

연극은 연기자와 관객이 현실의 장소 안에 함께 있는 데서 출발하며, 끊임없이 현재화 되는 움직임을 통해 체험을 생성한다. 이와 같은 현장성은 연극이 근본적으로 배우와 관람자가 서로 얽혀 **① 다양한 영향을 주고받으며** 형성하는 공동의 체험임을 나타낸다. **② 배우의 몸짓과 말이 관객의 마음에 영향을 미치기도 하고, 관객의 침묵이나 환호, 박수 같은 반응이 배우의 연기에 영향을 미치기도 하며,** 관객 한 사람 한 사람이 다른 관객의 태도에 영향을 받기도 한다. 이는 연극에서 사람과 사람, 사람과 장소, 사람과 이야기 등의 다양한 만남이 있음을 나타낸다. 이러한 만남들은 연극을 존재할 수 있게 한다. 배우, 공간, 대사, 미디어 등은 연극에서의 다채로운 만남을 가능하게 해 주는 요소로 기능한다.

배우는 이중적인 긴장 위에 있다. 배우는 신체적 특질, 음성과 기질을 가진 실제 인간이기도 하지만 분장하고 의상을 입어 가장한 허구적 인물이기도 하다. 배우 안에서 이 두 차원이 맞물리게 되고 **③ 충돌**이 일어나 배우는 이중적인 긴장 위에 놓이게 된다. 이중적인 긴장 상태에서 배우는 실제 인간으로서의 자신이 표현 주체가 되어 자신을 표현 재료로 삼는다. 이때 배우의 몸은 표현을 매개한다. 배우의 몸이 무대의 에너지를 객석으로 옮길 수 있으며, 몸의 움직임은 말로 된 텍스트가 없이도 의미를 발생시킬 수 있다. 이와 같은 배우의 몸은 공연 예술을 유일하고 고유한 것으로 만드는 본질이다. 공연 예술의 본질적 특성이라 할 수 있는 **④ 일회성, 즉 반복 불가능성**이 배우의 몸을 통해 강화되는 것이다.

⑤ 연극의 공간은 현실과 환영이라는 이중적 차원에 걸쳐진다. 배우와 관객은 어떤 특정한 장소에 속해있다. 배우와 관객이 마주할 수 있는 곳이면 연극의 공간이 마련될 수 있다. 현실의 공간에서 배우는 플롯에 따라 허구적인 시간과 공간을 창출한다. 이에 따라 연극이 진행되는 동안 무대는 허구가 세워지는 환영의 공간이 된다. 가령 배우들은 존재하지도 않는 문을 여는 행위를 보여 주거나, 상상으로 암시된 환경을 배경으로 삼아 극을 전개하기도 한다. 그리고 연극의 공간에서는 배우의 행동이 이미지를 창조하며 공간의 경계를 만들어 낸다. 연극에서 공간의 문제는 시각적인 무대 미술, 무대 장치에 국한되지 않는다. 연극적 공간의 창조에는 객석과 무대, 배우와 배우, 배우와 관객 등의 관계뿐만 아니라 무대 조건과 관련된 전반적인 문제가 얽혀 있다.

연극이 이루어지는 공간에서 관객은 대사를 듣는다. **⑥ 이는 문자화된 언어를 읽는 것과 같은 차원이 다른 체험이다.** **⑦ 말**은 배우의 몸을 타고 나와 관객의 귓가에 도달한다. 연극에서의 말은 등장인물이 하는 말이다. **⑧ 말**은 등장인물의 행위, 성격, 주변 인물과의 상호 작용 속에서 태어난다. **⑨ 말**은 등장인물의 성격, 동기 및 등장인물이 처한 상황이 함께 만들어 내는 것이다. 연극의 말은 드러내는 것 이상을 항상 감추고 있다. 관객은 그렇게 감추어져 있는 것을 사건이나 상황, 무대 위의 배우의 움직임, 말의 어조, 기타 시각적이고 청각적인 정보 속에서 발견할 수 있다. 그런데 근래에 연극에서는 연극의 기본 전제로서 희곡이 지녀 온 전통적 권위에서 벗어나려는 경향이 나타났다. 이렇듯 텍스트의 권위를 부정하고 그 권위에 저항하는 연극은 말을 논리의 구조물, 진리의 담지체라는 지위에서 내려놓으려 한다. 이 경우 **⑩ 말이 가닿는 곳은 원초적인 영역이다. 몸과 붙어 있고 숨과 함께 터져 나오는 말인 것이다.**

