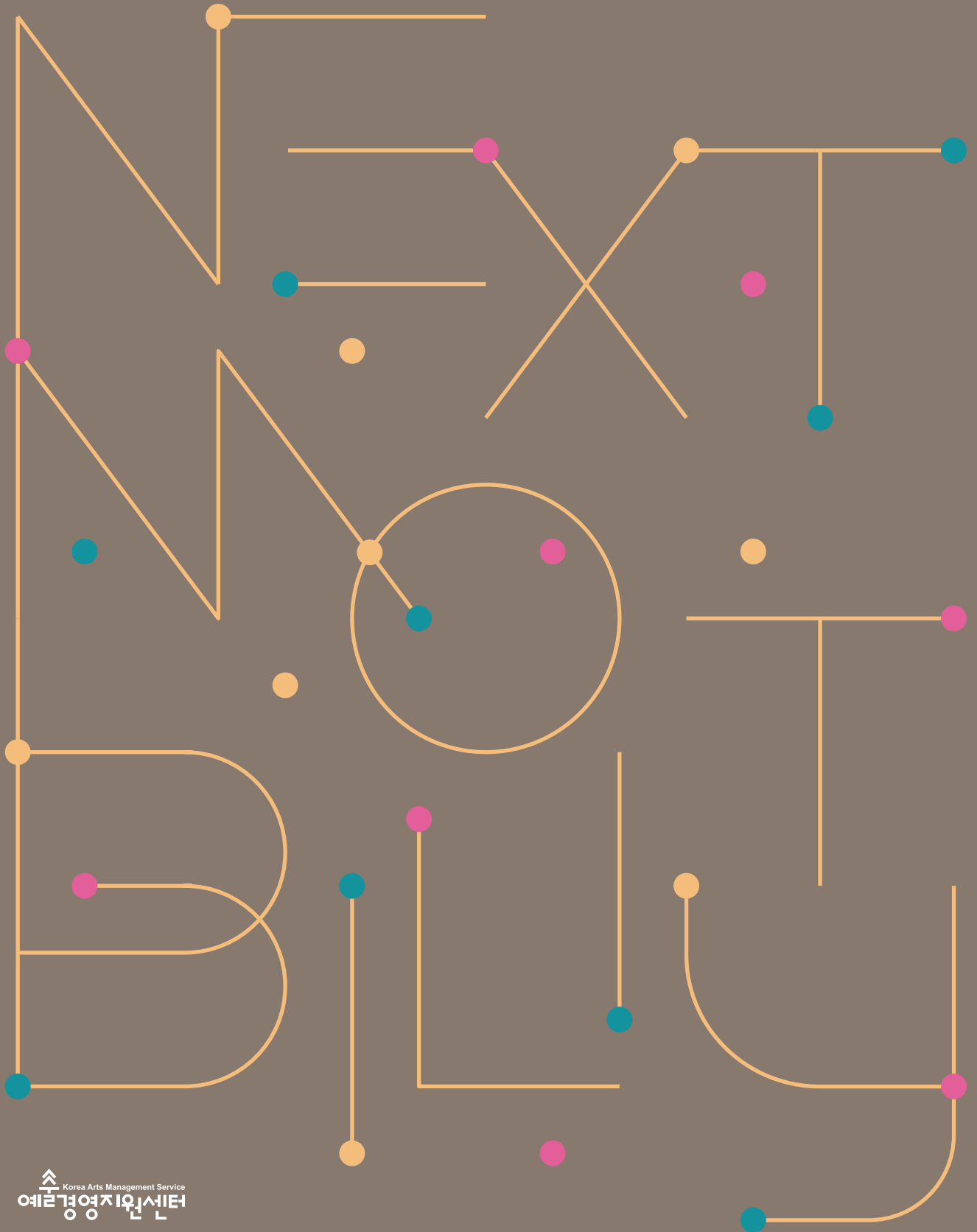


# 넥스트 모빌리티 결과자료집





2021 공연예술 해외진출 기반마련  
KAMS Connection

# 넥스트 모빌리티 결과자료집

# 목차

## INTRO

- 04 1 공연예술 해외진출 기반마련 2021 커넥션 사업 개요  
<포스트 팬데믹 시대의 공연예술 새로운 국제이동성 : 넥스트 모빌리티>
- 07 2 2021 넥스트 모빌리티 리서치 요약

## PART 2

- 26 1 포스트팬데믹, 디지털 관객개발의 재탐색 : 무용장르를 중심으로
- 28 2 포스트 팬데믹 시대의 축제 : 비물리적 세계에서 집단적 몰입의 체감은 가능한가?
- 30 3 Next Mobility: 팬데믹 시기의 국제공동제작 사례

## PART 3

- 32 그린 모빌리티의 관점에서 살펴본 국제교류와 유통의 흐름 변화

# 1

## 넥스트 모빌리티 프로젝트

### PART 1

- 16 1 온라인을 넘어 버추얼로 이동한 가상현실/디지털 공연사례 분석  
: RSC Dream 및 XR 이머시브 공연사례 중심으로
- 18 2 비대면 창작활동의 사례조사 및 연구 : 러시아 연극공연중심
- 20 3 퍼포먼스 웹(A Web of Performance)
- 22 4 국내외 공연예술분야의 새로운 융합 양상: 게임화 공연 리서치
- 24 5 미니어처 공간극장 Theater of Miniature Spaces  
- 정거장, 편지함, 공연장인 몸

# 2

## 서울아트마켓 넥스트 모빌리티

- 36 1 기후위기와 예술가들의 창의적 행동
- 41 2 XR 이머시브 연극은 무엇이 어떻게 다를까?
- 47 3 관객, 작품, 극장, 기술과의 새로운 '연결'  
: 영국 로열세익스피어컴퍼니 디지털개발총괄 사라 엘리스와의 대화

최석규

2021 서울아트마켓  
크리에이티브 디렉터

# 포스트 팬데믹 시대의 공연예술 새로운 국제이동성: 넥스트 모빌리티

## 공연예술 해외진출 기반마련 사업과 서울아트마켓 리서치

‘넥스트 모빌리티(Next Mobility)’는 포스트 팬데믹 시대의 새로운 국제이동성과 유통에 대한 리서치 프로젝트이다. 2021년 시작으로 3년간 진행될 이 프로젝트는 예술경영지원센터 공연사업본부의 서울아트마켓(Performing Arts Market in Seoul)과 서울국제공연예술제(Seoul Performing Arts Festival), 그리고 공연예술 해외진출 기반마련 사업(KAMS Connection)이 공동 기획하고 그 외에 다양한 국제공연예술축제, 타 기관들, 극장들의 공동협력으로 진행된다. 넥스트 모빌리티는 이전의 국제이동성(Mobility) 너머를 탐구하고자 정보와 담론을 공유하고, 리서치하고, 작품 개발과 공연까지 폭넓게 진행할 계획이다.

### 고전적인 형식의 공연예술 해외 유통에서 새로운 이동성(Mobility)으로

예술가가 작품을 창작 후 제작된 작품이 소비자인 관객과 만나는 과정을 유통이라고 한다면, 전통적인 해외 유통의 방식은 작품의 투어링(Touring), 국제공동제작, 그리고 라이선싱을 통한 현지 유통이 있다. 그러나 2000년 이후 해외 공연예술시장에서 유통의 형식, 내용과 구조의 변화가 일어나게 된다. 그것의 원인은 해외 공연예술 산업에서 각국의 다양한 유통작품의 수적 증가와 경쟁이 가속화되었고, 지역관객 개발이

중요시됨으로써 작품의 유통 형식이 지역화(Localization)라는 국제공동협업 혹은 공동제작방식으로 다양화되었기 때문이다. 또한 문화와 예술의 다양성에 주목함에 따라 과정 중심의 레지던시, 리서치, 랩 형식의 교류와 이동성이 강화되었다. 즉 작품 자체의 이동보다는 작품을 둘러싼 사람, 예술가의 이동성이 핵심이 된 것이다.

그러므로 오늘날의 공연예술 분야에서 말하는 국제이동성이란 작품의 유통이라는 단편적인 이동 개념을 뛰어넘은, 예술의 지속가능성과 밀접한 관련이 있다. 예술가 개인의 이동, 지역화를 통한 현지 커뮤니티와의 관계 맺기로 인해 예술가의 사고와 사고, 가치가 이동하고 문화다양성을 지속하기 위해 전위(傳位)가 일어나는 과정이라 할 수 있다. 그러므로 지속가능성의 핵심은 경험하고 공유하는 과정 속에서 발생하는 예술 가치의 이동과 수익창출을 통한 경제적인 지속가능성인 것이다.

### 포스트 팬데믹 시대의 이동성 - 넥스트 모빌리티(Next Mobility)

21세기 기술, 사회, 환경의 급변화는 공연예술의 창작·제작·유통 그리고 소비에 많은 영향을 주었다. 특히 지난 2년간 코로나19로 인한 팬데믹은 공연예술 생태계, 국제유통, 이동성에 치명적인 영향을

만들었다. 즉 공연예술의 기본 특성인 관객과의 ‘직접 대면’이 불가능해지면서 작품을 소비하는데도 제약이 생겼고, 국내외로의 이동이 어려워짐에 따라 국제교류와 국제유통 면에서도 큰 타격을 입었다. 즉, 팬데믹 상황은 공연예술의 창작·제작·유통에 ‘안전’이라는 새로운 표준을 제시하며, 새로운 혹은 다른 방식의 창작·제작·유통과 소비에 대한 질문을 던지고 있다.

이러한 배경을 토대로 2021년 넥스트 모빌리티는 서울아트마켓을 통한 국제포럼과 공연예술 해외진출 기반마련 사업을 통한 개별 리서치와 내부공유 워크숍 형식으로 진행되었다. 우선 2021년 서울아트마켓 프로그램 중 ‘뽀스살롱’과 ‘넥스트 모빌리티’ 프로그램을 통해 포스트 팬데믹 시대의 공연예술의 새로운 창작·제작·유통 그리고 관객·소비 방식에 대하여 질문하고, 그 질문을 기초로 예술, 예술가, 예술작품의 새로운 국제이동성·유통이 무엇인지를 논의하는 장을 마련하였다. 핵심 질문은 아래와 같다. 첫 번째, 포스트 팬데믹 시대의 국제이동성, 투어링, 유통은 어떻게 달라져야 하고, 새로운 형식은 무엇인가. 두 번째, 기후변화와 위기에 대응하여 환경을 고려한 국제이동성은 무엇인가.

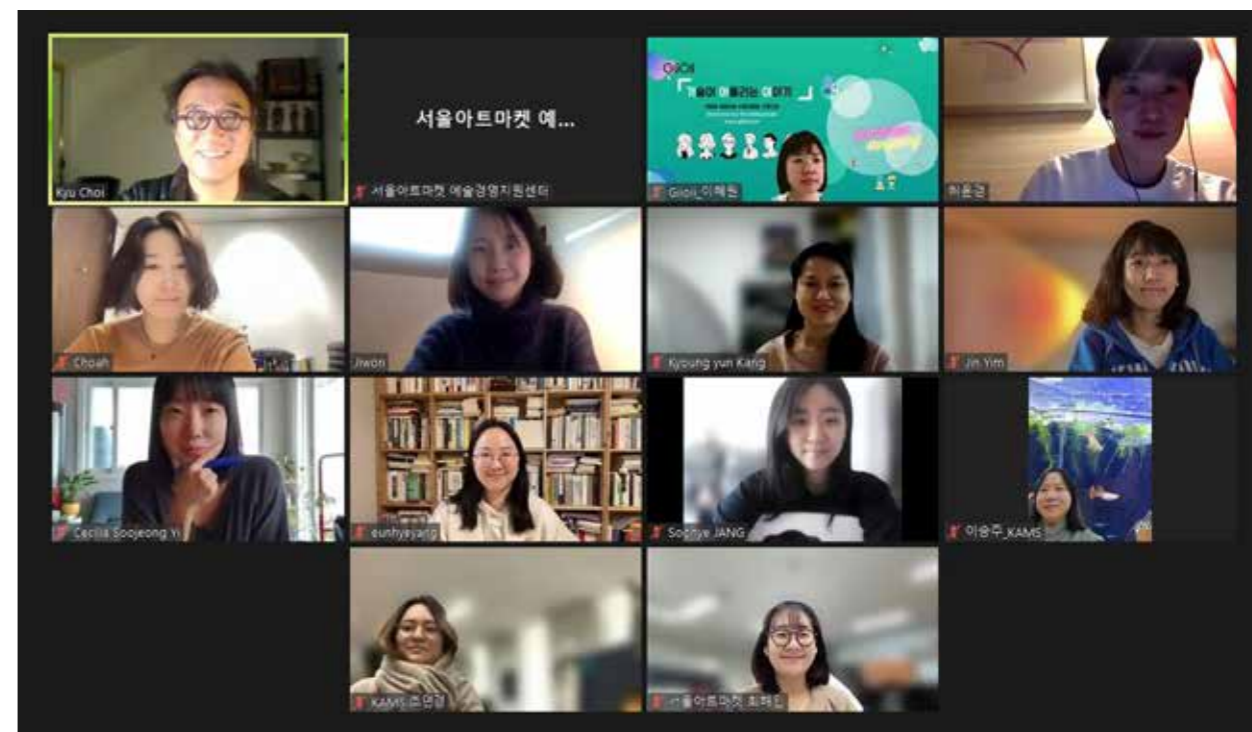
세 번째, 디지털 기술의 발전과 함께 전환하고 있는 디지털 모빌리티는 무엇인가였다.

### 리서치 구조와 형식

작년 ‘공연예술 해외진출 기반마련(KAMS Connection)’ 사업에서는 ‘넥스트 모빌리티 리서치 및 개발(R&D 프로젝트 지원)’이란 공모 형식으로 리서치를 진행했다. 10명의 예술가와 기획자가 창작과 제작 방식의 변화라는 키워드를 토대로 비대면 창작활동의 사례를 조사하고, 게임화 공연과 가상현실/디지털 공연 사례 및 피지컬&버추얼 공연창작 실험의 조사연구를 하였다. 또한 관객·소비, 국제협업, 유통이라는 키워드를 통한 무용 장르의 디지털 관객 개발, 포스트 팬데믹 시대의 축제에서 비물리적 공간에 대한 집단적 몰입의 가능성, 국제공동제작 사례를 분석하였다. 그리고 환경과 기후변화로 인한 그린 모빌리티의 관점에서 살펴본 국제교류와 유통의 흐름 변화를 조사하였다.

### 리서치 시작에 앞선 도전과제들

위와 같은 일련의 리서치를 준비하는 과정에서 참여자들은 다음과 같은 세 가지 과제를 마주하게



2021 넥스트 모빌리티 개발&리서치 프로젝트 참가자들, ©KAMS

되었고, 이를 해결하면서 넥스트 모빌리티를 둘러싼 보다 세밀한 주제와 질문들을 뽑아낼 수 있었다.

먼저 가장 큰 도전과제는 ‘넥스트 모빌리티’라는 개념 혹은 정의에 대한 리서처들 간의 서로 다른 인식의 차이에서 오는 혼동을 해결하는 것이었다. 투어링, 국제공동제작이라는 유통 형식에 대한 일반적인 개념이 있는 것에 반해, 우리에게 공연예술의 모빌리티는 무엇이고, 더 나아가 넥스트 모빌리티가 무엇인지 정리되지 못한 것이 첫 번째 난관이었다.

두 번째 도전과제는 넥스트 모빌리티에 대한 예술가들의 체감이 떨어진다는 것이었다. 2020년 서울아트마켓 프로그램 중 팸스 초이스 참여 단체들과의 좌담회에서 다음과 같은 공통된 질문을 하였다. “팬데믹 시대의 국제유통에서 디지털 커넥션은 무엇이고, 테크놀로지의 진화와 기후위기는 자신의 창작, 제작 그리고 유통의 변화를 줄 것인가?”라는 질문이었는데, 50%의 예술가/단체는 변화를 준비해야 하는 것은 인식하고 있지만 어떤 방법으로 새롭게 시작해야 하는지에 대해서는 혼동과 물음을 가지고 있었다. 그리고 30%의 예술가는 예술과 기술의 협업 혹은 디지털로의 이동이라는 비대면 예술은 무대 예술의 현장감과 감각의 체험과는 다른 것이라는 분명한 견해를 갖고 넥스트 모빌리티에 대한 부정적 견해를 가지고 있었다. 반면에 20% 정도의 예술가들은 기술과 예술의 다양한 실험을 통한 새로운 디지털 모빌리티에 관심을 보였다. 이러한 도전과제는 이번 리서치의 주요 대상과 결과물은 누구를 위한 것인가 하는 질문을 만들었고, 리서치의 개별 목표와 공동의 목표를 재설정하게 만들었다. 마지막 과제는 이번 리서치의 핵심인 ‘국제이동성의 새로운 전환과 변화는 결국 ‘이동성’ 자체에 있는 것이 아니라, 창작·제작·유통 그리고 관객과 소비 가치 사슬 Value Chain 의 동시적 전환이 전제되어야 한다’는 것이었다. 그래서 2021년 1차년도 리서치는 ‘국제이동성’과 변화하고 있는 공연예술의 가치 사슬에 대한 주제별 개별리서치와 공유 워크숍으로 최종 방향을 정하게 되었다.

팬데믹의 영향과 기술, 사회, 환경의 변화에 따른 예술의 지속가능성을 위한 리서치 과정에서

도출한 핵심질문, 개별질문들은 다음과 같다.

구분	질문
<b>창작·제작</b>	<b>예술적 그리고 경제적 지속가능성 : 공연예술의 지속가능을 위하여 예술의 창작과 제작 방식은 어떻게 변화하고 하고 있고, 다양한 사례를 통해 얻을 수 있는 시사점과 새로운 표준은 무엇인가?</b>
	1. 다양한 창작 사례 분석 2. 장르별 다양한 창작 방법론 3. 다양한 제작 사례를 통한 제작 형식의 변화에 따른 새로운 표준들 (제작 타임라인의 새로운 표준과 디지털&피지컬 하이브리드 형식) 4. 접근성과 환경을 생각하는 창작 방법 5. 전환해야 하는 지적재산권과 제작 크레딧 6. 변화되어야 할 지원제도의 새로운 구조
<b>유통</b>	<b>테크놀로지의 발전과 함께 공연예술의 유통 형식은 어떻게 변화하고 있고, 새로운 유통 방식에 필요한 기준들은 무엇인가?</b>
	1. 디지털 플랫폼을 통한 유통 형식의 다각화 (OTT, 실시간 스트리밍 플랫폼, 참여형 디지털 플랫폼 등) 2. 공연장과 축제의 하이브리드 형식의 매개 역할 변화 3. 디지털 플랫폼으로 전환하는 국내의 유통 파트너쉽과 네트워크 변화 4. 투어 형식과 국제 공동제작 유통 망의 변화 5. 지속가능한 수익 창출
<b>관객·소비</b>	<b>관객 방식의 변화는 어떻게 일어나고 있고, 디지털 시대의 관객개발이란 무엇인가?</b>
	1. 관객의 역할 확장과 변화: 배우와 관객의 구분이 사라지고 있는 상호작용성과 참여성의 진화 2. 변화하고 있는 관객의 니즈(Needs)와 새로운 관객 유형 3. 공연공간의 변화와 확장에 따른 관객과 향유 방식의 차이(물리적 공연장을 넘어 온라인/모바일 관람 방식)
<b>환경·기후 위기</b>	<b>기후위기에 대한 예술가의 실천으로 친환경적 창작과 제작, 그린 모빌리티는 무엇인가?</b>
	1. 친환경적 창작과 제작(Green Production) 2. 극장과 축제의 친환경적(Green) 제작 방식 3. 친환경적인 국제 투어와 유통 방식 4. 환경적인 지속가능성을 위한 예술정책

# 포스트 팬데믹 시대의 공연예술 새로운 국제이동성: 넥스트 모빌리티 리서치 요약

**최석규**  
2021 서울아트마켓 크리에이티브 디렉터

‘넥스트 모빌리티Next Mobility’는 포스트 팬데믹 시대의 새로운 국제이동성과 유통에 대한 리서치 프로젝트이다. 10명의 예술가와 기획자의 개별 리서치와 워크숍을 통한 발견 지점과 분석을 공유하고자 한다.

#창작·제작 방식의 변화와 전환

## ① 온라인을 넘어 버추얼로 이동한 가상현실/디지털 공연사례 분석

**이혜원 (주)기어이 이머시브 스토리텔링 스튜디오 대표, 프로듀서** 기술이 발전함에 따라 단순한 영상 단계를 넘어 새로운 버추얼 체험으로 진화하는 새로운 테크놀로지 공연 형태에 주목했다. 로열세익스피어컴퍼니RSC의 공연 <드림Dream>과 3차원 무대에서 관객과 함께 하는 ‘XR 이머시브 연극’ 사례 등을 통해, 가상현실·디지털 공연 사례를 분석하면서 창작·유통·관극 상의 변화 지점을 공유했다.

