

연극 공간에 대한 기호학적 분석

——「오구: 죽음의 형식」을 중심으로

신 현 숙

1. 머리말

연극기호학은 연출가에 의한 극텍스트의 독서에서 시작해 상연과 관객의 해석 작업에 이르는 연극 과정을 통틀어 의미 산출의 양식을 밝히고자 한다. 1930년대, 프라하 연극학파의 지히 Zich, 무가롭스키 Mukarovsky, 부리안 Burian, 보가티레프 Bogatyrev, 혼즐 Honzl, 벨트루스키 Veltrusky 등에 의해 기호학은 연극학에 적용되기 시작했다. 퍼스 Peirce의 기호학 *Semiotics*을 토대로 삼는 연극기호학에서 기표의 면 *plan*은 무대적 자료들(물체·색깔·형태·조명·몸짓·동작 등)에 의해 구성되고, 기의의 면은 개념·상연, 혹은 사람들이 기표의 면에 결부시킨 의미 작용으로 이루어진다. 무대 기호들에 있어서는 기호의 지시물이 기표와 혼동되는 느낌을 주기 때문에 항상 기표와 기의 사이에 어떤 유연성 *motivation*(유추·도상성)이 개입된다. 그래서 관객은 자연스럽게 기호와 외부 세계를 비교하게 된다. 연극 기호의 세 가지 범주는 1) 지적 전언을 보내고 2) 자극물 *stimulus*로서 작용하고 3) 미학적 집합 속의 요소로서 즐거움을 제공한다는 것이다. 연극 기호는 언어적 기호

와는 다른 몇 가지 특성을 가지고 있다. 첫째, 표현면에서 그 지시물이 이중적이다(예: 휘장[SA]은 무대 위의 휘장[Rf, 1]이자 왕비 내실의 휘장[Rf, 2]이다). 둘째, 기표나 기의의 영역에서 똑같이 유동적이다. 가령 동일한 기의(“죽음”)가 다양한 기표들(곡소리, 굴건제 북, 부의금 봉투, 노모의 제스처 등) 속에서 나타날 수 있고, 하나의 동일한 기표(“긴 나무 상자”)가 차례로 복수의 기의들(관·의자·서류함 등)을 가질 수 있다. 셋째, 기호들 사이에는 위계 질서가 존재한다. 상연에서 하나의 기호는 다른 기호들과의 조직망 속에서만 의미를 가질 수 있는데, 이 조직망은 초점 맞추기 형식으로 구축되어 간다. 따라서 연출은 장면에 따라 조직망의 어떤 기호(기호 체계)를 의사 소통의 중심으로 삼기 때문에 기호들 사이의 위계 질서가 생겨나는 것이다.

연극기호학은 상연의 형식화에서 최소 단위 *unité minimale*들보다는 하나의 형태를 구성하는 ‘기호들의 의미를 띤 집합’과 ‘의미 표현 기능 *fonction signifiante*’에 더 관심을 가진다. 공연물로서 연극은 텍스트들(언어 텍스트, 배우 텍스트, 공간 텍스트, 조명 텍스트 등)의 집합체이다. 그러므로 각 텍스트에 고유한 약호들의 자율성 및 그것들 사이의 변증법적 관계에 대한 독서가 필요하다.

연극 공간은 발신자(극작가+연출가)가 수신자(관객-관중)에게 ‘어떤 것’을 전달하거나, 의미하려는 ‘의도’ 하에 구축된 공간이며, 수신자의 지각에 의해 해석되는 공간이다. 발신자는 현실 세계 혹은 상상 세계의 지시물(인식의 대상, 실존하는 현실성, 혹은 꿈)에서 영감을 받아 그에 해당하는 공간 형태(기표)를 만들고, 동시에 그 형태는 하나(혹은 다수)의 의미(기의)들과 결합하여 하나의 공간적 기호를 산출한다. 그런데 수신자는 우선 표출된 공간적 기호에 접하고, 그 기표와 기의가 결합된 의미 작용 속에서 지시물을 머릿속으로 찾게 된다. 이때 발신자의 지시물과 수신자의 지시물은 동일하기도 하고 상이할 수도 있으나, 그 지시물에 의해 관객

이 지각한 공간은 해석된다.¹⁾ 그런데 연극 공간은 비어 있는 것이 아니라 내용물-기호 체계들(배우-제스처-동작, 말, 오브제, 음악, 조명 중 한두 가지 혹은 전부)을 담고 있으며, 그것들은 고정되어 있지 않고 유동적이며, 그것들 사이의 상관 관계를 통해서 또 다른 공간들(무대 내적, 무대 외적)을 구성하거나 환기할 수 있다. 이 경우 무대 외적 공간들의 존재 양식은 은유적 관계, 즉 “내적이며 잠재적인 대동성을 기초로 한 동일화 *identification*”²⁾에 속한다. 그러므로 연극 공간은 표현된 공간이 아니라 표현하는 공간,³⁾ 즉 고정된 의미가 아니라 의미 작용을 통해 다의성 *polysémie*을 갖는 기호 체계 *système de signes*로 간주할 수 있다. 우리는 이윤택 작·연출의 「오구: 죽음의 형식」⁴⁾을 자료체 *corpus*로 선택해 연극 공간에 대한 기호학적 접근을 시도해보고자 한다.

2. 무대 공간의 형태와 구조

I. 무대 공간

연극 공간은 구체적으로 텍스트에 내재한 공간의 계열체들 *paradigmes*을 원료 *matériaux bruits*로 삼아 무대 장소 내부에서 건

1) 이러한 과정은 연극적 세미오시스 *Sémiosis théâtrale*에 해당한다. P. Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Messidor Ed. Sociales, 1980, p. 157 참조.

2) Ullmann, *Précis de sémantique française*, A. Franke, S. A. Berne, 1959, pp. 277~89. 박혜영, 「라캉의 이론을 통해서 본 주체 형성에 있어서 은유, 환유의 기능」, 『불어불문학 연구』, 1990, p. 129에서 재인용.

3) 쥘네트 Genette는 “가장 탁월한 공간 예술인 건축술은 공간에 대해서 이야기하는 것이 아니라 공간이 말을 하게 시키는 것”이라고 주장한 바 있는데, 이 견해는 연극 공간에도 적용될 수 있다. Gérard Genette, *Figures*, Vol. II, Seuil, 1969, p. 44.

4) 이하 「오구: 죽음의 형식」은 「오구」로 표기한다. 그리고 분석의 대상은 1994년 예술의 전당 자유소극장에서의 공연이다.

축술, 회화, 프록세믹스⁵⁾ Proxemics⁵⁾를 토대로 구축되며, 여기에 상상적 공간과 사회적 지시 공간의 분할이 첨가된다. 따라서 무대 공간의 구성에 선행되는 작업은 회곡 텍스트에서 공간의 한정어들을 발췌해 공간의 계열체들을 만드는 것이다. 이 작업은 극텍스트의 지문과 대사를 대상으로 삼되 무대 안의 요소, 무대 밖 요소들을 모두 찾아야 한다. 「오구」의 텍스트 안에서 그렇게 정리된 공간의 계열체는 1) 일상 생활의 공간으로서 집(적산가옥·초상집·안방·대청·부엌·신단), 2) 마당(굿판·화투판·놀이마당·뒷마당), 3) 저승 세계(저승사자석·극락 세계·지옥·황천길·북망산·관·달), 4) 한국과 아시아(동네·북덕방·아파트·파고다 공원·문예회관 소극장·광주·대동아 전쟁·대한천지·홍콩·중공)이다. 이 중에서 극행동이 전개되는 무대 안 공간은 1)과 2)이고, 파물에 의해 환기되는 무대 밖 공간은 4)이며, 3)의 계열체 중에서 저승사자석은 집 안에, 관과 달은 뒷마당에 위치하고 나머지는 역시 파물로 환기된다. 이 텍스트적 공간을 가지고 무대 공간을 건축할 때, 공간 프로그램 *space program*에서는 1) 2)와 3)의 일부가 선택되고 4)는 배우들의 대사로 처리하도록 짜여 있다.

