

# 유비쿼터스 퍼포먼스의 발전과정에 대한 고찰

조현일\*

## 요약

퍼포먼스의 역사 속에서 기술적인 혁신은 작품감상의 형식과 의미를 변화시켜왔다. 특히 디지털 미디어와 유비쿼터스의 개념은 퍼포먼스와 결합하여 새로운 형태의 미학적/기술적인 의미들을 파생시켰다. 여기서는 유비쿼터스 퍼포먼스의 새로운 요소들로 창작자/관객의 새로운 관계, '관객' 개념의 확장을 제시하는데 이는 사실 새로운 것이 아니다. 이러한 요소들은 수백년에 걸친 퍼포먼스에 역사 속에서 항상 시도되어 왔고 디지털 커뮤니케이션에 힘입어 심화되었다. 여기에서는 문자위주의 초창기의 유비쿼터스 퍼포먼스에서 3D 가상세계의 새로운 경향에 이르기까지 이러한 요소들이 어떻게 발전하였고 새로운 문화를 발전시키게 되었는지 실제적인 사례들을 통해 고찰해 본다.

## A study on the Development of Ubiquitous Performance

Hyun Il Cho\*

### Abstract

Innovation in technology has changed the the form and meaning of performance work and its appreciation in its long history. Applied to performance art, the concept of digital media and ubiquitous also created new implications in aesthetics and technology. As a matter of fact, new elements of ubiquitous performace- new relationship between creators and the audience and the extension of the notion of 'audience'- are not newly introduced. These elements have been tried throughout hundreds years of performance history and is far more developed thanks to digital communication. In this study, we will discuss how these elements have been developed from the earlier text-based ubiquitous performance to 3D virtual world and contributed to the construction of the virtual culture.

Keywords : 퍼포먼스, 유비쿼터스, 공연예술

### 1. 서론

#### 1.1. 퍼포먼스의 논제들

연극, 무용, 뮤지컬 등 전통적인 장르와 미디어 아트 등 새로운 미디어/콘텐츠의 컨버전스를 포괄하는 퍼포먼스의 역사는 매우 길다. 짧게는 이집트와 그리스의 연극에서 길게는 선사시대의 종교적 제의식으로까지 뿌리를 거슬러 올라가는

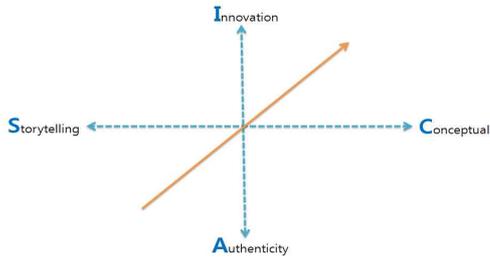
퍼포먼스는 현대에 와서 디지털과 결합하면서 더욱더 다양한 기술적, 미학적, 사회적인 논제들을 담고 있다.

지금까지의 퍼포먼스의 흐름을 살펴보면 원작을 충실히 표현하는 것, 즉 진품성에 초점을 맞춘 전통적인 입장에서 즉흥성과 관객과의 상호작용성을 강조하는 새로운 경향까지 다양하게 발전해 온 것을 알 수 있다. 진품성과 스토리를 추구했던 퍼포먼스의 주류적 경향들은 (그림 1)에서 보듯이 역사의 흐름과 함께 실험적인 시도가 가미되어 새로운 공연의 모습을 갖춰가고 있다.

※ 제일저자(First Author) : 조현일  
접수일:2010년 01월 12일, 수정일:2010년 06월 15일,  
완료일:2010년 06월 26일

\* 남서울대학교 멀티미디어학과  
hyunilc@nsu.ac.kr

※ 본 연구는 남서울대학교 교내연구 공모과제 지원으로 수행되었음



(그림 1) 퍼포먼스의 발전경향

역사적으로 퍼포먼스가 담고 있는 스토리보다는 퍼포먼스의 각 과정의 의미와 상호작용을 우선하는 관념성을 우선시하는 경향으로 진행하고 있다. 또한 원작의 진품성보다는 새로운 혁신을 추구하는 경향이 어우러져 새로운 퍼포먼스가 등장하게 된다.

