

러브 앤 인포메이션 Love and Information

2023.10.17-11.4
두산아트센터
Space111



두산은 젊은 예술가들의 새로운
시도를 응원하고 지원합니다

DAC Artist
진해정

DAC Artist
DOOSAN
Art Center
Artist

공연예술 분야의 40세 이하 젊은 예술가들을
발굴, 선정하여 신작 제작, 작품개발 리서치 및 워크숍 등
다양한 창작활동을 지원합니다.

아티스트
Artist
(2008-2023)

배해률(극작가)
신진호(연출가)

강현주(작·연출가)
진해정(작·연출가)

진주(극작가)
〈클래스〉

추다혜(국악창작자)
〈광-경계의 시선〉

이승희(국악창작자)
〈몽중인-나는 춘향이 아니라,〉〈동초제 춘향가-몽중인 夢中人〉

김수정(작·연출가)
〈김수정입니다〉〈이갈리아의 딸들〉

윤성호(작·연출가)
〈꿈이 아닌 연극〉〈외로운 사람, 힘든 사람, 슬픈 사람〉

이경성(작·연출가)
〈워킹 홀리데이〉〈비포 애프터〉〈서울연습-모델, 하우스〉

양손프로젝트(창작그룹) 박지혜 연출 손상규, 양조아, 양종욱 배우
〈마이 아이즈 웬트 다크〉〈죽음과 소녀〉〈오셀로〉

양태석(드럼아티스트)
〈Drum? Quest Solo〉〈솔로 드럼 퍼포먼스〉, 앨범 〈Human Fractal〉

김은성(극작가)
〈빨〉〈목란언니〉

여신동(무대디자이너·연출가)
〈나는 나의 아내다〉〈배수의 고도〉〈사보이 사우나〉〈목란언니〉
〈소설가 구보씨의 1일〉〈잠 못드는 밤은 없다〉〈인어도시〉
〈마이 아이즈 웬트 다크〉〈폭스파인더〉

성기웅(작·연출가)
〈가모메〉〈소설가 구보씨의 1일〉〈깃분우리절문날〉

이자람(국악창작자)
〈판소리 단편선-주요섭 추물/살인〉〈사천가〉

서재형(연출가), 한아름(극작가)
〈청춘, 18대 1〉

두산은 젊은 예술가들의 새로운 시도를 응원하고 지원합니다
DOOSAN encourages and supports young artists and
their innovative endeavours



배해률(극작가)
Bae, Hae-youl
Playwright



신진호(연출가)
Shin, Jin Ho
Director



강현주(작/연출가)
Kang, Hyun Ju
Playwright · Director



진해정(작/연출가)
Jin, Hae Jung
Playwright · Director



진주(극작가)
Jin, Ju
Playwright



추다혜(국악창작자)
Chu, Da Hye
Minyo Artist



이승희(국악창작자)
Lee, Seung Hee
Pansori Artist



김수정(작/연출가)
Kim, Su Jung
Playwright · Director



윤성호(작/연출가)
Yoon, Sung Ho
Playwright · Director



이경성(작/연출가)
Lee, Kyung Sung
Playwright · Director



양손프로젝트(창작그룹)
박지혜 연출
Park, Ji Hye
Director



양손프로젝트(창작그룹)
손상규 배우
Son, Sang Kyu
Actor



양손프로젝트(창작그룹)
양조아 배우
Yang, Jo A
Actress



양손프로젝트(창작그룹)
양종욱 배우
Yang, Jung Ook
Actor



양태석(드럼아티스트)
Yang, Tae Seok
Drum Artist



김은성(극작가)
Kim, Eun Sung
Playwright



여신동(아트디렉터/연출가)
Yeo, Shin Dong
Art Director



성기웅(작/연출가)
Sung, Ki Woong
Playwright · Director



이자람(국악창작자)
Lee, Ja Ram
Pansori Artist



서재형(연출가)
Seo, Jae Hyung
Director



한아름(극작가)
Han, Ah Reum
Playwright

아티스트 진해정에 대한 대화

정리. 김민조(드라마터그)

일정. 2023.10.4(수)

장소. 두산아트센터 회의실

대담자. 김민조(드라마터그) 김수아(번역가)

김수아: 진해정 연출과는 2019년 <로테르담>부터 작업을 함께 해왔다. 당시 영국에서 관람했던 <로테르담>이 워낙 훌륭해서 한국에서 이 작품을 공연할 방법을 찾던 중, 극회 선배였던 진해정 연출과 연락이 닿았다. <로테르담> 이후로도 <웰킨>(2022)과 이번 <러브 앤 인포메이션>(2023)을 번역가와 연출가로서 함께 하게 됐다.

김민조: 나도 진해정 연출이 참여한 공연을 본 것은 <로테르담> 초연 때가 처음이었다. 2019년 당시는 연극계 #metoo 운동 직후였고, 퀴어/페미니즘을 다루는데 있어 예민한 감수성에 기초한 작품에 대한 열망이 한창 고조되고 있을 때였다. <로테르담> 초연은 그런 분위기의 한복판에 등장했던 공연으로 기억한다. 고도의 페미니스트 유머를 능수능란하게 구사하면서 레즈비언과 FTM 트랜스젠더의 연인 관계 속에서 발생하는 복잡한 갈등을 로맨틱 코미디의 형식으로 풀어낸 공연이 딱 나타난 거다. 지금 돌이켜 보면 한발 앞서 당당한 공연이라고도 할 수 있는데, <로테르담> 초벌 번역을 진해정 연출에게 보여줬을 때 어떤 반응이었는지 궁금하다.

김수아: 매우 긍정적인 반응이었다. 바로 진행을 해보자고 해서 원작의 팬으로서 무척 기뻐했다. 퀴어에 대한 작품인 동시에 나 자신의 정체성을 총체적으로 돌아보게 만드는 희곡이라는 점에서 <로테르담>을 좋아했는데, 대본을 연구하는 과정에서 이 작품과 진해정 연출의 관점이 딱 맞는다는 느낌을 받았다. 아울러 대사를 라인별로 섬세하게 접근하고 연출적으로 스케치해 줄 거라는 믿음이 생겼다.

김민조: 진해정 연출의 필모를 보면 <로테르담> 이후에도 <아웃 오브 러브>(2021)나 <웰킨> 등 여성과 퀴어들의 밀도 높은 이야기를 다룬 작품들이 많다. 저는 이 점이 진해정 연출가가 작품을 선택하는 중요한 기준이라 느껴왔던 것 같다. <아웃 오브 러브>는 절친한 두 여성이 일생에 걸쳐 함께한 순간들이 비선형적으로 오간 연극이었고 <웰킨>은 한 시대에 속한 12명의 여성들을 무대에 올려 그들의 육성과 몸, 욕망을 인류학자의 시선으로 촘촘하게 그려낸 연극이었던 것으로 기억한다.

김수아: 그렇다. <웰킨>은 우리가 경험하지 못한 과거의 시대를 배경으로 한 작품이라 진해정 연출과 고심해서 대본을 연구했다. 드라마를 위한 대사 분석 이전에 그 시대를 살았을 법한 개인들이 사회적으로 어떤 계급과 환경에 놓여 있었을지를 공부하고, 각자의 다양한 입장에서 서서 성격이나 말투 같은 구체적인 캐릭터성을 실현하기 위해 노력했다. <웰킨>이 워낙 거대한 소용돌이처럼 몰아치는 연극인 만큼 진해정 연출은 개성이 뚜렷하고 자기주장이 강한 인물들이 무대에서 제각기 '다 보이도록' 기술적으로 레이어를 만들기 위해 노력했던 것으로 기억한다.

김민조: 서로 다른 레이어, 서로 다른 인물을 보이게 만들려는 노력. <문순>(2023)을 보면서 특히 실감했던 부분이다. <문순>은 국적, 인종, 섹슈얼리티라는 각기 다른 레이어들 속에 분열되어 있는 인간들 사이에서 발생하는 갈등과 폭력의 문제를 다룬다. 개인적으로는 <로테르담>, <웰킨>, 그리고 <문순>에 이르기까지 진해정 연출이 참여한 일련의 연극에서 '이렇게나 제각기 따로인 존재들이 손쉽게 공감하거나 연대할 수 없다'는 냉정한 시선을 느끼곤 했다. 그런데 근거 없는 낙관과 낭만 어린 기대를 철저히 배격했을 때 오히려 비판으로 빠지지 않을 수 있는 힘을 얻게 되는 것도 같다. <로테르담>은 엘리스와 에이드리언이 출국장에 앉아 말을 주고받는 장면으로 끝나지 않나. 둘이 떨어져 앉은 딱 그만큼의 거리가 진해정의 연극다운 거리라고 생각한다. 그리고 나는 존재들의 관계를 바라보는 그런 시선에서 일종의 퀴어 아이(Queer eyes)를 느끼곤 했다. 단지 인물이나 소재로서의 퀴어가 아니라, 세계를 그리는 방법으로써의 퀴어. <러브 앤 인포메이션>은 아예 텍스트 자체가 수십 개의 단편적인 장면들로 파편화되어 있고 정보와 커뮤니케이션의 통합이 계속 무너지가는 과정을 다루고 있는데, 어쩌면 이 작품 역시 그런 접근 방식의 연장선상에 있는지도 모르겠다.

