

온라인 스트리밍 공연에서의 창작자와 관객의 라이브니스 경험 연구*

이성곤** · 한석진***

I. 서론
II. 연구 방법
III. 연구 결과

IV. 결론
참고문헌
Abstract

I. 서론

본 연구는 온라인 스트리밍 공연에서의 라이브니스(Liveness) 개념을 규명하고 창작자와 관객이 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 어떻게 인지하고 경험하는가 조사, 분석하는 데 목적이 있다. 이를 통해 온라인 플랫폼을 바탕으로 재구성되고 있는 공연예술 생태계를 진단하고 그 가능성을 전망하고자 한다.

국내에서는 2010년대 초중반부터 라이브니스 개념에 대한 논의가 본격적으로 시작되었다. 해외 학자들의 선형 논의를 중심으로 한국 공연예술의 지각변동 징후를 읽어내기 위한 노력이었다. 미디어·디지털 기술과 공연예술의 융복합적 시도가 유의미한 흐름을 만들어 내면서 논의에 가속도가 붙었다. 2018년을 전후로 4차 산업혁명과 예술에 대한 담론들이 쏟아져 나오면서 관심은 폭발적으로 증가했다. 그러나 막상 논의에 필적할 만큼 창작 현장의 반응과 예술적 결과물은 뜨겁지 못했고 담보를 거듭하다 탄력을 잃어가는 듯했다. 그런가 싶더니 2020년 블랙홀처럼 라이브니스 논의가 모든 이슈를 집어삼켰다. 갑작스레 들이닥친 코로나19 팬데믹 영향 때문이었다. 과거와 달리 현장의 움직임과 변화를 관찰하며 맥락화 하고 재개념화 하기조차 숨 가쁠 정도로 빠르게 상황이 전개되고 있다. 온라인 스트리밍 공연이 폭발적으로 증가하고 있기 때문이다.

정부의 비대면 예술지원 방안도 이런 분위기를 주도했다. 공연예술의 창작과 유통, 그리고 향유의 전 과정에 대해 온라인 방식을 도입하여 지속 가능한 예술 성장기반을 만들겠다는 계획이다. 이미 17개 시도 광역문화재단과 함께 ‘온라인 미디어 예술활동 지원사업-아트 체인지업’ 공모를 진행했다. 2020년 10월 28일 문체부와 문예위 공동주최로 열린 ‘제5회 코로나19 예술포럼’에서는 예술인의 86.3%가 향후 온라인 문화예술 활동을 할 의향이 있다는 조사결과가 발표되었고, 관객의 경우에도 57.3%가 온라인 공

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2021S1A5A2A03065790)

** 주저자, 한국예술종합학교 연극원 부교수

*** 교신저자, 한국예술종합학교 무용원 조교수, jinnysjhan@gmail.com

연을 향유할 의향이 있는 것으로 조사되었다. 온라인 공연을 대하는 공연예술계의 태도 또한 계속 변화하고 있다는 점에도 주목할 필요가 있다.

극장에서의 공연 관람이 제한되면서 국내 대다수의 공연예술 단체들은 공연영상을 온라인으로 송출하는 방식의 대안을 마련하였다. 이러한 온라인 스트리밍 공연은 일반적으로 유관중 또는 무관중 라이브중계, 유관중 또는 무관중 사전녹화중계로 진행되었다. 국내 대다수의 공연예술은 국가 및 지자체와 지역 문화재단의 지원금을 바탕으로 제작되고 있기에 결과물 제출이 반드시 요구되었다. 이에 따라 온라인 스트리밍 공연으로의 전환은 불가피한 선택지로 여겨졌다. 그 결과로 공연의 또 다른 매개체이자 독자적 창작물로서 공연영상의 위치나 방식에 대해 진지하게 고민할 겨를 없이 온라인 스트리밍을 통해 관객에게 작품을 선보이게 되었다. 그렇기에 코로나로 인해 창작자와 관객이 맞닥뜨리게 된 온라인 스트리밍 공연은 사실상 태생적으로 부차적 수단일 수 밖에 없었으며 공연의 불가침적 가치로 여겨져 왔던 ‘라이브니스’가 결핍된 형식으로만 인식되어왔다.

공연예술은 그 어느 분야보다 복제와 재매개, 특히 재생산과는 거리가 먼 장르로 여겨졌다. 그 중심에 있는 논의가 바로 라이브니스이다. 페기 펠런(Peggy Phelan)을 중심으로 하는 고전적 논의에서 라이브니스는 제한된 시공간을 전제하면서 공연예술 고유의 속성을 ‘사라짐(Disappearance)’으로 이해한다(Phelan, 1993). 여기에서의 사라짐은 동일한 시공간에 예술가와 관객이 함께 있음으로 발생하는 공연의 특별함을 의미한다. 이것은 다른 매체와 구별되는 특징이자 공연예술의 존재론적 의미로 여겨졌다.

그러나 디지털 기술의 비약적인 발전, 무엇보다 공연과 미디어와의 만남이 자연스럽게 확장됨에 따라 라이브니스가 공연예술만의 독점적인 특권이 아니라는 주장들이 제기되었다. 2000년대 이래로 매개된(Mediated) 공연을 둘러싼 퍼포먼스 담론은 라이브 공연과 영상화된 공연과의 존재론적 위계질서를 인식하는 본질주의를 넘어서 해체주의적 관점에서 논의되어왔다. 그중에서 가장 논쟁적 시각을 제기한 학자 필립 오슬란더(Philip Auslander, 1999)는 공연예술 장르 외에도 대중예술에서의 라이브성을 확장하여 논의했다. 라이브니스를 구성하는 층위에 있어서 시간과 공간뿐만 아니라 수용자의 경험 및 소통에 초점을 맞추는 담론이 등장했다. 매튜 리즌(Matthew Reason, 2004)은 라이브니스의 중요한 구성 요소라 할 수 있는 관객들의 언어 경험 외에도 감각을 인식하는 태도를 다뤘으며, 닉 쿨드리(Nick Couldry, 2004)는 디지털 테크놀로지가 창출하는 사이버 공간과 문화가 발생 시키는 다양한 매개관계에 주목했다.

위의 연구자들은 라이브니스를 공연자와 관객의 시공간적 공유를 넘어서 다양한 층위로 달성될 수 있음을 설명하고 있으며 라이브 공연과 매개된 공연과의 위계질서 역시 해체하고 있다. 공연예술의 양도 불가능한 가치로 여겨져 왔던 라이브니스에 대한 재개념화 논의의 바탕에는 미디어·디지털 기술의 발달과 초연결사회의 도래와 함께 소통과 교감의 방식이 네트워크 중심으로 변화하고 있다는 점도 크게 작용했다고 볼 수 있다. 과거에는 존재하지 않았던 새로운 사회관계망의 형성과 발달이 공연예술의 창작과 향유 방식에도 변화를 가져온 것이다. 현재 생산되고 향유되는 공연예술을 근거로 새롭게 제기되는 라이브니스의 개념을 적극적으로 재고해야 하는 이유도 바로 여기에 있다.

그럼 펜데믹으로 인해 온라인 스트리밍 공연으로 ‘내몰린’ 국내 공연계에서 논의된 매개된 공연의 라이브니스 가능성은 어떠한가? 국내 온라인 스트리밍 공연을 둘러싼 논의가 온라인 스트리밍 공연 그 자체에 대한 형식적 혼돈과 더불어 전통적 라이브니스 패러다임에 제한되어 있는 경향을 보인다. 이러한

관점은 경기아트센터의 “코로나 특별 포럼”에서 발표한 지혜원의 주장에서도 확인할 수 있다. 지혜원은 온라인 스트리밍 공연이 웹 예능이나 웹 드라마와 같은 장르와 차별화되기 위해서는 관객 간의 상호 반응을 담아내는 방법을 고안하는 등 온라인 환경 속에서도 공연만의 고유한 현장성을 유지, 확장하는 것이 필요하다고 지적한다(유윤중, 2020.9.4.). 이는 라이브 공연의 생동감을 매개된 공연이 얼마나 잘 담아낼 수 있을까 라는 질문은 결국 라이브 공연이 원본이고 매개된 공연은 복제품이라는 인식을 내재화한 것이라고 볼 수 있다.

인류는 코로나 이전의 삶으로 돌아갈 수 없다고 말하지만 공연예술계는 가능하다고 보는 듯하다. 결국 공연예술계는 코로나가 종식되어 공연자와 관객이 마주하는 극장으로 회귀하기만을 바라고 있는 것인가? 지난 20년간 논의되어온 해체적 라이브니스 담론은 온라인 스트리밍 공연 현장에서 수용될 수 없는 것인가? 공연예술계에서 새로운 관극 경험과 그 안의 라이브니스에 대한 전환적 의견이 존재하지 않았던 것은 아니다. 무관객 온라인 생중계 형태로 공연된 국립현대무용단의 신작 「이것은 유희가 아니다」(2020)의 경우 플랫폼의 채팅창을 통해 관람자 간, 관람자-공연 관계자 간의 실시간 소통이 활발하게 이루어졌다. 국립현대무용단에서 운영하는 블로그에서도 운영된 채팅창에 대해 “관객들의 실시간 반응을 볼 수 있었다”라고 소개하고 있다(국립현대무용단 블로그, 2020. 11. 4). 무엇인가 새로운 라이브니스 경험을 갖게 되었음에 분명하다. 국립극단도 「동양극장 2020」(2020) 공연을 시작으로 ‘온라인 극장’ 시범운영에 시동을 걸었다. 국립극단에서 운영하고 있는 명동예술극장과 백성희장민호극장, 소극장 판에 이은 제4의 극장인 썸이다. 서울예술단 또한 지난 2월 네이버TV와 함께 ‘웹뮤지컬’이라는 장르를 표방하며 「낮은 트럼펫」(2021)이라는 공연을 선보였으며, 「잃어버린 얼굴 1895」(2021)를 영화관에서 상영하기도 했다. 온라인상에서 송출되는 공연이지만 예약과 공연시간은 대면 공연과 동일하게 진행되었다. NT라이브의 진화된 버전을 예비하고 있다. 2020년 서울국제공연예술제에서 선보인 「보더라인」(2020)은 한국과 독일을 랜선으로 연결하여 ‘원격 현존’을 극장 공간에서 실현해 보였다. 이상의 공연들은 실시간 온라인 스트리밍으로만 ‘송출’된 공연, 극장 기반에 영상 촬영과 편집을 가미한 공연, 그리고 웹 플랫폼을 기반으로 사전에 제작한 콘텐츠를 공유하는 형식의 공연, 그리고 서로 다른 시공간을 네트워크로 연결하여 구현된 공연을 대표하는 것들로, 본 연구에서는 라이브니스에 대한 논의를 다양화하고 확장하기 위하여 연구대상으로 선정하였다.

본 연구는 라이브니스에 대한 원리주의적 관념을 타파하고 동시대 한국 무대에서 일어나고 있는 새로운 공연 현상을 토대로 현장과 유리된 담론에서 벗어나 실제로 창작자와 관객이 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 어떠한 방식으로 지각·경험하고 있는지 살펴봐야 한다는 필요성에서 출발한다. 팬데믹 상황은 공연예술에서 라이브니스 개념을 어떻게 공고히 하였는가? 반대로 그 개념을 어떻게 변화시켰으며, 어떻게 진화시키고 있는가? 온라인 스트리밍 공연 제작에 참여하는 창작자(연출가, 안무가, 공연자, 영상감독, 촬영감독, 편집자, 기획자 등)와 온라인 공연을 관람하는 관객들은 라이브니스를 어떻게 경험하는가? 본 연구는 그 경험들을 그들의 담론 속에서 분석하여 매개된 공연의 라이브니스 경험에 대한 실증적 연구를 진행하고자 한다. 이는 현장과 동떨어지지 않는 라이브니스 담론을 형성하여 이론과 현장과의 간극을 좁히는 동시에 온라인 플랫폼을 토대로 변화하는 공연예술 패러다임의 방향성과 가능성을 타진하는 기회를 제공할 것이다.

