

## 멀티미디어 퍼포먼스의 이론과 실천에 관한 기본서

한 석 진\*

Rosemary Klich & Edward Scheer (2012). *Multimedia Performance*. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan.

퍼포먼스에서의 미디어는 부차적 역할을 수행하는 도구에서 예술형식과 개념을 뒤흔드는 협력적 주매체로 탈바꿈되고 있다. 4차 산업혁명 시대가 화두로 떠오르면서 이미지 매체를 넘어 공감각적 경험에 참여하는 다양한 첨단매체(가상현실, 증강현실, 로봇, 바이오테크놀로지, 인공지능 등) 활용가능성에 주목하게 되었다. 급격한 기술 발달에 따른 퍼포먼스 현장에서의 빠른 수용 및 변화에도 불구하고 이와 같은 양상을 반영하고 개념화, 이론화한 서적이 한편도 없는 것이 국내 무용학계, 공연학계의 현 실정이다. 필자 역시 여러 대학에서 미디어 퍼포먼스와 관련된 강의를 하고 있으나, 교재로 사용할 수 있는 국문서적이 전무하여 영문서적을 권할 수 밖에 없는 상황이다. 이때 필자는 본 서평에서 다룰 로즈메리 클리치와 에드워드 쉬어의 『멀티미디어 퍼포먼스』를 학생들에게 추천하고 있다.

클리치는 현재 영국의 저명한 연극 컨서바토리 중 하나인 이스트 15 연기학교의 교수이며, 2007년부터 2017년까지는 영국 켄트 대학의 드라마·연극학과에서 조교수로 재직한 바 있다. 공동저자인 에드워드 쉬어는 호주 뉴사우스웨일즈 대학의 연극·퍼포먼스학과 교수이다. 클리치와 쉬어가 공동 저술한 『멀티미디어 퍼포먼스』는 책 제목이 보여주듯 멀티미디어 퍼포먼스 예술형식을 둘러싼 전반적 내용을 하나의 단행본에 담아내고 있다. 저자는 동시대의 기술포화사회를 바라보는 예술가의 태도, 그리고 미디어와 퍼포먼스를 결합하는 미학적 방식, 이에 따라 변화하는 공연자와 관람자와의 관계를 탐구하고 있다. 이때 시청각 미디어의 발전에 따른 퍼포먼스 실천의 주요 양상을 분석하여 대표적 예술가 및 작품과 함께 설명한다. 동시에 독자들이 멀티미디어 퍼포먼스의 의미를 파악할 수 있도록 주요 이론적, 개념적 논의를 제시한다.

『멀티미디어 퍼포먼스』는 서론과 결론을 제외하고 총 9장으로 구성된다. 각 장에서 다루는 대표 예술가 및 작품, 이론가 및 저서 등은 네모 칸 안에 제시하여 장별 핵심 내용을 쉽게 파악할 수 있도록 도움을 준다. 또한 저서에 다루지는 못하지만 보다 심도있는 내용을 학습할 수 있도록 각 장 마지막에 더 읽을 거리를 제공하고 있다.

\* 한국예술종합학교 강사. jinnysjhan@gmail.com

1장 ‘매체 정의하기?’는 멀티미디어 퍼포먼스의 주요 특징을 통합, 상호작용성, 하이퍼미디어, 몰입, 서사성으로 설명한다. 또한 멀티미디어 퍼포먼스로 명명될 수 있는 실천의 범주와 특징을 정의내리기 위하여 이와 유사한 실천들을 포함하는 한스-티즈 레만의 포스트드라마 연극, 가브리엘 지아나치의 가상 연극, 매튜 코지의 포스트오가닉 퍼포먼스, 뉴미디어 퍼포먼스와 비교하여 설명한다.

2장 ‘멀티미디어 퍼포먼스의 진화’에서 저자는 멀티미디어 퍼포먼스가 1990년대 이후로 급속도로 발전되었지만 이러한 등장은 20세기 초 유럽의 미래주의와 1960년대 플럭서스와 미국의 아방가르드 실천에서 많은 영향을 받았음을 설명한다. 특히 동시대 멀티미디어 퍼포먼스 미학의 핵심이라고 볼 수 있는 전통적 예술분야의 혼합화(통합), 작품 결과보다는 수행적 과정의 강조(구성), 더 적극적인 관객 참여 발전(상호작용성)이 역사적 계보 속에서 어떻게 발전되어왔는지 살펴본다.

3장 ‘이미지 연극 재고하기’는 이미지 연극의 대표 예술가인 로버트 윌슨과 로리 앤더슨을 포함하여 2세대로 불릴 수 있는 우스터 그룹, 빌더스 어소시에이션, 라이트워크 작품을 다룬다. 더불어 이미지 연극의 유산이 제프리 쇼와 같은 뉴 미디어 설치작가의 작업으로 이어져 오고 있으며 이러한 작업들이 이미지 연극을 재매개하고 있음을 설명한다.