김수아: <러브 앤 인포메이션>은 진해정 연출이 먼저 이 작품 어떻냐고 제안 했다. 예전에 읽어봤던 작품이었지만 다시 보니 무척 재미있었다. 그런데 막상 번역을 하려고 보니 캐릭터의 숫자나 말투 같은 기본적인 설정부터 모든 게 열려 있는 거다. 번역 단계부터 선택과 결정을 반복해야 하는 작업인데, 진해정 연출은 처음부터 자기가 원하는 상을 던지면서 시작하는 연출이 아니다. 오히려 그 대척점에 있다고 해야 하나. 배우와 스태프들이 자유롭게 의견을 낼 수 있도록 배려하고 기다리는 스타일이다. <로테르담> 때부터 그랬지만 내가 번역한 문장 하나하나에 대해 항상 내 의견을 존중해 준다. 배우들이나 스태프들과 소통할 때도 많이 열어 두고 여러 가지 시도를 해보는 방식이고, 그 과정에서 생각지도 못했던 어떤 좋은 점들을 찾아가게 된다. 큰 그림이 분명히 있는 것 같은데 절대 말을 안 해주고. (웃음)

김민조: 이번 프로덕션 초반에 진해정 연출이 배우들에게 49개 장면

각각에 어울리는 상황을 짜달라고 부탁했다. 그랬더니 배우들이 마치 누가 더 기발한 아이디어를 내는지 경쟁하는 것처럼 상상을 초월하는 콘셉트를 짜오곤 했다. 그때 연습했던 장면들을 B 사이드로 공개하고 싶다. (웃음) 아까도 언급했지만 연극계 #metoo 운동 이후로는 수평적이고 민주적인 방식으로 의사소통하는 프로덕션에 대한 고민도 커져가고 있는 것 같다. 사실 진해정 연출이 그렇게 가능성을 열어놓고 모두의 의견을 듣는 방식에는 그런 고민의 흔적도 묻어 있을 거라 생각한다. 왜냐하면 연출이 '내 해석은 이렇다'고 큰 그림을 제시하는 순간, 아무리 부드럽게 전달해도 다른 구성원들은 연출의 그 한 마디를 우선시할 수밖에 없는 구조가 되기 때문이다.

김수아: 맞다. 특히나 <러브 앤 인포메이션>은 익숙하지 않은 텍스트를 놓고 모두가 함께 실험을 하며 만들어진 공연으로 느껴진다. 진해정 연출은 다른 구성원의 제안을 받는 데 열려 있어서 공동으로 창작을 하는 입장에서 쉽게 의견을 낼 수 있고, 설령 그 의견이 채택되지 않더라도 마음에 상처가 되지 않는다. 진해정 연출은 자기만의 페이스 조절이 있어서 프로덕션이 진행되는 와중에 큰 파도가 와도 크게 휘둘리거나 주변에 영향을 줄 정도로 흔들리는 모습을 거의 보지 못한 것 같다. 다 끝나고 나서 '쉽지 않았다'고 말하는 정도? (웃음)

김민조: 드라마터그도 여러가지 성향으로 나뉘지만 나는 이런저런 제안을 하거나 아이디어를 내놓길 좋아하는 드라마터그이다. 그래서 개인적으로는 그런 의견을 듣는 걸 전혀 꺼려하지 않는 진해정 연출과의 작업이 편했다. 그리고 다른 분의 소감에 따르면 진해정 연출은 자신을 잘 내세우지 않는 연출이다. 항상 '나보다는 연극이 드러났으면 좋겠다' 라고 말하는 타입이라고. 어쩌면 아티스트 개인을 부각시키는 이 DAC Artist 진해정이라는 기획이 그에게는 큰 시련일지도 모르겠다.

김수아: DAC Artist 포스터도 보면 그렇지 않나. '다가오지 마시오. 나를 알려고 하지 마시오' 라는 표정으로 서 있는 것 같다. (웃음)

김민조: 우리가 진해정 연출에 대해서 나는 이 대화도 대충 안 읽고 넘길 것 같아서 킹받는다. (웃음)

정보의 파도 속 뇌의 잃어버린 기억을 찾아서

글. 이인아(서울대학교 뇌인지과학과 교수)

인간에게 '정보'란 무엇이고 왜 필요한 것일까요? 아마도 정보에 대해 다양한 정의가 가능하겠지만, 우리 뇌에게 정보는 학습을 통해 기억하게 된 자극을 의미합니다. 우리 주변 환경 속의 다양한 물체, 풍경, 사람, 소리 등의 자극들 중에 뇌가 주의를 집중하여 경험하고 처리한 자극은 비로소 뇌에 정보로 저장됩니다. 정보의 다른 이름은 '기억'입니다. 예를 들어, 누군가에게서 비밀을 듣는 순간 그 비밀은 나의 뇌에 정보로 기억됩니다. 인터넷과 SNS에서 경험한 모든 영상과 글들 역시 뇌에게 정보입니다. 그렇다면 우리의 뇌가 경험한 정보는 우리에게 어떤 의미를 가질까요? 경험은 곧 '학습'을 의미하고 생명체는 궁극적으로 특정 자극에 대한 나의 반응을 결정하고 환경에 적응하기 위해 학습을 합니다. 즉, 경험적으로 저장된 정보에 의해 우리는 세상에 벌어지는 일을 이해할 수 있고 이에 반응할 수 있습니다. 모두가 한 번쯤 들어보았을 파블로프의 개 실험에서 개는 자신에게 아무런 의미가 없던 종소리가 고기와 함께 반복적으로 들려오는 것을 경험하고 나면, 종소리가 곧 고기를 먹는 시간이 임박했음을 알리는 정보임을 학습하게 됩니다. 이처럼 뇌가 경험적으로 학습한 정보는 우리가 세상에서 일어나는 일들을 이해할 수 있는 사고의 틀을 제공하고 모든 의사결정과 행동의 이유와 근거를 제공해 주기 때문에 중요합니다.

사람을 제외한 동물들은 자신들이 직접 경험한 것만을 기억하고 정보로 저장합니다. 따라서 이들은 행동을 결정해야 할 때 당연히 자신이 직접 경험한 기억에만 의존하여 행동합니다. 하지만 우리 인간의 뇌는 언어와 영상 등 여러 매체들을 매개로 자신이 직접 경험하지 않은 무수히 많은 일들을 정보로 받아들이며 학습할 수 있습니다. 특히 인터넷의 발달과 인터넷 속의 무한한 이야기를 손바닥에 놓고 들여다볼 수 있는 스마트폰의 발달로 이제 인간이 간접적으로 경험할 수 있는 정보의 양은 상상을 초월할 정도로 늘었습니다. 심지어는 사람과 사람이 만나서 사건을 경험하고 기억을 형성하는, 어떻게 보면 뇌에게 생물학적으로 아주 자연스러운 형태의 학습보다는 이제 스마트폰과 컴퓨터 속의 유튜브나 페이스북 등 인터넷 속 세상에서 벌어지는 일을 보고 듣는 형태의 학습에 사람들이 더 익숙해져 버린 세상이 열렸습니다. 심지어 세상에 대해 많은 것을 알고 있다는 학자와 대학교수들이 직접 유튜브 채널을 만들어 세상에서 벌어지는 일들과 어려운 책들 및 영화들을 친절히 설명해 줍니다. 그렇다면, 자신이 직접 세상과 부딪히며 정보를 얻고 학습을 하고 기억을 하던 시대에 비해 훨씬 더 많은 양의 정보를 경험하고 학습할 수 있는 지금의 이 세상에서 우리 인간은 더욱 현명해지고 행복해졌을까요? 우리 뇌가 받아들이는 정보는 다다익선일까요? 그리고, 정보를 많이

연으면 앞으로 더욱 행복해질 수 있을까요? 이 질문에 대한 답은 연극 <러브 앤 인포메이션>을 통해 펼쳐지는 많은 장면들을 경험하면서 찾을 수 있을 것 같습니다.

연극 <러브 앤 인포메이션>에서 다루는 상황들은 대부분 위에서 말한 다양한 경로를 통해 뇌가 학습한 정보가 사람과 사람 사이의 관계에서 나타나는 행동에 어떤 영향을 주는지에 대해 생각하게 만듭니다. 특히 그 관계가 내가 사랑하는 사람과의 관계라면 어떤 상황들이 펼쳐질 수 있는지 생각하게 만듭니다. 너무 많은 유튜브 채널과 쇼츠 영상을 통해 어디서 봤는지조차 기억이 나지 않는 뇌 속의 수많은 정보들은 자신의 몸이 직접 부딪히며 경험한 '나의 기억'이 자신에게 주는 자신감과 비슷한 수준의 자신감을 가져다주지 못합니다. 특히 자신과 대화하는 상대방이 자신의 정보에 대해 반박하고 출처를 의심하며 되묻는 갈등 상황이 연출되면 우리 뇌는 점점 자신의 기억 속 정보에 대해 확신을 잃어가게 되고 이는 때로는 극심한 불안감을 가져옵니다. 앞서 말했듯이 뇌가 학습한 정보는 세상을 안정적으로 해석할 수 있는 모델 혹은 틀을 제공해야 하는데, 내 뇌 속의 정보가 그러한 틀을 제공해 주지 못한다면 내게 이 세상은 이제 두려운 곳이 됩니다. 그러나, 모든 면에서 완벽함을 요구하고 경쟁에서 살아남아야 하는 현대사회에서 "나의 뇌 속의 정보는 사실 나도 어디서 경험했는지 모르겠고 믿어야 하는지도 잘 모르겠어"라고 솔직하게 털어놓는 사람은 거의 없습니다. 오히려 목소리를 더 세게 내면서 나는 틀리지 않았으며 세상을 완벽하게 이해하고 있다고, 그리고 나는 너를 아주 잘 이해하고 있다고 역설해 보지만 누가 보아도 불안하고 자신을 믿지 못하는 상태를 부인할 수는 없습니다.