라이브니스에 관한 국내 연구는 연극학계를 중심으로 논의된 바 있다. 연극학자 이경미는 디터 메르

쉬(Dieter Mersch) 빌레 플루서, (Vilém Flusser) 지빌레 크레머와(Sybille Krämer) 같은 이론가의 논의를 바탕으로 텔레마틱 공연에서 라이브니스와 현존의 개념이 어떻게 재맥락화되는지 설명하였다(이경미, 2013). 지혜원의 연구(2016)는 영상으로 매개된 공연에서의 라이브니스가 작동하는 요소를 시간적 요소, 공간적 요소, 관객성(현장성 및 수용경험의 공유)로 구분하여 각 요소가 작동하는 방식을 설명한다. 이경미와 지혜원의 연구가 개념적 접근을 하는 반면에 이지설의 연구(2020)는 지혜원이 제시한 라이브니스 구성요소를 바탕으로 2020년 창작산실 무용 지원사업의 실황중계 사례를 분석하고 있다는 점에서 차이점을 보인다. 하지만 이지설의 연구는 공연예술이 관객과의 공유된 공간성을 기반으로 하며 따라서 직접 관객을 해야만 ‘진짜’ 경험이 가능함을 주지한다는 점에서 전통적 라이브니스 개념에서 벗어나지 못하고 있다는 한계점을 보인다. 본 연구는 온라인 스트리밍 공연에서 발현된 라이브니스가 무엇인지를 개념 중심이 아닌 실제 참여자(창작자 및 관객)가 지각한 경험을 통해 탐색해 나간다는 측면에서 앞선 선행연구와 차별화된다.

II. 연구 방법

본 연구는 코로나 팬데믹 이후 본격화된 국내 온라인 스트리밍 공연에서 발생하는 라이브니스의 개념을 규명하고, 실제 참여자들이 라이브니스를 어떠한 방식으로 인지하고 경험하는가를 살펴보기 위해 4가지의 구체적인 연구과제를 갖는다. 첫째, 매개된 공연에서의 라이브니스 개념 및 구성요소는 무엇이며, 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스가 성취될 수 있는 방식은 무엇인가? 둘째, 온라인 스트리밍 공연 창작자들이 작품을 제작하는 과정에서 인식하는 라이브니스는 무엇이며, 그들은 어떠한 요인으로 라이브니스를 달성하고자 하는가? 셋째, 온라인 스트리밍 공연 관객들이 작품을 경험하는 과정에서 성취된 라이브니스는 무엇이며, 관객들은 어떠한 요인으로 라이브니스를 경험하는가? 넷째, 코로나 팬데믹으로 인한 온라인 송출 공연 제작과 관람 경험은 코로나 이후 공연예술의 제작방식과 관객의 관람 방식에 어떠한 영향을 미치게 될 것인가? 따라서 본 연구에서는 이상의 연구 과제에 구체적으로 접근하기 위해 문헌연구와 심층면담 연구방법을 활용하였다.

1. 문헌연구

라이브니스와 관련된 광범위한 문헌을 대상으로 연구를 진행했다. 문헌연구는 담론차원에서 논의되어 온 라이브니스의 개념이 코로나 팬데믹 상황에서의 국내 공연예술현장에 적용가능한가를 검토함과 동시에 새로운 함의를 도출할 수 있는가를 살펴보는 목적으로 활용되었다. 이에 따라 문헌연구의 대상은 국내외 학술논문, 단행본을 비롯하여, 신문 및 잡지 기사, 웹사이트의 자료 등을 포괄한다. 이러한 문헌을 대상으로 ‘라이브니스’, ‘현장성’, ‘시간성’, ‘공간성’, ‘관객경험’, ‘상호작용(피드백 연결고리)’, ‘(원격)현존’, ‘공유된 경험’의 단어를 중심으로 해당 내용을 수집 및 분석하였다. 이를 통해 국내 온라인 스트리밍 공연에서 발현되는 라이브니스의 유형 및 범주를 설정하고 검토하였다. 더불어 현장에서의 의미와 담론적 개념의 관계를 면밀히 살펴보고 심층면담에서 도출된 결과에 대한 타당성과 적용가능성 및

확장가능성을 검증하는 데도 활용하였다.

문헌연구에서는 라이브니스에 대한 담론 변화가 일어난 주요시기를 1990년대와 2000년대, 팬데믹 이후로 구분하고 관련 논의를 제시한 학자들의 사유를 중심으로 살펴보았다. 시공간을 전제로 논의되었던 전통적인 라이브니스는 새로운 매체가 급속하게 보급되었던 1990년대에 들어 새로운 존재론적 논의가 제기되었다. 본 연구에서 라이브니스 개념을 재논의하는 데에 있어서 필립 오슬란더의 책 『라이브니스: 미디어화된 문화 속 공연(Liveness: Performance in a Mediatized Culture)』(1999)이 큰 영향을 끼쳤다. 오슬란더는 라이브공연과 미디어 산물 사이의 본질적인 차이를 탐구하기보다는 둘 사이의 유사성을 확인함으로써 그 차이와 경계를 지우고자 했다. 공연에만 있는 존재론적 특성이라고 여기는 라이브니스는 사실상 녹음과 녹화기술 발달 이후에 태동한 개념이라고 지적하고 라이브니스는 그 자체로 고정된 것이 아니라 태생적으로 미디어 환경의 변화에 의해 재구성될 수 있는 개념으로 바라본다.

그리고 2000년대에 등장하는 개념을 이해하는데 있어 매튜 리즌, 닉 쿨드리, 가브리엘라 지아나치(Gabriella Giannachi)와 닉 케이(Nick Kaye)의 연구영역을 적극 수용하여 분석하였다. 매튜 리즌은 「연극 관객과 공연에서의 ‘라이브니스’ 지각(Theatre Audiences and Perceptions of ‘Liveness’ in Performance)」(2004) 연구에서 라이브니스는 경험하고 지각하는 주체의 의식에 따라 각기 다르게 구성된다고 보았다(Reason, 2004). 구체적 사례연구 및 담론분석을 통해 관객이 라이브 공연을 경험하는 과정과 방식을 논의한다. 관객은 동일한 공연을 관람한 다른 관객과의 관계, 공연자와의 상호작용, 라이브 공연의 가치 공유포부터 공연의 라이브니스를 인식하고 있음을 발견한다. 이처럼 라이브니스에서의 수용자 요소는 매개된 공연에서 더 두드러지게 나타난다.

미디어이론가 닉 쿨드리는 온라인 스트리밍이 보급되었음에도 여전히 시공간적 준거 해석에서 벗어나지 못하는 부분을 과감하게 지적하고 있다. 특히 그의 논문 「라이브니스, “실재,” 그리고 텔레비전부터 핸드폰까지 매개된 아비투스(Liveness, “Reality,” and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone)」(2004)은 디지털 테크놀로지가 창출하는 사이버 공간과 문화가 발생 시키는 다양한 매개관계를 다룬다. 디지털 기술로 매개된 라이브니스의 유형을 ‘온라인 라이브니스’와 ‘그룹 라이브니스’ 개념으로 설명하고 이것이 물리적 공간과 무관한 시간적, 정서적 차원을 기반으로 작동함을 말한다(Couldry, 2004). 오슬란더는 역시 자신의 논의를 ‘디지털 라이브니스’ 개념으로 발전시키는데, 가상의 공간에서 수용자 행위에 대한 실시간 반응이 디지털 라이브니스의 필요조건이긴 하지만 이것이 있다고 해서 라이브로 인식되는 것은 아니라고 말한다(Auslander, 2012). 디지털 라이브니스는 특정 사물 또는 매체의 특성이나 효과가 아니라 수용자가 사물 또는 매체와 연결되어 있다고 인식될 때 형성되는 것이라고 지적한다.

가브리엘라 지아나치와 닉 케이의 『현전을 공연하기 - 라이브와 가상 사이(Performing Presence - Between the live and the simulated)』(2011)는 디지털 예술 안에서의 가상 감상자와 공연자, 가상 극장을 다루고 있다는 점에서 앞으로의 온라인 스트리밍 공연 외에도 다양하게 변모될 미래공연예술을 전망할 수 있는 논의를 제시하고 있다. 이상의 이 학자들의 개념 정리를 바탕으로 팬데믹 발생 후 급격하게 전환된 온라인 스트리밍 공연 담론을 수집, 관찰하고 팬데믹 이후 전개될 라이브니스 개념을 제시하도록 하겠다.

2. 심층면담

문헌연구와 더불어, 2020년 코로나 팬데믹 상황에서 온라인 스트리밍 공연 관련자들에 대한 심층면담을 실시하였다. 주지하다시피 심층면담과 같은 질적 연구를 행하는 중요한 이유 중 하나는 “그 연구가 아직 그다지 많은 연구가 이루어지지 않았기 때문”에, “지금까지 수행된 연구의 주제나 연구자의 수가 많지 않다는 것을 의미”한다(Creswell, 2015, p. 31). 이를 본 연구에 적용시켜보면, 라이브니스와 관련된 본격적 논의는 1990년대를 기점으로 시작되어 국외에서 활발하게 논의되어 왔으나, 국내 예술현장을 대상으로 한 실증적 연구가 부족하기에 본 연구 목적달성을 위해서는 질적 연구가 필수적으로 수행되어야 함을 의미한다. 따라서 본 연구에서의 심층면담은, 앞서 설명한 담론 차원에서의 개념 검토만을 통해서만 포착할 수 없는, 국내 온라인 공연현장에서 공유되는 라이브니스의 의미를 새롭게 알아내는 데 주요한 도구가 된다.

본 연구를 위한 심층면담의 표본은 판단표집(창작자)과 눈덩이표집(관객)에 근거하여 추출하였으며, 초점집단인터뷰(FGI) 형식으로 진행하였다. 온라인 스트리밍 공연 창작자의 직군을 설명하면, 연출가 및 안무가, 배우 및 무용가, 영상 감독, 프로그래머, 홍보인력 등이 있다. 공연 관련 창작 직군을 중심으로 하나의 공연당 최소 4명에서 최대 7명의 창작자를 한 개의 그룹으로 하여 인터뷰를 진행하였다. 이러한 그룹 인터뷰에 동참이 어렵거나 온라인 스트리밍 공연에서 꼭 필요한 직군일 경우, 개별(서면) 인터뷰를 추가로 진행하였다. 관객그룹은 창작단체로부터 핵심정보 제공자로서의 관객을 소개 받은 후, 이 들로부터 눈덩이표집에 의해 면담대상 관객을 표집했으며, 이 역시 한 공연당 최소 2명에서 최대 7명의 관객을 하나의 그룹으로 설정하여 초점그룹인터뷰를 진행하였다. 다만, 공연 단체에서 본 연구에서 필요로 하는 수준의 관객 관리나 데이터가 축적되어 있지 않아 표집에 다소 어려움을 겪었다.

면담 연구의 경우 참여자의 권리가 무엇보다 중요하므로, 본 연구는 참여자의 권리보장을 위한 윤리 지침을 연구자들이 충분히 숙지한 후 이를 충실히 따르면서 면담을 진행하였다. 이렇게 수집된 자료의 분석은, 면담자료에서 반복되는 주제나 패턴을 설명하기 위해 Braun과 Clarke(2006)의 주제 분석 6단계를 활용하였다. 1단계는 자료와 친숙해지기, 2단계는 초기코드를 생성하기, 3단계는 주제찾기, 4단계는 주제선정하기, 5단계는 주제 다듬기, 마지막 단계는 결과의 타당성 확인하기와 연구내용의 적용가능성 확보하기이다.

또한 본 연구의 엄밀성을 확보하기 위해, Lincoln과 Guba(1985)가 제시한 신뢰성(Credibility), 전이가능성(Transferability), 의존성(Dependability) 그리고 확증성(Confirmability)을 보장하려 노력했다. 신뢰성을 확보하기 위해, 본 연구 수행 전에 연구자들이 참여하는 질적연구세미나를 가졌다. 이를 통해 설문지에 대한 정보와 목적을 공유하였다. 또한 면담 후에는 면담 참여자들에게 해당 내용을 확인하는 과정을 거쳤다. 전이가능성을 위해서는 본 연구에 참여하지 않은 창작자 및 관객에게 본 연구의 결과물을 보여주고 이것의 내용이 자신에게도 의미있는지를 검증하였다. 의존성은 연구결과의 일관성을 뜻하며, 이에 본 연구는 연구 수행 전후로 계획하고 있는 연구자들 세미나를 통해 일관된 연구목적을 유지하고자 노력하였다. 확증성을 위해서는 연구진행과정에 연구자 2인 이상이 항상 참여하고 모든 내용을 기록하여 공유하고, 면담 전후로 활발한 토론을 통해 연구자들의 편견이나 가정 그리고 잘못된 이해의 부분을 최소화하려고 노력했다.

온라인 스트리밍 공연에 참여하는 창작자와 관객이 수용하는 각각의 라이브니스 경험 차이는 무엇인지 분석하기 위해 6편의 작품을 연구대상으로 한정하였다. 최근의 온라인 스트리밍 공연 중에서 비교적 평단의 큰 주목을 받았으며 각각의 형식이 상이하여 비교 논의가 가능한 연극, 무용 작품으로 국립극단의 「동양극장2020」, 크리에이티브 VaQi & 레지덴츠 테아터의 「보더라인」, 서울예술단의 「낮은 트럼펫」, 앰비규어스댄스컴퍼니의 「기가막힌 흥」(2017), 안은미컴퍼니의 「나는 스무살입니다」(2020), 국립현대무용단의 「이것은 유희가 아니다」이다.

