

비평플랫폼
시뮬레이션#1
<퀴즈>@신촌극장 by 라시내, 최기섭

일시_2월 1일 오후 2시 ~ 6시

장소_대학로 연습실

참여자_

라시내(호스트, 비평플랫폼 설계), 최기섭(호스트, 비평플랫폼 설계),

김신록(게스트, 비평플랫폼 설계), 정진세(게스트, 비평플랫폼 설계)

구자혜(게스트), 김기일(게스트), 손나예(게스트), 손옥주(게스트),

하상현(게스트), 황수현(게스트), 하은빈(게스트)

#시작하며

라시내 : 시작하겠습니다. 먼저 제 소개부터 할게요. 저는 라시내라고 합니다. ‘프로젝트 이인’이라는 이름으로 최기섭과 함께 공연을 만들고 있습니다. 이 자리가 열리게 된 계기를 간략히 소개드리고 시작하면 좋을 것 같은데요. 저는 2017년부터 기섭과 같이 작업을 해 왔는데, 그 과정에서 허기짐을 많이 느꼈던 것 같아요. 공연은 하고 나면 남는 것이 없고 사라져 버린다는 그런 허함이 아니라, 오랫동안 마음에 두고 있었던 말을 세상에 내놓았는데, 누군가는 그 말에 답해 줄 것 같은데, 돌아오는 목소리가 없다는 허함. 물론 비평이라고 하는 것이 존재하지만, 사실 처음 작업을 시작하면 누군가가 그 작업에 주목하고 비평해 주기까지 오랜 시간이 걸리잖아요. 저는 비평을 받아본 적이 거의 없고, 받는다고 해도 비평이 그런 목마름에 답하는 말이라고 느낀 적이 없는 것 같아요. 공연을 했으면 그걸 본 사람과 이야기를 나누고 싶은데, 물론 ‘관객과의 대화’라는 자리가 있지만 공연 직후에 마련되는 그 자리에서 오갈 수 있는 이야기에는 한계가 있으니까요. 그러면 어떤 자리가 있으면 좋을까 생각했을 때, 작업을 하면 보러 오시는 분들 중에 창작자 분들이 많이 계시니까, 창작자 분들이 나름대로의 시각에서 봐주실 수 있는 것이 있지 않을까 생각했어요. 비평은 너무나도 초월적인 시선이고 객관적인 언어를 자처하잖아요. 그게 아니라 각자가 가진 맥락을 가지고서 만날 수는 없을까. 제가 작업을 하는 맥락이 있고, 여러분이 각자의 맥락에서 제 작업을 보시면 그 맥락이 제 작업의 맥락과 닿아 있을 수 있고, 그런 지점들에서 만날 수는 없을까. 이런 생각이 있다고 어디 가서 슬쩍 얘기를 했더니 정진세 연출님과 김신록 배우님께서 재미있는 생각이라고 이 자리를 함께 열어주셨어요. 그러니까 오늘 이 자리는 이런 아이디어가 있으니까 한번 해보자 하고 열린 자리입니다. 해보고 뭔가 나오는 게 있으면 이후에 그걸 토대로 발전을 시킬 수도 있을 것 같고, 혹은 괜히 이런 거 하지 말자는 의견이 나올 수도 있을 것 같고, 파일럿의 의미를 가진 자리라고 생각해 주시면 좋을 것 같습니다.

정진세 연출님께서 진행 방식에 대해서 메일을 보내주셨는데요. 일단은 익명성을 가지고 만나는 것이 아니라 각자의 맥락을 가지고서 만나자는 취지가 있는 만큼 자기소개를 하고 시작하도록 하겠습니다. 공연 창작자의 자기 이야기와 관객-창작자의 자기 이야기가 있고, 본격적인 단계로 넘어가서 공연에 대한 공통의 상(想)을 만들 텐데요. 이 부분은 해석이나 의견을 다소 배제하고 사실정보를 모아서 공연을 재조립해내는 과정입니다. ‘이 공연은 이러저러한 공연이었다’고 그렇게 협의된 바에 근거하여 관객-창작자 분들이 공연에 대해서 흥미롭게 생각한 점, 아쉽게 생각한 점, 공유하고 싶은 질문을 말씀해 주세요. 질문은 창작자에게 던지는 질문일 수도 있고, 여기 게시는 다른 관객-창작자 분들과 공유하고 싶은 질문일 수도 있을 것 같아요. 세 가지 범주에 속하지 않더라도 던지고 싶은 다른 화두가 있다면 자유롭게 공유해 주시고, 그렇게 나온 이야기들 중에서 저희가 답을 해야 하는 부분에 대해서는 답을 하고, 그 다음에는 자유롭게 얘기가 오갈 수 있도록 하겠습니다. 그리고 시간이 상당히 길게 잡혀있는데, 보통 이런 대담을 하면 한두 시간 안에 끝내야하고 얘기가 제한되는 점이 있어서 일단 시간을 길게 잡아보았습니다. 어디에서 얘기를 마칠지는 아직 결정을 하지 않은 상태라서 그 부분은

진행을 하면서 다시 서로 협의를 할 수 있을 것 같습니다. 원래는 저희 소개부터 하려고 했는데 제가 말을 서두에 너무 길게 한 것 같아서요. 다른 분들부터 얘기를 시작해볼까요?

#작품과 나의 연결고리

하상현 : 안녕하세요, 저는 하상현이라고 하고, 시각예술을 기반으로 퍼포먼스 작업을 하고 있습니다. 저는 목소리를 가지지 못한 것들, 그래서 자신의 몫이 없는 것들, 특별히 그것들이 어떻게 공적인 자리에, 또 외부에 드러날 수 있는지 관심을 가지고 있습니다. 이와 관련해서 퍼포먼스는 계속해서 사라지고 잊히는 것이기 때문에, 그런 사라지기 쉬운 상태가 어떻게 기억이 되는가에 대해서도 관심을 가지고 있습니다.

무언가가 반복되는 것을 보면, 장면들이 같은 것처럼 착각하게 됩니다. 그러다보면 장면이 더 사라지기 쉬운 상태가 되기도 하고, 동시에 뭉쳐져 기억하기 쉬운 상태가 된다고 생각해요. 스코어로 반복되는 움직임 가진 <퀴드>가 그런 형태를 지니고 있을 거라고 생각을 해서 관심을 가지고 공연을 보러오게 됐어요. 저는 반복되는 것들이 물건을 기계적으로 생산하는 과정과도 관련이 있다고 생각합니다. 특별히 <퀴드>는 베케트의 TV 작업을 다시 해석하고 보여주는 작업이라는 이야기를 들었습니다. 영상 안에서의 장면이 반복되는 것과 눈앞에서 몸이 반복되는 것은 다르지만 현 시대에는 상태들이 겹쳐지고 있다는 생각을 가지고 있어요. 좀 더 그런 관점에서 이 작업을 봤습니다.

김기일 : 저는 김기일이라고 하고, 주로 연극연출을 하고 있습니다. 현재 '엘리펀트룸'이라는 팀에서 활동을 하고 있고, 주요 관심사는 그때그때 다른데, 요즘의 관심사는 공연을 왜 하고, 누가 공연을 보고, 와서 무엇을 볼까에 대한 관심사가 있는데, 매번 바뀌는 것 같아요. 처음에 제안을 받았을 때, 초청장도 받고 질문에 대한 고민을 해보았지만 정리가 쉽게 되지 않는었습니다. 왜 공연을 보러 갔는지를 얘기를 좀 하면, 신촌극장이라는 극장에 관심이 많아서 오랫동안 다니고 있었는데 어느 순간 보니 제가 연극 공연만 보고 있더라고요. 전진모 신촌극장 극장장과도 몇 차례 얘기를 하면서 신촌극장에 관심을 두게 되다 보니까 거기서 공연되는 개별 작품들은 모여서 어떤 맥락을 만들고 있을까, 라는 궁금증이 생겼어요. 또 인상 깊었던 얘기가 있었는데 연극하는 사람들은 연극만 보러 오고 다른 장르 하는 사람들은 그 장르만 보러 오더라. 이런 얘기를 들어서 올해부터 일부러 다른 장르 공연을 일부러 더 많이 보러 간 것도 있었다. 사실 공연을 보는 게 쉽지는 않았는데, 그건 공연에 문제가 있다는 건 아니고 제가 무용 장르 공연을 독해하는 방법도 잘 몰라서 열심히 생각을 하면서 본 것도 있었고, 그래서 오늘 이 자리에 오는 것을 제안 받았을 때 내가 가는 게 맞나 생각을 하다가 온 이유는, 다른 사람들은 과연 여기서 어떤 것을 보고 있을까를 공연을 보며 내내 궁금해 했던 것 같아요. 그 극장 안에서. 또 사무엘 베케트의 <퀴드>라는 작품에 대해서도 잘 모르고 있던 상황에서 작품을 봤는데, 애초에 그 공연이 제게 주고 있는 것을 잘 독해를 못해내다 보니, 공연을 봤을 때 여기 앉아있는 사람들은 여기 펼쳐지고 있는 것들 중에서 도대체 뭘 보려고 하는 거지? 그리고 이 작업을 한 창작자들은 뭘 보여주려고 했던 거지? 하는 질문이 계속 남아있어서 오늘 오면 좀 해답을 얻거나 다른 분들 얘기를 좀 들어볼 수 있지 않을까 하는 생각으로 오늘 오게 되었습니다.

하은빈 : 안녕하세요, 저는 하은빈이라고 하고, 현재는 대학원 과정을 수료하고 논문을 준비하고 있는 학생입니다. 더불어 연극, 무용 작업에 참여를 하면서 공부와 작업 사이에 있다고 느끼고 있습니다. 저는 '프로젝트 이인'의 친구이기도 하고, 이인이 2017년부터 작업을 했을 때, 퍼포머로서든 드라마터그나 작가로서든 멀거나 가깝게 작업에 참여를 해왔습니다. <퀴드>는 처음으로 완전한 관객으로서 공연을 보았던 첫 경험이라서 저는 편파적인 마음으로, 가까운 사람들이 작업을 할 때 그 작업을 지켜보는 기쁨이 있잖아요. 그런 기대와 기쁨과, 또 어떤 고민과 고생을 하면서 작업을 했을까 이런 것들을 궁금

해하는 마음으로 공연을 봤습니다. 너무 고생스러웠겠다는 생각을 많이 하면서 공연을 봤던 것 같습니다. 오늘 어떤 이야기를 할까 정리되지 않은 상태로 사실 온 것 같은데, 무엇보다도 작업과정에서 어떤 생각을 했고 어떤 마음이 들었는지에 대한 이야기를 더 듣고 싶은 마음으로 오늘 참여하게 되었습니다.

구자혜 : 저는 희곡을 쓰고 연출을 하고 있는 구자혜라고 합니다. 두 분의 작업에 대한 관심도 있었지만 <쿼드> 자체에 대한 관심으로 공연을 보러 갔었습니다. 제가 사실 진짜로 관심을 두고 있는 것은, 각 공연에 적합한 문법과 테크닉을 만들어내는 것이예요. 모든 것이 다 제거된, 사실은 오로지 테크닉과 문법만 남는 작업을 해보고 싶어요. 제 작업을 읽어내는 맥락들은 주로 그것이 아니기는 한데, 실은 테크닉과 문법에 관심이 있고, 관념과 추상의 세계로 나아가고 싶어요. 사실은 배우의 연기술이나 장면을 엮어내는 시간성에 굉장히 관심이 많고 그것을 기술적으로 풀어내고 싶어 해요. 그런 것에 관심이 더 많은 사람이기에, <쿼드>를 보고 너무 좋았습니다. <쿼드>를 한다는 것 자체가 좋았던 것이기도 하죠. 아카이빙북에 '지금 여기에 극장에서 예술의 역할, 역량과 잠재성을 탐구한다'고 쓰셨죠. 저는 공연에서는 그걸 못 읽어냈거든요. 저는 그런 것들이 없는 것처럼 느껴져서 좋았어요. 체스플레이어가 천장을 보면서 혼자서 체스를 두거나 게임 후에 복기를 하는 것과 같은 감각으로 공연을 감각했습니다. 또한 공연 내내 '관극이 뭐지? 체험인가, 지각인가, 관람인가?' 이런 생각들이 계속 들기도 했고요. 시청각적인 것들은 열려있는데, 이 열려있는 것과 제 뇌가 투트랙으로 진행되는 경험을 한 거죠. 연극계는 컨템포러리에 대한 강박이 있는 것 같아요. 컨템포러리가 구체성이 없는 망령처럼 떠돌고 있는데, 이 공연 <쿼드>는 그것이 다 소거된 느낌이 있었어요. 아, 그리고 이 자리에 오는 제안을 수락한 이유는, 저한테는 여기 오는 게 굉장히 뇌를 자극하는 흥미로운 자리라고 생각했기 때문이에요.

최기섭 : 투트랙으로 보셨다는 게 어떤 의미였나요?

구자혜 : 사실 <쿼드>에는 이미지가 없다고 하지만 이미지에 대한 다른 영역을 제시하고 있잖아요. 사실은 두 분이 하신 <쿼드>는 시청각적인 이미지가 굉장히 강렬하다고 생각하거든요. 강렬하잖아요. 그래서 제가 아무리 고개를 떨궈도 시청각은 컨트롤할 수 없이 계속 밀려들어오는데, 그렇다면 시청각에 압도가 된 채로 공연을 관람하게 되잖아요. 그런데 동시에 뇌가 계속 작동을 한 거죠. 그 체스 플레이어가 천장에 말을 놓듯이 뇌에서는 거꾸로 쿼드의 코스, 스코어를 맞춰보고 있었던 거죠. 원인과 결과가 바뀌는 것처럼 뇌가 엄청 활성화되는데 시청각적 강렬한 이미지는 계속 저를 치고 들어오고. 이 두 개는 다른 영역이잖아요. 처음에는 '내가 공연이 지루해서 다른 생각을 하고 있나?'라고 생각했는데 그게 아니었고, 정확하게 계산된, 저도 알고 있는 그것이 실현되는 게 저의 뇌를 자극한 거죠.

김신록 : 안녕하세요, 김신록이라고 합니다. 저는 저를 소개할 때 늘 배우, 창작자, 워크숍 리더, 이세가지로 나란히 소개합니다. 연극 등에 출연하고 있고, 거기서 생긴 질문들을 가지고 제 작업을 하고 있고요. 뷰포인트를 중심에 놓은 워크숍들을 진행을 하는데, 예전에는 뷰포인트 메소드 자체를 고수하는 방식이었다면, 지금은 그 문법이나 철학을 바탕으로 제 작업에서 나왔던 화두들을 워크숍에 참여하는 사람들 각자의 화두에 맞게 함께 이야기하고, 각자 자기만의 질문을 발견하는 자리로 워크숍들을 꾸리고 있습니다.

저는 배우이기 때문에 배우로서 무대에 설 때 존재양태, 존재방식 자체에 관심이 많아요. 존재하는 방식이라는 게 생각해보면, 내가 어떻게 움직이는지, 어떻게 말하고 사유하는지, 결과로서의 방법론 말고 어떤 과정을 거쳐서 그런 일들이 일어나는지 그 매커니즘을 분석하는 데에 관심이 있고요. 그걸 키워드로 삼아서 탐구하는 작업들을 만들고 있어요. 2018년에는 'Unfinished Body'라는 화두를 가지고 <김신록의 뇌르소, 878x626cm>라는 작품을 올렸었고요. 그 다음해에는 '시간의 큐비즘'이라는 화두를 가지고 <위치와 운동>라는 작업을 했고, 최근에는 <5 Takes>라는 작품을 올렸는데요, 주제와 대상 사이의 존재방식의 층위를 좀 나눠서 이게 어떤 방식으로 세계와 관계를 맺는 지에 대한 작업을

했었어요. 제가 이런 작업들을 하는 이유는 그것이었던 것 같아요. 연극이 어떤 상황이나 주장, 메시지에 골몰하는 것이, 저한테는 '희곡을 읽으면 될 일인데 왜 그걸 무대에서 하고 있나? 메시지를 전달한다는 게 과연 무엇인가?' 하는 질문이 들었어요. 저는 개인적으로는 형식 자체가 주장, 내용이 되어야 한다고 생각하는 사람이고, '세상에 균열을 내야해, 사회에 틈에 있는 곳을 발견해야해.' 그런 주의, 주장을 할 게 아니고, 그런 방식의 말하기, 그런 방식의 존재양태를 발견해내는 것이, 그렇게 존재하는 게 사실 그렇게 얘기하는 것이라고 생각해요. 최근의 저의 화두는 아주 실제적인 화두는 이거예요. 물리적 실제와 허구적 실제가 어떻게 존재하는가. 어떻게 물리적 실제와 상상적 실제를 교차하게 할 수 있을까. 그리고 그 사이에서 어떻게 다층적인 시간이 흐를까, 지금 여기의 수행적인 시간과 그 수행을 통해 발생하는 상상적인 혹은 허구적인 시간과, 또 공연이라는 물리적인 시간을 거치면서 변화하고 있는 배우의 신체의 시간과 관객의 시간, 이렇게 다층적인 시간이 흐르는 것에 관심이 많고요. <쿼드>를 보면서 시간에 대한 생각이 많았습니다.

아울러, 최근 연극 공연을 하면서 느꼈던 답답함과 고민이 <쿼드>와도 이어질 것 같아요. 지속과 수행, 지각과 표현, 직관과 분석 등인데요. 연극계에 개념연극, 리서치 베이스 연극, 공동창작 연극 등 분석적인 작업이 많아지다 보니까 배우들이 분석의 결과로, 개념을 설명하고 표현하는 방식으로 무대에서는 경우가 많은 것 같아요. 그러면서 드라마 연극에서조차, 결과가 아닌 과정의 영역으로, 표현이 아닌 지각의 영역으로, 설명이 아닌 체험의 영역으로 흐를 수 있는 부분들이 많이 거세되고 있다는 걸증이 있어요.

