

## 국내 연극의 디지털 테크놀로지 수용 양상 고찰

### Study of Digital Technology Acceptance in Domestic Theatre

이동준<sup>1\*</sup>

Dong-Jun Lee<sup>1\*</sup>

#### 요약

디지털 테크놀로지가 우리 사회 전 분야에 영향력을 미치고 있다. 최근 예술은 그중에서도 디지털 테크놀로지를 적극적으로 수용한 분야로 변화를 경험하고 있다. 디지털 테크놀로지와 예술의 결합은 예술 창작의 구현방식은 물론 예술작품 제작의 방식을 다양화시키고 있다. 나아가 예술상품의 유통경로와 관객과의 소통구조도 바꾸고 있다. 디지털 테크놀로지가 예술상품의 제작, 유통, 소비의 과정 전반에 걸쳐 다양한 경로로 예술계를 진화시키고 있는 것이다. 공연예술의 한 분야인 연극은 사회와 함께 호흡하며 발전 변화한 예술로서 관객과 소통하며 예술적인 욕구를 실현시킬 수 있는 다양한 방법들을 모색해 왔다. 디지털 테크놀로지의 도입은 많은 표현양식과 기법을 새롭게 하여 그 욕구 실현을 가능하게 하였고, 이에 따른 연극제작과정속에서 각 분야 예술가들의 의견소통 방식과 연결 네트워크도 다양화 되고 있다. 하지만 아직까지 국내의 연극은 기대만큼 디지털 테크놀로지를 적극적으로 수용하지 못하고 있는 상황이다. 본 연구에서는 국내 연극의 제작, 유통, 소비의 과정에서 디지털 테크놀로지 수용 양상에 대하여 고찰하고, 한국 연극의 새로운 방향을 살피고자 하였다.

핵심어 : 디지털 테크놀로지, 공연예술, 미디어 아트, 연극

#### Abstract

Digital technology exerts influence in all aspects of our society. Recently art is one of the leading area accepting digital technology actively and experiencing a transition as its consequences. The combination of digital technology and art not only diversify method of realization in art creativity but also the method in art production. Furthermore it alters the distribution channel of art product and the structure of communication with the audience. Digital technology is developing the product of art work, its distribution, circulation, and consumption during the process in all aspects of art world via various routes. As a branch of performance art, theatrical play has made its progress in tune with society, intercommunicating with audience, tried to find the solutions in many ways to effectuate one's craving for artistic desire. Introduction of digital technology brought about a multitude of new forms of expression and techniques to enable realization of one's desire and also diversified the communication method and network between artists in various fields during the process of producing a theatrical play. However, active acceptance of digital technology in theatrical play still fall short of expectation.

In this paper, acceptance of digital technology is examined in the process of production of a play as well as its distribution, circulation, consumption, and also explore new dimension in theatrical play.

Keyword : Digital technology, Performance art, Media art, Theater

1 Department of Culture and Arts Management, Sangmyoung University, Seoul, 03016, Korea

e-mail : [djleexx@hanmail.net](mailto:djleexx@hanmail.net) (Corresponding author)

Received(July 12, 2016), Review(July 26, 2016), Accepted(December 05, 2016), Published(December 31, 2016)

## 1. 서론

디지털 테크놀로지가 우리 사회 전 분야에 영향력을 미치고 있다. 예술은 그중에서도 디지털 기술을 적극적으로 수용한 분야로 최근 큰 변화를 경험하고 있다. 디지털 테크놀로지와 예술의 결합은 예술 창작의 구현방식은 물론 예술작품의 제작 방식을 다변화시키고 있다. 나아가 예술상품의 유통경로와 관객과의 소통구조도 바꾸고 있다. 디지털 테크놀로지가 예술상품의 제작, 유통, 소비의 과정 전반에 걸쳐 다양한 경로로 예술계를 진화시키고 있는 것이다. 다양한 예술 장르가 종합되어 제작되어지는 공연예술은 다른 예술분야보다 빠르고 광범위하게 적극적으로 디지털 테크놀로지를 수용하여 기존의 작품과는 색다른 작품들을 무대 위에 구현하고 있다. 특히 디지털 테크놀로지는 연극, 음악, 무용, 전통연희 등 공연예술의 전통적 장르를 넘어서는 새로운 장르의 공연예술을 탄생시키고 있다. 예술장르간의 융합은 물론 과학과 사회 전 분야와도 융합을 빠르게 가속시키고 있다. 공연예술에서 디지털 테크놀로지의 적용은 창작예술가들이 원하는 장면을 완성도 있게 구현하는데 많은 기여를 하고 있다. 무대장치에서 디지털 미디어 등의 도입은 이미 첨단 디지털 기술이 인간이 상상하는 것을 실제 무대에 표현하기에 용이해진 것을 보여 주는 하나의 단적인 예일뿐이다. 그리고 공연예술이 의도된 다양한 장면의 연출을 위해서는 무대장치, 음향, 조명, 영상 등의 무대 메커니즘을 정확히 제어할 수 있어야 하는데 디지털 기술은 인간이 제어할 수 없는 복잡하고 세밀한 부분까지 공연기간 동안 항상 변함없이 정확한 통제를 할 수 있게도 하였다.

