

코드.세시 CODE.SASSY



코드세시 CodeSassy

서커스를 표현의 주재료로 활용하여 상상을 제한 없이 표현하는 단체로 창작 세계를 표현하는데 있어 분야와 재료의 구분을 허물고 서커스를 바탕으로 융복합적, 다원적 접근을 한다. 또한 공연예술이 사회에서 할 수 있는 역할에 대해 고민하며, 단순한 오락거리로서의 서커스가 아닌 세상에 메시지를 던지며 영향을 미치는 공연예술로서의 서커스를 위한 지점을 찾아가고 있다. 작품을 통해 한국 컨템포러리 서커스의 예술성을 증명하고, 공연 이후에도 관객의 뇌리에 깊이 남는 잔상이 되고자 한다.



©이상민

codesassy@naver.com
www.codesassy.kr
@codesassy

목차

04

I. 서커스 상주형 지원사업 소개

07

II. 서커스 상주형 단체(2022-2024)
코드세시(CodeSassy)

16

III. 작품 소개

46

IV. 인터뷰

54

V. 리뷰

I. 서커스 상주형 지원사업 소개



©서울문화재단

서울문화재단 서울거리예술창작센터

서울문화재단의 서울거리예술창작센터는 수돗물을 공급 하던 옛 구의취수장을 리모델링한 국내 최초의 거리예술, 서커스 창작공간이다. 창작지원 사업을 비롯해 다양한 분야와의 융합, 예술인 교육, 국내외 교류 등을 통해 거리예술·서커스 생태계 활성화를 위한 여러 사업을 추진해왔다. 2014년에 국내 최초로 시작된 창작지원사업은 약 10여년간 165건의 도전적이고 독창적인 거리예술·서커스 프로젝트를 지원하며, 예술인(단체)의 성장과 긴밀히 연결되고, 생태계를 지켜주는 역할을 해왔다.

2019년 신설된 '서커스 상주형 지원사업'은 2022년에 2기(코드세시, 공연창작집단 사람)를 맞이하여, 국내 저변이 미약한 분야임을 감안해 보다 안정적인 여건에서 서커스 단체가 성장할 수 있도록 작품 창작을 위한 예산 지원뿐 아니라 공간, 교육, 발표 등을 포함한 종합적인 지원을 제공하였다. 특히 서커스는 지속적인 신체훈련과 반복연습을 위한 안정적인 연습공간 확보가 중요한 분야이기에, 단체가 센터와 함께 다년간 신작 개발, 우수 레퍼토리 확보, 시민대상 공공프로그램을 수행하고, 축제를 중심으로 다양한 공간에서 많은 관객들을 만날 수 있도록 발판을 마련하였다.

탄탄한 프로젝트 기획, 서커스에 대한 단체의 관점, 발전 가능성을 두루 갖춘 두 단체는 지난 3년간 많은 실험과 시도를 통해 신작 리서치 2편, 신작 창작 발표 5편, 단체 역량강화 프로그램 6편, 전문가 및 시민 대상 공공프로그램 9편을 성실하게 수행해내며, 주목받는 서커스 단체로 성장하는 성과를 이루었다. 특히 센터와의 협력과 소통을 통해 단체가 주축이 되어 예술가 중심의 서커스 플랫폼 역할을 하려는 시도가 돋보였다. 각자의 방향성과 결로 3년간의 상주형 지원사업을 마무리한 두 단체가 앞으로 국내외 서커스 영역에서 더욱 활발한 활동을 이어나가길 응원한다.

사업 개요

서울거리예술창작센터의 공간과 서커스 예술단체 간 협력을 통해 예술단체가 안정적인 창작환경에서 신작 개발, 우수 레퍼토리 확보, 공간 기반의 다양한 공공프로그램을 수행할 수 있도록 작품 및 국내 예술단체 지원

지원 최대 기간

3년 (매년 12월, 심사를 통해 연속지원 여부 결정)

운영기간

연 3월~12월(정산기한 포함)

지원규모

연 3천 4백만원~4천만원 이내

수행사항 및 지원사항

수행사항(예술단체 의무)

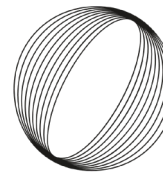
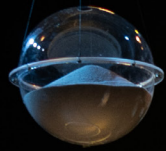
- 1) 전체 지원기간 3년 동안 반드시 신작을 2개 이상 창작, 발표
- 2) 서울거리예술창작센터 기반 전문가 및 시민대상의 공공프로그램 각 1회 이상 수행
- 3) 예술단체 역량강화 프로그램(기예 및 창작워크숍, 단체 자생력 강화를 위한 다양한 연수, 교육참여 등) 1회 이상 수행

지원사항

- 서울거리예술창작센터 연습 공간 우선배정
- 지원사업 내 프로젝트 수행과 관련한 전문가 그룹의 컨설팅 제공(요청시)
- 서울거리예술창작센터가 주관하는 국제교류프로그램(교육, 배급 등) 우선 지원
- 신작 및 레퍼토리 작품 홍보 및 국내 배급 지원 등(서울문화재단이 주관하는 서울거리 예술축제, 서울서커스페스티벌 등의 축제에 공연 기회 부여)

II. 서커스 상주형 단체 (2022-2024)





1. 단체 소개 및 활동 목표

‘코드세시’는 서커스를 인간의 본능을 가장 잘 표현하는 재료이자 도구로 바라보며, 기술적 기예와 오브제에 대한 탐구, 연출을 결합하여 서커스를 새로운 맥락에서 재해석하여 공연 예술로 발전시킨다. 관객이 단순히 공연을 관람하는 것을 넘어서서 공연을 통해 감각적으로 경험하고 공감할 수 있는 지점을 발견할 수 있도록 ‘감각’이라는 단어를 작업 안에 지속적으로 녹여내고 있다. 또한 ‘코드세시’는 서커스를 다른 예술 형식과 결합하며 새로운 가능성을 탐구한다. 시각예술, 음악, 무용 등 다양한 분야의 요소, 창작자들과 융합하여 감각적이며 입체적인 작품창작을 목표로 한다. 그 밖에도 ‘코드세시’는 퍼포머가 단순히 기예를 수행하는 기술자로 존재하는 것을 넘어서서 창작의 주체가 되도록 독려한다. 개개인이 가진 몸의 고유성은 그 자체로 아름답기에, 퍼포머 각자가 지닌 몸과 기술에 자신만의 이야기를 담아낼 수 있는 창작을 지향한다. 이 같은 지향점을 바탕으로 ‘코드세시’는 서커스에 대한 기존의 인식과 한계를 넘어서서 기술, 감각, 이야기 그리고 예술융합적 접근을 통해 한국 컨템포러리 서커스의 새로운 지평을 열어가고자 한다. 궁극적으로는 서커스를 통해 인간의 감각과 본질을 탐구하며 새로운 예술적 대화를 만들어가는 단체가 되고자 한다.

‘코드세시’가 3년간의 ‘서커스 상주형 프로그램’을 진행하며 가장 주안점을 둔 활동은 공연 창작이며, 이를 위해 다음과 같이 일정한 유기적 패턴 안에서 창작을 진행하였다.

- 2022: 신작 <돌아버리겠네>의 발표를 준비하며 차기작 <흔적>의 리서치 진행
- 2023: 신작 <흔적>의 발표를 준비하며 차기작 <특별>의 리서치 진행
- 2024: 신작 <특별>의 발표를 준비하며 차기작 <물체>의 리서치 진행

이 같은 진행방식은 단체의 창작활동에 있어서 유기성을 강화하는 리듬을 만들어내었고, 단체에게 보다 체계적인 창작 과정에 기반한 성장의 길을 열어주었다. 지난 3년간의 경험을 바탕으로 ‘코드세시’는 앞으로도 매해 최소 한 편의 신작 발표라는 계획을 지켜나가려 한다.

2. 활동 내용

1) 작품 창작

돌아버리겠네(2022) / 흔적(2023) / 특별(2024)

‘코드세시’는 지난 3년간 상주형 단체로 활동하며 총 3편의 서커스 작품(<돌아버리겠네>, <흔적>, <특별>)을 제작, 발표하였다. 공연창작이야말로 단체가 성장하고 그 성장을 토대로 한국 컨템포러리 서커스의 저변을 확대할 수 있는 가장 중요한 방안이기 때문에, 결과적으로 리서치와 창작 프로그램이 ‘코드세시’가 3년간 진행한 전체 프로그램의 9할을 차지하게 되었다. ‘서커스 상주형 지원사업’에 지원했을 당시, 단체는 운영 가능한 중형규모 이상의 실내형 컨템포러리 서커스 작품을 만들겠다는 목표를 제시했으며 실제 이를 실현하기 위해 단체 차원에서 다양한 실험을 진행하였다. 또한, 서커스 기예 도구로서의 오브제 개발에 대한 단체의 자체적인 역량을 강화함으로써 이로부터 유의미한 결과물을 도출해 낼 수 있었다. 상주형 단체 3년차에 마지막으로 발표한 신작 <특별>은 예술적 완성도 측면에서 보완해야 할 점이 있겠으나, ‘서커스 상주형 프로그램’을 운영하며 확보하게 된 좋은 씨앗이자 줄기로서 창작된 작품이기도 하다.

‘코드세시’는 상주형 단체 시작 시점부터 거리예술이나 야외축제에 최적화된 공연에서 나아가 극장공연과 국내외 투어가 가능한 공연예술 장르로서의 서커스 작품 제작을 목표로 삼았다. 단체는 지속적으로 서커스의 극장 진입을 위해 문을 두드리고 있으며, 2025년에는 극장공연의 기회 확보에 좀 더 집중하여 이를 여러 방향으로 시도하고 실행할 계획을 가지고 있다.

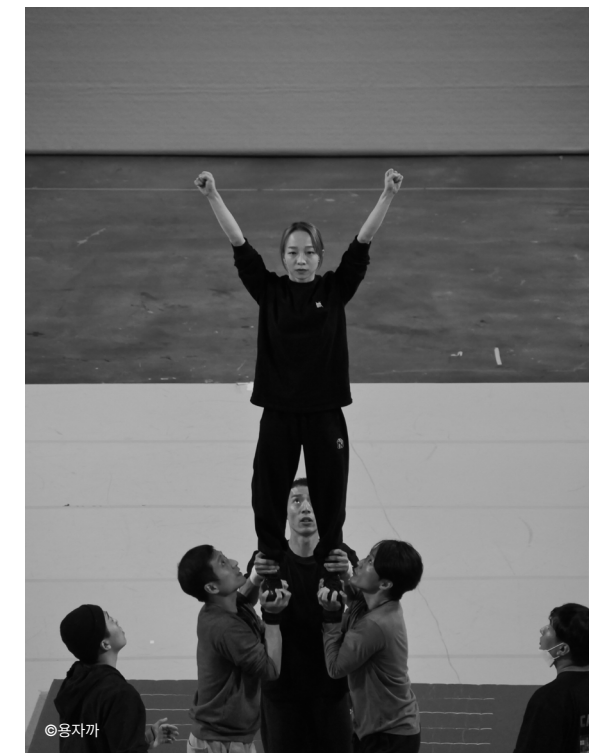


©용자까

2) 역량강화 프로그램

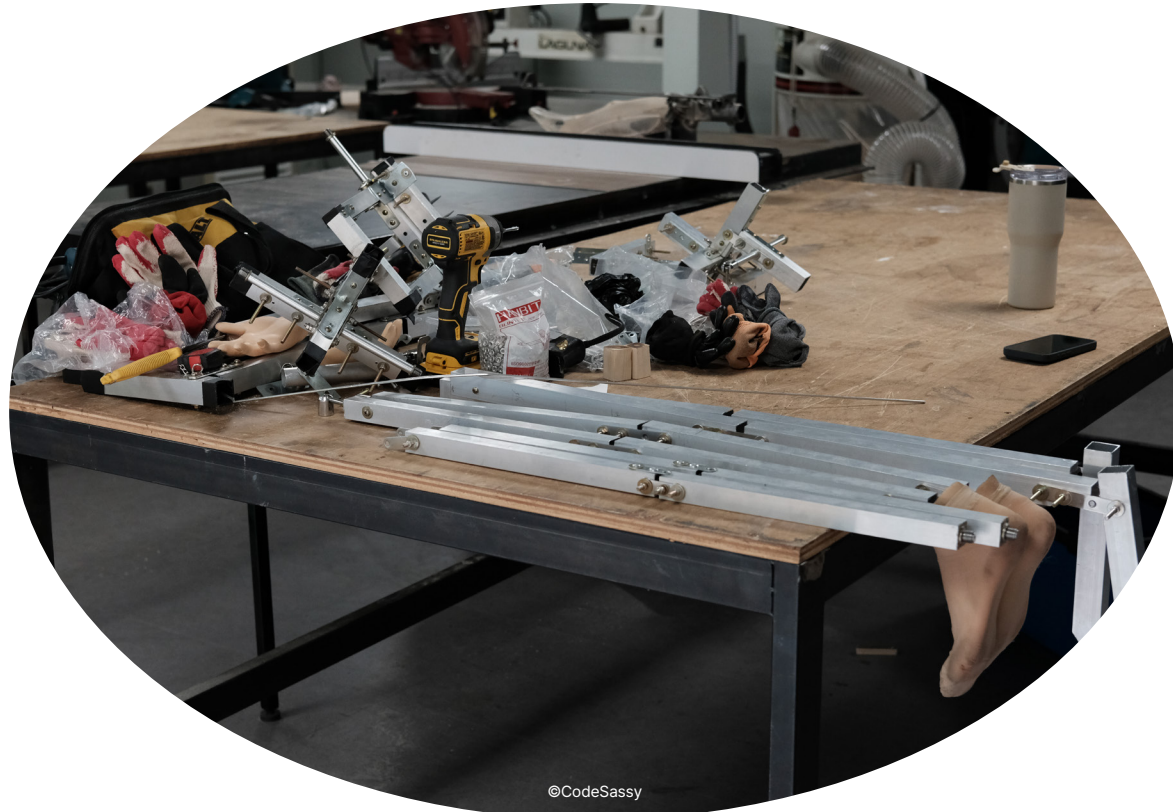
파트너(2022) / 인형(2024)

