

수행적 관객 참여를 통한 ‘이머시브 거리극’의 가능성 탐구

박진덕*

I. 서론

II. 거리극의 신체적 공동현존을 통한 관객의 개입

III. 이머시브 거리극

IV. 결론

참고문헌

Abstract

I. 서론

프로시니엄 무대가 아닌 공공의 장소에서 관객과 공연자가 만나는 거리예술에서는 전형적인 극장무 대와는 다른 가치로서 공연의 의미를 찾게 된다. 경계없이 관객을 마주하고, 관객과 어우러지고, 관객이 행위자가 되는 거리예술은 어쩌면 포스트드라마극에서 드러나는 이머시브(Immersive) 공연의 특성과 유사한 점이 많다는 생각으로 이 연구는 시작되었다. 지난 몇 년간의 거리예술 사례와 선행연구들을 조사하였을 때 흥미로웠던 점은 꾸준히 관객과의 소통과 개입이 중요하게 거론되고 있음이다. 이러한 거리극의 논의점은 관객 몰입형인 이머시브 공연과 공통적인 지점에 맞닿아 있다고 생각되었다. 이머시브 공연은 프로시니엄 무대의 형태에서 이뤄지는 공연이 아닌 관객이 자유롭게 자신의 동선을 선택하여 이동하며 관람하는 공연으로, 공연장 내 곳곳에서 퍼포머들의 공연이 일어나고 있으며, 관객이 선택한 동선에 따라 각자 다른 자신만의 스토리를 경험하게 되는 것이다. 이 논문에서는 현 거리극의 사례에서 보여주는 관객 개입 방식이 아직 이머시브 공연의 완성이라고는 할 수 없지만 이머시브 방식의 관객 개입과 같은 방향성을 띄고 있음을 주장한다. 많은 거리극의 사례 중에 놀 플러스의 작업이 이머시브형 공연과 밀접한 연관성을 띄고 있다고 판단되어 거리극 작업을 중심으로 활동하는 흥미로운 단체 놀 플러스의 작업들을 사례로 조사하였다.

놀 플러스의 시작은 창작집단 노니¹⁾의 연희 유닛으로 시작되었으며, 현재는 창작집단 노니로부터 독립적인 단체로 분리되어 전통 연희적인 요소를 가지고 ‘소리’와 ‘만남’이라는 것에 중점을 두고 다양한 방식으로 관객과 만나기 위해 융복합 공연 및 다원적인 작품을 만들어내는 단체이다.²⁾ 대표작으로는 코

* 한양대학교 에리카 무용예술학과 조교수, jinduks@hanyang.ac.kr

1) 창작집단 노니는 2005년 「꼭두」라는 작업을 시작으로 본격적으로는 2006년부터 활동이 시작되었다. 야외극인 거리극 뿐만 아니라 실내공연작업 역시 꾸준히 이어가며 음악, 전통연희, 미술의 세 영역과 함께 새로운 방식으로 관객을 만나기 위한 다양한 시도를 하고 있는 단체이다.

2) 미상(2022.11), ‘2022년 청춘마이크 인천권 예술인 인터뷰 - 전통연희와 동시대라는 씨줄과 날줄을 새롭게 엮어가는 창작연희단체 놀플러스’, <https://blog.naver.com/1002525/222925314631, 2023. 09. 19.>.

로나로 인해 직접 관객을 만나지 못하고 영상으로 제작된 「연희경」(2021), 그리고 이 논문에서 가장 중요하게 다뤄질 연희괴담의 시리즈들 「연희괴담: 사자」(2020), 「연희괴담」(2021), 「연희괴담 제3장 입정동」(2021), 또한 사물놀이와 전래놀이가 합쳐진 신개념 판굿인 「놀 플레이」(2023)가 있다. 놀 플러스의 다수 작품 중에 2020년과 2021년 시연된 세 가지의 다른 연희괴담 시리즈가 특히 이머시브 공연과 유사한 특성이 많이 드러나기에 이 세 작품을 중심으로 분석하고자 한다.

관객과의 적극적인 관계를 실험하는 이머시브 공연과 거리극을 논리적으로 연결시키기 위한 이론적 근거로서 에리카 피셔 리히테(Erika Fischer-Lichte)의 수행성 개념인 ‘매체성’을 활용한다. 리히테의 수행성 개념은 포스트드라마극에서 다른 방식으로의 관객과 퍼포머의 관계를 논의하는데 있어 중요하게 거론되고 있으며, 이 논문에서는 관객과 공연자의 거리에 대한 그리고 공동 신체적 현존으로서의 ‘매체성’을 통해 이머시브 거리극의 가능성 탐구를 타당성 있게 논의하고자 한다.

거리예술에 관한 선행연구에서는 축제의 정책 및 현황에 대한 다양한 연구를 찾을 수 있었다. 프랑스를 포함한 해외 사례를 중심으로 분석하여 국내 거리축제의 정책에 관한 개선점에 관한 연구로는 원혜원(2014), 거리극에 참여하는 단체의 분석을 통한 국내 거리축제 실태조사에 관한 연구는 박지원(2014)과 이윤주(2019)로 조사되었다. 이렇듯 선행연구는 거리축제에 참여한 국내 단체의 전반적인 특성이나 운영에 관한 연구, 해외 사례에 관한 연구들로 이루어져있다. 이 논문에 밀접한 선행연구로서는 거리극에서의 관객과의 소통이 중요시되어 능동적인 방식으로 관객을 만나는 요인들에 관련한 연구(심현주, 2018)를 찾을 수 있었다. 심현주의 논문에서처럼 거리극에서 관객의 소통이 중요함은 이미 논의되었으나, 아직 관객을 더욱 적극적으로 개입시키는 방식으로서의 거리극의 특성을 관객 몰입형인 포스트드라마극의 이머시브 형태와 연관지어 동시대적 개념인 수행성 이론을 기반으로 연구한 선행 연구에 관해서는 미비한 것으로 조사된다. 그럼으로 이 논문은 동시대 예술의 특징인 리히테의 ‘매체성’ 근거를 통해 거리극과 이머시브 공연의 관계를 탐구하고, ‘이머시브 거리극’으로서의 거리예술의 동시대적 발전 가능성에 대해 논의하는데 의의가 있다.

