

송주원의 가상현실(Virtual Reality) 퍼포먼스

「20▲△(이십삼각삼각)」의 관객성 연구

- 자크 랑시에르(Jacques Rancière)의 해방된 관객 이론을 중심으로 -

박유니*

I. 서론

II. 자크 랑시에르의 해방된 관객

III. 자크 랑시에르의 관점에서 본
「20▲△(이십삼각삼각)」 관객

IV. 결론

참고문헌

Abstract

I. 서론

본 연구의 목적은 송주원의 가상현실(Virtual Reality)(이하 VR) 기술을 활용한 공연 「20▲△(이십삼각삼각)」(이하 「20▲△」)(2023)에서 나타나는 관객의 참여적 특성과 변화된 모습을 자크 랑시에르(Jacques Rancière)(이하 랑시에르)가 말한 ‘해방된 관객’이라는 개념을 통해 고찰해 보는 것이다.

공연에서 관객은 주로 무대 밖에 존재해 왔다. 특히 프로시니엄 무대가 만들어지고 원근법에 입각한 무대미술의 관습이 완성되면서부터 관객은 물리적으로 분리되어 한 발 떨어져서 공연을 관람하고 연출이 만들어 낸 이미지를 그대로 수용해야 하는 수동적인 역할을 담당했다(전새미, 2017, p. 26). 하지만 동시대 공연의 흐름 속에서 관객은 이전의 역할인 수용자, 해석자를 넘어 공연의 ‘생산자’의 위치까지 올라왔다(전윤경, 2020, p. 235). 최근에는 새로운 기술과 매체들이 공연 현장에 빠르게 흡수되며 그 현상이 가속화되고 있다. 그중 VR 기술을 활용한 공연에서 관객은 작품의 구성과 진행에 절대적 영향을 끼치는 요소가 되었다. 직접 VR 기기를 착용하고 움직이며 장면을 선택하고 감상해야 하기 때문이다. 이러한 현상에 대해 이은아(2021)는 가상현실을 필두로 한 기술적 이미지들의 출현은 이미지 자체에 대한 재규정뿐 아니라 이미지 구성에 적극적으로 참여하는 수용자, 관객에 대한 탐구가 필요함(이은아, 2021, p. 127)을, 이경미(2015)는 시공간을 넘어 경험할 수 있게 하는 매체들의 의미를 생성하고 확장하는 생산적 힘에 주목할 필요성(이경미, 2015, pp. 168-169)을 이야기하였다. 나아가 본 연구자는 무용 공연에서 VR 기술이 활용되며 작품의 형태가 변화하였고, 이로 인해 무용공연을 구성하는 사람들의 모습이 달라졌고 기존의 공연들과 달라진 점들을 새롭게 해석하며 그것의 의미를 찾아보는 시도가 필요하

* 성균관대학교 일반대학원 무용학과 박사과정, pyh_0109@hanmail.net

다고 생각되었다.

무용공연에서의 관객을 연구한 선행연구를 살펴보면, 1999년 백정희의 ‘관객의 유형과 우리나라 무용관객에 대한 고찰’과, 2008년 김현남의 ‘무용공연 관객의 몰입경험과 창조성(creativity)에 대한 연구’, 2022년 윤지현의 “무용 이후의 무용’ 읽기와 관객되기에 관한 연구’가 있다. 백정희(1999)는 공연에서 관객의 의의와 역할, 유형을 정리하고 당시 조사에서 공연자와 관객 모두가 관객의 역할과 중요성에 대한 인식이 결여되어 있었다는 점과 관습을 깨뜨리는 작품에 대한 관객의 거부감을 지적하였고(백정희, 1999, p. 195), 김현남(2008)은 관객의 몰입경험에서 드러나는 플로우라는 심리 상태와 사고과정으로서의 창조성의 촉진을 통해 관객의 고유한 창조적인 해석이 예술가에 의해 재수용되고, 작품의 의미가 재구성될 수 있는 쌍방향적이고 순환적인 선의의(bona fide) 커뮤니케이션이 가능하다는 것을(김현남, 2008, pp. 47-48), 윤지현(2022)은 동시대 무용의 한 경향인 ‘무용 이후의 무용’ 논의와 예술 실천의 확장을 위해 생산자는 물론 무용 이후의 무용 작업에 참여하고, 관련 예술 담론에 개입할 향유자, 곧 예술 소비자의 관심과 참여 확대를 이야기하였다(윤지현, 2022, p. 13). 선행연구의 사례를 살펴보면 작품의 중요 요소로 관객을 인식하고 그들의 특성에 대한 이해의 필요성에 대해 주목하고 있음을 알 수 있다. 이러한 점에서 본 연구는 동시대 새로운 기술을 활용한 작품으로써 VR을 활용한 무용작품에서 변화된 관객의 특성을 연구한다는 점에서 선행연구들과 그 중요성과 가치를 함께하고 있다.

VR을 활용한 무용작품을 연구한 선행연구를 살펴보면, 2019년 신경아의 ‘해외 VR 무용 콘텐츠 사례에 나타난 협업적 특성’과, 2021년 신채룡과 김형남의 ‘VR 콘텐츠를 활용한 무용작품 <세 개의 방> 창작과정 연구’, 2021년 이영란의 ‘최승희 무용 <장구춤> VR 콘텐츠 개발연구’가 있다. 신경아(2019)는 2016~2018년 사이 해외에서 발표된 VR 무용 콘텐츠 중에서 협업적 특성을 가장 두드러지게 보여준 사례들을 분석하여 창작과정에서 나타난 특성과 무용창작가의 역할에 관해 고찰(신경아, 2019, pp. 11-12)을, 신채룡과 김형남(2021)은 가상현실 콘텐츠를 활용한 연구자의 무용작품 <세 개의 방>의 기획부터 공연까지의 전 과정을 분석하여 무용창작의 새로운 방향성을 제시하는 것(신채룡, 김형남, 2021, p. 14)을, 이영란(2021)은 최승희의 ‘장구춤’을 VR 콘텐츠 제작(Prototype) 개발하여 무용 문화 자산확보 및 문화융성과 무용 교육 발전에 기여 하고자 함(이영란, 2021, p. 20)을 이야기하였다. 선행연구의 사례를 보면 아직 관객보다는 콘텐츠 개발에 초점이 맞추어져 있었다. 이러한 점에서 본 연구의 차별성은 작품에 참여하는 관객을 중심으로 연구한다는 점일 것이다. 본 연구는 변화된 관객의 모습에 주목하였고, VR 기술을 활용한 무용공연의 작품에서 관객이 어떻게 구성되고 관계 맺으며 어떠한 역할을 하고 있는지를 중점적으로 살펴보고자 한다.