먼저 핵심과제로 창·제작 과정에서 현존감·실재감 Presence, 몰입감Immersion과 현장감Liveness을 어떻게 만들지를 제시했다. 또한 대본 창작에 있어서 액팅 친화형 시나리오 대본 만들기과 수십번의 시행을 통해 완성된 대본을 만들기를 강조하였다. 관객 개발과 관극방식의 전환에 있어서는 관객 경험의 차별화를 위해 프리쇼

Pre-show, 애프터 쇼After show 형식으로 공연 경험을 다양하게 차별화하여 만들기를 제시했다. 또한 테크놀로지에 익숙하지 않은 관객을 위한 사전 안내 가이드 만들기과 프리쇼의 역할이 중요함을 강조하였다. 그리고 기존 관객을 다섯 가지 유형<sup>관찰자, 방향자, 커넥터, 모험가, 규칙파괴자</sup>으로 분류한 바 있는데, 기술의 진화와 더불어 달라지는 관객의 기대와 역할에 보다 세분화된 설계가 필요함을 시사한다.

## ② 비대면 창작활동의 사례조사 및 연구

**강경운 국제연극연구소 H.U.E 국제교류팀장** 러시아 연출가이자 배우이며, 교육가로 활동 중인 엘레나 꾸지나ELENA KUZINA가 만든 줌 공연Zoom Theatre의 인터뷰 조사 및 리서치를 진행했다. 안톤 체홉의 <세자매>를 통해 팬데믹 기간 중 러시아 비대면 연극 창작 활동의 창·제작 방식 변화를 살펴보았다.

리서치에 따르면 줌 공연은 영화도, 연극도 아닌 또 다른 장르에 가까웠고 그 결과로 ‘비대면 연극’에 필요한 몇 가지 새로운 규칙을 정리해볼 수 있었다. 줌 공연의 연기방식은 결국 화면을 통해 전달한다는 면에서 영화와 동일선상에 있지만, 가상현실Virtual Reality / 확장현실eXtended Reality처럼 움직임이 중요한 연기와는

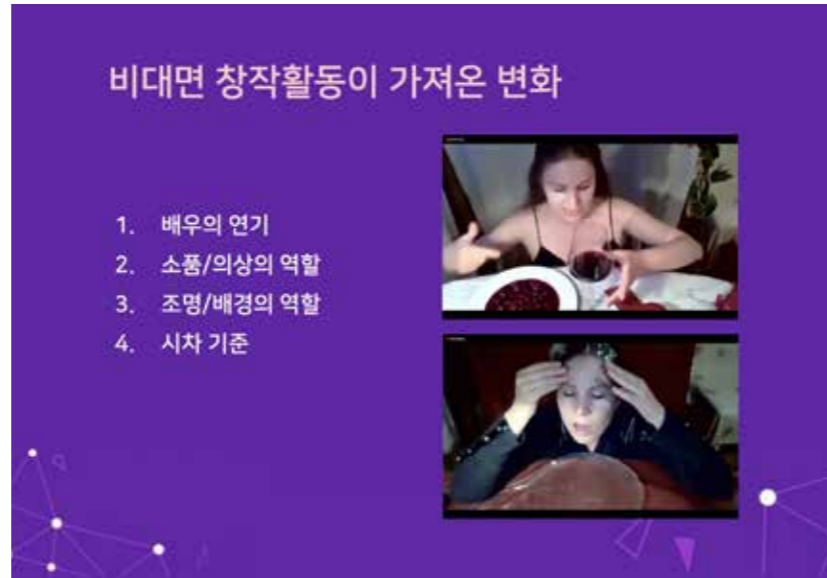
많은 차이가 있었다. 라이브로 배우의 에너지를 어떻게 전달할지와 소품과 조명을 활용해 작품의 의미와 상장을 드러내도록 효과를 주는 것이 중요했다. 그리고 새로운 기술인력과 작업의 위해 협력 방식과 규칙을 정리해야할 필요성을 제시했다. 관객의 관극 측면에서도 비대면 공연 관람을 위한 매뉴얼이 필요하며 관극 태도 역시 달라져야 함을 강조했다.

### ③ 퍼포먼스 웹 A Web of Performance

#### 박초아 예술기획 우에소아 대표

웹상에서 가상 현존을 토대로 하는 다양한 게임, 무용공연, VR 퍼포먼스, 시각예술의 새로운 퍼포먼스 감각에 대한 질문에서 리서치를 시작했다. 이는 게임과 영화 이론을 빌려서, 디지털 미디어 환경에서 여전히 살아 숨쉬는 퍼포먼스의 감각이란 과연 존재할 수 있는가에 대한 질문이라고 할 수 있다.

리서치는 미구엘 시카트 Miguel Sicart의 게임 이론에 근거하여 가상공간에서의 육체를 분석하며, 이중적 실존을 갖는 육체로서 게임 플레이어의 정체성을 풀어냈다. 미구엘은 게임 플레이어의 스킨이 가지는 의미가 게임 안에서 자기 자신인 동시에 타자이기도 하다고 했는데, 이는 플레이어는 자신에 의해 수행되고 동시에 자신에 의해 경험되는 플레이를 수행할 수 있게 됨을 말하는 것이다. 박초아 프로듀서는 리서치 과정을 수행하는 퍼포머이자 이와 동시에 그 퍼포밍을 경험하는 관객으로서 자리하는 디지털 미디어 주체와 그 이원성으로부터 발생하는 독특한 퍼포먼스 감각에 대해서 서술하였다. 여기서 온라인에서 라이브성이 존재하기 위한 규칙 중 하나는, 녹화되어 수시 On-demand로 재생하면 감각의 경험과는 거리가 멀어지기 때문에 반드시 어떤 특정한 시간대에 일어나야 한다고 강조한다. 또한 비대면 오프라인 극장의 관객 커뮤니티가 느끼는 감각과 온라인 관객이 느끼는 감각의 유사성에 대하여 질문한다. 즉 관객이 공연을 감상하고 경험하는 것은 지극히 개별적이다. 온라인 공간이든 오프라인 공간이든 관객들은 서로 같은 시공간을 점유하고 특정 콘텐츠를 함께 경험하고 공유한다는 사실 그 자체로 연결되고, 나아가 이 경험의 공유가 특유의 커뮤니티 감각으로



강경윤 「비대면 창작활동의 사례조사 및 연구」 결과 발표 슬라이드

치환된다는 것이다. 그러므로 커뮤니티 감각으로 치환되기 위한 관객들과의 연결을 어떻게 만들 것인가는 중요한 과제가 될 수 있다.

### ④ 국내외 공연예술 분야의 새로운 융합 향상 : 게임화 공연 리서치

#### 홍지원 독립 프로듀서

국내외 공연예술 분야의 새로운 융합 양상으로 '게임화 공연'을 리서치하였다. 놀이적 문화가 우리 생활 곳곳에 스며든 사회적 현상을 반영하는 흐름 속에서, 참여 대상의 깊은 몰입을 유도하기 위해 비게임 분야에 게임적 속성을 활용하는 방식인 '게임화', 즉 '게이미피케이션(Gamification)'에 대한 연구를 진행했다. 공연 제작사 펀치드링크 Punchdrunk의 이머시브 연극 immersive theatre 성공 사례 이후, 2020년에 디지털 기술을 통해 게임 메커니즘을 결합한 공연 제작을 예고하는 것에 주목하며 '관객과 상호작용하는 공연 경험의 미래가 게이밍과 씨어터가 만나는 지점'을 강조했다.

리서치는 사용자/관객의 플레이어화와 사용자의 참여가 게이미피케이션의 기본적인 목적이자 그 자체로 주요한 속성임에 주목했다. 게임화 공연에서도 공연 내 게임 구조를 '관객 경험 중심구조'

로 설계하는 것, 즉 게임 요소를 적용하여 관객의 참여와 몰입을 이끌어내는 것을 강조하고 있다. 또한 관객은 극 형식과 게임 메커니즘(Mechanic)이 결합된 '몰입 구조'에 들어오게 되면, '게임 다이내믹'이 내재된 특수 관극 경험, 즉 플레이어로서의 관객 경험을 하게 된다. 이러한 경험 과정에서 다양한 양상의 만족감이 나타날 수 있는데, 이는 게이미피케이션 구조의 '게임 에스테틱(Aesthetic)'이라고 이야기하고 있다.

게임화 공연은 부분적 혹은 간접적으로 게임요소를 유사하게 사용한 공연인 '부분적 게임형 공연'과 직접적, 전반적으로 게임 구조를 공연에 결합한 '게이미피케이션 씨어터'로 분류할 수 있었다. 또한 게임화 공연의 경우 결합의 수준에 따라 물리적 공간의 게임화 공연의 혼합(Hybrid) 방식과 가상공간에서 연극형 게임인 융합(convergence) 방식으로 나누고 다양한 사례를 조사하였다.

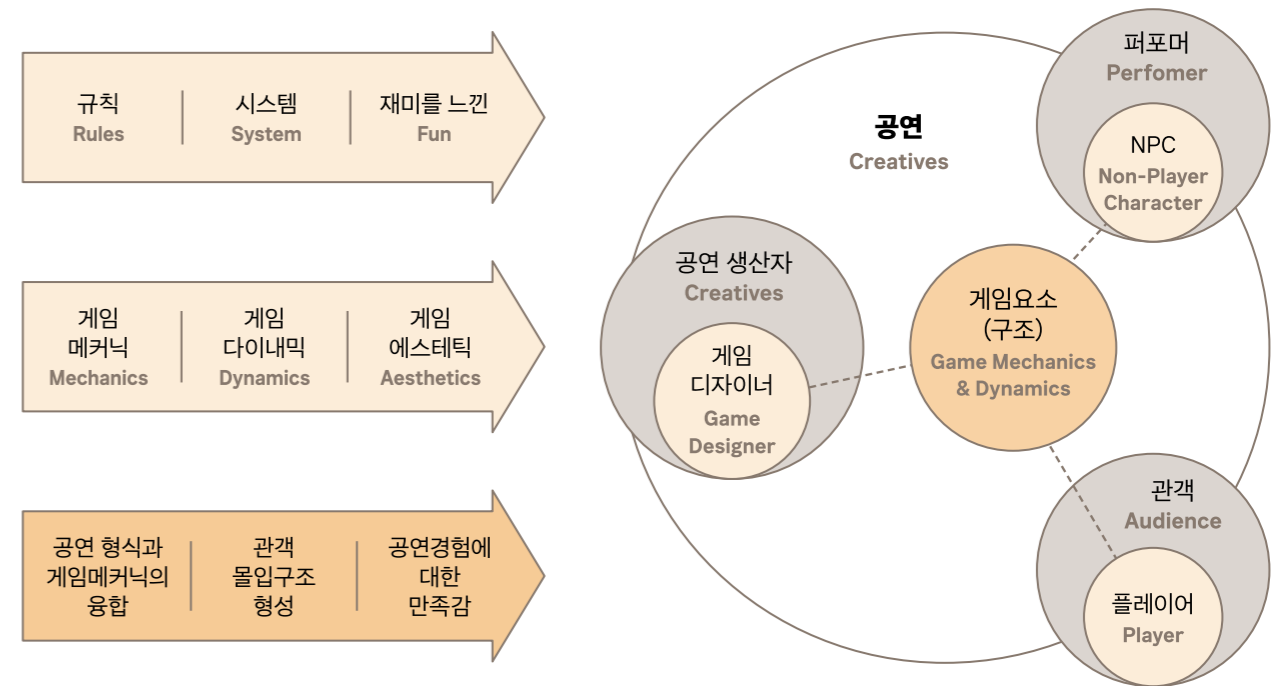
### ⑤ 미니어처 공간극장-정거장, 편지함, 공연장인 몸

#### 허윤경 안무가

그녀의 무용작업인 '미니어처 공간극장(Theater of Miniature Spaces)'을 넥스트 모빌리티라는 관점에서 온-오프라인 병행 모델로 재창작을 위해 필요한 접근 방식을 다각도로 살펴보는 리서치를 진행했다.

리서치는 '신체성'을 중심으로 창작자 입장에서 공연이 화면의 안과 밖, 기술장비와 관객의 감각기관 사이 중 어디에 위치하는지를 살폈다. 즉 신체의 현존을 매개하는 일이 단순 중계의 기능을 넘어서 그 자체가 독특한 관객 경험으로의 설득력을 지니기 위하여, 혹은 관객에게 신체 현존에 대한 영감을 자극하거나 더 나아가 그 자체로 신체적인 과정이 될 수 있는지를 질문했다. 허윤경은 온-오프라인 환경의 '장소특정적(Site-specific) 접근을 적용하기 위한 공연 문법을 찾기 위해, '미니어처 공간극장'의 온-오프라인 병행 모델 초연 경험과 예술-기술-매개의 창작 및 관람 경험을 바탕으로 생겨난 아래 질문들을 분석했다.

첫째, 신체와 공간의 관계성, 몸의 현존과 접촉과



MDA프레임워크 관점에서의 게이미피케이션 씨어터 작동 과정

공연예술 참여자 관점에서의 게이미피케이션 씨어터 형태

홍지원 「국내외 공연예술 분야의 새로운 융합 향상: 게임화 공연 리서치」 결과 발표 슬라이드

연결성, 둘째, 관객과 퍼포머의 역할에서 위계를 약화하고 수평구조 만들기, 셋째, 기술로 매개되는 작업에 따르는 즉흥성과 자연스러움 추구의 어려움, 넷째, 가상공간에서 소통은 무엇인가, 가상공간에서 소통을 위한 현실 공간에서 소통, 다섯째, 안무 스킴의 유통과 관련하여, 유통 후에 개별적으로 구성되는 안무는 주관적 해석과 수행성에 대한 질문을 제시하였다.

- # 관객개발과 관극·소비 형식의 변화
- # 유통과 국제 협업 방식의 전환

**⑥ 포스트 팬데믹, 디지털 관객개발의 재탐색: 무용장르를 중심으로**

**장수혜 커넥티드 에이 대표 / 양은혜 스튜디오그레이스 대표**

디지털 관객에 대한 분석과 향후 디지털 관객개발을 위한 전략적인 기초에 목적을 두었다. 특히 팬데믹 이후 무용의 디지털 관객을 유형화하고 관객 개발 시도에 대한 자료조사와 전문가 인터뷰를 통해 분석하고 있다.

관객 동향을 분석한 결과, 디지털에 적응이 빠른 젊은 관객의 참여도가 매우 높으나, 반면 디지털 환경에 익숙하지 않는 관객에게는 소외현상이 생겼다. 또한 공연 장르나 공연 특성별로 관객이 매우 다르게 나타나므로 전체적인 일반화 하기는 어려운 단계임을 확인했다. 또한 디지털 관객을 '적극도'라는 분류 기준에 따라 ①가볍게 보는 유형<sup>Reader</sup> ②비평 및 리뷰어<sup>Critical Reviewer</sup>의 유형 ③캐주얼 토크<sup>Casual Talker</sup> ④기술기반 경험자<sup>Technology-based Processors</sup> ⑤인사이트 구애자<sup>Insight Seeker</sup> ⑥적극적인 학생<sup>Active Learner</sup>로 유형화 하였다.

리서치 결과 유료와 무료에 따른 관람의 차이가 현재가 나타났고, 오프라인과 온라인으로 관람하는 경험의 차이가 있다는 것을 알게 되었다. 또한 그동안 접근성의 어려움이 있었던 계층(예를 들어 장애인 관객)이 디지털 관객으로 확장의 가능성과 긍정적 영향에 주목하였다. 그러나 현재 디지털 관객에 대한 결과를 분석할 수 있는 플랫폼이 부재하므로 지속적인 연구와 정책적 지원 방향이 필요하다는 것을 강조하고 있다.

**⑦ 포스트 팬데믹 시대의 축제: 비물리적 세계에서 집단적 몰입의 체험은 가능한가**

**이수정 DMZ 피스트레인 뮤직페스티벌 기획국장**

포스트 팬데믹 시대 음악 축제의 미래에 대해, 온라인, 버추얼이라는 비물리적 세계에서 음악 축제가 가지는 큰 특징 중의 하나인 집단적 몰입의 체험은 가능한지 살펴보았다.

팬데믹 기간 중 음악 축제들은 '온라인 축제'로 빠른 전환을 시도하면서 콘서트 관람방식이 다양한 기술과 만나 비주얼 스펙터클을 구현하지만, 음악 축제 현장에서는 물리적 체험을 넘어 경이로움을 전달한 사례는 찾아볼 수 없다고 판단하였다. 그러므로 음악축제의 디지털화는 불가능한가에 대한 질문을 한다. 팬데믹 이전의 음악 페스티벌을 형식에 따라 음악 공연형 페스티벌, 캠핑형 페스티벌, 쇼케이스형 페스티벌의 세 가지로 나누고, 각 형식이 어떤 방식으로 행위 주체자들을 참여시키고 관계 맺도록 하는지 사례와 함께 살펴보고 있다. 또한 팬데믹으로 인해 디지털화된 페스티벌을 온라인 콘서트<sup>라이브 스트리밍</sup>, 가상현실, 온라인 플랫폼이라는 세 가지 형식으로 구분하고 있다.

온라인 콘서트 페스티벌은 기존 물리적 페스티벌에 참여하던 행위 주체자들이 빠지게 되는데 이것의 부재는 결국 관객과 공연자들이 가장 가깝게 관계를 맺으며 함께 몰입하는 주체들의 부재로 이어진다. 가상현실로의 음악 페스티벌은 디테일의 구성에 따라 높은 몰입도를 이끌어내고 즐거운 경험을 제공할 수 있으나, 디지털 리터러시<sup>Digital Literacy</sup>의 문제점과 기술의 불안정성이 장기적 방해요소로 자리 잡고 있다. 그리고 온라인 플랫폼을 통한 네트워크형 음악축제는 보다 효율적이고 안정된 개별적 디지털 네트워크를 구축할 수 있다는 점에서 오히려 생산적이었다고 한다. 그러나 시차 문제와 더불어 행위 주체자들의 '즐거운 경험'이 반감되며 업무의 연장선으로 피로도가 매우 높아졌다고 분석했다. 이번 리서치의 후속으로 음악 축제에 참여하는 예술가, 관객, 기획자 등의 행위 주체자 간 유대 감각을 어떻게 체험하도록 할 것인지와, 그리고 실제 물리적 만남이



이희진 「팬데믹 시기의 국제공동제작 사례」 결과 발표 슬라이드

불가능한 상황에서 행위 주체자 간 몰입 과정의 방식에 대해 연구해볼 필요가 있다고 정리했다.

**⑧ 팬데믹 시기의 국제공동제작 사례**

**이희진 프로듀서그룹 도트 프로듀서**

크리에이티브 바키<sup>Creative Vaqui, 한국</sup>, 프로듀서그룹 도트<sup>Producer Group DOT, 한국</sup>, 레지던스테아터<sup>Residenztheater, 독일</sup>의 '보더라인<sup>Borderline</sup>'을 사례로 팬데믹 시기의 국제 협업과정의 동향을 분석했다.

먼저 팬데믹으로 보편화된 줌, 구글미트 등의 온라인 화상회의 솔루션이 비대면 국제 협업의 톨로써 자리 잡았다. 다수의 국제공동제작은 장기간에 걸쳐 진행되고, 단체 간의 리서치, 레지던시 등 워밍업 단계를 거쳐 프로덕션 단계에 이르기까지 최소 1~2년 길게는 그 이상의 기간이 필요한 기획제작 장기 과정이다. 이런 경우 비대면 방식의 교류를 잘 활용한다면, 국제 협업의 물리적 이동과정을 단축하면서도 밀도 있게 작업할 수 있다. 또한 국제협업에서 기술을 활용한 창작 시도의 새로운 가능성과 동시에 기술활용에 따른 예산 증가와 기술환경의 안정성 문제를 지적하였다.

창작단체의 기술 활용과 역량 개발의 문제와 또한 극장의 기술환경 변화가 동시에 있어야 한다는 점이었다. 그리고 물리적 이동성을 줄임으로 인해 환경친화적 국제공동협업의 방식을 추구할 수 있다는 장점을 언급한다. 그 외에도 물리적 이동이 줄어들음으로 인해 환경친화적 협업이 가능하다는 장점과, 피지컬&디지털 하이브리드<sup>Physical & digital hybrid</sup> 공연을 할 경우 공연의 현장성과 배우의 존재 방식에 대한 고찰이 필요하다는 등의 유의미한 리서치 지점을 남겼다.

