

현실과 실재 사이를 사유하는 작가 이진준

이정아 (아르코 임대 프로젝트 매니저)

*** 올해 5 월부터 시작된 아르코 미술관의 작가 지원 프로그램인 임대 프로젝트 입주 작가로 선정되신 점과 아울러 이번에 '아트 씨어터(Art Theatre)' 프로젝트의 성공적인 운영과 첫 개인전 <영상 설치 개인전 - 역할 놀이>의 오픈을 축하드립니다. 이번 프로젝트를 관통하는 '역할 놀이'의 의미에 대해서 말씀해 주시겠습니까? 그리고 그간 참여하신 그룹전과 다르게 이번 첫 개인전에서 주안점을 둔 점이나 의미를 찾는다면 어떤 점들이 있을까요?**

제가 한 의제나 문제에 대해 정확하게 의심 없이 말할 수 있는 시점이 되면 개인전을 하겠다고 결심을 했었는데 이제 그런 시점이 온 것 같습니다. 그리고 아르코 임대 프로젝트가 정말 필요한 시점이었습니다. 따로 다른 작업실이 없어서 배우오디션 할 장소도, 배우들 연습할 장소도, 스텝들 회의 장소도 변변히 없었습니다. 그래서 정말 필요했던 공간이었고, 마침 기회를 주셔서 감사하게 생각합니다. 기존의 방송, 영화, 광고와 다르게 원채널 비디오만이 가지고 있는 유니크한 점이 분명히 있습니다. 제 영상작업 대부분은 좀 긴 편인데, 이러한 영상들을 관객들에게 보여주기 위해서 형식적으로 아트 씨어터(Art Theatre)를 만들었습니다. 극장 형식을 취하면 관객들도 비디오 작품을 서서 혹은 지나가면서 보는 것이 아니라, 영화관에서와 같이 차분히 앉아서 감상할 마음의 준비를 합니다. 상영시간표에 상영시간을 공지하고 팝콘을 팔면서 적극적으로 영화관 개념을 주면 작품을 적극적으로 감상하러 오겠구나하고 생각해서 아트 씨어터라는 타이틀로 극장 개념을 도입하였습니다. 다큐멘터리 작업 및 기존의 작업을 해오면서 기본적인 저의 태도는 추상적인 이미지를 만들어 내더라도 팩트에 근거하는 것입니다. 예를 들어, 한국의 근현대사, 동시에 지금 우리 사회의 팩트들을 작업에서 풀어내고 있습니다. 그런 작업을 꼭 해 오면서 예술가가 작품을 가지고 세상과 투쟁하고 대결을 하지만 유희적으로 풀고 싶었습니다. 그런 측면에서 아이들이 소꿉장난 할 때 엄마, 아빠 역할 놀이를 하는 데에 주목하였습니다. 여기서 좋게 얘기하면 아이들이 교육을 받는 것이고, 나쁘게 말하면 사회화된다는 것을 발견했습니다. 사회화되는 것을 다른 말로 하면 사회의 한 도구로서 어떤 역할을 하게끔 강요되는 부분이 있다는 것이죠. 소꿉장난하는 것을 보면 전형적인 엄마, 아빠가 어떤 것인지 은연중에 알고 있습니다. 그런 것을 유치원에서 가르치고, 또 더 많은 것을 미디어가 가르칩니다. 방송, 영화, 광고 등 우리가 노출되어 있는 어떤 미디어든 각자 역할이 뭔지 가르쳐 주고 있습니다. 각자 직업에 있어서도 그 전형을 계속 암묵적으로 강요하고 있죠. 그런 전형을 만듦으로써 각자의 개성은 사라지고 각자가 가지고 있는 꿈이나 영혼들이 알게 모르게 조금씩 잠식당하고 있는 것 같다고 보고 그런 점에 대해 작업으로 풀어 보고자 했습니다.