본 연구는 2023년 2월 24일부터 26일까지 예술의전당 자유소극장에서 진행되었던 송주원의 작품 「20▲△」을 연구대상으로 한다. 이 작품을 선택한 이유는 그녀가 국립현대무용단에서 올린 공연이면서 동시에 VR 기술을 활용한 공연이었기 때문이다. 아직 국내에서 VR 기술을 활용한 무용작품이 많지 않다. 기술 및 기계 사용에 대한 다양한 환경적 요소들이 다 맞아떨어져야 가능한 조건인데, 국립단체라는 것이 많은 제작의 한계점을 넘을 수 있게 해주었다. 새로운 시도를 하고자 하는 무용단과 안무자의 만남, 비교적 충분한 전문인력과 제작비 등이 그러하다. 또한, 국립단체의 홍보와 마케팅을 통해 전회차 매진을 이루며 많은 관객이 경험할 수 있었으며 이를 통해 기사와 리뷰, 영상 등의 분석할 자료를 많이 찾아볼 수 있었던 점도 큰 이점이었다. 더불어 이 작품은 2021년 무용x기술 창작랩과 2022년 무용x기

술 융합 프로젝트로 관객과 처음 만나 관객과 평단의 호평을 동시에 받은 작품으로(국립현대무용단, 2023) 가상현실 기술을 활용한 무용공연의 분석예시로서 훌륭한 사례로 판단되었기 때문이다.

연구 방법으로는 문헌 연구와 영상자료 분석을 하였다. 먼저, 국립현대무용단의 사무실에 요청, 방문하여 열람한 공연 실황 영상과 무용단에서 운영하는 공식 사이트에 오픈된 영상, 팸플릿과 무용 웹진에 실린 공연 리뷰 등의 자료를 분석하여 전통적인 무용공연에서와 다르게 작품을 감상하는 변화된 관객의 모습을 찾아보았다. 다음으로는 ‘해방된 관객’이라는 개념을 통해 동시대 예술과 신체, 관객에 대한 새로운 논의를 펼친 프랑스 철학자 자크 랑시에르의 저서와 그와 관련한 연구자료들을 통해 「20▲△」 속 관객에 대하여 분석, 해석해보았다. 랑시에르는 포스트모던 이후 달라진 예술과 관객에 대해 새로운 시각을 제시해 주었다. 그는 나뉘진 공통적인 것과 배타적 몫들을 동시에 결정짓는 감각적 확실성의 체계, 감성의 분할을 통해 전제된 이분법적 경계를 해체하고자 하였다(Jacques Rancière, 2008, p. 13). 랑시에르와 같이 배우와 관객의 위치나 역할 분리에서 벗어나 관객의 능동성과 해방을 이야기한 이론가 페터 한트케(Peter Handke)와 리처드 셰크너(Richard Schechner) 등도 있다. 하지만 한트케는 관객과 배우의 위계질서를 없애기 위하여 배우와 관객이 계몽되어 단단한 자의식을 획득해야 한다(유봉근, 2018, pp. 55-56)는 점이 또 다른 교육자의 논리로서 작가와의 위계를 생성할 수 있다고 판단되었고, 셰크너는 연극의 구성 요소 중 관객을 가장 우위에 두며 공연 내에서 관객의 적극적인 참여와 개입을 강조하는 점(박성연, 2021, pp. 46-48)이 VR을 활용한 공연보다는 관객참여 기반의 실험연극과 같은 공연을 해석하는데 더욱 적합할 것으로 판단되었다. 이와 같은 이유로 VR을 활용한 공연에서 대립하는 개념들이 무너지고 해체되는 모습을 해석하고, 공연의 구성 요소의 위계를 나누지 않으며 지속해서 권력 구조를 재편하려는 정치성을 띠는 랑시에르의 사유가 유용할 것으로 판단되었다.

본 연구의 제한점은 연구자가 작품의 존재를 알고 연구의 필요성 및 목적을 가졌을 당시 「20▲△」이 재공연 예정이 없으며 이미 공연이 끝난 작품이었기에 연구자가 관객으로서 직접 작품에 참여하지 못하고 공연 실황 영상과 기사, 리뷰 등을 통해 관찰자의 시선으로 해석하여 관객 개인의 내적인 심리 변화 및 움직임의 동기 등 보다는 외적으로 보이는 움직임과 표정, 반응을 중점적으로, 그리고 이것을 바탕으로 한 추론을 통해 분석하였다는 점이다.

많은 동시대 무용공연이 기술을 활용한 새로운 형식의 작품을 개발하고 실험하고 있다. 하지만 아직 국내 무용공연에서 VR 기술을 활용한 공연을 경험한 관객과 무용인들은 많지 않다. 이와 같은 맥락에서 VR과 무용에 관한 연구 또한 이제 막 시작되었다고 볼 수 있다. 그러므로 본 연구는 최근에 국내에서 공연된 동시대의 새로운 기술이 적용된 무용작품을 분석하는 새로운 기록이라는 점, 변화된 작품에 의해 변화된 관객을 재해석하는 기록이라는 점, 앞으로 VR을 활용한 공연을 기획하고자 하는 이들에게 참고할 만한 사항을 줄 수 있는 연구가 될 것이라는 점 등의 의의가 있을 것이라 기대한다.

II. 자크 랑시에르의 해방된 관객

VR을 활용한 무용공연에서는 전통적인 무용공연에서와 달리 무대와 객석, 예술가와 관객, 능동성과 수동성과 같은 대립 항으로 전제되었던 개념들이 무너지고 해체되고 있다. 자크 랑시에르는 감성의 분

할을 통해 전제되어있는 이분법적 경계를 해체하고자 한 프랑스 철학자이다(이서현, 2018, p. 175). 본 연구자는 그가 재정의한 ‘정치’의 개념을 바탕으로 ‘해방’과 ‘불화’, ‘감각의 재분할’, ‘자유로운 놀이’ 등 그를 대표하는 개념들을 살펴보고, 이를 통해 VR을 활용한 무용공연과 관객을 새롭게 해석해볼 가능성을 찾아보고자 한다.

그는 우리가 ‘정치’로 알고 있는 ‘공동체로 결집하여 그들의 동의로 조직하는 것으로 이루어지며, 자리와 직무를 위계적으로 분배하는 것에 바탕을 두는 것(Jacques Rancière, 2013, p. 112)’의 ‘정치’는 그 어원에 따라 ‘치안’에 속한다고 한다. 그가 재정의한 ‘정치’는 ‘치안’의 대립 항이자 평등의 과정으로, 치안의 잘못을 드러내며 공동체 안의 구성원들을 구분하고 나누는 불평등한 질서를 깨뜨리고 거부하는 것(주형일, 2016, p. 54)이라고 하였다. 그는 우리가 정치적 실천을 통해 자신을 스스로 해방해간다고 이야기한다. 그가 말하는 ‘해방’이란 모든 인간이 자신을 지적 주체로 인식하는 것(Jacques Rancière, 2008, p. 72)이며, 행위하는 자와 보는 자를 나누는 경계를, 개인과 집단적 신체의 성원을 나누는 경계를 교란하는 것(Jacques Rancière, 2016, p. 32)이다. 랑시에르에게 해방은 사회적으로 규정된 보고 듣고 말하는 방식을 거부하고 새로운 감각 방식을 시도하는 것이기에 그에게 해방은 근본적으로 미적 해방을 의미한다. 이러한 랑시에르의 사유는 크게 해방의 전제로서 ‘불화’, 해방의 전략으로서 ‘감각의 재분할’, 해방의 전유로서 ‘자유로운 놀이’로 압축(임성민, 2019, p. 117)해 볼 수 있다.

