



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

미술학석사 학위논문

작품의 구조적 변화를 위한
역할놀이 형태의 작업연구

작품의 구조적 변화를 위한
역할놀이 형태의 작업연구

지도교수 이 용 덕

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2013년 8월

서울대학교 대학원
조소과 조소전공
이 석 준

2013년 8월

이석준의 석사학위논문을 인준함
2013년 8월

서울대학교 대학원
조소과 조소전공
이 석 준

위 원 장 _____ 문 주 _____ (인)
부위원장 _____ 오귀원 _____ (인)
위 원 _____ 이용덕 _____ (인)

국문초록

본인은 참여자가 소품을 이용하여 즉흥적인 역할놀이를 할 수 있도록 공연장을 만드는 작업을 연구하였다. 이 공연장은 객석과 무대가 분리되어있지 않고 소품을 중심으로 참여자의 역할놀이에 따라 즉각적으로 무대와 객석의 위치가 조정되는 특징을 지니고 있다. 역할놀이의 중심이 되는 소품은 학습을 통해 축적된 도식적인 이미지들을 통하여 관객에게 예술 작품과의 만남이라는 일반적인 상황을 선 연출하면서 참여자에 의해 모습을 변이하거나 사용되어짐으로써 기존에 있었던 익숙한 일반적인 상황을 해체시키고 새로운 즉흥적인 역할놀이에 참여할 수 있도록 유도했다.

본 연구는 예술과 관객이라는 이분법적선의 경계를 모호하게 하고 유동적으로 이동시키는 것으로부터 시작되었다. 이는 참여자에게 소품을 이용해 즉흥적인 공연자의 역할을 부여하게 하는 방식으로 구현되었다. 참여자의 개인적인 상태나 행동방식, 또는 주관적인 생각에 따라 작품의 형태나 내용을 변화시킬 수 있게 함으로써 새로운 주체자로서의 경험 가능하게 하는 방식으로 작업을 진행하였다. 소품이 참여자에 의해 사용되어짐에 따라 전시되어 있는 장소의 의미도 자연스럽게 이동하게 됨으로써 예술과 관객 그리고 무대라는 존재론적으로 결핍된 관계의 의미에 대한 질문을 던지는 식으로 귀결된다.

전시라는 퍼포먼스는 전시장, 작품 그리고 관객이라는 세 요소로 구성되어 있다. 이 세 부분은 독립적으로 존립되지 않는 존재론적 결핍의 대상이다. 이 부분 중 하나의 결핍으로도 이상적인 퍼포먼스는 진행될 수 없다. 본인은 이런 연결고리를 마련할 적절한 장치를 고안하는데 집중하게 되었다. 본인은 작품자체를 제작하는 제작자에 위치에 머무르지 않고, 본 작업을 통하여 전시라는 장이 지니는 이 요소를 관계성에 대한 질문을 찾아감으로서 이를 조합한 실제적인 퍼포먼스를 구현하고자 한다.

주요어 : 역할놀이, 무대, 작품, 관객, 공연

학 번 : 2009-21295

목 차

I. 들어가며	1
II. 작업의 형태적 특성 - 작업실에서	2
1. 외형 설정 단계	4
2. 내형 설정 단계	4
III. 작업의 전개 - 전시 공간에서	5
1. 일반적 작업으로의 인준 단계 - 관객 기만하기	5
2. 역할극으로 시작을 알리는 단계 - 삼면화 형식을 통한 극적 전환	6
3. 낮선 상황의 연출 - 거짓작품의 소품화 단계	7
4. 역할 놀이 단계 - 참여자에 의한 완성	10
IV. 이미지의 파괴와 현재의 전개	12
V. 전시장의 구조 변화	13
VI. 나가며	15
Abstract	17

I. 들어가며

본인이 처음 경험한 역할극은 사순절 성수난(금요일¹⁾의 미사 전례에서 이루어졌다. 보통의 미사전례와는 다르게 예수의 죽음을 기념하는 사순절 미사는 형식적인 면에서 연극의 요소를 갖고 있었다. 미사전례에 중심이 되는 사제는 항상 예수의 역할을 맡았고 미사 전례부에 속한 성당 어르신들이 주요인물역할을 나머지 미사 참석자들이 군중의 역할을 맡았다. 미사전례를 돕는 복사복장을 하고 그 전례에 참석하노라면 미사의 극적인 전개에 긴장을 하지 않을 수 없었다. 부활한 예수를 믿는 신도들이 “십자가에 못 박시오!”라며 큰소리로 외치는 것을 보았을 때 그 역할극에 참여한 참가자들의 역설적인 상황 때문에 기분이 이상해 지곤 했다. 미사 전례 진행의 도우미인 복사였던 본인은 역할극에서 제외되어 있어 조용히 침묵하면서 자기 소명에 지킬 수 있음에 은근히 감동하기도 했지만 예수를 죽게 한 군중무리 중에는 부모님과 친한 이웃들이 참여하고 있어 그리 만족스럽지는 않았다. 따로 무대가 있는 것도, 배역과 대사 외에 다른 연극적인 장치는 없었지만, 몰입도 만큼은 높았다.

