

# 디지털 연행의 가상성

- <신타지아>와 <무아>를 중심으로

주현식\*

## <차례>

1. 서론
2. 가상적 몸 : 디지털적 분신과 액체 무대
3. 가상적 서사 : 초시간성과 인터페이스 경험의 가능성
4. 가상성의 주제론적 의미 : 무차별한 차별성의 황홀경
5. 결론

## <국문초록>

이 글은 디지털 연행으로 분류될 수 있는 <신타지아>, <무아>의 공연에 초점을 맞춰 디지털 연행의 미학과 스타일을 고찰할 것이다. 디지털 연행이란 무대적 표현의 부차적 수단으로서보다 연극 내용과 형식 상 컴퓨터 디지털 기술이 주요한 역할을 하는 연극이라 규정할 수 있겠다. 본고에서 디지털 연행 미학을 논의할 때 중요시하게 생각한 것은 '가상성(Virtuality)'의 개념이다. 가상성의 영어 단어 'Virtuality'는 '힘, 힘 안에 있는 것'을 뜻하는 라틴어 'Virtus'에서 유래하였다. 가상적인 것은 허구적이거나 존재하지 않는 것이지만, 실존으로 발전할 수 있는 힘을 가진 것, 잠재력을 가진 것이라는 의미를 이 어원은 보여준다. 결과적으로 <신타지아>, <무아> 공연에서 몸, 공간, 시간(서사)의 통사적 측면과 주제의 의미론 측면에서 가상성이 어떻게 나타나는지 검토하는 작업은 이들 작품의 디지털 연행 미학을 밝히는 데 유용한 근거가 되리라 생각된다.

우선 몸과 공간의 가상성 측면에서 보자면, <신타지아>, <무아>에서 디지털 기술은 작품의 의미 구현을 위한 종속적 수단이 아니라 그 자체가 목적으로서 무대에 결합된다. 이는 등장인물의 행동에 부차적으로 여겨졌던 무대 기술, 무대 배경이 디지털적 분신, 액체무대의 형태를 통해 공연의 의미 생성에 적극적으로 기여하게 되었음을 뜻한다. 행동과 환경이 분리된 것이 아니라 환경이 곧 행동이 될 수 있음을 무대는 증거하고 있다. 더 나아가 기술적 미디어들은 상호행위의 상대방을 배우에만 한정하지 않는다. <신타지아> 등의 무대에서는 미디어 간 상호행위도 발생하기 때문이다. 그래서 <신타지아>, <무아>의 무대는 등장인물의 행동만이 구현되었던 전통적인 극작술에서 탈피하는 단초를 제시한다. 그동안 무대에서 표현할 수 없었던 동기나 의도, 목적 같은 내적 정신세계도

디지털적 분신, 액체무대의 모습으로 가상적이지만 실체처럼 재현될 수 있는 가능성을 이 무대들은 열어놓고 있다.

한편 <신타지아>와 <무아> 등의 서사 내 고전적 선조성의 극작술이 재매개화되고 있더라도 관객이 극적 서사의 중요한 요소일 수 있는 가능성을 그것은 암시하고 있다. <신타지아>와 <무아>에서 구성된 초시간성은 선조적 전개에 기반한 플롯의 과열을 추구한다. 그래서 관객이 잠재적 동작주로서 극적 서사를 공간적으로 경험할 수 있는 단초를 마련하게 된다. 따라서 두 공연의 극적 서사가 노정하고 있는 디지털적 자질은 서사가 관객이 체험할 수 있는 환경, 분위기, 장소 그 자체가 될 수 있다는 사실에서 비롯한다. 상호행위적 서사를 통해 극 서사 자체가 관객이 체험하는 인터페이스, 무대와 만나는 무한한 가능성의 지점이 될 수 있다는 방향성을 이 공연들은 시사하고 있다.

주제론적 측면에서 보자면 <신타지아>에서는 디지털 기술의 가상성이 갖는 통합의 힘이 무대화된다. 인간과 기계, 미디어와 미디어, 과학과 예술, 배우와 관객 등의 합성이라는 주제를 통해 <신타지아>는 디지털 기술이 연극적 의사소통과 무대미학에 미친 영향력에 대해 중시하고 있다. 반면 <무아>는 디지털 기술의 가상성이 갖는 계의적 특성에 보다 주목한다. 디지털 기술의 가상공간이 형태화하는 초월, 희열, 몰입감 등의 새로운 정신세계가 <무아>의 주제다. 사이버 영혼성에 의하여 무대가 어느 정도까지 마술적 리얼리티의 세계로 변화될 수 있는지가 <무아>에서는 실험된다. 해서 <신타지아>, <무아> 공연은 디지털 기술의 가상성이 이루어내는 '무차별한 차별성의 황홀경' 경험에 대한 연극적 반응, 연극적 기표라 할 수 있겠다.

결과적으로 심미적 한계에도 불구하고 <신타지아>와 <무아>의 연극적 혁신이 거둔 성과는 일정 부분 인정되어야 한다. <신타지아>, <무아>에서 사실적인 것을 가상화하려는 욕망은 질서 짓고 특권화하는 모더니즘적 규칙, 토대, 명확성의 무대와 극적 서사에 분신, 네트워크, 교환, 순환, 차이, 그리고 타자적인 것들을 도입한다. 연극의 기원이 된 한국의 굿에서건, 그리스의 디오니소스 축제에서건, 희생 제의를 통해 존재의 동일성은 무대에서 언제나 같거나 짝지어졌다. 불확실하고 불안정하며, 갈라지고, 변화된 육신의 조각들이야말로, 일자(一者)이자 다자(多者)일 수 있는 탈, 가면, 마스크의 본령이었다. 우리가 디지털 기술과 합쳐진 <신타지아>, <무아> 같은 가상성의 연극 미학에서 확인할 수 있는 것은 그와 같은 타자적인 것 되기의 사건이다.

주제어 : 디지털 연행, 가상성, 디지털적 분신, 액체무대, 비선형적 서사, 디지털 게임, 네트워크, 웹캠, 무차별적 차별성, 디지털적 황홀경, 디지털적 굿, 미디어 생태계

## 1. 서론

사회문화적 관점에서 영화, 신문, 텔레비전과 마찬가지로 연극 또한 미디어로 정의된다. 연극이 미디어가 될 수 있는 이유는 공연을 통해 현실의 사회문화적 지식, 관습, 정보 등이 보급될 수 있는 까닭에서다. 미디어로서 연극이 갖는 고유성은 흔히 배우, 관객의 관계에 근거하여 말해져 왔다. 영화와 텔레비전은 다르게 배우와 관객이 직접적으로 생생하게 만날 수

\* 강남대학교 국어국문학과 강사

있는 공간은 연극무대에서만 가능하다. 그러므로 연극의 명확한 특성은 배우, 관객의 공동체 형성과 그로 인한 의미발생에서 찾아졌다. 결과적으로 의상이나 조명, 무대장치 같은 스펙터클한 시청각적 요소들은 연극에서 잉여적인 것으로 여겨졌다. 예컨대 아리스토텔레스는 『시학』에서 장경(場景)과 배우의 분장을 예술성이 가장 적은 요소로 평가한다.<sup>1)</sup> 1960년대 실험극장을 창설했던 그로토프스키도 스펙터클을 제거하는 일을 과소비된 삶의 가면을 벗겨내고 연극만의 진실을 찾으려는 노력과 등가적인 것으로 보았다. 그에 따르면 배우와 관객이 만나는 빈 공간의 가난한 연극이야말로 여타 미디어에서 시도할 수 없는 연극만의 성스러움이다.<sup>2)</sup>

연극에서 스펙터클에 대한 평가절하는 무대 위 이미지, 소리를 가능케 하는 기술에 대한 불신으로부터 비롯하였다. 인간과 인간이 만나 완성되는 가장 인본적이면서도, 자연스러운 연극 예술의 장면 재현을 위하여 기계 장치나 특수 효과 등의 인위적 도구가 활용된다는 사실은 연극의 본질상 자가당착적인 부분이었던 것이다. 그러나 드라마투르ژ적 혁신과 기술은 언제나 상호의존적이었다. 이를테면 무대 조명의 사용으로 1910년대와 20년대의 창극과 신극은 이전 전통극과는 달리 무대의 환영을 추구할 수 있었다. 1960년대 드라마센터에 갖춰진 최신식 기계시설과 가변형 돌출무대는 사실주의극에서 탈피하려고 했던 동인계 극단들과 소극장운동 단체들의 공연에 많은 영감을 주었다.<sup>3)</sup> 말하자면 연극 양식과 미학의 변혁적 움직임은 항상 기술적 요소들의 사용과 밀접히 관련된다.

본 논문에서는 무대 기술 중에서도 컴퓨터를 활용한 한국 연극, 특히 2000년대 이후 디지털 기술을 무대에 결합시킨 한국 연극들의 미학적 양식에 대해 살펴보려 한다. 2002년 서울 연극제 초청작이었던 캐나다 극단

레드몽드의 <라이트모티프>와 LG 아트센터에서 2003년 3월에 공연된 로베르 르빠주의 <달의 저편> 등이 자극이 돼 한국 연극에서도 디지털 첨단 장비를 활용하려는 공연이 점점 늘어나고 있는 실정이다. 2006년 ‘오아시스 공간메뉴얼 프로젝트’의 <거주하는 조각>, 이향나의 인터랙티브 연극 <그녀의 방>, ‘조양숙 댄스 프로젝트’의 인터랙티브 디지털 퍼포먼스 <球-sphere>,<sup>4)</sup> 2007년 미디어 아티스트 김형수가 연출을 한 <춤 추며 산을 오르다>, 2010년 카이스트 문화기술대학원 디지털 퍼포먼스 센터의 <4nm>와 2011년의 <느림의 물결> 등이 그 예다. 컴퓨터 기술은 연극 무대에서도 중요한 도구로 부각되고 있고, 앞으로도 이러한 경향은 증가일로로 내딛을 것이라 예측된다.

이 글은 디지털 연행(performance)으로 분류될 수 있는 <신타지아>, <무아>의 공연에 초점을 맞춰 디지털 연행의 미학과 스타일을 고찰할 것이다. 디지털 연행이란 무대적 표현의 부차적 수단으로서보다 연극 내용과 형식 상 컴퓨터 디지털 기술이 주요한 역할을 하는 연극이라 규정할 수 있겠다. 2007년 고양 새라새 극장에서 공연된 <신타지아><sup>5)</sup>는 ‘한국 최초의 디지털 퍼포먼스’의 가치를 내걸고 공연에서 디지털 기술이 전적으로 활용되고 있기에 디지털 연행의 연구에서 매우 중요한 의미를 갖는 작품이다. ‘복합 미디어 퍼포먼스’라는 슬로건을 내세우며 2010년 10월 4일 구로아트벨리 예술극장에서 공연된 <무아> 또한 디지털 연행미학의 구체적인 계기를 드러내 주리라 본다. <무아><sup>6)</sup>의 경우 “기존 연출가와 제작

1) 아리스토텔레스 저, 천병희 역, 『시학』, 문예, 2002, 55면.

2) Steve Dixon, *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art and installation*, MIT Press, 2007, p. 27에서 재인용.

3) 무대미술에 관한 설명은 김중효, 『무대미술』, 『한국 근·현대 연극 100년사』, 한국 근·현대 연극 100년사 편찬위원회, 집문당, 2009, 289, 300면 참조.

4) 2006년 공연 기록은 이진아, 『다매체시대 한국 연극의 변화에 대한 소고』, 『드라마연구』 제25호, 한국드라마학회, 2006, 29면 참조.