그간 라시내 선생님의 작업이 궁금하기도 했고, 무용 쪽에서도 그런 화두를 가지고 실험하는 작업자들이 있다는 걸 알고 있었는데, 창작자들끼리 만나서 이런 얘기를 나눠보고 싶다고 말씀하셔서 저도 오늘 오게 되었고, 참여하게 되어 좋습니다.

황수현 : 안녕하세요. 저는 안무가 황수현이고요. 저는 10년 정도 한 단체에서 무용수로 활동하다가 그만두고 직업전환을 했다고 말할 정도로 완전히 역할을 전환해 안무가로 활동하고 있습니다. 작업의 대부분은 무용수 경험을 기반으로 생긴 질문?의문? 들을 가지고 작업했어요. 그 질문이라는 것은 '춤, 공연예술이라는 작업이 어떻게, 왜 존재해야 하는가?'였어요. 제가 퍼포머로서 춤을 출 때는 분명히 신체적인 경험 내지는 여러 다층의 경험을 하는데, 춤을 볼 때는 퍼포머의 신체적 경험이 충분히 전달되지 않는다고 생각했어요. 과연 춤이라는 것이 무엇을 전달하는 매체고, 예술로서 어떤 가치가 있는가. 공연 예술 안에서의 춤이란 어떤 일들을 하고, 어떻게 작동이 되고, 그 안의 관객과 무엇으로 소통하는가? 라는 질문으로 초반의 대부분 작업들은 퍼포머의 감각과 상태를 만들고 드러내는 것, 또 퍼포밍과 공간의 상호작용을 안에 관객을 위치시키는 작업을 진행했어요. 2018년 즈음 이후로 관객의 감각을 어떻게 안무 안으로 개입시킬 수 있을까를 생각을 구체적으로 하고 있습니다. 공연이라는 것이 존재하는데 작동되는 힘, 어떨 때는 퍼포머가, 어떤 때는 공간이, 어떨 때는 관객이 더 힘을 가지고 있기도 하는데, 이 힘을 어떤 식으로 분배하고 작동되게 만들어서 어떤 예술적 경험을 할 수 있는가를 계속 탐구하고 있습니다.

<쿼드>를 보러간 이유는 우선 '프로젝트 이인'과 친분이 있었고 지난 작품도 몇 번 본 적이 있어서 이번에는 어떤 색깔을 보여 줄까하는 궁금증에 보러 갔습니다. 최근에는 작품 자체에 관심도 있지만 각각 예술가들이 어떤 식으로 본인 작업과 예술 환경을 확장시켜나가는지에 대한 관심이 있어요. 예전에는 작품만 보고 그 작품이 좋았나, 나빴나를 봤다면 최근에는 예술가에게 좀 더 관심이 있고 그 예술가가 자신의 세계를 어떻게 발전시키고 변화를 만들어 가는지, 그래서 그것이 어떤 예술 환경을 만들어 나가는지에 대한 관심이 있기 때문에 지금 이 두 분이 어디쯤에 있나 궁금한 마음에 보러 갔었고.

또 하나 저는 재해석하는 작업을 안 하는데, 재해석하는 작업이 갖는, 생각하는 방법일 수도 있고, 왜 재해석을 하는지, 내지는 그것에 어떤 의미가 있는 지에 대해 관심이 있었던 것 같아요. <쿼드>라는 작품에 대해서 잘 모르는 채로 공연을 보고 나중에 영상을 찾아 봤어요. 그래서 이후에 궁금증이 더 생기더라고요.

마지막으로는 피드백을 하는 것 자체에 대한 관심이 있어요. 피드백을 받을 일이 많지 않을뿐더러, 작업에 대해서 다른 장르의 예술가들과 얘기 할 경우가 없기 때문에 오늘은 어떻게 진행될지궁금합니다. 다만, 과연 공식화 될 때 제대로 된 피드백이 나올 수 있을까 하는 질문도 가지고 있습니다.

손옥주 : 저는 공연학자로 활동 중인 손옥주라고 합니다. 저는 연구자라는 정체성을 가지고 학술 리서치와 예술 현장 리서치를 병행하고 있어요. 현장에서 활동하는 작가님들이 오늘 모이신 만큼, 최근에 참여했던 예술 프로젝트에 대해 간략하게 말씀드리자면, 우선 서커스 관련 리서치를 진행했는데요, 20세기 한국 서커스 예인들의 삶과 기예에 관심이 있어서 그분들을 만나서 인터뷰하고 인터뷰 내용을 책자 형식으로 정리하는 작업을 했고요. 다른 하나는 안무가 임지애님이 진행 중인 <춤의 이주>라는 제목의 리서치 작업입니다. 올해는 재일조선인 분들의 조선춤에 관해 리서치를 진행했어요. 원래는 조선춤의 이동 범주를 동아시아로 넓혀 북한, 그리고 일본과 중국의 이주민 사회에서 나타나는 조선춤의 양태를 알아보고자 실제로 현지에서 필드리서치를 진행하려고 했었는데 코로나 때문에 상황이 여의치가 않아서 주제를 좀 바꾸게 됐어요. 어쨌든 대략적으로 말씀드리자면 최근에 이런 주제들로 현장연구 활동을 했고요. 궁극적으로 관심이 있는 부분은 댄스를 뛰어넘어서 무브먼트, 또 무브먼트가 하나의 결과를 뜻한다면, 그 결과가 나오기까지의 과정으로서의 무빙 그 자체라고 할 수 있을 것 같아요. 움직임은 무엇을 통해서 추동되는지 등등, 그런 것들에 잡다하게 관심이 많습니니다.

<퀴드>를 보러가게 된 이유는 사실 이전에 김원영 작가님과 하셨던 <무용수-되기> 작업이 너무 멋진 작업이라는 소문을 여기저기서 많이 들어서 '프로젝트 이인' 작업을 꼭 한 번 보고 싶었는데 그 때 놓쳐서 아쉬워하던 참에 마침 신촌극장에서 <퀴드>를 공연한다는 소식을 듣고는 보러 간 거였어요. 또 베키트가 말년에 그런 작업을 했었는지 전혀 모르던 상태였는데요. 예전부터 원작이 있는 작품이 어떻게 재해석되는 지에 대해서 관심이 있었어요. 원래 제 연구 주제가 근대 공연예술사 쪽이다 보니까 평소 20세기 초 공연예술에 대한 관심이 커서 과거의 공연이 동시대 작업 안에서 어떻게 구현이 되는지 덕질하듯이 찾아다녔었거든요. 80년대에 발표됐던 원작 <퀴드>가 어떻게 재구성되었는지에 관심이 가서 공연을 보게 되었습니다.

정진세 : 저는 희곡을 쓰고 연출을 하고 있습니다. 저의 관심사는 비인간, 비역사와 같은 주제입니다. 기본적으로 인간과 역사라고 하는 연극의 큰 주제들에 대한 반감 같은 것이 있습니다. 연극은 인간과 역사에 대해 잘 알아야 한다는 당위적인 명제가 있는데요, 저는 늘 그걸 모르고 해왔다는 생각을 해요. 공연 예술 안에서는 다원예술은 연극과는 바로 거기서 차별화된 지점을 보여준다고 생각합니다. 갑자기 딴 소리를 하자면, 김홍중이라는 사회학자가 '사회학적 파상력'이라는 개념을 얘기했는데, 그게 뭐냐면 지금 시대에는 뭔가를 새롭게 세계가 창조되거나 구성되는 것보다는 현재 사회가 무너지거나 멸망하는 것이 상상하기에 더 용이하다는 내용입니다. 저도 거기에 동의를 하고요. 역사를 통해 더 나은 세계를 상상하는 게 기존의 연극이라면, 지금의 세계가 멸망하고 있다는 것을 증명하는 게 제가 하고 싶은 연극이 아닐까.

10년 전에 저는 '연극' 보다는 '다원'예술을 더욱 좋아했던 것 같습니다. 여기서 말하는 다원예술은 제 말로 해보자면 관념적으로 존재하는 예술개념이 수행성이 강한 행위를 통해서 그 작가 고유의 것으로 증명되는 예술입니다. 저는 그것을 되게 좋아했던 것 같아요. <퀴드>는 보는 순간, '아, 이것은 다원예술이다'라는 생각이 들었습니다. 저에게 어떤 연결고리가 있는지 살펴보니, 저는 퍼포머의 사연이나 감정, 사정이 기입되어 있는 '몸'이나 '서사'를 싫어하는 것 같아요. 제가 작업할 때도 그 배우로 인해서 저의 작업이 상향평준화, 또 업그레이드가 되더라도 그게 좀 싫더라고요. 현존감이나 배우의 존재성이 강하게 들어간 작업을 안하고 싶어요. 물론 그걸 잘하는 창작자나 잘 되어있는 작품에 대해서도 굉장히 놀랍고 멋지다고 생각합니다. 하지만, 그런 게 배제되어 있거나 없는 공연이나 형식에도 관심이 있었던 것 같아요. 같이 하는 배우님들이 '나와 하지 말고 차라리 기계랑 해라, 로봇이랑 해라' 이런 말을 장난처럼 저한테 하는데, 저는 진심으로 기술 발달을 기다리고 있습니다.

또 저는 관객을 비폭력적으로 괴롭히는 것에 대한 관심이 있는데요, <퀴드>가 그런 작품이라고 저는

생각했어요. 저는 관객과 창작자가 권력게임을 하는 것을 좋아하는데, 여기서 말하는 권력게임이라는 것은 물리적이거나 폭력을 동원하지 않더라도 상대가 내 말을 듣게 만드는 차원입니다. 그게 교묘해야 된다는 생각을 늘 갖고 있어요.

저는 개념, 논리 같은 것을 즐기는 것 같아요. 연극은 놀이라고 하고, 우리 다 놀자, 이런 얘기를 실제로 하고, 퍼포머들은 무대에서 즐기잖아요. 저는 그게 싫거든요. 게 책상논리다, 현학적이다, 이런 비판을 받을 수도 있겠지만. 어떤 개념이나 논리들이 창작자의 머리 속에서, 마음 속에서 놀았으면 좋겠지, 퍼포머들이 안 갖고 놀았으면 좋겠고, 그런 점에서 연출가의 개념 작업인 다원예술을 좋아하는 것 같습니다. 그런 고민들을 '프로젝트 이인'에서도 하고 있지 않나 하는 생각도 들고요. 창작자가 의도했든 하지 않았든 <퀴드>를 통해 제가 생각해오던 것이 자극을 받아서 그런 것들을 논의해보고자 이 자리에 오게 되었습니다.

손나예 : 저는 퍼포머로 활동하고 있고, 안무 작업도 하고 있는데 최근에는 조금 더 안무작업을 하는데 집중하는 시기를 보내고 있는 것 같아요. 저는 나와 남이 어떻게 연결되어 있는지에 관해서 공연이라는 시간 안에서 어떻게 경험해볼 수 있을까를 고민하고 있습니다. 최근 신촌극장에서 공연 했던 작업 <동선>은 '사고 (accident)'라는 가상의 상황(의식을 잃은 사람을 이동시키는 것이 더 안전하다)을 설정을 하고, 관객참여형으로 작업했습니다. 저의 맥락에서, 사고의 순간으로 계속 돌아갈 수밖에 없는 반복적인 몸매 대해서도 관심을 갖고 있고 그것을 어떻게 풀어야할지 고민하고 있었는데요. 그래서 <퀴드>에서의 핵심인 반복을 관심 있게 봤어요. 사무엘 베케트를 잘 알지를 못하지만 유일하게 읽히는 희곡이 <고도를 기다리며>였고 그 희곡에서 비롯된 관심으로 <퀴드>를 알게 되었습니다. 베케트가 내포하는, 제시하는 상징이 저에게는 재밌게 읽히는 것들이 있었어요. <퀴드>는 어떻게 보면 움직임 스코어가 이미 드러나 있다고 생각되는 작업이라고 생각했거든요. 이미 실현되어있는 부분들이 있으니까요. 이 스코어를 현장에서 지금, '프로젝트 이인'은 어떻게 다시 만들어 낼까, 어떻게 이 사람들을 통과해서 변형되어 나올까 하는 궁금증이 컸었습니다. 그리고 '프로젝트 이인'이 가지고 있는 피드백에 대한 목마름을 바탕으로, 저의 작업에 관해서도 마음을 담아 해주었던 피드백에 감사한 마음이 있었어요. 제 시야를 넘어서 다른 분들은 어떻게 생각하시는지 들어보고 싶어서 오늘 자리에 나오게 되었습니다.

최기섭 : 저는 최기섭입니다. 라시내와 함께 프로젝트 이인으로 활동하고 있고 공연을 만들고 있습니다. 대학에서 현대무용을 전공했고, 현재 대학원에서 공연예술이론을 공부하고 있습니다. 학교에서 무용을 배울 때 춤이란 무엇인지, 혹은 춤은 어떻게 추어야 하는 것인지에 대해 마치 정답이 정해져 있는 듯한 분위기에 갑갑함을 많이 느꼈고, 이런 경험이 공부를 하고 작업을 하게 된 계기가 되었던 것 같습니다. 보통 무용은 다른 예술장르에 비해 추상적인 장르라서 그런지 대상이나 세계에 대한 안무가의 개인적인 감상에서 작업이 시작되는 경우가 많아요. 그러다보니 일기를 쓰는 수준에 그치는, 그러니까 별로 그적인 사유(웃음)에서 작업이 끝나버리는 경우가 많은 것 같아요. 가령 무용 공연 소개글을 보면 '인간'이나 '현대사회', '소외'나 '욕망' 등을 주제로 하는 경우가 꽤나 많은데, 이렇게 거대하고 추상적인 내용을 마치 철학자인양 다루다보니 작품이 나이브하게 될 위험이 많은 것 같아요. 안무가란 작품을 만드는 사람이기 이전에 자기 자신의 춤을 추는 사람이라는 팽배한 인식 역시 작품 자체보다는 춤의 느낌이나 표현성에만 주목하는 경향을 만드는 데 영향을 준 것 같아요. 요즘은 어떤지 모르지만, 예전에는 공연을 하고 나면 "너 춤 많이 늘었다"는 말이 작업자들 사이에 칭찬으로 자주 사용되었어요. 물론 춤을 소화하는 기량은 매우 중요하지만 춤을 얼마나 잘 쳤는지가 관건이 되는 문화에서는 작품 자체가 부차적인 것이 되기 쉽죠. 이런 문제의식 속에서 그간 작업을 해왔고, 이번 <퀴드>의 경우도 마찬가지였어요.

라시내 : 일단은 <퀴드> 얘기하기 전에 저희 첫 작업에 대해서 얘기하고 싶은데요. 저는 대학교 때 예술이랑 전혀 상관없는 공부를 했는데 연극을 되게 좋아했어요. 연극을 많이 보러 다녔고, 연극 이론을 공부하려

고 대학원에 진학을 했고, 지금도 공부를 하고 있고요. 그런데 신록 배우님이 말씀하신 것처럼 ‘희곡을 읽으면 재미있는데 굳이 연극을 왜 하지?’ 이런 생각을 공부하는 초반에 많이 했어요. 그런 화두로 연구를 하다보니깐 언어가 아닌 다른 방식으로 어떻게 공연이 작동하나, 공연이라는 게 무엇인가, 공연을 통해서 무엇이 발생하나 이런 쪽으로 관심을 가지게 되었어요. 그러다가 대학원에서 만난 동료들과 같이 작업을 하게 되었고 기섭과는 2017년에 작업을 시작했는데, 처음에는 ‘춤이란 무엇인가’ 하는 공통의 관심이 있었어요. 기섭은 테크닉을 강조하는 제도권 무용교육에 강한 반감이 있었고, 움직임 자체보다 움직임으로 모양을 만드는 데 치중하는 경향의 작품들에 비판적이었는데, 그게 저한테는 이렇게 다가왔어요. 그렇다면 춤이 뭘까. 테크닉이나 조형성 같은 것을 다 제외한다면 결국 춤을 춤으로 만드는 것은 뭘까. 저는 이게 결국 공연을 공연으로 만드는 것은 무엇인가에 대한 물음이라고 생각했고, 그래서 우리가 만드는 게 춤이든 뭐든 상관없다고 생각했어요. 처음에 만들었던 작품은 우리가 ‘무용극’이라고 이름을 붙였는데, 저는 그게 연극이라고 생각하고 만들었거든요. 기섭은 춤이라고 생각하고 만들었고. <퀴드> 같은 경우에도 저는 연극이라고 생각하고 만들었거든요. 기섭은 춤이라고 생각하고. 누군가가 거기에 있고 등장하고 움직이는데, 그런 것들은 왜 우리의 관심을 끌어당기는 걸까. 어떤 움직임이 결국 불만한 것이 뭘까. 예쁜 움직임, 아름다운 움직임, 조형적인 움직임, 기교가 뛰어난 움직임이 아니라면, 뭐가 도대체 움직임을 움직임 자체로 불만한 움직임으로 만드는 걸까. 이런 물음들에서 출발해서 공연을 만들기 시작했고, 그때는 무언가에 ‘반(反)한다’는 부정적인 추동이 컸기 때문에 무용교육을 전혀 받지 않은 퍼포머를 섭외를 해서, 주로 즉흥을 훈련을 해서, 이미 짜여져 있고 만들어져 있는 움직임을 최대한 배제하는 방식으로 움직임을 찾아서 공연을 처음 만들었던 것 같아요.

