

演劇과 커뮤니케이션

李 根 三

言論文化研究 第5輯 別冊
1987. 6.

演劇과 커뮤니케이션

李 根 三*

(1)

인간이 예술창조 행위를 하고자 하는 動機는 무엇일까. 직업인으로서의 예술가는 人氣, 生計, 그리고 權力을 爲해 한다는 의식적인 동기도 있겠지만 이전에는 無意識的인 衝動과 靈感에 자극을 받은 예술가들이 많았다.¹⁾ 후자의 창조행위는 외부와 절연된 상태에서 그 억제할 수 없는 衝動을 분출하기 위해 하는 행위다. 自己目的性(autotelie)을 말한다. 그러나 이러한 예술가들의 自己目的性에도 불구하고 그의 작품이나 實演은 본인의 의사와는 관계없이 鑑賞者를 동반하지 않을 수 없는 운명에 놓인다. 즉 作家——作品——受容이라는 관계를 맺게 마련이라는 말이다. 예술은 자기 목적성을 강조하지만 동시에 傳達性도 가질수 밖에 없는 二重構造로 해석되는 것이다. 따라서 藝術은 他人에 의해 감상되는 과정에서 커뮤니케이션(communication)의 도구가 되어 發信者——信號——受信者라는 기본 구조를 갖게되는 것이다. 이렇듯 예술은 그 傳達性으로 해서 外部現實속으로 끌어내어져 公的인 존재가 되며 이것은 곧 藝術의 社會性을 뜻하는 결과가 된다. 예술의 自己目的性을 부인한 톨스토이(Leo Tolstoy)는

“예술은 보는 사람 또는 듣는 사람이 작가가 느낀 감정에 의해 감염(infection)되었을 때만이 예술이 된다.”²⁾

* 서강대학교 신문방송학과 교수

1) Monroe C. Beardsley, "On the creation of art," *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 23, No. 3(1965) : p. 291.

2) Leo Tolstoy, "What is Art?," *Art and Philosophy* (N.Y.: St. Martin's Press, 1964), p. 10.

고 주장했다. 분명 톨스토이는 여기서 예술에 있어서의 커뮤니케이션의 중요성을 강조한 것이다. 예술작품은 작가가 원하지 않아도 커뮤니케이션을 통해 公的인 存在가 되며 社會性을 띠게 되는 운명을 갖고 있는 것이다.

(2)

많은 예술중에서 연극처럼 傳達性이 강한 것은 없을 것이다. 커뮤니케이션作用이 강하다는 말로도 풀이가 된다. 연극은 單細胞的인 예술이 아니라 복합 예술 또는 集團藝術이다. 희곡, 연기, 연출, 장치, 의상, 조명, 음악등 서로 독립된 單位藝術이 相互作用의 과정을 거쳐 통합되어 觀客이 보아줄 때 비로서 공연되는 것이 연극이다. 연극은 독립된 예술단위 상호간의 커뮤니케이션이며 또한 공연을 통해 무대와 觀客間에 커뮤니케이션 관계를 형성한다. 劇作家的 작업은 文學的作業이다. 그의 作品인 戲曲은 小說이나 詩와 마찬가지로 하나의 文學形態(literary form)에 불과하다. 그러나 연극은 集團藝術이다. 희곡, 연기, 연출, 장치, 의상, 조명, 음악등 서로 독립된 單位藝術이 공연을 위해 相互作用의 過程을 거쳐 통합되어 관객 앞에서 공연되는 것이 연극이다. 그리하여 그 공연은 관객과의 커뮤니케이션을 시도하는 과정에서 특수한 분위기와 경험을 조성한다.

劇作家的 작업은 一次的으로 文學的作業의 테두리에서 시작된다. 그의 作品인 戲曲은 小說이나 詩와 마찬가지로 하나의 文學形態(literary form)에 불과하다. 그러나 劇作家是 公演을 前提로 해서 쓴다는 점에서 소설가나 시인과는 다른 立場에 선다. 공연이 되지않는 희곡에는 의미가 없는 것이다. 극작가는 배우와 관객간에 이루어질 커뮤니케이션의 재료 내지는 내용을 의식하지 않을 수 없는 것이다. 이렇듯 연극은 그 준비단계 부터 커뮤니케이션을 염두에 두지 않으면 안될 특수한 예술인 것이다. 2500년전 아리스토텔(Aristotle)이 悲劇은 敘述로서가 아니라 배우가 직접 행동으로 작품내용을 무대에서 표현하고 그 목적은 공포와 연민의 情을 통해 관객들로 하여금 카타르시스(catharsis)를 경험케 하는데 있다(詩學 6章)고 주장했을 때 그는 이미 發信者(작가)——信號(배우)——容受者(관객)라는 커뮤니케이션 도식을 의식하고 있었던 것으로 볼 수 있다.

우리가 미술작품이나 小說을 감상할 때 이것은 이미 만들어진 과거의 것과 커뮤니케이션이다. 미술이나 문학작품은 이미 과거에 만들어진 既成完製品이다. 감상자는 이 완성품을 통해 과거와 현재를 커뮤니케이션한다. 배우가 희곡작품을 대할때도 마찬가지로 배우는 과거의 완성품인 희곡과 커뮤니케이션을 시도한다. 그러나 배우가 그 내용을 무대에서 언어와 동작으로 표현하면 그것은 곧 現在가 된다. 희곡작가의 과거 완성품은 배우를 통해 현재로 되살아나며 觀客은 무대의 상황을 現在 바로 이 순간으로 받아들여 現在와 커뮤니케이션을 시도한다. 여기서 중요한 것은 무대에서의 現在는 현재 자체로 끝나는 것이 아니라 연극에서의 사건의 進行은 未來를 指向해 나아가기 때문에 연극은 未來와의 커뮤니케이션도 가능케 한다. 령거(Susanne K. Langer)는 말한다.

“연극은 영원한 현재, 이 순간을 창출한다는 말을 되풀이한다. 그러나 未來像이 참만해 보이는 現在만이 劇의이다. ……文學이 완전한 過去를 나타내는데 비해 연극은 완전한 未來를 보여준다. 文學의 형태는 記憶의 형태이다. 연극은 運命(destiny)의 형태이다.”³⁾

現在는 過去와 未來가 교차하는 時間이다. 日常生活에서는 未來를 완전히 예측할 수 없다. 주전자를 스토오브에 올려놓고 물이 끓을 것이라고 기다리고, 車를 타면 목적지에 갈 것이라고 기다리지만 결국 이러한 日常生活 속의 現在에서는 우리는 총체적 경험으로서의 未來像(idea of the future as a total experience)⁴⁾을 찾아볼 수는 없는 것이다. 연극공연만이 이를 가능케 해준다. 이렇듯 연극 공연에서는 過去, 現在 그리고 未來에 까지 커뮤니케이션의 領域을 확대할 수 있는 것이다.

와일더(Thornton Wilder)는 연극의 특징을 다음 네가지로 압축했다.

1. 연극은 많은 協同者들의 共同作業에 의지하는 藝術이다.
2. 연극은 集團精神(the group-mind)을 대상으로 한다.
3. 연극은 虛構에 바탕을 둔다.
4. 연극행동은 永遠한 現在속에서 일어난다.⁵⁾

3) Susanne K. Lange, *Feeling and Form* (N.Y.: Charles Scribner's Sons, 1953), p. 307.

4) Ibid., p. 308.

5) Thornton Wilder, "Some Thoughts on Playwriting," *Perspective on Drama*, ed. J. Calderwood and H. Toliver (London: Oxford Press, 1968), p. 5.

