

비대면 이머시브 연극과 연결의 감각

—앤드씨어터의 〈극장을 팝니다〉(2020)를 중심으로

박미란*

〈차례〉

1. 언택트 공연의 대두와 비대면 이머시브 연극의 출현
2. 말 걸기의 친밀성과 극장 공간의 내밀한 개방
3. 폐허의 이미지와 시간적 격차에 대한 감각
4. 개별화된 관객 체험과 잠재화된 관객의 공동성
5. 비대면 이머시브 연극과 관객의 연결

국문초록

이 연구는 〈극장을 팝니다〉를 중심으로 비대면 이머시브 연극이 관객의 몰입과 현장성을 이끌어내기 위해 사용한 전략과 관객과의 상호작용 방식을 규명하는 것을 목적으로 한다. 〈극장을 팝니다〉는 안내자의 목소리가 만들어내는 청각적 환경 속에서 안내자의 개인적인 기억을 지속적으로 발화하고 극장의 내밀한 공간을 개방하며 관객에게 친밀감과 유대감을 만들어낸다. 관객이 안내자의 행동을 체현하거나 안내자의 요청에 따라 자신의 기억을 떠올리는 과정에서 안내자들이 발화하는 극장의 의미가 관객에게 확장된다. 또한 이 공연은 관객이 극장을 체험하는 과정에서 극장의 공공적인 의미를 인식하도록 하는데, 이를 위해 공연은 과거 이 극장에 있었던 것과 지금은 없는 것, 그리고 앞으로 있어야 할 것을 강조하며 관객이 폐허의 이미지로 드러나는 '빈 극장'을 공연자와의 시간적 격차 속에서 감각하도록 한다. 이와 함께 〈극장을 팝니다〉는 1인 관객의 형식으로 관객의 개별적 체험을 강조하면서도 같은 시간 다른 장소에 존재하는 잠재적 관객을 인식할 수 있게 하고, 관객들이 모이는 장면을 통해 관객의 극장 경험을 온전히 개인적인 경험으로 감하지 않도록 유도하고 있다. 이러한 전략을 통해 이 공연은 극장을 매개로 한 관객과 공연자, 극장과 시민의 연결을 주제화하면서 관객의 개별적 경험을 공공성에 대한 사유로 확장해낸다. 다만 관객 사이에 함께 공연을 보거나 만들고 있다는 공유와 연결의 감각은 약화되어 있는 바, 잠재화된 관객들을 어떻게 만나게 할 것인가, 개별화된 관객들을 어떻게 연결시킬 것인가에 대한 모색이 요청된다고 할 수 있다.

주제어 : 〈극장을 팝니다〉, 극장의 공공성, 언택트 공연, 이머시브 연극, 1인 관객

1. 언택트 공연의 대두와 비대면 이머시브 연극의 출현

코로나19의 확산으로 연극을 비롯한 공연예술계가 상당한 타격을 받게 되었음은 주지의 사실이다. 특히 2020년 3월 즈음부터는 극장이 폐쇄되거나 공연이 취소되는 일이 빈번해지면서 연극의 생존이 위협받는 상황에 놓이게 되었으며, 극장 폐쇄와 공연 취소라는 초유의 상황 속에서 ‘언택트 공연’은 일약 공연계의 화두로 떠올랐다. 이때 가장 많은 관심을 받은 것은 영상 송출을 통한 온라인 공연이었으며,¹⁾ 언택트 공연은 현장성을 특징으로 하는 연극의 본질적 성격 및 연극과 관객의 관계에 대해 다시 묻고 연극의 존재 방식을 성찰하게 하는 계기가 되었다.

그런데 코로나19 이후 연극계에서 시도된 언택트 공연을 보다 다각도에서 살펴기 위해서는 온라인 공연만이 아니라 관객을 극장에 불러들이면서도 배우들 간의 혹은 배우와 관객 사이의 접촉을 최소화하거나 비대면으로 공연을 진행한 방식에도 주목할 필요가 있다. 언택트 공연은 영상 송출을 통한 온라인 공연이라는 방식 외에도 다양하게 모색되었으며, 이러한 시도에 주목함으로써 위기의 상황에서 공연 형식을 변화시키고 관객과의 관계에 대해 고민하고자 한 결과를 탐색할 수 있기 때문이다. 온라인 공연이 국립극단 등 영상을 촬영하고 송출할 수 있을 만한 여력이 있거나 지원을 받을 수 있었던 단체를 중심으로 이루어졌다는 점을 고려할 때, 온라인 공연을 선택하기 어려웠거나 선택하지 않았던 창작자들이 보여준 시도와 고민을 적극적으로 살펴볼 필요가 있는 것이다. 특히 비대면의 형식을 활용했던 공연들 중 다수는 극장에 모이지 못하는 연극의

1) 코로나19 확산 직후 온라인 공연은 국립극단, 예술의전당 등을 중심으로 과거 기록용으로 저장해 놓은 공연 영상이나 NT Live 등 극장 상영을 위해 제작한 영상을 무료로 제공하는 것으로 시작되었다. 초기에는 주로 네이버, 유튜브 등의 플랫폼을 통해 영상을 중계하였는데 코로나19가 장기화됨에 따라 점차 자체 플랫폼을 만들고 있는 추세이며, 무료로 공연을 제공하였던 것에서 유료 공연도 늘어나고 있다. 현재 국립극단의 경우 ‘온라인 극장’을 만들어 유료로 서비스를 제공하고 있다.

위기 상황과 관객과의 만남 자체를 주제화하고 있다는 점에서도 이들 공연에 대한 분석은 코로나19 이후 연극인들의 고민과 대응 방식을 규명하는 데 도움이 될 수 있다.²⁾

이에 본 연구는 관객을 극장 공간으로 불러들이면서도 언택트 공연이라는 새로운 시도를 보여준 작품을 대상으로 비대면의 상황 속에서 공연의 현장성을 만들어내는 방식과 관객과의 상호작용을 위한 전략을 규명하고자 한다. 이를 위해 본 연구에서 주목하고자 하는 것은 디지털 매체를 활용하여 관객의 체험과 공연의 현장성을 만들어내는 이머시브 연극(immersive theatre)이다. 모든 연극이 그렇지만, 특히 이머시브 연극은 관객과의 직접적인 상호작용과 관객의 감각적 체험을 중시하는 공연 방식이라는 점에서 모바일 기기, VR 기기 등 다양한 디지털 매체를 바탕으로 코로나19 이후 비대면의 상황에서 관객과 상호작용을 하기 위한 적극적인 시도를 보여주고 있다고 판단되기 때문이다.

코로나19로 모든 공연이 타격을 받았지만 관객이 직접 공연 상황이나 장소를 체험하도록 하는 이머시브 연극은 더욱 큰 타격을 받을 수밖에 없었다. 이머시브 연극이란 관객으로 하여금 공연을 몰입적이고 상호작용적으로 경험할 수 있도록 설계된 다양한 연극형식을 포괄하는 개념으로, 관객의 다차원적인 감각 체험을 공연의 핵심에 두고, 공연과 관객이 적극적으로 상호작용을 이루는 새로운 연극의 범주로 자리매김되고 있다.³⁾ 이머시브 연극은 많은 경우 무대와 관객석의 구분이 불명확한 공간적 환경을 제공하며, 관객이 직접 이동하며 내러티브를 구성해가는 참여

-
- 2) 언택트 공연으로서는 본 연구에서 대상으로 삼은 극단 앤드씨어터의 〈극장을 팝니다〉 외에도 서현석 구성·연출의 〈코오피와 최면약〉(2021), 전문환 연출의 〈신의 놀이〉(2021) 등을 들 수 있다. 언택트 공연은 아니지만 줌(Zoom) 등 비대면 플랫폼을 연극에 활용하여 '만남'을 주제화한 공연에서도 이러한 시도와 고민을 짚어볼 수 있다. 극단 놀땅의 〈너를 만나기 위해 무작정 나왔어〉(2020), 극단 크리에이티브 VaQi의 〈보더라인〉(2020) 등을 들 수 있겠다.
- 3) 이지현, 「이머시브 연극 유형 연구: 관객과의 상호작용을 중심으로」, 한국예술종합학교 예술전문사, 2021, 1면.

형 공연 형태를 띠고 있는데, 최근 스마트 기기를 중심으로 사용자 중심의 디지털 인터랙티브 매체에 길들여지고 있는 동시대의 감성과 인지 환경을 반영하고 있다.⁴⁾⁵⁾ 2000년대 초반 영국과 미국을 중심으로 시작된 이머시브 연극은 2010년대에 들어 한국에 본격적으로 소개되었고, 국내에서도 이머시브 연극으로 지칭할 수 있는 다양한 작업들이 생겨나는 등, 이머시브 연극에 대한 국내의 관심이 높아지고 있던 추세였다.⁶⁾

이와 같은 이머시브 연극에 대한 관심은 연극과 관객의 관계 변화에 대한 고민과 다양한 매체에 대한 관심 속에서 나왔다고 할 수 있다. 이머시브 공연은 그 구체적인 형식에 따라 다소간의 차이는 있지만, 관객 참여를 높이고 시청각 위주의 감각에서 촉각성, 공감각성에 대한 고려가 커진다는 점을 특징으로 한다. 또한 이 과정에서 관객과 공연자의 직접적인 대면을 강조하거나 디지털 기기의 적극적 활용을 통해 몰입감을 높이고 공연의 실감을 확대하기도 한다.

이처럼 이머시브 연극이 관객의 몰입과 직접적 참여를 중시해 왔다고 할 때, 언택트 공연의 형식을 취하며 공연자와의 접촉을 배제한다는 것은 관객과의 상호작용 방식이 달라질 수밖에 없음을 시사한다. 특히 본 연구가 대상으로 삼는 공연인 <극장을 팝니다>는 공연자와 관객의 직접적

4) 백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠』 제36호, 인문콘텐츠학회, 2015, 110면.

