

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.6.403>

JCCT 2024-11-51

메타버스 공연에서의 블랙박스 극장 활용 방안 연구
- 메타버스 뮤지컬 <RE:MEMBER> 프로토타입 연구개발 사례를 중심으로

**Study on Utilization of Black Box Theater in Metaverse Performances
- Focusing on Case of Research and Development of Prototype of
Metaverse Musical <RE:MEMBER>**

이찬용*, 김두범**, 주지희***

Chan-Yong Lee*, Du-Boem Kim, Ji-Hyi Ju*****

요약 본 연구는 메타버스 공연에 블랙박스(가변형) 극장을 적용·구현한 프로토타입 연구개발 사례를 중심으로 공연자와 가상 공연장을 방문한 관객 간의 상호작용을 고찰하여 향후 메타버스 공연의 새로운 향방을 타진하는 것에 최종 목적을 둔다. 코로나19가 어느 정도 풍토화된 이후 메타버스 공연은 스스로 정체성과 향후 발전 가능성을 증명해야 하는 상황에 놓였다. 기존 팬데믹 상황에서 오프라인 중심의 공연 산업을 온라인으로 확장하는 시도만으로 의의가 충분했다면 이제는 하나의 독자적인 산업으로의 자생력을 확보해야 하는 시기에 이른 것이다. 블랙박스 극장은 고정된 객석인 프로시니엄 극장과 달리 다양하게 변형될 수 있는 특성을 지닌다. 작금의 상황에서 블랙박스 극장 개념을 적용한 본 연구는 관객과의 상호작용 측면에서 메타버스 공연 산업의 발전에 유의미한 역할을 수행할 것으로 판단된다.

주요어 : 메타버스, 블랙박스, 공연, 가상현실

Abstract This study aims to explore the future direction of metaverse performances by examining interactions between performers and audiences within a virtual theater, focusing on a prototype R&D case that implemented a black box (flexible) theater in the metaverse. As COVID-19 has become somewhat endemic, metaverse performances are now in a position where they must prove their identity and future potential for growth. While expanding the offline-centric performing arts industry into the online space during the pandemic was meaningful in itself, the time has come for metaverse performances to secure their viability as an independent industry. Unlike the fixed seating arrangement of a proscenium theater, a black box theater has the unique characteristic of being able to adapt in various ways. Given the current situation, this study, which applies the concept of a black box theater, is expected to play a significant role in the development of the metaverse performance industry, particularly in enhancing interactions with audiences.

Key words : Metaverse, Black box, Performance, Virtual Reality

*준회원, 서경대학교 공연예술학과 석사과정 연구원 (제1저자) Received: August 21, 2024 / Revised: September 22, 2024
**정회원, 서경대학교 공연예술학부 부교수 (참여저자) Accepted: November 5, 2024
***정회원, 서경대학교 공연예술학부 부교수 (교신저자) ***Corresponding Author: leecy2479@skuniv.ac.kr
접수일: 2024년 8월 21일, 수정완료일: 2024년 9월 22일 Dept. of Performance, SeokyeongUniv, Korea
게재확정일: 2024년 11월 5일

I. 서론

코로나 팬데믹은 비대면 문화를 본격적으로 안착시켰고, 이로 인해 메타버스 플랫폼은 급속한 성장을 이루게 되었다. 또한 현실 공간과 가상 공간의 경계를 허무는 디지털 기술의 발전은 물리적 시간과 공간의 제약에서 벗어날 수 있는 잠재력을 내포했고, IT 중심의 디지털 기술과 문화 콘텐츠의 융합은 이미 다양한 방식으로 발전하는 중이었다[1].

국내 공연예술계 또한 새로운 변화의 필요성을 직감했다. 특히 오프라인 중심의 공연이 대다수였던 기존에 비해 현재는 온라인 가상공간으로 무대를 확장하여 메타버스 공연으로 대표되는 다양한 시도를 지속하고 있다. 일례로 2022년 서울예술단은 대표 레퍼토리 뮤지컬 <잃어버린 얼굴 1895>를, (주)안컴퍼니는 2023년 뮤지컬 <태조왕건>을 메타버스 공연으로 각각 선보였다. 서경대학교는 2022년 메타버스 공간에 특화된 메타버스 뮤지컬 <몽유도원도>를 창작하여 자체 플랫폼을 활용해서 연한 바 있다.

