

연극에서의 메타 의사 소통

서 명 수

1. 머리말

표현 양식에 있어서 연극이 다른 장르의 예술과 다른 점은 지금 막 여기에서 일어나고 있는 것처럼 바로 관객의 눈과 귀 앞에 어떤 것(주로 사건)을 '직접 제시 ostension'¹⁾ 한다는 것이다. 그래서 연극은 현실감·현장감이 강한 환상의 예술이다. '직접 제시'이기 때문에 제시된 대상 자체로 보면 거의 '사실'이라고 할 수 있겠지만, 연극이라는 틀에서 보면 그것은 어디까지나 재현이고 '기호 signe'로의 변형, 다른 말로 '허구'²⁾이다

- 1) ostension이란 "기호 체계의 중재 없이 오브제나 현재의 사람을 관찰자로 하여금 직접 보게 *L'ostension donne à voir directement, sans l'intermédiaire d'un système de signes, des objets et des personnes présentes en face de l'observateur*" (P. Pavis, 1980: 278) 하면서 의사 소통하는 것을 말한다. 좀더 자세한 개념은 Osolsobe(1980)를 보시오.
- 2) 어떤 사물이 연극 작품이 될 때는 다음 두 가지 이유로 변형되고 또한 다른 사물이 되기 때문이다. 첫째 물리적인 공간(무대)과 시간(공연 시간)이라는 현실적 필요성 때문에 변형된다. 둘째 존재 가치론적인 측면에서, 연극 작품화(또는 작품의 한 오브제)라는 것은 그 사물이 원래 존재하였던 자연 체계로부터, 연극(예술) 체계 안으로 들어오는 것을 의미한다. 따라서 아무리 같은 사물이 무대 위에 '직접 제시' 되더라도, 예를 들어 뒤샹 Marcel Duchamp의 작품 「팔이 부러지기 전 In Advance of Broken Arm」에서처럼 아무리 일상 생활에서 쓰이는 '부삽(제설용)'을 그대로 작품에 사용하였다 하더라도 이 두 '부삽'은 물리적으로만 같을 뿐, 제도적·화용적으로는 본래의 그것과 완전히 다른 존재이다. 구체적인 사

연극적 기호로의 변형 *sémiotisation*이란 작가(또는 연출가)³⁾가 관객과 의사 소통할 목적으로 여러 소재들을 변형시켜 의미 파악이 가능한 기표 *signifiant* 체계로 재구성한다는 것을 뜻한다. 그래서 연극은 이렇게 직접 제시라는 방법으로 관객과 의사 소통하는 예술이다. 직접 제시된 것, 즉 사건의 최소 구성 단위가 사람들의 의사 소통이라면, 연극에서 제시된 것도 의사 소통의 모습일 것이다. 따라서 연극은 등장인물들 사이에 일어나는 허구의 의사 소통을 매개로 이보다는 상위의 층위에서 작가와 관객이 의사 소통하는 이중 의사 소통⁴⁾ 체계의 예술이다.

이렇게 허구와 사실이 교차하고, 또 다른 층에 있으면서 동시에 서로 상 관하는 두 의사 소통으로 이루어진 연극적 의사 소통은 대단히 복잡한 양상을 띠고 전개되며, 따라서 그 과정중에 의미 해독상의 혼란이라든가 역설 등 다양한 문제들이 발생할 수 있다.

일반적으로 일상의 의사 소통에서는 메타 의사 소통 *métacommunication*을 통해 의사 소통 자체를 지속적으로 점검하고 관리함으로써 이런 문제들을 미리 예방하고 또는 해결한다. 메타—⁵⁾란 의사 소통 밖에서 의사

물 외에 '정서' '지식' '경험' '한 인간의 삶' 등과 같은 추상적인 것들도 연극 작품이 될 때 필연적으로 변형 과정을 거치게 되어 본래의 그것(물자체 *chose en soi*)과는 다른 무엇이 된다. 이 변형 과정이 바로 '약호(코드)로 옮겨 쓰기 *codage*' (변형과 약호의 관계에 관해서는 G. Bateson et J. Ruesch, 1988: 194 참조)의 과정이다. 이때 사물은 연극 약호 속의 기호가 된다. 기호는 물론 '허구'이다.

- 3) 작가와 연출가는 동일하지 않을 수도 있고 동일할 수도 있다. 그러나 우리는 연극이 작가에 의해서 기획되고 연출가에 의해서 실현된다는 점, 즉 이 두 기능이 모두 생산자 편에 위치한다는 점을 감안하여 여기에서 동일시하였다. 이후에 '작가'만을 언급하였을 경우, 이 둘 모두를 지칭함을 뜻한다.
- 4) 이중 의사 소통에 관해서 Osolsobe는 "연극은 인간의 의사 소통을 재현한다. 따라서 연극은 의사 소통을 통해 의사 소통에 대해 의사 소통한다 *Le théâtre représente la communication humaine, donc il communique sur la communication par la communication*" (Osolsobe, 1980: 427)이라고 했음. 또 Marco De Marinis(1981)는 등장인물들 사이에서 일어나는 허구의 의사 소통을 '무대 내적 의사 소통 *communication intrascénique*'이라고 하고, 이 허구의 의사 소통을 매개로 실제로 작가와 관객 사이에서 일어나는 의사 소통을 무대 외적 의사 소통 *communion extra-scénique*이라고 하였다. 이 무대 외적인 의사 소통은 무대 내적인 의사 소통의 층보다 상위에 있으며 동시에 외부에서 포괄하고 있다.
- 5) 메타 의사 소통을 앞으로는 줄여서 '메타—'라고 쓰겠음.

소통을 대상으로 의사 소통하는 행위를 말한다. 의사 소통 안에서는 문제를 해결하려는 노력이 오히려 문제를 더 복잡 또는 심각하게 하거나 더러는 아예 문제 안에 가두어버리는 경우가 많기 때문이다. 연극에서도 메타-의 기능은 일상 생활의 의사 소통과 마찬가지로 할 수 있겠으나 그 양상은 다르게 나타난다. 이 글에서는 복잡한 연극적 의사 소통중에 발생할 수 있는 다양한 문제들에 대한 해결의 메커니즘을 이 메타-라는 개념을 빌려 설명해보고자 한다.

2. 일상의 의사 소통에서의 메타 의사 소통

I. 함축, 의미의 혼란

흔히 의사 소통을 단순히 '메시지의 전달'이라고 생각하는 경향이 있다. 그러나 사실 의사 소통, 특히 일상 생활에서 일어나는 개인과 개인 사이의 의사 소통⁶⁾에는 일방 통행적 *unilatéral*이며 선형적 *linéaire*인 메시지의 전달이란 거의 없다. 의사 소통은 전달이 아니라 차이의 '교환 *échange*'이고, 참여자들의 공통 이해 *compréhension commune*를 향한 상호적이며 순환적인 행위⁷⁾이다. 이 의사 소통을 통해 다양하며 이질적인 사람들 사이에 관계가 형성되고, 이 관계로부터 궁극적으로 정치·경제·문화 등을 포함하는 '사회'가 구성된다.

의미의 측면에서 볼 때, 의사 소통을 통해 참여자들이 주고받는 메시지는 명시적인 내용 *contenu explicite*과 함축적인 내용 *contenu implicite*으로 구분된다. 명시적인 내용은 기호 체계(또는 코드)에 대한 참조 *référence*로

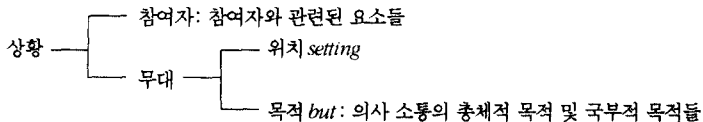
6) 앞으로 의사 소통이라고 할 때에는 '개인 대 개인의 의사 소통'을 지칭한다.

7) 어원학상으로 라틴어 어원 '커뮤니카레 *communicare*'는 '무엇과 관계를 갖다 *mis en relation*' '공유하다 *mis en commun/communion*' 등의 의미를 가지고 있었으나, 16세기부터 '어떤 한 점으로부터 다른 한 점으로 질병 또는 개념의 전달'이라는 뜻으로 바뀌었고, 바로 이 뜻이 20세기 전반기 전기 통신의 발달과 함께 오늘날 우리가 일반적으로 생각하는 '정보의 전달'이라는 좁은 의미로 고착되었다.