4장 ‘라이브니스와 재매개’는 5장 ‘퍼포먼스 연구를 위한 미디어 이론 구축하기’와 함께 멀티미디어 퍼포먼스를 둘러싼 담론 및 이론적 토대를 제공한다. 먼저 4장은 라이브 공연과 매개된 공연의 관계를 인식하는 상반된 태도로서 필립 오스란더와 페기 필런의 시각을 대조하고 라이브공연의 존재론적 위치가 매개된 공연과의 관계 속에서 어떻게 인식되는지를 살펴본다. 그리고 대립되는 이 둘의 관점을 해결할 관점으로 상호매체성 개념을 제시하고 이를 제이 볼터와 리차드 그루신의 재매개 이론과 연계하여 설명한다.

4장이 퍼포먼스 이론을 바탕으로 라이브니스, 매개, 존재론, 재현, 상호매체성, 재매개와 같은 개념을 논의한다면 5장은 멀티미디어 퍼포먼스를 이해하는데 있어서 이론적 토대가 될 미디어 이론을 제시한다. 20세기 후반 대표적 미디어 학자인 마셜 맥루한, 장 보드리야르, 폴 비릴리오의 이론을 중심으로 기계결정론, 사회정보화, 시뮬레이션 등의 문제를 다루는 동시에 육체와 가상의 관계를 이해하는 패러다임을 분석한다.

저자는 퍼포먼스에서 가상과 실제 사이의 관계성을 가장 많이 탐구하는 분야가 무용이라고 인식하고 6장에서 무용작품에서 가상의 몸을 인식하는 방식을 중점적으로 살펴본다. 무용에서 미디어가 사용될 때 관객은 더 이상 무용수의 몸이 아닌 미디어 프로젝션을 보게 되고 결과적으로 춤추는 몸은 비가시화 된다는 오스란더의 주장에 반박하면서 이 장을 시작한다. 다양한 무용작품 예시를 통해 가상시스템의 창의적 사용은 무용을 다시 상상하게 만들고 춤추는 몸을 재구성한다고 주장한다.

6장에서 무용경험의 변화를 설명한다면 7장 ‘몰입’에서는 비디오 설치작품이 관람자의 경험을 재매개하여 몰입적 경험을 창출하고 있음을 말한다. 빌 비올라, 자넷 카디프, 블라스트 피어리와 같은 예술가 작업을 바탕으로 관객이 비디오 이미지에 몰입할 때 그 이미지 세계는 인공의 세계가 아닌 직접적 ‘여기 그리고 지금’을 경험하게 됨을 예증한다

8장은 가상과 실제의 세계가 결합되는 퍼포먼스 공간에서 상호작용성이 일어나는 다양한 형식을 내비게이션, 반응기반 상호작용, 복합적 상호작용으로 나누어 설명한다. 마지막 장 ‘디지털 미학과 체현된 지각: 포스트휴먼 퍼포먼스를 향하여’는 멀티미디어와 퍼포먼스의 융합을 둘러싼 논쟁의 핵심지형

으로 포스트휴먼과 가상을 제시한다. 레브 마노비치, 마크 한센, 캐서린 헤일즈 등과 같은 이론을 바탕으로 멀티미디어 퍼포먼스가 디지털 미학을 추구하고 있으며 포스트휴먼의 경험을 구현하고 있음을 주장한다.

『멀티미디어 퍼포먼스』는 멀티미디어 퍼포먼스 예술형식을 둘러싼 주요 개념 및 이론, 역사, 쟁점을 포괄적으로 다루고 있는 개론서라고 볼 수 있다. 스티브 덕슨의 2007년 저서 『디지털 퍼포먼스: 연극, 무용, 퍼포먼스아트, 설치에서의 뉴미디어 역사』를 시작으로 2000년대 중반 이래 발간된 수많은 미디어 퍼포먼스 관련 저서 중 클리치와 쉬어의 『멀티미디어 퍼포먼스』 후발주자에 해당한다. 이 책은 멀티미디어 퍼포먼스를 바라보는 새로운 시각 또는 이론을 제시하고 있지 않으며, 오히려 관련 선행 저서에서 제기된 이론과 개념을 수용, 정리하는 쪽에 가깝다. 예를 들어, 멀티미디어의 역사적 계보를 미래주의와 플럭서스, 미국 아방가르드 작업에 찾고 상호작용성의 수준을 분류하는 방식은 『디지털 퍼포먼스』에서의 덕슨의 논의를 가져와 재구성한 것이었다. 각 장에서 제시된 퍼포먼스 사례들 역시 기존에 논의되지 않은 작품을 다루거나 다른 시각으로 작품을 새롭게 분석하는 것이 아닌 기존 저서에서 많이 논의되었던 예술가와 작품을 위주로 선행된 분석내용을 수용하는 방식을 택하고 있다.

내용의 독창성과 참신성이 부족함에도 불구하고 이 책은 교육적 측면에서 유용하게 활용될 수 있는 가치를 지닌다. 무용, 연극과 퍼포먼스를 공부하는 학부생 및 대학원생, 공연에서의 매체에 관심을 갖고 있는 무용학자, 공연학자들이 필수적으로 읽어야 하는 기본서의 역할을 충실히 수행하고 있기 때문이다. 또한 예술현장에 진출하기 전 예비예술가 또한 현장에서 활동하고 있는 미디어 퍼포먼스 창작자에게 미디어 퍼포먼스의 역사적 전개, 동시대적 흐름, 이론적 개념 및 논쟁에 대한 이해를 돕기 위한 참고서적으로서 본 도서가 길잡이 역할을 해줄 수 있을 것이다.