

**
고 현 정

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 상호주관적 경험과 몰입성
	1. 내적 경험과 상호주관성
	2. 참여의 상호주관적 경험
	III. 상호주관적 작용과 관객해방
	1. 시공간의 관객해방
	2. 접촉의 관객해방
	IV. 결론
	참고문헌

* 이 논문은 2021년도 전북대학교 연구기반 조성비 지원에 의해 연구되었음

** 전북대학교 예술대학 무용학과 조교수

논문투고일 : 2022.02.02.

논문심사일 : 2022.02.05.

게재확정일 : 2022.03.07.

A study on intersubjective experience and emancipation of the audience in immersive theatre

Go, Hyeon-jeong · Jeonbuk national University

The immersive performance is a performance style that presupposes the product of experience, which is ambiguous to define as a concept, but can generally be widely identified as a performance that interacts with performers within an aesthetic space where the audience can freely move or participate. The analysis of the performance should be considered by understanding the unique and differentiated way that humans perceive through hearing, vision, touch, and mental introspection. Therefore, study on what the audience's inner experience in the intersubjective context means is necessary in terms of expansion of research on performance analysis. Therefore, this study emphasises the uniqueness of each experience for all individuals in an immersive performance where the interaction between the audience and the performer is active, and examines the intersubjective experiences to destruct the binary boundary of performer/audience, stage/auditorium, and watch/perform. This study analyses the special intersubjective energy that occurs through the internal experience of the audience, an element of living aesthetics that provides special experiences through visual, auditory, and tactile interactions. Through them, it examines the audience body experience with the performer from the perspective of audience liberation. In order to expand the research of body experience in performances, this study is conducted in the following way. Firstly, in order to examine the experience of the intersubjective audience of energy exchange in immersive performances, it depicts the immersion of body, cognition, and the experience of the inner knowing. Secondly, the concept and function of audience participation in immersive performances are discussed. Thirdly, in order to expand the concept of the audience from the perspective of audience liberation, autonomous liberation through participation is considered and expanded as an element of time, space, and touch based on the discipline of Foucault, M. (1975).

<key words> immersive theatre, intersubjectivity, audience liberation, bodily experience

<주요어> 이머시브 시어터, 상호주관성, 관객해방, 몸 경험

이머시브 극(immersive theatre)은 경험의 생산물에 전제를 두고 있는 공연 스타일로 한가지 개념으로 정의 내리기는 모호하지만 일반적으로 관객이 자유롭게 이동하거나 참여할 수 있는 미적 공간 내에서 공연자와 상호작용하는 공연으로 널리 식별될 수 있다. 이머시브 공연은 “경험의 생산물”(Machon, J., 2013:11)에 전제를 두는데, 학문적 담론에서 이머시브(몰입)라는 용어는 개념적으로 그리고 방법론적으로 모호하다(Dacombe, R., and Morrow, E., 2017:210). 본 연구에서는 이머시브 공연의 ‘몰입’의 정의를 내리는 것이 아니라 감정적, 육체적, 장소적, 공간적으로 몰입하며 느껴지는 내적 경험의 다양한 측면을 고려하여, 관객은 단순히 보는 것이 아니라 관찰, 행동, 통합의 상호작용을 한다는 전제하에 그 관객의 경험을 논의하고자¹⁾한다.

Schechner, R.(2003:54)에게 있어 공간, 공연자, 관객 사이의 관계는 공연 창작의 중심이다. 관객 간, 그리고 관객과 공연자 간의 상호작용은 공연을 이끌고 가는 에너지이며, 그 시간, 그 공간에서만 일어나는 계획되지 않은 순간의 긴장감이 리허설로 조작된 긴장감과 다른 특별한 에너지와 분위기를 만든다. Pavis, P.(2003:163)가 공연의 분석은 인간이 “청각, 시각, 촉각, 정신적 자기성찰을 통해 인지하는 독특하고 차별화된 방식을 이해”하여 고찰해야 한다고 논의했듯이 관객이 몸으로 느껴지는 상호주관적 맥락에서의 내적 경험이 무엇을 의미하는지의 연구는 공연 분석연구의 확장 차원에서 필요하다.