부터 추출된 내용이다. 함축적인 내용은 의사 소통의 다양하고 구체적인 문맥 *contexte*⁸⁾ 속에서 기호와 지시 대상 *réfèrent*과의 관계에 대한 추론 *inférence* 으로부터 발생하는 내용이다. 이를 화자가 P를 말하면서 이 P를 통해 Q를 의미하고자 함⁹⁾으로 간단하게 요약할 수 있다. 예를 들어 ‘사랑해’라는 언술은 문맥과 관계 없이 단지 한국어라는 기호 체계로부터 ‘화자 나’의 마음은 청자 ‘너’에 대한 애정으로 가득 차 있다’라는 명시적 내용을 말하면서 동시에 문맥에 따라 “손을 잡고 싶다” 혹은 “헤어지기 싫다” 등의 함축적 내용을 전달하거나 해석하게 한다.

학술적인 의사 소통은 주로 명시적 내용들의 메시지를 교환하지만, 일상 생활에서는 주로 함축적 내용들의 메시지를 교환한다. 사실 일상의 의사 소통의 메시지를 구성하는 자연 언어는 수학과 같은 인공 언어의 기호

- 8) 문맥이란 메시지처럼 동적인 정보가 아니라 정체적인 정보로 크게 물리적 요소와 관념적 요소로 구분한다. i) 물리적인 요소: 소통 행위가 일어나는 시공간적인 틀, 이 틀과 관련된 정보들을 말한다. 대화의 시공간적 환경은 대화의 참여자들에게 어떤 정보로 작용하고, 그리하여 이들의 행동 양식에 어떤 영향을 미치게 된다. 또 시공간적 배경은 단지 때와 장소를 말하는 것이 아니라 역사·문화·사회적 배경으로 확대된다. ii) 관념적인 요소: 소통 행위의 참여자들이 공통적으로 소유하고 있는 정보들 또는 소유하고 있다고 상대방에 의해 판단되는 정보들, 즉 참여자들의 나이·성별·신분·습관 등, 특히 참여자들 사이에 이미 성립된 관계가 이에 해당한다. 그러나 Kerbrat-Orecchioni는 문맥은 일반적으로 ‘언술의 언어 외적 환경’이라는 좁은 의미로 쓰인다는 이유로 Brwon과 Fraser(1979)의 모델에 따라 상황이라는 용어를 택하고 다음과 같이 요약하고 있다(Kerbrat-Orecchioni, 1990: 77~82 참조). 우리는 두 용어를 동일하게 보고 문맥으로 통일하여 사용한다.



- 9) Grice는 함축을 비자연적 의미 *signification non-naturelle* 라는 개념으로 다음과 같이 정의하였다: 화자 L이 x를 발화함으로써 뭔가를 의미하려는 것으로 청자 R이 L의 이러한 의도를 인식함으로써 그에게 어떤 효과 r이 발생하도록 L이 발화 x를 의도함(Grice, 1968: 6; Bange, 1992: 131에서 재인용). 이처럼 의사 소통을 의도와 행위를 포함하는 개념으로 보았던 Grice는 우연히 전달되는 정보와 의도적으로 전달되는 정보를 구분하였고, 의사 소통에서는 의도적으로 전달되는 정보만이 소통된다고 보았다. 여기에서 의도적으로 전달되는 정보가 비자연적 의미에 해당한다.

체계처럼 완벽한 코드가 아니라 유동적인 코드¹⁰⁾이기 때문에 메시지의 명시적 내용 자체가 불분명할 뿐만 아니라 그렇게 중요성을 띠지 않는다. 일상의 의사 소통의 메시지는 코드의 문제를 넘어서서 문맥의 문제, 나아가 참여자들의 복합적이고 다양한 '의사 소통 수행 능력 *compétence communicative*'¹¹⁾과 결부될 수밖에 없고 그래서 함축적일 수밖에 없다. 이 말은 메시지의 내용이 내재적으로 주어진 것이 아니라 의사 소통의 산물이라는 사실을 뜻한다.

바로 이 사실 때문에 일상의 의사 소통은 항상 내용 차원에서 오해가 발생할 여지가 있다. 왜냐하면 참여자들의 소통 능력에 차이가 있을 뿐만 아니라 문맥으로부터 오는 정보에 대한 이들의 인식에도 차이가 있기 때문이다. 또 일상의 의사 소통의 메시지는 언어적 기호 같은 단일한 코드로만 이루어진 것이 아니라 운율이라고 하는 음성적인 기호(*signes paraverbaux*라고도 함)들과 몸짓 표정 같은 다양한 비언어적 기호들, 즉 복합적인 코드로 이루어져 있다. 대개는 각각의 코드가 서로 협력하여 메시지의 의미(명시적 내용이건 함축적 내용이건간에)를 더욱 명확하게 하는 데 기여하지만 종종 서로 불일치하여 오히려 그 의미를 혼란스럽게 하는 경우가 있다. 마지막으로 메시지 자체가 너무 길거나 메시지를 구성하는 각각의 단위 *séquences*들이 너무 복잡해도 조직과 해독 사이에 오해가 발생할 수 있다.

10) 체계의 관점에서만 말하면 자연 언어의 기호 체계는 기호와 대상(퍼스의 경우) 혹은 기표와 기의(소쉬르의 경우)의 관계가 항상 일대일의 대응 관계에 있지 않고, 유동적이라고 할 수 있다.

11) Kerbrat-Orecchioni는 "어떤 언술을 해석하는 것, 그것—명시적 의미이건 함축적 의미이건간에—은 아주 간단히 말해서 해석자의 다양한 '능력'을 (소통의) 단위 속에 기입된 다양한 기표에 적용시켜 그것으로부터 기의를 추출해내는 것" (Kerbrat-Orecchioni, 1986: 161)이라고 말하면서 '의사 소통 수행 능력' (앞으로는 줄여서 '소통 능력'이라는 표현으로 쓰겠음)은 촘스키가 주장한 '언어(학적) 능력 *compétence linguistique*' (메시지를 조직하고 해독하는 언어 코드에 관한 능력)에만 국한된 것이 아니라 '백과사전적 능력 *compétence encyclopédique*' (메시지가 교환되는 문맥에 대한 파악 능력), '논리적 능력 *compétence logique*' (일반 논리학의 몇몇 특징적 메커니즘에 대한 능력), '수사 화용론적 능력 *compétence logico-pragmatique*' (대화 법칙에 관한 능력)들의 총체라고 했다. 각각의 개념에 관해서는 Kerbrat-Orecchioni, 1986, 4장을 참조.

II. 역설과 의사 소통의 병리학

의사 소통의 과정중에는 이런 의미 차원의 혼란 외에도 복잡한 문제들이 있다. 소통의 과정중에 일어나는 역설적 상황들이 그것이다. 이는 메시지가 자체가 내포하고 있는 모순으로부터 비롯될 수도 있고 또는 의사 소통의 참여자들(혹은 그들의 관계)로부터 파생되는 역설로부터 비롯될 수 있다. 역설에는 논리수학적 역설 *paradoxe logico-mathématiques* (통사론적 *syntactique* 역설이라고도 함), 의미론적 역설 *paradoxe sémantique*, 화용론적 역설 *paradoxe pragmatique* 이 있다. 의사 소통중에는 의미론적 역설과 화용론적 역설이 서로 연관성을 이루며 일어난다.

우선 논리수학적 역설은 논리학이나 수학과 같은 형식화된 체계 내에서 발생하는 역설로 다음과 같은 상황을 말하는데, 특히 이율배반 *antinomie* 이라 일컫는다. 한 언술 S_j 와 그 언술을 부정하는 언술 $\text{non-}S_j$ 를 세번째 언술 SK 로 결합하였을 때, 만약에 SK 가 S_j 이고 또 $\text{non-}S_j$ 이기도 하면 형식적인 모순에 도달하게 된다. 왜냐하면 그 어느 것도 자기 자신이면서 동시에 자기 자신이 아닌 것일 수는 없기 때문이다. 이때 S_j 와 $\text{non-}S_j$, 그리고 SK 를 모두 증명해낼 수 있으면 이율배반이 된다.¹²⁾ 다음과 같은 경우를 보자. 세상의 모든 대상은 어떤 집합 A (*classe A*)와 이 집합에 속하지 않는 집합 $\text{non-}A$, 예를 들어 고양이들의 집합과 non- 고양이들의 집합으로 나눌 수 있다. 그리고 이것보다 논리적으로 한 단계 더 높은 차원에서 이 집합 자체를 다시 자신이 집합의 요소이기도 한 집합(예를 들어 개념의 집합은 그 자신도 개념임)과 자신이 집합의 요소가 아닌 집합(고양이의 집합은 그 자체가 고양이는 아님)으로 나눌 수 있는데, 이 중에서 첫번째에 해당하는 집합(자신이 집합의 요소이기도 한 집합)을 M , 두번째에 해당하는 집합(자신이 집합의 요소가 아닌 집합)을 N 이라고 하자. 이제 다시 한번 집합 N 은 그 자신이 집합의 요소인지 아니면 요소가 아닌지 따져보자. 물론 집합 N 은

12) Watzlawick et al., 1972, p. 189 참조.

