

메타버스와 퍼포먼스

가상과 실제 사이, 모사된 라이브니스*

김 다 산
서울대학교

[Reality is] also the only place where you can find true happiness.
Because reality is real. (from *Ready Player One*)

I. 서론

2023년 3월 29일 월스트리트 저널(Wall Street Journal)은 메타버스 개발팀을 해체한 디즈니 회사와 소셜 가상현실 플랫폼인 AltspaceVR 사업을 중단한 마이크로소프트사를 언급하면서 메타버스 사업의 급속한 하락세에 주목했다 (Bobrowsky). 지난 2-3년간 메타버스 사업은 팬데믹과 긴밀히 연결되었다. 거리 두기가 생존을 위한 절박한 해답이자 새로운 윤리적 규범이었던 팬데믹 시기에 메타버스라는 플랫폼은 소통창구의 대안적 돌파구로 재빨리 자리매김하게 되었

* 본 논문은 현대영미드라마 학회 2022년 봄 학술대회에서 발표한 “메타버스와 연극: 가상과 현실 사이, 재개된 라이브니스”를 발전시켰고 한국연구재단 2020년 인문사회학술연구교수 사업의 지원을 받아 수행되었습니다.

다. 2021년 3월 마이크로소프트는 3D 디지털 플랫폼인 마이크로소프트 메쉬(Microsoft Mesh)를 공개했다. 유저들은 홀로렌즈2(Hololens2)를 쓰고 본인의 홀로그램이나 아바타로 원거리에 있는 동료들과 디지털 가상공간에서 협업할 수 있다. 2021년 10월 페이스북의 창립자 마크 주커버그(Mark Zuckerberg)는 페이스북을 소셜미디어 회사에서 메타버스 회사로 전환함을 공표하고 회사 이름을 “메타”(Meta)로 바꾸었다. 미국 뿐 아니라 한국에서도 팬데믹 기간 동안 메타버스를 이용한 취업 및 채용 박람회와 설명회 등이 성황이었다. 메타버스는 이미 우리의 삶에 깊숙이 들어와 있고 메타버스가 차세대 플랫폼으로 인터넷을 대체할 것이라는 예상은 그 시기와 속도의 차이는 있을지언정 크게 빗나가지 않을 것으로 여겨졌기에 메타버스의 빠른 쇠미는 언뜻 뜻밖으로 여겨졌다. 하지만 사실 메타버스의 실패는 처음이 아니다. 이미 2003년 메타버스 게임 플랫폼 세컨드 라이프(Second Life)에서 유저들은 아바타를 통해서 가상현실에서 소셜 활동을 하였고 혁신적인 소통 플랫폼에 대한 성급한 흥분은 콘텐츠 한계로 곧 시들해졌었다. 메타버스를 통한 소셜 활동이 십 여 년 전 실패 이후 이렇다 할 기술적 도약 없이 갑작스레 그 수요가 재개된 이유는 유저들의 상호작용을 디지털화한 가상공간이 소셜 활동의 유일한 대안이었던 팬데믹 시기의 일시적인 현상으로 볼 수 있다. 이는 역으로 말하면 실재의 미메시스는 실재를 결코 대체할 수 없다는 믿음, 즉 실재와 가상의 이항대립적 우열을 공고히 확인하는 듯하다.

그렇다면 공연계에서 메타버스는 어떠한가? 관객과 배우의 신체적 공동현존(bodily co-presence)을 전제로 하는 공연이야말로 예기치 않은 팬데믹 시기에 공동현존을 모사할 수 있는 메타버스를 플랫폼으로 적극적으로 활용하게 되었다. 그리고 IT 산업체에서와 마찬가지로 공연계 역시 앤데믹과 더불어 메타버스의 하락세를 경험하게 된다. 대표적인 예로는 영국의 내셔널 씨어터(National Theatre)에서 공연된 <모든 종류의 림보>(All Kinds of Limbo)를 꼽을 수 있다. 스마트폰, PC, 태블릿, VR 기기를 통해 관객을 가상현실 무대로 초대하는 <모든 종류의 림보>의 특이점은 다층의 텍스트를 바탕에 둔다는 점이다. 2004년 자메이카계 영국 작가 안드레아 레비(Andrea Levy)는 자메이카 이민자 1세대가 전후 영국에

서 겪는 디아스포라를 다룬 소설 『작은 섬』(*Small Island*)을 썼는데 이 소설은 루퍼스 노리스(Rufus Norris) 감독으로 2019년 내셔널 씨어터에서 같은 이름으로 극화되어 초연되었고 당시 내셔널 씨어터의 한 이벤트 공간에서 <모든 종류의 림보>라는 제목으로 VR체험으로 수행되었다. 2020년 팬데믹 사태로 극장이 문을 닫자 가상공간을 이용한 일시적, 부수적(supplementary) 이벤트였던 공연이 본격적으로 관객 유치를 위한 메인 공연으로 자리매김하게 된다. <모든 종류의 림보>는 두 가지 면에서 시사점이 있다. 첫째, 『작은 섬』이라는 소설 원본에서 출발하여 여러 층위의 재현의 재현을 거듭한 상기 공연은 미메시스로 추동되는 메타버스 역학을 본뜬다. 둘째, 2022년 초 영국 정부가 마스크 착용의무를 해제하는 등 팬데믹 관련 제한 규정이 느슨해지자 같은 해 2월 내셔널 씨어터에서 <작은 섬> 원작 공연이 재개되면서 공연 플랫폼으로써 메타버스가 생각보다 오래 지속되지 않음을 다시 확인한다. 다시 말해 <모든 종류의 림보>는 메타버스를 공연의 플랫폼으로 적극 활용함으로써 메타버스의 확장성을 보여 주었으나 역으로 메타버스가 팬데믹이라는 특수한 상황에 기대어 대안으로 기능하는데 그치는 한계를 반증하기도 했다.

본고는 메타버스와 공연의 접점을 연극의 오래된 존재론적 고민에 비추어 탐색해 보고자 한다. 메타버스는 편리한 공연유통망 혹은 대안적 플랫폼의 의미를 넘어서 현실을 모사하는 또 다른 차원의 세계를 구현한다는 점에서 연극의 존재론적 정체성을 매개한다.¹⁾ 메타버스가 하드웨어 기기로 작동하는 테크놀로지임이

1) 흔히 ‘메타버스 공연’이라는 표현은 메타버스를 공연의 플랫폼으로 느슨하게 전제 하지만 사실 메타버스는 주제로 오랫동안 탐색되어 왔다. 테크놀로지와 신체에 지속적인 관심을 가져 온 독일 출신 감독 주자네 케네디(Susanne Kennedy)의 2020년 작 <울트라월드>(Ultraworld)가 최근의 예라 볼 수 있는데 이 작품은 게임, 즉 가상현실(Virtual Reality)을 배경으로 게임 아바타 프랭크(Frank)가 미로에서 길을 탐색하는, 끝없이 반복되는 태스크 수행에서 벗어나려는 노력을 극화한다. 모든 게임이 그렇듯 캐릭터는 미션에 실패하면 죽음을 맞이하고 또다시 수행이 처음부터 시작되는 끝없는 여정을 감내해야 한다. 프랭크는 이미 짜여진 게임 프로그램 안에서 존재하지만 그럼에도 불구하고 자신의 숙명에 통제력을 가지고자 한다. 메타버스는 분명 새로운 기술이지만 메타버스 공연에서 파생하는 고민은 적어도 연극