공연예술의 한 분야인 연극은 사회와 함께 호흡하며 발전 변화한 예술로서 관객과 소통하며 예술적인 욕구를 실현시킬 수 있는 다양한 방법들을 모색해 왔다. 연극의 디지털 테크놀로지의 도입은 많은 표현양식과 기법에서의 진화와 이에 따른 제작방식의 변화를 가져왔다. 음악분야는 이미 미디어의 출현이후 많은 변화를 보인다. 연주된 음악을 악보로 바꾸어 주고, 미디어 시퀀싱은 콘트롤 데이터와 음색 정보를 저장하고 불러들이는 것을 용이하도록 하여 개인 홈 스튜디오가 등장하게 하였다. 이는 개개 음악가들이 혼자서 작업을 하여 청중들에게 다가갈 수 있도록 한 것이다[1]. 연극에서도 디지털 테크놀로지는 창작의 방법과 영역을 확장시킴과 동시에 다양한 커뮤니케이션 도구를 통해 관객과의 소통을 다변화 시키고 있으며, 이에 따른 연극제작에서 예술가의 의사소통 방식도 다양한 변화를 맞고 있다. 이는 연극 창작 작업에 있어서 예술가들에게 새로운 가능성들을 갖게 하였다. 그리고 창작 작업의 편리성과 함께 분야 간 영역들을 넘어서 작업들을 혼자서도 할 수 있게 하였다. 하지만 아직까지 국내의 연극은 기대만큼 디지털 테크놀로지를 적극적으로 수용

하지 못하고 있는 상황이다.

본 연구는 국내 연극의 제작, 유통, 소비의 과정에서 디지털 테크놀로지 수용 양상에 따른 연극 제작 방식과 연극작품의 관객 소통구조 변화에 대하여 고찰하고, 한국 연극의 새로운 방향을 살피고자 하였다. 1장에서는 연구의 배경에 대해 논하였으며, 2장에서는 연극창작의 디지털 테크놀로지 수용과 관련된 연구들에 대해서 조사하였고, 3장에서는 연극제작방식의 다양한 변화를 예측하고 설명하였다. 마지막으로 4장에서는 결론으로 디지털 테크놀로지 시대의 향후 연극을 예측하고 방안을 제시하였다.

## 2. 연극창작의 디지털 테크놀로지 수용

### 2.1 연극창작의 디지털 테크놀로지 수용 양상

오늘날의 공연예술은 급속히 파급된 디지털 미디어의 영향으로 인해 공연 공간에서 예술가들이 표현할 수 있는 한계를 넘도록 해주는 한편, 미디어의 활용을 통해 관객들을 집중시키고 쉽게 소통하게 하여 공연의 완성도에 기여하고 있다. 이미 디지털 미디어의 한분야인 영상은 극 중의 사실 전달에만 그 목적을 두고 있는 것은 아닌 시각적 이미지를 통한 의미전달의 도구로까지 발전해 무대배경의 일차적인 장면설명에 머물던 무대개념에서 발전하여 4차원의 시공간의 개념까지 다양한 표현이 가능하게 되었다[2]. 사실 이 같은 연극, 무용, 뮤지컬 등 기존의 전통적인 예술장르와 미디어 퍼포먼스 등 새로운 미디어콘텐츠의 컨버전스를 포괄 하는 공연의 역사는 오래되었다. 짧게는 고대 이집트와 그리스의 공연예술인 연극부터, 길게는 선사시대로 거슬러 올라간 종교적인 제사의식에 뿌리를 두고 있는 공연의 원초적 형태인 퍼포먼스는 현대에 와서 디지털 테크놀로지와 결합하면서 더욱더 다변화된 미학적, 기술적, 사회적인 논제들을 담아내고 있다[3]. 인간의 제의적인 행위에서 그 기원을 찾을 수 있는 연극은 각 시대마다 기술의 발전과 함께 진화해왔다. 다양한 연출을 가능하게 하기 위한 무대건축의 발전, 조명시스템의 혁신, 영화, 텔레비전, 디지털 미디어 등의 미디어 테크놀로지의 도입을 통해 연극은 연극성을 늘 새롭게 구축해왔다. 20세기에 들어서면서 1910년대의 미래파 운동은 연극에도 영향을 미쳐 혁신을 꾀하게 한다. 미래파 운동 이후에도 연극은 1960년대의 '혼합된 미디어 제작', 1990년대의 퍼포먼스와 컴퓨터가 결합된 실험으로[4] 연극창작과정의 변화를 견고 있다. 사실 디지털 테크놀로지의 수용은 연극뿐만 아니라 다양한 공연 예술 분야에서 이루어지고 있다. 가장 보수적인 경향을 가지고 있는 전통예술 공연의 틀에서도 기술은 상호보완적 요소로 활용되어지는 수준을 넘어서 공연의 형식에 중심축이 되어, 일렉트로닉

