

연극 기호학 관점에서 연극 읽기

: 프로젝트 그룹 ‘일다’의 〈온 더 비트〉를 중심으로

문화콘텐츠학과 202221771 김민서

목차

1. 서론 - 연극 기호학의 연극 비평 과정
2. 〈온 더 비트〉 속 통합기호 읽기
 - 2.1. 통합기호의 의미
 - 2.2. 삶을 서술하는 연극으로서 〈온 더 비트〉
3. 통합기호의 구조 분석
 - 3.1. 구조 분석의 의미
 - 3.2. 〈온 더 비트〉 무대 구조 분석
 - 3.3. 〈온 더 비트〉 조명 구조 분석
4. 결론 - 세계가 열리고 닫히는 〈온 더 비트〉

1. 서론 - 연극 기호학의 연극 비평 과정

연극 비평은 어떻게 이루어지는가? 이에 답변하기 위해선 먼저 연극의 장르적 특성에 대해 이해해야 한다. 연극은 공연이 이루어지는 순간에만 존재하는 순간의 예술이다. 연극은 공연이 끝남과 동시에 소멸하기 때문에 비평가는 자연스레 자신의 기억과 감각에만 의존하여 비평하게 된다. 이렇듯 개인적인 감각에 의존하는 비평을 ‘인상 비평’이라고 부른다. 인상 비평은 비평가 개인의 미적 체험과 직관을 바탕으로 이루어진다는 점에서 중요하지만, 객관적 논리성을 탄탄하게 확보하지 못할 경우 그 설득력이 약해진다는 한계가 있다.¹ 연극 비평에서 객관적 논리가 중요한 이유는 연극 비평의 목표가 연극을 보고 분석하여 작품의 가치를 논증하는 것이기 때문이다.² 이러한 인상 비평의 한계를 극복하기 위해 제시된 방법이 연극 기호학이다.

연극 기호학은 기호학을 근거로 극 텍스트와 공연을 분석하는 연구방법론이다. 연극 기호학은 주관적 판단에 기댈 수 밖에 없는 인상 비평의 한계를 객관적인 분석으로 극복할 수 있다는 의

1 임선옥(2010:240).

2 같은 글, 239쪽.

의를 지닌다. 연극 기호학의 목표는 연극 작품의 기호와 구조를 분석하여 의미작용을 추적하는 것으로, 더욱 구체적으로는 연극 텍스트가 태어나는 랑그나 코드의 체계를 연구하는 것을 의미한다.³ 연극 기호학은 소쉬르의 기호학에서 비롯했는데, 소쉬르는 언어가 사물과 명칭의 결합이라는 주장을 비판하며 다음과 같이 주장했다. 즉 기호는 기표와 기의의 결합으로, 언어에는 언어 체계에 선행하여 확정되어 존재하는 관념이나 음성이 포함된 것이 아니라, 언어 체계에서 나오는 개념 차이와 음성 차이만 있을 뿐이라는 것이다. 이러한 기호의 개념에 의하여 연극의 기호는 그것이 지시하는 오브제나 무대 위에 현실화된 기호라는 개념으로 정리된다.⁴ 이 글에서는 임선옥(2010)이 제시한 연극 기호학의 연극 비평 세 단계에 따라 프로젝트 그룹 ‘일다’의 연극 〈온 더 비트〉를 심층적으로 분석한 후, 〈온 더 비트〉에서 핵심적으로 사용된 연극의 하위 기호가 구체적으로 무엇을 의미하는지 기호학적 관점에서 살펴볼 것이다.

