

온·오프라인의 상호작용으로 구축되는 연쇄적 관극 문화에 관한 고찰

—뮤지컬 〈프랑켄슈타인〉(2014/2015)을 중심으로

이민희*

〈차례〉

1. 들어가며
2. 오프라인의 라이브니스
 - 2.1. 즉흥성
 - 2.2. 보는 행위
 - 2.3. 비애
3. 온라인의 다시쓰기
 - 3.1. 공동의 기억 복원
 - 3.2. 즉흥적인 요소의 텍스트화 및 이에 대한 해석
 - 3.3. 주변적인 인물 다시쓰기
 - 3.4. 시즌 전체에 대한 다시쓰기
4. 연쇄적이고 집단적인 온·오프라인의 상호작용
5. 나가며

〈국문초록〉

본 논문은 창작뮤지컬 〈프랑켄슈타인〉(2014/2015)을 반복해서 관람하는 뮤지컬 팬덤의 활동을 오프라인과 온라인으로 나누어 분석하였다. 특히 오프라인에서의 관극 경험은 '라이브니스'(liveness)라는 관점으로, 이에 동반되는 온라인에서의 텍스트 생산은 '다시쓰기'라는 활동으로 조망하였다. 무엇보다도 본 논문은 뮤지컬이 연행(演行)되는 방식에 맞물려 진행되는 팬덤의 고유한 행동 양상을 그 집단 내부에서 관찰하고자 하였다.

* 서울대학교 음악과 서양음악학 전공 박사과정 수료.

‘라이브니스’는 모든 퍼포먼스 현장에 동반되는 것이다. 하지만 본 논문은 즉흥성, 보는 행위, 비애로 구성된 라이브니스가 뮤지컬 〈프랑켄슈타인〉의 음악 및 서사에 의해 증폭된다고 보았고 이를 차례로 분석하였다. 이어 본 논문은 오프라인의 라이브니스에 동반되는 온라인 공간에서의 다시쓰기를 특정한 인터넷 게시판을 중심으로 관찰하였다. 특히 온라인에서의 다시쓰기를 통해 공동의 기억복원, 즉흥적인 요소의 텍스트화와 이에 대한 해석, 그리고 주변적인 인물 및 시즌 전체에 대한 다시쓰기가 수행된다고 보았다.

주목할 점은 온·오프라인을 아우르는 뮤지컬 팬덤의 연쇄적 관객이 연극학자 쉐크너(Schechner)가 언급했던 퍼포먼스의 도식과 유사하다는 사실이다. 이는 뮤지컬 〈프랑켄슈타인〉의 팬덤이 반복적으로 공연을 관람하며 ‘변화’와 ‘변용’을 겪고 한 시즌 단위의 대서사를 만들어낸다는 것을 의미한다.

일련의 고찰을 통해 본 논문은 기존의 연구 안에서 피상적으로만 접근되던 뮤지컬 관객의 반복관람 문화를 구체적으로 제시하고자 한다. 또한 본 논문은 뮤지컬 팬덤이 온·오프라인의 연쇄적 퍼포먼스를 통해 보다 강렬한 라이브를 체험하며, 궁극적으로는 집단적으로 기억을 봉인(封印)한다는 점을 지적하고자 한다. 이는 뮤지컬 팬덤의 행동을 소비적인 관점에서만 혹은 기존의 팬덤 문화에 기대서만은 알 수 없는 것으로서, 인터넷 게시판에 매개된 시즌 단위의 독특한 뮤지컬 감상 방식으로 지칭할 수 있을 것이다.

주제어 : 메모리북, 뮤지컬 〈프랑켄슈타인〉, 라이브니스, 연극 뮤지컬 갤러리, 회전문 관객

1. 들어가며

최근 한 작품을 6번 이상 보는 ‘반복관람객’이 전체 뮤지컬 티켓 판매액의 25.7%를 차지한다는 연구결과 등이 알려지면서¹⁾ 뮤지컬의 관객, 특히 ‘반복관람객’이라 불리는 특수한 팬덤에 많은 연구자가 주목하고 있다.²⁾ 다만 뮤지컬 팬덤에 대한 최근까지의 연구들은 주로 다음의 두 가지 관점

- 1) 박혜성, 「한국 뮤지컬 마니아 관객 활동의 문화 정치적 함의」, 『언론과 사회』, 제25권 1호, 사단법인 언론과사회, 2017, 42면.
- 2) 뮤지컬의 반복관람객에 관한 관심은 일간지에서 월간지 그리고 학술논문에도 이르기까지 다양하다. 조보형, 「뮤지컬 반복소비자의 특성과 선호 경향에 관한 연구」, 추계예술대학교 대학원 박사학위논문, 2010; 신정선, 「뮤지컬 열혈팬 100명 설문...年1500만원 쓰고, 한 작품 99회 본 마니아도」, 『조선일보』, 2012.4.19; 이민선, 「회전문 관객 집중 탐구」, 『더 뮤지컬』, 2013.4; 박병성, 「새로운 흥행 공식, 회전문 관객」, 『뉴스컬처』, 2013.6.16, <http://nc.asiae.co.kr/view.htm?idxno=2013070112020058189> (2019. 1.31.검색); 유선희, 「나 그 뮤지컬 17번 봤어」, 『한겨레』, 2014.10.26.; 유석재, 「뮤지컬 티켓 절반, ‘보고 또 본 관객’이 샀다」, 『조선일보』, 2016.2.1.

을 보임으로써 비판의 여지가 있다. 첫째, 뮤지컬의 특수한 팬덤이 뮤지컬 관람문화에 큰 영향을 미친다는 것을 인정하지만, 뮤지컬이라는 장르적 특이성을 고려하지 않고 이를 일반적인 팬 문화의 하나로 접근해왔다.³⁾ 둘째, 뮤지컬 팬덤의 성격을 오직 마케팅적 측면에서만 부각해 왔다.⁴⁾

이들테면 이런 연구들은 “이전[에 행해왔던] 팬덤 활동의 연장선상에서 [뮤지컬 팬이] 활동한다”는 견해를 포함하고 있으며,⁵⁾ 뮤지컬 팬덤을 서술하고 있음에도 이를 일반적인 아이돌 팬덤 및 여타 다양한 팬덤과 구분하지 못한다.⁶⁾ 한편 몇몇 연구 안에서는 뮤지컬 팬덤을 ‘구매력이 높은 30대 여성관객’이라 단언하고 이들이 창출하는 소비적·상업적 지표에 고무되어 유사할 관객 개발에만 몰두한다.⁷⁾

무엇보다도 지금까지 진행된 선행연구들 안에는 팬덤 ‘내부에서’ 이 활동을 지켜본 흔적이 거의 없다. 대부분의 연구는 소수를 대상으로 한 인터뷰 및 통계자료를 바탕으로 진행되어 왔다.⁸⁾ 그러나 “내가 팬덤에 대해 아는 것은 모두 팬덤 안에서 배운 것”이라고 고백하는 미디어학자 켄킨스(Henry Jenkins)의 발언이 암시하듯,⁹⁾ 팬 문화에 대한 접근은 그들의 문화에

- 3) 박혜성과 최승연 그리고 차윤미의 논문을 언급할 수 있다. 박혜성, 앞의 글; 최승연, 「만들어진 비애와 감성의 연대」, 『한국극예술연구』, 제48집, 한국극예술학회, 2015.; 차윤미, 「한국 뮤지컬로 바라본 대중문화 속 팬덤 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위 논문, 2014.
- 4) 민지혜, 「뮤지컬 30대 여성 팬덤 및 마케팅 적용 연구」, 한국예술종합학교 전문사 석사학위 논문, 2015; 백연미, 「회전문관객 유치 뮤지컬 마케팅 전략 사례: 연구 플로슈의 소비가치모델을 활용하여」, 인하대학교 대학원 석사학위 논문, 2015.
- 5) 박혜성, 앞의 글, 65면.
- 6) 임찬목, 「뮤지컬 회전문관객의 미시사회학적 분석: 뮤지컬 <헤드워>의 관객들과 Colon 오페라하우스의 Opera Fanatic의 비교를 중심으로」, 『문화산업연구』, 제17권 2호, 한국문화산업학회, 2017.
- 7) 민지혜, 앞의 글; 오하나·김영택, 「창작뮤지컬 개발 성공사례: 프랑켄슈타인을 중심으로」, 『서비스경영학회지』, 제15권 4호, 한국서비스경영학회, 2014 등을 비롯한 많은 논문에서 ‘30대 여성’이라는 카테고리에 집중하고 있다.
- 8) 최승연, 민지혜, 차윤미, 박혜성을 비롯한 대부분의 연구에서 볼 수 있는 특성이다.
- 9) 헨리 켄킨스, 정현진 역, 「팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색」, 서울: 비즈앤비즈, 2008, 92면.

익숙해져야만 서술 가능한 부분이 존재한다. 이는 현재 한국 뮤지컬계에서 화두로 떠오른 관객연구가 새로운 방향에서 접근되어야 함을 시사한다.

이에 본 필자는 뮤지컬의 반복관람객에 대한 연구를 진행하는 데 있어, 뮤지컬이라는 장르적 특성을 고려하고 미디어에 매개된 팬들의 실천적인 활동을 미시적으로 추적하되, 이것을 일반적인 팬덤과는 별도의 현상으로 살펴보고자 한다. 특히 뮤지컬이 연행(演行)되는 방식과 맞물려 진행되는 관객 고유의 행동 양상을 팬덤 내부에서 관찰하고자 한다.

이와 같은 연구를 진행하기 위해 본 논문이 연구대상으로 선정된 작품은 창작뮤지컬 <프랑켄슈타인>(2014/2015)이다. 뮤지컬 <프랑켄슈타인>은 1818년 발간된 메리 셸리(Mary Shelley, 1797~1851)의 동명 고딕소설을 원작으로 하는 작품으로,¹⁰⁾ 인간 창조의 욕망을 가진 ‘빅터’가 친구 ‘앙리의 머리를 사용해 새로운 생명체를 만들며 벌어지는 이야기를 다룬다. 1부에서는 빅터의 성격 묘사 및 새로운 생명을 만들기까지의 과정이, 2부에서는 그렇게 탄생한 ‘괴물’이 인간과 어울리며 고통받고 결국에는 자신을 만든 ‘빅터’에게 복수하는 과정이 묘사된다. 이 작품은 2014년 초연 이후 2015년 재연 및 2016년 일본 라이선스 판매를 성사시켰으며¹¹⁾ 2018년에는 삼연을 마쳤다. 무엇보다도 <프랑켄슈타인>은 뮤지컬 팬덤이 반복해서 관람하는 대표적인 작품 중 하나로, 최근 몇몇 뮤지컬의 반복관람객 연구 안에서 이 작품을 사례로 언급하는 경우가 있었다. 한 발 더 나아가 <프랑켄슈타인>의 관객에 대해서만 별도로 조명한 선행연구도 존재한다.¹²⁾

-
- 10) 왕용범이 연출, 충무아트홀이 작품 개발을 맡았으며 이성준 음악감독, 서병구 안무가, 서숙진 무대 디자이너, 한정임 의상 디자이너가 참여했다.
 - 11) 2014년 3월 11일 충무아트홀에서 초연됐고 2015년 11월 재연됐으며 2017년 1월에는 스몰 라이선스로 판매되어 도쿄의 닌세이 극장에서 공연됐다. 김희선, 「케이 뮤지컬의 아시아 이동: 일본 공연 한국 뮤지컬의 다층적 성격과 의미」, 『음악과 문화』, 제 36호, 세계음악학회, 2017, 227면.
 - 12) 뮤지컬 <프랑켄슈타인>을 대상으로 팬덤 및 작품연구를 진행한 논문으로는 최승연, 앞의 글: 김수영, 「공연예술분야의 새로운 문화 권력의 생성: 뮤지컬 관객을 중심으로」, 『인문사회과학연구』 제19권 2호, 부경대학교 인문사회과학연구소, 2018. 등이 있다.

본 논문은 뮤지컬 <프랑켄슈타인>을 연구 대상으로 삼아 기존의 뮤지컬 관객연구에서 간과해왔던 반복관람객 ‘특유의’ 행동 양상을 분석하고자 한다. 특히 논문의 막바지에 이르러서는 이토록 치열하게 이뤄지는 반복관람에 내재된 궁극적인 욕망에 대해서도 짐작해보고자 한다.

보다 구체적으로 본 논문은 첫째, 뮤지컬 <프랑켄슈타인>의 오프라인 관극 경험을 ‘라이브니스(liveness)’라는 관점으로 조망한다. ‘라이브니스’는 모든 퍼포먼스 현장에 동반되는 것이다. 하지만 본 논문은 즉흥성, 보는 행위, 비애로 구성된 라이브니스가 뮤지컬 <프랑켄슈타인>의 음악 및 서사에 의해 증폭된다고 보았고 그 양상을 차례로 분석하였다. 둘째, 본 논문은 오프라인의 라이브니스에 동반되는 인터넷 공간에서의 텍스트 생산을 ‘다시쓰기’로 명명하고 이를 특정한 게시판을 중심으로 관찰하였다. 특히 온라인에서의 다시쓰기를 통해 공동의 기억복원, 즉흥적인 요소의 텍스트화와 이에 대한 해석, 그리고 주변적인 인물 및 시즌 전체에 대한 다시쓰기가 수행되는 과정을 추적하였다.

마지막 장에서는 오프라인의 라이브니스와 온라인의 다시쓰기가 서로 순환하며 상호작용하는 모습을 연극학자 셰크너(Richard Schechner)의 퍼포먼스 개념에 접목시켰다. 이는 <프랑켄슈타인>의 팬덤이 반복적으로 공연을 관람하며 ‘변화와 변용’을 겪고 한 시즌 단위의 대서사를 만들어낸다는 것을 보여주기 위해서다. 또한, 본 논문은 논의를 진행하며 펠런(Peggy Phelan)이 언급했던 라이브니스 개념과¹³⁾ 젠킨스의 팬 문화에 대한 다양한 주장을 활용했다.¹⁴⁾

13) Peggy Phelan, *Unmarked: the politics of performance*, London: New York: Routledge, 1993, pp.146-150.

14) 젠킨스, 앞의 책.

2. 오프라인의 라이브니스

‘라이브니스’는 라이브 공연의 고유한 속성인 즉각성, 현장성, 일회성 등을 포괄하는 단어로, 공연예술의 가장 기본적인 속성이다.¹⁵⁾ 그런데 라이브니스 개념이 최근 들어 다시 주목받고 있다. 디지털 미디어의 발달과 함께 라이브 퍼포먼스의 존재론적 가치와 의미에 혼란이 생겼기 때문이다. 어디에서나 음악을 들을 수 있게 되고 미디어와 연계된 공연이 많아지면서, 공연장에서만 경험할 수 있는 것이 무엇이고 이것이 왜 특별한지, 그리고 이 경험이 미디어와 연계된 여타 다른 경험과 어떻게 구별되는지 연구하고 고민하게 된 것이다.¹⁶⁾

그 중 라이브니스의 비교적 고전적인 속성을 주장한 것으로 알려진 펠런은¹⁷⁾ “공연의 유일한 생명은 현재”에 있으며, “공연은 저장되고, 녹화되고, 기록될 수 없으며, 반복적인 재현(representations of representations)의 순환 체계에 참여할 수 없다”고 이야기한 바 있다. 그에 따르면 “공연의 존재는 사라짐을 통해 존재 그 자체가 되는 것으로서 [...] 공연예술 자체는 지시 대상이 언제나 고통스럽게도 공연자의 상대적인 육체(body)”다. 또한 “공연

15) ‘라이브니스’(liveness)는 필립 아우스랜더(Philip Auslander)가 공연 본래의 특성으로 간주되었던 특성들이 텔레비전 이미지에도 있다고 주장하는 과정에서 널리 사용된 용어다. Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London and New York: Routledge, 1999; 백로라, 「현대 공연학 이론의 주요 쟁점과 미디어 테크놀로지 연구」, 『한국연극학』 제34호, 한국연극학회, 2008, 153면.

