

관객의 몸-마음에 호소하는 *An Oak Tree*의 대사 전략*

장 영 지
서울대학교

I. 서론

연극 언어는 배우와 인물을 움직이게 하는 힘을 지닌다. 작가의 언어는 배우를 행동하게 하고, 무대 위 대화는 인물의 변화를 이루거나 사건을 진행시킨다. 대사가 행동을 대신하는 경우도 있는데, 이때 대사는 재현을 대체하면서 실제 움직임, 구체적이고 사실적인 재현보다 강력하고 생생한 이미지를 생성할 수 있다. 이렇게 행동이나 재현을 대신하면서 관객의 상상을 불러일으키는 연극 언어는 연극적 관습으로 설명되었고, 그 효과는 경험적 차원에서, 또 비평적 차원에서 논의되어 왔다.

최근 연극 언어의 작동 기제를 탐구하고, 실질적 효과에 관심을 두는 연구가 활발하게 진행되고 있다. 특히 인지 이론이나 뇌과학의 연구 성과를 연극 분석에 접목한 몇몇 연구에 주목할 만하다. 연극 현상학자 가너(Stanton Garner)는 감각 운동계를 자극하는 언어가 청자의 운동 감각을 강화하고 연극의 움직임을 확장한

* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A16082041).

다고 주장하며, <리어왕>(King Liar) 4막 6장을 그 사례로 언급한다. 주지하듯이 글로스터는 절벽 끝에 서 있는 위태로운 몸을 느낀다. 그의 감각, 또는 느낌은 절벽 풍경과 그곳에 서 있는 몸의 감각을 실감 나게 묘사한 에드거의 대사 덕분이다. 글로스터는 에드거의 말이 환기한 몸의 감각을 실제로 느끼고, 자신이 절벽 끝에 서 있다고 생각한다. 그리고 그는 절벽에서 떨어졌으며, 살아남았다는 기적을 믿는다. 가너는 이 장면에서 에드거 대사는 특히 운동 감각적 언어로 이루어져 있다는 것을 지적하며, 에드거의 말이 글로스터의 신체 경험을 환기하면서 그의 상상을 부추긴다고 해석한다(204-5). 연극 이론가 엘스(Gerald Else)는 그리스 비극을 분석하며 “가상적 행동”(virtual action)을 생성하는 대사에 주목한 바 있다(73). 그리고 김용수는 엘스의 논의를 토대로 그리스 비극이 사건과 상황에 맞는 심상을 불러일으키는 신체 감각적 대사로 쓰였고, 이러한 대사 덕분에 대사를 듣기만 하더라도 마치 그 장면을 보는 것처럼 비극을 감상하게 된다고 주장한다(157-58). 가너는 가상적 행동을 생성하는 대사가 청자 또는 관객에게 호소하고 관객을 그 장면에서 가상적으로 개입하게 만들기 때문에 실제 행동을 대체하는 언어가 강력하고 생생한 움직임을 생성한다고 주장한다(206).

본고 역시 선행 연구의 시각에 동의하며, 가너의 주장처럼 관객이 연극 대사에 가상적으로 개입할 수 있는 이유가 배우/인물과 관객의 몸-마음(bodymind)에 있다고 판단한다. 감각, 움직임을 기술하는 연극 대사는 관객의 몸-마음에 호소하고, 관객은 몸을 매개로 대사가 환기하는 감각을 지각하고 이를 인지적으로 처리한다. 이 과정에서 의미 이해와 추론, 공감 반응까지 유도될 수 있다. 이러한 관점에서 본고는 관련 선행 연구와 인지 이론의 성과를 토대로 연극 대사가 관객에게 미치는 영향, 특히 신체 감각을 환기하고 구체적인 상상을 유도하는 대사의 의미와 효과에 관해 논하고자 한다. 이를 위해 먼저 인지 철학자 레이코프(George Lakoff)와 터너(Mark Turner), 존슨(Mark Johnson)의 체화된 언어(embodied language)¹⁾에 관한 논의를 살펴본다. 이들은 언어와 사유가 신체화되

1) 레이코프와 존슨, 터너는 몸의 경험과 관련된 언어 문제를 다룸에 있어 체화된 언어라는 용어를 사용한다. 김용수는 신체 경험을 환기하는 언어를 “신체 감각적 언

어 있다는 체화된 인지 이론을 주장하며, 신체 경험을 토대로 구성되고 이해되는 언어 문제에 관심을 보인다. 또한 레이코프와 터너는 언어가 그것이 단순히 지시하는 것보다 훨씬 많은 것을 마음속에 불러일으킨다고 주장한다(108). 그리고 레이코프와 존슨, 터너의 주장을 뒷받침하는 뇌과학 분야의 연구 성과를 간략히 살펴보겠다. 이러한 선행 연구의 성과를 연극 대사 분석에 접목함으로써 대사에 내재한 몸의 운동 감각과 운동성을 설명하고 그 작동 기제와 효과를 논할 수 있다. 이러한 관점에서 본고는 전통적인 재현 방식이 최소화된 채 언어 중심으로 진행되는 영국 작가 크라우치(Tim Crouch)의 <오크 트리>(An Oak Tree, 2005)²⁾의 대사 전략을 분석할 것이다. 이 과정에서 연극 언어가 그 자체로 움직임 생성할 수 있으며 관객의 몸-마음에 호소하는 대사가 관객의 상상과 공감, 이해로 이어질 수 있음을 논증하겠다.

II. 언어와 몸의 긴밀한 관계

레이코프와 존슨은 데카르트 이후 몸과 마음을 철저히 구분해온 서구 사상에 반론을 제기하며 언어가 그 자체로 존립하는 로고스가 아니라 몸, 신체 경험과 긴밀한 관계에 있다는 사실을 논증한다. 이들에 따르면 이성만 두뇌, 몸, 그리고 신체적 경험에서 유래하며, 언어 역시 신체 경험과 관련 있다(*Philosophy* 22-23). 즉, 몸은 마음속에 있고 몸을 토대로 한 상상과 이해가 곧 이성이며, 의미

어”로 지칭하는데(162), 이는 인지 언어학자의 개념과 거의 유사하다. 뇌과학 분야는 언어가 자극하는 뇌 영역에 따라 감각운동어(sense-motor language)와 체성감각어(somatosensory word)를 구분하기도 한다. 전자는 행동, 움직임과 관련된 것이고 후자는 촉각, 미각 등 감각 측면과 관련 있다. 본고는 레이코프로 대표되는 인지 언어학의 시각에 따라 체화된 언어라는 용어를 사용한다.

- 2) <오크 트리>는 2005년 영국 에든버러 축제에서 초연되었고, 2011년 출판되었다. 한국에서는 마두영 연출로 2013년 서울프린지페스티벌에서 공연되었다. 본 연구는 출판 대본과 2013년 한국 공연 영상을 분석의 1차 자료로 삼는다.

생성에 결정적인 역할을 한다. 또한 신체 경험을 토대로 구성된 은유는 단순한 언어 표현의 문제가 아니라 사고 과정 차원에서 논의해야 한다(Lakoff and Turner xi). 언어 사용자가 은유 표현을 사용하고 지각하면서 특별한 노력을 기울이지 않는다고 해도 그렇다. 일반적이고 실제적인 물리적 경험이 축적됨에 따라 구체적인 영상 도식(image schema)이 구성되고, 우리는 이러한 도식을 은유적으로 사상(metaphoric mapping)하면서 정합적인 의미 구조, 즉 개념적 도식을 생성하기 때문이다(Lakoff and Johnson, *Metaphor* 16-18).³⁾ 아울러 레이코프와 터너에 따르면, 언어의 의미는 발화되는 음성이나 페이지 위에 나열된 문자에 있지 않고 말이 환기하는 개념, 그 말을 수용하는 사람의 마음에 있다(109). 특히 신체 경험과 관련된 은유는 자동적이고 무의식적으로 수용되며 즉각적인 이해를 실현할 뿐 아니라 독자의 상상력을 자극한다(Lakoff and Turner 149).⁴⁾ 예를 들어 “내 마음은 잠시 방황했다”(My mind wandered for a moment)와 같은 문장은 마음이 움직이는 것으로, 또 마음이 이동 경로에서 이탈한 것으로 표현한다. 그리고 독자, 또는 청자는 축적된 신체 경험을 토대로 이 문장의 의미를 즉각 이해할 수 있다. 움직이는 마음을 의식적으로 떠올리지 않더라도 그렇다. 또한 이 같은 문장이 생성한 경로에서 이탈한 이미지는 화자의 감정 추론으로 이어질 수 있다(Lakoff and Johnson, *Metaphor* 259). 이렇게 은유 표현은 신체 경험과 관련 있으며 체화된 마음에 호소한다. 존슨 역시 신체화된 경험에서 상상력이 발휘되고, 물리적 경험을 토대로 생성된 패턴으로부터 추상적 이해가 가능하다고 주장한다(*Mind* xxxvi).