본인이 작업을 통해 행하려고 하는 역할극은 형식적인 면에서 연극과 닮아 있으면서도 참여자가 극의 배우에 몰입되어 동기화되지 않고 개인의 객관적인 사고가 유지되며 주관적인 사고와 판단 하에 자유롭게 상황과 역할을 이동할 수 있다는 점에서 다르다. 연극과 같이 모든 무대와 장치가 극적 전개라는 기승전결의 갈등과 해소의 구간을 위해 완벽하게 통제되는 것이 아닌, 주어진 상황 안에서 직관적이고 자율적으로 이루어지는 장점을 갖고 있다.

본인은 전시장과 전시장에 놓인 예술작품, 그리고 관객에게서 이러한 역할극의 형식을 느끼곤 한다. 일상의 모습이 완벽히 제거된 화이트 큐브라는 전시공간과 그 안에 놓인 작품은 관객의 일상과 일반적인 연결을 이룰 수 없게끔 단절된 형태로 다가온다. 전시공간은 물리적인 공간이상의 개념적인 공간이라는 특성을 갖고 있기 때문에 일상의 공간에서 막

들어온 관객에게 그 공간과 공간 안의 말없는 작가의 관념적 사유물이 갑작스런 소통으로 이루어지기란 여간 어려운 것이 아니다. 작품과 관객이 소통할 수 있는 것은 관객이 일상과 분리된 공간을 인식하기 위한 지속적인 관심과 작품 수용자로서의 자기 역할 부여와 역할 실현을 위한 노력 때문이다. 관객과 작품과의 소통은 결코 쉽지 않지만, 관객과 작품, 전시장이 갖고 있는 역할 분담이 제대로 이루어지게 되어 몰입할 수 있는 단계에 간다면 이 세 요소는 분리할 수 없는 관계를 갖게 된다. 관객은 작품 속에 들어가 유평하는 작품의 일부가 되고 낯선 공간이었던 전시장은 그에 그 무대의 장으로 상황의 전환을 맞게 된다.

본인은 관객의 역할 수행과 동기부여의 정도에 따라 전시작품과 작품이 놓인 전시장의 상황이 계속해서 변화되는 극적 변화에 주목하게 되었다. 자율적인 관계 안에서 역할의 범위와 의미에 따라 작품의 전체적인 흐름이 바뀌게 되는 것에 흥미를 느끼게 된 것이다. 전시장과 작품, 그리고 관객을 무대와 극의 연출을 위한 재료, 그리고 배우(또는 참여자)로 대우 시키게 됨에 따라 점차 역할극의 형태의 작업을 진행하게 되었고 그 연출 방식에 대한 연구를 진행하게 되었다.

II. 작업의 형태적 특성

본인은 작업의 특성상 작품의 외형과 내형을 구분했다. 구분 단계를 갖는 것은 작품과 관객이 만나는 과정을 순차적으로 진행하여 관객이 외형과 내형에서 얻을 수 있는 부분이 다르다는 것을 인지할 수 있게 하기 위해서이다. 외형은 시각예술의 형식적인 부분을 담당하며 관객을 일상적인 작품과의 만남으로 오해하게 만들기 위한 장치이다. 이것을 효과적으로 이루기 위하여 관객에게 익숙한 이미지들을 제시하였다. 대부분 종교적으로 신성시 되는 것이나 그에 준하는 신화속의 이미지들을 선택하여 사용하였다. 반면 내형은 외형과는 전혀 다른 이미지들로 구성되며 관객에 의한 인위적인 조작이 가능하도록 만들어져 외형의 도상에서 보

1) 성수난 금요일은 기독교에서 그리스도의 십자가 수난일을 기념하는 날이다.

이는 내러티브를 과감히 부술 수 있도록 설정한다.

로마의 썬 베에드로 인 빈폴리에 들어섰을 때의 기억을 나는 잊지 못한다. 화려하지 않지만 경건함이 묻어 있는 교회에 문을 열고 들어갔을 때 그곳에는 인적이 없었고 몇 개의 열려져 있는 창으로 들어오는 업숙하고도 무거운 빛줄기만이 교회의 내부를 비추고 있었다. 업숙한 분위기에 발걸음 소리조차 죄스럽게 느껴지는 이곳엔 두 가지의 명물이 있는데 하나는 미켈란젤로의 조각상인 모세상이고 또 다른 하나는 예수의 제자 베드로를 감옥에 묶어두었던 쇠사슬이었다. 전자는 신성함을 양식화한 연출의 산물이고, 후자는 신성함 자체인 기적의 성물²⁾이다. 내가 이 순간을 잊지 못하는 것은 나에게 일어난 큰 감흥이 절대적으로 전자인 양식화된 산물에서 일어났다는 충격 때문이다.

