

# 피지컬 씨어터의 새로운 융합 가능성: ‘씨어터 리’의 『네이처 오브 포켓팅』

주 하 영

단독 / 한국의국어대학교

## [국문초록]

스토리텔링의 중심에 인간의 ‘몸’을 가져다 놓는 피지컬 씨어터는 극 표현에 있어 추상적이고 코드화된 재현의 방식을 사용하지만 감정적으로 살아있는 경험을 제공한다. 은유적 측면이 강조된 퍼포먼스는 관객들로 하여금 상상력을 최대한 발휘하도록 만들고 마음과 제스처, 신체적 움직임, 모던 댄스, 아크로바틱스 등을 활용한 역동성으로 인해 감정적 몰입을 유도한다. 퍼포머의 몸은 직관적으로 의사소통을 하는 도구이자 예술 요소로서 외부 세계와 만나는 장소가 되고, 본능적이고 즉흥적인 현장성이 강조된 인간 경험을 창출한다. 2000년대 이후 인간의 행동과 인지 기능, 두뇌의 상관관계에 관한 과학적 연구들은 ‘몸’을 소통의 도구로 사용하는 피지컬 퍼포먼스 연구자들의 관심을 사로잡았다. 또, 뇌와 예술, 행동과 인지의 연계성에 대한 질문은 상상과 기억과 같은 두뇌 활동을 연극 수행을 통해 몸으로 표현하고 의미를 만들어내는 일에 집중하도록 만들었다. 인지 과학과 퍼포먼스의 융합은 재활치료 센터를 중심으로 행동 교정을 필요로 하는 환자들의 ‘작업 기억’과 ‘암묵 기억’을 되살리고 ‘감정 기억’을 활성화하는 방향으로 발전해왔다. 2017년 피지컬 씨어터로 전석 매진의 기록을 남기며 평단의 주목을 받은 극단 ‘씨어터 리’의 『네이처 오브 포켓팅』은 인간의 두뇌 속에서 벌어지는 ‘망각’의 과정을 대사가 최소화된 상태에서 역동성이 강조된 ‘신체성’만으로 완벽하

게 무대에 구현해 보인다. 치매 환자가 겪는 망각의 고통을 ‘감각’으로 느끼고 살아있는 경험으로 인지하게 만드는 『네이처 오브 포갯팅』의 피지컬 씨어터 구현 방식은 인지과학과 퍼포먼스 융합의 새로운 길을 보여주었다고 할 수 있을 것이다.

**주제어 :** 피지컬 씨어터, 네이처 오브 포갯팅, 기억, 치매, 씨어터 리

## 1. 들어가는 글

피지컬 씨어터(Physical Theatre)란 연극적 퍼포먼스 구성에 신체의 움직임이나 퍼포머의 신체성이 스토리텔링의 주요한 부분을 차지하는 공연 양식을 말한다. 마임과 킨템포러리 댄스, 광대 연기, 슬랩스틱 코미디, 퍼펫, 가면 사용, 아크로바틱스와 리프트 동작들로 구성된 퍼포먼스로서 관객들에게 이야기를 전달함에 있어 대화가 아닌 ‘신체성’(physicality)이 강조되는 피지컬 씨어터를 정의하는 일에는 많은 논란과 혼란이 있어왔다. 역사상 신체성을 강조한 첫 번째 공연의 예로는 고대 그리스 시대 아이스킬로스(Aeschylus)의 『테베 공격 일곱 장군』 (*Seven Against Thebes*, 467 B.C.)에서 댄서인 텔레스테스(Telestes)가 ‘판토마임’을 선보인 것이 기록으로 남아있다(Lust). 마임 저널리스트인 아네트 루스트(Annette Lust)에 따르면, 당시 공연에서 마임은 퍼포머가 감정과 정서를 드러내는 방식으로 사용되었고, 신체의 움직임과 표현을 통해 관객들에게 전체 이야기를 전달하는데 효과적인 도움이 되었다고 한다.<sup>2)</sup> 스토리텔링의 중심에 언어가 아닌 신체의 움직임과 표현이 있게 될 때 관객들의 상상력은 최대치로 발휘되는 적극적인 입장에 놓이게 되는데, 이는 무대 위에서 진행되는 퍼포먼스의 은유성이 관객들로 하여금 현실 삶과 연극적 반영 사이에서 해석을 위한 많은 노력을 하도록 만들기 때문이다.

일반적으로 피지컬 씨어터의 근원은 기원전 9세기 혹은 8세기 경 디오니소스를 숭배하는 의식으로 행해지던 “댄스와 드라마의 조합”(the combination of dance and

drama, Renée)인 ‘디씨랩’(the dithyrambos)으로 여겨진다. 언어가 포함되었든 아니든 신체성이 강조된 시각적 공연을 출발점으로 보는 것이다. 하지만 피지컬 씨어터라는 영역의 구분이 언제부터 이루어진 것인지에 대해서는 의견이 분분하며, 현재까지도 명확하게 정립된 예술 형식으로 자리매김을 했다고 보기는 어렵다. 하지만 전달하려는 이야기를 대사 없이 혹은 아주 최소한의 대사만을 사용한 채 ‘몸’으로 전달하는 것을 목표로 하는 현대적 형태의 피지컬 씨어터는 “신체 마임”(corporeal mime)의 거장으로 불리는 에티엔 드쿠르(Etienne Decroux)가 발전시킨 배우의 신체적 액션과 마임을 통해 “보이지 않는 것을 보이도록 만드는”(making the invisible visible, Nicola 278) 연기 방식을 시작으로 본다. 드쿠르의 신체 마임은 16세기부터 18세기까지 유럽에서 큰 인기를 끌었던 이탈리아 즉흥 희극 형태인 코메디아 델라르테(Commedia dell'arte)의 영향을 받은 것으로 알려져 있다. 하지만 19세기에 영국의 크리스마스화 신년 가족 공연으로 유행하기 시작한 판토마임으로 발전된 코메디아 델라르테와는 움직임과 스타일이 다르다. 노래와 댄스, 슬랩스틱 코미디, 복장 도착, 관객의 참여, 어릿광대의 익살과 농담이 포함된 영국의 판토마임 공연의 경우, 소리 언어가 포함되어 있고, 이야기의 주요한 부분들을 신체적 움직임과 연기로 전달한다. 20세기에 드쿠르는 얼굴과 손, 제스처를 주로 사용하는 인습적이고 정형화된 판토마임의 표현 방식에서 벗어나 독창적인 마임의 영역을 발전시킨다. 그는 퍼포머의 몸 전체를 활용하는 움직임만으로도 하나의 텍스트를 완성할 수 있도록 추상적이고 보편적인 아이디어나 감정, 생각들을 코드화된 움직임으로 표현하는 것을 목표로 추구한다. 중지, 멈춤, 저항, 놀람, 충격과 같은 몸의 액션을 강조하고 소품, 의상, 마스크, 조명, 음악을 보조 도구로 사용해 퍼포머가 작가의 위치에 놓이게 한 점은 현재의 피지컬 씨어터의 특징과 유사하다고 할 수 있다. 2차 세계대전 당시 독일 점령기의 프랑스 파리에서 자유롭게 다시 공연할 날을 고대하며 지하도 안에서 불빛에 비추어 몸의 움직임으로 생각을 표현하는 마임 방식을 고안한 드쿠르의 노력은 이후 프랑스의 마임 학교들을 통해 피지컬 씨어터의 기본 스타일을 익힐 수 있는 길을 열게 된다.

이나 산체스 콜버그(Ana Sánchez-Colberg)에 따르면, 구별된 장르로서 피지컬 씨어

터가 언급되고 댄스계와 연극계에 중요한 흐름으로 인식되기 시작한 것은 1980년대라고 할 수 있다(Keefe and Murray, *A Critical Reader* 21). 실제로 영국 배우이자 무대 연출자인 펠림 맥더못(Phelim McDermott)은 1986년 시인 테드 휴스(Ted Hughes)의 『기뻐하라』(*Gaudete*, 1977)를 각색한 공연으로 타임 아웃 어워드(Time Out Awards)를 수상하며 “당대의 새로운 피지컬 씨어터의 탄생”(the new ‘physical theatre’ of the time, Keefe and Murray, *A Critical Reader* 201)이라는 수식어를 갖게 된 것에 당혹스러움을 느꼈다고 언급한다. 그는 10주 동안 자력으로 기금을 조달해 어렵게 완성한 작품이 대사가 최소화된 상태에서 몸의 움직임을 주로 사용한 극이기는 하지만 작품을 창작하면서 피지컬 씨어터라는 양식을 구현하려고 의도한 적이 없음을 지적한다. 그는 당시의 피지컬 씨어터를 향한 관심과 흐름은 자크 르코크(Jacques Lecoq)와 필립 골리에(Philippe Gaulier)와 같은 프랑스 배우들이 가르치는 광대 연기(clowning)와 마임을 수료한 젊은 퍼포머들이 많았던 데에서 연유한 것으로 분석한다. 『몸을 통하여: 피지컬 씨어터의 실용적 가이드』(*Through the Body: A Practical Guide to Physical Theatre*)의 저자 딘프나 칼러리(Dymphna Callery)는 피지컬 씨어터란 용어가 당시 강렬한 시각적 효과와 퍼포머의 신체성에 집중한 연극적 스타일을 선보이며 “새로운 무언극”(236)으로 스스로를 정의하던 실험적 투어 극단들을 설명하기 위한 방편으로 언론이 출현시킨 단어라는 점을 지적하는데, 이는 맥더못이 말하는 젊은 퍼포머들의 새로운 연극 방식이 신체성과 몸을 이용한 표현성을 강조한 교육과 관련해 일련의 흐름을 형성한 것임을 입증한다.

