

이머시브 공연 프로듀싱의 특징 연구 -〈위대한 개츠비〉 국내공연 사례분석을 중심으로-*

최 경 화

(주)스테이지앤조이 대표 & 크리에이티브 프로듀서

변 혁**

성균관대학교 영상학과 교수

목차

-
1. 서론
 2. 이머시브 공연에 관한 고찰
 3. 〈위대한 개츠비〉 국내공연 개요
 4. 이머시브 공연 프로듀싱의 특징
 5. 결론

* 본 연구는 2022학년도 성균관대학교 공연예술학협동과정 석사 논문 [이머시브 공연의 프로듀싱 연구 -〈위대한 개츠비〉 국내공연을 중심으로-]를 수정 및 보완하여 완성되었음.

** 교신저자, byun@skku.edu

요약문

본 연구는 공연의 기획·제작과정의 전반을 책임지는 공연 프로듀서 관점에서 이머시브 공연의 프로듀싱에 관하여 연구한다. 이를 위해 이머시브 공연의 개념에 대해 고찰하였고, 이를 바탕으로 본 연구자가 책임 프로듀서로 참여한 이머시브 공연 <위대한 개츠비> 국내 공연의 프로듀싱 과정을 단일 사례로 분석하였다. 이를 통해 프로듀서 관점에서 기존 프로시니엄 무대에서의 일반 공연과 이머시브 공연 프로듀싱의 차별점과 프로듀서로서 주목해야할 이머시브 공연의 특성에 관해 실증적 분석을 하였다.

주제어

이머시브 공연, <위대한 개츠비>, 프로듀서, 제작과정, 관객

1. 서론

이머시브 공연은 공연장, 혹은 공연장 외의 다양한 공간에서 무대와 객석의 경계를 허물고 관객으로 하여금 공연에 능동적으로 참여하거나, 감각적으로 몰입할 수 있도록 공연의 환경을 만들어내는 형식의 공연으로 이해할 수 있다. 국내 공연계에서도 2010년대 중반부터 이머시브 공연으로 인식되는 공연들이 연극계를 중심으로 공공 영역의 재원을 기반으로 제작되어 소개되어왔으며, 공연계 현장의 이머시브 공연에 대한 수용과 시도가 일어남과 동시에 이머시브 공연에 대한 학계의 연구도 활발해졌다. 그러나 국내 이머시브 공연에 대한 연구는 해외 사례 중심의 연극학적 배경과 미학적 측면에만 집중되어 있었다. 이에 공연의 기획·제작과정 측면을 살펴볼 수 있는 공연 프로듀서 관점에서도 이머시브 공연에 대한 이해와 연구가 필요하다고 보았다. 본 연구는 프로듀서의 관점과 역할을 바탕으로 연구자가 책임 프로듀서로 참여한 이머시브 공연 〈위대한 개츠비〉의 국내공연 사례분석을 중심으로 일반 공연과 이머시브 공연 프로듀싱의 차별점을 분석해보고자 한다.

이에 기존의 선행연구들이 이머시브 공연의 미학적 측면에서 다양하게 이루어지고 있는바, 본 연구는 프로듀서 관점과 역할에 바탕을 두고 기획·제작과정 분석에 중점을 두고자 하였으며, 이를 위해 〈위대한 개츠비〉의 단일사례를 중점적으로 다루었다. 이는 이머시브 공연과 관련된 사례 공연들의 형식과 특성이 공연들마다 매우 다양하게 나타나고, 프로듀싱 과정에 대한 직접적인 파악이 어렵기 때문이다. 또한 연구자가 직접 경험한 작품으로만 사례공연을 한정함으로써 미학적 측면으로 치우치거나 방대해질 수 있는 연구의 범위를 제한하고자 하는 목적도 있다. 이머시브 공연의 이론적 배경은 선행연구들을 통해 그 개념과 특성 등을 정리하여 제시할 것이다.

이머시브 공연의 영문 표기는 ‘Immersive Theatre’로 해외 언론의 공연 리뷰나 기사, 실제 공연을 기획한 제작사들이 해당 공연의 장르를 소개하기 위한 목적으로 표기되었다. 국내 선행연구들을 비롯하여 국

내 언론의 공연 리뷰나 기사에 번역 사용되고 있는 용어도 ‘이머시브 시어터’, ‘이머시브 연극’, ‘이머시브 공연’ 등이 혼재되어 사용되고 있는데, 이는 ‘Immersive Theatre’가 최신 새롭게 형성된 공연예술 형식이자 지금도 계속 발전되고 있는 양식이어서 그 개념 정의가 어렵기 때문이다. 이에 본 연구에서는 선행연구에서 ‘이머시브 연극’, ‘이머시브 시어터’, 혹은 ‘Immersive Theatre’라고 표기된 용어를 모두 ‘이머시브 공연’으로 통일하여 사용하고자 한다. 또한 참고한 선행연구들의 이머시브 공연의 장르적 배경은 연극에 기반 해 있음을 밝히는 바이다. ‘일반 공연’의 의미는 ‘무대와 객석의 구분이 있는 프로시니엄 무대에서 공연된 뮤지컬(연극)’으로 장르를 한정하며, 사례분석에 있어 ‘프로듀서’는 연구자가 담당했던 역할인 ‘책임 프로듀서’로서, 제작자(프로듀서)와 함께 공연의 기획·행정, 제작, 마케팅 등 프로듀싱 전반의 과정을 추진하고 관리하는 역할로 규정됨을 밝힌다.

연구 방법으로는 이머시브 공연의 개념에 대한 선행연구들에서 분석한 개념을 정리, 요약하여 본 연구에 대한 이론적 배경을 밝힌다. 또한 사례분석 대상인 <위대한 개츠비> 공연 개요에 대해서도 기술하였으며, 프로듀싱 과정의 실증적 분석을 기반으로 일반 공연과의 차별점을 도출하고자 하였다.

2. 이머시브 공연에 관한 고찰

1) 이머시브 공연의 개념

조세핀 메이선과 국내 대다수의 선행연구자들은 이머시브 공연의 개념을 정의함에 있어 ‘이머시브(Immersive)’와 ‘이머전(Immersion)’의 용어 적용 과정에서부터 접근을 시도하고 있다. Immersive란 ‘(액체 속에) 담그다, 잠기다(to dip or submerge in a liquid)’의 의미를 가진 동사 ‘Immerse’의 형용사이다. 또한 Immersive는 컴퓨터 용어에서 발전된 것

으로 시각과 소리를 비롯한 모든 감각에 정보나 자극을 제공해주는 것을 말한다. 이러한 정의들은 ‘the act of immersion’ 즉 몰입의 행위와 결합된 공연에서, (공연의 대안적 매체 속 활동에 깊게 몰두함으로써 모든 감각이 조작되고 관여되어 매체에 잠겨있게 되는) 이머시브 경험 (Immersive Experiences)을 어떻게 하게 되는지를 설명하는 데 도움이 된다.¹⁾

이에 대해 백영주(2015)는 ‘Immersive’는 아래위·좌우·사방의 경계면의 구분이 없이 완전히 ‘에워 쌓여 빠져든’ 몸의 상태를 환기하는 공간적 상황과 외부 자극에 대한 몸의 운동 감각적이고도 정서적인 경험과 ‘~에’ 주의력과 마음이 사로잡히는 의식의 상태를 나타낸다고 설명하고, 매체담론 측면에서는 스크린에 펼쳐지는 가상세계가 마치 내 몸이 위치하고 있는 지금 이곳처럼 느껴지도록 조성된 환경이나 상태를 뜻한다고 설명하였다.²⁾

이지현(2021)은 Immersion은 액체 등에 담그는 것에서 파생된 여러 가지 의미를 나타내며, 점차 무언가에 흠뻑 빠지거나 흡수된 상태를 의미하는 용어로 종교, 교육, 게임 등으로 의미가 확장되었고, 한국어로 ‘깊이 파고들거나 빠짐’이라는 의미의 ‘몰입’과 유사한 뜻으로 사용된다고 하였다. 이에 Immersive 정의 역시 한국어 ‘몰입적’과 유사하다고 하였으나, Immersive는 ‘몰입적’이라는 단어로 곧바로 대응되기보다, 어떤 상황이나 환경 등에 완전히 빠져든 ‘상태’로서의 의미를 내포한다고 하였다. ³⁾ 즉, Immersive를 ‘몰입적’이라고 번역하여 의미를 적용하는 것이 아니라, ‘새로운 공연 형식’에 관련하여 사용될 때의 ‘몰입’의 다양한 의미를 살펴야 하는데, 이는 게임을 비롯한 디지털 매체와 기술적 영역에서 사용된 ‘몰입’의 개념과 차이를 보이기 때문이다.

- 1) Josephin Machon, [Immersive Theatres - Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance] (London, Palgrave Macmillan, 2013) pp.21~22.
- 2) 백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠36』, 서울: 인문콘텐츠학회, 2015, p.112.
- 3) 이지현, 「이머시브 연극 유형 연구; 관객과의 상호작용을 중심으로」, 서울: 한국예술종합학교 예술전문사과정 연극원 연극학과 연극학전공, 2021, p9~10.

게임, VR과 같은 디지털 매체의 가상현실에서 Immersion, 즉 몰입은 사용자 또는 경험하는 이가 현실감을 잊고 일시적인 가상의 세계에 온전히 빠져들게 만드는 것을 의미한다. 이는 디지털 매체를 통해 재현된 이미지가 투사된 환영이라고 인지하게끔 하는 매체의 사물성을 경험자가 전혀 의식하지 못하고, 마치 내 몸이 이미지의 내부에 들어와 있는 듯 공감각적 착각을 하는 것이다. 그러나 공연에서의 몰입(immersion)의 의미는 ‘특정한 활동이나 관심사에 깊이 관여하는 것’으로 ‘몰입하는 활동 또는 몰입된 상태’를 의미한다.⁴⁾ 이에 대해 백영주(2015)는 다음과 같이 설명한다.