연극 공간이란 범위가 한정된 공연 구역(무대+객석)에서 구축된다. ‘보는 자와 보여지는 자’의 관계를 필연적으로 요구하는 공연은 거리극에서조차도 배우——보여지는 자——가 위치한 공간이 바로 무대가 되어 관중(관객)——보는 자——과의 사이에 경계가 생긴다. 따라서 극장에서 공연되는 연극의 경우, 극장의 구조적 형태는 무대 공간의 프로그램을 실천하는 작업에서 주형 *moule*이 된다(90년 바탕골 소극장에서 공연된 「오구」의 무대 공간의 구조와 94

5) Proxemics는 Edward T. Hall이 전개시킨 개념으로 ‘공간이 말한다’는 관점이다. 할은 공간에 대한 인간의 반응을 고찰하고, 인간이 공간을 사용하는 방식에 따라 인간 상호간의 관계, 사회적 지위 등이 밝혀진다고 한다. Edward T. Hall, *The silent language*, Greenwich: Fawcett publication, 1959 참조.

년 예술의 전당 자유소극장에서 공연된 같은 작품의 공간 구조가 상이한 것은 그 때문이다). 자유소극장의 극장 형태는 중앙에 놀이 무대가 있고 이층으로 된 객석이 U자형으로 무대를 둘러싸고 있으며, 놀이 무대는 필요에 따라 지면 아래로 내려갈 수 있는 기계 장치가 되어 있다. 또 천장이 높고 소극장으로서의 넓이가 큰 공간을 확보하고 있다. 이와 같은 공연 구역의 형태와 공간 프로그램의 관계를 고려하여 연극 「오구」는 무대 공간을 ‘모방+놀이’라는 개념 *concept*을 토대로 구성하고 있다.

「오구」의 무대 공간은 우선 집 안을 중심으로 앞마당·뒷마당으로 분할하고, 집 안은 프로시니움 무대, 앞마당은 마당극 무대, 뒷마당은 빈 공간 무대로 디자인되어 있다. 사실주의 기법으로 구성되어 있는 프로시니움 무대에는 안방·대청·부엌이 설치되고, 마당극 무대는 돛자리 두 개로 굿판을, 앞마당 왼쪽에는 접은 담요와 부분 조명에 의해 화투판, 마당 오른쪽에는 사자밥 그릇과 역시 부분 조명에 의해 저승사자석을 스펙터클의 진행과 더불어 차례로 구성한다. 뒷마당의 빈 공간은 사다리와 그 위에 놓여 있는 관, 왼쪽 허공 높이 양은으로 만든 달을 배치하고 있다. 연극적 약호에 따르면, 프로시니움 무대 앞의 관객들은 제4의 벽 뒤에 숨어서 무대 위에서 재현되는 삶의 모습을 훑쳐보는 입장에 놓이게 된다. 따라서 「오구」에서는 프로시니움 무대-집 안에서 벌어지는 행위들에 대해 관객은 간접적인 개입밖에 허용되지 않을 것이며, 그 집 안의 극행동은 극적 환상 *illusion*의 성격을 띠게 되리라고 예감할 수 있다.⁶⁾ 반대로 마당극 무대(앞마당)는 관객들이 이중으로 반원형으로 둘러싸고 있어서 관중은 부분적으로나마 서로 바라볼 수 있고 서로의 반응을 느낄 수 있다. 또 놀이판과 객석이 서로 통하

6) 프로시니움 무대의 기능에 관해서는 G. B. 테니슨, 「연극원론」(이태주 역), 현대미학사, 1992, pp. 163~70.

게 되어 있어 관객은 무대-극행동에 부분적으로나마 직접 개입(참여)할 수 있다. 「오구」는 이 두 형태의 무대를 사용함으로써 무대와 객석의 관계는 분리되면서 동시에 뒤섞인다. 다시 말해 허구가 외부 세계(객석)에 의해 간간이 중단된다.

무대의 공간들을 배치하기 위해서는 공간성 *spatialité*의 좌표들이 필요하다.

그레마스 Greimas는 공간성을 시점을 중심으로 +차원과 -차원으로 나누고, +차원은 수평성/수직성으로 이분되며, 수평성은 다시 전망성/경도성, 전망성은 먼 곳/가까운 곳, 경도성 *latéralité*은 넓은 곳/좁은 곳으로 나누고, 수직성은 위/아래로 나눈다. -차원은 표면과 입체로 이분하고, 표면은 크기/작기, 입체는 두꺼움/얇음으로 나눈다.⁷⁾ 위베르스펠드 Ubersfeld는 연극 공간의 특성을 고려하여 무대 공간을 구축하는 좌표로 다음과 같은 것을 제시한다. 수평적/수직적, 표면/깊이, 개방/폐쇄, 가득찬 공간/빈 공간, 내부/외부, 원형/장방형, 집중된 공간/확산된 공간.⁸⁾ 두 학자의 견해를 참조하며 「오구」에 사용된 좌표들을 살펴보면 아래와 같다.

1) 수직성

「오구」에서 완전한 수평 공간은 앞마당뿐이다. 그 지면-수평면으로부터 수직으로 뻗는 선상에 차례로 공간들의 수직점이 위치한 다. 우선, 댕돌의 높이만큼 안방·대청·부엌이 위치하고/다음, 미달이문의 높이가 있고/미달이문 너머로 솟아 있는 뒷마당의 사다리 높이/사다리 꼭대기에 올려 있는 판의 위치/마지막으로 무대 왼쪽 구석 천장 가까이 허공에 떠 있는 달이 수직선의 정점이 된다. 더욱이 프로시니움 무대 중앙 위치에 세워진 사다리의 높이는

7) A. Greimas, *Sémantique structurale*, Larousse, 1966, p. 33.

8) A. Ubersfeld, *L'Ecole du spectateur*, Editions Sociales, 1981, pp. 89~98 참조.

관객의 시선에 무대의 가로 길이의 절반 정도로 지각되므로 수평성/수직성의 비율은 사다리의 높이에서 황금비율을 보인다. 따라서 수직성을 위·아래로 나누어본다면, 위에는 사다리·관·허공·달이 있고, 아래에는 안방·대청·부엌·앞, 뒷마당이 위치한다.