영국에서 1977년에 시작된 런던 국제 마임 페스티벌(the London International Mime Festival)에 피지컬 씨어터 퍼포먼스가 등장하기 시작한 것도 이 시점부터라고 할 수 있는데, 1986년 호주 멜버른 대학에서 심리학을 전공하고 심리치료사로 활동하던 로이드 뉴슨(Lloyd Newson)이 런던 컨템포러리 무용학교를 졸업하고 ‘DV8’이라는 극단을 창단한 것이 하나의 출발점이 되었던 것으로 보인다. 뉴슨은 다른 안무가들과 다르게 무용수들이 단순히 해석을 하는 것 이상의 창의적 작업에 참여할 것을 유도했는데, 단원들의 리서치 작업과 구체적인 이론을 통해 퍼포먼스를 구현할 뿐 아니

라 고의적으로 신체성에 초점을 맞춰 전통적인 연극 방식의 위계에 도전을 하는 새로운 창작 작업을 추구했다. 그는 극단 이름에 폴란드의 연극 연출가이자 이론가인 예지 그로토프스키(Jerzy Grotowski)에 기반한 용어인 ‘피지컬 씨어터’를 덧붙였는데, 칼러리는 DV8의 성공이 언뜻들로 하여금 의식적으로 피지컬 씨어터라는 용어를 더 많이 사용하도록 만들었음을 언급한다(216).<sup>3)</sup>

용어의 등장이 어떤 경로를 통해 이루어졌든 80년대 중반부터 영국과 유럽 내에서 언어를 중심으로 한 텍스트에 기반한 연극이 아닌 ‘몸’에 기반한 ‘몸의 연극’이 강조되는 새로운 흐름이 생겨난 것은 분명하다. 맥더못은 이러한 흐름이 조직화되거나 공동으로 이론화할 수 있는 배경으로부터 시작된 것이 아니라는 점이 피지컬 씨어터를 규정하기 어렵게 만드는 부분임을 지적한다. 상상력을 사용하는 보다 “구체화된 활동”(203)으로서 즉흥적인 작업을 강조하는 퍼포머들이 자신들 역시 작품의 창조자이자 잠재적인 작가일 수 있음을 드러내고자 하는 예술가로서의 요구에 의해 탄생한 자연스러운 예술표현방식이라는 것이다. 피지컬 씨어터의 비평적 연구에 처음으로 이론적 토대를 마련한 편집자들인 존 키프(John Keefe)와 사이먼 머레이(Simon Murray)는 80년대에 촉발된 새로운 퍼포먼스 양식에 대한 요구와 흐름이 1990년대 후반에 이르러 과학의 발전과 함께 인지과학에서 도출된 경험적 지식들을 어떻게 신체를 이용한 퍼포먼스에 적용할 것인지에 대한 방향으로 움직이기 시작했음을 주장한다(*A Critical Introduction* 7559). 이는 인간의 신체인 ‘몸’이 기억하는 것들과 신체의 감각을 통해 사건을 경험하고 관련된 감정을 축적하게 되는 인지의 과정과 관련이 있다. 우리의 몸은 직관적으로 의사소통을 하려는 도구이자 예술 요소라고 할 수 있고, 신체는 일종의 세계가 만나게 되는 장소라고 할 수 있다. 영적이든, 사회적이든, 정치적이거나 정서적 혹은 지적인 영역이든 모든 영역은 우리의 신체, ‘몸’을 통해 해석된다. 따라서 인간이 손과 몸을 사용해 예술을 창조하고 그 속에 아이디어와 해석을 붙여넣게 될 때 우리의 ‘몸’은 각기 다른 영역의 세계가 만나는 “부산물”이 될 수 있다(Delgado & Switch 342). 개념에서 생산으로 이어지는 가시적인 결과물, 그것이 ‘피지컬 씨어터’라 할 수 있는 것이다.

드쿠엔의 맥을 잇는 피지컬 씨어터 퍼포머이자 연출가, 교수인 다니엘 스타인(Daniel Stein)은 피지컬 씨어터는 “매우 신체적이고 감정적으로 본능적”이며 삶에서 참여했던 그 어떤 것과도 다른 “살아있는 인간적인 경험”을 만들어낸다는 점에서 언어에 기반한 연극과는 다르다는 점을 강조한다. 그는 피지컬 씨어터가 다른 어떤 예술 형태와도 다른 “쌍방향으로 공유되는 라이브 씨어터”라고 말한다(Wikiwand). 관객들이 퍼포머의 신체성이 강조된 움직임이 만들어내는 의미를 감각적으로 해석하고 감정적으로 받아들이는 체험을 통해 실재하는 ‘몸’을 강렬하게 인식하게 되기 때문이다. 몸의 기억은 뇌가 인지하는 기억과 다를 수 있고, 인간의 행동은 감정적인 요인에 의해 더 많이 영향을 받는다. 2000년대에 들어서면서 신경과학이 밝혀낸 인간의 행동 및 인지기능과 두뇌의 상관관계에 관한 지식들은 퍼포먼스 연구자들로 하여금 뇌와 예술의 연계성에 대한 질문을 제기하도록 만들었고, 피지컬 씨어터와의 융합 연구의 길을 모색하기 시작했다.

브루스 맥코너키(Bruce McConachie)에 따르면, 퍼포먼스 연구자들은 1990년대 후반부터 인지과학에서 도출된 경험 지식을 어떻게 퍼포먼스의 다양함에 적용할 것인지에 관한 체계적인 연구를 발전시켰다. 인간의 두뇌가 무엇을 인지하고 행동에 이르는 과정에는 ‘상상하기와 기억하기, 제스처와 말하기, 계획하고 행동하기’와 같은 것들이 포함된다(8). 이러한 활동들은 모두 연극 수행의 창조 과정과 관객들이 공연을 수용하는 과정에서 발생하는 일들이라 할 수 있는데, 바로 이 점이 신경과학자들과 연극 수행 연구자들의 융합 연구의 길을 열어주었다고 볼 수 있다(Kemp, 11). 2017년 런던 국제마임 페스티벌에서는 극단 ‘씨어터 리’(Theatre Re)의 피지컬 씨어터 작품인 『네이처 오브 포겟팅』(*Nature of Forgetting*)이 ‘전석 매진’이라는 신화를 기록하며 센세이션을 불러 일으켰다. 조기 치매를 앓기 시작한 ‘톰’(Tom)이라는 남자의 머릿속을 무대 위에 ‘몸’으로 구현해 기억과 망각에 대해 말하고자 했던 작품은 엄청난 신체의 에너지와 마임, 리프트 동작, 현대적 안무, 라이브 음악으로 인해 비평가들과 관객들에게 큰 호평을 받았다. 무엇보다 마임과 제스처, 현대 무용과 신체의 움직임, 표정 연기만으로 치매를 겪고 있는 한 사람의 기억이 부서지고 망가지고 상실되는 모든 과정을

효과적으로 드러낸다는 데에서 『에든버러 가이드』(*Edinburgh Guide*)로부터 “고도의 신체 에너지를 사용한 월등히 뛰어난 피지컬 씨어터”(Cross)라는 높은 평가를 받았다. 또, 마음 깊이 감동을 전달하는 슬픈 공연임에도 삶에 대한 긍정적 태도를 이끌어 낸다는 점에서 『BBC 라디오 4』(*BBC Radio 4*)의 존 윌슨(John Wilson)으로부터 “매우 감동적인 삶의 예찬으로 가득한 공연”이라는 찬사를 받기도 했다. 본 논문은 2019년 국내에서 내한 공연을 통해 소개된 『네이처 오브 포켓팅』이 기억과 망각, 치매 환자의 고통과 슬픔을 피지컬 씨어터로 펼쳐낸 방식을 탐구함으로써 뇌 과학과 퍼포먼스 융합연구의 새로운 확장의 가능성을 살펴보고자 한다. 피지컬 씨어터에 대한 개념 뿐 아니라 장르적 특성, 현재의 경향에 대한 연구가 미비한 국내 학계의 상황을 고려할 때, 본 연구가 보다 발전된 후속 연구와 융합 공연 및 연구 수행 연구를 위한 발판이 될 수 있을 것이라 생각한다.

## 2. 기억인지구조 이론과 퍼포먼스의 융합: 극단 ‘씨어터 리’

인간 기억과 인지구조, 행동에 관한 과학 이론과 퍼포먼스 연구의 융합은 20여년의 역사를 함께한다. 2016년, 키프와 머레이는 2007년에 출간한 비평서에 새롭게 변화된 경향과 흐름을 더해 재출간한 『피지컬 씨어터: 비평적 소개』(*Physical Theatre: Critical Introduction*)의 「2015년 후기」(“Afterwards 2015”)에서 2003년 영국 BBC 4의 「리스 강연」(“Reith Lectures”)이 기억인지구조 이론과 퍼포먼스의 연구의 확산을 촉발했음을 지적한다(7559). 「리스 강연」으로 뇌와 예술의 연계성을 설명하며 전 세계에 센세이션을 불러일으켰던 신경과학자는 1998년에 출간된 『두뇌 실험실』(*Phantoms in the Brain*)의 저자 빌라야누르 라마찬드란(Vilayanur S. Ramachandran)이었다. 라마찬드란이 뇌가 세상을 인식하는 방식과 환영, 공감각, 은유, 창조, 예술에 뇌가 작용하는 방식을 설명하고 “예술의 10가지 보편원리”(7570)를 언급한 이후 퍼포

먼스와 인지구조 관련 연구가 활발해졌다는 키프와 머레이의 지적은 릭 켄프(Rick Kemp)에 의해 지지를 얻는다. 켄프는 인지과학의 발전이 다양한 퍼포먼스 장르의 실행에 관한 연구에 많은 정보를 제공했다고 말한다(11). 융합 연구는 주로 알츠하이머 환자들이나 치매 환자들을 대상으로 한 치료 혹은 개선, 예방과 관련하여 빠르게 이루어졌는데, 이는 연극을 수행하는 과정이 “강렬한 정신적 자극”을 제공하고 “상상된 환경 속에서 진실로 삶을 살아내는” 경험을 제공하기 때문이다(Noice 280). 토니 노이스(Tony Noice)와 헬가 노이스(Helga Noice)의 연구에 따르면, 퍼포먼스는 노인일수록 그리고 연기를 해본 적 없는 일반인일수록 일화 기억과 회상의 리스트를 증가시키고 창의력과 문제해결 능력을 향상시키는 데 효과를 보인다(280). 이러한 프로젝트들은 특히 ‘기억’(memory)과 관련해 퍼포먼스와 인지과학이 어떤 연계성을 갖고 있는지를 밝히는 데 집중하도록 만들었다.

