creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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

문학석사학위논문

# 뉴미디어 연극의 물질화된 몸

## - 우스터 그룹(The Wooster Group) 연극을 사례로 -

**2017년 8월**

서울대학교 대학원

협동과정 공연예술학전공

서 유 미

# 뉴미디어 연극의 물질화된 몸

## - 우스터 그룹(The Wooster Group) 연극을 사례로 -

지도교수 박 현 섭

이 논문을 문학석사 학위논문으로 제출함

2017년 6월


서울대학교 대학원

협동과정 공연예술학전공

서 유 미


서유미의 석사 학위논문을 인준함

2017년 7월

위 원 장 _____ 신 혜 경 _____ (인)

부위원장 _____ 홍 진 호 _____ (인)

위 원 _____ 박 현 섭 _____ (인)

# 초 록

본 논문은 연극 무대에서 사용되는 뉴미디어로 인해 인간-배우의 몸이 경험하는 변화의 양상과 이 변화의 의미를 고찰한다. 동시대 미디어 기술은 연극에서 다양하게 활용되면서 연극 예술의 환경을 새롭게 조성한다. 본고는 몸이라는 연극의 대표적인 미디어가 새롭게 개입된 미디어와 만났을 때 이들이 맺는 다양한 관계의 양상을 파악하고자 한다. 특히 배우의 몸이 무대로 새롭게 유입된 기술 미디어로 인해 그 주체적인 성질을 잃고 무대의 중심에서 물러나 새로운 미디어에 편입되어 '물질화'되는 경향을 살펴본다. 이에 관한 구체적인 사례로 무대에서 몸과 기술의 결합 방식을 주요 연극 방법론으로 사용해 온 미국의 극단 우스터 그룹(The Wooster Group)의 작품을 분석한다. 1960년대 결성된 우스터 그룹은 연극에서 다양한 기술 미디어를 활용하면서 배우라는 몸-미디어와 기술 미디어가 융합되는 방식과 이 둘의 상호관계를 통한 연극적 효과를 창출하는 것에 관심을 가지고 독자적인 연극 제작을 실천해오고 있다. 우스터 그룹의 이와 같은 연극적 특성은 뉴미디어 연극에서 몸의 변화된 지위를 고찰하는 데에 유의미하게 적용된다.

기술 미디어와 20세기 이래 새로운 의미를 획득한 몸이 만났을 때 양자가 경험하는 변화의 과정과 그 결과를 추적하기 위해, 먼저 2장에서는 동시대 뉴미디어 연극 이전 20세기 초반 변화하는 연극사적 흐름 속에서 나타난 연극 방법론에서 새롭게 제시된 인간-배우의 역할을 조명한다. 고든 크레이그(Edward Gordon Craig)의 배우-인형론, 바우하우스(Bauhaus)와 미래주의(Futurism) 연극에서 제시하는 기계적 배우, 그리고 러시아의 연출가 메이예르홀트(Vsevolod Meyerhold)의 생체역학 연기론은 당시 주류를 이루었던 사실주의 연극 경향에 반하여 등장한 연극 방법론으로, 무대 위 배우가 연극의 특정한 목적을 달성하기 위한 도구 혹은 재료로 활용되었음을 보여준다. 또한 이러한 연극 방법론에서는 배우가 그 자체로 무대 위에 존

재함으로써 인식되는 몸의 물질적인 측면이 부각되기도 한다.

이어서 3장에서는 뉴미디어 시대에 살고 있는 인간의 몸은 어떠한 방향으로 인식되고 있는지 살펴보며, 연극 무대에서 사용되는 뉴미디어와 인간의 몸이 관계하고 있는 양상, 그리고 미디어의 기능과 그 영향력으로 인해 몸이 물질화되는 경향을 사례를 통해 파악한다. 뉴미디어 시대에 조성되고 있는 기술 환경은 동시대를 사는 인간의 몸의 물질성에 대한 새로운 인식 형성에 영향을 미친다. 생명공학 기술로 대표되는 과학의 발달로 인간의 몸은 여러 구성 물질이 복합적으로 결합되어 언제든지 다시 분리될 수 있는 잠재성을 내포한 융합된 체계로 인식되고 있으며, 물리적인 몸의 현존은 더 이상 소통과 인식에 있어서 필수적인 요건으로 간주되지 않는다. 이와 같이 사회문화적으로 수용되는 몸에 관한 인식은 연극이라는 뉴미디어가 개입된 새로운 예술 환경에서의 몸의 존재방식과 역할 변화에도 영향을 미친다. 20세기 초반 영상 기술이 무대에 도입되면서 영상에 의해 시각적으로 변화하는 몸 이미지가 제시되고 영상과 몸의 상호적 관계가 무대에서 재현되었다. 기술 미디어의 대중화로 다양한 미디어가 무대 위에 투입되는 20세기 중반 이후에는 무대 위 영상 이미지가 보다 더 강렬하게 관객에게 다가가면서 과거와는 다른 새로운 양식의 연극이 제작되기도 했다. 기술 미디어는 배우의 몸의 형태나 움직임에 변화를 가함으로써 몸의 기능에 영향력을 행사하며, 이로부터 몸이 물질화되는 현상이 나타난다. 기술 장치와 몸의 물리적인 결합을 시도한 스텔락(Stelarc)의 사이보그 퍼포먼스, 디지털 기술 기반의 소프트웨어를 사용한 몸과 기술 장치의 비물리적인 결합을 시도한 커닝햄(Merce Cunningham)과 웨슬러(Robert Wechsler)의 시도는 연극에서 사용되는 미디어의 기능적인 측면으로부터 몸의 물질성이 부각되고 있음을 보여준다. 뿐만 아니라 우스터 그룹과 같은 극단의 독자적인 연극적 시도는 미디어 자체의 물질성이 드러나도록 함으로써 무대 위 실재하는 배우의 몸의 존재방식에 영향을 미치는 데 기여하기도 했다.

그리하여 4장에서는 우스터 그룹의 연극 사례를 분석함으로써 뉴미디어에 의해 물질화된 몸이 무대 위에 존재하고 있는 양상을 보다 구체적으

로 제시한다. 기계의 메커니즘과 인간의 몸의 상호 관계가 연극의 주요 드라마트루기로 나타나는 우스터 그룹의 대표적인 세 작품에서는 새로운 기술 미디어로 인해 통제된 몸, 분열된 몸, 대체된 몸으로 몸의 물질화가 구현된다. 우스터 그룹의 연극에서 배우는 텍스트의 내용을 소화하면서 '연기'한다기보다는 미디어 장치들과 무대 위에서 어우러지면서 이들의 기능을 돕는 일종의 도구로 활용되면서 연극에서 '소모'되고 있다. 우스터 그룹은 드라마와 서사가 중시되어 온 기존의 연극 관습에 반기를 드는 동시에 도구로써 사용되는 인간의 몸이 물질로 간주되는 시대의 사회문화적 현상을 연극에 반영하고자 했다. 이들은 배우의 존재로 대표되는 인간의 몸이 기술 미디어의 작동 원칙을 모방할 뿐만 아니라 미디어로 인해 변형 및 왜곡되고 심지어 미디어의 도움 없이는 존재조차 할 수 없게 된 연극의 구현 방법을 통해 연극 무대를 포함하여 인간이 설 수 있는 여러 무대들 위에서 더 이상 몸으로 대표되는 물질만이 유일한 존재가 아님을 밝힌다.

이를 통해 본고는 오늘날 무수히 다양한 형태로 실현되는 뉴미디어 연극에서 배우의 몸의 존재 방식 및 존재 여부를 논하는 것을 넘어서서, 몸의 변화된 지위와 그 변화의 과정에서 개입된 여러 기술 미디어의 역할 관계가 더욱 중요한 문제로 대두되고 있음을 지적하고자 한다.

**주요어 : 뉴미디어 연극, 우스터 그룹, 물질화, 몸, 매체연극, 기술 미디어**
**학 번 : 2013-20072**

# 목 차

**1. 서 론 .....1**

**2. 연극에서의 물질화된 몸.....11**

2.1 연극 방법으로서의 몸의 도구화 .....12

2.1.1 통제된 몸의 물질성 .....12

2.1.2 기계적 몸의 생성.....15

2.1.3 생체학적 연기술과 재료적 몸 .....21

2.2 등장인물의 물질화.....26

**3. 뉴미디어와 몸 ..... 32**

3.1 뉴미디어 시대의 몸에 대한 인식.....32

3.1.1 단일체에서 융합체로.....33

3.1.2 부재하는 몸 .....35

3.2 연극에 등장하는 뉴미디어와 몸 .....38

3.2.1 뉴미디어 연극의 발전.....38

3.2.2 뉴미디어와 물질화된 몸 .....46

**4. 우스터 그룹 연극에서의 몸.....54**

4.1 뉴미디어 연극의 통제된 몸 .....55

4.2 프레임으로 분열된 몸.....63

4.3 미디어에 의해 대체된 몸 .....71

**5. 결 론.....80**

**참고문헌 .....84**

**Abstract.....89**

# 그 림 목 차

[그림 2-1] <삼화음 발레>의 인물 스케치 ..... 17
[그림 3-1] 조명에 따라 변화하는 로이 풀러의 몸 형상 ..... 40
[그림 3-2] <사요나라>의 로봇배우(좌) ..... 45
[그림 3-3] <아이, 워커>의 로봇배우 ..... 45
[그림 3-4] <심부전극>과 <말하는 몸> ..... 49
[그림 4-1] <햄릿> 무대 이미지(1) ..... 57
[그림 4-2] <햄릿> 무대 이미지(2) ..... 59
[그림 4-3] <햄릿>의 명령 프로세스 도식 ..... 60
[그림 4-4] <투 유, 더 버디!> 무대 이미지(1) 오프닝 ..... 65
[그림 4-5] <투 유, 더 버디!> 무대 이미지(2) 테세우스 ..... 65
[그림 4-6] <투 유, 더 버디!> 이동하는 모니터로 분열된 페드르의 몸 ... 66
[그림 4-7] <브레이스 업!> 인간-배우와 기계-배우의 공존 ..... 75
[그림 4-8] <브레이스 업!> 무대 밖에서 실시간 촬영중인 배우들 ..... 77

# 1. 서 론

본 논문은 연극에서 사용되는 뉴미디어로 인해 연극 무대 위 인간의 몸이 어떠한 변화를 경험하는지, 그리고 그 변화가 의미하는 바가 무엇인지 밝히는 것을 목적으로 한다. 오늘날 우리 사회에서 빠른 속도로 발전하고 있는 미디어 기술은 예술 전반에서 다양하게 활용되면서 동시대 예술 환경을 새롭게 조성하고 있으며, 연극 예술도 예외는 아니다. 이렇게 변화된 환경 속에서 연극의 시작 이래로 항상 무대의 중심에서 극을 이끌어 나가며 주체적인 역할을 수행해 왔던 배우는 무대에 새롭게 침입한 기술 미디어와 공존하면서 불가피한 충돌을 경험한다. 이렇듯 오늘날 뉴미디어 연극에서 배우의 몸이 수행하는 역할과 무대 위 몸의 존재 방식에는 분명한 변화가 일어나고 있으며, 본고에서는 이 변화의 방향을 물질화된 몸으로 보고 그 배경과 구현 양상을 살펴보고자 한다.

먼저, 뉴미디어 연극을 규정해 줄 수 있는 '뉴미디어'라는 용어에 대한 이해가 선행되어야 한다. 새로움의 의미는 늘 상대적이다. 이 의미는 시대와 사회에 따라 계속해서 변화하므로 무엇이 새로운 것이냐에 대한 절대적인 답을 제시하는 것은 불가능하다. 특히 오늘날과 같이 변화의 속도가 가속화되는 사회의 구성원들은 저마다 새로움에 대해 인지하는 바가 다르므로 새로움의 기준을 마련하는 것은 어려운 일이다. 미디어가 독립적으로 존재하지 않고 다른 미디어와의 관계적 맥락 속, 더 나아가 그 미디어가 존재하는 사회문화적 배경 속에 있음을 주장한 재매개(remediation)론에 따르면, 새로운 미디어는 "문화적 맥락 속에서 등장"하며 "동일하거나 유사한 맥락 속에 자리잡고 있는 다른 미디어들을 개조"하면서 만들어진다.[1]

---

[1] 볼터(David Bolter)와 그루신(Richard Grusin)은 뉴미디어란 기존의 미디어가 다른 미디어의 사회적 인식이나 위상을 빌림으로써 개선된 결과물로 설명하며 이러한 전 과정을 '재매개'로 정의하였다. (Bolter, J. David and Richard A. Grusin. 『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 이재현 옮김. 커뮤니케이션북스. 2006. pp. 3-15, 18-19.)

이 개념은 뉴미디어가 만들어지는 과정에서 발견될 수 있는 새로움을 설명한다. 웬디 천(Wendy Chon)도 이에 덧붙여 새로움의 기준이 처음부터 정립되어 있는 것이 아니므로 뉴미디어라는 용어 자체는 친숙한 것을 더욱 낯설고 새롭게 만드는 사회 전반적으로 합의된 통념을 반영한다고 주장했다.[2]

이처럼 '뉴-', 즉 새로움이 가리키는 상대적이고 가변적인 속성에 주목한다면 뉴미디어의 개념 또한 전일적으로 규정될 수 없다. 따라서 본고에서도 '뉴미디어'를 어떤 특정한 양식이나 형태로 나타나는 미디어의 종류로 간주하지 않을 것이며 기술 발달로 등장한 다양한 미디어 도구들이 그것이 속한 환경 속에서 새로운 의미 작용을 하는 현상의 일종으로 보고자 한다. 즉, 미디어의 형태적이고 기능적인 새로움보다는 미디어에 새롭게 부여된 가치와 의의에 주목하고자 하는 것이다. 따라서 본 논문에서는, 무대에서 사용되는 기술 미디어가 연극의 배경 이미지의 특수한 효과를 만들어내거나 그 이미지의 조성을 보조하는 역할을 하는 데에 그치지 않고, 과거와는 다른 방식으로 기능하면서 기술 미디어의 독자적인 특성이 전면에 드러나는 연극을 '뉴미디어 연극'으로 보고자 한다. 그러므로 본고는 연극 무대에서 뉴미디어가 수행하고 있는 역할에 주목할 것이며 미디어가 단순한 도구나 장치로 사용된 연극 사례들은 분석의 대상에서 배제될 것이다.

한편, 새로운 기술 미디어가 사용된 연극이 유행처럼 번지고 있는 오늘날까지도 연극을 구성하는 대표적인 요소 중 하나인 배우의 몸은 (비록 그

---

[2] 그는 새로운 것(the new)에 대해 다음과 같이 설명한다. "새로운 것은 그 자체로 반복적 의미를 내포한다. 옥스포드 영어대사전(OED)에서는 이를 "이전의 어떤 행위나 사물의 재개 혹은 반복으로서 나오는 것; 다시 새로이 시작하는 것"으로 정의한다. "새롭게 만드는 것(make it new)"은 상투적인 현대식 관용구이며, 이는 새로운 것으로 가능하게 된 반복의 유형을 보여주는 전형적인 예시가 된다. 즉, 이미 잘 알려졌거나 친숙한 무엇인가를 더 멋진 것으로 바꾸는 과정인 것이다. 새로운 것이란, "신선한(fresh), 더 나아간(further), 한층 더해진(additional)" 것이며, "파괴(demolition), 붕괴(decay), 사라짐(disappearance) 이후에 다시 복구된" 것이다." (Chun, Wendy Hui Kyong. "Introduction: Did Somebody Say New Media?" *New Media, Old Media: A History of Theory Reader*. New York: Routledge. 2006. pp.1-5.)

존재 방식은 다양화되었더라도) 변함없이 무대에 존재한다. 전통적인 연극에서 배우의 몸은 희곡 텍스트의 전언을 관객에게 전달하는 주요한 '미디어'로 기능해 왔다. 그러나 새로운 기술 미디어가 무대에 등장하게 된 이래로 연극의 형식이 변화하였으며 동시에 미디어로서의 배우의 몸의 역할과 기능도 함께 변화하게 되었다.

레만은『포스트드라마 연극(Postdramatisches Theater)』(1999)에서 희곡 텍스트의 절대적인 권위에 종속되는 드라마 연극(dramatic theatre)과 구분되는 개념으로, 1970년대 이후 다양한 미디어가 확산되어 편재하게 된 연극 형식을 설명하는 '포스트드라마 연극'이라는 개념을 제시했다. 그는 드라마 연극에서 포스트드라마 연극으로의 전이 과정에서 텍스트, 공간, 시간 등의 연극 구성요소의 특징과 무대 위 배우의 몸의 역할, 그리고 몸에 대한 인식의 변화를 고찰했다. 언어가 내용 전달의 주요 기능을 수행했던 전통적인 드라마 연극 무대에서 몸은 특정한 의미를 전달하는 재현의 기구로서 비신체적인 것을 의미해야만 했다. 즉, 배우의 몸은 텍스트가 지향하고 있는 어떤 의미를 제시해야 하는 '의미-전달자'로 존재해 왔다. 그러나 레만은 포스트드라마 연극에서의 몸은 "의미로부터 자유로운 경험"을 유발하면서 몸 그 자체와 그 몸을 고찰하는 과정을 그려 낸다고 밝혔다.[3] 이제 새로운 연극에서 인간의 몸은 텍스트의 재현 수단으로 기능해 왔던 것에서 벗어나 새로운 역할을 부여 받게 된 것이다.

그리하여 본고는 연극 무대에서 몸의 역할과 의미 변화의 원인 중 하나로 연극에서 새롭게 등장한 기술 미디어를 고찰한다. 몸이라는 연극의 대표적 미디어가 새로운 기술로 등장한 미디어와 무대 위에서 만났을 때 이들이 맺는 다양한 관계의 가능성에 주목하고자 하는 것이다. 그중에서도 특히, 배우의 몸이 새롭게 유입된 기술 미디어로 인해 그 주체적인 성질을

[3] "드라마의 진행은 신체들 '사이에서' 이루어지지만 포스트드라마의 진행은 신체와 '함께', 신체 '에서', 그리고 신체 '에게' 일어난다. (…) 신체를 단순한 수단으로 하는 모든 재현, 표현, 해석을 저지한다." (Lehmann, Hans-Thies. 『포스트드라마 연극(Postdramatisches Theater)』. 김기란 옮김. 현대미학사. 2013. pp.389-390.)

잃고 무대의 중심의 자리에서 물러나 새로운 기술 미디어에 편입되어 물질화되는 경향을 살펴볼 것이다. 그리고 이에 관한 구체적인 사례로 무대에서 몸과 기술의 다양한 결합 방식을 주요 연극 방법론으로 사용해 온 미국의 극단 우스터 그룹(The Wooster Group)의 연극을 분석한다.

셰크너(Richard Schechner)가 그로토프스키(Jerzy Grotowski)의 연극 사상을 이어받아 설립한 극단 '퍼포먼스 그룹(The Performance Group)'의 일부 구성원들이 독자적인 연극론[4]을 가지고 창단한 우스터 그룹은 연출가 르콩트(Elizabeth LeCompte), 배우 그레이(Spalding Grey) 등을 주축으로 뉴욕의 우스터 가에 있는 '퍼포밍 개러지(Performing Garage)'라는 공간에서 연극 활동을 펼쳤다. 그들은 실험극을 주창하며 등장한 당대의 다른 극단들과 마찬가지로 여태껏 연극에서 권위를 행사해 온 희곡 텍스트에 의심을 품었으며, 텍스트는 단지 연극의 수많은 재료 중 하나에 불과하다는 의식을 바탕에 둔 연극 활동을 현재까지도 이어오고 있다.

우스터 그룹은 희곡, 소설, 시와 같은 문학작품, 오페라, 무용, 연극 영상, 다큐멘터리, 영화, 텔레비전 쇼, 녹음 혹은 인터뷰 파일 등 '모든 것'으로부터 연극의 재료를 수집하고, 수집된 재료를 무대 위에서 구상하는 방식에서 그 독자적인 특성을 갖는다. 창단 초기에는 자신들의 자전적인 이야기를 극의 소재로 삼으면서 다양한 매체를 통해 중심 소재를 극화 해 나갔다.[5] 또한 희곡의 일부 혹은 전체를 차용하여 연극의 재료로 사용하기도

---

[4] 르콩트는 셰크너와 연극에 대한 견해 차이로 그와의 결별을 선언했다. 그는 연극에 대한 두 사람의 입장 차이를 다음과 같이 언급했다. "리처드는 감정을 전달하기 위해서는 그 감정을 느껴야 한다고 생각했어요. 그는 배우들이 관객의 앞에서 실제로 그 감정의 경험을 하길 바랐던 거죠. 그러나 나는 배우가 어떤 감정을 표현하기 위해서 반드시 그 감정을 느껴야 한다고 생각하지 않았어요." (Champagne, Lenora. "Always Starting New: Elizabeth LeCompte." *The Drama Review.* Vol.25. No.3. 1981. p.20.)

[5] <샤코네 포인트(Sakonnet Point)>, <나야트 스쿨(Nayatt School)>, <럼스틱 로(Rumstick Road)>는 배우 스폴딩 그레이의 자전적인 이야기들로만 구성되어 있다. 특히 <럼스틱 로>는 그레이의 자살한 모친이 생전 녹음한 카세트테이프가 주요 소재이자 형식으로 활용된다.

했다.[6] 그러나 이들에게 희곡은 단지 재료일 뿐 작품의 기반이 되는 것은 아니므로 우스터 그룹 배우들의 연기 방식은 텍스트의 서사적 의미를 분석하는 드라마 연극의 구현 방식과는 차이가 있었다. 이들은 셰익스피어, 라신, 오닐, 밀러 등과 같은 서사성이 강한 작품을 쓴 작가들의 작품을 가지고 와서 서사를 변형하거나 제거하고, 희곡의 대사, 인물, 배경 등을 무대 위의 배우나 무대 장치와 같은 여러 요소와 버무려서 연극이라는 커다란 종이 위에 무질서하게, 그러나 적절히 배치한다. 우스터 그룹은 무대 위에서 다양한 기술과 기술 미디어를 활용하여 실험하면서 배우라는 몸-미디어와 기술 미디어가 어떻게 융합되고 있으며 이 둘의 상호관계를 통해 어떠한 연극적 효과를 창출할 수 있는지 고민하고 매번 새로운 방식으로 양자 간의 조합을 실험해 왔다. 본고에서 뉴미디어 연극에서 몸의 변화된 지위에 대해 고찰하고자 우스터 그룹의 연극을 사례로 채택한 것도 바로 이러한 이유에서이다.

우스터 그룹에 관한 연구는 이미 실험극, 아방가르드 극이 유행하였던

---

[6] <황제 존스(The Emperor Jones)>, <털북숭이 원숭이(The Hairy Ape)>는 오닐(Eugene O'Neill)의 동명의 작품을, <브레이스 업!(Brace Up!)>은 체호프(Anton Chekhov)의 『세자매』를, <햄릿(Hamlet)>과 <울어라, 트로이인들이여! (Cry, Trojans! Troilus & Cressida)>는 셰익스피어 동명의 작품을, <투 유, 더 버디(To You, the Birdie!)>는 라신(Jean Racine)의 『페드르(Phèdre)』를 재료로 사용하였다. 이들은 어떤 작품에서는 두 개 이상의 주요 텍스트를 사용하는데, <피쉬 스토리(Fish Story)>는 체호프의 『세자매』 중 4막과 다큐멘터리 영화 <게이닌(Geinin)>을, <집/빛(House/Lights)>은 스타인(Gertrude Stein)의 희곡 『파우스트 박사, 전깃불을 켜다(Doctor Faustus Lights the Lights)』와 영화 <올가의 수치스러운 집(Olga's House of Shame)>를 혼합해서 사용하였으며, <라 디도네(La Didone)>에서는 카발리(Francesco Cavalli)의 동명의 오페라 및 영화 <흡혈귀 행성(Terrore nello spazio)>을 사용했다. <L.S.D.>에서는 밀러(Arthur Miller)의 『시련(The Crucible』, 무작위로 발췌된 여러 작가들의 작품들, 편지, 인터뷰 및 메모들, 커비(Michael Kirby)의 희곡 『히어링(The Hearing)』등이 재료가 되었다. <프랑크 델의 성 안토니의 유혹(Frank Dell's the Temptation of St. Antony)>는 플로베르(Gustave Flaubert)의 레제드라마 『성 안투안의 유혹(La Tentation de Saint Antoine)』, 베르만(Ingmar Bergman)의 영화 <마술사(Ansiktet)>, 골드만(Albert Goldman)의 자서전 *Ladies and Gentlemen, Lenny Bruce!!*, 플로베르의 편지들(1830-1880), 텔레비전 토크쇼 "Channel J" 등이 그 재료가 되었다.

1970년대에 시작되었으나 학계에서의 본격적인 연구는 다수의 작품이 발표되고 단체의 특성이 잘 알려진 1980년대 후반부터 활발히 진행되었다. 우스터 그룹에 관한 연구는 크게 1) 연극에서 희곡 텍스트의 공연화 전략 및 텍스트 해체의 독창적인 기법, 2) 연극에서 사용되는 테크놀로지 및 기술 미디어로 창출되는 연극성에 대한 논의를 중심으로 전개되어 왔다.

해외 연구는 주로 우스터 그룹의 근거지인 미국의 퍼포먼스 학계를 중심으로 진행되었는데, 이들이 활동을 본격적으로 시작했던 1980년대에는 초기작들을 분석한 소고 및 논평이 학술지에 간헐적으로 발표되었다. 1988년 데이비드 사브란(David Savran)이 초기 작품들을 토대로 우스터 그룹의 연극론을 규명한 『규칙을 넘어서, 우스터 그룹(Breaking the Rules, the Wooster Group)』을 발간하면서 연극을 분석하는 이론적인 틀이 도입되어 학문적인 연구가 본격적으로 이루어졌다. 바네스(Todd Barnes)는 1964년 리처드 버튼 주연의 <햄릿>의 녹화 영상이 우스터 그룹의 <햄릿>에서 활용되는 양상을 분석하였다.[7] 만곤(Christine Mangone)은 체호프 희곡의 동시대 공연화 양상을 주제로 「세 자매」 텍스트가 사용된 우스터 그룹의 <브레이스 업!>에서 배우의 극 중 인물화 방법론 및 무대 위 모니터 활용 방식을 분석하였다.[8]

우스터 그룹의 연극에서 미디어 사용 기법 및 의의에 관한 논의는 디지털 테크놀로지를 기반으로 한 연극이 급부상하면서 더욱 활발히 전개되었다. 벨(Phaedra Bell)은 영상이 사용된 연극에서 영상과 연극이 결합한 새로운 미디어의 형태를 '다이올로직 미디어(Diologic Media)'로 명명하고 <브레

---

[7] Barnes, Todd Landon. "Ch.3: Innervating Hamlet: Richard Burton's Electronic Body and the Wooster Group's Digital Stage." *Immanent Shakespearing: Politics, Performance, Pedagogy*. Dissertation, University of California, Berkeley, 2010.

[8] Mangone, Christine. *Transforming the Theatric Event: Chekhov on the American Stage, 1977-2003*. Dissertation, University of California and Los Angeles. 2003. 이외에도 우스터 그룹의 체호프 희곡 연극화 과정에 대한 논의는 아래 참고하기 바람. Schmidt, Paul. "The Sounds of "Brace up!" Translating the Music of Chekhov." *The Drama Review.* Vol.36, No.4(Winter 1992). pp.154-157. Mee, Susie. "Chekhov's Three Sisters and the W/G's Brace Up!". *The Drama Review.* Vol.36, No.4(Winter 1992). pp.143-153.

이스 업!>의 무대에서 연극과 영상이 대화적 관계를 맺고 있다고 보면서 그 구현 양상을 분석하였다.[9] 맥그라스(John McGrath)는 무대라는 공간을 현대 사회의 감시 문화가 반영된 곳으로 간주하면서 공연에서 사용되는 비디오 모니터의 감시적 기능을 보기 위해 모니터의 사용 양상을 <브레이스 업!> 공연 사례를 토대로 분석하였다.[10] 이들은 우스터 그룹이 연극에서 텔레비전을 비롯한 새로운 기술 미디어를 활용하는 독창적인 방식을 소개하였으며 그 방식의 연극적 의의를 제시하였다.

국내에서는 1990년대 전후 유학파 연극인들에 의해 해외의 실험 연극 단체 및 작품들이 소개되면서 우스터 그룹이 알려지기 시작하였으며, 이러한 흐름 속에서 최치림, 윤영선 등이 그들의 작품에 관한 연구를 시작하였다.[11] 근래 우스터 그룹 관련 연구는 주로 연극에서의 테크놀로지 사용 기

---

[9] Bell, Phaedra D. *Dialogic Media: Theatrical and Filmic Images in Conversation*. Dissertation, Stanford University. 1999.

[10] 이외에도 우스터 그룹의 연극론에 대한 해외 학위 논문들이 다수 있으며, 작품이 단독으로 연구되기 보다는 하나의 가설을 증명하는 사례로 주로 활용되었다. 박사학위 논문으로는 앙상블 연기 및 연출론을 분석한 스미스너의 연구가(Putnam Smithner, Nancy. *Directing the Acting Ensemble: Meredith Monk, Elizabeth LeCompte, and Anne Bogart*. Dissertation, New York University. 2002.), 석사학위 논문으로는 우스터 그룹에서 2009~2010년 인턴으로 단원 생활을 했던 맥마한이 본인의 경험을 바탕으로 작품 제작 과정에 대해 논한 글 등이 있다. (McMahan, Matthew. “Strange and Imponderable: The Wooster Group and the Vieux Carre.” MA Thesis, Stony Brook University. 2010.)