- # 기후위기와 예술의 이동성
- # 그린 프리덕션과 그린 모빌리티

**⑨ 그린 모빌리티의 관점에서 살펴본 국제교류와 유통의 흐름 변화**

**임현진 독립 프로듀서**

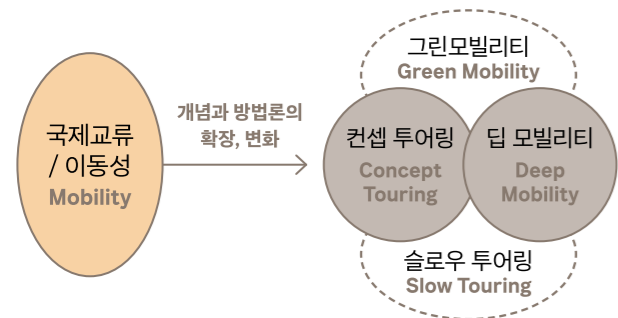
'그린 모빌리티의 관점에서 살펴본 국제교류와 유통의 흐름 변화' 라는 주제로 기후위기에 대응하여 예술계가 직면하고 직시해야 할 '이동성'이라는 당면 과제를 다루었다. 공연제작과 투어를 위한 이동에서 발생하는 환경 영향력과 예술의 지속가능성에 대한 과제라고



할 수 있는데, 이 관점에서 컨셉 투어링<sup>Concept Touring</sup>, 딥 모빌리티<sup>Deep Mobility</sup>, 그린 모빌리티<sup>Green Mobility</sup> 등의 개념을 정리하였다. 먼저 ‘컨셉 투어링’은 예술 작품의 핵심이 무엇인지, 그 고유성을 존중하면서 국제교류의 작업을 지속할 수 있는지 질문하며 이동성의 제약을 넘어서는 새로운 방식을 살펴보았다. ‘딥 모빌리티’는 예술의 국제교류와 이동의 영역에서 단순 투어를 넘어서서 밀도 있는 교류 등을 설계함으로써 이동이 발생시키는 환경적인 영향력을 상쇄하고, 보다 밀도 있는 지역화, 현지화의 접근을 시도하고자 하는 개념이라고 보았다. 또한 작품의 제작 및 유통 과정에서 환경적 지속가능성을 추구하는 사례를 ‘그린 프로덕션’이라 칭하고, 작품의 교류와 이동에 초점을 맞추며 친환경적인 실천을 촉구하는 경향을 ‘그린 모빌리티’의 개념으로 설명했다.

그린 프로덕션의 사례로, 씨어터 그린북<sup>The Theatre Green Book</sup>의 툴킷을 소개하면서 그린 프로덕션을 위한 실천의 한 요소로 그린 라이더<sup>Green Rider</sup>의 개념을 도입하여 예술의 현장에서 친환경적인 변화를 위한 지침들을 강조했다. 그린 모빌리티로 친환경적인 시도를 통해 변화하고 있는 투어의 정책과 경향을 보여주기 위하여 유럽의 공연예술 이동성<sup>Mobility</sup> 지원 기관인 퍼폼 유럽<sup>Perform Europe</sup>의 연구보고서 ‘혁신을 통한 지속가능성<sup>Perform Europe Insights: Sustainability Through Innovation</sup>’을 소개했다.

마지막으로 환경적 지속가능성에 대한 실천적 고민으로 예술가, 예술단체 및 공공기관과 민간 조직들은 예술 생태계 내에서 각자의 역할을 수행하며 창조적인 도전 과제를 수행할 것을 요구 받는다는 점을 언급하며,



임현진 「그린 모빌리티의 관점에서 살펴본 국제교류와 유통의 흐름 변화」 결과 발표 슬라이드

미래를 위한 새로운 실천 규범을 마련하는 것과 공공의 재원 조성<sup>과 정책적 차원의 지원이 필요함을 언급하였다.</sup>

2022 넥스트 모빌리티 리서치는 2021년도의 발견과 분석 지점을 토대로 지속적으로 그룹 연구조사와 창작작 아이디어 개발 리서치를 진행할 예정이다. 또한 서울아트마켓<sup>PAMS</sup>에서 피칭으로 다양한 공연을 소개하고, 서울국제공연예술제<sup>SPAF</sup>에서 리미니 프로토콜<sup>Rimini Protokoll</sup>의 작품으로 넥스트 모빌리티 형식의 국제 협업을 소개할 예정이다.

### 필자소개

동시대 예술의 중요한 화두인 ‘예술과 도시’, ‘예술의 다양성과 포용성’, 그리고 ‘예술과 테크놀로지’ 주제에 많은 관심을 가지고 창작 리서치 레지던시, 랩, 워크숍 등의 프로젝트를 개발하고 있다. 그는 춘천마임축제, 안산국제거리극축제, 한-상호교류의해 2017-18 등의 공연예술축제에서 예술감독으로 프로그램 기획과 축제 제작을 했다. 2005년 창립한 아시아나우(AsiaNow)을 통해, 지난 10년간 한국연극의 국제교류, 다양한 국제공동창작, 국제레지던시 프로젝트를 개발하고 프로듀서와 드라마투르기로 활발한 활동을 했다. 2014년부터 시작한 아시아 프로듀서들의 다양한 프로젝트 개발을 위한 협력 네트워크인 ‘Asian Producer’s Platform(APP)’과 APP Camp의 운영위원으로 활동하고 있다.

# 넥스트 모빌리티 프로젝트

# 1

PART 1 #창작 #제작

PART 2 #관객 #소비  
#국제협업 #유통

PART 3 #환경 #기후위기

# 온라인을 넘어 버추얼로 이동한 가상현실·디지털 공연사례 분석

## RSC Dream 및 XR 이머시브 공연사례 중심으로

이혜원  
(주)기어이 대표

### 1. 리서치 배경

기술이 발전하면서 물리적 공연장을 영상으로 재매개 하는 것에서 넘어 3차원적인 무대를 가상현실로 옮겨서 배우가 가상화되어 아바타로 존재하는 형태의 새로운 공연이 나타났다. 단순영상의 단계를 넘어 새로운 버추얼 체험으로 진화되는 움직임이 적극적으로 나타나기 시작한 것이다. 이러한 공연들은 물리적 공연이 갖고 있던 시공간의 제한성을 벗어나게 되면서, 시간성, 공간성의 이동뿐만 아니라, 창작, 유통, 소비 등 가치사슬 전과정에서 새로운 양상을 보여주게 된다. 기술의 진보에 따라 실시간 모션 캡처 기술들이 발달하고 5G 통신 인프라의 발전함에 따라서 오프라인 공연에서 줄 수 없는 특별한 무대를 만들게 된 것이다.

### 2. 내용, 대상, 질문

코로나로 촉발된 새로운 디지털 이동성은 어떤 변화를 가져올지 의미 있는 질문을 던지고자 했던 2021 서울아트마켓 PAMS '넥스트 모빌리티(Next Mobility)'에서는 선행적 경험을 시도한 해외 선진 단체와 국내외 예술가들을 만나볼 수 있었다. 다년간 디지털 실험들을 계속해오면서 극장의 미래를 탐색했던 로열세익스피어컴퍼니 RSC의 대표적 예술과 기술 사례를 이끈 디지털 개발 담당 이사인 사라 엘리스 Sarah Ellis 와의 심층 세션이 있었고, XR 라이브 공연을 통해 새로운 무대로의 이동을 시도했던 '파인딩 판도라 엑스'의 키이라 벤징 Kiira Benzing 감독과 '허수아비 VR' 정지현 감독과의 대화를 통해 변화의 조망을 넘어선 선도적인 시도를 통해 얻은 시사점을 도출 할 수 있었다.

배우와 무대가 가상화된 온라인 공연, 로열세익스피어컴퍼니 RSC의 드림 Dream 공연 사례와 3차원 무대에서 관객과 함께 하는 'XR 이머시브 연극' 사례 등을 통해 창작, 유통, 관객의 변화 관점에서 다채롭게 분석해보았다.

### 3. 발견지점

국가와 지역, 언어를 뛰어넘는 개방성으로 새로운 관객, 확장된 관객으로 가능성을 확장하였으며, 창작의 과정에서 역시 소통과 대화, 커뮤니티로 인해 장르, 매체, 창작자 간의 다채로운 융합이 이루어지게 되었다.

VR 장비로 접속해서 라이브로 공연에 참여하는 XR

이머시브 공연은 단순 관람이 아닌 역할을 부여 받는 이머시브 연극을 가상현실 무대로 옮겨온 형태라 볼 수 있다. 아직까지는 기계에 종속되어 있다는 한계가 있지만, 하나의 장르가 되어가고 있으며 온라인과 모바일 등 크로스 플랫폼으로도 진화하고 있다. 포스트 코로나 시대 즐거운 유희와 몰입을 찾아 게임과 가상세계로의 참여가 증가하면서 시대적 수요와 맞물리면서 다채로운 사례가 등장했으며, 주요사례를 통해 다음과 같은 발견을 할 수 있었다.

<b>1 창작의 변화</b>	<b>주요속성</b>	현존감/실재감(Presense), 몰입감(Immersion), 현장감(Liveness)
	<b>배우의 변화</b>	배우를 넘어 기술자와 스테이지 매니저까지 겸하는 융합형 역할로의 변화
	<b>대본, 창작</b>	관객, 배우와의 공동창작 및 액팅 시나리오이자 진화형 대본
	<b>협업과 운영</b>	기술실험에 꼭 필요한 변혁적 리더십
<b>2 유통의 변화</b>	<b>새로운 수익원</b>	유료화 시도를 통한 새로운 비즈니스 모델
	<b>경험의 차별화</b>	프리쇼, 애프터쇼까지 이어지는 공연경험으로의 차별화
	<b>축제를 통한 유통</b>	XR 이머시브 공연의 프리미어 창구가 된 영화제
<b>3 관객 (향유)의 변화</b>	<b>새로운 관객 유형 분석</b>	관찰자, 방랑자, 커넥터, 모험가, 규칙파괴자
		매체가 변해도 지속되는 사회적 연결과 공동체 체험의 중요성
		달라진 관객의 기대에 부응하기 위한 세분화된 질문설계와 사전 기획

### 4. 도전과제

이러한 시도들은 물리적 거리에 얽매이지 않는 라이브 기술의 미래를 탐색한 시도였고, 공연의 미래에 대해 질문을 던진 탐색의 기회이자 이는 달라진 디지털의 무대에서 새로운 관객과 관계를 맺는 방식을 새롭게 재정의한 것이다. 무엇보다 보다 많은 잠재적 관객과 만나고 연결되기 위한 이런 시도에서 가장 중요한 관객의 중요성을 강조했다. 하지만 기술에 대한 접근성과 리터러시는 여전히 문제가 되고 있으며 디지털 불평 등의 한계도 동시에 갖고 있다. 이러한 일련의 시도들은 무대의 정의를 확장하고 보다 많은 관객과 청중을 향한다는 점에서 디지털 전환시대에 맞는 미래의 관객을 위한 달라진 지속적인 연구가 선행되어야 할 것이다.

PART 1

#창작 #제작

#### 필자 소개

이혜원은 XR, 이머시브 프로듀서이자 기어이 이머시브 스토리텔링 스튜디오 대표이며 한국예술종합학교 강사다. 예술경영을 전공하고 콘텐츠산업 및 미국 VR 스타트업에서 경험을 쌓았다. XR 실감콘텐츠 매거진 '아이엑스아이 (ixi.media)'를 운영하고, 이머시브 저널리즘 콘텐츠, 가상과 현실을 연결하는 전시, 게임과 예술이 융합된 프로그램, 융복합공연 등을 기획하고 연구한 바 있다. 프로듀서 참여작은 Cannes XR, IDFA, Tribeca, Bifan 등 글로벌에 소개된 바 있으며 예술과 기술을 매개하고 스토리를 연결하는 프로듀서로 활동하고 있다.

## 비대면 창작활동의 사례조사 및 연구

### 러시아 연극공연중심

#### 강경운

국제연극연구소 H.U.E

국제교류팀장

#### 1. 리서치 배경 및 목적

2020년 전 세계에 팬데믹이 선포된 후 문화예술 시장은 급속하게 얼어붙었다. 하늘길이 막히며 문화예술계의 국제교류도 중지되었다. 한두 달이면 해결될 거라 믿었던 상황은 2 년여간 지속되고 있고, 앞으로 계속될 것으로 보인다. 이런 상황에서 앞으로 공연 창작과 국제교류는 어떤 방향으로 나아가야 할 지, 러시아 비대면 연극공연 사례를 통해 알아보았다.

#### 2. 리서치 대상작품과 비대면 공연 시작과정

러시아 연출가이자 배우이며, 교육가로 활동 중인 엘레나 꾸지나<sup>ELENA KUZINA</sup>가 시도한 zoom 극장 <13번째의 시간대>의 zoom 공연 <세자매><sup>2021.4.28</sup>에 대해 인터뷰를 진행하였고, 비대면 공연이 가져온 변화를 살펴보았다.

엘레나 꾸지나는 2020 년 초, 팬데믹이 선포된 이후 평소 알고 지내던 학생들과 동료들을 온라인에서 만나 트레이닝을 시작했고, 이후 13 개의 시간대에 흩어져 사는 8 명의 배우와 함께 공연연습을 시작했다. 연습과 공연까지 모두 zoom 화상 플랫폼으로 진행했고, 화면을 이용한 연극이기에 ‘영화와는 다를 것, 연극의 특성을 지닐 것’이라는 목표를 정했다. 목표 달성을 위해 정한 규칙은 한가지, 관객과 배우가 같은 시간, 같은 공간<sup>Zoom공간</sup>에서 공연을 함께 하는 것이었다.

#### 3. 비대면 창작활동이 가져온 변화

결론적으로 말하자면 ZOOM 공연은 영화도 연극도 아닌 또 다른 장르였다. 그러나 이 시도를 통해 ‘비대면 연극’에 필요한 몇 가지 규칙을 발견하게 되었다.

##### ① 새로운 창작방식

먼저, 배우의 연기, 소품과 조명, 배경의 역할이 극장연기와는 달라져야 했고, 다른 시간대의 배우들이 모여야 했기에 시차도 고려해야 했다. 화면을 통해 전해지는 연기는 작은 디테일까지도 보이기에 조명의 각도, 소품의 선택과 사용, 뒷배경의 선택에 있어서 작은 효과들까지 신경을 써야한다. 거리에 따라 달라지는 이것들의 의미와 상징, 효과를 찾는 작업이 필요하고 가장 효과적인 방법을 찾은 후에는 매번 같은 효과를 보여줄 수 있게 디테일한 연습이 필요했다.

##### ② 관객과의 소통방법

연극의 가장 큰 특성인 배우-관객 간의 실시간 소통을 비대면 공연에서도 살리고 싶다면 ‘관객을 위한 비대면 연극공연 관극 매뉴얼’을 상세하고 친절하게 작성하여 공연 전에 미리 관객에게 공지하기를 추천한다. 관객들도 아직 비대면 공연이 어색하기에 언제 화면을 끄고 켜야 하는지, 어떤 방법으로 배우들과 접촉점을 만들 수 있을지 관객태도를 미리 알려줘야 한다. 이런 과정을 통해 비대면 공연에서의 배우-관객 간의 소통이 개선되고 발전되리라 본다.

##### ③ 새로운 기술인력의 필요성

공연송출을 위한 촬영카메라 감독과 줌 플랫폼 기술인력들의 필요성도 생겼다. 새로운 환경에서 최적화된 공연을 만들어 내기 위해 기술인력들과 협력의 규칙과 약속을 정해야 한다. 연습의 과정을 꾸준히 함께 참여하는 것을 전제로 하면 가장 좋을 것이다.

#### 4. 앞으로 국제교류의 방향성

비대면 국제교류 협업에 있어서는 끊임없는 시도가 필요하다. 실수에 대한 두려움을 내려놓고 일단 움직여야 한다. 문제가 생기면 그에 따른 해결방법을 찾으면 된다. 중요한 것은 비대면으로라도 멈추지 않고 계속 하는 것이다. 연결을 지속하는 것, 함께 있다는 느낌, 끊임없이 모이려는 힘이 공연을 만드는 에너지라고 생각한다. 공연은 모여야 가능하기 때문이다.

PART 1

#창작 #제작

#### 필자 소개

연극교육자, 창작활동자, 한국과 러시아의 연극문화를 연결하는 국제문화예술교류디렉터로 활동하고 있다. 한국-러시아 공동공연창작, 국제교류 마스터클래스 개최, 국제페스티벌 참여를 돕고 있다.

## 퍼포먼스 웹

### A Web of Performance

박초아

우에쇼아 대표

#### 1. 리서치 배경, 내용, 대상, 그리고 질문

본 리서치는 가상공간으로서 웹 지형의 가능성을 탐구하고 나아가 미래의 웹 형식을 상상합니다.

그리하여 웹상에서 가상 현존을 토대로 하는 퍼포먼스가 어떤 방식으로 교차될 수 있을지 더해 봅니다. 리서치는 웹 자체의 시공간을 활용한 작품의 사례를 통해 그것이 펼쳐 보이는 새로운 퍼포먼스 감각에 대하여 분석하는 방식으로 이루어집니다. 분석하는 대상은 웹에 존재하는 다양한 이벤트들로 장르의 구분을 크게 두지 않고 게임, 무용공연, VR 퍼포먼스, 시각예술 등을 포함합니다. 논의의 전개에 있어서는 부분적으로 게임이론, 영화이론을 빌어 설명하고 있습니다. 디지털 미디어 환경에서 여전히 살아 숨쉬는 퍼포먼스의 감각이란 과연 존재할 수 있을까요? 이를 검증하기 위해서는 오늘날 유연하게

적용되어야 하는 퍼포먼스의 여러 전제들, 즉 같은 공간을 점유하는 극장의 개념, 가상 현존의 개념, 타인과 공유하는 커뮤니티 감각으로서의 연결의 욕구, 퍼포먼스 주체의 특질에 대해 살펴봅니다. 이에 대한 검토를 통해 본 텍스트는 디지털 미디어 세계에서 리얼리즘의 관점을 확장하다 보면 우리가 흔히 예정할 수 있는 기술 이미지 **Technical Image**의 외양을 넘어 제 3의 새로운 감각이 도출될 수 있으며, 그것이 공연예술의 맥락에서 퍼포먼스로 이해될 수 있다는 하나의 분석 가능성을 제시합니다.

#### 2. 주요 논점

본 리서치는 미구엘 시카트 **Miguel Sicart**의 게임 이론을 기반으로 사이버 스페이스에서의 육체라는 이슈를 분석합니다. 게임 연구자 미구엘은 철학자 바바라 베커 **Barbara Becker**의 현상학 이론에 기대, 이중적 실존을 갖는 육체로서 게임 플레이어의 정체성을 풀어냅니다. 미구엘은 게임 플레이어의 스킨이 가지는 의미가 게임 안에서 자기 자신인 동시에 타자이기도 하다고 주장합니다. 그에 따르면, 게임 플레이어의 스킨은 게임 속의 세상과 플레이어를 연결해주면서도 동시에 분리시켜주는 역할을 수행하게 됩니다. 이 스킨이 플레이어가 다른 세계와 접촉하도록 만들어주기에 플레이어는 자신에 의해 수행되고 동시에 자신에 의해 경험되는 플레이를 수행할 수 있게 됩니다. 본 리서치는 미구엘의 이론을 이세이 야마가타 **Issei Yamagata**의 <Blank Screen> 웹 베이스 작업에 적용, 분석합니다. 분석

내용에서 과정을 수행하는 퍼포머이자 이와 동시에 그 퍼포밍을 경험하는 관객으로서 자리하는 디지털 미디어 주체와 그 이원성으로부터 발생하는 독특한 퍼포먼스 감각에 대해서 서술합니다.

오프라인 극장에서 관객 커뮤니티가 느끼는 감각과 온라인 관객이 느끼는 감각 사이의 유사성을 '연결'의 관점으로 분석합니다. 온라인 공연예술 관객은 인터넷 연결망이나 특정 콘텐츠로 연결되는 것이 아니라, 관객 커뮤니티의 일원으로서 이에 대한 경험을 함께 공유한다는 사실로서 연결된다는 점을 지적합니다. 공연을 어떻게 받아들이고 느끼는지에 대한 관객의 경험은 지극히 주관적이고 개별적이나, 온라인 공간이든 오프라인 공간이든 관객들은 서로 같은 (시)공간을 점유하고 특정 콘텐츠를 함께 경험하고 공유한다는 사실 그 자체로 연결되며, 나아가 이 경험의 공유가 극장 특유의 커뮤니티 감각으로 치환됩니다.

디지털 미디어 환경에서 기술 이미지의 보여줄을 넘어서는 존재의 생생함과 현존감은 퍼포먼스의 발생 조건과도 연결될 수 있습니다. 오늘날 미디어 환경에서 생생하다는 것은 무엇이며, 이 리얼한 감각을 어떤 방식으로 관객에게 전달해줄 수 있는지 사례를 통해 열린 질문을 던집니다. 김희천의 최근 VR 작업 <사랑과 영혼 **Ghos**>과 히로아키 우메다의 신작 <indivisible substance>의 라이브 스트리밍 공연을 사례로 분석합니다. 범람하는 AR/VR 작업들 사이에서 그 무엇보다 생생하고 리얼하게 존재하는 디지털 미디어 작업이란 어떤 모습을 띠어야 할지 디지털 이미지의 리얼리즘의 방향성에 대해 질문합니다.

디지털 플랫폼의 게이미피케이션은 디지털 미디어에 적합한 예술 경험을 창출하려는 유의미한 시도로, 나아가 미지의 퍼포먼스 영역을 확장시킬 수 있는 가능성으로 해석할 수 있음을 예증합니다. 코닉 갤러리 **KONIG GALERIE**가 선보이는 <The Artist Is Online>, <Surprisingly This Rather Works> 전시를 통해 예술 경험의 결을 다층적으로 쌓는 디지털 플랫폼의 가능성을 알아봅니다. 더불어 미래의 디지털 장례식을 상상하고 구현한 웹 시뮬레이션 프로젝트, 류니 쉬(Ruini Shi)의 <Funeral Play> 분석을 통해 게임과 시각예술, 공연예술로 확장될 수 있는 가능성을 시사합니다.

