

연극에서의 은유와 환유

김 도 훈

연극이 곧 재현 예술 *art de représentation*로 환원되는 것도 아니고 모든 재현 예술이 연극 장르에 포함되는 것도 아니지만 재현 행위가 연극성의 중요한 지표가 된다는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 그런데 재현 예술로서 연극을 규정하고 다시 연극에서 은유와 환유를 논한다는 것은 어찌 보면 동어 반복일지도 모른다. 왜냐하면 현실의 한 단면을 충실하게 무대에 재현하려 하는 자연주의 경향의 연출이거나, 아니면 이와는 반대로 현실을 양식화하여 재현하려 하는 상징주의 경향의 연출간에 연출 스타일은 상이하더라도 무대 위의 재현 행위는 무대라는 공간적 제약과 상연 시간이라는 시간적 제약에 의해 재현하고자 하는 세상의 한 부분만을 재현할 수밖에 없기에 재현된 무대는 그 지시 대상의 환유인 셈이다. 또한 등장인물이 아니면서 그런 척하는 배우와 실제 공간이 아니면서 그런 것처럼 제시되는 무대 공간, 그리고 무대 위에 오르는 순간 자기 아닌 다른 것을 지시하는 기호가 되는 연극의 오브제 등, 모든 연극 기호는 유추에 의하여 두 대상간의 유사성을 부각시키는 은유에 의하여 연극성을 갖는다고 할 수 있다.

연극 기호의 특징은 무대 밖 현실의 기호이면서 그 자신 무대 위의 현실

이기도 하다는 것이다. 관객들은 무대 현실을 접하고 이것을 연극 기호로 바꾸어나아가면서 연극을 관람하게 된다. 그러나 이러한 기호들은 다시 무대 밖 현실을 지시하게 됨으로써 관객들은 연극 기호가 아니라 직접 지시 대상을 접하고 있다는 착각을 하게 된다. 사실 관객들의 연극적 경험이란 이와 같이 우리가 연극을 접하고 있다고 느끼게 하는 연극성 *théâtralité*의 경험과 그것이 연극임을 잊고 현실을 접하고 있다는 착각을 하게 하는 연극성의 부정 *dénégation*을 오고 가는 경험이라고 할 수 있다. 그래서 언어 기호와 달리 연극 기호들에 있어서 시니피앙과 시니피에의 관계는 자의적이지 않고 시니피앙을 접하면서 마치 지시 대상을 접하는 듯한 착각을 하게끔 유연(有緣) 관계 *motivation*를 맺고 있는데 이는 연극 기호가 근본적으로 도상 기호 *icône*이기 때문이다. 객관적 사실을 충실히 재현하려는 사실주의적 무대나 주관적 현실관을 객관적 외부로 확대 표현하려는 표현주의적 무대에 이르기까지 어느 경우에도 연극에서 도상성을 배제할 수 없다. 지시 대상과의 유사성을 전제로 하는 도상 기호가 있기 때문에 관객은 무대 위에서 전개되는 극적 행동에서 자신의 현실 경험을 바탕으로 인지할 수 있는 행동 양식을 발견해낼 수 있으며 연극 읽기의 첫걸음을 내디딜 수 있다.

연극을 위해서는 무대가 필요하며 원래 무대는 연회 *jeu*를 위한 장소였지만 이 장소를 등장인물과 오브제¹⁾가 접하면서 관객들의 눈에는 현실의 구체적 공간을 모방한 재현 공간으로 비추어진다. 도상 기호로서 등장인물과 오브제의 기본적 기능은 환유라고 할 수 있다. 살아 있는 인간이 분한 등장인물과 역시 실제 물건을 사용할 수 있는 오브제는 원래 현실의 일부이므로 지시 대상과 환유의 관계가 있다. 예를 들어 일상 생활 용품과 같은 소도구는 일상 생활상을 지시하며, 다시 이러한 용품을 사용할 수 있

1) 오브제 *objet*란 무대 공간을 점유하고 있는 구체적 요소들로서 배우의 신체, 무대 장치, 소품 등을 포괄하는 개념이다.

는 시대적 배경이나 사회 계층을 지시할 수도 있다. 연극 기호의 환유 기능이 가장 두드러진 경우는 역사극이나 현실의 한 단면을 무대 위에 옮겨 놓고자 한 사실주의 경향의 연극, 특히 자연주의극이라고 할 수 있다. 역사극의 경우 관객들은 막이 오르기에 앞서서 등장인물들의 리스트를 통하여 어떤 인물들을 대하게 될지 사전 지식을 얻게 되며, 여기에 관객 개인의 문화적 소양이 결부되어 연극 기호를 특징한 역사적·문화적 맥락에 위치시켜 해석할 수 있게 된다. 사실주의적 역사극의 경우는 고증을 통하여 이러한 관객들의 예정된 시선에 맞출 수 있게끔 의상과 분장 소도구를 갖추게 된다. 그래서 사실주의적 연극에서 가장 활용도가 높은 것은 오브제의 환유 기능일 것이다. 오브제는 말 그대로 행동의 주체가 취하는 행동의 대상이며 때로는 오브제가 환유적으로 지시하는 대상에 귀속된 힘을 행사하는 주체가 될 수도 있다. 그러나 대부분의 경우, 특히 사실주의적 연극에서 오브제의 역할은 문법으로 치면 한정사 *déterminant*의 기능을 갖는다.²⁾ 즉 등장인물을 특징지어주는 형용사로서 그의 심리적 특징, 전기적 특징, 등장인물이 속한 사회 계층 및 그가 시대 상황과 맺는 관계 등을 오브제가 드러내주는 역할을 한다. 다른 한편으로는 상황 보어로서 오브제는 연극 행위의 시공간적 배경을 설정해주기 때문에 몇 개의 특징적 오브제만으로도 전체 시대 상황을 지시할 수 있다. 이러한 오브제의 환유적 기능을 극대화한 것은 18세기 이후 부르주아 드라마에서 비롯된 사실주의 경향의 연극인데, 여기서 오브제 하나 하나는 실제 그들 부르주아지의 생활상을 나타내주는 현실의 지시 대상을 그대로 무대에 옮겨놓은 것이다. 부르주아 가정의 살롱을 그대로 옮겨놓은 무대는 부르주아지의 경제적·사회적 조건을 잘 나타내주는 그들의 삶의 한 단면이다. 무대가 재현하는

2) Anne Ubersfeld, *L'école du spectateur* (Editions Sociales, 1981), p. 151: "A chaque fois l'objet est un déterminant chargé de montrer (d'exhiber) les traits caractéristiques du personnage: trait psychologique, trait biographique, appartenance sociale, rapport à l'histoire."

