creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

문학석사 학위논문

연극에서 사용되는 라이브 카메라의 다중 프레임 효과 연구

2015년 2월

서울대학교 대학원

협동과정 공연예술학 전공

김 재 영

연극에서 사용되는
라이브 카메라의
다중 프레임 효과 연구

지도교수 박 현 섭

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함
2014년 10월

서울대학교 대학원
협동과정 공연예술학 전공
김 재 영

김재영의 석사 학위논문을 인준함
2015년 1월

위 원 장 신 은영 (인)
부위원장 신 혜경 (인)
위 원 박 현섭 (인)

국문초록

본 논문은 연극 무대에서 라이브 카메라가 활용되는 방식을 설명하고, 실시간으로 스크린에 투사되는 영상이 무대 위 사건과의 관계 속에서 어떤 의미를 발생시키는지에 대하여 프레임 개념을 통해 분석한다.

라이브 카메라 연극에서는 카메라 스태프가 무대 위에 올라가 배우를 촬영함으로써 스태프의 존재가 관객에게 노출된다. 실시간으로 만들어지는 영상의 경우, 사전에 제작된 영상과 달리 매회 공연마다 카메라 스태프의 동선 변화, 렌즈 및 화각의 변화에 의해 영상 표현이 달라지며, 한 번 만들어진 영상은 다음 공연에서 반복 재생되지 않는다. 이러한 특성에 의해 라이브 카메라 연극의 무대는, 연극의 허구적 배경과 관련된 배우의 공간, 배우를 촬영하는 스태프의 공간, 실시간으로 영상 이미지를 보여주는 스크린의 공간으로 세분화된다.

스태프의 공간은 배우가 속해있는 연극의 허구적 세계 외부에 위치한 영역이며, 또한 스태프의 선택에 의해 라이브 카메라가 배치되는 공간이다. 이 공간에서 스태프는 스크린에 비치는 영상 이미지를 선택하고, 이미지의 형태와 크기를 결정짓는다. 스크린 공간은 무대 위에 현존하는 배우를 2차원의 평면 이미지로 시각화하는 공간이며, 카메라의 위치와 화각 등에 따라 이미지가 다양한 방식으로 표현되는 공간이다.

2장에서는 이처럼 라이브 카메라에 의해 분할된 각 영역들 사이에서 발생하는 상호작용과 다양한 예술적 효과를 '프레임' 개념을 통해 설명한다. 넓은 의미의 프레임은 사회학적, 심리학적 관점에서 연구되고 있는 개념으로 사회 구성원들이 상호작용에 참여하는 방식을 규정짓는 무형의 원칙과 관련된다. 좁은 의미의 프레임은 주로 영화 이론에서 다뤄져 왔으며, 영화, 회화, 사진, 연극 등이 다루고 있는 예술작품 내부의 세계와 외부의 현실 세계 사이에 놓인 외형적인 틀을 의미한다. 이 때의 프레임은 단순히 물리적으로 구획된 틀로서 기능할 뿐만 아니라, 이미지의 크기와 형태를 결정짓는 경계로서 기능하기도 한다. 본고에서는 라이브 카메라 연극의 각 영역이 상호작용하는 방식을 설명하기 위해서는 넓

은 의미의 프레임 개념을 통해, 실시간 영상 이미지를 표현하는 스크린 공간의 특수성과 카메라의 기능을 구체적으로 설명하기 위해서는 좁은 의미의 프레임 개념을 주로 사용한다.

3장에서는 라이브 카메라에 의해 분할된 각각의 프레임들이 상호작용을 통해 다양한 연극적 효과를 발생시키고 있음을 설명한다. 먼저 이질적인 이미지들을 병치하여 의미를 생성하는 방식으로서 프레임 사이의 몽타주 효과가 나타나고 있음을 밝히고, 실시간 영상이 제작되는 과정을 관객에게 노출시킴으로써 연극이 스스로의 형식을 드러내는 자기반영성이 나타남을 설명한다. 또한 배우의 분신 이미지로서의 스크린 이미지를 설명하고, 관객이 자신의 시점과 라이브 카메라의 시점을 끊임없이 비교함으로써 이미지를 종합적으로 재구성하는 과정에 대해 설명한다.

이를 통해 본고는 라이브 카메라 연극이 하나의 시공간적 배경과 사건이 지배하는 단일 프레임 형태가 아니라, 다양한 시공간적 배경이 공존하고, 여러 층위의 행위들이 복잡하게 뒤섞여 있는 다중 프레임 형태로 이해되어야 함을 설명한다. 이러한 이해가 바탕이 될 때, 라이브 카메라 연극과 같은 새로운 연극 형식에서 등장인물의 행동 양식과 드라마의 진행 방식, 관객의 지각 방식 등이 어떻게 달라지는지에 대한 주제가 보다 정교하게 연구될 수 있다.

주요어 : 라이브 카메라, 프레임, 실시간 영상, 스태프, 몽타주, 자기반영성
학 번 : 2012-20077

목 차

1. 서론.....1

2. 라이브 카메라와 프레임.....9
2.1. 연극에서 라이브 카메라의 활용 방식.....9
2.2. 무대 공간의 분할.....11
2.3. 무대 공간을 지각하는 방식으로서의 프레임.....15
2.3.1. 연극 참여자의 상호작용과 관련된 넓은 의미의 프레임.....16
2.3.2. 카메라의 작동원리를 규정하는 좁은 의미의 프레임.....21
2.3.3. 라이브 카메라 연극의 다중 프레임.....27

3. 라이브 카메라의 다중 프레임 효과.....33
3.1. 프레임과 프레임 사이의 몽타주.....33
3.2. 예술의 형식적 특성을 탐구하는 자기반영적 전략.....47
3.3. 타자 혹은 자기분열로서의 스크린 이미지.....52
3.4. 카메라의 시선과 관객의 시선 사이의 대립.....62

4. 결론.....70

참고문헌.....73

그 림 목 차

[그림 1] <키스 앤 크라이(2014)> 무대 구조 ····· 12
[그림 2] <노란벽지(2014)> 무대 구조 ····· 13
[그림 3] <햄릿(2010)> 무대 구조 ····· 15
[그림 4] 에드워드 호퍼 <바다로 향한 방 Rooms by the sea> ····· 23
[그림 5] 쉬린 네샤트 <격동 Turbulent> ····· 39
[그림 6] 쉬린 네샤트 <황홀 Rapture> ····· 40
[그림 7] <노란벽지(2014)> 무대 공간의 분할 ····· 42
[그림 8] <(아)폴로니아(2012)> 무대 구조 ····· 50
[그림 9] <바로 당신의 눈 앞에(2011)> 무대 구조 ····· 56
[그림10] <모스크바. 사이코(2009)> 무대 구조 ····· 58
[그림11] <모스크바. 사이코(2011)> 카메라의 탈프레이밍 효과 ·· .61
[그림12] <키스 앤 크라이(2014)> 카메라의 클로즈업 ····· 64
[그림13] 펠리체 바리니의 설치미술과 관객의 시선 ····· 65
[그림14] <로미오와 줄리엣(2014)> 배우의 카메라 사용 방식 ··· 66

1. 서론

본 논문은 연극 무대에서 '라이브 카메라[1]'가 활용되는 방식을 설명하고, 카메라를 통해 실시간으로 스크린에 투사되는 영상이 무대 위 사건과의 관계 속에서 어떤 의미를 발생시키는지에 대하여 '프레임' 개념을 통해 분석한다.

공연예술분야에서 영상을 포함한 미디어 테크놀로지가 다양하게 활용되면서, 학계에서는 공연의 속성을 미디어와의 관계에서 파악하려는 시도가 나타났다. 페기 펠란(Peggy Phelan)은 현존하는 배우와 미디어 기술에 의해 기록되고 복제되어 반복적으로 재생되는 영상 이미지 사이에는 존재론적 차이가 발생한다고 주장한다. 공연은 현재에 존재하는 것이며, 한번 공연되면 사라지는 것을 존재론적 특징으로 한다. 따라서 공연은 그 본질상 복제 지향적인 자본주의 경제 체제에 편입되지 않으며, 기술적, 경제적인 이데올로기에 의해 침해당하지 않는다. 펠란은 공연이 지배적인 미디어 문화 속에서 정치적으로 저항할 수 있는 힘을 가지고 있기 때문에 진실하며, 참된 가치를 가지고 있다고 평가한다. 반면, 아우슬랜더(Philip Auslander)는 공연과 같은 라이브 퍼포먼스와 TV와 같은 매체화된 형식 사이의 차이는 본질적인 특성이 아니라 문화적이고 역사적인 상황에 의해 결정된 것이라고 주장한다. 생방송으로 진행되는 TV와 라디오 프로그램은 미디어 테크놀로지에 의해 매체화된 것이며 시청자 혹은 청취자와 물리적으로 같은 장소에 존재하지 않지만, 같은 시간

1) '라이브 카메라'는 실시간으로 작동하고 있는, 영상을 잡고 있는 상태의 카메라를 의미한다. 카메라를 이용하여 실시간으로 영상을 전송하는 형태의 연극을 지칭할 때 독일 샤우뷔네(Schaubühne) 극단은 '라이브 필름 퍼포먼스(Live Film Performance)'라는 용어를, 기제캄(Greg Giesekam)은 '라이브 필름 연극(Live Films on Stage)'이라는 용어를 사용한다. 이러한 용어는 통일되지 않은 채 연극 연출가, 이론가에 따라 각각 다르게 사용되고 있다. 본고에서는 연극 무대에서 다중 프레임을 만들어 내는 기본 장치로서 카메라의 역할에 초점을 맞추고 있으므로 실시간으로 영상을 전송하는 카메라를 '라이브 카메라'라는 용어로, 이를 활용한 연극을 '라이브 카메라 연극'이라는 용어로 통일하여 사용하고자 한다.

을 공유함으로써 라이브로 인식된다. 또한 공연장에서 립싱크를 하는 가수들은 관객과 같은 시공간을 공유하지만, 녹음되어 반복적으로 재생되는 음악을 사용하고 있다는 점에서 라이브 퍼포먼스라고 볼 수 있을지에 대한 의문이 제기된다. 아우슬랜더는 이처럼, 라이브 퍼포먼스와 매체화된 공연 형식 사이에서 존재론적 차이를 구분하는 것은 무의미하며, 오히려 미디어 테크놀로지의 도움을 통해 공연에서 다양한 실험적인 시도가 가능해졌다고 평가한다.

공연과 미디어 사이의 관계에 대한 위와 같은 논쟁의 중심에는, 현존하는 연극 배우와 비실재로서의 영상 이미지 간의 대립 구도가 자리하고 있다. 연극 배우는 관객과 같은 시공간을 공유함으로써 실재하는 것으로 받아들여지지만, 영상 이미지는 미디어 테크놀로지에 의해 매개되어 전송된 디지털 신호로서, 관객과 같은 시공간을 공유하지 못하는, 비실재하는 것으로 받아들여진다. 피터 브룩(Peter Brook)에 따르면, 연극과 영화 간에는 단 하나의 흥미로운 차이가 존재하는데, 그것은 연극이 항시 현재 속에서 스스로를 드러내는 반면, 영화는 지나간 과거의 영상적 이미지들을 비춰 준다는 것이다. 연극은 현재에 관한 것이기 때문에 사실적인 것이 될 수도 있다. 그러나 영화는 사실적인 것으로 여겨지지만, 일종의 무(無)이며, 우리가 지각하는 것으로 이루어진 비실재가 납득할 수 있고 즐길 만한 형태로 연장된 것에 불과하다는 것이다.[2] 그러나 앞서 아우슬랜더의 논의에서 살펴본 것처럼, 생방송으로 진행되는 TV 프로그램은 미디어 테크놀로지에 의해 시각화된 영상 이미지를 디지털 신호로 전송하지만 시청자, 청취자와 같은 시간을 공유함으로써 라이브의 감각을 불러일으킨다.

더 나아가 공연에서 사용되는 라이브 카메라는 관객과 같은 시간뿐만 아니라, 같은 공간까지 공유한다. 라이브 카메라를 통해 무대 위 스크린에 나타나는 영상 이미지는 현존하는 배우와 비실재하는 영상 이미지 사이의 이분법적 경계를 무너뜨린다. 공연에서 사용되는 실시간 영상 이미

2) Brook, Peter, *The empty space*, Harmondsworth, Eng: Pelican Books, 1977, p.111.

지는 관객과 동일한 시공간에 존재하는 배우를 피사체로 한다는 점에서 현존하는 이미지라 할 수 있다.

라이브 카메라를 이용한 실시간 영상은 공연에 앞서 사전 제작된 영상과 비교하여 표현방식, 활용목적 등에서 차이를 보임에도 불구하고 국내에서 진행된 선행연구들에서는 이 둘을 별 다른 구분 없이 다루고 있다. 또한 선행연구들은 연극에서 사용되는 영상을 무대장치기술의 일종으로 파악하고, 영상의 기능을 연극의 시공간적 배경을 제시하는 것으로 한정하여 다루는 경향이 있다. 연극에서 사용되는 영상에 대한 국내 연구는 1990년대 본격적으로 시작되어 2000년대 이후 집중적으로 이루어지고 있는데, 홍성희[3]는 영상이라는 매체의 미학적 특성을 규명하기 위해 맥루한(Marshall McLuhan)과 보드리야르(Jean Baudrillard)의 매체이론 관점을 방법론으로 채택하여, 영상을 결합한 공연예술의 표현가능성을 모색했다. 더 나아가 그는 영상이 구체적인 시공간 속에 결합되는 양상을 설명하고, 궁극적으로 영상이 공연예술의 극언어로서 기능한다는 점을 규명했다. 김바른[4]은 영상매체를 영화, 애니메이션, 비디오 아트, 레이저 아트, 홀로그래피 등으로 분류하여 각 특성을 설명하고, 포스트모더니즘과 멀티미디어라는 시대적 환경에서 영상매체가 현대공연 무대에 어떻게 활용되는지를 살펴봄으로써 영상매체를 활용한 공연예술의 변화된 미학적 양상을 고찰했다. 서영오[5]는 영상미디어의 속성들이 공연예술 속으로 유입되어 새로운 공연언어의 지위를 획득하는 과정과 그 결과를 충돌과 대립을 통한 변증법적 합일이라는 관점에서 고찰했다. 김아영[6]은 공연예술에서 영상 미디어가 발생시키는 효과에 대해 시공간의 확장과 표현력의 확대라는 두 가지 측면을 연구했다. 김제민[7]은 요셉

3) 홍성희, 「영상 매체를 통한 공연의 표현영역 확대에 관한 연구 : 공연의 극적(theatrical) 표현을 중심으로」, 성균관대학교 공연예술학과 석사논문, 1997.
4) 김바른, 「영상매체를 활용한 현대공연의 표현영역 확대에 관한 연구」, 상명대학교 예술디자인대학원 무대미술학과 석사논문, 2007.
5) 서영오, 「공연예술의 영상 무대언어 연구」, 동국대학교 문화예술대학원 공연예술전공 석사논문, 2007.
6) 김아영, 「공연예술에서의 영상 미디어 활용 연구」, 이화여자대학교 대학원 미디어 디자인 전공 석사논문, 2008.
7) 김제민, 「요셉 스보보다의 시노그라피에서 확장된 현대공연예술의 영상 표

스보보다(Josef Svoboda)와 그의 공연 미학의 핵심을 이루는 시노그라피(scenography)를 재조명하고, 현대공연예술에 나타나는 극장 공간의 무대 영상 표현을 연극사적 관점에서 연구했다. 그는 현대 공연예술에서 영상매체의 활용과 표현은 관객에게 시각적 스펙터클을 전달하는 차원을 넘어 공연에서 핵심적 역할을 하는 무대언어이자 텍스트로 기능한다는 점을 설명하였다.

국내에서 발표된 논문들은 대부분 공연예술에서 사용되는 영상의 미적 효과를 긍정적으로 평가하고, 새로운 공연형식으로서의 발전 가능성을 탐구하고 있다. 그러나 이하영[8]이 지적하듯이, 이들 국내 연구들은 대부분 영상과 연극의 존재론적 특성에 대한 논쟁을 해결하지 않고, 공연의 결과적인 형태에만 집중한다. 연극과 영상은 실연 형태와 매체화된 형태로서 상반된 존재론적 특징을 가지고 있는 것으로 이해되어 왔으며, 따라서 연극과 영상 매체의 존재론적 특성에 대한 논란을 해결하지 않으면, 연극 내에서 영상이 발생시키는 효과만을 표면적으로 이해하는 것에 지나지 않는다는 것이다. 그는 연극과 영상은 대척 관계에 있는 것이 아니며, 오히려 연극은 영상 매체의 현존 혹은 실재를 만들어낼 수 있다고 주장한다. 이러한 주장을 뒷받침하는 근거로 그는 르빠주(Robert Lepage)의 『오타강의 일곱 지류』를 사례로 들어 영상이 서사적 배경을 제시하고 인물 내면의 세계를 표현함으로써 극적 공간을 확장할 수 있음을 설명한다.

위 논문에서는 관객이 영상이 나타나는 화면이라는 매체의 외형을 인지함으로써 매체와 수용자간의 물질적 만남이 이루어지며, 이는 곧 영상매체가 연극 무대 위에서 현존하고 있음을 주장하는 근거가 된다고 밝히고 있다. 따라서 영상은 비물질적 허상의 세계로서 실재하는 연극과 대립하는 것이 아니라, 그 자체로 현존하면서 무대와의 상호작용을 통해 지각 가능한 의미를 발생시킨다는 것이다.

현 연구」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트전공 석사논문, 2011.

8) 이하영, 「영상을 이용한 연극의 공간 확장 : 로베르 르빠주의 『오타강의 일곱 지류』를 사례로」, 서울대학교 협동과정 공연예술학 전공 석사논문, 2011.

그러나 위 논문은 비록 실시간 영상의 효과를 언급하고 있긴 하지만, 그 효과를 공간적 경험의 측면에 국한시키고 있으며, 실시간 영상과 사전제작 영상을 엄격히 구분하지 않고 있다. 영상 매체를 그 성격과 제작 과정에 따라 실시간 영상과 사전제작 영상으로 분류하지 않은 채 연구가 진행될 경우, 연극과 영상이라는 매체의 외형적 결합 양상은 설명할 수 있을지 모르지만, 영상을 연극 무대에서 활용하는 이유와 목적, 표현효과 등에 대해서는 적절히 설명할 수 없다. 특히 위 선행연구들에서 방법론적 틀로 제시한 볼터와 그루신(Jay David Bolter and Richard Grusin)의 비매개와 하이퍼매개 개념 및 상호매체성 개념은 연극이 영상이라는 상이한 속성을 가진 매체를 수용하는 과정을 설명하는 데에 적합할지 모르나, 연극과 영상 사이에서 발생하는 다양한 의미들을 구체적으로 제시하지 못한다는 한계가 있다.

국내에서 진행된 선행연구 중 공연에서 사용되는 실시간 영상을 연구 주제로 다룬 논문들이 있긴 하지만, 이들 연구는 주로 영상을 구현하는 기술적인 측면에 집중하고 있다. 박신민[9]은 최근 미디어 퍼포먼스라는 명칭으로 발표되고 있는, 미디어 아트와 퍼포먼스의 결합 양상을 설명하면서 다양한 비디오 소스와 소프트웨어, 전문 장비를 이용한 실시간 영상 시스템 환경 구축 방법론을 제시하고, 비디오 소스의 조합을 활용한 공연들의 사례를 소개하고 있다. 학술지를 통해 발표되고 있는 '공연에서 사용되는 실시간 영상'과 관련된 논문들의 경우에는 무대 위 배우의 움직임이나 소리를 캡처하여 그것을 컴퓨터 그래픽 기술로 시각화하는 방식에 주로 집중하고 있다. 이들 논문들은 무대 위의 다양한 데이터를 분석, 처리하여 영상으로 실시간 전송하는 시스템의 기술적 측면에 초점을 맞추고 있으며,[10] 라이브 카메라의 영상 표현을 주제로 한 연구는 국

9) 박신민, 「미디어 퍼포먼스를 위한 실시간 영상 표현에 관한 연구」, 동서대학교 디자인 IT 전문대학원 디자인학과 석사논문, 2009.

10) 이들 논문은 주로 한국컨텐츠학회논문지, 한국HCI학회를 통해 발표된 논문으로 공연과 컴퓨터의 인터렉션을 통한 실시간 영상 제작에 연구의 초점을 맞추고 있다. 노선 외,「라이브 프로젝션 매핑 공연을 위한 실시간 VJing 시스템 구현」, 한국컨텐츠학회논문지 2013, 박진완 외, 「무대 공연에서 현악기 소리에 반응하는 실시간 영상에 관한 연구」, 한국컨텐츠학회논문지,

내에서 아직 제대로 다뤄지지 않고 있다.

연극에서 라이브 카메라가 실시간으로 전송하는 영상은 제작과정, 반복 상영 가능성 등의 측면에서 연극 공연에 앞서 미리 제작된 영상과 구분된다. 라이브 카메라는 연극 공연이 진행됨에 따라 무대 위 배우와 오브제들을 즉각적으로 스크린에 투사하며, 이를 위해 카메라 스태프가 무대 위에 올라가거나, 공연장에 배치된 고정 카메라를 통해 배우를 촬영한다. 반면, 사전 제작 영상은 공연장 안이나 밖에서 촬영된 후, 연출자의 의도에 의해 보정, 편집의 과정을 거쳐 연극 공연 시에 스크린에 투사된다. 실시간 영상의 경우, 매회 공연마다 카메라 스태프의 동선 변화, 렌즈 및 화각의 변화에 의해 영상 표현이 달라지며, 영상은 반복 재생되지 않는다. 반면, 사전 제작 영상의 경우, 미리 편집되어 완성된 영상이 오퍼레이터의 조작에 의해 스크린에 투사되며 매회 공연마다 같은 영상이 반복된다.

위와 같은 특성에 의해 라이브 카메라 연극의 무대는 그 기능에 따라 다양한 공간으로 분할된다. 라이브 카메라 연극에서 무대는 배우의 연기 공간뿐만 아니라, 배우를 촬영하는 스태프의 공간, 실시간으로 영상 이미지를 보여주는 스크린의 공간으로 세분화된다. 스태프의 공간은 연극의 허구적 세계 외부에 위치한 영역이며, 스태프에 의해 라이브 카메라가 배치되는 공간이다. 이 공간은 스크린에 비치는 영상 이미지를 선택하고, 이미지의 형태와 크기를 결정짓는다. 스크린 공간은 관객 앞에 현존하는 배우를 2차원의 평면 이미지로 시각화하는 공간이며, 카메라의 위치와 앵글, 피사체와의 거리 등에 따라 이미지가 다양한 방식으로 표현되는 공간이다.

본고에서는 이처럼 라이브 카메라가 연극 공간을 분할하는 양상을 '프레임'의 개념을 통해 설명한다. 고프만(Erving Goffman)은 연극의 '프레임'을 행동사회학적, 심리학적 관점에서 연구하였는데, 이때의 프레임은 사회 구성원들이 상호작용에 참여하는 방식을 규정짓는 무형의 원칙들과

2009, 박경주, 「실시간 파티클 시스템 제어를 이용한 공연 영상 작품에 관한 연구」, 한국HCI학회, 2006. 등 참고.

관련된다. 반면, 영화 이론에서 '프레임' 개념은 외부 세계와 내부 세계를 단절시키는 외형적인 틀이라는 개념과 이미지의 크기와 형태를 결정짓는 경계로서의 틀이라는 개념 등으로 발전해 왔다. 본고에서는 연극과 영상의 결합을 설명하는 과정에서 각 분야에서 각각 연구되어 온 프레임 개념을 설명하고, 라이브 카메라에 의해 분할된 무대의 각 영역들을 프레임의 차원에서 고찰해 볼 것이다. 배우의 공간, 스태프의 공간, 스크린의 공간을 각각 독립적인 프레임으로 상정하는 근거는 첫째, 프레임은 공간과 밀접한 관계에 있는 개념으로서, 공간 사이의 경계를 형성하는 동시에 각 공간에 따라 구성원들이 상호작용하는 방식을 규정하기 때문이다. 관객은 배우의 공간에서 발생하는 행위들과 스태프의 공간에서 발생하는 행위들을 구분하여 받아들인다. 배우의 행위는 연극의 허구적 시공간적 배경 및 사건과 관련된 것으로, 그것은 배우가 연기하는 등장인물의 세계를 나타낸다. 반면, 스태프의 행위는 라이브 카메라를 배치하고, 촬영하여 실시간으로 영상을 전송하는 것으로서, 연극의 허구적 배경 바깥에서 벌어지는 것이다.[11] 또한 스크린이라는 프레임은 연극 무대의 3차원적 공간과 구분되는, 외형적인 틀을 갖는 것으로 그 안에서 표현되는 영상 이미지의 표현방식과 관련된 것이다. 관객은 이들 공간 영역들과 각기 다른 방식으로 상호작용한다. 분할된 무대 공간 영역을 프레임으로 분석하는 두 번째 이유는, 프레임 개념이 영상과 관련된 장치들인 라이브 카메라와 스크린의 역할을 설명하고, 스크린의 이미지와 배우, 스태프 간의 상호작용을 분석하기에 적절한 방법론적 시각을 제공하기 때문이다. 이를 위해 본론에서는 내부를 향해 닫혀있으면서 동시에 외부를 향해 열려있는 것으로서의 프레임 개념을 설명하고, 라이브 카메라에 의해 연극 무대에 다중 프레임 구조가 형성되는 과정을 살펴볼 것이다.