이러한 경향 중 눈에 띄는 것이 인터넷 공간을 매개로 하여 펼쳐지고 있는 퍼포먼스이다. 이러한 형태의 퍼포먼스는 전달 매체 자체를 부각시키는 ‘인터넷 퍼포먼스’라는 용어로 정의하기보다는 탈공간성이라는 본질적 현상을 부각시키는 ‘유비쿼터스 퍼포먼스’라는 용어로 정의하는 것이 적당하다.

초기 형태의 가상공동체에서부터 최근의 세컨라이프에 이르기까지 3D 가상세계의 예를 통해 알 수 있듯이 새로운 플랫폼을 기반으로 하는 유비쿼터스 퍼포먼스의 가능성은 매우 크며 이와 관련된 논제들이 제기된다.

유비쿼터스 퍼포먼스로 인해 특정한 물리적인 공간에서 창작집단과 관객의 조우 없이 유비쿼터스적인 창조행위가 가능하게 되었고 이 과정에서 이 전의 전통적인 퍼포먼스에서의 한계점을 극복하고 새로운 형태의 예술 행위가 가능해졌다.

여기서는 IRC, MOO 등 문자 기반의 초기의 형태에서부터 현재의 세컨라이프, MMORPG 등의 3D 가상세계에 이르기까지 가상세계의 발달과정에서 시도된 유비쿼터스 퍼포먼스를 역사적인 맥락에서 분석하고 그 발달과정을 고찰해본다. 또한 전통적인 퍼포먼스가 갖지 못했던 유비쿼터스 퍼포먼스의 요소들을 퍼포먼스의 발전과정과 연관 지어 제시하고 분석한다.

## 2. 본론

### 2.1. 유비쿼터스 퍼포먼스

Brenda Laurel의 ‘computer as theatre’라는 개념에서 컴퓨터 환경에서의 모든 행위들은 연극적 구조와 상호작용을 구성하는 하나의 퍼포먼스적 행위라고 정의된다. 단순한 문자적 채팅에서부터 정교한 3D 가상세계에 이르기까지 가상세계에 참여하고 있는 모든 개인들은 가상적인 자아와 행위들을 창조하고 이는 분명히 퍼포먼스적인 요소에 해당한다. 이 과정에서 퍼포먼스는 진품성을 지닌 원작을 충실히 재연하기 보다는 즉흥적이고 단발적인 경향을 띠게 된다. 가상세계의 퍼포먼스가 가장 눈에 두드러지게 가지는 요소는 크게 2가지로 구분해볼 수 있다.

#### 2.1.1. 창작자-관객의 새로운 관계

전통적인 퍼포먼스에서 관객의 역할은 공연 중 비언어적인 반응을 보이거나 공연 후 비평적인 역할을 하는 데에 한정되어 있어 공연 자체에 즉시적인 영향을 주기는 힘들다.

반면 유비쿼터스 퍼포먼스에서는 인터넷을 통한 즉시적인 메시지의 전달로 인해 관객의 적극적인 참여가 가능해진다. 관객의 참여는 단순한 감상의 전달뿐만 아니라 연출과 연기의 방향을 정하거나 극의 플롯과 결말의 구조를 바꾸는 데에 이르기까지 한다. 또한 작가에게 종속되어 창의적이지 못했던 배우의 역할이 여기서는 창작자의 영역에까지 이르게 된다. 배우는 정해진 작품은 없지만 기본적인 이야기의 골격을 정하기도 하며 기존 작품을 새롭게 해석하기도 한다.

이는 다소 급진적인 것으로 보이지만 그 역사는 유비쿼터스 퍼포먼스 이전, 기원전까지 거슬러 올라가며 현재까지도 다양한 형태로 지속되고 있다. 1975년 이래로 전 세계에는 1,000개가 넘는 플레이백 씨어터가 존재한다.



(그림 2) 서울 플레이백 씨어터

플레이백 씨어터에서는 소규모의 관객, 정형화되

지 않은 무대, 즉흥성을 생명으로 하는 배우들이 한 자리에 모여 공연을 펼치며 대본에 대한 의존도는 낮거나 아예 없다. 이러한 플레이백 씨어터는 공연자체로의 가치뿐만 아니라 교육적, 치료적 기능도 갖게 된다.