라마찬드란에 따르면, 인간의 뇌는 1,000억 개의 신경세포로 구성되어 있고 각 신경세포는 다른 신경세포와 1,000개에서 1만 개에 이르는 접합부를 형성하는데, 우리는 이를 ‘시냅스’라 부른다(12). 두뇌에서 각종 정보 교환이 일어나는 곳은 바로 이 ‘시냅스’이며, 알츠하이머를 비롯한 노인성 치매의 경우에 문제가 생기는 곳 또한 다름 아닌 ‘시냅스’이다. 뇌 과학자 한나 모니어(Hannah Monyer)와 철학자 마르틴 게스만(Martin Gessmann)의 공동저서 『기억은 미래를 향한다』에 따르면, 알츠하이머를 일으키는 뇌세포의 변화는 시냅스를 연결하는 부위에 발생하는 단백질이 뭉치면서 ‘아밀로이드 딱지’가 생기고 ‘염증’이 발생함으로써 시작된다(226). 이로 인해 시냅스의 신호전달이 저해되고 결국 세포 사멸로 이어지게 되면 가장 먼저 피해를 입게 되는 곳은 기억에 가장 중요한 중추라 할 수 있는 ‘해마’이다(227). 시냅스간의 연결이 끊어질 경우 알츠하이머 환자들은 새로운 일에 착수할 수 없게 되고, 단기기억과 장기기억이 모두 붕쇄되는 과정을 겪는다. 이 과정에서 가장 나중에 겪게 되는 증상은 학습한 것을 곧바로 ‘망각’하는 “순행성 기억상실”이라는 장애이다(228). 즉, 과거를 망각하는 것이 아니라 새로운 내용을 기억에 수용하지 못하는 상태에 이르게 되는 것이다. 서울아산병원에서 발행한 「질환백과」에 따르면, ‘치매’는 사고, 기억 및 추론을



포함한 인지 기능의 상실을 겪는 질병을 일컫는 일반적인 용어이며, 알츠하이머는 치매를 유발하는 가장 흔한 원인으로 여겨지고 치매 환자의 약 50~60%를 차지한다. 치매는 주로 나이가 들면서 세포가 손상되어 발생하는 퇴행성인 경우가 많지만 혈관병, 중추 신경계의 문제, 유전적 염색체 이상 요인 등으로 인해 모든 연령대의 사람들에게 발생할 수 있다.

치매가 영향을 미치는 중요한 뇌의 기능으로는 작업의 계획 및 실행, 추상적 사고, 감정적 정서 조절, 피로에 대한 저항력이 있다. 일반적으로 치매환자가 제일 처음 호소하는 가장 흔한 증상은 ‘기억 장애’이며 병증이 진행될수록 언어 장애와 실행증(apraxia), 실인증(agnosia), 시공간 능력 장애로 이어진다. 중증 알츠하이머의 경우 망상 장애나 착란 증세, 공격성의 증가, 불안정한 감정 변화와 우울증을 야기한다. 모니어에 따르면, 물건의 이름이 떠오르지 않고, 들은 말이 메아리처럼 반복되어 울려 퍼지며, 근력에 문제가 없는데도 옷을 입거나 세수를 하는 일상적인 동작에 장애를 보이는 치매 환자들이 일상을 유지하기 위해 가장 필요한 기억 능력은 ‘작업 기억’(working memory와 ‘암묵 기억’(implicit memory)이다(205-6). 어떤 일을 처리하기 위해 필요한 기억들을 일시적으로 동시에 담아두는 능력인 ‘작업 기억’은 보통 최대 7개라는 용량을 가지고 있는데, 일반적으로 노화와 함께 쇠퇴하는 경향이 있다(68). 한편, 자전거 타기와 수영과 같은 신체적 능력을 학습하는데 필요한 기억들은 ‘암묵 기억’으로 분류되는데, 이러한 기억들은 한번만 학습되면 기본적으로 평생 동안 쇠퇴하지 않는 특성을 지닌다(209). 즉, 어렸을 때 배운 자전거 타는 법이나 수영하는 법과 같은 것들은 결코 망각되지 않는다. 하지만 치매 환자의 경우, 기억의 체계가 무너지고 ‘분해’되고 연결 고리가 끊어지는 병을 앓고 있기 때문에 이러한 신체적 능력과 작업처리 능력에도 문제가 생긴다.

치매로 인한 세포 사멸은 기억에 중요한 역할을 하는 해마로부터 대뇌 피질 전체로 향하게 되는데, 신경조절물질을 생산하는 뇌 구역들이 사멸하게 되면 주의를 집중할 수 없기 때문에 새로운 것을 학습하기가 매우 어려워진다. 하지만 인간의 두뇌는 최초이자 특별한 경험을 아주 오랫동안 기억하는 경향이 있다. 모니어는 기억에 있어 가장

오랜 보존이 가능한 경우는 “공포나 보상 같은 감정적 요소”와 “새로운 경험이 유발하는 놀라움”을 간직하고 있는 ‘감정 기억’(sensory memory)이라고 말한다(53). 감정이 풍부한 순간에 마주치게 되는 대상은 보다 뚜렷하게 흔적을 남기고, 뇌 연결망 속의 세포들이 더 쉽게 활성화되어 기억의 학습을 가로막는 ‘결정적 장애물’들을 제거할 수 있게 되기 때문이다. 이러한 점들은 알츠하이머나 치매환자들의 치료 혹은 연구와 관련된 된 프로젝트에 ‘연극’과 ‘퍼포먼스’란 장르가 왜 유독 빠르게 연계되었는지를 쉽게 이해할 수 있도록 만든다. 신체성을 강조한 공연의 경우 언어를 최소화한 상황에서의 즉흥적이고 역동적인 몸의 움직임으로 인해 보는 사람이 감정적으로 고양되고 전체의 분위기와 감각을 강렬한 시각적 이미지로 인식하고 기억하게 만드는 경향이 있다. 조명과 소품, 음악과 소리의 도움을 받아 보다 놀라움을 유발하는 자극적인 경험을 만들어 낼 경우 치매가 진행 중인 환자들의 경우에도 해당 기억을 오래 간직할 수 있는 가능성이 생기게 된다. 의미를 판단하는 능력은 상실했더라도 감정적으로 자극되는 경험을 만들어냄으로써 새롭게 재처리하고 보존할 수 있는 길을 모색할 수 있기 때문이다.

2006년 7월 6일 “현대 축구의 마에스트로”라 불리는 프랑스 선수 지네딘 지단(Zinedine Zidane)의 은퇴기사가 전 세계 신문에 보도되었다. 영국 언론 『더 가디언』(The Guardian)은 많은 사람들에게 잊을 수 없는 기억을 남기고 필드를 떠나는 최고의 선수를 기리며 “우리가 그를 기억함에 있어 그의 골을 기억할 것인가? [...] 아니면 그의 말을 기억할 것인가?”(“Adieu”)라는 질문을 던졌다. 2007년, 키프와 머레이는 1994년 맨체스터에서 열린 국제 워크숍에서 수행된 개인 및 집단 연구 결과들을 발전시켜 묶은 책 『피지컬 씨어터: 비평적 읽기』(Physical Theatre: A Critical Reader)의 서문에 지단의 말을 인용했다.

게임과 사건은 반드시 실시간으로 경험되거나 기억되지 않습니다. 무언가 놀라운 일이 생길 때마다 내 기억들은 조각나죠. 나는 다른 시간에, 다른 곳에서 경기했던 일을 기억할 겁니다. 누군가가 나에게 공을 패스해주었을 때, 심지어 그 공에 발이 닿기도 전에 무슨 일이 일어날 줄 정확히 알았던 그때를 말입니다. 나는 내가 득점하리란 사실을 알고 있었죠. (1)

지단의 말은 인간의 기억이 ‘사건’보다는 강렬한 ‘감정’을 중심으로 분류되고 회상된다는 사실을 드러낸다. 기억에 남겨지는 것은 골을 넣었던 장면들이 아니라 그 때의 흥분과 짜릿함, 들뜬 분위기와 환호와 같은 것들이다. 결국 우리가 기억하게 되는 것은 지단의 골 장면도, 그의 말도 아닌 골이 들어가는 순간 우리가 공유했던 ‘공간’의 느낌과 그 공간을 함께 점유했던 ‘사람들’이라 할 수 있는 것이다.

‘씨어터 리’는 이러한 감정적 영역과 공간, 인간의 특징을 신체성이 극도로 강조된 공연으로 표현하기 위해 끊임없이 노력을 펼치며 새로운 피지컬 씨어터 전문 앙상블 극단으로 자리매김하고 있는 단체이다. 2009년 창단된 이후 영국 런던에 근거지를 두고 계속 활동하고 있는 씨어터 리는 강렬한 몸의 움직임과 연기, 마임, 라이브 음악을 통해 아름답고 시적이며 에너지 넘치는 피지컬 씨어터 공연들을 선보이는 것을 지속적인 목표로 삼고 있다. 씨어터 리의 홈페이지에 따르면, 극단 이름에 부여된 ‘re’는 “다시 발견하다, 다시 이미지화하다”라는 의미의 접미사 ‘re’를 강조한 표현이다. “이미 존재하는 것들에 새로운 삶을 불어넣는 것”을 강조하고 추구하는 씨어터 리는 주로 “부서지기 쉬운 인간 조건”을 ‘몸’으로 표현하는 방식들을 연구한다. 씨어터 리가 ‘re’라는 접미사를 강조한 것은 1980년대부터 시작된 피지컬 씨어터에 대한 관심과 부흥이 극단이 창단된 2009년에 이르기까지 약 30년에 이르는 세월 동안 서구권으로 퍼져나가면서 발전되는 과정에서 교육학과 기호학의 영역이 접목되며 “re-”라는 단어를 강조하게 되었다는 사실과 무관하지 않다(Keefe and Murray, *A Critical Reader* 2). “(다시) 생각하고, (다시) 틀을 규정하고, (다시) 개념화”(re)considering, (re)framing, (re)conceptualising, 4)하는 과정은 ‘재상상’(re-imagining)과 연결되며 피지컬 씨어터의 특징으로 자리 잡게 되었고, 뇌와 신경과학, 인지기능에 대한 과학적 연구가 발표되면서 퍼포먼스와의 융합 연구가 진행되는 과정 가운데 피지 역시 그러한 흐름을 극단의 방향에 반영한 것이라 볼 수 있기 때문이다.