5) 카이스트 문화기술대학원과 고양문화재단이 공동 제작한 <신타지아>는 소설가 김탁환의 원작 <로봇플라워>를 구분철이 대본으로 각색해 연출한 공연이다. 고양 아람누리 ‘새라새 극장’에서 2007년 6월 23일부터 7월 15일까지 무대화되었다.

6) 중앙대학교 첨단영상대학원 김형기 총연출, 프로듀서 이윤미, 극단 ‘작은 방’의 신재훈, 프로듀서 이원재, 인형극 아티스트 임은주 등 다분야 창작자들의 협업형 공연으로 2010년 10월 4일 구로아트벨리 예술극장에서 ‘문화창조원, 예술극장 콘텐츠개발 시범사업’ <무아>는 연출되었다. 그러나 <무아>는 하나의 단일한 공연이 아니라

자 중심의 공연 제작과정을 탈피하고 워크숍 등을 통한 수평적 소통과 미디어와 퍼포먼스, 오브제와 미장센, 사운드와 이미지의 결합<sup>7)</sup> 등을 시도했다. 이는 집단 창작 과정과 상호매체적 작업이 기반을 이루는 디지털적 환경<sup>8)</sup>을 전형적으로 시사한다. 그런 까닭에 <XY가 만났을 때>,

각기 다른 3개 셀 공연의 협업 과정을 거쳐 기획되었다. 즉 2010년 8월 13일~14일까지 산울림 소극장에서 신재훈 연출의 A셀 <XY가 만났을 때>, <新 몽금포>, 임은주 연출의 B셀 <인형의 방>, 홍은지 연출의 C셀 <마그리트 카페>가 먼저 ‘2010 서울 프린지 페스티벌’의 참가작으로 공연된다. 각 공연이 끝난 후 연출가들은 이 공연들에 대해 프리젠테이션을 하였고, 관객들은 피드백 형태를 통해 하나의 최종 공연 <무아>로 구성되기 위한 개선점을 제안하였다. 이후 최종 공연 전까지 각 셀들의 인원들이 모여 콘텐츠 중심의 융복합 공연 개발을 위해 다분야 협업의 가능성과 한계를 탐색하는 워크숍을 개최한다. 그리고 각기 독자성을 가진 3개 공연을 개발하는데 그치지 않고 이 각각을 통섭하는 협업 공연의 시범을 단계적으로 추진하였다. 이러한 다른 작품 간의 상호작용, 관객의 피드백, 창작자 간 네트워킹의 협업 과정을 통해 최종적으로 제작된 공연이 <무아>라 할 수 있다. <무아>의 최종 공연은 “빈방”, “몽유”, “기억의 방”, “빛을 따라서” 등의 파편화된 무대 이미지들이 텍스트적 여정으로 연결돼 완성된다. 좀 더 자세한 내용은 다음의 보고서 참조. 중앙대학교 산학협력단, 『(2009년 국립아시아문화전당 운영체계 구축사업) 문화창조원, 예술극장 콘텐츠개발 시범사업 단위사업보고서 3. 다분야 협업형 공연콘텐츠 개발시범사업』, 2010. 10.

7) 『문화체육관광부 보도자료』, 2010.10.3.

8) 물론 전통적 공연에서도 상호매체성과 집단 창작의 작업은 꾸준히 시도되어 왔다. 그렇다고 해서 디지털 연행의 시도가 전통적 공연의 그것과 동일한 것이라거나 단순히 연속선상에 있는 것이라고 보는 것은 무리가 있다고 생각된다.

다양한 매체를 통해 메시지를 전달하는 연극은 기본적으로 상호매체적인 예술이다. 그러나 디지털 연행에서는 디지털적 기술의 활용을 통해 보다 새롭게 확장된 몸의 무대와 시공간이 창조된다. 예컨대 체현된 의식이 스크린적 이미지, 전자적 사운드를 통해 공감각적으로 보다 다양하게, 이중적으로, 반성적으로, 자기 재현적으로 생성된다고 볼 수 있다. 바꾸어 말해 좀 더 유동적으로 창조되는 새로운 지각 방식이 디지털 환경 하 무대 위에서 생성된다고 볼 수 있겠다. 때문에 전통적인 연극적 상호매체성의 시각과 그것을 새롭게 구조화한 디지털적 연행의 상호매체성의 문제를 한 범주로 재단할 수는 없다. 집단 창작의 문제도 마찬가지다. <무아>라는 작품이 다원 사업으로 책정된 국책사업이었기에 일견 전통적인 집단창작과 별반 다를 바가 없어 보이지만 실은 그렇지 않다. 전통적인 집단창작과 결정적인 차이는 이 작품을 만들 때 각 상연 집단이 실제 공연하기 전에 공연 가상 시뮬레이션을 실행해 보았다는 점이다. 이것은 비록 맹아적 형태이지만 공연 생산에서 의미하는 바가 크다. 연행의 틀을 구성하는 데 그만큼 공연 전후의 사건들이 중요해졌다는 것을 의미하고, 전통적인 집단 창작이 추구하던 수평적 분산적 협업의 이상이 완성될 수 있음을 그것은 또한 의미하기 때문이다. 극작가에서 연출가로, 연출가에서, 다시 모든 주체

<新 몽금포>, <인형의 방>, <마그리트 카페> 공연 등이 협업돼 완성된 <무아>에 관한 이해는 심화시켜야 할 필요가 있다.

<신타지아>, <무아>에 대한 전문적인 학술적 논의는 최근에 공연된 만큼 전무하다. 2010년 『한국연극』 9월호에 기고된 김소연의 리뷰에서만 이 다루어지고 있을 뿐이다. 김소연은 이 글에서 <신타지아>에 대해 “드라마를 떠받치기에는 어설플 기술과 기술을 감싸기에는 허약한 드라마가 서로를 상쇄시키고 만다.”고 평하고 있다. <무아>의 최종 공연으로 완성되기 이전 공연들인 “<인형의 방>과 <마그리트의 카페>도 지금까지의 시도들을 훌쩍 뛰어넘는다고 말하기에는 소소한 공연이다.”라고 그녀는 평가하고 있다. 그럼에도 불구하고 김소연은 <인형의 방>과 <마그리트의 카페>에 관하여 “획기적인 기술적 시도를 하는 것도 아니다..... 그러나 비록 소소한 모습이지만 미디어와 퍼포먼스의 교섭이 보기 드문 밀도를 보여준다.”<sup>9)</sup>는 점을 고평한다. 한국의 디지털 공연에 대한 선행 연구가 없는 상황 속에서 김소연의 비평적 글은 국내에서 연출된 디지털 연극의 미학에 관해 실마리를 제공한다는 의의를 가진다. 극적 전개와 미숙 등 작품의 완성도가 떨어진다는 그녀의 견해는 주목할 만하다. 그렇지만 디지털 공연 미학의 관점에서 <신타지아>나 <무아>의 논의는 아직 해석적 잉여가 남아 있는 것 또한 사실이다. 기존 공연 미학의 관점이 아니라 디지털적 기술의 특성을 논의의 중심에 놓고서 <신타지아>나 <무아> 같은 작품을 정밀하게 읽어내는 작업이 필요하지 않나 하는 의문이 든다.

본고에서 디지털 연행 미학을 논의할 때 중요시하게 생각한 것은 ‘가상성(Virtuality)’의 개념이다. 가상성의 영어 단어 ‘Virtuality’는 ‘힘, 힘 안에

로 연극 권력의 수평적 확산은 ‘디지털 커뮤니케이션’을 통한 공연의 생산에서만 실질적으로 비롯될 수 있음을 이리한 협업 형태는 시사한다. 결과적으로 공연 맥락 하에서 전통적 집단 창작의 경우와 디지털 커뮤니케이션에 의한 협업의 경우를 동일한 범주에 두고서 헤아릴 수는 없다.

9) 김소연, 리뷰 : 퍼포먼스와 미디어, 소소하지만 밀도 높은 만남 - 서울프린지페스티벌 <인형의 방>, <마그리트의 카페>, 『한국연극』, 2010년 9월호, 60~63면.

있는 것'을 뜻하는 라틴어 'Virtus'에서 유래하였다. 가상적인 것은 허구적이며 존재하지 않는 것이지만, 실존으로 발전할 수 있는 힘을 가진 것, 잠재력을 가진 것이라는 의미를 이 어원은 보여준다. 컴퓨터의 디지털 기술은 물리적 실체를 0과 1의 이진법으로 추상화, 비물질화, 유동화하여 그것을 다른 정보 구조로 변환시키는 체계를 내장하고 있다. 그러므로 가상성만큼 디지털 기술의 속성을 잘 해명해주는 개념도 없을 것이다.<sup>10)</sup> 결과적으로 <신타지아>, <무아> 공연에서 몸, 공간, 시간(서사)의 통사적 측면과 주제의 의미론 측면에서 가상성이 어떻게 나타나는지 검토하는 작업은 이들 작품의 디지털 연행 미학을 밝히는 데 유용한 근거가 되리라 생각된다. 이러한 논의는 게임, 소설, 영화, 만화, 애니메이션, 블로그, 텔레비전 연구 등 여타 영역<sup>11)</sup>에서 활발하게 전개되고 있는 디지털 문화 담론에 비해 외국 공연에 관심이 치중해 있고 논의 역시 소홀한 감이 있는 연극적 디지털 연구<sup>12)</sup>에 몇 가지 시사점을 던져줄 수 있다. 가상 현실에서 행해지는 것들은 실체가 아닌 허구, 환각인 까닭에 가상 세계에 속하는 모든 것들은 연극적이다. 해서 디지털 연행에 관한 연구는 더

10) 가상성에 대해서는 Marie-Laure Ryan, "Cyberspace, virtuality, and the text" In *Cyberspace Textuality : Computer Technology & Literary Theory*, ed, Marie-Laure Ryan, Indiana University Press, 1999, p. 88 참조.

11) 이들 영역에서 연구 경향을 잘 보여주는 논의로는 다음의 것들을 거론할 수 있다. 김진량, 「디지털 서사체의 재현 전략과 서사장」, 『문학과영상』 제6집 1호, 문학과 영상학회, 2005, 173~196면; 류철균, 「상호작용 서사의 시간성 연구」, 『어문학』 제93집, 한국어문학회, 2006, 383~411면; 윤석진, 「디지털 시대, TV드라마 연구 방법 시론(試論)」, 『한국극예술연구』 제37집, 한국극예술학회, 2012, 199~230면; 이용욱, 「디지털 서사 자질 연구 : 편집, 편집적 사고, 편집자」, 『국어국문학』 제158집, 국어국문학회, 2011, 335~362면; 정형철, 「디지털 스토리텔링과 내러티브 이미지」, 『한국문학이론과 비평』 제36집, 한국문학이론과비평학회, 2007, 9~32면; 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 『구비문학연구』 제16집, 한국구비문학회, 2003, 27~48면.

12) 디지털 연극에 대한 논의로는 다음의 논문들을 거론할 수 있다. 송낙원, 「미디어 퍼포먼스의 디지털 스토리텔링 수사학」, 『디지털영상학술지』 제5집 1호, 한국디지털영상학회, 2008, 7~35면; 이미원, 「연극과 디지털 테크놀로지 : 가상현실과 하이퍼텍스트의 연극적 응용」, 『한국연극학』 제20집, 한국연극학회, 2003, 417~441면; 이진아, 앞의 논문.

나아가 기존 디지털 미디어 논의에도 연극학, 연행론적 접근이라는 새로운 시각<sup>13)</sup>을 제공한다.