16) 백로라, 「미디어 테크놀로지 시대에서의 퍼포먼스의 ‘라이브니스’」, 『인문언어』, 제13권 2호, 국제언어인문학회, 2011, 290면.

17) 덕분에 의하면 최근 라이브니스 이론은 퍼포먼스 연구 및 사이버 이론분야에서 지속적으로 연구되고 있으며 그 흐름의 시작에는 하이데거, 벤야민, 맥클루언, 보드리아르가 있다. 그리고 이 개념을 연구하는 학자로는 수잔 손탁(Susan Sontag), 마이클 키르비(Michael Kirby), 파트리스 파비스(Patrice Pavis), 매튜 커시(Matthes Causey), 요하네스 버링거(Johannes Birringer), 펠런, 아우스랜더 등으로 다양하다. Steve Dixon, *Digital Performance: a History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, London: MIT Press, 2007, p.115, 백로라, 위의 글, 2011, 295면에서 재인용.

에서의 육체는 자아, 캐릭터, 목소리, ‘현존’(presence)의 은유¹⁸⁾라고 언급한 바 있다.

펠런의 주장은 라이브 공연이 기계적으로 매개되는 현상, 그리고 기계적 재생산이 일상화된 최근의 현실 안에서 다소 보수적으로 들린다. 그럼에도 불구하고 본 장에서는 펠런이 주장하는 라이브니스의 속성을 논의의 전제로 삼고자 한다. 본 논문의 연구대상인 뮤지컬 <프랑켄슈타인>이 지극히 보수적인 관점의 라이브니스를 고스란히 드러내고 있다고 보았기 때문이다. 즉 라이브와 라이브가 아닌 것의 경계가 모호해지고 레코딩 기술이 극도로 발달됐다 할지라도, 대극장을 위해 창작된 뮤지컬 <프랑켄슈타인>은 공연 현장에서만 느낄 수 있는 ‘현재’, ‘기록 불가’, ‘사라짐’, ‘육체’, ‘현존의 은유’ 등을 유독 강하게 상기시킨다.

본 장에서는 뮤지컬 <프랑켄슈타인> 특유의 라이브니스를 추적하기 위해 이 개념을 ‘즉흥성’, ‘보는 행위’, ‘비애’라는 세 가지 카테고리로 분리해 보았다. 그리고 이 요소들이 뮤지컬 <프랑켄슈타인> 안에서 어떻게 나타나는지 살펴보고자 한다. 각각의 요소들은 모든 라이브 공연에서 발견되는 보편적인 것이지만, 본 장에서는 이런 요소들이 유독 <프랑켄슈타인> 안에서 극대화된 형태로 나타나는 모습에 초점을 맞출 것이다.

2.1. 즉흥성

연극, 음악극, 콘서트 등 모든 공연예술에 내재한 즉흥성은 이를 감상하는 가장 큰 묘미 중 하나다. 이런 공연예술의 즉흥성에 대해 많은 이들이 언급해왔는데, 한 배우는 연극 텍스트를 ‘유리잔’으로, 이 유리잔 안에서 타고 있는 ‘촛불’을 매일 밤 변화하는 연기로 비유한 적이 있을 정도다. 이 배우는 유리잔 안에서 매 순간 변화하는 촛불을 두고 매일 밤 생성되

18) Phelan, *op. cit.*, p.146, 150, 백로라, 위의 글, 295-296면에서 재인용.

는 공연의 즉흥적인 성격을 떠올렸다.¹⁹⁾

뮤지컬에 한정한다면, 정해진 대사 및 연출 사이에 삽입되는 배우 특유의 애드립, 달라지는 대사 톤, 특정 음악에서 몇몇 프레이즈를 어떤 방식으로 처리하느냐의 문제, 난곡(難曲)의 초고음을 잘 소화했는지의 여부 등이 공연의 즉흥적인 성격을 강화한다고 볼 수 있을 것이다. 다만 이와 같은 즉흥성을 감지하기 위해서, 같은 공연을 2회 이상 관람하는 것이 유리하다는 것은 흥미로운 사실이다. 대본이 존재한다 할지라도 단 한번만 진행되는 공연에서는 연기 및 노래의 가변성을 관객이 알아차리기 힘들기 때문이다.

따라서 같은 작품을 반복해서 관람하는 이들이 공연이 생성해내는 즉흥성을 가장 뚜렷하게 인지할 수 있다고 가정할 수 있다. 동시에 반복관람자의 관객경험에서 매 공연이 발생시키는 즉흥적인 요소가 큰 비중을 차지할 것이라는 추측도 가능하다.

뮤지컬 <프랑켄슈타인>의 경우 반복관객이 경험하는 매일 밤의 즉흥적인 요소는 다른 작품에 비해 보다 강렬하게 다가오는 측면이 있다. 우선 이 작품은 ‘창작뮤지컬로서, 배우가 작품의 음악적 표현 및 연기의 뉘앙스를 비교적 적극적으로 고민할 여지가 있다. 창작극은 라이선스 작품처럼 전형(全形)이 존재하지 않기 때문이다. 이는 캐릭터를 구축하기 위한

19) 배우 시에슬락(Ryszard Cieslak)은 “총보(score)는 그 안에서 촛불이 타고 있는 하나의 유리잔과 같다. 그 잔은 고체이다. 그것은 거기에 있다. 당신은 그것에 의존할 수 있다. 그것은 불꽃을 포함하고 인도한다. 그러나 그것은 불꽃이 아니다. 불꽃은 매일 밤의 나의 내적인 과정이다. 불꽃은 총보를 밝혀주는 것, 구경꾼들이 그 총보를 통해서 보는 것이다. 불꽃은 살아 있다. 마치 유리잔 속에 있는 불꽃이 움직이고, 흔들리고, 높아지고, 낮아지고, 거의 꺼지게 되고, 갑자기 밝게 타오르고 작은 바람결에 반응하는 것과 같이, 나의 내적인 삶도 밤마다 매 순간마다 변한다 [...] 그리고 나는 내가 만일 나의 총보 속에서 안전하다면 일어나는 모든 것을 받아들일 준비가 되어 있다 [...] 총보는 여전히 같지만 내가 달라졌기 때문에 모든 것이 달라진다.”고 말한바 있다. Richard Schechner, *Environmental Theater*, Newyork: Hawthron, 1973, p.295, 리처드 쉐크너, 이기우 역, 『퍼포먼스 이론 I』, 서울: 현대미술사, 2001, 160면에서 재인용.

관점과 해석이 배우마다 그리고 매일 밤의 시도에 따라 조금씩 다른 결을 갖게 될 가능성을 암시한다.

한편 반복관람객들이 뮤지컬 <프랑켄슈타인>을 관람하며 작품의 즉흥성을 유독 강하게 경험하는 이유 중 하나는, 작품 후반부의 “난 괴물” 음악과 관련이 있다. 이 음악은 주인공이 괴로움을 토로하고 각성하며, 결국 극 후반의 복수를 결심하게 되는 서사적 변곡점에 놓여 있다. 주목할 점은 이 음악의 복합적인 서사가 표현되는 방식이다. 일차적으로 이런 서사는 가사 그 자체에서 드러난다. 하지만 보다 더 미묘한 감정의 흐름은 음악 후반부에 등장하는 ‘즉흥연기’ 부분을 통해 완성된다.

이러면 이 음악은 <보기 1>에서 볼 수 있듯, 68마디에 이르러 즉흥연기를 삽입할 수 있는 ‘페르마타’ 패시지를 설정해 두었다. 68마디의 선율이 F#음으로 끝남과 동시에 모든 반주가 중단되고 배우의 즉흥연기가 시작되는 것이다. 페르마타의 길이는 유동적인데, 배우에 따라 그리고 그 날 공연의 흐름에 따라 길게는 2분가량의 즉흥연기가 삽입되기도 한다.

페르마타의 즉흥연기는 극 중 ‘괴물’을 맡은 배우에 의해 진행되며, 배우는 자신만의 해석 및 동작을 삽입해 서사적·감정적 개연성을 만들어낸다. 괴물의 감정이 ‘괴로움’에서 ‘복수로 바꾸는 과정’을 즉흥연기 내부에 설정된 본인의 해석을 토대로 구체적으로 표현하는 것이다. 예를 들어 몇몇 배우는 이 부분에서 동작을 반복하거나 무언기를 기억하는 듯한 제스처를 취하는데, 이는 본인이 창조한 캐릭터가 ‘어떤 맥락에서’ 슬퍼하고 복수하는지를 설명하는 장치다. 물론 이런 연기는 배우마다 그리고 같은 배우라 할지라도 매일 밤의 분위기에 따라 미세하게 달라진다.

62

둘 러 드 리 리 - 세 상 - 에 혼 자 가 된 다 - 는 질

G(maj) F#(sus4) F# G A/G

66

방 속 - 에 빠 트 리 리 라 -

G A/G F#

<보기 1> <프랑켄슈타인> 중 “난 괴물” 62~68마디

14

이 세 상 에 - 혼 자 - 단 하 나 의 - 혼 세 - 천 천 데 - 에 서 - 테

Am Dm/A Am

17

어 난 나 는 너 의 완 - 달 라 - 인 간 이 - 아 나 - 그 럼 나

Dm E7 Am F(maj)/A G/B

<보기 2> <프랑켄슈타인> 중 “난 괴물” 14~19마디

한편 “난 괴물”은 노래 안에서 사용하는 음역이 상당히 넓은 편에 속한다. 이 음악은 <보기 2>에 확인할 수 있듯 초반부 패시지에서는 낮은 음역의 C-B-A음을 주로 사용한다. 하지만 <보기 1>의 후반부 패시지로 가면 갈수록 음역이 상승해 68마디에 이르러서는 초반에 비해 한 옥타브 반 이상 높은 음역이 등장한다. 특히 배우가 즉흥연기를 시작하게 되는 68마디의 F#음은 남자 배우가 <프랑켄슈타인>에서 부르게 되는 모든 음 중 가장 높다. 이는 감정이 최고조에 도달하는 순간 즉흥연기가 시작된다는 것을 의미한다.

이 부분의 무대 연출도 흥미롭다. 배우는 불길과 연기만 존재하는 텅 빈 무대 위에 홀로 서 있다. 그리고 고양된 정서를 토대로 감정적인 즉흥연기를 선보인다. 동시에 관객은 상당한 난이도의 음악과 연기를 지켜보며 무대 위 배우에게 압도감을 느끼게 되는데, 그래서인지 “난 괴물”을 부르는 배우의 모습은 마치 ‘굿 연행자와 비슷한 구석이 있다.

때때로 “난 괴물”을 지켜보는 행위는 손에 땀을 쥐고 결과를 기다리는 스포츠 관람과 유사한 종류의 긴장감을 불러일으키기도 한다. 실제로 상당수의 반복관람객들은 그날 캐스팅된 배우가 “난 괴물”을 어떻게 부르고 얼마만큼의 카타르시스를 만들어내는지, 이 음악의 클라이맥스를 어떻게 표현했고 이를 위해 어떤 발성을 썼는지, 68마디에서 어떤 제스처와 함께 즉흥연기를 시작했는지, 그리고 새롭게 삽입된 연기나 독백이 무엇이었는지 매번 촉각을 곤두세운다. 배우 역시 극 중 다른 장면에 비해 “난 괴물”을 비교적 다양한 방식으로 구사한다.

따라서 관객 중 누군가가 “난 괴물”을 이 뮤지컬의 클라이맥스로 인지한다면, <프랑켄슈타인>은 그 전체가 “난 괴물”을 중심에 둔, 단 한 번의 퍼포먼스로만 존재하는 작품이라는 확신을 불러일으키는 지점에까지 이르게 되는 것이다.

유사한 감상 방식을 다른 장면에도 적용할 수 있다. “난 괴물”만큼 즉흥적인 요소가 삽입될 여지가 많은 신으로는 “북극”, “그곳에는” 등이 있

으며 이런 장면들 역시 배우에 따라 서사적 흐름이나 해석이 달라질 여지가 풍부하다. 한 발 더 나아가 관객마다 특정 장면에서 즉흥적인 요소를 더 많이 감지하게 되는 정도가 각기 다른데, 이에 따라 작품 전체의 즉흥적 성격이 더 크게 감지될 가능성도 있다.

2.2. 보는 행위

<프랑켄슈타인>은 ‘대극장’ 창작뮤지컬이다. 이는 본 작품이 초연, 재연, 삼연에 이르는 동안 1,200~1,600개의 좌석을 가진 대극장에서 공연됐고, 넓은 무대를 채우기 위해 많은 자본을 투입했으며, 원거리에서의 관람이 가능하도록 무대 연출 및 기타 제반 사항을 조율했다는 것을 의미한다. 따라서 이 작품을 보는 행위는 어떤 방식으로든 ‘대극장’이라는 공간적 특성을 반영할 수밖에 없다. 그리고 이런 공간적 특성은 관객이 대극장의 어떤 위치에 앉아서 관람하느냐의 문제, 그리고 관객이 지참한 오페라글라스가 유발하는 특유의 ‘보는 행위’를 촉발시킨다.

개인차가 있을 수 있지만, 대극장의 반복관람객이 가장 선호하는 좌석은 중앙 블록의 3~6열 정도다. 이곳에 앉기 위해서는 적잖은 비용이 들며, 티켓팅에서 별도의 노력이 필요하기도 하다. 무엇보다도 이 좌석은 무대를 한눈에 조망할 수 있는 완벽한 부채꼴 모양의 시야각을 갖는다. 관객은 이곳에 앉아 무대 위 수십 명의 배우를 손쉽게 응시하며 시선의 비대칭과 권력을 체험할 수 있다.

반복관람객이 선호하는 또 다른 좌석은 무대와 가장 가까운 1~3열이다. 애초에 대극장의 무대연출은 원거리에서 관람할 수 있도록 동선 및 구도를 구성하기에, 이런 무대를 불과 5m 이내에서 보는 행위는 색다른 재미를 선사한다. 주연이 아닌 조연이나 앙상블 등 무대 위 모든 인물의 표정 및 연기를 빠짐없이 지켜볼 수 있다는 것도 특징이다. 이를테면 2막 후반부에 있는 “그날에 내가” 장면에서는 주인공 두 명이 무대 중앙에서

감정을 폭발시키며 노래와 연기를 한다. 따라서 특별히 신경을 쓰지 않는 한 주인공 이외의 조연이 무엇을 하고 있는지는 알기 힘들다. 하지만 1~3열에 앉은 관객은 일종의 ‘배경’에 해당하는 아역배우가 무대 중앙의 주인공을 바라보며 한참 동안 눈물을 흘리는 장면을 목격할 수 있다.

관객이 지참하는 오페라글라스도 대극장 관람에 중요한 역할을 한다. 주목할 것은 반복관람객이 본인의 취향에 따라 오페라글라스를 드는 장면을 스스로 결정한다는 점이다. 이런 시선이 집단적으로 형성되어 비슷한 장면에서 수많은 이들이 동시에 오페라글라스를 드는 것을 볼 수도 있지만, 관객 한 명이 오롯이 본인이 원하는 지점에서 오페라글라스를 사용하는 것이 더 일반적이다.

오페라글라스가 만들어내는 이런 ‘개인적인 시선’이 연출자의 의도와는 다른 ‘별개의 관점’이라는 점도 특이하다. 이와 같은 시선의 운용 가능성은 영화 등의 매체와 대조되는 공연예술만의 특성이기도 하다. 영화에서는 관객이 영화를 감상할 때 화면을 응시함으로써 영화 속 ‘카메라의 시선’과 자신의 경험을 동일시한다고 자주 설명되기 때문이다.²⁰⁾

물론 뮤지컬 안에도 연출자의 시선은 공고하다. 다만 대극장의 1~3열에 앉은 이들 그리고 오페라글라스를 들고 있는 이들은 무대의 어느 부분을 바라볼지 스스로 결정한다. 특히 한 작품을 여러 번 관람한 관객일수록 점점 더 본인이 원하는 부분을 선택해서 바라보게 되는데, 그러면 그럴수록 시선의 운용은 점점 더 자유로워진다. 그리고 이렇게 구축된 시선들은 이어지는 장에서 설명할 ‘온라인 다시쓰기’를 통해 구체적인 텍스트로 구현된다. 무엇보다도 극의 주요 흐름과 별개로 구성되는 ‘주변적인 인물 다시쓰기’는 이런 개인적인 시선이 텍스트로 표현된 대표적인 예로 볼 수 있다.