따라서 본 연구에서는 관객과 공연자의 상호작용이 활발한 이머시브 공연에서 모든 개인에 대한 각 경험의 고유성을 강조하며 공연자/관객, 무대/객석, 수행하기/바라보기의 이진법을 파괴하고 개념적, 공간적, 물리적 관계를 재배치하여 공연의 구조 형성을 재개념화한다. 이러한 재개념화는 관객해방 관점에서의 고찰로 이끌며 공연연구의 학문적 영역을 확장한다. 따라서 본 연구는 시각, 청각, 촉각의 상호작용으로 특별한 경험을 제공하는 이머시브 공연에서 참여하는 살아있는 미학의 한 요소인 관객의 내적 경험을 통해 일어나는 특별한 상호주관적 에너지를 분석하여 관객과 시간, 공간, 그리고 접촉의 맥락에서 물리적 몸의 경험을 관객해방의 관점으로 고찰하여 관객의 몸 경험 연구 확장을 위해 다음과 같은 방법으로 연구한다.

¹⁾ 본 연구는 타인과의 상호주관적 가치를 무용수의 경험으로 고찰한 본 연구자의 연구(고현정, 2019)를 확장하여 공연자의 몸이 아닌 관객 몸의 상호주관적 경험을 이머시브 공연을 통해 고찰한다.

첫째, 이머시브 공연에서 에너지 교환의 상호주관적 관객의 경험을 고찰하기 위해 몸, 인지, 내적 삶의 경험과 몰입성을 찾는다. 둘째, 이머시브 공연에서의 관객 참여의 개념과 기능을 논의한다. 셋째, 관객해방의 관점으로 관객의 개념확장을 위해 Foucault, M.(1975)의 규율을 토대로 참여를 통한 자율적 해방을 시공간과 접촉의 요소로 고찰하여 확장한다.

II / 상호주관적 경험과 몰입성

1. 내적 경험과 상호주관성

일반적인 공연에서 관객은 관찰자의 입장으로 관객과 공연자의 구분이 분명하다. 이머시브 공연은 이러한 경계를 허물고 공연을 위한 특정한 공간에서 관객 참여로 재미있고, 스틸 있으며, 흥미진진하거나 심지어 위협하다고도 인식된다. Oddey, A. & White, C.(2009)가 논의하듯이 관객은 공연을 관람하기 위해 온 사람들이지만 이보다 더 중요한 것이 같은 시간, 같은 공간에서 듣고, 보고, 느낀다는 것이다. 관객은 “단순히 보는 것”을 넘어 “상호작용성”에 의해 다각적인 방법으로 재고되고 정의되는데, 관객에게 “경청뿐만 아니라 보기와 관찰, 행동과 통합, 상호작용성”(Oddey, A. & White, C., 2009:12-13)이 필요하다는 것이다. 이머시브 공연에서는 특히 관객의 물리적 몸이 몰입감 있는 경험의 중추적인 요소이자 결정적인 특징이다. 몸은 객관적이고 물리적으로 잘 정리되어 있어 즉각적이고, 그 장소에 존재하고 있어서 단지 주어진 것처럼 보이지만, 몸에 대한 한 사람의 현상학적 경험은 끊임없는 현상의 과정과 그에 대한 인지를 형성하는 다양한 경험의 결과로 단지 물리적 유기체로 보기에는 복잡한 경험의 과정을 갖는다.

이머시브 공연을 통해 제공되는 도전적인 경험은 관객의 몸을 통해 수행되고 느껴지는 것으로 마치 무용수의 몸의 움직임으로 이루어진 무용 공연에서 무용수 몸의 체화가 몰입의 과정인 것과 같이(고현정, 2019, 참조) 관객의 몸은 단지 공연의 부산물이 아니라 공연의 존재 그 자체이다. 그러므로 상상적 환경 내에서 반응하는 상호작용으로 이루어지는 이머시브 공연의 라이브 경험은 특별한 상호주관적 특성을 가진다. 이머시브 공연의 관객 경험은 “에너지 교환”(McKinney, J., 2012:224)이라는 상

호 관계를 통해 두드러진다. 이머시브 공연의 중요한 요소는 그 공간에서만 느낄 수 있는 활기와 함께 공연 순간을 라이브로 즐긴다는 사실로 “극장에서는 관객과 공연자 모두가 함께하는 라이브로 에너지가 공연자에서 관객으로, 그리고 다시 관객에서 공연자로, 그리고 다시 돌아” (McKinney, J., 2012:221)오게 되는 상호작용이 성립된다. 이러한 실제적인 에너지 교환은 현재 진행 중인 라이브 공연의 즉각성 안에 존재하며 관객의 능동적 참여로 라이브 공연의 독특한 힘과 극성을 이용하여 예술적 매체로서 상호주관적 기능을 한다.