이러한 흐름은 유비쿼터스 퍼포먼스로 인해 보다 심화된 형태로 나타난다. Randal Walser는 Cyberspace Playshouse의 개념을 제시하며 인터넷 극장에서의 상호작용성이 포럼, 온라인 토론 등을 통해 구체화되며 이러한 흐름은 통신매체의 발달과 큰 관련이 있다고 지적한다.

### 2.1.2. ‘관객’ 개념의 확장

전통적인 퍼포먼스에서 ‘관객’의 개념은 감상행위에 대한 사전계획과 공연장으로서의 이동이라는 적극적인 참여의사를 통해서 구체화된다. 하지만 몇몇 실험적인 시도를 통해 ‘관객’의 개념을 보다 일회적이고 즉흥적인 개념으로 재정의하려는 움직임이 있어왔다.

현대 건축에서 건축물을 종속적인 물리적 공간이 아니라 하나의 미디어로 인식하는 경향이 있다. 이러한 미디어적 공간 안에서 사람들은 정보를 공유하고 소통하고 놀이를 즐긴다. Iacovoni의 시각에서도 하나의 도시란 사람들이 살아가고 있는 공간인 동시에 하나의 미디어 자체이며 놀이터라고 인식한다.



(그림 3) “Big Urban Game”  
traverse the streets of  
Minneapolis/St. Paul

배우들은 이러한 공간에서 끊임없이 공간, 사람, 정보와 소통하고 교류한다. 여기서 중요한 점은 관객들이 자신들이 관객임을 인지하지도 못한 채 공연을 접하게 된다는 점이다. 슈퍼마켓에서 기습적인 공연을 펼치는 Improv Everywhere의 예에서처럼 관객은 미리 정해져 있지 않고 극의

진행에 따라 점차 관객으로 자리잡게 된다.

무대 없는 퍼포먼스에서는 도시 전체를 대상으로 불특정 다수를 대상으로 하기 때문에 관객과의 교류가 성공하기는 매우 어렵고 보다 정교한 계획이 필요하다.

1997년에서 2002년 사이 있었던 Desktop



(그림 4) A Grocery store musical,  
Improv Everywhere, NYC 2009

Theatre라는 온라인 퍼포먼스의 실험을 통해 이러한 시도가 가상세계에서도 진행되었다. 무작위의 사람들이 로그인하고 소통하며 결국 지나쳐가는 가상세계에서 진행된 30여 개의 퍼포먼스를 통해 불특정 사용자가 즉시적으로 관객으로 전환되는 전형을 보여주었다. 가상세계 상에 설치된 극장에 입장한 관객들은 보다 자유롭게 극에 몰입하고 참여할 수 있게 되었고 결국 ‘관객’의 개념을 확장하게 되었다.

## 2.2. 유비쿼터스 퍼포먼스의 발전과정

### 2.2.1 초창기의 유비쿼터스 퍼포먼스

1988년 Jarkko Oikarinene에 의해 만들어진 Internet Relay Chat(이하 IRC)는 초창기 인스턴트메신저로서 동시적인 의사소통을 가능하게 하였다. IRC는 텍스트 기반으로 특정 관심주제별로 집단을 이루어 의사소통을 하는 것이 주된 기능이었다. 1993년 Stuart Harris는 세익스피어의 햄릿 공연을 IRC를 통해 시도하였다. 공연은 세계 각국의 배우를 통해 이루어졌고 세계진역으로 중계되었다. 이후 이 시도는 자동화된 스크립트 에이전트를 통해 인간과 컴퓨터가 창작을 분담하는 형태로 발전하였다. IRC의 대화 특성 자체가 연극의 대본의 구조와 유사하고 직접적인 화법으로 이루어진다는 점에서 IRC는 그 문자위주의 한계에도 불구하고 연극 공연에 상당한 가능성을 보였다.