[11] 가장 최초의 연구자료는 1991 년 최치림이 실험극의 전략과의 연관선 상에서 우스터 그룹의 초기작품을 분석한 연구로, 우스터 그룹의 연극을 “사실적인 이야기를 가공되지 않은 재료를 통해 구성하는, “있는 그대로의 연극(theatre verite)의 창출”이라고 평가하였다. (최치림. “우스터 그룹에 대한 연구: 1960 년대 이후의 실험극 연구와 관련해서.” 『중앙대학교 예술대학 창론』. 중앙대학교 예술연구소. 1991.) 윤영선은 본인의 뉴욕 스토니브룩 주립대학교(SUNY Stony Brook) 석사학위 논문(“A Study on *Rumstick Road*, the Second part of ‘Three Places in Rhode Island’ by The Wooster Group: In Relation to Deconstruction.” 1991)을 토대로 우스터 그룹의 공연 <럼스틱 로>가 데리다의 해체주의 이론의 비판적 지평과 공명을 이룬다고 보고 연극과 이론이 수렴되는 지점을 모색하고자 하는 연구를 시도하였다. (윤영선. “우스터그룹의 공연 『럼스틱 로(路)』에 대한 소고.” 『공연예술연구소논문집』. Vol.1

법, 특히 영상과 비디오 사용과 관련된 내용이 대부분이며 이는 동시대 공연예술의 시대적 조류가 반영된 것이라고 볼 수 있다. 백로라는 아우슬랜더(Philip Auslander), 펠런(Peggy Phelan), 리즌(Matthew Reason)의 라이브니스(Liveness) 이론을 바탕으로 우스터 그룹의 <햄릿>을 분석하면서 현대 연극에서 라이브니스 담론의 유효성을 비판적으로 고찰하였으며, 서영오는 영상의 무대 표현 방식과 전략으로 비디오 영상을 사용한 우스터 그룹의 작품을 사례로 제시하였다. 한다희는 연극을 비롯한 예술 장르에서 비디오 장치를 통한 연극성 창출의 가능성을 제시하면서 우스터 그룹의 <햄릿>을 사례로 비디오 장치 사용방식 및 효과를 분석하였다.[12] 이처럼 국내의 우스터 그룹에 관한 연구는 대개 연극에서 기술 및 영상매체의 사용과 이에 따른 효과를 중심으로 전개되었다. 백로라가 라이브니스 이론을 바탕으로 연극에서 디지털화된 영상매체를 재현하는 배우의 현존 문제를 다루고 있으나, 이는 미디어 테크놀로지 연극의 형식 미학과 비판적 담론에 초점이 맞추어져 있으므로 몸과 미디어의 관계에 대한 성찰은 깊게 이루어지지는 않았다.

한편, 예술에서 기술 미디어와 몸의 관계에 관한 기존 연구는 주로 미술 분야나 뉴미디어로 창조된 가상현실 퍼포먼스, 그리고 이로부터 비롯된 새로운 예술 체계에 관한 내용을 중심으로 이루어졌다. 가은영 · 김종덕은 뉴미디어 예술을 경험하는 신체의 공감각적 지각의 가능성과 새롭게 등장한 신체 담론을 제시하였으며, 전혜숙은 오늘날 예술이 뉴미디어의 영역으로 들어오면서 시각 중심에서 촉각 중심으로 변화하고 있음을 주장하였다. 송원진은 인간과 기술이 결합하여 체현 감각을 생성하면서 경험하게 되는

---

No.-. 1995.)

[12] 백로라. “현대 공연학 이론의 주요 쟁점과 미디어 테크놀로지 연극 – ‘라이브니스(Liveness)’ 이론과 우스터 그룹(The Wooster Group)의 <햄릿>을 중심으로.” 『한국연극학 34 호』. 2008. pp.127-158., 서영오. “공연예술의 영상 무대언어 연구.” 동국대학교 문화예술대학원 석사학위논문. 2007., 한다희. “비디오 설치와 미디어 연극의 표현 방식에 대한 연구: 비디오 장치와 연극성을 중심으로”. 연세대학교 커뮤니케이션대학원 석사학위논문. 2016.

것을 다양한 사례를 통해 밝혔다.[13] 이와 같이 수용자의 관점에서 기존의 예술 체계에 유입된 기술 미디어로 인해 인간의 지각 방식 및 예술 감상의 영역이 변화하고 있다는 내용을 중심으로 많은 연구가 수행되었음을 알 수 있다. 그러나 행위자의 관점에서 몸과 미디어의 관계를 논한 연구는 인터랙티브 예술과 같은 특정 분야에서만 제한적으로 행해져 왔으며, 보다 심도 있는 논의는 전개되지 못했다.[14]

따라서 본고는 무대 위에서 기술 미디어와 20세기 이래 새로운 의미를 획득한 몸이 만났을 때 양자가 경험하게 되는 변화의 과정과 그 결과를 추적하고자 한다. 먼저 현대의 뉴미디어 연극이 등장하기 이전, 20세기 초반 변화하는 연극사적 흐름 속에서 나타난 연극 방법론에서 새롭게 제시된 인간-배우의 역할과 희곡 작품에서 구현된 등장인물의 특성으로부터 무대의 중심에 자리해 왔던 인간이 그 자리를 빼앗기고 그 몸이 물질화되는 경향과 양상을 밝힌다.

다음으로, 뉴미디어와 몸의 전반적인 관계를 고찰하기 위해 뉴미디어 시대에 몸에 대한 인식은 어떤 방향으로 변화하고 있는지 확인할 것이다. 또한, 연극 무대에서 새로운 미디어가 어떻게 적용되어 왔는지 그 발전 과정을 추적하며, 새로운 미디어의 영향으로 인해 무대 위 배우의 몸이 물질화 되는 양상들을 여러 사례를 통해 살펴볼 것이다.

마지막으로, 연극에서 뉴미디어에 의해 배우의 몸이 자신의 원래 자리를 빼앗기고 물질화된 현상과 그 결과를 우스터 그룹의 작품 분석을 통해

---

[13] 가은영, 김종덕. “디지털 미디어 시대의 신체담론에 관한 철학적 고찰-뉴미디어 아트에 나타난 신체 담론을 중심으로.” 『HCI 2008』. 2008. pp.959-964., 전혜숙. “뉴미디어 아트에서의 신체성: 촉각성을 중심으로.” 『미술사학 33』. 2009., 송원진. “뉴미디어 예술의 체계: 체현 감각과 자기 생성.” 숭실대학교 대학원 박사학위 논문. 2014.

[14] 인터랙티브 퍼포먼스(Interactive performance)란 무대 위 배우와 영상, 사운드 등이 상호 영향을 주고받으면서 공연을 진행해 나가는 것을 의미한다. 배우의 움직임을 추적하여 이를 프로그램화 하는 모션 트래킹(motion tracking) 기능을 하는 소프트웨어가 개발됨에 따라 인터랙티브 퍼포먼스의 영역이 확장되고 그 종류도 다양화되고 있다. 관련 내용은 본고 3.2.2 참고.

살펴볼 것이다. 배우의 몸은 새롭게 도입된 미디어로 인해 그 존재 방식에 있어서 불가피한 변화를 경험하며 이러한 변화가 의미하는 것이 무엇인지 보고자 한다. 분석을 위해서 우스터 그룹의 <햄릿>(2007), <투 유, 더 버디!>(2002), <브레이스 업!>(1991, 2003) 등의 작품이 사례로 제시될 것이다.

# 2. 연극에서 물질화된 몸

전통적인 사실주의 연극에서는 배우가 텍스트의 등장인물을 있는 그대로 모방하고자 하였으며, 이 모방으로부터 오는 사실성이 연극의 미적 가치의 평가 기준이 되었다. 배우는 자신이 표현하는 대상인 등장인물과의 심리적 거리를 좁히는 것을 연기의 목표로 삼아 인물의 감정이나 느낌에 대한 해석과 그것의 표현방식에 초점을 맞추었으며, 이를 통해 배우는 희곡을 기반으로 한 극을 이끌어 나가는 연극의 핵심 요소로 간주되어 왔다. 한편, 20세기 초반 새로운 무대에 대한 요구로 발생했던 반사실주의 연극운동이나 이미지 연극의 등장과 같은 연극사적 사건은 극의 전개, 배우의 연기 방법, 무대의 구현 방식 등 전체적인 연극의 패러다임 전환의 계기가 되었으며, 그동안 연극에서 절대적인 요소로 여겨져 왔던 문학 텍스트의 무대화는 새로운 연극 요소들의 등장으로 인해 그 중요성이 간과되기 시작했다. 동시에 연극에서 극의 내용을 전달하는 핵심적인 매개체로 기능해 왔던 배우에게도 새로운 역할이 주어지게 되었다.

본 장에서는 20세기 초반 새로운 연극 경향으로부터 등장한 여러 연극 방법론에서 배우의 변화된 역할에 주목하고자 한다. 특히 무대의 중심으로부터 밀려난 배우가 새롭게 등장한 다른 연극 요소들과 공존하면서 어떻게 기능하고 있는지 볼 것이며, 배우가 발화하는 언어가 아닌 배우의 몸 그 자체가 드러나게 된 배경을 살펴볼 것이다. 그리하여 과거의 연극 무대에서 재료가 된 몸의 물질성이 새롭게 주목 받게 된 과정을 확인함으로써 이러한 새로운 경향성이 오늘날 뉴미디어 연극에서 배우의 몸이 존재하는 양상과 어떻게 연관될 수 있는지 고찰해보고자 한다.

## 2.1. 연극 방법으로서의 몸의 도구화

### 2.1.1. 통제된 몸의 물질성

고든 크레이그(Edward Gordon Craig)는 반사실주의 연극 운동을 이끌면서 양식적이고 시각적인 무대 구현을 주장했던 20세기 초반 무대 디자이너이자 연출가이다. 이전까지만 해도 미미했던 연출가의 역할이 점차적으로 확대되어 가는 상황 속에서, 크레이그는 자신이 구현하고자 했던 진정한 연극 예술을 완성하기 위해 배우를 연출가의 주요한 표현 도구의 하나로 인식하였으며 배우에게 새로운 연기 방식을 제안했다.

크레이그는 '예술'이란 수많은 우연한 사건의 결과인 '혼란(Pandemonium)'과 완전히 반대되는 개념으로, "오로지 '계획(design)'을 통해 도달할 수 있는 경지"라고 보았다.[15] 그가 의미한 이 혼란의 상태는 우연한 사건들의 연속으로 이루어지는 '현실'을 뜻한다. 즉, 크레이그는 인과관계를 벗어난 우연성을 완전히 배제한 것을 '예술'로 보면서 이를 우리가 살고 있는 현실과 대비시켰다. 또한, 예술 작품을 만들 때에도 계획적으로 다룰 수 있는 재료만 사용되어야 하는데, 본능적으로 자유를 지향하고 감정의 지배를 받는 인간은 자연 그대로의 상태로는 예술 작품의 재료가 될 수 없다는 것이 그의 기본적인 입장이다.[16]

그러므로 그는 인간-배우가 연극이라는 예술의 한 구성요소로 기능하기 위해서는 철저한 계획과 계산을 통한 인위성을 실천해야 한다고 보았다. 여기에서 인위성이란 배우가 감정적인 인간으로서 있는 그대로의 모습을 드러내지 않으면서 고도의 이성으로 무대 위 자신의 연기 방식을 제어하는

---

[15] "Art is the exact antithesis of pandemonium, and pandemonium is created by the tumbling together of many accidents; Art arrives only by **design**." (Craig, Edward Gordon. "The Actor and the Über-Marionette." *On the Art of the Theatre*. London: William Heinemann. 1924. p.55.)

[16] 위의 책, pp.55-56.

과정을 뜻한다. 이러한 크레이그의 입장은 이상적인 배우는 감정에 대한 이성의 통제가 가능해야 한다는 그의 연기론에서 드러난다. 이는 즉, 배우가 극에 몰두하여 격앙된 감정을 이끌어냄으로써 등장인물을 형상화하는 것이 아니라 이성을 통한 통제로 인해 항상 완벽한 "적당한 온도(perfect moderate heat)"의 상태를 유지해야 한다는 것을 의미한다.[17] 배우는 배우이기에 앞서 스스로 사고하려는 의지와 감정을 가진 인간이므로 연극에서는 예측이 불가능한 변수였으며 어떤 방식으로든 통제가 필요했다. 이러한 관점에서 크레이그는 '초인형(Über-Marionette)'이라는 개념을 제시함으로써 새로운 연극 무대에 선 배우의 지향점에 관해 규명하고자 했다.

그렇다면, 크레이그의 초인형이란 어떤 상태에 있는 배우를 의미하는가?[18] 그는 텍스트에 등장하는 인물의 정수를 드러내기 위해서는 그 인물을 연기하는 배우가 인간으로서 지닌 자아의 모든 속성과 감정적인 태도를 스스로 제거하고, 이성적인 판단을 통해 극작가가 쓴 텍스트나 이를 해석한 연출가의 지시만으로 기능해야 한다고 보았다. 따라서 그가 연극 무대에서 창조해 내고자 했던 초인형이란 작품에 대한 자의적인 해석과 이에 대한 감정을 완전히 차단한 배우가 스스로의 몸을 통제함으로써 온전히 그

---

[17] "Finally, the intellect would bring both itself and the emotions to so fine a sense of reason that the work would never boil to the bubbling point with its restless exhibition of activity, but would create that perfect moderate heat which it would know how to keep temperate. The perfect actor would be he whose brain could conceive and could show us the perfect symbols of all which his nature contains." (Craig. "The Artists of the Theatre of the Future." 앞의 책. p.11.)

[18] 크레이그의 '초인형'에 대해서는 다양한 의견이 존재해 왔으며, 여러 학자들이 그의 무대 디자인, 연출 작품, 소고 등을 근거로 이 모호한 개념에 대한 의미를 추론하였다. 크레이그의 초인형은 고도로 훈련된 몸을 가진 배우, 스스로 움직임에 통달하여 감정의 균형을 이루고 모든 마음의 충동에 반응할 수 있는 몸을 가진 배우, 혹은 개인적 감정이 배제된 배우 등을 의미하는 것 등으로 다양하게 해석되어 왔다. 크레이그 연구자들은 초인형이 인간-배우의 은유라는 것에 동의하면서도 인간인 배우가 초인형이 되는 과정 및 방법, 그리고 이 은유에 내포된 의미에 대해서는 다양한 의견을 제시해 왔던 것이다. (Le Boeuf, Patrick. "On the Nature of Edward Gordon Craig's Über-Marionette." *New Theatre Quarterly*. 2010. pp 102-114.)

인물이 된 상태, 그리고 그 상태에 머무른 배우의 육체를 의미한다.[19] 이렇게 초인형이 된 배우는 몸의 자율성과 본능을 피하기 위한 방법으로 연출가가 지시한 양식화된 동작만을 수행하게 되었다. 배우는 육체적 행위로 인한 소리나 동작을 통해서만 무대 위에서 스스로를 드러낼 수 있었다. 양식화된 움직임을 수행해 내는 배우는 몸의 조형적인 부분이 두드러졌으며, 이렇게 변화된 배우의 연기방식으로 인해 과거에 배우가 주어진 대사를 효과적으로 전달하기 위한 목적으로 텍스트 중심적인 연기를 했을 때보다 몸의 물리적 현존성이 더욱 부각되었다.

크레이그는 연극 무대에 대한 인상과 느낌을 보여주기 위한 배우들의 세부 동선을 지시하는 수많은 무대 스케치를 남겼다.[20] 그는 새로운 연극에서는 배우가 표현하고자 하는 대상을 양식화 하여 무대 위에서 시각적으로 구현해 낼 수 있기를 기대하였으며, 배우가 연극이라는 그림을 완성하는 데에 필요한 재료로 충실하게 기여하기를 바랐다. 이러한 과정을 통해서 크레이그는 현실과 완전히 구별되는 예술이라는 새로운 우주를 만들어 낼 수 있다고 믿었던 것이다.

당대의 연극적 관습으로부터의 변화를 추구했던 연극에 대한 그의 혁신적인 입장은 20세기 초반 새로운 연극적 시도를 꾀했던 연출가들뿐 아니라

---

[19] 크레이그가 말한 초인형은 감정의 지배를 받는 인간에 대비되는 개념으로 무대 위 인간-배우의 자리를 대체한다. “The actor must go, and in his place comes the inanimate figure-the Über-marionette we may call him, until he has won for himself a better name. (…) The applause may thunder or dribble, their hearts beat no faster, no slower, their signals do not grow hurried or confused; and, though drenched in a torrent of bouquets and love, the face of the leading lady remains as solemn, as beautiful and as remote as ever.” 또한, 초인형은 단순히 사지가 묶여 꼭두각시처럼 일방적인 조종을 당하는 장난감 인형(marionette, puppet) 과도 차별화된다. “When any one designs a puppet on paper, he draws a stiff and comic-looking thing. Such an one has not even perceived what is contained in the idea which we now call the marionette. He mistakes gravity of face and calmness of body for blank stupidity and angular deformity.” (Craig. “The Actor and the Über-Marionette.” 앞의 책. pp.81-82.)

[20] 『새로운 연극에 대하여(Towards a New Theatre)』에는 그가 디자인한 많은 무대 이미지들이 수록되어 있다. Craig, Edward Gordon. *Towards a New Theatre : Forty Designs for Stage Scenes with Critical Notes*. London; Toronto: J. M. Dent & Sons. 1913.

오늘날의 많은 공연예술 작품 제작에도 영향을 미쳤다. 무대 이미지의 시각적 효과 구현을 위한 도구로써 배우를 인식하며 배우의 움직임을 철저히 통제하고자 했던 시도는 텍스트의 자유로운 해석으로부터 벗어나 몸의 현존과 그 물질적인 외형이 부각되는 동시대 퍼포먼스 예술 창조의 영감이 되었다. 그뿐만 아니라 오늘날 뉴미디어 연극 무대에서 몸의 움직임이 통제됨으로써 역설적으로 그 조형성이 더욱 부각되는 양상을 보이는 인간-배우의 모습에서도 크레이그의 연극론과의 유사성을 볼 수 있을 것이다.

### 2.1.2. 기계적 몸의 생성

20세기 초반 건축가 그로피우스(Walter Gropius)는 새로운 조형예술을 실현하고 예술과 기술을 종합하고자 하는 목적으로 1919년 바우하우스(Bauhaus)라는 교육기관을 설립하였다. 바우하우스는 당대가 기술 문명이 발달하고 있는 새로운 산업화의 시대임을 자각하였으며 이러한 환경 변화에 따른 예술의 역할 변화의 필요성을 제기하였다. 그리하여 이들은 새로운 시대의 예술에서도 기술 문명을 적극 도입하여 건축을 비롯한 여러 예술 분야에서 기계와 기술의 기능을 최대한 활용하고자 했다.

따라서 바우하우스의 연극 교사들도 무대에서 인간이 가진 제한적인 능력을 보완하기 위해 기술의 힘을 빌려야 한다는 논리를 펼쳤다. 모홀로나기(Laszlo Moholy-Nagy)는 무대 위 무용수의 움직임에 대해 설명하면서, 아무리 완벽한 무용수라 하더라도 스스로의 움직임에 주관성이 개입되는 순간 예술적 완성도가 떨어지므로 이를 막기 위해서는 인간-배우에게 인공적인 요소들이 도입되어야 한다고 주장했다. 그는 인간의 몸은 불완전하여 보다 정교하게 통제할 수 있는 요소의 도움을 받아야 하며, 이에 따라 "기계적인 인공물을 닮은 배우" 가 등장해야 한다고 보았다.[21] 또한, 무대 디자

[21] "Man, who no longer should be permitted to represent himself as a phenomenon of spirit and mind through his intellectual and spiritual capacities, no longer has any place in this concentration of action. For, no matter how cultured he may be, his organism permits him at

인 및 연극 연출을 담당하였던 슐레머(Oskar Schlemmer)는 당 시대의 징후를 “삶과 예술의 모든 영역에서 소유권을 주장하고 있는 과정”인 “기계화(mechanisierung)”라고 보면서 시대를 반영하는 대표적인 예술인 연극 또한 이러한 사회적 기조를 따라야 한다고 설명했다.[22] 그는 연극의 역사를 “인간의 형태 변화의 역사”[23]로 정의하였으며 새로운 연극에서 인간 형태를 변형하는 수단으로 기계적, 인공적 장치가 도입되어야 한다는 주장을 펼침과 동시에 이를 연극에서 실천하였다.

슐레머는 몸의 물질성에 변화를 가할 수 있는 장치를 찾고자 했으며 이러한 몸의 변화 과정을 통해 기계화된 몸의 가능성을 탐구하였다. 그는 의상과 가면, 분장 등을 활용하여 인간 신체의 물리적인 한계를 넘는 자유로운 형상, 즉 ‘인공형상(Art Figure)의 인체’를 만드는 시도를 하였다. 그는 이 형상을 만들 수 있는 의상의 형태를 분류하고 인체의 변형 양상을 각 형태에 적용하면서 의상이 덧입혀진 배우들을 무대 위의 상징인 인공 형상으로 만들었다. 즉, 슐레머의 무대 위 배우들은 주어진 공간에서 계속해서 이동하는 ‘옷을 입은 몸(costumed bodies)’에 불과했던 것이다.

슐레머의 가장 잘 알려진 무용 작품인 <삼화음 발레(Das triadische Ballet, 1922)>에서 그는 무용수들이 목각인형, 로봇 혹은 기계장치로 보이도록 의상을 고안해냈다. 의상뿐 아니라 무대 위에서의 행위도 엄격하게 제한되었던 무용수들은 기계적인 움직임만을 수행하였으며, 당시 이러한 움직임에 대해서 일부 비평가들은 인간-무용수를 상실했다는 우려를 표하기도 했다.[24] 슐레머의 배우들은 자의적인 행위의 선택이나 개인의 개성이 아닌 기계의 움직임을 모방하면서 그들을 둘러싸고 있는 의상의 가시적인

---

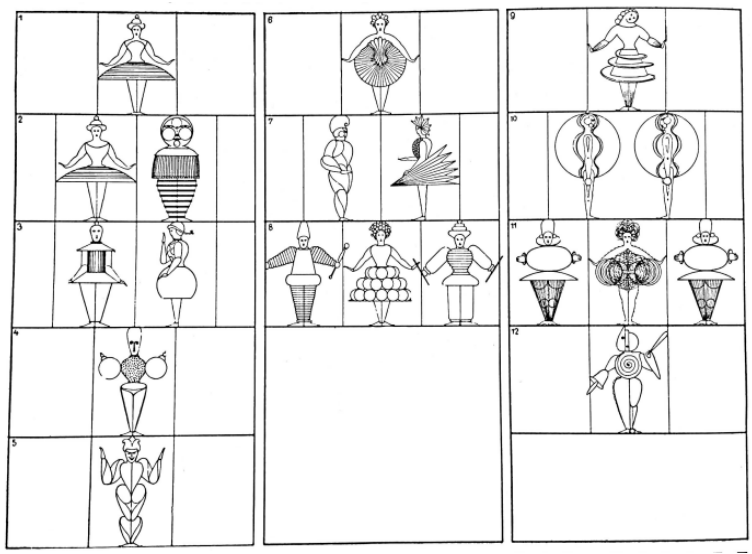
best only a certain range of action, dependent entirely on his natural mechanism.” (Moholy-Nagy, Laszlo. “Theater, Circus, Variety.” *The Theater of the Bauhaus*. Edited and Translated by Arthur S. Wensinger. Johns Hopkins UP. 1996. p.52.

[22] Schlemmer, Oskar. “Man and Art Figure.” 위의 책. 1925. p.17.

[23] *Ibid*.

[24] Smith, Matthew Wilson. *The Total Work of Art : From Bayreuth to Cyberspace*. New York: Routledge. 2007. p.58.

특성을 통해서만 스스로를 드러낼 수 있었으며,[25] 그 결과 인공 형상으로 남은 몸의 조형성이 더욱 두드러지게 나타났다.



[그림2-1] <삼화음 발레>의 인물 스케치[26]

기술 문물의 우수성을 예술에서 적극적으로 수용함으로써 새로운 형태의 예술을 추구하고자 했던 경향은 이탈리아에서 시작된 '미래주의(Futurism)' 운동[27]에서도 발견된다. 산업혁명 이후 19세기 후반에서 20세기

---

[25] Trainor, Patrick W. *The Aesthetic Principles of E. Gordon Craig Placed in the Imaginative Context*. Dissertation, University of Maryland. 1999. p.201.

[26] Schlemmer, Oskar. 앞의 책. p.38. 'Abstract of the Triadic Ballet' 그림참조.

[27] 미래주의는 마리네티가 1909 년 "미래주의 선언문(The Manifesto of Futurism)"을 피가로(Le Figaro)지에 발표하면서 처음 소개되었으며, 이를 시작으로 회화, 영화, 문학, 음악, 연극 등 각 예술 장르에서 구체적인 지침 및 선언문이 발표되었다. 마리네티, 프람폴리니(Enrico Prampolini), 자코모 발라(Giacomo Balla), 데페로(Fortunato Depero)와 같은 미래주의자들은 연극에서 무대의 구성, 배우 연기 등과 관련하여 새로운 연극의 지향점에 대한 다양한 의견을 남겼다. 또한, 마리네티는 자리(Alfred Jarry) 등 당대의 극작가, 연출가와 친밀한 관계를 유지하면서 미래주의를 반영한 연극 실천을 행했다. 미래주의는 어느 하나의 분야만을 중심으로 일어난 것이 아니라 정치, 사회,

초반의 격변하는 시대적 환경 속에서 기계는 인간의 행동을 좌지우지하는 파괴의 상징물로 인식되기도 하였으며 기계의 힘에 밀린 인간은 상대적으로 소외되었다. 당대 여러 기성 체제 및 전통으로부터의 반발로 시작된 이탈리아의 미래주의 운동은 이러한 테크노포비아(technophobia)를 극복하고 기계로 인한 새로운 문명의 역동성을 주요 가치로 승격시키고자 하는 목적성을 띠고 있었다. 미래주의가 주창하는 가치와 이 사상의 내용을 최초로 구상 및 실현하고자 했던 마리네티(Filippo Tommaso Marinetti)는 "기계 중심주의 시대의 기술로부터 새로운 질서와 아름다움이 발견될 수 있을 뿐 아니라 기계가 오히려 이러한 혼돈에 긍정적인 해결방안을 제시해 줄 수 있다"고 보았다.[28] 미래주의자들은 기성세대와의 차별화 전략을 구상하는 데에 있어서 산업화 및 기계화 시대로의 진입에 주목하였으며, 이에 따라 기계 중심주의 사회에 부합하는 행동 강령을 구성하고 연극 예술을 포함한 문화예술 분야에도 이를 적용하고자 했던 것이다.

미래주의 사상이 확산되기 시작했던 초기 연극 무대에서는 기술 문물의 발달로 가능해진 다양한 무대 기술을 통해 연극의 스펙터클이 강조되었다. 미래주의자들이 내세우는 새로운 연극은 텍스트의 권위에 종속되지 않고 시각적인 볼거리를 풍성하게 갖춤으로써 관객들에게 감각적으로 다가가야 했으며 그 방법으로서 기계적 요소의 도입이 제안되었던 것이다.[29] 마리네티를 비롯한 미래주의자들은 연극에서 다양한 미디어의 사용과 이들 간의 조합의 중요성을 강조하면서 "형태와 색상의 역동성으로부터 나오는 스펙터클"[30] 을 연극의 지배적 요소로 격상시켰으며, 영상 및 전기적 요소를 무대에 도입하여 다양한 볼거리를 만들어 내고자 했다. 즉, 문학 텍스트의 내

---

문화 예술 전반에 걸친 일종의 경향이라고 볼 수 있다.

[28] Berghaus, Günter. *Italian Futurist Theatre, 1909-1944*. Oxford: Clarendon. 1998. p.402.

[29] Marinetti, F.T. "The Variety Theatre(1913)". *Futurism: An Anthology.* Edited by Rainey, Lawrence, Christine Poggy, Laura Wittman. New Haven; London; Yale University Press. 2009. pp.159-164.

[30] Marinetti. 위의 글. p.160.

용을 전달하는 배우의 사실적인 연기보다는 무대의 전체 이미지가 만들어 내는 기술적 효과가 더욱 중시되었으며, 이 과정에서 무대 위의 배우들은 풍성한 스펙터클의 구현에 이바지할 수 있는 다양한 요소들 중 하나로 연극에 기여해야 했다. 이탈리아의 미래주의 사상이 전파된 러시아에서도 유사한 경향을 찾아볼 수 있다.[31] 러시아의 연출가 안넨코프(Yuri Annenkov)는 톨스토이의 희곡「최초의 양조자(The First Distiller)」를 각색하는 과정에서 기계적인 무대 효과에 더하여, 아크로바틱, 마임, 발레, 서커스 등과 같이 배우의 신체성이 드러나는 장면을 삽입함으로써 복합적인 무대 이미지를 연출했다.[32] 그는 배우가 무대에서 역동성을 만들어 내기 위한 완벽한 재료가 되어야 한다고 보면서 배우에게 기존 사실주의 연극에서와는 다른 역할을 제시했었던 것이다.[33]

미래주의자들은 무대 위 기계장치의 도입으로 화려한 스펙터클을 만들어 내는 데에 그치지 않고, 연기하는 배우들의 육체적인 형상을 기계화하는 시도를 하였다. 이는 앞서 슐레머가 바우하우스의 연극 무대에서 인간-배우들을 인공 형상으로 만들고자 했던 노력과도 유사하다. 무대 디자이너 프람폴리니(Enrico Prampolini)는 배우들의 무대 의상에 기계 장치를 더하여 '인간의 기계화'를 구현하고자 하였다. 그는 기계 발레(mechanical ballet)라 불리는 무용 <프로펠러의 춤(La danza dell'elica)>(1924)에서 무용수의 전신을 감싸는 옷에 거대한 은색 프로펠러를 달고 두 팔에는 노(paddle)와 같은

---

[31] 마리네티의 "바리에테 연극 선언문(The Variety Theatre)"이 러시아어로 번역되면서 러시아 연극에서 미래주의 사상이 본격적으로 확산되었다. 1917년 러시아혁명 발발과 같은 사회적 조류로 인해 미래주의는 더욱 깊이 연구되었으며 미래주의 극작가였던 마야코프스키 등이 중심이 된 연극 실천 또한 활발히 이루어졌다.