하지만 이머시브 공연에서 이러한 경험은 타인과의 상호적 영향으로만 이루어지는 것이 아니다. 관객은 그들 고유의 미적 원칙에 따라 언어로 설명할 수 없는 몰입적 경험의 내적 수준에서 공연을 경험하는데 이는 두뇌 지성과는 별개인 감각 지성으로 관객 개개인의 해석 내에서 후각, 촉각, 청각, 시각의 융합을 인지하며 다양한 감정이 느껴지는 과정에 영향을 미칠 수 있는 개개인의 본질적인 내적 감각의 법칙을 따른다. Damasio, A.(2021)에 따르면, 의식은 느낌을 안다는 느낌이다. 그에 의하면 앎은 뇌 활동만이 아니라 몸의 느낌이 함께 한다. 자아의 생성이 유기체의 상태에 의해 활성화되며 “느낌은 유기체의 몸이라는 틀 안에 고정돼 있으며 시각이나 청각 같은 감각 통로가 제공하는 관점에 의해 좌우”(Damasio, A., 2021:53)되기 때문에 몸의 느낌으로 앎을 확장할 수 있는 상태가 된다. 연극 세계에서의 신체적 몰입은 각 텍스트에 존재하는 다차원적 가능성의 파괴적인 개방으로 작품의 독특한 감상을 가능하게 한다(Kattwinkel, S., 2003:13). Johnson, M.(2007)에게 마음과 몸은 통합 그 이상이다. 마음은 몸이 세상과 마주치는 상호작용의 산물로 나타나는데, 우리는 “타인과 자아의 교감을 위한 즉각적인, 비합리적이고, 언어화되지 않고, 개념도 없고, 완전히 무신론적인 가능성 때문에 타인과의 상호작용을 통해 신체적, 사회적 공간에서 자신을 식별하는 법을 배우는 발달적인 연구”(Johnson, M., 2007:39)가 중요하다고 논의한다. 그에 의하면 우리의 이성, 영성, 상상력, 의식도 인간의 몸을 통해 이루어지며 또 타인과의 관계도 몸을 통한 우리의 존재에 바탕을 두고 있기 때문에 “몸 기반 상호주관성 - 몸 표현, 몸짓, 모방 및 상호작용을 통한 다른 사람들과의 존재 - 는 의미의 탄생지”(Johnson, M., 2007:51)이다. 무용은 무용수의 몸의 움직임으로 이루어졌기 때문에 어쩌면 더 몰입의 현상에 빠져들 수 있다. 고희정(2018)은 무용수의 움직임으로만 이루어진 무용 공연에서 움직임 감각의 느낌이 새로운 신경경로와 신경접합부의 연결을 활성화하고 감정입을 통해 효과적인 의사전달을 생성하며 몸으로의 몰입을 이끌어낸다는 몸의 상호주관적 작용을 거울뉴런의 신경과학을 토대로 증명한다. 이와 마찬가지로 이머시브 공연에서 공연자의 언어가 없는 움직임과 관객 몸으로의 직접적 참여는 공연을 위한 특별한 공간에서의 상호작용을 통해

개개인의 독특한 내적 경험으로의 앞이 가능하게 된다. 이러한 다양한 요소는 관객에게 다중분석 형식으로의 해석을 가능하게 하여 서술된 내용과 주제를 관객 내부에서 이해하기 때문에 원작에 대한 학술적 담론의 아이디어가 몸으로 느껴지고, 체화되어 본능적인 앞으로의 접근을 허용한다.

2. 참여의 상호주관적 경험

전통적 극장은 일반적으로 관객과 공연자를 분리하며 이미 정해져 있는 어떤 행동으로 결론에 도달하는 장소이다. 이머시브 공연을 위한 극장은 특히 관객을 위한 새로운 활동과 관객과 공연자 사이의 새로운 관계를 포함하며 개혁을 위한 극장으로 “관객/공동체로서의 적극적인 참여는 지적, 자율적 해방을 허용” (Machon, J., 2013:117)하기 때문에 관객은 보여지는 이미지에만 현혹되지 않고 수동적인 관음이 아닌 능동적인 참가자가 되어 공연자 상호작용의 범위가 초대될 뿐만 아니라 작품의 내용이나 분위기에 미치는 영향까지도 포함하여 정의되는 참여라는 또 다른 상호주관적 경험을 가능하게 한다. 이머시브 공연의 참여는 관객을 작업에 끌어들여 상호작용을 더 많이 허용하여 몰입의 경험에 대한 장벽을 낮춘다. 문을 열든, 공간을 탐험하든, 또는 Immersive LDN의 《The Great Gatsby》에서처럼 공연자와 술을 마시든지 등의 행위로 상호 활동적이고 즉흥적으로 움직이는 관객은 공연의 사건 내에서 신체적, 감정적, 지적 에너지를 전달하며 공연의 창조적 상황에 부분 소유권을 가질 기회가 주어진다. 그러므로 이머시브 공연에서 관객은 더 넓은 상호작용적 참여를 한다고 설명할 수 있을 뿐만 아니라 형식과 내용 안에 능동적으로 참여하는 살아있는 미학의 한 요소로 공연의 서술, 주제 등의 구조를 구성하는 중요한 객체라 할 수 있다.

