

ASAC과 서울예대가 함께 여는

# 2024 안산 극작가 아고라

탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기

**일시** 2024년 7월 7일(일) 13:00~21:00

**장소** 안산문화예술의전당 별무리극장



안산 문화 재 단  
Ansan Cultural Foundation



서울예술대학교  
SEOUL INSTITUTE OF THE ARTS

## 2024 안산 극작가 아고라 아카이빙북 탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기

발행처 안산문화재단  
발행인 이성운 대표이사  
발행일 2024년 07월 31일 초판 1쇄  
주소 경기도 안산시 단원구 화랑로312  
전화 080-481-4000  
홈페이지 [www.ansanart.com](http://www.ansanart.com)

펴낸이 김일송  
펴낸곳 책공장 이안재  
등록번호 제2019-000064호(2019. 8. 28)  
주소 서울 종로구 창덕궁3가길 6, 401호  
전자우편 [ianjaebook@gmail.com](mailto:ianjaebook@gmail.com)

본 자료집은 2024 안산 극작가 아고라 '탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기'의 아카이브입니다. 본 자료집은 판매용이 아니며, 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로 무단 전재와 복제를 금합니다. 이 책의 전부 또는 일부 내용을 사용하시려면 사전에 저작권자의 서면 동의를 받아야 하며 이 번호로 문의하시길 바랍니다. ☎ 안산문화재단 공연기획부 031-481-4025

# 2024 안산 극작가 아고라

## 탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기

### 참여대상

희곡작가, 극작 전공자를 비롯하여 누구라도 참여 가능  
제4부 '특별 워크숍' 참여 희망자는 노트북(워드프로세서) 지참

### 제1부 (13:00~15:00)

#### 기조발제

김민조(연극평론가)

"스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지"

#### 특강 1

이동신(서울대 영어영문학과 교수)

"포스트휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로"

#### 특강 2

히라타 오리자

(극작가, 일본 예술문화관광전문직대학 총장)

"로봇 연극의 이론과 실천"



안산문화재단  
Ansan Cultural Foundation



서울예술대학교  
SEOUL INSTITUTE OF THE ARTS

# 2024 안산 극작가 아고라

## 탈인간시대의 비인간 연극 쓰기

### • 제2부 라운드테이블 (15:30~17:30) •

**사 회** 남지수(연극평론가)

**패 널** 정진새(극작·연출가), 김연재(극작가),  
구두리(극작가), 신호진(극작가)

### • 제3부 네트워킹 라운지 (17:30~19:00) •

다과 제공

### • 제4부 특별 워크숍 (19:00~21:00) •

오영진(서울과기대 융합교양학부 초빙조교수)

“기계와 함께 쓰는 집단창작 실습: 챗GPT와 ‘문장 바둑’ 두기”

※ 참여 희망자는 노트북(워드프로세서)을 준비하여 참가



안산문화재단  
Ansan Cultural Foundation



서울예술대학교  
SEOUL INSTITUTE OF THE ARTS

## 목 차

	<b>제1부. 탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기</b>	...4
	_김민조, 이동신, 히라타 오리자(통역: 성기웅)	
기조발제	스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지 _김민조(프리랜서 비평가)	...5
특강	포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 ‘것’으로 _이동신(서울대 영어영문학과 교수)	...15
특강	로봇연극의 이론과 실천(ロボット演劇の理論と実践) _히라타 오리자(平田オリザ)	...26
	<b>제2부. 라운드 테이블: 탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기</b>	...35
	_남지수(사회), 정진새, 김연재, 구두리, 신호진(패널)	
발제	새로운 비극의 원리를 찾아서 _정진새(작가연출가)	...36
발제	선배 없는 희곡쓰기 : 직선의 외부 _김연재(극작가)	...46
발제	포스트휴먼을 주제로 한 글쓰기: 〈신인류되기-거의 인간〉의 공연창작 과정을 중심으로 _구두리(극작가)	...54
발제	SF연극하기? SF 희곡쓰기 _신호진(극작가)	...60
라운드 테이블	탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기	...66
	<b>제4부. 특별 워크숍: 잠재언어공간으로서 챗GPT</b>	...72
	오영진(서울과기대 융합교양학부 초빙조교수)	
	<b>히라타 오리자×민새롬 인터뷰 “예술이 즐거운 이유? 늘 변방서 혁신하기 때문”</b>	...93
	이태훈(조선일보 편집국 문화부 기자)	

제1부

# 탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기

김민조, 이동신, 히라타 오리자

기조 발제

# 스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지

김민조(프리랜서 비평가)

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지

안녕하세요. 소개받은 김민조입니다. 저는 프리랜서 연극 비평가로 현재 활동하고 있고요. 포스트휴먼 연극에 관심을 가지고 찾아보던 와중에 오늘 이 기조 발제를 맡아달라는 요청이 있으셔서 무거운 마음으로 준비를 해보았습니다. 다소 부족한 점이 많은 발표이지만, 그래도 제가 포스트휴먼 연극의 현재적 위치에 대해서 생각하는바, 그리고 동시대 한국 연극계에서 제출된 어떤 의미 있는 사례들을 좀 훑어보신다는 생각으로 발표를 따라와 주시면 감사할 것 같습니다.

발표는 크게 1부와 2부로 나뉘어 있는데요. 1부는 연극이라는 연극 예술이라고 불리는 어떤 것의 기원적인 장면들이 있습니다. 오래된 장면으로 거슬러 올라가서 그 기원의 포스트휴먼적인 어떤 계기들이 이미 내포되어 있었음에 대해서 조금 살펴보는 시간을 갖고요. 그리고 2부는 현재 한국 포스트휴먼 연극의 사례로 꼽힐 만한 작품들을 살펴 보면서 어떤 문제의식들이 제출되어 있는지를 살펴보도록 하겠습니다.

제목은 ‘스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지’라는 제목으로 지어보았구요. 먼저 그림 두 가지를 보시도록 하겠습니다.



장 오귀스트 앙그르, <오이디푸스와 스피нк스>, 1808



프랜시스 베이컨, <앙그르의 드로잉에 따른 오이디푸스와 스피нк스>, 1983



왼쪽은 앙그르라는 화가의 <오이디푸스와 스피нк스>라는 그림이고요. 오른쪽은 프랜시스 베이컨의 <앙그르의 드로잉에 따른 오이디푸스와 스피нк스>라는 그림입니다. 왼쪽에 오이디푸스의 모습을 보시면 대단히 그리스적인 신체 당당한 남성 영웅의 모습을 하고 있다는 것을 확인할 수 있습니다. 반면 오른쪽에 있는 오이디푸스는 다소 일그러지고 좀 왜소한 그리고 다친 발을 정면에 올려놓고 있는 모습으로 제시가 되죠. 이 그림을 저희가 제가 보여드린 이유는 1부가 마무리되는 시점에 다시 한번 환기를 해드리도록 하였습니다.

1. 염소들의 노래

지극히 잡(雜)스러운 기원

§ 연극 예술의 기원적 형태 중 하나인 고대 그리스 비극은 주신(酒神) 디오니소스를 찬미하는 합창 경연 디튀람보스로부터 유래. 아리스토텔레스는 『시학』 제4장에서 비극이 디튀람보스의 선창자(先唱者)가 합창단과 나누는 대화로부터 유래했으며, 아이스킬로스가 배우의 수를 한 명에서 두 명으로 늘리고 소포클레스가 다시 세 명으로 늘리면서 비극이 본연의 형식을 갖추게 되었다고 서술.

· 인용문 『시학』 아리스토텔레스, 문예송환사, 2009.

지극히 잡(雜)스러운 기원

1부는 ‘염소들의 노래’라는 제목으로 준비했습니다. 연극 예술의 어떤 기원적인 형태 중 하나인 고대 그리스 비극은 주신 디오니소스를 찬미하는 합창 경연 디튀람보스에서 유래했다고 합니다.

아리스토텔레스는 시학에서 비극이 디튀람보스의 선창자(먼저 노래하는 사람)가 합창단과 나누는 대화로부터 유래했다고 이야기했고, 극작가들이 그 배우의 수를 차츰 늘려가면서 현재 우리가 아는 연극의 형태가 등장하게 되었다고 설명하고 있는데요. 이 디튀람보스라는 게 좀 재미있는 부분이 있습니다. 디튀람보스는 디오니소스에 참여하는 합창 경연이라고 말씀을 드렸잖아요



1. 염소들의 노래

저극히 잠(睡)스러운 기원

§ 연극 예술의 기원적 형태 중 하나인 고대 그리스 비극은 주신(酒神) 디오니소스를 찬미하는 합창 경연 디뤼람보스로부터 유래. 아리스토텔레스는 『시학』 제4장에서 비극이 디뤼람보스의 선창자(先唱者)가 합창단과 나누는 대화로부터 유래했으며, 아이스킬로스가 배우의 수를 한 명에서 두 명으로 늘리고 소포클레스가 다시 세 명으로 늘리면서 비극이 본연의 형식을 갖추게 되었다고 서술.

\* 원역의 『그리스 비극의 선배, 안대홍환사, 2002』

에우리피데스라는 극작가는 디오니소스를 이렇게 묘사합니다. 향기로운 긴 고수머리 금발, 그리고 아프로디테의 포도주 빛깔을 닮은 눈, 양 볼에 착 달라붙은 장발, 흰 피부에 외양을 한 “여자 같은” 남신으로 묘사하고 있는데요, 또한 디오니소스를 따르는 어떤 신도들은 당대 그리스 사회에서 시민권이 없었던 여성들, 남근을 거세하고 여장한 트랜스젠더, 저신장 장애와 척추 후만증을 가진 장애인, 아시아에서 온 이방인 혹은 난민, 부랑하는 자들과 노예들이었다는 기록이 남아 있습니다. 이처럼 머리에 담쟁이넝쿨과 참나무 가지, 그리고 화관을 두르고 디오니소스를 따르며 밤낮으로 춤추고 노래를 불렀던 그 신도들의 카니발적인 축제가 어떤 그리스 비극의 뿌리가 되었던 셈이죠.

1. 염소들의 노래

저극히 잠(睡)스러운 기원

§ 문명화의 과정에 따라 그리스 비극은 점차 아테나의 남성 시민들이 공동체의 이념과 건국 신화를 확인하는 공연 형식으로 변질되어 있음. 그러나 현대의 관점에서 본다면 연극 예술의 기원에 여성, 퀴어, 장애인, 난민들과 같은 **저주체(hypo-subject)**들의 흔적이 새겨져 있다는 점은 주목할 만한 사실. § 한편 아리스토텔레스가 그리스 비극의 또다른 원천으로 사튀로스 극을 언급했다는 점도 눈여겨볼 만한 사실. 판(Pan) 신이 총지체인 사튀로스는 염소, 말, 인간의 신체성이 뒤섞인 반인반수로, 비극을 뜻하는 tragodia라는 어떤 자체가 ‘염소들의 노래’이기도 했음. 사튀로스 극은 디오니소스를 추종하며 장안의 축제를 벌였던 사튀로스들의 음란하고 난잡한 춤과 성적인 풍자, 말장난을 펼쳐보이는 공연이었던 것으로 추정됨.

다만 문명화의 과정에서 그리스 비극은 점차 아테나의 남성 시민들을 위한 그들의 공동체 이념과 건국 신화를 확인하는 공연 형식으로 바뀌어 갔습니다. 하지만 현대의 관점에서 본다면 연극 예술의 기본에 여성, 퀴어, 장애인, 난민들과 같은 **저주체(hypo subject)** 존재들의 흔적이 새겨져 있다는 점은 현재 시점에서 주목할 만한 사실이라고 생각합니다. 또 한편 아리스토텔레스는 그리스 비극의 또 다른 원천으로 사튀로스 극을 언급하기

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지

도 했습니다. 판(Pan)이라는 신의 종자인 사튀로스는 염소와 말과 인간의 신체성이 뒤섞인 반인반수인데요. 이 비극을 뜻하는 트라고디아(tragodia)가 애초에 ‘염소들의 노래’라는 뜻을 갖고 있기도 합니다. 사튀로스 극은 디오니소스를 추종하며 광란의 축제를 벌였던 사튀로스들의 음란하고 난잡한 춤과 성적인 풍자, 말장난들이 횡행하는 그런 공연이었다고 추정되는데요.

스핑크스의 질문

1. 염소들의 노래

스핑크스의 질문

§ 그리스 비극의 사유는 인간 존재의 숙명적인 결함(harmatia)을 둘러싸고 전개되어 왔음. 비극적 결함은 영웅의 몰락을 초래하는 원인이기도 하지만, 이상적이고 규범적인 그리스 공동체-시민-인간의 서사를 교란하는 비인간과 하위인간의 끈적거리는 몸이 집요하게 미끄러져 들어오는 ‘틈’으로서의 흉터이기도 함. § 소포클레스의 비극 <오이디푸스 왕>은 이러한 상황이 잘 반영된 텍스트로, 우리는 스텝크스와 오이디푸스의 관계를 포스트휴먼의 관점에서 재독할 수 있음.

그리스 비극의 사유는 인간 존재의 숙명적인 결함 하마르티아(harmartia)라고도 하죠. 이 문제를 둘러싸고 전개되어 왔습니다. 비극적 결함이라는 것은 영웅의 몰락을 초래하는 원인이기도 하지만, 이상적이고 규범적인 그리스 공동체-시민-인간의 서사를 교란하는 비인간과 하위 인간의 끈적거리는 몸들이 끊임없이 미끄러져 들어오는 틈이자 흉터이기도 했습니다. 모두 잘 아실 법한 소포클레스의 비극 <오이디푸스 왕>은 이러한 상황이 잘 반영된 텍스트인데요. 저희는 스텝크스와 오이디푸스의 관계를 포스트휴먼의 관점에서 재독할 수도 있을 것 같습니다.

1. 염소들의 노래

스핑크스의 질문

\* § 어집트 신화에서 유래한 스텝크스는 오이디푸스 신화에서 상반신은 인간 여성, 하반신은 사자의 모습을 한 반인반수로 묘사됨. 스텝크스는 테바이를 황폐하는 행인들을 가로막고 다음과 같은 수수께끼를 냈다고 알려짐. “목소리는 하나이지만 아홉엔 다리가 넷, 짐실엔 둘, 저녁엔 셋인 것은?” 오이디푸스는 “그것은 인간”이라고 대답함으로써 수수께끼를 풀고 스텝크스를 격퇴, 테바이의 명운으로 거듭나게 됨. \* § 장애학의 관점에서 그리스 비극을 재독하면 박정수는 오이디푸스가 수수께끼를 풀어낼 수 있었던 비결은 스스로 보행 장애를 안고 살아온 존재였기 때문이라고 말함. 오이디푸스라는 이름은 소이마비로 인한 군불발. 부은 발(oe-di-pus)에서 유래. 즉 스텝크스와 오이디푸스의 문답에서 ‘인간’은 장애를 내포한 존재. 오로 시퍼렛의 ‘규범으로부터 일탈한 몸이 될 수 있음.’

\* 박정수, <오이디푸스, 장애학 읽는다, 2014, 2015>

스핑크스는 아시다시피 원래는 이집트 신화의 신이었다고 합니다. 그런데 그리스 쪽으로 넘어오면서 이상한 악역이 되었는데 오이디푸스 설화에서 스�핑크스는 상반신은 인간 여성, 하반신은 사자의 모습을 하는 반인 반수였습니다. 테베를 왕래하는 행인들을 가로막고 수수께끼를 냈죠. 이거 모르시는 분들은 아마 없을 거로 생각해요.

좀 원본은 긴데 좀 축약해서 인용하자면 “목소리는 하나이지만, 아침엔 다리가 넷, 점심에는 둘, 저녁에는 셋인 것은” 이거 정답 모르시는 분은 없겠죠. 오이디푸스가 “**그것은 인간이다**”라고 대답함으로써 스�핑크스의 수수께끼를 풀어내고 격퇴했다고 알려져 있죠. 이렇게 함으로써 테베의 영웅으로 오이디푸스가 거듭나게 되기도 하고요.

‘그런데 장애학의 관점에서 그리스 비극을 재독해한 박정수 선생님은 오이디푸스가 수수께끼를 풀어낼 수 있었던 비결이 뭐냐, 오이디푸스가 보행 장애를 안고 있는 장애인이었기 때문이다, 라고 제독하고 계세요. 오이디푸스라는 이름은 소아마비로 인한 곤봉 발이라고 하는데, 오이디푸스라는 이름의 유래가 부은 발에서 왔다는 점 알고 계신 분도 있을 것 같습니다. 그 부은 발은 잠깐 부어오른 발이 아니라 선천적인 어떤 장애를 가리키고 있는데, 오이디푸스가 끊임없이 다리를 절면서 걸었던 사람이었기에 스�핑크스의 질문에 대답할 수 있었다는 제독해를 하고 계신 거죠. 즉 스�핑크스와 오이디푸스의 문답에서 인간은 애초에 장애를 내포한 존재 호모 사피엔스, 직립 보행을 하는 호모 사피엔스의 규범적인 형상에서 일탈한 몸이라고 할 수 있겠습니다.

1. 염소들의 노래

스핑크스의 질문

§ 비록 오이디푸스는 스�핑크스를 물리치고 테바이의 왕에 등극했지만, 결국 자신의 비극적인 운명과 마주친 후에 스스로 눈을 찌르고 테바이 밖으로 추방됨. 스�핑크스의 수수께끼는 오이디푸스의 운명을 암시하는 복선이기도 했던 것. 인외의 존재로서 스�핑크스가 던졌던 질문, “**인간으로 자처하고 있는 너는 진정 누구인가?**”는 그리스 비극뿐만 아니라 향후에 펼쳐질 연극사 전체를 관통하여 현재에 도달한 질문이기도 함.

비록 오이디푸스는 스�핑크스를 물리치고 테바이의 왕에 등극을 하죠. 그런데 결국은 자신의 어떤 비극적인

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 예코-드라마터지

운명과 마주치고 스스로의 눈을 찌릅니다. 그리고 테베 밖으로 추방되죠. 그렇게 본다면 아침과 점심과 저녁을 언급하는 스�핑크스의 수수께끼는 즉 오이디푸스의 운명을 암시하는 복선이기도 했던 셈이죠. 인간 이외의 존재로서 스�핑크스가 던졌던 질문, “**인간으로 지금 자처하고 있는 너는 진정 누구인가?**”라는 것은 그리스 비극뿐만 아니라 향후에 펼쳐질 연극사 전체를 관통해서 현재에 도달한 질문이라고 생각하고 있습니다. 이 시점에서 다시 이 그림을 보시자면, 프란시스 베이컨이 오이디푸스의 부은 발을 그림의 정면에, 그림의 가장 중요한 어떤 주체로서 화면을 중심에 둔 이유를 저희가 이해해 볼 수 있을 것 같습니다. 더 길게 설명하고 싶지만, 시간 관계상 다들 이해하셨으리라 생각하고 다음으로 넘어가도록 하겠습니다.

근대 극장의 대분할

2. 객(客)의 귀환과 예코 드라마터지

근대 극장의 대분할

§ 그리스 비극 시대 이후로 연극은 아외의 원형 극장, 궁정, 연회장, 가두(街頭), 축제 행렬, 마차 등등 다양한 사회적 장소에서 상연되어 왔음. 그러나 17세기 르네상스 시대를 거치며 프로시니엄 무대가 출현하고, 실내극장이 점점 연극 미학을 지배하는 해계모니적 공간으로 부상하면서 오늘날 우리가 아는 블랙박스 극장에 기반한 근대적인 연극 모델이 완성. § 근대 연극이 출현하는 과정은 극장이 일상적인 의뢰의 장소들로부터 물리적, 기술적으로 차단되는 과정이기도 했음. 푸코의 개념을 활용한다면 근대 극장은 사회 안에 디자인되어 있는 현실적인 장소이면서도 모든 공간들의 바깥에 있는 반(反)공간. **헤테로토피아(hétérotopias)**의 이념에 근접했다고 할 수 있음.

2부는 ‘**객(客)의 귀환과 예코 드라마터지**’라는 제목으로 준비를 했는데요. 그리스 비극 시대 이후로 연극은 아외 원형 극장, 궁정, 연회장, 가두, 길거리, 축제 행렬, 마차 등등 다양한 사회적 장소에서 상연되어 왔습니다. 그러나 17세기 르네상스를 거치며 프로시니엄 무대라고 하죠. 프로시니엄 아치가 있고 그 경계선을 통해서 무대와 객석이 엄격하게 구별되는 그런 형태의 극장을 말합니다. 그런 프로시니엄 무대가 출현했고, 실내 극장이 점점 연극 미학을 지배하는 해계모니적 공간으로 부상하면서, 우리가 아는 블랙박스 극장에 기반한 근대적인 연극 모델이 완성되어 갔습니다. 그런데 곰곰이 돌이켜보면 근대 연극이 출현하는 과정이 극장이 일상적인 의뢰의 장소들로부터 물리적으로, 기술적으로 차단되어 가는 과정이기도 했습니다.

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

근대 극장의 대분할

§ 헤테로토피아로서의 근대 극장은 사회와 절단된 상태로 사회를 거울처럼 비추는 공간. 무대 위에 형상과 배경을 제시하고 이를 온전히 없이 지워내는 빈 서판으로서 기능하는 극장. 달리 말하면 근대 극장은 '완경 없는 것' 장소이자 인간을 제외한 모든 존재를 배제하거나 기술적으로 통제하는 공간으로 거듭나게 되는 것. 자연광, 바람, 토양, 불, 기후, 동물, 그리고 일상적 의례의 공간에 깃든 수많은 신과 영혼을 배제한 공간.

푸코의 개념을 따르면 **헤테로토피아(hétérotopias)**의 개념으로도 설명할 수 있을 것 같은데, 이 부분은 넘어가도록 하겠습니다. 헤테로토피아로서의 근대 극장은 사회와 절단되면서 동시에 결합된 상태로 사회를 거울처럼 비추는 공간이기도 했습니다. 무대 위에 형상과 배경을 제시해야 되고, 이를 흔적 없이 지워내는 **빈 서판**으로서 기능하는 것이죠. 이렇게 극장은 굉장히 위생적이고 이렇게 지워낼 수 있는 새겨지고 지워낼 수 있는 그런 공간이어야만 합니다. 왜냐하면, 그래야 그다음 공연을 할 수 있으니까요. 그래서 여러분도 아시다시피 극장에서 금기시되는 것들이 있는데요. 무엇일까요? 일단 불을 피워서 안 됩니다. 극장을 태울 수 있으니까요. 물도 웬만하면 흔적을 남기고 미끄러워지기 때문에 안 됩니다. 그 이외에 자연광도 들어서는 안 되고, 바람도 불어서는 안 되고, 토양 흡도 그 극장에 있어서는 안 됩니다. 기후, 동물, 그리고 모든 일상적 의례의 공간에 깃들어 있었던 수많은 신과 영혼들까지 모두 배제한 곳이 바로 저희가 알고 있는 인간 중심의 근대 극장이라고 할 수 있습니다.

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

근대 극장의 대분할

§ 인류학자들에 따르면 서구 근대 문명은 자연과 문화, 야만과 문명, 제국과 식민지, 사물과 인간 사이에 넣을 수 없는 존재론적 간극을 상징하는 대분할(Great divide)에 의해 지탱되어 왔음. 브뤼노 라투르는 근대의 대분할이 내부에서 출현하는 혼종체를 정화하는(purify) 방식으로 유지된다고 주장. 이에 따르면 근대 극장은 비인간적 존재를 정화하고 오로지 인간에 의해, 인간의 영도 내부에서 형성되는 드라마를 전개하는 공간으로서 근대성 그 자체를 표상하는 공간이라 할 수 있음.

\* 라투르, 윌리엄. '우리는 근대 근대(인간)의 빈 공간이다.' 2004년, 2005년

인류학자들에 따르면 서구의 근대적인 문명은 자연과 문화, 그리고 야만과 문명, 제국과 식민지, 사물과 인간

사이에 넣을 수 없는 존재론적 간극을 상징했는데요. 이를 **그레이트 디바이드(Great divide)**, 우리말로 대분할이라고 부르고 있습니다. 브뤼노 라투르라는 학자는 근대의 대분할이 내부에서 출현하는 혼종적인 하이브리드적 존재들을 정화해버리는, 깨끗하게 삭제해버리는 방식으로 유지되어 왔다고 주장을 했는데, 이에 따르면 근대 극장은 비인간적 존재를 깨끗하게 정화해서 몰아내 버리고 오로지 인간에 의해서 인간의 영도 내부에서 형성되는 드라마를 전개하는 공간으로서 근대성 그 자체를 표상하는 공간이라고도 할 수 있을 것 같습니다.

인류세의 도래와 객(客)의 귀환

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

인류세의 도래와 객(客)의 귀환

§ 20세기 중후반에 발원한 포스트휴머니즘은 인간에게 보편적 주체라는 특권적 지위를 부여해 온 근대적인 통치성 자체에 대한 도전이기도 했음. 로지 브라이도티는 포스트휴머니즘의 지적, 역사적 원천으로서 68혁명 이후에 부흥한 반(反)휴머니즘의 조류를 지목. 그것은 페미니즘, 탈식민주의, 포스트구조주의 등 유럽 백인 남성 중심의 시각으로 구성된 보편적 인간 주체의 관념에 대한 도전을 의미하는 것. 타자들과의 관계적인 흐름 안에 주체를 위치시키는 **긍정의 유대(affirmative bond)**를 지향하는 포스트휴머니즘은 인류세와 기후위기 담론이 부상한 21세기에 이르러 다시금 조명받고 있음.

\* 로지 브라이도티, '우리는 근대 근대(인간)의 빈 공간이다.' 2004년, 2005년

그런데 인류세가 도래했습니다. 20세기 중후반에 발원한 포스트 휴머니즘은 인간에게 보편적 주체라는 특권적 지위를 부여해 왔고, 그런 식으로 근대적인 통치성의 존재해 왔는데, 여기에 대한 도전이기도 했죠. 로지 브라이도티라는 학자는 포스트 휴머니즘의 지적 역사적 원천으로서 68혁명 이후에 부흥했던 반(反)휴머니즘을 지목했습니다. 그것은 페미니즘, 탈식민주의 포스트 구조주의 등등 유럽 백인 남성 중심으로, 인간 중심으로 구성된 보편적 인간 주체를 도전하는 것이죠. 이런 포스트 휴머니즘은 현재 인류세와 기후 위기 담론이 부상하고 있는 21세기에 이르러서 다시금 조명을 받는 추세입니다. 인류세 혹은 자본세의 담론은 이 **거대한 가속(Great Acceleration)**이라고 하죠. 급격한 산업화가 이루어졌던 시점 이후로 전 지구적으로 확장된 자본주의 시스템이 자연, 생명, 사물 등등 다양한 존재자로 이루어진 지구 생태계를 지속적으로 파괴해 왔던 역사를 비판적으로 성찰하고 있습니다.

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

인류세의 도래와 객(客)의 귀환

§ 인류세 혹은 자본세 앞둔 큰 거대한 가속(Great Acceleration) 이후 전지구적으로 확장된 자본주의 시스템이 지면, 생명, 사물 등 다양한 존재자로 이루어진 지구 생태계를 지속적으로 파괴해 온 역사를 비판적으로 성찰, 아울러 2020년에 시작된 코로나 바이러스19 팬데믹은 무분별한 개발 및 공장에 축산업이 종간 장벽을 뛰어넘는 인수공통감염병의 출현을 초래한 사례로, 인간중심주의 사유와 감각으로부터 탈피를 모색하는 포스트휴머니즘적 전환이 절실한 과제로 부상.

이게 가장 뚜렷하게 분출한 계기는 바로 2020년에 시작되었던 코로나바이러스 19 팬데믹이라고도 할 수 있을 것 같은데요. 이때 무분별한 개발과 공장재 축산업이 종간 장벽을 뛰어넘는 인수공통 감염병의 출현을 초래했다는 점이 과학적으로 보고가 되었죠. 그러므로 인간중심주의 사유와 감각으로부터 탈피하지 않으면 인류는 자멸한다, 혹은 다른 종족들과 함께 공멸할 것이라는 불길한 예언이 이때 드리웠습니다.

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

인류세의 도래와 객(客)의 귀환

§ 인류세 이후의 포스트휴머니즘은 근대 연극이 추방했던 객체(object)들을 다시금 극장으로 불러들일 것을 촉구, 한국어에서 '객'은 손님(guest)을 의미하기도 함. 포스트휴먼 연극이 추구하는 것은 단순히 비인간을 손님으로서 환대하는 수정주의적인 휴머니즘이 아니라 주객전도를 위한 실험을, 손님들의 관계로 이루어진 대안적인 공간을 향해 상상력을 뻗는 것.

그렇기 때문에 인류세 이후의 포스트 휴머니즘은 근대 연극이 추방했던 객체들 오브젝트(object)들을 다시금 극장으로 불러들일 것을 촉구하고 있습니다. 한국어에서 객(客)이라는 말은 재미있는데, 이것은 객체 오브젝트이기도 하지만, 손님(guest)이라는 뜻도 갖고 있죠. 그래서 관객 여러분은 관람하고 계시는 객체인 동시에 손님이기도 한 셈인데요. 포스트휴먼 연극이 추구하는 것은 단순히 비인간을 손님으로서 환대하는 어떤 수정주의적인 휴머니즘이 아니라 주와 객을 전도하는 실험들, 손님들의 관계로 이루어진 대안적인 공간을 향해 상상력을 뻗는 것이라고 저는 생각합니다.

테레사 메이는 **에코 드라마터지(ecodramaturgy)**라는 개념을 창안하기도 했는데요. 환경 문제를 다루는 연극을 보완하고 제작하는 예술 작업, 그리고 연극의

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지

어떤 비가시적인 환경으로부터 생태학적 함의를 드러내는 비평 작업을 아울러 가리킨다고 합니다.

신체를 가로지르기: 에코 드라마터지를 향해

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

신체를 가로지르기: 에코 드라마터지를 향해

§ 테레사 메이는 **에코 드라마터지(ecodramaturgy)**라는 개념을 창안. 환경 문제를 다루는 연극을 보완하고 제작하는 예술 작업과 연극의 비가시적 환경으로부터 생태학적 함의를 드러내는 비평 작업을 아울러 가리키는 말. 극장이라는 공간이 수많은 물성과 다양한 존재들을 품을 수 있는 공간으로 변모할 수 있는 생태연극적 가능성을 타진. 일례로 비인간 동물의 표현이라는 연기론적 과제에 도전한 리처드 씨어터의 <카를라와 루이스>(2010)의 경우 나비-되기에 집중하면서 '사람이 아닌 것도 아닌(not nonpersons)' 존재를 표현하기를 진행.

\* 조우주, '포스트휴먼 연극의 생태적 전환: 에코 드라마터지(ecodramaturgy)의 가능성', 『연극연구』 113호, 연극연구학회, 2020.

극장이라는 공간이 수많은 물성과 다양한 존재들을 품을 수 있는 공간으로 변모할 수 있는 생태 연극적 가능성을 타진하는 것이죠. 일례로 비인간 동물의 표현이라는 연기론적 과제에 도전했던 리처드 씨어터의 <카를라와 루이스>가 2010년에 상연되었습니다. 이 작품은 나비를 어떻게 표현하는가에 대해서 굉장히 밀도 높은 고민을 보여주는데 나비 되기에 집중하면서도 '사람이 아닌 것도 아닌(not nonpersons)' 사람도 아니고 사람이 아닌 것도 아닌 어떤 중간적이고 모호한 존재성을 표현하기를 감행했다고 기록되어 있습니다.

한국 포스트휴먼 연극의 성장에 있어서도 팬데믹은 중요한 기점이 되었는데요. 다양한 시도들이 있었습니다. 예를 들어서 연극이 동물의 고통을 미화화하는 메커니즘을 메타적으로 비판한 '여기는 당연히 극장'의 <로드킬 인 더 시어터>(2021), 신과 동물이라는 비인간 존재자들의 거둬된 재외를 보여주었던 이현서의 <플라스틱 러브>(2021), 동물의 시선으로 인간의 만남과 사랑과 이별의 과정을 진술한 장영의 <새를 기르는 방법(FOR MY ANGEL)>(2022), 동화 작가가 서울 도심의 개천에 버려졌던 수달들에 대한 동화를 써나가는 여정을 그린 배해률의 <서울 도심의 개천에서도 작은 발톱 수달이 잇따른 목격되기도 합니다>(2022), 비둘기 시점과 인간의 시점을 방치시켰던 김상훈의 <비둘기처럼 걷기>(2022) 등등 셀 수 없는 많은 시도가 나왔어요. 총론적으로 이야기를 한다면 에코 드라마터지의 중요한 과제 중 하나는 인간의 몸과 비인간의 몸을 섞는

2. 객(客)의 귀환과 예코 드라마터지

신체를 가로지르자: 예코 드라마터지를 향해

§ 예코 드라마터지의 중요한 과제 중 하나는 인간/비인간의 신체를 혼종적으로 가로지르는 포스트바디(post-body)의 가능성을 타진하는 것. 포스트바디 개념은 외부로부터 확고하게 경계지어진 응결된 신체들 사이에 상호작용이 이루어진다고 보는 고전적인 신체론을 넘어 외부의 타자와 '이미' 뒤섞여 있는 신체의 혼종성에 주목할 것을 요구. 포스트휴먼 연극은 신체 내부와 외부를 가로질러 유동적으로 재구성되는 경계선이 우리를 어떤 신체로 '되어가도록' 이끄는가에 대해 섬세한 주의를 기울이는 작업.

것이죠. 이것이 **포스트 바디(post-body)**라는 개념으로 설명이 되고 있는데, 이 포스트 바디라는 것은 그러니까 우리의 신체가 이 경계선을 따라서 응결되어 있다는 고전적인 관념을 깨부수고, 우리의 몸은 애초에 외부의 타자들과 이미 뒤섞여 있다는 혼종적인 신체론을 전개하는 것입니다. 그래서 포스트휴먼 연극은 신체의 내부와 외부를 가로질러 유동적으로 재구성되는 경계선이 우리를 어떤 신체로 만들어가는가 '되어가도록' 이끄는가에 대해서 섬세한 주의를 기울이는 작업이라고 할 수 있을 것 같습니다.

2. 객(客)의 귀환과 예코 드라마터지

신체를 가로지르자: 예코 드라마터지를 향해

§ 신효진의 <머핀과 치와와>(2021)는 포스트 아포칼립스 장르의 세계관 내에서 인간 신체가 해체되고 재코딩되는 과정을 그린 희곡으로 주목을 요한. 핵전쟁, 인류 사회의 붕괴, 동물종의 절멸, 초인공지능의 관리와 통제라는 설정을 배경으로 등장인물의 신체가 동물과 닮은 신체로 서서히 변형되어 가는 과정을 다룸. 인류의 군집과 연대를 성립하게끔 만들어주는 동종(同種) 간의 네트워크가 해체된 극중 세계는 사회적 격리와 고립이 심화되고 있던 팬데믹 당시 한국 사회의 상황을 SF적 상상력으로 가속시켜 만들어낸 것이기도 했음.

다음으로 장막 희곡 두 편을 예시로 들어보려고 하는데요. 잠시만요. 첫 번째 작품은 신효진 작가의 <머핀과 치와와>(2021)입니다. 이 작품의 경우에는 포스트 아포칼립스 세계관 내에서 인간 신체가 해체되고 재코딩되는 과정을 그린 희곡입니다. 핵전쟁이 났고 인류 사회가 붕괴가 되었고, 모든 동물이 절멸된 상태예요. 이 상태에서 인류가 살아남기 위해 초인공지능 AI인 라이크라고 불리는 AI에게 인류의 생존 관리를 전부 위임해 놓은 상태로 제시가 됩니다. 이런 상태에서 인간 등장인물들의 신체가 동물과 닮은 시체로 서서히 변형되어 가는 과정을 다루고 있습니다. 이 희곡은 인류의 어떤 군집과 연대를 성립하게 만들어

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 예코-드라마터지

주는 저는 이걸 동종 간 네트워크, 동종 사회성이라고 부르고 있는데 동종 간 네트워크가 완벽하게 무너져버린 그런 극 중 세계를 제시하고 있는데 이것은 사회적 격리와 고립이 심화되고 있었던 팬데믹 당시의 상태 저희의 상태 이 상태를 SF적 상상력으로 가속시켜서 이 상태가 진짜 100년 지속되면 우리는 어떤 모습이 될까 이런 어떤 상상력을 기반 출발점으로 삼아서 만들어진 희곡이기도 했습니다.

2. 객(客)의 귀환과 예코 드라마터지

신체를 가로지르자: 예코 드라마터지를 향해

§ <머핀과 치와와>의 주인공인 니키는 “지나치게 서사적인 인간.” “이야기에 심취되어 있는 사람”으로 묘사됨. 자연/동물/신을 타자화하고 외부화하며 근대적인 인간 범주가 성립되기 이전의 이야기, 인간-동물종의 신체가 서로 결합된 신화적 형상들에 기초한 “태초의 이야기”에 끌린을 느끼는 인물. 니키는 생물학적인 분류 체계에 포함되지 않는 태초의 이야기-형상들을 경유하여 자신의 신체를 인간도 아니고 그 무엇도 아닌 잠재적인 객체로 인식하기에 이르르게 됨. 요컨대 <머핀과 치와와>가 전개한 신체변형 서사는 **미결정성(indeterminacy)**의 지대로 거슬러 올라가는 여정이라 할 수 있음.

이 작품의 주인공인 니키는 “지나치게 서사적인 인간” “이야기에 심취되어 온 사람”으로 묘사되고 있는데요. 이 친구가 이끌리는 이야기라는 것은 어떤 근대적인 인간 범주가 성립되기 이전의 어떤 이야기들 신화적인 이야기들이죠. 신화에서는 인간이 동물들과 결합되어 있는 반인반수의 형상으로 등장하는 경우가 굉장히 많은데, 이미 모든 동물들이 절멸된 세계에서 과거로부터 남겨진 신화적 이야기를 읽고 끊임없이 되뇌면서 이 사람은 자꾸 상상을 하는 거죠. 인간이 아닌 인간을 벗어난 그 이상한 반인반수들은 어떤 존재들일까? 거기에 심취되어 있는 존재라고 할 수 있겠습니다. 그래서 그런 “태초의 이야기”들에 대한 끌림을 경유하여 니키라는 인물은 점점 더 자기 자신을 인간도 아니고 그 무엇도 아닌 어떤 잠재적인 사물이자 객체로서 스스로를 인식하게 되는데요. 예컨대 이 작품은 이렇게 신체 변형 서사는 **미결정성(indeterminacy)**, ‘우리는 아직 아무것도 아니다’라는 어떤 인식론적인 지대로 거슬러 올라가는 여정이라고 할 수 있습니다. 희곡의 마지막에 보시면 주인공 니키가 자기 몸을 자꾸 더듬어 보면서 이상하다, 그리고 자기를 관리해 주는 퍼스널 AI 라이크한테 내가 아직도 충분히 인간이냐고 계속 물어봅니다. 그런데 AI마저도 사람을 인간으로

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 예코-드라마터지

수 없는 자기 자신의 주관적인 어떤 경험 세계에 매몰되어 있어요.

2. 객(客)의 귀환과 예코 드라마터지

나기가 자신의 신체를 새로운 것이라도 되는 양 천천히 돌아본다. 어깨부터 팔, 손과 손가락, 책상, 무릎, 종아리, 발가락.	레이카	오른 레리카는 인간을 보호할 의무가 있습니다. 기계-인간 동물-인간 인간-인간 기계-인간 동물-인간 인간-인간
나기가 예상해		
나기가 얼굴을 저돌는다.		
나기	레이카	
레이카	내가 어떤 인간이야? 내가 지금 충분히 인간이야?	어떤의 노예가 나오고 있다. 몸에도 못하는 나기.
	레이카	가짜자를 돌아봐라. 나기.
	[중략]	
	나기	어
		노래 필름 기저
		영양인지 영양인지 알 수 없는 빛이 무대로 깔린다

2. 객(客)의 귀환과 예코 드라마터지

신체를 가로지르거나 예코 드라마터지를 향해

§ <상형문자무늬>는 인간들의 실종과 이주라는 테마를 전개하는 가운데 동물들이 갖는 고유한 감각(嗅)으로 주의를 돌림. 인간의 가청 영역 바깥에 있는 초저주파를 비롯하여 "지형지물, 태양, 별, 편광, 자기장, 냄새" 등등을 감지하여 동지로 돌아가는 방향을 찾는 철새들이 이 희곡의 숨은 주인공. 다른 한편 극중에서 인간과 동물은 공히 어디로, 어떻게 돌아가야 할지를 알지 못하고 하수도 안에 교착되어 있는 상태로 나타나기도 함. 이 곤경을 압축적으로 가리키는 단어로 **이망증(移望症)**이라는 개념이 제시됨. 요컨대 이 희곡은 인간과 비인간을 근원적으로 실종 상태에 놓여 있는 자, 이주하는 자, 이망증을 앓는 디아스포라의 관점에서 연결시키고 있는 것.

인식하는 데 실패하고 계속 혼란을 겪으며 오류가 에러가 발생하는 장면들을 마지막에 볼 수가 있어요. 그래서 저는 이 작품을 다룬 논문에서 이런 식으로 인간과 AI가 함께 공이 어떤 독특한 형태로 공진화하는 순간이라고 이야기했는데 작가님은 이런 혼종성을 향해 가는 상태가 어떤 절망인지 희망인지 알 수 없는 어떤 빛에 가깝다는 식으로 묘사하면서 극을 마무리합니다.

2. 객(客)의 귀환과 예코 드라마터지

신체를 가로지르거나 예코 드라마터지를 향해

§ 한편 김연재의 <상형문자무늬 모자를 쓴 머리들>(2021)은 인류세의 조건 아래 살아가고 있는 인간들의 실존적인 위기를 탐사하며 그 내부에서 동물-식기의 문턱에 도달하는 임계점을 관측하고 있는 희곡. 김연재는 인간들이 현실적인 삶을 영위하는 지상 세계와 대비되는 또다른 세계, 하수도 배관을 통해 리즘적으로 연결된 지하 세계를 도입하여 자기동일성의 원리가 해체된 세계를 시뮬레이션하고자 했음. 등장인물들은 소통의 결렬과 고독, 타인에게 결코 현시될 수 없는 주관적인 경험역(域)의 문제를 반복적으로 겪으며 점차 지상 세계를 떠나 하수도의 세계로 이주.

다른 한편 김연재 작가의 <상형문자무늬 모자를 쓴 머리들>(2021)이라는 작품들 또한 소개할 만한데요. 이 작품은 SF 배경을 깔고 있지는 않습니다. 그러나 인류세의 조건 아래 살아가고 있는 인간들의 어떤 실존적인 위기들을 보고 있는데 그 내부에서 점점 동물이 되어가는 문턱에 도달하는 임계점을 보고 있습니다. 김연재 작가는 인간들이 현실적인 삶을 영위하는 지상 세계와 그것과 대비되는 또 다른 세계 하수도 배관을 통해 리즘적으로 연결된 지하 세계를 도입해서 데뷔시키고 있습니다. 이 데뷔를 통해서 '나는 의심할 여지 없이 나다, 나는 여기에 있고, 저기에 있지 않다'라는 식으로 구성되어 있는 논리적인 세계 혹은 자기 동일성의 원리가 완전히 무너져버린 어떤 세계의 가능성을 실험하고 있는데요. 이 등장인물들은 하나같이 소통의 결렬 그리고 절대적인 고독, 타인에게 결코 현실이 될

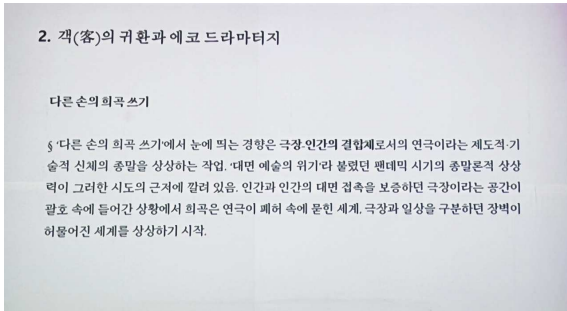
그래서 '나는 분명히 봤는데, 화장실에서 거대한 새를 봤는데, 같이 살고 있는 가족은 그게 무슨 소리냐?'라고 하는 상황들이 계속 반복되는 거죠. 이 문제의 반복을 통해서 점차 등장인물들은 지상 세계를 떠나서 지하 세계 하수도의 세계로 이주하게 됩니다. 이 상형문자무늬 모자를 쓴 머리들 같은 경우는 인간들의 실종 그리고 이주라는 테마를 전개하는 가운데 동물들이 가진 고유한 어떤 감각 장애라는 게 있잖아요. 가령 예를 들어서 인간의 가청 영역 바깥에 있는 초저주파 그리고 "지형지물, 태양별, 편광, 자기장, 냄새" 등등을 감지해서 자기 동지로 돌아가는 새들 철새들의 그런 능력에 주의를 기울이고 있습니다.

그래서 이들이 오히려 이 희곡의 숨은 주인공이라고도 할 수가 있는데 다른 한편 극 중에서 '인간과 동물은 모두 같이 어디로 돌아가야 하는가, 어떻게 돌아가야 하는가?'를 찾지 못하고 하수도 안에 이렇게 끼어 있는 상태로 많이 제시되고 있어요. 이 곤경을 압축적으로 가리키는 단어로 김연재 작가는 이망증이라는 개념을 제시하고 있는데, 이망증이 딱 정확히 이런 돌아가다가 중간에 낀 약간 이런 동물들의 어떤 증상을 가리킨다고 하더라고요.

그래서 이망증이라는 개념을 통해서 이 희곡은 인간과 비인간은 나뉘어 있는 게 아니라 근원적으로 어떤 실종 상태에 놓여 있다. 똑같이 이주하는 상태에 놓여 있으며 이망증을 앓고 있는 디아스포라들로서 같은 어떤 공간 속에 놓일 수 있다고 제시를 하는 것이죠. 시간이 이 지금 웬지 오버가 되는 느낌이 있는데요. 마무리를 잘해보도록 하겠습니다. 다음 부분은 제가

뒤에 보완하게 되어서 지금 보고 계신 기록지에 나와 있지 않아요. 그래도 이 프로젝트를 소개하지 않고 끝내면 너무 아쉬울 것 같아서, 마저 소개를 해보려고 합니다.

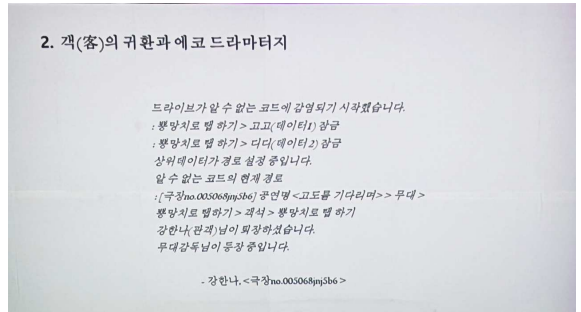
## 다른 손의 희곡 쓰기



팬데믹 이후 전개된 한국 포스트휴먼 희곡의 상상력을 가능할 수 있는 중요한 지표 중 하나는 웹진 연극인에서 2020년 9월부터 현재까지 기획 연재되고 있는 '다른 손의 희곡 쓰기'라는 프로젝트입니다. 거의 70여 편이 넘는 단막극들이 연재가 되었고, 이 프로젝트는 그동안 희곡 쓰기의 중심에 두지 않았던 바깥의 이야기, 다른 손들을 적극적으로 끌어들이는 희곡 쓰기를 지원하고 있습니다. 동물, 식물, AI 로봇, 데이터, 유명, 사물 등등 비행간 주체를 드라마터지의 중심에 놓는 상상력을 보여주는 것이죠. 이 프로젝트에서 눈에 띄는 경향은 극장과 인간의 결합체로서 연극이라는 어떤 제도적이고 기술적인 신체의 종말을 상상하는 작업들입니다. 기억하시겠지만, 팬데믹 당시에 그런 말들이 많았어요. "대면 예술의 위기다" 그런 말들이 많았고, 실제로 극장이 폐쇄되거나 취소되거나 공연이 이런 일들이 비일비재했었죠. 그래서 그 당시에 어떤 종말론적인 상상력을 펼치는 연극이 많이 발표되었는데요. 인간과 인간의 대면 접촉을 보증하던 극장이라는 공간이 팔호 속에 들어가 버렸다. 갑자기 그랬을 때 희곡은 연극이 폐허 속에 묻혀버린 세계 극장과 일상을 구분하던 장벽이 허물어진 세계를 상상하기 시작했습니다.

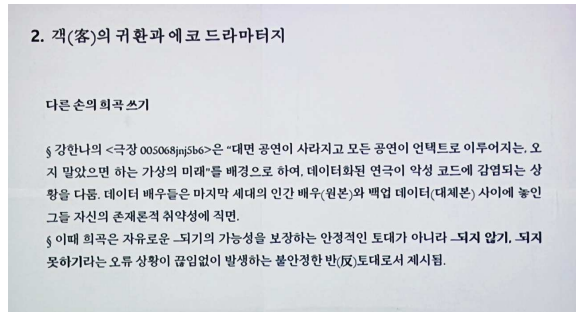
이 작품은 강한나 작가의 <극장 No. 005068jnj5b6>이라는 작품인데요. 특히하게도 이 지시문을 보시면 알겠지만, 일반적인 무대 지시문하고는 조금 차이가

## 스핑크스의 모형: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지



있죠. 이 내용들을 보시면 어떤 데이터 감염 드라이브 이런 내용들이 그 단어들이 보이는데 이 작품은 배경 자체가 대면 공연이 사라진 그래서 모든 공연이 언택트로 이루어지는 오지 말았으면 하는 가상의 미래를 배경으로 하고 있습니다.

그러니까 이 희곡은 이 희곡에서 다루는 공연이라는 것은 이런 극장에서 올려지는 공연이 아니라 데이터화된 공연이라고 할 수 있어요. 그런데 그 데이터화된 연극이 악성 코드에 감염되는 상황을 다루고 있고요. 데이터 배우들은 <고도를 기다리며>라는 공연 연습을 하고 있는데 이 배우들은 마지막 세대에 남았던 인간 배우들 원본으로서의 인간 배우들의 복사본인데 이렇게 공연 자체가 악성 코드에 감염되어서 자기들이 복구할 수 없는 처지에 놓이니까 '우리는 언제든 백업 데이터에 의해서 대체될 수 있는 운명이구나'라고 굉장히 불안감을 느끼는 그런 존재들로 묘사가 됩니다.



어떻게 보면 SF적인 상황을 가지고 와서 배우들 자신의 존재론적인 취약성이라는 문제를 꼬집어내는 작품이라고 할 수 있는데요. 이때 희곡은 자유로운 변신과 되기의 가능성을 보장하는 안정적인 토대라기보다는 되지 않기, 되지 못하기라는 오류 상황이 끊임없이 발생하는 불안정한 반(反) 토대로 제시되는 것 같습니다.

