

# Commedia dell'Arte

X

RAPPORE CIRCUS

X

TWO FLAGS



PARK MIN JOON

**10<sup>TH</sup>**

SOLO EXHIBITION

**2022**

GALLERYHYUNDAI

**2022. 12. 21.**

~

**2023. 02. 05.**

OPEN

TUESDAY ~ SUNDAY

10AM ~ 6PM



2F

**X, RAPPORE CIRCUS, TWO FLAGS**

---

1F

**X, RAPPORE CIRCUS**

---

B1

**Commedia dell' Arte**

---

GALLERYHYUNDAI

# Commedia dell'Arte

---

◆◆◆  

---

**2022**

**2022**

PARK MIN JOON

---

코메디아 델라르테





어느 날 낫선 타지에서 온 현인이 지나가던 행인에게 말을 걸었어. ‘마을로 가는 가장 빠른 길은 어느 길입니까?’ 행인은 눈앞에 보이는 길을 가리키며 가장 빠른 길은 왼편의 길이라 알려주었지. 그러자 현인은 ‘마을로 가는 가장 먼 길은 어느 길입니까?’라고 다시 물었어. 행인은 현인의 질문이 의아해했지만 산의 모퉁이를 돌아가는 오른편 길이 가장 먼 길이라 알려주었어. 그 말을 들은 현인은 행인에게 예를 구하고 가장 멀리 돌아가는 길을 향해 발걸음을 옮겼어. 그 모습을 본 행인은 현자에게 소리쳤어. ‘현자여, 그 길은 가장 멀리 돌아가는 길입니다.’ 그러자 그 말을 들은 현자는 잠시 걸음을 멈추는가 싶더니 부드러운 웃음을 지어 보이곤 다시 가던 길로 향했어. 행인은 현자의 행동이 이해가 되질 않았어. 왜 애써 먼 길을 돌아가려는 걸까. 행인은 그 이유를 찾느라 머리가 복잡해 졌지만 정확한 이유를 알 순 없었지. 한참의 고민 끝에 마침내 행인은 현자의 행동에는 분명 특별하고도 중요한 의미가 있을 것이라 결론 지었어. 그리고는 현자가 지나간 발자취를 향해 존경의 마음을 담아 깊은 경의를 표했지. 넌 이 이야기를 듣고 어떤 생각이 들어?





**DEPPE NADDA**

페페나파

## 거짓말쟁이 I

거짓말쟁이들은 말이 많답니다. 특히 묻지도 않은 이야기를 정확하게 먼저 말 한다면 틀림없어요. 또 거짓말쟁이들은 항상 누구보다 정의로운 척을 하죠. 쉽게 흥분하고 강한 어조로 정의를 외친다면 거짓말쟁이일 확률이 높아요. 거짓말쟁이들은 혼자 다니길 싫어한답니다. 사람들이 많이 모이는 장소를 좋아하죠. 곁에 사람을 두는 걸 좋아하거든요. 사실 외로움을 타다가보단 안 보이는 곳에서 자신을 훔볼까 두렵기 때문이죠. 거짓말쟁이들은 남의 것을 정말 자신의 것이라 믿기도 한답니다. 믿기 어렵겠지만 정말 그렇게 믿어요. 그리고 자신도 모르게 만들어진 자신의 모습을 사랑하기 시작하죠. 거짓말은 이제 진실이 되어가요. 아름답고 완벽한 자신의 모습이 영원하길 바라게 되죠. 그래서 좀 더 과감하게 거짓을 말하기 시작해요. 위험을 느끼지만 멈출 수는 없어요. 하지만 거짓으로 쌓인 모래성은 언젠가 물이 마르면 무너진답니다. 깊은 좌절과 상처를 경험하게 되죠. 그렇지만 거짓말쟁이는 그 상처는 자신의 탓이 아니라 생각해요. 미움과 증오가 싹트기 시작하죠. 거짓말쟁이들은 생각해요. 자신의 거짓말에 속지 않았던 사람들이 문제인 것이라고. 그리고 다짐을 하죠. 이젠 두 번 다시 어설픈 거짓말은 하지 않겠노라고. 또 세상에서 가장 완벽한 거짓말을 하겠노라고 스스로 수없이 다짐하고 또 다짐을 한답니다.



**DEPPE NADDA**

페페나파



## 거짓말쟁이 II

혼자 있는 걸 좋아하는 거짓말쟁이는 상처를 안고 있을 수 있어요. 외로운 거짓말쟁이의 거짓말은 날카롭습니다. 그 날 카로움에 자신이 베이는 줄도 모르죠. 상처투성이 거짓말쟁이의 거짓말은 단호하고 결연해요. 그 차가운 거짓말들이 쌓여 견고한 담을 만들죠. 거짓말쟁이는 아무도 넘어올 수 없는 담 안에서 점차 고립되어 가요. 그때가 되면 진실 따위는 아무래도 상관없습니다. 들어줄 사람도 없거든요.