Dixon, S.(2007:23)은 관객이 작품에 더 많은 영향을 미치고 변화시킬 수 있을수록, 더 큰 상호작용 경험을 할 수 있고, 관객에게 더 많은 보상을 줄 수 있다고 한다. 그는 이머시브 공연의 환경을 상호작용이 아닌 “참여형 환경”(Dixon, S., 2007:27)이라고 정의하면서 관객의 존재와 참여가 작품 내 창조된 몰입의 세계 안에 살 수 있게 보장한다고 주장한다. 이머시브 공연에서 관객의 몸이 참여로써 수행되고 관객의 아이디어가 공연에 어떠한 형태로든지 공유를 형성하고 작품에서 결과를 변화시킬 가능성이 있는 수행자-개선자-의사결정 협력자로 발전(Machon, J., 2013:9)되던 공연자와 관객의 쌍방향 에너지 교환을 통해 느껴지는 감정과 직관이 공연의 의미 형성에 큰 비중을 차지하게 된다. 결과적으로 공연의 쌍방향 상호작용의 개방성으로 의미가 창출되는 이머시브 공연에서는 현실세계에서 보이는 현상이 몽환적 환경

과 함께 허구적으로 경험되며 공연자와 다른 참여자 관객과의 상호작용, 그리고 참여로의 관객의 개입에 의해 느껴지는 경험들이 모두 한 공간, 한 시점에서 얽혀 공연 순간의 의미를 만들어낸다. 그러므로 이에 연루되어 있는 내재적인 관객의 의식은 몰입의 영역을 확장하며 공연자가 관객들이 함께 공유하는 몸으로 접촉하며 친밀한 관계로 감정, 에너지, 행동의 강렬함을 만들어 낸다.

III 상호주관적 작용과 관객해방

1. 시공간의 관객해방

Foucault, M.(1975)는 인간의 몸은 권력과 훈육으로 길들여진 몸으로 재생산되는데 이러한 몸을 만드는 규율방식을 분할의 기술, 활동의 통제, 생성의 조직화, 힘의 조립으로 나누어 논의한다. 활동의 통제에서 Foucault, M.(1975)는 인간의 모든 활동을 시간으로 재배치하는 기술을 고찰하며 인간의 신체를 순종적인 신체라고 논의하며 규율과 권력의 힘에 의한 활동의 통제로 새로운 대상을 창출한다고 주장한다. 일반적으로 극장에서의 공연은 Foucault, M.(1975)의 길들여진 몸과 같이 안내된 정해진 좌석에 앉아 정해진 시간 안에 정해진 플랫폼을 관람하는 규율에 통제된다. Foucault, M.(1975)는 시간에 근거한 통제로 재생산되는 몸이 복종의 기술로 이루어진 신체활동으로 새로운 객체를 만든다고 한다. 인간은 시간이라는 철저한 규율 안에서 삶을 영위한다. 인간은 어린 시절 학교에서부터의 통제로 시간 구분을 확립하고 이러한 구분으로 반복주기를 규정하며 분, 초의 단위로 시간을 계산한다. 극장에서 관객은 러닝타임과 인터미션 시간을 알려주며 관객에게 명시적으로 시간의 통제를 제공하면 관객은 암묵적으로 자신의 공연 전, 후 그리고 공연 동안의 시간을 계산하며 시간에 훈련된다. Foucault, M.(1975)은 이러한 시간 계산을 시간표라고 하며 인간 삶이 “시간의 분할이 점점 더 세밀해져서, 모든 활동은 그것에 즉각적으로 따르는 여러 규율 체계로 면밀히 규제”(1975:236-237)됨을 논의하며 끊임없는 시간 통제를 제시한다.