이 작품들은 온라인 스트리밍 공연이면서도 촬영한 방식이나 송출하는 방식, 관객의 참여 방식에 있어 차이를 지닌다. 「동양극장2020」은 단체가 제작한 온라인 영상에 접속할 수 있는 링크를 예매관객 휴대폰에게 제공한 후 개별적으로 공연과 동일한 시간에 접속 가능하도록 하였다. 「보더라인」은 네트워크로 연결을 통해 한국과 독일 간의 원격현존을 실행한 후 극장 기반에서 영상촬영과 편집을 추가하였다. 그리고 예매관객이 48시간 동안 네이버 TV 플랫폼에 자유롭게 접속 하여 감상할 수 있게 하였다. 「낮은 트럼펫」의 경우 네이버 TV에서 송출되는 공연이었지만 예약과 공연시간은 대면공연방식과 동일하게 진행하였다. 「기가막힌 흥」과 「나는 스무살입니다」도 송출 시간과 상영 가능 시간이 동일했지만 「기가막힌 흥」의 경우 2017년도에 안산문화예술의전당에서 초연된 공연이었다는 점에서 2020년도에 실시한 온라인 상영과의 차이를 확인할 수 있는 작품이다. 「보더라인」, 「기가막힌 흥」, 「나는 스무살입니다」는 2020서울국제공연예술제에서 구성된 공연으로 유료관람의 형태를 취하고 있지만 이것은 네이버 TV에 접속하여 받은 온라인 적립금을 후원금으로 지불하는 방식을 가졌다는 점에서 특이점을 갖는다. 「이것은 유희가 아니다」는 무관객 온라인 생중계 형태로 진행되었으며 플랫폼 접속 방식을 유튜브와 네이버TV 2가지의 플랫폼을 운영하였다. 또한 「동양극장2020」을 제외한 5개의 공연들은 모두 네이버 TV 플랫폼을 활용하여 온라인 채팅창을 공통적으로 마련하였다. 「이것은 유희가 아니다」의 경우 다채널(TV 유튜브, 네이버 TV, 블로그)에서 채팅창을 동시에 제공하였다는 점에서 선정된 작품들과 차별점을 갖는다.

이 작품들에 참여한 창작자인 연출가, 안무가, 영상 편집자 및 촬영자, 프로그래머, 플랫폼 관계자를 4-7명으로 추출하여 창작자 심층면접을 진행하고 각 공연을 관람한 관객 2-7명을 모집하여 관객 심층면접을 실시하였다. 극단 하땅세의 「동양극장2020」은 창작자의 경우 공연에 출연한 배우와 기획 등 총 5인과 비대면 줌으로 인터뷰를 진행하였으며, 관객인터뷰는 서면인터뷰를 포함하여 3인과 진행하였다. 크리에이티브 VaQi의 「보더라인」은 창작자의 경우 연출가와 기획자 각 1인, 배우 4인이 인터뷰에 참여하였다. 관객들은 총 5인의 대상으로 진행하였다. 4명은 온라인 줌으로, 1명은 서면인터뷰 형식으로 진행하였다. 서울예술단의 「낮은 트럼펫」은 서울예술단 김덕희 기획팀장을 대상으로 진행하였으며, 관객 인터뷰는 5인을 대상으로 진행(온라인 줌 4명, 서면인터뷰 1명)하였다. 앰비규어스댄스컴퍼니의 「기가막힌 흥」은 창작자의 경우 온라인 스트리밍 공연 제작에 참여한 안무가 1인, 무용수 2인, 영상 감독 1인 등 총 4명을 대상으로 그룹 심층면담을 실시하였다. 관객의 경우, 온라인 스트리밍 공연을 관람한 3명의 관객을 대상으로 그룹 심층면담을 실시하였다. 안은미컴퍼니의 「나는 스무살입니다」는 창작자의 경우 안무가 1인, 영상감독 1인, 무용수 2인에 대한 인터뷰를 실시하였으며, 관객 2인에 대한 인터뷰가 실시되었다. 국립현대무용단의 「이것은 유희가 아니다」는 온라인 공연 제작에 참여한 안무가 2인, 무용수 2인, 기획 및 홍보인력 2인 등 총 6명을 대상으로 그룹인터뷰를 실시하였다. 관객의 경우, 「이것은 유희가 아니다」의 온라인 공연을 관람한 관객 7인에 대한 그룹인터뷰가 2회에 걸쳐 진행되었다.

〈표 1〉 심층면담 대상

구분	연구대상		주요 정보			
			단체	일시	송출매체	초연
심층 면담	연극	「동양극장 2020」	국립극단	2020.12.10 ~12.28	국립극단 온라인 극장	2020년
		「보더라인」	크리에이티브 VaQi & 레지덴츠 테아터	2020. 11. 15	네이버 TV	2020년
	무용	「낮은 트럼펫」	서울예술단	2021.2.15. ~ 2.21	네이버 TV	2021년
		「기가막힌 흥」	엠비규어스댄스컴퍼니	2020.11.21	네이버 TV	2017년, 안산문화예술의 전당
		「나는 스무살입니다」	안은미컴퍼니	2020.11.27	네이버 TV	2020년
		「이것은 유희가 아니다」	국립현대무용단	2020.10.16. ~10.18	네이버 TV, 유튜브 (생중계)	2020년

심층면담은 반구조화된 설문지를 활용하여 이루어졌으며, 설문지의 구성내용은 두 가지로 구분된다. 창작자 심층면담은 온라인 스트리밍 공연에 참여한 창작자의 라이브니스 인식 및 성취 방식 조사해보기 위해 1) 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 달성하기 위해서 어떠한 연출 및 편집 방식을 시도해야 하는가? 2) 온라인 스트리밍 공연에서의 라이브니스가 성취되기 위해서 요구되는 요소가 무엇인지? 3) 연출가, 안무가, 영상 편집자 및 촬영자, 프로그래머, 플랫폼 관계자의 관점은 어떻게 다른가? 4) 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 달성하기 위해 어떠한 온라인 플랫폼이 요구되는가? 5) 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 달성하기 위해서 관객과 어떠한 상호작용이 필요한가?를 중심으로 질문하였다. 그리고 관객 심층면담은 온라인 스트리밍 공연에 대한 관객의 라이브니스 인식 및 성취 방식을 조사하기 위해 1) 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 어떤 요인으로부터 경험했는가? 2) 라이브 공연과 매개된 공연 사이 라이브니스 경험의 차이는 무엇인가? 3) 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 달성하기 위해서 필요한 요소는 무엇인가? 4) 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스를 달성하기 위한 연출, 편집, 플랫폼의 역할은 무엇인가? 5) 온라인 스트리밍 공연에서 관객의 몰입도, 참여도, 역할, 위치는 어떻게 변화하는가?를 중심으로 질문하였다.

III. 연구 결과

1. 연극 분야

우선 연극 창작자들과 관객들의 경우, 온라인 공연에 대한 생각과 태도는 팬데믹 이전과 이후로 확연하게 나뉘어짐을 확인할 수 있었다. 물론 팬데믹 이전에도 온라인 공연은 간헐적으로 관객들과 만나왔다. 온라인 공연 경험은 대부분 영국의 NT라이브나 네이버TV 정도가 전부라고 해도 과언이 아닐

정도로 제한적이었다. 이는 공연예술 형식의 분화라는 측면에서보다는 무대 공연에 대한 대체재로서의 성격이 강했다. 다시 말해 실제 극장에 갈 수 없는 관객들에게 대리 만족과 대리 경험을 시켜줄 수 있는 대체재나 보완재로서 기능했다고 볼 수 있다. 팬데믹으로 접어들면서 창작자들뿐만 아니라 관객들에게도 온라인 공연은 선택이 아니라 불가피한 조건이 되어버렸다. 동시에 온라인 공연을 만드는 이들이나 관객들의 태도에도 변화가 감지되었다. 이전에는 공연예술의 필요조건이면서 양보할 수 없는 요소라고 여겼던 라이브니스에 대해 재맥락화를 시도하며 적극적으로 그것의 가치를 발견하고 온라인 공연에 대해 라이브니스의 의미를 부여려는 노력을 보였다는 점에서 그러하다.

가. 온라인 공연에서 감각하는 라이브니스 경험

실제로 인터뷰에 참가한 창작자들과 관객들 대부분이 팬데믹 이전에는 라이브니스 개념에 대해 굳이 적극적으로 사고하지 않았으나 온라인 공연이 일반화됨에 따라 자신의 생각을 수정하는 계기가 되었다고 밝혔다. 관객들의 경우, 팬데믹 이전에는 “이것이 영화와 무슨 차이가 있나 라는 생각에 NT라이브를 볼 생각을 해본 적이 없었는데, 코로나로 인해 무대 생성이 완벽히 차단될 수 있다는 위기의식이 생기면서 새로운 무대 생성의 한 요소로서 온라인 공연을 봐야 한다는 의식과 욕망이 일었다”(「보더라인」 관객 A)고 말하기도 한다. 그 과정에서 함께 공연을 관람하는 관객들의 호흡이나 에너지를 감각하며 거기에서 발생하는 수행성과 현장성이 새로운 라이브니스의 가능성을 일깨워주었다고 덧붙인다(「보더라인」 관객 B). 이는 개인적인 공간이 아닌 극장에서 다른 관객들과 집단적으로 온라인 공연을 관람한 관객들의 경우에 해당한다. 경험하고 지각하는 주체의 의식에 따라 라이브니스를 각기 다르게 구성한다고 보았던 매튜 리즌의 견해와 대개 일치하는 결과값이다.

영상에 익숙한 젊은 세대들의 경향성이 온라인 공연을 관람하면서 느끼는 라이브니스 감각에 영향을 끼쳤을 것이라는 의견도 있었다. 이는 비단 온라인 공연을 감상할 때뿐만 아니라 극장에서 공연을 관람할 때에도 유사 경험으로 나타나는 현상이라는 점에서 주목을 요한다. “프로시니엄 객석 앞 열로 갈수록 무대가 아니라 영상을 보는 것 같은 느낌이 든다”(「보더라인」 관객C, 2022. 04. 13)는 의견이었는데, 이런 경향은 모든 공연에 적용된다기보다 프로시니엄 무대에서의 재현적 공연이나 증강현실, 가상현실에 기반한 이머시브형 공연에서 뚜렷하게 나타난다고 볼 수 있다. 한편, 웹뮤지컬 「낮은 트럼펫」을 관람했던 관객 중에는 객석에서 무대를 바라볼 때의 관객의 시점과 시선을 섬세하게 고려한 촬영과 편집, 포커싱 등으로 인해 실제 무대 경험 이상의 몰입감과 극적 긴장감을 느낄 수 있었다는 반응도 있었다.

극장이 갖는 공간성과 장소성에서 라이브니스를 느끼는 관객들도 있었다. 극장을 찾아가는 행위를 통해 느끼는 특수한 감각적 경험이다. 이는 창작자들의 견해와도 크게 다르지 않았다. 공연을 기획하고 준비하는 모든 과정뿐만 아니라 극장이 위치한 장소성과 주변 환경, 그 장소에 찾아올 것으로 기대되는 관객층에 대한 예측과 분석, 그리고 공연이 종료된 이후의 피드백까지를 하나의 공연으로 전제하고 있다는 점에서 공통된 인식을 보여주었다. 가령, 국립극장이 위치한 남산 산책길을 걷기 위해 발걸음을 옮기는 도중 보게 된 풍경들과 국립극장 공연을 보기 위해 이동하던 중 만나게 되는 풍경들에서 느끼는 감각의 차이에 대한 이야기다.

“명동예술극장을 가기 위해 명동을 지나가게 되고, 거기에서부터 극장 입구, 로비, 그리고 관객들이 앉아서 공연을 기다리는 공간들. 그 공연을 보기 위해 모인 사람들이 다 비슷한 시간과 공간 속에 숨쉬고 있는 거잖아요. 그렇게 내 옆에 있는 다른 관객들과의 무언의 교감이 있다고 생각하기 때문에 그런 사람들이 한데 모여서 같이 있다는 그런 거 자체가 라이브니스의 특징이 아닐까라는 생각이 들었습니다.”(「동양극장2020」 관객 D, 2022. 04. 23).