공간인 살롱은 전체 가정의 환유이며 한 가정은 전체 사회의 환유다. 한 집안을 가정 *foyer*이라 부르는 것도 역시 환유적 표현이다. 'foyer'란 원래 화로를 의미하던 것이 의미의 전이를 거쳐 화로 주변에 모인 가족과 그 가족들이 이루는 가정을 의미하게 되었다. 또한 한 가족은 적어도 부르주아 지적 이데올로기에서는 한 사회의 최소 단위로서 사회의 가치가 집안에서도 연속적으로 구현된다고 볼 수 있다. 직장 생활, 사회 생활에 충실한 등 장인물이 등·퇴장함으로써 가정 생활을 재현하는 공간이 사회라는 무대 밖 인접 공간으로 이어지는 느낌을 갖게 한다. 이와 같이 무대 공간은 전체가 아니라 한 단면을 지시하지만 오히려 그러한 까닭에 무대 밖이라는 인접한 보이지 않는 공간도 지시할 수 있으며, 이러한 확장 효과는 객석으로까지 이어져서 객석도 같은 가치관을 공유하는 인접 공간으로 인식되어 관객들은 무대 위에 재현된 삶과 자신들의 삶을 동일시하게 된다.

꼭 세상의 한 단면만을 부각시키는 사실주의적 무대가 아니더라도 연극의 무대는 지시 대상인 세계의 한 부분밖에 재현할 수 없다. 그래서, 프랑스 고전극에서 볼 수 있는 삼일치 규칙 같은 것도 무대 위에서 재현된 시공간과 지시된 시공간의 일치를 추구하기 위한 다소 작위적인 규칙이라고 할 수 있다. 이러한 삼일치 규칙을 체계적으로 타파하려 한 낭만주의극의 모토가 가시적인 세계와 비가시적인 세계를 망라하여 재현하려 한 것이었다. 당대에는 이를 효과적으로 구현할 무대를 만들어내지 못하였으나, 이 정신을 계승한 상징주의에서 초현실주의에 이르는 연극 경향이 추구한 바도 역시 무한한 세상을 유한한 무대에 재현해야 한다는 연극성에 내재한 문제를 해결하려 함이었다고 할 수 있다. 물량 공세에 의한 시공간적 확장을 통한 총체극 *théâtre total*적 해결 방안도 제시되었지만, 결국 유한한 무대 위에 재현 가능한 세계가 재현 불가능한 세계의 환유가 되도록 함으로써 관객의 상상력 속에서 지시 대상의 무한한 확장을 피하는 것이 연극성에 충실한 해결 방안이 아니었나 생각된다.

결국 환유의 또 다른 기능은 무대 위에 재현할 수 없는 장면을 지시하는

것이라고 할 수 있다. 기술적인 한계도 있겠지만 연극 내용을 규제하는 사회적인 압력도 무대의 한계를 느끼게 하는 요인이다. 프랑스 고전 비극의 경우도 무대의 한계를 무대 기호의 환유적 기능을 활용하여 특유의 연극 미학으로 승화시킨 대표적인 경우라고 할 수 있다. 당시에는 소위 '예의 격식 *bienséance*' 이라는 규칙에 의거하여 사회의 좋은 취향과 통념에 어긋나는 장면은 재현할 수 없었다. 이것은 지나치게 폭력적이거나 선정적인 장면을 규제하는 후대의 여러 사회에서 볼 수 있는 검열 제도가 자기 검열의 형식으로 연극 미학에 용해되었던 것이라고 볼 수 있다. 결투 장면, 피 흘리는 장면, 사람이 죽어가는 장면 등을 무대에 재현할 수 없는 고전 비극은 이러한 장면은 모두 무대 밖으로 몰아내고 이 장면에 대한 사후 보고만을 이야기 *récit* 형식으로 무대 위에 받아들였다. 결국 여기서 이야기의 언어 기호는 시각적 기호의 환유라고 할 수 있다. 이성의 시대인 고전주의 시대에는 아직 이성의 통제를 받지 않은 행동을 그대로 시각적으로 무대 위에 재현하는 것은 허용되지 않았다. 이야기란 이성의 산물인 언어를 사용하며 인과 관계에 의하여 구성되는 플롯을 가지고 있기에 이야기를 통하여 행동을 재현함으로써 행동을 이성의 통제하에 둘 수 있다고 믿었던 것이다.

반면에 이성보다는 감성, 언어적 이미지보다는 시각적 이미지를 선호하는 근대 사회의 경향은 연극에서도 스펙터클적인 요소를 강조했고, 고전주의적 예의 격식에서 해방된 낭만주의극에서는 고전주의 연극 미학과는 반대로 언어 기호와 이를 시각적으로 예시하는 시각적 기호를 함께 보여주는 경향이 있는데, 앞서 말한 내용이 원인이 되어 이루어진 결과를 시각적 기호로 보여주기 때문에 언어 기호와 시각적 기호간에는 인과 관계에 의한 환유 관계가 성립된다. 그러나 낭만주의극에서도 인접한 무대 밖 공간에 대한 지시는 작품의 주제와도 밀접한 관련이 있다. 부르주아지의 금력이 좌지우지하는 사회의 메커니즘 속에서 소외된 개인과 사회의 갈등을 주요 테마로 갖는 낭만주의극에서는 개인적 차원에서는 전체의 모습을 파

약할 수 없는 사회의 메커니즘을 재현하기 위해 무대 위에는 단지 사회의 대리인 *agent* 만을 등장시키고 이들을 통해 무대 밖 인접 공간을 지시하는 방식을 즐겨 채택하였다. 결국 대리인들은 환유로서 무대 밖에서 이미 결정된 지시 사항을 전달하거나 실행하러 온 역할을 담당하고 있다. 따라서 사회의 부당함에 대항하려 하는 개인의 노력은 그 대리인을 처치하는 것으로는 어떤 결실도 볼 수 없으며 개인에게 사회 전체의 모습은 여전히 총체적으로는 재현 불가능한 상태로 남아 있다. 사유의 주체로서 자율적인 인격체를 구성하는 고전주의적 인간상이 부정된 낭만주의 시대에는 개인은 마리오네트와 같이 끈에 매달려 자신을 좌지우지하는 초월적인 사회적 숙명으로부터 벗어날 수 없다. 어떠한 문제도 개인과 개인간의 관계로 환원되지 못하고 늘 제삼의 중재자가 여기에 개입한다. 이것은 무대 위에 재현된 개인적 차원의 모든 행동도 그 이면에 숨어 있는 사회적 차원의 동인과 연관시켜야 함을 뜻한다. 이 점에서는 무대를 비극의 공간으로 설정하고 주인공들에게 구원의 손길을 내밀 '숨은 신 *le Dieu caché*' 이 있는 초월적인 공간을 무대 밖으로 설정한 라신 *Jean Racine*의 비극을 연상시킨다. 범용한 극작가에게는 삼일치의 법칙이 제약 이상의 것이 아니지만 라신과 같은 작가에게는 무대 공간의 제약이 오히려 비극성을 표현하는 수단이 되었다. 이와 같이 무대가 인접한 무대 밖 공간과 맺는 다양한 관계를 통하여 무대에서 재현된 행동이 무대 밖이 지시하는 재현할 수 없는 세계의 환유가 될 수 있다.