* 구체적인 영상작품 이야기를 하자면, 근래의 <지하철>, <Flagflower> 시리즈, <A to Z> 시리즈, <인터뷰>, <오디션> 시리즈 등의 영상작업에서도 예전의 작업과는 또 다른 방식으로 우리 사회체제 내 권력 작용이나 기존 체제의 부조리와 모순 등에 대한 비판과 저항의 끈을 놓지 않고 있습니다. 최근작들이 과거의 작업과 차별화되는 지점이 있다면 어떤 점인지 궁금합니다. 또한 작업에 이러한 문제의식을 풀어내기 위해서 특별히 문제 제기를 하고자 하는 영역이 있다면 무엇인지, 어떤 방식으로 모니터링을 하시는지요?

저에게 있어서 몇 가지 중요한 작업들이 있습니다. 그 중에서 <Insomnia>를 들 수 있습니다. 저는 실제로 불면증을 심하게 앓았고, 눈이 약해서 낮에는 햇볕을 잘 볼 수 없기 때문에 실내에서 블라인드를 드리웁니다. 한번은 바람에 나부끼는 블라인드를 보면서 바람에 블라인드가 창에 부딪치는 소리마저도 굉장히 두렵다는 생각이 들었습니다. 바깥세상, 즉 외부 환경에 대한 두려움인 것이죠. 거기에 맞설 것인가, 피할 것인가, 적응할 것인가, 도망갈 것인가 등등 고민들이 생겼습니다. 그리고 생각보다 우리 사회의 보이지 않는 강압적인 억압이라는 것이 가까운 곳에 있다는 생각이 들었습니다. 창문이 가지고 있는 메타포와 낮에 내린 블라인드의 상징과 나의 경험과 빛이 가지고 있는 서정적인 풍경에다가 미니멀한 음악들을 삽입시켜서 광고 이미지 형태로 3 분 정도로 제작한 것입니다. 불면증을 앓는 사람의 심정에 대해 공감을 이끌어내고, 창이라는 메타포가 주는 의미를 전달하고, 서정성 속에 폭력들이 숨겨져 있을 수 있다는 것, 부드럽고 웃고 있는 사람한테 상처가 더 많을 수 있다는 것, 보이지 않는 사회적 아픔을 감추기 위해서 더 많은 치장을 한다는 것, 이런 이야기들을 전달하고 싶었습니다. 그 작품을 하면서 지금 하는 작업들에 대한 확실한 태도를 갖게 되었구요. 이런 방식으로 하되 좀더 적극적으로 풀자고 생각했습니다. 그런 의미에서 <Insomnia>는 제게 중요한 작업입니다.

* <Flagflower>시리즈는 역사, 문화, 사회적 의미를 담고 있어 한 나라를 이해할 수 있는 중요한 수단이자 정치 이데올로기, 한 국가의 현존 질서, 권위 등의 상징물이기도 한 국기를 이용하여 그것과 비교적 상반된, 아름다움의 상징인 꽃이 만개하는 모습을 만화경 형식의 영상으로 제작한 점이 흥미롭습니다. 두 상반된 요소를 매치시키게 된 이유와 작업에 대한 설명을 좀 더 듣고 싶습니다. 앞으로 어떤 나라의 국기를 선택할지도 궁금하구요.

만화경 작업의 계기가 된 것은 걸프전 뉴스중계를 보았을 때입니다. 미디어가 갖고 있는 파워가 느껴졌죠. 모든 사람들이 마치 쇼를 보듯이 걸프전 중계를 보았습니다. 그 때 전투조종사가 현장에서 폭탄을 떨어뜨린 후, 그 모습을 보고 하는 말이 '아름답지 않느냐?'였는데, 굉장한 충격이었습니다. 저 아래쪽 세계는 보이지 않고 불꽃만이 보이기 때문에 아름답다고 이야기하는데 비행기에서 보이지 않는 그 이면을 보면 얼마나 끔찍한 일이 벌어지고 있었겠습니까. 그런데 미디어는 위의 상황만 보여주고 있었죠. 그래서 이러한 국가권력을