5) 아직도 활발히 이루어지고 있는 이머시브 연극은 명확히 정의되는 하나의 유형이나 성격이라기보다 느슨한 정의를 지닌다고 할 수 있다. 제임스 워렌은 이머시브 연극을 탐험연극, 안내된 체험, 상호작용하는 세계, 게임 연극으로 구분하고, 아담 엘스턴은 일대일 공연, 어둠속의 연극, 자유배회 이머시브 연극 등으로 분류하고 있다.(이지현, 앞의 글, 23-34면.) 이머시브 연극은 장소특정적 연극, 관객참여형 연극과도 접점을 지니고 있는 등, 고정된 형식이라기보다 관객이 공연에 몰입적이고 적극적으로 참여하며 상호작용적으로 경험할 수 있게 하는 공연이라고 규정할 수 있을 것이다. 이머시브 연극에 대한 연구는 공연 사례 분석을 통해 이머시브 공연을 유형화하고 공연 미학을 살피는 연구 중심으로 진행되고 있다.

6) 리분, 「한국의 이머시브 연극 특성 연구」, 한국예술종합학교 예술전문사, 2021, 1-2면; 엄현희, 「코로나 시기, 이머시브 연극은 어떠한가」, 『공연과이론』 83호, 공연과이론을 위한모임, 2021, 790면.

접촉을 배제하고 있을 뿐만 아니라, 1인 관객의 형식으로 관객 사이의 접촉 또한 배제되어 있다는 점에서 특징적이다. 관객이 공연자 및 다른 관객과 직접적인 상호작용을 하지 못하는 가운데 관객의 참여와 경험을 중시하는 이머시브 연극이 공연의 현장성과 몰입감을 살려내기 위해 어떠한 전략을 취하며 관객과 공연자의 상호작용 방식이 어떻게 달라지는가, 또 이 과정에서 연극과 관객의 관계는 어떻게 변화하는가에 대한 고찰이 필요하다고 할 수 있다.

그러나 앞서 언택트 공연 중 온라인 공연이 주된 관심을 받으면서 언택트 공연에 대한 연구 또한 온라인 공연에 초점이 맞춰 이루어져 왔다. 이호정, 김재성, 김미지 등의 연구가 대표적으로, 이들 연구는 온라인 공연에서 발생하는 현장성의 약화를 지적하고 온라인 공연이 발생시키는 독특한 시간성이나 플랫폼의 특성을 분석하거나 관객 댓글을 통한 몰입이나 현장성 발생 등에 초점을 맞춰 온라인 공연의 가능성을 살피고 있다.⁷⁾ 코로나19 이후 언택트 공연에 대한 시도는 이머시브 연극의 형식으로도 이루어지고 있으나 코로나19 이후의 이머시브 연극에 대한 연구는 아직 본격적으로 이루어지지 못하고 있다. 한국 이머시브 연극의 특성을 분석하는 리봄의 연구에서 비대면 공연 모델에 대해 간단히 언급하고 있으나 이러한 연극의 출현을 지적하는 것으로 그치고 있어,⁸⁾ 관객이 공연에 참여하면서도 공연자와 접촉하지 않는 새로운 방식이 기존 이머시브 연극에서와 어떠한 차이를 낳는지에 대한 분석은 이루어지지 못하고 있다.

본 연구에서 구체적인 분석 대상으로 삼고자 하는 것은 2020년 부평아

7) 김호정, 「코로나19 사태에 따른 ‘팬데믹 온라인 공연’ 유형의 양상과 가능성 모색」, 서울대학교 석사학위논문, 2021; 김재성, 「사회적 거리두기가 야기한 공연산업의 변화양상 및 온라인공연 플랫폼 사례분석」, 경희대학교 석사학위논문, 2021; 김미지, 「온라인 공연의 관객 간 커뮤니케이션을 통해 바라본 관객성-공유, 유희, 몰입을 중심으로」, 연세대학교 석사학위논문, 2021 등 참조.

8) 리봄, 앞의 글, 142면.

트센터에서 공연된 극단 앤드씨어터의 <극장을 팝니다>(권근영·송김경·화·신재훈·전윤환·조민정·홍예원 작·연출, 앤드씨어터, 부평아트센터, 2020.10.7~9.)이다. <극장을 팝니다>는 2020년 코로나로 인한 집합금지, 공연 중단 등의 상황에서 연극과 극장이 마주한 위기를 담아낸 작품으로, 극장 문이 닫히고 공연이 불가능해지면서 ‘극장을 파는’ 지경이 된 상황을 가정하고 있다. <극장을 팝니다>는 기획편, 조명감독편, 관객편, 배우편, 시설편이라는 5개의 개별 공연으로 나뉘어 있으며, 관객은 이 중 하나를 선택하여 극장을 둘러보게 된다.⁹⁾

이 공연에서 관객은 녹화된 영상이 담긴 태블릿PC와 출입카드 등을 받고 안내에 따라 극장을 둘러보게 되는데, 이때 관객은 전적으로 녹화된 영상에 의지해야 하며 처음 태블릿PC와 출입카드를 지급받고 돌려줄 때를 제외하고 공연 중에는 실제 배우나 스태프와의 접촉이 이루어지지 않는다. 또한 한 공연 당 최대 5명의 관객만을 대상으로 하는데, 한 명의 관객이 5개의 개별 공연 중 하나씩만 선택하게 함으로써 1인 관객이라는 특징도 지닌다. 즉 이 공연은 관객이 공연자와도, 다른 관객과도 접촉하지 않는 ‘언택트 공연’으로 기획되어 있는 것이다.

이처럼 이 공연은 디지털 기기를 활용하여 관객을 비대면의 상황 속에서 공연자와 소통하게 하는 동시에 극장을 직접 체험하게 한다는 점에서, 또한 극장 폐쇄와 공연 중단에 대한 문제의식 속에서 극장의 역할과 관객과의 만남을 주제화하고 있다는 점에서 비대면 이머시브 공연을 분석하는 데 유용한 대상이 될 수 있다. 특히 이 작품은 코로나19가 시작된 초창기인 2020년에 공연된 것으로, 비대면 이머시브 연극의 초기 양태를 살필 수 있게 한다는 점에서 연구 대상으로 선정하였다. <극장을 팝

9) 필자는 <극장을 팝니다> 공연에서 ‘조명감독편’을 선택하여 관람하였으며, 본 연구를 위해 극단 앤드씨어터로부터 <극장을 팝니다> 공연에서 사용된 영상을 제공받았다. 본문에서 인용하는 장면은 영상을 캡처한 것임을 밝힌다. 공연 영상을 제공해 준 앤드씨어터에게 감사드린다.

니다>를 중심으로 코로나19 초기에 시도된 비대면 이머시브 연극에 대해 분석하는 본 연구는 비대면 이머시브 연극이 관객의 몰입과 현장성을 이끌어내기 위해 사용한 전략과 관객과의 상호작용 방식을 규명함으로써 비대면 연극의 한 방향을 가늠하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대한다.

2. 말 걸기의 친밀성과 극장 공간의 내밀한 개방

<극장을 팝니다>는 관객이 사전에 녹화된 영상을 보면서 극장을 둘러보는 탐험연극의 형식으로 구성되어 있다.¹⁰⁾ 관객이 직접 극장 곳곳을 경험하는 과정에서 관객의 신체적 현존과 감각을 바탕으로 한 현장성이 만들어지지만 녹화된 영상의 안내를 따라 이동하기 때문에 공연자와 관객의 직접적인 상호작용은 이루어지지 못한다. 이때 이 공연은 공연자와 관객의 비대면적, 비동시적 상황에서 관객의 몰입을 이끌어내고 공연자와의 관계에 있어 현장감을 만들어내기 위해 공연자의 목소리를 통한 청각적 감각을 적극적으로 활용한다.

이 공연은 관객에게 공연 관람 준비물로 자신의 이어폰을 가져올 것을

10) <극장을 팝니다>에서 5명의 관객들은 로비에 모여 영상을 통해 ‘극장을 파는 상황’에 대해 전달받은 후, 기획편, 조명감독편, 관객편, 배우편, 시설편 중 하나를 선택하여 극장 곳곳을 둘러보게 된다. 5편의 동선은 모두 다르게 구성되어 있는데, 관객들은 각자 극장을 이동하다가 약 40분이 경과한 시점에 해누리극장에 잠시 모이게 되고 이후 다시 각자의 동선에 따라 흩어진다. 시설편은 극장 바깥의 광장과 분수대, 극장 주변의 공원 조망, 직원들이 다니는 길, 1층의 물품보관소와 로비 등을 중심으로 구성되어 있으며, 기획편은 회의실, 옥상 공간, 극장 앞 광장, 갤러리 등을 중심으로 이동한다. 조명감독편은 조명기가 모여 있는 공간을 방문하는 것으로 출발하여 달누리극장의 무대 위와 콘솔룸, 해누리극장 콘솔룸 등을 중심으로 구성되어 있으며, 관객편은 지하 주차장, 분장실, 비상구, 달누리극장 무대 뒤 등을 탐색한다. 배우편은 2층, 갤러리, 분장실, 달누리극장과 해누리극장, 연습실 등으로 이동한다. 이상의 동선에서 알 수 있듯이 각 편에서 관객은 조명감독, 관객, 배우, 시설 관리자, 기획자 등 맡은 역할과 어울리는 공간을 중심으로 관객이 평소 접하기 어려웠던 극장 안팎의 다양한 공간을 탐색하게 된다.

요청하고, 관객은 공연장에서 제공받은 태블릿PC에 자신이 준비해 온 이어폰을 연결해 녹화된 영상을 듣고 보게 된다.¹¹⁾ 이어폰은 주변 소리를 차단하여 관객이 이어폰을 통해 들리는 소리에 몰입하게 되는 청각적 이머시브 환경을 구축하며, 관객은 자신이 실제 접촉하고 있는 공간 안에서 주어진 모바일 기기가 제공하는 내용을 직접 수행하면서 공연에 몰입할 수 있게 된다. <극장을 팝니다>는 이 청각적 이머시브 환경을 주로 극장을 안내하는 공연자의 목소리를 통해 채우는데, 관객 혼자서 듣는 공연자의 목소리는 개인적이고 내밀한 감각을 발생시킨다. 공연자가 관객에게 말을 걸면서 만들어내는 청각적 환경 속에서 보이지 않는 공연자와 관객의 친밀감을 높이고 관객의 몰입을 이끌어내는 전략을 활용하는 것이다.