이러한 메타버스 공연들은 대부분 오프라인 공연의 일부 특징을 메타버스에서 구현하였으나, <몽유도원도>의 경우, 디지털 트윈 개념을 기반으로 현존하는 극장을 메타버스 상에 구축하고, 실시간으로 진행되는 다양한 아트워크를 선보임으로써 메타버스 공연의 새로운 가능성을 타진하였다고 할 수 있다. 다만 공연예술의 주요 특징 중 하나인 관객과의 상호작용적 측면에서, 구축한 프로시니엄 무대가 태생적으로 지니고 있는 관객의 수동적 특성을 포함하여 충분히 구현되지 못했다는 아쉬움이 남는다.

공연계의 새로운 도전으로써 메타버스 공연의 의의는 충분하다. 하지만 엔데믹 이후 메타버스 공연이 실험에 그치지 않고 성공적으로 산업화되기 위해서는 오프라인 공연이 가지는 현장성, 즉 실시간으로 이루어지는 다양한 상호작용이 메타버스만의 분명한 특징으로 재생산될 필요가 있다.

본 연구진은 이러한 측면에서 가변형 극장, 즉 블랙박스 극장에 주목하였다. 블랙박스 극장은 4면이 검은색으로 칠해진 박스 모양의 공연장이다. 1960년대 미국에서 유행하였으며 실험성을 기반으로 다양한 아방가르드 공연에서 널리 활용되었다. 국내에는 1988년 개관한 예술의 전당 내 '자유소극장'이 최초의 블랙박스 극

장이다. 그 이후 국립극장 '별오름', 두산아트센터 '스페이스111', 고양 아람누리 '새라새극장'등이 순차적으로 운영을 시작했다. 최근에는 대학로 '동숭아트센터'를 리모델링한 블랙박스 극장 '쿼드(QUAD)'가 2022년 7월 개관한 바 있다.

블랙박스 극장은 다양한 시점에서 공연을 관극할 수 있으며, 자유로운 객석의 배치가 가능하다. 따라서 관객과 무대의 거리가 가까워짐과 동시에, 관객의 수행성을 강화하여 기존 프로시니엄 무대에 비해 관객의 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있는 장점을 갖는다. 메타버스 환경에서 블랙박스 극장을 적용한다면 오프라인 환경의 장점에 더해 자유로운 이동을 기반으로 관객으로부터 파생되는 다양한 상호작용을 시도할 수 있다.

따라서 본 연구는 메타버스 공연에 블랙박스 극장을 적용하여 관객이 다양한 상호작용을 생성시킬 수 있는 구체적인 가능성을 제시하고자 한다. 그를 위해 프로토타입으로 개발 하고 있는 메타버스 뮤지컬 <RE:MEMBER>의 블랙박스 극장 활용 사례를 면밀히 고찰할 것이다. 이는 메타버스 공연의 독자적 특성과 연결되어 향후 메타버스 공연의 대중화·산업화를 위한 새로운 방향성을 제시하는 의의를 가질 것이다.

II. 메타버스 공연과 블랙박스 극장

1. 메타버스 공연의 등장

인공지능과 함께 메타버스도 급속히 확산되며 세상을 바꾸고 있다. 인공지능 기술로 지능형 실감 영상과 디지털 가상현실 그리고 사물인터넷이 고도화되고 접목되면서 디지털 세상과 물리적 세상이 융합되어 새로운 초월적 세상 즉 메타버스 세상이 전개되고 있다. 또한 그와 같은 세상을 채우기 위해 다양한 분야의 콘텐츠들이 각각 새로운 형식을 찾아 자생 가능한 산업 생태계 구축을 시도하고 있다[2].

메타버스 공연은 VR(가상현실) 플랫폼을 기반으로 근래에 새롭게 등장한 공연예술 장르이다. 가상 현실 공연 또는 메타버스 공연이라고 불린다. 공연예술에 가상현실을 접목하려는 시도는 21세기 들어 서서히 등장하였으나 2019년, 전세계를 강타한 코로나 팬데믹으로 급격히 주목받게 되었다. 팬데믹의 장기화로 기존의 오

프라인 공연이 연기되거나 취소되었고, 이로 인해 작자가 누적되자 공연 산업 자체가 존폐위기에 놓이게 되면서 새로운 돌파구를 모색하게 된 것이다.