나아가 사회에서 제시하는 인간의 다양하고 엄청난 양의 통제는 시간이 신체를 관통하게 되는데, 결국에는 나도 모르게 행해지는 끊임없는 훈련에 의해 우리는 “시간의 효율적인 사용을 가능하게 하는 신체의 올바른 사용”(1975:239)으로 우리의

신체를 활동하게 된다. 이렇게 Foucault, M.의 “길들여진 몸”은 몸의 수동적인 면을 강조하며 시간을 통한 사회적 규율과 권력에 의해 재생산되는 몸을 강조한다. 하지만 이머시브 공연에서는 관객이 참여하면서 공연의 규율된 시간을 관객만의 주관적 흐름의 시간으로 만들어 낸다. 관객은 즉흥적으로 스스로 문을 열며 다른 시공간을 들어갈 수 있으며 스스로 서면을 읽으며 공연의 조작된 시간이 아닌 자신만의 시간을 만들기도 하면서 Pavis, P.(2003)가 논의한 관객이 직관적으로 경험하여 개개인이 모두 다르게 느끼는 “주관적·내면적 시간”(2003:156-157)을 자유자재로 확장, 축소하며 시간의 규율에서 해방된다.

또한 이머시브 공연에서는 전통적인 공연의 관객과 공연자, 공간의 분리 등을 거부하며 관객을 전통적인 공간 규율에서 해방시킨다. Foucault, M.은 분할의 기술에서 “규율은 종종 폐쇄성, 즉 다른 사람에게는 이질적이면서, 자체적으로 닫혀있는 장소의 특정화를 요구”(1975:226)한다고 주장한다. 그에게 규율은 “알고, 통제하고, 활용하기 위한 절차”(1975:226)로 “분해를 위한 공간을 조직하는 일”(1975:226)로써 건물구조를 기능적으로 만드는 동시에 통제로써 인간에게 위계질서를 불러일으킨다. 하지만, Levinson, C.(2003)에 의하면 인간이 가지는 공간적 사고의 많은 부분이 “자기중심적이고 의인화”(2003:11)되어 있다. 인간은 몸을 통해 많은 부분 자신의 앞을 앞, 뒤를 뒤라고 자연스럽게 공간을 자기중심적으로 구분 짓는다. 몸은 일반적으로 공간 안에 존재한다고 생각하지만 “공간에만 있는 것이 아니라, 공간으로 만들어졌고 누군가는 시간으로 만들어졌다고도 한다”(Merleau-Ponty, 1962:44)고 논의되듯이 인간은 공간에서의 몸을 개념화하는 특별한 방식을 성찰한다. 우리가 마주하는 공간의 첫 번째 측면 중 하나는 우리 자신의 몸이다. 우리는 몸으로 공간을 인지하고 몸을 기준으로 공간의 물리적 진실을 알아낸다.

이머시브 공연의 공간은 정해져 있지 않다. 그 공연의 성격에 따라, 그리고 그날 관객과 공연자의 상호작용에 따라 새로운 공간을 생성하고 경험한다. 이머시브 공연을 위한 공간에 대한 사회학적 관점은 근본적으로 관객들에게 더 민주적이라는 것이다. 이머시브 공연을 위한 극장은 공식적인 계층이 없으며, 전통적인 극장과는 다른, 간극의 공간으로 이루어져 있다. 이러한 유형의 극장은 전통적인 극장에서 보이는 조작된 긴장의 순간보다는 오히려 다른 사람들의 경험에 영향을 미칠 수도 있는 관객 행동을 허용하여 예견치 않은 긴장감을 만들어냄으로써 관객에게 더 나은 관점을 제공할 수도, 불편한 관점을 제공할 수도 있다. 이머시브 공연에서는 이처럼 관객과 관객, 관객과 공연자, 관객과 소품 등의 사이에서 일어나는 다양한 종류의 상호작용과 말하기, 탐험, 휴식, 침묵 등의 행동을 통해 사물 사이, 시간 사이,

사건 사이, 현상 사이의 간극을 이동하는 특별한 공간을 제공하며 관객들은 그들 스스로 찾아지는 간극 공간에서 원하는 만큼 자유롭게 시간을 보내면서 Foucault, M.(1975)의 통제의 공간을 상호주관적 간극의 공간 경험으로 해방시킨다. 다시 말해, 공연자는 공간의 일부이며 캐릭터의 스토리와 여정은 간극 공간 자체만큼 관객들에 의해 탐험 될 수 있기 때문에 이러한 간극의 공간은 더 많은 경계를 제공하며 관객의 공간을 해방시킨다.