2. 〈온 더 비트〉 속 통합기호 읽기

2.1. 통합기호의 의미

임선옥(2010)에 의하면 연극 기호학에서 기호 읽기는 세 단계로 이루어진다. 각 단계는 작품 전체를 하나의 통합기호로 파악해 인상 평가에 가까운 1차 평가를 하는 1단계와, 통합기호의 구조를 파악해 체계를 읽어내는 2단계, 통합기호의 구조와 세부기호들의 결합을 종합적으로 분석해 최종 평가하는 3단계로 구성된다. 연극을 통합기호로 읽는다는 것은 연극 작품 전체를 커다란 하나의 기호로 읽어 그 의미와 의미 작용에 대해 평가한다는 것을 의미한다.⁵ 하나의 공연은 기표가 되고, 기표가 된 작품을 처음부터 끝까지 보고 난 후 하나의 통합기호로 읽는 것은 공연 작품에 대한 총체적인 의미와 그 가치에 대한 평가를 1차적으로 하는 것이다. 소쉬르에 따르면 기호에는 불변성과 가변성이라는 특징이 있다. 기호의 불변성이란 기호 선택은 언어공동체와 관련했을 때 자유롭지 않으며, 개인이 임의로 바꿀 수 없다는 기호의 특징이다. 동시에 기호는 시간 속에서 변할 수 밖에 없으므로 가변한다는 특징을 지니기도 한다. 즉, 기의와 기표의 관계는 개인이 임의로 바꿀 수 없는 사회적 약속인 동시에 시간에 따라 변화하는 흐름이라는 뜻이다. 이와 같이 기호를 기반으로 한 연극 비평에서도 비평가와 시대를 완전히 분리할 수 없다. 비평이 객관성과 논리성을 요구한다고 해도, 비평은 비평가라는 인간에 의해 이루어지며, 인간은 사회로부터 완전히 독립되어 살아갈 수 없는 존재이기 때문이다. 즉, 기호가 그러한 것처럼 비평가가 연극을 판단하는 기준 역시 불변성과 가변성을 지니며, 이는 연극을 기호학적으로 비평할 수 있는 근거가 된다. 그러므로 공연이 끝난 후 바로 시행되는 비평가의 1차 평가는 주관에 의지하는 인상 비평으로 볼 수도 있지만, 다르게 본다면 공연 전체라는 하나의 기호를 최초로 포착한 공연의 통합기호 읽기에 해당한다.

3 서명수(2013:92).

4 같은 글, 92쪽.

5 임선옥(2010:245)

2.2. 삶을 서술하는 연극으로서 <온 더 비트>

연극 <온 더 비트>의 1단계 통합기호 읽기는 주인공 아드리앙의 삶을 서술하는 연극으로 다가온다. 이 공연은 주인공 아드리앙이 리듬을 발견하며 비로소 박동하기 시작하는 그의 삶과 시선을 따라간다. <온 더 비트>는 첫 장면과 마지막 장면의 대사와 몸짓, 연출까지 모두 동일한 수미상관 구조로 이루어져 있다. “드럼이 진짜 엄청난 건요, 악기가 없어도 드럼 연주를 할 수 있다는 거예요.” 똑같은 대사로 시작되고 끝나는 이 연극은 감옥에 갇힌 주인공이 그간의 일을 진술하는 방식으로 구성된다. 자폐 스펙트럼 장애를 가진 아드리앙은 드럼을 만난 후부터 세상의 모든 언어를 리듬으로 인식한다. 학교에서나 집에서나 항상 몸과 입으로 소리를 만들어내는 탓에 주인공은 학교에서 문제아로 낙인 찍힌다. 이에 교장은 그의 부모에게 드럼을 당근처럼 활용할 것을 제안하고, 그는 모범생이 되어 진짜 드럼을 갖게 된다. 자신의 비트를 타인과도 공유하고 싶었던 아드리앙은 여자친구 세실의 도움으로 밴드를 결성한다. 그러나 다른 밴드 멤버에게 밴드는 마약을 위한 도구에 불과했으며, 이들은 합주를 위해 모인 주인공의 집에서 마약 범죄를 저지른다. 주인공의 아버지는 이에 분노하여 주인공의 드럼을 불태우고, 아드리앙은 분노에 휩싸인 채 아버지를 폭행한다.