‘불화’는 공동체의 삶 속에서 구성원 각각의 몫에 대한 분할이 불평등한 방식으로 이뤄질 때, 잘못된 계산이 드러났을 때 발생하는 것(주형일, 2016, p. 51)으로, 배분된 자격, 지위, 역할, 사-공간 등에 대하여 서로 다른 의견들이 뒤섞이며 생성하는 갈등과 대립을 의미한다(임성민, 2019, p. 64). 불화는 각자의 몫과 분할에 의문을 가지고, 배제되었던 사람들의 존재와 목소리가 들리게 하는 것이다. ‘감각의 재분할’은 감각적 확실성의 체계로서, 감각의 분할을 따라 분할된 공통적인 것과 배타적 몫들이 동시에 결정되는 것(Jacques Rancière, 2008, pp. 13-14)이다. 정치는 감각적인 것의 분할을 재구성하는 일로, 새로운 주체와 대상들을 공동체에 끌어들이 보이지 않던 것을 보이게(Jacques Rancière, 2008, p. 55) 만드는 것이다. 감각의 재분할을 통해 배정된 장소에 머물 것을 요구받던 신체를 이동시키거나 그 장소를 전혀 다른 용도로 변경하고, 소음으로만 들리던 것을 담론으로 들리게 할 수 있는 것이다(Jacques Rancière, 2015, p. 63). ‘자유로운 놀이’는 ‘사회적 유용성’, ‘재현의 완전함’과 같은 예술에 대한 기존 기준을 거부하며(주형일, 2016, p. 71) 개개인의 감각적 경험을 바탕으로 한 주체적인 기준과 해석을 통한 해방을 의미한다. 자유로운 놀이는 관객이 예술가의 의도와 작품에서 재현하고 있는 장면을 단순히 바라보는 것을 넘어서 자신만의 감각과 지각을 통한 자율적인 해석으로 유희하는 것이다.

동시대 예술작품들은 여러 장르가 혼합되어있는 경우가 많다. 랑시에르는 예술가들이 그 효과와 증폭을 피하지 말고 원인과 효과의 관계, 전제들의 세트를 의문시(Jacques Rancière, 2016, p. 34)해야 한다고 하였다. 그는 다원적 중심이 존재하는 공간에서는 실존을 재탐색할 수 있는 시간을 점유케 하는 주체를 나타나게 하고, 사회의 정상 상태에 뿌리를 두는 감성의 확실성이 폐지된 헤테로토피아(heterotopia)¹⁾에서는 일상적인 생활과 분리되는 상이한 공간에서 미적 경험을 하는 주체를 발견할 수

1) 미셸 푸코(Foucault, Michel)가 『말과 사물』에서 처음으로 언급한 것으로, 유토피아적 신화를 해체하는 ‘장소-언어적’ 전략으로 전복, 와해, 혼란, 무효 등의 수사에 근거한 부정적 또는 비판적 상상력의 소산(엄경희, 2019, p. 432)이라 할 수 있는 장소성의 개념이다. 랑시에르의 헤테로토피아적 사유는 삶의 구조화된 인식규범 바깥에서 다양한 이웃 관계들이 구성될 수 있는 이질적인 미적 경험을 가능케 하는 공간이라고 볼 수 있다(이서현, 2018, p. 178).

있다고 하였다(이서현, 2018, p. 177). 예술 공간 혹은 작품을 스스로 변용시키는 공간, 현실과 다른 불화의 무대로 보고 그곳에서 개개인은 모든 것을 재탐색하는 미적 경험을 해볼 수 있다는 것이다. 예술가는 작품을 통해 관객에게 같은 무언가를 요구하거나 전달하고자 해서는 안 된다. 작품 혹은 무대를 이질적인 퍼포먼스들이 서로 번역되는 새로운 평등의 장으로 보고, 우리가 아는 것과 알지 못하는 것을 연결하고, 자신의 능력을 펼치는 퍼포머인 동시에 이 능력이 새로운 맥락과 다른 관객 곁에서 무엇을 만들어 낼 수 있는지를 관찰하는 관객이 되어야 하는 것이다(Jacques Rancière, 2016, p. 35).

랑시에르는 자신의 저서 『해방된 관객 *Le spectateur émancipé*』(2008)을 통해 앞선 저서 『무지한 스승 *Le maître ignorant*』(1987)에서 이야기했던 스승과 무지한 자, 지식에 관한 논의를 동시대 예술로 가져와 작품과 관객에 관한 새로운 시사점을 주었다.

스승의 가르침을 그대로 수동적으로 받아들이는 것은 무지에서 벗어나는 길이 아니다. 무지한 자가 넘어야 하는 거리는 그가 이미 알고 있는 것에서 그가 아직 모르는 것으로 이어지는 길, 그가 나머지 것을 배웠던 것처럼 배울 수 있는 길, 그리고 그가 지식을 가진 자의 위치를 차지하기 위해서가 아니라 번역하는 기술을, 자신의 경험을 단어로 바꾸고 그 단어를 시험하는 기술을, 자신의 지적 모험을 타인이 사용할 수 있게 번역하는 기술을, 타인이 자신들의 고유한 모험을 번역하여 그에게 제시한 것을 역-번역하는 기술을 더 잘 실천하기 위해서 배울 수 있는 길이다(Jacques Rancière, 2016, p. 21).

이러한 맥락에서 관객이 인식과 행위를 하지 않고 보기만 하는 것은 작품을 만드는 극작가나 연출가가 의도한 것을 그대로 보고 같은 결론을 내리는 바보가 되는 것이다. 관객은 외양에 대한 관조가 아닌, 무지와 지식의 경계뿐만 아니라 모든 고정성과 위계를 폐지하며 공통 세계의 능동적 참여자로 존재해야 한다. 예술 공간 혹은 작품을 스스로 변용시키는 공간, 현실과 다른 불화의 무대로 보고 그곳에서 개개인은 모든 것을 재탐색하는 미적 경험을 해볼 수 있다는 것이다. 그렇기에 그의 예술적 시공간에서 관객은 자유롭게 유희하며, 전통적인 무용 예술에서 안무가가 한계 짓던 분할의 논리에서 해방된 자유를 가지고, 퍼포머이면서 동시에 해석가로서 다시 태어날 수 있는 것이다(김현남, 2021, p. 144).

그렇게 랑시에르는 예술에서 관객과 예술가 모두가 능동적으로 모험하고 해석하고 이야기하는 해방된 공동체가 되기를 주장한다. 이것은 사회적 위계와 권력 구조로부터 자신을 해방하는 힘이며 동시에 관객인 우리의 해방인 것이다.

III. 자크 랑시에르의 관점에서 본 「20▲△(이십삼각삼각)」 관객

송주원의 「20▲△」은 VR을 활용한 무용 작품이다. 2023년 2월 24일부터 26일까지 예술의전당 자유 소극장에서 진행되었으며 작품의 공연 시간은 약 1시간이었다. VR 기기 사용의 사정상 1회 관람객 수는 50명 정도로 제한되었다. 1층은 객석 없이 전체가 무대로 활용되었으며, 2층은 360° 돌아가는 의자가 준비되어 있었다. 작품은 라이브 공연과 VR을 활용한 부분이 혼합되어 있었다. 프로그램 북에 특별히 장이 나뉘어 설명되어있지는 않았지만, 시간의 흐름에 맞추고 이해의 편의상 크게 3개의 장으로, 1장은

VR을 사용하기 전, 2장은 VR을 사용하는 장면, 3장은 VR을 사용한 후로 나누어 분석하였다. 1장과 2장에서는 관객이 1층은 스탠딩으로, 2층은 의자에 착석해 관람하였고, 3장에서는 모두 1층에 모여 진행되었다(김채현, 2023). 안무가의 글에 나타난 작품의 내용은 다음과 같다.