- 작가노트 중

본인이 느꼈던 충격은 실존하는 기적의 산물과 인위적인 연출의 결과의 충돌에서 왔다. 종교생활을 오래한 터라 종교적 믿음을 갖고 있었기에 분명 기적의 성물에 감흥이 일어나야 한다고 생각했지만 결론적으로 인위적 연출의 산물인 조각 작품에 더욱 흥미를 느꼈다. 그러나 무엇보다 주목해야 했던 부분은 이것이 대상을 인지하는 과정에서의 차이에서 비롯되었다는 것이다. 유리케 안에 전시되어진 기적의 성물은 관람객과 완벽하게 분리되어 있어서 실존하는 현물임에도 도상처럼 시각적 이미지로 다가온 반면, 미켈란젤로의 모세상은 관람객과 같은 공간에 위치하여 촉각적 결과물로 다가왔다.

도상과 같은 시각적 이미지의 결과물은 인지과정이 복잡하지 않다. 오히려 자동적이라 할 수 있겠다. 이것은 도상이 일반적으로 대중화되어 있거나 의미하는 바가 명확할 경우, 이런 시각의 자동화는 더욱 심해진다. 반면 미켈란젤로의 모세상과 같은 촉각적 결과물은 인지과정이 복잡하다. 돌을 완벽히 가공하여 만든 작가의 손길과 함께 연출을 위한 동세

2) 베드로의 순교 후 두 개로 나뉘어져 로마와 콘스탄티노플에 각각 보관되었다가, 로마의 쇠사슬을 보관하기 위해 성당이 지어진 후 콘스탄티노플의 사슬도 이곳으로 오게 되었다고 한다. 2 개의 사슬은 다시 합쳐놓자 기적으로 서로 붙었으며, 지금은 성당의 중앙 제대 아래에 보관되어 있다.

와 표정, 긴장된 근육, 심지어 빛을 반사시켜 연출하기 위한 두 개의 뿔까지 손으로 쓰다듬듯 인지하는 과정에서 관객은 지속적으로 감각을 이루는 자신과 조각상 사이를 넘나들기 때문이다. 본인은 이런 인지과정의 차이를 이용하여 외형과 내형을 배치하여 관객이 촉각이라는 실제적인 경험을 통하여 작품에 접근 할 수 있도록 하였다.

1. 외형 설정 단계

본인은 외형 설정단계에서 시각의 자동화가 이루어질 수 있도록 하였다. 외형이 시각적인 도상만으로 그 의미가 드러날 수 있도록 과거의 기호학적 이미지들을 차용하게 되는데, 작업 초기 단계에는 역사 속에서 사라졌던 유물의 형태나 과거 문화의 형식적 장식, 건축 양식의 일부분에서부터 출발하여 최근 작업에서는 연극과 영화의 이미지들까지 점차 확대되어왔다. 모방의 대상이 되는 형태 자체가 도상적인 이미지로 가득 차 있기 때문에 작업의 외형은 관객이 형태를 인식함에 있어 시각의 자동화를 가능하게 하였다. 이를 위해 제작단계에서 크기와 재료, 색등을 철저히 계획적으로 고려하여 진행되어야만 한다. 재현된 대상을 관객이 인식하는데 방해가 되지 않도록 해야 한다. 이를 위해서 수공예적 성격이 강한 작업의 제작 단계에서는 작업 내내 장인이 된 것처럼 외형을 제작에 몰입해야만 했다. 관객이 작업의 참여자로서 역할을 수행하는 과정에서 몰입도와 반전의 효과를 높여주기 때문이다.

2. 내형 설정 단계

내용은 외형이 관객에게 보여주는 선입견과 피상적이고 자동적인 인식과정을 타파하고 내형이 갖고 있는 촉각적 경험의 과정에 따라 관객이 참여자로 역할극의 임무를 수행하도록 유도하는 것에 목적이 있다. 본인은 외형 설정단계를 통해 고안된 외적 형태적 특성을 먼저 고려해 그 형

태 안에 들어갈 내형을 설정한다. 하지만 본 외형이 담고 있는 내러티브를 고려해 설정하는 것이 외형에서 내형으로 넘어오는 단계에서 오는 효과가 극대화되기에 외적인 특성만을 고려할 수 없다. 대부분이 개폐가 가능한 박스형으로 외부와 내부가 명확히 갈려있지만 이 외부에서 내부로 설정하는 단계가 역으로 이루어지기도 한다. 외형 설정 단계가 시각적인 것에 중점을 두고 있기 때문에 내형 설정에서는 관객에 의해 촉각적이고 수동적 과정이 이루어질 수 있도록 설정한다. 본인이 쓴 빼에뜨로에서 느꼈던 촉각적인 체험이 시각적인 부분보다 더욱 감각적으로 다가왔던 부분을 이 부분에 적용시키고 싶었다. 이는 관객이 내부 속의 오브제를 직접 만지거나 체험하게 됨으로서 이 지각과정의 차이를 통해 느껴지는 연출의 차이를 더욱 명확하게 드러낼 수 있게 했다.