그래서 아마도 우리는 사람과의 갈등 속에서 당황하고 스트레스가 쌓일수록, 그리고 더 나은 선택 행동과 의사결정에 대한 압박이 거세질수록 우리가 직접 경험한 나의 경험 속 정보, 즉 나의 '일화기억(episodic memory)' 속으로 회귀하게 됩니다. 일화기억은 우리 뇌의 해마(hippocampus)가 학습합니다. 해마의 능력은 실로 놀랍습니다. 해마는 내 눈앞에서 벌어지는 자잘한 사건을 모두 기억합니다. 해마는 특정 공간 속에서 발생한 사건들과 그 사건들의 발생 순서를 기억합니다. 또한, 사건 속에 등장하는 물체와 사람들 정보를 기억할 뿐 아니라 같은 공간에서 같은 사람들과 물체들이 만들어내는 수많은 조합의 다른 사건들 역시 구별하여 기억합니다. 연극 <러브 앤 인포메이션>을 보는 관객들은 연극을 한 번만 보고도 연극에 나오는 모든 섹션들을 순서대로 기억할 수 있을 뿐 아니라, 각 섹션 내의 장면들 역시 순서대로 기억할 수 있습니다. 물론 연기하는 배우들만큼 완벽히 기억할 수 없을지는 모르지만 한 번만 보고 해야 하는 기억치고는 꽤 괜찮은 학습 능력을 통해 우리의 해마는 정보를 저장합니다. 이때 관객은 사건이 벌어지는 같은 공간에서 사건을 함께 경험하며 학습하므로, 몰입해서 연극을 본 관객의

뇌에 형성된 기억은 훗날 관객의 행동에 영향을 미칠 것입니다. 하지만 연극을 직접 보며 경험하지 않고 SNS를 통해 정보를 접했거나 친구를 통해 연극에 대해 전해 들었다면 이 휘발성 정보는 아마도 자신의 행동에 이후에 영향을 미칠 가능성은 거의 없습니다. 뇌의 입장에서 이런 "가짜 정보"가 많이 쌓일수록 세상에 대한 불안과 사람과의 관계에 대한 불안은 더 극심해지고, 이 상황에서 빠져나오기 위해 우리 뇌는 내가 '직접' 경험한 나의 일화기억을 찾아 해매게 되고 특정 기억에 더 집착하게 됩니다. 연극 속 장면에도 나오듯이 해마의 기억은 카메라처럼 모든 것을 기억하지는 않으며 자신이 기억하고 싶은 인상 깊었던 정보만을 기억합니다. 같은 사건을 겪어도 저마다 기억이 다른 것도 그 때문입니다. 결국 나의 기억은 나에게 세상을 이해할 수 있는 안정감을 주고 행동에 자신감을 주므로 내게만 의미가 있으면 그뿐인 셈입니다. 연극 속에서 결혼식 비디오를 보는 장면이나 헤어진 연인들이 기억을 되짚어 보는 장면들은 인간 뇌의 이러한 일화기억의 여러 측면을 잘 보여줍니다. 연극 속에서 '기억의 집'을 만들어 정보를 저장하는 기억술은 많이 쓰이는 암기술의 일종이지만, 그러다 오히려 자신의 어린 시절의 아버지와의 일화기억을 떠올리게 되는 것이 바로 뇌의 해마가 내게 중요한 세상의 일들을 알려주는 방식입니다.

연극 <러브 앤 인포메이션>을 통해 우리는 사람과 사람 사이에서 내가 직접 경험한 정보가 점점 줄어가고 인터넷과 매체를 통해 간접적으로 습득하는 방대한 양의 혼란스러운 정보가 늘어가는 시대를 사는 현대인의 자화상을 볼 수 있습니다. 세상을 보는 틀의 깊이가 깊지 않고 정보는 파편적이며 이러한 정보에 의존하는 인간들 사이의 관계 역시 매우 파편적이고 변덕스럽습니다. 연극 내내 이어지는 단편적인, 어쩌면 아무 상관도 없어 보이는 장면들 역시 상관을 맺기 어려운 수많은 정보의 홍수 속에서 이들을 어떻게든 엮어서 세상을 보는 나만의 틀을 만들려고 노력하는 현대인의 고뇌를 반영합니다. 연극 속의 대사처럼 "모든 정보를 다 가질 수 있는 사람"은 없습니다. 하지만 지금의 인공지능이 이러한 편견을 깨고 있죠. 모든 정보를 다 가질 수 있는 기계가 나온 것입니다. 하지만 모든 정보를 다 가진 인공지능은 세상을 이해하지 못합니다. 그저 앵무새처럼 이해하지도 못하는 지식을 확률적 추론 법칙에 의해서 내뱉는 것이죠. 어쩌면 현대인이 점점 이 인공지능 기계처럼 돼가는지도 모르겠습니다. 연극 <러브 앤 인포메이션>은 이런 트렌드에 대한 경고이자 뇌의 본연의 학습 형태로 돌아가 인간성을 회복하자는 미래의 우리에게 대한 경고일지도 모르겠습니다.

진해정
연출



진해정

DAC Artist

연출

〈몬순〉 〈웰킨〉 〈로테르담〉 〈네가 있던 풍경〉

각색/연출

〈제2회 퀴어한 낭독극장〉 〈퀴어한 낭독극장〉

연출 노트

‘도전’이라는 말의 무게를 실감합니다.

사랑과 정보가 엮어내는 촘촘한 미로 속을,
말 그대로 헤매었습니다.

작품과 만나는 시간 동안 늘 흔쾌히,
기꺼이 함께 걸어주신 배우님들과 연출부에
깊은 존경과 고마움을 전합니다.

설익은 생각들을 오롯한 세계로 세워주신
수많은 스태프분들께도 감사의 말씀을 올립니다.

숨가쁘게 지나쳐갈 파편들 속에서,
그럼에도 남아있는 그 무엇과 만날 수 있길 바라며.

〈러브 앤 인포메이션〉은 영국의 극작가 카릴 처칠(Caryl Churchill)이 2012년도 발표한 작품이다. 작품은 7개의 섹션 안에 2-5분가량의 짧은 70여개의 장면들과 100명이 넘는 인물들로 구성되어 있다. 작가는 젠더와 나이를 특정하지 않은 인물, 발화인이 지정되지 않은 대사, 시공간이 불분명한 장면 등을 통해 동시대의 사랑·과학·언어에 대한 사유를 일상적 언어로 풀어내고 통제할 수 없을 정도로 범람하는 정보들과 그 세계 내부를 표류하고 있는 인간의 풍경들을 여러 순간들로 포착한다.



작가 소개

작 카릴 처칠
Caryl Churchill

카릴 처칠은 1970년대와 1980년대 페미니스트 극의 대모로 명성을 쌓았고 이후 전쟁, 혁명, 환경, 여성 노동 문제 등 당면한 국제적 이슈와 역사적 사건들로 관심을 넓히며 거침없는 창작력을 보이고 있다.
— 카릴 처칠, 『넘버』(이지훈 번역), 지만지 드라마, 2021

연극 <Love and Information> <A number> <Top Girls> <Cloud Nine>
<Serious Money> 외

수상 1987 수잔 스미스 블랙번상 <Serious Money>
1984 수잔 스미스 블랙번상 <Fen>
1982 영국 오비 어워즈 <Top Girls>
1981 영국 오비 어워즈 <Cloud Nine> 외

해외 리뷰

“지식에 대한 우리의 끝없는 욕구를 사랑의 힘으로 채워나가야 한다고 제안한다.”

— 가디언

“Our insatiable appetite for knowledge needs to be informed by our capacity for love.”

“주의력이 분열된 시대를 독창적이면서도 철저하게 반영하는 작품.”

— 뉴욕타임즈

“Leave it to Ms. Churchill to come up with a work that so ingeniously and exhaustively mirrors our age of the splintered attention span.”

“때로는 화려하지만 대부분 진부하기만 한 데이터들이 우리들에게, 또 우리 서로에게 관계를 어떻게 변화시켰는지 탐구한다.”

— 로스앤젤레스 타임즈

“she explores with characteristic insouciance the way an endless stream of data — some of it dazzling, much of it banal — has altered our relationships to one another and to ourselves.”

“러닝타임 동안 페이스북이나 트위터를 하며 보낸 후 느끼는 메스꺼움.”