또한 탐험연극 형태의 이머시브 연극에서는 종종 관객에게 공간의 '지도'를 부여하거나 바닥에 그려진 안내선 등을 따라가게 하기도 하는데, <극장을 팝니다>는 전체 극장을 조망할 수 있는 지도나 정해진 경로를 손쉽게 따라갈 수 있는 선 등을 제공하지 않는다. 관객은 온전히 영상과 목소리에 의지하여 공간을 이동해야 하므로 안내자의 목소리에 집중하게 된다. 이때 한 영상에 한 명의 안내자만이 상정되고 관객 역시 혼자서 극장을 둘러보게 됨으로써, 공연자와 관객은 한 명의 안내자와 한 명의 예비구매자라는 일대일의 관계를 형성하여 관객이 공연자에 대해 느끼는 친밀감을 보다 높일 수 있게 한다.

이와 함께 <극장을 팝니다>는 약 50분 동안 이루어지는 공연 시간 동안 영상과 소리를 지속함으로써 관객이 현재 경험하는 시간적 연속성 속

11) 리봄에 따르면 국내의 이머시브 공연들은 대부분 스마트폰이나 태블릿PC와 같은 개별 모바일 기기를 사용한다는 점에서 특징적이다. 공연에 따라 관객 자신의 기기를 사용하거나 준비된 기기가 관객에게 하나씩 배부되는데, 이로써 모바일 기기와 관객 사이에 '사용자 고유의 물건'이라는 관계가 형성된다는 것이다.(리봄, 앞의 글, 86면.) <극장을 팝니다> 또한 개별 모바일 기기를 제공할 뿐만 아니라 그것을 관객 자신의 이어폰으로 연결하게 하여 모바일 기기에 대한 사용자 고유성을 만들어내고자 한다고 할 수 있다.

에서 공연자(안내자)와의 관계를 유지하는 전략을 활용한다. 안내자는 영상의 중간에 교체되지 않고 지속적으로 관객에게 말을 걸기 때문에 관객은 안내자의 목소리와 존재에 대해 점차 익숙해지며, 안내자가 내내 함께 있다는 유사 감각 속에서 안내자-예비구매자의 관계에 대한 몰입감을 유지할 수 있게 되는 것이다. 특정 공간에서 녹음된 음성을 통해 정보를 제공하는 것은 관객에게 낯선 경험이 아니다. 미술관이나 박물관 등에서 활용하는 도슨트에서 익숙한 방식이기 때문이다. <극장을 팝니다>는 이러한 안내 음성의 방식을 재매개하면서도, 특정 장소에 이르렀을 때 녹음이나 영상이 흘러나오는 방식¹²⁾과 달리 안내자의 음성이 끊어지지 않도록 함으로써 관객과 안내자 사이에 말하고 듣는 일대일의 관계를 지속시키고 관객의 몰입을 유지함과 동시에 관객과의 친밀성을 높이는 전략을 취한다. 아우슬랜더는 라이브니스(liveness)의 경험이 특정한 공연자-관객의 상호작용에 한정되는 것이 아니라 다른 사람과 연결되어 있다는 감각, 기술적으로 함께 존재한다고 매개된 지속성의 감각과 관련되어 있다고 지적한다.¹³⁾ <극장을 팝니다>에서 안내자의 목소리와 관객이 맺는 관계는 바로 이러한 지속적 연결의 감각과 관련된다. 관객은 공연자와 시공간을 공유하지 않지만, 공연자의 목소리를 통해 지속적으로 연결되어 있다는 감각을 경험하고 이를 바탕으로 공연자와 함께 한다는 현존감이 만들어진다고 할 수 있는 것이다.

12) 스마트폰의 등장 이후 위치기반서비스에 대한 관심이 높아지며 사용자의 위치에 따라 맞춤형 콘텐츠를 제공해주는 서비스들이 대거 등장하였는데, 이때 각각 하나의 독립적인 공간에서 콘텐츠가 제공되며 공간과 공간 사이에는 몰입의 여백이 생기게 되는 경우가 많았다. 이에 최근에는 GPS에 스마트폰의 네트워크 기술을 결합하는 등 연속적인 사용자 위치 변화의 파악이 가능한 기술들이 등장하고 있다. (이재형·박정민·이상진, 「위치 인식 기반 시스템을 활용한 체험형 공간의 청각적 인터페이스 연구-소랏길 프로젝트 GPS Sound Mapping System 기반으로」, 『한국영상학회 논문집』 Vol.13 No.3, 한국영상학회, 2015, 135면.)

13) Philip Auslander, "Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective", *PAJ: The Journal of Performance and Art*, Vol. 34, No. 3, The MIT Press, 2012, p.6.

안내자의 목소리와 더불어 관객이 태블릿PC를 통해 보게 되는 영상의 시점 또한 안내자가 지속적으로 관객의 옆에 있다는 감각을 만들어내는 방식으로 활용된다. 영상은 안내자가 카메라를 들고 이동하고 시점으로 이루어져 있는데, 안내자가 문을 열거나 물건을 잡을 때 안내자의 손 등 부분적인 몸이 노출되어 안내자가 목소리만 들리는 가상의 인물이 아닌 실존하는 인물임을 분명하게 보여준다. 조명감독편에서는 조명감독의 뒷 모습을, 배우편과 시설편에서는 안내자의 전체 모습을 보여주기도 하지만, 이는 부분적으로 삽입되어 있으며 대부분의 장면은 안내자가 카메라를 들고 이끌어가는 장면으로 채워진다. 따라서 관객은 극장과 거리를 두고 객관적으로 공간을 촬영하는 시점이 아니라, 관객 자신이 보는 시점과 유사한 눈높이에서 촬영된 영상을 보고, 문을 여는 등 부분적으로 등장하는 안내자의 몸과 동일한 행동을 수행하는 과정에서 안내자의 행동을 체현하여 같은 행동을 함께 하고 있다는 감각을 경험할 수 있게 된다.

<극장을 팝니다>는 관객이 안내자의 물리적 행동을 체현하는 것에 머물지 않고 안내자의 발화에 따라 극장에 대한 경험과 기억을 떠올리도록 함으로써 관객과의 상호작용의 범위를 넓힌다. 안내자는 관객을 ‘예비구매자의 위치로 두었음에도, 안내자가 관객에게 하는 말의 내용은 극장 공간이 구매해도 좋을 만한 경제적 가치가 있는가에 대한 내용으로 채워지지 않는다. 안내자는 단순히 길에 대한 지시나 극장 공간의 역사나 특징에 대한 객관적 설명에 머물지 않고 자신에게 극장이 어떤 공간인지에 대한 사적인 경험과 기억 등을 적극적으로 발화함으로써 이야기를 듣고 있는 관객에게 유대감과 친밀감을 높이는 전략을 활용한다.

여기가 저희 사무실로 가는 통로입니다. 여기는 회의실이고, 한번 들어가 볼까요? 네, 보시다시피 테이블과 의자가 있고요, TV도 아주 잘 나옵니다. (중략) 이 공간이 부평아트센터에서 면접을 보는 공간이에요. 저도 여기서 면접을 봤죠. 여기 앉아서, 한번 앉아볼까요? 저는 면접에서 이런 질

문을 받았어요. ‘10년 전 당신의 꿈은 무엇이었습니까?’ ‘지금 당신은 어떤 꿈을 꾸고 있나요?’ 고객님께서 이 질문을 받았다면 뭐라고 답변하셨을 것 같아요? 잠시 이 질문에 대답하는 시간을 가져볼까요? 앞에 보이는 모래시계가 다 떨어질 동안만요. 저도 옆에서 적고 있겠습니다.

- <기획편> 중

[그림 1] 기획편 장면



[그림 2] 기획편 장면



<기획편>에서 안내자는 [그림 1]과 같이 회의실 공간의 문을 열고 들어가 이 공간이 면접 장소로 활용되기도 한다는 것을 설명해준다. 극장을 구매할 경우 회의실에 있는 다양한 가구를 싸게 넘겨준다는 것은 안내자-예비구매자의 관계에 충실한 경제적 말하기라고 할 수 있다. 그러나 안내자는 이러한 경제적 말하기를 이어가는 것이 아니라, 이 공간에서 면접을 보았던 자신의 경험에 대해 관객에게 발화한다. 관객이 [그림 2]와 같이 안내자가 앉았던 것과 동일한 책상 앞에 앉아 “10년 전 당신의 꿈은 무엇이었습니까?”, “지금 당신은 어떤 꿈을 꾸고 있나요?”라는 질문을 받을 때 관객은 예비구매자라는 역할에서 면접자의 역할로 변화하게 되며, 자신의 꿈에 대해 성찰하는 시간을 갖게 된다. 또 이 장면에서 관객이 앉게 되는 책상 위에 모래시계라는 물리적인 오브제를 배치하고, 관객 스스로 모래시계를 뒤집어 모래가 떨어지는 동안 질문에 대해 생각할 수 있도록 함으로써 관객이 극장의 공간을 이동하며 ‘탐방하는 데 그치는 것이 아니라 자신의 기억을 떠올 수 있는 시간을 마련하고 있다.

이처럼 안내자의 발화는 이미 녹음된 음성이므로 관객과의 직접적인 소통은 발생하지 않지만, 발화의 내용은 공연자 자신의 개인적 기억에 대한 것이면서 동시에 그것과 관련된 관객 자신의 기억을 떠올릴 것을 요청한다. 이로써 관객은 자신과는 분리된 누군가의 서사를 일방적으로 전달받는 것이 아니라 옆에 있는 사람이 나에게 자기 이야기를 털어 놓는다는 사적인 감각을 지니게 됨과 동시에 극장과 관련된 개인적 기억을 떠올리고 쌓어나갈 수 있게 된다.

이러한 기억 떠올리기와 관객의 극장 체험을 매개로 한 공연자-관객의 상호작용은 관객이 공연자의 기억경관(memoryscape)을 탐색하고 이 극장의 장소성을 이해하게 만드는 데 기여한다. <극장을 팝니다>에서 관객은 시설담당자, 배우, 기획, 관객, 조명감독으로 구분된 안내자를 따라 다양한 극장 안팎의 공간을 직접 경험하게 된다. '부평아트센터'라는 특정한 장소를 탐험하는 형식으로 전개되는 이 공연은 장소특정적 공연의 성격 또한 지닌다. 장소 특정적 모바일 서사는 스토리텔링을 특정 장소와 결합시키며 그 결과 사용자가 장소를 체험할 수 있는 기회를 부여¹⁴⁾하는데, 관객은 직접 부평아트센터라는 장소와 환경을 체험하면서 자신의 신체를 통해 환경 및 공연과 상호작용을 하게 된다. 관객은 시각적, 청각적, 촉각적 감각 등 자신의 신체를 통해 지각되는 감각적 접촉을 통해, 부평아트센터를 둘러보는 일련의 공연 과정을 자신만의 특별한 경험으로 만들어가게 되는 것이다.