1978년 처음 등장한 Multi-User Dungeon(MUD)은 MOO(MUD Object Oriented)로 진화하게 되고 퍼포먼스적인 요소들로 가득하게 된다. 사용자의 컴퓨터 속도 및 네트워크의 질적 문제 등 기술적 한계로 1990년대에 이르러서야 비로소 많은 사용자를 확보한 MOO는 IRC에 비해 보다 발전한 상호작용적인 요소와 인터페이스로 향상된 경험을 제공할 수 있었다. 사용자는 문자를 기반으로 하여 자신의 캐릭터와 주변 환경을 개성화하는 것이 가능하다. 이러한 환경 덕분에 IRC에서처럼 ‘공연’이라는 행위를 전면내세워 분리하지 않더라도 MUD에서의 모든 일상적 행위들이 퍼포먼스의 요소를 가지게 된다. 따로 연극을 준비하지 않아도 그 자체가 연극이었던 것이다.

MUD의 참여자들은 익명성을 바탕으로 자신의 성별, 나이, 신분 등 정체성의 요소들을 실제에서와는 다르게 형성할 수 있으며 이를 기반으로 가상의 공동체를 이뤄나간다. 1989년 James Aspnes에 의해 개발되어 TinyMUD라고 알려진 MUD는 사회적 상호작용에 초점을 맞추어 자신이 창조한 캐릭터와 환경을 남들과 공유할 수 있게 되었다.

MUD 퍼포먼스의 새로운 의미는 MUD의 퍼포먼스 환경을 창조한 사람들이 바로 그 참여자 자신들이라는 것이다. 극단적으로 자신의 정체성을 바꿀 수 있는 역할극의 요소는 기존의 퍼포먼스와는 차별화된 가상세계만의 특징이 되었고 사용자들은 인식하지 못하는 사이에 배우가 되고 또한 관객이 되어간다.

### 2.2.2. 3D 가상세계기반의 유비쿼터스 퍼포먼스

지금까지의 문자기반의 상호작용들은 인터넷의 속도가 증가하고 컴퓨터간의 멀티미디어적인 소통이 가능해지면서 보다 다차원적인 상호작용으로 발전하게 된다. 물론 문자적인 상호작용은 여전히 사용되고 있지만 영상과 음향이 가미된 새로운 가상세계에서 보다 현실에 가까운 방향으로 사용자의 경험이 향상되었다.

개인의 사진을 업로드하는 것에서부터 2D, 3D아바타에 이르기까지 가상세계 참여자의 정체성은 이미지화되고 개인화된다.

1999년 Avaterra.com은 일반 사용자들이 웹브라우저를 사용해 그래픽 기반의 채팅을 할 수 있게 하였다. The Palace라 불리는 새로운 가상 퍼포먼스 공간에서는 각 개인의 정체성과 역할이 강조되고 퍼포먼스 요소가 강화된 새로운 그래픽 채팅을 선보이면서 큰 반향을 얻었다.

2.1.2에서 언급한 Desktop Theatre 또한 The Palace를 기반으로 ‘고도를 기다리며’의 공연을 진행하였으며 이 공연은 인터넷 뿐만 아니라 실제 공연장에서도 상영되어 유비쿼터스 퍼포먼스의 새로운 가능성을 열어주었다.

문자중심에서 그래픽 기반으로 이어진 유비쿼터스 퍼포먼스의 시도들은 세컨라이프의 등장으로 보다 완결된 구조를 갖게 된다.

세컨라이프 가상세계는 다른 가상세계보다 현실에 대한 충실한 재현이 가능하다고 볼 수 있다. 물론 판타지적인 요소들도 세컨라이프에 반영이 되어 있지만 기존의 역사적인 공간이나 현재의 도시공간들이 그대로 재현되어 있고 그 안에서의 참여자들의 상호작용도 현실과의 큰 연관성을 갖는다.

세컨라이프에서의 모든 행위들이 퍼포먼스적인 요소를 담고 있지만 그 안에서 이루어지는 독립적인 퍼포먼스 활동도 주목할 만하다. 2006년 세컨라이프에 위치한 Governors Island에는 셰익스피어를 기념한 New Globe Theatre가 문을 열고 세계 각지의 공연자들에 의해 개관기념공연을 열었다. 이후 이 공연장은 가상공간을 지나쳐가는 다수를 상대로 락콘서트, 연극공연 등을 펼치며 유비쿼터스 퍼포먼스의 새로운 전형을 보여주고 있다.