외로운 거짓말쟁이는 말을 많이 하지 않는답니다. 자신이 드러날수록 거짓말을 계속 해야 한다는 걸 알고 있기 때문이죠. 거짓말은 사람을 부르는 재주를 가졌어요. 사람들이 거짓말을 쫓아 다가오면 거짓말쟁이는 두려움을 느끼게 돼요. 외로운 거짓말쟁이는 더욱 더 혼자이고 싶어져요. 거짓말에 베인 상처는 더욱 깊어지고 심해지지만 혼자인 거짓말쟁이는 어쩔 도리가 없답니다. 깊은 상처는 스스로 치료할 수 없거든요. 상처는 이미 몸의 일부가 되어버렸고 고통은 더욱 심해져만 가죠. 이젠 외로운 거짓말쟁이는 자신에게 거짓말을 시작합니다. 고통은 내가 원하는 것이며 이정도 상처 따위는 하나도 아프지 않다고 말이에요.





**PANTALONE**

판탈로네



숫자란 참 묘한 놈이란 말이야. 사람이 만든 것치고 너무 완벽해. 인간이 만든 그 어떤 것보다 가장 신의 숨씨에 맑아 있지. 수란 끝이 없거든, 그야말로 무한. 유한한 존재가 만들어낸 무한한 존재, 바로 수인거지. 그런데 자네, 그거 알고 있나? 세상에서 가장 숫자와 가까운 존재가 또 하나 있다는 걸 말이야. 그건 바로 돈이야. 수와 돈은 연동하거든. 마치 한 부모에게서 태어난 쌍둥이처럼 말이야. 그렇지. 돈 역시 수와 같이 무한해. 게다가 수와는 다르게 인간에게 욕망이란 감정을 불러일으키지. 마시고 마셔도 해갈되지 않는 갈증처럼 모으고 모아도 돈을 향한 욕망은 결코 채우지 못해. 돈의 맛을 안다는 건 이미 빠져나올 수 없는 덫에 빠졌다는 거지. 단지 인간의 삶이 유한할 뿐 돈에 대한 욕망은 끝이 없지. 그래, 끝을 알 수 없는 무한함, 돈이란 인간이 만들어낸 두 번째로 위대하고 신비한 발명품인거야.





**IL CAPITANO**

카피타노



(갑자기 등장한 군인 탐욕스런 상인을 칼로 찌른다.)

지금 정의는 실현되었도다. 난 신의 소명에 따라 이 자를 처단하였노라. 내 마지막 안락한 여생을 버리고 양심과 정의의 결단을 모아 이 자 안에 숨 쉬는 악마의 심장을 꿰뚫었도다. 고귀하고 고귀하신 자여. 난 나의 사명을 막 완수하였나이다. 이제 난 광활하고도 찬란한 천상의 대지를 꼭 빼어 닦은 저 땅 위에 남루하고 비루한 오두막을 짓고 그곳에서 성스러운 언약의 피가 담긴 성배를 들어 나의 목마름을 채울 것입니다. 비열한 광채를 내뿜는 이 자의 훈장은 심장째 도려내어 거짓으로 겹겹이 둘러싸인 껍질을 모두 벗기고 별을 모아 만든 인장에 세 가닥 리본을 매어달고 그 불온하고 더러운 오물을 모든 이가 보고 참회토록 성벽 끝자락에 본보기를 삼아 내어 걸겠나이다. 그리하여 신의 광명이 만천하에 있음을 온누리에 알릴 것입니다.

(칼을 높이 들며)

정의는 지금 바로 실현되었도다!

(대사를 마친 군인은 의기양양한 표정으로 고개를 돌려 주변을 살피더니 슬그머니 누워있는 상인의 심장을 도려내는 척하며 앞섬을 뒤져 두툼한 금화 주머니를 재빨리 챙기고 유유히 사라진다.)