이때 관객이 안내자를 따라 극장의 다양한 공간을 이동하는 과정에서 극장 안팎의 다양한 공간으로 확장되면서 보통의 관객에게 보이지 않았던 극장 공간을 개방한다는 점에 주목할 필요가 있다. <극장을 팝니다>에서 관객은 '예비구매자'로서, 일반적으로 공연을 관람하러 온 관객이 접하기 힘든 무대 위, 대기실, 분장실, 연습실 등 공연을 만드는 공간뿐만

14) 주현식, 『호모 퍼포먼스-담론의 시대에서 퍼포먼스의 시대로』, 연극과인간, 2019, 274면.

아니라 ‘관계자 외 출입금지’ 지역인 극장의 옥상, 회의실, 조명실 등을 둘러보게 된다. 또한 안내자의 발화를 통해 공연을 보러 오는 관객이 주목하기에 쉽지 않았던 공간의 의미를 재발견하게 돕는다.

[그림 3] 시설편 장면



[그림 4] 시설편 장면



여기서 예전에 거리야 놀자라는 프로그램을 했어요. 여기 건물에 이야기 거거리들을 만들어낼 수 있는 요소를 굉장히 많이 가지고 있거든요. 전체 광장이랑 공간에서 동시다발적으로 공연을 했었어요. 그리고 저녁때면 여기 노을지는 경치가 정말 끝내주거든요. 그 노을을 바라보면서 공연을 보는 거예요. 엄청 감동적이겠죠? 아 저 그때 뭐했냐고요? 저는 거기서 소세지 구웠어요. 소세지, 와인도 팔고, (중략) 극장이 관객들한테 예술적인 콘텐츠도 제공할 수 있지만 자연과 공간이 갖고 있는 감각을 제공한다는 측면에서 굉장히 의미있었던 축제였죠. 공간의 의미를 잘 담아서 관객이 감각할 수 있게 만드는 프로그램. 아, 그때 기억이 정말 많이 나네요.

- <시설편> 중

시설편에서 안내자는 [그림 3], [그림 4]와 같이 극장 옆길로 관객을 안내하는데, 관객이 혼자서 걸었다면 단지 극장 주변의 평범한 길일 수 있는 공간에 안내자의 기억을 덧붙임으로써 의미를 부여한다. 마찬가지로 <극장을 팝니다>는 전시실, 주차장, 계단, 극장 앞 분수대, 극장 주변의 공원과 아파트 공사 현장 등, 극장에서 주목받지 못했던 극장의 배경이었던 공간을 전경화하여 관객이 이 공간의 의미를 재발견할 수 있게 한다.

이때 공간을 전경화하기 위해 이 공간에 대한 객관적 설명에 의존하는 것이 아니라 안내자 자신의 기억과 관련된 공간이라는 점을 강조하여 사적인 성격이 덧붙여지도록 한다. 안내자들은 특히 이 공간이 자신에게 특별한 공간일 뿐만 아니라 '특별히 당신에게만 이곳을 소개해준다는 말을 자주 덧붙인다. 자신의 기억과 관련된 내밀한 공간을 관객에게만 비밀스럽게 공개한다는 이 내밀한 개방성이 공연자와 관객의 친밀성을 높이는 것이다.

안내자의 전달해주는 극장 경관은 극장의 장소에 대한 기억이 덧붙여진 기억경관(memoryscape)에 해당한다고 할 수 있다. 안내자는 극장에 대한 기억을 발화하며 자신과 극장 공간 사이에 형성된 정서적 애착감을 관객에게 드러내는데, 관객은 공연자로부터 전달받는 장소의 기억에 관객의 체험과 기억을 중첩하여 '부평아트센터'라는 특정 공간에 대한 장소 기억에 능동적으로 참여하게 된다. 감상자는 이 기억의 장소의 방문자로서 장소 기억에 개인의 기억, 추억, 배경지식 등을 조합하여 자신의 기억경관을 형성¹⁵⁾할 수 있게 되는 것이다.

개인적 경험, 정신의 사유, 감각적 즐거움 등 친밀하고 사적인 영역에 존재하는 것을 누군가에게 현시한다는 것은 사적인 것이 공론의 영역에서 실재화됨을 의미한다. 이러한 실재화는 이야기를 하거나 개인적 경험을 예술적으로 전환시킬 때 일어난다.¹⁶⁾ <극장을 팝니다>에서 안내자가 관객에게 털어놓는 기억과 자신이 좋아하는 '숨겨진' 공간을 관객에게 '비밀스럽게' 개방하는 것은 한편으로는 유대감과 친밀감을 높이는 동시에, 그것을 공적인 영역으로 확장시킨다는 성격을 지닌다. 안내자가 발화하는 내용이 단지 개인의 꿈, 기억, 기호와 같은 사적 영역에 머무는 것이 아니라 극장과 관련된 꿈이나 과거 공연을 했던 기억, 그때의 결심 등 극

15) 손은신·배정환, 「기억의 경관에서 미적 경험」, 『한국조경학회지』 45권 3호, 한국조경학회, 2017, 132면.

16) 한나 아렌트, 이진우·태정호 옮김, 『인간의 조건』, 한길사, 2002, 103면.

장의 역할과 극장공간의 의미에 대한 것이며 그것이 관객에게 이어짐으로써 극장의 의미에 대한 사유로 확장될 수 있게 되기 때문이다.

이처럼 <극장을 팝니다>는 안내자의 목소리가 만들어내는 청각적 환경 속에서 안내자의 개인적인 기억과 극장 공간의 일부이면서 관객에게 감추어져 있던 내밀한 공간을 개방하며 관객에게 친밀감과 유대감을 만들어낸다. 또한 안내자의 행동을 관객이 체현하도록 함으로써 공간이 지닌 장소의 역사와 안내자의 삶의 흔적에 관객의 실제적 체험이 덧씌워지게 되고, 관객이 극장에 대한 기억경관을 형성하면서 이를 바탕으로 안내자들이 발화하는 극장의 의미가 관객에게 확장될 수 있도록 하는 것이다.

3. 폐허의 이미지와 시간적 격차에 대한 감각

앞서 살펴본 바와 같이 <극장을 팝니다>에서 안내자는 내밀한 극장 공간을 관객에게 개방하면서 자신의 사적 기억을 덧붙이고 관객 또한 그러한 기억에 동참하기를 요청한다. 관객은 그러한 안내자의 질문과 요청에 응답하면서 극장 공간에 자신의 기억과 감각을 기입하며 이 극장이 객관적인 공간이 아닌 특별한 의미를 지닌 장소가 되도록 한다.¹⁷⁾ 즉 관

17) 장소특정적 연극에서 장소성(placeness)은 객관적인 곳으로서의 공간 개념과 구체적이며 경험적이며 주관적인 곳으로서의 장소 개념의 차이를 바탕으로 한다. 이-푸 투안은 공간과 장소는 생활세계의 기본 요소라고 보면서도, '공간'은 '장소'보다 추상적이라고 지적한다. 무차별적인 공간에서 시작하여 우리가 공간에 대해 잘 알게 되고 공간에 가치를 부여함에 따라 공간은 장소가 된다는 것이다.(이-푸 투안, 구동화·심승희 옮김, 『공간과 장소』, 대운, 1995, 19-20면.) 이진아는 장소특정적 연극에서 장소성의 의미를 인문사회학에서의 공간과 장소 개념을 바탕으로 다각도로 고찰하며, 장소특정적 연극은 추상적 장소 개념으로부터 구체적 역사적 장소로 이동하는 경향을 보인다는 점과 장소특정적 연극이 환경극 및 거리극과 맺는 관련성을 밝히고 있다.(장소특정적 연극에서의 '장소성' 개념에 대해서는 이진아, 『장소특정적 연극에서 '장소'와 '장소성'의 문제-서울의 도시 이동 퍼포먼스를 중심으로』, 『한국연극학』 제54호, 한국연극학회, 2014 참조.)

객은 극장 공간과 신체적으로 상호작용하는 과정에서 공간에 자신의 경험과 감각을 기입하며 적극적으로 의미를 만들어내는 능동적 역할을 부여받게 되는 것이다.

<극장을 팝니다>가 부평아트센터의 장소성으로 강조하는 것은 공공극장으로서 부평아트센터의 역할이며 나아가 사회문화 속에서 극장 자체가 지닌 중요성과 의미라고 할 수 있다. 5편의 공연 모두 코로나19 이후 시민들의 안전을 기하기 위해 극장이 폐쇄되고 빈 극장이 된 상황을 강조하며 시작되고, 과거 이 극장에 있었던 것과 지금은 없는 것, 그리고 앞으로 있어야 할 것에 대한 내용으로 영상과 발화를 채운다. 이를 위해 부재의 이미지가 적극적으로 활용되는데, ‘비어 있는 극장’이라는 이미지는 공연 내내 강조되며 이동 과정에서 관객은 바로 이 ‘빈 극장을 신체적 감각을 통해 경험하게 된다.

[그림 5] 시설편 장면



[그림 6] 관객편 장면



여름에 물분수 나오면 동네 아이들이 다 뛰어와 놀아요. 훌쩍 물 맞아가면서. 그거 보면 나까지 다 시원해지고 정말 기분이 좋아지거든요. (중략) 청소년들이 와서 춤도 추고 그런 장소였어요. 여기가. 근데 지금은 이 번에 코로나 때문에 폐쇄되었어요. (중략) 사람이고 건물이고 사용하지 않으면 낡아버리는 것 같아요. 기억에서 잊혀지고 사라지고. 여튼 내가 특별히 예비구매자님한테 고급정보 주는 거예요. 여기 물분수가 있더랬어요.