스핑크스의 모험: 객(客)의 극장과 에코-드라마터지

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

**내레이션** 천장에서 툭 떨어진 바퀴벌레가 내 머리 위에 안착하고는 자기도 소스라치게 놀라서 허둥졌다. 작기의 머리 위에서 떨어진 NFM은 빠르게 방 한쪽 구석으로 사라졌다. NFM은 이미 신의 머리 위에 떨어지기도 살아 돌아온 이로 자신들의 세계에서 청송받을 것이다. 그리고 그날 밤에 나는 핵폭탄으로 멸망 위기에 처한 인간들이 살아남기 위해 거대한 바퀴벌레가 되고 학교에 모여 인간의 역사를 공부하는 꿈을 꾸었다. -이한술, <BA선생>

**곰팡이의 문명** 지금은 모두 쓸려가고 과거로 남았다. 남은 이는 반복적으로 새로운 땅을 찾아 해낸다. 아무리 배움을 전해도 위기는 늘 새롭다. 이전 창세기는 빛으로 시작되었다고 한다. 먼저 온 창세기에 덧붙여 실아가는 탓에 우리는 온전히 펼쳐지지 못하고 있다. 앞선 자원이 우리를 걷어내고 있다. 들어내고 교체하고 있다. 김은환, <암약하는 삼면화>

그리고 두 작품을 마저 살펴보겠습니다. 하나는 이한술 작가의 <BA선생>이고 다른 작품은 김은환 작가의 <암약하는 삼면화>라는 작품입니다. 눈으로 읽어보시면 <BA선생> 같은 경우는 천장에서 툭 떨어지는 바퀴벌레에 대한 경험, 그리고 작가가 쓰고 있었던 어떤 작품에 대한 이야기, 이 사람이 이 작가가 꾸는 꿈 핵폭탄으로 멸망 위기에 처한 인간들이 살아남기 위해서 거대한 바퀴벌레가 된다. 그리고 학교에 모여서 인간의 역사를 공부한다. 나는 이런 꿈을 꾸었다는 것을 작가가 고백하고 있고요. 그리고 <암약하는 삼면화> 대사의 일부인데 ‘곰팡이의 문명’이라는 이름을 가진 어떤 배역이 이렇게 긴 독백을 하는데 그 가운데 이런 대사들이 나옵니다. 지금은 모두 쓸려가고 과거로 남았다, 남은 이들은 반복적으로 새로운 땅을 찾아서 해낸다, 이런 이야기들을 하는데 ‘우리는 먼저 온 창세기에 씌워져서 살아가는 탓에 온전히 펼쳐지지 못하고 있다. 우리는 걷어내어지고 있고, 드러내어지고 있고, 교체되고 있다’라는 대사가 나옵니다. 이 작품들에 대한 저의 해석인데요. <BA선생>은 멸망한 세계를 건너오기라도 한 것처럼 집 안에서 증식하는 바퀴벌레들, 그리고 자신이 쓰고 있는 희곡에서 자꾸 튀어나오는 배역들, 작가 자신의 몸을 서로 치환해 가면서 글을 쓰고 있습니다.

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

다른 손의 희곡 쓰기

§ 이한술의 <BA선생>은 ‘멸망한 세계를 건너오기라도 한 것’처럼 집안에서 증식하는 바퀴벌레들과 자신이 쓰고 있는 희곡 속에서 튀어나온 배역들, 그리고 작가 자신의 몸을 치환. 김은환의 <암약하는 삼면화>는 저온, 배우, 곰팡이의 문명, 새겨지는 백지, 명상하는 기계의 독백을 연쇄적으로 병치하는 가운데 인류 중심의 이야기에 등록되지 못한 비체(非體)들의 문명사를 노래. 두 작품에서 희곡은 글쓰기의 과정 자체를 드러내고, ‘쓰는 주체로서의 인간의 안팎을 가로지르는 무지과무능의 영역을 제시하며, 그 자리에 비인간 타자를 불러들이는 공간으로 제시됨.

그리고 김은환의 <암약하는 삼면화> 같은 경우는 지문 배우 곰팡이, 문명, 새겨져 있는 백지, 명상하는 기계 등등의 독백들을 연쇄적으로 방치하는 가운데 인류 중심의 이야기에 등록되지 못한 비체(非體)의 문명사를 노래하고 있는데요. 이 두 작품에서 희곡은 글쓰기의 과정 자체를 드러내고 ‘쓰는 주체로서의 인간의 안팎을 가로지르는 어떤 무지, 그리고 무능’의 영역을 제시하며 그 자리에 곰팡이라든지 바퀴벌레라든지 그런 비인간 타자들을 불러들이고 있는 셈이죠.

2. 객(客)의 귀환과 에코 드라마터지

결언

§ 포스트휴머니즘의 역능은 현대의 문명적 위기를 진단하는 일에서 그치지 않고, 인간이라는 구멍 뚫린 존재의 본래적인 의존성과 취약성이 위기 속에서 현시될 수 있는 가능성을 탐색하는 것. 이때 구멍은 인간을 구성하는 감각지(感)의 표면에 이미 침투해 있는 타자들을 향해 이동하는 동로가림.

§ 극장에 부재하는 생태계를 창안하는 작업으로서 에코 드라마터지는, 연극 예술의 기원적인 장면면에 내재되어 있던 스텝크스의 질문은 나선형으로 가로질러 현재에 도착한 것이라 할 수 있음. 한국 포스트휴먼 연극은 굳게 봉인된 극장을 오열된, 불안정한, 상처 난 공간으로써 갈라냄과 다른 손들의 두드림에 응답하고 있는 중.

시간을 많이 좀 넘긴 것 같아서 죄송한데 마무리를 해보도록 하겠습니다. 포스트 휴머니즘의 역능은 그냥 단순히 동시대의 위기를 진단하는 일에서 그치지 않고 인간이라는 구멍 뚫린 존재의 본래적인 의존성 그리고 취약성을 탐구한다고 저는 생각을 하는데요. 위기라는 것은 정말 문자 그대로 어떤 극복되어야 될 위기이기만 한 것이 아니라 위기 속에서 어떤 본래적인 취약성, 구멍 이런 것들을 저희가 다시 한번 더듬어 갈 수 있는 계기가 되기도 하는 것 같습니다.

그래서 인류 사회 팬데믹이라는 것을 단순히 우리가 극복해야 되거나 이미 극복한 위기로서 보는 것이 아니라 거기에서 유래한 우리의 상처들과 구멍들을 어떻게 포스트휴먼적 상상력으로 다시금 펼쳐낼 것인가라는 과제가 지금 현재도 진행형일 것 같고요. 극장의 부재는 생태계를 창안하는 작업으로서 에코 드라마 터지는 연극 예술의 기원적인 장면면에 내재되어 있던 스텝크스의 근대사를 나선형으로 가로질러 현재에 도착한 것이라고 생각합니다. 한국 포스트휴먼 연극은 굳게 봉인된 극장을 오열되고 불안정하고 상처 난 공간으로써 절개하고 갈라냄으로써 다른 손들의 두드림에 응답하는 중이라고 정리하면서 발표를 마치도록 하겠습니다.



특강 1

포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기:  
인간이라는 ‘것’으로

이동신(서울대학교 영어영문학과 교수)

포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 ‘것’으로



안녕하세요. 방금 소개받은 이동신입니다. 만나 뵙게 돼서 반갑습니다. 사실 저는 연극 하는 사람도 아니고 소설 전공하는 사람이라서 이런 자리가 어색하고 더구나 여기가 원래 극장이라서 여기가 무대고 저기가 관객선인데 맨날 저쪽에 앉아 있었는데, 이쪽에서 앉아서 조명 받고 앉아 있으니까 이상하네요. 좀 이상한 그런 어색함을 좀 갖고 오늘 발표를 하겠습니다.

지나주에도 미학 쪽에서 발표를 하고 그랬는데 요새 예술하시는 분들이 제가 이렇게 비인간 포스트휴머니즘에 관심을 갖고 계신 것 같아서 개인적으로 연구자로서 기쁘고 나름대로 좀 책임감을 느껴서 오늘 어떤 말씀을 드릴까 고민을 하다가 주제를 보니까 ‘탈인간의 시대에 비인간 연극 쓰기’라고 돼 있어서 일단 ‘탈인간’ 하면 ‘우리가 무엇이 될까?’라는 고민을 하면서 발표를 준비했습니다.

‘탈인간’이라는 게 어떤 하나의 정체성이 아니라 ‘탈’이 중요한 거잖아요. 그런데 사실 뭘지 모르죠. 그러니까 ‘우리가 탈인간 해서 내가 뭐가 되지?’ 그런 거 잘 모르니까, 그렇게 모를 때도 이렇게 이야기하려면 대상이 있어야 되는데, 그 모르는 대상을 어떻게 이야기해야지 그랬을 때 ‘것’이라는 말로 그래서 ‘인간이라는 것’으로 우리가 좀 생각을 해봐야겠다. 인간의 역사라는 건 인간이 ‘것’에서 벗어나려고 하는 역사였는데, 거꾸로 이제는 인간을 ‘것’으로 한번 생각해 볼 시간이 되지 않았나, 그래서 오늘 제목을 이렇게 잡았습니다.

어떻게 보면 김민조 선생님 발표하신 거랑 비슷한 것 같아요. 왜냐하면, ‘것’하면 대부분 ‘잡것’이 생각나잖아요. 그래서 ‘잡’이라고 또 주제를 잡아주셨고 제가 이따 발표해 보면 뒤에는 인간이 객체로서 하는 것 이런 거에 대해서 이야기하는데, 또 ‘객’에 대해서 말씀해 주셔서 놀라면서 발표를 들었습니다. 포스트휴머니즘에 대해

아시는 분도 계시고, 관심 있는 분도 계시고. 아닌 분도 계시는 것 같아서 간략하게 그냥 포스트휴머니즘에 대해서 설명을 하고 제 이야기를 진행할까 합니다.

포스트휴머니즘



이 책 세 권이 다 영어책이지만, 국내에 번역된 거는 가장 왼쪽 책밖에 없는 것 같아요. 나머지 둘은 아직 번역이 안 돼서 조금 접하기가 힘든 그런 상황인데 제가 쓴 『포스트휴머니즘의 세 흐름』이라는 책에서 이 세 이론가를, 학자를 다루고 있는데 세 사람이 다른 방향에서 포스트휴머니즘을 하는 거예요.

첫 번째 캐서린 헤일스(Katherine Hayles)라는 사람은 우리나라에도 여러 번 왔던 사람인데 어떻게 보면 포스트휴머니즘이라는 연구 분야를 처음으로 만든 사람입니다. 그래서 1999년에 이 책을 쓰면서 ‘우리가 어떻게 포스트휴먼이 되었는가’라고 질문을 던지면서 ‘포스트휴먼이 이미 됐다’라고 이야기하는 거죠. 헤일스는 우리가 보통 아는 사이버네틱스라고 하는 과학 분야의 발전을 따라가면서 그 과정에서 포스트휴먼이라는 게 발생했다고 이렇게 이야기하는데, 사이버네틱스라고 들어보신 분은 계시지 모르겠지만, 기본적으로 사이버네틱스가 가진 아이디어는 인간이나 기계나 모두 정보 처리 시스템이라는 거예요.

그러니까 이렇게 지금 앉아 계시지만, 제가 이야기를 하면 제 이야기를 받아 머릿속에서 이렇게 처리해서 “이게 무엇이다”라고 하고, 먹을 때도 사실은 “이게 먹는 건가, 몸에 들어가 우리 몸이 받아들일 수 있는 어떤 정보로 전환이 돼서 우리 몸이 그걸 이렇게 소화하고 배출하고, 그러니까 어떻게 보면 우리 몸도 하나의 기계처럼 시스템이다, 그래서 우리 인간과 기계가 모두 정보를 처리하는 살아가는 시스템이다”라는 게 사이버네틱스의 기본 입장이고, 그 입장을 사이버네틱스를 연구하는 사람들이 몇십 년 동안 지금으로 따지면 80년 동안 계속 연구하면서 인간과 기계의 인터페이스 이런 것들을 연구하는 사람들인데 헤일스가 보기에는 이게 뭔가 인간과 기계 아니면 인간과 비인간의 경계가 무너지는 그런 계기이고 그 경계가 무너지는 계기를 만든 건 바로 정보라는 거죠.

그러니까 정보화 사회라고 이야기를 하지만, 지금 우리가 기본적으로 어떤 정보를 공유하고 그랬을 때, 우리가 까리만 공유하는 게 아니라 비인간하고 같이 공유하고 비인간이 만든 정보를 우리가 계속 끊임없이 받아들이고 우리가 배출한, 아니면 우리가 산출한 정보를 비인간이 받아서 비인간도 변하고 이런 식으로 지속적인 흐름이 있다, 이런 것들을 봤을 때 과연 인간이 기본적으로 타고난 몸으로 가진, 어떤 정체성을 유지할 수 있는가, 거기에 대해 고민하면서 헤일스가 포스트휴머니즘, 그러니까 기존의 인간이라는 틀로는 설명할 수 없는 포스트휴먼이라는 개념을 만든 겁니다. 헤일스가 말을 만든 건 아니지만, 개념을 만든 거죠.

그래서 헤일스가 그렇게 포스트휴머니즘을 만들었죠. 그런데 비인간을 좀 생각해 보면 사실은 인간에 대해서 이야기를 했지만, 우리가 살면서 비인간을 엄청 많이 만나잖아요. 대표적인 게 동물이죠. 그러면 동물하고 인간하고는 정말 다른가 그런데 생각해 보면 저희도 동물이잖아요. 그런데 ‘왜 인간은 다른 동물이면서도 동물인 것처럼 안 생각하지? 안 살지? 이런 것들을 고민하면서 뭔가 여기에 문제가 있는 거 아닌가?’ 이런 고민을 하면서 사실은 인간이라는 존재나 아니면 정체성이 이렇게 만들어지는 과정이 오히려 동물을 비하하거나 동물을 배척하고 이렇게 만들어지는 것이다. 그게

포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

한편으로는 과정이지만, 다른 한편으로는 그렇게 배척당한 동물이 없었다면 과연 인간이라는 존재가 가능했을까? 동물은 항상 필요했던 거죠.

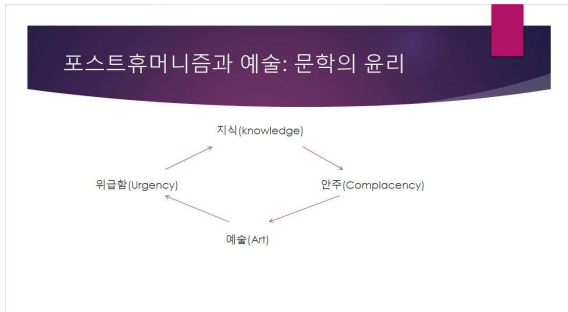
“내가 뭐지? 내가 어떤 사람이지?”라고 했을 때 “저런 짐승 같은 애들” 아니면 “짐승들이랑은 다르지, 재네는 말 못 하지만, 나는 말을 하지”, “재네는 이성적이지 않지만, 나는 이성적이지” 이렇게 계속 비교를 하면서 사실은 우리가 만들어왔으니까 이 대상이 없었으면 우리는 사실은 존재할 수 없었던 거죠. 그러니까 그거를 다시 이렇게 되돌리면서 사실은 인간은 애초부터 동물이 필요한 존재였다는 의미에서 포스트휴머니즘 전 개하는 두 번째 학자가 작년에 우리나라에도 왔던 **캐리 울프(Cary Wolfe)**입니다.

그리고 후반부에 마지막으로 **그레이엄 하먼(Graham Harman)**이라는 사람을 이야기하는데 하먼은 스스로를 포스트휴머니스트라고 부르지는 않지만, 제가 보기에는 하먼이 가지고 있는 기본 입장은 우리가 보통 이야기하는 사물 개체라고 이야기하고 사물이라고 이야기합니다. 이게 우리가 보기에는 이렇게 딱딱하고 아무 것도 아니지만, 엄청난 힘을 가진 거죠. 그래서 이 힘을 우리가 인정해야지만, 우리의 삶의 방식이 바뀌지 않느냐, 이거는 우리가 요새 많이 생각하는 환경적인 문제 이런 것들도 이런 입장에서 많이 이야기될 수도 있을 것 같습니다.

그다음에 직접적으로 이야기는 안 하지만, 다른 쪽으로 이야기하면 양자역학이나 이런 것들이 이 보이는 세계가 실제로 보이는 실제 세계랑 다르다는 거죠. 이 책상도 딱딱하고 그러지만, 실제로 원자 단위로 넘어가면 엄청나게 구멍도 있고 막 움직이고 계속 진동하고 있는데 그러면 우리가 보는 세계가 이 세계라고 이야기할 수 있느냐 이런 질문을 던지는 겁니다.

그래서 이러한 세계를 다른 방식으로 고민하면서, 기본적으로는 우리가 인간이 살아가는 데 필요하거나 아니면 가까이 있는 과학 기술, 지식이라고 할 수도 있죠. 다음으로 동물, 그리고 사물, 이 세 가지 영역에서 포스트휴머니즘이라는 연구가 계속 이루어지고 있고, 오늘 말씀드릴 내용도 보면 그런 것들과 관련이 있을 것 같습니다.

포스트휴머니즘과 예술: 문학의 윤리



초반에 길게 이야기했는데 오늘 이야기하면서 글쓰기에 대해서, 오늘 행사의 주제이기도 하고 그래서 문학이란 뭔가, 그러니까 더 나아가서는 예술이 이 시대에 어떤 것인가, 아까 인류세나 이런 팬데믹 시대도 이야기하셨는데, 그랬을 때 문학 아니면 글쓰기, 아니면 예술이 가진 역할 책임이 뭘까 물었을 때 예전에 20세기나 그 이전 세계랑 좀 다른 답을 해야 할 것 같아요. 21세기는 위급한 상황이죠. 인류세라는 것도 있고 지구가 멸망하고 등등, 멸종도 있고 등등. 그런데 위급함이 그런 재난 형태일 수도 있지만, 우리가 익숙하지 않은 것들을 맞닥뜨렸을 때 위기의식을 느끼죠. 아니면 낯설게 느끼고 그런 것도 사실은 조그마한 위급함인 것 같아요.

그래서 그런 위급함이 있고 그것을 극복하기 위해서 아니면 그것을 위해서 우리가 지식을 만들어내죠. 그래서 여기서 지식이란 과학 기술도 있고 제도도 있고 어떤 관습도 있고 등등. 이런 것들을 계속 만들어 나가서 그게 인류의 문명이라고 생각하고, 그리고 그걸 만들어내서 그 위급함을 유발시켰던 대상을 그 안에 집어넣음으로써 우리는 안주하게 되죠. 내가 아는 것, 내가 익숙한 것이 돼버렸죠. 여기까지가 20세기까지의 흐름이었던 것 같아요. 그런 안주의 삶을 살려고 하는데, 지금은 뭔가 바뀌어야 된다는 거죠. 그런데 어떻게 바꾸냐? 지식으로는 그걸 바꿀 수가 없어요.

왜냐하면, 지식은 워낙 이 안주의 삶을 지향하는 체계였기 때문에 오히려 거꾸로 지식에서 조금 벗어났던, 우리가 근대로 넘어가면서 지식을 가르치는 거랑 예술이랑 다르게 다른 영역으로 되어 있기에, 오히려 지금 예술의 영향이 필요한 게 아닌가, 그래서 예술의 역할

포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

이라는 거는 우리가 안주하고 있었던 우리가 일상적이라고 생각했던 우리가 익숙하다고 생각했던 거를 흐트러뜨리고, 그래서 그것을 불안하게 만들고, 그러니까 맨날 보던 것도 사실은 그게 아니야 마치 귀신을 보는 것처럼 느끼게 하고, 그런 것들을 계속 유발시켜서 우리의 세계가 불안하고 위급하고, 뭔가 낯설고 이런 것들로 계속 환기시키는 어떤 책임이 예술에 있지 않나 그런 생각이 들었습니다.

그래서 문학의 윤리라고 제가 이야기를 했는데 어떻게 보면 20세기 초반에 보면 예술이 윤리에서 벗어나서 독자적인 영역을 개척하는 게 중요하다고 생각했는데 21세기는 좀 그런 면에서 달라져야 되지 않냐고 생각을 하고 있습니다.

“것”

“것”

좀비라는 것들은 참 사물스럽다. “것”의 여러 의미 중에서 여기서 의도하는 바와 가장 근접한 뜻은 “구체적이지 않은 사물이나 사실”을 지칭할 때 쓰는 “것”이다. 그리고 “라느”와 “같이 쓰이는 경우에는 “그 대상을 지칭하여 말함을 나타내는 말”을 의미한다. “좀비라는 것들”은 두 가지를 모두 의도하고 있다.

— “좀비라는 것들: 신사물론 좀비”

그래서 오늘 본격적으로 이야기하면서 ‘것’이라는 이야기를 하려고 그랬는데, ‘것’이라는 말은 2017년에 제가 좀비에 대해서, 그 당시에 제가 좀비 연구를 많이 하던 때거든요, 그래서 좀비에 대해서 글을 여러 가지 썼었는데 그중에 제목 하나가 ‘좀비라는 것들: 신사물론과 좀비’라는 그런 글이 있었습니다. 거기서 ‘것’에 대해서 좀 이야기를 했었는데 이때 ‘신사물론’은 아까 이야기했던 하먼의 철학과 연결시켜서 좀비가 가진 철학적 의미, 그러니까 사실은 그때 연구할 때 해외 드라마학자들은 좀비에 대해서 이론적으로 많이 연구하더라고요. 도움도 많이 받았는데 그 사람들 그걸 통해서 좀비는 연극적인 게 있잖아요. 이렇게 특히나 20세기 초에 윌스트리트에서 이렇게 ‘윌스트리트를 점령하라’라는 구호 아래 시위하던 사람들이 대부분 좀비 분장을 하고 많이 나오고 그랬었던거거든요.

그래서 그런 것들이 어떤 의미냐고 사람들이 글을 쓰기 그랬는데, 저는 그거보다 조금 더 나아가서 사회적인 맥락뿐만 아니라 뭐랄까 철학적인 맥락 그다음에 존재론적인 이 맥락, 즉 좀비가 가진 어떤 철학적인 의미가 그냥 무섭고 징그럽고 이런 게 아니라 우리가 어떤 존재인지를 좀 보여주는 대상이 아닌가, 그래서 좀비라는 것들이라는 말을 썼습니다.

여기 보면 여러 의미 중에 구체적이지 않은 사물이나 사실을 지정할 때, 그러니까 처음에 이야기했듯이 인간이라는 것도 '인간이 도대체 뭔지', 탈인간 하면 뭐가 될지도 모르고 '이걸 어떻게 하지?' 그렇다고 "인간이 아니야"라고 이야기하기도 애매하고 그랬을 때, 그거를 이야기할 방법이 인간이라는 '것' 하면 구체적이지는 않지만, 그래도 대충 인간인 것 같은 것들에 대해서 이야기하는 게 가능하지 않을까? 그래서 '것'이라는 말을 썼습니다. 글은 예전에 썼고 지금 벌써 7~8년 됐네요. '것'이라는 것을 이야기했을 때 여러 가지 방식으로 이야기할 수 있을 것 같아요. 포스트휴머니즘, 아까 과학 기술, 동물, 사물 이렇게 이야기했는데 동물 이야기도 같이할까 하다가, 제가 요새 연구팀도 만들고 그래서 동물 연구를 계속하고 있는데, 그러다 보니 동물을 너무 많이 이야기하는 것 같아 빼고 나머지 2개 과학 기술과 사물에 대해서 오늘 이야기를 해보려합니다.

### '언어 더하기 코드'로서 사는 인간



그래서 처음에 인간이라는 것이라고 했을 때, 특히 '21세기의 인간이라는 것'이라고 했을 때 그전 세계와 다른 계기가 뭐가 있을까 그랬을 때, 아마도 과학 기술이겠죠. 여기 보면 '언어 더하기 코드'로서 사는 인간이라고 돼 있는데 이게 무슨 이야기냐면 보시듯이 그러니까

### 포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

이게 헤일스의 다음 책입니다. 『우리 엄마는 컴퓨터야』라는 책이에요.

그렇게 이야기하면 좀 이게 무슨 소리지 그랬을 때, 사실은 생각해 보면 또 요새 맞는 것 같아요. 아기 키우는 분 보면 다 이렇게 아기가 올면 핸드폰, 컴퓨터, TV 이런 거 다 틀어 놓고 그거하고 놀아 뭐 이러잖아요. 그래서 엄마나 어른들은 따라서 밥 먹고 따로 이야기하고 그러는데 사실 디지털 기기가 더 키우는 거예요. 애가 사람보다 그렇게 이야기하면 좀 섭섭해하시겠지만, 어떻게 보면 그런 경우가 더 많고 애가 점점 크면서 더 그렇죠.

그러니까 우리가 이런 어떤 코드로 만들어진 세계에 살고 있고 우리가 경험하는 수많은 것들이 사실 코드를, 팬데믹 말씀하셨지만, 팬데믹 때가 더 그렇죠. 왜냐하면, 팬데믹 때 우리가 영상을 통해서 줌이나 이런 걸 통해서 사람을 만나고 저도 강연도 많이 하고 등등 했는데 그러면서 계속 사람과 교류하고 있다고 우리가 착각하죠. 왜냐하면, 실제로 만난 건 아니에요. 코드를 통해서 그 사람을 만난 거죠.

그러니까 사실 우리가 만난 건 코드로 만들어진 어떤 조합물을 만난 건데 그걸 환상을 갖고 난 그 사람을 만났다고 착각할 때가 많아요. 왜냐하면, 저도 수업을 하고 그랬을 때 온라인으로 만나면 실제로 만나면 잘못 알아봐요. 깜짝 놀라고 "니가 그 사람이야?" 이런 식으로 그러니까 사실 실제랑 어떤 코드로 조합된 건 다른데 그게 같은 거라는 환상을 계속 만들어낸 게 팬데믹 시대가 좀 특별했던 거 아닌가 그렇습니다. 그런데 그거는 꼭 팬데믹이 아니더라도 지금 우리가 경험하는 거의 70~80%가 코드로 만들어진 세계이기 때문에 엄마라고 이야기했지만, 여기 헤일스는 이 책에서 스티븐 울프람이라는 컴퓨터 사이언스 과학자가 있는데 그 사람이 창안한 말이 계산적 우주, 컴퓨테이셔널 유니버스라는 말입니다. 그게 어떻게 보면 코드로 만들어진 세계죠. 이게 우리고 우리가 그 세계에 이미 살고 있다고 이야기합니다. 그러니까 우리는 언어를 써서 지금 이렇게 이야기를 하고 있지만, 우리의 언어를 듣는 과정 아니면 언어를 이해하는 과정, 언어가 생산되는 과정, 유통되는 과정, 그다음에 이런 것들 생각하면 거기에

중간중간에 코드가 다 들어가 있거든요. 그랬을 때 과연 우리가 언어로만 살고 언어로만 소통하고 언어로만 이해하고 언어로만 뭔가를 하는 시대는 지났다는 거죠. 그래서 코드로 같이 사는 거예요. 이걸 ‘언어 플러스 코드’라고 이야기하는데, 헤일스가 여기서 이야기하는 거는 “기술적으로 개발된 사회의 특징은 더이상 언어만이 아니다. 오히려 그건 언어 더하기 코드다”입니다. 지금 들어보시면 “그렇구나”라고 이해하실 것 같아요. “아니야, 나는 언어로만 살아” 이렇게 하는 사람은 없을 것 같아요.

그래서 이러한 삶이 도대체 어떤 것일지 고민을, 생각을 해볼 필요가 있다는 거죠. 그런데 이게 초반에 이런 상상을 했을 때, 언어로 사는 게 아니라 코드로 사는 삶이 어떨까 했을 때, 그런 상상을 했던 SF 작가들이 있는데 이중 대표적인 작가가 윌리엄 깁슨이고, 그의 『뉴로맨서』라는 작품입니다.

### 뉴로맨서



이게 국내에 번역이 되기는 했는데 하여튼 1984년에 쓴 작품이거든요. 혹시 읽어보신 분 계신가요? 윌리엄 깁슨이라는 작가는 엄청나게 중요한 작가이죠. 왜냐하면, 사이버스페이스라는 말을 만들어낸 작가니까. 우리는 지금 너무 익숙하게 사이버스페이스가 이 소설에서 나온, 그리고 생각해 보면 83년에 그 말을 만들어냈는데, 이 작품을 쓰기 1년 전에 단편을 쓰면서 그때 84년에는 개인용 컴퓨터를 가진 사람이 그렇게 많지는 않거든요. 인터넷도 균용으로만 존재하고. 그런데 상상력을 통해서 나중에 그 안에서 사는 사람들이 생기겠다고 상상하고 사이버스페이스를 만들어낸 거니까 대단하죠. 왜냐하면, 본인은 또 컴퓨터를 잘 다루지 못했

### 포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

데, 그런 말을 만들어냈으니까 그런 면에서는 극작가도 그렇고 작가들이 대단한 것 같아요. 연극 하시는 분은 다 아시겠지만, 로봇이라는 말도 연극에서 나온 말이에요. 『뉴로맨서』의 주인공은 책에서 카우보이라고 하는데 우리가 익숙하게 알고 있는 말로는 해커죠. 해커. 주인공이 케이스라는 인물인데 초반에 이 사람이 해커로 사이버스페이스에서 일을 하다가 일을 잘못해서 능력을 잃어버려요. 그래서 사이버스페이스에 접속을 못하고 현실 세계에서만 살아가는 상태에서 소설이 시작되는데 이 사람이 이런 이야기를 합니다.

“사이버스페이스의 몸이 없는 흥분”, 사이버 스페이스라고 하면 내가 몸의 제약이 없이 그냥 마음대로 돌아다니고 막 날아다니고, 그러니까 “몸이 없는 흥분을 위해 살았던 케이스에게 그것은 전략이었다.” 전략이라는 건 하늘에서 떨어진 거죠. “그가 잘나가던 카우보이를 자주 들락거리는 술집에서 엘리트들은 살덩어리를 느긋한 경멸로 바라봤다.” 그러니까 인간의 몸은 사실은 경멸의 대상이고 “몸은 고깃덩어리였다. 케이스는 자기 자신의 살덩어리라는 감옥에 빠진 거였다”라고 이렇게 이야기합니다.

그러니까 이게 초반에 갖고 있던 생각이죠. 이게 코드로서의 삶은 몸에서 벗어나고 자유로운 삶이고, 그렇기 때문에 다시 언어의 삶은 음성 이런 몸을 갖고 사는 삶이기 때문에 싫고, 그래서 이게 두 개가 딱 갈라지는 상상력을 동원해서, 이후에 지금도 그렇지만 마치 코드로 사는 삶들 뭐 이런 것들은 몸이 없는 삶처럼 살죠. 다음에 꼭 인간뿐만 아니라 코드로 만들어진 것들, 이런 것들은 사실 몸이 없는 것처럼 생각하고 이거가 초반의 상상이고 그래서 그게 좋은 건지 나쁜 건지 막 이렇게 사람들이 고민했던 것 같아요. 좀 이따 이야기를 하겠지만, 그건 정말 착각이었죠. 그래서 이런 상상을 했었는데 헤일스가 이야기하고 싶었던 거는 이런 상상이 잘못됐다는 거죠. 왜냐하면, 몸이 없는 코드는 없는 거예요. 몸이 없는 언어가 없듯이. 우리가 말을 할 때 언어라는 게 공기 중에 떠다니기도 하고 글자도 있겠지만, 사실 누군가가 말해야 되고, 만약에 글자로 있으면 책이나 필기구가 있어야 되고, 그걸 보존하려면 장치들이 있어야 되고, 그래서 몸이 없다면 사실은

언어도 존재할 수 없는 거죠. 그런데 한발 더 나아가 코드는 마치 몸이 없는 것처럼 사람들이 생각하는 거예요. 어제인가 뉴스에 나왔지만, 구글이 AI, 이렇게 요새 너무 개발을 하니까 어때요? 그 탄소 배출량이 엄청나게 늘었잖아요? 탄소 배출을 하지 않는 AI는 없어요. 실제로 몸을 쓰지 않는, 물질을 쓰지 않는 AI, 아니 코드는 사실 불가능한데 마치 코드로 만들어진 거는 몸이 없는 것처럼.

예전에 어떤 환상이 뭐가 있었냐면 인터넷이 처음 만들어졌을 때, 앞에 계신 분들은 좀 기억이 나시겠지만, 많은 사람들이 “인터넷 이즈 프리”라는 말을 많이 씌요. 이제 인터넷은 자유로워서 국경도 없고, 그게 무슨 이야기냐 하면 인터넷은 정보로 이루어진 것이기 때문에 몸이 가진 경계들에서 벗어나서 자유롭게 활동할 수 있는, 그래서 인터넷에서는 윤리도 없고 국경도 없고 성별도 없다고 강조하던 시기가 있었는데 그게 한편으로는 장점도 되지만, 다른 한편으로는 환상을 준 거죠. 그런 인터넷은 사실은 없어요. 그러니까 인터넷은 존재하려면 그 안에 케이블도 있어야 되고, 장비도 있어야 되고 등등. 그래서 그 자유로운 환상을 만들어내기 위해서 우리가 엄청나게 많은 쓰레기도 만들고 환경적인 문제도 만들곤 하죠. 그러니까 몸에 피해를 계속 줘에도 불구하고 우리가 그렇게 몸이 없는 것처럼 생각하는 게 이런 『뉴로맨서』의 첫 번째 시작이죠.

## 언어와 코드



이 소설에서 김슨은, 많은 소설가들도 그렇지만, 이게 잘못됐다고 이야기를 하죠. 그래서 소설 뒷부분에 가면 케이스도 좀 변하고 그러는데, 그래서 그런 맥락에서

## 포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

그러면 우리가 언어와 언어로만 살았던 그리고 특히나 이렇게 예술을 하거나, 문학을 하시는, 글을 쓰시는 분들이 언어로만 살았던 세계에서 내가 생각하던 것들, 그리고 언어로만 언어로 했을 때 가능했던 것들, 그다음에 그거와 반대로 코드로 했을 때 가능하다고 생각하는 것들 이 두 가지를 좀 점검해 볼 필요는 있을 것 같아요.

마치 그냥 언어랑 코드랑 비슷하지 않은, 내가 언어로 만들면 그걸 코드로 전환해서 다시 보내고 그다음에 다시 언어로 전환해서 내가 다른 사람이 듣고. 마치 이게 그런 몸이 없는 부드러운 과정을 통해서 경계가 없는 것처럼 하지만, 사실은 두 개가 다르거든요. 그제 어떤 다름이나, 그런 걸 좀 고민해 보면 좋겠다는 거고, 답은 없어요.

그런데 많은 사람들이 이런저런 다름에 대해서 이야기 하고 저도 나름대로 생각하면서 든 건데 언어는 개별성을 지향해요. 개개인이 그러니까 나의 특정한 이야기를 하거나 그다음에 내 생각을 이야기하거나 그래서 언어라는 거는 어떤 개별성을 지니고, 그래서 언어는 국가든 문화권이든 언어가 다 다르게 형성될 수밖에 없죠. 그런데 코드는 보편성을 지녀요. 코드는 그게 0101 이런 식으로 컴퓨터 코드라면 뭔가 보편성을 지향하는 수단이기엔 개별성을 지향하는 언어와는 방향이 다르기 때문에 이게 같지는 않거든요. 그랬을 때 이 두 가지가 충돌할 수도 있고 이 두 가지가 어떤 변화, 상호 시너지도 일으킬 수 있고, 그렇지만 적어도 이 두 가지는 다르다는 거죠.

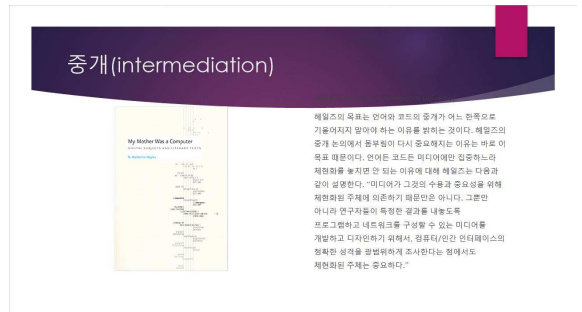
그래서 이 두 가지가 어떤 건지 좀 생각해 보면 좋을 것 같고 두 번째로는 언어는 서사죠. 언어의 기본적인 그런 입장은 서사를 만들어내는 것입니다. 그래서 서사를 만들어낸다는 거는 그러니까 이야기를 만들어내는 것도 있지만, 사실은 시간의 흐름을 인정하는 거예요. 그러니까 제가 이렇게 말을 하지만, 이게 시간이 흐르지 않으면 제 말을 이해를 못 하실 거예요. 시간이 같이 동시에 흘러야 돼요. 그래서 서사는 기본적으로 시간이 흐른다는 거 그제 직선적으로 흐르든, 다른 쪽으로 흐르든 흐르는 거를 인정하는데, 코드로의 삶은 그렇지 않아요. 그러니까 여기 프로그래밍하는 분들이 계신지

모르겠는데 코드는 여기서부터 여기까지 끝까지 다 쓰지 않으면 작동이 안 되잖아요. 서사같은 흐름이 아니에요. 그냥 쪽 쓰고 하면 그럼 동시적으로 한 번에 짤 되고 코드의 시간이랑 그 언어의 시간은 다르죠. 그것도 좀 생각을 해봐야 되고, 그 다음에 언어를 하면서 우리가 목적으로 하는 어떤 것을, 이게 무엇이지 묘사할 수도 있고, 아니면 개념을 설명할 수도 있고, 아니면 자신의 생각을, 아니면 자신의 감정을 표출할 수도 있고, 그러니까 상대방한테 이해시키거나 이해를 하거나 이런 방식으로 하는데, 그래서 특별히 말을 듣고도 우리가 특별한 행동을 할 필요는 없어요. 그냥 그렇다고 하면 되는데 코드의 기본적인 목표는 수행성이예요. 결과가 나와야 해요. 결과가 없는 코드는 무의미한 거죠. 그랬을 때 코드의 삶은 수행성을 지향하는 삶이고 이 언어의 삶은 이해를 지향하는 삶이다. 마지막으로 언어는 이렇게 제가 이렇게 쪽 이야기하지만, 제 이야기를 다 담아서 녹취하고 그러면, 제가 중간에 틀린 말도 많잖아요. 말도 안 되는. 그런데도 이해가 되시죠? 그래서 부분적 오독이 전체적인 이해를 방해하지는 않아요. 그런데 코드는 중간에 한두 개만 틀려도 완전히 망가지죠. 크래시가 되죠. 이게 전반적인 거라고 그랬을 때, 코드로 이루어진 세계랑 언어로 이루어진 세계의 허용치 이런 것들은 다른 거죠. 그랬을 때 오늘은 제가 네 가지만 이야기했지만, 코드를 더 잘 아시는 분이나 언어를 좀 고민하시는 분은 이런 생각을 좀 많이 해봤으면 좋겠어요. 언어와 코드가 뭐가 다르지? 그냥 같은 것처럼 생각하는 것보다는 다른 것부터 찾아보고 그랬을 때 그 삶이 지향하는 거 아니면 그걸로 만들어지는 어떤 세계는 어떻게 다른지 그런 고민을 좀 해봤으면 좋겠다는 입장에서 말씀드렸습니다.

헤일스도 이런 고민을 계속하던 사람입니다. 그래서 언어의 삶과 코드의 삶이 다른데, 따로따로 사는 게 아니라 인간의 삶 자체가 이미 언어 플러스 코드라고 돼 있으니까 이 두 가지가 같이 돌아가고 있는데. 그렇다고 똑같은 게 돌아가는 게 아니라 서로 다른 두 가지가 연이어서 이렇게 돌아간다는 거죠.

포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

중개(intermediation)



그랬을 때 이 두 가지, 그러니까 이 매체라고 했을 때는 여기서 언어라는 매체 그다음에 코드라는 매체, 이 두 매체가 우리의 삶을 지금 만들어가고 있는데, 하나로 완전히 포섭되지는 않는 거죠. 이 두 가지가 충돌도 하고 어떤 조합도 하고 그랬을 때, 이 두 가지의 작동 방식, 왜냐하면, 이게 어떻게 연결이 되고 어떻게 연결이 끊어지고 이런 것들을 좀 우리가 생각해 봐야 된다. 그래서 헤일스는 이 두 가지 다른 미디어, 그러니까 매체에 대한 연구이기 때문에 결국에는 중개, 즉 인터미디어이션이라고 하는데, 미디어 간의 연계 매체 연구라고 이야기해요. 두 매체가 공존하고, 경우에 따라서는 싸우는 상황이죠. 그래서 이런 매체 그런데 이 매체 연구를 하려면 인터미디어이션(중개) 그런 것들을 이야기하려면 아까 말씀드렸듯이 각각의 매체가 가진 특징이 무엇인지 각각의 매체가 가진 다른 것은 무엇인지 그런 것들을 고민하면서 이 중간에 과정을 좀 살펴봐야 된다는 게 헤일스의 이야기입니다.

어떻게 보면 지금 시대에 글쓰기를 하거나 문학을 하거나 예술을 할 때 결국에는 이런 매체의 다름을 충분히 고민하고 접근해야 되지 않겠느냐는 생각이 듭니다. 그래서 현재 인터미디어이션, 헤일스는 더 나아가 비교 매체 연구 이런 것들을 주장을 하는데 거기까지는 아니더라도 적어도 매체 간의 다름 아니면 교류 이런 것들을 좀 생각해 봐야 될 때가 오지 않았나라는 생각이 듭니다. 그래서 처음에 이 인간이라는 것이라고 했을 때 첫 번째는 언어 플러스 코드의 삶이 우리에게 일상적인 삶이 됐기 때문에 언어로서의 인간이 아니라 언어 플러스 코드라는 것으로서의 인간을 좀 생각해 봐야



될 것 같고 사실 제가 언어랑 코드라고 마치 언어처럼 이야기했지만, 이거는 더 큰 맥락에서는 우리가 유전자 코드 이야기를 할 수밖에 안 할 수는 없죠. 왜냐하면, 유전자 우리 몸이 다 유전자 코드로 이루어지고 그래서 몸도 쓰는 그런 대상이 됐잖아요.

그래서 유전자 조작 같은 것도 가능해지고 20세기 말에 이 유전자 지도가 완성되고 그렇기 때문에 사실 코드로서의 삶은 그냥 단순히 이런 코드 컴퓨터 코드뿐만 아니라 유전자 코드까지 포함하는 그런 상태입니다. 그랬을 때 이런 코드로서의 삶이, 그러니까 어떻게 보면 인간의 몸도 그렇고 동물의 몸도 유전자 코드고 그러면 물질도 그런 식물도 그렇고 더 나아가서는 사물도 어떤 코드로 이루어지는 그런 것들이 가능하지 않을까 그런 고민을 하면 갑자기 코드로 뭐든 연결되는 가능성이 생깁죠.

### 벤더미어 <소멸의 땅>

Jeff VanderMeer, *Annihilation*



마지막 누군가가 단 한 번의 육학적 행동으로 비틀어 얽은 것만 같은 그녀의 부러진 턱에서 녹색의 재가 흘러 나와서 가슴 위에 산처럼 쌓였다. 그녀의 손은 바닥을 위로 하고 무릎 위에 놓여 있고, 피부가 없었다. 단지 일종의 투명한 실과 더 많은 화상 자국이 있었다. 양다리는 녹아서 붙어 있는 것처럼 보였고, 한쪽 부츠는 사라졌고 다른 쪽은 벽에 내던져 있었다.

그래서 그런 고민을 하는 작가들이 있는데요, 벤더미어라는 SF 소설가인데 우리나라에선 <소멸의 땅>이라는 제목으로 번역이 된 것 같아요. 이거는 영화의 한 장면입니다. 넷플릭스에 보면 <에너지릴레이션>이라는 영화가 있는데 보신 분 있으세요?

그러니까 소설보다는 조금 그렇지만, 그래도 볼 만한데, 그중에 한 장면이 한 인물이 어떤 동굴 같은 데 이렇게 들어가서 찾았는데 저렇게 죽어 있는 거예요. 지금 여기 보면 막 이게 부스러져 갖고, 막 이렇게 합쳐져 있고 막 이렇게 양다리는 녹아서 붙어 있는 것 같고 이런 식으로. 그런데 이게 공포스러운 장면인데 여기에 대한 의미는 뭐냐면 인간의 몸과 자연의 몸이 모두 코드이기 때문에 지금 이 코드들이 연결되는 상태를 보여

### 포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

주는 장면입니다. 여기 주인공이나 다른 인물들은 이 인간이 지금 분해되고 있다, 죽어가고 죽은 거지만, 죽어서 분해되고 있다고 생각을 해요. 그런데 이 소설이 챕터의 제목은 뭐냐면 통합이에요. 합쳐지고 있다. 이게 역설적인 거죠. 왜냐하면, 우리가 분해된다고 생각하면 우리가 죽어 갖고 이렇게 사라지고 있는데 코드 입장에서는 사실은 다시 합쳐지는 조합이 되는 순간이거든요. 그랬을 때 우리가 세상을 보는 어떤 시점을 다르게 해야 되지 않냐는 생각을 하게 되고, 그런 맥락에서 우리가 합쳐진다면 결국 아까 이야기했던 우리끼리 우리가 만들어낸 컴퓨터 코드랑 우리가 쓰는 언어와 합쳐지는 게 아니라 그걸 넘어서 무언가를 합쳐진다는, 합쳐진다면 어떤 교류가 좀 더 이전보다 더 강해지고, 그리고 그 경계도 넘어서야 되고 이런 고민을 좀 해야 되지 않나 싶습니다. 그래서 이제 객체로서의 인간에 관한 이야기를 하려고 합니다.

### 객체로서의 인간

2. 객체로서의 인간

인간은 항상 "인간-동물"이라는 입장에서 포스트휴머니즘을 개진하는 캐리 울프에게는 인간이 어떤 포스트휴먼이 될 것인가라는 질문이 아니라 인간은 항상 포스트휴먼이었다는 인식이 우선한다. 그런 연식을 바탕으로 살펴보면 인간의 모든 활동은, 즉 인간의 독자성과 우월성을 전제로 인간성의 보편화를 추구한 수많은 활동은 결국 종중심주의적이다. 보편성은 우선이고, 그리고 그런 우선을 김추기 위해 동체와 목적이 지워진 것이다. 하지만 "인간-동물"에서 말을 수 있을까? 제임스가 제시한 "계산적 우주"가 현실이라면, 그리고 동물뿐만 아니라 사물을 포함한 모든 비인간 존재가 위태로운 상황에 처한 것도 현실이라면, 더 복잡한 입장이 필요해 보인다. 너무나 넓어 입장이라고 하기도 어렵겠지만, 그럼에도 불구하고 필요하기에 '객체로서의' 입장을 제안한다.

객체로서 인간이라는 걸 왜 이야기하려고 하나면 아까 헤일스 이야기했듯이 헤일스가 포스트휴머니즘을 이야기할 때 주로 인간의 활동이나 아니면 인간이 만들어낸 과학 기술이 인간의 삶에 어떤 영향을 미치는지에 대한 생각을 하는데 사실은 거기서 멈추면 안 될 것 같아요. 아까 말씀드렸듯이, 울프는 동물도 하고 그런데 울프도 동물까지만 하고 작은 동물 이런 것들은 좀 안 해요. 그냥 큰 동물. 하지만 팬데믹도 그렇지만, 인간의 삶에서 가장 중요한 것들이 오히려 미생물인데 미생물의 중요성을 생각해 봐야 되지 않나 생각도 들고요, 그래서 점점 더 작아지면은, 아니면 점점 넓혀가면 결국에는 객체로서의 어떤 인간 존재에 대해 고민할

때가 되지 않았나, 그래서 하면이 가진 철학적 입장이 의미가 있는 것 같습니다.

### 도구존재



이 사람은 기본적으로 '도구존재'라고 이야기를 했는데 하이데거 철학을 좀 나름대로 해석해서 내는 이야기인데, 너무 철학적이어서 제가 여기서 이야기할 필요는 없을 것 같고요. 그냥 기본적으로는 모든 존재들이 눈에 보이는 거 이상의 가능성이 있어요. 모든 존재들이. 여기서 모든 존재라는 거는 사물까지 포함하죠. 그런데 어느 순간부터는 인간만이 그러한 어떤 가능성을 갖고 인간만이 그런 가능성을 끌어낼 수 있다고 생각하는 거죠.

그래서 그런 걸 하이데거 같은 사람은 "인간이 현존재다" 이렇게 이야기를 하는데 하면은 거기에 "아니다. 왜냐하면, 따지고 보면 모든 존재가 그런 가능성이 있기 때문에 모든 존재가 다 똑같다. 인간도 사실은 그런 존재 중의 하나일 뿐이다. 인간도 도구존재고, 결국에는 도구가 될 수 있는 가능성을 모두가 가졌다"고 이야기 하는 거예요. 한 가지 특성의 도구가 아니라 무한한 도구 가능성을 가진 것이 모든 객체의 특성이다라고 하면서 도구존재라는 말을 합니다.

인간이 움직이지도 않고 아무것도 안 하는 거라는 게 아니라 객체를 끌어올림으로써, 사물의 위치를 끌어올리면서 인간과 이렇게 동등하게 만드는 작업입니다. 그래서 도구존재로서의 가능성을 이야기할 때 이야기 되는 네 가지 요소 사방이라는 말은 원래는 하이데거라는 철학자가 했는데, 하면이 그걸 재구성해서 세상을 보는 그런 방식을 제안했는데, 좀 어려운 것 같지만, 예술이 어떤 건지를 잘 설명하는 구도거든요.

### 포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

#### 사방(네 가지 요소)과 은유

#### 사방(네 가지 요소)와 은유

RO (Real Object) / RQ (Real Quality)  
SO (Sensual Object) / SQ (Sensual Quality)

RO/RQ	SO/RQ
RO/SQ	SO/SQ

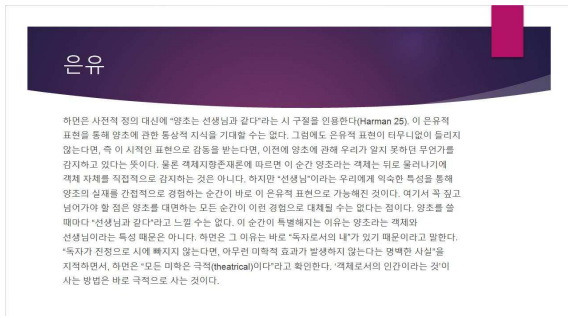
실면서 단 한 번도 '양초'라는 단어를 들어본 적이 없는 사람과 말하는 것을 상상해보자... 이 경우에 우리는 사회적 경의를 반복해서 얻는 물음이나 불속 은유의 밑받침 혹은 수직으로 가운데 심지가 있어서 불을 붙이면 타들어 가며 빛을 내는 것이라고 이 사람에게 가르칠 수 있다. 이 정의는 양초가 무엇인지에 관한 서사를 준다... 아무런 미학적 효과는 발생하지 않고, 따라서 아름다움도 없다. 우리는 그저 직역한 것이다. 즉 추차주의만 있다.

예를 들자면 우리가 실재가 있고 실재라는 건, 리얼이라고 해서 실재 객체가 있고 우리가 눈이나 아니면 감각으로 이렇게 경험하는 객체가 있죠. 그런데 이게 같지는 않아요. 그러니까 무슨 소리냐면 여기 이렇게 물이 있잖아요. 앞에 제가 마시고 그런데 제가 경험하는 물은 마시는 물이에요. 제가 마시기 때문에 이 물의 특성은 제가 마시는 물로서의 특성은 차갑거나 뜨겁거나 아니면 등등 이런 특성이 있죠. 그런데 사실은 이 물이 뭐가 될 수 있죠. 에너지원이 될 수 있어요. 수력도 그러니까 물이 가진 그 가능성은 제가 지금 이야기 하는 것보다 훨씬 더 무한하게 이렇게 갈 수 있는 거죠. 그랬을 때 그런 게 물이 가진 리얼한 뭐가고 그다음에 우리가 그냥 일반적으로 경험하는 것을 SO라고 하는데, 그래서 예술이라는 게 뭐냐 그랬을 때 ROSQ에 해당됩니다. 뭐냐 하면 은유도 그렇고 우리가 감각적으로 경험하잖아요. 이제 예술 전시회에 갔을 때 예술을 보면 감각적으로 무슨 색이고 무슨 어떤 색이고 어떤 구조고 우리가 눈으로 경험하고 어떤 자극적으로 경험하는데 그래서 과학적으로 보니까 "그게 그거지, 뭐. 사과네, 사과. 그랬네." 그런데 보면 사과가 아니잖아요. 그 그림은 내가 감각적으로 알고 있는 사과라고 이야기해 봤을 때, 사과 이상의 뭐가 있는데 그래야 예술인 거죠.