**BRIGHELLA**

브리젤라



작품을 소유한다는 건 작가의 영혼을 공유하는 겁니다. 작품은 곧 작가의 삶인 거죠. 맑은 날, 흐린 날, 비오는 날, 추운 날, 바람이 많은 날, 혹은 기쁜 날, 슬픈 날, 우울한 날, 심심한 날, 외로운 날, 쓸쓸한 날, 두려운 날, 가슴 아픈 날, 그 수많은 날들의 기억과 감정들이 자신도 모르게 작품 속으로 스며들어 가게 되죠. 그 시간이 길면 길수록 작품은 더한 깊이를 가지게 됩니다. 공장에서 절대 만들 수 없는 것, 아무리 기술이 좋은 기술자를 데려온다 한들 작가의 손에서 만들어지는 그 경이로운 시간의 집합체는 결코 흉내를 내거나 따라할 수 없다 이겁니다. 그렇죠. 작가의 생각을 전달받아 만들어지는 작품도 있지요. 의미도 있고 물론 그 나름의 가치도 있죠. 하지만 생각해 보세요. 영혼이 담긴 작품과 생각을 담은 작품이 같을까요? 하물며 우린 지금 거짓말쟁이들의 세상에 살고 있어요. 영혼을 가진 척 거짓말을 하고 생각만을 담은 채 영혼을 이야기하고 남의 영혼을 자신의 영혼이라 속이기도 하구요 때론 영혼을 가치 없는 것이라 떠드는 세상이에요. 하지만 영혼은 진짜 있어요. 온통 가짜투성이라 찾기 어려울 뿐이죠. 영혼의 모양새는 각기 달라도 모든 영혼에는 가치가 있습니다. 영혼은 영원하기 때문에 시간을 초월하죠. 그 믿음을 잊지 마세요. 지금은 초라해 보일지언정 빛나지 않는 영혼은 없어요. 그것이 진짜 영혼이라면 언젠가 반짝반짝 영롱한 빛을 낼 겁니다. 제 말을 믿으라니까요!





**DULCINELLA**

플치넬라



사, 사람과 사람이 만나면 또 다른 사람을 부르고 그들이 또 다른 사람들을 불러들이지. 또, 똑같이 돈이 돈을 만나면 돈이 모이고 돈은 또 다른 돈을 끌어들이다니까. 그런데 말이야, 도, 돈이라는 게 모이면 사람들이 떠나. 주인님을 보면 알 수 있지. 엄마, 엄마가 말하길 돈에는 언제나 불신이란 놈이 함께 따라 다니고 반대로 사람이 모이면 신뢰란 놈이 따라 온다고 그랬어. 난 눈치 챘지. 도, 돈은 사람을 흠어지게 만드는 저주에 걸려있다는 걸. 돈은 어느 이상 모이게 되면 사람들을 밀어내고 의심하게 만들어. 그리고 주변 사람들이 점점 멀어지는 만큼 돈은 조금씩 더 쌓여만 가. 어느새 정신을 차려보면 돈 많은 외톨이, 그래, 외톨이가 되어있는 자신의 모습을 발견하게 되지. 하지만 이미 떨어진 사람들을 되돌리는 건 쉽지 않아. 결국 떠나간 사람이나 새로운 사람이나 돈으로 사야만 하지. 그런데 그, 그럴수록 사람은 웬지 더욱 멀어져만 가.

그래서 난 결심했어. 돈을 벌지 않기로! 내 인생에 몇 안 되는 잘한 선택이라고 생각해. 그, 근데 이상한 건 말이야. 난 도, 돈이 없는데 왜 친구가 없는 걸까?





**IL DOTTORE**

도토리



간혹 어떤 이들이 영생에 대해 떠들 때 영원히 사는 건 단지  
고통일 뿐이고 결국엔 죽음을 원하게 된다고 지껄이더군. 하  
지만 그거 다 헛소리야. 암. 망각이라는 능력을 가지고 태어  
난 인간은 생각보다 많은 걸 기억하지 못해. 시간이 지나면  
다 잊어버린다고. 그러니까 얼마나 오래 살았던 그딴 건 중요  
하지 않아. 인간은 말이야. 현재를 어떻게 살아야 하는지에  
대해서만 관심을 가질 뿐이야. 그 따위 소리는 인간이란 동  
물이 단지 죽음의 두려움에서 벗어나려고 만들어 낸 위선일  
뿐 결국 인간은 영생을 원해.

험험. 배가 좀 고프네. 뭣 좀 먹을게 없을까? 없어? 허엄.  
어디까지 얘기했더라. 아. 그래, 사람은 왜 죽냐구? 믿기 힘들  
겠지만 사람은 죽지 않아. 죽음이란 것은 타인을 통해 얻어  
진 인식의 허상일 뿐, 죽음이란 없어. 말인즉슨 자신이 직접  
죽음을 경험하지 않는 이상 현재의 삶 속에 죽음이란 존재하  
지 않는다는 거야. 죽음을 인식하는 순간 인식하는 주체가  
사라져버리니 죽음을 체험할 도리가 없는 게지. 그러니까 멍  
청한 놈들이야 백날 이야기 해줘도 이해하지 못할 얘기지만  
놀랍게도 우린 죽음을 절대 경험할 수 없는 까닭에 영원히  
살 수밖에 없어. 무슨 말인지 알겠어? 우린 영생을 살고 있는  
거라구. 태어난 순간부터. 그래! 바로 지금 이 순간에도.