- <시설편> 중

시설편에서 안내자는 [그림 5]와 같은 극장 앞의 분수대를 보여준다. 물 분수는 현재 잠겨 있으며, 폐쇄를 알리는 안내문이 붙어 있다. 분수대 앞에서 안내자는 극장 앞 물을 맞으며 뛰어 놀던 아이들, 극장 주변을 찾았던 청소년들, 공연을 보기 위해 왔던 관객들에 대해 설명한다. 이 장면에서 시설편 안내자가 언급한 청소년들이 와서 춤을 추기도 했다는 것은 관객편에서도 언급된다. 관객편의 안내자는 자신의 딸과 그 친구들이 극장 유리창을 거울삼아 춤을 추기도 했다는 것을 말해주며 현재는 그럴 수 없고 비어 있다고 말한다. 관객편에서 영상은 [그림 6]과 같이 아무도 없는 빈 유리창을 비추고 영상의 시간을 따라 관객은 꽤 오랜 시간 동안 이 빈 유리창을 바라보게 된다. 가득 차 있던 극장의 과거는 발화자의 기억 속에 존재하며 ‘말로써 관객에게 전달되며, 관객이 신체적으로 감각하게 되는 것은 폐쇄 안내문과 잠긴 분수대, 비어 있는 광장과 극장인 것이다.

극장으로서의 기능을 상실한 폐쇄된 빈 극장은 폐허의 이미지를 만들어낸다. 용도가 폐기된 폐허의 장소들은 경제적 목적에 의해 철거되거나 재개발되는 등 새로운 이익 창출을 위한 자본의 예비 공간으로 인식되기도 하며, 이때 과거의 공간을 현재가 상실한 가치들로 표현하는 시각이 만들어질 수도 있다. 이 상실된 가치에 주목하고 드러내는 과정에서 폐허의 재현은 정치적, 경제적 질서를 비판할 수 있는 대항-장소(counter-site)로서 의미화될 수 있다.¹⁸⁾ <극장을 팝니다>는 폐허가 된 극장의 이미지와 함께 극장을 파는 상황, ‘예비매입자’에게 극장을 안내하는 상황을 가정하면서, 이를 강제로 폐쇄시킨 정치적 질서에 대한 비판적 시선을 보여줌과 동시에 지역 공동체에서 극장이 지녔던 공공성, 연극의 축제적 성격 등을 상실된 가치로 관객에게 제시하고자 한다.

폐허의 이미지는 충만한 과거와 상실된 현재의 대조에서 발생하는 시

18) 신진숙, 「탄광서사를 통해 본 산업 폐허와 기억의 정치」, 『문화 역사 지리』, 제30권 제3호, 한국문화역사지리학회, 2018, 77-78면.

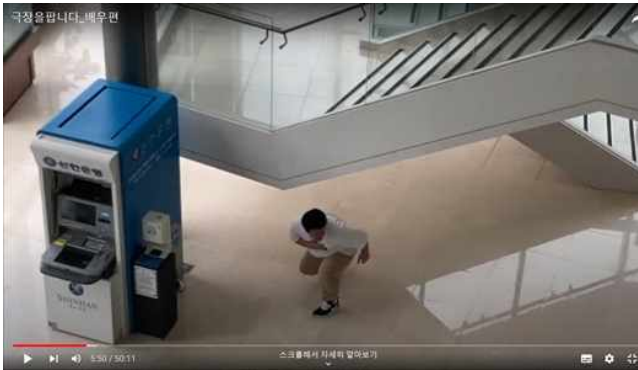
간적 격차를 관객이 지각하는 것과 관련된다. 이 시간적 격차를 관객이 신체적으로 감각하게 만드는 과정에서 공연자와 관객의 비동시적 관계를 적극적으로 활용하고 있다는 점에 주목할 필요가 있다.

관객은 극장에 대한 물리적·감각적 접촉 속에서 극장의 비어 있음을 경험하는 반면, 안내자가 전달하는 기억과 말을 통해 극장의 과거 모습을 이해함으로써 과거와 현재 사이의 괴리를 지각하게 된다. 2장에서 살펴본 바와 같이 공연자의 지속적 말 걸기가 관객과의 친밀한 관계를 형성하며 연결의 현존감을 만들어내는 반면, 공간에서 드러나는 과거에 녹화된 영상과 관객이 경험하는 현재의 차이는 공연자-관객의 비동시적 상황을 강조하며 단절감을 만들어낸다. 즉 공연자와 관객의 비동시적 관계에서 폐허의 감각은 극장의 ‘비어있음’을 지각하는 관객의 현재적 감각으로 만들어지는 것이다.

빈 극장을 보여주는 영상 화면과 관객이 보는 현재의 극장 공간은 완벽하게 일치하지 않는다. 회의실이나 연습실 등 극장의 실내 공간의 경우 영상에서 보여주는 것과 관객이 실제 보는 것 사이의 차이가 거의 없으나, 분수대 주변, 유리창 너머 등 야외 공간의 경우 과거에 녹화된 영상과 현재 관객의 경험은 어긋날 수밖에 없기 때문이다. 즉 녹화된 영상은 안내자의 목소리와 말하기, 청각적 환경이 만들어내는 몰입과 친밀성의 감각 속에서도 이들이 동일한 시공간에 놓여 있지 않다는 비대면의 상황을 환기한다. 관객은 몰입과 함께 현재와 과거의 비동시성과 경계성을 인식하게 되는 것이다.

5편의 공연 중 이를 가장 적극적으로 활용하는 것은 배우편으로, 몇몇 장면에서 배우 안내자는 영상 속에서 자신의 몸 전체를 보이며 연기를 하는 등의 장면을 연출한다.

[그림 7] 배우편 장면



이 장면에서 배우는 계단을 내려가 <로미오와 줄리엣>의 한 장면을 연기하는데, 길 안내, 극장 공간의 제시 등 대체로 영상 속 장면은 관객이 실제 시각으로 인지하는 극장 풍경과 유사하였음에 비해 이와 같은 장면은 불일치를 극대화한다. 관객의 시점은 영상의 시점과 동일하게 계단 위에서 아래를 내려다보는 것인데, 이때 영상 속에는 계단 아래에 배우가 존재하지만 관객이 볼 때 같은 장소에 배우는 부재하기 때문이다. 즉 이 장면에서 관객이 들고 있는 태블릿PC라는 미디어는 관객의 시각적 경험에서 부재하는 존재를 드러내는 미디어가 된다.

<극장을 팝니다>에서 관객이 태블릿PC를 통해 보는 영상은 공연의 경험을 재매개하는 것이라고 할 수 있다. 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신은 재매개가 투명성의 비매개와 불투명성의 하이퍼매개라는 이중논리를 지니고 있다고 지적한다. 비매개가 보는 자가 미디어의 존재를 잊고 자신이 표상 대상물의 존재 속에 있다고 믿게 유도하는 것이라면, 하이퍼매개(hypermediacy)는 보는 자에게 미디어를 환기하고 미디어의 존재를 의도적으로 드러냄으로써 ‘몰입됨’보다는 ‘상호 연관되고 연계됨’을 핵심적 특성으로 한다.¹⁹⁾ 투명성과 불투명성의 이중논리 안에서 매체의 재매개

19) 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 이재현 옮김, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』,

경험이 만들어진다는 것이다. 2장에서 살펴보았듯이 <극장을 팝니다>에서 관객이 지속적으로 듣는 공연자의 목소리는 관객이 마치 공연자와 함께 극장을 둘러보는 듯한 현존감을 만들어내며, 관객의 시선과 유사한 높이에서 촬영된 영상 또한 관객이 경험하는 것과 영상의 차이를 최소화하여 비매개성을 만들어내고 관객의 몰입을 돕는다. 동시에 <극장을 팝니다>는 영상의 내용과 관객이 경험하는 실제의 차이를 분명하게 인지시키는 장면을 제시하여 관객이 손에 들고 있는 매체를 의식하도록 만든다. 또한 이 장면은 과거 특정 공간에서 촬영된 영상과 현재 그 공간을 보고 있는 관객의 거리를 인지하게 함으로써 과거와 현재 사이의 경계를 환기하고, 현재의 시점에서 '비어 있는 극장'에 대한 관객의 감각을 극대화하는 것이다.

이렇게 해서 <극장을 팝니다>의 공연자-관객은 서로 연결되고 공존하면서도 비동시적으로 단절되어 있는 이중적인 관계가 된다. 이 모순적이고 역설적인 관계 속에서 관객은 영상과 음성을 통해 환기되는 과거 극장의 모습과 관객이 현재 극장에서 보게 되는 감각적 경험을 통해 비어 있는 극장에서 사라진 것이 무엇인가와 앞으로 있어야 할 것이 무엇인가를 탐색하게 된다. 이 공연은 극장에서 사라진 것, 현재 극장에 흔적으로 남아 있는 것을 관객이 탐색하고, 100년 뒤의 극장이 어떤 모습이어야 할 것인가를 관객에게 묻고 상상하게 함으로써 관객이 과거와 현재, 미래의 극장을 연결해볼 수 있도록 한다. 폐허는 폐기되고 사라지는 것이 아니라 여전히 현재의 삶의 맥락에서 재해석되며 폐허의 의미와 가치를 구성하는데, 특히 폐허에 남아 있는 작업경관의 흔적은 다른 이야기에 대한 상상을 허용하며 공간에 대한 새로운 상상과 참여를 가능하게 하는 잠재적 영역을 열어놓는다.²⁰⁾ 2장에서 살펴보았듯 <극장을 팝니다>는 일반적인

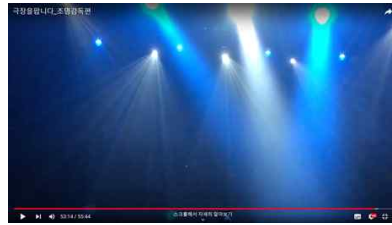
커뮤니케이션북스, 2006, 279면. '재매개(remediation)'는 하나의 미디어가 다른 미디어의 표상 양식, 인터페이스, 사회적 인식이나 위상을 차용하거나 개선하는 것을 말한다.

로 관객이 극장에서 접하게 되는 무대 위의 공간만이 아니라 무대 뒤의 공간과 주변 공간을 살피게 한다. 이 공간들은 극장과 예술의 공적 역할과 밀접하게 관련되어 있는 곳으로, 관객이 경험하는 극장의 장소성은 일상 속에서의 극장의 역할에 대한 것으로 적극적으로 의미화될 수 있다. 공연을 만들기 위한 작업 공간과 극장 안팎의 일상 공간의 흔적을 관객이 체험하게 함으로써 상실된 가치, 앞으로 되살려야 할 극장의 의미를 관객에게 전달하는 것이다.