메타버스 공연은 기존의 공연을 온라인으로 송출하는 것과 다르게 가상의 디지털 액터가 등장하며 관객 또한 아바타로 메타버스 공간에 존재하는 특징을 지닌다. 마치 현실을 그대로 재생성시키는 메타버스의 세계관처럼, 관객과 배우는 가상공간에서 상호 작용하면서 현실 세계와 같은 활동을 이어나가는 것이다. 이는 댓글 등의 이벤트를 활용해 관객과 호흡하고자 했던 기존 온라인 공연에서 확실히 진일보한 것이며, 현장성 혹은 상호작용의 측면에서, 동시에 물리적으로 한정된 공간을 활용하던 전통적 공연의 영역을 가상세계로 확장시키는 의의를 공연계에 선사한다[3].

작금의 상황에서 공연예술계 특히 연극·뮤지컬 장르에서 가상공연에 대한 관심이 높아지고 있다. 새로운 공연 환경을 모색하고 다수 관객이 참여할 수 있는 발전된 형태의 작품을 제작하기 위하여 예술가들은 다양한 기술과 매체를 적극적으로 받아들이는 것이다. 개인이 주체가 되어 직접 참여하는 등 상호작용을 기반으로 경험하는 게임 형태나 웹상에서 활동을 공유하는 소셜 네트워크 서비스, 모바일을 활용한 작품들이 등장하였다. 이러한 공연예술계의 흐름에서 본격적으로 대중화 수준을 밟고 있는 HMD(헤드 마운티드 디스플레이) 기반의 가상현실 장치와 기술의 발달은 이전까지 실험에만 머물러 있던 ‘메타버스 공연’을 새로운 장르로 발돋움시키는 계기로 작용하는 것이다[4].

2. 메타버스 공연의 장르적 한계

메타버스 공연은 다양한 가상 현실 플랫폼에서 이루어진다. 2021년 미국의 래퍼 트래비스 스콧이 포트나이트 게임 내에서 진행한 콘서트는 메타버스 공연의 본격적인 서막을 알렸다. 거대한 스콧의 아바타는 역동적으로 움직이며 노래했고, 포트나이트 게임 이용자들의 아바타가 그 주변을 돌아다니며 공연을 즐겼다. 공연 당시 동시 접속자는 1,230만명에 달한 것으로 알려졌다. 이 공연의 성공 이후 게임 속에서 팝스타를 만나는 일이 더 이상 어색하지 않게 됐다. 포트나이트의 제작사 에픽게임즈는 같은 해 세계적인 팝스타 아리아나 그란데의 콘서트를 포트나이트에서 또다시 개최하기도 했다[5].

온라인 게임의 상호작용을 바탕으로 게임 이용자와 유입 관객들을 대상으로 진행된 메타버스 공연은 현재까지도 게임 기반의 플랫폼에서 종종 공연된다. 특히 대중음악 콘서트나 클래식 연주회 등의 공연은 게임 내에서 하나의 콘텐츠로 자리 잡아 가고 있다. 하지만 연극·뮤지컬 등 주요 공연 장르는 아직 산업적 측면에서 유의미한 성공 사례가 부족한 것도 사실일 것이다. 대부분의 경우 하나의 완성형 공연 콘텐츠 제작보다는 메타버스 공연을 활용한 다양한 행사 및 홍보 도구로 소모되는 경향이 다분하다 할 수 있겠다.

물론 완성된 콘텐츠를 제작한 사례도 있지만 상당수가 기존 오프라인 공연을 메타버스 공간에 그대로 재현하는 것에 그치고 있다. 오프라인 공연, 특히 연극과 뮤지컬은 관객들에게 극장에 들어서는 순간부터 특별한 경험을 선사한다. 이러한 경험은 공연의 내용뿐만 아니라, 공연장의 분위기, 배우들과의 직접적인 상호작용, 실시간으로 변화하는 공연의 흐름 등 여러 요소들이 복합적으로 작용하여 만들어진다. 이에 오프라인 공연의 특수성과 메타버스 공간의 특수성을 상호보완하는 새로운 형태의 독자적인 콘텐츠 개발이 필요한 시점이다.