지금까지 무대 위에 재현된 기호와 무대 밖 지시 대상의 관계만을 언급했지만, 무대 위에 재현된 기호들에 국한해서도 환유적 기능을 논할 수 있다. 연극 기호 가운데서 언어 기호는 여러 요소들 중에 하나에 지나지 않으며, 의상·조명·무대 장치와 같은 시각적 기호나 음향과 같은 청각적 기호와 함께 하나의 무대를 구성한다. 동시적 *synchronique* 차원에서는 이와 같이 다른 속성의 기호들이 하나의 장면 단위를 이룬다. 이 안에서 다른 체계에 속하는 기호들은 지배적인 이조토피 *isotopie*와의 관련하여서

“같은 정보를 다른 경로를 통하여 제공하는”³⁾ 이른바 채언 *redondance* 효과를 통해 연극 기호에 내재한 다의성 *polysémie*을 통제하여 관객들의 연극 읽기에 방향성을 제공해줄 수 있다. 이런 까닭에 전통적으로 장면 *tableau*과 같은 회화 용어를 연극에서 차용하여 무대를 하나의 시지각적 단위로 보는 경향이 있다. 이때 무대는 하나의 테마를 이루는 그림이며 무대를 구성하는 각각의 기호는 전체적인 테마의 맥락 속에서 의미를 갖는다.

이렇게 동시적 차원에서만 보면 연극은 공간 예술로 환원되기 쉽지만 연극의 상연은 또한 시간을 요한다. 물론 조형 예술을 감상하는 데도 시간이 필요한 것은 사실이며 연극에서도 진정한 시간은 상연의 시간, 즉 관객이 겪는 현재의 시간밖에는 없다. 그러나 연극에서 관객의 시간 경험은 무대 위에서 벌어지는 재현 행위의 실제적 시간과 재현된 행위의 허구적 시간 사이를 오고 가면서 형성된다. 따라서 허구의 시간이 갖는 서사 구조 *structure narrative*가 관객이 무대 기호를 파악하는 데 결정적인 영향을 미치게 된다. 가령 정치적 음모를 주제로 다룬 극에서는 하나의 술잔이란 오브제가 이미 자행된, 아니면 앞으로 자행될 독살의 장면을 지시하는 지표 *index*가 될 수도 있다. 연극이 재현 예술이라고 해서 연극 기호가 연극 밖의 현실 세계에 있는 지시 대상과의 관계에 비추어서만 의미를 갖는 것은 아니다. 오히려 사물은 연극화 과정을 거치면서 원래 가지고 있던 외형이 주는 의미와는 전혀 다른 의미를 가질 수도 있다. 연극 기호의 또 다른 큰 특징이 한 구조 내에서 접하는 시공간적 위치에 따라 끊임없이 의미가 변하는 가동성 *mobilité*이며 한 기호의 의미는 동시적 차원에서뿐 아니라 통시적 차원에서 전후의 다른 기호들과 맺는 관계에 비추어서 확정될 수 있다. 이런 점에서 연극 무대를 회화 장면에 비유한다기보다는 담화

3) Michel Corvin, *Molière et ses metteurs en scène d'aujourd'hui* (PUL, 1985), p. 15: “la même information peut être fournie par plusieurs canaux différents.”

*discours*에 비유하는 것이 더 적절하다.

담화는 의미 생성의 체계로서 지시 대상에 대한 기호의 관계도 이 안에서 결정된다. 이 관계는 모방의 관계일 수도 있고 거리두기 *distanciation*의 관계일 수도 있다. 19세기말부터 앙투안 André Antoine의 자연주의나 스타니슬라브스키 Constantin Stanislavski의 소위 심리적 사실주의가 전자의 경향을 오늘날까지 굳건히 이어오게 하는 초석을 다졌다면, 후자의 경우도 표현주의를 비롯하여 표현주의극을 실험하면서 출발하여 단어·소리·형태·색채 등의 기본적 요소들을 가지고 형이상학극을 시도했던 바우하우스 Bauhaus의 실험극이나, 언어·음향·동작 등의 요소를 해체 재구성하고 이를 가지고 새로운 무대 언어를 만들어내기 위하여 무대를 하나의 체계로 삼은 마이어홀드 Vsevolod Meyerhold의 소위 구성주의 계열의 연극에 이르기까지 20세기 연극의 또 다른 흐름을 반영하고 있다. 이러한 무대는 자기 스스로 지시 대상을 만들어내는 의미 작용의 체계로서 무질서하게 보이던 기호들의 집합체에 새로운 의미를 부여한다. 물론 그 의미가 이 세상에는 아무 의미가 없다는 것일 수도 있다.

그러나 자연주의적 경향의 연극에서도 사회문화적 지시 대상은 연극 밖으로부터 주어지는 것이 아니라 연출가의 작업의 결과이고 최종적인 평가의 몫은 관객에게 돌아간다. 아무리 현실의 한 단면임을 내세우는 자연주의극의 무대도 결국은 그 당시 특정 사회 계층, 특히 부르주아지의 입장에서 바라본 사회 환경의 특징적인 면모이기도 하다. 그리고 어떤 기호를 사회문화적 지시 대상의 환유로 파악할 수 있는 관객의 능력 역시 그 관객이 처한 사회문화적 환경에 따라 좌우된다. 연극이란 회곡 텍스트가 지시하는 대상을 충실하게 복원하는 기념물 *monument*이 아니고 지금 여기 *hic et nunc*의 무대 위에서 그날의 관객을 위하여 재구성하여 보여주는 사건 *événement*이다. 19세기 유럽에서 연출 *mise en scène*과 연출가의 개념이 정립된 것도 무대 표현 수단이 다양해진 기술적인 이유도 있지만 고전에서 외국 작품에 이르는 레퍼토리의 다양화와 관객 구성의 이질화가 야기

한 사회학적 차원의 이유가 더 근본적인 것이라고 할 수 있다. 무대와 객석 사이에는 공연의 양식과 의미에 대한 합의가 사라졌고 무대와 객석의 균형을 매년 재정립해야 할 필요성이 제기되었다. 다양한 관객 앞에 연극은 영원한 의미를 갖지 못하고 상대적인 의미만 갖는다. 그래서 작품의 각 색자에 머무르거나 무대 진행자의 역할을 담당하던 연출가는 자신이 상대할 관객의 문화적 배경을 고려하여 작품을 창의적으로 해석할 임무를 띠게 된다. 그래서 연출가의 역할이란 것이 바로 연극 담화 내에서 환유의 망 *réseaux métonymiques*⁴⁾을 구축하여 여러 가지 가능한 방식으로 읽을 수 있는 기호를 특정한 의미 체계 속에 자리잡게 하는 것이다. 그래서 연극 담화 내에서 기호들은 공시적 차원에서도 그러하지만 특히 통시적 차원에서 서로서로 연결 고리를 이루어 환유의 망을 형성한다는 점에서 서로가 서로의 환유가 될 수 있고 전체 상연 기호 체계의 환유가 될 수 있다. 그래서 환유적 의미는 역사적 지시 대상과의 관계에 비추어서만 밝혀질 수 있는 것은 아니고 연극 담화 내에서 기호들간의 상호 관계에 비추어서 밝혀질 수 있다.