III. 작업의 전개 - 전시공간에서

본인은 형식미적인 요소를 전면으로 일반적으로 작품이라고 인정될만한 오브제를 만들고 그것을 이용한 역할 놀이를 할 수 있는 장치들을 숨겨놓았다. 작품이 설치된 장소에서 작품의 형태적 변화와 동시에 의미적인 변화를 이끌어내어 공간이 갖고 있던 기존의 이미지를 통째로 바꾸는 설치작업을 진행하였다. 이를 통해 작품이 갖고 있는 의미를 해석하기 보다는 공간이라는 이미지가 바뀌는 낯선 상황을 통해 역할 놀이가 진행되고 있는 작품 속의 현재라는 시간과 관객, 개인의 현재라는 시간을 연결시키고자 했다. 이 시간을 일치함으로써 참여자인 관객이 작품의 작품 속의 일부로 동기화됨으로서 소통의 장을 열수 있다고 생각했다. 다음으로 이를 가능하게 하기 위한 연출법에 대한 연구의 순차적 단계를 그대로 따라가며 서술하려 한다.

1. 일반적 작품으로서의 인준 단계 - 관객 기만하기

본인은 좀 더 효과적인 연출이 가능한 극적 전개를 위하여 이 단계를 중요하게 생각한다. 관객을 일반적인 예술품과의 만남이라고 오인할 수 있도록 만들어진 오브제를 예술품처럼 포장하며 거짓을 연출하는 단계이다. 오브제 주변을 다른 전시공간과 구분할 수 있도록 주변을 꾸민다. 오브제가 놓이는 곳에 제단을 만들거나 바닥장식이나 벽면을 장식하여 구분하여 명확하게 연출한다. 이것은 오브제가 관객에게 점거당하기전 오만하고 도도하게 예술의 성역을 주장하는 듯하다. 기존 종교행사의 장에서 나타나는 일반 공간과 구분되는 종교적 성역을 표시하는 연출과 매우 흡사하다고 할 수 있겠다. 이러한 효과는 관객이 오브제를 쉽게 사용하지 못하게 하기위한 것이기도, 반대로 이 오브제를 활용했을 때의 느낄 수 있는 카타르시스에도 효과에도 영향을 미친다.

2. 역할놀이로 시작을 알리는 단계

- 삼면화(triptych) 형식을 통한 극적 전환

본인은 역할놀이로 전환을 알리는 신호의 단계를 만들기 위해 삼면화의 형식을 취했다. 연극에서는 무대를 가리던 커튼을 찢히는 행위나 관객 쪽의 조명을 소등시킴으로 막의 시작을 알리는 신호를 사용한다. 이를 통해 극이 진행되는 무대와 객석의 완전한 분리가 가능하게 되며 관객이 극이 진행되는 무대를 일방적으로 바라볼 수 있게 됨으로써 연극에서 관례에 따라 직접적인 감정이입이 가능하게 된다. 반면 삼면화의 형식은 큰 판넬과 이것을 덮을 수 있는 두개의 작은 접이식 판넬로 구성되어 있으며 그것이 펼쳐졌을 때 안의 숨겨진 그림이 드러나게 되어있는 구조로 되어있다. 이것은 무대와 객석을 이분법적으로 확연히 구분하는 커튼과는 달리 삼면화는 안에 숨겨진 비밀의 그림이 드러남을 통해 그

공간 자체의 변화를 이끌어 낼 수 있다. 이런 공간 자체를 변화시키는 효과를 빌어 기독교에서는 성상이 그려져 있는 삼면화를 통해 종교적인 의미가 없는 공간을 성전으로 탈바꿈 시키는데 활용하기도 했다.

본인은 이런 점에 착안하여 작품이 전시되는 전시장을 전혀 다른 공간으로 극적인 전환을 이룰 수 있도록 삼면화의 형식을 이용하게 되었다. 작품 패밀리 박스에서 이를 처음으로 시도하게 되는, 이는 작품이 전시되어 있는 전시장을 상자를 여는 행위를 통해서 인형을 통해 역할극을 시도할 수 있는 인형극의 무대로 변환시키려 시도한 작업이다.