이 둘 중의 하나일 것이다. 그러나 결과는 그렇게 간단하지 않다. 만약에 집합 N 이 그 자신이 집합의 요소라면, '자신이 집합의 요소가 아닌 집합들의 집합'이라는 집합 N 의 정의와 요건이 맞기 위해 이 집합 N 은 그 자신이 집합의 요소가 아닌 것이 된다. 여기에서 집합 N 은 '그 자신이 집합의 요소이면서 동시에 그 자신이 집합의 요소가 아닌 집합이라는' 모순에 빠지게 된다. 더 나아가 이번에는 또 만약에 집합 N 이 그 자신이 집합의 요소가 아니라면, 이 집합 N 은 '자신이 집합의 요소가 아닌 집합들의 집합'이라는 앞의 정의와 동일하기 때문에 자동적으로 자신이 집합의 요소가 되고, 이 경우 집합 N 은 '그 자신이 집합의 요소가 아니면서 동시에 그 자신이 집합의 요소인 집합'이라는 역설적 상황이 발생한다.

의미론적인 역설이란 인간의 사고와 인간이 사용하는 자연 언어의 기호 자체가 내포하고 있는 모순으로부터 발생하는데, 이때 의사 소통은 종종 언술의 역설성에 의해 봉쇄되어버리고 만다. 예를 들어 “어느 마을에 (오직) 스스로 자기 수염을 깎지 않는 마을 사람들을 면도해주는 면도사”는 역설이다. 정의에 의하면 이 면도사는 오직 스스로 자신의 수염을 깎지 않는 사람들을 면도해주는 면도사이다. 그런데 자기를 면도할 경우에는 스스로 자신의 수염을 깎는 사람을 면도해주고 있기 때문에 정의와 모순된다. 그러나 또 자기를 면도하지 않을 경우에는 스스로 자신의 수염을 깎지 않는 사람을 면도하고 있지 않기 때문에 역시 정의와 모순된다. 그래서 이런 면도사는 존재할 수 없게 된다.

이와 같이 의미론적 역설이 기호 그 자체의 모순으로부터 발생한다면, 화용론적 역설은 의미론적 역설과 밀접한 관련이 있으면서 동시에 참여자들의 지속적인 의사 소통 상황 그리고 이 의사 소통으로 인해 설정된 참여자들 사이의 관계로부터 발생한다. 이 역설은 다음과 같다. 우선 상하 관계가 확실한 참여자들이 있고, 상급자에 의해 하급자에게 하달된 두 개의 상반된 명령 — 발화된 형태뿐만 아니라 규범 또는 가치로도 나타남 — 이 있다. 그 결과 하급자는 필연적으로 하나의 명령을 수행하려 하면 다른 명령을 범하게 되고 그 반대의 경우도 마찬가지이다. 그렇다고 하급자는 이

런 모순 상황을 비판할 수가 없다. 왜냐하면 이런 비판적인 행동을 규제하는 또 다른 제3의 명령이 있기 때문이다. 이때 이런 역설적 상황에 빠진 사람을 이중 제약 *double contrainte*에 걸려 있다고도 한다. 앞서 언급한 '면도사'의 역설을 "군대에서 한 장교가 사병에게 '스스로 자기 수염을 깎지 않는 모든 군인들만 골라서 면도를 하도록' 명령"을 내린 경우로 약간 변형하면 화용론적 역설¹³⁾이 된다. 이때 사병은 우선 '면도사'의 경우와 동일한 역설적 상황에 부딪히게 된다. 그래서 사병이 명령의 불합리성을 비판하려고 해도 그것은 불가능하다. 왜냐하면 군대에서는 그 어느 상급자도 자신의 명령이 비판받기를 원하지 않기 때문이다. 결국 이 사병은 역설적 상황에서 빠져나오지 못하고 완전히 갇히게 된다. 정신의학에서는 이런 이중 제약적 상황이 지속될 때 분열증과 같은 정신병리학적 현상들이 나타난다고 한다.

III. 메타 의사 소통

메타라는 접두어는 오늘날 '어떤 것보다 위에' 있으며 동시에 '어떤 것을 포괄하는'¹⁴⁾이라는 뜻으로 쓰인다. 이 두 의미는 '어떤 것'과 이 어떤 것보다 '상위의 것'을 구분하는 행위를 전제하고 있고, 그 후에 '그 어떤 것에 대해 담론하기'라는 의미를 함축하고 있다. 즉 어떤 현상을 다루는 학문 X가 있을 때, 이 학문 X보다 상위에서 이 X의 구성을 다루며 또 이 X의 명제(또는 정리)를 설정하는 학문을 메타-X라고 부른다.¹⁵⁾ 이런 의미

13) "자율적으로 행동하십시오!"라는 명령은 역설이다. 명령에 따를 경우 자율적으로 행동을 하지만 명령을 따랐기 때문에 자율적이지 않고, 자율적이기 위해서 명령을 따르지 않으면 자율적으로 행동을 해서는 안 되기 때문이다. 게다가 이 명령이 잘못되었다는 사실을 항의할 수 없다. 왜냐하면 명령에 대한 항의는 명령을 수행할 능력이 없음, 즉 무능력을 드러내는 행동이 될 수 있을 뿐만 아니라 불손한 행동도 될 수 있기 때문이다.

14) 『Robert Methodique』. 어원학적인 측면에서 볼 때, '메타 *méta*'라는 말은 그리스어에서 '가운데, 사이에, 후에, ~에 뒤이어' 등을 의미하는 부사 또는 전치사이다. 이것이 처음에 형이상학 *métaphysique*이라는 용어를 구성할 때는 '초월적이거나 법칙들에 관한 연구'를 의미하는 말로 쓰였다. 그러나 오늘날은 초월적이라는 의미는 완전히 사라지고 후자의 의미만 남았다. Sylvain Auroux(dir.), Vol. 2, 1990, p. 1609를 보시오.

15) Sylvain Auroux(dir.), 같은 책, 같은 곳 참조.

에서 메타 수학은 수학 체계에 속하지 않는 보다 상위의 체계로 이 수학을 대상으로 연구하는 학문, 즉 수학에 대한 담론이라고 정의한다. 같은 논리¹⁶⁾로 메타-도 “의사 소통에 대한 의사 소통,”¹⁷⁾ 즉 의사 소통보다 상위에서 의사 소통 자체를 대상으로 의사 소통하는 행위라고 정의할 수 있다.

메타-는 상호간의 소통 능력의 차이에서 발행하는 내용 차원의 혼란을 방지 또는 해결하려는 일종의 담화 전략의 일환이다. 담화 전략이란 물론 메시지의 함축적 내용과 관련이 있다. 즉 화자가 P를 발화하면서 청자로 하여금 Q(P의 함축적 내용)를 이해하도록 의도할 때, 이 목적이 실현되기 위하여 화자가 구사하는 다양한 조치들이다.

메타-가 이런 담화 전략을 목적으로 수행된다는 것은 청자가 메시지를 구성하는 기호에 대한 자동 반응, 즉 기호와 사물(대상 *réfèrent*)과의 동일성의 환상에서부터, 기호를 기호로 인식하고 그 메시지의 층위(의사 소통의 층위)보다 상위의 층에서 이 메시지의 진정한 의미가 무엇인지, 가치가 무엇이며 신뢰할 만한 것인지 등에 의문을 제기하는 행위,¹⁸⁾ 즉 메시지가 (자동적으로) 명시하고 있는 것에서부터 눈을 돌려 메시지가 함축하는 것이 무엇인지를 추적하려고 시도하는 것이라고 할 수 있다.

이때 참여자들은 의사 소통 상황 밖으로 나와 주로 자신들이 사용하고 있는 코드가 무엇인지 또 그들이 서로 어떤 문맥하에서 의사 소통을 하고 있는지 확인하고, 만약 메시지가 다양한 코드들로 구성되어 있다면 이 코

16) Watzlawick et al., 1972, pp. 34~38 참조.

17) G. Bateson et J. Ruesch, “communication sur la communication,” 1988, p. 238.