관객의 관극태도에 대해서도 지적할 수 있다. <프랑켄슈타인>의 관객

20) 로라 멀비, 서인숙 역, 『시각적 쾌락과 내러티브영화』, 유지나·변재란 편, 『페미니즘/영화/여성』, 서울: 여성사, 1993, 50-66면.

은 공연장의 어둠 속에 앉아 불빛이 새어 나오는 무대를 ‘홀로’ 집중해 바라본다. 이런 관극태도는 음식을 섭취할 수 있는 영화관, 대화가 가능했던 17~18세기의 오페라하우스, 가벼운 분위기의 포크 음악 공연장, 대규모의 군중이 존재하는 록 콘서트, 더 나아가 관객의 호응을 이끌어내는 참여적 희극의 관람 태도와 상이하다. 오히려 대극장 뮤지컬 <프랑켄슈타인>의 관극태도는 ‘클래식 교향악 연주회’와 더 닮아 있다. 교향악 연주회의 관객과 <프랑켄슈타인>의 관객이 유사해지는 것은 “교향악 연주회의 관객들은 고립된 상태에서 고독한 개인으로서 경험하며, 그렇게 경험하리라 기대한다”는 점 때문이다. 교향악 연주회에서는 “여성 관객의 멋진 팔찌가 찰랑거리는 미세한 소리 때문에 그 옆자리 관객이 분노”를 터뜨리게 되는데,²¹⁾ 이런 측면은 <프랑켄슈타인>의 관람 분위기와 동일하다.

하지만 <프랑켄슈타인>의 관람이 교향악 연주회와 다른 지점도 있다. 교향악 연주회의 관객은 불이 완전히 꺼지지 않은 객석에 앉아 있으며, 이를 통해 자신의 중산층 계급을 무의식중에 표명하지만, <프랑켄슈타인>의 관객은 암흑 속에 있다. 막이 오르면 어두운 가운데 서주와 오프닝 영상이 약 2분가량 상영되고, 이 순간 극장 안은 영화관과 구분되지 않는다. 곧 스크린 속 ‘상’들이 ‘실제 배우’의 연기로 바뀌지만, 객석은 여전히 어둠에 휩싸인 채다. 관객 중에는 취식이 금지되고 옆 사람과 작게 소곤거리는 대화는 물론 옷을 바스락거리는 것도 철저히 금지된다. 이렇게 총 160여 분의 공연시간 내내 관객이 즐기는 것은 연극의 한 종류이면서, 영화관 같은 어둠 안에서 무대와 완전히 분리된 채 개인으로, 집중해서, 그리고 ‘정체가 보이지 않는’ 구경꾼으로서 무대를 바라보는 경험이다.

그렇다면 어째서 관객들은 ‘개인으로서’ 경험하는가? 이는 <프랑켄슈타인>을 관람하기 위해 모인 이들을 살펴봄으로써 이해할 수 있다. 먼 과

21) 크리스토퍼 스몰, 조선우·최유준 역, 『뮤지킹 음악하기』, 파주: 효형출판, 2004, 96면.

거에서부터 그리고 일반적으로, 하나의 공연장에 모이는 이들은 그 공연장에 오는 것을 선택하는 과정에서 동일한 취향과 비슷한 사회적 지위를 공유한다.²²⁾ 비록 이들이 그 공연장 안에서 처음 만난 사이라 할지라도 말이다. 하지만 <프랑켄슈타인>의 객석에 앉은 이들은 동일한 취향과 지위를 갖고 있지 않다. 객석에는 이 공연을 5번 많게는 50번 이상 본 채 ‘홀로’ 공연장을 찾은 반복관람자가 있는 반면, 오늘 처음 친구와 함께 작품을 보러 온 일반 관객이 있다.

예컨대 <프랑켄슈타인>이 공연되는 대극장을 가득 메운 관객은 공동체가 ‘아니며’, 이들 중 일부만이 인터넷 공간을 매개로 하는 또 다른 퍼포먼스에 참여함으로써 완전히 다른 방식으로 공연을 즐긴다. 이 경우 반복관람자를 하나로 묶어주는 것은 객석이라는 물리적인 공간이 아니다.²³⁾

2.3. 비애

뮤지컬 <프랑켄슈타인>의 기본을 이루는 정서는 비애다. 이에 대해 평론가 최승연은 “원작을 [...] ‘슬프고 외로운 괴물’을 주인공으로 내세우는 계열 위에 놓고 그 정서를 더 확장”했다고 분석하면서 본 작품을 “슬픈 판타지라는 멜로드라마적 변주”라고 언급한다.²⁴⁾ 이처럼 본 작품의 ‘비애’란 대본 및 서사에 대한 분석을 통해 명확하게 제시될 수 있다. 하지만 작품에 사용된 음악의 분위기 및 간략한 설정을 살피는 것으로도 이런 정서를 느끼기에 충분하다.

22) 스몰, 앞의 책, 89-92면.

23) 뮤지컬 팬덤 안에서는 커뮤니티를 형성하는 스스로를 지칭하는 ‘딕’이라는 표현과, 그 이외의 일반인 관객을 지칭할 때 사용하는 ‘머글’이라는 표현이 있다. 이런 단어의 사용은 무척 일반적인데, 그만큼 관극현장에 서로 다른 정체성을 가진 집단이 공존한다는 것을 보여준다. 특히 ‘딕’은 ‘머글’의 존재를 적극적으로 인식하지만, ‘머글’은 ‘딕’의 존재를 인식하지 못하는 경우가 많다.

24) 최승연, 앞의 글, 255면, 283면.

예를 들어 주인공 빅터는 어머니, 아버지, 동네 청년, 친구, 집사, 숙부, 누나, 아내의 연속적인 죽음을 겪는다. 그리고 이에 대해 ‘죽음에 대한 반응으로서’ 노래 부르기를 행한다. 실제로 빅터는 극 내내 3개의 듀엣과 6개의 독창노래를 갖고 있는데, 이는 숙부의 죽음을 제외하고 극 중 모든 이들의 죽음과 관련된 노래를 부르거나 연기할 수 있는 분량이다. 빅터의 노래들이 전부 단조로 작곡되어 있으며 격양된 감정 연기와 함께 진행된다는 것도 특징이다.

보다 구체적으로 주인공 빅터는 “나는 왜”에서 친구의 죽음을 앞둔 고민을, “위대한 생명창조의 역사가 시작된다”에서 친구의 죽음에 대한 과학자의 광기 어린 느낌을, “또다시”에서 집사의 죽음에 대한 혼란을, 듀엣 “절망”에서 누나의 죽음에 대한 상실을, “오늘 밤에”에서 살인자가 예고한 살인에 대한 두려움을, “후회”에서 아내의 죽음과 그 이후의 감정을, “나는 프랑켄슈타인”에서 상대역의 죽음 및 작품 전반의 비극적 서사를 노래한다. 조연이 부르게 되는 “외로운 소년의 이야기”와 “그날에 내가”에는 빅터의 어머니와 아버지 그리고 누나의 죽음이 묘사되는데, 이 노래에도 빅터의 눈물연기가 포함되어 있다.²⁵⁾

또 다른 주인공 ‘괴물’의 비애도 상당하다. 특히 1부 및 2부의 이야기를 ‘빅터의 관점에서 보았을 때에는 괴물로부터 복수를 당하는 이야기지만, 이를 괴물의 관점에서 해석할 경우 작품의 비극성이 더욱 잘 드러난다. 예컨대 1부가 괴물의 탄생에 얽힌 전사(前史)라면 2부는 괴물이 창조자에게 버림받고 배신당하며 죽음에 이르는 이야기다. 특히 괴물이 인간 세상에서 환멸을 느끼고 복수를 다짐하는 순간 배치된 “난 괴물”은 앞서 상술했듯 가장 부르기 어려운 동시에 비애감을 극도로 끌어올리는 곡이다.

빅터와 괴물 두 주인공을 중심으로 전개되는 비애가 단순히 서사적 차원에만 그치지 않는다는 점도 지적되어야 한다. 작품의 비애를 표현하기

25) 프랑켄슈타인 재연 2차 프로그램북.

위해 무대 위에서 과도한 감정 연기 및 고난도의 음악을 반복해서 연행하는 행위는, 어느 지점에선가 배우 그 자신의 고통으로 변이되는 측면이 있기 때문이다. 실제로 극에 출연한 한 배우는 “<프랑켄슈타인>은 몸도 노동을 하지만 감정도 많이 노동을 하는 작품”이라고 언급하며, “데드라인이라 불릴만한 어려운 고비들이 이 작품 속에 유독 다수 포진”되어 있고²⁶⁾ 특히 “난 괴물”은 “노래가 끝나면 스태프들이 불 꺼진 무대에 지쳐 쓰러진 나를 끌고 나갈 정도로 지독히 힘들었다”²⁷⁾고 회상한 적이 있다.

후반부에 등장하는 “격투장” 신도 주인공의 비애를 드러내는 독특한 장치 중 하나다. 이 장면에서는 인간이 괴물에 가한 악행을 표현하기 위해 괴물을 상당시간 고문하게 된다. 특히 이 신에서는 괴물이 말을 못한다는 설정, 그리고 쇼 뮤지컬의 요소를 도입한 덕분에 대사를 비롯한 텍스트적 요소가 상대적으로 적은 편에 속한다. 따라서 장면 대부분은 노골적인 폭력을 전시하는 것에 집중된다. 관객은 무대를 바라보며 괴물의 고통을 관람하는데, 이 인물이 겪는 고통이 크면 클수록 서사적 설득력이 생긴다는 점도 특이하다. 그리고 이 지점에서 다시 켈런의 논의를 인용할 필요가 있다. 그는 라이브 퍼포먼스가 실제로 거하는 곳이 바로 “배우의 육체”라고 주장했다.²⁸⁾ 적어도 이 장면에서만큼은 연행자가 행하는 고통의 연기가 ‘배우의 육체’로 은유되는 라이브니스를 극대화한다.

이처럼 텍스트에서 제시된 비애, 고난도의 연기와 음악, 이를 실제로 구현해야 하는 배우의 어려움, 즉흥적 성격을 갖는 다양한 장치들, 폭력의 전시, 그리고 무대 위에 현존하는 배우의 육체가 결합해 <프랑켄슈타인> 관극의 라이브니스를 만든다. 그리고 이런 모든 요소는 관객의 ‘보는 행위’에 대한 자각, 더 나아가 ‘권력자의 응사’를 강화한다. 배우가 빛 가

26) 이승현, 「인터뷰 ① ‘프랑켄슈타인’ 한지상, 빛나는 괴물의 탄생」, 『한국경제』, 2016. 2.29. <http://news.hankyung.com/article/201602296381k> (2019.1.31.검색.)

27) 김정은, 「한지상 “한춤에서 목 쉬지 않도록 쉽 없이 ‘정대 푸시업’ 하죠”, 『동아일보』, 2015.11.17.

28) Phelan, *op. cit.*, p.150.

운데에서 서사적으로 육체적으로 그리고 정신적으로 그들이 표현할 수 있는 최고의 비극을 연행하는 순간, 관객은 이 모든 것이 오늘 저녁에만 있을 유일한 사건이라는 것을 인지한다. 그리고 바로 그 찰나 공연현장에는 극도의 라이브니스가 형성된다.

3. 온라인의 다시쓰기

‘그러나’ 앞장에서 상술한 극도의 라이브니스는 공연이 끝나면서, 좀 더 정확히 말하면 공연이 진행되는 때 순간 사라진다. 이에 펠런은, 라이브 퍼포먼스는 공연 후 사라지지만 관객이 이것을 “기억을 통해서 재구성할 수 있다”는 점에서 고유하다고 주장했다. 특히 관객이 이런 과정 안에서 매번 다른 것을 상상함으로써 기계적으로 재생산되는 반복의 순환과정에 저항할 수 있다고 보았다. 예컨대 라이브 공연의 속성 중 하나인 ‘사라짐’은 교환의 체계를 거부하고 순환의 경제학에 효과적으로 저항하는 능동적인 액션을 유발한다.²⁹⁾

본 장에서 주목한 것은 공연의 사라짐을 기억하는 행위가, 관객의 ‘텍스트 생산’으로 나타나는 지점이다. 특히 본 장에서는 뮤지컬 <프랑켄슈타인>이 재연될 당시 인터넷 디시인사이드의 ‘연극, 뮤지컬 갤러리(이하 연뮤갤)’에서 작성된 다양한 형태의 인터넷 게시글을 연구의 대상으로 삼았다.

연뮤갤은 연극 및 뮤지컬에 대해 이야기를 나누는 인터넷 상의 공개 게시판이다. 하지만 연뮤갤에서는 게시판 문화에 익숙하지 않은 이들이 글을 쓰는 것을 막기 위해 수많은 은어와 별명을 사용하며, 글의 종류를 철저하게 구분하고 관리한다. 보통 하나의 팬덤이 하나의 게시판을 사용

29) Phelan, *Ibid.*, p.149, 백로라, 「현대 공연학 이론의 주요 쟁점과 미디어 테크놀로지 연극」, 134면에서 재인용.

하는 일반적인 팬 문화와 달리, 수십에서 수백에 달하는 연극뮤지컬 팬이 함께 게시판을 사용하는 것도 특징이다. 따라서 이 게시판에 접속해서 글을 쓸 수 있는 이들은 연뮤객의 게시판 문화에 익숙한 일부 뮤지컬 팬에 한정된다. 무엇보다도 이 게시판은 팬덤이 반복관람을 행했던 2008년 뮤지컬 <쓰릴 미> 공연 즈음부터 활성화됐다고 알려져 있으며,³⁰⁾ 게시글의 대부분은 본 논문에서 추적하고 있는 반복관람객의 활동과 맞물려 작성된다.

<프랑켄슈타인>이 재연될 당시 연뮤객에 게시된 글의 개수 및 조회수를 다 파악할 수는 없지만, 같은 작품의 초연이 이뤄졌던 두 달 남짓한 기간 동안 ‘프랑켄슈타인’이라는 단어가 포함된 글이 총 7,761개 게시되었고, 1,000번 이상의 조회수를 가진 게시물이 전체 글의 절반 이상이었다는 연구가 있다.³¹⁾

연뮤객을 대상으로 한 관객연구는 이전에도 이뤄진 바 있다. 하지만 이 연구에서는 관객이 생산하는 텍스트를 직접 살피기보다는 게시판을 중심으로 형성된 담론 및 ‘사태’라고 분류되는 사건을 주된 연구대상으로 삼았다.³²⁾ 따라서 이제껏 연구된 적 없는 게시판의 텍스트 그 자체에 대한 고찰은 라이브니스를 경험한 관객들이 실제로 그들의 경험을 어떤 방식으로 텍스트화하는지 구체적으로 살펴볼 수 있다는 점에서 중요하다. 본 장에서는 이와 같은 연뮤객에서의 텍스트 생산을 라이브니스에 대한 ‘다

30) 한편 뮤지컬의 반복관람을 가시화한 것은 다음의 세 작품이 대표적이다. 첫째는 2000년 연강홀(현 두산아트센터)에서 공연된 창작뮤지컬 <젊은 베르테르의 슬픔>의 팬들이 ‘베르테르를 사랑하는 모임’을 결성하고 마니아적인 관극을 행했던 것, 둘째는 연뮤객의 결성을 이끌었던 2008년의 <쓰릴미>, 셋째는 2010년 공연된 <빌리엘리어트>다. 박병성, ‘젊은 베르테르의 슬픔—마니아들이 사랑하는 창작 뮤지컬’, 네이버 지식백과, <https://terms.naver.com/entry.nhn?cid=58779&docId=3575338&categoryId=58779> (2019.1.31.검색); 박혜성, 앞의 글, 52면; 금빛나, ‘공연 보느라 오늘도 통장은 ‘팅장’이 됐습니다’, MBN, 2016.3.20. <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=057&aid=0000931393> (2019.1.31.검색).

