

사무엘 베케트의 『무엇을 어디서』 텔레비전 버전에 나타난 미장아빔의 시노그래피*

조 연 이

단독 / 서울과학기술대학교

[국문 초록]

극도로 축소된 미니멀리스트한 무대를 추구하였지만 누구보다 시노그래피에 깊은 관심을 기울였던 극작가 사무엘 베케트에게 연극은 추상과 형이상학, 그리고 동시에 물질성을 통해 사유되던 대상이었다. 지극히 추상적이지만 동시에 지극히 육체적인 무대는 객관성과 주관성, 그리고 추상과 구상의 상반된 가치 사이의 조응을 일구어내기 위한 베케트의 불가피한 선택지였다. 본고는 베케트의 마지막 극작품 『무엇을 어디서』의 텔레비전 버전에 나타난 이미지의 구현 방식을 통하여 이렇듯 이질적인 가치들이 상호 조응하는 장으로서 시노그래피의 물질성을 고찰한다. 『무엇을 어디서』의 텔레비전 버전에서 서로 “가능한 한 비슷한” 모습을 한, 수학적 순열과 조합을 연상시키는 이름으로 명명되는 밤, 뱀, 빔, 봄의 이미지는 이들을 둘러싼 어둠 속으로 사라지고 나타나기를 반복하며 거울처럼 서로 서로를 반영하는 기표의 유희를 일구어낸다. 무대 위 배우의 육체성을 대신하는 스크린 위 가상의 육체는 서로를 끊임없이 모핑하는 네 인물의 얼굴 이미지로 제시되며 이는 흡사 무한 루프의 순환하는 하이퍼링크를 연상시키는 미장아빔의 공간적 시학을 가능하게 한다. 본고는 무한 증식의 루프와 소멸과 무로 향하는 강박 사이에 위치한 이들 텔레비전 이미지가 단순히 텍스트의 해체로 소

* 이 연구는 서울과학기술대학교 교내 일반과제 연구비 지원으로 수행되었습니다.

실되는 구조를 넘어서서 스크린의 “중단없는 암흑”과의 교류를 통하여 물질성을 획득하는 방식을 고찰함으로써 배우, 사물, 관객 사이의 상호작용의 총합이 달성하는 시노그래피의 물질성에 다가가고자 한다.

주제어: 사무엘 베케트, 『무엇을 어디서』, 시노그래피, 미장아빤, 간매체성

I. 들어가는 글

전통적인 사실주의 극 혹은 이를 넘어서 공동 현존을 이상으로 하는 아방가르드 극의 무대에서 인간이 유일한 행위자로 인식되었던 것과는 달리 이제 무대는 그 자체가 능동적이고 생동적인 공간으로 인식되기 시작하고 있다. 연극 무대 위의 뚜렷한 인간중심주의가 재고되고 무대 위의 여러 물질들 혹은 이들과 우리가 맺는 관계가 주목받기 시작한 계기로는 무엇보다 신유물론의 부상을 들 수 있다. 대표적인 신유물론 이론가 제인 베넷(Jane Bennet)은 묻는다. “기술적이고 자연적인 물질성들이 우리 안에 있고 우리와 함께 작동하는 행위자라는 생각을 우리가 조금 더 진지하게 받아들인다면, 이들이 인간이 그들에게 부여한 의미나 의도, 상징적인 가치로 환원될 수 없는 생기들, 궤적들, 그리고 힘들이라는 생각을 좀 더 진지하게 받아들인다면 어떤 일이 일어날까?”(46) 행위능력이 인간 고유의 것이 아니라 인간과 비인간적인 물질이 혼재된 가운데 분산되며 이 인간-물질, 인간-비인간의 혼합이 작동함으로써 발동된다는 주장이 제기되면서, 인간의 신체가 중심 매체를 이루며 관객이 시노그래피(scenography)의 부차적인 요소로나마 비인간적 물질을 직접 조우할 수 있는 퍼포먼스는 이제 이렇듯 새롭게 환기된 인간-비인간의 관계를 경험하거나 혹은 시험할 수 있는 가장 최적의 예술 형식으로 자리매김하고 있다. 예컨대, 베넷의 생기론적 물질성(vital materialism)은 인간의 신체를 구성하는 물질성과 외부세계의 물질성 사이의 이분법을 부인하고 이들 사이의 상호작용을 상정함으로써 존재론 일반의 전회를 가져왔을 뿐만 아니라, 배우,

사물, 관객 사이의 상호작용에 기반하는 퍼포먼스의 존재론적 의미 또한 다시 써나가고 있다.

사실, 이러한 철학적 전회에 대하여 연극과 퍼포먼스가 어쩌면 가장 취약한 예술형식이자 공간이라는 것은 주지의 사실이다. 인간 배우가 인간의 삶을 재현하는 전통적인 서구 사실주의 극은 생래적으로 인간중심적인 형식이 될 수밖에 없었고, 관객에게 시각과 지각의 대상을 제공하는 전통적인 프로시니엄 무대의 구조는 근대적인 의미에서의 주체 개념을 은연중에 승인하거나 혹은 심지어 강화하는 기제이기도 하였다. 브루노 라투르(Bruno Latour)가 지적하듯 근대성의 기점이 인간과 자연 사이의 분리라면, 사실주의 무대 위의 인간과 비인간 사이의 관계나 무대와 무대를 바라보는 관객의 관계는 이렇듯 인간과 인간에 의해 대상화되는 대상 사이의 분리를 단적으로 표현하고 있으며, 우리가 우리의 세대를 스스로 인류세(Anthropocene)라 부르기 시작한 것에는 이렇듯 인간과 주체로서의 인간이 대상화했던 일련의 환경과 자원 사이의 이분법적 분리를 재고하고자하는 역설적인 자성의 의미가 깃들여 있다. 이러한 자성의 스케일의 한쪽에서 과학기술학(science and sechnology studies), 정동이론(affect theory), 생태비평(eco-criticism), 포스트휴머니즘 등의 흐름이 여전히 ‘인간까지 고려한,’ 인간 행위자와 비인간 행위자의 관계를 염두에 두고 있다면, 신유물론, 사변적 실재론(speculative realism), 객체지향 존재론(object-oriented ontology)에 이르러서 이 양상은 객체와 객체 간의 관계로 전회하며 급진성을 띄어간다. 이를테면, 연극이 전적으로 인간 연기자에게 의존하며 퍼포먼스가 관객들의 시각적 지각의 대상이라는 생각은 이제 퍼포먼스 내의 창발적인 힘을 소도구나 꼭두각시 인형, 로봇 등 비인간 객체들이 발현하는 행위주체성에서 찾고자 하는 무대 위의 실천들과 이론적 논의들로 전회되어 가고 있다.¹⁾

본고는 사무엘 베케트(Samuel Beckett)의 마지막 극 작품 『무엇을 어디서』(What Where)가 텔레비전 극으로 각색되는 방식을 추적함으로써 이렇듯 인간과 비인간 물질의 이질적인 가치들이 상호 조응하는 장으로서 베케트의 시노그래피(scenography)를 고찰한다. 누구보다 시노그래피에 깊은 관심을 기울였지만 아이러니하게도 극도로 축