이는 확장된 개념의 관극 행위로, 마치 공연이 무대의 막이 오르고 내림으로써 시작하고 끝나는 것이 아니라 공연 준비에서부터 마지막 관객들의 반응까지를 공연의 전 과정으로 확대하여 이해하려는 태도 와도 맞닿아 있다. 즉, 공연을 보기 위해 티켓을 구매하기로 결심한 순간부터 관극 후 감상을 정리하기 까지의 전 과정을 관극 행위로 볼 수 있다는 의미에서 그러하다. 「보더라인」 연출가는 이에 대해 다음과 같이 말한다.

“어쨌든 영상을 활용했을 때 가장 큰 장점은 더 많은 장소성을 극장 안으로 가지고 들어올 수 있다는 생각을 했었고, 또 실제하는 어떤 신체가 이렇게 온다 라는 것, 그 감각을 최대한 자연스럽게 마지막 막에 오게끔 하려고 하는 의도는 분명히 있었던 것 같습니다.”(「보더라인」 창작자들, 2021. 12. 27).

물론 다른 의견도 있었다. 무대와 객석의 ‘면 대 면’ 공연이 중요한 이유는 “비록 무대 위에 있는 배우가 객석에 앉아 있는 관객들의 존재를 인식하고, 설사 관객들의 어떠한 리액션이 무대에 반영되지 않는다 하더라도 이 공간 안에 있는 주체로서 관객이 나의 존재감을 드러낼 때 연극에서의 관객의 수행성이 이루어지는 것”(「보더라인」 관객 D, 2022. 04. 13)이라는 의견이었다. 동일한 시공간에서 퍼포머와 관객들 간의 상호작용을 전제로 하지 않는 작업은 기존의 영화나 영상 콘텐츠와 구별되지 않는다는 견해로, 어떤 의미에서는 앞서 폐기 펠런이 제시한 라이브니스에 대한 전통적인 생각과도 일맥상통한다고 볼 수 있다.

이러한 견해는 창작자들, 특히 배우의 경우 뚜렷하게 나타났다. 무대 위에서 객석의 관객들 대신 카메라를 마주하고 연기해야 하는 생경함과 부자연스러움에서 기인하는 반응이다. 「보더라인」과 「동양극장 2020」 출연진들 대부분이 기본적으로는 무대와 관객이 같은 시공간을 공유해야만 라이브니스가 달성된다는 ‘전통적인’ 생각에 동의를 하고 있었다. 나아가 무대 위에서 연기하고 있는 자신의 모습을 스스로 관객의 위치에서 볼 수 있다는 것 자체가 오히려 공연의 특징을 상쇄하는 요인이 될 수 있다는 의견도 있었다(「보더라인」 배우 A, 2021. 12. 27). 하지만, TV드라마나 영화 같은 일반적인 카메라 연기와와의 차이점이 분명히 존재한다는 인식도 동시에 지니고 있었다. 촬영 단계에서부터 배우들은 실제 공연과 동일한 호흡과 리듬으로 연기를 수행한다. 또한 스크린에 등장하는, 다른 공간에서 연기하고 있는 배우들을 동시에 바라볼 때가 있다. 그런 의미에서 배우들은 퍼포머이면서 관객이 되기도 하는, 배우와 관객의 경계에 존재하는 특별한 경험을 할 때가 있는데, 바로 이러한 지점에서 전통적인 공연과는 차별화된 새로운 라이브니스 경험을 하게 되었다는 생각이다(「보더라인」 배우 B, 2021. 12. 27).

나. 온라인 스트리밍 공연의 수행적 특징과 라이브니스

이처럼 실시간 온라인 스트리밍으로 제작된 「보더라인」의 경우 창작자들이 생각하는 라이브니스 경험은 매우 구체적이었다. 공연의 특성상 한 명의 배우만이 무대 위에서 역할을 수행하고 나머지 배우들은 각기 저마다의 공간에서 온라인을 통해 ‘출연’하는 형식이다. 따라서 온라인으로 공연에 출연한 배우들은 자신이 사용하고 있는 개인 매체를 통해 무대와 객석뿐만 아니라 다른 배우들의 연기, 심지어 자신의 연기까지도 관찰하면서 역할을 수행하는 것이 가능했지만, 무대 위의 배우는 스크린을 통해 다른 배우들의 연기를 볼 수는 있었지만 정작 자신의 연기가 영상을 통해 관객들과 다른 배우들에게 어떻게 보여질지 짐작할 수 없는 조건에서 역할을 수행해야 한다. 유일하게 관객들과 카메라 앞에서 연기를 해야 하는 ‘부담’이 존재했다. 이에 대해 해당 역할을 맡았던 배우 B는 “공연으로, 특히 카메라 앞에서 관객들을 전혀 인지할 수 없는 상태에서 연기를 할 때 내가 지금 공연을 하고 있는 것인가 아니면 카메라로 뭔가를 촬영하고 있는 것인가? 그렇다면 내가 행위하는 것들이 무엇을 향하는 것인가? 이런 것들이 조금 헷갈리고 어려웠던 것 같다”고 토로한다(「보더라인」 배우 B, 2021. 12. 27). 익숙한 무대 문법에서 벗어나 카메라 앞에서 연기를 수행할 때 누구를 대상으로 삼아야 하며, 카메라 앞에서의 역할 수행이 ‘공연’이 되기 위해서는 무엇이 필요한 것인가에 대한 고민이 앞설 수밖에 없었다고 말한다. 그럼에도 불구하고 실시간 온라인 스트리밍으로 관객들과 교감하고 공유하는 과정에서 라이브니스의 창발을 경험할 수 있었다고 한다. 다시 말해 녹화하여 편집된 영상을 기계적으로 틀어주는 것과는 차별화된 묘한 긴장감이 형성된다는 것이다. 연기를 수행하는 과정에서 발생할 수 있는 의도치 않은 실수가 될 수도 있고, 버퍼링 등 기계적 결함에서 발생하는 돌발상황이 될 수도 있다. 예측하거나 의도하지 않은, 혹은 통제할 수 없는 우연성에서 묘한 긴장감이 형성되었으며, 그렇게 생성된 긴장감이 라이브니스 감각을 일깨우며 온라인 스트리밍 공연의 현장성을 강화해 주었다는 의견이다. 어쨌든 관객인 동시에 퍼포머로서 무대 위에 존재하며 관객들과 만나는 특별한 경험은 실시간 온라인 스트리밍 공연이기에 가능한 일이다. 무대와 객석의 중간, 혹은 경계에 존재하며 배우로서의 역할을 수행한다는 점에서도 특별하다.

「보더라인」 연출가는 실시간 온라인 스트리밍 공연과 NT라이브처럼 사전 녹화·편집된 콘텐츠의 차이에 대해 ‘잠재된 중단 가능성’이라는 말로 설명을 한다.

“어떤 공연이 동시간대에 진행된다는 것은 인터넷 기술을 때문이든 아니면 공연자가 갑자기 어떤 건강상의 이유가 생겨 중단이 되든 간에 거기에는 계속 보이거나 드러나지 않지만 어떤 잠재된 중단 가능성이 같이 흐르고 있다는 거죠. 거기서 오는 긴장감도 있을 수 있을 것이고요. 우리가 비록 신체적으로 같이 있지 않지만 내가 저 사람을, 혹은 저걸 더 신체적으로 더 감각하고 싶다는 어떤 열망이 생성되기도 하는 것이고요. 저는 그런 여러 복합적인 환경들이 라이브니스한 어떤 감각을 만들어 낸다고 생각하고 그 조건들을 좀 계속 실험해 가는 과정이었다고 생각을 합니다.”(「보더라인」 창작자들, 2021. 12. 27).

연출가의 말처럼 실시간 온라인 스트리밍 공연들은 모두 특정한 시간에 경험과 기억의 공유가 이루어진다. 따라서 인터넷 환경이나 기타 기술적 문제, 또는 예측할 수 없는 돌발상황으로 인해 공연이 중단될 수도 있다는 가능성이 늘 존재할 수밖에 없다. 창작자와 관객들 사이에서도 우연성에서 발생하는 긴장감과 실제에 대한 욕망이 생겨날 수 있다. 이러한 복합적 환경과 심리가 라이브니스의 ‘감각’을 만들어

낸다고 볼 수 있다. 이는 창작자뿐만 아니라 관객들도 느꼈음을 확인할 수 있었다. 온라인 환경에 따라 화면이 끊기거나 버퍼링이 길어지면 그것이 “어떤 텐션으로 다가와서 조마조마하면서 보기도”(「보더라인」 관객 C, 2022. 04. 13)했다고 말한다.

“화면 송출이나 음성 송출이 어긋나거나 지연되는 부분들이 있었는데, 이 또한 일면에서는 역설적으로 라이브니스를 경험할 수 있게 했다. 화면 송출이나 음성 송출의 지연으로 배우들은 상대 배우의 말을 되묻는 경우가 생기고는 했는데, 이러한 불안정함이 마치 일상의 대화 경험을 연상할 수 있게 했다. 일상에서도 상대의 말을 놓치거나 듣지 못하여 다시금 묻는 경우가 많은데, 공연의 불안정함이 이러한 경험과 맞닿아 있는 것 같은 느낌을 주었다.”(「보더라인」 관객 A, 2022. 04. 13).

이는 온라인 스트리밍 공연의 수행적 특징을 나타내는 동시에 온라인 플랫폼을 이용한 공연 창작에서의 새로운 라이브니스 가능성을 시사해주고 있다는 점에서 매우 유의미한 결론이라고 볼 수 있을 것이다.

다. 쌍방향 소통방식과 라이브니스

창작자와 수용자 사이의 소통방식 변화도 중요한 특징이다. 지금까지는 극장이라는 공간에서 집단적으로 경험하는 온라인 스트리밍 공연의 라이브니스 감각의 특징에 대해 다루었다면, 이 장에서는 주로 관객들의 개별적 관람 형태를 통해 발현되는 라이브니스적 특징에 대해 고찰해 보고자 한다. 본 연구에서 다루고 있는 연극 공연 가운데 「보더라인」만 실시간 온라인 스트리밍 방식으로 관객들과 만났고, 「동양극장2020」과 「낯은 트럼펫」은 특정한 시간에 지정된 웹사이트나 온라인 플랫폼에 접속해야만 관람이 가능한 형식으로 관객들과 만났다. 물론 극장 공간에서의 ‘면 대 면’ 공연과 동일하게 운영하는 것이 어려운 만큼 관람 시간을 제한하는 형식으로 운영했다. 그 과정에서 접속한 관객들과 실시간으로 소통이 가능한 댓글창을 설치, 운용함으로써 공연제작팀과 관객 사이에 임의의 커뮤니티를 형성하는 효과를 발생시켰다. 듀얼 모니터를 이용하여, 온라인 스트리밍 공연을 감상하면서, 한쪽으로는 채팅을 통해 다른 관객과 감상을 공유하면서 공연을 관람하는 방식이다. 이뿐만 아니라 관객과 창작진 사이의 커뮤니티 공간도 만들어졌다. 창작진들은 전담 채팅 요원들을 통해 관객들의 질문과 반응에 적극적으로 대응한다. 온라인 공간이기 때문에 가능한 새로운 라이브니스 경험이다.

웹뮤지컬 「낯은 트럼펫」이 대표적인 사례라고 할 수 있다. 이 작품을 기획한 서울예술단 공연기획팀은 관객들이나 창작진 모두 영상화된 공연 양식에 익숙하지 않아 예상치 못한 기술적 문제나 관객들의 요구가 생길 수 있다는 생각에서 전담 채팅 요원제도를 운영했다고 말한다. VOD서비스가 아닌 스트리밍 공연에서만 누릴 수 있는 특별한 경험이기도 하다. 「보더라인」 피디는 공연 중 관객들끼리 주고받는 피드백에 주목한다. 익명으로 참여한 관객들의 공연에 대한 전반적인 감상은 물론 배우의 연기나 음악, 효과 등에 대한 가감없는 피드백들이 작품의 보완이나 창작 방향에 중요한 실마리를 제공해줄 수 있다는 점에서 기획적 측면에서 매우 유의미했다고 말한다(「보더라인」 창작자들, 2021. 12. 27). 순기능에 따른 부작용도 제기되었다. 창작자들이 정제되지 않은 날 것 그대로의 반응 앞에 고스란히 노출된다는 점은 보완이 요구되는 지점이다.

관객들의 경우에도 긍정적인 반응이 많은 비중을 차지했다. 비록 고립된 공간에서 개별적으로 공연을 관람하지만 실시간 댓글을 보고 참여함으로써 또 다른 집단을 형성하는 경험을 하게 되었다는 의견들이다. 에리카 피셔 리히테가 말한 자동형성적 피드백 고리의 새로운 방식을 경험했다는 의견(「보더라인」 관객 D, 2022. 04. 13)도 있었다. 그뿐만 아니라 다른 관객들이 올리는 감상평을 통해 공연 못지 않은 감동을 받은 경우도 있었다고 말한다.