기예 도구를 사용한 기예만이 아닌, 오롯이 퍼포머의 신체성이 두드러질 수 있는 타워 기술과 듀오 아크로바틱을 창작의 재료로 사용해보고자 2022년 역량강화 프로그램 <파트너>를 실행하였다. 국내 스텐트 치어리딩 팀 ‘뉴베럴’을 섭외하여 스텐트 치어리딩 기술을 통해 서커스 기예를 익히는 프로그램으로 구성하였으며, ‘뉴베럴’ 팀을 통해 익힌 기예를 좀 더 세부적으로 기록하고 이후 기예를 연습하기 위한 목적으로 기록 책자를 만들어 창작센터 내에 비치하기도 하였다. 단체는 타워 기술과 듀오 아크로적 요소를 계속해서 창작에 도입하고 있는 중이다. 추후에는 기예 도구 없이 퍼포머의 몸만을 사용한 서커스 작품 창작을 시도해보고자 한다.



©용자까

2024년에 진행된 역량강화 프로그램 <인형>은 단체 소속 예술가들이 직접 마리오네트 인형을 만들어보는 과정으로 구성되었다. 인형 제작자인 이지형 작가를 섭외하여 알루미늄과 폼보드를 활용하여 서커스 예술가들이 인형을 직접 만들어보았다. 단체가 지향하는 창작 방향성 중 하나는 바로 퍼포머와 같은 하나의 인격으로 오브제를 창작에 녹여내는 것이다. 그 연장선에서 인형이라는 무생물의 오브제가 퍼포머와 함께 기예를 포함한 다양한 움직임을 수행하고 기예 도구의 연장선이 된다면 인간의 범위를 넘어선 이미지와 운동성을 만들어 관객의 감각을 확장시키는 작업이 가능할 거라 생각되었다. 단체의 예술가들은 직접 톱질을 하고 드릴질을 하며 인형을 만드는 전반적인 과정에 참여하고 기술을 익혔으며, 이 과정을 통해 향후 서커스 작업에 필요한 인형을 단체가 직접 제작할 수 있는 역량의 발판이 마련될 수 있었다. 이 과정은 앞으로의 창작작업으로 연결될 예정이다.



3) 공공프로그램

휠 워크숍(2022) / 휠과 함께 춤을(2023) / 씨큐핏(2024)

2022년과 2023년에 진행한 '씨어휠^{Cyr Wheel} 기예 워크숍(<휠 워크숍>, <휠과 함께 춤을>)'은 씨어휠에 대한 접근성을 높이고 씨어휠을 창작의 재료로 활용하는 예술가가 늘어나 서커스 창작작업의 확장으로 이어지는 것을 목표로 기획되었다. 씨어휠은 개인 장비가 필요하다는 점과 기예의 기초를 익히는데 많은 시간과 노력이 필요하다는 점 때문에 국내의 경우, 타 기예에 비해 접근성이 높은 기예로 분류된다. 단체는 씨어휠을 소지하지 못한 참가자들을 위해 다양한 크기의 씨어휠을 준비하였고, 서커스 예술가 뿐만 아니라 일반인에 이르기까지 참여대상을 확장하여 모집하였다. 한편, 프로그램 진행 과정을 통해 씨어휠 기예 워크숍에 대한 한계점을 확인하기도 하였다. 참여자들이 단기간에 씨어휠 기초 기예를 익힐 수 없다는 점, 이로 인해 참여자의 흥미가 유지되기 어렵다는 점이 확인되었다. 두 차례의 씨어휠 워크숍을 통해 참여자가 자발적으로 장시간을 할애하여 참여해야 할 필요가 있으며 그 긴 시간 동안 꾸준히 기초 기예를 습득하기 위해 노력해야 한다는 점을 확인한 만큼, 이 점을 참고하여 향후 씨어휠 워크숍 형태를 발전시켜갈 계획이다.



2024년 진행한 <씨큐핏>은 피트니스적 관점에서 서커스에 접근한 공공프로그램이다. 오늘날 일반인이 건강을 목적으로 헬스, 요가, 크로스핏에 접근하듯이 서커스를 피트니스적 관점에서 바라보고자 '서커스^{Cirque}'와 '피트니스^{Fitness}'의 합성어 <씨큐핏^{CirquFit}>이란 타이틀로 프로그램을 실행하였다. 기예를 익히는 것이 아닌, 다양한 기예를 체험해보고 그 체험을 통해 일상에서 사용하지 않았던 신체를 사용해보는 것을 프로그램의 주요 목표로 설정하였다. 이 같은 시도는 결과적으로 일반인을 대상으로 한 단체의 공공프로그램 구성 가능성을 열어주었다.



©이상민



©CodeSassy



©CodeSassy

1. 돌아버리겠네(DIZZY, 2022)

• 창작 개요

피할 수 없다면 즐겨라!

작품 <돌아버리겠네>는 2022년 '서커스 상주형 지원사업' 1년차에 제작된 신작으로, 씨어힐이 지닌 원심력과 구심력 등의 운동성에 대한 탐구로 시작된 작업이다. 2021년 서커스 리서치를 통해서 오브제와 운동성에 대한 리서치가 시작되었으며, 이듬해인 2022년 단체에서 자체적으로 디자인 및 제작한 비대칭 바퀴 오브제와 회전 오브제가 작품의 주요 오브제와 기구로 사용된다. '돌다'라는 운동성에서 시작하여 우리가 삶 속에서 마주하는 '돌아버리겠는 감정들'로까지 작품을 발전시켜 관객에게 이야기를 전달한다. 삶 속에서 마주하는 '돌아버리겠는 상황들과 감정들'은 피한다고 해서 피해지는 것이 아니라 필연적으로 마주하게 되는 것들이다. 작품은 '그런 상황들을 무시하거나 회피하는 것이 아니라 그 상황들과 감정들의 중심부를 바라보며 마주한다면 이전보다는 좀 더 나은 삶이 될 수 있지 않을까?'라는 이야기를 내포한다. 마치 태풍의 중심부는 외부와 다르게 오히려 고요한 것처럼, 피할 수 없다면 오히려 그 상황에 올라타 깊숙이 들여다봄으로써 즐길 수 있게 되지 않을까?

본 작품은 '회전'이란 운동성에서 출발하여 끝이 난다. 거대한 비대칭 바퀴 오브제는 직선과 곡선의 주행이 가능한 오브제로, '구르다'라는 운동성으로 구동되며 세로로 세워지는 경우에는 회전하는 '차이니즈폴 Chinese Pole'로 구동된다. 가로, 세로의 형태에서 모두 '회전'이란 운동성을 활용해 기예와 움직임이 수행된다. 회전 오브제는 씨어힐의 변형 기구인 '크로스휠 Crossed Wheel'과 회전축이 결합한 형태의 오브제이다. 어렸을 적 놀이터에서 흔히 볼 수 있었던 회전 뱅뱅이를 모티브로 제작되었다. 크로스휠 그 자체만으로 하나의 기예 도구로서 활용되기도 하며, 회전축과 만나 제자리에서 회전을 만들어내는 오브제로 활용되기도 한다. 퍼포머들은 '돌다'라는 운동성을 위주로 원심력, 구심력을 활용하여 기예와 움직임을 만들어내며, 이를 통해 제목 그대로 끊임없이 돌아가는 상황을 마주하는 상태를 보여 준다.



영상 _ 돌아버리겠네

2021년 리서치

2021년의 리서치는 다양한 서커스 휠을 한 작품에 녹여내며, 지면의 영향을 많이 받는 휠을 지면과 상관없이 제자리에서 단독으로 돌릴 수 있는 변형된 오브제를 탐구하는 방식으로 시작되었다. 씨어휠의 변형된 형태인 크로스휠과 회전보다 굴림운동이 강화되어있는 '저먼휠' ^{German Wheel}을 사용한 기예 훈련을 진행하였다. 서커스 휠이라는 동일한 카테고리에 포함되는 기예 도구이지만 각 기예 도구마다 수행 가능한 기예의 범위, 형태, 운동성은 상당히 차이가 있었으며 각 기예를 익히는 과정은 씨어휠을 처음 시작했을 때와 마찬가지로 걸음마 단계부터 시작되었다. 그 과정에서 저먼휠에 '두루마리 휴지'의 이미지를 대입해보았다. 두루마리 휴지처럼 기다란 천으로 저먼휠을 감싸 저먼휠이 굴러가며 흰 천을 길게 늘어트리는 형상이 마치 두루마리 휴지가 풀리는 이미지처럼 보이길 원했다. 이미 풀려버린 두루마리 휴지는 다시 잘 감아보려 해도 이전의 온전한 형태로 쉽게 되돌려지지 않는다. 이는 마치 우리 앞에 마주하게 된 돌아버리겠다는 상황과도 같다는 생각이 들었다.

크로스휠은 회전과 굴림운동 그리고 오뚜기와 같은 움직임이 가능한 기구이다. 크로스휠은 씨어휠보다 기예의 자유도라는 측면에서 제한이 되지만, 오브제 그 자체가 가진 무중력의 이미지를 극대화하며 몸을 오브제에 더 실어 내는 듯한 이미지를 만들어낸다. 이후 자체적으로 제작한 회전축에 크로스휠을 결합하여 마치 제자리에서 회전하는 놀이터의 회전뱅뱅이와 같은 이미지와 움직임을 만들어내어 활용하였다. 제자리에서 회전하는 오브제가 만들어내는 이미지는 마치 오르골의 이미지를 떠올리게 하였는데, 과한 움직임을 사용하기보다는 실제 무동력이지만 마치 동력을 가지고 스스로 돌아가는 듯한 오브제의 이미지를 만듦과 동시에 그 안에서 구현해내는 자세 ^{posture}를 활용하여 쇼케이스를 진행하였다.



©이상민



©서울문화재단

2022년 제작

리서치 쇼케이스 이후 '서커스 상주형 프로그램'의 일환으로 신작 <돌아버리겠네>의 제작에 돌입했다. 회전 뱅뱅이를 형상화하는 기존의 회전 오브제 이외에 회전이라는 운동성을 가지며 수평 움직임이 아닌 수직 움직임이 구성적으로 더해질 수 있는 방향성을 모색하기 시작했으며, 그 결과로 비대칭 바퀴 오브제를 떠올리게 되었다. 비대칭 바퀴 오브제는 회전 오브제를 중심으로 더 큰 반경으로 회전하며 그 자체로 굴림운동을 하여 오브제에 매달리거나 함께 굴러가는 퍼포머들의 움직임에 활용됨과 동시에, 큰 바퀴를 베이스로 세로로 세우면 회전폴로도 사용될 수 있기를 원했다. 현재 버전의 작품에서는 회전축을 지지하던 약 4m 지름의 원형 발판(무대)이 회전 오브제에서 사라진 상태이나, 2022년에 진행되었던 공연까지만 해도 회전 오브제의 회전축에 발판이 존재하였는데 이처럼 발판을 포함한 회전 오브제를 반경으로 돌 수 있는 사이즈의 바퀴를 비대칭 바퀴 오브제에 부착해야 했다. 회전 오브제의 제작과 달리 비대칭 바퀴 오브제의 제작 과정에서는 상당히 많은 문제를 마주해야만 했다. 기존의 해외사이트에서 구입하는 차이니즈 폴이 아니었으므로 차이니즈 폴을 국내에서 제작해야만 했는데, 바퀴에 어떤 사이즈의 베어링을 사용해야 하는지, 그리고 이것들의 조립은 어떤 시스템으로 구성할 것인지 등 재질의 선택에서부터 각종 리스크에 대한 다각도의 예측에 이르기까지 모든 고민이 이루어져야 했다. 그러나 정작 1차 제작이 완료되어 우리의 손에 오브제가 도착한 당일에 폴은 휘어지고 말았다. 기존의 차이니즈 폴은 수직의 형태로만 사용하기 때문에 수평으로는 상당히 적은 힘이 가해진다. 하지만 가로로 누운 상태에서 활용되는 바퀴 오브제의 폴 부분이 퍼포머들이 매달리고 함께 뒹구는 과정 속에서 가로 방향으로 과한 하중을 받게 된 것이다. 그 결과, 폴과 폴을 결합하는 심지를 환봉으로 교체하게 되었다. 그러면서 바퀴 오브제의 무게는 상당히 무거워지게 되었다. 바퀴와 폴을 연결하는 베어링 부분은 무게를 분산할 수 있는 상이 덧대어지지 않은 상태로 제작이 되었다. 미학적으로는 깔끔한 이미지를 보여주었지만, 결국 이 부분은 2023년 공연 연습 도중에 부러지고야 말았다.