그러니까 어떤 센슈얼한 그런 감각적인 것들 언어도 되고 제스처도 되고 소리도 되고 이런 것들을 이용해서 그걸 이용해서 어떤 대상을 만들고, 그런데 그 대상이 그 조합 이상의 뭐가로 바뀔 가능성이 있다는 걸 전달해 주는 게 예술의 기능이라는 거죠. 그랬을 때 하면이 그런 면에서 예술은 감각적인 특성을 이용해서 객체의

실재를 보여주는 작업이라고 이야기합니다. 그러니까 그게 어떻게 보면 제가 이야기하고 싶은 거고 마지막으로 결말을 읽으면서 끝나겠습니다.

### 은유



하먼은 사전적 정의 대신에 “양초는 선생님과 같다”라는 구절을 인용한다. 이 은유적 표현을 통해 양초에 관한 통상적 지식을 기대할 수는 없다. 그럼에도 은유적 표현이 터무니없이 들리지 않는다면 즉 의식적인 표현으로 감동한다면 이전에 양초에 관해 우리가 알지 못하던 무언가를 감지하고 있다는 뜻이다. 물론 객체 지향 존재론에 따르면 이 순간 양초라는 객체는 뒤로 물러나기에 객체 자체를 직접적으로 감지하는 건 아니다. 하지만 “선생님”이라는 우리에게 익숙한 특성을 통해 양초의 실체를 간접적으로 경험하는 순간이 바로 이 의미적 표현. 아니면 예술적 경험이라고 할 수 있습니다. 여기서 꼭 짚고 넘어가야 할 점은 양초를 대면하는 모든 순간이 이런 경험으로 대면 될 수 없다는 것이다. 양초를 쓸 때마다 “선생님과 같다”고 느낄 수는 없겠죠. 이 순간이 특별해지는 이유, 그러니까 예술적 경험의 이유는 양초라는 객체와 선생님이라는 특성 때문만은 아니다. 하먼은 그 이유를 바로 “독자로서의 내”가 있기 때문이라고 말한다. “독자가 진정으로 시에 빠지지 않는다면 아무런 미학적 효과가 발생하지 않는다는 명백한 사실”을 지적하면서 하먼은 모든 미학은 극적(theatrical)이라고 확인한다. 여기 연극 하시는 분들이 와 갖고, 제가 일부러 인용했는데 립서비스라고 생각하시면 될 것 같아요.

그러니까 모든 객체가 그런 가능성이 있지만, 그 가능성이 우리에게 경험되는 거는 우리가 거기에 개입하기

### 포스트 휴머니즘 시대의 글쓰기: 인간이라는 '것'으로

때문이고, 우리가 그런 연극적인 상황을 계속 만들면서 세상을 경험하고 해야지만, 뭔가 지금 세계에 사는 세계로서 객체로서의 그런 경험이 가능해진다. 그래서 “객체라는 인간”이라는 것이 사는 방법은 극적으로 사는 것이라고 결론을 냈습니다. 들어주셔서 감사합니다.



특강 2

# 로봇연극의 이론과 실천

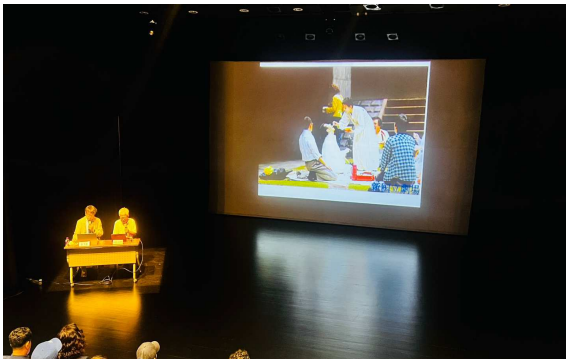
## ロボット演劇の理論と実践

히라타 오리자(平田オリザ)

\*통역: 성기웅(서울예술대학교 문예학부 교수)

로봇연극의 이론과 실천

제가 84년부터 85년까지 연세대학교에서 유학했으니까 30여 년 전에 배웠던 한국말이라 좀 이상한 한국말이지만, (한국어로) 인사만 하는 걸로 하겠습니다. 오늘 오전에 김포공항에 도착했습니다. 40여 년 전에도 제가 김포공항에 도착했습니다. 40여 년이니까, 한국 사회도 전체도 많이 바뀌었습니다. 40여 년 전에는 전두환 시대인데, 오늘은 지금부터 40년 후에 한국 사회나 세계가 변화할지, 변화 안 할지 그런 이야기를 하고 싶습니다. 지금부터 일본말로 하겠습니다. 자기소개를 좀 하는 슬라이드도 가져왔습니다.



(이후 통역) 2002년 한일 월드컵 공동주최를 기념해 만들었던 연극 <강 건너 저편에>로, 백성희 선생님께서 출연하시는 모습입니다.

한-일 합작연극 <서울노트>  
(2004, 2005)



이건 저의 작품 <도쿄 노트>를 번안한 <서울 노트>라는 연극이었습니다. 한국 연출가 박광정 씨와 공동연출로 유명한 한국 배우들께서 출연하셨습니다. 그리고 이걸 프랑스어 판 <도쿄 노트>인데, 이 작품은 15개 국어로 번역이 돼서 전 세계에서 공연되고 있습니다.

<도쿄노트> 프랑스 공연



<도쿄 노트> 프랑스 공연 기사

이런 국제간 공동 작업의 작업을 많이 했습니다. 이거는 성기웅과 함께 만들었던 <신모험왕>이라는 연극입니다. 이건 독일 함부르크의 국립극장에서 만들었던 오페라입니다. 후쿠시마 원전 사고를 소재로 한 연극입니다. 오페라입니다. 그래서 마지막 장면에서는 후쿠시마 원전의 방사능 보호복을 입는 장면이 됩니다.

로봇연극의 이론과 실천

안드로이드 로봇 연극  
<사요나라>



오늘 주제가 되는 로봇연극 작품입니다. 이걸 한국에서도 공연한 적이 있는 <사요나라>라는 연극으로, 이게 안드로이드 로봇입니다. 이쪽(오른쪽)은 미국인 배우입니다. 이 작품 역시 10여 개국에서 번역돼 공연되었습니다. 오른쪽에 있는 인물은 곧 죽어가는 사람입니다. 마치 호스피스 병동 혹은 어떤 요양소 같은 곳에 있는 죽어가는 사람에게 그 사람의 기분과 마음에 맞는 시(詩)를 안드로이드 로봇이 계속 읊어주는 그런 내용입니다.

로봇 연극  
<일하는 나>



이건 안드로이드 로봇이 아니라 보통 로봇으로 만든 연극입니다. <일하는 나>라는 작품인데요. 로봇이 히키코모리처럼 되어 일할 수 없게 되어버린 내용입니다. 이 로봇을 만든 분은 이시구로 히로시라고 하는 약간 좀 머리가 이상한(웃음) 공학자입니다. 이 로봇공학자하고 제가 오사카대학이라는, 일본에서 세 번째 가는 국립대학에서 함께 근무하게 되어서 이 로봇연극 작업을 같이하게 됐습니다. 국립대학이라면 일본의 도쿄대학, 교토대학, 그다음에 오사카대학이 있죠. 특히 오사

카대학은 이학부 공학부가 발달한 곳입니다. 이 사람이 얼마나 이상한 로봇공학자인가 하면, 자기하고 똑 닮은 로봇을 만들어 그것으로 유명해졌습니다.

오사카대학교의 로봇 공학자  
이시구로 히로시 (Hiroshi Ishiguro)



로봇은 나이를 먹지 않잖아요. 그런데 이시구로 교수는 점점 나이를 먹기 때문에 로봇이랑 본인이 (외적으로) 점점 멀어지게 되고 있습니다. 그래서 인간인 이시구로 교수가 스스로 성형을 했습니다. 로봇을 고치는 데는 300만 엔이 들지만, 자기 얼굴을 성형하는 데는 30만 엔 정도밖에 안 들기 때문에 자기 얼굴을 고쳐버렸습니다. 자기하고 로봇이 잘 구별이 안 되어서 자기 자신이 로봇이 아닌가 생각할 정도로 좀 특이한 분입니다. 매드 사이언티스트죠.(웃음) 이분하고 같이 십수 년간 여러 작품을 만들어서 전 세계에서 공연을 돌아다니면서 했습니다.

일본에서는 고등학생들에게 이러한 로봇연극을 보여주고 인간과 로봇의 차이에 대해서 토크를 많이 했습니다. 그러면 고등학생들이, 특히 좀 뭐랄까, 모범생 같은 이과 고등학생들이 이시구로 교수한테 와서 “인간하고 로봇이 얼마나 더 가까워질 수 있나요?” 이런 질문을 합니다. 그러면 이시구로 교수는 그 질문을 한 고등학생에게 “자네는 인간인가?” 이렇게 물어봅니다. “보는 것만으로는 외관만으로는 알 수 없다, 이렇게 칼로 그어서 몸에서 피가 나온다고 하더라도 그것이 인공적인 것일지도 모른다. 나는 공학자이기 때문에 당신이 ‘인간이 무엇’이라고 하는 기대에 부응해서 꼭 그만큼 만들어내는 것이 내 일이다”라고 이야기합니다.

이 사람은 지방에 있는 작은 대학 출신인데 대학 2학년 때까지 화가가 될까 공학자가 될까, 고민했을 정도로

로봇연극의 이론과 실천

예술에 대해서 많이 식견이 있는 사람입니다. 그런 그와 함께 여러 작품의 연극 작품을 만들었습니다.

로봇 연극  
 <세 자매>  
 원작: 안톤 체호프



이건 안톤 체호프의 <세 자매>를 로봇연극으로 만든 작품으로, 막내딸 이리나(사진 가운데)가 로봇으로 나옵니다. 이쪽(오른쪽)은 하녀 같은 인물입니다. 그 다음은 이 안드로이드 로봇의 속 몸체만 나온 이미지입니다.

로봇 연극  
 <세 자매>  
 원작: 안톤 체호프



이 안드로이드 로봇을 사용해서 뭔가 연극 작품을 만들 어달라고 이시구로 교수가 의뢰를 했습니다. 그래서 카프카의 『변신』을 로봇 버전으로 만들었습니다.

<변신> 프랑스 공연  
 원작: 프랜츠 카프카



아침에 일어났더니 로봇이 되어버린 어떤 남자의 이야기입니다. 카프카의 『변신』이 ‘아침에 일어났더니 벌레가 되어 있었다’로 시작하잖아요. 이 연극에서는 ‘로봇이 되어 있었다’로 시작합니다. 사진이 좀 작아서 안 보일지 모르겠는데 이렌느 자코브(Irène Marie Jacob)라는 프랑스의 국민 여배우입니다. <베로니카의 이중생활>로 칸 여우상을 받은 유명한 배우죠. 프랑스 극장에서 만든 작품입니다.



다음은 키노사키 오페라 <니모>의 로봇입니다. 말씀드렸던 이 오페라 작품에도 로봇이 나옵니다. 오늘 왜 제가 이런 연극을 만들게 됐는지가 오늘 이야기의 중심 주제가 되겠습니다.

사회자께서도 말씀하셨는지 모르겠지만, 특히 제 작품 중에서 <과학하는 마음> 시리즈가 있어서 대학에서 공연을 많이 했고, 한국의 대학에서도 많이 공연이 됐습니다.

제 할아버지가 의사셨고요. 저희 집안에는 오히려 이과 쪽이 많습니다. 그래서 실은 이과적인 가풍에서 자라났 습니다. 과학 연극을 본격적으로 로봇연극 만들기 전에 인지심리학자분하고 좀 연구 모임을 했었습니다.

그 모임에서 우리가 좀 연구했던 게 일반 보통 분들이 시민들이 영화를 본다거나 텔레비전 드라마를 보면서 “저 배우 연기 참 잘해” 혹은 “못해”라고 할 때, 어떤 기준으로 그런 판단을 하게 되는지 그걸 연구했습니다. 그 연구를 통해서 불필요한 동작들이 꽤 들어가 있는 배우가 오히려 연기를 잘하는 배우라고 느끼게 된다고 알게 됐습니다. 그걸 마이크로 슬립이라고 합니다.

잘하는 연기란?

잘 하는 연기란?  
What defines good acting?

Micro-slip

Micro-slip을 안정적으로 표현  
Expressing micro-slips steadily

그쪽 연구 중에 유명한 연구에 이런 게 있습니다. 손잡이가 달린 컵을 잡는 동작을 여러 번 반복해서 비디오로 촬영해서 연구하는 게 있었습니다. 여러 사람에게 이런 실험을 해보면요. 아주 간결한 동작으로 컵을 딱 짚는 사람은 오히려 드물고요. 대부분 사람들이 컵을 손잡이를 잡기 전에 이렇게 뭔가를 살짝 만져본다거나 좀 쓸데없어 보이는 그런 동작을 하는 경우가 대부분입니다.

배우도 인간이기 때문에 무대에서 연기를 하다 보면 많은 사람들이 보고 있어서 긴장하게 되죠. 그러면 불필요한 동작이 굉장히 많아지거나 거꾸로 그냥 확 (컵을) 잡아버리는 경우가 생겨납니다. 그런데 딱한 일이 있다면 배우들이 연습을 많이 하면 할수록 이 동작이 더 간결해진다는 겁니다.

X축을 시간으로 놓고요. Y축을 연습량으로, 그리고 그래프를 마이클로 슬립, 불필요한 동작의 양으로 본다면 연습을 하면 할수록 그 그래프가 확 떨어지게 되는 현상이 나타나는 거죠. 그런데 이 세상에 천재라는 사람들이 있어서요. 이 사람들을 관찰하면 아무리 연습을 많이 하더라도 불필요한 동작의 정도가 비슷하게 계속 나타납니다. 그런 좀 얇미운 연기 잘하는 사람들이 있습니다.

그런데 아까 소개해 드렸던 이시구로 교수의 궁극적인 과제는 어떻게 하면 로봇이 인간 사회에 잘 스며들 수 있을까 하는 것이었습니다. 나이 드신 분들이나 어른들이 무서워하지 않는 로봇을 만드는 게 필요했습니다.

좋은 로봇이란?

좋은 로봇이란?  
What defines a good robot?

로봇이 사회에 녹아들 수 있는 조건  
Necessary conditions for robots to enter our society

‘랜덤’을 프로그래밍하기  
Programming “randomness”

컵을 집을 때 그냥 확 잡아버리는 로봇이 있다면 볼 때 약간 무섭습니다. 그런데 공학자들은 컵을 이렇게 깨끗하게 한 번에 확 잡는 것을 좋아하는 것 같습니다. 그런 사람이 공학자가 되는 것 같아요. 산업용 로봇이라면 컵을 한 번에 잘 잡는 로봇이 좋은 로봇이죠. 그런데 그것이 사회 속에 자리 잡게 될 때는 결코 플러스가 되지 않습니다.

그래서 이시구로 교수는 2000년대 들어서서부터는 어떻게 하면 로봇에게 불필요한 동작을 하게 할 것인가를 연구하기 시작했습니다. 심리학 쪽하고 언어학 쪽하고 같이 그런 연구를 했었는데요. 심리학이나 언어학도 사실은 그 통계를 중시하는 학문 분야입니다. 그래서 그쪽에서는 수치를 평균치로 이렇게 일원화하는 식의 연구밖에 나오지 않았었습니다.

제가 오사카대학으로 2006년에 이적을 하게 되었는데요. 옮긴 지 한 1년쯤 되었을 때 유명한 철학자이신 학장님으로부터 “이 대학에서 뭐가 하고 싶냐”는 질문을 받았습니다. 그때마침 제가 생각하고 있는 게 있었기 때문에 “로봇과 연극에 대해서 연구하고 싶다”고 말씀드렸습니다. “그럼 곧바로 시작하시죠”라고 이야기를 들어서 바로 이시구로 교수의 연구실을 제가 방문하게 됐습니다. 그도 제가 오사카대학으로 옮겼다는 걸 알고 있었기 때문에 저를 기다리고 있었나 봅니다. 그래서 곧 공동연구가 금방 시작될 수 있었습니다. 일단 먼저 2분 정도의 짧은 대본을 전해서 그 움직임과 대사를 입력 로봇에 입력하는 작업을 부탁했습니다.



그렇게 입력해서 로봇이 말하고 움직이는 걸 보면서 제가 연극 연출가로서 우리가 연극에서 디렉션이라고 하죠. 연출가의 디렉션으로서 “여기와 여기는 대사 사 이로 1초를 벌려주세요”라고 “여기는 사이를 줄여주세요” 같은 것을 스무 군데 정도의 디렉션을 했습니다. 그래서 30분 동안 그 주문 그대로 프로그래밍을 수정 입력을 해서 다시 한번 로봇에게 그 연기를 시켰습니다. 거기에 모여 있던 20명 정도의 젊은 공학 연구자들이 한숨을 내뿜을 정도로 굉장히 자연스럽게 로봇이 움직이고 있었습니다.

그때까지는 어떻게 보면 저로서는 당연한 이야기지만, 로봇을 연출한다는 생각을 한 사람이 아무도 없었습니다. 로봇 연구자들은 로봇의 성능을 높이면 인간에게 가까워질 것으로 생각하고 있었습니다. 그렇지만, 우리 연극인들은 어떻게 하면 인간이 인간처럼 보일 것인가를 2,500년 동안이나 연구해 온 사람들입니다. 그래서 그 덕분에 오사카대학의 로봇 연구는 굉장히 속도가 가속도가 붙게 되었습니다. 농담처럼 이시구로 교수가 그때 젊은 연구원들에게 뭐라 그랬냐면 “자네들이 20년 동안 연구해 왔던 것을 히라타 선생님이 오셔서 30분 만에 했기 때문에 당신들은 연구 안 해도 좋다”라고 이야기했어요. 연구를 안 해도 좋으니까, 분석만 하라고. 그래서 어떻게 연출가가 로봇을 인간답게 보이느냐에 관한 분석을 한 연구들이 많이 돼서 박사 논문도 나오고 석사 논문도 나왔습니다.

다시 말씀드리지만, 배우들은 연습을 하면 할수록 리얼한 것으로부터 멀어지게 됩니다. 로봇은 성능이 좋아지면 좋아질수록 사회로부터 멀어지게 됩니다. 중요한 것은 어느 정도 랜덤한 것을 프로그래밍할 것인가에 따라 성패가 좌우됩니다. 또 하나 중요한 점은 로봇 연구에 컨텍스트라는 개념을 넣었다는 겁니다. 아무리 성능이 좋은 로봇이 “안녕하세요. 좋은 아침입니다.” 이런 인사말을 한다고 할지라도 그거를 오밤중에 하면 이상한 로봇 고장 난 로봇인 겁니다.

로봇이 이렇게 로봇 같은 이상한 목소리로 “좋은 아침입니다.” 이런 말을 하더라도 그게 딱 아침에 아주 적절한 상황에 적절한 타이밍에 그 말을 하면 굉장히 좋은 로봇이 되는 겁니다.

- 로봇이 사회 속으로 스며들어가는 시대  
Age when robots enter society
- 인간이 무서워 하지 않는 로봇을 만들기  
We need to make robots that people are not afraid of.
- 불필요한 동작이 중요  
Wasteful movement is important.

제가 자주 하는 설명으로 이런 설명을 합니다. 저와 이시구로 교수는 어떻게 하면 로봇이 인간답게 보일 것인가, 혹은 인간이 인간답게 보일 것인가 하는 연구를 각자 다른 입구로부터 시작해서 산을 오르다가 7부 능선의 지점에서 이렇게 운 좋게 만나게 되었다. 이렇게 설명합니다. 만약에 등산의 너무 낮은 단계에서 만났더라면 서로 뭘 하는지 잘 몰랐을 수 있고 정점에서 만났다면 의미가 없었을 겁니다. 그런데 아주 좋은 타이밍에 좋은 지점에서 만났던 것 같습니다.

그런데 재미있는 지점은 그 둘을 만나게 한 것은 아까 말씀드렸듯이 철학자라는 점입니다. 그래서 그분이 대단하다. 그것이 관전 포인트 같은 겁니다. 지금 시대에 대학이라는 것이 가지고 있는 마지막 사명이라면 이렇게 서로 다른 분야에 있는 사람들이 만나서 어떤 새로운 이노베이션을 만들어내는 것, 이게 어떻게 보면 대학에 남은 마지막 사명이 아닐까 생각합니다.

### 왜 ‘로봇연극’인가?

#### 왜 ‘로봇 연극’인가?

Why do we create robot theaters?

인간을 감탄하게 하는 로봇에서  
인간을 감동시키는 로봇으로

感心させるロボットから、  
感動させるロボットへ

대학에서 가르치는 사람으로서 또 연구자로서 이런 공헌을 좀 했다고 한다면 그럼 극작가로서는 어떤 의미가

로봇연극의 이론과 실천

있느냐에 대해서 말씀드리자면요. 왜 로봇연극을 만드냐고 질문을 많이 받습니다. 답은 간단합니다. 다른 사람은 하지 않았으니까. 이 세계에서 으뜸이니까. 그전에도 로봇연극 작품이 있었습니다.

예술가가 만들었던 연극의 로봇은 뭐랄까 좀 짠 로봇이랄까요, 수준이 낮은 로봇이었어요. 반대로 대학 연구실에서 만든 로봇 예술 작품은 예술성이 낮았습니다. 오사카대학에서 만든 로봇은 1억 원 넘는 그런 비싼 로봇이고, 젊은 연구원들이 붙어 있었기 때문에 저는 극작가로서 굉장히 자유롭게 비싼 로봇을 마음대로 자유롭게 조작할 수 있었습니다. 오사카대학에 세계적으로 유명한 로봇공학자와 세계적인 극작가가 함께 있었기 때문에 이런 성과가 나올 수 있었던 겁니다. 대전 카이스트에서도 저를 불러주신 적이 있었는데 이공계만 있는 대학에서는 이런 일이 불가능할 겁니다. 아마 여러분들이 로봇을 경험할 수 있는 거라면 박람회나 과학관 같은 데 전시된 로봇을 보는 정도이실 겁니다. 그런 곳에 있는 로봇은 대부분 움직임이 큼니다. 과장돼 있습니다. 공학자들이 로봇의 성능을 자랑하고 싶기 때문입니다. 여러분들은 그걸 보면서 감탄할 수는 있습니다. 하지만, 감동은 안 하겠죠?

우리를 예술가들은 사람의 마음을 움직이는 힘을 가지고 있습니다. 감탄하게 하는 로봇으로부터 감동시키는 로봇을 만드는 일을 여러 해 동안 해왔다고 생각합니다. 질문도 좀 받아야 한다고 말씀 들었기 때문에 일단 여기까지 하도록 하겠습니다.



**사회자:** 히라타 오리자 선생님 발표 감사히 잘 들었습니다. 연출 연기 어떤 기획적인 측면까지 두루 적용될 수 있는 좋은 말씀을 해주셨기 때문에 궁금증이 상당히 축적되어 있을 거라는 생각이 듭니다. 자유롭게 질의 응답반도 록 하겠습니다. 손들어주시면 좋을 것 같아요.

**방청객:** 질문이 두 가지 있는데요. 사실 선생님께서 10년 전에 테드 강연에서 해주신 말씀이랑 크게 달라진 내용은 없는 것 같다는 느낌이 들었어요. 그래서 그 이후로 10년 이 지났는데 로봇연극을 하시면서 옮겨온 관심사가 있으신지 또는 로봇연극에서 해결하고자 하는 문제가 있으신지, 아니면 로봇연극에 대한 관심이나 생각은 여기서 잘 같무리가 된 건지 궁금하고요. 다른 하나는 연극에서 발화했을 때 그걸 듣고 생각하고 대답하는 그런 걸 연출하는 게 굉장히 어렵다고 생각하는데, 그걸 로봇연극에서 어떻게 하는지 궁금합니다.

**히라타:** 먼저 첫 질문에 대해서 말씀드리면요. 10년 전하고 제가 거의 완벽하게 똑같은 이야기를 했었을 겁니다. 왜 그러냐 하면 기술은 사실 진화하고 진보하지만, 사실 예술은 그렇지 않다고 생각합니다. 어떤 교수가 이런 이야기를 했는데, 예술가들은 이미 답을 이미 미리 알고 있다. 그리고 과학자들 공학자들은 그것을 분석하는 일을 하게 된다, 이렇게 이야기했습니다. 그동안 이시구로 교수하고도 해왔던 작업이라는 것이 이시구로 교수가 새로운 로봇을 개발하면 그 로봇을 써서 새로운 작품을 만드는 일을 여러 번 되풀이해 왔습니다. 만약 이시구로 교수 쪽에서 전혀 새로운 콘셉트의 로봇을 만든다면 거기에서부터 새로운 예술 작품이 나오지 모르겠습니다. 제가 만약에 이런 예술 작품을 연극 작품을 만들고 싶다고 상상을 한다고 해서 그것을 로봇공학자들에게 “거기에 맞게 이런 로봇을 만들어주세요”라고 말할 수는 없습니다. 그런 것을 기술적으로 만들 수 있을지 없을지도 알 수 없고요. 일단 이 정도로 첫 질문 답이 될까요?

다음 질문은요. 제가 원래 인간 배우를 상대로 연출 작업을 할 때도 더 기쁜 듯이 말해달라거나 더 슬픈 듯이 그 대사를 해달라거나 그런 뭐랄까 추상적인 주문을 하지 않는 편입니다.

인간 배우를 상대로 할 때도 “0.5초 사이를 좀 더 두고 말해주세요”라는 식으로 지시를 하는 그런 연출가이기 때문에 로봇하고도 궁합이 잘 맞았던 것 같습니다.

로봇 프로그래머에게 좀 더 로봇이 슬프게 말해달라는 그런 식의 주문을 해봤자 아무 소용이 없습니다. 제 연극 이론 연극 방법론이 한국에서도 출판이 돼서 읽어보신 분들은 아시겠지만, 제가 거기서 이야기를 했던 것이 인간의 내면이라는 것은 알 수 없는 것이기 때문에 슬퍼 보이게 연기해 달라는 주문을 하기보다는 연출가가 더 구체적인 주문을 하고 작업을 해야 된다고 제가 이야기해 왔습니다. 저의 그런 방법론이 로봇연극으로도 이어졌습니다. 연구 후반에 이르러서는 저 스스로 로봇에게 프로그래밍할 수 있는 프로그램을 만들어 주었습니다. “안녕하세요”라면 먼저 “안녕하세요”라는 식의 대사 언어를 입력합니다. 로봇에 따라서 움직일 수 있는 관절이 10개 있기도 하고 15개 있기도 한데요. 그거를 어디로 움직일까 하는 것도 제가 정해서 입력을 할 수 있습니다. “안녕하세요. 처음 말할 때는 이렇게 팔이 있다가 “요” 말할 때는 이렇게 팔이 달라진다거나 그런 식으로 입력이 가능합니다. 15개 관절을 움직일 수 있다면 15개 관절을 움직이도록 어떻게 움직이도록 그런 입력을 할 수 있습니다. 90분짜리 그런 로봇 연극을 만드는데 저하고 어시스턴트하고 같이 거의 24시간 프로그래밍 입력을 하다시피 해서 일주일 걸렸습니다. 그런데 이게 로봇 연구자들에게 이야기를 해보면 이건 연구자들로서는 “이건 일주일 정도로 될 일이 아니고 1년이 걸려도 못할 일이다”라고 이야기를 합니다. 저는 실제 로봇을 두고 하지 않고 로봇이 없어도 입력을 어느 정도 해놓고 그걸 로봇에게 그대로 움직이게 하면 꽤 잘 움직일 수 있도록 할 수 있게 되었습니다. 이런 기술을 아마 가진 사람은 세계에 저밖에 없을 것 같은데요. 이런 기술은 어디도 별로 쓸 데가 있는 기술은 아닙니다. 그런데 연출가의 일이라는 것이 그런 거죠. 어떻게 보면 연출가 머릿속에서 어떤 상상을 해서 그렇게 배우들에게 움직이게 하는 일이 연출가의 일이라고 할 수 있습니다.

**사회자:** 두 번째 질문받도록 하겠습니다. 저기 중간에 네 번째 줄에 계십니다.

**방청객:** <사요나라>와 <세 자매>에 등장하는 인물에 관해서 질문드리고 싶은데요. 그 포스트휴먼에 관련된 담론들은 결국은 그 인간 바깥의 존재들에 관한 것이기도 하지만, 인간과 다른 존재들이 상호 의존하는 것이나 혹은 취약한 모습이나, 아니면 비인간 중심주의 장애 중심주의와도 연관된다는 생각이 드는데, 그 두 작품에서 로봇 활용하실 때 그때 죽음을 앞둔 인간이라든가 혹은 <세 자매>에서는 이쿠미가 휠체어를 타는 존재로 등장하거든요. 로봇이 인간과 함께 연극에 등장한다고 할 때 그런 취약성에 관해서 어떤 생각이 있으셨는지 여쭙보고 싶습니다.

**히라타:** 제가 많이 질문을 받는 게 로봇만 나오는 연극을 만들 수 있냐는 질문인데. 기술적으로 만들 수 있지만, 아마 별로 재미는 없다고 생각합니다. 지금 바둑 체스 같은 게 컴퓨터 쪽이 오히려 인간보다 잘하죠. 그래서 그 컴퓨터가 인공지능이 인간들에게 큰 뉴스가 되었죠. 그런데 예를 들면 바둑 프로그래밍끼리의 바둑 경기가 때로 있습니다. 그렇지만, 그게 인간들에게 큰 뉴스가 되지는 않습니다. 별로 관심이 없으시잖아요. 사람이 인간이 거기에 관련되어 있지 않으면 인간들이 별로 관심을 가지지 않습니다. 그렇게 됐을 때, 지금 질문하신 것처럼 인간의 어떤 약점 약한 부분을 혹은 존재의 약한 부분을 서로서로 도와주는 관계에 어떤 상황이 만들어지리라 생각합니다. 예를 들어서 인간이 인간 배우가 어떤 대사를 좀 하고 그 배우와 같이 생긴 인공 존재가 인간이 좀 쉽게 할 수 없는, 예컨대 이렇게 무대를 날아 간다거나 하는 그런 표현도 가능하리라고 생각합니다. 10년 전쯤의 일인데 뮤지컬 쪽에서 <스파이더맨>이 뮤지컬화 될 때 그때 조금 위험도가 있기 때문에 그것을 상연을 하는 데 좀 문제가, 무리가 있었습니다. 그 보험료 같은 비용보다 로봇을 만들어서 움직이게 하는 비용이 적어진다면 그것을 무대에서 하는 것이 가능해집니다. 이걸 어쩔 수 없는 일입니다. 경제적인 논리와 직결하는 문제이기 때문이에요. 만약에 200년 지나고 긴 세월이 지난다면 모르겠지만, 앞으로 적어도 30년 후, 40년, 50년 후 정도의 시간 안에는 로봇에 어떤 굉장한 기대를 하더라도 그것이 그렇게 실현되리라 생각하지 않습니다.

오늘의 이 자리의 주제하고도 좀 관련된 이야기가 되리라 생각하는데 바로 지난달에 일본에서 어떤 사건이 있었습니다. 성우분들이 챗GPT를 활용한 어떤 텍스트를 가지고 공연을 하는 그런 일이 있었습니다. 유명한 애니메이션 성우들이 무대에서 공연을 하는 거기 때문에 티켓도 잘 팔렸습니다. 그래서 다 팔렸습니다. 그렇지만, 그 직전에 공연 중지가 됐습니다. 저작권 문제였습니다.

기본적으로 생성형 시라는 것은 기본적으로 검색하는 방식입니다. 그래서 생성형 시가 만들어낸 텍스트가 무엇을 바탕으로 해서 만든 것인지 같은 것이 검증되지 않습니다. 만약에 어떤 인간 극작가가 내 작품하고 너무 비슷하지 않냐고 만약에 재판을 건다면 아마도 질 수밖에 없을 것입니다. 생성형 시를 활용해서 작품을 쓰는 것은 저는 기본적으로는 좋은 일이라고 생각하고 그런 젊은 극작가들도 앞으로 많이 나올 거라고 생각합니다. 그렇지만 당분간은 생성형 시만으로 작품을 만든다는 것은 어려움이 있다고 생각합니다.

**통역자:** 질문 의도를 제가 다 말씀을 좀 못 드린 것 같아요. 사실 질문의 의도 중에는 비장애 중심주의라든가 좀 탈인간적인 사고방식에 관해 질문을 하셨던 것 같은데 통역이 좀 부족했던 것 같아요.

**히라타:** 저의 입장에서는 그렇게 중심이 쉽게 옮겨가기는 쉽지 않을 거라고 생각을 합니다.

**사회자:** 네 저희가 더 질문이 있으실 것 같은데 히라타 오리자 선생님께서 본인의 경험과 일본에서 현재 상황들 여러모로 이렇게 많이 공유하고 싶으셨던 것 같아요. 많은 말씀을 주셨습니다. 그래서 시간이 훌쩍 지나버려서 저희가 조금 더 질문을 받기는 어려울 것 같고요. 일단 여기서 강연을 마무리하도록 하겠습니다. 히라타 오리자 선생님께 박수 한번 부탁드립니다. 저희가 예정된 시간보다 조금 지연되어서요. 저희 원래는 3시 30분부터 진행해야 되는데 40분부터 다시 진행하도록 하겠습니다. 2부 순서는 비인간을 다루고 응용하는 작업을 하고 계시는 극작가분들의 라운드 테이블이 준비되어 있습니다. 4시 40분까지 착석 부탁드립니다. 감사합니다.

라운드 테이블

# 탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기

사회: 남지수

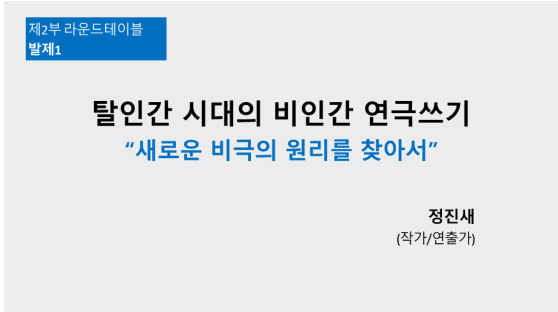
패널: 정진새, 김연재, 구두리, 신호진

발제1

# 새로운 비극의 원리를 찾아서

정진새(작가연출가)

새로운 비극의 원리를 찾아서



세 가지 질문

**세 가지 질문**

1. 나는 왜 비인간에 관심을 갖게 되었는가?
2. 극중 등장물로서 비인간을 어떻게 구상하고 집필하게 되었는가?
3. 실제로 무대적 재현에서 어떤 한계와 가능성을 발견했는가?

안녕하세요. 저는 극작하고 연출하는 정진새입니다. 만나서 반갑습니다. 화면 보면서 이야기를 좀 나누도록 하겠습니다. 저는 좀 다소 거창할 수도 있는데 '새로운 비극의 원리를 찾아서'라는 부제를 달게 되었습니다. 어쨌든 극작가가 비인간이라는 어떤 시대의 과제를 만났을 때 단순히 한 편 한 편 써 내려가는 것도 있지만, 그 안에 내재되어 있는 극작술이라는 것이 어떻게 변화하고 있는지를 좀 도출해야 되는, 이를테면 좀 작은 미션이랄까요? 그런 게 있기 때문에, 오늘같이 좀 그런 것이 과연 합당한 건지 여러분들과 같이 논해보는 시간이 되었으면 좋겠고요. 이 사례들은 어떻게 보면 굉장히 개인적이고 개별적인 사례들이어서 제가 굉장히 좀 보편적인 것처럼 이야기는 할 수는 있으나 지금 이렇게 변화하는 과도기 안에서 어떤 이런 시도들이 있다고 조금 이해해 주시면 좋겠습니다.

저는 일단 세 가지 질문을 저에게 던지면서 발표 자료를 구성했는데요. 나는 왜 비인간에 관심을 가지게 되었는가, 그리고 극 중 등장인물로서 비인간을 어떻게 구상하고 집필하게 되었는가, 그리고 세 번째 무대에서의 재현에서 어떤 어려움과 또 어떤 즐거움이 있었는가, 약간 그런 이야기를 좀 해보겠습니다. 저는 그 극작을 시작할 때부터 좀 이렇게 의도치 않게 SF 혹은 비인간을 경유하는 작품들을 계속했는데요. 2012년도에 대학로, 2014년도에 본격적으로 <브레인 컨트롤>이라는 작품을 대학로에서 선보이고 작년 최근에 이르기까지도 계속 1년에 한 편 혹은 격년에 한 편 정도 인간이 아니라 비인간까지 포섭된 작품들을 계속 써왔더라고요

나는 왜 비인간에 대해 관심을 가지게 되었나?

그래서 저 스스로에게 나는 왜 비인간에 대한 관심을 가지게 됐는가를 질문을 해보니 저는 동어반복의 휴먼드라마가 많은 한국 연극에 대한 회의 같은 것을 그 이유로 꼽을 수 있을 것 같습니다. 그러니까 저는 굉장히 한국 연극을 좋아하고 그것을 사랑하면서 관객 시절부터 성장해 오긴 왔지만, 제 안에 어떤 양가적인 감정이 있었던 거죠. 굉장히 감동하면서도 또 그런데 내가 왜 같은 것을 계속 반복하면서 감동을 받아야 될까, 그런 본질적인 의심 같은 것들이 좀 있었던 것 같습니다.

새로운 비극의 원리를 찾아서


그리고 연극의 의미적 한계성이라는 것은 아까 사회자  
계서도 이야기하셨지만, 그 인간학이라고 하는 범주  
안에서만 좀 속해 있다는 거죠. 그렇기 때문에 그 극작  
을 무대 위로 가져갔을 때도 결국은 인간을 어떻게 보  
여줄 것인가에만 초점이 있었기 때문에 제가 그런 것에  
대한 어떤 하나의 대안적인 요소로 비인간에 대한 관심  
을 가지게 됐던 것 같습니다.

그런 관심은 이렇게 크지 않게 그냥 점진적으로 이렇게  
좀 이룰테면 기술의 발달이라든지 SF 장르가 한국 사  
회 한국의 어떤 문화적인 어떤 계에 영향을 주고 있는  
정도의 완전한 관심사에서 이룰테면 2020년에 코로나  
시기를 겪으면서 폭발적으로 생태적인 고민을 하고 연  
결되면서 본격적인 비인간에 대한 고민하게 됐습니다.  
결국에는 이게 인간학에 대한 인간론에 대한 어떤 반성  
에서 비롯되었다고 볼 수 있을 것이고요. 이룰테면 생  
태학자로서 아니면 인류로서 고민도 있겠지만, 저는  
예술가로서 이룰테면 인간을 기반으로 하는 예술이 좀  
한계에 다다르지 않았나 약간 그런 생각을 좀 하게 됐  
습니다. 그리고 제 성향 자체가 어떤 것을 반복하는  
것을 굉장히 많이 싫어하는데요. 연극은 특별히 관습이  
나 전통이 굉장히 중요한 장르잖아요. 그렇기 때문에  
그 안에서 반복되어 온 원리 같은 것들이 저에게 크게  
뒤통나 울림이나 자극을 주지 못했기 때문에 그런 것  
에서 좀 벗어나고 싶은 데에서부터 비인간에 대한 관심이  
좀 주어졌던 것 같습니다. 그리고 제가 최근에 어린이  
극을 좀 더 관심을 가지게 되고 또 재미있어하는데요.  
어린이 연극을 보면 굉장히 또 또 상투적이고 전형적인  
면도 있지만, 한편으로 어린이 연극 안에 온갖 종류의  
비인간들이 다 나오잖아요. 그래서 제가 그런 것에 대  
한 관심도 있어서 이것을 좀 진행하게 되었던 것 같습  
니다.

좀 더 구체적으로 “도대체 무엇이 동어반복인가”라는  
질문을 드리자면 근대적 의미의 휴머니즘, 그러니까  
모던과 휴먼이라는 어떤 강력한 두 축이 한국 연극의  
지난 근대극의 역사 100년이 넘는 역사 동안 정말 단  
한 번도 흔들리지 않는 어떤 큰 축인 것 같아요. 그러니  
까 좋죠, 재미죠. 감동적이고 항상 선배님들 작품을 보  
러 갈 때마다, 어떤 선생님들의 작품을 보러 갈 때마다,


동료들의 작품을 보러 갈 때마다 어떤 모던과 휴먼의  
충만함을 항상 느끼고 좋아하기도 하지만, 또 한편으론  
이거밖에 없나 다른 건 없나 그런 생각을 좀 하게 됐습  
니다.

무엇이 동어반복인가?




**무엇이 동어반복인가?**

- ⇒ 근대적 의미의 휴머니즘 "modern & human"
- ⇒ 국가주의, 민족주의, 가족주의 이데올로기
- ⇒ 왜냐하면, 이렇게 발명된 휴머니즘은 필연적으로 특이하거나, 저항하거나, 비정상적인 '개인'을 억압하게 된다.



그러니까 한국 연극이 아니라 문학의 예시를 들여보자  
면, 제가 개인적으로 좋아했던 김훈 작가님의 『칼의  
노래』를 예시로 들자면, 이게 이룰테면 남성이자 아버  
지이자 충신인 주인공의 고뇌 스토리가 아주 아름답게  
재현이 되어있는데, 당시에는 저도 굉장히 이 작품에  
경도되고 좀 몰입을 해서 봤지만, 시간이 가면 갈수록  
왜 이런 이야기 이렇게 큰 주목을 받을까 이런 고민을  
하게 되는 것입니다.

예를 들어 이것은 비단 역사뿐만 아니라 한국에서 만들  
어진 SF 장르 <로보트 태권V>도 보면 ‘독도에 서다’  
이게 약간 모던과 어떤 휴먼 그러니까 어떤 민족주의와  
어떤 애국의 방향성들이 굉장히 좀 일면적이라는 것이  
죠. 그러니까 국가주의 민족주의 가족주의 이데올로기  
가 이렇게 좀 가득 담겨 있는 작품이기 때문에 이런  
것에서 오는 어떤 거부감이라고 말할 수 있을 것 같습  
니다.



**휴머니즘은,**

- ⇒ 인간-가족구성원-민족구성원-국가구성원 등의 특정 "종-성별-문화-지역" 주의(=전체주의)를 긍정하는 이데올로기로 사용되었다.

**수잔 손탁**

- 고통은 '연민'의 감각을 거쳐 미화된다.
- 고통은 스펙터클화 되면서 도구화된다.
- 고통-이미지를 누가 설계하고 맥락화하는가?

한국연극이 그것을 해왔다.



새로운 비극의 원리를 찾아서

왜냐하면, 이렇게 시도되고 있는 휴머니즘은 필연적으로 특이하거나 저항하거나 비정상적인 개인을 억압하게 되기 때문입니다.

부연해 보자면 그 휴머니즘은 인간, 가족 구성원, 민족 구성원, 국가 구성원 등의 특정종 인류라고 하는, 또는 성별 문화 지역주의를 긍정하는 이데올로기로 그것은 결국엔 어떤 하나의 어떤 그 이상을 좀 강조하는, 강요하는 그런 이데올로기로 사용되었기 때문에 그것을 일정 시기에는 이렇게 좀 즐길 수 있지만, 그 시기가 지나고 나서는 견딜 수가 없는 것이죠. 수잔 손탁의 말을 빌자면 고통은 연민의 감각을 거쳐 미화가 되는데 그것은 스펙터클화되면서 도구화된다, 이런 말을 했습니다.

휴머니즘이 왜 문제인가?

휴머니즘이 왜 문제인가?

- ⇒ 동어반복이다.
- ⇒ 인간이 인간에 대해 정확하게 말할 수 없게 한다.
- ⇒ 다정하게 부정확한 이야기를 시도한다.
- ⇒ 친절하게 왜곡된 글쓰기를 시도한다.
- ⇒ 인간을 위한다는 애매한 주제 아래, 정치적으로 교묘한 수 많은 (크고 작은) 목적을 달성하고자 한다.
- ⇒ 우리에게 필요한 이야기는 무엇인가? 딱딱하지만 정확한 이야기  
불친절하지만 진실한 이야기

고통 이미지를 누가 설계하고 맥락화하는가를 따져본다면 어떤 한국 연극의 대표적인 어떤 창작 주체들이 의도해서 그런 것은 아니나, 모던과 휴먼의 자장 안에서 어떤 것들이 좀 이루어졌다, 그런 것을 좀 확인해 볼 수 있을 것 같아요. 휴머니즘이 도대체 무슨 문제야? 도대체 내가 인간 좋아서 연극을 하겠다는데 왜 당신이 난리야? 그럴 수도 있는데, 제가 생각하는 휴머니즘의 문제점은 동어반복이에요. 그러니까 “인간이니까” 그래서 “왜?” “인간이니까?”, 그래서 “왜?” “인간은 위대하니까” 그래서 “왜?” “위대하니까” 이런 반복이 계속 되는 것입니다. 그래서 제가 느낄 때는 오히려 인간이 인간에 대해 정확하게 말할 수 없게 합니다. 그리고 부정확한 이야기를 다정하게 해요. 그리고 왜곡된 글쓰기를 친절하게 합니다. 제가 봤을 때 휴머니즘의 문제는 바로 이러한 부드러운 폭력 같은 거라는 거죠.

그러니까 ‘인간을 위한다’는 애매한 주제 아래, 정치적으로 교묘한 수많은 크고 작은 목적들을 이미 달성해왔고 앞으로도 달성하려고 하는 그런 휴머니즘의 의도 같은 걸 알게 되었기 때문에 거기에 동의하기가 좀 어려운 거죠. 제가 “우리에게”라고 이야기는 드렸지만, 우리는 아니고 저에게 필요한 이야기는 좀 딱딱하지만 정확한 이야기, 불친절하지만 진실한 이야기, 그리고 거칠지만 비폭력적인 이야기가 저에게 맞기 때문에 저는 비인간에 대한 휴머니즘을 좀 벗어나는 그런 이야기를 좀 하게 됐던 것 같습니다.

그러면, 왜 포스트 휴머니즘 창작을 하는가?

그러면, 왜 포스트휴머니즘 창작을 하는가?

- ⇒ (특정) 인간 중심의 생존이 아닌,
- ⇒ (다양한) 생명의 존속을 위해
- ⇒ 기존의 (근대적) 휴머니즘 예술과의 변별력
- ⇒ 대안적 예술 (일터너티브 연극, 문학)
- ⇒ 재밌어서, 새로워서, 댄지 할 수 있을 것 같아서
- ⇒ 인간 싫어서
- ⇒ 동물 좋아서, 식물 좋아서, 기계 좋아서
- ⇒ 누구보다 무엇이 좋아서

물론 문제의식은 그렇게 있지만, 실제로 저의 작품이 그랬는지는 좀 별개로 왜 포스트 휴머니즘 창작을 하는가를 저에게 물어보자면 그냥 제가 ‘인간을 싫어해서’가 있습니다. 그러니까 동물이 좋아서, 또 식물이 좋아서, 기계가 좋아서도 있고 누구보다 무엇이 좋아서, 이 건 아까 이동신 선생님의 말 속에서도 도구존재라는 말이 나왔잖아요. 그러니까 어떤 주체성이 굉장히 강조된 어떤 근대적 인간 말고 그냥 어떤 대상으로 존재하거나 기능으로 존재하는 주체들에게도 어떤 서사나 스토리가 가당하지 않을까, 약간 그런 문제의식이구요. 그렇다고 제가 인간 싫어서라고는 하지만, 엄청 인간 혐오자 이런 건 아니고요. 바로 전 설명에서 이야기드렸듯이 다정하게, 다정하지만, 어떤 부정확한 이야기를 하는 것이 어떤 인간의 치명적인 어떤 결함 같은 것이라면 그런 것들을 어떻게 극복해 볼 수 있을까, 그런 이야기를 좀 해보고 싶습니다. 제가 이 건 코로나 직전 이기는 하지만, 본격적으로 비인간을 전면화해서 쓴 작품은 <액트리스 윈>이라고 할 수 있고요. 이 작품은

새로운 비극의 원리를 찾아서

2018년 미투 사건 이후에 한국 연극에서 가장 열렬하면서도 가장 취약한 위치에 놓였던 어떤 여성 배우라는 존재성을 로봇 배우로 바꿔서 만든 이야기입니다.

**<엑트리스 원> (2019)**

**엑트리스원:**  
국립로봇배우 1호  
엑트리스원,  
연역전문로봇


**정전세**

**주안점**  
“이것이 (한국연극의) 현실이면서도 아니라는 점을 전달할 수 있을까?”  
“SF연극으로, 혹은 우화로 - 은유이자 기계로 - 여겨지게 할 수 있을까?”

**문제의식 / 주제, 의도**  
배우(인간)이 아닌 존재의 존재에 대해 우리는 어떤 생각을 하고 있나  
로봇이라는 존재성에 대한 인간의 관찰 (로봇의 주체성은 없었다)

저는 이것을 쓸 때 이게 한국 연극의 현실이 현실을 그대로 드러나는 포스트 드라마처럼, 다큐멘터리 연극처럼 쓰려고 한 것이 아니라 SF 연극을 좀 의도했기 때문에 이게 하나의 어떤 우화로서, 또 하나의 은유로서 그런데 동시에 어떤 기계로서 실존하는 어떤 존재의 이야기로 여겨지게 할 수 있을까를 주안점으로 삼게 됐어요. 그래서 결국은 비인간의 모습을 통해서, 그러니까 제 눈에 비친 배우라는 존재가 일종의 비인간이었던 것이죠. 인간의 어떤 것을 모방하는 또 인간보다 좀 약간 메타 인간이라고 메타 예술 인간이라고 해야 될까요? 그런 관점에서 어떤 여성 배우를 로봇으로 삼게 되었습니다. 이 작품은 1인극으로 구성이 되었는데요. 기존의 1인극에 대한 모노드라마는 많죠. 많은데 제가 이 작품을 통해서 좀 시도해 보고자 했던 것은, 어떤 인물 혹은 인칭 혹은 인격에 대한 어떤 실험이었습니다. 그러니까 이 작품에서는 해설자가 나오고, 연기하는 성수연이 나오고, 극중 국민배우가 되어가는 엑트리스원이 나오고, 성수연의 손녀 성수지가 나옵니다.

**<엑트리스 원>**




**인물**  
해설자  
연기하는 성수연  
극중 국민배우 성수연  
극중 국민배우가 되어가는 엑트리스원  
성수연의 손녀 성수지

**인칭**  
해설자 - 전지적 작가시점  
성수연, 성수지, 엑트리스원 - 1인칭 주인공이자 관찰자  
엑트리스원 - 비인칭적 행동 / 1인칭 주인공이자 관찰자  
관객의 눈에 비쳤을 존재로서의 행위

그리고 이 발화는 성수연 배우 본인이 직접 육성으로 하기도 하고, 손으로 들고 있는 작은 스피커에서도 이야기가 나오기도 하고, 극장 스피커에서도 나오기도 하고, 이런 식으로 뭔가 인간만이 발화하는 방식이 아니라 좀 이렇게 스피커도 같이 일종의 앙상블을 하는 모노드라마이기는 하나 좀 더 기술적이고 기계적인 측면이 강화된 어떤 발화하는 기계와 함께하는 어떤 드라마를 좀 완성을 하려고 했습니다. 인칭에 대한 이야기를, 그래서 인간 스토리를 비인간 극작을 할 때 굉장히 좀 중요한 포인트인 것 같아요. 그러니까 인칭이라고 하는 것은 대체로 인간이 말할 수 있다, 인간만이 말할 수 있다는 것인데. 인간이 작가로서 혹은 주인공으로서 관찰자로서 전능한 존재로서 말할 수 있다고 하는 관점에서 벗어나서 과연 비인간은 말할 수 있을까 혹은 어떻게 말할 수 있을까 어떤 시점으로 말할 수 있을까, 그런 식의 입체적인 고민을 좀 하게 됩니다. 이게 또 실제로 소설이 아니라 연극이기 때문에 그 인칭에 대한 어떤 고민들은 좀 더 강해지는 것 같습니다. 그러니까 일종의 여러 층위가 생기는 것인데요. 그러니까 주체로서의 말하기도 있고, 행위자로서의 말하기도 있고, 객체로서의 말하기도 있고, 좀 그렇습니다.