“저는 참여는 안 했지만 실시간 댓글창에서 좋았던 부분은, 공연이 막바지에 갈수록 경계 넘기를 계속해 가잖아요. 그 부분에서 어떤 사람들이 보내는 감동적인 말들, 서로 고립된 상황에서 보내는 그런 댓글들이 되게 좋았어요. 그래서 저도 감동을 받고 위안을 받았다고 연출님께 감사드린다고 댓글을 남겼던 것 같습니다.”(「보더라인」 관객 D, 2022. 04. 13).

그리고 기술적인 문제가 발생하여 관람에 방해가 되었을 때 바로 이 사실을 알리고 즉각적으로 대응을 해주는 과정, 혹은 관객들끼리 상호 토론을 하면서 공연을 관람하는 방식이 전통적인 관극 문화와 큰 차이가 있어 다른 차원의 카타르시스를 느끼게 해주는 요소가 되었다고 말하기도 한다. 이런 과정을 통해 비록 관객들이 개별적으로 공연을 관람하고 있지만 어떤 의미에서는 단체로 관람을 하고 있다는 상상을 하게 되고, 동시에 참여자로서의 능동성을 확인하는 계기가 되어 ‘살아있는 존재로서의 관객’이라는 느낌을 받았다는 의견이다. 주제 의식에 따른 라이브니스 경험을 주장한 매튜 리즌의 개념과 함께 니콜드리가 제안한 디지털 기술로 매개된 ‘온라인 라이브니스’와 ‘그룹 라이브니스’의 개념과도 연결되는 것으로 볼 수 있다.

다만, 일부 관객들의 경우, 오프라인 공연과는 또 다른 현장성이라는 점에서는 긍정적으로 평가하지만 공연의 서사나 인물에 몰입하는 데에는 방해가 될 수 있다는 우려를 표하기도 했다. 가령, “내가 멈추고 싶을 때 멈출 수 있고, 무슨 사정이 생겼을 때 미뤄둘 수 있고, 재생 속도를 조절할 수 있고 하는 게 과연 몰입에 도움을 준다고는 느껴본 적이 없다”(「동양극장2020」 관객 B, 2022. 04. 23)는 반응을 보인 관객도 있다. 댓글창을 열지 않고 순수하게 공연만 관람하는 방법도 존재하지만, 이를 활용하지 않는 방식 또한 어떤 의미에서는 관람의 방해요소가 될 수 있다는 점에서 고민이 요구된다. 가령, 채팅이 가능한 사이트와 순수하게 공연만 관람할 수 있는 사이트를 구분하여 운영하는 것도 하나의 대안이 될 수 있을 것으로 보인다.

라. 인터랙티브 커뮤니케이션과 라이브니스

새로운 라이브니스 경험, 다시 말해 온라인 공연에서 느낄 수 있는 라이브니스 경험은 어디로부터 비롯된 것인가? 연극 분야 인터뷰 참여자들의 공통된 의견을 정리하자면 인터랙티브 커뮤니케이션의 확장이라고 할 수 있다. 인터랙티브 커뮤니케이션의 확장은 무대와 객석뿐만 아니라 극장의 개념과 경계까지 허물고 있다. 물론 과거에도 국가 간, 도시 간 합작프로젝트로 국경을 초월한 공연을 기획한 적이 있지만 녹화나 인터뷰 자료 등을 사후에 편집하여 공연의 한 요소로 연출하는 소극적 수준에서 이루어졌다.¹⁾ 하지만 최근에는 최신 통신기술을 활용하여 국가와 도시, 극장의 경계를 벗어나 수많은 창작자

1) 2011년 서울국제공연예술제에서 선보였던 「히로시마 합천」(마쓰다 마사타카 작·연출)이 대표적인 예다.

와 관객들이 다양한 공간에서 동시간 대에 동시다발적으로 접속하여 공연을 만들고 관람하는 방식의 공연들이 시도되고 있다. 이러한 경향은 코로나 팬데믹을 거치면서 더욱 전문화되고 가속화되었다. 이에 따라 공연을 창작하고 수용하는 방식에도 큰 변화가 일어나고 있다. 그리고 창작자와 관객이 경험하는 라이브니스 감각에도 변화를 불러일으키고 있다.

한국과 독일에서 온라인을 통해 동시에 진행된 「보더라인」 공연의 경우가 대표적이다. 7시간의 시차와 8천 킬로미터라는 거리적 장벽을 초월하여 ‘라이브’로 진행된 공연으로, 시작 전 관객들에게 “지금 이 공연을 같은 시간대에 서울과 뮌헨에서 동시에 하고 있다는 사실을 미리 안내했다”고 한다. 뮌헨 극장의 예술감독이 리허설을 보고 관객들이 라이브인지 녹화인지 모를 수 있으므로 미리 알리는 것이 좋겠다고 제안하여 이루어졌다고 한다. 관객들이 극장에 모여 무대를 응시한다는 행위에는 차이가 없지만, 정작 관객들이 목격하게 되는 것은 무대 위 배우들의 퍼포먼스보다는 전면에 설치된 영상이 많은 비중을 차지한다.

이러한 변화에 대한 관객들의 수용태도는 창작자들에 비해 상대적으로 빨랐던 것으로 보인다. 우선, ‘면 대 면’ 공연에서는 무대와 객석, 배우와 관객 사이의 상호작용을 전제로 하고 있지만 무대는 배우들이 자기 역할에 집중할 수 있는 최적의 상태로 완벽하게 디자인된 공간이라는 인식이 강했다. 따라서 관객들의 리액션이나 피드백이 배우들에게 전달이 되는지에 대한 의구심을 표하는 경우도 있었다. 인터뷰에 참여한 많은 관객들이 역설적이게도 (녹화된 영상이 아니라) 실시간 온라인 스트리밍 공연의 경우에 자신이 공연에 참여하고 있다는 기분을 더 느끼게 해주는 것 같다는 점에서 선호한다고 밝혔다. 이는 배우들이 관객들의 리액션을 실시간으로 인식하면서 역할을 수행하고 있다는 사실을 관객들도 이미 인지하고 있기 때문으로 보인다. 실제로 「보더라인」 배우 B를 제외한 나머지 배우들이 모두 온라인 줌으로 공연에 ‘출연’한다. 따라서 앞서 언급했던 것처럼 배우들은 자신은 물론 객석과 관객들의 모습을 동시에 볼 수 있다는 특징이 있다. 배우 C의 경우에도 자신의 집에서 휴대폰으로 촬영하며 공연에 ‘출연’했는데, 그 과정에서 관객들의 모습을 살필 수 있었다고 말한다. 즉, 어떤 의미에서는 위에서 언급했던 배우와 관객 사이의 상호작용이 더 적극적으로 이루어질 가능성이 있음을 추론해 볼 수 있는 대목이다. 어떤 관객은 “내가 관객으로 존재하는구나. 관객으로서 내가 배우한테도 어떤 영향을 끼치는 액션을 하고 있는 존재구나 라는 생각이 들었다”(「보더라인」 관객 B, 2022. 04. 13)고 할 정도로 실시간 온라인 스트리밍 공연에서의 상호작용을 높게 평가하는 경우도 있었다. 동시에 배우들이 보는 관객들의 모습은 어떠한지, 즉 관객들이 배우에게 어떤 모습으로 비춰질지 궁금해하는 일종의 ‘전도현상’이 생겨나기도 한다. 브레히트가 말했던 ‘생산자로서의 관객’ 개념이 이러한 형태의 공연들에서 예상치 못한 방식으로 실현되고 있다고도 볼 수 있다.

2. 무용 분야

가. 오프라인 공연과 온라인 공연에서의 라이브니스 경험

무용 분야 창작자의 경우, 오프라인 공연의 라이브니스를 ‘살아있음’으로 설명하는 경향을 보였다. 실연자와 관객이 주고받으면서 ‘살아있음을 느끼게 해주는’ 라이브니스 경험은 동일한 시공간에서 신체와 신체가 만나는 그 현장에서 발생한다고 말했다. 마찬가지로 관객 역시 공유된 시공간에서 무용수와 소

통한다는 느낌을 받고 에너지를 상호적으로 전달하고 있음을 느낄 때 라이브니스를 경험한다고 밝혔다. 창작자와 달리 관객의 경우, 라이브니스가 공연이 이루어지는 그 장소, 그 시간에만 발생하는 것이 아니라 공연장으로 이동하고 극장에 도착해서 티켓을 수령하고 객석에 앉으면 들리는 소리, 냄새 등까지 공연 시작 전 일련의 과정을 오프라인 공연에서의 라이브니스 경험의 일부로 언급했다는 점(「기가막힌 흥」 관객 B, 2022. 03. 22; 「이것은 유희가 아니다」 관객 C, 2022. 04. 25)을 주목할 만하다. 오프라인 공연에서의 라이브니스 경험은 공연이 진행되는 시간, 또는 무용수와 관객과의 상호작용 뿐만 아니라 공연 전 감각적 경험과 심리적 상태를 영향을 주는 모든 개인적, 사회적 측면이 라이브니스를 경험하게 하는 요인이 될 수 있음을 의미한다.

무용 분야 창작자와 관객은 오프라인 공연의 라이브니스가 영상으로 매개된 온라인 공연에서 동일한 방식으로 경험할 수 있는지에 대해서는 일관되게 회의적이었다. 극장에서 경험할 수 있는 무대의 생동감을 매개된 공연에서 최대한으로 담아내기 위한 노력을 할지라도 오프라인 공연을 대체할 수 있는 경험이 될 수 없다고 믿고 있었다. 「나는 스무살입니다」 안무가는 애초에 공연과 영상이 지니는 물질적, 감각적 경험의 차이에 의해 미디어는 물질적 실체로서 육체가 뿜어내는 에너지를 대체할 수 없다고 말했다.

“현장성이라는 걸 이렇게 좀 자기가 모르는 어떤 실재성이라는 게 이렇게 화면에서 보이는 질감하고 완전히 다른 육체성을 준단 말이에요. 화면이 아무리 3D라도 그거는 우리에게 2D처럼 느껴지는데 현장성은 3D고 4D고 정말 우리가 보이지 않는 우주의 저 편의 차원을 보여준단 말이에요. 그걸 저는 현장성의 매력이라고 생각하는 거죠. 그걸 기운이라고도 부르기도 했고 우리가 그래서 옛날에는 세라머나 공연할 때 보면 실재를 보는 게 아니라 실재 너머의 기운을 보는 거죠. 인간이 가지고 있는 한계를 훨씬 미디어보다 훨씬 즉물적으로 건넌을 수 있는데 미디어는 그런 에너지를 주기가 되게 어려워요.”(「나는 스무살입니다」 안무가, 2022. 03. 11).

「나는 스무살입니다」 안무가에 의하면, 이러한 에너지 또는 기운은 스크린 사이즈에 따라 차이가 있을 순 있지만 경험적 측면에서 무대와 스크린은 본질적으로 질적 차이를 지닌다. 뿐만 아니라 온라인은 오프라인 공연을 경험하는 관객에게 적용되는 사회적 규범이 작동되지 않기에 동일한 방식의 경험이 불가능하다고 지적한다. 극장 공연의 경우 공유된 규범에 따라 공연이 멈추거나 끝나기 전까지 자리를 앉아서 관람한다. 반면 온라인 공연을 앞으로 돌려보거나 반복해서 보거나 멈추거나 이야기하는 등 극장에서 허용되지 않은 방식의 관극 경험이 가능하기에 관객을 집중하게끔 하는 강제성이 작동하지 않기 때문이다.

안무가의 의도나 영상감독의 미감을 충분히 담아내지 않고 제작된 단순히 무대 공연을 영상으로 기록하고 송출하는 경우 온라인 공연은 라이브니스 측면에서 열등한 차원의 관극 경험을 제공한다는 점에 창작자나 관객 모두 대체로 동의했다. 하지만 애초에 무대 공연의 대체제 또는 부차적 산물이 아닌 온라인 송출을 위해 제작된 새로운 공연 형식이 제공하는 라이브니스 경험의 가치는 긍정적으로 보는 답변 역시 존재했다. 애초에 온라인으로 송출된 공연을 극장이 아닌 사적 공간에 보는 것을 전제로 한다면 여기에 맞는 라이브니스 경험을 고려될 필요가 있음을 의미한다. 영화는 전통적으로 극장에서의 경험을 전제로 제작 및 연출되었으나, 가정에서 또는 모바일로 즐길 수 있는 다양한 온라인 플랫폼이 대중화

되면서 영화의 매체적 특성 및 내용까지 변화했고 이는 영화적 경험의 재구성을 이끌었던 점을 상기시킨다. 「나는 스무살입니다」 안무가는 공연과 영상의 경험적 차이를 고려하여 영상의 매체적, 수용 경험적 측면을 반영한 온라인 공연을 만들기를 원했고 이 작품이 대면 공연에 비해 열등한 경험이 아닌 다른, 새로운 경험을 창출하길 기대했다.