기술을 이용한 기존의 전통예술 공연과 디지털 영상이 실시간으로 무대에서 상호작용하는 미디어 퍼포먼스가 실험의 단계를 넘어 대중적으로 공연되고 있다. 더불어 공연을 하는 예술가와 관객이 실시간으로 상호작용하여 공연의 내용을 서로 이끌어가는 실험적인 공연과 서로 공간적으로 동떨어진 곳에서 전 세계적으로 깔려있는 인터넷망을 이용해서 국경을 넘어 함께 실시간으로 공연하는 네트워크 퍼포먼스가 전통예술 공연에 접목되는 사례들도 증가하고 있다[5]. 무용분야 또한 마찬가지로 현상들이 나타나고 있다. 인간의 신체 움직임을 중요한 매개로 하여 사상과 감정을 표현하는 무용분야에서는 기술의 인위성 같은 많은 문제들이 제기됨에 따라 디지털 테크놀로지의 접근이 쉽게 이루어지지 않았다. 하지만 최근 포스트모더니즘의 현상 속에서 과학 기술의 힘을 통해 대중매체들을 수용하는 예술계의 변화 영상은 오래전부터 기존의 예술장르들 간의 경계를 허물어뜨리려는 예술가들의 다양한 형식적 실험들을 무용 공연에서도 받아들이게 하였고, 이는 영상과 사진 등의 영상매체 기법과 이들을 차용한 이미지들이 무용무대에서 흔히 볼 수 있도록 하였다[6]. 그동안 예술과 과학의 관계는 동전의 앞뒷면처럼 항상 논의되어 왔으며, 역사적으로도 예술가들은 그 시대의 기술을 자신의 작품에 반영해 왔다는 것을 앞서 살펴보았다. 예술과 기술은 서로에게 영향을 미치며 발전하고 변화를 거듭하고 있다. 이와 같이 예술은 새롭게 등장한 기술에 따라서 계속해서 분파되고, 또는 융합, 변이되어 가는 특성을 보이고 있으며 과학자와 예술가의 협업을 통해 그 영역이 더 광범위해지고 있다.

디지털 테크놀로지는 연극 분야에서 주제나 소재를 정하는 창작자들이 텍스트의 선택폭이 넓어지게 하고 있다. 비교적 시공간의 제약에서 자유로운 미디어의 발달로 침체기를 걸었던 전통적 아날로그 방식의 공연산업이 최근 첨단 미디어와의 융합함으로써 다시 활기를 찾고 있듯이 연극분야도 변화를 수용하고 있다. 특히, 첨단 미디어가 공연의 주요 특징인 일회성을 일부 보완해주는 역할을 함으로써 연극의 창작자 사이에서 매체 사용을 더욱 증폭시키고 있다[7]. 많은 공연예술분야가 디지털 테크놀로지를 수용하는 현상은 이미 20세기 초 기계문명을 예술에서 적극적으로 받아들이면서 시작되었다. 제 1차 세계 대전 후 기계문명을 이용한 획기적인 무대장치와 의상을 도입하는 미래주의 운동이 현대 연극에서 디지털 테크놀로지를 적극 수용할 수 있도록 하는 계기도 만들었다. 이제 연극은 다양한 예술장르를 넘나들으면서 테크놀로지를 적극적으로 수용하려는 움직임이 활발하다. 삶과 예술의 조화를 기치로 내건 국제적 전위 예술운동인 ‘플럭서스’로 이어졌던 전위 예술이 전자음악, 비디오 등 디지털 테크놀로지를 적극적으로 도입하는 예술적 개념들을 탄생시켰듯이, 지금 연극은 새로운 매체와 기술의 수용으로 새로운 연극적 개념들을 탄생 시키고 있다.