씨어터 리의 창단자이자 연출가, 퍼포머인 기욤 피지(Guillaume Pigé)는 2017년 1월, 런던 국제 마임 페스티벌에서의 『네이처 오브 포젯팅』에 대한 엄청난 호응 이후 같은 해 여름 에든버러 쇼케이스에서 전 세계 프로모터들에게 같은 공연을 선보였다.

『네이처 오브 포겟팅』은 에든버러 쇼케이스에서 6000명이 넘는 관객들에게 사랑을 받으며 13개의 매체로부터 별 다섯 개의 리뷰를 받게 되는 기염을 토했다. 2년마다 에든버러 프린지 페스티벌의 마지막 주 동안 영국 극단들이 전 세계의 프로모터들에게 작품을 소개할 수 있는 플랫폼을 제공하는 에든버러 쇼케이스는 “영국 퍼포먼스 예술의 다양성을 반영할 수 있는 최고의 동시대 연극과 무용을 재현하는 새로운 작품들로 구성”(Kennedy)이 되는 경향이 있다. 피지는 쇼케이스를 앞두고 『에든버러 리포터』(*Edinburgh Reporter*)와의 인터뷰에서 『네이처 오브 포겟팅』이 언어가 아닌 “몸의 움직임의 보편성”을 통해 이야기를 전달한다는 점에서 다른 언어를 사용하는 세계의 프로모터들에게 더 매력적으로 작용할 수 있음을 강조했다. 당시 그는 쇼케이스를 통해 세계의 관객들과 만날 수 있는 기회를 확대할 수 있기를 희망했는데, 그러한 그의 바람은 2019년 한국 초청 공연으로 실현되었을 뿐 아니라 2022년 4월, 세계 최초로 라이선스 공연을 선보이는 발전을 이루게 되었다. 2019년 한국 우란문화재단과 연극열전의 초청 공연으로 단 7회라는 짧은 공연을 선보인 『네이처 오브 포겟팅』은 ‘전석 매진’이라는 한국 관객들의 열띤 반응으로 인해 2020년 오리지널 창작진과 국내 배우 및 스태프가 협업으로 참여하는 최초 라이선스 공연을 계획했다. 하지만 COVID-19로 인한 여파로 인해 계속 실현되지 못하다가 2022년 4월, 일상회복 완화가 이루어지는 속에서 마침내 2주간의 공연을 진행해 또 다시 ‘전석 매진’이라는 기록을 세우게 되었다. 또, 2018년 미국과 브라질에 소개된 데 이어 영국 13개 도시 투어를 마친 뒤 2019년 홍콩 아트 페스티벌(Hong Kong Arts Festival)에 참가했을 뿐 아니라 대만, 멕시코에서도 성공적인 성과를 이루며 세계로 뻗어나가려는 노력을 계속해오고 있다.

프랑스 출신으로 마임과 미술까지 섭렵한 퍼포머인 피지는 씨어터 리를 창단할 당시 런던 국제 마임 학교에 재학 중이었다. 이후 13년 동안 예술 감독이자 퍼포머로서 씨어터 리를 성공적으로 이끌어 온 피지는 현재 영국왕립학교에서 ‘신체 마임’과 관련한 피지컬 씨어터 과정을 가르치고 있다. 드쿠르의 신체 마임의 영향을 많이 받은 것으로 보이는 피지는 과학과 철학, 심리학, 의학을 피지컬 씨어터에 접목해 매우 감동적이고 시각적으로 ‘시적인 무대’를 구현하는 데 관심이 있다. 창단 후 2011년부터 본

격적으로 소개되기 시작한 씨어터 리의 작품들은 『네이처 오브 포켓팅』 이전까지 새로운 것을 창조하기 보다는 이미 있는 것에 생명을 불어넣는 것에 집중한 경향이 있다. 가령, 씨어터 리가 2011년부터 2013년까지 선보인 첫 작품 『갬블러』(*The Gambler*)의 경우 런던 북부에 있는 실제 도박중독자의 경험을 그려낸 것으로 라이브 음악과 신체적 움직임의 조화를 통해 “중독의 속성에 대한 절실한 탐구”(Dawson)를 선보였다는 평가를 받았다. 또, 2013년부터 2014년까지 선보인 『작은 군인들』(*The Little Soldiers*)과 2015년부터 2016년까지 선보인 『눈 먼 자의 노래』(*Blind Man's Song*) 역시 “대단히 훌륭”하고 “아름다운” 공연이라는 평가를 받았지만 모두 누군가의 이야기에 기반해 신체성을 강조한 작품이라는 특징이 있다(Theatre Re). 씨어터 리의 모든 작품이 라이브 음악과 마음을 통한 신체 움직임의 강조, 경이로움과 아름다움을 낳는 퍼포먼스 구현, 연극성을 강조한 스토리라인을 품고 있지만 완전히 창작된 작품, 그 누구의 이야기도 아닌 ‘독창적인 이야기’라고는 할 수 없다는 게 피지의 설명이다. 피지는 『네이처 오브 포켓팅』을 구성함에 있어 보편성을 지니면서도 완전히 창작된 이야기를 펼쳐 보일 수 있었음을 강조하는데, 이는 과학과의 협업이 큰 도움이 되었다는 특징이 있다. 그는 『네이처 오브 포켓팅』의 특별함은 런던대학교의 신경과학자 케이트 제프리(Kate Jeffery)와의 협업과정과 치매 환자들의 워크숍, 알츠하이머를 앓고 있는 환자들의 가족 그룹과의 인터뷰 및 리서치 프로젝트에 기인한다고 강조한다(Kennedy).

피지는 신경과학 전문가들과의 협업을 통해 16개월이라는 작품 발전 기간 동안 ‘기억’이 아닌 ‘망각’에서 출발한 질문이 ‘영원’으로 이어졌음을 피력한다. 그는 작품의 목적은 “치매에 관한 것을 보여주는 것이 아니라 망각이라는 도구를 이용해 그 밖의 무언가를 파헤치는 것”(Kennedy)이었기 때문에 어떻게 기억이 구성되고 해체되며, 재구성되고 잘못 구성되는가에 대한 신경과학 분야의 자문은 큰 도움이 되었다고 설명한다. 그는 55세로 초기 치매를 앓게 된 주인공 톰의 서사가 완전히 창작된 소산임을 피력한다. 『네이처 오브 포켓팅』이 다루고 있는 톰의 이야기는 치매 환자들 뿐 아니라 그들의 보호자들과 여러 차례에 걸친 워크숍과 리서치 과정을 진행하면서 발견

하게 된 공통적인 특징들을 중심으로 피지가 ‘몸’으로 써내려간 상상력의 산물이라는 것이다. 피지는 『네이처 오브 포겟팅』이 보여주는 퍼포먼스가 단원들과 한 인간의 망각의 과정을 신체적 표현만으로 구현해내기 위한 노력을 해나가는 과정 속에서 음악으로 감정을 극대화시켜주는 작곡가 알렉스 저드(Alex Judd)의 라이브 뮤직과의 조화를 통해 마침내 길을 찾게 된 창조적 결과물임을 강조한다. 언어를 잃어버린 사람의 고통을 드러내는 데 ‘마임’보다 더 효과적이고 적절한 방식은 없다고 생각하는 피지는 『네이처 오브 포겟팅』이 단순히 치매환자의 상태를 ‘신체성’으로 표현하는 작품만이 아니라는 점을 강조한다. 『에든버러 리포터』와의 인터뷰에서 그는 이렇게 설명한다.

우리는 치매에 관한 공연을 만들려던 게 아닙니다. 우리가 하고 있는 것은 치매를 하나의 도구로 삼아 다른 어떤 것을 파헤치는 일이라 할 수 있습니다. 우리의 탐구가 끌어낸 질문은 ‘기억이 사라지고 나면 남는 것은 무엇인가?’입니다. 우리가 그 질문에 답을 찾을 수 있다면, 인간으로 존재한다는 것의 의미가 무엇 인지를 발견할 수 있겠지요. 우리 주변에 발생하는 다른 것들과 상관없이 여러분과 내가 공통으로 가지고 있는 것은 무엇일까요? 그것이 중요합니다. 왜냐하면 그때야 비로소 공연은 치매에 관한 것이 아니라 ‘삶’에 관한 것이 될 테니까요.  
(Turney 1)

인간의 취약한 삶에 대한 관심은 씨어터 리의 첫 작품부터 피지가 일관되게 탐구해 온 주제이기도 하다. 씨어터 리의 두 번째 작품인 『작은 군인들』의 경우, 두 형제가 서커스의 경이로움 속에서 줄타기 곡예사를 향해 벌이는 욕망의 싸움이 집착과 강박으로 변질되고 그들의 삶을 뒤흔들어 놓는다. 또, 세 번째 작품인 『눈 먼 자의 노래』는 시력을 잃은 인간의 불안정한 발걸음에도 사랑과 희망, 용기를 발견하고자 하는 노력이 존재함을 대사가 전혀 없는 피지컬 씨어터로 구현한다. 이 작품은 2015년 런던 국제 마임 페스티벌과 에든버러 프린지 씨어터에 소개되어 전석 매진을 기록했다. 하지만 작품을 통해 과학적 지식과 논리를 ‘몸’으로 드러내고 “진정한 인간 삶의 경험과 과학 사이의 관계”(Kennedy)를 두드러지게 강조한 작품은 『네이처 오브 포

겟팅』이 처음이라고 할 수 있다. 한 인간이 겪는 망각의 과학적 메커니즘을 신체성만을 강조한 공연으로 오롯이 관객들이 이해하도록 만든 점은 분명 이전 작품들과 차별되는 부분이자 과학과의 발전된 협업의 결과라 할 수 있다. 피지가 제프리를 비롯한 신경과학자들과의 워크숍과 리서치 과정에서 학습한 것들은 『네이처 오브 포겟팅』의 무대를 구성하는 데 적극적으로 활용되면서 가장 핵심적인 기반으로 작용하게 된다. 그는 “기억은 촉발되고 시퀀스로 펼쳐진다”는 점이 작품의 장면들을 구성하는 데 가장 중요한 영향을 미쳤다고 말한다(Kennedy). 촉발된 기억이 연관된 기억들을 불러내는 점에 있어 과거를 향하는 경향이 있고, “일종의 상상의 실”(some sort of imaginary threads)로 연결되어 마치 실타래가 풀려나가듯이 기억이 펼쳐진다는 과학적 사실은 마치 한 번 잡아당기면 모든 그림들이 하나씩 펼쳐지는 그림책처럼 장면이 지속적으로 이어지는 무대를 구성하도록 만드는 역할을 한다.