**SCARAMOUCHE**

스카라무슈



인간은 기억력이 좋지 않지. 머릿속 용량은 한정되어 있고 정보와 기억들을 아무리 모아 두려 해도 쌓이지 않고 언젠가 필요 없거나 잊고 싶은 것부터 하나씩 잊어버리고 말아. 하지만 이 약을 먹기만 하면 모든 기억을 잊지 않고 간직할 수 있다구. 심지어 잃어버린 기억마저 되살릴 수 있지. 거짓말 같다고? 그럼 이 약을 한번 먹어 보겠어? 상상해 봐. 행복하고 기뻐던 감정의 기억이 평생토록 너와 함께하는 거야. 소중한 기억을 영원히 간직하고픈 너 같은 사람에게 이건 말 그대로 신의 축복과도 같은 약이야. 그래. 그래. 좋은 선택이야. 약을 먹은 너 이제부터 네가 가졌던 모든 기억과 앞으로 만들어 질 기억 전부를 가지게 될 거야.

그럼 영원히 간직하고픈 좋은 기억을 많이 만들길 바래. 그래, 고마워할 줄 알았어. 하지만 말이야. 한 가지만 명심하도록 해. 만일 네가 불행의 기억을 한 번이라도 만드는 순간 그 기억으로 인해 너의 인생은 송두리 채 나락으로 떨어지게 될 거란 걸. 그리고 그때부터 너의 인생은 이제껏 경험하지 못한 지옥의 나날이 되고 말거야.





**COLOMBINA**

콜롬비나



사랑이란 있는 그대로의 모습을 지켜주는 일이에요. 상대와의 적당한 거리가 필요하단 거죠. 너무 가까워도 또 너무 멀어져서도 안돼요. 사람들은 언제나 착각을 하죠. 자신만이 상대방을 행복하게 만들 수 있다고요. 하지만 오만과 자만은 서로의 마음을 어지럽게 만들 뿐이에요. 안타까울 만큼의 거리와 지루하지 않을 만큼의 거리가 필요하죠. 때론 적절한 거리를 유지할 수 없다면 긴 시간의 그리움이 나올 수도 있어요. 적어도 애써 만든 사랑이 노여움과 증오로 바뀌어 가는 걸 바라보는 것보단 나올 테니까요. 꿈같은 사랑은 꿈속에만 있는 거예요. 가슴 아픈 사랑은 단지 마음 속 욕심의 탓이죠. 사랑 받았을까 보단 사랑하는 지가 중요하죠. 잡을 수 없어 안타까운 사랑은 잡아서 안돼요. 가질 수 없다는 건 정말 가질 수 없다는 얘기니까요. 떠나보낸다고 생각하지 말아요. 놓아 주는 것이 아니라 그냥 떠나가는 거예요. 그래요. 결국 사랑이란 자기만의 상상과 착각들이 얽히고설켜 만들어 내는 엉망진창의 싸구려 소설 같은 거랍니다.





**ARLECCHINO**

알레치노



자아, 바로 이겁니다. 느낌이 바로 오지 않아요. 찻잔의 내면에서 일렁이고 있는 작가의 영혼, 그 깊고 진한 울림이 느껴지시죠? 네? 손잡이가 뺄뚱어졌다고요? 손잡이는 잡는 부분이 아닙니다. 형태를 완성하는 부분이지요. 예핢. 자 다시, 그리고 이 빛깔을 보세요. 오묘하고 영롱한 광채! 예? 좀 어설피 보인다고요? 애들 장난처럼 보인다고요. 아이고. 참 답답하시기는, 잘 모르시나 본데 주변에 학식이 좀 있다 하시는 분들 사이에선 너무나 유명해서 돈을 싸들고 다녀도 구하기 힘든 물건입니다. 저 그냥 같까요? 이 정도는 알아보셔야지 지위도 있으신데... 눈뜬장님도 아니고 이걸 직접 보고도 모르겠다고 하시니, 참 제가 다 부끄럽네요. 그럼 잘 모르시겠다니까 이렇게 설명을 드려 볼게요. 잘 들어 보세요. 제 아무리 똑똑하고 현명한 양반일지라도 가본 적 없는 타지에 가면 그냥 어설피 멍청이가 되어 버리죠. 더군다나 말조차 알아듣지 못한다면 그냥 바보나 마찬가지로. 아니 당신이 바보란 말은 아니구요. 경험하지 못한 일이나 모르는 문재에는 그저 속수무책일 수밖에 없다는 얘기죠. 하지만 말이죠. 비록 자신이 잘 모르는 길이라 해도 어찌다 탁월한 감각으로 올바른 길을 선택 할 때가 있어요. 뭐 대부분은 실패하지만, 아무튼 불현듯 '이거다!'하는 느낌이 들 때가 있잖아요. 마치 운명처럼 말이죠. 그게 바로 감이에요. 감. 보는 눈이 없다면 감이라도 있어야지요. 다시 한 번 천천히 자알 보세요. 그리고 조용히 마음의 소리에 귀를 기울여 보세요. 어때요, 느낌이 오지 않나요? 아. 이제 좀 보이신 다구요? 그래요! 그러실 줄 알았습니다. 제가 사람 보는 눈이 있거든요. 절대 후회하지 않으실 겁니다. 물론입니다. 그럼요. 절 믿으세요.