## 2.2 연극창작의 디지털 테크놀로지 수용에 따른 효과

디지털 테크놀로지는 연극창작의 표현양식과 기법에서 다양한 경로로 창작자들이 원하는 장면을 완성도 있게 구현하는데 많은 기여를 하고 있다. 연극은 작가의 텍스트를 구현하기 위해서 연출가, 배우, 무대미술, 조명, 음향, 의상 등 많은 부분의 창작자들이 모여서 창작 작업을 한다. 그동안 각 예술분야는 독자적인 고유영역을 구축하고 다양한 연출을 가능하게 하기 위한 혁신을 꾀하였다. 하지만 기존의 무대구현 방식은 인간이 상상하는 복잡하고 세밀한 장면들을 실제 무대에 표현하기에는 한계에 부딪힌다. 디지털 테크놀로지는 이러한 연극창작 작업과정에서 표현의 한계를 극복하여 다양한 장면을 연출할 수 있게 한다. 그리고 연극창작 작업에 참여하는 예술가들이 상호 영역 간 정보의 공유화와 커뮤니케이션을 용이하도록 하였다. 또한 새로운 표현방식의 등장은 무대미술, 조명, 음향 등의 고유분야를 더욱 세분화 시키고 전문화 시키는 역할을 한다. 무대미술의 경우 전통적인 무대장치와 무대 막 제작, 대, 소도구의 제작과정에서 기계공학적인 기술 발전에 의존해 오던 기존의 혁신적 상황들이 영상기술의 활용과 함께 다양한 장면을 빠르게 연출하며 영상이 고유 영역으로 분화된 지는 이미 오래전 환경이다. 더욱이 이러한 분화는 디지털 매체들의 발전 속도가 가속화 되면서 최근에는 3D 디지털 이미지, 디지털 영상, 홀로그램, 입체음향, VR기술 등의 결합으로 더욱 무대를 입체감 있게 표현하고 시간과 공간의 연출 폭을 더욱 확대하고 있다. 현재는 디지털 테크놀로지의 도입으로 첨단 디지털 기술이 인간이 상상하는 것을 실제 무대에 표현하는 다양한 무대효과 전개가 쉬워진 것과 함께 무대장치 제작과 이동 설치에 따른 비용부담도 줄일 수 있는 이중적인 효과를 얻기도 하였다.

연극에서 표현되는 디지털 테크놀로지는 다양하다. 그동안 영상은 연극내용을 설명, 보완하여 관객에게 극적인 상황을 전달하는 부분에서 사용되어졌다. 전통적 무대장치인 막에 대한 개념을 영상이 대체하고 있는 것이다. 이는 연극이 무대 위에서 영상을 사용한다는 것이 무대장치로 표현하기 어려운 기존 그림 배경 막의 한계성을 극복하기 위함이 크다고 할 수 있다. 하지만 디지털 테크놀로지로 구현되는 영상은 단순히 무대에서 구현되는 장면에 국한되는 것이 아니라 영상이 막에 투영되게 되면 연극의 배경이 되는 것이며, 배우에게 사용된다면 배우를 대체하거나 또 다른 배우로 보여 질것이다. 영상은 기존의 정지된 피사체를 그려놓은 무대 막과는 다르게 영상이라는 미디어가 연극과 만나 공연영상으로 융합되어지는 과정 속에서 연극의 어느 부분을 영상으로 표현하느냐에 따라 연극 전반의 변화를 가져오게 된 것이다[8]. 따라서 디지털 테크놀로지는 배우들의 표현 방식에도 큰 변화를 요구한다. 연극에서 배우는 텍스트의 해석자로 인물을 창조하는 역할을

중요하게 여기던 기존의 연기방법은 디지털 테크놀로지의 도입으로 신체적 움직임과 주변장치의 변화에 집중하여 텍스트를 구현하는 연기방식에 익숙해져야 한다. 반면에 보다 구체적인 상상을 구현해내는 입체영상 등과 교감함으로써 더욱 극중 인물과 극적인 상황에 몰입할 수 있게도 되었다. 디지털 테크놀로지의 영향이 무대 위에서 일차적 무대장치의 역할을 넘어 배우의 연기방식 까지 전 방위적으로 영향을 미치는 것이다.