1930년대로 이동된 Punchdrunk의 《Sleep no more》가 공연되는 공간은 서랍과 문을 열고 곳곳에서 발견되는 서면, 옷, 과자 등 고도로 상세하고, 시대에 맞는 섬세하고 다양한 소품이 있는 방으로 이끄는 작고 구불구불한 복도와 비밀 통로 등으로 구조화된 내부 공간, 갑자기 훨씬 더 큰 공간으로 열리거나 매우 다른 공간들로의 갑작스러운 이동으로 빛, 어둠, 사실적 혹은 추상적 이미지를 사용한다. 이는 관객에게 방향감각 상실감과 방황감을 통해 자유로움을 제공하며 스릴있는 몰입감 있는 경험을 만들어 내는데, 이러한 구조로 만들어진 공간은 풍부한 가상의 환경을 만드는데 이바지하며 허구의 공간을 확장한다. Pavis, P.(2003:150)에 의하면 공간은 “보이지 않는 무한한 존재로 간주 되고, 사용자에게 연결되며, 그들의 좌표, 움직임, 궤적에 의해 결정”된다. Sami-Ali(Pavis, P., 재인용, 2003:149)에 의하면 “무의식 속에서 시간은 시공간으로, 시공간은 물리적 단위로 변환된다. 이러한 변화 과정에서 표현체계로서의 기능을 하는 몸은 시간과 공간 사이에서 중재자 역할을 한다” 하는데, 이머시브 공연에서 관객은 허구의 세계에서 자신만의 자유로운 방향과 함께 새로운 공간을 만들어 내고 그것의 항해수단인 자유로운 참여는 몽롱한 허구의 세계를 실질적으로 만져지는 명쾌한 현실로 만들며 그 경계를 중재하며 관객을 틀어박힌 공간으로부터 해방시킨다. 이와같이 이머시브 극장의 풍부한 가상의 환경에서 관객은 캐릭터들을 따라다니며 몸을 통해 활발한 협상을 시작하며 현실과 허구를 중재하는데, 이런 맥락에서 환상과 허구의 작용은 관객으로 하여금 공간 안에 설치된 만져지는 공간과 소품의 ‘실제’에서 줄거리와 조작된 공간의 ‘허구’의 세계로 길을 잃게 하며 관객은 자신의 시선과 자신의 견해를 능동적이고 자유롭게 조절함으로써 시간과 공간, 공간과 몸의 경계에서 해방된다.

2. 접촉의 관객해방

Noé, A.(2004)는 촉각이 지각의 본질을 이해하는 더 나은 출발점을 제공한다고 제안한다. 무엇을 이해하는 것은 세상에 대한 몸의 접촉으로 이루어지는 실용적인 지식을 포함하며 “감지 운동 유발성에 대한 지식”(Noé, A., 2004:1)에 의존한다.

Noé에 따르면, 모든 인지는 수동적인 정보 수신보다는 능동적이고 탐구적인 과정을 수반하는 한 터치와 같으며 다양한 종류의 운동 활동이 감각 자극 패턴에 어떻게 영향을 미치는지에 대한 암묵적이고 비개념적인 이해를 포함한다. 이머시브 극장은 관객과 공연자의 공간 분리를 없애면서 접촉의 상호작용적 지각은 불가피하다. Bakhtin, M.(1981:84)은 접촉의 결과로서, 연극은 근본적으로 육감적이고 관능적인 행위로 논의되며 연극 공연은 두 인간 그룹 사이의 집단적인 혼합, 진부한 사랑의 행위, 감각적인 결합이라고 논의한다. “둘이 하나가 되어, 그들은 다른 하나를 소비한다. 그것이 본질적으로 촉각과 감각을 다루기 때문에, 연극의 예술은 무엇보다도 감각의 예술이다. 그것은 모든 지적인 몰입의 반대이다”(1981:84)라고 논의하면서 다른 감각보다 몸과 더 밀접하게 연관되어 있어서 인간의 가장 기본적, 원시적, 근본적인 감각으로써 세계와의 관계에 필수불가결한 접촉의 중요성을 강조한다.