[32] Deák, František. "Two Manifestos: The Influence of Italian Futurism in Russia." *The Drama Review: TDR*. 1975. pp.89-90.

[33] 안넨코프는 드라마 배우와 서커스 배우가 구현하는 예술을 비교했다. 텍스트의 언어들을 재현하고 주관적인 해석을 통해 '연기'하는 드라마 배우는 예술에서 추구해야 하는 정확성과 완벽함과는 거리가 멀다. 이와는 반대로 정교한 계산을 통해 규칙과 조건을 따라야만 예술이 되는 서커스 배우의 곡예는 높이 평가될 수 있다고 보았다. (*ibid.*)

날개를 붙임으로써 무용수를 하나의 거대한 기계장치로 만들었다.[34] 또한 프람폴리니는 연극에 사용되는 조명을 '가스-배우(gas actor)'라 칭하면서 "진정한 가스-배우는 연극의 진짜 배우를 대체할 것이다. 가스-배우는 작품에 대한 전례 없는 해석을 통해 의미를 부여할 것이며 일부 유명한 (인간) 배우보다 훨씬 더 효과적으로 다양한 감정을 자극하는 완전함을 보여줄 것이다"라고 설명하면서 기계 장치를 배우의 위치로 격상시켰고 그 위상을 높이 평가하였다.[35]

이와 같이 기계중심주의에 대한 낙관적인 입장을 취했던 미래주의자들은 기계의 인간화, 인간의 기계화를 주장하면서 연극에서도 마찬가지로 인간과 기계의 결합을 실천하고자 했다.[36] 미래주의 연극은 오늘날 뉴미디어

---

[34] Berghaus. 앞의 책. pp.448-449.

[35] 무대 디자이너 프람폴리니(Enrico Prampolini)는 1915년 "미래주의 무대 디자인(Futurist Stage Design)"에서 기존 무대의 개혁과 새로운 무대의 창조에서 가장 중요한 것은 무대의 역동성이라고 주장하며 회화적 배경을 바탕으로 하는 정적인 무대를 버리고 전기 기구들, 특히 조명을 통한 동적인 빛의 무대를 만들 것을 제안하였다. 새로운 연극에서 기계 매체들은 인간-배우의 자리를 대체하면서 작품의 감각적 요소를 부각시켰으며 동시에 새로운 감상의 영역을 가능하게 했던 것이다. (Prampolini, Enrico. "Futurist Stage Design." Rainey, Poggi and Wittman. pp.214-215.) 또한, 프람폴리니는 1924년 "미래주의 무대 분위기(Futurist Scenic Atmosphere)"에서 미래주의 무대의 근본 원칙이, '역동성'과 '동시성'이며, '인간(배우)'과 주변세계, 즉 분위기, 극의 환경이라는 요소가 무대 위에서 통합되어야 한다고 주장했다. (Prampolini, Enrico. "Futurist Scenic Atmosphere–Technical Manifesto."(1924) Translated by Victoria Nes Kirby. *Futurist Performance*. New York : PAJ Publications. 1986. p.226.)

[36] "The ultimate aim of the Futurist programme of renewal was **the fusion of humans and machines,** the social and industrial world, art and life."(Berghaus. 앞의 책. p.404.) 4 장에서 살펴 볼 우스터 그룹 또한 연극 무대에서 기술 미디어를 적극적으로 사용하고자 하였으며 이를 통해 인간 배우의 몸만으로는 불가능한 것들을 무대 위에서 표현할 수 있는 새로운 가능성들을 발견하였다. 우스터 그룹의 배우들도 마치 프람폴리니의 무용에서의 프로펠러를 단 무용수처럼, 물리적으로 기계 장치와 자신의 몸을 결합하거나 기계와 혼재되어 무대화 되는 방식으로 '기계화된 몸'을 구현하였다. 이러한 연극 실천을 지속하는 우스터 그룹과 같은 단체들은 지금으로부터 한 세기 전에 '미래'의 연극의 나아갈 방향을 제시하고자 했던 미래주의의 사상을 계승하고 있다고 볼 수 있다.

연극에서 기계 장치와 결합되거나 기술 미디어가 만들어 내는 효과로 인해 변화된 인간-배우의 지위와 역할에도 통찰을 던져주고 있다. 인간은 기계 장치와 같은 외부 요소에 의해 변형되고 조종되면서 연극 무대의 가장자리로 밀려나게 되었다. 오늘날 뉴미디어 연극에서는 새롭게 등장한 다양한 미디어의 기능으로 인해 실제의 몸은 부재한 채 그 이미지만 잔존하거나 배우의 역할을 대신 수행하는 로봇과 같은 기계 매체가 등장하면서 인간-배우는 아예 무대에서 사라지기도 한다. 바우하우스나 미래주의 연극에서의 배우의 존재 양상은, 과거 인간이 연극 무대의 중심에 서서 극을 이끌어 나가는 대체 불가능한 존재로 여겨졌던 것과는 분명한 차이를 보이고 있으며, 이러한 변화의 경향은 오늘날의 연극 무대에까지도 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.[37]

### 2.1.3 생체학적 연기술과 재료적 몸

러시아의 연극 연출가 메이예르홀트(Vsevolod Meyerhold)는 연극의 핵심은 무대 위 배우에게 있다고 보면서 배우에게 ‘조직자’와 ‘조직되는 대상’, 즉 ‘예술가’와 ‘질료’가 결합된 역할을 부여하였다.[38] 그는 살아있는 유기체적인 것(bio-)과 기계적인 것(-mechanics)의 결합인 ‘생체역학(bio-mechanics)’을 연기 훈련법에 적용하여 배우의 몸을 훈련하는 방법론을 제시하였다. 당시의 연극이 문학적인 것에 치우쳐 있던 것에 비판적이었던 그는, 연극에서 언어 이외의 감각적인 것들로부터 연극성이 복권될 수 있다고 보면서 배우의 몸에 새롭게 주목하였다. 이전까지 연극에서 배우의 역할은 텍스트를 효과적으로 해석하여 등장인물에 감정을 이입함으로써 인물과 텍스트의 내용을 극적으로 발화해내는 것에 불과했다. 그러나 그는

---

[37] 기계 장치와 결합된 인간-배우 및 로봇 배우에 대해서는 본고 3.2 참고.

[38] Meyerhold, Vsevolod.『메이예르홀트의 연출세계 4』. 김혜란, 박현섭, 백승무, 안지영 옮김. 한국문화사. 2016. pp.344-348.

등장인물에 분한 채 인물을 모사해나가는 배우가 아니라 배우의 육체적인 몸 자체가 연극 언어의 핵심으로 작용할 수 있다고 보면서 몸을 중심으로 한 배우 훈련법을 제정하였던 것이다.[39]

메이예르홀트는 당시 러시아 혁명을 비롯한 여러 사회적 변화를 연극에 반영하고자 하였으며 사회 분위기에 맞는 새로운 연극 형태 및 연기술 개발에 힘썼다.[40] 그는 노동자의 작업 동작을 가장 작은 단위로 쪼개서 여러 개의 움직임들로부터 생산 환경에 가장 적합한 동작 모델, 즉 과학적으로 가장 덜 소모적인 동작을 추출하는 것을 목적으로 하는 '능률주의'의 특성에 주목하였으며, 연극 현장을 노동 환경에 비유하면서 연극적 응용의 가능성을 발견하였다.[41] 산업사회에서 중시되는 효율성을 배우의 움직임으로부터 추출해내는 것이 기대되었으며 배우의 물리적인 몸을 구성하는 각 신

---

[39] 19세기 말 디드로(Denis Diderot)는 배우가 이성적 각성을 통해 자신의 몸이 구현해내는 역할과 일정한 거리를 설정해야 하는 상황을 "연기자의 패러독스(Paradoxe sur le comédien)"로 설명하였다. 디드로는 '전자(le Premiere)'와 '후자(le Second)'로 설정한 두 사람의 대화를 통해서 전자의 입을 빌려 배우의 연기에 대한 사고를 표명하였다. 그에 따르면 배우는 가능한 그 역할로부터 멀리 떨어져서 관찰하듯 감정을 억제하면서 연기해야 한다. 배우는 또한 객관적으로 자신의 몸을 스스로 통제하고 조정할 수 있어야 하며 역할과 '동화'되는 것이 아니라 역할을 '표현'해내야 한다. 메이예르홀트의 생체역학적 연기 훈련은 배우의 몸이라는 연극의 재료를 적절히 활용하면서 무대에서 등장인물과 배우의 몸 사이의 구분을 강조하였으며 이는 디드로가 제시한 연기자가 처한 역설적 상황과 유사한 맥락에서 이해할 수 있다. (Diderot, Denis. *The Paradox of Acting*. Translated by Walter Herries Pollock. London: Chatto & Windus. 1883.)

[40] 10월 혁명 중의 연극 선언(1919), 민중극 발라간의 영향을 받아 완전히 열린 원형 경기장식, 서커스식 무대로 확장시킨 마야코프스키의 공연 등이 이에 해당한다. (남상식, "메이에르홀드의 생체역학 연기의 원리와 실제(1)." 『공연과리뷰 22』. 현대미학사. 1999.4. p.95.)

[41] "최대 생산에 도달하고자 하는 테일러주의 방식은 다른 노동에서와 마찬가지로 배우의 노동에도 적용될 수 있습니다. 그 명제는 다음과 같습니다. 1) 휴식은 휴지부의 형식으로 노동과정에 포함된다. 2) 예술은 단순한 오락이 아니라 삶에 필수적인 일정한 기능을 수행한다. 이러한 명제들은 배우로 하여금 시간 절약이라는 대과제를 달성하도록 강제합니다. 예술 또한 일반적인 노동시간 할당규정에 종속되기 때문입니다." (Meyerhold. 앞의 책. p.346.)

체기관의 움직임을 기계를 구성하는 부속 기관의 작동과 같은 메커니즘으로 보는 인식이 연극에서의 능률주의에 반영되었던 것이다.

이러한 기본 사상을 이어받아 메이예르홀트가 이끌었던 연출 학교의 교사 코레네프(Mikhail Korenev)는 「생체 역학의 원칙들(Principles of Biomechanics)」을 제정하여 생체역학 연기술의 기본 원리 및 구체적인 실천 지침을 밝혔다.[42] 내용의 핵심은, 배우는 재료인 동시에 이 재료를 구성하는 자이며 그는 재료가 되는 자신의 몸에 대한 엄격한 통제를 할 수 있어야 한다는 것이다. 가령, "(…) 연기자는 자신의 재료를 구성하기 위해 많은 양의 기술적인 도구를 가져야만 한다. 연기 예술의 어려움과 그 특징은 연기자가 바로 스스로 재료이면서 동시에 그 재료를 다스리고 구성하는 자라는 사실에 있다(18항)." 와 같은 조항에서 재료적 몸에 대한 인식을 확인할 수 있다.[43] 또한, 그는 능률주의 원칙에 근거하여 배우의 연기 동작이 경제적이고 효율적으로 이루어져야 하며 이를 위해 배우는 마치 크레이그의 배우들과 마찬가지로 철저한 계산을 통한 움직임을 구성해야 함을 주장하였다. "동작은 마음대로 하는 것이 아니다. 연기자는 경제적으로 동작을 만들어야 한다(29항)" 혹은 "훈련을 하는 경우 확실한 소신을 가진 가운데 미리 계산한 여러 움직임들을 만들어야 한다. 그래야 경제적일 수 있다(31항)."와 같은 조항이 이와 같은 입장을 반영한다.[44] 그리고 마지막으로 생체역학의 제1원리가 제시된다. "생체역학의 첫 번째 원리는 다음과 같은 강령에 들어있다: 인체는 하나의 기계요, 일하는 사람은 기계 운전자이다(44

---

[42] 1922 년 메이예르홀트가 설립한 생체역학 연구소는 생체 역학에 대한 과학적 근거와 그 기반을 다지는 것을 주요 목표로 하였다. 메이예르홀트는 미하일 코레네프에게 생체 역학의 정의를 규정하고 생체 역학의 기본 규율들을 제정하도록 했다. (Law, Alma and Mel Gordon. *Meyerhold, Eisenstein, and biomechanics: actor training in revolutionary Russia*. Jefferson, N.C.: McFarland. 2012. p.133-138.)

[43] Law, and Gordon. p.136. (37 항에서 제시하는 "연기자가 해야 할 첫 번째 일은 자신의 몸을 점검하는 것이다. 머리 속으로는 역할과 그 성격을 생각하는 게 아니라, 기술적인 재료가 얼마나 있는지를 따진다. 연기자는 항상 자기의 재료를 구성하는 자의 위치에 있어야 한다."도 유사한 내용을 보여준다.)

[44] 위의 책, p.137.

항).”[45] 즉, 배우는 자신의 몸을 기계의 작동 원리에 근거하여 과학적이고 능률적으로 잘 훈련하여야 하며, 이 훈련의 목적은 배우가 자신의 몸을 연극에 적합한 재료로 기능할 수 있는 상태로 만드는 것이라고 볼 수 있다.

메이예르홀트는 배우가 스스로의 몸을 훌륭한 도구이자 재료로 사용할 수 있도록 훈련법을 설계했다. 배우 훈련 과정에서 과학적이고 경제적인 틀에 몸을 맞추고자 했던 방법론은 몸 만이 제시할 수 있는 연극 미학의 가능성을 열어놓았다. 뿐만 아니라 연극을 구성하는 주요 수단이자 핵심 재료로 몸이 인식됨으로써 몸이 지닌 고유한 물질성에 대한 인식이 제고되었다.

메이예르홀트는, 무대 위에 선 인간-배우가 자신을 “자연주의적 인형”으로 변형시키려는 연출가에게 맹목적으로 복종하는 당대의 연극 관습과 “개인적인 창작의 자유가 없는 예속적인 역할”을 계속 수행해 나가는 배우의 연기 방식을 비판하였다. 이와 같은 배우에 대한 그의 관점에서는 배우의 주체성이 견지되고 있으며, 이는 앞서 언급된 크레이그나 바우하우스, 그리고 미래주의 연극론의 관습과는 차이가 있다.[46] 그러나 메이예르홀트는 배우가 자신의 몸을 연극의 주요한 재료로 인식하도록 하여 몸의 기계적인 반사적인 작용이 가능하게 훈련시키고자 했으며, 이는 배우의 움직임을 통제함으로써 전체적인 무대 이미지를 만들어 내고자 했었던 크레이그의 노력과 유사하다.[47] 이러한 경향은 배우가 전달하는 언어의 의미에서 배우의

---

[45] 위의 책, p.138.

[46] “배우는 인형의 대체물이 되어 개인적인 창작의 자유가 없는 예속적인 역할을 계속할 것인가, 아니면 인형의 본성을 변형시키려는 연출가의 노력을 거스르고 인형이 스스로를 주장하는 연극을 창조할 것인가? (…) 인형은 모사가 아니라 창조를 원한다. 무대 위에 선 인간은 왜 자신을 자연주의적 인형으로 변형시키려는 연출가에게 맹목적으로 복종하게 되었는가? 인간은 무대 위에 인간의 예술을 만들고 싶지 않았단 말인가?” (Meyerhold, Vsevolod.『메이예르홀트의 연출세계 1』. 김혜란, 박현섭, 백승무, 안지영 옮김. 한국문화사. 2016. pp.292-294.)

[47] 메이예르홀트는 크레이그의 연극론에 관한 글을 처음으로 『문학예술협회극장 기관지(1909-1910), 3호』에 남겼다. 그는, “20세기를 여는 첫해에 크레이그가 자연주의극에 정면으로 도전장을 던진 것은 각별한 의미”를 지니며, 크레이그가

몸이 가지는 물질성으로 연극의 패러다임이 옮겨가고 있음을 반영하며, 메이예르홀트나 크레이그와 같은 연출가들의 연극 방법론은 이 패러다임 전환의 과정 속에 위치한다고 볼 수 있다.

이상으로 사실주의적인 연극 관습에 반하여 20세기 초반 새롭게 등장하였던 다양한 배경과 목적을 가진 연극 경향들을 살펴보았다. 그 방법과 구체적인 구현 양상에는 차이가 있으나, 분명한 것은 새로운 연극에 대한 다양한 요구와 기대로 인해 무대 위 배우의 역할에도 변화의 움직임이 일어났으며 이들에게 기존의 사실주의 연극에서와는 달라진 지위가 부여되었다는 점이다.

크레이그는 연극 무대를 철저히 양식화하고 사실적인 요소를 제거함으로써 무대 이미지의 회화적이고 조형적인 미를 강조했다. 이 과정에서 배우의 몸은 그 동작이 완전히 통제됨으로써 연극 이미지를 구성하는 요소로 간주되었다. 당대의 예술이 기술 문명을 수용해야 한다고 보았던 바우하우스의 연극 예술가들은 배우들의 몸에 인공적인 요소를 첨가함으로써 무대 위에 인공 형상, 즉 기계화된 배우를 등장시켰다. 기계주의에 대한 낙관론을 펼쳤던 미래주의자들 역시 연극에서 기계 장치를 활용한 스펙터클 생성의 도구로 인간-배우를 활용하고자 하였으며, 더 나아가 인간의 몸에 장치를 덧붙임으로써 기계화된 배우의 이미지를 제시하고 심지어는 기계 장치에 배우의 지위를 부여하기도 했다. 마지막으로, 메이예르홀트는 배우의 몸을 기계의 작동원리에 입각하여 분석하여 몸을 이루는 각 기관의 효율적인 수행을 구현해 내고자 했으며, 인간이 자신의 몸을 스스로 제어할 수 있는 재료로 인식하도록 했다. 즉, 크레이그나 메이예르홀트는 사실주의적 연기

---

"연극이 나아가야 할 새로운 길 위에 첫 번째 이정표"를 세웠다고 언급했다. 또한 프랑스의 레켄(Henri-Louis Lekain)에 대해 설명하면서, "크레이그와 푹스(Georg Fuchs)는 무대 위에서 펼쳐지는 몸동작의 우아한 무늬에 대한 레켄의 꿈을 20세기 초에 실현해 보고자 했다"고 주장했다. 즉, 크레이그에 이어 자신이 강조하고자 했던 "무대 위에 선 인간의 몸을 지배하는 전체적인 무늬의 중요성"이 이미 검증된 것이라는 사실을 밝히고자 했던 것이다. (위의 책. pp. 215-217, 271-272.)

를 탈피할 수 있는 연기 방법론을 배우에게 제시함으로써 새로운 연극 환경에서 통제된 몸의 움직임을 제안하여 이상적인 연극 무대를 실현하고자 하였으며, 바우하우스와 미래주의 예술가들은 배우를 기계적 요소와 동일한 위치에 두거나 외형적인 형상 자체를 인위적으로 변형함으로써 배우를 연극의 재료로 활용하고자 했던 것이다.

이처럼 새로운 연극 경향에 반영된 배우의 존재나 연기 방법론으로부터 무대 위 배우가 연극의 특정 목적을 달성하기 위한 도구 혹은 재료로써 활용되었음을 알 수 있다. 또한, 배우가 연극을 통해 보여주고자 하는 내용보다는 그 자체로 무대 위에 존재함으로써 시각적으로 인식되는 배우의 몸의 물질성이 부각되기 시작했음을 확인할 수도 있었다.

앞으로 살펴볼 오늘날 뉴미디어 연극에서의 배우의 역할과 존재 방식 또한, 사회 환경의 변화로 예술에서도 새로움을 추구하고자 했던 위와 같은 과거의 연극 실천들과 맥을 같이 한다고 볼 수 있을 것이다.

## 2.2. 등장인물의 물질화

앞서 2.1에서는 연극 무대 위 배우가 도구 혹은 재료로 활용됨으로써 배우의 몸이 물질화되는 경향을 보이는 연극 방법론을 살펴보았다. 본 절에서는 이와 유사한 형태를 띠고 있는 인물의 양상이 극화된 공연이 아닌 문학 작품, 그 중에서도 무대 상연을 전제로 하는 희곡 텍스트에서 어떻게 묘사되고 있는지 보고자 한다.

문학 작품에서 등장인물의 몸은 크게 두 가지 측면에서 살펴볼 수 있다. 첫째는 인간이라는 주체에 대한 인식을 반영하는 의미론적인 몸이며, 둘째는 몸이라는 형태가 나타내는 외형을 의미하는 형식적인 몸이다. 본고는 이 두 가지 측면에 기대어, 도구로써 간주되는 인간의 몸과 이러한 몸의 물질화 경향을 반영하는 주제 의식을 담은 텍스트의 사례와 더불어, 기능을 상실한 무의미한 몸, 재료로 사용되는 몸, 혹은 그러한 몸을 가진 인물이 형태적으로 묘사되고 있는 텍스트의 사례를 간략히 살펴볼 것이다.

주제의 측면에서 인간이 인간으로서 지닌 고유한 권한과 지위를 박탈당하고 주객이 전도된 채 나타나는 경향을 보여주는 작품 사례를 볼 수 있다. '로봇(robot)'이라는 단어의 탄생과 의미를 최초로 제시했던 체코의 극작가 차펙(Karel Capek)의 희곡 「R.U.R (Rossum's Universal Robots)」(1920)은 기술 발달로 인간 사회가 경험하는 변화를 비판적으로 바라본 작품이다. 극에는 인간의 노동을 담당하는 '로봇'이라 불리는 인간과 닮은 기계가 등장하는데 지능이 발달한 이 기계 인간들의 반란으로 인간 세계가 멸망하고 극은 현대 기술문명의 위험성에 대한 경고의 메시지를 전달하면서 막을 내린다. 차펙은 작품을 통해 당시에는 섣부른 우려라고 간과되었던 인간과 기계의 지위 역전 현상을 예고하였던 것이다. 또한, 1920년대 미국 자본주의 사회에 대한 풍자를 담은 표현주의 극작가 라이스(Elmer Rice)나 오닐(Eugene O'Neill)의 작품에서도 경제적 가치에 희생되어 도구로 전락한 등장인물을 볼 수 있다. 라이스의 「계산기(The Adding Machine)」(1923)는[48] 급속한 산업화 및 기계화 과정에서 인간을 격하시키는 물질중심주의와 능력지상주의를 비판하고 있으며 인간이 개성을 상실하고 자존감을 잃어 기계적으로 규격화 되어가는 상황을 형상화하고 있으며,[49] 오닐의 「털북숭이 원

---

[48] 라이스의 「계산기」는 이후 1990년대에 들어서 가상현실 퍼포먼스라는 뉴미디어 연극의 실천으로써 행해진다. 이 공연의 형식과 구현 양상에 관해서는 본고의 3.2.1에서 다룰 것이다.

[49] 극은 기계문명의 발달로 인해 기계화, 상업화된 사회의 현실을 드러내기 위해서 그 사회 안에서 자의식을 박탈당한 채 기계적인 움직임만 겨우 해내고 있는 도구화된 인간의 모습을 비유적으로 보여주고 있다. 주인공 제로는 기계의 정확함을 따라가고자 하지만 그 능력에 미치지 못하여 결국 '불량품'인 인간-계산기가 되는 것으로 그 끝을 맞이한다. 또한, 3장에서 파티에 방문한 손님들은, '남자'와 '여자'로만 구분되며, 각자의 개성은 박탈당한 채 똑같은 옷차림으로 묘사된다. 제로(Zero) 부부, 슈르들루(Shrdlu), 하나, 둘, 셋, 넷, 다섯, 여섯 씨 등과 같은 인물들의 이름은 개인의 개성을 박탈당한 채 사물화된 인간의 모습을 상징함과 동시에 주제의식을 반영하고 있다. (Rice, Elmer. 「계산기」. 『마로윗츠 햄릿 외』. 김윤철 옮김. 현대미학사. 1994. p.168.) 라이스는 라이노 타자기 둘째 줄 키 순서인 "shrdlu"를 등장인물의 이름으로 사용하였는데, 타자기 순서가 임의적이어서 그 자체로 아무 의미를 갖고 있지 않듯이 이 장면에서 쉬르드루 역시 아무 의미 없이

숭이(The Hairy Ape)」(1922)에서는 주인공 양크를 비롯한 등장 인물들은 외모뿐 아니라 주체적인 자의식이 없는 동물과도 같은 상태에 있음을 상징적으로 보여준다. 차펙, 라이스, 그리고 오닐 등의 극작가는 기술중심주의와 물질만능주의를 창의적인 인간 창조의 장애물로 인식하였으며 이러한 환경을 성토하였다. 이들이 그린 작품 속 인물들은 자주성을 상실한 채 더 뛰어난 능력을 가진 무엇인가에 의해 대체 가능한 수단으로 그려졌다. 이러한 작품에서는 개별 인간의 가치가 하락하는 양상과 주체성과 개성을 상실한 인간의 몸이 제시됨으로써 극의 주제의식이 드러났던 것이다.

한편, 극에서 묘사되고 있는 인물의 형태로부터 물질화된 몸의 양상이 반영된 사례도 볼 수 있다. 앞서 살펴 본 미래주의는 당대 기계 문명의 발전 가능성과 잠재성을 높이 평가했다. 미래주의 사상을 반영한 연극에서도 기계와 기술의 효과를 극대화할 수 있는 다양한 시도를 했던 반면, 인간-배우는 기계 문물의 우수성을 보여주기 위한 도구로 활용되는 데 그치면서 그 역할이 축소되었다. 이러한 경향은 미래주의 사상을 견지하면서 극작을 했던 대표적인 극작가 마야코프스키(Vladimir Mayakovsky)의 작품에서 확인할 수 있다. 러시아의 시인 블라디미르 마야코프스키의 동명의 희곡 「블라디미르 마야코프스키」(1914) [50]에서는 불구 혹은 왜곡된 신체 기관을 소유한 채 제대로 기능 할 수 없는 인간들과 이와는 상반되는 모습의 사물들이

---

단지 "관습적 도덕질서의 무의미함을 나타내기 위해 존재하는 것"임을 보여준다. (Richard Guy Wilson. *The Machine Age in America, 1918-1941*. New York: Brooklyn Museum. 2001. p.179.)

[50] Mayakovsky, Vladimir.「블라디미르 마야코프스키」,『미스쩨리야 부프』, 김규종 옮김, 서울: 열린책들, 1993. 맨 처음 작가가 의도했던 이 희곡의 제목은 '철도'였고, 그 다음에는 '사물의 반란'으로 바뀌었으나, 검열관이 저자의 이름과 제목을 혼돈하여 결과적으로는 '비극 「블라디미르 마야코프스키」'라는 제목으로 공연이 허가되었다. 마야코프스키는 또 한 번의 검열을 피하기 위해서 이 제목을 그대로 사용하였다. 인간 존재에 반하여 반란을 일으키는 사물들의 모티프는 의도치 않은 제목의 변경에도 불구하고 여전히 극 속에 남아있음을 알 수 있다. (백용식. "문학: 극장의 부활 - 블라지미르 마야꼬프스끼의 비극 'B.마야꼬프스키.'" 『러시아어문학연구논집』. 한국러시아문학회 10 권. 2001. p.149.)

등장한다.[51] ‘음악가의 손가락을 물어뜯는 성난 피아노의 흰 이빨, 재단사로부터 도망쳐 이리저리 돌아다니는 바지, 침실에서 굴러 나온 술 취한 장롱 등’과 같이 역동적으로 움직이면서 인간을 공격하는 사물들은 사물에 대한 전통적인 태도의 전복을 보여준다. 마야코프스키는 극에서 인간이 스스로 행동하고 사고할 수 있는 자격, 권한, 기능을 모두 빼앗긴 채 남은 몸을 보여주었다. 여태껏 희곡에서 가장 중심이 되는 요소는 언제나 인간이었고 연극의 상연에서 핵심적 위치는 인간인 배우가 차지해 왔다. 그러나 그는 무생물인 사물에게 자리를 내어 준 인간 형태를 제시함으로써 인간 몸의 물질성이 사물의 물질성과 공존 혹은 경합하도록 하였으며 이를 통해 인간이 유일하게 누려왔던 존엄한 지위를 빼앗긴 채 다른 존재와 양립하는 양상을 보여주고자 했던 것이다.

과학과 기계 문명이 이끈 두 차례에 걸친 세계대전 이후 몰락한 삶에 대한 회의, 방황하는 인간 존재에 대한 근원적인 물음을 제시하며 등장한 부조리 극에서는 사실적인 전개 방식이 거부되고 서로 소통이 불가능한 인물들이 등장한다. 인물들은 의미 있는 언어의 발화 기능을 상실하였으며 이들의 몸은 단지 소리를 내고 있는 몸통에 불과한 것으로 묘사된다. 대표적인 부조리 극작가 베케트(Samuel Beckett)는 극에서 이러한 인물들을 제시하면서 부조리 극의 새로운 인간 형태를 제시했다. 「승부의 종말(Fin de partie)」(1957)에 등장하는 네 인물은 모두 스스로의 의지로 몸을 통제할 수

[51] 한쪽이 길게 늘어뜨려 진 얼굴을 가진 사람, 한쪽 귀가 없는 사람, 한쪽 눈과 다리가 없는 사람 등 정상적인 기능이 불가능한 이들은, “무질서하고, 계속해서 먹어대는” 동물처럼 묘사되고 있다. 마야코프스키를 제외한 등장인물들은 이름도 없이 단지 특정한 유형으로 등장하며, 이들은 종종 개별적 자아를 가진 개개인의 인간이 아니라 중심 인물의 분리된 조각들로 나타난다. 마야코프스키는 러시아 미래주의 사상을 전개했던 시인이었다. 문학에서 미래주의 사상은 언어의 지위와 역할을 재고하는 방향으로 전개되었으며 그 방법으로 언어의 전위, 분할, 운동의 원리가 사용하였다. 마야코프스키는 시에서 불구자의 테마를 자주 활용하였으며 이는 희곡의 인물들을 통해 무대에서 시각화 되었다. 실제 본 희곡을 상연한 공연에서는, 주인공으로 등장하는 인물 마야코프스키를 제외한 신체 불구의 인물들은 판지로 만든 납작한 형상으로 대체되었다.

