연에 대해서 어떻게 생각하고 계신지요. 이 영상 서비스를 어떻게 받아들이 건지, 제3의 영역으로 수용할 것인지 등 아직 정리가 안 되셨을 것 같은데 그럼에도 불구하고 현재 생각을 말씀해 주시면 돼요. 이번에 온라인으로 공연해보니 처음 생각했던 것과 차이가 있는지를 중심으로 말씀해주셔도 좋고, 성인극과는 다른 아동극의 특성과 관련해서 말씀해주셔도 좋아요.

장성희 ‘현장의 한 작업자는 영상은 연극이 아니다! 제 3의 장르다’라고 말씀하시고, 영국 국립극단의 NT Live를 너무 긍정적으로만 받아들인다는 의견도 연극계에는 있는데 현장에서는 연극의 영상화 작업을 어떻게 느낄지 궁금해요.

방지영 아시테지 공연의 영상화에 관한 두 번의 토론회가 있었습니다. 첫 번째 토론회에서 영상화 방식을 교육받고 싶다 그러셔서 소재익 감독님이 연극의 영상 언어에 대해서 교육을 해주셨고 그 다음에 토론회가 있었어요. 영상화에 기대감을 가지고 있는 분들이 토론회에 들어오신 것 같아요. 물론 부정적인 의견을 가지고 계신 분들도 있지만 공통으로 도출된 결론은 A라는 공연 영상이 영상으로 담겼을 때는 A'가 아니라 B나 C다 라는 것이었어요. 연출가가 아예 영상과 접한 공연을 만들 때 A를 어떻게 해서든 표현해 내려는 게 아니라 다른 모습을 상상해야 된다는 의견이 결론으로 많이 나왔어요. 그리고 그 다음 관심사가 유통이었어요. 과연 영상을 제작한다면 유통이 될 것인가? 이 두 가지가 화두였던 것 같아요. 그런데 지금 젊은 감각의 연출가분들은 영상의 유통까지 연결해서 공연의 영상화를 준비하고 계세요. 심지어는 아이폰 몇 대를 놓고 영상을 찍고 게시고, 몇 대의 DSLR을 가지고 본인이 다 찍어가면서 하기도 하고요. 그렇지만 뮤지컬 같은 대형 공연은 그 시도가 좀 어렵고, 중형 사이즈나 그 이하들은 다양한 테스트들을 하고 있더라고요. 다만 제가 느끼기에는 기술의 혁신이기 때문에 본인의 기량과 수준에서 기술을 접하는 게 너무 어려운 분들은 아예 접근조차 포기하는 것 같아요. 나는 아예 모르겠다, 하는 분들은 아예 도전을 안 하시고, 기록영상 정도에서 머무르고, 기관에서 받은 예산 한도 내에서 할 뿐 자체 생산은 안 하시죠. 그렇지만 지금 아시테지에 속한 극단 중에 삼분에 일은 굉장히 적극적으로 활용하고 계십니다. 심지어 제가 알고 있는 극단은 반 비대면도 공연을 시도하고 있기도 해요. 영상을 가지고 학교에 가서 아이들에게 보여주고, 단원들이 각 교실에 들어가서 아이들과 작품에 대해서 더 많은 이야기를 하고 그랬더니 아이들의 반응이 마치 스타들이 온 것처럼 생각하더라고요. 화면 안에 있었던 사람이 나와서 나와 대화를 해주니까 아이들 입장에서는 '와 연극배우다!' 이런 느낌이 있더라고요. 학교에서도 만족도가 굉장히 높아서 대면 비대면 혼용 작업을 지속하고 있다고, 극단 올리브와 찢콩의 사례입니다.

장성희 그럼 아예 인터랙티브 서사가 필요하겠네요?

방지영 그래서 구체적 연출라인에 어떻게 인터랙티브를 포함시킬지 계획을 했고, 극단 마실의 손혜정 대표도 아이들과 커뮤니케이션 하면서 진행하는 방식으로 시도하고 있다고 알고 있어요. 한혜민 대표님도 공연 〈생리에 관하여〉에서 그런 식으로 하셨어요.

김유미 사실 우리가 공연을 할 때도 영상을 적극적으로 활용해서 무대를 만들잖아요. 비대면 상황이라 좀 다르기는 하지만 연극의 주도성 아래 영상을 활용한다면 다양한 가능성을 보여줄 수 있을 것 같네요.

장성희 저는 두 가지 경험을 짧게 이야기하고 싶은데, 그 중 하나는 로망 같은 겁니다. 지금 생각해보면 망상일 수 있는데요. 아이들이 콘텐츠를 받아들이는 방법이 반복 요소를 좋아하잖아요? 그림책 좋아하듯이 좋아하는 연극을 재차 클릭하고 이 클릭수가 극단 수입이 되는 경우를 상상해 보았어요. 하나는 아동극을 시작한 아주 젊은 창작자가 긴급지원을 받아 아예 유튜브 영상 송출용으로 올리는 방식으로 신진 아동극을 제작했는데, 10분짜리 만드는데 지원금 받은 것보다 훨씬 더 많은 정성이 들어가고, 무대 제작이며 음악 저작권이며 고비용이 되어 결국 못하겠다고 손을 들어버리더라고요. 낙관과 현실적 비판 사이에 아동극의 미래는 어찌되는 것일까요?

한혜민 아까 토론회에서 나왔던 결론에 공감해요. 저도 아시테지 여름축제 때만 해도 어떻게든 대면으로 진행하고 싶은 마음이었고, 비대면으로 전환된 이후에도 초반엔 최대한 극장에서 공연하는 모습을 잘 담고 싶은 마음이었어요. 이제는 이게 일시적인 현상이 아니라 계속 마주하는 실제적인 문제이고 미래를 대비해야한다는 생각을 하고 있어요. 온라인연극을 새로운 장르, 개척이 필요한 장르라고 생각하고 이전과 다른 시도들이 필요하지 않을까 싶습니다. 그런 지점에서 아시테지 축제 때 제가 연출로서 영상작업에 소극적으로 반응했던 점이 아쉬워요. 그때만 해도 이것은 영상 감독님의 영역이라고 생각하고 적극적으로 제안하거나 요청드리는 부분이 조심스러웠거든요. 영상화 작업에 대한 저의 이해도도 부족했고요. 그런데 지금은 이 영상작업이 기존과 다른 새로운 무엇인가가 되려면 연극 작업을 하는 사람이 영상 언어를 이해하고 다양하게 시도한 다음 그 고민의 결과가 영상으로 나와야겠다는 생각이 들어요. 그러려면 더 많은 준비의 시간이 필요하고요. 지금은 사실 많은 영상화작업이 긴급하게 일어나잖아요. 아시테지 축제도 미리 대비하고 준비한 것임에도 불구하고 시간이 많이 부족했었어요. 셋업부터 촬영까지 하루에 이루어지고 편집도 수정할 시간도 없이 바로 들어가게 된 지점이 좀 아쉬웠어요.

방지영 전 이 프로젝트를 꾸리면서 저희 연극은, 공연은 계속해서 무대에 오르면서 바뀌고, 쌓아가고, 변화하고 덧입히고 하면서 정리해 가잖아요. 그런데 영상이라는 것은 담아내면 끝인 거잖아요. 그것을 이해 못하시는 거죠. 방식이 낯서니까요. 그래서 제가 우리 팀들한테 그랬어요. 이 영상의 사용기한은 1년 이상 못 갈 것 같다. 왜냐하면 저 연출님들의 생각이 계속 바뀌실 거니까 제가 1년 이상 판매하기 어려우니까 빨리 팔고 끝내야 할 것 같다. (웃음) 그런 우스갯소리도 했는데, 아마 지금 그 영상보면 시작할 때랑 다른 눈들이 생기셨기 때문에 ‘아 이렇게 했으면 좋았을텐데’ 이런 부분들이 있을 거예요. 재밌게

도 ‘극단 즐겨찾기’의 경우, <즐거운 나의 집> 작품은 유일한 야외 로케예요. 장소 섭외 때문에 우리 사무국 직원들이 여러 번 나가보고 했던 말이에요. 그럼에도 불구하고 아쉽다고 하는 것이 집을 찾아 돌아다니는 내용이니까 바다도 가고, 산도 가고, 강도 가고 다양하게 다녀도 되는 내용이어서 프리 프로덕션(pre-production)이 탄탄하게 준비했다라면 더 좋았겠지요.

소재익 연극뿐만 아니라 영화도 똑같은 문제에 봉착해 있거든요. 영화를 극장에서 봐야 하는데, 코로나시대에는 극장에서 볼 일이 없어진 거예요. 그러니까 당혹스러운 거죠. 연극을 대비시켜보면 공연을 무대가 아닌, 영상으로 담는 거라 혼돈이 시작되었던 거죠. 영화 같은 경우에도 상영관을 잡지 못하고 넷플릭스 쪽으로 방향이 바뀌기도 하고 영화는 만들어서 상영을 목적으로 하지 않고 최종 생산품을 SNS나 유튜브로 옮길 수 있는 유료화를 고민하고 있는 거예요. 어떻게 보자면, 모두가 학교강의도 무조건 영상을 만들 수 있는 능력을 갖고 있는 교수들이 우대받을 수 있는 현실이 도래한 거죠. 대면으로 잘한다고 해서 평가가 좋지는 않더라고요. 영상을 만들어서 능수능란한 화면 전환까지 하셔야 하고 카메라를 앞에 놓고 촬영하면 학생들이 싫어해요. 재미없다고. 이제 그런 시대에 봉착해 있다고 생각해 보면 우리 연극도 밝넉쿨 연출님의 말처럼 ‘어? 음악공부를 해야겠는데?’ 라는 게 맞는 것 같고 영상에 대해서 이해도를 높여야겠다는 생각이 앞으로 변화하는 과정에서 능동적인 입장을 보여주는게 아닐까 합니다.

장성희 아시테지 여름축제에서 온라인 서비스를 해보니 뭔가 확장성은 있죠. 극장에 직접 오는 관객 수와 온라인으로 서비스 받은 관객 수의 차이를 실감할 것 같아요. 그런데 관객들이 클릭하고 보고 빠져나가거나 하기 때문에 실질적인 관람 수치를 알고 싶네요.

방지영 저희가 네이버, 유튜브, 재능TV에서 진행을 했는데, 재능TV는 반응이 좋았다고 해요. 늘 일본 애니메이션만 틀어주다가 갑자기 예술 공연을 하니까 반응이 좋았다는 겁니다. 그런데 거기서 하는 건 아시테지 쪽에 수익이 안 되는 거예요. 재능TV에서 한 게 수익이 되려면 앞뒤로 광고가 들어가야 하고 광고료를 저희가 수익으로 챙겨야 하는데, 그건 안 되는 거죠. 다만 재능TV에서 진행했기 때문에 좋았던 건 공연영상 등록을 재능TV에서 다 해준 거죠. 그래서 저희가 고생할 게 없었어요. 그리고 유튜브와 네이버TV를 보면, 진지한 관객은 네이버TV쪽에 더 있고요. 유튜브는 너무 쉽게 보는 거죠. 3분 이상 안 봐요. 그냥 돌아다니고, 거기에 올라오는 댓글을 보셨나요? 대부분 즉각적 댓글, 즉흥적 내용들입니다. 그런 말을 막 해요. 그런데 네이버 TV는 계속해서 기다렸다가 보는 사람들이 있어서 그런지 질문들이 조금 다른 게 있고요. 네이버는 그래도 공연에 대한 관

심이 있구나라는 생각이 좀 들었어요. 다만, 조희수 이런 것은 정확히 기억이 안 나는데
 동시간대에 다른 곳에서 했었던 것에 비교하면 상당히 많았어요. 지금 저희는 두 채널
 을 고민하고 아직도 결론을 못 내린 게 LG유플러스에서 아동극 송출권을 사고 싶어해
 요. 그래서 한 팀 빼고 여름축제 참여 극단 대표님들하고는 별도로 영상에 관련된 계약
 을 맺고 있어요. 저에게 뭐가 고민으로 다가왔냐면, LG유플러스는 몇 번씩 보는 게 가
 능해요. 저도 그거 때문에 영상이 일회성 공연보다 나은 점이 있다고 생각했거든요. 그
 런데 이걸 개인 서비스인 거죠. 개인이 구독하는 거고 한 달 구독을 하면 거기에 묶여서
 다섯 편 다 봐도 되고 몇 번 봐도 되는 그런 시스템인거죠. 몇 회 이상이 올라가야 수익
 이 될까라는 계산이 드는 동시에 사실 아동극공연시장의 우수고객은 단체 고객이라는
 생각이 드는 거예요. 단체 관객이 60% 이상을 차지하고, 실제로 우리 아시테지의 극단들
 이 어디서 수익을 창출하는지 보면 내가 기획을 해서 하는 공연이 20%가 안 되고 초청
 료를 받고 가서 하는 공연이 다수 일 때, 과연 LG유플러스에서 소진되는 게 맞는지, 아
 니면 전국 초등학교에 공연을 제공하는 게 나은지 고민이 되는 거죠. 또 한 가지는 저희
 유튜브채널이 있으니 채널 주소를 따서 초등학교가 희망하면 저희가 주소만 쓸 수 있게
 보내주고 그 다음에 단는 거죠. 이런 방식의 단체 판매가 있지 않을까 해서 여러 가지를
 보는데 영상 쪽 사례를 다 조사를 해서 보니까 LG유플러스는 한 명의 고객을 위한 거
 라도 그냥 풀어버리더라고요. 그걸 마케팅의 개념으로 보더라고요. 근데 제 입장에서는
 아시테지가 창작자와 시장의 중간 매개자이고, 극단들에게 이걸 무조건 좋은 거라고 설
 득할 수는 없는 거예요. 왜냐하면 그 콘텐츠는 극단의 것이고 그래서 극단들이 온라인
 공연에 대한 이해도가 있으면 판매하는 거고 아니면 안 하는 거라서요. 또 LG유플러스
 가 아시테지 채널을 열어주겠다고 해요. 근데 저희는 계속 검토하고 있어요. 저희가 찍
 은 것들은 어느 정도의 레벨인지 알겠는데, 우리 아시테지 회원 극단들이 자체적으로 찍
 은 영상들을 이 채널에 담았을 때 얼마에 판매하면 괜찮을까? 고객의 만족도가 유지가
 될 수 있을까? 이런 것까지 고민이 되는 거예요. 그래서 지금 세 가지를 고민하고 있어
 요. 개인판매인 LG유플러스, 우리가 단체에게 개별로 판촉행위를 하는 것, 세 번째는 플
 랫폼만 만드는 것. 이것들을 고민을 하고 있어요. 한 번 열어버리면 복제가 가능한 상품
 이라 간단히 처리할 문제가 아니더라고요. 영상은 아시테지가 제작했으니 아시테지 소
 유예요. 그나마 다행인거죠. 만약 KT처럼 KT가 찍으면 KT 소유가 되면서 극단은 오백만
 원 받고 끝이었어요. 그리고 그들의 저작물이 되는 거니까 아무리 그 안에 담겨져 있는
 저작물들이 있어도 그걸로 끝이더라고요. 그래서라도 공공의 목적을 위해 아시테지에서

찍어야 조금이라도 수익이 극단쪽으로 가지 않을까 생각하고 있어요. 그리고 LG유플러스와 이야기를 해보니 수익 배분률이 5:5였어요. 이걸 너무한 거 아니냐며 항의를 했더니 영상업계에는 5:5가 정해진 값이라고 하더라고요. 알고 보니 말도 안 되는 부분을 요청했던 거예요. 그래서 여러 가지로 상당히 고민이 깊어지는 부분이에요.

장성희 아시테지의 성격 자체가 변할 것 같은 느낌이 같은 드네요. 지금까지는 친목내지는 작업의 이해관계를 조율해주고 지켜주는 그런 범주였는데, 지금은 거의 경영, 매니지먼트 수준이 되었네요.

김유미 LG유플러스로 가는 선택은 선불리 하지는 못할 것 같네요.

방지영 그래서 제 입장에서는 충분한 정보를 가지고 극단에서 이 변화 후 받아들이지 물어봐야 할 것 같아요.

장성희 이런 새로운 환경이 들이닥치면 오래된 극단일수록 익숙한 방법론에 묶여서 도태할 수 있는 확률이 있겠고요.

방지영 그런데 도태의 기준을 어디다 두느냐에 따라서 다르지 않을까요? 지금은 도태할 수 있어도 만약에 대면공연이 가능해지면 그대로 또 가는 거잖아요. 그래서 그건 단정 지을 수 없고 그 화두는 극단들에게 달린 것 같아요.

장성희 그러면 회원 단체 중에서 대형 상업 공연을 기획하는 분들은 올해를 어떻게 보낸 거예요?

방지영 큰 단체들이 가장 고역을 많이 치른 것 같아요. 예를 들어서 용 극장 사이즈 정도인 700석에서 1,000석을 감당했던 극단들이 거기는 유료객석 점유율 70-80%가 넘어가야 수지가 맞는데 객석 거리두기를 해놓으면서 반으로 만들어 놓은 상태에서는 공연을 하는 게 마이너스인 상황이지 않아요. 이런 상태라서 아예 차라리 안 하는 게 낫다고 판단할 정도예요. 하지만 다른 게 하나가 있어요. 거긴 주식회사가 많아서 다른 곳에서 투자유치나 용자 등을 활용해서 다른 탈출구를 모색하시기도 하더라고요. 그 밖에도 공연을 못 하니까 '배우가 읽어주는 연극'을 만들어서 판매하는 것을 개발하는 팀이 있어요.

이도윤 지금 앞에 놓인 상황은 긍정도 부정도 없이 적응해야 할 상황이라고 생각을 해요. 적응을 잘 하느냐, 못하느냐의 그 문제인 것 같아요. 대신에 기회가 더 많다고 생각을 해요. 영상의 확장성은 훨씬 크고, 확장성에는 비용도 포함되고, 다른 국가나 다른 문화들과 만날 수 있는 기회가 더 많고요. 연극성이라는 것은 현장성이나 특정 공간에서 이루어지는 것들이 있어야지 유지되는 건데 연극성을 얘기할 필요는 없는 것 같고, 인터랙티브가 가능한 새로운 장르에서 연극성이 높아지고 영상물이 일반적으로 보여주는 방식을

받아들여 새로운 걸 만들고 빨리 적응을 해야 되지 않을까 라는 생각이 듭니다.

장성희 참여형 공연도 극장에서의 참여와 영상에서의 참여가 다르기 때문에 고민을 해봐야할 것 같아요.

이도윤 극단 올리브와 전콩처럼 할 수도 있고, Zoom을 통해서 1:1 방식으로 참여를 유도할 수 있는 거고 키트를 택배로 보내서 같이 만들어 보기도 하고 하면서 여러 시도를 하고 있는 걸로 알고 있어요. 새로운 생각을 하는 분들이 많더라고요. 이 과정에서 중요한 것은 어려운 문제지만 수익모델이 나오는 거죠. 거기서 긍정적이 효과를 주고 크든 작든 간에 이렇게 해서 수익이 나온다는 긍정적 모습을 계속 보여줘야 온라인 공연 환경에 대한 기존 부정적인 시각을 갖고 계셨던 분들도 적응을 해서 같이 가야하는 것이 있기 때문에 그런 것들을 보여줘야 하지 않을까 싶어요. 아시테지가 그런 면에 있어서는 아동을 대상으로 해서 유리한 면도 있다고 생각을 해요. 부모들 입장에서 아이들에게 유익한 콘텐츠가 우선이잖아요. 그게 꼭 극장에서 이루어져야할 필요는 없다고 생각할 것 같아요. 내 아이에게 좋은 콘텐츠라면 이쪽 시장에서는 그런 콘텐츠들이 많다고 생각해요. 그리고 일반 TV나 유튜브에서 볼 수 있는 것보다 수준이 높다고 생각하고요. 아시테지 안에서 빨리 그런 것들을 만들어서 제공을 한다면 이게 하나의 영역이 되지 않을까 싶어요. 하나의 플랫폼이 되고, 매칭을 해주는 시스템이 있으면 훨씬 편해지지 않을까 라는 생각이 들어요. 저는 사실 이번 여름에 촬영할 때 편했거든요. 공연과 영상은 언어가 다르기 때문에 감독님에게 맡긴다는 생각으로 진행을 했어요. 아시테지를 믿고 신뢰 관계가 있으니까 이런 것들이 매칭이 잘 되어서 편했어요. 그런데 다른 사업에서는 제가 영상에 대해서 생각해야 하는 사업이 있거든요. 그럴 땐 스트레스로 다가오더라고요. 내가 모르는 언어인데 급하게 한다고 되는 게 아니잖아요. 그런 부분에 대해서 진행을 하다가 포기하게 되고 또 이를 부정적으로 바라보는 분들도 있고요. 그런 의미에서 아시테지가 좋은 플랫폼이 되어서 잘 해주세요. (웃음)

장성희 오늘 좌담회의 마지막 주제는 아시테지가 기본적인 플랫폼을 만들기 위해서 어떤 지원을 해야 할지, 문화예술 지원 차원에서는 어떤 지원이 필요한지에 대해 말씀해 주시면 좋을 것 같습니다.

아시테지 여름축제를 통한 영상 실험의 기회, 해결해야 할 현실적 문제들

박영콜 먼저 여름축제 이야기부터 한다면, 여름축제 당시 아시테지에게 놀란 부분이 그때가 공

연의 영상화 문제가 감지되는 초창기였어요. 그때는 대부분 스트리밍 공연을 번갯불에 콩 볶아 먹듯이 준비 안 된 극장에서 카메라를 들이대고 실시간으로 진행을 했죠. 그 때 아시테지가 가장 발 빠르게 움직였다고 느꼈어요. 처음에는 ‘라이브 스트리밍’이었다가 ‘영상콘텐츠’로 바뀌었다가 나중엔 ‘공연영상화’라는 용어로 넘어갔어요. 무용 쪽은 ‘공연영상화’에서 ‘댄스플레이’라는 이름으로 다시 돌아왔고 지금은 ‘온라인 극장’이라고 하더라고요. 아주 짧은 시간에 언어도 계속 바뀌면서 격변을 한 거죠. 스트리밍이 한참 도입될 시기에 소위 아시테지는 ‘영상콘텐츠’라는 맥락에서 시작을 했다고 생각해요. 미리 계획을 세워서 극장 환경에서 가능한 가장 최적화된 영상을 보여주자는 콘셉트에서 시작을 했죠. ‘창작산실’, ‘문예위’도 그렇고 다른 곳도 단순히 스트리밍을 하고 있던 상황이었기에 아시테지는 긍정적으로 적응을 빨리한다고 생각을 했어요. 실패하는 경우가 있더라도 해보는 게 괜찮을 것 같다는 얘기도 했었던 것 같아요. 저희는 두 가지 영상을 찍었는데요. 하나는 극장에서, 하나는 스튜디오에서 에피소드 찍듯이 짧은 예술놀이 영상을 찍었어요. 극장에서 찍는 것은 편집 영상 감독님에게 주도권을 90%이상 드렸어요. 제가 사실 신경 쓴 건 교육영상인 예술놀이 영상이었어요. 그게 저에게 훨씬 더 중요한 화두였고 공연을 영상화 하는 건은 제가 준비가 안 되어 있었기 때문에 지분을 감독님에게 드려서 마지막 편집점들만 알려드렸던 거고 예술놀이 영상은 제가 완전히 디렉팅을 다 했어요. 전 이것에 관심이 많았어요. 그 이유는 이 영상을 잘 만들어보는 것이 이번 축제에서 제게 중요한 것이었거든요. 현재 무용계에선 ‘안무가 뭘까?’라는 이야기를 해요. 동작을 만드는 게 안무의 전부가 아닌 거죠. 안무는 다른 영역으로 확장되었거든요. 사실 ‘안무’라는 게 영상연극을 포괄하는 걸로 바뀌었어요. 전체 영상이라는 것을 기준으로 두고 이 작품전체를 생각하는 게 안무가 되는 쪽으로 가고 있어요. 동작을 만드는 게 안무가 아니라 콘셉트를 잡고 영상에 어떻게 흡수될 수 있는지를 보는 거죠.

장성희 미장센까지 다 연출하는 거군요.