2) 개폐성

연극에서 개방/폐쇄라는 공간적 놀이를 결정짓는 것은 a) 경계선(열림/닫힘)과 b) 관객으로 하여금 상상적인 무대 외부를 이해하고 예측할 수 있게 하는 기호들이다. 「오구」에서 앞마당은 허공 속에서나, 실제 관객들을 향해서나 항상 사방이 열려 있다. 객석과의 경계가 뚜렷하지 않은 앞마당은 배우들의 등퇴장에 의해 무대와 객석 사이의 왕래 및 공간 확장이 가능하다. 반면에, 프로시니움 무대에 설치된 공간들과는 댕들이 경계선이 되지만, 문으로 차단되어 있는 안방·부엌에 비해 앞문이 없는 대청과는 왕래가 가능하다. 그래서 굿판이 벌어질 때 대청마루에 앉아 있는 식구들은 굿의 참여자가 되어 앞마당의 경계선은 대청마루 뒤쪽 미단이문까지 뻗어나간다. 이에 반해 프로시니움 무대의 안방과 부엌은 문과 벽들로 둘러싸여 폐쇄성을 강조한다. 대청마루는 부엌과는 벽으로 차단되어 있지만, 안방·뒷마당과는 미단이문이 있어 왕래 가능성을 가지고 있고, 앞마당과의 사이에는 문이 없어 언제라도 자유로운 소통이 가능하다. 미단이문과 검은 망사로 된 배경포에 의해 프로시니움 무대(집 안)와 경계를 이루고 있는 뒷마당은 삼면의 경계가 뚜렷하지 않은 채 개방되어 있고, 집 안과도 망사천의 특성에 의해 시각적으로 반쯤 개방된 상태이다.

3) 정형/비-정형

「오구」 특유의 공간적 좌표에 해당하는 이것은 무대 형태와도 무관하지 않다. 프로시니움 무대의 집 안이 정형에 해당한다면,

뚜렷한 형태가 없는 뒷마당과 허공은 비-정형의 특성을 갖는다.

4) 내부/외부

특정한 내부를 재현하는 공간과(예: 집 안) 어떤 외부 사이의 대립을 나타내는 이 좌표는 구체적 공간으로서의 무대적 공간이 아니라 허구적 공간에 근거한다. 가령, ‘다른 곳 *ailleurs*’에 속하는 존재가 출현함으로써 외부 공간이 내부 공간에 침입하게 되지만, 이 두 공간의 충돌이 무대상에서 구체적 공간으로 분할되어 제시되지는 않는다. 때문에 내부적 공간과 외부적 공간은 소도구들, 파를, 배우들의 움직임, 제스처, 조명 등에 의해 무대상에서 일치할 수도 있다. 『오구』에서는 외부 공간의 기호인 복덕방 주인이 무대 안에 등장함으로써 무대(초상집)와 내부 공간(가정)에 분란을 가져온다. 또 염라대왕을 위시한 저승의 존재들이 출현하여 내부/외부의 갈등이 벌어진다. 이와 같은 내부/외부의 놀이는 무대 밖 공간을 무대적으로 형상화할 뿐만이 아니라, 공간적 대립의 유형을 초월하여 서로 다른 장소들이 같은 장소 안에서 공존하고 충돌하는 양상을 보여줄 수 있다.

II. 연극 공간의 구조

위에서 살펴본 무대 공간의 구체적 형태들은 스펙터클이 진행되는 동안에 다양한 공간적 기표들과 관계를 맺으면서 허구적 공간들을 형성하게 된다. 이때 공간의 기표에 해당하는 것으로는 시간·배우·제스처·움직임·조명·의상·음악·대소도구 등이다. 연극 기호의 유동성은 특히 공간에서 두드러지는데, 여러 가지 기표들이 하나의 공간을 기의로 취하거나, 반대로 동일한 기표가 여러 공간을 기의로 가질 수 있기 때문이다. 또 선조적 *linéaire*인 언어기호와는 반대로 연극적 기호들은 도표적 *tabulaire*이다.⁹⁾ 왜냐하

9) 연극 기호의 도표적 특성에 관해서는 안느 위베르스펠트, 『연극기호학』(신원숙

면 배우·말·동작·의상·조명·음악·무대 장치 등은 각각 고립되어 선후 관계를 유지하며 제시되지 않고 무대라는 동일면에 존재하기 때문이다. 「오구」에서 공간적 기표들을 정리하고, 그것들이 취하는 기의들을 살펴보면 아래와 같다.¹⁰⁾

기의 \	기 표	무대 공간
일상의 공간 (가사)	다들이 소리+자연 조명+큰아들+며느리+신문	대 청
꿈	노모의 잠+괴이한 잠음+허영게 늘어지는 빨랫감+도깨비 배우들의 슬로 모션 푸른 조명+오후	대 청
굿 신 단	채색된 장옷을 입은 노모+성주조상상+자연 조명+오후	대 청
초 상 집	꼭소리+상복 입은 가족들+붉은 명전+제 상+자연 조명+저녁	대 청
싸 음 판	가족들+부의금 봉투+집문서+욕설+주먹질+ 반조명+밤	대 청
환 영	강시한 노모+가족들+제상+저승사자들+마 임+노모의 검은 띠 사진+푸른 조명+밤	대 청
휴식의 공간	누워 있는 며느리와 과수대+반조명+밤	안 방

역), 문학과지성사, 1993, pp.26~27 참조.

- 10) 「오구」의 텍스트는 이윤택, 『웃다, 복치다, 죽다』, 평민사, 1993에 수록되어 있다.

기의	기 표	무대 공간
에 로 스	과수대+사자(2)+격렬한 성행위 마임+힘찬 복소리와화투판의 어영차 소리+붉은 조명+ 밤	안 방
놀 이	봉숙의 고무줄 마임+자연 조명	앞마당
굿 판	무당+악사들(검은 선글라스를 쓴 악사들)+ 장고·북·기타+무악+유행가+자연 조 명+오후	앞마당
사 자 석	사자밥 그릇+저승사자들+푸른 조명+밤	앞마당
화 투 판	담요+화투장+문상객들+자연 조명+오후+ 밤	앞마당
제 의	사다리+관+오구타령+반조명+새벽	대청·뒷마당
무생물 공간	관+허공의 인형들+금속성 달+암전+낮과 밤	뒷마당
뒤 뜰	머느리+봉숙+제상+오후	뒷마당

위의 도표에서 우리는 몇 가지 흥미로운 사실을 밝힐 수 있다. 우선 극행동들의 주무대인 대청·앞마당·뒷마당에서는 상이한 세 공간이 병존 혹은 중첩된다. 대청에는 현실(일상의 공간-휴식-싸움판)과 환상(꿈-굿의 신단-환영[노모의 강시]), 죽음(초상집)/앞마당에는 현실(놀이-화투판)과 굿판(산오구굿), 죽음(저승사자석)/뒷마당에는 현실(뒤뜰)과 제의(祭儀)(오구굿), 죽음(노모의 시신을 안치한 관)의 공간이 각각 병존한다. 죽음에 해당하는 공간들 중에서 대청의 초상집은 죽음의 형식이며, 앞마당의 저승사자석은 죽음의 이미지이고, 뒷마당의 관은 죽음의 실체에 해당한다고 볼 수 있다. 따라서 이 세 무대 공간은 현실과 죽음이라는 두 개의 허구적

