

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. 18(화) 오후 2시 ~ 3시 30분
장소	두산아트센터 Space111
강연자	이향하 (국악창작자) 입과손스튜디오 대표 판소리를 중심에 둔 다양한 창작 작업을 이어오고 있으며, 연극·무용·전통예술포럼 등 여러 장르에서 음악감독으로 활동하고 있다. 대표작으로는 동명의 소설을 원작으로 한 판소리 <긴긴밤>, 빅토르 위고의 『레 미제라블』을 판소리로 재해석한 <구구선 사람들>, 미디어 판소리 <두 개의 눈>, 완창판소리 프로젝트 <강산제 수궁가>, 수어연극 <영지>와 <맥베스> 등이 있다.
강연개요	판소리: 이야기를 소리로 만드는 방법 안녕하세요. 판소리를 만드는 고수 이향하입니다. 저는 오랫동안 고수로, 소리꾼의 이야기를 가장 가까이에서 듣고, 그 흐름에 반응하며 함께 판을 만들어왔습니다. 소리꾼이 그리고자 하는 이야기와 그 안의 '이면'을 읽고, 소리북과 장단, 추임새와 호흡으로 그것을 표현합니다. 판소리를 위해 만들어진 악기인 소리북은 아주 미니멀해 보이지만 그 안에는 다양한 소리와 질감이 있습니다. 판소리의 장단 역시 일정한 틀을 가지고 있지만, 어떤 장면과 이면을 만나느냐에 따라 전혀 다른 음악이 됩니다. 같은 장단으로도 다른 이야기를 그릴 수 있다는 것 그리고 소리꾼이 그리고자 하는 이면에 가장 잘 부합하는 북을 찾는 것이 제가 고수로서 오랫동안 탐구해 온 일이었습니다. 창작 작업을 시작한 뒤에도 이러한 경험은 자연스럽게 이어졌습니다. 전통 판소리의 이면을 새롭게 상상하며 음악으로 풀어내기도 하고, 소리꾼과 고수의 관계를 배우와 연주자, 미디어 등 서로 다른 표현자들의 관계로 넓혀보기도 했습니다. 작업을 거듭할수록 저는 판소리를 이루는 특정한 형식뿐 아니라, 서로 듣고 반응하며 하나의 이야기를 만들어가는 관계와 방식에 더욱 관심을 갖게 되었습니다. 이번 강연에서는 고수와 소리북에서 출발해 제가 판소리의 이야기를

어떻게 듣고 음악으로 그려왔는지 이야기하려 합니다. 고수로서 익힌 음악적 감각과 상상이 창작의 과정에서 어떻게 확장되어 왔는지 여러 작업을 통해 살펴봅니다. 나아가 수어연극이나 바이링구얼 판소리처럼 서로 다른 감각과 언어를 만나는 과정에서 판소리의 방법이 어떻게 확장되고 변주될 수 있는지 함께 이야기하고자 합니다.

1. 고수의 판소리

- 판소리와 고수, 그리고 고법
- 판소리를 위해 태어난 악기, 소리북
- 하나의 북, 다양한 소리와 질감
- 판의 흐름과 호흡을 만드는 음악

2. 북으로 이야기를 그리는 방법

- 판소리의 장단과 음악적 성격
- '이면'을 그린다는 것
- 같은 장단, 다른 이야기
- 고수의 궁극적인 지향, '이면북'

3. 이면을 음악으로 확장하기

- 완창판소리의 새로운 해석 <완창판소리프로젝트2_강산제수궁가>
- '고고천변'으로 살펴보는 이면의 음악적 표현

4. 판소리의 관계를 확장하기

- 미디어아트·전자음악·거문고와 만난 판소리 <두 개의 눈>
- 역할의 경계를 넘나들기
- 고수의 판소리 <긴긴밤>
- 고수의 방식으로 판 전체를 바라보기

5. 판소리의 방법을 확장하기

- 수어의 리듬과 음악성을 발견하기 <영지>, <맥베스>
- 수어의 뉘앙스를 판소리와 음악으로 전달하기
- 두 언어로 만드는 하나의 판, 바이링구얼 판소리 <긴긴밤>
- 이면을 그리는 음악, 새로운 판을 만나다

*본 강연은 촬영할 수 없습니다.

*강연 후 발송하는 문자 설문에 응답 부탁드립니다.

교육 뉴스레터

Studio DAC POST

(무료 구독하기)