신경과학이라는 학문과의 연계 작업은 피지컬 씨어터로 ‘망각’과 ‘기억’, ‘삶’이라는 주제를 다루는 데 학습한 모든 과학적 지식을 활용하도록 만든다. 인간이 머릿속에 기억을 구성할 때 언어보다는 사진이나 그림처럼 장면을 그리게 된다는 점은 마임과 아크로바틱스, 신체적 움직임과 댄스가 결합된 퍼포먼스가 조명과 음악의 도움을 얻어 주인공 톰의 두뇌 속을 투사해 보는 것 같은 무대를 완성하는데 도움을 준다. 인간의 기억 속에 빛바랜 사진처럼 떠오르는 하나의 추억은 두뇌 속에서 이미지로 형상화되고 즉각적인 감각과 느낌을 동반하는 경향이 있다. 따라서 퍼포먼스에서 조명의 효과는 필수적으로 기억의 이미지의 느낌을 감각적으로 반영하게 된다. 또, 현장에서 라이브로 연주되는 피아노와 바이올린, 퍼커션, 루프스테이션으로 구성된 2인조 밴드의 음악이 배우들의 신체적 움직임과 이루는 절묘한 타이밍의 조화는 톰의 기억이 부서지고 변형되는 과정에서 슬픔이나 아픔, 안타까움과 무감각과 같은 감정들을 관객들에게 언어가 아닌 감각 그 자체로 전달하는 데 효과적인 도움을 주는 장치로 작용하게 된다. 이는 음악이 망각의 과정과 상관없이 감각과 연결되며 기억을 불러오는 데 큰 역할을 한다는 사실을 반영한 결과이다. 이처럼 『네이처 오브 포겟팅』은 21세기에 접어들면서 발전하기 시작한 기억인지구조 이론을 퍼포먼스의 창작에 보다 적극적

으로 접목하게 된다. 이는 신경과학이 단순히 주제적인 부분에 영향을 미치거나 퍼포먼스가 재활치료를 목적으로 하는 데 그치는 것이 아니라 과학과 퍼포먼스의 융합이 새로운 이야기를 ‘창작’하고 피지컬 씨어터라는 예술 구현을 통해 관객들에게 과학적 사실을 인지시키게 된다는 점에서 한 걸음 더 발전된 것으로 볼 수 있다.

### 3. 피지컬 씨어터로 구현되는 망각의 방식 :

#### 『네이처 오브 포갯팅』

스타인은 관객들의 눈앞에서 퍼포머의 ‘몸’이 의미를 구현하고 감각을 전달하는 피지컬 씨어터의 라이브성이 “우리가 삶에서 참가했던 그 어떤 것과도 다른 경험을 만들어 낸다”(Jack 4)고 주장했다. 이는 씨어터 리의 피지 역시 동의하는 점인 것으로 보인다. 피지는 작품이 이야기를 전달할 때 언어가 아닌 “움직임의 보편성”에 의존한다는 사실이 오히려 “어떤 한계도 느낄 수 없도록 만든다”는 점을 강조하는데, 신체의 움직임으로 세상과 나의 관계, 기억과 존재의 관계를 펼쳐내는 일이 말로는 설명하기 힘든 “기억이 사라지고 난 뒤 공유되는 무언가”를 ‘감각’으로 전달하게 되기 때문이다 (Kennedy). 피지는 실제로 기억을 잃어버리기 시작할 때 머릿속에서 무슨 일이 벌어지게 되는지 우리가 알 수 없기 때문에 각자의 개별적 경험이 매우 다를 수 있다는 점을 인지한다. 이 때문에 그는 누구에게나 있을 법한 ‘보편적인 기억들’, 즉 가장 오래 기억되는 것으로 알려진 ‘처음’과 관련된 기억들을 무대화하기로 결정한다. 가령, 첫 생일, 첫 사랑, 첫 키스, 학교에서의 첫 수업, 직장에서의 첫 임무, 첫 아이의 출생과 같은 것들은 세월이 지나도 사진처럼 선명하게 기억되는 것들이다. 첫 번째의 경험은 누구에게나 강렬하고 인상적이며, 강렬한 그 감정들이 ‘감정 기억’으로 각인되어 오랫동안 ‘해마’ 속에 저장된다는 과학적 사실은 『네이처 오브 포갯팅』의 장면 구성에 그대로 반영된다. 그는 브리짓 골턴(Bridget Galton)과의 인터뷰에서 현재 나를 둘러싼 모든 ‘단기 기억’은 사라질 수 있지만 “8살이었을 때의 순간은 현재보다 훨씬 더 생생



할 수 있다”고 설명한다.

첫 번째 경험으로 각인된 기억은 그 때의 강렬한 감정과 함께 음악과 같은 부수적인 요소의 도움을 통해 보다 쉽게 소환되는 특징이 있다. 이 때문에 피지는 ‘음악과 기억 사이에 존재하는 특별한 유대’에 주목한다. 음악은 인간의 두뇌 속에서 기억을 위한 목적으로만 기능하는 것이 아니기 때문에 치매환자들의 경우, 특정 기억은 잃어버린다 할지라도 관련된 음악에는 반응한다는 사실이 라이브 음악을 효과적으로 사용하는 방식으로 발전된다. 피지는 협업 과정 속에서 기억은 사라지는 것이 아니라 접근할 수 없게 되는 것이라는 점을 깨닫게 되었음을 피력한다(Galton). 그는 감정과 음악이 연결된다는 점에서 기억에는 접근할 수 없어도 그 때의 감정은 되살릴 수 있다는 사실을 라이브 음악과 몸의 움직임에 일치시키는 방식으로 작품에 접목하기로 결정한 다. 피지는 『네이처 오브 포겟팅』의 공연 목표를 “망각이라는 기제를 통해 작품을 발전시켜 나가면서 과학과 실제 인간 경험 사이의 관계를 창조해 보이는 것”(Galton)으로 설정한다. 그는 ‘기억의 해체와 구성’에 관한 신경과학자들과의 워크숍과 리서치 프로젝트를 통해 피지컬 씨어터로 구현되는 작품들이 특히 인간의 ‘공감’(empathy) 능력을 발전시키는데 도움을 줄 수 있고, 토의를 이끌어낼 필요가 있는 문제들에 대한 사고를 촉발하는데 효과적일 수 있음을 깨닫게 되었다고 말한다(“Forgetting Dramaturgy”). 무엇보다 그는 『네이처 오브 포겟팅』을 통해 조기 치매에 걸린 사람의 삶이 어떠한가를 무대 위에 ‘재현’하는 것이 아니라 그것이 어떠한 수 있는지를 관객들이 ‘가늠’해 보도록 만들고, “왜 치매에 걸린 사람들이 집중적인 케어를 필요로 하는지, 어떤 종류의 케어가 필요한 것인지, 그들에게 보다 친절하게 다가갈 수 있는 방법을 어떻게 훈련을 할 수 있는지”(“Forgetting Dramaturgy”)와 같은 것들의 공적인 토론을 가능하게 할 수 있음에 주목한다. 그는 이러한 과정을 통해 치매 환자들을 바라보는 대중의 시선과 관점에 변화를 낳을 수도 있다는 점을 강조한다. 이 때문에 『네이처 오브 포겟팅』이 신체성을 강조한 무대를 통해 관객들로 하여금 실제 경험 하도록 만드는 것은 치매환자가 가족이나 사회 공동체 안에서 겪는 고통의 표현이 아니라 치매를 앓게 된 사람의 머릿속 기억들이 어떻게 구조적으로 무너져가는지, 어떤

과정을 거치며 왜 변해 가게 되는 것인지, 환자가 얼마나 간절하게 그 기억들을 붙잡으려고 혼자만의 외로운 투쟁을 벌이게 되는지와 같은 것들이다.

55세의 생일 날, 조기 치매를 앓고 있는 톰은 오랜 친구 마이크(Mike)와 자신의 늙은 어머니가 케이크를 가져올 것이라던 얘기를 딸 소피(Sophie)에게 전해 듣는다. 딸 소피는 아버지 톰이 입을 남색 재킷과 붉은 넥타이를 골라 놓으며, 눈에 잘 띄도록 옷걸이 맨 끝에 걸어놓겠다고 여러 번 반복해서 말한다. 넥타이의 붉은 색이 잘 보이도록 재킷의 한쪽 주머니 밖으로 길게 뽑아 놓은 소피는 톰에게 입고 있는 흰색 셔츠의 단추를 끝까지 마저 채울 것을 언급하며 잠시 무대 밖으로 나간다. 하지만 그 사이 이미 ‘작업 기억’에 문제가 생긴 톰은 환청처럼 간헐적으로 들려오는 ‘남색 재킷’과 ‘붉은 넥타이’라는 소리에 반응하면서 재킷을 제대로 입지도 못하고, 붉은 넥타이를 찾지도 못하는 혼란에 빠진다. 옷걸이에 걸려 있는 ‘붉은 드레스’에 갑자기 시선이 꽂힌 톰은 잠시 미소를 지으며 드레스의 결을 느끼더니 이내 그 옆에 걸려있는 카키색 교복 재킷으로 시선을 돌린다. 그는 갑자기 팔이 한쪽만 걸린 채 톰이 움직일 때마다 출렁거리고 있는 남색 재킷을 벗어버리고 카키색 교복 재킷으로 갈아입는다. 톰의 과거로의 ‘회상’은 그렇게 시작된다. 대사는 초반에 소피가 무대 밖으로 나갈 때까지만 제공되며, 최소한의 몇 마디로 치매를 앓고 있는 아버지 톰의 상황을 관객들에게 인지시키게 된다.