공간을 공통으로 보유하고, 각각 환상·곳·제의라는 공간을 중첩시키는 구조를 가지고 있다. 반면에 집의 가장 내밀한 장소인 안방이 휴식과 에로스의 공간으로 제시됨으로써 안방은 본능의 공간으로서의 속성을 띠게 된다. 다음, 시간의 관점에서 보면 「오구」의 외적 구조는 낮에서 다음날 새벽(첫닭이 울 때¹¹⁾)까지라는 지속 시간을 가지며, 시간의 흐름은 연속성을 띤다. 그러나 내적 구조에서는 상이한 시간성을 가진 사건들이 뒤섞여 발생함으로써 객관적 시간의 선조성은 파괴된다. 다시 말해 오후에서 저녁까지의 낮에는 객관적 시간의 흐름(일상-놀이-초상-투기)과 무시간성(꿈-곳)이 뒤섞여 있고, 저녁에서 다음날 새벽까지의 '밤'에도 객관적 시간의 흐름(초상-투기-휴식-싸움)과 무시간성(환영-에로스-제의)이 뒤섞여 있다.¹²⁾ 만약 우리가 '낮과 밤'을 인간의 삶을 구성하는 시간의 기본틀로 간주한다면, 「오구」에서 삶은 객관적 시간과 무시간성이 대립되지 않고 오히려 상호 침투하는 현장이라고 말할 수 있을 것이다. 마지막으로 무대 장치의 변화가 없는 「오구」의 공연에서 조명은 다양한 공간을 만들어내는 중요한 공간적 기호가 된다.¹³⁾ 보편적인 연극 약호에 따라 부분 조명은 하나의 기표가 되어 화투판, 저승사자석, 봉숙의 놀이 공간을 기의로 취하고, 색깔의

11) 이운택, 앞의 텍스트, p. 153. 사자(2)의 대사: “자, 용돈이다. 닭 울기 전까지 신나게 화투판이나 벌여봐라” 참조.

12) 페팽 Pepin에 따르면 ‘성스러운 시간’이 흐르는 ‘제의의 지속’은 원초적이고, 무시간적 순간에 해당한다. 따라서 민속적 제의로서의 ‘곳’도 무시간성의 범주에 속한다고 볼 수 있다(J. Pepin, “Temps et mythe,” in *Etudes philosophiques*, 1962, No. 1, Janvier-Mars, P.U.F., pp. 60~61). 또 버글러 Bergler와 로하임 Roheim은 성적 행위중에는 모든 욕구불만이 부재하고, 시간에 대한 지각도 사라진다고 주장한다(Edmund Bergler et Ceza Roheim, “La psychologie de la perception du temps,” in *L’homme et la société*, revue internationale de recherches et de synthèses sociologiques, No 11, p. 71).

13) 공간적 기호로서 조명의 기능에 관해서는 Tadeusz Kowzan, *Spectacle et signification*, éditions Balzac, pp. 45~46 참조.

변별성에 의해 자연 조명은 현실 공간, 푸른 조명은 비현실 공간, 붉은 조명은 에로스 공간과 결합함으로써 공간적 기호들이 된다.

극행동이 본질상 '갈등'을 축으로 구성되는 것이라고 할 때, 연극 공간의 구조는 그 갈등의 관계가 공간화된 것이라고 볼 수 있다. 이 공간적 모형은, 로트만 Lotman과 위베르스펠드에 따르면, "유기적이고 분절되어 있는 것"이다.¹⁴⁾ 왜냐하면 갈등이란 두 의미 집합 사이의 대립·충돌에서 발생하므로, 연극 공간 역시 두 개의 하위 공간으로 나뉘고 그 하위 공간은 각각 'A 의미 영역'과 '비-A 의미 영역'이 되어 각자의 공간적 계합체를 구성하게 된다. 그런데 본질적으로 부동체인 공간이 어떻게 의미 영역을 형성하고, 충돌을 일으키며, 다른 공간으로 변형될 수 있는가? 그것은 공간에 속하는 내용물(공간 기호들)의 변화(이동/제거/첨가)에 의해서 가능하다. 특히 등장인물은 그의 현존 자체가 하나의 공간을 구성하는 기호이면서 동시에 '움직이는 기호'이므로 하나의 공간에서 다른 공간으로의 왕래가 가능하고, 때문에 등장인물에 의한 어떤 공간의 포기 혹은 점령 등을 통해서 공간들의 갈등이 만들어진다고 볼 수 있다. 「오구」의 무대 공간은 '살아 있는 자'와 '죽은 자'라는 상이한 두 차원의 등장인물들에 의해 점유되고 있다. 우리는 전자가 속한 공간을 '이승,' 후자가 속한 공간을 '저승'으로 간주할 수 있다. 그런데 「오구」에는 무당이라는 특별한 등장인물이 있다. 한국의 무속(혹은 민속 신앙)에서 무당은 "탈혼(脫魂)의 과정을 거쳐 신(神)과 접하게 되고, 신탁을 통하여 반신반인(半神半人)의 기능을 가지며, 신과 인간의 중간에서 인간의 뜻을 신에게 전달하고 소원을 성취시킬 수 있는 예지를 지닌 자"¹⁵⁾로 간주된다. 따라서 이승과 저승을 왕래할 수 있는 무당이 속하는 공간은 그 두

14) Y. Lotman, *La structure du texte artistique*, Gallimard, 1973, p. 311; 안느 위베르스펠드, 앞의 책, p. 173.

15) 한국문화상징사전 편찬위원회, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992, p. 311.

영역으로 각각 열려 있는 통로에 해당한다. 「오구」에서 무당 석출의 행위들——1) 강제한 노모의 시신이 대청 안으로 들어올 수 있도록 미닫이문을 열어주기, 2) 저승사자들을 집 안으로 인도하기, 3) 저승사자(2)와 과수대의 결합을 위한 중매쟁이 노릇¹⁶⁾ 등——은 모두 동작 기호로서 통로의 은유 *métaphore*가 된다.

그렇다면 이상 세 그룹의 등장인물들의 움직임을 통해서 공간들은 어떻게 분절되고, 어떤 관계를 맺게 되는가?

「오구」의 프롤로그에 해당하는 노모의 꿈은 이승 공간에 속하는 노모와 저승 공간의 염라대왕이 입맞추는 행위, 즉 두 공간 사이의 부분적 접합을 암시한다. 그리고 잠이 깬 노모의 간청에 따라 진행되는 무당 석출의 굿판은 이승에서 저승으로 넘어갈 수 있는 길트기에 해당한다. 굿에 어느 정도 신이 지피자(즉 길의 입구가 트이자) 노모는 “나 갈란다”라는 대사와 함께 그 자리에 쓰러져 죽는데, 이것은 노모가 길(통로)에 내려섰음을 의미한다. 이어지는 죽은 노모의 ‘몸 거두기’는 그 통로를 지나가야 하는 노모의 여행을 위한 준비이고, 초상의 형식은 노모와 가족들 사이의 작별의 의식이다. 초상집에 화투판·싸움판이 삼입되고, 비로소 부엌공간이 열리며 활기를 띠는 것은 이승의 삶을 놀이·재화·음식으로 축약시켜 제시한 것이다. 그렇게 해서 ‘초상집’은 죽음과 삶이 어울릴 수 있는 공간으로 변화하게 되고, 다음 시퀀스에서는 저승사자들이 등장할 수 있게 된다. 저승사자들을 무대 안(이승)의 공간으로 인도하는 인물은 무당 석출이다. 그리고 그들 사이의 대화에서,

석출(여유 있게 일어서며): “어서 오십시오. 오늘은 좀 이른데요.”

16) 석출의 대사: “바로 당신(저승사자)과 저 신녀(과수대) 뚜쟁이 노릇 하라는 뜻인 것 같소” 참조. 이운택, 앞의 텍스트, p. 157.