---

11) 그러나 한편으로 스태프 역시 무대 위에서 벌어지는 퍼포먼스의 일부분을 담당한다고 볼 수 있다. 스태프는 카메라를 배치하고 동선을 따라 이동하며, 피사체를 카메라에 포착하는 등의 행위를 수행하며, 커튼콜에 배우와 함께 등장한다. 스태프는 배우와 관련된 연극의 허구적 시공간적 배경 바깥에 위치하지만, 배우와 마찬가지로 퍼포먼스라는 더 큰 프레임 안에 포함되어 있다.

라이브 카메라에 의해 분할된 각각의 프레임들은 상호작용을 통해 다양한 효과를 발생시키는데, 이를 몽타주 개념으로 설명하고자 한다. 회화나 사진에서는 이질적인 이미지들을 병치하여 의미를 생성하는 방식으로서 콜라주, 포토몽타주와 같은 기법이 사용되었다. 또한 영화에서는 숏(shot)과 숏 사이의 연결 혹은 충돌을 통해 선형적인 시간의 흐름 속에서 정반합의 변증법적 과정을 보여주는 몽타주 기법이 사용되었다. 콜라주, 포토몽타주는 이미지와 이미지 사이에서, 영화는 숏과 숏 사이에서 몽타주 효과가 발생하는 반면, 라이브 카메라 연극에서는 프레임과 프레임 사이에서 몽타주 효과가 발생한다. 또한 콜라주, 포토몽타주에서는 각 이미지가 배치된 공간과 공간 사이에서, 영화에서는 숏과 숏이 병치된 시간의 흐름 속에서 몽타주 효과가 발생하는 반면, 라이브 카메라 연극에서는 프레임의 공간적 배치 사이와 연극의 시간 흐름이라는 양자의 측면 모두에서 다양한 몽타주 효과가 발생하게 된다.

또한 라이브 카메라를 사용한 연극은 자기반영적 성격을 갖는다. 스태프가 직접 무대에 등장한다는 점, 라이브 카메라가 영상 이미지를 제작하는 과정이 관객에게 노출된다는 점에서 연극은 자기 자신의 형식을 드러낸다. 또한 영상을 통해 배우의 분신 이미지를 보여줌으로써 등장인물의 자기 분열적 양상을 표현한다는 점도 '자기반영성(self-reflexivity)'의 개념으로 설명될 수 있다.

본고에서는 국내에서 공연된 연극 작품들을 사례로 들어 라이브 카메라가 만들어내는 다중 프레임 양상과 프레임 사이에서 발생하는 몽타주, 자기반영적 효과를 분석한다. 분석을 위해 사용된 작품은 안드레이 졸닥(Andrei Zholdak) 연출 <모스크바. 사이코(2009)>, 토마스 오스터마이어(Thomas Ostermeier) 연출 <햄릿(2010)>, 갑 스쿼드(Gob Squad) 연출, <바로 당신의 눈 앞에(2011)>, 크쥐스토프 바틀리코프스키(Krysztof Warlikowski) 연출 <(아)폴로니아(2012)>, 양정웅 연출 <로미오와 줄리엣(2014)>, 자코 반 도마엘(Jaco Van Domael) 연출 <키스 앤 크라이(2014)>, 케이티 미첼(Katie Mitchell) 연출 <노란 벽지(2014)> 등이다.

2. 라이브 카메라와 프레임

2.1. 연극에서 라이브 카메라의 활용 방식

라이브 카메라란 실시간으로 작동하고 있는, 영상을 잡고 있는 상태의 카메라를 의미한다. 음악 콘서트나 스포츠 경기에서 라이브 카메라는 실시간 중계 영상을 전송하기 위해 주로 활용된다. 음악 콘서트에서 연주자의 모습을 무대 위 스크린에 투사하거나 경기장에서 운동선수의 모습을 전광판에 투사하는 방식이 그 예이다. 이때의 라이브 카메라는 연주자, 운동선수의 모습을 클로즈업 등의 형태로 영상에 담아냄으로써 관객이 생생한 현장감을 느낄 수 있게 도와주며, 관객은 라이브 카메라를 통해 다양한 시각 정보를 제공받을 수 있다. 중계 영상으로 사용되는 라이브 카메라의 경우, 여러 대의 카메라가 배치되어 카메라 사이의 장면 전환을 통해 연속적인 영상 이미지가 만들어진다. 중앙의 마스터 카메라는 무대 전체를 롱숏으로 보여주며, 무대의 측면에 배치된 카메라는 좀 더 가까운 거리에서 무대 위 연주자의 모습을 보여준다. 이 때, 카메라는 공연장 무대나 경기장의 외부에 위치한다. 물론 초소형 카메라가 무대나 경기장 안에 배치되는 경우가 종종 있으나, 카메라를 다루는 스태프들은 무대와 경기장 밖에 위치하는 것이 일반적이다.

한 장소에서 진행되고 있는 연극을 다른 극장으로 실시간 중계하는 경우에도 카메라는 무대 밖 객석에 위치한다. 이러한 연극 중계 형태는 영국 국립극장의 'NT Live'에서 살펴볼 수 있는데, NT Live는 방송중계 시스템을 이용하여 영국 국립극장의 연극을 전 세계의 다른 극장 스크린으로 실시간 중계하는 프로그램이다. 이 프로그램은 연극이 가지고 있는 시공간적 제약을 넘어 전 세계의 관객들이 영상 스크린을 통해 영국 국립극장의 연극 작품을 관람할 수 있도록 한다. 이를 위해 카메라는 객석 곳곳에 배치됨으로써 영상을 관람하는 다른 장소의 관객들이 이 작품을 가장 좋은 객석 위치에서 보고 있는 것처럼 느낄 수 있도록 촬영된다.

영상을 촬영하는 팀은 작품에 따라 카메라 배치에 변화를 주는데, 작품이 강조하는 부분과 관객이 흥미롭게 여길 수 있는 부분 등을 고려하여 카메라의 위치와 각도, 숏의 크기 등을 결정한다. 또한 중계용 카메라는 다른 장소에 있는 관객이 현장감을 느낄 수 있도록 고화질의 카메라가 사용되어야 한다.

반면, 라이브 카메라가 연극을 실시간 중계하기 위해서 사용되는 것이 아니라, 영상의 표현 효과를 드러내기 위해서 사용되는 경우도 있다. 본고에서는 이러한 연극 형태를 '라이브 카메라 연극'이라 부르고자 하는데, 이 경우 카메라는 무대로부터 멀리 떨어져 있는 관객을 위해 가까운 거리에서 배우의 모습을 잡음으로써 현장감을 제공하려는 중계의 목적을 갖고 있지 않다. 라이브 카메라가 한 배우의 얼굴을 클로즈업하고 있다면, 그것은 배우와 관객 사이의 물리적 거리감을 제거하기 위한 의도에서가 아니라, 표정의 확대를 통해 질적인 의미를 강조하기 위해서이다. 또한 카메라 스태프들은 무대 밖에 위치하는 것이 아니라, 무대 위로 올라가 배우와 오브제들을 카메라에 담는다. 관객은 스태프의 움직임과 카메라를 조작하는 행위들을 직접 눈으로 보면서 그들이 만들어내는 실시간 영상을 동시에 감상하게 된다. 작품에 따라서는 카메라 스태프뿐만 아니라, 조명, 소품, 음향을 담당하는 스태프들도 무대 위에 올라와 자신들의 제작업무를 수행한다. 이 때 무대는 배우의 연기 공간인 동시에, 영화의 촬영 현장 같은 공간으로 연출된다. 각종 영상 미디어를 활용한 연극을 제작하고 있는 The Builders Association의 연출가 마리안 윔스(Marianne Weems)는 챔버 오케스트라의 콘서트 장에서 연주자들과 기술자들이 전반적인 스펙터클을 창조해내기 위해 협업하는 반면, 연극에서 라이브 카메라에 의해 매개되는 배우들은 조금 다른 방식을 가지고 있다고 설명한다. 배우들은 자연주의 연극에서부터 미디어를 활용한 연극까지 다양한 스펙트럼을 따라 각기 다른 방식의 연기를 학습해 왔으며, 카메라 앞에서도 여전히 관객을 의식하여 연기한다는 것이다. 그들은 비록 카메라와 대면할지라도 카메라 너머에 있는 관객들을 대상으로 연기하며, 기존과 다른 무대 환경 속에서 새로운 표현들을 창조해 내기

위하여 소품들과 보조를 맞추거나 카메라를 적극 이용한다.[12)]

라이브 카메라가 만들어내는 영상은 관객과 동일한 시간을 공유한다. 일반적으로 회화, 사진, 영화의 이미지는 과거에 만들어진 것이다. 관객은 현재라는 시간에 속해있지만, 이들 이미지는 과거에 제작되고 완성되었으며, 한번 완성되고 난 후에는 새로운 이미지가 덧붙여지거나, 다른 이미지로 변형되기 힘들다. 그 이미지들은 처음 제작된 원형 그대로의 모습을 유지함으로써 여러 세대의 사람들에게 동일한 이미지 형태로서 보여진다. 반면, 연극 무대에서 라이브 카메라에 의해 표현되는 이미지는 관객 앞에 현존하는 배우와 오브제를 대상으로 하며, 촬영 즉시 실시간으로 투사되기 때문에 현재의 이미지로 받아들여진다. 따라서 스크린 내부의 세계는 항상 현재의 시간 속에서 발생하는 것으로 여겨진다. 또한 실시간 이미지는 고정 불변하여 매회 반복 재생되는 것이 아니라, 연출자의 의도와 배우의 연기 방식의 변화에 따라 매회 새롭게 변화하는 속성을 가진 이미지이다.

2.2. 무대 공간의 분할

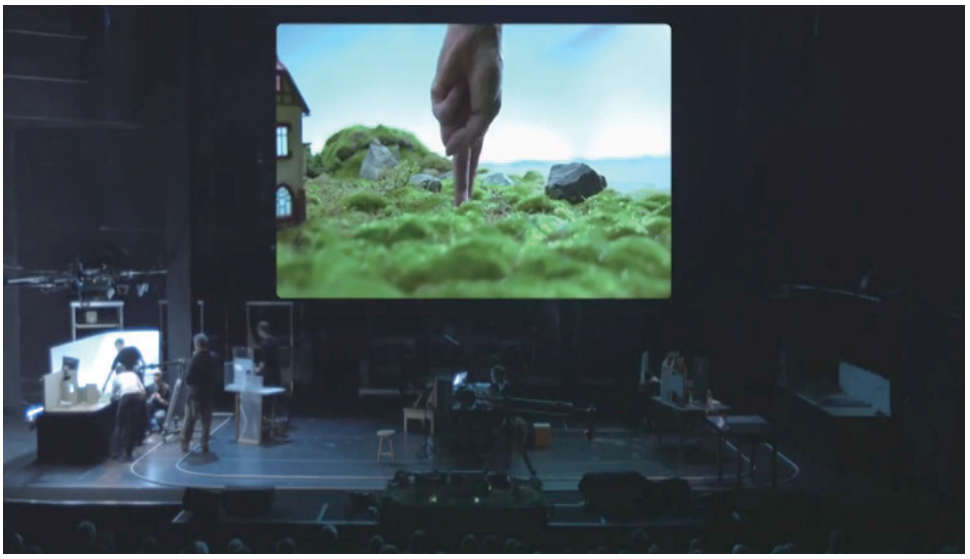
라이브 카메라 연극에서 카메라의 사용은 무대 공간을 배우의 연기 공간, 스태프의 제작 공간, 영상 스크린의 공간[13)]으로 분할한다. 배우의 공간은 연극의 시공간적 차원으로 이해된다는 점에서 일반적인 연극 무대의 '허구적 공간' 개념과 일치한다. 반면, 스태프의 공간은 영상을 제작하는 공간이자, 조명과 음향을 만들어내는 공간으로, 일반적인 연극 공간에서는 관객 앞에 좀처럼 노출되지 않는 공간이며, 실재하는 시공간

12) Giesekam, Greg. *Staging the screen : the use of film and video in theatre,* New York : Palgrave Macmillan, 2007, p.143.

13) 스크린은 2차원의 평면으로 이루어진 영역으로서, 엄격히 말해 3차원을 속성으로 하는 '공간'이라는 표현은 적합하지 않을지 모른다. 하지만 관객은 스크린 속에 재현된 영상 이미지의 영역을 '공간'으로 인식한다. 이에 대해서는 2.3.2항에서 '프레임(frame)' 개념과 관련하여 '공간영역(champ)'이라는 개념으로 자세히 다루고 있다.

적 차원으로 이해되는 공간이다. 스크린 공간은 허구적 세계인 배우의 공간을 이미지로 재현해 내는 공간인 동시에, 실재적 세계인 스태프의 공간에서 제작된 것이 결과물로서 드러나는 공간이다.

배우와 스태프의 공간은 물리적으로 나뉘어져 있을 수도 있고, 한 공간 안에 뒤섞여 있을 수도 있다. LG아트센터에서 공연된 <키스 앤 크라이(2014)>[14]는 비교적 배우와 스태프의 공간이 구분되어 나뉘어져 있는 경우라고 볼 수 있다. 무대 공간은 U자형의 카메라 트랙을 따라 트랙의 바깥쪽인 무대의 좌측과 우측, 그리고 전면부에 배우의 연기 공간이 설정되어 있고, 무대 안쪽에는 스태프들의 공간이 설정되어 있다. 배우의 연기 공간에는 배우뿐만 아니라 촬영소품으로 사용되는 인형, 미니어처 소품, 장난감 기차 등이 배치되어 있고, 소품들은 카메라에 의해 촬영되는 피사체가 된다. 그리고 촬영 카메라와 카메라를 조작하는 스태프들의 공간은 U자형 무대의 안쪽에 위치하며, 주로 트랙을 따라 카메라가 움직이도록 설정되어 있어 이들의 동선은 트랙 외곽에 위치한 배우의 동선과 겹치지 않는다.



(그림 1. <키스 앤 크라이(2014)> 무대 구조)

14) <키스 앤 크라이(Kiss & Cry)>, 자코 반 도마엘(Jaco Van Domael) 연출, LG아트센터, 2014년 3월 6일-9일 공연.

반면, 서울국제공연예술제에서 공연된 <노란 벽지(2014)>[15]에서는 배우의 연기 공간으로 설정된 무대 세트 안에 배우와 카메라 스태프가 함께 존재하며, 그들의 동선은 서로 겹쳐져 있다. 공연 무대의 좌측에는 실시간으로 음향을 만들어내는 독립된 공간이 있고, 그 주변으로는 등장인물인 안나의 연기공간인 다락방 세트와 화장실 세트가 있다. 이 두 공간들의 우측에는 배우의 연기 공간인 복도와 계단 세트가 있다. 그리고 그 우측으로 안나의 목소리를 연기하는 '성우'의 공간과 안나의 연기 공간인 다락방, 화장실 세트가 존재한다. 각 공간들은 박스 형태로 배치되어 있어 한 공간과 다른 공간은 벽 혹은 문으로 분리되어 있다. 음향 담당 스태프와 성우는 독립된 공간에 존재하여 배우의 연기 공간과 물리적으로 구분되어 있는 반면, 카메라 스태프는 다락방, 화장실, 복도 등의 세트 안에 배우와 함께 뒤섞여 있다.

(그림 2. <노란벽지(2014)> 무대 구조)

반면, 스크린 공간은 대부분의 경우, 배우 및 스태프의 공간과 분리되어 있다. 화이트 스크린 혹은 대형 모니터가 주로 스크린 공간으로 사용

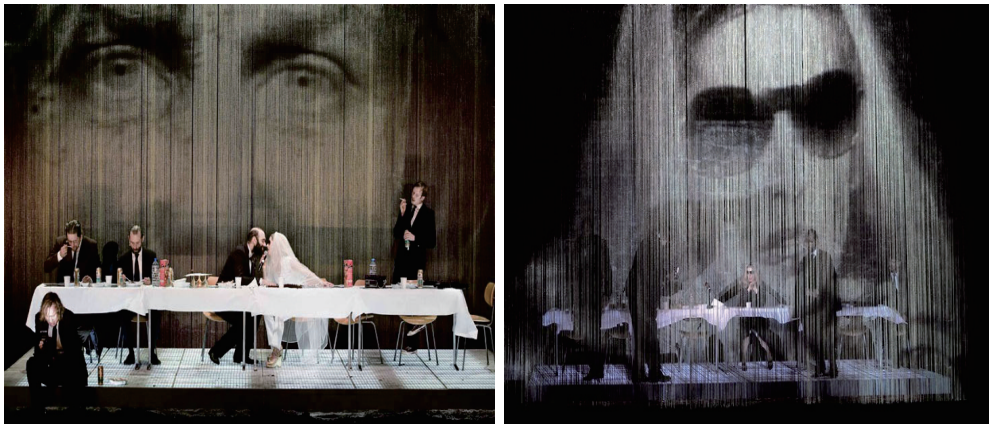
15) <노란 벽지(Die gelbe Tapete)>, 케이티 미첼(Katie Mitchell) 연출, 아르코예술극장 대극장, 2014년 9월 25일-27일 공연.

되며, 스크린은 무대의 다른 공간과 경계를 이루는 외형적인 틀을 가지고 있다. 스크린을 사용하지 않고, 무대 뒷벽이나 오브제에 직접 영상 이미지를 투사하는 경우도 있는데, 이 경우에는 프로젝터의 빛이 물체에 닿는 영역의 가장자리가 다른 공간과의 분리를 의미하는 외형적인 틀로서 기능한다. 스크린 공간은 외형적인 틀에 의해 다른 공간과 물리적으로 분리되어 있지만, 스크린 안에 표현되는 이미지의 세계는 배우의 공간과 연결되어 있다. 스크린 공간에 존재하는 이미지들은 배우의 공간에 존재하는 것들을 피사체로 하여 제작된 것들이다. 따라서 스크린 공간은 물리적으로 배우와 스태프의 공간과 분리되어 있지만, 스크린 안의 이미지 공간은 배우의 공간 안에 속해 있다. 또한 스크린에 표현되는 이미지의 크기와 형태는 스태프의 공간 안에 속해있는 라이브 카메라의 각도와 위치, 렌즈 등에 의해 결정되는 것으로서, 두 공간 사이는 카메라의 존재를 매개로 서로 연결되어 있음을 알 수 있다.

영상은 프로젝터를 통해 화이트 스크린 혹은 무대 뒤 벽면에 투사될 수 있으며, 반투명 스크린이나 실커튼에 투사됨으로써 입체적인 공간감과 몽환적인 효과로 표현되기도 한다. <노란벽지>, <모스크바. 사이코(2009)>, <키스 앤 크라이>와 같은 공연에서는 화이트 스크린에 영상이 투사되는 반면, <(아)폴로니아(2012)>, <로미오와 줄리엣(2014)>에서는 무대 뒤 벽면에, <햄릿(2010)>에서는 실커튼에 투사된다. 영상은 스크린의 재질과 위치에 따라 다양한 느낌으로 표현되며, 이러한 프로젝션 기술은 극의 분위기를 좌우하는 중요한 기능을 수행한다. 따라서 영상이 어떤 방식으로 투사되느냐는 무대 위 배우의 연기 양식, 배우 및 스태프의 동선 연출 등을 고려하여 계획되어야 하며, 등장인물이 제시되는 방식에 큰 영향을 미친다. 예를 들어, <햄릿>[16]에서는 특정한 등장인물의 클로즈업된 얼굴 표정이 테이블에 둘러앉은 다른 등장인물의 바로 뒤에 위치한 실커튼에 투사되는데, 이처럼 배우와 영상 이미지가 완전히 분리된 공간에 존재하는 것이 아니라, 한 공간에 뒤섞여 있도록 함으로써 거

16) <햄릿(Hamlet)>, 토마스 오스터마이어(Thomas Ostermeier) 연출, 남산예술센터 드라마센터, 2010년 9월 29일-10월 1일 공연.

대하게 투사된 인물의 이미지와 그 앞에 앉아있는 상대적으로 작게 보이는 배우 사이의 대조적인 관계가 효과적으로 표현된다. 무대 뒤편에 설치된 실커튼은 배우들이 앉아있는 테이블 앞으로 이동하기도 하는데, 이때 영상이 실커튼에 투사되면 배우의 앞 공간에 영상 이미지가 나타나는 동시에, 실커튼 뒤에서 연기하는 배우들의 모습이 보임으로써 무대의 공간감이 드러나고, 환영적인 효과가 나타난다.



(그림 3. <햄릿(2010)> 무대 구조)

반면, <노란벽지>나 <키스 앤 크라이>에서는 스크린 공간이 배우의 연기 공간, 스태프의 제작 공간과 완전히 분리되어 설치되어 있는데, 이 때문에 관객은 배우의 연기와 스크린 영상을 동시에 볼 수 없으며, 자신의 관심과 흥미에 따라 무대 위 배우와 이미지로 표현된 영상 스크린을 번갈아 보아야 한다. 관객은 육안으로 지각하는 무대의 사건과 카메라의 렌즈를 통해 지각되는 이미지 사이의 시점, 각도, 위치 등을 비교하며 바라보게 된다.

2.3. 무대 공간을 지각하는 방식으로서의 프레임

위에서 살펴본 바와 같이, 배우, 스태프, 스크린의 공간은 물리적으로 완전히 분리되어 따로 떨어져 있을 수도 있고, 한 공간 안에 혼재되어

있을 수도 있다. 이렇게 분할된 각 공간 영역은 서로 다양하고 복잡한 관계를 형성한다. 본고에서는 라이브 카메라 연극의 무대 공간을 차지하고 있는 각 영역들이 어떠한 방식으로 상호 연결되고 있으며, 관객은 이러한 공간 사이의 관계를 어떻게 지각하고 인식하는지, 라이브 카메라의 등장은 기존의 연극과 어떠한 공연 양식의 차이를 가지고 오는지를 '프레임'[17] 개념을 통해 설명하고자 한다.

배우, 스태프, 스크린의 세 영역을 프레임으로 설명하는 이유는 프레임은 관객이 어떤 대상을 지각하고 인식하는 방식을 규정하는 동시에, 공간과 밀접한 관련을 가지고 있는 개념이기 때문이다. 이 장에서는 프레임을 사회적 활동에 참여하는 구성원들 사이의 커뮤니케이션 방식을 규정하는 넓은 의미의 프레임과 직사각형 스크린에 이미지를 담아내는 카메라의 기초적 작동 원리인 좁은 의미의 프레임으로 구분하여 설명하고자 한다.

2.3.1. 연극 참여자의 상호작용과 관련된 넓은 의미의 프레임

프레임은 넓은 의미에서 사회적 활동에 참여하는 구성원들 사이의 커뮤니케이션 방식을 설명하고 개개인의 경험이 사회적으로 구성되는 과정을 밝히는 사회학, 심리학적 개념이다. 고프만(Erving Goffman)에 따르면, 프레임은 사회 구성원들의 상호작용을 지배하는 원칙이자, 상호작용을 통해 의미를 발생시키는 관계적 차원을 의미한다. 구성원들의 커뮤니케이션과 상호작용은 그것을 둘러싸고 있는 상황의 전체적인 특성에 의해 조건 지어지는데, 이러한 조건을 규정짓는 것이 바로 프레임이다.[18]

---

17) 프레임은 기본적으로 어떤 대상과 행위를 어떻게 바라볼 것이냐의 문제와 관련된다. 창문, 액자의 틀, 안경테 등은 어떤 대상을 바라보는 방식과 관련되어 있으며, 뚜렷한 경계 없이 펼쳐진 대상들 중에서 특정 장면이나 특정 대상을 하나의 독립된 실체로 골라내는 기능을 한다. (최인철, 『프레임』, 21세기북스, 2007, p.10.)

18) Goffman, Erving. *Frame analysis : an essay on the organization of experience*, Boston : Northeastern University Press, 1986, Bennett M. Berger의 서평 참고.

사회 구성원들이 사회적 사건과 행위를 지각하고, 지금 여기에서 무엇이 진행되고 있는지를 인식하는 첫 단계는 기본적인 준거 틀(primary framework)에 의해서 이루어진다. 준거 틀은 사회 구성원들이 사회적 사건을 이해하고 묘사할 수 있는 단서를 제공한다. 그런데, 이러한 사건과 행위들은 다른 유형으로 전환되어 인식되기도 하는데, 이러한 관점의 전환과 관련된 과정을 키(key)[19]라 하며, 이에 따라 일상생활 맥락에서의 사건이 다른 조건 하에서는 전혀 다른 사건으로 인식되기도 한다. 프레임은 1차적으로 기본적인 준거 틀에 의해서, 2차적으로는 키(key)의 작용에 의해서 형성되며, 사회 구성원들은 이렇게 구조화된 프레임에 의해서 사회적 사건과 행위들을 이해하게 된다. 연극이라는 사건은 허구적 세계의 맥락 안에서 변형되어 관객에게 받아들여지는 사건으로서, 일상적 세계의 사건과 다르게 인식된다. 그것은 현실에서처럼 '실제로' 발생한 사건이 아닌, 진짜인 것처럼 연출되고 조작된 것인 동시에, 배우들의 연기와 행동 그 자체는 관객 앞에서 실제로 수행된 것이기도 하다.