『네이처 오브 포켓팅』이 구현하는 무대의 가장 흥미로운 점은 톰이 카키색 교복 재킷을 입으며 과거의 기억을 ‘회상’하기 전 관객들은 두 개의 기다란 옷걸이로 전면이 가로막혀있는 무대만을 바라보게 되지만 톰이 얼굴에 ‘빨간색 드레스’를 만져보며 살짝 미소를 띠는 순간 이동식 옷걸이들이 양쪽으로 치워지면서 뒤쪽 공간이 열리고 네모난 정사각형의 낮은 단상의 무대가 모습을 드러낸다는 사실이다. 미소를 띤 톰은 낮은 단상 위로 뛰어 올라간다. 조명은 밝은 황색으로 비추지며, 다른 퍼포머들 역시 단상으로 올라와 학창 시절의 ‘교실’을 떠올리도록 책상들을 대각선으로 열을 맞춰 무대 위에 배열하기 시작한다. 단 4명의 퍼포머들이 낮은 단상 위에서 구현하는 톰의 기억은 인간의 삶에서 보편적으로 겪게 되는 일상의 사건들이다. 처음으로 학교에 등교

하고, 친구들과 만나 장난을 치고, 누군가와 사랑에 빠지고, 첫 키스를 하고, 결혼식을 하고, 첫 아이를 낳고, 직장에서 첫 승진을 하게 되는 통과의례와 같은 순간들 말이다. 관객들은 눈앞에 몸으로 그려지는 그러한 기억의 장면들을 ‘툼’이라는 한 개인의 기억으로 인식하기보다는 자신의 삶 속에 자리하고 있던 비슷한 기억들과의 연계점을 찾기 시작한다. 톼의 기억들이 불러오는 감정이 관객들 자신만의 기억 속에 묻혀 있던 감정들을 촉발하고 관련된 기억의 실마리를 소환하기 때문이다.

카키색 교복과 빨간색 드레스로 촉발된 어린 시절의 기억은 무언가 단서가 될 만한 다른 것이 ‘촉매’로 작용할 때마다 다른 ‘공간’을 불러오고, 낮은 단상의 무대는 다른 공간으로 변모하게 된다. 라이브 음악과 조명, 4명의 퍼포머의 몸의 움직임은 한 치의 오차도 없이 매 순간 해체되고 새롭게 조합되며 다른 공간, 다른 사람을 구현한다. 공간은 ‘사람’을 불러오고 관련된 특정 ‘사건’이 발생한다. 하지만 사건들 역시 누구의 기억에나 있을 법한 평범한 일상들이다. 아침에 일어나 잠옷을 벗고 엄마가 형클어진 머리를 빗겨주면 톼은 귀찮다는 듯 엄마의 손길을 피해 자전거를 타고 학교로 질주한다. 교실에서는 교복 입은 아이들이 수업 시간에 선생님 몰래 서로를 향해 쪽지를 던지거나 받으며 장난을 치고 있다. 좋아하는 남자 아이에게 쓴 편지를 책상 위에 몰래 올려놓는 빨간 머리띠의 여자 아이, 그 여자 아이 옆으로 자리를 옮겨 앉으려고 선생님 눈을 피해 친구와 재빨리 자리를 바꿔 앉는 톼, 여자 아이와 가장 친한 친구, 톼이 함께 하나의 자전거에 올라타 정신없이 페달을 밟으며 속도를 내는 행복한 모습, 길모퉁이에 위치한 베이커리 창문에 얼굴을 밀착시키고 군침을 흘리는 어릴 적 친구들의 얼굴 표정 하나까지, 낮은 단상의 무대는 대사 한 마디 없이 이 모든 장면이 품고 있는 감정과 의미를 관객들이 충분히 이해할 수 있을 정도의 강렬하고 선명한 마임과 몸의 움직임, 모던 댄스와 아크로바틱스를 통해 톼의 기억을 형상화한다.

낮은 필름 속 영화 장면들을 스크린에 영사해보듯 단상의 무대 위에서 펼쳐지는 톼의 기억들은 중간마다 정신이 흐려지고 다른 기억의 조각에 의해 방해받을 때마다 톼이 단상의 무대에서 벗어나게 된다. 이는 그가 회상하던 기억에서 현실로 되돌아오게 됨을 드러낸다. 낮은 단상의 무대는 톼의 기억을 관장하는 두뇌의 ‘해마’를 형상화

한 공간으로 기능한다. 이는 기억의 대부분이 ‘시각적’으로 작용하며 대뇌 안쪽에 위치한 ‘해마’에 저장되고 관리된다는 신경과학적 사실과 관련이 있다. 피지에 따르면, ‘실타레’처럼 얽혀있는 기억들은 하나의 ‘실’만 잡아당겨지면 그것과 연결된 다른 기억들을 촉발할 수 있도록 신경물질을 분비하게 되기 때문에 분류되는 과정에서 이어져있던 다른 많은 기억들을 연달아 불러오게 된다(Galton). 하지만 시냅스 사이의 연결 고리가 단절되거나 소멸된 치매 환자들의 경우, 전체의 시퀀스가 흔들리게 되기 때문에 기억들이 점점 서로를 방해하게 되고 조금씩 무너져 내리게 된다. 하나의 신경세포는 많은 기억과 연결고리를 형성하고 있기 때문에 손상된 신경세포의 수가 많을수록 무너지는 기억의 체계는 다시 세우기 어렵다. 이러한 ‘망각의 과정’을 무대 위에 그려내는데 있어 피지가 주목한 사실은 제일 처음 무언가를 기억하려 할 때 인간의 두뇌가 구현하는 것은 ‘공간’이라는 사실이다(Kennedy). 그는 ‘기억’이 소환되는 방식을 신경과학적으로 설명하는데, 만약 ‘첫 키스’의 기억을 떠올리고자 한다면 두뇌가 우선적으로 구현하는 시각적 이미지는 ‘첫 키스가 발생했던 장소’가 된다. 그리고 난 다음, 그 공간을 차지했던 세부적인 기억들, 가령 물건들의 이미지가 더해지고 관련된 ‘사람’을 불러오게 된다. 첫 키스라는 ‘사건’은 맨 마지막에 발생할 뿐 실제로 두뇌가 구현하는 것은 해당 기억이 발생한 ‘공간’이다. 이러한 사실은 피지로 하여금 무대 중앙에 ‘해마’로 기능하는 ‘판’을 설치하고 관객들이 톱의 ‘해마’를 들여다봄으로써 어떻게 기억이 구성되고, 해체되며, 사라져 가는지를 직접 두 눈으로 ‘관찰’하고 동시에 자신의 머릿속에 구현되는 ‘이미지’들을 통해 기억이 사라져가는 ‘고통’을 느끼도록 만든다. 피지는 무대 위에 시각적으로 볼 수 있는 것이 아닌 어떤 기억을 ‘몸’으로 만들어내는 일이 매우 도전적인 일이었음을 피력한다.

우리의 목표는 망각이라는 과정을 이용해 작품을 만드는 거였어요. [...] 해마는 기억들이 구성되는 워크숍 장소처럼 기능해요. [...] 우리가 해마에서 구현해내야 하는 첫 번째 것은 공간이에요. 그 다음 그 공간은 보다 상세한 것들로 채워지죠. 그리고 나서 사람들이 채워져요. 실제 사건은 맨 마지막에 나오죠. 우리가 기억을 할 때 기억은 시각적으로 구성되고 또 재구성되죠. 그래서 무대

위에 망각을 구현하는 것은 신체적인 문제들이 하나씩 드러내면서 시간적으로 재구성하는 방식이 되었어요. 그것이 피지컬 씨어터와 마음을 완전히 매개체로서 활용할 수 있는 지점이었죠. (Kennedy)

조명이 비춰지지 않는 암흑 속에 놓여 있는 판의 외부, 즉 ‘해마 밖’은 처음에는 선명하던 톰의 기억이 점점 어긋날수록 낮은 단상의 무대에서 내쳐지고 갑자기 밀려나는 세 명의 다른 퍼포머들에 의해 점유된다. 톰이 회상하는 기억이 처음에 관객들에게 제시되었던 것과 다르게 어딘가 부서지고 무너지는 순간, 세 명의 퍼포머들은 각기 한 명씩, 혹은 한꺼번에 모두 알 수 없는 힘에 이끌려 단상에서 곧바로 내려오게 된다. 그들은 때로 아주 슬픈 표정으로, 매우 안타까운 표정으로 무대 위에서 자신의 ‘기억’을 바로 세우려고 분투하는 톰의 모습을 무력하게 바라본다. 톰의 기억의 장면마다 각기 다른 역할을 연기하지만 기본적으로 톰의 엄마, 가장 친한 친구 마이크, 첫 사랑이자 아내인 이사벨라(Isabella)로 압축되는 세 명의 퍼포머들은 책상과 의자, 옷걸이에 걸려있는 여러 벌의 옷과 같이 톰의 삶 속에 늘 함께 했던 소품들, 즉 ‘오브제’를 활용해 톰의 가장 빛나던 시절의 기억, 가장 고통스러웠던 순간의 기억, 가장 행복했던 기억들을 나열한다. 관객들은 반복되는 톰의 기억 속 장면들, 가령 8살에 처음 만난 듯 보이는 아내 이사벨라에 대한 학창 시절의 기억을 바라보며, 처음에는 찬란하고 활기찬 모습에 입가에 미소를 머금게 했던 아름다운 장면이 조금씩 처음과 다르게 어긋나고 일그러지면서 다른 기억들의 침범을 받게 되는 과정을 고스란히 목도하게 된다. 낮은 단상의 무대로 톰이 올라갈 때마다 기억은 되풀이 되지만 반복될수록 점점 더 끊어지고 부서지고 일그러지며 답답함과 불편함을 낳기 시작한다. 단상의 무대에서 내려올 때마다 톰은 어린 시절의 활달한 모습이 아닌 55세의 치매 환자의 어둡고 우울하고 슬픈 모습으로 되돌아간다. 그는 자신이 입고 있는 옷이나 상황에 낯설음 느끼고 혼란스러워한다. 톰은 한쪽 손을 반복적으로 앞으로 밀면서 무언가를 잡으려고 애쓰는 고통스러운 마음을 통해 그가 지속적으로 누군가를 기억해내려고 애쓸 뿐 아니라 현재가 아닌 과거 속으로 되돌아가기를 바란다는 것을 표현한다. 톰의 낮은 단상 위로 되돌아가려는 간절한 노력, 무언가를 반복적으로 기억해내고자 하는 고통은 단상 위

에서 펼쳐지는 아름다운 시절의 추억들에 이어 아내와 차 안에서 다투다 교통사고에 이른 것과 같은 비극적인 순간 또한 불러오게 된다. 단상 위 무대로 불러온 톰의 아픈 기억은 지속적으로 침범되며 끊어져 버리기 때문에 명확하게 관객들이 분별할 수 없게 되지만 이해할 수 없는 범위는 아니다. 톰의 기억들은 반드시 같은 순서는 아니지만 어느 정도 관객들이 가능할 수 있는 범위 내에서 중첩, 분열, 해체되며 망각의 과정을 드러내게 된다.

