

**두산
인문극장
2026**



4.29-5.17

**신분류학
New Taxonomy**

**모어 라이프
More Life**

by Lauren Mooney & James Yeatman

두산인문극장은 인간과 사회에 대한 사회학적, 인문학적, 예술적 상상력이 만나는 자리로 매년 주제를 정하여 그와 관련한 공연, 전시, 강연 등 다양한 방식으로 이야기한다.

신분류학 New Taxonomy



신분류학
비주얼 쇼케이스

- 2026 신분류학 New Taxonomy
- 2025 지역 LOCAL
- 2024 권리 Rights
- 2023 Age, Age, Age 나이, 세대, 시대
- 2022 공정 Fairness
- 2020 푸드 FOOD
- 2019 아파트 Apartment Nation
- 2018 이타주의자 Altruist
- 2017 갈등 Conflict
- 2016 모험 New Imagination on the Extended Territory
- 2015 예외 例外 Exception, Mutation, or Abnormality on the Borders
- 2014 불신시대 The Age of Distrust
- 2013 빅 히스토리: 빅뱅에서 빅데이터까지 Big History From Big Bang to Big Data

당신은 어떤 기준으로 세상을 나누나요?

제임스 웹 우주망원경이 활동을 시작한 것은 2022년 7월이다. 이전에 우주를 관찰하던 허블 망원경에 비해서 100배의 능력을 갖춘 이 망원경은 우리가 볼 수 없었던 것들을 볼 수 있게 만들어 주었다. 엄청난 숫자의 별들이 새롭게 발견되고 있다. 우주 탄생 초창기부터 볼 수 있게 되었는데 우리가 생각했던 우주에 대한 이론에는 이 시기에 블랙홀은 없었다. 하지만 예상을 뒤엎고 블랙홀이 많이 발견되었다. 우리가 포함된 우주를 이해하려면 이론을 뒤엎고 새롭게 판을 짜야 하는 상황이 되었다.

우주에 대한 이해를 다시 한다고 문제가 그냥 풀리진 않는다. 국경은 흔들리고 힘의 간섭은 국경을 넘는다. 약자에 대한 배려, 함께 누리는 번영, 분쟁 없는 평화 같은 가치들은 휴지통에 들어가기 직전이다. 사회를 구성하는 원칙들도 모두 도전 받고 있다. 이 세상을 이해하려면, 이 세상에서 살아남기 위해서는 근본부터 검토를 해야 한다. 새롭게 생각을 하려면 우리가 가지고 있는 것을 새롭게 분류해야 한다. 그래야 새로운 길을 찾을 수 있다.

물론, 분류는 완전할 수도 없고, 기준도 임의적인 경우가 많다. 따라서 경계는 깔끔한 법이 없고 에너지가 넘친다. 시간이 흐르면 쉽게 빛도 바랜다. 그래도 우리는 새롭게 분류하는 것을 멈출 수는 없다. 경계에서 일어나는 반응들을 자세히 들여다보고 그 경계를 다시 그어보려고 한다. 우리는 우리가 안주해 온 문명, 그리고 그것을 받치고 있는 과학의 근본적인 지형의 변화에서 시작해서 그 속에 동지를 둔 생명과 인간, 그들이 이룬 사회적 약속의 변화까지 새로운 분류학을 세우는 과정을 통해 접근해 볼 예정이다.

강연

연강홀

문명과 야만 사이의 한국: 정체성에 대하여

김영민 / 서울대학교 정치외교학부 교수

4.6

생물과 무생물: 경계를 허무는 생명과학의 시대

이준호 / 서울대학교 생명과학부 교수

4.13

포스트휴먼 경제학: 사라지는 인간, 드러나는 비인간

이동신 / 서울대학교 영어영문학과 교수

4.20

서양과 동양의 과학: 그 이분법을 넘어서

임종태 / 서울대학교 과학학과 교수

4.27

미디어와 언론: 연결에서 파열로

이상길 / 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수

6.8

놀이의 죽음: 첨단기술 시대의 노동과 놀이

손화철 / 한동대학교 교양학부 교수

6.15

인공지능과 미래 예측: 판단하는 인간, 예측하는 기계

전준 / 한국과학기술원 디지털인문사회과학부 교수

6.22

유죄와 무죄: 그 연약한 구분

김기창 / 고려대학교 법학전문대학원 교수

6.29

공연

Space111

연극 모어 라이프 More Life

작. 로런 무니 & 제임스 예이트먼(Lauren Mooney & James Yeatman)