분명하지만²⁾ 앙토냉 아르또(Antonin Artaud)가 이미 1938년 그의 저서 『연극과 그 이중』(*The Theatre and its Double*)에서 연극을 가상현실(Realite Virtuelle)로 파악했었던 사실은 메타버스가 기술 이전에 태생적으로 체현하는 연극성을 방증한다. 메타버스는 플라톤과 아리스토텔레스의 실재와 재현, 현전과 부재를 둘러싼 엇갈린 관점을 소환하며 미메시스의 존재론적 윤리성에 대한 오래되고도 근원적인 의문을 환기한다. 프로그래밍되어 되풀이 되는 메타버스 공연은 관객과 배우의 시공간 공동점유를 증명하기 위해 대체로 몰입형(immersive) 공연을 전제하고 관객의 주체성을 강조한다. 하지만 관객의 ‘현존을 모사’하는 메타버스는 근본적으로 관객 참여의 주체성을 호도하는 한계를 수반하기도 한다. 본고는 최근 메타버스 공연의 부진에 대한 조심스러운 고민을 시발점으로 하여 사례분석을 통해 미메시스의 타자성과 전복성을 살펴보고자 한다. 특정 텍스트에 집중하기보다는 다양한 장르의 사례를 끌어와 SF 소설, SF 영화, 1964년 <햄릿>(Hamlet) 테아트 로필름, 이를 모사한 우스터 그룹(the Wooster Group)의 2007년 공연을 통해 대중문화 속 메타버스의 양가성을 살펴본다. 이어 미국 힙합 가수 트라비스 스콧(Travis Scott)의 2020년 메타버스 콘서트에 집중하여 가상과 실재의 끝없는 상호 반추로 운영되는 메타버스 공연에서 배우/퍼포머와 관객의 신체적 공동현존의 기표인 라이브니스의 생성이 모사됨을 주목하여 연극과 테크놀로지의 관계에 대한 오래 된 논의에 새로운 시각을 덧붙여 보고자 한다.

에서는 새롭지 않다. 케네디 스스로 인터뷰에서 밝힌바, 가상과 실재의 실존문제는 플라톤으로부터 이어져 온 연극의 존재론적인 고민이다(Park).

- 2) 일차적으로 사람들이 현실의 태스크를 수행하는 지극히 연극적인 공간으로써 메타버스는 연극과 상통한다. 메타버스의 공간인 “가상현실”(virtual reality)이라는 단어는 1987년 옥스포드 사전에 등재되었고 가상현실로 입장하게 하는 고글 등의 하드웨어와 비주얼 프로그래밍 언어 리서치 창시자인 자론 라니에(Jaron Lanier)에 의해 1980년대 후반에 대중화되었다.

II. 메타버스의 타자성과 미메시스의 전복성

메타버스는 가상현실 혹은 증강현실 중 하나와 혼용되어 사용되는 경우가 많은데 유저가 가상현실로 들어가서 현실의 태스크를 수행하거나 증강현실처럼 가상세계를 현실에 구현하는 두 가지 개념 모두를 수용하는 포괄적인 개념이며 새로운 기술의 개발과 함께 정의 자체가 계속 진화하는 개념이다. 불안정한 개념이기는 하지만 메타버스의 핵심은 가상의 세계와 현실 세계의 이항대립적인 개념의 관계가 계속해서 조율되고 상호작용하는 것이라 할 수 있다. 메타버스를 둘러싼 문학적 상상력은 그동안 많은 텍스트에서 디스토피아적 세계관으로 구현되곤 했다. 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 SF소설 『스노 크래쉬』(*Snow Crash*), 어니스트 클라인(Ernest Cline)의 『레디 플레이어 원』(*Ready Player One*) 등의 소설 혹은 <매트릭스>(*Matrix*) 같은 영화 속의 메타버스는 전체주의의 소수 집단의 통제를 전제한다. 그런데 빅브라더식의 감시보다 더 근원적인 두려움은 <매트릭스>에서처럼 실재가 가상에 함몰되어 버리는 상황이다. 모사가 실재를 대체, 잠식함으로써 가상이 현실 주체를 위협할 수 있다는 두려움은 결국 가상현실을 타자로 인식하는 공포다.

메타버스는 실재와 모방의 이항대립의 경계를 적어도 표면상으로는 적극적으로 허물고자 하는 열망으로 개발되고 운영된다. 메타버스는 “초월”(beyond)을 뜻하는 메타(meta)와 “우주”(universe)를 뜻하는 단어의 합성이다. 그런데 이 용어가 과학기술 분야에서가 아닌 스티븐슨의 1992년 소설 『스노 크래쉬』에서 고안되었다는 사실은 상당히 흥미로운 시사점을 던진다. 스티븐슨은 인터넷이 대중화되기도 한참 전인 1992년에 이미 가상 캐릭터 아바타와 차세대 인터넷 개념인 메타버스 세계를 상상했고 그의 메타버스 개념은 21세기 메타버스 개발자들에게 큰 영감을 주었기 때문이다. 구글의 공동 창업자인 세르게이 브린(Sergey Brin)은 미국 비영리단체인 ‘아카데미 오브 어치브먼트’(Academy of Achievement)와의 2000년 인터뷰에서 자신이 가장 큰 영향을 받은 두 책 중의 하나로 『스노 크래쉬』를 꼽았고 이 책이 10년은 앞서 나간 책이라 평했다(Feloni). 구글의 또 다른 공동

창업자이자 CEO인 래리 페이지(Larry Page) 역시 이 책을 가장 즐겨 읽은 책으로 평했고 필립 로즈데일(Philip Rosedale)은 『스노 크래쉬』에서 영감을 받아 세컨 라이프(Second Life)를 창시했다고 밝힌 바 있다. 대표적인 영상지도 서비스인 “구글어스”(Google Earth)는 『스노 크래쉬』에서 이미 비슷하게 묘사되어 있다. 『스노 크래쉬』에서 상상된 메타버스의 세계가 현실의 과학자들을 고무하여 실제 메타버스를 만들어 냈다는 사실은 가상이 현실을 재현한 것이 아니라 가상이 실재를 견인했다는 특이점을 지닌다.³⁾ 이는 플라톤의 이데아 사상부터 서구 문화의 전제가 되어 온 실재가 모방을 선행하고 모방이 실재를 재현한다는 시간적 순차를 전복시킨다. 그리고 이후 이어지는 상호의존성이야말로 메타버스와 연극의 관계를 관통하는 핵심개념이다.