디지털 테크놀로지는 연극 창작 작업에 예술가들의 표현 영역을 넓힘과 함께 예술가들이 관객과의 소통방식도 변화를 가져오게 하였다. 그동안 관객은 예술가의 창작품을 관람하고 감흥을 가지고 돌아가는 것이 전부였다. 하지만 디지털 기술은 관객이 공연에 참여하여 예술가와 상호작용할 수 있는 다양한 통로를 만들 수 있게 하였다. 상호작용 영상기계장치와 같이 관객이 기계동작에 개입하여 공연에 이미지를 변화시키고 참가할 수가 있다. 나아가 예술가와 관객이 공연의 텍스트 구성까지 참여할 수 있는 소셜미디어를 통한 소통공간의 마련으로 더욱 작품을 즐길 수 있도록 한다. 관객은 공연의 작가와 함께 작품의 조정자로 작품에 참여할 수 있는 것이다. 이렇듯 쌍방향 소통의 예술이 가능하면서 제 3의 벽을 통해 바라만 보아야 했던 관객이 연극의 내용을 관객 삶의 영역 깊숙이까지 끌어 들일 수 있도록 만든 것이다. 디지털 테크놀로지는 연극제작환경의 큰 변화와 함께 관객과의 소통을 인터랙티브하게 만들며 기존의 연극제작방식에 다양한 변화를 요구하게 된 것이다.

### 2.3 공연예술 장르의 융복합 가속화

사회적으로 학문적, 기술적 융복합이 여러 분야에서 가속화 되고 있다. 융합의 의미는 사전적으로 서로 다른 종류의 것이 녹아 서로 구별이 없게 하나로 합하여지는 것이다. 두 가지 이상이 하나로 합쳐지는 것은 복합이라고 한다. ‘융복합’이라는 단어는 현재 사전에 등재되어 있지 않지만 중소기업청의 전문용어로 ‘융복합 기술’이라는 단어가 사용되고 있다[9]. 21세기의 현대 공연예술에서는 융복합 문화현상이라는 개념이 대두되었고, 각 예술 영역에서는 인접 영역간의 개방적인 상호작용에 의해 경계 넘나들기가 이루어져, 상호 침투하는 융복합 현상이 일어나고 있다[10]. 공연 예술에서 융복합이란 말은 이제는 자연스러운 용어가 되었다. 용어적인 면에서 뿐만 아니라 기술은 공연 예술의 장르 간의 변화와 움직임에서도 활발해 지고 있다. 특히 현재의 공연예술에서의 영상기술을 사용하는 비율이 매우 높아지고 있다. 과거 작품 표현의 비중이 텍스트 위주의 정보들에서 테크놀로지를 이용한 시각적인 이미지와 영상으로 바뀌고 있다. 연극, 무용, 음악 등 다양한 장르의 예술들은 디지털 테크놀로지의 등장과 함께 대표적인 매체로서 영상이라는 매체와 결합하

여 새로운 예술표현의 형태로 미디어 퍼포먼스라는 다른 영역의 예술의 장르를 탄생시켰다. 전통적인 예술장르의 구분이 모호해진 미디어 퍼포먼스는 미디어가 가지고 있는 창조적인 표현 방법과 퍼포먼스가 가지고 있는 자유로운 표현이 결합된 형태의 예술로 나타난 인간의 표현 욕구의 생산물이라고 할 수 있다[11]. 공연의 장소와 대상이 넓혀지기 위해서 연극과 미술이, 무용과 음악이 합쳐지는 것을 넘어서 무용과 디지털미디어가, 연극과 과학이 융복합되고 있는 것이다. 디지털 테크놀로지는 공연예술 장르의 공통된 디지털 매체를 활용하면서 장르간의 융복합을 가속화 시키고 있다. 이미 공연예술에서 다양한 융복합 작품이 시도되고 있다. 뿐만 아니라 공연예술 분야만이 아닌 시각예술과 문학, 철학, 건축, 영화, 애니메이션 등 다양한 문화콘텐츠와 결합되어 새로운 양상의 예술형식과 예술장르를 만들어 내고 있다. 공연예술계의 융복합 현상은 더욱 더 빠르게 가속력을 가지고 진행되고 있다. 이제 멀지않은 시간이 흘러 공연예술은 전통적인 공연예술 장르를 구분하는 것이 의미가 없게 될 가능성도 있다. 디지털 테크놀로지는 공연예술계에 혁신적 사고를 요구하고 있고 공연예술은 받아들일 수밖에 없는 운명에 놓인 것이다.