소된 미니멀리스트틱한 무대를 추구한 벤키트는 신유물론의 시각에서 매우 흥미롭지만 접근이 간단치 않은 대상이다. 극작가이자 연출가 벤키트에게 연극은 추상과 형이상학, 그리고 동시에 물질성을 통해 사유되던 대상이었다. 지극히 추상적이고 관념적인 동시에 지극히 육체적인 벤키트의 무대는 그에게 객관성과 주관성, 그리고 추상과 구상의 상반된 가치 사이의 조율을 일구어내기 위한 일종의 실험의 장으로 기능했다. 그러나 한편으로, 벤키트의 무대들은 여전히 인간중심주의로부터 자유로울 수 없는, 아니 오히려 육체적으로나 관념적으로나 인간이 절대적인 중심이 되어오던 공간이었다. 예컨대, 탈 인간중심주의적 관점에서 벤키트를 바라볼 때 그간 가장 유력한 담론을 제공해왔던 생태비평의 경우도 예외는 아니다. 2000년대 이후 생태비평은 벤키트의 극 속 인간들이 그를 둘러싼 환경과의 관계 속에 존재하는 양상에 꾸준히 주목해왔으며, 아예 인간에서 인간 이외의 광범위한 종으로 관심을 돌리기도 했지만,²⁾ 이러한 비평의 경향은, 일관되게 인간의 의식으로 침잠해갔던 벤키트의 후기 단막극들에 이르러 막다른 골목에 봉착하게 된다. 생태비평의 관점에서 보았을 때 후기 단막극들의 중심을 이루는 정신세계(mindscape)는 자연환경이 완전히 고갈되어버린 자궁(womb)이자 무덤(tomb)으로서, 인간이 생의 영역으로부터 완전히 소외되어있는 조건에 대한 비유 정도로나 간주할 수 있을 뿐(Davies 74), 이들 후기극들은 하나같이 그것이 2차 세계대전 이후의 실존주의적 진공의 공간인지 세기말의 시간인지 모를 시·공간상의 불특정함으로 특정된다. 무대는 ‘환경’이라는 표현이 무색하리만치 최소한의 무대장치로 채(-비-)워져 있으며 이 공간을 채우는 것은 오롯이 인간이다. 이는 본고가 다루는 『무엇을 어디서』의 경우도 마찬가지이다. 벤키트는 이 작품이 밤(Bam)이라는 인물의 기억에 관한 작품이며 “이 모든 것은 오래 전에 일어났다”고 선언한다(Brater 162). 기억의 장으로서 이 작품은 예의 텅 빈 무대를 배경으로 하며 무대에 등장하는 것은 밤, 봄(Bom), 빔(Bim), 뱀(Bem) 네 명의 등장인물 뿐이다. 벤키트의 연극 공간에서는 결코 동물이나 식물, 광물에 대한 고려가 인간에 대한 관심을 앞서는 경우는 없으며 대개의 경우 기껏해야 ‘중심이 되는 인간의 탈중심화’ 정도를 형상화하고 있을 뿐이다. 예컨대, 신유물론이나 객체지향 존재론의 이론적 틀을 벤키트에 본격적으로 적용하는 것은 늘 작품을

반 발짝 앞서나가는 느낌을 준다. 이러한 의미에서 베케트의 극에서 생태계란 “서사의 차원이나 시청각적 수단에만 의존하는 것이 아니라 매체가 제공하는 물리적, 기술적 사용성과 제한”(Beckett's *Intermedial Ecosystems* 7)과도 관계한다는 맥물런(Anna McMullan)의 지적은 일견 솔직한 관찰의 결과이며 베케트의 저작의 간매체성에 한층 직관적으로 다가서는 지적이기도 하다. 기실 우리의 일상 속에 인간과 비인간 사이의 얽힘은 이제 몹시 광범위하고 미시적인 형태를 띠어 가고 있다. 데니스(Amanda Dennis)의 지적하듯, 우리는 매일매일 “환경, 날씨의 패턴, 기계들, 인공 지능, 시리의 목소리, 로봇 애완동물들, 동물들, 식물, 바이러스와 미세물질, 원유를 얻기위해 굴착하는 묻혀있는 삼림”과도 서로 영향을 주고 받는다(154).

문학 일반에서뿐만 아니라 연극과 퍼포먼스로 한정하여도 사물 혹은 ‘객체 행위자들’(object actors)의 지위를 ‘복권’시키려는 비평적 시도들은 흔히 사물 혹은 객체들이 속한 문화적 역사적 맥락을 밝혀내는 데에 집중하는 등 이들을 다시 한 번 기호학적 굴레와 재현적 가치에 묶어놓는 한계를 드러내는 경향이 있다. 상대적으로 사물의 물질성이 환기될 수 있는 연극과 퍼포먼스에서마저 인간중심적인 가치와는 완전히 독립적으로 이들의 물질성에 오류이 집중하고 이들의 행위주체로서의 역량을 접치는 일은 쉽지 않은 일이며 때에 따라서는 아예 불가능한 일일 수도 있다. 본고는 신유물론을 문학작품에 적용시키는 일의 한계를 인정하는 한편, 로봇이나 사물 주체를 통하지 않고도 인간예외주의나 인간의 표면상의 전지전능함에 도전하는 여하 한의 인간 이상의 흐름이나 과정에 대한 모색을 시도할 수 있음을 보여주하고자 한다. 이에 본고는 인간이 ‘중심이 되는’ 연극 작품을 논의하되, 인간이 비인간 물질로서의 매체와 교류하는 방식을 고찰하기 위한 장으로서 텔레비전 극으로의 각색 과정에서 드러나는 『무엇을 어디서』의 시노그래피를 분석한다. 『무엇을 어디서』의 텔레비전 버전에서 서로 “가능한 한 비슷한”(309) 모습을 한, 밤, 봄, 빙, 뱀 네 명의 등장인물은 이들을 둘러싼 어둠 속으로 사라지고 나타나기를 반복하며 마치 거울처럼 서로 서로를 반영하는 기표의 유희를 일구어낸다. 이들은 육체를 가진 배우의 몸이 아니라 육체성이 제거된 이미지로 제시되며 서로를 끊임없이 모핑함으로써 흡사 무한 루프로 순환하는 미장아빤

의 공간적 시학을 가능하게 한다. 본고는 무한 증식의 루프와 소멸과 무로 향하는 강박 사이에 위치한 이들 텔레비전 이미지가 단순히 텍스트의 해체로 소실되는 구조를 넘어서서 물질성을 획득하는 방식을 고찰함으로써 배우, 사물, 관객 사이의 상호작용의 총합이 달성하는 시노그래피의 물질성에 다가가고자 한다. 물질성은 이제 관극 경험의 주변이 되는 것이 아니라 ‘정면성’을 획득하고 관객은 스스로에게 배우의 육체성을 넘어서 물질성이라는 새로운 현존을 일깨운다.