#### 3. 지속연구방향

본 리서치는 웹상에 존재하는 다양한 작품 사례를 통하여 그것이 펼쳐 보이는 새로운 퍼포먼스 감각과 경험이 무엇인지 그 단서들을 취합하는 것에 역점을 두었습니다. 그러나 개별적이고 고유한 각 장르적 특성을 심층적으로 이해하고 모든 사례를 적시하지 못한 점은 본 조사의 한계로 받아들여질 수밖에 없을 겁니다. 앞으로의 리서치는 조사 범위는 줄이되 분석의 깊이를 만들어내는 것에 초점을 맞추어야 함을 체감합니다. 근래 유의미하게 늘어나고 있는 게임 이론과 온라인 퍼포먼스 사례에 대한 보강 리서치를 통해 웹상에 존재하는 퍼포먼스의 특질과 세부 요소들을 정밀하고 체계적으로 분석, 정리할 수 있기를 기대합니다.

#### 필자 소개

대학에서 천체물리와 공연예술학을 공부하고 2008년부터 현대무용계에서 일했다. 안애순무용단, 한국공연예술센터, 국립현대무용단을 거쳤으며, 현재 예술기획 우에쇼아를 만들어 독립 프로듀서로 일하고 있다.

## 국내외 공연예술분야의 새로운 융합 양상

### 게임화 공연 리서치

#### 홍지원

넥스트 모빌리티  
코디네이터

#### 1. 리서치 배경

본 리서치는 국내외 공연예술시장에서 새롭게 발현하게 된 컨셉, 혹은 새로운 융합 양상을 살펴보는 관점으로 게임화 공연에 대해 주목해보았다. 디지털 기술이 고도로 발전된 환경에서 유연하고도 개별적인 자아에 대한 관심이 높아진 오늘날, 놀이적 문화가 우리 생활 곳곳에 스며들었다.

이러한 흐름 속에서 대상의 몰입감 높은 참여를 유도하기 위해 비게임 분야의 기저에 게임적 속성을 활용하는 방식인 ‘게임화’, 즉 ‘게이미피케이션’이 부상하게 되었다. 뉴욕대 게임센터의 에릭 짐머만<sup>Eric Zimmerman</sup> 교수는 우리의 정보통신시스템이 발전하면서 유연하고 유기적인 네트워크 속에서 정보는 놀이의 대상이 되고 일방향적 미디어는 게임경험을 기반으로 한 미디어로 대체될 것으로 예측한다. 공연 제작사 펀치드링크는 전례 없는 이머시브 씨어터를 제작하며 세계적인 성공을 거둔 이후, 2020년에는 디지털 기술을 통해 게임 메커닉을 결합한 공연 제작을 예고하면서 ‘관객과 상호작용하는 공연 경험의 미래가 게이밍과 씨어터가 만나는 지점에 있다고 믿는다’ 라고 발표했다. 2010년대부터 게이미피케이션에 대한 연구가 가열되고 실질적인 활용이 확산된 것에 비해 예술 분야에서의 리서치는 제대로 이루지지 못하고 있다. 특히 공연예술은 탈 경계를 통한 타 장르와의 융합이 용이하면서도 효과적인 분야이며, 실제 국내외 공연예술계의 저변에서 게임화와 무관하지 않은 사례들이 나타나고 대중의 관심을 받고 있음에도 그에 대한 고찰이 적극적으로 이루어지지 못하고 있다는 점에서, 공연예술분야에서도 적극적으로 게임화에 대한 논의를 진행해 볼 가치가 있다고 판단된다. 이러한 맥락에서 본 리서치는 필자의 학위 논문 ‘게이미피케이션 씨어터 연구<sup>A Study on the Gamification Theatre</sup>’를 기반으로 공연예술에서의 게임화를 어떻게 정의할 수 있을지, 게임 요소는 어떻게 공연의 구조 속에 적용될 수 있을지를 알아보고 다양한 게임화 공연을 포괄하는 유형화를 시도하고 그 유형화 내 최근 10년 간 국내외에서 새로운 컨셉 트렌드로 등장하고 있는 게임화 공연 중 주목할 만한 사례들을 살펴보았다.

#### 2. 주요 발견 지점

사용자의 플레이어화와 사용자의 참여는 게이미피케이션의 기본적인 목적이자 그 자체로 주요한 속성이며, 게임

설계에서 가장 중요한 목적은 ‘플레이어 중심 구조’를 만드는 것이다. 따라서 게임화 공연에서도 공연 내 게임 구조를 결합하는 목적이 ‘관객 경험 중심구조’를 설계하는 것에 있다. 또한 그 정의는 공연예술작품을 제작하고 연출할 때 게임 요소를 적용하여 관객의 참여와 몰입을 이끌어내는 것을 뜻할 것이다.

게임디자이너로서의 공연생산자, 플레이어로서의 관객이 게이미피케이션 씨어터의 기본 구조를 이룬다면, 더 나아가 배우와 같은 퍼포머들은 ‘NPC’로 기능할 수 있다. 또한 게임의 MDA 프레임워크를 기반으로 게임화 공연의 작동원리를 요약하면 다음과 같다. 게임 요소, 즉 ‘게임 메커닉’이 공연 형식과 결합하여 전체 공연의 틀이 만들어 지면 퍼포머와 관객이 이 틀에 참여하게 된다. 관객은 극 형식과 게임 메커닉이 결합된 ‘몰입 구조’에 들어오게 되고 ‘게임 다이내믹’이 내재된 특수 관극 경험, 즉 플레이어로서의 관객 경험을 하게 된다. 이러한 경험 과정에서 다양한 양상의 만족감이 나타날 수 있는데, 이는 게이미피케이션 구조의 ‘게임 에스테틱’에 해당한다고 할 수 있다.

기존의 대다수 공연예술작품들과 비교했을 때 게이미피케이션 씨어터가 보여주는 차별성은 그 공연이 어떠한 게임요소를 선택하고 또 그것을 어떤 방식으로 연출했는지에 따라 다양각색일 것이다. 그러나 게임 설계에서 사용되는 요소를 공연에 융합하여 ‘관객 경험 중심구조’를 구현해내고, 관객이 공연의 부분 혹은 전반에서 ‘플레이어’로써 존재함에 따라 특수 공연 경험을 하게 된다는 점은 공통적인 차별성이 될 것이다.

이러한 전제를 바탕으로 2021년 현재까지의 두드러지는 사례들을 바탕으로 유형화를 시도해보았다. 따라서 본 리서치 내 제시되는 유형화는 각 공연 유형을 정확하게 구분 짓거나 모든 게임화 공연의 유형을 포괄한다고 할 수는 없으나, 현재 공연분야에서 표면적이고도 실질적으로 드러나고 있는 공연예술의 게임화 양상을 살펴볼 수 있었다.

유형화에서는 부분적으로나 간접적으로 게임요소를 유사하게 사용한 공연인 ‘부분적 게임형 공연’과 직접적이고 전반적으로 게임 구조를 공연에 결합한 좁은 의미의 ‘게이미피케이션 씨어터’로 나누어 대분류를 진행하였고 공연 유형의 특징화에 따라 세분화하여

유형화를 진행하였다.

그 중 좁은 의미의 게임화 공연의 경우 결합의 수준에 따라 혼종<sup>Hybrid</sup> 방식과 융합<sup>convergence</sup> 방식으로 나눌 수 있었고 전자의 경우 물리적 공간의 게임화 공연, ‘더 게임씨어터<sup>The Game Theatre</sup>’와 가상공간에서의 연극형 게임 ‘어드벤처 랩<sup>Adventure Lab</sup>’ 등의 사례를 살펴보았다. 후자의 경우 대표적인 게임화 공연 제작사로 독일 극단 ‘마키나 엑스<sup>Machina eX</sup>’의 사례들을 살펴보았다.

#### 3. 결론 및 향후 연구 방향

본 리서치는 공연 경험의 미래가 한 영역에서는 지금의 주류 방식을 보존하면서도 또 다른 영역에서는 매우 다양한 형태로 ‘관객 중심의 플레이 경험’으로 진화될 것으로 기대하며 그러한 경험 구축의 기반으로 일조할 수 있기를 바란다. 따라서 게이미피케이션 씨어터의 분석은 공연이 개별적 모험의 공간이 되고 관객은 공연이라는 특수한 일상에 입장한 플레이어이자 모험가가 될 수 있기를 기대하며 게임화 공연의 확산 및 발전 가능성을 확인하는 과정이었다고 할 수 있다.

다만 아직까지는 관련 사례가 풍부하지 않고 선행연구가 미비하여 공연예술학의 관점에서 심도 깊은 리서치와 향후 실질적으로 활용 가능한 수준까지 도달하지 못했다. 따라서 향후 리서치에서는 보다 심도 깊은 사례연구와 그에 따른 분석을 할 수 있기를 기대한다.

#### 필자 소개

연극, 뮤지컬 장르를 중심으로 공연 기획 및 리서치 분야에서 프리랜서로 일하고 있으며 한국예술종합학교에서 M.A.로 예술경영을 공부하고 있다.

# 미니어처 공간극장 Theater of Miniature Spaces

## 정거장, 편지함, 공연장인 몸

허윤경  
안무가

### 1. 리서치 배경

본 연구에서는 기존에 각기 다른 공연장에 따라 5 차례 재창작의 과정을 거쳤던 무용 작업 ‘미니어처 공간극장’이 Next Mobility 라는 시대적 과제에 있어서 어떤 가능성과 시사점을 가지고 있는지 살펴보고, 그에 따른 작품의 발전 가능성을 모색해본다. 특히 ‘미니어처 공간극장’ 시리즈의 특징과 방향성 중 1)스코어의 사용 2)관객의 자연스러운 참여, 또는 객석과 무대의 구분 없음 3)주제적으로 신체에 대한 인식을 바탕으로 두되, 개별 공연장 공간에 대한 해석을 바탕으로 작품이 구성됨. 이와 같은 세가지 축을 중심으로 작품을 분석해보며 차후 염두에 두고 있는 온-오프라인 병행 모델의 재창작에 있어서 어떤 접근들이 필요한지를 다각도로 살펴보고자 했다.

### 2. 주요 발견 지점

#### ① 공연은 어디에 위치하는가?- 신체성을 중심으로 질문 구체화하기

이번 연구에서는 창/제작, 유통, 관객/소비의 과정을 포함할 수밖에 없는 작업 전반의 과정을 창작자의 입장에서, 달리 말하면 주제와의 연관성에 방점을 둔 공연 요소들의 정당성 및 내적 인과관계를 우선하여 진행된 경향이 있다. 무용 작업의 창작자로서 피할 수 없는 과제인 신체의 현존을 매개하는 일의 가능성과 불가능성 사이에서, 인터페이스를 통한 소통의 과정이 현존에 대한 무리한 모방이나, 경험이 기호로 환원되어 대체되는 경향(“~했다 치고”), 단순 중계의 기능을 넘어서 그 자체가 독특한 관객 경험으로 설득력을 지니거나 현존에 대한 영감을 자극하는, 좀 더 나아가 그 자체로 ‘신체적인’ 과정일 수 있을까? 이것은 Next Mobility 의 공연장에서 새로운 공연의 문법을 찾아 나서게 된 많은 창작자들의 고민일 것이다. 이제 공연은 어디에 위치하는가? 화면 안인가? 밖인가? 장비와 관객의 감각기관 사이인가? 거기에서 보여 지는 별도의 장소만이 공연의 범위인가? 아니면 관객의 머릿속에서 재구성되는 그것? 혹은 다음에 시간될 때 보려고 저장해놓은 파일처럼 잠재된 시간 속에 있는가?

PART 1

#창작 #제작

### ② 공연 문법 발굴하기- 온-오프라인 환경에

#### ‘장소특정적’ 접근을 적용하기 위한 분석의 틀 구축

새로운 공연 문법을 찾는 일은 자연스럽게 공연, 매체, 몸에 대한 본질적인 질문들로 이어졌던 것 같고, 거기에서 실천과 개념은 쉬이 분리될 수 없는 것이었다. 또한 요즘 많은 국공립 기관, 기금 등에서 주로 Hi-tech 기술에 한정하여 공연예술계 측의 신속한 차용, 일방적 이해와 습득을 요구하는 것과는 다른, 훨씬 입체적인 현실이 존재한다는 것을 체감하게 되기도 하였다. 디지털-피지컬의 하이브리드 문제는 오히려 공연예술과 관객에 대한 이해를 더욱 돌아보며, 다양한 매체와 그 사이 사이의 관계에 대해 광범위하게 상상해야 하는 것이었다. 이번 보고서에서는 미약하나마 한 창작자의 시작점으로서 ‘미니어처 공간극장’에서 작동된 신체와 공간의 재인식이 어떻게 변모되었는지 살펴보고 새로운 매체 상의 소통에서 어떻게 발전될 수 있을지, 혹은 거꾸로 새로운 매체를 만나 작품의 주제적 층위가 어떻게 변화할 수 있는지의 가능성까지 열어놓고 상상해보려 한다. 리서치 제목에 쓰여있는 ‘정거장, 편지함, 공연장인’ 몸은 그 뒤에, 우리에게 주어진 시공간을 어떻게 해석하는지에 따라 또 여러 가지 은유들이 길게 붙을 수 있을 거라고 생각한다.

<미니어처 공간극장>의 온-오프라인 병행 모델 초연 경험과 다른 예술-기술 매개의 창작 및 관람 경험을 바탕으로 생겨난 여러 가지 질문들을 다음과 같은 질문들로 묶어서 분석해보았다.

1	신체와 공간, 몸의 현존, 접촉, 연결성, 시공간성에 대한 창작자 고유의 해석
2	화면 속 세상에 몰입하기 vs 화면 밖 신체의 소매틱스
3	관객과 퍼포머 등 역할, 위계의 약화, 수평구조. ‘관객-유저’의 위상
4	즉흥성, ‘자연스러움’ - 기술이 매개된 작업에서의 어려움
5	통합된 시공간과 해체된 시공간의 문제
6	최소한의 공연- 그 조건은?
7	스코어의 유통- 수행, 주관적 해석, 교환, 기록-> 개별적으로 구성되는 안무

### 8

가상공간에서의 소통, 가상공간에서의 소통을 위한 가상공간에서의 소통, 가상공간에서의 소통을 위한 현실 공간에서의 소통

#### ③ 공연 문법 발굴하기: 관객의 몸에서 공연장의 몸까지의 단위들은 어떠한 은유로 전환되는가?

신체인 공간과 공간인 신체에 대한 인식을 바탕으로 유기적인 신체 이미지를 관객과 퍼포머의 구분 없이 펼쳐온 작품에서 온오프라인 인터페이스를 매개로 할 수 밖에 없는 시공간의 상황은 그 동안의 공간특정적 접근처럼 그 자체로 창작자의 해석의 대상이 되었다. 화면을 매개로 공연을 접한 관객의 몸과 오프라인에서 직접 퍼포머를 마주한 관객의 몸 등 다양한 공간적 레이어와 시간의 흐름에 따라 구분되는 또다른 레이어까지, 함께 시공간을 보내는 공연의 통합된 요소들은 해체되지만, 다시 공연이라는 이름으로 재조합된다. 여전히 공연에서의 중심적 요소인 ‘미니어처’한 움직임이 일어나는 참여적 관객의 개념은 스코어와 다른 신체의 존재를 매개로, 각 관객의 개별적 상상력이라는 운동성을 불러일으키고자 한다. 무엇을, 어떤 단위를 안무할 것인가? 라는 질문은 수많은 인터페이스를 통하는 공연에서 더욱 유효하며, 안무를 성립시키기 위해 필요한 소통의 층위는 더 다양해진다.

한편, <미니어처 공간극장>의 다음 단계를 위한 해석의 예시로서 공감능력의 신체성과 관련한 ‘상상의 극장’, ‘거울 looking glass’의 이미지를 온라인 공연에 사용할 수 있는 가능성을 제시해보았다. 기술과 예술이 서로를 변화시키는 외중, 우리의 ‘다음’을 위해, 공간과 신체의 은유 관계를 발굴하며 새로운 공연의 표현법을 찾는 여정은 이어질 것이다.

#### 필자 소개

다양한 작업에서 안무가, 무용수, 퍼포머로 활동하고 있다. 몸 대 몸으로 공감할 수 있는 가능성에 대한 신뢰를 바탕으로, 무대 언어가 지닐 수 있는 다양함을 발견하는 데에 지속적인 관심을 가지고 있다. 세상을 바라보는 관점으로서의 움직임, 통합된 기본 매개체로서의 몸에 주목하고자 한다.

# 포스트팬데믹, 디지털 관객개발의 재탐색

## 무용장르를 중심으로

### 장수혜

커넥티드 에이 대표

### 양은혜

스튜디오그레이스 대표

본 연구는 자료조사 및 전문가와의 인터뷰를 통해 팬데믹 이후 무용의 디지털관객을 유형화하고 관객개발의 시도에 대한 경험을 분석하여 미래 관객개발의 전략을 세우기 위한 토대를 마련하고자 한다.

### 연구배경

공연예술의 디지털화에 대한 기대와 우려가 공존하는 가운데 새로운 관객을 찾을 수 있을 것이라는 기대와는 달리 국내외 공연예술 시장에서는 여전히 디지털 관객개발과 소통이 부진한 상태로 불특정 다수를 향한 소리 없는 메아리가 반복되고 있다. 앞으로 팬데믹과 같은 재난상황의 주기적 발생과 디지털기술의 발전을 예측했을 때, 디지털 관객에 대한 분석과 관객개발을 위한 장기적 전략마련이 필요하다.

### 관객분석

팬데믹 이후 유럽, 미국, 영국, 한국에서 관객을 분석한 바에 따르면 공통적으로 디지털로서의 적응이 빠른 젊은 관객은 디지털 환경에서도 참여도가 높다. 그러나 디지털환경으로서의 전환은 사회적으로 소외의 현상을 낳는다. 또한 분야 혹은 공연의 특성별로 관객들의 특성이 다르기때문에 일반화를 할 수 없다.

### 관객유형화

개인차와 선호도가 있으므로 관객의 유형을 명확하게 분류할 수는 없다. 그렇지만 선행연구에서 관객을 대부분 '적극도'에 따라 유형화해왔다. Noval & Brown<sup>2011</sup>에 따르면 ① 가볍게 관람하는 유형 Reader ② 비평가유형 Critical Reviewer ③ 캐주얼한 수다쟁이 유형 Casual Talker ④ 기술기반 경험자 유형 Technology-based Processors ⑤ 인사이트 구매자 유형 Insight Seeker ⑥ 적극적인 배우의 유형 Active Learner 등으로 나눌 수 있고 이 외에도 유사한 유형분류를 보인다.

### 사례조사

본 연구에서는 스코틀랜드의 The Respond Platform, 안느테라사의 Re:Rosas! 유튜브영상, 영국의 Unlimited Festival의 사례를 정리하고 서울세계무용축제 2019온라인 축제, 아르코 A to Z댄스필름 플랫폼의

담당자들과의 인터뷰를 통해 온라인관객개발의 장단점 및 개선점을 배웠다.

### 발견지점

관객과의 관계를 강화 Deepen하고, 관객층을 확장 Expand하고, 또는 다양화 Diversity하는 관객개발의 전략 중 모두를 충족시키기는 어려우나 목표에 따른 전략화가 가능하다.

- 장르별 특성이 디지털에서 다르게 적용되는 가운데 무용장르는 관객의 신뢰도가 높으며 애호가층이 두터운 경향이 있다. 따라서 기존에 오프라인 공연을 많이 관람한 관객층과 무용공연을 온라인으로 처음 관람하는 관객 간에는 경험의 차이가 존재할 수밖에 없다.
  - 디지털관객개발은 작품의 감상 뿐 아니라, 관객과의 소통, 정보교류 등 다양한 목적으로 활용될 수 있다. 그러나 여전히 관객들 간의 소통은 가벼운 수준에 그친다.
  - 유료 무료 여부에 따른 관람의 차이가 존재한다.
  - 결과를 분석할 수 있는 플랫폼이 부재한다. 독립예술가의 경우 분석의 경로나 방법을 알지 못해 인지조차도 어려운 경우가 많다.
  - 온라인 공연 관객 대상으로 제한할 수 있는 새로운 집단 등장: 기존에 극장에 물리적으로 접근이 어려웠던 집단
- ### 제안지점
- 디지털 관객개발을 시도했던 극장과 국공립단체, 기관, 축제축이 모여 20년도의 시행착오와 데이터를 공유하고 공론화하는 자리를 가지고 디지털 관객을 분석할 수 있는 실행연구 실시.
  - 디지털관객을 대상으로 공연하거나 계획 중인 단체 또는 온라인을 기반으로 기획하는 국공립, 민간단체를 인터뷰하여 관객과의 관계를 확산하고, 포용적인 환경이 만들어질 수 있는 방식을 고안.