뇌과학과 신경 언어학 분야의 연구 성과도 언어와 몸(엄밀한 의미에서 뇌)의

-
- 3) 레이코프와 터너, 존슨에 따르면, 은유는 경험에 질서와 구조를 부여하여 이해 가능한 것으로 만드는 하나의 방식이며 인지 기체이다(Lakoff and Johnson, *Metaphor* 16-18; Johnson, *Mind* 100).
- 4) 물론 독자의 상상력은 제한 없이 산발되는 것은 아니다. 오랫동안 공유되고 축적된 인지 틀이 독자의 상상력을 일정 수준으로 제한한다. 다시 말해 은유는 폭넓은 해석을 가능하게 하지만, 이는 개념 영역 간 은유적 사상을 토대로 이루어지기 때문에 자의적인 해석은 제약된다(Lakoff and Turner 203-04).

관계를 분명히 밝히고 있다. 자기공명영상촬영(fMRI)과 양전자방출단층촬영(PET) 등을 활용한 연구는 언어 사용이 뇌의 감각 운동계(sense-motor system)와 긴밀한 관련이 있다는 사실을 증명한다. 행동을 포함한 문장을 발화하거나 청취할 때 행동 수행과 관련된 신경 기질이 활성화된다는 사실이 확인되었으며, 언어를 매개로 한 화자와 청자 사이의 운동 공명 현상도 포착되었다(Fisher and Zwaan 833).⁵⁾ 운동 감각이 활성화될 때 언어 이해가 촉진된다는 사실을 주장하는 연구도 있다. 이들은 움직임에 관여하고 반응하는 신경과 단어 또는 문장이 기술하는 움직임 지식에 반응하는 신경 일부가 겹친다는 사실에 근거를 둔다(Chersil et al. 7-8). 블랑제(Véronique Boulenger)와 동료들은 비유적 표현과 운동 감각의 관계를 실험으로 확인했다. 이들은 “존은 그 생각을 이해했다”(John grasped the idea; 필자 강조)나 “그녀가 습관을 버린다”(She kicks her habit; 필자 강조)와 같은 문장을 피험자에게 들려줄 때, 팔 또는 다리 움직임에 관여하는 신경이 활성화된다는 사실을 밝혀냈다(1905). 레이코프는 뇌과학자 갈레세(Vittorio Gallese)와 이론과 실험을 접목한 연구를 수행했다. 이들에 따르면 감각 운동계를 자극하는 언어는 상상력을 자극한다. 예를 들어 피험자가 “어떤 사람이 컵을 집어 든다”(Someone picks up a cup)는 문장을 듣거나 읽을 때, 시각 체계와 움직임에 관여하는 신경 영역이 함께 활성화된다. 또한 피험자 눈앞에 컵을 들어 올리는 사람이 없더라도 피험자는 물건을 들어 올리는 움직임을 시뮬레이션(simulation)하면서 행동을 상상하고 그 가운데 문장의 의미를 분명하게 이해할 수 있다(473).

일련의 논의와 실험은 언어에 내재한 몸의 감각을 분명히 하고, 신체 경험과

5) 레이코프와 존슨은 『삶으로서의 은유』(*Metaphor We Live By*, 2003) 개정판에 은유적 사고와 신경 활동의 상관관계를 논하는 장을 추가하였다. 이밖에 언어의 신경 처리에 대해서는 다음 논문도 참고할 수 있다. Arbib, Michael A. et al. “Action and Language Mechanism in the Brain: Data, Models and Neuroinformatics,” *Neuroinform* 12 (2014): 209-225; Zwaan, Rolf A., and Lawrence J. Taylor, “Seeing, Acting, Understanding: Motor Resonance in Language Comprehension”, *Journal of Experimental Psychology* 135.1 (2006): 1-11.

추상적 사고의 상관관계를 주장한다. 이와 같은 연구를 토대로 신체 경험을 토대로 한 대사가 청자, 관객에게 직접적이고 실제적인 영향을 미친다는 사실을 추론할 수 있겠다. 아울러 연극 대사가 운동 감각을 효과적으로 활성화할 때, 관객의 이해가 촉진될 것임을 가정할 수 있다. 나아가 연극 대사의 작동 기제와 그 효과를 논할 수 있다. 연극 이론가 맥코나치(Bruce McConachie)도 자기공명영상촬영과 양전자방출단층촬영을 수행하며 감각 정보를 포함한 그리스 비극의 대사가 관련된 신경 영역을 자극한다는 사실을 확인한 바 있다. 그녀는 특히 이러한 언어를 체성감각어(somatosensory word)라고 지칭하며, 실험 결과를 근거로 감각 언어가 관객의 몸을 자극하고 나아가 공감을 유도할 수 있다고 주장한다(180-203). 맥코나치의 논의에서도 활성화된 신경과 대사 이해, 의미 추론 작업이 무관하지 않다는 사실이 확인된다. 관객이 특별한 노력을 기울이지 않더라도 배우/인물의 발화는 이미지와 감각을 생성하고, 관객의 상상을 환기한다. 이러한 연극 언어는 표현 문제 그 이상으로 다뤄질 필요가 있으며 관객의 인지 차원에서 논의될 수 있다. 그러나 연극 대사가 관객의 뇌를 자극하고 신경을 활성화하더라도 많은 경우 관객이 이를 지각할 수 없다는 사실을 염두에 두어야 한다(Gallagher 26). 언어가 환기한 강렬한 감각이 몸에서 어떤 반응으로 표출될 때는 관객이 이를 지각할 수 있고, 구체적인 상상이 실현되는 것을 의식하는 것은 가능하다. 하지만 관객은 자기 신경 활동을 감지할 수 없다. 또한 축적된 신체 경험을 토대로 이루어지는 은유적 사상은 자동적이고 무의식적으로 이루어진다. 그러나 추상적 개념화, 언어를 매개로 한 사유를 몸·마음을 세계의 일부로 간주하는 체화된 인지론의 관점에서 연극 대사를 분석함으로써 언어의 의미 생성과 관객의 인지 작업에 더 가까이 다가갈 수 있다.

III. 변환을 이루어 내는 언어

크라우치는 연극적 상황을 강조하고 전통적인 재현 방식에서 벗어난 방식으

로 독특한 관객 참여를 이뤄내는 작가이다. 특히 작가는 대사 중심의 연극을 창작하며, 배우의 발화로 인물의 행위와 움직임 등의 재현을 대체하는 작업을 지속해 왔는데, 이 때문에 그는 언어를 궁극적인 예술 형태로 생각한다는 평가를 받는다(Bottoms, “Authorizing” 67). 예를 들어 <나의 팔>(My Arm, 2002)에서 크라우치는 공연 전 수집한 관객의 소지품으로 무대와 인물을 꾸며나간다. 립스틱, 손수건, 패션 소품 등을 아버지, 어머니, 선생님, 어렸을 때 타던 차라고 말하는 식이다. 당연히 관객이 보고 있는 물건(기표)과 그것을 지칭하는 대사(기의) 사이에는 어떠한 유사성도 없다. 하지만 관객은 배우/인물의 말에 따라 립스틱을 보면서 선생님을 떠올리려고 노력한다. 또 관객 앞에서 있는 배우의 몸은 ‘정상’이지만, 그를 보면서 팔을 내리지 못하는 극중 인물 ‘나’를 상상한다. 일인칭 시점으로 진행되는 <나의 팔>이 작가의 자전적인 이야기라는 오해를 야기할 정도다. 이렇게 인물-나의 발화는 관객에게 강력한 영향을 미친다. 다시 말해 관객은 배우/인물의 말에 지대한 영향을 받으며 눈에 보이는 것 이상을 보고, 눈에 보이는 것과 다른 것을 볼 수도 있다(Bottoms, “Authorizing” 66). 폭력을 다루는 연극의 윤리적 문제에 관한 연극, <디 오써>(The Author, 2009)는 전통적 개념의 무대 없이 진행된다. 배우는 관객과 함께 ‘객석’에 앉아 있고 공연 내내 특별한 행동 연기를 보여주지 않는다. 하지만 이들의 발화는 강력한 물성을 환기하고, 관객을 불쾌하게 만들 정도로 폭력의 감각을 환기한다(Freshwater 407-08). 이를테면 극 중 작가 팀이 어린 아기를 성적으로 학대하는 (또는 학대한다고 상상하는) 장면에서 배우/인물은 어떠한 행동도 하지 않는다. 그는 자기 행위를 구체적으로 기술할 뿐이다. 하지만 아기 피부의 감촉, 작가의 움직임, 몸에 흐르는 땀 등을 생생하게 전달하는 대사는 관객을 불편하고 불쾌하게 만든다. 실제 공연에서 배우/인물에게 소리 치거나 그의 발화를 저지하려는 시도가 있었고, 이 장면을 견디지 못하고 극장을 떠난 관객 사례도 보고될 정도이다(Bottoms, “Materializing” 447). 이렇듯 크라우치는 언어와 재현의 충돌을 시도하거나 재현을 압도하고 대체하는 언어로 관객과 새로운 상호 작용을 시도해 왔다.6)