〈20▲△〉은 고독한 사람들이 고립되지 않는 세상을 보여준다. 제목의 삼각은 고독한 개인을 상징한다. 검정 삼각과 투명 삼각 사이, 무용수와 관객이 검정과 투명, 평면과 입체가 교차하며 만드는 선택과 연결의 매트릭스를 오가는 이야기이다. 고독하고 고립된 한 사람이 오롯이 스스로 선택하고 연결하는 세계로 나아가는 삶을 무대 위 공간과 VR 가상의 공간으로 연결해 보여준다. (국립현대무용단, 2023, p.4).

분석에 앞서 원활한 이해를 돕기 위해 작품의 장면들을 요약하면 다음과 같다. 1장은 관객들이 서 있는 무대에 포그와 음악이 나오며 시작되었다. 무용수들이 한 명씩 공연장에 등장해 저마다 고립된 개인을 몸으로 표현하였다. 걷고 달리고 천천히 걷다가 멈추고 누군가는 고통스러워하다가 쓰러지는 움직임이 보인다. 무용수들은 점점 큰 원에서 작은 원을 그리며 달리고 관객들은 무대의 중앙으로 자연스럽게 모였다. 2장에서 관객은 VR 기기를 착용하고 영상을 감상한다. VR 영상의 전반부는 흰색 의상을 착용한 어느 무용수가 제주도 해안가의 거대한 화산암벽과 그 주변의 작은 웅덩이 같은 분화구 및 바닷가, 푸른 숲을 이동해 가며 자신만의 동작에 홀로 몰입하는 모습, 후반부는 부분적으로 하얀색 물감이 열게 덧칠해져 회화(繪畵) 같은 느낌이 가미된 원룸의 내부와 그곳에서 누군가의 그림자가 나타났다 사라지는 모습을(김채현, 2023) 볼 수 있게 구성되어 있었다. 관객의 움직임에 따라 보는 시점과 화각이 계속 변화한다. 어떤 곳은 아래에서 위를 바라보게, 어떤 곳은 가깝게, 어떤 곳은 멀리서 무용수들의 고독과 고립을 제삼자의 시선으로 바라보게 된다(개폴, 2023). 3장에서는 무용수들이 혼자, 듀엣으로, 군무로 다양하고 역동적인 춤을 춘다. 중간중간 관객을 잡아끌거나 관객들 사이를 오가며 함께 움직이도록 유도하고, 관객은 이끌려 반응하기도 하지만 무용수가 잡아끌기 전 스스로 움직여 이동하기도 한다. 마지막엔 관객과 무용수들이 모두 무대 중앙에 누워있고 조명이 내려오며 끝이 난다.

본 연구자는 위의 작품에서 전통적인 무용공연과 다른 다양한 모습을 발견할 수 있었으며, 이를 랑시에르가 제시한 해방과 해방된 관객의 개념을 통해 풍성하게 해석해 볼 수 있을 것으로 생각되었다. 분석한 내용을 랑시에르의 사유를 대표하는 세 가지 개념인 ‘불화’와 ‘감각의 재분할’, ‘자유로운 놀이’로 정리해 보았다.

1. 불화

‘불화’는 기존 질서에 의해 나누어져 있던 영역과 뒤편에 의문을 제기하고 배제되어 보이지 않았던 이들이 기존 질서, 뒤편을 차지한 이들과 공존하는 것이었다. 불화의 무대에서는 스스로를 변용시키면서 시공간을 새롭게 생성해 내는 주체가 나타난다(이서현, 2018, p. 178). 「20▲△」은 기존의 무용공연이 가지고 있는 다양한 분할 선들을 지워내며 전통적인 무용공연들과 다른 독특한 모습을 보여주었다.

먼저, 관객과 무용수가 무대에 공존하며 기존의 무대와 객석이라는 공간적 경계를 무너뜨리는 상황이 있었다. 이를 통해 관객은 편하게 앉아 앞을 바라보던 것과 다르게 어디를 봐야 할지, 어떻게 봐야 할

지, 혹 내가 이렇게 바라보는 것이 무용수가 춤을 추고 이동하는 데 불편하지는 않을지 등을 계속 눈치 보게 되었다. 하지만 이는 무용수들도 마찬가지였다. 이동하고자 하는 곳이나 계획된 동선 중에 관객이 존재하면 순간적으로 차 선택을 고민하여 움직였어야 했기 때문이다. 이러한 모습은 작품 전체에서 계속 찾아볼 수 있었으나 특히나 작품의 시작인 1장에서 그 어색한 모습이 도드라졌다. 작품의 시작 전, 무대 위에는 환한 조명 아래 포그가 깔리고 주뿔거리거나 팔짱을 끼고, 옆의 사람과 속닥거리는 등의 행동을 하는 관객들이 먼저 존재하며 작품의 시작을 기다리고 있었다. 이후 음악이 나오고 무용수가 천천히 등장하는데 등을 돌린 방향으로 서 있던 관객은 이를 뒤늦게 발견하는 모습을 찾아볼 수 있었다. 하나둘 무용수들이 등장하며 걷기, 눕기, 멈추기 등의 일상적 움직임을 하며 무표정을 보여준다. 관객들은 자연스럽게 무용수들을 피해 이동하며 가운데의 원으로 모이고, 반대편의 무용수들도 보기 위해 몸 방향 혹은 고개를 돌리곤 한다. 간혹 무용수들의 움직임에서 나오는 큰 소리나 음악에서의 효과음이 들리면 시선을 급하게 옮겨 살펴보며 경직되거나 두려워하는 모습이 보인다. 무용수들은 관객 사이를 침범하지 않고 자연스럽게 피하며 일정하지 않은 동선으로 배회한다. 뛰기, 느리게 움직이기, 멈추기, 바라보기(관객), 비인간처럼 걷기 등의 움직임이 보이며 무용수들이 멍치면 그곳으로 관객의 시선과 발걸음이 이동한다. 멈춰있는 무용수를 전시된 동상을 바라보듯 허리 숙여 관찰하는 관객도 보인다. 무대 위 관객은 객석과 의자가 없기에 서서 돌아다니며 무용수들을 관찰할 수밖에 없었고 그들의 움직임을 피하거나 관찰하기 위해 움직일 수밖에 없었다. 무용수들의 역동적인 춤과 이동이 시작되면 관객들이 조금씩 피해 주며 원의 형태를 띠거나 네 면의 벽 쪽을 향하기도 하였지만, 모두가 완전한 대형으로 존재하지 않았기에 무용수는 관객을 보고 의식하며 피해서 움직이고 약속된 동선을 따르지 못하며 방향 전환 혹은 돌아가는 것 같았다. 무대와 객석으로 나누어져 움직임과 관찰로 그 역할과 경계가 정해져 있던 관객과 무용수가 무대 위에 공존하며 서로 의식하고, 불편함을 느끼고, 움직임에 영향을 주고받으며 불화의 무대가 형성된 것이다.