2021년 공연에는 권해원, 김현기 두 퍼포머가 참여했으나, 2022년 공연에는 권해원, 김현기, 최재영, 김지혜, 이상 4명의 퍼포머가 등장하였다. 이는 대형 오브제를 운용하는 데 있어서 적어도 4명의 퍼포머가 있어야 한다고 판단한 결과였다. 무용수로 활동 중인 김지혜가 작업에 함께 참여하면서, 기예 도구를 활용하는 장면뿐만 아니라 퍼포머의 신체 움직임을 활용한 장면들도 함께 구성할 수 있을 것이라 기대하였다. 2022년 제작 발표에서는 비대칭 바퀴 오브제가 추가되면서 저먼휠과 크로스휠을 활용한 기예가 사라진다. 바퀴 오브제를 활용하게 되면서 너무 많은 기예가 펼쳐지는 것으로 판단하여 삭제하게 된 것인데, 이후 2023년 재창작 과정에서 장면 구성과 오브제의 수정을 통해 크로스휠 기예가 다시 추가되었다. 크로스휠과 회전축 그리고 발판이 결합된 완전한 형태의 회전 오브제와 가로와 세로의 형태로 활용되는 비대칭 바퀴 오브제. 이 두 가지의 오브제를 활용한 움직임은 기본적인 움직임, 기예들로 구성이 되었다.



©서울문화재단

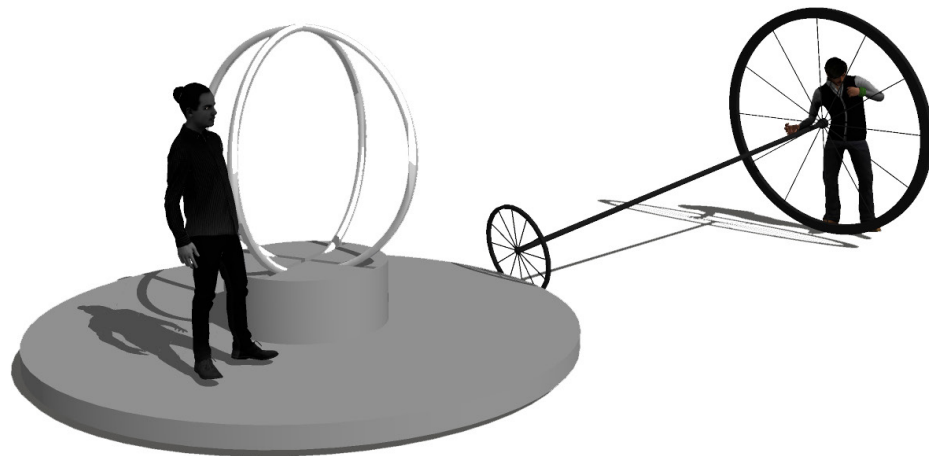


©이상민

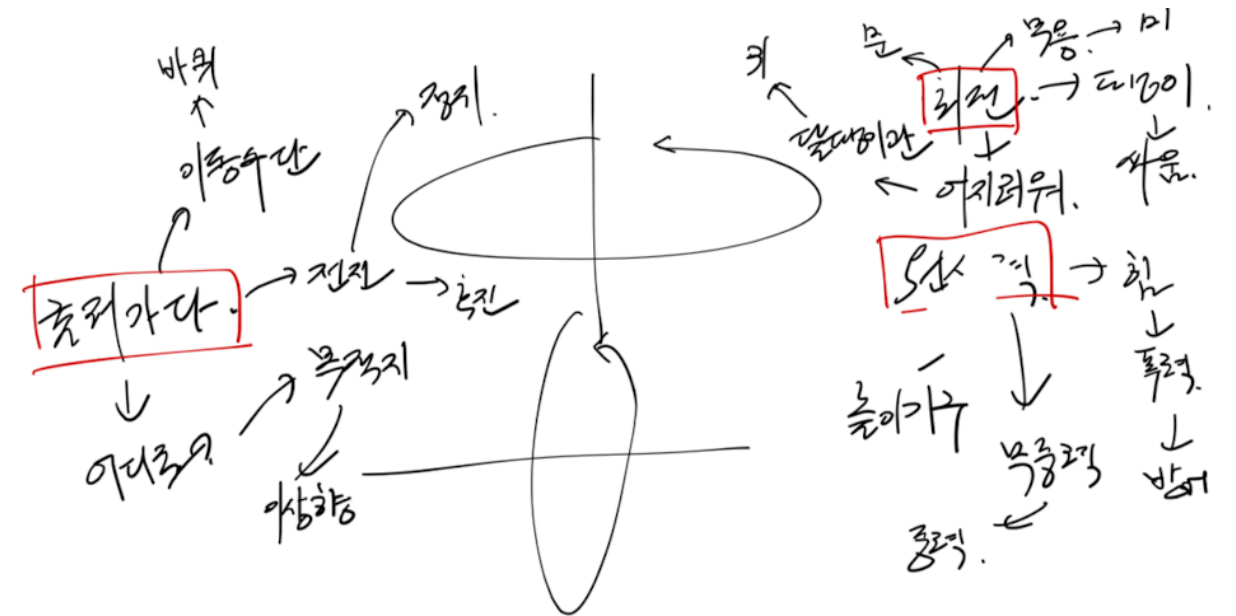
우리는 이미 돌고 있다. 지구는 이미 자전하고 있다. 달은 지구 주위를 돈다.
우리가 가만히 멈춰있다고 생각하는 지금 이 순간에도 우리는 돌고 있다.
세상이 돌아가고 우리가 돌고 있는 것은 당연한 순리일 것이다.
시계의 초침 분침 시침은 멈추지 않는다. 내 시계의 약이 떨어져 멈췄을지라도,
다른 어떤 시계는 계속해서 돌아간다.
돌아버릴 것 같은 게 아니라 이미 우리는 자력으로 멈출 수 없이
돌아가고 있는 것이다.
돌고 돌아가는 세상 속에서 우리는 계속해서 멈춰보려 한다.
돌아가야만 하는 것을 멈추려고 하는 순간 우리는 괴로워지는 것이다.
불안, 강박, 공황.
어린 시절 우리는 책가방을 모래판에 던져두고 놀이터에 삼삼오오 모였다.
누가 더 빨리 도는가, 누가 더 화려하게 도는가, 누가 더 빨리 도는가.
빠르든 느리든 우리는 돌아가는 그 순간을 즐겼다. 그리고 행복해했다.
멈추려고 피하려고 도망가려고 하기보다.
지금의 우리가 예전의 우리처럼 지금 돌아가는 세상, 돌아감을 즐긴다면 어떨까?

각 장면에 대한 키워드

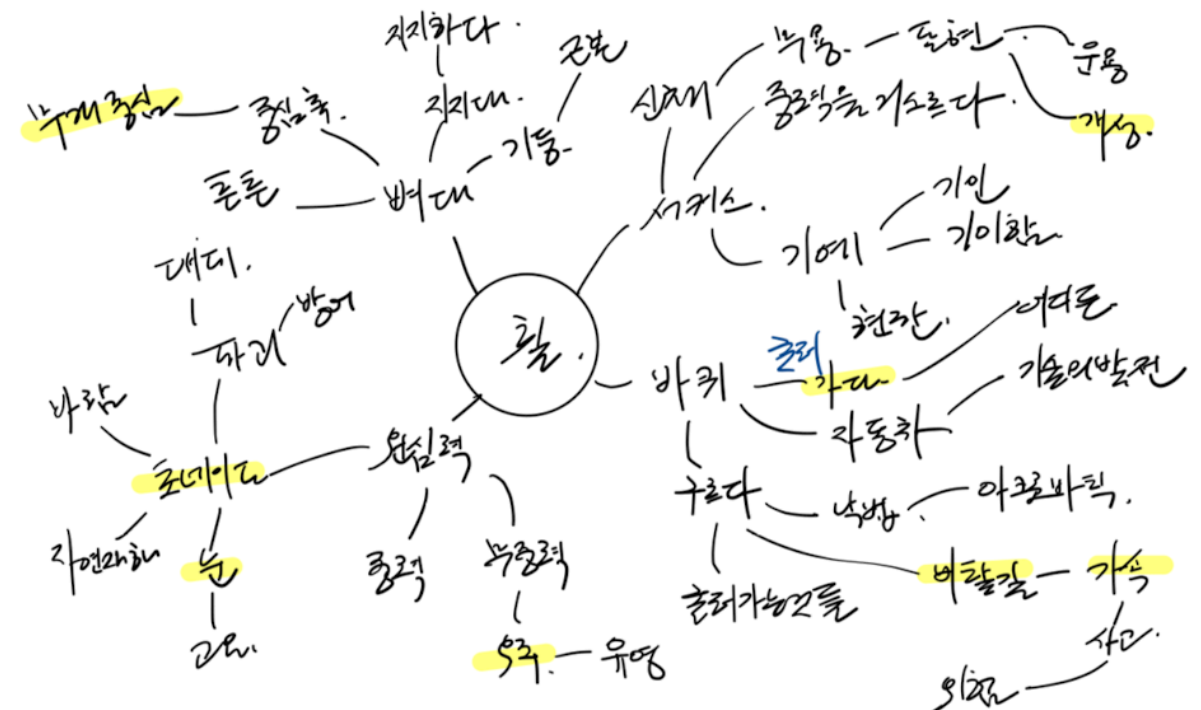
- #1. 바퀴 오브제 장면: 시지프스의 형벌, 끌려가다
- #2. 회전 폴 장면: 반향, 도망, 카오스
- #3. 회전 오브제 장면: 놀이터, 오르골, 평화



©디자인 오브(Aube)



→ 회전을 통해 만드는 것들은 우리에게 통찰을 가져다준다.



작품에 대한 소회

<돌아버리겠네>는 '코드세시' 단체 작업의 시작을 알린 작품이다. 기예 도구로 씨어힐 하나만을 사용하던 소형 규모의 작업을 이어오다가, 처음으로 4인의 퍼포머가 2종류의 오브제를 활용하는 보다 큰 규모의 공연을 시도하게 된 것이다. 또한, 단체에서 자체적으로 디자인 및 제작한 오브제의 활용은 단체가 서커스 오브제라는 분야에 호기심을 가지고 에너지를 쏟을 가능성을 열어주었다. 한편, 이 작품은 단체가 앞으로 해결해나가야 할 과제를 제시해주기도 하였다. 제작 발표 이후에 다방면으로 전해 들었던 피드백 중 '퍼포머들이 오브제에 치이는 것 같다'라는 피드백이 특히 뇌리에 깊숙이 남게 되었는데, 이는 작업이 오브제의 개발과 제작에서 끝나는 것이 아니라, 그 이후의 과정 또한 상당히 중요하며 앞으로 그 숙제를 어떻게 풀어나가야 할지의 문제를 단체에 남겨주었다. 그에 대한 답을 찾기 위해 단체는 그동안 기존 기구를 사용해 꾸준히 기예를 연습해왔듯이, 새로운 오브제를 가지고서 지속적으로 기예 연습을 하며 오브제의 활용 범위를 넓혀 나가야만 한다.