번역. 김수아 / 연출. 민새롬 / 출연. 공지수 김용준 마두영 이윤재 이주영 이진경

4.29-5.17

연극 원칙 Principle

작. 귀용캉(郭永康) / 번역. 장희재 / 각색. 강훈구 / 연출. 이준우

출연. 박현숙 오용 박종태 김현진 김혜령

5.27-6.14

연극 나는 나의 아내다 I Am My Own Wife

작. 더그 라이트(Doug Wright) / 번역·드라마터그. 김기란 / 연출. 강량원

출연. 지현준 백석광

6.24-7.12

전시

두산갤러리

3개국어 The Multilingual

참여작가. 김익현 Gim Ikhyun 임영주 IM Youngzoo

정서영 Chung Seoyoung 조은영 Choey Eun Young Cho

6.24-8.1

모어 라이프

More Life

by Lauren Mooney & James Yeatman



접근성 사항

휠체어석

안내보행

문자소통

한글자막
해설

음성소개

*자세한 사항은 홈페이지 참고

시놉시스

무엇이 인간을 결정하는가

2026년, 브리짓은 길을 건너던 중 자율주행차에 치여 사망한다. 그녀의 뇌는 연구소로 이송되어 임상 실험에 사용되고 이후 50여 년 동안 인류는 눈부신 기술적 진보를 이룬다. 그리고 2074년, 브리짓은 다른 사람의 몸으로 다시 깨어난다. 숨을 쉬지도, 음식을 먹지도, 잠조차 자지 않는 인공 신체 안에서 브리짓의 의식은 여전히 나이 들고 쇠락하는 인간의 감각과 기억으로 구성되어 있다. 그녀는 여전히 ‘브리짓’인가? 무엇이 그녀를 브리짓이라고 규정하는가?



음성 안내

초연 리뷰

“ 탐욕과 상실, 영원의 고독에 대한 영리한 탐구.

기술을 다루면서도 놀라운 만큼 인간적인 연극이다 ”

A smartly composed exploration of greed, loss and the loneliness of eternity,
More Life is an incredibly human play about technology.

- 가디언 *The Guardian*

“ 정체성과 인간성, 삶의 의미를 질문하는 탁월한 작품.

독창성과 깊이로 관객을 사로잡으며 묻는다. 불멸은 과연 그 대가를 치를 가치가 있는가? ”

A brilliantly crafted, stimulating production ... It also captivates with its originality and depth, and it leaves you wondering: is immortality truly worth the cost?

- 더 렌디션 *The Rendition*

“ 끊임없이 예상을 뒤엎으며 조용히 시선을 사로잡는 작품.

과학적 가설 위에서도 결코 ‘인간’을 희생시키지 않는다 ”

A quietly riveting piece that continually, and excitingly, subverts expectation ...
[It] never sacrifices the human on the altar of scientific supposition.

- 런던 씨어터 *London Theatre*

“ 철학의 무게를 짊어지면서도 부드럽게 관객을 매혹시킨다.

이 작품의 초점은 인간의 진솔한 친밀함, 그리고 그 뒤에 드리워진 ‘죽음’에 놓여 있다 ”

The heartfelt drama sinks under the weight of its philosophy but in a way so gently mesmerising that you will hardly care ... the focus is firmly on the earnest intimacy of its humanity, and looming behind it, death.

- 브로드웨이 월드 *Broadway World*

작가 노트

<모어 라이프(More Life)>는 2025년 봄 영국 런던의 로열 코트 극장(Royal Court Theatre)에서 초연되었습니다. 하지만 작품의 개발은 2022년에 시작되었습니다. 이는 수년 간의 코로나 봉쇄와 불확실성으로 지친 연극계를 지원하기 위해 뉴 디오라마 시어터(New Diorama Theatre)가 진행한 ‘인터벤션 01(Intervention 01)’ 프로그램의 일환이었습니다. 이 프로그램은 새롭고, 다듬어지지 않은, 경계를 허무는 아이디어들을 탐구할 수 있도록 아무런 조건 없는 리서치 및 개발 시간을 제공했습니다. 우리는 ‘신체’와 ‘미래’를 주제로 작업할 기회를 얻었고, 트랜스휴머니스트 엘리스 보한(Elise Bohan)의 글에서 영감을 얻었습니다. 그녀는 트랜스휴머니즘을 “노화, 질병, 비자발적 죽음과 같은 ‘현실의 비극’을 해결하거나 끝내려는 시도”라고 정의합니다.