그런데 첫 공연을 하고 나니까 어떤 의미에서 한계가 많은 시도였다는 생각이 드는 거예요. 부정적인 추동에서 시작된 공연이라서 A에 반하여서 A가 아닌 것을 하겠다고 방향을 세우니까 결국은 A에 종속되어서, 기생해서 밖에 언어가 작동하지 못하고. 그리고 안무가가 미리 안무를 짜서 퍼포머에게 수행하게 하는 방식이 아니라 퍼포머로부터 모든 것이 발견되어야 한다는 기조로 작업을 했는데, 그게 아니라 가장 짜여진 것 안에서조차 안무에 포섭되지 않는 것이 드러나야 하지 않을까. 안무라는 것이 사실은 태생적으로 춤을 써서 고정시키는 것이잖아요. 춤은 경험으로 밖에 전승이 안 되니까, 춤을 기호로 나타내서 마치 악보처럼 만드는 행위를 최초로 안무라고 한 것이고. 그렇다면 결국에 안무라는 것이 붙잡을 수 없는 것을 붙잡고자 하는 이상한, 불가능한 욕망에서 태동한 것이구나. 그래서 저희 작업의 방향이 안무라는 개념을 가지고 그 불가능성을 문제 삼는 방향으로 선회가 되었어요. 지난 작업인 <무용수-되기>가 그런 개념을 바탕으로 한 작업이었어요. 안무라는 것 자체가 애초에 불가능한 기획이라면, 그게 언뜻 작동하는 것처럼 보이는 지점보다 나아가서 정말로 불가능해지는 지점까지 갈 수 있을까. 물론 안무는 작동을 할 것이고, 그 안무를 통해서 춤을 추겠지만, 하지만 애초에 안무가 가지고 있는 기획을 극단으로 밀어 붙이면 어떤 불가능한 지점, 작동하지 않는 지점까지 갈 수 있을까. <무용수-되기>를 하면서 ‘불가능’이라는 키워드를 가지고 있었던 것 같고.

<퀴드>랑 <무용수-되기>는 출발은 거의 동일했던 것 같아요. 두 작업 모두 동일선상에서 안무라는 개념을 가지고 출발한 작업이고, 사실 그 전에 기하학과 안무를 주제로 10분짜리 댄스필름 작업을 한 적이 있어요. 기하학이 변화무쌍한 세계를 영원불변의 법칙이나 가시적인 것의 질서로 구획을 해내는 장치라면 거기에는 안무가 가지고 있는 것과 동일한 욕망이 투영되어 있다는 관점에서 둘을 붙여서 생각한 작업이었고, 그 관심을 계속 발전시킬 생각도 가지고 있었는데, 굉장히 우연한 계기로 소설을 쓰는 친구가 소개를 해줘서 <퀴드>라는 텍스트를 알게 되었고, 안무와 기하학의 연결고리에서 뭔가를 해 보자는 저희의 관심과 굉장히 잘 맞는 텍스트라고 생각을 하게 되었어요. 말하자면 저희는 안무, 댄스 노트이션, 스코어 이런 것들이 근원적으로 동형적인 것이라고 생각을 하고 있어서, 움직임을 기보했지만 댄스 스코어로 쓰인 것이 아닌 텍스트를 댄스 스코어로 읽어내는 작업을 통해서 베케트의 텍스트를 기존의 관심과 붙여보고 싶었던 것 같아요. 공연이 끝나고 나서 누군가가 ‘이것도 안무인가?’라는 말을 무용수에게 했다고 전해 듣기도 했는데요... 이번 작업은 분명히 안무에 대한 관심으로부터 시작했지만, 굳이 말하자면 텍스트와 퍼포먼스의 관계를 묻는 쪽으로 흘러가 버렸구나, 결국 그

문제를 대면해야만 하는 작업이 되어 버렸구나 하고 사후적으로 생각했던 것 같아요.

김기일 : 텍스트와 퍼포먼스라 하면 구체적으로 어떤 것인가요?

라시내 : 베케트가 쓴 텍스트와 저희가 실제로 해야 하는 퍼포먼스 사이의 관계를 저희가 정립을 해야 하잖아요. 첫 작업을 했을 때 제가 정말 마법 같은 순간이라고 생각했던 것이 있는데, 사실 저희 작업에서 움직임 자체는 아무 의미가 없었거든요. 그냥 정말 우연히 발견된 움직임들일 뿐인데, 그것들을 배치를 해두면 관객들은 거기에서 어떤 의미를 찾는 거예요. 제가 봐도 어떤 의미가 나오는 거예요. 완벽한 무의미에서 어떤 의미로 도약하는 순간이 굉장히 재미있었어요. <퀴드>를 읽고 제가 너무 좋았던 건, <퀴드> 텍스트 자체는 정말 아무 의미가 없는 것 같아요. 정말 무의미한 텍스트고, 무의미한 텍스트인데 그걸 실제로 공연을 했을 때는 어떤 정신적인 차원이 발생하는 것이 있어요.

김기일 : 아까 배치라는 것도 무의미하게 배치를 했는데 공연 관객들에게서 맥락이 발견된 것으로 이해를 하면 되는 건가요?

라시내 : 아니요, 배치는 공들여서... 특히 첫 작업은 염두에 둔 주제가 있었고 어떤 이야기가 막연하게나마 제 속에 있었어요. ‘그 이야기로 갈 수 있을까? 이 무의미한 것들로?’ 이런 생각을 하면서 만들었는데 그게 되니까 ‘와우!’ 이렇게 생각을 했던 것 같아요. 그런데 지금 말하는 의미는 ‘어떤’ 의미인가를 말할 수 있는 그런 의미가 아닌 것 같아요. 그래서 ‘<퀴드> 공연에는 어떤 의미가 있냐?’고 물으면 대답을 할 수가 없을 것 같아요. 하지만 모종의 의미의 차원이라고 할까요, 정신적인 차원이 작동을 하게 되는 그런 순간을, 그런 경험을 생산하는 것 같아요. 극히 무의미하지만 의미가 있는, 극히 신체적이지만 사실은 의미의 차원에 있는.

#공통의 상(像) 만들기

라시내 : 공연에 대한 공통의 상 만들기, 내가 무대에서 확인한 사실을 쌓기는 시간을 정해서 최대 30분 정도 자유롭게 해보도록 하겠습니다.

정진세 : 저는 의상색깔이 가물가물한데, 아시는 분은 좀 말씀을...

좌중 : 노란색, 흰색, 분홍색, 파란색.

정진세 : 출연자 네 명은 모두 여성으로 정체화한 모양새였고,

하상현 : 천장에 설치된 것이 뭘까 하면서 봤던 것 같아요.

최기섭 : 조명 빛을 사각형으로 디자인하기 위해 조명 디자이너님이 천장에 하드보드지를 달았어요.

하상현 : 문 옆에 계셨던 분이 흰 옷을 입으셨어요.

정진세 : 첫 번째 초반부에 안경을 쓰셨는데 거기 작은 체인 같은 것이 달려 있었어요.

김신록 : 금색 안경이었어요.

하상현 : 안경 기장이 다 달랐어요.

정진세 : 같지 않았나요?

하상현: 같았나요?

정진세 : 의상이 어깨가 드러나는 오프숄더 스타일이었고,

김신록 : 맨발이었어요. 한 분은 발에 붕대를 감았고.

하상현 : 중간에 안경을 다 벗으셨고, 그러면서 빛이랑 움직임의 속도가 의결되고, 빛도 바뀌고

김신록 : 라이브 퍼커션이 있었고, 제가 간 날에는 영상 촬영하시는 분이 있었어요.

하상현 : 퍼커션 소리마다 퍼포머 한 명이 지정되어 있었던 것 같아요. 근데 저만 느꼈을 수도 있는데, 안경을 벗고 나서 퍼커션 소리도 좀 바뀌었나요?

라시내 : 네, 맞아요. 퍼커션이 퍼포머 한명씩을 담당하고 있었고, 퍼커션 구성 자체가 바뀌지는 않았어요. 그런데 반복을 한 게 아니라 다 다른 패턴이었어요.

최기섭 : 그러니까 퍼포머마다 각기 다른 퍼커션이 배정되었는데 퍼포머가 매 번 등장할 때마다 리듬의 패턴은 달라졌어요.

김신록 : 퍼포머들이 사각의 스퀘어 위에서 움직이는 게 직선으로만 움직였어요.

하상현 : 전환되고 나서는 사각의 경계에서 움직이는 것이 안으로 들어갔었어요.

정진세 : 러닝타임은 한 50분?

라시내 : 그 공연이 실수가 좀 있어서, 실수 하나도 안 나온 날은 60분.

하상현 : 관객석이 문 쪽이랑 반대편에 마주보면서 있었어요.

김신록 : 퍼포머들은 걷는 것 이외에는 특별한 말을 하지 않았어요.

정진세 : 중앙에서 교차될 때 특정한 움직임이 있었어요.

하상현 : 반시계 방향으로 교차되었던 것 같아요.

황수현 : 조명을 가려놨던 팻말이 처음에는 회색으로 보였다가 조명기가 없어지는 순간 검은색으로 보였어요.

하상현 : 무대 조명 색깔이 전환될 때 어떻게 달라졌나요?

정진세 : 두 번의 암전이 있지 않았나요? 조명 색깔은 안 변했던 것 같은데

라시내 : 나트륨등은 형광등처럼 스페이싱이 안되고 전체를 밝히는 기능을 해요. 스페이싱을 하려고 가림막을

거추장스럽게 달았던 거고. 처음에는 사각형 공간만 보이는 조명으로 시작을 했어요. 그러다가 나트륨등이 켜지는 데, 나트륨등이 켜지는 시간이 엄청 오래 걸리고, 티가 안 나게 서서히 밝아지니까 관객들이 거의 인지를 못하는 상태로 3-4분 정도 켜지는 시간이 있고, 그러면서 조명이 이상한 세피아 톤으로 바뀌게 되는 거예요. 나트륨등은 그 이후에도 3-4분에 걸쳐서 더 켜지기 때문에 관객들이 느끼기에는 어두운 조명에서부터 밝아진다는 느낌이 드는 거고, 그걸 끊어버리고 전환에 들어갔을 때는 처음 조명과 디자인은 같지만 조도가 훨씬 높은 조명을 사용했어요.

김신록 : 바닥에 테이핑이 되어있었나요?

최기섭 : 네.

정진세 : 퍼포머의 전술도 달랐던 것 같아요. 나이대도 달랐던 것 같고, 저희는 답을 들어서 알고 있기도 했는데 전공자와 비전공자가 분명히 같이 섞여있겠다는 정도만 말고 있어요. 그게 해석 차원이 아니라 그냥 눈에 보기에요 그랬고.

김신록 : 퍼포머들의 키도 다 달랐어요.

하상현 : 한 분이 되게 컸어요. 붉은 옷 입은 분.

황수현 : 천천히 걷는 장면에서, 퍼포머가 걸을 때 가다가 몸을 트는 동작에서 골반을 먼저 돌려서 방향 정렬을 하는 것을 보았어요.

손나예 : 저는 입구를 기준으로 업스테이지에 앉았는데 거기에서는 제작진들이 아래를 바라보고 있는 걸 볼 수 있었어요.

정진세 : 어쨌든 객석이 양면객석이어서 퍼포머도 보지만 어느 시점부터는 관객도 보게끔 된 것 같아요. 고려된 부분인지는 모르겠지만. 퍼커션도 어떻게 연주하고 계시는 지도 슬쩍슬쩍 보게 되었고.

손옥주 : 또 기억나는 게 퍼포머들의 발 스텝 수가 계속해서 유지되었던 것, 5, 3, 4였던가요? 그렇게 처음부터 끝까지 유지되었던 게 기억이 나고요. 그리고 저는 공연을 보면서 장면 구성 전반을 파트 1, 2, 3 처럼 이해했어요. 조명 변화까지도 같이 따라가면서. 코스튬 관련해서는 세 번째 파트가 퍼포머들이 안경을 벗고 표정을 드러내는 처음이자 마지막 씬이 되는데, 그때 퍼포머들의 얼굴 표정뿐만 아니라 발의 표정도 보이더라고요. 그 다양한 발의 표정을 자꾸 따라가면서 봤어요.

구자혜 : 퍼포머들마다 발을 짚는 방법이 다 달랐어요. 또 한 꼭짓점에서 다른 꼭짓점까지 다섯 걸음 맞나요?

최기섭 : 사각형의 한 변은 여섯 걸음이에요.

#무엇을_보았는가 #무엇이_궁금한가 #게스트의_코멘트

구자혜 : 질문이 있는데, <퀴드>가 처음에는 텔레비전 드라마로 제작이 되었고, 응시의 개념으로서의 촬영이 중요했던 것으로 알고 있어요. 그런데 여기는 극장이잖아요. 저는 처음 들어갔을 때 1열에 앉았거든요. 2열은 시각선 때문에 1열보다 높은 의자로 되어있었고. 최기섭님이 위에 계셔서 부감으로 찍고 계신 줄 알았어요. 알고보니 오퍼레이터 하시더라고요. 원작에서처럼 부감으로 찍고 있는 줄 알았던 거죠.

제 입장에서는 어쨌든 원작이 있는 상태에서, 원작과의 차이를 발생시키지 않고 그대로 한 것인지, 아니면 끊임없이 의식을 한 건지, 이에 관련된 전략이 있으셨는지 궁금했어요. 텔레비전 극에서 제작된 <퀴드>를 ‘응시’라는 개념 없이, 혹은 다른 식으로 극장에서 퍼포밍을 할 때 그 차이를 의식하거나 전략화하신 것이 있는지.

정진세 : 저는 당연히 전략이 있었다고 느꼈고, 퍼포머를 섭외하는 데서부터 전략이 있었겠다고 생각했어요. ‘가면’이라고 이야기해주셔서 더 이해가 됐는데, 일종의 얼굴을 가린 건지 눈을 가린 건지, 아마 눈을 가렸다고 느꼈는데, 완전히 가린 게 아니라 안경 너머를 볼 수 있게 한 것, 또 어깨를 드러내서 턱을 돌 때 느낌이 원작과는 다르게 해석하려고 했다는 게 느껴졌어요. 비평적으로 읽자면 제가 볼 때는 관객을 괴롭히는 하나의 전략으로 느껴졌어요. 비폭력적으로 괴롭히는. 분명히 어떤 자극적인 요소가 있다고 느껴졌거든요. 여기서 말하는 자극은, 관객을 지루하지 않게끔 하는 어떤 식의 감각, 계속 살아있게 하려는 장치로 느껴져서입니다. 아까 얘기하셨던 대로 이것을 극단적으로 의미를 빼려고 하는 그런 시도 안에서 좀 쉬운, 친근한 요소들을 배치하지 않았나 하는 생각이 들었고요. 분명히 이 공연은 극단적인 반복이 주는 지루함, 괴로움, 혹은 거기에 맞서서 계속 사유를 발전시켜야 하는 이런 과정이 있기 때문에, 그것이 의도이면서도 의도가 아닌 경우도 있는 것 같은데, 어쨌든 ‘전략’이 있었다고 생각합니다.

구자혜 : 공간 자체를 다루잖아요. 텔레비전 극이었고, 이건 극장에서의 퍼포밍 아트고. 또 궁금했던 건 객석이 마주보고 있는 것과 전체를 둘러싸고 있는 구도는, 관객의 관람 몫이 달라지잖아요. 어쨌든 응시의 개념을 원작에서 이야기하고 있는데. 그 응시에 대한 관점 자체나 큰 전략이 있었는지요? 이것은 위에서 말씀드린 객석의 배치와 관련된 부분이기도 하고요.

라시내 : 원작은 카메라의 시점을 완전히 부감으로 찍었어요.

최기섭 : 텍스트에서 지시하고 있는 내용이에요. 카메라의 위치는 무대보다 높은 곳에 위치한다고 적혀 있어요.

구자혜 : 그러니까 들어갔을 때, 이분이 찍고 있다. 궁금했어요.

라시내 : 원래 생각했던 건 다 듣고 얘기를 하는 거였는데, 뭐가 더 좋은 생각인지 모르겠네요.

최기섭 : 일단 다 나오는 건 다른 사람들의 의견을 즉각적으로 지체 없이 확인할 수 있다는 점에서 장점이 있는데, 잘 모르겠네요.

하상현 : 저도 구자혜 연출님이 얘기하신 부분이 중요한 포인트가 아닌가 생각했었어요. 첫 파트와 두 번째 파트에서 가장 크게 변화가 느껴진 부분은 안경이자 가면을 벗은 장면이라고 생각을 하는데, 무용수마다 개별적으로 다른 얼굴을 드러낼 것인가, 아닌가 라고 하는 차원이고, 그것이 감각적으로 크게 다가온 것 같아요. 얼굴을 가린 상태에서 반복적이고 예상이 가능한 루트, 이미 나와 있는 속도로 돌 때의 몸을 감각했던 방식이랑, 얼굴이 드러나고 안경을 벗었을 때에는 많은 것이 바뀌었어요. 전자에서는 굉장히 기계적이고 추상적인 움직임으 느꼈다면, 안경을 벗고 나서는 개별적인 몸의 움직임으로 크게 느껴졌어요. 그래서 황수현 안무가님이 말씀해 주신 것처럼 무용수의 개별적인 움직임의 차이가 갑자기 확 드러났다고 생각을 해요. 의도와는 별개로 저는 그렇게 느꼈는데, 다른 분들은 어떻게 느꼈는지 궁금해요.