-더 글로브 앤 메일

“Queasy feeling that you get after spending a similar amount of time on Facebook or Twitter.”

“Love and Information은 지성적이며, 시사하는 바가 많은 작품.”

— 스플래쉬 매거진

“LOVE AND INFORMATION is an intellectual, thought-provoking piece.”



〈러브 앤 인포메이션〉은 〈사랑과 정보〉가 아니다.

글. 김수아(번역가)

‘Love’가 사랑이고 ‘Information’이 정보인데 왜 그게 아니라는지. 하지만 아니다. 정말로 그게 전부가 아니다. 과연 이것이 〈러브 앤 인포메이션〉의 번역과, 모든 작업 과정과, 작품을 설명할 수 있는 말이 될 수 있는지는 모르겠지만.

〈러브 앤 인포메이션〉이란 작품을 읽었을 때, 정말 재미있었다. 마치 소셜 네트워크 플랫폼에서 끊임없이 흥미로운 영상, 유익한 글귀, 말도 안 되는 밈 등을 쓱쓱 넘기며 보는 기분이었달까.

작품이 결정되고, 참여하기로 했을 때는 더 흥분이 되었다. ‘레전드’ 작가 카릴 처칠의 희곡, 그중에서도 유난히 독특한 형식의 작업이라니, 정말 새로운 경험이 되겠구나 하는 기대감이 들었다. 본격적으로 번역 작업을 시작하면서 그 흥분은 긴장감으로 옮겨 가기 시작했다.

무려 반세기에 걸쳐 다양한 시대적 담론과 메시지를 다양한 양식의 작품에 담아 온 카릴 처칠의 실험적인 면모는 본 작품에서도 빛을 발한다. 〈러브 앤 인포메이션〉은 작가의 여타 작품들보다도 더 파편화되어 있고 초현실적, 비사실적인 내러티브 구조를 갖고 있다.

70여 장면에 달하는 마이크로 드라마, 막과 장이 아닌 섹션의 구분이라는 눈에 띄는 특징 외에 번역자로서 가장 도전적이었던 부분은, 캐릭터의 나이, 성별, 젠더, 계급은 물론 누가 어떤 대사를 발화하는지, 각 장면

몇 명의 인물이 등장하는지, 이들은 언제 어디에 있는 인물들인지조차 제시되지 않는다는 사실이었다.

작가는 수많은 ‘정보’가 범람하는 오늘날 이 세상의 곳곳에 우리를 던져 넣어 감각 과부하 상태에 처하게 하면서도, 연극의 형식과 약속의 측면에서는 최소한의 ‘정보’만을 제공하며 우리로 하여금 그 불완전하고 동등 떠다니는 ‘정보’ 위를 부유하게 했다. 말을 말로 옮겨야 하는 희곡 번역에서 이는 굉장한 난관이었다. 100여 명이 넘는 사람들이 수십 가지 다른 상황에 놓여있는데, 이 사람이 누구인지, 어떤 상황 안에서 오고 가는 대화인지, 아니 ‘대화’가 맞긴 한 건지 힌트를 얻을 수 없는 장면이 대부분이었기 때문이다. 한 대사의 해석에 있어 기댈 수 있는 드라마적 라인이 없다 보니, 번역 중에 역자의 개인적인 성격이나 말투, 사고방식과 가치관, 취향과 상상력 등이 많이 반영될 수밖에 없겠다는 생각이 들었다. 그런 주관성을 어떻게 하면 최대한 배제하면서 있는 그대로의 텍스트를 옮겨 낼 수 있을까 하는 고민이 컸던 작업이었다. 결국 모든 대사를 평등한 언어로 번역하여, 작품을 만드는 과정에서 장면과 화자가 구체적으로 설정되면 그 역할 관계에 따라 어휘와 말투를 새롭게 정하기로 하는 방식을 택했다. 그러나 인물 간의 사회적 계급 관계나 거리감을 통일한 초안의 번역이, 창작·제작진의 공연 텍스트 접근과 해석에 이미 어떤 제한과 선입견을 만들어 내지는 않는지 항상 경계가 되었다.

비슷한 맥락으로 번역상의 어려움이 있었던 다른 지점은, 화자들이 서로의 말이 끝나기를 기다리지 않고 다음 말을 뱉거나, 화자 간 교류가 이루어지지 않는 비소통적 대화가 텍스트의 상당 부분을 차지하며 문장이 뚝뚝 끊기고 단절적인 대사가 많았다는 점이다. 또 문장 부호의 생략이 잦아 어디가 대사의 시작이고 끝인지 알 수 없는 상태로 이어지는

대화를 또한 문제적이었다. 물론 다른 희곡 대본도, 우리의 일상 생활 현실도 결코 완전한 문장들로만 이뤄지지 않는다. 하지만 의지할 수 있는 앞뒤 정황과 드라마의 흐름이 없는 파편화된 장면들 사이에서 끊어진 대사 그 이후의 말이 무엇인지, 생략된 문장 부호가 의미하는 바가 무엇인지 유추하여 ‘미완의 문장’의 만듦새를 다듬는 일은 까다로운 작업이었다. 또한 우리말과 영어의 통사 구조가 달라 생략된 말의 부분이 달라질 수밖에 없다는 점도 상당히 어려운 부분이었다. 그러다 보니 때로는 원문보다 정보가 더 들어간 문장이 생기기도 하고, 원문보다 정보가 덜 포함된 문장이 생기기도 했다. 이 역시 번역자의 개인적 성향이 반영될 수밖에 없는 부분이라, 작가의 언어 실험을 최대한 있는 그대로 전달하기 위해 표현을 거칠게 남기면서도 해당 대사의 뉘앙스나 가능성에 대해 창작진과 의견을 나누며 다시금 정리하는 과정이 필수적이었다.

〈러브 앤 인포메이션〉의 많은 장면들은 정보와 그 정보의 신뢰성, 의미, 그 의미의 진실성에 대한 불완전함을 담고 있다. 이런 측면에서, 한 언어 체계에서 쓰여진 대본을 다른 언어 체계로 옮겨오는 과정에서 이미 또 한 겹의 ‘불안정성’이 발생한다는 점이 유독 이 작품에서는 더 큰 ‘의미’를 갖게 되는 것 같아 신중해야 했다. 번역은 원문에 대한 번역자의 가장 적절한 해석과 그 해석의 가장 적절한 표현으로 완성되기에, 번역자의 사고와 선택이 반영될 수밖에 없는 것도 사실이다. 하지만 〈러브 앤 인포메이션〉은 양식적으로도, 언어적으로도 무궁무진한 해석이 가능한 텍스트이다 보니 그 1차적 선택의 범위가 무척이나 넓은 편이었다. 그래서 혹여 잘못된 방향성을 제시하거나 때로는 너무 무책임한 열린 문을 만들게 되지 않을까 조심스럽게 작업했다. 재미있었던 점은 번역된 텍스트 한 줄을 보면서 모두가 다른 해석을 내놓게 되어 원문과 원문의 직역까지 비교해 보았을 때도 그 원문에 대한 느낌 자체까지 모두가

다르게 수용하고 있다는 것이었다.

하여 이번 작품은 공연에 참여한 모든 아티스트들의 각기 다른 세상이 반영되고 색칠되고 더해지고 뒤얽힌, 동시에 끊임없이 소통하고 손을 잡으려 노력한 ‘사랑과 정보의 바다’가 되었다. 모든 예술 작품이 관람자에게 각기 다른 개인의 경험이 되는 것이 당연하겠지만, 감히 짐작하건대 이 작품은 더더욱 개인적인 체험이 될 것이다. 그리고 그 과정에서도 또다른 수없이 많은 의문과 정보, 사유와 감정, 오류와 소통 실패의 범람을 탄생시키게 될 것이라 생각한다. 그 자체가 ‘오늘’이 아닐까, 그 안에서 서로를 끝까지 이해하려는 노력과 사랑, 그것이 〈러브 앤 인포메이션〉이 아닐까 생각한다.

Love/Informaion, 욕망과 기술의 나선

잠이 오지 않아 밤새 뒤척거린다. 내일의 일정들을 생각하면 지금이라도 잠을 청해야 하지만 머릿속은 정녕 고요해지지 않는다. 피로한 정신으로 핸드폰을 켜서 SNS에 접속한다. 타임라인은 내가 알거나 모르는 계정들이 작성해서 올린 멘션들로 가득하다. 좋아요. 리트윗. 스레드. 인용. 140자 단문에 내가 온전히 이해할 수 없는 타인의 희로애락이 담겨 있다. 일기를 쓰는 사람, 우울한 뉴스를 퍼오는 사람, 최애를 영입하는 사람, 불쑥 화를 내는 사람, 그리고 나처럼 잠이 안 와서 배회하고 있는 사람. 타임라인을 이루는 멘션들 사이에는 일관된 플롯이 전혀 존재하지 않는다. 내가 알지 못하는 어떤 타인의 사적인 맥락에서 튀어나온 생각과 정념들이 모자이크처럼 접착되어 있을 뿐이다. 무한히 증식하는 정보들을 읽어 내리다가 그 세계에 나른하게 녹아들 즈음, 나는 마침내 잠에 든다.