『기억은 미래를 향한다』에 따르면, 기억이 다양한 외부 자극에 의해 쉽게 영향을 받는 이유는 기억이 ‘조각’으로 저장되기 때문이다(24). 뇌는 효율적으로 기억하기 위해 ‘키워드 중심’으로 분배된 폴더에 분류해 두었던 기억들을 필요한 시점에 끄집어내 ‘재구성’하는 방식을 채택한다(28-31). 이 과정에서 기억을 인출하는 시점의 감정이나 처지, 판단이 더해져 전체적인 ‘개연성’에 따라 이야기를 재구성한다는 사실은 무대 위에 ‘조각’으로 불러오는 톰의 기억들이 점점 ‘치매’라는 질환으로 인해 제대로 된 ‘재구성’을 하지 못하고 ‘개연성’을 잃게 되는 과정으로 표현된다. 톰이 단상 위에 있는 시간은 점점 짧아지고 조금씩 더 자주 기억의 장면들이 중단되며 어두운 조명 속에 홀로 서 있는 나이 든 톰의 모습으로 돌아오는 횟수가 많아진다. 처음에 4개였던 책상들이 하나씩 줄어들면서 결국 단 1개만 남게 되고, 결혼식 피로연의 장면과 결혼식 전야의 장면이 혼동되며, 자신의 옆에 있던 아내 이사벨라의 자리가 사라진 채 빈 자리에 누군가를 떠올리려는 몸부림이 시작된다. 온전하게 리플레이 되지 않는 기억들은 점점 더 빠른 속도로 무대 위에 재현되기 시작하고, 딸 소피를 임신한 아내의 장면은 완전히 사라진 채 점점 더 어린 시절의 기억들만이 남기 시작한다. 불안을 증폭시키는 음악과 톰의 당혹스러운 표정 연기는 리듬의 속도를 더해간다. 톰은 어떻게 해서든 가장 행복한 기억과 가장 고통스러운 기억의 핵심에 놓여있는 아내 이사벨라의 기억을 붙들기 위해 분투한다. 자꾸만 옆으로 기울어지는 어린 이사벨라의 책상을 끊임없이 바로 세우려고 노력하는 톰의 처절함은 관객들에게 그의 안타까움과 슬픔, 고통을 고스란히 느끼도록 만든다. 하지만 낮은 단상 위에 등장하던 인물들은 하나씩 사라져가고, 톰의 남은 기억들은 귀를 거슬리게 하는 날카로운 소리와 함께 부서지고 찢

겨진다. 극 초반에 관객들이 바라보던 톰의 완전하고 아름다웠던 기억은 더 이상 존재하지 않는다. 혼란스럽게 조각난 기억의 파편들이 영킹 채 중간에 갑자기 끊겨버리는 장면들은 현란한 속도로 정신없이 반복되고, 점점 더 빠르게 일그러지며 하나씩 지워지고 있을 뿐이다.

강렬한 감정 속에 자리했던 톰의 기억들은 극의 마지막 순간까지 지속적으로 소환되고 분열되며 무너지고 해체된다. 대사가 전혀 없는 가운데 마임과 댄스, 표정연기, 아크로바틱으로 펼쳐지는 신체의 움직임들은 열정적이고 에너지 넘치는 동작들로 인해 역동성이 극대화된다. 무대 위에 ‘몸’으로 펼쳐지는 톰의 간절한 노력들은 ‘라이브 음악’과 조명, 소품의 도움으로 마치 살아 움직이는 영상을 보는 듯한 느낌을 부여한다. 2인조 밴드가 톰의 움직임에 맞춰 효과음을 루프스테이션의 방식으로 쌓고, 톰의 변화하는 감정에 보조를 맞춰 현악기와 타악기의 멜로디를 적용할 때, 무대 위에 펼쳐지는 각 기억의 장면들은 그 기억이 담고 있는 ‘감정’들을 보다 강화하게 된다. 톰의 기억의 변화에 따라 조명은 오렌지색, 황색, 푸른색, 붉은 색으로 바뀌며 기억이 동반하는 감정의 따뜻함과 두려움, 공포, 충격의 ‘느낌’들을 다채롭게 표현한다. 마침내 딸인 소피가 마이크와 할머니가 도착했음을 알리면서 다시 등장하게 되는 극의 마지막에 도달할 즈음이면 톰의 기억을 붙들고자 하는 간절한 투쟁은 모든 ‘연결고리’를 잃어버린 채 현재의 ‘톰’만을 남겨놓는다. 자신의 ‘해마’인 무대에서 떨어져 나오게 될 때마다 반복해서 뛰어 오르던 톰은 점점 빨라지는 속도 속에서 완전히 튕겨져 나와 바닥에 엎어져 버린다. 관객들의 눈앞에 있는 톰은 바닥에 쓰러져 있는 자신이 왜 그곳에 있는지도 알지 못한다. 톰의 그러한 모습은 관객들로 하여금 기억을 잃는다는 슬픔과 기억을 간직하지 못하는 아픔, 기억을 붙잡으려는 고통을 가슴 깊이 느끼도록 만든다. 톰이 간직하고 싶었던 기억, 죄의식과 아픔으로 인해 피하고 싶었던 기억, 찬란하고 아름답지만 상처와 고통으로 얼룩져 있던 기억을 모두 간직하고 있는 관객들과는 다르게 이제 쓰러진 몸을 일으켜 세우는 톰은 모든 기억을 잃은 상태에 놓여 있다. 톰은 더 이상 자신의 딸을 ‘이사벨라’라고 부르지 않는다. 그의 기억 속에는 아주 짧은 시간을 지속할 뿐인 현재의 순간 속의 딸 ‘소피’가 있을 뿐이다. 딸 소피는 드디어

자신을 엄마의 이름으로 부르지 않고 현재의 모습으로 기억해주는 아버지 ‘툼’의 모습에 깜짝 놀란다. 무대는 할머니와 마이크가 생일 케이크를 들고 55번째 톼의 생일을 축하하기 위해 들어오는 현재의 장면을 끝으로 막을 내린다.

#### 4. 나가며

씨어터 리가 피지컬 씨어터로 구현해 낸 망각에 관한 작품 『네이처 오브 포겟팅』이 지닌 독특함은 알츠하이머나 치매 환자들의 기억력을 증진시키거나 예방할 목적으로 활용되던 퍼포먼스의 영역을 오히려 그들의 머릿속에서 벌어지는 일들을 관객들이 실제 체험하고 느끼듯 ‘경험’시키는 수단으로 확장했다는 점일 것이다. 분명 씨어터 리의 무대는 과학적 사실로만 인지하고 있었던 치매 환자의 기억 상실과 그로 인한 고통, 불편에 관한 것들을 보다 명확하게 시각화하고 감정적으로 체험할 수 있도록 만든다. 관객들은 치매 환자의 기억을 시각적인 이미지로 ‘각인’할 뿐 아니라 환자가 기억을 잃어가는 과정 속에서 내면적으로 겪는 ‘고통’ 또한 엿보고 공감할 수 있는 기회를 갖게 된다. ‘몸’으로 분투하는 퍼포머의 노력과 에너지는 비교적 무대와 매우 가까운 거리에 위치해 있는 관객들에게 상당히 리얼하게 다가오면서 두 손에 땀을 쥐거나 안타까움에 목이 메도록 만든다. 언어와 배우의 연기, 특정 사건의 발생을 통해 전달되는 메시지 혹은 사유와는 전혀 다른 종류의 감각적 경험을 불러일으키는 공연은 관객들로 하여금 ‘감정’으로 느끼고 망각과 기억, 삶에 대해 어떤 ‘인식’에 스스로 도달하게 되는 ‘체험’을 하도록 만든다.

피지는 씨어터 리 극단 홈페이지의 작품 소개란에 손튼 와일더(Thornton Wilder)의 『우리 읍내』 (*Our Town*, 1938)의 3막에서 무대 감독(Stage Manager)이 관객들을 향해 전달하는 대사를 인용함으로써 『네이처 오브 포겟팅』을 통해 표현하고자 했던 바를 암시한다. 소시민의 삶에 발생할 수 있는 모든 일상이 텅 빈 무대 위에 환상처럼 혹은 상상처럼 펼쳐지고 사랑과 결혼, 성장과 죽음을 겪게 되는 인물들의 모습을 바라



보게 되는 『우리 읍내』의 구성과 『네이처 오브 포겟팅』은 어딘가 모르게 닮아있다. 모든 삶의 순간의 소중함, 결국 사라져 버리고 남은 것이 없어 보이지만 영원한 무언가를 우리 안에 간직한 듯한 느낌은 피지가 『네이처 오브 포겟팅』을 통해 관객들에게 전달하고 싶은 메시지이자 질문이다. 『네이처 오브 포겟팅』은 『우리 읍내』에서 무대 감독이 말하는 “모든 인간은 자신의 내면에 영원한 무언가가 있다는 것을 안다”는 느낌을 ‘몸’으로 전달하며, 명확히 설명하거나 인식할 수는 없지만 “기억이 모두 사라진 후에도” 분명히 우리가 공유하는 어떤 ‘감정 혹은 느낌’이 존재한다는 생각에 관객들이 동의하도록 만든다.<sup>4)</sup> 피지가 주장하듯 『네이처 오브 포겟팅』은 분명 삶에 자리하고 있는 영원함과 유약함에 관해 이야기하고 있으며, 모든 기억이 사라지고 난 뒤에도 “쉽게 잊혀지지 않을 공연”(Kennedy)을 관객들에게 선물함으로써 또 하나의 새로운 ‘기억’, 그리고 감정을 그림자로 남기게 될 ‘경험’을 선물하고 있다. 분명 씨어터 리의 피지컬 씨어터로 구현된 『네이처 오브 포겟팅』은 과학과 퍼포먼스의 융합을 추구하는 시대에 하나의 새로운 확장 경로를 보여준 작품이라 할 수 있을 것이다.