### 필자 소개

장수혜는 독립프로듀서이자 연구자로 서울세계무용축제, 미국 시애틀 국제무용축제 등 국내외 공연예술축제에서 국제교류 담당 PD를 역임했다. 예술단체 및 문화예술기관과의 전략적 파트너십을 위해 2021년 '커넥티드 에이(Connected A)'를 설립하여 기획, 연구, 국제교류, 통번역 등 필요한 활동을 이어가고 있으며 2013년부터 독서 및 문화예술교육단체 '책나나프로젝트'를 통해 사회문화예술교육분야에서 포용적 문화예술교육을 실천 중이다.

양은혜는 아티스트에이전시 스튜디오그레이스와 출판사 코레오그래피뷰의 대표이다. 예술과 도시건축, 인문학을 연결하는 공연, 전시, 교육 기획활동을 하며 과정에 중점을 둔 아카이브 출판과 기획의 토대가 되는 연구 활동을 연계하고 있다. 현대무용과 문학, 문화, 건축을 전공하여 현재는 신체와 공간의 관계를 중심으로 건축박사 논문을 쓰고 있다.



## 포스트 팬데믹 시대의 축제

### 비물리적 세계에서 집단적 몰입의 체감은 가능한가?

이수정

피스트레인 기획국장

#### 1. 리서치 배경, 내용, 대상, 그리고 질문

지난 2년간 음악 산업에서 팬데믹으로 인해 가장 큰 영향을 받은 분야는 공연이다. 그 중에서도 축제는 전 세계적으로 연기와 취소를 반복하며 속수무책의 상황에 처해있다. 팬데믹의 초기, 유럽과 미주의 오랜 격리 기간 동안 디지털을 통한 축제의 재현이 발 빠르게 시도되었는데, 2년이 지난 지금 ‘온라인 축제’는 빨랐던 시도만큼 빠르게 시들어 앞으로 나가지 못하고 있다. 2시간 남짓 프로시니엄 무대를 바라보며 관람하는 방식의 콘서트는 다양한 기술과 만나 비주얼 스펙터클을 구현하지만 아직 음악 축제 씬에서는 물리적 체험을 넘는 경이로움을 전달한 사례는 찾아볼 수 없다. 이러한 상황에서 페스티벌을 만드는 기획자로서, 지난 2년간 겪었던 속수무책의 상황이 과연 불가피한 것이며 축제의 디지털화는 불가능한 것인지 궁금해졌다. 세상에 불가능이란 없다는 것이 인류의 미래를 이끄는 공통적 사상을 바탕으로 먼저 어떤 관점으로 축제의 속성을 진단할 것인가를 고민하였다. 본 연구자가 택한 관점은 이동성과 몰입으로, 물리적 이동이 불가능한 환경에서 몰입 과정으로서의 정신적 이동이 어떤 영향을 받는지 살펴보고자 하였다. 이를 위해 팬데믹 이전의 음악 페스티벌을 형식에 따라 음악 공연형 페스티벌, 캠핑형 페스티벌, 쇼케이스형 페스티벌의 세 갈래로 나누고 각 형식이 어떤 방식으로 행위 주체자들을 참여시키고 관계 맺도록 하는지 사례와 함께 살펴보았다. 이어서 팬데믹으로 인해 디지털화된 페스티벌을 온라인 콘서트(라이브 스트리밍), 가상현실, 온라인 플랫폼이라는 세 가지 형식을 통해 살펴보고 변화된 행위 주체자와 관계 맺음, 이동성의 변화를 살펴보았다.

#### 2. 발견지점

##### ① 팬데믹 이전의 음악 페스티벌

- 음악 페스티벌은 창작자와 향유자뿐만 아니라 다양한 행위 주체자들이 페스티벌이라는 플랫폼 안에서 서로 관계를 맺게 하며 단 1회의 몰입을 함께 체험하게 하는 매개의 성격을 질게 띈다.
- 특히 매개 장소로의 물리적 이동은 다시 돌아갈 수 없는 수고로움을 의미하지만, 이 수고로움은 극단적인

세계로의 진입을 예고하는 촉매제로 작용하며 경이로운 몰입과 환상적 체험의 일부가 된다.

- 또한 음악 페스티벌은 축제 안에서 관람객, 아티스트, 주최자 모두 할 것 없이 커뮤니티를 구축하며 비일상의 체험을 미래의 일상으로 확장하기 위한 플랫폼이 되기도 한다.
- 다만 기후 변화와 팬데믹 등, 다양한 변수로 기획과 운영에서 리턴을 보증할 수 없는 리스크가 매우 높은 것도 특징이다.

##### ② 코로나 시대의 축제

- 온라인 페스티벌에는 기존 페스티벌에 참여하던 행위 주체자가 다수 빠지는데 이 주체자들은 대부분 기존에 페스티벌 현장에서 관람객과 가장 가깝게 관계를 맺으며 함께 몰입하는 주체들로, 이들의 부재는 관객과의 관계 맺기를 더욱 어렵게 만든다.
- 가상현실을 구축하는 것은 디테일의 구성에 따라 높은 몰입도를 이끌어내고 오락적 경험을 제공할 수 있으나, 디지털 리터러시의 격차와 기술 상용화라는 경쟁력을 방해하는 요소가 자리 잡고 있다.
- 이러한 방해 요소는 수고로움을 몰입의 과정으로 치환할 수 없고, 전원을 끄고 관람을 빠르고 손쉽게 포기하도록 만든다.
- 온라인 플랫폼을 통한 네트워크형 축제는 보다 효율적이고 안정된 개인의 디지털 네트워크를 구축할 수 있다는 점에서 생산적일 수 있으나, 시차 문제와 더불어 행위 주체자들의 ‘오락적 경험’이 반감되며 업무의 연장선으로 피로도가 높아진다.
- 하이브리드의 경우, 하나의 행사를 나누어 진행하는 것이 아닌, 두 개의 행사를 준비하고 운영하는 수고가 드는 것으로 파악된다.

##### 3. 도전과제Challenges 혹은 지속연구방향

위의 사례들을 통해 도출한 결론이자 과제는 아래와 같다.

첫째, 편의적인 환경에 최적화된 비물리적 세계에서, 어떻게 하면 수고로운 이동의 경험을 거쳐 비 일상의 축제 속으로 도달하게 할 것인가?

둘째, 행위주체자 간 유대의 감각을 어떻게 체험하도록 할 것인가? 실제로 만날 수 없는 행위 주체자 간

몰입의 과정은 서로 어떻게 보여 지고 공유될 수 있을까?

본 도전 과제들을 해결하기 위해 앞으로 축제 분야에서 몰입, 관계 맺기, 디지털 리터러시 등과 관련된 심화 연구와 탐색이 필요할 것으로 보인다.

#### 필자 소개

사단법인 피스트레인은 2019년 조직된 비영리 민간단체이다. 피스트레인의 메인 사업은 DMZ 피스트레인 뮤직 페스티벌로, 오늘날 세계가 직면하고 있는 다양한 의제와 갈등을 음악으로 종식하고 세계인이 함께 공존할 수 있는 평화의 메시지를 음악이라는 매개로 담아내는 대중음악 축제이다.

## Next Mobility

### 팬데믹 시기의 국제공동제작 사례

#### 이희진

프로듀서그룹 도트 프로듀서

국경이 다시 열리고 국가 간의 이동이 재개되고 있다. 하지만 지속적인 변이 바이러스의 출현과 각국의 신규 확진자가 다시 급증함에 따라 팬데믹 상황의 향후 향방을 가능하기 더욱 어려워지고 있다. 그럼에도 창작자들은 꾸준히 국제 교류를 이어가며 유의미한 성과를 만들어가고 있다. 공연예술의 국제적 협업은 어떤 방식으로 지속될 것인가? 코로나 19 국면에서 지속하여 완성한 프로젝트의 사례를 살펴보고, 각각의 예술가들이 시도한 새로운 협업 방식과 그 과정을 살펴본다.

본 리서치는 디지털 플랫폼 활용, 컨셉 투어링 등 협업 방식의 다각화, 국제교류에서의 이동성 등의 요소들을 고려하여 아래의 3 개의 케이스를 선정했다. 선정된 사례는 프로젝트 관계자와의 인터뷰를 통해 각 사례의 과정, 성과 및 함께 고민해볼 점에 대해 정리했다.

#### 사례별 주요 키워드

<b>보더라인</b>	by 크리에이티브 VaQi(한국), 프로듀서그룹 도트(한국), 레지덴트테아터(독일) - 기존의 국제공동제작 방식에서 팬데믹 상황에 대응하는 과정 - 한국과 독일의 극장을 온라인으로 연결하는 실험적 공연을 시도 - 무대의 현장성과 배우의 존재에 대한 고찰
<b>RE(R)RITE!</b>	by 칸타빌레 2(덴마크), 덴 프리 현대미술센터(덴마크), 코끼리들이 웃는다(한국) - 하나의 공간에서 같은 기간 동안 펼쳐지는 23 인의 창작자의 35 개 작품 - 집단 창작 과정에 대한 고찰
<b>잠자리 연대기</b>	by 마말레이드 다이빙 리플렉스(캐나다), 코끼리들이 웃는다(한국), 광명문화재단(한국) - 지역 극장의 공공성은 어떻게 실현되는가? - 코로나 시기의 커뮤니티 작업

상기 사례의 인터뷰 및 바탕으로 팬데믹 시기의 국제 협업과정의 동향과 운영에 있어 고려되어야할 몇 가지 팁을 아래와 같이 추려볼 수 있다.

PART 2

동양# 유럽# 미국# 한국# 국제협업# 리소# 기관#

### 국제 협업과정의 동향

#### ① 비대면 방식의 교류 활성화

코로나 19 확산의 방지를 위해 국내외의 창작 환경도 온라인을 통한 소통 방식을 자연스럽게 수용하게 됐다. 팬데믹으로 보편화된 줌, 구글미트 등의 온라인 화상회의 솔루션은 국제 협업에 많은 변화를 가져왔다. 다수의 국제공동제작은 장기간에 걸쳐 진행될 수밖에 없었다. 단체 간의 리서치, 레지던시 등 워밍업 단계를 거쳐 프로덕션 단계에 이르기까지 최소 1~2년 길게는 그 이상의 기간이 필요하다. 하지만 비대면 방식의 교류를 잘 활용한다면, 국제 협업 과정을 단축하면서도 밀도 있게 작업할 수 있을 것이다.

#### ② 기술을 활용한 창작의 시도

최근 몇 년간 기술을 활용한 작품들은 꾸준히 창작되어 왔으나, 코로나 19 발생 이후 창작 환경의 급속한 변화가 예술 활동의 지속가능성과 맞물리며 기술이 더욱 적극적으로 활용되고 있다. 그리고 과정에서 관객과 예술가의 상호 작용에 대한 새로운 가능성을 실험하고 있다.

#### ③ 국제 협업과정에서 고려되어야 할 팁

예측 불가한 팬데믹 상황에서 각국 정부의 방역 지침은 수시로 바뀌고 있다. 그로 인해 국제 협업은 과거보다 더 많은 경우의 수를 계산하며 진행되어야 한다. 불가항력적인 문제는 상황에 따라 대응책을 마련할 수밖에 없겠지만, 관리 가능한 리스크는 사전에 대비하는 것이 좋다. 본문의 프로덕션 운영과정에서 실제로 큰 영향을 미친 몇 가지 리스크를 아래와 같이 공유하고자 한다.

코로나19 시기의 국제 협업은 수시로 변하는 각국의 방역 정책과 예측불가한 상황



을 대비하며, 때론 국제교류의 지속가능성에 대해 의문을 갖게 한다. 그럼에도 문제 해결을 위해 시도된 방법들은 새로운 창작 방식의 확장을 통한 지속적 교류의 가능성을 엿보게 해줬다. 많은 학자가 코로나 19 이후에도 또 다른 바이러스가 출현할 것이며 또 다른 팬데믹이 찾아올 것이라고 경고하고 있다. 지금의 위기는 미래를 대비할 기회이다. 다양하게 실험과 그로부터 얻은 결과를 통해 앞으로 변할 창작환경과 미래의 위기상황에 신속하고 탄력적으로 대응할 방법을 구축해야 할 것이다.

#### 필자 소개

이희진은 독립 프로듀서로 공연예술 기획자의 창의적인 생존 방식과 새로운 협력 방식을 질문하며 동료들과 함께 프로듀서그룹 도트를 설립했다. 협력 예술가들의 해외투어, 국제공동제작 등의 프로젝트를 기획하며 한국 공연예술의 해외진출을 도모하고 있다.

# 그린 모빌리티의 관점에서 살펴본 국제교류와 유통의 흐름 변화

임현진  
독립 프로듀서

## 1. 리서치 배경, 내용, 대상, 그리고 질문

코로나 19 이후 교류와 이동의 제약은 예술계가 ‘이동성’과 관련한 여러 당면 과제들을 직면하게 했다. 공연과 투어를 위한 이동에서 발생하는 환경 영향력을 줄일 수 있는 방법들을 고민하며, 컨셉 투어링(Concept Touring, 딥 모빌리티 Deep Mobility, 그린 모빌리티 Green Mobility 등의 개념이 두각을 드러내고 있다.

본 연구는 공연예술의 국제교류가 환경적 지속가능성의 관점에서 어떻게 변화하고 있는지를 살펴보는 것을 목적으로 하였다. 공연예술의 지속가능성을 점검해 볼 수 있는 사례들을 찾아 분석하고, 창작과 유통의 관점에서 이를 어떻게 적용할 수 있는지 함께 고찰할 수 있는 계기를 마련하고자 했다. 코로나 19 이후 해외 투어 지원책의 변화와 투어 형태의 변화, 지속가능성을 고려한 창작과 유통의 사례 및 경향 등을 살펴보는 것이 연구의 주요 과제였다.

## 2. 발견 지점

런던국제연극제에서 처음으로 사용하기 시작하여 예술계의 주목을 끌었던 ‘컨셉 투어링’은 예술 작품의 핵심이 무엇인지, 그 고유성을 존중하면서 국제교류의 작업을 지속할 수 있을지 질문하며 이동성의 제약을 넘어서는 다양한 작품들을 공모했다. ‘딥 모빌리티’는 예술의 국제교류와 이동의 영역에서 단순 투어를 넘어서서 밀도 있는 교류 등을 설계함으로써 이동이 발생시키는 환경적인 영향력을 상쇄하고, 보다 밀도 있는 지역화, 현지화의 접근을 시도하고자 하는 개념이다. 디지털과 피지컬의 영역이 적극적으로 결합하며 예술의 방법론으로 자리 잡은 것 역시 큰 변화의 축이다. 작품의 제작과 유통의 단계에서 디지털로 전환할 수 있는 요소들이 실제의 물리적인 만남을 대체하는 경우가 증가하고 있으며, 디지털 미디어는 기술 도구로서의 기능을 넘어서서 창작의 요소이자 표현의 방법으로서 미학적인 발전으로 이루고 있다.

이러한 이동성의 변화는 기존의 예술이 지니고 있던 이동성의 한계를 인식하고, 전환을 시도하는 움직임이 강조되고 있는 것을 시사한다. 더불어 국제이동으로 인해 발생하는 여러 환경적 영향에 대한 문제의식이 강화되고 있다는 점 역시 위의 접근들을 고민하는 예술가들의 고민에 반영되어 있다.

작품의 제작 및 유통 과정에서 환경적 지속가능성을 추구하는 사례를 ‘그린 프로덕션’이라 칭하고, 작품의 교류와 이동에 초점을 맞추며 친환경적인 실천을 추구하는 경향을 ‘그린 모빌리티’의 개념으로 설명하고자 했다.

## 그린 프로덕션

작품의 제작 및 유통 과정의 환경적 지속가능성 연구. 전 세계적으로 기후 위기에 대한 인식이 높아지고, 공동의 대응을 통해 예술이 환경에 미치는 영향을 줄이고자 하는 지속가능성의 움직임이 확대되고 있다. 씨어터 그린북(The Theatre Green Book)은 이러한 관점에서 작품의 제작 과정 전반에서 어떠한 노력을 할 수 있는지를 살피고 툴킷의 형태로 실천을 제안한다. 그린 프로덕션을 위한 실천의 한 요소로 그린 라이더(Green Rider)의 개념을 도입하여 예술의 현장에서 친환경적인 변화를 위한 지침들을 정리하고 공유하고자 하는 움직임 역시 이와 비슷한 맥락에서 활발하게 공유되고 있다.

## 그린 모빌리티

친환경적인 시도를 통해 변화하고 있는 투어의 정책과 경향. 유럽의 공연예술 이동·교류(Mobility) 지원 기관인 퍼폼 유럽(Perform Europe)에서는 연구보고서 ‘혁신을 통한 지속가능성(Perform Europe Insights: Sustainability Through Innovation)’에서 동시대의 예술이 직면한 위기를 살피며 지속가능성을 추구하기 위해 우리가 고민해야 하는 여러 당면 과제들을 짚어냈다. 또한 국가 간의 협력이 필요하다는 점 역시 중요하게 언급되어 있다. 더불어 그린 아트 랩(Green Art Lab Alliance, GALA)에서는 환경적 지속가능성을 고려한 문화예술 지원 정책의 가이드라인을 발표하며, 정책적인 변화의 시의성을 강조했다.

## 환경적 지속가능성을 실천하기 위한 예술 현장의 과제들

정책의 변화와 더불어 예술계에서도 다양한 접근을 통해 기후 위기 시대의 예술의 역할을 살피고 연구하는 움직임이 지속되고 있다. 기후 변화와 지속가능성을 주제로 하는 레지던시 프로그램을 비롯하여, 환경에 미치는 영향을 최소화하는 것을 조건으로 설계한 제작 지원 사업이 시도되는 등 환경적 지속가능성을 실천하기 위하여 다양한 시도들이 이어지고 있다.

## 3. 도전과제와 지속 연구 방향

환경적 지속가능성에 대한 실천적 고민으로부터 생태계의 관습과 규범이 변화하고 있다. 예술가, 예술단체 및 공공기관과 민간 조직들은 예술 생태계 내에서 각자의 역할을 수행하며 창조적인 도전 과제를 수행할 것을 요구 받는다. 지속가능한 투어의 미래를 위해서는 새로운 실천 규범을 마련하는 것을 넘어서서 공공의 재원 조성과 정책적 차원의 지원이 필요하다. 다만 지속가능성에 대한 규범들은 모든 프로젝트에 동일한 방식으로 적용되는 표준이라기보다는 다양한 관점에서 정의되며 그 실천의 방식들을 창의적으로 모색해야 한다. 최근 유럽의 공연예술계에서는 환경적 지속가능성의 실현을 위해 필요한 예산의 규모와 재원 조성의 책임 소재 등을 활발하게 논의하며 답문이 실천의 장으로 옮겨 올 수 있도록 하는 다양한 대화의 자리가 지속되고 있다. 향후 연구를 지속한다면, 국제적인 연결을 지속하기 위하여 생태계 구성원 간에 어떻게 연대하고 협업해야 하는지 실천 가능한 방법론들을 적용하는 실험이 필요하다. 국제교류의 미래를 미시적으로 속단하기 보다는 예술의 지속가능성을 고민하며 사회 안에서의 예술의 역할을 함께 찾아나가는 시기인 셈이다.

## 필자 소개

독립 프로듀서이자, 축제 프로그래머, 국제교류 코디네이터로 일한다. 공동체를 위한 예술, 공간 민주화의 관점에서 예술의 역할에 대해 고민하는 시도를 지속하며, 기획자이자 연구자로 활동의 반경을 점차 넓히고자 한다. 다수의 거리예술 프로젝트 기획 및 해외 투어를 포함하여 공연예술축제를 기반으로 한 플랫폼에서의 국제교류와 기획 업무를 맡아 왔으며, 현재는 포항거리예술축제의 프로그래머이자 삼일로창고극장의 공동운영단으로 일하고 있다.

# 서울아트마켓 넥스트 모빌리티

2

#포스트팬데믹  
#넥스트모빌리티  
#컨셉투어링  
#디지털모빌리티  
#그린모빌리티

## 기후위기와 예술가들의 창의적 행동

### 박지선

프로듀서 그룹 도트  
크리에이티브 프로듀서

올해 서울아트마켓은 ‘넥스트 모빌리티’를 주요 주제로 내세웠다. 작년 초부터 2년 가까이 이동성에 큰 타격을 입고 당연한 것들에 대한 제약 속에서 사람들 간에는 자연스럽게 거리가 생기고, 이동의 폭은 좁아졌다. 창작자들에게 이동하지 않고 리허설을 하거나, 관객을 만나는 일, 또한 관객이 이동하지 않고 공연을 관람하는 행위는 상상할 수 없는 일이었다. 그리고 팬데믹 동안 온라인 연극, 비대면 연극 등 많은 새로운 시도가 있었다. 이제 곧 위드 코로나 시대가 시작되고, 우리는 모빌리티<sup>이동성</sup>에 대한 새로운 고민을 해야 한다. 공연예술에 있어서, 예술가와 작품의 새로운 이동성에 대해 우리는 어떤 고민을 해야 하는가? 서울아트마켓의 여러 세션 중 그린 모빌리티에 중점을 둔 <기후위기와 예술가들의 창의적 행동> 이야기를 요약 정리한다.