가상세계가 현실세계를 완벽히 재현할수록 그리하여 현실과 가상이 서로 닮아갈수록 메타버스는 이상(ideal)에 가까워진다. VR관련 기기를 개발하는 기업 오쿨러스(Oculus) 창업자인 팔머 럭키(Palmer Luckey)는 2016년 블룸버그와의 인터뷰에서 “목표는 분명하다. 가상현실 기술을 어떠한 제약 없이 현실 세계처럼 진짜같이 만드는 것이다”(The goal is clear: It’s to make VR technology that’s as real as real life with none of the limitations, Urstadt and Frier) 라고 밝힌다. 인공지능 컴퓨팅의 대표적인 기업 엔비디아(Nvidia)의 창업자 쟈슨 황(Jesen Huang)은 “우리는 이미 SF에서 살고 있다”(We live in Science Fiction)고 천명한다. 현실과 SF를 등가로 파악하는 황의 선언은 가상과 실제의 구분이 이미 불가능하다는 자신감에서 비롯된다.⁴⁾

메타버스 개발자들의 궁극 지향점이 가상과 현실의 편재(ubiquity)인만큼 메

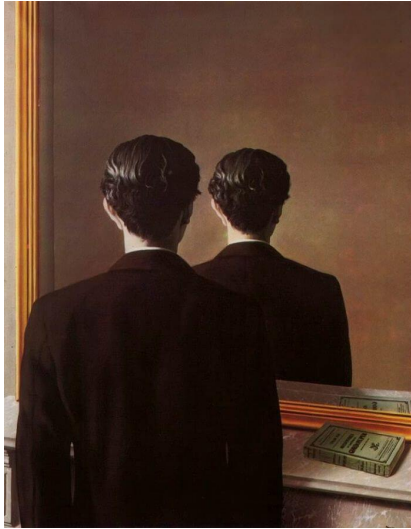
3) 브라이언트 어스타트(Bryant Urstadt)와 사라 프라이어(Sarah Frier)는 주커버그와의 인터뷰 기사에서 주커버그가 『스노 크래쉬』가 출판된 지 몇 년 후에 3-D 가상 현실에 대한 아이디어를 스케치했음을 말하며 『스노 크래쉬』가 주커버그에 미쳤을 영향을 암시한다.

4) 실제로 황은 2021년 4월 온라인 컨퍼런스에서 아바타로 연설을 진행했는데 4개월이 지나서야 발표자가 황의 아바타였으며 배경은 그의 부엌을 가상으로 구현했음을 밝혔고 그때까지 이를 알아차린 이가 없었을 정도로 그 재현은 정교했다.

타버스를 둘러싼 디스토피아적 불안감은 가상현실이 정밀한 미러링으로 현실과 더 이상 차별화되지 않는 비가시성 획득에 있다. 역으로 말하면 메타버스의 디스토피아적 갈등은 (테크놀로지에 대조되는 인본주의적) “진짜”(real) 가치를 실제 (reality)에서 찾을 때, 다시 말해 가상과 현실의 이항대립 구조가 확인될 때 해소된다. 클라인의 소설을 영화화 한 스티븐 스피버그의 2018년 작 <레디 플레이어 원>(Ready Player One)이 대표적인 예다. 영화는 2045년을 배경으로 한다. 오아시스라는 메타버스를 창시한 제임스 할리데이는 죽기 전 오아시스에 3개의 열쇠를 숨겨두고 이를 모두 찾는 유저에게 오아시스의 운영권을 상속하기로 한다. 주인공은 오아시스에서 사귀게 된 다른 유저들과 힘을 합쳐 역시 오아시스 운영권 획득을 위해 모험찾기에 뛰어들어 제 2의 (악덕) 기업 IOI에 맞서고 이들의 승리는 우정, 팀워크, 사랑 등 ‘인본주의적’ 가치를 확인한다. 시작은 가난했으나 막대한 부를 일군, 일종의 아메리칸 드림을 성취한 백인 이성에 커플의 탄생과 함께 영화는 미국의 보수 가치를 추인하며 끝이 난다. 오아시스 창시자 할리데이는 주인공에게 오아시스 소유권을 넘겨주며 다음과 같이 말한다. “그리고 나서야 나는 현실이 아무리 끔찍하고 고통스러울지라도 현실에서만 진정한 행복을 찾을 수 있다는 것을 깨닫게 되었습니다. 현실이 진짜이기 때문입니다”(That was when I realized, as terrifying and painful as reality can be, it’s also the only place where you can find true happiness. Because reality is real). 할리데이가 말하는 “[가상현실에 대비되는] 현실이 진짜다”(Reality is real)라는 명제가 참이라면 이 명제의 논리적 동치인 대우 ‘진짜가 아닌 것은 현실이 아니다’ 역시 참이 된다. 즉 수학적 명제 논리에 기대면 적어도 이 영화에서는 가상현실이 “진짜”(real)가 되는 것은 불가능하다. 할리데이의 철학에 공감한 주인공은 이후 플레이어들이 현실에 충실할 수 있도록 일주일에 이들 동안 시스템을 셧다운하기로 결정한다. 다시 말해 오아시스와 현실세계의 공존은 둘이 분리되는 시간이 확보 되고 가상세계의 종속적 위치를 확인하고 나서야 유지된다. 이러한 결말에서 메타버스는 철저히 타자화된다.

메타버스가 실재를 모사하는 ‘가상현실’의 위치에 잔류할 때 그리하여 실재와

미메시스 구분이 보장될 때 현실 세계는 ‘안전’하다. 플라톤은 원본에서 분리된 미메시스가 진실을 호도함을 주장하고 아리스토텔레스는 미메시스를 통해 원본에 가까이 갈 수 있는 고양의 가능성을 높이 평가한다. 이 상반된 두 시각 모두 궁극적으로는 미메시스를 타자화하고 주체로서의 가능성을 삭제한다. 하지만 메타버스 공연 공간은 단순히 실재의 타자로서 미메시스가 아닌 아바타 관객/유자의 주체성이 인정되어야하는 공간이다. 이 딜레마는 거의 한 세기 전 회화에서 대담하게 고민되었다. 벨기에 화가 르네 마그리트(René Magritte)는 1937년 작 <금지된 재현>(Not to be Reproduced, 불어 원제 *La Reproduction Interdite*)에서 완벽한 모사가 역설하는 미메시스의 전복성을 전면에 내세운다. 그림을 보면 한 남자가 거울을 향해 서 있고 그의 곁에는 책이 한 권 놓여있다. 남자와 책 모두 거울에 비친다. 남자의 옆에 놓여진 책 에드가 앨런 포의 『아서 고든 핼의 이야기』(*The Narratives of Arthur Gordon Pym*)의 거울 속 이미지는 좌우가 바뀌어진 ‘올바른’ 미러링이다. 이 책의 재현은 실재(의 이미지)와 다르지만 그렇기에 모사의 법칙에 충실하며 실재에 종속되어 타자로 존재하는 미메시스의 객체성에 수긍한다. 반면 거울 속 남자는 거울 밖 원본을 관객의 시점에서 볼 때 어떠한 조정도 없이 완벽하게 복제하기에 오히려 왜곡된 미메시스를 생성한다. 마그리트가 제목에서 천명하는 ‘금지’라는 말은 미메시스의 주체성이 윤리 문제로 귀결됨을 드러낸다. 거꾸로 된 재현은 해당 공간의 허구성을 인정하기에 거울 속 책은 미메시스의 타자성을 유지하며 관객이 위치한 실재 공간의 안전을 보장하지만 관객에게 등을 돌려 ‘잘못된’ 복제를 수행한 거울 속 남자는 미메시스의 객체성을 거부하며 전복성을 체현한다.