본 연구가 분석 대상으로 삼은 <오크 트리> 역시 연극의 전통적인 재현 방식

을 따르지 않는다. 무대는 거의 비어 있고, 두 명의 배우 중 한 명은 자신이 수행할 역할, 작품에 대해 전혀 알지 못한 채 무대에 선다. 그는 상대 배우가 들려주는 대로 말하거나 즉석에서 주어진 대본을 읽으며 그 자리에서 인물이 처한 상황과 그의 감정 등을 관객에게 보여주어야 한다. 이러한 공연 규칙은 제스처와 움직임, 동선, 표정 연기 등을 최소한으로 제한하고, 발화를 극단적으로 전경화한다. 또 한 가지 흥미로운 사실은 이 작품이 개념 예술가 마틴(Michael Craig-Martin)의 동명의 설치 작품, <오크 트리>(An Oak Tree, 1973)에서 영감을 받았다는 것이다.⁷⁾ 예술가 마틴은 선반 위 유리잔이 참나무 그 자체라고 주장한다. 자신이 선반, 물이 담긴 유리잔의 본질을 바꾸었기 때문에 이 작품이 나무를 상징하거나 의미하는 것이 아니라 나무 그 자체라는 것이다.⁸⁾ 작품 옆에 게시된 마틴의 글이 유리잔을 진짜 참나무로 만들 수는 없다. 하지만 그의 설명은 관람자에게 선반 위 유리잔에서 참나무를 발견하게 만든다. 즉, 마틴의 언어는 작품을 ‘변환’하는 힘을 지닌다. 크라우치는 이 변환 개념을 자기 작품에 적용한 것으로 보인다. 이를테면 첫 번째 배우는 두 번째 배우를 극중 인물로 만들고, 극 중 최면술사는 관객을 최면에 빠지게 한다. 딸의 죽음을 받아들이지 못한 아버지 앤디는 딸을 참

6) <디 오써> 초연 후 크라우치에 대한 연극학계의 관심이 고조되었다. 2010년 ‘저자와 관객(The Author and the Audience)’이라는 제목으로 크라우치 관련 심포지엄이 개최되었다. 심포지엄 주요 내용은 <디 오써>를 비롯하여 크라우치의 독특한 극작술과 관객의 상호 작용 전략에 대한 것이다. 이때 발표된 다수의 학술 논문과 인터뷰 내용은 *Contemporary Theatre Review* 21.4 (2011)에서 확인할 수 있다. 한국에서도 2011년 김동현 연출로 <디 오써>가 초연되었다. 한국 초연 이후 국내에서도 크라우치 관련 비평이 이루어졌으며, <디 오써>를 중심으로 관객을 극으로 포섭하는 전략과 그 효과를 논하는 학술 논문이 발표되었다. 국내 연구와 비평 가운데 <디 오써>를 <저자>로 번역하여 표기하는 사례도 있으나 본고는 한국 공연 제목까지 고려하여 <디 오써>로 표기한다. <디 오써> 관련 학술논문은 박일형과 장영지 참고.

7) 크라우치는 <오크 트리>의 작품 소래 란에 마틴의 작업에서 영감을 받았다는 사실을 밝혀두었다. <http://www.timcrouchtheatre.co.uk/shows-2/an-oak-tree>

8) 마틴의 <오크 트리> 사진과 작품에 대한 작가의 설명은 아래 링크에서 확인할 수 있다. <https://www.michaelcraigmartin.co.uk/artworks/11-an-oak-tree/>

나무로 바뀌 놓았다고 주장한다. 이 모든 변환은 언어(대사)로 실현된다. 작가는 관객의 변환도 요청하는데, 특별히 중요한 장면을 신체 경험과 운동 감각을 환기하는 언어로 구성하여 관객의 몸-마음에 호소하고 관객의 상상과 이해를 구하는 것이다. 레이코프와 터너식으로 말하자면, <오크 트리>는 체화된 언어로 관객에게 상투적인 관념을 넘어서는 이미지를 환기하고, 무대 위 부재한 인물과 사건을 관객의 내면에서 완성하도록 요청한다(149).

상술한 것처럼 <오크 트리>는 2인극이다. 작품에 대해 모두 알고 있는 첫 번째 배우는 최면술사를 연기하며 두 번째 배우에게 각종 지시를 내린다. 그 지시에 따라 두 번째 배우는 최면술사를 찾아온 아버지 앤디로 분한다.⁹⁾ 앤디는 사고로 딸 클레어를 잃었고, 딸의 죽음을 받아들이지 못해 여러 문제를 겪고 있는 인물이다. 요즘 그는 죽은 딸을 사고 현장에서 서 있는 참나무로 바꾸었다고 주장하며, 아내와 갈등을 경험하고 있다. 그러던 중 그는 최면술사를 만나기 위해 작은 술집에서 열리는 최면술쇼에 참여한다. 그런데 앤디가 만나려는 최면술사는 다른 딸을 사망에 이르게 한 가해자이다. 최면술사의 삶도 정상은 아니다. 생업을 유지하는 것으로 미루어볼 때, 법적 책임은 면한 것 같다. 하지만 사고 후 그는 암시 효과를 상실했고 쇼는 늘 엉망으로 끝난다. 그런데 오늘은 다르다. 무대에 남은 한 사람 앤디가 완전히 최면에 빠진다. 그는 최면술사가 말하는 대로 행동하고, 자기 말을 문자 그대로 믿는다. 쇼가 끝난 후에도 앤디는 사람들 앞에서 배변하는 통에 쇼를 망쳐서 미안하다고 사과하고, 무대를 치우고 옷을 갈아입어야 한다고 강력하게 주장하기도 한다. 오랜만에 최면에 성공했지만, 최면술사에게 이 상황은 당황스럽고 불편하다. 앤디가 누구인지 알아본 뒤에는 더욱 그렇다. 그런데 앤디는 그에게 자기 고통을 토로하며, 최면을 걸어 사고 당일로 돌아가게 해 달라고 끈질기게 요청한다. 결국 최면술사는 앤디의 부탁을 들어준다. 두 사람을

9) 크라우치는 <오크 트리>의 최면술사를 연기하는 배우를 첫 번째 배우로, 그의 지시에 따라 아버지 앤디로 분하는 배우를 두 번째 배우로 지칭한다. 여러 공연에서 크라우치 자신이 첫 번째 배우, 즉 최면술사를 연기하였다. 두 번째 배우는 공연마다 다르게 캐스팅된다.

함께 최면 안으로 들어가 사고 당일의 풍경을 불러내고, 각자의 방식으로 그 시간을 다시 경험한다. 그리고 이들이 최면에서 빠져나오기 직전 최면과 공연은 종료된다.

<오크 트리>의 줄거리를 이처럼 정리할 수 있지만, 서사 진행은 그리 간단하지 않다. 프롤로그와 8개의 장으로 구성된 <오크 트리>는 현재 시점과 과거 시점이 교차 진행되는 파편화된 구성을 따르며 장면 전환의 단절도 강조된다. 또 모든 것이 연극임을 노출하는 순간과 장면이 반복하여 끼어들면서 장면 진행을 방해한다. 최면술사와 앤디로 대화하던 이들이 갑자기 인물에게 빠져 나와 연극에 대해 말하거나, 관객이 보는 앞에서 두 번째 배우에게 대본을 전달하는 식이다.¹⁰⁾ 이렇게 계속 중단되었다 재개되는 서사 구조는 두 번째 배우와 관객에게 파편적으로 정보를 제공하며, 이어질 장면을 예상하기 어렵게 만든다. 게다가 낱장의 대본을 받아 읽거나 첫 번째 배우가 들려주는 대로 말해야 하는 두 번째 배우는 충분히 인물을 체화하여 재현하는 연극 연기를 수행하기 어렵다. 아래 인용한 프롤로그에서 확인할 수 있듯이 첫 번째 배우는 객석에 앉아 있던 두 번째 배우를 무대로 초대해 관객에게 소개하고, 그가 연극에 대해 아무것도 알지 못한다는 사실을 알려준다.

10) <오크 트리>를 다음과 같이 세 층위로 나누어 볼 수 있다. <오크 트리> 전체를 감싸는 틀 극(프롤로그, 1장, 6장 일부), 이 장면은 연극의 구성 과정을 노출한다. 지금-여기에 해당하며 앞으로 진행되는 최면술사와 앤디의 대화(2장, 4장, 6장 일부, 8장)는 극 중 현실에 해당한다. 이들의 대화는 사고 당일과 사건 이후 앤디의 삶(3장, 5장, 7장)을 보고하는 일종의 극중극과 교차 진행되며 반복하여 중단되고 재개된다. <오크 트리>의 구조가 더욱 복잡한 것은 극 중 현실에 해당하는 장면에도 최면술이 삽입되고, 인물이 아닌 배우의 정체성으로 두 사람이 대화하거나, 두 번째 배우가 첫 번째 배우의 지시대로 말하는 상황이 계속해서 관객에게 노출되기 때문이다. 본 논문은 본 연극의 설정을 드러내는 프롤로그와 1장, 클레어의 죽음과 관련된 장면인 3장과 8장을 중심으로 논의한다.

아버지를 연기하는 배우는 객석에 앉아 있다. 최면술사가 등장한다.
 최면술사 신사 숙녀 여러분. 안녕하세요. 제 이름은 _____입니다. 환영합니다. 선생님, 여기로 나와 주시겠습니까?

(최면술사가 객석에 앉아 있는 두 번째 배우를 무대로 초대한다.)

신사 숙녀 여러분. _____입니다. 이분이 오늘 공연에 출연할 배우죠. 그런데 이분은 공연을 본 적도 없고 대본도 읽어보지 못했습니다.

저와 한 시간 전에 만난 게 전부고요. 저는 몇 가지를 제안했습니다. 그저 즐기시라고 했죠.