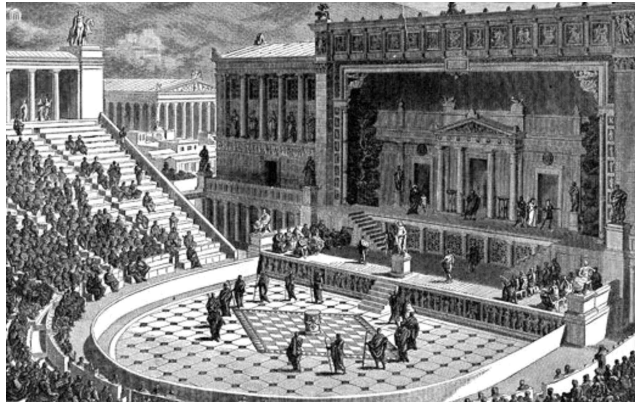
II. 거리극의 신체적 공동현존을 통한 관객의 개입

1. 거리극의 탄생과 시대적 흐름

“거리극축제는 거리, 광장, 공원 등과 같은 공공장소에서 행해지는 모든 예술장르가 모여 만들어진 축제를 의미하며 거리예술을 행하는 모든 예술가들이 주축이 되어 관객과 소통하는 장이다”(박지원, 2014, p. 21). 위 인용문에서 설명하듯 거리예술 또는 거리극은 야외거리에서 일어나는 공연으로서 공연예술 전문가가 아니라라도 누구나 어떤 형태의 공연인지 쉽게 떠올릴 수 있을 것이다. 그러나 거리극에 대한 이해를 돕기 위해 먼저 거리극의 역사적 배경과 정의에 대해 설명하고자한다. 위 인용문에서 언급된 ‘관객과 소통하는 장’이라는 것은 이 논문의 전반적인 글에서 계속 중요하게 다뤄질 것이다.

거리극의 역사적 근원을 논의할 때 고대 그리스 시대가 언급된다(이윤주, 2019, p.24). 고대 그리스의 연극은 실내 극장이 아닌 야외에서 행해졌다. 만약 야외극이라는 이유로 거리극의 시초가 고대

그리스의 연극이라면 맞지 않는 해석일 것이다. 야외극과 거리극은 같은 용어로 해석될 수 없다(박지원, 2014, pp. 12-13). 지붕이 없는 프로시니엄 형태의 야외극장에서 상연되는 공연을 야외극이라 이해할 수 있을 것이다. 야외극에서는 관객과 공연자의 경계를 여전히 유지하고 있다. 반면 거리극은 같은 야외이긴 하나 무대 세트의 형태를 갖추고 있지 않은 공공의 장소에서 행해지는데 야외극과 명백히 구분이 된다. 그러나 고



〈그림 1〉 고대그리스 연극 루럴 디오니시아(Rural Dionysia)³⁾

대 그리스 시대의 축제의 개막을 알리는 놀이패의 퍼레이드와 공연들의 경우라면 고대 그리스 시대가 거리극의 최초라 할 수 있을 것이라고 논의되고 있다(이화원, 2007, p.220).

고대 그리스시대의 퍼레이드 형태가 거리극의 최초라고 이해되지만, 프랑스 68운동이 대부분의 선행 연구에서 거리예술의 중요한 시대로 다뤄지고 있다. 68운동은 1968년 프랑스 학생들에 의해 일어난 반체제 운동으로 보수적 가치에 반대하며 진보적 가치를 위한 시민들의 운동이다. 이 운동은 정치적인 것 뿐만 아니라 예술에도 영향을 미쳐 현실에서 벗어난 예술보다는 현실과 연관된 예술에 관심과 중요성을 표하며 거리에 예술축제처럼 일반인도 쉽게 접할 수 있는 형태의 예술이 성행하게 되었다. 프랑스에서는 이 시기를 거리극의 1세대로 보고 있다(심현주, 2018, p. 18). 유럽에서는 프랑스를 시작으로 영국, 스페인 등 유럽 전역에서 거리축제는 더욱 활발하고 다양하게 발전하였다.



〈그림 2〉 프랑스 68운동⁴⁾

한국 역시 1970년대 민주화 운동의 영향으로 마당극 등의 예술 민주화 운동이 일어났다. 이것은 표현의 자유를 외치고 관객과 소통을 위한 광장 문화가 발전하고 있음이었다. 1970년대에 급진적으로 지역축제는 발전하기 시작하고, 이후 1990년 지방자치제가 시행되고 문화의 가치가 상승되면서 지역문화가 더욱 발전하고 거리극, 거리예술축제가 2000년에 예술가의 소통의 장, 해외 예술가와의 교류 등으로 급부상하게 된다. 1990년대의 탈극장화, 공간의 실험성과 다양성을 추구하는 포스트모더니즘의 영향 역시 이러한 움직임이 가속화 되는데 영향을 미쳤다고 주장한다(박지원, 2014, p. 26).

3) 최용훈(2022.11), '그리스의 연극 축제들', <<https://brunch.co.kr/@yhchoi90rw/822>, 2023. 08. 15.>.

4) 최윤필(2018.05), '[기억할 오늘] 68혁명(5.3)', <<https://m.hankookilbo.com/News/Read/201805030493499647>, 2023. 08. 15.>.

한국의 거리예술축제 역사는 2003년 하이서울페스티벌을 시작으로 한 서울거리예술축제가 중추 역할을 하면서 각 지역에서 다양한 축제들이 성행하게 된다. 2002년 월드컵의 열정적인 시민들의 자발적인 거리 응원에 영감을 받아 1994년부터 열린 ‘시민의 날’이 ‘하이서울페스티벌’로 변경되어 개최되었다. 이후 2016년 행사명을 ‘서울거리예술축제’로 변경하였으며, 현재 고양호수예술축제와 안산국제거리축제 그리고 비아페스티벌과 더불어 한국의 대표적인 거리축제로 자리 잡았다. 서울거리축제의 행사는 관람형 공연을 포함하여 관객참여형, 관객이동형 등 다양한 방식으로의 관객이 즐길 수 있는 내용으로 구성되어 있다.



〈그림 3〉 2022년 서울거리예술축제⁵⁾

서울거리예술축제 외 경기도 지역의 축제 중 고양호수예술축제는 2008년 시작되었으며 호수공원 일대에서 진행되어, 호수라는 자연 환경을 활용한 국내 및 해외 작품들이 선정된다는 점이 특징이다. 2005년 시작된 안산국제거리축제⁶⁾는 거리와 광장을 무대삼아 시민의 삶과 이야기를 풀어내며 경기도 안산의 거리를 활성화 시키고자 하는 취지에서 시작된 거리예술축제이다. 같은해인 2005년에 비아페스티벌이 시작되었으며 이 축제는 2001년 창단된 경계없는 예술센터⁷⁾의 주최 아래 진행되는 거리예술 축제이다. 경계없는 예술센터는 거리극을 통하여 극장의 경계를 넘어 공공장소로 찾아가 시민들이

5) 서울거리예술축제 홈페이지, ‘SSAF 2022 공식 하이라이트’, <<http://www.ssaf.or.kr/master/master/43>, 2023. 08. 15.>.

6) 서울거리예술축제 홈페이지, <<http://www.ansanfest.com/>, 2023. 08. 15.>.

7) 경계없는 예술센터 홈페이지, <<https://www.casf.or.kr/ere>, 2023. 08. 15.>.

함께 어우러질 수 있는 영역으로 예술을 확장하고자 한다. 이는 새로운 미적 감각을 향유하고 사회계층간의 공간의 벽을 허물 수 있음에 가치를 둔다.