18) “Lorsqu’on réfléchit à l’évolution de la communication, il paraît évident qu’une de ses étapes les plus importantes est atteinte lorsque l’organisme cesse graduellement de répondre de façon automatique aux signes indicatifs d’humeur de l’autre et qu’il devient capable de reconnaître le signe pour un signal: c’est-à-dire de reconnaître que les signaux, tant les siens que ceux des autres, ne sont précisément que des signaux auxquels on peut se fier ou pas, qu’on peut falsifier, dénier, amplifier, corriger, etc. 의사 소통의 발전 과정에 있어서, 유기체가 상대방의 기분을 지시하는 기호들에 대하여 ‘자동적으로’ 반응하는 것을 점점 그치고, 이 기호를 어떤 신호로 포착할 능력이 있을 때, 즉 이 신호를 믿을 수 있는지 아닌지, 잘못된 것인지, 거절인지, 확대하는 것인지, 수정하는 것인지를 포착할 수 있을 때, 가장 중요한 단계로의 진보가 있다”(Bateson, 1977: 210).

드들 사이에 어떤 우열 관계가 있는지를 가리며, 이들의 의사 소통이 어떤 목적과 주제로 전개되고 있는지를 서로 확인하려고 한다. 예를 들어 “못 알아듣겠는데요. 무슨 말씀이신지요?” “내가 지금 무슨 말 하는지 이해하세요?” “Se faire coller가 무슨 뜻이지요?”¹⁹⁾ “지금 친구로서 말하는 거야” “난 그때 기분이 엉망이었어”와 같은 언술들이다. 사실 이런 시도는 일종의 조정 작업이기도 한데, 그래서 메타-는 의미 차원의 오해가 있건 아니건간에 의사 소통의 과정중에 지속적으로 일어난다.

메타-는 내용과 관련된 기능뿐만 아니라 의사 소통 과정에서 발생하는 역설적 상황들을 벗어나게 하는 기능도 수행한다. 앞에서 다룬 ‘개념의 집합’의 역설은 사실상 오류에서 비롯된 것이다. 이 역설을 러셀 Russel의 역설이라고도 하는데, 그에 의하면 ‘집합’은 그 집합의 ‘요소’보다 논리적으로 상위의 층에 있기 때문에, 다시 말해 ‘집합’과 그 집합의 ‘요소’는 서로 다른 층위에 있기 때문에 같은 층으로 섞어서 생각해서는 안 되는 것이다. ‘개념의 집합’도 이 집합의 요소인 ‘개념’임에는 틀림이 없으나 이 둘은 논리적으로 서로 다른 층위에 있는 것이다. 따라서 오류는 바로 이 층위의 혼동으로부터 비롯된 것임을 알 수 있다.²⁰⁾ 마찬가지로 ‘마을의 면도사’의 역설도 ‘개념의 집합’의 경우와 마찬가지로 서로 다른 두 층위를 같은 차원에서 다룸으로써 생긴 오류이다. 다시 말해서 마을 사람으로서 자기와 면도사로서의 자기가 현실적으로는 동일 인물이기는 하지만 논리적으로는 서로 다른 인물이다.

일차적으로 메타-란 이렇게 논리적으로 서로 다른 층위의 것을 구별하여 오류를 방지하는 행위이다. 논리학이나 수학에서는 예 1)과 2)에서처럼 서로 상이한 기호 체계(아라비아숫자와 국어)와 층을 구별하는 표시(따옴표)를 이용하여 서로 다른 층위의 현상을 묘사할 수 있기 때문에, 즉 두 층의 구분(즉 메타-)을 수월하게 할 수 있고 그래서 오류를 보다 쉽게 피할 수 있다.

19) 앞의 세 예는 Jakobson에게서 인용. Jakobson, 1963, p. 218 참조.

20) 앞의 책, pp. 191~92 참조. G. Bateson et J. Ruesch, 1988, pp. 252~53 참조.

- 1) '2 2 4'는 참이다.
- 2) $3 \times (2+5) \ 3 \times 2 + 5$ '는 거짓이다.
- 3) 나는 학생이다. 학생은 이 음절이다. (따라서 나는 이 음절이다.)
- 3') 나는 학생이다. '학생'은 이 음절이다.
- 4) 정신과 의사: X씨 당신 가정에 가장 중요한 문제가 뭐라고 생각하십니까?
X씨: 문제는 내가 지독한 거짓말쟁이라는 겁니다.²¹⁾

그러나 일상의 의사 소통에서는 위의 예 3)에서처럼 기호가 서로 구별되지 않을 뿐 아니라 예 3')의 작은따옴표같이 층을 나누는 표시도 할 수 없기 때문에(이 경우도 글로 쓸 때만 가능) 층을 나누기가 쉽지 않다. 게다가 예 4)의 경우에서처럼 어떤 경우에는 오히려 메타-행위가 혼란을 가중시켜 더 심각한 오류에 빠지게 하는 예가 많다.²²⁾ 따라서 오류를 막기 위해서는 예 3')에서 사용된 작은따옴표처럼 층을 구분해주는 어떤 표시가 필요하다.

그런데 화용론적인 역설에서는 단지 층위의 구분만으로 역설이 제거되는 않는다. 1차 의사 소통의 층에서 벗어나지 못하고 있을 때는 층위의 구분 자체가 아무런 메타-의 기능을 하지 못하기 때문이다. 중요한 것은 상호 모순된 두 명령이 내려진 1차 의사 소통 상황에서 벗어나는 일이며 두 명령의 모순성을 비판하는 것은 그 후의 일이다. 즉 먼저 1차 의사 소통이 밖으로 나와서 이 1차 의사 소통의 문제점에 관해 담론을 할 수 있을 때 역설로부터 벗어날 수 있다. 물론 화용론적 역설의 상황에서는 이 비판적

21) Watzlawick et al., 1972, p. 199에서 인용. 여기에서 “나는 거짓말쟁이다”라는 언술은 가장 잘 알려진 의미론적 역설 중의 하나이다. 이 언술은 ‘내가 지금까지 했고, 지금 하고 있으며, 앞으로 할 모든 말이 거짓말’이라는 뜻과 함께 언술 자체도 거짓말임을 뜻한다. 그 결과 이 언술에 의하면 나는 거짓말쟁이이면서 동시에 거짓말쟁이가 아니다. 따라서 앞에 인용한 대화도 동일한 역설적 상황을 연출한다.

22) 본문의 예 4)에서 정신과 의사나 X씨의 대화는 모두 X씨의 행동(문제가 되는)에 대한 메타 의사 소통이다.

담론을 봉쇄하는 제3의 명령이 있기 때문에 메타-행위가 불가능해 보이고 이런 상황이 지속될 때 일종의 병리적 현상들이 발생할 수 있다. 언어학에서 화용론에서는 주로 함축을 이용한 전략적 담화를 통해 이런 화용론적 역설의 상황 또는 이중 제약적 상황에서 벗어나려고 한다고 한다.

여하튼 메타-는 단순히 층위를 구분하는 것만이 아니라 '의사 소통 상황으로부터 빠져나와 의사 소통보다 상위의 층에서 바로 이 의사 소통에 관하여 담론하기'라고 정의할 수 있다.

3. 연극에서의 메타 의사 소통

I. 작가의 전략과 메타 의사 소통

의사 소통의 참여자들은 항상 의식적이든 무의식적이든간에 능동적으로 상대방에 대한 가능한 한 모든 정보들을 수집한다. 참여자들은 이렇게 수집된 정보들을 바탕으로 상대방의 소통 능력을 측정하고, 전략적으로 메시지를 생산하여 상대방으로 하여금 자신이 원하는 내용(함축적)을 해독하도록 유도하며 동시에 상대방의 메시지를 해독하는 방법도 알아낸다. 그리하여 이들 사이에는 공준된 규범과 놀이 규칙을 준수하면서 자발적·전략적이며 동시에 협력적으로 메시지의 생산과 해독, 즉 의미 생산의 과정이 전개된다.

연극에서도 마찬가지이다. 우선 작가도 관객에 대해 무의식적이든 의식적이든 다양한 정보를 수집하여, 자신의 작품에 상응하는 '모델 관객'²³⁾을 상정하고 이들의 수용 능력을 예상하면서, 이들의 반응이 자기가 기대하는 방향으로 이끌어지도록 작품을 생산한다. 작품을 수용하는 관객은 자

23) '모델 관객'이라는 개념은 예코의 '모델 독자'에서 차용해왔음을 밝힌다. 모델 독자인 "텍스트가 실현되는 고유한 조건인 독자의 협력(텍스트는 그 해석적 운명이 고유의 생성적 메커니즘의 일부를 이루어야 하는 산물이다)"(예코 1996: 84)을 충족시킬 수 있는 독자, 즉 "작가 자신이 생각했듯이 텍스트 실현에 협력할 수 있고, 또한 자신이 생성적으로 움직였듯이 해석적으로 움직일 수 있는 독자"(예코 1996: 87)를 말한다.