이 이야기는 여러분들에게 그렇듯, 이분에게도 처음입니다.

The actor playing the FATHER is sitting in the audience. The HYPNOTIST walks on stage.

HYPNOTIST. Ladies and gentlemen. Good evening/afternoon. My name is _____(the name of the actor playing the HYPNOTIST).

Welcome to _____ (the name of the venue).

Would you come up and stand here, please?

The HYPNOTIST invites the second actor out of the their seat in the audience and onto the stage.

Ladies and gentlemen. This is X (the name of the second actor). X will be performing in the play this evening. X has neither seen nor read it.

X and I met up about an hour ago. I have given him/her a number of suggestions. I've suggested that they enjoy themselves!

But the story is as new to X as it is to you.

(Crouch 57; 필자 강조)¹¹⁾

이런 방식으로 무대에 오른 배우는 즉석에서 주어지는 정보에 의지해 인물을 연기하게 된다. 그는 낱장의 대본을 읽거나 첫 번째 배우가 그의 면전에서 또는 이어폰으로 들려주는 대사를 그대로 따라 해야 한다. 최면술사의 말처럼 두 번째

11) 이후 <오크 트리> 장면 인용 내 강조는 모두 필자의 것이다.

배우가 처한 상황은 관객의 상황과 유사하다. 두 번째 배우도 관객과 마찬가지로 다음에 이어질 대사나 장면을 알 수 없다. 당연히 전체 즐거리도 짐작하기 어렵다. 그는 순간순간 주어지는 대사에 대응하고 상황을 파악해야 한다. 이러한 설정 때문에 그는 더욱 낱장의 대본과 첫 번째 배우의 말에 주의를 기울이게 된다.

이러한 상황을 지켜보는 관객은 무엇을 보게 되는가? 또 관객은 무엇에 집중하게 되는가? 관객 역시 첫 번째 배우의 말과 대본에 주목하게 된다. 먼저 관객은 최면에 빠진 앤디, 즉 최면술사의 말에 따라 변환되는 인물의 내면을 목격한다. 그리고 관객은 작가의 지시에 따라 배우가 인물로 변환되는 과정도 보게 된다. 일련의 장면을 지켜보며 관객은 배우의 몸에 담겨서 어떤 결과를 산출하는 언어의 힘을 목격하고 실감하게 된다. 말하자면 관객은 언어의 작용과 발화를 몸의 관점에서 물리적 경험을 토대로 이해할 수 있다(Johnson, *Mind* 19). 예를 들어 우리는 우리 몸이 삼차원 그릇이라는 사실에 친숙하고 그릇에 무엇이 담기거나 그릇에서 어떤 것이 유출될 때 힘이 작용한다는 사실을 안다. 이는 몸에 대한 경험과 운동성, 방향성, 강도를 가진 힘에 관한 보편적이고 편재한 경험 덕분이다. 반복되고 축적된 신체 경험은 일종의 인식 패턴인 영상 도식으로 굳어지고, 인간은 이러한 도식을 다른 영역에 은유적으로 사상하며 의미 체계를 구성하고 확장한다. 우리는 물리적 경험을 추상적 개념에 사상하여 개념을 구체화하고 이를 이해할 수 있는데, 이러한 이해는 인간이 세계를 갖는 것, 세계를 이해할 수 있는 실재로 경험하는 것이다(Johnson, *Mind* xx). <오크 트리>의 두 번째 배우는 일종의 그릇이다. 그는 첫 번째 배우에게서 나와 자신에게 유입된 언어를 발화한다. 상황에 따라 두 번째 배우는 간단한 제스처를 수행하거나 어조, 억양 등을 달리 하여 목소리 연기를 보여주기도 한다. 이 과정에서 그는 인물로의 변환을 드러낸다. 눈물을 흘리는 등 눈에 띄는 정서 반응을 보여줄 수도 있는데, 이때 관객은 두 번째 배우가 인물(연기)에 몰입하고 있다는 사실을 확인할 수 있다. 또한 두 번째 배우가 준비 없이 무대에 섰고 즉흥처럼 진행되는 순간도 있지만, 모든 것은 대본에 적힌 그대로이다. 이를테면 공연이 언제 끝나는지 묻거나 자신의 역할에 대해 반문하는 두 번째 배우의 대사, 대본을 보고 읽으며 건네는 작품에 대한

칭찬 모두 대본에 따른 것이다.¹²⁾ 이렇게 <오크 트리>는 관객을 인물 간 대화에 주목하게 만들고, 언어의 힘을 경험하게 한다. 관객은 그에게 입력된 언어가 산출되는 것을 목격하고, 대본과 언어의 힘을 실감할 수 있다.

프롤로그에서 연극의 기본 설정을 설명한 후, 1장에서 첫 번째 배우는 다음과 같이 두 번째 배우에게 그가 연기할 인물 앤디를 소개한다. 배우는 준비 되지 않은 채 어떤 인물로 분해 연기를 해야 하지만, 시간이 흐를수록 배우는 인물이 처한 상황과 그의 감정에 몰두해서 자신에게 주어진 (과편적으로 제시되지만) 장면을 충실하게 연기할 수 있다. 이러한 변환이 가능한 것은 배우의 축적된 경험, 숙련된 기술 때문일 것이다. 그러나 또 다른 이유를 반복되고 편재한 신체 경험을 환기하는 <오크 트리>의 대사에서 발견할 수 있다. 먼저 아래 대사에서 확인할 수 있는 갈라진 입술, 더러운 손톱, 충혈된 눈의 앤디는 단정하지 못한 상태이고, 떨리는 몸은 그에게 문제가 있다는 것을 짐작하게 한다.

최면술사 당신은 아버지입니다. 이름은 앤디, 마흔여섯 살입니다. 키는 6.2 피트고요. 입술이 갈라졌고, 손톱에 때가 켜어요. 구겨진 고어텍스 재킷을 입고 있어요. 바지는 진흙투성이고요. 따라 하세요, 신발도 더러워요. (신발이 더러워요) 당신은 떨고 있어요. 면도는 하지 않았고, 머리는 희끗희끗, 눈은 충혈됐고요.

HYPNOTIST. You're father. Your name's Andy. You're 46 years old, you're six foot two. Your lips are cracked. Your

12) 극에서 빠져나온 두 번째 배우는 “**그 남자** 부인 안 됐어요”(I feel sorry for **his** wife)라거나 “**제가 맡은 인물**에 관해 몇 가지 물어도 될까요?”(Could I ask a question about **my character**)라고 말하며 자신이 연기하는 인물에 대해 언급한다. 또한 두 번째 배우는 <오크 트리>가 “좋은 작품”(It's really well written)이라는 칭찬을 건네기도 한다(Crouch 93-94: 필자 강조). 물론 이런 대사 역시 대본에 따른 것이다. 두 번째 배우가 대본을 보고 말하거나 첫 번째 배우가 들려주는 대사를 그대로 따라 발화하기 때문에 관객은 이 장면이 즉흥이 아니라 대본에 의한 것임을 알 수 있다. 일련의 대화는 6장 중간에 삽입된다.

fingernails are dirty. You're wearing a crimped Gore-tex jacket. Your trousers are muddy, say, your shoes are muddy. You have tremors. You're unshaven. Your hair is greying. You have a bloodshot eye. (Crouch 59-60)

물론 두 번째 배우와 지금-여기에서 대사로 기술되는 앤디는 분명히 다르게 보인다. 배우는 대사에 적합한 의상과 분장을 갖추지 않았고, 성별과 나이 등과 관계 없이 두 번째 배우를 캐스팅하기 때문에 여자 배우가 아버지 앤디 역을 수행하는 상황도 발생한다. 그러나 간단하지만, 구체적인 이미지를 전달하고 몸의 감각을 환기하는 언어는 배우가 인물을 상상하는 데 도움이 된다. 구체적이고 섬세한 몸 표현이 관련 이미지 도식을 효과적으로 불러오기 때문이다(Johnson, *Mind* 26-27). 관객 역시 첫 번째 배우의 대사를 토대로 앤디를 상상하고, 눈앞의 배우를 앤디로 보려고 노력할 것이다. 당연히 관객은 두 번째 배우와 앤디가 불일치하다는 것을 잘 알고 있다. 그리고 배우의 몸과 대사로 기술된 인물 간 격차는 관객에게 무대에 부채한 인물을 의식하게 만든다. 다시 말해 두 번째 배우는 자신이 느끼는 몸의 감각과 언어가 생성한 이미지가 불일치하다는 것을 지각하고 의식할 수 있으며, 관객은 눈으로 보고 있는 배우와 대사 속 인물이 서로 다르다는 것을 안다. 하지만 관객은 인지적으로 배우와 인물 사이의 격차를 해소하기 위해 노력한다. 그리고 배우와 인물의 격차를 해소하기 위해 기울이는 추가적이고 의식적인 노력 때문에 관객의 내면에 떠오르는 앤디의 이미지가 더욱 강조될 수 있다. 배우가 대사 내용처럼 의상과 분장을 갖추는 대신 위와 같은 설명을 생략한다고 가정하면, 이 사실이 더욱 분명해진다. 분장은 구체적이고 섬세한 몸 표현을 완벽하게 대체할 수 없다. 아울러 관객의 위치에 따라 상세한 몸 감각은 지각되지 못하고, 이내 사라질 가능성도 있다. 하지만 구체적인 대사로 기술된 앤디의 몸 상태는 관객의 몸-마음에 호소할 뿐 아니라 그의 몸 이미지를 전경화한다. 인지 이론가 갤러거(Shaun Gallagher)에 따르면, 우리 몸은 신체 도식(body schema)과 신체 이미지(body image)로 구성된다(24-25). 전자는 선 개념적인 것

으로 별도의 인식 없이 기능하는 감각-운동체계이고, 후자는 현재 지각하는 것 이상의 몸에 대한 태도, 믿음, 체계 등을 가리킨다. 이러한 신체 도식과 신체 이미지는 긴밀하게 연결되어 있으며, 두 가지가 문제없이 통합될 때 자연스러운 움직임과 몸에 관한 의식이 가능하다. 그러나 신체 도식과 신체 이미지가 조응하지 않고 신체 도식이 적절하게 기능하지 않을 때, 신체 이미지가 부각된다. 이러한 논의를 근거로 두 번째 배우와 관객이 인물의 신체 이미지에 주의를 기울이게 될 것임을 추론할 수 있겠다.