다음으로, 무용수는 무대에 존재하지 않고, 무대 밖 객석과 무대 커튼 뒤 혹은 조명 부스 등으로 나누어져 마주칠 일이 없던 관객과 공연 도우미만이 무대에 올라가 있는 낮선 상황이 있었다. VR을 활용한 2장에서의 모습이였다. VR 감상을 위한 당연한 장면이었음에도 공연 도중, 작품의 진행을 위해 무용수가 아닌 서로에게 말을 건네고 바라보는 것은 매우 흔치 않은 낮선 상황이었고, 인원이 1대1 마크가 아니었기에 서로를 기다리거나 바라보는 시간은 매우 어색하게 흘렀다. 한 명씩 찾아가 VR 기기의 탈착과 사용법을 안내하고 있는 VR 도우미들과 항상 바라보던 대상인 무용수도 사라졌는데 기기를 착용하기 전까지 기다려야 해서 어색하게 고개를 두리번거리며 방향하는 관객들의 눈빛을 발견할 수 있었다. 전체 인원이 기기를 착용하는 데 약 4분 30초 정도의 짧지 않은 시간이 어색하게 흘렀다. 관객이 VR을 감상하는 중에도 VR 도우미들은 관객을 지속해서 관찰하였으며 안전을 위해 중간중간 일부 관객의 어깨를 조금 잡아 주었다. 예상치 못한 VR 도우미의 접촉에 놀란 관객은 순간 움직임을 멈추게 되었고 이로 인해 VR 몰입을 방해받기도 하였겠지만 안전한 방향으로 이동하며 잠시 주저했던 감상을 이어갔다. 공연 중에는 무대 밖에만 존재하던 이들이 무용수 없이 무대 위에 올랐고, 서로의 전면에 나서 작품을 진행하고 감상하는 데 영향을 주고받는 어색하고 낮선 장면이 연출된 것이다.

마지막으로, 2장에서 VR을 활용하며 감각 지각할 수 있는 서로 다른 사·공간의 공존이 있었다. VR 영상에서는 지난 어느 날의 제주도 해안가와 푸른 숲, 어느 원룸의 모습을 볼 수 있었다. 그리고 현실 속

관객은 2023년 2월의 아직 추운 겨울에 예술의전당 자유소극장 안에 있었다. 관객은 약 20분 동안 현실의 극장과 가상, 가상에서도 실제 공간과 실제 공간을 3D 스캔한 가상공간이 중첩된 가상현실 속 가상의 모습을 경험할 수 있었다. VR을 사용하며 관객은 낯설고 새로운 사·공간을 탐색할 수 있었으며 보지 않았던 것과 있고 있던 것들에 주목해 새롭게 감각 지각할 수 있게 된 것이다.

2. 감각의 재분할

‘감각의 재분할’은 자리와 신분, 사·공간 등 기존의 모든 감각적인 것의 분할 선과 지각 방식을 재설정하는 것이었다. 랑시에르가 사유하는 ‘미학’은 감각적 세계 안에 우리 몸이 기입되는 방식으로, 이는 몸이 세계를 느끼는 방식과 관계 맺고 있다(임성민, 2019, p. 69). 앞선 불화가 대립하는 것들이 공존하고 있는 순간이었다면 감각의 재분할은 이 순간들을 통하여 기존과는 다른 새로운 감각과 지각 방식이 생기는 것이다.

먼저, 관객과 무용수가 무대에 공존하며 생긴 불화의 무대에서 작품을 표현하고 감상하는 새로운 감각과 지각 방식을 발견할 수 있었다. 전통적인 무용공연에서 공연 중에는 무용수만이 움직일 수 있었으며 관객은 움직이지 않고 소리 내지 않는 것이 공연 관람의 기본 예의였다. 하지만 「20▲△」에서의 관객은 공연 중에 방해되지 않는 선에서의 소리를 내는 것과 움직일 수 있는 자유가 있었다. 무대 위 관객은 무용수들과 함께 조명과 포그 등 무대의 모든 변화를 느끼며 돌아다니고, 옆의 관객과 이야기를 나누고, 멈춰있는 무용수에게 가까이 가서 세밀하게 관찰하는 등의 움직임과 감상을 할 수 있었다. 2장의 후반부에는 VR이 끝나기 전 무용수들이 먼저 나와 관객들 사이사이에 자리를 잡고 조금씩 움직이거나 서 있다. 간혹 관객이 움직여 자신에게로 오면 부딪히지 않게 피해서 다시 자리를 잡는 모습도 보인다. 하지만 무용수들은 관객이 보지 않는다고 아예 쉬고 대기하고 있는 것이 아니라 움직이고 있다. 마치 작품 내용에서와같이 고독하고 고립된 인간들이 서로 보지 않고 느끼지 않아도 계속 그 자리에 있었음을 이야기하는 듯하다. 무용수와 VR 도우미, 관객이 동시에 무대에 존재하며 무용수는 관객을 바라보고 있지만, 관객은 무용수를 보지 못하고 그 존재를 알지 못하는 시간이 형성되었다. 3장에서는 무용수가 관객을 이끌며 함께 이동하고 움직임을 주고받기도 한다. 움직이는 관객이 있고 그것을 관찰하는 관객과 무용수가 있다. 공연에서 바라보는 대상이 무용수만이 아닌 다른 관객까지 확장되고 무용수가 관객을 바라보는 전복 또한 나타난 것이다. 이와 같은 과정을 통해 관객은 감상자이자 퍼포머로서 다양한 감각 지각 활동을 하게 되었다.

다음으로, VR 도우미와 관객이 무대에 공존하며 생긴 새로운 감각지각 방식이 있었다. 검은 옷과 검은 마스크를 맞춰 입은 VR 도우미들이 군대 행렬처럼 빠르게 줄을 맞추어 무대 양 끝 벽 쪽으로 등장하였다. 이 모습은 마치 약속된 움직임의 안무를 수행하는 것 같았으며 퍼포먼스로서 관객들이 받아들일 만해 보였다. 또한, 각자 관객을 찾아 1대1로 VR을 착용시켜 주며 관람 및 착용에 대해 안내를 해주었는데, 이는 VR 도우미들이 관객에게 움직임에 관한 안무 스코어(score)를 주는 것처럼 보이기도 하였다. 그리고 VR 도우미 중 한 명이 VR 감상 중 관객 사이를 돌아다니며 숲 향기가 나는 방향제 분무기를 뿌리기도 하였다(개풀, 2023). VR 도우미가 공연 중 무대 위에서 돌아다니며 실험효과를 위한 움직임을 수행하고 있는 것이다. 이처럼 공연 도우미가 무대 위에 등장하며 관찰의 대상이 되고, 감상방식을

조정하고, 감각지각에 영향력을 행사할 수 있는 새로운 캐릭터로 지각될 수 있다고 생각된다.