연극의 공동작업, 集團性, 그리고 現在性에 대해서는 이미 앞서 기술한 바 있다. 虛構에 바탕을 두는 것은 연극뿐만이 아니다. 虛構(make-believe)는 이야기(story)가 위주로 되어있는 藝術에서는 당연히 볼 수 있는 현상이다. 그러나 연극에서의 허구는 허구자체로 받아들이는데 난점이 있다. 왜냐하면 등장인물이나 그 事件은 虛構이지만 俳優는 生動하는 산사람이기 때문에 관객은 그것을 허구로 받아들이는데 고통을 느낀다. 이 고통은 한편, 알면서 속는듯한 야릇한 快感을 줄 수 있는지도 모른다. 배우는 個人으로서의 자기와 허구속의 가상 人物을 동시에 지니고 있는 二重的 存在가 된다. 연극은 魔術이라고 하는 이유가 이런데 있다고 하겠다.

와일더의 이러한 연극특징 제시는 많은 연극인들의 共感을 받고 있는줄 알지만 筆者는 여기에 연극의 중요한 특징으로 커뮤니케이션作用을 첨부하고자 한다. 모든 예술이 커뮤니케이션의 요소를 갖고 있지만 연극은 間接커뮤니케이션(indirect communication)이 아니라 直接傳達(direct communication)의 특징을 갖고 있다. 藝術家는 그림을 그리면 商人을 통해 화랑에 전시한다. 사람들은 화랑에 가서 그 그림을 감상하고 마음에 들면 구매행위도 있을 수 있을 것이다. 小說家は 완성된 원고를 出版社에 넘긴다. 출판사는 제본된 책을 書店에 진열한다. 사람들은 각자 서점에 들러 책을 훑어보고 마음에 들면 책을 산다. 이들 예술가의 작품이 감상자 또는 受容者에게 전달은 되겠지만 그 과정은 시간도 걸리고 間接的이다. 수용자들의 反應을 그들은 당장에 알아 차릴 수가 없는 것이다. 그러나 演劇은 어떠한 매개체도 필요없이 정해진 場所에 時間에 찾아온 觀客에게 直接傳達를 할 수가 있다. 직접적인 커뮤니케이션은 그만큼 効果도 지대함은 물론이다. 映畫나 TV 드라마의 경우도 마찬가지다. 그러나 演劇은 직접적인 커뮤니케이션에 그치지 않고 相互傳達(mutual communication)의 기능도 갖는다.⁶⁾ 배우와 관객간의 상호 커뮤니케이션을 말한다. 배우의 대사와 행동을 보고 웃거나 拍手를 치거나 불만을 토하는 관객들의 반응은 반응 그 자체로 끝나는 것이 아니라 이러한 行爲는 배우에게도 영향을 주어 그들의 행동 내지는 태도에 變化까지도 줄 수 있다. 커뮤니케이션에서 말하는 피이드백(feedback)현상을 말한다. 연극공연장 분위기를 親密性(intimacy)으로 표현하는 이유도 여기에 있다. 直接커뮤니케이션을 하는 영화와 TV 드

6) 李根三, 「演劇概論」(서울: 법서사, 1980), p. 32.

라마가 감히 생각을 못하는 것이 바로 이 상호 커뮤니케이션이다. 相互 커뮤니케이션은 人間과 人間과의 관계에서만 가능하다. 필름이나 브라운관의 人物은 산 사람이 아니라 하나의 幻影에 불과하다. 幻影과의 相互 커뮤니케이션은 불가능하다.

(3)

연극은 원시儀式에서 그 뿌리를 찾는다. 그렇기 때문에 연극에서의 배우와 관객의 관계를 원시儀式에서의 僧侶와 제사 參與者의 관계로 귀착시키는 사람들도 있다. 원시 宗教儀式은 한 地域社會의 공동경험에서 나온 집단 表現이며 지역 주민들의 공동참여를 요구한다. 그러나 그것은 본질적으로 宗教的, 정신적 衝動에서 나온것이 지 美的 衝動과는 관계가 멀다.⁷⁾ 의식은 實用的 목적을 갖는다. 비가 오기를 기원하고 죽은 者의 영혼을 위로하고 豊年을 기원한다. 의식에서는 모든 사람이 參與者(participants)가 된다. 그러나 연극은 日常生活에 있어서의 實用性하고는 관계가 멀다. 연극은 隱喩(metaphor)를 창조한다. 연극관객은 美的距離(aesthetic distance)를 유지한다. 관객은 儀式참여자처럼 儀式 그 자체에 완전히 沒入되는 존재가 아니고 항상 거리를 유지하며 觀극을 한다.

演劇의 커뮤니케이션 기능을 말할 때 가장 중요한 것은 배우와 관객과의 관계일 것이다. 이 양자 사이에는 주고받는(give and take) 관계, 즉 상호전달 관계가 맺어진다. 연극의 관객은 문학작품의 독자나 美術감상자 하고는 다르다. 관객은 정해진 시간에 적지않은 돈을 내고 극장에 와 다른 많은 관객과 자리를 같이 한다. 주위 사람들은 피차 異邦人이다. 이들에게 공통점이 있다면 두시간쯤 무대에서 벌어지는 사건을 같이 본다는 사실 뿐이다. 이들은 나이, 직업, 종교, 人種, 교육, 知的수준 그리고 취미에 이르기까지 전혀 異質的인 모임이다. 이들이 모인것은 劇을 보기위한 우연한 만남이며 이들이 극을 보는 동안 어떠한 反應을 보일까에 대해서는 아무도 예측을 할 수가 없다.⁸⁾ 관객이

7) Robert Corrigan, *The World of the Theatre* (Illinois: Scott, Foresman and Co., 1979), p. 48.

8) Elmer Rice, "The Audience," *The Making of Theatre*, ed. R. Corrigan (Illinois: Scott, Foresman and Co., 1981), pp. 262~263.

란 이러한 무리인데도 불구하고 演劇公演에 있어 이들의 存在는 불가결하다. 없어서는 안될 존재들이다. 왜냐하면 이들의 커뮤니케이션 行爲가 공연의 行方을 결정하기 때문이다. 이들 관객의 實體는 무엇일까.

니콜(Allardyce Nicoll)은 群衆(crowd)과 관객(audience)과의 유사점과 차이점을 이렇게 지적한다. 우리는 군중이나 관객 중의 한 사람으로서 多數속에 흡수되면 個人은 사라지고 하나의 집단 단위(group unit)로서 변모한다. 이 경우 個人은 개인이 원해서가 아니라 集團행동 또는 집단 반응을 하게된다. 그러나 兩者間에는 차이가 있다. 군중속의 개인이 완전히 집단의 분위기에 溶解되는데 비해 觀客속의 개인들은 스스로의 存在를 완전히 망각하지 않고 의식을 한다. 집단적 감정에 沒入되면서도 스스로를 全體속에 완전히 내맡기는 것을 거부한다. 니콜은 이런 현상을 逆說의 二重性(a paradoxical duality)이라고 부른다.⁹⁾ 관객사이의 이러한 현상뿐만이 아니라 관객과 배우사이의 관계에서도 二重性을 찾아볼 수가 있다. 個人으로서의 관객은 무대에서 벌어지는 사건이나 등장인물이 虛構임을 알고 있다. 무대에서 일어나는 것은 現實이 아니라 虛構라는 사실을 잘 알고 있으면서도 소위 연극적 경험(theatrical experience)에 의해 관객은 幻想 또는 허구속에 沒入되기를 원하기도 한다. 연극이 시작되서 끝날때까지 관객은 現實과 幻想沒入 사이를 오가게 된다. 제리코(Ann Jellicoe)는 이러한 현상을 劇的 二分性(theatrical dichotomy)이라고 했다.¹⁰⁾ 群衆속의 개인은 觀客속의 개인과는 달리 이러한 구분을 하지 못한다. 그러나 극장의 관객은 상상(imaginary)과 사실(real) 사이를 往來할 수 있는 능력이 있다.