[그림 8] 조명감독편 장면



[그림 9] 조명감독편 장면



[그림 10] 관객편 장면



[그림 11] 기획편 장면



예컨대 관객은 [그림 8], [그림 9]와 같이 조명감독편에서 무대 뒤 조명기를 실제로 만져보고 조명 도안을 살펴볼 수 있으며 조명이 만들어내는 빛의 질감을 가까이에서 느낄 수 있다. 또한 [그림 10]과 같이 관객편에서 관객이 쉴 수 있는 소파에 앉아보고 음료수를 마시게 되며, [그림 11]과 같이 기획편에서는 옥상 위에서 야외의 바람과 기운을 느끼며 주변 아과

트 공사 현장의 소음을 듣게 된다. 이러한 다양한 극장 공간에 존재하는, 현재 제 기능을 다 하고 있지 못하지만 혼적으로 남아 있는 작업 공간에 대한 접촉 속에서 관객은 극장이 공연이라는 상품을 소비하는 공간에 머무는 것이 아니라, 배우, 스태프, 직원 등 극장 안에서 일하는 다양한 관계자들과 연극 주변의 미술, 음악 등 다른 예술, 그리고 주민들의 생활과 밀접하게 연결되어 있음을 감각할 수 있게 된다. 앞서 시설편에서 분수대에서 뛰어 놀던 아이들, 극장의 유리창 앞에서 춤을 추던 청소년들을 환기하는 것처럼 관객이 과거의 극장 공간이 '연극을 공연하는 곳'이라는 좁은 의미에 머물지 않고 생활과 예술을 만나게 하는 공간이었음을 이해하게 되면서 극장에 대한 사유를 생활과 주민과의 삶의 문제로 확장하는 시야를 지닐 수 있게 되는 것이다.

<극장을 팝니다>에서 관객이 감각하게 되는 부재와 폐허의 이미지는 생활과 예술 사이의 연결성의 상실을 향한다고 할 수 있다. 관객이 듣는 음성이 강조하는 것은 이러한 연결이 과거에는 존재하였으나 현재에는 비어 있다는 것이며, 관객의 극장 체험은 온전한 극장의 의미를 경험하지 못한, 결여된 것으로 의미화된다. 태블릿PC의 미디어는 공연자와 관객이 다른 시간에 같은 공간을 경험하고 있다는 차이의 감각과 경계를 환기하는데, 관객은 과거 이 극장에 있었던 것을 비대면을 통해 인식하게 되며 비어 있는 현재를 감각적으로 체험하게 된다. 그리고 안내자들이 미래의 극장에 대한 질문을 관객에게 제시하고, 극장을 되살릴 예비구매자의 역할과 기대하는 것처럼 관객은 이를 종합하여 있었던 것이 있게 될 미래의 극장을 상상하고 회구하는 역할을 부여받는 것이다.

4. 개별화된 관객 체험과 잠재화된 관객의 공동성

일반적으로 이머시브 연극은 관객이 스스로 경험을 만들어가는 수행

주체가 되는 것을 중시한다. 이를 위해 이머시브 연극이 흔히 무대와 객석의 구분을 제거하여 관객의 참여를 높이거나, 관객이 감각적으로 몰입할 수 있는 분위기를 형성하기도 하고, 관객이 내러티브를 만들어가는 주체가 되도록 만들기도 한다. 관객의 경험성을 중시하는 이머시브 연극에서 이 경험은 다분히 개인성의 강조를 통해 부각되며, 관객은 현실의 몸과 의식의 지향 사이의 팽팽한 긴장 속에 현존의 감각을 느끼는 개별적 몸의 주체로서 상정된다.²¹⁾ 이머시브 연극에서 종종 사용되는 모바일 기기는 이러한 개별적 체험을 더욱 강조하는 매체라고 할 수 있다.²²⁾

이머시브 연극, 보다 폭넓게는 포스트드라마 연극이 지닌 이와 같은 개별화된 공연 경험에 대한 강조는 그것이 지닌 주체적 수용이라는 긍정성의 이면에 유아론적 수용을 조장한다는 비판을 마주하기도 한다. 이러한 비판을 방어하는 맥락에서 레만은 『포스트드라마 연극』 곳곳에서 연극이 특별히 공동체적 수용 형식을 가지고 있다고 주장하기도 하는데, 이때의 공동체란 동일한 집단성, 즉 공통의 모티프를 공유함으로써 유사해진 관객들의 공동체가 아니라, 각자의 관점을 하나의 전체로 녹여내지 않고 크고 작은 집단 안에서 공동성들을 (함께) 나누는 서로 다른 자들의 공동체성을 말한다.²³⁾

다시 말해 이머시브 연극은 관객의 개별적 체험을 중시하는 가운데 각자의 관점을 지닌 관객의 공동성을 어떻게 고려할 것인가라는 문제를 안고 있다고 할 수 있다. 이머시브 연극의 여러 양태 중 관객과 관객의 교류나 관객의 다중 상호작용에 관심을 기울이는 공연이 다수 존재하는 것

21) 백영주, 앞의 글, 119면.

22) 모바일 기기를 활용하여 관객의 개별적 체험을 만들어내는 이머시브 공연으로는 <로드 씨어터 대학로>(2016), <메모리얼: 조용한 식사>(2016), <행화탕 장례날>(2019), <신의 놀이>(2021), <오리올>(2021) 등을 들 수 있으며, 이머시브 연극에서 폭넓게 사용되는 방식이라고 할 수 있다.

23) 라시내, 「포스트드라마 연극의 공동체성 연구-남시 공동체론을 중심으로」, 서울대학교 석사학위논문, 2017, 26면.

처럼 공연의 구체적인 의도에 따라 개별적 체험과 관객의 공동성의 관계를 어떻게 설정할 것이며, 어떤 점에 중점을 둘 것인가 등을 중요하게 고려해야 하는 것이다.

이러한 문제는 1인 관객의 형식에서 더욱 부각된다고 할 수 있다. 일대일 공연에서 관객은 공연자와 함께 공연을 만드는 핵심적인 주체인 ‘공동저자가 되며, 공연자가 이끄는 공연에서 몰입자이자 참여자로서의 역할을 적극적으로 수행해야 할 위치에 놓인다. 일반적으로 일대일 공연에서 공연자는 다중 관객일 때에 비해 단 한 명인 관객과의 밀도 높은 소통을 꾀할 수 있으며, 이에 따라 관객이 경험하는 정서적 체험 또한 더욱 내밀해질 수 있게 된다. 이러한 점에서 일대일 공연은 공연이 기존에 가졌던 ‘공적 행위로서의 본질을 ‘사적 체험’으로 뒤바꾼다는 성격을 보인다고 할 수 있다.²⁴⁾ 일대일 공연은 관객의 ‘나르시시즘적 참여’를 촉진시키는 데²⁵⁾, 이때 발생하는 관계의 역학은 두 사람 사이의 상호 관계를 형성하기보다는, 오히려 관객이 자기 스스로의 신체와 자아에 몰입할 수 있게 함으로써 자신을 돌아보게 만드는 작용²⁶⁾을 하게 만든다. 일대일 공연에서 관객은 자신에게 온전히 몰입하는 ‘내밀한 상호작용’을 할 수 있게 되며, 이러한 내밀함은 그 자체로 공연의 분위기를 형성한다고 할 수 있다.

앨스턴은 일대일 이머시브 공연에서의 나르시시즘적 참여를 “나르시시즘 문화의 최근 경향”으로 제시하면서, “최근 10년간 치료와 자기 계발에 대한 관심이 증가하면서 활성화되었다”²⁷⁾라고 하여 나르시시즘 문화에

24) 리봄, 앞의 글, 138면.

25) Adam Alston, *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*, London: Palgrave Macmillan, 2016. p. 68.

26) 이지현, 앞의 글, 93면.

27) Adam Alston, op.cit., p. 68. 이것은 이머시브 공연에서의 관객의 능동성에 대한 관점과도 연관되는 것으로, 이머시브 공연에서 강조해 온 관객의 능동성과 자율성이 개인적 경험의 소비라는 신자유주의의 소비문화에 그칠 위험이 있다는 지적이 그것이다. 예컨대 한석진은 관객이 시나리오 자체를 수정하거나 통제하는 것은 불가능한 상황에서 관객이 지닌 자율성이란 사용자 중심 디지털 문화 속에서 등장한 참여적 소비자인 프로슈머(prosumer)로서 만족스러운 최대치의 개인 경험을 만들어낸다는 점에서 신자

따라 공연에서도 사회나 공동체보다 자신에 집중하는 경향이 나타났다고 지적한다. 이와 같은 회의적 시각에 대해 하웰즈는 일대일 공연에서 관객은 공동체에서 잠시 떨어져 나와 자신을 돌아보는 데에 투자함으로써 다시 실제 사회로 돌아가서 공동체의 효과적인 일원이 될 수 있다²⁸⁾고 하여 관객의 사적 체험이 공적 영역으로 확장될 수 있는 가능성에 대해 언급하기도 한다. 이러한 서로 다른 시각은 공연이 관객의 개별적 체험 자체에 머물지 않고 그것을 공적 영역으로 확장하고자 할 때 관객 사이의 상호작용, 관객과 관객이 형성하는 잠재적인 공동성에 대한 고민이 필요함을 시사한다.

<극장을 팝니다>는 일반적인 이머시브 연극과 마찬가지로 태블릿PC와 이어폰이라는 사적인 기기와 관객 혼자서 듣게 되는 청각적 환경 조성을 통해 관객의 개별적 체험을 유도하며, 관객이 자신의 몸을 통해 감각하는 현존을 중요하게 활용한다. 동시에 <극장을 팝니다>가 독특하게 활용하는 것은 언택트 공연을 의도하면서 관객이 혼자서 공연을 경험하게 한다는 점에 있다. 이때 앞서 살펴보았듯 <극장을 팝니다>는 극장이 폐쇄된 상황을 문제적인 것으로 제시하며 관객에게 극장이 지닌 공공성에 대한 사유를 요청하고 있으므로, 이 공연이 관객의 개인적 체험을 중심에 놓으면서도 어떻게 관객의 감각과 사유가 사적인 맥락에만 놓이지 않고 다른 관객이나 공적 영역으로 확장될 수 있게 하는지, 이 과정에서 어떠한 관객의 상호작용이 만들어지는지 살펴볼 필요가 있다.