〈러브 앤 인포메이션〉의 초반부에 나오는 ‘잠(SLEEP)’이라는 장면은 이 작품이 어디서부터 시작되었는지를 우리에게 암시해 준다. 50+α개의 마이크로 드라마로 구성된 희곡의 형식은 초연결 사회의 심장부에 있는 소셜 네트워크 서비스 플랫폼의 구조를 의도적으로 모사하고 있는 것처럼 보인다. 단막극이나 15분 이내의 쇼트 드라마들조차 대체로 처음과 중간과 끝이라는 드라마적 구조를 갖추는 경우가 많은 데 비해, 〈러브 앤 인포메이션〉의 장면들은 ‘중간에서 시작해 중간에서 끝난다’고 말할 수 있는 당혹스러운 패턴으로 짜여 있다. “뭔 소리야?”로 시작해서 “끝난 거야?”로 종결되는 어중간(於中間)한 파편들의 회집체. 전통적인 드라마티스트의 입장에서 난해하고 실험적인 형식처럼 보이겠지만 틱톡, 쇼츠, 릴스 등등의 숏폼 콘텐츠에 익숙한 관객들에게는 그다지 낯선 형식이 아닐지도 모른다.

창작진이 처음 이 희곡을 대면했을 때 가장 고민했던 것은 카릴 처칠이 정보 사회의 인지적 프레임 자체를 모사한 듯한 이 구조 속에 어떤 시선을 담아내고자 했느냐는 것이었다. 극작가가 이 작품을 발표한 2012년경은 스마트폰과 SNS가 전 지구적으로 확산되면서 인간적인 소통과 관계의 영역마저 마케팅의 대상으로 변질되어가는 것이 아니냐는 우려 섞인 목소리가 나오기 시작하던 때였다. 사람들이 더 많이 알고 싶어할수록, 사람들이 더 빈번하게 연결될수록 기업은 돈을 번다. 그렇기 때문에 인지자본주의는 사람들을 관계 불안과 정보 중독에 빠뜨리는 방식으로 자기증식을 꾀한다. 이러한 관점에서 본다면 〈러브 앤 인포메이션〉은 정보 사회라는 새로운 형태의 체제에 예속되고 있는 현대인들의 상황을 극작가 특유의 예리한 감각으로 포착한 희곡이라 볼 수도 있을 것이다.

그러나 이렇게 되물어볼 수 있다. 알기를 원하고 관계 맺기를 갈망하는 것이 정보 사회를 살아가는 지금 우리들만의 특수한 욕망이라 할 수 있을까? 10년 전에도, 50년 전에도, 1000년 전에도 인류가 꾸준히 그러했다면 모든 것을 정보 사회의 탓으로 돌릴 수 있는 것인가? 노동자가 카카오톡으로 해고되는 것이 카카오톡의 문제가 아닌 것처럼, 〈러브 앤 인포메이션〉이라는 텍스트에는 현대에 도래한 ‘체제’에 대한 스케치를 넘어 인간의 보편적이고 초시대적인 문제를 겨냥하는 순간들이 적지 않게 등장한다. 이 작품을 여는 첫 장면인 ‘비밀(SECRET)’이 고대 그리스 연극 〈오이디푸스 왕〉의 변주로도 읽힌다는 것은 그런 점에서 의미심장하다. 인간은 모르는 것을 견디지 못한다. 인간은 좋지 않은 결과를 초래할 수도 있음을 짐작하면서도 끝끝내, 알고자 한다.

그래서 이번 프로덕션의 창작진은 〈러브 앤 인포메이션〉을 끝없이 알고 싶어하는 인간의 본원적인 성질과 그 욕망을 특수한 기술적 환경 속에 재배열하는 현대 정보 사회의 위력이 나선 구조처럼 얽혀 있는 작품으로 해석했다. 미디어와 욕망은 서로를 경유하고 매개한다. 20세기와 치열하게 사투를 벌이며 동시대로 건너온 처칠은 우리들의 관계와 사랑을 변형시키는 낯선 시스템의 등장을 지켜보며 인류사에서 정보와 사랑이 매개되어 온 방식을, 그 나선의 계보를 추적하고 싶었는지도 모르겠다.

상실의 여정, 그리고 남은 것

만약 처칠이 희곡을 통해 현대 정보 사회를 바라보는 자신의 비판적 시선을 드러내고 싶었다면, 이 작품은 메시지를 전달하기 쉬운 드라마 연극에 가까운 형태로 쓰였을 가능성이 높다. 그러나 〈러브 앤 인포메이션〉은 이 텍스트를 무대화하는 창작진이 장면 순서를 새롭게 조립하여 만들어야 한다는 까다로운 주문이 희곡 첫 장에 적혀 있는 작품이다. 이번 공연의 창작진은 극작가가 자신의 관점을 유보 시키면서 각각의 공연 프로덕션이 그들 나름의 메시지를 생성할 수 있는 샌드박스 형식의 ‘툴셋’을 제공한 것이라는 데 동의했다.

그러므로 창작진은 섹션 1에서 7에 이르는 과정이 어떤 의미를 지닌 연극적 여정이어야 하는가를 놓고 고민해야 했다. 수많은 토론이 오갔고, 연출부는 ‘불안’이라는 키워드를 도출했다. 매일같이 감당할 수 없는 양의 정보들 사이에서 표류하며 우리는 어떤 몸이 되어가는가? 〈러브 앤 인포메이션〉의 초반부가 비교적 정보, 의미, 진실을 알아내고 싶어 하는 욕망에 의해 추동되는 경향이 있다면 후반부로 갈수록 그러한 욕망에 균열이 가해지는 경향이 나타난다. 그러한 균열 사이로 틈입하는 것이 불안이라 할 수 있다. 단지 알지 못해서 생겨나는 것이 아니라 ‘앎’이 성립하기 위해 전제되어야 할 조건들이 흔들리기 때문에 발생하는 불안이다. 정보를 교환하는 소통 과정은 각자의 믿음이나 욕망에 오염되기 쉽고, 우리가 이해했다고 생각한 것이 무지나 오인에 불과했던 것으로

판명될 수도 있다. 부조리극이나 블랙 코미디처럼 느껴지는 몇몇 장면들은 우리가 정보를 습득하고 관계를 맺는 기능을 수행하는 데 있어 지극히 불완전하고 상호 이질적인 존재임을 비춰주는 것 같기도 하다.

〈러브 앤 인포메이션〉에서 유일하게 장면 간의 연결성을 보여주는 것은 ‘~를 몰랐던 아이(THE CHILD WHO DIDN'T KNOW~)’ 시리즈이다. 각각 두려움, 미안함, 고통이라는 감정을 모르는 인물을 중심으로 전개되는 이 시리즈는 인간이라는 이름으로 통칭되는 우리들 각자가 실상 얼마나 다르게 코딩되어 있는 기계인지를 생각해 보게 한다. 우리는 각자의 인지나 감각 체계 내에서 해독 가능한 정보들만을 입력시킬 수 있기에 전혀 다른 체계를 사용하고 있는 존재가 발신하는 신호들을 ‘정보’로서 수용하지 못하곤 한다. 신의 임재를 느낄 수 없는 사람이 신의 목소리를 듣는 경험을 도무지 상상해낼 수 없는 것처럼. 이처럼 〈러브 앤 인포메이션〉은 서로를 이해하지 못하는 인물들 사이의 다양한 갈등의 양상을 경유하여 우리 모두가 기실 ‘~를 몰랐던 아이’인 것은 아닌지를 집요하게 심문한다.

소통, 믿음, 기억, 의미, 공감의 결렬이라는 일련의 흐름을 검토한 끝에 창작진은 ‘불안’이라는 키워드를 넘어 ‘상실’이라는 키워드로 나아갔다. 〈러브 앤 인포메이션〉을 정보와 커뮤니케이션의 통합에 대한 믿음이 지속적으로 붕괴되는 과정으로 해석한 것이다. 이때 상실되는 것은 그러한 통합을 가능하게 해주는 토대(ground)의 상실이라고 할 수 있을 것이다. 이러한 해석에서 중요했던 것은 희곡 텍스트상에서 7개의 정규 섹션과 구분되는 영역에 수록되어 있는 ‘우울(DEPRESSION)’이라는 장면들이었다. 이 장면들은 오직 한 줄씩의 대사만으로 구성되어 있으며, 반드시 정규 섹션 내에 삽입되어야 하지만 그 위치는 프로덕션이 자유롭게 결정할 수 있도록 지정되어 있다. 정규 섹션에 속한 장면들과 달리 발화의 맥락을 갖지 못하기 때문에 이 ‘우울’ 장면의 대사들은 텍스트 내에 통합되지 못한 채 표류하고 있는 것처럼 느껴진다. 마치 이스터에그(개발자가 숨겨놓은 일종의 장난같은 기능)처럼 삽입되어 있는 이 맥락 없는 대사들은 토대가 상실된 이후의 세계로부터 날아온 일종의 잔해, 혹은 낙진이 아닐까.