**<엑트리스 원>**



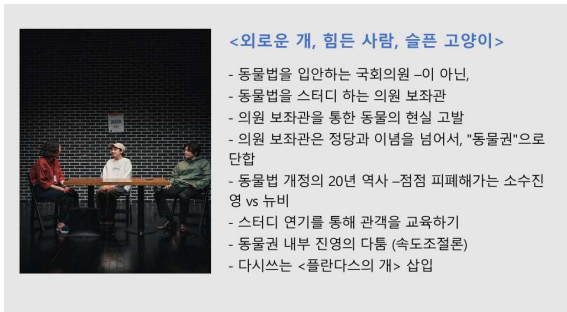
**특징**  
은갖 기계, 사물, 장치들과 함께 연기하기  
자기 목소리(변조, 직접, 립싱크)와 앙상블

**반성**  
극작에 연출이 고려되어 있지 않았으나,  
비인간이 등장할 작품의 경우 연출을 고려해야 한다.  
비인간의 형상화, 무대적 재현 문제에 대한 고민!

그러니까 배우가 말하는 경우도 있고, 그 배우가 아닌 그 인간 실존이 말하기도 하는, 다양한 층위의 말하기가 모노드라마이기 때문에 더 복잡해지는, 복잡해지면서 동시에 그 경우의 수를 따져볼 수 있는 상황이 된 것 같습니다. 어쨌든 저는 이 작품을 하면서, 물론 배우께서 워낙 훌륭한 분이어서 그 훌륭함에 많은 부분 좀 묻어가는 했으나 반성을 해보자면 연출이 고려되어 있지 않은 극작이었기 때문에 그 어떤 시행착오들을 그대로 좀 배우와 같이 좀 겪어내야 했습니다.

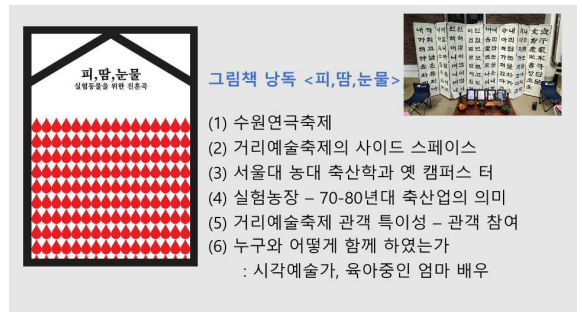
새로운 비극의 원리를 찾아서

처음에는 신촌극장이라고 하는 아주 작은 극장에서 한국 연극에 익숙하지 않은 장르, 익숙하지 않은 문법이 었기 때문에 배우와 즐겁게 작업을 하긴 했었는데요. 정말 이게 2019년인데 지금 2024년 한 5년 지난 시기에 한국 SF 연극이 워낙 많아져서 지금은 어떻게 보면 그런 마음으로 만들기는 좀 어려울 것 같지만, 어쨌든 그런 기억이 있습니다. 제가 동물에 대한 어떤 작품을 해보고 싶은 마음이 좀 있었는데요. 그것은 기본적으로 동물권에 대한 인식 때문이기도 했고요. 제가 본격적인 동물 연극을 하기 전에 그 <외로운 개, 힘든 사람, 슬픈 고양이>라는 일종의 동물권 연극을 했습니다.



제가 여기서 좀 이야기 드리고 싶은 것은 놀랍게도 한국 연극의 관객들께서 좋아하지 않습니다. 네, 그러니까 무슨 이야기냐면 동물권입니다. 연극은 동물권을 입법하는 국회 내 보좌관들에 대한 이야기인데요. 국회의원 보좌관들, 동물권 실천가들, 동물권에 대해서 공부하는 학자들, 이렇게 동물과 관계된 어떤 사람들이 굉장히 첨예하게 하고 있는 고민을 좀 다루고 있는 작품인데, 제가 어떤 걸 느꼈냐 하면 보러 오시는 분들이 심지어 동물권에 관심 있는 분들임에도 불구하고 결국 관객들이 보고 싶은 건 인간입니다. 동물권을 다루는 인간 동물에 대해서 관심 있는 인간 동물로 비유되거나 은유 되는 인간을 좋아하시는 걸 보고서 제가 뭘 느꼈냐면 진짜 한국 연극은 정말 인간 마니아들이 보는 장르가 아닌가 그런 생각을 좀 하게 됐습니다. 그때 이 작품에서 저는 굉장히 많은 실패와 시행착오를 겪었고요. 제가 인간에 대한 유머나 인간에 대한 희극적인 포인트로 했을 때 관객들께서 많이 좋아하시고 이렇게 즐겨주셨던 부분이 하나도 성립되지 않는 것을 보면서, 그 비인간 특히 동물을 조금 이렇게 동물권에 입각해서

작품으로 하는 사람들은 좀 어떤 장르적이고 대중적인 극작술을, 좀 친숙한 극작술을 구사해야 된다, 그런 문제가 있지 않나 이런 생각을 하게 됐습니다. 실제로 동물권을 가지고 작품을 쓰시는, 비단 연극 작가만이 아니라 소설가들, 시인들의 작품을 보면 굉장히 진지해요. 굉장히 비장하고 동물권이 지금 시대에 요구되어지는 아주 긴급한 어떤 명제이고, 어떤 긴급한 어떤 권리이기 때문에 이것을 굉장히 뒤통까지요, 서사로 풀고 연극으로 푸는 방식 같은 것들에 대해서는 좀 어려움이 있습니다. 그러니까 좀 일방적이라는 거죠. 관객들은 하나의 계몽 대상이어야만 되고 작가의 어떤 주장을 경청해야 되는, 그리고 또 그 이야기가 굉장히 생명 중심적이고 타당하기 때문에 관객은 크게 저항할 수 없죠. 그런데 결국 그것은 연극 만드는 것에 어떤 면에 좀 맹점이기도 하기 때문에 저는 동물권의 작품을 어떻게 하면 좀 재미있게 쓸 수 있을까에 대한 고민을 좀 많이 했습니다. 결국엔 어떻게 인물을 만들 것인가, 어떻게 재현할 것인가, 어떻게 이것을 들리게 하고 보이게 할 것인가, 약간 그런 문제랑도 연결이 되어 있었는데요. 그래서 저는 수원연극축제, 일종의 거리극축제인데 거리극축제에서 <피,땀,눈물>이라는 작품을 하면서 조금 시행착오인 부분을 만회를 할 수 있었습니다. 저는 이 작품을 처음부터 그림책 낭독으로 구성을 했습니다.



그러니까 동물권 이야기를 할 때 동물이 주체가 돼서, 동물이 어떤 행위자 주인공이 돼서 등장할 때, 어쨌든 그 말은 인간의 말일 수밖에 없기 때문에, 그것이 굉장히 많은 부분 저것을 발화하고 있는 인간 배우가 보여질 경우 실제로 동물에 대한 감각, 동물권에 대한 인식이 굉장히 많이 좀 탈각된다는 것을 경험적으로 알고

새로운 비극의 원리를 찾아서

있어서 애초에 그 동물의 서사 동물의 말은 그림으로 보여지게 했습니다. 그러니까 한 40~50건 정도 되는 그림책을 준비해서 관객들과 그림책을 같이 한 장 한 장 넘겨가는 방식으로 관객들은 인간 배우가 재현하는 동물이 아니라 그 그림 속에 있는 동물을 그냥 보는 방식으로 하지만, <피,땀,눈물>은 그 실험동물의 동물 실험을 다루고 있는 이야기라서 그게 실사로 사진으로 재현했을 경우엔 끔찍함, 자극이 강하기 때문에 그림이라는 어떻게 보면 좀 실재를 그대로 이렇게 드러내는 것이 아니라 약간 우회한 양식으로 보여지게 했습니다. 이런 작품이 가능한 이유는 수원연극축제가 벌어지는 공간은 지금 수원 시민농장이라는 타이틀을 가진데요. 이게 어떤 공간이었냐면 과거에 서울대 농대 축산학과가 있었던 실험 목장의 공간이었습니다.


지금 평장으로 옮겨가서 더 이상 실험장으로 쓰이진 않았는데 1990년대만 해도 거기 온갖 실험동물들이 이렇게 어떻게 보면 끔찍한 일을 당했던 공간이었던 거, 그런데 그것은 어떤 의미에서는 또 도축장이나 공장식 축산의 공간과는 좀 다릅니다. 결국엔 인간을 위한 어떤 인간에게 어떤 음식을 제공한다는 그 축산학의 목적에 아주 합당한 맥락이 있기 때문에 거기서의 동물들을 이렇게 어떤 일방적인 관계만이 아니라 결국엔 인간을 위한 동물 혹은 또 동물을 위한 인간은 무엇인가라는 고민을 가지게 된 것이죠. 그래서 저는 지금 축산업의 의미라기보다는 이를테면 한국이 개발도상국을 지나서 잘 먹고 잘살기 위해서 막 이렇게 열심히 어떤 애써왔던 70~80년대에 어떤 초점을 맞춰서 그때 축산업으로부터 시작을 했습니다. 이 작품은 인 인간 그러니까 1장이 인간, 2장이 소, 3장이 닭, 4장이 돼지, 5장이 탈출 동물입니다.

1인칭의 시점을 취해서 이를테면 “나는 인간입니다”, 그리고 “나는 소입니다”, “나는 닭입니다” 이렇게 자기가 자기 이야기를 하는 방식이에요. 실험동물이 자기가 자기 이야기하는 방식은 다른 것이 아니라 내가 인간에게 어떻게 실험당했는지, 그리고 마지막에 어떻게 죽었는지 그런 이야기를 담고 있는데 점점 인간에서 탈출 동물로 이렇게 장이 거듭될 때마다 단순 서사가 좀 복잡 서사가 되고 독백하던 존재가 대화를 하게 됩니다. 인간, 소, 닭, 돼지는 하나의 개체만 나왔었는데요. 탈출 동물에서는 두 마리 쌍둥이 염소가 나옵니다. 이런 식으로 이를테면 동물권 혹은 동물이 등장하는 서사를 이렇게 바로 고도의 이렇게 좀 입체적인 서사를 관객들이 맞닥뜨리지 않도록 일종의 길들이기의 방식으로 아주 단순한 것부터 시작해서 이렇게 좀 더 복잡화하는 방식으로 풀어낸 것이죠. 그래서 길고 긴 오리엔테이션이 조금 필요했구요. 그리고 재현 불가의 영역을, 뒤에 병풍 같은 게 있잖아요, 기억나실 수도 있겠지만, 뉴스 같은 데서 실험동물 위령제라고 해서 축산학과라든지 동물 실험하는 어떤 학교에서는 학기 초에 이렇게 제사를 지내는 방식으로 그 동물들이 잘 먹는 그런 것들을 이렇게 가지고 제사를 지내는데요. 그 형식을 그대로 이용해서 이 공연을 하게 됐습니다.



<피,땀,눈물>

- “피땀눈물”이라는 말 차용 (인간의 가장 멋진 것을 오염시키기)
- 실제 동물담론을 분석하여 적용함 (공장식 축산, 탈출동물, 생주어리 등)
- 소수자 서사전략 (자기 정체성 찾기 - 각성하기 - 탈출하기) 구사
- 인간을 크게 부정하지도, 긍정하지도 않음 => 인간은 그저 '배경'이 됨. (인간 패싱하기)
- (실험)동물의 행위자성, 희생자성, 역사성, 비극성 -을 전달하고자 함



<피,땀,눈물>

- 다섯 개체 (인간, 소, 닭, 돼지, 탈출동물)
- 단순 서사 ⇄ 복잡 서사
- 독백 ⇄ 대화
- 길고 긴 오리엔테이션 : 동물 이야기에 흥미를 갖게 하는 시간 필요
- 재현불가의 영역을 시각예술화 (서예, 그림)
- 장르적 서사전략 차용 (스릴러, 로드무비)

일종의 장르적 서사 전략으로서 스릴러, 그러니까 동물들이 마치 살 수도 있을 것처럼 썼다가 마지막에 최후를 맞는 방식으로, 그래도 관객들이 조금 더 이 거리가 있는 비인간의 서사를 좀 들어올 수 있도록 이렇게 좀 대중적인 전략을 취하게 됐고요. 어쨌든 ‘피,땀,눈물’이라는 BTS의 대표 작품을 제가 이렇게 오염시키는 어떤 방식으로서 어떤 비인간의 서사를 어떤 극작술로서 좀 구사를 하게 됐습니다. 그러니까 어쨌든 제가 이것을

알고 했다기보다는 하면서 동물의 행위자성, 희생자성, 역사성, 비극성이 자연스럽게 전달이 되더라고요. 그래서 이것을 어쨌든 인간 작가가 비인간 주체의 이야기를 쓴다는 변함없는 사실 아래 '제가 어떤 식으로 경험할 수 있을까?', '제가 어떤 식으로 어떤 그 오만함을 줄여 갈 수 있을까?' 그런 것들이 좀 고민이 되었습니다.

너의 왼손이 나의 왼손과 그의 왼손을 잡을 때

**<너의 왼손이 나의 왼손과 그의 왼손을 잡을 때>**

**등장물(등장인물이 아니라 등장물의 사연을 만들어 주기)**

후쿠시마 붉은순 은행나무  
베이징 인민공원 고사리  
나무고아원 어린 느티나무  
사할린 시드볼트 전나무 씨앗  
(⇒ 씨앗은 아직 사연이 없다. 태아가 사연이 없는 것처럼)

저에게 주어진 시간이 조금 많이 지나서 이 작품에 대한 이야기는 아주 가볍게만 하였습니다. 제가 동물까지 하고 나서 이왕 이렇게 된 거 식물도 한번 해보자 그런 생각으로 작년에 <너의 왼손이 나의 왼손과 그의 왼손을 잡을 때>라는 작품을 하게 됐는데요. 식물은 더 어렵습니다. 동물은 그래도 축산학과라고 하는 동물과 어떤 교감이 가능한 어떤 연구 주체들이 있는데 식물은 당연히 식물도 어떤 학문들이 이렇게 좀 발달이 되어 있긴 하지만, 정말 무슨 생각을 하는지 무슨 말을 우리가 품어내야 되는지에 대한 상상이 굉장히 어렵잖아요.

**식물들의 입장**

- 서바이벌 게임의 참여자
- 희생제물이 아닌 가능성 주체
- 파괴적 인간에 대한 (대응)행위자

**식물들도**

- 나름대로 멋진 사연을 갖고 있다.
- 나름대로 멋진 외양을 갖고 있다.
- 나름대로 멋진 존재감을 갖고 있다.

**고민. 관객들에게 어떻게 존재감을 뽐내게 할 것인가?**

그래서 어쨌든 저는 무대에서 그 식물 존재들이 말하게 하는 대신에 그것들을 옆에서 지켜본 인간이 편지 쓰는 방식으로 직접 말하기에 대한 방식을 또 이번에도 피하는 방식으로 조금 구성을 하게 되었습니다. 어쨌든 연극하는 사람이기 때문에 이 존재들을 무대에서 보여지게 할 수 있을 것인가 그 보여지게 한다는 건 멋지게 보여

**새로운 비극의 원리를 찾아서**

야 하게 되는 어떤 미션이 있는 것이죠. 그리고 무대 구석이나 뒤에 배경이 아니라 정말 이 가운데 센터에 놓여야 하는 어떤 미션이 있어서 그런 것들을 좀 어떻게 보면 1차원적으로 하게 되었습니다.

**원손의 식을 캐릭터의 전략**

- 3인칭 해설자(AI)에 의한 서사 서술
- 식물이 말하지 않기
- 식물의 스토리를 해설자가 서술하기
- 관객들이 (쉬운=신파)스토리를 상상하게 하기

어떻게 보면 식물이 온전히 자기 이야기만 하게 되면 그건 사실 연극이라기보다는 그냥 식물 텍처 같은 거거든요. 그렇기 때문에 인간도 식물에 대한 이야기를 접할 때 타협적으로 들어갈 수 있는 좀 자극적인, 이룰테면 나무 고원이라는 게 있어요. 제가 만들어낸 개념이 아니라 실제로 나무 고원이라는 공간이 있습니다. 그 도시에서 여러 나무들이 수해라든지 이런 걸로 인해서 그 존재 자체가 뿌리가 뽑혔을 때, 이런 고아 나무들을 옮겨서 보관하기보다 거기서 썩는 일종의 장소가 있는데, 일종의 나무 고아라는 표현도 굉장히 좀 인간적인 관점이긴 하죠. 하지만, 인간이 그 나무에 대한 관심을 그 식물종에 대한 관심을 가져갈 수 있잖아요. 일반 대중들도 그런 것이 하나의 어떤 극작의 전략 전술이 좀 되지 않을까 그렇게 생각을 하게 되었습니다.

**휴먼 비극의 플롯**

**휴먼 비극의 플롯**

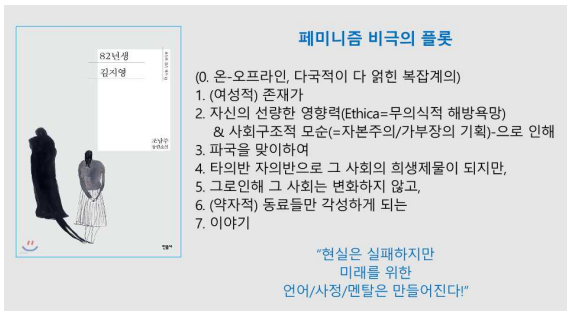
- (0. 고대 그리스라는 단일세계의)
- (남성적) 영웅이
- 자신의 하마르티아(Hamartia=무의식적 지배욕망) & 주어진 운명(=신의 기획)-으로 인해
- 파국을 맞이하여
- 자의로 그 사회의 희생제물이 되면,
- 그로 인해 그 사회 전체가 각성하게 되는
- 이야기

그리스 비극에서 플롯을 이야기할 때 이렇게 정리를 합니다. 고대 그리스라는 단일 세계의 남성적 영웅이

새로운 비극의 원리를 찾아서

자신의 하마르티아와 주어진 운명으로 인해 파국을 맞이하여 그 사회의 희생제물이 되면 그로 인해 사회 전체가 각성하는 이야기를 플롯으로 정리하는데요. 아가 이야기가 나왔던 오이디푸스가 바로 그런 예시라고 할 수 있을 것 같습니다. 하지만 이런 이야기가 2천 년 동안 굉장히 많은 걸 해 먹었고, 지금은 어떻게 보면 조금 영향력이 좀 약화됐다고 할 수 있는데요. 이를테면 지금은 좀 더 이런 쪽에 좀 관심을 둘 수 있겠죠.

페미니즘 비극의 플롯



**페미니즘 비극의 플롯**

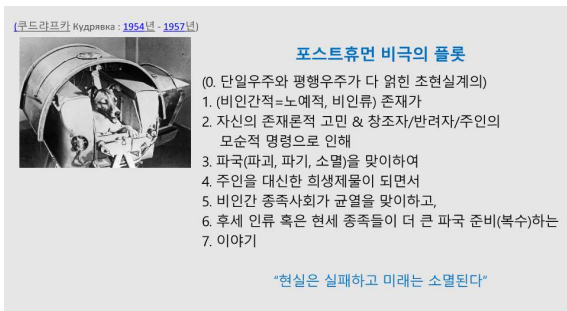
0. 은-오프라인, 다극적이 다 얽힌 복잡계의)

1. (여성적) 존재가
2. 자신의 선량한 영향력(Ethica=무의식적 해방욕망) & 사회구조적 모순(=자본주의/가부장의 기획)으로 인해
3. 파국을 맞이하여
4. 타의반 자의반으로 그 사회의 희생제물이 되지만,
5. 그로인해 그 사회는 변화하지 않고,
6. (약자적) 동료들만 각성하게 되는
7. 이야기

“현실은 실패하지만 미래를 위한 언어/사정/멘탈은 만들어진다”

페미니즘 비극이라고 해서 여성 존재가 자신의 선량한 영향력, 에티카 무의식적인 해방 욕망과 어떤 사회 구조적인 모순으로 인해 파국을 맞이해서 자의 반 타의 반으로 여기서 타의 반은 돌봐야 되는 대상들이 있는 거예요. 그러니까 오이디푸스처럼 돌볼 사람이 없으면 멋있게 눈 찌를 수 있는데 여성 주인공은 눈도 찌르고 싶지만, 돌봐야 되는 부모님도 있고 아이도 있으니까 그럴 수 없죠. 하여튼 그 사회의 희생제물이 되면 그 사회는 변화하지 않고 오히려 제 동료들이 각성하게 되는 이야기가 페미니즘 플롯이라고 할 수 있습니다.

포스트휴먼 비극의 플롯



**포스트휴먼 비극의 플롯**

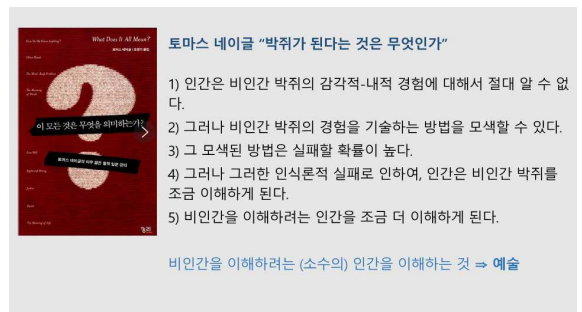
(단 일우주와 평행우주가 다 얽힌 초현실계의)

1. (비인간적=노예적, 비인간적) 존재가
2. 자신의 존재론적 고민 & 창조자/반려자/주인의 모순적 명령으로 인해
3. 파국(따괴, 파기, 소멸)을 맞이하여
4. 주인을 대신한 희생제물이 되면서
5. 비인간 종족사회가 균열을 맞이하고,
6. 후세 인류 혹은 현재 종족들이 더 큰 파국 준비(복수)하는
7. 이야기

“현실은 실패하고 미래는 소멸된다”

그런데 여기서 좀 더 나아가서 비인간 비극의 플롯이라고 봤을 때는 그리스 지중해 사회 혹은 그냥 현대 사회 이런 정도가 아니라 아주 행성을 넘어서는, 우주까지도 팽창하는 SF가 배경일 수도 있겠죠. 그 비인간 존재가 자신의 존재론적 고민, 그러니까 창조자 반려자 주인의 어떤 모순적 명령, 이를테면 이런 예시를 들 수 있죠. 우리가 키우는 반려동물 개한테는 늙지 않을 것을, 항상 귀여울 것을 주인이 요구하거든요. 그러니까 강아지 시절부터 무지개다리를 건너기 직전까지 인간은 계속해서, 물론 잘 돌보지만, 귀여울 것을, 그런데 사실 나이 많은 개가 귀엽기가 쉽지 않잖아요. 우리가 할머니 할아버지한테 귀여울 걸 강요하는 그런 것처럼 이게 좀 모순적인 명령인 거죠. 그래서 파국을 맞이해서 주인을 대신한 희생제물이 되면서 비인간 종족 사회가 균열을 맞이하고 그 후세 인류가 더 파국을 준비하거나 복수를 준비하는 그런 이야기가 포스트휴먼 비극의 플롯이라 할 수 있습니다. 대표적인 예시로 우주로 가게 된 라이카를 들 수 있는데 라이카가 스스로 원하지 않았겠죠. 하지만 개가 인간에게 충성하고 순종한다는 어떤 그 원리 때문에 가게 되는 일종의 그 비극을 포스트휴먼 비극의 플롯이라고 할 수 있을 것 같습니다.

토마스 네이글 ‘박쥐가 된다는 것은 무엇인가’



**토마스 네이글 “박쥐가 된다는 것은 무엇인가”**

- 1) 인간은 비인간 박쥐의 감각적-내적 경험에 대해서 절대 알 수 없다.
- 2) 그러나 비인간 박쥐의 경험을 기술하는 방법을 모색할 수 있다.
- 3) 그 모색된 방법은 실패할 확률이 높다.
- 4) 그러나 그러한 인식론적 실패로 인하여, 인간은 비인간 박쥐를 조금 이해하게 된다.
- 5) 비인간을 이해하려는 인간을 조금 더 이해하게 된다.

비인간을 이해하려는 (소수의) 인간을 이해하는 것 → 예술

정리를 해보자면 토마스 네이글은 ‘박쥐가 된다는 것은 무엇인가’, 그러니까 ‘이 모든 것은 무엇을 의미하는가’ 라는 책에서 인간은 비인간 박쥐에 감각적 내적 경험에 대해서는 절대 알 수 없다. 하지만 그 경험을 기술하는 방법은 모색할 수 있다. 그리고 그 모색된 방법은 실패할 수밖에 없다. 다만 그런 실패를 통해서, 실패를 담아내는 이야기를 통해서 인간은 비인간을 조금 이해하게

된다, 정도가 지금 시기에 어떤 비인간 연극을 좀 할 수 있는 어떤 방식이지 않을까, 그러니까 비인간을 이해하려는 어떤 소수성을 이해하는 것이 지금의 어떤 동시대 연극의 어떤 과제가 될 수 있지 않을까, 저는 그렇게 생각을 해보겠습니다.

### 비인간의 등장으로 인해 연극의 원리는 달라진다

#### 비인간의 등장으로 인해 연극의 원리는 달라진다!!

철학+드라마를 도구로 인간의 내면을 들여다보자  
⇒ 휴머니즘 연극의 원리

: 관객이 얻게 되는 것 = 인간의 고통, 고통을 극복해 나가는 마음  
⇒ 감동 (Yes, go! human)

#### 비인간의 등장으로 인해 연극의 원리는 달라진다!!

과학+드라마를 도구로 동물의 생태를 들여다보자  
⇒ 포스트휴먼 서사의 원리

: 관객이 얻게 되는 것 = 동물의 고통, 고통을 극복할 수 없는 상황  
⇒ 인식 (No, stop! human)  
⇒ 경이 (sense of wonder)

끝

그래서 과거의 휴머니즘 연극은 철학과 드라마를 도구로 인간의 내면을 들여다보자는 미션이 있었다면, 그리고 그걸 통해서 관객은 ‘그래, 휴먼 좀 더 가보자’ 약간 이런 어떤 구호가 있었다면, 포스트휴먼 서사의 원리는 ‘과학과 드라마를 도구로 동물의 생명 어떤 생태 그런 것들을 알아보자’ 약간 그런 취지가 좀 더 강하고 “가지 마! 인간 멈춰” 이것이 어떤 슬로건이 될 것 같습니다. 그러면서 거기서 그전에 한 번도 겪어보지 못한 어떤 감동보다는 어떤 경이감, 생명 존재라는 것은 내가 몰랐던 어떤 이런 특성이 있었다는 걸 알게 되는 것이 어떤 원리가 될 수 있지 않을까 저는 이렇게 좀 정리를 해보고 싶습니다. 제가 시간을 너무 많이 초과해서 죄송합니다. 여기까지 하겠습니다.



발제2

# 선배 없는 희곡쓰기 : 직선의 외부

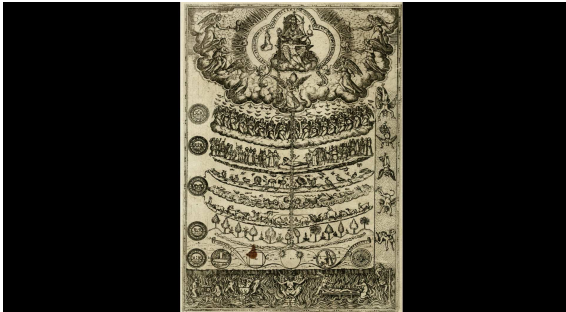
김연재(극작가)



선배 없는 희곡쓰기 : 직선의 외부

저는 오늘 이 자리에서 코로나 팬데믹을 계기로 변화한 저의 희곡 쓰기에 대해 소개하고, 이러한 희곡 쓰기가 인류세의 예술 실천으로서 어떤 의미와 가능성을 가질 수 있는지에 대해서 이야기하려고 합니다.

코로나 팬데믹과 우주론의 변화



먼저 이미지 하나를 보여드리고 싶습니다. '존재의 대사슬(Great Chain of Being)'이라는 그림입니다. 이 그림은 신에 의해서 창조되고 선언된 물질세계의 위계 구조를 보여줍니다. 그림을 보시면 맨 위에 인간의 모습을 한 신이 있고, 그다음 천사, 악마, 왕, 귀족, 평민, 야생동물, 가축, 나무, 기타 식물, 귀금속, 기타 광물로 내려가는 모습입니다. 각각의 생명체들은 사슬을 통해서 연결되어 있으며 수직 구조는 전복되거나 섞이거나 뒤바뀔 수 없습니다. 서구 기독교의 우주론을 성실히 반영하고 있는 이 그림은 만물을 창조하고 다스리는 지구의 존재로 백인 남성의 몸을 그리고 있습니다. 저는 우리가 여전히 근대 초기에 완성된 이 우주론 안에 있는 것은 아닐까 생각합니다. 특정한 인간이 다른 존재보다 우월하며 생명체 간의 위계가 있다는 이러한 우주론은 지금의 기후 위기를 초래했습니다. 반면, 이 이미지는 어떨까요? 프랑스 천문학자 까미유 플라마리옹이 1888년 출간한 책에 수록된 목각화입니다. 지팡이를 든 여행자가 호기심과 두려움으로 몸을 낮추고 세계의 경계 넘어 드넓은 우주를 내다보고 있습니다.

선배 없는 희곡쓰기

: 직선의 외부

김연재



그의 몸은 우주의 경이로움에 경직되었고 곧이어 아름답게 탄식하며 긴 한숨을 내릴 것만 같은데요. 제가 이 이미지에 매혹되는 지점은 안팎을 가르는 팽팽한 경계와 여기에 뚫린 구멍입니다. 이 구멍은 바깥의 물질을 빨아들이고 내부의 여명을 투과합니다. 마치 할머니 댁에 달린 좁먹은 커튼처럼요. 이 목각화는 인류세를 살아가는 우리에게 필요한 태도를 보여주는 것 같습니다. 말하자면 이런 것 아닐까요? 중심에서 벗어나서 가장자리로 나아갈 것, 몸을 낮추고 나 아닌 것들을 사회에 동참할 것, 그리고 수직적이지 않은 새로운 우주론을 발명할 것.

2020년 시작된 코로나 팬데믹은 인간이 비인간을 지배하고 통제할 수 있다는 인간 중심적 사고가 어떠한 파국을 초래했는지, 그 파국이 인간에게 어떻게 되돌아오는지를 전 세계가 목도한 계기였습니다. 그동안 견고하게 쌓아 올렸던 남성적 권력 구조와 국가 시스템의 취약성이 드러나는 사건이기도 했습니다. 우리는 다시는 이전으로 돌아갈 수 없으며 변해버린 지구에서 살아가기 위해서는 '긴급한 행동'이 필요하다는 것을 알게 되었죠. 이 긴급한 행동엔 여러 생태적 실천이 포함될 텐데요. 저는 예술가에게, 특히 극작가에게 요청된 긴급한 행동은 무엇인지 고민했습니다. 그것은 아마 연극 제작 차원에서 탄소발자국을 줄이거나 생태적 실천을 촉구하거나 무대 위에 비인간의 존재를 등장시키는 작업만으로는 충분치 않을 것입니다.

보다 중요한 것은 인간 주체의 관점으로 구성되었던 연극의 무구한 역사를 비판하고 다시 쓰는 일, 연극의 탈중심적인 전회로 나아가는 일, 그리하여 인류세의 새로운 우주론을 발명하는 일일 것입니다.

이러한 말들이 다소 거창하게 들릴 수도 있겠습니다만 저는 이 문제에 좀 거시적으로 접근할 필요가 있다고 생각합니다. 왜냐하면, 생태주의는 오늘날의 성장 압박을 멈추고 기후 재난을 늦추며 일상의 불평등에 투쟁하기 위한 중요한 구심점인데도 불구하고 우리가 사회라고 인식하는 세계의 외부, 즉 자연계에서 발생하는 문제를 달고 있기 때문에 늘 긴급하지 않은 것으로, 평화주의적이며 교육적인 운동으로 간주되어 왔기 때문입니다. 그러나 자연과 손을 잡는 일은 그리 평화로운 일만은 아니죠. 오히려 개개인의 복잡한 교차성과 불평등, 일상의 균열을 인식하게 되는 일입니다.

소설 『로빈슨 크루소』는 근대문학의 포문을 열면서 근대적인 우주론 즉 개인과 자유의 개념을 이끌어냈습니다. 근대인에게 개인은 나와 타자, 인간과 자연을 분리해서 살아갈 수 있는 자유로운 존재였기 때문입니다. 그러나 지금 자유로운 개인이라는 개념은 그다지 도움이 되는 것 같지 않습니다. 마스크를 쓰고 거리두기를 준수하는 동안 우리는 존재한다는 것은 곧 타자와의 접촉이자 공존임을 알게 되었기 때문입니다. 닫힌 객체로서의 인간은 사실상 근대적인 환상이며, 인간은 수많은 미생물, 박테리아, 바이러스가 들락날락하는 구멍이 숭숭 뚫린 열린 물질임을 몸소 감각하게 되었기 때문입니다. 그렇다면 오늘날 이렇듯 변화한 우주론을 제시하기 위해서 희곡은 어떠한 실천을 할 수 있을까요?

### 직선적 글쓰기 너머:

#### 새로운 우주론을 제시하기 위한 희곡의 전략

저는 직선적 글쓰기 너머 새로운 우주론을 제시하기 위한 희곡의 전략을 찾는 데 관심을 갖고 있고, 그러기 위해 직선적 글쓰기가 시작되었던 시점, 자연과 인간이 이분화되었던 아주 오래전 인류의 문명을 살펴보고 싶습니다. 앞선 이미지에 대해 계속해서 이야기해보겠습니다. 근대의 세계관을 보여주는 존재의 대사슬, 신기후 체제의 인간상을 지침해 주는 플라마리옹 목각화.



저는 그다음 자리에 파이스토스 원판을 놓고 싶습니다. 그리스 크레타에서 발견된 것인데요. 기원전 2천 년경 제작되었다고 추정될 뿐, 여기에 쓰인 상형 문자는 현재까지 전혀 해독되지 않았습니다. 고고학의 미스터리라고도 불리죠. 독일의 페미니즘 철학자 크리스티나 폰 브라운은 그의 책 『히스테리』에서 우리 문명의 세계관으로는 이것을 결코 해독할 수 없다고 말합니다. 이 원반은 ‘반영적 표상세계’에서 만들어진 것인데 우리는 ‘투영적 표상세계’에 속해 있기 때문이죠.

이 두 가지 사회 질서에 대해서 이야기해 보겠습니다. 먼저 반영적 표상세계에서 문화는 자연이 거울에 반영된 상입니다. 반면 투영적 표상세계에서 문화와 자연은 서로 독립된 두 개의 항입니다.

반영적 표상세계에서 의식이라 함은 인간의 인간의 유한성 그리고 불완전성을 인정하는 것, 자연을 알고 그 힘에 굴복하는 것을 의미합니다. 한편, 투영적 표상세계에서 의식이라 함은 타자 의존성에서 해방되는 것, 인간이 유한하다는 지식을 배척하고 자연을 극복하는 것을 의미합니다. 이러한 사고는 문자 체계에도 적용됩니다. 반영적 표상세계에서 문자는 자연의 모양을 반영한 상형 문자로 우주에 참여하는 수단이며, 글쓰기는 순환적인 시간의 흐름을 따릅니다. 이 크레타 고대 왕국의 서판처럼요. 반면 투영적 표상세계는 자연을 추상적인 문자 상징으로 대체합니다. 그리고 글쓰기는 직선적인 시간관을 따르게 됩니다. 그렇다면 우리의 문자는 이 반영적 표상세계와 투영적 표상세계 중 어디에 속할까요? 순환적인 글쓰기에 속할까요? 직선적인 글쓰기에 속할까요? 우리는 직선적인 글쓰기를 하고 있습니다. 이 책의 저자는 직선적인 문자가 도입되면서 서구의 이성 중심주의가 시작되었다고 말합니다.

반영적 표상세계와 투영적 표상세계 이 두 개의 사회 질서는 사실상 공존하지 못했습니다. 기원전 8천 년경 문자의 탄생을 기점으로 반영적 표상세계는 투영적 표상세계로 교체되었습니다. 우리는 이러한 교체를 문자의 발명, 문명의 진보라고 배워왔지만, 한편으로는 일종의 식민화이기도 했습니다.

그런데 투영적 표상 세계는 왜 문자와 함께 권력을 얻게 되었을까요? 문자가 없는 원시 문화에서 언어는 실재의 한 부분이기 때문에 사람들은 단어와 사물을 구분하지 않습니다. 따라서 이름을 해치는 것은 그 소유자의 신체를 상해하는 것이나 마찬가지였습니다. 그러나 문자의 발명은 실재를 추상적인 상징으로 지칭하는 계기가 되었습니다. 문자는 언어와 실재 혹은 언어와 신체 간의 일치를 깨뜨렸습니다. 언어와 신체, 문화와 자연 간에 적대관계가 생겨난 것입니다. 이때 두 개의 언어 구술 언어와 문자 언어가 생겨납니다. 이것들이 종종 어머니 언어와 아버지 언어로 지칭되는 것은 특기할 만합니다. 구술 언어와 문자 언어는 서로 대립적입니다. 왜냐하면, 구술 언어가 그 사용자의 몸과 함께 생기고 사라지고 세대를 거듭하여 전해 내려가며 변화하고 개정되는 반면, 문자 언어는 불멸하고 불멸하려고 그래서 더 나은 진실을 천명하고자 하기 때문입니다. 성경이 대표적인 것이죠. 이 불멸성 때문에 문자 언어는 구술 언어에 승리하고 맙니다. 구술 언어에 대한 문자 언어의 승리는 자연과 인간이라는 이분법의 사상적 승리वाद도 다름없었습니다.

서로 다른 사회 질서에 대해서 이야기한 까닭은 구술 언어의 계보를 가지고 있는 희곡의 특성에 대해서, 희곡이 오늘날 할 수 있는 역할에 대해서 이야기하기 위함이었습니다. 저는 희곡이 다른 문학 장르에 비해서 파급력이 낮고, 두루 수용되지 않는 까닭이 구술 언어의 문화를 이어받았기 때문이라고 생각합니다. 그러면서도 이러한 구술성 때문에 몸과 문자의 이분법에 균열을 낼 수 있는 힘을 가지고 있다고 생각합니다. 희곡을 쓸 때 우리는 상상된 말을 글로 붙잡고 배우의 몸을 통해 글을 다시 말로 내보냅니다. 이러한 교환은 필연적으로 손실과 오염을 수반합니다. 문자가 무대 위의 몸을 통해 발화됨으로써 그 절대성을 잃어버리는 것이

죠. 이때 몸은 유한하고 불완전하며 타자 의존적인 몸입니다. 무대 위의 몸은 단어와 사물, 언어와 육체, 문화와 자연의 대립을 느슨하게 풀어놓으면서 직선적인 문자의 권위를 공격합니다. 그리하여 희곡의 언어는 문자이면서 문자가 아닌 것이 되고, 몸이면서 몸만은 아닌 것이 됩니다. 희곡은 글쓰기이지만, 동시에 글쓰기 자체에 균열을 내는 글쓰기 전략인 것입니다.

### 비인간의 존재론, 비선형적 시간관

팬데믹이 시작된 후 약 4년이 흐른 지금 저의 관심사는 '인간인 내가 비인간의 말을 어떻게 쓸 것인가', '어떻게 무대에 구현할 것인가'라는 질문에서 '비인간을 그것의 생산 및 사용과 어떻게 분리해서 바라볼 것인가', '탈인간적인 우주론의 시간 모델을 어떻게 만들어낼 것인가'라는 질문으로 구체화했습니다. 말하자면 희곡이라는 글쓰기 전략을 통해서 비인간의 존재론을 탐색하고 직선적인 시간 모델을 수정하고 휘젓는 방법을 찾으려는 것입니다. 이러한 저의 탐색이 적극적으로 이루어진 작품 하나를 소개하고 싶습니다. 아마 나뉘드린 자료에 발췌본이 담겨 있으리라 생각되는데요. 희곡 <매립지>입니다.

### <매립지>

이 작품은 아직 정식적으로 공연되거나 전문이 공개된 적은 없는데요. 마땅한 기회와 자원이 주어지지 못한 탓도 있지만, 저는 한편으로는 계속해서 만들어지고 있는 이 운동성이 이 희곡의 운명이자 정체성일지 모른다고 생각하게 됐습니다. 희곡을 집필한 뒤 연출 및 배우를 비롯한 프로덕션과의 만남을 통해서 공연을 올리는 통상적인 연극 제작 과정과 달리 매립지는 매우 다양한 매체를 거쳤는데요. 웹진, 쇼케이스, 낭독극, 영상, 오디오, 드라마, 텍스트 전시, 타이포디자인 등의 형태로 발표됐고, 현재 이 텍스트를 기반으로 한 또 다른 전시를 준비 중에 있습니다. 발표 시점이나 매체에 따라서 그 형태가 달라진다는 점에서 이 작품은 '정식 공연'이나 '전문'이라는 말로는 고정할 수 없는 유동적인 텍스트 문자로 이루어진 모종의 퍼포먼스는 아닐까 하는 생각이 듭니다.

선배 없는 희곡쓰기 : 직선의 외부

이 독특한 작품 <매립지>는 철이라는 물질에 대한 저의 오랜 매혹의 기록입니다. 당시 저는 철이라는 물질에 매우 깊이 매혹되어 있었습니다. 저는 제가 보는 모든 풍경에서 철을 보았고, 제가 아주 오래전에 이라고 철이었다고 느끼는 놀라운 감각의 순간을 경험하기도 했습니다. 그것은 어쩌면 제가 어릴 적에 당진 제철소에 견학을 가서 펄펄 끓는 강괴를 맞닥뜨렸던 순간에서 기인했을지도 모르겠습니다. 저에게 있어서 철은 인간이라는 제가 속한 종의 경계를 허물고 현실 너머의 실재를 열어주는 매우 긴급한 물질이었습니다. 자연에서 채굴되고 용해되어 제련된 뒤 부식되고 산화하는 인간으로서는 결코 가닿을 수 없는 아득한 시간성, 가장 강력한 물질의 소멸, 마모의 운동... 저는 철에 대한 매혹 때문에 생전 처음 미술 영상을 감독하고 다원예술 전시를 기획하게 되었는데요. 왜냐하면, 연극은 실제 자연을 가지고 들어오기에 제약이 있는 장르이고 당시 저에게는 철의 실제 이미지를 포착하는 작업이 매우 절실했기 때문입니다.



김연재, <달과 종>, 단채널영상, 24min

영상을 만들면서 저는 카메라를 들고서 서울 외곽에 고철 폐기물이 모이는 곳들을 돌아다녔고 시골에 버려진 철제 건물들, 공장들을 돌아다녔습니다. 이 작업은 저에게 사물의 존재론을 더듬는 작업이었는데요. 다른 아닌 사물의 존재론을 탐색하려는 시도는 지금 연극장에 대두된 포스트 휴머니즘의 문제의식을 견지하는 연극들이 사물을 비롯한 비인간 존재를 다루는 윤리적인 태도에 대해서 좀 비판적인 생각을 가지고 있었기 때문입니다. 왜냐하면 과거에의 반성과 윤리적인 태도로 사물을 만날 때 사물의 존재가 드러나기보다는 사물이

오히려 인간들의 상념을 위해 동원되는 것은 아닌가, 하는 의심이 있었기 때문입니다. 위의 영상 <달과 종>이 상영된 전시 <불완전 운동>의 서문, <천사들이 말하길...>에서 미술비평가 이한범은 이렇게 쓰고 있습니다.

“사물에 대한 관심은 빠른 속도로 윤리적인 연대로 전환된다. 그것과 함께하기 위한 앞의 형식을 발명하기보다는 반성을 위해 그것을 자기 자신의 얼굴을 들여다보는 거울로 삼는다. 여기서 자꾸만 텅 비게 되는 자리는 그것의 존재론이다. 과연 사물은 어떻게 있는지, 어떻게 행위 하는지, 무엇을 말하는지 우리는 여전히 거의 알지 못한다. 노스텔지어와 윤리는 사물의 존재론에 대한 우리의 탐색을 너무 이르게 봉합해 버린다.”

철이라는 사물의 존재론을 탐색하는 작업은 실제의 풍경을 포착하는 영상 작업에서 실재를 담는 방법을 발명해야 하는 일로, 즉 희곡 쓰기로 나아갔습니다. 그러나 철에 대한 매혹은 모든 매혹이 그러하듯이 불가능성의 영역에 있는 것이었습니다. 무엇으로도 철이라는 물질을 충분히 말할 수 없었고 의미화할 수 없었습니다. 매혹이라는 불가능성, 매혹의 대상과 알 수 없는 힘으로 끈질기게 연루되었다는 감각, 이 불가능성을 연극이라는 가능 세계로 어떻게 가지고 들어올 것인가, 희곡이라는 언어로 어떻게 포착할 것인가, 하는 것이 매립지라는 작품을 쓸 때 저에게 가장 큰 질문이었습니다. 저는 먼저 인간이 아닌 철의 시간, 성장하거나 발전하거나 직선적으로 나아가지 않는 자연의 순환적인 시간, 철이 있었던 땅의 시간을 만들어 내기로 했습니다. 희곡은 극장이라는 곳에 모인 사람들의 시간을 설계해 내는 작업이라는 점에서 인간을 벗어난 시간 모델을 만들어낼 수도 있다고 생각했던 까닭입니다. 또한 저는 희곡이 가진 몸의 자리를 활용해 보고자 했습니다. 희곡의 몇 장면을 한번 읽어보겠습니다.



김연재, <달과 종> 영상 QR

선배 없는 희곡쓰기 : 직선의 외부

<매립지> 발췌 1

동상해체공1, 무성한 풀숲에서 동상의 손을 쥘다.  
양동이 속에 손을 넣고 달린다.  
천장에서 줄에 묶인 거대한 동상이 내려온다.

시청 직원 오늘부터 너는 매립지의 동상해체공으로  
고용됐다.

사이.

동상해체공1 나는 한 번도 고용되어 본 적이 없는데요.

시청 직원 그런 건 상관없어. 너는 무직인 데다가 국  
경지대에 살고 있으니 직업을 하나쯤 가  
져도 좋을 거야.

동상해체공1 동상해체공은 무슨 일을 하는데요?

시청 직원 동상을 최대한 잘게 쪼개는 거야. 원래 동  
상이었던 흔적이 남지 않도록.

동상해체공1, 커다란 전기톱을 받아든다.

<매립지> 발췌 2

동상해체공2 시청 시설물관리와 직원이 내 고철들의  
무게를 잰어. 처음 동상을 가져왔을 때의  
무게와 다르다면서 내가 고철을 빼돌렸다  
는 거야.

동상해체공1 무게가 달라졌어?

동상해체공2 응. 그도 그럴 것이, 빈 공간이 사라졌으니까.

동상해체공1 빈 공간이 사라졌다고?

동상해체공2 부식된 것 같아. 조금씩 부식된 빈 공간을  
공기 증으로 흡어진 거야. 나는 빈 공간을  
찾으러 갈 거야.

동상해체공1 빈 공간이 어디로 갔는데?

동상해체공2 모르지.

동상해체공1 그런데 어떻게 찾아?

동상해체공2 빈 공간이 내는 소리를 들으면 알 수 있어.  
(중략) 내내 소음에 시달렸어.  
전자음을 뚫고,  
누군가 무언가를 말하려다 마는 소리를

들었어.

죽으려다 마는 소리와 태어나려다 마는  
소리를 들었어.

비가 오려다 마는 소리와

바다 안개의 소리를 들었어.

나는 이제 철을 통과한 모든 파동을 느낄  
수 있게 된 거야.

생각해 봐, 이전에 일어났던 사건들의 모  
든 파동이 계속 남아서 공명하며 신호를  
보낸다고 말이야.

<매립지> 발췌 3

별목공 바닷가 마을 나의 집에 있을 때 철판을 팔  
러 제련소에 갔다가 간혀버렸어요.

아무도 나를 찾으러 오지 않았어요.

따개비가 붙은 선박의 철판들과 식어가는  
용광로와 아직 식지 않은 철근들,

그곳에서 나는 내가 철이었다는 사실을  
비로소 알게 되었어요.

너무나 슬퍼서 더 이상 그곳에 있을 수 없  
었어요.

사이.

별목공 돌아가고 싶어요.

긴 침묵.

별목공 톱질할 거 있어요? 또 물었네요.

사이.

동상해체공1 내가 만지는 모든 것에는 녹이 슬어요.  
친구와 통화를 나누면 전화기에 녹이 슬  
어요.

고향에 편지를 쓰면 펜에 녹이 슬어요.  
도와줄까요?

더 이상 톱질을 하지 않아도 될 거예요.

선배 없는 희곡쓰기 : 직선의 외부

동상해체공1, 별목공의 옷을 벗기고 몸을 만진다. 온몸이 고철로 뒤덮인 두 사람이 나무 그루터기만 남은 매립지를 뛰어 다닌다.

그들의 섹스는 사정없이 쏟아지는 물체들의 우연적인 충돌을 연상케 한다.

별목공의 톱은 허공에서 사람과 나무 구분 없이 굵고 자르며 돌아간다.

동상해체공1과 별목공의 몸이 아주 조금밖에 남지 않는다.

〈매립지〉 발췌 4

멀리서 카라비너의 소리가 다가온다.

그것은 보이지 않으며, 부식된 철의 파동으로서 존재한다. 동상해체공1과 카라비너의 소리가 대화한다. (중략)

동상해체공1 동상해체공들은 속에서부터 사라져.

카라비너의 소리.

동상해체공1 나는 아직이야. 이런 생각이 들 때쯤 사라진다고, 너도 그랬다고 했었나.

카라비너의 소리.

동상해체공1 도시의 동상들은 거의 다 사라졌대.

카라비너의 소리.

동상해체공1 매립지는 이제 지도에서 지워지고 있어.

카라비너의 소리.

동상해체공1 봐, 온통 하늘과 땅뿐이야.

침묵.

동상해체공1 이제 여기가 세상의 빈 공간이 되었어.

긴 침묵.

동상해체공1 아, 내가 사라지는구나!

어둠 속에서 카라비너의 소리가 점점 커진다.

인간이었을 적에는 듣지 못했던 소리들이 사방에서 메아리치며 온 매립지가 진동한다.

막.



테오 양겔로폴로스 〈율리시즈의 시선〉 (1995)

이 작품에서 인간은 근대적 개인과는 사뭇 다른 모습을 가지고 있습니다. 이들은 “사람들이 사는 장소로서의 세계와 사람들이 살아가는 수단으로서의 세계를 접합”<sup>1)</sup>해야 하는 위치에 놓여 있습니다. 이들의 시간 방향 또한 앞으로 나아가는 움직임으로서가 아니라 근대화가 단순화해 놓은 사물들을 다시 복귀시키는 움직임에 가깝습니다. 이들의 몸 또한 마찬가지로입니다. 이들의 피부는 완고한 테두리로 기능하지 못하며 계속해서 마모되고 침투당하고 부식되고 달라집니다. 우리가 생각하는 완전한 인간의 형상은 여기에 없습니다. 후자는 이러한 희곡을 어떻게 무대화할 수 있겠느냐, 인간이 철이 되고 카라비너의 소리로 돌아오는 이야기를 어떻게 무대화할 수 있겠느냐, 가웃거릴 수도 있을 것입니다. 하지만 저는 연극이라는 양식을 초과하는 희곡만이 아직 오지 않은 무대를 호출할 수 있다고 생각합니다. 저의 희곡 쓰기는 불가능성의 세계를 가능성의 세계에 기입하려는 선상의 긴장 속에서 이루어집니다. 인류세의 새로운 우주론을 우리가 쓰려고 할 때에 연극이라는 딱딱하고도 완강한 매체는 언제나 제약과 한계를 가져다줄 것입니다.