저승사자(1): “오랜만이오. (악수를 청하며) 몸조심하시오.”¹⁷⁾

우리는 그들 사이가 이미 구면이고, 저승사자들이 자주 이승의 공간에 왔었음을 (“오늘은……”) 알 수 있고, 통로 공간으로서의 석출의 기능을 확인할 수 있다. 이 시퀀스에서 흥미로운 것은 저승사자들이 이승 공간에 대해 갖는 호기심과 애착이다. 그들은 이승의 존재들과 똑같이 음식과 돈·여자·놀이 등을 탐한다. 그래서 이승의 모든 공간에 개입한다. 그 애착의 절정에 해당하는 행위가 저승사자(2)와 과수택의 정사로 표출되는데, 정사가 이루어지는 곳은 인간의 삶에서 가장 내밀하고 중심이 되는 공간인 안방이다.

그렇다면 우리는 이 공간-안방을 어떤 의미 영역으로 간주할 수 있을까? 앙드레 브르통 André Breton은 「제2차 초현실주의 선언문」에서 “대립되는 두 현실성——생과 사(死), 현실과 상상, 과거와 미래, 전달할 수 있는 것과 전달할 수 없는 것, 높은 곳과 낮은 곳 등이 더 이상 모순으로 지각되지 않는 지점을 초현실성”¹⁸⁾이라고 밝히고 있다. 따라서 생의 기호인 과수택과 사(死)의 기호인 저승사자(2) 사이의 성적 결합은 생과 사가 조화롭게 융합되는 순간이며, 그 행위가 이루어지는 안방은 잠시나마 ‘초현실의 공간’을 형성한다고 볼 수 있다. 정사 직후, 조용히 흘러나오는 무당 석출의 창(唱)과 함께 압전된 무대 앞 저승사자석에는 자연 조명과 푸른 조명이 뒤섞인 부분 조명이 던져진다. 그 작고 동그란 공간 안에 어린 봉숙과 어린 저승사자가 나란히 앉아 있는데, 두 아이가 순진하게 나누는 대화에서,

17) 위의 텍스트, p. 144.

18) André Breton, 「제2차 초현실주의 선언문」, 1929. 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992, p. 84에서 재인용.

저승사자(3): “난 진실을 말했을 뿐이야.”

봉 숙: “진실?”

저승사자(3): “그래. [……] 네 가슴에서 내가 태어났어. 우리는 한생각 한몸이야.”

우리는 또 하나의 초현실 공간으로서 ‘마음’이 제시됨을 알 수 있다. 그렇게 생(봉숙)과 사(저승사자(3))가 ‘한생각, 한몸’이 되어 ‘우리’로 융합되는 공간이 바로 인간의 마음속이기 때문이다. 따라서 정사 행위를 초현실을 상징하는 형태로 본다면, 마음은 초현실의 개념에 해당하고, 이 초현실의 공간을 놀이 형태로 재현하는 것이 굿판이라고 말할 수 있을 것이다. (산)오구굿은 살아 있는 자들이 저승 세계의 오구대왕을 불러내어 모셔놓고 죽은 혼을 극락 세계로 인도해달라고 비는(떼를 쓰는) 굿이다. 그러므로 이승의 존재들과 저승의 존재들이 대화를 나눌 수 있는 장(場)인 이 굿판은 「오구」의 무대에서는 일상의 공간(대청)과 놀이의 공간(앞마당)에 중첩되고, 극의 결말 부분——죽은 노모를 저승으로 떠나보내는 장면——에서는 죽음의 세계의 문턱(관을 받치고 있는 사다리의 맨 윗계단)까지 확장된다. 또 상이한 차원의 두 존재가 결합하는 에로스 공간은 휴식의 공간인 안방에 삽입된다. 경계가 없으면서도 존재하는 공간. 그래서 초현실 공간은 하나의 점(點)(봉숙의 마음)에서 삶의 공간과 죽음의 공간을 수렴하는 무한한 크기까지 확장되고, 그것은 다시 수축-재확장의 가능성을 내포하는 유동적 공간이 될 수 있다.

한편, 한국 문화에서 ‘제사’는 또 다른 초현실의 형식이다. 제삿날(시간), 제상 앞에서(공간) ‘살아 있는 자’인 자손들은 ‘죽은 자’인 조상들과 대면하고, 소리없는 대화를 나누게 된다. 다시 말해 일 년에 한 번씩 제사라는 형식을 통해 이승과 저승 사이의 커뮤니케이션은 면면히 이어질 수 있는 것이다. 그런데, 「오구」에서

둘째아들은 노모의 사후 적산가옥을 처분해서 아파트를 사고 부동산 투기에 손댈 계획이다. 그렇게 되면 전통적인 제사 형식은 변질되거나 아예 파기될 위험이 크다. 노모에게 있어서 아파트는 서양 문화의 상징이므로 둘째의 계획을 무산시키지 않으면 고향을 벌일 수도, 전통적인 제사를 행할 수도 없는 것이다. 다시 말해 이승과 저승 사이의 커뮤니케이션은 단절되고 말 것이다. 바로 이것이 이어지는 시퀀스에서 죽은 노모가 다시 뒷걸음질쳐 이승의 공간으로 잠시 들어오는 이유이다(무대상에서는 시신이 관에서 내려와 미닫이를 통해 무대 안으로 걸어 들어온다). 강시한 노모는 집문서를 찢어버리고, 그 계획을 파괴해버림으로써 두 공간 사이의 왕래 가능성을 열어놓고, 무당 석출의 지휘 아래 벌어지는 오구굿을 통로로 삼아 저승사자들과 함께 저승의 공간으로 넘어가면서 대단원의 막이 내린다.

이상의 플롯과는 무관하게 등장인물들의 움직임이 만들 수 있는 또 다른 공간 관계로 비-정형 공간이 있다. 이것은 에드워드 할 Edward Hall의 프록세믹스 *Proxemics* 이론에 따르는 것인데, 할은 공간을 고정상 공간 *fixed feature space*, 준-고정상 공간 *semi-fixed feature space*, 비-정형 공간 혹은 인간 상호간의 공간 *informal space* 으로 나눈다. 연극에서 고정상 공간은 극장 자체에 해당하며, 준-고정상 공간은 세트와 조명, 무대와 관객석의 배열에 따라 만들어진다. 비-정형 공간은 공간 체험의 범주에 속하는 것으로, 타인과의 대면에서 확보하는 거리를 말한다. 연극에서는 배우와 배우, 배우와 관객, 관객과 관객 사이의 상호적 거리인데, 이것은 공연에서 극적 관계를 나타내는 역동적인 공간이 될 수 있다. 할은 개인들 사이의 관계를 다음의 네 가지 근본적 카테고리에서 정의한다.

1) 밀접 거리: 50 센티 이하(가장 친한 사이), 2) 개체 거리: 50 센티~150 센티(개인적 관계), 3) 사회적 거리: 150 센티~350 센

티, 4) 공공 거리: 350 센티~목소리가 닿는 지점(공개적·공식적 관계).¹⁹⁾ 프록세믹스 방법론은 연극의 리듬이나 무대적 언술 행위와 밀접한 관계를 맺고 있다. 일종의 놀이극 형태를 취하고 있는 「오구」에서 비-정형 공간에 대한 분석은 여러 가지 재미있는 결과를 얻을 수 있는 가능성이 있지만, 무대 체계를 중심으로 하는 우리의 작업에서는 배우와 배우 사이의 관계 맺음에서 확보되는 밀접 거리를 분석의 범위로 한정하고자 한다. 「오구」에서 밀접 거리를 유지하는 배우-등장인물들은 다음과 같다. 노모-큰아들과 둘째아들/노모-손녀 봉숙/노모-염라대왕/큰아들-큰며느리/며느리-봉숙/며느리-둘째아들/봉숙-저승사자(3)/노모-석출/죽은 노모-저승사자(2), 큰아들-저승사자(1)/석출-저승사자(1) (2) (3)/과수덕-저승사자(2). 이 등장인물 상호간의 거리를 통해서 우리는 a) 가족들 사이, b) 노모와 통로 공간에 해당하는 무당 사이, c) 살아 있는 자와 비현실적 존재들 사이, d) 죽은 자(노모의 시신)와 비현실적 존재 사이가 가장 친한 관계로 제시되고 있음을 알 수 있다. 그리고 이 네 그룹의 등장인물들이 맺는 밀접 거리는 단선적이라기보다 서로 중복되고 복선적이다. 이것은 삶의 공간과 죽음의 공간, 실재 세계와 상상의 세계, 그리고 그 사이에 끼여 있는 통로가 서로 밀착되고 뒤섞임을 나타내주는 일종의 공간적 기표들이 될 수 있다.