있는 능력을 박탈당하였으며 이 몸들은 다른 이의 도움으로만 겨우 기능할 수 있거나 혹은 소통의 차단으로 그마저도 불가능한 상황에 이른다.[52] 「행복한 나날(Happy Days)」(1961)에서 위니의 몸은 허리까지 땅에 파묻혀 있어 남편 윌리에게 쉽게 닿지 못한다. 그녀는 내내 꼼짝 않으면서 얼굴만 정면을 향한 채 유일하게 자유로운 몸의 기관인 입을 통해 내적 사유들을 언어로 토해내지만 육체적인 기능이 제한될수록 발화되는 말 또한 그 의미의 구심점을 잃어가며, 결국 육체적으로도 정신적으로도 스스로의 통제권 외부에 위치하게 된다. 위니의 몸은 완전체로 드러나지 않으며 이유 없이 그 기능을 외부 사물로 인해 빼앗긴 채 물리적인 압박을 받고 있다. 이렇게 어딘가에 속박된 채 그 기능을 상실한 몸을 가진 인물이 등장하는 경향은 항아리 속에 몸이 갇혀 '연령이나 얼굴의 생김새도 알기 어렵고 마치 항아리의 일부로 변한 것 같은' 얼굴을 가진 채 움직임의 기능뿐 아니라 본래의 정체성도 상실한 세 인물(W1, W2, M)이 등장하는 희곡 「연극(Play)」(1963)에서도 유사하게 나타난다. 이들은 스포트라이트가 각각의 얼굴을 비출 때에만 마치 그 조명에 응답이라도 하듯 말할 수 있는 자격이 주어지며 스스로의 의지로 발화할 수는 없다. 육체적인 기능을 잃은 몸은 「내가 아니다(Not I)」(1972)에 가서는 아예 그 형체가 사라지고, 최소한의 몸, 즉 발화할 수 있는 기관인 '입'만 남는 데에 이른다. 관객은 이 입의

[52] 나그와 넬은 시종일관 쓰레기통 안에서 생활하면서 어떠한 생산적인 활동도 하지 못한다. 그들의 몸은 쓰레기통이라는 폐쇄적인 공간 내부에 갇힌 채 움직이면서 삶을 영위하는 기본적인 신체적 기능을 상실하였으며, 그들의 속박된 몸은 자율적인 의지와 감정으로 야기되는 모든 행위들을 차단하는 원인이 된다. 두 사람은 서로의 몸이 자유를 잃게 된 이야기, 과거의 행복했던 시절에 대한 이야기 등 현재로서는 의미 없는 말을 주고받는데, 이들의 대화에 화가 난 함은 쓰레기통 속에 있는 나그와 넬을 폐물로 취급하고 클로브는 그들을 다시 쓰레기통 속에 밀어 넣음으로써 외부와의 차단을 재차 강요한다. 다리 불구인 함은 극 진행 내내 안락의자에 앉아있으며, 시력도 잃어서 앞을 보지도 못하기 때문에 클로브의 도움없이 스스로의 힘으로는 어떠한 육체적 행동도 할 수 없다. 그러나 함에게 도움을 주고 있는 클로브 또한 앉을 수가 없는 인물로 정상적인 신체 기능을 발휘하지 못한다. (Beckett, Samuel.「승부의 종말」.『고도를 기다리며 외』. 용경식 옮김. 하서. 2006. p.164.)

주인에 대한 어떤 정보도 제공받지 못한 채, 사라지는 의식의 흐름대로 지껄이는 입의 언어들을 듣게 된다. 의식의 결과물인 의미가 소거된 채 소리만 내고 있는 입은 내적 주체를 잃은 몸을 상정한다고 볼 수 있다.

베케트는 극에서 인간이 스스로 구사할 수 있는 모든 기능을 상실한 채 오로지 껍데기만 남겨진 몸의 형태를 제시함으로써 물질화된 몸의 극단적인 모습을 보여주었다.[53] 인물들은 자신의 존재에 대한 실존적 의식이 부재하며 이러한 의식 상태는 그들의 속박된 몸, 장애적 몸의 구현으로 나타나고 있다. 이렇게 만들어진 인간의 몸은 서로 소통이 불가능한 언어들을 의미없이 내뱉는 소리 내는 기계와 다름없는 것이다.

이처럼 사회환경의 변화에 따라 도구로 전락한 인물의 몸, 외부 자극 요인에 의해 물리적으로 그 기능이 박탈당한 몸, 사물과 지위가 역전된 몸은 작품 내에서 구현하는 의미의 측면에서도, 혹은 형태적으로도 완전한 인간으로서의 모습을 보여주지 못한 채 등장한다. 다양한 사회 환경의 변화가 원인이 되어 무대에서 인간-배우가 맡게 된 역할과 그들이 누리는 지위는 바뀌었으며 이러한 변화의 흐름은 상연을 전제로 한 희곡 텍스트에서도 유사하게 나타났다. 인간만이 전유하고 있는 가치와 인간의 몸이 지니는 존엄성이 위협받게 되었으며 언제나 세상의 중심에 있었던 인간이 그 중심의 자리를 빼앗기기 시작하면서 인간만이 유일한 존재가 아니라는 사실을 뒷받침해 주는 다양한 조짐이 문학에서도 나타났던 것이다.

---

[53] 개인의 의지로 통제가 불가능한 등장인물들의 몸은 철저히 외부의 사물 혹은 자극에 의해 조종되고 있으며 내적 자아, 즉 알맹이를 잃은 껍데기로 남게 되었다.

# 3. 뉴미디어와 몸

## 3.1 뉴미디어 시대의 몸에 대한 인식

미디어 기술이 야기한 연극 예술에서의 인간의 몸에 대한 변화된 지위와 이에 대한 인식을 논하기에 앞서, 기술 발전이 초래하는 사회 문화 및 사회 구성원들의 인식 변화의 가능성을 살펴볼 필요가 있다. 그리하여 본 장에서는 새로운 기술의 등장으로 야기된 근대적 가치관이 인간의 몸에 대한 사유를 형성해 온 과정과, 나아가 고도 기술의 시대를 사는 우리의 몸에 대한 인식의 흐름을 알아보고자 한다.

기술의 발달로 만들어진 기계, 혹은 이 기술의 발달 환경은 인간의 사상적이고 관념적인 영역뿐 아니라 육체적인 부분에까지도 영향력을 행사해 왔다. 멈포드(Lewis Mumford)는 새로운 기계의 발명과 기술의 발전이 인간의 생활 방식 및 인류 전체의 발전 양상에 지대한 영향을 미친다는 관점에 기반을 두고 인간의 문명사를 조명하였으며,[54] 그 과정으로부터 기술과 산업의 발달 환경이 인간의 육체성에 대한 인식 생성에까지 관여하고 있음을 주장하였다. 가령, 멈포드는 근대 문명의 발전 과정에서 중요한 전환점의 계기가 된 기계 매체로 중세 수도원의 시계를 언급한다. 시계는 인간의 활동을 조정하고 통제하는 기계로 인간의 몸으로 구현되는 욕망을 통제할 뿐만 아니라 개인의 육체적, 정신적 개성을 집단화하는 수도원이라는 공간의 역할을 대신하였다. 수도사들은 자신들의 몸을 시계라는 기계의 메커니즘에 적응시키면서 시계가 알려주는 시간의 절대성에 복종하게 된 것이다. 또한, 멈포드는 유리 가공술의 발달로 인한 유리 거울의 발명이 인간이 자

[54] 멈포드는 중세 수도원의 시계에서부터 20세기 후반 텔레비전, 라디오 매체의 등장까지 서술하고 있다. 그는 인간의 문명사를 기계적인 요소들의 발전 과정과의 연관선상에서 조명하면서 양자간 관계를 분석하였다. (Mumford, Lewis. 『기술과 문명』. 문종만 옮김. 책세상. 2013.)

신의 몸을 새롭게 바라보게 되는 인식 변화의 계기가 되었다고 보면서 새로운 기술문명의 발달이 인간의 생활양식 및 의식변화와도 상관관계를 맺고 있음을 분석했다.[55]

오늘날에도 인간이 몸을 인식하는 방향과 그 관점은 반드시 사회 · 문화적 환경의 영향을 받는다. 동시대 기술의 발달과 배경은 인간에 대한 새로운 관점을 제시하고 있으며 우리의 몸에 대한 인식의 변화 또한 강제하고 있다. 이를 바탕으로 아래에서는 기술 미디어 환경 속에서 새로이 조망되는 인간의 몸에 대한 관점, 즉 기술 발달로 인한 몸의 역할과 몸에 대한 인식 변화의 방향을 살펴보고자 한다.

### 3.1.1 단일체에서 융합체로

오늘날 새로운 생명 현상인 사이버네틱스(cybernetics) 학문이나 인간과 기계의 결합을 의미하는 사이보그(cyborg)[56]와 같은 개념의 등장은 과학의 발전과 이로 인한 새로운 기술이 생물학 분야에 적극 개입하고 있음을 의미한다. 생물학적 관점에서 유기체적 몸을 기계의 원리에 따라 분석하고 이를 통해 몸의 기능을 발전시키고 가능성을 확대하고자 하는 동시대 경향은 오래전 이미 등장하여 한 차례 논란이 되었던 기계주의론의 연장이라고 볼 수 있다.[57]

---

[55] Mumford. 위의 책. pp.196-197.

[56] 사이보그는 사이버네틱스(cybernetics)와 생물체(organism)의 합성어로, 유기체적 생물과 기계장치의 결합체를 의미한다. 과거 인간과 인간의 몸을 형이상학적인 관점에서 보았던 것과는 달리 무생물의 영역, 의학과 과학의 영역에서 봄으로써 기계와의 유사성을 찾고자 했던 라메트리(Julien Offroy de La Mettrie)의 '인간-기계론'은 이와 같은 신개념의 뿌리가 된다고 볼 수 있다.

[57] 18세기 전통과 종교적 교리 및 권위 위에 세워진 낡은 사회 질서와 제도를 거부하는 이들을 중심으로 계몽주의라는 새로운 사상이 등장하였다. 라메트리는 계몽철학자들 중 한 사람으로 도덕과 종교가 "귀족 계급과 고위 성직자들의 이익에 봉사하고 그들의 물리적인 억압을 지탱해 주기 위해 고안된 것"이라고 보았다. 그는

18세기 유물론자 라메트리(Julien Offroy de La Mettrie)는 살아있는 인간의 신체적이고 정신적인 모든 활동을 기계적이고 생리학적인 원리에 근거하여 설명하는 '인간-기계론(L'homme-machine)'을 펼쳤으며, 인간의 몸을 의학적이고 과학적인 원칙에 입각하여 조작이 가능한 기계와 동일한 구조로 이루어진 일종의 물질로 보았다.[58] 라메트리의 주장은 오늘날 기계화된 인간의 몸을 표방하는 다양한 학문 및 개념의 뿌리가 된다. 가령, 몸의 기능 일부를 대신하는 의수족 장치나 오토마타, 로봇, 사이보그와 같이 생물학적인 인간의 몸을 닮아 있는 기계들은 몸을 구성하는 기관의 특정 기능으로부터 착안하여 만들어졌으나 정확한 계산과 과학적 검증을 통해 그 기능을 더욱 효율적으로 구사할 수 있는 자격이 부여된 것이다. 다시 말해 인간의 신체 기관 각각이 수행 가능한 기능에 특화되어 기계화된 것이라고 볼 수 있다. 맥루언(Marshall Mcluhan)이 제시한 "미디어는 인간의 확장"이라는 유명한 미디어 개념 또한 이와 같은 맥락에서 이해할 수 있다.[59] 이 개념은 미디어의 기원과 생성의 원인을 몸에서 찾을 수 있으며 모든 미디어는 몸의 기능을 닮아 있다는 것을 설명하고 있기 때문이다. 미디어와 몸의 관계에 대한 이러한 관점은 인간의 몸과 미디어로 대표되는 기술 간의 경계가 허물어지고 있음을 시사하고 있다.[60]

---

"의사로서의 자신의 경험과 당시 알려져 있던 해부학, 생리학 등의 지식을 토대로 그때까지 종교의 그늘 아래에 남아있던 '인간'을 자연의 한 부분으로 끌어내고자" 했다. "실재하는 모든 것은 물질이며 따라서 인간도 물질에 불과"하다는 라메트리의 주장은, 당시 지식인들 사이에서 도덕과 종교를 공격한다는 비판을 받았으며 그의 인간기계론을 신랄하게 비난하는 글이 수없이 나왔다. (조영란. "라메트리의 인간기계론에 나타난 심신이론과 18세기 생물학." 『한국과학사학회지』. 제13권 제2호. 1991. pp.140-141.)

[58] La Mettrie, Julien Offray de. *Man a Machine (L'homme-machine)*. Translated by Richard A. Watson and Maya Rybalka. Indianapolis: Hackett Pub. 1994. 라메트리의 '인간-기계론'은 데카르트(René Descartes)의 "육체와 영혼의 혼합체인 인간과 달리 **동물은 영혼 없는 물질이자 기계일** 뿐"임을 주장하는 '동물-기계론'을 인간에게도 적용한 것이다.

[59] McLuhan, Marshall. *Understanding Media: the extensions of man*. Cambridge, Mass.: MIT Press. 1994.

[60] 역사적으로, 인간은 본래 지닌 신체적·감각적 한계를 극복하거나 그 가능성을

대표적으로 생명공학 분야의 연구에서 기술과 인간의 경계를 허무는 경향을 볼 수 있다. 나노 기술, 유전자 조작 등과 같은 과학 기술에서 인간의 몸은 일종의 정보 체계로 간주된다. 가령 한 유기체의 고유한 특성을 보유한 유전자가 인간의 몸으로부터 추출 및 가공되고 이로부터 새로운 유기체가 만들어진다. 고도기술시대에서 몸은 단순히 생물학적인 기능만을 수행하는 유기체가 아니라 가공 가능한 정보를 내포하는 구성 요소들의 결합된 형태로 인식되고 있다. 인간의 몸이 과거에는 독립된 단일 개체로 여겨져 왔다면 오늘날에 들어서는 여러 구성 요소들이 적절하게 조합된 형태로 인식되면서 수정, 개조, 변형, 재창조될 수 있는 가변적인 체계로 변모하고 있으며,[61] 심지어 몸의 기능을 모방한 기계와의 조합도 가능해졌다. 다시 말해, 과거에 자족적인 완전체로 인간의 몸을 바라보았던 관점은 오늘날 다양한 요소들의 결합으로 이루어진 융합체로 보는 관점으로 변화하고 있다. 이는 인간의 몸이 각기 다른 기능을 하는 부품들로 구성된 기계와 동일한 체계로 인식되고 있음을 의미한다. 이제는 기술 발전으로 인한 기계의 능력 상승으로 인해 상대적으로 인간이 소외되는 현상을 넘어서, 인간을 구성하는 모든 체계가 기계의 작동 원리에 근거하여 이해되고 분석되면서 인간의 존재조차 점점 기계화 되는 결과에 이르렀다.

### 3.1.2 부재하는 몸

한편, 생명공학 분야의 과학기술뿐 아니라 오늘날의 정보통신 기술의 발달로 야기된 새로운 의사소통 문화도 인간의 몸에 대한 인식 변화에 영향을 주었다. 과거에는 몸의 물리적 현존을 전제로 의사소통이 가능했으나

---

확대하기 위한 다양한 도구들을 발명해 왔으며, 이 도구들이 맥루언의 관점에서 본 '미디어'이다. 맥루언의 미디어 개념은 미디어를 정보 전달의 도구라고 보는 기존 관점에서 벗어나 미디어의 영향 권역을 확대하고 있다는 의의를 갖는다.

[61] 김남조, 김문조. "고도 기술시대의 몸(2)-포스트휴먼 신체론." 『사회 사상과 문화 29』. 동양사회사상학회. 2014.5. p. 260.

오늘날 새롭게 구축된 소통체계에서 몸의 현존은 소통의 필수조건이 아니다. 인간은 온라인 네트워크라는 비가시적인 통신망을 통해 실제 육체적인 접촉을 하지 않고서도 소통할 수 있게 되었다. 시각이나 청각을 담당하는 몸의 감각 기관이 몸의 현존을 대체하면서 새로운 방식의 소통이 가능하게 된 환경이 조성된 것이다.[62]

새로운 기술 환경에서 볼 수 있는 몸과 대상의 현존과 부재의 개념은 비물리적인 영역에서 기계와 몸 사이의 경계를 무너뜨리는 기술 개념인 '가상현실(Virtual Reality)' 에서도 찾아볼 수 있다. 가상현실은 새로운 미디어의 인터페이스에서 몸의 감각적인 경험이 가능하게 된 환경을 의미한다. 뉴미디어로 인해 인간의 몸이 물리적으로 존재하고 경험하며 사유하는 '지금, 여기'의 공간과는 차별화되는 가상의 공간이 생성되며, 그 공간에 놓인 인간의 몸은 감각적으로 새로운 환경을 인지하고 체험한다. 이 공간이 바로, 실재하지 않는 공간을 실재하는 것처럼 느낄 수 있도록 만들어진 가상의 환경, 즉 가상현실이다. 네그로폰테(Nicholas Negroponte)는 아래와 같이 가상현실을 정의한다.[63]

> "가상현실이란 층위를 달리하는 실제 세계와 가상 세계를 인공 감각을 통해 상호 대체하는 기술을 이용함으로써 거기에 있는 것 같고(being there),

---

[62] 가장 기본적으로 전화를 통한 의사소통은 청각기관의 기능을 전제로 한다. 인터넷을 통한 소통의 경우에도 시각, 청각기관의 기능만으로 직접적인 접촉 없이도 가능해졌다. 결국 오늘날의 비가시적 소통망은 이러한 감각기관의 기능으로 연결되어있다고 볼 수 있다.

[63] 김원방은 가상공간 속 감각적 체험 영역의 다양성을 언급한다. "디지털 기술로 창조되는 가상공간 속 이미지의 특징은 강한 '감각적 체험'을 수반한다. 회화나 인쇄매체 같은 물질적 매체에 비교해 볼 때 가상이미지는 시각체험에 국한되지 않고 청각적 체험, 실물과 유사한 운동과 상호반응 등을 마치 현실인 것처럼 시뮬레이션 해냄으로써 실제에 근접하는 감각체험을 수반한다. 이러한 체험을 총체적으로 구현한 것을 '가상현실'이라고 부른다." (김원방. 『몸이 기계를 만나다: 뉴미디어아트의 미학』. 예경. 2014. p.40.)

그것이 있는 것 같은(being thing) 감각을 느끼게 하는 것이다."[64]

인간의 몸은 기술이 만들어낸 가상현실에서 제시하고 있는 공간 속에 실제로 존재하지 않으면서도 마치 거기에 있는 것처럼 인지할 수 있게 된다. 이는, 몸이라는 감각의 주체가 감각의 대상이 제공하는 다양한 감각 자료들을 인지하는 과정에서 양자의 물리적 현존이 반드시 필요한 것이 아님을 의미하며, 감각주체의 감각적 경험이 감각대상의 현존과 분리되어 있음을 설명해 준다. 디지털 기술로 출현한 가상성은 부재하는 대상, 부재하는 환경을 체현하는 몸의 감각 기능과 그 감각의 종류에 의지하고 있으며, 따라서 오늘날 연구되는 가상현실 기술은 몸의 감각 경험을 더욱 정밀하고 과도하게 구현하는 것을 목표로 하고 있다.[65]

또한, 가상현실에서의 몸의 새로운 경험은 기계적인 요소와 몸 간의 관계에 있어서 근원적인 변화를 불러 일으킨다. 새로운 기술 미디어가 만들어낸 가상의 공간에서는 기계적인 요소와 몸이 서로의 영역을 '침투'하는 감각적 체현의 과정이 이루어지고 상호 간의 경계는 사라진다. 이는 몸이 가상 환경 속에서 '몰입(immersion)', 즉 몸을 둘러싼 주변의 환경에 완전히 에워싸여 빠져든 상태[66]에 들어서게 되면서, 대상이 되는 이미지와의 거리를 인식하지 못하고 마치 이미지 속으로 들어온 것 같은 착각을 하게 되기 때문이다.

인간의 몸은 다양한 기술 미디어들이 만들어내는 가상의 환경을 수용하

---

[64] Negroponte, Nicholas. *Being Digital*., New York: Knopf; London; Hodder & Stoughton. 1995. p.17.

[65] 김원방. 위의 책. p.40.

[66] '몰입'으로 번역되는 'immersion'은 '액체에 담그다, 잠기게 하다'(to dip)의 의미를 가진 동사 'immerse'의 명사형으로 아래위, 좌우, 사방의 경계면의 구분 없이 완전히 '에워 쌓여 빠져든' 몸의 상태를 환기한다. (백영주. "이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구." 『인문콘텐츠 35 권』. 인문콘텐츠학회. 2015.3. p.112.) 즉, 몰입이란 가상현실을 창조해 내는 미디어 장치들이 직간접적으로 인간의 몸에 접합되고 이와 동시에 몸이 이 장치들이 만드는 공간으로 유입되는 과정에서의 몸의 감각적 경험을 의미한다.

면서 기계적인 공간으로 유입된다. 동시에 이 공간에 설계된 기계 장치들 또한 인간의 감각으로 침투하면서 감각적 체현의 과정을 보조한다. 이처럼 인간의 몸과 기술 미디어는 서로의 영역을 넘나들면서 새로운 차원의 공간을 만들어낸다. 뿐만 아니라 인간의 몸은 부재하는 대상의 존재를 감각 가능하게 되거나, 혹은 스스로가 물리적으로 부재한 채 대상을 인지할 수 있게 되면서 감각 가능한 경험의 영역이 더욱 확대되었다. 오늘날, 몸의 감각을 자극하는 기술 미디어를 활용함으로써 인간의 몸에 새로운 경험을 부여하는 다양한 시도들은 연극뿐 아니라 미술이나 영화와 같은 예술 분야에서도 활발하게 행해지고 있다.

뉴미디어 시대에 조성되고 있는 기술 환경은 동시대를 사는 인간의 정신적 세계와 가치관을 변화시켰을 뿐 아니라 인간의 몸을 구성하는 육체의 물질성에 대한 새로운 인식 형성에도 영향을 미치고 있다. 몸을 기계적 메커니즘으로 설명하면서 이를 기계의 발전 환경과의 연관선 상에서 이해하고자 하는 시도는 오늘날 갑작스럽게 시작된 것이 아니라 수 세기 전부터 계속되어 온 학문적 노력이었으며, 이와 같은 몸에 대한 관념은 고도기술 시대의 생명공학, 의학 분야에서도 통용되고 있다. 오늘날 인간의 몸은 기술 과학의 영역에서 발전과 진화의 잠재성을 가진 분석 대상이 되고 있으며, 이는 인간과 인간의 몸이 과거에 종교와 정신적 영역의 산물로 여겨져 왔던 것과는 달리 물질로 치환되어 인식되고 있는 경향을 반영한다.

## 3.2 연극에 등장하는 뉴미디어와 몸

### 3.2.1 뉴미디어 연극의 발전

볼터와 그루신의 재매개론에 따르면 새로운 미디어는 기존의 다른 미디어들을 개조하여 그 기능을 확장해가면서 만들어진다. 생명체의 진화와 마찬가지로, 미디어 또한 무(無)로부터 완전히 새로운 것이 창조되는 것이 아

니라 기존의 것이 계속해서 변화된 환경에 적응하고 보완되면서 발전해 나간다는 것이다. 이러한 관점에서 '뉴미디어'가 의미하는 바 또한 시대 및 사회 환경의 변화에 따라 계속해서 변화해 오고 있다. 따라서 오늘날 우리가 '뉴미디어 연극'이라 부르는 새로운 형태의 연극이 등장하기까지 연극 무대에 뉴미디어가 어떤 방식으로 도입되었는지 그 변화의 과정을 추적하는 것은 유의미하다. 그리고 이 과정에서, 배우가 뉴미디어와 맺고 있는 관계의 양상을 살펴보는 것은 본고에서 궁극적으로 보고자 하는 뉴미디어 연극 환경에서 새롭게 확보된 몸의 지위를 확인하기 위해 선행되어야 할 것이다.

서론에서 뉴미디어 연극을 연극 무대에서 다양한 연극의 구성요소 중 기술 미디어의 특성이 전면에 드러나는 연극으로 규정함으로써 뉴미디어가 그 작품에서 수행하는 역할에 주목하고자 한다고 언급한 바 있다. 본 절에서는 연극에서 20세기 이후 새로운 기술 미디어가 도입된 과정을, 움직이는 이미지인 영상이 최초로 3차원의 연극 무대에 도입되기 시작하여 무대 위 영상의 사용이 확산되었던 20세기 초반, 해프닝과 비디오 아트 등 퍼포먼스 장르에서 영상 매체의 사용이 다각화되기 시작한 1960년대 전후, 그리고 컴퓨터 기술의 보편화로 다양한 미디어가 복합적으로 사용되고 있는 1980년대에서 현재까지의 시기로 나누어 살펴볼 것이며, 시기별 연극에서 사용된 새로운 미디어의 역할과 특성을 확인해 보고자 한다.

19세기 후반, 당대에는 획기적인 기술이었던 움직이는 사진이라는 영상 미디어를 사용한 영화 예술의 시대가 시작되어 대중의 관심을 끌었으며, 영화의 영향으로 인해 상대적으로 연극의 발전은 더디게 이루어졌다. 이러한 상황에서 연극 무대에도 영화에 사용되는 영상 미디어를 도입함으로써 무대 이미지의 변화를 꾀하고자 하는 움직임이 있었다. 딕슨(Steve Dixon)은 공연예술에서 최초로 영상 미디어가 도입된 사례로 1911년 로이 풀러(Loie Fuller)의 무용을 꼽았다.[67] 풀러는 자신이 입고 나온 얇고 긴 흰색 가

[67] Dixon, Steve. *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Mass.; London: MIT Press. 2007. p.73.

운을 펼쳐서 이를 스크린 삼아 영상을 투사하는 방식을 사용하였다. ([그림 3-1] 참고) 몸을 움직일 때마다 그가 입고 있는 가운은 부풀어 올랐으며, 몸을 감싸는 이 옷은 일종의 스크린으로 활용되었다. 당대에는 고도의 기술 중 하나였던 각양각색의 전기 조명이 흰 천 위에 투사되었으며 이 영향으로 배우의 몸의 시각적 이미지가 계속해서 변형되었다. 이는 영상의 투사와 같은 비주얼 테크놀로지를 통해 물리적인 몸의 형태를 변형하는 오늘날의 디지털 무용 및 연극에서도 종종 찾아볼 수 있는 방식이다.

[그림 3-1] 조명에 따라 변화하는 로이 풀러의 몸 형상

풍요로운 볼거리를 제공하기 위해 영화 및 애니메이션을 무대 위 스크린에 투사하는 방식도 사용되기 시작했다. 캐나다 출신의 만화가 맥케이(Winsor McCay)는 <공룡 거티(Gertie, the Dinosaur)>(1914) 라는 애니메이션을 제작하고 이 애니메이션을 활용하여 공연을 제작했다. 무대 뒤편에 설치된 스크린에 무성 애니메이션이 투사되고 무대 위 배우 맥케이는 영상 속 공룡 거티와 일종의 대화를 나누면서 서로 소통하는 것처럼 보이는 퍼포먼스를 선보였다. 무대 위 실존하는 배우 맥케이는 가상의 이미지로도 변환되어 스크린에 투사되면서 영화 스크린으로 걸어 들어가는 것과 같은 효과를 주기도 했다.[68]

[68] 가령 무대 위에서 맥케이가 사과를 던지면 스크린 속 공룡 거티가 받아 먹는다거나, 맥케이가 스크린 방향으로 걸어가다가 갑자기 그의 영상(사전 제작된 영상)이 스크린으로 투사되는 등 무대 공간과 스크린 공간의 원활한 상호교류 방식이 많이 사용되었다. (Dixon. 앞의 책. pp.73-74.) 이는 오늘날의 공연에서도 흔히 볼 수 있는

건축가이자 무대 디자이너였던 연출가 키슬러(Frederick Kiesler)는 1922년 차펙의 희곡 「R.U.R」을 연출하였으며 움직이는 원형 및 사각 스크린, 네온 라이트 등을 사용하면서 무대에 기계 장치를 도입하였다. 이 장치들은 인조인간 '로보티(Roboti)'를 생산하는 공장의 배경이 되었으며 이러한 무대 연출을 통해 연출가는 인간에 대한 기계의 지배라는 작품의 핵심을 효과적으로 전달하고자 했다. 또한, 공연을 준비하던 중 화재의 위험을 막기 위해 영상이 재생되는 곳에 물을 뿌렸는데, 이는 향후 떨어지는 물줄기 위로 영상을 투사하는 기법으로 발전하는 계기가 되기도 했다.[69]

1950년대에는 몸을 통한 전위 예술이 시도됨으로써 본격적으로 무대에 다양한 미디어가 투입되었다. 비디오 아트 발전의 계기가 되었던 캐프로(Allan Kaprow)의 해프닝(Happening)이나 플럭서스(Fluxus) 그룹의 활동은 순간이나 일시성, 일상성 등의 가치를 추구하면서 '예술'이라는 말을 경계하였으며, '뜻밖의 것', '대수롭지 않은 것'들을 주로 작품에서 사용하였다. 플럭서스는 전신, 전화 등의 통신 수단에 관심을 가지고 예술 작품에도 이를 반영 하였으며 당시에는 가장 새로운 기술 미디어였던 텔레비전 매체에까지 관심의 영역을 넓혀 무대에서 텔레비전을 활용한 다양한 비디오 영상 기술을 선보였다.[70]

텔레비전의 보급과 영화산업의 대중화로 인해 영상이 보편화되면서 연극 예술을 포함한 다양한 예술 분야에서 영상이 도입되었다. 레만은 연극에서 영상 이미지는 "살아 존재하는 신체와 비교할 수 없는 강력한 효과"를 내기 때문에 연극에서도 점차 권력을 획득해 왔다고 보면서, 상대적으로 그 위상이 약화된 인간의 몸이라는 매체에 대한 우려를 표했다.[71] 영상

---

영상 활용 방법 중 하나이다.