거리예술축제를 개최하는 일 외에도 현재 국내에서는 다양한 거리극 관련 활동이 실행되고 있다. 그 중심에는 한국거리예술센터⁸⁾가 큰 역할을 하고 있다. 한국거리예술센터는 2007년에 한국거리극 연구소라는 명칭으로 시작되었으나 현재는 수정된 이름으로 거리예술국제교류 세미나, 정기총회를 비롯하여 거리예술마켓까지 다양한 방식으로 거리예술을 도모하고 거리극 예술가들의 소통과 교류를 지원하고 있다. 한국거리예술센터 외에도 ‘거리예술로’⁹⁾라는 거리예술정보공유플랫폼이 한국 거리극의 관련 활동으로서 운영되고 있다. 거리예술가들의 활동 기록지, 리뷰 기사, 결과 자료집 등의 다양한 방식의 아카이브를 대중이 접근할 수 있는 온라인 아카이브 플랫폼이다. 2004년 하이서울페스티벌을 시작으로 다른 지역으로의 확산, 콘텐츠의 다양화 등 거리극을 접하는 방식의 다양함으로 지난 20년간 국내의 거리극은 확산되어 왔다.

2. 거리극에서의 관객과의 ‘거리’

거리극은 공간적 측면으로서는 거리에서 행해지는 예술이라는 의미일 것이다. 그러나 이 ‘거리’의 의미는 단순히 물리적 공간으로서 일컫는 거리만 내포하는 것이 아닌 복합적 의미를 담고 있다. 거리예술 이론가 마르셀 프레드폰(Marcel Freydefont)(2011)은 거리는 공공의 장소로서 타인의 존재를 환영하는 공간으로서 기능한다고 주장한다. 또한, “‘거리’는 동적인 공간으로 끊임없이 타인과 교류하는 ‘소통’의 공간이자, 정형화된 실내극장에서 벗어나고자 하는 혁신정신이 깃든 공간이다”(박지원, 2014, p. 6)라고 관객과의 관계에 대해 강조하고 있다. 인용 글을 참고하면 거리극은 관객과 밀접한 거리에서 만나며, 경계가 없는 무대에서 펼쳐지는 공연은, 일방적으로 안무가의 의도를 전달하거나 재현하는 방식이 아닌 대중과 함께 만들어 가는 관객과의 소통이 중요한 부분을 차지하게 되는 것이다.

이윤주의 논문(2019)에서 세 가지로 분류한 거리극의 특성 중 특히 세 번째인 심리적 특성이 관객과의 소통에 관한 점을 살펴볼 때 유용할 것 같다. 이윤주에 의하면 거리극은 우리에게 익숙한 공간을 다르게 바라 볼 수 있는 효과를 주어 익숙한 장소에서 고정된 자석이 아닌 원하는 곳에서 이동하면서 보게 되면 자발적인 관객의 반응을 이끌어 낼 수 있다고 주장한다. “관객이 공연의 주체로 참여하며, 극장 공간의 제한성을 벗어나 더욱 다양한 공연 양식이 창조되고, 현실의 문제가 회화화되기도 하면서 예술적 미학과 상상의 즐거움이 더하여 ‘공감하고, 공유하게’ 함으로써 삶에 풍요로운 질을 제공한다”(이윤주, 2019, p. 28). 우리가 일상에서 마주하는 익숙한 거리가 거리극을 통해서 다른 감각으로서 경험하게 해주는 것이다. 이러한 경험은 익숙함으로부터 새로운 즐거움을 주어 관객의 자발적 참여를 이끌어 내는데 좋은 형태의 공연이다.

물론 거리예술축제의 모든 공연들이 관객 참여를 유도하는 것은 아니다. 관객들이 화려하게 펼쳐지는 공연을 앉아서 관람하는 형태의 공연도 있다. 그러나 통상적인 거리극의 성격을 볼 때 관람형의 공연 역시 공공의 장소에서 공공의 관객을 만남으로서 극장에서 시연되는 공연과는 관객과 공연자의 의미,

8) 한국거리예술센터 페이스북, <<https://www.facebook.com/streetarts.kr>, 2023. 08. 15.>.

9) 거리예술로 홈페이지, <<http://www.intostreetarts.com/>, 2023. 08. 15.>.

태도, 가치가 달라진다. 심현주의 석사논문에서 보면, “거리예술에 있어서 관객은 행위자와 수용자라는 일차원적 관계를 형성하게 되는 극장의 공연과는 다르게 행위자인 예술가는 관객과 함께 공연을 창작한다”(심현주, 2018, p. 33)라고 서술되어 있다. 이러한 관람형공연도 극장 공연과는 이미 다른 방식으로 관객을 만나지만 관객이동형과 관객참여형 공연은 거리예술 공연의 취지를 더욱 잘 반영한 형태라 여겨진다. 그리하여 관객의 공연자화에 관하여 논의하는 이 논문에서는 관람형보다는 관객이동형과 참여형 공연 형태에 좀 더 집중하고자 한다.

심현주(2018, pp. 36-38) 및 박미령 연구자(2017, p. 168)의 논문에서 거리예술에서의 관객과의 적극적인 관계형성요인을 논의하기 위해 미국의 문화인류학자 에드워드 홀(Edward T. Hall)의 ‘심리적 거리’를 이론적 근거로 두었다. 총 4단계의 심리적 거리가 있는데 1단계는 가장 가까운 15~46cm로 친밀한 거리이며, 2단계는 46~120cm 사적인 거리, 3단계는 120~360cm 사회적 거리, 4단계는 공적거리 360cm 이상이다. <표 1>을 참고하여 홀의 이론적 근거를 기반으로 거리예술의 단계를 대입해보면 극장에서의 공연은 3단계 사회적 거리와 4단계 공적인 거리인 관심과 관람 정도의 관계만을 형성한다면, 거리극은 1단계의 친밀한 거리와 2단계인 사적인 거리에 해당하여 참여와 결합을 시도하기에 적절한 심리적 거리에 포함된다.

<표 1> 에드워드 홀의 심리적거리에 따른 공연형태와 관객의 참여도

	에드워드 홀의 심리적 거리			
	1단계 친밀한 거리	2단계 사적인 거리	3단계 사회적 거리	4단계 공적인 거리
공연 형태	거리극		극장 공연	
관객의 참여도	참여와 결합		관심과 관람	

3. 거리극에서의 관객과 공연자의 신체적 공동현존

에드워드 홀의 심리적 거리는 에리카 피셔-리히테의 ‘매체성’에 관한 개념과 밀접한 관계가 있다. 포스트드라마 연극에서는 지난 몇 십년간 공연에 대한 개념을 정리하였는데, 포스트드라마 연극에서는 작품 자체를 해석하는데 집중하기보다 공연이란 무엇인가에 대한 질문을 던진다. 이러한 개념 정의의 중심에 리히테의 “수행성”(2017)이 중요하게 언급된다. 수행적(performativ)라는 개념은 1955년 존 오스틴(John Austin)의 『말과 행위 *How to do things with words*』라는 책에서 처음 표현되었다(리히테, 2017, p. 43). 서현석¹⁰⁾(2010, p. 247)에 의해 논의된 수행성에 관해 간단히 요약하자면, 관객과 함께 공연을 창작해나가는 미적경험을 ‘체현’이라는 개념으로, 관객이 완결된 미적 대상이 아닌 개방적 담론으로, ‘작품’이 아닌 ‘행위’의 과정으로 기능하는 것이라 이해되는 것이다. 따라서 결과를 재현하는 방식으로서의 공연이 아닌 관객과 함께 창작하는 과정으로서의 경험에 집중하며 이러한 ‘행위’를 수행성이라 하는 것이다.