밝넝쿨 이미 연극의 3대요소가 깨지고 있습니다. 예를 들자면 ‘현장성’이 연극의 본질이 맞냐는 거죠. ‘현장성’이 본질이 아니고 다르게 넘어갈 수 있다는 거겠죠. 이미 연극의 3대요소가 어그러져서 성립이 안 되는 쪽으로 우리가 생각해 볼 수 있을 것 같아요. 예를 들어서 넷플릭스가 대중문화의 가장 최전방에 있는 플랫폼이니깐 그 시스템을 들여다보면 거기를 다 따라가게 되어 있어요. 예전엔 순수예술, 대중예술을 나누었던 것 같은데 지금은 그런 시대가 아닌 것 같아요. 대중문화가 사실 최전방에 있는 거죠. 4차산업, AI(Artificial Intelligence)와 가장 잘 만나 있고 가장 보편적이고 지향해야 하는 쪽으로

시대가 넘어 가고 있다는 거죠. 제가 아는 연출가는 이렇게 얘기하더라고요, 넷플릭스는 관객 개인들한테 지분을 다 준다는 거예요. 것처럼 공연예술의 본질이라고 할 수 있는 게 관객에게 다 지분을 줘야 하는 거잖아요. 저희가 좌지우지 하는 것이 아니라. 그것이 본질이라면 넷플릭스가 가장 본질적인 일을 하고 있는 거라고 볼 수 있는 거죠. 극장에서는 정해진 것만 봐야 하는데 넷플릭스처럼 관객이 방에 앉아서 리모콘으로 자기가 보고 싶은 것을 찾아 들어가는 것 자체를 연극이라고 할 수 있다는 거죠. 그랬을 때 연극의 본질이 기존의 것과 부딪히는 시기인 것 같고 두 부류가 생길 수밖에 없는 것 같아요. 나쁘다 좋다의 문제가 아니지만 생존의 문제와 부딪힌다면 결국 어려워진다고 생각해요. 다 넷플릭스 보는데 누가 극장에 가냐는 거죠. 정책도 넷플릭스와 같은 영상산업에 중점이 맞춰질 것 같고 그런 맥락으로 봤을 때는 연극은 공공재의 영역에서 재정적으로 뒷받침이 되어야 한다는 거죠. 공연예술 자체를 다시 검토해 봐야하는 필요성이 생긴다는 거예요. 그리고 공연쪽도 플랫폼이 중요한 것 같아요. 해외에서만 봐도 플랫폼을 만드는 게 전부인 것 같아요. 그 뒤 유통되는 길은 알아서 생기더라고요. 수익도 마찬가지인 것 같아요. 보통 아이들의 시선이 머무는 게 3분 정도예요. 앉아서 TV로 보는 사람들은 거의 없고 다 핸드폰으로 보고, 요즘 시대에서 30분씩 길게 앉아서 보는 리듬도 아니고, 결국 극단적으로 말하면 수익의 문제는 조회수거든요. 결국 조회수를 높이는 방법은 3시간짜리 영상을 만드는 게 아니예요. 제 아이들도 보면 말 없는 건 3분, 말하는 영상은 10분이에요. 그건 어른들도 똑같아요. 올해 진행한 작업이 다 나누는 작업이었어요. 아르코에서 진행했던 것도 <공상물리적 춤>을 각 무용수들에게 주고 메소드를 공유하고 그걸 자기 식대로 해석해서 자신만의 공상물리적 춤 10개를 만드는 거였어요. 무용수들이 각자 만든 3~4분짜리 10개가 작품의 전부예요. 기승전결도 없어서 편집할 때 손 쉬웠어요. 멜론 뮤직 플레이리스트 틀 짜 듯이 하고, 근데 이렇게 이루어지지 않으면 어려운 거예요. 1시간짜리 영상은 아이들이 보지 않기 때문에 결국 수익과 연결된다면 3분짜리로 다 끊어져야 하거든요. 만약에 3분짜리 연극을 만들지 않으면 어려워질 수밖에 없다고 생각해요. 이게 오늘날 대중들의 리듬이죠. 누가 물어보더라고요, “그러면 연극, 혹은 공연예술에 대한 예술가로서의 미덕이 있어야 하는데, 이것은 어디로 갔고 어디서 찾을 수 있냐” 라고. 가볍고 간결한 걸로 넘어간다고 해서 예술가의 태도가 가볍고 간결해지지 않으면 된다는 거죠. 3분짜리를 만들어도 기존에 해왔던 방법으로 해야지 그 미덕이 완성되는 건 아니라는 거죠. 각각의 예술가가 자신의 태도를 가지고 어떤 걸 표방하면서 작업을 하느냐에 대한 문제고, 사실 간결한 한마디가 더 어렵잖아요.

방지영 그래서 저는 여기서 좀 말씀드리고 싶은 게, 본질에 대한 것 말고 방법론에 대한 얘기를 하고 싶어요. 3분짜리 클립영상을 만드셨잖아요. 제 입장에서는 적극적 마케팅으로 들어가는 건데, 공연의 영상화 과정에서 정리가 된 이야기이기도 해요. 처음에 재능TV에 들어가는 영상은 47분 정도였는데 43분으로 영상을 다 축약했잖아요. 그럴 때 연출님들이 이거 자를 수 없다, 왜 영상을 잘라야 하나 등의 이야기가 나왔어요. 이렇게 만드는 게 영상화 초창기 사업이었기 때문에 이런 이야기가 나왔었는데, 그게 지난 시점에서 이야기 화두로 나오니까 공연의 러닝타임은 원래 1시간이었지만 영상이 되었을 땐 30분이 되는 게 맞다는 이야기가 그 다음 화두로 나오더라고요. 당시에는 못 느끼셨던 거죠. 바뀌어서 이야기 하면 3분짜리 클립영상이 판매용이 될 수 있느냐는 별개의 문제인 거예요. 제가 느꼈던 타깃은 부모들이 안심하고 핸드폰이나 장난감 파는 영상보다는 이런 영상을 보여주자는 엄마의 교육용 카드로는 수용되겠다는 판단인 거예요. 요즘엔 LG유플러스뿐만 아니라 넷플릭스 등 다 TV로 볼 수 있잖아요. 엄마가 다른 일을 하는 동안 계속 들어주는 거죠. 그렇게 하는 판매 방식, 그런 유통과정 속에서 아동극이 어떻게 관객을 만날 것이냐는 질문을 하고 있어요.

박영콜 '폐퍼 피그'라고 제 딸이 보는 만화인데, 굉장히 유익한 영국 애니메이션이거든요. 이게 별거는 아니고 일단 들어가면 5분짜리가 1편부터 30편까지 있거든요. 그게 알아서 랜더링이 되면서 다음편으로 이어져서 재생이 되는데 계속 다른 영상인 거잖아요. 하나의 완결된 3분짜리 영상이라고 하는 것은 그 안에서 기승전결이 다 있고 소설보다는 시 한 편인 거죠. 지금 플랫폼은 '멜론'처럼 만들면 된다고 생각해요. 예를 들어 <공상물리적 춤>이라는 앨범이 있고 그 안에 3~4분짜리 피처링 된 춤들이 10개 정도 있는 거예요. 지금 대중들이 쓰고 있는 플랫폼이 다 그렇잖아요. 연달아서 보면 1시간이고 골라서 볼 수도 있죠. 플랫폼이라는 게 별게 아니라고 생각해요. 그런 맥락으로 단체가 의도적으로 하나의 주제를 가지고 만들 수도 있죠. 그렇게 되지 않으면 들어오기가 힘든 거죠. 한 시간짜리 영상은 보기 어려우니까.

방지영 예를 들어, 요즘 애들은 50분짜리 드라마를 볼 때 속도를 올려서 보잖아요. 저희는 공연성을 좋아하는 사람들이라 보니까 그쪽의 상상을 못하는데 익숙한 시간 경과를 그대로 두지 않고 관객이 좌지우지하는 관람 형태를 취하는 거죠. 다만, 좀 더 디테일하게 들어가면 어떤 사이즈나 콘텐츠에 따라 또 달라지는 것 같아요. 이미 청소년으로 넘어간 아이들은 재미가 없다고 생각해서 절대 안 봐요. 그래서 저는 청소년용 공연 영상은 안 될 것이라고 생각해요. 영유아나 어린이, 그것도 미취학 전까지만 가능한 것 같아요.

- 김유미 온라인 공연, 공연의 영상화에 대해 저는 사실 걱정했는데 오히려 관객 개발 같은 부분은 질문도 안 드렸는데 적극적으로 입장을 밝혀주셨어요. 그런 관점에서 제 생각과는 조금 다르다고 느꼈어요. 안무나 연극의 개념을 재규정하려는 도전적인 시각은 좋다고 생각하고 이런 관점에서 영상을 공격적으로 수용하려는 점도 좋다고 생각하는데 단지 이걸 적용해야 할 문제로만 바라볼 것이냐 하는 부분에서는 의문이 생기네요.
- 박넝쿨 무용을 영상에 담을 때 무용 그 자체로 담으면 안 된다고 하는 거예요. 예를 들어서 몸의 라인 등을 담아서 촬영하잖아요. 이것을 ‘잉여시간’이라고 말하더라고요. 그러면 무용을 다른 시각으로 촬영해야 되는 걸까요. 바깥의 콘셉트가 중요해지고 이 콘셉트가 왜 나왔는지가 중요한 거예요. 아이러니 하지만 움직이는 몸이 오히려 마이너스 포인트가 된다는 거죠. 결론적으로는 무용을 다시 해석해야 한다는 거죠.
- 장성희 국립극단에서 했던 〈영지〉 영상송출 서비스를 보는데, 내가 아이들 입장이라면 영상 속에서 공연하는 이들끼리만 재밌어한다고 느껴졌어요.
- 방지영 화면 안에서만 있으니까요.
- 박넝쿨 무용을 다시 해석해야 하는 과제처럼 연극을 담은 영상도 그러지 않을까라고 생각해요.
- 김유미 그 고민을 실제 영상에 반영하셔서 작업을 하셨나요?
- 박넝쿨 최근에 한 작업이 그런 작업이죠. 10개의 트랙으로 나누어서 메소드를 가르쳐주는 2주의 기간만 주고 나머지는 본인들이 다 창작하는 거예요. 자신들이 춤을 해석해서 3~4분 정도 되는 솔로 군무를 만드는 거예요.
- 방지영 말하자면, 최초의 영상화 작업에서 다시 새로운 영상화 작업으로 진화가 되고 있다는 뜻이네요.
- 장성희 그러면 서사가 사라지고 상황 중심 내지는 구조적으로 다른 방식으로 찾는다는 거네요.
- 김유미 영상 작업에 대한 말씀을 더 들어보고 싶어요. 간단하게 말하자면, 이번에 콘텐츠 제작하면서, 물론 영상감독님에게 많이 의지하셨다고 말씀하긴 했지만, 공유할 만한 제작경험 같은 게 있으시면 이야기 해주세요. 딱히 없다고 하면 협업하면서 새롭게 알게 된 것이나 필요한 제안을 말씀해주셔도 좋고요. 그리고 공적 플랫폼에 대한 내용, 표준 계약서에 대한 이야기 등도 어떻게 풀어가야 할지에 대해 의견을 주시면 좋겠어요.
- 방지영 표준계약서는 사실 지금의 현황으로는 콘텐츠를 최초로 제작한 극단에서 계약서 안에서 크리에이티브 라인들과 계약이 우선 종료가 되어야 해요. 그렇지 않으면 이후에 영상 작업이 어려워져요. 이제부터 표준계약서 안에 ‘영상화에 대한 계획이 있을 때’ 또는 ‘없

을 때'라는 영상송출에 대한 것도 포함을 한 작업 비용이었다는 게 명시가 되어야 해요. 그래서 같이 작업하는 분들과의 동의절차가 필요한 거죠.

장성희 그 전처럼 구두로, 신뢰관계로 막연하게 하면 안 된다는 거죠.

방지영 계약서는 반드시 더욱더 필요해지고 절대 계약서를 안 쓰면 안 되는 상황이 발생할 것 같아요. 개인 대 개인으로만 넘어갈 수 없는 단계가 온 것 같아요. 어떤 일이 발생할지 모르기 때문이에요.

김유미 지금 표준계약서는 있는데, 거기에 추가하는 항목이 생기면서 변화하거나 새로운 문제 등이 발생한다는 말씀이지요?

방지영 저희는 극단들에게 미리 저작권적으로 생길 수 있는 분쟁의 요소는 사전에 정리를 해주 십사 기획회의 때 요청을 드렸고 그게 다 정리된 단계에서 출발을 했죠.

한혜민 그런데 이게 아까 이야기했듯 미리 예상해서 계약서에 포함하기가 어려운 경우가 생길 텐데, 단체의 입장에서 어떻게 소통을 해야 할지 고민이 되요. 영상 송출과 저작권에 대해 어떤 식으로 해야 건강한 계약이 될 수 있을지.

방지영 그래서 저희 토론회에서 나온 이야기는 제작비를 100이라고 보고 배우들에게 준 페이가 몇 퍼센트가 있었다면 그 비율만큼 출연진에 대해서 그 안에서 공평하게 요율을 정해 주는 게 어떠냐는 게 내부적 토론회에서 나온 결론이었고, 다만 크리에이티브 영역까지 다 챙기면 해결이 안 되기 때문에 크리에이티브 영역에서는 동의를 구해야하는 거예요. 그렇게 해서 크리에이티브 영역은 적어도 공연권까지 다 포함시킨 것으로 이렇게 계약을 이끌어내지 않으면, 이게 엄청난 수익이 발생될 것이라는 게 아직 예측되지 않기 때문에 알 수 없는 거죠. LG유플러스의 경우에는 월 이용권이라는게 있는데 공연 한 편 보는데 만원에서 만 오천원선에서 정하자고 했어요. 그런데 KT나 다른 곳은 천오백 원에서 삼천 원을 이야기해요. 근데 그게 우리 연극 현장 안에서는 맞더라고요. LG는 작품의 예술성 등을 보고 마케팅 전략상 관람료를 높게 부르는 게 오히려 낫다고 판단을 해서 설정을 한 반면, 영상물이 신작, 희소성에 따라 달라지는 것처럼 VOD등급을 매기는 거예요. 그래서 우리 아동극의 가치를 잘 알려줄 수 있는 플랫폼이 좋지 않을까 또는 그렇게 돼야하지 않나 해요. 또 하나는 그 쪽에서 최초로 오픈 할 때 다수의 영상물이 담겨 있어야 가치가 있다는 것으로 보는 것도 있고, 우리가 다른 환경으로 진입하고 있다고 생각이 들어서 저는 그런 말씀을 드렸어요. 온라인화가 이제는 없어지지 않고, 두 개가 동시에 병행될 것 같다. 극장 안에 기본으로 카메라가 있어야 하는 거 아니냐. 적어도 센터와 사이드에서 카메라 세 대 정도는 있어야 하지 않을까. 추가로 극단에서 몇 개

의 카메라가 더 들어가는 게 맞는 게 아닌가라는 제안을 드렸어요. 그렇지 않고는 영상 제작비를 극단에서 감당할 수 없어요. 이번에 영상비가 얼마나 들어간 지 아시면 아마 깜짝 놀라실 거예요. 감독님은 아시겠지만 공연 쪽에서 일했기 때문에 도저히 할 수 없는 금액에 영상감독님이 같이 해주셨거든요. 그런데 영상 시장 쪽에서 보면 이 금액으로 는 전혀 구현될 수 없는 거죠. 현실적으로 그런 문제가 있죠.

김유미 플랫폼에 대한 이야기는 잠깐 나오기는 했지만 아직 결정을 할 수 없는 입장이라고 하 셴데, 단체들은 아시테지가 어떤 역할을 해주시기 바라는지 원하시는 의견을 말씀해 줄 수 있을 것 같아요.

한혜민 스코틀랜드의 캐서린 휠즈 컴퍼니(Catherine Wheel Theatre Company)의 경우, 〈화이트〉 작품을 영상화해서 12월부터 배포를 시작하더라구요. 그 방식이 학교에 판매 를 하는 거예요, 학교 별로 100파운드(15만원 정도)로 관람료를 책정해서 링크를 주는 방식으로 현재 영상배포가 이루어지고 있어요. 여기서 재미있었던 게 영상만 보내는 게 아니라 활동자료 키트(kit)랑 학교 교실을 꾸밀 수 있는 데코레이션 및 아이디어 물품을 같이 보낸다고 해요. 공연을 관람하는 분위기를 만드는 것까지 신경을 쓴 부분이 흥 미로웠어요. 이렇게 학교와 극단을 연결해주는 플랫폼의 역할을 아시테지에서 해주면 좋을 것 같아요. 온라인 어린이청소년공연의 경우 학교 수업시간에 영상으로 관람할 수 있으면 가장 효과적이지 않을까 싶어요. 학교별로 공연과 수업을 연계해서 가는 방향으 로 하면 긍정적이지 않을까. 일반적인 판매로는 한계가 있으니 후원을 받아 어떤 지역의 학교에 일정 기간 배포한다든지 하는 부분도 필요하지 않을까 합니다.

방지영 학교는 저희들에게 굉장히 중요한 대상인 것 같아요.

이도윤 개인적으로 아시테지가 하나의 플랫폼이 되었으면 하는 마음이 있어서, 쉽지 않은 길이지만, ‘나 넷플릭스 봐’ 라고 하면서 영화를 보는 것처럼 ‘아시테지 본다’ 라고 하는 말 이 나오는 게 좋지 않을까. 확실한 주 고객층이 있고, ‘여기에 가면 좋은 양질의 콘텐츠 를 볼 수 있어’라는 인식이 있기 때문에 어떻게 보면 큰 힘이잖아요? 영상쪽에서는 콘텐 츠들이 없어서 조금 힘든데, ‘막 썬 콘텐츠들이 엄청 나오네? 웬 떡이야?’ 이러한 성향도 분명히 있거든요. 자칫 잘못하면 거기에 끌려갈 수 있어서, 조금 힘들 수는 있지만, 아시 테지 이름을 가장 앞세워 내세울 수 있는 방법으로 가는 것이 좋지 않을까 라는 생각이 있습니다.

한혜민 큰 기대감이겠지만, 아시테지 협회는 세계 기구니까 만약에 협력할 수 있으면 엄청난 무 언가가 나올 수도 있다는 생각이 드네요. 영상의 가장 큰 장점은 확장할 수 있는 지점이

니까 자막을 선택한다든가, 다른 나라 관객들이 관심이 있으면 볼 수 있도록 채널이 열리면 좋겠어요.

김유미 영상 작업 관련한 구체적인 부분으로 넘어가 볼게요. 이번 영상 작업으로 얻는 경험과 노하우에 대해서 말씀해주심 좋겠어요. 어떤 기술이나 방법을 터득했는지, 저비용으로 가능할 수 있는 방법들이 있는지요. 아까 비용이 많이 든다고 이구동성으로 말씀해주셨기 때문에 비용 절감 부분도 중요한 것 같아요. 여기 참석하신 극단별로 영상 작업의 특징도 뚜렷한데 예를 들어 〈무니의 문〉 같은 공연은 한 분이 공연하시는 것을 여러 각도에서 찍어서 보여주셨고 〈즐거운 나의 집〉 같은 경우에는 외부로 나가는 시도를 보여주셨고 〈공상물리적 춤〉은 여러 무용이라는 움직임을 담아야하는 등 이런 극단별 특성을 반영해서 자유롭게 얘기해주시면 됩니다.

이도윤 저희는 이번에 영상감독님께 다 맡겨서 주도적이지는 않았는데요(웃음).

김유미 맡기기는 했지만 영상작업이 주도적으로 들어갔다는 관점에서 말씀해주시면 됩니다.

이도윤 이번에 경험을 하면서, 예전부터 이 작품을 영상으로 만들어보고 싶다, 영화처럼 만들어보고 싶다 라는 생각은 있었어요. 엄두가 안 났는데, 아시테지에서 제가 하고 싶었던 일종의 실험을 대신해줘서 좋은 기회라고 생각했죠. 저는 이번에 제가 정말 중요하게 생각했던 게 로케이션이 이렇게 중요하구나, 어떻게 보면 작은 답이자 어떤 문제를 해결할 수 있는 실마리라고 생각했거든요. 난 똑같이 연기하고 똑같은 세트를 가지고 하는데 어떻게 배치하느냐에 따라서 다른 거예요.

소재익 이게 미장센인 거죠.

이도윤 그래서 야외에서 찍어봤더니 야외가 좋다는 피드백도 많이 받았어요. 코로나19 때문에 못 나가는데 야외에서 이렇게 춤추고 뛰는 것을 보니까 좋더라는 피드백을 받으니까 긍정적으로 많이 바뀐 부분들이 있어요. 사실 공연할 때도 돈이 많이 들어가는 부분이 공간대관, 조명, 세트 살림이고 이게 영상화할 때도 다 써야 하는 거라서 돈 들어가는 건 마찬가지인데, 로케를 잘하면 거기에다 시간을 많이 투자하고, 조금만 생각을 바꾸면 비용이 확 줄어들어요.

장성희 그러면 장소 특정적인 공연이 되는 건가요?

이도윤 그건 다른 것 같아요. 장소 특정적일 경우에는 장소가 보여야 하고, 어떻게 보면 작품을 보여주는데 장소가 이용되는 것이잖아요.

방지영 사실 야외 로케를 진행한 이유는 처음에 전체 작품을 보고 꼭 이 작품만큼은 야외로케를 찍고 싶다는 의견을 저희 감독님이 내주셨거든요. 한 번 해보면 재밌겠다.

이도윤 사실 저희 입장에서는 긴가민가했죠. 그래도 이거 아니면 언제 해보겠어 라는 생각도 있었고 그리고 사실 저희는 야외 공연도 많이 하는 팀이거든요.

방지영 맞아요. 그래서 제가 더 안심이었어요.

이도윤 그래서 공연도 했던 거라 거부감 같은 것은 없었어요.

장성희 공연을 안 본 입장에서 질문인데요. <즐거운 나의 집>이 제목부터 동굴, 고물상 이런 곳들에서 해도 되고 아이러니나 역설이 가능할 경우 같은데, 그렇다고 모든 서사가 가능할 것 같지는 않아서 궁금증이 생기네요.

소재익 비언어 연극이다보니 작품의 특성상 이것이 가능했었을 거예요.

이도윤 신흔부부가 집을 찾아다니는데 아무리 찾아도 가능한 곳이 없구나, 그렇게 시작해요.

장성희 그래서 가능하군요.

방지영 그래서 처음에 저희가 아이디어 단계에서는 그런 이야기가 나왔어요. 기왕이면 산 넘고 바다 건너 갔으면 좋겠다고 하다가 우리끼리 회의를 많이 하고 낸 아이디어가 외로움이 보이고 대조되니까 한강의 빌딩숲에서 찍으면 좋겠다고 생각했어요. 그런데 장소협찬이 안 되는 거예요. 그래서 재밌는 아이디어도 나오고 그랬어요. 사실 <무니의 문>은 재능TV 방송국을 들어가서 찍을까 라는 생각도 했었어요. 특성화를 시켜서 아예 방송국 스튜디오에서 진행할까 생각도 했었지만 그러나 제약이 또 있어서 안하고 그냥 다른 스튜디오에서 찍었어요. 블랙 스킨이 아니라 화이트 스킨으로 갔던 거고, 극장이었으면 블랙이었을텐데, 이런 테스트를 해봤던 거예요.

이도윤 이런 생각도 해봤어요. 지방에 창고 같은 곳을 싸게 빌려서 공연하는 사람들끼리 모여서 공연을 찍을 수 있는 스튜디오 같은 곳이 있으면 진짜 좋겠다. 그러면 극장에서 찍을 때보다 훨씬 나올텐데, 벽 몇 개만 칠해서 해놓아도 좋지 않을까?

장성희 조명도 완전 달라지겠죠.

소재익 주제가 다시 원점으로 왔는데 저는 영상을 찍을 때 그래서 달라야 한다고 생각하거든요. 지금 연극을 예술인들이 ‘그대로 담아주세요.’ 라고 했을 때, 과연 이것이 영상 콘텐츠로 왔을 때 상품적 가치가 있는지는 물음표입니다. 예를 들어 카메라가 장면 전환을 위해서 페이드아웃(fade-out)을 걸어버리면 되는 건데, 굳이 탑 조명을 가지고 어둡게 진 피기스러운 모습을 담아내는 건 아니라는 거죠. 그래서 창고가 필요하고, 플랫폼의 역할은 아시테지가 가져가야 하는 거죠.

장성희 그럼 이 영상화 작업에서 인형극은 어때요?

방지영 인형극은 더 쉽게 찍고 계신 곳도 있어요. 오히려 카메라가 여러 곳에 배치되어 있으니

까, 그런데 오히려 인형극이 찍기 어렵다는 걸 이번에 느꼈어요. 카메라에 담으니까 인형이 죽더라구요.

소재익 비슷한 게 뭐냐면 애니메이션, 영화를 볼 때 너무 디테일한 것들을 섬세하게 읽고 있거든요. 리딩을 하고 있는데 과연 연극적인 장치가 왔을 때 죽어있는 인형에 목소리만 넣는 것 자체가 난감한 상황인 거죠.

방지영 그러니까 공연에서 담겨진 인형은 큰 프레임 안에서의 움직이는 조종자와 함께 담겨질 때 생명력이 있는 거죠. 그래서 정말 인형조종자들이 그 인형을 조종할 때 리액션을 가지고 있어야 하고, 인형이 말할 때 인형 자체가 우두커니 죽어있으면 안되고 리액션도 받아줘야 하고 그것을 표현해내는 조종자의 모습도 카메라가 정교하게 담아내서 그 사람의 활동을 담아내고 하는 게 이게 더 힘들긴 하더라도 숙제인 것 같아요.

장성희 덴마크에 ‘극단 리플렉션(Teater Refleksion)’이라고 있잖아요. 〈박시 조지(Boxy Geroge)〉라는 대표작이 있지요. 그 팀은 영상작업을 전제로 한 게 아니라 세계 아트시장에 내놓기 위해서 영상을 만들었는데 예를 들면, 〈미운 오리 새끼〉 공연은 전체 길이가 40분인데 이것을 한 7분~11분 정도로 줄였는데 그 영상 자체가 너무 완벽한 거예요.

방지영 거기는 또 인형 자체에 굉장히 디테일이 살아있거든요. 그래서 꼭두 형태로 움직이는 인형들은 담아내기가 더 어려웠어요.

한혜민 저도 그 지점에서 많은 고민과 어려움이 있었어요. 특히 1인 인형극이고 영상을 전제로 제작된 인형이 아니다보니, 극에서 봤을 때 허용될 수 있는 지점이 영상에서는 다 상세히 드러나버리는 거예요. 배우가 인형에게 주는 호흡이나 에너지를 함께 느끼면서 인형의 존재가 살아나게 되는데, 영상의 경우 인형만 클로즈업 되었을 때 정말 디테일하게 움직이지 않으면 인형의 존재감이 사라지더라고요. 또 배우가 나레이션을 하는 장면에서 인형이 멈춰있게 되면 영상에서는 이것이 매우 정적으로 보이고요.

김유미 되게 바쁘다, 힘들겠다 라는 느낌을 받았어요.

한혜민 그래서 그것을 애니메이션이 아닌 영상으로 어떻게 잘 담아낼 수 있을까에 대한 고민이 있었어요. 사실 이것은 아직까지 어떻게 풀어나가야 할지 모르겠어요. 차라리 편집을 통해 장면 장면을 커트해서 정교하게 찍어내고 제작부터가 이것이 전제로 들어가야 할 것 같은 생각이 들더라고요.

방지영 예를 들어서 〈내 친구 송아지〉의 경우에 굉장히 안타까웠던 게 공연 자체를 보면서 저는 울었거든요. 근데 마지막에 송아지가 물에 빠지는 장면에서 연극의 시간과 영상으로 담은 시간이 다른 거예요. 내 감정과 호흡을 통해 그 공간에서의 천천히 진행되는 시간

은 밀도감으로 나한테 쪽 다가오는데, 영상에서는 너무 길게 느껴지는 거예요. 송아지가 다가가서 물에 빠지는 장면에서 영상으로는 송아지가 빨리 떨어져야 하는데 연극적 호흡으로 천천히 여운 있게 공중에 떠있는 모습을 그대로 담으니까요. 그래서 제가 감독님한테 이거 편집 안 될까요? 타이밍 조절할 수 없을까요? 물어봤었어요. (웃음) 이미 이렇게 찍어서 안 된다고 하시더라고요. 그 당시에 배우들의 호흡을 담은 극적 모습을 영상으로 했기 때문이에요. 정말 영화처럼 풀려고 했으면 장면을 다 쪼개서 찍었어야 했어요. 그러면 배우들은 아마 감정이 깨졌을 거예요.