©이상민

• 초연 크레딧

연출
권해원

퍼포머
권해원, 김현기, 최재영, 김지혜

음악
조은희

오브제 디자인
정용현(Aube)

오브제 제작
온 스테이지

음향
로로 컴퍼니

기록영상
용자까

홍보물 디자인
이 함(slowslowquickquick)

후원
(재)서울문화재단, 서울거리예술창작센터

• 공연 이력

2022년
7월 19일 반포한강공원 수변무대 (초연)
9월 과천축제
9월 서커스 카바레
10월 서울거리예술축제

2023년
5월 안산국제거리극축제
6월 의정부음악극축제
10월 광주프린지페스티벌 11월 선유도 거리예술마켓

2024년
4월 안동문화예술의전당 서커스 더블빌
5월 서울서커스페스티벌
10월 부산거리예술축제
10월 고양호수예술축제

흔적

2. 흔적(THE TRACE, 2023)

• 창작 개요

남겨진 흔적, 남기는 흔적, 그리고 앞으로 남겨갈 흔적에 대하여

<흔적>은 2023년 '서커스 상주형 지원사업' 2년차 신작으로 제작, 발표된 작품이다. 이 작품은 서커스 예술가 권해원이 그의 주 기예 도구인 씨어휠을 해체하고 변형하고 재조합하는 과정을 통해 기예만이 아닌 다양한 감각에 주목함으로써 그가 씨어휠을 만나 남겨온 흔적, 그리고 우리 모두가 남기는 흔적에 대한 이야기를 공유하는 작품이다. 공연에서 휠은 해체되고 재조립되며 다양한 감각을 매개로 관객에게 '흔적'에 관한 이야기를 한다. 조각난 휠은 다시 쌓이고 균형을 맞추며 기존의 형태에서 벗어난 조형적 이미지를 구현하게 된다. 씨어휠이 만드는 조형적 이미지는 예술가의 신체와 연결되며, 씨어휠 기예가 남긴 변화와 변형된 신체의 흔적을 의미하게 된다. 씨어휠이 가진 원형의 형태에서 벗어나 스파이럴의 형태로 뒤틀려 버린 형상은 오브제 자체가 만들어내는 기이함과 왜곡의 이미지를 통해 기예의 의미를 확장하고자 하는 예술가의 시선이 담겨있다. 휠을 직접 운용하는 퍼포머만이 들 수 있던 휠의 소리를 사운드 휠을 통해 관객과 공유하며, 더 나아가 휠을 가로지르는 스트링이 연결된 사운드 휠의 기능을 확장하여 악기로도 사용해보았다. 시각적 이미지만이 아닌 청각적 감각을 통한 접근은 관객에게 '흔적'이라는 개념을 공감각적으로 전한다. 씨어휠 기예에 활용된 모래는 지면 환경의 영향을 많이 받는 씨어휠에 장애물로 작용함으로써 새로운 움직임을 찾아가게 만들며, 공중에서 떨어지는 모래를 통해 시간의 흐름을 그려내고 바닥에 흩뿌려진 모래 위로 지나가는 휠과 퍼포머의 신체가 남기는 움직임의 흔적을 통해 '흔적'이라는 작품의 키워드를 직관적으로 시각화한다. 퍼포머의 신체를 타고 흘러내리는 모래는 그가 흘린 땀과 피를 의미하기도 하며, 관객 가까이에서 지면을 향해 떨어지는 모래는 청각적이면서도 촉각적인 방식으로 기억의 흔적을 남기기도 한다.

서커스 예술가 권해원은 작품 <흔적>을 통해, 서커스를 시작한 이후로 몸과 마음에 남겨진 강렬한 시간들을 모두의 삶 속에 존재하는 일련의 '흔적'으로 바라보고자 한다.



영상 _ 흔적

<흔적>의 발전 과정

작품 <흔적>은 예술가 권해원이 2021년 서울거리예술창작센터의 서커스 유망예술인 양성프로그램 '뽀뽀업' 참여하며 만든 개인작 <체>에서부터 시작되었다. 이 작품은 '씨어휠'이라는 하나의 오브제를 어떻게 변형하여 다른 움직임과 이미지를 만들어낼 수 있을까? 그리고 씨어휠 기예를 하지 않고 어떤 다른 방식으로 기예의 감각을 관객에게 전달할 수 있을까?라는 물음으로 시작하였다. 그 과정에서 씨어휠을 분해하여 얻게 된 나사와 휠 조각들을 활용하여 조형적 이미지들을 만들어갔다. 그리고 분해와 재조립의 의미적 접근으로 'CYR WHEEL'이란 단어를 분해, 재조립하는 과정을 쇼케이스 장면 포함시켰다. 일명 '글자놀이'라고 부르는 이 장면에서 본래의 단어는 'HEY, HE, HER, HERE, WHY, WHERE'등의 다른 글자로 조합되면서 관객에게 앞으로 무대 위에서 씨어휠을 매개로 이루어질 일련의 과정에 대해 예시하였다. 원형의 휠을 뒤틀어 스파이럴 형상으로 만들어내는 과정과 다시 원형으로 돌아오는 기예 도구의 왜곡을 통해 기예의 감각에 접근하고자 하였다. 그리고 음향 장비와 휠을 개조하여 사운드휠을 만들기도 하였는데, 이를 활용한 짧은 연주 장면 또한 작품에 등장시켰다.

이 작품은 이듬해인 2022년 안산문화재단의 사업 지원을 통해 <디 오리지널>(THE ORIGINAL)>이라는 제목의 작품으로 발전되는 과정을 거친다. 이전의 글자놀이, 스파이럴휠, 사운드휠 장면은 유지함과 동시에, 추가적으로 모래라는 새로운 소재를 작업에 도입한다. 이 작업에서는 직접 찰흙을 사용하여 신체의 일부인 손과 발을 만들어 활용하기도 하였다. <디 오리지널>에서는 기존의 것을 해체, 변형, 재조합하여 본래의 것이 지닌 특성^{originality}을 새로이 도출한다는 의미로 접근하였다. 휠이 해체되고 분해된 후에 다시 모여 새로운 형태를 만들어내는 것처럼, 찰흙으로 만든 신체가 잘게 해체된 결과라는 관점에서 모래를 활용한 것이다.

2023년 <흔적>이라는 제목의 작품으로 다시 한번 발전 과정을 거치게 되면서 기예를 적극적으로 활용하였다. 해체된 휠 조각들이 만들어내는 불안하지만 안정적인 형태를 핸드스탠드 액트를 포함한 아크로바틱적 요소와 연결시키는 한편, 사운드휠의 활용을 통해 고정된 휠이 발생시키는 사운드가 아닌, 기예 수행 중에 자연스럽게 발생하는 휠의 사운드를 적극적으로 활용하였다. 원형의 휠 두 개가 서로 중심을 잡으며 만들어내는 조형적 이미지, 모래 위에서의 씨어휠 액트, 그리고 위에서 아래로 떨어지는 모래의 이미지 등을 작품에 추가하였다.



1) 월과 분해

분해되는 월은 특별히 6개의 조각으로 해체되는 월을 사용하였다. 2018년에 권해원이 개인적으로 구입한 이 월은 다양한 환경에서 지속되어온 연습과 공연이 남긴 흔적들로 인해 내구성이 상당히 약해진 상태였다. 하지만 이 같은 월의 변화한 특성은 그 자체로 월이 지닌 본래의 용도에서 벗어나 과감히 다른 창작 리서치를 시도할 수 있는 환경을 마련해 주었다. 6개의 월 조각을 과감히 비틀어 스파이럴의 형태를 만들거나, 조각들을 조합하여 새로운 이미지를 만들어보거나, 때론 월을 구성하는 모든 부품을 해체해 보기도 하였다. '월이 어떻게 쌓이고 어떻게 무너질 수 있을까? 그리고 기존의 월과 만나 어떤 조형적 이미지를 더 만들어 낼 수 있을까? 원형의 월과 분해된 월의 움직임은 어떻게 다른 것일까? 원형의 월이 가진 움직임을 분해된 월을 통해 수행할 수는 없는 것일까? 분해된 월은 무엇을 의미하는 것일까?' 이 같은 질문들을 토대로 6조각의 월을 가지고 리서치를 진행하였다.

조각난 월은 퍼포머의 신체를 의미하는 것이기도 하다. 퍼포머 신체의 큰 줄기를 이루는 척추, 상완골, 대퇴골, 종아리라고 생각하였으며, 그 조각난 월이 쌓여서 만들어내는 조형적 이미지를 '뼈 무덤'이라고 부르기도 하였다. 퍼포머에게 있어서 한 방향으로 회전하는 움직임은 신체의 비대칭을 가져오는 요인이자, 크고 작은 상처와 근육통을 유발하는 요인이기도 하다. 조각난 월은 서커스 예술가 권해원의 삶 속 파편적인 흔적이 되었다. 조각난 월이 다시 쌓여 균형을 이루며 또 다른 이미지를 만들어내듯이, 파편화된 삶의 흔적들이 다시 맞춰지며 창작의 씨앗이 되었다.

2) 월과 사운드

픽업 마이크, 무선 송수신기, 오디오 인터페이스의 조합을 통해 씨어월에 탈부착이 가능한 전용 마이크를 제작하여 활용하였다. 픽업 마이크는 통기타, 바이올린 등에 부착하여 사용하는 마이크로 오브제의 진동을 수음할 수 있는 마이크이다. 월은 안이 비어있는 스테인리스 또는 알루미늄 파이프로 제작이 되므로 진동을 수음하는 픽업 마이크가 적절하다 판단하였다. 월을 가로질러 연결되는 와이어(스트링) 역시 파이프의 빈 공간을 울리며 소리를 만들어낸다. 사운드월을 활용하여 움직임과 기예를 만들어내는 과정에서 본 장치들에 많은 충격이 가해지면서, 정확한 고장 부위는 알 수 없었으나 시그널의 송수신이 불안정해졌다. 이 부분은 이후 공연을 진행하는 데 있어 지속적으로 확인해야만 하는 요소가 되었다(2024년에는 결국 이 모든 장비들을 새롭게 셋팅한다). 모래를 사용한 장면에서 나오는 음악은 월의 사운드를 작곡가가 새롭게 분해, 재조합, 변형하여 만든 음악이다. 사운드를 통해서도 관객이 분해, 재조합, 변형을 감각할 수 있도록 의도하였다.



3) 월과 모래 위의 흔적

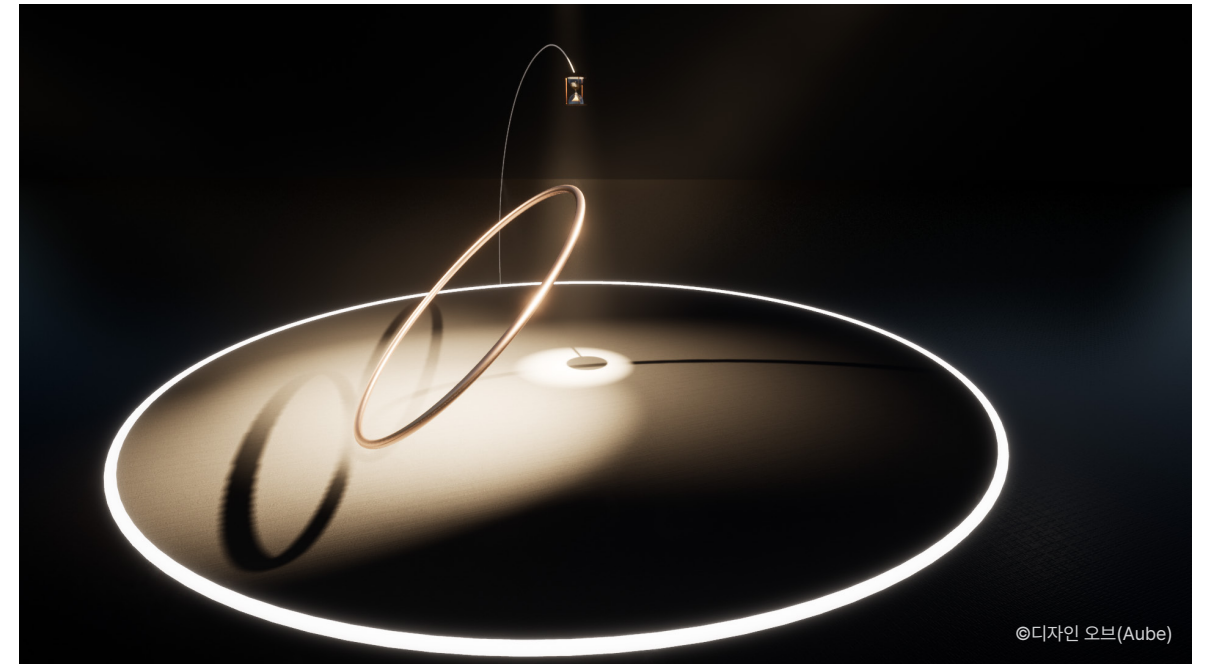
모래 위에 흔적을 남기는 월은 새롭게 제작한 월을 활용했다. 모래 위에서는 월이 보다 쉽게 미끄러져 아찔한 상황으로 연결되었다. 이 같은 리스크의 발생으로 인해 모래 위에서 보다 안전한 기예 수행이 가능한 무게와 재질 그리고 크기를 고려하여 해외 제작을 진행하였다. 사실, 공중에서 떨어지는 모래 아래에서 월을 타는 것을 처음에는 고려하지 않았다. 하지만 '흔적'이란 시간의 흐름을 의미하며, 공중에서 떨어지는 모래 아래에서 움직이는 월의 모습은 관객에게 직관적인 시각 이미지를 전해줄 수 있을 거라 판단하였다. 흘러내리는 모래 아래에서 월을 운용하고 기예를 연습하였다. 모래가 몸과 월에 떨어지며 다시 튕겨져 내리는 모습은 마치 퍼포머가 흘러고 있는 땀과 그간의 노력을 보여주는 듯했다. 모래는 일정 시간 흘러내리게 되고 그 아래에서 움직이는 월과 몸은 춤을 추듯, 때론 처절한 연습을 하듯, 멈추지 않고 계속해서 움직였다. 그러자 바닥에 남겨지는 월과 몸의 흔적은 일정한 패턴을 만들어내며 꽃을 피우듯 무대 위에 넓게 펼쳐졌다. 모래 위에 남겨진 흔적은 그 위를 지나가는 또 다른 흔적으로 뒤덮이며 새로운 문양을 남기게 된다. 이는 우리가 삶 속에서 지속적으로 남기는 흔적과도 같다. 우리가 의도하든 의도하지 않든 우리는 계속해서 흔적을 남긴다. 과거의 흔적 위에 지금의 흔적을 남기고, 그 흔적 위로 다시 미래의 흔적을 겹겹이 쌓는다.