10) 서현석 작가는 현재 연세대학교 커뮤니케이션대학원에서 교수로 재직 중이며, 장소특정형 및 다원예술 기반의 작업을 기반으로 저서로서는 <불가능한 춤>(2020)과 <미래예술>(2016)이 있다.

리히테의 네가지 수행적 퍼포먼스 개념은 행위자와 관객의 공동현존에 관한 ‘매체성’, 공연의 생성과 소멸에 관한 ‘물질성’, 과정에 집중하는 ‘기호성’, 공연을 사건성(eventness)로 이해하는 ‘심미성’을 포함한다(리히테, 2017, pp. 57-75). 네가지의 개념 모두 관객에 관한 논의로부터 완전 분리되지는 않으나, 이미 많은 선구연구자들에 의해 논의된 리히테의 수행성 개념 전체를 이 논문에서 다루기 보다는 관객의 참여도와 심리적 거리에 관한 논의에 가장 연관된다고 판단되는 첫 번째 개념인 매체성만을 다루고자 한다. 수행적 관점에서의 매체성에서 중요시 여기는 점은 행위자와 관객의 신체 공동현존이다.

퍼포먼스는 모든 참여자의 만남과 상호작용을 통해 생성된다. 행위자가 공간을 가로질러 가거나, 동작을 하거나, 말하거나 노래하는 동안에, 관객은 이런 행동들을 인지하고 여기에 반응(response)한다... 또 이러한 지각은 다시금 지각 가능한 반응을 이끌어낸다. 행위자의 퍼포먼스는 관객에게 영향을 미치고, 관객이 이에 반응하는 행동은 다시 행위자와 다른 관객에게 영향을 미친다. 이러한 의미에서 퍼포먼스란 행위자와 관객 간에 영구히 변화하는 ‘자동형성적 피드백 고리’에 의해 생성되고 조종된다고 말할 수 있다(김형기, 2014, pp. 107-108).

위 인용문에 따르면 수행성 관점에서의 매체성은 관객과 공연 행위자의 신체적 공존이 중요하게 논의되며 신체 현존에 의하여 공연자는 관객의 영향을 받고, 관객은 또 다시 공연자의 수행에 반응을 일으키며 함께 공연을 만들어 나간다. 이러한 수행적 관점은 거리극의 특성에서도 명백하게 드러난다. 아티스트에 의해 사전에 준비된 공연 콘텐츠가 프리시니엄 무대가 아닌 관객과 친밀한 사적인 거리에서 시연됨으로서 관객으로부터의 예상 가능한 또는 예상치 않았던 반응에 영향을 받아 사전에 준비된 콘텐츠는 지속적으로 변화와 발전을 만들어 낸다. 또한 사전 콘텐츠로부터 발전된 공연은 다시 관객에게 다른 경험을 줄 것이다. 공연이 진행되는 동안 관객과 공연자의 밀접한 신체 현존을 통해 이러한 과정이 무한히 반복되며 극이 완성된다. 이는 수행적 매체성에 관한 김형기의 논의에서 언급한 ‘자동형성적 피드백 고리’가 거리극에 잘 적용될 수 있음을 보여주고 있다.

III. 이머시브 거리극

1. 관객의 능동적인 참여와 몰입으로서의 이머시브(Immersive) 공연

수행적 ‘매체성’에 관한 연구는 포스트드라마 연극에서 많이 다뤄졌으며, 포스트드라마극 중 가장 주목되는 공연 형태는 이머시브형 공연이 대표적이라고 할 수 있을 것이다. 이머시브(Immersive)는 ‘몰입하다’ 혹은 ‘빠져들다’라는 뜻으로 관객이 외부 세상으로부터 완전히 단절되어 극으로 완전히 빠져드는 형태를 일컫는다. 1960년대 이후 미술계의 개념 운동의 영향으로 공연계에서도 다양한 실험적인 형태의 극들이 시연되었으며 그러한 흐름은 관객과 공연자 간의 관계에 관한 색다른 해석들이 포함되어 있었다. “포스트 드라마극으로의 흐름 속에서 관객은 이전의 역할인 수용자, 해석자를 넘어 공연의 ‘생산자’의 위치까지 올라선다”(전윤경, 2020, p. 235). 1960년대 이후 관객의 ‘참여’는 보여주는 것을 수동적

으로 받아들이는 관람자에서만 머무르는 것이 아닌 무언가를 ‘수행’함으로써 더욱 적극적인 개입에서의 ‘참여’에 집중한다. 능동적인 참여를 이끄는 이머시브 형태의 공연은 관객이 공연자의 역할로 참여하게 된다. 이는 극의 일부에 관객이 잠시 무대에 올라가거나 또는 약간의 상호작용(Interaction)이 일어났다가 다시 공연자와 관객의 경계가 뚜렷하게 구별되는 공연 형태와는 다르게 극의 시작부터 종료까지 관객이 공연자가 되어 체험을 하게 된다.

‘이머시브 연극, 관객을 무대로 흡수하다’(2022)라는 글에서 이원림 기자는 “이머시브 연극은 관객이 만들어가는 ‘수제 공연’이다”하고 표현했으며, 김태형 연출가의 표현을 강조하였다. “이머시브 연극은 ‘오늘’ 우리만 즐길 수 있는 ‘기억을 제공한다’”. 디지털 문화가 일상인 요즘 시대를 사는 관객들은 특별한 체험을 원하고 있다. 이에 이머시브형 공연은 관객 스스로가 만들어 가는 체험을 즐길 수 있으며, 내가 만든 공연은 타인이 만들어 놓은 공연을 관람하는 것과는 차원이 다른 미적 경험을 제공한다. 김태형 연출가의 표현은 지난 이화여자대학교 무용과 60주년 기념행사¹¹⁾에서 발표한 ‘글로벌 무용교육의 상황과 변화’¹²⁾를 상기시킨다. 디지털 문화가 가져온 공연계의 변화로서 요즘 대학생에게 관심 있는 춤 공연이 무엇인지에 대한 견해를 발표하였다. 이 발표를 통해 짧게 편집된 무료 공연을 쉽게 접할 수 있는 디지털 매체를 가까이 두고도 돈을 지불하고 시간을 내어 공연을 보러 가야한다면 지금 관객은 어떤 공연 형태에 흥미를 가지게 될까라는 의문을 주었다. 앞서 언급된 인용 글처럼 이머시브형 공연이 ‘수제공연’이라면 지금 시대에 요구되는 형태의 공연과 같은 방향을 가지고 있다고 할 수 있을 것이다.