소재익 영상화에 대해서 말씀하셔서 제가 드리고 싶은 이야기는 뭐냐면, 현존하는 연극을 최적화 시켜서 담아내어 뽑아내는 것은 솔직히 무리라고 생각해요. 몇 번 해보니까 느낀 것이 이걸 어렵겠다는 거예요. 제일 좋은 방법은 우리 회의 때 많은 것을 하듯이 같이 머리를 맞대고 방법을 모색하는 거예요. 플랫폼 창구를 만들고 여기에 아동극을 위한 최적화된 작품을 같이 공유하고 만드는 거죠. 이렇게 해야 영상에 담을 수 있는 최적화된 작품이 나올 수 있어요.

방지영 처음부터 영상을 염두에 두고 만들어야 된다는 얘기죠?

소재익 네, 머리를 맞대고 아시테지와 의 끊임없는 교류 안에서 작품이 완성되었을 때 연출님이 아까 말했던 그런 레퍼런스가 나올 수 있는 거예요. ‘이것도 수입이 되네? 어 이거 정말 괜찮네?’ 라는 정도가 되려면요. 무대 언어와 연극을 영상으로 담았을 때의 언어가 많이 달라요. 아까도 말했듯이 탑 조명, 조명의 컨디션, 의상 등. 왜냐면 무용이 예전에는 카메라가 팔로우해서 담는 데에서 힘이 있었지만 이젠 ‘왜’ ‘어디서’ 춤을 추고 있는 건지 어떤 ‘배경’인 건지를 보여줄 수 있는 형태로 가져가야 된다는 거죠. 연극은 그냥 검은 스테이지에서 그냥 춤을 추고 있으니까 무대 안에서 볼 때는 관객이 상상해서 볼 수 있지만 영상 안에서는 칙칙해보일 수 밖에 없는 거예요. 상상이라는 게 있을 수가 없는 거예요. 차라리 꽃밭 안에서 춤을 추고 있는 게 나올 수도 있는 거죠. 그게 완전한 대비가 되어 버리는 거죠. 그렇게 친다면, 성인극보다도 훨씬 더 아동극에서 효과적일 거라고 생각하거든요. 현재 콘텐츠를 보면 아동 관련 분야의 컨디션이 훨씬 좋아요. 조회수도 높고요. 그런데 왜 연극은 안 될까라는 고민을 하면서 시도해 봤더니 최적화가 되어 있지 않았다는 결론에 이른 거죠. 아이들을 집중시킬 작품을 아시테지에서 같이 공유하여 프리 프로덕션(pre-production)에서부터 준비해야 프로덕션 때 충분히 상품이 될 수 있어요. 물론 수익을 얻는 것은 기본이지만 이슈화하면서 다른 아이들과 소통할 수 있는 연계 영상이 될 수 있지 않을까라는 생각을 조심스럽게 해봅니다.

방지영 분명히 시장의 확장성으로 볼 때 긍정적인 면은 제주도에 있는 아이가 본다는 거죠. 서울에 오고 싶어도 못 오는 아이들이 볼 수 있다는 거죠. 그런 의미에서 공적 영역의 힘이 필요한 거예요. 저는 그래서 잘 만든다는 전제하에 아시테지가 해야 할 일은 유통이 아닌가라고 생각해요. 공적 영역의 확대를 가져올 수 있는 유통방식을 찾아내는 것을 고민해야 해요. 예를 들면, 교육청에서 돈을 지원해서 공급을 해준다든지, 어린이집, 유치원, 도서관 이렇게 여러 가지 경로가 있지 않을까 고민해 봐요.

장성희 저는 지금 오히려 작가 입장에서 고민이 참 많겠다는 생각이 들었어요. 가뜩이나 이 아동극 현장에서 작가의 역할이 홀대되거나 삭제되거나 하거든요. 저는 일반극도 많이 했었는데 최근에 배리어프리(Barrier-Free)가 적용될 때 작가는 또 한 번 주춤하게 되거든요. 대사들이 많이 빠져나가게 되면서 서사적인 부분에서 무리한 생략과 비약이 생기기도 하고요. 영상화가 중요해지면 공적 지원을 받기 위해서라도 콘텐츠가 기획단계에서 스토리 밸류(Story Value)를 갖춰야 되는데, 이 스토리 밸류는 현장 작업에서 놓치기 쉽거든요. 이런 건 사실 작가들이 구현해 줘야 하는 역할이기에 작가는 여전히 중요하다는 다짐이 생기고요. 한편 이제는 대본창작자보다는 공연작가가 필요한 시대인 것 같아서 공연작가가 공연 영상도 연출하는 역량을 가진, 다언어를 가진, 굉장히 많은 매체를 잘 다룰 수 있는 작가들이 살아남겠구나 하는 생각도 들어요. 어쨌든 작가가 필요한가, 중요한가라는 질문과 회의가 생기네요.

방지영 중요해요.

박넝쿨 저는 중요한 것 같아요.

장성희 그리고 또 아까 대사 있는 건 10분을 못 본다면서요. 일종의 ‘짤’ 문화에서 짤의 경쟁력으로 볼 때 유튜브에서 1인 크리에이터들이 하는 작업이랑 일반 극단에서 하는 짧은 영상들이 경쟁하는 구도가 생기겠죠. 그런데 어떻게 보면 이런 상황 속에서 내용이 있는 가장 고전적인 아동극 콘텐츠가 오히려 부모들의 마음을 잡을 수 있겠다는 생각이 들기도 해요. ‘이런 것이 연극이야’라고 말할 수 있는 것만의 경쟁력이 있을 것 같은 거죠. 그러다 또 종합예술적인 것, 관객의 참여, 상상적 공모 이런 것들이 다 포함되는 작품을 해야 작가들의 영역을 넓힐 수 있을까 하는 생각이 들면서 판단이 이랬다 저랬다 하는 거예요.

방지영 저는 아시테지 여름축제 여섯 작품을 하면서 느꼈던 건 작가의 힘이 굉장히 필요하다는 것이예요. 그 뼈대가 탄탄해야 영상으로 접근했을 때 무너지지 않을 확률이 생기는 것 같아요. 물론 기존에 했던 작업과 똑같지 않은 변형된 역할이 있을 수 있겠지만요.

밝닝콜 유튜브들 중에 문제되는 사람도 많긴 하지만 아티스트들보다 더 높은 수준을 보여주는 경우가 많거든요. 조회수는 물론이고 작업 자체가 되게 고 퀄리티예요. 이제 공연예술이 영상으로 넘어갈 때 다른 영역이라고 생각하면 안 되는 것 같아요. 기존의 공연예술하고 유튜브를 나눌 것이 아니라 같이 생각해야 할 것 같아요. 유튜브에 있는 것들이 얼마든지 들어올 수 있는 거죠. 저는 뭐가 중요하냐고 생각하냐면 유튜브 영상이 어떤 플랫폼으로 어떻게 유통되는지예요. 1인 기획자, 유명하지 않은 분들, 어쨌든 아티스트 집단이라는 게 있잖아요. 그런 것들이 밖의 시선으로 볼 때 이 안에 있는 것들이 굉장히 특별해 보인다고 생각하거든요. 이렇게 구분하고 다른 맥락으로 가면 되게 저희가 손해 보는 장사를 하게 되는 것 같아요. 유튜브들 중에서도 유명하신 분들은 어떻게 운영하고 계신지 궁금해요.

장성희 그러니까 유튜브들을 좀 더 벤치마킹을 해야 된다는 얘기죠?

밝닝콜 심지어 플랫폼 안에서 굳이 극장에서 공연예술처럼 안 찍어도 된다고 생각하는 거죠. 유튜브도 훨씬 더 아티스트 적인 부분이 있고 이걸 이 사람들이 훨씬 더 열려있어서 그렇거든요. 일단 시스템과 구조가 없는 상태에서 자신들이 크리에이터로서 서는 거잖아요. 연극계는 제약도 너무 많고 생각해야 되는 것도 너무 많고 그러면서 못 나가는 부분이 더 많은 것 같아요. 예를 들어서 캐리언니처럼 못할 이유도 없다고 생각해요. 제가 인형극을 못해서 함부로 얘기하는 것일 수도 있지만 그거 안 해도 다른 언어기 때문에 그냥 뽀뽀- 이런식으로만 얘기해도 애들은 30분을 보니까요.

방지영 요즘 정말 제일 잘 나가는게 B급이에요. 애들이 너무 잘 보는 거예요.

밝닝콜 세계 1~3위가 어린이 관련 콘텐츠이고, 굉장히 다른 언어이지만 유튜브 영상이 왜 주목받는지 이유가 있다고 생각하거든요. 이걸 B급 언어라고도 할 수 있고 아니면 그들한테는 익숙한, 그러나 어른들한테는 되게 다른 어떤 것이죠. 이것이 예술적이지 않다고 하는 시대는 이제 아닌 것 같거든요.

장성희 밈(meme)적인 요소인가 봐요. 아이들이 자신의 거울을 보는 거죠 아이들이.

방지영 그래서 프라이빗한 자신의 개인적인 것들을 다 오픈시켜 버리는 거죠.

밝닝콜 거기에는 이제 문제가 되는 게 뭐냐면 들쭉날쭉, 너무 튀어나오거나 들어간 것이 정돈이 안 된다는 거죠.

장성희 그런데 아동극을 배울 때에는 아동 관객들은 이상적 존재에 동일시한다고 배우거든요. 그래서 이상적 존재가 주인공이 되고, 주인공의 선택 행위가 보통 수준을 넘어서는 히어로가 된다는지 하는데, 지금 유튜브의 소비방식이 달라진 것 같아요.

- 박영콜 근데 이건 진짜 지금 아이들이 커나가는 환경은 그 쪽으로 커뮤니케이션하기에 점점 어려워지고 있는 것 같고, 뭔가 우리가 이것으로 새로운 일을 제안해 주는 건 되게 어려운 일 같고, 기존에 있던 일을 더 잘 갈 수 있게 물꼬를 터주는 쪽이어야 되지 않나 해요. 그게 시대와 좀 맞는 것 같아요.
- 방지영 근데 맞아요. 이게 다른 얘기일 수도 있는데, 어제(11/5) 경기도의회 토론회가 끝나고 얘기하다가, 아이들만의 놀이를 하는데 우리는 어른으로서 자꾸 제시를 하고 있잖아요? 자꾸 목적형 공연의 방식에 있어서 담배를 피우지 못하게 하려고 금연캠페인의 공연을 하잖아요. 그랬더니 오히려 애들이 공연을 보고 나오면서 오히려 담배 피우고 싶다는 말을 하면서 나온다고 해요. (웃음) 완전히 저희가 생각하는 점잖은 공연의 상상력 이상의 상상력으로 넘어가 버렸어요. 그래서 우리가 너무 착하고 점잖고 이런 존재로 있다면 저희는 이미 현실적 존재가 아닌 거예요.
- 박영콜 개인적으로는 저희가 보기엔 괜찮은 것 같은 콘텐츠를 어린애들은 유치뽕이라고 해요. 결국 지금 아동청소년극의 리듬은 20년 전의 어린이 시선이 아닌 거 같아요. 지금 아이들은 영상에 엄청 익숙한 아이들이고 엄청 빠른 두뇌 회전을 가지고 있고, 이 아이들에게 뭔가 다른 리듬으로 길을 제안해줘야 하는데 전혀 그들과 동떨어진 것을 하고 있는 것 같아요.
- 방지영 그런데 여기의 아이러니, 아이들은 그런데 콘텐츠의 소비자는 부모여서 그런 콘텐츠를 소개해 주지는 않을 거고, 아이들은 이 안에서 내가 원하는 것을 무료일 때 볼 수 있는 선택권이 있는 거고, 여기에서 배급방식에 있어서 어려움이 있는 것 같아요.
- 장성희 제가 보기에는 아시테지 작년 여름축제만 해도, 유럽에서 오는 작품들을 보면 오히려 현재 세계 속도보다 훨씬 더 느리게 가는 작품, 확산적인 것보다 집중적인 형태를 예술가들이 훨씬 많이 제안하거든요. 우리가 영상에 너무 초점을 맞추다 보면 또 이런 의미있는 시선을 놓치는 것 같기도 하고요.
- 방지영 지금 이것은 영상의 시간에 대한 것이고요. 공간 안에 아이가 들어왔을 때는 또 다른 시간인 것 같아요. 지금 유럽의 아이들은 극장 안의 공간에 들어왔을 때의 시간이니가 이 두 개의 차이가 있는 것 같아요.
- 박영콜 저는 되게 다양한 것들이 있어야 한다고 생각하고 어쨌든 하나의 리듬과 질감이 아니라, 다채롭게 실험을 해볼 시기인 것 같은 생각이 들어요.

코로나로 인한 공연 지원의 문제와 아시테지의 역할

- 김유미 이제 공연 지원과 아시테지의 역할에 대한 질문으로 넘어갈게요. 이걸 제가 잘 몰라서 여쭙보는 것이기도 한데, 이런 긴급지원을 받을 경우 영상화를 할 수 있는 능력이 되는지에 대해 중요하게 보는지요. 코로나 긴급지원에 응했거나 그런 과정에서 느꼈던 것들을 말씀해주시면 좋겠습니다.
- 장성희 한국문화예술위원회에서 레퍼토리를 지원해 줄 때 소위 영상을 USB 담아서 촬영해서 내라고 하잖아요? 심의에 참여한 적이 있는데 영상을 보면 단체별로 영상 퀄리티가 천차만별 다르고 완성도 면에서 진폭이 커요. 이런 부분에서 아시테지가 영상의 수준을 조금은 균질하게 만들어줄 수 있는 역량이나 사업이 있는지, 영상화하는 과정에서 새로운 지원 사업 몫을 가지고 올 수 있는 가능성이 있는지 궁금합니다.
- 방지영 아시테지에게 별도로 영상화 예산을 주는 사업은 없어요. 실제로 예술위든 어디든 예산이 없어요. 이미 기존의 예산으로 꽉 차 있기 때문이죠. 만약에 영상화를 위한 거라면 사실 코로나19로 긴급 예산이 투입되었기 때문에 가능했던 건데 저희는 그것과 관계없이 했고, 이것은 오히려 단체에서 더 해주실 부분인 것 같아요. 왜냐하면 영상제작이든 뭐든 가능하게 해서 긴급예산이 좀 더 많이 나왔잖아요? 그때 저희는 사실 여름축제 예산을 처음부터 지원처에 얘기하여 우리는 공연 안하고 영상으로 올리겠다, 승인해달라고 하고 예산 변경해서 진행했거든요. 영상을 찍어야했기 때문에 모든 홍보마케팅 예산까지 다 털어서 영상에 투입했어요. 작품도 6개로 줄여서 가능해진 부분이었던 것 같아요. 그렇다고 저희가 스킬이 있어서 준비한 게 아니라 계속 공부하면서 했거든요. 사전 공부를 많이 했어요.
- 장성희 각 아동극 단체들이 제작비를 투여해서 이미 만들어 놓은 완제품을 사실 영상 플랫폼에 실은 경우이고 이렇게 보면 아시테지측에 일종의 부담은 없는 거고 단체 입장에서는 자신들의 레퍼토리로 다시 한번 관객들과 만난 정도잖아요. 그런데 앞으로 신작의 경우는 어떨까요?
- 방지영 아시테지의 출혈은 티켓 수익이 하나도 없었다는 거죠. 그래서 이렇게 다 줄일 수밖에 없었던 것이고요. 티켓 수입이 발생하고 그 잉여를 다른 사업에 투입해 축제를 풍성하게 할 수 있었거든요. 저희가 약 한 8천 만 원의 수익을 올리는 축제인데 그게 이번엔 0원이었던 거죠.
- 장성희 겨울 축제에서 유료로 전환해서 한다면요?

- 방지영 저는 유료로 해도 안 될 거라고 봐요. 다만 이 시도와 테스트를 해봐야 다음 단계를 어떻게 갈 수 있을지 알 것 같아서 해봐야 될 것 같아요.
- 박영콜 저는 참 의미 있었다는 생각이 들더라고요. 아시테지를 하고 나서 제가 정리된 게 많았어요. 다음 스텝을 어떻게 밟아야 하는지에 대해 고민하면서 이 시간을 요긴하게 썼던 것 같아요. 그동안 스트리밍에 목매여 있었을 때라서, 제작한 후에 어느 정도 물리적으로 시간을 갖고 편집하는 시간을 보내는 것은 사실 다른 차원이니까요. 이것을 좀 고민해 볼 수 있었던 시간이어서 저는 아주 유익했어요.
- 장성희 아동극을 아동극 그 자체뿐 아니라 마치 부록을 주듯이, 종합선물세트를 만들 듯이, 교육적인 콘텐츠를 접목한다든가, 아이들이 직접 참여할 수 있는 요소 등, 이런 쪽의 제작 메소드를 강좌 내지 시리즈 특강 형식으로 아시테지가 제공할 수도 있겠다는 생각이 들어요.
- 방지영 영상에서요?
- 장성희 앞으로 영상과 공존해야 하는 그런 작업에서요. 왜냐하면 극단 다수는 자족적으로 작업해왔지 교육적 메소드를 따로 의식하거나 공부한 바 없는 상태에서 어떻게 해야 할지 모를 것 같거든요.
- 방지영 질문에 맞는 답이 되는 말일지 모르겠지만, 사실 이번 여름축제에 제가 욕심을 냈던 건 공연을 영상이라는 그릇에 담았는데도 공연성이 드러나게 찍고 싶었어요. 그리고 또 하나는 밝 대표님이 말씀하신 것처럼 교육적 클립영상을 많이 찍어내고 싶었어요. 저는 이게 아이들에게 니즈가 있을 것이라고 생각했어요. 3분에서 5분짜리 짤을 만들어 아이들이 혹 보고 집에서 따라하면 성공이다 이렇게 생각을 했거든요. 그런데 제가 간과한 것이 있었던 거죠. 이 6개의 영상을 만드는 만큼 노력과 시간을 쏟아야 했던 거예요. 저희에게는 그럴 시간과 돈이 없었던 것이고요.
- 장성희 예고편을 만드는 것과 다른 콘셉트인 거죠?
- 방지영 예고편이 아니라 그 자체가 놀이 영상인 거예요. 밝 대표님은 백만 개도 만들 수 있다고 하셨는데(웃음), 그게 물병이 될 수도 있고, 갑자기 내가 우산이야 해서 우산의 춤을 추고... 그 물체나 사물에 대한 메소드가 있거든요. 그리고 원래 교육 콘텐츠가 있었는데, 여러 나라에 대한 것을 어린이들을 섭외해서 찍었거든요.(드라마라운지 #드라마편 참조) 동네 지인 어린이들을 모아서 아이들이 있는 가운데 예술교육을 하고 나라별로 시리즈를 만들어서 찍었는데 이것도 시간이 많았으면 다르게 찍었을 텐데 라는 아쉬움이 많이 생겼고, 실은 저도 관심있는 게 이쪽이에요. 저는 이 시장이 재미있는 시장이라고 생

각하거든요. 그래서 처음에 시도했던 것이 여기 아이들에게 초대장을 보내는 게 있어요. (〈무늬의 문〉 클립영상 참조) 거기에서 저희가 진짜 더 하고 싶었던 것은 인터랙티브 상황을 마련하는 거였어요. 여기에서 주인공인 인형 아이가 친구에게 초대장을 딱 쓰는 순간 공연을 보고 있는 아이에게 ‘땡동-’ 하고 편지가 가는 거죠. 그 인터랙션을 하고 싶었어요. 작품마다 이렇게 인터랙션이 일어날 수 있는 것들에 대해 고민을 많이 했는데, 그걸 하려면 전용 앱이 있어야 하고, 앱이 그 기술이 받쳐줘야 하는 거예요. 그런데 그것을 하려면 계속해서 몇 천씩 들어가야 하는 거예요. 그래서 할 수 있는 데까지만 해보자고 정리했죠(웃음). 또 뮤지컬에서 한 팀이 들어오기를 희망했는데 5분, 10분짜리 영상에 뮤지컬 넘버를 매겨서 아이들의 반응을 좀 더 보고 싶었거든요. 저는 그런 아쉬움은 있어요. 더 시도해보고, 테스트 했었어야 되는 건 아닌가. 아직도 개발해야 할 영역과 여지는 남아있는 것 같아요. 저희가 공연자로서 할 수 있는, 보이지 않는 여지, 해외에서 테스트 해보지 않았던 한국만의 뭔가가 또 있지 않을까 하는 생각이 들어요. 심지어 방송국과도 뭘 해야 한다는 생각도 갖고 있어요. 그럴 때는 5분짜리가 나가면 돼요. 완제품이 아니어도 된다고 생각하는 것이 특정 시간에 영상이 나간다면 극단이 현장에서 공연을 할 때에도 충분한 마케팅 효과가 생길 수 있을 것 같아서예요.

박영콜 그렇다면 결론은 지금 두 개를 선명하게 나눠서 진행하는 게 맞는 거 같은데요. 영상은 영상대로 완전 다른 맥락으로 정돈을 해야 되는 것 같고, 기존의 극장 공연예술은 그것을 다시 고유하게 지키면서 서로 도와주는 식으로 선명하게 두 트랙으로 진행되어야 할 것 같아요. 그런데 원래 있던 건 사실 문제가 없잖아요. 그렇기 때문에 극장 공연에서 영상으로 옮기는 작업에서 다른 언어가 필요한 것이고요. 무조건 기존의 방식을 버리고 새로운 방식을 취하는 게 아니라, 시대가 바뀌면서 창작자들도 바뀌어야 되는 것이 맞는 것 같아요. 새로운 영역은 재조명하고 호환하게 만드는 방법이 중요할 것 같아요.

방지영 저는 어떤 기대를 가지고 있냐면, 영상작업을 다 해보셨잖아요. 내 작품을 영상으로 담아낼 때, 고민이 영상 작업을 하지 않으셨던 분들보다 더 깊어지고, 더 구체화 되고 있잖아요? 이런 상태에서 창작활동을 하면 그런 창작 작업이 바뀔 것 같아요. 약간 리듬이 바뀔 것 같아요. 이미 호흡과 리듬에서 객관화가 되면서 대단히 많이 바뀔 것 같다는 생각을 하거든요. 저는 그런 작업이 충분히 있는 뒤에 다시 인터뷰를 하는 것도 재미있을 것 같아요.

박영콜 두 집 살림 하기에 너무 어려운 것 같아요. (웃음) 이쪽으로 가면 또 이쪽 리듬을 타게 되고요. 왜냐하면 영상화는 익숙한 게 아니니까 열심히 하다 보면 원래의 방식으로 접

근하는 게 어렵고 낯설어지더라고요.

김유미 아까 질문을 드렸지만 답을 못 들어서 다시 여쭙습니다. 서울문화재단에서 지원받으신 작품은 그냥 대면공연 하셨다고 했잖아요. 그런데 그런 공연이 아니라 긴급지원이 들어 오면서 영상화 작업이 수반되어야 하는 그런 사업이 있었는지, 그런 지원에서 영상화라고 하는 내용이 중요하게 작용한 경험도 있으셨는지 좀 알고 싶어요.

한혜민 저희 같은 경우는 한국문화예술위원회 ‘아트 머스트 고 온(Art Must Go On)’ 사업에 신청했는데 선정은 안 되었어요. 이 사업의 경우 결과물을 문예위의 플랫폼에 일정 기간 무료로 공개를 해야 하는데 그것에 대한 기간이 명시되어 있지 않더라고요. 문의를 해봐도 그건 나중에 정해질 거라는 답변만 들었어요. 장기적으로 봤을 때 무한정의 기간 동안 계속 무료로 공개될 수밖에 없는 조건이라면 문제가 있지 않을까라는 생각이 들더라고요. <무니의 문>같은 경우, 이번 아시테지에서든 그랬지만 ‘춘천인형극제’, ‘폼앗이축제’ 모두 갑자기 비대면 공연으로 바뀌면서 온라인 상연이 되었거든요. 그렇게 되면 사실 관객 입장에서는 이 영상이 희소성과 특별함이 있어야 돈을 내고서라도 보거나 시간을 맞춰 보게 될 텐데, ‘지금 안 봐도 다른 데서 또 하겠지.’라는 생각을 하게 될 것 같더라고요. 아시테지 공연영상이 유료화 될 때 그 지점이 문제가 될 수 있지 않을까 싶어요. 영상 작업을 할 때는 그것만의 특별함을 담아서 제작을 해야 관객들이 볼 것 같아요.

김유미 문예위 등 지원하는 입장 위주의 사업이라는 느낌이 드네요.

박영콜 그래도 기회로써 사용할 수 있는 지원 사업인 것 같아요. 뭔가 계속 경험해보고 아웃풋을 스스로 내볼 수 있도록 하는 지원사업인 것 같더라고요.

방지영 굉장히 많은 금액을 주는 것은 아니니까요.

한혜민 이번에는 좀 예산이 늘어나긴 했어요.

박영콜 ‘아트 머스트 고 온’은 좀 컸던 거죠. 최대 6천만 원 정도 되었던 것 같아요.

김유미 그러면 그렇게 6천 정도 받으신다면 무료로 무한정 올려야 한다는 불합리 부분이 있음에도 공연을 진행을 하실 수 있으신지요?

한혜민 그게 대부분은 제작비로 투입이 되는 거죠. 취지가 창작진에게도 영상 제작 및 배포에 대해 인정을 하고 비용을 줄 수 있게 하겠다는 것이었는데 최대 6천만 원이지만 규모에 따라 너무 달라지는 경향이 있기도 해요.

박영콜 전부 제작비로 쓰이는 부분에서 기존의 지원금 맥락과 크게 달라지지 않은 것 같아요.