상징하는 것이 무엇인지 찾다가 국기에 주목하게 되었습니다. 저는 국기를 바라볼 때 어린 시절 국기에 대한 맹세가 떠오릅니다. 저로 하여금 긴장되게 하였습니다. 국기를 태워도 안 되고, 국기를 밟아도 안 되었습니다. 그래서 국기를 가지고 장난을 치고 싶었습니다. 긴장시키는 이런 국기를 가지고 역설적으로 아름다운 것을 만들기로 했고, 조합해서 꽃을 만들어 보니까 예뻐했습니다. 그 이면에 숨겨진 국가권력을 내가 오히려 역설적으로 예쁘게 보여주리라 생각했습니다. 마치 터치는 폭탄을 보고 아름답다고 말하는 상황을 상기시키면서 보여주자고 생각하고 <Flagflower> 시리즈를 만들게 되었습니다. 앞으로는 동북아 4 강(미국, 러시아, 중국, 일본)을 옆두에 두고 있지만 국기를 구하는 대로 가능하면 모든 국가를 다 하고 싶습니다. 작은 국기는 효과가 없고 큰 국기를 구해서 만들 겁니다. 전시 초대받은 나라에 갈 때마다 제작할 수도 있을 것 같습니다.

*** <지하철>에서는 밀폐되어 있기도 하면서 아주 퍼블릭 한 장소인 전철 안을 갖가지 일탈적 상황이 펼쳐지는 무대로서 상정하고 있습니다. 여타 공적인 장소와 다르게 전철 안이 가지고 있는 특징이 있다면 무엇인지 그리고 선택하신 이유를 알고 싶습니다. 촬영 방식에 있어서도 일반적으로 볼 수 있는 줌인/줌아웃 등의 카메라 워크가 없습니다. 거의 모든 조작을 배제하고 줄곧 고정하여 아주 건조하게 촬영 하신 이유가 있다면 말씀해 주시겠습니까?**

예전부터 창문이나, 계단과 같은 매개공간을 종종 작업에 등장시키거나 이용해왔습니다. 지하철의 열량 한 칸 한 칸은 다른 교통수단에 비해 상당히 공공적이라고 생각합니다. 차장이나 버스 기사, 비행기 조종사나 스튜어디스가 있는 다른 교통수단과 다르게 이 공간에서는 누구나 동등한 입장이죠. 누구나 표를 내고 들어갈 수 있고 역과 역을 지나는 동안 가장 공공적인 장소가 되는 것입니다. 역과 역 사이에서 정해지지 않은 장소이기도 하지요. 그러한 장소에서 공공의 익살을 부리고 싶었습니다. 그곳을 무대로 삼아 연극배우를 투입시켜서 소소한 일탈들을 행하게 하고, 승객들의 반응을 관찰, 촬영하였습니다. 일종의 몰래 카메라로 인식할 수도 있지만 몰래 카메라는 비정상적인 상황에 대해서 일반인들이 어떻게 반응을 하는가에 초점을 두고 있기 때문에 일반인들의 반응을 예의 주시하고 카메라가 거기에 따라갑니다. 이에 반해 <지하철>은 몰래 카메라가 가지고 있는 흥미 위주의 장면을 보여주는 것이 아니라, 이 공공의 공간에 정직하게 카메라를 세워놓고 '일어날 수 있는 일'이 벌어지는 데에 주안점을 두고 그것을 관찰하되 관객들을 괴롭히거나 피해를 주는 것이 아니었으면 했습니다. 그래서 음주상태나 고성방가, 늦은 밤 시간의 촬영을 피하는 등 몇 가지 규칙을 정해 놓고 진행하였습니다. 용인할 수 있는 범위 내에서 일탈 상황을 연출하였습니다. 그러나 예상보다 많은 사람들이 이런 상황에 대해서 대수롭지 않게 받아 들였습니다. 지하철을 이용하는 대다수가 서민층인데 이 사람들은 지하철에서 이동하는 동안 휴식을 취하거나 사색에 빠져있든지 잠을 잡니다. 그래서 그런지 대부분이 관심을 갖지 않더군요. 우리 사회가 그만큼 주변에 별로 관심이 없다는 것을 보여줄 수 있기를 지하철에서 기대하게 되었습니다.