그림 1. 트래비스 스콧 메타버스 공연 사례 1
Figure 1. Travis Scott Metaverse Performance Case 1



그림 2. 트래비스 스콧 메타버스 공연 사례 2
Figure 2. Travis Scott Metaverse Performance Case 2

3. 메타버스 공연에서의 블랙박스 극장 활용 의의

앞서 언급한 바와 같이 메타버스 공연을 자립 가능한 독자적 산업으로 발전시키기 위해서는 관객으로부터 파생되는 다양한 상호작용을 메타버스만의 방식으로 재생산해야 한다. 따라서 관객 상호작용을 유발하는 블랙박스 극장의 메타버스 도입은 메타버스 공연의 산업계 안착을 위한 유의미한 시도가 될 것이다.

19세기 말 20세기 초 유럽 중심의 연극혁신은 연극의 내용과 극장의 변화를 촉진하였다. 블랙박스 극장이 선봉적인 연극혁명으로 탄생했다. ‘블랙박스 극장’이라는 명칭은 ‘잔혹 연극 (Cruelty Theatre)’ 이론의

주창자인 앙토넝 아르토가 제안하였다. 잔혹 연극은 공간 위주의 독특한 연극 언어를 창조하여 액션·조명·색채·소리 등으로 입체 공간을 채우는 연극이다. 블랙박스 극장의 평면 배치는 일반적으로 직사각형이며 무대와 객석 사이의 뚜렷한 간격이나 구분이 없다. 사방벽체까지 모두 검은색으로 칠하여 블랙박스라고 하기도 한다.

블랙박스 극장의 모든 설계는 상연하는 연극을 위해 조성되며 이러한 공간은 관중들에게 새로운 체험을 제공한다[6]. 국내에서도 다양한 형태로 블랙박스 극장의 공연을 진행한다. 대표적 사례로 연극 <더 헬멧>, <집에 사는 몬스터>를 살펴보면 다음과 같다. 아이엠컬처에서 제작한 연극 <더 헬멧>은 블랙박스 극장의 특성을 잘 활용한 작품이다. 이 작품은 하나의 공연장 안에 대한민국 서울과 시리아 알레포 등 두 개의 공간을 나누고, 두 가지 이야기를 동시에 전개하는 파격적인 형식의 작품이다. 객석은 무대의 중앙을 가로지르는 십자형으로 배치되어 있다. 관객은 무대의 사방에서 배우들의 연기를 감상할 수 있다. 이렇게 블랙박스 극장의 공간을 자유롭게 구성하고, 관객과 배우의 거리를 줄이는 것은 공연의 현장감과 몰입도를 높여준다.

라마플레이에서 제작한 연극 <집에 사는 몬스터> 또한 블랙박스 극장을 잘 활용한 공연이다. 이 공연은 4면 무대와 4면 객석의 구조로 되어 있어서, 관객들은 회전의자에 앉아 무대를 바라보게 된다. 극장의 바닥 전체를 20칸으로 나누어 각각의 의미를 가진 사람이나 사물이 모두 큐브가 될 수 있도록 표현했다. 이처럼 블랙박스 극장은 객석과 무대의 구성을 공연의 내용과 형식에 맞게 조정할 수 있어서, 창작과 실험에 무척 용이한 극장이다.