[69] Dixon. 위의 책. p.76.

[70] Mèredieu, Florence de. 『예술과 뉴테크놀로지: 비디오 · 디지털 아트, 멀티미디어 설치예술』. 정재곤 옮김. 파주: 열화당. 2005. pp.28-29.

[71] 레만은 오늘날의 멀티미디어 문명에서 이미지는 "음악보다 정보 전달력이 있고, 활자보다 한층 빠르게 소비되는 비범하고 권력을 지닌 매체"라고 설명하였다.

이미지는 정적인 상태에서 벗어나 다양한 상상력을 무대 위에서 가시화 하며 감각의 영역을 확장할 수 있으므로 무대 위 살아있는 배우의 몸보다 관객에게 더욱 강렬하게 다가간다. 영상을 비롯한 새로운 미디어의 등장으로 인해, 뉴미디어 연극에서 언어로 된 텍스트를 발화함으로써 정보를 전달하는 과거의 연기 방식은 배우에게 더 이상 유용하게 적용되지 않는다. 대신 배우는 기술 미디어와 더불어 무대의 전체 이미지 형성에 기여할 수 있는 구성 요소로 포섭되고, 스스로의 몸이 대상으로 인식되게끔 동작한다. 이렇게 변화된 연극 방법을 통해 과거와는 다른 새로운 양식의 연극이 만들어지게 된 것이다.

1960년대 이후에는 더욱 복합적인 미디어가 무대라는 하나의 공간에 도입되는 경향을 보였다. 이 시기 개인용 컴퓨터가 보급되고 컴퓨터에 대한 접근이 쉬워지면서 영화를 비롯한 일부 예술 분야에서 컴퓨터 기술을 활용하기 시작하였으나 편집기술이 아직 보편화되지는 않았으므로 연극에서는 여전히 예전과 같은 영상을 주로 사용했다. 팝아트 전시 및 해프닝 공연의 개최지였던 뉴욕의 저드슨 처치(Judson Church)에서 열린 공연 <레이건 스펙스(The Ray Gun Spex)>에서 배우들은 모두 프로젝터를 들고 서로 다른 속도로 걸어 다니면서 비디오 영상의 크기를 조정하고 이를 벽이나 천장에 투사하는 퍼포먼스를 선보였다. 1961년 블로섬(Roberts Blossom)은 무대 위 투사하는 영상을 가리켜 '필름 스테이지'라 불렀으며 무용 작품에서 사전 촬영된 무용의 영상을 결합하는 것을 시도하였다. 블로섬은 의상, 음악, 안무의 박자나 리듬 등의 변화에 따라 영상의 효과가 변화하는 기능을 사용하면서 무대 위 무용수와 영상 간의 밀접한 관계를 활용하고자 했다. 이후 예술과 과학기술 사이의 거리를 좁히고 두 분야의 협업을 부흥시키고자 하는 목적으로 1966년 'E.A.T.(Experiment in Art and Technology)'가 설립되었다.[72] E.A.T는 예술가와 공학자 간의 연결고리 역할을 하였으며 미

---

이러한 이미지들의 연속과 범람은 영상이라는 형태로 연극 무대에서도 큰 영향력을 행사하게 된 것이다. (Lehmann. 앞의 책. p.428.)

[72] 1966년 요한 클뤼버(Johan Wilhelm Klüver)는 라우셴버그(Robert Rauschenberg),

디어가 접목된 예술 분야에 대한 강좌를 열거나 새롭게 개발되는 과학기술이 응용되는 퍼포먼스를 개최하였다.

한편, 컴퓨터 사용이 보편화 되고 다양한 프로그램이 개발됨에 따라 무대에서 활용 가능한 컴퓨터 기술의 종류도 늘어났다. 오늘날 연극 무대에서는 컴퓨터 기술을 사용한 새로운 미디어가 다양한 효과를 만들어 내고 있다. 이미 제작된 영상을 프로그램을 활용하여 재편집하거나, 실시간으로 촬영하고 있는 영상을 무대에 투사하여 현장감을 증대시키는 것과 같이 영상이라는 미디어는 끊임없이 변형되고 활용될 수 있다. 그뿐만 아니라 이렇게 만들어진 영상 이미지는 무대 위 배우의 움직이는 몸과 여러 방식으로 관계를 형성하면서 극의 이미지를 다채롭게 하는 효과를 주기도 한다.

관객과 새로운 미디어 환경의 상호 침투 경험을 제공하는 가상현실 퍼포먼스는 동시대의 기술로 등장한 새로운 형태의 뉴미디어 연극이다. 주로 영화에서 관객의 몰입 감각을 증대시키기 위해 3D, 4D 기술이 도입되면서 가상현실 기술이 사용되어 왔으나 관객 현존을 가정하는 연극 예술에서도 관객에게 새로운 몰입 경험을 제공하기 위해 가상현실을 도입하는 실천이 행해지고 있다. 연극에서 가상현실 창조를 연구해 온 마크 레니(Mark Reaney)는 '몰입'을 연극 예술과 가상현실에서 가장 중요한 개념으로 제시했다.[73] 그는 가상현실 기술을 연극에 도입하기 위해 1998년 프로젝트 팀 'ieVR(Institute for the Exploration of Virtual Realities)'을 결성하였으며, 가장 먼저 라이스의 희곡을 각색한 <계산기>를 연출했다. 배우들 뒤로 설치된 대형 스크린에는 실시간으로 제작된 3D 이미지가 투사된다. 무대 뒤에 있는 기술자들은 배우들의 움직임을 추적하면서 스크린에 투사되는 연극의 배경 역할을 하는 이미지를 조정한다. <윙즈(Wings)>에서는 관객들에게 머리에 기기를 장착(Head Mounted Display)하도록 함으로써 기계에 투사되는 컴퓨터그래픽 이미지와 무대 위에서 연기하는 배우의 이미지가 겹쳐지는

---

휘트먼(Robert Whitman) 등과 함께 E.A.T를 설립하였다.

[73] Reaney, Mark. "Virtual reality and the theatre: immersion in virtual worlds." *Digital Creativity*. 10.3. 1999. pp.183-188.

것을 보도록 하였다. 또한, 가상현실 무대의 배경은 관객뿐만 아니라 무대 위 배우들의 감각마저 가상의 환경으로 유입하면서 연극의 공간으로 몰입하도록 만드는 효과를 내기도 했다.[74]

한편, 1920년대 키슬러가 연출한 <R.U.R> 공연에서는 기계 인간인 로봇을 인간-배우가 연기하였다면, 이제 무대 위에서 실제로 연기하는 '기계-배우'가 등장하기도 한다. 브로드허스트(Susan Broadhurst)는 <블루 블러드샷 플라워(Blue Bloodshot Flowers)>(2001)에서 처음으로 기계-배우인 아바타 '예레미야(Jeremiah)'를 무대 위에 등장시켰다. 동작 인식 센서가 장착된 예레미아는 관객 반응 및 무대 위 배우의 움직임을 감지할 수 있으며 사전에 프로그래밍된 기능으로 인해 인식된 여러 가지 자극을 받아 네 가지 감정을 표정으로 드러낼 수도 있다. 그는 인간의 명령 없이도 프로그래밍된 자신의 표정을 스스로 결정하면서 극을 이끌어 나가는 인공지능 기계-배우인 것이다. 히라타 오리자(Hirata Oriza)의 로봇연극 프로젝트는 두 편의 단막극인 <사요나라(Sayonara)>와 <아이, 워커 (I, Worker)>를 통해 실현되었다. <사요나라>에서는 마치 살아있는 사람처럼 생긴 간병-로봇 '제미노이드 F(Geminoid F)'가 등장하여 극중에서 병을 앓고 있는 여자 배우와 대화를 나눈다.(그림[3-2] 참고) 한편, <아이, 워커>에 출현한 두 대의 와카마루(Wakamaru)는 로봇의 형상을 한 기계로 인간의 얼굴과 목소리를 인식할 수 있으며 인간의 명령을 직접 받지 않고서도 자유롭게 움직일 수 있다.[75] 히라타 오리자 연극의 로봇들은 실제 인간 배우와 마찬가지로 두 달간 특

---

[74] 인간의 몸은 다양한 기술 미디어들이 만들어내는 가상의 환경을 감각적으로 수용하면서 기계적인 공간 속으로 유입된다. 동시에 이 공간에 설계된 기계 장치들 또한 인간의 감각으로 침투하면서 감각적 체현의 과정을 보조하고 있다. 이처럼 인간의 몸과 기술 미디어는 상호의 영역을 넘나들면서 새로운 차원의 공간을 설계하고 그 속에서 몸의 독특한 감각적 경험을 가능하게 한다. 오늘날 연극뿐 아니라 미술이나 영화 등의 예술 분야에서 감각을 자극하는 기술 매체를 활용함으로써 인간의 몸에 새로운 경험을 부여하는 시도들이 행해지고 있다.

[75] <사요나라>의 안드로이드 제미노이드 F는 살아있는 인간과 외모가 매우 유사한 반면, <아이, 워커>에 등장하는 와카마루의 외형은 완전한 로봇-기계에 가깝다.

별 프로그램을 통해 배우 훈련을 받은 후 실제 무대에서 각자의 역할을 해냈다. 2000년대 이후로는 '연기하는' 기계 인간인 로봇의 등장이 활발해 지고 있으며, 이는 동시대 뉴미디어 연극의 주된 흐름 중 하나로 볼 수 있다.[76] 무대 위 인간-배우는 이제 인간 못지않게 다양한 기능을 보유한 채 인간의 흉내를 내고 있는 기계-배우에 의해 대체 가능해진 것이다.

[그림 3-2] <사요나라>의 로봇배우(좌)

[그림 3-3] <아이, 워커>의 로봇배우

이처럼, 오늘날의 뉴미디어 연극에서는 영상 미디어가 다양한 방식으로 활용되고 있을 뿐 아니라, 로봇 배우의 등장, 가상현실 무대 도입과 같은 새로운 형태의 연극이 제작되고 있다. 앞으로는 이렇게 진화하면서 무대에서 사용되는 새로운 미디어들이 원래부터 무대 위에 존재해 왔던 인간-배우들과 어떻게 공존하고 있는지 보고자 한다. 영상으로 대표되는 새로운 미디어가 무대에 도입된 초반에는 단지 연극 무대의 배경 이미지를 형성하는 역할을 하는 데에 그쳤다면, 이후에는 무대에서 살아있는 배우와 공존

[76] 브로드허스트의 <Blue Bloodshot Flowers>(2001), 아우슬랜더의 인간과 대화하는 로봇이 등장하는 <Chatterbot>(2002)과 관련된 논의에 이어 <Heddatron>(2006), <Roboscopie>(2011), <Commedia Robotica>(2012), <I Sing the Body Electric>(2012), <The Uncanny Valley>(2013), <i-ROBOT>(2013), <ROBOTS>(2013), <Copemicus Robotic Theatre>(2014), <My Square Lady>(2015), <Spillikin a love story>(2015) 등에서 로봇-배우가 등장한다. (주현식. "포스트휴머니즘 시대의 퍼포먼스 – 배우로서 로봇에 대하여."『드라마연구 51』. 한국드라마학회. 2017. p.93.)

하면서 상호 간의 존재에 영향을 미치는 양상을 볼 수 있다. 연극의 일부로 들어 온 기술 미디어를 인간-배우와의 관계 속에서 이해함으로써 그 독자적인 가치가 판단될 수 있을 것이며 이 관계의 양상과 결과를 분석함으로써 뉴미디어 연극에서 몸이 어떠한 위치에서 어떠한 역할을 수행하고 있는지 확인할 수 있을 것이다.

### 3.2.2 뉴미디어와 물질화된 몸

모든 연극은 테크놀로지와 몸으로 구성되며 이 둘 사이의 관계로 설명될 수 있다는 것을 전제로 한 스타벅(Jennifer Parker Starbuck)은 『사이보그 연극(Cyborg Theatre)』(2011)[77]에서 연극에서의 몸과 테크놀로지의 관계를 구조화한 분류 체계를 마련하였다. 그는 '사이보그'의 개념을 은유적으로 빌려서 유기체인 몸과 기술적인 요소가 결합된 연극을 가리키는 의미로 '사이보그 연극(cyborg theatre)'이라는 개념을 창안하였으며 연극에서 몸과 테크놀로지가 공존하는 다양한 양상을 분석하였다.[78]

서론에서 밝혔듯, 뉴미디어 연극에서는 새롭게 등장한 기술 미디어가 연극에서 단순히 극을 보조하는 도구로 사용되는 것이 아니라 연극의 구심적인 기능을 하면서 극을 주도하는 역할을 한다. 스타벅은 모든 연극을 몸과 기술 미디어의 관계 구도에 기반을 두고 분석하였으나, 본고는 범위를

---

[77] Parker-Starbuck, Jennifer. *Cyborg Theatre: Corporeal/technological intersections in multimedia*. Palgrave Macmillan UK. 2011.

[78] 스타벅의 분류체계는 연극 무대에서 배우의 몸과 새롭게 도입된 미디어 기술이 각각 연극에 기여하는 방식과 그 기여의 정도를 기준으로 설정된다. 따라서 중심이 되는 두 축은 몸과 기술이며 각각은 세 가지 유형, 아브젝트(abject), 오브젝트(object) 그리고 서브젝트(subject)로 분류된다. 그가 제시한 이 분류 기준으로 사용된 용어들은 가치판단적인 의미를 내재하는 것은 아니며 각 용어로 구분되는 개념들은 계속해서 상호 경계를 넘나드는 과정 속에서 불완전한 상태로 존재한다. 또한, 각 축이 만나는 지점의 유형별로 몸과 기술이 조우하는 양상이 어떻게 드러나는지 대표 사례가 제시되고 있다. (Parker-Starbuck, 위의 책. pp.41-51. 'Cyborg Theatre Matrix' 참고.)

좁혀서 기술 미디어가 핵심적인 역할을 하는 뉴미디어 연극에서 양자 간의 관계를 파악하고자 한다. 이를 통해 무대 위 인간의 몸이 다른 수많은 연극을 구성하는 요소들과 동등한 위치에서 연극의 도구로 활용되고 있는 양상을 규명할 것이다.

기술 미디어와 배우의 몸은 다양한 방식으로 연극 무대에서 상호 결합한다. 기계 장치들이 배우의 몸의 형태나 움직임의 변화를 일으킴으로써 몸의 기능에 영향력을 행사하고 있는 것이다. 이러한 경향이 가장 두드러지게 나타나는 공연의 형태는 유기적 몸에 기계적인 요소를 물리적으로 주입하고 이를 조작하는 행위 자체를 공연화 한 '사이보그 퍼포먼스'이다. 스텔락(Stelarc)은 퍼포먼스의 측면에서 몸과 결합하는 기계인 사이보그의 개념을 연구해왔으며, 팔, 다리와 같은 신체의 연장으로 그 기능을 보유한 기계를 몸에 이식하는 작업을 하였다.[79] 그는 인간의 몸에 곤충의 형태를 본떠 만든 여섯 개의 로봇 다리를 접착하는 <외골격 (Exoskeleton)>(1998)이나 이의 발전된 형태인 <근육 기계(Muscle Machine)>(2003)와 같은 퍼포먼스뿐 아니라 연골을 배양하여 만든 인공 귀를 자신의 왼팔에 이식하는 것과 같은 퍼포먼스를 시도하면서 몸을 여러 방식으로 수정하고 변형했다. 스텔락에게 몸은 실험의 장과 다름없다. 그는 "텅 빈(hollow) 몸이 기계적 장치를 위한 더 나은 주인"[80]이라고 말하면서 인간의 몸을 여러 가지 실험을 할 수 있는 일종의 재료로 사용하였으며 다양한 종류의 이질적인 기계들을 몸에 이식하였다. 이로써 인간의 몸은 점차 기계와 유사한 형태로 변형되었으며 이 변형의 과정이 하나의 퍼포먼스가 된 것이다. 스텔락이 보

[79] 스텔락은 인간의 몸이 가진 한계점을 제시하면서 몸의 '쓸모 없음(obsolete)'을 강조하였다. "(…) the body is neither a very efficient nor a very durable structure. It malfunctions often and fatigues quickly; its performance is determined by its age. (…) THE BODY IS OBSOLETE". 한계로 가득 찬 인간의 몸은 새로운 기계 매체의 도움을 받아야 한다고 보면서, 그는 테크놀로지가 단지 인간의 몸에 '덧붙여지는(attached)' 것이 아니라 완전히 '이식되어야(implanted)' 한다고 주장했다. (Stelarc. "Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies." *Leonardo*. Vol. 24, No. 5. MIT Press. 1991. pp. 591-595)

[80] "The HOLLOW BODY would be a better host for technological components." (*Ibid*.)

여주고자 했던 것은 무대 위 자유로운 움직임으로 연기 혹은 동작하는 배우의 몸이 아니다. 그는 기계 장치와 결합한 인간의 몸을 제시함으로써 하나의 물질로 치환되어 분해되고 다시 조립될 수 있는 기계화된 인간의 몸을 보여주고자 했던 것이다.

스텔락이 공연에서 몸과 기계의 물리적 결합을 통해 사이보그적 몸의 생성을 시도하였다면, 디지털 기술 기반의 소프트웨어를 통해 몸과 기계적 요소의 간접적 만남, 즉 비물리적 결합을 시도한 연극 실천도 있다. 커닝햄(Merce Cunningham)은 <바이패드(Biped)>(1999)를 포함한 여러 공연에서 '라이프폼즈(Lifeforms)'[81]라는 실시간 움직임 감지 프로그램을 사용하였다. 그는 움직임 감지 기능을 통해 무대 위의 자유로운 몸의 움직임이 기계적 언어로 변환되는 과정에서 몸의 무한한 잠재성을 찾아 왔다. 무용수의 움직임이 프로그램을 통해 인식되고 이것이 디지털 언어로 변환되며, 이 변환된 언어가 프로그래밍 되면서 만들어 낸 애니메이션 영상이 무대의 배경으로 투사된다. 이 영상은 독립적으로 존재하는 것이 아니라 무용수들의 몸과 서로 어우러지면서 가상의 이미지를 만들어 내고, 결과적으로는 실제의 몸과 가상의 몸이 결합된 이미지가 관객에게 전달된다. 웨슬러(Robert Wechsler)도 마찬가지로 움직임 감지 프로그램을 사용한 무용 공연을 선보였다. 그는 몸의 움직임 변화에 따른 인간 신체의 생체학적 신호들을 프로그램에 입력하고 이를 조명, 음향과 같은 연극적 요소로 변환하여 다시 무대 위로 옮기는 작업을 하였다.[82] 작품 <심장박동(Heartbeats)>(1997)에서는

---

[81] 1970년대 중·후반 움직임 기보법 편집 및 해독 컴퓨터 프로그램 개발이 시작되었다. 1986년 개발된 라이프폼즈는 무용의 제작을 위해 개발된 컴퓨터 안무 프로그램 중 하나로 커닝햄은 1989년부터 이 프로그램을 사용해 왔다. 작품에 프로그램을 활용함으로써 그의 무용 안무 제작기법은 더욱 발전하였으며 이와 동시에 커닝햄의 축적된 프로그램 사용 경험을 바탕으로 이 프로그램의 운영체제 또한 꾸준히 발전해 올 수 있었다.

[82] 웨슬러 등이 사용한 움직임 감지 소프트웨어 '아이콘(EyeCon)'은 배우의 움직임과 영상, 조명과 같은 무대 요소를 미리 지정 해놓은 특정 조건에 따라 연결시킨다. 가령, 무용수의 움직임이 빨라지면 영상의 속도도 변하고, 무용수가 특정 팔을 올리면 음악이 바뀐다. 웨슬러는 1982년 팰린드롬(Palindrome)을 창단하여 몸의

몸과 연결된 센서를 통해 무용수의 심장박동이 감지되고 이 박동의 실제 울림이 공연의 음향으로 사용되었다. <심부전극(Elektroden)>(2000)과 <뇌파(Brainwaves)>(2000)에서도 무용수의 몸과 연결된 피부의 전기신호 및 뇌파 신호가 프로그래밍되어 무대 음향으로 사용되었으며, <말하는 몸(Talking Bodies)>(2005)에서는 시스템을 통해 감지된 무용수의 움직임이 공연의 배경 영상 및 음악의 재료로 사용되었다. ([그림 3-4] 참고)

[그림3-4] 팰린드롬 <심부전극>(좌), <말하는 몸>(우)

커닝햄과 웨슬러의 작품에서 ‘움직이는 몸’이라는 대상은 컴퓨터 시스템에 입력되는 데이터로 사용되었다. 몸의 상태, 위치, 동작 모두 공연의 극적 효과를 만들어 내기 위한 일종의 재료가 된 것이다. 무대 위 인간의 몸은 이 데이터의 수집 결과를 통해 제작되는 투사 영상이라는 연극 요소와 공존하면서 더욱 극적인 효과를 내기 위해서 계속해서 그 다음 동작을 계획하고 수행하도록 요구되었다.

한편, 연극에서 사용되는 새로운 미디어의 기능적인 측면보다는 그 자

---

언어를 기계 언어로 옮기는 것을 연구하였다. 이외에도 외에도 트로이카 랜치(Troika Ranch), 인포뮤즈랩(InfoMus Lab)을 설립하여 인간과 컴퓨터의 상호작용, 감성 커뮤니케이션과 관련된 멀티미디어 테크놀로지의 개발 연구, 특히 음악, 무용, 연극을 포함한 공연예술에 적용될 수 있는 테크놀로지의 연구 및 개발에 주력하였다. (김선혁. 『발레리나를 꿈꾼 로봇 -로봇과 퍼포먼스』. 살림출판사. 2009. pp.68-75.)

체의 물질성을 더욱 부각하는 연극 사례도 있다. 그리고 이렇게 강조된 뉴미디어의 물질성은 무대 위 배우의 움직임, 더 나아가 배우의 존재 방식에까지 영향을 미치기도 한다. 우스터 그룹의 뉴미디어 연극이 그 대표적인 사례이다.

우스터 그룹은 기술 미디어가 인간의 몸에 작용하는 양상과 양자의 다양한 공존 가능성을 실험함으로써 독자적인 연극론을 완성해 낼 수 있었다. 이들이 기술 미디어를 무대 위에서 활용하는 방식은 극단의 성격을 규정하는 데 크게 기여해 왔다. 미국의 아방가르드 연극의 발전과 그 역사적 흐름을 정리한 아론슨(Arnold Aronson)은 "우스터 그룹이 테크놀로지를 사용하는 방법과 그 효과가 이 그룹이 아방가르드에 기여한 가장 의미 있는 것"이라고 밝히면서 이들의 주요 드라마트루기 중 하나로 기술 미디어를 활용한 무대 구성을 꼽은 바 있다.[83] 우스터 그룹의 연출가인 르콩트는 연극 무대에서 오직 배우의 연기만으로 서사를 만들어 내는 것에 크게 흥미를 느끼지 못하였으며, 무대를 보다 풍성하게 만들 방법으로 여러 가지 기술적인 요소들을 도입하게 되었다. 그리고 이것은 그가 우스터 그룹의 전신인 셰크너의 '퍼포먼스 그룹'으로부터 독립을 결심하였던 가장 핵심이 되는 이유이기도 했다.

> "(무대에) '테크놀로지가 없는 것', 항상 중심에는 배우가 있어야 한다는 의견에 대하여 전 이렇게 생각합니다: "모든 것은 중심이 되어야 한다!", "왜 배우만 중심에 있어야 하는가?" (중략) 나는 연극의 표현 방식에 있어서 한계를 두고 싶지 않았습니다. 나는 연기(acting)가 아닌 새로운 방식을 찾고 싶었습니다."[84]

---

[83] "테크놀로지는 대체적 요소였거나 영화나 비디오의 새로운 책략을 융합하려는 시도였다. 영화나 비디오와 같은 시각적인 효과를 주는 테크놀로지들은 무대 디자인 양식을 확장하는 데에 기여한 바 있으나, 연극의 새로운 드라마트루기가 될 수는 없는 것이다." (Aronson, Arnold. 『미국의 아방가르드 연극』. 김미혜 옮김. 서울: 연극과 인간. 2015. p.293.)

[84] "The 'no technology'—that whole idea that the actor was at the center— for me it was like:

르콩트가 말한 이 '새로운' 방식의 주재료가 바로 이들이 무대 위에서 사용하는 기술 미디어이다. 우스터 그룹 이전에도 많은 연극 예술가들이 새로운 미디어를 가지고 와서 다양한 방식으로 실험해 왔으나, 대부분은 비디오 이미지나 영화 영상을 도입하여 무대 디자인적인 요소에 기여하도록 함으로써 연극의 스펙터클을 확장하는 데에 그쳤다. 그러나 우스터 그룹의 연극은 기술 미디어를 단순한 방법 혹은 수단으로 간주하면서 시각적 효과를 내는 데에 사용하는 것이 아니라, 무대 위에서 미디어가 표현 가능한 영역을 확장 시키면서 미디어에 중대한 역할을 부여하고 있다는 점에서 다른 뉴미디어 연극 작품과는 차별화된다. 이들은 기술 미디어를 새로운 방식으로 사용함으로써 그들만의 독창적인 미디어 개념을 만들어내며 미디어의 지위를 승격시켰다. 그리고 이와 같은 새로운 미디어의 가능성은 무대 위에 공존하는 배우들의 신체와의 계속된 관계와 교류를 통해서 이루어질 수 있었다.

우스터 그룹의 작품에서 사용되는 기술 미디어의 독자적인 특성을 아래와 같이 서로 연관된 두 가지로 정리해 볼 수 있다.

먼저, 우스터 그룹의 연극에서는 기술 미디어의 물질성이 강조된다. 이는 이들의 연극이 앞서 언급된 디지털 기술을 사용한 웨슬러나 커닝햄의 공연과는 차별화됨을 의미한다. 다시 말해 연극이 기술 미디어의 기능으로부터 야기되는 효과와 같은 특정 결과에 의존하기보다는 미디어의 존재 자체에 의미가 부여되면서 미디어의 물질성이 무대 위에서 두드러지는 것이다. 따라서 이전까지는 연극 무대에서 부수적인 역할만을 수행해 왔던 기계 장치에 더욱 중요한 역할이 기대되고, 기술 미디어는 인간 배우와 동등하거나 혹은 그보다 더 높은 지위를 부여 받게 된 것이다.

또한, 이러한 미디어의 물질성은 그 속성과 작용 방식에 따라 무대에

---

"Everything's at the center! Why say the actor's at the center?" [...] I didn't want to limit myself [...]. I wanted to find some new thing that wasn't acting. I wasn't that interested in theatre." (Kermit's interview with LeCompte) (Dunkelberg, Kermit. "Confrontation, Simulation, Admiration: The Wooster Group's Poor Theater." *The Drama Review*. Vol.49. No.3. 2005. p.44.)

공존하는 배우의 움직임 및 존재 방식에도 영향을 미치고 있다. 특히 배우의 자리를 점령한 기술 미디어로 인해 인간-배우는 자신의 의지와 무관하게 그 형태가 변형되거나 자유로운 움직임이 제한되고 더 나아가서는 무대에서 사라지기도 한다. 레만은 연극에 다양한 미디어가 도입되는 현상을 포스트드라마연극의 특징 중 하나로 보았으며, 새로운 미디어가 무대에서 임시로 사용되거나 혹은 단순히 연극의 형식에만 기여하는 경우에는 연극의 본질이 근본적으로 변하지 않는다고 주장하였다. 또한, 그는 오로지 "미디어 이미지가 신체와 관계를 맺는 경우"에야 비로소 "연극의 독자적인 미디어 미학"이 생성될 수 있다고 보았다.[85] 기술 미디어와의 지속적인 관계 속에 놓인 배우는 미디어의 언어를 통해 미디어의 속성을 반영한다. 미디어의 원칙을 따르는 배우는 기존의 연기 방식과는 다른 움직임, 즉 변화를 보여주어야만 했다. 이처럼 우스터 그룹은 기술 미디어가 인간의 몸에 작용하는 양상과 양자의 다양한 공존 가능성을 실험함으로써 독자적인 연극론을 완성해 낼 수 있었다.

오늘날의 연출가들은 기존의 연극적 관습으로부터 탈피하기 위한 연극 방법을 물색해 왔으며 그 과정에서 뉴미디어가 적극적으로 사용되고 있다. 새로운 미디어는 그 종류와 기능뿐 아니라 연극에서 적용되는 방식 또한 다양화 되고 있으며 무대 위에서 계속해서 진화된 방식으로 나타나기 위한 시도들이 행해지고 있다. 연극 무대에서 이러한 다양성이 주목 받기 위해서는 다른 보조적인 장치의 도움이 필요했다. 그리하여 이 보조의 역할을 과거에서 현재까지 무대 위에 항상 존재해 왔던 인간의 몸이 떠맡게 되었으며 인간의 몸은 뉴미디어가 생성해 내는 효과들을 뒷받침하면서 일종의 도구로 활용되고 있는 것이다. 심지어, 새로운 미디어는 인간만이 차지해 왔던 배우의 자리까지도 장악하였으며 그 결과로 인간의 자리가 사라진 형태의 연극 방식이 등장하기도 했다. 뉴미디어 연극 무대에서 인간의 몸은 더 이상 무대의 중심에서 극을 주도적으로 진행해 나가는 유일한 존재가

[85] Lehmann.『포스트드라마 연극』. p.442.

아니다. 과거 훌륭한 ‘배우’였던 인간은 오늘날 훌륭한 ‘도구’로 활용되기에 이른 것이다.