이머시브 공연의 역사를 조사할 때 시초라 할 수 있는 런던의 펀치드링크(Punchdrunk)¹³⁾ 단체의 공연이 선행 연구자에 의해 거론되었다(권용, 2017; 백영주, 2015; 전윤경, 2020; 한석진, 2019; 허순자, 2016). 이 단체의 공연은 런던 외에도 뉴욕과 상하이에서 뮤지컬과 같이 단발성 공연이 아닌 다회성 공연으로 진행되고 있다. 대표작으로는 「파우스트(Faust)」(2006-2007), 「익사자: 할리우드 이야기(The Drown Man: a Hollywood Fable)」(2013-2014), 그리고 현재 공연 진행 중인 런던의 「번트시티(The Burnt City)」, 뉴욕과 상하이의 「슬립 노 모어(Sleep No More)」가 있다. 많은 대표작 중에서도 국내 연구에서는 「슬립 노 모어」에 관한 작품 분석이 대부분을 차지한다. 아마도 아시아권에서는 상하이에서 「슬립 노 모어」 작품만을 선보이며 공연 관람의 기회가 가장 많았으리라 예상된다.

「슬립 노 모어」는 셰익스피어의 4대 비극 중 하나인 맥베스(Macbeth)를 기반으로 하였으며, 아래 〈그림 4〉에서 볼 수 있듯이 관객은 마스크를 제공 받아 쓰게 되며, 이는 배우와 관객 간에 경계 없는 공간 안에서 조금은 서로를 구분 지을 수 있는 장치로 활용되는 듯하다. 전윤경의 논문(2020)에서 「슬립 노 모어」의 자세한 공연 관람 기록과 분석을 서술하였다.

11) 2023년 5월 25일에 이화여자대학교 이삼봉홀에서 ‘이화 춤! 60년을 꽃피우다: 대학무용의 지평’ 세미나가 개최되었다.

12) 미국 샌디아고 스테이트 대학(San Diego State University)의 오주연 교수의 발제문.

13) 펀치드링크 홈페이지, <<https://www.punchdrunk.com/>, 2023. 08. 15.>.



〈그림 4〉 뉴욕에서 공연되고 있는 펀치드링크의 「슬립 노 모어(Sleep No More)」¹⁴⁾

개인적으로 런던에서 공연된 펀치드링크의 「익사자: 할리우드 이야기」(2013)를 관람할 기회가 있었다. 처음 접해 본 이머시브형 관람의 경험은 혼란과 공포 그리고 호기심이었다. 상대적으로 수동적인 관람형 공연에 익숙한 관객으로서 능동적으로 많은 선택과 자유가 주어졌음에 혼란스러움이 있었다. 공연 측에서 제공되는 흰색의 마스크를 쓰고 엘리베이터를 타고 내려간 어딘가에서 무슨 일이 일어날지 어떤 세상이 다가올지 전혀 예상이 되지 않는 공간에 덩그러니 남겨져 불안감이 느껴졌다. 그러나 공연 중반으로 접어들기 시작하면서 다른 퍼포먼스가 이어지고 있는 이 공간 저 공간을 다니며 지금 내가 위치한 곳이 어디인지 내가 어디에 존재하는 것인지 온전히 다른 삶 속에 빠져들었다. 사적인 다른 세계에 덩그러니 혼자 남겨진 듯한 이 낯선 체험은 이머시브형 공연이 의미하는 몰입형 공연임이 확실했다. 공연자를 관람하는 순간에도 마스크를 쓴 다른 관객을 관찰한 순간도 많았었다. 이러한 독특한 경험은 충분히 관객이 함께 공연자가 되어 극을 만들어 가는 경험을 제공해주었다.

한 관객으로서 경험한 몰입형 공연 그리고 선행연구자들의 논의를 통해서 이머시브 형태의 관객 참여와 개입 방식은 다음과 같이 정리될 수 있을 것 같다. 첫째, 관객의 능동적인 선택으로의 참여이다. 관객이 자유롭게 이동하며 본인이 선택한 동선에 따라 다른 스토리를 경험하게 된다. 이는 공연자가 관객을 무대 위로 데리고 가는 등의 강요에 의한 참여가 아닌 자연스러운 자발적 관객 참여가 생성된다. 둘째, 관객의 친밀하고 사적인 거리에서의 개입이다. 논문의 앞부분에서 다뤄졌던 에드워드 홀의 심리적 거리를 상기시켜보면 이머시브 형태는 가장 가까운 1단계인 친밀한 단계에 해당될 것이다. 공연자와 관객이 어우러져 관객이 관객을 관찰하는 행동이 자연스러운 정도로 관객과 공연자가 함께 극을 완성한다. 두 가지로 분석될 수 있는 이머시브 형 관객의 참여와 개입방식은 자연스러운 관객의 공연자화로 관객은 더욱 풍부한 체험과 몰입을 하게 된다. 공연 전에 완결된 작업과는 다르게 관객의 개입으로 관객이 공연자화 되는 경우, 공연 중에 관객의 참여로 인해 예상했을 수도 있는 또는 예상치 못한 어떤 ‘사건’들이 발생하게 된다 (박종원 외, 2013, p. 175). 이러한 ‘자동형성적 피드백 고리’는 안무가나 창작자의 의도에 따라 흘러가는 작업과는 다르게 더 다양한 사건을 발생시킬 수 있는 가능성을 열어주며 이는 관객의

14) Burton(2014, 05), ‘Manderley, revisited: A personal history of Punchdrunk’, <<https://www.litromagazine.com/arts-and-culture/manderley-revisited-a-personal-history-of-punchdrunk/>, 2023, 08. 15.>.

몰입도를 높여 줄뿐만 아니라 다양한 신체적, 미적 경험들을 제공하게 된다. 박종원과 이현진(2013)의 연구에서 이러한 수행적 방식의 관객 참여 공연은 ‘참여’가 퍼포먼스에 개입되면서 관객의 변형을 이끌어 오는 계기가 될 수 있다고 주장하며, 행위자로서의 수행적 참여가 없는 작품은 완성될 수 없으며 참여자로 인해 작품의 의미 생산이 계속적으로 이뤄진다고 볼 수 있다고 하였다.

국내에서도 2019년부터 2020까지 런던의 이머시브 극 스콧 피츠제럴드의 동명 소설을 원작으로 한 「위대한 개츠비(The Greatest Gatsby)」¹⁵⁾ 라이선스 버전이 초연되었다. 라이선스 극의 공연 외에도 2013년 대학로 마로니에 여름 축제 「내일 공연인데 어떡하지」라는 게임 방식으로서의 관객 개입을 시도한 공연, 이머시브 요소가 부분적으로 활용된 서울예술단의 「금란방」(2022) 외 최근 엘지아트센터의 이진엽 연출의 「차차차원이 다다른 차원」(2023) 이머시브 뮤지컬 시도까지 지속적으로 장르를 불문하고 관객의 깊은 개입을 시도하는 방식의 공연들이 만들어지고 있다. 이러한 작업들은 런던 펀치드링크와 같은 방식으로서의 관객이 다른 세계로 빠져 들어가거나 관객이 스토리를 만들어가는 이머시브 형태의 극은 아니지만 각 공연마다 다른 방식으로 관객이 공연자가 되어 극에 능동적으로 참여하여 몰입되는 방식으로서의 이머시브형 극을 시도하였다. 이는 공연의 끝에 관객을 무대로 초대해 함께 춤추거나 어우러지는 관객 참여 방식을 넘어서 관객의 개입으로 극이 완성되며, 기존의 관람형태에서는 경험할 수 없었던 밀접한 경험을 하게 된다.