그림 3. 연극 <더 헬멧> 무대

Figure 3. Play <The Helmet> stage



그림 4. 연극 <집에 사는 몬스터> 무대

Figure 4. Play <The monster in the hall> stage

하지만 공연 현장에서 블랙박스 극장을 운용하였을

때 생기는 문제점들도 분명 있다. 블랙박스 극장의 유연한 무대 연출에 맞춰서 공연이 제작될 경우, 객석 이동이 불가능한 다른 장소에서의 재공연은 어렵다는 점이다. 객석의 안전 기준 측정이 어렵다는 것도 블랙박스 극장이 극복해야 할 부분이다. 문화체육관광부가 2015년에 발표한 ‘객석 설계 안전 기준’에 따르면 “블랙박스 같은 개방형 객석 배치 구역에서 이동 거리(관객이 건물 층의 비상구로 이동하는 실제 거리)를 예상하는 것은 더 어려운 작업일 수 있다. (...) 임시 무대 구조나 조명 등이 관객과 피난 경로의 직선거리를 방해할 수 있는 경우 등이 있다. (...) 공연장 설계팀은 이러한 예상되는 공연의 예들과 관련 사례들에 대한 연구를 통해 이러한 문제들을 미리 파악하여야 한다”라고 언급했다. 그럼에도 불구하고 블랙박스 극장이 가진 다양성과 실험성은 현대의 공연 산업에 있어 유의미한 장점으로 작용한다. 제4의 벽을 뚫고 관객을 무대로, 무대를 관객에게로 이끄는 경험적 극장, 즉 ‘이머시브 극장’이 될 수 있기 때문이다[7].

나아가 20세기 이후 사실을 묘사하고 재현하기를 거듭하던 극장은 더 이상 가슴 뛰게 흥미롭거나 성스러운 장소로의 기능을 상실했다. 소위 사실주의가 표방하는 삶의 한 단편, 혹은 제4의 벽은 관객들도 일상에서 누구나 겪는 사건들의 연속으로, 극장이 본래 가지고 있던 생생함, 성스러움, 거침, 축제, 모험 등의 스펙터클을 앗아가 버린 것이다. 현대인들의 특성 중 하나는 끊임 없이 새로운 것을 갈구하며 재미와 감성, 보는 것보다는 참여하는 것을 선호하는 것임을 감안할 때 블랙박스 극장의 중요성은 더욱 배가된다고 할 수 있겠다[8].

지금까지 살펴본 기존 블랙박스 극장의 장단점은 메타버스 공연을 위한 공간으로 활용될 때 장점이 극대화되고 단점이 상쇄되는 특징을 지닌다. 오프라인 블랙박스 극장은 관객과 배우 사이의 직접적인 상호작용에 용이하지만 물리적인 제약 때문에 한정된 관객들에게만 체험을 제공할 수 있다. 하지만 가상 공간에서는 수많은 관객들이 동시에 참여할 수 있고, 아바타와 아바타 간의 상호작용, 관객과 공연 사이의 상호작용 등을 통해 몰입형 공연의 근간이 되는 블랙박스 극장과 완벽하게 조화를 이룰 수 있다.

메타버스 플랫폼 내에서 이러한 다양한 상호작용은 오프라인 극장의 형태를 유지하면서도 관객들에게 메타버스만의 흥미로운 경험을 제공할 것으로 보인다. 오

프라인 공연과 같이 배우와 관객이 실시간으로 소통하는 등 상호작용이 가능하며, 가상 환경이기 때문에 가능한 다양한 시각적 효과와 인터랙티브 요소를 추가하여 공연의 참여도를 배가시킬 수 있는 것이다.

따라서 메타버스 공연에서 블랙박스 극장 형태를 적용하는 것은 기존 블랙박스 극장의 장점을 최대한 발휘함과 동시에 추가적인 상호작용을 통해 더욱 흥미로운 경험을 제공하는 새로운 공연 형태로서의 가능성을 내포한다. 더불어 공연예술의 미래를 견인할 새로운 장르를 형성하고, 공연의 접근성을 높여 다수 관객을 확보하며, 창작자들이 무한한 창의력을 기반으로 자유로운 상상을 하는 것에 큰 도움이 될 것으로 사료된다.

III. 블랙박스 극장에서 공연된

메타버스 뮤지컬 <RE:MEMBER>

프로토 타입

1. 작품 개괄

본 연구진은 문화체육관광부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 2023 장르별 문화기술 전문인력 양성 실증 프로젝트의 일환으로 메타버스 뮤지컬 <RE:MEMBER> 프로토타입을 제작하였다. 뮤지컬 <RE:MEMBER>는 서두에서 언급한 <몽유도원도>의 후속작이다. <몽유도원도>의 극 중 인물 산신령을 주요 인물로 설정하였으며 희극적인 캐릭터였던 전작과 다르게 비극적인 인물로 성격을 구축하였다. 작품의 대략적인 시놉시스는 다음과 같다.