신의 미적 경험과 규범에 대한 지식, 그리고 수집 가능한 작가와 작품에 대한 정보——작가의 경향, 작품의 소재, 다른 작품과의 상호 연관성, 작품에 대한 해설 등——를 통해 ‘작품은 어떤 형식에 무슨 내용일 것이며, 어떻게 전개될 것이다’라고 예상하게 된다.²⁴⁾ 야우스Jauß는 이런 예상을 관객이 작품에 대해 갖는 기대 지평 *l'horizon d'attente*²⁵⁾이라고 했다. 기대 지평은 관객으로 하여금 흥미를 가지고 작품을 대하게 할 뿐 아니라, 지속적으로 작품의 내용——명시적이건 함축적이건간에——을 추적하게 하는 일종의 메커니즘이다. 따라서 작가와 관객 사이에는 이러한 “복잡한 상호 기대의 유희”²⁶⁾가 전개된다.

이런 상호 기대의 유희 속에서 작가는 관객에게 작품에 대하여 그가 가진 소통 능력을 실천하고 미적 유희를 마음껏 즐기도록 자율권을 주면서 동시에 작품이 원하는 방향에서 수용되도록 영향력을 행사해야 하는 이중의 의무감을 갖게 된다. 한편으로는 관객이 작품 속에 몰입하여 최대한의 상상력으로 작품이 제공한 상황을 자유롭게 풍부하게 만끽할 수 있도록 여건을 창출하면서 동시에 다른 한편으로는 관객이 이 환상적 유희에 너무나 탐닉한 나머지 가야 할 길을 잃지 않도록 다시 말해서 최적의 시간에 이정표를 설치하여 길을 안내하고 매 여정마다 그가 경험한 것의 의미를 해석하도록 배려해야 한다. 그리고 최종적으로는 관객이 행한 이 해석들이 “하나의 해석은 다른 해석을 반영하며, 따라서 서로 배제하지 않고 오히려 상호 보완”²⁷⁾할 수 있게 질서를 유지하여 주제(작품의 함축적 내용)에 도달하도록 인도해야 한다. 작가의 전략이란 관객의 자율성을 보장해주면

24) 관객은 작품 외부에서만뿐만 아니라 작품 내부에서도 정보를 얻는다. 한 작품은 항상 외적으로 다른 작품들과의 연속된 작품 유희 속에 위치하는 것이기 때문에 절대적인 새로움이란 존재하지 않고, 다른 작품들과 상호 연관성으로부터 비롯된 참조적인 정보들을 가지고 있으며, 내부도 “전조들, 밖으로 드러나거나 혹은 잠재된 신호들, 함축적인 참조물들, 이미 낯익은 특징들로 형성된 것이기 때문에 감상을 시작하면서부터 관객에게 일종의 기대를 형성한다”(H. R. Jauß, 1978: 50).

25) H. R. Jauß, 1978, pp. 45~55 참조.

26) Pierre Bange, “Point de vue sur l'analyse conversationnelle,” *DRLAV*, n° 29, 1983, p. 6.

27) 예코, 1996, p. 91.

서 동시에 교육하고 유도²⁸⁾하는 것이다.

메타-수준에서 작가의 전략 수행은 작가가 이정표를 세웠던 것처럼 작품에 직접 개입²⁹⁾하여 스스로 필요한 메시지를 발화하는 것이다. 물론 작가는 연극이 공연되는 동안 직접 자신의 모습으로 작품에 개입할 수 없다. 따라서 작가는 프롤로그 *prologue*³⁰⁾나 에필로그 *épilogue*의 장면에서의 Prologue(등장인물), 또는 작품이 진행중에 코러스, Arlequin 같은 서술자 혹은 이야기꾼들의 목소리 뒤에 숨어서 개입한다. 작가가 자신의 모습을 드러내지 않는 것은 극적 규범에 입각한 행동³¹⁾이다. 이때 그 기능은 1) 관

28) 에코도 “작가는 모델 관객이 존재하기를 바란다는 소박한 예상을 하는 것에서 그치는 것이 아니라 작품을 움직여 그를 적극적으로 교육한다. 작가는 관객이 이미 가지고 있는 소통 능력에 의존할 뿐만 아니라 (그의) 능력을 창출하는 데 기여한다”고 말했다(움베르토 에코, 1996: 88).

29) 물론 작가가 개입하여 관객을 직접 인도하는 방법, 즉 매 행정 밖에 이정표를 세우고 그 위에 필요한 메시지를 기입하는 메타-적 방법 외에도 작가가 매 행정 안에 어떤 반복적 요소들을 배치하여 관객이 스스로 길을 찾도록 하는 비메타-적 방법도 있다. 예를 들어 아누이 J. Anouilh의 『안티고네 Antigone』와 소포클레스 Sophocle의 『안티고네 Antigone』에서 첫 장면 프롤로그를 비교해보면, 아누이의 프롤로그는 메타-적 방법(뒤에 다시 보겠음)을 취하고 있으나 소포클레스의 프롤로그는 그렇지 않다. 즉 두 등장인물 안테고네와 이스멘 Ismène이 자신들의 불행한 운명에 대해 감정을 토로하고 앞으로의 계획에 대해 나누는 대화, 즉 이들의 행동을 관객에게 직접 제시하는 방식을 취한다. 그래서 눈앞의 사건이 마치 사실인 양 느껴지게 한다. 이처럼 어떤 이야기나 사건을 등장인물들의 행동(서술이 아니라)으로 제시하는 것을 극화라고 한다. 연극이 관객에게 최대한의 현실감—사실이 아닌 것을 사실처럼 느끼는 것, 즉 환상—을 선사할 목적으로 극화될 때 일반적으로 환상주의 계열의 연극이라고 한다. 이런 관점에서 볼 때 소포클레스의 프롤로그는 어느 정도 환상주의 *illusionnisme*에 입각해 있다. 이것은 프롤로그가 그렇다는 말이지 소포클레스의 연극이 전체적으로 환상주의 연극이라는 말은 아니다. 여하튼 관객은 실제적으로는 무대의 사건에 대해 방관자로서 객석에 조용히 앉아 있지만(사건이 일어나는 무대는 허구의 세계이고 관객이 위치한 객석은 현실의 세계로 이 둘은 제4의 벽에 의해 구분되어 있기 때문에), 심리적으로는 등장인물에 동화함으로써 무대 위의 사건을 현실인 것처럼 받아들이기 쉽게 그 속에 몰입하게 된다.

30) 프롤로그는 i) “연극의 1막에 앞서 나오는 장면 *A speech or scene preceding the first act of a dramatic work*”이라는 의미와 ii) “프롤로그 장면에서 대사를 하는 연기자 *An actor who delivers lines in a prologue*”라는 두 뜻이 있다(W. P. Bowman & R. H. Ball, 1961: 277). 구분을 위해 장면은 장면-프롤로그로 연기자는 인물-프롤로그로 쓰겠다.

31) 위베르스펠트 Ubersfeld는 이를 ‘극적 합의 *contrat théâtral*’라는 용어를 사용하여 다음과 같이 설명하고 있다: “나—작가는 당신들에게 여러 목소리로 조각난 말을 한다. 물론 잘

객이 작품에 대해 가지고 있는 기존의 자료들을 자유롭게 그리고 최대한으로 동원할 수 있도록 자극하여 작가가 원하는 형태의 기대 지평을 갖도록 유도하는 것이다. 일반 관객의 미적 경험이나 규범에 대한 지식은 개인에 따라 매우 다양하며 또 이들이 작품에 대하여 가지고 있는 정보들도 대개 추상적이기 때문에 작품과 실재적으로 만나기 전까지는 관객의 기대 지평도 이질적이고 산만하며 잠재적일 수밖에 없다. 예를 들어 아누이의 『안티고네』의 첫 장면—프로로그는 인물—프로로그가 지금까지 일어난 극중 사건, 특히 안티고네의 두 오빠 에테오클 Etéocle과 폴리니스 Polynice의 싸움과 죽음, 크레옹 Créon의 명령 등에 대해 언급함으로써 관객의 경험과 기억을 환기시키고 관심과 기대가 작품에 초점이 맞추어지도록 인도한다. 그리하여 관객이 작가의 전략에 부합하는 동질적이고 구체적인 기대 지평—크레옹의 명령에 대한 안티고네의 반응이 어떻게 전개될 것인가?—을 갖게 한다.