2. 이머시브 거리극의 가능성: 놀 플러스 작업을 중심으로

이머시브 거리극의 가능성을 논의하기 위해 놀 플러스의 대표작 중 거리극으로 작업된 극을 선정하여, 2020년 서울거리예술창작센터¹⁶⁾의 거리예술서커스창작지원사업에 선정된 「연희괴담: 사자」와 2021년 서울거리예술창작센터의 서울서커스페스티벌에 참여하여 문화비축기지에서 공연된 「연희괴담」, 2021년 같은 주제의 다른 형태의 공연으로 제작된 「연희괴담 제3장 입장동」을 중심으로 분석한다.

2020년과 2021년에 걸쳐 시연된 연희괴담 시리즈는 전통 연희가 신명나기만 한 것이 아니라 어떤 면에서는 공포적이고 괴담적인 요소들이 존재한다는 생각에서 시작되었다고 한다.¹⁷⁾ 2020년에 제작된 「연희괴담: 사자」는 저승사자가 거리 곳곳을 다니면서 영들을 위로하여 보내는 한국의 지신밟기 형태를 모티브로 한 거리극이다. 서울거리예술창작센터 내 취수장에서 공연된 이 작품은 괴담 속 한국 전통요괴들의 이야기를 조사하여 동시대적 감각으로 거리극으로 창조되었다. 한 블로그¹⁸⁾의 공연 관람자가 작성한 리뷰를 보면, 공연이 시작되기에 앞서 관객은 부적을 써보는 체험을 한다. 그 후 공연이 시작되고 저승사자들이 몰려와 한강물이 모이는 취수장에서 모여 물속에 떠도는 영혼을 위로하는 것을 시작으로 다양한 죽음으로 세상을 떠난 영들을 소리와 몸짓으로 위로한다. 그리고 계단이 있는 곳으로 배우들이 이동할 때 관객들이 함께 이동하며 내려가서 진행되는 퍼포먼스를 관람하게 된다.

15) 영국의 이머시브 앙상블(Immersive Ensemble)이라는 단체, 알렌산더 라이트(Alexander Wright)의 연출에 의해 제작되었다(<https://www.theimmersiveensemble.com/>).

16) 서울거리예술창작센터는 수도물을 공급하던 구의취수장을 2015년 리모델링하여 국내 최초의 거리예술 창작기지로서 운영되고 있다.

17) 놀 플러스 유튜브 채널, <https://www.youtube.com/watch?v=F_lShLXPfQo, 2023. 08. 15.>.

18) 주령양 블로그(2020. 10.), 「20201028 공연리뷰_연희괴담: 사자」, <<https://blog.naver.com/gwywww/222128437582>, 2023. 08. 15.>.



〈그림 5〉 「연희괴담: 사자」(2020)¹⁹⁾

2020년에 제작된 「연희괴담: 사자」는 거리극 축제에 참가한 작품이지만 전형적인 방식의 거리극과는 조금 다른 특성을 지닌다. ‘II. 거리극의 신체적 공동현존을 통한 관객의 개입’에서 언급한 거리극의 특성을 상기시켜보면 공공의 거리에서 공공의 관객을 만나는 것이다. 그러나 이 공연의 경우, 마치 극장 공연처럼 관객이 티켓을 구매하고 특정 장소와 특정 시간에 만나 관람하는 형태이다. 그러나 극이 일어나는 장소가 극장이 아닌 특정 거리이며 관객 이동방식을 가지고 있음은 전형적인 거리극의 특성에서 많이 드러나는 방식이다. 거리극이긴 하나 동시에 장소특정형의 성격을 지니고 있다고 할 수 있을 것이다. 장소특정형 공연은 극장이 아닌 야외에서 행해지는 공연을 통틀어 일컫는 것이 아닌 공연이 행해지는 장소가 그 장소의 역사 또는 특색을 살려야만 한다. 또한 장소특정형 공연은 이머시브형 공연과는 차별적으로 몰입형이 아닌 관람형으로도 이루어 질 수 있다. 그러나 반드시 그 장소가 아니면 안되는 공연이어야 한다. 또한, 「연희괴담: 사자」는 ‘1. 관객의 능동적인 참여와 몰입으로서의 이머시브(Immersive) 공연’에서 논의된 관객 몰입형 이머시브 형태의 공연이라고 분류하기에는 조건을 충족시키지 못한다. 위에서 정의한 이머시브형 공연의 두 번째인 관객이 친밀한 거리에서 공연자를 만난다는 성격은 충족하나 첫 번째인 관객의 능동적인 선택으로의 참여와는 거리가 있다. 사적인 거리에서 배우가 움직이는 방향으로 같이 이동할 뿐 관객의 선택에 따른 공연의 완성은 아닌 것이다.

다음 해인 2021년 문화비축기지에서 진행된 「연희괴담」은 2020년 버전과는 다르게 관객이동형보다는 관객과 공연자가 한 공간에서 관람하는 형태로 진행되었다. 당시 코로나 상황으로 인해 작품을 다양한 방향으로 발전시키는데 한계가 있었으리라 예상된다. 그러나 흥미롭게도 같은 해에 관객을 대면할 수 없는 코로나 상황이 영상 콘텐츠 「연희괴담 제3장 입정동」(2021)을 개발하게 되는 동기가 되었다.

「연희괴담 제3장 입정동」은 게임처럼 요괴지도를 가지고 지도를 따라가며 관객이 직접 길과 스토리를 선택하여 숨겨진 사연들을 하나씩 해결해나가는 인터랙티브 방식의 영상 콘텐츠이다.²⁰⁾ 관객은 아래 첨부된 〈그림 6〉에서처럼 길찾기 어플과 요괴신문과 함께 입정동 골목길을 탐험하게 된다. 갈림길에서는 관객 스스로가 방향을 선택해야하는데 경로를 이탈하게 되면 어플에서 알림이 뜬다. 요괴 신문 힌트를 보며 선택하며 목적지를 찾아간다. 만약 잘못된 선택을 하게 된다면 게임이 종료되어 처음의 장소로 이동하게 된다.

19) 주령양 블로그(2020. 10). ‘20201028 공연리뷰_연희괴담: 사자’, <<https://blog.naver.com/gwywww/222128437582>, 2023. 08. 15>.

20) 놀플러스 유튜브(2021.09), ‘연희괴담 제3장 입정동편: 시작~조선옥’, <<https://www.youtube.com/watch?v=hIxbEhMMic8>, 2023. 08. 15.>.