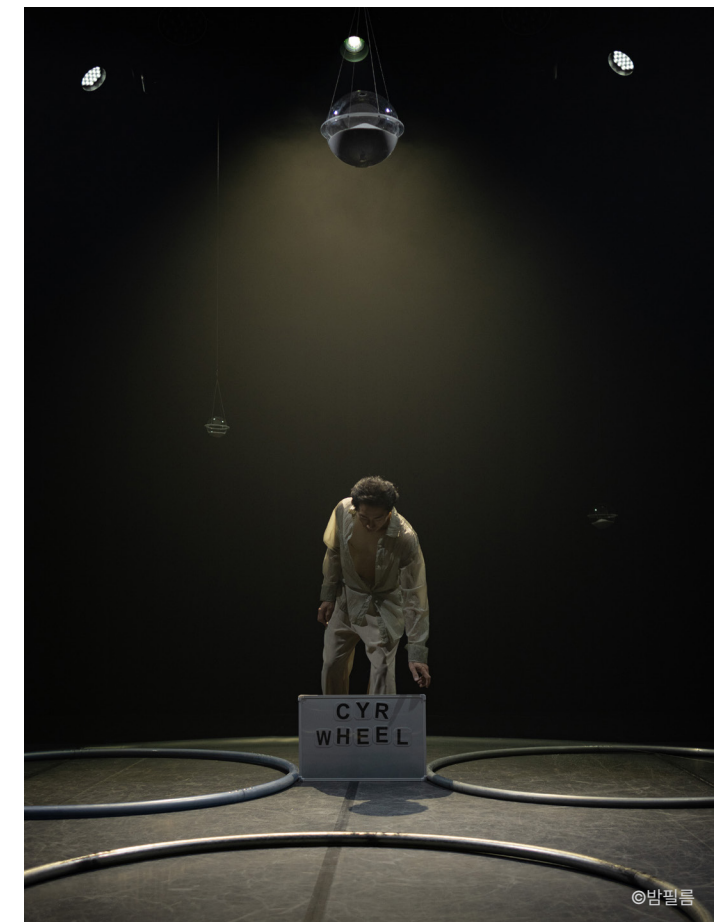
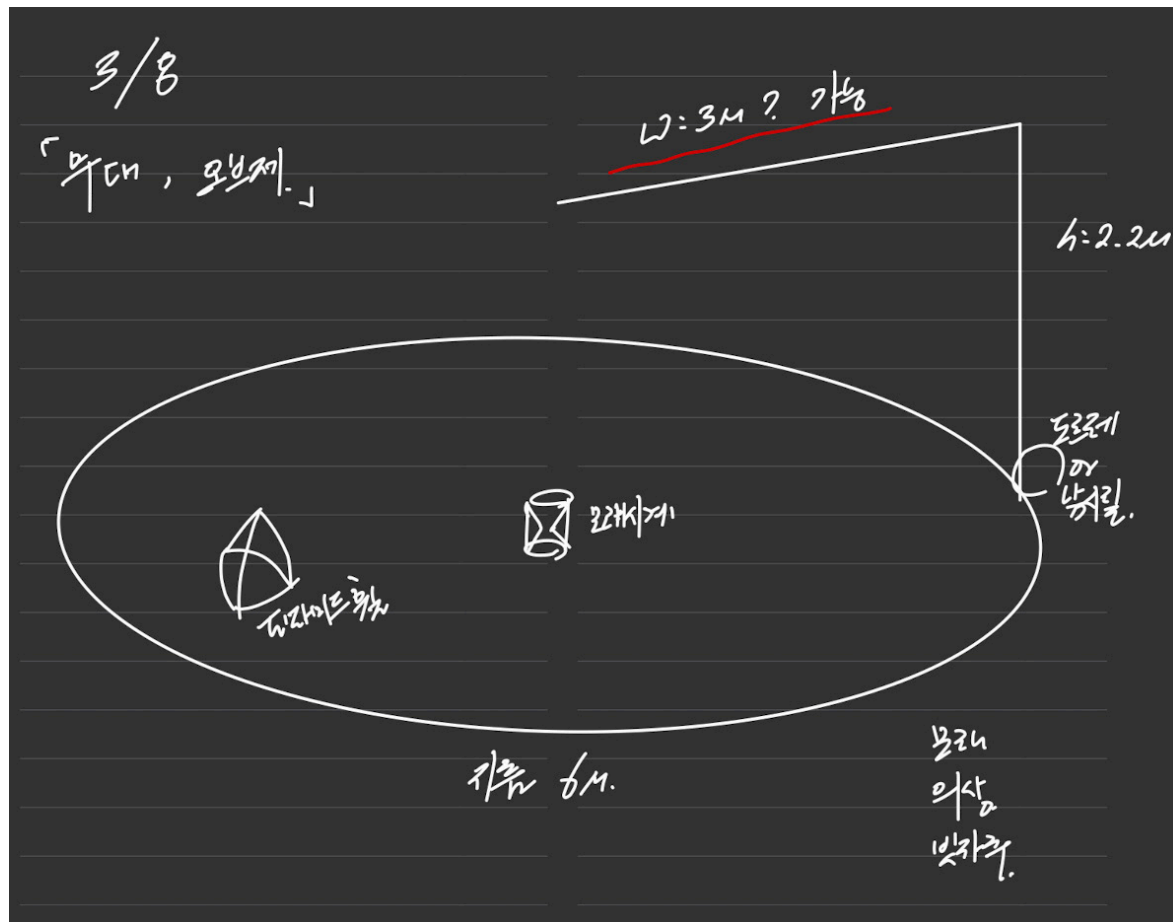
2023년 5월 10일의 노트 중에서

Cyrwheel. 원형의 오브제. 굴러가다. 타다. 돌다. 흔들리다. 소리를 내다.

단순히 움직임을 만들어내는 용도가 아니라, 그 자체가 호흡하고 생명력을 가질 수 있도록. 내가 움직임을 통해 나의 형태를 바꾸고 만들어가듯, 휠 또한 그렇게 되었으면 한다. 그렇게 움직여지는 내 몸과 휠이 만들어내는 이미지는 색다른 형태와 형식으로 무대 위에서 펼쳐질 수 있을 것이다. 일반적인 뻗은 전개 방식이 아니라, 내가 해석해낸 흔적을 위한 해체, 변형, 재조합의 과정을 무대 위에서 만들어보고자 한다. 일반성을 벗어난 형태의 움직임, 몸의 형태, 휠의 형태를 우선적인 창작의 재료로 사용한다. 그리고 난 뒤에 그것들이 미학 그 이상의 서커스로 감각될 수 있도록 만들어본다.



©디자인 오브(Aube)



©밤필름



• 초연 크레딧

연출
권해원

퍼포머
권해원

음악
이지훈(zKill)

PD
문수빈

무대 디자인
정용현(Aube)

조명 디자인
고태욱

음향 디자인
박 봉

기록영상
용자까

기록사진
밤필름

홍보물 디자인
이 함(slowslowquickquick)

후원
서울문화재단, 서울거리예술창작센터

• 공연 이력

2023년
7월 20~21일 문래예술공장 박스시어터 (초연)
10월 서울거리예술축제

2024년
8월 춘천공연예술제
10월 구미산단페스티벌
10월 서울아트마켓 PAMS초이스



특 별

3. 특별(In Its Integrity, 2024)

• 창작 개요

서커스를 통해 끊임없는 긴장 속에서
안정을 찾아가는 우리 이야기

작품 <특별>은 2024년 '서커스 상주형 지원사업' 3년차 신작으로 제작, 발표되었다. 이 작품은 정글짐이라는 구조물에 대한 탐구와 창작자의 작은 이야기에서부터 출발하는 서커스 창작을 목표로 삼았다. 그동안 정글짐 구조에 대해 호기심을 가져온 단체는 작품의 창작 과정을 통해 정글짐이 서커스 오브제로 변형 및 확장될 수 있는 지점에 대해 리서치하였다. 그 결과, 파이프와 와이어의 장력(긴장)을 이용한 안정적 형태의 구조물로서 '텐세그리티(Tensegrity)'를 도출하게 되었다. 텐세그리티 오브제는 긴장감 속의 안정성이라는 의미적 측면에서 서커스를 하는 우리의 모습과 연결될 수 있었다. 단체는 거시적인 개념이나 사회적 메시지가 아닌, 비교적 작은 이야기 혹은 개인의 사소한 이야기에서 출발하는 서커스 창작을 시도해보고자 하였다. 서커스를 하는 우리는 항상 긴장감 속에 놓이며, 그 속에서 안정성을 찾아 기예를 수행하려 노력한다. 이 같은 긴장과 안정은 서커스뿐만 아니라 서커스 예술가의 삶에서도 끊임없이 반복된다. 본 작품은 서커스를 하는 우리의 모습을 일반화된 외부의 기준에 대입하는 것이 아니라 '그저 있는 그대로(in its integrity)' 바라봄으로써 스스로 발견하게 되는 고유성과 특별함에 대해 관객과 나누고자 하였다.

작품 내에서는 두 가지 서로 다른 크기의 텐세그리티가 활용되었다. 3.4m 크기의 스테인리스 파이프로 구성된 큰 텐세그리티는 지면에서 형태가 변화하며 이동이 가능한 정글짐 구조로 활용되었다. 비교적 작은 2m 크기의 텐세그리티는 공중에 리깅되어 에어리얼 오브제로 활용되었다.



영상 _ 특별

리서치 <점선면>

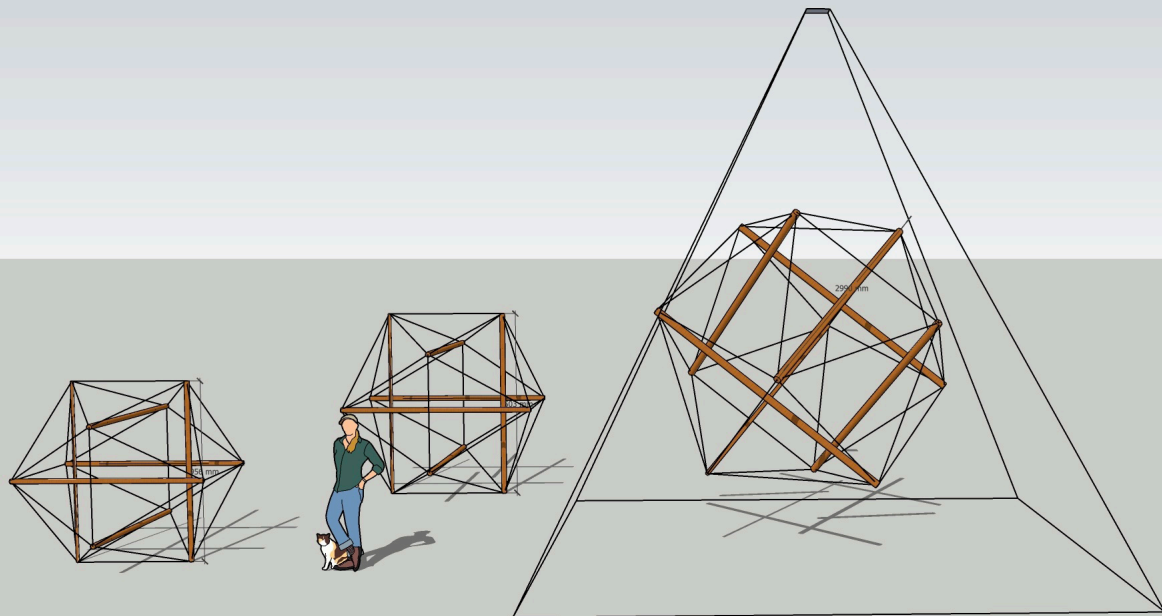
작품 <특별>의 본격적인 제작에 앞서 진행된 리서치의 제목은 <점선면>이었다. 점이 모여 선이 되고, 선이 모여 면을 이루으로써 정글짐의 형태가 갖춰진다는 점에서 정글짐은 개인의 이야기가 모여 너와 나의 이야기가 되고 우리의 이야기가 되어가는 작품의 진행 과정을 표현하기에 적합한 오브제라고 생각되었다. 이전까지 '코드세시'가 시도했던 창작작업은 대체적으로 오브제와 이미지 중심으로 시작해 거대한 개념 키워드와 메시지로 발전해나가는 방식으로 이루어졌다. 그러나 이 같은 방식에서 벗어난다면 어떤 새로운 서커스 창작 방식에 접근하게 될지 궁금해졌다. 그 결과, 이전 창작작업과는 다르게 데스크 리서치에 많은 시간을 할애하게 되었으며 창작자들 사이에서는 개인의 삶을 들여다보기 위한 질문과 답들이 활발하게 오갔다. 개인의 사소한 이야기를 맥락화하자 너무나도 많은 이야기가 테이블 위에 흩뿌려졌다. 무엇을 어떻게 시작해야 할지 엄두조차 나지 않는 방대한 카테고리의 이야기들이었다. 2023년에 시작된 리서치는 2024년 초까지 이어졌으며 그 과정에서 나온 다양한 이야기들은 결국 '서커스'라는 창작자들의 공통된 카테고리 안으로 점차 좁혀지게 되었다.