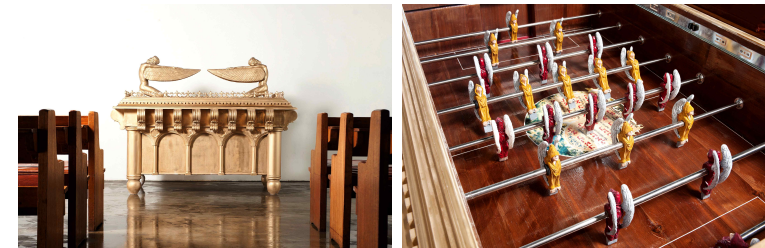
(그림1) 삼면화 형식이 사용된 Family box

3. 낯선 상황의 연출 - 거짓 작품의 소품화 단계

Family box(그림1)를 통해 드러내려고 했던 것은 공간의 변화만은 아니었다. 작가의 주관이 강요되는 일방적인 교감 방식을 제거하고 참여자

의 개인적인 연출을 통해 작품 주체의 변화를 이끌어내고자 했다.. 중앙의 만화로 표현된 극화를 통해 어느 정도의 성격의 부여된 가족의 모습을 제시하고 인형을 통해 관객의 개인사와 주관적인 성격을 개입시켜 극을 완성할 수 있도록 했던 것이다. 그것은 작품을 만들 수 있게 하는 것에서 시작되는데 일반 관객이 작품에 관여함에 따라 통해 작품 자체의 변화가 일어나게 되는 것이다. 관객이 생각했던 작품 본연의 모습이 파괴됨에 따라 곧장 역할놀이에서 사용될 소품이나 도구로서 역할을 달리하게 된다. 거짓 작품의 이런 역할 변화는 관객을 도구의 사용자, 즉 작품의 주인공으로 변화시킴으로서 낯선 상황이 연출되게 되는 것이다.

하지만 이런 의도와는 다르게 관객의 참여는 빈번히 일어나지 않았다. 이도 그럴 것이 작품에 손을 대고 자율적으로 그것을 사용하거나 바꾸는 행위는 전시를 관람하는 관객에게는 넘을 수 없는 금기사항이었기 때문이다. Family box는 문이 열리고 닫히는 형식적인 절차만 반복한 채 만족할 만한 역할의 변화는 이끌어내지 못하였다.



(그림2) Angel T.C stadium
좌 - 작품이미지, 우, 내부이미지

본인은 관객의 자율적이고 적극적인 참여를 축소하고 작가의 보이지 않는 손을 작용하여 관객 자율적 상황극에서 관객에게 역할을 어느 정도 주어지는 역할 놀이 쪽으로 선회하게 되었다. 그 해결책은 바로 익숙한 게임의 형식을 제공하는 것이었다. 이를 이용하여 처음 만들어진 작업이 Angel T.C stadium³⁾(그림2)이다. 본 작업은 외관상 구약성서의 모세의 십계명 석판을 담고 있었다는 성물의 모습을 하고 있지만 그 안에 십계

명 석판은 바닥의 도판으로 남아있을 뿐 푸스볼⁴⁾이라는 테이블 게임을 담고 있다. 관객은 성물이 전시되어 있는 성전에 들어서는 경험을 통해 예술작품과의 조우를 꿈꾸지만 그것은 관객을 역할 놀이의 참여자로서의 임무를 부여받게 됨에 따라 거짓 작품은 놀이 소품의 도구로써 성스러운 공간은 역할 놀이의 공연장으로 낯선 상황을 연출하게 된다.(그림3) 익숙한 게임이 등장함에 따라 더욱 쉽게 깨지게 되고 익숙한 관찰의 대상이었던 위치가 분명한 작품의 영역도 소품으로 전략함과 동시에 참여자에 의해 적극적으로 파괴되게 된다.



(그림3) Angel T.C stadium를 이용한 역할 놀이

3) T.C는 십계명(Ten Commandment)의 약자이다.

4) foosball. 테이블 사커라고도 하는 테이블형 미니축구게임

4. 역할 놀이 단계 - 참여자에 의한 완성

관객의 적극적인 참여를 통해 이루어지는 역할 놀이에 의해 기존의 관례 시 되었던 관객의 일방적인 감정이입과 몰입이 파괴됨에 따라 관객이 작품의 주인공으로 설 수 있는 단계에 이른다. 단상 위의 오만하고 도도하게 서있던 계약의 궤를 표방한 거짓 작품은 참여자의 게임 몰입에 정도에 따라 우습게 깃밟히게 된다. Angel T.C stadium는 기존의 구약성서 속의 계약의 궤⁵⁾의 이미지를 원형으로 제작되어, 외관상 성스러운 물건이나 고귀한 예술품인척 관객을 기만하며 포장되어 있다. 계약의 궤가 겪었던 역사 속의 이야기들은 이 역할 놀이가 진행되는 동안 사라지고 현재의 역할놀이의 참여자들이 역할 수행에 따라 계속해서 뒤바뀌는 현재의 역사로 새로 쓰이게 됨으로서 참여자에 의해 작품으로서 완성의 단계를 거치게 된다.

작업을 통해 참여자와 작품의 관계가 역전되는 현상에서 오는 카타르시스는 비단 참여자만의 것은 아니다. 본인의 폐쇄적이고, 권위적이었던 답답한 부분도 점차 해소되는 듯 했다. 이상화되길 원했던 개인만의 작업에 대한 야집도 철저히 파괴되고 소비되어 닳아 없어지는 듯 했다. 소비되어 파괴되어가는 작품이라는 것이 본인과 관객에게 남겨지는 것은 어떠한 형태일까. 이것을 밀거름으로 무엇이 피어날 수 있을까. 작업에 대한 본질적인 의문에 대한 새로운 시각을 가져가는데 도움이 되었다는 것은 의심할 수 없다. 이것이 본 작업을 통해 본인이 느낀 카타르시스이며, 완성된 결과로 귀결되어 있지 않은 작품에서 오는 결핍을 채워주는 마감제가 되었다.