이상에서 살펴보았듯이, 「오구」에서의 공간들의 충돌은 ‘초현실의 공간’을 만들어놓고 끝나게 된다. 이것은 어느 한 공간에 의한 다른 공간의 침식이나 파괴가 아니라 두 공간 모두에게 ‘깊이 더하기’라고 볼 수 있다. 이렇게 만들어진 세 가지 의미 영역의 공간 계열체를 정리해보면 아래와 같다.

19) E. Hall, 앞의 책, pp. 184~85.

이 승: 일상의 공간/꿈의 공간/초상집/싸움판/환상의 공간/휴식의 공간/놀이 공간/투기판

저 승: 저승사자석/무생물의 공간

초현실의 영역: 굿판/제의/에로스의 공간/마음

* 통로의 공간: 무당

그렇다면 이 세 의미 영역을 분할하는 경계선은 무엇인가? 무대에서 이승과 저승을 가르는 경계선은 수평적으로는 대청마루 뒷면의 ‘미단이’이고, 수직적으로는 ‘사다리’이다. 우선 미단은 다음과 같이 사용된다. 1) 노모가 극의 서두에 처음으로 등장하며 관객에게 인사하는 문, 2) 노모의 꿈속에서 염라대왕과 저승의 존재들이 등장하는 문, 3) 산오구굿 도중 노모의 급사로 머느리와 봉숙이가 ‘조상상’을 들고 나가는 문, 4) 무당 석출과 상주들이 노모의 시신을 들고 나가는 문, 5) 초상집(집 안)으로 저승사자들이 들어오는 문, 6) 강시한 노모가 대청으로 들어오는 문(문 열어주는 자——석출), 7) 강시한 노모가 다시 관으로 나가는 문(문 열어주는 자——저승사자), 8) 모든 등장인물들이 석출의 주도하에 오구굿을 하러 나갔다가 들어오는 문. 이 중 1)과 3)에서 미단을 통해서 왕래하는 인물들은 가족이고 살아 있는 자들이기 때문에, 이 경우 미단은 집이라는 공간의 구조적 구획 분할(대청과 뒤뜰)을 위한 기능 단위일 뿐이다. 그러나 나머지 6회의 경우, 왕래하는 인물들은 죽음의 공간에 속한 자들(염라대왕, 저승사자들, 강시한 노모)이거나, 죽음과 관계를 맺고 있는 인물들(상주들), 그리고 두 공간의 통로 역할을 하는 무당이다. 그런데 미단은 형태상 자물쇠가 없는 문이고 그래서 언제라도, 누구라도 열 수 있게 되어 있다.

사다리는 그 아래쪽 끝이 미단이 뒤의 지면(뒤뜰)에 고정된 채 위쪽 끝은 허공에 떠 있다. 사다리 꼭대기에는 관이 놓여 있으며,

사다리를 올라가 마침내 관의 양옆에 서 있는 등장인물은 저승사자들이다. 그리고 사다리 맨 위의 층계에까지 올라가는 등장인물은 무당 석출이고, 그 아래 층계에 만상주인 큰아들, 그 아래가 둘째아들순으로 가족들이 위치한다. 사다리 역시 건물에 부착된 계단과는 다르게 사방으로 열려 있고 아무나 올라갈 수 있다. 경계선에 해당하는 미단이와 사다리의 위와 같은 형태는 '이승'과 '저승'을 나누는 경계선이 항상 왕래가 가능한 것임을 시각적으로 보여준다. 그러나 이 두 공간과 '초현실 공간' 사이에는 특별히 설정된 경계선이 없다. 굿판, 제의, 에로스의 공간, 마음은 살아 있는 자의 공간에 위치하지만, 대칭적이라기보다는 중첩 혹은 삽입의 관계이다. 죽은 자의 공간에 인접해 있는 오구굿판 역시 부분적 중첩이다. 따라서 이 초현실 공간은 배우들-등장인물들의 현존에 의해서 형성되는 공간이다.

위의 세 의미 영역을 무대 공간의 구성에 사용된 공간성의 좌표로 정리해보면 아래와 같다.

	수직성	개폐성	내부/외부	정형/비정형	고정/유동
이 승	-	+ -	+ -	+	+
저 승	+	+	-	-	+
초현실	0	+ -	+ -	-	-

* 수직성: 위(+) 아래(-)

** 개폐성: 개방(+) 내부(+) 정형(+) 고정(+)

폐쇄(-) 외부(-) 비정형(-) 유동(-)

위의 도표에 나타난 형태적 변별성은,

- | | | |
|---------------|----|-------------|
| 1) 이승(낮은 곳) | vs | 저승(높은 곳) |
| 2) 이승(정형) | vs | 저승/초현실(비정형) |
| 3) 이승/저승(고정성) | vs | 초현실(유동성) |

이며, 이승과 초현실 공간 사이의 유사성이 개폐성, 내부와 외부의 병존에 있을 때, 저승은 이 중 하나의 특성을 가지고 있기 때문에 이승/초현실 대 저승이라는 대립 관계는 이루어지지 않는다.

이상의 분석을 통하여 우리는, 「오구」에서는 로트만, 위베르스펠트 등이 주장하는 공간의 본질 양식이 적용되지 않음을 알 수 있다. 그들의 이론은 이성 중심주의 *logocentrisme*에 근거한 이분법적 사고 방식으로 공간 구조를 항상 대칭 *symétrie* 관계로 파악하려는 것인데, 「오구」의 연극 공간은 세 개의 하위 공간을 가지며 그것들 사이의 관계도 비-대칭적 *asymétrique*이기 때문이다. 이 공간들의 갈등은 대립과 분리로 끝나는 것이 아니라 서로 충돌하고, 끌어당기고 부분적으로 중첩되다가 초현실 공간에서 융합되는 양상을 보인다. 그 상징적인 행위인 과수대(에로스)과 저승사자(타나토스)의 성적 결합이 일상 공간의 모태에 해당하는 안방에서 이루어진다는 사실은 초현실 공간은 현실 밖에 존재하는 것이 아니라 바로 현실의 중심에 존재한다는 것, 초현실은 ‘신비’의 영역에 속하는 것이 아니고 삶의 뿌리라는 것을 나타내는 가시적 표현이다.