이머시브 공연에서 관객은 임의의 시점부터 문자 그대로 진행 중인 상황 안에 포함되어 배우, 스태프, 다른 관객들과 직접적으로 접촉할 수 있게 되며, 극 세계는 관객의 몸이 위치하는 지각적 현실이 된다. 여기서 공연은 지정적이라는 익숙함과 안전지대를 이탈하는 사건이자 모험으로 인식된다. (...)상황에의 관여도를 관객 스스로 조절하며 자신만의 논리로써, 혹은 직관에 따라 즉흥적으로 내키는 대로 탐사방식을 결정할 수 있다.(...) 이러한 직접적 환경이 가상 세계에의 온전한 몰입을 보장하지는 않는다. 수용적 관점에서 볼 때 이는 지금 여기의 현실을 잊고 저 너머의 세계로 빠져들 만큼 일관적으로 조율·제어되어 주어지는 환경이 아니다.(...) 관객은 공연이 진행되는 동안 접촉하게 되는 대상과의 심신적 거리를 수시로 확인하며, 자신의 위치를 재설정해야 한다. 주어진 상황의 관점과 관여도가 다변화되고, 이를 관객 스스로가 판단·선택·제어할 수 있게 됨에 따라 현재 의식과 자각성은 오히려 명료해질 수 있다.”⁵⁾

공연에 있어서 Immersive, 즉 ‘몰입적’이다라는 것은 다시 말해, 현실감을 완전히 잊는 상태로서의 몰입의 의미보다는 ‘둘러싸인 환경에 완전히 빠진 몸의 상태, 혹은 특정 활동에 깊이 관여함으로써 생기는 몰입의 의식 상태’ 자체를 의미한다. 따라서, 이머시브 공연을 ‘몰입극’ 혹은

4) Ibid.,p.13.

5) 백영주, op. cit.,pp.115~118.

은 ‘실감극’이라고 번역하여 사용하는 것은 그 원래 의미를 전달하는데 있어 제한적이고 혼란을 줄 수 있어 원어 그대로를 사용하는 것이 적합하다.⁶⁾

이머시브 공연의 선행 연구자들은 이러한 용어 적용을 바탕으로 이머시브 공연의 개념을 정의내리고 있는데, 백영주(2015)는 이머시브 공연은 “무대와 관객석의 경계가 와해된 공간적 환경을 제공하며, 관객이 직접이동하며 창발적으로 내러티브를 구성해가는 참여형 공연형태를 총칭한다. 이는 ‘환경극(Enviromental Theatre)이나 ’장소 특정적 공연(Site-Specific Performace)’ 등, 극장 제도와 언어 텍스트 중심의 공연 관습에서 탈피하기 위한 시도들과 맥을 같이하면서도, 지난 10여년 동안 디지털 융합기술을 중심으로 급변한 매체 환경을 고스란히 투영해내고 있다. 또한 이머시브 공연은 설정된 상황 안에서 벌어지는 역할놀이 에 바탕하며, 관객 스스로가 주체가 되어 모호하고도 복잡한 주관적 체험의 의미를 자신만의 내러티브로서 구축해 나가도록 하는 환경을 제공해 주는 공연”⁷⁾으로 정의하였다.

허순자(2016)는 종래의 극장이라는 장소를 거부하고, 관객과 배우와의 관계에 의문을 제기하며, 관객의 능동적 체험을 이끌어 내는 공연으로 관객들의 오관을 통해 직접적으로 ‘실감’하는 현장작업이라고 이머시브 공연을 정의하며, 동시대 공연예술의 새로운 패러다임을 형성하며 독자적 공연 장르로서 미학적 입지를 제고하고 있다고 하였다⁸⁾

진소현(2018)은 이머시브 공연은 극장이라는 한정된 공간으로부터 벗어나 미술관, 박물관, 도서관, 카페, 거리 등 이상공간에서도 가능한 공연으로, 관객들은 공연 중정해진 좌석에 앉아 조용히 무대 위 배우들의 연기를 보기만 하는 수동적 관객이 아닌 능동적이고 적극적으로 자신의 선택에 의해 자유롭게 돌아다니면서 모험을 즐기고, 새로운 것을 찾아내고, 배우와 만나 공연의 스토리를 바꾸는 등 관찰자가 아닌 실연자의 역할까지 가능한 공연 형태라고 할 수 있다고 정의했다.⁹⁾

6) 허순자, 「이머시브 연극(Immersive Theatre)의 장소성과 관객의 공간 이동성」, 『연극교육연구 29』, 서울: 한국연극교육학회, 2016, p5.

7) 백영주, op. cit.,pp.109~110.

8) 허순자, op. cit.,p.5~6.

오은영(2018)은 이머시브 공연은 기존의 극장이라는 무대와 객석이 분리된 공연 공간과 그 속에서 나타나는 통제된 일방적 전달방식을 거부하고 자유로운 공간적 환경에서의 행위자와 수용자와의 관계를 재인식하며 관객을 공연의 요소로서 인식하고 받아들임으로써 더욱 적극적으로 수용한다고 하였다.¹⁰⁾

정새롬(2019)은 이머시브 공연은 특정 유형의 경험적 실천을 기반한 참여적 예술의 의미가 있으며, 이머시브 공연에서의 몰입적 미학은 대개 다 감각적이며, 작품 안에서 후각, 촉각, 느낌을 통합하여 체감적으로 느껴지는 관객의 감상을 말한다고 하였다. 이머시브 공연의 관객은 참여자로 그 개념에서부터 작품 창조에 이르기까지 직접 관여하며 작품을 완성하는 존재로서, 전형적으로 작품 내에서 어떤 종류든 직접적인 상호작용을 수반한다고 하였다.¹¹⁾

리봄(2021)은 “이머시브 공연은 공연 마케팅과 리뷰, 학술 연구를 망라하여 쓰이는 포괄적인 개념으로 존재해왔으며, 모호한 용어임에도 불구하고, 이머시브 공연의 핵심인 이머시브 경험을 통해 정의해볼 수 있다. 이머시브 경험이란 마치 물속에 빠진 듯, 어떤 환경에 둘러싸여 그 안에 속해있으며 그 안에서 직접 상호작용하여 참여하는 몰입적 경험을 의미하며, 이를 위해 이머시브 공연은 극장 외에도 다양한 공간을 사용하고 사운드, 비디오, 설치 미술, VR 등의 다양한 매체를 활용해 이머시브 환경을 만든다. 여기에 특정한 이야기나 메커니즘, 규칙을 설정하여 허구적이거나 비일상적인 고유 세계에 들어와 있다는 몰입감을 주고, 공연자를 비롯한 실재하는 타인과 신체적으로 접촉하거나 대화함으로써, 또는 자신의 선택에 따라 서사를 구성해감으로써 이 세계와 상호작용하고 있다는 몰입감을 더하는 형태의 공연”이라고 정의하였다.¹²⁾

9) 진소현, 「이머시브 연극의 특성 연구」, 한국예술종합학교, 예술전문사과정 연극원 연극학과 극장경영전공, 2018, p.8.

10) 오은영, 「확장적 극 공간에 관한 연구:〈로드씨어터 대학로〉를 중심으로」, 서울: 이화여자대학교 공연예술대학원 무대미술전공 석사학위 논문, 2017, p59.

11) 정새롬, 「이머시브연극(Immersive Theatre)의 공연미학연구:극단 ‘편치드 령크’의〈Sleep no more〉상하이공연을 중심으로, 서울:중앙대학교 대학원 공연예술학과 연극학전공 석사학위논문, 2019, p23

12) 리봄, 「한국 이머시브 연극 특성」, 서울: 한국예술종합학교 예술전문사과

이지현(2021)은 이머시브 공연의 몰입에 대한 개념을 정리하며, 기술적인 영역에서 공연의 영역으로 매개된 이후 몰입의 차원에는 관객의 신체적 감각 경험이 주요하게 작용하고, 배우 또는 퍼포머를 비롯한 공연 공간 및 환경과의 실제 조우에서 비롯된 관객의 현전감이 강하게 발생한다고 하였다. 즉, 게임과 같은 디지털 매체에서는 가상 세계로의 몰입 자체에 초점을 둔다면, 이머시브 공연에서는 공연(연극)이 구축한 ‘두 번째 세계’에 대한 몰입과 더불어 실제 현실 및 환경이라는 ‘첫 번째 세계’와의 상호작용을 항상 염두에 둔다고 하였다.¹³⁾

위의 선행연구에서의 정의들을 종합해보면 이머시브 공연의 개념에서 공통적으로 발견되는 핵심 키워드는 ‘공간, 관객, 경험, 참여, 몰입, 상호작용’ 등이 도출되며, 이를 중심으로 연구자들마다 유사한 개념을 정리하고 있음을 알 수 있다. 즉, 이머시브 공연은 기존의 공연장 이외의 공간에서 이루어질 수 있으며, 이 공간은 무대와 객석의 경계가 없어 관객으로 하여금 배우나 퍼포머와 같이 공연에 적극 개입 혹은 참여를 유도한다. 이 과정에서 공연의 내러티브를 관객의 입장에서 새롭게 만들어나가거나, 기존의 내러티브를 선택적으로 즐기며 자신만의 내러티브를 만들어 공연을 즐길 수 있다. 관객은 공간 안에서 일상의 세계와 구분되어 공연 속 세상으로 몰입되는 상태의 경험을 감각적으로 하게 되며, 이는 공연의 본질적인 요소 중 하나인 공연 내용의 배경이 되는 환경을 만드는 무대의 영향을 받는다. 이 무대는 기존의 공연과 달리 공간 전체를 통해 관객이 마치 물속에 잠겨있듯 물리적으로 에워싸기도 한다. 관객이 공연 중 몰입상태에 있을 수 있도록 타 장르의 매체와의 결합도 가능하며, 중요한 것은 관객은 이러한 공연의 환경들과 상호작용을 통해 공연내용의 배경이 되는 세계로 순간 빠져들게 되는 것이다.