트랜스휴머니스트들은 생물학적 진화가 이미 한계에 이르렀다고 믿습니다. 이제 신체의 제약은 기술적 개입을 통해 해결할 수 있다는 것입니다. 이는 넓은 스펙트럼을 가지고 있습니다. 한쪽 끝에는 손바닥에 비접촉식 결제 칩을 심어 넣는 비교적 무해한 ‘사이버 고스족(Cyber-goths)’이 있다면, 반대쪽 끝에는 우리 사회의 가장 부유한 사람들이 있습니다. 이들은 훨씬 ‘덜 무해한’ 방식으로, 문자 그대로 죽음을 끝내기 위해 연구하고 있습니다.

칸딘스키 시어터(Kandinsky Theatre)는 리딩과 리서치를 반복하면서, 퍼포머와 디자이너, 뮤지션들과 함께 연습실에서 작업하는 협업 과정을 거칩니다. 훗날 <모어 라이프>가 된 이 작품을 개발하는 내내, 우리는



포렌 무니 Lauren Mooney © Helen Murray

다양한 협력자와 함께 초부유층이 만들어가고 있는 미래의 모습을 탐구했습니다. 특히 “브레인 업로딩(Brain Uploading)”이라는 미래 기술에 주목했습니다. 이는 사후에 뇌를 분리해 어떤 방식으로든 ‘스캔’함으로써 인간의 자아를 물리적 신체로부터 분리할 수 있다는 아이디어입니다. 트랜스휴머니스트들은 이 스캔을 통해 의식을 전자적으로 재현해 낼 수 있다고 주장합니다. 이것이 실제로 가능해질지는 알 수 없습니다. ‘의식’이 무엇인지에 대해서조차 아직 합의된 바가 거의 없기 때문입니다. 그러나 신체와 완전히 분리된 자아를 향한 이러한 데카르트적 집착에는 서사적, 감정적, 도덕적으로 매우 풍부한 가능성이 있다고 느껴졌습니다.

연습실 밖에서는 전문가들과의 대화를 이어갔습니다. 신경과학자, 심리학자, 그리고 수면, 노화, 신경학적

맹시(Blindsight) 분야의 연구자들과 함께 신체의 한계와 가능성의 경계를 이해하려 했습니다. 도나 해러웨이(Donna Haraway), 에밀 P. 토레스(Émile P. Torres), 마크 오코넬(Mark O’Connell)의 글을 읽었습니다. 주요 기술 기업의 역만장자들 대부분이 노화를 되돌리거나 늦추고 멈추기 위한 트랜스휴머니즘 연구에 투자하고 있는 것 같았습니다. 아마존 창립자 제프 베이조스의 알토스 랩스(Altos Labs), 페이스북 창립자 피터 틸의 SENS 리서치가 대표적입니다. 구글 역시 ‘칼리코(Calico)’라는 부서를 통해 사람들이 “더 길고 건강한 삶”을 살 수 있도록 하는 과학적 해결책을 찾고 있었습니다.

분명, 더 길고 건강한 삶에 반대하기란 어렵습니다. 슬픔과 상실, 사랑하는 사람들이 고통받는 모습을 지켜보는 일은 누구도 겪고 싶지 않을 것입니다. 하지만 약간의 고통은 때때로 삶의 필수적인 부분이 아닐까요? 그것이

우리가 자연과, 그리고 살아가고 죽어가는 다른 존재들과 연결되어 있음을 느끼게 하고, 결국 우리를 진정한 우리 자신으로 만드는 것은 아닐까요? 트랜스휴머니스트들은 여기에 동의하지 않을 것입니다. 그들은 이러한 낯은 개념에 매여 있는 것이, 그러지 않으면 견디기 어려운 세계와 타협하기 위해 우리가 만들어낸 사고의 틀이라고 봅니다. 그들의 관점에서 우리는 과거 항생제나 기계의 도입을 거부했던 사람들처럼, 진보에 저항하는 존재일 뿐입니다.