연극에서 배우와 배우, 배우와 관객 사이에 발생하는 다양한 상호작용의 특징은 다음과 같은 측면에서 살펴볼 수 있다. 먼저, 무대의 공간적 경계는 묘사되는 세계를 무대 너머에 놓인 것으로부터 단절시킨다. 그럼에도 불구하고 연극의 결론은 다소 실제 세계의 가능한 결론을 따른다. 또한 관객을 무대 위 행위에 몰입시키기 위해 무대는 천장이 없고 한쪽 벽이 없는 열린 공간을 취한다. 무대 위의 배우들은 때로는 상대방을 직접 쳐다보지 않으며, 배우가 둘 이상일 때에는 각각 원을 따라 이동함으로써 서로 대면하지 않는다. 그 대신 배우는 무대의 정면을 향해 열린

19) 기본적인 키(key)의 유형으로는 속임수(make-believe), 시합(contests), 의식 절차(ceremonials), 기술적인 반복 연습(technical redoings practicing), 재정립(regrounding) 등이 있다. 이것들은 프레임이 존재하게 하는 요소들로서, 개인과 타인들 사이의 상호작용에서 일어나는 행위들을 다른 차원으로 전환시키는 기능을 한다. 예를 들어, 시합(contests)의 유형에 속하는 복싱, 경마, 사냥 등과 같은 스포츠 행위는 '싸움'이라는 행위를 모델로 하여 적절한 규칙에 의해 제한을 받는 사회적 행위로 전환된 것이다.(위의 책, pp.40-82 참조.) 마찬가지로 연극 역시 극장과 무대라는 특수한 장소를 전제로 하여 연극적 행동 양식과 규칙에 의해 일상적 행위로부터 전환된 사회적 행위임을 유추해 볼 수 있다.

각도로 서 있으며, 관객과 직접 마주한다. 이 때문에 배우는 중앙 전면부로 이동하여 관객의 집중을 받는 경향이 있다. 그는 의자에 앉아 있다가 일어나서 중심을 향해 이동한다. 무대 위의 주변 인물들, 특히 현재 무대 중앙에 위치한 인물과의 대화에 참여하지 않는 이들은 관객의 시선 밖에 배치되는 경향이 있으며, 그들의 행동에서 소리가 제거됨으로써 관객의 주의는 말하는 이에게 집중된다. 배우의 대화는 관객을 고려하여 전환되기도 하는데, 한 인물이 대답 혹은 반응을 해야 할 차례가 오면, 그는 관객의 반응을 잠시 기다려야 한다. 따라서 관객의 반응은 무대 위 상호작용 속에 체계적으로 구축된다. 무대 위의 상호작용은 많은 수의 관객들에게 노출되는 것을 목적으로 하여 체계적으로 디자인되기 때문에 배우의 독백, 자기 고백, 확신 등은 관객에게 부수적인 정보를 제공하며, 등장인물 사이의 상호작용은 이러한 부수적인 정보 체계 안에서 다루어져야 한다. 이를 통해 관객은 등장인물과 공통된 지식을 공유하고 있다고 기대하게 된다. 또한 배우의 발화는 관객의 주의를 환기시키기 위하여 일상적인 대화에 비해 더욱 과장되며, 장황해지는 경향이 있다. 배우는 음의 고저를 이용하거나, 연설적인 방식을 사용하여 관객에게 메시지를 전달한다. 이러한 과정에서 관객은 공간 전체 속에 포함되지만 무대 위에서 발생하는 어떠한 행동에도 참여하지 않는 것으로 간주된다.[20]

고프만은 무대 위 등장인물 사이의 상호작용뿐만 아니라, 등장인물과 관객 사이의 상호작용도 중요하게 다루고 있다. 연극이라는 프레임 안에서 배우는 자기 자신과 등장인물이라는 이중적인 자아로서 존재하며, 관객은 티켓을 예약하고, 제 시간에 공연장에 도착하여 퍼포먼스 후에는 커튼콜에 화답하는 역할로서 존재한다. 사회의 일상적인 커뮤니케이션 방식과는 달리, 연극 공간에서는 그 방식이 달라지는데, 이 때 관객의 역할은 이러한 다소 비현실적인 무대 위 세계에 협조하는 데에 있다. 관객은 등장인물과의 상호작용을 통해 연극의 허구적 세계에 공감하거나, 방관자적 태도로서 무대 위 배우들의 행동들을 바라봄으로써 연극에 참여한다.

---

20) 위의 책, pp.139-144.

고프만은 또한 연극 무대라는 프레임과 영화 스크린이라는 프레임 사이의 흥미로운 차이점을 지적한다. 연극 무대에서 배우는 관객의 주의를 집중시키기 위해 무대의 중앙에 위치한다. 반면, 영화에서 공간적 프레임의 경계는 훨씬 유동적인 것으로서, 카메라의 다양한 앵글과 숏의 크기에 따라 배우의 신체 일부분과 작은 제스처들은 확대되거나 축소된다. 이를 통해 관객은 제스처의 표현적인 함의들을 파악한다.[21] 이러한 비교는 연극과 영화에서 의미를 발생시키는 주체가 누구인가에 대한 물음으로 이어진다. 연극 무대에서는 주로 배우의 행동을 통해 의미를 발생시키는 반면, 영화에서는 배우뿐만 아니라, 카메라의 배치와 움직임이 의미를 발생시키는 중요한 요인이 된다. 연극 배우는 무대라는 고정적인 프레임 안에서 자신의 몸을 사용하여 의미를 발생시킨다. 반면, 영화에서 카메라는 앵글의 변화, 피사체와의 거리 조절, 렌즈의 선택 등을 통해 다양한 방식으로 프레임의 경계를 변화시키며, 이를 통해 프레임 안에 들어오는 이미지를 선택한다.

터너(Victor Turner)는 고프만의 프레임 개념을 인용하면서, 주로 제의와 관련하여 사건을 지배하는 조직 원리로서의 프레임을 분석한다. 그에 따르면, 프레임 속에서는 나누어진 각 부분들의 이미지 혹은 상징들이 상세히 검토되고 평가되며, 필요할 경우 수정되거나 재구성된다.[22] 예를 들어 제의에서는 이러한 프레임 내부에 있는 것을 성스러운 것으로 생각하며, 외부에 있는 것을 비속하고, 세속적이며, 현세적인 것으로 여긴다. 규칙, 동기부여, 보답, 참여 의지 등은 프레임을 결정하고 한계를 마련하는 요소들로서, 이렇게 형성된 프레임은 사회의 부분들에 경계를 만들고 둘레를 형성한다.[23] 제의의 프레임 안에서는 아무런 의식적 매개를 필요로 하지 않는 '몰입(flow)'의 내적 논리에 의해 행동이 이어져나가는 반면, 프레임의 외부에서는 이러한 감각이 생겨나기 어렵다.[24] 제

---

21) 위의 책, p.144.
22) Turner, Victor W. 『제의에서 연극으로 : 인간이 지니는 놀이의 진지성』, 김익두, 이기우 역, 서울: 현대미학사, 1996, p.210.
23) 위의 책, pp.229-230.
24) 위의 책, p.230.

의, 예술, 스포츠와 같은 행위는 참여자가 '몰입' 상태에 놓여있기를 요청하며, 이러한 상태는 일상적 행동과는 달리, 프레임 내부에서 자발적으로 형성된다. 마빈 칼슨(Marvin Carlson) 역시 고프만을 인용하면서, 프레임은 허구적인 "연극"의 세계를 작동시키는 중요한 장치이며, 연극을 사회적 사건들과 다르게 만드는 조직적 원칙이라고 설명한다.[25] 요컨대 고프만에 의해 고안되고, 터너와 칼슨에 의해 인용된 프레임 개념은 구성원 사이의 상호작용을 가능하게 하는 원칙으로 정의될 수 있으며, 특히 연극의 프레임은 배우와 관객 등 연극에 참여하고 있는 구성원 사이의 상호작용이 일상생활에서의 그것과 다른 방식으로 작동하도록 하는 것이다.

고프만의 프레임 개념은 비록 가시적으로 드러나는 유형적인 경계를 지칭하는 것은 아니지만, 공간과 밀접한 관련을 갖는다. 연극의 프레임은 공연장이라는 건물과 그 안의 무대, 객석 등의 특정한 공간들과 연관된다. 맥컬리(Gay McAuley)는 일상생활과 연극적 공간을 구분하는 것은 행위를 특정한 방식으로 "프레이밍(Framing)" 하는 것인데, 이는 행위들을 "무표적(unmarked)"인 것에서 "유표적(marked)"인 것으로 변형시키는 것이며, 사람들로부터 특정 행동을 끌어내는 것이라고 설명한다.[26] 관객들은 현실 속의 장소에서 발생하는 행동과 무대라는 장소에서 발생하는 행동이 다르게 해석되어야 한다는 것을 알고 있다. 포스트모던 퍼포먼스 연행자들은 공연장의 프레이밍에 도전하면서, 퍼포먼스 도중에 일어나는 것은 실제적인 것이라고 주장할지 모르지만, 그러한 퍼포먼스에서도 역시 연행자와 관객들 사이에서는 무엇이 발생하리라는 것에 대하여 암묵적인 이해가 생겨나므로, 퍼포먼스는 퍼포먼스로서 여전히 프레임되어 있다고 할 수 있다.[27] 맥컬리에 따르면, 특정한 건물 혹은 장소에 의해 구성되는 프레임은 고정되고 변경 불가능한 어떤 것이 아니

25) Carlson, Marvin. *Performance : a critical introduction*, Routledge, 2004, pp.35-36.
26) McAuley, Gay. *Space in performance : making meaning in the theatre,* Ann Arbor : University of Michigan Press, 1999, p.39.
27) 위의 책, pp.40-41.

라, 역동적이며, 지속적으로 사회적 본질을 진화시키는 것이다. 공간은 무엇이든 그 안에 던져지는 것을 단순히 수용하도록 디자인되어 있는 중립적인 종류의 형태 혹은 용기가 아니며, 특히 연극이 공연되는 장소는 연행자와 관객들에게 모두 똑같은 해석의 맥락을 부과하는 사회적 형태라는 것이다.

이처럼 연극의 프레임은 공연장이라는 특수한 공간을 통해 드러나는 것이며, 공간은 배우와 배우 사이, 배우와 관객 사이에서 벌어지는 비일상적 상호작용의 맥락을 제시하는 것이다. 관객이 무대 위 배우의 공간과 라이브 카메라로 배우의 공간을 촬영하는 스태프의 공간을 다른 시공간적 차원에서 이해할 수 있는 것은 바로 각 공간별로 다른 방식의 상호작용을 가능하게 하는 프레임이 작동하고 있기 때문이다. 반면, 카메라에 의해 실시간으로 전송되는 영상 이미지를 담고 있는 스크린 공간은 위의 프레임 개념과 조금 다른 차원에서 이해되어야 한다. 스크린은 관객들에게 3차원의 관념적 공간으로 인식되나, 물리적으로는 여전히 2차원 평면이라는 점에서 배우, 스태프의 공간과 차이를 갖는다.

2.3.2. 카메라의 작동원리를 규정하는 좁은 의미의 프레임

넓은 의미의 프레임이 사회 구성원들 사이의 상호작용과 커뮤니케이션 방식을 규정하는 사회학적 개념이었다면, 좁은 의미의 프레임은 영상 이미지의 조형성과 미적 표현 가능성의 기초가 되는 외형적인 틀을 의미한다. 영상 스크린의 프레임은 주로 영화이론에서 사물로서의 프레임(cadre-object), 가리개(cache)로서의 프레임, 경계로서의 프레임(cadre-limite) 등의 측면에서 논의되어 왔다.

앙드레 바쟁(André Bazin)은 사물로서의 프레임과 가리개로서의 프레임의 기능을 구분하면서 전자를 현실 세계와 대립하는 프레임으로 설명한다. 이는 연극이나 회화에서의 프레임으로, 연극은 풋라이트와 무대 건축구조에 의해 공연장 밖의 현실 세계와 대립하고 있으며, 회화는 그것을 둘러싸고 있는 모서리의 프레임에 의해서 현실세계와 대립하고 있다. 바쟁에 따르면 프레임은 회화적인 소우주와, 그것을 둘러싸고 있는

자연의 대우주 사이의 이질성을 창출하며, 그러한 이질성을 강조하는 것을 사명으로 한다.[28]

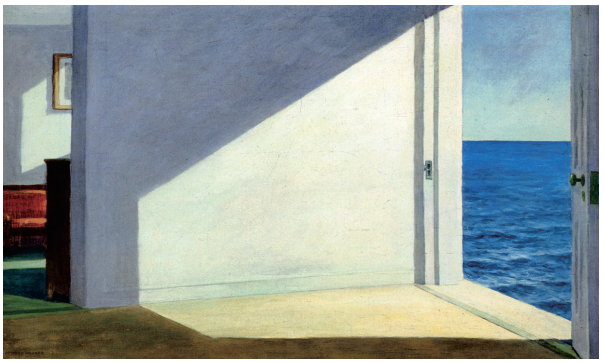
반면, 영상의 프레임은 현실의 일부분만을 드러낼 수밖에 없는 일종의 가리개(cache)로서의 프레임이며, 스크린이 보여주는 것은 우주 안으로 무한히 연장되어지는 것이다.[29] 이러한 비유는 창문을 통해 세계를 바라보는 것으로 종종 설명되는데, 창문은 외형적인 틀에 의해 벽의 다른 부분과 구분되지만, 창문을 통해 바라보는 세계는 우주 안으로 연장된 것으로서 그 세계는 창문과 벽을 모두 포함하는 것이다. 창문은 우주의 일부분만을 떼어 내어 그 내부를 현실 세계와 대립시키는 프레임이 아니라 우주를 향해 열려있는 것이다. 이에 따라 바쟁은 회화의 프레임은 구심적인 반면, 영화의 스크린은 원심적인 것[30]이라는 결론에 이르게 된다. 바쟁의 이러한 주장은, 그의 리얼리즘 영화이론에서 비롯된 것으로 보이는데, 그는 회화와 비교되는 사진의 독창성은 그것의 본질적인 객관성에 있으며, 인간의 눈을 대체하는 사진의 눈을 이루고 있는 일군의 렌즈는 바로 객관적인 것[31]이라고 주장한다. 스크린이라는 가리개 안의 영상을 계속해서 화면 밖으로 연장시키면, 그것은 객관적인 세계 전체를 이룬다는 것이 그의 리얼리즘 영화이론의 전제가 된다.

그러나 과연 스크린의 프레임을 회화나 연극의 프레임과 대립시켜, 일종의 가리개로서 보는 것이 타당한지에 대해서는 의문의 여지가 있다. 회화나 연극이 프레임 혹은 공연장이라는 공간적 틀에 의해서 틀 바깥의 현실세계와 불연속적인 관계에 있듯이, 스크린의 프레임 역시 암전된 상영관 안에서 빛에 의해 외형적으로 구분되는 틀을 가지고 있으며, 이에 따라 스크린 안의 세계와 현실 세계 역시 불연속적인 관계에 놓이게 되기 때문이다. 바쟁의 프레임 구분을 좀 더 자세히 이해하기 위해서는 '공간 영역(champ)'의 개념을 먼저 살펴볼 필요가 있다. 오몽(Jacques

---

28) Bazin, André. 『영화란 무엇인가?』, 박상규 역. 서울: 시각과언어, 1998, p.244.
29) 위의 책, p.245.
30) 위의 책, p.245.
31) 위의 책, p.19.

Aumont)에 따르면, 영화에서 '공간 영역'은, 영화 이미지에서 지각되는 3차원적 상상 공간의 부분을 지시한다. 우리는 영상을 접해본 경험에 따라, 2차원의 이미지를 심도가 있는 실제의 공간으로 쉽게 믿어 버리며, 이러한 공간이 실재하는 공간처럼 프레임에서 끝나지 않고 그것을 벗어나 무한대로, 외화면(hors-champ)의 형태로 확장될 것[32]이라는 점을 알고 있다. 영화는 이미지가 나타내는 공간 영역과 그 이미지로부터 그 공간 영역이 떼어져 나온 전체적 공간을 환기시키며, 이 때 관객은 공간 영역의 바깥에 있으면서 프레임 안에 포착되지 않은 공간을 외화면이라는 개념으로 인식할 수 있다.[33] 즉, 바쟁은 회화와 연극에 대해서는 프레임의 외형적이고 물리적인 틀에 초점을 맞춘 반면, 영화에 대해서는 프레임의 외형적인 틀이 아닌, 프레임 안의 내용과 관계된 '공간 영역'에 초점을 맞춘 것이다. 바쟁의 분석과 달리, 만약 회화의 '공간 영역'에 초점을 맞추어 프레임의 개념을 살펴본다면 어떨까? 보니체(Pascal Bonitzer)는 에드워드 호퍼(Edward Hopper)의 사례를 들어 회화의 세계 역시도 스크린의 이미지처럼 프레임 바깥의 세계와 연결될 수 있음을 설명한다.[34]



(그림 4. 에드워드 호퍼 <바다로 향한 방 Rooms by the sea>)

32) Aumont, Jacques. 『이마주 : 영화·사진·회화』, 오정민 역, 서울:동문선, 2006, pp.299-300.
33) 위의 책, p.306.
34) "이 그림(호퍼의 <바다로 향한 방>)에서는 가장 중요한 부분을 차지하는 헐벗은 벽 위에 태양 빛이 사다리꼴 모양으로 투사되어 공백을 강조한다. 그리고 열려진 문을 통해 보이는 푸른 바다와 밖을 향해 열려있는 텅 빈 방이 이러한 공백을 통해 교통하고 있다." Bonitzer, Pascal. 『영화와 회화 : 탈배치』, 홍지화 역, 서울:동문선, 2003, p.85.

위 회화의 공간 영역이 보여주는 세계는 외화면으로 무한히 연장된 것처럼 보이며, 보니체는 이를 통해 바쟁에 의해 확립된 회화의 프레임과 스크린의 가리개 사이의 대립을 반박한다. 바쟁과 보니체의 논의에 따라 유추해 볼 수 있는 것은, 프레임은 프레임 내부와 외부를 단절시키는 기능을 하는 것뿐만 아니라, 프레임 내부의 내용에 의해 3차원적으로 상상된 공간인 공간 영역을 통해 프레임 외부의 세계와 이어질 수 있는 가능성을 가지고 있다는 것이다.

한편, 오몽은 프레임을 사물로서의 프레임(cadre-object)과 경계로서의 프레임(cadre-limite)으로 구분한다.[35] 사물로서의 프레임은 물체의 테두리이자, 촉각 가능한 물질적 틀이며, 이는 앞서 바쟁이 회화의 프레임에 대해 언급한 것과 일맥상통한다. 경계로서의 프레임은 보다 추상적인 개념으로서, 만질 수 없는 이미지의 테두리이자, 감지할 수 있는 한계이며, 이미지를 중단시키고, 이미지가 아닌 것으로부터 분리시켜 이미지의 영역을 정의함으로써 외화면을 설정하는 것이다. 경계로서의 프레임에 의해 이미지의 형태인 절대적 크기와 이미지 간의 상대적 크기가 정해지게 된다.[36] 오몽은 이미지의 조형성에 대해 설명하면서, 이미지를 통해 관객은 재현된 공간만을 지각하는 것이 아니라 이미지인 조형적 공간을 그 자체로 지각한다고 설명한다.[37] 카메라의 롱숏이나 클로즈업을 통해 숏의 크기를 결정하는 것은, 이미지를 프레임 안에 어떠한 형태로 담아낼 것인가의 선택의 문제에 달려있으며, 이 때 경계로서의 프레임은 이미지의 형태를 제공하는 시각적 구성 원리로서 작용한다.

한편, 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 프레임을 많은 수의 부분들을 가진 집합으로 보며, 프레임을 잡는 행위 즉, 프레이밍은 이미지에 현존하는 배경, 인물, 소도구 등을 포함하는, 상대적으로 닫힌 체계의 한정으로 정의한다.[38] 그러나 그는 공간적으로 닫힌 체계로서의 프레임을 전제하면서

35) Aumont, Jacques. 앞의 책, pp.193-194.
36) 위의 책, pp.194-195.
37) 특히, 이미지의 형태 중 크기는 “관객이 자신의 공간과 이미지의 조형적 공간 사이에 세울 수 있는 관계를 정확히 결정짓는 근본 요소들 가운데 하나이다. 커다란 이미지는 관객으로 하여금 표면을 보도록 하였으며, 그러한 이미지에 의해 지배당하고 압도당하도록 했다.” 위의 책, pp.183-188.

도, 정신이나 시간에 대해서는 열려있는 개방된 것으로서의 전체를 부정하지 않는다.[39] 그에게 프레임은 닫혀 있으면서도 다른 체계로 이어질 수 있는 것이며, 그러한 체계들은 서로에게로 연장되는 것이다. 그는 프레임 안의 프레임[40]을 통해 외화면에 위치한 공간이 언제든지 프레임 내부로 침투할 가능성이 있음을 설명한다. 그는 문, 창문, 창구, 천창, 차유리, 거울 등 스크린이라는 프레임 속에서 또 다른 프레임으로서 기능할 수 있는 요소들에 대해서 언급하는데, 이러한 프레임 안의 프레임에 의해 전체집합이나 닫힌 체계의 부분들은 서로 분리되었다가 다시 모이고 결합할 수 있다.[41] 들뢰즈의 이러한 프레임 개념은 베르그송의 지각 개념과 긴밀하게 연결된다. 베르그송(Henri Bergson)에 의하면 이미지를 지각한다는 것은 전체의 이미지들로부터 무언가를 선별한다는 것을 의미한다. 나의 관심과 집중을 이끌어내는 이미지들에 반응하는 것, 그것은 이미지들의 부분집합을 만들어내는 지각의 활동이다.[42] 들뢰즈는 이러한 베르그송의 지각 이론으로부터 영화 프레임의 의미를 유추해내었는데, 그는 카메라가 영화 스크린의 프레임 안에 담길 여러 이미지들을 포착해내는 원리를, 지각이 이미지를 선별적으로 받아들이는 것과 유사한 과정으로 보았다.

인간의 지각 활동과 유사한 방식으로 카메라는 이미지들의 집합을 선

---

38) Deleuze, Gilles. 『운동-이미지』, 유진상 역, 서울:시각과언어, 2002, p.29.

39) “전체는 개방성으로서 물질이나 공간보다는 정신이나 시간과 관계된다.(중략) 어느 닫힌 체계이건 결코 절대적으로 닫히는 법은 없다. 한편으로 그것은 공간 속에서 다소 가느다란 실에 의해 다른 체계들과 이어져 있으며, 다른 한편으로는 이 실을 따라 그 체계에 지속을 전이시켜주는 전체에 통합 또는 재통합되어 있다.” 위의 책, p.38.

40) 본고에서는 프레임 안에 여러 개의 프레임이 있는 형태를 명사형으로서 ‘다중 프레임’이라는 용어로 표현하고자 한다.

41) 위의 책, p.33.

42) 베르그송에 따르면, 지각이란 바로 이미지들의 전체 속에서 그늘이나 반사의 방식으로 내 신체의 잠재적이거나 가능적인 행동들을 묘사하고 있는 것이다. 전체 이미지들에서 신체의 가능적 행동에 의해 선별된 이미지들을 물질에 대한 지각이라고 정의할 수 있다. Bergson, Henri. 박종원 역, 『물질과 기억』, 아카넷, 2012, p.45.

택하여 프레이밍한다. 이러한 과정에 의해 프레임 안에 들어온 이미지는 가시적인 영역에 속하는 것으로서 관객에게 지각되는 반면, 프레임 바깥에 위치하는 이미지는 비가시적인 영역에 속하는 것으로서 관객의 상상에 의해서 짐작될 수 있다. 버치(Noël Burch)는 영화 공간을 분석하면서, 공간 영역 안에 포함되는 내화면과 밖에 위치하는 외화면을 체계적으로 분석하였다. 내화면은 프레임 안에 있는 영역으로서 지각을 통해 감지할 수 있는 이미지들로 구성되지만, 외화면은 프레임 바깥의 공간으로서 상상을 통해서 유추가 가능하다. 그의 분석에 따르면, 외화면 공간은 6개의 단면으로 나뉘어지는데, 프레임 가장자리 상하좌우에 속한 4개의 단면과 카메라 뒤에 있는 1개의 단면, 그리고 배경 뒤에 있는 1개의 단면으로 구성된다.[43] 배경 뒤의 공간은 문을 열고 나감으로써 통할 수 있는 공간 혹은 건물의 모퉁이 뒤쪽의 공간, 수평선이나 지평선 뒤쪽의 공간을 의미한다. 들뢰즈는 버치의 분석에 대하여, 내화면과 외화면을 구체적 공간과 상상적 공간으로 구별하는 것은 충분치 않다[44]고 밝히고 있다. 앞서 들뢰즈의 프레임 개념에서 살펴보았듯이, 그에게 프레임 내부의 닫힌 체계는 그 외의 다른 체계로 연장될 수 있는 것이기 때문이다. 외화면은 상상적 공간으로만 머무는 것이 아니라, 프레임 안의 프레임 혹은 카메라의 이동에 의해 프레임 내부로 들어올 수 있으며, 이 때 외화면은 구체적인 공간이 될 수 있는 것이다.

스크린 프레임과 관련된 여러 논의들을 정리해 보면, 영상의 프레임은 바쟁에 의해 제기된 가리개로서의 프레임과 오몽에 의해 설명된 사물로서의 프레임과 경계로서의 프레임의 세 가지 개념으로 나눠볼 수 있다. 보니체는 이러한 프레임의 성격들을 회화의 프레임과 비교 분석하였고, 들뢰즈는 베르그송의 지각 이론에 입각하여 카메라에 의해 선택되는 프레이밍을 이미지를 선별적으로 받아들이는 지각과 유사한 행동으로 설명하였다. 또한 버치와 들뢰즈 등은 프레임 외부에 속해있는 이미지 세계의 공간과 관련된 개념으로서 외화면의 특성들을 제시하였고, 외화면과

43) Burch, Noël. 『영화의 실천』, 이윤영 역, 서울:아카넷, 2013, pp.43-44.
44) Deleuze, Gilles. 앞의 책, p.38.