* <A to Z>시리즈에서 한국적인 색채, 선과 형태가 집결되어 있는 고궁에서 영문 알파벳 형상을 채집하여 단어를 조합하시는 작업을 하셨는데요, 단순히 보았을 때, 서로 이질적인 문화적 요소를 매치시켜 흥미로운 지점을 생성시킨다는 측면에서 <Flagflower>와도 맥을 같이 하는 것으로 읽힙니다. 다른 문화의 언어 즉, 영문 알파벳 채집을 위해서 한국적이고 역사적인 장소를 택하신 계기가 있다면 말씀해 주시겠습니까? 그리고 이 작업이 가지는 의미에 대해서 설명해 주세요.

<A to Z>를 위해 6 개월 전에 고궁에서 알파벳을 찾아 다녔습니다. 26 개의 알파벳을 찾는 과정에서 실패를 많이 하면서 오랜 시간이 걸렸습니다. 평소에도 고궁에 자주 놀러 가는데, 예전엔 그 곳에 조선중앙총독부건물이 있었습니다. 그 건물이 박물관으로 쓰였던 때에도 가고, 없어지고 나서도 갔었습니다. 그러다가 우연히 어떤 다큐멘터리를 보았는데 1945 년도에 해방이 되고 나서 그 건물에 일장기가 내려가고 성조기가 올라가는 것입니다. 그런데 그 날이 정확한진 모르겠지만 하필 일제로부터 해방했음을 기념하는 날이었어요. 국가의 최고 중앙기구가 있는 곳에 일장기가 내려가고 성조기가 올라 간 것이고, 그 기관은 고궁 앞에 있었죠. 당시 중앙정부에 있는 사람들은 친일세력을 다시 기용하는데 그럴 수밖에 없었다고 생각합니다. 왜냐하면 그 사람들은 진정 한국사회의 입장에서 한국사회를 관찰하고 싶었던 것이 아니라, 자신들이 보기에 어떻게 이 사회를 미국식 자본주의와 민주주의를 이식시킬 것인가 그리고 소련과 이데올로기적 경계를 어떻게 만들 것인가가 관건이었기 때문에 아마 그 당시 그렇게 정책들을 펼 수밖에 없었을 겁니다. <A to Z>에는 '우리는 어디에 있고, 어디로 가는가?(Where are we, where to go?)'와 동시에 '그들은 그들이 보고 싶은 것만 본다'라는 부제가 있는데, 누구나 다 마찬가지로 생각합니다. 우리가 어떤 것을 볼 때 보고 싶은 것만 보지 실제로 잘 보지 않는 것 같습니다. 제가 다큐멘터리 작업을 주로 하는데, 제 작업의 팩트라는 것은 제가 보고 싶은 것이 아니라, 정말 실제 하는 것이 무엇인지, 정말 우리 사회에서 진실이라는 것이 무엇인지에 대한 관심인거죠. 제가 고궁에서 알파벳을 찾으면서 우리에게 'A'라는 알파벳이 모국어가 아니기 때문에 당연히 고궁의 문양 그대로 받아들이지만 그 사람들은 그것을 'A'로 봤을 수도 있겠다는 생각이 들었습니다. 고궁은 우리나라 근대기에 가장 아픈 역사가들이 반복되었던 곳이기도 하고 한국적인 색깔들이 예쁘게 남아 있는 곳이죠. 그 아름다움 속에서 알파벳을 찾아내면서 역설적인 이야기를 하고 싶었습니다.