기왕의 이머시브 연극에서는 1인 관객을 대상으로 하는 경우 공연자와의 대면으로 일대일 관계를 맺는 방식을 주로 활용²⁹⁾해 온 반면, <극장을

유주의 이데올로기를 반영한다고 비판적으로 접근한다.(한석진, 「이머시브 퍼포먼스에
서의 관객성에 대한 고찰」, 『한국예술연구』 제23호, 한국예술종합학교 한국예술연구
소, 2019, 69면.)

28) Josephine Machon, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, London: Palgrave Macmillan, 2013, p. 261.(이지현, 앞의 글, 94면에서 재인용.)

팝니다>의 1인 관객은 공연자와도 다른 관객과도 직접적인 상호작용을 하지 않는 방식이라는 점에서 특징적이다. <극장을 팝니다>는 관객이 녹화된 영상과 녹음을 듣고 보는 형식으로 이루어지므로 공연자-관객의 직접적 상호작용을 기반으로 한 일대일 공연이라고 보기는 어렵다. 그럼에도 관객은 단 한 명의 관객으로서 공연에 존재하기에 공연과의 관계에 있어 '일대일'의 관계를 형성한다고 볼 수 있을 것이다. 이 공연에서 관객과 공연자의 물리적인 접촉이나 직접적인 상호작용은 이루어지지 않지만, 앞서 살펴본 바와 같이 안내자의 말하기와 영상이 만들어내는 친밀한 감각과 극장 및 상황에 대한 몰입, 안내자의 음성에 따른 극장에 대한 관객의 직접적 체험 속에서 공연자-관객의 상호작용이 이루어진다고 할 수 있을 것이다. 관객은 공연자의 목소리와 발화의 내용, 극장에 대한 접촉과 몰입 속에서 극장에 대한 자신의 경험과 감각에 온전히 집중할 수 있게 된다. 또한 유일한 관객으로 참여하는 과정에서 관객은 빈 극장 전체와 마주하는 경험을 할 수 있으며 이를 통해 공연이 전달하고자 한 부재의 상황을 감각적으로 내밀하게 체험할 수 있게 된다. 따라서 <극장을 팝니다>는 공연을 완성시키는 존재로서 관객의 중요성이 더욱 부각되는 동시에 관객의 개별적 체험이 더욱 극대화될 수 있는 조건을 마련한다.

이 공연에서 관객은 유일한 관객으로서 극장을 체험하지만, 전적으로

-
- 29) 예를 들어 <관람모드-보는 방식>(2019)은 한 공연당 4명의 관객이 참여할 수 있으며, 이 관객이 혼자 극장을 돌아다니며 관람하는 형식으로 이루어진다. 이때 관객은 4명의 배우를 한 명씩 만나면서 일대일 만남을 순차적으로 진행하여 관객과 공연자의 직접적인 만남이 강조되어 있다고 할 수 있다. 남산아트센터에서 공연된 <천사-유보된 제목>(2017)의 경우 1인 관객이 VR기기와 녹음된 음성에 따라 극장 공간을 탐색한다는 점에서 <극장을 팝니다>와 유사한 측면이 있다. 그런데 1인 관객을 활용한 이 공연에는 관객만이 존재하는 것이 아니라 1인 배우가 등장하여 관객이 완전한 비대면의 상황에 놓이지는 않는다. VR 공연인 서현석의 <X(무심한 연극)> 또한 1인 관객을 대상으로 한다는 점에서 <극장을 팝니다>와 유사한 측면을 지니지만, 이 공연에서 관객은 때때로 진행요원의 안내를 받을 수 있다. <극장을 팝니다>는 진행요원 등의 도움이나 안내 없이 전적으로 관객 혼자 극장을 돌아다녀야 한다는 점에서 다소 차이가 있다고 할 수 있다. 후후의 연구에서 이들 대상을 포함하여 1인 관객의 성격을 다루고자 한다.

혼자 존재하는 것은 아니다. 다른 역할을 수행하며 이 극장을 현재 탐색하고 있는 또 다른 관객의 존재가 잠재화되어 있기 때문이다. 첫 장면에서 관객은 로비에 자신을 포함한 5명의 관객을 보게 된다. 5명의 관객은 코로나19로 극장을 팔게 되었다는 상황 설정을 화면 영상을 통해 전달받은 후 5편으로 나누어진 전체 공연의 한 부분을 선택한다. 이들은 각자 역할을 맡은 후 동시에 출발하지만 동선이 정교하게 짜여 있기 때문에 의도된 한 장면 외에 다른 관객과 마주치지 않으며, 다른 관객이 경험하는 극장 체험이나 반응을 확인할 수 없다. 즉 관객의 극장 체험 과정에서 공연자-관객이 비동시적으로 같은 장소에 존재한다면, 관객-관객은 동시적으로 다른 장소에 존재하는 것이다.

특히 <극장을 팝니다>는 비대면 1인 관객의 형식을 취하면서도, 관객들이 모이는 한 장면을 연출함으로써 관객의 극장 경험이 온전히 개인적인 경험으로 간하지 않도록 유도하고 있다.

[그림 10] 시설편 장면



[그림 11] 조명감독편 장면



5명의 안내자-관객이 해누리극장에 모두 모이는 장면은 이 공연의 클라이막스라고도 할 수 있는 부분으로, 영상 속에서 5명의 안내자는 해누리극장에 모이고, 이에 따라 관객도 같은 공간을 점유하게 된다. [그림 10]에서 알 수 있듯이 시설담당자가 안내하는 화면 안에는 그동안 등장하지 않았던 조명감독과 기획자가 등장한다. 영상 속에서 다른 안내자의 모습이 등장하는 것처럼 관객은 태블릿PC를 들고 극장을 탐색하는 또 다른 관객들을 실제로 보게 되면서 다른 관객의 존재를 의식하게 된다. 이 장면은 첫 장면에 이어 다른 역할을 맡아 극장을 탐색하고 있던 잠재화된

관객이 현실화되는 순간으로서, 관객은 자신과는 전혀 다른 극장 경험을 했을 또 다른 관객의 존재를 통해 자신의 극장 경험이 공연 전체에 있어 부분적인 것임을 인식할 수 있게 된다.

배우, 관객, 기획자, 시설담당자, 조명감독 등 5명을 모두 한 자리로 불러 모음으로써 이 장면이 보여주고자 하는 것은 이들이 각자의 역할을 수행하며 한 편의 공연이 완성된다는 공동성이라고 할 수 있다. 이 장면에서 배우는 무대 위에, 조명감독은 조명실에, 관객, 기획자, 시설담당자는 관객석에 앉아 무대 위에 펼쳐지는 장면을 보게 된다. 이때 배우가 만들어내는 장면은 현장에서 이루어지는 연기가 아닌 [그림 11]과 같이 영상 속 녹화된 장면으로 펼쳐지는데, 이때 5명의 안내자를 영상에서 오버랩함으로써 모두가 함께 만드는 공연이라는 의미를 분명히 한다.

2장과 3장에서 살펴보았듯 <극장을 팝니다>는 관객과 공연자의 비동시적이고 비대면적 관계 안에서 공연자의 발화와 기억을 매개로 상호작용하며 빈 극장을 감각하는 관객의 개별적이고 내밀한 극장 체험이 이루어지도록 한다. 관객은 비대면으로 공연자를 만나는 역설적 상황에서 상실된 극장의 의미를 사유하게 되는데, 이 과정에서 <극장을 팝니다>는 연결에 대한 욕망을 분명하게 표명하며 관객으로 하여금 빈 극장이 다시 관객과 시민으로 가득 채워질 미래를 상상하게 한다. 즉 이 연극은 비대면의 관계와 형식을 중요하게 활용하지만 이것을 긍정적인 연극의 미래로 상정하지는 않는다. 이 연극은 극장을 매개로 한 관객과 공연자, 극장과 시민의 연결을 주제화하면서 극장의 공공성에 대한 사유를 관객에게 요청하는데, 극장을 둘러싼 여러 역할을 관객이 나누어 맡아 극장 곳곳을 경험하게 되는 것과 그것의 총합으로서의 전체 공연의 의미를 강조하는 것은 관객의 개별적 경험을 공공성에 대한 사유로 확장하기 위한 방식이라고 할 수 있다.

이처럼 이 장면이 <극장을 팝니다>가 현재 상실된 것으로 의미화한 극장과 연극의 역할, 공연을 함께 만들어가는 집단성과 공동성을 강조하

기 위한 것이라고 할 때, 영상 속 배우들이 서로 인사를 하고 짧은 대화를 나누는 등 ‘접촉함에도 관객들에게 그러한 접촉은 허용되지 않으며, 관객들은 영상과 달리 서로 스쳐 지나가게 되는 것은 문제적이다. 대부분의 영상에서 관객이 보는 실제 극장의 경관과 영상이 재현하는 경관이 거의 일치했던 것과 달리 [그림 11]이 보여주듯 이 장면에서 영상은 관객이 실제 보게 되는 것과 분명하게 구분된다. 영상 속에서 무대 위의 ‘배우’가 발화하는 메시지와 여러 공연자의 모습이 오버랩되는 장면을 집중해 바라보는 과정에서 또 다른 예비매입자의 역할을 부여받은 관객은 시야에서 사라질 수 있다. 관객은 이 장면에서 다른 관객의 존재와 다른 안내자들의 존재를 의식할 수 있게 되지만, 그것은 순간에 머물고 어떠한 접촉의 기회 없이 다음 장소로 이동하게 되면서 관객들의 관계는 다시 단절되며 관객 사이의 상호작용은 더이상 발생하지 않기 때문이다.

이 공연에서 관객은 물리적 객석을 벗어나 있다. 공연자와 관객의 상호작용은 그러한 무대 객석의 관계를 벗어난 극장 전체, 과거와 현재의 시간적 격차 속에서 이어지면서 단절되는 역설적인 관계 속에서 만들어진 것이다. 관객 간의 관계 또한 물리적 객석을 벗어나 만들어지는데, 이 공연은 관객의 눈에 보이지 않는 잠재화된 다른 관객의 존재와 그것이 현실화되는 장면을 통해 1인 관객 개인의 체험을 넘어서 다른 관객이 존재하고 있음을 분명히 의식하게 만든다. 이 지점은 극장을 둘러싼 생활세계 안에서 함께 만드는 공연이라고 하는 연극의 공적이고 사회적인 의미를 분명히 드러내고 있지만, 물리적 객석을 벗어나 관객 사이에 함께 공연을 보고 만들고 있다는 공유와 연결의 감각과 상호작용은 충분히 구현되어 있지 않다고 할 수 있다. 이 공연이 의도한 공공성에 대한 사유와 관객의 극장 체험을 연결하기 위해 관객들을 어떻게 만나게 할 것인가, 개별화된 관객들을 어떻게 연결시킬 것인가에 대한 고민이 필요한 지점이라고 할 수 있다.