내화면 사이의 관계를 설명하였다. 이러한 논의들은 연극 무대에서 라이브 카메라에 의해 분할된 여러 공간 영역들 사이의 상호작용을 이해하는 이론적 기초를 마련해 준다.

2.3.3. 라이브 카메라 연극의 다중 프레임

연극에서 사용되는 라이브 카메라는 연극 무대를 배우의 공간, 스태프의 공간[45], 스크린의 공간으로 분할하는데, 이들 공간 영역은 각각 다른 성격을 가진 프레임으로서 이해될 수 있다. 또한 각 프레임은 연극이라는 전체 프레임에 속해 있는 것으로서, 일상적 공간과 다른 방식으로 관객과 상호작용한다. 관객은 무대 전체를 하나의 프레임으로 이해하는 동시에, 무대의 분할된 공간들을 다른 방식의 프레임으로 받아들인다.

먼저, 프레임을 구성하는 요소가 실재하는 사람과 오브제인지, 혹은 시각적으로 재현된 이미지인지에 따라 배우/스태프의 공간과 스크린 공간이 구분된다. 전자에서 배우/스태프와 관객은 기술 장치에 의해 매개되지 않는 반면, 후자에서 영상 이미지와 관객은 카메라에 의해 매개된다. 관객은 자신이 점유한 객석의 위치에서 배우와 스태프를 직접 바라본다. 반면, 영상 이미지를 볼 때, 관객은 카메라의 시선을 통해 배우의 이미지를 보게 된다. 또한 배우/스태프의 공간에서는 배우와 스태프의 수행적인 측면에 의해 의미가 발생하는 반면, 스크린 공간에서 이미지는 카메라의 움직임과 위치, 앵글 등에 의해서 의미가 발생한다.

---

45) 스태프의 공간에 스태프가 존재하지 않는 라이브 카메라 연극의 사례도 찾아볼 수 있다. 뒤에서 언급하게 될 <바로 당신의 눈 앞에>, <로미오와 줄리엣>의 경우, 전자에서는 무대 위에 고정된 카메라만 존재할 뿐, 카메라를 다루는 스태프가 무대 위에 등장하지 않으며, 후자에서도 배우가 번갈아 가며 카메라로 다른 배우를 촬영함으로써 스태프가 무대 위에 직접 등장하지 않는다. 그럼에도 불구하고 스태프의 공간은 카메라가 배치되어 다양한 영상 효과를 만들어내는 공간으로서, 그리고 스크린 이미지를 통해 카메라의 위치와 화각, 렌즈의 변화 등이 환기되는 공간으로서 여전히 존재의 의미를 갖는다. 다만, 스태프가 무대 위에 현존하는 공연의 경우, 관객은 스태프의 행위를 일종의 퍼포먼스로서 인식하게 되어 관객과 무대 사이에 한층 더 복잡한 상호작용이 발생하게 된다.

각 공간은 연극의 허구적 시공간적 배경을 가지고 있는지의 여부에 따라 스태프의 공간, 배우/스크린의 공간으로 구분될 수 있다. 관객은 각 공간에서 벌어지는 사건들을 다른 방식으로 이해하는데, 프레임은 관객과 각 공간 요소들 사이의 상호작용 방식을 규정한다. 스태프의 공간은 무대에서 진행되고 있는 연극의 허구적, 상상적 세계 외부에 위치하므로 관객과 동일한 시공간적 차원을 공유하고 있는 것으로 이해된다. 스태프들은 연극의 등장인물로서가 아니라, 영상을 제작하는 제작자로서의 스태프 그 자신으로 받아들여진다. 스태프들이 촬영을 위해 움직이고 행동하는 것은 연극적 세계와 무관하다. 따라서 관객은 카메라를 든 스태프를 연극 속에서 사진을 찍는 등장인물로 존재한다고 혼동하지 않는다. 반면, 배우/스크린 공간에 존재하는 배우와 이미지는 연극의 허구적 세계 속에서 존재한다. 스태프와 달리 배우는 배우 그 자신으로서 받아들여지는 것이 아니라, 연극의 시공간적 배경과 관련된 등장인물로서 이해된다. 따라서 등장인물이 근거리에서 자신을 촬영하고 있는 스태프들과 아무런 대사를 주고 받지 않고, 심지어 스태프들의 존재 자체를 지각하지 못하는 것처럼 보일지라도 관객은 이를 부자연스럽게 받아들이지 않는다. 이처럼 배우의 허구적 세계와 스태프의 실재적 세계 사이에는 눈에 보이지 않는 시공간적 단절이 놓여 있는 것이다. 스크린 공간에 나타나는 영상 이미지는 배우와 마찬가지로 허구적 세계에 속해 있다. 라이브 카메라는 배우가 속해있는 공간의 극히 일부분을 이미지로 재현하며, 스태프의 공간에 속해있는 것들은 이미지로 재현되지 않는다. 물론 일반적인 영화라면 재촬영되었거나 편집과정에서 삭제되었을 NG컷들을 통해 스태프의 공간이 이미지 영역에 들어오는 경우도 있다. 예를 들면, 카메라 스태프의 실수에 의해 다른 스태프의 모습이 프레임 안에 들어오는 경우, 스크린을 통해 스태프의 모습이 이미지로 보여지게 될 것이다. 그러나 스태프의 공간이 의도를 가지고 재현된 것이 아니라는 점에서, 카메라는 배우의 공간 안에서만 이미지를 선택하여 프레이밍한다고 볼 수 있다.

라이브 카메라 연극에서 스태프는 연극을 바라보는 외부적 시선을 스

크린을 통해 관객에게 보여줌으로써 기존의 연극에서 경험할 수 없었던 새로운 차원의 의미를 발생시킨다. 여기서 일본 전통연극의 구로고(黑子)는 라이브 카메라 연극에서 스태프가 발생시키는 의미가 어떤 방식으로 관객에게 전달되는지에 대한 흥미로운 참고가 될 수 있다. 구로고는 검정색 옷을 입고 검정색 두건을 쓰고 나오는 자를 지칭하며, 노나 가부키에서는 다른 배우가 연기할 때, 소도구를 운반해 주거나, 의상을 교체해 주고, 분장을 고쳐주는 고켄이 주로 검은색 옷을 입고 무대에 등장한다. 고켄이 입고 있는 검은 색 옷은 일종의 무(無)를 상징하는 것으로서 무대 위에 존재하지 않는 사람임을 의미한다. 이들의 임무는 무대 진행을 도와주고, 배우의 연기를 보조함으로써 극이 원활하게 흘러가도록 하는 것으로, 고켄은 극의 서사적 진행이나 인물간의 관계에 어떠한 영향도 미치지 않는다. 고켄의 등장과 행위는 다른 배우들의 연기를 방해하지 않으며, 연극을 새로운 양상으로 변화시키지도 않는다. 따라서 고켄의 행동은 관객들의 눈에 튀어 보여서는 안 되며, 소음을 발생시킴으로써 관객의 몰입을 방해해서도 안 된다.

분라쿠의 인형조정자인 닌교즈카이 역시 눈에 보이지 않는 구로고로서 무대에 등장한다. 인형조정자들은 검은 옷 두건으로 자신들의 존재를 감춰야 하는데, 작품에 따라서는 인형의 주 조정자인 오모즈카이만 얼굴을 드러내고 인형을 조정하는 경우도 있다. 이 때 오모즈카이는 얼굴을 드러내지만 가능한 한 무표정한 얼굴로 극에 임함으로써 관객들이 그의 존재에 시선을 빼앗기지 않도록 해야 한다.[46] 닌교즈카이는 노와 가부키의 고켄과 달리, 인형을 조정하고, 인형에 생명력을 불어넣는 보다 적극적인 활동을 수행하지만, 인형 조정 활동 외의 다른 행위들로 인해 극의 진행을 방해해서는 안 되며, 무대 위에 등장하지 않는 것으로 간주된다는 점에서 공통점을 가지고 있다.

라이브 카메라 연극에서 스태프 역시 극의 진행을 방해해서는 안 된다는 점에서 일본 전통연극의 구로고들의 역할과 유사하다. 스태프는 배우들의 연기 공간 안에 뒤섞여 존재하는 경우라도, 배우들과 대화를 나누

46) 이지선, 『일본전통공연예술』, 제이앤씨, 2009, p.155.

는 등의 방식으로 개입함으로써 배우의 연기 진행에 영향을 미치지 않는다. 스태프들 역시 일본 전통연극에서와 비슷하게 어두운 계열의 옷을 입고 나와 관객들의 몰입을 방해하지 않도록 하는 것이 일반적이다. 실제로 <노란 벽지>, <(아)폴로니아>, <모스크바. 사이코>, <키스 앤 크라이> 등 라이브 카메라 연극에서 스태프들은 어두운 계열의 옷을 입고 등장하며, 배우의 연기 진행을 돕거나 방해하지 않는다.

그러나 일본 전통연극의 구로고와 라이브 카메라 연극의 스태프는 다음과 같은 차이점을 또한 가지고 있다. 구로고가 극의 진행이 원만하게 이뤄질 수 있도록 도움을 주는 반면, 라이브 카메라 연극의 스태프는 극의 진행에 있어 어떠한 관여도 하지 않는다. 구로고가 배우의 연기를 도와주되, 방해를 하지 않아야 한다는 원칙을 갖고 있는 반면, 스태프는 배우의 연기에 있어서 어떠한 도움도, 방해도 주지 않는다는 것을 원칙을 갖고 있다. 즉, 스태프는 배우의 연기와 극의 서사적 진행에 아무런 관여도 하지 않는 것이다. 스태프는 배우가 연기하는 등장인물과 완전히 무관하다. 대신 등장인물의 세계로부터 다른 차원으로 떨어져 나와 그들을 관찰한다. 그리고 그 관찰은 스태프의 눈을 통해서가 아니라 카메라를 통해서 이뤄지며, 관찰의 결과는 스태프의 지각과 인식 과정을 통해서 그의 내면에서만 드러나는 것이 아니라, 프로젝터를 통해 스크린에 투사됨으로써 관객들에게 지각될 수 있는 대상인 이미지로서 드러난다. 스태프가 배우의 연기 공간으로부터 떨어져 나와 카메라로 배우를 들여다보고 있는 관찰의 결과는 스크린을 통해 관객들과 함께 공유되며, 관객들은 카메라의 시점을 자신의 시점과 비교하면서 연극의 이미지를 다각적으로 받아들이게 된다. 또한 관객들은 객석에서 바라본 극의 전체적인 형태와 카메라를 통해 스크린에 투사된 영상 이미지를 동시에 받아들임으로써 이미지를 종합적으로 재구성하게 된다. 구로고가 배우 혹은 인형의 연기를 도우는 역할로서 등장인물에 종속된 보조적 기능을 수행하고 있는 반면, 라이브 카메라 연극의 스태프는 등장인물을 보조하지 않으며, 그들과 다른 시공간적 차원에 독립적으로 존재하면서 연극과는 질적으로 다른 특징을 갖고 있는, 영상이라는 표현 방식을 창조해 낸다.

구로고가 무대 위에 존재하지만 일종의 무(無)로서 간주되는 반면, 라이브 카메라 연극의 스태프는 완전히 비존재하는 것으로 인식되지 않는다. 스태프는 스크린을 통해 배우의 연기 공간을 바라보는 또 다른 시선을 제공함으로써 관객에게 자신의 존재를 드러낸다. 관객은 객석에 앉아 자신의 시선으로 배우의 연기를 바라보는 동시에, 스태프가 카메라를 통해 보여주는 새로운 시선을 스크린을 통해 확인함으로써 두 시선 사이를 끊임없이 비교해야 하는 위치에 놓인다. 관객은 스크린 이미지를 본 후, 스태프의 공간으로 시선을 돌려 그러한 이미지를 생산해 내고 있는 카메라의 위치를 확인한다. 스태프의 공간에서 벌어지는 스태프의 행위와 동선, 카메라 조작 방식 등은 일종의 퍼포먼스이며, 퍼포먼스의 결과는 스크린 상의 이미지로서 나타난다. 스크린 이미지로 드러나는 것은 배우이지만, 그것을 만들어내는 주체로서의 스태프의 존재 역시 스크린을 통해 관객에게 인식되는 것이다. 요컨대 구로고가 배우의 연기 공간 안에 존재하면서 배우의 연기에 종속되어 있음으로 해서 관객의 프레임 상에 지각되지 않는 것으로 받아들여지는 반면, 라이브 카메라 연극의 스태프는 배우와 다른 프레임의 작동 원리에 놓여있는 독립적인 존재들로서 관객에게 인식되고 있다고 할 수 있다.

이렇듯 각 공간 영역별로 설정된 프레임들은 제각기 독특한 특성을 가지고 있어 다른 프레임과 뚜렷하게 구분되는 듯 보이지만, 한편으로는 서로가 서로를 향해 열려있다. 영화이론의 프레임 논의에서 살펴본 바와 같이, 스크린 프레임 바깥에 위치한 비가시적인 영역으로서의 외화면 개념은 스크린의 이미지와 무대 위의 배우 사이를 연결하는 단서가 된다. 영화에서 외화면 영역은 관객의 상상에 의해서만 짐작될 수 있는 것이지만, 카메라의 움직임을 통해 프레임 내부로 침투할 가능성을 가지고 있는 것이었다. 반면, 라이브 카메라의 영상에서 외화면은 관객의 상상에 의해서 추측되는 공간이 아니라, 관객에 의해 직접 지각되는 공간 즉, 무대 위 배우의 공간이다. 라이브 카메라에 의해 포착된 영상 이미지는 스크린이라는 프레임 안에 갇혀 있는 동시에, 현존하는 배우를 통해 관객을 향해 열려 있다.

일반적으로 회화, 사진, 영화 속 이미지는 프레임 밖의 실제 세계와 불연속적인 관계를 갖는다. 특히, 영화에서 스크린 안의 배우들은 이미지로 존재하며, 그 이미지는 영화관의 관객들을 지각하거나 인식할 수 없다. 이 때문에 관객들은 스크린 프레임 안의 세계를 관음증적으로 바라볼 수 있는 것이다. 우디 앨런(Woody Allen) 감독의 <카이로의 붉은 장미(1985)>에서는 스크린 안의 배우 이미지가 영화관에 온 여자 관객을 알아보고 스크린 밖으로 뛰쳐나오기도 하지만, 이는 어디까지나 영화 속에서만 가능한 일이며, 현실 세계에서는 불가능한 것이다. 이 영화 속에서는 스크린과 관객 사이의 경계가 허물어졌을지 모르지만, 객석에 앉아있던 여자 관객 역시도 영화 이미지라는 점에서, 결국 둘의 만남은 이미지와 이미지 사이의 만남일 수밖에 없다. 반면, 라이브 카메라가 만들어내는 영상 이미지의 세계와 배우 공간의 허구적 세계는 비록 물리적으로 이어져 있지는 않지만, 같은 시공간에 있는 동일한 존재이다. 관객이 직접 보고 있는 배우와 카메라에 의해 이미지로 표현된 스크린의 배우는 동일한 존재의 다른 표현 방식이다. 관객은 그 둘이 정확히 같은 행동을 할 것이라는 점을 알고 있다. 만약 배우와 이미지가 다른 행동을 하고 있다면, 거기에는 기계적인 조작이 있을 것이라는 점을 관객은 바로 알아차리게 될 것이다.[47]

다음 장에서는 라이브 카메라에 의해 분리된 각 공간영역별 프레임들 사이에서 발생하는 다양한 효과들을 몽타주와 자기반영성의 개념을 통해 설명하겠다.

47) 작품에 따라서 관객은 배우와 배우 이미지 사이를 존재의 분열 양상으로, 혹은 더 나아가 완전히 다른 타자로 인식하게 되는 경우도 있다. 이에 대해서는 3.3절에서 자세히 다루기로 한다.

3. 라이브 카메라의 다중 프레임 효과

3.1. 프레임과 프레임 사이의 몽타주

라이브 카메라 연극의 무대에는 위에서 살펴본 바와 같이 배우, 스태프, 스크린의 세 가지 독립적인 영역이 존재하며, 관객과의 상호작용 속에서 이들 영역은 각기 다른 프레임으로 인식된다. 각 프레임 사이에는 배우 대 이미지라는 프레임 구성 요소의 차이, 허구 세계 대 현실 세계라는 시공간적 배경의 차이, 무대의 실제적 공간 대 스크린의 관념적 공간이라는 공간성의 차이 등 대립되는 요소들이 존재한다. 이러한 이질적인 요소들이 연극 무대라는 큰 프레임 안에서 다양한 방식으로 상호작용하는 양상을 설명하기 위해 몽타주 개념을 살펴보고자 한다.

몽타주는 이질적인 영화 언어 요소들의 병치로 정의할 수 있지만, 이질적 요소들의 병치는 영화뿐만 아니라, 예술에서 광범위하게 적용되는 수단이다. 로트만(Iu. Lotman)은 산문적인 서술에서 은유적인 양식이 생겨나거나 플롯의 차원에서 등장인물간의 첨예한 대립이 생겨나는 경우를 들고 있다.[48] 또한 아미엘(Vincent Amiel)은 브라크(Georges Braque)나 피카소(Pablo Picasso)의 콜라주, 말라르메(Stéphane Mallarmé)의 시 등에서 찾아볼 수 있는, 여러 요소를 외적인 논리에 근거하여 결합하는 방식을 모두 몽타주라고 부를 수 있다고 하면서, 몽타주는 토막의 미학이며, 통일성보다 분할에 의미를 두고 있는 것이라고 평가한다.[49] 실제로 회화와 사진의 영역에서도 이질적인 것들을 조합시켜 새로운 의미를 발생시키고자 하는 몽타주의 원리를 쉽게 찾아볼 수 있다. 20세기 초, 입체파 화가들에 의해 시도된 콜라주는 신문지, 벽지, 나무조각, 천 등의 실물 재료들을 캔버스에 붙여 화면을 입체적으로 구성하기 시작했다. 이들은 이질적인 재료들을 조합하여 각 요소들 간의 충돌을 통해 보는 사람으로 하여금 이미지들 사이의 다양한 연쇄반응을 경험하게 하였

48) Lotman, Iu. M. 『영화 기호학』, 박현섭 역. 서울:민음사, 1994, p.107.
49) Amiel, Vincent. 『몽타주의 미학』, 곽동준 외 역, 서울:동문선, 2009, p.7.

으며, 이러한 기법은 아이러니컬하고, 사회풍자적인 메시지를 전달하는 데에 적합하였다. 회화 영역의 콜라주는 사진 영역의 포토몽타주로 발전하였는데, 1차 대전 이후 다다이스트들은 과학기술, 대중 매체, 사진 매커니즘을 재생산하는 것을 목표로 하는 포토몽타주 기법을 사용하기 시작하였다. 한나 회희(Hannah Höch)와 같은 포토몽타주 예술가들은 신문, 인쇄 용지 등 주로 기계적 과정에서 제작된 이미지를 사용하여 기계와 산업 세계로부터 나온 오브제들을 종합하려고 했다.[50] 또한 하우스만(Raoul Hausmann)은 포토몽타주는 새로운 형식적 기법으로서만 의미를 갖는 것이 아니라, 그 기법을 통해 이미지가 새로운 방식으로 메시지를 던져줄 수 있을 것이라고 생각하였다.[51] 주로 사회 정치적인 목적을 달성하기 위해 포토몽타주 기법은 이질적인 시공간에서 제작된 사진 이미지를 다소 기괴하고 우스꽝스러운 방식으로 조합함으로써 예술가의 냉소적인 시각과 풍자적인 의미를 전달하는 데에 적합한 형식이었다.

회화와 사진에서 고안된 이미지와 재료들 사이의 충돌 기법은 영화 형식에서 다양한 방식으로 시도되었다. 영화에서 몽타주 이론은 소비에트 영화 감독과 이론가들에 의해 체계화되었는데, 크게 쿨레쇼프(Lev Kuleshov)와 푸도프킨(Vsevolod Pudovkin)에 의해 시도된 '연결 몽타주'[52]와 에이젠슈테인(Sergei Eisenstein)에 의해 고안된 '충돌 몽타주'

---

50) Ades, Dawn. 『포토몽타주』, 이윤희 역, 서울:시공사, 2003, p.15.

51) 위의 책, p.22.

52) 초기의 몽타주 실험에서 가장 주목을 받았던 것은 숏과 숏을 병치시킴으로써 새로운 정서적 효과가 달성될 수 있다는 것을 증명한 '쿨레쇼프 효과'였다. 쿨레쇼프는 배우 모주힌(Ivan Mosjoukine)의 무표정한 얼굴 클로즈업 숏과 스프, 관 속의 소녀, 소파에 누워있는 여인 숏을 각각 연결하여 편집하였다. 쿨레쇼프는 모주힌의 무표정한 얼굴은 그 뒤에 어떤 이미지 숏과 연결되느냐에 따라서 관객에게 배고픈 표정, 슬픈 표정, 흡족한 표정 등으로 보일 수 있다고 주장하였다. 그는 이를 통해 영화가 하나의 생각을 상세히 설명하기 위해서는 각 필름 조각들을 연결시켜 벽돌처럼 쌓아 나가야 한다고 역설하였다.(Kuleshov, Lev. *Kuleshov on film*, ed. and trans. Levaco, Ronald. Burkeley: U of California P, 1974, p.91: 김용수, 『영화에서의 몽타주 이론 : 쿨레쇼프, 푸도프킨, 에이젠슈테인의 예술적 미학원리』, 열화당, 2006, p.27에서 재인용.) 한편, 쿨레쇼프의 이론을 체계적으로 정립하여 '연결 몽타주' 개념을 완성시킨 푸도프킨은, 스타니슬랍스키(Constantin Stanislavski)의 이론을 수용하여 논리적 연결과 연속성, 유기적인 행동을 표

의 두 방향으로 전개되었다.

반면, 에이젠슈테인은 몽타주를 보다 역동적인 것으로 보았으며, 숏과 숏 사이의 관계를 정과 반의 충돌에 의해 새로운 종합의 과정으로 나아가는 변증법적 관계에 있는 것으로 보았다. 그의 이러한 몽타주를 흔히 '충돌 몽타주' 혹은 '어트랙션(attraction) 몽타주'라고 부른다. 그는 한자(漢字)의 구성 원리로부터 충돌 몽타주의 아이디어를 발견하였다. 한자는 본래 사물의 형상을 본떠 만들어진 재현적인 문자로, 이렇게 재현된 이미지로서의 문자는 다른 문자와 조합되어 새로운 이미지와 의미를 만들어낸다. 예를 들어, '문'과 '귀'를 의미하는 단어의 조합은 '듣는다'는 새로운 의미를 생성하고, '개'와 '입'을 의미하는 단어의 조합은 '짖다'라는 의미를 발생시킨다. 에이젠슈테인은 영화에 이러한 원리를 적용시킬 수 있다고 하면서, 별다른 의미를 가지고 있지 않은 재현적인 숏이라 할지라도 다른 숏과 결합됨으로써 의미 있는 맥락을 만들어낼 수 있다고 생각하였다. 특히, 예술은 충돌을 통한 역동적인 변증법적 원리를 추구하는 것을 본질적인 속성으로 갖는 것이며, 존재의 수동적 원리로서의 자연과 생산의 능동적 원리로서의 산업의 교차점에 예술이 존재한다고 역설한다.[53] 따라서 예술은 존재의 대립되는 측면을 부각시키고, 그것의 충돌과 갈등을 드러내야 한다는 것이다. 그는 영화 형식의 문제들에 대한 기초 개념으로서 영화에서의 충돌이 드러나는 예를 들고 있다.[54]

현하는 몽타주 기법을 실험하였다. 푸도프킨에 따르면, 모든 현상은 움직임의 상태에 있으면서도 중단없는 발전을 하는 것으로서, 그것을 둘러싸고 있는 모든 영향력들과의 직접적이고도 유기적인 관계 속에서 관찰되는 것이다. 따라서 숏과 숏 사이의 연결은 비약이나 중단이 있어서는 안 되며, 명백한 내적인 논리에 의해 연결되어야 한다.(Pudovkin, V.I. "On montage", trans. Dart, P. and Rossol, A. *Pudovkin's films and film theory*, by Dart, Peter. New York: Arno, 1974, p.172: 김용수, 앞의 책, p.60에서 재인용.)

53) Eisenstein, Sergei. "A dialectic approach to film form", *Film form: essays in film theory,* San Diego: Harvest Book, 1977, p.46.