II. 소멸과 소실의 구조로서의 미장아빔

미장아빔(mise en abyme)의 아빔(abyme)은 바닥이 존재하지 않는 심연을 뜻하는 라틴어 ‘abismus’에서 유래되었다. 미장아빔이란 ‘심연에 놓이다’라는 뜻으로 이는 “첫 번째 안에 두 번째 것이 심연이 되게 하는 문장(blason)의 중앙”(Gide 40) 을 가르킨다. 요컨대, 미장아빔이란 왕실이나 귀족 가문을 상징하는 문장에서 중앙의 문장이 전체의 문양을 작은 형태로 옮기거나 변형해 놓은 형태로 제시되는 것처럼, 마주보는 두 거울이 있을 때 이 두 거울이 상대편 거울의 상을 끝없이 비추는 ‘심연’에 빠지게 됨을 일컫는다. 문학에서 이와 같은 미장아빔의 기법은 1891년 앙드레 지드(André Gide)로 거슬러 올라간다. 1977년 루시엔 달렌바흐(Lucien Dallen bach)는 지드의 일기를 언급하며 그가 거울반사에 비견될 만한 반영과 반복의 메커니즘에서 문학적 영감의 원천을 얻었음을 지적하였다. 문학에서의 미장아빔이란 ‘이야기 속의 이야기’ 또는 ‘장면 속의 장면’ 등 자기반영성을 기반으로 하는 서사적 반복의 구조로 이해되어 왔으며, 이는 단순히 정태적인 반복의 구조로만 이해되는 것이 아니라 이미지의 상호반영이 무한으로 반복되며 이것이 결국 분간할 수 없는 소실점으로 귀결하듯, 여러 층위의 텍스트가 중첩되며 기표가 이를 반영하는 다른 기표로 무한 대치되고 이 과정에서 의미 자체가 불안해지고 종국에는 소실되어 버리는 엔트로피적 운동을 시사한다.

『무엇을 어디서』에서 이러한 상호반영과 반복의 메커니즘은 수학적 순열과 조합

을 연상시키는³⁾ 네 명의 등장인물의 이름—밤, 봄, 빔, 뱀—을 통해 시각적(텍스트), 청각적(공연) 차원에서 직관적으로 구현이 된다. 연극 공간에서 네 명의 배우는 “가능한 한 똑같은” 외양을 하고 있으며 똑같이 “긴 회색 가운”을 입고 똑같이 “긴 회색 머리”를 하고 있다(309). 회색 옷과 회색 머리의 설정은 이 작품에 앞서 쓰여졌던 ‘모녀 2부작’ 『발소리』 (*Footfalls*)와 『자장가』 (*Rockaby*)의 딸들을 연상케 하며 그녀들이 전달하던 외로움, 쇠약, 소진의 이미지의 연장선상에 있다. 이외에 등장인물의 목소리가 등장인물과 분리되어 등장하는 방식 또한 『무엇을 어디서』에서 되풀이되는데, 『발소리』와 『자장가』에서 목소리가 V라는 등장인물로서 그러나, 무대 위에 등장하지 않고 무대 위의 등장인물과 중첩과 분리를 거듭하며 제시되었다면, 『무엇을 어디서』에서 목소리 V는 메가폰의 형태로서 무대 위에 등장한다. 막이 오르면 무대는 목소리의 공간—무대 앞쪽 왼쪽—과 연극의 공간(P, playing area)—무대 뒤쪽 오른쪽—으로 나누어지며 메가폰은 목소리의 공간에 위치한다. V는 “우리는 마지막 남은 다섯 사람이다”(We are the last five, 310)라고 선포하며 극을 시작하고 마치 네 명의 배우에게 연기를 지시하는 연출자처럼 밤, 봄, 빔, 뱀의 움직임을 지시한다.

밤, 봄, 빔, 뱀의 이름이나 외양에서 오는 효과 이외에 미장아빤의 구조가 주로 실현되는 것은 서사의 차원이다. 첫 장면에서 V와 등장한 밤은 “고개를 뺏뺏이 들고”(head haught, 310) 있으며 이어 등장하는 봄은 “고개를 숙이고”(head bowed, 311) 있다. 고개를 들고 숙이고의 차이는 심문을 하는 자와 심문을 당하는 자를 구분하는 표식으로 활용된다. 밤은 봄을 심문한다. 1) 밤은 봄에게 “그에게” 고문과 여러 가지 과업을 과했냐고 묻고 그가 울었는지 그가 소리를 질렀는지 그가 마지막 순간에 자비를 구하였는지 상세히 묻는다. 2) 봄은 밤에게 그는 “그것”을 이야기하지 않았으며 그는 죽었고 봄은 그를 살리지 못했다고 대답한다. 3) 밤은 빔을 불러 봄이 “그가 그것을 이야기했다”고 자백할 때까지 그를 고문하라고 하고 빔은 봄을 데리고 나간다. 이후의 극적 행동은 네 명의 등장인물 사이에 1) 2) 3)의 행동과 대화가 피비우스의 띠처럼 반복, 순환되는 구조이다. 이를 정리하면 다음과 같다.

1. Bam(3에서 등장)이 Bom(1에서 등장)에게 그가 그것을 이야기했느냐고 묻고 Bom은 이야기하지 않았다고 대답한다. Bam은 Bim(2에서 등장)을 불러 Bom이 불 때까지 고문을 하라고 하고, Bim은 Bom을 데리고 나간다.
2. Bam이 Bim을 불러(2에서 등장) Bom이 무엇(what)과 어디(where)를 이야기했느냐고 묻고 Bim이 이야기하지 않았다고 대답하자 Bam은 Bim이 거짓말을 했다고 이야기하며 Bem(1에서 등장)을 불러 Bim을 고문할 것을 명령한다. Bem이 Bim을 데리고 퇴장한다.
3. Bem이 다시 등장하자(1에서 등장) Bam은 Bem에게 Bim이 이야기를 했냐고 묻고 이야기를 하지 않았다고 하자 Bam은 Bem이 거짓말을 하는 거라며 Bem이 고백을 할 때까지 고문을 할 것이라고 선언하고 Bam이 직접 Bem을 데리고 나간다.
4. Bam이 등장한다.⁴⁾

밤, 뵘, 뵘, 뵘이 연극 공간에서 각각 북, 동, 서의 방향을 나타내는 1, 2, 3의, 각자 정해진 출입구로만 등장과 퇴장을 반복하기에 이 서사가 반복되는 동안 무대는 기하학적 분할과 균형의 구조를 또한 반복, 순환한다. 한 단위의 이야기가 끝날 때마다 한 명씩 처형이 되며, 마치 두 거울이 서로 마주 보며 비추는 거울의 상이 무한으로 반복되며 결국에는 소실점으로 귀결하듯 무대 위에는 밤만이 남게 된다.

