

1. 처음부터 극장 '조명' '고보'에 대한 이야기를 했던 것으로 기억한다. 어떻게 극장 무대와 조명, 그리고 무대 위 여성의 존재를 떠올리게 되었는지 궁금하다. 결론적으로 그것이 무대를 디자인하는 행위, 일종의 관습과 도전을 둘러싼 '기술(테크닉)'의 행위와 연결되면서 매우 구체적이고 실효성있는 작업이 되었다. 즉 극장을 들어오면서부터 맷깔손의 작업으로 인해, 이곳이 평소 무대만 보여주는 곳과 다르다는 점을 효과적으로 보여주게 된 것이다. 맨 처음 맷깔손 작가가 구상했던 것에서 얼마나 비슷하고 다르게 왔는지도 궁금하다.

대학 학부 시절, 연극원 공연의 홍보물이나 독립영화의 미술감독으로 참여한 경험때문인지, 극장이나 카메라 안에서 주요 인물(혹은 오브젝트)의 미장센을 연출하는 방식에 대해 관심이 있었다. 다양한 연출적 요소중에서도 가장 중요한 것이 조명이라고 생각했기에, 기회가 된다면 꼭 조명으로 무언가 작업을 해 보고싶다는 소망을 늘 가지고 있었다.

처음에는 아르코예술극장이라는 장소 특정적인 공간에서 그간 조명(照明)받지 못한 여성 무용가, 극작가, 배우등을 다시 '조명'하는 '조명'을 만들자고 하는 간단한 아이디어에서 출발했다.

당연한 이야기일지 모르겠지만, 작업을 진행하면서 조명이 굉장히 정치적이고 효율적인 장치라고 생각했다. 어떤 대상을 일정한 관점으로 바라볼 수 밖에 없게 하면서 세계관을 비출 수 있도록 도와준다.

스스로 이번 작품이 관객들에게 웰컴 인사를 전하는 전시의 입간판 역할이 되면 좋겠다고 생각했다. (웃음) 아르코예술극장 1층 입구에서 관객들이 들어서는 순간—밖과 안의 경계 어디쯤에 위치하며 새로운 세계로 끌어들이는 장면을 보고싶었다.

연극의 3대 요소가 무대/관객/배우라고 하던데, 여기서 고보에 담긴 무용가의 이미지는 배우로 치환되고, 조명이 무대의 실체가 되고, 관람객은 관객이 될 수 있는 수동-능동적인 형태로의 새로운 무대-공연이 될 수 있지 않을까 하는 바람이었다.

극장 1층 입구는 QR코드 체크인과 매표소, 카페 등의 생활감이 있는 공간이었기에 효과적으로 조명을 보여주며 작품에 몰입하기에는 어려운 상황이었다. 원래 예상했던 것은 아주 어두운 공간에서 뾰족한 스포트라이트가 바닥에 또렷한 형상으로 떨어지는 모양새였는데, 설치하고 나서 오히려 좋았던 점은 극장 안에서 계속 오래 머무르는 사람들이나 다른 공연을 관람하러 들어온 관객들에게도 필연적으로 지나쳐야 하는 공간이 되어서 어떤 식으로든 영향을 끼칠 수 있다는 것이었다.

층고가 높아 2층에서 바라볼 때와 1층에서 만나는 작품의 이미지가 다르게 읽히는 점도 의도하지는 않았지만 시점이 달라져 또 다른 깊이와 이야기가 만들어지는 느낌이 들었다.

2. 극장 2층에서 내려다본 장면들은 그래픽 무보같기도 하고, 추상적인 다이어그램으로 보였고 실제 꺼졌다 켜지는 안무의 주체가 되었다. 그런 점에서 어떤 구체적인 작업이 모티브가 되었는지는 중요하지 않을 수 있다. 연구를 진행한 김재리 선생으로부터 1980년대부터 2000년대까지 중요 무용 작품 무용가의 안무를 전달받고 여기서 네 개의 동그란 장면들을 변형 및 제작해냈다. <1-2-3-4 Spotlight>의 출발점이 되었던 안무가 어떤 것이었는지 알 수 있을까?