54) 에이젠슈테인이 예시로 들고 있는 숏 사이의 충돌은 다음과 같은 측면에서 발생한다. 기본적 요소들의 충돌 : ① 그래픽의 충돌 ② 평면들(planes) 사이의 충돌 ③ 크기(volumes) 사이의 충돌 ④ 공간적 충돌 ⑤ 밝기의 충돌 ⑥ 템포의 충돌. 위의 기본적 요소들이 영화 형식 안에서 더욱 확대될 경우, 다음과 같은 충돌로 발전한다 : ⑦ 물질과 숏 사이의 충돌(카메라 앵글을 사용

반면, 소비에트의 영화 감독인 타르코프스키(Andrei Tarkovsky)는 몽타주의 속성을 시간과 관련지어 설명하면서, 몽타주가 영화의 본질은 아니라고 주장한다. 그는 몽타주는 선형적인 시간 속에서 드러나는 것이며, 숏과 숏의 연결은 곧 시간의 합성을 의미하는 것이라고 지적하면서, 몽타주는 자연적인 시간의 흐름을 파괴하고 중단시키며 시간의 흐름에 변화를 주는 리듬적 표현의 한 형식이라고 설명한다.[55] 이러한 입장 때문에 그는 예술의 도덕적 이상을 실현하기 위해서는 몽타주보다는 리얼리즘에 입각한, 진실을 추구하는 자세가 더욱 요구된다고 주장한다. 몽타주는 영화의 리듬을 창출하지 못하며, 영화의 시간은 몽타주에 의해 흘러가는 것이 아니라, 몽타주가 존재함에도 불구하고 흘러간다는 것이다. 비록 그가 몽타주에 반대하는 입장을 취하고 있긴 하지만, 몽타주를 시간과의 관계 속에서 설명한 부분은 주목할 만하다. 몽타주는 쿨레쇼프와 에이젠슈테인에 의해 각각 연결 몽타주와 충돌 몽타주의 다른 방식으로 전개 되었지만, 몽타주가 선형적인 시간의 흐름 속에 숏과 숏 사이의 조합을 통해 발생한다는 점은 동일하다. 이를 프레임과의 관계에서 생각해 본다면, 회화와 사진에서의 몽타주 효과는 하나의 프레임 안에 각기 다른 이미지와 재료들을 공간적으로 분리시키거나 혹은 중첩시킴으로써 나타난다. 반면 영화에서의 몽타주 효과는 하나의 프레임 안에 이미지를 드러내는 기본 단위로서의 숏과 숏을 선형적인 시간의 흐름 속에 배치시킴으로써 나타난다고 할 수 있다. 다시 말해, 사진과 회화의 몽타주는 공간 속에서, 영화의 몽타주는 시간 속에서 발생한다.

오몽 역시 영화의 몽타주를 시간의 흐름 속에서 이해한다. 그러나 그에 따르면, 몽타주는 영화뿐만 아니라 회화에서 역시 시간적인 것으로 이해되어야 하는데, 합성이나 콜라주, 포토몽타주와 같은 영역에서 병렬

한 공간적 왜곡에 의해 달성된다.) ⑧ 물질과 공간성 사이의 충돌(렌즈를 사용한 시각적 왜곡에 의해 달성된다) ⑨ 사건과 그것의 시간성(temporality) 사이의 충돌(느리거나 빠른 재생 속도에 의해 달성된다.) ⑩ 전체적인 시각적 복합체와 이와 다른 영역 사이의 충돌(유성 영화 요소로서의 시각과 청각 경험 사이의 충돌을 의미한다.) 위의 책, p.54.

55) Tarkovskii, Andrei A. 『봉인된 시간 : 영화 예술의 미학과 시학』, 김창우 역, 서울: 분도출판사, 1991, p.142, p.154. 참고.

적으로 배치된 다양한 이미지들은 사실 서로 다른 순간들에 속하는 것들이기 때문이다. 이미지가 재현된 '순간'을 드러냄으로써 공간의 의미 있는 구역들은 모두 '가장 알맞은 순간'으로서 전체의 의미를 위해 재구성되는 것이다.[56] 그러므로 회화의 몽타주 효과가 비록 선형적인 시간의 흐름에 의해 구성된 것은 아니라 할지라도, 하나의 공간 속에서 각기 다른 순간들에 정지해 있는 이미지들은 '합성적 시간'이라는 몽타주의 시간을 만들어낸다. 회화의 몽타주가 어느 순간에 포착된 이미지들의 합성인 반면, 영화의 몽타주는 움직이는 이미지들 사이의 합성이라 할 수 있다. 그리고 영화는 움직이는 이미지들을 동시에 보여주는 것이 아니라, 순차적으로 보여준다. 2개의 연속적인 숏들은 교차적으로, A숏에서 B숏으로 옮겨가고, B숏은 다시 A숏과 연결됨으로써 순차적인 방식에 의해, 시간의 흐름에 의해 몽타주적 의미를 발생시킨다. 오몽은 또한 점프컷에 대해 언급하면서, 두 개의 숏을 연결하는 것이 아닌, 둘을 분리하는 경우에 이미지에서 시간적 관계의 또 다른 방식이 드러날 수 있다고 지적하는데, 그는 이러한 관계를 '이미지 사이의 시간적 간격'이라고 지칭한다.[57] 이는 에이젠슈테인의 충돌몽타주 개념과 맞닿아 있는데, 이미지의 시간적, 공간적 흐름이 어느 순간 단절되고, 다른 이미지의 새로운 시간적, 공간적 흐름이 이어질 때, 이 두 이미지 사이에는 불연속적인 관계가 형성된다. 이 관계는 에이젠슈테인에 의하면 정반합의 과정을 통해 새로운 의미를 발생시키며, 영화에 시간적 리듬을 부여하는 것이다. 반대로 타르코프스키에 의하면, 이는 영화적 시간의 흐름을 파괴하는 것이 될 수도 있다.

영화가 단일한 스크린 프레임을 사용함으로써 숏과 숏 사이에 몽타주 효과가 발생하고, 따라서 두 숏의 이미지 사이에 불연속적 시간의 흐름이 존재하는 반면, 미술관 혹은 전시장과 같은 공간에서 다중 프레임을 사용하여 상영되는 영상 작업에서는 프레임과 프레임 사이에 몽타주 효과가 발생하며, 두 프레임 사이의 시간은 상영시간 동안 동일하게 흘러

56) Aumont, Jacques. 앞의 책, p.320.
57) 위의 책, p.324.

간다. 관객은 이러한 연속된 시간의 흐름 속에서 어느 프레임을 선택하여 바라볼 것인지를 정해야 한다. 이러한 영상작업의 대표적인 작가로 이란의 여성 영화감독인 쉬린 네샤트(Shirin Neshat)[58]를 들 수 있다. 그녀는 프레임과 프레임 사이의 변증법적 관계를 탐구하는 영상 예술가로서 관객의 시선을 단일한 프레임에 고정시키는 것이 아니라, 다양한 프레임 사이를 오가게 하면서 관객이 프레임 사이에서 발생하는 의미를 능동적으로 해석할 수 있도록 한다. 영상 예술은 영화관이라는 단일 프레임의 공간에서 벗어나, 다중 프레임의 배치가 가능한 전시 공간, 연극 무대 등으로 이동함으로써 다양한 방식으로 표현될 수 있다.

쉬린 네샤트는 미술관 공간을 활용하여 두 개의 각기 다른 두 영상을 마주보고 있는 두 개의 스크린에 투사함으로써 관객이 시선을 좌우로 돌려가면서 영상을 보도록 하였다. 그녀의 대표작인 <격동 Turbulent(1998)>은 객석이 꽉 찬 무대에서 노래를 부르는 한 남성에 대한 영상과 텅 빈 객석을 바라보며 노래를 부르는 한 여성에 대한 영상이 각기 다른 스크린을 통해 동시에 상영될 수 있도록 제작되었다. 마주보는 벽면에 두 스크린을 각각 투사할 경우, 관람객들은 두 스크린의 가운데에 서서 자신의 흥미를 끄는 쪽으로 몸을 돌려야 한다. 관객이 어느 한 쪽 벽면의 스크린 영상을 보기로 선택했다면, 그는 다른 쪽 스크린을 보는 것을 포기해야 한다. 관객은 자신의 관심에 따라 프레임과 프레임 사이에서 시선을 결정하며, 그럼으로써 경험된 자신만의 고유한 방식에 따라 두 영상 사이의 의미를 적극적으로 해석해 나가기 시작한다. 동떨어진 스크린 프레임에서 표현되는 이미지들은 관객들의 머리 속에서 하나의 이미지 흐름으로 재구성된다. 관객들은 자신이 원하는 프레임을 선택하여 지각함으로써 능동적으로 이미지를 받아들이고, 저마다 다른 방식으로 이미지를 기억하게 된다. 단일한 프레임을 통해 표현되는 영화와 같은 예술 형식에서는 편집자가 이미지를 배열하는 역할을 수행하며, 관객들은 그러한 이미지 흐름을 받아들인다. 반면, 쉬린 네샤트가 시도한

58) 쉬린 네샤트의 <격동 Turbulent(1998)>, <황홀 Rapture(1999>, <열정 Fervor(2000)> 등 비디오 설치 작품은 2014년 4월 1일-7월 13일, 국립현대미술관에서 전시된 바 있다.

다중 영상 프레임에서는 관객이 편집자의 위치에서 이미지를 선택적으로 지각하고 이미지들의 배열을 결정한다. 좌우의 영상 이미지를 빠른 속도로 번갈아 봄으로써 상반된 이미지의 속도감 있는 충돌 양상을 경험하는 관객이 있을 수 있고, 비교적 긴 호흡으로 하나의 영상을 보고 다른 영상으로 넘어감으로써 두 영상 속에서 표현된 세밀한 부분들을 좀 더 자세히 들여다보는 것을 경험하는 관객도 있을 수 있다. 혹은 두 영상 중에서 더욱 관심이 가는 부분에 집중함으로써 하나의 프레임을 주된 이미지 흐름으로 받아들이면서 다른 프레임을 보조적인 이미지 흐름으로 이해하려는 관객도 있을 것이다.

(그림 5. 쉬린 네샤트 <격동 Turbulent>)

그녀가 인터뷰에서 밝히고 있듯이, <격동 Turbulent>에서 주요한 개념적 장치는 반대항의 설정이다.[59] 남자와 여자, 흑과 백, 텅빈 객석과 꽉 찬 객석, 전통 음악과 완전히 즉흥적인 음악, 체제 순응자와 반항자 사이의 대립이 두 영상을 통해 드러난다. 그리고 남자 가수의 영상에서는 카메라가 고정되어 있는 반면, 여자 가수의 영상에서는 그녀가 노래를 부를 때, 카메라가 그녀 주위를 원을 그리며 움직인다. 순환적인 카메라의 움직임은 분노를 느끼고, 광기에 사로잡혀 있는 이슬람 여성의

59) MacDonald, Scott. and Neshat, Shirin. “Between Two Worlds: An Interview with Shirin Neshat”, *Feminist Studies, Vol. 30, No. 3*, 2004, p.632.

고통을 강조하는 표현방식으로 사용된다. 두 영상은 이처럼 반대되고 대립되는 시각적 요소를 사용하고 있지만, 한편으로는 서로 이어지고 있는 느낌을 전달한다. 여자 가수가 노래를 부르는 동안, 노래를 마친 남자 가수는 카메라를 보며 부동 자세로 서 있는데, 그것은 마치 반대편 영상의 여자 가수를 바라보고 있는 것처럼 느껴진다. 텅 빈 객석을 향해 노래를 부르는 여자를 다른 스크린 속 남자가 바라보는 것처럼 표현됨으로써, 두 프레임 사이에는 보는 사람과 보이는 사람 사이의 관계가 자연스럽게 형성되고 있는 것이다. 관객은 남자 가수가 노래를 부를 때에는 여자 가수의 입장에서 그를 바라보고, 여자 가수가 노래를 부를 때에는 남자 가수의 입장에서 그녀를 바라보게 된다. 이 작품은 이란 여성이 공공장소에서 노래를 부를 수 없다는 사실을 고발하고, 이슬람 여성의 자유로운 사회 활동이 억압되어 있음에 분노하는 메시지를 담고 있는데, 이러한 작품의 의미가 프레임 사이의 몽타주를 통해 효과적으로 전달된다. 프레임 사이에서 발생하는 시각적 요소의 충돌과 시선의 교차를 통해 관객은 능동적으로 두 프레임 사이의 변증법적 관계를 유추해낼 수 있다.

(그림 6. 쉬린 네샤트 <황홀 Rapture>)

그녀의 또 다른 작품 <황홀 Rapture(1999)>의 경우에도 반대편 벽에 설치된 두 스크린 영상 사이의 관계가 흥미롭게 표현되고 있다. 한쪽 스크린에는 검은색 옷을 입은 이슬람 여성 군중들이 나타나고, 다른 한쪽 스크린에는 흰색 옷을 입은 이슬람 남성 군중들이 나타나는데, 여성 군

중들은 성 밖으로 배를 끌고 나가 바다에 배를 띄우고 그곳을 떠나려고 하며, 남성 군중들은 바다를 향해 대포가 설치되어 있는 성 안에서 그녀들을 바라보고 있다. 성 밖에서 바다를 향해 움직이는 여성 군중들의 모습과 성 위를 향해 올라가는 남성 군중들의 움직임은 대조적으로 표현되는데, 여성들이 얼굴을 가리고 몸을 낮추어 재빨리 바다를 향해 움직이는 반면, 남성들은 박수를 치면서 힘있고 당당한 모습으로 움직인다. 성을 떠나려는 무리와 성 안에 남아있는 무리, 배를 타고 바다로 뛰어드는 군중들과 그녀들을 성 위에서 바라보는 남성 군중들 사이의 대조적인 모습들이 각 영상을 통해 나타난다. 좌측의 영상에서는 여성들의 모습만, 우측의 영상에서는 남성들의 모습만 나타나며, 두 스크린은 물리적으로, 공간적으로 떨어져 있지만, 관객들은 두 스크린 사이를 오가면서 공간적 배경이 같은 곳임을 짐작할 수 있다. 두 개의 프레임으로 나뉘어진 동떨어진 세계는 같은 시공간적 배경을 공유하고 있으며, 비록 그들의 움직임과 태도 사이에는 대조적인 모습이 나타나고 있지만, 성을 떠나는 여인들과 그녀들을 바라보는 남성들의 모습에서 둘 사이에 묘한 공감대와 동질감, 위로와 격려의 감정이 뒤섞여 있음을 알 수 있다.

이처럼 분리되어 있는 각 프레임들은 대립적이고, 모순된 세계를 표현하면서 관객의 지각을 통해 하나의 이미지로 재구성될 수 있다. 관객은 프레임과 프레임 사이를 자유롭게 오고 가면서 두 프레임을 이어져 있는 하나의 세계로 인식한다. 영화에서의 몽타주가 숏과 숏 사이의 연결 혹은 충돌을 통해 의미를 발생시키는 반면, 연극의 라이브 카메라는 영상 이미지와 실제 배우 사이에, 촬영을 하는 제작자와 촬영의 대상이 되는 배우 사이에, 배우와 배우의 영상 이미지 사이에서 몽타주 효과를 발생시킨다. 이는 숏 사이의 충돌이 아니라, 배우와 이미지 그리고 영상 제작자와 영상 피사체 영역 사이의 충돌이라는 점에서, 프레임과 프레임 사이의 충돌로 설명될 수 있다. 이는 배우라는 자연적 존재와 이미지라는 창조적 존재 사이의 충돌, 실재하는 배우와 카메라와 스크린에 의해 확대된 이미지 사이의 크기의 충돌, 관객의 시점과 카메라의 시점 사이의 충돌, 3차원 공간과 2차원 평면 사이의 충돌 등을 만들어낸다.

(그림 7. <노란벽지(2014)> 무대 공간의 분할)

2014년 서울국제공연예술제에서 공연된 <노란벽지>에서는 청각적 요소를 담당하는 스태프들이 배우와 공간적으로 분리되어 있는 반면, 카메라 스태프들은 배우의 연기 공간 안에 뒤섞여 있으며, 이러한 배치를 통해 다양한 시청각적 몽타주 효과가 발생한다. 배우의 연기 공간인 다락방 공간과 복도 공간은 관객을 향해 열려있는 전면부의 문이 위 아래로 닫히게 되어 있어서, 문이 닫힐 경우, 관객은 그 공간 안의 배우를 직접 볼 수 없다. 오직 카메라와 스크린을 통해서 등장인물인 안나와 다락방 안을 살펴볼 수 있을 뿐이다. 카메라 스태프는 핸드헬드로 촬영하거나 다락방과 화장실, 복도 등의 공간에 삼각대로 카메라를 고정시켜 촬영함으로써 다양한 각도에서 안나와 주변 인물을 화면에 담는다. 카메라 스태프들의 동선은 무척 중요한데, 카메라는 등장인물을 프레임 안에 담되, 주위에 배치된 다른 촬영장비와 스태프들을 프레임 안에 담아서는 안 된다는 원칙을 가지고 있다. 따라서 카메라맨은 자신이 촬영하고 있는 컷에서 다른 카메라맨의 컷으로 화면이 넘어가는 즉시, 카메라를 다른 곳으로 이동시켜 다음 컷을 준비해야 한다. 이 때, 카메라 스태프는 화면을 전송하는 카메라의 프레임 밖으로 이동해야 하는데, 만약 화면을 잡는 카메라가 클로즈업을 하고 있는 경우, 이동하는 카메라 스태프의

동선은 보다 쉽게 확보될 것이다. 반면, 카메라가 비교적 넓은 범위의 공간을 화면에 잡고 있는 경우, 카메라 스태프는 화면에 잡히지 않기 위해 정지하거나, 사물들 뒤로 몸을 가려야 한다. 배우는 카메라 프레임 안으로, 스태프는 프레임 밖으로 이동해야 한다는 원칙이 생기며, 카메라 프레임의 선택은 무대 위 배우와 스태프의 행동 반경을 결정한다.

카메라는 배우와 배우를 둘러싼 환경만을 선별적으로 지각해야 하며, 스태프들의 영역을 지각해서는 안 된다. 카메라의 지각 안에 포획되는 것은 배우의 공간으로 한정된다. 반면, 관객의 지각은 배우과 스태프의 공간, 그리고 카메라가 실시간으로 투사하는 스크린의 공간 모두를 포함한다. 스태프들은 카메라 프레임 밖에 위치하지만, 관객의 지각 안에 존재한다. 관객이 지각하는 연극 무대라는 프레임 안에, 카메라에 의해 지각되는 프레임과 지각의 결과물이 나타나는 스크린 프레임이 존재하는, 다중적인 프레임 형식이 만들어진다.

관객과 카메라는 배우를 지각하지만 배우는 그 둘 모두를 지각하지 못한다. 배우는 자신을 바라보는 관객, 스태프, 카메라의 다양한 시선을 전혀 지각하지 못한다. 자신은 지각할 수 없는 무언가로부터 끊임없이 지각당해야 하는, 프레임의 가장 작은 영역에 닫혀있는 듯한 배우의 모습은, 이 연극의 내러티브와 밀접한 관련을 갖는다. 극 중에서 안나는 다락방의 노란 벽지 뒤에 숨어있는 환영을 느끼는데, 그 환영은 자신을 향해 무언가를 말하는 것 같으면서도 정확히 그 실체를 파악할 수 없다. 안나가 끊임없이 지각하고자 노력하는 벽지 속의 환영은, 배우가 끝내 지각하지 못하는 카메라의 존재와 비유적인 관계에 놓여 있다. 자신이 누군가에 의해 지각되고 있음을 느끼지만, 자신을 바라보고 있는 존재가 무엇인지에 대해서는 알 수가 없는 것이다. 지각되는 것은, 프레임 안에 갇혀있는 것이며, 그 프레임 밖으로 뛰쳐나가지 못하기 때문에 안나는 점점 미쳐간다. 그녀가 노란 벽지 안의 환영에 이끌려 자살을 하는 것, 그리고 그것만이 유일한 탈출이라고 믿는 것은 바로 자신이 지각하지 못하지만, 지각되고 있다는 사실에서 벗어나고자 하는 시도인 것이다. 실제로 그녀는 자신을 감시하는 듯한 하녀의 시선에 불쾌감을 느끼고, 그

시선을 느끼지 않기 위해 하녀가 방 안으로 들어오는 것을 극도로 예민한 상태에서 거부한다. 그녀가 남편인 크리스토퍼를 불신하는 것은, 그녀 자신의 상태를 이해하지 못하는 남편에 대한 답답함과 서운함인 동시에, 자신과 마찬가지로 카메라와 관객에 의해 지각당하고 있음을 인지하지 못하는 남편에 대한 냉소적인 태도이기도 하다. 한편으로 그녀에게 있어서 크리스토퍼는 스태프들의 영역에 속해있는 존재이기도 하다. 그는 안나와 함께 카메라 프레임에 갇혀 있는 배우인 동시에, 안나를 카메라 프레임에 가두는 스태프로서의 두 가지 역할을 수행한다. 그는 지각하는 스태프와 지각당하는 배우의 공간 사이를 긴밀하게 오고 가며, 두 공간을 연결시킨다.

스태프의 영역 중 음향 담당 스태프와 성우 담당 스태프의 영역은 각각 독립적인 하나의 프레임을 형성한다. 이들은 무대 위에 사각 틀로 구획된 스태프 공간 안에 위치하며 스크린의 영상 이미지에 청각적 요소를 결합시킨다. 그들은 스크린 프레임 외부에 존재하지만, 그들이 만들어내는 음향은 스크린 프레임 안으로 지속적으로 침투한다. 무대 공간의 구획에 따라 이들 각각의 프레임 영역은 독립된 공간으로 분리되어 있지만, 스크린 프레임과 결합하여 무대 공간 안에서 관객에게 공감각적으로 지각된다. 안나의 목소리는 카메라에 의해 지각되지 않는 스태프의 공간에서 생성되며, 카메라 프레임 안에 갇혀 있는 몸에 비해 비교적 자유로운 상태에 놓여있다. 푸도프킨은 영화에서 시청각 요소의 비일치는 보다 풍부한 장면을 만들어낼 수 있다고 설명한 바 있다. 그에 따르면, 우리가 살고 있는 세상에는 객관적 세상의 리듬과 우리가 세상에서 지각하는 리듬의 두 가지 리듬이 존재하는데, 이러한 두 가지 상이한 시청각 리듬을 대위법적으로 결합할 때, 사운드는 영화 내용의 잠재적 표현력을 증대시킬 수 있다.[60] 이 공연에서 시각적 요소와 청각적 요소를 다른 프레임에 배치하여 몽타주적으로 결합한 것은, 좁은 공간과 프레임 안에 사로잡힌 안나의 몸과 그곳으로부터 벗어나고 싶어하는 내면의 목소리 사

60) Pudovkin, V.I. *Film Technique and film acting*, trans. and ed. Montagu, Ivor. New York: Grove, 1970, pp.185-186 : 김용수, 앞의 책, pp.80-82에서 재인용.

이의 대조적인 상황을 효과적으로 표현하는 방법으로 보인다.

스크린에는 라이브 카메라의 영상과 사전 제작된 영상이 교차로 나오면서, 두 영상 사이에 다양한 방식의 충돌을 만들어 낸다. 먼저 영상의 프레임 크기 사이에서 나타나는 충돌이다. 크리스토퍼가 개인 카메라로 찍은 듯한 사전 제작 영상의 프레임은 라이브 영상 프레임에 비해 작게 표현된다. 이는 크리스토퍼의 개인용 카메라로 촬영된 저화질의 영상임을 나타내는 것인데, 이를 통해 크리스토퍼의 눈에 비친 안나의 모습이 보여진다. 반면, 라이브 영상은 사전 제작 영상에 비해 고화질의 큰 프레임으로 보여지는데, 카메라 사이의 컷의 분절과 이동이 도드라지게 표현되고 안나의 표정을 나타내는 근접 화면이 사용되면서 그녀의 미세한 감정 변화를 전달하는 데에 초점을 맞추고 있다.

두 영상 중 사전 제작 영상은 과거에 벌어졌던 일을, 라이브 카메라에 의한 실시간 영상은 현재에 일어나고 있는 사건을 보여준다. 사전 제작된 영상은 과거 안나가 아이를 출산한 후의 상황들을 표현한다. 이 영상은 과거 어느 시점으로 설정된 무대 밖의 세계로 표현되어 관객은 이를 지나간 흔적으로서 바라본다. 반면, 라이브 영상은 스크린에 표현되는 이미지가 무대 위에 현존하고 있다는 느낌을 강하게 전달한다. 배우 공간과 스태프 공간의 행위들은 카메라를 매개로 하여 영상으로 표현된다. 여러 대의 카메라 사이의 빠른 화면 이동은 카메라 스태프들이 쉴 새 없이 다음 카메라 위치로 이동해야 함을 의미한다. 또한 사운드를 담당하는 스태프들은 모니터 화면을 보면서 적절한 타이밍에 음향 효과를 만들어내고, 안나의 대사를 음성으로 전달해야 한다. 이 때, 거의 대부분의 컷의 이동은 매끄럽게 연결되지만, 공연이 진행되면서 카메라 프레임 안에 스태프의 손이 살짝 걸쳐 있거나, 다른 카메라가 프레임 안에 들어오거나, 혹은 아직 세팅이 완료되지 않은 카메라의 시점으로 화면이 흔들리는 경우가 종종 발생한다. 예를 들면, 문을 여는 안나는 문 뒤에 있을 카메라맨의 위치를 계산해서 미리 설정된 각도만큼 정확히 문을 열어야 한다. 문을 계획보다 많이 열었을 경우에는, 문 뒤에 존재하는 카메라맨이 반대편 카메라에 의해 화면 안에 잡히게 되기 때문이다. 이러한 NG

컷은 그러나, 다시 촬영될 수 없다. 관객들은 이러한 실수의 발생에 더욱 긴장하게 되고, 카메라 프레임에 스태프가 아슬아슬하게 걸리지 않고 지나갈 때, 묘한 즐거움을 느끼게 된다. 이는 영상 이미지가 실시간으로 보여짐을 관객이 정확히 지각하고 있기 때문이다. 이렇듯, 영상이 드러내고 있는 세계가 과거의 사건인지, 현재 무대 위에서 벌어지는 사건인지에 따라 관객의 반응은 달라진다.