## 2. 가상적 몸 : 디지털적 분신과 액체 무대

<신타지아>, <무아>에는 기계, 기술, 특수효과들이 다채롭게 무대에 결합되고 있다. 예컨대 <신타지아>의 공연을 위해 개별 음향, 이동음(moving sound), 멀티 프로젝션, 투명 스크린, 텔레마티크(Telematique) 등의 요소기술들이 활용된다. <무아>의 장면들을 표현하기 위해서는 주요 장비로 프로젝터, 노트북, 적외선 감지 카메라, 캠코더 같은 것들이 사용되고 있다. 이전의 공연들은 수많은 무대 기술들을 동원하더라도 스펙터클을 위한 수단으로서 그것들을 활용해 왔다. 하지만 <신타지아> 등에서 다양하게 동원되고 있는 기술들은 이전과 달리 플랫폼 상 전개되는 행동의 의미를 시청각적으로 보조한다는 기능을 넘어선다. 무대 기술의 달라진 기능은 연극의 기본 구성요소인 몸과 공간의 구현 방식에서 먼저 확인해 볼 수 있다.

<신타지아>의 극적 서사는 "신비", "투영", "마법", "게임", "창조"의 시퀀스로 분절된다. 이 중 "투영"을 주제로 한 시퀀스는 주인공인 소녀가 취하는 몸짓을 여러 대의 투명 스크린에 동시에 투사한다. 처음에 소녀는 조명이 비춰진 무대에서 춤을 추며 등장하게 된다. 어느 정도 율동이 진행되면, 소녀 양 옆의 투명스크린이 커지면서 소녀의 춤추는 모습은 그대로 영사된다. 투명스크린에 포착된 소녀의 몸짓이 실제 소녀의 몸짓을 그대로 복제하는 것만은 아니다. 어떤 순간에 이르면 소녀의 실제 몸

13) 이와 같은 입장에 섰을 때 디지털 게임 등을 퍼포먼스로 볼 수 있다. 구체적인 논의는 김만수, 「공연과 테크놀로지 : 테크놀로지 변화에 따른 공연 개념의 확장」, 『한국극예술학회 2014년 전국학술발표대회 자료집』, 한국극예술학회, 2014, 83~84면.

깃과 투명스크린에 비춰진 몸짓이 다른 형상을 취한다. 안무가 지향하는 방향이나 손짓과 발짓의 속도, 그리고 회전의 폭이나 입체감이 서로 제각각이 된다. 예를 들어 소녀의 스크린 영상이 실제 소녀의 움직임에 따라 갔다가 겹쳐지고 이탈한다. 소녀의 몸과 영상이 서로 붙어 있지만 접착된 부분이 쪽 늘어나는 것 같은 데칼코마니 식의 색다른 이미지가 구현되기도 한다. 상부, 정면, 측면 카메라의 다양한 각도 등에서 소녀의 몸이 촬영되면서, 온전한 소녀의 몸이 조각나기도 한다.<sup>14)</sup> 무대 위 소녀의 몸과 스크린 속 소녀의 몸 이미지가 분열되는 양상의 절정은 무대 중앙에 또 한 대의 스크린이 내려오면서이다. 3대의 스크린이 무대 위 소녀의 춤추는 몸과 별개로 빠른 속도에 얹혀 형태의 명멸을 거듭하는 것은 미디어로 매개된 몸의 환상성을 증시한다.

이때의 투명스크린은 자아의 모습을 대면하는 거울, 수면의 메타포다. 물결에 비춰진 자신의 모습에 도취되었던 그리스 신화의 나르시스처럼 스크린 속의 영상 이미지는 소녀의 디지털적 분신,<sup>15)</sup> 도플갱어, 그림자로 소녀의 내적 정신 상태와 조응한다 할 수 있다. ‘여기에 있는’ 무대 위 실제 몸에 대한 ‘거기에 있는’ 타자성, 차이성을 디지털적 분신은 고무시킨다. 그 결과 현실의 몸과 공간에 구멍 뚫린 효과로, 가상적 몸과 공간의 영역이 배태된다. 물론 무대 위 구체적인 신체성과 스크린 속 추상적인 비신체성이 분열된 자아상만을 낳는 것은 아니다. 무대에서 춤추는 소녀의 몸과 스크린에서 어지럽게 영사되는 소녀의 영상은 즉자적으로는 혼란스러운 소녀의 정신적 상태를 형상화한다. 그러나 또 한편으로 무대 위의 외적 행동과 스크린 속에 표현된 내적 삶의 이중적 결합은 우리가 두 세계 속한다는 사실도 환기시킨다. 실제와 가상, 행동과 동기, 객관과 주관의 두 세계에 인간이 공속해 있음을 그것은 암시하는 셈이다.

14) 구체적인 분석은 다음의 논의를 참조하여 필자가 해석을 덧붙인 것이다. 김병문, 「신타지아 공연의 분석」, 동의대 컴퓨터영상음악학과 석사 논문, 2009, 12~19면.

15) Steve Dixon, "The Digital double" In *New visions in performance : the impact of digital technologies*, ed. Gavin Carver, et al, Swets & Zeitlinger Publishers, 2004, p. 13.

<신타지아>에서 디지털적 분신이 자아를 반영하고, 투영하는 역할을 하였다면, <무아>의 디지털적 분신은 달리 역할한다. 특히 3번째 무대, “빛을 따라서” 공연에서 활용되고 있는 ‘프로젝션 매핑(mapping)’ 기술이 그러하다. ‘프로젝션 매핑’ 기술은 3차원 구조물에 2차원 이미지를 중첩시킨다. 프로젝션 매핑을 통해 구조물이나 배우에 환영의 이미지가 덧씌워진다는 점이 특징이라 할 수 있다. 결국 이 기술의 적용과정은 무대에서 디지털적 분신을 형상화하는 데에 쓰인다. “빛을 따라서” 무대에는 ‘빛을 찾아 부유하는 사람’이라는 인물이 등장한다. 무대에서 그와 빛은 서로를 이끈다. 그림을 그리듯이 그가 손을 내저으면, 빛이 따라와 몸짓의 궤적을 만든다. 반면 그 궤적은 사방으로 분기되면서, 그의 몸짓을 견인한다. 이러한 유희적인 스펙터클은 시간이 흐르면 글쓰기로 변화한다. 그가 손으로 좌우상하 제스처를 취하자, 그의 몸에 환한 빛이 투영되고, 몸 위로 검은 글씨들이 빛의 형상으로 요철화된다. 신체에 덧씌워진 글자들이 많아질수록 그의 움직임은 급격해진다. 마침내 그의 몸에 글자들의 빛이 포화상태로 차오르자, 글자들은 점점 까맣게 변한다. 하지만 그 암흑의 글자들이 일순간 강렬한 하얀 빛으로 응집되면서 위로 솟아오르고 ‘빛을 찾아 부유하는 사람’, 그 또한 빛의 궤적을 뒤따르게 된다.

문화권마다 다양한 원시적 신비주의 사고는 공통적으로 사후 몸으로부터 영혼이 빠져나간다는 초자연적 현상을 사실로 전제한다. 이탈 경험은 영적 해방이자 성스러운 초월적 자아로의 승화에 값한다고 원시인들은 여겼다.<sup>16)</sup> <무아>의 “빛을 따라서” 무대에서 프로젝션 매핑 기술을 통해 투사되는 ‘빛’은 ‘빛을 찾아 부유하는 사람’의 디지털적 분신이다. 그러나 <신타지아>에서 우리 자신을 응시하게 하는 디지털적 분신 이미지와 달리, <무아>의 디지털적 분신은 영혼적이며, 초자연적이다. 스크린, 거울, 수면과의 만남은 나르시스를 떠올리게도 하지만, <공무도하가>에

16) 원시적 신비주의 사고에 대한 보고는 인류학자 프레이저의 『황금가지』에서 쉽게 찾아볼 수 있다. *Ibid*, p. 22에서 재인용.

등장하는 백수광부의 신들림을 떠올리게도 한다. 이 작품에서 형상화되는 ‘빛’의 이미지는 추상적이며, 일시적이나, 무한한 변형의 미술적 가능성을 지닌 가상성의 잠재력을 함의하고 있다. 역으로 말해, ‘빛을 찾아 부유하는 사람’은 그 같은 디지털적 분신을 통해 신비주의적 의식을 치르는 디지털적 샤먼, 무당이다.

한편 스크린이나 프로젝션 매핑 등에 반응해 생성되는 가상적 몸은 이 공연들에서 공간의 차원에서도 가상성을 활성화시킨다. 가상적 몸의 형상화로 인해 몸이 거주하는 물리적 공간역시 추상적, 가상적 데이터의 흐름으로 변화한다.

<신타지아>의 이동음(moving sound)은 무대 공간이 어떻게 가상적 공간으로 전환되는지 보여준다. 시각의 감각은 양 눈이 전면을 향해 있어 지각장이 180도로 제한된다. 그러나 소리는 머리 양 옆에 귀가 달렸더라도 시각과는 달리 앞뒤좌우 가리지 않고 360도에서 청각적 자극을 감지할 수 있다. 그만큼 소리는 공간의 지각과 매우 깊은 관련성을 가진 감각이다. 이러한 소리의 공간 지각 효과를 잘 살린 것이 바로 이동음이다. “신비”의 시퀀스에서 무대는 암흑으로 시작한다. 문명의 여명을 암시하기 위해 무대 뒷면에는 레이저 조명으로 별을 상징하는 점들이 수놓아진다. 이때 별이 반짝거리거나, 유성이 지는 모습은 이동음으로 포착된다. 객석 위쪽에는 6개의 스피커에 6개의 채널이 설치되어 있다. 해서 움직이는 별들의 운동방향에 상응하여 6개 스피커, 6개의 채널을 함께 조절함으로써(패닝 효과), 청각의 운동감각화라는 공감각적 심상이 이루어진다. 투입물이라 할 수 있는 운동적 심상이, 소리로 산출된다. 그리고 다시 산출물인 소리가 투입물이 되어 운동감각적 심상을 결과하는 교환적 경로를 그것은 보여준다. 이와 같은 이동음의 활용은 21세기 건축학의 새로운 패러다임인 ‘액체 건축’을 연극 무대 상 일정 정도 구현한다. 액체 건축은 건축물에 미디어적 센서를 부착하여, 딱딱한 건축물을 유동적 정보구조로 바꾸려는 건축학적 신생 경향에서 비롯되었다. 숨쉬고, 맥박 뛰며, 환경에

따라 변화할 수 있는 건축물이 액체적 건축물이다.<sup>17)</sup> <신타지아>에서 이동음 등의 사운드 효과를 적극적으로 활용하는 것은 무대 위 고정적 형태를 정보로 정의하고, 다시 정보로서 형태를 정의하는 효과를 낳는다. 그 결과 무대 위 모든 요소들이 서로서로의 변형 과정 속에 연쇄적으로 맞물린다. 고착성의 무대 공간에서 실제 세계와 정보 세계가 상호 교환됨에 따라 얼어붙지 않은 세계, 가상성의 상상적 세계가 무대 위에 실현된다고 볼 수 있다. 때문에 “마법” 시퀀스에서 소녀가 퇴장하자 무대 위에 기하학적 도형이 레이저 조명으로 투사되고, 결국 프랙탈 모양을 형성하게 되는 것도 단순한 시각적 스펙터클로만 볼 수 없다. 소녀는 마법의 힘에 이끌린 것이 동기가 돼 퇴장한다. 결국 퇴장의 동작적 의미에 정보적으로 반응해 시각적으로 스크린화되는 프랙탈은 소녀의 내면에 대한 데이터적 표현으로서 무대의 액체적 흐름에 의해 주형된 것이다.