개인이 群衆이나 관객의 일원이 되면 平素의 知能水準이 평가 切下되는 현상을 나타낸다. 酒席에서 일부러 옛날의 저속한 노래를 부르게 되는 心理와 동일한 현상인지도 모른다. 이 지능평가 切下현상은 集團間의 感情 커뮤니케이션에 오히려 도움을 줄 수도 있다. 연극관객은 公演中 전체 분위기에 妥協하도록 壓力(a pressure towards conformity)을 받는다.¹¹⁾ 공연이 個人에게 이

9) Allardyce Nicoll, *The Theatre and Dramatic Theory*(N.Y.: Barnes and Noble Inc., 1962), p. 21.

10) Ann Jellicoe, "Some Unconscious Influences in the Theatre," *The Making of Theatre*, ed. R. Corrigan (Illinois: Scott, Foresman and Co., 1981), p. 313.

11) Richard Courtney, "Play, Drama and Thought," *Drama Book Specialists*, (N.Y.: 1974), p. 202.

령다 할 감동이나 웃음을 주지 않아도 多數 관객의 반응에 따르도록 心理的인 압력을 받는다는 말이다. 물론 이러한 압력이 항구적인 것은 아니다. 예기치 못한 순간에 개인은 다수 관객의 반응에 의식적으로 또는 무의식적으로 잠시 순응하게 되는 것이다. 그러나 이러한 상황에서도 군중과 관객사이에는 차이가 있다. 觀客은 集團의 切下된 知能에 순응하며 쾌감을 느끼면서도 感情沒入 정도의 度가 넘으면 失笑나 헛기침을 하며 자기 자신의 知能으로 되돌아온다. 여기서도 니콜이 지적한 “二重性”이 作用한다. 사실과 환상을 혼돈하는 群衆은 상호간의 感情的 커뮤니케이션이 극에 달하면 行動으로 이어진다. 그러나 觀客은 그들과 舞臺사이의 보이지 않는 벽을 의식, 反應을 할뿐 行動을 유발하는 일은 거의 없다. 물론 최근에 이르러 前衛劇團들은 計劃的인 관객행동을 유발하기도 하지만 이것은 특수한 경우에 한한다. 관객의 行動的 參與에 대해서는 뒤에 언급하기로 하겠다.

이렇듯 觀客이란 집단 感情에 쉽게 휩쓸이나 스스로의 存在를 완전히 망각하지 않고 자기 存在를 의식한다. 또한 무대의 모든 것을 虛構로 인정하면서도 그 幻想에 沒入되고자 하는 二重的 性格을 지닌다. 뿐만 아니라 관객은 배우와의 커뮤니케이션 과정에서 감정이 극에 달해도 行動을 시도하지는 않는다. 관객은 매스 커뮤니케이션 학자들이 말하듯이 다만 배우와의 커뮤니케이션에서의 受容者의 입장만을 취하는 것이 아니라 幕이 열리기 전부터 그들 사이의 커뮤니케이션 과정에 들어가는 것이다. 관객과 무대, 관객과 관객간의 커뮤니케이션은 또한 劇場의 구조, 座席배열상태, 공연되는 曜日 등 술한 變數에 의해 많이 左右되기도 하는 것이다.

(4)

레이몬드 윌리엄즈(Raymond Williams)는 커뮤니케이션을 부단한 過程(process)과 접촉(contact)이라는 시각에서 파악하고자 했다. 그는 먼저 리얼리티(reality)가 있고 그 다음 2次的으로 커뮤니케이션이 논의된다는 일반 사회통념을 반대한다. 뿐만 아니라 예술과 지식도 2 차의 行爲(second-hand activities)에 불과하다는 주장도 거부한다. 우리의 삶에서 가장 중요한 것은 學習하고 記述하고 理解하고 교육하고자 하는 모진 노력인데 이것은 바로 커뮤니케이션을

통해서만 가능하다고 보았다. 그에 의하면 커뮤니케이션이란 傳達과 受容의 過程(the process of transmission and reception)이며 이 과정을 통해 나와 他人과의 「접촉」이 가능해진다고 주장한다.¹²⁾

윌리엄즈가 말하는 「過程」과 「接觸」은 연극에 있어서의 커뮤니케이션을 이해하는데 중요한 의미를 준다. 연극은 文字, 美術, 映畵처럼 完製品이 아니다. 연극은 눈앞에 既成品으로 존재하는 것이 아니어서 만질수도 볼 수도 없는 것이다. 조각이란 무엇인가 라고 물으면 비너스의 조각을 보여주면 된다. 詩가 무엇인가 하고 묻는 사람한테는 詩集 한권을 주면 이해가 된다. 그러나 演劇이 무엇인가 라고 물으면 당장 보여줄 것이 없다. 베커맨(Bernard Beckerman)은 연극의 본성에 대해 이렇게 말한다.

“연극……. 그 동사는 무엇일까? 연극은 무엇 무엇이다……. 이렇게 쓸수 있을까? 그러나 연극은 물건이 아니다. 연극은 우리가 처리할 수 있는 물체는 아니다. 그것은 조각처럼 우리가 만져볼 수 있는 물리적 형태의 개체도 아니다. 또는 詩처럼 우리가 다시 읽을 수 있는 활자화된 물건도 아니다. 우리는 연극이란 무엇무엇이라고 쓸수도 없는 것이다. 대신 연극은 일어난다(occur)라고 쓸수 있을지 모른다. 연극이란 그것이 일어날 때가 아니고서는 존재하지 않는다. 극장건물은 존재한다. 배우들도 개인적으로 존재한다. 장치와 마찬가지로 희곡도 존재한다. 그러나 연극은 없다. 연극은 생겨나는(happening) 그 무엇이다.”¹³⁾

즉 연극은 이미 완성되어 거기에 있는것이 아니라 공연에 가동되는 모든 요소가 觀客과 만났을 때 비로서 일어날 수 있으니 연극은 하나의 「過程의 연속」인 것이다. 완성되고 固定된 예술작품과 그 감상자와의 커뮤니케이션은 되풀이가 될 수 있지만 연극에 있어서는 그 사건내용이 미래를 향해 움직이는 過程의 연속이기 때문에 그 과정을 停止시킬 수도 되풀이를 요구할 수도 없는 것이다. 따라서 연극에 있어서의 커뮤니케이션은 TV나 영화 또는 라디오의 뉴스·정보 드라마처럼 一方的인 전달과 受容이 아니고 受容者로서의 관객은 무대에서 진행되는 過程에 감정적으로 참여되지 않고서는 그 理解가 불가능하게 된다.

연극의 基本은 變化의 過程이라고 할 수 있다. 삶의 경험은 戲曲으로 변화

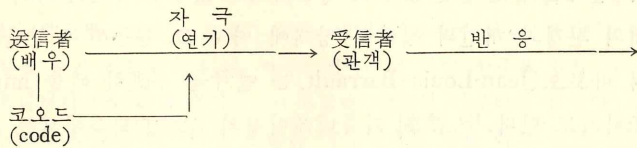
12) Raymond Williams, *Communications* (Penguin Book, 1971), pp.17~19.

13) Bernard Beckerman, "Definition-Theatre," *Drama in Life* (N.Y.: Hastings House, 1976), p. 4.

되고, 희곡은 공연으로, 배우는 劇中人物로, 무대는 사건의 現場으로 실제 時間은 劇의 時間으로 옷은 衣裳으로 사람의 모임은 觀客으로 변화가는 過程이 곧 연극의 모습인 것이다. 演劇에 있어서의 커뮤니케이션이란 完製品, 過去, 靜止物과의 意志, 感情傳達이 아니라 부단하게 變하는 過程에서 이루어지는 특수한 형태인 것이다. 이러한 특수한 커뮤니케이션을 통해 우리는 접촉(contact)을 시도하고 한걸음 더 나아가 靈的交涉(communion)을 기대한다.