이러한 순환과 반복의 ‘원동력’이란 결국 ‘무엇을’ ‘어디서’라는 끝까지 해결되지 못한 미스터리이다. 작품은 끝까지 이와 관련한 어떠한 역사적, 지리적 정보도 제공하지 않는다. 이 미스터리에 대한 평자들의 반응은 둘로 갈라졌다. 일군의 평자들이 의미의 불확정성이나 재현불가능성이라는 벤키극 특유의 부조리극적 요소와 이에 수반하는 시적인 분위기, 그리고 조명의 연출로 인한 몽환적인 분위기에 반응한 한편, 심문과 고문이라는 모티프에 주목, 이 작품을 노골적인 정치적 의도를 드러내는 작품으로 읽어내는 평자들도 다수 존재했다. 예컨대, 메가폰으로 표현되는 V의 존재가 “전체주의의 또 다른 공격”(Gussow 33)이며 “고문과 살상의 순환과 반복을 이야기하는 이미지”(Billington 10)라는 것이다. 이러한 정치적 읽기는 상당 부분 이 작품이 『파국』 (*Catastrophe*)이라는 전작과 가지는 시간적, 주제적 근접성에 기인하는 것이었으

며, 또한 이러한 주제적 근접성은 부조리극과 정치극의 경계를 넘나들던 또 한 명의 극작가 해롤드 핀터(Harold Pinter)의 『떠나기 전에 한잔』(*One for the Road*), 『생일파티』(*The Birthday Party*), 『멍어리 웨이터』(*The Dumb Waiter*) 등에 빠짐없이 등장하던 심문과 고문의 모티프에서도 발견이 된다. 기실 의미의 불확정성을 전체주의에 대한 알레고리로 치환하는 구조는 일련의 부조리극 계보에서 그리 낯설지 않은 설정이며, 이는 또한 『무엇을 어디서』의 재현불가능성을 환유하는 미장아빴의 구조와 메가폰이라는 차가운 고체성이 만날 수 있는 유일한 가능성이기도 하다. 그러나, 널리 알려지듯 베케트는 이 극을 ‘기억극’이라고 칭했다(Gontarski 12). 실제로, 연극 무대를 위한 작품이었던 이 작품이 텔레비전 극으로 개작되면서 작품은 한층 내면화되고 정치색은 옅어진다. 본 논문은 이러한 개작 과정에서 소설과 소설의 구조로서의 미장아빴이 정치적인 알레고리로 응축되는 대신 또 다른 물질성을 획득하는 방식에 주목해보고자 한다.

III. 텔레비전 극으로의 각색: 강박의 패턴과 이미지의 물질성

이 작품은 처음에 프랑스로 쓰여졌으나 *Was Wo*라는 독어본으로 번역되어 1983년 앨런 슈나이더(Allan Schneider)에 의해 처음으로 무대에 오른다. 이후 1986년 여름, 베케트 자신의 개작과 독일 연극 연출가 아스무스(Walter D. Asmus)의 연출로 스투트가르트(Stuttgart)의 남독일방송(SDR)에서 텔레비전 극으로 방영되며, 베케트는 이후에 다시 이를 프랑스와 미국 무대에서의 초연을 위한 버전으로 개작한다. 페젠펠트(Martha D. Fehsenfeld)는 이 작품을 보자마자 이 극이 연극 공연을 위해 쓰여진 것이 아니라 텔레비전을 위해 쓰여진 극이라는 사실을 깨달았다고 고백한다(230). 이는 일차적으로 조명, 그림자, 연극 공간, V와 배우들의 위치와 같은 요소들이 스크린과 같은 좀 더 제한적인 공간을 염두에 둔 것이라는 판단에서였다. 그러나 궁극적으로 극의 매체적

특성에 대한 페젠펠트의 이러한 언급은 베켓의 “머릿속에서 일어나고 있을 일”과 조응할 수 있는 “집중적이고 타이트하고 강렬한 공간”은 연극 무대가 아닌 텔레비전 스크린이라는 의미였다 (231). 기억극의 견지에서, 밤의 목소리인 V는 현재 기억을 하는 주체인 밤을 재현하며, 연극 공간은 “기억의 장”(field of memory, Gontarski 12)이 되고 여기 제시되는 밤은 현재의 밤이 기억하는 젊은 밤을 나타낸다. 텔레비전이라는 매체가 베켓의 관심을 끌게 된 것은 아마도 텔레비전 매체가 “상상에 의한 공간, 인위적으로 구축된 공간”을 묘사하는데 좀더 용이하리라는 계산에서였을 것이다 (McMullan, *Theatre on Trial* 36). 텔레비전 스크린이라는 더 ‘납작하고’ 협소한 공간과 이와 동시에 텔레비주얼 기술이 가능하게 하는 기술적 통제는 마치 인간처럼 보이는 ‘이미지’를 창출하는데 알맞은 조건이었다. 텔레비전은 이미지를 낫설게 하는 한편, 클로즈업의 기법 등으로 이미지를 내면화할 수 있다. 연극 버전에서 연극 공간은 ‘무대 안의 무대’의 형태로서 검은 커튼으로 삼면이 둘러싸인 작은 방 형태로 제시되었으나, 초연 이후 시도된 세 버전의 개작에서 조명이 비취지던 연극 공간은 “중단없는 암흑의 영역”(black ground unbroken, *Revised Text* 2)으로 대체되었고, 이러한 공간의 변화는 다시 배우의 형태 변화와 맞물려졌다. 텔레비전 스크린에서 무대 위 배우의 전신은 사라지고 배우는 가면 같은 얼굴로 대체된다. 스크린 위에서 “중단없는 암흑의 영역”을 “배경으로 얼굴들은 나타났다 사라진다”(against which faces appear and disappear, Gontarski 12).⁵⁾ “몸들과 움직임은 제거되었으며”(Cohn 378-9) 연극 버전에서의 등장과 퇴장은 얼굴을 비춘 조명의 페이드아웃과 페이드업으로 처리되었다. 연극 공간에서 회색 옷과 회색 머리로 표현되던 네 배우의 유사성은 이제 얼굴 형태의 유사성으로 대체된다. 스크린 위에 희미한 조명으로 흐려진 타원형의 네 얼굴들만이 보여지면서 이 얼굴들의 조합은 모핑⁶⁾을 연상시키는 이미지로 제시되며(Maude 131), 무대 위 배우의 육체는 이제 스크린 위 가상의 육체로 치환된다. 꼭 같지는 않지만 흡사한 얼굴 이미지와 같은 대사의 반복, 계절에 대한 규칙적인 언급으로 감지되는 시간의 경과 등 작품의 모든 요소는 수학적인 대칭으로 귀결된다.

『무엇을 어디서』가 텔레비전 극으로 전환되면서 일어나는 시노그래피의 변화는

공간과 배우가 맺고 있는 관계성으로 압축된다. 전술하였듯이 가장 큰 변화는 몸의 형체들(figures)이 제거되고 배우들의 형체가 얼굴의 클로즈업으로 대체되는 것이겠지만 그러나, 텔레비전 버전은 단순 클로즈업의 형태만을 사용하는 것이 아니라 이 얼굴들을 둘러싼 주변의 공간을 훨씬 ‘편평하게’ 만듦으로써 무대 공간이 가질 수 있는 일체의 깊이와 규모 또한 제거한다. 뿐만 아니라, 이 가상의 육체들의 움직임은 최대한 이 피상적인 공간의 표피에서 이루어진다. 등장인물들의 등장과 퇴장은 얼굴들의 페이드업과 페이드아웃으로 대체되고 고개를 숙이는 것과 고개를 드는 행동은 눈을 감고 뜨는 행위로 대체되어 표현된다. 이렇게 이미지의 표면이 부각되면서 『무엇을 어디서』의 텔레비전 버전은 시공간적 껍진성을 획득할 수 있는 일체의 외부세계에 대한 지시를 포기하거나 혹은 의도적으로 이를 거부한다. 스크린의 암흑이라는 “자의식적으로 압축되고 기술적으로 매개된 환경”(McMullan, *Beckett's Intermedial Ecosystems* 40)은 네 명의 인물이 종속되어 있는 한정된 공간을 지칭하며 이러한 종속의 이미지를 전달하기 위하여 SDR의 카메라맨 루이스(Jim Lewis)는 독특한 촬영기법을 사용한다.