방지영 공공기관도 이 일이 처음이니까 계약 관계라든지, 콘텐츠 고유성을 유지시킨다든지 이런 개념이 아직 없는 거죠. 서울시의 경우 서울시에서 무료로 찍어주는데 왜 지원금마저

줘야 하는 거냐고 생각하는 거죠. 그리고 서울시 플랫폼에서 두 달 무료상영을 한다면 이것은 홍보효과로 작용한다고 생각하는 거예요. 콘텐츠를 만드는 입장에선 납득할 수 없죠. 콘텐츠를 만드는 입장에서는 이러한 부분에 대해 고민해 본 적이 없다 보니 위 같은 사례가 발생하는 거예요. 그래도 한국문화예술위원회나 서울문화재단은 아티스트랑 소통이 이루어져 피해를 최소화하는데 지자체의 경우에는 굉장히 폭력적인 경우가 많아요.

김유미 혹시 '아트 머스트 고 온' 지원금을 받은 단체가 있을까요?

이도윤 원래 공연을 하기로 되어 있어서 서울시 문예과에서 선정되어 있었는데 이걸 못하면서 영상물 제출로 바뀐 거예요. 근데 서울시 주무관님들이 거기에 대한 인식 자체가 없는 거예요. 그래서 금액은 똑같이 지원을 해주되 만들고 서울시 공공플랫폼에 두 달 올려야만 하고 아니면 사업을 포기해야 하는 상황인 거예요. 단체 입장에서는 포기할 수가 없고, 금액이 있으니까요. 그래서 잘 만들고 싶은 마음이 별로 안 생기는 것 같아요. (웃음)

박영클 반대의 의견도 있어요. 유튜브 조회수가 지금 최고로 잘 나오고 있는데 조회수를 통해 의도하지 않은 다른 결과가 만들어지고 있거든요. 무용에서는 '엠비규어스 댄스컴퍼니'의 엄청난 조회수 때문에 무용 자체를 흥미롭게 보는 관객들이 생겼어요. 저는 만약에 플랫폼을 만들면 다 무료로 만들고 싶었어요. 최대한 많이 노출되고 유튜브와 연동하여 조회수를 더 높게 하는 거죠. 그것 자체가 차후에는 제약이 있을 수 있겠지만, 저 개인적으로는 대중들 삶의 패턴 안으로 들어가는 게 제일 중요하다고 생각하거든요. 이 방식에서 작품이나 콘텐츠 자체가 심도 있게 소비되는 건 아니지만 가까이 간다는 게 중요한 것 같아요. 영상 작업으로 접해서 예술로 빠져들 수 있도록 하는 게 쉽지는 않겠지만 백 명이 보고 열 명이 가까워지는 거랑 만 명이 보고 천 명이 심취하게 되는 것이 비슷하다고 생각하거든요. 많은 사람들이 못 봐서 모르는 게 더 많다고 느끼거든요.

이도윤 제 생각은 좀 반대인데요, '플랫폼에서 영상 송출을 왜 두 달 해야 하죠'라고 서울시에 문의를 해보면 조회수가 나와야 한다는 거예요. 그래야만 사업의 명목이 유지되고 다음에 예산이 배정된다는 얘기였어요. 그래서 극단 차원에서 홍보를 많이 해주셨으면 좋겠다고 했어요. 과연 조회수가 많이 나오는 게 어떤 이득일까 생각이 들었고 또 장르별로 조금 다를 수 있을 것 같다는 생각이 들어요. 춤이나 기술, 마술도 그렇고 기술이 아니면 해결되지 않는 것 같은 경우 다를 수 있겠다는 생각이 들지만, 저희의 경우 비언어 연극을 위주로 하는데 저희 공연을 카피 하는 경우가 많아요.

- 박영콜 저희 무용도 엄청 많아요. 똑같아요. (웃음)
- 이도윤 우리가 만든 썸을 다른 단체에서 막 하고 있는 거예요.
- 박영콜 그건 어쩔 수 없는 것 같아요. 물론 저작권에 대한 장치가 필요하다고 생각이 드는데 심지어 카피하는 것도 요즘은 받아들이고 있거든요. (웃음) 왜냐하면 지금 시대에서 어쩔 수 없는 것이라고 생각해요. 사실 제일 좋은 것은 선명하게 어떤 사람이 가지 작업에 이름을 걸고 그것을 자기 것으로 소화하면 자기 것이 된다고 생각해요. 남의 것을 가져다가 원래 저 사람 것인데 내가 여기다가 이렇게 해봤어라고 하면 이 자체가 작업인 시대인 거잖아요. 이것 자체가 물리적으로 각주만 달면 문제가 없는 시대잖아요. 그 자체가 작업인 사람도 있고.
- 장성희 포스트모던 이론이 작업에서 진짜 구현되는군요.
- 박영콜 오히려 이런 부분을 너무 의식해서 이쪽으로 못 넘어가는 것이라고 생각해요.
- 방지영 제 의견은 영상으로 접할 때도 만나기 좋은 사이즈 3분, 5분 이런 식의 사이즈 변화가 이루어져야 하고 무료로 제공하는 것과 유료로 제공하는 버전은 분명히 차이가 있어야 한다고 봐요.
- 박영콜 개인적으로는 플랫폼을 만들면 무료로 운영하겠습니다. (웃음)
- 방지영 제가 말씀 드리고 싶었던 핵심은 공공 영역의 지자체가 대처능력이 너무 없었다는 지점을 이야기하고 싶었던 거예요. 아티스트 환경에 대한 고려가 하나도 없었다는 생각이 들어요.
- 장성희 기본 마인드가 불우 이웃을 돕는다는 느낌이 들어요.
- 한혜민 ‘신나는 예술여행’에서 비대면 공연 지침을 보낸 적이 있어요. 이 대안을 받아들이지 못하면 공연을 포기해야 한다는 식의 내용이 불편하게 느껴졌었어요. 비대면이더라도 모든 스태프 현장에 가서 스크린을 설치하는 등 참여해야지만 사례비를 지급할 수 있다는 지, 영상을 제작하면 출연료의 50%만 지급할 수 있었죠. 온라인 실황중계나 영상제작에 대한 부담이 큰데 단체에서 추가로 부담할 예산에 대해서 고려하지 않은 점은 문제가 있다고 봐요.
- 박영콜 기록영상을 내는 거 아니에요?
- 한혜민 기록영상이 아닌 실시간 상영이 기본인 거죠.
- 방지영 그러니까 공연과 유사한 행위를 하게끔 출연진도 다 투여해야 되는 거죠.
- 장성희 증빙자료를 다 확실하게 만들어야 되는 거군요.
- 한혜민 그렇죠 영상으로 한다면 영상제작 할 때 그것에 대한 사례비를 향후 공연의 50% 이런

식으로 책정해 놓은 거예요. 하지만 그렇게 치면, 영상 제작하는데 출연진을 포함해 제작비가 더 많이 들어가는데 그런 것에 대한 대안은 없이 그냥 메뉴얼만 늘어나 있는 거죠.

방지영 어떤 극단 대표님은 그렇게 해서 영상을 제작해 두었는데 여기저기 유치원에서 달라고 하면서 너희는 복제한 걸 주니까 원래 주기로 했던 금액에서 30~50%만 지불해도 되지 않느냐고 했대요. 그래서 그 대표님이 아니다, 우리는 여기 유치원을 위해 다시 찍었다고 하면서 그 영상 오프닝과 엔딩에 유치원의 이름을 넣어서 편집을 했대요. 그렇게 해서 영상비를 받았다는 이야기를 제가 들었어요. 그리고 이미 만들어진 내용으로 부가가치를 높이기 위해서 출연진이 직접 가서 의상을 입고 영상물을 설명했대요. 대신 좋았던 건 무대 세트 등이 안 따라가도 되니까 비용이 들지 않았고요. 그런데 공공기관은 너무 본인들의 행정적 측면에서의 편의성을 위해 일을 진행하다보니 이런 문제들이 드러나기도 했던 것 같습니다.

김유미 아시테지는 코로나 상황이 되면서 축제의 성격이 변할 수밖에 없었잖아요. 겨울축제도 대면, 비대면으로 하실 거라고 말씀하셨는데 해외 초청과 관련한 해외 교류사업은 어떤 방향으로 가실 것인지 혹시 생각해 두신 부분이 있으면 말씀해 주세요.

방지영 사실 내년 여름축제에도 해외에서 못 오지 않나 생각을 해요. 그래서 대체방안에 대해 논의하기는 했어요. 혹시 올 수 있을 가능성에 대한 여지를 버리지 않았지만 유럽이 특히 심각하다 보니 그 점을 고려하지 않을 수 없어요. 겨울축제 경우에는 임박했으니까 대면, 비대면 동시에 준비를 하고 아까 말씀드린 것처럼 영상에 관객을 넣었을 때 실시간에 대한 테스트를 해보고 싶어요. 영상감독님들과 준비를 하는 것이 어떻게 효율적으로 관객의 역할을 영상에 담을 것인가예요. 작품마다 포인트를 미리 체크해야 할 것 같아요. 그리고 코로나 시대에는 국제교류가 문제가 아니고 내수시장이 더 중요하다고 생각해요. 그래서 내수를 활성화시키고 각 극단의 콘텐츠들이 더 단단해질 수 있게 도와드리는 것을 선행적으로 하고, 그렇다고 해서 국제교류를 안 한다는 의미는 아니고요. 겨울축제에서는 한해민 대표님과도 의논하고 있는데 영상으로라도 우리가 교류할 수 있는 방법이 있을까 해서 올해도 매년 하는 K-PAP프로그램을 준비해요. 원래는 해외에서 아티스트 혹은 프로모터가 오시는 거였는데 못 오시게 되니까 대체하는 교류를 온라인 상에서 할 수 있도록 몇 꼭지를 준비하고 있어요. 그리고 코로나로 인해 2021 여름축제를 야외로 가져갈 생각이예요. 올해 국립중앙박물관에서 무리를 해서 대면 공연을 한 적이 있거든요. 연극의 해 ‘즐거운 거리두기’ 예산과 서울시 ‘공연업 회생 프로젝트’ 예산

을 합쳐서 야외 공연으로 진행했는데 그때가 2.5단계에서 중지됐었을 때였어요. 서울에 뭔가 공연할 수 있는 야외 장소는 정말 거짓말 조금 보태서 다 가 봤어요. 그런데 전부 공공영역이더라고요. 공공영역은 무조건 닫혀있는 거잖아요. 거리두기 2단계 당시 국립중앙박물관과 이야기 해둔 것이 있어서, 우리는 공연을 하는 것이 아니고 야외에서 공연하는 것을 영상으로 찍는 것이다, 이렇게 해서 그들에게 명분을 주고, 우산을 다 나눠 주고 거리두기를 해서 공연 했어요. 그런데 ‘축제성이 뭘까’라는 것이 저에게는 계속 숙제였거든요. 여름에 아이를 데리고 엄마가 이 공연 보고 다음 공연 보기 위해 바빠 다니는 모습이 아니라, 이 안에서 충분히 아이가 굉장히 자유를 느낄 수 있는 것, 자연을 느낄 수 있는 것을 생각하고 국립중앙박물관의 문을 두드리고 있어요. 아시테지 회원단체들이 너무 좋아하시고 관객들의 만족도가 높았어요. 이 공간을 더 잘 사용할 수 있겠다는 가능성에 자신감이 생겼어요. 또 하나는 국립중앙박물관이 6시면 문을 닫아요. 그래서 딱 아이들에게 최적화된 공간 같아요.

장성희 비가 오면요?

방지영 비가 오면 그냥 맛고 하는 거죠(웃음). 저는 그런 것도 다 열어놓고 고민을 하고 있어요. 대안으로 실내랑 야외를 같이 하는 것을 생각하고 있어요. 그래서 겨울축제는 보다 단단하게 아티스트들이 씨앗부터, 그러니까 아이디어 내는 것부터 새로운 챌린지를 하고, 주목해야 할 공연들도 보여주는 창작의 벨트라고 한다면, 여름축제는 관객들에게 선택 받은 작품을 가지고 즐겁게 즐길 수 있는 것으로 해서 코로나 이후에는 투 트랙으로 축제를 운영해야 하지 않나 싶어요. 다만 공연장이라는 공간이 안심극장이 되지 않는다면 엄마들이 안 오겠구나 해서 이번에는 동양예술극장을 포기했어요. 거기는 히터 시설이나 에어컨 보장이 어렵다고 하여 포기했거든요. 이제는 쾌적하지 않으면 엄마들이 무서워서 안 올 것 같아요.

김유미 네 이제 마지막 질문 드릴게요. 이 시간을 통해 온라인 공연에 집중해서 논의하면서 기존의 연극 공연과의 차이점에 대한 말씀도 많이 하셨고, 관객 개발이라는 단어도 나왔는데, 사실 공연의 영상화라는 개념을 확장해서 보자면 극단 올리브 찢콩에서 인터랙티브했던 방식도 포함되는 거잖아요. 줌(Zoom)으로 공연하는 방식 같은 경우 온라인 공연이지만 정교한 조명이나 영상 작업 없이도 작업이 가능하잖아요. 이렇게 넓은 개념으로 접근하신다면 가능성은 좀 더 열려있는 것이 아닌가 라는 생각이 들었어요. 아시테지가 그런 부분까지 보완해 주는 역할을 하면 좋겠다는 생각도 했고요. 〈나와 몬스터 그리고 가방〉에서 해주었던 역할 같은 것도 포함해서요. 영상으로 퀄리티 있는 작품을 제작하

는 것 외에 비대면 온라인으로 소통하는 모든 것들을 다 포함시키면 의식의 폭이 넓어지지 않을까 합니다.

방지영 저희 ‘즐거운 거리두기’에서 했어요.

장성희 저도 봤고요, 아이들이 극장 홈페이지에 들어가서 작품 이름을 클릭하면 ‘내 안의 괴물’을 그려서 올릴 수 있게 했놓았다고 하더라고요.

방지영 그것은 무궁무진할 것 같아요. 아시테지와도 할 수 있지만 극단 스스로도 충분히 하실 수 있고, 굳이 아시테지가 주도해서 할 이유는 없어요.

김유미 그 이상의 역할을 하고 싶으신 거죠.

방지영 네. 그런데 이번에 코로나를 겪으면서 사단법인이 굉장히 불리한 단체라는 것을 알게 되었어요. 사단법인은 국가에서 재난지원금을 받을 수 없는 곳이더라고요. 수입이 회비와 기부금 이외에 안 되는 곳이고 저희가 만약에 위기가 생겨도 대출도 안 되는 곳이고, 그렇게 사단법인이 가진 성격들이 있더라고요. 그러다보니 현재 진행하고 있는 사업들은 단위사업을 위한 사업인 거죠. 또 한국문화예술위원회에서 예산의 파이는 너무 정해져 있기 때문에 신규사업이 뚫고 들어갈 데가 없어요. 그렇다면 다른 시장을 공략해야 된다는 거죠. 그래서 좀 많은 과제를 안게 된 시간인 것 같아요. 이번에 여러 개 하면서, 한국콘텐츠진흥원 사업은 사단법인이 응모할 수가 없어요. 주식회사 이상의 것들, 영리성을 띠는 곳만이 지원이 가능한 거죠. 그러니까 국가는 돈 벌기 위해 노력하는 자에게는 돈을 주고 비영리에게 최소한의 죽지 않을 만큼의 지원금을 주는 거죠. 이게 국가 예산인 거예요. 전격적으로 영리성이 있으려면 단체의 체질 개선부터 이루어져야 하는 것이 아닌가라는 적극적인 고민도 하고 있어요. 이사회에서도 고민을 좀 나눴고요. 오죽했으면 재무 회계 쪽을 불러다가 검토 중이에요. 저희가 전략적 사업을 마련해야 회원들에게 ‘자, 우리 이렇게 될 수 있으니 투자합시다!’라고 갈 수 있을 것 같은데, 현재로서는 지원하고 있는 사업 안에서 좀 더 건강하게 담아내는 것 이상은 하기 힘들다고 봐요.

장성희 부록적인 질문인데요. 아동 청소년계의 발전을 위해서 예를 들면 아동 전용극장을 만들어달라는 이런 사업이 협회에 부여된 주된 미션이었다면 이제 패러다임이 변해야 하는 시기인데 앞으로 아시테지가 할 수 있는 주력사업은 뭔가요?

방지영 저는 3월달에도 국회에 가서 국립아동청소년 공연예술센터 건립이 되어야 한다고 했어요. 여전히 중요한 화두이지만 이는 이슈를 던지기 위한 것이고요. 현실적으로는 각 지자체에 아동청소년을 위한 예산이 별도로 생성되어야 한다고 보고 그 부분을 위해서 아시테지가 더 노력을 해야 한다고 생각해요. 그래서 아시테지에서 이 예산을 받기 위해

서는 한국문화예술위원회나 땀한 그런 곳이 아니라 더 많은 곳에서 이 문제의 중요도를 이해시키고 더 지원하고 투자하게 하는 방식으로 이끌어내야 해요. 그렇게 하려면 이를 증명하는 과정이 필요하고요. 그래서 경기도를 지켜보고 있는 거고, 경기도에서 도의원 하고 이야기한 것은 아동청소년 공연 관람 쿠폰제를 만들자는 거죠. 반드시 이만큼 공연을 볼 수밖에 없게끔 만드는 이런 장치들이 일어나지 않는다면 시장이 역동적으로 활성화되지는 못하지 않나 싶어요. 옛날 자료를 찾아보니까 10년 전에 있었어요. 이명박 정권 전이었는데 그때는 반드시 아이들이 방학 숙제로 공연을 보고 과제를 해야 했어요. 그래서 반드시 공연을 봤단 말이에요. 1년에 두 번을 혼자 혹은 친구들과 함께요. 그런데 그것 자체가 없어진 거잖아요? 예를 들자면 그런 제도가 생겨야 한다고 생각해서 이번에 한국문화예술위원회랑 작업했는데 이게 안 되는 이유는 프랑스에서 했던 작업처럼 아이들한테 문화를 소비할 수 있는 돈을 줄 수가 없기 때문이에요. (웃음)

장성희 아 바우처 같은 것?

방지영 그런데 애들한테는 직접 개인에게 지원이 안 되니까, 국가는 국민 개인에게 돈을 주는 것은 아깝지 않은데 예술가에게 돈 주는 것은 아까워하잖아요. (웃음) 그래서 직접 향유층인 국민에게 돈을 줘서 그 아이에게 5~10만원 주고 '내 생애 최초의 연극'이라고 해서 1학년 때 보고 성인으로 첫발 디딜 때 보게 하자는 것을 프로젝트로 했는데 승인을 못 받았어요. 예를 들자면 이런 제도가 생겨야 시장이 견고해질 수 있고 기본을 가지고 갈 수 있지 않나 그런 것들을 계속 고민하고 있어요. 이번에 창작 예산이 확정되었기 때문에 5억 정도가 풀리게 되면 그런 것부터 계속 공표하면서 이 일의 중요성을 알려야 해요. 정책적으로 잘 잡힐 수 있게 하는 것이 중요하다는 생각이 들어요. 거기에 축제는 액세서리인 것 같아요.

장성희 여기에서의 공간 확대는 극장을 말하는 건 아니네요.

방지영 아니에요. 그래서 어린아이들은 이런 공간이 좋고, 청소년은 기존 공간도 좋고, 콘텐츠를 어떻게 되는지에 대해 많은 이야기들이 있습니다.

한혜민 이번 아시테지 축제에 대해서 우리가 온라인 영상을 이야기하고 있지만 이것도 대안 중 하나로 얘기하는 거잖아요. 축제 차원에서 새로운 시도를 하고, 새로운 시각에서 바라보고 아예 창작 자체가 다시 새롭게 정의되어야 한다고 생각해요. 온라인이 되었든 아니면 다른 형태가 되었든 이것이 창작 개발까지 되면 좋겠지만 그게 어렵다면 그런 새로운 형태의 공연들도 소개될 수 있는 장이 되었으면 좋겠어요. 예를 들면, 아예 규모를 줄여서 현관문 앞으로 찾아가는 공연처럼 소규모로 사전예약을 받아서 그 팀의 5~10분 정도

의 공연이 찾아갈 수 있게 해주는 거죠. 아시테지에서 이런 형태의 공연 개발이나 소개 해주는 역할을 할 수 있으면 작품의 신뢰성도 가질 수 있겠죠. 그냥 대면이나 비대면이냐의 두 트랙이 아니라 좀 더 다양한 시각에서 어떻게 가져갈 수 있을지 제안할 수 있지 않을까하는 생각이 들어요.

이도윤 질문이라면 질문인데, 짧은 교육적인 콘텐츠가 시장성을 가질 수 있을 것이라고 하셨잖아요. 혹시 회원 단체들이랑 어떤 공연의 일부분을 가지고, 혹은 교육적인 콘텐츠를 다량으로 만들어서 교육청 등에 지원을 요청할 수도 있을까요?

방지영 그래서 사실은 얼마 전에 ‘공연업 회생 프로젝트’ 중 ‘아이디어 발표’를 하고 난 이후에 배요섭 예술감독님과 얘기한 것이 있는데, 정말 더 씨앗 단계를 아시테지에서 자주 발표하게 해주면 어떨까? 그러니까 정말 기술적인 ‘아이디어가 떠올랐는데요’ 하는 단계라도 예술가들을 자주 만나게 하는 게 어떨까 생각했어요. 예를 들면 그날 왔던 1인이 팝업북으로 공연하시는 분하고 다른 단체와 연결이 되면서 그날 모인 그룹 안에서 확장된 공연으로 가는 거예요. 그래서 자기가 미흡한 부분이 다른 단체와 만나면서 다른 시너지를 일으키는 거죠. 같은 맥락에서 이렇게 만나게 하는 스팟크가 의도치 않았던 좋은 결과를 가져올 수 있는 거죠. 그렇게 돈 드는 건 아니니까요. (웃음) 그런 자리를 지속적으로 만드는 것이 어떨까 해요. 배요섭 감독님도 진행하는 요령이 더 늘었어요. 발표로 할 때 그 무거운 시간을 견디면서 대화를 하다가 즐거운 순간도 생기고, 그런 유희들이 있더라고요. 그 안에서 뭔가가 쌓여가는 거죠.

장성희 장소는요?

방지영 좋은공연안내센터에서 했었어요. 그런 것도 고민을 하고 있고, 이것은 고민이 아니라 실제로 하려고 하는 것이고요. 극단이 제일 바쁜 시기를 피해서 계획 중입니다.

김유미 온라인이라고 하는 방식을 좀 더 적극적으로 활용하려는 마음이 있으신 분들이기 때문에 좀 더 인터랙티브한 방식에 대한 것도 여쭙봤는데 역시 다양한 가능성들을 품고 계시군요. 이 정도에서 좌담을 마무리 하도록 하겠습니다. 오랜 시간 얘기 나눠주셔서 감사합니다.

리뷰

아시테지 국제여름축제 작품

[리뷰] 극적 상상력으로 사회의 편견과 맞서다 <오버코트> _이은경

국내 아동청소년극 작품

[리뷰] 외면하고 싶은 진실과 마주하기 <오늘도 바람> _최세아

[리뷰] 공주다움과 여자다움이 아니라 나다움으로 <망나니 공주처럼> _박주희

극적 상상력으로 사회의 편견과 맞서다

-〈오버코트〉-

이은경 연극평론가

2015년 영국 ‘에딘버러 페스티벌 프린지’에서의 초연으로 격찬받고, 2017년 아시테지 서울어린이 연극상의 대상·연출상·최고인기상을 수상한 가족극 〈오버코트〉(윤시중 연출)는 극단 하땅세의 대표 레퍼토리 중 하나이다. 단체 스스로 ‘매직 스크린 가족극’이라고 규정한 이 작품은 올해 아시테지 국제여름축제 공식초청작이었지만 코로나19의 영향으로 대면공연을 하지 못하고 영상콘텐츠로 제작되어 송출되었다. 관객과 직접 만났다면 등장인물이 관객에게 실을 직접 묶어주는 사전의 식으로 시작해서 관객과 함께하는 체험놀이로 마무리할 수 있었는데, 이러한 사전·사후 퍼포먼스가 불가능했다는 점이 너무 안타까웠다.

소박한 무대, 무한 상상력의 세계

〈오버코트〉는 이미지 영상, 라이브 음악과 음향, 배우의 움직임이 절묘하게 어우러진 년버벌 공연이다. 무대는 매우 미니멀하다. 바닥에 사각형의 나무 프레임이 놓여있고, 사다리와 의자, 서류가방 정도가 눈에 보인다. 무대 양쪽 끝에는 라이브로 음악과 음향을 연주할 악사들이 서로 마주 보고 앉아있다. 거대한 무대세트도, 현란한 조명도 없지만 소박한 무대에서 관객의 상상력을 무한으로 확장시키는 놀라운 놀이의 세계가 전개된다.

사건은 단순하다. 아버지와 7살 제인이 함께 놀다가 어쩔 수 없이 아버지가 출근하고, 혼자 남은 제인이 아버지가 퇴근하기를 기다리며 상상의 오브제 놀이를 한다. 큰 사건도, 극적인 갈등도 없지만 관객 모두에게 정서적 공감대를 불러일으킨다. 어른 관객에게는 아주 옛날 아버지와 함께 했던

추억의 한 페이지를 떠올리게 하고, 어린 관객에게는 생활용품으로 펼쳐지는 상상의 즐거움을 만끽하게 한다.

공연은 양갈래로 머리를 묶고, 커다란 나비장식 머리띠를 한 제인이 아버지와 함께 등장하여 관객에게 인사를 건네는 것으로 시작된다. 아버지는 모든 일을 제인의 눈높이에 맞추어 놀이처럼 진행한다. 아버지와 제인은 제일 먼저 흰 텐트를 치는데, 실제로는 영상이미지를 투사할 스크린을 세우는 것이다. 아버지의 행위를 그대로 따라하면서 도우려는 제인이나 두려워하는 딸을 달래기 위해 코끼리 흉내를 내는 아버지의 모습에서 이들의 관계가 매우 돈독하다는 사실을 확인한다.