2025년, 홀로 깨어난 신비한 인물. 그는 떠들썩했던, 그리고 조금은 잔인했던 과거를 회상한다. 자신에게 걸린 삼천년 전 운명의 저주를 풀고, 다시 돌아가려 하지만 우여곡절 끝에 실패한다. 그는 판타지가 사라진, 이 세상에 새로운 판타지가 되기로 결심하는데...

작품의 기초 설계 테스트를 위해 프로토타입은 <RE:MEMBER>의 분위기와 전체 구조를 실험할 수 있도록 대표 장면, 즉 산신령이 삼천년 만에 깨어나는 장면을 제작하였다. 해당 장면은 깊은 숲 속에서 산신령이 깨어나 자신을 저주에 걸린 신비한 소녀를 기억하며

부르는 노래 '기억해'로 구성되었다.

<RE:MEMBER> 프로토타입은 가상공연에 특화된 뮤지컬로 연구진은 해당 공연을 블랙박스 극장으로 설계하였다. 최종적으로 설계된 블랙박스 가상공연장의 모습은 다음과 같다.

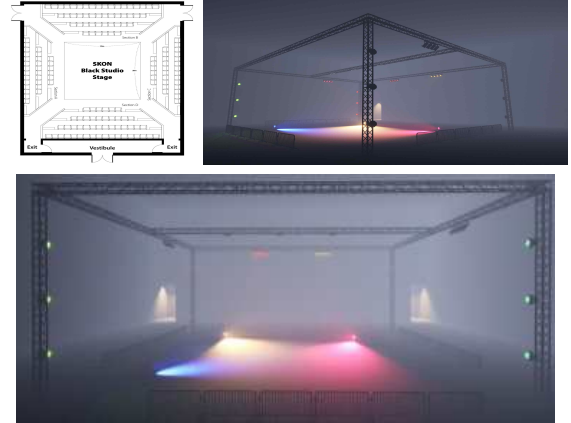


그림 5 가상 공연장 전경
Figure 5. Virtual theater view

엔리얼 엔진을 활용하여 구축된 해당 공연장의 공식 명칭은 'Digital SKON 블랙 스튜디오'이다. 거대한 크기의 가상 액터를 폭넓게 수용할 수 있는 크기로 구현되었다. 연구진은 블랙 스튜디오를 기반으로 광학식 모션캡처를 활용하여 뮤지컬 <RE:MEMBER>를 촬영하였다.

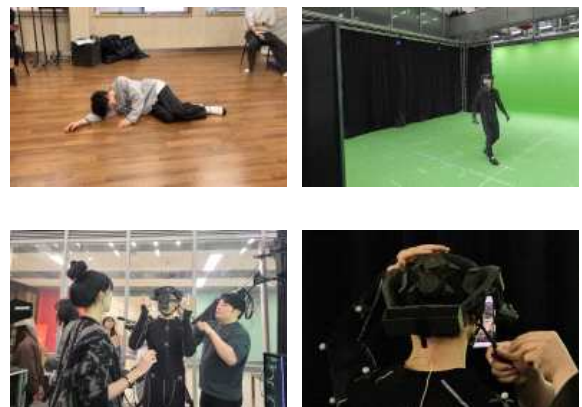


그림 6 리허설 및 모션캡처 촬영 현장
Figure 6. Rehearsal and motion capture shooting site

이후 엔리얼 엔진 상에서 무대디자인, 조명디자인 등의 가상 뮤지컬 아트워크를 구현하고 공연의 완성도를

제고하였다.



그림 7 아트워크 구현 일부 사례
Figure 7. Some examples of artwork implementation

메타버스 공연에서의 블랙박스 극장 활용 방안을 탐색하기 위해서는 시연을 통해 관객과의 만남을 시도하는 것이 필수일 것이다. 연구진은 VR 플랫폼 <VR CHAT>을 활용하여 관객 아바타의 관극 상황을 테스트하였다. 시연 당시 관객 아바타는 자유롭게 극장을 이동하였고, 공연 관람 시 보고 싶은 각도와 방향을 설정하여 관극하였다. 타 관객의 움직임이나 행동 특성에 영향을 받았다는 것도 특기할 만 하다 하겠다.