(5)

배우와 관객과의 커뮤니케이션 관계에 대한 研究는 많다. 우리는 兩者간의 相互 커뮤니케이션을 상식적으로 받아들이지만 순수한 의미에서 양자간의 커뮤니케이션은 불가능하다고 보는 측도 있다. 무녕(Georges Mounin)은 순수한 커뮤니케이션이라는 것은 送信者와 受信者가 같은 코드(code)를 교환할 수 있는 능력이 있을 때 送信者가 受信者가 될 수 있고 受信者가 送信者가 될 수 있지만 演劇에 있어서는 이것이 不可能하다는 것이다. 송신자의 송신은 單指向性的(unidirectional)이고 수신자, 즉 관객의 役割은 固定的이기 때문에 演劇에 있어서는 送信者—배우, 受信者—관객이라는 테두리를 벗어날 수 없다는 것이다. 엘람(Keir Elam)은 무녕의 이와같은 주장을 이렇게 圖示하였다.¹⁴⁾



연극에 있어서의 커뮤니케이션을 이처럼 一方的인 送信현상으로 보는데는 그 나름대로 이유는 있을 것이다. 商業劇場에서 오락일변도로 공연하는 연극에서는 관객이 受動的일 수밖에 없는 없기 때문이다.

記號學者들은 모든것을 記號化하여 예술작품이나 또는 公演에서도 그 內在的 意味가 무엇이나를 추구하는 것이 아니라 어떻게 意味가 만들어 지는가에 더욱 관심을 둔다. 藝術記號論은 전통적인 藝術論과는 달리 客觀的 反心理的

14) Keir. Elam, *The Semiotics of Theatre and Drama* (London & New York: Methuen), p. 33.

이며 藝術의 主觀的 경험을 배제하고 작품의 構造와 機能 자체만을 客觀적으로 分析한다. 이들 記號學者들은 演劇에 있어서의 커뮤니케이션도 記號로 풀어나가고자 한다. 그들은 舞臺에서 리얼리티를 형성하는 모든것, 이를테면 극작가의 희곡, 배우의 演技, 조명등 모든것은 “그 어떤 다른것”을 표현하기 위한 것들이라고 주장한다. 즉 연극공연이란 記號의 배열과 상호작용이라는 말이다. 記號學者들에 의하면 연극에서의 무대도 어떠한 地域에 또는 어떠한 이름의 劇場에 있어도 그것은 한 특수한 場所를 상징하는 記號에 불과하다. 俳優의 경우도 마찬가지다. 혼즐(Jindřich Honzl)은 배우는 연기를 통해 어떤 사람을 모방하는 존재, 다시말하면 배우는 극에 있어서의 役을 記號化(signifies)하는데 불과하다고 했다. 배우란 결국 劇中人物을 記號화된 존재이기 때문에 記號化하는 데는 그것이 꼭 산 人物일 필요는 없다. 人形도 좋고 로봇도 좋다. 무대에는 나타나지 않고 무대밖에서 내는 소리도 役을 나타내는 記號로 볼 수 있다. 라디오·드라마에서는 배우를 볼 수 없다. 그러나 우리는 소리를 통해 이 소리, 즉 記號화된 소리를 듣고 그 소리가 곧 人物이라고 단정한다.¹⁵⁾

그러나 俳優는, 연극을 아는 사람들에게는 每公演 때마다 달라진다는 사실은 상식에 속하는 일이다. 배우는 固定되고 변화가 없는 無生物이 아니고 그 자체의 個性을 갖고 있는 산 人物이며 동시에 劇中人物이다. 크레이그(Gordon Craig)가 무대에서 산 배우를 追放하고 다시 人形을 쓰자고 한 理由도 배우는 公演때 마다 변하는데 불만을 느꼈기 때문이다. 공연이 매번 달라지고 특히 배우도 공연때의 환경과 개인의 심리적 상태에 따라 그 행동이 영향을 받는다는 사실로 해서 바로오(Jean-Louis Barrault)는 연극을 不純한 예술(impure art)이라고 자조하기도 했다.¹⁶⁾ 演劇 커뮤니케이션의 記號의 해석에서는 관객을 하나의 固定된 個體로 본다. 기호학자들은 배우를 비롯한 모든 記號화된 존재가 관객이라는 고정된 객체에게 어떻게 커뮤니케이션되며 그들로부터 어떠한 反應을 받는가에 관심을 갖는다. 그러나 이미 언급했듯이 관객이란 단순히 하나의 固定된 個體 또는 單位가 아니라 꽤 복잡한 존재인 것이다. 최근 최고의 시청률을 나타내고 있는 美國의 TV 劇 코스비·쇼(The Cosby Show 1985~86)

15) Jindrich Honzl, "Dynamics of the Sign in the Theater," *Semiotics of Art*(ed) by L.Matejka & I.R. Titunik (Cambridge Mass: MIT Press, 1976), p. 75.

16) Jeon-Louis Barrault, "Best and Worst of Professions," *The Uses of Drama* (London: Eyre Methuan Ltd., 1977), p. 19.

의 記號學的 해석을 논하면서 세이더(Ellen Seiter)는 그 텍스트를 기호학적으로 풀이해서 새로운 경지를 보여준 功은 인정하나 아직도 작품을 옳게 파악하는 데는 불충분하다고 다음과 같이 지적한다. 즉 「코스비」쇼오는 黑人들의 가족 이야기인데 黑人들 보다는 白人시청자들 사이에 압도적인 人氣가 있다는 것이다. 美國은 잡다한 人種으로 구성되어 있어 人種문제가 복잡한데 黑人의 이야기를 흑인들 보다는 그들을 멸시하는 白人들이 더욱 즐겨 본다는 理由에 대한 해명은 못하고 있다는 것이다.¹⁷⁾ 즉 이 쇼오를 풀이한 記號學者는 관객 또는 시청자를 고정된 하나의 무리로 客觀化 시켰을 뿐 관객의 구성 그들간의 커뮤니케이션, 개인과 집단의 心理등은 염두에 두지 않았다는 것이다.

배우의 언어, 행동, 明滅하는 조명, 음악, 심지어는 雜音까지도 記號化하여 연극 커뮤니케이션을 설명하는 記號學이지만 沈默(silence) 또는 정지(pause)는 記號化의 대상이 될 수 없을 것이다. 왜냐하면 沈默은 존재하지 않기 때문이다. 그러나 핀터(Harold Pinter)의 歸鄉(The Homecoming)이라는 작품에는 침묵내지는 정지라는 무대지시가 120 개 이상이 된다. 이것은 단순한 空白狀態로만 볼수는 없는 것이다. 무대에서의 沈默은 言語나 행동 이상으로 중요한 의미를 주는 수도 있다. 메타링크(Maurice Maeterlik)가 주장하는 靜止劇의 경우가 그렇다. 워츠라윅(Paul Watzlawick)과 그의 두 동료의 다음과 같은 말은 극의 記號化되지 않는 沈默을 이해하는데 많은 도움을 준다.

“.....우리는 제아무리 애를 써도 커뮤니케이션을 하지 않을래야 않을 수 없는 것이다. 行爲나 非行爲, 말이나 침묵은 모두 메세지 가치가 있는 것이다. 이것들은 타인에게 영향을 주며 타인들은 이런 커뮤니케이션에 대해 반응을 안할 수 없으며, 결국 서로 커뮤니케이션을 하게 된다.복잡한 食堂의 카운타에서 앞만 보고있는 사람이나, 눈을 감고 앉은 여객기의 손님은 누구한테도 말을 하고 싶지 않고, 말을 받기도 싫다는 사실을 커뮤니케이트하는 것이며 옆사람들은 그들의 메세지를 받아 그들을 혼자 내버려두도록 반응한다.”¹⁸⁾

이렇듯 記號化되지 않는 靜止, 침묵도 연극에 있어서는 言語나 行爲이상으로 중요한 커뮤니케이션의 기능을 가져 觀客의 反應을 유발한다.