리서치를 이어갈수록 우리는 이 기술을 옹호하는 이들의 자신감, 책임에서 벗어나 있는 위치, 그리고 선택권이 주어진다면 누구나 불완전한 인간의 몸에서 머무르기를 원치 않을 것이라는 그 확신에 점점 더 불안を 느끼게 되었습니다. 육체에서 적극적으로 벗어나고자 하는 이 트랜스휴머니스트적 욕망은 꽤나 흥미로웠습니다. 연극은 본질적으로 철저히 신체적인 매체이기 때문입니다.

연극은 라이브이며 물리적인 경험이고, 한 공간에서 몸이 다른 몸을 바라보는 방식으로 이루어집니다. 기술에 대한 우리의 불안과, 슬픔과 고통에 대한 두려움, 그리고 살고자 하는 욕망에 대한 공감 사이의 긴장 역시 이 주제를 연극으로 탐구해야 할 이유가 되었습니다. 긴장감은 공연을 만들기 위한 아주 흥미로운 출발점입니다. ‘우리가 무엇을 생각하고 아는가’가 아니라, ‘우리가 아직 모르는 것은 무엇인가?’, ‘우리가 함께 발견할 수 있는 것은 무엇인가?’에 집중하게 하기 때문입니다.

현대 기술은 종종 불편함과 상실, 마찰이 없는 세상을 약속합니다. 그러나 소셜 미디어와 스마트폰의 확산과 함께 증가한 정신 질환, 고립, 온라인 급진화의 문제를 생각해 보면, 기술의 발전이 언제나 공동의 이익으로 이어진 것은 아니었습니다. 그리고 트랜스휴머니즘을 둘러싼 기술 발전 속에서, 이 세계를 지금의 모습으로 만든 바로 그



사람들이 새로운 미래를 만들어가고 있습니다. 그 미래가 무엇을 수반하는지 우리 중 누구도 제대로 알지 못하는 채로, 우리의 동의도 없이 말입니다.

<모어 라이프>는 지금으로부터 50년 후를 배경으로 하지만, 수년 간의 리서치와 개발, 리허설을 거치며 우리를 이끌어온 형식은 ‘한 공간에 모인 몸들’이라는 단순한 조건이었습니다. 이 형식은 극이 어떤 언어로 번역되더라도 변하지 않습니다. 배우들이 함께 만들어가는 미래에 대한 이야기. 그들은 여전히 수많은 미래의 가능성이 열려 있는 이 공간, 우리와 함께 공유하는 이곳에서 현재를 말하고 있습니다. 어쩌면, 운이 좋다면 우리의 미래가 어떤 모습일지에 대해 우리 역시 목소리를 낼 수 있을지도 모릅니다.

번역. 김수아

작 로런 무니 Lauren Mooney & 제임스 예이트먼 James Yeatman

칸딘스키 씨어터 컴퍼니 Kandinsky Theatre Company 공동대표

연극

<More Life><Mrs Caliban><The Other Way Home><SHTF>
<The Winston Machine><There Is a Light That Never Goes Out><Dinomania>
<Trap Street><Still III><Dog Show>

수상

2016 오프웨스트엔드 어워드 최우수앙상불상 <Dog Show>
2015 피터 브룩 페스티벌 어워드 <Dog Show>

번역 노트

처음 이 희곡을 읽던 순간이 또렷하게 남아 있습니다. 속도감 있게 내달리는 대사들 사이로 스산한 순간들이 불쑥 끼어들 때면, 잠시 번역을 멈추고 서늘한 질문들과 마주하곤 했습니다.

인간, 생명, 그리고 ‘나’라는 존재란 무엇일까요. 자아의 감각을 잃은 내 몸을 여전히 ‘나’라고 부를 수 있을까요. 그렇다면 그 반대는 어떨까요. 브리짓의 기억이 오롯이 복원된 인공 신체는 과연 브리짓일까요, 혹은, 인간이기는 한 걸까요.

정신과 의식이 영원히 지속될 수 있다 해도 그것을 ‘삶’이라 할 수 있을까요. 더 오래 산다는 것(More Life)은 진정 더 삶다운 삶(More Life)일까요. 생명의 섭리를 거슬러서라도 존재의 연속성을 쥐고자 하는 인간의 욕망은 매혹적이면서도 어딘가 섬뜩하게 느껴집니다.