정보적 구조의 액체적 무대라 해서 비인간적이고, 비자연적이며, 인공적인, 초현대적인 아우라만을 풍기는 것은 아니다. <무아>의 두 번째 무대, “몽유”편에서는 액체 무대의 가상성이 어떻게 자연 세계, 고대 세계를 새롭게 소환할 수 있는지가 실험되고 있다. “몽유”의 무대에는 여러 자연적 이미지가 배치된다. 예컨대 반딧불, 초롱불, 호롱, 꽃, 나비, 연못, 물고기, 별, 징검다리, 먹구름, 파리, 달빛, 나무, 물안개, 빗방울 등의 자연 심상들이 무대 위에는 펼쳐진다. 그렇지만 이 모든 것들은 살아 있는 실제 자연물은 아니다. “몽유”의 자연 세계는 하이테크로 형태가 제작된 원시적 사물이라는 아이러니<sup>18)</sup>를 보여준다. 그러나 이러한 무대 구성을 작위적이라고 판단하는 것은 성급한 판단이다. “몽유”의 무대에서 관객의 시선을 사로잡는 것은 무엇보다도 중앙에 자리 잡은 연못이다. 이 연못은

17) 액체건축에 대해서는 Gabriella Giannachi, *Virtual theatres : an introduction*, Routledge, 2004, p. 99 참조.

18) “가상 세계의 미래적 지향은 고대나 원시적인 것의 추구와 함께 시작될 수 있다.” Steve Dixon(2007), *Op. cit.*, p. 374.

소품을 가지고서 제작된 것도 아니고, 그렇다고 그림으로 표현된 것도 아니다. 그보다 프로젝터를 통해 연못의 온전한 형상이 입체화되면서도 넘실거리는 물결이 진짜 연못처럼 표현되고 있다. 더구나 주인공인 처녀가 손을 담그거나, 빗방울이 떨어지면, 연못의 물가는 실체처럼 일렁거리고, 침범침범 소리를 낸다. 물리적 한계를 넘어 운동감각, 시각, 청각 각각 데이터 간 역동적인 상호행위에 의해 만들어진 무대의 액체성이 고양되고 있는 것이다. 액체적 무대의 유동성은 공간을 마치 살아 있는 생물처럼, 유기체적 무대로 바꾸어놓는다. 실제 지어지지 않은 가상적 무대가 상상적으로 존재하더라도 살아 호흡하는 공간이 될 수 있음을 "몽유"의 무대는 보여주고 있다.

<신타지아>, <무아>에서 디지털 기술은 작품의 의미 구현을 위한 종속적 수단이 아니라 그 자체가 목적으로서 무대에 결합된다. <신타지아>, <무아>의 연극 내 현실 세계와 가상 세계를 매개하는 것이 카메라, 프로젝터, 오디오 장치 등이라 한다면, 무대 기술은 단순한 보조 장치라는 의미를 벗어난다. 이 작품들에서 무대 기술은 그러한 두 세계를 분리시키면서도 이어주는 교점(node)의 행동을 전개하는 일종의 배우<sup>19)</sup>이다. 이는 등장인물의 행동에 부차적으로 여겨졌던 무대 기술, 무대 배경이 공연의 의미 생성에 적극적으로 기여하게 되었음을 뜻한다. 행동과 환경이 분리된 것이 아니라 환경이 곧 행동이 될 수 있음<sup>20)</sup>을 무대는 증거하고 있다. <신타지아>, <무아>의 배우들은 마치 상대 배우이듯 카메라 앞에

19) 이때 활용되는 기술들이 브레히트 식의 소외 효과를 불러일으키는 기능을 한다고도 볼 수 있다. 혹은 총체예술을 주창한 바그너처럼 연극적 환각의 충만함을 드높이는 기능을 한다고도 볼 수 있다. 그러나 이 논문에서 무대기술이 '배우'화된다고 했을 때 그 의미는 사뭇 다르다. 소외 효과나 환각적 재현의 차원에서 기술을 바라보는 근대적 이분법적 시각을 넘어, 기술의 퍼포먼스 자체가 무대 위 여타의 사건들과 더불어 존재하는 사건 자체로서 간주된다는 의미에서 이 논문은 기술의 '배우'화라는 용어를 사용하고자 한다. 즉 연극으로 생각될 수 있는 것을 탈중심화시켜, 그 범주를 확장시킨다는 점에서 무대 기술은 '배우'처럼 역할한다.

20) Deobert Unruh, "Virtual reality in the theatre", *Theater Design & Technology*, 1996 Winter, p. 45.

춤추어야 한다. 카메라는 배우의 몸짓에 적절히 반응해 스크린에 그 반작용을 디지털적 분신으로 연출한다. 더 나아가 기술적 미디어들은 상호행위의 상대방을 배우에만 한정하지 않는다. <무아>에서 빗방울이 떨어지자 가상 연못이 일렁거리는 모습이 암시하듯 액체무대에서는 시각적 프로젝트와 청각적 스피커 간 정보 흐름, 미디어 간 상호행위도 발생하기 때문이다. 그로써 <신타지아>, <무아>의 무대는 등장인물의 행동만이 구현되었던 전통적인 극작술에서 탈피하는 단초를 제시한다. 그동안 무대에서 표현할 수 없었던 동기나 의도, 목적 같은 내적 정신세계도 디지털적 분신, 액체무대의 모습으로 가상적이지만 실체처럼 재현될 수 있는 가능성을 이 무대들은 열어놓고 있다.

### 3. 가상적 서사 : 초시간성과 인터페이스 경험의 가능성

디지털 기술이 극적 서사<sup>21)</sup>에 어떠한 영향을 미치는지, 어떻게 이야기의 내용과 방식을 변화시켰는지 가능하는 것도 중요하다. 몸, 공간과 더

21) 전통적으로 서사는 서술자에 의해 서술되는 사건이나, 스토리 혹은 그것들의 재현기법으로 정의되어 왔다. 그러나 최근 등장하고 있는 인지주의적 서사학에 의해 '서술자'의 '회고적 재현'이라는 서사의 협소한 범주에서 벗어나 서사의 영역을 확장시키려는 노력이 경주되고 있다. 인지주의적 서사학자들은 서술자에 의한 이야기의 전달 대신에, 특정 시공간의 이야기를 통한 세계의 정신적 구성과 그것의 경험적 자질을 중시한다. 한편 관습적인 '말하기'와 '보여주기'의 이분법적 서사 기법 역시 그 정당성이 계속해서 의심되고 있는 실정이다. 말하기 양식도 목도될 수 있는 행동(예. 발화 행위)이며, 장면적, 시네마적인 것들을 포함한 보여주기 양식도 일종의 서술적 요소(예. 사진 이미지에 내재한 서사)를 지닐 수 있기 때문이다. '세계', '경험', '보여주기(스펙터클)의 서술적 자질'을 염두에 둔다면 서술자에 의해 매개되지 않는 드라마적 이야기에서도 서사성은 확인될 수 있다. 그러나 이러한 논의는 본 논문의 범주나 주제를 벗어난 것이기에 본론에서는 극적 서사라는 용어를 한정적으로 사용하고 좀 더 정교한 논의는 차후로 미룬다. Claudia Breger, *Aesthetics of Narrative Performance : Transnational Theater in Contemporary Germany Literature, and Film*, The Ohio State University Press, 2012, pp. 12-23 참조.

불어 시간 역시 연극을 이루는 기본 요소인 까닭에서다. 디지털 기술의 다양한 활용에도 불구하고 <신타지아>, <무아>의 서사는 전통적인 서사 형태로부터 아주 급격하게 유리되는 것은 아니다. 이를테면, 아리스토텔레스가 강조하는 시작과 결말의 완결성은 이들 작품에서 기본적으로 지켜지고 있다. <신타지아>는 “신비” 시퀀스를 통해 문명의 암흑 상태에서부터 극을 시작해서 “창조” 시퀀스에서는 새로운 문명이 탄생하는 것의 암시로 극을 끝맺는다. <무아>는 한 아이가 어둠에서 빛을 찾아 떠나는 여정을 그린 드라마다. 외로움과 상실에 처한 아이의 모습으로 극이 막을 올려 ‘빛을 찾는 사람’을 만나 빛의 세계로 초월하는 것으로 막이 내린다. 물론 고전 극작술의 기준에서 보면 완결성과 더불어 규범화된 연속성과 통일성의 법칙 같은 것은 이 공연들에서 잘 지켜지고 있지는 않다. <신타지아> 중간 부분은 우주의 전자파로 지구의 전산망이 혼란해진 상태에서 소녀와 마법사의 갈등이 무대화된다. 그 갈등은 상상적 마법 세계에서 펼쳐지는 것이기에 인과관계의 필연성이 정교하다고 볼 수 없다. “몽유”와 “빛을 따라서”로 이루어지는 <무아>의 중간 부분 또한 남녀의 연정과 빛을 찾는 방향의 여정이 연결 고리 없이 결합되고 있다. 해서 아리스토텔레스 시학의 관점으로 봤을 때 행동의 개연성은 떨어진다. 그럼에도 시작과 끝의 장면들을 렌즈로 하여 중간 부분의 극적 진행은 예측적으로, 회고적으로 두 드라마의 주제와 연관시켜 해석될 수 있다.<sup>22)</sup> 때문에 짧 짜인 극은 아니지만 시작, 결말 부분만을 놓고 본 경우 고전적 선조적 플롯의 개념에서 이 두 드라마가 크게 벗어난 것은 아니다. 미디어학자 데이비드 볼터(David Bolter)가 강조하듯이 미디어의 발전은 한 미디어에서 다른 미디어로 급격히 진화하는 형태를 띠지 않는다. 그보다 다른 미디어에서 한 미디어가 재현되는 등 재매개화의 미디어적 병렬, 공존, 경쟁 양상으로 미디어의 발전은 이루어진다. 디지털 기술이 활용되

22) 행동의 완결성, 연속성, 통일성은 아리스토텔레스, 앞의 책, 57~61면 참조.

지만 책 읽기의 양상이 온전히 보전된 미디어 복이 대표적 예일 것이다.<sup>23)</sup> 요컨대 <신타지아>, <무아>의 느슨한 선조적 플롯은 디지털 기술의 영향 속에서도 아리스토텔레스식의 기술적(記述的) 요소들이 극적 서사에 재매개화되고 있다는 점을 상기시킨다.

그러나 이 연극들에서 전폭적으로 활용되고 있는 디지털적 기술이 극적 서사에 미치는 영향력을 부인할 수는 없겠다. 물론 디지털 게임이나 하이퍼텍스트 같이 디지털 기술의 활용과 온전히 관련된 서사적 실체의 특징이 <신타지아> 등에서 확인되지는 않는다. 그렇다 하더라도 기술적(記述的) 자질들과 혼재된 ‘극적 서사의 디지털적 자질’<sup>24)</sup> 디지털 기술이 극적 서사의 구성에 미치는 영향에 대해서는 논의 가능하다.

<무아>의 경우를 먼저 살펴보자.

<무아>의 이야기는 아이의 내면세계에 관한 것이다. 두 번째 무대 “몽유”와 세 번째 무대 “빛을 따라서”는 모두 연극 내 현실 세계 속에서 발생한 것이 아니다. 이 무대들의 사건은 아이의 몽롱한 꿈, 정신 속에서 발생한 일들이다. 첫 번째 무대 “빈방”의 아이가 잠들면 두 번째 무대 “몽유”의 장면이 펼쳐진다. “몽유”의 장면이 끝나면 다시 아이가 잠들어 있던 방에 조명이 비친다. 아이가 기억의 상념에 빠지다 시선을 외부로 돌리자 방 바깥에서 “빛을 따라서”의 정경이 전개된다. 아이의 정신세계가 방 바깥에 재현된 것이라 볼 수 있을 것이다. 이러한 무대들의 정경은 미국의 1999년 TV 드라마 시리즈 <스타 트렉 : 다음 세대> 편에서 선보였던 홀로덱(Holodeck)이라는 가상현실 장치를 연상시킨다.<sup>25)</sup> <스타 트렉>에서 홀로덱은 가상세계의 방을 일컫는데, 가상현실, 꿈같은 세계에 접근하기 위해 고안된 장치로 설정된다. <스타 트렉>의 등장인물들이 홀로덱 내

23) Jay David Bolter, Richard Grusin. *Remediation : understanding new media*, MIT Press, 2000, p. 19.