우리는 더 작은 이미지들을 페이드인하고 페이드 아웃하는 방법을 택했어요. 나는 판지에 작은 구멍을 뚫었고 이 판지들을 각각의 카메라 앞에 설치했어요. 우리는 네 대의 카메라를 동시에 사용했고 이 구멍들이 배우들의 각각 다른 얼굴의 생김새에 맞도록 판지를 조정했어요. 우리는 그 얼굴들이 최대한 비슷하기를 원했어요. 우리는 얼굴들을 정확하게 같게 만들 수는 없었지만 이 구멍들이 그 유사성을 높이는데 도움이 되었어요. 그리고 나서 우리는 메이크업을 통해서 얼굴을 동그랗게 만들고 머리카락과 귀를 지우고 얼굴이 암흑 속으로 후퇴해나가는 느낌을 주도록 윤곽을 검게 칠한 다음 얼굴들에 모자를 씌웠어요. 그것은 마치 공상과학 소설처럼 보였죠. (Fesenfeld 237에서 재인용)

촬영된 이미지가 공상과학 소설처럼 보였다는 루이스의 지적은 이 텔레비전 극의 비실재적, 환영적 이미지가 단순히 텍스트에서 미디어로의 전이, 육체적 현존에서 가상적 현존으로의 전이만을 의미하는 것이 아니라, 디지털 기술과 친연성을 가진다는 사

실을 강력하게 시사한다. 흥미로운 것은 이렇듯 공상과학과도 같은 이미지에 기여한 것은 주로 연극적인 장치였다는 사실이다. 1970년대 라이브 텔레비전 드라마의 형식은 이미 쇠퇴하고 있었으며 당시의 기술력으로도 이미 여러 컷을 찍어서 사후적으로 편집하는 방식이 가능했으나 연출가 아스무스는 당시 이미 한물간 “연극적인” 방식을 의도적으로 취하여 모든 장면을 여러 대의 카메라로 라이브로 촬영하는 전통적인 방식을 택한다(Bignell 184). 루이스가 설명하는 얼굴들 사이의 유사성을 부각시키기 위한 촬영상의 조작이랄지 조명을 통하여 페이드인과 페이드아웃을 표현한 점 또한 다분히 아날로그적이고 연극적인 장치라고 할 수 있다. 요컨대, 촬영상의 조작을 통해 부각되는 얼굴들 사이의 최대한의 유사성과 이미지의 ‘표면’의 부각, 조명을 통한 페이드인과 페이드아웃의 설정 등 『무엇을 어디서』의 텔레비전 버전의 시노그래피를 관통하는 특질들은 이미지를 디지털화하는 과정을 아날로그적으로 구현해내고 있다고 해도 과언이 아니다. 이들 연극적 장치가 텔레비전 매체와 결합되면서, 분절적인 대사를 주고받으며 점멸하는 얼굴의 이미지들은 그 패턴과 빈도수에 따라 부호화되고 데이터화되는 디지털 이미지로 화한다. 무대 위에서 시각적 인식의 대상이었던 밤, 봄, 빔, 뱀의 육체는 이제 반복적이고 순환적인 리듬으로 화하고, 밤, 봄, 빔, 뱀의 이름의 조합이 시사하는 수학적 순열은 흡사 컴퓨터 프로그래밍의 무한 루프를 연상시키는 이미지의 패턴으로 분화한다.

언어적인 측면에서 수행되는 반복과 변주 또한 내용과 깊이보다 관계성과 강박의 리듬으로 치달아간다. 첫 장면에서 밤이 봄과 나누는 대화가 빔, 뱀이 등장하는 이후의 장면에서 거의 동일하게 반복되는 연극 대본의 기초는 그대로 유지하되 텔레비전 극에서는 대사를 주고받는 호흡만 무척 빨라지게 된다. 짧은 질문과 네/아니오의 단답형 답변이 반복되거나 봄, 뱀, 빔이 밤의 질문을 다시 반복하여 밤에게 돌리는 형태는 마치 탁구공이 왔다 갔다 하듯 단순하고 기계적인 양상을 띠게 된다. 템포의 변화는 대화에서 내용을 증류시켜 버리고 관객은 무대 밖에서 이루어질지도 모르는 고문이나 살상에 대한 인식을 할 여지도 없이 강박적인 리듬에 반응하게 된다. 기의는 증발하고 기표의 유희만이 남아 마치 슬랩스틱 코미디의 말놀이처럼 관객들은 이에 반사적인

웃음으로 반응한다. 올브라이트(Daniel Albright)이 시사하듯 작품의 이러한 전체 구도에는 “어떤 목적도 없으며 이는 어떤 욕망도 만족시키지 않는다. 이는 단지 강박에의 복종”(69)으로 묘사될 뿐이다.

다만, 밤, 봄, 빙, 뱀에게서 관찰되는 탈육화로의 움직임이 V에게서도 정확히 관찰된다고 볼 수는 없다. 연극용 대본에서 머리 높이에 매달린 작은 메가폰으로 표시되던 V는 텔레비전 스크린에서 오히려 얼굴이라는 ‘육체’를 얻게 된다. 무대의 왼쪽 앞쪽에 위치하던 메가폰은 스크린 왼쪽 위에 표시되는, 거울에 비친 밤의 얼굴의 이미지로 대체된다. 그러나, 이것이 이후 1986년 프랑스 프로덕션을 위한 대본에서 “퍼져있는 빛의 고리”(a ring of diffuse light, Gontarski 11)로 대체되는 양상은⁷⁾ V의 연출 또한 궁극적으로 탈육화적 방향으로 수렴되고 있음을 시사한다. 거울에 비친 영상 또는 홀로그램 이미지는 밤이라는 주체(subject)와 메가폰이라는 사물(object) 사이에 매달려 있는 이미지를 나타내며, V는 스크린 위의 데드 마스크(death mask)로 남게 된다 (Fesenfeld 236).

이 작품의 정치적 읽기에 단초를 제공하는 것은 분명 다른 등장인물들을 강제하는 V의 뚜렷한 존재감이며 이는 애초에 연극 무대에서 메가폰이라는 차가운 고체의 물질성과 이것이 전달하는 청각적 반향으로 환유된 바 있다. 그러나, 무대 위 V의 물리적 현존은 서사의 측면에서 간섭을 받는다. V는 처음 등장하며 “우리는 마지막 남은 다섯 사람이”(310)라고 선언한다. 이 대사가 이루어지는 시점에서 관객이 이 진술의 진위를 가릴 수 있는 방법은 없으며 작품이 끝난 후에도 쉽사리 이 진위를 판단하는 작업으로 돌아가지 않게 되는 것은 그가 곧바로 “나는 혼자이다”(311)라고 선언을 변경해버리고 작품이 끝날 때까지 이를 반복적으로 선언하기 때문이다. 그러나, “마지막 남은 다섯”이라는 진술은 분명히 문제적이다. 등장인물은 분명 밤, 봄, 빙, 뱀 네 명 뿐이고 V는 밤의 목소리이기 때문이다. 이에 대해서는 두 가지 설명이 가능하다. 밤이 등장한 후 곧이어 등장하는 것은 봄인데 봄이 등장할 때 V는 “결국 봄이 등장한다. 다시 등장한다”(In the end Bom appears. Reappears, 312)라고 묘사한다. 이러한 “등장한다”/“다시 등장한다”(appears/reappears)의 어구 반복은 작품 전체에서 라임을 이