### 3. 디지털 테크놀로지 수용에 따른 연극제작방식의 변화

#### 3.1. 연극제작과정에서 예술가의 의사소통을 변화시키는 디지털 테크놀로지

연극의 제작은 많은 분야의 예술가와, 공연기획자, 제작자 등이 모여서 장기간의 시간을 들여 예술작품을 만드는 예술작업이다. 디지털 테크놀로지는 기존의 연극제작방식으로부터 기술적인 진보를 통해서 새로운 표현형식의 작품과 제작 방식을 요구한다. 연극은 제작 단계에서 장시간의 작품개발과 연습 등이 소요되는 반면에 작품의 유통단계나 소비의 단계는 짧다. 그리고 연극창작 작업에서 다양한 분야의 참여자가 상호 의사소통의 과정을 거쳐야 작품이 만들어지게 됨으로서 참여하는 예술가들의 소통구조는 매우 중요하다. 기존의 전통적인 방식의 연극제작은 작가에 의한 희곡의 완성 후, 연출가와 무대 스텝이 모여 작품의 구현방법을 결정하고, 출연자가 합류하는 연습과정을 갖게 된다. 따라서 기존의 연극제작에서 작가와 연출가의 역할이 다른 스텝의 역할에 비해 막중한 비중을 차지하였다. 하지만 디지털 테크놀로지가 결합한 연극의 제작방식에서는 기존의 영웅적인 작가나 연출가의 역할보다는 테크놀로지를 이해하고 다양한 분야의 견해를 조합해낼 수 있는 소통과 수용이 필요하다. 현대 연극이 희곡에 종속되어 희곡을 해석하여 재현하는 방식에서 탈피하고 있는 양상을 디지털 테크놀로지는 더욱 가속화 시키고 있는 것이다. 디지털 기술은 단순히 연극창작 작업에서 과정만을 단순화한 것을 의미하지 않고, 희곡을 바라보는 사고방식의 변화

와 희곡의 존재 방식도 변화를 이루었다. 컴퓨터가 대중화, 일상화 되면서 디지털 테크놀로지는 우리가 친근하게 여기는 도구가 되었고, 개인의 삶과 떨어트릴 수 없는 필수적인 생활의 요소로 변한 것이다. 이는 그동안 예술가들의 의사소통이 이루어지던 회의실, 작업실, 연습실의 공간 같은 오프라인 작업장에서 디지털 의사소통 공간인 온라인 작업장으로 옮겨가게 된다. 그리고 현재 다양한 미디어의 등장은 커뮤니케이션의 수단으로 그동안의 예술에서 동시대성으로 나타나는 공간과 시간의 개념이 보다 더 세밀한 동시성의 시간과 공간의 극복을 가져왔다. 이러한 커뮤니케이션의 수단이 변화하면서 이제는 전통적인 공간과 시간의 개념을 통해 만들어지던 연극이 물리적 제약을 벗어날 수 있게 한 것이다. 그동안 연극을 만들기 위해 창작자들에게 필요한 오프라인 공간인 극단에서 창작자의 소통이 이루어져 연극이 제작 되었다면, 이제는 프로젝트에 의해 팀을 조직하고 네트워크를 구성하여 커뮤니케이션 하는 온라인의 공간에도 극단을 만들어 연극의 제작을 할 수 있게 되었다. 디지털 테크놀로지가 예술가들의 의사소통방식을 변화시킴으로서 연극의 제작의 개념을 바꾸어 나가고 있는 것이다.

### 3.2. 공연과 관객의 소통공간을 변화시키는 디지털 테크놀로지

스마트시대는 디지털 테크놀로지를 우리의 생활에 단순하게 이용하는 것뿐만이 아니라 우리의 삶에 깊숙이 받아들여 자리 잡게 하였다. 오히려 디지털 테크놀로지가 우리 삶을 지배한다고 해도 과언이 아닐 정도의 세상이다. 뉴스와 정보를 전달하는 매체가 변화하였다. 라디오, TV, 컴퓨터가 순간에 들어오면서 종이 신문은 올드한 세대의 전유물처럼 되었고, 페이스북과 트위터가 실시간으로 뉴스와 정보를 전달하며 쌍방향 소통을 하고 있다. 공연예술에서 예술작품과 관객의 소통은 필수 불가결한 것이다. 소통 없는 공연은 예술가에게 행위자체가 무의미한 것이 되고 만다. 공연예술에서 관객은 행위 하는 예술가와 함께 중요한 공연의 요소이다. 무대 위의 예술가와 소통하는 관객이 어떠한 반응을 보이느냐에 따라서 무대 위의 행위자가 달라질 수 있기 때문이다. 기존의 공연예술에서 관객의 역할은 공연장 객석에서 기획자와 연출자, 배우의 의도를 가만히 앉아서 감상하고 음미하면서 자신의 내면을 비추던 소극적인 자세의 관람객이었다. 하지만 디지털 테크놀로지가 도입된 최근의 공연예술에서의 관객은 적극적인 자세를 요구한다[12]. 관객이 단순 감상자에서 예술가나 예술작품과 상호작용을 하는 인터랙티브적인 상황이 지금의 공연예술 관객에게 펼쳐지고 있다. 물론 공연뿐만 아니라 사회전반에서 디지털 컨버전스에 의한 융합과 혁신 현상이 일어나고 있다. 따라서 공연예술관객의 입장도 이러한 인터랙티브 공연에 대해 어색하지 않게 받아들일 수 있는 환경은 이미 조성되었다고 할 수 있다. 다양하고 복합적인 최첨단의 인터랙티브 미디어는 융