차가운 텍스트가 창작진과 배우들의 뜨거운 호흡과 살아있는 몸을 통해 무대 위의 언어로 다시 태어났습니다. 언젠가 기술이 약속하는 영생이 인류의 새로운 존재 양식이 될 때, 우리를 우리로 남게 하는 것이 무엇일지... 이 질문이 여러분의 ‘삶’에도 잠시나마 머무르길 바랍니다.

번역 김수아

연극

<내 엄마의 장례식 : 더 쇼><비기닝><베를린의 동편><웰킨><로테르담> 외

연출 노트

〈모어 라이프〉는 근미래 인류가 고민하게 될 질문들을 오늘의 우리가 공감할 수 있는 보편적인 감정과 윤리의 문제 위에 겹쳐 놓으며, 생동감 있게 사유하게 만드는 작품입니다. 만약 이 작품에서 촘촘한 세계관과 역동적인 사건 전개, 시각적으로 압도적인 SF 디스토피아의 쾌감을 기대한다면, 오히려 소설이나 영상 매체 쪽이 더 익숙한 감상 방식일지도 모르겠습니다. 왜냐하면 이 작품은 적극적으로 소설이나 영상 매체의 미래 감각을 인용하고 패러디하면서도, 그 구체적 볼거리와 스펙터클을 전면에 내세우기보다 많은 부분을 관객의 상상력 속에 남겨두기 때문입니다. 대신 그 빈자리에 배우의 몸과 목소리, 코러스, 언어의 리듬, 무대적 약속 같은 연극만의 수단들이 들어섭니다. 그 결과 〈모어 라이프〉는 저에게 미래를 재현하는 SF라기보다, 미래를 빌려 인간을 비추고, 기술과 생명, 기억과 정체성, 사랑과 상실에 대해 스산하면서도 유쾌하게 접근하는 영리하고 반가운 희곡으로 다가왔습니다.

사고로 죽은 브리짓은 미래 기술에 의해 자신의 의식을 새로운 몸 안에서 복원하며 다시 ‘삶’으로 호출됩니다. 그러나 그 복원이 과연 한 인간의 연속이라고 할 수 있는지, 기억과 몸, 관계와 사랑은 어디까지 이어질 수 있는지에 대한 질문은 시간이 갈수록 더욱 깊어집니다. 〈모어 라이프〉는 죽음 이후의 삶을 상상하면서도, 결국 인간이란 무엇인가를 집요하게 되묻는 작품입니다.

특히 이 희곡이 흥미로운 지점은 이러한 낯설고 근미래적인 설정이 오히려 아주 오래된 서사의 계보와 맞닿아 있다는 점입니다. 창조주와 피조물의 관계, 초인적인 사랑과 의존, 그리고 그 끝에 따라붙는 배신과 파국 같은 고전적 모티프가 1막 안에 낯설게 되살아납니다. 그런 의미에서 2막은 마치 프랑켄슈타인 서사의 기묘한 속편처럼 느껴지기도 합니다. 프랑켄슈타인이 자신이 사랑하던 존재를 다시 만났다면, 혹은 문명사회 한가운데로 들어왔다면 어떤 균열과 아이러니가 생길까. 더구나 이 사회는 이미 프랑켄슈타인의 몸과 기술을 욕망하고 갈망하는 세계입니다. 그 아이러니 속에서 인간은 더 확장된 생명을 꿈꾸지만, 동시에 더 낯선 방식으로 자신의 불안과 공허를 마주하게 됩니다.

그래서 우리는 이 작품을 거대한 미래 기술의 재현으로 밀어붙이기보다 배우의 몸과 호흡, 언어와 마이크가 만들어내는 수공적인 감각으로 접근하고자 합니다. 코러스는 단순한 설명 장치가 아니라 언어와 청각의 리듬을 조율하는 살아있는 구조가 됩니다. 배우들의 목소리와 호흡, 마이크를 통과하며 증폭되고 왜곡되는 질감은 마치 수공적인 라디오-드라마처럼 관객의 귀를 자극하고, 극장 무대 안에 세워진 작은 무대단상 위에서 카바레 쇼이자 빈티지한 텐트극장 같은 형식으로 미래 사회를 뻘뻘하고도 유희적으로 소환할 수 있을 것입니다.