다음 장에서는 마지막으로 언급된 우스터 그룹의 연극 사례를 보다 심도 있게 분석하여 도구로써 활용되는 물질화된 인간의 몸이 무대 위에 존재하고 있는 양상을 살펴보고자 한다. 우스터 그룹은 동시대 아방가르드 연극 단체 중에서도 기계와 기술의 위상을 높게 평가하며 인간-배우와 기계-배우를 동등한 위치에 둔 연극론을 펼쳤다. 따라서 양자가 무대에서 상호 어떻게 영향을 주고 받는지, 그 결과는 무엇인지 구체적인 작품의 구현 방식을 통해 살펴 보겠다.

# 4. 우스터 그룹 연극에서의 몸

우스터 그룹의 창단 이래 현재까지 약 서른 편의 연극 및 무용 레퍼토리가 제작되었는데, 그들의 무대에서 배우를 제외하고 가장 많이 등장하는 것은 영상이 투사되는 스크린 혹은 텔레비전이다.[86] 우스터 그룹이 연극의 재료로 선택한 영상이나 라이브 카메라로 실시간 촬영되고 있는 영상은 모두 이 장치들을 통해 구현된다. 일반적으로 영상은 기계 장치를 통해 시청자들의 감각에 일방적으로 전달된다. 그러나 우스터 그룹의 연극에서 영상이 상영되는 스크린은 그것이 담고 있는 콘텐츠를 단지 내뿜으면서 존재하는 것이 아니라 무대 위 배우들과 '소통'하고 있다는 점에서 스크린의 일반적인 매체적 속성과는 차별화된다. 이들의 연극에서 스크린은 무대 위 현존 그 자체로 극적 효과를 내면서 살아있는 배우들과 소통하고 있는 것이다.

본 장에서는 우스터 그룹의 연극에서 볼 수 있는 기술 미디어의 속성이 잘 드러나면서 기술 미디어가 구심적인 역할을 하는 일부 연극 작품을 분석 사례로 선정하였다. 작품마다 미디어가 기여하는 정도와 그 기능은 모두 다르지만, 공통적으로 빈번하게 사용되고 있는 텔레비전 스크린 및 라이브 카메라 촬영 등을 중심으로 이러한 장치들이 무대 위 배우의 몸에 어떤 영향을 가하는지 살펴보고자 하며 이러한 연극 방법을 통해서 우스터

---

[86] 르콩트는 1978년 우스터 그룹의 첫 연극 지원금을 받아서 텔레비전 네 대를 구입하였으며 연극 <루트 1과 9>에서 텔레비전을 처음 사용하였다. 우스터 그룹의 작품에서 텔레비전은 연극의 핵심이 되는 장치로 대부분의 작품에서 텔레비전의 송신 방식과 화면처리기법 등의 기능을 사용해 왔다. 미술을 전공한 르콩트의 연극 제작 방식은 희곡 텍스트와 인물을 분석하고 이해함으로써 극의 드라마트루기를 완성해 나가는 전통적인 방식과는 달랐다. 당시 연극인이나 학계 종사자들이 '고급 예술(high art)'을 내세우면서 텔레비전이라는 매체로 실현되는 대중문화를 저급화하고 연극 제작에서 학술적이고 논리적인 텍스트의 해석과 의미 부여를 시도하였다면, 르콩트는 자신의 연출 방식은 비-전통적이라고 말하면서 텔레비전, 라디오 등의 기술 미디어를 활용하여 새로운 방식의 연출을 시도해 왔다.

그룹이 궁극적으로 말하고자 하는 바가 무엇인지 알아볼 것이다.

## 4.1 뉴미디어 연극의 통제된 몸

연극 방법으로서 크레이그가 제시한 몸의 연기 전략에서 '초인형'이 된 배우는 배우가 인간으로서 지닌 감정에 휩쓸려 동요하지 않고 자아가 소거된 상태로 무대 위에 서서 연극의 전체 구도에 기여할 수 있어야 했다. 이들은 사지가 실에 묶인 채 자유로운 움직임의 의지를 박탈당한 마리오네트와 마찬가지로 외부의 통제를 받으며 인형 조종사의 명령 체계 내부에 갇혀 있었다.[87] 기술 미디어가 중심축이 되는 오늘날의 연극에서도 이와 같이 통제를 받는 배우의 몸이 존재한다. 그리고 여기에서 대상이 되는 배우의 몸을 통제하는 주체는 바로 기술 미디어이다. 배우의 몸은 미디어의 명령과 지시를 따르는 수동적인 몸으로, 물리적인 육신의 소유자인 배우는 자율적인 판단과 사고가 배제된 채 기술 미디어가 명령하는 내용에 따라 움직이며, 동시에 미디어의 작동 기제로 기능한다. 오늘날 뉴미디어 연극에서 이질적인 속성의 두 주체, 미디어와 배우의 몸의 충돌은 불가피하다. 이 충돌의 과정에서 배우의 몸은 새로 도입된 기술 미디어가 작용하는 힘에 흡수되고 변형되면서 뉴미디어 연극의 '마리오네트'가 되는 것이다.

우스터 그룹은 수년간 리허설 및 공동 창작 과정을 거쳐 2007년 자신들의 근거지인 퍼포밍 개러지(Performing Garage)에서 연극 <햄릿>을 선보였다.[88] <햄릿>은 스크린에 투사된 영상 텍스트의 언어가 무대 위의 배우의 움직임과 행동양식의 기반이 되는 구조를 취하고 있다. 르콩트와 우스터 그룹 단원들은 <햄릿> 공연을 하기 위한 기본 텍스트로 셰익스피어의

[87] 크레이그의 연극론에서 '인형조종사'는 1차적으로는 배우의 동작과 소리를 지시하는 연출가, 2차적으로는 배우의 감정을 통제하는 배우의 이성이다.

[88] <햄릿> 연극은 2013년 에딘버러 페스티벌(Edinburgh Festival) 공연(The Wooster Group. *Hamlet*. Dir. Elizabeth LeCompte. Royal Lyceum Theatre. Edinburgh, UK. August 11, 2013.) 및 실황 녹화 DVD 를 참고하였다. (The Wooster Group. *Hamlet*. Dir. Elizabeth LeCompte. Perf. Scott Shepherd. Kate Valk. Ari Fliakos. 2013. DVD.)

희곡 『햄릿』이 아닌, 1964년 브로드웨이에서 상연된 길거드(John Gielgud) 연출, 리처드 버튼(Richard Burton) 주연의 연극 <햄릿>의 녹화 영상을 선택하였다. 1964년 6월 30일과 7월 1일, 양일간 룬트 폰타네 극장(Lunt Fontanne Theatre)에서 상연된 <햄릿> 연극의 오케스트라석에 총 17대의 카메라가 설치되었으며 다양한 각도에서 연극 실황 촬영이 이루어졌다. 이후 이 촬영 원본 영상은 편집되어 연극 실황 영상을 의미하는 '테아트로 필름(Theatrofilm)'으로 제작되었다. 이렇게 제작된 영상은 같은 해 9월 23일과 24일, 단 이틀 동안 뉴욕의 약 2,000여 개 극장에서 상영되었으며, 이후 복사본이 발견되어 DVD 등으로 제작되었다.[89] 우스터 그룹 또한 이렇게 제작되고 유통된 수많은 복사본 중 하나를 연극에서 사용하였으나 이들은 이 오래된 영상을 오늘날의 기술로 편집하여 재창조하였다. 40년 전의 촬영 및 편집 기술은 오늘날의 그것과는 현저히 다르며 보존 상태도 좋지 않아 영상의 끊김이나 늘어짐 등의 현상이 빈번하게 일어나는데, 우스터 그룹은 이러한 오랜 시간의 흔적을 반영하는 영상의 고유한 특징을 연극에서 그대로 취하였다.

연극이 시작되면 햄릿 역을 맡은 쉐퍼드(Scott Shepherd)가 홀로 무대에 나와서 약 7분동안 연극 <햄릿>이 어떤 방식으로 진행되는지, 그리고 이 연극의 배경으로 사용되는 버튼의 <햄릿> 영상 텍스트가 어떤 과정을 거쳐 편집되었는지 설명한다. 그는 설명과 동시에 직접 영상 편집방법을 재현하고 설명하면서 그 제작과정과 결과물을 관객과 공유한다.

> (…) 오늘 밤 우스터 그룹은 현대의 기술과 "역전된 테아트로 필름(Reversed Theatrofilm)"이라는 새로운 과정을 통해서 버튼의 <햄릿>을 이

[89] 이 영상(Theatrofilm)은 이틀 동안 상영된 후 즉시 파기되었다고 전해졌다. 그러나 이후 두 개의 복제 영상이 발견 되었는데, 하나는 버튼이 영국 영화 협회(British Film Institute)에 기증한 것, 다른 하나는 1988 년 버튼의 사후 그의 집에서 개인 소장품으로 보관하고 있던 것이다. 버튼이 개인적으로 소장하고 있던 이 영상이 디지털화되어 DVD 로 제작되고, 공식적으로 유통 및 배포되었으며, 우스터 그룹이 기본 텍스트로 사용한 영상도 이렇게 유통된 영상의 복사본 중 하나이다.

무대 위에서 재현할 것입니다. (…) 여러분은 <햄릿> 영상에서 점프 컷(jump-cut)이 몇 번 나오는 것을 볼 것입니다. 아, 우리는 연극의 대사나 절(verse)을 특정 방식으로 듣기 위해 영상을 일부 수정했습니다. 저는 이 영상에서 절의 한가운데, 혹은 맨 끝에 퍼즈(pause)가 들어가는 것이 마음에 들지 않았습니다. (…) 따라서 파이널컷(Finalcut)이라는 컴퓨터 프로그램을 사용하여 어떤 배우의 대사에서 원치 않은 부분에 퍼즈가 들어간 장면을 발견하면 바로 잘라내 버리고(cut-out), 이 잘라낸 장면은 영상에서 퍼즈가 필요한 다른 부분을 찾아서 삽입하는 방식으로 편집하였습니다. (이하 생략)[90]

[그림 4-1] <햄릿> 무대 이미지(1)

쉐퍼드는 셰익스피어의 극작에서 나타나는 특징인 5음보 약강격(iambic pentameter)을 표현하기 위해서, 빨리 감기, 되감기, 영상의 부분 삭제 및 다른 영상 삽입 등의 편집 기술을 활용하였다. 그리하여 재편집된 영상에는 앞-뒤 순서가 바뀐 곳도 있고, 삭제된 부분, 건너뛴 부분, 다른 영상으로 대체된 부분 등이 있다. 가령 폴로니우스가 레어티스에게 작별을 고하는 장면에서는 스크린 속 버튼의 <햄릿> 영상이 사라지고 "화면 조정 중"이라는 글자가 뜨더니 곧 다른 <햄릿> 영화의 영상 클립이 재생된다. 연극 광대들이 등장하는 장면에서도 버튼의 <햄릿> 영상은 사라지고 영화 <햄릿>(2000)의 영상에서 동일한 내용의 장면이 상영된다.[91] 우스터 그룹은 오늘날의 발전된 편집 기술로 테아트로 필름

[90] <햄릿> 연극 중 쉐퍼드의 오프닝 대사 일부를 발췌하였다. (The Wooster Group. *Hamlet*. 2013. DVD.)

[91] 알메레이다(Michael Almereyda) 연출, 햄릿 역의 에단 호크(Ethan Hawke), 폴로니우스 역에 빌 머레이(Bill Murray)가 분한 <햄릿>(2000), 케네스 브래너(Kenneth Branagh)가

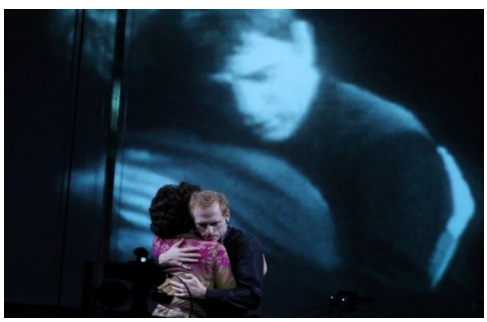
<햄릿>을 재편집하여 완전히 새로운 영상 텍스트를 만들어 낸다.[92] 그리고 난 다음, 영상은 연극 무대 뒤에 걸려 있는 대형 스크린에 투사되며 배우들은 투사된 영상 프레임 속 이미지를 보이는 그대로, 그들이 존재하는 바로 그 무대 위에서 모방하고 재현해 낸다.

무대에는 관객들이 바라보는 재편집된 영상 <햄릿>을 상영하는 큰 스크린 하나와 무대 위의 우스터 그룹 배우들을 실시간으로 촬영하여 투사하는 크고 작은 텔레비전 모니터들, 그리고 배우들이 볼 수 있는 작은 모니터들이 여기저기 흩어져 있다. 다양한 각도로 촬영된 영상을 재현하기 위해 배우들은 몸을 움직이거나 무대 위 사물을 빠르게 재배치해가면서 영상의 프레임 속 이미지와 연극 무대의 프레임 내부 이미지들을 동일하게 만든다. 오래된 영상의 화면 흔들림 현상을 재현하기 위해 배우들은 대사가 없는 장면에서도 가만히 서 있지 않고 몸의 떨림을 유지하면서 영상의 구현 방식에 자신들의 몸을 맞춘다. 이들은 서로 다른 각도로 촬영되어 시시각각으로 바뀌는 열일곱 개의 화면에 몸의 움직임을 맞추기 위해서 부지런하게 움직인다. 또한, 영상에서 점프 컷으로 삽입되거나 생략된 부분에서 나타나는 빠른 화면 전환을 무대화하기 위해서 바퀴 달린 휠체어 등으로 무대를 가로지르면서 이동하기도 한다. 배우들의 몸뿐 아니라 무대 위 소품들 또한 검은 옷을 입은 무대 스태프들에 의해 빠른 속도로 이동된다. 스크린에 투사되는 영상의 이미지와 관객의 눈앞에서 일어나는 무대 위 모든 사건을 완전히 동질적인 것으로 만드는 것이 연극의 유일한 목표로 설정되었으며 이를 달성하는 과정이 하나의 연극으로 제작된 것이다.

---

연출하고 출연한 영화 <햄릿>(1996)의 영상 클립이 연극 도중에 삽입된다.

[92] 우스터 그룹의 초기 작품 중 하나인 <루트 1과 9>에서도 1막 “강연(Lesson)” 장면에서 희곡 「우리 읍내」에 대한 우스터 그룹 단원인 론 바우터의 강연 영상이 재생된다. 이 영상은 그의 실제 강연을 녹화한 것인데 이들은 연극에서 사용하기 위해 점프컷, 롱샷(long-shot), 줌인(zoom-in) 등의 효과를 주는 편집 프로그램을 활용하여 새로운 영상 텍스트를 만들었다.

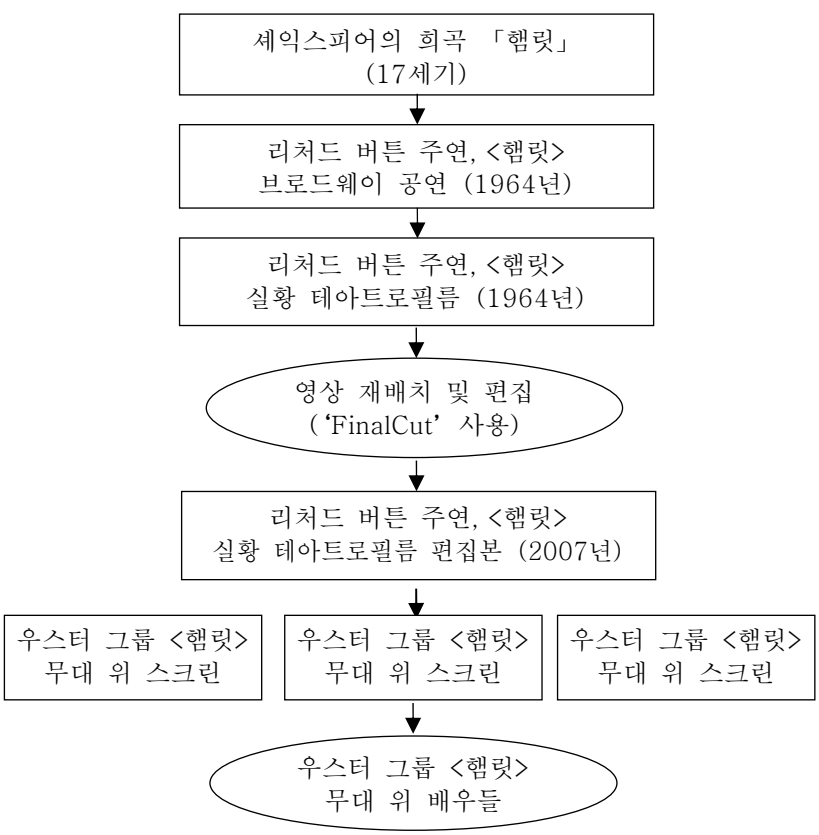


[그림 4-2] <햄릿> 무대 이미지(2)

1964년 <햄릿>의 테아트로 필름이 제작되던 때에는 각기 다른 위치에 설치된 열일곱 대의 카메라가 무대 위 배우들의 움직임에 맞춰서 무대 이미지를 렌즈에 담아냈다. 이처럼 과거에는 기계가 인간-배우들의 행동 방식을 좇았다면, 이와는 반대로 우스터 그룹의 <햄릿>에서는 무대 위 살아있는 배우들이 과거에 카메라 렌즈로 담아낸 영상이 재현하는 이미지에 맞추어서 몸의 움직임을 수행하는, 이른바 '역전된' 방식을 취하고 있다.

오늘날의 기술로 편집되어 무대 위에서 상영되는 이 영상은 우스터 그룹의 <햄릿>에서 배우들이 무조건 따라야만 하는 절대적인 규칙이다. 그리고 이 규칙에 예외는 없다. 이 연극에서 배우들은 미디어의 절대성에 복종해야 하는 도구이며 스스로의 판단이나 사고의 결과는 아무런 영향을 미치지 못한다. 우스터 그룹이 모방하는 대상은 1964년 <햄릿> 연극에 등장하는 연기하는 배우들의 모습이 아니다. 그들은 스크린을 통해 출력되는 영상 이미지를 그대로 재현하며, 이 재현의 과정에서 나오는 그들의 움직임에는 어떠한 의미도 부여되어 있지 않다. 우스터 그룹은 미디어의 작동 기제에 의해 조작된 영상을 연극의 핵심 주체로 사용함으로써 배우의 몸을 연극의 재료로 치환한다. 그리고 이렇게 만들어진 재료들을 그 미디어의 규칙 내부로 예속시키고, 이 규칙을 무조건 따르도록 만듦으로써 무대 위 인간-배우들의 발화와 움직임과 같은 행위의 수행을 통제하고 배우들의 자유를 박탈하였다. [그림 4-3]은 우스터 그룹의 <햄릿> 무대에서 행해지는 명령의 전달 체계를 도식화한 것이다. 셰익스피어의 희곡 「햄릿」은 1964년

6월 브로드웨이에서 상연된 리처드 버튼 주연의 <햄릿> 공연의 기반이 되는 텍스트로 사용되었다. 그리고 이 공연을 카메라로 녹화하고 편집한 테아트로 필름이 같은 해 9월 뉴욕의 여러 극장에서 상영된다. 이로부터 약 40년 후 우스터 그룹은 이 영상을 컴퓨터 프로그램을 이용하여 재편집하여 새로운 <햄릿> 영상을 제작하였으며 이렇게 제작된 영상이 우스터 그룹의 <햄릿> 공연의 기본 텍스트로 사용되었다. 이 영상이 투사되는 대형 스크린은 무대 위 배우들의 움직임, 작은 제스처들, 그리고 그들의 발화를 통제한다. 배우들은 이 기계적 장치들의 명령과 지시를 따라야만 하며 이 모든 명령 수행의 과정이 연극 <햄릿>이 되는 것이다.




[그림 4-3] <햄릿> 명령 프로세스 도식

결국, 우스터 그룹의 <햄릿>이 제작된 과정은 하나의 명령 프로세스이다. 또한, 이 프로세스에 참가하는 명령 및 지시 매체는 문자 텍스트, 연극, 영상, 컴퓨터 프로그램, 텔레비전 모니터, 스크린, 배우의 몸 등으로 매우 다양하다. 관객이 관람하는 우스터 그룹의 <햄릿>에서 배우들의 퍼포먼스는 명령 체계의 가장 마지막에서 기능하며 다른 매체들과 소통하거나 교류하지 않고 일방적인 명령을 받아서만 움직임을 수행한다. 배우들의 몸은 상위 단계에서의 미디어 기술을 통해 제작된 영상 매체나 기계들의 명령을 받아 미디어의 도구로 전락하게 되는 것이다. 이들의 몸은 배우들 개개인의 의지나 각 장면에 대한 해석이 개입될 여지 없이 영상 속 인물들의 움직임, 표정, 대사 등의 명령을 통해서만 무대 위에서 그 존재를 드러낼 수 있다. 세 시간 남짓 되는 시간 동안 배우들이 공연의 영상 이미지를 무대 위에서 모방하는 행위는 「햄릿」이라는 희곡의 서사와는 독립적으로 행해지며, 문학 텍스트로부터 찾아볼 수 있는 모든 의미 작용 또한 사라진다. 연극 무대 위에는 오로지 명령을 받아 수행하는 모방 행위만이 드러날 뿐이다.

스크린을 통해 상영되는 영상의 이미지를 모방하는 연극 방식은 우스터 그룹의 다른 연극 작품에서도 부분적으로 사용되었다. 이들의 무용 작품(그들 스스로가 이 작품을 무용으로 분류하였다) <나는 제롬 벨이다(I am Jérôme Bel)>(2008)에서는 무대 위 스크린을 통해 프랑스의 안무가인 제롬 벨의 무용 작품 <마지막 공연(Le dernier spectacle)>의 영상이 상영되고, 이 영상 속 벨의 움직임을 무대 위 네 명의 배우가 그대로 따라한다. 언뜻 보면 이 무용수의 움직임이 명령의 주체로 보이지만, 실상 무대 위 배우들은 무용수의 움직임이 아닌 스크린 영상 이미지의 명령을 받아 움직이고 있다. 우스터 그룹은 영상이 투사되는 화면의 이미지와 무대 위에서 구현되는 이미지의 동일화를 목표로 하며, 이 목표를 달성하기 위한 규칙을 세운다. 그리하여 이들은 무대 위에 있는 여러 개의 “영상 스크린과의 이미지 동일화”라는 명령을 따름으로써 이 목표를 달성하고 있는 것이다.

이는 우스터 그룹의 <집/빛들(House/Lights)>(1992)[93]에서도 유사하게 나타난다. 텔레비전 모니터들은 객석 위, 그리고 무대 양 측면에 위치하고 있으며 이 화면을 통해 나오는 영화의 장면들을 배우들이 무대 위에서 똑같이 재현한다.[94] 또한, 르콩트는 <투 유, 더 버디! (페드르) (To You, the Birdie! (Phedre))>(2002) 공연에서는 무대 위 배우들만 볼 수 있는 위치에 스크린을 설치하여 마사 그레이엄(Martha Graham)과 커닝햄이 연출한 <페드르> 무용 공연의 영상을 상영하도록 한다. 객석에서는 보이지 않는 이 스크린 속 영상은 무대 위 배우들을 움직이게 하는 명령의 주체가 된다.

그렇다면 우스터 그룹의 <햄릿> 배우들과 같이 미디어의 명령을 받아 움직이는 소위 '뉴미디어 연극의 마리오네트'는 앞서 나온 크레이그의 초인형과 어떻게 다른가? 크레이그는 배우의 양식화된 연기 방식을 구현하기 위하여 배우의 자율적인 의지와 판단을 최대한 억제하고자 했으며, 그리하여 사지를 조종당하는 마리오네트에 인간-배우를 비유했다. 또한 배우가 양식화된 동작을 수행한 결과로 몸의 조형성이 두드러졌다. 우스터 그룹의 연극에서도 배우의 몸은 새롭게 등장한 미디어가 작동하는 규칙에 예속되면서 기술 미디어의 도구로 전락하여 그 자유를 박탈당한다. 이 과정에서 무대 위에는 내적 자아를 잃은 채 껍데기만 남아 물질성이 부각된 배우의 몸만 드러나고 있으므로 이 과정은 크레이그가 지향했던 배우의 이미지와 유사하다고 볼 수 있다.

그러나 궁극적으로 기술 미디어의 작동 기제는 인간의 몸의 그것과는

---

[93] <집/빛들>에서는 거트루드 스타인(Gertrude Stein)의 「닥터 파우스트 전깃불을 밝히다(Doctor Faustus Lights the Light)」와 조셉 마우라(Joseph Mawra)의 B 급 영화 <올가의 수치스러운 집(Olga's House of Shame)>이 기본 재료로 사용되었다.

[94] 여기서 사용된 방식은 <햄릿>의 명령기제에서와 동일하다고 볼 수 있으나 그 효과는 다르다. <집/빛들>에서의 배우들은, <햄릿>이나 <나는 제롬벨이다>에서처럼 영상 텍스트를 통해 전달되는 내용을 그대로 재현하기 위해 노력하다기 보다는, 영상 속 이미지보다 더 부풀려서 과장된 방식으로 영화 장면들을 몸으로 재현한다. <햄릿>에서 뉴미디어 기술이 적용된 영상 스크린이 전체 극을 이끌어 나가는 규칙의 발현자로 기능했다면, <집/빛들>에서 부분적으로 등장하는 영상 모방 장면은 극적 효과를 주기 위한 배우들의 움직임 방법이라고 볼 수 있다.

완전히 다르므로 미디어의 작동 원리와 구현 방식에 맞추어 행동하는 인간-배우의 몸은 독립된 개체로 해낼 수 없는 것들을 새롭게 수행할 가능성을 부여 받는다. <햄릿>의 배우들이 무대 위에 상영되는 영상을 바로 그 앞에서 완벽하게 재현해 내는 행위는 어떤 의미를 전달하고자 하는 목적성이 부재하기 때문에 그 행위 자체로서는 무의미하다고 볼 수 있다. 대신, 관객들은 무의미한 행위가 의미하는 바를 보게 된다. 다시 말해, 관객은 모든 의미의 활동이 사라진 배우의 몸이라는 물질을 통해서 수십 년 전의 영상 미디어가 재생산되는 일련의 과정을 보게 되는 것이다. 이로부터 새로운 미디어와의 관계 속에서만 나타나는 물질화된 몸의 현현 및 확장된 몸의 표현 가능성을 연극 무대에서 확인할 수 있게 된 것이다.

## 4.2 프레임으로 분열된 몸

우스터 그룹의 연극에 등장하는 또 다른 형태의 몸은, 무대 위에서 완전체로 존재하지 못한 채 미디어에 의해 분열된 이미지를 표상하는 몸이다. 여기에는 인간의 몸을 그것을 구성하는 각각의 구성 단위들의 결합으로 이루어진 개체로 바라보는 현대적 관점이 반영되었다. 즉 인간의 몸은 언제든지 분해될 수 있고, 또한 분해된 파편들의 모음을 통해 다시 결합되고 조립될 수 있는 개체로 인식되는 것이다. 그러므로 뉴미디어 연극에서 새로 도입된 기술 미디어에 의해 몸이 절단, 분열, 파편화된 채 나타나는 현상은 앞서 확인하였던 바와 같이 뉴미디어 시대에 기술 미디어로 인해 몸을 단일체가 아닌 융합체로 보는 관점이 동시대 연극에 적용된 것이라고도 볼 수 있다.

분열된 인간의 몸에 대한 인식은 과거에도 존재해 왔으나[95] 오늘날 새

[95] 가령 발레리(Paul Valerie)는 몸에 대해 설명할 수 있는 세 가지 특성들을 제시하는데 이 특성 중 하나로 파편화된 몸의 개념을 소개했다. 발레리의 '세 번째 몸'은 분할되어 뿔뿔이 해체되었을 때야 비로소 인식 가능한 해부학적 몸으로, 우리의 사고 속에서만 전체성을 가질 수 있다. 따라서 이 몸을 인식하는 것은 분리되어

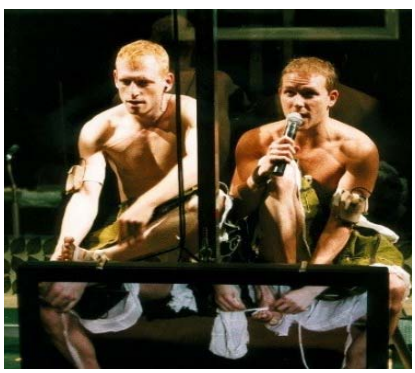
로운 미디어의 등장으로 인해 이러한 인식은 더욱 가속화되고 있다. 연극에서 새롭게 도입된 미디어는 원래부터 분열을 유발하는 잠재성을 내포하고 있었으며, 일시적인 결합 상태로 존재하는 인간의 몸을 미디어만의 특성을 통해 새로운 방식으로 쪼개고 파편화한다. 그리고 우스터 그룹은 연극에서 텔레비전이라는 미디어를 다양한 방식으로 사용하면서 미디어에 독자적인 방식으로 영상 이미지를 담아내고 이를 무대 위 현존하는 배우의 몸과 연결하면서 분열된 몸 이미지를 제시했던 것이다.