**COMMEDIA DELL' ARTE**  
코메디아 델라르테란 ?



16~18세기 이탈리아에서 성행하던 가면 즉흥극을 말한다. 기원은 고대 로마로부터 출발하지만 초기 이탈리아의 라틴 문학의 토대와 콤메디아 에루디타(commedia erudita - 초기 이탈리아 연극)를 그 기초로 하고 있다. 배우들은 대사에 의존하지 않고 설정된 대략적인 인물의 성격에 맞춰 즉흥적으로 연기한다. 대본이 없는 극의 특성상 배우의 역량과 숙련도가 중요시되며 대략적인 극의 흐름을 따라 배우의 즉흥적 연기로 극이 진행된다. 때문에 배우의 개성에 따라 캐릭터의 새로운 설정과 변화가 생겨나기도 하며 또 다른 전통이 만들어지기도 한다.

대체로 10명 전후의 인물이 등장하며 지배층 계급(Master)과 하인(Zanni, Servétta) 연인(Lovers), 군인(Soldier)등의 그룹으로 나뉜다. 일반적으로 지배층 계급은 욕심 많고 저속한 설정이며 하층 계급은 주로 현명하지만 교활한 거짓말쟁이로 주인을 골탕 먹이는 역할을 한다.

전 유럽에 걸쳐 많은 인기를 누렸으며 특히 프랑스에서 많은 관심을 받았다. 각국의 특성이나 성향에 따라 자연스럽게 캐릭터가 변형 되거나 새롭게 만들어 지며 수많은 형태의 변종들이 만들어 졌다. 잘 알려진 피에로나 할리퀸도 이 극에서 만들어진 캐릭터들이다.

콤메디아 델라르테는 세계적으로 문학과 예술 그리고 영화, 연극분야에 많은 영향을 끼쳤고 지금까지도 많은 예술가들에게 영감을 주고 있다.



# CAST

PARK MIN JOON

## MASTERS

### 판탈로네 PANTALONE

베니스 출신의 노인으로서 일반적으로 은행가나 자본가, 상인이다.  
극 중 가장 나이가 많다. 언제나 불만을 털어놓거나  
남의 잘못을 지적하며 항상 주변 일에 관심이 많다.  
탐욕스러운 성격으로 돈이 가득 찬 파우치(Scarsela)를 차고 다닌다.  
뒷짐을 지거나 꼬추처럼 등을 굽힌 모습을 하곤 한다.

### 카피타노 IL CAPITANO

한 번도 캡틴이 된 적이 없는 허풍선이 군인. 판탈로네와 같은  
마스터 그룹이며 판탈로네와 극 중 사건으로 연결되는 경우가 많다.  
항상 가슴을 내민 당당한 자세를 취한다.  
하지만 위급한 상황에선 겁쟁이로 돌변해 도망치기 일수.  
일반적으로 스페인 군의 복장을 하고 있다.

### 도토레 IL DOTTORE

볼로나 출신의 지식인 캐릭터. 대표적인 마스터 그룹이며 온갖  
지식에 해박하다. 술과 음악을 사랑하며 대체로 배가 나오고 몸집이  
큰 인물로 묘사된다. 가끔 혼잣말을 하며 항상 먹을 것을 찾는다.  
연인(Lover)의 아버지 역할을 하기도 하며 통상 학자 스타일의  
검은 복장을 하고 있다. 부풀려진 배에 동작이 크며 뒤통거리며 걷는다.