〈그림 6〉 놀 플러스의 유튜브 채널 ‘연희괴담 제3장 입정동편’에서 발췌된 이미지

「연희괴담 제3장 입정동」은 다른 두 버전의 연희괴담 시리즈와는 다르게 관객이 공연을 이동하며 관람하기보다 더욱 적극적인 참여와 개입이 이루어지는 방식이다. 배우의 화려한 공연이 펼쳐지지 않지만 게임형태로서 관객이 스스로 선택하여 스토리를 만들어나가는 체험 방식이다. 이는 다시 앞서 논의된 이머시브형 공연의 특징을 상기시킨다. 이 버전의 공연은 관객 개인이 극에 완전 몰입되어 극을 만들어가는 주체가 된다는 관점에서 이머시브형 공연과 유사하다고 할 수 있을 것이다. 런던의 펀치드링크 사례와 차이점으로는 배우들의 퍼포먼스가 부재하고 있음이다. 이러한 점은 위에서 논의된 이머시브형 공연의 두 번째 특징인 ‘공연자와 관객의 친밀하고 사적인 거리에서의 개입’은 이루어지지 않고 있다고 해석될 수 있다. 그럼으로서 관객과 함께 극을 완성하는 ‘자동형성적 피드백 고리’가 형성되고 있지는 않다. 이머시브형 공연에서 드러나는 두 가지의 성격이 모두 드러나지 않기 때문에 이 작업은 이머시브형이 아닌 게임 방식의 거리극이라는 개념으로 소개되었을 것이다.

놀 플러스의 소경진 연출가가 개인 블로그²¹⁾에 올린 내용을 보면 이 작품은 2016년 예술로 지원사업 선정되었을 당시 을지로3가에 있는 ‘입정동 손놀림’ 프로젝트와 연결된다고 한다. 철공소 사장님과 함께 철의 소리를 찾아보고 연주했던 경험이 독특한 철공소 거리에서의 밤 풍경에 주목하게 되었고 이것을 거리극으로 풀어낸 작업이 「연희괴담 제3장 입정동」이다. 연출가의 글을 보면 입정동에서 진행된 연희괴담은 철공소가 있는 입정동 거리만의 특색을 살린 듯하다. 만약 입정동에서 진행된 세 번째 연희괴담이 이머시브형 공연이 아니라면 장소특정형 공연²²⁾에 가까운 형태라 할 수 있을 것이다. 「연희괴담 제3장 입정동」 역시 입정동만의 분위기를 연출해내려 하였으며 이러한 점에서 이 공연은 이머시브형 공연 이기보다 장소특정형 공연이라 정의할 수 있는 근거가 된다. 2020년 행해졌던 「연희괴담: 사자」 역시 장소특정형의 성격을 지닌다. 서울거리예술창작센터의 옛 취수장 장소의 성격을 살려 물속을 떠도는 영혼을 위로하는데 집중한다. 2021년 문화비축기지에서 행해졌던 「연희괴담」에서는 물이 아닌 옛 석유비축탱크의 공간적 특성을 살려 불과 관련된 죽음의 영혼을 위로한다.

이러하듯 놀 플러스의 세 공연 모두 장소특정형 공연의 특성을 지니고 있으며 이머시브형 공연이 아님에도 불구하고 이머시브 거리극을 탐구하고자 하는 이 논문에서 중요하게 다뤄지고 있는 이유는 놀

21) 사물리에_소군 블로그(2021. 12), ‘2021 연희괴담’, <<https://blog.naver.com/76082506/222596487959>, 2023. 08. 15.>.

22) “장소 특정적 퍼포먼스는 60년 후반에서 70년대 초의 현대미술의 패러다임인 미니멀리즘, 다다이즘, 해프닝으로부터 영향을 볼 수 있는데, 현존성을 강조하는 장소 특정적 미술이 관객의 체험이 작품의 의미를 만들어내듯이 장소 특정적 퍼포먼스에서는 행위, 움직임과 장소의 결합이 새로운 의미를 창출해낸다”(오선명, 2017, p. 80).

플러스의 한 가지 주제로 창작된 세 가지 다른 형태(관객 이동형, 관람형, 몰입형)의 거리극이 포스트모던에서 언급되는 이머시브로 확장될 수 있는 가능성이 충분히 드러나기 때문이다. 다양한 형태로 제작된 세 작업을 통해 얻은 결론은 모두 거리극으로서 작업되고 있으며, 관객의 사적인 거리에서의 개입과 관객의 능동적인 선택으로의 참여에 집중하고 있음을 알 수 있다. 그리하여 놀 플러스의 다른 버전인 연희괴담 시리즈가 함께 어우러진다면 배우들의 퍼포먼스가 존재하고, 퍼포먼스가 관객의 사적인 거리에서 일어나며, 관객이 자유롭게 이동하며 관객의 선택에 의해 극이 완성 될 수 있는 이머시브 거리극으로서의 발전 가능성이 돋보인다. 이러한 탐구는 동시대 거리극의 새로운 방향성을 열어주는데 큰 역할을 할 수 있을 것이며, 새로운 경험과 디지털 시대의 사적인 경험을 중요시 하는 관객들에게 더욱 몰입되고 흥미로운 공연을 제공할 수 있을 것이다.

IV. 결론

거리축제의 조사를 통해 거리극은 지속적으로 관객과의 더 다양한 소통과 경험을 주기 위해 흥미로운 시도를 하고 있음을 발견하였고, 이는 거리극에서도 이동형 또는 관객을 관람형태로 초대하는 것만이 아닌 더욱 적극적인 관객의 공연자화를 시도 할 수 있는 거리극의 동시대적 새로운 가능성을 열어보았다. 거리극의 사례로서 놀 플러스의 거리예술축제에 참여한 세 가지 다른 방식의 연희괴담은 모두 장소특정형 공연으로서의 특성을 지니고 있다. 「연희괴담: 사자」(2020)에서는 취수장의 특성을 살린 물을 주제로, 「연희괴담」(2021)에서는 석유비축탱크의 특성을 살려 불을 주제로, 마지막 시리즈인 「연희괴담 제3장 입정동」(2021)에서는 입정동의 밤 분위기를 살려내었다. 현 공연에서 드러나는 특성은 장소 특정형이지만 이 세 버전의 공연을 아울러 보았을 때 새로운 가능성을 탐색할 수 있었다. 새로운 방향으로의 가능성은 포스트드라마극에서 언급되는 능동적인 관객의 선택으로서의 참여와 개입과, 친밀하고 사적인 거리에서의 퍼포머와 관객의 만남이 모두 충족되는 이머시브형 거리 공연으로의 제안이다. 포스트모던의 수행적 이론으로서의 에리카 피셔 리히테의 개념인 ‘매체성’과 에드워드 홀의 ‘심리적 거리’를 통하여 공연자와 관객의 신체 공동 현존과 물리적 거리에 따른 관객의 참여도에 변화가 있음을 논의하였고, 이는 이머시브 공연과 거리극을 매개할 수 있는 근거가 되었다. 이러한 이론적 근거를 통해 이머시브 형태와 거리극의 관객 참여 특성이 중첩된 ‘이머시브 거리극’을 제안하며, 이는 빠르게 발전하는 미디어 시대의 관객에게 미디어 안에서 접하는 공연에서는 충족되지 않는 현장에서 공연자를 만나고 관객 스스로가 만들어가는 공연으로서 참여 가치와 의미를 경험하게 해줄 것이다. 이 논문은 특정 단체에게 새로운 방향성을 제시하고자하는 목적이 있는 것이 아닌 현재 거리예술에서 흥미로운 작업을 이어가고 있는 한 단체를 사례로 분석한 것이며, 거리극에 관심 있는 모든 예술가에게 또 연구자에게 동시대 거리극의 적극적인 관객 참여 방식에 대한 사고를 확장하는 계기가 되길 희망한다.