프랑스 고전주의 희곡 라신(Jean Racine)의 「페드르(Phèdre)」를 재료로 사용한 우스터 그룹의 연극 <투 유, 더 버디!>는, 두 인물 히폴리투스와 테라메네스가 무릎 높이의 텔레비전 스크린 바로 뒤에 앉아서 대화하는 장면으로 시작된다.([그림 4-4] 참고) 텔레비전 스크린을 통해서 두 남자의 하반신으로 보이는 사전에 녹화된 영상이 투사되는데, 이 영상 속 하반신은 무대 위에 존재하는 두 배우의 실제 상반신과 결합하면서 콜라주(collage)적 이미지를 만든다. 처음에는 스크린에 투사되는 영상 속 하반신의 이미지가 무대 위 그들의 실제 상반신과 결합되었을 때 그 크기의 차이로 인해 불완전한 몸 이미지가 만들어졌으나 영상 속 이미지가 점차 상반신의 크기에 맞게 조정되면서 완전체로서의 몸 이미지를 완성해 낸다. 배우들은 신발 끈을 묶는 제스처를 취하는데 영상에서 신발 끈을 묶고 있는 이미지의 속도와 실제 무대 위 배우가 움직이는 속도가 조금씩 차이가 나기도 하며, 사전 녹화되어 재생되는 이 영상은 종종 끊기거나 멈추는 등 영상 매체의 속성을 드러내면서 무대 위 실제 배우의 몸과의 간극을 보여준다. <투 유, 더 버디!>는 우스터 그룹이 여태껏 브라운관 텔레비전을 사용하다가 처음

---

흩어진 작은 부분들로 구성된 몸을 바라보는 것이며, 또한 이렇게 흩어진 부분들을 다시 재조립하는 일련의 과정인 것이다. (Valéry, Paul. 『신체의 미학』. 심우성 옮김. 서울: 현대미학사. 1997. pp.16-22.) 또한 베겐스타인(Bernadette Wegenstein)은 "절단된 몸(bodies in pieces)"의 역사는, "파편으로 존재하는 분열된 몸"과 "전체로서의 몸"이라는, 몸에 대한 상반된 두 개의 개념 사이의 "투쟁"의 역사라고 보면서 양자의 대립된 개념을 제시하기도 하였다. (Wegenstein, Bernadette. *Getting Under the Skin: Body and Media Theory*. Cambridge: MIT Press. 2006. pp. xviii-xix.)

으로 평면 텔레비전을 사용한 작품이다. 르콩트는 새롭게 도입된 평면 텔레비전의 화면이 모든 것을 비추는, “투명한 벽”, “유리로 된 창문”, 있는 그대로의 이미지를 반사하는 “거울”과 같은 역할을 하도록 의도하였다.[96] 그리고 그 방법으로 사전 녹화되어 투사되는 스크린 속 영상과 무대 위에서 실재하는 배우의 몸이 불완전하게 결합된 이미지를 제시한 것이다.



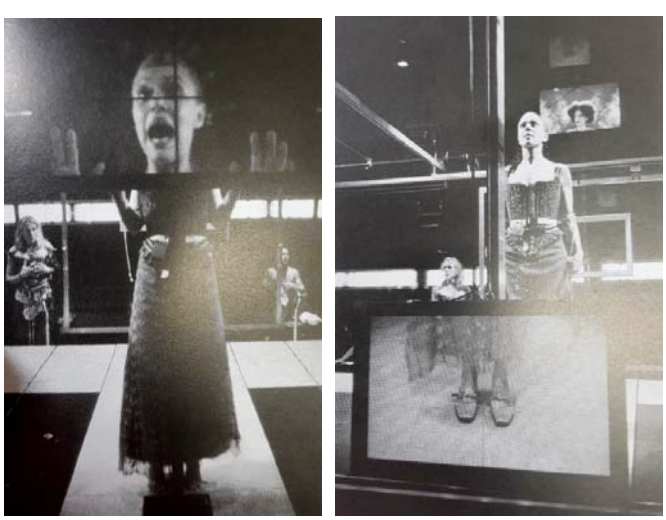
[그림 4-4] <투 유, 더 버디!> 무대이미지 (1) 오프닝

[그림 4-5] <투 유, 더 버디!> 무대이미지 (2) 테세우스

연극의 중반 테세우스(Theseus) 역의 배우는 자신의 얼굴만 텔레비전 스크린 뒤에 가린 채 누워 있다. ([그림 4-5] 참고) 스크린에는 얼굴만을 클로즈업하여 사전 녹화된 영상이 투사되는데, 실제 무대 위에 존재하는 배우와는 다르게 이 영상 속 인물의 얼굴에는 수염이 있다. 이는 현존하는 배우의 몸과 스크린 속에 갇힌 기계적 몸 간의 연결 불가능한 시차를 반증하며 이는 양자가 원래부터 분열된 상태로 존재하고 있었음을 보여준다. 화면이 흐릿한 상태로 지속되다가 정확히 초점이 맞춰지는 순간, 배우는 누워있던 자신의 몸을 일으켜 세운다. 그러나 스크린 속에 갇혀 있던 배우의 얼굴 이미지는 계속 그 자리에 남아있다. 살아있는 배우의 몸과 스크린 속 기계적 몸이라는 두 이질적 매체는 원래부터 하나가 아니었으며 완전히 분

[96] Quick, Andrew(edit). “Taking it off center: perspectives on *To You, the Birdie! (Phedre)*, an interview with Elizabeth LeCompte(New York, Sep, 24th, 2006)”. *The Wooster Group Work Book*. Routledge. 2007. p.264.

열된 채로 존재하고 있었음이 명백히 밝혀지는 순간이다. 또한, 페드르가 무대 중앙에 앉아서 발을 씻는 장면에서 배우의 발 높이에 위치한 텔레비전 스크린에는 배우의 발의 움직임을 사전 녹화한 영상이 투사된다. ([그림 4-6] 참고) 무대 위 배우의 움직임에 맞춰 영상 속의 발 또한 움직이다가 곧 이 영상은 정지되며, 스크린 뒤에 서 있던 배우는 스크린 옆으로 한 발짝 물러선다. 이때 완전체인 페드르의 온전한 이미지를 표상하고 있던 스크린 몸과 실제 몸의 조립이 깨지면서 유기체 몸과 기계적 몸이 분리된다. 바로 다음 장면에서는 발 위치에 놓여 있던 스크린이 페드르의 머리 높이로 올라가다가 객석을 향해 정면으로 바라보며 서 있는 그의 얼굴 위치에서 멈추고, 이와 동시에 얼굴을 사전 녹화한 영상이 스크린에 투사된다. 페드르의 발을 가두었던 스크린은 이제 그의 얼굴을 가두고 페드르는 연극에서 기계적인 합성물이 된다. 기계화된 몸으로 간주되는 스크린 속 이미지는 계속해서 변화하면서 몸의 각 부분에 대입된다. 배우는 스크린 뒤에 서서 스크린과 몸의 조립된 이미지를 만들다가도 다시 스크린 옆으로 물러서면서 분열의 과정을 반복한다.



[그림 4-6] <투 유, 더 버디!>에서 이동하는 모니터로 분열된 페드르의 몸

<투 유, 더 버디!>에서는 무대 위에 실재하는 배우의 몸 일부와 스크린을 통해 나타나는 사전 촬영된 배우의 몸 일부가 결합되어 '사이보그적 환영(cyborgean illusion)'을 생성해 내고 이렇게 만들어진 환영은 미디어로 인해 몸이 분열된 형태를 나타낸다. 무대 위 배우들의 몸은 무대 위 설치된 두

대의 텔레비전 스크린에 의해 조각나서 불완전한 상태로 존재한다. 또한, 몸의 일부분이 확대되어 촬영된 영상이 투사됨으로써 카메라의 시선으로 인해 분열된 몸의 파편을 보여주고 있다.[97]

이러한 몸 이미지의 분열은 연극 <집/빛들>에서도 나타난다. 앞서 보았던 <햄릿>에서와 마찬가지로 텔레비전 화면에서 상영되는 영화의 장면을 무대 위 배우들이 그대로 모방하는데, 이 과정에서 연기하는 배우의 몸 일부분이 확대되어 클로즈업으로 실시간 촬영되면서 무대 위 다른 텔레비전 스크린으로 송신된다. 또한, 스크린에 나오는 영화 영상과 무대 위 배우의 몸 일부를 실시간으로 촬영한 영상이 결합되어 마치 흰 바탕 위 무질서하게 붙여 놓은 모자이크화와 같은 완전히 새로운 영상 이미지가 제작되기도 한다. 이렇게 새롭게 제작된 영상 속에서 배우의 몸은 스크린의 프레임으로 잘린 상태로 무대 위에 나타나며 화면의 전환으로 인해 다시 완전체로서의 몸을 회복하는 등 분열과 결합의 상태를 계속해서 반복하고 있다.

몸과 스크린이라는 이질적인 두 매체가 불완전하게 결합된 무대 위 분열된 몸 이미지가 관객에게 시각적으로 전달되고, 그 크기 및 움직임 속도 등의 물리적인 차이로 인해 무대 위의 살아있는 몸과 스크린 속에 갇힌 기계적 몸의 간극이 드러나면서 무대의 환영을 창조하는 장치는 고의로 파괴된다. 카메라를 이용한 영상 촬영, 그리고 영상의 스크린 투사라는 미디어-장치들을 통하여 배우의 몸은 발레리의 '세 번째 몸'과 같이 언제든지 쪼

---

[97] 에이미 홀자펠(Amy Strahler Holzapfel)은 우스터 그룹의 <투 유, 더 버디!>에서 카메라의 시선으로 나타나는 배우의 몸이 스크린으로 분열되어 드러나는 것을 '해부연극(anatomy theatre)'의 특성으로 보고 있다. 즉, 홀자펠은 12세기 유럽에서 해부학 교육을 목적으로 처음 시작된 연극의 일종으로 주로 원형 또는 반원형 극장 형태의 공간 한 가운데에 놓인 테이블 위에 연극에서 주인공이 될 인간이나 동물의 사체가 놓여 있고 관람객들은 이 사체의 해부 장면을 마치 연극을 보듯이 관람하는 해부연극의 특성이 <투 유, 더 버디!>에 반영되어 있다고 본 것이다. 이는 해부연극에서 테이블 위 놓인 시신을 해부하는 실습자들처럼 비디오 카메라와 스크린이 배우들의 몸을 대상화 하여 여러 방식으로 분해하고 있기 때문이다. (Amy Strahler Holzapfel. "The Body in Pieces: Contemporary Anatomy." *A Journal of Performance and Art*. Vol. 30. No. 2. 2008.)

개지고 분리될 수 있는 상태에 머물러 있다. 그뿐만 아니라 배우의 몸에 기술적 수단들이 동원되어 녹화 및 저장되고, 나아가서 실재하는 몸과 결합되면서 배우들의 몸은 복제 및 '재활용'이 가능한 대상으로 각인된다.[98] 몸을 구성하는 각 부분은 연극에서 하나의 완전한 몸의 이미지를 만드는데 필요한 여러 가지 요소들, 즉 구성품들 중 하나일 뿐이다.

무대 위 스크린으로 인해 절단되고 분열되어 나타난 몸은 영화 스크린에서 프레임 속에 갇힌 이미지와 프레임 외부로 잘려나간 이미지를 연상시킨다. 카메라는 일정 거리 떨어져 있는 피사체를 미장센에 따라 여러 각도에서 다양한 방법으로 그 기계적 프레임에 담는다. 대상을 촬영하는 렌즈는 그 속에 담을 수 있는 이미지의 물리적인 크기가 제한되어 있으므로, 선택적으로 이미지를 저장하고 이를 프레임이라는 가시적 영역에 가둔다. 그리하여 완전체로 존재했던 피사체의 이미지는 기계의 시선인 렌즈를 통과하면서 프레임 내부로 들어온 선택된 이미지와 그렇지 못하고 잘려나간 이미지로 분할된다.

프레임의 틀로 절단된 이미지는 디드로(Denis Diderot)의 '연극적 타블로'의 개념으로도 설명할 수 있다. 바르트는(Roland Barthes) 디드로의 타블로(tableaux) 개념[99]을 바탕으로, 변주된 '연극적 타블로' 개념을 제시하였

---

[98] 칼슨은 연극에서 그 텍스트, 혹은 다른 매체들을 재사용함으로써 그 연극만의 특수성을 만들어 내는 것을 '재활용 recycling' 개념을 통해 설명한다. "우스터 그룹의 연극에서 배우들의 몸은 가장 분명하고 전통적인 형태의 재활용의 대상이다. (…) 이는 이 극단이 자주 사용하는 기법으로 작품에서 비디오 영상을 사용함으로써 몸을 복제해 낸다. 배우의 물리적 몸이 관객에게 보이는 동시에, 이 몸은 비디오 스크린을 통해서도 관객에게 전달되는 것이다. (…) 가령 <브레이스 업!>에서 배우론 바우터는 무대 위에 있는 동시에 비디오 스크린에도 나타난다. 이는 우스터 그룹이 자신들의 연극의 탄탄한 구성을 강조하기 위해 지속적으로 환영-파괴 장치들을 설정하고 있음을 보여주는 것이다."(Carlson, Marvin. *The Haunted Stage: the theatre as memory machine*. Ann Arbor: University of Michigan Press. 2001. pp.169-170.)

[99] 원래 디드로가 주장한 연극에서의 타블로란, 대사를 하지 않고서도 극적 상황을 표현할 수 있는 "무언의 장면"을 보여주는 무대 광경을 의미하였다. 타블로는 연극에서 주요하다고 간주되는 순간을 명료하게 표현하는데, 이 때 연극의 서사적인 내용보다는 시각적이고 회화적인 측면이 강조된다.

다. 바르트는 타블로를 “명확한 테두리를 가진 깔끔한 단면”으로 규정하고,[100] 연극 또한 이러한 타블로의 연속적 나열이며, 타블로의 개념은 “데쿠파주(Dècoupage)”, 즉 ‘절단 행위’로부터 발생했다고 보았다.[101] 타블로를 둘러싼 모든 것들은 ‘무(nothingness)’로 소멸하지만 반대로 타블로의 영역 내부로 수용된 모든 것들은 ‘승격(promoted)’되며[102] 이 내부와 외부를 구분할 수 있는 경계로 프레임 개념이 사용되었던 것이다. 회화, 연극, 문학적 타블로는 명확히 정의된 테두리로 순수하게 잘린 부분이며, 결코 변경될 수도, 파괴될 수도 없는 본질적인 것으로,[103] 이를 외부로 잘려져 나간 부분과 구분하기 위한 테두리의 역할을 프레임이 하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 영화의 프레이밍, 그리고 데쿠파주를 통해 만들어진 타블로의 미학은 이미지의 이중적인 구조를 강조한다. 즉, 프레임 내부와 외부의 이미지는 함의하는 바가 다르며 본질적으로 대비 구조를 이루고 있다는 것이다.

프레이밍을 통한 이미지의 이중 구조와, 우스터 그룹의 연극에서 스크린 속 몸과 무대 위 실재하는 몸의 불완전한 결합으로 나타나는 배우의 이중적인 몸 이미지 간의 유사성을 찾아볼 수 있다. <투 유, 더 버디!>에서 무대 위 텔레비전 스크린에 투영되고 있는 몸 일부를 보여주는 이미지는 연극이 시작되기 전 이미 촬영되고 편집된 영상의 구현이다. 그리고 이 스크린 속 영상으로 나타나는 ‘절단된’ 몸 이미지는 무대 위의 실재하는 몸과 물리적으로 연결된다. 물론 영상이 촬영되던 시점에도 카메라 프레임 외부의 3차원적 공간에 피사체의 몸이 존재하고 있었으나, 프레임 외부의

---

[100] Barthes, Roland. "Diderot, Brecht, Eisenstein." *Image, Music, Text*. Translated by Stephen Heath. New York: The Noonday Press. 1988. p.71.

[101] 바르트는 데쿠파주를 브레히트의 서사극, 에이젠슈타인의 쇼트, 그리고 연극적 타블로 간의 유사성을 설명해 주는 개념으로 보았다. 브레히트의 서사극에서 극을 구성하는 각 에피소드, 에이젠슈타인 영화에서 쇼트는 각각이 모두 그 자체로 의미를 보유하며 완벽한 미적 가치를 지니고 있으며, 타블로와 마찬가지로 의도적으로 작품을 이루는 부분들을 ‘절단’하기 때문이다. (Barthes. 위의 글. pp.70-71.)

[102] *Ibid*.

[103] *Ibid*.

몸은 이미 '잘려 나간' 부분으로 오로지 프레임 내부로 들어온 몸의 부분만 무대에 투영되어 유효하게 작용한다. 즉, 프레임 내부와 외부의 몸 사이에는 연결 불가능한 시차가 존재하는 것이다. 이러한 시간의 간극으로 인해, 무대 위에 남아 있는 몸의 나머지 부분이 스크린 속 몸의 이미지와 시각적으로는 연결되는 것처럼 보이지만 이는 이미 구분된 퍼즐 조각들의 불완전한 조합과 마찬가지로 결국 분열된 몸 이미지의 생성에 그치고 만다.

이처럼 시간의 간극, 몸과 스크린이라는 매체의 이질성, 그리고 프레임으로 구분되는 이미지의 이중적인 특징은 우스터 그룹 연극에서 기계 매체로 인한 몸의 분열을 가속한다. 그리고 우스터 그룹은 몸의 분열을 보여줌으로써 연극에서 새로운 인간관을 제시하고 있다. 이들은 배우를 있는 그대로의 모습으로 무대 위에 서도록 하지 않고 의도적으로 배우의 물리적 외형을 불완전하게 만든다. 몸의 기능을 상실함으로써 배우는 스스로의 힘으로 무대 위에 서지 못하며, 기술 미디어의 보조를 통해서만 완전한 형태로 존재할 수 있게 된 것이다. 이는 앞서 살펴보았던 외부적 요인으로 인해 물리적인 몸의 자유를 박탈당한 채 등장하는 베케트의 희곡 속 등장인물의 몸, 혹은 미래주의 연극에서 프람폴리니가 고안한 프로펠러의 기계적 요소를 외형적으로 결부시킨 무용수의 기계화된 몸 등에서의 몸 개념이 뉴미디어 연극에서 확장되어 나타난 형태라고도 볼 수 있다. 우스터 그룹은 이러한 '의도적으로 불완전해진' 배우의 몸의 기능을 보완할 수 있는 대체물로 스크린과 같은 기술 미디어를 무대 위로 도입하였으며, 이 미디어는 연극에서 무대 위 배우의 몸에 다양하게 기능하면서 완전체로서의 몸의 이미지를 손상하거나 이에 변형을 가하고 있다.

뉴미디어 연극에서 배우의 몸은 무대 위에서 연기하는 주체가 아니라, 마치 해부 테이블 위의 몸, 플레이트 위에 놓인 실험 대상과 마찬가지로 분열의 잠재성을 지닌 대상으로 간주된다. 그리하여 결국 외부의 자극 요소에 의해 분해되기도, 반대로 다시 결합되기도 하는 것이다. 관객이 보게 되는 것은 무대 위에 존재하는 한 명의 온전한 배우가 아니라 인간-배우의 몸의 조각이 미디어-배우의 몸의 조각과 부자연스럽게 결합된 하나의 사이

보그적 형체가 기계적으로 발화하는 장면이다. 이 이질적인 '합성물'은 유기체적 몸을 파편화 하면서 몸을 이루는 각 부분의 물질적인 면모를 강조하고 있다. 즉, 스크린의 영역을 규정하는 프레임을 통해서 살아있는 배우의 몸은 부분적으로 기계화 되며, 기계화된 몸의 물질성만이 무대 위에서 드러나고 있는 것이다.

## 4.3 미디어에 의해 대체된 몸

연극 예술을 문학, 회화, 혹은 영화와 차별화할 수 있는 가장 중요한 요소는 지금, 여기, 관객의 눈앞에 현존하는 배우의 몸이다. 또한 이러한 배우의 몸은 독립적으로 존재하기보다는, 무대 세트, 소품, 배경, 심지어 그곳에 함께 있는 관객들의 몸과 공존하면서 연극 무대에서 기능한다. 그러나 오늘날의 뉴미디어 기술을 사용한 연극에서는 몸의 물질성을 대신할 수 있는 수단들이 등장하면서 무대 위 배우들의 몸을 가장하고 대체하는 것이 가능해졌다. 즉, 실제 인간-배우의 몸이 부재해도 컴퓨터 기술을 활용한 특수한 효과, 물리적인 장치의 사용, 가상 세계의 환영 등과 같은 기계적인 요소들로 인해 연극의 주요 속성인 배우의 몸이 무대 위에서 사라지는 경향을 볼 수 있다.

디지털 미디어의 조작을 통한 가상현실 효과로 야기되는 착시나 환상으로 인해 부재한 몸의 시뮬라크르를 드러내는 것, 혹은 로봇이나 사이보그와 같은 기계적인 인공물의 도입으로 물리적인 몸 자체를 대체하는 것 등, 오늘날 무대 위 몸의 사라짐을 구현하는 공연 실천들이 활발히 행해지고 있다. 가령 로리 앤더슨(Laurie Anderson)의 설치 퍼포먼스 <정신병원에서(At the Shrink's)>(1977)에서는 물리적인 몸의 소유자인 배우는 사라지고 3D 홀로그램 기술을 이용하여 만들어진 가상의 몸 이미지만 남는다. 폴 서몬(Paul Sermon)이 연출한 수잔 코젤(Susan Kozel)의 퍼포먼스 <텔레마틱 꿈꾸기(Telematic Dreaming)>(1993)에서는 자신의 방 침대에 누워있는 실제 코젤

의 몸과 카메라로 이를 촬영한 영상이 스크린, 프로젝터 등을 통해 갤러리 공간에 전시되면서 만들어지는 가상의 몸의 공존을 보여준다. 즉, 각기 다른 공간에 있는 실제의 몸과 가상의 몸은 미디어 장치들을 통해 하나의 장소로 소환된다. 관객의 눈앞에 코젤의 육체는 존재하지 않는 대신 그 육체를 재현하고 반영하는 가상의 이미지가 그 자리를 대체하는 것이다. 이와 같은 영상의 투사, 홀로그램 등의 기술로 인해 배우의 육체성을 탈환하고 이를 대체하는 이미지를 투입하는 시도들은 70년대 이후 설치미술, 퍼포먼스, 연극 등에서 종종 행해져 왔다.

한편, 우스터 그룹의 연극에서는 물리적인 미디어 장치가 몸이 사라진 자리를 대체하거나 그 기능을 대신함으로써 몸의 부재를 메우고 있다. 이들의 연극에서 거의, 항상 등장하는 텔레비전 모니터들이 사라진 배우들 대신 '연기'하고 있는 것이다. 인간의 몸은 왜 미디어에게 자리를 내주게 되었으며, 몸의 역할을 대신하는 미디어는 연극에서 어떤 기능을 할 수 있는가?

<투 유, 더 버디!>에서 페드르 역의 배우 볼크의 물리적인 육체는 온전한 자신의 몸으로 무대 위에 서지 못하고 텔레비전 스크린으로 인해 몸의 부분들이 절단된 채 드러나고 있음을 앞서 확인하였다. 그러나 이뿐만 아니라 그는 자신의 목소리를 내지 못한 채 타인의 목소리를 통해서만 발화할 수 있다. 페드르의 대사 대부분은 무대 뒤편에 마이크를 들고 앉아있는 테세메노스 역의 배우 쉐퍼드의 목소리를 통해서만 전달된다.[104] 페드르는 끊임없이 말을 하고 있지만 이 말들은 결코 전달될 수 없는 언어이다. 쉐퍼드의 몸은 마이크 장치를 통해 '말하는(speaking)' 몸이 된 반면 볼크의 몸은 '말해지게 된(spoken)' 몸으로, 발화의 의지가 외부에 의해 박탈된 껍

[104] 우스터 그룹의 연극에서는 배우들이 마이크를 사용함으로써 육체성의 일부이자 연극에서 가장 중요한 발화의 기능을 수행하는 '소리'가 기계화 되는 경향을 종종 보여준다. 이러한 연극 방법은 기계 장치의 특성을 강조할 뿐 아니라 '지금, 여기'의 현존성을 강조한다. 마이크로 인해 증폭된 목소리는 연극에서 사용되고 있는 기술 미디어의 존재를 인위적으로 확장하고 있는 것이다.

데기만 남은 몸으로 전락하게 되는 것이다. 이외 다른 연극에서도 배우의 발화 기능을 대체하는 기계적 요소들을 찾아볼 수 있다. <집/빛들>에서 배우들의 목소리는 시종일관 의도적으로 삽입된 기계음들과 혼합된 채 기계적으로 왜곡되어 관객에게 전달된다. 배우의 몸에서 뿜어져 나오는 목소리를 의도적으로 차단하고 이를 기계화하는 일련의 과정은 몸의 기능을 무력하게 만듦으로써 몸을 구성하는 기관을 물질화하는 구현 방식으로 볼 수 있다.

기계 장치는 무대 위의 살아있는 배우의 존재 자체를 대체하기도 한다. <투 유, 더 버디!>에서 비너스라는 인물은 무대 위 모니터를 통해서만 주로 등장한다. 무대의 중앙에는 세로로 두 개의 트레일이 놓여 있고, 각각의 트레일에 설치되어 이동하는 두 대의 모니터가 있다. 비너스는 주로 후면의 트레일에 있는 모니터를 통해 등장한다. 배드민턴 경기 장면에서 심판 역할을 하는 그는, "나는 비너스, 이 경기의 심판" 이라고 말하는 동시에 모니터로 등장하며, 비너스 역의 배우는 무대 뒤에서 실시간으로 무대 위에 투사되는 영상을 촬영하고 있다.

유사한 방식으로, 체호프의 희곡「세 자매」텍스트를 차용한 <브레이스 업! (Brace Up!)> (1992, 2003)에서 일부 등장 인물들은 배우의 몸이 아닌 무대 위 흩어져 있는 텔레비전 모니터를 통해서만 등장한다. 무대에는 세 대의 모니터가 있으며 그 중 두 대는 바닥에 설치된 트레일을 따라 움직이고 나머지 하나는 배우들이 직접 들고 다니면서 위치를 바꾼다. 객석 쪽에도 두 대의 모니터가 설치되어 있는데 이는 배우들이 공연의 진행 상황을 확인하기 위한 용도이다. 원작 희곡은 세 자매 중 첫째인 올가의 독백으로 시작하지만 <브레이스 업!>에서 이 독백은 연극의 사회자 역할을 맡은 배우가 올가 역의 배우와 인터뷰를 하는 방식으로 바뀐다.[105] 그러나 올가 역

[105] 배우 케이트 볼크는 여기에서 원작에는 없는 '사회자'로 등장한다. 희곡의 지문을 대사로 읽기도 하고, 인물들의 등장 및 퇴장, 현재의 상태, 배우의 캐스팅 비화 등 연출의 입을 빌려서 연극이 만들어진 과정과 현재 진행되고 있는 내용에 대해 제 4 의 벽을 깨고 관객에게 직접 설명한다. 이는 <투 유, 더 버디!>에서 쉐퍼드가 다른

의 배우는 무대 위에 등장하는 대신 무대 밖 뒤편에 있는 긴 테이블에서 객석을 향해 앉은 채 자신을 실시간으로 촬영하는 카메라의 영상이 전달되는 텔레비전 모니터를 통해서만 스스로를 드러낸다. 그리고 사회자는 살아 있는 배우가 아닌 이 모니터가 마치 올가인 냥 인터뷰를 계속한다.

인터뷰가 끝난 후 사회자가 체브티킨, 솔료이니, 투젠바흐 등 세 명의 남성 인물을 소개하는 장면에서도 이 배우들은 직접 무대 위로 등장하는 대신 모니터를 통해서 그 이미지만 나타난다.

볼 크(사회자): (모니터를 통해 나오는 배우 폴 슈미트를 가리키며) 이 사람은 폴 슈미트(Paul Schmitt)이며 초연에서는 체브티킨 역을 맡았습니다. 폴은 러시아문학 박사로 이 연극의 번역자이기도 합니다. 그는 2년 전 죽었으나 오늘 저녁, 이 비디오 영상을 통해 그를 만날 수 있을 것입니다. 폴?

폴(영상) : 안녕하세요.

볼크(사회자): 우리는 오늘 밤 폴이 나온 이 테이프를 틀지만, 체브티킨 역할은 조엘 바신(Joel Bassin) 박사가 맡아 줄 겁니다.
조, 거기 있나요?

조엘(영상) : 네, 케이트.

볼크(사회자): 철학 박사이자 우리의 제작 감독입니다. 한 가지 더 알려드릴 게 있습니다. 솔료이니가 대사를 할 때마다 우리는 텔레비전을 아주 시끄럽게 틀 것입니다. (텔레비전 소리)[106]

1992년 초연 당시 슈미트는 희곡 「세 자매」를 영어로 번역하였다. 당시 연극에서 슈미트는 번역자와 체브티킨의 2인 1역을 맡았는데 전체 연극이 진행되는 동안 오직 텔레비전 모니터를 통해서만 등장하였다. 그는 단체로 군무를 추는 단 한 장면을 제외하고는 처음부터 끝까지 무대 왼쪽 모서리

---

인물들의 대사를 대신하는 '변사'의 역할을 하도록 한 연극적 장치와 유사하다.

[106] The Wooster Group. *Brace Up!* Dir. Elizabeth LeCompte. Perf. Kate Valk, Scott Shepherd, Suzy Roche, Paul Schmidt. 2003. DVD.

에서 관객에게 등을 돌린 채 무대 위 텔레비전에 실시간으로 송신되는 영상을 촬영 중인 카메라 렌즈만 응시하면서 자신의 차례가 올 때만을 기다리면서 대사를 하였다.[107] 초연 이후 11년이 지난 2003년, <브레이스 업!>이 재공연 될 당시에 슈미트는 이미 고인이 되어 있었다. 여전히 사회자를 맡은 볼크가 죽은 슈미트를 언급하면서 영상 매체인 '비디오를 통해서' 그를 오늘 밤 연극에서 만날 수 있다고 말한다. 이처럼 우스터 그룹은 부재한 배우의 자리를 대체하는 영상 편집기술을 통해서 죽은 배우의 존재까지도 무대 위로 소환시키면서 삶과 죽음의 간극을 메우고 있다.