La Reproduction Interdite, 1937

2020년 팬데믹 발발 직후 메타버스는 적극적으로 공연계에 영입되었다. 메타버스가 공연 공간의 안전한 대안이 되자 공연계, 특히 즉각적 수익 창출에 민감한 콘서트 등에서 메타버스를 실질적인 경제적 가치에 의해 활발하게 추진하였고 상기 텍스트에서 표출된 타자로서의 가상세계에 대한 거부감은 상당히 유보되었다. 포스트드라마가 캐릭터가 아닌 배우/퍼포머의 현존을 강조하였다면 메타버스 공연은 배우보다 관객/유저의 (가상현실에서의) ‘현존’을 강조한다. 나아가 메타버스 공연은 관객/유저의 주체성을 적극적으로 홍보하고 고무시킨다. 문제는 ‘승인’된 주체성의 저항성이 얼마나 유효하냐는 것이다. 메타버스 공연 속 관객의 주체성은 자생적인 것이 아니라 디자인되었기에 마그리트의 거울 속 남자가 모사의 객체가 아닌 저항의 주체로서 수행하는 전복성을 불가능까지는 아니더라도 상당히 지연시킨다. 메타버스 공연 속 관객/유저의 저항성, 나아가 매체의 민주적 가치에 대한 딜레마는 테크놀로지 시대의 연극/공연의 존재론적 고민을 다시금 환기한다. 다음 장에서는 공연이 의미생성에 자생성을 가지고 있기 때문에 녹화된 미디어 공연보다 우위에 있다는 시각과 미디어 공연 역시 그 나름의 저항성을 가

지고 있다는 상충되는 두 퍼포먼스 이론을 살펴보고자 한다. 그리고 대표적인 미디어 공연이라 할 수 있는 메타버스 공연이 보존하는 관객/유저의 주체성이 과연 메타버스 세계를 저항의 공간으로 기능하게 할 수 있는지 그 역설적 가능성을 들여다보고자 한다.

III. 메타버스의 라이브니스, 반복되는 일회성과 주체성의 호도

2020년 팬데믹 초기에 전 세계 공연계는 큰 타격을 받았다. 거리두기가 강화되자 공간 확보가 제한적인 많은 극장들이 공연을 취소하거나 관객 유치에 실패하게 되었다. 공간을 디지털화함으로써 사람들의 접촉 역시 가상화해 버린 메타버스는 공연계에 안전한 돌파구를 제공한다. 트라비스 스콧은 2020년 4월 온라인 게임 플랫폼 포트나이트(Fortnite) 내에서 가상 콘서트를 개최해 1,230만 관객을 끌어들이고 아리아나 그란데(Ariana Grande)도 2021년 6월 같은 곳에서 가상 콘서트를 열었으며 BTS 역시 2020년 9월 포트나이트에서 <다이나마이트>(Dynamite)의 안무버전 뮤직비디오를 발표했다. 대면 공연의 채널이 막히자 플랫폼을 재빨리 가상공간으로 바꾼 이 일련의 시도는 상업적으로 꽤나 성공적이었다. 스콧은 10분이 채 안 되는 공연을 5회에 걸쳐 송출하며 2,000만 달러의 수익을 거두었다. 1970년대 스웨덴 그룹 아바(ABBA)도 2021년 11월 40년 만의 앨범을 발매하면서 2022년 5월 디지털 공연을 하는 등 메타버스 공연의 수요는 팬데믹이라는 특수한 상황에서 계속해서 증가하였다. 메타버스 공연에서 공연자는 디지털화된 아바타로 등장하고 관객 역시 아바타로 참석한다.

실재를 똑같이 구현하려는, 그리하여 모사된 공간과 몸이 현실의 경험을 대체 혹은 확장하는 메타버스의 세계관은 가상과 현실의 이항대립의 구조에 기댄 연극의 미메시스 개념에서 출발한다. 다만 메타버스의 가상세계는 현실세계의 단순한 재현을 넘어서 유기적인 생태계를 지향한다. 상호작용이 가능한 공간과 경험을 추동하는 테크놀로지가 메타버스의 존재론적 본질이기에 메타버스는 태생적으로

미디어, 테크놀로지, 연극 간의 라이브니스(liveness)를 둘러싼 1990년대의 다소 오래된 논쟁을 소환한다. 1993년 페기 펠런(Peggy Phelan)은 공연의 정체성을 “일회성”(ephemerality)으로 규정한다.

퍼포먼스는 현재에만 존재할 수 있다. 퍼포먼스는 저장되거나, 녹화되거나, 기록되거나 재현의 재현으로 유통될 수 없다. 만일 그렇게 되면 그것은 퍼포먼스가 아닌 다른 무엇인가가 되어 버린다. 퍼포먼스가 재생산의 경제논리로 운용된다면 [퍼포먼스는] 자신의 존재의 본질을 배신하는 것이다. 퍼포먼스의 존재는, 이 글에서 제안되는 주체의 존재처럼, 사라짐으로써 그 존재의 의미를 갖게 된다.

Performance's only life is in the present. Performance cannot be saved, recorded, documented, or otherwise participate in the circulation of representations of representations: once it does so, it becomes something other than performance. To the degree that performance attempts to enter the economy of reproduction it betrays and lessens the promise of its own ontology. Performance's being, like the ontology of subjectivity proposed here, becomes itself through disappearance. (147)

한편 1999년 필립 아우슬랜더(Philip Auslander)는 생성과 동시에 소멸하는 현재성을 공연의 존재적 가치로 규정했던 펠런을 정면으로 반박한다. 라이브라는 것은 녹화와 녹음을 할 수 있는 테크놀로지가 개발된 순간 인지된 개념이기에 길어야 100년에서 150년의 역사를 가지고 있다는 것이다. 따라서 라이브니스는 공연의 절대적인 존재론적 정체성이 아니라 새로이 출현한 미디어와 테크놀로지에 의해 상대적으로 규정된 정체성이라는 것이 그의 요지다. 아우슬랜더는 라디오, TV 등을 미디어화된 것이라 파악하며 적극적으로 퍼포먼스의 영역에 포함시킨다. 이는 라이브가 미디어를 선행한다는 전제를 부정하는 것이며 미디어를 아우라를 잃어버린 복제로 보는 인식에서 벗어난 것이다.