합과 혁신으로 갈수록 그 변화와 발전 속도가 빨라지고 있다. 그동안 ‘네트워크’를 중심으로 한 ‘인터넷 시대’가 ‘모빌리티’를 결합한 ‘유비쿼터스 시대’로, 이에 다시 ‘컨버전스’를 더한 ‘디지털 컨버전스 시대’로 진화하여 왔다. 최근에는 디지털 컨버전스가 더욱 확대되고 심화되면서 ‘인텔리전트’를 결합한 ‘스마트 시대’가 도래 하였다[13]. 이제 공연예술의 관객은 인터랙티브한 스마트 시대의 다양한 기기들을 통해서 공연에 참여하고 예술가는 이를 이용해 무대와 관객의 거리를 좁히게 되어 관객은 단순참여를 넘어선 또 다른 공연자로서의 관객으로 진화한 것이다.

그동안 유지해 오던 ‘좋은 공연’을 만들면 관객은 올 것이라는 예술계의 개념은 이제 반세기전 물질적 풍요로움을 추구하던 시대의 상품 지향적 마케팅 철학으로 남게 되었다. 지금의 고객 지향적 마케팅 시대의 관점에서 바라본다면 지극히 일방적인 예술적 사고이다. 이 시대에는 좋은 공연이 넘쳐나 서로 경쟁하고 있다. 삶의 여가를 즐기고자 하는 고객의 입장에서 본다면 이제 공연예술의 예술가들은 수영 같은 스포츠, 등산과 캠핑의 레저, 해외여행과 경쟁하는 처지에 놓인 시대이다. 사람들이 스포츠와 레저, 여행을 즐기는 것은 직접적인 참여와 활동을 통해 스스로의 만족을 느끼는 것이다. 마찬가지로 공연예술에서 관객은 보다 다양한 통로로 직접적인 참여를 통해 경험을 얻고자 한다. 디지털 테크놀로지는 이러한 관객과 예술가의 사이에서 새로운 소통의 구조를 만들어 내고 있다.

### 3.3. 디지털 테크놀로지 수용에 대한 국내 연극의 현재와 과제

아직까지 우리 연극의 상황은 대학로를 중심으로 하는 소극장 연극이 주류를 이루고 있는 현실에서 디지털 테크놀로지를 활용한 연극의 제작이 활성화 되지 못하고 있는 현실이다. 지금 시대 사람들은 무엇에 대해 궁금하거나 상품을 구매하고자 하면 바로 즉석에서 손안에 스마트폰을 가지고 검색을 한다. 그러면 바로 상품의 모든 정보가 무수하게 올라온다. 공연정보도 마찬가지이다. 공연 블로그와 티켓예매 사이트에 공연에 대한 평가와 관람후기가 가득하다. 나아가 소셜네트워크를 통해 뭉쳐진 공연매니아들이 어느 날 객석을 좌지우지하기도 하는 실정까지 도달하였다. 이제 공연의 기획과 제작 유통과정에 디지털 테크놀로지를 무시하는 것은 관객과의 불통을 자초하는 것이 되어 버렸다. 소통하고자 하는 예술이 불통이 되는 것이다. 디지털 테크놀로지는 관객과의 소통경로만 변화 시킨 것이 아니다. 예술가와 예술상품의 존재공간도 변화 시킨다. 그동안 공연은 관객과 물리적인 공간과 시간적인 흐름에서 같은 공간, 같은 시간에 존재하였다면 디지털 테크놀로지는 물리적으로 다른 공간과 다른 시간적 상황에서 경험할 수 있도록 한다. 영세한 제작 현실과 상업적 연극상품을 주로 찾고 있는 관객이 점령한 연극계에서, 디지털 테크놀로지를 도입하는 것

보다는 희곡과 연출, 배우의 기량에 기대는 연극상품이 지배할 수밖에 없는 것은 당연한 현상일 것이다. 하지만 디지털 테크놀로지가 우리의 삶의 변화 시키고 있는 이 시점에서 우리의 연극이 심각하게 시대의 변화를 고려하여야 할 것이다. 만약 이러한 심각한 고민이 없고 발상의 전환이 이루어지지 못한다면 연극은 관객들의 개념에서 자리 잡지 못하고 점차 사라지게 될 것이다. 연극이 미래를 준비한다면 디지털 테크놀로지를 적극적으로 수용하고 예술가와 예술가, 예술가와 관객이 소통할 수 있는 새로운 발전의 방향을 마련해야 한다.