1인극인 이 공연은 처음부터 끝까지 감옥 속 아드리앙의 진술로 구성되어 있다. 그러나 공연 초반에는 아드리앙이 위치한 곳이 감옥임을 관객에게 알려주지 않고, 중반부에는 드럼을 치며 자유로워 보이는 아드리앙을 보여주기 때문에 관객은 마지막 장면에서야 아드리앙이 실은 감옥에 있다는 사실을 알게 된다. 여기서 중요한 점은 마지막 반전에 이르기까지 관객은 아드리앙을 제외한 다른 인물을 직접 보지 못하고 아드리앙의 묘사를 통해서 간접적으로만 볼 수 있다는 점이다. 즉, 이 연극은 인물 간의 복잡한 갈등을 내세우기 보다 주인공의 삶을 서술하는 데 초점을 두고 있다. 이러한 구성은 리듬으로만 세상을 인식하는 아드리앙의 세계를 관객에게 더욱 효과적으로 전달한다. 다른 사람의 말을 리듬으로 만들거나, 뭉쳐진 소리를 분해해서 음악으로 만드는 아드리앙의 모습을 통해 관객은 세계를 이해하는 새로운 방식을 배우게 된다. 이는 우리는 모두 서로 다른 음을 내고 있는 음표이며, 소리의 균형을 맞춰 하모니를 이뤄야 한다는 극의 핵심 메시지와도 연결된다. 결국 아드리앙의 진술로만 이루어진 이 공연에서 관객은 아드리앙의 진술을 통해 그의 삶을 받아들이고, 우리가 서로 다른 음임을 인식함으로써 하모니를 이루기를 바라게 된다. 따라서 아드리앙의 삶을 서술하는 이 연극의 서사구조는 극의 핵심 메시지를 전달하기에 매우 적합하고 효과적이라고 볼 수 있다. 이러한 <온 더 비트>의 서사구조를 자세히 알아보기 위해 구조분석과 세부기호의 결합관계를 살펴본다.

3. 통합기호의 구조 분석

3.1. 구조 분석의 의미

비평의 2단계는 통합기호의 구조를 분석하는 것이다. 공연을 보고 나서 주관적 판단에 의지해 내린 최초의 평가에 객관성을 더해줘야 하기 때문이다. 다시 말해, 비평의 2단계는 공연의 전체 구조를 파악하여 통합기호의 의미를 논증하는 것이다. 소쉬르는 기표와 기의의 관계 속에서 기호

의 의미를 파악할 수 있다고 말했다. 연극에서도 마찬가지로 기표와 기의의 관계 속에서 통합기표라는 한 편의 연극의 의미를 파악할 수 있다. 특히 공연 속 의미를 읽어 내기 위해서 기호들의 체계인 구조를 분석해야 한다. 그 구조가 분석되어야 기의와의 관계 속에서 기표가 의미를 획득하는 것처럼 세부기호들의 관계와 의미를 읽을 수 있기 때문이다. 직관에 의거해 작품을 통합기표로 읽고 연극과 비평가 사이의 의미작용을 포착한 것이 1단계 평가였다면, 2단계에서는 작품의 구조를 X선으로 보듯이 파악해 작품 내부로 접근해 깊이 들어가는 것이다.⁶

소쉬르에 따르면 언어에는 음성 기호, 시각 기호 등 하위유형이 존재한다. 언어가 그러한 것처럼 연극에도 각각의 하위 기호가 존재한다. 음성과 시각 기호, 관념 등이 모여 언어 체계를 이루는 것처럼, 연극도 무대로 대표되는 공간 기호와 배우의 행동 기호, 조명 기호, 음악 기호 등 여러 기호가 모여 하나의 작품을 이루기 때문이다. <온 더 비트>를 연극 기호학적으로 살피기 위해서는 공간 기호와 조명 기호를 심층적으로 분석할 것이다. 연극에서 공간 기표란 무대라는 기표가 어떤 기의를 부여 받는지를 의미한다. 무대라는 물리적인 대상은 변하지 않지만, 연극을 구성하는 여러 요소들에 의해 무대는 그것이 상징하는 공간은 계속해서 변하기 때문이다. 조명 기표도 마찬가지로, 조명이라는 기표가 어떤 기의를 나타내는지 기표와 기의 사이의 의미작용을 의미한다. 가령, 조명의 색깔에 따라 나타나는 기의를 분석할 수도 있고, 조명이 켜지는 위치나 밝기에 따라 기의를 분석할 수도 있다.