이 작품에서 부녀간의 가장 큰 갈등은 아버지의 출근이다. 돈을 벌기 위해 출근하려는 아버지와 놀아달라며 만류하는 제인의 실랑이는 실뜨기 놀이로 표현된다. 텐트(스크린) 세우는 것이 핵심 목표인 첫 장면은 구체적인 사건 없이 거의 5분 동안 진행되는데, 리듬감 있는 라이브 연주와 함께 놀이처럼 진행되어 전혀 지루하지 않고 흥미로웠다. 아버지가 출근한 후, 혼자 남은 제인은 아버지가 퇴근하기까지의 긴 시간을 견뎌야 한다.

제인의 혼자놀기가 진행된다. 상상의 흐름을 따라 다양한 시공간 속의 환상적인 이야기가 펼쳐진다. 상상의 세계 속에서는 코끼리, 거미 같은 동물뿐만 아니라 실, 옷, 신발 등 일상 생활용품 모두가 생명력을 얻는다. 이처럼 공연은 잠시도 놀이의 분위기를 놓지 않는다. 영상과 배우의 움직임, 라이브 음악과 음향은 오차 없이 조율되어 극적 환상성을 유지하는데 효율적으로 작용한다. 〈오버코트〉는 연극의 원형이 ‘play’라는 사실을 구체적으로 깨닫게 하는 공연이었다.

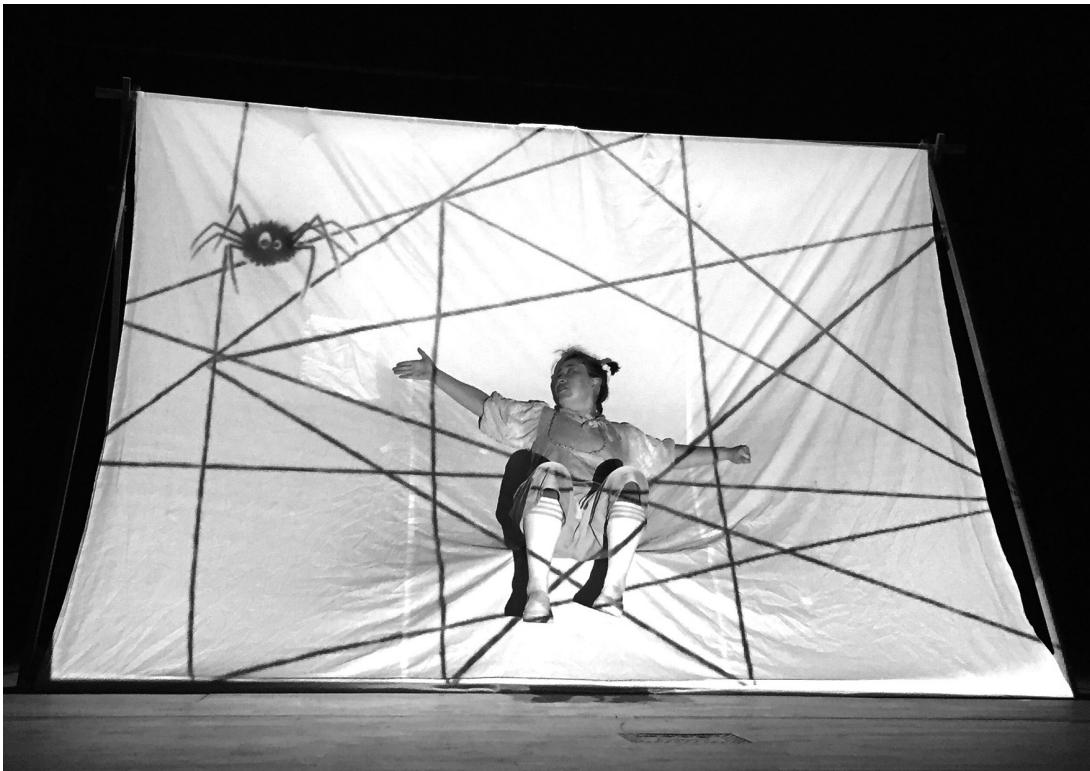
놀이친구 코끼리와 실의 상징성

공연의 핵심 오브제는 코끼리와 실이다. 텐트를 세우다가 사다리에서 떨어질까 두려워하는 제인을 위해 아버지는 코끼리 흉내를 내고, 출근하려는 아버지의 외투를 잡아당기다가 실이 풀어지자 함께 실뜨기를 한다. 공연 첫 장면부터 등장한 코끼리와 실은 제인에게 아버지를 환기시키는 상징이며, 상상세계 속에서는 혼자의 시간을 함께 보내는 놀이친구이다.

의식의 흐름처럼 자유롭게 흘러가는 제인의 상상력은 영상 이미지를 통해 시각적으로 구현된다. 흰 텐트에 붙은 기다란 실을 조합하면 코끼리 얼굴이 되고, 실을 잘라서 던지면 펜, 깃털, 거미줄이 된다. 거미줄에 제인이 걸리면 거미가 위협적으로 다가오고, 가위로 거미줄을 잘라 가까스로 탈출한다. 그러면 실은 수평선이 되고, 제인이 물에 빠져 허우적대다 쓰러지면 병원의 심장모니터 그래프가 된다. 이처럼 실 하나만 가지고도 다양한 공간을 자유롭게 넘나드는 분방한 환상의 세계가 펼쳐진다.

실과의 실랑이 끝에 노란박스가 끌려 나오는데, 이 박스에는 제인이 어린 시절 가지고 놀던 장난감과 옷들이 들어있다. 제인은 박스를 통해 잊고 있던 과거와 조우한다. 박스 속 신발을 던지면 스크린에 신발이 나타나고, 모자를 던지면 떨어지는 신발의 낙하산이 된다. 바지를 뒤집어 터번처럼 쓰고 후드티를 걸치면 뱀 조련사가 되고, 바지에 팔을 넣고 탭댄스신발에 끼우면 멋진 탭댄서가 된다. 일상에서 쉽게 접하는 옷과 신발이 얼마나 멋진 놀이 도구가 될 수 있는지 충분히 보여준다.

마침내 실뭉치로 만들어진 코끼리와 제인이 만나게 된다. 갑자기 바람이 휘몰아치고, 텐트와 물건들이 날아다니는 것에 놀란 제인이 붙잡으려다 발견하는 것이다. 아마도 예전에 아버지가 제인에게 만들어준 장난감이 아닐까 하는 생각이 들었다. 스크린 가득 실뭉치로 채운 채 둥근 눈과 자바라 코로 의사를 표현하는 코끼리와 어울리다 제인은 낮잠이 든다. 꿈속에서 아기코끼리들은 모빌이 되어 하늘을 날아다닌다. “밤새 꿈나라엔 아기코끼리가 춤을 추었고 크레파스 병정들은 나뭇잎을 타고 놀았죠”라는 가사의 예전 노래 〈아빠와 크레파스〉가 별안간 떠오른다. 아버지의 크레파스 선물을 받고 꿈속에서 상상의 나라를 떠나는 아이의 순수함을 표현하는 노래인데, 〈오버코트〉의 정서와 매우 닮았기 때문이다.



〈오버코트〉아티스테지 제공

실뭉치 코끼리를 보는 순간 아빠를 떠올린 제인은 기다리고 있으니 빨리 오라는 노래를 부른다. 그리고 노래 부르며 실을 잡아당기면 실이 거의 다 풀어져 짧아진 외투를 입은 아버지가 마침내 집으로 돌아온다. 이 마지막 장면에서 이 작품의 주제가 드러난다. 코끼리는 바로 아버지의 상징이며, 서로 각자의 공간에 떨어져 있더라도 마음으로는 항상 연결되어 있다는 사실을 실이 의미하는 것이다. 가족해체가 가속화되고 있는 지금, 진정한 가족의 의미까지 성찰하게 된다.

소수문화에 대한 편견에 맞서다

이 작품은 상상력의 즐거움을 제공할 뿐만 아니라 소수문화에 대한 편견에서 벗어나기를 요구하는 문화다양성의 의미를 강조한다. 문화다양성은 소수문화(여성, 노인, 아동, 청소년, 성소수자, 한 부모 가족 등)에 대한 편견을 깨고, 차이를 이해하여 함께 공존하자는 의미이기 때문이다. 첫째, 성 역할의 편견을 거부한다. 제인을 혼자 있게 하려고 부모의 부재를 의도하지만 익숙한 어머니가 아니라 조금은 낯선 아버지로 설정한 점이 인상적이다. 아버지가 제인을 돌보면서 함께 노는 모습에서 육아를 책임지는 것은 당연히 어머니라는 성 역할의 편견을 깨뜨린다.

둘째, 아동도 주체적인 존재라는 점을 강조한다. 부모는 자식을 미성숙한 존재이며, 자신의 소유처럼 잘못 인식하고 있는데, 이는 참으로 위험한 편견이다. 제인이 아버지에게 전적으로 의존하는 것 같지만 실제로는 혼자서도 충분히 자신만의 생각과 주장을 갖고 행동한다. 제인은 과거의 기억을 마주하고, 아버지에게 대한 사랑을 다시금 확인하며, 혼자 있는 시간도 씩씩하게 견뎌내는 것이다. 이런 시간이 쌓이면서 어린 제인은 점차 성장할 것이다.

셋째, 가족 형태의 다양성을 긍정적으로 보여준다. 아버지에게서 부모를 대표하는 포괄적 의미를 찾을 수도 있고, 잠시 어머니가 부재한 상황으로 이해할 수도 있겠지만 개인적으로 제인이네는 한 부모 가정처럼 보였다. 그런데 이 작품은 한 부모 가정이면 아마도 애정 결핍이 있을 것이라는 사회적 편견에서 보기 좋게 벗어난다. 제인과 아버지 모두 내면의 상처가 있는 것처럼 보이지 않는다. 자기감정에 솔직하고, 코끼리와 실의 상징에서 확인하듯이 서로 간의 사랑을 믿는다. 그렇기에 공연 내내 분위기는 밝고 경쾌하다. 물론 제인 혼자 긴 시간을 견디는 모습이 외로워 보이기도 하지만 동시대 가족 대부분이 맞벌이 형태를 갖추고 있기에 우리 사회의 보편적인 모습일 뿐이다.

이처럼 〈오버코트〉 속에 내포된 문화다양성은 갈등과 혐오로 분열의 시대를 살아가는 우리에게 정말 필요한 삶의 가치를 제시한다. 공연형식에서 드러난 절묘한 상상력만큼이나 이 작품이 주는 메시지의 시의적절함도 높이 평가해야 한다.

외면하고 싶은 진실과 마주하기

-〈오늘도 바람〉

최세아 극작가

극단 올리브와 찐콩의 〈오늘도 바람〉(고순덕 작/ 이영숙 연출)이 종로아이들극장에서 공연되었다. 그림책 『나무도장』(권윤덕 작)을 원작으로 하는 이 작품은 아동청소년극에서는 좀처럼 만나기 힘든 한국현대사의 비극인 4·3사건을 다루고 있다. 제주 4·3사건은 한국현대사에서 한국전쟁 이후 가장 많은 인명피해를 초래한 사건이지만 그동안 한국사책에서조차도 비중 있게 다루이지 못했다. 역사적 해석 자체를 차단시켰기 때문에 4·3사건에 대하여 정확히 알지 못하는 성인들이 부지기수이다. 그러나 극단 올리브와 찐콩은 아랑곳하지 않고, 보란 듯이 아동청소년극의 소재로 끌고 들어온다. 아동청소년극에서 목격한 소재를 다루기에는 용기가 필요하다. 위험 부담이 크기 때문이다. 심지어 〈오늘도 바람〉의 관람등급은 8세 이상이다. 꽤 있다고 생각이 들다가도 극단의 전작을 생각해보면 고개가 끄덕여진다. ACC 참여형 어린이연극에서부터 시작하여 2020 아시테지 겨울축제 선정작, 2021 IPAY(International Performing Arts for Youth) 쇼케이스 선정작 등 큼직한 타이틀을 거머쥔 〈보이야르의 노래〉 역시 로형야의 난민이라는 결코 가볍지 않은 이야기를 하고 있기 때문이다. 관객들로 하여금 전작에 대한 믿음은 기대감을 불러일으키기에 충분했다. 극단 올리브와 찐콩은 관객들의 기대를 저버리지 않고 아이들에게 굉장히 영리한 방법으로 접근한다.

아동청소년 관객을 위한 배려, 거리두기

권순덕은 제주 출신의 작가이다. 작가에게 있어서 4·3사건은 학습해야 하는 역사가 아닌 몸담은 환경 속에서 저절로 알 수밖에 없는 고통스러운 현실이었을 것이다. 나의 가족이, 나의 친척이, 나

의 이웃이 국가에 의하여 잔인하게 학살당했던 진실과 직면하게 된다면, 성인일지라도 감정을 추스르기 어렵다는 것을 누구보다도 잘 알고 있었을 것이다. 〈오늘도 바람〉의 제작진들은 아동청소년 관객들이 준비되지 않은 채, 큰 슬픔과 마주하기를 원하지 않은 듯 하다. 공연장을 찾은 관객들이 감정적으로 힘들지 않도록 극 안에서 안전장치를 마련해둔다. 그것이 바로 코러스의 활용이다. 코러스는 이야기 전달자가 되어 극중 배우들의 행동, 심리상태, 상황 등을 알려주면서 관객들이 극에 몰입하지 않도록 흐름을 의도적으로 끊어놓는다. 극과 관객 사이에 자연스럽게 거리두기가 이루어지고 있는 셈이다. 제작진들의 노력은 나이가 어린 관객들이 객관적인 위치에서, 객관적인 시각으로 극을 쫓아갈 수 있도록 돕는다. 무거운 주제이지만 심각해지지 않고, 웃음 포인트에서는 마음 놓고 웃을 수 있는 지점들을 만들어낸다. 자칫 신파로 흐를 수 있는 부분들을 깔끔한 방식으로 해결하고 있음을 볼 수 있다.

죽음의 익명화, 외랑섬을 떠도는 바람들

이름은 자신을 다른 사람과 구별해준다. 따라서 이름이 새겨진 나무도장은 내가 나임을 증명할



〈오늘도 바람〉 ©하정아



〈오늘도 바람〉 ©하정아

수 있는 증표이며, 이는 곧 나의 정체성이라고도 할 수 있다. 주인공 시리는 자신이 되고 싶었던 호위대장이 잘못도 없는 사람들을 ‘역적’으로 몰아서 죽였다는 진실을 알았을 때, 혼란스러움을 느낀다. ‘역적’으로 몰려서 죽은 사람들 가운데 자신의 뿌리인 부모도 속해있음을 확인했을 때, 모든 것을 부정하고 싶을 뿐이다. 진실을 피해서 도망가보지만 얼굴도 모르는 죽은 사람들이, 가족들이 쫓아와 벗어날 수 없음을 깨닫는다. 결국 자신의 정체성을 인정하고, 담담히 받아들인다. 어머니가 내내 지니고 다니던 나무도장을 시리가 자신의 뿌리를 인정하고 받아들인 후에 건네 받는 것은 그러한 이유이다.

용수의 행동도 시리의 행동의 연장선상으로 볼 수 있다. 당시 학살당한 사람들의 시신들은 아무렇게나 버려졌고, 방치되었다. 그들의 죽음

을 ‘사회적으로 공론화 시킬 수 없었기 때문에 꽤 오랜 시간이 흘러도 죽은 사람들의 억울함을 풀 어줄 수 없었다. 극 중에서는 갑작스럽게, 이유도 없이 죽임을 당한 영혼들을, 와랑섬을 떠도는 바람으로 설정한다. 바람은 떠나지도, 머물지도 못하는 어중간한 상태에서 마을 구석구석을 흘러 다닌다. 그들에게도 이름이 없다.

용수는 억울하게 죽임을 당한 이들을 위하여 마을에서 출입이 금지된 동굴을 찾아간다. 그 곳에서 유품과 뺏조각들을 찾아내고, 무덤을 만들고, 비석을 세우기 위하여 노력한다. 비석에는 자연스럽게 이름이 새겨진다. 결과적으로 용수의 노력은 성공하지 못하지만 이름을 잃어버린 채 떠돌고 있는 영혼들에게 이름을 찾아주는 일은 앞으로 우리가 해야 할 일일 것이다.

모두가 피해자인 마을

원작 『나무도장』에서는 ‘빨갱이’라는 단어를 직접적으로 사용한다. ‘빨갱이’는 국가가 민간인에게 자행한 학살을 정당화시킬 수 있는 힘을 가진 단어이며, 명확한 범주가 없는 말이기 때문에 누구에게든지 적용시킬 수 있는 형체가 불분명한 단어이다(〈오늘도 바람〉에서는 ‘빨갱이’라는 단어 대신 ‘역

적'이라는 말로 변경하여 사용하였다). 사람들은 그 누군가가 내가 될 수도 있다는 사실에 공포감을 느꼈을 것이고, 나와 나의 가족들을 보호하기 위하여 선택을 해야 했을 것이다. 극에서는 호루라기 할아버지로 나타난다. 호루라기 할아버지는 본인이 마을 사람들을 죽이고, 자신만 살았다는 죄책감을 안고 살아간다. 죽은 사람은 말할 필요도 없을 뿐더러 심지어 가해자로 보이는 호위대인 외삼촌마저도 본인의 의지가 아니었기에 자신의 행위에 대해 몹시 괴로워한다. 시리의 어머니는 군중들 사이에 모습을 드러내는 것을 두려워한다. 이들은 모두 죄책감과 트라우마에 시달리고 있다. 아이들 역시 어른들에게 세뇌 당하여 혐오의 대상을 만들어 미워한다. 모두가 피해자인 곳. 침묵하고, 암묵적으로 합의했던 우리 모두는 그들의 상처에서 자유로울 수 있을까.

무대 바닥은 일기도에 그려지는 등압선처럼 보이기도 하고, 동굴 속에서 물이 떨어질 때 일으키는 파문처럼 느껴지기도 한다. 4·3사건은 한국현대사에 있어서 아픈 역사이다. 그러나 외면할 수도 없는 역사이다. 〈오늘도 바람〉을 관람한 아동청소년 관객들의 마음에 잔잔한 파문이 일어나길 바란다. 바람이 분다.

공주다움과 여자다움이 아니라 나다움으로 -〈망나니 공주처럼〉

박주희 연극학 박사

지난 몇 년 사이에 ‘성인지 감수성’이라는 개념이 우리 사회에서 널리 쓰이게 되었다. 성인지 감수성이란 성별의 차이에 따른 불평등을 감지하는 민감성을 의미하는 용어로, ‘젠더 감수성’이라고 불리기도 한다. 예를 들어 우리가 일상적으로 쓰는 성차별적인 표현들에 문제가 있음을 인지하고 바꾸기 위해 노력하는 것은 성인지 감수성에 의한 것이다. 성인지 감수성은 고정된 것이 아니라 시대와 사회에 따라 늘 진화하고 때로는 방향을 틀기도 한다. 스스로 성인지 감수성이 괜찮다고 자부하는 필자조차도 대학에서 학생들을 가르치며 ‘요즘 젊은이들’의 성인지 감수성의 수준에 놀랄 때가 있는데, 그때마다 반성하며 더 공부하고 개인 눈으로 생활하겠다고 결심한다. 필자는 아동청소년극을 만드는 사람들은 특히나 더 21세기에 맞는 성인지 감수성을 갖추고 작품 활동을 해야 한다고 늘 주장한다. 단지 고전이라서, 전래동화라서 낡은 차별의 생각이 담긴 공연을 그대로 무대에 올리는 것은 결국 아동청소년극을 오늘의 삶과 동떨어진 매체로 만들 뿐이다.

지난 10월, 필자는 부천문화재단의 ‘오늘동화 프로젝트’의 첫 번째 작품, 극단 소리의 〈망나니 공주처럼〉을 관람하였다. 〈망나니 공주처럼〉은 원작 동화 『망나니 공주처럼』(이금이 글, 고정순 그림)을 입체낭독극으로 무대화한 공연으로, 10월의 공연 버전은 쇼케이스 작품이라고는 하나 그 버전 그대로 녹화되어 네이버TV로 송출되었을 만큼 높은 완성도를 보여주었다. 필자가 공연을 관람한 날 극장에는 초청을 받고 온 어린이 관객이 여럿 있었는데 개인적으로는 코로나19 사태 이후 처음으로 어린이들과 함께 공연을 본 것이라 그 자체만으로도 감동적이었다.

오늘동화 프로젝트는 ‘어제동화의 성별 고정관념에서 벗어나 성인지 감수성의 가치를 담은 아동문학 작품을 공연화한다’는 목표 아래 부천문화재단에서 올해 새로 시작한 프로그램이다. 재단

은 단순히 공연을 제작하는 것을 넘어서 새로운 시대에 맞는 담론을 내부에서 이끌어내기 위해 많은 노력을 기울인 듯하다. 재단 직원들을 대상으로 ‘아동문학과 성평등’이라는 주제의 특강을 진행하고, 원작자 이금이 작가와의 간담회를 통해 공연이 담고자 하는 메시지를 토론하기도 했다고 한다. 원작동화는 ‘자기공정, 다양성, 공존의 가치를 담은’ 책을 선정하는 여성가족부 나다움 어린이책 교육문화사업의 2020년 선정 도서이기도 하다.

〈망나니 공주처럼〉은 이야기 속 이야기의 형식을 가지고 있다. 어느 왕국의 공주인 앵두는 궁궐에서 늘 ‘공주다움’을 강요받으며 살고 있다. 공주다운 것에는 공부를 열심히 하는 것, 예의 바른 것, 그리고 품위 있게 행동하는 것 등이 있다. 앵두는 어려서부터 망나니 공주 전설을 듣고 자랐는데, 옛날 한 왕실에서 자란 어떤 공주가 제멋대로 행동하여 망나니 공주라는 별명을 얻었고 그 공주의 ‘공주답지 못한 행실’ 때문에 백성들이 나라의 미래를 걱정하며 모두 나라를 떠났다는 이야기이다. 앵두의 가장 큰 두려움은 망나니 공주처럼 되는 것이다. 열 살이 된 앵두는 왕실의 법도에 따라 일주일 동안 민가 체험을 가게 되고, 그곳에서 자두라는 또래 아이를 만난다. 자두의 할머니는 자두와 앵두에게 진짜 망나니 공주 이야기를 들려주게 되는데, 이는 앵두가 들어온 것과는 사뭇 다르다. 망나니 공주는 어려서 어머니가 죽고 아버지가 슬픔에 빠져 폐인이 되자 제대로 된 돌



〈망나니 공주처럼〉 부천문화재단 제공

봄을 받지 못하고 자란다. 이 때문에 규범에 얽매이지 않고 자기가 하고 싶은 것을 하며 자라는데 이것이 소문이 나자 백성들은 나라의 미래를 걱정하며 왕국을 떠난다. 망나니 공주는 집안일에는 소질이 없지만 밖에 나가서 열매를 따거나 허물어진 담장을 고치는 것을 잘 하고, 야생마를 길들여 타고 다니기도 한다. 어느 날 공주는 사냥을 하다 곤경에 빠진 이웃나라 왕과 그 아들을 도와주고, 왕이 부상에서 회복할 때까지 자신의 궁궐에 머물게 해준다. 자신의 나라에서는 사냥을 잘 하지 못해 나약한 남자 취급을 받던 왕자는 망나니 공주의 궁궐에 머물면서 자신이 요리와 바느질 등에 소질이 있음을 알게 되고, 서로의 장점을 존중하는 둘은 차차 사랑에 빠진다. 결국 이웃나라 왕은 자신의 왕국으로 돌아가지만 왕자는 망나니 공주의 왕국에 남기를 청하고, 훗날 둘은 결혼을 한다. 둘은 각자의 아버지로부터 왕위를 물려 받지만 왕자는 자신의 왕위를 공주에게 양위하고 부군으로 남기를 청한다. 망나니 공주가 현명한 지도자라는 소문을 들은 백성들도 다시 나라로 돌아오며 망나니 공주의 왕국은 살기 좋은 곳이 되었다는 것이 전설의 내용이다. 이 이야기를 들은 앵두와 자두는 자신들도 세상이 만들어놓은 규범에 얽매이지 않고 망나니 공주처럼 ‘나다움’을 찾겠다고 다짐하며 망나니 공주의 흔적을 찾아 소풍을 떠나며 극이 끝난다.

극단 소리는 다양한 방식으로 앵두와 자두, 그리고 망나니 공주의 이야기를 무대 위에서 펼쳐낸다. 네 명의 배우는 노래와 손 유희, 낭독, 그림자 인형, 관절 인형, 그리고 오브제를 통해 관객들의 상상력을 자극한다. 연출가 김미순은 관객이 원작동화를 읽는 느낌으로 공연을 볼 수 있기를 의도했다고 하는데, 실제로 공연은 원작의 서사와 구성을 충실히 따라간다. 자두의 할머니가 망나니 공주 이야기를 들려주는 부분에서는 할머니 분장을 한 배우가 등장하여 이야기를 들려주며 망나니 공주의 이야기를 관절 인형극으로 보여주고, 자두와 앵두가 우정을 쌓는 에피소드는 손가락 인형으로 보여준다. 공연 중 관객의 환호와 웃음을 가장 많이 받은 것은 단연 홀쭉이왕이었는데, 울기만 하다 몸이 다 사라져버릴 지경인 홀쭉이왕의 모습은 오브제로 기발하게 표현되었다. 호전적인 털보왕과 털보왕의 병사들 역시 인물의 특성이 인형에 그대로 나타난다. 그에 비해 자두, 앵두, 망나니 공주, 그리고 왕자 인형은 특색이 없고 평범하여 아쉬웠다. 인물의 내면, 즉 ‘자기다움’이 인형으로 더 표현되면 어땠을까 생각했다.