그리고 시간축에서 환유의 연쇄적인 출현은 결국 관객의 기억 속에 새로운 효과를 창출하는데 이것을 은유 효과 *effet-métaphore*라고 부를 수 있다. 우리가 지금 연극을 보고 있다고 인지하게 하는 연극성은 무대 위에서 벌어지는 어떤 행동에도 현실에서와는 다른 의미, 즉 연극적인 의미를 관객이 부여하게 만든다. 서투른 배우가 순진하게 우발적인 사고임을 고백하지 않으면 무대 위에서는 사고란 있을 수 없고 모든 것이 연기로 받아들여질 수 있다. 마찬가지로, 일차적 지시 대상의 환유로 사용되는 기호도 무대의 막이 오르면 얼마든지 풍부한 내포적 의미를 가질 수 있다. 하나의 빈 술잔은 채워지지 않은 욕망의 은유가 될 수 있고 이것은 다시 끝없는 사랑의 추구를 나타내는 은유가 될 수도 있다. 또 같은 종류의 환유가 중

4) Ubersfeld(1981), p. 158.

침이 되거나 연쇄적으로 출현하면 체언 효과로 인하여 새로운 표현력 *expressivité*을 획득하게 되는 경우도 있다. 이오네스코 Ionesco의 연극에서 볼 수 있는 오브제의 증식과 같은 현상도 여러 개의 의자는 한 개의 의자의 산술적 총합이 아님을 보여주고 있다. 부조리극이라고 불리는 그의 작품들 중에서 상당히 평범한 일상 생활의 장면을 보여주면서 시작되는 경우가 많은데, 평온한 부르주아 생활의 환유인 의자와 같은 오브제가 증식하면서 인간의 소외를 나타내는 은유적 의미를 갖게 된다.

연출가의 임무는 텍스트에 내재한 의미 작용의 망을 읽어내고 여기에 합당한 연극적 표현 수단을 만들어내는 것이다. 그러나 무엇을 은유로 받아들이느냐 하는 문제도 최종적으로는 관객의 몫이다. 은유도 환유와 마찬가지로 관객의 사회문화적 환경이 어떤 기호를 은유로 파악하는지에 따라 결정된다. 더군다나 은유의 경우에 있어서 관객 개개인의 심리적 정서적 반응도 한몫을 한다고 볼 수 있다. 몰리에르 Molière의 『수전노 *l'Avare*』의 한 대목을 예로 들자면, 5막 3장에서 수전노인 주인공 아르파공 Harpagon은 자기 딸의 애인인 발레르 Valère가 돈 상자 *la cassette*를 훔쳤다고 의심한다. 그러나 발레르는 '음흉한 범죄'를 자백하도록 강요받자 딸과의 관계를 털어놓는다. 똑같이 여성 인칭대명사 'elle'로 지칭되는 돈 상자 'la cassette'와 딸이 빚어낸 '연극적 오해 *quiproquo*'는 아르파공의 눈에만 발레르가 돈을 성적인 은유로 표현했다고 믿게 만든다. 이와 같이 모든 것을 돈과 결부시켜 생각하는 수전노의 편집광적인 시선도 나름대로의 의미망을 구축하였고, 이 속에서는 모든 것이 돈의 은유가 될 수 있다. 사실, 모든 연극 기호는 궁극적으로 연극의 은유이며 지금 연극을 보고 있다는 관객의 의식은 모든 기호를 해석하는 데 지렛대가 되고 있다. 때로는 이것이 지나쳐서 『수전노』의 예에서 보듯이 연출가나 배우의 의도와 상관없이 과도한 의미를 부여할 수도 있다. 그러나 무대를 담화로 보고자 한다면 그 의미 작용의 체계가 만들어내는 의미 작용의 망을 무대 기호들로부터 읽어낼 수 있어야 한다. 연극 담화의 의미 작용이란 현실을 재구성하는

능력을 말한다. 현실의 구체적 지시 대상을 모방하여 재현한 무대를 현실의 한 단면으로 제시하고자 하는 생각은 사실 근대 유럽의 부르주아지 산물이다. 무대 공간은 현실 공간의 모방이 아니며 재구성된 공간 구조로서 관객들이 사회에서 맺고 있는 관계와 이 관계에 깔려 있는 갈등에 대해 관객이 품고 있는 이미지라고 할 수 있다.⁵⁾ 어떠한 연극 무대도 있는 그대로의 현실을 모방한 것이 아니라 이를 당시 세계관에 맞추어 분석하여 제시한 공간으로 파악해야 한다. 즉 무대는 선형적인 지시 대상을 재현한 공간이 아니라 재현하는 과정을 통하여 의미 작용을 하는 기호 체계인 것이다.

그렇다면, 현실을 재구성하여 새로운 의미를 부여하는 역할을 해주는 것은 바로 은유다. 은유란 “의미론적 혁신을 지배하는 심리 기제로서 유추를 원칙으로 하고 있다.”⁶⁾ 연극에 있어서 궁극적인 은유는 연극의 은유이므로 관객들은 모든 것을 연극성을 기반으로 유추하여 파악하게 된다. 지금 연극을 보고 있다는 사실에 대한 자각이 관객들의 시선을 창조적인 시선으로 바꿀 수 있다. 관객들의 시선은 개인마다 천차만별인 뉘앙스를 갖고 있기 때문에 관객 개개인이 보고 싶은 것과 볼 수 있는 것은 상이할 수 있다. 더군다나, 20세기 후반에 들어와서 뚜렷한 중심 사조도 없고 계층별로 연극을 관람하는 풍조도 사라진 지금 원자화된 관객 개개인의 심리 속에서 은유 효과를 논하는 것은 힘들다. 그래서, 분석자의 주관에 따른 담화 분석을 통하여 의미 작용의 잠재태를 논하는 편법은 가능하지만 관객의 입장에서 새로운 의미를 생성하는 사건으로서 은유의 현장을 포착하기는 어렵다. 사실 어디까지가 환유이고 어디까지가 은유인지를 명확히 가

5) Anne Ubersfeld, *Lire le Théâtre* (Editions Sociales, 1982), p. 144: “.....ce qui est toujours reproduit au théâtre ce sont les structures spatiales qui définissent non tant un monde concret que l'image que se font les hommes des rapports spatiaux dans la société où ils vivent et des conflits qui sous-tendent ces rapports.”