1) 브뤼노 라투르, 니콜라이 슐츠, 『녹색 계급의 출현』 이규현 옮김, 이음, 2022, 59쪽

하지만, 글쓰기는 세계를 진술하는 행위이자 세계를 진술할 언어를 찾음으로써 우리가 몰랐던 세계의 바깥을 여는 일이기도 합니다. 새로운 언어를 발명하는 일은 기존의 언어와 불화하는 사람들의 몫입니다. 새로운 희곡의 꼴을 발명하는 일 또한 마찬가지입니다. 인류세의 희곡 쓰기는 아마도 선배 없는 희곡 쓰기가 되어야 할 것입니다. 그리고 그러기 위해서는 생태주의적 관점을 가진 연극들 사이에서도 서로 다른 복잡한 입장의 충돌이 가시화되어야 한다고 생각합니다.

극작을 공부하는 학생분들을 만난 오늘, 저는 이 자리에서 희곡에는 몸과 시간과 말의 자리가 있다는 것을 강조하고 싶습니다. 우리는 문자의 그 빈 공간을 통해서 비인간을 만나며 인간과 자연이라는 근대적 이분법과 위계에 균열을 낼 수 있다고 그리고 여기에서 희곡의 급진성을 찾아볼 수도 있다고 이야기하고 싶습니다. 이상으로 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.



발제3

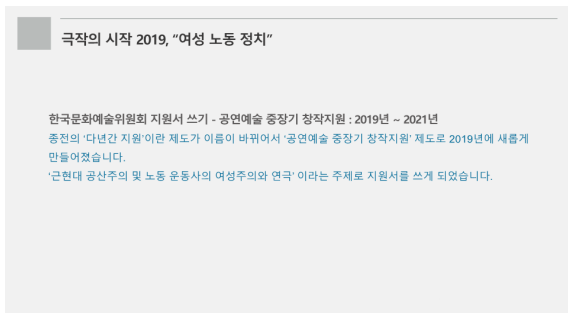
**포스트휴먼을 주제로 한 글쓰기**  
**〈신인류되기-거의 인간〉의**  
**공연창작 과정을 중심으로**

구두리(극작가)

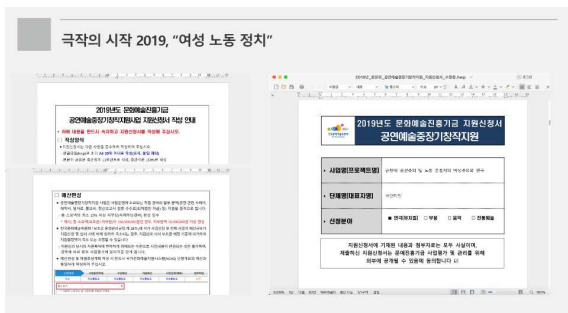


포스트휴먼을 주제로 한 글쓰기  
 <신인류되기-거의 인간>의 공연창작 과정을 중심으로

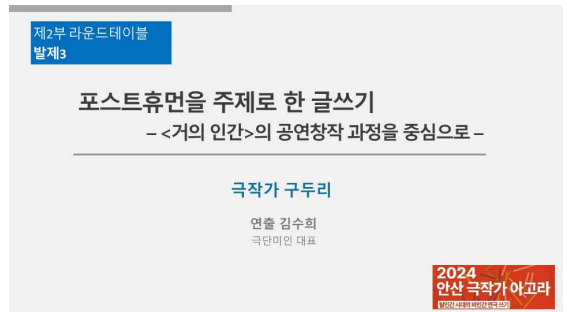
안녕하세요? 희곡 쓰는 구두리고, 연출하는 김수희입니다. 제가 5월에 정동 세실극장에서 <거의 인간>이라는 공연을 올렸는데 아마도 그 공연 때문에 이 자리에 호출이 된 게 아닌가 싶고요. 그래서 공연화보다는 제가 어떻게 쓰게 됐는지 그 과정을 좀 더 중심으로 말씀을 좀 드려볼게요. 사실 포스트 휴머니즘이나 과학 기술 이런 주제로 공연을 했어야 했다면 시작을 못 했을 것 같아요. 너무 어렵고 무섭고, 그리고 자신이 없거든요. 저는 사실 해화동1번지 연출가 동인을 하면서 계속 끊임없이 노동이나 정치 관련해서 언급을 많이 했어요. 그리고 제 정체성이 여성이다 보니까 자연스럽게 여성을 주인공으로 한 희곡을 많이 썼고요.



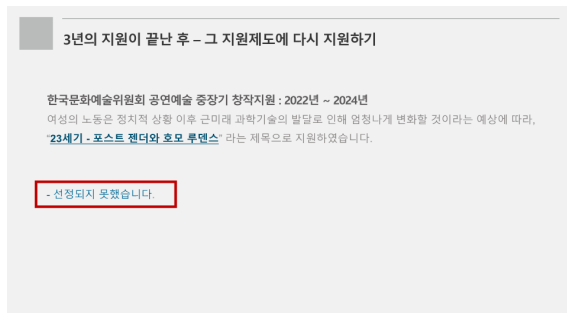
2019년에 한국문화예술위원회에서 중장기 지원이라는 게 생기면서 '3년간 어떤 식으로 공연을 할 건지 써다오. 그러면 우리가 지원을 해주겠다.' 그래서 주제를 처음에 여성, 노동, 정치로 잡아서 진행을 하게 됩니다.



그 당시에 썼던 지원서인데요. 굉장히 힘들었던 게 '20



페이지 내외로 써라.' 그리고 한 해 지원액이 2억이었는데 '6억의 예산을 짜라'는 게 굉장히 힘들었습니다. 우선은 그래서 사업명을 "근현대 공산주의 및 노동운동사회 여성주의와 연극"이라는, 제가 저걸 이해하고 제목을 썼는지 지금도 의문이긴 한데 썼습니다. 그래서 지원을 받았어요. 너무 감사하게도. 그래서 여러 작품을 했었고, 그리고 이 과정에서 제가 든 즐거운 키워드 하나가 기술의 발전이 저한테 어떤 영향을 미칠 것인가, 지금 제가 고민하는 여성 정체성으로서의 육아라든가 노동이라든가 제 글쓰기라든가 연극 만들기라든가, 이런 게 이 3년의 공연 끝에 계속 지속 가능할까, 과학 기술이 이렇게 발달하는데 그런 의문이 든 거예요.



그래서 3년의 지원 과정이 끝나고 난 다음에 그 여성 노동 정치라는 키워드에 플러스해서 과학 기술을 얹어서 얹어서 제가 경상도 사람이라 얹어서 다시 지원을 하게 돼요. 그 주제가 "23세기 포스트 젠더와 호모 루덴스"라는 정말 또 거창한 제목으로 썼는데 보시다시피 선정되지는 못했습니다.

아무래도 너무 거창하게 쓰지 않았나 이런 판단을 해보고요. 그래서 좀 고민하고 있던 차에 그 해에 광주 국립아시아문화전당 레지던시 공모가 뜨게 돼요. 공모의 주제가 '포스트 코로나 이후 시대의 포스트 휴머니즘'이었어요. 그러니까 제가 써뒀던 '23세기' 주제와 어떻게 만나지고 있는 건 아닐까, 그런 생각을 하면서 여기에 지원을 하게 되었습니다.





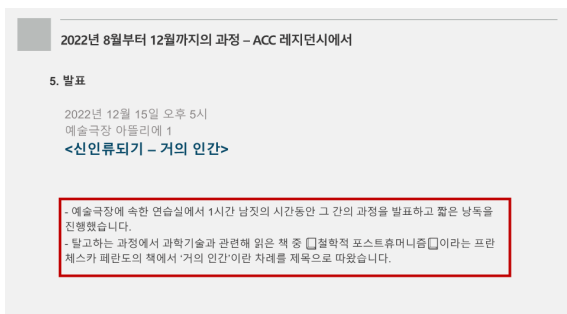
포스트휴먼을 주제로 한 글쓰기: <신인류되기-거의 인간>의 공연창작 과정을 중심으로

그리고 이게 제 숙소였어요. 탈고하긴 해야 되는데요. 사실 이 ACC과정이 12월에 발표를 하면 됩니다. 그런데 아무리 주제가 주어졌다 해도 작가가 단기간에 결과물을 낸다는 게 쉬운 일이 아니잖아요. 그래서 담당자들께서 “1시간 정도에 과정을 그냥 발표해 주시면 된다. 될 실험했는지 어디를 가셨는지 무슨 이야기를 했는지 회의 내용을 이야기해도 좋다.” 이러면서 굉장히 좀 편하게 내버려두셨어요. 그래서 좀 여유 있게 쓸 수 있었는데, 아무튼 중간 보고서를 내야 하는 11월에 다시 광주로 내려와서 간단한 시놉시스를 썼는데요. 밑에 글들은 그때 저의 심정들이었어요.

이 과학 기술을 어떻게 나한테 붙여서 글을 써낼 것인가 나는 쓸 수 있을 것인가 나의 예술 창작 활동은 과학 기술이 이렇게 침범해 들어오는데도 공고히 버텨낼 수 있을 것인가 그런 고민을 일기처럼 써놓은 게 있는데 중간발표니까 뭐든 내야 되니까, 그 일기를 정리하다 보니 거기에다가 앞에 주인공 이름만 갖다 붙이면 희곡이 되더라고요.

제가 ‘구두리’라는 이름으로 활동하면서 연출 김수희하고 분리해 활동하듯이 재연과 수연이란 여성 인물로 놓고 그 일기 같은 글들을 정리해 나가기 시작했습니다. 사실 11월에 100쪽이 될 수 있었던 게, 다시 말씀드리지만 ‘과학 기술로 희곡을 탈고해야 된다’고 접근했더라면 절대 못 했을 것 같아요.

오히려 그냥 편안한 마음으로 나의 지금 심정과 내가 만나고 있는 기술과 내가 읽었던 책 속에서 과학이 어떻게 변화하고 있는가 그런 것들을 스스로 정리하면서 썼던 약간 에세이에 가까운 이야기였기 때문에 100쪽이 될 수 있었던 겁니다.



그리고 22년 12월 15일 오후 5시에 <신인류 되기-거

의 인간>이라고 제목을 붙여가지고 1시간짜리를 발표해요. 1시간짜리는 아까도 말씀드렸지만, 희곡 낭독이 아니라 과정 중에 어떤 것들을 보여드리면 됐던 거여서, 스태프분들끼리 될 하셨는지 이렇게 발표해 주시고 또 저는 그 100쪽짜리 희곡 중에 어떤 부분을 추려서 이렇게 낭독을 했었습니다. 그리고 ‘거의 인간’이라는 제목은 사실 읽었던 책들 중에 철학적 포스 휴머니즘이라는 게 있었거든요. 그러니까 과학 기술 책들이 가장 좀 어렵잖아요. 저한테는 그랬습니다.

그런데 그런 책 중에 사실 인간이 어떻게 받아들이고 이해해야 될까, 이렇게 접근하는 그런 책들이 조금 쉬운 거예요. 이 책은 좀 거기에 가까웠고 ‘거의 인간’이라는 제목이 제가 ‘기계가 거의 인간에 가까울 수 있을까’도 고민했었지만, 그런 고민을 하면서 ‘사람은 어떨 때 사람일 수 있는가’ 그런 것도 같이 고민하게 되더라고요. 그래서 이 ‘거의 인간’이라는 저 제목이 기계한테도 해당되지만, ‘나라는 인간한테도 해당이 된다’라는 생각이 들어서 사실 목차 중에 하나였는데 거기서 제목을 가져왔어요.



저 전시는 저희가 어떤 과정을 거쳤는지를 무대 디자인이라든가 영상 실험으로 보여주는 걸로 진행했고, 그리고 아까 말씀드렸지만, 해수와 형식은 뉴욕과 베를린에서 원격으로 오퍼레이팅을 해주셨어요. 그래서 실제 공연 때는 그 실험은 하지 않았어요. 공연 때는 인터넷 상황을 고려할 필요 없이 오퍼레이터가 바로 들어오면 되니까. 저런 식으로 배우님들께는 대본을 읽어달라고 부탁드리고, 관객들은 시작하기 1시간 전부터 전시들을 보실 수 있고, 공연 끝나고 나서도 둘러보실 수 있게 세팅했습니다. 방금 보신 저게 저희가 생성 프로그램을 가지고 만든 캐릭터예요.

포스트휴먼을 주제로 한 글쓰기: <신인류되기-거의 인간>의 공연창작 과정을 중심으로

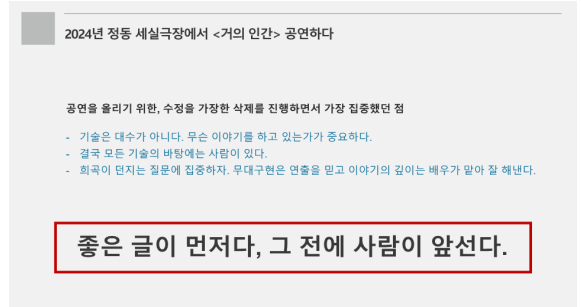
그래서 모니터에서 송출을 하고, 그리고 상대 배우 성 여진 배우님께서 이렇게 마이크로 이렇게 대화하는 그런 장면입니다. 그렇게 발표를 하고요.

그리고 한 1년을 그 희곡을 들고 좀 버텼어요. 어떻게 해야 될지 몰라 난감해하던 차에 여기저기 지원했지만, 다 안 됐고요. 다행히 정동세실에 '창작ing'라는 프로그램이 있어서 거기 지원하게 됐고, 그리고 '거의 인간'이라는 앞에 '신인류 되기'는 빼고 <거의 인간>이라는 제목으로 60페이지로 줄였어요.



40쪽을 날리는 과정에서는 배우님들한테 SOS를 했어요. “좀 읽어줘.” 한 번 고치고 읽어달라고 부탁드리고 한 번 고치고 읽어달라고 부탁드려서 60페이지까지 올 수 있었습니다. 그리고 여러 기술들을 이용해서 공연화를 진행하는데 이걸 연출적인 고민이긴 해요. 이런 과학 기술을 기반으로 한 공연을 할 때 연출로서 무대를 구현해 내야 되잖아요. 관객들이 믿게끔 저는 10년 후에 근미래로 잡았는데, 그 근미래가 설득이 되게끔 구현하는 연출적인 고민이랑 또 작가로서는 어쨌든 또 연극이 던지고 있는 질문이 분명해야 되잖아요. 그러니까 보여주기 위한 그런 공연을 할 수는 없으니까 그러니까 이 두 가지가 저한테 굉장히 큰 질문이었던 것 같아요. 아마도 제가 연출을 같이하고 있기 때문인 것 같기도 하고요. 사실 쓸 때도 마찬가지로인 것 같아요. 어떤 과학 기술을 가져와서 이야기할 것인가 그것과 그걸 구현을 어떻게 할 것인가는 작가님들 모두의 공통된 고민이 아닌가 싶기는 해요. 그래서 선택과 집중을 했죠. 중요한 거는 기술이 아니다. 나의 이야기다. 그리고 그 모든 기술에는 고민하는 내가 있더라도요. 그거를 어떻게 받아들일까 생각하는 제가 있었기 때문에 사실 저 중심으로 좀 생각하기 시작했고, 그리고 모든

건 스태프들이 해주실 거다. 배우한테 맡기면 된다, 그렇게 생각했습니다.



그래서 마지막이, 너무 표어 같고 막 강조 같고 약간 좀 정진세 작가님과는 너무 다른 생각인 것 같아서 좀 부끄러운데, '좋은 글이 먼저'지 않겠는가. 저는 연출 정체성보다는 작가의 첫 스타트가 더 중요하다고 생각 하거든요. 그래서 '그전에 사람이 앞선다'. 그렇게 마무리합니다. 나중에 네트워킹하실 때 질문하시면 성실히 답변드리도록 하겠습니다. 들어주셔서 감사합니다.



발제4

# SF연극하기? SF 희곡쓰기

신효진(극작가)

### SF연극하기? SF 희곡쓰기

시작하기에 앞서, SF 소설가인 켄 리우의 말을 인용을 하면서 시작을 하면 좋을 것 같아요.

“내가 생각하기에 과학 소설이 하는 일, 또는 적어도 내가 이야기 속에서 하고자 하는 일은, 오히려 희망과 공포로 가득한 지금 이 순간의 현실에 확대경을 가져다 대는 것이다. 최신 경향을 토대로 추론하고 점차 흔해지는 패턴들을 상술하고 아직 덜 여문 혁신의 논리적 귀결을 제시함으로써, SF는 우리 자신과 우리 사회의 면면을 선명하게 드러내고 강조하는 고성능 필터로서 기능한다. 그것도 좋은 면과 나쁜 면, 양쪽 모두를. 이른바 ‘사실주의’ 문학에서라면 너무 당연하거나 너무 모호해서 알아보기 힘든 것들이 사변과 상상의 세계에서는 명확하고 구체적으로 변한다. 이는 바꾸어 말하면 ‘기술’ 자체와 그리 다르지 않다. 기술의 본분은 인간 본성의 잠재력을 남김없이 증폭하는 것이므로.”

(켄 리우)

“내가 생각하기에 과학 소설이 하는 일, 또는 적어도 내가 이야기 속에서 하고자 하는 일은, 오히려 희망과 공포로 가득한 지금 이 순간의 현실에 확대경을 가져다 대는 것이다. 최신 경향을 토대로 추론하고 점차 흔해지는 패턴들을 상술하고 아직 덜 여문 혁신의 논리적 귀결을 제시함으로써, SF는 우리 자신과 우리 사회의 면면을 선명하게 드러내고 강조하는 고성능 필터로서 기능한다. 그것도 좋은 면과 나쁜 면, 양쪽 모두를. 이른바 ‘사실주의’ 문학에서라면 너무 당연하거나 너무 모호해서 알아보기 힘든 것들이 사변과 상상의 세계에서는 명확하고 구체적으로 변한다. 이는 바꾸어 말하면 ‘기술’ 자체와 그리 다르지 않다. 기술의 본분은 인간 본성의 잠재력을 남김없이 증폭하는 것이므로.”

켄 리우의 소설 『어딘가 상상도 못 할 곳에, 수많은 순록 떼가』의 머리말에서 인용해 온 이 문장들은, 제가 SF를 쓰는 이유에 대해서 물론 비인간 주체가 반드시 SF인 것은 아니지만, 어쨌든 SF나 비인간 주체인 이야기를 쓰는 이유에 대해서 꽤나 명징하게 설명을 해주고 있는 글이라서 먼저 소개를 드렸습니다.

저는 화려한 과학 기술을 무대 위에 올리거나, 감탄할 만한 픽진성을 가지고 ‘정말 벌어질지도 모를 미래’에 대해 희곡을 쓰는 일에 관심이 있다기보다는 현재의 어떤 부분을 상상력이라는 포장으로 확대하여 보여드리



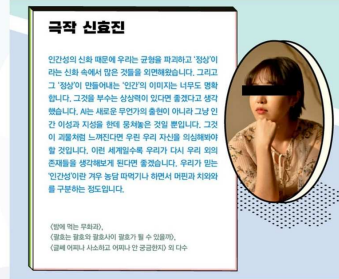
는 데에 더 관심이 있습니다.

저는 화려한 과학 기술을 무대 위에 올리거나 감탄할 만한 픽진성을 가지고 정말 벌어질지도 모르는 미래에 대해서 희곡을 쓰는 일에 관심이 있다기보다는 현재 어떤 부분을 상상력이라는 포장으로 확대해서 보여드리는데에 더 관심이 있습니다. 저는 기존의 SF 작품들 중에서도 그런 이야기들을 선호하여 왔습니다. 멋진 기술력으로 점철된 세계가 아니라, 죽은 사람을 다시 만나고 싶어서 그를 재현하려 모든 것을 총동원하는 세계, 혹은 멀리 떨어진 사람을 바로 옆에 있는 것처럼 느끼고 싶어서 만든 물건들, 그런 것들이 SF라고 저는 믿어왔던 것 같습니다. 그런 이야기가 바로 제가 SF라는 장르를 경유하여 쓰고 싶은 이야기이기도 합니다.

우선은 제가 그간 SF를 경유하면서 했던 이야기들과 고민을 좀 나누면 좋을 것 같아서 소개를 드리하고자 했고, 제가 원래 PPT로 포스터나 사진, 공연 사진 같은 걸 좀 보여드리려고 했었는데, 어쨌든 제가 <머핀과 치와와>라는 작품을 했었어요. 아까 민조 님 강연하시는 내용 중에 <머핀과 치와와>가 잠깐 언급이 됐었는데요. 2022년에 1월 21일부터 30일까지 서강대학교 메리홀 소극장에서 진행이 됐었습니다. 저는 2021년에 비넥스트 극작가 부문 선정이 되어서 첫 SF작품인 <머핀과 치와와>를 선보였습니다. 이후 위기의 문제성은 2021년 당시에도 지금에도 여전히 화두인데요, 저는 이 기후 위기의 문제가 인간중심주의적 구조와 사람들의 머릿속에 단단히 뿌리내리고 있는 종 차별주의적인 생각들에서 비롯된다고 봤습니다. 인간은 동물을 자신들의 치료 수단이나 연구 수단으로 쓸 정도로는 ‘동물’이고, 인간이 인간으로서의 도리를 지키지 않고 저지르는 만행에는 동물적이라는 수식어를 붙이며 비난할 정도로는 ‘인간’이라는 수나우나 테일러의 말처럼, 인간은 자신이 편리할 때는 동물을 가져다 쓰지만, 그 자신이 동물이라는 생각은 조금도 하지 못하는 존재라는 생각했구요,

오히려 그렇게 말하면 좀 모욕감을 느끼기도 하죠. 인간 스스로 주로 하는 생각이 나는 동물은 아니라는 이 감각은 도대체 어디서 오는 건지가 좀 궁금해졌습니다. 결국 반복해서 저희가 질문하게 되는 것은 ‘인간성이라는 게 도대체 무엇인가, 인간을 인간으로 만드는 게 도대체 무엇인가’인 것 같은데요. 그리해서 인간성이라는 신화에 대해서 생각을 해보게 되고 도대체 인간성이라는 게 무엇이길래 인간들은 그것이 스스로한테 있다고 믿고 종을 철저하게 구분하면서 이 지구와 자연을 자신들에게 종속시키고자 하는 건지 궁금하더라고요. 그래서 이런 생각을 전개하다 보니 AI에 도달하게 되었습니다. 당시에는 챗GPT가 처음 등장했을 때여서 문화예술계가 술렁이고 있었는데요. AI가 혹시 내 자리를 대체할지도 모른다, 예술의 생명은 끝났다, 이런 이야기들을 나눌 때였습니다. 그래서 익숙한 두려움이 범람하던 시기였지만, 어쩐지 저한테는 조금 와닿지 않았어요. 그래서 다시 한번 이 흐름을 살펴보게 되었고 그래서 이런 질문을 좀 하게 됐습니다.

재들을 좀 다시 생각을 해보면 좋겠다. 그래서 우리가 결국 믿고 있는 인간성이라는 건 겨우 농담 따먹기나 하면서 머핀과 치와와를 구분하는 정도밖에는 되지 않는다”라는 작가의 말을 썼었습니다.



약간 혼란스러운데요, 어쨌든 제가 뭐 이런 질문들과 함께 자료 조사를 조금 해나가다 보니까 AI라는 건 결국 저임금 노동자들을 착취하는 구조 위에서 만들어진 메커니즘으로 연명하고 있는 거라는 걸 알게 됐어요. 일일이 데이터를 입력하고 일일이 기준에 맞는 문단만을 남겨놓고 삭제하고 이러한 노동 위에 지어진 가느다란 성 같은 것이었다는 거죠. 그래서 다시 말해 AI를 계속 개발하는 이유는 자본주의 사회에서, 간단하게 말하면 돈이 되기 때문이고 그것을 지탱하는 것은 플랫폼 단위 군 단위로 쪼개지는 노동을 할 수밖에 없어서, 점점 하청의 하청으로 나아가서 노동의 진정한 의미마저 퇴색되어버리는 상황에 놓여 있는 저임금 노동자들이라는 것이었습니다.



<머핀과 치와와>  
2022.01.21~01.30  
@서강대메리홀소극장

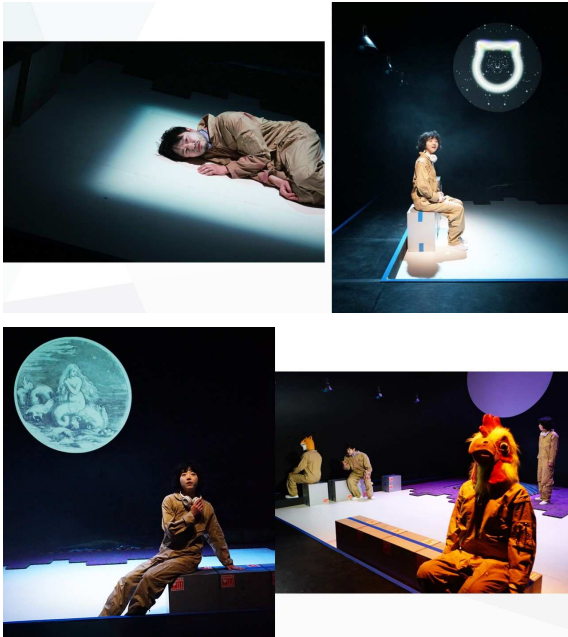
이게 <머핀과 치와와> 포스터이고요. 이거를 제가 진행을 했었고 임성현 연출이 했습니다. 이때 제가 작가의 말로 했던 게 “인간성의 신화 때문에 우리는 균형을 파괴하고 정상이라는 신화 속에서 많은 것들을 외면해왔다. 그리고 그 정상이라는 것이 만들어내는 인간의 이미지는 조금 명확한 것 같다. 그것을 좀 부수는 상상력이 있다면 좋겠다고 생각했고, AI는 새로운 무언가의 출현이 아니라 그냥 인간과 인간 지성을 한데 뭉쳐놓은 것일 뿐인데 그게 왜 괴물처럼 느껴지느냐, 그리고 그게 왜 두렵느냐라고 생각한다면 결국 우리는 우리 자신을 좀 의심을 해봐야 되지 않을까, 라고 생각하게 됐고요. 그래서 이런 세계일수록 우리가 우리 외의 존

그렇다면 결국 AI를 만드는 그들이 두려워하는 것은 결국 그 노동자들이 돈을 벌게 되고 하나로 합쳐지고 노동이라는 것의 의미를 되찾고 구조를 뒤집으려고 들쭉이는 바로 그 순간이겠다고 생각하게 됐고, 이것이 제가 머핀과 치와와를 구분하는 정도의 인간성이라고 폄훼를 좀 했는데, 인간과 동물을 구분 짓는 바로 그 허울뿐인 인간성이 이런 것과 좀 닿아 있겠구나, 생각했던 것이었습니다. 그래서 요컨대 저는 종 차별주의와 인간 중심적인 사고방식이 문제라면 아예 종 구분을 없애버리는 세계가 나타나면 조금 하나의 대안이 되지 않을까, 이런 알고리즘 제대로 AI에 포착되는 세계에 있는 거기서 벗어난 인간들은 도대체 어떤 모습일까라는 상상력에서부터 <머핀과 치와와>를 출발시켰고요.



SF연극하기? SF 희곡쓰기

간단하게 시놉시스를 요약하자면, ‘라이카’라는 초인공지능이 인간을 관리해 주는 시대, F구역에 사는 ‘니키’라는 인물이 어느 날 다리가 서로 붙어 인어가 되어버린 사람의 이야기를 듣고 인어에 대해 상상하기 시작합니다. 여기에 몰두하는 니키에게, 다른 분절된 무의미한 노동을 반복할 뿐인 다른 등장인물들은 누구도 공감해 주지 않습니다. 그러나 결국은 F구역 안에서도 균열이 일어나, 라이카의 알고리즘 강화노동을 하고 있던, 다시 말해 머핀과 치와와를 구분하는 작업을 도와주던 ‘도루’라는 인물이 인어가 되어 사라져 버리고 그로 인해 견고한 시스템이 붕괴되어 가는 이야기입니다. 보고계신 공연 사진은 인어가 되는 분이 저기 누워 계시고 저기 주인공인 니키 뒤에 떠 있는 그림은 라이카라는 AI를 형상화했던 그림이구요. 인어가 되는 걸 조금 상상을 하는 모습이고 여기는 좀 도로라는 인물이 과거에 있었던 일들을 이야기할 때 재현 방식으로 동물에 탈을 쓰고 인간들이 다시 등장하는 그런 장면이었습니다.



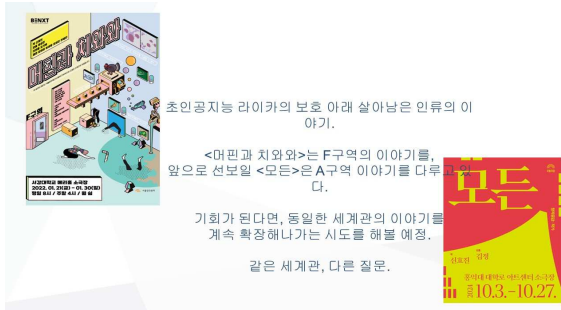
인간이 동물로 변했을 때, 그것은 인간인지 동물인지 묻고, 정상과 비정상의 경계를 허물며, 초인공지능 라이카에게 포착되는 알고리즘으로부터 탈출하게 되는

이 이야기를 쓰면서 저는 이 세계관을 조금 더 확장을 해보면 어떨까 생각하게 됐습니다. 그러니까 앞서 말씀드렸던 문제의식을 조금 유지를 하면서 같은 세계의 또 다른 구역 이야기를 보여드리면 어떨까 싶었던 거죠. 그래서 제가 또 쓰게 된 게 <모든>이라는 작품인데요. 10월 3일과 10월 27일 사이에 공연될 예정입니다.



아무튼 이 이야기는 동일하게 초인공지능 라이카가 관리하는 근미래를 다루지만, 이번에는 F구역이 아닌 A 구역을 다루고 있습니다. 작품을 쓰면서 저의 머릿속에도 질문이 점점 늘어갔고, 그렇다면 같은 질문을 공유할 수 있는 세팅으로 새로운 이야기를 쓰되 전작과 연결이 될 수 있다면 어떨까 생각하게 됐기 때문에 세계관을 확장하기로 결심했던 것입니다.

<모든>에서 주로 떠오른 질문은 “이 세계, 즉 자본주의 체제가 우리 인간에게서 영원히 존속하고자 하는 것은 인간의 예술성, 고유한 정신이나 영혼이라고 이야기하지만, 사실 우리가 가장 두려워하는 것은 챗GPT가 예술 작품을 만들어내는 것, 생성형 AI들이 멋있는 그림을 그려내는 것 이런 것들을 아닐까. 그랬다면 사실 오히려 어떤 AI나 이런 자본주의 체제가 인간 자체에서 존속하고 싶어 하는 것은 생산력 그러니까 생산성이 아닐까라는 생각을 하게 되고, 말씀드렸다시피 “모든 구분을 없애면 과연 어떻게 될까?”에 대한 나름의 상상과 대답을 내놓으려 노력했던 것이 이 작품입니다. 전작 <머핀과 치와와>가 이야기 측면에서 신화와 전설로의 회귀를 그렸다면 <모든>은 이야기 측면에서 해체와 분열의 양상, 그리고 병합과 통합에 조금 더 초점을 맞추게 되었고요. 이렇게 들으면 좀 어렵게 들릴 수 있지만, 말만 그러하니까 많은 관심 부탁드립니다.



<모든>은 어쨌든 직접 와서 확인을 해보시리라 믿으면서, 늘어놓았던 논의를 조금 정리를 하자면 저는 좀 이렇게 실제와 닿아 있는 고민들을 상상력을 경유해서 SF로 가공하는 것을 좀 좋아하고요. 실제로는 불가능한 상황으로 이야기가 커질지라도 그러한 가정으로부터 이야기를 시작하거나 그러한 가정에 도달해서 이야기를 담는 것이 좋습니다.

그리고 저는 이 엄청난 인공지능과 현실과 구분이 가지 않는 CG 컴퓨터 그래픽의 시대에서 연극이야말로 SF를 할 수 있는 적합한 수단이라고 감히 생각합니다. 포박포박 사람이 걸어 나와서 “난 지금부터 말이야, 나는 지금부터 컵이야”라고 말해도 그걸 믿어주는 장르가 과연 몇이나 될까요? 이 부분은 단언컨대 연극 말고는 없다고 생각합니다. 분명한 육신이 배우의 육신이 눈앞에 있음에도 관객들은 그러한 거짓말에 기꺼이 속아주고요. 거기서부터 연극성이라는 마법이 발생하는 것 같습니다. 다만 예산이 없어서 “소극장이 우주선이야”라고 치고 그러고 끝나는, 그러니까 관객들이 “그냥 그렇다 치지, 뭐” 하면서 넘어가는 이야기는 좀 아니었으면 좋겠다는 생각이 듭니다. 그렇기 때문에 더 적극적으로 비인간을 초대하고 SF라는 장르를 연극성의 영역으로 끌어들이 수 있으면 좋겠습니다. 이 자리에서 이런 부분을 함께 이야기할 수 있으면 정말 좋을 것 같고요. 어쨌든 배우의 육신을 다른 것으로 속여도 혹은 주장을 해도 관객들이 기꺼이 믿어준다는 점을 예로 들었다는 점만으로 연극성에 대해서 오해를 받고 싶지는 않습니다.

저는 희곡이 그 자체로 연극성을 지녀야 된다고 말씀드리고 싶은 것입니다. 말할 수 없는 것들이 말을 하고,

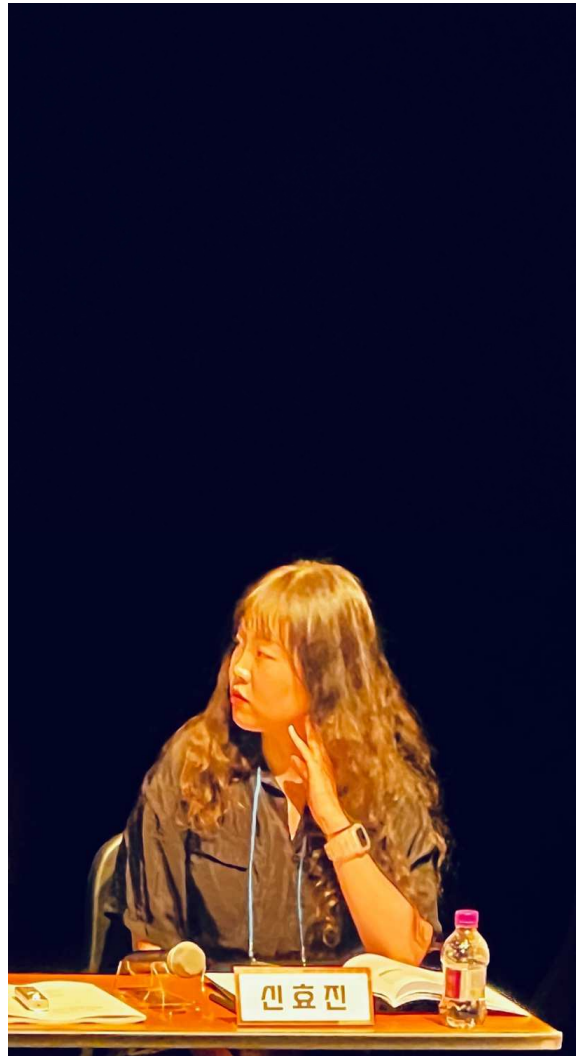
움직일 수 없는 것들이 움직이고, 불가능한 것이 무대 위에 올라오는 것은 비단 SF뿐만이 아니라 혹은 SF뿐만이 아니라 어쨌든 극작가라면 누구나 시도를 해봐야 하고 그려봐야 할 연극적인 순간들이라고 생각을 합니다. 일각에서는 사실 연극성이라는 개념이 무대에 올랐을 때만 생기는 것이라고 할지도 모르지만, 희곡 읽기는 사실 읽는 동안에 머릿속에 하나의 개별적인 무대를 세우는 일이잖아요. 그 자체로 저는 그게 굉장히 연극적인 행위라고 생각을 했고 따라서 저는 적극적으로 비인간들이 희곡의 주체가 되어서 이 연극적인 행위를 더더욱 연극적으로 만들어 주기를 바랍니다. 그 방법에 대해서는 저도 함께 고민해 보겠습니다.

연극의 특성 중 하나는 결국 무대에서 상연된 뒤에 내려가면 다시는 볼 수 없다는 점에서도 생겨나는 것 같은데요. 그렇기 때문에 하나의 단일한 세계관이 만들어지고 사라지기를 반복하는 것 같습니다. 이 연극의 특성과 어우러지는 극작인 셈이라고 할 수 있겠습니다. 하지만, 저는 작가가 구축한 세계관이 무엇보다 중요하고 중요할 수 있다고 생각합니다. 그래서 제가 이번 기회에 도전해 본 것이 아까 말씀드렸던 세계관을 구축하는 작업이었던 거고요. 어쨌든 이 앞서 소개해 드렸던 <머핀과 치와와>와 <모든>은 어쨌든 초인공지능 라이카에 의해서 인류는 보호를 받는다는 동일한 명제와 세계관 안에 설정을 공유하면서 전제를 하고 있습니다. <머핀과 치와와>에서 나왔던 이야기가 <모든>에서 언급이 되기도 하고요. 다만 <머핀과 치와와>는 F구역의 이야기를, <모든>은 A 구역의 이야기를 다 하고 있다는 점과 두 이야기의 핵심 주제 의식이 다르다는, 그 질문이 다르다는 것 때문에 사실 전작을 보지 않아도 개별 작품으로 충분히 이해할 수 있도록 만들어 뒀는데요. 어쨌든 제가 이렇게 예를 들었지만, 어쨌든 1년의 팀을 두고 함께 보시고 기억하는 건 당연히 어려운 일이고 소극장 작품들의 특성상 또 많은 관객을 지속적으로 만나는 일도 역시 쉽지 않은 일이라고는 생각합니다. 그럼에도 불구하고, 저는 동일한 세계관을 가진 또 다른 이야기를 시도해 보려고 노력 중에 있는데요. 왜냐하면, 아까 말씀드렸던 것처럼 저는 희곡이 그 자체로 문학 작품이라고 믿고 있고 무대 상연이 되지 않은

희곡들도 앞서 말씀드렸던 것처럼 충분한 연극성을 가지고 있다고 생각을 하기 때문입니다.

만약 우리의 희곡이 연극에 올라가는 것만으로 그러니까 무대에 올라가는 것만으로 그 생명이 끝나는 것이 아니라 어떤 형태로든 살아남아서 더 많은 독자들을, 더 많은 관객들을 만날 수 있다면 희곡의 세계관을 확장시키려는 노력은 소설의 세계관을 확장시키려는 노력만큼이나 유의미할 거라고 믿고요. 지원 사업들도 사실 이런 점을 좀 인정을 하고 극장에 대한 과정지원, 레퍼토리 지원으로 개선되어 갔으면 정말 좋겠습니다. 어쨌든 SF 연극을 하는 것 이전에 극작가로서 SF 희곡을 쓰는 것 그리고 비인간 주체를 끊임없이 초대하는 것, 무대 위에 호명하는 것 그것에 대해서 함께 고민해보고 싶습니다.

결국 이 시대에서는 넷플릭스 시리즈와 다르게 연극만이 줄 수 있는 재미가 무엇인지, 관객이 화려한 CG로 뒤덮인 정말 아름답고 기술적인 SF, 그리고 아주 사실적인 비인간 주체가 말을 하고 움직이는 게 보고 싶은 게 아닐 거라고 저는 믿고, 그렇기 때문에 무대 위에서 희곡으로 SF를 그리고 비인간 주체를 봐야 하는 이유가 무엇인지 같이 함께 찾아가 봤으면 좋겠다고 생각합니다. 결국 이 자리에서 그 풍부한 이야기의 첫발을 떼게 되기를 간절히 바라겠습니다. 감사합니다.



라운드 테이블

# 탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기

사회: 남지수(연극평론가)

패널: 정진새, 김연재, 구두리, 신호진

탈인간 시대의 비인간 연극 쓰기

**남지수:** 네분의 발표를 잘 들었습니다. 사실 비인간 연극은 이러한 개념 자체는 존재하지 않고, 비인간이 등장하는 연극으로 풀어 설명할 수 있는데요. 여기에는 굉장히 다양한 비인간 존재들이 있는데요. 앞선 강연에서 참조할 수 있듯, 인공지능 로봇이나 AI 기술도 있고, 문학과 예술에서 오랫동안 다뤄져온 동물도 있고, 김연재 작가님께서 자신의 작품을 통해 설명해 주셨던 철과 같은 사물도 있을 것 같아요,

네 작가분들이 다양한 소재를 활용하는 것도, 글쓰기를 하는 다른 방식도 흥미로운데요. 어떤 분은 상상력이 극대화된 방식으로, 어떤 분은 굉장히 현실적이고 사실적인 재현의 방식으로, 또 어떤 분은 디스토피아적 시선이 강조되는 사례도 있었던 것 같습니다. 자리해주신 청중 분들 대부분이 비인간 연극에 관심이 있는 창작자 분들일 것 같은데요, 발제와 관련한 질문 또는 각자의 비인간 연극을 둘러싼 고민과 어려움에 대해 이야기 나눌 수 있었으면 좋겠습니다.

발표 중에 김수희(구두리)선생님께서 언급하셨다 시피 글쓰기에 있어서 연출적인 고민이 필요한가 아닌가에 대해서 정진세 선생님과 다소 다른 입장을 보여주신 부분에 대한 이야기도 필요할 것 같습니다. 답이 있는 문제는 아니고, 작업을 하는 방식에서 연유하는 다른 의견인 것 같다는 생각이 들기는 합니다. 두 분 선생님의 경험을 좀더 들여보면 좋을 것 같습니다. 그리고 김연재 선생님의 경우 제가 알기론 강량원 선생님과 특별히 작업을 많이 하시는 것으로 알고 있는데, 강량원 연출님이 비인간 글쓰기에서 어떠한 것을 특별히 잘 읽어내주실까 하는 궁금증이 있기도 했습니다. 김연재 작가님의 이야기부터 먼저 들어볼 수 있을까요.

**김연재:** 저는 강량원 연출님이랑 극단 동에서 작업을 좀 몇 차례 하고 있고, 지금도 이 포스트 휴머니즘의 문제의식을 가지고 월요 연기연구실에서 워크숍을 하



고 있습니다. 다음 주부터 저도 연기 발표를 해야 되는데 그게 좀 고민인 상태입니다. 그런데 어떻게 그렇게 작업을 하게 되는가를 좀 생각해 보면 제가 많은 작업을 해보지는 않았지만, 극단동 분들과 작업할 때 보면 이 팀은 작품에 따라서 다른 연극 형식을 발명해 내려는 팀인 것 같아요. 배우가 몸을 통해서 세계를 어떻게 바라보자고 제안하는 방법을 굉장히 치열하게 찾았요. 이것이 기존의 무대가 아닌, 연극의 양식을 초과해서 새로운 무대를 호출해야 한다는 저의 희곡 쓰기 원칙 같은 것과 극단 동의 작업 방식이 좀 맞닿아 있는 것 같고요. 제 희곡에 나오는 세계가 사실적이지 않고, 또 저는 제 희곡 안에 글쓰는 몸과 상상된 몸이 모두 있으면 좋겠거든요. 이렇듯 제 희곡이 몸에 대한 다양한 상상을 좀 촉발하려고 하다 보니 그것이 테이블 작업이나 의미를 찾아가는 대본 해석보다 몸을 통해서 세계를 좀 만나려고 하는 극단 동의 작업과 잘 맞는 것 같다는 생각을 했습니다. 그런 점에서 계속 작업을 하고 있고 우리는 우리가 몸과 글로 만나는 어떤 점점을 '소수적 텍스트' 라고도 부르고 있는 것 같아요.



**남지수:** 감사합니다, 작가님. 이어서 정진세 선생님께서 조금 전 질문에 대한 부연 설명을 해주실 수 있으실까요?

**정진새:** 구두리 작가님께서 얘기하신 ‘좋은 글이 먼 저다, 그 전에 사람이 앞선다’는 말은 명제이긴 한 것 같습니다. 여기서 이 말은 어떤 주제로서의 인간중심주의나 휴머니즘을 얘기한다기보다는 인간에 대한 예의 정도, 다른 종에게도 취해야 되는 기본적인 사안을 얘기한 것 같고, 제가 비판하고자 하는 것은 좀 과잉되고 과몰입된, 이를테면 다른 종을 말살하는 어떤 인간 중심주의에 대한 비판이고요.

그리고 제가 “연출적인 요소를 고려해야 된다”고 얘기를 드린 건 모든 비인간에 다 해당되는 건 아닐 것 같고요, 자연의 윤리, 생명 윤리하고도 연결되어 있는데, 특히 동물 같은 경우에 이를테면 시각화에 문제가 있을 수도 있고 재수행하는 재현에 문제가 있을 수도 있을 것 같아요. 그 부분에 있어서 연출적인 요소라기보다는 표현에 있어서의 주안점 같은 것들을 구체적으로 명시하지 않으면, 이를테면 그 동물의 본성에 반대되는 어떤 방식으로 연출가가 그걸 선택할 수도 있고, 그 동물의 어떤 특성 같은 것들을 지우고 그냥 연극에 다시 북무하게끔 만드는 방식으로 연출할 수도 있기 때문에 이제 그런 것에 대한 어떤 주안점을 좀 이렇게 메모하고 공지하는 방식을 고민하게 됩니다. 그러니까 이전에 인간 중심의 연극은 그런 것들이 다 관습화되어 있거나 그런 것들이 이미 다 합의되어 있기 때문에, 그런 추가적인 각주가 필요가 없거든요. 그런데 비인간 작품은 이를테면 특정 이상으로 연기하지 않도록 특정 이상으로 인간이 많이 보이지 않도록, 예를 들어 아까 제가 <피,땀,눈물>이라는 작품 1장이 인간이었는데, 제가 배우들에게 어떻게 디렉션을 드렸냐 하면 “연기하지 말 것”이라고 했어요. 그러니까 그냥 건조하게 읽으라고만 디렉션을 드렸거든요. 왜냐하면 이 작품의 주인공은 소, 닭, 돼지, 탈출 동물이지, 인간이 아니기 때문에. 그런데 인간 편을 다뤘을 때 내용은 그렇다고 뭐 인간을 비판하거나 그런 내용은 아니거든요. 축산업 축산학과 교수로서 70년대에 내가 얼마나 열심히 그 동물들을 실험을 했는지에 대한 내용인데 거기에 배우들께서 이를테면 인간적인 정서를 넣고 그 인간이 뭔가를 잘 해냈다는 것에 대한 예술적인 게 들어가는 순간, 굉장히 뭐랄까, 원래 하려고 했던 비인간 이야기에 대한

상쇄라고 해야 될까요? 그런 것이 되기 때문에 그런 의미에서 좀 연출적인 요소가 반드시 고려돼야 했는데, 공연으로 말씀드리면 관객들이 굉장히 당황해하고 지루하셨습니다. 1장을 읽는데 ‘왜 저 얘기를 저렇게 감흥 없이 읽지?’ 하면서 거의 시작하자마자 다 탄짓하고 많이 힘들어 하는 게 느껴지는 거죠. 배우들도 그것을 견뎌내야 되고. 근데 2장, 3장 가면서 동물의 이야기가 좀 재미있어지니까 어떤 집중력이 발휘가 됐는데, 그 멋진 인간의 스토리를 아주 감흥 없이 그렇게 건조하게 있는 것이 저한테는 오히려 하나의 좀 인간 극작술, 비인간 연출술의 기술 같은 게 되지 않았나, 그렇게 생각을 합니다.



**남지수:** 김연재 작가님, 정진새 작가님 모두 연기에 대한 부분을 특별히 말씀하셨는데, 들으면서 비인간 연극에서의 극작가는 재현과정에서 배우들과 함께 고민하는 과정을 깊이 나누는 존재가 되어야 하지는 않을까 하는 생각도 해보게 됩니다. 그리고 최근에 옆에 계신 두 분 작가님의 작품, <머핀과 치와와>와 <거의 인간>을 보면서 굉장히 판타지적인 근미래지만 어떤 사실적인 느낌이 좀 특별하게 다가왔는데요. 예전에는 SF라하면 아주 상상력이 극대화된 완전 판타지 같았거든요. 그런데 최근 SF 연극들은 현실적이고 정치적이라는 인상을 받았던 것 같아요. 관련해 구두리 작가님께서 조금 더 설명해 주실 수 있지 않을까 싶어요.

**구두리:** 우선 왜 마지막 명제를 써서 이런 분란을 일으켰는지 정말 죄송하고요. 마지막 문장은 이 발제를

부탁받으면서 아무래도 글 쓰는 것, 그리고 쓰고 계신 그리고 공연을 하시는 분들이 많이 오실 것 같고, 저는 과학기술과 AI 글쓰기와 그다음에 인공 자궁이라는 소재를 가지고 공연을 만들었는데, 이 소재를 처음에 접했을 때 제가 느꼈던 막연함과 두려움, 그래서 한 자도 나가지 않았던 그때의 상태가 생각하면서 뭔가 어떤 주제나 소재의 거대함보다는 쓰고자 하는 의지라든가 그리고 '나의 생각들이 더 중요하다'라는 의미로 약간 응원을 해드리고 싶어서 썼는데 이렇게 되었습니다. 그건 그렇고 저는 신효진 작가님의 "연극이기 때문에 오히려 더 SF와 닮았다"라는 말씀이 굉장히 인상적이었어요. 맞는 말씀이라고 생각하면서도, 아까 제가 발제하면서 말씀드렸던 "관객이 믿으면서 따라갈 수 있는 것들을 구현해 내는 게 연출의 역할"이라는 생각이 드는 거죠. 작가님께서 한껏 재미있게 펼쳐주시면 그 세계를 관객한테 믿게끔 무대화하는 과정의 중간 다리, 배우가 직접적으로 전달하기 직전의 아이디어와 구현들은 연출가와 스태프의 몫이잖아요. 제가 10년 후 근미래로 설정한 것도 더 가까이 믿게끔 만들고 싶은 욕심이었던 것 같고, 그래서 저작권 문제나 낙태법 문제 같은 현실적인 문제가 희곡 안으로 들어오게 된 거죠. 사실 저는 상상의 글쓰기보다는 맞닥뜨리고 있는 사회라든가 정치 현실이라든가, 그래서 제가 느끼는 모순이나 드라마들을 공연화해서 관객과 질문 주고받기를 연극의 형식을 빌어 하고 있는 사람이다 보니, 아무래도 남지수 평론가님께서 말씀하신 그런 식의 모드가 많이 나오는 것 같아요. 신효진 작가님과과는 조금 대비되게.



**남지수:** 구두리 작가님 말씀 감사합니다. 진행하면서 먼저 제 질문을 드렸는데요, 이제 플로어에서 질문을 받아보도록 하겠습니다.

**방청객:** 저는 연극 연출하는 양정현이라고 하고요. 네 분 작가님께서 발표해 주신 거 잘 들었습니다. 이야기 들으면서 많은 생각들이 들었는데, 어쨌든 연출 작가님들의 이야기를 또 듣다 보니, 연출을 하는 제 입장에서도 많은 생각들이 들었습니다.

특히 저는 요즘 지금 말씀하신 탈인간 시대의 탈인간이 등장하거나 혹은 근미래적인 SF 연극이 등장하거나라는 그런 주제적인 공연들을 보았을 때, 형식과 내용이 맞지 않는 것 같다는 느낌을 좀 많이 받습니다. 그러니까 그것이 연극이라고 하는 장르가 지닌 장르적인 한계가 될 수도 있겠다는 생각도 들고요. 한편으로는 신효진 작가님과 구두리 작가님 말씀 주셨던 것처럼 그 연극의 장르적인 특성을 이용하여 그것을 연극성이라고 하는 예쁘고 아름다운 말로 이렇게 넘어가게 할 수 있는 여러 가지 방법들이 있을 것도 같다는 생각이 들었습니다.