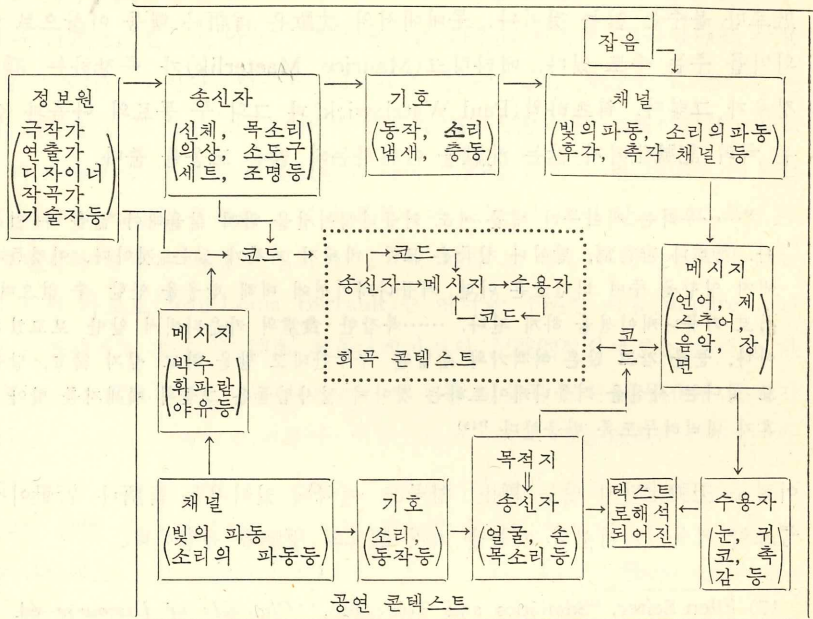
17) Ellen Seiter, "Sdmiotics and Television," *Channels of Discourse* ed. by R. Allen (Chapel Hill: The Univ. of North Carolina, 1987), p. 38.

18) Paul Watzlawick, *Pragmatics of Human Communication* (N.Y.: W.W. Norton & Co., 1967), p. 49.

엘람의 記號學에 의한 간소화된 演劇커뮤니케이션의 모델(A simplified theatrical communication model)을 보면 그 철저한 분석과 상호간의 커뮤니케이션의 作用 제시에 도움을 받을 수는 있으나 앞서 지적한 몇가지 중요한 요소가 결여되 있음을 알 수 있다.¹⁹⁾ 한편으로는 이 圖示는 엘람의 말처럼 간소화된 것이 아니라 연극의 理解를 더욱 복잡하게 만들고 藝術자체가 무수한 方面으로 절단되어 남은 것은 記號와 낯선 낱말 뿐이라는 인상을 받기도 한다. 콧트(Jan Kott)가 記號學的 연극 커뮤니케이션 연구를 空虛한 知的 게임보다 나은 것이 없다(no better than an empty intellectual game)²⁰⁾라고 꼬집은 이유도 이 圖式을 보면 짐작될 수 있을 것이다.

(6)

우리는 演劇에 있어서의 커뮤니케이션을 이른바 情報理論(the information theory)이라 할 수 있다.
 19) Elam, *The Semiotics of Theatre and Drama*, p. 39.

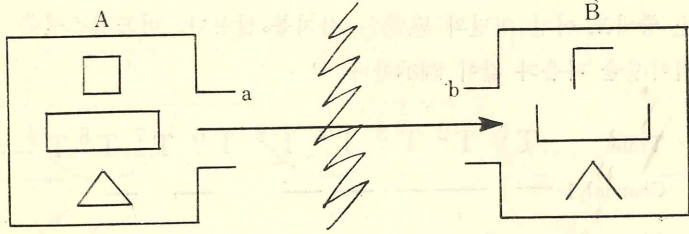


〈간소화된 연극 커뮤니케이션의 모델〉

20) Jan Kott, *The Theatre of Essence* (Evanston: Northwestern Univ. Press, 1984), p. 132.

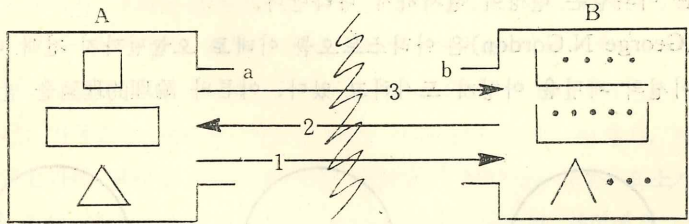
theory)과 아리스토텔레스 이래로 지속되는 커뮤니케이션 論理로만 파악하여 송신자—매체—수신자의 관계로만 풀려고 하는 생각에 사로잡혀 있다. 情報理論을 圖示하면 다음과 같다.²¹⁾

방해요소(Noise)



송신자로서의 A는 □ □ 그리고 △이라는 세가지 情報가 있다. A는 a라는 매체를 통해 정보를 b라는 窓口를 통해 B에게 송신하고 B는 이를 受信한다. A와 B 사이의 記號化와 解讀을 방해하는 要素(noise)도 있다. 그러나 情報 전달이 이렇게 쉽고 간편하게 되는 것만은 아니다. 그 정확성을 위해서는 다음과 같은 도시가 요구될 것이다.

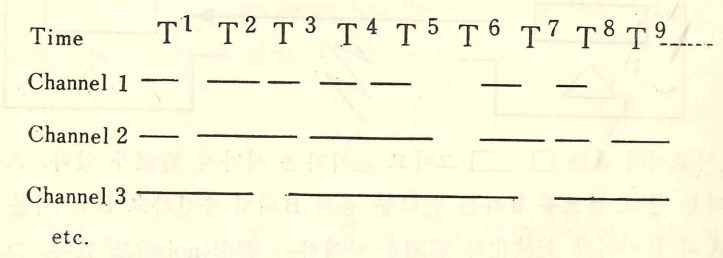
방해요소(noise)



(1)이라는 메시지는 (2)라는 반응을 받는다. (2)는 확실성을 알기 위한 질문이다. A는 (2)에 대해 교정내용인 (3)을 보낸다. 그러나 이러한 커뮤니케이션은 電報, 전화 또는 라디오 커뮤니케이션에서 볼 수 있겠지만 社會일반에서 통용되는 커뮤니케이션의 구조가 아님은 물론이다. 또한 演劇에 있어서의 커뮤니케이션 구조도 될 수 없는 것이다. 버드휘스텔(Ray L. Birdwhistell)은

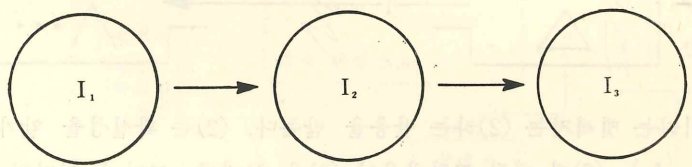
21) Ray L. Birdwhistell, "It Depends on the Point of View," *Ritual and Performance* ed. by R. Schecner & Schuman (N.Y.: The Seabury Press, 1976), p. 83.

커뮤니케이션은 한마디로 말해 다이아로그(dialogue)이며 그것은 演劇처럼 구 축된다고 보았다. 그것은 일련의 메시지의 교환인데 때때로 침묵에 의해 단절 되었다가 다시 이어진다. 침묵이 흐를때는 아무것도 일어나지 않는다. 그러나 일어나지 않는 상태와 침묵은 커뮤니케이션을 있게하는 원인도 되는 것이다. 커뮤니케이션은 모든 感覺的 器官의 채널을 사용하는 시스템이며 沈默, 非行動, 靜止 중에도 어떤 채널의 感覺은 쉬지를 않는다. 버드휘스텔은 이와같은 커뮤니케이션을 다음과 같이 圖示한다.²²⁾



채널 1은 소리(vocal), 2는 운동지각(kinesthetic) 3은 냄새(odor)……등을 나타낸다. 한 채널이 사용되지 않는 동안 다른 채널은 가동된다. 즉 가동과 정지, 침묵과 행동이 상호작용을 하는 총체적 결과가 커뮤니케이션이며 연극에 있어서는 이와같은 현상이 현저하게 나타난다.