6) Paul Ricœur, *La métaphore vive* (Editions du Seuil, 1975), p. 151: “C'est donc un mécanisme psychologique qui régit les innovations sémantiques et ce principe est l'association.”

려내려는 시도 자체가 부조리한 것일 수도 있다. 유리잔이란 환유적 기능이 뚜렷한 오브제가 다 채워지지 않은 상태로 무대 위에 놓이면 갈증의 의미가 여기에 더해지고 이것은 채워지지 않은 욕망 또는 이로 인한 사랑의 추구라는 은유가 될 수 있음을 앞서 지적했다. 이와 같이, 현실 대상을 일차적으로 지시할 뿐이고 현실에서와 같은 컵으로 물을 마신다든가 의자에 앉는다든가 하는 실제적인 기능만을 수행하는 환유적 오브제들 하나하나를 의미소 *sème*로 간주한다면 이 의미소들은 연극 담화 안에서 새로운 의미를 부여받으며 이는 “환유의 재은유화 현상”⁷⁾이라고 부를 수 있다. 여기서 새로 덧붙여진 의미는 순전히 담화의 문맥 속에서, 즉 연극에서는 무대의 ‘지금 여기’라는 맥락 속에서 새롭게 부각된 의미며 관객 개개인의 작품이다. 관객의 관점은 특정한 문맥을 파악하여 연극을 읽게 하며 이 문맥 속에서 다의적인 기호들이 상대적으로 일관된 의미를 부여받게 된다. 그래서, 리코르의 표현대로 “본래의 다의성을 랑그”에, 그리고 “살아 있는 은유를 파롤”에 비유할 수도 있을 것이다.⁸⁾ 결국, 은유가 지향하는 바는 재현하려는 지시 대상을 새롭게 그려내는 것이다. 현실의 대상을 지시하는 환유가 연극의 사실주의적 경향과 밀접한 관련이 있음을 보았다. 그러나 은유가 갖고 있는 지시 대상을 새롭게 묘사할 수 있는 능력에서 특정 사조로서의 사실주의가 아니라 진실성 *vérité*을 추구하는 근본적인 리얼리즘의 의도를 읽을 수 있다. 은유의 힘이란 것이 “유사성에 의하여 은유가 아니었다면 존재하지 않을 사실임직함을 새롭게 만들어내는 것”이므로⁹⁾ 은유에서 고도로 양양된 미학적 표현력의 참신성과 함께 이른바 “새로운 의미론적 관여성 *la nouvelle pertinence sémantique*”이 부여하는 “발견

7) Anne Ubersfeld(1981), p. 161: “le phénomène de remétaphorisation de la métonymie.”

8) Paul Ricœur(1975), p. 156: “Polysémie initial égale langue: métaphore vive égale parole.”

9) Olivier Reboul, *La Rhétorique*, Que sais-je?(PUF, 1984), p. 48: “Pouvoir de la métaphore: pouvoir de nommer, de créer par ressemblance une vraisemblance qui n'existerait pas sans elle.”

을 돕는 가치 *la valeur heuristique*¹⁰⁾를 찾을 수 있다.

연극의 무대는 곧 현실을 새롭게 '진실되게' 재현한 은유이며 연극을 보는 관객은 은유를 통하여 현실을 보는 새로운 '인식의 틀 *cadre de la perception*'을 찾게 된다. 그래서 한 시대의 연극 무대는 그 시대 특유의 현실을 재현하는 방식, 즉 세상을 보는 그 시대 사람들의 인식의 틀과 밀접한 연관이 있다. 오늘날에는 선험적인 인식의 틀을 논하기는 어렵겠지만 공연마다 형성되는 공감대를 통하여 경험적으로는 확인할 수 있을 것이다. 관객의 연극 수용 행위는 고독하지 않고 연대적이며 공연마다 연극 무대는 관객에게 새로운 질문을 던지고 관객은 기호를 해독하여 이 질문에 답하게 된다. 무대는 관객의 시선 아래에서만 연극 무대로 존재한다. 그래서 무대는 물리적인 장소로 환원되지 않고 관객의 "심상이 투사된 가상 공간"¹¹⁾인 셈이다. 이질적인 기호들이 한 무대에 동시적으로 공존하며 이 기호들의 의미가 변하기 쉬운 가동성을 갖고 있다는 연극 기호의 특성 때문에 무대를 보는 관객의 시선은 선택적일 수밖에 없고 관객의 관점 *point de vue*은 희곡 텍스트의 글쓰기 작업에서나 연출가의 작업에서나 우선적으로 고려해야 할 사항이다. 이러한 작업의 결과 동일시 효과에 의한 연극적 환상 *illusion théâtrale*을 추구하거나 아니면 거리두기 효과 *effet de distanciation*에 의하여 환상을 깨고 연극성을 부각시키거나 하는 양극단의 효과 사이에서 관객의 시선을 유도할 수 있다. 따라서 관객의 관점은 무대와 자신의 거리를 측정할 수 있게 해주며 이런 까닭에 관점은 관객의 주관적인 선택을 뒷받침하는 지적인 판단력의 표상이다.¹²⁾ 그러나 관객의

10) Paul Ricœur(1975), p. 199: "Seule la reconnaissance de la nouvelle pertinence sémantique opérée par la mutation lexicale pourrait conduire à une investigation des valeurs référentielles nouvelles attachées à la novation de sens, et ouvrir la voie à un examen de la valeur heuristique des énoncés métaphoriques."

11) George Matoré, *L'espace humain* (La Colombe, 1962), p. 245: "la projection d'une image mentale, un lieu imaginaire."

12) *Ibid.*, p. 118: "le point de vue exprime le jugement intellectuel, il n'est qu'un choix, une

주관적인 판단력이 전적으로 심리적인 영역에 속하는 것만은 아니며 관객의 사회문화적 환경과 밀접한 관련이 있는 시대적 산물이기도 하다. 관객이란 것이 바로 보여지는 대상 *objet regardé*에 대한 바라보는 주체 *sujet regardant*의 입장 표명이므로 여기에는 반드시 주체가 '지금 여기'에서 자리잡고 있는 위치에 대한 자각이 깔려 있다. 오늘날 무대와 객석간의 선험적인 합의는 물론이고 경험적인 합의도 확인하기 어려운 현상도 따지고 보면 하나의 거대 담론을 거부하는 시대 상황을 반영한 것이고 개별적인 관객의 반응 또한 이러한 역사적 맥락 속에서 의미를 갖는다고 할 것이다.