24) 디지털 서사 자질에 대해서는 이용욱, 앞의 논문, 339면 참조.

25) 홀로덱에 대해서는 Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, 2001, pp. 51-52 참조.

영사된 그림 속으로 들어가면, 가상 세계이지만 현실 세계와 완벽히 똑같은 환경이 그들 앞에 재현된다. 그래서 등장인물들은 가상세계의 캐릭터가 되고 가상세계 내 인물들이나 사물들과 상호행위를 하며 이야기를 발생시킨다. 홀로텍의 시나리오와 <무아>의 이야기 전개가 전적으로 똑같지는 않다. 그렇지만 <무아>의 입몽, 각몽이 이루어지는 방의 공간성은 홀로텍과 같이 가상세계로의 변형이 이루어지는 장소다.

홀로텍처럼 <무아>의 방이 영사하는 가상현실은 판타지적 세계, 초자연적 세계, 미술적 변형의 세계라는 점에서 일상적 연대기적 시간의 범주를 벗어난다. "몽유"나 "빛을 따라서"의 가상적 꿈의 시간 흐름을 연대기적, 기계적, 표준화된 시간성의 잣대로 평가할 수는 없을 것이다. <무아>의 꿈, 정신세계는 정규적으로 흘러가는 세속적 시간과는 달리, 이완되고, 모호하며, 순환적인, 신비성의 주관적 시간의식을 구현한다. 그런 까닭에 우리는 <무아>의 시간성을 '초시간적'(extratemporal)이라 정의내릴 수 있다. 초시간성은 전역사적인 개념이다. 역사를 받아들이기를 거부하면서, 그것 자체가 시간 외부에 있게 되는 신비주의적 시간 의식을 그것은 함의한다.<sup>26)</sup> <무아>에서 꿈 세계의 시간성이 '초시간적'이라는 의미는 전진적 시간성보다도 공간, 장소의 시학이 이야기 구성에서 차지하는 비중이 커졌다는 점을 드러낸다.<sup>27)</sup> 바꾸어 말해 <무아>의 초시간적 이야기는 극적 서사의 공간화로서 읽힌다. 구체적으로 보면 다음과 같다. 첫 번째 무대 "빈방"의 방에는 남자와 여자가 달빛 아래 수줍게 외면하고서 있는 고풍스러운 '그림'이 걸려 있다. 이 그림은 단순한 평면적 그림으로만 기능하지 않는다. "빈방" 전개의 끝에 이르면, 아이는 그림을 한참이나 바라보다 잠이 든다. 이때 회화성(pictoriality)이 점차 사라지면서, 그림은

26) 초시간성에 대해서는 Dixon(2007), *Op. cit.*, p. 522 참조.

27) 초시간성은 이야기에서 공간의 시학을 부각시킨다. 그러나 그 역은 성립하지 않는다. 즉 모든 공간의 시학이 시간성을 벗어난 이야기를 만들지는 않는다. 얼마든지 우리는 공간의 구조물에서도 처음-시작-끝에 대해서 이야기할 수 있다.

생명력을 얻고, 그림 속 장면이 무대화된다. 평평한 그림이 장면으로 점점 3차원적으로 양각화되어, 장소로서의 의미를 갖는 이야기가 "몽유" 편의 이야기다. "빛을 따라서"의 '방 바깥' 역시 할 이야기를 가지고 있다. '빛을 찾아 부유하는 사람'이 빛을 소원하는 과정이 연출되고 있기도 하지만, '방 바깥' 자체가 이야기를 가진 이유는 그 이상이다. 방 내부에 있는 아이의 폐쇄적 정신 상태를 개방, 초월시켜 줄 수 있는 장소라는 점에서 '바깥' 자체가 이야기적 가치를 가지는 까닭에서다. 이렇게 본다면, '방' 역시 자체적으로 이야기를 갖는다. '방'은 "몽유", "빛을 따라서"의 입몽, 각몽 순간마다 통과해야 할 교차지점이다. 다시 말해 아늑한 공간이라는 일상적 의미와 달리 <무아>에서의 '방'은 역동적 '통과'에 대해 이야기할 수 있는 장소다. <무아>의 이런 초시간성과 서사의 공간화는 무엇보다도 작품 해석에서 관객의 적극적인 개입을 요구한다. 인과 관계로 결속된 철저한 선조적 서사에서 극작가는 관객이 저자의 뜻을 수동적으로 해석해주기만을 바란다. 반면 <무아>처럼 뚜렷한 인과 관계를 갖지 않고 파편화된 공간들의 향해를 유도하는 이야기는 관객들에게 스스로 이야기를 구성해야 하는 지각적 유인의 기회를 제공한다. 우리는 한 편의 책을 읽을 때 우리가 책을 읽는다는 사실, 책 '읽기'의 연행적(performing) 속성에 대해 알아차리지 못한다. 허나 이야기가 비선형적, 비인과적일수록 이야기를 만들어 나가야 되는 독자의 몫이 중요해지고, 이야기 내용보다 읽기 과정 자체가 전면적으로 부각된다. <무아>의 경우도 이와 동일하다. <무아>의 초시간성과 그로 인한 서사의 공간화를 통해 관객이 보는 것은 이야기의 내용이 아니라 자신의 읽기 행위, 관람 행위 자체다.<sup>28)</sup> 결과적으로 수용자의 동작주(agency)적 가능성, 즉 자신의 목적을 위해 의미 있는 행동을 취하게 될 가능성을 우리는 <무아>에서 탐지할 수 있다.<sup>29)</sup>

28) George P. Landow, *Hypertext 3.0 : critical theory and new media in an era of globalization*, Johns Hopkins University Press, 2006, p. 261.

29) Janet Murray는 디지털 매체의 미학적 요소로서 몰입, 동작주, 변형 세 가지 요소를 거

하이퍼텍스트 등의 본격적인 전자매체에서는 수용자의 행동이 취하는 의미작용의 힘과 그 결과를 수용자가 직접 볼 수 있어서 창발적(emergent) 서사의 의미생성이 가능하다. 그 정도까지의 동작주적 활동은 <무아>에서 찾아볼 수 없다. 허나 <무아>에서 초시간성의 공간적 서사가 형태화하는 지각적 유인가는 인지적 형태의 차원이라 할지라도 관객이 텍스트 세계 구성 과정에 개입하는 것을 가능하게 한다.

<신타지아>에서 동작주로서의 잠재성을 모색하는 차원 상 구체적으로 삽입된 것은 상호행위성의 서사 형태다. <신타지아>의 극적 세계는 2040년이라는 미래적 공상이라는 점에서 <무아>와 마찬가지로 일종의 꿈같은 초시간성을 실현하지만 <무아>보다는 좀 더 적극적인 행태로 초시간성을 발현시킨다. 즉 관객이 극적 서사에 개입하는 여지를 텔레마티크(Telematique)와 웹캠의 네트워크를 등을 통해 마련함으로써, <신타지아>의 선조적 시간성은 파열된다. 그로써 플롯의 원인과 결과의 연속적 시간 관계를 벗어나 이야기 흐름에서 관객이 참여할 수 있는 휴지부(pause)와 결과의 시간관계, 초시간성이 극적 서사에 설정된다. 이러한 과정은 <무아>와 비슷하게, 공간, 장소의 시학이 이야기 구성에서 차지하는 비중이 커졌다는 것을 의미한다. 관객이 극적 서사에 끼어들 수 있는 공간내기 작업의 또 다른 예라 할 수 있을 것이다.

“게임” 시퀀스에서 등장인물인 마법사는 디지털 마법을 제조한다. 마법의 능력수치를 올리기 위해서는 인간의 지혜가 필요하다. 해서 마법사는 관객에게 지혜를 빌려줄 것을 간청한다. 텔레마티크 기술은 여기서 활용되고 있다. 텔레마티크는 원격통신(Telecommunication)과 정보(information)의 합성어이다. <신타지아>에서는 관객이 휴대폰으로 무대의 게임 화면에 접속하도록 텔레마티크기술이 사용된다. 텔레마티크 기술을 동원해 관객으로 하여금 무대의 게임 화면, 퍼즐을 맞추게 하고, 그 결과적 수치

로 마법사의 마법 능력을 상승시키는 것이 게임의 목적이다. 퍼즐 게임의 결과에 따라 허구적 이야기 내 마법사가 발휘할 수 있는 능력이 결정된다. 어떤 게임 결과가 나올지는 미지수다. 상황에 따라 퍼즐을 잘 맞추는 관객이 있으면, 마법사가 펼칠 수 있는 능력이 커지고, 그렇지 못한 관객이 있으면, 마법사의 능력 수치는 작아진다. 관객의 게임 운영 능력에 따라 허구적 이야기의 요소, 캐릭터의 능력이 공연마다 무작위적(ergodic)으로 결정된다. 서사 내 이런 게임 장면의 설정은 실제 세계 층위의 관객이 허구 세계 층위로 존재를 옮겨와 상호행위를 통해 이야기에 영향력을 미칠 수 있는 경계전이(metalepsis)<sup>30)</sup>의 기제로 작용한다. 마술사의 캐릭터화 기법이 극작가가 아니라, 플롯의 선조적 시간성 흐름 외부 공간에 존재하는 관객에 의해 실천되고 있는 것이다.

“게임” 시퀀스에서 무대 중앙에 설치된 웹캠은 소녀가 디지털 마법을 가져갔다는 소식을 배우들이 보고하기 위해 쓰인다. 메신저에 의한 보고는 그리스 비극 이래 드라마의 주요한 서사적 도구로 간주되어 왔다. 메신저의 보고는 비가시적 무대 밖의 정보를 무대 내에 전달하는 데 주로 동원되었다. <신타지아>에서도 배우들이 행인, 관객으로 분장하여 네트워크로 연결된 웹캠에 의해 보고를 전달한다. 그러나 보고 시 <신타지아>가 공연 중인 고양이와 배우들이 가 있는 무대 밖 공간인 대전, 종로를 네트워크로 동시에 연결함으로써, 전통적인 무대 안/밖의 이중적 구조는 파열된다. 이는 무대 안/밖 이야기의 동시적, 다층적 생성 가능성을 고려케 한다. 더 나아가 이 장면은 무대 안/밖의 균열뿐만 무대/객석의 균열도 발생시키는 계기가 된다. 웹캠 화면에 모습이 잡힌 배우들의 모습은 관객의 모습에 대한 자기재현으로서 간주될 수 있다. 고양이의 마법사와 관객들이 웹캠을 통해 대전, 종로의 배우를 응시하지만, 그 역도 성립

론하고 있다. 동작주에 대해서는 Janet H. Murray, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, Free Press, 1997, pp. 126-129 참조.

30) 컴퓨터 게임은 사용자 우호적인 환경을 조성하기 위해 게임 세계와 실제 세계의 경계 침입을 환경으로서 선호한다. Marie-Laure Ryan, *Avatars of story*, University of Minnesota Press, 2006, p. 224.

될 수 있기 때문이다. 웹캠 속 배우들도 대전, 종로에 있는 웹캠을 통해 고양의 마법사와 관객들을 똑같이 응시한다. 그러므로 웹캠 속 배우들은 관객의 모습을 되비추는 거울이다. 웹캠 속 배우들이 보고를 하고, 마법사가 보고를 들으며 소통하는 모습은 배우들에 투영된 관객의 개입 행위, 관객과 마법사의 협업을 상상하게 한다. 무대 위 생생한 공간과 웹캠 속 원격의 공간이 대화하는 모습은 동시에 배우와 관객의 정체성을 네트워크로 연결하게 된다. 선조적 시간성의 흐름에서 벗어난 초시간성의 네트워크적 연결 속에서 고정된 객석의 한계를 뛰어넘어 배우와 관객이 상호 행위할 수 있는 공간의 가능성이 자기재현적으로 탐색되고 있다.