#### 4 결론

디지털 테크놀로지를 적극적으로 수용하는 국내 연극이 증가하고 있다. 하지만 지속적이고 안정적으로 디지털 테크놀로지를 활용하는 연극공연 양식이 개발될 지는 의문이다. 그러나 새로운 연극의 표현양식개발과 경쟁력 있는 예술상품을 창작하기 위해서는 디지털 테크놀로지에 대한 수용이 꼭 필요하고, 다른 예술분야처럼 이러한 양상이 일시적인 것에 그치지 않고 지속적으로 확대되어야 할 것이다. 공연예술 전반에 걸쳐 디지털 테크놀로지를 도입하는 것이 보편화 되어 있는 현실에서 연극에서도 보다 빠르게 예술과 기술의 결합은 이루어질 것이다. 그리고 그 빠르기는 예술가들이 상상하는 이상으로 다가올 것이며 그 활용도 또한 다양해질 것이다. 그동안 연극계에서는 예술이 가진 생산성 한계로 인한 비용질병으로 인해 제작의 경제적, 환경적 어려움을 토로하여왔다. 연극이 우리사회에 이바지해 온 것에 비하면 연극계가 어려운 현실에 처해있음은 분명한 사실이다. 이러한 연극계에 가중된 경제적 어려움은 연극인은 물론 예술정책입안자, 예술행정가, 예술경영자가 해결해야 할 과제였다. 디지털 테크놀로지의 수용은 연극제작 과정에서 창작의 방식이나, 관객과의 소통방식의 변화뿐만 아니라 예술의 생산력 문제를 극복하여 예술의 비용질병을 해결할 수 있는 하나의 방편일 수 있다. 연극의 제작과 유통, 소비의 과정에서 디지털 테크놀로지를 수용한 새로운 연극제작 시스템 구축을 기대한다.

## References

- [1] Sung o wang, Development of Digital Technology for the Performance Arts on Music, *The Journal of Cultural Policy*, (2002), Vol.14, No.6, p.126.
- [2] Kim Ah Yung, A Study on the Use of Image Media in the Performing Arts, Major in Media Design Division of Digital Media The Graduate School of Ewha Womans University, (2008), p.7.
- [3] Hyun Il Cho, A study on the Development of Ubiquitous Performance, *Journal of Digital Contents Society*. (2010), Vol.11, No.2, p.123.
- [4] Sang Hee Chae, Play and Digital Game : From acting, gaming to performing in everyday life, *Performance & theory*, (2014), Vol.55, p.128.
- [5] Kim, Young Mi, Research on the Digital Technology Convergence of the Gugak in Traditional Art - Focused on Samulnori Performance and Samulnori Mobile Application -, *Journal of Digital Design*, (2015), Vol.15, No.3, p.956.
- [6] Song, Nam-Eun, A Study on dance as Total art combined with technology, Major in Dance The Graduate School of Ewha Womans University, (1999), p.23.
- [7] Cho, Jong Hak, A Study on Performing Arts Contents Applying Advanced Media Technologies, *Journal of the Korean Society of Design Culture*, (2015), Vol.21, No.2, p.639.
- [8] Jaejoong, Lee, Hyeong Gi, Kim, a study of the use of media in modern performance, *The HCI Society of Korea*, (2007), 2007.2, pp.1564-1565.
- [9] <http://www.korean.go.kr>, Retrieved: October 10 (2016).
- [10] Kim, Joo Bin, A study of the creation process of convergence works to seek the development of genres in new conceptual arts : focused on the performance works of Foyer production", Major in Dance Study Department of Dance Study The Graduate School, Sungkyunkwan University, (2014), pp.14-15.
- [11] Eun-Young Choi, Kim Cheeyong, A Study on Chemical Aspects of Materials Seen in the Media Performance, *Korea Multimedia Society*, (2010), Vol.13, No.1, p.126.
- [12] Jung Jo Na, Bo Ra Lee, Kyu Jung Kim, A Study on Relationship of Constituent Elements in Interactive Performing Art, *Korean Society of Basic Design & Art*, (2009), Vol.10, No.1, p.161.
- [13] Jung, Chungmo, Han, Jungwan, Trends of Studies on Interactive Media in the Country and Foreign Countries - Mainly with Analysis on Technological Background and Present Situation, *Journal of Digital Design*, (2011), Vol.14, No.4, p.13.