5. 비대면 이머시브 연극과 관객의 연결

코로나19 초기, 극장 폐쇄와 공연 중지에 대한 위기감과 문제의식이 높던 때 만들어진 <극장을 팝니다>는 관객과 어떻게 만날 것인가에 대한 적극적인 고민과 실천을 담아내고 있다. 이 공연은 공연자와 관객이 비동시적, 비대면적으로 만나 거리감과 단절감을 느낄 수 있는 상황에서 사적인 말하기와 내밀한 공간의 개방을 통해 관객이 공연자에 대해 느끼는 친밀감과 공연에 대한 몰입감을 만들어낸다. 이때 안내자는 과거에 있었던 것과 현재는 없는 것의 차이를 관객에게 발화하고, 관객은 안내자가 전달하는 부재의 이미지에 더하여 빈 극장에 대한 감각적 지각을 바탕으로 극장과 연극의 공공성에 대해 인식하게 된다. 이머시브 연극으로서 이 공연은 관객이 직접적 체험 속에서 공간에 자신의 기억과 의미를 덧붙여 가며 극장 환경과 극장의 역할을 둘러싼 공공성에 대해 감각하고 사유할 수 있는 길을 열어 놓는다. 코로나19로 극장이 폐쇄되는 문제적 상황 속에서 '비어 있는 극장' 전체와 대면하기 위해 이 공연이 선택한 1인 관객 형식은 유효한 것이라고 할 수 있다.

'언택트 공연'으로 혼자서 공연을 경험하는 관객은 자신과 다른 역할을 부여 받아 극장을 탐색한 관객과 만남으로써 자신의 극장 경험이 이 공연의 한 부분이며, 여러 관객이 경험한 총합으로서의 전체 공연의 의미를 사유할 수 있게 된다. <극장을 팝니다>는 비대면 1인 관객의 형식을 취하면서도, 관객들이 모이는 한 장면을 연출함으로써 관객의 극장 경험이 '나르시시즘적 참여'로 간하지 않도록 유도하고 있는 것이다. 다만 이 공연이 공연자-관객의 관계에서 연결의 감각을 만들어내고, 공연자-관객의 비동시적 관계 속에서 관객이 빈 극장을 감각할 수 있게 했던 것에 비해 동시적으로 다른 장소에 존재하는 관객의 상호작용과 관계 설정은 충분히 다루어지지 않고 있다고 할 수 있다.

이는 <극장을 팝니다>가 의도한 극장/연극의 공공성에 대한 사유와

관객의 극장 체험을 연결하기 위해 관객들을 어떻게 만나게 할 것인가, 개별화된 관객들을 어떻게 연결시킬 것인가에 대한 고민이 필요한 지점이라고 할 수 있다. 온라인 공연 등 언택트 공연이 제기한 연극의 위기는 연극의 현장성 상실로 언급되어 왔지만 사실 이보다 더 중요한 것은 각자의 사적 공간에서 공연을 접하는 관객의 고립에 있다고 할 수 있다. 온라인 공연에서 댓글 등을 통한 관객들의 참여 등에 관심을 갖는 것은 이를 통해 공연의 ‘실시간성’과 현장성의 감각을 살릴 수 있다는 것만이 아니라 관객 사이의 연결을 만들어낸다는 점에서 의미가 있다고 할 수 있다.³⁰⁾ 즉 언택트 연극은 공연자와 관객의 단절만이 아니라 관객 사이의 단절과 고립을 어떻게 넘어서실 것인가의 과제를 지니고 있으며, 이에 대한 모색이 필요하다고 할 수 있다.

<극장을 팝니다>는 코로나19 초기에 시도된 비대면 이머시브 공연으로서, 미디어를 통한 관객과 공연자의 연결, 1인 관객을 중심으로 한 개별화된 관객 체험과 그것을 넘어서기 위한 고민의 지점을 보여주고 있다. 이 작품 이후에도 유사한 형식을 지닌 비대면 이머시브 연극이나 AR, VR 등 실감형 매체를 이용한 공연 등이 활발히 이루어지고 있다. 이러한 다양한 매체에 대한 관심 속에서 비대면 이머시브 연극은 현 상황에도, 코로나19가 종식된 이후에도 지속될 가능성이 크며 이들 연극에서 개별화된 관객 체험은 더욱 분명하게 나타나게 될 것이다. 비대면 이머시브 연극에서에서 관객의 몰입을 이끌어내는 방식을 분석하고 개별화된 관객 체험이 갖는 함의를 규명한 본 연구는 코로나19 이후 비대면 연극의 한 방향을 가늠할 수 있다는 점에서 의미가 있다. VR, AR, 메타버스(Metaverse) 등 다양한 매체와 플랫폼을 기반으로 한 언택트 공연에 대한 연구는 추후의 과제로 남긴다.

30) 아우슬랜더는 ‘라이브니스(Liveness)’는 우리의 참여를 통해 만들어지는 상호작용이며, 자아와 타인 사이의 특정한 관계, 즉 ‘무엇에 관여하는’ 특정한 방식으로 나타난다고 강조한다(Philip Auslander, op.cit., pp. 9-10.).

참고문헌

1. 기본자료

<극장을 팝니다>(권근영·송김경화·신재훈·전윤환·조민정·홍예원 작·연출, 앤드씨어터, 부평아트센터, 2020.10.7.-9.) 공연 영상

2. 단행본

이-푸 투안, 구동화·심승희 옮김, 『공간과 장소』, 대운, 1995.

제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 이재현 옮김, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.

주현식, 『호모 퍼포먼스-담론의 시대에서 퍼포먼스의 시대로』, 연극과인간, 2019.

한나 아렌트, 이진우·태정호 옮김, 『인간의 조건』, 한길사, 2002.

Alston, Adam, *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*, London: Palgrave Macmillan, 2016.

3. 논문 및 기타

김미지, 「온라인 공연의 관객 간 커뮤니케이션을 통해 바라본 관객성-공유, 유희, 몰입을 중심으로」, 연세대학교 석사학위논문, 2021.

김재성, 「사회적 거리두기가 야기한 공연산업의 변화양상 및 온라인공연 플랫폼 사례분석」, 경희대학교 석사학위논문, 2021.

김호정, 「코로나19 사태에 따른 ‘팬데믹 온라인 공연’ 유형의 양상과 가능성 모색」, 서울대학교 석사학위논문, 2021.

라시내, 「포스트드라마 연극의 공동체성 연구-남시 공동체론을 중심으로」, 서울대학교 석사학위논문, 2017.

리 봄, 「한국의 이머시브 연극 특성 연구」, 한국예술종합학교 예술전문사, 2021.

백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠』 제36호, 인문콘텐츠학회, 2015.

손은신·배정환, 「기억의 경관에서 미적 경험」, 『한국조경학회지』 45권 3호, 한국조경학회, 2017.

신진숙, 「탄광서사를 통해 본 산업 폐허와 기억의 정치」, 『문화 역사 지리』, 제

- 30권 제3호, 한국문화역사지리학회, 2018.
- 엄현희, 「코로나 시기, 이머시브 연극은 어떠한가」, 『공연과이론』 83호, 공연과 이론을위한모임, 2021.
- 이재형 · 박정민 · 이상진, 「위치 인식 기반 시스템을 활용한 체험형 공간의 청각적 인터페이스 연구-소릿길 프로젝트 GPS Sound Mapping System 기반으로」, 『한국영상학회 논문집』 Vol.13 No.3, 한국영상학회, 2015.
- 이지현, 「이머시브 연극 유형 연구: 관객과의 상호작용을 중심으로」, 한국예술종합학교 예술전문사, 2021.
- 이진아, 「장소특정적 연극에서 ‘장소’와 ‘장소성’의 문제-서울의 도시 이동 퍼포먼스를 중심으로」, 『한국연극학』 제54호, 한국연극학회, 2014.
- 한석진, 「이머시브 퍼포먼스에서의 관객성에 대한 고찰」, 『한국예술연구』 제23호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2019.
- Auslander, Philip, “Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective”, *PAJ: The Journal of Performance and Art*, Vol. 34, No. 3, The MIT Press, 2012.

Abstract

Non-face-to-face Immersive Theater and Sense of
Connection

—Focused on the Analogue and Digital Theatre's
Geukjangeul-Pabnida(Theater on sale)

Park Miran

This study aims to investigate the strategy the non-face-to-face immersive theater used to draw the audience's immersion and liveness, focusing on *Geukjangeul-Pabnida*(Theater on sale) and interaction with the audience. *Geukjangeul-Pabnida*(Theater on sale) continuously utters the personal memories of the guide, opens the secret space of the theater and creates intimacy and bond to the audience in the auditory environment created by the voice of the guide. At this time, as the audience embody the guide's behavior or recall their memories by the guide's request, the meaning of the theater uttered by the guide expands to the audience. In addition, this performance allows the audience to recognize the public meaning of the theater in the process of experiencing the theater firsthand. For this purpose, the performance allows the audience to sense the 'empty theater' revealed as images of the ruins in the process of moving in the time gap with the performers, emphasizing the things that had been in this theater, those that are not in it, and those that will have to be in it. *Geukjangeul-Pabnida*(Theater on sale) allows the audience to recognize potential audience that exist in the same time and at a different place, emphasizing the audience's individual experience in the form of one-person audience. This performance prevents the audience's theater experience from being trapped in a personal experience through a scene where the audience gathers. Through this method, this performance is expanding the audience's individual experience as a reason for publicity

while thematizing the connection between the audience and the performer, the theater and the citizen through the theater. However, since the sense of sharing and connection have been weakened, in which the audience watch or make the performance together, it is necessary to seek how to make latent audiences meet and how to connect the individualized audience.

Key Word: *Geukjangeul-Pabnida*(Theater on sale), Immersive theater, One-person audience, Publicity of the theater, Untact performance

접 수 일: 2022년 7월 13일

심사기간: 2022년 7월 15일~2022년 7월 29일

계재결정: 2022년 8월 13일