사실 <망나니 공주처럼>을 관람하며 느낀 진짜 아쉬움은 원작의 한계에 있다. 원작동화가 공주와 왕자가 좋아하는 일을 통해 성 역할에 대한 고정관념을 지나치게 단순히 뒤집은 것은 차치하더라도, 이야기 속 다양한 인물들의 변화가 다소 급작스러운 부분들은 이해하기 어려웠다. 예를 들어, 앵두는 망나니 공주의 진짜 이야기를 듣고 난 후 자신에게 강요되던 ‘공주다움’을 거부하고 ‘나다움’을 찾겠다고 선언하는데, 옛날 이야기 하나로 어린이가 이제껏 교육받은 규범을 벗어 던진다는 설정에서 개연성이 떨어졌다. 또 홀쭉이왕의 나라까지 탐내던 욕심 가득한 털보왕은 자신의

아들이 왕위를 아내에게 양위하는 것에 놀라지만 곧 그것을 그대로 받아들이는데, 아무리 동화지만 인물이 한 장면에서 그렇게 손바닥 뒤집듯이 바뀐다는 설정이 어색했다. 무엇보다 이해가 되지 않았던 부분은 앵두가 분명 망나니 공주의 후손이라는 암시가 등장하고 극 중에 망나니 공주가 타던 말이 아직 살아있는 것으로 보서는 망나니 공주 설화가 가까운 과거의 이야기임이 분명한데 왜 앵두는 망나니 공주처럼 되어서는 안된다는 이야기를 듣고 자라는지 설명이 안 된다는 점이다. 이렇게 논리성이 다소 부족한 원작의 서사는 무대 위의 공연에도 반영되어 관객의 고개를 갸우뚱하게 만든다. 극단 소리는 공연 제작과정에서 이금이 작가와도 교류를 했다고 하는데 동시대 작가의 작품을 무대화하면서 원작에 얼마만큼 충실해야 하는지는 참 어려운 문제인 듯 하다. 부천문화재단과 극단 소리는 현재 30분 남짓한 <망나니 공주처럼>을 더 긴 공연으로 발전시키려는 계획을 가지고 있다는데, 원작의 부족한 부분이 발전된 공연에서는 채워지기를 기대한다.

그러나 몇몇 아쉬운 점에도 불구하고 <망나니 공주처럼>의 제작은 반갑고 의미 있는 사건이다. ‘어제의 동화’들을 비판 의식 없이 제작하는 일이 비밀비재한 우리 아동극에서 ‘오늘’의 성인지 감수성에 어울리는 공연을 만들겠다는 부천문화재단의 시도는 박수 받을 만하다. 똑딱똑딱 담장을 고치고 나무에 올라가 열매를 타는 여성, 맛있는 수프를 만들 수 있고 터진 옷을 수선할 줄 아는 남성, 사실 성인들이 보는 드라마나 영화에서는 심심치 않게 등장하는 인물들이지만 아동극 무대 위에서 보니 새삼스럽다. 아직도 ‘남자는 울면 안 된다’ ‘여자는 얌전해야 한다’를 일상적으로 듣고 자랄 어린이들에게 성별에 얽매이지 말고 나다움을 찾으라고 공연은 외친다. 고등학교 시절 가사 실습에서 바느질과 수놓기를 잘 하지 못해 좋은 성적을 받지 못했던 필자도, 톱질과 못질을 잘 하지 못해 기술 과목 시간이 힘들었다는 필자의 친구도 어린 시절 <망나니 공주처럼>을 보았다면 조금 위로 받을 수 있지 않았을까. 시대에 맞는 화두를 던지는 아동청소년극이 더 많아지기를 기원한다.

현장

별별극장, 마을에서 창작 공간을 꿈꾸다 _석수정

돌맹이와 함께한 2020년 흔적 _손혜정

제32회 춘천인형극제 후일담 - 팬데믹 시대, 고지전을 치르며 _선옥현

사람은 서울로, 인형은 춘천으로 - 춘천인형극제 조현산 이사장 인터뷰 _김일송

별별극장, 마을에서 창작 공간을 꿈꾸다.

—
석수정 별별극장감독, 안무가

‘빛나는 사람들의 별별이야기’라는 슬로건 아래 예술과 사람, 마을이 만나는 곳. 다양한 사람들의 이야기로 별별극장을 채우고, 별별극장에서 창작되는 예술로 마을과 함께 살아가고자 합니다.

지난 5월 과천 시내 한복판 지하에 창작 공간 겸 소극장을 개관했다. 코로나 19가 가장 무섭게 다가오던 2월 말 공간 계약을 하고 초등학교를 입학식도 못한 둘째가 있는 상황에 4월부터 공간 공사를 시작 5월에 개관식까지 숨 가쁘게 진행했다. 마음의 준비단계와 몇 년이 걸린 상황이었지만 공간을 찾고 시작하는 것에 있어서는 주저 없이 진행을 할 수밖에 없었다. 주변의 시선들은 우려함을 넘어서 시선도 간혹 있었다.

하지만 지나고 보니, 그 즈음 극장을 시작하지 않았다면 정말 이 계획은 수포로 돌아가지 않았나 싶었다. 동네 자체를 벗어나기도 어려운 시절, 모든 콘텐츠를 영상으로 제작해야 하는 시기에 오히려 동네 안 창작공간으로서 콘텐츠 확장이 가능한 공간으로 움을 틔우게 되었다.

처음부터 마을 안에 창작공간을 만들 계획은 아니었다. 두 아이를 공동육아로 키우면서 (과천에는 다양한 교육, 보육의 형태가 존재) 소소히 예술가로서 영향을 발휘해야만 했는데 그때마다 문제가 되는 것은 공간이었다. 문제라기보다는 만족스럽지 않았다. 관 중심의 공간이고 예술 공간이라기보다는 다목적 홀에 가깝다 보니 창작공연을 하기에는 늘 불편함이 존재했다. 교통이 편하다는 것 외에는 모든 것이 불편했다. 상상력과 좀 더 자율적인 만남이 가능한 공간이 필요했다.

마을에서 활동가들과 만나 마을학교를 진행해보기도 하고 ‘경기 꿈의 학교’ 마을공동체라는 프레임으로 예술교육을 해보기도 하고 과천축제 시민기획단이 되어 마을축제를 기획해 보면서 자연

스럽게 행정가들을 만나 포럼 개최 및 문화예술정책을 보게 되었는데 결국은 실천, 시도를 해보는 게 답이었다.

예술로 이웃이 되다

별별극장은 변화무쌍하다. 개관공연으로 테스트를 마쳤다. 독립영화를 상영할 수도 있고 가족이 함께 즐기는 스토리텔링 공연, 그리고 라이브 즉흥 음악공연까지 가능하다. 모든 공연은 50명 내외로 진행된다. 꿈다락, 꿈의 학교 및 쇼케이스가 가능한 예술교육의 장으로도 운영 중이다. 신나는 예술여행이 오기도 한다. 마을 활동가이다 보니 모객에 힘이 들어가지 않는다. 얼마 전 체험예술공간 텃밭의 〈거인의 책상〉은 모객한지 5분 만에 40석이 매진되었다. 또한 마을공동체사업으로 ‘유튜브 보이는 라디오’ 생방송으로 지역에서 활동하는 예술가들을 만나 문화채널을 구축했다. 창작자들을 위해서는 공연 콘텐츠를 영상으로 제작할 수 있는 공간으로 꾸준히 업그레이드 중이다.

매달 별별 극장에서 공연이 일어난다

징검다리 공연장으로 작품들이 새로운 꿈을 이루게 되길 바란다. 작은 극장이지만 공연이 일어날 수 있게 별별극장은 관객과 공간을 책임진다. 공연이 없는 극장은 창작공간으로 별별 워크숍이 일어난다. 지역예술가들을 위한 간담회, 춤, 요가, 피지컬씨어터와 같은. 또한 마을문화예술기획자가 되어 소소한 문화행사를 기획한다. 문화예술기획으로 지역예술가들과 협동조합을 설립하여 이제 또 다른 프레임으로 시작을 도모하고 있다. 이 모든 게 가능한 것은 함께하는 창작자들이 있기 때문이다. 메이커스페이스 시행차고 대표 조준현, 책과 친구하며 어린이 독서 글쓰기 지도와 디자인하는 박영선 그리고 조형예술을 전공하고 이후의 시가과 비디오를 생각하는 400뷰 대표 이지윤이 별별극장과 함께한다. 또한 빛나는 창작자와 기획자와 콜라보레이션을 늘 꿈꾸고 있다.

돌멩이와 함께 한 2020년 흔적

손혜정 극단마실 대표

한 여자는 친구 따라 나간 부산항 부둣가에서 자신의 주소를 돌멩이에 적는다. 그리고 백마부대로 떠나는 장병들을 향해 힘껏 던졌다. 아픈 동생의 수술비를 마련하기 위해 월남전에 참전했던 한 남자는 백마부대 파병 환송식 배 안에서 날아오는 그 돌멩이를 잡는다. 삶과 죽음이 교차되는 전쟁터에서 200여 통의 편지를 주고받은 두 사람은 심지어 한 번도 만나지 않고 결혼을 덜컥 약속한다. 그리고 5명을 낳고 아직까지 오순도순 잘 살고 있다. 이 영화 같은 이야기는 우리 부모님의 사연이다.



돌멩이가 이어준 사랑, 얼마나 낭만적인가? 하지만 이것도 비대면이다. 그것 말고도 비대면은 우리 삶속에 얼마나 깊숙이 들어와 있었는가? 춘향이와 몽룡을 이어준 방자의 편지부터 수많은 사람들의 연애편지, 몸에 지니고 다니는 신의 메시지를 형상화 한 것 같은 부적이며 마음을 전하는 문자, 다양한 의견을 담은 이메일, 실제 얼굴을 보는 것 같은 영상 메시지에 말보다 더 빨리 직관적으로 느껴지는 이모티콘까지 우리는 오랫동안 비대면의 소통을 대면만큼이나 자주 그리고 다양하게 사용하고 있었다.

코로나19는 11월 3일 현재 131만명의 사망자를 낳았다. 갑자기 모든 세상이 동시에 ‘멈춰’라고 외치듯 얼어버린 듯 하고 어디로 가야할지 방향을 잃어버린 상태로 코로나19 이전으로 빨리 되돌아가면 좋겠다는 생각만 가득했다.

‘우리에게 익숙한 200년은 모두 잊어라!’

『세계미래보고서 2021-코로나 특별판』표지에 큼지막하게 쓰여 있는 문구가 눈에 들어왔다. 우리 모두는 이미 알고 있다. 전염병은 한 나라를 흥하게도 망하게도 했고 봉건사회를 무너지게도 했으며 기후변화를 일으키기도 하고 근대화를 재촉하기도 했던 것을. 연극이 사라지면 어찌지? 급히 불안감이 몰아쳤다.

맞다, 우리가 원하건 원하지 않건 코로나19는 폭력적인 속도로 강하게 우리를 비대면에 머물게 했고 비대면의 새로운 생활 문화 속에서 서서히 그 익숙함에 젖어들었다. 우리는 이제 이러한 변화를 받아 들여야 하는 숙명적인 순간을 맞이했다. 코로나19로 일정이 하나 둘씩 사라질 때 부모님을 이어준 돌멩이가 떠올랐다.

돌멩이와 같은 비대면은 뭘까? 연극적 상상력은 이럴 때 진가를 발휘해야 하지 않겠는가? 본 글은 2020년 3월 이후부터 11월까지 극단 마실이 코로나를 만나며 계획했던 일들이 취소되고 연기되는 현실 속에서 어떻게 하면 이 상황 속에서도 우리의 예술교육이 지속 가능할지 그 가능성을 찾아 몸부림친 흔적이다.

연극적 상상력 하나, 따뜻한 비대면을 찾아서

전라남도 곡성군의 지원으로 지역 주민이 함께 만드는 ‘기차 너머 마을’ 예술교육 프로그램을 기획하였다. 대도시와는 달리 작은 인원의 학교들인 곡성지역에서는 마스크를 쓰고 모여 수업을 하는 것이 가능했다. 예술강사만이 아닌 곡성지역 12명의 초등학교 교사들의 협력이 있어 가능했다. 교사들은 예술강사와 사전 연수를 하며 프로그램을 먼저 경험하고 각 반을 두 팀으로 쪼개고 그 안에서도 거리두기를 하며 어렵게 프로그램을 진행시켰다.

“읍씨 읍씨 읍씨 꿈 같은거 읍씨 살았어
오늘 일도 모르고 내일 일도 모르고
맘도 아픈지도 모르고 살았제,
상추 오늘 만들어서 오늘 먹고 넝 만들어서 넝 먹고 그라고 살았어.
발매고 보리 매다 지치면 헛짓거리 맵기로 놀면서.
웃자로 노래부르며 아조 대충 불러도 좋았제.
그라고 사부작 사부작 여까지 왔제.

- 그것이 노래면 내 노래여.“(태평리 할머니의 이야기)

코로나19로 어르신들을 직접 만나지 못하게 되면서 대신 어르신들의 사연을 담은 시, 노래, 연극 장면을 들고 초등학교 교실을 방문하여 연극만들기를 진행하였다. 지역주민들과 직접 대면을 할 수 없지만 문화예술이 매개가 되어 이 사이를 따뜻하게 연결했다.

곡성 할머니들의 사연을 담은 노래를 듣고 아이들은 놀랐다. 할머니들은 늘 아프다고만 하는 줄 알았는데 이 노래의 할머니는 다 없다 없다만 하지만 젤 행복해 보인다고, 아이들은 이 할머니에게 ‘곡성에서 제일 행복한 사람’이라는 별명을 지어줬다.

‘북 치며 노래 부르는 할머니 음악에서 즐거움이 느껴졌어요.’

- 곡성중앙초등학교 6학년 한서우

‘쫄레꽃 피면 생각나는 울엄니, 네가 건강해야 자식 거둔다고 밥풀로 부친 봉투를 쥐어 주셨던 엄니, 쫄레꽃 지면 보고 잠은 울엄니 따뜻한 밥 한끼 지어 잡숫게 할 것인.. 불효자식은 먼산에 올라 초목고 운다네,’ 삼태리 할머니의 쫄레꽃 이야기

할머니를 대신한 배우의 핫시팅은 참여하는 아이들의 눈시울을 붉게 만들었고 할머니의 사연을 연극으로 만들어 비대면 상황에서도 마음과 마음을 연결하는 순간을 경험하게 했다.

“Panic의 At The Disco를 할머니에게 들려주고 싶어요. 할머니가 이 노래의 가사는 이해하지 못하더라도 그 음이 할머니를 신나게 만들어줄 것 같아요.”

- 곡성중앙초등학교 6학년 이경록

실제 할머니와 아이들이 만나면 5분도 대화를 이어갈 수 없을 정도로 세대차이를 느끼는 현실에서 코로나19로 인해 따뜻한 비대면을 추구했던 시도는 예술이 매개가 되어 더 마음 속 깊이 들여다보는 기회를 안겨주었다. 자신들이 살고 있는 고장 사람들의 사연을 담은 노래와 시, 장면으로부터 출발하여 초등학생들의 눈으로 재해석한 살아있는 이야기를 담은 교실연극으로 완성되었다.

연극적 상상력 두울, 비대면의 장점을 찾아서

코로나 19로 인해 교실 공간을 났을 수 없는 아이들을 위해, 설령 교실에 있다고 해도 정작 친구와 손을 잡을 수 없어 슬퍼하는 아이들을 무엇으로 위로하며 성장시킬 것인가? 마실의 청소년 연극만들기 ‘숨은 공존 찾기’를 소개하고자 한다.

대부분의 모든 준비과정은 비대면으로 진행되었고 연극만들기 과정은 비대면과 대면을 접목하여 진행되었다. 먼저 ‘숨은 공존 찾기’는 단순히 코로나19로 인해 모이기 어려운 상황에 대한 대안을 넘어 문화예술을 통해 변방의 지역에서 소통의 자리 중심 1촌으로 이동하는 것을 목표로, 예술 교육이 창이 되어 다양하게 세상을 바라보고 시선을 확장시키는 것에 중점을 두고 설계 진행되었다.

한편의 공연을 함께 만들면서 직접적으로 예술분야를 체험하는 것뿐만 아니라 ‘숨은 공존 찾기’는 연극놀이를 통해 자신들의 눈높이에서 청소년의 문제를 비대면으로 해외 친구들과 자신들의 언어로 생생하게 느끼고 표현해내는 프로그램이었다.

미국 한인청소년들 10여명을 공개 모집 과정을 거쳐 공동 협업자로 선정하였다. 곡성군 청소년들과 캠프 기간 동안 매일 온라인 화상 회의를 거쳐 작품을 협업의 구조로 창작했다. 영상, 작곡, 움직임, 연기에 대하여 함께 의논하고 조언하면서 멀리 떨어져 있지만 국가 간의 경계를 허물고 공동창작자로 연계하며, 자연스럽게 서로 어우러져 1촌 친구가 되는 시간을 만들었다.

이 과정을 통해 비대면의 상황은 활동을 더 넓게 확장시키는 시간이었고 영상, 작곡, 움직임, 연기 등 평소에 관심을 가진 친구들이 자발적으로 참여하면서 전문가들과의 협업을 통해 교육과정은 더 깊게 형성되었다.본 활동은 다양한 예술 장르를 경험하면서 자신의 진로를 직접적으로 탐색해보는 시간과 예술로 자신의 생각을 탐색하고 자유롭고 다양하게 표현하며 세상과 소통하는 방



영상제작 중 (대면활동): 악몽에 관한 시나리오 제작 후 영상촬영을 위한 무대 연출 중이다.



해외 청소년들과 화상회의 중 (비대면 활동): 만들어진 장면에 대해 함께 의논하면서 수정 방향을 모색하는 중이다.

법을 간접적으로 경험하고 다른 세상 끝의 또래 청소년들과 예술을 통해 생각을 나누고 친구 맺는 기회를 가져다주었다.

코로나로 인해 하루 종일 집에 있는 미국 청소년 사라 정(Sara Jung)양은 곡성청소년들의 캠프 과정을 살펴보며 “3월부터 집에서 온라인 수업만 하고 있는데 한국의 곡성에 있는 청소년들은 저렇게 함께 모여 캠프를 할 수 있다니 너무 부럽고 사람이 그리워진다”라며 이야기했고 글렌박(Glen Park)은 “매일 친구들이 만든 결과물을 함께 보고 나누는 것이 매우 새롭고 드라마틱한 순간이다”라고 이야기했다. 곡성중학교 임옥연 양도 “우리가 관객을 만나기 전에 우리 노래가 어떤지 궁금하고 떨렸는데, 우리가 만든 노래를 이렇게 함께 들어주고 조언을 해주는 이 과정이 참 좋다. 음악을 통해 소통하니 뭔가 더 빨리 친해지는 것 같다.” 옥과중학교 김유하 학생은 “처음엔 서먹하고 떨렸지만 이번 프로그램을 통해 더 다양한 세상의 친구들을 만나고 싶다는 생각을 했다. 아마 이 프로그램이 끝나도 계속 이야기하게 될 것 같다.”라며 예술을 통해 친구가 되는 경험을 비대면의 환경에서 이어나갔다.

비대면의 상황에서 가능한 할 수 있는 일은 온전히 서로 소통하고 피드백하는 것이었다. 이 중점 활동을 통해 오히려 정서적으로 강한 동력을 얻는 것을 볼 수 있었다. 뿐만 아니라 다양한 참여자와 그에 따른 새로운 시선, 자유로운 예술자료 검색 및 나눔 등 제한된 공간을 넘어선 확장을 통해 어떻게 넓고 깊게 확장되는지를 상세하게 경험한 사례이다.

연극적 상상력 세팅, 사람과 사람이 만나는 온(溫)라인

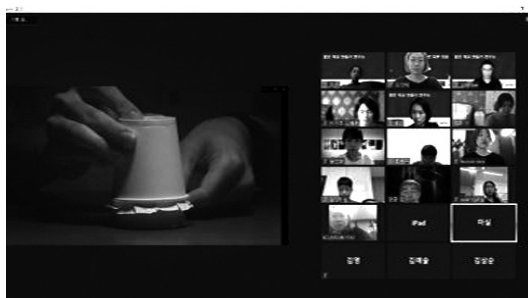
- 연극 그 본질을 찾아서

연극은 살아 있는 관객과 함께 한다. 관객이 없으면 연극도 존재할 수 없다. 고대 그리스의 코러스부터 20세기 실험극의 배우에 이르기까지 각 시대의 변화와 예술가가 추구하는 방식에 따라 관객과의 만남은 다양한 모습으로 시도되어 왔다. 코로나19, 살아있는 관객이 존재하는 연극, 그렇다면 우리는 어떻게 관객을 만나야 하는가? 온라인을 통해 관객을 더 밀도 있게 만날 수 있을까? 코로나19를 통해 살아있는 관객을 대상으로 하는 연극 고유의 특성에 집중하며 관객과의 소통에 더욱 집중하는 예술을 시도해 보고 싶었다. 마실의 ‘온라인원형극장’과 ‘시흥시의 1인 이야기꾼 양성 워크숍’이 그 사례이다.

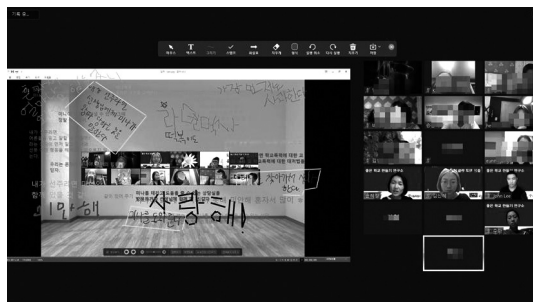
마실은 2011년부터 ‘학교폭력관련 토론연극’을 만들어 학교를 순회하며 연극을 통한 공감 커뮤니티를 만들기 시작했다. 연극적 놀이를 통해 일정한 거리두기를 하며 학교폭력의 잔인성을 그리

고 해결방안 등 의미부여를 더욱 활성화시켰고 공감의 커뮤니티 형성에도 크게 기여했다고 생각하며 진행해왔다. 코로나19로 인해 모든 것이 불가능한 상황에서 비대면의 상황을 적극 활용한 ‘온라인 원형극장’을 고안했다. 찾아가는 순회공연이 아닌 온라인상에 특정 소수 관객들이 참여하여 공연을 보고 토론을 하는 방법이다.

ZOOM을 통해 만나는 온(溫)라인 모임은 건강한 학교 만들기 지원센터가 되고 관객은 센터의 회원이 되어 센터에 접수된 학교 폭력에 관한 어려운 문제를 함께 풀어나가는 열린 형식으로 시작된다. 우리의 교실에서 대다수의 학생은 방관자의 위치에 있다. 공연의 사례를 살펴보면 관객들은 자연스럽게 학교 현장에서 일어나는 눈에 보이지 않는 언어/사이버 폭력 상황에 어떻게 행동해야 할지를 깊게 고민하게 되고 해결 방법을 토론을 통해 찾게 된다.



‘온라인 원형극장’ 공연관람 장면일부
- 공연 장면(소품을 활용하여 표현한 장면) 일부



‘온라인 원형극장’ 토론장면 일부
- 관객들의 참여하여 작품을 만들고 전시한 장면 일부

오프라인 토론연극 형식을 그대로 온라인에 가져가는 것을 지양했고 공연의 대본부터 영상을 위한 대본으로 창작하고 촬영과 편집도 그에 맞춰 계획하였다. 즉, 소품을 활용한 인물별 영상, 문제 해결을 위한 장면별 영상 등 관객을 토론에 참여할 수 있도록 온라인 상황에 맞춰 제작하였다.

공연 전 간단한 인사 나눔 활동과 공연 후 토론까지 소품을 중심으로 하는 장면, 그림을 그리며 참여하는 활동, 만들기로 의사를 표현하는 활동 등 다양하게 온라인 극에 맞도록 제작해보았다. 코로나19 서울문화재단의 긴급 지원으로 가능했던 본 공연은 총 10회로 진행되었다. 초등학교부터 중,고등학생, 학부모, 교사, 예술교육 전문가 등 국내 관객과 해외 관객도 함께 참여하여 진행하였다. ‘온라인으로 연극을 보고 토론을 활발하게 하는게 신기했다.(초등학교5학년 김*학생)’ ‘다른 사람의 아픔을 다양한 방법으로 생각하게 되어 좋았다.(박** 초등 교사)’ ‘학교를 가지 않는데 다시 학교를 가게 되면 친구들이랑 잘 지내고 싶어졌다.(초등학교6학년 이**학생)’ ‘학창시절 왕따를 당했던 경험이 아직까지 나를 아프게 한다. 그때도 이런 공연이 있었으면 얼마나 좋았을까?(직장인 엄**)’ ‘온

라인 공연이니 전국 방방곳곳 다 갈 수 있어 너무 좋을 것 같아요. 아이들 가까이 더 자주 가주 시면 좋겠습니다.(대학원생 정**)' 등 많은 분들로부터 좋은 평가에 힘입어 2020년 12월~2021년1월 '카카오 같이가치'를 통해 더 이어갈 계획이다. 오프라인의 공연이 현장감을 통해 공감을 이끌어내 는데 장점이 있었다면 온라인 공연은 관객의 의견이 실시간으로 다양하게 나와졌다는 점에서 매 우 고무적이었다. 공연장보다는 내 집 채팅창이 의견을 제시하기에 편했고 언어만이 아닌 만들기 로 자신의 생각을 표현하고 간단한 그림과 낙서 등 익명성을 보장받을 수도 있기에 더 자유로웠던 것 같다.

이러한 비대면 공연 콘텐츠 경험을 통해 보다 적극적으로 온라인 창작 워크숍을 시흥시 주관으 로 열었다. 주 참여자가 경력단절 여성으로 가정에서 아이들을 돌보아야 하기에 온라인을 통한 교 육은 현실적으로 매우 도움이 되는 상황이다. 시흥시에서 주관하는 사업이지만 비대면의 상황을 십분 이용하여 강사진은 국내뿐 아니라 미국, 호주 등 해외 영유아 전문 예술가들도 영입하여 구 성하였고 11월 11일부터 14회 진행 중이다. 또한 오프라인 워크숍을 그대로 온라인에 옮겨 놓은 형 태를 지양하고, 시흥 1인 이야기꾼 발굴이라는 사업 취지에 맞게 참여자들이 자신의 예술창작물 을 만들어가는데 다양한 콘텐츠를 함께 찾아보고 이끌어주며 시간과 공간의 제약을 벗어나 맘껏 가이드를 해줄 수 있는 온라인 상황의 장점을 최대한 끌어내어 진행 중이다.