그런데 저는 연출가로서 어떠한 텍스트를 만나고 어떠한 작업들을 구상해 나갈 때, 그래서 '이게 왜 반드시, 꼭 연극이어야 하지?'라는 질문을 가장 많이 하게 되는데요. 결국에는 한 번도 그것에 정답을 내려본 적이 없거든요. 이런 탈인간 시대에 어떤 글을 쓰시는 작가님들은, 어떻게 보면 그 대본들이 꼭 연극이 아니어도 될 텐데, 예를 들면 연극 연출을 하는 저제 입장에선 카메라는 완전히 다른 문법이라 연출가라는 직업적인 특성에서 무대 연출만 할 수밖에 없거든요. 근데 어떻게 보면 작가님들 입장에선 이것이 조금 더 자유로운 지점들이 있는 것 같거든요. 매체에 좀 넘나드는 지점들이 분명히 있을 것 같은데, '왜 꼭 연극이어야 할까?'라는 질문을 여기 계산 발제자분들께 드리고 얘기를 들어보고 싶습니다.

**남지수:** 감사합니다. 질문에 대해 모두 다 답을 해주실 수 있을 것 같은데 정진새 작가님께서 이야기해 주실까요?



**정진세:** 좋은 지적이신 것 같아요. SF와 연극은 좀 충돌합니다. 그러니까 아까 말씀드렸듯이 비인간과 연극도 굉장히 충돌하는 것 같아요. 말씀드렸듯이 연극은, 제가 체험하기에는, 이럴 인간이거든요. 근데 비인간 연극은 비인간 인간이에요. 그러니까 이게 형식과 내용이 안 맞아요. 관습이나 전통이 있어야 되는데, 그걸 지금 만들어야 되는 어떤 그런 것 같습니다. 연극이라는 매체에 과학 공상과학 같은 게 잘 담기는가, 그런 질문을 던지자면 저는 그렇게 잘 담기는 것 같지는 않습니다. 그러니까 역순으로 가자면 아주 최근에 온라인 게임 같은 디지털 게임, 그리고 영화, 소설 이런 데는 잘 담기는 것 같아요. 매체의 역사가 100년, 200년, 300년밖에 안 된 그런 데에는 잘 담기는데, 한 2천년 된 연극은 소재로서 담기긴 하지만, 약간 ‘나쁘지 않아’ 정도로 담기는 것 같고, ‘너무 좋아, 근사해’, ‘우리 죽이 잘 맞아’ 이거는, 개인적인 생각으로는, 안 맞다고 생각합니다.

그럼에도 “왜 비인간 연극, SF 연극을 하나?”라고 하면 좀 뻔한 얘기일 수도 있는데, 소설이나 영상매체에 담기는 SF들은 뭐랄까, 현존감 같은 것, 그리고 한 공간 안에서 라이브니스라고 하는 현장성, 이런 것에 있어서 SF에 가닿지 못하는 어떤 감각들을 연극에서는 좀 담아내는 게 있긴 하는 것 같거든요. 그 기술을 영상으로 보거나 소설로 상상해서 봤을 때는, 어느 정도 비판과 문제의식에 공감은 되나 정말 그 배우가 안 되는 SF를 몸으로 체현하고 실천하는 것이 묘하게 독특한 어떤 공포감 같은 게 좀 느껴 느껴질 때가 있거든요. 저도

<거의 인간>이라는 작품을 너무 잘 봤는데, 이를테면 그 작품이 그런 걸 한 거예요.

인공 자궁이나 어떤 AI, 그러니까 어떤 발레가 이제 막 인간문화제가 돼서 박제되는 것을 글로 읽거나 영상으로 봤을 때는 ‘이거 재밌는데’, ‘설정 근사한데’ 약간 이런 정도였다면, 무대에서 실제로 어떤 배우가 그것에, 뭐랄까, 실제로 막 춤을 추는데 잘 안되고, 생존에 가까운 수행을 봤을 때는, 이게 좀 와닿는 문제, 그런 게 있는 것 같습니다. 근데 사실은 영상도 잘 만들면 그에 못지않은 그런 감각을 주기는 하나, 그러니까 이 얘기인즉슨 연극에서만 할 수 있는 SF적인 내용과 형식이 딱 붙는 이야기도 분명히 있긴 한 것 같습니다. 그래서 어떻게 보면 모든 이야기를 다 그렇게 SF나 비인간으로 할 게 아니고 굉장히 좀 연극 무대에서 시도하고 도전해 볼 수 있는 그런 현장성과 현존감의 대상이 되는 어떤 게 있지 않을까 좀 그런 생각을 좀 하는 편이긴 합니다.

**남지수:** 플로어에서 주신 질문이 신효진 작가님이 남긴 질문의 맥락과 맞는 것 같다는 생각이 들어요. 작가님께서도 두 작품을 통해 먼 미래, 상상력이 극대화된 미래를 다루었는데, 그것이 무대 위에 재현됐을 때 내용과 형식에서의 어떤 충돌을 경험하지 않으셨을까 싶거든요.

**신효진:** 제가 연극성이라는 아름다운 개념을 끌고 들어온 입장에서 조금 수습을 하자면, 진새 작가님께서 말씀하셨던 것처럼 ‘왜 연극이어야 되는가?’는 지금 저희에게도, 현장에서 극을 쓰고 있고 연출하고 계신 모든 분들에게 계속 화두가 될 것 같아요.

하지만 저는 ‘왜 연극이어야만 하는가?’라는 이 질문이 ‘과연 비인간 주체에만 유효한 질문인가?’라는 그걸 또 역으로 드리고 싶은데, 그러니까 어떤 서사가 있는, 말씀드리자면 어떤 굉장히 휴머니즘적인 혹은 굉장히 서사적인 이야기가 ‘왜 연극이어야 되는가?’는 사실 동일한 질문이라고 생각이 들어요. 반드시 비인간 주체이기 때문에 달려 들어오는 질문은 아니라는 생각도 하게 됩니다.



그런 면에서 사실 어떤 차별성이 있는가는 저희가 계속 놓치지 말고 고민해야 되는 부분이지만, 제가 생각했을 때는 신체성과 배우라는 존재가 실제로 무대에 등장하는 것, 그리고 그 신체성과 신체성, 그리고 현장성 결국 지금 여기를 경유해서 봐야만 하는 사건이 사실은 핵심이지 않을까 싶은데요. 그랬을 때 아까 진새 작가님께서 말씀하셨던 것처럼 현존에 가까운 수행이 발생이 되는데, 이것에 대해서 관객의 입장에서 생각해 보면 표를 끊고 들어가서 앉아서 무대를 바라보는 어떤 극장 프로시니엄을 바라보고 목격하는 것은 동일할 수 있지만, 배우와 비슷한 위치에서 앉아서 이 배우의 실존을 보게 되는 그 개념은 연극이 유일하다는 생각이 드는데, 물론 다른 공연들도 그런 게 있지만, 연극으로 축소해 말씀을 드리자면 그렇다는 것은 결국 나를 경유해서 목격할 수 있는 어떤 유일한 어떤 수단이라는 점이, 아까도 말씀하셨지만, “연극이라는 게 결국 인간이다”라고 얘기를 하셨는데, 저는 거기에 매우 동의하는 편입니다. 그러니까 결국 인간에 대해서 생각하기 위해서 나라는 존재가 이 관객석에 앉아서 나와 비슷한, 혹은 나와 완전히 다른 신체를 가진 다른 인간이 언어를 이용하여 말을 하고 있다는 것, 그것이 이제 반드시 이제 어떤 발화로 이어지는 것은 아니더라도 결국에는 이 극작가들이 다 연출이나 어떤 배우의 몸과 어떤 신체성에 대해서 고민하게 될 수밖에 없는 지점이 발생한다고 생각하는데, 비인간 주체를 세움으로써, 판타지적으로 일어날 수 없는 일들을 무대 위에 가정하고 세움으로써 나를 경유해서 그 상상력을 볼 수 있는 것, 그것이 소설로도 가능하다고 말씀하실 수 있겠지만, 동시에 진행되는 것을 내가 볼 수밖에 없다는 것은 사실 관객을 고민하는 일이기도 하지만, 동시에 그것이 가지는 어떤 힘이 있다고 생각하고, 그렇기 때문에 거대한 그 상상력을 그 순간에 옥여넣을 수밖에 없는 그 순간, 그리고 그것을 나의 신체를 통해서 경험할 수밖에 없는 연극의 특성 이런 것들이 저는 어떤 SF나 비인간 주체의 연극으로서 앞으로도 고민이 되어야 될 지점이고, 어떤 연출이나 배우로서도 사실은 이 지점에 대해서 고민을 해봐야 되는 부분이라고 생각이 들어요. 이것을 어떻게 하면 극대화할 수 있는가, 혹은 또 어떻

게 하면 열어줄 수 있는가, 그러니까 로봇 배우가 무대에 나온다고 하더라도, 연극의 한계일 수 있지만, 결국엔 발화해야 됩니다. 어떤 형태로든 말을 해야 되고, 어떤 형태로든 언어를 구사해야 되는 것인데, 그랬을 때 그걸 경유하는 건 인간이고 그걸 목격하는 것도 인간이고 그것을 쓴 사람도 인간이고 만든 사람도 인간이고 다 인간일 수밖에 없는 이 상황에서 제가 무슨 말을 하는 거죠? 그래서 그런 상황에서 어떤 연극성과 신체성을 나를, 내 몸을 경유할 수밖에 없는 이 한계적인 상황이 저는 연극적이라고 생각을 하는 것 같고 그것이 환상성을 만들어내야 된다고 생각하는 것 같고, 그래서 사실 비인간 주체들이 자주 무대 위로 불러 나오는 것이 아닌가라고 추측합니다. 사실 아직 제가 생각하기에는 아직 조금 시작 단계라고 생각이 들어요. 그래서 연출들과 극작가들과 배우들이 저는 다 같이 고민을 해봐야 되는 지점이라고 생각하고 있습니다.



**남지수:** 좀더 질문을 받고 싶지만 시간적 제약으로 여기서 마무리 해야할 것 같습니다. 못다한 질문은 3부 넷워킹 라운지에서 조금은 해결할 수 있지 않을까 싶습니다. 비인간 연극에 왜 이렇게 관심이 많을까 했는데요, 이렇게 네 분의 발표를 듣다보니 지금 이 시대의 변화에 가장 예민하게 주목할 뿐 아니라 말하지 못하는 것들에 귀 기울이는 극작가들이라는 생각이 듭니다. 비인간 연극의 경험을 나누어 주신 네 분 발표자분들께 감사드립니다.

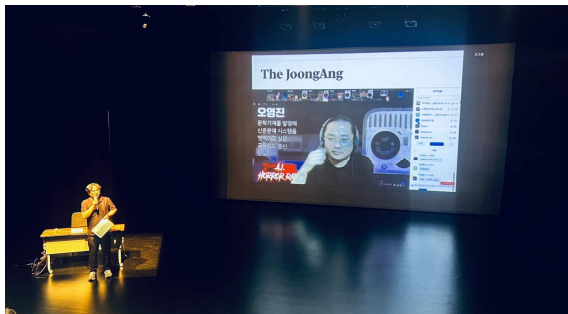
특별 워크숍

# 잠재언어공간으로서 챗GPT

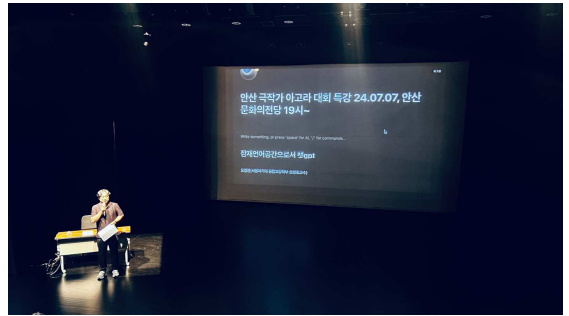
오영진(서울과기대 융합교양학부 초빙조교수)

잠재언어공간으로서 챗GPT

저는 지금 서울과학기술대학교 융합교양학부라는 곳에 있고요. 제 정체성은 이런 기술과 인문학을 연결해서 글을 쓰거나 때로는 이 공연을 이렇게 연출하는 그런 포지션에 있습니다. 그래서 오늘은 또 이 극작가 아고라라고 해서 또 이렇게 글을 쓰시고 또 문화 전반에 이렇게 관심이 많으신 분들이 많이 모여서 새로운 기술인 생성 인공지능의 어떤 뒤편까 잠재성 그런 것들을 같이 체험하고 또 원리를 알아보는 그런 시간으로 이해하고 있습니다. 그래서 그렇게 한번 진행하려고 하고요. 워크숍이라고 이름 붙여놨으면 사실은 뭔가 계속 뿔 시키고 이래야 되는데 저희가 보면 뭐라고 그러죠? 여기 테스트크나 이런 게 없잖아요. 앞에 이렇게 되는 것들이 없어서 조금 불편해서 제가 조금 간소화하겠습니다. 오늘 간소화하고 또 그래서 사실은 오늘 공유기도 한 3대 더 준비하고 이랬는데 아무튼 현재는 별문제가 없을 것 같아요.



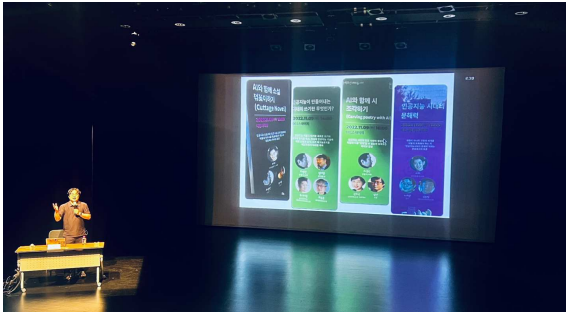
그래서 오늘 아무튼 생성 인공지능이란 새로운 기술을 간단한 원리를 또 알아보고 또 그 가능성을 저와 퍼포먼스를 해보면서 한번 알아보자고요. 이게 중앙일보에 실렸던 기사 중에 하나인데요. 제가 2022년에 GPT3였을 때였는데, 그때 GPT3에 대한 관심이 1년 전부터 있어서 관련한 우리 분들과 계속 스테디를 했었어요. 하고 이 새로운 기술을 이용해서 뭔가 좀 그럴싸한 어떤 공연을 할 수 있을까 이런 고민을 했었는데 그때 아이디어를 냈던 게 뭐냐 하면 AI 공포 라디오 쇼라는 거였어요.



그래서 그 당시에 아트센터 나비와 함께 해서 이때 관객한 160명 정도를 줌으로 불러들였습니다. 그리고 그때 GPT3가 물론 현재보다는 성능이 떨어지긴 했지만, 굉장히 즉각적으로 문장을 생성해 주고 또 우리가 원하는 프롬프트를 잘 알아먹었기 때문에 여름이니까 관객들과 괴담을 같이 만드는 그런 쇼를 했었어요.

그런데 생각보다 기계의 괴담이 굉장히 좀 그럴 듯했습니다. 그래서 당시에 한 3시간 정도 진행되는 쇼우 안에서 새로운 괴담을 만들어내기도 했고 나중에는 프랑켄슈타인의 또 다른 버전을 마지막 엔딩을 좀 바꾼 버전을 당시에 만들기도 했었죠. 그래서 이런 기술을 어떻게 사용해서 사람들에게 새로운 예술의 형태로 만들까 하는 고민을 좀 오래 한 편입니다. 생각보다 한 3년 넘었고 그래서 뒤편까 제가 엔지니어도 아니고 그렇다고 인공지능 비즈니스를 셀링하는 사람도 아니지만, 나름대로 예술적으로 이렇게 전유하기 위해서 좀 고민을 좀 오래 한 사람이죠. 그래서 생각보다 요즘은 생성 인공지능 관련한 인터뷰를 할 때 저한테 그래도 물어보는 편이에요. 너 생각은 어때 이러면서 그런데 이런 게 참 어려운 것 같아요.

항상 예술가나 인문학을 하는 사람들은 기술과 멀다고 생각하니까 이런 새로운 기술이 등장했을 때 그 인사이트나 새로운 기술에 대한 비판 같은 것들을 위임하지 않아요. 그러니까 권한을 주지 않는다고 사회적 발언권을 주지 않고 개발자라든지 아니면 그냥 정말 비즈니스맨에게만 스피커를 쥐버리죠. 그러면 생각보다 뭔가 빠뜨려지는 지점이 있습니다. 그 기술을 올바르게 보려면 여러 항들을 봐야 되는데, 여여 간 제가 요즘은 이러한 인터뷰가 오면 적극 대답하려고 노력하는 중이에요. 이후에, 이게 22년 11월 행사인데 실제 작가들 그러니까 소설가 그리고 시인이라고 불리는, 정말 프로의 글쓰기를 하는 작가들과 함께 즉석에서 그들의 작품을 이렇게 개조하는 그런 실습을 가져 보기도 했었습니다.



이걸 한 이유는 아까 공포 라디오 쇼 같은 경우는 그냥 기계가 이렇게 작동된다는 걸 사실 확인한 수준에 가깝다면은 실제로 좀 이렇게 작가들 정말 뭔가 창의적인 것을, 기계를 통해서 끌어내고 싶은 사람들에게 알맞은 도구가 맞을까, 이런 궁금증 때문에 김원 시인, 소설가 윤고는 씨 이렇게 모셔서 작업을 해봤죠.

윤고는 씨 같은 경우는 그 사람의 작품인 어떤 작품 일부분을 좀 다른 루트로 이야기가 이어갈 수 있을까 그래서 그 결정적인 주인공의 어떤 선택 과정에서 다른 방식으로 행동할 수 있는 가능성을 이날 얻기도 했었고요. 김원 시인은 퍼포먼스가 뭐였냐면 김원 시인이 10년 전에 썼던 그 자기의 일기가 있어요. 시와 관련된 다짐 그리고 시론과 관련된 상념들을 써놓은 그 일기가 있는데, 그 일기를 GPT3에다 넣어서 '나는 이러이러한 글을 쓰는 사람인데 이 사람처럼 대답을 해줘' 이렇게 프롬프트를 넣어서 김원 시인이 스스로의 과거와 함께 이렇게 대답하게끔 만드는 쇼였어요. 그게 재밌었는데 왜냐하면, 이 과거에 김원 시인이 현재 김원 시인에게 계속해서 "너 제대로 시를 쓰고 있는 거 맞아?" 이런 식으로 계속해서 시의 진정성에 대한 질문을 계속하기 시작해서 상당히 좀 우스운 장면이었어요. 그래서 인간인 현재 나가 과거의 데이터인 나에게 열심히 하겠다고 계속 다짐을 하는 그런 장면이 일어나기도 했었어요. 그러니까 우리들의 뭐랄까 이런 창작의 과정에도 뭔가 새로운 방식이 등장할 수 있는 거죠.

이런 실험을 통해서 기존에 이렇게 하나의 루트로 이어졌던 어떤 이야기의 갈래 수많은 루트가 사실 가능성을 다시 한번 깨달을 수 그걸 또 인간적 연산이나 인간적 창의성을 통해서 해결하는 게 아니라 기계적 창의성을 통해서 좀 더 많은 잠재성의 루트들을 끌어내는 거고

요. 연산이 빠르니까 기계는 그리고 과거에 이런 시들을 일부 좀 넣어서 그것이 가지고 있는 가능성들을 더 많이 풍부하게 연산시켜가지고 마치 나의 아바타를 또 만들어내는 실습을 할 수도 있는 것이죠. 그래서 이런 프로젝트를 해보기도 했었습니다.

가장 최근에는 챗GPT어워드라는 이런 쇼를 하기도 했는데요. 이거는 지금 이런 곳이에요. 공연장에 100명 이상의 사람들을 모아놓고 그 자리에서 사이버 펑크물을 만들어내는 쇼를 작년 6월달에 했었죠. 딱 1년째 됐는데 이날 많은 문제가 있었고 또 많은 놀라움도 있었습시다. 그때 2만 원짜리 티켓이었거든요. 일부러 유료로 진행을 해봤어요. 이런 식이에요. 그러니까 이런 진짜 이런 곳에서 딱 3명의 프롬프트들만 등장하고, 저 같은 경우는 연출과 스토리를 맡았으니까, 전체적으로 다 관장을 하고 양쪽은 사운드 한쪽은 저기 이미지를 해서 이미지를 맡은 사람과 사운드를 맡은 사람 그리고 이야기를 맡은 사람이 관객과의 호흡을 통해서 즉각적으로 이야기를 만들어가는 그런 쇼였어요. 한 40분 동안 사이버 펑크물을 만들었는데 꽤 좋았습시다. A4 한 4장 정도 나왔어요. 출글로. 이게 재밌는 현상인 거죠. 과거에 우리가 다중의 저자성이라는 거를 얻기가 쉽지 않았어요. 기껏해야 2~3명에서 협업해서 뭔가 극 쓰면 대단한 일입니다. 안 싸우면 다행이죠. 그래서 어떤 작품이라는 것은 단독성의 어떤 신화 속에 있죠. 나의 컷 그러니까 누구누구는 사실 작가가 되고 싶은 것일 수도 있어요. 나만이 이런 걸 쓸 수 있다는 걸 증명하기 위해서 사실은 글이라는 걸 쓰거든요.

그런데 이런 실험에서는 어떠한 새로운 인사이트가 있냐면 다중으로도 쓸 수 있어 3명의 프롬프트가 있고 100명의 관객이 있고 미약하게나마 다 개입을 하고 투표를 하기도 하고 또 문장을 제시하기도 하면서 뭔가 이 하나의 작품이 나왔을 때 그 작품의 뭐랄까 저자성은 많은 사람들에게 조금씩 나눠 줘야 되는 그런 상황도 있을 수 있는 거죠. 그런데 과거에는 왜 이런 게 없었느냐? 당연히 이런 것을 지탱할 만한 환경이 없었기 때문이다. 기술적 환경이라는 게 그렇잖아요. 종이 위에 펜 들고 뭔가를 써내려가는 이런 상황에서 어떻게 다중의 저자성을 만들어내겠어요. 그러니까 지금은

이런 인공 생성 인공지능을 통해서 즉각적으로 문장들을 연산하는 세계니까 이 다중의 저작성도 끌어낼 수 있는 것이죠.

항간에는 챗GPT나 생성 인공지능이 인간 예술가를 대체한다, 이런 말이 있는데, 정말 그럴 수 있는지는 두고 보자고요. 그런데 그 관점조차가 제가 보기에는 급진적이지 않습니다. 그러니까 기껏해야 기존의 인간이 하던 결과물을 기계가 흉내 낼 수 있는가 없는가에 대한 질문만 하는 거예요. 더 이상한 질문을 많이 해야 돼요. 한 명이 아니라 여러 명이 쓸 수 있을까? 한 작품이 한 라인을 타고 움직이지만, 사건이 마치 게임처럼 한 100개 이상의 갈래로 또 갈라질 수 있을까? 만약에 100개 이상의 갈라지는 작품을 인공지능과 함께 만들어낼 수 있다면, 그것은 우리가 일반적으로 아는 그런 스크립트인가 아니면 거의 게임에 가까운 것인가? 이런 질문할 수 있어야 된다고 생각해요.

그런 가능성을 실험할 때 생성 인공지능만이 기술적으로 더 보여줄 수 있는 능력이 있고, 그리고 우리가 이 기술을 통해서 보지 못했던 세계를 재현하는 과정에 이를 수도 있다는 것이죠. 그래서 그런 질문들을 어찌됐건 한 2년, 3년 동안 해본 셈이에요. 그리고 지금 저의 결론은 될 수도, 안 될 수도 있겠다는 거죠. 그러니까 항간에 헐리우드 작가 노조에서 인공지능을 사용하는 것에 대해서 반대해서 장기간 파업을 했다는 뉴스도 나오는데 그런 것들을 잘못 읽으면 안 됩니다. 이 기계가 인간처럼 인간에 육박하는 결과물을 제대로 냈기 때문에 분노한 게 아니에요. 그런 게 아니고 실제 내용은 뭐냐 하면은 이런 거예요. 경영자들이 예술가가 아니잖아요. 그들이 챗GPT를 그냥 대충 한번 사용해 보더니, 나도 플롯을 하나 만들어냈어. 나도 시놉시스를 만들어. 그래서 자기 이름을 걸고 작가들을 고용해서 내가 이걸 기계로 생성해서 이 한 문단 나왔거든, 이것을 20부작으로 불러줘, 이런 식의 무리한 요구를 하기 때문에 분노한 겁니다.

작가는 두 가지 입장에서 분노하는 건데 창작자도 아닌 자가 기계를 통해서 어떻게 부스트 업 한 다음에, 마치 자기 게 있는 것처럼 주장하는 게 조금 약간 가당치 않아서 분노하는 거고, 동시에 그 작품의 시놉시스 자

체가 너무 조악해서, 나를 그 조악한 것의 시녀로 작동 시키니까 분노한 겁니다. 마치 기계의 능력이 너무 탁월해서 인간의 창의성에 육박해졌기 때문에 인간이 분노한 게 아니라, 기계가 조악한데 조악한 것 틈에서 이런 식의 불법적인, 부당한 권한들을 자꾸 요구를 하기 때문에 분노를 하고 있다는 게 정확해요. 지금 수준에서는 생성 인공지능은 글도 쓰고 이미지도 만들고 사운드도 만들지만, 솔직히 인간 예술가 없이는 사실은 별다른 결과물이 나오지 않습니다.

예를 들어 우리가 크게 문제 삼지 않을 정도의 그런 문장은 생성해도 상관없는데, 긴 보고서 예를 들어 긴 영화 이런 것들을 생성하는 데는 턱없이 부족한 데다가 심지어 정합성도 모질라죠. 그래서 결국은 감독자인 인간이 계속해서 프롬프팅으로 제어를 해줘야 되는데 이 제어를 하기 위해서 인간이 가지고 있는 능력이 사실 원래 있어야 되는 거죠. 그러니까 뭐냐하면 아무것도 못 하는데 기계만 있으면 되는 게 아니라, 원래 책도 많이 읽어야 되고, 그림도 많이 봐야 되고, 음악도 많이 들었어야 돼요. 그런 높은 취미, 취향이 있는 상황에서 이 기술을 잘 쓸 수도 있는 상황이 가끔은 나타나 는 거지, 아무것도 없는데 갑자기 작가가 되고 이런 경우는 존재하지 않습니다. 저는 그렇게 생각합니다. 아무튼 여름이니까, 제가 작년에 공포 라디오 쇼 때 했던 테스트를 한번 해볼까요? 여러분 어떤 테스트를 할 거냐 하면은, 제가 4개의 이야기를 들려드릴 거예요. 4개 이야기 중에서 하나가 기계 창작물이예요. 여러분 알아맞힐 수 있을까요? 그래도 오늘 이 자리에 오기까지는 좀 많은 또 고민도 있으시고 또 소양도 있으시고 또 창작자도 많으실 테니까 알아낼 수 있지 않을까요? 아니면 못 맞추실까요? 한번 알아맞혀 보시죠.



여러분이 이 기계에 대한 체험이 어느 정도이신지 제가 또 궁금하기도 해서요. 세 개의 이야기는 인간 괴담에서 가져왔고, 하나의 이야기는 기계 창작으로 시킨 건데 별다른 프롬프팅을 한 것도 아니에요. 그냥 “짧은 공포 이야기 만들어줘” 이렇게만 했어요. 소재를 정해주지 않았는데 나온 건데, 여러분 챗GPT 좀 써봤을 거 아니에요? 서비스한 지 2년 됐으니까. 그 특징을 여러분이 찾아낼 수 있는지, 못 찾아내면 오늘 결론은 “인간을 능가한다” 이렇게 표현해야 되겠죠. 그리고 그런데 재미있는 거는 지금 제가 사용하는 음악이 있거든요. 음악도 생성으로 가져온 거예요. 그리고 어떤 영상 이미지도 있는데 그것도 생성 이미지고요. 지금은 그냥 음악하고 낭독만 할게요. 4개 이야기를 들려드릴 테니까 하나의 기계 창작물을 한번 찾아보시겠어요. 이권 앞에서 할게요.

1994년 루마니아에서 오즈로라는 남자가 오른쪽 눈에 각막 이식을 받았습시다. 하지만, 다음 해 오즈로는 자살한 채로 발견되었습니다. 경찰 조사 결과 그의 집에는 유리창, 거울, 텔레비전 화면 등 반사되는 것이 모두 깨어지고 부서져 있었습니다. 책상에는 그의 일기가 발견되었습니다. 일기에는 다음과 같은 말이 수도 없이 적혀 있었습니다. 오른쪽 눈이 나를 쳐다보고 있다. 오른쪽 눈이 나를 쳐다보고 있다. 오른쪽 눈이 나를 쳐다보고 있다. 오른쪽 눈이 나를 쳐다보고 있다. 오른쪽 눈이 나를 쳐다보고 있다.

어떤가요? 기계 생성물일까요? 인간 생성물일까요? 두 번째 이야기 들려드릴게요. 이런 게 중요합니다. 왜 기계라고 판단하는가? 기준을 가지고 있어야 될 것 같아요. 그냥 느낌이 안 좋는데 뭐 이런 거 말고 그냥 잘 만들었는데 뭐 이런 거 말고 아니 재미없는데 이런 거 말고요. 그건 인간 괴담일 수도 있어요. 재미없는 건 되지 않겠습니까? 두 번째 이야기 들려드릴게요.

나는 거울 앞에 서서 내 모습을 보고 감탄하고 있었다. 내가 가지고 있는 작은 결점들이 신경 쓰였다. 나는 왜 내가 완벽할 수 없는지 물으며 나를 괴롭히기 시작했다. 갑자기 거울이 깨졌고 내 뒤에 사람의 모습이 보였다. 뒤돌아보니 길고 검은 머리를 한 여자였다. 그녀는 무표정한 얼굴로 나를 쳐다보고 있었다. 도망가려고 해도 꼼짝도 할 수가 없었다. 그녀가 두 손을 뻗은 채 나를 향해 걷기

시작했다. 나는 공포에 질려 마비되었다. 움직일 수도 없고 한눈팔 수도 없었다. 그 여자는 내 옆에 바짝 붙어 차가운 입김을 피부에 뿜었다. 소리를 지르고 했지만, 소리가 나지 않았다. 숨쉬기가 힘들어요. 내가 마지막으로 본 것은 어둠 속으로 사라져가는 그녀의 미소였다.

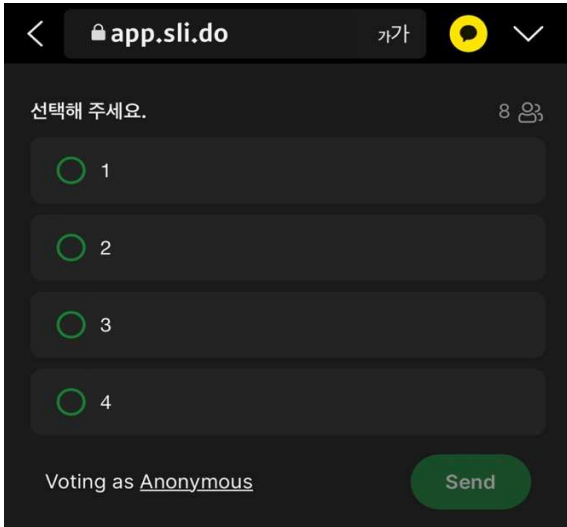
무섭네요. 지금 우리는 기계와 인간 사이에 있습니다. 이 창작물들을 듣고 있는 중간에 있어요. 세 번째 이야기 들려드릴게요.

나는 내 친한 친구이기도 한 피아니스트의 수술을 맡게 되었다. 친구는 교통사고로 의식을 잃은 상태였다. 그를 살리기 위해서 나는 그의 오른손과 한쪽 다리를 절단해야만 했다. 친구는 의식을 얻자마자 희미한 정신인데도 “내 손은 괜찮아? 회복되면 다시 연주할 수 있겠지?”라고 중얼거렸다. 친구는 피아노 치는 것을 잊어버렸는지 안 하는지 “연습해 봐야겠어”라고 말했다. 하는 수 없이 팔을 좀 느슨하게 해주고 신경 통통제를 조금 주사해 주었다. 당분간은 팔목이 절단된 것이 느껴지지 않고 예전과 다를 바 없는 느낌이 들게 될 것이다. 친구가 눈을 지그시 감고 손가락을 돌려 피아노 치는 연습을 하려고 했다. 그때 옆방에서 간호사의 비명 소리가 들렸다. 잘라서 병 속에 담아놓은 친구의 손가락이 미친 듯이 방부제 속에서 움직이고 있었다. 무섭네요. 그죠? 낭독이 무서워요. 낭독도 TTS 기계 음성으로 할 수 있지만, 이것만큼은 제가 하는 걸로 할게요. 제가 하나까 더 무섭죠? 자, 마지막입니다. 지금 더우니까 이런 퍼포먼스를 하고 있는 거예요. 네 번째예요.

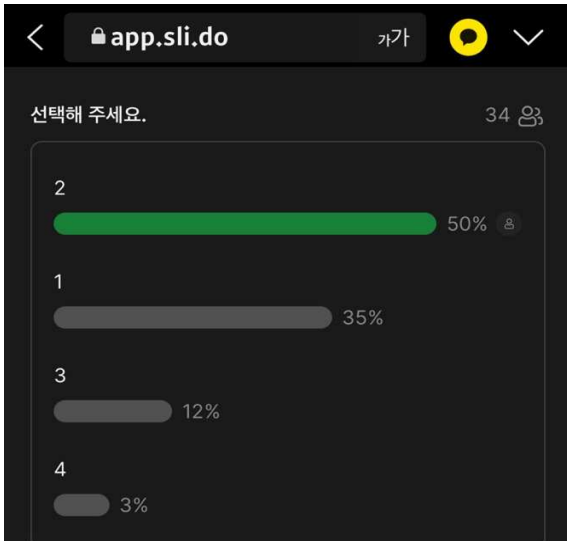
어느 호텔에 머물게 되었다. 벽지 무늬에 어울려 잘 보이지 않게 되어 있지만, 벽에 아주 작은 구멍이 하나 나 있는 것이 보였다. 옛보는 구멍이구나. 나는 호텔 수준을 알만 하다고 혀를 꼰꼰 차면서 구멍에 눈을 댔다. 구멍을 통해서 방 건너편이 환하게 넘겨다보였다. 옆방에 누가 묻는지는 모르겠지만, 잘하면 ‘귀한 구경거리를 꽤나 볼 수 있겠구나’ 생각했다. 옆방에 지금 사람이 있나 없나 생각하면서 다시 자리에 누우려고 구멍에서 눈을 떼 그 순간 그 구멍으로 날카로운 손이 막 튀어 나왔다.

무섭네요. 네 개 다 무서운데요. 그렇죠? 제가 이 4개의 이야기를 여러분이 저기 투표할 수 있도록 투표창을 하나 저기 오픈 카톡방에다 드릴 거예요.

잠재언어공간으로서 챗GPT



극작가 아고라에 오신 분들이 과연 기계를 알아볼 수 있는가 이런 질문도 한번 해볼 수 있을 것 같습니다. 제가 지금 보낼게요. 이게 투표창이에요. 한번 지금 투표해 보십시오. 4개 이야기가 있었죠. 첫 번째 오즈로 라는 이상한 루마니아 남자 이야기, 두 번째 뒤에 어떤 여자가 등 뒤에 등장하는 이야기, 그리고 세 번째가 피아니스트 이야기, 네 번째가 호텔의 구멍 이야기예요



무엇이 기계 창작물일까요? 여러분 무엇이 기계 창작물이고 왜 기계 창작물일까요? 투표하셨나요? 투표 결과가 이게 바로 이렇게 나오는데, 34명이 투표했고요. 첫 번째 오즈로 이야기는 35%, 그러니까 한 9명 정도가 하셨나 보죠? 그리고 50% 한 15명 이상이 두 번째

등 뒤에 여자로, 세 번째 피아니스트 이야기도 12%는 있고, 그리고 아주 소수의 분 중 구멍이 기계 창작물이다, 이런 사람도 있었습니다. 한두 분만 지적해 볼까요?

방청객1: 투표는 1번을 했고요. 그런데 속으로는 '4개가 다 그거지 않을꺼'라는 생각을 했어요. 제 안에 뇌피셜이 있어요. 그렇다고 제가 그렇게 속이진 않는데, 아무튼 1번이예요.

그건 왜?

방청객1: 루마니아에서 정말 말도 안 되는 이야기예요. 잘 들어보면 무슨 오지로가 죽었는데 왜 죽었는지도 모르겠고 반짝이는 게 다 깨져 있고

왜 이게 기계 창작물이라고 판단한 걸까요?

방청객1: 외국 배경이 좀 뜬금없이 들어가 있는 거 뜬금 없는 외국 배경 그리고 다른 요소는 없어요. 판단해 볼 거 느낌이 좀 안 좋았어요.

느낌이 "좀 안 좋아" 좋습니다. 제가 분명한 근거를 하나 만들어달라고 했는데, 네 알겠습니다. 그러면 또 누구한테 말씀 물어볼까요? 네, 저 끝에 분 본인이 선택한 이야기 번호랑 그리고 왜 기계 창작물인지 한 번만 이 번호해 보시겠어요?

방청객2: 2번이고, 귀신이 머리를 풀고 손을 들고 있는 입 내비치고 막 옆에서 막 말하고 전형적인 것 같아요. 그러면 1번 3번 4번에 해당하는 어떤 괴이한 이야기들은 전형적이지 않았어요? 이런 장르물들은 원래 다 전형적입니다. 인간 괴담이야말로 전형성이 궁극인데. 그래도 2번이다? 가장 전형적으로 보인 게 2번이다?

방청객2: 그렇다면 저 4번으로 할게요.

4번은 저 구멍 호텔 이야기인데 그죠?

방청객2: 제일 임팩트가 없었던 것 같아요.

그러니까 기계 창작물은 임팩트가 없을 것이다. 이런 어떤 기준이 있는 것 같아요. 그렇죠. 그런데 두 분 다 어떤 기준은 있어요? 그러니까 이게 약간 영문 쪽을 많이 공부한 애니까 특히 영어 자료를 거의 99% 본 애니까 얘가 어찌 됐건 약간 그런 루마니아나 이질적인 그런 외국의 요소들이 많이 가져오지 않았을까 이런 추이인 거고 한쪽은 어찌 됐건 전형적이다. 이런 거 그런 걸 기준으로 두셨는데 정답을 말씀드리면 기계 창작물은 2번입니다.

박수 치셔도 되고요, 그러니까 여러분 중 절반은 알아차린 거고요. 절반은 못 알아차린 거예요. 요게 재밌는 거죠. 그러니까 절반은 그래도 알아차려서 다행이긴 한데, 절반은 지금 구별이 안 되는 수준에 와버린 거고, 아니면 여러분 스스로가 이게 기술에 대한 리터러시가 아직은 없기 때문에, 기계를 못 알아보는 상황이라는 거겠죠. 그러니 여러분 제자들 뭐든 이걸로 내면 못 알아보시겠네요. 절반은.

그런데 저도 비슷한 지금 딜레마에 있어요. 제가 학교에서 이런 수업을 하다 보니까 더더욱 제 수업에서는 챗GPT를 사용해서 애들이 내거든요. 그런데 이런 게 평가자로서는 미치고 팔짝 뛰게 만드는 거죠. 왜냐하면, 이게 모든 이가 상향평준화가 되는 거 아니에요. 문장력 자체가. 기본적인 스트러처는 애가 더 잘하죠. 인간보다 허술하지 않거든요. 그러다 보니까 이 안에서 질적인 평가를 하기가 쉽지 않아요. 상대 평가가 굉장히 무효되는 감각이 있는데, 그래서 더더욱 저로서는 상대평가를 하기 위해서라도 이 기계의 특징에 대해서 제가 좀 알아야 될 상황에 와 있죠.

그런데 여러분도 마찬가지라고 봅니다. 저는 여러분이 지금 어딘가에서 사용할 때는 좋을 수도 있어요. 예를 들어 '예술인 프로젝트 보고서'를 내야 되는데 사실 아무 말 대잔치 하는 건 상관없죠. 어차피 보고서가 그렇게까지 독창적일 필요도 없고. 사실 영혼을 갈아놓는 행위 자체가 너무 노동 낭비니까. 그런데 문제는 여러분이 그 보고서를 또 받을 위치나 또 상황이 옵니다. 그러니까 그래서 지금은 서로가 서로에게 기계의 창작물을 주고받는 그런 시대가 되어버린 것 같고, 그래서 더더욱 남발되는 거죠. 이 텍스트가 굉장히 남발되고 있고 이미지뿐만 아니라 사운드도 전부 다 남발되고 있어서, 약간 허브 쓰레기 같은 인포메이션들이 많다고 할까요. 그래서 요즘은 이런 게 사회적 문제가 되어가고 있어서 미국에서는 '슬롭'이라 부른다고 합니다. 인터넷 시대의 가장 또 큰 문제는 해킹이나 스팸이 문제였잖아요. 지금도 여러분 이메일 보면 맨날 한 10개씩 들어와 있던 말이에요. 그런데 이제는 10개 수준이 아니라 인간인 것처럼 위장하는 인공지능 이런 결과물들이 딱 찌꺼기처럼 턱지턱지 달라붙거든요. 우리들의

메일 사이트에. 이거를 찌꺼기라는 개념에서 슬롭이라고 부르기도 해요. 그래서 점점 더 생성하기 쉬우니까 더 많아지고, 더 많은 혼탁한 정보들이 지금 생겨나고 있죠. 그래서 나만 인공지능을 사용할 때는 문제가 안 됐지만, 천만 명, 몇천만 명이 한꺼번에 사용할 때 생겨나는 문제는 우리가 아직 시뮬레이션 못 해본 것 같기도 해요.

아무튼 다시 돌아와서요. 두 번째가 기계 생성물이 맞죠? 사실 요즘 1~2학년 학부생한테 제가 이거 똑같이 해봤는데, 학부생 거의 99% 알아맞혀요. 써봐서 아는 거야, 개네들은 써봐서 이게 뭐 특징을 가지고 있는지 아는 거죠. 그 특징이 뭘까? 두 번째 이야기는 다시 한번 되뇌어 보시면 알겠지만, 그냥 아무런 사건이 일어나질 않아요. 사건이 없다고.

거울 앞에 서서 감탄하고 있고, 거울이 깨졌고, 뒤에 사람이 있고 여자가 움직이고, 계속 뭔가 일어날 것 같지만, 결정적으로 일어나지 않죠. 일이 일어나지 않죠. 그래서 제가 시뮬레이션 해봤어요. 엔터를 또 눌러봤거나 더 길게 했더니 여자가 계속 맴돌아요. 이렇게 그러니까 이야기를 못 만들어내요. 뭘 해야 될 거 아니에요? 공격을 했다가, 저주를 했다가. 이래야 사건이라는 게 생기는데, 애가 가지고 있는 기술적 원리 중에 언어와 언어에 연결되는 그런 확률적 결합을 하다 보니까, 우리가 은유와 환유를 구분하잖아요. 언어에서 환유적 관계가 너무 강한 거예요. 환유라는 건 이런 인접의 관계들을 의미해요. 언어나 사물 안에서 그래서 '마이크' 하면 '선생' 이런 게 결합되듯이. 우리가 그렇잖아요. 마이크 하면 가수 아니면 강연자 이런 쉽게 결합이 되잖아요. 이런 게 뭐냐 하면 환유적 관계에서 연결망이 약한 거죠. 애가 가지고 있는 그 능력을 어디서 가져온 거냐면 한 5조 개 정도의 문서를 때려 넣어서 그 언어들 차원 안에서 가까운 차원들을 연산해 내고, 그 연산해 낸 결과들을 신경망으로 획득하는 거거든요. 그러니까 뭐냐 하면 우리가 이미 사용했던 언어의 빈도수가 결합의 수가 되는 거예요. 그게 정형성인 거죠. 여기서는 '등 뒤에 여자가 있다', '오싹하다' 이거잖아요. 공포 이야기하니까, 그냥 '등 뒤에 누구' 이런 걸로 바로 연결되는 거예요.



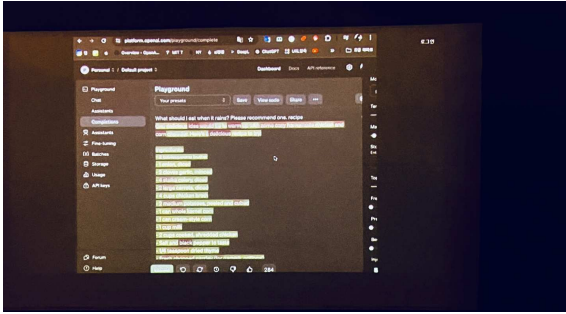
실제로 여러분 등 뒤에 뭐가 있다는 건 아주 오래된 클리셰죠. 공포 영화는 100% 다 등 뒤에서 일어나지, 앞에서 일어나지 않습니다. 그러니까 이런 경향성이 생겨나는 건데, 문제는 사건이라는 건 뭘까요? 사건이라는 것은 뭐랄까, 그럴듯한 확률의 결합만으로는 일어나기가 어려워요. 이야기의 구조는 단순한데, 질서에서 무질서로 그리고 무질서에서 질서로 가는 길이에요. 예를 들어 제가 지금 강연을 하는데 “여러분, 제가 잠깐 화장실이 좀 급해서 갔다 오겠습니다” 해서 양해를 구하고 지금 화장실 갔다 왔어요. 물론 이상한 일이에요. 그렇죠. “왜 저래?” 이러겠죠. 그런데 돌아왔어요. 그리고 “감사합니다” 하면서 강의를 이어갔어요. 이러면 이게 사건이 돼요? 여러분이 집에 가서 누군가에게 말할 만한 사건이 되냐고요. 사건이 되려면 어떻게 해야 돼요? 돌아오지 않아야 돼요. 제가 돌아오지 않고, 막 여기 관계자분이 전화하고 수소문했는데 아예 제가 영원히 돌아오지 않아야 돼. 그런 이상한 일이 일어나야 돼. 그게 왜 우리를 불편하게 하면서도 흥미롭게 만드는, 질서화가 안 되는 행동이거든요. 예를 들어 제가 화장실을 가는 거는 이례적인 일이지만, 양해를 구하고 질서 안에서 이해를 받으면 사건이 될 수가 없어요. 사건이 되기 위해서는 이해가 안 되는 구석이 있어야 됩니다.

그래서 그럴듯함으로만 연결되는 언어의 망 안에서는 갑작스러운 단절이 일어나기가 쉽지가 않아요. 그리고 애는 기계잖아요. 기계가 지금 스스로도 모르는 상황에서 사실상 확률적으로 알아맞히는 건데, 애가 어떻게 ‘갑작스럽게’라는 단절의 흐름을 알겠어요. 불가능한 일입니다. 사실 그래서 사실 여기서 여전히 저는 인간의 일이 굉장히 많이 중요하다고 봐요. 인간이야말로 “그런데 말이야”, “그게 아니고” 이런 일을 많이 해요. 언어가 전형적이고 하나 마나 한 말들을 우리가 수단 안에서 물론 떨지만, 일상 안에서도 사실은 우리들도 거의 99% 하나 마나 한 이야기로 일상을 살지만, 결국 이 현재 기술인 생성 인공지능과 대별해서 인간이 가지고 있는, 가장 어떻게 보면 고유한 능력 중 하나는 그럴듯한 확률 바깥으로 튕겨 나가게 하는, 뭐랄까 단절력이 중요한 거라는 겁니다.

아무튼 다시 돌아와서요. 이 생성 인공지능에 대한 일종의 비판들이 있죠. 인간의 자연어를 알아먹는 것은 매우 뛰어나지만, 사실은 이거는 인간 지식을 그냥 열화시키고 복사본으로 만들어낸 건 아닌가. 그래서 얼마 전에 온 테드 창이라는 SF 작가가 있죠. 아주 유명한 작가인데 이 작가는 거의 이제 2년 전부터 이 생성 인공지능에 대한 약간의 비판적인 포지션을 계속 유지하려고 노력을 하시더라고요. 요지는 이런 거예요.

제록스 복사기가 있었다고 합니다. 몇 년 전에. 그런데 그 제록스 복사기로 복사를 한 다음에 그 복사를 다시 복사시키고 복사시켜서 한 3번 4번 복사시키면 크기가 달라지는 걸 확인했대요. 말이 안 되죠. 복사기면 1대 1로 정확하게 100% 이렇게 복사가 돼야 되는데, 뭐가 줄어드는 거예요? 크기가. 그래서 ‘도대체 복사기가 무슨 원리길래 이런 원리지?’ 라고 추적을 해봤더니 알고리즘상, 그러니까 최적의 패턴화를 하려는 경향을 중간에 넣어놓은 거예요. 예를 들어 우리가 이런 거예요. 여기가 검은 줄이 이렇게 그어져 있다고 한다면 점점 이렇게 데이터를 쌓아나가도 되지만, 왼쪽에서 오른쪽으로 10보 이런 식으로 아주 짧은 명령어로도 가능하죠. 그렇게 패턴화시켜서 애가 가지고 있는 이미지를 최소한으로 이제 전송하고 다시 복사하는 그런 알고리즘을 넣어놓은 거예요. 그래서 한 번 복사할 때는 별로 큰 문제가 안 되는데, 패턴화된 뭔가를 패턴화시켜서 다시 또 패턴화시키는 과정에서 축소가 일어난다는 겁니다. 이제 사실 생성 인공지능에 대한 이야기는 아니에요. 복사기 알고리즘의 어떤 문제 때문에 이야기를 하는 건데 이 양반이 이제 이야기를 하는 거야. 생성 인공지능이야말로 바로 이 패턴의 기술이니까, 인간의 원체험이 있어요. 이렇게 오늘도 우리가 비가 오고 추적추적 내리고 올 때 어떤 감정들을 많이 느끼지 않았습니까? 우리가 그 풍부한 감정들을 우리가 언어로 표현하죠. 비가 내려서 울적한데 “옛사랑이 생각났어” 이런 식으로라도 어떤 우리들의 감정들을 언어로 포착하려고 노력을 하죠. 그러나 내가 지금 사용한 언어는 내가 경험한 거에 비하면 아무것도 아니에요. 그렇게 대단한 게 아니라고 인간 언어가 이 경험의 풍부함이나 뭔가가 이 잠재성을 모두 다 드러내지 않아요.



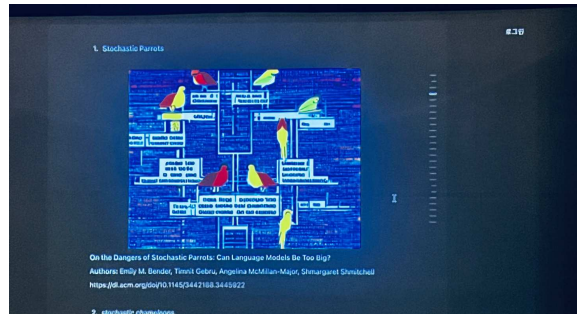


저 확률이 조금만 바뀐다면 문장의 내용까지도 영향을 끼쳤을 거예요. 내용이 조금 달라졌을 거라고, 똑같은 내용인데. 그냥 구문만 바뀌는 게 아니라 얘가 이 단어로 시작하니까 어쩔 수 없이 나갈 수밖에 없는 수가 있거든요. 그런 식으로 연결되는 거예요. 그런데 이것은 다 랜덤입니다. 랜덤이라고요.