(그림 5) Theater in Secondlife

3D 가상세계 기반의 퍼포먼스가 갖는 또 다른 특징은 전통적인 공연에서 무대 뒤로 숨겨졌던 행위들, 즉 대본의 집필과 캐스팅, 투자, 리허설

등의 행위들이 이제는 모든 참여자들에게 공개되어 퍼포먼스의 요소로 부각된다는 점이다. 따라서 유비쿼터스 퍼포먼스에서는 퍼포먼스의 준비과정과 공연과정 사이의 구분이 모호해지며 이 모호성은 오히려 더욱 더 활발한 사용자의 참여와 공동창작을 가능하게 해주는 요소가 된다.

가상공동체는 연결-소통-창조의 과정으로 발전하게 되는데 퍼포먼스의 공동창작 요소가 가상공동체의 성숙을 가속화시킨다. 집단적인 상호작용에 기반한 퍼포먼스는 지속적인 커뮤니티의 형성 등 새로운 디지털 문화를 생성하는 데에 기여할 수 있다. Desktop Theatre나 Improv Everywhere의 예에서 볼 수 있듯이 인터넷 소통을 기반으로 하여 창작활동이 공동체로 발전되어 지속되는 경우는 흔하게 살펴볼 수 있다.

### 3. 결론

이상에서 살펴본바와 같이 퍼포먼스의 새로운 흐름들이 존재해왔고 이를 둘러싼 미학적, 기술적 논의가 있어왔다. 퍼포먼스는 작가, 배우, 관객 등 공연 참여자가 일정한 계층구조를 이루기 때문에 어떠한 사상이 창작되고 재현되는 과정이 복잡하고 이로 인한 해석의 문제가 필연적으로 발생한다. 더욱이 이러한 퍼포먼스에 디지털 미디어와 유비쿼터스의 개념이 가미되면 양상은 보다 복잡해진다.

본 연구에서는 지금까지의 퍼포먼스에 있어서의 혁신을 분석하고 그러한 현상이 혁신적인 유비쿼터스 퍼포먼스로 어떻게 이어지는지를 살펴보았다. 여러 사례들을 통해 유비쿼터스 퍼포먼스의 발전과정을 고찰하고 그 의미와 가상세계에 대한 기여를 발견하였다.

유비쿼터스 퍼포먼스가 아직 안고 있는 기술적인 한계점은 분명하지만, 향후 지속적인 연구를 통하여 기술적인 진보를 이루면서도 미학적인 가치에 충실한 새로운 퍼포먼스의 전형을 확립할 필요가 있을 것이다.

### 참 고 문 헌

[1] Benjamin, Walter. The Work of Art in The Age of Mechanical Reproduction. CreateSpace, 2009

[2] Iacovoni, Alberto. Game Zone. Birkhäuser Basel, 2003  
 [3] Laurel, B., Computers as Theatre, Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1991  
 [4] Packer, Randall. Multimedia: From Wagner to Virtual Reality. W. W. Norton & Company, 2001  
 [5] Schrum, Stephen Alan. Theatre in cyberspace. Peter Lang Publishing, 1999  
 [6] Thom, Paul. For an audience. Philadelphia: Temple University Press, 1993  
 [7] Virtual Scenography: The Actor/Audience/Computer Interface, Theatre Design and Technology, Winter, Vol. 32, No.1, 1996  
 [8] Worthen, W.B. Shakespeare and the authenticity of performance. Cambridge University Press, 1997

### Webpages

[1] <http://en.wikipedia.org/wiki/Theatre>  
 [2] [http://en.wikipedia.org/wiki/Improvisational\\_theatre](http://en.wikipedia.org/wiki/Improvisational_theatre)  
 [3] [http://en.wikipedia.org/wiki/Shakespeare\\_in\\_performance](http://en.wikipedia.org/wiki/Shakespeare_in_performance)  
 [4] <http://improveverywhere.com/>  
 [5] <http://www.synaesthetic-theatre.com/>  
 [6] <http://www.w2vr.com/concepts/concepts.html>



### 조 현 일

2001년 서울대학교 불어교육과 (학사)  
 2003년 Berklee College of Music (학사)  
 2005년 New York University (석사)

2006년~현재: 남서울대학교 멀티미디어학과 교수  
 관심분야: Digital Performance, Digital Audio, Film Scoring