이런 새로운 질문과 함께 새로운 형태의 작업을 진행 하 수 있게 되었다. 작업과 관객, 참여자의 구분을 극명하게 보이는데 주력했던 작업의 프로세스를 조금 편안하게 이루어 낼 수 있도록 하기 위해 전자 기기를 통해 맥락적인 형태적 변화가 순간적으로 이루어 질 수 있도록 변화의

5) 구약성서에서 위대한 예언자 모세가 십계를 새긴 두 장의 석판을 담았다던 궤로, 신과 인간과의 계약관의 판을 넣어 놓았다고 해서 이렇게 부르게 되었다. 전장으로 운반되는 것이 전통이었으며, 현재는 행방이 묘연하여 수많은 전설과 수수께끼를 남겨놓았다.

과정을 단순화 시키는 과정으로 작업을 확장 시키게 되었다. 작가의 보이지 않는 손은 그대로 유지한 채 참여자의 활동적인 역할도 간소화할 수 있도록 한 것이다. 작업 Theater(그림4)는 이러한 과정에서 나오게 된 작품이다. 지난 작업들이 관객들의 아날로그 적인 노동력을 요구한 반면, 작품 안에서의 움직임은 모두 전자 제어로 가능하도록 했다. 이 작업은 극장에 갔을 때 무대 위에서 행해지는 퍼포먼스가 관객인 본인에게 너무 와 닿지 않아서 공연 중간 극장 밖으로 빠져나왔던 기억을 모티브로 한다. 정해진 무대의 극이 진행되는 동안 나의 삶의 일부분을 다른 관객들과 함께 극에 몰입하여 소비하는데 동의하고 표를 구입하였지만, 그 극에 몰입할 수 없어 객석 밖으로 나와 로비에 앉아 있게 되었다. 단힌 문의 좁은 틈으로 무대 음악과 배우들의 육성, 그리고 그 것에 매혹되어 터져 나오는 관객들의 웃음소리와 박수소리가 새어나왔다. 무대 중에서 벗어나 소외되어 있었던 것이 사실이지만, 그 로비에 홀로 있는 게 그리 나쁘지는 않았던 기분이었다. 오히려 본인이 삶의 주인공임을 다시 느끼는 기분이 들었다.



(그림4) Theater

이 작업에서 관객들은 개인의 전화기와 같은 휴대기기 안에 들어있는

취향대로 선택되어진 그들의 음악들을 블루투스[®]로 연동시킬 수 있다. 관객이 적극적으로 활동적인 행동을 취하지 않고도 작품에 쉽게 개입할 수 있도록 한 것이다. 극장 형태의 이 오브제의 형태적인 변화도 선택할 수 있다. 해골의 형태를 하고 있는 한 쌍의 커플이 서 있는 장소가 무대의 극장의 중심이 되게 할 수도 본인의 기억처럼 무대에서 소외시킬 수도 있다. 하나의 버튼을 이용해 자동적으로 변화를 이룰 수 있는 자동화 장치를 고안해 내었다. 무대 조명과 무대의 회전운동, 스피커의 방향이 버튼 하나로 조작성 된다. 관객의 간단한 행위로 무대의 중심을 옮겨 놓을 수 있는 것이다. 사실 이 무대의 중심에서 소외되어지고 또 중심에 있게 되는 것은 해골 커플뿐만 아니라 관객에게도 자연스럽게 일어나게 된다. 관객은 참여에 의해 극장의 배경음악을 연출하고 무대의 중심을 옮기는 무대의 또 다른 연출가가 되는 것이다.

IV. 이미지의 파괴와 현재의 전개

관객이 역할 놀이의 주체자로 작품 속에 참여하게 됨에 따라 작품을 가장한 오브제는 참여자에 의해 도구적 역할을 수행하게 된다. 관람용 이미지는 참여자에 의해 파괴되어지고 새로운 국면에 접어들게 되는 것이다. Family box안의 인형들은 참여자에 의한 인형극의 도구로, Angel's T.C Stadium은 축구 경기를 위한 게임기로, Theater는 참여자가 지닌 미디어를 확장 재생시키는 플레이어로 사용되어 지게 된다. 관조의 대상인 예술품이 참여라는 간단한 실천을 통해 소비의 대상으로 전환된다는 것은 관객이 참여자로, 또 다시 작품을 스스로 변화시키는 주체자로 부상되어짐 이상의 의미를 갖고 있다.

이것은 본인이 종교와 예술을 바라보는 관점에서 비롯되었다. 본인은 과거의 작품에서 얻어지는 영감을 종교적 영적체험과 동일시했던 습관이 있었다. 신앙심이 부족해질 때면 무조건적인 믿음을 강요받았던

6) 휴대기기들을 연결해 그 안의 정보를 전송하거나 교환할 수 있는 근거리 무선 기술의 표준을 말한다.