#### Notes

- 1) 본 논문은 2019년 5월 11일에 개최된 세계문화비교학회 2019 봄 학술대회 “융복합 시대의 세계문화”에서 발표한 「피지컬 씨어터의 새로운 가능성: ‘Theatre Re’의 *The Nature of Forgetting*(2017)」의 내용을 수정 및 보완하였음을 밝힌다.
- 2) 고대 그리스 시대의 희극들이 비극들에 비해 신체성을 강조한 방식으로 공연되었다는 점은 최대의 희극 작가로 일컬어지는 아리스토파네스(Aristophanes) 역시 피지컬 씨어터의 기원으로 여겨지도록 만든다. 그리스 고전 학자 크리스 캐리(Chris Carey)에 따르면, 아리스토파네스의 『리시스트라타』(*Lysistrata*, 411 B.C.)의 다층적인 연출방식은 아이스킬로스의 『테베 공격 일곱 장군』의 공연 방식에 비교될 수 있다. 따라서 아리스토파네스의 신체성을 강조한 공연 방식은 아이스킬로스의 공연에 영향을 받았다고 볼 수 있다.
- 3) DV8의 예술감독인 뉴슨은 ‘피지컬 씨어터’는 그로토프스키의 용어라고 설명하면서, 신체성의 강조는 그로토프스키의 퍼포머 훈련 방식과 이론으로부터 출발했음을 강조했다. 하지만 연극학자인 폴 알랭(Paul Allain)은 그로토프스키가 강조한 것은 인간의 행동을 신체와 마음이 긴밀하게 연결된 “심리 신체적”(psychophysical) 반응으로 간주하고 연기 방식에 적용한 것이지 정확히 “신체적”이라는 단어를 사용해 신체성을 강조한 것은 아님을 지적한다.

하지만 그는 그로토프스키가 1960년대~70년대에 영국을 방문하면서 영국 내 퍼포머들에게 배우의 잠재적 역량에 대한 인식을 일깨웠고, 공연에 있어 언어가 주를 이루던 전통적 방식에서 벗어나 신체성을 강조하는 방향으로 흐르는 데 크게 영향을 미친 것은 사실이라고 말한다.

- 4) 피지는 씨어터 리의 홈페이지 작품 소개란 처음 부분에 에피그라프(epigraph)처럼 와일더의 3막에 등장하는 무대 감독의 대사를 그대로 인용하고 있다. 『우리 읍내』의 대사에 등장하는 “기억이 사라지고 나면 남게 되는 것”에 대한 질문은 치매환자를 주인공으로 내세운 『네이처 오브 포갯팅』이 망각의 과정을 ‘몸’으로 표현하면서 지속적으로 답을 찾고자 노력하던 것이기도 하다. 피지는 그 질문에 대한 대답을 와일더의 작품의 주제와 문장을 빌어 대신하고 있는 것으로 보인다.

## 인 용 문 헌

- 라마찬드란, 빌라야누르. 『뇌는 어떻게 세상을 보는가』. 이충 역, 바다출판사, 2016.
- 모니어, 한나, 마르틴 게스만. 『기억은 미래를 향한다』. 전대호 역, 문예출판사, 2017.
- 「알츠하이머병(Alzheimer's disease)」. 『질환백과』. 서울아산병원. <https://www.amc.seoul.kr/asan/healthinfo/disease/diseaseDetail.do?contentId=31999>.
- “Adieu Zizou: Thanks for the Memories.” WorldCup 2006. *The Guardian*, 9 July. 2006. <https://www.theguardian.com/football/2006/jul/09/worldcup2006.sport5>.
- Anderson, Jack. “Mine: Daniel Stein’s ‘Scenes’.” *The New York Times*, 1 Oct. 1981. <https://www.nytimes.com/1981/10/01/theater/mime-daniel-stein-s-scenes.html>.
- Baillargeon, Renée. “The Art of Physical Theatre.” *Theatre Art Life*, 6 May. 2020. <https://www.theatreartlife.com/artistic/the-art-of-physical-theatre/>.
- Baylis, Nicola. “Making Visible the Invisible: Corporeal Mime in the Twenty-First Century.” *New Theatre Quarterly*, vol 25, Aug 2009, pp. 274-88.
- Carey, Chris. “Aristophanes’s Lysistrata Study Guide.” *Department of Greek & Latin UCL*. 2011. <https://www.ucl.ac.uk/classics/classical-play/past-productions/2011-aristophanes-lysistrata/aristophanes-lysistrata-study-guide>.
- Cross, Jon. “The Nature of Forgetting, Pleasance, Review.” *Edinburgh Guide*. 9 Aug. 2017. <https://edinburghguide.com/festival/2017/edinburghfringe/thenatureofforgettingpleasancereview-18292>.
- Dawson, Beth. “The Gambler (Theatre Re).” *Threeweeks Edinburgh*. 16 Aug. 2012. <https://threeweeksedinburgh.com/article/ed2012-physical-review-the-gambler-theatre-re/>.
- Delgado, Maria and Caridad Svitch. *Theatre in Crisis?*. Manchester University Press,

2002.

Dymphna, Callery. *Through the Body: A Practical Guide to Physical Theatre*. Nick Hern Books, 2014.

“Forgetting Dramaturgy: Guillaume Pigé.” *The Vile Blog*. 21 May. 2017. <http://vileart.s.blogspot.com/2017/05/forgetting-dramaturgy-guillaume-pige.html>.

Galton, Briget. “London International Mime Festival will have you lost for words.” *Ham&High*. 11 Jan. 2017. <https://www.hamhigh.co.uk/etcetera/theatre/london-international-mime-festival-will-have-you-lost-for-words-1-4843034>.

“Interview with Daniel Stein.” *Wikiwand*, 20 June. 2003. [https://www.wikiwand.com/en/Physical\\_theatre](https://www.wikiwand.com/en/Physical_theatre).

Keefe, John, and Simon Murray. *Physical Theatres: A Critical Reader*. Routledge, 2007.

\_\_\_\_\_. *Physical Theatres: A Critical Introduction*. Routledge, 2015.

Kemp, Rick. “Part I Artistry Introduction.” *The Routledge Companion to Theatre, Performance and Cognitive Science*, edited by Rick Kemp and Bruce McConachie, Routledge, 2019, pp. 11-14.

Kennedy, John. “Edinburgh Festival Fringe 2017-The Nature of Forgetting.” *The Edinburgh Reporter*. 8 July. 2017. <https://www.theedinburghreporter.co.uk/2017/07/edinburgh-festival-fringe-2017-the-nature-of-forgetting/>.

Landvatter, Ali. *Exploring Modern Commedia dell'Art*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.

Lust, Annette. “The Origins and Development of the Art of Mime.” *World Mime Organisation*. 14 February. 2010. <https://www.mime.info/history-lust.html>.

McConachie, Bruce. General Introduction. *The Routledge Companion to Theatre, Performance and Cognitive Science*, edited by Rick Kemp and Bruce McConac

hic, Routledge, 2019, pp. 1-10.

Noice, Tony, and Helga Noice. “A Theatrical Intervention to Lower the Risk of Alzheimer’s and Other Forms of Dementia.” *The Routledge Companion to Theatre, Performance and Cognitive Science*, edited by Rick Kemp and Bruce McConachie, Routledge, 2019, pp. 280-90.

Pigé, Guillaume. “The Nature of Forgetting.” *Theatre-Re*. [https://www.retheatre.com/theatre\\_re/The\\_Nature\\_of\\_Forgetting.html](https://www.retheatre.com/theatre_re/The_Nature_of_Forgetting.html).

Poulton, Eloïse. “Edinburgh Fringe 2017, *The Nature of Forgetting*.” *Fringe Review*, 18 August. 2017. <http://fringereview.co.uk/review/edinburgh-fringe/2017/the-nature-of-forgetting/>.

Turney, Eleanor. “What is Left when Memory is Gone?” *Theatre and Dance British Council*. 4 Aug. 2017. <https://theatreanddance.britishcouncil.org/blog/2017/08/theatre-re/>.

Theatre Re. Home page. <https://www.theatre-re.co.uk/current.html>.

Wilder, Thornton. *Our Town: A Play in Three Acts*. Harper Perennial Modern Classics, 2020.

Wilson, John. “Front Row.” *BBC Radio 4*, 27 Aug. 2017. <https://www.bbc.co.uk/programmes/b090vdbw>.

## Abstract

### A Study on the Possibility of New Convergence in Physical Theatre: Theater-Re's *Nature of Forgetting*

Joo, Hayoung

Hankuk University of Foreign Studies

Physical theatre is a form of theatrical performance that tells a story primarily through physical movements rather than language. Physical theatre provides a live, human experience, which is very different from any other form, and audiences are affected much more viscerally. The performance, emphasizing the metaphorical aspect, allows the audience to use their imagination to the maximum and induces emotional immersion through the dynamics of mime, gestures, physical movements, modern dance, and acrobatics. Since the 2000s, scientific studies on human behavior and cognitive neuroscience have caught the attention of physical performance researchers and performers, who have started to question the correlation between physical performance and cognitive behavior and neuroscience. The convergence of cognitive science and performance has developed in the direction of reviving “working memory” and “implicit memory” and activating “sensory memory” in people living with dementia in need of behavioral correction. Theatre Re's *The Nature of Forgetting* (2017) received the great attention of the 2017 London International Mime Festival with a sell-out run. It is a powerful and explosive physical theatre piece about what is left when memory and recollection are gone. The process of “forgetting” that takes place in the human brain seems to be perfectly realized on stage with the emphasized “physicality”.

**Key Words:** Physical Theatre, *Nature of Forgetting*, memory, dementia,  
**Theatre-Re**

논문접수일: 2022.05.16

심사완료일: 2022.06.09

게재확정일: 2022.06.15

이름: 주하영

소속: 한국외국어대학교 영미문학□문화학과 객원강의교수

이메일: aplushy@naver.com