그러나 이러한 개념의 정의는 이머시브 공연이 다양한 예술 형식을 흡수하며 지금도 계속 변화하고 발전되어 가고 있기에, 그 개념을 하나로 종합하여 정의내리기 보다는 각 공연들이 가지는 이머시브 공연으로서의 특성들을 파악하여 그 특성으로 이머시브 공연 개념을 인식하는 것이 중요하다고 본다. 이는 “이머시브 공연은 한 가지가 아니므로, 이

정 연극원 연극학과 연극학전공, 2021, p11~12.

13) 이지현, op. cit., pp.14~15.

것을 고정되고 확실한 코드와 관습을 지닌 하나의 장으로 정의하는 것은 불가능하다”¹⁴⁾는 메이선의 견해와도 맥락을 같이 한다.

2) 이머시브 공연의 특성 및 유형

공연을 프로듀싱함에 있어 작품의 장르적 특성과 작품이 지닌 공연 요소로서의 특성을 파악하는 것은 중요하다. 때문에 본 연구를 수행함에 있어 이머시브 공연의 일반적인 특성을 파악하기 위해 선행연구들을 총체적으로 살펴 이를 정리해야 하는 방대한 작업이 필요했다. 그러나 본 연구는 이머시브 공연의 특성을 세부적으로 파악하기 위함이 아닌, <위대한 개츠비>의 프로듀싱 과정을 통해 이머시브 공연의 프로듀싱 특징을 살펴보기 위한 연구이다. 따라서 본 연구에서는 선행연구들 중에서 이머시브 공연 특성의 이론적 배경들은 배제하고, 정리된 결과적 핵심 내용들을 위주로 살펴봄으로써, 사례분석 대상인 <위대한 개츠비>의 프로듀싱 분석 시 참고 근거로 활용하고자 한다.

2-1) 특성

이머시브 공연은 몰입감을 주는 공간을 조성하되, 객석과 무대 사이에 존재해 온 제4의 벽이 해체되고, 관객은 군중 속 초주관적 경험을 하며, 이야기를 강요하지 않는 절대적 서사의 견제가 있으며, 오감을 자극하고 다양한 장르 간의 결합이 가능하다.¹⁵⁾ 이러한 개념적 정의 안에는 이머시브 공연의 특성도 내포되어 있다. 이에 관해 진소현(2018)의 선행 연구는 이머시브 공연의 특성을 네 가지로 측면에서 구분하여 설명하고 있다.

첫째는 공간의 확장으로, 이머시브 공연의 형성 배경을 포스트 드라마 연극, 환경 연극, 장소 특정적 연극, 해프닝 등 연극사적 관점에서

14) Josephine Machon, op. cit., pp.22.

15) 서지혜 외 2인 「2018 공연예술트렌드조사 보고서」, (예술경영지원센터, 2018), p.14.

논하며 같은 맥락에서의 공간 개념의 공통점을 이머시브 공연 공간의 확장으로의 특성으로 보고 있다. 이러한 공통점으로 무대와 객석 사이에 존재했던 제 4의 벽이라 표현되는 단절이 사라지고 배우와 관객의 사이에는 다양한 관계가 만들어진다. 관객은 고정된 자리에서 머무는 것이 아니라 움직이며 공연을 관람할 수 있고 앞, 옆, 뒤 등을 모두 볼 수 있다. 또한, 공간에 배우와 관객이 함께 같은 공간에 현존하며, 관객은 단순히 공연을 시각, 청각적으로만 응시하는 것이 아닌 온 몸으로 참여하게 된다. 공간은 관객의 오감을 자극함으로써, 공감각적인 이미지를 만들어 공연의 분위기를 창출하고 이는 관객들의 몸을 지배하게 된다. 이는 곧 관객들로 하여금 자기만의 기억을 가지게 한다. 이와 같은 극 공간의 확장은 관객이 과거와 지금, 텍스트와 우연성을 모두 수용하고 수동적 수용자가 아닌 능동적 참여자로 확장시킴으로써 공간의 확장 뿐 아니라 관객의 역할 또한 모두 확장시킨다. 또한 이머시브 공연의 공간에서는 배우들에게 큐를 줄 수 있는 곳도, 숨을 곳도 없기 때문에 배우뿐만 아니라 관객들의 동선도 잘 예측해야만 한다. 관객들과의 상호작용으로 인해 서로 영향을 끼칠 수 있기 때문에 관객들이 잘 몰입하고 탐구하고 싶게 만들기 위해 흥미로운 요소들을 곳곳에 많이 배치해야 한다.¹⁶⁾

두 번째 특성은 공연의 구성으로서, 공연시간과 공연내용을 구분하였다. 공연의 시간은 공연 시작부터 끝날 때까지의 러닝 타임이 아니라 주어진 시간 범위 내에서 관객과 배우 사이에 형성된 상호작용에 의한 관계와 관련이 있으며, 이머시브 공연에서의 시간의 흐름은 그 공연의 세계 안으로 얼마만큼 몰입하느냐에 따라 그 길이가 늘거나 줄어드는 느낌을 경험할 수 있다.¹⁷⁾ 이러한 관객과의 상호작용은 공연의 내용, 즉 서사를 구성할 때 중요하다. 새롭게 창작을 하든, 각색을 하든 모든 공연의 서사는 관객과 얼마만큼 상호작용을 일으킬 수 있는지, 또 자유의지에 얼마나 영향을 미치는 지가 중요하다.

세 번째는 관객과의 관계 변화에 관한 특성으로, 이를 위한 이론적 배경으로는 움베르토 에코(Umberto Eco)의 열린 예술작품(The Open

16) 진소현, op. cit., pp.22~23.

17) Josephine Machon, op. cit., pp.96~97.

Work)의 개념과 자크 랑시에르(Jaques Ranciere)의 해방된 관객, 그리고 니콜라 부리오(Nicolas Bourriaud)의 관계 미학 개념을 살펴볼 필요가 있다. 이 개념들의 공통점은 결국 수신자, 즉 관객의 적극적이고 능동적인 해석으로 귀결되며, 문예학 용어인 수용미학과 연결된다. 이는 또한 한스 로베르트 야우스(Hans Robert Jauss)와 볼프강 이저(Wolfgang Iser)의 수용 미학, 그리고 에리카 리셔-리히테(Erika Fischer-Lichte)와 리처드 셰크너(Richard Schechner)까지 이어지며 연속사적으로 수행성 공연에 따른 관객성의 변화와 맞닿아 있다.

수용 미학에 따르면 독자는 생산자의 역할을 담당하기에 창작된 텍스트는 독자가 존재해야지만 비로소 진정한 예술 작품이 된다는 것으로, 진정한 예술 작품은 생산자가 아닌 독자, 혹은 소비자에 의해 완성된다.¹⁸⁾ 수용 미학적 관점에서 이머시브 공연의 관객은 공연에 적극적으로 협력해 이를 통해 개개인의 다양한 다른 반응을 이끌어 내며, 자신이 본 것을 다른 무대에서, 다른 종류의 장소에서 보았던 다른 많은 것들과 연결한다. 관객은 자기 방식대로 공연을 해석하며, 스스로가 본인이 가지고 있는 역량대로 탐구하고 발견하고 느끼는 것이다. 즉, 각자 자신이 지각한 것을 각자의 방식으로 번역하고, 그렇게 지각한 것을 개별적인 지적 모험과 연결해 각자 저마다의 다른 경험을 가진다. 또한, 인터넷과 스마트 폰, 비디오 게임에 익숙한 오늘날의 관객들에게 실제 게임을 하듯이 스스로 선택한 스토리 또는 캐릭터를 따라가기도 하고, 출연자와 일대일 형식의 소통을 할 수도 있으며, 똑같은 공연을 여러 번 봐도 매번 다른 경험을 할 수 있어 자기 주관적이며, 주도적인 경험을 쫓기에, 새로움에 대한 욕구가 강한 동시대의 세대들에게 신선한 공연이 될 수 있다.¹⁹⁾

마지막으로 이머시브 공연의 특성은 다양한 장르와의 통합이 가능하다는 것이다. 항상 두 개 이상의 장르가 결합되어 있으며, 설치미술, 퍼포먼스 등 그 경계가 없다. 또한, 건축, 즉흥성, 춤, 게임, 사운드, 영화, 비디오, 오디오 기술 등과 같은 다양한 분야의 요소들을 포함할 수 있

18) 박성연, 「수용미학적 관점으로 본 현대 연극의 '관객성'연구」, 서울: 세종대학교 대학원 공연·영상·애니메이션학과 박사학위 논문, 2021, p.6.

19) 진소현, op. cit., pp.25~31.