* <인터뷰>시리즈는 우리 사회에서 비교적 가려져 있는 계층에 있는 사람들에게 묻고 싶은 질문을 하는 일반적이고도 일방적인 인터뷰 방식이 아닌, 그들이 받고 싶은 질문을 역으로 묻고 있다는 점에서 기존 미디어에서 흔히 하는 인터뷰 방식에 대해 메타비평적으로 접근하고 있다고 보여지는데요, 이 작업에서 어떤 얘기를 하고 싶으셨던 건가요?

방송에서 다큐멘터리로 전하는 사람들 이야기라는 것이 많은 사람들이 관심을 가지거나 언론에서 직접 조명하는 사람들 이야기 혹은 소외 받는 사람들, 다시 말해서 소수자들, 잘 알려져 있지 않은 사람들 이야기를 하는 건데, 거기서 제가 느꼈던 한계는 후자에 속하는 사람들에게 대한 방송의 태도도 사실은 굉장히 인공적이라는 것입니다. 그들의 이야기를 단지 떠나는 것이 아니라, 어떤 목적이 있는 이야기를 합니다. 그럼으로 인해서 또 다른 미디어의 이야기를 전달하고 있다는 것이죠. 공공의 역할을 하고 있음을 증명하기 위해서 오히려 도구화시키는 게 아닌가라는 생각이 많이 들었습니다. 물론 공공적인 것이기 때문에 제가 함부로 사용할 수 없다는 것을 잘 알고 있었지만 표현의 자유가 막힌다는 사실은 저로 하여금 좌절감을 느끼게 하였습니다. 이것이 사실이 아니라는 생각이 드는데도 중학생이 이해할 수 있는 수준으로 만들어야 한다는 것, 이러한 것들이 방송국을 나와서 제가 독자적으로 다큐멘터리를 만들게 된 이유입니다. 그래서 소수자들을 찾아다니면서 방식을 다르게 하였습니다. 제가 듣고 싶은 이야기가 있지만 이 사람들이 진정 하고 싶은 이야기를 있는 그대로 영상을 통해 들려주고 싶었습니다. 방송의 효과는 적지만 그게 교육적인 이야기가 나오든 그렇지 않든지 간에 그것을 그대로 따서 보여주는 것도 대단히 의미가 있다고 생각하였습니다. 그들이 자체 제작할 수 있는 형편이 아직은 안 되는 세상이기 때문이죠. 시한부 인생을 사는 사람이 자신의 다큐멘터리를 제작하는 것은 현실적으로 굉장히 힘듭니다. 최근에 촬영한 시각장애아이들 다큐 이야기를 해보자면, 아이들이 자신의 다큐를 만들 수 있게 해주는 것도 대단히 가치가 있는 거라 생각이 들었어요. 저는 그 아이들이 다큐를 찍을 수 있게 도와준 것입니다. 아이들이 질문을 만들고 아이들이 촬영을 하고 저는 장비를 대여해 주고 자리를 마련해 주고 촬영을 기록해 주고 보여 준 것뿐이었죠. 시각장애아이들 이야기를 촬영하면서 초점을 맞췄던 것은 아이들이 직접 준비한 질문만을 질문한 것입니다. 제가 어떤 질문을 해 주었으면 하는지 아이들이 원하는 질문을 해 주겠다고 약속하고 진행하였습니다. 그리고 레코딩 스타트를 한 다음에 한 시간 동안 편집을 하지 않겠노라고 이야기를 하고 촬영하였습니다. 어설픈 부분이 있더라도 편집을 하지 않겠다고 약속을 하고 시작하였죠. 또 한 가지가 이 다큐는 보는 사람들의 것도 아니고, 아이들을 소재로 한 것도 아닙니다. 이 다큐의 제목은 <마음의 눈>인데, 작업을 하면서 보여주는 방식에 대해서 고민을 많이 했고, 결국 시각장애인과 일반인이 똑같은 입장에서 작품을 감상하게 하는 방법이 뭘까 고민하게 되었습니다. 보통 방송일 경우, 대상은 시각장애인들이지만 초점, 즉 말거는 방식은 일반인들의 것으로 하죠. 일반인들이 시각장애인들 다큐를 보고 난 다음의 감상이라는 것이 '내가 가진 눈에 대한 감사함'을 느낀다거나 '시각장애인들이 얼마나 불쌍한가' 하며 동정심을 가진다거나 '나는 얼마나 다행인가' 정도이다. 저는 관객들이 이 시각장애인 다큐를 보고 나서 '앞을 못 보는 사람들이 얼마나 불안하고 막막한가', '얼마나 무의식의 두려움이 있는가', 그러나 '우리가 저들을 불쌍하다고 생각하는 것이 편견일지도 모른다'는 생각을 가져보았으면 합니다. 보이지 않는 사람들이 일반인보다 더 많은 것을 가졌을 수 있습니다. 이 아이들은 '무엇인가가 없다'라고 생각하지 않고, 오히려 '무엇인가를 가지고 있다'고 말합니다. 이러한 이야기들을 이번