---



---

**ZANNI**

페페나파  
**PEPPE NAPPA**

시칠리 출신으로 게으르며 주인의 명령을 듣지 않기로 유명하다.  
Nappa란 '기워진 바지'를 뜻하며 시칠리의 페드롤리노(Pedrolino)라 불린다.  
밝은 청색의 큰 단추가 달린 옷을 입는다.  
가면을 쓰지 않고 표정 연기를 하는 몇몇의 캐릭터 중 하나.  
페드롤리노(피에로의 원형으로 알려져 있다) 그룹에 속한다.  
항상 배고파하며 잠이 많다. 매사가 불운하며 좋은 일이 별로 없는 캐릭터.

브리젤라  
**BRIGHELLA**

알레치노의 형으로 등장하기도 하는 인물. 알레치노와 더불어  
가장 유명한 악당 캐릭터이다. 세비야의 이발사에 나오는 피가로(Figaro)의  
원형이기도 하다. 일반적으로 거짓말쟁이 캐릭터이며 머리가 좋고  
하인들의 대장 노릇을 하기도 한다. 대개 악역으로 나오지만 가끔 정의로운  
모습을 보이기도 한다. 흰색 바탕 옷에 초록 장식의 복장을 하며  
작은 가죽 가방과 단검을 들고 다닌다.

스카라무슈  
**SCARAMOUCHE**

주로 악당 역할이며 언제나 문제를 몰고 다니는 인물이다.  
Zanni 와 Capitano가 합쳐진 성격이다. 통상 캡틴 그룹에 속한다.  
여자와 술을 좋아하며 가끔 풀치넬라가 잔혹한 역할을 할 경우엔 동료가  
되기도 한다. 초기엔 마스크를 착용하다, 이후 마스크를 쓰지 않게 되었다.  
검은 스페인 복식을 하고 있으며 튜닉을 들고 다닌다.

---



---

## 풀치넬라

### PULCINELLA

나폴리 출신의 하인. 원형은 로마시대의 극 중 바보 캐릭터인 마쿠스(Maccus)가 그 원형으로 알려져 있다. 전형적인 게으르고 미련한 바보 캐릭터, 언제나 편안하게 먹고 노는 것만을 즐긴다. 때때로 악당으로 들변하기도 한다. 피에로의 원형으로도 알려져 있지만 페드롤리노가 피에로의 원형이라는 의견이 지배적이다. 마치 수탉이 움직이듯 짧고 빠르게 움직이며 험령한 흰옷에 벨트를 하고 있다.

## 알레치노

### ARLECCHINO

코메디아 델라르테에서 가장 인기가 많은 캐릭터. 영리하고 교활하다. 재빠르며 발랄하고 활동적이다. 할리퀸으로도 알려져 있다. 흔히 그리스 신화의 머큐리로 비견되기도 하며 미스터리한 인물로 알 수 없는 행동을 하거나 악마 같은 역할을 맡기도 하는 변화무쌍하고 매력적인 캐릭터. 슬랩스틱이라는 몽둥이를 들고 다닌다. (슬랩스틱(Slapstick) - 두 개의 나무를 묶어 두드려 소리를 내는 스틱. 점차 단순한 몽둥이로 대체되었다. 슬랩스틱 코미디의 어원)