으며, 텍스트의 존재는 종종 비언어적 수단을 통해 탐구되기도 한다. 작성된 텍스트는 무대디자인에 결합될 수도 있고, 출연자들의 행동을 통해 만들어 질 수도 있다. 이머시브 공연에서의 기술은 상상력을 증폭시키기 위해 사용되고, 관객들에게 단서를 제공하고 장소에 맞는 경험을 설정하고 비논리적인 것에 특징을 부여하는 것으로 사용된다.²⁰⁾

이 외에도 이머시브 공연의 특성에 대해 리봄(2021)은 장소 및 시노그래피의 활용, 장르 및 매체의 혼합, 관객의 공연 참여 및 공연과의 상호작용, 관객의 감각적 현존(presence)경험으로 나누어 설명하고 있다. 이머시브 공연은 관객의 이머시브 경험, 즉 관객이 공연의 ‘고유 세계’에 둘러싸여 속해있으며 자신의 의지로 이 세계와 상호작용하는 경험을 만든다. 이러한 경험을 위해 극장에 국한되지 않은 다양한 장소를 사용하여, 그 장소의 고유한 특성을 살리거나 시노그래피를 구현하여 관객이 ‘고유 세계’에 둘러싸여 몰입할 수 있는 환경을 만들며, 장르와 매체에 제한 없이 이를 모두 동원하여 관객의 감각을 일깨우며 몰입감을 높인다. 또한, 관객은 공연의 ‘고유 세계’에 진입해 그 세계의 일원으로서 공연의 진행 과정과 결말에 자신의 선택과 의지를 반영해 자신만의 내러티브를 만들어 공연과 상호작용한다. 관객은 공연 환경과 시노그래피의 요소들, 공연자, 다른 관객들과 물리적으로 가까운 거리에 있기에 자신의 감각적 현존(presence)을 확인한다. 이머시브 공연은 이렇듯 이머시브 환경과 이머시브 경험 중 어느 한 가지가 충족되지 않으면 완전한 이머시브 공연이라고 보기 어렵다.²¹⁾

이지현(2021)의 연구에서 이머시브 연극의 관객은 종종 배우와 한 공간에 위치하고 행위하며, 공간을 직접적으로 감각하고 경험하는 신체적 존재이다. 이때 배우와 관객, 관객과 관객, 또는 관객과 공간 사이에 직·간접적인 상호작용이 발생하며, 이 상호작용은 연극적인 것에서 발생한다. 즉각적인 행동과 반응을 통해 이루어지는 연극에서의 현존은 이머시브 경험의 상호작용을 이루는 핵심이며, 이러한 상호작용성의 핵심에는 관객의 신체적 현존감, 촉각적 소통이 존재하며, 이는 기존 연극과 이머시브 공연을 구분 짓는 중요한 척도이다.²²⁾ 이머시브 공연에서 관

20) Josephine Machon, op. cit., pp.97~98.

21) 리봄, op. cit., pp.34~35.

객의 감정이입은 타인의 감정에 대한 공감보다는 조성된 상황 및 환경에 관객 스스로가 흡수되고 동화되는 상태를 의미한다. 관객의 몰입과 상호작용은 상호보완적으로 작동하며, 그 정도에 있어 차이가 발생할 수 있지만, 성공적으로 설계되고 수행된 이머시브 공연에서는 관객이 두 가지 경험을 모두 충족한다.

2-2) 유형

영국의 연극 연출가이자 드라마터그인 제이슨 워렌(Jason Warne)은 이머시브의 유형은 ‘탐험 공연(Exploration Theatre)’, ‘안내형 공연(Guided Experience)’, ‘상호작용형 공연(Interactive World)’, ‘게임형 공연(Game Theatre)’로 구분하였다.²³⁾

‘탐험 공연’은 여러 공간에서 공연이 이루어지며 관객이 이동하는 환경에 중점을 두는 유형으로, 이론상 관객의 존재가 없이도 공연이 성립될 수 있다. 배우와 관객 사이에 상호작용이 있을 수 있으나 작품에 크게 영향을 미치지 않는다. 관객은 자유롭게 돌아다니거나 미리 정해진 순서대로 공연 공간을 안내 받을 수 있다. 이 유형은 공간이 관객의 심리와 탐험하려는 의지에 큰 영향을 미치기 때문에 공간의 인테리어와 소품 등 디자인의 디테일에 신경을 많이 써야한다.

‘안내형 공연’은 만들어진 스토리를 통해 안내받기 때문에 전적으로 관객에 의지하며, 관객 간의 쌍방향 소통이 중시된다. 따라서 한명의 관객이라도 반드시 있어야 공연이 진행될 수 있으며 관객의 여정이 디자인 된다. 경험할 장소와 스토리에 순서가 있고, 여러 개의 방이 있을 경우 초대된 경우에만 입장하거나 통과할 수 있다.

‘상호작용형 공연’은 앞의 두 유형이 결합된 유형으로, 관객에게 자유로운 이동의 자유가 주어지고, 기본적인 스토리 라인이 정해져 있지만, 관객의 행동과 선택에 따라 스토리가 달라져 결말이 바뀔 수 있다. 배우는 즉흥연기에 능숙해야하고, 공연의 구성에 대해 충분히 숙지해 어

22) Josephine Machon, op. cit.,p.40.

23) Jason Warren, 「Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre」, London: Nick Hern Books, 2017, Introduction

떠난 돌방 상황에도 잘 대처할 수 있어야 한다.

‘개입형 공연’은 공연의 서사보다는 규칙과 기술적인 것에 더 비중을 둔 유형으로, 관객으로 하여금 주변 세계와 비판적으로 교류하도록 이끈다.

3. <위대한 개츠비> 국내 공연 개요

<위대한 개츠비>는 미국의 소설가 프랜시스 스콧 키 피츠제럴드(Francis Scott Key Fitzgerald)가 1925년 발표한 미국의 대표적인 고전 소설을 원작으로, 영국에서 제작된 이머시브 공연(Immersive Theatre)이다. 국내 공연은 2017년 6월, 9000스퀘어(square)이상 규모의 빌딩공간을 1, 2층으로 활용한 런던 사우스위크 지역에 위치한 이머시브 전용 공연장이자 메이커인 코랩 팩토리의 ‘개츠비 드릭스토어’에서 오픈한 프로덕션 버전을 레플리카 라이선스 공연의 제작방식으로 수입하여, 2019년 12월 21일부터 2020년 2월 28일까지 서울 그레뱅뮤지엄 1, 2층을 활용한 ‘개츠비 맨션(공연장)’에서 공연하였다. 레플리카 공연은 해외의 제작사 혹은 프로듀서로부터 원 작품의 대본과 음악뿐만 아니라, 각 제작 파트의 모든 창작 요소(연출, 안무, 편곡, 무대디자인, 조명디자인, 음향디자인, 분장디자인 등)의 공연 이용권을 라이선싱하여 해외 제작사에서 공연하는 작품과 동일하게 제작하는 방식이다. 보통 라이선싱은 해외 제작사를 통하여, 이 때 각 창작 요소의 라이선싱은 패키지로 묶여서 오리지널 프로덕션의 공연 이용권으로서 로열티 지불 계약을 체결하여 사용하게 된다. 무대, 조명, 의상, 분장 등 공연의 모든 피지컬 프로덕션(Physical Production)의 제작방식이 그대로 국내 공연에도 적용되기에, 이 방식에서는 오리지널 프로덕션의 크리에이티브팀과 제작 스태프들이 국내 공연에 직접 참여한다. 국내팀에는 해외 스태프들을 지원하며 공연을 제작할 각 파트의 협력 스태프들이 구성된다.

<위대한 개츠비> 국내 공연이 오리지널 프로덕션을 그대로 복제해서

공연하는 레플리카 라이선스 제작 방식을 취하기는 하였으나, 일반 공연에서의 레플리카 라이선스 제작과는 달리 현지 상황에 맞게 수정, 변형되는 부분, 즉 현지화(Localization)하는 측면이 많이 허용된 공연으로, 공연장은 원래 ‘왁스 뮤지엄’으로 운영되던 ‘그레뱅 뮤지엄’의 1, 2층을 <위대한 개츠비> 공연을 위한 공연장으로 탈바꿈시켰다. 내용적으로 <위대한 개츠비>는 앞서 언급한 바와 같이 미국의 소설가 프랜시스 스콧 키 피츠제럴드(Francis Scott Key Fitzgerald)의 고전 소설을 각색한 작품으로, 원작과 그 내용이 크게 다르지 않으며 시놉시스는 다음과 같다.

“작중 화자인 미네소타 출신 청년 닉 캐러웨이는 1922년에 증권 거래인이 되려는 뜻을 품고 뉴욕으로 온다. 그가 정착한 곳은 뉴욕 근교 롱아일랜드에 있는 가상의 동네 ‘웨스턴 에그’. 노르망디 시청을 본떠 지은 대궐 같은 이웃 저택에는 제이 개츠비라는 이름의 젊은 백만장자가 산다. 개츠비가 토요일마다 여는 질펀한 파티에는 수백 명의 사람이 들락거리지만, 그가 어느 지방, 어느 가문, 어느 학교 출신인지 정확히 아는 사람은 없다. 닉은 이 흥청망청한 파티를 경멸하지만, 개츠비가 이 파티를 여는 이유가 실은 옛 애인을 되찾기 위해서라는 고백을 듣고는 그 의외의 순수성에 연민을 느끼게 된다. 전쟁에 참전하기 전, 개츠비에게는 데이지라는 애인이 있었다. 하지만 기다리겠노라 약속했던 그녀는 개츠비가 유럽의 전장에 있는 동안 풋볼 선수였던 갑부의 아들 톰 뷰캐넌과 결혼해 버렸던 것. 우연히도 데이지의 사촌 오빠였던 닉과 파티에서 만난 데이지의 지인 조던의 도움으로 개츠비는 데이지와 재회하고, 데이지는 성공한 옛 애인과 부자 남편 사이에서 갈팡질팡하게 된다...”²⁴⁾

4. 이머시브 공연 프로듀싱의 특징

24) 문화평론가 이정하, <위대한 개츠비> 프로그램 북

이머시브 공연 프로듀싱의 특징을 프로듀서로서의 전략수립 관점과 역할 수행 방법론 측면에서 종합적으로 분석해보고자 한다. 이를 위해 프로듀서의 수행역할에 관해 기획·행정과 제작 측면으로 구분, 프로듀싱 전개과정에서 보인 일반 공연과 차이점을 분석하였다.

1) 일반 공연과의 핵심적 차이점

1-1) 기획·행정

기획·행정파트에서 프로듀서가 수행해야하는 직능적인 역할들 중 일반 공연과 달리 이머시브 공연이기에 더 주목해야했던 부분은 공연 장소의 선택이다. 이머시브 공연의 특성인 장소와 공간에서 오는 일반 공연과의 차별성은 지금까지의 공연 장소에 대한 이해와 접근에 대해 새로운 시각을 요구했고, 프로듀싱에 있어 공연장 대관이라는 수행역할에 직접적인 영향을 주었다.