현대는 한편으로는 모든 유형의 무대를 실험할 수 있는 열린 무대의 시대이기도 하면서 다른 한편으로는 무대와 관객의 관계가 확정되어 있지 않다는 사실이 연극의 위기를 느끼게 하는 시대이기도 하다. 연극에서 은유를 논한다는 것은 결국 관객이 어떤 기호를 무엇의 은유로 보았는지를 밝히고 이를 통하여 관객이 갖고 있던 인식의 틀에 변화를 준 '의미론적 사건'의 진상을 밝히는 것이다. 그런데, 개인 관객 차원의 살아 있는 은유에 깔린 유추 과정을 설명하는 것이 기술적인 어려움을 안겨준다면 대안으로서 객석과 무대의 합의가 존재하던 시대의 지층을 파고들어가 은유의 화석을 캐내는 방법이 있을 것이다. 그러한 시대의 무대 위에서 이루어지는 재현 행위는 당시 사람들의 '집단적인 정신 상태 *mentalité collective*' 내에서 발견할 수 있는 인식의 틀이 반영된 것이고 그 결과 재현된 무대는 이러한 인식의 틀로 재구성된 현실의 은유적 표현이라고 할 수 있다. 그래서 한 시대의 구체적인 실례를 통하여 어떻게 연극 무대가 당대 사회의 특정 계층이 경험한 사회 현상의 특징적 면모들을 은유적으로 재현할 수 있었는지를 살펴봄으로써 연극에서의 은유에 대한 논의를 대신해볼 수 있을 것이다. 그래서 바로 르네상스 시대에 이탈리아에서 형성된 소위 이탈리아식 무대가 프랑스에 유입되어 고전극의 추상적인 무대를 형성하는 과정

vue nécessairement subjective....."

을 추적해봄으로써 현실 지시 대상의 환유적 대체물인 무대가 재은유화 과정을 거쳐 고전주의 시대 프랑스 사람들의 현실에 대한 인식의 틀을 노출하는 현장을 검증해볼 수 있을 것이다. 그 중에서도 특히 몰리에르의 경우가 시사하는 바가 크다. 왜냐하면 그의 작품의 각 요소를 따로 살펴보면 거의 다 기존의 전통으로부터 차용한 주제나 형식들이지만 이것들이 통합되어 독창적인 무대가 이루어졌고, 특히 몰리에르는 부단히 자신의 연극을 볼 실제 혹은 잠재적인 관객들과의 관계 설정을 위해 노력해왔기 때문에 그의 작품은 고전주의 연극 미학이 완성을 향하여 나아가는 과정을 여실히 드러내고 있다. 그래서 몰리에르의 무대를 통하여 이른바 “외양의 사실주의 *le réalisme d'apparence*”¹³⁾를 지양하고 절제된 수단을 통해 관객의 시선보다는 지성에 호소하는 고전극 미학의 완성과 더불어 임의의 장소 *un lieu à volonté*를 나타내는 무대가 도식화 *schématisation* 과정을 거쳐 추상적 기능과 본질을 나타내는 공간으로 구조화되어 현실에 대한 은유적 무대로 형성되는 과정을 목격할 수 있다.

연극이란 장르가 고대 그리스에서 발생한 이후, 오랜 세월 동안 연극 공연은 야외에서 거행되었다. 프로스케니온 *proskenion*이란 연회 공간은 아무런 개별적 특징도 보여주지 못하는 중립적 공간으로서 등장인물들의 담화나 스케네 *skene*로 불리는 무대 뒷벽에 그려진 간략한 형상에 의해 연회 공간을 재현의 공간으로 탈바꿈할 수 있었다. 배우는 아직 무대의 한 구성 요소로서 무대에 통합되지 못하였고 무대 자체도 무대 밖의 현실을, 즉 도시 국가의 외형적 환경을 거의 재현하지 못하였다. 중세에 이르러 지시 대상에 대한 초보적인 재현이 이루어졌다. 사실 종교극으로 대표되는 이 당시의 연극 무대는 무대 밖의 도시를 재현했다기보다는 무대가 도시 자체였으며 관객들도 관객이라기보다는 행사 참가자라거나 지나가는 주민들에 가까웠다. 재현이 단순한 복사 내지 모방의 단계를 벗어나게 된 계기는

13) Pierre Sonrel, *Traité de Scénographie* (Librairie théâtrale, 1984), p. 55.

르네상스 시대에 찾아왔다. 아직은 연극보다는 회화 쪽에서 세상의 축소된 이미지를 화폭이라는 단일한 공간에 재구성해놓으려는 노력이 15세기 경 이탈리아에서 시작되었으며, 이탈리아 르네상스는 현실을 그리는 상상적인 틀을 창조해냈다고 할 수 있다.

르네상스 시대의 문화적 소산인 원근법은 무대 건축에도 지대한 영향을 미쳤다. 그리스 시대의 스케네 이래 로마 시대의 '프론스 스케네 *Frons Scenae*'로 변형되면서 계속 존속되던 무대 뒷벽이 사라지고 뒷벽에 장식되어 있던 배경은 좌우 양측면으로 갈라서게 된다. 그리고 무대 뒷벽에 멀리 보이는 원경을 그린 화폭을 걸어놓음으로써 극장이라는 닫힌 공간에 광장과 길이 교차하는 열린 도시 공간을 옮겨놓을 수 있게 되었다. 사바티니 Sabbattini의 무대가 당시의 전형적인 무대 양식을 보여준다. 양측면에 늘어선 집들이 멀어지면서 만들어내는 선은 중심축으로 소실점 *point de fuite*이 수렴되게 하여 깊이와 부피가 있는 무대를 만든다. 원근법을 도입한 연극 무대는 현실의 연장이 되어 관객들이 살고 있는 도시가 무대 위로도 확장이 된 느낌을 주며 연극의 테마도 또한 도시 생활에서 발견할 수 있는 두 개의 공간, 즉 길이나 광장으로 대표되는 개방적인 사회 생활의 공간, 그리고 집으로 대표되는 폐쇄적이고 내밀한 사적인 공간이라는 두 개의 공간이 빚어내는 변증법이 그 바탕이 되고 있다. 내부의 공간이 지켜야 할 가치를 담지하고 있는 공간이라면 외부의 공간은 기존의 가치 체계를 전복시킬 위험이 도사리고 있는 공간일 수 있다. 반면에 내부의 공간이 억압의 공간으로 설정되면 외부의 공간은 구원과 해방의 공간이란 가치를 지닐 수 있다. 극장이라는 건축물 속에 자리잡은 무대는 실내 공간이면서도 아직 실외 공간적 요소를 간직하고 있다. 18세기 중반까지 프랑스의 극장에는 좌석이 없었으며 관객들이 서서 관람하던 태도는 야외 노천 극장의 관람 행태를 이어온 것이라는 견해도 있다. 다른 한편으로는 고전극의 무대가 내밀한 공간을 재현한다 할지라도 원근법에 의하여 깊이를 갖게 된 무대 공간은 외부 공간을 재현하던 원근법을 그대로 사용하고 있다. 그