과거의 기억과 예술가의 의지자체가 궁극으로 치달을 때 절정의 예술이 나온다는 믿음의 강요와 비슷함을 느꼈기 때문이다. 교회의 신성을 강요하기 위해 만들어진 종교 미술의 폐쇄적으로 발달한 형식미와 고급예술을 지향하기 위해 지적 권위를 강조한 폐쇄적인 예술의 형식적 태도 또한 비슷하게 느껴졌었다. 본인은 원류에 다가가기 위한 수단이었던 형식의 발전이 원류 자체인 것처럼 과대 포장되는 상황을 본인의 작품 속에 연출해 내고 그것을 참여자에 의해 파괴하고자 했다.

관객이 주체자로 추앙되게 되는 역할의 전환은 관조적인 수동적 성격을 벗어나 적극적인 의지로 예술을 향유하는 소비자로의 변화를 의미한다. 관객은 작품이라 믿었던 대상이 포장된 거짓으로 판명됨에 따라 맹목적으로 받아들일 수 있었던 거짓 작품 속의 의미들을 스스로 지우고 없애게 된다. 만들어진 도식적 양식들은 관객의 의지에 따라 그 의미들을 잃은 채 오로지 참여자에 의해 현재라는 상황 아래서 소비되고 파괴되게 된다. 기존의 상황과 이미지들이 붕괴된 후에 작품으로 남는 것은 현재라는 상황과 그 상황의 적극적 향유자인 참여자 본인 자체이다.

V. 전시장의 구조 변화

본인의 작품은 참여자에 의해 연출되는 현재라는 상황이다. 하지만 이 작품이 전시되어 지는 동안 새로운 관계가 형성된다. 작품에 참여하지 않은 나머지 관객과 그 관객이 작품과 거리를 유지하는 보이지 않는 경계, 바로 객석이다.

작품을 가장한 오브제가 참여자에 의해 역할 놀이 공연장이라는 실시간의 상황으로 작품화된다. 일반 전시장으로 표방했던 공간은 역할극의 무대가 되며, 관객은 참여자로 작품의 주인공이 되며 작품의 일부가 된다. 작품과 관객이라는 새로운 만남이 일어나게 되는 것은 일반 관객 사이에서 참여자와 참여하지 않는 관객 사이에서 다시 경계선이 생겨나기 때문이다. 역할극의 무대에는 정해지지 않은 객석이 동반된다. 동행하던 관객 무리나 그렇지 않은 다른 관객이건 이 객석과 무대의 경계

선은 참여자와 비참여자에 의해 어김없이 드러나게 되어있다. 이때 참여자가 되지 못한 관객은 전시장의 구조적인 변화를 객관적 시각으로 바라볼 수 있게 된다. 하지만 그들 또한 참여자와 관객의 사이에서 선택에 기로에 놓일 수 밖에 없다. 이러한 모습은 작업 Magic stick(그림5)에서 명확하게 볼 수 있다. 성스러운 지팡이의 형태인 오브제와 그 보관용 장, 그리고 그 앞에 놓인 1인 기도대를 소품으로 구성되어 있는 이 작업은 한 명의 참여자가 그 기도대에 무릎을 꿇게 됨으로서 역할 놀이가 시작되게 된다. 참여자가 기도대에 무릎을 꿇게 되면, 지팡이 중앙부 수정체에서 나오는 밝은 빛과 빛을 찬양하는 가사로 되어있는 신비한 합창소리에 휩싸이게 된다. 반면 일어난 순간, 일어났던 일들이 모두 정지되며 현실로 회귀하게 된다. 순간의 찰나에 간단히 무릎을 꿇게 되는 행위 하나로 소품들이 맡은 역할을 하게 됨에 따라 참여자는 갑작스런 연극의 주인공이 되는 것이다. 이때 그 뒤에 있는 사람들은 역할 놀이에 참여하지 않은 상태로 작품을 감상하게 된다. 참여자가 작품과 하나가 됨을 통해 같은 관람객의 동일한 시선에서 출발했던 이들은 단 한명의 참여자에 의해 순간적으로 작품의 주체자인 주인공이 속한 무대와 객석으로 위치 변화를 이루게 되는 것이다. 빛과 소리는 주인공과 객석의 관객에게 차별 없이 일어난다. 하지만 참여자가 된 이와 관객과의 경험은 확실하게 다르게 나타난다. 객석에 있는 관객에게 주인공의 역할이 영원히 박탈된 것이 아니기에, 그들은 또한 선택의 기로에 놓이게 되고 참여자가 되기를 심리적으로 강요받게 된다.