지구와 인간의 삶, 예술생태계의 지속 가능성은 동시대의 주요한 화두이다. 관점의 전환과 행동이 어느 때보다 필요하다. 예술, 예술가에게 기후변화는 왜 중요하고 어떤 역할을 할 수 있는지 기후변화에 대한 창의적인 대응과 실천 사례들을 이야기 한다. 세션에는 서울, 뉴욕, 캐나다의 할리팩스, 런던에서 4개 예술단체의 5명의 예술가가 참여했다

### 첫 번째 발제자

#### 무제의 길의 김보람 작가

김보람은 게임의 여러 특성을 살려서 다양한 방법으로 관객이 스토리를 경험하고 사유할 수 있도록 하는 게임 씨어터에 관심을 두고 작업을 하고 있는 작가다.

김보람 작가는 2020년 화천 기후변화 레지던시에 참가하면서 기후변화에 관심을 갖고 예술가의 책임감을 갖게 되었다. 작년 그녀는 ‘움직이는 숲’이라는 보드게임을 만들었다. 현재 기후 위기로 나무들은 위협에 처해있고, 급격하게 상승하는 지구의 온도 속에서 살아남기 위해서는 나무들이 1년에 6.4km씩 북상을 해야 한다. 게임 내 정치인, 연구가, 운동가, 기업인이 등장을 해 각자의 목표를 성취하는 동시에 나무를 생츠퍼리로 옮기는 것이 이 게임의 내용이다. 각자의 목표 성취로 중요하지만, 탄소 배출을 적절히 줄이지 않으면 산불 등의 재앙이 발생 해 나무가 죽어 게임에 지게 된다.

김보람 작가는 현재 라이브 아트 전시 중인데,

보드게임을 주제로 해서 만든 작품이다. 제목은 <움직이는 숲, 불타는 집>이다. 보드 게임 속의 숲을 크게 만들어 관객이 숲 속으로 이동하면서 보드 게임의 등장 인물 중 한명인 운동가가 되어 연구자와 채팅을 하며 나무를 살리는 미션을 풀어가 는 내용으로 사운드와 빛, 웹이 실시간으로 연동되는 게임 형식의 20분 길이의 작품이다.

처음 구상한 작품은 완전히 다른 작품이었다. 작품을 준비하면서 맞닥뜨린 문제는 전기였다. 전기를 열로 변환하는 게 정말 많은 전력을 소모하게 된다는 것을 알게 되었고, 전시장에서 사용할 수 있는 전력의 최대치가 10kw 였다. 추가 전력을 태양열 장비 임대도 알아봤지만, 한국에서는 국가가 전력을 관리하게 때문에 개인이 높은 전력을 생산한다는 서이 쉬운 일은 아니었다. 또한 태양열로 대용량의 전력을 안정적으로 공급하는데 기술적으로 한계가 있었다. 따라서 처음 구상한 작품을 진행하지 못하게 되었다. 작품을 전체적으로 수정하면서 새로운 목표를 세우게 된다.

“전시용 쓰레기를 만들지 말자.”

“총 소비 전력량을 최소로 하는 작품 제작을 시도하자.”

폐지를 수거하는 분들을 섭외해 버려지는 종이 박스를 3주 동안 빌려 나무를 상징하는 오브제를 세웠다. 박스의 표면에 프린트들을 가리기 위해 모두 뒤집어서 사용했다. 모두 LED 조명을 사용했고, 공연용과 시중에서 파는 조명을 섞어 사용했다. 각 기기마다 전력 측정기를 달아서 사용 전력을 측정하면서 설치했고, 결과 현재 전시장에서 사용하고 있는 전력량은 5.85kw이다. 쓰레기를 최대한 줄였지만 관객의 안전을 위해 전선을 정리하기 위해 사용한 바닥 테이프의 대안은 찾지 못했다.

김보람 작가는 처음 기후위기에 대한 수많은 데이터를 보면서 아무것도 하지 않는 것이 답이 아닐까 생각도 했지만, 아무것도 하지 않는다면 아무 변화도 생기지 않을 거라는 믿음을 보였다. 그러면서도 5.85kw를 사용해 오븐에 구워낸 맛있는 빵보다 자신의 작업이 가치가 있을지에 대해 질문을 던졌다.

### 두 번째 발제자

#### 한국과 캐나다 출신의 두 예술가로 구성되어 있는 블루밍 루더스 Blooming Ludus

이들은 기후위기라는 거대한 문제를 다양한 커뮤니티와의 만남을 통해서 예술 작업을 해 오고 있는 팀이다. 이해원, 프란신 공동 예술감독이 함께 발제를 해주었다.

이들은 참여형 연극 작품을 만들고 있으며, 기후 정의와 지속 가능한 미래를 위한 환경에 주목하고 있다. 연극을 통해 기후 문제를 가시적으로 만들고 관객들이 물리적으로 느낄 수 있게 하기 위한 작업을 하고 있으며, 관련 지역사회, 학술 저널, 정책 연구를 진행, 모든 이해관계자를 만나 인터뷰를 진행했다. 주제를 선정한 후 심도 있게 파고들었는데, 커뮤니티 구성원, 정책입안자, 정치인 등 모든 사람들을 참여시켰다. 그리고 관객들이 직접 관여할 수 있는 구조의 작품을 만들었다. 이들은 함께 배우는 것도 행동이라고 이야기 한다.

<파워 스토리>는 게임 형식의 연극이다. 질문을 던지고 프래킹 에너지와 지속 가능한 에너지에 대해 토론을 하는 작품이다. 2017년 영국에서 진행된 작품으로, 당시 영국에서 가장 떠오르는 주제였다. 에너지의 생산과 소비에 대해 연구하고, 수자원 보호에 종사하는 분들과 수압 파쇄법에 반대하는 사람들을 만났다. 2019년부터 영국은 수압파쇄법이 금지되었다.

청년과 시니어들이 함께한 작품으로 <강은 입이 있을까>가 있으며, 또한 지속 가능한 도시 생활공간에 대한 질문을 던지는 작품도 있다. <솔트 앤 비네거>는 바다의 지속 가능성을 물고기의 관점에서 노래한 작품이다. 팬데믹으로 직접 만나 작품을 발전시킬 수가 없는 상황에서 유튜브 인형 작품으로 만들었다.

팬데믹 동안 그린 커넥션을 시작했다. 온라인 프로그램으로 ‘기후정의 티 타임’은 예술가의 책임을 기후위기라는 맥락 속에서 살펴보는 시간이었다. ‘블루밍 루더스 그린 포럼’은 기후 위기의 주제를 가지고 연대의 언어를 만드는 시간이었다.

올해 이해원 연출은 기후변화 연극 행동에 ‘마지막 사과 파이’라는 작품으로 참여를 하고 있다. 기후 변화가 사과를 비롯해 식량을 재배하는데 어떤 영향을 미치는지 탐색하는 작품이다.

**세 번째 발제자**

**런던에서 활동하고 있는 피그푸트<sup>pigfoot</sup> 씨어터의 비<sup>Bee</sup>**

피그푸트 씨어터는 탄소중립을 지향하는 극단이다. 연결을 지향하며 기후위기에 맞서고 있다. 이들은 청년과 학교를 대상으로 다양한 워크숍을 진행하며 관련 시위에도 참여한다. 그들은 작품 내 전기를 생산하기 위해 자전거로 동력을 구동하기도 한다. 왜 예술가들이 기후 변화에 대응해야 하는가라는 질문에 이들이 가지고 온 연구 결과<sup>영국</sup>를 보면 청년의 56%는 기후변화 때문에 인류가 끝났다고 답하고 있고, 78%는 기후변화 때문에 미래가 두렵다고 한다. 또한 청년의 83%가 기후 변화 때문에 부모 세대 보다 기회가 적다고 답하고 있다. 또 다른 설문 조사에서는 청년이 기후 위기에 대해 개인적인 책임을 느끼고 있지만, 정부가 기후 변화 감축 행동을 보이는 것에 대해서는 부정적인 견해를 가지고 있었다.

피그푸트<sup>pigfoot</sup> 씨어터는 관객이 작품 안에서 직접 참여해 커뮤니케이션 하며 서로가 서로를 지원한다는 느낌을 받게 한다. 작품 중 <Hot in here>는 탄소 중립 댄스파티로 23개 국가에서 사람들이 모였다. 특히 기후로 많은 영향을 받고 있는 적도 부근에 있는 국가들이 많이 모였다. 이 작품에서도 에너지를 직접 생산했는데, 관객들의 한 걸음이 에너지가 되었다.

이들은 자전거로 전기를 생산하고, 대중교통을 활용할 때도, 종이를 사용할 때도 에너지를 고려하면서, 탄소 배출과 관련한 체크 리스트를 만들었다. 탄소 발자국을 추적하는데 있어, 조명과 사운드 디자인도 고려해야 했고, 대부분 대중교통을 이용한다. 영국 내 이동에 관한 데이터를 보면 탄소 발자국의 78%가 관객의 이동에서 온다고 한다. 지역 관객들에게 어떻게 영향을 미칠 수 있을지 고민한다. 예를 들어 대중교통 활용에 따라 할인을 제공해 줄 수도 있다.

중고 제품을 구매하는 것도 좋은 방법이다. 품을 대부분 대여하고 있으며, 디자인 설계 과정에서도 탄소 중립적인지를 고려한다. 물품을 구매하기 전에 물품의 생애주기를 고민한다. 사용 후 이 물품이 어디로 가는지에 대해 질문하게 된다.

피그푸트 씨어터는 매달 탄소 영향력을 측정해 그래프로 데이터를 공유한다. 데이터를 통해 이동에 대한 탄소 배출 뿐 아니라, 노트북 사용과 화상 회의에 따른

에너지 사용 등을 파악한다. 그리고 이 데이터를 기반으로 다음 작업의 계획을 세운다.

비<sup>Bee</sup>는 공유의 중요성을 강조했다. 이미 많은 분들이 이러한 활동을 하고 있지만, 잘 공유가 안되고 있다. 각자가 하고 있는 일을 공유함으로 변화를 유도할 수 있으며, 환경에 대한 영향을 바꿀 수 있다. 또한 기후변화에 전혀 관심이 없는 관객을 위한 워크숍의 필요성을 이야기 하였다. 공연 후 관객이 참여할 수 있는 활동을 만들어 대화를 시작하고, 이것이 여정의 시작이 될 수 있는 것이다.

**마지막 발제자**

**기후변화연극행동<sup>Climate Change Theatre Action</sup>의 창립자이며 극작가인 샬탈 블로도**

그녀는 과학, 정책, 예술, 기후 변화에 주목하며 활동하고 있다. 그녀는 Artic Cycle 의 예술감독으로 기후변화연극행동 프로젝트를 진행하고 있다. CCTA는 2015년 시작되어 2년마다 열리고 있다. 전 세계에서 50명의 극장가가 참여해 기후변화를 주제로 5분 정도의 단막극을 제공하고 이 작품들은 전 세계의 누구나 자신의 커뮤니티와 이것을 공연할 수 있다. 9월 중순부터 12월 중순까지 진행된다. 중요한 것은 공연에 행동이 더해지는 것이다. ‘행동’은 사람들이 모여서 행동을 함으로 기후변화에 대한 관여를 확장하는 것이다. 공연은 극장, 학교, 공원, 카페, 술집, 도서관, 커뮤니티 센터, 요가센터, 박물관, 심지어 카약을 타고서도 진행되었다. 라디오나 팟캐스트에서 공연을 하기도 한다. 연극의 텍스트가 이동하고, 공연은 각 지역에서 열리게 되는 것이다. 따라서 지역의 상황이 더해지면서 내용은 확장된다.

‘행동’의 예로는 환경 단체에 기부, 2017년 미국에서 허리케인으로 발생한 재난에 기부를 하기도 했고, 나무 심기 운동도 열렸고, 정치인에게 편지 보내기, 행진하기, 서명하기 등 다양한 행동이 진행되었다.

CCTA의 목표는 1) 대안적인 네러티브를 기후 변화와 관련해서 제공하는 것이다. 주요 미디어에서는 자연 재난과 정책의 실패를 주로 다루고 있고, 젊은이들은 무력감을 느끼고 있다. CCTA는 단막극을 통해 긍정적인 부분에 집중하고자 한다. 2) 관객들을 공통 가치 하에 모으는 것이다. 같은 가치를 가진 사람들이 모였을 때 공동체 의식을 느끼고 되고, 서로를 지지하고 있다고

#포스트팬데믹 #넥스트팬데믹 #컨셉투어링 #디지털모빌리티 #그린모빌리티

느끼게 된다. 커뮤니티 간의 유대감이 강화될 수 있다. 기후 위기는 사실에 관련된 것뿐만이 아니라 우리가 어떻게 느끼는지 우리의 의견, 우리의 위치에서 어떤 영향을 받고 있는지에 대한 느낌도 포함한다. 연극은 이런 모든 것을 다룬다. 논리적이고 이성적인 부분에서 감정적인 이슈까지 포함한다. 목표 중 또 하나는 3)개인들이

집단행동에 관여할 수 있도록 사람들을 초청하는 것이다. 2019년에 25개국에서 225개의 이벤트가 진행되었다. 3천여 명의 예술가와 단체가 이벤트를 조직하고 직접 참여하였으며, 총 2만 5천명의 관객이 참여했다.

**Q&A**

**예술이 기후변화에 대응해야 하는 이유는 무엇인가요? 예술이 가지고 있는 힘은 무엇이고, 예술이 기후변화와 관련해 무엇을 할 수 있을까요?**

것이다. 우리가 미래에 보고 싶어 하는 것을 상상하고 단지 지금 눈앞에 망가진 것만을 고치는 것이 아니라 세상을 더 낫게 만들기 위해 예술이 역할을 해야 한다.

일하고, 해외에 있는 분들과 zoom 통해 연결하기도 한다. 워크숍을 통해 다른 커뮤니티를 조성하며, 기후 전사를 양성한다.

**프란신** • 우리가 시스템을 만들었다. 기후변화를 만들고 있는 거다. 어떻게 다시 바꾸어야 하는지 그 서사를 전달해야 하는 것 같다. 아이디어가 나오고 상상력이 필요하다. 상당히 부정적인 이야기를 많이 듣게 되는데, 연극은 상상력이라는 힘이 있다. 우리는 대화를 시작할 수 있는 힘이 있는 사람이다. 시작을 할 수 있고, 그것은 내면으로부터 온다. 내면에서 시작되어야 대화가 이루어질 수 있다.

**보람** • 작업을 준비하면서 내가 왜 기후 위기를 주제로 작업을 해야 될까라는 생각을 하면서 어떤 책임감을 가졌다. 그 책임감은 지구를 지금의 상태로 만들어 버린 것이 결국 나의 소비와 행동에서 기인했다는 것을 깨달은 것이다. 이전 세대에 비해 우리 세대는 소비 세대이다. 막중한 책임감을 느낀다.

**프란신, 혜원** • 다양한 방법으로 관객의 참여를 유도한다. 커뮤니티 워크숍도 공연 전, 후에 하고 공연 중에도 진행한다. 작품 창작에 있어서 보다 몰입감을 높이기 위해 참여형으로 만든다. 기후 위기에 있어서 여정을 함께 가는 사람들로 관객들을 설정한다. 파워스토리 작품 창작 때, 관객이 발전소 직원으로 참여했다. 발전소 직원이기 때문에 트레이닝 과정도 거쳤고, 커뮤니티 미팅도 가졌다. 계속 정전이 일어나는 미래의 마을을 배경으로 한 작품에서도 관객은 마을 주민의 역할을 했다. 발전에 침투해서 에너지를 얻어내는 미션을 가진 주민들이었다. 지속가능한 주거 형태에 대한 고민도 관객과 함께 했었는데, 관객들은 90분 동안 박스room 집을 건축하며, 우리에게 필요한 것을 고민했다. 결국 관객은 어떤 사람들인가에 대한 질문을 해야 하는 것 같다. 그리고 이 행동을 통해서 관객에게 우리가 요청하는 것은 무엇인가에 대한 질문도 해야 한다.

**혜원** • 우리는 극장에서 연극을 하고 실험하고 경험을 선사한다. 새로운 세상을 상상하는 것이 중요하다. 극장은 또 다른 경험을 선사하는 곳이다. 우리는 모두 다른 문화적 배경을 가지고 있지만, 같은 행성을 공유하는 사람으로서 서사를 공유한다는 공통점이 있다. 예술은 커뮤니케이션의 탁월한 도구이다. 모두 함께 참여할 수 있는 안전한 공간, 그것이 예술이다.

**관객을 참여 시키는 것에 관하여 비** • 다양한 워크숍을 진행하고 있다. 학교 교과 과정을 고려해 학교에서 워크숍을 해 아이들이 참여한다. 아이들이 할 수 있는 행동에 초점을 맞추어 작품을 구성한다. 예술은 변화를 위한 목소리가 될 수 있다. 행동을 위한 방법이 될 수 있다는 메시지를 전달한다. 지역 파트너 선생님, 운동가들과 협력해 대중들이 더 관여할 수 있는 행사를 계획하고 있다. 지역 주민들을 참여시키는 것도 고려하고 있다. 행동과 지역 주민을 하나로 병합시키는 것이다. 활동가들과 함께

**샬탈** • 예술은 상상을 하는 행동이다. 존재하지 않는 것을 존재하게 만드는

**상탈** • CCTA의 킥오프 프로그램을 9월에 센트럴 파트에서 진행했는데, 관객 참여형 공연을 진행했다. 공연자가 이야기를 관객에게 전달하고 관객은 이야기를 함께 만들어간다. 좋게 대화가 적혀 있어서 관객들 사이에 돌아가면서 관객들이 이야기에 참여를 한다. 행사 마지막에는 연결을 위해 기후 리본을 나누어준다. 2014년에 시작한 것인데, 사랑하는 것, 희망하는 것, 기후 위기로 잃고 싶지 않는 것을 리본에 적게 하고, 공연 마지막에 관객들은 리본을 뒤집어 공유하고 매단다. 사람들이 모두 함께 리본에 적힌 글을 읽으며 희망을 이미지를 가지게 된다.

**궁극적인 목표, 도전과 과제**

**김보람** • 지금 현재 가장 크게 가지고 있는 고민은 예술적 완성도란 무엇인가이다. 작품에서 시각적인 요소가 매우 중요한데, 내가 가지고 있는 욕망이 무엇인지와 내가

생각하는 작품의 완성도는 무엇인지 고민하고 있다.  
**이혜원** • 계속 희망을 가지고 해내는 것. 희망을 붙잡는 것 그리고 회복 탄력성을 갖는 것. 기후위기는 맥락 안에서 회복력을 가지고 희망을 갖는 것. 지구와의 연결을 잊지 않으려고 한다. 경험의 외연의 폭을 넓히고 관객과 함께하려 한다.  
**프란신** • 해원과 지속적으로 일할 방법을 찾는 것, 12개월 내 곧 다시 볼 방법을 찾는 것. 미래에 대해서는 많은 질문이 있다. 관객과 환경과 어떻게 이어질 수 있을까? 신체적으로 공간적으로 어떻게 연결 지을 수 있을지 방법을 찾는 것이 중요하다. 일상과의 연결.

**비** • 대부분의 관객은 기후변화에 관심을 가지고 있지 않다. 도전을 기회로 본다. 기후에 관심이 있는 사람들하고만 일하는 것이 아니라, 직접적으로 학교와 지역사회로

들어가려 한다. 여러 조직과의 연결도 목표다. 영국에 기후에 대한 그룹이 많은데, 서로 소통이 없다. 서로 잘 모른다. 서로 소통하고 기여할 수 있는 환경을 만들고 싶다.

**상탈** • 어려운 점과 관련해서는 기후변화를 박스에 담는 것, 예를 들어 여성 연극, 흑인 연극처럼 박스에 담는 것, 이런 것들이 열리기를 바란다. 기후변화는 현실이다. 우리 모두가 서로 다르게 경험하고 있지만, 구체적으로 드러날 필요가 있다. 일반적인 것으로 만들어 다양한 관객에게 도달하게 해야 한다. 미래에 대한 비전은 치유이다. 지난 몇 년 간은 사회적으로 감정적으로 환경적으로 정말 힘들었다. 모두가 불안감을 가지고 있고 많은 고통을 겪었다. 어떻게 연극이 이렇게 어려운 이슈들을 다루면서 동시에 어떻게 모두를 치유할 수 있을지 생각하고 있다.

**필자 소개**

박지선은 연극, 무용, 다원, 등 다양한 예술 분야에 걸쳐 활동하는 크리에이티브 프로듀서로, 축제, 레지던시 기획, 공연예술작품 제작 및 국제 네트워크(아시아 프로듀서 플랫폼/APP)를 기획, 운영하고 있다. 최근에는 도시, 경계, 기술과 예술, 기후변화 등 다양한 주제를 중심으로 예술가와 새로운 탐험을 하며 예술의 동시대성을 탐구하고 있다.

#포스트팬데믹 #넥스트모빌리티 #컨셉투어빙 #디지털모빌리티 #그린모빌리티

**2**

**XR 이머시브 연극은 무엇이 어떻게 다를까?**

**이혜원**

(주)기어이 대표

‘이렇게 된 이상 이머시브 연극으로 간다’를 통해 XR 스토리 경험이 이머시브 연극과 닮은 점을 알아보고 짧은 역사를 연대기 별로 살펴볼 수 있었다. 가장 오래된 형태의 엔터테인먼트인 라이브 극장이 가상현실을 만나는 것은 어찌보면 너무나 자연스러운 일이다. 2000년대부터 영국 중심으로 발달한 이머시브 공연의 역시 길지 않지만 변화된 관객과 연결되려는 흐름이었고, 그 맥락은 기술을 만난 지금도 이어지고 있다.