결과적으로 <신타지아>에서 관객은 잠재적 동작주의 위상을 점한다.<sup>31)</sup> 이를테면 마법사의 능력 수치에 관여할 뿐인 관객의 개입은 <신타지아>의 미리 기획된 제한적 서사 내에서 허용된 자유에 불과하다. 마법사가 마법을 부린다는 전개는 변하지 않는다.<sup>32)</sup> 관객의 자율적인 의사와 관련해서 작품의 전체 서사 틀을 바꿀 정도의 동작주적 효과가 상방지향적으로(bottom-up) <신타지아> 서사에 미리 구조화된 것(top-down)은 아니라고 볼 수 있다.<sup>33)</sup> 보다 중요한 것은 <신타지아>와 <무아> 등의 서사 내 고전적

31) 물론 게임 등의 삽입으로 인해 <신타지아> 공연의 실제 관객층은 유소년이 많은 비중을 차지하였다. 그렇다고 해서 <신타지아> 공연을 관객의 능동적인 해석활동이 이루어질 수 없는 아동극으로 규정지을 수는 없었다. 이 논문에서 기술한 관객은 보다 '이상적 관객'에 가깝다. 때문에 동작주로서 기능하는 이상적 관객과 그에 못 미치는 경험적 관객과의 격차는 작품의 완성도적 가치 면에서 비평되어야 한다고 본다.

32) 상호행위성과 동작주의 관계는 보다 면밀한 고찰을 요하므로 본 논의의 범주를 벗어난다. 다만 한 가지 여기서 짚고 넘어가야 할 것은 상호행위에도 여러 종류가 있다는 점이다. 즉 극 서사 전개 상 미리 설정된 개입지점에 관객이 단순히 반응하기만 할 뿐인 상호행위를 일단 생각해 볼 수 있다. 그러나 좀 더 복잡한 게임 같은 것을 극 서사 내 삽입하여 관객이 극 서사의 흐름을 바꾸고, 관객 스스로도 적극적인 정체성 변형을 시도할 수 있는 상호행위 또한 생각해 볼 수 있다. 후자의 측면은 연행적(performative) 상호행위라 할 수 있는데 이러한 상호행위성이야말로 극에서 수용자가 동작주적 면모를 온전히 실현할 수 있는 계기로 기능하리라 본다. 상호행위에 대해서는 David Z. Saltz, "The art of interaction : interactivity, performativity, and computers" In *Performance : critical concepts in literary and cultural studies IV*, ed, Philip Auslander, Routledge, 2003, pp. 395-410 참조.

선조성의 극작술이 재매개화되고 있더라도 관객이 극적 서사의 중요한 요소일 수 있는 가능성을 그것이 암시했다는 점이다. <신타지아>와 <무아>에서 구성된 초시간성은 선조적 전개에 기반한 플롯의 과열을 추구한다. 그래서 관객이 잠재적 동작주로서 극적 서사를 공간적으로 경험할 수 있는 단초를 마련하게 된다. 따라서 두 공연의 극적 서사가 노정하고 있는 디지털적 자질은 서사가 관객이 체험할 수 있는 환경, 분위기, 장소 그 자체가 될 수 있다는 사실에서 비롯한다. 상호행위적 서사를 통해 극 서사 자체가 관객이 체험하는 인터페이스, 무대와 만나는 무한한 가능성의 지점이 될 수 있다는 방향성을 이 공연들은 시사하고 있다.

#### 4. 가상성의 주제론적 의미 : 무차별한 차별성의 황홀경

가상현실을 바라보는 견해는 두 가지로 나뉜다. 낙관론자들은 가상현실의 미술적 리얼리티, 가상적 정체성에 주목한다. 현실 원칙에서 억압된 욕망이 가상현실에서는 자유롭게 표출될 수 있기 때문에 무한한 꿈의 세계, 전능한 상상력의 세계가 가상현실에서 가능하다고 그들은 본다. 반면 회의주의자들은 가상현실의 무분별한 발전이 현실 세계를 합리적으로 해석하는 개인의 능력을 오히려 저하시킬지도 모른다고 우려를 표한다. 사실과 허구의 차이에 대한 인지, 사회화의 과정, 개성의 형성에 가상현실이 악영향을 미치리라 부정론자들은 내다본다. 그들에 따르면 가상현실에서 길러지는 것은 유희적 창조성이라기보다는 본능적, 유아론적 욕

33) 디지털 게임 같은 상호행위적 서사의 패러독스는 행동에 대한 사용자의 자유와 게임 시스템의 서사 통제가 얼마나 조화를 이룰 수 있느냐는 점이다. 디지털 서사학자 마 리-로르 라이언은 이 문제에 대해 사용자의 상향식(bottom-up) 행동 선택과 게임 시스템의 하향식(top-down) 서사 통제를 통합할 수 있는 게임 설계가 관건이라고 주장한다. 원론적인 주장이기는 하나 관객의 참여가 구조화되는 연극 공연에서도 이는 주목할 가치가 있다. Ryan(2001), *Op. cit.*, p. 319.

망일 뿐이다.<sup>34)</sup> 가상현실에 대한 이러한 일반적 관점들은 <신타지아>, <무아>의 주제론적 해석에도 유효한 비평적 기준으로 고려될 수 있다.

<신타지아>에서는 2040년 우주에서 발생한 알 수 없는 전파에 의해 지구의 전산망이 파손되고 유비쿼터스 환경에서 자라오던 소녀가 혼란에 빠지는 모습이 그려진다. 하지만 마법사에게서 가져온 디지털 마법을 품에 꼭 안은 소녀가 결국 혼란스러운 상황을 극복하고 자신의 세상을 갖게 된다는 것이 이야기의 골격이다. 여기서 ‘합’을 뜻하는 ‘신서시스(Synthesis)’와 ‘예술적 환상’을 뜻하는 ‘판타지아(Fantasia)’의 합성어 ‘신타지아’는 여러 분석이 가능하다. 우선 이야기 결말 부분 소녀의 새로운 탄생이 암시하듯이, ‘신타지아’는 디지털 시대 새로운 인간형의 대두를 상징한다. 기술 결정론의 종속적 상황에서 벗어나 소녀가 결국 디지털 마법을 주체적으로 소유하게 된 것은 사이버네틱스(Cybernetics)적 인간상의 출현을 연상시킨다. 사이버네틱스는 기술 장치, 생물 유기체, 인간의 여러 조직의 과정과 통제 조직에서 보이는 공통된 각종 특징을 찾아내는 과학이다. 예컨대 팔의 제스처가 컴퓨터에서 수치화되고 정보화되어 연동된 음악 샘플을 재생시키는 등 사이버네틱스 이론은 몸과 기계의 소통 모델 창조에 주력한다.<sup>35)</sup> 따라서 소녀가 디지털 마법을 내면화하지만, 그것을 주체적으로 소유하게 된 것은 공학적 기계가 인간 신체의 일부이고, 인간 신체가 기계의 일부가 된 디지털 시대 신생 인류의 등장을 상징하고 있다. 둘째, ‘신타지아’는 미디어 간 결합 양상, 상호매체성<sup>36)</sup>의 강력한 힘을 상기시키기도 한다. 전술했듯이 별빛의 이동음 같은 것들은 레이저 프로젝션의 시각 미디어와 스피커의 청각 미디어 간 교환과 합일에서 비롯된 효과다. 이외에도 공연에서는 관객의 박수치는 동작을 유도하여 그 동작적 리듬을 하나의 음악으

34) Gunter Berghaus, *Avant-garde performance : live events and electronic technologies*, Palgrave Macmillan, 2005, pp. 248-250 참조.

35) Dixon(2007), *Op. cit.*, pp. 147-149 참조.

36) 상호매체성에 대해서는 즐고, 『연극에 나타난 상호매체성, 상호모성, 연행성의 세미오시스』, 『기호학 연구』 제36집, 한국기호학회, 2013, 37~66쪽 참조.

로 구성하는 등 미디어 사이 중복적 재현의 장면이 활발하게 시도되고 있다. 때문에 ‘신타지아’는 미디어들의 합성에서 비롯된 새로운 지각형태, 그리고 그로 인한 새로운 시공간적 상호관계의 환상을 상징하기도 한다. 셋째, ‘신타지아’에서 과학, 예술의 결합(SiArt)과 그것이 갖는 상상적 힘의 메타포를 우리는 찾아볼 수 있다. 기술의 그리스 어원 ‘테크네(techné)’는 옷 만들기, 음식 요리하기, 집짓기 등의 실용적 기술뿐만 아니라 그림 그리기, 공예품 만들기, 악기 연주하기 같은 미적 기법까지 포함한 포괄적 용어였다. 과학 기술과 예술의 분화가 이루어진 것은 18세기 산업 혁명 이후 자본주의의 급속한 발전에 따라 각 영역의 전문화와 분업화에 대한 부르주아의 요청에서 야기된 것이다. <신타지아> 무대에서 과학 기술과 예술의 영역이 심미적으로 조화롭게 형상화되었는지는 미지수다. 하지만 공연의 지향하는 바가 과학과 예술의 결합이고, 둘의 공통된 속성인 상상력의 개방성이라는 점은 주목될 부분이라 본다. 넷째, ‘신타지아’의 함축적 의미는 배우와 관객, 무대와 객석의 경계 가로지르기가 갖는 창조력에서 연원하기도 한다. 게임, 네트워크 공연 등을 통해 관객이 동작주가 될 수 있는 가능성을 시험하면서, <신타지아>에서는 상호행위적 서사를 삽입하고 있다. 디지털 미디어의 큰 특징은 상호행위적 인터페이스의 창조라 할 수 있는데, 인터페이스 공간은 컴퓨터 공간이기도 하지만 컴퓨터를 사라지게 하는 곳이라는 점에서 이채로움을 띤다. 가상현실 공간이 사이버 공간임을 망각하고 현실처럼 여겨질 때만이 유저(User)에게 가상현실은 존재의미를 가진다. 바꾸어 말해 가상현실의 공간은 수용자와 끊임없이 접촉하려는 상호행위의 과정 속에서 탄생한다. <신타지아>에서 그러한 고차원적 상호행위성과 가상현실은 표현되고 있지 않다. 그러나 게임, 웹캠 등 네트워크의 활용은 연극 공간을 인터페이스로 만들 수 있는 계기로서 기여하리라는 점에서 시도의 의의가 있다.