작품에 참여하게 되는 참여자의 역할 변화에 따라 전시장, 작품, 관객이라는 전시의 구성요소들의 의미가 반복적으로 변화하게 된다. 이 세 부분은 독립적으로 존립되지 않는 존재론적 결핍의 대상이다. 이 부분 중 하나의 결핍으로도 이상적인 작품의 전시는 진행될 수가 없다. 이 반복적인 변화는 세요소가 갖고 있는 결핍의 요소가 부각시키게 한다. 하나의 변화 다른 두 요소의 변화를 연쇄적으로 이끌어내기 때문이다. 참여자는 상황의 변화에 따라 부각 되어지는 구성요소들의 구조적인 변화를 통해 예술 감상에 몰입할 수 없다. 관객의 몰입을 방해하는 이 낯선 상황은 새로운 관객에게 계속하여 변화를 요구하게 된다. 이 변화의 요구가 새로운 관객에게도 참여자로서의 역할을 이어지게 한다. 기존의

참여자의 역할은 구조적인 변화를 통해 새로운 관객에게 대물림되는 것이다.



(그림5) Magic stick
좌 - 본래모습, 우 - 참여자가 있을 때의 모습

VI. 나가며

완성체로서 작품을 전시하는 것이 아닌 관객에 의해 만들어진 상황을 작품으로 구성하는 것은 여간 까다로운 일이 아니다. 관객의 수동적인 역할에 변화를 주기 위해서 관객의 접근방법에 대한 연구와 참여 가능한 전시 형태를 개발하기까지 많은 것을 고려해야하기 때문이다. 연출의 방식은 전시 상황에 따라 매번 바뀌어야하는 까다로움까지 갖고 있다. 새로운 전시형태에 대한 갈증도 있지만 본인이 작업장에서 오래 지내는 만큼 전시장에서만큼은 신선하고 통쾌하게 관객과 만나고 싶은 욕구가 먼저였다. 이 통쾌한 순간을 위해 본인이 갖고 있던 작업에 대한 폐쇄적이고 답답한 부분을 해소하기로 했다. 원류에 다가가기 위한 수단이었던 형식적 과정의 발전이 원류 자체인 것처럼 과대 포장되는 본인의 우스운 상황을

조롱하고 싶었다. 본인의 작업에 임하는 습관에 대한 반성이자 도전이기도 했다. 자신의 작품이 소모되고 파괴되어지는 것을 좋아하는 사람이 어디 있겠는가. 하지만 이곳에서 본인의 작가적 신념이 새로 생길 듯하다. 미래의 영원히 남을 미래 속에 속한 작품보다는 지금 당장 이뤄나는 현재로 본인을 데려오고 싶었다. 그것이 손상되고 소모되어, 결국 파괴되어질 작업의 결과로 남는다 하더라도, 이것만큼 철저히 자신을 돌이켜 볼 수 있는 기회도 없다고 생각했다. 그리고 그것을 즐길만한 여유를 되찾고 있다고 믿는다. 소비되고 사용되어지는 작업의 결과물을 통해 본인 스스로 느꼈던 작가 위주의 강박증적인 완성구조에 대한 억압을 파괴함으로써 자신에게 자유를 주는 계기를 만들고 더욱 자유롭고 새로운 시도를 할 수 있었다는 것을 의미 있게 생각한다. 이것은 관객이 작가의 작품을 자신의 주체 하에 사용함으로써 얻는 쾌감과 맞물려있다.

‘무엇을 하기로 결심했다.’라는 다짐은 개인에게 역할놀이의 주체성을 부여하는 시작의 단계다. 본인의 작품을 직접 만지고 그것을 무언가를 하겠다는 관객의 선택이라는 다짐은 역할극의 시작을 알리는 중요한 전환이다. 이 관객의 참여자로서의 변화는 본인에게 끊임없이 답을 갈구하는 본인의 작업관의 선택에 의한 새로운 다짐의 기반이 될 것이다.

Abstract

A study of working on role-plays for organizational change in the artwork

Lee, seok jun

Department of sculpture

The Graduate School

Seoul National University

I researched ways to create venues in which participants could use props to engage in spontaneous role-plays. This venue has the characteristic that, instead of separating the stage from the seats, they could be moved around spontaneously depending on the audience's role-play. The props, which play a central part of the role-play, allow the audience to meet with a work of art through its schematic images. But as the props undergo change through the audience's participation, the familiar scenery changes and a spontaneous role-play unfolds.

This study is premised on the ambiguation of the familiar art-audience dualism, and aims, through the use of props, to move the participants towards spontaneity. Thus, the audience is imbued with the role of the performer. According to the whim or idiosyncrasy of the participant, the form and content of the work is

subject to change, thus allowing the audience to experience what it feels like to be an artist-subject. Through the participant's use of props, the meaning of the venue, too, changes, and this finally allows for the meaning of the ontologically deficient relationship between art, audience, and venue, to be critically questioned.

The performance of displaying artwork is composed of three elements: the venue, the artwork, and the audience. None of these three elements can stand on their own, and are all subject to ontological deficiency. If any one element is lacking, the performance will be less than ideal. My work focused on finding the right connecting link between these elements. Thus, in this work, I was not content to remain merely as the manufacturer of my artwork. Rather, by questioning the relationship between the three elements in a display, I aimed to bring them together in an actual performance.

keywords : role-play, stage, artwork, audience, performance

Student Number : 2009-21295