## SERVÉTTA

## 콜롬비나

### COLOMBINA

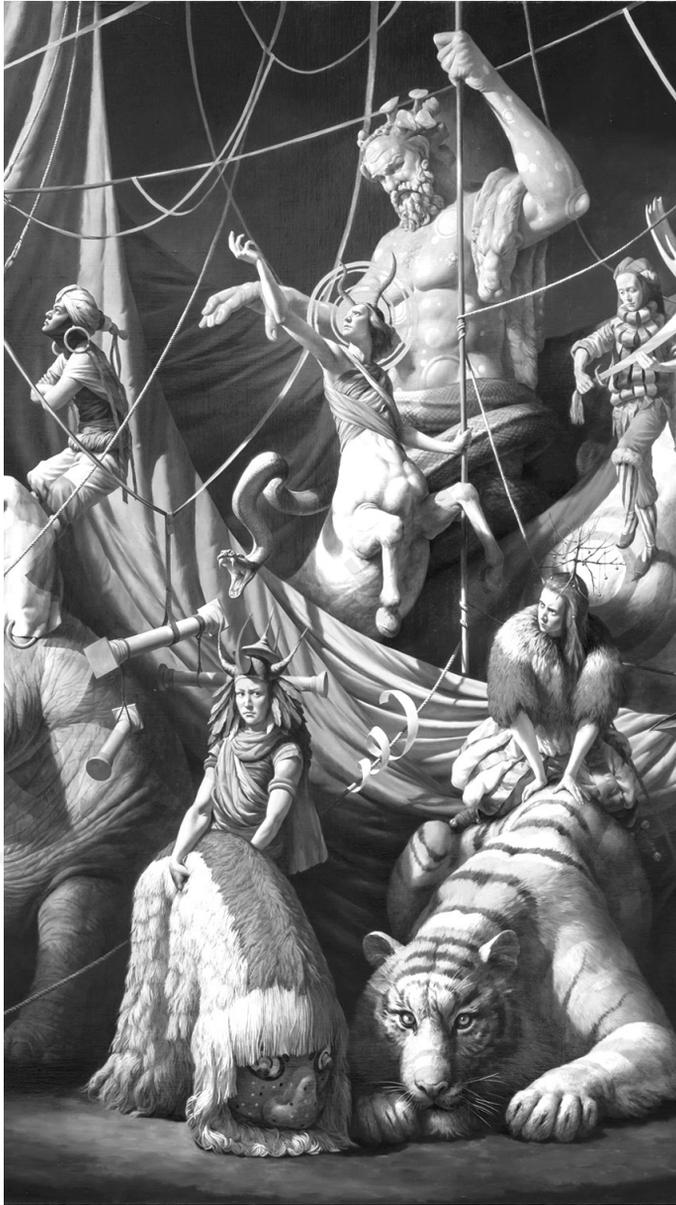
통상 알레치노의 친구 혹은 애인으로 등장한다. 하층 계급이지만 똑똑하고 현명하다. 하지만 험담을 주로 하며 악독한 역할을 하기도 한다. 동작은 알레치노와 같은 느낌으로 가볍고 활달하지만 조금은 더 부드러운 동작을 취한다. 마스크를 쓰지 않는 캐릭터이며 기워진 옷을 주로 입는다.



라포르 서커스  
**RAPPORE CIRCUS**

**2018**

갤러리 현대 신관



**얼**마나 많은 시간을 걸었는지 모를 만큼 걷고 또 걷던 광대는 또 다른 의문이 들기 시작했어.

내가 실제로 살았던 집이 있었던가? 하는 생각. 이젠 자신이 살던 집의 형태조차도 떠오르지 않았던 거야. 사실 파랑새를 찾으러 다니는 동안 지붕이 있는 건물에서 잠을 자본 적도 거의 없었거든. 대부분 하늘을 지붕 삼아 노숙을 하거나 나무숲, 혹은 강가의 다리 밑에서 잠을 잔 터라 침대의 느낌조차 잊어버린 지 오래였어. 집이란 존재 자체가 까마득한 기억 저편의 일이 되어버렸던 거야.

광대는 갑자기 걸음을 멈췄어. 그리고 그 어디로도 발길을 옮길 수가 없었어.

광대의 머릿속에 어느 하나 명확한 것이 없었던 거야. 이젠 파랑새에 대한 애정이나 미움, 혹은 자신의 살던 집에 대한 그리움이나 걱정, 그 어떤 것도 아무런 의미가 없었어.

그저 이 세상에 혼자 남겨진 늙어버린 자신의 모습, 그것이 광대가 확인할 수 있는 유일한 사실이었던 거야.

참으로 우습지. 안 그래? 결국, 마지막에 깨닫게 된 것이 쭉글쭉글해진 손마디와 하얗게 뒤덮여 자란 수염뿐이었다는 게.

만약 그날 밤 우체통을 확인하지 않아서 다음날 죽어 있는 새를 발견했다면, 아니면 얼어 죽든 말든 그저 무시하고 내버려 두었다면, 혹은 그에게 파랑새의 아름다움을 알아볼 수 있는 심미안이 없었다면? 광대의 마지막 모습은 지금과는 다른 모습이었을까?

아냐. 그 녀석에겐 파랑새가 있는 없든 똑같았을 거야.  
아니지, 그 녀석뿐만이 아닌 이 세상 모든 인간은 결국 마지막엔  
쭈글쭈글해진 자신의 모습을 발견하고는 세상 모든 게  
부질없다는 걸 깨닫게 될 테니까.

중요한 건 말이야.

파랑새를 놓치지 말았어야 했다는 거야.

파랑새만 꼭 붙들고만 있었다면 그 사단은 나지 않았을 텐데.  
쫓쫓 ...

놓치는 바람에 그 고생을 한 거라구! 알았어? 언제고 이때다  
싶으면 반드시 온 힘을 다해 꼭 붙들어 매어두라구. 그리고  
절대 놓치지 않는 거야. 그게 중요한 거야. 알겠어? 응? 그러  
니까 내 말은 정신 똑바로 차리고 고삐를 꼭 붙잡으라구. 고  
삐를! 이 얼빠진 놈아!