두 번째 배우에게 그가 수행할 역할을 안내한 뒤 최면술사는 극장 내 관객에게 다음과 같이 말하며 관객에게 극장 환경을 상기하게 하고, 극장 환경 내에서 배우/인물과 상호 작용하는 역할을 부여한다. 하지만 동시에 무대에 오르는 물리적인 차원의 참여를 제한하면서 두 번째 배우뿐 아니라 관객에게도 강력하게 영향을 미치는 언어의 힘을 드러낸다. 이 과정에서 관객은 다시 한 번 대사의 힘을 실감하게 된다.

최면술사 (관객에게) 여러분, 곧 제가 관객에게 무대에 올라오실 분이 있다고 물을 겁니다. 하지만 여러분에게 묻는 것이 아닙니다. 저는 지금으로부터 일 년 후, 술집에 있는 사람들에게 묻는 것입니다. 그러니 무대로 올라오지 마세요.

HYPNOTIST (To the audience) Ladies and gentlemen. In a short time I'll be asking for volunteers from the audience but I'm not asking you. I'm asking some people in a pub a year from now. So please don't get up.
(Crouch 60)

첫 번째 배우/최면술사의 대사는 본 공연의 약속을 상징한다. 그리고 관객은 이 약속을 충실히 이행하려는, 또는 이에 반발하려는 욕구를 가질 수 있다. 관객의 선택이 전자이든 후자이든 관객은 지금-여기와 다른 시공간에서 최면술을 구경하는 극 중 관객으로 규정된다. 그러나 관객이 쇼에 참여하기 위해 무대 위로 올라

갈 수 없다는 사실도 분명하게 확인된다. 이러한 과정에서 관객은 최면술사의 대사가 관객이 무대에 오르지 않도록 강제하는 힘을 가지고 있다는 것을 체험할 수 있다. 본격적인 공연이 시작되면 최면술사가 객석을 향해 쇼에 참여할 사람이 있는지 묻지만, 관객은 무대에 오르지 않는다.¹³⁾ 이렇게 첫 번째 배우는 두 번째 배우뿐 아니라 관객에게도 강력한 힘을 미치며, 언어가 이 과정을 매개한다는 사실이 반복하여 확인된다. 첫 번째 배우의 말은 두 번째 배우를 움직이게 하고 관객의 움직임을 차단하고 강제하는데, 관객은 이러한 인과적 상호 작용을 보고 듣고 경험하게 되는 것이다.

그뿐만 아니라 <오크 트리>가 노출한 연극의 구성 원리는 관객의 시점과 태도를 제한한다. 관객은 대사가 중요하다는 것을 의식하게 되고, 인물의 발화를 열심히 듣고 최면과 상상에 동참할 수 있다(Bottoms, “Materialising” 424). 일련의 장면은 언어에 대한 특정한 기대를 생성하고 다른 것들은 제약하는 경험의 틀을 형성한다(Johnson, *Mind* 28). <오크 트리>의 관객은 대사에 가장 주목하며 가장 내부에 위치한 최면술, 최면술을 감싸고 있는 극 중 대화, 가장 외부에 자리 잡은 연극 자체를 드러내는 외부 극을 경험하게 될 것이다. 그리고 이 연극을 구성하는 원리는 최면술이 작동하는 원리와 겹친다. 최면에 빠지게 만드는 최면술사는 상상해야 하는 연극을 만드는 첫 번째 배우에 비견되고 최면에 빠진 앤디는 대본대로 움직이는 배우와 중첩된다. 이는 일종의 도식을 형성하며, 연극 환경을 구성하고 관객에게 은유적 사상을 가능하게 만드는 개념적 은유로 기능한다. 이러한 은유적 사상은 관극 경험에 질서를 부여하는 기본적인 영상 도식적 능력으로, 극 중 세계를 포함하여 공연 전체에 관한 이해를 가능하게 하는 상상력과 연관되기

13) 두 번째 배우가 최면술에 참여하는 여러 명의 관객 역을 모두 수행한다. 최면술사는 두 번째 배우에게 의자를 옮겨 앉으며 계속해서 다른 이름을 말하도록 지시하면서 장면을 진행한다. 예를 들어 최면술사는 두 번째 배우에게 “이 의자로 옮겨 앉은 다음 리처드라고 말하세요.”(Move to this chair say ‘Richard’) “여기 앉아서 얼굴에 미소를 띠세요.”(Sit on this chair. A big smile out) 와 같은 지시를 내린다(Crouch 67-68). 이러한 지시사항은 관객이 들을 수 없도록 이어폰으로 전달되지만, 관객은 그가 첫 번째 배우의 지시대로 말하고 행동한다는 사실을 안다.

때문에 매우 중요하다(Johnson, *Mind* 1-2; 208).

요약하면 <오크 트리>의 관객은 모든 것이 말로 진행되는 일련의 장면을 목격하며 언어의 힘을 경험하고 두 번째 배우와 함께 힘의 결과를 추론하고 수용할 수 있다. 이러한 경험의 틀은 본 작품의 대사 전략이 효과적으로 작동하는 데 기여한다. 상술한 것처럼 <오크 트리>의 언어는 구체적인 움직임과 장면 재현을 대신한다. 그 때문에 관객의 언어 경험과 이를 매개로 이루어지는 상상이 작품의 의미 생성에 있어 매우 중요하다. 즉, 관객을 대사의 힘과 결과에 지향하게 하는 것은 신체 감각적이고 운동 감각적 언어가 그 효과를 충분히 발휘할 수 있는 토대가 된다. 이어지는 장에서는 구체적인 장면 분석을 통해 신체 경험을 토대로 구성된 대사가 관객의 상상을 환기할 뿐 아니라 추론과 공감 같은 추상적 이해로 이어질 수 있음을 확인할 것이다.

IV. 상상과 공감을 유도하는 체화된 언어

배우가 인물로 변환되는 장면에서 다시 시작해야겠다. 상술한 것처럼 첫 번째 배우는 두 번째 배우에게 그가 수행할 인물을 알려주고, 관객은 이 장면을 지켜보며 두 번째 배우와 아버지 앤드를 함께 본다. 그런데 이 장면은 구체적인 이미지, 특히 몸과 관련된 감각을 환기하는 대사로 구성되어 있다. 직업, 사는 곳, 가족 관계와 같은 정보가 아니라 키, 몸의 상태 등 앤드의 몸 자체를 강조하는 것이다. 단정하지 못한 몸, 균형이 깨어진 몸은 앤드의 현재 상태를 효과적으로 드러내는 단서이다. 이어 첫 번째 배우는 앤드의 딸이 얼마 전 사고로 사망했다는 사실을 덧붙인다. 이 내용을 토대로 두 번째 배우와 관객은 앤드의 상태, 특히 그의 몸의 상태가 딸의 사망 때문임을 추론할 수 있다. 앤드의 몸은 그를 둘러싼 세계와 고통스럽게 상호 작용하고 있음을 드러내고 있다. 가늠는 환경 안에서 몸의 반응, 의미 있는 움직임을 알아차리는 것을 운동 감각적 지각이라고 지칭한다 (39). 두 번째 배우와 관객은 앤드의 반응, 몸의 움직임을 지각할 수 있으며, 몸과

움직임 개념을 사용하여 그의 생각, 정서에도 접근할 수 있는 것이다. 또 이러한 장면에서 다른 사람을 이해하는 것이 물질적이고 체화된 과정이라는 인지 이론가의 주장을 재확인할 수 있다(Seymour 44). 다시 말해 크라우치는 두 번째 배우와 관객에게 먼저 앤디의 몸 상태를 알려준 뒤, 관련 정보를 제공하면서 구체적인 상상을 환기하고, 인물에 대한 추론과 이해를 요청하는 것이다.