펠런이 “저장되거나, 녹화되거나, 기록되거나”로 표현한 아카이빙은 관객과의

관계에서 시간과 공간적으로 편무적이다. 이미 수행되어 일회성이 소멸된 퍼포먼스는 더 이상 의미생성이 불가능하기에 그 정체성을 잃는다는 팰런의 주장은 추후 여러 방식으로 실험된다. 1964년 존 길거드(John Gielgud)는 리처드 버튼(Richard Burton) 주연의 <햄릿>(Hamlet)을 연출했다. 이 공연은 17대의 카메라로 녹화되어 그 편집본인 테아트르필름(theatrofilm)이 미국 전역의 2000개의 극장에서 이틀에 걸쳐 상영되었고 이후 모든 마스터 필름은 파기되었다고 공표되었다. 린지 브랜든 헌터(Lindsey Brandon Hunter)가 지적하듯 상영직후 파기 예정이었던 길거드의 연출 및 제작은 연극을 다른 미디어로 아카이빙한 것이라기보다 연극의 일회성을 매체 전환을 통해 실험해 본 시도라 할 수 있다(68). 그러나 후에 두 개의 필름 복사본이 발견되었고 이 중 하나는 DVD로 제작되어 보존되면서 길거드의 <햄릿>은 일회성을 상실하게 된다. 그리고 2007년 우스터 그룹(Wooster Group)은 이 복사본 중 하나를 편집하여 이를 바탕으로 자신들의 <햄릿>을 공연한다. 우스터 그룹은 연극의 일회성을 영화라는 매체로 실험했던 길거드의 <햄릿>을 역으로 영화 필름을 모사하며 연극의 일회성을 재개하는 실험을 시도한다. 우스터 그룹의 배우들은 버튼의 <햄릿>을 배경(backdrop)으로 재생하고 그 앞에서 1964년의 공연이 관객에게 보여 지는 그대로 모사한다. 즉 관객은 버튼의 공연을 녹화된 영상으로, 우스터 그룹의 공연을 라이브로 동시에 관람하게 된다. 우스터 그룹 배우들의 퍼포먼스는 원본인 버튼의 공연에 영향을 주지 못하며 원본과 복제는 그 평행한 거리를 유지한다. 우스터 그룹의 공연에서 재생된 길거드의 영상이 라이브니스를 결여했다면 이는 버튼(및 영상의 다른 배우)과 관객과의 신체적 공동현존의 부재에서 비롯된다. 반면 길거드 영상을 모사하는 우스터 그룹의 개입은 배우와 관객의 신체적 공동현존을 기반으로 하며 라이브니스를 생성한다. 헌터는 우스터 그룹의 퍼포먼스가 “원본”(authentic)의 연기인지 “모사”(mimicry)의 연기인지 질문을 던지는데 이 질문은 메타버스 공연에도 여전히 유효하다(73).

21세기에 미디어의 범주가 라디오, TV, 영화 등의 매체에서 인터넷, 소셜미디어, 메타버스 등으로 확장됨에 따라 라이브니스를 논하는 이론도 전면적인 수

정이 불가피해졌다. 2012년 아우슬랜더는 ‘라이브니스’ 개념을 새로운 디지털 환경에서 조정한 “디지털 라이브니스”(digital liveness 3) 개념을 주창한다. 메타버스 공연은 미리 프로그램화된 일종의 사전 녹화임에도 (아직은 기술적 한계와 관련 기기에의 높은 진입장벽으로 제약적이기는 하지만) 관객의 참여, 그리고 그로 인한 퍼포먼스의 변주가 가능하기에 펠런과 아우슬랜더의 라이브니스 논쟁이 한창 점화되었던 1990년대 지배적인 매체였던 TV나 영화 등의 미디어와는 그 속성이 다르다. 이러한 잠재적 변주는 메타버스 공연과 온라인 스트리밍 공연을 차별화하는 원인이기도 하다.

펠런은 테크놀로지를 연극의 대척점에서 경계하거나 수단으로써 연극의 하위에 놓는다. 펠런에게 일회성은 공연의 우월성을 확인하기에 녹화되고 기록되는 것은 결국 아우라를 잃어버린 복제물에 지나지 않은 미메시스다. 반면 아우슬랜더는 (라이브) 연극과 미디어를 이항대립적인 관계로 보지 않기에 미디어의 개입에 의해 발생하는 의미생성에 방점을 둔다. 메타버스 공연은 이항대립적 도식을 좀 더 복잡하게 만든다. 기존의 연극, 영화나 기타 매체에서 관람 행위 공간에서 관객이 현존한다면 메타버스 공연에서는 관객의 현존이 모사되기 때문이다. 그리고 현존을 모사하는 관객/유저의 전복성은 당연하게도 변이한다.

IV. 메타버스와 공연, 모사된 라이브니스

2020년 팬데믹의 시작 무렵 <아스트로노미컬>(Astronomical)이라는 제목으로 수행된 스콧의 포트나이트 콘서트는 아바타를 이용한 대표적인 메타버스 콘서트다. 노래가 시작되면 우주선을 타고 콘서트장에 도착한 스콧의 아바타가 무대 위로 등장한다. 스콧의 아바타는 비현실적으로 거대한 고층빌딩 높이의 몸집으로 구현된다. 관객들은 자신의 아바타로 접속하여 가상 콘서트장에서 공연을 관람하는데 그들은 무대를 뛰어 다닐 수 있고 헤드뱅잉을 하거나 춤을 출 수 있다. 관객은 아바타를 통해 가상공간에서 이동하면서 여러 위치에서 각기 다른 시각으로

콘서트를 바라볼 수 있다.

메타버스 콘서트는 홀로그램 콘서트(hologram concert)와 가상 콘서트(virtual concert)로 나눌 수 있는데 이 둘은 공간과 공연자 및 관객의 몸의 속성에서 구분된다. 홀로그램 콘서트는 현실의 물리적 공간에 관객이 현존하고 무대 위의 공연자가 3-D 영상인 홀로그램으로 분해 공연을 수행한다. 가상 콘서트는 메타버스 세계에서 공연자와 관객이 가상의 몸을 빌어 각기 아바타로 입장하여 공연을 수행하고 관람한다. 홀로그램은 공연자가 무대 위에 입장이 불가능한 상황에서 현실에서 부재하는 몸을 대체하기에 2012년 일본의 하츠네 미쿠 등의 가상 캐릭터나 사망한 아티스트의 공연으로 주로 이루어졌다. 2012년 코첼라 페스티벌(Coachella Valley Music and Arts Festival)에서 열린 1996년에 사망한 랩퍼 투팍(Tupac)의 공연이나 2020년 초 유럽에서 시작해서 팬데믹으로 잠시 중단되었다가 2021년부터 2023년 초까지 라스베이거스에서 진행되었던 역시 사망한 휘트니 휴스턴(Whitney Houston)의 콘서트인 <휘트니와 함께하는 저녁>(An Evening with Whitney)이 대표적인 홀로그램 콘서트다. 휴스턴의 홀로그램은 현재 살아있는 배우의 움직임을 녹화한 후 휴스턴 이미지를 덧입히는 방식으로 제작되었고 노래는 100% 그녀의 목소리로 녹음되었다. 2022년 5월 열린 아버의 홀로그램 콘서트는 멤버의 몸에 카메라를 부착해서 모션을 녹화하는 한편 얼굴은 아버의 현재가 아닌 1970년대 전성기 때의 이미지가 덧붙여졌다. 홀로그램은 사전 프로그래밍 되기에 시간적으로 관객과 분리된다는 점에서 펠런과 아우슬랜더의 1990년대 논의에서의 영상미디어의 연장선상에 있다.