나. 온라인 라이브니스 경험의 요인

무용 분야 창작자들은 온라인 공연에서 라이브니스를 경험하는 요인을 다양하게 제시했다. 「이것은 유희가 아니다」 안무가는 무대 공연을 실시간으로 송출하는 라이브 중계의 경우, 일시성, 유일무이성, 반복불가능성, 돌발성, 즉흥성 등을 담아낼 수 있다는 점에서 무대 공연과 유사한 경험을 제공한다고 보았다. 즉 온라인 공연의 라이브니스는 관객과의 공유된 시간성에 기인하고 말했다(2022. 04. 06).

「기가막힌 흥」 안무가의 경우, 극장 관객과 달리 온라인 관객에게 공연을 끝까지 보게 만드는 강제성이 없다보니 극장에서 제공하지 않는 다른 경험이 중요하다고 말한다(2022. 02. 12). 「브리드, Breathe, 「피버, Fever」 등과 같은 작품을 통해 라이브 중계가 가지는 공유된 시간성을 충족하는 동시에 명동, 코엑스와 같은 시내 한복판, 공장, 창고 등 무대 밖 다양한 공간이 제공하는 실재성을 구현했다. 또한 무대 위 짜여진 공연 외 공연 전 준비 과정을 수 시간동안 라이브로 송출하면서 극장 관객이 볼 수 없는 무대가 만들어지기까지의 ‘실제’ 현장을 공유하는 등 극장에서 충족하기 어려운 ‘실재성’을 달성하려고 했다. 즉 온라인 공연의 라이브니스는 시간적 요소 뿐 아니라 ‘가상적’ 장소로서 무대를 벗어난 ‘실재적’ 장소, ‘허구 속’ 퍼포먼스가 아닌 ‘현실 속’ 리허설 등으로 충족될 수 있다고 본다.

「이것은 유희가 아니다」 조안무가, 「나는 스무살입니다」 안무가는 온라인 공연의 라이브니스는 오프라인 공연의 라이브니스의 요소를 본따는 것이 아닌 영상매체적 특성을 살려 철저하게 계획되어 원하는 모습을 촬영하고 편집한 결과물에서 파생된 효과라고 보았다.

“굉장히 계획되고 철저하게 카메라 앵글에서부터 감독이 연출가가 원하는 장면을 강제적으로 관객에게 보여준다 이런 느낌인 것 같아요. 그런 차이가 있지 않을까 댄스 비디오투라는 영원이 지금 만들어지는 것 것과 지금 현장에서 이루어지는 공연이라는 것은 싶어요.”(「이것은 유희가 아니다」 조안무가, 2022. 04. 06).

“그냥 온라인으로 한번 해보자 해서 그러면 내가 이태석 감독님께 우리 온라인상에 필요한 걸로 아예 시나리오부터 시작해서 안무를 할 때부터 신경을 쓰자고 했어요. 현장에 있는 디테일을 다 빼고, 화면에 찍혔을 때 이 디테일을 어떻게 가져갈 거냐를 같이 보면서 이제 했습니다... [이 작업]언어가 있었기 때문에... 그냥 움직임만 보는 거랑은 좀 달랐고, 그리고 분장이나 이런 디테일이 좀 다르죠. 무용공연은 멀리서 보기 때문에 관객이 얼굴이 동그랗다 이런 것밖에 못 느끼는데, 영상에서는 이목구비가 어떻게 생겼는지가 다 보이니까요. 그래서 뭐 분장사가 와서 며칠 동안 계속 분장을 했고, 클로즈업해야 되니까 이게 정말 무용수라기보다는 어떻게 보면 실질적인 배우 같은 어떤 캐릭터들이 필요했던 거죠.... 보통 이제 제가 쓰던 기법들이 뭐냐 하면 카메라 한 다섯 대가 찍어요. 위에서 찍고 막 온갖 앵글로 찍고 그걸 편집하는데 우리는 한 장면을 몇 번씩 반복하면서 카메라 앵글 다 다르게 해가지고 디테일로 들어가고 이런 형식이어서 음악 작곡해

주는 장영규 감독님이랑 효과음도 막 넣어주고 그랬거든요. 이걸 영화적인 기법으로 음악이 돼야 된다.”(「나는 스무살입니다」 안무가, 2022. 03. 11).

「기가막힌 흥」 안무가 역시 온라인 공연을 진행할 때 미리 짜여진 연출 및 카메라 동선, 앵글 등이 중요하다고 언급하며, 현실적 공간 점유와 더불어 온라인 라이브니스의 핵심 요소로 제시한 바 있다(2022. 02. 12).

오프라인 라이브니스와 다른 온라인 라이브니스 경험을 충족시키기 위해서는 위의 구성 요소들에 대한 특별한 이해와 다른 방식의 접근이 요구했다. 무대 공연을 기록한 「기가막힌 흥」 무용수 B는 공연할 때는 “에너지를 불사르자”와 같은 태도로 관객과 에너지로 소통하려고 노력한다면, 촬영 때는 평생 남은 기록물이기에 동작의 정확한 수행에 초점을 맞추게 된다고 말했다(2022. 02. 12). 「기가막힌 흥」 안무가에 의하면 최대한 극장에서 보듯이 공연에서 분출되는 에너지를 그대로 담아내기 위해 작품 전체를 플테이크로 촬영하는 방식을 취했으며, 관객의 부재로 인한 에너지 표현의 약화를 보완하기 위해 인형을 객석에 놓고 공연하기도 했다. 비디옌스 형식을 취하고 대사량이 많은 「나는 스무살입니다」의 경우, 무용수들은 대사 연습과 카메라를 보고 자연스럽게 말하는 법을 훈련해야 했으며, 한 장면을 위해 같은 동작을 몇 번씩 재촬영하는 영화 촬영 방식에 적응해야 했다. 「기가막힌 흥」은 플테이크로 가야하기에 여러 번 촬영이 어렵다는 점에서 완벽한 수행에 대한 부담감이 있었다면 「나는 스무살입니다」의 경우는 반복 촬영이 가능하기에 실수하더라도 만족할 때까지 시도해 볼 수 있어서 좋았다는 긍정적인 소회를 밝혔다. 카메라 렌즈를 통해 보여질 모습이 가늠되지 않아 마음을 다해 움직이면 전달될 것이라고 믿는 무용수가 있었던 반면(「이것은 유희가 아니다」 무용수 B, 2022. 04. 06), 카메라 영상에는 동작이 느려 보인다는 이해를 반영하여 움직임 수행에서 속도 조절을 하려고 노력하는 무용수가 있기도 했다(「이것은 유희가 아니다」 무용수 A, 2022. 04. 06).

촬영이나 편집에 있어서 영상감독과 무용가들 사이의 분명한 간극이 존재했다. 무용가들은 공연할 때 무대를 풀샷으로 담는 것을 중요하다고 느끼는 반면 영상감독은 얼굴을 찍는 것에 익숙하기 때문이었다. 따라서 무엇보다도 충분한 소통과 피드백, 리허설과 모니터링을 통해서 안무가, 무용수가 담아내고 싶은 카메라 촬영 방식, 각도, 관점이 반영될 수 있도록 하고 춤과 영상 분야의 서로 다른 언어를 이해하는 것이 중요하다고 인식했다.

무용 분야 관객의 경우, 온라인 공연에서 라이브니스 경험은 클로즈업, 섬세하고 작은 소리 포착, 영화적 연출 및 편집 등에 기인한다고 말했다. 무대를 풀샷으로 계속 보는 것보다는 클로즈업하여 특정 신체 부위를 가까이 접할 수 있을 때, 발걸음, 숨소리 등 무대에서 발생하는 작은 소리들이 전달될 때 공연의 생생함을 느꼈고 작품에 따라 오프라인 공연보다 더 라이브니스를 느끼는 경우가 있었다고 진술했다. 반면 영화적 연출은 관객이 자율적으로 시선을 선택할 자율성을 제한한다는 점에서 아쉬움을 표하기도 했다. “이게 전체 그림을 보는 게 아니고 뭔가 이렇게 개개인으로 이제 포커싱 돼서 보잖아요... 거시적으로 보고 싶은데 나의 의도와는 다르게 어쨌든 미시적으로 봐야 되니까 너무 그런 건 좀 아쉽더라고요 물론 또 배우들의 그런 표정들을 더 생동감 있게 볼 수 있어서 더 좋았던 것도 있었어요”(「나는 스무살입니다」 관객 A, 2022. 04. 23).

공연자와 동일한 시간에 공존하고 있음을 느끼는 생중계의 경우, 또는 실시간 댓글이나 시청자 수가

보일 때 라이브니스를 느꼈다고 밝혔다. 전자는 공연자와 시간적 공존이라면 후자의 경우는 공연자가 아닌 관객과의 시간적 공존이라는 점에서 차이점을 지닌다. 오프라인 공연과 마찬가지로 온라인 공연에서의 작품의 내적인 측면이 아닌 외부적 측면, 즉 영상에 몰입할 수 있는 자신을 둘러싼 환경적 요인이 라이브니스 경험에 영향을 준다고 말하기도 했다.

“저는 이제 온라인으로 볼 때 몰입감의 변수가 되게 적다는 것이 좀 장점이라고 느꼈는데 공연 볼 때 이렇게 앞서 사람이 갑자기 앞으로 속이고 시끄럽게 하고 이러면은 이제 막 몰입감이 떨어지는데 저는 되려 이제 내가 혼자 집에서 이렇게 볼 수 있어서 그런 방해받는 일이 적어서 좀 몰입감이 방해되는 요소가 좀 적어지는 부분에서 좀 어찌면은 조금 더 이렇게 잘 몰입할 수 있었다고 조금 생각을 했어요.”(「기가막힌 흥」 관객 B, 2022. 03. 22).

“라이브로 하는 그런 것들이 있다 라고 해서 한번 봤는데 처음에 현장감을 느끼기에는 처음에 첫 마인드가 가장 중요한 것 같아요. 이게 아무리 좋은 공연이라고 해도 내가 여기에 집중해서 볼 수 있는 시간과 ... 그런 현상이 마련이 돼야만 온라인으로 하는 게 조금 공감이 될 것 같고요... 확실히 내가 마음의 준비가 되어 있으면은 충분히 이게 현장감을 느낄 수 있고 집중도 잘 됐고 그랬던 것 같습니다.”(「나는 스무살입니다」 관객 A, 2022. 04. 23).

관극 경험의 강제성을 작동시키는 극장 장치가 공연에 대한 몰입감을 높이는 데에 기여하듯이, 개인적 공간에서 다른 방해 없이 관람할 수 있는 환경 조성이 라이브니스 경험의 필요조건으로 보았다.

다. 제작 및 송출 방식에 따른 온라인 라이브니스 구성 요소의 차이점

라이브니스를 관객과의 시공간적 공존으로 볼 때, 생중계 공연의 경우, 사전 녹화 또는 댄스 필름에 비해 동일한 시간성을 공유하고 있다는 점에서 오프라인 공연의 특성에 조금 더 가깝다고 여긴다. 생중계되는 작품 속 무용수는 지금 이 순간 누군가가 관람하고 있으며 반복불가능하다는 것을 알기에 긴장감을 가지고 임하게 된다. 하지만 「나는 스무살입니다」 안무가는 생중계가 최첨단 기술력과 자본이 뒷받침되지 않으면 성공적으로 현장 공연의 매력을 담아내기 어렵다고 지적하면서 생중계에 대한 불신을 표했다(2022. 03. 11). 오프라인과 온라인 공연은 매체가 명백하게 다른데 굳이 영상매체를 통해 살아있는 몸의 경험을 할 수 있도록 노력하는 것이 억지라고 지적했다. 생중계는 선거나 스포츠 경기와 같이 그 결과가 중요한 경우 유용하며, 애초에 무대 춤은 카메라 동선, 시점 등이 고려되지 않고 창작된 것이기 때문에 그것의 역동성을 영상에 담아내는 것은 억부족이라고 말했다. 안무가는 영상 속에 춤이 제대로 번역되어 들어가고 안무가의 의도가 드러나는 것이 중요하다고 보았으며 오히려 댄스 필름을 통해 무대 공연에서 익숙하지 않은, 또는 불가능한 신체를 보여주려고 했다.