루며 또 한 번 반복과 변주의 모티프를 전달하기에 관객은 이렇듯 습관적으로 반복되는 어구를 의심의 여지없이 그대로 받아들일 가능성이 크다. 그러나, 분명히 봄은 이번이 첫 등장이며 이전에 등장한 적이 없기에 다시 등장한다고 볼 수는 없다. 오히려 피비우스의 띠 같은 작품의 등장과 퇴장의 구조, 심문과 고문, 처형의 구조로 미루어 볼 때, 이는 이 앞에 생략된 이미 처형된 다섯 번째 캐릭터가 존재를 시사한다고 볼 수 있다. 이 가정이 성립하지 않는다면 유일하게 남은 가능성은 V 자신이 다섯 번째 등장인물이 되는 것인데, 이는 V가 기억의 주체로서 밤과는 별도로 존재하는 등장인물로 간주될 수 있다는 뜻이기도 하다. 그러나, 카메라 맨 루이스가 밝히듯 개작의 과정에서 V는 “무덤 너머로부터 온”(from beyond the grave, Fesefeld 236) 존재로 간주되었다. 이는 V 자신이, 이미 처형되어 무덤에서 온 다섯번째 존재 그 자체일 수 있다는 사실을 가리킨다. 텔레비전 극으로의 개작 과정에서 탄생한 V는 아마도 첫 번째와 두 번째의 가능성 사이에 위치하며, 이는 V에게 별도의 현존을 인정하면서도 현재 시제의 V는 부재로 인식하게끔 한다.

이렇듯 순환적인 패턴과 반복적인 리듬에 방해가 되는 배우의 무거운 몸을 스크린 위에서 걷어냄으로써 텔레비전 극은 순수하게 증류된 기억하는 자의 내면에 접근하면서도 주체의 자기중심성은 경계하는, 사상과 물질의 일대일의 조응을 구현해낸다. 이 작품이 정치적 상황에 대한 알레고리라는 해석에 대하여 공연에서의 에너지 자체가 이러한 정치적 인유를 부차적인 것으로 만든다는 브래티(Enoch Brater)의 지적은(158) 일견 타당한 바가 있다. 그러나, 문제는 이러한 ‘에너지’의 성격이다. 밤, 봄, 빙, 뱀 네 명의 인물은 자율적이고 의지력이 있는 주체가 아니라 힘의 네트워크에 얽혀있는 한 인자(figure, factor)로서 구현되며, 이러한 에너지가 강박적 충동(compulsion)에의 복종으로 풀이된다는 사실은 이미 지적한 바가 있다.

텔레비전 극에서도 각 심문자들이 피심문자에게 얻어내어야 하는 ‘무엇을’ ‘어디서’라는 정보는 끝끝내 밝혀지지 않으며 이것을 이유로 각 심문자들은 차례로 피심문자의 위치가 되고, 아마도 심문에 이어지는 고문으로 인해 존재를 말살당한다. 작품은 부조리극의 큰 틀 안에서 움직이면서 ‘무엇을’ ‘어디서’라는 질문은 결국 무엇에 관한

것인지, 이 정보는 왜 필요한 것인지 대체 심문자였던 피심문자들이 이전 피심문자에
게서 얻지 못한 정보를 전달하는 것이 가능하거나 한 것인지 모든 것을 유보적인 상
태로 남겨둔 채 끝을 맺는다. 작품이 도달하고자 하는 ‘무엇을’ ‘어디서’라는 정보는
결국 블라디미르(Vladimir)와 에스트라곤(Estragon)이 기다리던 고도(Godot)에 값하며,
텔레비전 극을 위한 스크립트에서 이 ‘무엇을’과 ‘어디서’를 지칭하던 부분이 모두
“그것”(it)으로 바뀌는 것은, 이 작품에서 순환적인 반복을 통해 결코 닿지 못하는 ‘무
엇을’과 ‘어디서’란 『발소리』에서 왔다 갔다 하며 걷기를 계속하는 메이(May)가 끝
끝내 닿지 못하는 그러나 포기하지도 못하는 “그 모든 것”(it all)⁸⁾의 다른 이름임을
설파한다. 작품이 도달하고자 하는 ‘무엇을’ ‘어디서’라는 정보는 결국 베케트의 극세계
에서 고도라는 원형적인 심상으로 환유되는 현존의 이상에 값하지만 그러나, 다시 한
번 ‘그 모든 것’의 존재를 확인하지 못한 채 그 주변을 돌기를 멈추지 못하는 관객들
이 마주하는 것은 스크린 위 깜빡거리는 이미지일 뿐이다. 페젠펠트는 스크린 위 얼굴
이미지들이 점멸하는 양상을 다음과 같이 묘사한다.

이 두 번째 조명을 받은 이미지는 어둠으로부터 체화한다. 이것은 마치 빛을 받은
얼굴이 어둠의 가라앉은 봉투로부터 솟아나오는 것과 같다. 밑으로 가라앉은 어
두운 빈 공간으로부터 표면으로 떠오르는 것이다.

This second lit image materializes from the dark. It is as if the lighted face has
come out of a submerged envelope of darkness, floating up to the surface from
this dusky void underneath. (Fesenfeld 234)

페젠펠트는 스크린 위에 홀로그램 이미지의 얼굴이 나타나는 모습을 실감나게 묘사하
기 위해 ‘나타나다, 가시화되다, 체화하다, 구체화되다’ 등으로 번역될 수 있는
‘materialize’라는 동사를 사용한다. 그녀가 이 동사를 사용한 것은 일차적으로 이미지
가 어둠 속에서 나타나는 것을 마치 배우가 등장하는 것에 빗대어 설명하고자 하는
의도가 있겠지만 이 이미지가 스크린 위에 존재하는 양상은 배우가 무대에서 현존감

을 획득하는 것과는 사뭇 다른 양상으로 그러나 ‘물질성을 획득한다’.