창작진은 〈러브 앤 인포메이션〉을 상실의 여정으로 읽어가는 한편 ‘앎’에서 ‘모름’의 상태로 주의를 이동시켰다. 알고 싶다는 욕망 쪽으로 기울어진 몸에서 모름 속에 가만히 서 있는 몸으로의 여정. 어떤 선(禪)적인 경지가 아니라 우리가 일상 속에서 이미 수없이 경험하고 있는, 그러나 정당한 발언권을 얻은 적이 없는 그 몸들은 과연 어떤 모습이었을까. 알아낼 수 있고 사랑할 수 있다는 자신만만한 믿음을 허무 속에 흘날려 보낸 다음 우리의 감각에 다시 비쳐오는 세계는 어떤 모습일까. 〈러브 앤 인포메이션〉은 그 세계의 문턱으로 우리를 인도할 뿐 그 세계를 직접 보여주지는 않는다. 마치 각자에게 남은 것을 확인하는 것은 각자의 몫이라고 말하는 듯이.

〈러브 앤 인포메이션〉 정규 섹션의 마지막을 장식하는 대사는

“사랑해 그래 사랑해. 말미잘(I do yes I do. Sea anemone.)”이다. 참인지 거짓인지 판명하기 어려운 대답들 사이에서 가까스로 발화되는 ‘사랑해’라는 말이 이 상실의 여정 끄트머리에서 어떤 위상을 가지게 될지에 대해서는 창작진도 명확하게 규정할 수는 없었다. 그것은 희망일까. 아니면 쓴웃음일까. 이편과 저편에 희뿌연 안개처럼 걸쳐져 있는 이 마지막 대사에 관객분들과 함께 도달할 순간을 기다린다.





권은혜

연극 <오르막길의 평화 맨션> <너의 왼손이 나의 왼손과 그의 왼손을 잡을 때> <문순> <파우스트> <앨리스 인 베드> <드랙X남장신사> <엔젤스 인 아메리카 파트투: 페레스트로이카> <엔젤스 인 아메리카 파트원: 밀레니엄이 다가온다> <파우스트 엔딩> <스카팽> 외

배우 노트

쉽지 않은 과정임에 틀림없다.
 정보와 기억이 만나는 순간, 나도 인물도
 확신이 흔들렸다.
 밀려드는 장면의 정보들 속에서 나를 잃지 않기 위해
 중요하게 생각하는 걸 선택해야 했다.
 그런 과정들이 어제보다 더 단단한 나를 만들어가고
 있음을 느낀다.
 나는 아직 배울 것투성이다—
 함께하는 동료들의 선택을 보고 끝없이
 깨우치는 중이다.
 이들과 함께여서 다행이다.
 나의 정보들이 즐거운 선택들로 날 이끌길.
 이 공연을 함께 하게 될 많은 이들의 확신들이
 맘껏 흔들리길 바란다.



권정훈

연극 <그게 다예요> <태담: sense training> <GLORY>
 <태양> <알려지지 않은 예술가의 눈물과 자이툰 파스타>
 <FARM> 외
 수상 2020 제57회 동아연극상 신인연기상 <FARM>

배우 노트

아무것도 지정되어 있지 않은 대본.
 장면 하나하나의 상황설정을 궁리하고 공유하기 시작한 것이 한 달 반 전의 일이다.
 각 섹션 당 7개의 장면이 있고 배우가 다섯 있으니 한 장면당 5개의 상황설정 그러니까 한 섹션에 35개다. 그런 섹션이 7개가 있으니 245개의 상황설정이 모인다.
 거기에 연출부와 드라마터그, 번역가, 안무가를 포함한 많은 스탭분들이 제시하는 상황설정이 더해지고 말하기 좋아하는(나같은) 사람들이 한두 개 더 없어 대면 이게 총 몇 개의 상황설정인가.
 이것 말고도 각각의 우울과 사실들, 이것들이 또또또또 또 반복되기를 수차례.
 끝없이 열려 있는 가능성에 지쳐갈 때 즈음 장면 하나하나에 설정(배역/대사/지정/성별/나이/계급)이 정해지고서야 우리는 외우고 만들고 고치기 시작한다.
 여전히 이 공장시스템이 밤낮 가동 중이고 공장장은 진해정이다.
 곧 진해정 신작이 나온다. 기쁘다.



성수연

연극 <B BE BEE> <섬이야기> <A.SF> <앨리스 인 베드>
 <로드킬 인 더 씨어터> <아웃 오브 러브> <모랄하고
 자빠졌네-악역연기메소드연습> <우리는 농담이 (아니)야>
 <액트리스투-악역전문로봇> <로테르담> <액트리스원-
 국민로봇배우1호> <러브 스토리> <워킹 홀리데이>
 <그녀를 말해요> <비포 애프터> 외
 수상 2019 제55회 백상예술대상 젊은연극상 <액트리스원-
 국민로봇배우1호>
 2016 제52회 동아연극상 신인연기상 <비포 애프터>

배우 노트

이 공연을 준비하는 동안, 어떤 세계들의 모습을 계속 그려보았다.
 딱 떨어지지 않는 세계. 무리수의 세계. 불편을 마땅히 여기는 세계. 명명과 규정이 필요 없는 세계.
 비가 올지 몸으로 느낄 수 있는 세계. 어떤 것에 대해서도 쉽게 '안다'고 말하지 않는 세계. 모르는 대상에 대해 그 어떤 가치 판단도 없이 그냥 보고 있을 수 있는 세계. 좋은 세계처럼 보였다. 그러나 막연했다. 극히 일부라도 좋으니 그 세계의 모습을 아주 구체적으로 그려보고 싶었다. 내가 정확하게 '달팽이'라고 생각했던 것을 의심하는 행동부터 시작하는데, 매사에 모른다고 말할 수밖에 없는 순간들이 늘어날수록 불편하다. 두렵고, 울고 싶고, 난처하고, 당혹스럽다. 화가 치밀 때도 있다. 그런데 이 불편한 상태를 끝내기 위해, 의식적으로든 무의식적으로든 내가 선택해 오던 어떤 길들을 그냥 당연하다는 듯이 가고 싶지는 않다. 분명히 다른 길을 찾아야 하는데 아직은 모르겠다.

내가 기억하고 있는 사실들이 나의 과거가 된다?
 그 사실조차 아닐 수도 있음을, 내 기억이 다가 아님을, 내가 아는 것이 전부가 아님을, 머릿속으로 내가 가고 있는 길 말고 다른 길이 있음을 '진심으로' 알고 싶다. '진심'으로 안다는 것은 이다음 행동을 결정할 수 있다는 것이라고 느낀다. 내가 배고프다는 사실을 진심으로 알기 때문에 먹는 행동을 결정하는 것처럼.
 내가 모른다는 사실을 진심으로 안다면 나는 매 순간 어떤 행동을 선택하게 될까. 이 공연에 등장하는 인물로서도, 이 공연에 출연하는 한 인간으로서도 불편한 고민들을 하고 있다. 이 시간을 함께 하는 친구들 덕에 그래도 많이 웃으면서 고민하고 있다.



이주협

연극 <문순> <FBW> <ANAK> <오피스> <네가 있던 풍경> 외

배우 노트

가끔 잔상으로 가득 찬 잠을 자곤 합니다. 그날의 나, 최근의 친구들, 지나간 듯 느껴지는 사람들, 내 행복, 갈등, 상황과 욕망, 미뤄 놓고 있던 감각, 운동, 수능, 군대, 20대 중반, 겪어보지 않은 40대, 한 번도 가본적 없고 색감부터 독특한 어쩐지 기시감이 느껴지는 꿈에서만 마주하는 장소. 그런 때의 나는, 꼭 어딘가 요상한 아날로그 테레비 혹은 고도로 발달된 슈퍼티비처럼 느껴집니다.

/

‘모든 것을 가능케 하고 응시할 수 있는 존재가 존재할까요.

도무지 알 수 없는 것들이 교차하는 그곳에서, 우리는 세상을 더 다채롭게 겪어낼 것입니다.

빛나는 순간을 위해 노래하며, 행복을 찾을 겁니다.

이해하고 성장할 겁니다.

작은 정원에서 꽃이 피어나듯, 우리의 마음도 사랑과 정보에 의해 피어납니다. 더 나은 미래를 바라보게 됩니다.’

—

라는 시를 한 번 똑딱 만들어봤습니다. 사랑과 정보라는 단어를 넣은 이 시는 어떤 방식으로 제작된 시일까요.

제가 직접 만든 걸까요 챗gpt가 만든 걸까요. 아니면 챗gpt가 만든 걸 제가 수정한 콜라보일까요. 혹은 어떤

모바일판타지롤플레이게임의 광고문구를 챗gpt에게 만들어보라고 한 걸까요? 정답은 :)

/

아주아주 주관적이고 미시적인 순간들이 예상치 못한 탄생각을 만든다면 더더

/

안녕하세요.

안녕,하세요?