그림 8 VR CHAT 시연 모습
Figure 8. VR CHAT Demonstration Scene

2. 메타버스 뮤지컬 <RE:MEMBER> 프로토타입에 나타난 블랙박스 극장의 활용적 측면

메타버스 뮤지컬 <RE:MEMBER> 프로토타입은 블랙박스 형태로 구현된 극장에서 시연되었다. 언리얼 엔진 기반으로 제작된 가상 공연장 'Digital SKON 블랙 스튜디오'는 2022년 메타버스 뮤지컬 <몽유도원도>가 진행되었던 가상 공연장 'Digital SKON 1관'과 연계하여 새롭게 탄생한 극장이다. 현존하는 극장을 기반으로 구축된 바 있는 스킨 1관과 달리 블랙 스튜디오는

메타버스 상에만 존재하는 메타버스 특화 가상 공연장이다. 뮤지컬 <RE:MEMBER>는 <몽유도원도>의 기존 프로시니엄 형태 극장에서 블랙박스 극장으로 새롭게 확장되어 다양한 형태로 공연을 구성할 수 있는 기회를 획득하였다.

실제 대학로에 위치하는 서경공연예술센터 '스킨 1관'을 그대로 옮겨 놓은 'Digital SKON 1관'은 일반적인 형태의 프로시니엄 공연장처럼 관객 간의 상호작용, 그리고 공연과 관객과의 상호작용의 측면에 있어 한계성을 드러내었다. 그러나 'Digital SKON 블랙 스튜디오' 내에서는 다양한 형태의 상호작용이 발생하였다. 그 면면을 크게 두 가지로 나뉘보면 다음과 같다.

첫 번째는 관객 간의 상호작용이다. 다양한 아바타들로 구성된 관객 집단은 공연 전 대기 상황부터 서로를 인식하였다. 마음에 드는 아바타나 눈에 띄는 아바타가 있으면 거리를 좁혔다. 프로시니엄 형태의 극장이라면 착석한 후 움직이기는 쉽지 않다. 그러나 블랙박스 극장에서는 마음껏 사전 이동이 가능한 것이다. 관객이 많다면 더욱 재미있게, 관객이 혼자라면 조금은 아쉬운 오프라인 공연의 모습이 구현된 것은 주목할 만 하다. 일례로 플랫폼 시스템 오류로 인해 시연 관객 몇몇이 다함께 있는 월드에 진입하지 못하고, 혼자만의 극장으로 진입한 경우가 있었는데, 이들은 혼자 공연을 관람하면서도 끊임없이 모두가 함께 공연을 관람하고 있는 월드에 대해 지속적인 관심을 보였다.

두 번째는 공연과 관객과의 상호작용이다. 프로시니엄 극장 형태에서는 관객 아바타가 객석에 고정되어 있기 때문에 아바타 뒤, 실존하는 인간의 감정을 확인할 수 있는 방법이 지극히 제한적이었다. 하지만 블랙박스 극장에서는 관객 아바타 이동의 특징이나, 행동 패턴을 통해 실존하는 인간의 감정을 유추할 수 있다는 장점이 존재했다.

좀 더 세부적으로 살펴보면 프로시니엄 극장과 달리 블랙박스 극장 내 존재하는 관객들은 다양한 형태의 행동 패턴을 보였다. 예를 들어 관객들은 공연 시작 전 자유롭게 이동하며 개인의 기호에 따라 각각 다른 아트 워크에 관심을 보였다. 공연 시작 후에도 특정 장면에서 아바타의 움직임에 따라 공연의 집중도를 유추할 수 있었다. 블랙박스 극장 내에서 능동적인 형태로 공연에 참여하는 아바타를 바탕으로 실제 인간의 몰입도를 가늠할 수 있게 된 것이다. 이렇게 공연과 관객과의 상호

작용으로 측정된 몰입도는 향후 메타버스 공연이 관객과 함께하는 하나의 독자적인 공연 콘텐츠로 나아가야 할 유의미한 단초를 제시한다.