31) 김수영, 앞의 글, 451면.

32) 박혜성, 앞의 글, 52면.

시쓰기라 지칭하고 그 유형을 세 가지로 나누었다.

연무결의 다시쓰기는 첫째, 개인의 경험을 집단의 경험으로 탈바꿈시키고 공동의 기억 복원을 시도하며, 둘째, 매일 밤의 즉흥성이 만들어내는 ‘차이’에 파고든다. 그리고 셋째, 주연 배우나 주요 서사가 아닌 새로운 서술 대상을 설정하고 이를 이야기의 중심으로 만든다. 이런 모든 다시쓰기들은 오프라인의 라이브니스 체험과는 완전히 다른 시공간에서 이뤄지지만, 라이브니스 그 자체에 강렬히 의지하며 상호작용하는 양상을 띤다.

3.1. 공동의 기억 복원

관객의 뮤지컬 <프랑켄슈타인> 다시쓰기 중 첫 번째로 살펴볼 유형은 공연이 이뤄지는 중간 및 공연이 끝난 직후 작성되는 ‘인터’와 ‘끝 글이다.’³³⁾ ‘끝’ 그리고 ‘인터’라는 제목을 갖는 이런 글들은 널리 보급된 스마트 기기의 활용에 기반을 둔 것으로서, 게시글 본문에는 한 줄 가량의 짧막한 감상만 적힌 채 댓글을 통해 이야기가 오간다. 공연을 관람한 이들과 공연을 관람하지 않은 이들이 함께 댓글을 작성하며, 그날 공연의 즉흥적인 부분들, 연기나 대사의 처리, 해석 방향 등에 대해 이야기를 나누는 것이 보통이다.

재연 <프랑켄슈타인>의 ‘인터’와 ‘끝 글은 첫 공연이 있었던 2015년 11월 26일부터 마지막 공연이 있었던 2016년 3월 20일까지 한 번도 빠지지 않고 작성되었다.³⁴⁾ 이는 하나의 대본에서 유래한 하나의 작품이 매일 밤

33) 초연 프랑켄슈타인 이 한참 진행될 때 게시판에는 매일 저녁 <프랑켄슈타인>의 ‘공연 끝’에 맞추어 이를 이야기하는 짧은 후기가 지나치게 많이 올라왔다. 이 때문에 연극·뮤지컬 분야의 모든 작품을 함께 논하는 ‘연무결’ 게시판이 <프랑켄슈타인> 관련 글로 도배되는 일이 반복되어 많은 사용자가 이에 이의를 제기했다. 이런 문제를 해결하고자 <프랑켄슈타인>의 팬들은 여러 개의 게시글을 따로 쓰지 않고, 한 개의 글에 모여 댓글로 이야기를 나누게 되었고, 이를 통해 댓글이 중심이 중심이 되는 ‘인터’와 ‘끝’ 글이 일반화되었다.

34) 재연 프랑켄슈타인의 ‘인터’와 ‘끝 글은 「마음이 허한 쏘세지를 위한) 프랑켄 인터 &

극장에 있던 관객의 반응과 함께 151번의 연행으로 고스란히 기록되어 있다는 것을 의미한다.

이런 종류의 글은 보통 2,000정도의 조회 수를 기록하며 100~200개의 댓글이 달린다. 많은 관심을 받은 공연의 경우 조회 수와 댓글양이 평소의 2~3배를 웃돌고, 그렇지 않은 공연은 조회 수나 댓글이 반 정도로 줄어든다. <프랑켄슈타인> 재연에 한정한다면 가장 많은 조회 수와 댓글 수를 보유한 글은 2016년 3월 20일 시즌의 마지막 공연 후 작성된 ‘프랑켄 끝’ 글이었다. 이 글에는 780개의 댓글과 5,581번의 조회 수가 기록되어 있다.³⁵⁾

‘인타나 ‘끝’ 글이 흥미로운 것은 오프라인에서 뮤지컬을 관람하는 이들이 ‘홀로’ 공연장에 앉아있는 모습과 달리, 손에 스마트폰을 쥐고 이런 글의 작성에 참여함으로써 집단적인 관극 체험을 한다는 점 때문이다. 친구 없이 홀로 극장을 찾은 반복관람자는, 사실상 인터넷 게시판의 ‘인타나 ‘끝’ 글을 통해 공연 중간과 직후 수백의 사람과 함께 하고 있다. 그리고 이런 활동을 통해 매일의 관극 경험을 집단으로 기억하고 복원하는 과정에 참여하게 된다.

한 예로 아래 인용한 ‘끝’ 글은 저녁 9시 31분에 게시되어 그날 새벽 1시까지 총 385개의 댓글이 달렸고 1,872회의 조회 수를 보였다. 그리고 이 글의 댓글 속에서는 총 28개의 다양한 주제가 뒤섞인 채 집단적인 대화가 오갔다.³⁶⁾ 그 중 작품의 마지막 장면인 “복극” 신에 관한 이야기만을 추리

끝 불판 모음 (1부), 2016.3.23. <http://gall.dcinside.com/theaterM/1669816> (2019.1.31.검색) 및 (마음이 허한 쏘세지를 위한 프랑켄 인터 & 끝 불판 모음 (2부), 2016.3.23. <http://gall.dcinside.com/theaterM/1669817> (2019.1.31.검색)에 모두 정리되어 있다.

35) ‘끝’ 글의 경우 서로 다른 아이피가 30개 집계되었지만, 이중 상당수가 동일한 통신사 아이피이기에, 정확히 몇 사람이 댓글을 작성했는지는 알 수 없다. 대략 50명 정도가 작성했을 것으로 추정된다.

36) 이날 댓글로 논의가 오갔던 카테고리로는 “오프닝”, “워터루”, “단 하나의 미래”, “평화의 시대” 뒷부분, “외로운 소년의 이야기”, “한 잔의 술에”, “살인자”, “나는 왜”, “너의 꿈속에서”, “생명창조”, “룽게”, 1막 엔딩, “도망자”, “답자의 세계”, “격투장”, “넌 괴물 이야”, “까뜨린느”, “그곳에는”, “난 괴물”, “절망”, “상처”, “복극” 등 주요 음악 및 신

려와서 개무리 막 흔들면서 일어나! 눈을떠! TTTTTT하는데 엄청 처
 절하게 외쳐서 맴뺏TTTTTTTTTTTTTTTTTT
 - 유빅은 생창때도 그렇고 북극에서도 앙리를 많이 찾아서 짤내남 TT
 TT 마음은 되게 따뜻하지만 엄마 돌아가시고 실험에 미쳐서 빼뺏어
 진 느낌임 TTT³⁷⁾

‘끝 글에서 공동으로 시도되는 기억의 복원은 미세한 연기의 변화, 그
 리고 대본이나 악보에 기록되어 있지 않은 다양한 뉘앙스들을 포착한다.
 예를 들어 이날 공연의 1부에서 앙리 역을 맡았던 배우는 1초 정도의 짧
 은 시간 동안 소리 나지 않게 입을 움직였는데, 배우가 생각한 대사가 무
 었이었던지에 대해 많은 이야기가 오갔다. 댓글은 배우의 입모양이 ‘무엇
 이었는지 질문하는 이들과 그것이 ‘무엇이었던지 기억해내는 이들의 답
 변으로 채워져 있다.

- 뉴앙 사형선고 받고 뭐라 속삭였는지 아는 사람? TT 입모양 제대로
 못 봤다TT
- 1열 중앙 쪽에서 봤는데 사형선고 때 5글자 이상이었던 거든 근데 인터
 불판에서 말도 안 돼라길래 혼란...
- 뉴괴 붙잡고 물어보고 싶다 입모양 그거 뭐였나며...
- 입모양 본 흥들 부럽다 .. 난 우느라 입모양 자체를 못봤어
- 그래서 오늘 입모양 진짜 정답이 뭐야ㅋㅋㅋㅋㅋㅋTTTTTTTTTT
- 1열에서 봤지만 뉴앙 입모양은 미스테리다 ㅋㅋㅋ 그냥 입모양을 하
 네? 000 이려고 봄....
- 충무에 문의하면 알려주려나ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
- 7열에서 보기엔 감사합니다? 이런 느낌이었는데.. 사형선고받고 감사
 합니다 하진 않았겠지TTTT
- 결국 뉴괴 입모양은 미스테리로 남는가...

37) 「프랑켄 끝」, 2016.2.28. <http://gall.dcinside.com/theaterM/1645080> (2019.1.31.
 검색) 게시글의 댓글 중 “북극” 신에 관련된 것만을 추린 것.

글에 걸쳐 작품 전체의 모든 대사와 대부분의 동작을 복원했다. 실제로 이 작품의 러닝타임은 160분 정도이기에, 비슷한 시간 동안 댓글을 작성했던 이들은 상상 안에서 작품이 재생되는 느낌을 받았을 것이다. 아래 인용문은 ‘댓글슈타인’의 댓글 중 “도망자” 신 직전에 등장하는 대사 부분만을 옮긴 것이다.

- 타탁타탁 빅터 혼자가 되고 뒤에는 개무리가
- 빅터 프랑켄 슈타인..나의 창조주여
- 빅터 프랑켄슈타인 나의 창조주여.....
- 너였어...??대체 무슨짓을 한거야
- 너였어? 숙부님께 대체 무슨짓을 한거야!!
- 오랜만에 만났는데 고작 한다는 말이
- 오랜만에 만났는디 고작 란다는 말이...
- 무슨짓을한거야아아.....
- 숙부님께...무슨짓을 한거야?
- 너어써???숙부님에게대체무슨짓을한거야!!
- 차라리 이런걸 더 궁금해해야하지 않을까
- 차라리 이런걸 더 궁금해해야하지않을까...
- 차라리 이런걸 더 궁금해해야 하지 않을까?
- 말은 어디서 배웠으며
- 무엇을 먹고 어떻게 지냈으며 말은 또 누구에게 배웠는지
- 앙리
- 어떤능력을터득했는지
- 그렇게 부르지마아아아악
- 누가 돌봐주기라도 한건지
- 왜...왜 돌아왔어 원하는게 뭐야...?
- 앙리...그이름은 내이름이.아니야
- 왜 돌아왔어? 원하는게 뭐야?... 이기적인 인간
- 나에게 이름이 없어...창조주는 나에게 이름조차 지어주지.않았지

- 내가 태어났을때, 아니 탄생했을때
- 아 그전에 그거 들어간ㄷㄴ구나! 내겐 이름이 없어!
- 당신은 이름 대신 내 목을 졸랐지
- 아무런 가책도 없이 내 목을 졸라 내 생명을 끄러했어
- 왜? 왜??!!!!
- ㅇㅈ..아..양리 ㅍㅍ
- 왜...왜 돌아와써..원하는게 뭐야
- 마치 기계를 끄는것처럼 내목숨을 끄러했어
- 마치 기계를 끄는것처럼 아무런 양심의 가책도 없이
- 날 양리라고 부르면 너의 그 죄책감이 조금이나마 위안을 받기라도 하나??
- 기계를 끄는 것처럼 내 목숨을 끄러 했어
- 날 양리라고 부르면 너의 그 죄책감이 조금이나마 위안을 받기라도 하나
- 무슨 소리아?
- 무슨소리아?
- 휘리릭 실험일지 툭
- (수첩을 쓰윽 꺼낸다)
- 똥똥똥...
- 무슨소리아..? 이기적인 인간...
- 뽐뽐뽐뽐~!!! 실험일지 휘리릭
- 하...실험일지..실험일지!!
- 이기적인 인간... (빅터:크항하하하...)
- ㄴㄴ실험일지ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
- (빅터)실험일지 ㅎㅎㅎㅎㅎㅎ
- 아..아니야!
- 급하게 숨긴다
- 그럼 그 실험일진 누가 썼어!!!!
- 그럼 이진 누가 썼어
- 끼이익----
- 넌 ㅇㅇㅇ ㅇㅇㅇㅇ 친구의 개죽음을 방관했어
- 아니야!!!

- 넌 네 가장친한 친구의 개죽음을 방관했어(이간가?)
- 그럼 그 실험일지는 누가 썼어? (효과음 최랑~!!)
- 넌 너의 이기적인? 욕심을위해?
- 너의 야망을위해? 뭐더라
- 코트속에 숨김
- 버퍼링 오는구나... ㅋㅋㅋ
- (다시 빅터는 쫄보가 되어 실험일지를 더 급히 숨긴다)
- 왜 돌아왔어? 원하는게 뭐야?
- 넌 너의 야망때문에 널위해 헌신했던 친구의 개죽음을 방관했어
- 야망, 방관 맞나봐
- ㅋㅋㅋ여기 왜이렇게 순서가 헛갈리지...ㅋㅋㅋ오늘 보고온 쏘세지들
아 머리좀 빌려주라ㅠ
- 넌 너의 그 이기적인 야망 때문에 네 가장 친한 친구의 개죽음을 방
관했어. (맞니...?)
- 원하는게 뭐야...? 후후...
- 나는 불행하기에 악하다...나는 악하기에 복수를 원해...
- ㄴㄴ어 맞다
- 아냐 아직 불행하기에 악하다 아니암
- 왜 돌아왔어? 원하는게 뭐야? (비웃음) 그래 난 돌아왔고 간절히 원해
- 아 맞아 여기는 가장 친한친구 아니고 '널 위해 헌신했던 친구'가 맞
다 〇〇〇
- 난괴물 끝나고 불행하기에 악하다.. 이진데...
- ㄴㅋㅋㅋㅋㅋ저거 대기시켜놓고있다가 잘못하고 엔터누름ㅋㅋㅋㅋ
- 하지만 먼저 내 이야기를 들어라
- 하지만 창조주여 그 전에 들어야 할 것이 있어
- 아니야 왜돌아왔어
- 하지만 그전에 내애길 먼저 들어...
- 그전에 들어
- 내 〇〇를 그리고 내 눈물을!!!
- 내 분노를? 상처를? 그리고 눈물을!

- 아 좀더있다가 이젠가...?
- 조금씩 다 다르게 킬링포인트 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
- ㅋㅋㅋㅋㅋ내용만 같고 다 달랏ㅋㅋ
- 내가 격은 인간을 그리고 눈물을!!
- 맞아 이거다! 인간,눈물³⁹⁾

관객들이 복원한 장면 안에는 배우마다 조금씩 다르게 처리된 대사의 변화들이 뒤섞여 있다. 또한, 원작 대본에 명시되어 있지 않은 다양한 동작이 포함되어 있다. 이런 다시쓰기는 관객들의 활동이 단지 대본의 복제가 아니라 그들 스스로 새로운 의미를 만들어내는 창조활동이라는 것을 보여준다.

공연이 끝나고 하루나 이틀 안에 작성되는 ‘후기글’, 여러 날의 공연관람 경험을 되살려 작성되는 ‘비교글’, 몇 달에 걸쳐 축적된 정보를 바탕으로 하는 ‘정리글’ 등은 공연이 발생한 시각에서 다소 먼 지점에 위치한다. 이런 종류의 글 역시 다양한 이들이 의견을 주고받을 수 있는 ‘열린 글’ 형태를 띠는 경우가 많다. 본문에는 짤막한 질문만 입력되어 있으며 댓글을 통해 수십·수백의 의견을 통합하는 플랫폼 형태로 운용되는 것이다.