<무아>는 한자어로 ‘巫我’로 표기된다. 간명하게 말해서 <무아>의 주체는 디지털적 곳의 재현인 것이다. 아이가 속한 빈방은 유폐된 공간으

로 시작한다. 그러나 "몽유"에서 아이의 정신세계가 '그림 속 장소'로 이행되고, "빛을 따라서"에서는 '빛을 찾아 부유하는 사람'이 있는 '방 바깥'으로 전이되면서 방의 의미는 달라진다. 이러한 정신적 공간 경험을 통해 아프리카 부족의 청소년들이 비의(秘儀)의 숲 속에서 성인식을 치르듯 아이는 변형의 제의적 감각을 얻는다. 때문에 '그림 속 장소'나 '방 바깥' 등 다른 세계의 유혹을 끊임없이 받는 아이의 '방 내부'는 통과 의례가 거행되는 리미널적 공간이라 할 수 있다. 물론 왜 변형의 감각이 "몽유"에서처럼 남녀 연정지사에서 경험돼야 하는지 설득력이 부족한 것은 아쉬움으로 남는다. 그럼에도 "빛을 따라서" 장면에서 '방 바깥'으로 나온 아이가 디지털적 사면인 '빛을 찾아 부유하는 사람'의 뒤를 쫓아 빛의 길을 가는 것으로 묘사됨으로써 한편의 입무(入巫) 과정이 완성되고 있다. 여기서 아이는 실제 배우가 아니다. 사실 아이는 조종술사들에 의해 조작되는 인형이다. 해서 인형이 관객의 아바타, 분신이라는 점이 고려된다면, 아이가 겪는 입무의 과정은 관객과의 소통 축에서 봤을 때, 관객의 사면적 경험에 대한 알레고리로 읽힌다. 바꾸어 말해 디지털적 분신, 성스러운 '빛'을 찾아 떠나는 여정은 디지털적 기술이 형태화한 미술적 리얼리티의 수면에 관객 자신의 몸을 흠뻑 담그는 신들림, '몰입'<sup>37)</sup> 경험의 알레고리다. 그 여행은 앞서 설명한 것처럼 반딧불, 초롱불, 호롱, 꽃, 나비, 연못, 물고기, 별 등등 원시적인 사물들의 다감각이 저장된 사이버 공간의 서평, 항해에 대한 시뮬레이션적 자극을 환기한다.

요컨대 <신타지아>에서는 디지털 기술의 가상성이 갖는 통합의 힘이 무대화된다. 인간과 기계, 미디어와 미디어, 과학과 예술, 배우와 관객 등의 합성이라는 주제를 통해 <신타지아>는 디지털 기술이 연극적 의사소통과 무대미학에 미친 영향력에 대해 증시하고 있다. 반면 <무아>는 디지털 기술의 가상성이 갖는 제의적 특성에 보다 주목한다. 디지털 기술

37) 몰입은 몰속에 잠기게 되는 신체적 경험에서 비롯되는 것으로 가상현실의 가장 큰 특징은 유저로 하여금 가상적 세계에 몰입하게 하는 점에서 찾을 수 있다. Murray, *Op. cit.*, p. 98.

의 가상공간이 형태화하는 초월, 희열, 몰입감 등의 새로운 정신세계가 <무아>의 주제다. 사이버 영혼성에 의하여 무대가 어느 정도까지 미술적 리얼리티의 세계로 변화될 수 있는지가 <무아>에서는 실험된다. 결과적으로 우리는 두 공연의 공통된 주제를 '무차별한 차별성의 황홀경'으로 명명할 수 있겠다. 디지털 기술은 모든 물리적 실체를 0과 1의 이분법으로 형해화하여 다시 새로운 정보로 가공해 낸다. 사물의 차이는 디지털의 가상공간 속에서 무차별해진다. 바꾸어 말해 디지털 가상공간은 무차별적 통합성으로 자신의 존재의의를 드러내는 차이의 장소, '무차별한 차별성'<sup>38)</sup>의 장소다. 이 무차별의 차별성은 끊임없는 정보와 데이터의 네트워크적 순환, 재배열 속에서 다른 세계, 인간, 사물들을 무한한 판타지로서 생산하고 몰입적 '황홀경'의 경험을 유저에게 허락한다. <신타지아>, <무아>는 디지털 기술의 가상성이 이루어내는 '무차별한 차별성의 황홀경' 경험에 대한 연극적 반응, 연극적 기표라 할 수 있는 셈이다. 디지털적 분신, 액체무대, 극적 서사의 공간화, 게임이나 웹캠의 활용 등은 모두 '무차별한 차별성의 황홀경'에 일조한다. 물론 실체를 정보로 변환하는 조절 과정이 권력기구에 의해 담당된다면, 이러한 가상성의 경험은 허위의식이 되어 사회적 통제를 더욱 용이하게 하는 통치 수단으로 전략할 위험이 있다. 지금 여기의 인간 몸을 규범화하는 생체정치학보다 가상공간에서 정보 단위로 분해된 인간 존재들을 규율하기가 더 손쉬운 까닭에서다. 타자의 존재를 추상화하는 데카르트식 이성 중심주의 부활의 위험성이 타자적인 공간인 디지털 가상현실에도 잠복해 있는 것이다. 때문에 <신타지아>와 <무아>의 공연미학에서 결여된 것은 디지털 가상공간에 대한 사회정치학적 검토다. 앞으로 디지털 연행의 실천에서 연극미학적 실험과 함께 무대화되어야 할 것도 디지털 문화에서의 정체성 구성, 주체의 주권에 관한 정치학적 기반의 재현이라 본다.<sup>39)</sup>

38) Philip Auslander, "Afterword: Is there life after liveness?" In *Performance and technology: practices of virtual embodiment and interactivity*, ed, Susan Broadhurst, et al, Palgrave MacMillan, 2006, p. 196.

## 5. 결론

지금까지 살핀 바와 같이 <신타지아>, <무아>의 연행 미학은 전통적인 연극 미학과 몸, 공간, 시간의 형식 그리고 내용 면에서 차별적인 미학적 계기들을 내장하고 있다. 우선 무대 위의 몸이 디지털적 환경으로 인해 탄력적으로 변형된다. 물론 배우의 몸, 살과 뼈가 실제 변형된다는 의미는 아니다. 그보다 자아를 투영하거나 초자연화하는 새로운 시각적 재현으로서 디지털적 분신들이 이들 작품들에서 생성됨을 주목할 수 있었다. 액체무대로 구현되는 무대 공간 또한 공감각적 유기체처럼 살아 숨 쉬는 공간인 바 항상 데이터적 변형과 교환의 과정 속에서 전시된다. 고정된 무대 공간이 아니라 연행되는, 연극화되는 무대 공간을 <신타지아>, <무아>의 무대 공간은 가능케 한다. 기계적 시간성, 직선적인 현대적 시간성은 디지털 기술의 비선조적 패러다임 속에서 붕괴될 수밖에 없다. <신타지아>, <무아>의 초시간성, 그로 인한 잠재적 동작주로서 관객의 달라진 위상 변화와 인터페이스로서 극적 서사의 잠재적 형성은 디지털적 시간 자질을 반증한다. 디지털적 기술의 전폭적 사용으로 인해 멈추어진 시간이나, 해체된 시간이 가능해져서 관객이 극 세계와 상호행위할 수 있는 가능성이 증가되고 있는 것이다. 이러한 형식적 확장은 내용 면에도 영향을 미친다. 다양한 테마의 접합(fold)이 가능해지고, 어떤 판타지라도 생성 가능해지는 ‘무차별한 차별성의 황홀경’이 두 작품의 주제적 의미로서 두드러지고 있다.

정리하여 말하자면 몸, 공간, 시간의 형식 그리고 주제적 의미 면에서 <신타지아>, <무아>의 달라진 차원은 전통적 연극과 대별되는 디지털 연행의 명백한 특성, 가상성에 접근하는 단초를 제공한다. 디지털적 연행이란 디지털적 기술 장비들을 무대 위에 보조적으로 활용하는 것이 아닌

무대와 통합시켜 활용하는 공연이다. 이때 무대와 디지털 기술이 통합된다는 것은 디지털적 기술 장비들이 살아 있는 배우처럼 실제 배우와 상호행위하고, 관객과 상호행위한다는 것을 의미한다. 더 나아가 디지털적 미디어 간에도 상호행위한다는 것을 의미한다. 그런 점에서 디지털 기술이 부차적, 보조적으로 공연에서 활용되는 것이 아니라 주요한 역할을 한다고 볼 수 있겠다. 디지털 기술을 주요하게 동원하는 공연에서 몸, 공간, 시간은 상상적으로 변형되어 무대 위에 물리적, 실체적 세계를 넘어 다른 세계를 유혹한다. 다른 리얼리티에 대한 접근, 그것의 ‘잠재적 실현 가능성’ 혹은 ‘그것을 가능케 하는 힘’의 재현이야말로 <신타지아>, <무아> 같은 디지털 연행을 가능하게 하는 미학적 특징이라는 것이 본고의 잠정적 결론이다.

한국적 디지털 연행의 미학은 아직 발전 진행 중이라 할 수 있다. IT 기술이 첨단화되고 있는 것이 오늘날의 상황이지만 우리는 막 아날로그 시대를 벗어나 디지털 시대의 입구에 들어서고 있는 중이라 보는 것이 더 적합한 현재적 진단일 것이다. 때문에 사회문화적 분위기가 디지털 시대의 요람기인 만큼 디지털 연행의 미학이 현재진행형으로 미완성이라는 사실은 오히려 미래지향적일 수 있다는 점에서 고무적이라 생각된다.

<신타지아>나 <무아>의 심미적 미완성도는 여러 대목에서 지적될 수 있다. 디지털적 분신의 분열과 통합 양상은 계층, 인종, 성 같은 정체성의 분열과 통합의 문제를 좀 더 거론하기 위해 극적 서사를 추동할 수 있는 동작주적 측면까지 고려했어야 했다. 스펙터클의 신기성을 넘어 액체 무대를 통해 의미화될 수 있는 연극적 소재의 범위와 함의에 대해서도 진지한 고찰이 요청된다. 게임, 하이퍼텍스트, 블로그, 인터넷 게시판 등 관객이 개입할 수 있는 서사의 다층적 삽입을 통해 고도의 무작위적 이면서도 상호행위적인 서사의 경로를 확충했다라면 하는 아쉬움도 남는다. 마지막 장에서 거론한 바와 같이 디지털 가상공간에 대한 정치문화학적 접근도 공연에 필요하다. 이런 한계점들은 한국적 디지털 연행이

39) 이 문제에 관해서는 Matthew Causey, *Theatre and performance in digital culture : from simulation to embeddedness*, Routledge, 2006, pp. 2-6 참조.

아직까지 뚜렷한 자신만의 연극 문법, 디지털 연극문법을 발견해내지 못했음에서 비롯된다. 해서 전통적인 극작술을 유지하면서 스타일적 표현의 확충만을 위해 디지털 기술을 활용할 것인지 아니면 보다 아방가르드적인 극작술을 시도하기 위해 디지털을 극에 결합시킬 것인지 같은 고민이 제기되어야 할 것이다.

그럼에도 불구하고 <신타지아>와 <무아>의 연극적 혁신이 거둔 성과는 일정 부분 인정되어야 한다. 디지털적 분신, 액체 무대, 동작주로서의 관객의 개입 가능성, 상호행위적 서사의 구축, 그리고 기존 연출가와 제작자 중심의 공연 제작과정을 탈피하여 제작 과정 상 디지털 커뮤니케이션 및 워크숍 등을 통한 수평적 소통을 시도한 점은 21세기적 한국 연극의 모델을 시사하고 있다. 왜냐하면 이러한 미학적 기법들이 암시하는 것은 프로시니엄 무대로 대표되는 단일 시점, 고정된 관객과 저자의 보편적 시점에 대한 균열이기 때문이다. <신타지아>, <무아>에서 사실적인 것을 가상화하려는 욕망은 질서 짓고 특권화하는 모더니즘적 규칙, 토대, 명확성의 무대와 극적 서사에 분신, 네트워크, 교환, 순환, 차이, 그리고 타자적인 것들을 도입한다. 연극의 기원이 된 한국의 굿에서건, 그리스의 디오니소스 축제에서건, 희생 제의를 통해 존재의 동일성은 무대에서 언제나 갈가리 찢어졌다. 불확실하고, 불안정하며, 갈라지고, 변화된 육신의 조각들이야말로, 일자(一者)이자 다자(多者)일 수 있는 탈, 가면, 마스크의 본령이었다. 우리가 디지털 기술과 합쳐진 <신타지아>, <무아> 같은 가상성의 연극 미학에서 확인할 수 있는 것은 그와 같은 타자적인 것 되기의 사건이다.