일반 공연의 경우 프로시니엄 무대의 공연장을 위주로 필요한 무대 사이즈와 객석수를 갖춘 공연장을 대관하여 공연하게 된다. 이 과정에서 프로듀서는 공연에도 적합해야겠지만, 관객이 선호하는 공연장을 찾아 마케팅 측면에서 제반환경이나 위치 등 여러 면을 고려하여 공연장을 선택한다.

그러나 이머시브 공연은 공연 장소에 대한 개념부터가 일반 공연과는 다르다. 앞서 이머시브 공연의 장소와 공간에 있어 핵심적 특성은 기존 프로시니엄 무대에서처럼 객석과 무대를 확연히 구분하는 것이 아닌 그 경계를 허물어 제4의 벽으로 인한 단절을 없애, 관객의 공연에 대한 몰입적 상태를 유도하여 이머시브 경험을 할 수 있는 환경을 조성하는 것이라 하였다. 따라서 이머시브 공연에서의 공연 장소는 공연내용의 배경이나 연관되는 환경이 장소에 반영되어 관객이 이를 느끼고 몰입적 경험을 할 수 있는 관계를 형성할 수 있도록 하는 특정 장소를 선택하거나, 기존의 공간을 변형하는 것이 중요하다.²⁵⁾ 이는 곧 기존의 공연장을 벗어나야지만 한다는 것을 의미하는 것은 아니다. 다만, 기존의 공

연장을 선택한다면 공연장 고유의 무대 및 객석 운용 방식이 달라질 수 있다는 것을 인지해야한다. 또한, 공연장 이외의 일상적·사회적 공간을 선택할 수도 있는데, 이 경우 해당 장소 고유의 특성을 활용해 공연의 몰입적 분위기를 유도하거나, 해당 장소가 지닌 분위기를 이용해 그 장소에서 있을법한 이야기를 전개하여 관객으로 하여금 장소와 이야기를 자연스럽게 일치시켜 실재감을 자극해야 한다. 혹은 해당 장소에 관련된 사회적·역사적 사건을 활용해 관객의 문제의식을 일깨워 공연 중 수행의 과정을 통해 그 내용에 대해 성찰하도록 하는 식의 이머시브 환경을 만드는 방법들 중 공연내용에 적합한 이머시브 환경 조성이 가능한 장소를 선택해야한다.²⁶⁾ 이는 프로듀서로 하여금 일반 공연보다 더욱 긴밀한 창·제작진과의 소통과 공연 내용파악을 요구한다. 즉, 공연 장소의 선택은 일반 공연에서보다 더욱 창작과정의 연장선에서 심도 깊게 고려되어야 하며, 공연 장소의 선택과 운용이 공연 내용의 몰입감에 직접적인 영향을 주어 공연의 완성도를 가늠하게 하는 척도가 될 수 있음을 인지하여야 한다. 또한 공연장소의 위치와 교통, 주차 및 편의시설 등 제반환경도 함께 고려하여 관객의 공연장 이용의 편익을 함께 고려해야만 한다. 특히 기존 공연장의 아닌 경우, 공연장소로서 관객들에게 브랜딩이 되어있지 않기에 공연 장소에 대한 정보를 함께 홍보 시 노출하는 등 마케팅 측면에서의 공연장에 대한 고려도 필요하다.

〈위대한 개츠비〉의 경우 기존의 프로시니엄 무대의 공연장이 아닌 일반적 장소의 선택이 필요했는데, 이는 공연 중 운용되는 분리된 공간 모두가 한 장소에 펼쳐져 구성되기에 전체 공간의 규모를 반드시 반영해야 했다. 일반 프로시니엄 무대를 갖춘 공연장에서 무대세트를 세워 변형한다하더라도, 공연운을 위한 규모면에서 약 400평의 공간이 확보 가능한 공연장을 찾기 어려웠다. 따라서 규모적으로 적합한 장소는 대부분 창고형의 건물들이거나 비어있는 건물을 찾아야 했다. 이러한 장소들은 애초에 공연을 위해 지어진 건물이 아니기 때문에 〈위대한 개츠비〉가 요구하는 공연의 물리적인 제반환경들, 즉 조명, 음향, 무대세트 등의 무대기술 장치를 비롯해 로비 공간, 티켓 부스, 출연자대기실

25) Josephine Machon, op. cit.,pp.93~94.

26) 리봄 op. cit.,p.59.

등의 부가적 공간들을 별도로 조성해야하고, 공연장 운영 허가와 관련된 행정상의 허가 문제까지도 해결해야하는 복합적인 대규모의 작업이 요구되었다. 그런 면에서 국내 공연 장소였던 그레뱅 뮤지엄은 기본적인 조명, 음향 등의 무대장치와 세트, 공간구조 및 로비공간의 관객 편익시설, 접근성 등 기존 뮤지엄으로 운영되던 장소였기에 공연을 런칭하고 운영하기에 유리한 최적의 조건이었다. 그럼에도 최초 작품검토 이후 그레뱅 뮤지엄 이전의 공연 추진과정에서 가장 큰 어려움이 장소 섭외에 있었던 점을 고려하면 이머시브 공연에서의 공연 장소 선택은 공연장 자체를 창작과정에서부터 하나의 창작요소로 보고 고려해야하며, 더 많은 물리적 준비 기간과 더불어 부가적인 비용 측면에 대한 신중한 검토가 요구된다 하겠다.

1-2) 제작

① 배우 및 스태프의 역량과 기능적 역할

공연 프로듀싱의 제작측면에 있어서 주목해야할 차이점은 배우와 스태프의 역량과 기능적 역할에 있다. 일반 프로시니엄 무대 공연에서 무대 위 배우들의 상황을 중심으로 공연을 운영을 하던 것과는 달리, 이머시브 공연은 관객들의 움직임과 반응을 직접적으로 대면하거나 관찰하며 배우와 같이 관객도 공연의 중심에 함께 놓고 공연 운영을 하여야 한다. 따라서 프로시니엄 무대 공연 운영에 최적화되어있는 스태프의 기능적 역할과 인식에 ‘관객’이라는 요소가 더 분명히 인식이 되며, 스태프의 고유 역할에도 변화나 차이가 생길 수 있음을 이해해야 한다. 대표적인 예로 <위대한 개츠비>의 무대감독의 경우, 무대 뒤 ‘콜링’이라는 전형적인 역할 대신, 직접 공연 현장에서 배우와 관객을 대면하며 공연을 운영하였고, 극 중 ‘칩Chip’이라는 역할을 부여받고 의상을 갖춘 상태로 공연에 참여했다. 또한, 관객들의 이동경로를 안내하거나 입장을 제한하는 역할 뿐 아니라, 배우들을 관객으로부터 보호하는 역할까지도 함께 수행해야 했고, 극 중에 개입하여 배우처럼 대사를 하게 되는 경우도 있었다.

배우의 경우, <위대한 개츠비>와 같이 공연의 시작부터 끝까지 내러티브 중심으로 진행되는 이머시브 공연은 일반 공연과 마찬가지로 ‘극(劇)’을 통해 관객과 관계를 맺고 변화를 이끌어 낸다. 그러나 이머시브 공연에서는 무대와 객석 사이에 ‘제4의 벽’이 존재하는 프로시니엄 무대처럼 정면의 고정된 자리에 일정한 거리를 두고 수동적으로 앉아있는 관객을 향해 연기를 할 때와는 다른 관객과의 관계 맺기가 이루어진다. 그리고 이는 배우들의 연기술(演技術)과 직접적 관련이 있다. <위대한 개츠비>의 오디션 과정에서 오리지널 크리에이티브팀이 원했던 배우의 역량과 대본의 구조, 그리고 실제 공연에서 관찰되었던 배우에게 요구되는 중요한 역량은 ‘즉흥연기’와 이를 통한 관객과의 관계 맺기에 관한 것이었다. 오리지널 연출 알렉산더 라이트는 앞서 <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 특징들에 대한 인터뷰에서 이와 관련하여, “배우들은 관객들이 어떤 질문을 하던 적절한 답을 할 수 있도록 준비되어 있어야 하며, 이를 위해 머릿속에 수많은 경우들을 생각해야하고 완벽히 알고 있어야 한다”고 답했다. 실제 공연에서도 이미 약속된 배우들 사이의 대사 외에 관객들의 개입은 수시로 발생했고, 또 배우 스스로도 관객의 호기심을 이끌어낼 수 있도록 관객과 즉흥적인 1:1 대화 등을 통해 관계 맺기를 시도하여 관객의 경계심을 낮추는 순간들을 쉽게 관찰할 수 있었다. 제4의 벽이 무너지는 순간이자 관객이 공연에 몰입할 수 있는 상태가 되는 순간이었다. 이러한 변화는 관객의 행동으로만 꼭 보여 지는 것이 아니었다. 눈에 보이는 뚜렷한 행동이 아니어도, 공연을 즐기는 태도, 눈빛, 표정 등 관객의 존재 그 온 몸 자체에서 느껴지는 분위기의 변화였다. 따라서 단순히 무대와 객석의 경계 구분을 물리적으로 없애고, 관객을 배우들이 연기를 하는 무대 공간에 함께 배치시키는 것만으로는 이머시브 공연이라 할 수 없을 것이며, 이머시브 공연을 위해서는 일반 공연과는 다른 배우의 즉흥연기와 관객과의 적극적인 관계 맺기에 대한 연기술, 그리고 스태프의 관객 중심의 공연 운영이 핵심이 되어야 관객들이 이머시브 경험을 할 수 있다는 점을 인지하고 이를 캐스팅, 스태핑에 반영해야한다.