무대에는 안나의 다락방 공간이 좌우 각각 하나씩 존재한다. 똑같은 구조로 설정된 이 두 개의 방에서 안나와 노란 벽지 속 환영은 동시에 연기를 진행한다. 카메라는 각 인물을 촬영한 후, 합성하여 스크린 이미지로 표현한다. 안나가 무대 중앙에서 벽지 속 여인을 찾기 위해 방 안을 돌아다니는 동안, 벽지 속 여인은 무대 오른쪽 공간에 미리 세팅된 카메라 앞을 돌아다닌다. 두 개의 카메라 프레임은 스크린에서 하나의 프레임으로 실시간 합성되는데, 이 때문에 두 개의 공간에 나뉘어져 따로 연기를 하고 있는 두 명의 배우는 스크린의 한 공간에서 만나게 된다. 안나가 자신을 촬영하고 있는 카메라로 다가가면 벽지 속 여인은 자신의 카메라 프레임 아래 혹은 옆으로 이동하여 프레임 밖으로 사라진다. 벽지 속 여인의 동선이 카메라 프레임 안에 속해있을 때에 그녀는 안나와 한 공간에 있는 것처럼 보이지만, 카메라 프레임 밖으로 나가는 순간, 그녀는 안나의 눈앞에서 사라지는 것처럼 표현된다. 관객의 눈에는 두 배우가 시야에서 사라지지 않고, 연기 공간에 계속 머물러 있는 것으로 보이지만, 배우들은 카메라의 지각으로부터 도망가거나, 그 안에 포착됨으로써 스크린 공간 안에 존재하거나 부재한다. 두 연기 공간 사이는 이렇듯 카메라를 매개로 연결되거나 단절된다.

프레임 사이의 몽타주 효과로 인해, 관객들은 두 개의 연기 공간에서 일어나는 사건을 스크린이라는 프레임을 통해 하나의 이미지로 파악하게 된다. 또한 각 연기 공간에 오브제로 사용되고 있는 거울, 창, 문 등은 그 자체로 스크린이라는 프레임 안의 프레임으로 기능하는데, 거울을 통해 카메라 프레임 밖의 공간은 스크린 공간 안으로 들어오게 된다. 사각의 무대 구조에 의해 나뉘어져 있는 다락방과 복도의 연기 공간은 거울

을 통해 스크린에 한 공간 안에 들어와 있는 것으로 표현된다. 외형적인 틀에 의해 물리적으로 구분되어 있는 공간들이 이처럼 카메라에 의해 스크린 공간에서 연결되고 있음을 알 수 있다.

3.2. 예술의 형식적 특성을 탐구하는 자기반영적 전략

라이브 카메라는 연극과 영상의 매체적 특성을 끊임없이 드러내는 과정에서, 그리고 배우와 사물의 분신과 반복, 자아의 분열을 드러내는 과정에서 새로운 예술적 표현 가능성을 드러낸다. 또한 배우의 몸이 실재와 이미지로 분리되어 상호작용하는 경우, 배우의 신체 일부가 익스트림 클로즈업 혹은 롱숏 등으로 왜곡되어 표현됨으로써 크기의 변화를 통해 분열의 양상을 드러내는 경우 등에서 라이브 카메라는 자기반영성을 드러낸다. 이 장에서는 연극이 라이브 카메라의 자기반영성을 통해 기존의 공연 예술, 영화 예술의 형식적 틀을 뛰어 넘는 과정을 설명하고, 그 의미를 어떻게 이해할 수 있을지 구체적인 공연 작품을 통해 분석하고자 한다.

예술은 자기 자신의 형식을 드러내는 방식을 통해 자기반영성을 나타낸다. 스탬(Robert Stam)은 자기반영성의 정치적 함의에 대해 언급하면서 영미권 문화 비판에서는 예술의 자기반영성을 모더니즘의 막다른 길로서 간주해 왔다고 밝힌다. 모더니즘 시대에 예술은 스스로 자기 자신의 형식과 장치를 돌아보는 일 이외에는 거의 아무것도 남지 않을 만큼 고갈 상태에 빠져있었다는 것이다.[61] 반면, 알튀세르(Louis Pierre Althusser)의 영향을 받은 좌파주의 영화 이론에서는 자기반영성의 개념을 일종의 정치적 의무로 간주했는데, 리얼리즘은 현실을 재현하려는 노력을 통해 관습적이고 부르주아적인 이데올로기밖에 표현할 수 없기 때문에 리얼리즘적 이미지는 그 성격상 반동적인 것으로 생각되었다.[62] 그러나 스탬은 자기반영성과 리얼리즘을 반대 개념으로 보는 일은 잘못된

61) Stam, Robert. 『자기 반영의 영화와 문학 : 돈 키호테에서 장 뤽 고다르까지』, 구종상 외 역, 서울: 한나래, 1998, p.45.
62) 위의 책, pp.44-45.

것이라고 진단하면서, 두 개념을 반환영주의와 환영주의의 상반된 개념으로 단순화하기보다는 동일 텍스트 내에서 공존 가능한 상호 침투적인 관계로 보아야 한다고 주장한다.[63]

이처럼 예술을 자기반영적인 것으로, 혹은 리얼리즘을 구현하는 것으로 바라보려는 시도들은 근본적으로 예술의 형식을 드러낼 것인가, 드러내지 않을 것인가의 선택과 관련되어 있다. 볼터는 매체이론의 입장에서 전자를 자기반영적 전략으로, 후자를 투명성의 전략으로 정의한다. 그에 따르면, 현대의 문화는 예술을 현실을 바라보게 하는 창문, 즉 투명한 매체로서 수용하는 동시에, 이에 대한 대안으로서 형식 자체를 들여다보게 하는 거울, 즉 불투명한 매체로서 수용하려는 경향을 가지고 있다.[64] 문화 생산자들은 디지털 인터페이스와 같은 매체들을 선택할 때, 그 목적에 따라 위의 두 가지 경향 중 적합한 방식을 취하게 되는데, 정보 전달을 중요시하고, 매체 안의 세계를 들여다보게 하기 위해서는 투명성의 전략을, 경험적인 측면을 중요시하면서 매체의 경계를 살펴보게 하기 위해서는 자기반영의 전략을 선택한다.

볼터는 르네상스 시대부터 19세기 말에 이르기까지 회화의 영역에서는 투명성이라는 환상에 대하여 의구심이 일어나기 시작했으며, 화가들은 의도적으로 일그러져 보이는 방식으로 세계를 묘사함으로써 왜곡되고 불가능한 관점을 제시하고자 했다고 설명한다. 이러한 기술들은 캔버스를 통해 묘사된 세계를 편안하게 바라보려는 관람자의 능력을 방해하면서 그 그림이 세계를 재현하게 위해 어떤 기능을 하는지, 관람자로서 우

---

63) 스탬은 브레히트(Bertolt Brecht)의 이론과 실천을 예로 들면서 자기반영성과 리얼리즘 두 개념 사이의 이분법을 극복할 가능성을 발견하게 된다고 서술한다. 브레히트는 자기반영성은 적극적으로 사고하는 관객을 이끌어내지만, 한편으로는 오히려 대중을 수동적인 오락 소비자로 만들 수도 있다고 보았다. 그는 또한 리얼리즘에 대해서 사회의 인과적 연결망을 드러내는 리얼리즘과 관행적 리얼리즘은 다른 것이라고 보았으며, 전자에서 진실된 재현이 가능하다고 보았다. Brecht, Bertolt. *Brecht on Theatre*, New York: Hill & Wang, 1984, pp.107-115: Stam, Robert. 앞의 책 pp.50-51에서 재인용.

64) Bolter, J. David. and Gromala, Diane. *Windows and mirrors : interaction design, digital art, and the myth of transparency*, MIT Press, 2003, p.67.

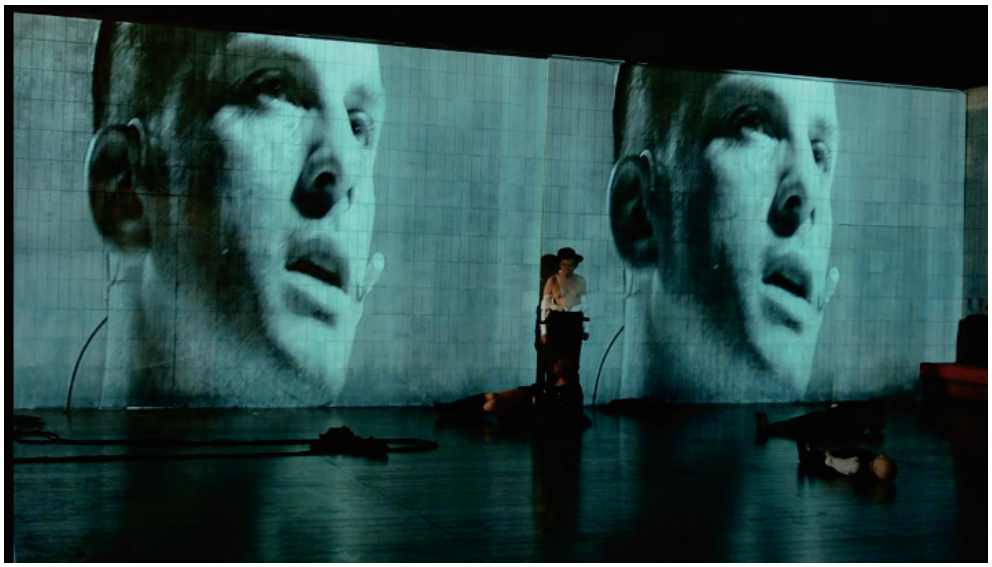
리가 어떻게 그러한 과정의 일부가 될 수 있는지에 대해 생각하도록 만든다. 투명성의 환상을 파괴하려는 시도는 포스트모더니즘 시대에 더욱 활발히 전개되었는데, 예술가들은 파괴되고 파편화된 이미지를 제시하고, 관객들이 그것을 만드는 과정 자체에 대해 집중하도록 하였다.[65]

오늘날 대부분의 영화나 TV 드라마가 여전히 투명성의 전략을 취하고 있지만, 라이브 카메라 연극은 영상이 만들어지는 제작 과정을 관객에게 그대로 노출시킴으로써 배우의 이미지가 스크린에 투사되는 과정을 강조하는, 자기반영적 전략을 취하고 있다. 라이브 카메라의 역할은 회화의 큐비즘이 다른 각도와 관점을 보여줌으로써 자기반영적 성격을 드러내는 것과 유사하게 파악될 수 있다. 관객은 하나의 사건에 대한 다양한 관점을 제공받음으로써 그 사건을 총체적이고 복합적인 방식으로 이해할 수 있게 된다. 라이브 카메라에서 영상이 제공하는 관점은 바로 이러한 점에서 큐비즘적 사고와 맞닿아 있다. 라이브 카메라는 영상이라는 매체의 특성을 관객에게 노출시킴으로써, 카메라가 위치한 지점을 관객에게 드러내고, 그 지점에서 사건을 바라보는 관점을 스크린을 통해 제시한다. 영상의 제작 과정을 드러내는 것은, 영화와 달리 관객이 카메라 뒤로 숨는 것을 의미하지 않는다. 장 루이 보드리(Jean-Louis Baudry)가 주장한 바와 같이, 영화에서 카메라는 그 작동 방식을 드러내지 않음으로써 정치적 이데올로기를 생산해 내고, 관객은 그것을 무의식적으로 받아들이게 된다. 관객은 영화에서 카메라의 단일 시점에 의해 재현된 세계를 바라봄으로써, 그러한 시점을 수동적으로 받아들일 수밖에 없다는 것이다.[66] 그러나 라이브 카메라 연극에서는 카메라의 역할을 포함한 영상의 제작 과정이 관객에게 노출됨으로써 매체 스스로 자기의 형식을 드러낸다. 따라서 관객은 카메라에 의한 단일 시점을 수동적으로 받아들이는 것에서 벗어나, 무대 위 상황을 능동적으로 파악하고 이해할 수 있게 되며, 이 때 카메라는 이데올로기적 생산 방식에서 벗어나게 된다.

---

65) 위의 책, pp.64-65.

66) Baudry, Jean-Louis, “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus”(1970), Braudy, Leo. and Cohen, Marshall. eds. *Film Theory and Criticism*, Oxford University Press, 1999, p.345.



(그림 8. <(아)폴로니아(2012)> 무대 구조)

2012년 공연된 <(아)폴로니아>[67]에서는 매체의 형식을 드러내는 자기반영적 전략이 잘 드러난다. 라이브 영상의 사용은 서사적인 측면을 강조하기 위해서가 아니라 강렬한 시각적 효과를 불러일으키기 위해 사용되는 것처럼 보인다. 영상 이미지가 투사되는 공간은 스크린이 아닌, 무대의 가장 뒤쪽 벽면이며, 벽면은 하얀 바탕이 아닌, 약간 어두운 색으로 되어 있기 때문에 영상은 선명하게 보이지 않는다. 반면, 벽면의 좌측부터 우측까지 여러 대의 프로젝터를 배치하여 뒤쪽 벽면은 영상 이미지로 가득 채워져 있다. 게다가 빛이 잘 비치는 바닥 재질을 사용하여 영상 이미지는 바닥의 넓은 영역에도 잘 나타난다. 프로젝터는 무대 중앙을 기준으로 좌측에 2개, 우측에 2개가 각각 배치되어 있으며, 동일한 이미지가 대칭적으로, 교차적으로 벽면에 투사된다. <노란벽지>, <키스 앤 크라이>와 같은 작품에서 스크린 영상이 관객에게 이야기를 전달하는 중요한 역할로 사용되고 있는 것과 달리, <(아)폴로니아>에서 스크린 이미지는 내러티브 진행을 위해서는 거의 사용되지 않는다. 영상은 시각

67) <(아)폴로니아((A)pollonia)>, 크쥐스토프 바틀리코프스키(Krysztof Warlikowski) 연출, 아르코예술극장 대극장, 2012년 10월 5일-7일 공연.

효과를 극대화하기 위한 수단으로 사용되며, 카메라는 이미지 그 자체의 영상적 표현에 더욱 집중하는 것으로 보인다. 배우가 퇴장하고 난 후, 빈 무대에 카메라 스태프가 등장하여 텅 빈 테이블과 덩그라니 놓여있는 인형을 클로즈업으로 잡는 장면이 바로 그러한 예가 될 것이다. 사건의 진행이 중단되고 아무도 없는 무대 공간에 카메라 스태프가 홀로 남아 무대의 세세한 부분을 포착한다. 카메라의 등장은 연극의 서사를 중단시키거나, 사건의 진행을 지연시키거나 혹은 서사 진행을 돕는 역할을 하는 것이 아니라, 영상으로 표현할 수 있는 시각적인 부분을 제시하는 것이다. 이는 관객이 카메라를 통해 연극적 사건을 들여다보게 하는 것이 아니라, 카메라의 영상적 표현 그 자체를 경험하게 하는 것이며, 영상 매체의 특성에 집중하게 하는 자기반영적 전략이라 할 수 있다.

카메라 스태프는 연극이 다루고 있는 비극적 사건들, 집단 살육과 개인의 희생, 현대 사회의 폭력성 등을 그로테스크한 방식으로 드러내기 위해 클로즈업 기법을 주로 사용한다. 영상 이미지는 하나의 스크린에 투사되는 것이 아니라, 여러 대의 프로젝터를 통해 벽면과 바닥에 투사되고 있기 때문에 배우의 얼굴 표정은 관객을 압도할 정도로 크게 표현된다. 아가멤논과 클리타임네스트라가 이피게니아를 희생시키는 문제를 놓고 대립하는 상황이 클로즈업으로 표현되고 있는데, 이 경우에는 같은 공간에 존재하는 대립적인 인물들 간의 관계를 보여주기 위해서 이들을 번갈아가며 근거리에서 포착하는 방식이 사용되고 있다. 카메라 스태프는 배우들이 모여 있는 테이블에 서서히 접근하여 배우들과 함께 의자에 앉아 그들의 표정을 천천히 클로즈업으로 보여준다. 또한 이 공연의 카메라는 줌인/줌아웃을 빈번하게 사용하는데, 인물과의 거리를 좁혔다가 넓히는 식의 프레임 변화는 인물들 사이의 관계성을 드러내기에 적합한 방식이라 할 수 있다. 관객의 위치에서 바라보는 등장인물 사이의 거리감보다 영상에서의 거리감이 더욱 멀게 느껴지는데, 이는 카메라를 통해 실제 거리를 왜곡함으로써 관객의 육안으로는 지각 불가능한 경험을 제공하는 것이다.

3.3. 타자 혹은 자기분열로서의 스크린 이미지

라이브 카메라는 배우를 스크린을 통해 이미지화하여 보여줌으로써 등장인물의 자기분열적 측면을 드러낸다. 사전에 제작된 영상과 달리, 라이브 카메라의 실시간 영상은 내러티브의 진행, 시공간적 배경과 관련된 별다른 정보를 제공하지 못한다. 관객이 카메라를 거치지 않고 직접 볼 수 있는 무대의 사건을 굳이 배우의 분신 이미지로 시각화하는 이유는 무엇인가? 영상을 사용하는 목적이 관객에게 정보를 제공하는 것이라면, 영상은 관객이 직접적으로 지각할 수 있는 무대 위 사건이 아닌 다른 것, 즉 무대 밖의 상황과 관련된 것 혹은 배우의 꿈이나 과거와 관련된 것을 표현할 것이다. 그러한 영상의 사용은 관객의 상상력을 제한할 수도 있지만, 반대로 무대에서 경험할 수 없는 강렬한 시각적 경험을 제시할 수도 있고, 사건의 진행을 좀 더 설득력 있게 보여줄 수도 있다. 그런데 라이브 카메라는 관객이 지각할 수 있는 무대 공간의 다양한 피사체들을 이미지화한다는 점에서 다소 비경제적인, 과잉의 정보를 제공하는 것처럼 보인다. 실시간 영상 이미지는 말하자면 잉여분이자, 무대 상황에의 몰입을 방해하는 성가신 시각 정보로 다가오기도 한다.

그러나 한편으로 배우의 분신 이미지는 그의 내면의 세계로 들어가기 위한 통로이기도 하다. 배우 몸의 작은 부분을 과장해서 확대하는 것, 몸의 위치를 중심에서 벗어난 비스듬한 평면 위에 배치하는 것 등은 배우 뒤에 감춰진 그림자를 시각화하는 과정이다. 라이브 카메라는 마치 배우의 내면 깊은 곳을 투시하여 그것을 배우의 몸 밖으로 꺼내 놓는 역할을 하는 듯하다.

연극과 그 분신에 대한 개념은 아르또(Antonin Artaud)에 의해 시작되어, 퍼포먼스에서 강한 개념으로 자리잡아 왔다. 딕슨(Steve Dixon)에 따르면, 아르또의 '분신(double)'이라는 메타포는 디지털 퍼포먼스의 이론과 실행에 있어서 구체화되고, 활성화되어 왔다.[68] 아르또는 진정한

68) Dixon, Steve. *Digital performance : a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, MIT Press, 2007, p.241.

인물상은 그것의 분신인 그림자를 지니고 있는데, 연극의 그림자는 한계를 허용하지 않는 것으로서 삶을 뒤흔드는 것이라고 밝히고 있다.[69] 그것은 경직된 사고로부터 멀리 떨어진 것이며, 강한 생명력을 가지고 매 순간 새롭게 탄생되는, 초자연적인 것이다. 딕슨은 아르또가 연극을 연금술의 원리로 다루는 논의를 분석하면서, 아르또를 "가상 현실(virtual reality)"이라는 용어를 도입한 첫번째 이론가라고 평가한다. 아르또에 따르면, 연극은 연금술과 마찬가지로 물질적인 측면으로부터 시작하여 정신적이고 상상적인 측면에서 실제로 금을 만들어내는 것과 유사한 효능을 획득하고자 한다는 것이다.[70] 이중적인 현실 혹은 "가상적인 것"은 아르또 잔혹극의 발판이 되는데, 그가 목격한 발리섬의 무용처럼 잔혹극은 강력한 무대적 시와 다채로운 공간적 언어를 생산하는 분신을 제시해야 한다.

딕슨은 연극과 그것의 진실한 자아로서의 분신 간의 변증법적 관계가 현재의 사이버문화 담론에서 여전히 유효하다고 평가한다. 영적인 가상현실 개념을 요청하는 아르또의 낭만적 이상향주의(romantic utopianism)는 디지털 비실재의 비정신적, 소외적, 정신분열적 특성을 비판하는 회의주의적 관점에 맞설 수 있다는 것이다.[71] 딕슨은 퍼포먼스 분야에서 시도된 다양한 작품들을 분석하여, 재현방식과 주제에 따라 디지털 분신의 형태를 4가지 유형으로 분류한다. 그것은 각각 반성적 자아로서의 분신, 대안적 자아로서의 분신, 영적 발산으로서의 분신, 그리고 조종가능한 마네킹으로서의 분신이다. 반성적 자아로서의 분신은 배우 자신의 모습을 지시하는, 이미지화된 자아로서 자기도취적인 측면을 드러낸다. 대안적 자아로서의 분신은 인물의 내면 깊숙한 곳에 있는 원시

---

69) Artaud, Antonin.『잔혹 연극론』, 박형섭 역, 서울: 현대미학사, 1994, pp.20-21.

70) "연금술은 상징적 특성에 의해 오로지 실제로 물질의 측면에서만 효력을 나타내는 어떤 작용의 정신적인 '분신(double)'과도 흡사하다. 마찬가지로 연극도 역시 '분신'으로 간주되어야 한다. 연극에서의 분신이란 단지 달콤한 것만큼 공허한 무기력한 모방으로 조금씩 축소되고 마는 일상적이고 직접적인 현실세계가 아니라, 위험하고 전형적인 또 다른 현실세계의 복제를 말한다." 위의 책, p.74.

71) Dixon, Steve. 앞의 책, p.241.

적이고 본능적인 무의식으로서의 자아로 표현된다. 영적 발산으로서의 분신은 가상의 몸이라는 신화적 개념을 상징하며, 초월적인 자아를 투사하는 것이다. 마지막으로 조종 가능한 마네킹으로서의 분신은 '아바타'의 개념과 유사하며, 주로 컴퓨터 그래픽으로 구현된 분신이며, 디지털 기술과 결합된 대안적인 몸의 형상으로 표현된다.[72]

라이브 카메라는 관객의 위치에서 지각할 수 없는 것들을 포착함으로써 관객에게 다양한 시각 정보를 제공한다. 관객은 객석이라는 하나의 고정된 위치에서 단일한 시선으로 무대를 바라보던 기존의 관습에서 벗어나, 다각적인 관점을 확보할 수 있게 된다. 라이브 카메라는 숏 크기, 앵글 등을 활용하여 배우의 심리, 감정 상태를 표현하며, 클로즈업으로 배우의 크기가 커지거나, 롱숏으로 작아질수록 관객은 그에 따른 배우의 감정 상태를 다양하게 지각할 수 있게 된다. 라이브 카메라 영상은 배우의 거울 이미지로 활용되는데, 이 때 배우는 자신의 이미지와 대립하거나, 과거 혹은 미래의 자신과 대화를 시도함으로써 다양한 방식의 미적 표현이 가능해 진다. 앞서 살펴본 <노란 벽지>에서 안나의 정신분열적 증상은 바로 이러한 분신 이미지를 통해 더욱 잘 이해될 수 있다. 이는 딕슨의 디지털 분신 이미지의 유형 중 반성적 자아로서의 분신 혹은 대안적 자아로서의 분신으로 설명될 수 있을 것이다. 관객은 무대 위 배우의 행위를 통해 그녀의 외형적인 모습들, 예를 들면 불안정하게 방안을 돌아다니는 모습, 외부인의 침입을 극도로 경계하는 모습 등을 볼 수 있다. 동시에, 스크린 속 안나의 클로즈업된 표정을 통해 그녀의 내면에서 떠오르는 감정이 어떤 성질의 것인지를 짐작할 수 있게 된다. 그리고 그녀의 내면의 갈등을 드러내는 성우의 대사는 원초적이고 본능적인 안나의 무의식을 그녀의 몸 밖으로 끄집어내는 역할을 한다. 이처럼 관객에게 직접 지각되는 안나의 분신 이미지는 시청각적 요소를 통해 드러나며, 라이브 카메라는 등장인물의 분신을 표현하는 중요한 장치로 이해될 수 있다.

무대 위 배우와 스크린의 배우 이미지는 같은 인물의 두 가지 모습인

72) 위의 책, pp.244-268.