김신록 : 저도 이 부분에 있어서 얘기 나누고 싶었는데요. 사실 연기, 무용의 역사도 그렇고, 사람, 배우, 현존, 실존 역사도 그렇고. 사실 정말 오래됐잖아요. 19세기 후반부터 이미 초대형 마리오네트로 연극을 만

들고 싶다는 사람도 등장했으니. 그리고 나서 현대에 오면 ‘연기하지 않는 연기’부터 시작해서 구성과 조합의 시대를, 연극도 무용도 거쳐 온 것 같거든요. 어떤 개별성과 개인성, 카리스마, 기술 같은 것들은 뒤로 다 숨고 환경과 함께 구성과 조합을 통해서 어떤 것이 더 드러나게 만들자. 그런 걸 하다 보니 이렇게 되는 거죠. 그렇다면 나는 무엇인가? 큐에 의해서 배치되고 구성되는 훈련을 계속 하다 보니 그렇다면 개인이란 무엇이고 인간이란 무엇이고, 나란 무엇인가? 이런 질문을 하게 되는 거예요. 나중에 발견하게 된 거죠. 중요한 건 나한테 이것은 무엇인가와, 그 환경에 대해서 내가 무엇인가에 대한 균형, 추의 조절이라고 생각하거든요. 사실 베케트의 원작 같은 경우는 그 개인성을 다 거세하라고 되어 있잖아요. 키나 체격이 다 비슷하고 망토 같은 걸 뒤집어쓰고 얼굴을 가린 채로 정말 그 패턴과 기하학만 보이도록, 그걸 위에서 부감만 찍었으면 관점까지도 제시해 준 거잖아요. 전체적으로 구성을 보라고 요구하는 거죠. 그 구성을 실험하는? 근데 이게 <퀴드>로 넘어와서 안경을 벗고, 퍼포머들도 다 신체적으로 개인차가 있고 옷도 다 몸에 붙고, 이렇게 확 드러났을 때는 사실 그 균형, 추에 대해서 묻는 것이라고 저는 생각했거든요. 수행을 할 때 구성과 패턴, 조합 안에서 수행자가 수행만을 할 때, 그럼에도 드러나는 수행하는 사람의 질적 변화 같은 것들이 목격되기를 바라는 것 같은데, 그건 되게 정교하게 질문을 잘 던지고 잘 구성해내야 한다는 생각이 들었어요.

패턴이 이미 우리한테 읽혔잖아요, 스쿼어 위를 계속 걷는다는 패턴이. 근데 그 개인성을 거세하지 않았다면 패턴을 하겠다는 것 다음에 이 퍼포머들은 무엇을 하고 있는가. 혹은 무엇을 느끼고 있고? 무엇을 지각하고 있고, 어떤 질적 변화를 경험하고 있는가.

하상현 : 베케트의 <퀴드> 작업을 공연을 본 이후에 봤었는데요. 신촌극장의 <퀴드>와 많이 다르다는 생각이 들었어요. 두 작업이 공유하고 있는 것은 스킵어이고, 이 스킵어 안에서의 구성은 굉장히 수학적이고 연역적인 구성이라고 해야 할까요, 정해져있는 구성이지만 베케트의 <퀴드> 작업은 TV극으로 이걸 보여줬고, 카메라라는 하나의 돋보기를 제시했어요. 이 카메라는 무대와 가까이 있는 것이 아니라 멀리 떨어져 있었고, 영상에 나온 장면들이 굉장히 신비롭다는 생각이 들게 했어요. 왜냐하면 색이 다른 망토로 몸을 가리고 있고, 비밀스럽게 웅크리면서 걷는 것이 사제처럼 느껴졌거든요. 또 하나 발견한 건 무대 가운데 점이 찍혀있더라고요. 베케트의 <퀴드>에서는 그 점을 밟지 않고 계속 빗겨가면서 지나치는 게 중요하다고 생각이 들었고, 이것이 신비로운 방식으로 제시됐다고 생각해요. 신록 씨가 말씀해주신 것처럼 당시에 구성이나 배치를 깨고자 했던 시도들이 있었을 것이고, 아마 베케트도 그 시점엔 그런 영향을 받지 않았나 생각이 들었던 것 같아요.

또 하나 이와 같은 사각형을 사용한 퍼포먼스를 얘기를 하자면 브루스 나우먼이 정사각형 테두리를 걷는 <과장된 매너로 사각형을 따라 걷기>라는 작업이 생각나요. 그 작업 또한 영상 작업이었어요. 이 사각형 구성이 왜 영상으로 드러나기를 그들이 선택했는지에 대해서 다시 되문게 되더라고요. 물론 각기 다른 선택이었겠지만, 시점에 대해서 생각해보자면 사각형을 멀리서 떨어진 시점으로 본다면 형상을 볼 수가 있잖아요. 관찰자가. 그런데 무대 양쪽으로 관객과 같이 보게 된다면 이 사각형과 그 위에서 움직이는 몸은 나한테 너무 가까워지거나, 멀어지는 것이고, 어떤 연역적인, 그림의 형태로 제어할 수가 없는 경험을 준다는 생각이 들었어요. (프로젝트 이인의 <퀴드>작업에서) 그게 드러났다고 생각했어요.

김신록 : 신비롭다는 말이 굉장히 흥미로운데요. 베케트 작품을 배우로 작업해보면 굉장히 재미있어요. 텍스트를 그냥 읽을 때와 무대에 들어가서 수행할 때 그 장광설이나 단순한 일들의 반복이나 그 시간성이 어떤 것을 주는 것 같거든요, 확실히. 그게 그냥 부조리극이 아니고 체감하는 시간성 안에 비밀이 있다는 생각이 들었어요. 베케트의 <퀴드>도 개인성을 드러내지 않고 이 사각형 안에서 돌았을 때, 이 지속 안에서 어떤 것이 발생하는 것 같은데, 그게 그렇기 때문에 질문이 굉장히 정교하게 잘 포커싱 되어야 한다는 생각이 들었어요. 지금 <퀴드> 작업에서 시간성이 60분을 가져가잖아요. 단계가 더 나뉘어져 있고, 거기서 익명성이 사라졌다 개인성이 드러나고, 이런 것들이 복합적으로 혼재가 되어있는

데, 그렇다면 이 시간은 어떤 것을 갖는가, 어떤 질감이나 효과를 갖는가?

황수현 : 거기에 저도 같은 유의 질문이 생겼던 게, 반복이라는 것이 갖는 힘은 사실 지금 발견한 것이 아니라 무용에서는 너무나도 오랫동안 사용되어왔던 하나의 방법인데, 그건 어떤 종류의 힘을 가지고 있다고 생각하는데, 그것을 사용할 때 이들만의 차별성은 무엇이고 그리고 반복으로 특히 지루함이라는 시간을 보낼 때, 사유할 수밖에 없는 구조가 분명히 있다고 생각하거든요. 이 작품은 굉장히 지루했는데, 분명히 사유가 일어났고, 반복이라는 내가 뻔히 아는 방법론 안에서 내가 작동이 되고 있는 것 같은 느낌을 받았다. 그렇다면 작가들의 의도한 사유의 방향이 있지 않았을까 라는 생각이 있었던 것 같아요. 아니면 반복적 패턴을 통해 시간을 날카롭게 다루는 방법이 있었다거나. 예를들면 이 정도 반복으로 시간을 이 정도 보내면 이런 생각이 난다든지 하는...시간을 다루는 데 있어서 본인들만의 방법이 있었는지 궁금했어요.

정진세 : 개인적인 질문들일 수도 있겠다고 생각하고 있었는데 오늘 얘기를 듣다 보니까 아 이게 이 작품을 통해서 발현된 것일 수도 있겠다는 생각이 들면서, 내가 이 작품을 어디까지 능동적으로 읽어야 할까 생각을 많이 했던 것 같아요. 관객으로 앉아있을 때, 지루함이 작품에 전제가 되어 있는 거라면, 그것을 견뎌내면서 사유를 요구받게 되는 것이거든요. ‘아, 내가 여기서 이 작품을 계속 볼 수 있으려면 내가 뭔가 만들어서 관찰지점을 찾고 사유지점을 찾아내야 되는데 내가 어디까지 해야 되지?’ 하고 계속 질문을 던지게 하거든요. 그리고 신록 배우님 말씀 들었을 때 들었던 생각은 등장하는 네명의 퍼포머가 각각 어떤 목적을 갖고 저기서 움직이고 있을까, 그게 궁금했던 것 같아요. 그러다 보면 이제 작업 과정에서 이들은 어떤 약속이나 어떤 연출의 디렉션들이 있었을까를 계속 상상하면서 보게 되었던 것 같아요. 또 이야기를 들으면서 느낀 건데, 왜 중간 이후부터 내가 공연을 재미있게 봤을까 생각을 했을 때, 가면을 벗었다는 게 생각보다 저한테는 컸을 수 있겠다 생각을 해요. 그게 패턴과 반복이라고 계속 인지를 한 상태에서 무언가 의미를 끌어내야 하나? 라고 생각을 하다가 어느 순간 보게 되는 지점 같은 것들이, 아까 말씀하신 ‘개별성’일수도 있겠구나, 그래서 내가 후반부에 가서는 작품을 굉장히 재미있게 보지 않았나 하는 생각이 들었습니다.

하상현 : 반복이라는 게 눈 앞에 있는 반복을 사용할 것인지 영상 속에서의 반복을 사용할 것인지에 따라서 완전히 다른 토대를 가지고 있다고 생각을 해요. 비교할 만한 작품을 생각해보자면 2018년에 국립현대미술관에서 했던 안느 테레사 드 케이르스마커의 <바이올린 페이지>가 떠오릅니다. 어떤 움직임들을 일정한 단위로 계속 반복해서 원형으로 돌고, 무용수의 움직임이 밑에 하얀 모래에 흔적을 남기는 작업이었거든요. 움직임들이 반복되지만 전혀 같은 것으로 반복된다는 생각이 안 들었던 것 같고, 계속 뭔가 생성된다는 느낌을 받았는데, 이 <쿼드>의 전반부에서는 그런 종류의 반복은 아니었다고 저는 생각을 했어요. 훨씬 더 기계적이고 수학적이고, 무언가가 제거 되어 있어요. 추상적이지만 이런 부분에 공감이 되는 지점이 있었던 것 같아요.

정진세 : 공연을 다 관람하고 나서, 이 원작에는 추가적으로 들뢰즈의 “소진된 인간”이라는 제목의 해설 텍스트가 있다는 사실이 공연을 이해하는 데 도움이 되었습니다. 저는 유튜브에서 이 작품의 영상을 봤는데요. 아까 말씀하신 부감샷으로 후드티 뒤집어쓰고 하더라고요. 그 개념에 탄복하긴 했으나 그 영상물과 저 사이에서 어떤 권력게임이 일어나지는 않았습니다. 기섭님께서 얘기하신 대로 현대사회에 현대인들에게 이미 너무 많은 해석권력이 있어서 그걸 내려다보는 식이라고 느꼈는데, 제가 관람한 공연에서는 전혀 그렇지 않았거든요. 퍼포머들도 ‘소진된 인간’의 느낌이 아니라 오히려 시간이 가면 갈수록 뭔가 관객의 에너지를 더 빨아 먹고 (웃음) 오히려 에너지가 생성되는 퍼포머라는 느낌을 받았기도 했고, 또 제가 영상물을 봤을 때는 이건 정말 베케트의 의도대로 누구나 할 수 있는 그런 차원의 예술인데, 오히려 공연을 봤을 때는 누구나 할수 있는게 아니라 어떤 연습이 필요했겠다, 어떤 식의 훈련을 했을까 하는 것이 궁금했구요. 어쨌든 완전히 개인성이 소거되어 있던 그 시점부터 점점 60분이

라는 시간을 관객이 버텨내면서 개인의 존재성에 혹 들어가는 순간에 공연이 딱 끝났다고 생각을 했거든요. 저는 좀 탄생각을 했던 게, 이 네 명의 퍼포머를 다른 주체로 교체해보면 재미있겠다는 생각을 했어요. 저는 이들의 움직임에서 ‘굴신’ 같은 인상도 받아서, <쿼드>를 한국무용 전공자로 바꿔보면 어떨까. 남자 아저씨 네 명으로 바꿔본다거나... 어쨌든 그 퍼포머 네 명이 보여주는 존재감은 압도적이었던 것 같아요.

황수현 : 처음 받은 인상이 ‘굉장히 복고적이다’ 라는 생각이 들었어요. 의상의 색감이나 디자인이 주는 인상이 첫 번째로 그렇게 다가왔어요. 그리고 무용의 요소로 시간, 공간, 에너지가 작동하고 있기 때문에 복고적이라는 인상을 받지 않았나 싶어요. 기하학적이고 수학적인 이미지가 반복되지만 네 명이 모였다 사라졌을 때 한 명의 몸이 남아있고, 네 명이 계속 교차되는 것을 할 때, 굉장히 밀도 있는 에너지가 전달이 됐고 또 굉장히 좁은 공간에서 걷고 있지만 걸음이 에너지가 없는 걸음이 아니고 공간이 좁게 제약되어 있지만 그 공간을 충분히 쓰기 때문에 나오는 에너지들이 너무 흥미롭게 보였어요. ‘되게 지루한데 가슴이 쫄려.’ ‘졸린데 다이나믹해’ 이렇게 두 가지 상반되는 감정들이 묘하게 느껴졌던 것 같아요. 그 공간에서 걸음의 무브먼트, 움직임의 힘을 충실히 사용하고 있는 부분들이 작동이 되면서 굉장히 시간적인 것, 공간적인 것, 에너지적인 것, 그 이후에 퍼포머라는 개인의 몸, 이런 식으로 보여져서 무용적으로 봤어요. 공연이 끝나고 나서 집에 가서 공연의 순간 떠오르는데, 이게 지금 시간대가 아니라는 느낌이 안 들었어요. 뭔가 알지 못하는 예전의 시간과 공간에 방문해 공연을 본 것같은 느낌이랄까? 희한한 시간감이 저한테 왔다고 느껴졌어요. 그런데 베케트의 스코어를 처음부터 끝까지 하면 이 러닝타임이 나오는 건가요? 아니면 스코어를 두 번 반복하는 건가요?

최기섭 : 이게 스코어대로 하면, 텍스트에도 시간이 나와 있어요. 한 걸음에 1초, 이게 BPM 60 이거든요, 그렇게 했을 때 시리즈가 총 4개가 있고, 그 시리즈를 다 반복하면 25분이 나와요. 그래서 텍스트에는 시간도 25분이라고 명시가 되어있는데, 저희는 말씀하신 것처럼 시리즈를 세 번 반복을 했고 전체적으로 60분이 나왔습니다.

라시내 : 그런데 베케트도 그걸 25분에 못했어요. 마지막 세 번째 청크가 BPM 60으로 굉장히 느리잖아요. 베케트가 책상에 앉아서 그 텍스트를 쓸 때는 1초에 한 걸음, 총 25분 이렇게 어림잡작으로 써놓고, 막상 발레 훈련을 받은 무용수들을 데려와서 해보니 안 되는 거죠. 그래서 베케트 영상은 BPM 120 정도로 빠르고, 저희 공연은 첫 번째, 두 번째가 BPM 100이었고, 세 번째가 베케트는 안했지만 우리는 60으로 걸어보자 해서 60, 그래서 전체가 15분, 15분, 25분해서 55분 정도 됩니다.

김신록 : 그 시간이 궁금했어요. 예를 들면 질문이 뭔지에 따라서 작동하는 시간이 되게 다를 것 같은데, 진세 연출님 아까 말씀하셨지만 저도 후반부에는 아주 개인, ‘저 사람은 눈이 이렇게 생겼는데, 저 사람은 무용전공을 했나?’ 이렇게 생각하고 개인한테 집중하는 걸로 흘러갔는데, 과연 던지는 질문이 그런 것으로 파생되기를 바라는 시간이었는지, 뭔가에 따라서, 우리가 ‘무용 이브닝 공연은 50분 정도 해야지’ 이런 게 아니라면, 아니면 어떤 목적에 의해서 55분 정도가 된 것인지. 베케트는 정말 그 정도 시간이 필요하다고 생각했을 수 있는데, 55분이라는 시간은 어떤 과정을 거쳤을까?

손옥주 : 저는 공연을 보면서 ‘아 좋다, 혹은 아쉽다.’ 이런 느낌을 받게 되면 습관적으로 공연을 보고 나서 그런 느낌을 왜 받았는지 스스로 질문을 던지며 머릿속에서 시뮬레이션을 하는 편이에요. <쿼드> 공연을 보면서 습관적으로 질문을 중간 중간 머릿속에 떠올렸는데, 크게 두 가지가, 하나는 ‘어떤 이유로 ‘프로젝트 이인’의 두 분께서 이렇게 구성이 강한 작품을 선택하셨을까?’였어요. 정말 궁금했거든요. 그 직전 작업이 제가 정말 아쉽게도 놓쳤던 <무용수-되기> 작업인데, <춤:in>에 실린 라시내 님의 글을 보면서 글이 너무 좋아서 작품을 보지 않았음에도 머릿속에서 작품을 막 그려가면서 읽었거든요.

‘아, 이런 작업이었겠구나’ 생각도 하면서 읽었는데, 그때도 이본 레이너의 <트리오A> 작업을 레퍼런스로 삼으셨던 거로 알고 있고, 이번 작업의 경우에도 사무엘 베케트의 텍스트를 레퍼런스로 삼으셨는데, 그럼에도 굉장히 큰 차이가 분명히 있을 것 같은데요. 저한테는 180도 작업방향이 바뀔 수도 있었겠다 이런 생각이 들 정도로 작업의 성격 차이가 크게 느껴졌거든요. 그래서 왜 이렇게 구성이 강한 원작을 레퍼런스로 삼으셨는지 궁금했어요.