② 무대 환경의 변화

앞서 언급한 기획·행정 영역의 프로듀싱 수행역할 중 대관과 연결되는 지점으로, 이머시브 공연은 일반 공연과는 다른 무대 환경 변화에 대한 인식이 필요하다. 프로시니엄 무대를 전제로 하는 일반 공연은 무대와 객석의 경계가 분명하고 분리되어 있어, 배우는 무대 위에서 연기에 집중하고 관객들은 객석에서 무대 위 공연의 진행과 극의 내용에 몰입할 수 있는 무대 양식을 사용한다. 프로시니엄 무대의 공연장은 액자식 무대로서 허구의 인위적인 세계와 무대 밖의 현실 세계를 구분하는 경계의 역할을 하였고, 보이는 곳과 보이지 않는 곳이 존재하며 무대 장치들을 숨길 수 있는 부차적인 기능도 가지고 있었다.²⁷⁾

그러나 이머시브 공연의 경우는 전술한 바와 같이 설정된 이머시브 환경 속에서 관객은 적극적으로 공간을 이동하거나 탐색하며 공연에 능동적으로 참여하고 반응함으로써 이머시브 경험을 하게 됨으로써, 무대와 객석의 경계는 사라지게 된다. 따라서 이머시브 공연에는 프로시니엄 무대에서와 같이 정면적 시점만 유지하는 무대 디자인이 아닌 사방을 에워싸는, 즉 틀 안에 둘러싸이거나 비정면적 시점에서 공연내용의 극적 공간을 구현하기 위한 다양한 시공간, 촉각, 청각 등을 감각을 자극하는 시노그래피 개념의 무대 디자인이 구현되며, 이를 위해 단순히 무대 세트를 통한 조형물의 활용이 아닌 다양한 디지털 매체와의 결합도 가능하다는 것을 인지해야한다. <위대한 개츠비>는 디지털 매체와의 결합은 없었지만, 무대와 객석의 경계가 없는 한 공간, 즉 배우의 연기 공간에 관객이 함께 존재하고 시노그래피 디자인을 활용한 극적 배경이 되는 공간에 둘러싸여 공간을 이동하거나 탐색할 수 있는 이머시브 환경이었다.

③ 공연 창작요소로서의 관객

공연에 있어 관객은 공연을 구성하는 필수적인 요소이다. 그러나 연

27) 손국봉, 「무대예술과 결합한 디지털 영상 표현의 재매개와 시공간 확장성에 관한 연구」, 대구: 대구대학교 대학원 미술·디자인학과 영상·애니메이션 전공 박사학위 논문, 2021, pp.12~13.

극사적으로 고대 그리스 시대부터 20세기 전까지는 관객은 그저 공연을 향유하는 존재로써, 듣거나 보는 수동적인 존재로만 인식이 되어왔었다. 물론 20세기 이후 포스트 드라마 연극에서의 관객의 인식은 능동적이고 적극적인 참여자로 변화되어 왔지만, 관객성인식에 대한 변화는 기존 프로시니엄 무대의 일반 공연에서는 과거의 수동적이고 향유하는 존재로 머물러 있다. 이는 무대와 객석이 완전히 분리된 공연장의 구조와도 관련이 있다. 또한, 마케팅 측면에서 관객은 공연상품을 소비하는 소비자로서, 즉 공연 마케팅의 대상으로서만 관객을 인식한다.

그러나 이머시브 공연에서의 관객은 단순히 공연을 향유하는 수동적인 관객, 혹은 소비자로서의 마케팅 대상만은 아니다. 무대와 객석이 분리되지 않은 공간에서 관객의 적극적 참여와 경험을 추구하는 이머시브 공연에서는 관객은 공연의 실질적 창작요소로서 중요한 요소가 된다. 관객과 배우와의 상호작용은 공연 내용과 운영에 직접적인 영향을 준다. <위대한 개츠비>에서는 관객이 공연 내용 중 게스트로 초대되어 있는 역할이다. 또한 공연 중간 공연 스토리에 중요한 요소로 참여하며 배우들과 함께 스토리를 진행시켜 나간다. 즉, 배우들과 함께 공연을 완성하는 데 크게 기여를 하는 것이다. 따라서 프로듀서는 공연의 연습 과정에서 배우와 스태프가 관객의 존재를 인지하고 상호작용에 따른 공연의 진행을 확인하고 체크해 볼 수 있도록 방법적으로 고려해서 연습을 계획해야한다. <위대한 개츠비>의 경우 연습기간 중에는 현장의 다른 배우나 스태프가 관객역할을 해주었고, 드레스 리허설에서부터 실제 일반 관객을 초대하여 진행하였다. 그리고 프리뷰 공연을 진행하며 관객 반응에 따른 공연 운영의 점검과 수정을 할 수 있는 시간을 두었다. 일반 공연 또한 드레스리허설에 관객을 초대하고 프리뷰 공연을 두기도 하지만, 관객초대를 하지 않거나 프리뷰 공연을 하지 않는다고 하여 이머시브 공연에서만 공연의 내용과 운영에 직접적인 영향을 주지는 않는다. 그러나 이머시브 공연은 관객이 공연내용 구성의 요소로써, 관객과의 상호작용을 연습 때 점검할수록 공연의 완성도에는 도움이 된다. 따라서 관객이 함께하는 연습 혹은 프리뷰 공연 등의 테스트 기간이 본 공연 개막 이전에 반드시 필요하다는 점을 인지하고 이를 연습과정과 제작일정에 반영하는 것이 중요하다.

④ 공연의 운영

공연 개막 이후 종연까지의 기간 동안 공연이 원활히 진행되고 유지되도록 관리하는 것은 중요하다. 프리뷰 공연 후 정식 공연이 시작되면, 모든 배우와 스태프는 공연 기간 동안 매회 정해진 스케줄에 의해 각자의 역할에 따라 공연을 준비하고 진행한다. 기획파트에서는 티켓 세일즈를 위한 지속적인 마케팅 활동을 하며, 제작파트의 공연운영을 함께 관리하게 된다. 공연은 매회 라이브로 진행되기에 현장에서 발생할 수 있는 다양한 돌발 사항에 대응할 수 있도록 준비해야하는데, 일반 공연의 경우 백스테이지(backstage)는 제작 스태프에 의해 관리되고 객석, 즉 하우스(House)는 공연장의 하우스 매니지먼트팀(House Management)에 의해 관리가 된다. 하우스는 관객의 공연관람을 위한 각종 편의시설이 있는 로비공간과 공연관람이 이루어지는 객석으로 구성되며, 공연 전후로 관람을 위한 각종 관객대상의 서비스가 이루어진다. 특히 사람이 많이 모이는 공연장은 안전에 대한 부분을 가장 중요시하는데, 공연장 자체에서 발생되거나 공연 중 무대에서 발생하는 돌발 상황 등으로부터 객석이나 로비 공간을 이용하는 관객의 안전을 관리 감독하는 것이 일반적이다. 그리고 공연 중 무대에서 발생하는 돌발상황은 무대 위 배우나 스태프의 안전과 직접적인 관련이 있다. 그러나 이머시브 공연은 관객이 공연하는 공간에 배우, 스태프와 함께 존재한 상태로 공연이 진행되기에 ‘공연 중 안전관리’에 각별한 관리 감독이 필요하다. <위대한 개츠비>의 경우 관객이 고정된 자리에 앉아 있지 않고, 돌아다니거나 다른 공간으로 그룹을 지어 이동하는 등 공연 중 움직임이 많고, 바Bar를 이용하여 주류(酒類)를 음용할 수 있기에, 공연 중 돌발 상황이 발생할 수 있는 가능성이 높았다. 뿐만 아니라 배우는 관객과 같은 공간에서 연기를 하며 공연을 진행하기에, 관객의 안전과 함께 ‘배우의 안전’을 동시에 관리 감독해야한다. 이를 위해 공연진행 스태프 중에는 ‘보디가드’ 역할을 수행할 스태프가 포함되었으며, 무대감독을 비롯해 하우스매니저, 제작 조감독, 컴퍼니 매니저 등도 사실상 공연 중에는 관객과 배우의 안전을 관리하며 공연의 운영에 참여했다. 또한 ‘관람 에

티켓'을 별도의 카드뉴스를 제작, 홍보함으로써 관람방식에 대한 정보와 이머시브 공연의 안전한 관람 태도를 관객이 미리 학습할 수 있도록 하였다. 일종의 '관객 교육'이 이루어진 것이다. 물론 이러한 안전상의 문제는 이머시브 공연의 형식마다 다르게 적용될 수 있겠으나, 이머시브 공연 장소의 특수성을 감안한 관객과 배우의 안전에 대한 관리는 일반 공연보다 더 주의 깊게 관리될 필요가 있다.

2) <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 이해 및 특성

앞서 논한 일반 공연과 이머시브 공연 프로듀싱의 핵심적 차이점은 이머시브 공연에 관한 선행연구들을 바탕으로 한 이론적 배경을 근거로, 사례분석 대상이었던 <위대한 개츠비>의 프로듀싱 과정에서 발견한 일반 공연과 차별되는 특성들을 기반으로 프로듀싱의 관점에서 분석을 하였다. 이에 본 장에서는 지금까지 논했던 연구내용을 종합하여 프로듀싱 과정에서 발견한 <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 핵심적 특성을 분석하고자 한다.