마지막으로, VR을 사용하며 다른 시공간을 감각지각 하는 새로운 형태가 나타났다. 2장에서 감각지각 할 수 있는 부분을 살펴보면 크게 현실에서의 극장과 VR 속 제주도와 어느 방으로 나누어 볼 수 있다. 그리고 VR 내에서도 실제와 가상의 공간이 있었다. 관객은 VR을 감상하며 다양하게 혹은 혼란스럽게 ‘감각의 재분할’ 기회를 얻어 가상과 현실, VR 내에서도 가상과 실제가 존재하며 서로 다른 시공간을 동시에 감각지각 하게 되는 것이다. 관객들은 짧은 시간 동안 전혀 다른 환경에 떨어져 주위를 관찰하고, 보던 것이 사라지고, 장면이 전환되고, 다시 현실로 소환되는 과정을 겪는다. 일부 관객은 각 시공간의 이질성이 작품을 해석하는데 연결점을 찾기 어려움으로 작용해 작품을 이해하는 데 불편함을 느꼈다고 한다(김채현, 2023). 하지만 본 연구자는 이 불편함 또한 안무자가 이곳이 아닌 장소, 지금이 아닌 시간, 현실에 없는 공간, 누군가 지나간 흔적 등을 발견하며 거기서 오는 허탈함과 공허함 외로움과 낯설 증, 작품의 주제인 고독과 고립을 느끼게 하기 위한 전략이었다고 생각한다. 관객은 영상에 집중하여 현실의 ‘지금 여기’를 잊다가도 다른 관객의 반응 소리나 VR 도우미의 터치, 기기 착용에서의 불편함을 느끼는 순간 순식간에 현실의 시공간으로 감각지각이 돌아오기도 할 것이다. 이처럼 관객은 전통적인 무용 공연에서 무용수의 공동 현존과 눈앞의 라이브 움직임 감상을 하던 감각 방식에서 벗어나 VR이라는 새로운 기술을 통해 현실 세계의 ‘지금 여기’와 동시에 또 다른 가상공간에서의 ‘지금 여기’의 다차원적 현존과 미적 체험을 경험할 수 있다. 이는 VR을 활용함으로써 가질 수 있는 가장 큰 특징으로, 관객은 능동적이고 개별적인 작품감상을 시공간을 초월하여 혹은 통합하여 감각 지각할 수 있게 되었다.

3. 자유로운 놀이

‘자유로운 놀이’는 ‘불화’의 상황에서 ‘감각의 재분할’을 통한 주체적, 자율적, 능동적인 경험과 해석을 하는 것이다. 랑시에르가 말하는 미적 경험의 자율성은 감상의 자유로, 관객은 창작자가 요구하는 특정 태도에 종속적으로 얽매이지 않고 스스로 새로운 관계를 구성하며 이전에 보지 못한 것을 찾아 진정한 ‘미적 해방’을 이룰 수 있어야 한다(임성민, 2019, p. 75).

먼저, 관객이 무용수들과 함께하는 ‘자유로운 놀이’가 있었다. 1장과 3장의 경우 무용수들이 관객에게 손을 내밀기도 하고 관객들 사이를 드나들며 춤을 추는 장면도 있었는데, 이때 관객은 고개를 숙이기도 하고 웃기도 하고 피하기도 하고 기꺼이 응해 천천히 같이 움직이기도 하였다. 무용수와 관객의 움직임은 3장에서 더 활발하였다. 무대 위에는 무용수들과 그보다 더 많은 관객 공존하고 있으며, 관객은 흠어져 내 주변에 있는 무용수들을 살펴본다. 무용수들은 관객과 조금씩 접촉하며 크게 세 개의 집단으로 관객을 나누어 무대 하수 뒤, 중간 상수 쪽, 앞 하수 쪽에 앉았다. 무대 가운데에서 자신들끼리 1명과 다수, 듀엣, 전체 군무 등의 다양한 구성으로 춤을 추다가도 관객에게 돌진하고 사이에 들어가서 접촉하며 반응을 주고받는다. VR을 빼고도 시선의 프레임 없는 360° 화각을 노린 듯 움직이는 무용수들을 바라보기 위해 관객은 사방을 바라본다. 3장의 마지막에는 무용수들이 하나둘씩 관객들의 손을 잡고 무대 가운데로 나와 바닥에 함께 눕는다. 처음의 관객은 무대에 눕기를 주저하지만 이내 다른 관객들이 와서 눕는 것을 보고 안심하며 조심스레 함께 눕는다. 마지막쯤 순서로 나오게 된 관객은 스스로 빈 자리를 찾아 눕기도 한다. 관객이 무용수들과 함께 무대 가운데에 누워 천장의 조명을 바라보고 있다. 천장의 조명이

천천히 내려오고 불이 꺼지며 작품은 끝이 난다. 관객은 무대 바닥에 누워 그 차가움과 조명의 눈부심, 옆에 있는 많은 타인, 존재는 알지만 교류하지 못하는 혹은 안 하는 고립과 고독을 직접 체험할 수 있었다(김민관, 2023). 이렇게 관객은 미리 설정된 상황 속에서도 자유롭게 스스로 관찰대상과 장면, 반응의 움직임 등을 선택하며 무용수뿐만 아니라 또 다른 관객을 감상하기도 하고 스스로 자신을 움직여 작품에 참여하기도 하였다. 자발적으로 적극적인 경험과 해석을 하며 감상자와 퍼포머의 경계에서 해방된 것이다.

다음으로, 관객이 VR을 감상하며 하는 ‘자유로운 놀이’를 찾아볼 수 있었다. 1층의 관객들은 정해진 규칙 없이 제자리에서 고개 돌리기부터 자리에 앉기, 돌아다니기, 손 뺏기 등의 움직임을 보이며 VR을 감상하였다. 이들 중 일부가 다른 관객 혹은 벽 쪽으로 가 부딪힐 듯하면 VR 도우미들이 살짝 어깨를 잡아 방향 전환을 시켜주었다. VR 내의 자신의 시점을 중심으로 인지하기에 현실 무대에서의 변화된 자신의 위치와 주변 상황을 알지 못하고 있기 때문이다. 2층의 관객들도 의자를 돌려가며 360°, 위아래를 돌려보며 감상하였다. 또한, 관객은 감상 과정에서 VR 내와 현실 무대 위에서 자유롭게 장면을 선택하였다. 일반적인 공연들이(마당놀이나 갤러리에서의 공연과 같이 사방에서 장소를 옮기며 바라볼 수 있는 공연들조차도) 같은 시간의 흐름을 가지고 공연을 볼 수 있는 것과 달리, VR의 사용으로 인하여 개별 관객이 무엇을 보았는지, 얼마나 보았는지, 보는 것의 순서가 어떠한지 본인을 제외한 모든 이들은 알 수 없었다. 어떠한 외부의 개입 없이 오로지 자신의 의지로 자유로운 선택을 하였다. 안무가가 일차적으로 안무한 영상을 관객 개개인이 재안무하고 감상한 것이다. 어떻게 재안무 되었는지는 안무자도 무용수도 알 수 없다. 다른 시공간을 유영하다 돌아온 그들은 똑같이 현실의 극장 내에 있지만, 눈앞에 잡힐 듯했던 모든 것이 사라지고 예상할 수 없는 다른 위치에서 발견되는 자신을 발견하고서는 그 무대와 자신, 존재에 대한 감각 등이 다르게 느껴졌을 것이다. 이렇게 VR을 사용함으로써 기존의 여러 분할과 경계를 무너뜨리고 자신만의 보기와 인식, 행동을 통해 다원적 중심이 존재하는 공간에서 실존을 재탐색하는 모습을 찾아볼 수 있었다.

IV. 결론

본 연구는 송주원의 「20▲△」에서 나타나는 관객의 참여적 특성과 변화된 관객의 모습을 자크 랑시에르가 말한 ‘해방된 관객’이라는 개념을 통해 살펴보고자 하였다.

랑시에르의 해방된 관객이란 소극적인 감상자가 아닌 적극적인 참여자로서의 관객으로, 전통적인 무용 예술에서 안무가가 보고 듣는 등의 감상방식을 한계 짓던 분할의 논리에서 해방된 자유(김현남, 2021, p. 144)를 지닌 관객이다. 이들은 사회적, 역사적으로 분류되어 있던 모든 경계를 의심하고 깨뜨려 재구성하여 능동적으로 해석한다. 스스로 보는 것과 행하는 것을 선택하고 해석하고 움직이는 것이다.