두 번째는, 저는 작품을 볼 때마다 항상 어떻게 크레딧이 기재되어있는지를 보는데, ‘원작 : 사무엘 베케트, 안무/연출 : 라시내, 최기섭’ 이렇게 적혀있더라고요. 안무가이자 연출가로서 어느 정도까지 작업 과정에 개입을 하셨는지, 그 역할이랄까요, 작품을 창작하는 데 있어서 두 분의 역할에 대해 여쭙보고 싶었어요. 레퍼런스가 전제된 작업들의 경우에는 창작을 하는 데 있어서 분명히 어떤 나름의 유불리함이 있을 것 같은데요. 왜냐면 대부분 원작의 경우에는 한 시대를 상징한다거나, 굉장히 오랜 시간이 지났음에도 여전히 열린 질문들을 가지고 있는 작업들이 많기 때문에, 그런 열린 질문에서부터 출발할 때 굉장히 흥미로운 이점이 있을 것 같아요. 다른 한 편으로는 당장 저만해도 관객으로서 공연 관람 전에 관련 정보를 찾아보고 가게 되는데, 어떤 부분이 원작과 닮아 있고 어떤 부분에서 원작과 다른 실험이 진행됐는지 살펴볼 수 있는 건 관객 입장에서는 흥미로운 지점이라고 생각하거든요. 이번 공연을 보면서도 저도 모르게 그런 부분을 자꾸 읽게 되는 거예요. 저는 개인적으로 이번 <쿼드> 작업이 전혀 지루하지가 않았어요. 왜냐면 이 작업이 계속 읽혔거든요. 그 ‘읽을 수 있는 작업’이라는 게 과연 어떤 의미인지는 저 스스로도 계속 질문하고 있어요. 그것이 좋은 것인지, 나쁜 것인지를 떠나서요.

그리고 이번 작품의 경우에는 저 나름대로 구글링도 해보고 원작에 대한 사전정보를 리서치하는 것에서부터 관람이 시작됐다고 생각하거든요. 그때부터 관람이 시작돼서, 본 작업을 보고 마지막으로 관람하기 직전에 받은 엽서 위에 있던 QR코드를 찍어서 내용을 읽어보는 것으로까지 관람이 이어졌다고 생각해요. 집에 가면서 QR코드를 찍어보니 거기에 모든 정보가 나오더라고요. 프로그램북에 담긴 내용을 관객 입장에서 읽으며 그 안에서 공연과 관객 사이의 resonance를 발견하는 것을 저는 관람의 과정이라고 생각하는데요. 마지막에 딱 QR코드를 찍어서 봤을 때 굉장히 좋았던 부분이 코스트튠 디자인이 본인 작업을 어떻게 진행했는지에 대해 정리한 글이 있더라고요. 프로덕션에 참여한 또 한 명의 작가로서 자기 작업에 대한 리뷰를 남긴 것 같아서 그게 되게 인상적이었거든요. 포스트드라마 연극이다, 컨셉 무용이다, 하면서 공연을 구성하는 여러 기호들에 대해 얘기를 하곤 하지만, 사실상 자기 분야의 전문가이자 작가로 여러 포지션에 참여하고 있는 예술가들의 목소리나 그분들의 작업과정에 대해서 어느 정도 관심을 가지며 공연을 봤는지 모르겠는 거예요. 그런 면에서 이번 <쿼드> 공연은 QR코드를 통해서 작업에 대해 좀 더 이해를 할 수 있는 계기가 되었던 것 같아요.

손나예 : 저는 원체 작가가 질문했었던 <쿼드> 작업이 지금 시대에 다시 무대화 된다는 것에 대해서 작가 가 어떻게 생각했는지 다시 묻고 싶어요. 개인적으로는 일단 너무 온라인 매체에 계속 노출이 많이 되는 상황이다 보니까 언제든지 일시정지 버튼을 누를 수 있고, 반쯤하거나 취소할 수 있는 상황 안에서 이 작업이 갖고 있는 긴장을 만드는 외부적 환경의 요소들을 잘 설치했다고 생각해요. 이를테면 의상도 그렇고 관객과 관객이 마주본다든지, 관객과 퍼포머의 좁은 거리감등 여러 가지 긴장을 할 수밖에 없는 요소들이 잘 설치되었다는 생각이 들고, 그런 강제성, 극장이 지금 내가 일시 정지할 수 없는 여러 가지 요소들이 <쿼드> 안에 굉장히 함축적으로 경험할 수 있게 했었다는 인상이 강했어요. 지금 <쿼드>가 무대화 되는 것에 대한 질문과 닿아있는 요소인 것 같다고 저는 느꼈던 지점들이 있었어요. 공연에서 긴장감을 발생시킬 수 있는 요소에 외부적인 요소와 내부적인 요소가 작동할 수 있는데 방금 말씀드린 내용이 외부적인 요소라면 아까 신록배우님이 말씀하셨던 것 중에 몸이라는 우리가 쓰는 매체의 상태를 어떻게 구성하여 시간을 안무할 것인가. 혹은 작업 안의 퍼포머의 상태를 위한 어떤 질문을 하셨는지, 사실 저도 아직 찾아가는 과정인데 그 부분에 대해서도 같이 질문하고 싶어요.

구자혜 : 답은 나중에 하시는 거죠?

최기섭 : 일단 게스트분들의 말을 다 들어보고 답을 하는 게 좋을 것 같아요. 저희가 대답을 하고 나면 논의를 본격적으로 할 수 있을 것 같네요.

하은빈 : 저도 이번 작품을 첫눈에 보기에는 ‘프로젝트 이인’이 그동안 해왔던 작품과는 조금 다르다고 느꼈어요. 일견 그렇게 느꼈는데, 그 전의 작업들을 보았을 때 스코어는 처음에 없거나 끝까지 없거나, 아니면 몸과 함께 만들어지는 것이었다고 생각해요. 몸과 스코어가 상대적인 경계이지만 몸에 의해서, 몸이 할 수 있는 것, 혹은 몸을 보여주는 가능성을 열어주는 가능성을 쫓아가는 스코어를 만들거나 또 몸이 할 수 없는 것을 피해서 스코어를 수정하거나 하는 것이었어요. 물론 몸도 스코어를 반복하고 재현할 수 있게 되기 위해서 굉장히 숙련되고 훈련을 많이 하는 시간을 거치지만 그럼에도 그 스코어의 목적은 ‘불가능’인 것 같아요. 시내 연출님이 불가능이라는 키워드를 얘기해주신 것처럼. 결국은 그 스코어에 잡히지 않는 그 몸이 가지고 있는 독특한 움직임, 유한하기도 하고, 몸의 안일함을 보여줄 수 없는 그런 것들을 보여줄 수 있는 잠재성의 길들을 제공하는 방식으로 스코어가 짜여져 왔었고, 그것이 지금까지의 ‘프로젝트 이인’ 작업의 경향성이라고 생각해요. 반면 이 작품에서는 베케트라는 굉장히 강력한 계획에 의해서 공연이 기획되었다는 점에서 다르고, 그 계획이 아주 명료해 보이지만 굉장히 엄격하다고 느꼈었는데, 굉장히 디테일한 것까지 지시를 해놓았다고 생각을 했거든요. 그러한 측면에서 작업의 전환이 느껴질 만큼 엄청 다르다는 인상을 저도 받았어요. 그런데 작품을 쭉 따라가면서, 베케트에게 먹히지 않는 ‘프로젝트 이인’의 근조 같은 것을 저는 느꼈어요. 여전히 이 작품이 불가능의 지점을 쫓아서 가고 있다고 느꼈던 것 같아요. 처음에 몸을 스코어에 가려놓았다, 다른 분들이 말씀하신 것처럼 계획과 구성이 계속 눈에 들어오고, 그것이 반복되고 착착 들어맞고 이런 것들이 물론 쾌를 주지만, ‘프로젝트 이인’의 근조라는 것은, 리스크가 있고 선뜻 선택하기 어려운 것을 끝까지 밀고 나간다는 그런 인상을 저는 받았어요. 스코어가 주어지고 이 스코어가 열어내는 변수들의 집합이 있는 이상 이걸 처음부터 끝까지 동일한 퀄리티의 움직임으로 해봐야 한다는. 그렇지만 이게 쉬운 선택은 아니라고 생각을 하는데, 모두가 좋아하지는 않을 만한 선택이고, 분명히 어떤 관객들은 지루해질 것이고, 그런데 그것을 밀고 나간다. 후반부까지 작품을 지켜보면서는 이런 인상을 받아서, 그 지점이 되게 좋았다는 얘기를 하고 싶어요. 저는 이게 디테일 싸움이라는 생각을 했는데, 말하자면 가성비가 되게 안 좋다는 생각을 했거든요. 스코어가 강렬하지만 이것을 퍼포머들이 굉장히 고행한다고 느꼈어요. 너무 인상적이었던 것이, 처음에 걸을 때랑, 끝에 걸을 때랑 물론 변화가 있지만 엄청 마치 새 걸음을 처음 걷는 것처럼 디디고 그것을 끝까지 긴장을 유지한다는 것이 제게는 되게 어려운 일처럼 느껴졌어요. 그 상태를 만드는 게 쉽지 않을 거라고 생각했고, 그것을 숨겨놓고 있다는 생각을 했어요. 마치 엄청 사치스러운 미니멀리즘이다. 이런 생각이 들었는데, 이걸 만들기 위해 엄청난 노력을 하지만 그것이 보이거나 티가 날 것이라는 기대를 어느 정도 접은 채로 이걸 하고 있는 것처럼 보여서, 이게 아주 매끄러워서 일견 되게 하기 쉬워 보이는 선택일 수도 있을 것 같다는 생각을 했거든요. 이 노력이 인정되지 않을 수가 있는데 그것을 한다는 게 제게는 굉장히 감탄스럽게 느껴졌어요. 저는 이 QR코드에서 조금 아쉬웠던 것이, ‘프로젝트 이인’이 어떤 작업을 해왔고 무엇을 하려고 했는가에 대해서는 많이 말하지 않았다고 생각했는데 제가 다 본 것이 맞다면요. 그래서 ‘프로젝트 이인’을 조금 더 말했어도 되지 않았을까, 관객에게 우리는 어떤 사람들이고 어떤 작업을 해왔으며 어떤 생각을 하고 있는지 그런 것들을 다 말할 필요는 없지만 조금 더 ‘프로젝트 이인’을 보여줬어도 좋았겠다는 생각을 했어요.

구자혜 : 저는 어떤 공연을 볼 때, 내가 다 알겠으면, 해석의 여지가 없거나, 뭘지 알겠으면, 인물이 느끼는 감정이나 구조를 다 알겠으면 흥미가 떨어진단 말이죠. 해석과 감각과 감정과 나의 지성 같은 모든 것들을 생각했을 때, 어쨌든 공연에 빈 공간이 있어야 그 빈 공간 안에서 제가 공연을 즐길 수 있으니까요. 그 공간에 제가 감정이입을 해서 들어간다는 것은 아니고요. 아까 시내 연출님이 계속 무의미라는 얘기를 하셨는데, 공연을 보면서 저도 모르게 습관적으로 이런 생각을 했어요. ‘해석하지마, 사유하

지마, 상상하지마, 갖다 끼워넣지마, 감정 발생시키지마.’ 왜냐면 자꾸 뭐가 많이 발생되었거든요. 강박적일만큼 정교하게 짜여진 스킴과 테크닉의 향연 속에서 감각, 감정, 상상 이런 것들이 생기는 거예요. 그래서 스스로 제동을 건 거죠. 3단계로, 전체적으로 뭔가 하나씩 소거되잖아요. 조명도 어두워지고, 마스크 개념의 안경도 벗고. 네 명이 컬러만 다를 뿐이지 컬러가 다른 게 꼭지점처럼 구분하기 위한 컬러의 선택인 것 같고, 네 명의 개별성을 드러내기 위한 장치도 아닌 것 같은데 의상 컬러가 너무 강렬해서 계속 제공되는 시각적 이미지가 있고. 그리고 마스크를 벗었을 때 발생하는 어떤 존재의 감각이라는 게 있잖아요. 그러니까 저는 ‘공인가? 영점인가부터 시작해서 형성되는 인간인 건가?’ 이런 주제의식에 대한 식상한 상상이 들고. 동시에 ‘하지마, 관객으로서 아무것도 하지마.’라고 저항하면서 공연을 본 거죠. 어쨌든 강렬한 레퍼런스가 있으니 원인과 결과가 바뀐 감각처럼 뇌가 활성화되며, 밀려드는 감각과 이미지 속에서 발생하는 감각들에 저항하는 관람을 했어요. 이런 것들이 오히려 무의미로 나아가게 되는 지점이었어요. 도대체 무엇이 우리를 무의미로 이끄는지?

그리고 어쨌든 피와 살을 가진 퍼포머들이 계속 반복적인 무언가를 하니 물성이 생길 수밖에 없잖아요. 물성을 피할 수가 없더라고요. 어쨌든 x 를 넣으면 $f(x)$ 가 나오잖아요. 어쨌든 베크트라는 $f(x)$ 에 만든 사람들 x 가 들어간 건데. x 는 뭐고 $f(x)$ 는 뭐지? 어쨌든 저한테는 제가 다 해석할 수 있음이 무의미로 다가왔고, 어쨌든 물성이 계속, 거부할 수 없는 물성이 오니까, 테크닉보다 과연 저 사람들이 어떻게 저걸 처리했지? 이런 궁금증이 공연 끝나고 나서 들었어요. 어쨌든 발생할 수밖에 없는 어떤 물성이나, 피와 살과 뼈를 가진 사람이 하다보니까 반복적으로 느껴지는 호흡, 그리고 대기했을 때 한 퍼포머와 눈을 맞췄는데, 어쨌든 그 고됨, 힘듦이 아무리 본인이 얼굴을 중성적으로 처리하려고 해도 그게 넘어오잖아요. 그랬을 때 발생하는 것들을 최소화 하자고 합의하고 간 것인지, 아니면 발생하는 순간 어떻게 처리하자고 전략을 짜고 한 것인지, 그런 합의점이 궁금했어요. 비인칭? 이런 개별성을 다 소거하는 것을 하신 것 같은데. 사실 처음 궁금했던 건, 퍼포머들이 카운팅을 하면서 움직이는 건지, 아니면 훈련해서 체화된 감각으로 움직이는 지, 이게 또 궁금했어요. 어쨌든 제가 관객으로서 해석은 감히 얘기하자면 해석은 다 되는데 그게 점점 무의미로 나아가고 있었어요. 그런데 계속 넘어오는 시청각적 이미지와 물성을 창작자들은 어떤 전략으로 다뤄냈는지 궁금해요. 최소화했는지, 아니면 발생했을 때 어떻게 할 것인지 전략을 짰는지.

그리고 사실 이것도 궁금했어요. 어쨌든 <무용수-되기>에서도 들뢰즈를 갖고 오신 거잖아요. 이 공연에서도 들뢰즈를 어디까지 인식하고 갔는지. 이 거대한 레퍼런스를.

김신록 : 개인성을 없앴다, 개인성이 드러났다 이렇게 말했을 때 그 개인성이라는 것이 사실은 인간으로 보였다는 것이고 여기서는 그 인간의 인칭이 거세됐다는 것이니까, 그런 맥락인 것 같아요. 베크트는 비인간화를 추구했던 것 같은데 여기서는 비인간 대신 비인칭을 실험했다?

라시내 : 말씀하신 것 중에 물성이라는 말은 어떤 의미인 거죠?

구자혜 : 피와 살과 뼈를 가진, 영혼도 가지겠죠? 그런 한 사람이 내 앞에서 반복적인 움직임을 하면서 숨소리와 공기와 그런 것들이 나한테 가져다주는 것들이요. 감각이 열리잖아요. 심상이 생기고, 바디가 아니라 사람으로 보이고, 그런 것들이 발생하는 것을 웬지 지양하셨을 것으로 추측을 하는데, 그 때 그냥 최소화하는 걸로 합의하고 갔는지, 생기면 어떻게 처리하자, 여기까지 가자고 하셨는지.

라시내 : 네, 이해했어요.

#호스트의_코멘트 #다시_질문하기

최기섭 : 여러 질문들이 나왔는데 쉬운 대답부터 먼저 하는 게 좋겠어요. 텍스트를 접하게 된 건 3-4월 무렵이었고, 그 시점에 공연을 하기로 결정했어요. 5월부터 퍼포머 섭외를 하기 시작했어요. 퍼포머 섭외는

연습이 시작되기 얼마 전까지도 계속 이뤄졌고요.

텍스트에 대한 저희의 첫 해석은 여성 퍼포머를 섭외하는 것이었어요. 텍스트는 플레이어의 조건에 대해 '성별무관, 청소년도 가능, 발레 트레이닝이 되어있으면 좋음'이라고 말하고 있어요. 여성 퍼포머로만 공연을 하기로 결정한 것에 대해서는 사실 시내와 저 사이에 많은 논의가 있었던 건 아닌데 그렇게 결정이 되었어요. 비슷한 체형을 요구하는 텍스트의 조건 때문에 퍼포머를 섭외하는 데 오랜 시간이 걸렸어요. 그리고 자기 몸을 잘 이해하고 섬세하게 운용하는 퍼포머, 습관적 움직임이 덧입혀진 퍼포머가 아니라 몸과 움직임을 성찰하고 찾아낼 줄 아는 퍼포머를 찾는 것도 중요하다고 생각했어요. 연습은 두 달 동안 주 3회로 이루어졌어요. 공연이 텍스트를 토대로 하고, 텍스트에 해야 할 움직임도 모두 지시되어 있는 상황에서 연습실에서 뭘 해야 할지, 안무가로서 할 게 없어서 난감한 상황이 생기지는 않을지 걱정을 했는데, 연습 기간 내내 해야 할 것들이 너무 많았어요. 걸기라는 태스크 하나만을 가지고 두 달을 좀 넘게 연습한 셈이죠, 걷는 거리로만 따지면 서울에서 땅끝마을 해남까지 갔을 것 같다고 이야기한 적이 있는데 실제로 그만큼 많이 걸었어요. (웃음).

텍스트는 걷는 동선을 지시할뿐, 그 동선을 어떻게 수행할 것인지에 대해서는 나와 있지 않아요. 물론 베케트가 텔레비전으로 연출한 버전이 있긴 하지만, 저희의 작업은 텍스트로부터 퍼포먼스를 만들어내는 것이었기 때문에 베케트의 연출은 전혀 고려사항이 되지 않았죠. 텍스트에서 출발하더라도 사각형의 꼭짓점은 어떻게 해결할 것인지, '위험지대'라고 나와 있는 사각형의 중앙은 어떻게 해결할 것인지, 걷는 보폭, 시선, 팔의 움직임 등등 결정해야 할 요소들이 정말 많았어요.