래서 '이탈리아식 상자집 *la boîte à l'italienne*' 이라 불리는 이탈리아식 무대는 폐쇄된 공간을 모방한 것이 아니라 개방된 공간을 한정된 부피 속에 옮겨놓은 것이다.¹⁴⁾ 코메디아 델라르테 *commedia dell'arte*에서도 수직축과 수평축이 교차하는 길을 보여주며, 관객의 정면에서 수직으로 뻗은 길은 무대 뒷배경 너머로 사라지는 느낌을 준다. 같은 구도를 이어받은 프랑스의 고전극에서는 그러나 중요한 변화가 일어나는데 바로 측면의 건물 장식들이 개별적인 특성을 상실하고 단순한 마을의 광장과 같은 임의의 장소로 환원된다는 사실이다. 몰리에르의 『아내의 학교 *L'école des femmes*』 1663년 판 삽화에서 볼 수 있는 무대는 무대 뒤편에 집이 그려져 있는 배경포 *toile de fond*를 중심으로 좌측에는 아녜스 *Agnès*의 집, 그 맞은편에는 정원의 담장으로 둘러싸인 장소를 나타낸다. 이 무대는 양쪽으로 출입이 가능하고 부피를 가진 이탈리아식 무대의 흔적을 그대로 간직하고 있다. 건축가이자 무대 장치가였던 송렐은 이 무대 삽화를 보고 17세기 프랑스 지방, 특히 몰리에르가 유랑 생활을 하던 프랑스 남부 지방에서 흔히 볼 수 있는 통행이 빈번한 거리도 아니고 개인 소유주도 아닌 어중간한 성격의 골목길을 나타낸다고 추정하였다.¹⁵⁾ 장소의 일치 규칙을 준수해야 하는 고전 코미디에서는 이와 같은 공간 설정을 통하여 누구나 지나갈 수 있고 만날 수 있는 공간을 확보할 수 있었기에 주로 광장과 같은 장소가 선호되었다. 그러나 공공 통로가 개인 집 정원을 관통하는 모호한 성격의 이 공간은 오히려 임의의 장소에 가까우며 현실 세계에 있는 지시 대상과의 유사성은 사실성에 바탕을 둔 부분적인 유사성이 아니라 전체 구조 차원에

14) Michel Corvin, "Espace urbain et théâtre occidental," in *Revue d'histoire du théâtre*, 1983, 2, p. 226: "Ainsi envisagée la boîte à l'italienne n'est pas le décalque illusionniste d'un espace clos, mais la transposition dans un volume limité d'une représentation de l'espace ouvert."

15) *Op. cit.*, p. 60: "C'est sans doute une ruelle, entre la maison et le jardin, passage public mais peu fréquenté, comme on en voit encore en province, justifiant ainsi les allées et venues des étrangers et les stations qu'y font les maîtres de céans."

서 유추해볼 수 있는 유사성이다. 이 무대에서 주목되어야 할 것은 사방을 벽으로 조심스럽게 둘러싼 공간의 폐쇄성 *clôture*이다. 그런데 폐쇄성은 개방성 *ouverture*과 짝을 이루어야 의미가 명확해지는 개념으로서 “다공성 *porosité*”¹⁶⁾이 폐쇄적인 내밀한 공간의 안정을 위협하며, 이러한 구조가 몰리에르를 위시한 많은 고전 코미디의 플롯을 지탱하고 있다. 하나의 단일한 공간 속에 현실을 재현함으로써 공간의 테두리를 현실에 대한 인식의 테두리로 삼은 르네상스 시대의 유산을 물려받은 고전주의 극작가들에게 있어서 공간은 눈으로 보는 공간이 아니라 이성으로 분석한 공간으로서¹⁷⁾ 무대 공간은 추상적 도식화 과정을 거쳐 의미 작용을 하는 기호 체계로 탈바꿈한다. 거의 대부분의 경우 몰리에르 코미디의 플롯은 외부로부터의 침입이 성공을 거두느냐 실패하느냐로 요약될 수 있다. 외부에서 잠입하여 주인을 몰아내고 그의 공간을 차지하려 한 위선자 타르튀프 Tartuffe를 국왕의 도움을 얻어 몰아내거나 아니면 반대로 주재님께 지체 높은 집 규수와 결혼한 조르주 당댕 George Dandin과 같이 자기가 저지른 과오의 대가로 자기 집에서 쫓겨나기도 한다. 그리고 『아내의 학교』는 공간 구획의 기도 자체가 작품의 테마로 설정되어 있기도 하다. 주인공 아르놀프 Arnolphe는 부정한 아내가 남편을 속이는 타락한 세태를 비판적인 시선으로 바라보고 세태로부터 오염되지 않을 자신만의 공간을 만들어 이 속에서 미래의 신부를 키우는 학교로 삼는다. 그러나 이런 아르놀프의 기도는 천성을 거스르는 것이기에 결국 그가 철두철미하게 지키고자 했던 자신만의 공간은 외부의 침입자 오라스 Horace와 내부의 공모자인 아네스

16) Michel Corvin(1983), p. 231: “La clôture ne prend son sens que si elle s'articule avec l'ouverture: une ouverture souvent impossible, dite ou rêvée, dans la tragédie, concrète et constante dans la comédie, avec tout ce que cette porosité comporte de menaces, pour un Harpagon, un Dandin ou un Arnolphe.”

17) George Matoré(1962), p. 20: “Pour la pensée classique, le monde se limitait à un espace vu, mais vu avec la raison davantage que par le regard, analysé, et non réellement observé.”