이머시브 극장에서 접촉은 다양한 곳에서 일어난다. 접촉은 관객에게 추상화할 수 있는 광범위한 지각적 만남을 제공(Fulkerson, M., 2014:22)하기 때문에 관객에게 허구의 세계와 현실세계와 세계와 가시적인 연결을 만들고, 공간, 물체 및 공연자와 물리적으로 접촉하고 상호작용할 수 있는 기회를 확장한다. 이머시브 공연에서 관객의 시선으로 바라보는 허구의 세계는 관객 스스로 접촉하며 느끼는 촉각의 느낌으로 ‘나’라는 현실 존재와 허구의 세계를 동시에 경험하며 몽환적이 되는 고조된 경험을 유발한다. Pavis, P.(2003)는 이러한 접촉이 자신의 몸, 주변 세계, 그리고 타인과의 다양한 경험을 포함하기 때문에 연극에서 접촉의 감각이 얼마나 큰 영향을 미치는지 논의한다.

그녀가 연극의 예술뿐만 아니라 배우의 몸에 의해 접촉이 생기면, 관객들은 공연에 대한 접근 방식을 급진적으로 수정한다; 그녀는 기하학적인 안목에 대한 냉정한 분석에서 벗어나 감각의 세계로 들어가며, 때로는 추상적인 성찰도 동반된다(Pavis, P., 2003:196).

언어로 표현할 수 없는 개인의 상상력은 시간과 몸이 통합된 공간에서 생성되며 이머시브 공연은 다양한 요소를 결합하여 상상의 세계를 고조시킨다. 허구적 세계를 표현하기 위해 디자인된 공간에서 관찰하는 몸이 공연하는 몸과 상호작용하면서 접촉의 감각적 관여가 수행되면서 일어나는 몰입의 고조된 경험에서 ‘보이는 것 너머’를 볼 수 있는 촉각적 지각인 ‘배치된 시각’을 장려(Schneider, R., 2003:22-36)한다. 촉각을 사용하는 접촉은 이머시브 공연에서 세상과 자신, 외부공간과 내면의 공간 모두에 몰입할 수 있게 해주며 관객의 접촉의 감각으로 상상력, 본능, 직관을 활성화

화하면서 특별한 앎의 느낌을 제공하여 관객이 그 순간의 경험을 전체적으로 느낄 수 있다. “터치는 틀림없이 이 세상에서 가장 순수하고 강력한 감각이다.” (Machon, J., 2013:162)이라는 Punchdrunk의 예술 감독인 Felix Barrett의 말처럼, 이머시브 공연에서 접촉의 감각은 상호작용하는 관객/공연자, 물체/관객이 세상에 친밀하게 관여할 수 있게 하며 그것의 심미를 보고, 다시 느끼게 함으로써 관객의 보이는 지점에서, 보고 또 보고, 온 몸으로 보고, 온 몸으로 느끼며 관객의 일차적인 보고 아는 과정을 또 다른 해석방식으로 통찰력을 활성화시키며 관객의 시각적 봄을 자율적으로 해방시킨다.

IV 결론

상호작용 경험에 대한 이머시브 공연 연구는 발제주의(고현정, 2020 참조)의 개념, 주관적 시간의 개념, 인간 자아에 대한 사회적으로 체화된 개념을 결합하는 상호주관성에 대한 급진적인 설명을 포함한다. 본 연구에서는 이머시브 공연에서 참여를 통한 관객 몸의 경험, 시간과 공간의 주관적 개념과 해방을 통하여 상호주관적 경험을 고찰하였고 다음과 같은 결론을 갖는다.

첫째, 이머시브 공연에서는 관객의 시각, 청각, 촉각이 함께 경험되며 그것의 경계를 흐림과 공시에 확장하기 때문에 관객의 물리적 몸은 몰입감 있는 경험의 중추적 요소이다. 관객의 몸은 에너지 교환이라는 상호 관계로 현재 진행 중인 라이브 공연의 즉각성 안에 존재하며 참여를 통한 독특한 힘과 극성을 이용하여 예술적 매체로서 상호주관적 기능을 한다. 이러한 상호주관성은 관객과 공연자의 상호작용 뿐만 아니라 직접적 참여로 개개인의 독특한 내적 경험으로의 앎을 가능하게 함으로써 그 경계가 확장된다. 따라서 관객은 서술된 내용과 주제를 몸을 통해 외부적으로 경험하여 내부적으로 느끼기 때문에 공연의 문학적, 학술적 담론이 본능적인 앎으로의 접근을 허용하게 된다.