한편, 정글짐 오브제는 2023년 갑작스럽게 리서치를 통해 주 기에 도구로 결정된 것이 아니었다. 그동안 단체는 놀이터의 기구들을 보며 이미지와 구조적 아이디어를 얻었으며, 상주형 단체로 활동하면서 정글짐이라는 오브제를 활용한 작품 창작을 계속해서 염두하고 있었다. 정글짐이라는 구조는 서커스에서 사용하는 다양한 운동성(매달리다. 기어오르다. 떨어지다. 뒤집다, 균형잡다 등)을 포함하며, 이를 창작 의도에 맞추어 다양한 이미지로 변형 가능한 모듈형 구조물로 제작하여 리서치를 진행할 수 있을 거라 생각했다. 하지만 이상과 현실 사이에는 상당한 차이가 있었다. 모듈형으로 주문 제작한 정글짐은 그 형태를 바꾸기에 셋업과 철수 과정이 상당히 까다로웠고, 정글짐을 이루는 파이프가 견딜 수 있는 하중은 너무나 제한적이었으며, 결과적으로는 그 하중을 분산시키기 위해 파이프와 파이프 사이의 연결점(살)이 의무적으로 추가되어야 했다. 이는 무게의 증가, 셋업의 복잡성, 구조 변형의 어려움을 가져왔다. 그러던 중 2024년 초에 마침내 생각의 흐름을 바꾸어 육면체의 구조를 가진 정글짐이 아닌, 오래전부터 컴퓨터 하드 드라이브에 묵혀두었던 텐세그리티 구조를 꺼내게 된다.



우리는 서커스를 활용해 창작하는 단체이며 매일같이 트레이닝을 하고 기예를 연습한다. 그 연습의 과정과 공연의 과정에는 긴장이 빠질 수 없다. 서커스는 불안정 속에서 안정을 찾을 때의 긴장감으로 만들어지는 예술이다. 만약 우리가 긴장하지 않는다면 곧장 사고로 이어진다. 매일을 긴장감 속에서 살아내며 연습과 창작을 한다. 긴장감 속에서 안정성을 만들어내는 텐세그리티라는 오브제를 활용해 컨템포러리 서커스 <특별>을 창작한다.

이는 텐세그리티의 구조와도 밀접한 연관을 가질 수 있다. 텐세그리티는 파이프만으로는 구조체의 완전성을 가질 수 없다. 파이프에는 와이어가 연결되어야 하며, 이들은 장력을 통해서 서로 기대어 구조를 완성시킨다. 점이 모여 선이 되고, 선이 모여 면이 되듯, 텐세그리티의 구조 역시 각 객체들이 모여 힘의 균등한 분산을 이루어 내었을 때 비로소 완성된다. <특별>은 면으로 시작하는 작업이 아닌, 점에서 출발하여 선이 되고 면이 되는 서커스 작품이다.



©디자인 오브(Aube)

[점선면]



Jungle?
정글짐.
사다리.

집.
방-

나를 하나에 하는 서커스?

Angry Circus Man

Angry MAN

2024년의 신작 창작 방향성을 어떻게 정해야 할지 고민하던 중에 오브제에 대한 새로운 관점으로서의 접근이 필요하다고 판단되었다. 따라서 기존에 참고해온 다양한 구조물 레퍼런스를 복기하였으며, 그 과정에서 단체가 필요로 하는 정글짐의 요건을 충족시키는 6개의 파이프와 24개의 와이어로 구성된 텐세그리티 구조를 선택하게 되었다. 텐세그리티는 건축에서 무거운 다리나 건물을 짓는 공법으로 활용되는 구조이다. 구조 자체에는 다양한 형태가 존재한다. 따라서 다양한 이미지와 영상 레퍼런스를 참고하여 어떻게 텐세그리티를 설계해야 할지 그 방법을 리서치하였다. 우리가 원하는 크기와 용도로 텐세그리티를 제작하는 과정에서 파이프를 어떻게 제작할 것인지가 큰 이슈였다. 새로운 오브제를 만든다는 것은 단체, 그리고 그 오브제를 직접 몸으로 운용하게 되는 퍼포머들에게 상당한 심적 부담감을 안겨준다. 또한 그 오브제와의 관계에서 서로에 대한 믿음을 쌓아가기까지는 많은 물리적 시간이 투자되어야 한다. 오브제는 절대로 한 번에 완성되지 않으며, 이후에도 계속해서 문제를 발생시킨다.



<특별>의 첫 장면은 오브제의 활용 없이 온전히 퍼포머의 신체만을 활용한 움직임과 기예로만 구성되었다. 도구에서 벗어나 신체 중심의 움직임과 기예 활용을 바탕으로 창작을 진행하고자 하는 단체의 욕구가 있었기 때문이다. 본 작품에서는 '긴장감 속의 안정성'을 몸과 몸이 만드는 균형, 힘의 밀고 당기기, 스스로의 고유성을 찾아가는 과정 등으로 표현하고자 하였다. 객관적으로 볼 때, 기예적인 측면에서 여전히 많은 연습을 진행해야만 한다. 하지만 시작이 있어야 다음 과정도 있는 것이므로, 단체는 지속적으로 퍼포머의 신체를 활용한 타워, 듀오 아크로를 연습하고 창작에 녹여낼 계획이다.

또한 <특별>은 앞서 언급한 것처럼 텐세그리티라는 강렬한 이미지를 가진 오브제를 남겼다. 텐세그리티 오브제는 그 자체만으로 미학적인 구조물이며, 놓이는 방향성과 면에 따라 관객으로 하여금 다양한 이미지를 감각할 수 있게 한다. 또한 조명에 반사되는 텐세그리티는 별, 미러볼과 같은 이미지를 연상시키기도 한다. 텐세그리티는 앞으로 단체의 다양한 작업에 활용될 예정이다. 물론 새로운 오브제를 활용한 움직임과 기예인 만큼, 앞으로 더 많은 리서치와 연습이 병행되어야 할 것이다.

'코드세시'는 거리예술과 축제형 공연형식에서 나아가 극장형 컨템포러리 서커스 공연 창작 가능성을 모색하고 있다. 2022년부터 꾸준히 실내 공연의 기회를 마련하려 노력하였으며, 지속적인 실내 공연을 통해 실내 서커스 공연 기획 및 운영의 역량을 키워왔다. 작품 <특별>은 앞으로 단체가 지향하고자 하는 극장 서커스 공연을 실현시키는 레퍼토리 작품이 될 것이다.



• 초연 크레딧

연출
권해원

퍼포머
권해원, 최재영, 김조이혜수, 윤예은

음악
윤현로, 권해원

PD
문수빈

드라마터그
박다솔

무대 디자인
정용현(Aube)

무대 디자인 어시스턴트 및 의상
채하늘(Aube)

조명 디자인
고태욱

기록영상
용자까

기록사진
밤필름

홍보물 디자인
이 함(slowslowquickquick)

후원
서울문화재단, 서울거리예술창작센터

• 공연 이력

2024년
11월 1~2일 서울거리예술창작센터 제1취수장 (초연)

IV. 인터뷰

일시
2025년 2월 4일(화) 오전 11시 30분

장소
서울거리예술창작센터 다목적홀

인터뷰어
손옥주, 최봉민(컨템포러리 마이스터)

인터뷰이
권해원, 문수빈, 최재영(코드세시)

Q. ‘코드세시’는 인간의 본능과 감각을 탐구하기 위한 매개로 서커스를 선택했다. 많은 예술 장르 가운데 서커스를 선택한 이유는 무엇인가?

권해원(이하 ‘해원’) 무엇보다도 서커스가 가진 정직함 때문이다. 학부 시절에 연극과 뮤지컬을 전공했는데, 전공하던 와중에도 그 진실성에 대해 의문을 품었었다. 하지만 서커스를 시작하게 되면서 몸을 움직이고 땀을 흘리고 상처를 입게 되는 전 과정을 통해 인풋과 아웃풋이 굉장히 정직한 예술 장르라는 생각을 하게 되었다. 이와 동시에, 내가 연습하는 만큼 계속해서 실력이 늘어난다는 사실 또한 본능적으로 느끼게 되었다. 처음 서커스를 시작했을 당시에는 한여름에 서커스 예술가인 차정호 대표의 연습실에서 에어컨도 없이 연습했었는데, 그런 환경에서 다 함께 땀 흘리며 연습하는 시간이 쌓이다 보니까 점차 서커스의 매력에 빠져들게 되었다. 서커스는 다른 예술 장르에 비해 더욱 직접적으로 관객의 감각을 터치할 수 있는 장르라고 생각했다. 그래서 예술가로서 생존하기 위해서, 살아남기 위해서, 서커스 현장을 선택하게 된 것이다.

최재영(이하 ‘재영’) 나 또한 ‘서커스는 정직하다’라는 말에 크게 공감한다. 대학에서 연기를 전공했는데, 사실상 연기는 연습량에 비례하는 결과를 얻기 힘들었다. 하지만 서커스는 연습한 만큼 발전된 결과를 곧바로 얻을 수 있었고, 개인적으로 연기보다는 신체를 활용하는 작업에 더욱 재능이 있다는 것을 알게 되어 지금까지 서커스 활동을 이어오고 있다. 우연한 기회에 학교 선배이자 서커스 단체 ‘64J’의 대표이기도 한 박상현의 추천으로 대학 재학 중 서울거리예술창작센터에서 진행되는 서커스 워크숍을 듣게 된 후, 2021년 ‘뽀뽀업’ 프로그램에 참여한 것이 계기가 되어 서커스에 입문했다. 해원과는 ‘뽀뽀업’에서 동기로 만나게 되어 ‘코드세시’의 상주형 단체 활동 초기부터 팀에 합류하게 되었다.

문수빈(이하 ‘수빈’) 내 경우에는 대중과 좀 더 가까운 예술을 지향하기에, 극장에 찾아가지 않아도 만날 수 있는 거리예술과 축제 분야에서 활동해왔다. 그러던 중에 거리에서 하는 서커스를 만나게 되었고, 이를 계기로 서커스라는 장르가 지닌 대중 친화적인 매력을 발견하게 되었다. 서커스는 특별한 경험이나 이해 없이도 공연이 전해주는 순간의 즐거움을 오롯이 느낄 수 있는 장르이기 때문에, 예술에 대해 거리감을 가져온 사람들도 흥미롭게 관람할 수 있다. 이는 아마도 서커스에는 인간의 감각적인 부분을 터치하는 요소가 포함되어 있기 때문일 것이다. 개인적으로 ‘코드세시’의 <해원(解願)>이라는 작품이야말로 그런 특징을 보이는 공연이라고 생각해왔는데, 마침 단체의 대표인 해원과 연락이 닿아 ‘코드세시’의 작업에 함께 하기로 했다. 단체의 방향성을 정리해가며 본능과 감각, 서커스 사이에서 고민을 이어가고 있다.

Q. ‘코드세시’의 서커스가 보이는 가장 큰 특징 중 하나는 바로 서커스 장치의 개발과 운용이라고 할 수 있다. 이때의 장치는 단순히 기예를 위한 도구가 아닌, 예술적 파트너로서 발전되어왔다는 점에서 중요하다고 할 수 있겠는데, 3년간의 상주형 단체 기간 동안 ‘코드세시’만의 방식으로 새로이 개발한 장치 및 운용방식이 있다면 무엇인지 소개 바란다.