“「나는 스무살이다」에서 좀 재미있었던 게 객석을 딱히 설정하지 않고 촬영을 했어요. 그러니까 뭐 그런 장면들 있잖아요. 객석을 보면서 이렇게 연기를 하는데 카메라는 이쪽에서 이렇게 보고 내 시선은 저쪽에 가 있는 경우가 많잖아요... 근데 그렇게 안 하고 그냥 카메라를 보라고 했고 그리고 상수에서 나오고 하수에서 나오고 하는 것들도 객석 전후 좌우가 다 바뀌었어요... 그리고 객석에서는 볼 수 없는 시점도 많이 보여주려고 노력했어요. 위에서 보여주는 것 같은 샷이요.”(「나는 스무살입니다」 영상감독, 2022. 03. 11).

“이렇게 아예 작정을 하고 영상으로 만드는 거는 현장감하고 완전 다른 것 같아요. 이거는 이 영상만의 현장감이 있다 라고 보고 또 만약에 무대를 그대로 그냥 스트리밍하는 거면 현장감이 완전 떨어지는 건데 그 영상 작업을 어떻게 하느냐에 따라서 관객 입장 그리고 시청자의 입장이 완전히 달라질 수 있다 라고 저는 생각을 해요.”(「나는 스무살입니다」 무용수 B, 2022. 03. 31).

무용 분야 관객은 무대 공연의 생중계, 무대 공연의 사전 녹화, 영상을 위해 창조된 댄스 필름에 대한 선호도가 각자 달랐으며, 그 이유 역시 라이브니스를 어떻게 인식하느냐에 따라 달랐다. 생중계를 선호하는 이유는 일시성을 가지고 있기 때문에 그 시간 안에만 봐야 하고 공연장에 있는 듯한 영상과 더불어 채팅창을 통해 다른 관객과 함께 경험하는 정서적 공유 때문이었다. 돌발적으로 발생하는 실수나 오류, 날 것 그대로의 모습은 오히려 공연과 유사한 경험이라고 느끼는 지점으로 작용하였다. 반면 댄스필름을 선호하는 경우는 생중계는 공연장을 갈 수 없을 때 어쩔 수 없는 선택지의 역할을 할 수는 있지만 온라인 공연은 영상매체의 장점을 더 살려 오히려 영화적 연출을 통해 무대 위 춤에서 달성하기 어려운 것을 경험할 수 있기 때문이었다. 사전녹화 공연을 선호하는 한 관객이 말하길 생중계가 지니는 돌발적 해프닝이 주는 위험성이 불안감으로 작용하고 댄스필름은 오프라인 공연이 제공하는 라이브니스 경험이 결핍된 반면 사전 녹화는 영화적 연출을 통해 촬영, 편집하여 무대공연의 현장감을 강화시키는 효과를 가져온다는 점을 강조했다(「기가막힌 흥」 관객 B, 2022. 03. 22).

라. 온라인 라이브니스에서의 관객과의 실시간 상호작용 방식 및 그것의 효과

온라인 스트리밍 공연에서 제공하는 실시간 채팅방은 관객 간의 공유된 경험이 라이브니스 경험의 구성 요소임을 방증하며, 쿨드리가 제시한 물리적 공간과 무관한 시간적, 정서적 차원의 라이브니스 개념(Couldry, 2004)이 적용된 방식이라고 볼 수 있다. 하지만 실시간 댓글이 작품을 보는데 또는 이후에 작품에 대한 감흥, 혹은 몰입, 감정에 영향을 주었는가에 대해서는 창작자와 관객 모두 유보적인 반응을 보였다. 「이것은 유희가 아니다」 안무가는 즉각적이고 일차원적으로 선호도를 표현하는 채팅방에 대한 낮은 기대치와 불쾌한 마음을 표하고 있었다. 자극적이고 흥밋거리 콘텐츠와 달리 현대무용은 장르적 특성상 작업이 어떤 의미를 발생시키는지 설명하기 위해서 그 경험을 소화할 충분한 시간이 필요하다고 지적했다(2022. 04. 06). 실시간 댓글 내용이 긍정적이든 부정적이든 그것의 내용적 피상성 때문에 크게 의미를 부여하지 않는다고 안무가는 말했다. 동일한 작품의 조안무가는 전문비평가가 아닌 일반 대중의 반응을 감지하기가 어려운데 실시간 채팅방을 통해 접근성이 높아졌다고 언급하면서, 공연을 보면서 서로의 생각을 나누는 새로운 공연 감상 문화가 형성될 수 있음에 긍정적인 반응을 보였다(2022. 04. 06).

관객의 경우, 창작진들과는 달리 실시간 채팅창이 가져오는 시간적 공존과 공유된 정서적 경험을 통해 라이브니스를 경험했음을 증언했다. 하지만 실시간 채팅창이 작품의 라이브니스 경험에 어떤 수준의 영향을 끼쳤는지에 대해서는 미진한 반응을 보였다. 대부분 글이 특정 무용수에 대한 응원이거나 단편적 칭찬 일색의 감상평 수준에 머무른다는 점에서 공연 자체에 대한 이해나 평가에 크게 영향을 미치지 않다고 답변하였다. 하지만 공연 전후 관객들 간의 실시간 상호작용은 공연에 대한 기대감을 높이고 함께 공연을 마무리하는 느낌을 주면서 정서적 경험을 강화한 것을 확인할 수 있었다. 또한 「나는 스무살

입니다」 안무가가 직접 채팅창에 글을 남기고 관객과 상호작용을 했던 일은 여러 관객에게 큰 인상을 남겼으며 이는 작품에 대한 관심도를 높이는 효과를 가져왔던 것으로 보인다.

온라인 공연을 다른 관객과 공유하는 방식은 실시간 댓글창 외 그룹 관극을 들 수 있다. 미국 메트로 폴리탄 오페라의 ‘멧 라이브 인 에이치디(The MET: Live in HD)’와 영국 내셔널시어터의 ‘엔티 라이브(NT Live)’는 무대 현장의 기록물을 영화관에서 상영하는 작품인데, 본 연구의 작품 사례에서 이러한 형식의 경험을 관객에게 제공하지 않았다. 하지만 한 관객은 자체적으로 ‘살롱’을 운영하면서 함께 온라인 스트리밍 춤 공연을 관극하는 이벤트를 주최했다고 말했다(「이것은 유희가 아니다」 관객 E, 2022. 04. 25). 그녀에 의하면 온라인 공연은 강제성이 없는 특성상 관객이 처음부터 끝까지 집중력을 가지고 관람하기가 어려운데, 함께 그룹 관람하기에 이것을 가능하게 하였다. 관람 후 작품에 대한 의견을 나누는 시간을 갖는다는 점에서도 공연 보는 내내 작품에 더 집중하게 된다고 언급했다. 이는 온라인 공연의 내재적 요소 뿐 아니라 외재적 요인 역시 라이브니스 경험에 큰 영향을 미치고 있음을 의미한다.

마. 온라인 공연의 라이브니스 경험의 가치 및 방향성

무용 분야 온라인 스트리밍 공연 티켓 비용에 대한 창작자와 관객 간의 의견 차이는 온라인 공연에 대한 가치 판단과도 연관되어 있었다. 창작자들에게 온라인 스트리밍을 위한 작품 제작은 자의가 아닌 어쩔 수 없는 선택이었다. 지원금을 사용하기 위해 떠밀려서 제작된 온라인 공연에 대해 부정적인 입장을 가지고 있었고 따라서 관객에게 역시 온라인 공연보다는 오프라인 공연을 보여주고 싶다는 바람을 드러냈다.

“실제로 지금 이 무용 공연은 돈을 주고 영상으로 보라고 했을 때 얼마만큼 관심을 가질지는 잘 모르겠어요. 특정 팬이라면 오시겠지만, 실제로 저희 같이 뭔가 영상을 통해 나중에 이제 극장으로 오실 수 있는 분들을 이제 찾는 거라면은 그냥 무료로 보여 드리는 게 더 낫다고 생각하고, 요즘 사실 유튜브에 재밌는 게 너무 많잖아요. 그런데 그 재밌는 것도 안 내는데 과연 한 시간짜리 무용 공연을 돈을 내고 볼까 하는거죠.”(「기가막힌 흥」 안무가, 2022. 02. 12).

“앞으로 이제 스트리밍이라든지 온라인 공연을 했을 때... 목적은 조금 더 관객을 좀 더 많이 확보하는 그리고 잠재된 관객들을 어떻게 이 무용에 대해서 거리감 없이 올 수 있느냐에 대한 정도까지를 정하는 게 가장 이상적이지 않을까. 그러면서 오히려 라이브 공연이 더 가치 있게 만들어지는... 대신에 이제 정말 공연 때는 충분히 우리가 노력한 만큼 그리고 거기에서 가치를 인정받을 수 있는 금액이어야 되지 않을까. 점점 오히려 라이브면 더 올려받고 오히려 스트리밍 같은 경우에는 좀 낮춰서 이렇게 유입될 수 있게 그게 아마 심리적으로는 충분히 가능하지 않을까 해요.”(「이것은 유희가 아니다」 조안무가, 2022. 04. 06).

창작자는 온라인 공연의 경험적 가치에 대해 낮은 평가를 하는 경향을 보이고 온라인 공연 송출이 결국 오프라인 공연의 유입으로 이어지길 기대하고 있었다.

반면 대부분의 관객은 무료로 진행되는 온라인 공연 스트리밍에 대해 부정적 입장이었으며, 무료 스트리밍은 창작물에 대한 가치를 존중하지 않고 관람 태도에 부정적인 영향을 미친다고 말했다. 오프라인 공연이든 온라인 공연이든 티켓 비용 지불은 공연에 대한 관심 및 의미 부여, 집중도 등에 영향을 미

치기 때문에 무료 공연은 결국 성의없는 관람 태도로 이어질 수 있다고 우려를 표했다. 온라인이기 때문에 티켓 값을 내는 것이 아깝다고 생각하는 관객은 없었으며, 질적 우수성을 가지고 있다면 그에 맞는 비용을 지불하고 볼 의향이 있다고 답했다(「기가막힌 흥」 관객 A, B, 2022. 03. 22; 「이것은 유희가 아니다」 관객 C, E, 2022. 04. 25). 즉 창작자에 비해 관객은 온라인 공연만이 가지는 다른 차원의 라이브니스 가능성에 대해 긍정적인 편임을 확인할 수 있었다.

위의 인터뷰 내용에서 드러나듯, 무용 분야 창작자들은 코로나 종식 이후에도 온라인 공연을 제작할 의향이 있는지에 대해서 회의적인 태도를 보였다. 그럼에도 불구하고 코로나로 인한 강제된 온라인 공연 송출은 무용계에서 상대적으로 간과하고 있었던 매개화, 영상화를 둘러싼 실천 담론을 본격화하게 만들었음을 인정했다(「이것은 유희가 아니다」 안무가, 조안무가, 2022. 04. 06). 음악 분야는 실황 음반부터 스튜디오 음반까지 다양한 기술 발전을 이뤄왔고 매체에 대한 깊은 이해를 바탕으로 경험의 확장을 가져왔던 반면 춤은 물리적 현존에 대한 강한 믿음을 바탕으로 다른 매체의 적용가능성을 제거하고 있었다. 매개화된 공연에서 라이브니스 경험은 어떠한 방식을 통해 기술적으로 구현될 수 있으며 이러한 경험이 제기하는 미학적 질문에 대한 연구가 시급하다고 보았다.

관객의 경우 여전히 극장에서 경험하는 라이브니스 경험을 선호한다는 답변이 다수 있었으나, 동시에 무용의 영상화에 대해서 만족할만 수준은 아니지만 더 좋은 작업물이 나올 수 있음에 대한 기대감을 드러내고 있었다. 시공간적 제약을 해결할 공연 기록 영상이 가지는 유용성과 편리성에 대해 전반적으로 공감하고 있으나, 그것은 언제까지나 대체물로서의 가치만을 인정할 뿐이었다. 반면 영상 매체에서만 구현가능한 춤 작품이 지니는 새로운 차원의 라이브니스 가능성에 대해서 대체적으로 긍정적 반응을 보였다.

“굳이 기록용이 아니어도 이게 사실 영상을 기본적인 매체로 깔고 작품을 만드는 거랑 무대를 기본적인 매체로 깔고 가는 영상이랑 차이가 많이 난다고 저는 생각을 해서 그 영상에 아예 포커스가 맞춰져 있는 작품일 경우에는 관람할 의향이 많이 있는 것 같습니다.”(「기가막힌 흥」 관객 A, 2022. 03. 22).