동시에, 타자로 인식되는 서로 다른 존재이기도 하다. 고든 갤럽(Gordon Gallup)의 동물 인지능력 실험에서 알 수 있듯이, 유아 혹은 유인원은 학습되기 전까지 자기 자신의 이미지를 타인으로 인식한다. 야생에서 태어난 침팬지는 거울을 통해 처음으로 자신의 이미지와 대면했을 때 그 이미지를 타자로 인식하는데, 갤럽의 실험에 따르면 침팬지는 거울 속 자신의 이미지를 향해 인사를 하거나, 소리를 지르거나, 위협하는 등의 사회적 행동을 하는 것으로 나타났다. 그러나 거울과 대면하는 시간이 지속될수록 침팬지는 거울 속 이미지를 점차 자기 자신으로 인식하게 되는데, 사회적 행동은 줄어드는 대신, 자신의 신체 일부를 거울에 비춰보는 등의 자기주도적(self-directed) 행동은 늘어난다. 반면, 원숭이는 거울 앞에 250 시간 이상 노출되어 있다 하더라도 거울 속 이미지를 자기 자신으로 인식하지 못하며, 타자로 대하는 태도를 보인다. 자기 인식을 하기 위해서는 반사된 시각적 이미지에 자기수용적(proprioceptive) 정보와 운동감각적 피드백을 투사할 수 있는 능력이 필요하며, 거울을 통해 시각적으로 적절하게 인지된 운동을 조직화해야 한다.[73] 이 실험을 통해 알 수 있는 것은, 거울을 통해 자기 자신을 인식하기 위해서는 학습할 수 있는 시간이 필요하며, 자기인식의 학습이 되기 전까지 거울 속 이미지는 타자로 인식된다는 점이다. 이는 침팬지와 같은 유인원에만 해당되는 것이 아니라, 인간에게도 똑같이 적용된다. 유아는 거울에 반사된 이미지를 자신의 놀이 상대인 것처럼 받아들이고 반응한다. 시각 장애를 가지고 있는 사람 역시 성인이 되어 교정수술을 받고 시각이 회복되었을 때, 동물들이 했던 것처럼 거울 앞에서 똑같은 방식으로 그 자신의 이미지에 반응하게 된다.

라이브 카메라 연극에서 배우가 배우 자신의 이미지와 마주할 때, 그것이 타자로 인식되는 경우를 <바로 당신의 눈 앞에>[74]에서 발견할 수 있다. 이 연극은 세 부분의 공간으로 나뉘어져 있는데, 좌우에는 커다란

---

73) Gallup, Gordon G. “Chimpanzees: Self-Recognition”, *Science*, New Series, Vol.167, No.3914(Jan. 2, 1970), pp.86-87.

74) <바로 당신의 눈 앞에(Before your very eyes)>, 갑 스쿼드(Gob Squad) 연출, 아르코예술극장 대극장, 2011년 10월 29일-30일 공연.

스크린이, 가운데의 유리 박스 안에는 7명의 아역 배우들의 연기 공간이 존재한다. 좌우 스크린에는 사전에 제작된 배우들의 영상과 연기 공간에 설치된 라이브 카메라의 실시간 영상이 나란히 나타난다. 카메라는 투명 박스의 오른쪽 측면에 고정되어 있는데, 스태프들은 배우들의 연기 공간에 직접 들어가지 않으며, 고정된 카메라만이 공간에 놓여있다. 이 연극에서 카메라는 배우들을 따라 다니며 그들의 표정이나 상황을 능동적으로 포착하지 않으며, 오히려 배우들이 차례대로 카메라 앞으로 다가와서 카메라를 보며 연기한다. 카메라는 박스 안의 상황을 외부의 스크린에 옮겨 놓는 역할을 할 뿐, 다양한 각도와 위치, 움직임을 통해 여러 가지 관점을 제시하는 역할은 하지 않는다.

좌우 스크린에는 미리 촬영해 놓은 아역 배우들의 이미지와 연극에서 실시간으로 촬영되는 아역 배우들의 이미지가 각각 나타나고, 스크린 가운데 위치한 유리 박스 안에 배우들이 실제로 존재하는데, 이 세 부분은 긴밀하게 상호작용한다. 이 연극에서 아이들은 유년 시절부터 노년 시절까지 다양한 연령대를 연기하면서 자신의 과거 이미지와 현재, 그리고 미래의 모습을 교차시킨다. 그리고 어린 시절의 나는 미래의 나에게 “그 나이가 되면 할 줄 아는 게 뭐지?”와 같은 질문을 던지고, 미래의 나는 그 질문에 답한다.

(그림 9. <바로 당신의 눈 앞에(2011)> 무대 구조)

이 연극에서 라이브 카메라에 의해 나타나는 아역 배우의 실시간 이미지는 배우 자신의 모습을 반영하면서도 관객에게 타자로서 인식된다. 예를 들어 유리 박스 안의 아역 배우가 중년으로 변장한 모습은 관객들에게 아이의 역할 놀이로 받아들여진다. 연극에서 아이들은 어떤 등장인물로 등장하는 것이 아니라, 배우 그 자신으로 등장하며, 따라서 그들의 분장은 노년 역할의 어떤 인물을 표현하는 것이 아니라, 아역 배우들의 일종의 놀이로서 나타난다. 유리 박스 안에 다양한 분장용 소품들인 옷, 붙이는 수염, 가발 등이 바로 그러한 놀이의 일종임을 암시한다. 따라서 아이들이 분장을 한 이후에도 관객은 그를 아이로서 인식한다. 그러나 그 모습이 실시간 영상으로 스크린에 등장할 경우, 배우의 이미지는 실재하는 배우로서의 아이와 다른 느낌으로 다가온다. 사전 제작된 아이로서의 배우의 영상 이미지와 아역배우의 실시간 이미지는 서로 대화를 시도하는데, 이 때 실시간 이미지는 단순한 아이의 역할 놀이로서가 아니라, 아이의 미래 모습으로 인식된다.

배우가 연기 공간에 속해 있고, 카메라가 연기 공간의 배우를 이미지화한다고 해서 그 둘이 반드시 동일한 인물로 관객에게 인식되지 않는다는 것을 이 연극을 통해서 발견할 수 있다. 이미지로 표현된 배우는 배우의 몸으로부터 떼어져나와 스크린 상에 따로 존재하는 무언가이며, 카메라는 이미지의 크기, 형태를 변형시킴으로써 배우와 상이한 속성을 가진 다른 인물을 창조해낸다. 이러한 측면에서 <바로 당신의 눈 앞에>에서 스크린에 나타나는 배우의 이미지는 '미래의 나'로, 무대 위의 배우는 '미래의 모습으로 변장한 현재의 나'로서 관객에게 인식된다.

종종 거울을 오랫동안 바라보는 행위는 정신분열의 시작과 관련된 것으로 여겨지는데, 사실, 많은 정신분열 환자들은 자기 인식의 능력을 상실한 것처럼 보이고, 거울 안의 자신과 대화를 하거나 자신의 이미지를 보고 웃는 등의 행위를 한다.[75] 원칙적으로, 누군가가 자기 자신에 대해 인식하면, 그는 자기 자신에 대해서 생각하게 될 것이며, 자신이 주의를

75) Gallup, Gordon G. "Self-awareness in primates: The sense of identity distinguishes man from most but perhaps not all other forms of life", *American Scientist*, Vol.67, No.4(July-August 1979), p.418.

기울이는 대상으로서 자기 자신을 생각한 후에는 그 자신의 존재에 대해 숙고하게 될 것이다. 그리고 존재에 대해 생각한다는 것은 자연스럽게 자신의 비존재에 대해서 생각하게 되는 것이다. 이러한 자아의 분열 양상은 카메라의 영상 표현 방식과 관련되어 연극에서 드러나며, <모스크바. 사이코>[76]에서 그러한 예를 발견할 수 있다. 2009년 서울국제공연예술제에서 공연된 <모스크바. 사이코>는 메디아 신화와 히치콕 감독의 영화 <사이코>의 스토리 라인을 결합하여 구성한 연극이다. 이 연극에서는 두 대의 라이브 카메라가 사용되며, 주로 클로즈업과 비스듬한 화면 구도를 통해 배우의 얼굴 표정과 감정을 전달하는 데에 초점을 맞추고 있다.

(그림 10. <모스크바. 사이코(2009)> 무대 구조)

무대 구성을 살펴보면, 먼저 좌측과 우측으로 안이 들여다보이는 투명한 직육면체 박스 두 개가 놓여있으며, 배우의 연기 공간으로 활용된다. 이 박스에는 커튼이 달려 있는데 배우가 커튼을 치면 관객들은 박스 안을 들여다 볼 수 없으며, 카메라를 통해서만 박스 안의 상황을 살펴 볼 수 있다. 박스 위로는 두 개의 스크린이 설치되어 있는데, 좌측은 영상 이미지가 나오는 스크린이며, 우측은 자막이 나오는 스크린이다. 그리고

76) <모스크바. 사이코(Moscow. Psycho)>, 안드레이 졸닥(Andrei Zholdak) 연출, 대학로예술극장 대극장, 2009년 11월 9일-11일 공연.

직육면체 박스 앞으로 관객을 향해 열려있는 연기 공간이 존재한다. 연기 공간 중 메데아는 주로 좌측 공간에, 연적인 글라우케는 우측 공간에 자리한다. 두 명의 카메라 스태프는 이렇게 분할된 공간을 이동하며 배우를 촬영하고 실시간으로 영상을 전송한다. 무대 위의 분할된 두 공간은 스크린을 통해 교차적으로 나타난다. 스태프들은 배우의 근거리에서 바스트숏 혹은 클로즈업, 익스트림 클로즈업의 이미지를 주로 카메라에 담는데, 관객은 무대 위의 배우를 멀리에서 바라보는 동시에, 클로즈업 된 배우의 일그러진 표정들을 세밀하게 포착할 수 있다. 영화에서 숏의 크기를 통해 배우의 감정 크기를 표현하는 것처럼, 이 공연에서 역시 영상이 잡고 있는 배우의 클로즈업 이미지는 배우의 정서적인 면을 드러내는 데에 효과적이다. 관객은 무대 위를 직접 바라봄으로써 배우의 역동적인 움직임을 보는 동시에, 스크린을 통해 극단적으로 확대되어 표현되는 배우의 표정을 볼 수 있게 된다. 메데아 역을 맡은 배우는 그녀의 격정적인 감정을 표현하기 위해 큰 동작으로 이동하면서도, 카메라가 자신을 촬영할 때에는 카메라 프레임을 이탈하지 않도록 계산된 움직임을 수행한다. 카메라 앞에서 그녀는 의도적으로 다양한 표정들을 짓고, 다소 과장된 몸짓과 제스처를 보여준다.

배우는 카메라를 자신의 감정을 표현하는 수단으로 적극 활용한다. 메데아는 직접 카메라를 들고 무대 위의 모습을 찍기도 하는데, 이 때 카메라는 그녀의 관점에서 바라보는 것, 그녀가 포착하고 싶은 대상을 스크린에 이미지화하는 도구가 된다. 배우는 카메라에 의해 지각되는 대상에서 그치는 것이 아니라, 자신이 의식하는 것을 이미지로 적극적으로 표현하는 주체로서 존재하며, 이로써 관객은 배우의 시선을 공유할 수 있게 된다. 또한 배우는 연기를 할 때, 수시로 카메라를 쳐다보는데, <노란벽지>에서와 달리, 배우는 카메라를 전적으로 의식하고 지각한다고 할 수 있다. 그녀는 카메라를 통해 자신의 이미지가 스크린에 전송되고 있음을 알고 있는 사람처럼 적극적으로 카메라를 이용하여 자신의 감정을 드러낸다. 배우가 카메라를 정면으로 응시할 때 배우는 과장되고 일그러진 표정을 짓거나 실성한 것처럼 웃으며, 갑자기 울음을 터뜨리기도 한

다. 라이브 영상 이미지는 흑백으로 표현되어 배우의 표정은 음영의 강렬한 대비로 나타나는데, 이를 통해 메데아의 표정은 스크린 안에서 더욱 명확하고, 세밀하게 드러난다. 카메라에 의해 매개되지 않는 한, 일반적인 연극 무대에서는 관객이 배우의 표정을 클로즈업의 형태로 확대해서 바라볼 수 없다. 카메라는 렌즈의 사용과 카메라 스태프의 움직임을 통해 배우의 표정을 세밀하게 포착한다. 벨라 발라즈(Béla Balázs)는 영상의 클로즈업은 일반적인 것이 특수한 것으로 변화하는 순간이라고 평가한다. 그것은 시야를 확장하는 동시에 심화시키는 것으로서, 다성적인 삶에서 가장 은밀한 부분을 보여 주고, 삶의 섬세한 시각적 세부를 보도록 해준다.[77] 그에 따르면, 인간의 얼굴 표정은 가장 주관적인 표현으로서, 심리적으로 미묘한 감동이나 감동적인 정서, 인간성의 위대함을 드러내는 것이다. 무대에서 배우의 분신 이미지로서 클로즈업된 배우의 표정은 바로 이러한 점에서 인물의 내면 깊숙한 곳에 자리잡은 격정적인 감정을 직접적으로 관객에게 전달하는 강력한 시각적 효과라 할 수 있다.

카메라 스태프는 카메라를 삼각대에 고정하지 않고, 핸드헬드로 촬영하며, 의도적으로 카메라를 매우 어지럽게 움직인다. 카메라는 정상적인 방법으로 수평, 수직으로 이동할 뿐만 아니라, 다소 비정상적인 방식에 의해 360도로 회전하거나 사선 방향으로 이동하기도 한다. 카메라의 비정상적 움직임에 의해 배우들의 이미지는 비스듬하고 비뚤어진 형태로 나타나거나, 입이 위로 가 있고, 눈이 아래로 향해 있는 식의 상하반전된 형태로 표현된다. 이러한 카메라의 프레이밍은 흔히 탈프레이밍이라는 개념으로 설명된다. 보니체에 따르면, 탈프레이밍이란 원근법적 재현의 양식에서 벗어나, 의도적으로 영상을 정상적인 프레이밍에서 벗어나게 만들며, 이를 통해 육체를 가차 없이 절단하고, 체계적으로 공간을 부수는 것이다. 이를 통해 재현은 소멸되며, 관객은 움직임의 방향성을 잃고, 중심으로부터 탈피하여 아이러닉하고 사디즘적인 즐거움을 느끼게 된다.[78] 또한 이 공연에서는 상하가 반전된 메데아의 얼굴 클로즈업과

77) Balázs, Béla. 『영화의 이론』, 이형식 역, 서울: 동문선, 2003, p.62.

이아손을 잡은 프레이밍 사이의 교차 컷을 통해 극단적으로 대립하고 있는 두 인물의 상황과 감정을 몽타주적으로 표현하고 있다. 탈프레이밍은 정상적인 프레이밍과의 충돌을 통해 극의 긴장을 극대화하는 표현적 효과를 얻고 있다.

(그림 11. <모스크바. 사이코(2011)> 카메라의 탈프레이밍 효과)

탈프레이밍은 또한 육체의 이미지를 기이한 방식으로 제시함으로써, 인물이 그가 속한 공간으로부터 이탈하고 있음을 드러내는 표현 수단이다. 보니체는 탈프레이밍은 비어 있는 영역의 발견, 기이한 앵글 혹은 클로즈업의 사용으로 세분화된 육체들을 드러내는 것이라고 설명한다.[79] 또한 들뢰즈에 따르면 이러한 기울어진 원근 혹은 역설적 화면각도에 따른 비정상적 시점들은 실용적인 타당성을 무시하지만, 닫힌 체계를 더 이상 집합도 아니고 가시적인 것의 질서에 속하지 않는 우주 전체의 내재적 지속을 향해 열리게 한다는 점에서 존재이유를 갖는다.[80] 다시 말해, 탈프레이밍은 중심이 되는 시점과 서사의 맥락에서 벗어나 있는 영상 배치로서, 더 높은 차원의 타당성을 요구하게 되고, 그것은 닫힌 체

78) Bonitzer, Pascal. 앞의 책, p.103.
79) 위의 책, p.102.
80) Deleuze, Gilles. 앞의 책, p.38.

계의 연장인 더 넓은 집합의 형태로 외화면 공간을 환기시키는 역할을 하는 것이다. 이를 이 작품에 빗대어 생각해 보면, 탈프레이밍은 메데아가 자신이 속한 연극적 공간의 질서로부터 이탈하여 자신의 방식으로 이아손과 글라우케에게 복수하게 될 것임을 암시하는 것이다. 라이브 카메라는 메데아를 비정상적인 프레임으로 표현함으로써 물리적으로 나뉘어져 있는 연기 공간을 전복하고, 메데아가 글라우케의 공간으로 침투해 들어갈 수 있도록 유도한다. 그녀는 좌측에 위치한 자신의 연기 공간으로부터 우측에 위치한 글라우케의 공간으로 서서히 이동하고, 글라우케와 이아손을 처치하고자 결심한다. 탈프레이밍은 메데아가 자신을 가둔 프레임으로부터 빠져나가고자 하는 의지를 표현하며, 그녀의 비뚤어지고 왜곡된 분신 이미지는 메데아의 복수를 암시한다. 오몽은, 탈프레이밍이 경계로서의 프레임과 관계된다고 보는데, 이미지의 의미 있는 부분을 의도적으로 중심에서 이탈하게 함으로써 재현된 이미지가 프레임에 의해 잘려나가 있는 것처럼 보이며, 바로 그 잘려나간 부분이 강조됨으로써 이미지의 형태를 결정짓는 경계로서의 프레임이 부각된다는 것이다.[81] 이는 또한 인물과 다른 인물들 간의 관계를 깨뜨리거나 한 인물을 프레임으로부터 제외시킴으로써 외화면 자체를 모호하게 만들어 프레임 외부의 이미지와 섞이도록 하여, 그 인물과 장소 간의 강렬한 관계를 설립하는 데 목적을 둔다.[82] 이처럼 카메라의 프레임은 배우의 자기 분열적 상태와 격정적인 내면의 감정을 드러내는 효과적인 도구로 사용되고 있음을 확인할 수 있다.

3.4. 카메라의 시선과 관객의 시선 사이의 대립

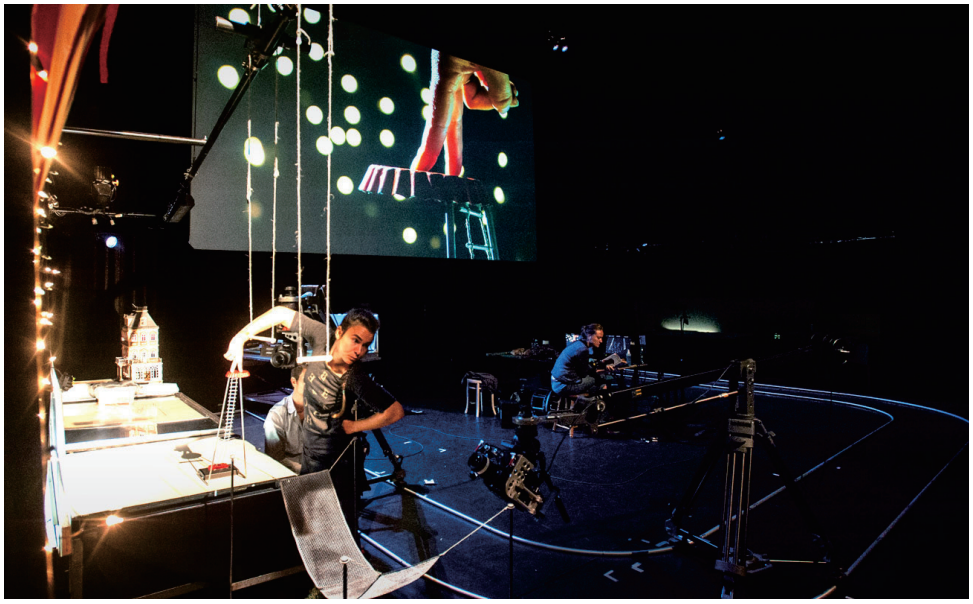
라이브 카메라는 관객과 배우 사이에 위치한다. 라이브 카메라의 존재로 관객을 향해 투명하게 열려있던 무대의 '가상의 벽'은 허물어진다. 보는 자로서의 관객과 보여지는 자로서의 배우 사이에 카메라라는 또 다른

81) Aumont, Jacques. 앞의 책, p.212.
82) 위의 책, p.214.

시선이 들어오면서 배우는 이제 관객을 위해서만 존재하지 않는다. 배우는 카메라의 시선 안에 포착되기 위해 카메라 프레임이라는 가상의 직사각형 공간을 상상하며 연기해야 하며, 이는 배우가 더 이상 관객의 시선을 향해서만 열려있지 않음을 의미한다. <키스 앤 크라이>에서 무용수의 손을 이용한 안무는 카메라 프레임 영역 안으로 한정되어 있다. 손은 프레임 안으로 들어옴으로써 스크린 상에 이미지로 표현되고, 프레임 밖으로 나감으로써 비가시적인 영역으로 빠져나가게 된다. 배우의 움직임과 연기는 카메라의 프레임 영역을 철저하게 고려하여 진행된다.

관객 역시 라이브 카메라에 의존적이다. 관객은 자신이 독점하고 있던 관찰자의 시선 일부를 카메라에 넘겨주게 되며, 카메라가 객석에서 보이지 않는 부분을 화면에 잡고 있을 때, 관객은 스크린 영상에 의존해야만 한다. 관객과 카메라는 시선을 공평하게 나누어 가진 것이 아니라, 오히려 카메라의 시선이 관객의 시선보다 늘 우위에 놓여있는 것처럼 보인다. <키스 앤 크라이>에서는 무용수들의 손가락 안무가 카메라에 의해 매개되어 스크린 상에 나타나는 동시에, 미디어의 도움 없이 관객에게 직접적으로 보여지는 무대 위 동작으로 존재한다. 또한 소품 담당 스태프가 물 속에 잉크를 떨어뜨리고 잉크가 물 속에서 천천히 퍼져가는 장면은 무대 위의 행위로서 관객에게 직접적으로 보여지는 동시에, 카메라에 포착되어 스크린에 나타난다. 무대 위 사물들 역시 존재하는 그대로의 사물 그 자체와 영상 이미지로서 동시에 존재하는데, 예를 들면 무대 위에 세팅된 트랙을 따라 움직이는 장난감 기차에는 초소형 카메라가 부착되어 트랙을 따라 배치된 여러 미니어처들인 조그마한 나무, 가로등, 도로, 동물 등의 모형을 스크린 상에 투사한다. 이러한 경우에 관객은 스크린을 통하지 않고 무대 위에서 벌어지는 사건들을 육안으로 직접 바라볼 수 있지만, 손가락, 잉크, 장난감 기차와 미니어처들을 객석에서 자세히 바라보기에는 한계가 있다. 미시적인 세계가 서서히 변화하는 모습은 멀리 떨어진 관객의 시선에 포착되기 어려운 것들이기 때문이다. 반면 카메라는 배우와 사물들의 극히 작은 부분들에 다가가 스크린 상에 확대시켜 나타냄으로써 손가락의 작은 떨림이나 사물의 미세한 변화를

생생하게 담아낼 수 있다. 이 공연에서 카메라는 배우와 사물을 관찰하기에 가장 좋은 위치를 선점하며, 늘 관객의 시선보다 우위에 있는 것처럼 보인다. 이러한 이유로 관객은 스크린 상의 이미지로 표현되는 카메라의 시선에 전적으로 의존할 수밖에 없는 것이다. 물론 영화 관람 시, 관객이 카메라의 시선에 완전히 의존해야 하는 것에 비하면 라이브 카메라 연극에서 관객은 자신에게 열려있는 매개되지 않은 무대 위 세계를 육안으로 바라볼 수 있는 가능성을 가지고 있다. 라이브 카메라 연극에서 관객은 일반적인 연극에서보다는 덜, 영화보다는 더 관찰자의 독립적인 시선을 확보하고 있다고 볼 수 있다.



(그림 12. <키스 앤 크라이(2014)> 카메라의 클로즈업)

관객과 카메라는 무대를 바라보는 다른 위치를 차지하고 있다. 관객이 객석에 고정된 상태에서 무대를 정면으로 바라보고 있는 반면, 카메라는 무대 위에 존재하면서 고정되지 않은 상태로 배우와의 거리를 자유롭게 조정할 수 있다. 이러한 위치의 차이로 인해 카메라를 통해 표현되는 세계와 관객이 직접 지각하는 무대 위 세계는 형태, 거리감, 공간감 등의 측면에서 괴리가 발생한다. 스위스의 현대미술작가 펠리체 바리니

(Felice Varini)는 3차원의 공간감을 해체시켜 2차원으로 평면화시키는 설치미술 작업으로 알려져 있는데, 그의 작품에서 2차원의 평면성은 공간의 특정한 위치에서만 지각될 수 있다. 3차원 공간이 2차원적으로 인식될 수 있는 작업의 의도를 파악하기 위한 관찰자의 위치가 정해져 있다는 것은, 어디에서 작품을 보느냐, 즉 관찰자의 위치가 어디인가가 중요함을 알 수 있다.

(그림 13. 펠리체 바리니의 설치미술과 관객의 시선)

<키스 앤 크라이>에서 작품의 표현 의도를 가장 명확하게 파악할 수 있는 위치는 관객이 자리한 객석이 아니라, 무대 위에 카메라가 점유하고 있는 바로 그 위치이다. 카메라의 위치는 바리니의 작품에서 2차원의 평면성이 드러나는 관찰자의 위치와 마찬가지로 연출자가 표현하고자 하는 가장 완벽한 이미지를 바라볼 수 있는 지점이다. 그러나 한편으로 위의 작품에서 정해진 관찰자의 위치를 이탈함으로써 파편화되고 해체된 이미지를 경험할 수 있는 것처럼 라이브 카메라 연극에서 객석의 관객들은 무대 위의 조각난 이미지들을 경험할 수 있다. 관객은 조명의 움직임과 소품들의 사용, 미니어처 세계의 다양한 움직임, 그리고 카메라를 다루는 스태프들의 움직임 등 무대 공간 곳곳에서 벌어지는 행위들을 본다. 카메라는 그러한 각각의 이미지들을 프레임 안에 종합해서 담아내는

하나의 시점에 위치할 뿐이며, 관객은 카메라의 위치에서 바라본 이미지와 그 모든 것들을 포함하고 있는 무대의 파편화된 부분들을 동시에 지각할 수 있다.