3.2. <온 더 비트> 무대 구조 분석

연극의 무대 구조를 살펴보기 전, 먼저 연극의 서사구조에 대해 살펴야 한다. 앞선 1단계에서 살펴보았듯이 연극 <온 더 비트>는 첫 장면과 마지막 장면이 동일한 수미상관 구조를 취하고 있다. 첫 장면과 마지막 장면 사이의 이야기는 순행적으로 구성되어 있으나 도중에 서사 진행과는 상관 없는 장면들이 에피소드 식으로 삽입되어 있기도 하다. 이는 자폐 스펙트럼을 가진 아드리앙의 특성을 반영한 서사 구성 방식이기도 하다. <온 더 비트>의 무대에는 특별한 무대 세트가 없다. 극작가가 대본 속 지시해 놓은 두 드럼 모델 ‘티키톱’과 ‘DTX 900’이 레일을 통해 무대에 등장했다가 사라졌다가 할 뿐이다. <온 더 비트>에는 무대 위에 배우 혼자 존재하거나 배우와 드럼이 함께 존재하는 두 경우만 있다. 그러나 연극적 약속에 의해 무대라는 기표는 조명 연출이나 음향 효과, 배우의 연기에 따라 다른 기의를 부여 받기도 한다. <온 더 비트>에도 동일한 약속이 적용되어 관객은 세트가 없는 동일한 공간이지만 다른 기의를 부여하며 연극을 감상하게 된다.

여기서 연극 전체의 중심이 되는 공간 기호를 중점적으로 살펴야 한다. 기표는 수미상관의 공간으로 소개되는 감옥인데, 그 기의가 아드리앙의 행동 기표에 따라 바뀌기 때문이다. 아드리앙이 감옥 안에서 진술을 하며 자신의 이야기를 들려줄 때 감옥은 아드리앙에게 자유의 공간이자 마음껏 음악 연주를 할 수 있는 공간이다. 모든 진술이 끝나고 진실이 밝혀지면 감옥은 다시 자유를 빼앗는 공간이자 억압하는 공간으로 기의가 변화한다. 아드리앙에게 드럼이 없다는 사실을 인식하도록 만드는 의미작용을 하고 있는 것이다. 또한 아드리앙의 진술에서 묘사되는 공간 기표의 기표 역시

6 임선옥 (2010:261).

아드리앙의 행동이나 조명 기호의 관계에 따라 페스티벌장, 아드리앙의 집 등 다른 기의로 바뀌는 것을 볼 수 있다.

3.3. 〈온 더 비트〉 조명 구조 분석

조명은 위와 같이 공간 기호가 보이는 기표와 기의의 관계 변화를 적극적으로 돕는다. 〈온 더 비트〉는 아드리앙의 진술을 토대로 하되, 아드리앙이 관객에게 말을 거는 듯이 진술하는 장면과, 아드리앙이 다른 인물로 분해 그들을 묘사하는 서술 방식으로 구성되어 있다. 아드리앙이 관객에게 말을 건네고 있을 때에는 객석 조명에도 불이 들어와 관객을 노출시키고 마치 관객들이 아드리앙을 재판하는 배심원인 듯한 느낌을 준다. 반면, 아드리앙이 누군가로 분하여 어떤 상황을 재현하고 있을 때에는 객석에는 불이 꺼지고 무대에만 불이 켜진다. 또한 무대 위에 실제로는 존재하지 않지만 이야기상 함께 존재하는 인물을 묘사할 때 무대의 특정 부분에만 스포트라이트를 비춰 마치 그 인물이 지금 무대 위에 실재하는 것 같은 느낌을 준다. 이러한 조명의 변화는 배우의 연기에 따라 무대라는 물리적으로 동일한 기표에 다른 기의를 부여하고 있음을 관객이 쉽게 알아챌 수 있도록 돕는 조력자 역할을 한다.

앞서 살펴본 조명 세트의 구성 뿐만 아니라 조명의 색깔 구성도 주목할 만하다. 〈온 더 비트〉의 조명색은 아드리앙의 감정 변화에 따라 변화한다.⁷ 혼란, 분노의 감정은 노란색, 열정은 빨간색으로 대표되며, 드럼과 아드리앙이 동일시 될 때는 푸른 빛의 조명이 사용된다. 빨간색, 파란색, 노란색 조명이라는 각각의 기표는 〈온 더 비트〉라는 통합 기호 체계 안에서 혼란, 열정, 드럼과 동일시라는 기의를 부여받는 것이다. 덧붙여서 아드리앙의 감정 변화가 공간의 이동에 따라 발생함을 고려했을 때, 조명 세트의 구성 뿐만 아니라 조명의 색깔도 그 자체가 하나의 기호 체계로서 공간 기호나 행동 기호 내에서 변화한 기표와 기의의 관계를 관객이 쉽게 알아챌 수 있도록 돕는 역할을 수행한다고 볼 수 있다. 특히 노란색 조명은 더 큰 반전 효과를 준다. 노란색 조명은 아드리앙이 자유를 빼앗겼을 때의 공간인 감옥을 묘사할 때와 아드리앙이 관객에게 말을 걸 듯 진술할 때 사용된다. 관객은 서사구조 상 아드리앙이 관객에게 말을 걸었던 공간이 실은 감옥이었음을 마지막 장면에서야 알게 된다. 결국 수미상관으로 끝나는 이 공연의 마지막 장면이 첫 장면과 중첩되며 관객은 처음부터 아드리앙이 감옥 속에서 자신에게 진술하고 있었음을 알게 된다.