『무엇을 어디서』의 텔레비전 버전에서 밤, 봄, 뱀, 빔은 순열, 모핑, 루프 등의 수학적, 디지털 체계로 변화하면서 행위자로서의 지위를 상실하지만, 동시에 비인간으로서 스크린의 일부를 이루게 됨으로써 역설적으로 물질성을 획득한다. 이 얼굴 이미지들이 주변의 ‘중단없는 암흑의 영역’과 이음매없이 압착되어 스크린의 일부로서 편평함을 이루게 됨으로써 남게 되는 것은 스크린 자체의 물질성이다. 이는 벤키티 『발소리』, 『독백 한마디』 (*A Piece of Monologue*) 등의 작품을 통하여 지속적으로 실험해오던 무대의 정면성을 입증하는 간매체적인 시도이기도 하다. 1970년대와 1980년대에 걸친 후기 단막극에서 벤키티는 무대의 수평적 구도, 정면 조명, 배우의 정면을 향하는 자세 등을 통하여 무대를 회화나 사진처럼 편평하게 만들려는 시도를 지속해온다. 『무엇을 어디서』의 텔레비전 스크린 위 네 ‘인자’의 이미지는 이러한 시도의 지향점이 ‘무엇이며 어디였는지’를 명징하게 시각화한다. 연극 무대에서 스크린으로의 공간과 질감의 변경은 공간에서 깊이를 제거하고 배우에게서 육체성을 제거하는 효과를 거두지만, 역설적으로 스크린 위의 이미지는 물질성을 획득한다. 비그넬(Jonathan Bignell)이 지적하듯 이러한 “암흑의 미학”은 최근의 텔레비전과 영화 연구에서 새롭게 환기되고 있는 질감의 개념에 비추어 논의될 수 있다. 비그넬은 1986년의 텔레비전 극과 아스무스가 벤키티 사후에 다시 제작한 2013년의 텔레비전 극을 비교하면서 4:3 비율의 CRT 스크린을 사용했던 전자에 비해, 16:9 비율의 LED와 LCD 화면을 활용한 후자가 고해상도의 이미지를 전달할 수 있었지만 이러한 이미지의 정확성이 질감의 풍부성을 해치는 측면이 있었음을 지적한다. 아스무스가 원했던 것은 디지털의 정확성이 아니라 “시”를 붙여넣는 것이었고(182), 기술에 의존하기 보다는 톤과 질감을 살리는 쪽이었다. 아스무스는 2013년 버전의 디지털 화면을 통해 관객들이 “납작하고 검은 반짝반짝거리고 부드러운 평면” 뿐만 아니라, 암흑의 영역의 “벨벳과 같은, 손에 잡힐듯한 질감”을 느끼기를 바랐고(183), 결국 후자의 질감을 살려내어 “마치 얼굴들이 끈적끈적하고 거친 원유 웅덩이의 표면을 깨고 나오는 듯한”(as if they are breaking the surface of a pool of viscous crude oil, 183) 이전의 아날로그적인 감

성이 주는 질감을 발전된 기술을 통해 새롭게 구현하는 쪽을 택한다. 끈적끈적한 원유의 표면을 깨고 나오는 얼굴의 이미지는 단순히 이 이미지가 “어둠으로부터 체화하는” 모습만을 묘사하는 것이 아니라, 그 특정한 점도로 인하여 화면의 질감 자체가 얼굴 이미지들과 상호관련되고 상호작용하고 있음을 좀 더 부각시키며 이미지의 물질성이 부각되는만큼 이 얼굴이 점유하는 대상의 주체성은 약화시키는 효과를 거둔다. 암흑의 공간이 가지는 질감이란 단순히 이미지들의 배경이 아니라 물질로 기능하면서 관객의 지각을 흔들고, 시노그래피의 물질성이란 단순히 드라마의 공간성을 지칭하는 것이 아니라 이러한 톤과 질감과 깊이가 가져오는 물질성이 관객의 감각적 지각과 결부될 때 달성되는 상태를 지칭한다. 이러한 시노그래피의 물질성을 통하여 관객의 지각은 “체화되고, 위치지워지고, 분산되며, 실행된다”(embodied, situated, distributed, and enacted, Paavolainen 46)

IV. 나가며

『무엇을 어디서』의 텔레비전 극으로의 개작 과정은 요컨대, 연극 버전에서 배우의 몸을 통해 시각적으로 구현되던 상호반영과 반복의 메커니즘이 밤, 봄, 뱀, 빔의 이미지가 일구어내는 순열, 모핑, 루프 등의 디지털 체계로 전환되는 ‘아날로그적인’ 과정이다. 이 과정에서 밤, 봄, 뱀, 빔 네 인물은 행위자로서의 지위를 상실하지만, 스크린 위 얼굴의 이미지로서 스크린의 매체성과 교류하고 교통하면서 역설적으로 물질성을 획득한다. 이렇듯, 스크린 위 이미지들이 빚어내는 무수한 반복이 무한한 증식을 향하면서도 궁극적으로는 절멸을 향해가는 미장아빔의 엔트로피적 운동은 역설적인 방식으로 물질성을 획득하며, 이는 궁극적으로 퍼포먼스와 시노그래피의 수용의 과정에서 발생하는 창조적인 행위능력이 역설적으로 연극의 인간중심주의에 대한 해체로 수렴될 수 있음을 시사한다. 이러한 과정을 통하여 획득된 물질성이 전달하는 것은 이 물질성을 통과하는 힘(force)으로, 이를 통하여 관객은 미디어의 매체성과 연극성의 교

차로에서 새로운 감각적 체험을 하게 된다.

『무엇을 어디서』의 연극 공간에서 구축되는 일말의 드라마에서 힘(power)은 주요한 모티프를 형성한다. 연극 공간에서 네 명의 인물들에게 차례차례 가해지는 강압은 이러한 강압의 고리를 추동하는 무대 밖 근원적인 힘의 존재와 맞물리고 이들 인물의 육체성은 관객으로 하여금 무대밖에서 이루어질 고문, 살상 등 육체적 강압의 실재를 일깨운다. 그러나, 텔레비전 극으로의 각색 과정에서 이 육체성이 거두어지고 이들 인물들이 스크린 위의 점멸로 환원되면서 이들 인간 존재들은 오히려 조금 더 넓은 힘의 네트워크 속에 휩쓸리는 인자로 묘사된다. 인물들은 ‘의미의 고리를 만들어 내는’ 능력을 상실하고 의미의 불확정성은 끝까지 남게 된다. 연극 공간 속 드라마의 정치적 힘의 근원을 확정하려는 욕망은 달을 수 없는 현존에의 이상을 희구하는 메타극적 욕망과 병치되며, 벤키의 세계에서 양자는 공히 강압을 환유하는 반복에의 기제로 치환된다. 이러한 강압이란 역설적으로 역시 근원을 알 수 없는 광범위한 네트워크를 추동하는 힘을 지칭하며 이러한 광범위한 네트워크의 존재는 배우, 사물, 관객의 관계의 총합 속에 달성되는 시노그래피의 물질성으로 확인이 된다고 하겠다. 순수히 인간만으로 이루어진 이 극에서 인간은 행위능력을 발동시키는 것이 아니라 오히려 역설적으로 전체 시노그래피로서 달성되는 물질성에 기여한다.

Notes

- 1) 이러한 연구 사례를 보여주는 저작의 예로는 조앤 저디(Joanne Zerdy)의 『퍼포먼스의 객체들과 연극의 사물들』(*Performing Objects and Theatrical Things*), 앤드류 소퍼(Andrew Sofer)의 『소도구의 무대에서의 삶』(*The Stage Life of Props*), 포스네(Dassia Posner), 존 벨(John Bell), 클라우디아 오렌스타인(Claudia Orenstein)이 편찬한 『루틀리지 총서: 꼭두각시 인형극과 물질적 퍼포먼스』(*The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*), 유지 소네(Yuji Sone)의 『일본의 로봇문화』(*Japanese Robot Culture*) 등을 들 수 있다.
- 2) 웰러(Shane Weller), 브라이든(Mary Bryden), 앤더튼(Joseph Anderton) 참조.
- 3) 인물들의 이름을 최대한 원어 발음에 가깝게 뱀(Bam), 밤(Bom), 빔(Bim), 뱀(Bem)이라고 표기하는 대신 밤(Bam), 봄(Bom), 빔(Bim), 뱀(Bem)으로 표기하는 것은 오로지 모음의 차이에만 의거하는 네 인물의 구분점이 한글로 표기했을 때에도 짧은 시간에

직관적으로 파악되도록 하기 위한 필자의 의도적인 시도이다. 한편 이러한 시도는 작가의 의도와도 부합되는 측면이 있다. 모음으로만 구분이 되는 인물의 설정은 베케트 랭보(Rimbaud)의 시 「모음들」(“Les Voyelles”)에 착안한 것이며 베케트는 텔레비전 극으로의 개작 과정에서 한 때, 이 시에서 각 모음들이 상징하는 색상(A-검정, E-흰색, I-빨강, U-초록, O-파랑)에 맞추어 각 인물의 색을 설정하는 방안을 모색한 바 있다(Fesenfeld 233). 이러한 작품의 연원을 고려한다면, a,o,i,e의 프랑스어 발음에 가까운 밤, 붐, 빔, 뵤의 표기가 영어 발음에 따른 표기보다 작가의 의도를 더욱 충실히 반영한다고 볼 수 있다.