지난 10월 열렸던 서울아트마켓PAMS에서는 XR 이머시브 연극 라이브 공연을 통해 새로운 무대로의 이동을 시도했던 ‘파인딩 판도라 엑스’의 키이라 벤징Kiira Benzing 과 ‘허수아비 VR’을 감독한 정지현 감독과의 대화를 통해 공연의 제작과정과 뒷이야기를 들을 수 있었다. 또한 디지털 실험으로 극장의 미래를 탐색했던 로열셰익스피어컴퍼니RSC의 사라 엘리스Sarah Ellis와의 대화를 통해서도 왜 우리가 이런 시도들을 하는 가에 대한 심도 깊은 이야기를 들을 수 있었다.

이번 ‘XR이머시브 연극’ 두번째 연재에서는 연극의 4요소인 배우, 희곡, 관객, 무대를 기반으로 이 요소들이 어떻게 해체되고 정의되는지 다채로운 장르와 기술과 만나면서 달라진 현재 진행형의 이 장르는 무엇이 어떻게 다른지 들여다보고자 한다.



서울아트마켓 PAMS 2021 넥스트 모빌리티 세션

## 1. 배우

### 기술전문가를 겸하는 멀티플레이어

연극을 가장 생동감있게 해주는 역할로서 가장 중요한 것이 배우이듯, XR 이머시브 연극에서 배우는 그 무엇보다 중요하다. 미국 카네기 멜론대 교수이자 ‘아트 오브 게임 디자인 Art of Game Design’의 저자 제시 셸 Jesse Schell 역시 ‘VR의 힘은 눈을 위한 기술이 아니라 몸을 위한 기술’이라고 말했듯이 ‘현존감의 힘이 있기에 연기가 VR에 적용될 수 있고, 이 형식으로 연기하고 공연할 수 있는 무한한 기회가 있다’라고 말했다.

“There’s a power of presence, and that’s why acting is so applicable to VR. There are endless opportunities for acting and performing in this format.”

Jesse Schell, The Under Presents: The Actors

디지털로 전환되는 공연 시도에서 배우들의 실제 얼굴을 볼 수 있지만, XR 이머시브 연극에서는 배우들의 움직임과 목소리, 존재감이 있지만, 아무도 배우의 실존 얼굴을 볼 수가 없다. 실제 ‘언더 프레즌트 The Under Presents’ 공연에 참여했던 제임스 코완 James Cowan 은 인터뷰에서 라이브 XR 이머시브 공연에서 말보다 중요한 신체언어 Body Language 의 중요성을 발견하고 의사소통에서 새로움을 발견했다고 한다. 설정된 아바타의 미세한 신체적 움직임으로 관객과 소통이 되는 상황은 객석에서 관객과 눈을 마주치던 상황과 다르고 물리적 공간에서 직접 같이 대화를 시도하며 연기를 하던 이머시브 연극과도 또 다른 환경인 것이다.

‘파인딩 판도라 엑스’에 ‘헤라’로 참여했던 파멜라 윈슬로 카사니 Pamela Winslow Kashani는 VR Scout와 한 인터뷰에서 실제 공연과 가장 큰 차이점으로 아바타를 배우의 확장으로 활용하는 것을 말했다. 의사소통을 위해 가면이나 큰 몸짓에 의존하는 고대 ‘가부키 Kabuki’ 스타일의 연극이나 ‘그리스 연극’과 유사한 것을 빗대어 새로운 존재를 만들어내는 인형극, 가면극의 요소를 강조했다. 가면이나 탈을 쓴 배우가 순간적으로 감정을 전달하기 위해 목소리 톤을 잘 결합하여 기존보다 장된 몸짓으로 연기하면서 포즈 잡기를 하는 등 동작으로 캐릭터를 표현하게 되는 일은 더욱 많아지게 된다.

VR 배우 Actor는 공연의 흐름이나 관객의 반응에 따라

즉흥연기를 하게 되지만 이에 따라 가면극의 연기처럼 조금은 양식화된 연기가 되기도 하는데 되려 표현과 전달이 명료해지고 강렬해질 수 있게 된다. 연기의 형식이 조금 달라질 수 있지만, 관객들로 하여금 신뢰를 주는 캐릭터를 만들어 이야기에 몰입시키게 한다는 점은 동일하다. 다음의 이야기를 궁금하게 만들고 서사를 체험시키는 여정을 끌고 가는 점 역시 다르지 않다.

VR 배우는 HMD를 쓰고 컨트롤러를 들고 연기를 하게 된다. 또한 각 공연마다 설정된 메뉴와 기능들을 배우고 익혀야 하기에 배우는 자연스럽게 ‘기술자 Technologist’가 되게 된다. 스스로 기술을 익히면서 테크니션 없이도 할 줄 아는 경지에 이르렀을 때 극은 보다 자연스럽게 진행이 되고, 이 때 배우는 ‘기술전문가’로서 하나의 역할을 추가하게 된다. 라이브 공연을 하는 동안 기술적 장애가 생길 때 마다 대응할 수 있는 수준이 되기도 하면서 ‘스테이지 매니저 무대감독’의 역할도 겸하게 된다. 배우는 또한 함께 참여하는 관객과의 상호작용의 여정을 이끌고 역할을 수행하게 만드는 네비게이터가 되기도 한다.

XR 이머시브 연극을 만들게 되면 기술적 요소를 기획하는 테크니컬 프로듀서, UX디자이너 등의 새로운 역할이 추가되지만, 기존의 의상디자이너는 가상 의상 Virtual Custom을 디자인하게 되고, 무대 디자이너는 가상으로 구축되는 월드 World이자 무대 Stage를 기획하게 되는 등 기존의 오프라인 공연에서 하던 역할에서 새로운 것을 배워야 하는 필연적 상황에 놓이게 된다. 모두가 새로운 역량을 쌓아가는 이러한 창작 과정에서 배우는 ‘매체의 확장’ 뿐만 아니라 ‘역할의 확장’까지 겸하게 된다.

3년 여의 과정을 거쳐 작품을 발전시켜온 ‘허수아비’ 팀의 경우도 배우 섭외시에 3년 전엔 난항을 겪었다. 모두 VR장비 사용 만으로도 어지러워하는 것이 1차적 반응이었지만, 지금은 처음 시도해보는 배우도 거부감 없이 장비를 쉽게 사용할 정도로 진보했다. 전통적 연기를 시도하던 배우들에게는 높은 벽으로 느껴지던 이 분야는 이제 오디션에 참여하는 배우들이 늘어나기 시작하고 있다고 한다. 기술성숙도가 일정 수준에 이르지 못했을 때의 경험이 부정적일 수록 편견에 사로잡혀 있었고, 그만큼 이러한 새로운 시도는 환영받지 못했었지만, 소수의 창작자들이 견인해 온 치열한 노력과 범용화된 디바이스와 코로나로 인해 가속화된 디지털 전환 시기를 만나 다른

챕터에 다다르게 된 것이다. 배우는 ‘라이브니스’를 만드는 연극의 필수수기에 기술 장벽이 완화되고 저변이 확대되면서 앞으로 함께 할 수 있는 배우와 창작자들이 더욱 많아질 것을 기대하고 있다.

## 2. 희곡

### ‘스토리텔링 Storytelling’에서 ‘스토리리빙 Storyliving’이 되기 위해 진화하는 공동창작 시나리오

매체가 바뀌면 언어가 바뀌고, 달라진 언어는 새로운 연출기법을 요한다. 이머시브 연극이 무용이나 영화 등 다양한 장르와 혼종되어 나타나듯, XR 이머시브 연극의 내러티브도 각기 다른 장르의 요소가 결합된다. ‘허수아비’를 연출한 정지현 감독은 영화감독 출신으로서 연극적 요소를 도입한 경우였고, ‘파인딩 판도라 엑스’의 키이라 벤징은 전통적인 공연 백그라운드를 갖고 있지만, 영상이나 XR을 흡수하며 확장한 경우다.

Raindance Immersive | Scarecrow interview in VRChat

정지현 감독은 새로워진 연출기법에 대한 질문에서 영화의 컷과 연극의 라이브니스 혹은 공간적 구성을 결합한 것이라고 표현했다. 비록 ‘컷’의 개념이 사라진 공간이지만 ‘시퀀스’ 단위로 변화될 수 있는 VR의 공간은 마술적인

환경을 만들어 낼 수 있게 된다. 이야기를 전달하기 위해 쓰여졌던 영화의 시나리오와 달리, 이야기 속에서 놓이게 되는 관객을 만들기 위해 관객 반응을 예측하기 위해서 사전 리허설이 필수적으로 필요해진다. 거듭되는 리허설 속에서 관객들을 카테고리화 하고 여기서 쌓이는 데이터들을 통해서 시나리오를 계속해서 디벨롭 해나가는 과정이 필수적이다.

정감독 역시, 이러한 카테고리화를 통해 배우들을 트레이닝 시킴과 동시에 어떻게 즉흥적인 반응을 이끌어 낼 것인지 배우와 이야기를 나누면서 액팅 시나리오를 계속 발전해 나갔고 이는 시나리오를 쓰는 단계나 방식의 변화를 의미했다. 영화에서는 배우가 순간에 몰입하도록 감정을 이끌어 내도록 지도했다고 한다면, 배우가 가상현실 속 실시간 환경에 놓여진 채 관객 중 누구를 향해 연기하고 어떻게 동작하고 어떻게 즉흥적으로 대응하는 가를 연출하게 된 것이다.

배우와 함께 대화하면서 진화시킨 ‘허수아비’ 사례처럼 ‘파인딩 판도라 엑스’의 경우도 이야기를 전달하는데 있어서 하나의 기조를 세웠다. 그들은 이야기의 체험은 함께 참여하는 사람들과 ‘공동체’를 이루었을 때 달라질 수 있다고 생각하고 어떻게 커뮤니티를 조성할



출처 : Double Eye Studios (https://doubleeye.co/pandora)

#포스트팬데믹 #넥스트모뮬리티 #컨셉투어빙 #디지털모뮬리티 #그린모뮬리티



수 있을지 고민했다. 중간 선택을 통해 각자 다른 엔딩을 보게 되는 ‘분기형 시나리오’ 방식을 택했기에 각 그룹은 각기 다른 이야기를 경험하게 되는 공동체가 된다.

이러한 시나리오를 견고하게 하는 과정에서 내러티브 설계에 많은 사람들이 참여를 하게 되고 이것이 하나의 방향성으로 가고 있는지를 감독하는 공연의 드라마트루그와 같은 내러티브 디렉터를 별도 멤버로 두기도 했다.

즉흥성 및 라이브니스, 현존감, 상호작용성, 커뮤니티 혹은 공동체적 특징을 기반으로 XR 이머시브 연극의 대본을 만들었던 ‘파인딩 판도라 엑스’의 키이라 벤징은 사회적 연결 **Social Connection** 의 중요성을 다시 한번 강조하면서, 가상공간은 혼자이지만 사람들이 모여면서 커뮤니티를 이루게 되는 것이기에 작품 창작과 개발에서도 이를 우선시 하고 있다고 했다. 관객들이 기대 이상의 특별한 결과물을 도출하고 상상력을 유발하고 더 많은 가능성을 모색하는 것도 중요하지만, 함께 어울려서 만들어내는 경험이 주는 폭넓은 정서에 대한 것이 대본에 담기는 것을 놓치지 않는다.

### 3. 관객

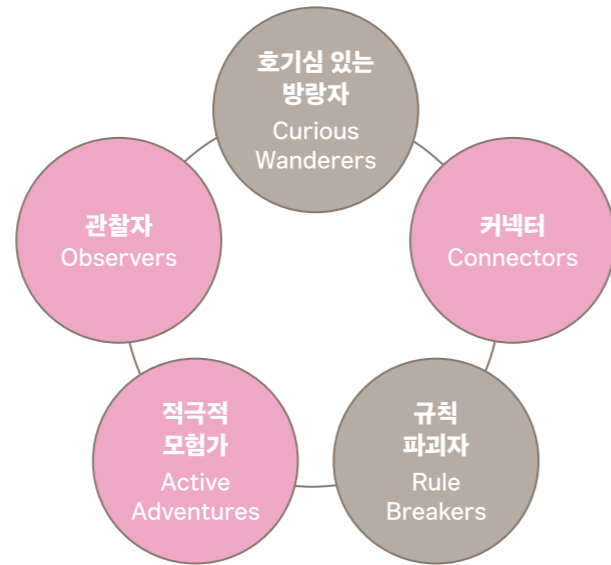
#### ‘관찰자’에서부터 ‘규칙파괴자’까지

##### 새로운 관객유형과 달라진 관객의 역할

‘파인딩 판도라 엑스’에서 관객은 그리스 합창단의 일원으로 하나의 역할을 해야만 한다. 판도라에서 희망을 되찾기 위한 여정에 참여하게 되는데, 스토리 진행을 돕기 위해 함께 퍼즐을 풀어야 하고, 제우스와 헤라를 선택하여 따라가기도 하는 등 다양한 상호작용이 엮여 있다. 몇 번의 공연을 통해 관객의 유형을 찾아냈다.



출처 : Double Eye Studios (<https://doubleeye.co/pandora>)



‘파인딩 판도라 엑스’에서 보여진 다채로운 관객 유형

**관찰자** 적극적으로 참여를 하지 않고 관람을 한다. 함께 참여한 사람들을 바라보거나 배우들의 연기를 그저 바라보면서 전통적 극장에서 보던 관객의 태도를 유지한다.

**호기심 있는 방랑자** 참여하는 것을 좋아하는 사람들로 힌트를 찾아 나서기도 하고 지하세계에서 무얼 가져올 수는 없는지 끊임없이 공간을 탐색한다.

**커넥터** 기술적 문제가 있는 사람을 도와주려고 하는 사람들이다. VR이나 VRC 등의 플랫폼 활용 숙련도를 갖추고 처음 온 사람들을 돕기도 하고, 누군가 소외되지 않도록 격려하기도 하는 역할을 한다. 적극적인 성격을 갖추고 사회적인 스킬을 갖춘 이들은 관찰자나 방랑자 혹은 모험가 사이의 가교역할을 하게 되는 중요한 축이 된다. 언어와 문화가 다른 전세계의 관객들이 랜덤하게 모이는 공연이므로 예측하기 어렵기에 낙오되는 사람은 늘 있기 마련이고 이를 돕는 사람이 나타나게 되면서 자연스럽게 커뮤니티는 순기능을 하며 진행된다.

**적극적 모험가** 그 누구보다 공연 내에서 미션인 퍼즐을 푸는 것을 좋아하고, 공간 내에 펼쳐진 오브젝트를 적극적으로 만져보거나 밀어보거나 하면서 단서가 되는 것이 있을지 찾아보기도 하고 이 공간에서 사용자이자 관객은 어떤 행동을 할 수 있는 지를 적극적으로 실험한다.

**규칙 파괴자** 가장 예측불가능한 관객으로 위험 요소를 갖고 있는 유형이다. 설정해 놓은 세계관을 파괴하고 예상 밖의 돌출 행동을 하는 사람들이다.

이러한 5가지 유형 외에도 관객은 더 세분화 될 수 있지만, 참여도와 적극성에 있어서 유사한 구조를 갖는다. 그렇기에 관객 시나리오에 더 정교하게 쓰여지게 되고, 회차를 거듭할 수록 쌓여지는 관객의 유형만큼이나 매번 공연은 달라지기 마련이다.

#### 관객은 어떤 기대를 갖고 있는가?

누군가의 이야기를 지켜보는 것이 아닌 실제로 경험하는 것이기에 참여의 정도가 다르다. 그렇기 때문에 일반적으로 극장에 오는 관객과 다른 기대치에 부응해야 하고, 관객과의 관계를 설정해야 한다. 공연에서 관객이 갖는 역할에 대해 재정의의 하게 된다. *RSC Dream Tech Rehearsal*

‘한여름밤의 꿈’을 재해석 했던 ‘드림’ 공연을 했던 로열세익스피어컴퍼니 *RSC*도 관객을 위해 무엇을 해야하는지 고민하고, 관객 조사를 통해 관객의 요구 파악을 구체화 했을 정도로, 관객으로부터 환영 받기 위해 무엇을 해야 할까를 고민했다고 한다.

이를 위해 ‘파인딩 판도라 엑스’ 팀은 적극적으로 관객에게 질문을 하며 답을 찾아갔다. ‘무엇이 두려운지’, ‘어떤 것에서 영감을 얻는지’, ‘초능력이 생긴다면 무엇을 하고 싶은지?’ 등을 묻는 사전 조사를 통해 가상현실에서만 가능한 마법적인 환경과 초능력으로 ‘날아가는 경험’을 넣게 된다. 이야기 속에서 제우스가 주는 포상처럼 등장하는 이 기능은 새처럼 날개짓을 하면 관객은 날 수 있게 되고, 이렇게 관객에게 초능력을 부여한 환상적인 체험감은 동심을 경험하는 것과 같은 시간을 만들게 된다.

디지털이나 가상환경에서 디지털 스토리텔링에서 할 수 있는 일은 무엇인지, 관객은 무엇을 찾고 원하는지 계속 질문하고 관객에게 놀라움을 주기 위한 노력을 계속하면서 관객과 더 밀접해 지는 노력을 하게 된다. 지역적 범위의 관객을 넘어 글로벌적으로 확대되는 다중접속형 XR 이머시브 공연은 매번 달라지는 관객이 있는한 하나의 이야기가 계속 진화될 수 있는 가능성을 담보하게 된다.

### 4. 무대 및 공연장

#### 가상현실로 이동한 장소특정적 공연

‘공연장’ ‘무대’의 개념을 해체했던 장소특정적 **Site-Specific** 공연을 디지털이나 가상으로 옮겨온 XR 이머시브 연극은 시공간의 제약이 없고 상상력을 통해 펼쳐낼 수 있기에 물리적 공간과 다른 점을 파악하고 무엇이 가능하게 할지를 설정하는 것이 중요하게 된다.

관객 참여를 중요하게 생각하는 공연에서 내향적인 사람에서부터 외향적인 사람이 모두 각자 다른 동선으로 참여를 할 수 있다는 점에서, 경험의 의도에 따라 배경이 되는 공간을 디자인해야 하는 것을 시사하게 된다. 물리적 공간 보다 넓은 3차원의 공간에서 ‘자유이지’를 갖게 된 관객의 동선을 예측하면서 이끌어가는 배우의 동선을 감안하여 설계가 되어야 한다. *Behind the Scenes Tour of Mount Olympus — Finding Pandora X*

6개 층의 90여개의 방인 거대한 건물을 누볐던 ‘슬립노모어 **Sleep No More**’ 나 한 층이었지만 각기 다른 ‘방’에서 각기 다른 이야기가 펼쳐졌던 ‘위대한 개츠비’ 같은 이머시브 연극이 보여주는 종과 횡의 공간성은 VR안에서도 닮은 듯 다르게 펼쳐진다. 집의 외부 현관에서부터 거실에서부터 2층 침실을 넘나들던 ‘웰컴투 레스파이트’, 지하세계와 올림푸스 산까지 날아올랐던 ‘파인딩 판도라 엑스’까지 공간은 하나의 이야기의 요소가 되며 라이브로 만나는 배우와 관객이 같은 공간을 공유하는 체험이 된다.

그렇기에 공연이 가능하게 해지는 플랫폼의 선택은 너무나 중요해진다. 직접 공간을 창작해서 만들어 낼 수 있는 VR셋이 적극 활용되면서 여기에 더해 아바타 역시 창작할 수 있다는 점을 무대를 다채롭게 하는 요인이 된다. 관객을 이야기에 참여시키는 것 외에도 관객에게 참여 리워드를 주는 개념의 일환으로 공연에서 만들어지는 ‘아바타’는 일종의 공연 기념품이 된다. 필자 역시 파인딩 판도라 엑스에서는 그리스 합창단 ‘아바타’를 선물로 받았고, ‘웰컴투 레스파이트 **Welcome to Respite**’에서는 곰돌이 아바타를 선물로 받았다. *XR Immersive Theater ‘Welcome to Respite’ Behind the Scenes*

공연이 시작되기전 ‘프리쇼 **Pre-Show**’에 해당하는 로비 공간은 XR이머시브 공연에서 필수적 공간이 되었다. 이 공간에서 ‘온보딩 **Onboarding**’의 시간을 통해 필요한

#포스트팬데믹 #뉴스토크 #리미티 #디지털무어링 #컨셉투어링 #리미티 #리미티 #리미티

기능을 교육할 수 있는 시간이 되기도 하고 차가운 공기를 깨는 '아이스브레이킹'과도 같은 시간을 통해 서로와 인사를 나누기도 한다. RSC의 사라 엘리스도 공연장과 동일한 경험으로서 로비가 갖는 경험 그리고 그 공간에서 이루어지는 대화의 중요성을 강조했다. 공연 경험을 최적화 하기 위해서 필요한 지식을 습득하고 자연스럽게 공연에 녹여내는 공간적 설정이 시간적 체험으로 연결되는 공간이 되는 것이다. 그리고 공연이 끝난 뒤 '에프터쇼'After Show'가 이루어지는 공간 역시 중요해진다. 관객은 배우를 만나고 함께참여한 배우들과 작품속 설정이 아닌 자연스러운 모습으로 대화를 나누게 되고 전시공간처럼 이어진 공간에서 제작진의 모습을 보게 된다. 이 공간은 작품의 세계와도 이어지기도 하지만 더욱 환상적 공간을 만들어 공연의 감동을 완성시키는 공간으로도 설계될 수 있다.