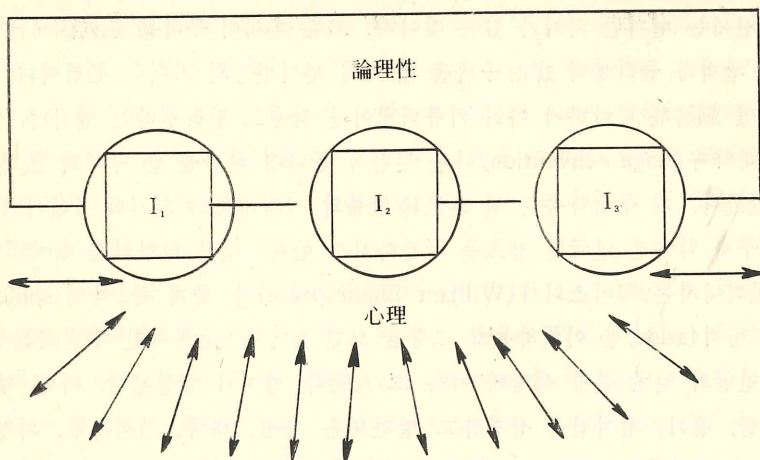
고든(George N.Gordon)은 아리스토텔이를 이래로 오늘날까지 전해 내려온 커뮤니케이션의 패턴을 이렇게 도식하고 있다. 이른바 論理的理論을 말한다.²³⁾



I₁은 아이디어를 갖는 사람(man with an Idea), I₂는 道具를 통한 言語(speaks through an Instrument), I₃은 개인의 反應(act upon Individual)을 뜻한다. 그러나 고든은 커뮤니케이션을 심층적으로 이해하기 위해서는 送信者

22) Ibid., p. 85.
 23) N. George Gordon, *The Languages of Communication*(N.Y.: Hastings House Publishers, 1969), p. 15.

와 受信者의 心理的條件이 무엇보다도 考慮되어야 한다고 본다. 그는 전통적인 커뮤니케이션論理와 心理的 條件을 다음과 같이 설명한다.²⁴⁾



위의 그림에서 볼 수 있듯이 兩者는 같은 데이터와 관계를 맺으면서도 서로 相違한 行爲를 보여준다. 論理的 커뮤니케이션에 있어서는 철저한 범주속에서 작용하지만 心理的 관점에서의 커뮤니케이션은 계속적인 힘의 交錯를 되풀이하여 커뮤니케이션 行爲의 環境조건 속으로 들어가기도 하고 그곳으로부터 튀어 나오는 作用을 계속한다. 論理的 커뮤니케이션에서는 커뮤니케이션의 本質, 여러 媒體 그리고 道具에 관심을 두는데 反해 心理的 커뮤니케이션은 送受信 과정의 조건, 가동되는 매체의 상태에 따라 커뮤니케이션이 어떻게, 왜 달라지게 작용하는가에 관심을 둔다. 연극은 既成品이 아니다. 모든 요소가 서로 상호작용을 하며 관객앞에서 일어나는(occur) 예술이다. 이 과정에서 여러 要素는 주어진 條件의 변화 또는 관객의 순간적 反應에 따라 상호간의 관계와 커뮤니케이션은 늘 달라질 수도 있는 것이다. 배우와 관객의 心理狀態를 도외시한 커뮤니케이션은 연극에서는 상상할 수 없는 것이다.

배우와 관객, 관객과 관객간의 커뮤니케이션은 劇場구조와 한 時代에서 통용되는 무대약속(convention)에 의해 영향을 받는다. 회람시대에서 볼수 있는 대형 野外劇場에서의 공연과 오늘날 같은 屋內 박스형 극장에서의 공연을 보

24) Ibid., p. 23.

는 관객들의 반응은 차이가 있을 수 밖에 없다. 前者의 커뮤니케이션 과정이 완만하고 느린데 비해 後者는 커뮤니케이션의 密度가 강하다. 같은 屋內극장도 전통적인 프로시니엄(proscenium)극장과 아레나(arena) 극장에서의 커뮤니케이션에는 현저한 차이가 있는 것이다. 모든 관객이 무대를 正前面에 놓고 볼 때와 관객에 둘러쌓여 있는 무대를 볼 때의 관객반응의 차이는 큰것이다. 다시 말하면 劇場환경 여하에 따라 커뮤니케이션 작용도 달라진다는 말이다.

무대약속(stage convention)이란 일반적 동의에 바탕을 둔 무대의 法과 관습을 말한다. 이 무대약속은 한 時代와 社會의 생활태도와 의식의 표현이기도 하다. 무대 약속은 연극의 장르를 규정하기도 한다. 현대 리얼리즘 연극에 익숙한 관객에게는 셰익스피어(William Shakespeare)가 즐겨 쓴 독백(soliloquy)이나 방백(aside)을 이해하는데 고통을 느낄 것이다. 전통적인 中國演劇에서는 등장인물의 얼굴 분장 색깔에 따라 그 人物의 성격이 규정된다. 까만 얼굴은 성실함, 용기, 침착함을 상징하고 빨간색은 충성, 애국, 정직성을, 파란색은 고집, 잔인함을, 노란색은 교활함을, 흰색은 僞善, 저속함을 상징한다.²⁵⁾ 이러한 관객과의 무대약속을 모른다면 커뮤니케이션의 실마리조차 찾을수 없는 것이다. 산스크리트(Sanskrit) 연극에서는 직설적인 言語表現보다는 오히려 상징적인 동작을 중요시하며 그 배우들의 손 움직임은 농아들의 커뮤니케이션 이상으로 명확한 의미를 나타낸다.²⁶⁾ 그러나 무대약속은 한 時代의 생활양식이 달라짐에 따라 꾸준히 변한다. 그러나 이 變化의 速度가 一時에 가속화 될 때는 관객의 저항을 받는다. 실험극이나 前衛劇은 전통적인 무대약속을 파괴하고 새시대에 맞는 혁명적인 무대약속을 제시하고자 몸부림치는 연극이라고 할 수 있다. 그러나 이들은 急變을 싫어하는 관객으로부터 外面당해 스스로 자폭하거나 의로운 疎外 속에서 불만을 토로하는 것이 상례이다.

(7)

연극의 역사는 理性과 感情間의 갈등의 역사라고도 할 수 있다. 사람들은 어떤 시대에는 감정優位를 주장했고, 어떤 시대에는 理性이 감정을 억제해야 한

25) Karel Brusáu, "Signs in the Chinese Theater," *Semiotics of Art*.

26) A. Reynolds Thompson, *The Anatomy of Drama* (L.A.: Univ. of California, 1949), pp. 110~111.

다고 주장했다. 오늘날에도 이 兩者에 대한 의견은 구구하다. 感情을 통한 커뮤니케이션이나 理性을 통한 커뮤니케이션이나 하는 문제는 연극에서는 아직도 해결을 못보고 있다. 아리스토텔 이후 바그너(Richard Wagner)에 이르기까지 연극인들은 감정 전달의 중요성을 강조했다. 바그너는 관객으로부터의 억제할 수 없는 강력한 반응을 요구했다. 그는 관객을 압도하고 그들을 “신비적인 간격”을 넘어서 理想化된 경험에 강제로 참여시키고자 했다. 바그너는 성공적인 공연이란 관객의 감정을 자극시키고 그들을 연극의 세계로 끌어들이는데 따라 결정된다고 주장했다.²⁷⁾ 바그너의 이와같은 생각은 흡사 최면술(hypnotic)을 연상케 한다.