스콧의 메타버스 콘서트의 특징은 가상공간 안에서 홀로그램 콘서트가 진행된다는 것이다. 콘서트가 시작하면 컴퓨터 화면에 가장 먼저 보이는 것은 화면 안의 관객 아바타와 그들 앞의 거대 스크린이다. 즉 스콧의 가상 콘서트는 가상 콘서트장의 전체적인 조망으로 시작한다. 관객은 화면 속의 화면을 정면으로 응시하게 되고 화면 속의 화면(가상 스크린)은 주파수가 맞추기 위해 화면 조정 단계를 거친다. 화면 조정이 끝나고 가상 스크린이 안정되는 순간 가상 스크린은 스크린 바로 뒤에 출몰한 우주선을 담아낸다. 관객은 자신이 이 콘서트에 참여하

기 위해 전원을 켜고 접속한 실제의 컴퓨터 화면과 그 속의 가상 스크린, 이 두 층위의 스크린을 동시에 직시하며 가상세계 내에서의 실재인 우주선과 그 세계에서 복제된 이미지인 우주선을 동시에 바라보게 된다. 콘서트의 초반에는 실제 우주선과 가상 이미지인 우주선이 교차로 보이다가 시작 후 50초 정도에 도달하면 스콧을 태운 우주선이 콘서트 현장에 도착한다. 우주선이 가상 스크린 바로 뒤에 도착하는 순간 가상 스크린은 우주선을 비추는 모니터의 기능을 멈추고 빈 공간(void)이 되어 스크린 너머의 실제 우주선이 보이게 한다. 관객의 아바타가 현존하는 가상현실은 그 가상현실을 모사하는 한 층위를 더한 가상현실(스크린)이 등장하면서 실재가 된다. 즉 스콧의 메타버스 콘서트는 가상 세계 속의 가상, 모사된 세계 속의 모사를 전시한다. 앞서 살펴본 여타의 대중문화 속 메타버스 세계가 실제의 타자로서 존재한다면 스콧의 공연에서는 (가상공간 속의) 실재가 가상에 대한 타자로 파악되는 셈이다. 퍼포먼스 영역과 관람의 영역의 구분은 메타버스 안의 메타버스를 생성한다. 스콧의 아바타는 관객 아바타처럼 디지털화 된 가상의 몸이지만 관객 아바타와는 달리 콘서트 장에 도착하자마자 주파수가 흔들리는 영상을 구현함으로써 메타버스 안에서의 메타버스를 암시한다. 스콧의 아바타 뒤에서 춤을 추는 댄서들 역시 간헐적으로 주파수가 흔들리며 홀로그램으로 가상 콘서트에 참여한다. 홀로그램을 통한 공연자 아바타의 가상화는 공연자의 공간을 가상화하고 관객 공간을 실재화 함으로써 각기 점유하는 공간의 속성을 분리한다. 이처럼 스콧의 메타버스는 지극히 자기지시적이다.

스콧의 퍼포먼스는 메타버스 공연의 딜레마를 조율한다. 주지했듯 펠런은 퍼포먼스와 기타 영상매체 공연과의 차별성을 “소멸성” 즉 일회성으로 파악했다. 결국 이는 신체적 공동현존의 라이브니스를 뜻한다. 신체적 공동현존은 관객과 공연자가 공유하는 시간과 공간의 동시성에 다름 아닌데 메타버스 공연의 특이점은 시간과 공간의 동시성이 실재하는 것이 아닌 모사된다는 것이다. 영상매체가 전제하는 녹음 및 녹화를 라이브니스의 부재로 파악한 펠런에 비해 테크놀로지에 훨씬 우호적이었던 아우슬랜더는 라이브니스의 범주를 확장한다. 예를 들어 과거에 녹음하고 현재에 립싱크로 재생하는 퍼포먼스는 시간적으로 동시성을 갖지 않

지만 공간을 공유하기에 신체적 공동현존이 이루어졌다 할 수 있다. 그렇다면 메타버스 공연의 딜레마는 시간과 공간 두 가지 측면 모두 라이브니스가 성립되기 어렵다는 점에 있다. 메타버스의 공연은 사전 프로그래밍되었기에 시간적 라이브니스가 성립이 되지 않고 퍼포먼스는 역시 공연자와 관객이 아바타로 가상의 공간에 접속하기에 공간적 라이브니스가 전제하는 공연자와 관객의 신체적 공동현존은 모사될 수밖에 없다.

스콧의 포트나이트 퍼포먼스는 신체적 공동현존을 모사함으로써 메타버스 콘서트가 체현하는 딜레마를 대담하게 정면에 부각시키며 메타버스의 자기 지시적인 상상력을 드러낸다. 메타버스 콘서트가 시작된 지 1분 15초가 지나고 스콧 아바타는 우주선에서 나와 콘서트 장 표면에 착지한다. (1) 착지하는 순간 그의 무게에 지각이 흔들리고 (2) 공연을 관람하던 관객 아바타들은 그 반동에 몸이 공중에 뜨게 된다. 잠시 후 똑같은 패턴이 되풀이 된다. 2분 57초에서 3분 10초까지 스콧 아바타가 공중에 떠다니는 빛을 잡아서 이를 부딪치니 그가 서 있는 곳이 진동하고 근처에 서 있던 관객 아바타는 그 지각의 흔들림에 몸이 움직인다. 스콧 아바타가 (1) 공중의 빛을 합체하는 순간, 그 빛이 표류하는 공간은 큰 움직임을 만들어내고 그 공간에 발을 딛고 서 있던 관객 아바타들은 (2) 진동의 여파에 몸이 공중으로 뜨게 된다. 엄밀히 말하면 스콧 아바타의 공연은 미리 프로그래밍된 것이고 관객 아바타와 시간적으로 공존하지 않지만 (1)과 (2)는 공연자와 관객의 신체적 공동현존을 모사한다. 기존의 영상미디어에서는 배우와 관객의 물리적인 신체적 공동현존이 라이브니스를 증명했다면 메타버스에서는 모사된 신체적 공동현존이 라이브니스를 주장하는 셈이다. 그렇다면 과연 모사된 신체적 공동현존은 공연의 라이브니스의 기표로 기능할 수 있을까?

고대 그리스 시대부터 가상은 실재의 대척점에 위치한 것으로 인지되어 왔다. 플라톤과 아리스토텔레스를 거쳐 긴 시간 동안 가상은 진실을 딜레이하거나 호도하는 허구 혹은 가짜로 여겨왔지만 테크놀로지 시대에서는 가상의 모사성이 그 나름의 의미를 지니게 된다. 예를 들어 발터 벤야민은 기술복제시대에 예술작품이 복제되면서 아우라를 잃어버리는 현상에 대해 부정적이지만은 않았다. 벤야민

은 사진 기술의 발달이 고전 예술품의 아우라를 붕괴하지만 이러한 파괴가 예술성의 몰락을 가져온다는 비판에는 동의하지 않았다. 복제를 통한 아우라의 파괴는 예술의 대중화를 가능케 하고 대중의 의식을 향상시킴으로써 예술의 민주주의를 야기할 수 있다는 것이다. 디지털 시대에는 원본(실재)과 복제(가상)의 경계가 더욱 무의미해진다. 피아노는 건반을 누르는 순간 피아노 속에 있는 망치가 현을 치면서 소리를 내는 원리로 작동하는 악기다. 디지털 피아노는 피아노의 소리를 녹음하였다가 디지털 건반이 눌리는 순간 녹음된 소리를 재생한다. 즉 디지털 피아노의 소리는 모사된 소리며 디지털 피아노를 연주하는 퍼포먼스 역시 모사에 기반한 재현이다.