젠킨스는 드라마 팬덤이 웹상에서 드라마의 내용에 대한 다양한 지식을 공유하는 이유를 두고 “한 사람의 팬이 도저히 다 기억할 수 없을 정도로 드라마의 분량이 너무 많아서”라고 지적한다. 그 누구도 혼자서 시리즈를 완전히 이해하거나 모든 것을 알 수 없으므로 인터넷 팬 커뮤니티에 모든 지식이 하나로 집결되는 것이다.⁴⁰⁾ 배임(Baym)의 논의를 인용한 젠킨스의 언급에 따르면, 연극장에서 일어나는 대본이나 즉흥연기의 복원은 일차적으로는 공연의 모든 순간을 홀로 기억할 수 없기에 벌어지는

39) 「☆☆☆☆ 어젯밤 프랑켄 대사 1막 대란에 이은 2막 대사 불판 ☆☆☆☆」, 2016.2.19, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1634357> (2019.1.31.검색) 게시글 중 “도망자” 신 직전의 대사부분만을 추린 것.

40) 젠킨스, 앞의 책, 210면.

현상이다. 하지만 배임은 팬덤 내부에서 이뤄지는 이런 활동이 단지 정보의 축적이 아닌, '지식의 연대' 및 '지식 교환의 즐거움'이라고 덧붙인다.

“[...] 팬 커뮤니티는 전례 없는 엄청난 양의 정보를 축적하고, 보유하고 지속적으로 재순환 시킬 수 [있으며,] 참여자들은 더 많은 관련 정보를 얻을 수 있는 출처와 함께 자신이 아는 모든 것을 다른 팬들에게 알려준다. 그리고 이러한 협동으로 인해 많은 회원들이 드라마를 더 잘 이해할 수 있고 그 기쁨도 배가 된다.”⁴¹⁾

이러한 지식의 연대는 팬들이 지식 커뮤니티에 참여하는 동기가 되며 “단순히 안다는 것의 즐거움이 아니라, 그 지식을 교환하는 데서 오는 즐거움”을 경험한다.⁴²⁾ 다만 젠킨스의 논의가 TV시리즈의 팬덤을 대상으로 했다는 점을 간과하지 말아야 한다. 매일 밤의 관극으로 형성되는 수많은 라이브니스들은, TV시리즈와 달리 다시쓰기의 소재와 범위를 매 순간 기하급수적으로 증가시킨다.

예컨대 녹화본을 앞에 둔 TV시리즈의 시청자와 달리, <프랑켄슈타인>의 관객은 매 순간 사라지는 원본을 마주하고 있다. 따라서 <프랑켄슈타인>의 관객이 공동의 기억을 엮어 매일의 라이브니스를 기억해내려 애쓰는 것은 어쩌면 당연한 행동으로 보인다. ‘기억의 복원’이라는 측면에서의 다시쓰기는, 라이브 퍼포먼스 특유의 속성인 ‘사라짐’ 그 자체를 증명하는 것이면서, 동시에 이에 격렬하게 저항하는 공동의 활동으로 볼 수 있기 때문이다.

41) Nancy K. Baym, “Talking about soaps: Communicative practices in a computer-mediated fan culture,” *Theorizing fandom: fans, subculture, and identity*, edited by Cheryl Harris, Alison Alexander, Cresskill, N.J.: Hampton Press, 1998, pp.115-116, 젠킨스, 위의 책 211면에서 재인용.

42) 젠킨스, 위의 책, 211면.

3.2. 즉흥적인 요소의 텍스트화 및 이에 대한 해석

소설 <프랑켄슈타인>은 하나의 일관된 시점으로 쓰인 것이 아니라 다양한 시점이 복잡하게 얽혀 있는 액자식 구성을 하고 있다.⁴³⁾ 이런 특이성 때문에 독자들은 주인공이 아닌 “아버지나 엘리자베스, 혹은 괴물의 관점에서 빅터의 이야기를 재서술하고 재구성”⁴⁴⁾ 할 수 있는 가능성을 갖게 된다. 이는 뮤지컬에서도 어느 정도 비슷한 틀로 유지되는데, 뮤지컬의 1막에서는 빅터의 누나가 화자로 등장해 서술을 시도하지만, 2막에서 이야기를 끌고 나가는 것은 또다른 주인공 괴물이다. 이런 구도 안에서 관객들은 빅터 혹은 괴물 등 다양한 관점에서 텍스트 전체를 전유하며, 서사적 인과관계를 계속해서 새롭게 구성할 수 있다.

이 작품이 원작 소설이건 뮤지컬이건 간에 서사의 여백을 끊임없이 고민하게 만들고, 새로운 이야기를 추동시키는 텍스트라는 점도 거론될 필요가 있다. 독자들은 의문점과 여백이 많은 작품을 읽으며 그 틈새를 상상하고 다양한 방식으로 채워 넣으며 전유하는 것이다. 이는 “풀리지 않은 미스터리, 충분한 프로그램 정보, 그리고 외부 텍스트의 확장을 구체화”함으로써 마니아적인 소비자를 생산하는 TV시리즈의 흥행 전략과도 맞닿아 있다. 뮤지컬 <프랑켄슈타인>의 관객은 “빅터는 무슨 마음으로 실험을 하고 있는가?”, “양리는 빅터에 대해 어떻게 생각하는가?”, “괴물은 양리였을 때의 기억을 갖고 있는가?” 등 풀리지 않는 질문을 끊임없이 반복한다. 이런 질문들의 일부는 소설 <프랑켄슈타인>이 처음 대중과 만났

43) 원작은 한 탐험가가 자신의 누나인 사빌부인에게 보내는 편지에 담긴 이야기로, 탐험가는 우연히 북극에서 탈진 상태의 주인공 빅터를 구조하고 그에게 괴물 창조 이야기를 듣게 된다. 괴물 창조를 둘러싼 사건의 서술 또한 주인공의 일인칭 시점에만 의존하지 않는다. 텍스트의 상당 분량에서 괴물이 직접 화자로 등장해 자신의 사건을 서술하며, 또 다른 부분에서는 빅터의 아버지나 엘리자베스의 편지가 빅터의 서술을 간섭하고 들어오기도 한다. 메리 셸리, 김종갑 역, 『프랑켄슈타인』, 서울: 지식을만드는지식, 2013, 22-23면.

44) 메리 셸리, 앞의 글, 22-23면.

을 때부터 계속되어오던 것이다.

본 장에서 주목한 것은 이처럼 원작 텍스트에서부터 이어져 온 <프랑켄슈타인> 서사의 다양한 해석 가능성이, 이 작품을 ‘여러 번’ 관람한 관객들에 의해 섬세한 방식으로 매일 밤 다시 쓰이는 지점이다. 특히 관객들은 특정 배역을 맡은 배우에 따라, 배우가 같이 호흡하는 상대역에 따라, 같은 배역으로 이루어진 팀이라 할지라도 매일의 공연에 따라 이를 각기 다른 상황과 텍스트로 구체화한다. 미묘하게 달라지는 매일의 차이를 그들 스스로 납득할 수 있는 방법으로 다시쓰는 것이다.

아래 인용한 ‘세 명의 앙리를 비교한 글은 앙리 역을 맡은 3명의 배우가 이 캐릭터를 어떻게 연기하는지 그리고 이를 통해 어떤 서사적 뉘앙스를 만들어내는지 논의하고 있다.

[...] 박은태가 연기하는 앙리는 과거의 아픔을 극복한 앙리 같아. 그걸 통해 워털루에서 이미 인생관의 성숙함이나 성장을 갖고 있는 것 같고, 실험 역시 내가 그 때 힘들었으니 다른 누군가는 나와 같은 혼란을 겪지 않았으면 좋겠다는 생각으로 시작한 것 같은 느낌[이야]. 그래서 빅터들이 박은태가 연기하는 앙리와 같이 연기할 때 빅터[배역이 앙리에게] 많이 의지하는 것 같아. 빅터 옆에서 빅터가 너무 나가지 않게 조율해주고 좌절할 땐 보듬어주는 멘탈적인 지주 같은 앙리라는 느낌을 많이 받았어.

한지상이 연기하는 앙리는 [박은태의 해석과는] 정 반대인데 과거의 아픔에서 헤어 나오지 못하고 허우적거리는 느낌[이야]. 두부멘탈 같아. 자존감도 낮아보이고 세상에 대해서도 비관적인 것처럼 느껴져. 전쟁을 통해 사람들의 추악한 면을 보면서 다 자포자기한 심정이었는데 빅터에게 정말 구원받고 빛을 본 것 같은 앙리야. 그래서 가끔은 빅터의 광신도처럼 보이기까지 해. [한지상이 앙리를 연기하는 경우에는] 앙리가 빅터한테 많이 의지하는 [캐릭터로 표현되는] 것 같아.

[이번에 앙리 역으로 새롭게 캐스팅된 최우혁이 연기하는 앙리 역시] 멘탈이 상당히 묵직한 편인데 [박은태가 연기하는 앙리랑은] 다른 목적합

이야. [박은태는] 차곡차곡 쌓아올려진 견고한 단단함이라면 [최우혁은] 저돌적이고 거친 느낌? 실험을 통해서 자신의 아픔을 극복할 수 있다고 맹신하고 있는 것 같아. 다른 건 다 유하게 양보해도 이 것만큼은 절대 안 된다는 굳건함이 느껴져. 정말 빅터[배역과] 동등한 동업자이자 공동연구자 같아. 가끔 생명창조 실험에 대한 확신이 빅터보다 굳건하게 느껴지는 앙리아 [...]⁴⁵⁾

이런 다시쓰기들이 실제로 존재하는 ‘배우’를 중심에 둔 형태의 다시쓰기와 <프랑켄슈타인>이라는 ‘원본 텍스트’를 중심에 둔 다시쓰기를 결합한 채 수행된다는 점도 흥미롭다. 이는 주로 ‘실제 인물’을 중심에 두고 행해지는 아이돌 팬덤의 2차 창작과⁴⁶⁾ 문학적 원본을 대상으로 하는 서양의 팬 문화 속 다시쓰기가 동시에 나타나고 있다는 것을 의미한다. 전자의 경우 실제 아이돌과 상상의 캐릭터가 뒤섞인 채 새로운 글의 소재가 되며, 후자의 경우 원본의 서사적 개연성이 부족했던 부분이나 축소 생략됐던 부분이 다시 쓰인다. 하지만 뮤지컬 <프랑켄슈타인>에 대한 다시쓰기는 작품 속 허구의 인물인 ‘빅터의 이야기’와 실제 배우인 ‘박은태’의 이야기가 경계를 느슨히 한 채 뒤섞여 있다. 이를 반영하기라도 하듯 연무깎을 비롯한 다수의 커뮤니티에서는 작품에 출연하는 배우를 지칭할 때 ‘은앙’, ‘류빅’처럼 실제로 존재하는 배우의 이름과 배역 속 인물을 결합한 명칭을 사용한다.

아래의 글 역시 빅터를 연기한 배우와 앙리를 연기한 배우가 만드는 연기의 상호작용을 논하며 ‘지앙’이라는 표현을 사용했다. 그리고 이를 중

45) 「프랑켄 ㅁ 지극히 개인적으로 느낀 삼앙리 비교」, 2016.1.11, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1590646> (2019.1.31. 검색). 게시글의 일부 발췌. 연무깎에서는 ‘배우 이름’과 ‘배역이름’을 결합해 극중 인물의 별명을 만드는 것이 일반적이다. 예를 들어 ‘박은태’ 배우가 연기하는 ‘앙리’는 ‘은앙’으로 불린다. 하지만 본 인용문을 포함한 몇몇 부분에서는 가독성을 위해 이런 표현을 일반적인 방식으로 풀어 써 넣었다.

46) 한혜원, 「한국 온라인 팬픽의 인물 형상화 방식」, 『한국방송학보』, 통권 제27-4호, 한국방송학회, 2013, 296면; 같은 글, 307면.

심으로 극 중 캐릭터 분석과 실제 배우의 연기 스타일을 결합한 복합적인 해석을 보여준다. 게시글에 달린 댓글도 글쓴이의 의견에 동조하며 의견을 보완하고 있다.

[...] 비틀거리면서 슬취한 제스처를 취하고 자신의 실험에 대해 앙리의 얼굴을 바라보며 이야기하다가 갑자기 화를 버럭 내고 혼잣말을 하다가 테이블 위로 올라가서 추락하기까지. 복잡한 마음에서 한탄하는 마음으로, 이어 앙리에게 다른 저의가 있나 잠시 추궁하다 자괴감에 빠지고 자신을 포기하는 듯한 감정까지의 스펙트럼으로 이것들이 고스란히 감지됨.

뮤지컬은 보통 하나의 감정에 대해 하나의 노래로 표현하는 것이 많은 지라 흐르는 사건을 정지시키고 그 순간의 감정에 대해서 장황하게 풀어 놓는 경우가 많음. 그런데 위에서 언급한 “한잔의 술” 신에서 유준상이 연기하는 빅터가 보여준 감정의 스펙트럼은 적어도 네댓가지 감정이 일련의 연속으로 이어짐. 이 감정들의 집중력과 몰입감이 상당했고 짧은 시간 안에 혼란과 변화가 감지됨. 늘 하는 이야기지만 구멍이 많은 프랑켄슈타인 대본에 유준상이 연기하는 빅터가 만들어낸 디테일하고 압축적인 연기가 추가됨으로써 평면적인 대본이 입체적으로 그리고 복합적인 레이어로 바뀜. 극의 개연성이 높아지는 것도 당연.

한편 “한잔의 술” 장면을 완성시키는 것은 유빅이 만드는 다양한 감정 변화를 순간적으로 캐치해 지속적인 리액션으로 받아주는 한지상 배우의 테크닉. 한지상이 연기하는 앙리는 철저히 유준상이 연기하는 빅터의 대사에 연결되어 있는 피드백 같았음. 한지상은 유준상의 말과 그 감정을 따라가면서 대사를 뱉는 타이밍과 어조를 섬세하게 조절.

[...] 반면 빅터는 한잔술 장면, 내가 살인자 넘버, 그리고 죽은 앙리의 목을 들고 부르는 생창 초반부에서 항상 두 가지 이상의 혼란스러운 자아를 동시에 연기. 빅터의 내면에서는 다양한 자아가 늘 싸우고 있으며 여러 가지 감정이 동시에 복합적으로 표출. 그리고 유준상은 빅터의 이런 우왕좌왕하는 내면을 상당히 설득력있게 그려내는 듯. 흥미로운 것은 [이

어지는] “너의 꿈속에” 장면에서만큼은 빅터 내면의 복잡함은 사라지고 오직 나를 위해 죽는 앙리에 대해서만 슬퍼하는 것처럼 느껴짐. 이 장면에서는 한지상이 연기하는 앙리가 유준상이 연기하는 빅터를 완전히 설득해서 눈물을 쏟게 만들기 때문인듯. 빅터는 한지상이 연기하는 앙리의 연기에 이끌려 앙리의 자신에 대한 마음이 충성심이나 친구 그 이상이었던 것을 어느정도 인지하는 듯. [...]

- 빅터 캐릭터 자체가 극 안에서 유아기부터 현재까지 어찌면 유일하게 다양한 설명을 통해 보여주려는 캐릭터고 행동에 당위성을 부여하기 위해선지는 모르겠지만 한 캐릭터 안에 압축되어 있는 성향이 너무 과할정도로 많다고 생각한 적도 있거든... 그래서 연출 자체만 놓고 보면 다른 캐릭터와 비해서 상대적으로 길고 길게 설명을 하고 있음에도 불구하고 설득력이 떨어지는 것 같아.
- 나 이 후기처럼 [유준상의] 연기가 그 디테일한 굴곡을 상시 표현하고 있기 때문에 관객이 빅터를 받아들이기가 더 수월한 상태가 되는 것 같다... 그리고 “난 괴물” 넘버 자체가 지나친 감정소모와 테크닉을 요구하는거 같았는데 공감함. 나는 관극때 “난 괴물” 동안 무한한 집중을 하다보면 이후에 집중이 안될정도로 경험만으로도 힘이 들고 표현에 놀리는 느낌인데 가끔은
- [유준상이 연기하는 빅터가] 프랑켄을 감성드라마로 만드는 느낌이 있는데 그 연기를 가장 또 감성적으로 밀착력있게 받아주고 연기하는 배우가 [한지상]이라고 생각함 그래서 개인적으로 “너의 꿈속에” 신은 진짜 유준상과 한지상이 연기하는 페어가 쫘쫘하다고 생각
- 후기 댓글 다 받는다.. 유준상과 한지상이 주고받는 드라마가 굉장히 섬세해서 텍스트로는 표현되지 않은 극의 개연성이 부여되는 느낌이 아47)

47) 「프랑켄 160216 유한 후기 (생각나는 장면 위주.. 개인느낌 위주)」, 2016.2.17. <http://gall.dcinside.com/theaterM/1631045> (2019.1.31.검색) 게시물 및 댓글 일부.