바그너의 이런 주장에 대해 브레히트(Bertolt Brecht)는 정면으로 反旗를 들고 나선다. 브레히트는 바그너의 수법은 결국 관객을 被動的인 상태로 묶어두는 결과가 된다고 본다. 그는 敘事劇(epic theatre)을 주창했다. 관객이 유혹적인 또는 경악적인 플롯에 깊이 말려들어가는 대신 브레히트는 관객은 연극 경험 밖에 서서 理性的인 판단을 해야하며 人間을 동정과 공포감에 쉬 말려드는 하나의 고정된 存在로 보지 말고 質問의 대상이 되어야 한다고 주장한다.²⁸⁾ 그에 의하면 무대에서 벌어지는 사건이나 등장인물은 바그너와는 달리 현실 그 자체가 아니고 앞으로 일어날지도 모를 사건과 나타날 人物에 불과하다는 것이다. 관객은 이러한 事例를 냉정하게 보고 앞으로 이와 흡사한 사건이 벌어질때 나는 어떻게 대처할 것인가라는 判斷力을 길러야 한다고 말한다. 브레히트는 무대환상에 관객이 몰입되어 이성과 판단력을 잃는 것을 막기 위해 갖가지 수법을 창안해 냈다. 劇場을 환히 밝히고 照明장치를 관객이 볼 수 있도록 장치하고, 노래, 춤 때에 따라서는 幻燈까지 동원했다. 그는 演劇은 결국 理性的, 知的 커뮤니케이션의 過程이라고 보았던 것이다.

그러나 바그너와 브레히트는 아르토오(Antonin Artaud)의 도전을 받는다. 아르토오는 演劇과 假像(Le théâtre et son double. The Theatre and its Double)이라는 그의 著書를 통해 이른바 “殘酷演劇”을 주장했다. 그는 西歐 연극이란 논리가 중요시되고 社會 心理問題의 묘사에만 급급하며 그 해결방법

27) Oscar G. Brockett, *Perspectives on Contemporary Theatre* (Louisiana: Louisiana State Univ. Press, 1971), pp. 86~87.

28) Karen Hermassi, *Polity and Theater in Historical Perspective*, (L.A.: Univ. of Calif. Press, 1977), p. 192.

을 전적으로 말(word)에만 의존한다고 했다. 그는 논리적으로 사고와 행동의 균형을 유지하고자 하는 관객에게 충동을 줌으로서 억제된 無意識을 해방시켜 관객으로 하여금 보다 신비스럽고 불가사의한 생명의 근원을 확인케해야 한다고 말한다. 이렇게 하기 위해서는 연극은 人間의 무의식 내지는 潛在的 의식에 호소하고, 공포, 초조감을 노출시켜 온 원시적인 呪文, 신화, 마법등을 최대한으로 가동해야 한다고 믿었다. 이러한 公演과정을 통해 배우와 관객, 관객 상호간에 일종의 靈的交涉(communion)的인 커뮤니케이션이 이루어져야 한다고 말한다.²⁹⁾ 그로토오스키(Jerzy Grotowski) 역시 아르토오의 연극론과는 다소 의견을 달리하면서도 연극이란 知覺的이며 직접적인 靈的 交感의 배우——관객관계(the actor-spectator relationship of perceptual, direct, live communion)를 갖는 것이 궁극적인 목적이라고 보았다.³⁰⁾ 연극 커뮤니케이션에서 관객에게 무엇을 어떻게 전하며 그 목적하는 바가 무엇인가에 대해서는 이처럼 엇갈린 주장이 팽팽하게 맞선다. 그러나 한가지 확실한 것은 최근에 들어와 연극은 관객을 피동적인 존재로만 파악하지 않고 그들에게 적극적으로 연극을 창조하는 중요한 役割을 담당할 것을 요구하는 추세가 강하게 나타나고 있다는 사실이다. 劇作家들 역시 관객들의 참여를 전제로 해서 작품을 쓰기도 한다. 배우→관객의 관계가 아니라, 관객→배우의 커뮤니케이션도 시도하는 것이다. 젤버(Jack Gelber)의 「교차점」(The Connection)같은 작품이 그 대표적인 경우일 것이다.

이 작품공연에서는 관객이 극장안에 들어오면 마약중독자들이 무대에서 마약 공급자를 기다리고 있다. 잠시후 이 극의 제작자라는 사람이 나와 說明을 한다. 작가는 진짜 중독자들을 모아왔으며 우리는 그들의 모습을 documentary 영화를 찍는다고 한다. 카메라맨들이 분주히 관객석을 다니고, 중독자들도 관객석 사이를 서성댄다. 결국 이 연극에서는 모든 사람이 배우가 되는 것이다.

環境연극(Environmental Theater)을 주장한 셰크너(Richard Schechner)의 경험담도 최근의 연극 커뮤니케이션을 이해하는데 도움이 된다. 그의 극단 퍼포먼스그룹(The Performance Group)이 「디오니소스 69」(Dionysus in 69)를 공연했을 때의 회고담이다. 연극 도중에 관객석에 와 있던 쿠인즈大學학생들

29) 李根三, 「西洋演劇史」(서울: 探究堂, 1980), p. 294.

30) Ibid., p. 404.

이 디오니소스에게 희생물을 바치고저한 펜시우스(Pentheus)를 극장 밖으로 납치해 버렸다. 희생물 제공이 학생 관객들의 마음에 들지 않았기 때문이다. 디오니소스역을 맡았던 배우는 화가 나서 학생들과 언쟁을 시작했다. 관객중에는 이 일이 사전에 計劃된 것이라고 생각하는 사람들도 있었다. 공연이 중단되었다. 밖으로 납치되어 길거리에 버려진 배우는 공연을 거부했다. 몸에도 부상도 입었거니와 화가났기 때문이다. 부득히 체크너는 관객들에게 대신 펜시우스를 맡을 사람은 나오라고 했다. 이 극을 다섯번이나 보았다는 16세의 소년이 나와 그 역을 맡았다. 중요한 것은 즉석에서 배우들에게 묻기도 했고 즉흥적으로 대사를 만들기도 하며 이 연극은 전혀 예기치 않았던 방향으로 진전되며 끝났다. 공연후 관객중에서 노여움을 표한 사람도 있었지만 배우나 관객은 놀랄만한 새 경험을 했으며 일체감을 느낄수 있었다.³¹⁾ 관객이 적극적으로 관여(commitment)하여 배우들과 공동으로 공연을 끌고 나간 경우가 이외에도 수없이 많다. 미국의 전위극단인 리빙 시어터(The Living Theater)를 비롯한 수많은 극단들은 무대와 관객간의 상상적인 壁을 제거하고 단순한 兩者間の 커뮤니케이션이 아니라, 즉 送信, 受信者의 관계가 아니라 양자가 合一, 그야말로 肉體와 精神을 서로 “접촉”하고 코뮤니온(communion)을 체험하는 공연을 시도하고 있다.³²⁾

(8)

연극공연은 하나의 커뮤니케이션 過程이다. 人間의 삶과 마찬가지로 연극공연은 주어진 時間과 空間에서 배우와 관객이 삶의 뜻을 되새기고 공통경험을 커뮤니케이션을 통해 나누는(sharing) 과정인 것이다. 그러나 배우는 산 人間이기 때문에 送信者로서의 배우는 공연때의 身體的변화, 心理條件, 공연당시의 방해조건 그리고 구성된 관객의 태도에 영향을 받아 그 커뮤니케이션의 형태는 공연때 마다 수시로 변한다. 따라서 배우와 관객간의 커뮤니케이션 과정과 결과는 固定된 圖式으로는 표현될 수 없는 것이다.