황은후

연극 <너의 왼손이 나의 왼손과 그의 왼손을 잡을 때> <더스트>
 <당선자 없음> <그 나쁜 선악과는 어떤 XX가 따먹었을까>
 <지정> <그을린 사랑> <작가> <마른대지> <괄호는 괄호와
 괄호사이 괄호가 될 수 있을까> <희곡상을 위한 희곡쓰기>
 <와이프> <산책자의 행복> <피포논문-좁은 몸> <메이크업
 투 웨이크업2> <암전> <당신이 알지 못하나다>
 <메이크업 투 웨이크업> <왕과 나> <갈매기> 외
 수상 2019 제56회 동아연극상 신인연기상 <와이프>

배우 노트

공연을 만들며 ‘나’라는 ‘정보’에 대해 생각합니다.
 인간과 인간 아닌 모든 것들, 생명과 사물과 입자들을
 포함한 모든 정보들. 그중에 내 신체는 어떤 정보일까요?
 다른 수많은 개체들과 서로 교차하고 통과하며 살아가는
 나는, 그들과 어떤 영향을 주고받는지 생각해 봅니다.
 내가 세상에 좋은 정보이길 바라봅니다. 그런데 좋은
 정보는 무엇일까요?!

그리고 또 ‘기억’에 대해서도 생각합니다. “새로운
 기억이 보이네! 네 살. 내가 아빠 몸 반 밖에 안되고…
 햇살이 들어와서 방안에 빛나…” 기억이 된 정보가
 설사 온전치 않더라도, 혹은 전부 새빨간 거짓이더라도,
 그 기억이 지금 현재의 생명에게 어떤 정보가 되는지
 궁금해집니다. 우리가 무엇인가에 대해 완전히 알거나
 컨트롤하지 못하더라도, 그저 모르는 채로 있는 것을
 용감하게 받아들이며 잘 존재하길 간절히 바라봅니다.



프리프로덕션

<러브 앤 인포메이션>은 7개의 섹션으로 구성되어 있는 희곡이다. 7개의 섹션 안에는 각각 7개의 장면들이 있고, 장면들의 길이는 대사 4줄에서 3페이지까지 다양하다. 작가는 우울 장면들이 포함된 랜덤 장면들을 대본에 추가로 포함시켰다. 7개의 섹션의 순서는 바꿀 수 없지만, 섹션 안의 장면들의 순서는 프로덕션마다 다르게 배치할 수 있으며, 랜덤 장면들 역시 장면들 사이에 자유롭게 배치할 수 있다. 공연팀의 의도에 따라 텍스트의 순서와 구조를 변경할 수 있는 희곡의 짧은 장면들은 마치 프로덕션의 의도에 따라가고자 하는 방향으로 조립해서 트럭을 만들 수도, 성을 만들 수도 있는 기본 레고 블럭처럼 느껴졌다. 프리프로덕션 단계에서 연출부와 드라마터그, 번역가는 텍스트 회의를 통해 장면들을 분석하는 시간을 가졌다. 섹션별로 텍스트로 드러낼 수 있는 지점들을 확인하고 장면들의 순서를 배정하는 등, 텍스트를 이해하기 위해 다양한 방법을 시도해 보았다.

연습 시작

다양한 방법으로 텍스트를 감각하고 해석해 내는 시간을 가졌다. 장면별로 인물과 배경, 상황을 설정한 뒤, 각자의 설정에 맞춰 장면들을 리딩하는 시간을 가지기도 했다. 배우들은 하나의 섹션 안에서 오브제를 하나 설정해, 그 오브제에 맞춰 섹션의 통일성을 가져가거나, 비인간 존재를 주인공으로 등장시키거나, 근미래나 SF적인 설정을 통해 장면을 해석해 내기도 했다. 가끔은 대사가 없는 어떤 인물이 장면에 함께 등장해 있기도 했으며, 애니메이션의 주인공들이 장면의 등장인물로 소환되기도 했다. 제목인 '러브 앤 인포메이션'에서 '사랑'과 '정보'가 텍스트 안에서 뜻하는 바를 찾아내거나, 움직임 워크숍을 통해 '캐릭터'와 '피포머'의 경계를 탐험해 보기도, 장르의 전형성을 탐구해 보기도, '불안'이 나타나는 순간에 미묘하게 달라지는 몸의 모양을 탐구해 보기도 했다.

텍스트 탐구 중 나온 의견들

- 어떤 공연에서 멀티, 1인 다역이 있는 것처럼 완벽히 다른 캐릭터성을 완벽하게 보여주는 것이 도움이 되지는 않는 것 같다. 모든 인물이 같은 캐릭터로 보이게 하는 것은 아니나, 라벨의 '볼레로'에서 주 선율을 계속 다른 악기가 가져가는 것처럼, 다섯 명의 배우가 각자 다른 순간들을 가져가다가, 어떤 장면에서는 모두 함께 나오거나 하는 방식이 상상된다.
- 다양한 신경 다양성을 무대 위에 풀어놓는다고 할 때, 이것들이

잘못하면 우리끼리만 아는 무언가로 넘어가고, 관객들에게는 전달되지 않을 수 있다. 그러나, 이 사람, 장소, 관계, 대사 안에서 표현되는 가벼움, 무거움, 매끈함, 울퉁불퉁한 어떤 물성들이 무대화되는 것이면 어떨까?

- 장면을 읽을 때, 상대방에 대한 어떤 입장만을 가지고 들어가는 것 (ex, 상대방을 비난해야 함)이 도움이 될 수도 있다.
- '모름'이 뭐지? '아는 것'이 뭐지?로 접근해 보고 싶다. 모르는데 알려고 하는 장면들이 많은 것 같다.

장면 만들기

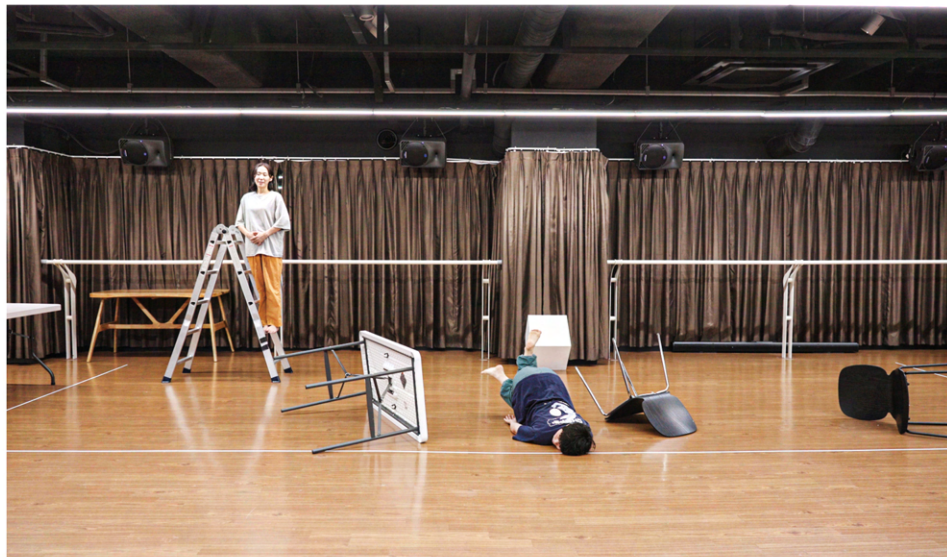
다양한 배경과 설정을 시도해 보았다. 장면에 등장하는 인물의 수부터 인물의 성별, 나이, 배경, 상황, 시간대를 다르게 설정하며 장면을 시도해 보기도 했다. '불안'과 '균열'의 움직임을 찾아서 장면 안에 넣어보기도, 피포머로서의 자신과 인물로서의 자신을 장면 안에서 분리해 보기도 했다. 양식적으로 장면을 풀어내기도 하고, 똑같은 장면을 클래식한 드라마 형식으로 시도해 보기도 했다. 그리고 지금은 천천히, 찬찬히, 조심히, 마지막 장면까지 다가가는 중. 카릴 처칠이 이 희곡의 핵심 부분이라고 말한 우울 장면들과 랜덤 장면들이 장면 여기저기에 배치되고 있다.



안무가 노트
권령은

처음 안무 의뢰를 전달받았을 때 이 희곡은 텍스트를 중심으로
파편화된 장면들의 나열이며 연출은 그 안에서 텍스트를 벗어난
몸의 감각을 찾아보고 싶다고 하였다.