물리적인 경계가 무한한 가상 공간에서 극장의 개념은 무의미할 수 있다. 하지만 실세계에서 극장이란 특별한 마법을 선사하는 곳이라는 인식처럼, 가상 공간의 세계에서 극장을 방문하는 일은 특별함을 마주하기 위함이다. 그러한 측면에서 가상 공간에서 구현 가능한 극장의 형태는 지속적으로 연구될 필요가 있다. 하지만 지나간 연극의 역사가 증명하듯, 프로시니엄 극장만으로는 분명 한계가 있다. 격렷했던 1960년대 실험연극의 시기, 관객과의 상호작용을 실험하기 위해서 블랙박스 극장이 탄생한 것처럼 가상공연장으로써의 블랙박스 극장의 구현은 관객과의 상호작용을 포함한 공연의 현장성을 재현하고 나아가 차별화된 특징점을 제공하고픈 메타버스 공연 산업의 발전에 충분히 기여할 것이다.

IV. 결론

본 연구는 새롭게 대두된 공연예술 형태인 ‘메타버스 공연’에 대한 이해를 돕고, 블랙박스 극장이라는 공간적 특성을 활용하여 메타버스 공연의 관객 상호작용 측면을 증진시킬 수 있는 방안을 제시함으로써, 공연예술의 발전에 새로운 관점을 제시하였다. 또한 단순히 기존의 공연예술 형태를 온라인 공간으로 옮기는 것이 아닌, 메타버스 공연이라는 새로운 형태의 예술 경험을 바탕으로 가상 공간에서의 상호작용을 연구함으로써, 메타버스 공연을 이전에 비해 더욱 흥미로운 경험으로 만들고자 하였다.

블랙박스 극장 형태가 적용된 메타버스 공연은 상호작용을 통해 관객들과 예술가들 사이에 새로운 형태의 소통과 연결을 제공한다. 이를 통해 관객들은 공연에 참여하는 주체로써 더욱 높은 참여의 의미를 느낄 수 있는 것이다.

예술가와 관객이 함께 참여하여 공연을 만들어 나가는 과정에서 메타버스 공연은 예술의 창조성을 더욱 높일 수 있다. 즉 현재의 공연예술 형태를 넘어선 새로운 예술 경험을 창출할 수 있는 것이다. 향후 발전된 형태의 블랙박스 극장의 적용이 활성화되어 메타버스만의 독자적인 공연 콘텐츠 성공 사례가 많아지길 기대하며

글을 마친다.

References

- [1] J.G. Kim, "A Study on Metaverse Culture Contents, Matching Platform," The International Journal of Advanced Culture Technology (IJACT), vol. 9, no. 3, pp. 232-237, Sep. 2021, <https://doi.org/10.17703/IJACT.2021.9.3.232>
- [2] J.B. Ahn, "Study on future advertising change according to the development of artificial intelligence and metaverse," The journal of the convergence on culture technology, vol. 8, no. 6, pp. 873-879, Nov. 2022, <https://doi.org/10.17703/JCCT.2022.8.6.873>
- [3] M.J. Son, D.B. Kim, and J.H. Ju, "A Study on the New Paradigm of the Performing Arts Production Environment: Focused on the Case of Digital Twin Production of SKON1 at Seokyeong Performing Arts Center," Korean Journal of Arts Education, vol. 20, no. 4, pp. 239-250, 2022.
- [4] K.H. An and M. Yoo, "A Study on Features of Virtual Reality Theatre," Journal of the Korea Entertainment Industry Association, vol. 17, no. 4, pp. 119-134, 2023, doi: 10.21184/jkeia.2023.6.17.4.119.9
- [5] <https://www.techm.kr/news/articleView.html?idxno=96112>
- [6] LI SHANGJIAO, "A Study on the Immersive Performance Type and Directing Method of Black Box Theater," Master's Thesis, Hongik University, Seoul, 2021.
- [7] <https://auditorium.kr/2022/08/%EB%B8%94%E B%9E%99%EB%B0%95%EC%8A%A4-%EA%B 7%B9%EC%9E%A5%EC%9D%98-%EC%8B%9 C%EB%8C%80%EA%B0%80-%EC%98%A8%E B%8B%A4/>
- [8] Y. Kwoun, "A Study on Space as an Extended Meaning of Immersive Performance: Focused on 《Memorial: The Silent Table》," Journal of the Korea Entertainment Industry Association, vol. 11, no. 5, pp. 17-26, 2017, doi: 10.21184/jkeia.2017.07.11.5.17.

※ 본 연구는 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 2023년도 문화기술 연구개발 사업으로 수행되었음 과제번호: RS-2023-00224524