「오구」의 연극 공간 구조에는 또 하나의 구조——놀이 구조——가 중첩되면서 독창적인 연극성이 드러난다. 연극이 시작되기 전, 관객이 입장할 때부터 앞마당에는 극중인물 차림인 큰아들이 신문을 들고, 봉숙이는 고무줄 놀이를 하면서 이때금 관객들에게 자리를 잡아주고 말을 건네기도 한다. 그것은 마치 약장수판에 모여드는 구경꾼들과 놀이꾼들 사이의 자연스러운 만남과도 같다. 다음, 극이 시작되어 다듬이질 소리가 나면, 대청으로 나온 노모가 관객들에게 알은체를 하며 “왔는교!” 하고 인사를 건넨다. 이 대화와

함께 관객들은 극의 공간 안에 들어선 극중 구경꾼이 되고, 객석(현실)은 연극의 또 하나의 공간 기호가 되어 ‘극적 환상’으로 물들게 된다. 연극의 마지막 장면에서는 봉숙의 대사; “우린 지금 연극을 하고 있어”에 의해 그때까지의 연극의 탈-환상화가 이루어지고, 연극은 일종의 놀이로 바뀐다. 이 역전의 놀이는 ‘산오구곳’ 도중에도 삽입되어 있다. 무당 석출이와 무녀가 객석 깊숙이까지 돌아다니며 1, 2층 관객들에게 고루 말을 건네고(“개띠, 소띠 손들어보소…… 아이구, 올해 삼재가 들었네”), 실제로 현금 복채를 받으며 행운을 빌어줄 때, 객석은 놀이판이 된다. 반면에 극중인물들이 이를 재미있게 쳐다보며, 때때로 석출과 실제 관객 사이의 대화에 웃기도 하는 무대는(노모: “석출아 이제 그만 곳 진행해라. 이놈아 돈독 오르면 신기 다 빠진다.”) 구경꾼석이 된다. 이처럼, 무대와 객석의 위치 전환, 현실을 연극 속으로 편입시키기 등의 놀이 구조들은 무대 공간을 탈-기호화 *de-sémiotisation*하게 되는데, 「오구」에서는 이러한 기호화 *sémiotisation*/탈-기호화/재-기호화 현상이 두드러진다.²⁰⁾

3. 연극 공간의 시적 기능

연극의 공간 기호들은 현실 속에 주어진 외적인 인접성에 의해 세계의 어떤 장소의 환유 *métonymie*가 되기도 하고, 어떤 무대적 현실성을 만들기 위해 상이한 질료의 다른 공간 기호들과 결합하면서 내재적 관계에 기초한 유추적 대체에 의해서 사회-문화적 현실성, 심리 현상의 은유 *métaphore*로 작용하기도 한다. 가령, 「오

20) 이 과정에 대해서는 Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Messidor Editions Sociales, 1980, pp. 362~64 참조.

구」에서 창호지를 바른 미닫이는 한옥의 환유이자, 그 문을 사용하는 등장인물들과 결합할 때, 이승과 저승 사이의 경계선의 은유가 된다. 또 마당에 깐 접은 담요는 '화투판'의 환유인데, 문상객들, 잡담, 곡소리와 결합하는 은유화 과정을 통하여 초상집의 은유가 되고, 다음 단계에서는 큰 돈을 잃은 문상객, 부의금마저 판 돈으로 내놓고 참여하는 상주들과 결합하면 '투기'의 은유로 바뀐다. 이 은유 작용의 특성을 코우잔 Kowzan은 간-의소적 *inter-sémique* 관계라고 부르기도 한다.²¹⁾

그렇다면 「오구」의 연극 공간들은 그 환유 및 은유의 시적 기능을 통하여 어떤 사회-문화적 현실성을 표출하고 있을까?

우선, 집 안과 앞/뒷마당·부엌 등이 무대에 제시된 적산가옥은 도상적 기호 *icone*로 '한국 소시민 가정'의 환유이다. 또 떠들썩하게 내세의 안녕을 비는 척하면서도 기실은 현세 구복적인 성격이 두드러진 굿판은 동아시아 몽고계의 무속 문화권의 환유적 형상소 *figure métonymique*가 될 수 있다. 다른 한편, 무악에 뒤섞인 기타 소리, 악사들이 착용한 선글라스, 최근의 유행가 등을 통해 굿판은 서양 문화의 침투로 변질되어가고 있는 한국의 무속 문화의 환유가 될 수 있다. 다음, 무대 위의 적산가옥에는 3대(노모—아들 내외와 둘째아들—손녀)가 모여 살고 있다. 그리고 일상 생활의 원형인 '하루'로 축약된 시간 안에서 살아 있는 가족과 죽은 조상이 밀착되어 있고, 삶과 죽음이 대립항으로서가 아니라 한덩어리로 제시되며, 전통 관습과 무속 신앙, 일상과 놀이, 현실과 환상이 뒤섞여 있다. 이때의 적산가옥은 한국의 '전통적인 기층민 사회'의 은유로 작용한다. 따라서 둘째아들이 '집'을 팔고 '아파트'로 이사하여 부동산 투기에 손을 대고자 함은 전통 사회(집)에 균열을 가져오는 행위이다. 왜냐하면, 그것은 1) 대가족 제도에서 핵가족 제

21) T. Kowzan, *Sémiologie du théâtre*, Nathan, 1992, p. 144.

도로의 변화이고 2) 집마저 재화(투기의 대상)로 바뀔으로써 기층민은 생의 터전을 상실하여 그들의 생명의 역사가 변질될 수 있으며,²²⁾ 3) 땅과 단절된 아파트의 폐쇄 구조는 유용성의 법칙을 따르고 있으므로 상상력의 세계로의 통로가 막혀 있을 것이기 때문이다. 이 파괴 공작은 집 안의 인물인 둘째아들과 집 밖의 인물인 복덕방 주인의 공모에 의해 꾸며진다. 이는 한국의 기층민 사회가 내부와 외부의 세력의 결탁에 의해서 균열될 수 있는 위험을 안고 있음을 시사하는 것이다. 싸움판이 벌어지고 있는 대청마루가 잠시 무대 밑으로 함몰되는 장면은 이러한 사실을 나타내는 공간적 표현이다. 그러므로 죽은 노모가 강시하여 한바탕 호통을 치며 바로잡아놓는 것은 한국의 전통적인 기층민 사회의 틀이라고 볼 수 있다.

「오구」에서 구심점이 되는 것은 초현실의 공간이다. 그런데 그 공간의 원점을 봉숙(인간)의 ‘마음’으로 제시함으로써 마음은 모든 공간을 잉태하는 원점이자, 모든 공간이 수렴되는 회귀점이 된다. 그렇다면 무엇이 마음을 초현실의 공간, 세상의 다양한 공간들의 모태로 만들 수 있는가? 어린 저승사자의 대사; “우리 염라대왕이 보내서 온 것도 아니고, 무슨 대한항공기 편으로 저승 가는 것도 아니야. 네 가슴속에서 내가 태어났어. 인간들의 생각이 날 만들 어낸 거지”는 마음의 원동력이 바로 상상력임을 밝혀준다. 상상력은 가시의 세계를 뚫고 그 열린 틈을 통하여 불가시의 세계가 현실에 유입되게 할 수 있는 힘이다. 초현실주의자들에 따르면 상상력은 “정신의 가장 위대한 자유”이고, 우리에게 남아 있는 유일한

22) 강시한 노모의 다음과 같은 대사는 이를 증명해준다. “(집은) 돈 놓고 돈 먹는 뽕뽕이 판이 아니잖아! (……) 새 새끼 둥지를 뒷 자손이 이어지고 종손이 집 지키고 제삿밥 꼬박꼬박 얻어먹을 생각으로 집 세웠지.” 또, 무대 위에서 모든 등장인물들이(저승사자마저도) ‘돈’에 대한 탐욕을 보이는 것은 이미 극적 현실이 자본주의 시대에 속함을 암시한다.