2-1) 공간(장소)

앞서 언급한 바이 같이 <위대한 개츠비>의 공연장은 무대와 객석의 경계가 구분된 프로시니엄 무대를 갖춘 공연장이 아닌 공연장 외의 건물이다. 작품 속 극 배경과 공연 장소를 일치시켜 관객으로 하여금 공연장에 들어서는 순간 이미 공연에 리싸여 몰입적인 상태에 놓여 이머시브 공연의 환경을 만든다. 공간의 설정은 <위대한 개츠비>의 극 배경인 1920년대 미국 롱아일랜드에 위치한 개츠비 맨션과 각 캐릭터들의 공간으로 재즈바, 약국 바(드릭스토어), 내실, 윌슨의 아파트, 개츠비의 서재, 개츠비의 방, 데이지의 방 등으로 구성되어 있다. 이 공간들은 각각 분리되어있기는 하나 전체적으로 한 공간에 존재해 있어 관객들은 극이 진행됨에 따라 배우를 따라 각각의 공간들로 안내되어 배우가 연기하는 캐릭터의 스토리를 듣고 보게 된다. 각 공간은 1920년대 전후

재즈 시대를 반영하며 캐릭터와 서사적 배경을 그대로 재현해내고 있다. 개츠비 서재의 의자와 책상, 책장과 꽂혀있는 책들, 놓여있는 소품의 세부적인 부분들까지 그 시대로 돌아간 듯 착각이 들 만큼 꾸며져 있다. 다른 캐릭터의 방들도 마찬가지이다. 관객이 들어서는 순간, 공간은 관객을 에워싸며 일상의 현실 시간이 아닌 극 속 1920년대의 시간 속으로 관객의 상상력을 자극하며 공연에 몰입할 수 있는 상태를 만든다. 공연 중 배경으로 들리는 음악 스타일 또한 그 분위기를 한층 더 느끼게 할 수 있는 재즈 음악들이다. 공연의 진행 플롯이 대체로 선형적이거나 분리된 공간에서 동시 다발적으로 진행되기도 하고, 캐릭터에 따라 다른 공간을 만들어 두었기에, 장면에 따라 독립적으로 구축되어 있다. 그러나 전체적으로 개츠비의 맨션이라는 시각적 콘셉트 아래 공간 인테리어가 꾸며져 있다. 작품의 연극적인 설정에 의해 시공간의 배경이 소품, 의상, 조명, 음향 등 연극적 디자인의 세부 사항들이 공간과 결합하며, 관객의 감성적, 신체적 반응을 자극하여 공연에 몰입하게 하는 시노그래피가 된다. 앞서 오리지널 무대 디자이너 케이시 제이 앤드류스가 언급했듯이, 관객이 작품 속 세상 안에 있도록 느끼게 하여 관객이 공연과 떨어져 있는 것이 아니라 공연의 일부가 되고 직접 탐험하고 싶도록 꾸며져 있다.

2-2) 공연(대본)구성

공연의 기본 서사는 F.스콧 피츠 제럴드(F. Scott Fitzgerald)의 소설 및 영화 <위대한 개츠비>를 바탕으로 공연 대본이 구성되어 있다. 내러티브 중심의 이머시브 공연(Narrative-Driven Immersive Theatre)이라고 오리지널 스태프들은 표현을 하고 있는데, 일반 희곡 대본의 구성과 마찬가지로 해설, 지문, 대사로 구성되어 있다. 그러나 이머시브 공연 형식이 반영되어 있다. 전체적으로 각 캐릭터들의 대사 이후 관객들의 반응에 대해 예측된 내용이 마치 캐릭터의 대사처럼 대본에 안내가 되어 있다. 또한, 대사의 종류 중 ‘팔레트(Palette)’라고 하여 캐릭터들이 즉흥으로 활용할 수 있는 대사나 주제가 기본 대사와 더불어 주요 서사 진행 다음에, 혹은 그 주변에 한 문단씩 자리해 배우들이 관객 반응에

따라 재량으로 반복하거나 각색해서 활용하도록 되어 있다.

내러티브에 의해 공연이 진행되며, 자유 형식의 관객과의 상호작용이 생겨나고, 여러 개의 공간을 넘나들며 진행된다. 기본적으로 축이 되는 메인 서사가 있으며, 이를 기준으로 공연이 진행되면서 극의 드라마가 쌓이고, 스토리가 진행된다. 약속된 전형적인 대본, 대사의 구조에서 벗어나 큰 축의 서사를 가지고 배우들이 즉흥연기와 배우들의 순발력 있는 대응으로 이끌어 가는 대본 구성이다. 메인 서사 안에 기준을 잡고 변하기 않는 드라마와 대사가 있고, 유동성 있는 대사 부분들이 나뉘어져 있다. 또한 ‘1:1 팔레트 대사’가 있어 관객과 일대일로 대응하며 즉흥적으로 주고받을 수 있는 대화의 소재, 주제들의 포함되어 있다. 관객 반응에 따라 달라지는 부분에 대한 안내가 각 캐릭터마다 있다. 주어진 대사가 있지만 상황에 따라 배우들이 유동성 있게 순서를 바꾸거나, 큰 틀에서 벗어나지 않게 대사를 수정해서 이야기를 전달한다. 7명의 메인 캐릭터(닉 캐러웨이, 톰 뷰캐넌, 조던 베이커, 제이 개츠비, 조지 윌슨, 머틀 윌슨)이 있으며, 그 외의 호스트 캐릭터들이 작품의 내러티브 세계 안에 존재할 수 있다. 이들은 키티(머틀의 동생), 로지 로젠탈(개츠비 조직의 협력원), 루실(개츠비의 잔을 증류해주는 업자), 체크서(위장 근무 기자), 트리말치오 쌍둥이(퍼포먼스 듀오) 등 이 있으며, 이 캐릭터들은 메인 캐릭터를 연기하는 배우 외에 남, 녀 각각 1명의 배우가 연기한다. 또한 무대 감독은 내러티브 안에 ‘집’이라는 캐릭터로 존재한다. 파티라는 전체 콘셉트 아래에서 동시 다발적으로 여러 공간을 활용하여 서사가 진행되는데, 모든 상황이 연결되어 있어 관객들이 못 본 장면들이 있다 해도 관객은 계속 극의 흐름을 따라갈 수 있게 대본 구성이 되어있다.²⁸⁾

5. 결론

28) 홍승희 국내 협력 연출의 연출 노트를 바탕으로 재구성

현재 이머시브 공연에 대한 선행연구들은 영국의 조세핀 메이션의 최초 연구를 기초한 후속 연구들으로써, 특정한 해외 작품이나 해외 사례들을 중심으로 미학적 측면의 분석들이 주로 이루어져왔다. 특히, 대부분의 연구들은 이머시브 공연의 배경을 연극사에서 찾고 있음을 확인하였다. 이머시브 공연은 ‘이머시브’라는 용어의 정의로부터 그 개념을 정의하고 있는데, 기본적으로 공연장, 혹은 공연장 이외의 다양한 공간에서 무대와 객석의 경계를 허물고, 관객이 공연에 능동적으로 참여하거나, 공연에 감각적으로 몰입할 수 있도록 공연의 환경을 만들어내는 공연 형식으로 설명될 수 있다. 그러나 다양한 예술 형식을 흡수하며 지금도 계속 변화하고 발전하고 있기에 그 개념을 종합하여 하나의 개념으로 정의내리기 보다는, 이머시브 경험으로서의 특성을 파악하여 개념을 인식하는 것이 중요하다. 이머시브 공연은 1930년대의 잔혹극에서부터 시작해, 1950-60년대의 해프닝, 1970년대의 원천 연극, 1980년대의 퍼포먼스 이론과 함께 나타난 환경연극, 장소 특정적 공연으로 이어지는 연극사적 배경을 가지고 있으며, 사회적으로는 영국의 공공예술정책과 도시재생사업, 디지털시대로의 변화와 맞물리며 2000년대 초 본격적으로 나타나기 시작했다. 영국을 중심으로 다양한 예술가와 단체들이 이머시브 공연을 시도하였고, 가장 대표적인 단체로는 영국의 펀치드렁크이며 대표작으로 <슬립노모어>가 있고, 이에 대한 선행연구가 다수 진행되었다. 국내에서도 2010년대 들어서 공공 영역의 기관과 극장, 예술단체가 선도하는 가운데 이머시브 공연이 등장하였고, 지금도 활발히 시도되고 있다.

이에 <위대한 개츠비> 국내 공연의 프로듀싱 과정 분석을 통해 프로시니엄 무대에서의 일반 공연 프로듀싱과의 차이점을 분석하였다. 또한 <위대한 개츠비>의 이머시브 공연으로서의 특성을 이론적 배경에 근거하여 파악해보았다. <위대한 개츠비>의 프로듀싱 과정은 일반 공연과 실행 단계 및 실행 세부사항에서는 차이를 보이지는 않는다. 그러나 프로듀싱 과정에서 실행 대상에 대한 인식과 방법론이 일반 공연과 차이가 나기에, 이에 관해 기획·행정, 제작 측면에서 그 차이점을 분석하였다.

우선 기획·행정의 측면에서 주목한 차이점은 공연 장소의 선택이다. 이는 이머시브 공연의 특성인 장소와 공간에서 오는 일반 공연과도 맥락을 같이한다. 관객의 공연에 대한 몰입 상태를 유도할 수 있도록 장소와 공간을 구현하는 것이 중요하며, 이를 위해 무대와 객석의 경계를 허물고 공연내용의 배경과 연관되는 환경을 시노그래피 디자인을 활용하여 구현한다. 기존 공연장을 선택할 경우에는 고유의 무대 및 객석 운용 방식이 달라질 수 있음을 인지해야 한다. 이를 위해 프로듀서는 창제작진과의 긴밀한 소통이 필요하며 공연장소의 선택을 창작과정의 연장선에서 고려하여야 함이 파악되었다.

제작의 측면에서는 우선 일반 공연과 다른 배우와 스태프의 역량과 역할에 대한 재인식이 요구되는데, 배우들의 경우 즉흥연기에 대한 부분이 중요시됨을 확인하였다. 이는 곧 관객과의 상호작용, 즉 관계 맺기에 관한 것으로 관객의 이머시브 경험과 직접적인 연관이 있다. 단순히 무대와 객석의 구분을 없애는 것만으로는 이머시브 공연이 성립할 수 없으며, 관객의 공연에 대한 상호작용이 중요함을 파악할 수 있었다. 무대와 객석의 경계가 없이 배우의 연기 공간에 관객이 함께 존재하고 시노그래피 디자인을 활용하는 이머시브 공연만의 공연 환경에 대한 이해가 필요하다. 또한 관객이 수동적인 향유자가 아닌 공연의 적극적인 참여자이자 창조요소로서 역할이 변화됨을 인지하고, 이를 배우, 스태프도 인지하여 연습·제작 과정에서 관객을 참여시킬 수 있는 방법을 고려해야 하며, 공연의 운영 면에서는 무대와 객석의 경계가 없이 관객과 배우가 서로 노출되어 있는 환경이기에 그 안전의 중요성이 확인되었다.