스콧의 메타버스 콘서트에서는 모사된 라이브니스를 통해 가상과 실재가 계속해서 중첩되고 확장된다. 여기에서 모사된 라이브니스는 적어도 표면상으로는 플라톤이 파악하는 원본에 이항대립적으로 존재하는 하위 개념의 시뮬라크르보다는 들뢰즈의 (그 자체의 존재의미를 가지는) 시뮬라크르를 지향한다. 그리고 이 시뮬라크르의 저항의 힘은 관객의 주체성으로 가늠할 수 있다. 메타버스 콘서트에서 관객은 자신과 아바타로 이중으로 존재하기에 사전 프로그래밍이 된 프레임 안에서 관객의 주체성이 행사되는 문제는 관객이 자신의 아바타를 어떻게 인지하고 조율하는지 즉 메타버스 세계로의 편입과 분리에 달려 있다. 아이러니하게도 이때 몸의 생물적 감각이 매우 중요해진다. 예를 들어 스콧 콘서트에서 시각과 촉각의 두 가지 감각이 실현된다. (1) 관객 아바타가 달리는 방향에 따라 해당 관객이 모니터에서 시각적으로 보이는 각도가 조정된다. 이에 관객은 가상이기는 하지만 모사된 라이브니스를 확인함으로써 주체성을 확보하게 된다. (2) 두 번째는 모사된 촉각(몸의 움직임)이다. 스콧이 점프했다가 착지하는 순간 관객들이 그 진동으로 몸이 순간적으로 붕 뜬다. 이런 모사된 감각으로 라이브니스가 확인되고 메타버스로의 심리적 편입이 가능해진다. 하지만 같은 논리로 관객이 메타버스에서 분리되기도 한다. 메타버스 경험 자체가 나의 신체의 감각이 분리되고 소외되는 경험이다. 일차적으로는 아바타로 분해서 가상 콘서트에 들어갔을 때 모니터를 통해 나의 가상 분신(아바타)를 바라볼 때 확인되는 신체적 분리가 있고

메타버스 안에서는 감각을 내가 아닌 나의 아바타만 느끼는, 예를 들어 스코티 뛰었을 때 나는 지각의 흔들림을 못 느끼는데 아바타는 느끼는, 그리고 내가 그 분리를 목격하는 일련의 과정으로 심리적 소격효과가 생길 수 있다. 다시 말해 메타버스에서 동화와 이화는 신체 감각의 차원에서 이루어지만 모사된 라이브니스가 감각의 생물학적 원천에서 분리된 복제된 감각으로 진행되는 아이러니가 발생한다. 이에 나의 신체에서 발생하지 않은 실제 감각을 정교하게 복제하여 내가 느끼게 하는 것이 메타버스 기술이 지향하는 방향이다. 그리고 이러한 실감의 모사를 통해 라이브니스를 강화하고 궁극적으로 관객의 동화를 강화하는 것이 메타버스 공연의 지향점이다. 스코트의 메타버스 콘서트에서 공연자(스코트 아바타)가 홀로그램으로 등장하지만 그의 움직임에 관객 아바타가 물리적 영향을 받아 움직임을 보여주는 패턴을 계속해서 보여주는 것은 가상이 실제의 물리성을 가지는 것을 강조하려는, 메타버스의 불안감(anxiety)을 자기지시적으로 방증한다.

공연에서 관객의 참여와 주체성은 감각적 경험으로 측정된다. 마찬가지로 그들의 저항은 감각의 통제로 무마된다. 예를 들어 영상미디어와 연극이 달라지는 지점 중 하나가 시선의 통제다. 감독의 편집으로 관객의 시선 방향/범위와 강요되는 정동의 강도를 조정하는 영상미디어와는 달리 연극은 그 공간에서 관객은 어디든지 바라볼 수 있는 시선의 주체로 존재한다는 점에서 상당히 민주적인 장르다. 통제의 범주에서 벗어나는 감각적 경험은 의미 생성의 변이를 만들어 내고 이는 곧 전복성으로 파생된다. 메타버스 공연은 시공간의 프로그램화로 관객의 주체성을 통제하지만 장르가 지향하는 일종의 몰입의 경험과 이에 따른 유사 상호작용은 관객의 주체성을 가장 자연스럽게 “그럴 듯하게” 만든다. 따라서 주체성이 모사되는 메타버스 공간이 그 주체성이 품고 있는 찰나의 저항성을 무망한 것으로 만드는지, 아니면 관객 주체성을 새로운 형태로 인지하는지는 테크놀로지가 관객/유저의 실감을 어느 정도로 그럴듯하게 (혹은 실재적으로) 재현할 수 있을지에 따라 엇갈린 가능성을 여지로 남긴다. 메타버스 공연이야말로 미메시스의 전복성을 철저히 테크놀로지에 기대고 있다 할 수 있겠다.⁵⁾

정리를 하자면 공연의 공간, 즉 플랫폼으로써 메타버스는 양가적인 의미를 지

니다. 메타버스는 극장이 폐쇄되었을 때는 최소한의 이윤을 창출할 수 있는 매력적인 대안적 공간임에 분명하지만 ‘현실’의 공연 공간이 궁극적으로 메타버스에 대체되지 않을까하는 존재론적인 위협, 즉 타자에 대한 두려움은 제 4차 산업혁명 시대에 인간의 노동력이 AI에 대체될까하는 두려움과 일면 상통하는 부분이기도 하다. 주지했듯 이러한 불안감은 이미 수 십 년 전에 미디어가 새로운 엔터테인먼트 플랫폼으로써 연극의 존재를 위협했을 때 나왔던 논의들과 상당히 닮았다. 다만 테크놀로지와 연극과의 관계를 관통하는 라이브니스에 대한 고민 등은 메타버스가 공연의 플랫폼으로 사용되면서 반복이 되지만 논의의 결론이 원점으로 순환 회귀하는 것이 아니라 다른 어떤 지점을 향해 선회하여 이동해 가는 단계라 할 수 있겠다.

V. 결론

본 논문은 메타버스를 경유하여 연극이 태생부터 품어왔던 존재론적 딜레마, 가상과 현실의 이항대립의 경계를 다시금 고민해 보고자 하였다. 연극에서 테크놀로지는 언제나 매혹과 두려움의 양가적 감정을 수반했다. 연극에서 테크놀로지는 근대 과학혁명의 부산물이 아니었다. 이미 기원전 5세기 고대 그리스 연극에서 배우를 무대로 내려 보내는 장치를 이용했었고 르네상스 이탈리아에서는 원근

5) 서론에서 소개한 <작은 섬>의 러닝 타임은 본래 인터벌 포함 3시간이 넘었는데 메타버스 공연으로 조정되면서 20여 분으로 축소되었으며 원작의 서사가 대폭 생략되어 음악 공연 중심으로 조정되었다. 내셔널 씨어터의 홍보에 따르면 <모든 종류의 림보>는 일종의 “몰입형 뮤지컬 공연”(immersive musical performance)이지만 이 문구에 무색하게 정작 공연자와 관객과의 상호작용은 지극히 제한적이다. 아직까지는 메타버스 공연에서 작동하는 실감이 시각과 청각에 중심을 두는 등 한계가 있어서 관객이 스마트폰이나 태블릿을 드는 각도에 따라 공연자가 보이는 부분이 달라지는 것이 이 공연의 관객과 공연자의 라이브니스를 ‘증명’해 줄 신체적 공동 현존을 확인할 뿐이었다.