31) R. Schechner, *Environmental Theatre* (N.Y.: Harrothorn Books Inc., 1973), p. 41.

32) Theodore Shank, *American Alternative Theatre* (London: The Macmillan Press Ltd., 1982), pp. 8~37.

연극에서의 커뮤니케이션은 또한 劇場구조, 무대형태와 무대約束(convention)의 영향도 받는다, 극장구조와 무대약속은 한 社會 한 時代의 生活樣式의 표현인 동시에 文化的 總體的 표현이기도 하다. 그렇기 때문에 연극에서의 커뮤니케이션도 時代와 社會에 따라 方法이며 效果에 있어 달라질 수 밖에 없다.

연극 커뮤니케이션은 이미 언급했듯이 배우와 관객간의 관계뿐만이 아니라 극작가와 배우간의, 배우와 배우간의, 그리고 관객 상호간에서도 이루어진다. 극작가의 환상도 그것이 산 人間에 의해 표현될 때는 벤트레이(Eric Bentley)의 말처럼 극작가가 상상도 못할 정도의 엄청난 커뮤니케이션의 효과를 자아낸다. 李某라는 보잘것 없는 극작가의 대사가 金某라는 名배우에 의해 발성될 때는 전혀 다른 생생하고 감동적인 의미로 관객에게 커뮤니케이션 되는 것이다.³³⁾ 연극은 작품의 意味와 內容을 정확하게 관객에게 전달하는 것으로 끝나는 것은 아니다. 演劇은 情報전달이 아니라 배우와 공연에 가동되는 미술, 조명, 음향의 總體를 통해 하나의 새로운 經驗과 參與意欲을 관객에게 주고 감동시키고 권태로운 삶에 충격을 주는 특수한 예술이다. 즉 연극은 단순한 정보 커뮤니케이션이 아니라 보다 적극적인 성격을 띤 커뮤니케이션인 것이다. 연극이 직접적이며 상호 커뮤니케이션의 성격이 있기 때문에 이러한 일도 가능한 것이다.

연극에서의 커뮤니케이션은 배우의 발성과 행동 그리고 부수적 효과장치를 통해서만 作用하는 것이 아니라 沈默, 空白, 靜止 자체도 커뮤니케이션의 중요한 內容으로 觀客에게 전달된다. 言語에 대한 不信感도 이유가 되겠지만 보다 깊은 心理상태를 표현하는데 沈默과 空間은 行動과 發聲보다 더 큰 효과를 낼 수 있는 것이다. 즉 연극에서는 非커뮤니케이션(non-communication)이 때에 따라서는 오히려 관객에게 큰 커뮤니케이션 효과를 자아낸다.

觀客은 視聽覺을 통해 무대의 人物과 事件을 知覺 내지는 認知한다. 그러나 연극경험이란 단순한 知覺으로 끝나는 것이 아니라 觀客의 지각은 곧 參與(participation)의욕을 자극한다. 커뮤니케이션에서 말하는 피드백(feed-back) 현상을 말한다. 觀客이 參與의식을 느낄때까지의 心理的 과정을 컬프(Ralph Borden Culp)는 觀客의 注意力(attention), 役을 맡고 싶은 憧憬(impersonation), 인물 同一化(identification), 合理化(rationalization), 분출의욕(projection), 美

33) Eric Bentley, *The Life of the Drama* (N.Y.: Atheneum, 1979), p. 175.

的 거리감(distancing) 그리고 모방(imitation)이라는 여섯 단계로 보고있다.³⁴⁾

시대에 따라 연극이 관객에게 전달 하고자하는 커뮤니케이션의 內容과 目的은 달라진다. 아리스토텔레스를 비롯 바그너에 이르기 까지 연극인들은 관객을 현실세계에서 뛰어나와 공연되는 허구 내지는 幻想的劇의 과정에 沒入시켜 전혀 새로운 경험을 체득케 하고저 노력을 했고, 브레히트처럼 관객에게 무대에서 벌어지는 事件과 등장人物을 理性的으로 판단, 현실에서 그와 흡사한 일이 생겼을때 능동적으로 대처할 수 있는 判斷力과 行動을 결심하도록 촉구한 연극인들도 있었다. 그런가 하면 아르토와 그로토오스키는 연극의 목적을 배우와 관객간의 커뮤니케이션을 통해 生命과 生命의 접촉을 그리고 궁극적으로는 人間 상호간의 靈的交涉을 가능케 하는데 있다고 주장하기도 했다.

최근에 들어와서는 일부 前衛演劇人들은 커뮤니케이션의 기본 패턴, 즉 送信者↔受信者의 관계에서 한걸음 더 나아가 受信者(관객)↔送信者(배우)의 관계를 주장해 배우와 관객의 一體感을 경험하고자 애를 쓰고 있다. 우리나라의 民俗劇도 이러한 테두리에서 해석이 될 수 있을 것이다.

연극이 갖는 이 복잡하고도 특수한 커뮤니케이션 과정이 주는 강한 효과는 가끔 독재자나 支配者에 의해 政治的으로 이용되기도 했다. 中世의 宗教劇이나 朝鮮과 中國에서의 연극이 그 대표적인 예가 될 수 있을 것이다.

배우란 個性을 갖고 있는 산 인간인 동시에 劇中人物이며 또한 커뮤니케이션을 위한 記號와 매체이기도 한 복잡한 존재이다. 관객 역시 한 個人인 동시에 集團單位의 一員이며 커뮤니케이션 과정의 記號이기도 하다. 이러한 복합적인 존재들간의 커뮤니케이션 과정은 固定的일 수가 없으며 매 공연 때 마다 可變的일 수 밖에 없는 것이다.

캐비트(Dick Cavatt)가 마론 브란도(Marlon Brando)에게 당신은 이 시대의 최고의 배우라고 칭찬하자 브란도는 이렇게 말했다.

“모든 사람이 배우다. 당신도 지금 연기를 하고 있다. 인터뷰어로서의 역할을 하고 있으니까. 사람들은 부모, 정치가, 교사로서의 역할을 연기하고 있는 것이다. 모든 사람이 선천적인 배우인 것이다.”³⁵⁾

34) R. Borden Culp, *The Theatre and its Drama* (Dabuque Iowa: W.M.C. Brown Co., 1971), p. 4.

35) Lewis Yablonsky, *Psychodrama* (N.Y.: Basic Books Inc., 1976), p. 214.

벤트레이는 사람이 他人을 만났을 때 처음하는 동작은 상대방의 눈과의 만남인데 이것이 휴먼 커뮤니케이션(human communication)의 중심이 된다고 했다.³⁶⁾ 이것은窓과 窓과의 만남이며 인간의 본능이기도 하다. 이렇듯 人間은 태어나서 부터 他人과의 커뮤니케이션을 갈구하며, 무의식적으로 브란도의 말처럼 배우의 역할을 한다. 연극에 있어서의 커뮤니케이션 과정이란 이러한 人間들의 모임에서 이루어지기 때문에 그 과정은 거의 본능적일 수 밖에 없는 것이며 그만큼 능동적이다. 관객들의 모방의식은 參與의식을 유발하며 상대방과의 접촉을 갈망하고 마침내는 人間相互間의 그리고 한걸음 더 나아가 社會 모든 人間과의 靈的交涉을 경험하고자 하는 충격을 느끼게 되는 것이다. 이런 의미에서 연극은 社會內에서의 중요한 커뮤니케이션의 方法이며 결과적으로 文化形態와 연극공연은 상호 긴밀한 연관성을 맺게 되는 것이다.³⁷⁾

36) Benthley, *op. cit.* p.167.

37) Courtney, *op. cit.*, p. 275.