처음에 전시 작업을 착수하고선, 김재리 선생님과 이야기를 나누면서 외국 무용가들은 보통 작업에 들어갈 때 그들이 생각하는 안무의 형태를 마치 작곡가들이 악보로 기록해 두듯이 스케치나 다이어그램처럼 도식화해서 그리고 그것을 기준으로 소통한다. 라는 이야기를 듣고 굉장히 흥미로웠다. 마침 *Traces of Dance*라는 책을 빌려주셨는데, 그 책에 나온 창작안무들의 도안(스케치)들의 이미지가 새롭게 다가왔고, 움직임에 대한 기록을 그래픽적으로 해석해 볼 수 있겠다는 영감을 받았다.

연대기별 (80~2000년대까지) 주요 사건들과 키워드를 비롯해 제공해주신 아카이브 자료들을 보고 영감을 받은 내용을 담고 싶었고, 나름대로 시대별로 조개서 4개의 씬을 만들고 각각의 도안을 그 시대별 작업들에서 특징적인 무용가(혹은 무용단체)에게서 보여지는 형식과 동선의 구조를 그래픽적으로 재해석했다.

특히 80년대 자료에서 <김매자 무용단-꽃신> / 90년대에서 <마리아콤플렉스-박인숙 현대무용단>의 특징적으로 보이는 미장센을 적극적으로 가져왔고, 팜플렛에 사용된 대표 이미지들을 그래픽 소스로 이용했다. 제공받은 (주로 텍스트와 이미지가 많이 담겨있던 종이 인쇄물-홍보물)자료들은 대부분 실상을 담은 공연 기록영상보다는 한번 더 가공된 상태의 이미지였을텐데, 그렇기 때문에 더욱 당시의 실제 공연 영상을 보는 것보다 정지된 하나의 이미지로 단호하게 해석할 수 있었고 그 미장센을 표현할 수 있었지 않았나 싶다.

3. 이 문양을 실제로 디자인하고 고보로 제작하기 위한 과정이 결코 쉽지 않았던 것으로 안다. 고보를 제작하기 위해 사용한 재료(유리)도 무척 섬세한 것이었다고 하는데, 이 극장 입구와 로비를 비추는 기능/싸인(sign)/설치 작업의 제작 과정을 일부 들고 싶다.

하나의 무빙라이트에 고보 도안이 2개씩, 총 8개의 도안을 제작해야 했다.

실제로 고보제작을 하는 곳이 서울에 많이 남아있지 않기도 했고, 그 안에서도 내가 사용할 무빙라이트(EVO)에 들어가는 고보는 글라스로 아주 정교하게 만들어져야 했다. 50원짜리 동전보다도 작은 손톱만한 크기에 쉽게 구할 수 있는 유리로 제작할 수 있는 것이 아니었다. 기기에 맞는 고보 유리를 찾고 시간 안에 제작을 도와줄 수 있는 업체를 찾는 것에 어려움을 많이 겪었다. 게다가 제작을 완료하고 테스트할 때까지는 고보가 깨지지 않았는데, 오랜 시간 강한 빛을 쬐다 보니 (아직도 유리의 문제인지 조명의 문제인지는 명확히 이해하지 못했다.) 유리에 올라간 도안의 이미지들이 점점 깨지면서 변형이 생기기 시작했다.

이 과정에서 아르코예술극장의 조명감독님들과 크루분들이 너무 많은 고생을 해주셨다. 재 제작한 고보를 다시 적용하려면 리프트를 이용해서 크루 3-4분이 도와주어야 하는데, 이 작업을 이틀내내 하루종일... 고생해주셨다. 덕분에 무사히 오픈일에 맞춰 작업을 올릴 수 있었다.