관객이 <프랑켄슈타인> 텍스트의 다양한 질문들을 해결하고, 그들만의 해석과 서사를 완성하는데 가장 큰 영향을 미치는 것은, 주지하다시피 앞 장에서 언급한 ‘즉흥성’을 강하게 내재한 장면들이다. 실제로 관객들은 20회 혹은 30회의 연쇄적 관극을 행하는 여정 안에서 즉흥연기의 여지가 애초에 풍부하게 설정된 “난 괴물” 신, “복극” 신 등을 곱씹으며, ‘빅터’와 ‘괴물’의 성격 및 캐릭터, 행동의 개연성을 매일 밤 새롭게 추적한다. 그리고 이를 통해 작품 전체의 서사적 굴곡이나 캐릭터 설정을 매번 새롭게 써낸다. 따라서 즉흥적인 여지를 많이 포함한 몇몇 신들은 그 자체로 반복관람을 결심하게끔 하는 요인이 되기도 한다.

간과하지 말아야 할 점은 즉흥성이 극대화된 장면에 대한 다시쓰기 뿐 아니라, 모든 공연예술이 전제로 하는 공연 그 자체의 즉흥성 역시 관객의 집요한 다시쓰기 안에서 구체화된다는 점이다. 그리고 이렇게 매일 밤 경험한 즉흥성을 텍스트화하는 과정에서 매일의 라이브니스가 조금씩 더 다른 것으로 체험되며, 이러한 경험의 축적은 다시 찾은 공연에서의 변화와 추이를 더욱 더 잘 감지할 수 있게 한다.

다소 과격하게 표현하자면 매일 밤의 즉흥성이란 매일 밤의 차이를 인지(認知)하는 순간이 아닌 이를 텍스트화하는 순간 생성된다. 이런 ‘다름’의 지각(知覺)이 다양한 캐릭터 논평 및 새로운 서사적 해석으로 이어지면서 매일 밤의 즉흥성이 ‘비로소’ 의미 있는 무언가로 존재할 수 있게 되는 것이다.

3.3. 주변적인 인물 다시쓰기

뮤지컬 <프랑켄슈타인>은 빅터, 앙리, 괴물이라는 세 명의 주인공을 중심으로 진행되는 이야기다. 이외에도 다양한 캐릭터가 등장하지만, 주인공에 비해 다소 상투적으로 묘사되는 부분이 많다. 예를 들어 1막에 등장하는 약혼자 줄리아는 비중이 현저히 적고, 누나 역할로 나오는 엘렌은

주인공의 과거를 전달하기 위한 서술자로만 활용된다. 이외에도 집사, 격투장의 여자 노예, 격투장의 여주인, 채권자 등도 극의 전개를 위해 도구적으로 그리고 지극히 몰개성적으로 연출된다.

하지만 관객의 일부는 뮤지컬 속 주변적인 인물을 적극적으로 재전유함으로써 원작의 설정에 추가적인 서사를 덧붙인다. 이런 글은 '상상 플레이(상플), 스테디글 등의 형태로 작성되며, 극 중 주변적으로 머무르는 인물이나 조연 배역을 자유로운 상상력으로 다시 쓴다.

이럴테면 관객은 주인공 '괴물'이나 '빅터'에 집중적으로 가해지는 다층적인 질문을 이런 주변적 인물에게도 행하며, 이를 통해 '집사가 중심이 되는 이야기', '까프린느가 중심이 되는 이야기', '이고르'가 중심이 되는 이야기, '양상발이 중심이 되는 이야기'를 만들어낸다.

예를 들어 2막에 등장하는 여자 노예 까프린느는 여성 배역을 다루는 최악의 케이스로 꼽혀도 손색이 없을 정도로 서사의 전개를 위해 도구화되는 인물이다. 까프린느는 녹록치 않은 현실에서 탈출하고자 하며, 주인공에게 어머니 같은 사랑 혹은 첫사랑을 선사한 후 윤간당하고, 배신녀가 되었다가 살해된다. 특히 몇몇 관객들은 까프린느에 대한 폭행 및 윤간을 최악의 장면으로 꼽기도 하는데, 이런 장면이 주는 불필요한 피로감을 두고 “지그시 눈을 감고 있거나”, “잠시 쉬는 시간”으로 부르기까지 한다.⁴⁸⁾

하지만 관객의 다시쓰기는 까프린느의 서사를 전복시킨다. 아래 인용한 글은 까프린느를 주인공으로 하는 '상플'의 일부를 발췌한 것으로, 여성 조연 캐릭터에 대한 무자비한 취급을 색다른 방식으로 다시 쓴다. 글 속에서 까프린느는 가정부로 취직해서 괴물을 돌보고 글을 배우며, 안주인과의 돈독한 관계를 유지한다.

[까프린느가 만약 빅터네 가정부로 취직했으면] 삼피들과 슈테판의 망

48) 「프랑켄 낮공 자켓후기(불호주의)」, 2016.3.2. <http://gall.dcinside.com/theaterM/1648272> (2019.1.31.검색)

할놈의 강아지 돌보면서 즐겁게 살았을 것 같은... 게다가 주인 맘씨가 워낙 좋아서 (빅터 부인 줄리아 한정.) 줄리아가 괴물이들 공부 가르칠 때 글 모르는 까뜨 같이 공부하게끔 해줄지도 모르고, 그래서 글을 깨우친 까뜨는 가끔, 이렇게 판도라의 상자를 열어보기도 하고, 이런식으로 좇감음 알아가기도 하고, 배움의 유익함을 알아가겠지. [...후략...]⁴⁹⁾

이와 같은 방식의 다시쓰기는 젠킨스가 언급한 ‘피해복구작업’(repairing the damage)의 전형으로 볼 수 있다. 여성 캐릭터에 대한 가혹한 취급은 극중 캐릭터뿐 아니라 그것을 바라보는 이들에게도 커다란 파장을 불러일으킨다. 이에 팬 작가들은 원작의 장르를 전환하고, 원작에 나타나는 성담론의 주요 쟁점을 변용시킨다.⁵⁰⁾ 까뜨린느의 다시쓰기 안에서도 원작의 비애감은 사라지고 한없이 평화로운 분위기가 유지된다. 그리고 관객들은 이런 글을 생산하며 까뜨린느라는 캐릭터가 주는 충격과 불쾌감을 완화한다.

또 다른 글에서 한 관객은 “까뜨린느가 괴물의 상처를 닦아주려 괴물을 몰래 찾아오고, 말도 제대로 못 하는 괴물에게 북극 애기를 굳이 꺼내고, 그곳으로 함께 가자고 한 건, 까뜨가 처음부터 계획한 일이 아니었을까?”라고 질문한다. 그리고 이런 질문과 답변을 고민하며 원작 소설과 뮤지컬에는 존재하지 않는 조연의 입체적인 설정을 만들어낸다.⁵¹⁾

이외에도 조연에 해당하는 집사 ‘룽게나 2막에 등장하는 ‘이고르’ 등을 중심으로 새로운 이야기를 쓰기도 한다.⁵²⁾ 한발 더 나아가 수많은 장면에서 각기 다른 분장으로 등장하는 앙상블 배우에 대해 이야기하는 글도

49) 「프랑켄스탑의 까뜨가 만약 빅터네 가정부로 취직했음」, 2016.2.18. <http://gall.dcinside.com/theaterM/1632803> (2019.1.31.검색) 게시물 일부.

50) 젠킨스, 앞의 책, 73-74면.

51) 「프랑켄스탑의 프랑켄 까뜨 관련 후기」, 2018.7.12. <http://gall.dcinside.com/theaterM/2365432> (2019.1.31.검색)

52) 「프랑켄스탑의 이고르...」, 2016.4.15. <http://gall.dcinside.com/theaterM/1708383> (2019.1.31.검색)

있다. 일반적인 작품분석이나 보도자료 안에서는 극 중 앙상블이 연기하는 배역에 대한 논의는 부재하다. 하지만 인터넷 게시판이라는 특수한 공간은 특정 앙상블 배우에 애정을 가진 관객이 열정적으로 관련 글을 작성하고 이것을 게시할 수 있게 해준다.

[...] 2. 외로운 소년 이야기: [주인공] 빅터 엄마 죽고 나서 시체 옮길 때 성문 앞에 주저 앉아서 영영 바닥 치면서 우는 앙상블 멤버. 도대체 빅터 엄마랑 무슨 사이였는지는 몰라도;; 마법사 모자 쓰고 주저앉아서 영영 울어서 항상 [눈에 띄어]. 마음이 어린 마을사람 설정인지 그 뒤에 빅터 아빠가 불에 뛰어들 때도 엘렌이 이정선 앙상블 배우 팔 잡고 도와달라고 막 외침. 그러면 자기 얼굴 가리면서 무서운 듯이 행동할 때도 있고 자기 도 어쩔 수 없다는 듯이 팔을 잡아뺄 때도 있었음. 이래저래 마음이 약해서 그런지 다른 사람들은 맨날 마녀다!! 불길해! 할때도 오히려 엘렌한테 끌려다니는 느낌;;

3. 한잔술: 빅터가 술 취해서 비틀거리면서 시비붙을 때 “이 자식 더 패 버려!!! 재수없어!!!”하면서 빅터를 후드려패는 앙상블 배우 중 한명[이거 든]; 흰 셔츠에 조끼 같은거 입고 나와서 아마 앙리가 빅터 왜 때리냐고 물어볼 때 앙리한테도 “이 자식 패버릴까!!!” 이런 얘기 하는거 같은데 이전까지 ‘감성 마을사람 1’ [배역]에서 분노 조절 못하는 ‘술집 죽돌이 1’이 된 느낌[이야]. 근데 앙리가 술 산다고 하면 또 헬렌레 해서는 테이블 뒷쪽에 가서 열심히 잘 놔. [...]

7. 년괴물: [2부에 등장하는 메인 캐릭터] 차크 등장과 함께 뒤에서 가드처럼 서있는 두명 중 한명인데 추바야 등장할 때 추바야랑 눈싸움도 가끔 하고 추바야가 시비걸면 투닥투닥도 자주 함. 원래는 마이킹 모자같은 거 쓰고 나왔던 것 같은데 요즘은 썼다 안썼다? 하는 듯. 그리고 차크가 ‘년괴물’ 할때 주로 반쯤해달라는 각종 립싱크와 반쯤관련 파트를 메인으로 맡고 있음;;; 차크가 마지막에 무시하거나 그냥 넘어갈 때는 또 어느새 스리슬쩍 안무 하다가 다시 괴물 붙잡고 있음. [...]³³⁾

양상블 배우가 맡은 다양한 배역을 추적하면서 작성된 위 게시물은 공연을 단 한 번만 보았거나 뒷자리에서 보았다면 알 수 없는 사항을 상술한다. 무대의 배경은 수시로 변하기에 주연을 제외한 조연들은 장면마다 다른 분장과 역할·성격을 연기하게 되는데, 이렇게 짧게 등장하는 다양한 배역의 성격이 반복관람객에 의해 정리되고, 분석이 이뤄지는 것이다. 그리고 이런 글을 접한 이들은 주요 서사를 보완하는 두터운 서브텍스트를 동시에 즐기며 작품을 더욱 입체적으로 감상할 수 있게 된다.

3.4. 시즌 전체에 대한 다시쓰기

한 시즌이 폐막하면 앞선 장에서 설명한 다양한 글들은 인터넷 게시판에 그대로 남는다. 그리고 이를 다시 찾아보고 싶을 때에는 글 속에 등장하는 배우의 별명이나 극 이름의 줄임말 등을 검색해 게시글을 열람할 수 있다. 하지만 연뮤갤에는 불특정 다수가 로그인 없이 접속이 가능하며 사용자가 게시판의 데이터베이스를 관리할 수 있는 권한이 없다. 또한, 단 한 개의 게시판에 수많은 배우의 팬덤이 동시에 활동하기에 특정 작품에 집중된 아카이빙이 어렵다.

따라서 연뮤갤에서 이따금 발간되는 독특한 출판물 ‘메모리북’은, 인터넷 게시판에 존재하는 텍스트를 전통적 미디어인 ‘책’ 안에 고정하기 위한 작업이라고 짐작할 수 있다. 언젠가는 소멸하거나 불시에 폐쇄될 수 있는 게시판의 글을 책으로 물화함으로써 안도감을 느끼는 것이다.

메모리북은 본래 드라마 등에서 시작된 것으로 알려져 있으며 연극·뮤지컬계에서는 2010년 <스토리 오브 마이 라이프> 초연에서 ‘팬북’이라는 이름으로 처음 시도되었다.⁵⁴⁾ 메모리북은 한 시즌의 공연에 대한 후기

53) 「ㅁㅁㅁㅇㅇ 프랑켄슈타인 앙들 중 반품앙 aka 이정선 앙」, 2016.2.20. <http://gall.dcinside.com/theater/M/1635709> (2019.1.31.검색) 게시글 일부.

54) 연극 <스토리 오브 마이 라이프> 초·재연 메모리북은 ‘달공’이라는 아이디어를 쓰는 이에

및 2차 창작물을 모아 책으로 발간하는 것으로, 수익을 발생시키지 않는 순수한 팬 문화의 결과물이다. 연류겔에서는 반복관람 문화가 일어났던 몇몇 뮤지컬의 팬덤 안에서 메모리북이 발간된 바 있다.⁵⁵⁾

일각에서는 메모리북을 “기존 관객의 재관람 및 새로운 관객 개발까지 수행”⁵⁶⁾하는 창작물로 보기도 한다. 하지만 메모리북은 예약을 통해 판매되고 특정 기간 이후에는 판매가 중단된다. 이는 메모리북이라는 매개를 통해 일반인이 뮤지컬로 유입될 가능성이 희박하며, 이것이 오로지 커뮤니티 안에서만 유통되는 ‘협송적’(narrowcast) 텍스트라는 것을 보여준다.⁵⁷⁾

오히려 메모리북은 ‘시즌 전체에 대한’ 다시쓰기로 보는 것이 더 정확하다. 메모리북 발간은 수많은 공연을 함께한 관객들이 시즌 전체를 마무리하는 의식(儀式)으로서, 게시판을 중심으로 이뤄져 온 연쇄적인 관람과 다시쓰기를 작품의 폐막 이후 총결산하는 작업으로 볼 수 있다. 이런 특성은 메모리북이 포함하고 있는 콘텐츠 리스트를 보면 명확해진다. 메모리북에는 ‘공식적인 맥락에서 작성된 ‘스터디글’이나 ‘소셜’ 종류의 글과 함께 전체 공연을 ‘통시적’으로 바라본 콘텐츠가 상당 분량을 차지한다. 특히 통시적 콘텐츠는 매일 변화하는 연기의 세부사항을 기록한 것들, 특정한 날에만 벌어졌던 사고를 정리한 것들, 그리고 매일 밤 작성된 후기들 등으로 구성된다. 즉 메모리북에는 게시판 속 다시쓰기들의 ‘시간에 따른 추이’가 보존되어 있다.⁵⁸⁾

의해 ‘팬북’ 혹은 ‘스터디북’이라는 이름으로 만들어졌으며, 비슷한 시기에 (쓰릴미)도 사진·이미지·대사가 수록된 ‘대본집’이 발행됐다. 「스로그로」 연류겔의 메북 조상이 숨 초연인가?, 2016.4.15, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1708832> (2019.1.31.검색)

55) 연극을 제외하고 2016년까지 메모리북이 만들어진 뮤지컬로는 〈프랑켄슈타인〉 초연, 〈엔.버터플라이〉 초·재연, 〈스토리오브마이라이프〉 초·재연, 살리에르 초연, 〈글루미데이〉 재연, 〈두도시 이야기〉 재연, 〈풍월주〉, 〈구텐버그〉 초·재연, 〈지저스 크라이스트 슈퍼스타〉(2015버전) 등이 있다. 「메북 나온 거 뭐 뭐 있었지」, 2016.3.3, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1648790> (2019.1.31.검색)

56) 김수영, 앞의 글, 435면.