은총이다.²³⁾ 염라대왕·저승사자 등이 현실 공간으로 들어올 수 있는 것도, 죽은 노모가 강시할 수 있는 것도 모두 상상력의 작용이다. 그 상상력에 의해 상이한 차원의 세계들이 동일면에서 병존하거나 융합될 수 있고, 그래서 상상력은 초현실의 원천으로 제시된다. 그런데 상상력은 오직 살아 있는 자들(마음)에 속한 것이다. 저승사자석이 이승의 공간 한귀퉁이-앞마당 왼쪽에 설치되어 있고, 저승사자들이 인간과 똑같은 욕망·물욕·식욕·성욕을 표출하는 것은 바로 그 때문이다. 또 저승사자들에게는 나이가 있고(어른 사자, 어린이 사자), 그들은 살아 있는 사람들과 똑같은 문법으로 말을 하는 데 반해, 극적 현실에서 죽은 노모는 비록 강시했을 때 조차도 말을 하지 못하고, 그녀의 수화(手話)를 저승사자(2)가 통역한다. 이처럼 저승사자의 세계에 시간(나이)과 언어(말)마저 부여함으로써 「오구」는 상상력의 세계를 생의 공간으로 끌어내리고 있다. 그리고 이 상상력의 공간을 어린 봉숙의 마음으로 제시하고, 그에 대한 언급이 두 어린이(봉숙과 어린 사자) 사이에서 오가는 것은 어린이 세계와 상상력의 세계가 밀착되어 있음을 나타낸다.

그렇다면 이 초현실의 공간을 모태로 내포하고 있는 「오구」의 연극 공간은 궁극적으로 무엇을 의미하는가? 그것은 넓게 말해서 ‘한국 서민의 정신 세계’의 은유적 형상소라고 볼 수 있을 것이다. 이승을 생동하는 걸직한 일상 생활 그 자체로, 저승은 상상력이 배제되고 생명력이 없는 무생물의 세계, 허공으로 간주하는 사고 방식, 그래서 일종의 ‘특권을 부여받은 공간’인 초현실의 공간까지 이승에 편입시키고 있는 「오구」의 공간 구조는 천국을 저승의 공간에 설정한 기독교의 세계나, 이승을 고택으로 간주하는 불교의

23) 앙드레 브르통, 「제1차 초현실주의 선언문」, 1924. 신현숙, 앞의 책, p. 76에서 재인용.

세계와는 다른 양상을 보여준다. 그것은 서양의 이분법적 사고와는 거리가 먼 것으로, 난장을 통해 화해를 성사시키고 그 화해 속에서 미래로의 도약(창조)을 이루고자 하는 한국인의 심성을 표출한 것이다. '지금, 이곳'의 삶에 가장 큰 가치를 부여하고, 죽음마저 삶 속에 편입시키며 생명의 역사를 순환 구조로 파악하는 한국인의 인생관! (노모의 죽음을 다루는 「오구」에서 큰며느리가 '임신부'로 등장함은 죽음과 생(출산)이 서로의 꼬리를 물고 있음을 나타낸다.) 여기서 우리는 로트만의 명제: "텍스트의 공간 구조는 세계 공간 구조의 한 모형이 될 수 있다"²⁴⁾를 상기하며, 위와 같은 「오구」의 연극 공간의 구조는 한국인의 세계 인식의 공간화라고 말할 수도 있을 것이다.

4. 맺음말

이상에서 우리는 「오구」의 연극 공간의 구조와 기능을 살펴보았다. 그 결과 연극에서 공간은 정태적인 장소가 아니라 그 재현 작용을 통해 다양한 의미를 산출하는 기호 체계로서 공연의 중요한 텍스트가 될 수 있음을 확인할 수 있었다. 비록 연극 공간은 근본적으로 도상적이라 할지라도, 연극에서 재생산되는 것은 지시 공간 *espace référentiel*의 복사가 아니라 인간이 세계에 대해서 품고 있는 생각, 인간이 사회 안에서 공간과 맺고 있는 관계와 그 관계가 토대가 되는 갈등으로부터 만들어지는 이미지라는 것을 밝힐 수 있었다. 이 점에서 연극 공간은 시적 기능을 수행하게 되며 사회적·문화적·심리적 현실성들의 환유 혹은 은유가 될 수 있다. 물론, 이상에서 밝힌 공간들의 갈등 및 그 의미 작용이 「오구」의

24) Y. Lotman, 앞의 책, p. 311.

공연에서 극행동들을 통해 심도 깊게 표출되었다고 볼 수는 없다. 그것은 아마도 놀이성을 강조한 나머지 심층적 드라마를 소홀하게 다루었기 때문일 것이다.

이상, 우리의 작업은 연극 공간에 대한 기호학적 접근의 시도에 불과하다. 앞으로 무대 건축술, 무대 장치술 *scénographie*, 무대와 관중의 시선과의 관계에 대한 연구가 보완될 때 연극 공간에 대한 총체적인 분석이 이루어지리라 생각한다.

[덕성여자대학교 불어불문학과 교수]

참 고 문 헌

1) 텍스트

이윤택, 「오구: 죽음의 형식」, 『웃다, 복치다, 죽다』, 평민사, 1993.

2) 공연

1994년 공연 (예술의 전당, 자유소극장)

3) 저 서

김문환 편저, 『일상과 축제』, 한국신학연구소, 1985.

신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992.

이상일, 『한국인, 고향과 놀이』, 문음사, 1981.

안느 위베르스펠드, 『연극기호학』(신현숙 역), 문학과지성사, 1993.

G. B. 테니슨, 『연극원론』(이태주 역), 현대미학사, 1992.

한국문화상징사전 편찬위원회, 『한국문화상징사전』, 동아출판사, 1992.

Banu, G., Ubersfeld, A., *L'espace théâtral*, Paris: CNDP, 1979.

- Genette, G., *Figures II*, Seuil, 1969.
- Greimas, A., *Sémantique structurale*, Larousse, 1966.
- Hall, E., *The silent language*, Greenwich: Fawcett publication, 1959.
- Helbo, A., *Sémiologie de la représentation*, Complexe Bruxelles, 1975.
- Helbo, A., Johansen, D., Pavis, P., Ubersfeld, A., *Le théâtre, Modes d'approche*, Bruxelles: Nathan, 1986.
- Kowzan, Tadeusz, *Sémiologie du théâtre*, Nathan, 1992.
- , *Spectacle et signification*, les Editions balzac, 1992.
- Lotman, Y., *La structure du texte artistique*, Gallimard, 1973.
- Pavis, P., *Dictionnaire du théâtre*, Messidor Editions Sociales, 1987.
- Sami-Ali, *L'espace imaginaire*, Gallimard, 1974.
- Ubersfeld, A., *L'école du spectateur*, Editions Sociales, 1981.

4) 논 문

- 박혜영, 「라캉의 이론을 통해서 본 주체 형성에 있어서 언어의 역할과 은유, 환유의 기능」, 『불어불문학 연구』, 1990.
- Bergler, E. et Roheim, G., “La psychologie de la perception du temps,” in *L'homme et la société*, revue internationale de recherches et de synthèses sociologiques, No.11, 1969.
- Pepin, J., “Temps et mythes,” in *Etudes philosophiques*, janvier-mars, 1962, No 1.