사각형 프레임 위에서 걸기 행위를 수행한 역사적인 사례를 찾아보면, 20세기 초 오스카 솔레머의 <Bauhaus Dance>, 20세기 중반 브루스 나우먼의 <Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square>이 대표적이에요. 이런 사례들에서 공통점은, 사각형에서의 걸기의 행위가 굉장히 과장되어 있다는 점이에요. 이걸 베케트도 마찬가지예요. 베케트가 연출한 <퀴드>에서 퍼포머들은 상체를 웅크린 채, 굉장히 과장된 매너로 빠르게 걸어요. 기하학적인 공간은 왜 이렇게 과장된 매너를 이끌어낼까 생각을 하게 되었는데, <퀴드>의 경우 텍스트가 여러 지점에서 퍼포머들 간의 동일성을 요구하고 있다는 점이 과장된 매너와 연관이 있다고 생각해요. 퍼포머의 체형도 그렇고, 얼굴을 가린다는 의상 조건도 그렇고, 텍스트는 퍼포머의 개성을 감추고 동일성을 추구하기를 요구하고 있어요. 그런데 걸기 행위를 할 때 동일성은 과장된 행위를 통해 어렵지 않게 획득 가능하더라고요. 자연스럽게 걷는 방식을 유지하면서 서로 간의 동일성을 확보하는 건 정말 어려운 일인 반면, 군대 제식훈련에서 걷는 것처럼 과장된 매너가 걸기에 포함이 되면 쉽게 동일화되는 거죠.

하지만 저희는 과장된 행위 없이, 어떻게 동일성을 획득할 수 있을지 고민을 했고 최대한 자연스러운 걸기의 행위 속에서 퍼포머들 간의 동일성을 찾으려고 했어요. 이렇게 걸기 행위를 구성하고 조직하는 과정이 연습의 대부분이었는데, 막상 공연을 하고 났더니 관객들의 다양한 반응들 가운데 걸기 행위에 대한 언급이 없어서 퍼포머들이 당황하더라고요. '걸기 연습을 이렇게나 많이 했는데 정작 그것에 대해서는 얘기를 거의 못들었다'고(웃음).

연습 초반에는 걸기가 어떤 원리로 이루어지는지 분석하고 무게중심, 골반, 팔의 각도, 시선, 발딛음 등등의 요소들 중 몇 가지를 선별해서 퍼포머들 모두가 비슷한 매너를 가질 수 있도록 했어요. 퍼포머들 중 유독 튀는 움직임이 나오면 팔 모양을 좀 더 신경쓰라든지, 시선을 좀 더 신경쓰라든지 등의 피드백을 줬는데 계속 실패했어요. 이런저런 시행착오의 과정을 거쳐 결국 저희가 선택한 연습 방식은 네 명의 퍼포머가 서로 아무 말 없이, 그리고 외부에서도 아무런 피드백을 주지 않고 나란히, 반복적으로 걷는 것이었어요. 처음엔 두 명이 함께 걸기를 시작해서 한 명씩 추가되는 방식이었죠. 언어의 작용 없이, 온전히 옆에 있는 사람을 느끼면서 걷는 연습이었는데 이 방법이 상당히 유효했어요. 퍼포머들의 감각적인 능력만으로 걸기를 동일하게 맞춰나가는 모습이 정말 신기했고, 그런 점에서 이 작업은 무용수의 역량에 관한 탐구라고도 생각했어요. 이런 연습을 저희는 '프랙티스'라고 불렀는데, 프랙티스는 매일매일 했고, 공연이 시작되기 30분 전에도 했어요.

이 외에 사각형의 꼭짓점을 어떻게 둘 것인지, 중앙의 위험지대는 어떻게 해결할 것인지와 같은 안무

적으로 해결해야 할 부분들은 퍼포머들과 함께 여러 방식들을 시도해보고 결정하게 되었어요. 가령 텍스트에는 사각형을 반시계 방향으로 돌도록 동선이 정해져 있는데, 꼭짓점을 오른발로 짚고 왼발로 도는 방식이 그 반대의 방식보다는 더 자연스러운 방식이라는 것을 찾고 그렇게 선택을 했죠.

라시내 : 단계가 하나 빠진 게 있어요. 저희가 처음에는 분석적으로 걷기의 요소들을 놓고 각각의 요소를 바꾸는 식으로 시도를 해 봤어요. 그런데 기계적으로 이걸 바꾸면 저기가 고장나고, 몸이라는 게 여기에 신경 쓰면 다른 쪽이 안 되고, 그래서 중간에 단계를 하나 더 뺐던 게, 모방을 했어요. 차라리 한 사람이 걷고, 그 사람의 걷는 모습을 보고 그대로 복사를 하자. 네 명이 서로를 모방하는 걸 해봤는데 생각보다 그게 잘 되더라고요. 잘 됐는데, 그게 우리가 찾는 걸음걸이는 아닌 거예요. 원본이 있고 그 걸 싹 복사를 해서 동일성에 이르는 그런 지점이, 우리가 원하는 비인칭의 지점은 개성이 가려진 그런 동일성은 아니었거든요. 그런데 무용수들이 서로 따라하면서 자기가 생각하는 자기 몸과 실제로 봤을 때의 자기 몸의 차이를 인식하게 되니까, 그런 인식을 바탕으로 넷이서 걸었을 때 발견되는 어떤 중간 지점이 있었어요.

누구도 원본으로 삼지 않고, 서로를 거울로 보면서, 이 사람이 다른 사람을 모방하고 또 그 사람은 다른 사람을 모방하는 동안에 사실은 계속 서로 변하면서 결코 맞춰지지 않을 거 아니에요. 다른 사람을 맞추려고 내 움직임을 바꿨더니 그 사람은 또 다른 사람의 움직임을 보고 바꾸고, 맞춰지지 않는 걸 계속해서 반복하는 과정이 이어지다가 둘이 그래도 어느 정도 평형점을 찾았다고 생각할 때 셋이 되면서 그 지점이 또 무너지고, 이걸 한 30분 정도에 걸쳐서 네 명까지 만들어서 가는 거죠. 사실 네 사람의 걷기가 절대 동일하지 않거든요. 무게중심을 바꾸는 방식도 다르고, 발을 끄는 방식도 다르지만 모종의 걷기의 매너가 맞춰진다. 그리고 연습을 하면서 발견했던 것 중에 하나가, 잘 걷는 걷기가 분명히 있거든요. 또렷하고 잘 움직여진다고 느껴지는 순간이. 그런 순간이 자기한테 감각이 집중되어 있을 때가 아니라, 감각이 다른 사람을 향해 열려 있을 때 발생을 하는 것 같았어요. 저희가 거울로 계속 연습을 해서, 나중에 극장에 가면 거울이 없는 게 걱정이었거든요. 그랬는데 거울을 안 보고 한번 해보자 하고 해봤는데 훨씬 더 잘하는 거예요. 그래서 거울을 본 것이 무용한 것이었나 물어봤더니, '거울을 보면 자기 몸을 본다'고 하더라고요. '다른 사람을 보는 건 거울로 스캐닝하지 않고 감각을 열어서 스캐닝하는 거고, 거울이 필요한 건 내 몸을 보기 위해서다.' 그러니까 사실은 내가 움직이는 것과 보이는 사이의 간극이 좁아진 상태에서는 거울은 상관없이 없는 거고, 그렇게 감각이 타인을 향해 열린 상태로 걸을 때가 걷기가 주는 느낌, 에너지가 훨씬 좋았고 훨씬 더 저희가 원했던 걷기에 가깝다고 느꼈어요.

최기섭 : 이렇게 걷기의 매너를 찾고 난 이후에 걷기의 속도를 정할 수 있었어요. 텍스트는 1초에 한 걸음, 즉 BPM 60을 요구하고 있기 때문에 처음에는 이 속도에 맞춰서 걷기를 연습했는데, 이렇게 속도를 먼저 정하고 걷기의 매너를 찾는 방식을 폐기한 거죠. 이와는 반대로 걷기의 매너를 먼저 찾고, 이 걷기에 적합한 최대의 속도를 찾았는데 그 속도가 BPM 100이었어요. BPM 100으로 두 번, 그리고 BPM 60으로 한 번, 총 3번에 걸쳐 스코어를 반복하는 것으로 공연의 전체 구조를 만들게 되었죠.

그동안 베케트의 <쿼드>를 공연화한 시도는 외국에서 여러 차례 있었어요. 유튜브에서도 찾아볼 수 있는데, 대부분 텍스트가 지시하는 것 이외의 새로운 요소들을 추가했더라고요. 걷다가 중간에 멈춰서서 동작을 하기도 하고, 동선을 아예 변형시켜서 걷기도 하고. 나름의 이유는 있었겠지만 저에게는 납득이 되지 않았어요.

그래서 저희의 작업에서는 텍스트를 충실히 따르는 것을 기본 전제로 했어요. 물론 연습을 하면서 텍스트에서 벗어나고 싶다는 생각이 많이 들었죠. 하나의 꼭짓점에서 한 명이 아니라 두 명 혹은 네 명이 동시에 출발하는 연습을 해보기도 했는데, 그런 장면이 시각적으로도 강렬하기도 해서 마음에 들었지만 결국에는 모두 포기하고 텍스트로 돌아가는 선택을 했죠. 다만 새로운 것을 추가할 수는 없어도 있음과 없음 사이에서 선택을 할 수 있겠다고 생각했어요. 가령 저희 공연의 첫 번째 파트에서 퍼커션은 연주를 하지만 두 번째 파트에서 퍼커션은 연주를 중단하거든요. 얼굴을 가리는 안경 역시도

마지막 파트에서 없어지고, 이렇게 있음과 없음의 측면은 용인되었던 거죠.

마지막으로 안경에 대해서 이야기를 하고 싶어요. 얼굴을 가리는 안경은 동일성을 강조하는 텍스트의 여러 중요한 요소들 중 하나예요. 저는 베케트의 이 <퀴드>라는 텍스트가 여러 신체의 동일성을 요구하고 있다는 게 무척 흥미로웠어요. 그동안 저희가 작업을 해왔던 건 안무의 이념과 긴밀한 관련이 있는데, 사전에 고안된 동작을 반복재생산하고자 하는 욕망의 차원이 안무의 이념이라고 할 수 있어요. 거기에는 동일성이 전제되어 있고요. 이번 작업이 흥미로웠던 건, 텍스트가 동일성을 요구하고 있다는 점이었어요. 하지만 동일성을 획득하려고 노력하는 가운데 결코 동일성으로 수렴될 수 없는 요소들이 공연의 순간에 나타날 수밖에 없다고 생각을 했고 그게 매력적으로 다가왔어요. 그런데 얼굴을 가리는 안경을 의도적으로 벗는다는 건, 너무 인위적일 수 있다는 우려를 하게 된 거죠. 사실 무엇을 벗는다는 건 너무나 강력한 행위예요. 의미를 쉽게 발생시키죠. 그래서 이 작업에서 마지막 파트에 이르러 안경을 벗는 게 어떠한 시내의 제안을 받았을 때 우려스러웠죠.

라시내 : 사실 저는 카울을 안경으로 한다는 아이디어가 처음 나왔을 때 마지막에는 그걸 벗었으면 좋겠다고 생각을 했는데, 끝까지, 극장 들어가서까지 의견 대립이 있어서 결정을 못하다가, 극장에 들어갔는데 이게 연습실에서 하던 것과는 다르게 조명이 있으니까 무용수들이 너무 안 보이고 너무 어지럽고 힘든 거예요. 철렁철렁, 반짝반짝. 더군다나 저희가 조명을 균일하게 한 게 아니라 일부러 울퉁불퉁하게 깔아놔서, 어느 지점에 가면 아예 안 보이고 너무 힘드니까. 그리고 BPM 100보다 60이 훨씬 힘들어요. 60으로 걷는다는 행위 자체가, 정말 무용수들 몸이 소모가 되는 일이고, 게다가 굉장히 오랜 시간동안 걸어야 하니까. 그래서 이게 너무 힘든 상황이니까 이거라도 없애서 조금이라도 편하게 하자는 측면도 있었어요.

베케트는 원작에서 부감을 사용했는데, 그걸 와일드 아이, 야생의 눈이라고 불렀다고 하더라고요. 제가 베케트를 잘 알지는 못하지만 이런 생각이 들었어요. 흔히 베케트는 극작가로서나 연출가로서나 재현의 전통에서 멀리 떨어져 나온 사람으로 알려져 있잖아요. 그런데 ‘사실 베케트는 정말 재현을 하고 싶었던 것이 아닐까? 정말로 진실된 재현을 하고 싶었던 게 아닐까? 그런 이념이 이 사람을 끊임 없이 추동했던 것이 아닐까?’ 이런 생각이 들었거든요. 이 사람이 왜 소설을 거쳐서 연극을 거쳐서 말년에는 매체로 왔을까, 라디오나 텔레비전으로 왔을까 생각했을 때, 그 부감의 눈이 저한테는 굉장히 강력한 재현의 눈으로 여겨졌어요. 물론 베케트가 기존의 재현과는 결별을 했지만, 그럴듯한 허구의 세계를 만들어내는 그런 의미에서의 재현과는 결별했지만, 분명히 재현하고자 하는 무언가를, 세계의 진실 같은 것을 보고 있었던 것이 아닐까. 베케트가 보고 있었던 그 진실이라는 게 저는 무(無)가 아닐까 생각했어요. 공(空) 이런 것? 되게 재미있는 기획이기는 하죠. 무(無)를, 아무것도 아닌 걸 재현하겠다는 게. 그런데 저는 그런 기획이 가능했던 시기보다 훨씬 늦은 시대에 태어나서 이미 그 기획과는 멀어진 다른 공연들을 보고 자랐으니까 오히려 이런 색악이 드는 거죠. 무(無)를 재현하는 게 아니라, 그러니까 전통적인 재현에 속하는 시공간과는 다른 시공간을 재현하는 게 아니라, 어떤 다른 시공간을 지금 여기에서 경험할 수 있어야 되지 않나? 텔레비전 매체의 그 전지전능한 눈, 기존의 재현과는 다르다 해도 여전히 아주 강력하게 재현적인 카메라의 눈, 그것과는 다른 존재하기의 경험을 공연이 다루어야 한다고 생각을 했던 것 같아요.

매체의 차이와 관련해서는 ‘함께’에 대한 이야기도 해야할 것 같아요. 만약에 저희가 어떤 변주를 했다면 아마도 둘이서, 혹은 셋이서 한 꼭짓점에서 같이 걷는 것이 가장 유력한 변주였을 것 같은데, 왜냐하면 이 텍스트에 굳이 기본값이 아닌 뭔가를 더 넣는다면 그 값은 ‘함께’일 거라고 생각했거든요. 함께라는 것을 공연자가 함께 걷는 방식으로 시도하자는 아이디어는 결국 폐기되었지만, 서로 마주보는 객석 구도를 선택한 것은 그런 생각과 관련이 있었어요. 사실 공간의 한계가 너무 명확하기 때문에 그 구도 외에는 거의 가능하지 않았던 것도 있지만. 함께라는 키워드가 매체 차이와 연관이 있긴 하지만, 그렇다고 텔레비전으로는 함께의 경험이 불가능한데 공연에서만 가능하다고 그런 식으로 생각하는 건 아니에요. 그저 공연에는 물리적으로 공연자와 관객이 함께 라는 사실이 주어져 있으니까, 그

조건을 다루는 방식을 생각한 거죠. 저는 예전에는 공연에만 특별한 무언가를 찾는 일에 관심이 많았는데, 지금은 매체의 차이를 강조하지 않는 쪽으로 생각이 기울고 있어요. 예를 들면 저는 책을 읽는 경험이나 공연을 보는 경험이나, 모든 예술의 경험이 어떤 의미에서는 그러니까 '본질적으로는' 동일하다고 생각하거든요. 내가 만약 소설을 쓴다면 어쨌든 그 소설이 독자와 만날 때마다 매번 그 독자와의 특이적인 만남 속에서 펼쳐질 거잖아요. 공연만 그때그때 펼쳐지는 게 아닌 거죠. 물론 공연은 다루는 재료 자체가 특이적인 시공간과 얽혀 있으니까, 훨씬 더 가변적이고 우발적이고 통제할 수 없는 불확실한 재료들을 가지고 그걸 실제로 펼쳐내야 하는 작업이지만.

최기섭 : 저는 텍스트를 보면서 되게 흥미로웠던 게, 보통 채홉 같은 경우에도 텍스트를 보면 텍스트가 있잖아요, 그리고 그걸 누가 연출하잖아요. 그렇지만 누가 연출하는 것에 대해서 텍스트를 쓰지는 않잖아요. 그냥 텍스트는 텍스트고, 그리고 연출을 해봤더니 어떻게든에 대해서 텍스트가 남겨져있지는 않잖아요. 그런데 <쿼드>는 그게 담겨있는 거예요. 텍스트가 있고, 뒷부분에 문제점, 해서 막상 해보았더니 너무 느리더라. 그래서 폐기함. 그리고 조명은 사람마다 배정이 되어있거든요. 그래서 들어오면 켜지고 이렇게 되어있는데, 조명도 해봤더니 안 되서 포기함. 걸어봤더니 시간도 너무 오래 걸려서 좀 빠르게 걸음. 이런 텍스트가 그대로 출판이 됐거든요. 그게 굉장히 흥미로운 시점이라고 생각했는데, 이걸 텔레비전 매체와의 연관성 속에서 본다면, 텍스트가 있고, 그 텍스트가 연출된 베케트의 그 영상도 영상의 버전이 아니라, 사실은 그 영상도 일종의 텍스트가 아닌가 하는 생각이 들더라고요. 완성된 버전이 아니라, 베케트는 이것 자체도 사실은 텍스트, 또 다른 종류의 텍스트이고, 완전무결한 텍스트 이지 않나. 이런 생각이 들었어요.