20세기 초 한국 연극은 ‘새로움’의 담론에 격동의 세월을 겪어야 했다. 1908년 최초의 민간 극장 원각사가 지어진 이래로 20세기 전반기는 신연극, 신평극, 신극 등 연극적 새로움이 무엇이나에 대한 관점에 따라 갈등과 대립을 지속하였다. 근 100년이 흐른 지금 우리는 다시 똑같은 문제, 연극적 새로움이 무엇인가라는 질문에 봉착해 있다. 하지만 예전의 새로

움에 관한 담론이 그랬듯, 오늘날의 새로운 연극에 관한 질문 역시 사회문화적 담론의 장 속에서 결정된다. 영화나 텔레비전, 디지털 게임에 비해 열등한 미디어일 수밖에 없는 연극에 디지털 기술이 결합되고 있는 양상은 그만큼 관객의 감각 지각이 우위의 미디어적 감각 지각에 크게 영향을 받고 있다는 점을 반증한다. 바꾸어 말해 오늘날 연극에서 디지털 기술을 논의하는 것은 순전히 기술적인 문제만은 아니다. 그보다 문화적 영토를 두고 벌이는 미디어 생태계 내 미디어 간 대립과 그로 인해 촉발되는 감각 지각의 사회문화적 형성이라는 문제에 디지털 연행의 논의는 깊숙이 연루되어 있다. 때문에 연극에서 디지털 기술의 사용이 어떤 점에서 새로운가하는 문제<sup>40)</sup>는 심층적으로는 미디어 담론 간의 역학

40) 이와 연계돼 모색이 필요한 문제가 ‘디지털 연극의 정체성’ 논란이다. 간명히 말해서, 디지털 기술을 활용한 연극은 비연극적인 것이 아니라 연극의 확장 측면에서 바라보아야 한다는 점을 이 논문은 지적하고 싶다. 그 이유는 크게 봐서 세 가지이다.

첫째, 현전의 개념이나 생생함(liveness)이 연극을 이루는 필수 요건이라는 생각은 본질주의(essentialism)라는 협의에서 자유로울 수 없다. 지각주체와 대상의 공존을 중심으로 한 현전의 개념과 생생함의 상황은 기술이 고도로 발달한 현대의 상황에서 얼마든지 사후적으로 구성될 수 있다. 예컨대 우리는 텔레비전의 첨단 기술을 통해서도 콘서트의 실황 중계를 생생하게 수용하게 된다. 바꾸어 말해 현전과 생생함의 감각은 기술적 요소에 의해 사후적으로 규정될 수도 있다. 둘째, 뽀터러 연극은 애초부터 몸이라는 미디어만을 통해 구성된 것이 아니라는 점을 주지해야 한다. 무대화가 되기까지 배우는 수많은 소도구들과 무대장치들을 도구화하여 자신의 얼굴과 몸을 감각적으로 성장(盛粧)한다. 가면, 조명, 의상, 마이크 등등의 기술적 도구들이 공연의 완성을 위해 유효하게 사용되는 무대 상황을 떠 올려 보자. 연극은 애초부터 기술에 의존하였다. 셋째, 극장에서 배우와 관객의 생생한 몸이 제시하는 날것 그대로의 현전의 감각과 기술이 매개하는 인위성의 대립은 절대적인 것이 아니라 담론적으로 구성된 것일 수도 있다. 한국적 탈춤이 추어지던 원시 시대 혹은 그리스 비극이 공연되던 2500년 전의 시대에 ‘생생한’, ‘현전의’, ‘기술복제’ 라는 용어가 과연 통용되었을까? 원시적 연극의 시대에는 그러한 구분이 아예 존재하지도 않았을 것이다. 이러한 추론은 17세기 과학혁명이 일어나고 20세기의 본격적인 자본주의적 기술사회로 접어들면서, 시대적 반항의 차원에서 위계적 담론화의 전략으로서 연극에 생생함과 현전성의 개념이 도입되었을지도 모른다는 의심에 타당성을 부여한다. 바꾸어 말해 연극적 현전성의 담론은 일관성 쌍둥이처럼 기술의 담론과 함께 탄생한 것이며 그 둘의 관계는 다른 것을 배제하고서는 결코 성립될 수 없는 대리보충적 성격을 띤다.

그러나 이러한 새로운 연극성에 관한 담론의 해명은 연극적 이론과 실천, 그리고 한국 연극사의 면에서 보다 정교하게 고찰화되어야 할 필요가 있다. 예컨대 우리나라

에 대한 고찰을 요한다. 이점은 차후의 과제로 미룬다.

참고문헌

1. 기본 자료

<신타지아>, <무아> 공연 녹화 DVD.

2. 단행본

아리스토텔레스 저, 천병희 역, 『시학』, 문예, 2002.

Auslander, Philip, *Liveness : performance in a mediatized culture*, Routledge, 1999.  
 Berghaus, Gunter, *Avant-garde performance : live events and electronic technologies*, Palgrave Macmillan, 2005.  
 Bolter, Jay David, Grusin, Richard. *Remediation : understanding new media*, MIT Press, 2000.  
 Breger, Claudia, *Aesthetics of Narrative Performance : Transnational Theater in Contemporary Germany Literature, and Film*, The Ohio State University Press, 2012.  
 Causey, Matthew, *Theatre and performance in digital culture : from simulation to embeddedness*, Routledge, 2006.  
 Dixon, Steve, *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, MIT Press, 2007.  
 Giannachi, Gabriella, *Virtual theatres : an introduction*, Routledge, 2004.  
 Landow, George P. *Hypertext 3.0 : critical theory and new media in an era of globalization*, Johns Hopkins University Press, 2006.  
 Murray, Janet H. *Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace*, Free Press, 1997.  
 Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins University Press, 2001.  
 \_\_\_\_\_, *Avatars of story*, University of Minnesota Press, 2006.

라 연극의 흐름 속에서 현전성에 대한 강조, 혹은 기술 담론이나 무대 미술의 강조가 언제부터 구성된 것인지 그 길항 관계를 담론적으로 검토하는 일 등이 이에 속한다. 이와 같은 작업은 본고의 범위를 벗어나며 또 다른 지면을 요할 터이다. 연극 담론에서 ‘현전적인 것’과 ‘기술적인 것’ 사이의 관계에 대해서는 Philip Auslander, *Liveness : performance in a mediatized culture*, Routledge, 1999, pp. 39-54 참조.

3. 논문

김만수, 「공연과 테크놀로지 : 테크놀로지 변화에 따른 공연 개념의 확장」, 『한국극예술학회 2014년 전국학술발표대회 자료집』, 한국극예술학회, 2014.  
 김병문, 「신타지아 공연의 분석」, 동의대 컴퓨터영상음악학과 석사 논문, 2009.  
 김중효, 「무대미술」, 『한국 근·현대 연극 100년사』, 한국 근·현대 연극 100년사 편찬위원회, 집문당, 2009.  
 김진량, 「디지털 서사체의 재현 전략과 서사장」, 『문학과영상』 제6집 1호, 문학과 영상학회, 2005.  
 류철균, 「상호작용 서사의 시간성 연구」, 『어문학』 제93집, 한국어문학회, 2006.  
 송낙원, 「미디어 퍼포먼스의 디지털 스토리텔링 수사학」, 『디지털영상학술지』 제5집 1호, 한국디지털영상학회, 2008.  
 윤석진, 「디지털 시대, TV드라마 연구 방법 시론(試論)」, 『한국극예술연구』 제37집, 한국극예술학회, 2012.  
 이미원, 「연극과 디지털 테크놀로지 : 가상현실과 하이퍼텍스트의 연극적 응용」, 『한국연극학』 제20집, 한국연극학회, 2003.  
 이용욱, 「디지털 서사 자질 연구 : 편집, 편집적 사고, 편집자」, 『국어국문학』 제158집, 국어국문학회, 2011.  
 이진아, 「다매체시대 한국 연극의 변화에 대한 소고」, 『드라마연구』 제25호, 한국극드라마학회, 2006.  
 정형철, 「디지털 스토리텔링과 내러티브 이미지」, 『한국문학이론과 비평』 제36집, 한국문학이론과비평학회, 2007.  
 주현식, 「연극에 나타난 상호매체성, 상호몸성, 연행성의 세미오시스」, 『기호학연구』 제36집, 한국기호학, 2013.  
 최혜실, 「디지털 문화 환경과 서사의 새로운 양상」, 『구비문학연구』 제16집, 한국구비문학학회, 2003.

Auslander, Philip, "Afterword : Is there life after liveness?" In *Performance and technology : practices of virtual embodiment and interactivity*, ed, Broadhurst, Susan et al, Palgrave MacMillan, 2006.  
 Dixon, Steve, "The Digital double" In *New visions in performance : the impact of digital technologies*, ed, Carver, Gavin, Swets & Zeitlinger Publishers, 2004.  
 Saltz, David Z. "The art of interaction : interactivity, performativity, and computers" In *Performance*

: *critical concepts in literary and cultural studies IV*, ed, Auslander, Philip, Routledge, 2003.

Ryan, Marie-Laure, "Cyberspace, virtuality, and the text" In *Cyberspace Textuality : Computer Technology & Literary Theory*, ed, Ryan, Marie-Laure, Indiana University Press, 1999.

Unruh, Deobert, "Virtual reality in the theatre", *Theater Design & Technology*, 1996 Winter.

#### 4. 기타 자료

중앙대학교 산학협력단, 『(2009년 국립아시아문화전당 운영체계 구축사업) 문화 창조원, 예술극장 콘텐츠개발 시범사업 단위사업보고서 3. 다분야 협업형 공연콘텐츠 개발시범사업』, 2010.

『문화체육관광부 보도자료』, 『한국연극』 등의 정기간행물.

#### Abstract

### The Virtuality of Digital Performance

- Focusing on *Syntasia* and *Ecstatic Self*

Ju, Hyun-shik

This paper is to examine a digital performance aesthetics and style, working with digital performance *Syntasia and Ecstatic Self*. Digital performance is defined by computer digital technologies playing a prominent part in theatrical contents and forms beyond fulfilling a minor function of stage expression. It is the concept of 'virtuality' that this article puts an emphasis on to discuss a digital performance aesthetics. The origin of an English word 'virtuality' derives from Latin word 'virtus' that means 'powers' or 'being in powers'. Therefore, the term 'virtual' refers to an aspect of fictive, non-being but potential reality which will develop into existence. As a result, this paper will study how virtuality is constructed in terms of bodies, spaces, times, and thematics when performing *Syntasia and Ecstatic Self*. I think these analytic study about virtuality will provide useful grounds for examining a digital performance aesthetics and style of *Syntasia and Ecstatic Self*.

To conclude, in spite of aesthetic limits, the fruition of *Syntasia and Ecstatic Self* theatrical innovation needs to be approved. Desire to virtualize realistic things in *Syntasia and Ecstatic Self* accomplishes the change of theatrical perspectives, from organizing, privileging, foundational, rule-based, clear, proscenium arch's, modern stage to double, interactive, exchangeable, cycling, network's, different, other, unstable, postmodern stage. The sameness of being on stage always entirely disintegrates through sacrifice ritual like Korean Kut, Greek Dionysia. The origin of mask that is oneness and manyness at the

same time comes from these sacrificial body parts which is decomposing, uncertain, transformational. So, we can speak highly of 'the events of becoming otherness' in virtual theater aesthetics of *Syntasia and Ecstatic Self*.

Key words : Digital Performance, Virtuality, Digital Doubleness, Liquid Stage, Non-Linear Narrative, Digital Game, Network, Webcam, Indifferent Difference, Digital Ecstasy, Digital Ritual, Media Ecology.

접수일: 2014년 1월 30일

심사기간: 2014년 2월 7일~2월 21일

게재결정: 2014년 2월 25일