■ 참고문헌

- 김형기(2014). **포스트드라마 연극의 지각방식과 관객의 역할**. 푸른사상.
- 에리카 피셔-리히테(2017). **수행성의 미학** (김정숙 역). 문학과지성사. (Routledge).
- 권용(2017). ‘이머시브 공연’(immersive performance)의 확장된 의미로서의 공간연구: 연극 〈메모리얼: 조용한 식탁〉을 중심으로. **한국엔터테인먼트산업학회논문지**, 11(5), 17-26.
- 박미령, 조택연(2017). 관객 참여형 공연장에 대한 연구 - 장소 특정적 공연을 중심으로. **기초조형학 연구**, 18(1), 157-172.
- 박종원, 이현진(2013). 관객 참여형 퍼포먼스에서 나타나는 참여자의 수행성 연구. **한국영상학회 논문집**, 165-178.
- 박지원(2014). **한국 거리극축제의 지형 연구**. 예술전문사논문. 한국예술종합학교 예술경영과 예술경영전공.
- 백영주(2015). 이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구. **인문콘텐츠**, 36, 109-136.
- 서현석(2010). 다큐멘터리와 아방가르드의 접점에서 - 수행적 다큐멘터리에 관한 수행적 단상들. **영화연구**, 43, 229 -271.
- 심현주(2018). **거리예술에서의 관객과의 관계형성요인 연구**. 석사학위논문. 경희대학교 경영대학원.
- 원혜원(2014). **프랑스 거리예술정책 연구를 통한 국내 거리예술 진흥방안**. 석사학위논문. 경희대학교 경영대학원.
- 오선명(2017). 융복합 예술개념에서 무용의 양식적 특성에 대한 담론 「소아페라(Soapéra)」, 「에스카톤(Eskaton)」, 「거리에서(En route)」를 중심으로. **무용예술학연구**, 67(5), 73-83.
- 이윤주(2019). **안산국제거리극축제의 성공요인 분석**. 석사학위논문. 이화여자대학교 공연예술대학원.
- 이화원(2007). ‘거리극’에 대한 공연학적 연구 - 탈 양식화 현상을 중심으로. **한국연극학**, 31, 217-242.
- 전윤경(2020). 동시대극의 관객역할 연구 - 펀치드링크 극단의 〈슬립 노 모어〉를 중심으로. **공연문화연구**, 40, 223-268.
- 한석진(2019). 이머시브 퍼포먼스에서의 관객성에 대한 고찰. **한국예술연구**, 23, 53-74.
- 허순자(2016). 이머시브 연극(Immersive Theatre) 장소성과 관객의 공간 이동성 - 펀치드링크의 〈슬립 노 모어〉를 중심으로. **연극교육연구**, 29(29), 309-338.
- 거리예술로 홈페이지. <<http://www.intostreetarts.com/>, 2023. 08. 15.>.
- 경계없는 예술센터 홈페이지. <<https://www.casf.or.kr/cre>, 2023. 08. 15.>.
- 놀플러스 유튜브. <https://www.youtube.com/watch?v=F_lShLXPfQo, 2023. 08. 15.>.
- 미상(2021. 09.). “연희괴담 제3장 입장동편: 시작~조선훈”. **놀플러스 유튜브**. <<https://www.youtube.com/watch?v=hIxbEhMM1c8>, 2023. 08. 15.>.
- 미상(2021. 12.). “2021 연희괴담”. **사물리에_소군 블로그**. <<https://blog.naver.com/76082506/22596487959>, 2023. 08. 15.>.
- 서울거리예술축제 홈페이지. <<http://www.ssaf.or.kr/master/master/43>, 2023. 08. 15.>.
- 안산국제거리극축제 홈페이지. <<http://www.ansanfest.com/>, 2023. 08. 15.>.

- 오주연(2023. 05.). 글로벌 무용교육의 상황과 변화. **이화여자대학교 137주년 기념 세미나 - 이화춤! 60년을 꽃피우다: 대학무용의 지평.**
- 이머시브 앙상블 홈페이지.** <<https://www.theimmersivensemble.com/>, 2023. 08. 15.>.
- 이원림(2022. 09.). 이머시브 연극, 관객을 무대로 흡수하다. **숙대신보.** <<http://news.sookmyung.ac.kr/news/articleView.html?idxno=11316>, 2023. 08. 15.>.
- 주령양 블로그(2020. 10.). **20201028 공연리뷰_연희괴담: 사자.** <<https://blog.naver.com/gwywww/222128437582>, 2023. 08. 15.>.
- 최용훈(2022. 01.). **그리스의 연극 축제들. brunch story.** <<https://brunch.co.kr/@yhchoi90rw/822>, 2023. 08. 15.>.
- 최운필(2018. 05.). 68혁명(5.3). **한국일보.** <<https://m.hankookilbo.com/News/Read/201805030493499647>, 2023. 08. 15.>.
- 펀치드링크 홈페이지.** <<https://www.punchdrunk.com/>, 2023. 08. 15.>.
- 미상(2022. 11.). “2022년 청춘마크 인천권 예술인 인터뷰 - 전통연희와 동시대라는 씨줄과 날줄을 새롭게 엮어가는 창작연희단체 놀플러스”. **프로판짓러 블로그.** <<https://blog.naver.com/i0o2525/222925314631>, 2023. 08. 15.>.
- 한국거리예술센터 페이스북.** <<https://www.facebook.com/streetarts.kr>, 2023. 08. 15.>.
- Burton, T. I.(2014. 05.). Manderly, revisited: A personal history of Punchdrunk. **Litro Magazine.** <<https://www.litromagazine.com/arts-and-culture/manderley-revisited-a-personal-history-of-punchdrunk/>, 2023. 08. 15.>.

논문투고일 2023. 08. 15.
심사일 2023. 08. 19.
심사완료일 2023. 09. 06.

Exploring the Possibilities of ‘Immersive Street Art’ through Performative Audience Participation

Park, Jindeok

Assistant Professor, Department of Dance, Hanyang University Erika

This paper aims to discuss the possibility of development of contemporary street arts by connecting street art, that experiments with an active relationship with the audience, to immersive theatre through Erika Fischer-Lichte’s ‘performativity’. To mediate street art and immersive theatre, Lichte’s concept of shared bodies, shared spaces as the bodily co-presence of actors and spectators is applied. It was conceived from the idea that street art, which faces the audience without boundaries, has many similarities with the characteristics of immersive theatre that are revealed in a post-drama theater. The series of 「Yeonhui Ghost Story」 created by Nolplus is investigated as an example of exploring the possibility of development to the contemporary street arts. The ‘Immersive street art’ is defined as embracing audience participation through active choices and intervention at a close distance between the performer and the audience.

Keywords: Erika Fisher-Lichte(에리카 피셔 리히테), Immersive Theatre(이머시브형 공연), Nolplus(놀 플러스), Performative Participation(수행적 참여), Street Arts(거리극)