57) 최승연, 앞의 글, 280면.

메모리북 발행은 시즌이 진행되는 도중 혹은 폐막 직후에 ‘총대’라는 별칭의 주도자가 자발적으로 등장하며 시작된다. 첫 단계는 ‘총대가 메모리북에 실리는 글의 저작권 문제를 해결하기 위해 프로덕션에 작업 가능 여부를 문의하는 것이다. 프로덕션 접촉이 끝나면 메모리북에 삽입될 다양한 콘텐츠 목록이 꾸려진다. 게시판의 글들이 선별되고 글의 원작자에게 동의를 얻어 수정과 보완이 이뤄지며, 게시판을 중심으로 새로운 글이 공모된다. 배우에게 작품에 관한 질문지가 전달되거나 메모리북에 실릴 다양한 설문조사가 시행되기도 한다. 이런 과정 안에서 콘텐츠의 수위와 방향은 커뮤니티 내부의 협약에 의해 정리되고 편집된다. 발간의 전 과정은 길게는 1년 이상이 걸리기도 하며 중간에 중단되는 경우도 있다. 당연히 모든 극이 메모리북을 남길 수 있는 것도 아니다.⁵⁹⁾

4. 연쇄적이고 집단적인 온·오프라인의 상호작용

상술한 것처럼 <프랑켄슈타인>을 즐기는 특정한 관객집단은 반복해서 이 작품을 감상하고, 이에 대한 감상이나 그날의 즉흥적인 요소에 대해 인터넷 게시판을 중심으로 많은 이들과 의견을 나누며, 다시 공연장을 찾는 행위를 연쇄적으로 행한다. 이러한 일련의 활동은 연극학자 웨크너가 언급했던 ‘퍼포먼스의 틀로 바라볼 수 있다.

웨크너는 퍼포먼스를 두고 ‘재연되는 행위’(restored behavior) 혹은 ‘거듭 행위되는 행위’(twice-behaved behavior)라는 개념으로 설명한다.⁶⁰⁾ 그리고 이

58) 초연 <프랑켄슈타인>의 메모리북은 표지·편집·콘텐츠 등이 무척 충실하게 구성되어 있으며 웹상에 글의 원본이 존재하는 경우에는 QR코드를 통해 게시글에 접근할 수 있도록 해 놓았다. 실제 메모리북을 작업했던 주요 ‘총대’들은 책을 편집하고 출판하는 데에 무리가 가지 않을 관련 업계 종사자들이거나 상당한 필력을 갖춘 이들이었다.

59) 초연 <프랑켄슈타인>의 메모리북은 1년 정도의 작업기간을 통해 완성됐으며, 재연 <프랑켄슈타인>의 경우에는 메모리북이 만들어지지 않았다.

를 바탕으로 퍼포먼스가 과거의 단순 반복이 아니며 신체적인 자연 발생적 행동도 아니라고 주장했다. 그에 의하면 퍼포먼스는 의도되고 준비된 것이며, 그렇기에 반복적인 리허설(rehearsal) 과정을 포함한다. 그렇지만 이 반복은 매번 새롭게 변화하는 행동을 의미한다.⁶¹⁾ 퍼포먼스는 끊임없는 리허설과 반복 속에서 매번 각기 다른 경험과 지식을 구성해가는 ‘과정적 서사’(procedural narrative)다.⁶²⁾

쉐크너는 대학에서의 열린 수업이나 스포츠, 놀이, 축제 등을 일종의 퍼포먼스로 이해한다. 이런 퍼포먼스 안에서는 참여자들의 ‘참여’와 ‘상호작용’을 통해 주체들의 존재와 의식의 변화가 일어난다. 퍼포먼스에 참여하는 사람들은 스스로의 상황과 규칙을 설계하고 각자의 문제점과 가치들을 주장하며, 만족스러운 과정이 나올 때까지 자료를 읽고 분석·토론한다. 이처럼 반복되는 퍼포먼스는 시공간의 분리를 특징으로 하는 ‘프레임’에 둘러진 행위다. 한 발 더 나아가 쉘크너는 21세기에 들어 이 퍼포먼스 개념을 디지털 미디어로까지 확장한다. 쉘크너는 디지털 미디어야말로 퍼포먼스의 핵심인 참여와 소통, 지식 공유와 지성의 훈련에 유리한 플랫폼이 될 수 있다고 믿는다.⁶³⁾

주목할 점은 쉘크너가 제시하는 퍼포먼스의 도식 안에서 이 행동에 몰입한 이들이 반복되는 변화(transportation)와 변용(transformations)을 거쳐 결국은 ‘다른 상태’로 나아가는 모습이 묘사된다는 점이다.⁶⁴⁾ 예컨대 아래 <보

60) Richard Schechner, "Restoration of Behavior," *Between Theater and Anthropology*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985, 쉘크너, 앞의 책, 16-19면에서 재인용.

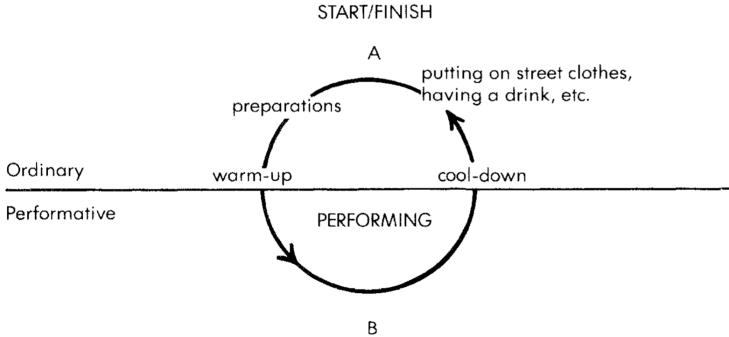
61) Richard Schechner, *Performance studies: and introduction*, New York: Routledge, 2006, pp.28-29, 김겸섭, 「퍼포먼스, 인문교양교육의 차세대 플랫폼」, 『교양교육연구』, 제6권 4호, 한국교양교육학회, 2012, 109면에서 재인용.

62) Schechner, *Ibid.*, p.236, 김겸섭, 위의 글 109면에서 재인용.

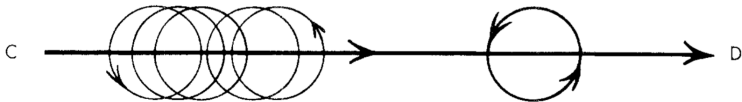
63) 김겸섭, 앞의 글, 111면.

64) Richard Schechner, *Between Theater and Anthropology*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985, pp.126-127.

기 3>에서 볼 수 있듯 퍼포먼스 수행자는 A와 B의 행위를 연속적으로 행하며, <보기 4>에서처럼 처음 여정을 시작했던 C에서 D로 나아간다.



<보기 3> 배우들이 겪는 하룻밤의 변화(transportation)를 묘사한 셰크너의 도식



<보기 4> 일련의 변화들이 변용을 만들어 낼 수 있다는 셰크너의 도식

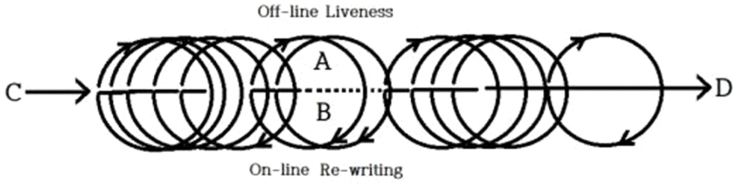
반복 관람자들의 활동 역시 이에 맞추어 생각할 수 있다. 모든 반복 관람자들에게 그들의 첫 번째 관극은 긴 여정의 시작이다. 이들은 시즌 첫 공연에 참석해 아직은 호흡이 채 완성되지 않은 무대를 본다. 물론 배우들은 충분한 리허설을 거쳐 무대에 오르는 것이지만 앞으로 두 달 이상의 공연을 통해 매일의 경험이 쌓일 것을 생각한다면, 첫 무대는 아직 미완성이다.

이후 매일 벌어지는 일들은 본 논문의 2장과 3장에서 서술한 대로다. 이들은 최초의 티켓팅 이후 첫 관람, 그리고 계속되는 두 번째, 세 번째...

서른 번째 관람을 다시쓰기와 함께 수행하며, 반복적인 티켓팅과 양도·양수를 행한다. 이들은 극단적인 형태의 라이브니스를 경험하고 이를 공유하며 서로의 기억에 의지해 복원하고, 이를 다시 새롭게 경험한다. 이런 과정 안에서 이들은 ‘자칫’(본인이 경험한 자체 첫 번째 공연), ‘자둘’(본인이 경험한 자체 두 번째 공연), ‘자셋’(본인이 경험한 자체 세 번째 공연)과 같은 용어로 자신들의 관극을 지칭한다. 일련의 관극이 같은 것이 아님을 알기 때문이다.

관객들이 이런 과정을 수행하며 무의식중에 더 큰 변용의 서사를 쫓는 것도 흥미롭다. 이는 관객의 연쇄적인 관극과 다시쓰기가, 애초에 시즌 전체를 염두에 둔, 매일의 추이 감지를 전제로 하는 더 큰 시간 단위의 활동이라는 것을 의미한다. 예컨대, 대부분의 관객은 첫 공연 특유의 분위기를 즐기고 이후의 변화를 살핀다. 그리고 시즌 중반부의 공연, 그리고 시즌 후반부의 공연과 마지막 공연의 분위기 및 의미를 집단으로 공유한다. 마치 특정한 방향으로 진행되는 서사를 다 같이 쫓는 것처럼, 이러한 흐름을 어렵פות하게 인지한 채 연쇄적 관극을 행하는 것이다.

배우들 역시 매일의 리허설과 공연이 변화를 만들어내고 이런 흐름이 시즌 후반의 더 큰 변용으로 이어진다는 것을 누구보다도 잘 알고 있다. 이를테면 시즌 막바지에 이를수록 대본에 존재하지 않는 즉흥연기가 많아지거나 모호했던 캐릭터 해석이 점점 더 분명한 형태를 띠게 되는데, 이는 배우와 관객 모두가 합의한 무의식적인 룰이다. 직접적인 예로 삼연 <프랑켄슈타인>의 시즌 막바지에 이르러 주인공 역할을 맡았던 세 명의 배우는 작품의 마지막 장면에 본인의 해석에 의한 즉흥 대사를 삽입해 넣었다. 이런 대사의 삽입은 88회에 이르는 연쇄적인 퍼포먼스의 결과로, 88회의 관극과 다시쓰기를 행해 온 관객이 시즌 전체의 서사를 완성시키는데 중요한 단서가 된다.



<보기 5> 연속 관람자들의 시준제 뮤지컬 관람 방식

일련의 과정을 도식과 함께 다시 정리할 수 있다. 관객들은 즉흥성, 보는 행위, 비애로 구성된 오프라인의 라이브니스를 강렬하게 체험하는데 이는 위의 <보기 5>에서 'A'로 지칭할 수 있는 활동이다. 그리고 이들은 라이브니스의 기억을 토대로 온라인의 다시쓰기에 몰입하는데 이는 위의 보기에서 'B'로 지칭할 수 있다. A와 B는 시공간의 분리를 전제로 한 프레임으로, 관객들은 A와 B를 순환적으로 경험하며 C의 지점에서 D로 나아간다. 웨크너가 지적한 참여와 상호작용 및 주체들의 의식 변화 역시 동반된다. 이들이 디지털 미디어를 기반으로 하되 매일 저녁의 라이브니스를 중심으로 순환한다는 점도 주목할 만하다.

비(非)연속 관람객의 비중은 시즌 마지막 공연에서는 한없이 적어진다. 애초에 마지막 공연은 모든 회차 중 가장 빨리 매진되기에, 티켓팅에 특별한 노력을 기울이는 반복관람객들이 티켓을 구매할 가능성이 커지기 때문이다.

따라서 시즌 마지막 공연이 열리는 객석에 들어서면, 온라인에서만뿐만 아니라 오프라인에서도 '드디어' 공동체를 마주할 수 있다. 이 순간만큼은 '오프라인 공동체'와 '온라인 공동체'의 성질이 유사해지고, 객석에는 동일한 경험과 정체성을 공유하는 수많은 이들이 모여 마지막 의식을 즐길 준비를 한다.

5. 나가며

한 작품을 반복해서 보는 이들을 두고 흔히 ‘회전문 관객’이라는 표현을 사용한다. 그리고 이 단어가 특수한 관극문화를 일컫는 가치중립적인 표현이라 할지라도 특정한 움직임의 연상시킨다는 것을 부정할 수는 없다. 즉 회전문을 도는 행위는 같은 장소를 단 한 발자국도 벗어나지 못한 채 ‘한 점을 중심으로’ 이뤄지며, 이들의 경험이 ‘동일한 것의 반복’이라고 상상하게 만든다.

문화산업 안에서 ‘반복’의 함의는 아도르노의 ‘표준화비판과 맞물려 있다. 아도르노는 예술적 생산에 대한 소비가 반복 형태로 이뤄진다 보았고, 피상적인 디테일만을 바꾼 본질적으로 같은 상품을 우매한 대중이 반복해서 구매한다고 지적했다.⁶⁵⁾ 이런 맥락 안에서 ‘회전문 관객’이란 동일한 제품을 반복 구매하는 이들과, 주연 배우의 캐스팅을 다르게 조합해 공연하는 행위는 같은 제품에 줄무늬를 그렸다가 점무늬를 그려 파는 상술에 불과하다. 사실은 동일한 것이지만 이것이 각기 다른 것이라 현혹시켜 재구매를 유도하는 것이다.

하지만 연쇄적 관극을 즐기는 이들은 ‘한 점을 중심으로 돌지’ 않으며, 이들의 활동은 ‘반복’이 아니다. 대신 관극과 다시쓰기를 연쇄적으로 행하며 수평 방향으로 나아간다. 이는 온오프라인의 상호작용을 통해 가능한 것으로서, 일찍이 웨크너가 주장했던 일상적이고 평범한 퍼포먼스의 과정을 닮았다. 이 지점에서 널리 퍼진 ‘회전문 관객’이라는 단어가 실제 관극문화를 얼마나 제대로 반영하는지 고민해볼 필요가 있다.

이제 마지막으로 질문할 것은 관객들이 이런 여정을 통해 얻은 것은 무엇이고 변화한 것은 무엇인지에 대해서다. 웨크너의 모델 안에서 A(라이브니스)와 B(다시쓰기)의 연쇄적 흐름은, 관객이 첫 공연을 봤던 C 지점

65) 테오도어 아도르노, 김방현 역, 『음악사회학입문』, 서울: 삼호출판사, 1990, 25면.

에서 중국에는 D 지점으로의 변화를 불러일으켰다. 그렇다면 C 지점과 D 지점의 궁극적인 차이는 무엇인가?

먼저, 관객들이 C 지점에서보다 D 지점에 이르러 더욱 큰 라이브니스에 직면할 수 있게 되었다는 점이 지적될 필요가 있다. 연쇄적인 관극과 다시쓰기는 하룻저녁의 라이브니스를 적어도 이틀간 지속되는 라이브니스로, 그리고 최소 2달의 시즌 내내 지속되는 라이브니스로 바꾸어 놓는다. 한 번의 관람에서 소멸하는 라이브니스를 공동의 제스처로 통합하고, 이를 토대로 1회 공연의 '경계'를 계속해서 확장하는 것이다. 예컨대 C의 지점에서 인지되는 라이브니스란 하룻저녁의 3시간에 관한 것이지만, D의 지점에서는 이 공연의 길이가 시즌 단위로 확장된다.