대본은 다양한 시공간에서 벌어지는 일상의 나열이다. 안무의
역할을 반드시 요하는 장면은 없었다. 그래서 파헤쳐야만 했다. 몸의
감각은 어떤 맥락으로 직조되어야 하는지, 장면 안에서 배우의

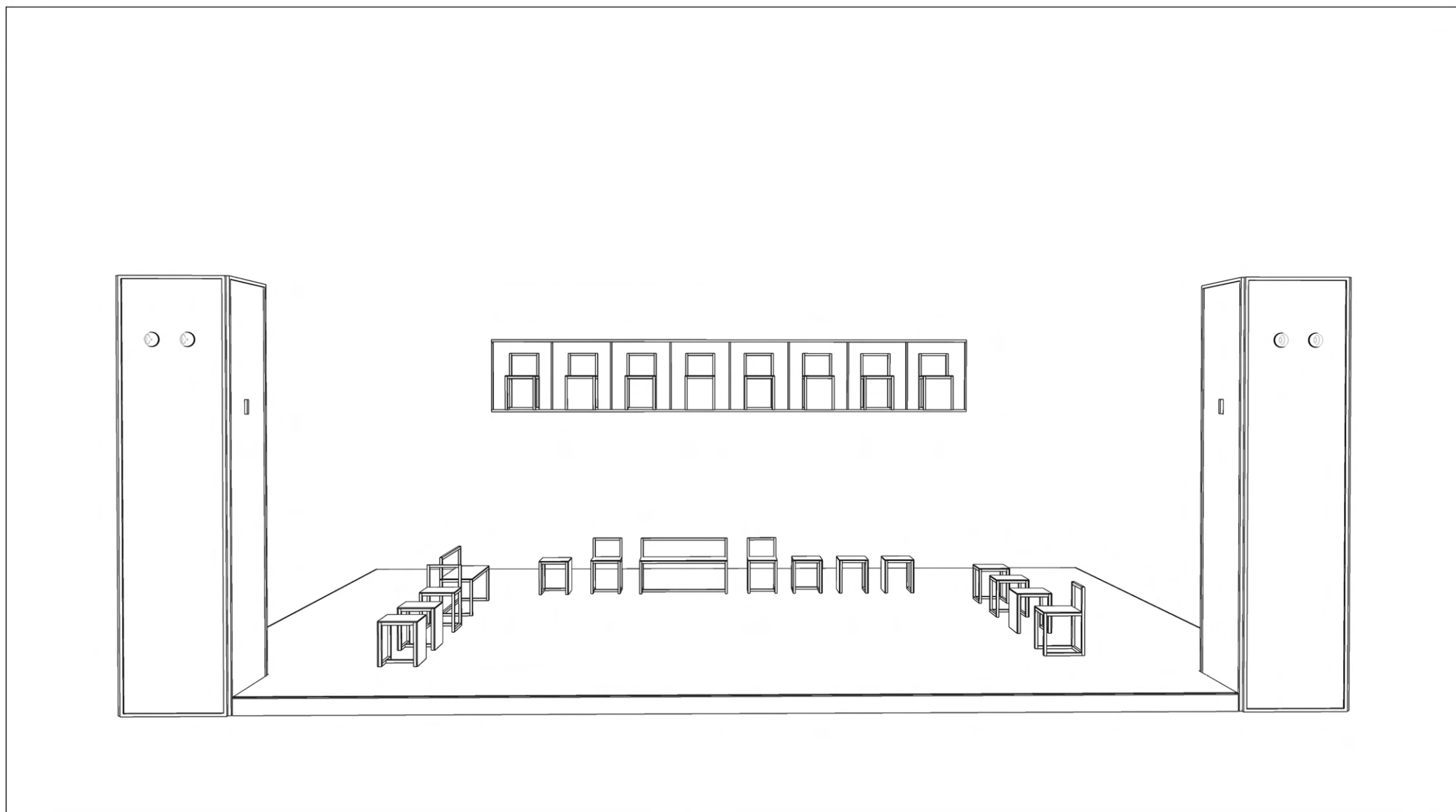


자세(posture)를 어떻게 함께 구축해 나갈지. 이 연극에서 가장
두드러진 안무적 기술은 '디깅(digging)'이다.

아직 진행 중인 작업에 대한 글이라 한편으로 조심스럽다. 하지만
처음 웅얼이 같던 소리와 생각들이 점점 선명해지는 과정을
매 연습 목격하며 내일에 대한 궁금함과 곧 만나게 될 <러브 앤
인포메이션>을 기다리며 오늘도 작업 중이다.



무대는 많은 정보를 담을 수 있는 정보의 매개체가 되며
규격화된 군상의 모습을 보여주는 하나의 세계가 된다.
무대 위 모든 물질은 회로 기판 속 부품들처럼
신호의 흐름에 의해 작동한다.





DAC Artist 진해정
러브 앤 인포메이션

2023.10.17-11.4
두산아트센터 Space111

기획·제작
두산아트센터

음악·음향디자인
지미 세르

두산아트센터

작
카릴 처칠(Caryl Churchill)

음향오퍼레이터
최치원

센터장
강석란

번역
김수아

영상제작
EASThug

공연기획
김요안 남윤일 신가은

연출
진해정

영상디자인
고동욱

전시기획
장해정 유진영 박소연 김하은

드라마터그
김민조

영상어시스턴트
문유진

교육기획
박찬중 정다운 이보라

출연
권은혜 권정훈 성수연 이주협 황은후

영상프로그램머
김현지

홍보마케팅
강소라 강소정 이지혜

조연출
이은비

영상일러스트
배민호

티켓
이희정 김지은

프로덕션 무대감독
이목수

영상오퍼레이터
방찬욱

사무
박세연

안무
권령은

의상디자인·제작
김미나

기술총괄
신승욱

무대·소품디자인
송지인

분장디자인
백지영

음향
류호성 조준식

무대제작
wa stage(와 스테이지)
(대표: 조환준 / 제작팀장: 이범용 /
제작팀: 이종민 이승용 차승호
윤진상 정병문 김용선)

분장팀
임이윤
영상촬영·편집
엘리스 스튜디오 프로젝트(대표:
방지현)

조명
황동철 왕은지

작화
작화공간
(대표: 이남련 / 작화팀: 박지원
김미경 이재형)

그래픽디자인
박연주

무대
강현후 박소연

조명디자인
신동선

영상기록·촬영
업플레이스 (대표: 오득영)

하우스
권지은 유지민

조명어시스턴트
김취수

사진
정희승(포스터, 프로필)
서울사진관(공연/연습)

조명크루
곽태준 김은빈 서승희 윤혜린
홍유진 홍주희 이한별

SNS 콘텐츠 제작
필루미에르(대표: 이화승)

조명오퍼레이터
이다빈

인쇄
으뜸프로세스



(왼쪽부터 시계방향) 이주협 황은후 이은비 권정훈 성수연 권은혜 진해정

참고 자료

서적
『The Theatre of Caryl Churchill』, 2014
『불타는 유토피아』, 안진국
『정보의 지배』, 한병철
『액체현대』, 지그문트 바우만
『알랭 바디우, 오늘의 포르노그래피』
『몽타주』, 이정하
『미래 가능성』, 프랑코 비포 베라르디
『그림자의 강』, 리베카 슬닛
『게임, 정치, 사랑』, 엘피 본

영상자료
〈익스플레인: 뇌를 해설하다〉, 넷플릭스
〈소셜 딜레마〉, 넷플릭스

“만약에 누가 지금 나를 삼으로 펴서,
내 뿌리까지 조심히 꺼내서 표본으로 만든다면 ...
지금 나는, 웬지 잘못된 성장의 사례를 보여주는
표본이 될 것 같거든요.” 본문 중에서

잘못된 성장의 사례

이음희곡선 19
강현주 지음

180쪽 · 12,000원

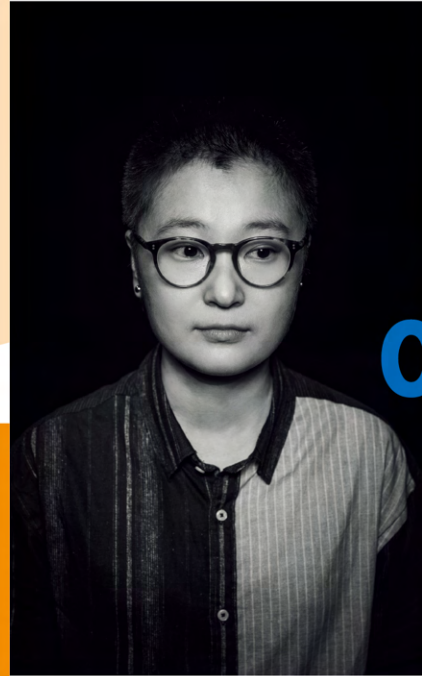
온 · 오프라인 서점에서 구매하실 수 있습니다.

이음
희곡선



이음희곡선

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 001 모든 군인은 불쌍하다 · 박근형 | 011 7번국도 · 배해물 |
| 002 햇빛샤워 · 장우재 | 012 명왕성에서 · 박상현 |
| 003 처의 감각 · 고연옥 | 013 목적지수 · 서민준 |
| 004 썬샤인의 전사들 · 김은성 | 014 왕서개 이야기 · 김도영 |
| 005 파란나라 · 김수정 | 015 액트리스원/액트리스투 · 정진세 |
| 006 에어컨 없는 방 · 고영범 | 016 상형문자무늬 모자를 쓴 머리들 · 김연재 |
| 007 옥상 발 고추는 왜 · 장우재 | 017 이홍도 자서전(나의극적인생) · 이홍도 |
| 008 어찌나, 어찌다, 어찌나 · 최치연 | 018 클래스(CLASS) · 진주 |
| 009 두 번째 시간 · 이보람 | |
| 010 외로운 사람, 힘든 사람, 슬픈 사람 · 윤성호 | |



©국립극단

두산연강예술상 수상자
설유진 신작

이런 밤, 들 가운데서

기획 · 제작 두산아트센터, 907(구공철)

작 · 연출 설유진

출연 광지숙 옥자연 윤현길 최정현 하영미

2023.11.21-12.9
두산아트센터 Space111

화수목금 8시 토일 3시 월심
정가 35,000원
두산아트센터 회원 28,000원

두산은 젊은 예술가들의 새로운 시도를 응원하고 지원합니다
doosanartcenter.com