시각장애아이들 다큐에서 들려주고 싶었고, 앞으로도 다른 이야기를 같은 방식으로 편집 없이 통째로 보여주고자 합니다. 문제는 관객들이 한 시간이나 되는 내용을 끝까지 인내를 가지고 보는냐인 것인데 보지 않는다면 그것은 어쩌면 그만큼 기존 미디어의 자극성에 익숙해져서 일겁니다. 대다수 사람들은 속도의 시대에 살고 있으면서 감각적이고 재미있는 것들, 선정적인 것들에 감각이 가 있습니다. 저는 작가로서 관객들이 보지 않더라도 정확한 이야기를 들려주고 싶습니다.

*** 최근 대안공간 루프에서 퍼포먼스 공연 <무≡반고기반>을 기획하시고, 이번 아르코 미술관에서도 총 6 회로 나누어 각기 다른 내용과 형식의 1 인 실험극을 연출 하셨는데요. 이러한 작업들에서와 같이 연극적 요소, 음악, 시적 텍스트, 프로그래밍 사운드, 무용, 몸짓, 인터랙티브 영상 등 각 장르의 경계를 허물어 총체적으로 엮어내는 다원적 예술에 대한 실험 또한 지속적으로 행하십니다. 요즘 공연성을 끌어들이며 다원예술을 표방하는 실험적인 작업이 미술계 곳곳에서 행해지고 있지만 아직은 그 개념부터가 제대로 정립되어 있지 않은 것 같습니다. 이진준씨가 생각하시는 다원예술이란 무엇인지, 앞으로 또 어떤 방향성을 가지고 이러한 실험적인 공연을 기획하실 건지 궁금합니다.**