무용 공연의 영상화에서의 기술적, 미학적 수준의 질적 향상이 필요할뿐 아니라 오프라인 공연에서 공연 전후의 경험이 라이브니스에 영향을 주듯, 온라인 라이브니스 경험을 더 풍부하게 해줄 수 있는 다양한 장치나 서비스(굿즈, 프로그램북, 토크 등)를 마련하는 것이 필요하다고 지적하기도 했다(「기가막힌 흥」 관객 B, 2022. 03. 22).

IV. 결론

본 논문은 연극과 무용 분야의 온라인 스트리밍 공연들을 대상으로 하여 창작자와 관객들이 라이브니스를 어떻게 경험하고 인지하는가에 대해 조사, 분석하는 것을 목표로 하였다. 선행연구들과의 가장 큰 차이는 개념 중심이 아니라 창작자와 관객 등 공연의 참여자들을 대상으로 판단표집(창작자)과 눈덩이

표집(관객)에 근거, 초점집단인터뷰(FGI) 방식을 통해 연구를 진행하였다는 점이다. 공연 창작직군으로는 연출가 및 안무가, 배우 및 무용가, 주요 스태프를 중심으로 대상을 선정했다. 관객그룹은 주로 창작 단체로부터 핵심 정보 제공자로서의 관객을 소개받는 형식으로 표집했다. 공연단체별로 관객 데이터를 관리하거나 정보를 구축하는 방식에 편차가 존재하여 관객그룹을 확보하는 데 어려움이 따랐던 것도 사실이다. 그럴 경우 SNS나 인터넷 매체를 통해 활발하게 감상평을 작성하여 공유하는 블로거를 대상으로 섭외하는 방식을 택했다. 본 연구가 본격적으로 진행되던 시기는 여전히 코로나가 맹위를 떨치고 있었던 탓에 대부분의 인터뷰를 온라인으로 진행할 수밖에 없었다.

심도 있고 밀도 있는 연구를 진행하기 위해 연극 분야 3편, 무용 분야 3편 등 총 6편의 공연을 연구대상으로 한정하였다. 연극, 무용 작품으로 국립극단의 「동양극장2020」, 크리에이티브 VaQi & 레지덴츠 테아터의 「보더라인」, 서울예술단의 「낮은 트럼펫」, 앰비규어스댄스컴퍼니의 「기가막힌 흥」, 안은미컴퍼니의 「나는 스무살입니다」, 국립현대무용단의 「이것은 유희가 아니다」이다. 주로 코로나 팬데믹이 절정에 달했던 2020년 하반기에 공연된 작품들로 온라인 스트리밍 공연이 하나의 공연 양식으로 자리를 잡아가던 시기에 제작된 공연들이다.

본 연구를 통해 매개된 공연에서의 라이브니스 개념과 온라인 스트리밍 공연에서 라이브니스가 성취되는 방식은 무엇인지, 그리고 창작자와 관객들이 인식하고 있는 라이브니스 개념은 무엇인지, 그리고 온라인 송출 방식이 공연의 제작방식과 관람에 어떤 영향을 끼치게 되었는지 연극과 무용 분야로 나누어 고찰해 볼 수 있었다. 창작자와 관객들을 대상으로 각기 다른 설문지를 작성하여 사전에 제공을 하고 집단 인터뷰를 진행하였다. 연구 결과 같은 공연예술 분야에 속하지만 연극과 무용의 장르적 특성이 온라인 스트리밍 공연에서의 라이브니스 경험에도 반영되고 있음을 확인하였다.

우선, 오프라인과 온라인 공연에서의 라이브니스 경험에 대해 연극 분야 창작자와 관객들은 대체적으로 새로운 라이브니스 감각을 경험할 수 있었다는 반응이 주를 차지했다. 반면 무용분야 창작자의 경우 동일한 시공간에서의 신체적 만남에서 발생하는 라이브니스 경험을 우위로 놓고 온라인 공연에 대해 대체물로서의 가치를 낮게 평가하는 경향이 강했다. 창작자와는 달리 무용 분야 관객은 무대공연 대체물로서 온라인 공연의 유용성과 편리성을 일부 인정하는 동시에, 영상 매체에서만 구현가능한 춤 작품, 즉 비디오댄스가 제공하는 새로운 차원의 라이브니스 가능성을 높이 평가하고 있었다.

온라인 공연에서 라이브니스를 경험하는 요인에 대한 의견은 대체로 일치하는 것으로 나타났다. 특히 실시간으로 송출하는 공연의 경우 극장에서 경험할 수 있는 일시성, 유일무이성을 담아낼 수 있다고 보았기 때문이다. 촬영 및 편집을 통해 몰입적 요소를 강화했다는 점에서도 공통된 의견을 보였다. 또한 아무리 뛰어난 기술력을 바탕으로 온라인 스트리밍 공연을 진행하더라도 통신환경이나 매체에 따라 예측하지 못한 상황이 언제든지 발생할 수 있는데, 그러한 상황에서 발생하는 긴장감이 라이브니스를 느끼게 해주는 요인이라고 보았던 것도 비슷하다. 무용 분야에서의 특이할 만한 점은 카메라를 위한 안무 창작물인 비디오댄스라는 장르가 존재해서인지, 실시간 송출이 아닌 철저하게 계획된 촬영 및 편집이 제공할 수 있는 신체성과 시공간성에 대한 새로운 지각, 그리고 그것의 라이브니스적 측면을 긍정적으로 보고 있었다. 춤의 비매개적 경험과 매개적 경험 간의 위계적 관계에 질문을 던지고 매개된 공연이 보여주는 불가능한 신체 탐색에 기대감을 표명하고 있었다.

여전히 서사가 중요한 요소로 작용하고 있는 연극의 경우 단지 극장에서 공연을 본다는 행위만을 관

극의 전부로 여기지 않는 경향이 있다. 공연을 보겠다고 결심하는 순간부터 공연 종료 후 감상을 정리하기까지의 과정을 공연으로 보기 때문에 온라인 스트리밍을 통해 접하는 무대를 공연의 한 부분으로 인식할 뿐 전부라고 생각하지 않는다는 점이다. 따라서 온라인 스트리밍 공연을 통해 공간성과 장소성이 확장되었다고 생각하는 이들이 다수 있었다. 이는 무용 분야 관객의 경우에도 마찬가지였다. 창작자들은 라이브니스 발생을 춤의 내재적 측면에서만 고려했다면 관객은 라이브니스의 일부로 공연 전후 경험을 모두 포괄하는 경향을 보였다. 관객은 오프라인에서는 춤 공연 전후 일련의 경험에 만족감을 느끼는 반면 온라인 스트리밍 공연에서는 공연에 대한 기대감과 정서적 교감을 발생시키는 실시간 채팅방을 제외하고는观극 경험을 풍부하게 해줄 요인들이 부족함을 지적하기도 했다.

창작자와 관객 모두 포스트 코로나 상황이 되더라도 온라인 스트리밍 방식의 제작은 더 전문적이며 고도화된 형태로 지속될 것으로 전망하는 이들이 많았으며, 기꺼이 관람료를 지불할 의사가 있다고 답변한 이들이 많았다. 오히려 코로나 초기에 무료로 공연 영상을 서비스하던 방식은 공연예술의 자생력을 키우는 데 전혀 도움이 되지 않는다는 의견들이 지배적이었으며, 수익 창출을 위한 모델들을 적극 개발할 필요성을 주장하는 견해도 있었다. 다만, 온라인 스트리밍 공연에 적합한 공연과 그렇지 못한 공연이 있을 수 있다는 점과 이러한 방식이 아직은 시작 단계이기 때문에 영상 기술의 미학적 전환에 대한 고민은 지속되어야 할 것이라는 단서도 덧붙였다.

갑작스럽게 닥친 코로나 19 팬데믹으로 인해 공연예술계는 직격탄을 맞게 되었고 그 타계책으로 온라인 스트리밍 공연이 대두되었다. 디지털 혁명과 인터넷의 발전으로 인해 공연 창작과 유통, 소비 양상이 변화될 것이라는 예견은 전부터 있어 왔지만, 그것이 현실화되는 시기가 기대했던 것보다 훨씬 더 앞당겨진 것이다. 준비가 거의 전무한 상황에도 불구하고, 공연 예술계는 생존을 위해 공연을 영상으로 제작하여 인터넷을 통해 송출하여 관객들과 만났다. 이러한 현실 속에서 공연예술의 라이브니스 개념을 변화하는 맥락 속에서 새롭게 탐색하고 재정의하여 현장과 밀접한 라이브니스의 이론적 담론을 형성할 필요성이 제기되었다. 그간의 연구는 개념적 접근에 머물거나, 전통적 라이브니스 개념에서 벗어나지 못하는 한계를 보여왔다. 본 연구는 실제 창작자와 관객이 지각한 경험을 탐색함으로써 라이브니스를 둘러싼 국내 학술 담론을 확장하고 심화하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구는 코로나 팬데믹이 시작되고 1-2년 정도 지난 시점의 공연들을 연구대상으로 삼았다. 연구가 진행되는 과정에서도 한층 진화한 형태의 공연들이 창작되었고, 관객들의 인식 또한 그에 맞춰 변화한 측면이 있다. 대부분 유료화로 진행된 온라인 스트리밍 공연의 수익성에 대한 검토와 더불어 수익구조 창출에 대한 설계도 요구되는 시점이다. 이것이 본 연구 이후 후속 연구가 필요한 이유이기도 하다.

■ 참고문헌

- Creswell, J. W.(2015). *질적 연구방법론-다섯 가지 접근* (조홍식, 정선옥, 김진숙, 권지성 역). 학지사. (원저출판 2012).
- Auslander, P.(1999). *Liveness: performance in a mediated culture*. Routledge.
- Giannachi, G.(2011). *Performing presence - between the live and the simulated*. Manchester University Press.
- Lincoln, Y. S. & Guba, E. G.(1985). *Naturalistic inquiry*. Sage.
- Phelan, P.(1993). *Unmarked: the politics of performance*. Routledge.
- Benford, S. & Giannachi, G.(2011). *Performing mixed reality*. MIT Press.
- 이경미(2013). 인터미디어 시노그래피 공간, 라이브니스, 현존에 대한 담론의 재구성. *드라마연구*, 47, 133-173.
- 이지설(2020). 무용공연의 디지털미디어연계 실태중계 사례분석 : 창작산실 무용 지원사업을 중심으로. *산업융합연구*, 18(4), 1-8.
- 이지희(2009). 장소특정적 미술(Site-Specific Art)에 대한 담론적 연구: 1960년대~1990년대를 중심으로. 석사학위논문. 홍익대학교 대학원.
- 지혜원(2016). 영상매체로 재매개된 공연의 라이브니스의 재구성. *인문콘텐츠*, 43, 123-145.
- Auslander, P. (2012). Digital liveness: a historico-philosophical perspective. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 34(3), 3-1.
- Braun, V. & Clarke, V.(2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Couldry, N.(2004). Liveness, “reality,” and the mediated habitus from television to the mobile phone. *The Communication Review*, 7, 353-361.
- Reason, M.(2004). Theatre audiences and perceptions of 'liveness' in performance. *Participations*, 1(2), 25-27.
- 국립현대무용단 블로그(2020. 11. 04). “「이것은 유희가 아니다」 춤·사이 생생리뷰”. 국립현대무용단 블로그. <<https://blog.naver.com/kncdc3472/222134961682>, 2024. 06. 12>.
- 유운중(2020. 09. 04). “온라인 스트리밍 때 공연의 현장성 살려야 차별화”. *동아일보*. <<https://www.donga.com/news/Culture/article/all/20200904/102786871/1>, 2024. 06. 12>.

논문투고일 2024. 05. 15.

심사일 2024. 05. 25.

심사완료일 2024. 06. 05.

The Artist and Audience Experience of Liveness in Online Streaming Performances

Lee, Seung-gon* · Han, Seok Jin**

Associate Professor, Korea National University of Arts* · Assistant Professor, Korea National University of Arts**

This research investigates the notion of liveness in online streaming performances after the outbreak of COVID-19 by analyzing how the creators and audiences engaged in the performances perceived and experienced liveness. The research method includes a literature review and in-depth interviews. As a result, we discovered that creators and audiences in the theater field generally responded that they could experience a new sense of liveness in online performances. On the other hand, creators in the dance field tend to evaluate the value of online performances as substitutes more negatively, while audiences recognized some of the usefulness and convenience of online performances as substitutes for stage performances and highly appreciated the new dimension of liveness provided by dance works that could only be realized through screen, such as video dance.

Keywords: Online streaming(온라인 스트리밍), Liveness(라이브니스), Digital liveness(디지털 라이브니스), Pandemic(팬데믹), Online platform(온라인 플랫폼)