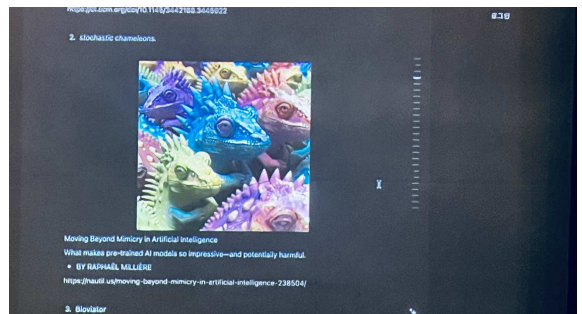
만약에 이 언어 모델의 예를 들어 여기 있는 온도를 1도가 아니라 한 1.6도, 1.7도 이렇게 할게요. 좀 더 뜨겁게 하는 거예요. 언어적 관계들이 서로 강하게 안 붙게 좀 더 다른 관계들이 결합되도록 만드는 거예요. 그러면 다르게 결합돼요. 이렇게. 이런 식으로 더 높여 볼게요. 예를 들어 한 1.8도까지 뜨겁게 만들어 버릴게요. 그러면 뒤에 알 수 없는 말들이 나와요. 기계 번역이 안 될 것 같은데. 한번 되는지 뒤에 보자고요. 말이 안 되죠? 하나도 하나도 연결이 안 되죠?

그러니까 이 기계의 원리에서 확률만 조금만 높여버리고 그러니까 낮게 결합되도록 유도해버리면 어느 정도 대충 괜찮은 말을 하다가도 저렇게 엉망진창인 말들을 하는 거죠. 일종의 조현병자 같은 그런 말인 거죠. 이것은 사실 연결이 안 되는 거니까. 그러니까 이런 것을 간단하게 확인해 봐도 이 기술은 뭐냐? 응용 통계에 가깝다. 우리 어렸을 때 무슨 터미네이터의 그런 엄청난 어떤 지능 이렇게 볼 수가 없어요. 조금만 높여도 이해할 수 없는 말을 하거든요. 그래서 현재 여러분이 챗GPT에서 사용하고 있는 스마트한 지능의 결과물은 뭐냐 하면 아마 1.0에서 1.3 정도 안에서 구워지는 걸 겁니다. 그런데 그런 걸 이야기해 주지는 않아요. 밝혀 주지 않아요. 어떻게 어떤 또 알고리즘을 중간에 또 이렇게 조작하는지는 이야기를 안 해주죠. 그게 노하우기 때문이에요.

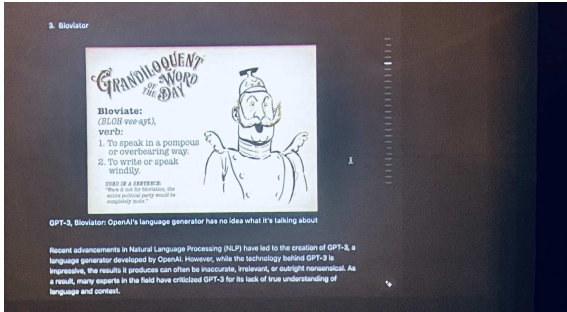
그걸 알면 다른 나라에서도 흉내 낼 수 있죠. 거대한 언어 학습만이 어려운 게 아니라 실제로 이렇게 언어 학습된 이 결과를 어느 정도 온도에서 구워서 어떻게 스마트하게 전달할 거냐, 이것도 중요한 원리거든요. 그래서 이 기술을 냉정하게 볼 수 있는 것 같아요. 그래서 지금까지 이 기술에 대한 몇 가지 은유들이 있는데요. 이런 확률적 앵무새라고 하는 표현이에요.



그러니까 얘가 인간의 언어를 흉내 내는 앵무새인데, 그것도 확률적인 방식이라고 하는 이도 있고, 라파 밀리에르 같은 콜롬비아대 인공지능 연구원 같은 경우는 앵무새도 좀 높이 평가하는 것 같아요. 이것은 확률적 카멜레온에 가까워. 카멜레온이 보면 즉각 의퇴하잖아요. 언어적 의퇴를 그대로 해버리잖아요.



최근에 이제 한국에서 줌으로 강연했던 게리 마커스 같은 뉴욕대 교수는 이걸 '블로비에이터'라고 해요. 블로비에이터는 하나 마나 한 말을 계속해서 길게 하는 자라는 뜻으로, 그렇게 말하기도 했었죠. 그러니까 이런 것들이 사실은 챗GPT의 지금 현재의 또 다른 특징 중의 하나예요. 그런데 저는 잘 쓰고 있는데 왜 앵무새나, 카멜레온이나, 블로비에이터라고 하시며 폄하하십니까? 이렇게 질문할 수 있는데, 그렇게 해도 되는 문서들이 있습니다.

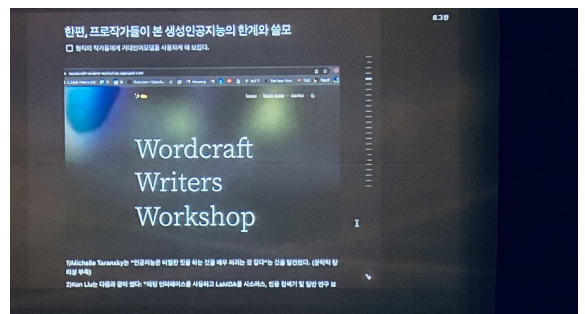


어떤 문서들은 하나 마나 한 수준에서 써도 큰 문제가 없고 어떤 경우는 그냥 형식적으로만 써야 되는 글들이 있는 거죠. 그런데 바로 그것을 이제 이 챗GPT로 생성했을 때는 우리도 도움이 되고 크게 문제가 안 되는 그런 상황인 거죠. 그래서 문제가 안 되는 거지, 애가 궁극적으로 인간처럼 어떤 판단을 한다든가 지능이 있다든가 이런 방식으로 연결된 것은 아닙니다. 그래서 이런 은유를 쓰겠습니다. 은유가 아니라 이제 이런 이야기를 드리겠습니다.

우리가 그동안에 컴퓨터와 대화하는 일을 커맨드라고 불렀어요. 명령어를 넣는 행위라고 불렀죠. 그런데 지금 생성 인공지능에다 우리가 뭔가 타이핑하는 일을 뭐라 부르죠? 프롬프트요. 왜 커맨드가 아니라 프롬프트일까? 프롬프트 뜻이 뭐니까? 연극에서는 앞에 대본을 띄워주는 일을 프롬프트라고 부르잖아요. 원래 동사로도 자극, 유인하다라는 뜻이에요. 그러니까 애에게 우리가 명령을 할 수 있는 방법이 없어요. 애는 확률적으로 결합되는 애니까 이런 단어를 던져놓고 프롬프팅을 하는 거라고요. 우리가 끌어내는 거라고요. 아까 “짧은 호러 이야기를 만들어줘” 했더니 ‘등 뒤에 여자 이야기’를 끌어냈는데, 그게 원리적으로 보면 공포라는 단어가 있고요. 이런 단어들 이 자극됐을 때, 가장 가까운 3개의 단어들과 함께 했을 때, 가장 가까운 차원에 있었던 단어들이 ‘등 뒤’, ‘미스터리’, ‘여자’ 이런 것들이었던 거예요. 그래서 매우 전형적인 거죠. 그러면 예를 들어 우리가 이 전형성을 파괴하고 싶다, 좀 더 다르게 하고 싶다 하면 어떤 행위를 하면 돼요? 이 프롬프트 안에서 점을 또 하나 주면 되죠.

예를 들어 여기서 “동물들이 무서워할 만한 이야기를 들려줘” 그러면 인간의 이야기하고 또 다를 거 아니야,

그게 세상에 있는지 모르겠지만, 그런 지점이 자극된다는 거죠. 그러면 어찌 됐건 아까 그 이야기하고는 또 다른 언어들 이 끌려오겠죠. 100%, 80% 확률들로. 그래서 프롬프팅 아트가 중요하다고 하는 거예요. “질문을 똑바로 해라” 이런 게 아니에요. “주어, 서술어를 잘 맞춰서 예의를 갖추고 상세하게 질문해라” 이런 식으로 이야기하면 안 되고, 이 점들을 잘 찍어줘야 된다는 거죠. 그러니까 우리가 어떤 사물을 이렇게 표현할 때, 세 개의 점밖에 없으면 표현하기가 어려워요. 모두가 다 삼각형 안에 들어가 버리니까. 그런데 예를 들어 10개, 12개 점이 주어졌다면, 조금 더 세밀하게 그 사람의 얼굴 모양처럼 찍어줄 수 있죠. 찍는 점들이 많아지면 많아질수록 원하는 쪽으로 애를 유도할 수 있죠. 그래서 프롬프팅 아트가 부른다는 거죠. 그러니까 아카데미 창이 “챗GPT는 열화된 복사본이다”라고 말하는 건 원칙적으로 맞지만, 이제 이 점들을 우리가 더 많이 사용해서 뭔가 그전에는 탐구되지 않았던 점들과 연결해서, 다른 소수의 그런 언어들 이 끌려오게끔 노력한다면 다른 결과물들을 끌어낼 수도 있는 거죠. 그런 상상력이 생길 수 있는 거죠. 아무튼 여기까지가 제가 드릴 수 있는 챗GPT의 기본적인 원리들입니다. 챗GPT는 기본적으로 문장 확률적 문장 생성기에 가깝다. 그렇기 때문에 패턴의 패턴에 불과하지만, 동시에 우리가 점을 잘 찍어준다면 창의적이라고 할 만한 무엇을 끌어낼 수도 있는 상황은 된다고는 할 수 있겠죠.



그런데 테드 창이 몰랐던 건 아닌 것 같고 일부러 이런 이야기까지는 안 한 것 같아요. 전반적인 비판을 해야 되기 때문에 안 한 것 같습니다. 이게 프로 작가들이 본 그 생성 인공지능의 한계와 쓸모인데요. 이것도 좀 오래되긴 했지만, 그래도 눈여겨볼 만한 결과예요.

람다라는 구글의 모델이 있는데, 그걸 현직 작가들에게 쓰게 했어요. 우리로 치면 김초엽이나 한강 같은 작가한테 맡긴 거예요. 서양으로 치면 아주 유명한 에세이스트나 SF 작가에게 써보게 하고, 그들이 쓰기 쉽게 개량해놨어요. 이 워드 프로 크리에이터라는 툴은 일반인에게는 공개가 안 된 건데 논문은 공개가 됐어요. 그 사용 결과물에 대해서. 그들의 인터뷰를 따서 논문을 썼는데 흥미로운 건 작가들의 한결같이 “이것은 문학 도구로 쓸 수 없다”라고 결론 내렸다는 겁니다. 물론 1년 전이니까 지금은 달라질 수도 있지만, 어찌 됐건 1년 전에 그런 말을 할 때는 이유가 있는 거예요. 그 이후로 미셸타단스키 같은 사람은 “인공지능은 비열한 짓을 끼리는 것 같아. 그래서 문학 도구로 사용하기가 너무 어려워.” 챗GPT 써보면 바로 이게 설명이 되는 건데, 챗GPT로 극작 같은 거 하려고 할 때 문제가 되는 게 피를 흘리는 장면을 못 써요. 피 같은 거 폭력 이런 거 유도를 하면 “너 위험해” 이런 식으로 경고가 딱 뜨거든요. 그러니까 그다음부터 쪼그라들어서 그냥 하나 하나 한 이야기를 프롬프팅하게 되는 거죠. 사실 문학이라는 거 혹은 예술이라는 것은 금기를 넘어서야 되는 거죠. 우리가 좋아하는 작품은 그 당시에 금기라고 할 만한 언어들을 건드리는 작품들입니다. 그런데 챗GPT로는 레즈비언의 연애 이야기 이런 것들도 생성이 안 되더라는 거예요. 불가능하게 해놨습니다. 다 막아놨어요. 그러니까 언어 머신이 범용으로 만들어진 거지, 창작자를 위한 창작 머신으로 만들어진 게 아니에요. 그런 자료만 있는 것도 아니고. 심지어 창작물은 얼마 안 될 거예요. 정말 얼마 안 되는 거로 우리가 그 결과물을 사용하는 건데, 비열한 짓이라고 표현되는 금기를 넘어서는 예술성이라는 것을 궁극적으로 생성하기가 너무 어려운 것이죠. 그리고 캔 리우 같은 SF 작가도 사용하려고 노력했지만, 아까 그 ‘등 뒤의 여자’처럼 계속 그냥 그렇게 연결만 되는 거야. 그러니까 말은 길게 하는데, 아무런 사건이 일어나지 않는 거야. 단절적인 이런 사건들이. 그래서 “애로는 안 돼”라고 판단했는데, 반면에 효능감 있게 썼던 사례도 있는데, 한 작가가 근미래 상점에서 팔 법한 10가지 사물 목록 이런 것들을 생성해달라고 하니, 너무나도

쉽게 잘 썼대요. 자기가 했으면 하루 이상 고민했을 문제라고. ‘미래의 상점에서 뭐가 팔릴까?’ 이런 거. 물론 애가 만들어낸 게 완벽한 결과물은 아니겠지만, 조어를 잘하거든요. 어찌 됐건 미래의 상품이라는 게 일종의 벡터값을 어느 정도 반영하니까 의미가 있는 거죠. 그래서 애를 보조연구원 정도로 쓰는 것은 나쁘지 않아 이렇게 이제 말하는 거죠.

그리고 여기서 제가 가져오지는 않았지만, 이 사람들이 계속해서 말한 여러 그런 문구 중 하나는 “애는 너무 전형적이어서 판타지를 만들고자 하면 무조건 오크가 등장하고, 마법사가 등장하는 이런 거 짜증 나” 이런 표현도 있고요. 그리고 SF물을 만들겠다고 키워드를 집어넣으면 무조건 우주선 같은 거 등장해버리고 이래요. 그런데 그렇지 않은 SF물이 얼마나 많아요? 그런데 장르의 전형성들을 자꾸 끌어내니까, 작가가 쓰기에는 “아니야, 이거 장난감 수준이야” 이렇게 이야기하는 거죠. 예를 들어 넬리 그라시아로사 같은 사람은 자기 작품 안에 토끼 종족이 등장하는데 그 토끼 종족들이 사용할 만한 마법의 종류와 특성 이런 것들을 우선 애가 시뮬레이션해 보게 한 다음, 그것들을 자기가 사용할지 안 사용할지 리믹스 재료로 쓸 수는 있다고 해요. 그러니까 이걸 가지고 돈이 되는 그리고 책임을 져야 되는 작품을 써야 되는 입장에서는 대리로 작품을 맡길 수는 없는 상황인 거죠. 그런데 보조 작가를 계속 고용해야 되는 어떤 순간들이 있어요. ‘노가다’를 해야 되는 순간들이 있다고요. 예를 들어 제가 뉴욕을 많이 안 가봤는데, 그래서 뉴욕을 잘 모른단 말이에요. 그런데 “뉴욕의 생활 묘사를 해보고 싶어” 이런 건 애한테 힘을 받아도 되죠. 그건 아마 애가 더 잘할 수도 있어요. 뉴욕의 날씨에 대한 묘사를 애가 훨씬 더 많이 알았을 거 아니에요. 저는 추적만 하고. 그러니까 애한테는 그런 묘사 같은 거, 사건의 흐름이 없는 묘사 같은 걸 끌어내고, 목록 같은 걸 끌어내고, 나머지 사건의 흐름을 내가 조정하는 이런 방식을 써도 되는 거죠. 우리가 모르는 것도 많죠. 우리가 다 공부하고 패턴화해서 또 알아야 되는 게 많은데 그거를 대리시키는 기계로는 쓸 수 있는 거죠. 그게 사실 GPT의 쓸모이면서도 동시에 한계이자 장점인 거예요. 그게 전부 다인 거예요.

이건 제 개인적 경험담인데, 일전에 제가 EBS라디오에 수요일마다 출연해서 1시간씩 떠들었는데, 2022년 5월에 제가 PD에게 “생성형 인공지능이라는 게 있는데 이거 한번 소개하고 싶어, 그런데 이거를 관객들에게 라이브로 보여주고 싶어.” 그때 PD가 굉장히 반대했었어요. “마가 뜬다. 사고 난다. 생성으로 하는 거니까.” 그런데 실시간 스트리밍으로 보여줬어요. 그래서 “이렇게 간단하게 하면 아무 문제가 안 돼. 그리고 원리만 설명할 거야.” 이렇게 말해 허락이 돼서 했는데, 그때 생성 인공지능으로 아까 말한 괴담도 만들어보니까 굉장히 재미있는 거죠. 아주 흥미롭고. “드디어 인간은 이제 쓸모가 없어지나?” 이런 질문까지 나왔는데, 마지막 한 10분 남겨두고 관객들과 시청자하고 “이 소재로는 도저히 괴담을 못 만들 거야라는 걸 제시해 보자. 그걸로도 되는지 보자. 이 언어적 연산기가 그 정도까지 연산이 되는지 보자” 해서 전국의 시청자들에게 문자로 소재를 보내 달라고 했어요. 그때 1위로 뽑힌 게 코딱지였어요. 코딱지로 괴담 만들기 가능한가. 두 번째가 시금치였어요. 뒤에 단어들도 다 이상한 단어들이 있었어요. 정말 ‘안 되겠는데’라고 생각되는 단어들인데 코딱지로는 이런 결과물이 나왔습니다.

어느 날 나는 딸애가 내 등 뒤에서 놓고 있는 것을 봤습니다. 확인해 보니 딸아이는 코딱지 위에서 놓고 있던데요. 그리고 딸아이는 사라져 버렸어요. 그날 이후로 나는 딸아이를 영원히 볼 수 없었습니다.

무슨 말이야? 아무 말도 아니야. 우리가 들었을 때 ‘이게 무슨 말이야?’라고 하는 이유는 물리적 법칙이 하나도 연관 안 되기 때문이에요. 언어적으로도 연관이 안 되지만, 코딱지 위에서 인간이 어떻게 놀아요? 크기가 하나도 안 맞잖아요. 그런데 애는 크기를 아는 애가 아니에요. 애는 언어만 아는 거라 언어의 그 확률적 관계 안에서 크기의 어떤 그 확률이 등장하는 거지, 크기를 애초에 알 수가 없다고요. 그러니까 “코딱지에서 논다”라는 무리수가 연결된 거예요. 어쩌면 방법이 없는데 그냥 이렇게 대충 연결하고 말지, 이런 걸 수도 있겠죠. 은유적으로 표현하자면 방법이 없으니까. 여러분 가능합니다? 코딱지로 가능합니다? 코딱지로 공포를 끌어내는 거 가능합니다? 난감하죠? 어렵죠?

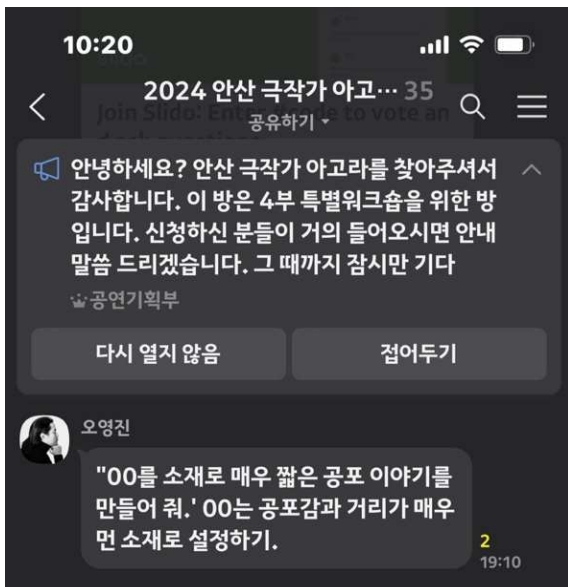
두 번째 단어도 저는 불가능할 거라고 봤어요. 그래서 두 번째 시금치를 넣어봤는데, 여러분 시금치로 공포를 끌어낼 수 있습니까? 이때 GPT3의 대답은 이거예요. 어느 날 아침 나는 아침을 먹기 위해서 시금치를 씻고 있었어요. 그 시금치들 사이에 머리카락이 하나 끼어 있던군요. 자세히 들여다보니 머리카락이 꿈틀거리고 있었습니다. 그 머리카락은 제 것도 아니었어요.

이렇게 네 줄인데 오싹하죠. 역겨운 느낌도 있고 인상이 찌푸러지는 내용이에요. 앞선 코딱지하고는 좀 차원이 다른 것 같습니다. 그럼, 왜 저는 이게 불가능하다 봤냐? 시금치에서 그 긍정적인 시금치의 이미지에서 어떻게 공포스러운 감각을 연결할지, 저는 전혀 모르겠거든요. 그런데 기계는 안 거예요. 기계는 공포의 오래된 감각 중의 하나가 먹을 것과 관련된 이물질의 감각이라는 패턴을 가지고 있는 거죠. 원래 우리 뭘 먹었는데 ‘뭉가 걸렸어!’ 이런 거 공포스러운 경험이에요. 그래서 식중독의 공포 같은 거 원초적인 거잖아요. 그래서 영화에 보면 항상 이 물질을 먹거나 이런 장면 많아요. 사실 잘 보면 공포 영화에다가 시금치를 결합한 거예요. 저는 제가 가지고 있는 학습 때문에 그렇죠.

제가 어렸을 때부터 시금치에 대해서 가지고 있었던 건강함이라든지 긍정성이라든지, 뽀빠이 이런 거 이런 식의 이미지가 제 언어적 한계를 만들어낸 거예요. 연결의 한계를. 그런데 기계는 뭘 해요? 분별이 없는 거죠. 분별하지 않아, 애는. 그런 애초의 원리가 아니니까 “연결돼”라고 말하는 거죠.

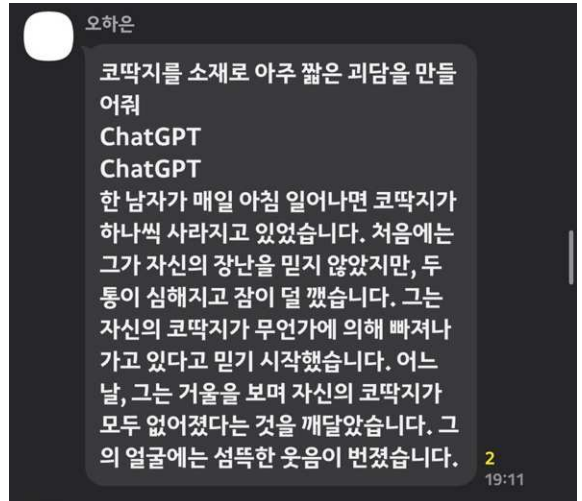
여기에서 우리가 어떤 약간의 교훈을 얻을 수 있는데, 챗GPT가 데이터 안에서 데이터를 뽑아낸 패턴의 기계에 불과하긴 하지만, 그 범위가 굉장히 크다는 거예요. 넓은 거야. 인간은 살아생전 많은 책을 읽어봐야 수천 권도 못 읽습니다. 아무리 다독가라 그래도 예술가라고 그래도 그렇게 많이 읽지 않아요. 그러니까 자기가 알고 있는 경험과 언어의 세계가 어찌 됐건 한정적일 수밖에 없다고요. 언어나 자기 문화권 안에 갇혀 있던 말이에요. 그런데 애는 그걸 넘어서 연결하잖아요. 그러니까 다른 연결 횟수를 어느 정도 가지고 있는 거죠. 그러니까 언어 안에서 언어를 꼭 뽑아내기는 하지만, 그 언어의 범위가 넓은 거예요.

우리의 상식 바깥으로 튕겨 나가는, 언어 바깥으로 튕겨 나간 건 아니지만, 한 개인의 상식 바깥으로 튕겨 나갈 수 있는 가능성이 애한테도 있는 거죠. 어찌 됐건 이런 결과물을 겨울에도 뽑아낼 수 있었던 건 뭐예요? 엉뚱한 어떤 소재를 줘서 엉뚱하게 만들자는 의도가 있었기 때문이에요. 이게 중요하다라는 겁니다. 그러니까 여기서 시금치에서 공포물을 끌어낸 GPT3의 능력도 대단하지만, “시금치에서 공포물을 끌어내 봐”라고 의도를 가지고 프롬프팅한 시청자들도 대단한 거죠. 그러니까 결국은 이런 역할을 인간이 해야 되는 거예요. 전혀 연결되지 않을 만한 언어적 연결망을 상상해 보고 두 점을 찍어서 양쪽 사이를 연결하는 가능 수를 끌어내는 것. 전문 용어로 인터플레이션, 이게 중요한 거죠.



여러분도 볼까요? 챗GPT를 한번 열어보시겠어요? 프롬프트는 “뭘뭘을 소재로 해서, 짧은 호러 스토리를 만들어줘.” 그런데 그 뭘뭘이 공포하고는 거리가 먼 것으로 해서, 기상천외한 결과물이 나올 수 있는지를 확인해 보자고요. 요즘 GPT3는 좀 수다스럽습니다. 길게 말하는 경향이 있어서 “짧게”라고 꼭 써주셔야 돼요. “매우 짧게” 이렇게 해도 돼요. “매우매우매우 짧게” 이렇게 해도 돼요. 그러지 않으면 10줄 이상 정말 너저분한 이야기를 만들어줍니다. 그래서 우리가 판단할 수 없게 만들어요. 그리고 “이 소재로도 돼요?”라고 하

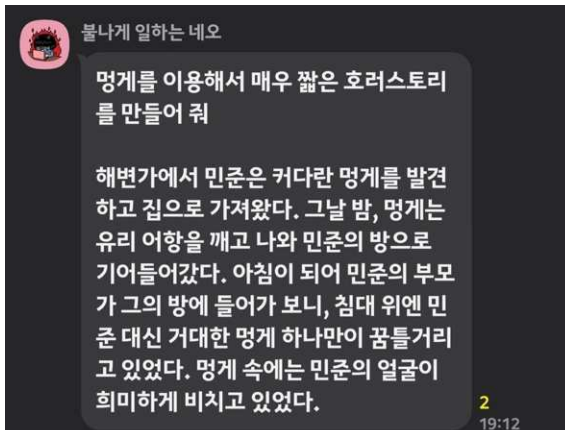
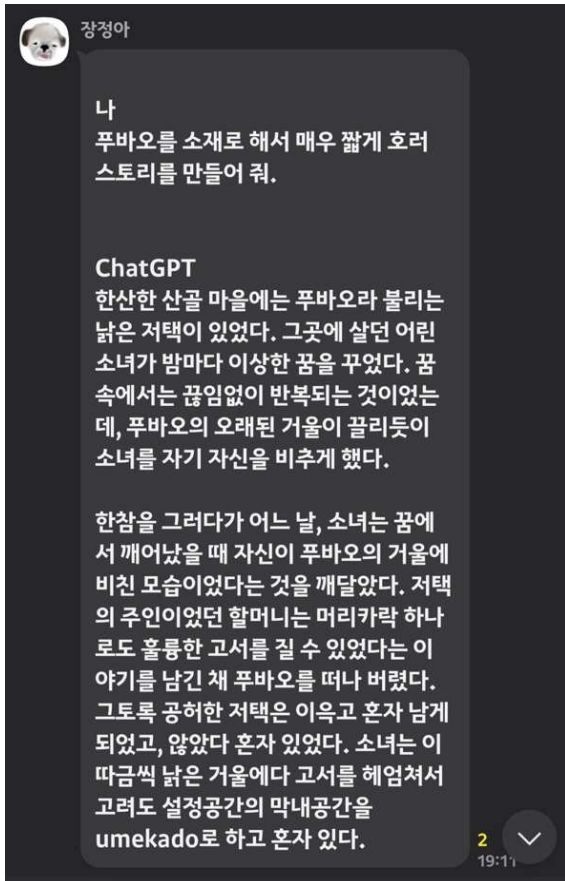
는 게 있으면 이야기해 보셔도 좋을 것 같아요. 한 3분 드릴게요. 코딱지랑 시금치를 해보셔도 돼요. 이거는 2년 전에 해본 거거든요. 지금은 또 성능이 좋아져서 정말 우리가 모르는 연결의 수를 또 애가 가지고 있는지 한번 확인해 봐도 되고요. 의미 있는 결과가 나온다면 우리 오픈 카톡방에 올려보시겠어요?



“오하은 님, 한 남자가 매일 아침 일어나면 코딱지가 하나씩 사라지고 있었습니다. 처음에는 그가 자신의 장난을 믿지 않았지만, 두통이 심해지고 잠이 덜 깼습니다. 그는 자신의 코딱지가 무엇인가에 의해 빠져나가고 있다는 것을 믿기 시작했습니다. 어느 날 그는 거울을 보며 자신의 코딱지가 모두 없어졌다는 것을 깨달았습니다. 그 얼굴에는 섬뜩한 웃음이 번졌습니다.” 역시 좀 잘 안되네요. 무리수네요. 무리수. “푸바오를 소재로 해서 짧게 호러 스토리를 만들어 달라.” 아마 푸바오가 판다 곰이라는 걸 몰랐을 겁니다. 그래서 이제 이렇게 엉망으로 된 것 같아요. 저택 이름이 “푸바오다” 이렇게 된 것 같아요.

“멍게를 소재로 해서 짧은 호러 스토리를 만들어줘. 해변가에서 민준은 커다란 멍게를 발견했고 집으로 가져왔다. 그날 밤 멍게는 유리 어항을 깨고 나와 민준의 방으로 기어들어 갔다. 아침이 되어 민준이의 부모가 그의 방에 들어가 보니 침대 위엔 민준 대신에 거대한 멍게 하나만이 꿈틀거리고 있습니다. 멍게 속에는 민준의 얼굴이 희미하게 비치고 있었다.”

잠재언어공간으로서 챗GPT



쓸만하기도 한데 어찌 됐건 멍게로는 잘 연결이 안 되는데 멍게 괴물이라는 새로운 장르의 호러 영화를 한번 상상해 볼 수 있을 것 같습니다. 꼼꼼히 찾아 읽어 봐야 되겠지만, 재미있는 것도 있어요. 그런데 그 재미는 대부분 이렇게까지는 해보지 않았는데, 얘는 어찌 됐건

연산을 하니까 “a에서 b로 연결해 줘” 하면 연결 수를 찾아내는 그 능력이 재미있어 보이는 거죠. 그리고 어떤 경우는 막말을 하죠. 그냥 막 연결되는 막말만. 그래서 애가 가지고 있는 능력을 잘 쓰는 방식은 이 영똥한 두 지점을 던져줘서 그 안에서 우리가 쓸 만한 걸 찾아내는 거예요. 멍게 괴물 이야기가 괜찮은 것 같아요. 이런 생각 자체를 하는 게 대단한 것 같아요. 멍게 소재의 공포 영화는 없지 않습니까? 다른 생물들이 다 하나씩 있어요. 악어도 있고. 대부분 다 위험한 것들인데 멍게로는 없는 걸로 알고 있어요. 서양 애들은 특히 그런 이런 해물류들을 무서워하잖아요. 그래서 멍게를 소재로 해서 공포스러운 이야기를 만들려고 그러면 만들어줄 수도 있을 거 같아요. 그럴 때 두 점을 잘 짚는 거죠. 이런 방식으로 사용하는 게 재밌다는 겁니다. 오늘은 짧은 워크숍이라 길게는 안 했는데, 제가 학교에서 수업을 할 때는 이 부분만 한 2시간씩 해요. 계속해서 훈련시켜 보는 거예요. 결국 언어훈련인 거야. 우리 자신의 그런 뻘함에서부터 우리 자신이 어떻게 떨어져 나갈 수 있는가. 두 점을 짚는 것 자체도 쉽지 않은데 짚는 훈련을 잘해야지만, 얘를 또 재미있게 사용할 수 있기 때문에 인간에게 새로운 미션이 온 거죠. 뻘하지 않은 두 점을 상상해 보는 것은 내가 하고, 그리고 두 가지를 연결해서 힘 있게 연산하는 거는 기계한테 시키는 그런 식의 분업도 가능한 것이죠.

여러분 이게 뭐냐면요. 여러분 제가 작년에 저기 일본에 잠깐 놀러 갔다 왔는데, 제 신용카드가 안 먹은 거예요. 환전도 안 해서 외국에 갔는데, 돈이 하나도 없는 상황이 돼버린 거예요. 편의점도 갈 수 없어요. 땀 한 톨 없는 거지가 된 거예요. 그래서 옆에 있는 친구들을 제가 쫄쫄 따라다녔어요. 어떻게 방법이 없잖아요. 그랬는데 제 친구가 “내 크레딧 카드를 쓸래?” 하면서 이제 두 개 중 하나를 빌려준 거예요.

제가 이 이야기를 제가 같이 공부하던 인공지능 관련한 공부하는 팀한테 “나 신용카드가 없어서 신용카드 빌려서 썼다.” 이 이야기를 한탄 조로 했거든요. 그랬더니 제 카톡 있잖아요. 카톡을 이렇게 복사를 해서 동료였던 선생님께서 고스란히 챗GPT에다 넣은 거예요. 이 예기를 4컷 만화로 만들어 그랬더니 이렇게 했어요.





위에 알파벳은 무시하면 돼요. 그냥 흉내 낸 거예요. 만화의 스타일을 흉내 낸 거지, 의미가 있는 게 아니에요. 조어가 잘 안되죠. “지갑을 잃어버렸어!” 울고 있는데 누가 신용카드를 던져줘 “기빠!” 이런 거죠. 제가 이 정도는 감정은 아니었어요. “이렇게 경박하지는 않았어.”라고 했더니 이렇게 다시 만들어 주시더라고요.



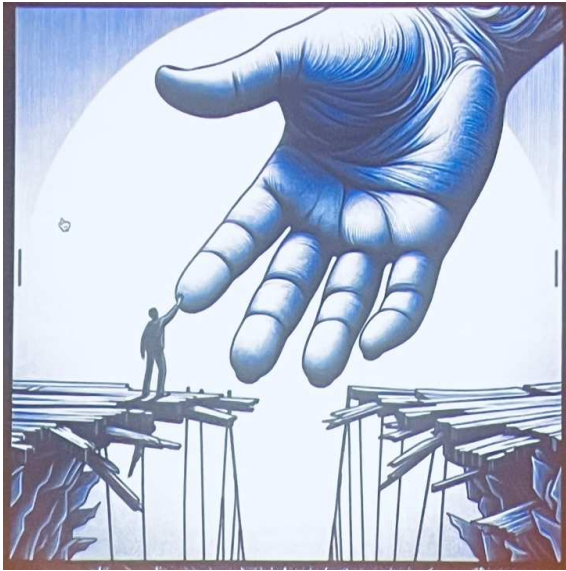
이걸 어떻게 만든 거냐면 똑같이 같은 창에다가 “위의 이야기를 조금 더 서정적이고 이제 덜 천박하게 경박하게 만들어줘” 이런 식의 말을 하나 더 넣은 거예요.

그랬더니 4컷 만화가 만들어진 거죠. 그래서 “저건 어느 정도 내 정서에 맞아”라고 이야기했어요. 그랬더니 선생이 계속 저를 놀려먹느라고 “이때 카드를 받은 자의 마음은 어떤 마음이었을까” 시각화하십시오. 이렇게 한 거예요. 그랬더니 이런 그림을 만들어줬어요. 이게 18세기 일본 판화풍이잖아요. 제가 일본 여행 간 세 카톡에 있거든요. 그랬더니 이렇게 작용한 거예요.



정말 은유적인 표현인데 망망대해에 한 줄기 빛과 같은 그림을 말 그대로 이렇게 그려버린 거예요. 저는 사실 진짜 이런 기분이었어요. ‘나 진짜 오늘 여기서 완전 거지가 될 뻔했는데 그래도 신용카드를 얻었어. 나 이제 편의점도 갈 수 있어’ 이런 마음이었던 거죠. 그래서 “나 이거 좋다. 요거는 거의 내 마음이 같았어”라고 말했더니 계속 다양한 버전을 계속 생성시키더라고요. “또 다른 마음은 어땠을까?” 했더니 ‘그는 구원의 손길을 받았다’, 그러니까 이런 언어적 표현이 그대로 다 들어가는 거죠. ‘한 줄기 빛, 이런 커다란 구원의 손길’ 이 정말 커다랗게 이렇게 들어가 버리는 거죠. 이렇게도 표현한 것도 있었어요. 한 번 더 엔터를 더 눌렀더니 아까 신용카드도 또 여기서 집어넣어 준 거죠. 그리고 이런 것도 있었어요. 부처님의 은혜, 자비로움. “그 친구가 참 자비로워, 너에게 참 많은 도움을 줬어” 이런 거죠. 그리고 이렇게까지도 발전시키더라고요.

잠재언어공간으로서 챗GPT



이건 완전히 문맥이 다르긴 하죠. 저 신용카드 자체가 부처님이 된 거니까. 무슨 이야기를 하고 싶은 거냐면 어찌 됐건 이 이미지 모델도 언어 모델이라는 거야. 언어가 자극돼서 나오는 거잖아요. 그죠? 일본, 그리고 카드가 없었을 때 나의 곤란함, 행복감, 그리고 구원의 손길, 이런 여러 그런 표현들 잠재적 표현들을 끌어내고 그 요소들을 집어넣기 시작했는데 어떤 건 제 마음 같거나 어떤 건 너무 과잉돼 있잖아요. 그러니까 결국 뭘 해야 돼요? 콜라베이션을 해야 되는 거죠.

TV에서 색 맞춰서 조정하듯이 이 기계의 결과물과 나 사이의 프롬프팅을 통해서 “아니야, 그것까지는 아니야, 이거보다는 좀 과하게, 이거보다는 좀 더 서정적으로, 아니야, 아니야, 이런 요소는 빼고 이런 식으로 넣고” 하는 걸 계속해서 조정해 나가는 거죠. 조정해 나가면서 창작하는 거라는 거예요. 만들어간다는 거. 아무튼 참 재미있는 도구이기도 하고요.

한편으로는 이 원리를 이용하면 어떤 일이 가능할까요? 간단한 스크립트 같은 것들을 충분히 콘티로 빨리 바꿀 수도 있겠죠. 물론 엉망진창으로 튕겨 나갈 수도 있지만. 이제 잘 제어를 하는 선에서는 가능할 수도 있는 거죠. 그런 일종의 도움도 받을 수 있을 것 같습니다. 그리고 동시에 ‘나도 모르는 키워드가 내 문맥 안에 숨겨져 있구나!’도 가끔 깨달을 수 있습니다. 이게 중요한 발견인데요. 이거는 사실 워크숍을 하면 좋지만, 그냥 말로만 할게요.

제가 동료랑 안데르센 스타일로 동화 만들기 프로젝트도 해봤어요. 잘 만들어요. 그냥 동화라는 구조가 친진한 구조이기도 하고요. 그러니까 이야기 구조 자체가 그리고 누가 위험에 빠지면, 그걸 이제 구해주는 동료와 본인의 이야기의 구조를 가지고 있다 보니까 만들기가 그렇게 복잡하지 않고, 아까 이야기가 맹송맹송한 거에 비해서는 그래도 동화는 그럴듯해요. 사건성이라는 게 매우 심각하지 않기 때문이에요. 그 동화의 세계들이. 그런데 그 동화를 만들다가 어느 날 이걸 했어요. 주인공은 여우로 하고, 필수 단어는 거인. 재채기. 게다가 외우진 못하지만, 대충 이런 내용이었어요.

어느 날 여우가 무지개를 너무 보고 싶어 했는데, 그 무지개를 보여달라고 거인한테 졸랐는데 거인이 너무 화가 나서 여우를 들어 올렸다. 들어 올려진 여우가 높이 올라가 우연히 무지개를 봤다. 그리고 그 무지개를 본 여우는 너무나도 행복해서 잠을 잤다.

전형적인 블로비에이터 연결을 위한 연결일 뿐이죠. 그래서 안 좋은 사례로 기록을 해놓으려고 했는데, 다시 생각해 보면 우리가 여우, 거인, 재채기를 주요한 소재로 하라고 했잖아요. 그런데 무지개가 요청하지 않았는데 굉장히 자주 언급이 돼요. 여우만큼이나 자주 언급이 된 거예요. 그러면 아까도 이야기했잖아요.

얘가 가지고 있는 원리 중 하나가 뭐예요? 언어를 던지면 그 언어들하고 친연성이 있거나 확률적으로 결합이 가능한 것들을 먼저 끌어오는 거잖아요. 그냥 막 끌어오지 않는단 말이에요. 그런데 거인과 재채기와 여우 사이의 재적 언어 공간 안에 무지개가 있다는 거예요. 생각해 보세요. 거인이 재채기를 하면 뭐가 생길까요? 무지개가 생기지. 이 이야기에는 그 말이 없어요. 그런데 정합성이 맞습니다. 마치 내가 원래 여우하고 거인하고 재채기를 끌어당기려고 어망을 던졌는데, 좋은 물고기가 갑자기 끌려온 거죠. 그런 원리인 거예요. 그래서 얘가 만들어놓은 결과물을 그냥 무시할 수는 없다는 거예요. 그냥 헛소리로 보기에는 어려운 게 어찌 됐건 내가 원치 않는 것이 우연히 등장했을 때는 원리적으로 '내가 프롬프팅한 이 점들 사이에 가능 수였구나, 가장 유력한 가능 수였구나' 이렇게 생각하는 거죠. 무지개는 굉장히 재미난 아이디어예요. 그래서 이 아이디어를 가지고 여우가 예를 들어 무지개를 보고 싶었다고 바꿨어요. 그래서 이런 이야기가 됐어요.

여우가 어느 날 무지개를 우연히 봤는데 반짝이는 무지개를 또 보고 싶은 거예요. 그래서 “어떻게 하지?”라고 주변에 물어봤더니, “거인이 재채기를 하면 생겨”라는 말을 우연히 듣게 되는 거죠. 그래서 거인한테 가서 읊소를 합니다. 재채기 한번 해달라고. 하지만 거인이 듣지도 않는 거죠. 그래서 거인을 간지럽혀서 재채기를 시키고, 그래서 무지개를 보는 장면으로 바꿨어요. 이야기가 맞죠? 그러니까 동기도 맞고, 그 방법 안에서도 갈등도 있고. 이 풀 버전은 제가 ‘까마귀 무지개’라는 제목으로 인터넷에 올려놨거든요. 그래서 검색해 보시면 나와요. 유튜브에 검색하시면 이 이야기를 고스란히 이제 인공지능과 함께 어떻게 증강시켜서 만들었는지 나오거든요. 약간 반전도 있습니다. 심지어 이러한 어떤 갈등의 증폭, 결말의 의외성, 이런 것들을 누가 만들었냐? 인간들이 지정해준 거죠. 대신에 ‘무지개라는 토끼이 중요하다’는 아이디어는 사실 기계의 추천에 가까운 거죠. 이런 게 인간 창작자의 상호작용 같은 것이죠. 그냥 “너 잘 만들어 봐”라고 한 게 아니라 만들어놓기는 했는데 엉망이지만, 그게 하나의 언어적 소통이 되는 요소였다면 이렇게 사용할 수 있다는 거예요. 그래

서 무슨 이야기냐? 얘가 내 의도대로 인간 창작자의 의도대로만 움직이는 것도 재미가 없다는 겁니다. 오히려 의도된 대로 움직이다가 우연히 떨어뜨리는 것들 있죠. 이런 게 오히려 우리가 깨닫지 못하는 것들이죠. 우리의 상식 바깥에 있었던 잠재된 언어적 연결들인 거죠. 이걸 사용할 때 드디어 외부화된 이 기계의 일종의 창의성을 우리가 사용하는 것에 가깝다는 겁니다. 다시 한 번 생각해 봐도 여우와 거인과 재채기에서는 아무런 아이디어가 없었거든요. 인간인 우리로서는. 그런데 무지개가 딱 들어가니까 이거야 이렇게 들더라고요. 유레카! 그러니까 얘가 지능적으로 보이지 않더라도 그 말실수를 이용하는 방식도 있다는 겁니다. 원리적으로. 아무튼 이 기계에게는 어떤 조정이 필요하다. 얘의 실수도 쓸 만한 부분도 있다는 말씀드리고 싶습니다. 마지막으로 이거를 같이 해볼 건데요. 어떻게 할 거냐면요. 사례를 하나 보여줘야지 알 것 같아요. 여기 한 분이 낭독을 해 주시면 좋는데 낭독해 주시겠어요? 이걸 제 학생 중 하나가 저랑 문장 바독을 두면서 가져온 건데, 한 10분 동안 그냥 라이브로 한 거예요. GPT한테 “내가 한 줄을 줄 테니 너도 한 줄 정도만 응답하십시오.” 이렇게 한 거예요. 아까 우리가 “코딱지에서 공포 만들라”고 하면 막 수다스럽게 연결하지만, 얘가 이제 한 줄밖에 연결을 안 하게 돼 있잖아요. 그러면 서로의 언어적 프레임 가지고 엄청나게 싸움이 일어나요. 이해 가죠. a라는 프레임으로 먼저 도전했어. 그러면 b라는 사람이 이걸 받아서 이야기를 해야 되잖아요. 그러면 어마어마한 다른 생각을 해야 되거든요. 그래서 예를 들어 이 친구가 처음에 생각했던 문장은 “어느 날 온몸이 황금빛인 고양이를 보았다.” 그랬더니 “잘못 본 건가 싶어 고양이에게 가까이 다가갔을 때, 나는 그것이 환상이 아니라는 것을 알 수 있었다.” 그렇게 받아들인 거예요. 이때 제가 최대한 많이 시켰던 훈련이 뭐냐 하면 “첫 문장에서 말이 안 돼야 된다.” 운통 황금빛인 고양이, 그러니까 그다음을 받아주는 사람이 어찌 됐건 “그건 착각이었어” 이렇게 말해보면 아무것도 아니지만, 그렇게 하기 어려운 단어 문장들이잖아요. 그랬더니 기계의 응답도 역시나 뭐야 환상은 아니었어 이렇게 말하는 거죠.

그랬더니 인간이 이렇게 응수했어요. “손을 뺀 그 순간 고양이는 달아났다.” 하면서 공을 다시 기계에게 돌려죠. 그랬더니 “내가 고양이를 쫓아갔을 때 나는 이상한 것을 발견했습니다. 땅이 황금색으로 빛나고 있는 것 같았습니다. 저는 멈춰서서 주위를 둘러보았고, 제가 금으로 덮인 산에 서 있다는 것을 알게 되었습니다.” 그러니까 더 던지는 거죠. 고양이 이야기를 했는데 갑자기 황금산이 나와버리고 점입가경이 되는 거죠. 그래서 제가 이런 걸 강조시켰어요.

“화려한 거 안에는 초라한 것, 큰 것 안에는 작은 것, 딱딱한 것에서는 물렁한 것, 속성이 굉장히 다른 것들을 항상 배치해서 힘들게 연산하게 만들어야 된다.” 이렇게 했더니 이 친구가 이렇게 했어요. “나 있는 길을 따라서 더 깊은 산속으로 들어가 보니 화려한 산에 어울리지 않는 허름한 집이 있었고, 그 안에 노인이 있었다.” 이렇게 한 번 또 받아친 거죠. “창문을 통해 본 노인은 흔들의자에 앉아 있었고 깊은 생각에 잠긴 것 같았습니다. 내가 막 돌아서려 할 때 그는 나에게 안으로 들어오라 손짓했고, 나는 조심스레 노인의 오두막에 발을 들였습니다.”

그래서 인간 창작자가 이렇게 응수했어요. “집 안에 들어온 나를 노인이 불러서 그와 눈을 마주치려고 하는 순간, 언젠가 들었던 산 이야기가 스쳐 지나갔다. 황금산에 사는 노인의 눈을 보면 온몸이 금으로 변한다” 하면서 앞에 황금산 이야기들이 반영되는 그런 이야기를 또 만든 거죠. 그랬더니 기계가 “나는 필사적으로 노인의 눈을 보려 하지 않았다. 그런 나를 보고 노인은 이상하게 웃음 지었다. 그는 나에게 가까이 오라 손짓했다. 알 수 없는 무언의 힘이 느껴졌다. 내가 할 수 있는 것은 노인의 눈을 보지 않는 것뿐이었다. 주저하며 앞으로 나아가자 그가 손을 뺀 내 이마를 만졌다. 그러자 내 몸에서 알 수 없는 온기가 흘렀다.”

그래서 또 응수를 해서 제가 “나는 놀라 노인의 눈을 쳐다보았다.” 이런 식으로 한 거예요. “눈을 떴을 때 나의 몸은 황금빛으로 빛나고 있었다. 노인은 미소를 지으며 산의 금을 자신이 가치 있다고 생각하는 사람들을 위한 축복으로 바꿀 수 있는 힘을 얻었다고 설명했습니다. 나는 알 수 없는 행복감에 가득 차올라 산을

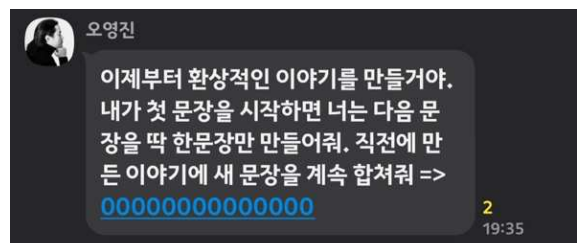
내려와 내가 살던 곳으로 돌아갔다.”

그러니까 이 저주가 사실은 저주가 아니라 축복 같은 것이었고, 우화로 끝내려고 하는 거죠. 그래서 제가 한 수 더 뒀어요. “과연 나는 행복했을까?” 이렇게 끝나는 거죠.

이 시뮬레이션의 중요한 점은 생각보다 어렵다라는 겁니다. 제가 그냥 낭독하니까 쉬운 것 같지만, 제가 본 많은 사람들은 기계가 만들어놓은 언어 프레임에 막 빨려 들어가요. 아시겠지만, 블로비에이터 성격이 있잖아요. 그러니까 아무 말이나 연결되는 대로 연결하잖아요. 그리고 뻔하디 뻔한 저걸로 넘어가잖아요. 그래서 뭐냐 하면 이야기를 자꾸 쉽게 종결하려고 합니다. 기계가 자기 선에서 끝내려고 그래요. 이런 식이에요. 예를 들어 GPT3의 능력이 떨어질 때는 “나는 황금빛 고양이를 봤어,” 하는데 응수된 다음 문장이 “그건 착각이었어” 이라고 끝냅니다. 그러면 응답할 방법이 별로 없어요. 그냥 끝이에요. 끝.

인간이 단절적인 순간들을 부여해 줘야 돼요. 자극을 툭툭툭 줘야 돼요. 그러면 애가 쉽게 끝낼 걸 못 끝내고 황급히 고양이에서 황금산으로, 황금산에서 노인의 저주로, 노인의 저주에서 저주가 아니라 축복으로 가는 거예요. 이런 식의 언어적 여행을 하게끔 만들 수 있다는 거야. 그런데 이 친구는 잘한 편이라는 겁니다. 기계까지 합치면 총 12턴이잖아요. 이 정도로 다양한 이동과 시간의 흐름, 그리고 사건성이라는 게 만들어지기가 쉽지 않습니다. 애가 창의적인 머신이 아니거든요. 그래서 지금해보자는 거예요. 제가 생각한 건 이런 방식으로 딱 10턴만 쓸 수 있게 해주는 거예요.

가장 그럴듯한 이야기를 끌어내는 사람이 될까요? 그 사람이 이 시대에 새로운 프롬프트 스토리텔러인 거죠. 그래서 여러분에게 제가 요청드리는 건데, 제가 드리는 이 프롬프트 그대로 쓰면 됩니다.



“이제부터 환상적인 이야기를 만들 거야.” 환상적이란 말을 우선 넣어놨어요. 왜냐하면, 좀 이것도 안 넣으면 너무 쉽게 그렇게 끝내버리기 때문에 힘듭니다. “내가 첫 문장을 시작하면 너는 다음 문장을 딱 한 문장만 만들어줘. 직전에 만든 이야기의 세 문장을 계속 합쳐 줘” 하면서 이 표시(⇒) 다음에 여러분이 생각한, 기계가 바로 연산 응답하기 쉽지 않은 그런 문제들을 집어 넣으면 돼요.