자신의 생활공간의 물건을 활용하여 발표하는 참여자들

『팬데믹(Pandemic), 바이러스의 위협』의 저자 소니아 샤(Sonia Shah)는 지난 50년 동안 300종의 바이러스가 단 한번도 발생한 적이 없는 지역에서 새롭게 창궐했다고 말한다. 즉 이들은 한세대 두 세대를 지나고 나면 세계적인 팬데믹을 일으킬 수 있는 가능성이 있다는 말이다. 코로나19 상황은 2020년 한시적으로 왔다 가는 일이 아닐 것이라는 불길한 예감이 현실이 될 수 있겠다는 생각이 든다.



자신의 생활공간의 물건을 활용하여 발표하는 참여자들

그러나 코로나19가 아무리 우리의 삶을 힘들게 해도 우리에게 연극적 상상력이 있다. 우리가 그동안 노래해왔던 그 연극적 상상력이 길을 잃은 우리에게 새로운 길을 보여줄 것이다.

‘우리에게 익숙한 200년은 모두 잊어라!’

자, 당신의 연극적 상상력은 어떠한 시도를 꿈꾸는가?

없는 길 위에서 헤매며 길을 찾고 있는 마실의 사례가 여러분의 연극적 상상력을 살아 움직이게 하는데 조금이라도 도움이 되길 진심으로 바라며 용기 내어 나눠본다.

제32회 춘천인형극제 후일담 - 팬데믹 시대, 고지전을 치르며

—
선옥현 (재)춘천인형극제 예술감독

지칠대로 지쳤다. 새벽이 오고, 찌는 한 낮이 되고 다시 밤이 되도록 적은 밀려들었다. 탄약은 고갈되기 시작했고, 우리는 점점 심장이 타들어가기 시작했다. 올해 초, 다가오는 적의 공격 소식을 전해들은 후, 우리는 튼튼한 2중, 3중 방어전선을 구축하고 여유를 부렸다. 31년을 지켜온 이 고지를 무조건 지킨다는 살짝 자신감에 의무감까지 더해, 우리는 적을 기다리고 있었다. (마치 전쟁 이야기처럼, 이렇게 이야기를 시작해본다) 정말 처음에는 적을 무시했었다. 1개 중대 백 명 정도 덤빈다는 정보, 그쯤이야 두 세 시간만 잘 막으면 30명 정도 살아서 도망가겠지? 하는 여유를 부렸었다. 하지만 적은 그 옛날 중공군처럼 인해전술이었고 우리는 놀랐고 8개월째 적들과 공방전을 벌이게 되었다. 누가 상상이나 했을까. 이 이야기는 바로 그 기록이다.

코로나 상황, 그 입구에서

필자는 지난 3월 2일에서 10일까지 캐나다 몬트리올에 다녀왔다. 작년에도 갔었던 그곳의 인형극 축제인 <카스텔리에 축제 The 15th Casteliers Festival>에 참관하고 해외 프로듀서들과 교류하고 춘천에 초대할 작품을 보기 위해서였다. 인천공항이 무슨 영화촬영이 있는 것처럼 텅텅 비어있었다. 놀랐다. (정말 이 정도인가?) 막 코로나19라는 감염병의 두려움이 시작되던 때였다. 당시 몬트리올에서는 확진자가 나오지 않았었고 필자 또한 캐나다공항에서 저지당하지 않았다. 몬트리올 거리에는 마스크를 한 이가 한 명도 없었다. 필자 또한 마스크를 하고 다녔다가 괜히 어색하여 벗게 되었다. 그렇게 일주일 가량을 마스크 없이 축제 일정을 잘 소화하고 돌아왔다. 일주일 후, 몬트리

올에서도 확진자가 나왔고 국경은 봉쇄(?)되었다. 9월에 축제가 시작되기 때문에 춘천인형극제 사무국은 메르스 사태를 겪었던 경험으로 그나마 안심하고 있었다. 서너 달 요란하고 나서 사라지겠지, 했던 것이다. 그런데 3월을 넘기고 4월을 넘기며 세계적으로 코로나 사태가 심각해지기 시작했다. 우리나라가 안전하다고 안심할 일이 아니었다. 그들을 부를 수 없는 사태가 코앞으로 다가왔기 때문에... 우리는 비상회의를 했고 결국 해외참가팀의 공연 취소를 결정할 수밖에 없었다. 더 사태를 지켜보고 싶었지만 해외팀에게도 그건 희망고문이었다. 빨리 스케줄을 확정해줘야 하므로, 우린 결국 취소를 결정했다. 10개 해외참가극단과 해외마켓 행사를 위해 초대했던 6개국 프로듀서들에게 올해 공연과 초청 계획을 취소하게 되었고 내년에 다시 초대하고 싶다는 의사를 이메일로 보냈다. 모두가 현재 상황을 이해하고 수락한다는 답메일을 보내왔다. 물론 기대할만한 좋은 공연들을 올해 한국 관객들에게 보여주지 못한 것이 아쉬웠지만 프로듀서들을 데려오지 못하게 된 것이 개인적으로는 더 아쉬웠다. 작년부터 춘천인형극제 예술감독 직을 수행하게 되었다. 30년 된 축제에서 예술감독이라고 뭐 더 새로운 일을 할 수 있을까. 작년에 필자는 그동안의 축제를 살피고 반아들이며 새로운 꿈들을 구상하게 되었는데 그 중 첫째가 춘천인형극제가 '한국인형극의 해외진출을 돕는 장'이 되자는 것이었다. 춘천인형극제는 초창기부터 해외 공연들을 불렀고 그렇게 교류를 해왔지만, 해외 프로듀서들을 초대한 건 작년이 처음인 걸로 안다. 우리 한국인형극을 보여주고 그들 축제에 초대하게 하자는 것이 의도였다. 작년에 몬트리올과 스페인 예이다 축제에 가서 필자는 처음 해외인형극축제 프로듀서들을 만나기 시작했고 짧은 영어지만 그냥 들이대기 정신으로 그들에게 말을 걸었고 한국에서 가장 오래되고 가장 큰 규모의 인형극축제를 소개했다. 그들은 이미 우리 '쥘쥘(춘천)퍼펫페스티벌'을 알고 있었고 처음 본 필자에게도 호의적이었다. 그렇게 작년 춘천인형극제에 루마니아, 포르투갈, 일본의 프로듀서가 오게 되었다. 그리고 그들에게 한국의 인형극들을 보여주었고 그들은 세 작품 정도를 초청하게 되었다. (올해 코로나 사태로 모두 불발되었다) 여튼 작년의 경험을 바탕으로 올해는 작은 규모더라도 인형극 해외아트마켓을 처음 해보려 했다. 포르투갈, 일본, 미국, 핀란드, 스페인, 캐나다 6개국의 프로듀서를 춘천에 초대했다. 물론 그 꿈은 유보되었다. 너무 아쉬웠다.

장기화에 대처하라

5월말 경 해외팀 일정을 취소하고, 6월초 우리는 발빠르게 축제 변경 개최안을 만들었다. 이미 코로나 사태는 단시간에 끝나지 않는다는 결론을 내렸고 그렇다면 빠른 방어가 필요했다. 일단 가장 큰 원칙은 다음과 같다. 1. 31년간 명맥을 유지해 온 인형극제의 역사를 올해도 무조건 잇는다.

2. 시정부뿐만 아니라 춘천시민들의 우려를 외면하지 않고 안전하게 축제를 잇는다. 3. 어려움을 겪고 있는 인형극단들을 적극 돕는다. 4. 영상송출로 대체하여 축제를 잇는 건 절대 지양하며 그건 가장 마지막 선택이다. 축제는(공연은) 대면하여 완성된다고 여겼기 때문에 우리는 영상촬영 준비는 하지도 않았다. (약간은 고집에 가까운 목표였다) 6월 8일 대책회의에서 결의한 것은 '분산개최'였다. 춘천인형극제는 9월초, 6일간 열린다. 6일간 4만에서 5만까지도 모이는 축제이다. 비말감염의 위험을 줄이기 위해 축제기간을 확장하여 관객의 운집을 예방하고 시민들이 이동하지 않고 춘천시 이곳저곳에 우리가 찾아가 미니 축제를 연다고 방어선을 만들었다. 그게 일명 '마실극장' 이었다. 춘천시 지도를 두고 인구 밀집지역의 극장이 아닌, 공간이지만 공연을 할 수 있는 야외무대나 공원 등을 지정하여 '마실극장'이라 명명하고 추진하려고 했다. 그리고 야외무대이지만 뜨거운 여름을 대비한 그늘막과 함께 자연스럽게 관객들 사이 거리를 둘 수 있는 독립적인 4인 미만의 객석을 만들기로 했다. 이른바 '거리두기 객석'을 사무국이 직접 제작하기로 한 것이다. 조립식으로 쇠와 나무를 이용한 네모난 틀을 만들었고 위 천정에만 천을 씌워 알록달록 그늘막을 만들었다. 그 아래 돛자리나 미니의자를 두었다. 야외이지만 마스크를 모두 쓰고 나타난 관객의 반응도 안심이 된다는 듯 좋아했고 지역언론에서도 아이디어가 좋다며 대서특필해줬다. 우리가 만든 '거리두기 객석'은 약 15개 세트로 70명에서 100명까지 관객 수용이 가능했다. 그렇게 안전객석을 준비하고 10여개 마실극장을 지정하고 야외공연을 추진하기로 했다. 그래서 남이섬과 춘천 애니메이션 박물관에서 1박 2일로 공연을 하게 된 것이다. 다소 춘천시내권과는 떨어진 장소에서의 미니 축제라 사람들이 올까 했는데 반응은 뜨거웠다. 상반기 내내 간혀있던 아이들과 엄마, 아빠들은 그나마 야외는 괜찮다는 생각에 축제장을 찾았다. 잔디밭 위 우리가 제작한 알록달록 '거리두기 객석'에서 공연을 즐기고 체험도 했다. 놀랍게도 우리가 치룬 그 두 번의 미니축제는 우리나라 아니 세계에서 처음 치룬, 대면하는 인형극축제가 되었을 것이다. 그런데 그게 마지막이었다.

산 넘어 산, 장마와 태풍

긴 장마 부대가 등장했다. 세상에! 이렇게 긴 장마를 보았을까. 한 달여 이어진 기록적인 장마는 결국 우리가 계획한 야외무대들을 모두 공연 불가 상태로 만들었고, 우린 부랴부랴 인형극장 안으로 공연들을 가져오려고 했다. 하지만 아직 코로나 사태가 끝나지 않은 상황에서 (춘천은 괜찮다 했지만) 서울 경기권에서 오는 공연자들과나 관람객을 극장 안으로 부른다는 게 부담이 됐다. 그 참나, 장마에 이어 태풍들이 연이어 몰려왔다. 변경회의, 대책회의를 올해 몇 번을 했을까! 태풍은 결국 춘천에 큰 상처를 남겼다. 의암호에서 시가 설치한 고가의 수초섬이 떠내려가자 그걸 보존 조치

하려고 나갔던 행정선과 업체 인원들이 열린 수문 앞에서 결국 사고가 난 것이다. 1명이 구조되었지만 5명의 사망자와 1명의 실종자를 낸 큰 사고였다. 공연과 축제를 강행할 수 없었다. 시민은 코로나에 장마 태풍 그리고 인명사고까지 겹쳐 상심 가득한데 우리 혼자 인형극장에서 축제를 강행할 수 없었다. 결국 잠시 멈춰야했다. 서두에 고지전이라고 표현했지만, 권투로 표현하면 묵직한 원, 투 스트레이트에 휘청하고도 잘 버티고 있는데 느닷없는 어퍼컷이 턱에 작렬한 느낌이었다. 우리는 그래도 쓰러지지 않고 눈 부릅뜨고 적을 바라보고 있었다. 그 무렵, 언론에서 우리 상황을 취재하러 왔길래, 필자는 준비 안 된 한 마디 말을 토했다. ‘우리가 링을 떠나지 않는 한, 우린 아직 진 게 아니다.’ 우린 정말 꼭 올해의 축제를 잘 마치고 싶었다.

아직 준비된 공연은 20%도 하지 못한 상태였다. 공연팀들 또한 사무국에서 오는 연락에 지쳤을 법 했다. 연기와 변경 소식을 수시로 전하고 있었으니까. 하지만 어느 팀 하나 푸념거나 불평하지 않았다. ‘아니에요. 이렇게라도 공연할 수 있도록 노력해주는 게 고마워요. 우린 춘천인형극제가 올해 첫 공연이에요!’ 라며 진심어린 위로를 전했다. 연간 400여 회 이상 공연을 하는 전통 깊은 인형극단이 남이섬에서의 공연이 올해 2월 코로나 사태 이후 첫 공연이라고 했다. 모두가 각자의 참호 속에서 버티고 있었다. 우리는 일단 의암호 사고가 좀 수습되기를 기다렸다. 실종자 한 명이 발견되고 장례라도 치룬다면 그 다음을 기약할 수 있으리라 여겼다. 실종자는 발견되지 않았고 본 축제 개막일이었던 9월 4일은 점점 다가오고 있었다. 사무국은 수해 자원봉사도 나갔고 의암호 실종자 수색현장에도 나가 보았다. 어떡해야 하나. 공연을 강행하기에 정말 춘천 분위기는 최악이었다.

코로나 재유행 사태에 맞서다

이때, 8·15 광복절 시위로 인한 코로나 재유행 사태가 터졌다. 그동안 한참을 확진자가 나오지 않고 안전했던 춘천에도 확진자가 나타났다. 어퍼컷에 이어 가장 묵직한 훅이 관자놀이에 날아온 셈이었다. 우린 정말 너털너털해졌다. 거리두기 2단계로 격상되며 극장은 폐쇄되고 야외극장도 운용할 수 없었다. 이제 남은 선택은 하나 밖에 없는 듯했다. 춘천시는 두 가지 마음을 다 내비쳤다. ‘취소하면 어쩌냐’와 ‘32회 축제를 이어가는 것도 소중하다’ 라는 응원의 마음을 동시에 던졌다. 사실 고맙게도, 춘천시는 30년을 이어온 국내 최고의 인형극축제를 응원 지지하는 마음이 있었다. 그건 고마운 일이었고 우리 공연계 입장에서 행정의 기본 마음 하나가 얼마나 중요한지를 깨닫게 하는 순간이었다. 지자체 입장에서 취소결정은 쉬운일이라 강원도만 해도 수많은 야외 축제와 공연들이 연일 신문지상에 취소, 취소를 올리고 있었다. 유력 지역신문 문화부 기자는 필자와

긴 전화통화를 한 후, 칼럼을 올렸다. 제목은 ‘취소가 능사가 아니다’였다. 어떻게든 가능하게 하려는 의지가 있으면 방법을 찾게 된다는 기자의 마음을 서술했고 춘천인형극제와 마임축제의 예를 들었다. 행정과 지역 여론이 마음을 더해주니—그로기상태, 탄약이 다 떨어져가는 짙은 새벽의 침묵 속에서도—버틸 수 있었다. 우린 결국 가장 피하고 싶었던 결정을 해야 했다. 남은 공연들을 온라인으로 송출하는 것이었다. 방법이 없었다. 우리는 대극장과 소극장 하나를 연일 방역하고 최소의 관계자만 입장한 채 32개 작품을 촬영하기 시작했다. 두 개의 영상 제작업체가 참여했고 촬영은 한 달여 동안 20회 차에 걸쳐 진행되었다. 그리고 유튜브 채널을 통해 9월 14일부터 평일 하루 2개 작품씩, 24시간 동안 공개하며 10월 2일까지 32개 작품 모두를 공개했다. 그리고 10월 5일부터 23일까지 2차로 재방송 하듯 전 작품을 다시 공개하고 올해의 축제를 마감했다. 축제를 끝내기 전, 우린 새로운 사업 하나를 꺼내들었다. 대면 공연, 대면 축제를 내년에 계속 할 수 있을지 모르는 상황, 우리는 미리 또 하나의 대안 사업 하나를 꾸려보기로 했다. “인형극 영상문화제”라 칭하고 가칭 ‘춘천퍼펫필름’ 이라 하여 해외에도 참가작을 공모했다. 인형과 오브제를 활용한 3분 짧은 동영상 공모하고 20개의 작품을 선정하여 1차 상금을 준 다음, 전문가 영상 워크숍을 통해 업그레이드를 한 후, 재심사하여 대상과 최우수상, 우수상 이렇게 5개 팀에게 시상하기로 했다. 사실 이미 인형극인들은 코로나 사태가 상반기를 휩쓴 후, 자체적으로 영상으로의 확대를 시도하고 있었다. (참, 빠르다, 인형극인들!) 그리고 춘천인형극제 사무국 또한 전문가 아카데미의 주제를 영상으로 잡고, 상업영화 감독이자 독립영화 감독으로도 유명한 ‘지슬’의 오명 감독을 초빙하여 아카데미를 가진 바도 있었다. 그런 인형극인들에게 다시금 영상 역량을 강화하는 새로운 축제 섹션을 만든 것이다. 이제 그럼 인형극제가 영상 쪽으로 옮겨가는 것이냐? 물론 아니다. 절대 아니다. 이른바 두 트랙, 두 가지 길을 준비하는 것이다.

안전극장, 야외극장, 영상 송출 그리고...

유럽은 코로나를 5년 보고 있다는 말도 들린다. 그리고 내년 말까지도 이 사태를 진정시킬 수 없다 라는 말이 오간다. 그럼 다시 해외 공연들을 부를 수 없고, 해외 프로듀서들과의 교류도 접어야 하나싶다. 내년에는 예년처럼 활짝 웃는 관객들과 함께 시끌벅적 축제를 할 수 있을까? 누구도 자신있게 대답할 수 없다. 안타깝지만 이미 현실은 그렇다. 결국 두 가지 길을 동시에 준비해야 한다. 어떻게 안전한 대면 축제를 가능하게 할 것인가, 그리고 내년도에 이 사태가 지속될 경우 관객들에게 어떻게 인형극을 더 감동적으로 만나게 할 수 있을까. 공연을 영상으로 옮기는 것 또한 면밀한 고민과 워크숍이 필요하다. 공연실황을 그냥 찍는다고보다는 관객의 입장에서 가장 쾌적하

게 공연을 즐길 수 있는 세밀한 콘티가 필요하다. 특히 인형극은 대부분 작은 인형들이 주인공이므로 클로즈업과 섬세한 콘티를 통해 잘 보여준다면 극장 뒷자리에서 보는 것보다 훨씬 디테일하게 극을 즐길 수 있을 것이다. 또한 춘천인형극제는 내년에 극장 내에 있는 두 번째 야외극장 솔밭극장의 변신을 계획하고 있다. 무대와 천정 객석까지 잘 갖춰진 노을터극장은 공연하기에 문제없다. 거기서 좀 떨어진 한 쪽에 솔나무들이 멋지게 들어선 솔밭극장이 있지만 시멘트로 만들어진 무대만 덩그러니 있을 뿐 아직은 객석도 천정도 없는 원시적 상태이다. 그 극장을 비와 감염병으로부터 안전한 일종의 특별한 안전극장으로 만들려고 한다. 북한강과 소나무가 어우러진 자연환경을 훼손하지 않고 비나 감염병 위급상황시, 일종의 가설형태로 창고에서 장비 꺼내 대안극장을 만드는 개념이다. 객석과 무대에 천막 형태의 천정을 설치하고 객석에는 투명아크릴판을 ‘ㄷ’자 형태로 2~4인 관객 단위로 가림벽을 세워서 50명에서 70명 정도가 관람 가능한 객석을 구상하고 있다. 연극도, 인형극도 결국은 관객을 만나야 완성되는 장르이다. 이번에도 촬영을 진행할 때 많은 인형극인들이 허전함을 토로했다. 관객들과 눈을 마주치고 반응을 주고받으며 에너지를 끌어올리고 완성하는 장르, 그래서 날마다 다른 공연을 보여주는, 또 공연은 극장이 어떤 환경이냐에 따라 다른 컬러를 만들어낸다. 그래서 춘천인형극제는 새로운 대안극장, 야외 안전극장을 만들어 내년을 대비하려고 한다. 참호 속에서 설계도를 그리고 있는 것이다.

올해 제32회 춘천인형극제는 결국 두 번의 미니 축제와 온라인 송출 그리고 영상문화제를 통해 관객을 만났다. 영상송출은 인형극장에 평소 오지 못하던 전국의 많은 관객들을 영상을 통해 만나는 뜻밖의 효과도 있었다. 인형극에 대한 새로운 이해와 호감을 끌어냈다는 내부 평이 있었다. 또한 강원도 교육청과 연계하여 인형극 영상을 하반기 비대면 수업에 활용하는, 초·중·고 각급학교에 학습자료로 보급하는 새로운 활용처도 찾았다. 고지는 지켜냈고 8개월의 전투기간에 새로운 풀과 나무도 자라났다. 하지만 여전히 적들은 저 어디 풀숲에서 우리를 바라보고 있다. 행복은 기다리는 것이 아니라 지키는 것이다. 전국의 많은 공연 예술가, 축제 전문가들이 함께 고민하고 공조하고 방법을 계속 찾는다면 우리는 늘 관객들의 미소와 웃음소리, 감동어린 박수와 함께 할 수 있을 것이다. 그렇게 믿는다.

사람은 서울로, 인형은 춘천으로

— 춘천인형극제 조현산 이사장 인터뷰

—
김일송 연극평론가, 이안재 대표

춘천에 아시아 최초의 인형극학교가 문을 연다. 춘천은 국내에서 가장 오래된 인형극축제인 춘천인형극제(1989년 시작)와 국내 유일의 인형극장인 춘천인형극장(2001년 개관)을 가진 도시로, 2022년 개교할 춘천인형극학교는 이 춘천인형극장 옆에 들어설 예정이다.

사실 인형극학교에 대한 논의는 이미 십수 년 전부터 시작되었다. 故 강준혁 재단법인 춘천인형극제 초대 이사장은 임기 중 춘천인형극학교 설립의 필요성을 수차례 피력했고, 실제로 2005년에는 개교를 위한 준비 세미나가 개최되기도 했다. 그러나 극장 운영권이 없던 재단에서는 축제 외의 사업을 수행하기 어려웠고, 인형극학교 설립에 대한 본격적 논의는 이루어지지 않았다.

인형극학교 설립에 대한 공론화가 이루어진 건 2015년 재단에서 토론회를 개최하면서부터로 보인다. 당시 재단은 프랑스국립인형극학교와 양국의 강사진을 파견하기로 업무협약을 맺는 등 적극적인 모습을 보였다. 또한 현재도 운영 중인 전문가 아카데미를 운영하는 등 학교 설립을 위해 갖가지 노력을 들였다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고, 학교 설립은 여전히 안갯속 길을 걷고 있었다.

설립에 대한 논의에 불을 지핀 건 현 이재수 춘천시장이다. 2015년 당시 춘천인형극제 이사장을 맡기도 했던 그는 본격적으로 인형극학교 설립을 추진하기 시작했다. 이와 함께 춘천인형극장 옆 춘천시 ‘청소년여행의집’을 인형극 특화 창업지원센터로 변경해 리모델링 계획을 세우는 등 학교 건립을 위한 초석을 다지고 있다. 한편 올해 춘천인형극제의 이사장으로 부임한 신입이사장 조현산은 교육 콘텐츠 및 시스템을 갖추기 위해 동분서주 중이다.

예술무대산의 대표인 조현산 이사장은 2001년 인형극 전문극단인 예술무대산을 창단한 후 무용·영상 등 다른 장르와 융합된 실험적 인형극을 선보여왔으며, 그의 작품은 전 세계 20개국 90여 개 도시에서 공연될

만큼 높은 인정을 받았다. 춘천인형극장의 사무실에서 그를 만나 인형극학교 설립과 관련하여 현재까지의 진척 정도 및 앞으로의 방향 등에 관한 이야기를 나누어보았다.

늦었지만, 이사장이 되신 걸 축하드립니다. 춘천인형극제와는 그동안 어떤 인연이 있었나요?

춘천인형극제가 생겨나던 첫해에는 함께하지 못했지만, 이후로는 매년 인형극제에 왔어요. 춘천 인형극장이 생겨나는 것도 옆에서 지켜봤고요. 한동안 인형극장 위·수탁이 취소되면서 춘천문화재단에서 극장을 운영하기도 했는데, 그 과정도 다 지켜봤습니다. 그러던 중에 이 일을 좀 맡아줄 분이 필요하다는 말씀을 듣고 좀 고민을 하다 오게 됐어요. 극단 대표라 상근하지는 못하지만, 이사장으로서 전체 그림을 그리는 걸 도와주고 있어요.

이미 인형극 장르에서는 정평이 나 있지만, 그럼에도 어떤 점이 특히 인정을 받았을까요?

국내에 많은 인형극 단체가 있지만, 보통은 규모가 작는데, 예술무대산은 13명의 단원이 상근하면서 체계를 갖추고 있거든요. 그리고 창단 첫해부터 기획과 창작을 분리해서, 저는 창작에 전념하고 제작PD가 살림을 도맡는 시스템으로 극단을 지켜왔는데, 그런 부분에 대해서 좋게 평가해주신 것 같아요.

이번 인터뷰가 춘천인형극학교에 초점을 맞추고 있는데요, 학교에 대해서 개괄적으로 소개해주시겠어요?

먼저, 춘천인형극학교를 만드는 일은 이미 오랫동안 많은 분이 준비해왔던 거라는 것부터 말씀드릴게요. 돌아가신 강준혁 초대이사장님의 꿈이기도 했고, 모든 인형극인들이 바라던 일이기도 했어요. 춘천에서 인형극제도 오래 하고 있었고, 또 인형극장도 있으니 교육기관인 학교가 여기에 생겨야 하지 않겠느냐 했었어요. 그런데 인형극장이 그 이름에 걸맞은 활동을 해왔는가에 대해 저는 조금 의문이 있어요. 인형극장이라면 창작극장으로서 기능해야 하는데, 과연 그랬는가. 단순히 만들어진 공연을 보이는 극장은 얼마든지 있잖아요. 인형극장이면 인형극 콘텐츠를 생산하는 제작극장의 역할을 해야 하는데, 그런 것들이 인형극학교와도 연결이 되는 거죠. 그래서 지금 나를 차근차근 하나씩 준비하고 있어요.

인형극장에 그동안 자체 콘텐츠가 없었나요?