카메라의 시선이 등장인물의 시선과 외부의 시선 모두를 드러내는 경우도 있다. 양정웅 연출의 <로미오와 줄리엣>[83]에서는 남자 역의 줄리엣이 여자 역의 로미오를 처음 보고 반하는 장면에서 라이브 카메라가 사용된다. 카메라는 배우의 연기 공간 밖에 위치한 외부적 시선이 아니라, 카메라를 들고 있는 등장인물의 시선을 반영한다. 라이브 카메라를 든 줄리엣은 짧은 치마를 입은 로미오의 다리를 아래에서 위로 훑어본다. 카메라는 줄리엣의 시선이 머무르는 곳을 관객에게 보여주며, 그것은 스태프의 시선이 3인칭 시점이었던 것과 달리, 등장인물의 1인칭 시점을 반영한다. 카메라는 등장인물의 눈과 동일시되며, 따라서 상대역의 배우 역시 카메라의 시선을 지각하고, 카메라와 눈을 맞추기도 한다.

(그림 14. <로미오와 줄리엣(2014)> 배우의 카메라 사용 방식)

<노란 벽지>나 <키스 앤 크라이>와 같이 외부 시선에 의해 지각되는 상황에 놓인 배우와 달리, 이 연극에서 로미오와 줄리엣은 상대방의 눈을 바라보듯이, 카메라를 정면으로 쳐다보면서 사랑을 속삭인다. 카메라는 연인들의 사랑의 행위를 관음증적으로 바라보는 것이 아니라, 그 행

83) <로미오와 줄리엣>, 양정웅 연출, 서강대 메리홀 대극장, 2014년 2월 14일-23일 공연.

위 안에 속해있는 주체들의 시선을 드러낸다. 카메라가 줄리엣으로부터 로미오로 옮겨지면, 스크린의 이미지는 로미오의 시점을 대변하게 된다. 관객은 객석에서 인물들의 행위를 외부의 시선으로 바라보는 동시에, 스크린을 통해 인물의 시점을 동시에 지각할 수 있다.

배우가 직접 카메라를 들고 있는 것은, 배우의 눈이 머무는 지점, 즉, 배우가 관심있게 바라보는 특정한 부분을 확대시켜 나타내는 데에 효과적이다. 파티에 참석 중인 여러 인물들 사이로 줄리엣은 로미오의 모습만을 선택적으로 지각한다. 로미오와 줄리엣은 카메라를 들고 무대 세트의 뒤쪽으로 이동하여 셀프 카메라를 찍기도 하는데, 이러한 순간에 배우들은 관객이 아닌 카메라를 향해 연기하기 시작한다. 라이브 카메라를 사용하는 것은 이처럼 배우의 연기 양식에 변화를 가져오는데, 배우의 동선은 카메라의 프레임에 의해 잘려지는 무대의 특정한 일부분을 고려하여 계획된다. 배우는 관객이 잘 볼 수 있는 무대의 중앙으로 이동하지 않고도 카메라를 통해 자신들의 모습을 스크린 상에 드러낼 수 있기 때문에 배우의 동선은 일반적인 연극 무대에서의 동선과 달라진다. 배우들은 스크린 화면의 시각적 요소를 고려하여 주변부로 자유롭게 움직일 수 있게 되며, 무대 미술은 카메라 화면을 고려하여 제작된다. 무대 세트의 문 밖으로 나온 로미오와 줄리엣은 객석의 위치에 따라서는 문 뒤에 가려져 보이지 않게 되지만, 카메라를 통해 이미지로서 자신의 모습을 드러낼 수 있다. 로미오와 줄리엣이 위치한 문 뒤의 공간은 마치 창고와 같이 정돈되지 않은 구역으로서, 카메라에 담기는 무대 배경은 거칠고 산만한 느낌을 주는데, 이러한 이미지를 통해 사람들이 북적이는 파티장으로부터 벗어나 밀회를 즐기는 두 연인의 모습이 효과적으로 전달된다. 일반적인 무대였다면, 배우는 관객의 시선으로부터 감춰지는 이러한 공간으로 이동하지 않았을 것이나, 라이브 카메라 연극 무대에서는 이러한 공간으로 자유롭게 이동할 수 있다. 무대 정면에는 술에 취해 널브러진 보조 인물들의 모습이 보이고, 주인공들은 무대의 주변으로 숨어 들어갔지만, 무대 뒷벽에 투사되는 거대한 스크린 이미지를 통해 주변부의 배우가 관객의 주의를 집중시킬 수 있게 된다. 카메라는 이처럼 무대의 구

석구석을 관객의 시선 한 가운데로 끌고 옴으로써 연극 무대의 공간을 폭넓게 활용할 수 있고, 극히 일부분의 공간만을 이용하여 카메라 프레임 안에 다양한 시각적 효과를 불러일으킬 수 있다.

연극의 후반부에 카메라는 주인공의 1인칭 시점이 아닌, 제3자에 의한 관찰자 시점으로 변한다. 카메라를 조작하는 주체는 스태프가 아닌 주변 등장인물인데, 그는 카메라를 든 순간부터 마치 스태프처럼 행동하기 시작한다. 몬테규 가(家)와 캐플렛 가의 갈등이 표현되는 장면에서 파티에 참석한 보조 역의 배우는 두 가문 사이의 다툼과 갈등 관계에서 빠져나와 카메라를 들고 그들을 관찰하기 시작한다. 이 때 카메라의 시선은 <노란 벽지>에서와 같이 배우의 내면을 들여다보는 듯한 전지전능한 시선이 아니라, 단순한 관찰자의 시선처럼 표현된다. 카메라는 배우 얼굴의 세세한 부분을 클로즈업하여 미세한 감정 변화를 전달하는 것이 아니라, 배우의 상체를 화면에 담는 바스트숏 혹은 미디엄숏으로 주변 상황을 최대한 객관적으로 다루는 것처럼 보인다.

극의 후반부에는 유령이 된 머큐쇼가 해골 복장을 입고 나와 카메라로 로미오와 줄리엣의 모습을 담는다. 이 때부터 머큐쇼 역의 배우는 대사를 하지 않고 유령처럼 인물들 사이를 배회하면서 그들을 관찰한다. 유령인 머큐쇼의 카메라는 앞의 카메라 시선들과 또 다른 특징을 보여주는데, 카메라는 무대 한 가운데에 존재하는 등장인물의 시선도 아니고, 등장인물과 거리를 두고 관찰하는 보조 인물의 시선도 아니다. 카메라의 시선은 머큐쇼 그 자신의 존재처럼 혼령의 시선에 가깝다. 무대 측면에 사다리를 놓고 올라가 위에서 내려다보는 카메라의 시선이나, 영상이 투사되는 무대 뒤 벽면을 카메라로 비춤으로써 카메라와 프로젝터가 서로 마주보게 하여 무한히 반복되는 이미지 효과를 만들어내는 것 등이 그러한 예이다.

한편, 등장인물들은 때로는 머큐쇼의 카메라로 다가와 카메라를 정면으로 바라보면서 자기 자신에게 혼잣말을 하기도 하는데, 이 때 카메라는 등장인물 자신의 내면을 비춰주는 거울과 같은 역할을 하기도 한다. 머큐쇼의 카메라는 머큐쇼 자신의 혼령인 동시에, 등장인물들의 내면이

기도 한 것이다. 약을 먹고 죽는 연기를 해야 하는 줄리엣의 내면의 갈등은, 바로 이 카메라를 통해 표현되며, 줄리엣은 카메라를 정면으로 바라보며 “이 약을 먹고 나는 다시 로미오와 만날 수 있다”고 다짐한다. 머큐쇼의 카메라는 이처럼 등장인물이 자기자신의 내면과 맞닥뜨리게 하는 중요한 장치로 활용되고 있다.

머큐쇼의 카메라는 이전과 달리 클로즈업을 사용하기 시작하는데, 약이 들어있는 상자와 약을 쥔 줄리엣의 손, 약을 집어삼키는 줄리엣의 입 등이 클로즈업으로 표현된다. 이러한 카메라의 표현은 극적인 상황을 드러내고, 긴장감을 증폭시키는 역할을 한다. 카메라 움직임을 통해 유령인 머큐쇼는 자신이 단순한 관찰자가 아니며 인물에게 가까이 다가갈 수도 있고, 멀어질 수도 있는 초인간적인 존재임을 드러낸다. 줄리엣이 약을 먹고 쓰러져 있는 장면에서 그는 카메라를 스크린에 마주보게 잡음으로써 같은 이미지가 무한히 반복되는, 환각적인 효과를 표현한다. 무대 위에 존재하는 배우와 그 뒤로 무한히 반복되어 끝을 알 수 없는 이미지 사이의 관계는 삶과 죽음의 관계처럼 보인다. 배우의 몸을 떠나 이미지의 무한한 반복으로 표현된 스크린 공간은 현실 세계 너머로 열려 있는 영혼이 머무는 공간처럼 표현된다.

이 공연에서 카메라의 시선은 배우의 영역으로 들어갔다가 다시 배우의 영역 외부로 나온다. 관객은 스크린 이미지를 통해 이러한 시선을 비교하게 되며, 카메라를 소유하고 있는 시선의 주체가 누구인지, 그리고 그 주체의 내면 상태는 어떠한지를 유추하게 된다. 관객은 자신의 눈 앞에 존재하는 배우의 감정뿐만 아니라, 카메라를 보고 있는 존재의 상태에 대해 상상하게 되는 것이다. 라이브 카메라 연극에서 관객은 배우의 감정선을 따라가는 것뿐만 아니라, 카메라의 시선을 소유하고 있는 자의 감정선도 느낄 수 있게 된다. 이렇듯 관객은 카메라의 시선에 따라 배우와 배우 외부의 시선 모두와 다차원적인 관계를 맺게 된다.

4. 결론

라이브 카메라 연극의 무대는 배우, 스태프, 스크린의 공간으로 분할되고 각각의 공간은 서로 다른 프레임으로서 관객에게 이해된다. 프레임은 넓은 의미에서 사회 구성원들이 의미를 발생시키고, 그것을 수용하는 방식과 관련된 개념으로서, 연극에서의 프레임은 배우와 배우, 배우와 관객 사이의 의사소통이 일상적인 사회 공간에서와 다른 방식으로 일어나도록 작동한다. 또한 프레임은 카메라의 작동원리를 규정하는 좁은 의미로서, 외부 세계와 구분되는 외형적인 틀을 의미하며, 영상 이미지의 크기와 형태를 결정하는 시각적 구성 원리를 의미한다.

본고에서는 이러한 두 가지 측면의 프레임 개념을 통해, 라이브 카메라 연극에서 관객이 배우, 스태프, 스크린의 영역과 각각 상이한 방식으로 상호작용하는 과정을 설명하고, 각 프레임 영역이 내부를 향해 닫혀있으면서 동시에 외부를 향해 열려있음을 밝힘으로써 프레임 사이에 다양한 효과가 발생하고 있음을 설명하고자 하였다. 또한 국내에서 공연된 다양한 라이브 카메라 연극 사례들을 프레임 개념으로 분석해 봄으로써 이러한 분석이 배우, 스태프, 스크린이 공존하는 연극 형식을 설명하는 유용한 시각을 제시할 수 있음을 밝히고자 하였다.

라이브 카메라 연극을 다중 프레임으로 인식하는 것은, 공연과 영상 미디어를 대립적인 것으로 볼 것인가, 혹은 존재론적으로 차이가 없는 것으로 볼 것인가에 대한 펠란과 아우슬랜더의 상반된 견해에 새로운 돌파구를 마련해 준다. 라이브 카메라 연극은 연극 무대라는 큰 프레임 안에 이질적인 요소들로 구성되어 있는 소단위 프레임들을 포함하는 구조를 취한다. 전통적인 공연 요소로서의 배우의 허구적 세계가 하나의 프레임으로서, 그리고 카메라에 의해 매개된 스크린의 이미지 세계가 또 다른 하나의 프레임으로서, 마지막으로 기존의 연극에서는 관객에게 노출되지 않았던 스태프의 제작 공간이 또 하나의 프레임으로서 기능한다. 각각의 프레임들은 서로 구분되어 독립적으로 기능하는 동시에, 서로를 향해 열려있고, 상호작용을 통해 새로운 의미를 생성하는 것으로서 긴밀

하게 연결되어 있다. 프레임은 경계 없이 펼쳐진 것들 중 이질적인 부분들을 따로 떼어내어 바라보게 하는 것인 동시에, 외형적인 틀로 나뉘어진 것들을 경계를 넘어 이어진 것으로 볼 수 있게 하는 유동적인 성격을 가진 것이다. 따라서 라이브 카메라 연극을 프레임의 개념을 통해 읽어내는 것의 의의는, 이처럼 대립되고 이질적인 것으로 보이는 요소들을 그것들의 고유한 특성으로 받아들이는 동시에, 상호 연결되어 영향을 주고 받는 것으로 받아들임으로써 궁극적으로 연극이라는 큰 틀의 프레임 안에서 각 요소들을 종합적으로 이해하는 데에 있다.

관객은 라이브 카메라 연극의 다중 프레임 형식에서 각 프레임 간의 관계성에 집중하게 된다. 전통적인 개념의 연극이 단일 프레임 형식으로서 무대 안에 하나의 허구적 세계를 구축하여 관객과 일대일의 관계를 맺고 있는 반면, 라이브 카메라 연극은 배우와 스태프, 스태프와 스크린, 스크린과 배우 사이에서 다양한 층위의 관계를 형성하고, 각 요소와 관객이 또한 일대다의 복잡한 관계를 갖는 구조를 취한다. 국내에서 공연된 라이브 카메라 연극의 사례들은 프레임 사이에서 그리고 각 프레임과 관객 사이에서 다양한 연극적 효과가 발생하고 있음을 보여준다. 라이브 카메라 연극에서는 프레임 사이의 몽타주 효과, 연극 자신의 형식을 탐구하고자 하는 자기반영적 전략, 스크린 이미지와 배우 사이에 타자 혹은 자기분열적 관계 형성, 관객과 카메라의 시선 사이의 긴장 등의 효과가 발생한다. <노란 벽지>에서는 스크린 이미지로 나타나는 배우의 모습과 청각적 효과를 발생시키는 스태프 사이에 시청각적 몽타주 효과가 발생하며, 분할된 두 개의 연기 공간에서 촬영된 이미지가 스크린을 통해 하나의 공간으로 합쳐지는 과정을 살펴볼 수 있었다. <(아)폴로니아>에서는 카메라의 시각적 효과를 부각시켜 관객이 영상 매체의 특성 그 자체에 집중하게 만들고, 다른 각도와 관점에서 바라보는 카메라의 시선을 드러냄으로써 관객이 한 사건을 바라보는 다양한 방식에 대해 생각하게 만든다. 이는 예술의 형식을 투명하게 만들어 그 안의 내용을 환영적으로 바라보게 만드는 방식과 달리, 예술의 형식 그 자체를 경험하게 하는 자기반영적 전략으로 설명될 수 있다. 또한 관객은 배우의 분리된 몸

을 스크린 이미지를 통해 바라봄으로써 배우의 정신분열과 초월을 경험하게 되는데, <바로 당신의 눈 앞에>, <모스크바. 사이코> 등의 공연에서 이러한 사례를 찾아볼 수 있다. 마지막으로 연극 무대에 카메라의 시선이 등장하게 됨으로써 관객은 자신의 육안으로 관찰하는 시점과 스크린 이미지를 통해 드러나는 카메라의 시선을 끊임없이 비교하게 된다. 카메라는 연출가의 의도에 맞는, 가장 이상적인 관찰자의 위치를 관객보다 먼저 선점하는 것처럼 보인다. 그러나 관객은 파편화되고, 조각난 무대의 각 프레임을 전체적으로 바라봄으로써 스크린 상에 결과로서 드러나는 이미지뿐만 아니라, 그 이미지 생산을 위해 벌어지는 배우와 스태프의 모든 행위를 종합적으로 받아들일 수 있다. 카메라의 시선과 관객의 시선 사이의 긴장 관계는 <키스 앤 크라이>, <로미오와 줄리엣>과 같은 작품에서 잘 드러나고 있음을 확인할 수 있다.

라이브 카메라 연극을 프레임으로서 이해하고자 하는 시도는 이처럼 국내에서 공연된 다양한 사례를 통해 뒷받침될 수 있다. 라이브 카메라 연극의 형식에 대한 위와 같은 이해가 바탕이 될 때, 관객의 지각 방식, 관객과 무대 사이의 상호작용 방식 등이 보다 정교하게 연구될 수 있을 것이다. 일반적인 연극에서는 무대 위의 인물들간의 관계를 중심으로 사건이 전개되었다면, 라이브 카메라 연극과 같은 다중 프레임 연극 형태에서는 프레임 내부에 속해있는 인물들 사이의 관계뿐만 아니라 프레임과 프레임 사이에 형성되는 연결 혹은 충돌 효과가 극을 진행하는 중요한 요인이 될 수 있다. 따라서 카메라를 이용한 다중 프레임 연극 형태가 드라마 진행과 인물의 행동 양식에 어떠한 변화를 가지고 오는지, 그리고 인물을 제시하는 방식은 전통적인 연극에 비해 어떻게 달라지는 등을 연구하는 것이 향후 과제라 할 수 있다. 더욱 많은 국내외 라이브 카메라 연극의 사례를 엄밀히 분석함으로써 이러한 연구가 더욱 의미있게 발전될 수 있을 것이라 생각한다.

참 고 문 헌

1. 국내 논문

김바른, 「영상매체를 활용한 현대공연의 표현영역 확대에 관한 연구」, 상명대학교 예술디자인대학원 무대미술학과 석사논문, 2007.

김아영, 「공연예술에서의 영상 미디어 활용 연구」, 이화여자대학교 대학원 미디어 디자인 전공 석사논문, 2008.

김제민, 「요셉 스보보다의 시노그라피에서 확장된 현대공연예술의 영상표현 연구」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 미디어아트전공 석사논문, 2011.

박신민, 「미디어 퍼포먼스를 위한 실시간 영상 표현에 관한 연구」, 동서대학교 디자인 IT 전문대학원 디자인학과 석사논문, 2009.

서영오, 「공연예술의 영상 무대언어 연구」, 동국대학교 문화예술대학원 공연예술전공 석사논문, 2007.

이소일, 「외화면과 영화 공간의 확장」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 방송영화전공 석사논문, 2008.

이지영, 「영화 프레임에 대한 연구 : 들뢰즈의 cinéma 1,2를 중심으로」, 한국예술종합학교 영상원 영상이론과 예술전문사 논문, 2002.

이하영, 「영상을 이용한 연극의 공간 확장 : 로베르 르빠주의 『오타강의 일곱 지류』를 사례로」, 서울대학교 협동과정 공연예술학 전공 석사논문, 2011.

홍성희, 「영상 매체를 통한 공연의 표현영역 확대에 관한 연구 : 공연의 극적(theatrical) 표현을 중심으로」, 성균관대학교 공연예술학과 석사논문, 1997.

2. 국내 단행본

김용수, 『영화에서의 몽타주 이론 : 쿨레쇼프·푸도프킨·에이젠슈테인의 예술적 미학원리』, 열화당, 2006.
이지선, 『일본전통공연예술』, 제이앤씨, 2009.
최인철, 『프레임』, 21세기북스, 2007.

3. 번역서

Ades, Dawn. 『포토몽타주』, 이윤희 역, 서울: 시공사, 2003.
Amiel, Vincent. 『몽타주의 미학』, 곽동준, 한지선 역, 서울: 동문선, 2009.
Artaud, Antonin. 『잔혹 연극론』, 박형섭 역, 서울: 현대미학사, 1994.
Aumont, Jacques. 『이마주 : 영화·사진·회화』, 오정민 역, 서울: 동문선, 2006.
Balázs, Béla. 『영화의 이론』, 이형식 역, 서울: 동문선, 2003.
Bazin, André. 『영화란 무엇인가?』, 박상규 역, 서울: 시각과언어, 1998.
Bergson, Henri. 『물질과 기억』, 박종원 역, 서울: 아카넷, 2012.
Bonitzer, Pascal. 『영화와 회화 : 탈배치』, 홍지화 역, 서울: 동문선, 2003.
Burch, Noël. 『영화의 실천』, 이윤영 역, 서울: 아카넷, 2013.
Deleuze, Gilles. 『운동-이미지』, 유진상 역, 서울: 시각과언어, 2002.
Lotman, Iu. M. 『영화 기호학』, 박현섭 역, 서울: 민음사, 1994.
Stam, Robert. 『자기 반영의 영화와 문학 : 돈 키호테에서 장 뤽 고다르까지』, 구종상, 오세필 역, 서울: 한나래, 1998.
Tarkovskii, Andrei A. 『봉인된 시간 : 영화 예술의 미학과 시학』, 김창우 역, 서울: 분도출판사, 1991.
Turner, Victor W. 『제의에서 연극으로 : 인간이 지니는 놀이의 진지성』, 김익두, 이기우 역, 서울: 현대미학사, 1996.

4. 국외 논문

Baudry, Jean-Louis, “Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus”, 1970, Braudy, Leo. and Cohen, Marshall. eds. *Film Theory and Criticism*, Oxford University Press, 1999.

Eisenstein, Sergei. “A dialectic approach to film form”, *Film form: essays in film theory,* San Diego: Harvest Book, 1977.

Gallup, Gordon G. “Chimpanzees: Self-Recognition”, *Science, New Series, Vol.167, No.3914*, 1970.

Gallup, Gordon G. “Self-awareness in primates: The sense of identity distinguishes man from most but perhaps not all other forms of life”, *American Scientist, Vol.67, No.4*, 1979.

MacDonald, Scott. and Neshat, Shirin. “Between Two Worlds: An Interview with Shirin Neshat”, *Feminist Studies, Vol. 30, No. 3*, 2004.

5. 국외 단행본

Bolter, J. David. and Gromala, Diane. *Windows and mirrors : interaction design, digital art, and the myth of transparency*, MIT Press, 2003.

Brook, Peter, *The empty space*, Harmondsworth, Eng: Pelican Books, 1977.

Carlson, Marvin. *Performance : a critical introduction*, Routledge, 2004.

Dixon, Steve. *Digital performance : a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, MIT Press, 2007.

Giesekam, Greg. *Staging the screen : the use of film and video in theatre,* New York : Palgrave Macmillan, 2007.

Goffman, Erving. *Frame analysis : an essay on the organization of experience*, Boston : Northeastern University Press, 1986.

McAuley, Gay. *Space in performance : making meaning in the theatre,* Ann Arbor : University of Michigan Press, 1999

Abstract

A Study on the multiple frame effects of the live camera theatre

Kim Jaeyoung

Interdisciplinary Program in Performing Arts Studies

The Graduate School

Seoul National University

This paper explores how the live camera is used on the theatre stage, and analyzes how the real-time video image projected on the screen generates meanings in relation to the other events on the stage by considering the concept of "frame".

In the live camera theatre, the presence of the camera staffs is exposed to the audience, for they making a real-time motion picture of the actors on the stage. Unlike the pre-produced image, the real-time image varies each time depending on the changes in the staff's moving line or the camera lens and angles. Once the real-time image is created, that image will not be played repeatedly in the next performance. For these reasons, the stage space of the live camera theatre is divided into actor's

space which relates to the theatrical fictional backgrounds, staff' s space which makes a film of actors and screen space which represents the images in real time.

The staff' s space is an area located on the outside of the fictional world of the actor belongs, and also in which the live camera is placed by the selection of the staff. The staff in this space determines the shape and size of the image represented on the screen. The screen space is an area that visualizes the presence of the actor on the stage into a two-dimensional planar image, in which the image is represented in different ways in accordance with the position and angle of the camera.

Chapter 2 explores the interaction and various artistic effects occurred between the each areas divided by the live camera through the concept of "frame". In a broad sense of frame, this concept, having been studied from the sociological, psychological point of view, is associated with the intangible principle that defines how the members of soiciety to participate in the interaction. In a narrow sense of frame, mainly having been dealt with in the film theory, it means the external border placed between the inside of the art works such as film, painting, photography, theater and the ouside of the art works, that is the real world. In latter sense of frame, it functions not only as a physically partitioned border and also as a limited boundary for determining the size and shape of the image. In this paper, the broad sense of frame concept is mainly used when explaining the way of interacting between the areas divided by the live camera, and the narrow sense of frame concept is used when pointing out the specific features of screen and camera which makes the real-time video image.

Chapter 3 describes that each frame divided by the live camera generates various theatrical effects via interaction. First, the montage effect between the frames is revealed as a way of generating the new meanings when the heterogeneous images juxtaposed. And the self-reflexivity of the theater, refering to its own form, is revealed by exposing the process of making a real-time video image to the audience. Also, this chapter describes the screen image as an actor's alter ego image, and explains the process that the audience restructures images comprehensively by comparing their own perspectives and the live camera's view points.

On this account, this paper explains that the live camera theater should be understood as multiple frame structures which various spatiotemporal backgrounds and several layers of actions coexist, rather than as a single frame structure that a single spatiotemporal background and event governs. Based on this understanding, the issues about how the behavior of the theatrical character and the perception of the audience changes in the new form of the theater like the live camera theater can be studied more elaborately.

keywords : live camera, frame, real-time image, staff, montage, self-reflexivity

Student Number : 2012-20077.