이런 과정 안에서 라이브니스를 느낄 수 있는 감각의 표면적이 계속해서 확장되며, 이에 따라 관극의 즐거움이 점점 증가한다는 것도 흥미롭다. 이는 매끈한 선으로 구성되어 있던 작품에 집요한 해석을 가함으로써 작품의 표면을 무한대로 확장해 체험하는 것과 유사하다. 그래서 중국에는 더 많은 관극과 더 많은 다시쓰기가 보다 강렬한 현장 경험을 불러일으킨다.

더 중요한 것은 관객들이 다시쓰기의 열광적인 순환을 통해 라이브니스를 봉인(封印)하고자 욕망한다는 점이다. 앞서 논의했던 것처럼 라이브니스는 연행자의 '육체' 위에서 일어나는 것으로서, 복제와 재생산의 체계에 포섭될 수 없다. 이에 관객들은 서로의 기억을 엮어 이 모든 것을 붙잡고자 치열히 노력한다. 이런 봉인은 매일의 다시쓰기에서 반복적으로 일어나며, 궁극적으로는 시즌이 끝난 후 발간되는 메모리북에서도 이어진다.

이처럼 온오프라인의 상호 작용으로 구축되는 연쇄적 관극 문화는 뮤지컬 관객의 행동을 소비적인 측면에서만 혹은 기존의 팬덤문화에 기대서만은 알 수 없는 새로운 유형의 뮤지컬 감상 방식이다. 다만 본 논문에서 분석한 관객의 양상이 <프랑켄슈타인>이라는 독특한 텍스트, 대극장 뮤지컬이라는 장소적·비용적 특성, 국내에서 초연된 창작뮤지컬이라는 제반 요소를 바탕으로 이뤄졌다는 점에 유의해야 한다. 온오프라인의 상호

작용을 통한 연쇄적 관극방식이 국내 뮤지컬 팬덤의 유형화된 양상이라는 것은 분명하지만, 이것이 모든 뮤지컬 팬덤에 완전히 동일하게 적용되는 것은 아니기 때문이다.

이러테면 대학로를 중심으로 하는 소극장 뮤지컬의 관극방식은 비록 연쇄적 관극이 수반된다 할지라도 객석에서의 관극태도 및 배우와 유대감을 형성하는 방식이 미묘하게 다르게 나타난다. 또한 연뮤겔을 중심으로 제작사에게 보이콧을 행하고 있을 경우 특정한 뮤지컬에 대해 글을 쓰는 것이 금지된다. 이 경우에는 연쇄적 관극에 수반되는 다시쓰기가 다른 공간을 중심으로 이뤄지거나 그 양상 자체가 조금은 다르게 나타난다. 작품 및 프로덕션의 성격에 따라 연쇄적 관극이 비교적 활성화되지 않는 경우도 있으며, 트위터나 카페 등을 중심으로 하는 팬덤도 있다. 이는 본 논문에서 분석한 관극체험과는 결이 조금씩 다른 연쇄적 관극문화가 존재함을 의미한다.

본 논문에서 언급한 연쇄적 관극문화가 수행되는데 있어 뮤지컬 프로덕션의 영향력에 대해서도 의문을 가질 수 있을 것이다. 연쇄적 관람이 프로덕션의 상업적 성공으로 곧바로 이어지는 상황에서, 이런 활동을 독려하거나 유도할 수 있는지에 대해서다. 이에 관해서 본 논문의 분석대상 <프랑켄슈타인>과 관련하여 참고할 수 있는 사항을 ‘동성애적 토픽’라는 관점에서 잠시 언급하고자 한다.

<프랑켄슈타인>은 초연에서 재연으로 넘어오면서 ‘마케팅적’ 측면에서 동성애적인 요소를 대폭 강화했다. 아마도 이런 마케팅의 방향은 초연 당시 작품을 전유한 이들이 다양한 경로로 생산해 낸 수많은 2차 창작물을 어느 정도 반영한 것이었을 것이다. 그리고 이런 제작사의 마케팅이 일부 효과를 발휘해 재연 이후 다양한 커뮤니티를 중심으로 동성애적인 관계를 적극적으로 전유하고 소비하는 모습을 볼 수 있었다. 흥미로운 점은 ‘그럼에도 불구하고’ 연뮤겔 내부에서는 <프랑켄슈타인>의 동성애적 상상이나 이런 토픽을 포함한 글쓰기가 철저히 금지됐다는 점이다. 연뮤

겉에서 발행한 메모리북 안에서도 동성애적 상상을 전제로 한 글쓰기 및 이미지 창작은 완전히 배제되었다. 이런 측면은 프로덕션이 관객의 활동에 어느 정도 영향을 줄 수는 있지만, 관객은 예상외의 행동을 할 수 있으며, 이들이 팬덤 내부의 규약에 의해 다시쓰기의 수위 및 용인 가능한 주제의 범위를 스스로 조절한다는 것을 보여준다.

사실 팬 커뮤니티의 다시쓰기 활동은, 애초에 원작의 일방향적 해석에 대해 '대항하는' 성격을 갖고 있다. 때문에 자발적으로 다시쓰기를 행하고 스스로 연쇄적 관극의 커뮤니티를 형성하는 관객의 행동 방향을 선불리 의도하거나 조종하기는 쉽지 않다. 즉 프로덕션이 반복관람을 의도하기 위해 주연배우의 캐스팅을 무리하게 조정하고, 흥행을 유도하고자 동성애적인 설정을 작품에 반영하는 것이 가능하다고 해도, 이것이 어느 정도 받아들여지고 보이콧 당할지는 사전에 알 수 없다. 다만 어떤 시점에 이르러 관객의 반응과 프로덕션의 활동 방향이 맞아떨어질 수는 있다. 그러나 관객의 반응은 늘 가변적이며, 테크놀로지의 발달과 함께 그 활동 양상이 수시로 진화한다.

그럼에도, 오프라인의 즉흥성, 보는 행위, 비애의 강화를 통한 라이브 니스의 극대화가 온라인의 폭발적인 다시쓰기를 통해 비로소 구체적인 형태를 획득하고, 연쇄적으로 수행되는 새로운 관극문화를 만들어낸다는 사실은 변하지 않는다. 이는 현전성이 극대화된 인기 뮤지컬이 가상의 공동체와 함께 시즌 단위의 대(大)서사를 만들어내고, 그 기억을 봉인하는 집단적인 퍼포먼스로 정의할 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 기본자료

메리 셸리, 김종갑 역, 『프랑켄슈타인』, 서울: 지식올만드는지식, 2013.

프랑켄슈타인 메모리북, 2014.

프랑켄슈타인 재연 2차 프로그램북.

프랑켄슈타인 “난 괴물” 악보.

디자이너사이드 연극·뮤지컬 갤러리 <http://gall.dcinside.com/theaterM> (2019.1.31.검색).

「프랑켄 ㄴ 지극히 개인적으로 느낀 삼양리 비교」, 2016.1.11, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1590646> (2019.1.31.검색).

「프랑켄 ㄴ 스ㄱㅇ 까뜨가 만약 빅터네 가정부로 취직했음」, 2016.2.18, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1632803> (2019.1.31.검색).

「프랑켄 160216 유한 후기 (생각나는 장면 위주.. 개인느낌 위주)」, 2016.2.17, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1631045> (2019.1.31.검색).

「☆☆☆☆ 어젯밤 프랑켄 대사 1막 대란에 이은 2막 대사 불판 ☆☆☆☆」, 2016.2.19, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1634357> (2019.1.31.검색).

「ㄴㅇㅇ 프랑켄슈타인 양들 중 반포양 aka 이정선 양」, 2016.2.20, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1635709> (2019.1.31.검색).

「프랑켄 끝」, 2016.2.28, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1645080> (2019.1.31.검색).

「프랑켄 낮공 자첫후기(불호주의)」, 2016.3.2, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1648272> (2019.1.31.검색).

「메북 나온 거 뭐뭐 있었지」, 2016.3.3, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1648790> (2019.1.31.검색).

「(마음이 허한 쏘세지를 위한) 프랑켄 인터 & 끝 불판 모음 (1부)」, 2016.3.23, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1669816> (2019.1.31.검색).

「(마음이 허한 쏘세지를 위한) 프랑켄 인터 & 끝 불판 모음 (2부)」, 2016.3.23, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1669817> (2019.1.31.검색).

「스ㅇㅇ 연류궤의 메북 조상이 숨 초연인가?」, 2016.4.15, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1708832> (2019.1.31.검색).

「프랑켄 ㄴ 스ㅇㅇ 이고르..」, 2016.4.15, <http://gall.dcinside.com/theaterM/1708383> (2019.1.31.검색).

「ㅇㅇㅇ 프랑켄 까뜨 관련 후기」, 2018.7.12, <http://gall.dcinside.com/theaterM/2365432> (2019.1.31.검색).

2. 단행본

쉐크너, 리차드, 이기우 외 역, 『퍼포먼스 이론 I』, 서울: 현대미술사, 2001.

- 스몰, 크리스토퍼, 조선우, 최유준 역, 『뮤지킹 음악하기』, 파주: 효형출판, 2004.
- 아도르노, 테오도어, 김방현 역, 『음악사회학입문』, 서울: 삼호출판사, 1990.
- 유지나·변재란 편, 『페미니즘/영화/여성』, 서울: 여성사, 1993.
- 첸킨스, 헨리, 정현진 역, 『팬, 블로거, 게이머: 참여문화에 대한 탐색』, 서울: 비즈앤비즈, 2008.
- Auslander, Philip, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London and New York: Routledge, 1999.
- Phelan, Peggy, *Unmarked: the politics of performance*, London and New York: Routledge, 1993.
- Schechner, Richard, *Between Theater and Anthropology*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.

3. 논문 및 기타

- 금빛나, 「공연 보느라 오늘도 통장은 ‘텅장’이 됐습니다」, MBN, 2016.3.20, <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=001&oid=057&aid=0000931393> (2019.1.31.검색)
- 김겸섭, 「퍼포먼스, 인문교양교육의 차세대 플랫폼」, 『교양교육연구』, 제6권 4호, 한국교양교육학회, 2012.
- 김수영, 「공연예술분야의 새로운 문화 권력의 생성: 뮤지컬 관객을 중심으로」, 『인문사회과학연구』 제19권 2호, 부경대학교 인문사회과학연구소, 2018.
- 김정은, 「한지상 “고음에서 목 쉬지 않도록 쉽 없이 ‘성대 푸시업’ 하죠”」, 『동아일보』, 2015.11.17.
- 김희선, 「케이 뮤지컬의 아시아 이동: 일본 공연 한국 뮤지컬의 다층적 성격과 의미」, 『음악과 문화』, 제36호, 세계음악학회, 2017
- 민지혜, 「뮤지컬 30대 여성 팬덤 및 마케팅 적용 연구」, 한국예술종합학교 전문사 석사학위 논문, 2015.
- 박병성, 「새로운 흥행 공식, 회전문 관객」, 『뉴스컬처』, 2013.6.16, <http://nc.asia.e.co.kr/view.htm?idxno=2013070112020058189> (2019.1.31.검색)
- _____, 「젊은 베르테르의 슬픔—마니아들이 사랑하는 창작 뮤지컬」, 네이버 지식백과, <https://terms.naver.com/entry.nhn?cid=58779&docId=3575338&categoryId=58779> (2019.1.31.검색)
- 박혜성, 「한국 뮤지컬 마니아 관객 활동의 문화 정치적 함의」, 『언론과 사회』,

- 제25권 1호, 사단법인 언론과사회, 2017.
- 백로라, 「현대 공연학 이론의 주요 쟁점과 미디어 테크놀로지 연구」, 『한국연극학』 제34호, 한국연극학회, 2008.
- _____, 「미디어 테크놀로지 시대에서의 퍼포먼스의 ‘라이브니스’」, 『인문언어』, 제13권 2호, 국제언어인문학회, 2011.
- 백영미, 「회전문관객 유치 뮤지컬 마케팅 전략 사례: 연구 플로슈의 소비자치모델을 활용하여」, 인하대학교 대학원 석사학위논문, 2015.
- 신정신, 「뮤지컬 열혈팬 100명 설문...年1500만원 쓰고, 한 작품 99회 본 마니아도」, 『조선일보』, 2012.4.19.
- 오하나·김영택, 「창작뮤지컬 개발 성공사례: 프랑켄슈타인을 중심으로」, 『서비스경영학회지』, 제15권 4호, 한국서비스경영학회, 2014
- 유석재, 「뮤지컬 티켓 절반, ‘보고 또 본 관객’이 샀다」, 『조선일보』, 2016.2.1.
- 유선희, 「나 그 뮤지컬 17번 봤어」, 『한겨레』, 2014.10.26.
- 이민선, 「회전문 관객 집중 탐구」, 『더 뮤지컬』, 2013.4.
- 이승현, 「인터뷰 ①」 ‘프랑켄슈타인’ 한지상, 빛나는 괴물의 탄생」, 『한국경제』, 2016.2.29, [http://news.hankyung.com/article/201602296381k\(2019.1.31.검색\)](http://news.hankyung.com/article/201602296381k(2019.1.31.검색))
- 임찬목, 「뮤지컬 회전문관객의 미시사회학적 분석: 뮤지컬 <헤드윅>의 관객들과 Colon 오페라하우스의 Opera Fanatic의 비교를 중심으로」, 『문화산업연구』, 제17권 2호, 한국문화산업학회, 2017.
- 조복행, 「뮤지컬 반복소비자의 특성과 선호 경향에 관한 연구」, 추계예술대학교 대학원 박사학위 논문, 2010.
- 차운미, 「한국 뮤지컬로 바라본 대중문화 속 팬덤 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- 최승연, 「만들어진 비애와 감성의 연대」, 『한국극예술연구』, 제48집, 한국극예술학회, 2015.
- 한혜원, 「한국 온라인 팬픽의 인물 형상화 방식」, 『한국방송학보』, 통권 제27-4호, 한국방송학회, 2013.

Abstract

A Study on the Repetitive Viewing Culture Established
by Interaction between Online and Offline
—Focusing on musical *Frankenstein* (2014/2015)

Lee Minhee

This paper analyzes the behavioral patterns of fandom, which is repeatedly seen in the creative musical *Frankenstein*, by dividing it into offline and online activities. In particular, the offline experience is considered as 'liveness' and the accompanying text 'online production' is analyzed as 'rewriting.'

The 'liveness' is accompanied by all performance sites. However, this paper claims that music and narrative of musical *Frankenstein* increases liveness, which composed of improvisation, act of seeing and sorrow.

In addition, this paper investigates the 'Yoen-myu-gael,' the online community for rewriting the original musical on the Internet. And this paper thought that the fandom created 'memory restoration,' 'textualization and interpretation of improvisational elements,' and 'rewriting of the surrounding characters and the whole season.'

Above all, the activity of the musical fandom coincides with the scheme of performance mentioned by the theater scholar Schechner. This means that the fandom of *Frankenstein* repeatedly watched the show and underwent 'change' and 'transformation,' and thus created a seasonal epic.

In conclusion, this paper attempts to start a full-fledged commentary on the repetitive viewing culture that was overlooked by existing musical spectator research. In particular, I would like to point out that fandom experiences intense live performance by their act of

repetitive viewing, further more the experiences store memories collectively. This means that the behavior of the musical fandom can not be known only from the consumption aspect or from the existing fandom culture. And this can be referred to as a seasonal musical appreciation method mediated by Internet board.

Key Words: liveness, memorial book, musical *Frankenstein*, repetitive viewing culture, Yoemyugael.

접 수 일: 2019년 1월 31일

심사기간: 2019년 2월 16일 - 2월 28일

게재결정: 2019년 3월 22일