

Sound, Music, Action (공연을 만드는 소리와 음악)

공연에서 소리와 음악은 단순한 배경이 아니라 장면을 열고, 배우를 움직이고, 관객의 감각을 이끄는 또 다른 언어입니다. 창작의 영감에서부터 구체적인 사운드 디자인, 듣는 감각을 전달하는 방식까지, 소리와 음악적 요소들이 공연의 본질적인 메시지와 어떻게 유기적으로 연결되는지 창작자들의 작업 이야기를 통해 들어봅니다.

일시	2026. 8. 20(목) 오후 2시 ~ 3시 30분
장소	두산아트센터 Space111
강연자	목소 (사운드 디자이너) 연극을 중심으로 시각예술, 무용 등 다양한 분야에서 사운드 디자이너로 활동하고 있다. 소수자의 경험과 목소리를 가청적인 것으로 만드는데 관심을 갖고 있으며, 리듬으로서 세계를 인식하고 표현하고자 한다. 듣기의 연습을 통해 '들리는 것'과 '듣는 것'에 대한 질문을 수행 중이다. <여기가 수영장은 아니잖아>, <환등회> 등을 공동 연출했고, <우리는 농담이(아니)야>, <하얀 밤을 보내고 있을 너에게>, <제비심장>, <보철(물)로서 움직이기>, <암란의 방> 등에 사운드 디자인으로 참여했다.
강연개요	세계를 듣는 연습 안녕하세요. 사운드 디자이너 목소입니다. 저는 주로 극장에서 다양한 소리들을 관객에게 들려주는 역할을 맡고 있지만, 기본적으로는 스스로를 '듣는 사람'이라고 생각합니다. '듣기'는 흔히 청각과 관계 맺는 투명한 행위로 여겨집니다. 그러나 우리가 듣고 있다고 믿는 소리는 실제 우리의 귀에 들리는 수많은 소리 중 일부에 불과할 것입니다. 존재하는 수많은 소리 가운데 무엇을 어떻게 들을 것인지는 저마다의 다양한 경험과 맥락의 교차 속에서 결정됩니다. 한편으로, 연극에서의 사운드 디자인은 극에 등장하는 모든 소리를 재현하는 것을 목표로 하지 않습니다. 무엇을 들려줄지에 대한 고민은 사운드 디자이너의 몫으로 남겨집니다. 그것은 특정한 관점을 경유하기도 하고, 비/인간존재들의 사이를 향하기도 하고, 때로는 세계에 대한 물음으로 나아가기도 합니다. 변화하는 세계 속에서 사운드 디자이너에게는 꾸준한 '듣기'의 연습이 요청됩니다.

그러한 맥락에서 제게 사운드 디자인이란 '세계를 듣는 연습'에 가깝습니다. 그것은 또한 연극이 다가가고자 하는 세계를 '듣기'를 통해 더듬고 이해하려 노력하는 과정이기도 합니다. 세계의 다양한 기척에 귀를 기울였던 시간을 기억하며, 오늘은 몇 편의 공연을 통해 극장에서 함께 들었던 소리들과 그 뒤의 이야기를 나누고자 합니다.

1. 듣는 사람

- 사운드 디자이너
- '들리는 것'과 '듣는 것'

2. 주관적 듣기

- 듣는 존재들: <7번 국도>, <암란의 방>

3. 사이의 사건들

- 사건으로서의 고요
- 마주치기: <보철(물)로서 움직이기>, <9잇는몸0>

4. 기꺼이, 함께 있기

- '기꺼이'의 윤리: <그로토프스키 트레이닝>
- 함께 있기: <미수습>

5. 세계를 듣는 연습

- 듣기의 연습: <듣는 시간 들리는 공간>
- 듣기로부터 세계를 상상하기: <환등회>, <여기가 수영장은 아니잖아>

*본 강연은 촬영할 수 없습니다.



교육 뉴스레터

Studio DAC POST

(지난 뉴스레터 보기, 무료 구독하기)