송주원의 「20▲△」에서의 관객은 무용수와 같은 공간, 같은 조명, 같은 음악, 무대효과 안에서 무용수와 영향력과 움직임을 주고받으며 함께 움직였다. 때론 무용수뿐만 아니라 아닌 다른 관객이나 VR 공연 도우미를 관찰하고 영향을 주고받으며 새로운 개별적 움직임을 만들어 내기도 하였다. 특히 VR을 사용하는 장에서는 무용수가 아닌 공연 도우미와 관객만이 무대 위에 존재했으며, 관객은 스스로 감상할

장면을 선택, 탐색, 해석, 움직임은 하면서 안무가와 퍼포머의 역할까지 하는 것으로 보였다.

본 연구자는 관객의 변화된 감상방식을 해방된 관객이 되기 위한 랑시에르의 기본 사유개념인 ‘불화’와 ‘감각의 재분할’, ‘자유로운 놀이’로 분석하였다. 먼저, ‘불화’는 무용수와 관객의 공존, 공연 도우미가 무대 위에 공존, 서로 다른 사공간의 공존을 통해 기존의 무대와 객석, 공동 현존과 라이브 움직임 등의 경계와 루틴을 무너뜨리는 모습이었다. 이는 감상자와 퍼포머의 분할의 논리에서 해방되어 관객과 무용수, VR 도우미, 또 다른 관객이 모두 무대에서 움직이고 영향을 주고받으며 행위를 하고 현재, 현실의 극장만이 아닌 다른 사공간까지 감상할 수 있게 하는 전제가 되었다. 다음으로, ‘감각의 재분할’은 관객이 무용수와 또 다른 관객을, 무용수가 관객을 관찰하고 움직임에 영향을 주고받는 새로운 감각지각 방식, VR 도우미의 등 퇴장을 바라보고 그의 설명에 따라 기기를 착용하고 규칙에 맞게 움직이고 감상하고 제재받는 새로운 감각지각 방식, 서로 다른 사공간을 유영하며 현실과 가상, 가상에서도 실제와 가상을 유영하는 새로운 감각지각 방식이 나타났다. 이는 기존의 무용공연들에서 볼 수 없었던 새로운 감상과 참여의 감각지각방식으로서, 자율적으로 작품을 해석하고 경험하는데 필요한 전략이 되었다. 마지막으로 ‘자유로운 놀이’는 관객이 스스로 보고자 하는 것을 찾아서 움직이고 무용수와 함께 혹은 따라서 이동하며 퍼포먼스를 수행하는 모습과 VR을 감상하며 보고자 하는 장면의 순서와 길이, 세밀함 등의 사항을 스스로 선택하고 움직이는 모습을 통해 살펴볼 수 있었다. 이는 가상공간과 현실 공간 사이에서 현존을 인지하고 자기 의지로 탐험하며 재안무하는 미적 체험을 경험하는 해방을 전유한 모습으로 볼 수 있었다.

본 연구는 VR 기술을 활용한 공연에서 관객의 변화된 표현방식과 구성방식, 존재 방식을 읽을 수 있는 새로운 시각과 시도이다. 랑시에르의 이론을 통해 단순히 ‘뭔가 다르네’로 끝나거나 간과하고 지나갈 수 있는 동시대 기술을 활용한 공연에서의 관객 변화에 대한 미학적 논의와 해석을 할 수 있게 되었다. 대립하는 항들의 역전 혹은 안무와 안무가의 종말이 아닌 다양한 가능성과 새로운 표현방식, 경험방식, 해석방식의 탄생으로, 개별 주체의 새로운 자기 발언으로, 무언가에 종속되지 않은 완전하고 자유로운 인간이 되고자 하는 정치적 행동으로 해석할 수 있게 된 것이다. 그리고 이것은 단순히 기술의 발전 때문만이 아닌 동시대 우리의 사고방식의 변화이며 그것이 변화된 형태의 작품으로 표현된 것이라고 생각한다.

본 연구의 내용을 통해 VR을 활용한 무용작품이 가질 수 있는 점 몇 가지를 찾아볼 수 있었다. 첫째, 안무자가 일방적으로 안무와 내용을 주입하지 않으며 작품이 존재할 수 있다. 둘째, 무용수와 관객, 관객과 관객, 관객과 공연 도우미 등이 무대 위에 공존하며 영향을 주고받을 수 있다. 셋째, 관객이 행위자이자 감상자로서 능동적으로 작품에 참여할 수 있다. 넷째, VR 도우미와 VR 감상으로 인해 생겨나는 새로운 움직임이 나타날 수 있다. 다섯째, 관객이 가상과 현실을 넘나들며 새로운 방식으로 현존을 감각지각하고 스스로 원하는 장면을 재구성하는 재안무의 필연성을 발견할 수 있다.

위의 다섯 가지는 VR을 활용함으로써 생길 수 있는 가능성이지 해방된 관객이 되기 위한 필요충분 조건은 아니다. 그리고 「20▲△」을 포함해 이 작품과 같이 VR을 활용한다고 해서 모든 관객이 해방된 관객이라 말하기는 힘들다. 안무가는 해방의 가능성을 작품에 넣어주는 것이지 해방의 전유는 전적으로 관객 개개인의 몫이다. 단순한 능동과 수동의 움직임이라는 이분법적 전복이 아닌 개별적인 경험과 지적 모험을 통한 능동적 해석가가 되는 것으로, 이는 추구해야 할 목표이기 이전에 전제되어야 할 정치적

원칙이다.

미디어 철학자 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)은 미디어가 인간 감각 기관의 확장이며, 인식 능력과 관점의 확장을 통해 사회를 변화시킬 수 있는 요인이기에 도구에 대한 이해를 통해 인간을 이해할 수 있다고 보았다(한석진, 2022, pp. 122-123). VR, 인터랙션, 웹아트 등 기술과 기술을 활용한 공연들은 계속해서 발달하고 변화하고 있다. 새로운 형태의 작품들을 어떻게 이해하고 만들고 감상할 것인지 안무가는 연구자처럼 고민해보아야 할 것이다. 분할 선을 그어놓고 단순히 기술나열, 기술 시연을 하는 주입식 작품을 만들지 않기 위해서 말이다.

국립현대무용단에서 「20▲△」의 리서치 및 아카이빙을 담당했던 김보경은 이번 작품을 제작하며 전례가 없는 작업을 한다는 것이 가장 흥미로운 점이자 어려운 점이었다고 하였다(국립현대무용단, 2023, 1분 35초-1분 42초). 아직 국내외에서 VR을 활용한 무용작품은 매우 적다. 기술적, 경제적 요인도 있지만 이를 연구하고 경험한 사례가 적기에 예술가들이 잘 몰라 도전하기 어려운 대상이기 때문이다. 그러한 점에서 본 연구가 실제 공연사례로 현장에서 일어난 현상을 분석한 것이기에 VR을 활용한 무용작품을 제작하려는 예술가들에게 참고할만한 내용이 되리라 생각한다. 그리고 VR을 활용한 무용작품, 작품에 함께하는 관객으로서 변화된 관객의 특성을 고려한 작품이 더 많이 제작되기를 기대한다. 더불어 동시대 작품을 풍성하게 향유할 수 있도록 다양한 변화를 포착하고 그 미학적 가치를 찾아주는 또 다른 해석과 연구가 활발해지기를 바란다. 이는 동시대에 기술과 함께 살아가고 있는 우리에게 관한 해석이며 자신에 관한 관심의 표현일 것이다.