둘째, 상호 활동적으로 움직이는 관객은 공연의 신체적, 감정적, 지적 에너지를 전달하며 공연의 창조적 상황에 부분 소유권을 가지므로 관객의 참여는 형식과 내용 안에 살아있는 미학의 한 요소로 공연의 서술과 주제의 구조를 구성하는 중요한

객체의 역할을 한다. 또한 참여는 복잡한 상호작용과 연루되어 관객의 내재적 의식을 몰입의 영역으로 이끌며 공유하는 몸으로 접촉하여 친밀한 관계로 감정, 에너지, 행동의 강렬함을 만들어 내며 몰입을 확장한다.

셋째, 이머시브 공연에서는 Foucault, M.(1975)의 통제의 공간을 참여의 행동을 통해 사물, 시간, 사건, 현상 사이의 간극을 이동하는 특별한 공간을 이동하며 상호 주관적 간극의 공간 경험으로 해방시킨다. 또한, 관객의 참여는 공연의 규율된 시간을 주관적 시간의 흐름으로 만들어 내며 자유자재로 확장, 축소하며 시간의 규율을 해방한다. 더하여, 이머시브 공연에서 물리적 공간은 풍부한 가상의 환경으로 관객은 공연자를 따라다니며 공간 안에 설치된 만져지는 공간과 소품의 '실제'에서 줄거리와 조작된 공간의 '허구'의 세계로의 이동에서 상실감과 방황감을 통해 자신의 시선과 견해를 능동적이고 자유롭게 조절함으로써 시간과 공간, 공간과 몸의 경계에서 해방된다.

넷째, 접촉은 관객이 추상화할 수 있는 광범위한 시각적 만남을 제공하기 때문에 허구와 현실세계의 가시적 연결을 만들고 관객 스스로 접촉하며 느끼는 촉각의 느낌으로 나라는 현실 존재와 허구의 세계를 동시에 경험하게 한다. 이머시브 공연에서 접촉의 감각은 보이는 것 너머를 볼 수 있는 촉각적 시각이 배치된 시각으로 재구조화되어 상호작용하는 관객, 공연자, 물체를 보고, 촉각으로 다시 느끼게 함으로써 또 다른 해석 방식의 통찰력을 활성화하며 관객의 시각적 봄을 자율적으로 해방시킨다.

- 고현정(2018), “체화된 인지를 통한 무용과 신경과학 학제간 연구 고찰”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 29(4)**, 47-60.
- _____(2019), “체화를 통한 무용 의사전달의 존재론적 가치 고찰”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 30(1)**, 41-53.
- _____(2020), “무용과 몸 인지의 발제주의적 상호성”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 31(3)**, 97-108.
- Bakhtin, M.(1981), Emerson, C. and Holquist, A.(Trans, 1981), *The Dialogic Imagination: Four Essays*, Austin: University of Texas Press.
- Dacombe, R., and Morrow, E.(2017), “Developing Immersive Simulations: The Potential of Theatre in Teaching and Learning in Political Studies”, *American Political Science Association*, (1), 209-213.
- Damasio, A.(2021), *Feeling & Knowing*, 고희석(역, 2021), **느끼고 아는 존재**, 서울: 흐름출판.
- Dixon, S.(2007), *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance*, Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan.
- Foucault, M.(1975), *Surveiller et punir*, 오생근(역, 2003), **감시와 처벌**, 서울: 나남.
- Fulkerson, M.(2014), *The First Sense: A Philosophical Study of Human Touch*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Johnson, M.(2007), *The Meaning of the Body: Aesthetics of Human Understanding*, Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Kattwinkel, S. (2003), *Audience Participation: Essays on Inclusion in Performance*, Westport: Praeger.
- Levinson, C.(2003), *Space in Language and Cognition: Explorations in Cognitive Diversity*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Machon, J.(2013), *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan.
- McKinney, J.(2012), “Empathy and Exchange: Audience Experiences of Scenography”, In: *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices*, Reynolds and Reason, (eds. 2012), Bristol: Intellect Ltd.
- Merleau-Ponty, M. (1962), Colin, S.(trans, 1962), *The Phenomenology Perception*, London: Routledge and Kegan Paul.
- Noë, A.(2004), *Action in Perception*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Oddey, A. and Christine, W.(2009), *Mode of Spectating*, Bristol: Intellect Books.
- Pavis, P.(2003), Williams, D.(Trans, 2003), *Analyzing Performance: Theatre, Dance, and Film*, The University of Michigan Press.
- Schechner, R.(2003), *Performance Studies: An introduction*, Routledge: London & New York.