해원 새로운 장치로서의 서커스 오브제를 만드는 데 있어서, ‘이것을 접하게 되는 관객이 혁신적으로 느꼈으면 좋겠다’라는 생각을 전제하지는 않는다. 그보다는 단지 우리 단체의 자체적인 필요에 의해서 만드는 것 같다. 우리가 하고자 하는 움직임이나 이미지를 바탕으로 작업을 이어가다 보면, 그 결론으로 오브제가 도출되는 것이다. 장치를 개발해서 특허를 내야겠다는 생각보다는 작품에 어울리는 기성 오브제의 확장된 개념이라고 생각하며 오브제 개발을 해 나간다. 예를 들어, 상주형 단체 지원사업 첫해에 발표한 <돌아버리겠네>에서는 회전 오브제와 비대칭 바퀴 오브제를 사용한 바 있다. 초기 리서치 단계에서는 기성 사이즈의 ‘저먼휠’만을 활용했었는데, 상주형 단체가 되어 본격적인 제작 단계에 들어가면서 여기에 좀 더 큰 회전을 구현해낼 수 있는 오브제가 추가되는 게 좋겠다는 판단이 들었다. 마침 퍼포머로 참여하는 재영이 ‘차이니스폴’을 탈 수 있었기 때문에, 이를 활용해 폴과 바퀴가 결합하는 방식의 새로운 오브제를 개발하게 되었다. 그게 바로 <돌아버리겠네>에 등장하는 비대칭 형태의 바퀴 오브제이다. 지원사업 2차년도에 발표했던 <흔적>에서는 ‘씨어휠’을 분해해서 개별적인 조각들을 새로운 형태로 쌓아 올린다가나, 간결한 형태로 제작한 사운드 장치를 휠에 부착해 만든 ‘사운드휠’을 기예 도구로 활용하는 등의 방식으로 서커스 오브제 실험을 이어나갔다. 마지막 3차년도에는 ‘텐세그리티’¹ 오브제를 중심으로 하는 작품 <특별>을 발표했다. 본래는 놀이터의 정글짐 구조를 바탕으로 오브제를 제작하려고 했으나, 제작 과정 중에 여러 문제점이 발견되어 결국 정글짐 구조에 비해 단순한, 그로 인해 조립과 해체 또한 비교적 순조로운 텐세그리티 구조물을 제작하게 되었다. 실제 작업을 해보니 단순한 구조물일수록 이를 활용해 시도할 수 있는 움직임이 훨씬 더 많아진다는 것을 알게 되었다.

재영 위에 언급한 오브제들은 우리가 처음으로 만들어낸 오브제인 만큼, 우리에게도 당연히 낯설 수밖에 없었다. 그럼에도 연습 시간이 쌓여갈수록 오브제에 대한 기예의 숙련도도 자연스럽게 함께 올라가기 때문에, <돌아버리겠네>의 경우처럼 <특별>에 등장하는 오브제 또한 많이 운용하다 보면 그로부터 점차 흥미로운 움직임들이 도출되지 않을까 싶다.



©이상민

1 (편집자 주) 텐세그리티란 'TENSION(긴장)'과 'INTEGRITY(온전한 결합)'의 합성어로, 막대들이 서로 접촉하지 않고 오로지 장력을 주는 요소(끈이나 줄 등)로만 연결되는 구조를 뜻한다. 다시 말해, 오브제가 지닌 압축과 장력이라는 물리적 특성을 동시에 이용함으로써 구조의 안정성을 유지하게 되는 것이다.

Q. 컨템포러리 서커스의 특징 가운데 하나는 바로 퍼포머 역할의 다변화라고 할 수 있다. 다시 말해, 퍼포머가 단순히 기예의 완결성만을 선보이거나 연출가의 아이디어를 구현해내는 수단으로만 기능하는 수동성에서 벗어나 협업의 주체로 거듭나는 것이다. 그런 점에서 컨템포러리 서커스를 지향해온 ‘코드세시’의 관점에서 바라볼 때 서커스 퍼포머의 역할이란 무엇인지, 그리고 서커스 퍼포머와의 협업 과정은 실제 어떻게 진행되는지도 궁금하다.

해원 ‘코드세시’가 원하는 퍼포머의 조건은 단순히 높은 수준의 기예 수행 능력을 뜻하지 않는다. 그보다는 창작 과정 전반에 대한 높은 이해가 필요하다. 작품 제작 환경 내에서 어떤 움직임이 가능한지, 오브제와 어떻게 관계하면 좋을지 함께 상상하며 스스로없이 이야기 나눌 수 있는 퍼포머를 선호한다. 창작 과정을 온전히 함께 나눌 수 있는, 창작자로서의 퍼포머가 필요한 것이다. ‘나는 이런 걸 좋아한다’, ‘나는 이렇게 움직일 수도 있다’, ‘이 부분을 넣어 장면을 구성해보는 게 어떨까’ 등등 다양한 의견을 제시함으로써 서로가 서로에게 인풋을 줄 수 있도록 말이다. 어쨌든 서커스는 장르 특성상, 연출가나 안무가의 능력보다는 작업에 참여하는 퍼포머 개개인의 능력치가 높아야만 전반적인 작품성이 높아질 수 있는 것 같다.

수빈 ‘코드세시’의 창작 방식을 살펴보면 자연스럽게 그런 조건을 지닌 퍼포머를 선호할 수밖에 없는 것 같다. 단순히 연출가의 일방적인 요청에 따라 특정 동작을 이렇게 혹은 저렇게 해 보이는 방식으로 작업이 이루어지지 않기 때문이다. 특히 단체가 새로이 개발한 오브제에 퍼포머 개개인이 직접 접근해나가며 각자 수행할 수 있는 움직임의 찾아야 하기 때문에, ‘코드세시’의 작업에는 적극적으로 자신의 의견을 공유할 수 있는 퍼포머가 함께 해야 할 것 같다. 또한 ‘코드세시’라는 단체명에도 ‘발칙한(sassy)’이라는 의미가 담겨 있듯이, 의견을 공유할 때 다른 멤버들에게 자신의 생각을 스스로없이 전할 수 있는 퍼포머라면 단체의 작업에 더욱 적합하지 않을까 싶다.

Q. ‘코드세시’의 목표 중 하나가 바로 극장공연의 활성화이며, 실제 상주형단체 기간 동안 다수의 작품을 극장에서 발표한 바 있다. 서커스를 수행하는 공간으로 극장을 주목하게 된 이유가 무엇인지 궁금하다. 또한 극장이라는 공간이 ‘코드세시’의 작품창작에 미치는 영향에 대해서도 듣고 싶다.

해원 이 부분은 무엇보다도 가치에 대한 문제인 것 같다. 이제는 우리가 하는 작업의 가치를 인정해주는 사람들을 만나고 싶다. 그저 공연이 주어져서 보는 게 아니라, 자기 스스로의 필요와 관심에 따라 공연을 보기 위해 공연장을 찾는 관객이 필요하다. 내가 처음 거리예술을 시작했던 이유가 당시에는 극장공연이 폭력적이라고 느꼈었기 때문이다. 어린 생각에, 극장 안에 갇힌 채 공연이 끝날 때까지 자리를 떠날 수도 없다는 점이 너무나 억지스럽게 느껴졌다. 그에 반해 거리 공연은 남녀노소 누구에게나 열려 있는 것이어서, 불특정 다수가 와서 공연을 볼 수 있는 지극히 공평한 환경이라는 생각이 들었다. 하지만 시간이 지나면 지날수록, 편하게 보고 언제든지 떠날 수 있는 거리 공연과 내 시간과 돈을 들여 찾아가야만 볼 수 있는 극장공연을 대하는 관객의 시선이 분명 다르다는 점을 깨닫게 되었다. 또한 거리라는 공간에서 이루어지는 서커스 창작이란 많은 변수와의 싸움이며, 그로 인해 서커스가 가진 미학을 많은 부분 포기해야만 한다는 것을 알게 되었다. 따라서 극장형 공연 제작을 통해 서커스가



가진 미학에 집중하는 것이 단체의 활동을 지속하며 단체의 창작 방향성을 강화하는데 더욱 이롭게 작용할 것이라 생각했다. 늘 이야기하는 바이지만, ‘코드세시’의 주요 창작목표 중 하나는 바로 관객에게 서커스를 단순 오락이 아닌, 공연예술로서 인식시키는 것이다. 이를 위해서는 좋은 작품을 창작하고 발표하는 게 급선무이니, 극장으로 들어가 관객에게 아름다운 서커스 공연을 선보이고 싶다.

재영 내 생각에 ‘코드세시’의 온전한 매력은 극장에서 차분히 볼 때 더욱 진가를 발휘하는 것 같다. 그러다 보니 같은 공연이라 할지라도 야외에서 발표할 때와 극장에서 발표할 때의 반응이 다를 수밖에 없다. 퍼포머로 참여하며 느낀 점을 말하자면, 예를 들어 <돌아버리겠네> 공연을 실내에서 선보일 때와 실외에서 선보일 때 내가 하는 연기의 방식 자체가 달라지는 것 같다. 실외 공연의 경우에는 관객의 이목을 끌기 위해 나도 모르게 좀 더 과장되게 움직이는 경향이 있는데, 극장에 들어가 공연을 하면 결코 의도한 건 아니지만 호흡이나 움직임에 대해서 훨씬 더 섬세하게 신경을 쓰게 된다. <돌아버리겠네>라는 작품의 경우 그런 섬세한 요소들을 포착하면 좀 더 폭넓은 이해가 가능하다고 생각하는데, 야외의 경우에는 환경적인 조건상 그런 섬세한 부분의 포착보다 동적인 움직임에 초점을 맞추게 되지 않나 싶다. 이런 시간과 경험이 쌓이다 보니 개인적으로는 ‘코드세시’가 지향하는 공연 장소로서 실내 공간이 필수적이라는 결론에 도달하게 되었다.

수빈 PD로서 ‘코드세시’의 활동을 곁에서 지켜본 결과, 어쩌면 ‘코드세시’의 작품이야말로 극장이 제공하는 보다 집중된 환경에서 그 의미가 좀 더 잘 파악될 수 있지 않을까 싶다. 또한 실내 공간이 주는 조건 속에서 단체가 구축해온 표현의 스펙트럼도 좀 더 넓어질 수 있을 것 같다. 그런 점에서 극장형 공연 제작을 이어갈 필요가 있어 보인다. 그럼에도 다른 한편에서 보자면, 오브제가 지닌 특징 등을 고려해 볼 때 거리에서 작품을 발표할 때 나타나는 ‘코드세시’만의 매력이 있는 것도 분명한 사실이다. 따라서 작품 초연을 실내공연형식으로 진행한다고 하더라도, 거리공연형식의 창작 또한 지속해나가고자 한다.

Q. 3년간 이어진 상주형단체 기간은 작년으로 마무리되었고, 이제 그 이후의 시간이 펼쳐지게 된다. 앞으로의 계획에 대해 듣고 싶다.

해원 '서커스 상주형 지원사업'은 특성상 리서치 진행과 작품 제작 과정 모두를 보장한다는 이점이 있다. 만약 리서치를 진행한 결과, 불가능한 시도라는 판단이 들면 작업의 방향성을 보다 자유롭게 변경할 수 있는 것이다. 그런 점에서 이전보다는 더욱 과감하게 우리가 원하는 서커스 실험을 실행할 수 있었던 것 같다. 이처럼 지난 3년을 보내며 리서치와 제작이 순환되는 방식의 작업 루틴을 구축했으니, 앞으로도 가급적 이 구조를 유지해나가고 싶다. 또한 매년 신작 1편씩 발표하는 것을 목표로 삼고 있다. 오브제와 관련해서는 새로운 오브제의 개발보다는 기존의 오브제를 새로운 방식으로 운용할 수 있도록 훈련과 연습을 이어갈 계획이다. 더 나아가 궁극적으로는 우리만의 작품을 통한 팬덤을 형성해나가고 싶다. 이를 통해 새로이 서커스를 시작하려는 분들에게 서커스 작품 창작이란 무엇인지 널리 알리고 싶다.



V. 리뷰

남지수(연극평론가)

어떤 특별한 균형에 관한 사유 - 코드세시, <특별(In its integrity)>

어둠이 무겁게 내려앉은 무대, 묵직한 타악 사운드 속에 희미한 조명이 네 명의 퍼포머를 비춘다. 이들의 움직임은 쉽지 않아 보인다. 퍼포머의 몸은 튕기고 밀리고 굽혀지고 쓰러지고 무너진다. 보이지 않는 어떤 힘에 저항하는 듯한 몸짓들은 실패를 거듭한다. 그러다 무대 앞에 놓인 운동복을 입은 후 퍼포머의 움직임이 달라지기 시작한다. 몸들은 자유롭게 운동하고 움직임은 유연하게 프리징되며, 몸과 몸이 더해지고 포개지면서 입체감과 부피감을 드러내는 어떤 형상이 만들어지기도 한다. 이제 퍼포머들은 초크가루를 묻히고 아크로바틱을 시도한다. 옷을 입은 장면은 어떤 캐릭터를 수행하기 위한 것이 아니라, 서커스 퍼포머 상태로의 진입을 준비하는 어떤 제의적인 행위에 가까운 것이다.