키이라 벤징은 발표에서 관객의 기대치가 중요하지만 작품 개발에서 안전의 중요성도 강조했다. 사회가 합의한 규칙이 가상 공간에서도 필요하게 된다. 목소리를 내는 구간이 아닌데 누군가 목소리를 크게 내게 되면 몰입했던 XR 이머시브 연극 경험은 방해가 되게 된다. 이를 위해 가상공간에도 똑같이 행동 규범이 필요해지게 되고, 공간에서의 상호작용 방식이 분명히 달라져야 하며 새롭게 배워야 하는 윤리적 규범이 필요해진다. 이러한 공연내의 주의사항 역시 사전 프리쇼를 통해 공지할 수도 있지만, 대다수 '디스코드'와 같은 별도의 커뮤니티 플랫폼 등을 통해 충분히 숙지되도록 안내하고 있는 것도 준비과정의 일환이다.

즉 포스터-플라이어-공연장으로 이어지던 공연은 이메일 안내와 디지털 초대장 그리고 디지털 플랫폼 로비로 이어지면서 VR 무대로 연결되는 동선을 갖게 되므로, 공연장과 무대의 설계는 플랫폼 밖에서도 이루어진다고 볼 수 있다.

코로나로 인해서 많은 관객이 디지털 공연과 XR 공연 등으로 옮겨오는 시도를 감행했지만, 청중은 다른 사람과 연결되는 것 이상으로 많은 것을 원한다. 이는 보다 더 의미 있는 연결이 되기 위한 고민으로 이어지면서 XR이머시브 연극이 작품과 관객과 극장을 연결하는 것에 더불어 어떤 것을 연결해야할지에 대한 고민을 낳게 된다. 사라 엘리스 Sarah Ellis 도 강조했다.

공연에 참여하는 의식 중에는 연극 외에도 사람들이 어울려 대화가 생겨나고 '사회적 경험'이 만들어지는 것으로서 공연이 끝난 뒤에도 이어질 수 있는 것을 고려해야한다.

기존의 전통적인 공연이 배우와의 정서적 연결을 이끌어 내고 의미있는 경험을 만들어내지만 이머시브 연극은 거기서 더 한걸음 나아가 관객과 배우 사이의 벽을 없애고 같은 공간에 놓이게 하면서, 제 4의 벽을 허물면서 보다 강력한 유대감을 형성한다. XR 이머시브 연극도 작품에 녹아 들면서 '감정적 연결'을 만들어낸다. 현실 세계속 이머시브 극장에서의 경험은 배우와 함께 방향하고 탐험하는 재미로 가득했듯이 XR 이머시브 연극도 상호작용성을 고려하고 관객이 관찰자가 아닌 이야기의 일부가 되게 만들기 위해서는 연극적 경험과 XR적인 체험이 어떻게 조화를 이루고 달라야 하는지 고민하지 않으면 안된다. 새로운 서사를 전달하고 디자인을 할 때 결국엔 고유의 요소로부터 연결된 것에서 진화하게 된다.

XR 이머시브 연극을 주도했던 두 감독의 대화에서 관객과 연결될 것인가, 작품이 전달하고자 하는 것 외에도 디지털이나 VR 공연이 어떻게 달라야 하는 것을 고민하면서 해체와 변형을 반복하며 새로운 하나의 예술 경험으로 자리 잡았다는 것을 확인했다. 또한 두 감독 모두 다시 XR 이머시브 연극 작품을 만들고 싶을 정도로 이 창작의 경험이 즐거웠다고 회고하면서 공연 예술의 하위 장르로 혹은 XR 이머시브 엔터테인먼트의 일환으로 이 장르는 계속될 것으로 보았다.

햅틱 장비나 신기술, 그리고 오프라인과의 하이브리드, 그리고 새로운 소재로 진화할 수 있는 가능성은 더 커지게 될 것이다. 코로나 이후 다시 물리적 무대가 부활하더라도 전세계가 다중으로 연결되며 함께 즐기는 XR을 통한 연극적 경험은 혼종과 실험을 통해 계속 진화하며 메타버스가 견인하고 있는 체화된 디지털 세상의 필수적 엔터테인먼트이자 예술 경험이 되지 않을까?

### 3

## 관객·작품·극장·기술과의 새로운 '연결'

### 영국 로열세익스피어컴퍼니 디지털개발총괄 사라 엘리스와의 대화

이혜원

(주)기어이 대표

#포스트팬데믹 #넥스트모빌리티 #컨설팅 #디지털 #그린모빌리티

매일 밤 천여 명의 관객이 함께 모여 공연을 보던 영국을 대표하는 세익스피어 극장도 피해 갈 수 없었다. 팬데믹의 영향은 2년간 굳게 닫혀 있던 극장의 문을 디지털로 열게 하는 대전환의 계기를 만들게 된다. 2021년 3월에 열렸던 영국 로열세익스피어컴퍼니이하 'RSC'의 '드림 프로젝트'Dream Project'는 물리적 거리에 얽매이지 않는 라이브 기술의 미래를 탐색한 시도였고, 공연의 미래에 대해 질문을 던진 탐색의 기회였다. 디지털 무대로 이동한 극장은 무엇이 되어야 하고, 디지털이 주는 상호작용을 어떻게 작품 내에 도입할 수 있을지 등 여러 기술적 시도가 녹여졌던 창작실험이기도 했다. 이 혁신적 시도는 10번의 공연만으로 92개 국가에서 6만 5천 명의 관객을 동원했고, 76%가 RSC를 처음 보는 관객이었고 40%가 젊은 관객층이었다는 고무적인 결과를 도출해냈다.

이번 서울아트마켓PAMS 넥스트 모빌리티 세션은 디지털로 촉발된 새로운 이동성은 어떤 변화를 가져다줄지 조망해보고 디지털 전환시대에 맞추어 함께 의미 있는 질문을 던지고자 했다. 이를 위해 선행적 경험을 시도한 해외 선진 단체와 국내외 예술가들을 만나볼 수 있었다. 특히 다년간 디지털 실험을 계속해온 RSC의 대표적 예술가 기술 사례를 이끈 디지털 개발 담당 이사 사라 엘리스 Sarah Ellis와의 심층 세션을 통해 변화의 조망을 넘어서 선도적인 시도를 통한 교훈과 시사점을 나눌 수 있었다.



넥스트 모빌리티 화면캡처 ©서울아트마켓 제공

창작, 유통, 관객에 걸쳐 공연예술의 벨류체인 Value Chain에서 변화를 시도해 본 '드림 프로젝트'를 비롯하여 리얼타임 모션 캡처 기술 등 최신 기술을 실제 물리적 공연에서 사용했던 <템페스트 Tempest> 사례를 통해 혁신적 기술이 촉진하고 있는 새로운 공연예술의 단면을 들여다보는 시간을 갖게 되었다. 기술 변화의 시대에 필요한 리더십은 무엇인가? 극장의 미래는 무엇이고, 미래의 관객은 누구일까? 디지털로 달라진 상호작용이란 무엇일까? 현재 모두가 직면한 가장 중요한 질문을 나누면서 결론은 '연결'로 귀결된다는 것을 깨달을 수 있었다. 과연 단절의 시대에 의미 있는 '연결'이란 무엇인가?

### 미래의 관객 Audience of Future를 향한 노력 : 관객의 집으로 찾아가는 공연

<한여름 밤의 꿈>을 재해석했던 <드림>은 원래 리얼타임 캡처 기술을 활용해서 물리적 무대 위에 구현하려고 했던 대면 공연으로 기획되었다. 코로나로 인해 제작 과정이 중단되기도 했지만, 새로운 변환을 모색했던 RSC는 이 기회를 관객과의 연결을 새롭게 정의하는 기회로 삼았다. 극장과 멀어진 관객은 지금 무엇을 필요로 할까? 관객에 대한 고민은 관객이 무엇을 기대하는가에 대한 질문으로 이어졌다. 극장 문을 열고 관객이 오기를 기다리며 그들을 맞이하는 것이 아니라, 관객이 현재 있는 관객의 집으로 찾아가는 것, 어떻게 관객의 공간으로 다가가고 관객으로부터 환영받기 위해 무엇을 해야 할까를 고민하는 것, 온라인 공연이 본질적으로 달라야 하는 것을 관객과의 연결고리에 대한 생각을 바꾸는 것에서부터 시작한 것이었다.



RSC Dream 웹사이트 화면 (출처: <https://dream.online>)

공연장에 오지 못하는 사람들과 어떻게 다시 연결되어야 할까? 무엇보다, RSC는 관객은 하나의 공동체임을 간과하지 않았다. 공연은 단순히 시청하고 방청하는 것이 아니라, 다 같이 함께 시간과 공간을 점유하는 공동체적 경험이자 사회적 경험이기도 하다. 공연장에 들어서는 순간부터 설렘을 안고 들어가는 관객의 모습을 떠올리면서, 로비 공간에서 기다리면서 코트를 맡기고 공연소개 자료를 받아들이고 함께 친구와 나누던 대화로 기대감을 높였던 순간들을 다시 재현하는 등 디지털 경험 설계에도 고심을 다 했다. 웹사이트로 구현된 디지털 극장 역시 함께 접속한 몇 천 명의 숫자를 보여주며 소속감을 주고, 공연을 위해 남겨진 시간을 표시하며 긴장감을 높이고, 공연 후에 있던 관객과의 대화를 사전 프리쇼 Pre-Show에 배치해 기술적 이해를 돕기도 하고, 동시에 기술 테스트를 하며 관객의 새로운 디지털 공연 경험 준비를 돕기도 하면서, 문화적 공간으로서 극장이 갖고 있던 사람과 작품을 연결하는 사회적 공간으로서의 연결고리를 조금이나마 구현하고자 했다는 것을 알 수 있었다.

경험을 설계하는 것 외에 영국에 국한된 것이 아닌 전 세계의 사람들이 작품을 볼 수 있게 하려면 무엇을 고려해야 했을까? 단순히 영상을 찍어서 디지털 매체에 담는 '복제'가 아닌 시대의 변화를 수용하는 혁신적 창작이 되기 위해서, 이들은 3가지를 고려하였는데, 함께 어울리고 Togetherness 생생한 현장감 Liveness를 구현하는 것 외에, 디지털 불평등에 대한 이슈를 고려했다. 기술에 대한 접근성 Accessibility은 새로운 기술 시도를 할 때 가장 장애가 되는 요소이다. 경험과 숙련도 측면에서 관객의 디지털 문해력 Digital literacy이 다를 뿐만 아니라, 각기 다른 장비와 접속 인프라 환경도 각기 다르다. 고려해야 할 경우의 수를 세심하게 예측할수록 다양한 사람들이 작품을 접할 수 있게 되지만, 태블릿, 핸드폰, 데스크톱을 비롯하여 모든 환경에서 균질한 경험을 누릴 수 있게 하려면, 개발은 그만큼 범위가 늘어나기 마련이다. 그럼에도 불구하고 미래는 다양한 연결이 핵심이 되어야 하며, 보다 포용적이어야 한다는 것을 주지했다. 그렇기에 RSC는 아직 보급률이 일정 수준에 도달하지 못한 HMD\*는 배제하였고, 온라인과 모바일을 통해 접속 가능한 공연으로

\* Head mounted Display,안경처럼 머리에 쓰고 대형 영상을 즐길 수 있는 영상표시장치. (편집자 주)

완성했다. 도달 범위의 목표를 전 세계로 확장하면서 지역 시간대에 맞춘 공연 시간대를 배려하기 위해 영국 내에서 새벽 2시에도 공연을 하는 시도도 감행할 수 있었다. 조금 더 포용적 환경을 만들기 위해 장애가 있는 사람들을 위한 음성 설명, 자막, 수화 등이 고려되어야 했지만, 모든 것을 구현하는 것은 쉬운 일은 아니었다. 하지만 이들은 디지털로부터 소외된 커뮤니티를 고려하기 위해서는 무엇이 되어야 하는 가를 속제로 남기고, 현재 다음 프로젝트를 위해 고민 중이다.

보다 많은 관객에게 도달하려는 목표를 위해 기술전문가들과 협업했고, 맨체스터 페스티벌, 필하모니아 오케스트라를 비롯한 예술단체와 축제, 학교 등이 다양하게 연구개발 컨소시엄을 마련하였고 이 협력체는 하나의 비전과 목적을 공유하면서 이것이 RSC만의 프로젝트가 아닌 하나의 커뮤니티로서 미래의 관객을 위해 무엇을 해야 하는가에 대해 고민했다고 한다. 거대한 협업을 위해 단체들이 모인 커뮤니티가 하나의 비전 안에서 유기적으로 움직이고 일할 수 있는 것에 대해 고민하기도 했다. 연구개발 프로젝트로서의 의의를 다하기 위해 어떤 실험을 하고, 어떤 어려움이 있었고, 어떤 결과를 얻었는지를 기록하고 공연예술계와 전 세계 현장 사람들과 공유하는 것을 목표로 삼았다. 그렇기에 사전 관객 조사를 통한 관객의 요구 파악은 보다 구체적이고 살아있는 언어로 만들어졌고, 사후 피드백을 하는 조사는 100여 개의 문항으로 이루어졌을 정도로 정교하고 촘촘했다.

### 기술적 실험이 창조적 협업이 되기 위한 전제조건 전환적 리더십의 중요성

2016년 당시 가장 최첨단 기술 시도를 했던 RSC의 <템페스트> 공연에는 무대 위에 거대한 규모의 디지털 캐릭터 '아리엘Ariel'이 등장했다. 셰익스피어 서거 400주년을 기념하는 마지막 작품이었던 <템페스트>를 준비하면서 RSC는 기술을 통해 셰익스피어의 마법과 상상력을 담아내고자 했다고 한다. 인텔 Intel과 같은 기술기업과 2년여의 걸친 기술 개발을 시도하면서 사전 녹화 후 편집을 하거나 포스트 프로덕션 과정을 거치는 형태가 아닌, 실시간으로 아바타가 동작을 통해 등장하고 27대의 프로젝터로 쏘아서 거대한 스케일로 등장하면서 공연의 일부가 되도록 하는 기술을 시도한 것이었다.



RSC Tempest (출처: <https://www.rsc.org.uk/the-tempest/>)

이러한 기술은 현재의 물리적 공연무대에서도 전례를 찾아보기 힘든 기술 실험이자 현재 메타버스 등으로 촉발된 변화된 디지털 환경에서 디지털 캐릭터인 아바타가 공연하는 것을 보고 있는 시점에서도 앞서가는 시도였다.

이러한 기술 실험을 할 때 RSC는 항상 근본으로 돌아가려고 노력했다. 400년 전의 셰익스피어의 자료로부터 시작했다. 당시 역시 어떻게 관객을 더 작품에 몰입시킬 수 있을까 고민의 일환으로 관객이 보석이나 거울을 직접 붙여서 무대를 비추게 하는 시도를 했다는 발견했다. 이와 같은 사실은 기술이 항상 연극 현장과 함께했다는 것을 알 수 있게 한다. 또한 관객 역시 개인을 넘어서 공동체이자 커뮤니티로 존재하듯, 공연 역시 늘 혼자 하는 일이 아닌 협업 창작이기에 기술적 파트너십에 있어 달라져야 하는 태도가 필요했다는 것을 강조했다.

사라 엘리스는 무엇보다 가장 중요하게 생각하는 협업의 원칙으로 첫째, 함께 하는 기술파트너를 존중하면서 전문성을 인정하는 태도를 강조하면서 '예술가는 엔지니어가 되어야 하고 엔지니어는 예술가가 될 줄 알아야 한다'는 말을 언급했다. 하지만 모두가 코딩을 배워야 하고 직접 기술을 배우는 것이 아닌, 각자의 전문영역을 존중하며 배워가려는 태도를 강조한 것이다. 둘째, 위계질서를 타파하는 문화의 변화를 중요하게 생각했다. 새로운 시공간을 제공해야 하는 디지털 공연이나 기술적 시도에서 서로 실험하고 기다리고 테스트하는 시간, 또한 전통적 여건과 달라진 환경에 대한 보다 숙고하는 사고가 필요하기에 존중하며 기다리는 노력은 중요하기

#포스트팬데믹 #넥스트모뮌리티 #컨설팅어링 #디지털모뮌리티 #그린모뮌리티

때문이다. 강압적인 태도로 결과를 요구하거나 냉소적 태도로 비판만 해서는 안 되며, 도전하는 것이 아니라 ‘질문’ 하는 긍정적 관점의 변화야말로 필요하다는 것을 말했다. 셋째, 기술 협업을 위한 적극성을 위해 변혁적 리더십 **Transformational Leadership**의 중요성을 강조한다. 언제나 유연하게 시대적 흐름을 읽어내고 급변하는 환경에 대응하기 위해서 열린 사고를 할 수 있는 리더십은 함께 동기부여 하면서 변화를 이끄는 데 있어 필수적이다. 그는 또한 기술적 역량이 뛰어난 미래 세대로부터 배우고 항상 연결되어 있도록 깨어 있을 것을 강조했다.

모든 역사가 말하듯, 혁신과 기술을 통해 예술과 사회는 끝없이 진보하였다. 팬데믹 이전에도 기술은 계속 발전되어 왔지만, 기술 수용에 있어 더했던 전통의 공연예술 현장조차도 디지털 이동성을 생각해보는 계기를 제공했을 정도로 우리는 지금 새로운 전환기를 맞고 있다. 디지털에서 더 많은 시간을 보내는 미래의 관객을 발굴하고, 작품과 관객을 연결하고, 배우와 관객을 연결해 내며, 원래의 물리적 공연이 갖고 있던 현장감, 공동체 경험, 현존감 Presence 등을 구현해 내려 했던 RSC의 디지털 실험들은 새로운 이동성은 결국 더 많은 연결로 향한다는 것을 시사했다.

사라 엘리스와의 대화는 우리가 모두 함께 고민하고 학습하면서 다시 질문해야 할 화두를 던졌다고 생각한다. 멀어진 관객의 존재를 다시 정의해 볼 시간이자, 코로나로 달라진 라이프스타일 안에서, 디지털 상호작용이 일상화되고 보다 참여하길 원하는 지금의 관객들이 디지털 무대와 공연 현장에 무엇을 바라는지 소통하며 미래의 관객에 대해서도 탐구할 시간임을 인식시켜 주었다. 또한 하나의 공통된 비전과 목표를 통해 기술전문가들을 인정하고 소통하면서 다시 기술이 예술 현장을 진화시킬 수 있는지 지켜보고, 작고 의미 있는 실험을 지속해야 함을 깨닫는 시간이었다. “내일은 다가올 미래를 바라보는 자의 것이다”라는 데이빗 보위의 말로 시작했던 사라 엘리스의 말을 끝으로 나누면서 창작자와 관객 그리고 기술자가 공존하며 미래를 고민하는 연대와 커뮤니티를 통해 함께 앞으로 나아가는 새로운 이동성이 계속되기를 바라본다.

#### 필자 소개

이혜원은 XR, 이머시브 프로듀서이자 기어이 이머시브 스토리텔링 스튜디오 대표이며 한국예술종합학교 강사다. 예술경영을 전공하고 콘텐츠산업 및 미국 VR 스타트업에서 경험을 쌓았다. XR 실감콘텐츠 매거진 ‘아이엑스아이(ixi.media)’를 운영하고, 이머시브 저널리즘 콘텐츠, 가상과 현실을 연결하는 전시, 게임과 예술이 융합된 프로그램, 융복합공연 등을 기획하고 연구한 바 있다. 프로듀서 참여작은 Cannes XR, IDFA, Tribeca, Bifan 등 글로벌에 소개된 바 있으며 예술과 기술을 매개하고 스토리를 연결하는 프로듀서로 활동하고 있다.



**2021 공연예술 해외진출 기반마련(커넥션)  
넥스트 모빌리티 결과자료집**

<b>집필자</b>	강경윤, 박지선, 박초아, 양은혜, 이수정, 이해원, 이희진, 임현진, 장수혜, 최석규, 허윤경, 홍지원
<b>기획</b>	이연경, 이해원, 임현진, 최석규, 홍지원
<b>구성 및 편집</b>	(재)예술경영지원센터 공연사업본부 공연예술기반팀
<b>번역</b>	박형준
<b>디자인</b>	(주)크리에이티브 다다(credada.com)
<b>발행처</b>	(재)예술경영지원센터, 서울시 종로구 대학로57 (연건동), 홍익대학교 대학로 캠퍼스 교육동 3층

T. 02-708-2275 / [www.gokams.or.kr](http://www.gokams.or.kr)

\* 본 출판물은 국고 및 한국문화예술위원회 문예진흥기금을 지원받아  
제작되었습니다.