손옥주 : 매체 말씀을 하셔서 제가 가졌던 생각을 좀 공유하자면, 저는 베케트 버전의 <쿼드>가 뭐랄까요, 코로나 이후에 라이브 스트리밍 형식도 되게 많이 다양해져서 좀 더 세련된 형식들이 많이 나오고 있지만, 이 작품이야말로 초창기의 라이브 스트리밍 같다는 느낌을 많이 받았거든요. 공연 실황 중계 같다는 느낌을 받았어요. 이 작품이 초연 때는 텔레비전을 통해서 송출이 되었었고, 그 다음에 아까 최기섭님 말씀하신 대로 해외에서 몇 차례 공연으로 무대화가 되었었고, 이번엔 '프로젝트 이인'을 통해서 다른 방식으로 무대화가 됐을 때, 저는 각각의 버전을 매체 방식의 차이라기보다는 하나의 공연 대 공연이라고 느꼈거든요. 마침 제가 <쿼드> 공연 보기 며칠 전에 백남준아트센터에 가서 <백남준 티브이 웨이브>라는 전시를 보고 왔는데요. 그 전시를 보니, 베케트와 백남준은 80년대에 활동을 한창 이어가던 동시대 예술가들이었음에도 단적인 차이가 드러나는 부분들이 있더라고요. 가령 백남준의 경우에는 미디어 아티스트로서의 정체성을 가지고 텔레비전이라는 매체 자체를 일종의 플랫폼으로 상정했던 것 같거든요. 똑같이 라디오 방송국이나 텔레비전 방송국에서 작품을 송출한다고 하더라도, 전 세계에 있는 수많은 관객들이 동시에 그 작품을 본다고 했을 때, 관객들 각자가 미래에 가능할 법한 텔레비전 스테이션으로 각각 상정이 돼서, 작품이 이들 각자에게 어떤 영향을 미치는지, 그리고 이들은 작품에 대한 피드백을 다시 송출할 수 있을지의 여부가 중요한 거죠. 그런 식으로, 오늘날로 치면 유튜브처럼 각각의 관객이 하나의 채널, 스테이션이 될 수 있다는 고민 속에서 작업을 했을 때에 굉장히 다른 방향의 미디어 작업물이 나왔던 것 같거든요. 그런데 베케트의 경우에는 과연 그랬을까, 어떤 관객을 상정했을까가 되게 궁금해지는 거예요. 창작자가 과연 매체에 대해 어떤 이해를 가지고 있었으며, 그 매체가 최종적으로 닿고자 하는 관객에 대한 이해는 또 어떠했을까. 그런 지점들을 생각해보니 동시대 작가였던 이들이 작업하는 방식에 좀 차이가 있는 것 같다고 느꼈어요.

라시내 : 저는 확실히 베케트의 <쿼드>는 텔레비전 매체라는 특정성이 있는 작업이라고 이해하고 접근해서 들어갔던 것 같아요. 그게 언뜻 보면 연극 무대를 찍어놓은 것 같지만, 작가가 자신의 영상작업이 텔레비전으로 송출된다는 사실을, 그 조건을 분명하게 인식했기 때문에 오히려 그렇게 하지 않았을까 생각을 했어요. 사실 80년대면 이미 할리우드 영화가 온갖 종류의 기술과 시나리오를 쏟아낸 시기잖아요. 황수현 안무가님 복고적이라고 말씀하신 대로, <쿼드>는 옛날 영화의 문법을 동원한 그런 영상이

고요. '이걸 굳이 왜 이렇게 했지?' 생각했을 때 제가 파고들어갈 수 지점은 결국 아까 언급했던 '재현'의 문제였어요. 어떤 눈으로 재현하는가, 혹은 그 재현물을 화면 앞에 있는 사람이 어떤 눈으로 보고 경험을 하는가의 차원이 주요하지 않았을까.

최기섭 : 베케트는 편집없이 플테이크/롱테이크로 찍었다고 해요. 그래서 중간에 실수가 발생하면 처음부터 다시 찍어서 결국은 사소한 실수 하나도 없는 완전한 버전을 만들어냈어요. 그런데 저희는 총 4회 공연을 하면서 단 한 번도 실수가 없었던 적이 없었어요. 퍼커션이 연주를 해야 하는 타이밍에서 연주를 안 한다거나, 아니면 퍼포머 중 한 명이 자신이 나오는 타이밍이 아닌 다른 타이밍에 등장을 해서 사각형 위에서 교통대란이 일어나기도 했어요. 막상 공연이 시작되면 안무가가 할 수 있는 것은 아무 것도 없고 발생하는 실수를 지켜볼 수밖에 없다는 사실이 쿼드라는 텍스트의 역할을 생각하게 해주었어요. 이 텍스트는 사실상 모든 것을 통제하고자 하지만 실재는 그러한 통제를 비웃기라도 하듯 늘 벗어나버리죠. 또 현실은 텔레비전이 아니기 때문에 우발적인 상황이 발생했어도 베케트처럼 다시 찍을 수도 없어요.

황수현 : 궁금한 건, 어떤 작업은 처음부터 결과를 대충 예상하고 시작하는 경우가 있지만 때로는 작업을 시작할 때 방법이 먼저 생각나고 끝났을 때는 '아, 이런 것을 보고 싶었구나' 할 때가 있잖아요. 말씀하신 대로 '텍스트가 있고 우리가 이것을 완전하게 실현하기로 했어'하는 의도가 보여서 관객을 위한 공연이기 보다는 '작가들이 이런 시도를 하고 싶었구나' 하는 작가의 생각에 더 궁금했던거 같아요. 그럼 작품이 끝난 후에 작가들에게 무엇이 의미있게 발견 되었는지 또는 다음에 무엇을 시도 할 수 있을지 등 생겨난 질문, 발견한 것들이 뭐가 있는지 궁금해요.

하상현 : 안경을 벗는 거에 대해서 기섭님 같은 경우는 생각보다 개인성이 안 드러나서 진행을 하였고, 시내님은 현실적인 이유도 있었다고 말씀해주셨는데, 그걸 눈앞에서 보셨을 때는 어떠셨는지 궁금해요.

라시내 : 아까 구자혜 연출님이 해주신 말씀이랑 닮아 있는 것 같은데요. 기섭은 텍스트를 완전히 거스르지 않는 게 중요했다고 계속 강조를 하는데, 저는 그 말을 들을 때마다 '그게 정말 우리가 하려는 것이었나?' 생각이 들어요. 텍스트에 충실하다는 것의 의미가 무엇인지 무용수들도 굉장히 혼란스러워 했고, 저희도 작업하면서 계속 혼란에 빠졌던 것 같거든요. 지금도 명확한 언어로 잘 표현할 수 있을지 확신이 없는데요... 신록 배우님이 '어떤 개인, 그 사람이 보였다, 그 사람의 변화, 질적인 변화, 그 사람 안에서 일어나는 무수하게 많은 일들이 보였다'고 하셨는데, 정말 맞아요. 그런 걸 하고 싶었던 거예요. 그런데 그걸 '개별성'이라는 단어로 표현을 하셨잖아요. 가령 얼굴이 보였을 때는 '개별적인 얼굴의 차이가 보였다'고 얘기를 해주셨고요. 그런데 또 다른 맥락에서는 비인격이나 비인칭, 'impersonal'이라는 단어도 나왔거든요.

우선 구자혜 연출님이 저한테 물어보셨던 걸 답하자면 <소진된 인간>은 당연히 읽었고요, 참조를 많이 해서 작업을 만들었습니다. 저는 <소진된 인간>을 사실 베케트에 대한 텍스트보다도 들뢰즈의 예술론으로 읽었거든요. 거기서 말하는 소진된 인간이란 들뢰즈가 생각하는 '예술가 주체'라고 읽었어요. 저희가 공연이 끝나고 많이 받았던 피드백 중에 '뭔가 좀 다른 것 없어? 갑자기 멈춘다던가, 너희만의 독창적인 것이 있었으면 좋지 않았을까?' 이런 피드백들이 있었는데, 저는 이런 피드백들이 독창성이라는 것을 상당히 주관적인 차원으로 파악한다고 생각했거든요. 그런데 저는 예술에서 창조적인 것, 독창적인 것은 예술가 개인의 주관성의 차원이 아니라 impersonal한 차원에서 작동한다고 생각을 해요.

걷기의 매너를 갖춘 것은 그 매너를 달성하기 위해서 퍼포머들이 굉장히 많은 일을 해야 한다는 점에서, 그 에너지가 공연을 채워나간다는 점에서 중요했어요. 저희가 공연을 다 하고 나서 이런 생각을 했거든요. 우리가 연습한 건 진짜 기본이었다. 공연을 가능하게 하기 위한 최소한이었다, 걷기 연습이라는 것은 우리가 그걸로 뭔가를 성취해낸 것이 아니라, 그렇게 해야만 공연 자체가 성립이 가능한

것이였다. 퍼포머들이 계속해서 끊임없이 뭔가를 하지 않으면 관객들이 얼마나 지겹겠어요. 어떤 특정한 걸기에 도달하려고 애쓰면서 퍼포머들은 60분 내내 끊임없이 뭔가를 계속 해야 했거든요. 특히 bpm 60 같은 경우에는 개개인의 차이가 두드러져 보이는 게, 사실 카울을 벗고 얼굴을 드러내서가 아니라, 단지 느리게 움직인다는 이유만으로 훨씬 더 차이가 잘 보이는 측면이 있어요. 느린 걸음에서는 실제로 퍼포머들도 결정해야 하는 층위가 많고 결정해야 하는 요소들이 많아서 힘들다고 이야기를 했거든요. 제 생각에는 느린 움직임에서 드러나는 차이란 '나는 척추측만이라서, 어깨가 벌어져서 걸음이 다르다.'고 말할 수 있는 그런 층위에서의 차이가 아니라, 어떤 기준도 표준도 없는 어떤 다름이었던 것 같아요. 저희가 작업에 들어가면서 '결국은 그 사람이 보였으면 좋겠다'고 생각했거든요. 이때 '그 사람'이라는 것은 개인의 주관적인 차원을 얘기하는 건 아닌 것 같아요. 제 생각에 세 번째 파트에 들어갔을 때 드러났던 차이들은 오히려 impersonal한 차원에 도달했을 때 더욱 잘 드러나는, 뭐와 비교해서 드러나는 차이가 아니라 각자 그냥 다르다고 할 수밖에 없는, 그 자체로서의 차이니까요. 아까 제가 물성에 대해서 질문받았을 때 '물성을 왜 처리해야 돼요?'라고 반문했잖아요. 그 물성을 만들어내고 싶었어요. 그 어떤 다름들을. 그런데 그 다름들에 도달하기 위해서는 굉장히 치밀하게 특정한 동일함을 지향해야 하거든요. 이게 퍼포머들한테 설명할 때도 항상 어려웠는데, 왜냐하면 굉장히 모순된 비전이잖아요. '우리는 굉장히 동일하게 걸을 건데, 사실은 거기에서 굉장히 다른 각자의 것들이 발생할거야' 라는 게 너무 모순된 지점이라서 이렇게 비유를 했어요. '저는 여러분의 걸음이 보고 싶은데, 여러분이 다 다른 신발을 신고 있고 어떤 사람은 자기 발에 안 맞는 신발을 신고 있어서 자꾸 그 신발만 보게 된다면 결국 보아야 하는 것을 볼 수가 없다. 그래서 우리는 다 같은 신발을 신을 거고, 자기한테 딱 맞는 신발을 신을 거다.' 그런데 다들 딱 맞는 신발을 신으려면 그 신발의 크기는 또 각자 달라야 하잖아요. 다들 발이 다르니까. 만약 최종적으로 같음을 원한다면 모두에게 다른 미션이 들어가야 그게 조율이 돼서 같음이 될 수도 있는 거죠. '때로는 우리는 여러분의 신발의 색깔을 맞출 것이고, 때로는 여러분의 발 사이즈를 재서 각자 크기가 다른 신발을 신김으로써 여러분의 발에 딱 맞는다고 하는 동일성을 취할 것이다. 하지만 결국 우리가 보고 싶은 건, 아무리 똑같이 맞추려 해도 다 다를 수밖에 없는 여러분의 걸음걸이, 그 자체로 멋진 걸음걸이다.' 이런 식으로 비유를 했어요.

정진세 : 창작진이 의도하신 건은 존재, 걷는 존재의 물성을 중국에는 관객들은, 혹은 저는 발견했던 것 같아요. 그런데 아까 신록 배우님이 말씀하신 안경, 가면의 존재도 저는 적다고는 생각하지는 않아요. 왜냐면 세심하게 안경에 디자인이 되어있었기 때문이죠. 관객들은 예측하면서 동시에, 그걸 실제로 벗을 때는 또 다른 충격을 받게 되어있는데, 부피가 크든 작든, 그것이 디자인이 되어 있지 않으면 의도를 작게 느끼거나 아니면 그것마저 최소화하려고 했다는 의지로 여길 텐데, 익숙한 형태가 아닌 디자인이 들어가 있기 때문에 그 의도의 낙차는 좀 크게 느껴졌습니다.

저의 경우에는 걷는 존재의 물성을 발견하게 되기까지 사회, 문화적인 맥락 단계가 있었던 것 같아요. 그러니까 작품을 보면 볼수록, 하나씩 하나씩 '이제 여자로 안 보여, 무용수로 안 보여. 신촌극장으로 안 보여.' 등등의 맥락들이 제거되어 가다 보니까, 아 이제 '걷는' 것만 남았구나, 걷는 존재구나, 그런 물성을 보여주고자 했구나'를 알게 되었습니다. 그런 사회적인 맥락은 - 창작진은 의도하지 않더라도, 혹은 그런 부분을 빼려고 하더라도 - 관객에 의해서 기어코 적발될수 있다고 생각하고요.

한편으로는 베케트의 원작 <퀴드>에는 텔레비전이라는 매체성도 강하게 의도되어 있었을 것 같아요. 어렸을 때 '바보상자' 라든지 '사각형의 작은 세계' 이런 상투적인 어휘들을 경험하고 자라왔는데요, 베케트의 머릿속에서는 이게 어떤 공연이다, 라고 하는 무대의 차원도 있었겠지만 '텔레비전성'의 차원이 더 크지 않았을까. 그러니까, 이건 원작처럼 TV스러운 게 아니라 연극스러운 것이었던 말이에요. 어떤 면에서는 굉장히 입체-유동적으로 느껴졌고요, 뭔가 나한테서 멀어지고, 가까이 오고, 응시의 효과도 - 저는 응시라기보다는 약간 감시에 가까웠던 것 같은데 - 나중에 마스크를 벗고 나서 저한테 육박하는 퍼포머의 존재, 처음에는 눈을 안 마주치려고 굉장히 노력하다가 나중에 눈을 마주치기도 상대가 전혀 미동이 없더라고요. 흔들림이 없는 존재가 굉장히 많이 훈련이 됐구나, 동시에 그 당시에

관계가 긴장도가 조금씩 완화되니까 걷는 존재의 물성으로 보이는 동시에 저 자신이 그대로 노출된다
는 불안함이 생기기도 하고요. 되게 발가벗겨진 느낌이라랄까, 그래서 관계의 역전 같은 것도 분명히 있
었겠구나 생각을 했어요.

제가 베케트의 <퀴드>를 텔레비전의 시청자로 봤을 때는 저한테 되게 압도적인 관념이 바로 떠올라
서, 무의미라든지, 공허함이라는 메시지를 빠르게 성취했는데, 이 공연은 저에게는 무의미나 비어졌있
음에 대한 건 쉽게 발견하기는 어렵더라고요. 오히려 더 가면 갈수록 기존의 선입견으로 이해했던 의
미들이 다 탈각 되면서, 어떤 또 다른 ‘의미의 지평’을 만나게 되지 않았나 생각이 듭니다. 이를테면
70-80년대의 미니멀리즘이 간과했던, 또 지금의 관점에서만 보이는 것들을 보여주려고 한 것은 아닌
가, 아까 은빈님께서 사치스러운 미니멀리즘이라는 얘기해주셨는데, 순간 영감을 좀 받기는 했어요.
70-80년대에 선배들에게서 엄청난 영감을 주었던 미니멀리즘을 지금 우리 시대의 창작자들은 다시 쓸
수 있겠다, 동일한 방식으로 다른 것을 발견할 수도 있겠다, 싶은 거죠. 그런데 그것이 어떤 효과나
의미가 있느냐에 대해서는 좀 더 적극적으로 논의는 해볼 필요는 있을 것 같아요.

구자혜 : 실제로 발생한 것은 아무도 없었다는 생각이 계속 드는데요. 마스크를 벗는 그 액션이 주는 관념의 효
과가 있잖아요. 그렇게 걱정을 하셨지만, 사실은 벗었을 때 아무것도 발생하지 않았고, 일종의 착시효
과 일수도 있고요. 아무것도 발생 안했는데, 내가 본 건 창작자로서, 창작자 아니어도, 이것만 벗어도
오는 효과 같은 것들에 대한 착시효과인 거죠. 아까 관념의 효과라고 했지만 효과의 관념인 것 같아
요. 모순적이라고 하셨는데, 거기까지 안 간 것 같아요. 거기까지 안 가서 아쉽다는 게 아니라, 말 그
대로 안 간 거죠. 퍼포머들의 다름의 속성을 끄집어내서 드러내는 것이 아니라, 다름을 드러내는 것
자체에 방점이 찍혀있다는 생각이 들어요. 그리고 공연 상황 촬영할 때 어떤 뷰를 쓰셨는지가 궁금해
요. 응시의 개념을 공연에서는 활용하지 않았지만, 촬영에서는 활용했을 수도 있으니까.