에 의해 쉽게 와해되어버리고, 오히려 자신이 갖고 있던 기벽이 주위 사람들의 웃음거리가 되고 만다. 이 작품에서는 특히 공간이 갖는 성적 의미의 내포가 두드러져서 노골적인 성적 암시는 공간 점유를 육체적 소유의 은유로 제시한다. 아르놀프의 과오는 다른 몰리에르 작품의 주인공의 그것 마냥 편집증에서 기인한다. 그는 많은 것을 볼 수 있었지만 결국 보고자 하는 것만 보았기 때문에 늘 유리한 입지에 있었지만 자기 공간에 대한 지배력을 상실하기에 이른다. 이러한 편집증적 기벽에 사로잡힌 인물이 보여주는 시야의 축소는 그가 차지하는 공간의 축소를 반영하며 결국 이러한 인물은 무대에서 설 자리마저 상실하게 된다. 원래 코미디의 대단원은 해피 엔딩으로서 모든 갈등이 해소되는 통합의 순간이며 이 때문에 모든 등장인물들이 한 무대에 올라와 이 순간을 기뻐하게 된다. 그러나 이와 같이 마지막에는 누구에게나 개방된 공간에서마져 배제된 인물이 바로 악덕과 기벽의 소유자로서 코미디는 이들을 조롱하면서 관객을 교화시키는 윤리적 효과를 노린다. 고전 코미디가 준수하여야 할 규칙 중 하나인 장소의 일치 규칙은 단지 하나의 무대는 하나의 장소를 나타내야 한다는 형식적인 제약을 가하는 규칙은 아니다. 고전 코미디의 무대는 단일한 공간을 재현함으로써 모호했던 공간의 성격을 규정하고 소공간으로 분열되었던 무대를 통합하면서 갈등 해소와 통합을 상징하는 무대를 보여주고자 한다. 이러한 무대는 루이 14세 치하 절대 왕정 체제의 완성기를 사는 관객들의 심상이 투영된 공간으로서 17세기 프랑스 어느 사회의 현실을 모방한 공간이 아니라 관객들의 세계관에 따라 재구성된 공간이다. 초월적인 힘이 개입하여 해결해주는 '데우스 엑스 마키나' DEUS EX MACHINA' 라든가 우연히 알지 못하던 서로의 관계를 알게 되어 오해가 풀리는 '인지 장면' *scène de la reconnaissance* 등이 개입하여 작위적으로 갈등을 해소하는 코미디의 대단원은 얼핏 사실성이 결여되어 보인다. 그러나 이것은 자의적으로 구획된 공간은 단지 일시적으로 갈등을 불러일으키며 결국은 하들이 결정한 구획 속에 편입되어버린다는 당시 관객들이 보고자 했던 당위

의 현실을 반영한 것으로 이들에게는 이것만이 사실임직한 현실이다. 따라서 몰리에르의 코미디 무대는 이들에게 현실의 은유적 재현이며 이들은 무대가 보여주는 의미 작용의 기호 체계를 통하여 현실을 읽을 수 있었다.

그런데 후대에는 개방성과 폐쇄성을 오가는 역동적인 고전극의 무대를 이해하지 못했기 때문에, 건축물로서만 남은 이탈리아식 무대는 현실의 은유로서 세상을 보는 한 시대의 인식의 틀로서의 기능을 상실했다. 18세기 이후 부르주아지들의 생활 공간은 더 이상 길과 광장이라는 개방된 공간을 넘나들지 않고 살롱이라는 그들만의 내밀한 공간으로 축소되었다. 따라서 그들에게는 자신의 생활 공간을 재현해줄 무대, 즉 사회의 한 단면인 그들의 살롱을 충실히 재현해줄 무대가 필요했다. 18세기에 들어와 관객들의 관람 행태의 변화는 연극을 보는 관객의 관점과 또 연극을 통하여 세상을 보는 관점의 변화를 여실히 드러내고 있다. 18세기의 극장은 무대와 객석을 완전히 차단하기에 이르러 더 이상 몰리에르의 시대에서와 같이 관객이 무대 위에 올라와서까지 관람하는 일은 사라졌다. 더구나 입석 밖에 없던 아래층에 좌석을 배치하고 좌우와 뒷면 가장자리에 칸막이 객석을 배열한 오페라 극장식 극장의 유행은 칸막이 하나하나를 작은 살롱으로 만들었으며 극장 전체를 하나의 거대한 살롱으로 만들었다. 더 이상 연극은 광장에서 거행되던 축제가 아닌 실내에서의 여흥이 되었으며 관객들은 연극을 보기 위해서뿐 아니라 스스로를 과시하기 위해서도 극장을 찾았다. 당시 극장만큼 사회 계층 구획을 완벽하게 보여주는 장소도 없다. 엄격한 좌석 구분은 물론이거니와 층계와 복도도 여러 개를 만들어 서로 다른 계층이 같은 공연을 보면서도 극장 안에서 마주치는 일이 없게 설계되었다. 객석부터 사회의 축도가 되어버린 극장을 찾은 관객은 무대에서도 그들의 삶의 조건, 특히 경제적·사회적 조건을 사실적으로 재현해주길 바랐고 이러한 요구는 현실의 한 단면을 옮겨다놓은 듯한 사실주의적 무대에 의해 충족되었다. 그래서 이탈리아식 무대 앞에서 18세기 사람들은 어떠한 현실과의 유사성도 발견하지 못하였다. 광장과 길과 그 주위의

집들로 이루어진 도시 생활 공간의 환유로서 출발하여 고전주의 시대에는 하나의 소우주로서 현실을 은유적으로 재현한 이탈리아식 무대가 더 이상 현실에서 어떠한 지시 대상도 갖지 못하게 되었다.

연극인 줄 알면서도 마치 현실인 척하는 연극적 경험이야말로 다르다는 것을 알면서도 그 속에서 구조적인 유사성을 발견하는 은유적 경험이라고 할 수 있다. 그리고 구조적 유사성을 발견할 수 있는 능력이 곧 현실을 보는 인식의 틀에 진실성을 부여할 수 있다. 그래서 연극 무대를 은유로 볼 수 있는 관객만이 이를 통하여 무대가 지시하는 현실을 새롭고 진실되게 인식할 수 있다. 다만 연극의 진실성은 영원한 진실은 아니고 주관적인 경험일 뿐인데 이 경험 또한 역사적·문화적 산물이다. 한 시대를 풍미했던 이탈리아식 무대가 이와 같이 후대에 이해되지 못하였다는 사실은 시대마다 고유한 세상을 인식하는 틀을 갖는다는 것을 반증하는 것이다.

참고 문헌

Michel Corvin, "Espace urbain et théâtre occidental," in *Revue d'histoire du théâtre*, 1983. 2.

———, *Molière et ses metteurs en scène d'aujourd'hui*, PUL, 1985.

George Matoré, *L'espace humain*, La Colombe, 1962.

Olivier Reboul, *La Rhétorique*, Que sais-je? PUF, 1984.

Paul Ricoeur, *La métaphore vive*, Editions du Seuil, 1975.

Pierre Sonrel, *Traité de Scénographie*, Librairie théâtrale, 1984.

Anne Ubersfeld, *L'école du spectateur*, Editions Sociales, 1981.

———, *Lire le Théâtre*, Editions Sociales, 1982.