법을 이용해 보다 3-D의 사실적인 무대 배경을 만들어냈다. 19세기 말 전기의 발명과 과학기술의 발달로 무대의 스펙터클을 최대화하기 위해 위한 노력이 더해졌다. 찰스 디킨스의 『귀신들린 남자와 유령의 흥정』(*The Haunted Man and the Ghost's Bargain*)이 1862년 극화되었을 때 유령을 사실적으로 재현하기 위해 ‘페퍼의 유령’(Pepper’s Ghost)이라 불리는 홀로그래프 장치가 이용되었다는 사실은 메타버스가 이미 연극에서 구현되었다는 흥미로운 사실을 확인한다. 이 일련의 시도는 무대 위의 가상 세계를 실재(reality)와 가장 근접하게 재현하기 위한바 연극에서 테크놀로지는 ‘사실적인’ 모사를 위한 도구로써 역설적으로 매우 인위적인 조정을 통해 사용되었다. 한편 20세기 초 테크놀로지의 적극적인 영입을 주창한 미래주의는 군국주의를 지지하면서 그 도발적인 스탠스에 곧 쇠퇴하였고 20세기 중후반 예르지 그로토프스키(Jerzy Grotowski)는 배우의 온전한 몸에 집중하면서 무대 위의 테크놀로지에 대한 극도의 거부감을 표현하기도 한다. 21세기 등장한 메타버스는 이 양가적 속성을 고스란히 담아낸다. 메타버스는 수행 공간을 확장한다는 점에서 매력적인 테크놀로지로 다가오지만 다른 한편으로는 파생될 수 있는 사이버 윤리, 아바타의 정체성 문제 등 미지의 대상으로의 불안감은 여전히 존재한다. 최근 팬데믹으로 인한 대면과 접촉(contact)에 대한 갈망을 해결하는 메타버스의 편리성은 가상현실에 대한 불안감을 잠시 보류했다. 가상 세계는 무서운 속도로 현실 세계를 대체했고 가상의 진위는 중요하지 않게 되었다. 온라인 미팅에서 보이는 상대방의 배경이 그가 현존하는 공간이 아닐 수 있다는 것은 당연한 전제가 되어 버렸다. 그렇다면 메타버스 시대에 실재와 재현의 구분은 어떤 의미로 유효한지가 다시 쟁점이 된다. 디지털화된 신체적 공동 현존을 위해 모사된 라이브니스는 관객/유저의 주체성을 선언하는가? 아니면 미메시스 전복성의 실패를 확인하는가? 메타버스 공간이 과연 저항의 공간으로 존재할 수 있는지, 메타버스는 가상과 실재를 둘러싼 해묵은 질문이 다시금 새로워지는 지점을 제공한다.

주제어 메타버스, 퍼포먼스, 미메시스, 가상, 실제, 모사, 라이브니스, 전복성

인용 문헌

- Auslander, Philip. "Digital liveness: A Historico-philosophical Perspective." *PAJ: A Journal of Performance and Art* 34.3 (2012): 3-11. Print.
- . *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. London: Routledge, 1999. Print.
- Bobrowsky, Meghan. "The Metaverse Is Quickly Turning Into the Meh-taverse." *Wall Street Journal*. 29 Mar. 2023. Web. 15 Oct. 2023. <<https://www.wsj.com/articles/the-metaverse-is-quickly-turning-into-the-meh-taverse-1a8dc3d0>>.
- Bushman, Raffy and Nubiya Brandon. *All Kinds of Limbo*, National Theatre, London. 2019.
- Feloni, Richard. "Google cofounder Sergey Brin says these 2 books changed his life." *Independent*. 31 Dec. 2017. Web. 10 May 2022. <<https://www.independent.co.uk/news/google-cofounder-sergey-brin-2-books-changed-life-advise-helpful-reading-a7686246.html>>.
- Hunter, Lindsey Brandon. "To Be, Or to Be Recorded: the Burton Hamlet, the Wooster Group, and the Miracle of Electronovision." *Text & Presentation*. Ed. Stratos E. Constantinidis. N.C: McFarland, 2009. 67-77. Print.
- "Jensen Huang Interview: The physical world and the metaverse can be connected." hitechglitz. Web. 10 Mar. 2022. <<https://hitechglitz.com/jensen-huang-interview-the-physical-world-and-the-metaverse-can-be-connected/>>.

- Kennedy, Susanne, and Markus Selg. *Ultraworld*. Volksbuhne am Rosa-Luxemburg-Platz Berlin, Berlin. 2020.
- Magritte, René. *La Reproduction interdite*. 1937. Museum Boijmans van Beuningen, Rotterdam, Netherlands.
- Park, Jiwon. “Metaverse-inspired German play ‘Ultraworld’ questions meaning of game-like life.” *The Korean Times*. 26 Nov. 2021. Web. 20 Oct. 2022 <https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/11/690_319493.html>.
- Phelan, Peggy. *Unmarked: The Politics of Performance*. London: Routledge, 1993. Print.
- Spielberg, Steven. *Ready Player One*. Warner Bros., 2018.
- “Travis Scott and Fortnite Present: Astronomical.” *Youtube*, uploaded by Travis Scott, 7 Apr. 2020. Web. 20 May 2022. <<https://www.youtube.com/watch?v=wYeFAIVC8qU>>.
- Urstadt, Bryant, and Sarah Frier. “Welcome to Zuckerworld: Facebook’s Really Big plans for Virtual Reality.” *Bloomberg Businessweek*. 27 Jul. 2016. Web. 5 May 2022. <<https://www.bloomberg.com/features/2016-facebook-virtual-reality/>>.

Metaverse and Performance: Simulated Liveness between the Virtual and the Real

Abstract

Kim, Dasan (Seoul National Univ.)

This paper aims to explore the role of the Metaverse in performance. Amidst the unexpected Covid-19 pandemic, the Metaverse emerged as an effective alternative platform, allowing people to interact freely despite the restrictions on public gatherings. The prolonged period of social distancing led to a surge in virtual theater performances as a new societal practice. However, with the transition to an endemic phase, the Metaverse performances experienced a swift decline. In investigating the Metaverse performance, this paper begins with the inquiry of whether mimesis fosters subversiveness or merely exists as the subordinate other to the real. Although the idea of theatre as a virtual space is not entirely novel, the Metaverse complicates the binary opposition between the notion of the virtual and the real by striving to render the virtual as realistic as possible. This paper examines Travis Scott's virtual concert hosted on the online game platform Fortnite in 2020 and adopts the concept of "liveness" and reconsiders the extensively debated discourse between Peggy Phelan and Philip Auslander from the 1990s as the theoretical methodology. While Phelan characterizes ephemerality as the ontological condition of performance, Auslander acknowledges the mediatized nature as constituting "live" performance. This paper examines the quandary encountered by Metaverse theater. On one hand, Metaverse performance acknowledges the audience/user's subjectivity by promoting an immersive experience. On the other, the genre fundamentally undermines the audience's subversiveness, as their subjectivity relies on simulated liveness.

Key Words Metaverse, performance, mimesis, virtual, real, simulation, liveness, subversiveness

Note on Contributor:

Dasan Kim is Lecturer of Department of English Language and Literature at Seoul National University.

Email: dasan2@snu.ac.kr

논문투고일: 2023년 11월 14일

논문심사일: 2023년 11월 26일 ~ 12월 5일

게재확정일: 2023년 12월 7일