2) 기능은 관객의 예상이 빗나갈 수 있다는 가능성, 즉 작가의 유도에 의해 어느 정도 구체적인 형태를 갖추기 시작한 기대 지평이 조만간 배반당할 수 있다는 가능성을 또한 관객에게 암시하는 기능이다. 사실 이 프로로그에서의 극중 사건에 대한 언급은 대개 관객이 이미 인지³²⁾하고 있는 사항들일 수 있기 때문에 “청자가 이미 알고 있거나 획득하고 있는 것을 말하지 않는다”는 정보성의 법칙 *loi d'informativité*³³⁾에 어긋난다. 그러나

아는 바와 같이 당신들 관객에게 말을 거는 사람은 나—작가이다. 그러나 내 말은 중재된 대화자들(등장인물들)의 목소리를 통해서 여러분에게 도달할 것이다”(A. Ubersfeld, 1996: 53).

32) 최소한 소재의 측면에서 볼 때, 안티고네는 고대 그리스 사람들에게는 역사 또는 전설 속의 인물이기 때문에 그 시기의 관객에게 그렇게 낯설지 않았을 것이며, 아누이의 경우에 있어서도 관객은 안티고네가 그리스의 신화의 인물이며 소포클레스의 작품이기도 하다는 사실을 알고 있으리라고 생각할 수 있지 않을까?

33) “normalement on n'énonce pas quelque chose que la personne à qui l'on parle sait probablement déjà, ou tient pour acquis”(Kerbrat-Orecchioni, 1986: 207). 정보성의 법칙은 “정보를 주고자 하는 의도를 갖는 것”(같은 쪽)으로 수사 화용론적 소통 능력에 해당하는 대화 법칙 중의 하나이다. 자세한 내용은 Kerbrat-Orecchioni, 1986, pp. 207~14 참조.

연극에서는 모든 장면이 관여성의 법칙 *loi de pertinence*³⁴⁾을 준수하고 있다는 사실을 받아들이면 정보성의 법칙을 어긴 행위는 “완서법 또는 함축에 의한 전의, 거짓 자명성”³⁵⁾의 수사학적 작용(반어법)에서 보듯이 그 반대의 뜻을 암시하는 행위이기도 하다. 왜냐하면 “잘 알려진 사실을 확인하는 모든 행위는 잠재적으로 그 반대도 가능하다는 사실을 암시”³⁶⁾할 수 있기 때문이다. 마찬가지로 아누이의 프롤로그는 작품이 진행되면서 기대 지평이 수시로 배반될 수도 있다는 사실을 암시하면서 관객의 주의와 관심을 작품에 집중하게 한다.

3) 작가가 개입하여 일단의 정보를 준다는 의미에서 관객이 타율적이며 수동적인 입장에 놓일 것으로 생각되지만 그렇지 않다. 사실 이 정보로부터 형성된 기대 지평이 매번 배반되기 때문에 관객은 이런 메타-적 정보의 신뢰성에 매번 의문을 제기하게 되고 나아가 긴장감을 가지고 연극을 보게 된다. 아우스는 이렇게 기대 지평이 충족되지 않고 배반 *trahir*될 때, 작품과 관객 사이에는 미적 간격 *écart esthétique*이 형성되는데, 이 간격이 크면 클수록, 또 반복되면 될수록 훌륭한 작품(=고전)이라고 했다. 다시 말해 훌륭한 작품은 배반의 과정이 단 한 번 일어나고 끝나는 것이 아니라, 공연이 진행되는 동안 계속적으로 반복하면서 미적 간격을 유지하는 작품이다. 미적 간격이 생기면 관객은 능동적으로 기존의 기대 지평을 수정하여 새로운 기대 지평을 갖게 되는데, 이럴 때 작품과 관객은 서로 긴장 관계에 놓이게 되고, 또 진정한 의미의 극적 재미도 생겨나는 것이다.³⁷⁾

34) 대화의 주제와 관련성이 있는 사항을 말한다는 관여성의 법칙은 정보성의 법칙과 마찬가지로 수사 화용론적 소통 능력에 해당하는 대화 법칙 중의 하나이다. 자세한 내용은 Kerbrat-Orecchioni, 1986, pp. 199~203 참조.

35) Kerbrat-Orecchioni, 1986, p. 210.

36) “정보성의 법칙에 어긋난 모든 진술 P는 잠재적으로 그 반대 사실을 진술하고 있음을 함축한다 *en vertu de la loi d'informativité, toute affirmation de P sous-entend virtuellement la possibilité d'affirmer le contraire*” (Kerbrat-Orecchioni, 1986: 211). 예를 들어 A가 친구 B에게 “너 알지. 네 마누라 정숙하다는 거”라고 말하면서 접근하면 마치 정숙하지 않을 수도 있다는 사실을 말하려고 하는 것처럼 들린다.

37) H. R. Jauß, 1978, pp. 53~54 참조.

따라서 관객은 수동적으로 작품의 흐름에 몸을 맡길 수 없고 비판적인 태도를 가지고 스스로 문제점을 지적해내면서 작가와 대등한 입장에서 주제를 추적하게 된다.³⁸⁾

그런데 모든 메타-적 메시지는 우선 의사 소통 그 자체에 괄호를 쳐서, 의사 소통의 진행을 중단시키고, 그곳에서 빠져나와 의사 소통에 대하여 담론하는 행위이기 때문에 그 메타-적 메시지 속에 명시적으로 표현되지는 않았더라도(앞에 언급한 프로로그의 대사처럼) 항상 “이것은 의사 소통 또는 메시지 또는 기호 또는 연극이다”가 전제된 메시지들이다. 그러나 연극 공연의 특성상 메타- 메시지들은 그것이 어떻게 발화되었느냐에 따라 메타-의 기능보다는 오히려 역설적인 기능을 하게 되는 경우가 많다. 따라서 메시지가 메타- 기능을 하려면 다음과 같은 조치들이 동시에 이루어져야 한다.

II. 연극의 역설성과 메타 의사 소통

연극은 한편으로는 직접 제시라는 형식을 취하는 예술이며 또 다른 한편으로는 이렇게 직접 제시된 것을 매개로 작가와 관객이 서로 의사 소통을 하는 예술이다. 전자는 연극이 무대에서 일어나는 사건——그것은 실제로 일어난 또는 일어날 수 있는——을 살아 있는 배우들을 통해 마치 지금 여기에서 정말 일어나고 있는 것처럼 받아들이게 하려는 특성을 가지고 있음을 의미한다. 후자는 연극이 직접 제시된 사건과는 다른 층위에서는 이것을 사실이 아닌 하나의 메시지 또는 기호로 인식하도록 하려는 요소가 있는 예술임을 의미한다. 다른 말로 연극은 허구를 사실인 것처럼 받아들이도록 하는 환상적 요소와 이 환상에서 벗어나 허구를 허구로 인식하려는 지각적 요소가 혼재하는 예술이다.

연극이 이 두 요소가 혼재하는 예술이라는 것은 연극이 참여자들(작

38) 이런 관점에서 볼 때 메타-는 관객에게 자율적이고 능동적으로 제시된 사건에 대하여 탐구하고 비판하는 태도를 부여하는 브레히트(Brecht)의 거리두기(*distanciation*)와 동일한 기능을 한다고 할 수 있다.

가·연출가·배우·스태프·관객 등)로 하여금 허구의 세계와 사실의 세계를 서로 혼동하게 할 가능성이 큰 예술이며 또 한편으로는 이것이 의도적으로 조장될 수도 있는 예술³⁹⁾임을 의미한다. 사실 연인 관계를 연기하던 배우들이 실재의 삶에서도 사랑에 빠지는 경우도 흔히 있지만 그래도 최소한 연극이 가능하기 위해서는 이 두 세계에 대한 구분, 즉 참여자들의 메타-능력이 필수적이다. 그렇지 않을 경우 관객 한 사람이 무대 위에 올라가서 햄릿에게 칼끝에 독이 묻어 있다고 외친다든지, 로미오에게 줄리엣이 죽은 것이 아니라는 사실을 알린다든지 또는 햄릿의 역을 맡은 배우가 너무 등장인물에 동화된 나머지 숙부의 역할을 맡은 배우를 정말로 살해할 수도 있기 때문이다. 앞에서 본 것처럼 메타-가 전략적인 목적을 달성하기 위해서 필요하지만 이처럼 근본적인 이유 때문에도 메타-는 필수적이다.

연극에서 메타-를 한다는 것은 허구의 세계를 허구로 인식하는 것이고 이것은 참여자들이 자기 자신에게 또는 상대방에게 “이것은 연극이다”라는 메시지를 보내는 작업과 같다. 그러나 이 메시지는 어떻게 발화되느냐에 따라서 메타-적 기능을 할 수도 있고 아니면 오히려 역설적 기능을 할 수도 있다. 다음의 그림들을 보자.⁴⁰⁾

〈표-1〉

이 테두리 안의 모든 말은 거짓이다.