딸 클레어가 사망한 날을 회상하는 3장은 앤디의 고통을 구체적으로 드러낸다. ‘색, 촉감, 소리’와 같은 감각 이미지, 슬픔과 충격을 느끼는 몸의 감각이 강조되는 대사는 앤디의 고통을 추체험할 기회를 제공한다. 물론 다른 장면과 마찬가지로 구체적인 행위는 재현되지 않는다. 두 번째 배우와 첫 번째 배우는 객석을 정면으로 바라보고 서서 대본을 읽어 내려갈 뿐이다. 그러나 체화된 언어로 기술된 그날의 풍경은 관객의 몸-마음에 호소하며, 관객의 몸-마음에서 완성될 것이다. 관객은 객석에 앉아서 언어를 매개로 인물의 행동에 관여한다. 관객은 언어가 기술하는 행위를 시뮬레이션하면서 움직임을 감지하고 몸의 변화 등의 감각을 지각할 수 있다. 관객이 이를 의식하지 못하더라도 관객의 뇌는 그렇게 한다 (Zwaan and Taylor 9). 다시 말해 관객은 운동 지각적으로 인물과 조우하고, 이러한 상호 작용 가운데 의미가 창발한다. 그리고 일련의 과정은 인물에 대한 이해와 공감으로 이어질 수 있다.

아버지. 그날 밤. **그날 밤의 색, 촉감, 소리가 있습니다.** 아내가 돌아왔어요. 우린 클레어를 기다렸습니다.
 (...) 파랑. 우린 **새파랗게 질려** 저녁 식사를 미뤄졌습니다. (...) 우리는 **노랗게 떠서** 시계를 봤습니다. 해 질 녘.
 (...) 보라. 맥박이 **보라색으로 세차게 뛰었습니다.** (...) 장이 **녹색으로 꼬였습니다.** (...) 하양. **창백해진 아내가 주저앉았습니다.**

FATHER. That night. **That night has a colour, a touch and a sound.**
 Dawn was back. We waited for Claire.
 (...) Blue. We delayed supper **in blue.** (...) We looked at our

watches in yellow. Dusk.

(...) Purple. Our pulse *raced in purple*. (...) Our stomach
knotted in green. (...) White. Dawn's knee gave way in white.

(...) (Crouch 80-81)

인용 장면에서 확인할 수 있듯이 앤디의 충격과 고통은 세차게 뛰는 맥박, 내장이 꼬이는 느낌 등의 통증으로 표현되고, 관객에게 전달된다. 관객은 앤디의 상태를 상상하며 갑자기 깨진 평형감각 때문에 무너져 버린 몸, 그리고 불균형이 야기한 불쾌감을 의식할 수 있다. 몸의 경험을 토대로 지금의 충격, 사안의 심각성 등을 이해할 수 있는 것이다. 그리고 관객은 앤디와 가족의 심리 상태도 추론할 수 있다. 특히 평형 경험은 인간 생존에 절대적이며 편재적이기 때문에 불균형과 불안정은 즉각 지각되고 정합적이고 의미 있는 전체로 통합된다(Johnson, *Mind* 87-88). 아울러 이 장면에 사용된 색 언어는 움직임과 표정을 강조하며 더욱 선명한 이미지를 생성한다. 새파랗게 질린 얼굴, 노랗게 뜬 얼굴, 창백해진 얼굴 역시 몸의 경험을 토대로 관객의 마음에 떠오를 것이다. 관객은 이들 몸을 둘러싼 세계와 몸 내부에 문제가 생긴 것을 분명하게 감지할 수 있다. 그런데 한국 공연에서는 몇몇 색 단어가 생략되고 움직임을 기술하는 대사만 발화되었다. ‘초록색으로 꼬인 장’, ‘보라색으로 뛰는 맥박’처럼 어색하게 번역되고 발화될 때, 이미지 생성과 대사 이해를 오히려 방해할 수 있기 때문에 삭제된 것으로 볼 수 있겠다.

딸의 사망 소식이 전해지고, 앤디는 온몸으로 충격을 느끼고 슬픔을 경험한다. 앤디의 반응은 문자 그대로 신체화된 마음의 발현이다. 딸의 죽음을 알리는 말은 집안의 침입자이며 날카롭고 무거운 충격이다. 앤디의 몸에 가해진 힘의 방향과 강도 등은 이 장면을 듣고 있는 관객의 몸에도 전달될 것이다. 아래 인용 장면에서 확인할 수 있듯이 사고에 관한 정보는 충분하지 않다. 하지만 앤디의 대사는 구체적인 감각을 환기하고, 관객의 일상 경험과 결부되어 있으며 기억하기 쉽다(Lakoff and Turner 165). 또한 우리의 운동 체계는 일상 활동에 따라 계속해서 수정되고 재구성되는 발달 과정이다. 그 때문에 관객은 앤디가 느낀 감각을 지각하고, 그것에 의미를 부여하면서 앤디가 느낀 충격의 크기, 상실의 고통, 죽

음의 무게 등을 인식할 수 있다. 가까운 사람의 죽음을 경험해보지 않았더라도, 관객은 무거운 것을 짊어지거나 날카로운 것에 찢린 경험을 앤디의 마음에 사상하면서 대사의 의미를 이해할 수 있다. 다시 말해 관객은 과거 운동 경험을 매개로 극장에서 지각하고 경험하는 행동을 재구성하며 그 안에서 의미를 발견할 수 있는 것이다(Sofia 57). 이렇게 신체 경험에 호소하는 대사는 관객의 경험, 지식을 환기하고 관객의 경험과 공명하면서 수행적 행위가 되고 의미를 생성한다.

아버지. 죽음. **죽음이 거실을 가로질렀습니다.** 그는 피아노 의자 위에 헬멧을 올려놓고, 우리에게 말을 시작했어요. 은빛이었어요. 그리고서 그는 **콘크리트 벽돌, 두 개를 입에 올렸어요.** 검은색이었어요. **그 단어들은 내 폐를 꿰뚫고, 갈비뼈에 매달렸어요.**

FATHER. Death. **Death walked through into the lounge.** He put his helmet on the piano stool, spoke to us in silver. **He then pronounced two concrete blocks in black and left them to hang inside my ribcage, pushing against my lungs.** (Crouch 81)

아울러 인지 신경 과학자들이 밝힌 것처럼 몇몇 단어는 관객의 감각 운동 신경을 활성화한다. 물론, 관객은 자기 신경 활동을 지각할 수 없다. 하지만 단어가 발산하는 감각이 몸에 작용하여 신체 반응으로 나타날 수 있고, 이 가운데 몸의 느낌을 감지하는 것이 가능하다(Zwaan and Taylor 9). 그리고 느낌(feeling)은 지적 능력을 발휘할 동기를 제공하며 그에 어울리는 동조적 생각을 끌어낸다. 이와 같은 과정에서 정서(emotion)와 느낌(feeling)은 더욱 강화된다(Damasio, *Strange* 14-17; 107-8).¹⁴⁾ 이를테면 슬픈 느낌은 슬픈 생각을 떠올리게 하고 이는 다시

14) 다마지오의 느낌 개념은 항상성의 생명 기전과 관련된 것이다. 그는 대상을 이해하고 문제를 해결하는 과정에서 느낌이 중요한 역할을 수행함을 주장한다. 그리고 그는 느낌(feeling)과 정서(emotion)를 구별하지만, 이들이 긴밀하게 연결되어 있음을 논증한다. 다마지오의 느낌과 정서 개념은 『스피노자의 뇌』(*Looking for*

정서와 느낌을 증폭한다. 이와 같은 지각과 인지 과정 가운데 관객은 타인의 경험을 자기 경험과 연결할 수 있다.

인지 언어학자 덴시기어(Barbara Dancygier)는 체화된 경험 가운데 관객이 인물의 정서를 이해하고, 그에게 공감할 수 있다고 주장한다(34). <오크 트라>의 마지막 장면, 8장을 분석하며 이를 확인해보겠다. <오크 트라>의 마지막 장면, 8장에서 두 사람은 최면 속에서 두 사람이 클레어를 만난다. 앤디의 부탁에 따라 최면술사는 최면으로 사고 당일 그곳을 지금-여기로 불러낸다. 그리고 두 사람은 그날, 그 시간으로 들어간다. 물론 관객 앞에는 대본을 들고 있는 두 명의 배우가 서 있다. 그럼에도 반복되는 색 언어, 움직임과 감각을 구체적으로 기술하는 대사는 관객의 몸-마음에 호소하고 관객의 상상을 자극한다. 차가운 공기, 해 질 녘 풍경, 운전대를 돌리고 브레이크에 몸의 무게를 실는 행위, 길을 걷는 움직임 등을 기술하는 언어는 몸 경험과 관련 도식을 환기하며 구체적인 상상과 경험을 가능하게 한다. 또한 아래 장면은 앞서 분석한 장면과 달리 모두 현재 시제와 현재 진행 시제가 사용되는데, 이는 이들의 발화가 지금 여기에서 벌어지는 사건 그 자체임을 시사한다. 앤디와 최면술사는 최면에 빠진 채 행동한다고 믿는 것이고 관객 역시 그들의 움직임을 상상하는 것이지만, 배우와 관객 모두를 대사로 기술된 움직임, 그날 그 시간과 장소에 가상적으로 관여하게 된다.

최면술사. **제가 그렇게 말하면, 당신은 운전 중입니다.** 날이 어둑어둑합니다. 하늘은 **보라색, 파란색, 붉은색, 노란색, 회색**입니다.
당신 오른쪽으로 세상이 **어두워지고 있어요.**
당신은 어딘가 가는 중입니다. 피곤하지는 않습니다.
 무게를 실어요. 다시 한 번 무게를 실어요.
 거울을 힐끗 봅시다. 왼쪽에서 무언가를 봅시다. **당신**은 **쉬한** 살입니다.