이 공연에서 단연코 가장 주목된 요소는 옷을 입은 퍼포머가 무대 뒤 어둠 속에서 들고나오는 거대한 텐세그리티이다. 조명을 받아 반짝이며 등장하는 대형 텐세그리티는 마치 놀이터에 있는 정글짐의 형상을 닮아있다. 삼각형의 면들이 불규칙하게 접붙여진 텐세그리티는 흔들거리는 불안감을 드러내지만, 동시에 매우 탄력적이고 유연하게 퍼포머의 움직임을 지탱하는 놀라운 균형감 역시 보여준다. 팽팽한 긴장/불안의 상태 속에서 균형/안정을 보여준다는 의미의 텐세그리티(tension+integrity)는 그 자체만으로 충분히 흥미로운 오브제인데, 그것이 움직이고 이동하고 부딪히고 흔들리면서 보여주는 물질의 운동성은 긴장과 균형의 감각을 더욱 강렬하게 전시하기 때문이다. 특히 이번 공연을 위해 코드세시가 개발한 텐세그리티는 매우 가벼운 성질의 폴과 줄의 장력을 활용해 만들어진 것인데, 그것이 접혔다 펼쳐지는 회복의 탄성력이 퍼포머들의 경쾌하고 날렵한 움직임과 너무나도 잘 어우러지는 듯 보였다.

텐세그리티 원리를 활용해 개발된 정글짐 오브제는 이 공연에서 활용되는 주요한 오브제일 뿐만 아니라 핵심적 테마이다. (공연안내에 따르면) 작품은 긴장과 균형을 오가는 서커스 퍼포머의 삶의 서사에 기대고 있다고 밝힌다. 구체적인 사건이나 갈등을 이야기하기보다는 서커스 퍼포머로서 겪고 인내하는 어떤 감정적인 것들, 예를 들어 “나를 화나게 하는 것”, “나를 방해하는 것”, “타인이 바라보는 시선”과 같은 이야기를 담아내고자 한 것이다. 공연은 퍼포머들이 옷을 입고 정글짐 형상의 텐세그리티를 활용해 본격적인 움직임을 보여주는 장면에서 이러한 서사를 풀어내고자 의도한 듯 보이는데, 새로운 오브제를 다루고 익히는 움직임을 보면서 이러한 서사를 드문드문 감각하게 된다.

그런데 서커스 퍼포머로서의 삶을 이야기한다는 것은 지극히 개인적인 동시에 매우 특별한 것이다. 바로 훈련의 과정 동안 늘 긴장과 불안으로부터 자유로울 수 없는 서커스 퍼포머로서의 몸이 갖는 특별한 몸성 때문이다. 바로 이러한 지점에서 텐세그리티의 물질성과 퍼포머의 몸성은 ‘특별’하게 조응한다. 불안 속의 안정감 또는 긴장 속의 균형감을 보여주는 텐세그리티는 완벽한 밀당의 평형상태 보여주는 것이라는 점에서, 공연

<특별>은 밀고 당김, 버팀과 이동, 상승과 추락, 정지와 회전, 단단함과 유연함 등을 보여주는 일련의 대조적 움직임을 통해 어떤 특별한 균형(In its integrity)을 몸으로써 사유한다.

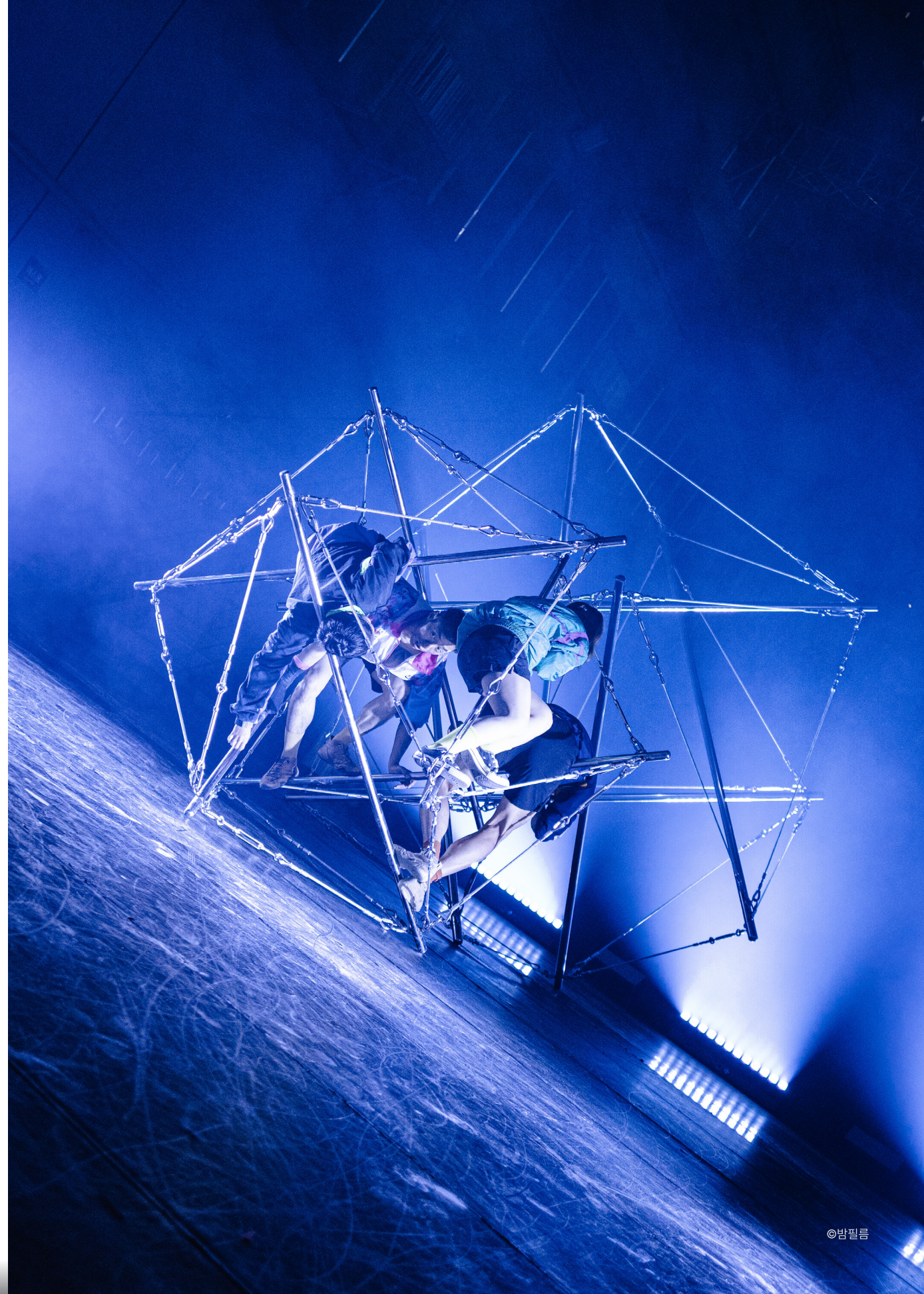
퍼포머들은 놀이터 정글짐 크기만큼 큰 텐세그리티를 넘나들고 매달리며 움직임을 수행한다. 팽팽히 당겨진 줄 사이를 마치 스파이더맨처럼 유연하게 넘나든다. 텐세그리티는 매우 가벼워 보이는 구조물이지만 퍼포머들이 한 곳에 물려있어도 흔들리지 않는 놀라운 균형감을 자랑한다. 솔로 퍼포먼스에서 듀엣, 트리플, 콰르텟으로 움직임이 확장되고, 움직임 시퀀스 속도가 빨라지면서 장면에 역동성이 더해진다. 그리고 불연속적인 박자와 속도로 호흡을 맞추며 사방에서 텐세그리티를 가로지르는 퍼포먼스로 리드미컬한 장면이 만들어지기도 한다.

대형 텐세그리티를 다루는 퍼포먼스가 끝나면 이것의 반 정도 되는 사이즈의 소형 텐세그리티가 등장한다. 두 개의 구조물이 나란히 놓인 짝 찬 무대는 그 자체로 어떤 압도적인 인상을 줄 뿐 아니라 기하학적 조형성의 아름다움이 느껴지기도 한다. 두 개의 텐세그리티는 양옆으로, 앞뒤로, 위아래로 배치되면서 장면과 움직임이 다양하게 구성된다. 그중 대형 텐세그리티가 놓여있는 위로 소형 텐세그리티가 행잉되고 소형 텐세그리티가 빠르게 회전하는 장면은 마치 어둠의 공간 속 무중력 상태로 떠 있는 듯한 이미지, 어떤 황홀경의 이미지로 감각되는 화려한 절정의 장면을 보여준다. 그리고 그 순간, 텐세그리티 안에서 중심을 잡고 버티고 있는 퍼포머의 어떤 고독감과 치열함이 포착된다. 두 개의 텐세그리티를 활용한 장면들은 시각적으로 압도하며 몰입을 극대화시킨다.

이 공연을 위해 코드세시가 개발한 텐세그리티는 질료와 형상의 감각적 차원에서 매우 흥미로운 오브제였다. 이것을 개발하기까지 많은 노력과 리서치가 있었겠다는 생각이 든다. 그런데 개인적으로 소형 텐세그리티의 경우 그 크기를 좀더 줄여서 제작했다면 어땠을까 하는 아쉬움이 있다. 대형과 소형 텐세그리티 사이에 확연한 차이가 발생하면 움직임의 형태도 더욱 대조적으로 구현되지 않았을까 하는 생각이 드는 것이다. 예컨대 사이즈를 더욱 줄인 소형 텐세그리티를 제작했다면 퍼포머의 움직임이 좀더 챌린징하게 보일 것이고 (기술에 있어 실수가 더 잦을 수 있다는 한계가 있다 하더라도 말이다), 두 오브제를 병치한 효과 역시 더 강렬하게 구현되지 않았을까. 두 텐세그리티는 무대를 꽉 채운 스펙터클로서는 강렬하지만, 그것을 다루는 퍼포머의 움직임이 다르게 감각되지는 않았다는 점은 이 특별한 공연의 사유에서 다소 아쉬운 지점으로 남는다.

남지수

현장에서는 연극평론가이자 드라마투르그로 활동 중이며,
학교에서는 연극과 희곡을 가르치고 있다.



코드세기

발행처 서울문화재단
02589 서울특별시 동대문구 청계천로 517
www.sfac.or.kr

ISBN 979-11-94034-16-2(03680)

사업 총괄 서울문화재단 서울거리예술창작센터

기획 및 편집 손옥주, 최봉민(컨템포러리 마이스터)
제작 프로듀서그룹 도트

디자인 파िका
인쇄 효성문화
자료제공 코드세기, 서울문화재단

© 서울문화재단
본 출판물은 서울문화재단 서울거리예술창작센터에서 주관하는
‘서커스 창작지원사업 - 서커스 상주형’에 선정된 ‘코드세기’의 지난
3년 간의 창작 활동을 바탕으로 제작되었습니다.
본 출판물의 저작권은 해당 작가, 서울문화재단, 그리고
프로듀서그룹 도트에 있으며 수록된 사진 및 이미지 자료의
저작권은 코드세시에게 있습니다.
본 저작물은 저작권법의 보호를 받으며, 전체 또는 일부를 발행인의
허가 없이 무단으로 사용할 수 없습니다.

프로듀서그룹 도트 x 컨템포러리 마이스터

‘프로듀서그룹 도트’는 연극, 무용, 거리예술,
서커스 등 다원예술 분야에서 축제, 공연 제작,
해외 투어, 국제 네트워크 기획 등 폭넓은 경험을
쌓아온 프로듀서 콜렉티브이다. 예술과 사회의
연결을 중요하게 여기며, 동시대적 이슈와
실험적 창작을 탐구한다.

2019년 프로듀서 최봉민과 공연학자
손옥주는 리서치 콜렉티브 ‘컨템포러리
마이스터(Contemporary Meister)’를 결성,
‘노동’이라는 키워드를 중심으로 일상의 움직임에
나타난 서커스의 본질을 연구하기 시작했다.
서커스를 단순한 곡예가 아닌 사회적·철학적
질문을 담은 예술로 탐구하며, 다양한 서커스
전문가들과 협업해 신체성과 기예의 개념을
확장해나가고 있다. 현재, 서커스를 특징짓는
즉흥성과 공동체적 요소를 동시대적 관점 안에서
재해석하며 새로운 공연 형식 및 담론의 가능성을
모색하고 있다.



코드.세시
CODE. SAS5Y