당신을 사랑해.

당신을 미워해.

39) 사실 연극은 환상적인 요소가 선행된 예술이라고 할 수 있다. 기호학적인 입장에서 볼 때, 연극이 행동이고 직접 제시의 예술이라는 것은 연극 예술의 기호가 일차적으로 유사적 기호 *signe analogique* (디지털 기호보다는)에 지배되고 있음을 의미한다. 유사적 기호는 근거성이 강한 기호로 환상적 효과가 강할 수밖에 없고, 나아가 메타-도 쉽지 않다.

40) 이 예는 G. Bateson의 유희에 관한 논문에서 인용했음. G. Bateson, 1977, pp. 214-17 참조.

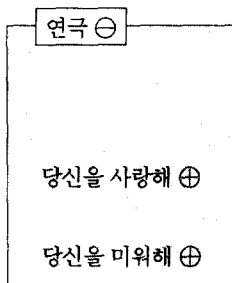
사각형의 내부와 외부는 서로 다른 두 세계, 서로 다른 두 층을 보여준다. 예를 들어 내부는 허구의 세계(연극)이고 외부는 실재의 세계이다. 그런데 여기에서 첫번째 메시지는 사각형의 내부에서 발화되었기 때문에 의미론적 역설이 되어버린다. 즉 이 메시지는 사각형 내부의 다른 메시지들이 거짓이라는 사실을 알리면서 동시에 자기 자신도 거짓이라고 정의하고 있기 때문에 이 메시지는 참이기도 하면서 동시에 거짓이며, 다른 메시지들도 마찬가지로 동시에 거짓이면서 참이다. 따라서 이 메시지가 메타-의 기능을 가지려면 사각형의 밖에서 발화되어야 한다.

연극에서도 메타-적 메시지가 자기 기능을 가지려면 논리적으로는 이 테두리의 밖에서 발화되어야 한다. 그러나 연극 공연이 진행중인 한 이것은 불가능하다. 공연중에는 모든 메시지가 연극 속의 메시지로만 간주되기 때문이다. 즉 아무리 제4의 벽을 넘어 무대 밖에서 메시지가 발화된다고 할지라도, 다른 말로 객석에서 발화된다고 할지라도 이것은 어디까지나 연극 속의 발화일 뿐이기 때문이다. 연극에서 테두리의 밖이란 단순한 무대의 밖이 아니라 연극의 밖을 의미하는데, 이런 경우는 연극이 끝난 후에만 가능할 뿐이고, 그때에는 메시지 자체가 무가치하다. 따라서 단순히 연극 밖에서 메시지를 발화시키는 것이 중요한 것이 아니라 메시지가 메타-적 메시지로 받아들여질 수 있도록 어떤 특별한 조치를 취하는 것이 중요하다. 이 특별한 조치는 논리학이나 수학에서의 메타-와 같이 메타-적 메시지가 드러나도록 다른 극중의 메시지, 즉 극행동에 테두리를 설정하는 행위이다. 그 과정을 보자.

다음의 <표-2> 테두리 자체가 허구와 사실을 구별하는 메시지, “이것은 연극이다”(－)의 기능을 갖고 있다. 한편 테두리 안의 모든 메시지는 환상주의 원리에 의해 허구이지만 사실처럼 만들어지고 또 사실(+)로 인식된다. 그런데 관객(* 표시)이 이 사실을 의식하고 있을 때(공연 전/후 테두리 밖, 즉 연극 밖에 있을 때)는 테두리 안의 모든 메시지들이 허구(－)로 인식된다. 왜냐하면 “이것은 연극이다 당신을 사랑해 (－) (+) (－)”이기 때문이다.

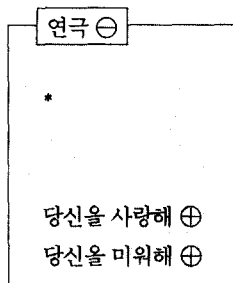
〈표-2〉

공연 전 또는 후
*



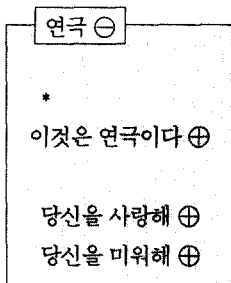
〈표-3〉

공연중 메타 의사 소통 無



〈표-4〉

공연중 메타 의사 소통 有
테두리 설정 無



* 표시는 관객의 위치를 나타냄.

〈표-3〉 그러나 이 메시지는 공연 전 또는 공연 후에만 기능한다. 공연 중 관객이 테두리 안에 있을 때, 즉 연극에 몰입할 때 모든 메시지는 사실(+)로 인식된다. 왜냐하면 이때는 “이것은 연극(-)”이라는 메시지가 의식되지 않기 때문이다.

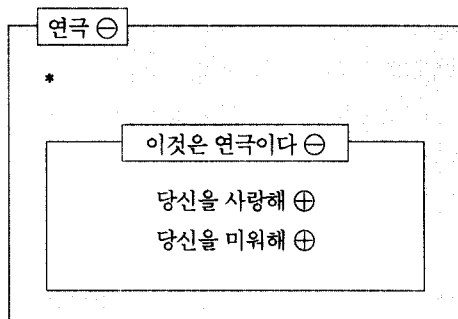
〈표-4〉 관객이 극행동에 몰입해 있는 동안——이때 관객은 테두리 안에 위치함과 같은데——은 관객이 자신이 보고 있는 것이 연극이라는 사실을 잊고 있기 때문에 테두리 안의 모든 메시지들이 허구가 아니라 사실(+)인 것으로 받아들여지게 된다. 이때에는 “이것은 연극이다”라는 메시지조차도 다른 메시지들과 동일하게 (-)로 받아들이고 따라서 메타 기능이 없다. 오히려 관객이 특별히 이 메시지에 관심을 갖게 되면 〈표-1〉에서와 같은 역설을 유발시킨다.⁴¹⁾

41) 이런 경우 오히려 메타의 기능을 갖기보다는 더욱 강한 극적 효과, 즉 환상의 효과를 불러온다. 브레히트의 「소시민의 결혼 La noce de chez les petits-bourgeois」에서는 등장인물들이 무대에서 객석으로 나와 관객들과 직접 대화를 한다든가 또는 관객을 무대로 끌고 가서 춤을 추게 하는데 이때 관객은 연극(허구)에서 나온다기보다는 오히려 더 연극이 현실인 것처럼 느낀다.

〈표-5〉

공연 중 메타 의사 소통 有

테두리 설정 有(배타적)



〈표-5〉 테두리 설정이 이루어지면 “이것은 연극이다”라는 메시지가 메타-의 기능을 갖게 되는데, 이때 관객은 점선으로 표시된 연극 안(연극의 공연중)에 있으면서 이 메타- 메시지의 틀 안에 있는 모든 다른 메시지들이 허구(-)임을 인식하게 된다. 왜냐하면 “이것은 연극이다 당신을 사랑해 (-)×(+)=(-)”이기 때문이다. 테두리 설정의 과정을 보자.

모노 Richard Monod는 연기자의 위상 *statut*을 0단계: 실재의 연기자' 1단계: 등장인물' 2단계: 서술자로서의 등장인물'로 구분⁴²⁾하였다. 여기에서 0단계의 연기자란 현실 속의 인물, 즉 등장인물의 역할을 수행하지 않는 연기자로서 관객과 같은 자연인⁴³⁾을 말하고, 1단계의 연기자는 허구 속에 존재하는 등장인물을 마치 사실인 것처럼 연기하는 연기자이며, 2단계의 연기자는 등장인물과 연기자의 경계, 즉 허구와 현실의 경계에 위치

42) Richard Monod, 1977, p. 11 참조.

43) 이런 점에 있어서 1971년에 비테즈 Antoine Vitez가 무대에 올린 라신의 「안드로마크 Andromaque」는 시사하는 바가 크다. 배우들은 아무런 분장도 하지 않고 손에는 대본을 든 채, 청바지나 스웨터 같은 일상의 옷차림으로 등장하여 무대에 앉아 있다가 각자 맡은 역할을 할 때가 되면 관객에게 “나는 ~의 역할을 합니다”라는 메시지를 주고 연기를 시작한다. 이때 남아 있는 연기자들은 대본을 읽거나 무대 위에서 연기하는 다른 연기자들을 관찰한다. 바로 이렇게 무대에 마치 관객처럼 앉아 있는 연기자들을 0 수준의 연기자라고 할 수 있다.