[그림 4-7] <브레이스 업!>
인간-배우와 기계-배우의 공존

한편, 솔료이니는 <브레이스 업!>에서 어떤 배우로도 형상화되지 않는다. 그의 등장 장면은 텔레비전을 켜서 나오는 일본 영화 <고질라 (Godzilla)> 의 일부 장면을 잘라낸 시끄러운 잡음으로 대체되거나, 혹은 다른 역을 맡은 배우가 대신하여 대사하는 것으로 표현된다.[108] 즉, 형상화되는 인물은 존재하지만 그 형상화의 주체인 배우는 존재하지 않고 이를 기계 매체가 대신하고 있는 것이다. 유모 안피사, 나타샤와 안드레이의 아들 보빅은 각

[107] "내가 볼 수 있는 것은 카메라 렌즈와 벽뿐이었다. 극이 진행되는 동안 관객은 내 얼굴을, 다운스테이지 각광 쪽에 설치된 비디오 모니터에 투사되는 클로즈업된 형태로만 보는데 나는 그들을 볼 수 없었다." (Schumidt, Paul."The Sounds of "Brace up!" Translating the Music of Chekhov."*Theater and Drama Review*. Vol.36. No.4. 1992. p.154.)

[108] 1992년 버전에서는 사회자가 솔료이니 역의 배우가 장기 휴가를 가서 오늘 연극에 참석하지 못 한다고 설명하며, 2003년 버전에서는 이러한 설명조차 생략된다.

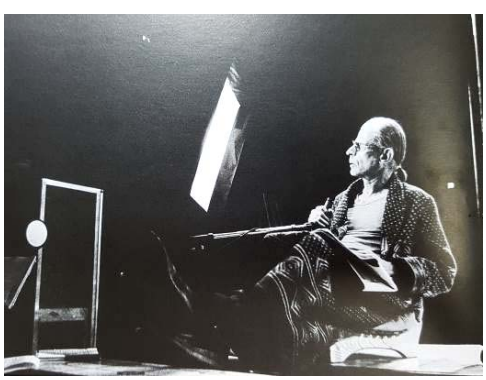
역할을 맡은 배우가 사전에 녹화한 영상이 텔레비전으로 송신되는 것으로 그 존재가 대체되고 두 배우는 단 한 번도 무대 위에 서지 않는다. 사회자는 이렇게 각 역할을 맡은 배우의 부재와 이를 대체하는 텔레비전 모니터를 통해 나오는 영상을 설명하면서 이들의 부재에 대해 해명한다. 가령 솔료이니를 맡은 배우는 장기간 휴가를 떠나서 연극에 참여할 수 없었고, 안피사를 맡은 배우는 너무 늙어서 대사를 암기할 수 없거나 혹은 해외 순회공연을 다니기에는 너무 늙었기 때문에 부득이하게 촬영한 영상으로 대체하겠다는 식이다. 이처럼 <브레이스 업!>에서는 사회자의 입을 통해서 무대 위 배우의 부재와 이를 대체하는 기계에 투영되는 영상 미디어의 역할이 연극에서 직접 언급되고 있다.

<브레이스 업!>은 크게 다섯 개의 연극 '텍스트'로 구성되어 있으며 이 텍스트들의 제작 과정은 모두 상이하다. 다섯 개의 텍스트는 (1) 슈미트가 번역한 체호프의 희곡『세 자매』, (2) 사회자(케이트 볼크)의 해설, (3) 비디오1: 라이브카메라 영상, (4) 비디오2: 사전녹화 영상 및 영화, (5) 비디오3: 정지된 프레임 등이다.[109]

비디오 텍스트는 크게 실시간 라이브 카메라 영상과 사전녹화 영상으로 구분되며 각각 다른 위치에서 제작된 후 무대 위 텔레비전에 투사된다. 실시간 촬영 영상을 투사하는 경우 배우는 연극이 행해지는 공간에 존재하고 있지만 모니터 속에 갇힌 채로 나타나는데, 이는 텔레비전 모니터가 기본적으로 배우의 무대 위 현존을 차단하는 역할을 하기 때문이다. ([그림4-8] 참고) 실제 배우의 몸이 무대 위에 직접적으로 드러나는 것과 모니터에 갇힌 채 드러나는 것은 그 연극적 기능 및 효과가 다르며 이는 우스터 그룹이「세 자매」희곡의 드라마트루기를 고려하여 의도한 바로 볼 수도 있다. 모니터는 극의 자연스러운 진행을 방해한다. 텔레비전 모니터의 속성상 관

[109] 1993년 초연 당시 현재 빌더스 어소시에이션(Builders Association)의 예술감독인 마리앤 윔즈(Marianne Weems)가 이 연극의 드라마터그를 맡았다. 그가 작성한 <브레이스 업!> 대본에는 동시에 진행되는 다섯 가지 텍스트가 병치되어 있다. (Quick. 앞의 책. pp.76-79.)

객의 이목을 더 쉽게 끄는 경향이 있기 때문에 배우는 모니터를 통해 예고 없이 갑자기 등장하기도 한다. 맥락 없이 사무라이 영화의 한 장면이 재생되거나[110] 영화 <하비 걸즈(The Harvey Girls)>(1946)의 화재 장면이 3막 초입에 삽입됨으로써 모니터로의 주의가 환기되고, 이는 자연스러운 극의 진행을 끊는다. 또한, 모니터 장치는 인물들 간의 물리적인 거리를 멀어지도록 함으로써 자칫 감성적으로 변할 수 있는 장면을 차단한다. 1막의 마지막 안드레이가 나타샤에게 사랑을 고백하는 장면에서는 텅 빈 무대 위 두 대의 텔레비전 모니터가 놓여 있고, 이 모니터를 통해 나타샤의 얼굴이 클로즈업된 영상이 투사된다. 한편 무대 뒤편의 오프 스테이지에서는 안드레이가 마이크를 들고서는 나타샤에게 사랑을 고백하는 대사를 한다. 그러나 기계 장치를 통해 등장하는 인물과 무대 위에 현존하는 실제 인물 사이의 간극으로 인해 그 장면이 가지는 낭만적인 측면이 간과되고 관객의 장면으로의 몰입이 의도적으로 차단된다.



[그림 4-8] <브레이스 업!> 무대 밖에서 실시간 촬영중인 배우들

[110] 우스터 그룹은 일본 영화와 문화에 영향을 받아 이 작품을 제작하였으며 사무라이 영화나 노, 교겐 영상 등을 보고 군무 장면에서 이를 활용한다. 일본 영화는 이 작품의 제목을 정하는 데도 영향을 주었는데, 많은 일본 영화에서 주인공인 영웅(주로 사무라이 역)이 적에 패배하여 깊은 슬픔에 빠진 상태에서 길고 심각한 대사를 하는데, 이는 영어로 번역될 때 항상 오직 두 단어, “Brace Up!(정신차려!)”로 번역되었고 우스터 그룹은 이것에 흥미를 느껴 제목으로 정했다고 한다. (Arratia, Euridice. “Island Hopping Rehearsing the Wooster Group’s Brace Up!” *The Drama Review*. Vol.36. No.4. MIT Press. 1992. pp.140-141.)

연극에서 사용되는 모니터들 또한 체호프의 희곡 텍스트로부터 역할을 부여 받은 배우들과 마찬가지로, 각 장면에서 '모니터-배우'로서의 역할을 충실히 수행하고 있다. 르콩트는 무대 위에서 그들이 자주 사용하는 텔레비전 모니터들을 "극단(theater company)의 일부를 구성하는 배우들"로 보면서 이 장치들이 우스터 그룹의 연극에서 핵심적인 역할을 하고 있다고 설명하였다.[111] 이 기계장치는 단지 무대의 부수적인 스펙터클을 만들어 내는 데에 그치지 않고 연극의 내용과 흐름에 따라 적절한 방식으로 그 임무를 수행하는 '연극의 주체적인 배우'로 기능하였던 것이다.

기술 미디어는 미디어 내부에 배우의 몸을 가둠으로써 몸을 물질화하고 이를 기계화된 몸으로 만든다. 우스터 그룹은 무대 위에서 사라져 버린 살아있는 배우의 몸이 기술 미디어를 통해 다시 소환되어 기계-배우로 재창조되는 현상을 보여주고자 했다. <브레이스 업!>에서는 살아있는 인간-배우와 텔레비전 모니터를 통해 등장하는 기계-배우가 공존하는 양상을 볼 수 있으며 각각의 현전이 무대 위에서 맞서 겨루고 있다. 기술 미디어의 격상된 지위로 인해 배우의 몸의 존재는 계속해서 위협을 받는다. 하지만 한편으로는 배우의 몸은 무대 위에 직접 서지 않고도 기계화된 채 새로운 방식으로 존재할 수 있게 되었다. 즉 오늘날의 뉴미디어 연극에서 기술 미디어는 무대 위 몸의 부재를 상정하는 동시에 기계화된 몸의 물질성을 드러내면서 몸을 현존할 수 있게 하고 있으며, 더 나아가 몸의 존재 방식을 다양화하는 데 기여하고 있다고 볼 수 있다.

우스터 그룹은 뉴미디어를 사용한 연극 무대 위 인간의 몸이 '어떻게' 존재하는지 실험함으로써 양자 간의 권력 관계에 관심을 가지고, 이 관계의 힘겨루기 결과는 무엇인지에 대한 질문을 던지고 있다. 무대 위에 새롭게 등장한 미디어로 인해 여태껏 주인공으로 존재해 왔던 인간-배우의 지위는 위협받게 되었다. 분명한 것은 인간-배우의 몸이 무대 위에 여전히

---

[111] Mangone, Christine. 앞의 글. p.142.

존재한다 하더라도 그것이 기능하는 방식은 변화하였으며, 이 변화는 새로운 연극 요소인 미디어가 작동하는 방식을 중심으로 진행되고 있다는 점이다. 또한, 이러한 변화는 오늘날과 같은 고도기술 시대에 인간의 몸이 사회문화적으로 수용되고 인식되는 양상과 맥락을 같이 한다고 볼 수 있다.

우스터 그룹은 셰익스피어, 체호프의 작품과 같이 고전 드라마트루기의 정점에 있는 희곡을 택하고는 의도적으로 서사적인 극의 진행 및 고조되는 드라마로의 몰입을 방해하는 장치로 다양한 기술 미디어를 활용하고 있다. 그리고 인간-배우는 텍스트의 내용을 소화하면서 언어와 표정, 몸짓으로써 연기한다기보다는, 이 미디어 장치들과 무대 위에서 어우러짐과 동시에 이들의 기능을 돕는 도구로 활용되면서 연극에서 '소모'되고 있다. 우스터 그룹은 드라마와 서사가 중시되어 온 기존의 연극 관습에 반기를 드는 동시에, 도구로써 사용되는 인간의 몸이 대상화 되는 오늘날의 상황, 즉 인간의 몸이 물질로 간주되는 시대의 사회문화적 현상을 연극에 반영하고자 했던 것이다.

# 5. 결 론

새로운 미디어의 발명은 인간의 삶 깊숙이 스며듦으로써 삶의 형태와 방식을 결정해 왔으며, 인간의 존재와 인식체계 또한 새롭게 규정해 왔다. 이와 같이, 인간의 역사는 인간이 새로운 미디어에 적응해 나가는 과정으로 보아도 무방할 것이다. 삶을 반영하는 연극 예술 또한 이러한 패러다임의 변화를 무대에 담아냄으로써 변화된 형식을 추구해 왔다. 동시대 연극에서 사용되는 새로운 미디어는 연극의 구심점이 되어가고 있으며, 기술 미디어가 중심이 된 연극 무대에서 배우가 차지하는 위상에 대한 전통적인 관념은 더는 유효하지 않다. 뉴미디어 연극 무대에 선 배우의 몸은 다양한 미디어들과 공존하고 상호 관계를 형성하면서 완전히 새로운 국면을 맞이하게 되었다.

과거의 연극에서는 텍스트와 그 텍스트의 의미 전달이 가장 중시되었으며 배우 또한 이러한 역할을 수행하면서 연극 무대의 중심에 서 있었다. 그리고 배우 이외에 연극에서 사용되는 기계, 도구와 같은 부수적인 장치들은 연기하는 배우나 극의 전개를 보조하는 역할을 하는 데에 그쳤다. 그러나 산업화 시대에 접어든 20세기 초반부터 연극계에는 새로운 연극 방법론이 소개되기 시작하였으며 이는 기술 문명이 발달하고 있었던 당시 사회 환경과 무관하지 않다. 새롭게 등장한 연극 요소들은 무대에서 배우가 텍스트를 통해 전달하는 이야기 외에 더 많은 것을 보여주거나, 혹은 이 이야기들을 새로운 방식으로 전달하였다. 이에 따라 텍스트의 내용을 전달하는 주요 매개체였던 인간-배우의 역할은 축소되었으며 이들은 점차 연극 무대의 가장자리로 밀려나게 되었다. 백여 년 전 새로운 연극에서 변화의 움직임으로부터 야기된 인간-배우의 지위 변화는 오늘날 뉴미디어 연극에서 새로운 기술 미디어의 기능을 보조하면서 이 미디어들이 쏟아내는 힘에 밀린 채 무대 위에 존재하는 인간-배우가 등장하게 된 전조 현상으로 볼 수 있다.

본고에서는 동시대 뉴미디어 연극에서 몸에 부여된 새로운 지위를 반영하는 연극 실천으로 우스터 그룹의 사례를 펴보았다. 우스터 그룹은 40년이 넘는 연극 활동 기간 동안 매 작품에서 기술 미디어의 도입 방식을 실험해 오면서 미디어에 새로운 권위를 부여해 왔다. 기술로 '가득 찬' 그들의 연극에서 배우의 몸은 원래의 지위를 잃고 뉴미디어가 행사하는 힘에 의해 밀려나 있다. 앞서 살펴보았듯이, 우스터 그룹의 연극에서 배우의 몸은 스스로의 의지가 박탈당한 채 미디어의 논리에 포섭되어 의미 없는 움직임만 반복하고 있거나, 미디어의 물질성으로 인해 분열된 채 나타나면서 불완전한 상태에 머물러 있거나, 혹은 미디어 장치의 '몸'을 빌림으로써 비로소 무대 위에 설 수 있게 되면서 무대의 중심으로 들어온 새로운 미디어에 그 존재적 지위를 위협받고 있다. 무대 위 몸의 물질성은 미디어의 물질성의 힘에 편승하여 나타나면서 겨우 그 현존을 달성해 내고 있는 것이다.

우스터 그룹이 이러한 연극 방식을 취하면서 궁극적으로 보여주고자 하는 것은 배우의 몸이나 미디어와 같은 무대 위의 연극 요소들의 현존성의 여부가 아니다. 그들은 연극 재료들 간의 적절한 조합을 통해서 무대 위에서 효과적으로 배치할 수 있는 방법을 연구해 왔다. 우스터 그룹은 인간의 몸의 근원적인 물질성을 포착해 냈으며 이러한 몸이 무생물인 기계와 얼마든지 치환될 수 있음을 보여주었다. 그리하여 이들이 연극을 통해 던지는 질문, 혹은 해결하고자 하는 문제의 핵심은 인간의 몸과 기계로 대표되는 연극 요소들이 무대 위에서 과연 '어떻게' 존재하고 있느냐에 관한 것이다. 이들은 기술 미디어와 공존하는 인간의 몸이 연극 무대 위에서 수행하고 있는 역할은 무엇이며 상호 어떠한 영향을 미치고 있고 그 권력 관계는 어떠한지에 관심을 가지면서 이 관계로부터 나오는 경합의 과정을 무대에서 그려내고자 했다. 그리하여 그 결과로, 우리는 자립이 불가능한 배우의 몸이 물질화된 채 새로운 미디어가 작동하는 메커니즘에 흡수되어 연극 무대에서 발할 수 있는 내재하는 힘을 잃게 된 상태로 존재하는 것을 볼 수 있었다.

뉴미디어 연극에서 나타나는 이와 같은 인간의 몸은 비단 연극 무대에서만 볼 수 있는 특수한 현상이 아니다. 인간이 여러 방면으로 새로운 기술 문명의 혜택을 받고 있는 오늘날 인간의 몸에 대해서 인식되고 있는 경향 또한 기술의 발달 형태와 무관하지 않다. 우스터 그룹은, 배우의 존재로 대표되는 인간의 몸이 역설적이게도 인간의 발명품인 기술 미디어의 작동 원칙을 모방할 뿐만 아니라 미디어로 인해 변형 및 왜곡되고 심지어 미디어의 도움 없이는 존재조차 할 수 없게 된 연극의 구현 방법을 통해서, 오늘날의 연극 무대를 포함하여 인간이 설 수 있는 여러 '무대' 위에서 더 이상 인간의 몸으로 대표되는 물질만이 유일한 존재가 아님을 밝히고자 했다. 분명한 것은 인간-배우의 몸이 무대 위에서 그 현존성을 유지한다고 하더라도 그것이 기능하는 방식은 분명히 변화하였으며, 이 변화의 방향은 새로운 기술 미디어의 체계를 향하고 있다는 점이다. 그리하여 본고에서는, 오늘날 무수히 다양한 형태로 실현되는 뉴미디어 연극에서는 배우의 몸의 존재 여부를 논하는 것을 넘어서서, 몸의 변화된 지위와 그 과정에서 개입된 여러 기술 미디어의 역할 관계가 더욱 중요한 문제로 대두되고 있음을 지적하고자 했던 것이다.

이미 연극 무대에는 물리적인 기계로 만들어진 로봇 배우나 미디어 기술로 인한 복제된 인간의 이미지와 같이 살아있는 인간을 대체할 수 있는 대체재가 나온 지 오래다. 앞으로도 연극 무대에는 여태껏 보지 못한 새로운 미디어들이 계속해서 도입될 것이며, 이에 따라 연극에서 인간-배우의 역할과 기능 또한 함께 변화할 것이다. 백여 년 전, 크레이그와 바우하우스의 연출가들이 새롭게 도래한 사회 환경에 맞게 당대의 무대 예술에 부합하는 인간-배우의 역할을 제시하면서 '미래'의 연극 무대와 배우에 대해 고민하였다. 한 세기가 지난 오늘날, 하루가 다르게 발달하는 기술 환경에 발맞춰 연극 무대도 시시각각으로 변화하고 있으며 무대에서 기대되거나 이상적으로 판단되는 인간-배우의 역할 또한 달라졌다. 그리하여 동시대 연극인들의 과제는 미래의 연극 무대를 예측하고 이 무대에 서게 되는 배우의 존재에 대해 고민함으로써 새로운 연극을 해석할 수 있는 보다 진보

된 관점을 제시하는 일일 것이다.

오늘날 끊임없이 실험되는 새로운 연극에 대해서 표면적으로 그 표현 양상을 분석하는 연구 방식에 그치지 않고 한층 더 심도 있는 고찰을 하기 위해서는, 향후 더욱 많은 국내외 뉴미디어 연극 사례에서 미디어의 효과나 기능 외적인 부분들이 연구되어야 할 것이다. 특히 연극에 사용된 다양한 미디어 요소 간의 관계가 더욱 비판적으로 고찰될 필요가 있다. 그리하여 새로운 미디어로 인해 배우의 몸의 존재적 지위가 변화하는 양상을 분석함으로써 동시대 뉴미디어 연극의 독자적인 미학이 발견되고 이와 관련된 보다 발전된 연구가 이루어질 것으로 기대된다.

# 참 고 문 헌

## 1. 국외논문


Barthes, Roland. “Diderot, Brecht, Eisenstein.” *Image, Music, Text*. Trans. Stephen Heath. New York: The Noonday Press. 1988.

Champagne, Lenora. “Always Starting New: Elizabeth LeCompte.” *The Drama Review.* Vol.25. No.3. 1981.

Deák, František. “Two Manifestos: The Influence of Italian Futurism in Russia.” The Drama Review. 1975.

Dunkelberg, Kermit. “Confrontation, Simulation, Admiration: The Wooster Group's Poor Theater.” *The Drama Review.* Vol.49. No.3. 2005.

Le Bœuf, Patrick. “On the Nature of Edward Gordon Craig’s Über-Marionette.” *New Theatre Quarterly*. 26(02). 2010.

Mangone, Christine. *Transforming the Theatric Event: Chekhov on the American Stage, 1977-2003*. Dissertation, University of California and Los Angeles. 2003.

Reaney, Mark. “Virtual reality and the theatre: immersion in virtual worlds.” *Digital Creativity.* 10.3. 1999.

Wilson, Richard Guy. The Machine Age in America, 1918-1941. New York: Brooklyn Museum. 2001.

Schmidt, Paul. “The Sounds of “Brace up!” Translating the Music of Chekhov.” The Drama Review. Vol.36. No.4. 1992.

Stelarc. “Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies.” *Leonardo*. Vol.24. No.5. MIT Press. 1991.

Trainor, Patrick W. *The Aesthetic Principles of E. Gordon Craig Placed in the Imaginative Context*. Dissertation, University of Maryland. 1999.

## 2. 국외단행본

Berghaus, Günter. *Italian Futurist Theatre, 1909-1944*. Oxford: Clarendon. 1988.

Carlson, Marvin. *The Haunted Stage: the theatre as memory machine*. Ann Arbor: University of Michigan. 2001.

Chun, Wendy Hui Kyong. “Introduction: Did Somebody Say New Media?” *New Media, Old Media: A History of Theory Reader*. New York: Routledge. 2006.

Craig, Edward Gordon. *On the Art of the Theatre*. London: William Heinemann. 1924.

-----. *Towards a New Theatre: Forty Designs for Stage Scenes with Critical Notes by the Inventor*. London;Toronto: J. M. Dent & Sons. 1913.

Diderot, Denis. *The Paradox of Acting*. Trans. Walter Herries Pollock. London: Chatto & Windus. 1883.

Dixon, Steve. *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Mass; London: MIT. 2007.

Gropius, Walter and Arthur S. Wensinger, editors. *The Theater of the Bauhaus*, Trans. Arthur S. Wensinger. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press. 1996.

Kirby, Michael. *Futurist Performance*. New York: Dutton. 1971.

La Mettrie, Julien Offray De. *Man a Machine (L'homme-machine)*. Trans. Richard A. Watson and Maya Rybalka. Indianapolis: Hackett Pub. 1994.

Law, Alma and Mel Gordon. *Meyerhold, Eisenstein, and biomechanics: actor training in revolutionary Russia*. Jefferson, N.C: McFarland. 2012.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: the extensions of man*. Cambridge. Mass: MIT Press. 1994.

Negroponte, Nicholas. *Being Digital*. New York: Vintage Books. 1995.

Parker-Starbuck, Jennifer. *Cyborg Theatre: Corporeal/technological intersections in multimedia.* Palgrave Macmillan UK. 2011.

Quick, Andrew, editor. *The Wooster Group Work Book*. Routledge. 2007.

Rainey, Lawrence, Christine Poggy, Laura Wittman, editors. *Futurism: An Anthology*. New Haven; London; Yale University Press. 2009.

Richard Guy Wilson. *The Machine Age in America, 1918-1941*. New York: Brooklyn Museum. 2001.

Smith, Matthew Wilson. *The Total Work of Art: From Bayreuth to Cyberspace*. New York: Routledge. 2007.

Wegenstein, Bernadette. *Getting Under the Skin: Body and Media Theory*. Cambridge: MIT. 2006.

## 3. 번역서

Aronson, Arnold. 『미국의 아방가르드 연극』. 김미혜 옮김. 서울: 연극과 인간, 2015.

Beckett, Samuel, 「승부의 종말」. 『고도를 기다리며』. 용경식 옮김. 하서. 2006.

Bolter, J. David and Richard A. Grusin.『재매개: 뉴미디어의 계보학』. 이재현 옮김. 커뮤니케이션북스. 2006.

Craig, Edward Gordon.『연극예술론』. 남상식 옮김. 현대미학사. 1999.

Lehmann, Hans-Thies.『포스트드라마 연극(Postdramatisches Theater)』. 김기란 옮김. 현대미학사. 2013.

Mumford, Lewis.『기술과 문명』. 문종만 옮김. 책세상. 2013.

Mèredieu, Florence de. 『예술과 뉴테크놀로지: 비디오 · 디지털 아트, 멀티미디어 설치예술』. 정재곤 옮김. 파주: 열화당. 2005.

Meyerhold, Vsevolod. 『메이예르홀트의 연출세계 1』. 김혜란, 박현섭, 백승무, 안지영 옮김. 한국문화사. 2016.

------. 『메이예르홀트의 연출세계 4』. 김혜란, 박현섭, 백승무, 안지영 옮김. 한국문화사. 2016.

Rice, Elmer.「계산기」.『마로윗츠 햄릿』. 김윤철 옮김. 현대미학사. 1994.

Valéry, Paul.『신체의 미학』. 심우성 옮김, 서울: 현대미학사. 1997.

Mayakovsky, Vladimir.「블라디미르 마야코프스키」.『미스쩨리야 부프 외』. 김규종 옮김. 서울: 열린책들. 1993.

## 4. 국내논문

김남조, 김문조. “고도 기술시대의 몸(2)-포스트휴먼 신체론.”『사회사상과 문화 29』. 동양사회사상학회. 2014.5.

남상식. “메이에르홀드의 생체역학 연기의 원리와 실제(1).” 『공연과 리뷰 22』. 현대미학사. 1999.4.

백로라. “현대 공연학 이론의 주요 쟁점과 미디어 테크놀로지 연극 – ‘라이브니스(Liveness)’ 이론과 우스터 그룹(The Wooster Group)의 <햄릿>을 중심으로.” 『한국연극학 34호』. 2008.

백용식. “극장의 부활–블라지미르 마야코프스끼의 비극 ‘블라지미르 마야코프스끼.” 『러시아어문학연구논집』. 한국러시아문학회10권. 2001.

주현식. “포스트휴머니즘 시대의 퍼포먼스 – 배우로서 로봇에 대하여.” 『드라마연구51』. 한국드라마학회. 2017.

## 5. 국내단행본

김선혁. 『발레리나를 꿈꾼 로봇 -로봇과 퍼포먼스』. 살림출판사. 2009.

김원방. 『몸이 기계를 만나다: 뉴미디어아트의 미학』. 예경. 2014.

## 6. 공연 영상

The Wooster Group. *Brace Up!*. Dir. Elizabeth LeCompte. 2003. DVD.

-----. *Hamlet*. Dir. Elizabeth LeCompte. 2013. DVD.

-----. *To You, the Birdie!*, Dir. Elizabeth LeCompte. 2011. DVD

# Abstract

## The Materialized Body in New Media Theatre

### - Focusing on the works of the Wooster Group -

Youmi, Suh
Interdisciplinary Program in Performing Arts Studies
The Graduate School
Seoul National University

This study examines the aspects of bodily experiences affected by new media used on theatre stage and analyzes the implicit meaning of these aspects. Contemporary media technology has been variously applied to the theatre stages, establishing unexpected and unprecedented theatrical environment of the days. Based on the reflection of this changing theatrical condition, the study surveys current state of various relationships between media technology and body, especially focusing on the phenomena that the actor's organic body is materialized while losing its subjectivity owing to the newly interrupted media technology. For the analysis, the specific works of the Wooster Group, one of the American avant-garde theatre company that often experiments with media technology and human body on stage, are going to be examined. Established in 1960s, the Wooster Group has made their own creative attempts by using various kinds of media technology devices, being interested in correlation of the technology and human body. The qualities of the Wooster Group are meaningful for the analysis of cause and effect of the shifts on the status of the

human body in the realm of new media theatre.

In order to find out the changing process and the results of the convergence of technology and body, the newly suggested roles of the actors of the early twentieth century theatrical practices are going to be argued in chapter 2. The new theatrical systems, such as the actor-marionette theory of Edward Gordon Craig, actors' machine-like images suggested by the Bauhaus and Futurist theatres and biomechanical actor training method of the Meyerhold, came on as a resistance to the Realism practices which was the mainstream of that time. This shift of theatrical paradigm proves that the actors on stage began to be used and consumed as one of the materials with the purpose of accomplishing specific goals of the theatre.

The chapter 3 discusses the way human body in the age of new media is being recognized, and then examines relational aspects of the new media and human body on stage. The technological revolution has given a significant influence to the formation of new recognition on the materiality of human body. Genetic engineering and biotechnology has made human body be accepted as a temporary converged material that consists of heterogeneous components, which also implies possibility of being decomposed again. Also, the presence of human body is not a necessary requirement for communication and recognition anymore. This sociocultural reflection of the body contributes to the changes in existence and roles of human body in the newly composed theatrical environment as well where new media intervenes. In early twentieth century, video technology was used to theatre stage for the first time which made continuous transformation of the visual image of the actors. Besides, the interrelation of the video image and body began to be represented as well. During the middle of twentieth century when the media technology is much more popularized and various devices began to be deployed on stages, the visual effect of the video image intensely affected the audiences. Media technology has transformed the shape and style of human body and has controlled the movement of the actors, exerting its influence to human body,

which results in the formation of materialized body. Such performances as Stelarc's cyborg performance which attempts the physical combination of machine and organic body, and Cunningham and Wechsler's digital performance using motion tracking software which attempts the non-physical combination, prove that the materiality of human body begins to be stood out because of the specific functions of new media. On the other hand, theatrical practices of the theatre company like the Wooster Group make the materiality of the media be lighted upon that affects the human actors' ways of existence presented on stage.

Therefore, chapter 4 analyzes the representative works of the Wooster Group so that more specified examples of the materialized bodies could be examined. In these three works of the Wooster Group, *Hamlet*(2007), *To You, the Birdie!*(2002) and *Brace Up!*(1992, 2003*)*, the central dramaturgy is the mechanism of interrelationship between machinery and human body, where the materialized bodies specified as 'controlled body', 'fragmented body' and 'altered body' are represented in various ways. The human actor is consumed and operated as a tool of the theatrical components supporting functions of the technological media devices, rather than plays one's part as a performance on stage. The Wooster Group not only rebels against the theatre practices of the past where the narrative drama has been the only critical matter, but also tries to reflect sociocultural phenomena of the present era where the 'consumed' body is being considered materially owing to the invasion of new media. They also try to prove that the human body is not the only one standing on the various sociocultural performing stages, including the theatrical one, anymore.

**Keywords : new media theatre, The Wooster Group, materialized, body, multimedia theatre, media technology**
**Student Number : 2013-20072**