Spinoza: Joy, Sorrow, and the Feeling Brain, 2003)와 『느낌의 진화』(*The Strange Order of Things: Life, Feeling, and the Making of the Cultures*, 2018)를 함께 참고할 수 있다.

아버지. **제가 그렇게 말하면, 당신은 걷고 있습니다.** 어둑어둑합니다. 어딘가 가는 중입니다. 무개를 실어요. 다시 한 번 무개를 실어요. **당신은 열두 살입니다.**
공기가 차갑습니다. 당신은 음악을 듣고 있어요. 당신은 피곤하지 않아요.
당신은 시간과 공간을 향해 걷고 있습니다.

HYPNOTIST. **When I say so, you're driving.** It's dusk. The sky is **purple, blue, orange, yellow, grey.**
To your right, the rim of the world is **blackening.**
You're on your way to somewhere. **You're** not too tired.
You shift your weight. **You** shift your weight again.
You glance at the mirror. **You** catch sight of the upper left-hand corner of your face. **You're** 51.

FATHER. **When I say so, you're walking.**
It's dusk.
You're on your way to somewhere. **You** shift your weight. **You** shift your weight again. **You're** 12.
The air is cold. **You're** listening to music. **You're** not too tired.
You're walking forward in space and time.

(...)

최면술사. 제가 셋을 세면, **당신은 코너를 도는 중입니다.** 그리고 담배에 손을 뺐고 있습니다.

이해되면 고개를 끄덕이세요.

아버지. 제가 셋을 세면 **당신은 겨울, 저녁 식사, 퓨처라마를 생각하는 중입니다.** 차가운 공기에 뺨이 발그레해집니다. **이해되면 고개를 끄덕이세요.**

HYPNOTIST. When I count to three, **you're cornering.** You're reaching for a cigarette. **Nod your head if you understand.**

FATHER. When I count to three, **you're dreaming of winter and supper and Futurama.** Your cheeks are flushed with the cold. **Nod your head if you understand.** (Crouch 104-5)

이 장면이 효과적인 공감을 이뤄낼 수 있는 또 다른 이유는 이 장면을 상상하는 “당신”을 호명하는 데 있다. 보이지 않는 움직임 실현하는 “당신”은 이 장면에 속해 있다. 최면술사와 아버지는 “제가 그렇게 말하면”이라는 대사로 최면의 세계를 펼치고 그날 그 시간의 “당신”을 불러낸다. 내용상 “당신”은 사고 당시 차를 몰던 쉰한 살의 최면술사, 음악을 들으며 길을 걷던 열두 살의 클레어이다. 하지만 청자를 고려하여 이 장면의 의미를 더욱 다층적으로 읽어낼 수 있다. 먼저, 앤디와 최면술사가 자신을 “당신”으로 지칭하며 스스로 최면을 건다고 생각하면, 위 장면은 최면술사는 사고 당일 자기 모습을 돌아보고 앤디는 딸을 상상한다고 보는 장면이 된다. 반대로 이들이 서로를 향해 발화한다고 가정하면, 앤디는 최면술사를 “클레어”로, 최면술사는 앤디를 “최면술사”로 호명하는 것이 된다. 즉, 최면 속에서 이들은 서로의 입장을 이해하는 기회를 얻게 된다. 마지막으로 앤디와 최면술사를 정면으로 마주 보는 관객이 “당신”에 포함될 수도 있다. 이 경우 위 장면은 두 번째 배우와 관객에게 더욱 적극적인 상상을 요청하는 장면으로 기능한다. 특히 “이해가 되면 고개를 끄덕”이라는 대사는 관객을 이 장면으로 불러들일 뿐 아니라 상황에 대한 이해를 요청하는 직접적인 주문이 될 수 있다. 관객은 실제로 고개를 끄덕이거나 고개를 끄덕인다고 상상하면서 이 장면에 깊이 연루될 것이다. 이렇게 관객은 “당신”과 “당신”의 행동을 상상하면서 화자와 인물을 이해하고, 장면의 의미를 산출할 수 있다.

아울러 축적된 감각과 상상, 추론의 결과는 마지막 장면의 경험을 변화시키거나 새로운 경험을 만들어 낸다(Johnson, *Meaning* 169). 상술한 것처럼 <오크 트리>는 파편화된 정보를 제한된 방식으로 제공하지만, 이는 일련의 정보를 통합해서 하나의 서사를 만들려는 인지적 참여를 자극한다(Sofia 58). 관객은 이제까지의 경험을 토대로 최면의 결과와 <오크 트리>의 결말을 완성할 것이다. 최면술사와 앤디가 “잠”(Sleep)이라고 말하면, 모든 것이 정지된 시공간에 클레어가 나타나 손을 흔든다. 이제 “당신”은 그녀를 만난다. 클레어를 만나 어떤 말과 어떤 마음을 전하게 될지는 관객에게 달려있다. 아버지 앤디가 되어 못다 한 애도와 사랑을 전할 수 있고, 최면술사가 되어 그녀에게 사과를 할 수도 있다. 이제 “당신

은 자유”(you’re free)라는 대사를 근거 삼아 관객은 공백으로 남겨진 만남의 순간을 상상하게 될 것이다. 한국 공연에서 두 번째 배우(성기웅 분)는 이 장면에서 갑자기 눈물을 터뜨렸고 잠시 대사를 잊지 못했다. 그의 눈물은 준비되고 계산된 연기가 아니라 그 자리에서 터져 나온 정서 반응으로 볼 수 있겠다. 상술한 것처럼 <오크 트리>의 두 번째 배우는 인물, 인물의 상황을 내면화해서 장면 연기를 보여줄 수 없다. 하지만 배우는 대본을 읽어 내려가면서, 그 순간 딸을 잃은 슬픔, 그간의 고통과 그리움, 이제 정말 헤어져야 한다는 사실 등을 떠올리며 다양한 감정을 느꼈을 것이다. 아울러 다마지오가 주장한 것처럼 그의 느낌은 다양한 생각으로 연결되고 현재의 느낌을 강화할 수도 있다. 그리고 눈물로 표출된 배우의 느낌과 정서 반응은 관객에게도 분명한 영향을 미칠 것이다. 연극 평론가 캐서린(Foley F. Kathleen)도 이 장면에서 슬픔을 느꼈다고 밝힌 바 있다. 이러한 정서 반응은 언어를 매개로 한 상상이 감정적 추론과 공감으로 이어질 수 있다는 사실을 뒷받침하며, 의미가 창발 되는 순간을 확인하게 한다. 마지막 대사는 미완의 문장 “당신이 눈을 뜨면”(When you open your eyes)이다. 이어질 내용을 채우는 것은 각자에게 남겨진다. 이 문장을 끝내는 임무는 앤디와 최면술사뿐 아니라 두 번째 배우와 관객에게도 남겨진다. 두 번째 배우와 관객은 앤디와 최면술사가 눈을 뜬 다음, 최면에서 빠져나온 다음을 상상하고 이야기의 결말을 완성하게 될 것이다.

V. 결론

이제까지 살펴본 것처럼 <오크 트리>는 전통적인 재현 방식 대신 언어를 전경화하며 이를 매개로 관객과 소통한다. 언어의 힘을 실감할 수 있는 장면을 공연 앞에 배치함으로써 체화된 언어가 효과적으로 기능할 수 있는 토대를 마련한 전력이 효과적이라는 사실도 확인하였다. <오트 트리>의 관객은 무대에서 볼 수 있는 것이 거의 없다. 배우는 제스처, 표정, 움직임 등의 표현 없이 대본을 읽어

내려가거나 입력되는 말을 발화한다. 하지만 신체 경험과 이미지가 강조된 대사는 관객의 구체적인 상상을 가능하게 한다. 관객은 연쇄적으로 일어나는 인지 과정에서 타인의 경험에 연결될 수 있으며, 이러한 경험을 토대로 미완의 결말을 추론하여 완성할 수 있다. 즉, <오크 트리>의 대사는 실체적이고 신체적인 경험을 매개하면서 관객의 몸-마음에 호소하고 추상적 사유를 유도한다고 하겠다.