한 인물로서 서술자를 말한다. 한 등장인물이 메타-적 기능을 수행하려면, 다시 말해 확실하게 테두리 설정을 이루려면 관객 모두가 이 인물을 1단계의 연기자가 아니라 2단계의 연기자로 인식하도록 해야 한다. 이런 인식을 위해서 메타-적 기능을 수행하는 등장인물은 그 연기나 다른 등장인물들과의 거리·조명·음향 등에서 잘 구분이 되어야 하며, 특히 그의 태도가 행동이 아니라 서술이어야 한다. 아누이의 프롤로그는 다른 등장인물들과 함께 무대 위에 있다가, 혼자 객석 쪽으로 다가옴으로써⁴⁴⁾ 그들의 행동 속에서 빠져나온다. 물론 여기에는 조명 및 음향의 변화도 있다. 그리고 프롤로그는 관객에게 등장인물들과 지금까지의 사건 및 앞으로 일어날 사건에 대해 직접 이야기함으로써 극행동의 진행, 즉 극화 과정을 잠시 중단시키고, 이 극행동에 대해 서술하는 '프롤로그-서술자'로 변신한다. 여기에 이처럼 메타- 기능을 수행하는 서술자로서의 프롤로그가 직접 관객에게 말한다는 사실은 그가 허구의 벽(제4의 벽)을 완전히 뚫고 나와 연극의 밖에서가 아니더라도 관객이 속한 실재의 세계로 들어왔음을 의미한다. 이를 모노의 관점에서 보면 그는 '프롤로그-등장인물'에서 '프롤로그-실재의 연기자'로 이동해온 셈이다. 그의 이동과 함께 관객도 허구에서 사실, 환상에서 자각 *désillusion*으로 이동한다. 이처럼 한 작품에서 허구와 실재의 세계를 마음대로 오가면서 극행동의 흐름을 끊고 극행동에 대해 서술할 수 있는 인물은 작가밖에 없다. 따라서 '프롤로그-서술자'는 숨어서 작품에 개입하는 작가의 모습, '프롤로그-작가의 분신'이다.

〈표-6〉 그러나 “내가 보는 모든 것(관객) 또는 내가 하는 모든 것(배우)은 연극이다”라는 완전히 배타적인 메타-는 작품에 대해 흥미를 잃어버리게 하거나 또는 서투른 연기를 유발시킬 수 있고⁴⁵⁾ 심지어는 연극 자체를 부정해버리게도 할 수 있다. 따라서 연극에서의 메타-란 “이것은 연극

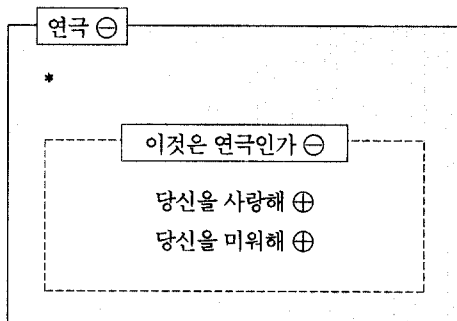
44) “Le prologue se détache et s'avance”(Anouilh, *Antigone*, p. 131).

45) 배우는 생생한 실재의 감정으로 마치 등장인물의 살 속에 들어간 것처럼 그와 하나가 되어 연기를 해야 한다는 스타니슬라브스키 Stanislavski의 ‘역할을 사는 연기 *jeu de revivre le rôle*’ 이론은 절대적 진리이다.

〈표-6〉

공연 중 메타의사 소통 有

태두리 설정 有(포용적)



이다”라는 강한 긍정, 즉 배타적인 환상 깨기가 아니라, “이것은 연극일까?”라는 의문의 지속적 제기에 있다. 다시 말해 〈표-5〉의 태두리가 계속적으로 설정되게 하는 것——이것은 바로 관객을 연극 밖에 위치시키는 〈표-2〉의 경우와 다를 바가 없기 때문에——이 아니라 〈표-4〉와 지속적으로 반복되게 하는 것이다. 관객은 이때 긴장하게 되고 적극적인 비판적 태도로 능동적으로 의미의 생산에 참여하게 되며, 연극의 재미도 즐기게 된다.⁴⁶⁾

4. 맺음말

연극은 작가가 등장인물들의 의사 소통 과정을 직접 제시하면서 이 관객과 의사 소통하는 예술이다. 즉 연극은 환상을 추구하는 예술이다. 연극에 있어서 환상적 요소는 관객에게 연극에 대한 일차적 흥미와 관극의 동기를 제공해주며, 환상 속에서 자유롭고 풍부한 그러면서 한편으로는 보

46) ‘거리두기’(낯설기 효과 *effet d'étrangeté*)→관객의 태도 변화’로 요약할 수 있는 브레히트의 서사극 *théâtre épique*도 환상적 요소와 자각적 요소가 반복된다.

호된 미적 경험을 가능하게 한다. 그러나 이런 환상은 의미 생산의 과정에서 관객을 타율적이고 수동적이며 무비판적이고 동등하지 않은 위치에 내려놓는다. 한 작품의 의미란 그 작품이 명시하는 것이 아니라 함축하는 것이며, 그리고 이 함축적 의미는 작가 단독으로는 생산이 불가능하며 가능하다 하여도 무가치한 것이다. 따라서 작품에 대한 절대적 환상은 전략적으로도 타당하지 못하다. 또 논리적인 측면에서 볼 때에도 절대적 환상은 공연 자체를 불가능하게 할 여지도 없지 않다. 이런 이유에서 연극에서의 메타—는 근본적이다.

그런데 연극에서의 메타—는 환상을 추구하는 연극의 특성상 어떻게 수행되느냐에 따라서 메타—적 기능을 할 경우도 있고 오히려 역설적 기능을 할 경우도 있다. 즉 메타— 기능을 하기 위해서는 이 의사 소통 행위가 메타—로 받아들여질 수 있도록 어떤 특별한 조치가 취해져야 한다. 이 특별한 조치가 다른 극중의 의사 소통, 즉 극행동에 테두리를 설정하는 행위이다.

그러나 이 테두리 설정, 다른 말로 메타—가 배타적인 성격을 가지고 일어나는 것은 아니며 또 그래서도 안 된다. 왜냐하면 완전히 배타적인 메타—는 동시에 연극에 대한 흥미뿐만 아니라 연극 자체를 무산시켜버릴 수 있기 때문이다. 이런 입장에서 연극의 메타—는 포용적인 수준에서 이루어지는 메커니즘이며, 그 결과 동일화와 거리두기, 환상 *illusion*과 각성 *désillusion*, 나아가 아르토적인 자아의 상실과 브레히트적 의식화 그 어느 것에도 치우치지 않고 모두를 넘나들면서 연극적 의사 소통이 유지된다.

참고 문헌

움베르토 에코 지음, 김운찬 옮김(1996), 『소설 속의 독자』, 열린책들.

A. Ubersfeld, *Lire le théâtre III: Le dialogue de théâtre*, Paris: Belin, 1996.

C. Kerbrat-Orecchioni, *L'implicite*, Paris: Armand Collin, 1986.

- G. Bateson, *Vers une écologie de l'esprit I*, traduit par F. Drosso, L. Lot et E. Simion, Paris: Seuil, 1977.
- G. Bateson et J. Ruesch, *Communication et Société*, traduit par Gérard Dupuis, Paris: Seuil, 1988.
- H. R. Jauß, *Pour une esthétique de la réception*, traduit par Claude Maillard, Paris: Gallimard.
- I. Osolsobe, "Cours de théâtristique générale," *Etudes littéraires*, Vol. 13, n° 3, 1980.
- Jean Anouilh(1944), *Antigone*, in *Nouvelle Pièces Noires* (1958), Paris: La Table Ronde.
- M. De Marinis, "Vers une pragmatique de la communication théâtrale," *Versus*, n° 30, 1981.
- Pierre Bange, "Point de vue sur l'analyse conversationnelle," *DRLAV*, n° 29, 1983.
- P. Grice, "Logique et conversation," traduction française, *Communication* 30, 1979.
- P. Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Paris: Editions Sociales, 1980.
- P. Watzlawick et al., *Une logique de la communication*, traduit de l'américain par Janine Morche, Paris: Editions de Seuil, 1972.
- Richard Monod, "Mode ou code? les dramaturgies emboîtées," *Travail théâtral*, n° 27, 1977.
- R. Jakobson, *Essais de linguistique générale I*, Paris: Minuit, 1963.
- Robert Methodique*, Paris: Le Robert.
- Sophocle, *Antigone*, tome I, texte établi par Alphonse Dain et traduit par Paul Mazon, Paris: Les Belles Lettres, 1955.
- Sylvain Auroux dir, *Les notions philosophiques*, Paris: PUF, 1990.
- W. P. Bowman & R. H. Ball, *Theatre Language*, New York: Theatre Arts Books, 1961.