〈위대한 개츠비〉의 이머시브 공연으로서의 특성은 공간(장소)와 공연(대본)구성, 그리고 관객과의 상호 작용 측면에서 두드러지게 나타나는데, 공간적으로는 무대와 객석의 구분이 없고, 관객이 일상 현실이 아닌 작품 속 배경 속으로 들어간 듯 착각이 일어날 수 있는 시노그래피 디자인이 활용되어, 관객이 공연과 떨어져 있는 것이 아니라 공연의 일부가 되고, 관객을 공간을 직접 탐험하고 싶도록 작품 속 배경이 그대로 재현되어 있음이 확인됐다. 또한, 공연(대본)의 구성은 ‘내러티브 중심의 이머시브 공연’으로써 원작 소설을 바탕으로 일반 공연의 희곡과 유사하게 구성되어 있으나, 관객과의 상호작용이 생겨나고 여러 개의 공간

을 넘나들며 진행되도록 구성이 되어 있는 차별점도 함께 지니고 있었다. 특히, 여러 공간에서 동시다발 적으로 진행되는 장면들도 있으며, 메인 서사를 기준으로 변하지 않는 드라마와 대사가 있고, 유동성이 있는 대사 부분으로 나뉘어져 있다. 또한 '1:1 팔레트'라는 관객과 일대일로 대응하며 즉흥적으로 주고받을 수 있는 대화의 소재나 주제들이 정리된 대사가 있다. 이러한 공연의 구성은 관객과의 상호작용과도 밀접하게 연관이 되는데, 이는 곧 '상호서사적 서사'라고 할 수 있으며, 관객과의 상호작용에 따라 관객은 공연서사에 대한 또 다른 창작자로서의 관객 역할이 나타남을 파악하였다.

이머시브 공연에 있어 선행연구들이 영국의 조세핀 메이션의 연구를 대부분 기반으로 하고 있어, 그녀의 연구가 세계 이머시브 공연 연구의 핵심이 되고 그 기초적 이론을 정립하고 후속 연구의 방향성을 제시하는 등의 큰 의미를 남겼음은 분명하다. 다만 국내 대다수의 선행연구들은 메이션의 해외 공연사례 연구를 기초로 그 이론을 정립하려는 경향을 보이고 있거나, 영국의 극단 펀치드링크의 <슬립노모어>를 이머시브 공연의 표본처럼 여겨 이머시브 공연의 개념과 형식을 분석하고 일반화하는 점은 전체적인 이머시브 공연에 대한 연구가 아직 초기단계에 머무르고 있음을 시사한다. 그러나 본 연구를 통해 고찰한 결과는 아직까지 다뤄지지 않은 이머시브 공연의 사례를 프로듀서 관점에서 실증적 분석한 것으로, 국내 이머시브 공연 연구 발전에 의미가 있을 것으로 생각한다. 현장에서 이머시브 공연을 기획하여 제작하고자 하는 공연 프로듀서에게 다양한 측면의 기초 자료로 활용 될 수 있을 것이다. 또한, 본 연구를 진행하며 선행연구들과 사례공연인 <위대한 개츠비>를 통해 파악한 이머시브 공연에 대해 프로듀서로서 주목하는 점은 창작자 혹은 예술가들의 관객에 대한 인식 부분이다. 일반 공연을 프로듀싱하며 갖는 실제적인 어려움 중 하나는 프로듀서와 창·제작진 사이의 관객에 대한 인식의 온도차였다. 특히 상업공연을 프로듀싱하는 경우, 시장 중심의 사고를 할 수 밖에 없는 프로듀서에게는 공연에 있어 관객은 중요시 되어 왔다. 그러나 창·제작진들은 일반 공연의 형식에 있어 프로듀서만큼 관객을 의식하며 공연을 만들지 않아왔다. 이는 고대 그리스 시대부터 20세기 이전까지 관객의 주된 역할을 '듣는 사람(audience)'나

‘보는 사람(spectator)’로 인식하는 연극사적인 흐름에서의 관객에 대한 인식과도 맞닿아 있다. 그러다 1960년대 이후 나타난 네오 아방가르드 연극 운동에서 관객은 물리적 해방을 겪으며 관객을 ‘경험하는 사람(experiencer)’으로 인식하고, 이후 포스트드라마 연극에서는 공동 창작자로서까지 인식하며 관객을 ‘적극적으로 사유하는 사람(active thinker)’로 인식하고 이러한 양상으로 나타나는 공연의 형식이 이머시브 공연으로 이어지고 있는 것이다.²⁹⁾ 이머시브 공연에서 관객을 모든 미학적 공연 환경의 중심에 두고 구축해야하는 그 형식은 창·제작진들이 프로듀서가 공연 프로듀싱의 결과로써 관객의 만족도를 고려하는 사고와 맥을 같이 한다는 점에서, 예술가의 기업가 정신의 발현으로 이어질 수 있다는 가정을 해볼 수 있을 것이라고 본다.

공연의 프로듀싱과정은 그 범위가 기획과 제작, 마케팅 등을 모두 아우르는 매우 방대한 과정이기에, 이를 모두 다루며 분석하는 것에는 한계가 있었다. 연구 주제와 설계를 보다 세분화했다면 연구가 더 심도 깊게 진행됐을 수 있었다는 생각이다. 더불어 사례분석에 대해 실증적인 자료들을 제시하고자 하였으나, 세부 자료 노출의 제한으로 인해 분석의 한계를 보였다. 이에 본 연구는 이론적 개념을 정리하는 기초 연구와 제한적인 분석에 머물러 있으며, 보다 깊이 있는 연구가 진행되지 못했다.

이에 후속연구에는 이러한 한계점들이 보완되어 이머시브 공연의 기획적인 측면에서 관객특성과 소비시장에 대한 연구 등 보다 다양한 관점에서의 밀도 있고 폭넓은 연구들이 이루어지기를 기대하며 본 연구를 기초자료로 활용하여 국내 학계 뿐 아니라 공연현장에서도 이머시브 공연에 대한 연구와 시도가 활발히 이루어졌으면 한다.

29) 박성연, op. cit., p.141

참고문헌

단행본

Josephine Machon, 『*Immersive Theatres – Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*』, London, Palgrave Macmillan, 2013

Jason Warren, 『*Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre*』, London: Nick Hern Books, 2017, Introduction

논문

백영주, 「이머시브 연극의 경험성과 매체성 연구」, 『인문콘텐츠36』, 서울: 인문콘텐츠학회, 2015

리봄, 「한국 이머시브 연극 특성」, 서울: 한국예술종합학교 예술전문사과정 연극원 연극학과 연극학전공, 2021

박성연, 「수용미학적 관점으로 본 현대 연극의 ‘관객성’ 연구」, 서울: 세종대학교 대학원 공연·영상·애니메이션학과 박사학위 논문, 2021

서지혜 외 2인, 「2018 공연예술트렌드조사 보고서」, (예술경영지원센터, 2018)

손국봉, 「무대예술과 결합한 디지털 영상 표현의 재매개와 시공간 확장성에 관한 연구」, 대구: 대구대학교 대학원 미술·디자인학과 영상·애니메이션전공 박사학위 논문, 2021

오승희, 「동시대 공연예술 프로듀서 역할에 대한 탐색적 연구 - 국내 비영리 공연예술 프로듀서와의 심층인터뷰를 중심으로」, 한국예술종합학교, 예술전문사과정 무용원 예술경영학과 예술경영전공, 2016

오은영, 「확장적 극 공간에 관한 연구: <로드씨어터 대학로>를 중심으로」, 서울: 이화여자대학교 공연예술대학원 무대미술전공 석사학위 논문

문, 2017

정새롬, 「이머시브연극(Immersive Theatre)의 공연미학연구:극단 ‘편치 드링크’의 〈Sleep no more〉 상하이공연을 중심으로, 서울:중앙대학교 대학원 공연예술학과 연극학전공 석사학위논문, 2019

진소현, 「이머시브 연극의 특성 연구」, 한국예술종합학교, 예술전문사 과정 연극원 연극학과 극장경영전공, 2018

허순자, 「이머시브 연극(Immersive Theatre)의 장소성과 관객의 공간 이동성」, 『연극교육연구 29』, 서울: 한국연극교육학회, 2016

Abstract

A Study on the characteristics of Producing Immersive Theatre –Focus on the Case Analysis of the Local Production of 〈The Great Gatsby〉–

KyungWha Choi

CEO & Creative Producer, STAGEnJOY, Inc.

Daniel H. Byun

Professor, Sungkyunkwan University

This study examines the concept and characteristics of immersive theatres through previous studies. Immersive Theatres can be understood as a form of performance that breaks the boundaries between the stage and the auditorium in various spaces so that the audience can actively participate in the performance or immerse themselves sensibly. However, since it absorbs various art forms and continues to change and develop, it is important to recognize the concept by grasping its characteristics as an immersive experience rather than defining it as one.

Based on the theoretical background of the concept and characteristics of the theatrical producers and immersive theatres, the producing immersive theatre 〈The Great Gatsby〉 is analyzed to derive differences between the immersive theatre and the general performances.

In conclusion, it is important to recognize that immersive theatres have audiences at the center of all aesthetic performance environments. The role and position of the audience as a "passive consumer" change to an "active and creative consumer" in immersive theatres where the audience-centered immersive environment and experience are the key, and it was found that not only producers but also the creatives should change their perception of the audience and reflect it in the producing.

Keywords

Immersive Theatre, The Great Gatsby, Producer, Producing, Audience