■ 참고문헌

- 주형일(2016). **자크 랑시에르와 해방된 주체**. 커뮤니케이션북스.
- 한석진(2022). **디지털 퍼포먼스 미학**. 도서출판 연극과 인간.
- Jacques Rancière(2008). **감성의 분할-미학과 정치** (오윤성 역). 도서출판 b. (원저출판 2000).
- Jacques Rancière(2008). **무지한 스승: 지적 해방에 대한 다섯 가지 교훈** (양창렬 역). 궁리. (원저출판 1987).
- Jacques Rancière(2008). **미학 안의 불편함** (주형일 역). 인간사랑. (원저출판 2004).
- Jacques Rancière(2013). **정치적인 것의 가장자리에서** (양창렬 역). 도서출판 길. (원저출판 1998).
- Jacques Rancière(2015). **불화: 정치와 철학** (진태원 역). 도서출판 길. (원저출판 1995).
- Jacques Rancière(2016). **해방된 관객** (양창렬 역). 현실문화연구. (원저출판 2008).
- 김현남(2008). 무용공연 관객의 몰입경험과 창조성(creativity)에 대한 연구. **무용예술학연구**, 25, 33-51.
- 김현남(2021). 알렉산더 에크만의「놀이 Play」에 나타난 랑시에르의 미학적 사유. **스포츠사이언스**, 39(2), 141-149.
- 박성연(2021). **수용미학적 관점으로 본 현대 연극의 ‘관객성’ 연구: 리처드 셰크너의 수행적 관객을 중심으로**. 박사학위논문. 세종대학교 대학원.
- 백정희(1999). 관객의 유형과 우리나라 무용관객에 대한 고찰. **대한무용학회논문집**, 26, 185-198.
- 신경아(2019). 해외 VR 무용콘텐츠 사례에 나타난 협업적 특성. **우리춤과 과학기술**, 45, 9-32.
- 신채룡, 김형남(2021). VR 콘텐츠를 활용한 무용작품 〈세 개의 방〉 창작과정 연구. **한국무용학회지**, 21(2), 1-16. <<http://dx.doi.org/10.26743/kaod.2021.21.2.001>>.
- 엄경희(2019). 헤테로토피아(heterotopia)의 장소성에 대한 시학적(詩學的) 탐구. **국어국문학**, 186, 399-440. <<https://doi.org/10.31889/kll.2019.03.186.399>>.
- 유봉근(2018). 기술미디어 시대의 공연예술과 관객의 도전-포스트드라마 연극에서 배우와 관객의 지위와 역할을 중심으로. **브레히트와 현대연극**, 38, 49-64.
- 윤지현(2022). ‘무용 이후의 무용’ 읽기와 관객되기에 관한 연구. **무용예술학연구**, 86(2), 1-16. <<https://doi.org/10.16877/kjds.86.2.202206.1>>.
- 이경미(2015). 인터미디어 시노그래피 공간, 라이브니스, 현존에 대한 담론의 재구성. **드라마연구**, 47, 133-173.
- 이영란(2021). 최승희 무용 〈장구춤〉 VR 콘텐츠 개발연구. **우리춤과 과학기술**, 54, 9-24. <<https://doi.org/10.52892/RIKD.2021.54.1>>.
- 이은아(2021). 가상현실 예술 공간과 관객 몸의 혼종적 분산적 성격에 대한 연구. **美學**, 87(3), 127-156. <<https://doi.org/10.52720/MIHAK87.3.4>>.
- 이서현(2018). Lloyd Newson의 《삶의 대가》에 나타난 헤테로토피아적 양상 연구: 자크 랑시에르의 신체 사유를 중심으로. **한국무용교육학회지**, 29(4), 171-195.
- 임성민(2019). 한국 포스트드라마 연극에서 관객의 ‘탈위계화’: 랑시에르의 ‘해방’ 논의를 중심으로.

박사학위논문. 성균관대학교 대학원.

전새미(2017). ‘포스트드라마 연극’에서 관객의 역할 고찰. **공연예술연구**, 4, 21-40.

전윤경(2020). 동시대극의 관객역할 연구 -펀치드링크 극단의 〈슬립 노 모어〉를 중심으로. **공연문
화연구**, 40, 223-268.

개플(2023. 02. 26.). “[공연]국립현대무용단의 화제작 | 이십삼각삼각 후기”. **잡동사니 창고**. <<https://m.blog.naver.com/apple774/223028146405>, 2023. 09. 09.>.

국립현대무용단(2023). “〈20▲△〉공연프로그램”. **국립현대무용단 홈페이지**. <<https://www.kncdc.kr/ko/performance/detail?boardMasterSeq=1&boardSeq=1694&pgm=info>, 2023. 06. 02.>.

국립현대무용단(2023). “공연안내”. **국립현대무용단 홈페이지**. <<https://www.kncdc.kr/ko/performance/detail?boardMasterSeq=1&boardSeq=1694&pgm=info>, 2023. 06. 02.>.

국립현대무용단(2023). “VR을 통해 오가는 가상과 무대 위의 경계, 20▲△(이십삼각삼각) 창작진 인터뷰”. **국립현대무용단 유튜브 공식 채널**. <<https://youtu.be/mUVwHesq6MI>, 2023. 06. 02.>.

김민관(2023. 05. 31.). “국립현대무용단(송주원 안무), 〈20▲△(이십삼각삼각)〉:고립으로서의 매체”. **아트신**. <<https://artscene.tistory.com/1899?category=307938>, 2023. 09. 09.>.

김채현(2023. 05.). “국립현대무용단 〈이십삼각삼각〉 VR의 강점을 내비치는 형상화 있어야”. **춤웹진**. <http://koreadance.kr/board/board_view.php?view_id=583&board_name=review&page=, 2023. 06. 02.>.

논문투고일 2023. 08. 10.

심사일 2023. 08. 19.

심사완료일 2023. 09. 06.

A Study on the Audience of Joo-Won Song's Virtual Reality Performance 「20▲△ (Twenty Triangle Triangle)」

– Focused on Jacques Rancière's Emancipated Spectator Theory –

Park, YouNa

Ph.D. in Dance, Sungkyunkwan University

The purpose of this study is to examine the changes in the audience's participatory characteristics in Song Joo-won's performance using virtual reality technology, 「20▲△」(2023), in response to the concept of 'emancipated spectator' as mentioned by Jacques Rancière.

As a result, on the unfamiliar and uncomfortable stage of 'discord' where dancers, audience, performance assistants, and different times and spaces coexist, a process of 're-division of senses' was discovered. In addition, a new way of sensory perception of appreciating work emerged, and the audience was able to experience new ways of appreciating work. I was able to discover the form of 'free play' that explores the work, recognizes its presence, and re-choreographs it.

In this way, we were able to find the possibility of the emancipated spectator becoming an active interpreter, liberated through individual experience and intellectual adventure in a dance performance using VR.

Keywords: Dance(무용), Twenty Triangle Triangle(이십삼각삼각), Jacques Rancière(자크 랑시에르), Emancipated spectator(해방된 관객), Virtual reality(가상현실)