극장이 만들어지던 해에는 춘천인형극단도 있었고 몇 년 동안 운영되면서, 나름의 역할도 했어요. 하지만 결과적으로 극단이 사라졌죠. 그런데 저는 다양한 창작자들이 여기서 만나 함께 창작하는 그런 제작극장을 꿈꾸고 있거든요. 한 단체가 계속 제작을 하다 보면 비슷한 수준의 비슷한 작품들이 생산될 가능성이 크니까요. 물론 노하우가 쌓이는 장점은 있겠지만, 저는 다양한 사람들, 새로 시작하는 사람들에게도 기회를 주고 싶어요. 그래서 지금은 입주극단에 창작공간과 콘텐츠를 생산할 기회를 마련해 드리고, 재교육할 수 있는 워크숍이나 아카데미를 진행하고 있어요. 그런 것들이 쌓여 결과물을 낼 수 있도록 하고 있어요.

춘천인형극학교는 어떤 기관인가요?

대학 같은 학교는 아니에요. 돈이 있다고 하루아침에 학교가 생겨날 수 있는 건 아니라고 생각하고요, 결국은 앞에서 말씀드린 것들이 쌓여서 이뤄질 수 있을 거로 생각해요. 궁극적으로는 인형극인들이 재교육받을 수 있는 기관을 생각하고 있어요. 저는 인형극이 중요한 기초예술이고, 미래에 더 중요해질 예술이라고 판단하고 있어요. 그래서 인형극장 메소드가 궁금한 공연예술 창작자들이 여기서 자기창작에 도움이 될 만한 뭔가를 얻어갈 수 있는, 공연예술 전반에 영향을 끼치고 도움을 줄 수 있는 작지만 그런 기관을 꿈꾸고 있어요. 구체적으로는 짧게는 몇 개월, 길게는 몇 년짜리 다양한 프로그램을 준비하려고요. 그래서 여러 사람이 함께 고민하고 연구하고 해결해 나가는 그런 학교를 생각하고 있어요.

저는 대학과 같은 학교를 상상했거든요.

나중에 시간이 많이 흘러서 그런 학교가 될 수도 있겠지만, 전 그런 게 중요한 건 아니라고 생각해요. 그런 학교는 많잖아요. 인형극만 전문으로 가르치는 학교는 없지만, 예술학교라면 커리큘럼에 그런 게 포함되어 있고, 그보다는 현장 작업자들을 키워내는 학교를 생각하고 있어요. 창작자들이 고민하고 연구하고 실험할 수 있는 공간이요. 만약 다른 창작자와 협업이 필요하다면 그런 메소드를 가진 국내 극단에 파견을 보낼 수도 있겠고요, 그게 해외극단이라면 해외에 보내 교육할 수도 있다고 생각해요.

‘재교육’이라는 단어를 몇 번 언급하셨는데, 그러면 새롭게 진입하려는 사람들에게는 해당 안되나요?

그것도 물론 가능해요. 처음 시작하는 사람들도 교육을 받을 수 있고, 현장에서 오랫동안 작업을 하던 사람들도 받을 수 있어요. 새로운 사람들을 위한 교육이나 프로그래머들만을 위한 재교육이 아니라, 둘이 같이 있어야 한다고 생각하고, 같이 있을 때 시너지가 난다고 생각해요. 경험이 많으면 자신이 해왔던 방법을 고수하려는 경향도 있는데. 오히려 경험 없는 사람들은 새로운 방식에 쉽게 도전할 수 있잖아요. 현재 진행 중인 워크숍에서도 그런 것들을 발견하게 돼요. 젊은 친구들과 경력 있는 분들이 좋은 시너지를 내고 계세요. 그래서 지금 운영 중인 아카데미나 워크숍이, 반응도 좋고 성과도 있어요. 특히 경력 있는 분 중엔 작업 방향이 모호한 상태에서 했던 작업에 대한 방향을 세우고, 자기가 작업에 대한 이론적 배경을 세우면서 한 걸음씩 나아가는 모습을 보이는 분들도 계세요. 저는 이 학교가 그런 역할들을 했으면 좋겠어요.

커리큘럼도 준비하셔야 할 텐데, 어떤 생각을 가지고 계시나요?

물론 다양한 메소드를 경험하게 하고 기술을 가르치는 부분이 있어요. 하지만 그보다 저는 인형극에 대한 가능성을 창작자들이 스스로 깨닫고 눈을 조금 넓히는 교육을 하고 싶어요. 인형극이라면 대개 어린이문화의 하위문화 정도로 인식하고 있잖아요. 창작하시는 분 중에도 그런 정도의 선에서 창작하는 분도 계시고요. 그런데 저는 인형극이 기초예술이고 미래에 중요한 가치를 가지는, 중심이 되는 종합예술이 될 거로 생각해요. 이미 그렇게 되고 있고요 이제는 공연 장르를 구분하는 게 굉장히 무의미한 시대가 되었잖아요. 예술뿐만 아니라 심지어 기술과도 융합이 일어나는데, 인형극도 다양한 공연예술에서 중요한 역할을 차지하고 있어요. 그런데 정작 인형극 예술을 하는 분들은 그런 걸 못 느끼는 분들이 많은 것 같아서 그런 걸 알려드리고 다양한 제안도 해드리고 싶어요. 그렇게 해서 진짜 미래가치를 가진 예술로 발전할 수 있도록.

맞아요, 〈위호스〉, 〈라이온킹〉이 그런 대표적인 작품 아닌가요?

〈위호스〉는 사실 말이 주인공이나 다름없잖아요. 스티븐 스필버그가 그 작품을 영화로 제작했을 때 흥행에 크게 실패한 것으로 알고 있는데, 저는 그게 너무 당연한 결과라고 생각해요. 연극 〈위호스〉가 매력적인 것은 그 말이, 그 인형이 생명을 가지고 연기를 하는 데 있잖아요. 그게 〈위호스〉

가 가진 고유한 가치이고 매력인데, 진짜 말이 나와서 연기하면 그게 사라져버리잖아요. 그러니까 영화에선 매력을 볼 수 없는 거죠. 이렇게 인형극적 메소드가 중요한데, 사실 <위호스>도 <라이언 킹>도 너무 오래된 작품이죠. 저는 그 이상의 인형극적 양식들을 만들고 발견해낼 수 있다고 생각하고 있거든요. 공연이 아니라 대형 이벤트에서도 가능하죠. 예를 들어 평창올림픽 했을 때 인면조가 나왔잖아요. 이런 식으로 실제로 다양한 분야에서 쓰이고 있는데, 우리나라에서만 아직 그러지 못하는 것 같아요. 저는 인형극이 특히 한국에 적합한 공연예술이라고 생각해요. 인형극은 종합예술이고 복합예술인데, 우리나라 사람들이 그런 융합해내는 걸 굉장히 잘하고 센스가 있는 것 같아요. 그래서 그런 가능성을 조금만 열어드리고 훈련을 하면 금방 세계중심이 되지 않을까 생각해요.

기술적인 것도 중요하지만 내용도 중요한데, 전래동화를 소개하는 인형극의 특성과 관련해서 말씀해주세요.

공연은 협업이라 다양한 인력이 있어야 해요. 단순히 인형을 잘 만드는 사람만 있어서는 아무 의미가 없고, 좋은 작가, 연출, 제작, 음악 하는 사람이 있어야 하잖아요. 그러려면 인형극의 메소드를 잘 이해하는 작가가 좋은 글을 써줘야 하는데, 그동안 인형극 대본 대부분은 동화 정도의 수준이었던 것 같아요. 인형극은 어린이가 보는 거라는 생각에……. 인형극에 대한 개념이 별로 없었던 것 같아요. 그래서 그런 분들도 설득해내고, 이 작업에 투입하는 것도 중요한 일 같아요. 아카데미 할 때 고무적인 게, 기존에 인형극 하는 분들뿐만 아니라 작가분들, 영상 작업하셨던 분들이 와서 교육 듣고, ‘인형극이 단순히 어린이들을 위한 전래동화만이 아니구나, 다양한 가능성과 가치를 가지고 있구나’ 알게 되신 것 같아요. 그래서 인형극에 맞는 좋은 희곡 작품도 써주시고, 잘 연출할 수 있는 연출가가 생겨나면 좋겠어요.

사실 주어진 희곡에 맞춰 캐릭터 제작하고, 대본 순서에 맞춰서 인형 등장시키는 게 인형극은 아닌데 사람들이 그런 착각을 많이 해요. 저는 인형극에서 인형의 연기는 사람의 연기를 모사하는 데 목표를 두진 않아야 한다고 생각해요. 사람이랑 비슷하게 연기하는 게 목표인 것처럼 하기도 했어요. 그러려면 사람이 연기하는 게 훨씬 낫죠. 그런 면에서 저는 인형극이 여백의 예술이라고 생각해요. 인형이 사람처럼 자연스러운 표정을 보일 수는 없잖아요. 배우가 할 수 있는 연기와 인형이 할 수 있는 연기가 다르죠. 인형극은 인형이 사람의 연기를 압축하거나 확장해서 여백들을 만들어서 관객들이 완벽한 연기를 읽어낼 수 있도록 하는 것에 목적이 있어요. 그 여백을 관객이 상상력으로 완성하는 거죠.

지금 말씀을 교육의 목표나 방향이라고 생각해도 될까요?

저는 예술이 의미를 가진 기술이라고 생각하거든요. 관객과 만나는 순간에는 결국은 기술로 만나는 거잖아요. 인형을 만드는 것도 기술이고, 연기도 기술이고, 연출도 기술이고, 조명과 음악도 기술이죠, 그리고 그런 것들을 완성도 있게 조합하는 것도 기술이고요. 그러려면 기술도 중요하긴 합니다. 다만 우리의 기술을 통해 관객에게 전달하려는 의도가 어디로 가야 하는지, 그걸 알려주는 게 철학인 것 같아요. 철학과 기술 두 가지를 가르친다고 할까? 아니 같이 연구하고 실험해서 결과물을 낼 수 있도록 하려고 해요. 물론 1~2년에 그럴 수는 없겠지만, 방향은 그렇게 정해야 한다고 생각해요.

나중에 학교가 문을 열게 되면 어떤 역할, 어떤 자리를 맡게 되시나요?

아무것도 결정된 바는 없어요. 학교는 누구의 것도 아니고 지금은 개교를 위해서만 힘을 뿐이에요. 내년에 리모델링 해서 내후년에 당장 개원해야 하니까 커리큘럼을 준비하고 있어요. 그리고 학교 건물로 쓸 건물이 인형극만을 위한 공간으로만 주어진 게 아니라, 청년창업에 같이 사용할 수 있게 했어요. 그래서 지역사회 시민들을 위한 공간으로 사용해야 하는 소명도 있어서 같이 준비하고 있어요.

그동안 예술무대산에서 보여준 작업을 보여주는 창작자가 많이 배출되면 좋겠네요.

저보다 훌륭한 창작자가 많이 생겨나서 다양한 창작작업을 하게 될 거라고 기대하고 있어요. 거듭 말씀드리지만, 인형극은 넓은 스펙트럼을 가진 종합예술입니다. 그런데 춘천에는 오래된 마임 축제도 있고, 애니메이션 기반도 강해서 이런 다양한 분야들과 협업도 가능할 것 같아요. 협업을 통해서 새로운 창작에 대한 가능성도 열 수 있지 않을까 생각하고 있어요.



이슈 & 이슈

청소년을 위한 아침형 연극과 전용극장 건립을 제안한다 _김미도

청소년을 위한 아침형 연극과 전용극장 건립을 제안한다

김미도 연극평론가, 서울과학기술대학교 교수

중고등학교 시험기간 또는 그 직후에 대학로에는 오전부터 중고생들이 단체로 몰려다니는 광경을 목격할 수 있다. 체험학습 프로그램의 일환으로 지도교사 인솔하에 연극을 보러 나온 학생들이다. 그런데 이들이 보는 연극들은 대체로 소위 노골적인 상업연극들이어서 연극예술에 대한 편향적인 인식을 심어줄 우려가 있다. 상업극들이 지니고 있는 뻔한 구성과 주제, 코믹연기나 감상적 정서를 적절히 안배하는 방식은 너무나 구태의연하다.

청소년들의 단체관람을 위한 추천연극의 필요성에 대해서는 이미 『아동청소년극포럼』 14호(2016)에서 김유미 평론가가 상세히 서술한 바 있다.

이들 연극 기획사들의 적극적인 마케팅이 효과를 볼 수 있는 이유가 몇 가지 있다. 우선 교사들 입장에서 선택이 어려운데 제안이 들어온다는 것은 그만큼 솔깃할 수 있다. 또한 오픈 런이기에 시간적인 제약이 없다. 단체 관람 시간도 알아서 유연하게 오전에 맞춰준다. 또 하나 대학로에서 오랫동안 관객들의 사랑을 받은 작품이기에 그만큼 신뢰도가 있다고 볼 수 있다. 상업극이라는 점이 오히려 재미있는 연극이라는 보증수표로 작용하는 셈이다.¹

사실 청소년을 위한 연극 추천을 제도화하자는 제안은 이미 오래 전부터 제기되었다. 그러나 여

1 김유미, 『청소년 단체관람을 위한 추천 프로그램의 필요성』, 『아동청소년극포럼』 14호, 2016, 150쪽.

전히 이 과제가 제대로 실현되지 않는 이유는 무엇일까. 좀 더 적극적으로 실현 가능한 방법들을 찾아볼 수는 없을까.

‘서울 연극플랜 2025’에 포함된 ‘청소년 관객 위한 <서울형 아침연극 운영>’

2019년말부터 2020년 초반까지 가동된 서울시 ‘연극발전종합계획 수립을 위한 TFT’에서는 청소년을 위한 아침형 연극을 적극 제안하였고, 이는 ‘서울 연극플랜 2025’의 첫 번째 과제로 선정되었다. 그 개요는 다음과 같다.

1-1

청소년관객 위한 <서울형 아침연극> 운영 신규

■ 필요성

- 청소년기에 연극의 의미와 다양성을 경험하게 하여 연극과 창작자에 대한 인식변화 유도 및 미래 관객으로의 수용 전략 필요

■ 현황 및 실태

- 현장학습, 체험활동 등으로 대학로 중심 청소년 관객 상당수 존재
 - 학기 중 오전(9~12시) 시간대, 학교 차원의 단체관람 다수
 - 전년도에 학교 연간일정을 확정하므로, 공연계획이 조기 확정된 룰런 작품 관람
- 청소년이 관람하는 연극은 상업극·대중극 위주로 청소년기에 부적절
 - 공연 브로커 등이 청소년 단체관객의 대부분을 선점하여 우수 작품 외면
 - 청소년기 연극 다양성을 경험하지 못할 경우, 성장 후에도 연극에 대한 관심 저하

■ 추진목표('20~'25)

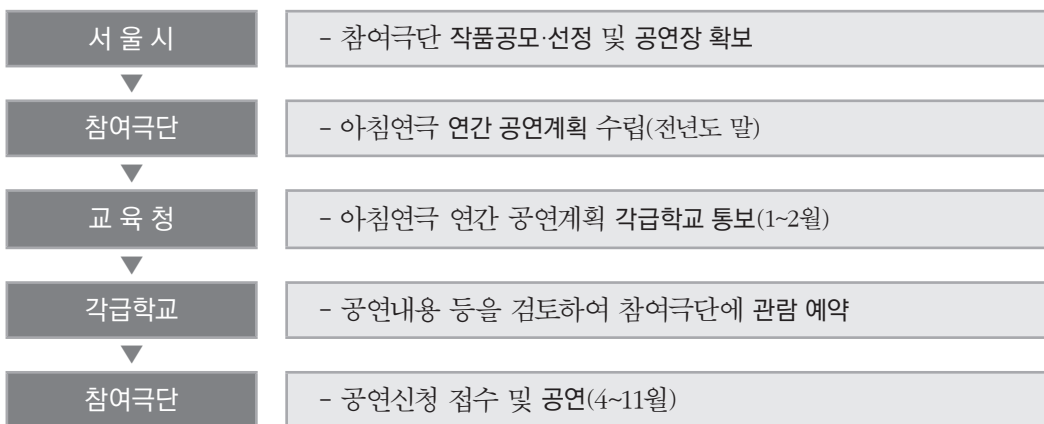
◆ 서울형 아침연극 운영 : 시범운영(21) → 특성화 운영(24)

■ 추진계획

- 주요내용
 - 현장학습, 창의적체험활동 등 학교주관 연극 관람에 서울시·교육청·연극계가 공동 협력,

청소년에게 우수 연극 관람기회 제공 및 미래관객 확대

- 지원대상 : 서울 소재 중·고등학교
- 지원내용 : (학교) : 청소년 권장연극 추천
(극단) : 공연장 제공(서울형 창작극장 2~3개소)
- 참여극단 : 청소년 관람에 적합한 우수작품 공모·선정(3~5개)
※ 참여극단에게 공연장 제공 및 관객 모객을 지원하므로, 비용지원은 없음
- 추진방법 : 서울시 + 교육청 + 극단 협력 시범운영
- 추진절차 및 기관별 역할



■ 연차별 추진일정

구 분	2020	2021	2022	2023	2024	2025
서울형 아침연극 운영	극단 수요조사 교육청 협의	1개 극장 시범운영	***** 운영	***** 운영	***** ***지원	***** ***지원

■ 연차별 소요예산

(단위 : 백만원)

구 분	계	2020	2021	2022	2023	2024	2025
서울형 아침연극 운영	600	-	〈서울형 창작극장〉 예산에 반영			250	250

청소년을 위한 아침형 연극이 서울시가 주도하는 사업으로 선정되었으니 그 실현 가능성이 현저히 높아졌다고 할 수 있다. 이 계획이 현실화되는 데 있어 가장 중요한 부분은 서울시와 서울시 교

육청의 협력 관계를 명시하고 있다는 점이다. 서울시 교육청의 적극적인 협력이 있을 때 각 중고등학교 교사들이 교육청의 지침에 따라 우수작품을 관람대상작으로 선정할 가능성이 높아진다. 여기서 우수작품이란 ‘청소년극’ 개념에 해당하는 작품뿐 아니라 ‘청소년 관람가’ 연극을 포괄한다.

현재 서울시장의 부재로 인하여 이 계획의 실현은 다소 늦춰질 수밖에 없을 듯하다. 서울시장이 새로 선출되고 서울시장과 서울시 교육감 사이에 전격적인 협의가 이루어져야 이 사업은 속도를 낼 수 있다. 이 과정에서 아시테지 한국본부가 더 구체적인 실현 방안들을 제시하고 협력해야 할 것이다.

청소년 대상 아침형 공연예술은 현재 세종문화회관의 ‘서울시예술단 발전방안 수립 TF’ 내에서도 활발하게 논의되고 있다. 서울시예술단은 국악관현악단, 무용단, 뮤지컬단, 합창단, 오페라단, 극단, 소년소녀합창단, 유스오케스트라단, 청소년국악단의 9개 단체로 이루어져 있다. 9개 예술단의 작품들 대부분이 ‘청소년 관람가’이기 때문에 세종문화회관 내 여러 공연장을 통해 청소년들의 오전 시간대 관극을 적극 유치할 수 있다. 세종문화회관은 서울시 행정 관할이어서 서울시가 청소년 대상 아침형 연극을 시범적으로 가장 빨리 운영해볼 수 있는 곳이기도 하다. ‘서울시예술단 발전방안 수립 TF’는 미래의 관객 개발과 예술교육에도 중점을 둔 중장기 발전계획을 도모하고 있어 아시테지와 협력할 교집합이 넓어질 전망이다.

신축 국립극단 전용극장 안에 국립 아동청소년극장도 함께 짓자

최근 노원구에 어린이 전문공연장인 ‘노원 어린이극장’이 개관했다. 종로구의 ‘종로아이들극장’에 이어 서울시에서는 두 번째 어린이 전문공연장이다. 그러나 우리에게 아직 국립이나 시립 아동청소년극장이 없다. 2019년 4월에 바른미래당 주최로 ‘국립아동청소년 공연예술센터 건립을 위한 공청회’가 국회에서 열린 적도 있으나 그 이후 소식은 들은 바 없다.

사실 국립극단 내에 ‘어린이청소년극 연구소’가 발족했을 때부터 국립 어린이청소년극단 창단과 국립 어린이청소년극장에 대한 요구가 있어왔지만 진전이 없었다. 올해는 국립극단 70주년인데 우선 국립극단에게 신축 전용극장이 필요하다. 명동예술극장이 있지 않냐고 반문할지 모르지만 일제가 지은 건물을 리모델링해서 쓰는데 국립극단 전용극장이라 하기에는 좀 부끄럽지 않은가. 지금 국립극단이 자리잡고 있는 곳은 또 어떤 역사를 지니고 있는가? 현 서계동 국립극단 터는 옛 기무사령부 수송대부지여서 국립극단이 이전해 오기 전까지는 번지수도 없었다고 한다. 현재의 백장극장이나 소극장관은 기무사수송대의 군수물자들을 보관하던 곳이었으리라 짐작된다. 현재도 무허가 가건물에 지나지 않는 그 극장들에서 공연을 보고 있노라면 밖에서 온갖 소음들이 무차

별 침입해 들어온다. 군사시설로 쓰던 창고같은 건물을 한 나라의 국립극단이 10년째 임시공연장으로 쓰고 있다는 게 과연 말이 되는가.

최근에는 국립극단 터에 문체부와 국토부가 업무협약(MOU)을 체결하고 행복주택 건설을 추진한다는 보도가 있었다. 주상복합 건물을 지어 극장을 그 안에 위치 시키겠다는 계획인데 아파트 아래 극장이 들어선다는 발상은 납득하기 어렵다. 한 나라의 국립극단이 독립된 극장건물 하나 갖지 못한단 말인가. 국립극단 70주년을 기념하기 위해 지금 당장 시급히 해야 할 일은 국립극단을 위해 역사상 처음으로 극장을 신축하는 일이다. 프롤시니엄극장, 블랙박스극장, 실험소극장 등 최소 3개의 극장과 다수의 연습실이 필요하다. 주상복합빌딩이 아니라 국립극단 전용 빌딩을 짓는 것은 어떠한가. 그 안에 국립 아동청소년극장도 들어가고 연극계가 공유할 수 있는 다수의 연습실도 들어가면 좋겠다. '2020 연극의 해'가 가기 전에 우리는 그런 요구들을 목청 높여 외쳐야 하지 않을까.



알림

아시테지 한국본부 2020년 연간 행사

아시테지 한국본부 2020년 연간 행사

1월 8 ~ 19일	<제 16회 2020 서울 아시테지 겨울축제> 진행
1월 12일 ~15일	<K-PAP 2020 서울 아동청소년 예술공연 플랫폼> 진행
1월 19일	<제28회 서울어린이연극상 시상식>
2월 25일	제1차 정기이사회
	제30차 정기총회(온라인 회의 진행)
3월 19일	<세계아동청소년 연극의 날> 기념식
4월 17일	제2차 정기이사회
5월 14일	<제17회 2021 서울 아시테지 겨울축제> 공식초청작 모집 공고
5월 18일	제3차 정기이사회
5월 19일	아시테지 세계본부 Special ZOOM Meeting
5월 20일	아시테지 세계본부 ZOOM Coffee Session(아시아·오세아니아)(1차)
5월 27일	아시테지 세계본부 ZOOM Coffee Session(아시아·오세아니아)(2차)
6월 8일	<서울시 공연업 회생 프로젝트> 공연단체 공모
6월 26일	현대자동차그룹과 함께하는 <2021 지역아동극축제> 자문회의
6월 28일	<서울시 공연업 회생 프로젝트> 심사회의
6월 30일	<서울시 공연업 회생 프로젝트> 공연단체 공모 결과 발표
7월 4일	<제17회 2021 서울 아시테지 겨울축제> 서류심사
7월 17일	<제17회 2021 서울 아시테지 겨울축제> 공식초청작 결과 발표
8월 15일 ~ 25일	<제 28회 2020 아시테지 국제여름축제> - 비대면 축제 진행 (재능TV, JEI English TV, 네이버 공연 Live, 유튜브)
8월 17일	제4차 정기이사회
9월 9일	<공연의 영상화> 온라인 토론회 (1차) - 영상 제작과정의 이해 및 유통의 가이드 마련
9월 10일	2020 긴급 온라인 임시총회 개최
9월 17일	<공연의 영상화> 온라인 화상특강 - ‘공연의 영상화, 어떻게 하지?’
9월 23일	<공연의 영상화> 온라인 토론회 (2차) - 유통시장의 이해 및 사용료의 가이드 마련

9월 26일 ~ 27일	2020 연극의 해 <즐거운 거리두기 공연> 진행
10월 6일	문화체육관광부 주관 코로나19 극복을 위한 문화예술계 긴급현안 간담회
10월 12일 ~ 15일	2020 서울아트마켓(PAMS GROUND) 참가
10월 22일 ~ 24일	<서울시 공연업 회생 프로젝트> - 아이디어 발표
11월 5일	경기도 아동청소년 예술공연 공간확대방안 토론회
11월 16일	제5차 정기이사회
12월 31일	통권 18호 아동청소년극포럼 발간

아시테지 한국본부 2021년 연간 행사 (예정)

1월 6일 ~ 24일	<제17회 2021 서울 아시테지 겨울축제>
1월 12일 ~ 22일	<K-PAP 2021 서울 아동청소년 예술공연 플랫폼>
1월 24일	<제29회 서울어린이연극상 시상식>
2월 중순	제1차 정기이사회
	제31차 정기총회
3월 20일	<세계아동청소년 연극의 날> 행사
4월 중순	제2차 정기 이사회
5월 중순	현대자동차그룹과 함께하는 <2021 지역아동극축제>
	제3차 정기이사회
7월 23일 ~ 31일	<제29회 아시테지 국제여름축제>
8월 중순	제4회 정기이사회
10월 말	<제28회 전국어린이연극잔치> 본선
11월 중순	제5차 정기이사회
12월 중순	2021 아시테지 코리아 <송년의 밤>
12월 31일	통권 19호 아동청소년극포럼 발간

* 일정 및 내용 변경 가능



사단법인 국제아동청소년연극협회 한국본부

값 10,000원



9 772465 993005

ISSN 2465-9932