다원이라는 것도 최근에 만들어진 말이고, 총체극이나 이미지 극이라는 말도 있습니다. 공연계 쪽에서는 오래 전부터 이러한 시도가 있었어요. 영상 작업을 무대 배경으로 사용한다던지 설치 미술을 무대에 만들어 놓고 배우가 연극을 한다던지. 그러나 미술계에서는 작업에 공연성을 가져오는 것들이 상대적으로 그렇게 많지는 않았습시다. 몇몇 작가들의 시도는 성과를 떠나서 시도 그 자체로 가치가 있다고 봅니다. 그만큼 미술의 언어를 확장시키려는 노력이니깐요. 저도 미술가로서 다원예술에 접근하는 것은 분명합니다. 루프에서의 공연은 제가 우리 사회를 바라보는 태도에서 출발했습니다. 그게 실제로 한 작업 현장에서 (총체예술이) 벌어지면 어떨까라는 생각에서 시작된 거죠. 그것을 전달하는 방식에 있어서 제가 연극계의 사람이 아니니까 미술적인 접근 태도를 가지게 된 것이구요. 무대 장치, 조명, 시각적인 요소에 신경이 많이 가는 방식들이죠. 그런데 같은 주제를 한 작가와 풀어나가고 싶어 하는 이야기나 명제 혹은 철학적인 질문을 퍼포먼스는 해 왔다고 봅니다. 그러나 작가인 제가 퍼포먼스를 하지 않고 연출자의 입장에서 배우들과 같이 행동하면서 만들 수 있는 작업이 뭘까, 그것을 어떻게 더 효과적으로 보이게 할지에 대한 고민을 해 왔습시다. 그래서 음악적, 문학적, 연극적, 무용적인 요소들이 결국은 자연스럽게 들어올 수밖에 없었죠. 저는 미술가로서 그러한 것에서 필요한 부분을 차용하고 쓰는 것입니다. 제가 기존의 공연이나 혹은 다른 분야에서의 다원예술에서 느꼈던 답답한 점은 그 시도가 잘못됐다는 것이 아니고, 예를 들어, 연극에 설치작품이 도입되었을 때 연극에 파묻혀서 설치 작품이 제대로 보이지 않고 연극의 소품으로 전락해 버리는 경우를 종종 보았습시다. 그리고 평면회화의 경우도 그저 연극의 배경 그림에 지나지 않더군요.

좋은 음악 작업 또한 사운드 아트로 느껴지지 않고 음향 효과에 불과했던 경우가 있습니다. 좋은 문학적 텍스트도 그와 유사하게 문학적 요소가 살아있지 않고 연극의 대사로 전달되면서 그냥 연극에 묻혀버리게 되더라구요. 그래서 그러한 것들이 균형을 가지고 어떻게 하면 잃지 않을까라는 생각을 하면서 작업을 하게 되었습니다. 결국 시스템화되고 자본이 많이 주어진다면 주어진수록 협업이라는 것을 통하게 되니까 각자 자기 역할만을 하게 됩니다. 무용 안무가, 희곡작가, 음향전문가, 무대전문가, 영상작가 등 이들 각자의 전문분야를 연출자가 모두 하나로 엮어내는 건데, 이 때 작업은 거대해지고 스펙타클해지니까 효과도 좋고 그만큼 가치도 있지만 반면에 한 작가주의로서의 성격은 협소해지고 훼손되는 것 같았습니다. 그래서 조금 무리해 보일지라도, 한 무대를 한 작가가 설치하고, 사운드를 만들어 내고, 소품을 만들고, 배우 연기를 지도하고, 텍스트를 직접 쓰고, 시나리오를 만들고, 조명을 설치하는 등 이러한 것들을 작은 규모의 공연이더라도 한 작가가 조금 더 시간을 가지고 시도해 본다면 할 수 있는 일이라고 생각합니다. 1 인극을 통해서 6 회 공연을 두 달 간 한다는 것이 굉장히 무리하게 보일 수 있습니다. 그러나 저 혼자 독자적으로 이 모든 것을 다 하기 때문에 제가 진정 하고 싶은 것에 몰입해서 순간순간을 결정내리고 할 수 있지요. 그러면서 다른 요소의 거품을 다 제거하고 제가 생각하는 이야기를 제약받지 않고 자유롭게 전달할 수 있는 장점이 있다고 생각합니다. 그것이 작가가 생각하는 정확한 지점을 찾기 위한 노력인 것이구요. 제가 생각하는 다원예술은 한 작가가 다양한 장르를 모두 엮어내서 작지만 정확하게 자기 이야기를 할 수 있는 공간을 만들어 나가는 것입니다. 다양한 분야의 전문가들과 적극적으로 만나고 대화해서 그것을 소화하고 체화시킬 수 있도록 노력합니다. 그렇게 해서 작업을 만들어 나가는 거죠.