라시내 : 위에서도 찍고 옆으로도 찍었습니다.

김신록 : 왜 그렇게 찍으셨나요?

라시내 : 영상작업 하시는 분들은 그분들만의 눈이 있잖아요. 영상 관련해서는 적극적으로 의견을 주셨어요. 이
건 탁 트인 공간에서 멀리서 보면서 해야 한다고 그렇게 보시더라고요. 그런데 신촌극장이 워낙 영상
찍기가 수월하지 않은 공간이고 어디서 찍어도 전체를 담기가 어렵잖아요. 위에서 찍었을 때가 제일
잘 보이는 공연이니까 위에서도 기록을 남기고, 또 관객이 극장에서 보는 경험은 두 다르니까 관객의
관점에도 기록을 남기고 싶었어요.

김신록 : 아까 그 관념 이런 얘기, 그렇다면 안경을 왜 벗는 거냐는 질문과 연관된 내용인데요. 저도 이걸 벗었
을 때 ‘갑자기 모든 게 드러나고 달라 보여!’ 이런 게 아니라 일종의 관념이라고 생각했거든요. 이걸
벗는다는 것 자체가 전통적으로 ‘정체를 드러낸다’ 이런 거잖아요. 그렇다면 이걸 썼을 때는 지향하는
바가 무엇이었는데, 썼을 때 비인간, 이걸 벗었더니 비인칭, 시간이 지나면 인칭이지, 이런 게 아니라
면, 왜냐면 이걸 썼을 때도 이미 몸이 다 드러나서 어떤 동일성이 획득이 안됐어요. 다만 어떤 미스테
리함이 있고, 신비하고, 또 이걸 벗었을 때 ‘쓴다, 벗는다’ 정도가 갖는 효과는 있고, 이걸 썼을 때는
어떤 것을 보여주려고 했던 걸까, 벗었을 때 비인칭의 힘이 있다는 건, 저는 사실 인칭으로 넘어가려
다가 끝난 거예요. 그래서 이게 비인칭으로 넘어가다가 인칭까지 넘어가는 걸 의도를 하셨나, 아니면
이 60분이라는 시간 안에 퍼포머들이 소진되서 집중력이 흐트러져서 빠듯하는 그 순간까지를 지향하
셨나 하는 이런 궁금증이 있었던 거고.

라시내 : 텍스트에는 의상에 관해서 딱 두 가지 조건이 있는데, 하나는 ‘바닥에 닿는 가운’이고요, 다른 하나는
‘얼굴을 가리는 카울’이에요. ‘얼굴을 가리는’이라는 조건을 위배하지 않으면서 상상력을 발휘해 주십

사 디자이너님께 부탁을 드렸고, 그래서 '얼굴을 가리는'이라는 조건이 어떤 의미인지 이전에 무조건 지켜야 할 약속으로 설정이 되어 있었어요. 베케트가 왜 얼굴을 가리려고 했는지는 납득이 됐죠. 문제는 우리도 굳이 가려야 되는가. 이 점에 대해서는 이견이 있어서 엄청 토론을 했어요. 저는 베케트의 의도를 존중은 하되 다르게 해석을 해서, 예를 들면 뷰티 유튜버 중에 화장으로 얼굴을 똑같이 카피 하기도 하잖아요, 그런 식으로도 해 보고 싶었어요. 얼굴을 가리는 이유가 얼굴이 가지고 있는 강력한 개성이나 주관성을 배제하고자 하는 거라면 동일한 효과를 화장으로 할 수 있지 않을까 생각을 한 거죠. 저는 텍스트를 좀 벗어나고 싶었는데, 아주 강력하게 텍스트를 지키기를 원하는 한 사람이 있었고, 디자이너님도 텍스트에 굉장히 매료되셔가지고... 텍스트를 최대한 지키면서 할 수 있는 최대한의 일탈을 꿈꾸셨던 것 같고.

하상현 : 그럼 의상은 아예 디자이너님께서 만드신 건가요?

라시내 : 네. 사실 안경을 벗고 싶었던 이유 중 하나가 관객에게 쉬운 큐를 주고 싶었던 것도 있는 것 같아요. 저는 공연이 어떤 의미에서는 쉬운 큐들이 필요한 지점이 있다고 생각을 해서요. 프로그램북이 그런 역할을 하기도 하고요. 카울을 벗는 행위가 관객들에게 공연의 의도를 짐작케 하는 큐로 작동을 할 거라고 생각을 해서, 그래서 벗고 싶었던 것 같아요. 주관성의 측면에서는 얼굴을 배제하고 싶지만, 얼굴이라는 게 있는 그대로 각자 너무나 다르다는 것 또한 사실이니까, 어떤 중간 지점에서의 선택이 있었던 것 같아요.

하상현 : 그 선택이 공연에 큰 부분이었다는 생각이 들어요. 왜냐면 베케트의 텍스트를 정말 그대로 구현하는 것이 아니라 결과적으로 변형한 것이라 했을 때 두건에 가린다는 텍스트를 따를 건지 안 따를 건지 그런 걸 작가들이 선택했다고 생각해요. 그렇다면 이걸 쓰고 벗을 것인지, 안 쓰다가 쓸 것인지도 구성과 배치의 문제이고 거기에는 무의식적으로라도 의도가 들어가 있다는 생각이 들었던 것 같아요. 그런데 그걸 벗었을 때 신록배우님이 말씀해주신 것처럼 관념적인 효과도 있었지만 실제로 얼굴이라는 게, 얼굴의 움직임도 사실 해석이고, 그런데 그 해석이 무용수마다 굉장히 달랐다는 생각이 들었거든요. 얼마만큼의 환영을 만들어 낼 것인지 여기에서, 표정을 통해서. 그런 것들도 되게 달랐다고 생각하고, 건조하다고 하면 그냥 건조하게 아무것도 없는 것인지, 건조함이라는 환영을 만들 것인지, 이런 게 다 달랐다고 생각을 했어요. 수현 님 같은 경우는 얼굴 표정을 아랫목까지 사용해서 울음을 끌어내는 작품을 했으니까, 구체적으로 생각하신 게 있을 것 같은데, 말씀해주실 수 있나요?

항수현 : 이 맥락에 맞닿아 있는지는 모르겠지만 무용에서 보편적인 방법으로 목 아래 몸의 움직임은 동일하게 만드는 데 얼굴은 잘 다루지 않거든요. 제 작업에서는 얼굴도 근육을 이용해 상태를 만들어 울음을 유발했던 작업이 있었어요. 저는 여기서 말하는 동일시가 '무엇을 동일시하는가'라는 생각이 들어요. 얼굴이라는 건 사실 상태가 드러날 때 다양한 변화가 일어나는데, 무용수들이 동일시를 어디까지 하고자 했을까? 걷는 움직임 또한 형태만의 문제가 아닐 거라는 생각이 들고, 동일한 상태를 유발하기 위한 디렉션을 사용할 수도 있고요. 가끔 무용 공연을 보면 상태가 다른 얼굴들이 한 무대에서 각자 다른 몸으로 다른 시간대에 빠져있는 것을 보면 되게 불편하게 느껴지는 데. 그런 부분들, 이 시공간 안에 이 퍼포머들이 지금 하는 것을 느끼고 있는 통일된 그 스코어로 있었나? 만약 얼굴이 드러났을 때 그런 부분들 처리가 됐으면 굉장히 다른 얼굴을 드러내면서 다른 개개인의 얼굴 뿐만 아니라 다른 차원의 몸으로 넘어갔을 수도 있겠다. 뭐 이런 생각이 들었네요. 네 분의 얼굴은 많이 드러내는 얼굴이 아니라서 캐릭터가 강한 분들은 제외하지는 않았다고 느껴져요.

라시내 : 캐스팅할 때 얼굴이 드러날 걸 염두에 두고 마스크의 톤을 고려해서 캐스팅을 했어요. 그 사람이 무대에서 보여주는 얼굴이 있잖아요. 그런 걸 염두에 두고 결정을 했고요. 사실 이걸 저희가 부족했던 부분 같은데, 카울을 벗는 결정을 너무 후반에 가서 급하게 하다보니까 사실 퍼포머들은 이걸 벗었을

때 얼굴을 어떻게 해야 할지 각자 임기응변으로 처리해야 하는 상황에 놓이게 되었고, 제가 거기까지 섬세하게 신경을 쓰지 못한 거예요. 나중에 합평할 때 무용수들한테 그 얘기를 듣고 아차 했죠. 놓쳤다. 걷는 것과 똑같은 건데.

정진세 : 가면을 썼을 때 걷는 존재가 보여주는 동일성은 굉장히 잘 맞았던 것 같아요. 팀에서 하려고 했던 동일성과 차이의 실험이 굉장히 유효했다고 느끼고요. 아까 제가 초반에 저의 서사를 이야기 하면서 배우의 사연이 드러나는 게 싫다고 한 이유가 약간 이런 건데요. 저는 계열, 계통이 서로 맞지 않는 얼굴들이 한 공연에 나오는 것, 그것을 보는 게 힘들어요. 저는 코메디를 쓰는 작가인데요, 이를테면 특정한 감각과 코드만을 발휘하는 거죠. 그래서 계열과 계통이 일치되었으면 하는데, 어떤 배우는 희극에 와서 비극도 하고, 신파도 섞고, 이런 건 다 계열, 계통을 흐트러 놓으니까, 제가 의도한 단일함 같은 건 다 사라지고, 굉장히 다른 의미의 풍부한(?) 연극이 되어버리더라고요. 그런데 이 연극은 어떤 의미에서는 동일성을 보여주기 위해서 동일성을 그대로 보여주기도 하고, 약간의 변주를 주기도 하고, 아니면 아예 다른 전략을 취했을 때, 그런 경우의 수들이 다 있었다고 보여줍니다. 어쨌든 계열, 계통에서의 동일성을 추구하더라도 그 존재들은 보인다, 혹은 걷는 존재들의 물성이 보인다, 보여주고자 했던 실험은 달성하지 않았나...

라시내 : 아까 손옥주 님이 구성이 강한 작업에 대한 질문과, 원작이 있는 작업에 대한 질문, 그리고 연출의 역할에 대한 질문 주셨죠. 지금까지 이야기가 그 질문들에 대한 간접적인 답이 되었기를 바라면서 그래도 부연하자면, <무용수-되기>는 이미 있는 공연을 다시 공연한다, 재연한다는 확실한 컨셉이 있었잖아요. 반면 <쿼드>는 이미 있는 텍스트를 스테이징한다는 컨셉을 확실하게 가져갔고요. re-enactment랑 staging을 전혀 다른 개념으로 생각했기 때문에 두 작업이 유사하다는 인식 자체가 없었어요. 그리고 <무용수-되기>는 재연이 원작과 달라질 수밖에 없는 지점들을 어떻게 가져갈 것인가가 핵심이었지만, <쿼드>는 원작의 텍스트가 말하고자 하는 바에 먼저 다가가보고 그 텍스트를 어떻게 무대화할 것인가가 핵심이었으니까, 완전히 다르게 생각을 했던 것 같고요.

수현님이 계속 그래서 무얼 하려고 한거냐고 물어봐 주셨는데요. 저희가 공연 끝나고 많이 들었던 질문 중에 다른 하나가 '그래서 너희가 생각하는 공연예술의 잠재성과 역량이 무엇이나' 였는데요. 공연에 어떤 잠재성이 있고 어떤 역량이 있는지, 그 잠재성과 역량이 무엇인지를 말하려던 건 아니었고요. 제가 이해하는 대로의 '잠재성'이라고 하는 것, '역량'이라는 것, 그것이 퍼포먼스에 있다고, 그렇게 생각했어요. 이게 다시 '소진'과 관련된 애긴데, 들뢰즈가 말하는 소진은 소진되고 다 없어진다는 의미가 아니라, 가능한 것들을 다 열거하고 조합한다는 의미가 강해요. 근데 가능성이란 건, <소진된 인간>에 나오는 얘기를 예로 들자면, 지금은 밤일 수도 있고 낮일 수도 있으니까 두 가지 가능성이 있는 거고, 밤이면 낮일 수가 없고 낮이면 밤일 수가 없잖아요. 둘 다 성립할 수는 없는 거죠. 내가 오늘 집에 있기로 하면 집에 있을 수도 있고, 나가기로 했으면 나갈 수도 있는데, 집에 있으면서 나갈 수는 없는 거고요. 들뢰즈가 보기에 베케트의 작품은 자꾸 모든 가능성들을 조합해서 하나도 빠짐없이 늘어놓으니까, 그래서 더 이상의 가능성이 남아있지 않다는 의미에서 가능성을 소진시킨다고 하는 거예요. 저는 베케트에 대한 들뢰즈의 이 해석이 공연이에 내재하는 어떤 층위를 잘 설명한다고 생각했는데, 왜냐하면 사실 공연이 발생시키는 시공간은 이것이면서 저것인 시공간, 현실과는 다른 시공간이니까요. 그걸 잠재적인 것이라고 하면, 잠재성이라고 하는 건 가능성과 다른 것이어서, 어떤 하나를 실현해야만 하고 그럼으로써 다른 것들을 포기해야만 하는 그런 층위가 아니라 그 자체로 존재하는 무한의 층위인 거죠. 저는 가능성과 잠재성의 관계가 스코어와 춤, 텍스트와 퍼포먼스의 관계와 유비적이라고 파악했어요. 텍스트가 이미 모든 가능성을 열고 닫아 놓았다 해도, 퍼포먼스의 층위에서는 실재하는 무한한 잠재성을 마주하게 되니까요. 연극이라는 것, 공연이라는 것은 완전히 허구적인 세계를 만드는 일인데, 또 한편으로는 그게 '실제로' 일어나는 일이기도 하잖아요. 어떤 모순이, 아니 모순이라기보단 '실제'라는 것, 혹은 '진짜'라는 것의 존재론적인 지위를 위태롭게 하는 일이 저는 너무 필요하다고 생각하거든요. 이게 완전히 실재라고, 의심할 여지없이 진짜라고 하는 그 확신을 거둬내면서도, '지금 여

기에서 실제로 일어나고 있는 건 환영, 환상일 뿐이야' 에 그치지 않는, 그런 시공간의 경험을 원하는데요. 다른 모든 내용이나 주제들은 박탈된 채로, 오롯이 그런 시공간의 층위를 열어내고자 하는 시도가 <퀴드>라는 이 텍스트를 통해서 가능하겠다고 생각했던 것 같아요.

손옥주 : 사실 아까 안무와 연출에 있어서 각자 어떤 역할을 하셨는지를 여쭙봤던 것에 연결되는 궁금증이 있는데요. 공연 보고 난 후에 크레딧 안에서 과연 안무자이자 연출자로서 베케트의 이름이 거론되지 않았던 이유가 있을까 라는 궁금증이 들었거든요. 이번 <퀴드> 공연은 원작과의 동일성을 일정 부분 지향함에도 그것에서 벗어나는 지점들이 의도되지 않은 방식들 안에서 드러나는, 그런 부분이 흥미로운 작업이기도 한데요. 그럼에도 불구하고 원작을 재해석하는 이런 작업의 형태들에 대해서 re-construction이나 re-interpretation으로, 말하자면 원작과의 관계를 're-' 라는 표현 안에서 함께 엮어내는 경우가 다수인 것 같아요. 그런 경우들을 봤을 때 유럽의 공연씬을 예로 들자면 대부분 원작자와 이번 작업을 만든 창작자의 이름이 안무가 혹은 연출가 크레딧에 나란히 병기 표기된다거나, 아니면 이번 작업에서의 창작자들은 원작이 있는 상태에서 출발을 하다 보니 컨셉, 아이디어, artistic director 등등의 방식으로 포지셔닝 되곤 하거든요. 실제 작업 안에서의 자기 역할에 대해서 좀 더 구체적으로 그 역할에 보다 적합한 지점이 어디인지에 대해서 창작자들이 굉장히 많은 고민을 해왔던 것 같아요. 그런 지점에서 이번 작업의 크레딧 표기와 관련한 궁금증이 있었어요. 더군다나 오늘 창작자분들 말씀 듣고 보니, 원작 스토리에 끊임없이 가 닿기 위해서 고민했다면, 그것이 하나의 예술적인 시도로서 중요했다면, 더욱 더 그런 궁금증이 드는 건 사실이네요.

#마무리

정진세 : 저희가 이제 마무리를 해야 할 것 같은데요.

라시내 : 혹시 마지막으로 하고 싶은 얘기가 있으신 분 있나요?

하상현 : 이렇게 한 작업에 대해서 밀도 있게 얘기하는 걸 처음 보는데 너무 좋은 얘기 많이 들었습니다.

라시내 : 품앗이를 할 수 있으면 좋겠어요. 여기 계시는 분들이 다음에 작업하시면 부디 저희에게 공연한다고 알려주시고, 저희가 가서 같이 보고, 또 이런 자리가 마련이 되고, 저희가 품앗이를 하러 가면 또 거기에는 그날의 호스트가 초대할 다른 게스트 분들이 있을 수도 있고요. 계속해서 이야기를 나눌 수 있는 그런 장으로 이어갈 수 있으면 좋겠습니다.

정진세 : 연초라서 올해 작업 계획을 잡고 계실텐데, 작업 계획이 잡히면, 시내, 기섭, 진세, 신록에게 예약을 해주세요. 좀 더 구체적인 방법을 주시면 창작자들을 섭외하고 진행을 하도록 하겠습니다.

일동 : 수고하셨습니다.

- 끝 -

※본 텍스트는 무단으로 복제, 활용되는 것을 금지합니다.

학술적인 목적으로 인용될 때는 비평플랫폼 측에 허락을 구해주시기 바랍니다.