현대 연극이 보여 주는 특징 가운데 하나가 ①**미디어의 확장**이다. 연극에서 미디어가 차지하는 외연은 넓고 깊다. 전통적인 극 양식에 등장하는 인형이나 가면, 오브제도 미디어다. 이와 같은 ②**전통적인 미디어**는 ③**전통적인 연극 보기의 방식**을 깨뜨리지 않으면서 배우와 관객 사이를 매개한다. 전통적인 미디어는 배우의 몸의 연장이 된다. 가면은 배우의 얼굴과 연결되고 인형은 그것을 조종하는 배우의 손과 연결된다. 전통적 미디어는 배우의 몸과 더불어, 몸을 제한하지 않으면서 표현의 범위를 넓히기 때문에 미디어가 사용되더라도 배우의 현존은 명시적으로 드러난다. 그런데 비디오 영상, 홀로그램, 정교한 음향 등 현대 기술의 발전과 함께 등장한 미디어는 배우의 조작에 의해 통제되지 않으며 무대 위 배우의 현존에 대해 새로운 관점으로 사고할 것을 요구한다. 가령 빛의 성질을 이용한 영상 미디어는 무대에 환영을 제시한다. 이 환영은 무대 위 배우의 현존을 불확실하게 만들기도 하지만 때로는 대체하기도 한다. 이는 관객의 지각 경험을 ④**새로운 차원으로 넓혀** 줄 수 있는 것이다. 연극에서 미디어가 무대 위에서 배우의 몸과 말의 파장을 넘어 자신의 의미를 창출할 수 있는 것임을 고려하면 새로운 미디어는 연극을 감상할 때 점점 더 중요하게 고려되어야 할 요소가 될 것이다.

1. ①과 ②가 나타내는 현상이 무엇인지 다음 빈 칸을 채우세요.

관객과 배우 간의 (상호 작용)

2. ③이 무엇과 무엇 간의 충돌인지 서술하세요.

실존 인물로서의 배우와 배우가 맡은 극중 인물 간의 충돌

3. ④가 공연 예술의 본질적 이유인 이유를 서술하세요(필요하면 다른 분야와 비교하면서 설명하셔도 좋습니다).

공연 예술은 관객 앞에서 실시간으로 상연하는 것이므로, 한 번 상연하고 나면 되돌릴 수 없다. 이는 영화나 드라마 등이 만족할 만한 결과를 얻을 때까지 재촬영할 수 있는 것과 대비된다.

4. ⑤의 이유를 서술하세요.

연극이 이루어지는 무대는 현실 공간이지만, 그 무대에서는 연극에서 설정된 허구의 사건이 진행되기 때문이다.

5. '언어'에 주목하여 글쓰기가 ⑥과 같은 내용을 서술한 이유를 서술하세요.

연극의 대사도 문자화된 언어와 마찬가지로 언어로 구성되어 있다. 그럼에도 불구하고 대사를 듣는 것과 문자화된 언어를 읽는 것은 다른 종류의 체험인데, 글쓰기는 둘이 가진 '언어'라는 공통점에도 불구하고 둘이 근본적인 차이점을 가졌다는 것을 강조하기 위해 ⑥과 같은 내용을 서술했다.
(예를 들어, "대사를 듣는 것은 치킨을 먹는 것과는 차원이 다른 체험이다."와 같은 말은 굳이 쓸 필요가 없다. 쓰지 않더라도 독자들 누구나 당연하게 받아들이는 사실이기 때문

이다.)

6. ⑦~⑨가 가리키는 대상을 서술하세요.

연극에서 배우(등장인물)가 하는 말

7. 문맥을 고려하여 ⑩의 의미를 서술하세요.

이전에 연극에서 배우(등장인물)가 하는 말의 주요 기능이 언어적 의미 전달이었던 것과 달리, 배우가 하는 말이 배우의 모습을 실감나게 보여주는 기능을 하게 되었다.

8. ⑪의 내용을 서술하세요.

기존에 연극에서 사용되던 미디어 이외에 비디오 영상, 홀로그램, 정교한 음향 등의 미디어까지 사용되게 되었다.

9. ⑫에 해당하는 것들을 서술하세요.

인형, 가면, 오브제

10. 문맥을 고려하여 ⑬의 의미를 서술하세요.

배우에 주목하고 배우 외의 대상에 대해서는 크게 주목하지 않으면서 연극을 관람하는 방식

11. ⑭의 의미를 서술하세요.

배우에 주목하던 것을 넘어서 배우가 아닌 다른 대상에도 주목하게 하며 경험의 폭을 넓혀 준다.