- 4) 반복과 순환으로 인한 혼동을 방지하고 극적 행동의 흐름을 명확히 하기 위한 목적으로 이 부분에서는 등장인물의 이름을 영어 원어 그대로 표기하였다.
- 5) 이 ‘중단없는 암흑의 영역’에서 1, 2, 3으로 표기되던 북, 동, 서의 구분 또한 폐기되며 얼굴들은 일렬로 나란히 서서 등장과 퇴장을 반복하게 된다.
- 6) 모핑(morphing)이란 변신(metamorphosis)에서 유래하는 용어로 하나의 이미지가 다른 이미지로 변화하는 과정을 의미한다. 이는 단순히 점진적인 변화의 과정을 의미하기도 하지만, 특수 효과 전문회사 ILM(Industrial Light and Magic)이 개발한 특정한 기법, 즉 이미지의 점진적인 변화의 과정을 가장 드라마틱하고 정교하게 구현하는 컴퓨터 애니메이션 기술을 지칭하기도 한다.
- 7) 이후 영국 초연 무대를 위한 개작을 하며 베케트는 다시 밤의 일그러진 얼굴의 홀로그램 이미지로 돌아갈 것을 제안한다.
- 8) 『발소리』에서 V로 구현되는 메이의 어머니는 메이에게 “너는 그걸 멈추지 않을거니? [사이.] 멈추지 않겠지? 그걸 다 도는 걸 멈추지 않겠지?” (Will you never have done? (Pause.) Will you never have done. . . revolving it all? 243)라고 묻는다.

인 용 문 헌

- Anderton, Joseph. *Beckett's Creatures: Art of Failure after the Holocaust*. Bloomsbury Methuen Drama, 2016.
- Albright, Daniel. *Beckett and Aesthetics*. Cambridge UP, 2003.
- Beckett, Samuel. *The Complete Dramatic Works*. Faber and Faber, 2003, pp. 307-16.
- , *What Where*. Rev. edited by S. E. Gontarski, *Journal of Beckett Studies*, vol. 2, no. 1, 1992, pp. 1-25.
- Bennett, Jane. "A Materialist Stopover on the Way to a New Materialism." *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*, edited by Diana Coole and Samantha Frost, Duke UP, 2010, pp. 47-69.
- Bignell, Jonathan. "Black Screens: Beckett and Television Technologies." *Beckett and Media*, edited by M. Nixon and P. Schweighauser, Manchester UP, 2022, pp. 177-93.
- Billington, Michael. "The Thrie Estaitis." *The Guardian*, 14 August 1984, p. 10.
- Brater, Enoch. *Beyond Minimalism: Beckett's Late Style in the Theatre*. Oxford UP, 1987.
- Bryden, Mary, editor. *Beckett and Animals*. Cambridge UP, 2013.
- Cohn, Ruby. *Just Play: Beckett's Theater*. Princeton UP, 1980.
- Davies, Paul. "Strange Weather: Beckett from the Perspective of Ecocriticism." *Beckett after Beckett*, edited by E. Gontarski and Anthony Uhlmann, U of Florida P, 2006, pp. 66-78.
- Dennis, Amanda. "Introduction: Samuel Beckett and the Nonhuman." *Samuel Beckett Today/Aujourd'hui*, vol. 30, no. 2, 2020, pp. 151-60.
- Fesenfeld, Martha. "Everything Out but the faces: Beckett's Reshaping of *What Where* for Television." *Modern Drama*, vol. 29, no. 2, 1986, pp. 229-49.

- Gide, André. *Journal 1889-1939*. Gallimard, 1948.
- Grusin, Richard, editor. *The Nonhuman Turn*. U of Minnesota P, 2015.
- Gontarski, S. E. "Textual Notes." *Journal of Beckett Studies*, vol. 2, no. 1, pp. 11-25.
- Gussow, Mel. "Beckett distills his vision." *The New York Times*, 31 July 1983, p.33.
- Maude, Ulrika. *Beckett, Technology and the Body*. Cambridge UP, 2009.
- McMullan, Anna. *Beckett's Intermedial Ecosystems*. Cambridge UP, 2021.
- *Theatre on Trial*. Routledge, 1993.
- Paavolainen, Teemu. *Theatre/Ecology/Cognition: Theorizing Performer-Object Interaction in Grotowski, Kantor, and Meyerhold*. Palgrave, 2012.
- Schneider, Rebecca. "New Materialism and Performance Studies." *TDR: The Drama Review*, vol. 59, no. 4, 2015, pp. 7-17.
- Weller, Shane. "Not Rightly Human: Beckett and Animality." *Samuel Beckett Today/Aujourd'hui*, vol. 19, no. 1, pp. 211-21.

Abstract

Materiality of Scenographic *Mise-en-abyme* in the Television Adaptation of Samuel Beckett's *What Where*

Yeoniee Cho

Seoul National University of Science and Technology

While associated with highly minimalistic stages, Samuel Beckett is a playwright deeply invested in scenography, conceiving theatre as abstract, metaphysical, and materialistic. Beckett's abstract yet corporeal theatre mediates between the objective and the subjective, the abstract and the concrete, rather envisioning abstraction of the concrete or objectification of the subjective. This paper examines the ways in which Beckett's scenography embodies such a literal correspondence through the television version of *What Where*. Repetitively emerging from and disappearing into the dark surrounding them by turns, four players "as alike as possible" on the television screen work out free play of signifiers as mirrors that reflect each other. As they morph and are morphed by each other, Bam, Bem, Bim, and Bom operate their permutations as if on a computer loop, constituting the screenscape of *mise-en-abyme*. Considering how these figures are subject to both an infinite loop and a compulsion to repetition as they lose power to "make sense," this paper particularly pays attention to the materiality of these images as they are presented as flat two-dimensional images rather than three-dimensional computer ones. The *mise-en-abyme* of images on the screen paradoxically serves for scenographic materiality as they become indistinct from the inanimate entities around them.

Key Words: Samuel Beckett, *What Where*, scenography, mise-en-abyme, intermediality

논문접수일: 2023.01.30

심사완료일: 2023.02.17

게재확정일: 2023.02.17

이름: 조연이

소속: 서울과학기술대학교 영어영문학과 조교수

이메일: yeonieec@gmail.com