이러한 본고의 분석은 다양한 작품 분석에 적용될 수 있다. 특히 극장 내 현존하는 관객이 중요하게 자리매김하면서 배우/인물의 몸을 강조하거나 감각의 환기에 몰두하는 주장과 실천에 또다른 화두를 제시할 수 있다. 인지 이론을 근거로 언어에 내재한 신체 경험과 물질성을 확인할 수 있으며, 배우/인물과 관객 사이에서 창발 되고 완성되는 연극 대사의 작동 기제와 그 효과를 논할 수 있기 때문이다. 또한 본고가 언급한 신체 도식과 신체 이미지 개념은 배우/인물의 이중성, 즉 배우의 현상적 몸과 인물의 기호적 몸 사이의 일치와 불일치 문제를 논할 수 있는 또 하나의 관점이 될 것이다. 아울러 본고의 시각은 공연 현장에서도 유용하게 활용될 수 있다. 이를테면 번역극을 공연할 경우, 언어에 내재한 몸의 감각, 운동성을 충분히 살려 대사를 번역할 필요가 있음을 의식해야 한다. 신체 경험과 관련된 관용 표현을 번역하는 경우에도 마찬가지이다. 또한 인지 이론을 접목한 본고의 시도는 관객의 인지 작업에 접근한다는 점에서도 의미를 지닌다. 인지 이론과 뇌 과학 연구는 경험적 차원, 비평적 차원에서 주로 논의되는 관객, 관객의 경험을 이론적으로 논의할 수 있는 개념과 증거를 제공한다. 특히 배우/인물의 몸과 극장 내 현존하는 관객의 몸을 의식할 때, 몸-마음의 통합 체계를 주장하는 체화된 인지론은 더욱 유효한 시각을 제시할 수 있다. 물론 인지 이론이 기존의 연극 분석을 대체하거나 완전히 새로운 주장을 개진하는 것은 아니다. 하지만 인지 이론은 계속해서 체계화되고 발전하고 있으며, 때로는 그 내용이 개정되거나 갱신되기도 한다. 이러한 인지 이론 분야의 성과를 적극적으로 수용함으로써 기존 논의를 과학 영역에서 재확인하거나, 새로운 관점으로 연극을 분석할 수 있다. 이는 연극 연구를 더욱 풍부하게 할 것이다. 특히 관객 경험에 접근하는 다양한 후속 연구가 이어지기를 기대한다.

주제어 <오크 트리>, 관객, 체화된 인지, 체화된 언어, 상상, 팀 크라우치

인용 문헌

- “An Oak Tree.” *Michael Craig-Martin*. Web. 10 Oct. 2021.
 <<https://www.michaelcraigmartin.co.uk/artworks/11-an-oak-tree/>>
- “An Oak Tree Show-Tim Crouch.” *Tim Crouch Theatre*. Web. 10 Oct. 2021.
 <<http://www.timcrouchtheatre.co.uk/shows-2/an-oak-tree>>
- Arbib, Michael A., et al. “Action and Language Mechanism in the Brain: Data, Models and Neuroinformatics.” *Neuroinform* 12 (2014): 209-25. Print.
- Bottoms, Stephen. “Authorizing the Audience: The Conceptual drama of Tim Crouch.” *Performance Research* 14,1 (2010): 65-76. Print.
- . “Materialising the Audience: Tim Crouch’s Sight Specific in *England* and *The Author*.” *Contemporary Theatre Review* 21.4 (2011): 445-63. Print.
- Boulenger, Véronique, Olaf Hauk and Friedemann Pulver Müller. “Grasping ideas with the motor system: semantic somatotopy in idiom comprehension.” *Cereb Cortex* 19.8 (2009): 1905-14. Print.
- Chersil, F., et al. “Sentence processing: Linking language to motor chains.” *Neurorobotics* 4.4 (2010): 1-9. Print.
- Crouch, Tim. *Plays One: My Arm, An Oak Tree, England, The Author*. London: Oberon, 2011. Print.
- . *An Oak Tree*. Ma Duyeoung. Dir. 2013. 9. 6. Perf. Seoul: Arkoarchive, 2013. DVD.
- [<오크 트리>. 마두영 연출, 2013년 9월 6일 공연, 예술기록원, 2013.]
- Damasio, Antonio. *Looking for Spinoza: Joy, Sorrow, and the Feeling Brain*. Orlando, Fla: Harcourt, 2003. Print.

- . *The Strange Order of Things: Life, Feeling, and the Making of the Cultures*. New York: Pantheon, 2018. Print.
- Dancygier, Barbara. "Multimodality and Theatre: Material Objects, Bodies and Language." *Theatre. Performance and Cognition: Languages, Bodies and Ecologies*. Ed. Ronda Blair and Amy Cook. London: Bloomsbury, 2016. 21-39. Print.
- Else, Gerald F. "Ritual and Drama in Aischyleian Tragedy." *Illinois Classical Studies* 2 (1977): 70-87. Print.
- Fisher, Martin H., and Rolf A. Zwaan. "Embodied Language: A Review of the Role of the Motor System in Language Comprehension." *Journal of Experimental Psychology* 61.6 (2008): 825-50. Print.
- Freshwater, Helen. "'You Say Something': Audience Participation and *The Author*." *Contemporary Theatre Review* 21.4 (2011): 405-9. Print.
- Gallese, Vittorio, and George Lakoff. "The Brain's Concepts: the Role of the Sensory Motor System on Conceptual Knowledge." *Cognitive Neuropsychology* 22.3-4 (2005): 455-79. Print.
- Gallagher, Shaun. *How the Body Shapes the Mind*. New York: Oxford UP, 2005. Print.
- Garner, Stanton B. *Kinesthetic Spectatorship in the Theatre: Phenomenology, Cognition, Movement*. Cham: Palgrave macmillan, 2018. Print.
- Jang, Youngji. "A Study on the Participation Strategies in *The Author* and *I, Malvolio*." *Journal of Korean Theatre Studies* 70 (2019): 114-44. Print.
[장영지. 「<디 오써>와 <나, 말볼리오>의 관객 참여 전략 연구」. 『한국연극학』 70 (2019): 114-44.]
- Johnson, Mark. *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. Chicago: Chicago UP, 1987. Print.
- . *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*. Chicago:

Chicago UP, 2007. Print.

Kathleen, Foley, F. "THEATER REVIEW; [Fill in the blank] stars in 'Oak Tree'; A different actor takes over at each performance of the two-person piece." *Los Angeles Times*. 8 Jan. 2010: D.2.

Kim, YongSoo. "Theatrical Dialogue From the Viewpoint of Cognitive Science: The Case Study of <Agamemnon>." *Drama Research* 35 (2011): 149-84. Print.

[김용수. 「인지 과학의 관점에서 본 연극 대사 - <아가멤논>의 사례를 중심으로」. 『드라마 연구』 35 (2011): 149-84.]

Lakoff, George, and Mark Turner. *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago: Chicago UP, 1989. Print.

Lakoff, George, and Mark Johnson. *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic, 1999. Print.

---. *Metaphors We Live By*. Chicago: Chicago UP, 2003. Print.

McConachie, Bruce. *Theatrocracy: Greek Drama, Cognition, and the Imperative for Theatre*. New York: Routledge, 2018. Print.

Park, Ilhyung. "The Aporia of Violence: Tim Crouch's The Author." *The Criticism and Theory* 17 (2012): 25-44. Print.

[박일형. 「폭력의 아포리아: 팀 크라우치(Tim Crouch)의 「저자」(The Author)를 중심으로」. 『비평과 이론』 17 (2012): 25-44.]

---. "Tim Crouch and Ethical Spectatorship." *Modern Studies in English Language & Literature* 61.1 (2017): 127-46. Print.

[박일형. 「팀 크라우치와 윤리적 관객성」. 『현대영어영문학』 61.1 (2017): 127-46.]

Seymour, Laura. "Doth Not Brutus Bootless Kneel? Kneeling, Cognition, and Destructive Plasticity in Shakespeare's *Julius Caesar*." *Theatre*,

- Performance, and Cognition: Language, Bodies, and Ecologies*. Ed. Ronda Blair and Amy Cook. London: Bloomsbury, 2016. 40-53. Print.
- Sofia, Gabriele. "Toward and Embodied Theatrology?" *Theatre and Cognitive Neuroscience*. Ed. Clelia Falletti, Gabriele Sofia, and Victor Jacono. London: Bloomsbury, 2017. 49-59. Print.
- Zwaan, Rolf A., and Lawrence J. Taylor. "Seeing, Acting, Understanding: Motor Resonance in Language Comprehension." *Journal of Experimental Psychology* 135.1 (2006): 1-11. Print.

The Appeal of Theatrical Language to Audience's Bodymind in *An Oak Tree*

Abstract

Jang, Youngji (Seoul National Univ.)

This article explores the meaning and effect of theatrical language strategies that appeal to audience's bodymind from the perspective of embodied cognitive theory. Especially, cognitive linguistics argues that the relationship between language and body is based on embodied cognitive theory and reveals that body and mind are closely connected. According to George Lakoff, Mark Turner, and Mark Johnson, we create schema through repeated and ubiquitous physical experiences, metaphorically map these schemata to something or some situation, and then come to abstract understanding. Considering these discussions, we need to pay attention to the physical experiences inherent in theatrical language, and it can be inferred that such embodied language can affect the communication between the speaker and the listener, or between the stage and the audience. In *An Oak Tree* by British playwright Tim Crouch, the effects of languages that evoke motor sense and appeal to the audience's bodymind are outstanding. First, this work allows the second actor and audience to clearly experience the power of words or utterances. This experience is the foundation on which embodied language can work. Theatrical language that effectively depicts the actions, movements, and mind of the character piques the audience's imagination. In addition, while visualizing invisible scenes in their minds, the audience can understand the situation and character's emotions, infer the meaning of the lines and situation, and empathize with the character. The finding of this article are meaningful in that it suggests another way to analyze theatrical language and explores the

audience's experience and cognitive work.

Key Words *An Oak Tree*, audience, embodied cognition, embodied language, imagination, Tim Crouch

Note on Contributor:

Youngji Jang is Researcher in the Institute of Humanities at Seoul National University.

Email: jangyoungji@naver.com

논문투고일: 2022년 11월 24일

논문심사일: 2022년 11월 28일 ~ 2022년 12월 06일

게재확정일: 2022년 12월 08일