4. 결론 - 세계가 열리고 닫히는 〈온 더 비트〉

지금까지 연극 〈온 더 비트〉를 기호학적 관점에서 살펴보았다. 비평 1단계의 결과인 통합기호 읽기와 비평 2단계에서 살펴본 구조 분석을 결합하면 연극 〈온 더 비트〉는 관객에게 한 사람의 세계가 열리고 닫히는 것을 보여준다는 점에서 의의가 있다는 결론을 내릴 수 있다. 〈온 더 비트〉는 아드리앙이 드럼을 만나고 드럼을 빼앗기는 과정을 자신의 언어로 들려주며, 주인공의 세계가 열리고 닫히는 과정을 보여준다. 그리고 관객은 그의 이야기를 들으며 그의 세계를 이해하게 된다.

7 〈온 더 비트〉 초연 프로그램북, 13쪽.

이렇듯 비평가의 주관적 판단에 기대는 인상비평이자 연극 기호학적 비평의 1단계를 진행한 결과, <온 더 비트>라는 통합기호로서의 연극은 아드리앙의 삶을 서술하는 데 그 목적을 두고 있음을 발견했다. 이를 객관적으로 논증하기 위해 해당 작품을 기호학적 관점에서 살펴보고, 무대 구성과 조명 구성이 각각 하부 기호체계로서 어떻게 이해될 수 있는지, 그리고 각각의 기호가 기표와 기의의 관계를 어떤 방식으로 변화시키는지 확인할 수 있었다. 그 결과, 관객은 거대한 통합 기호 속에서 배우의 연기나 여러 연출적 요소로 인해 겉으로는 같아 보이는 기표에 다양한 기의를 부여함을 알 수 있었다. 특히나 <온 더 비트>에서는 기표와 기의 사이의 관계의 변형이 아드리앙의 이야기를 더욱 효과적으로 전달하려는 수단으로 쓰였음을 확인할 수 있었다.

이러한 의미작용을 연극 안으로만 한정하지 않고 관객과 연극이라는 통합기호의 의미작용이라는 측면에서 살펴본다면 다음과 같은 결론을 내릴 수 있다. <온 더 비트> 속 아드리앙이 드림을 통해 자신의 세계가 열리고 닫히는 경험을 보여주었다면 관객은 아드리앙을 통해 본인이 아드리앙의 세계를 이해하는 경험을 하게 된다. 그가 가지고 있는 자폐라는 특성은 타인이 아드리앙을 이해하기 힘들게 만든다. 그러나 연극이라는 기호를 통해 관객은 아드리앙을 이해하게 되고, 자신의 세계가 넓어져 타인과 공존하게 된다. 결론적으로, <온 더 비트>는 아드리앙을 통해 한 세계가 열리고 닫히는 경험을 보여줌으로써 관객에게 타인을 이해하고 그들과 공존하며 살아가는 아름다움을 깨닫게 한다.

참고문헌

- 서명수 (2013). 「연극의 오브제에 대한 고찰-연극기호학의 반성과 새로운 모색을 위하여」. 『연극교육연구』. 23(23). 83-107.
- 임선옥 (2010). 「열린 기호학을 활용한 연극비평 연구-장 주네의 <하녀들> 공연을 중심으로」. 『한국연극학』. (40). 239-275.
- 페르디낭 드 소쉬르 (김현권 역) (2012). 『일반언어학 강의』. 지식올만드는지식.
- 연극 <온 더 비트> 초연 프로그램북 (2022).