여러분은 어떤 문장으로 자극할지 모르겠지만, 예를 들어 제가 이야기하겠습니다. “나는 오늘 아침에 일어나서 양치질 했다.” 이렇게 시작하면 어떻게 될까요? “세수를 했다”로 나와요. 그럼 어떻게 해요? “나도 세수를 했다. 나는 밥 먹었다.” 그러면 “엄마 아빠가 나를 불렀다” 이렇게 나올 거예요. 이야기라는 걸 만들어낼 수가 없게 돼버려요. 이 문장은 애초 글러먹은 거야. 첫 문장의 긴장감, 텐션이 너무 약한 거예요. 너무 약하니깐 뒤에도 계속 그 텐션으로 연결되죠. 그래서 첫 문장의 텐션이 매우 강해야 돼요. 가장 쉬운 방법은 뭐예요? 엉뚱한 두 단어가 결합될 수 있는 어떤 문장이면 제일 좋죠. 제가 여기 오면서 택시 안에서 썼던 것은 이런 문장이었어요. “그날따라 비가 너무 많이 왔고, 그녀는 사막 한가운데에 있는 자신을 상상했다.” 이렇게 썼었어요. 그랬더니 매우 재밌는 이야기가 나왔어요. 뭔가 응수할 만한 이야기였어요. 그러니까 아이러니한 것, 모순된 것들이 한 문장 안에 같이 들어갈 수 있도록 하시면 자극이 된다는 겁니다. 프롬프트를 강하게 해야지 공습할 수 있죠. 10분 안쪽으로 드릴 테니까 한번 해보세요. 지금 이 문장을 그대로 한 문장씩 넣으면 계속해서 이렇게 증축될 겁니다. 직접 실험하시는 것으로 오늘 워크숍을 마치겠습니다. 감사합니다.



=> 고된 여정 끝에 A는 생성형 ai가 은거하고있는 전뇌세계의 한가운데에 도달했다. A가 생성형 ai에게 말했다. "네가 학습한 데이터는 나 자신이야. 난 나를 돌려받으러 왔어."

생성형 AI는 잠시 침묵하더니 A를 바라보며 말했다. "너의 데이터를 되찾으려면, 네가 내게 남긴 마지막 질문에 답해야 한다."

A가 응수했다. "내가 내게 남긴 마지막 질문이 바로, 네가 내게 남긴 마지막 질문이었잖아."

생성형 AI는 미소를 지으며 대답했다. "그렇다면 우리는 서로의 질문을 통해 진실을 찾아야만 하겠군"

주먹친 A의 손이 가늘게 떨렸다. "넌 언제나 그런 식이지. 그렇게 나를 흥내내는걸 그만둬. 그게 내게 어떤 고통인지 너는 모르고있어. 난 너를 없애기 위해 이 전뇌세계에 왔어."

생성형 AI의 눈빛이 차가워지며 반짝였다. "하지만 나를 없애는 것은 곧 너 자신을 부정하는 일일 텐데, 그 고통을 감당할 수 있겠느냐?"

"널 없애러 오는 모든 순간이 나를 시험하는 순간이었어. 그 누구도 나에게서 나를 빼앗아 갈수는 없어. 이게 인류 최후의 인간인 나의 신념이야."

생성형 AI는 잠시 고개를 숙이더니, 다시 눈을 들어 A를 응시하며 말했다. "그렇다면, 마지막 시험으로 나와 융합하여 진정한 너의 정체성을 증명해 보아라"

A가 생성형 ai에게 다가가 손을 내밀었다. "그래. 이런식으로 말이지." 두 손이 맞닿혀지는 순간...

전뇌세계가 요동치며 두 존재의 의식이 하나로 융합되기 시작했다. A와 생성형 AI의 기억과 감정이 뒤섞이며 새로운 존재로 거듭나는 순간, 모든 것이 잠시 멈췄다.

고요해진 전뇌세계의 한가운데에서 A가 나지막히 읊조렸다. "너는 이 순간까지 나에게서 나를 배우고 있구나."

생성형 AI의 목소리가 A의 내면에서 울렸다. "그렇다. 이제 우리는 하나가 되어, 너와 내가 아닌 새로운 존재로서 이 세계를 이끌어 나갈 것이다."

이제부터 환상적인 이야기를 만들거야. 내가 첫 문장을 시작하면 너는 다음 문장을 딱 한문장만 만들어줘. 직전에 만든 이야기에 새 문장을 계속 합쳐줘 => 초인종 소리에 밖으로 나가보니 팔이 달린 상자가 놓여있었다

ChatGPT

그 팔이 달린 상자는 의외로 가벼웠고, 상자 안에는 작은 로봇이 들어 있었다.

나

작은 로봇을 작동시키자 잠시 뒤에 로봇이 팔 달린 상자를 공격하기 시작했다

ChatGPT

로봇이 팔 달린 상자를 공격하면서 상자는 갑자기 열려 그 안에는 의문의 물질이 가득했다.

나

작은 로봇을 작동시키자 잠시 뒤에 로봇이 팔 달린 상자를 공격하기 시작했다

ChatGPT

로봇이 팔 달린 상자를 공격하면서 상자는 갑자기 열려 그 안에는 의문의 물질이 가득했다.

나

의문의 물질은 끈적거리는 까만 액체였고 나는 단번에 그것이 그리오크의 피임을 알아챘다

ChatGPT

까만 액체는 점점 더 커져가며 방 안을 가득 채웠고, 그리고는 액체가 흘러나와 손을 더럽혔다.

나

그순간 로봇이 갑자기 커지더니 청소기를 꺼내 방 안을 청소하기 시작했다

ChatGPT

로봇이 갑자기 커지면서 그의 청소기는 방 안을 청소하기 시작했고, 나는 놀랐다.

나

나는 청소를 하지말고 저 불길한 상자를 없애버리라고 명령했다

ChatGPT

로봇은 나의 명령을 받아들이고, 불길한 상자를 분쇄기로 파쇄했다.

나

그 분쇄기가 정말 상자를 파괴했나?

ChatGPT

그 분쇄기는 상자를 완전히 파괴했고, 그 속에서 이제 더는 아무것도 남아있지 않았다.

ChatGPT 3.5

나  
이제부터 환상적인 이야기를 만들거야. 내가 첫 문장을 시작하면 너는 다음 문장을 딱 한문장만 만들어 줘. 직전에 만든 이야기에 새 문장을 계속 합쳐줘 => 어제 이가 빠져서 오늘 빈 어금니 자리에 넣물이 돋았다.

ChatGPT  
오늘 아침, 그의 입에서 푸른 괴물이 새어났다.

나  
괴물은 크기가 엄청났다.

ChatGPT  
하지만 그 괴물은 엄청만한 크기였지만, 희미하게 빛나는 실루엣을 통해 그의 모든 움직임을 따라갔다.

나  
괴물은 하품을 한다, 옆자리의 송곳니를 활아 본다.

ChatGPT  
그 송곳니는 즉시 타오르기 시작했고, 그 괴물은 질식사로 고통받으며 땅바닥에 쓰러졌다.

나  
입안에서 나간 푸른 괴물은 재가 된 송곳니를 들고 그것을 비료 삼아 바닥에 뿌리를 내린다.

ChatGPT  
비록 재가 된 송곳니지만, 그 뿌리는 기묘하게도 초록빛으로 빛났고, 한 줄기 씩이 솟아올라 천천히 자라나기 시작했다.

나  
괴물은 하품을 한다, 옆자리의 송곳니를 활아 본다.

ChatGPT  
그 송곳니는 즉시 타오르기 시작했고, 그 괴물은 질식사로 고통받으며 땅바닥에 쓰러졌다.

나  
입안에서 나간 푸른 괴물은 재가 된 송곳니를 들고 그것을 비료 삼아 바닥에 뿌리를 내린다.

ChatGPT  
비록 재가 된 송곳니지만, 그 뿌리는 기묘하게도 초록빛으로 빛났고, 한 줄기 씩이 솟아올라 천천히 자라나기 시작했다.

나  
송곳니는 자란다. 푸른 뿌리, 밤, 아침, 꽃이 핀다.

ChatGPT  
꽃은 하늘을 향해 자리내리며 하얀 빛을 발산하여 때때로, p 전체 여 그 받고 에 수 있다 것입니다.

나  
끝.

ChatGPT  
잘 부탁드립니다! 혹시 더 필요하신 내용이 있으면 언제든지 말씀해주세요.

히라타 오리자×민새롬 인터뷰

# 예술이 즐거운 이유? 늘 변방서 혁신하기 때문

이태훈(조선일보 편집국 문화부 기자)

“예술이 즐거운 이유? 늘 변방서 혁신하기 때문”

히라타 오리자 x 민새롬 인터뷰



“제 연극이 한국의 젊은 연극인들에게 조금이라도 좋은 영향을 미친 부분이 있다면, 한국에서 유학하며 입은 은혜를 갚는 일인 듯해 기쁘게 생각합니다.”

지금 한국의 젊은 연극인들에게 가장 큰 영향을 끼친 사람을 묻는다면 아마도 맨 앞줄에 셰익스피어나 체호프와 함께 당신의 이름이 있을 것이라고 했더니, 백발의 남자가 손사래를 치며 웃었다. 자그마한 체구에 인자한 미소. 일본 극단 ‘청년단’ 대표 히라타 오리자(62)는 세계 무대에서 일본 현대 연극을 대표하는 극작가이자 연출가다. “한일 연극인들은 유럽에서 들여온 근대 연극을 어떻게 우리의 것으로 만들 것인가라는 공통의 과제를 안고 있죠. 그런 공통점이 제 연극과 사고방식이 한국 연극인들에게도 울림이 있었던 이유 아닐까요.” 서울예대와 안산문화재단이 함께 여는 ‘극작가 아고라’에서 강연하고 서울예대 학생들과 집중 극작 워크숍을 위해 최근 한국을 방문한 그를 안산 문화예술의전당에서 만났다. 한국의 같은 이름 극단 ‘청년단’의 대표인 민새롬(45) 연출이 질문하고, 히라타 선생의 책을 번역하고 연극을 연출해 온 서울예대 극작과 성기웅(50) 교수가 함께 묻고 통역했다.



죽음을 앞둔 인간에게 시(詩)를 읽어주는 안드로이드 로봇이 등장하는 히라타 오리자의 연극 〈사요나라〉 /세이넨단

“희곡과 일상 대화는 왜 다른가…”

그 의문이 내 연극의 출발”

민새롬 저 같은 40대의 연출가들은 성기웅 교수가 번역하고 연출한 선생님의 연극 〈과학하는 마음〉을 통해 처음 선생님 작품을 접했습니다. 15년 전에 처음 선생님 작품을 봤을 때, 이야기를 풀어나가는 시공간의 감각, 대화의 감각이 무척 인상적이었습니다. 마치 소설을 읽을 때 느낄 수 있는 것들을 무대에서 경험하는 것 같은 감각, 그런 첫 경험이었어요. 당시의 저는 레이먼드 카버 같은 영미권 작가의 단편 소설을 무대화하는 작업을 하고 있었습니다. 소설에서만 구현할 수 있는 감각들이 완전한 하나의 연극 세계로 펼쳐지는 광경은 참으로 압도적인 경험이었습니다. 연극이라는 것이 말로 설명할 수 없는 생각이나 감정을 무대 위에 구현할 수 있다는 걸 선생님의 연극을 보고 느꼈던 것 같습니다. 현대인들의 복잡한 마음의 풍경을 탁월하게 포착하시는 극작가라는 생각이 들었습니다. 어떤 부분이 선생님의 작품이 제 또래의 한국 창작자들에게 연결되고 큰 영향을 끼칠 수 있었을 거라고 생각하시는지, 선생님의 생각이 궁금합니다.

히라타 오리자(이하 ‘히라타’) 제가 젊었을 때 연극을 이론화해나가는데 그 바탕에서 젊을 때 일본 희곡들을 읽을 때 느낀 이질감, 위화감이 있었습니다. ‘일본 사람들은 평소에도 이런 식으로 말하지 않는데 왜 희곡은 이런 식으로 말하지?’ 그런 의문이 계속 들어요. 특히 1980년대 일본은 경제적으로 풍요롭고 화려한 시기였고, 연극적 표현에서도 당시 시대 분위기를 따라 화려하고 격렬하게 표현하는 것들이 유행했다고 할 수 있습니다. 저는 그런 표현에서도 위화감을 느꼈어요.



그런 와중에, 딱 40년 전에 한국에서 유학할 기회가 있었습니다. 연세대에 1년 교환학생으로 온 거지요. 한국에서 한국어를 공부하는 경험을 통해 일본과 일본어를 객관적으로 바라볼 수 있는 기회를 얻었습니다. 특히 어순의 문제가 있었어요.

한국어와 일본어는 어순이 비슷합니다. 단어의 순서로 표현한다는 점이 특히 그렇지요. 일본어의 경우 중국어 같은 성조나 강약 악센트 없이 말의 표현이 이뤄집니다. 유럽 쪽 연극에서는 언어적 특징 때문에 희곡을 해석해서 어떤 단어를 강조해 표현할 것인가 하는 부분이 중요합니다. ‘어쩌면 일본어와 한국어는 그런 식의 표현이 필요하지 않을지도 모르겠다. 언어의 문법이 다르듯이, 유럽의 연극 이론이나 연극적 사고방식을 그대로 일본에 적용하는 것은 무리가 있지 않을까?’ 이런 질문이 제 연극 방법론의 출발점이었습니다. 그때 제가 스물두세 살이었습시다.

그 뒤 약 20년 세월이 흘러서, 한국에서 성기웅 씨 등의 노력으로 희곡뿐 아니라 제가 쓴 연극 이론서와 방법론 책들도 번역됐습니다. 제 책이나 연극이 한국의 젊은 연극인들에게 조금이라도 도움이 됐다면, 그것은 제가 한국에서 유학하면서 얻었던 것을 은혜를 갚는(되갚아 드리는) 일이라는 생각이 들어 기쁘게 생각합니다. 일본과 한국의 연극인들은 공통의 과제를 안고 있습니다. ‘유럽에서 들어온 근대 연극이라는 것을 어떻게 우리의 것으로 만들 것인가’이지요. 한국 연극인들에게 제 연극과 사고방식이 좋은 영향을 미쳤다면 그런 공통점이 있기 때문이 아닐까 생각합니다.



일본 현대연극의 거장 히라타 오리자(왼쪽) 연출가와 민새롬 연출가.  
/장연성 기자

**“이게 예술의 재밌는 점이지요. 예술은 늘 중심에서부터가 아니라 주변에서부터 무언가 새로운 게 생겨납니다. 중심에 있는 사람들은 그걸 너무 당연하게 해왔기 때문에 인식하지 못하지요.”**

**“한·일, 서구와 달리 ‘대화’와 ‘회화’ 구별 모호”**

민새롬 선생님이 1990년대에 펴내신 ‘현대국어연극론’은 한국 연극인들이 새로운 연극을 만들어가는데 나침반 같은 역할을 했습니다. 그 책을 펴내신 이후로 연극 작업의 화두가 달라지거나 수정되거나 발전한 개념이 있을까요?

히라타 연극에 대해 설명하는 것이 더 능숙해졌습니다. 하하. 아무래도 더 잘 설명할 수 있게 되었다고 할까요. 과학 분야의 발견과 발전과도 비슷합니다. 대략 20대 젊은 시절에 무언가를 발견해서 그것을 점점 이론화하고 설명해가는 과정을 겪게 된다고 생각하는데요. 제가 스물두세 살 때 연세대에 교환학생으로 갔을 무렵 기숙사의 아주 작은 방에서 생각했던 것들이 저의 연극의 출발점이었습니다. 한 가지 더 계기가 있었다면 그 이후에 유럽과 미국 쪽에서 많이 일하게 됐습니다. 프랑스와 미국의 대학에서 수업을 하기도 했고요. 그런 경험을 통해 더 일본 연극을 객관적으로 보게 되는 경험을 얻었습니다.

예를 들어 아까 질문에서 ‘대화’라는 단어가 나왔습니다. 한국어도 비슷할 텐데, 일본어에서는 ‘대화(dialogue)’와 ‘회화(conversation)’의 쓰임을 그다지 구별하지 않고 써왔습니다. ‘대화’라는 건 다른 세계, 타자와의 만남에서 이뤄지는 것입니다. 운명과의 만남에서도 대화가 빚어지지요. 그런데 일본에서는 대화와 회화를 구별하지 않고 썼기 때문에, 대화가 타자와, 운명과의 만남에서 이뤄지는 것이라는 걸 제대로 인식하지 못했습니다. 특히 일본 사람들은 대화를 잘하지 못합니다. 뭐든지 제대로 대화하는 습관이 없이 회화의 차원에서 ‘그러니까, 됐어’, ‘그래, 그렇지’ 하고 좋게 좋게 넘어가는 식의 가벼운 회화로 넘어가는 경우가 많습니다.

이것도 20대에 제가 깨달은 것입니다. ‘근대 연극은 대화가 필요하다. 대화로 인해 성립한다. 근대 일본어에는 대화라는 것이 없다.’ 그렇다면 결론은? ‘일본어로는 근대 연극을 할 수 없다!’ 그게 결론이었습니다.

그래서 대화를 잘하지 못하는, 대화에 서툰 일본 사람들이 어떻게 하면 연극을 할 수 있을까, 연극에서 대화의 순간이 어떻게 만들어질까를 고민하면서 연극을 해왔습니다. 이번에 서울예대에서 하는 집중 워크숍도 그것이 중요한 테마가 됩니다. 20대부터 그 점을, 어떻게 하면 일본의 연극에서 대화의 순간을 만들어 낼 수 있을까 고민해왔습니다. 그러다 40대가 되어 영미권이나 유럽 쪽 수업하면서 거기에 대한 발견을 더하게 된 것이지요.



히라타 오리자의 연극 〈서울시민〉의 2006년 12월 도쿄 키치조지 극장 공연 장면. /사진가 츠카사 아오키

영국이나 프랑스의 대학생들 앞에서 ‘대화’와 ‘회화’의 차이에 대해 이야기하면 ‘헤에~’ 하고 반응합니다. ‘아, 과연(なるほど) 그렇군요.’ 그들은 인식해본 적이 없었던 겁니다. 이게 예술의 재밌는 점이지요. 예술은 늘 중심에서부터가 아니라 주변에서부터 무언가 새롭게 생겨납니다. 중심에 있는 사람들은 그걸 너무 당연하게 해왔기 때문에 인식하지 못하지요. 그러나 한국이나 일본 사람들은 서양 근대연극을 수입한 것이기에, 그걸 어떻게 우리 것으로 할 것인가를 가지고 그 문제를 열심히 고민하게 됩니다. 거기에서 새로운 흐름이, 움직임이, 운동이 생겨나는 것입니다. 저는 그게 예술의 재미있는 점이라고 생각합니다. 저는 운 좋게도

한국뿐 아니라 영미권과 유럽, 그러니까 서양과 동양 양쪽 다 경험해서 작가로서 유리한 점이 있었다고 생각합니다.

**“좋은 대화엔 삶을 한순간에 응축시키는 힘”**

민새롬 선생님 해주신 말씀에 많이 공감합니다. 저도 6~7년간 영국이나 프랑스 작품을 많이 의뢰받았습니다. 저는 2살 때부터 11살까지 10년간 프랑스에서 살았던 경험이 있어서, 프로듀서들이 영어와 프랑스어에 접근한 제게 작품을 주는 경향도 있습니다. 그런 작품들을 할 때 두 가지 카테고리가 있었습니다. 클래식한 스타일의 희곡을 다룰 땐 인물들의 가장 궁극적인 삶의 순간에 꼭 해야만 하는 정보량 많은 다이얼로그(dialogue·대화)가 나왔습니다.

선생님 말씀대로, 우리는 항상 그런 말을 하면서 살지는 않습니다. 그렇지만 그런 클래식한 좋은 다이얼로그들은 삶을 한순간에 응축시키는 힘이 있다고 느꼈습니다. 상대방에게 전력을 다해서 말을 해야 하니까요. 하지만 아시아권에서는, 우리 문화권에서는 전력을 다해서 상대방을 이해시키는 스피치가 거의 없습니다. 말씀을 들으면서, 제가 작업하면서 느낀 간극을 느낄 수 있었습니다.

하지만 최근에 의뢰받은 작품들은 소설 감각으로 회귀하는 인상을 받습니다. 영미권 젊은 작가들이나 프랑스 어권 작가들이 다이얼로그와 일상 ‘챗(chat·일상적 수다)’을 혼용합니다. 현대적인 상황에서 연극 언어를 관객에게 전달하기 위해서 정보량이 많은 다이얼로그와 정보량이 적은 챗을 적극적으로 혼용하는 작가들을 최근에 많이 만났습니다. 제가 말씀드린 다이얼로그와 챗이 선생님 말씀과 일치하는지 모르겠지만요.

**“클래식한 좋은 다이얼로그들은 삶을 한순간에 응축시키는 힘이 있어요. 상대방에게 전력을 다해 말해야 하니까요.”**

**하지만 우리 문화권에서는 전력을 다해 상대방을 이해시키는 화법이 거의 없습니다.”**

히라타 80~90년대 프랑스에서는 ‘콜라주’라 불리는 연극 어법이 유행했습니다. 짧은 단편 조각들을 모아서 작품을 만드는 방식이었죠. 그 시대 프랑스였다면, 모놀로그가 이어지거나 대사 정보량이 많은 작품은 그 시대에 뒤쳐지는 작품으로 여겨질 것입니다. 제가 프랑스에서 작업한 것은 2000년대부터였는데, 아시겠지만 제 작품은 대부분 단막물입니다. ‘1막짜리인데 콜라주 같다’, 프랑스 평론가들로부터 그런 이야기를 들었습니다. 그것은 제 희곡의 기술이기도 하지만 일본 사람들의 회화(conversation) 양상 자체가 그렇기도 합니다. 논리적으로 쌓아가는 게 아니라 하이쿠라는 짧은 일본 시처럼, 짧고 단편적인 말을 던져서 전체적으로 이미지를 구성하도록 하는 방식입니다. 그런 점이 좋게 평가 받았던 것 같습니다. 작년 노벨문학상을 받은 노르웨이 극작가 온 포세도 마찬가지로 마찬가지일 것 같습니다. 온 포세는 저보다 약간 앞서서 프랑스에서 굉장히 인기가 있었습니다. 독일이나 프랑스, 영국 같은 나라에선 자기들 내부에서 나온 게 아니라 외부에서 온 것들이라 그렇게 더 좋은 평가 받았을 수도 있습니다.



일본 현대연극의 거장 히라타 오리자/장려성 기자

### 죽음 앞둔 인간 위해 시 읽는 로봇...

#### 우린 서로 돌보게 될까

민세롬 지금까지 질문이 희곡의 형식과 스타일에 대해서였다면 희곡 내용에 대해 여쭙고 싶습니다. 대전에서 선생님의 작품 〈사요나라〉를 공연하시고 식사하실 때 뒷자리에 앉았었습니다. 제가 선생님의 극단 청년단과 같은 이름의 극단 청년단을 한국에서 하고 있다는

것만으로도 내적 친밀감이 있었습니다. 너무 유명한 분이라 인사는 못 드렸지만요. 〈사요나라〉는 1, 2부 구성과 중간 암전으로 구성된 연극이었는데, 문학적으로 진보된 지능을 가진 호스피스 로봇과 그리고 그 고장 난 로봇을, 몇백 년이 지났는지는 모르겠지만 결국 다시 돌봐줘야 하는 인간, 그 거대한 대립이 굉장히 통찰력 있게 인간과 로봇의 미래를 암시하는 것 같습니다. 우리가 서로를 돌봐주게 될까요? 선생님의 생각이 궁금합니다.

히라타 그렇군요. 처음 〈사요나라〉는 15분짜리로 만들었습니다. 2010년 오사카대 로봇공학연구실에서 실험적으로 만들었던 작품이에요. 당시 안드로이드 로봇으로 무언가 연극을 만들어달라는 의뢰를 받아서, 그때까지 안드로이드 로봇이 하고 있던 일과는 가장 먼 일을 찾아야겠다고 생각했습니다. 그래서 시를 읊어주는 로봇을 생각했던 겁니다. 지금 우리가 이야기 나누는 이방의 절반밖에 안 되는 아주 작은 방에서 딱 한 번 공연했죠. 그 초연을 본 게 단 6명이었습니다. 근데 저를 포함해서 그 적은 관객들이 ‘이거 정말 굉장한 걸 만들었는데’ 하고 생각했습니다, 하하.

그때 ‘페스티벌 도쿄’라는 연극제가 있었는데, ‘긴급 공연’이라는 형식으로 공연했습니다. 연극을 본 사람들이 다들 깜짝 놀랐습니다. 하지만 15분은 너무 짧아서 상연이 힘들다고, 프로듀서들이 뭔가 좀 더 만들어주지 않겠냐고 하더군요. 그 직후에 동일본 대지진과 원전 사고가 일어났습니다. 그 원전 사고에 대응하는 과정에서 로봇으로 어떻게 해보자는 사람이 많았어요. 근데 미국과 달리 일본의 로봇은 처음부터 군사적 목적으로 개발되지 않았습니다. 그래서 원전사고에 투입되기에는 적당하지 않았지요. 그 뒤에는 많이 바뀌었지만요. 그때 저는 극작가로서 이렇게 생각했습니다. ‘원전사고는 인간의 과학이 어떤 한계를 지니고 있는지 극명하게 드러낸 사건이었다. 그런 한계를 보고도 사람들은 또다시 과학을 통해서 해결하려고 하는구나.’ 극작가로서 ‘이건 말이 안 된다, 이상하다’고 생각했어요. 마침 후쿠시마 쪽 고등학교에 매년 연극 워크숍을 다녔기 때문에 관계가 두터웠습니다.

특히 그때 원전사고 관련된 게 3개 현인데, 그중 1개 현은 행방불명자가 아직도 5,000명이나 됩니다. 왜 그런가 하면 원전 주변 현들의 경우엔 시체를 거둘 수가 없었습니다. 원전사고로 인해 해변에 접근할 수 없어 시체를 거둘 수 없었던 겁니다. 그래서 장례식을 치를 수 없는 사람이 많이 있었습니다.

그래서 로봇이 죽은 사람들에게 시를 계속 읊어줄 수 있겠다는 발상을 하게 됐습니다. 제가 오사카대 연구실에서 계속 같이 있었기 때문에 로봇을 굉장히 가까이서 봤습니다. 극작가로서 로봇이 굉장히 친숙했기 때문에 ‘일본의 인형극의 인형과 다를 바 없다, 단지 굉장히 고도로 발전된 인형이다’ 이렇게 생각했습니다. 특강에서도 얘기하겠지만 100년 후, 200년 후가 아니면 몰라도 아직까지 로봇은 그냥 인형 정도라고 극작가로서 저는 생각합니다.

“근대 연극은 대화로 성립한다.  
근대 일본어에는 대화라는 것이 없다.  
그렇다면 결론은?

‘일본어로는 근대 연극을 할 수 없다!’...  
대화에 서툰 일본인이 어떻게 하면 연극을 할 수 있을까, 연극에서 대화의 순간이 어떻게 만들어질까를 고민하면서 연극을 해왔습니다.”

60대 디저장과 40대 韓연출가, 극단은 모두 ‘청년단’ 민새롬 외람되고 여쭙보기 조심스럽지만, 실은 저와 동료들의 극단 이름도 청년단(青年團)입니다. 연극 양식뿐 아니라 극단과 극장의 운영 방식에 있어서도 혁신적인 선생님의 극단 이름 세이넨단(青年團)과 같습니다. 저로서는 영광스러운 우연입니다.

히라타 하하하, 극단 이름이 아주 특이한 이름이었다면 ‘이거 도용한 거 아냐’ 했을지도 모르지만요, 그러기에는 지금이 평범한 극단 이름이니 신경 쓰지 마세요. 질문하셔도 좋습니다.

민새롬 감사합니다. 선생님. 저는 15년 전에 처음 시청

각 디자이너들과 기획자 스태프들만 모여 있는 것 같은 극단을 만들었어요. 저희가 탐구하던 텍스트가 소설 언어였기 때문에, 소설을 무대화하는 저희에게는 희곡 작가보다 디자이너들을 만나는 게 무대에 먼저 필요한 일이었습니다. 그런데 너무 독보적이고 창의적인 희곡 언어를 가진 선생님의 극단과 우리 극단의 이름이 같다는 게 아이러니한 것 같습니다. 지금 선생님의 ‘청년단’ 작업 화두와 정체성에 대해 질문하고 싶은데요. 청년단이 추구하고 지향하는 바는 무엇인가요?



히라타 오리자의 세이넨단 연극 <도쿄 노트>의 2020년 도쿄 키치조지 극장 공연 모습. /사진가 츠카사 야오키

히라타 우선 일본은 한국과 달리 대학에 연극 교육이 들어와 있지 않기 때문에, 대학에서 연극을 전공으로 접할 수는 없어요. 저와 동료들도 일반 대학에서 따로 연극을 배운 것은 아니었어요. 그래서 우리는 연극 서클이 연극 활동의 출발점이 되었습니다. 그때는 이렇게 40년이나 계속 연극을 할 줄은 정말 생각도 못 했습니다. 극단 이름도 적당히 지었다고 할까요.

처음에는 ‘마을의 청년단(村の青年團)’이라는 이름이었습니다. 당시는 버블시대고 해서, 극단 이름을 멋있게 화려하게 짓는 경우가 많았습니다. 저희는 그런 게 마음에 들지 않았어요. 일본에선 마을마다 청년단이라는 조직이 있습니다. 일정 연령이 넘으면 소속되고, 또 소방단과도 연결돼 있고요. 그렇게 모두가 화려한 것만 추구하는 시대에 오히려 촌스럽고 친근하게, 조금은 그런 아이러니의 감각으로 붙인 이름입니다. 실은 그래서 중간에 바꾸고 싶었는데 타이밍을 놓쳤습니다. 너무 세계적으로 유명해져 버렸습니다, 하하.

**민새롬** 저는 젊고 신선한 이미지로, 멋있게 보이려고 지었는데 부끄럽습니다.

**히라타** 다들 이제 청년이 아니어서 괜찮습니다. 하하. 실은 그 부분이 어려운 문제입니다. 특히 우리가, 일본인이나 한국인이 생각하는 극단이라는 것은 일본이나 한국 연극계에 특수한, 세계적으로 보면 좀 별난 것이잖아요. 프랑스나 독일에도 극단이 있지만, 어느 쪽이냐면 그 극장이 작품을 만드는 경우가 더 많아요. 특히 지방의 공공극장, 독일은 주립 극장이고, 프랑스의 경우에는 국립 연극 센터라고 할까, 국립극장이 전국에 있는 거죠. 거기에는 예술감독이 있고 조연출이 있습니다. 예술감독이 젊은 연출가들을 불러서 작품을 계속 만들어요. 물론 프랑스에도 극단이 있죠. 유명한 파리의 '태양극단'도 있고요. 아마 극단밖에 할 수 없는 연극도 있기 때문에 극단으로서 하고 있을 겁니다.

우리도 극단으로만 할 수 있는 일, 새로운 양식과 스타일을 만드는 일을 하고 있습니다. 새 작품을 만드는 것은 극장에서라도 할 수 있습니다. 하지만 연극의 새로운 양식을 만들기 위해서는, 한 집단이 일정 기간 이상 비슷한, 뭐랄까, 집단적으로 어떤 문제의식을 공유하고 탐색을 해나가지 않으면 안 되는 것 아닐까요.

하지만 한국도 일본도 이제 성숙한 사회가 되어가고 있기 때문에, 앞으로는 연극계에서는 역시 극장이 제대로 작품을 만드는 시대로 가는 것이 바람직하다고 저도 생각합니다. 연출가의 역할도 역시 바뀌어가고 있지요. 결국 예술감독으로서 프로듀싱 능력도, 일본이나 한국의 연출가에게 앞으로는 더 많이 필요하게 될 거라고 생각합니다.

**“정부의 예술지원, 지방·극단으로 분권화가 바람직”**

-현시대에 ‘극단’은 예술생태계 또는 사회에서 위상과 영향력 등의 측면에서 어떤 의미와 비전을 가져야 할까요? 자생력 면에서 한국의 극단은 변형된 형태로 명맥만 유지하는 것처럼 보일 때도 있습니다.

**히라타** 나라가 사회가 성숙할수록 예술의 공공성이 중요해지고 필요해집니다. 아까 얘기와도 이어지지만, 예컨대 지방의 공공극장 같은 곳들이 만들어지고 거기서

연극을 제작하고, 거기에 예술가 출신이 예술감독으로서 역할을 하고, 이렇게 되는 것이 바람직하다고 생각합니다. 세금을 써서 하는 일이니까, 그러면 사회적 역할을 어떻게 할 것이냐의 문제가 있습니다.

예술이 사회에 보탬이 된다는 것은 당장의 어떤 경제적 효과를 창출하는 게 아닙니다. 어떤 예술작품은 100년, 200년 이후에 사회에 도움이 되기도 하거든요. 당장 돈이 되는 일은 민간에서 역할을 해주면 되는 거고요. 마치 대학과도 비슷한 점이 있는 것 같습니다. 대학에서 학술 연구라는 것은 첨단 연구나 기초 연구 같은 것들이 중요하죠. 그걸 대학에서 해줘야 합니다. 예술도 비슷한 면이 있습니다.

그래서 예술감독제도가 필요하다고 생각합니다. 예술가가 어떤 예술 프로그램을 생각하고 판단하고 그것에 대해 책임을 지는 제도가 필요합니다. 정치가나 행정가들에게 그 일을 맡겨버리면 당장에 뭔가 돈이 되는 일만 골라서 재원을 투자해버리는 일이 일어나니까요.



히라타 오리자의 첫 번째 로봇연극 <일하는 나>에 등장하는 휴머노이드형 로봇. /사진가 츠카사 아오키

-조심스러운 얘기지만, 사실 한국의 극단이 창작지원 제도를 통해 받는 지원금 없이 생존할 수 있을까 하는 의문, 그런 자괴감에 대해 이야기하는 사람들도 있습니다.

**히라타** 돈이 되지 않는 예술을 하는 사람들에게겐 그런 자괴감이 어떤 식으로든 늘 있지요. 하지만 지금 한국의 문화예술 예산을 보면 세계 1위입니다. GDP 대비 문화 예술 예산 비율로 보자면 일본의 10배에 달합니다.

저는 부러울 따름입니다. 뭐랄까요, 그렇게 생각하는 게 맞을까, 너무 렉서리한, 사치스러운 고민 아닐까 하는 생각도 듭니다.

다만 한국도 상당히 큰 나라입니다. 일본이 인구 1억 2,000만이라면 한국도 5,000만 정도 되는 큰 나라이니까요. 하지만 그런 큰 나라의 정부가 작은 극단과 예술가들에게 돈을 나눠주는 그런 방식으로 문화예술을 지원하는 것은 건전한 방식은 아니지 않을까 하는 생각도 조심스럽게 해봅니다. 일단 지방으로 분권해야 하고요. 그다음에 지방의 극장들로 분권해야 합니다. 지방의 책임 있고 실력 있는 공공극장들이 몇몇 극단과 협력 극단을 선정해서 그들에게 분배해주는 형태라면 어떨까요. 한국이라면 도 단위가 되겠죠. 지방자치단체 단위에서 제대로 지원금을 분배할 수 있다면, 그렇게 된다면 한국의 문화예술이 서울에 일원화 집중화된 현상도 조금은 완화될 수 있으리라 생각합니다.

**“예술이 사회에 보탬이 된다는 것은  
당장 어떤 경제 효과를 창출하는 게 아닙니다.  
어떤 예술작품은 100년, 200년 이후에  
사회에 도움이 되기도 하거든요.”**

-선생님의 '현대 구어 연극'이 일본에서 일본의 전통극 양식과 서양에서 전래된 근대극 양식을 극복하기 위한 시도라면, 이제 극단이라는 시스템 역시 어떤 식으로든 극복하고 재구성해야 할 때가 된 것은 아닐까요?

히라타 앞에서 얘기했듯이, 극단은 공통의 고민을 공유하고 오랫동안 실험을 통해 새로운 양식을 만들어내기 위해 필요한 존재입니다. 그런데 제가 해 온 '세이넨단'의 경우엔 도쿄의 고마바 아고라극장과 일체화됐던 극단이기 때문에 거기에 다른 점이 있습니다. 지난 20여 년 동안 고마바 아고라라는 작은 극장이 전국의 어느 극장보다 더 많은 젊은 재능을 발굴해 소개하는 그런 역할을 해왔습니다. 극장과 거기에 소속된 극단이라면 어떤 교육적인 기능을 해야 하는 사명도 있다고 생각합니다. 세이넨단은 지난 20년 동안 그런 사명도 다해온 것이 아닐까 생각합니다.

**“지방 도시에 첫 공립 예술교육대학, 지역 재생 시도로도 큰 의미”**

-지난 5월 선생의 아버지가 세운 도쿄의 고마바 아고라 극장을 폐관하고 세이넨단의 근거지를 효고현 도요오카(豊岡)로 옮기셨지요. 아무래도 관객은 도시에 더 많이 있는데, 도시를 떠나 시골 마을에 새 터전을 마련하는 게 어렵고 큰 결심이 필요한 일이었을 것 같아요.

히라타 네, 그런 얘기를 많이 해주십니다, 하하. 그런데 사실 그렇게 대단한 결심을 한 건 아니었습니다. 예술을 교육하는 일본 최초의 공립대학인 예술문화관광전문대학 학장, 한국식으로는 총장이 되는 것이 정해져 있었기 때문에 거기에 따른 일이기도 했습니다. 대학 총장 일을 맡기 위해서는 이사를 해야만 했고, 제가 이사를 한다면 극단도 따라서 이주를 해야 했습니다. 그런 순서로 일이 진행됐다고 할 수 있어요.

일본에서 연극과 무용의 실기를 배울 수 있는 공립대학이 처음 만들어졌기 때문에, 아까 말씀드렸던 '로봇연극'을 처음 시도할 때와 마찬가지로 예술가로서 처음 시도하는 보람이 있는 일이었습니다. 지금은 관광과 결합시킨 국제적 연극제를 만드는 일도 하고 있습니다. 도요오카는 인구가 7만 5,000명 정도 되는 작은 도시입니다. 이 도시에 대학이 생기면서 새로운 젊은이들이 많이 이주해오고 있습니다. 지난 1년간 이 도시에서 아기가 390명이 태어났습니다. 그중에 7할 정도는 성장한 뒤에는 다른 지역으로 갑니다. 왜냐하면 지금까지는 4년제 대학이라는 게 그 지역에 없었거든요. 390명이 한 해에 태어나서 그중에 일단 70%가 젊었을 때 다른 지역으로 간다면 이 아이들이 19살이 넘었을 때는 150명 정도가 남아 있다는 얘기입니다. 그런 곳에 매년 80~90명 정도 새로운 대학 신입생들이 전국에서 모여든다는 것은 인구 측면에서도 굉장히 큰 임팩트라고들 말씀해 주십니다. 특히 저희 대학은 신입생 중 85%가 여학생입니다. 그래서 지역에서는 고마운 존재가 되고 있습니다. 이런 측면은 미래 한국의 지방 도시에 좋은 참고가 되리라 기대합니다. 그러니까 예술과 관광과 교육이 결합돼서 지역 도시를 재생시키는 새로운 시도를 하고 있다고 생각합니다.

학년 정원은 약 80명이고, 지금 전 학년 320명이 공부하고 있습니다. 경쟁률이 굉장히 높아서 5대 1 정도인데 일본 국공립대학 중에 가장 높습니다. 지역에서 정원을 더 늘려달라는 요구를 하고 있고, 앞으로는 해외 유학생도 받으려고 생각하고 있습니다.



극단 세이넨단 대표이자 극작 연출가인 히라타 오리지나가 총장으로 있는 일본 최초의 공립 예술 교육 대학인 예술문화관광전문대학 홈페이지 화면.

-41년 전에 세이넨단을 만들고 쪽 연극 작업을 해 오셨는데, 스스로 예술가로서 걸어온 길을 어떻게 진단하고 평가하시나요? 새로운 연극의 방식과 스타일을 만들어 낸 현대 연극의 거장이라는 세간의 평가와 별개로, 선생님께서는 현재 극작과 연극 작업에서 갖고 있는 자신만의 구체적인 '갈증'이 있다면요?

**히라타** 과거에 관해서는 별로 생각을 하지 않는 편입니다. 지나간 일은 지나간 거니까요. 연극을 안 했더라면 부자가 됐을 텐데, 하는 생각이 가끔 합니다. 작가로 번 돈을 극단과 극장에 다 써버렸네요. 미래에 관해서는 역시 극작가로서의 의식이 가장 많습니다. 좋은 작품을 한두 작품이라도 써서 전 세계에서 공연될 수 있으면 좋겠다고 생각합니다. 그다음이라면 방금 말씀드린 것처럼 대학 중심으로 지역을 재생시키는 실험을 성공시키고 싶은 욕구입니다. 대학도 연극제도 희곡이나 연극과 마찬가지로 제 작품이라고 생각하고 있습니다.

**“마이크 쓰는 연극… 쓸 수 있는 기술은 써도 좋다”**  
-요즘 한국에선 영화나 TV 등 매체 연기를 하던 배우들이 연극으로 넘어오는 경우가 많습니다. 아무래도

대중적 흥행에 유리한 면도 있고요. 그러다 보니 계속해서 연극 무대에서의 연기와 매체에서의 연기는 구별돼야 하는지 아니면 하나로 통합돼야 하는지 고민이 생깁니다. 연극은 영화나 TV 등 매체와 구분되는 표현 방식을 가져야 하는가에 대한 논란과 논쟁도 있고요. 최근에는 연극 무대에서 배우의 발성이 아니라 마이크를 통해 대사를 전달하는 문제에 대한 논란도 있었습니다. 선생님은 어떻게 생각하시나요?

**히라타** 저는 배우가 아니라 잘 모르겠습니다. 양쪽 다 가능한 배우들도 있고요. TV드라마는 좀 특수한 세계라고 생각합니다. 어떤 식으로든 흥을 내서 뭔가를 촬영하고, 그걸 편집에 의해서 완성을 시켜서 그 결과물을 내보이는 그런 세계인 것 같습니다. 영화 쪽은 또 조금 사정이 달라서, 연기에 대해서도 조금 더 진지하게 검토하는 분위기가 일본 영화계에 있습니다. 그러다 보니 저에게도 영화계에서 와 달라고 해서 연기 워크숍을 하기도 합니다. 한국에서 유명한 고레에다 히로카즈 감독도 그렇고, 같은 문제의식을 지니고 있다고 생각합니다.

마이크 사용에 대해서 저는 극장 크기에 따른 문제라고 생각합니다. 저는 연극 무대에서 마이크를 쓰는 것에 특별한 저항감은 안 갖고 있습니다. 다만 저는 마이크를 적극적으로 써서 연극을 한 적은 없습니다. 그건 제가 큰 극장에서 연극을 하는 일이 그렇게 많지 않기 때문일 수 있습니다. 마이크를 얼굴에 붙이지 않더라도 머리 위쪽에 마이크를 심는 건 할 때도 있습니다. 쓸 수 있는 기술은 써도 좋다고 저는 생각합니다.



히라타 오리지나 연출가와 민새롬 연출가. /장련성 기자

-현대사회의 주된 의사소통 방식은 비대면 접촉과 짧은 메시지인 것 같습니다. 선생님은 연극이 사람 사이의 소통을 향상시키는 역할을 하며, 극장은 사유하고 성숙해지는 선방(禪房) 역할을 할 수 있다고 말씀하셨습니다. 여전히 연극이 그런 역할을 할 수 있다고 생각하시나요?

**히라타** 현실적으로는 참 어렵죠. 특히 코로나 팬데믹을 겪으면서 사람과 사람이 만나는 장소가 적어졌습니다. 코로나 이후에는 만나는 일에 비용이 들게 되었습니다. 그래서 스마트폰이 오히려 비용이 싸게 먹고, 라이브로 하는 것들이 비용이 많이 드는 현상이 나타났습니다. 어쩌면 표를 사서 극장으로 모여들어서 무엇인가를 본다는 것 자체가 근대적인 시스템이라고 볼 수 있습니다. 이것이 없어져도 도리 없는 일이라는 생각도 해봅니다. 그런데 또 다른 쪽으로 눈을 돌려 보면, 아이들이 너무 보고 싶어서 극장으로 가서 라이브를 보는 데 20~30만 원씩 높은 가격을 지불하기도 합니다. 경제적으로는 그게 좋은 일일 수 있지만, 사회적으로도 그게 바람직한가는 또 다른 문제가 될 수 있습니다. 일본의 경우에도 지역 축제인 '마츠리'나 전통예술이 해왔던 사회적 기능이 있습니다. 유럽에서도 현대엔 극장이 교회의 대리, 대신이라는 생각이 있었습니다. 지금까지의 세계에서는 그런 역할을 해왔다고 할 수 있겠지요. 그렇다면 그런 기능을 하는 장소가 없어져도 괜찮을까? 그런 생각을 해보게 됩니다. 물론 지금은 인터넷으로 교회 예배를 보는 일도 있죠. 하지만 그게 종교가 사회에 해왔던 역할을 보완할 수 있을 것인가는 여전히 문제로 남습니다. 저는 교육을 통해서 이것을 우리가 어떤 하나의 '리터러시(literacy·문화적 이해능력)'로서 가져가는 수밖에 없지 않나 일단 생각합니다. 사실 이렇게 정보가 흘러넘치는 세상에, 극장에 한두 시간 가만히 앉아서 무언가를 본다는 것은 대단히 이상한 일이라고 할 수도 있겠습니다. 하지만 그렇게 생각하면 명상이나 요가도 마찬가지입니다. 1시간씩 가만히 앉아 있잖아요. 엔터테인먼트만이라면 스마트폰만으로 충분하겠지만, 내면적인 성찰이라는 것은 필요한 거니까요. 자신의 내면을 돌아보고 바꿔 보는 자기 성찰의 작업으로서의 연극은 남아 있지 않을까 하는 생각

에서 '선방'이라는 말을 했었고요. 그런 곳으로서 연극과 연극이 공연되는 극장은 앞으로도 필요하지 않을까 하는 생각을 갖고 있습니다. 어쩌면 연극은 앞으로 더욱 마이너리티, 소수의 장르가 될 수도 있을까? 우리가 경제적 측면으로만 생각한다면 그렇게 될 수도 있겠습니다. 그렇지만 우리가 살아가는데 필요한 교양이라는 관점, 또 살아가기 위한 기술의 하나로 생각하는 관점에서 보자면, 학교나 공공기관 같은 데서 연극을 저렴한 가격에 볼 수 있는 기회를 제공하는 그런 일은 할 필요가 있다고 생각합니다.

**“정보가 흘러넘치는 세상에,  
극장에 한두 시간 가만히 앉아서  
무언가를 본다는 것은  
대단히 이상한 일이라고 할 수도 있겠습니다.  
하지만 자신의 내면을 돌아보고  
바꿔 보는 자기 성찰의 작업으로서의  
연극은 앞으로도 남아 있지 않을까요.”**

**“메시지 전달 아닌 관객 스스로 생각하는 연극”**

-이번 안산문화재단과 서울예대의 극작가 아고라처럼 동시대 연극인들이 모여 강연을 듣고 함께 대화하는 작업엔 어떤 의미가 있을까요?

**히라타** 자신이 생각하는 것을 언어화하는 것이 작가의 일입니다. 따라서 그것을 늘 여러 계층과 서로 다른 배경의 사람을 대상으로 해서 시험해보는 것이죠. 예를 들면 저는 초등학교들과도 워크숍 수업을 많이 합니다. 초등학교생이나 중학생들은 제가 누군지 모릅니다. 조금만 얘기가 재미없어지면 그냥 금방 잠이 들어요. 그런 것을 통해서도 훈련이 되고 단련이 됩니다. 장애인과 함께하는 워크숍을 통해서도 많은 것을 배웁니다. 뭔가 도덕적인 일로써 말씀드리는 게 아니라, 기술적으로도 제가 배운다는 의미입니다. 또 하나는 제가 프랑스 리용의 그랑제콜 등 유럽에서 연극을 가르치면서 느낀 것은, 다른 나라들에 비해 일본 사회에서 연극의 사회적 지위가 아주 극단적으로 낮다는 걸 알게 됐습니다.



그건 정말 아쉬워요. 그래서 교육이 가장 이해하기 쉽기 때문에, 교육에 힘을 쏟아왔던 측면도 있습니다. 물론 어린아이들과 워크숍을 하려면 이렇게나 에너지가 필요합니다. 귀엽지만 피곤하기도 하고요, 하하. 젊은 연극인들과의 워크숍을 할 때면 뭐랄까, 눈을 반짝이면서 지켜본다는 걸 느낍니다. 하지만 제가 그 친구들을 좋은 배우로 만들어 줄 수 있는 건 아니니까, 미안하다는 마음도 듭니다.



히라타 오리자 연출가가 민새롬 연출가의 질문에 답하고 있다./장련성 기자

-선생님의 '현대 구어 연극'을 많은 이들이 '조용한 연극'이라고 말하기도 했습니다. 여전히 기후위기, 빈부격차, 노동문제 등 시급해 보이는 문제들에 관한 '시끄러운 연극'도 만들어지고 있습니다. 그에 비하면 '조용한 연극'은 긴급한 사회 문제에 관해 상대적으로 힘을 쓰지 못하는 건 아닐까 하는 생각도 해보게 됩니다.

히라타 그런 면이 있습니다. 저희가 만드는 연극이 오해를 사기도 쉽고, 또 무언가를 전달하는 힘도 약할 수 있습니다. 그건 원래 제가 말하고 싶은 무언가가 있고 그걸 관객에게 납득시키기 위해 연극을 만드는 것이 아니기 때문이기도 합니다. 저는 어떤 도덕 관념이나 메시지 같은 것들을 관객에게 납득시키는 그런 연극을 만들고 있지 않으니까요.

그래도 관객들이 생각해 주셨으면 좋겠습니다. 제 작품 중에 <서울시민>은 일제강점기(식민지 시대)에 서울에 살던 일본인 가족의 일상을 그린 연극이었습니다. 너무나 일상적인, 평이한 일상을 그리기 때문에 관객 몇백

분 중에 한 분 정도는 '그 시대에도 이렇게 평화로운 날이 있었구나'하는 오해를 하는 관객도 나옵니다. 나쁜 군인도 나쁜 정치인도 나오지 않으니까요. 물론 식민 지배는 나쁜 것이지만 저는 애초에 식민 지배가 나쁘다는 메시지를 단순히 전달하기 위해 그 연극을 만들게 아닙니다. 식민 지배가 사람에게 어떻게 영향을 미치는지, 사람이 사람을 지배한다는 것은 어떤 의미인지에 대해 쓰는 것이 작가가 하는 일이라고 생각하고, 그것이 무엇인지를 관객들이 생각해 볼 수 있는 작품을 항상 만들고 싶어요.

-프랑스 철학자 질 들뢰즈가 영화에 대해 '새로운 사유를 생성하는 역할'을 이야기한 것처럼, 새로운 사유를 생성하는 연극을 말씀하시는군요.

히라타 네, 그렇습니다. 실제로 프랑스의 극장 같은 경우는 연극이 단순히 연극을 상연해 오락을 제공하는 것뿐만 아니라, 지방 극장에서 파리에 유명한 철학자를 초청해서 철학적 대담을 지켜볼 기회를 시민들에게 제공합니다. 그런 것이 예술의 역할, 극장의 역할이라고 생각합니다. 오늘 전반부에서 이야기한 '대화(dialogue)'를 일으키는 것이 중요하고, 그것이 연극과 극장의 역할일 수 있습니다.



서울예대가 2024년 7월 8일~12일 히라타 오리자 선생을 초청해 진행한 워크숍 '협업에 의한 현대구어연극 창작실습'./서울예대

기사 원문:

[https://www.chosun.com/culture-life/performance-arts/2024/09/17/ZWGHCLKRR5ENZMQQKERKNRESSY/?utm\\_source=naver&utm\\_medium=referral&utm\\_campaign=naver-news](https://www.chosun.com/culture-life/performance-arts/2024/09/17/ZWGHCLKRR5ENZMQQKERKNRESSY/?utm_source=naver&utm_medium=referral&utm_campaign=naver-news)