한동안 바툼의 잔소리는 계속 이어졌고 라푸의 귀가 듣는 일  
을 거부할 지경에 이르렀을 무렵, 멀리 마을의 모습이 보였고  
이윽고 마을 어귀에 다다르자 라푸의 가슴은 다시 두근거리  
기 시작했다.

라포르 서커스 中



두 개의 깃발  
**TWO FLAGS**

**2020**

노블레스 컬렉션



사 피에르는 오래전 사물의 현실화에 성공했다. 지오르쥬도 그의 곁에서 그 경이로운 체험을 함께 했다. 당시 그의 나이 겨우 37세. 그의 자존감은 하늘을 뚫을 정도였다. 사물 현실화에 성공한 이후, 사피에르의 관심은 온통 인물을 현실화하는 것에 집중되었다. 하지만 바로 눈앞에 있는 듯 가까워 보였던 인물 현실화라는 환상은 쉽사리 잡히지 않았다. 거듭된 실패에 그는 피폐해지고 불행을 느끼기 시작했다. 그로부터 33년, 그는 오직 현실화만을 위한 삶을 살았다고 해도 과언은 아니었다. 이후로도 몇 번의 사물 현실화에 성공했지만 그에겐 큰 의미가 없어 보였다. 그는 오직 인물의 현실화에만 매달렸다. 하지만 결국 인물의 현실화에는 단 한 번도 성공한 적이 없었다.

그가 70세가 되던 해, 그는 돌연 이탈리아를 떠났다. 떠나기 전 사피에르는 지오르쥬에게 마지막 작별 인사를 건넸다.

“스스로 욕망을 만들고 또 그 욕망에 이르지 못해 늘 괴로워하는 것이 인간이지 않나. 그리고 당연히 욕망을 버리면 괴로움도 함께 없어질테고. 하지만 지오르쥬, 난 욕망을 버리지 않을 걸세. 욕망을 버리면 난 그저 아무 가치도 없는 인간이 되어버릴 것 같아. 아주 조금이라도 좋네. 아주 조금, 앞으로 갈 수 있다면 난 그 길을 택하겠네. 그렇게 조금씩 날마다 새로운 것이 있고 또 다음 날의 해가 있다면 난 그것으로 충분하네.”

지오르쥬는 그 말뜻을 이해할 수 있었다. 그는 사피에르가 하는 말을 이해할 수 있는 단 한 명의 사람이었다. 또한 그가 반드시 그의 소망을 이뤄낼 것이라는 것을 알고 있는 단 한 명이기도 했다.

두개의 것발 中

---

# PARK MIN JOON

Artist / Writer  
lives and works in Seoul, Korea

[WWW.PARKMINJOON.COM](http://WWW.PARKMINJOON.COM)

Park Min-joon's original novel 'Rappore Circus' was published in 2018 for his solo exhibition of the same title, and a translated edition was released in 2022 for his exhibition 'x'.

## SPECIAL THANKS TO

갤러리현대, 갤러리현대 직원분들,  
오도오도스튜디오 오도영 대표님, C2 광동엽 대표님, 최윤희 디자이너님,  
송이화방 송정근 대표님, 윤두진 작가님, 지용호 작가님, 김유한 작가님,  
Pulse Translation Steven Clayton, Kerry France

DESIGN BY ODOODOSTUDIO

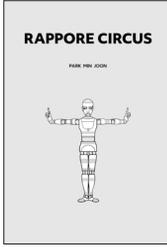
[WWW.GALLERYHYUNDAI.COM](http://WWW.GALLERYHYUNDAI.COM)

14 SAMCHEONG-RO, JONGNO-GU, SEOUL (03062)

TEL +82 2 2287 3500



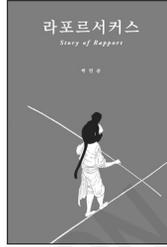
WWW.QUELPARTPRESS.COM



ROPPURE CIRCUS



두 개의 깃발



라포르서커스



미술여행



뉴욕생활예술유람기



뉴욕지금미술

켈파트는 유럽고지도에 표시된 제주의 옛 지명입니다.  
제주에 위치한 출판사로 지구 전체를 콘텐츠로 삼습니다.

QUEL  
PART

PARK MIN JOON

Copyright © Park Min Joon 2022

이 책은 저작권법에 의해 보호를 받는 저작물이므로  
어떠한 형태로든 무단 전재와 복제를 금합니다.