우리는 이러한 형식을 통해, 죽음 이후를
살아가는 신인류의 낯선 생활감각과
디지털 클론의 깊은 공허를 한편으로는
우스꽝스럽고 한편으로는 서늘하게
드러내고자 합니다. 동시에 이 작품 안에
놓인 나레이션, 풍자, 비평적 거리감,
연구자의 통렬한 태도, 그리고 깊고 섬세한
감정의 결을 함께 살리고 싶기도 합니다.
다양한 연기 층위, 언어 층위, 창작 층위가
서로 조화하고 충돌하는 가운데, 이 작품은
어떤 순간에는 SF 고딕 호러처럼, 또 어떤
순간에는 철학 스릴러처럼 느껴지게 될
것입니다.

우리는 바로 그 기묘한 장르감 속에서
관객이 기술의 미래보다 먼저 ‘나’란
무엇인지, 존재는 무엇으로 유지되는지,
몸과 기억과 사랑은 어디까지 인간을
인간이게 하는지를 질문하게 되기를
바랍니다.



연출 민새롬

극단 청년단 대표 · 연출가

연출

<비밀통로 : Interval><썬더><디 이펙트><젤리피쉬><온 더 비트><살아있는 자를 수선하기>
<크리스천스><아들 Le Fils><요정의 왕><젊은 예술가의 초상><홍당무><야간비행>
<미사여구 없이><전방인간> 외

수상

2025 제62회 동아연극상 작품상 <젤리피쉬>
대한민국예술원 젊은 예술가상
2017 문화체육관광부장관 표창
2005 제27회 전국대학연극제 연출상

나는 아직 인간인가, 죽음 이후에 남은 삶의 이름

어떤 연극은 미래를 보여주는 척하면서 사실은 지금 우리의 얼굴을 비춘다. 로런 무니와 제임스 예이트먼의 희곡 <모어 라이프>는 바로 그런 작품이다. 표면적으로 이 작품은 죽은 인간의 뇌를 보존하고, 그것을 스캔해 인공신체 위에 다시 구현하는 가까운 미래의 과학기술을 다룬다. 2026년 자율주행차 사고로 사망한 브리짓은 반세기 뒤, 숨 쉬지 않고, 잠들지 않으며, 배고픔도 느끼지 않는 몸 안에서 다시 깨어난다. 그녀는 기억을 갖고 있고, 자신이 누구였는지도 어느 정도 알고 있으며, 사랑했던 사람들의 이름을 떠올린다. 그러나 그녀의 몸은 더 이상 그녀의 것이 아니고, 그녀를 둘러싼 세계는 그녀가 살던 시대의 감각적 질서와 완전히 달라져 있다. 작품은 여기서 출발한다. 저 존재를 여전히 브리짓이라고 불러야 하는가. 더 근본적으로는, 저 존재를 여전히 인간이라고 부를 수 있는가.

그러나 <모어 라이프>의 진짜 탁월함은 이 질문을 단순한 철학적 퍼즐로 남겨두지 않는 데 있다. 이 희곡은 생명 연장 기술, 인공지능, 뇌 업로드, 자율주행, 생체 데이터 감시처럼 이미 우리 곁에 와 있는 기술적 요소들을 한데 모아, 인간을 인간답게 만드는 기준이 얼마나 불안정한가를 집요하게 드러낸다. 우리는 흔히 인간을 규정할 때 기억, 감정, 자율성, 육체, 관계, 유한성 같은 단어를 떠올린다. 그런데 이 작품은 그 하나하나를 차례로 흔들어 본다. 기억은 남아 있지만 신체는 바뀌었고, 감정은 남아 있지만 눈물은 흐르지 않으며, 자율성은 있는 듯하지만 전원 스위치

하나로 중단될 수 있고, 관계는 이어지는 듯하지만 시간의 비대칭 앞에서 붕괴한다. 유한성을 잃은 존재는 축복받은 듯 보이지만, 바로 그 때문에 삶의 리듬과 밀도가 사라진다. <모어 라이프>는 인간성의 본질을 정답처럼 제시하지 않는다. 그 대신 인간이라고 믿어왔던 기준들을 실험실 책상 위에 하나씩 올려두고, 어느 순간 그것들이 생각보다 훨씬 취약한 약속이었다는 사실을 드러낸다.

뇌과학자의 입장에서 이 희곡이 특별하게 다가오는 이유도 바로 여기에 있다. 오늘날 신경과학은 인간의 정신을 점점 더 정밀하게 데이터로 기술하려는 방향으로 나아가고 있다. 우리는 기억의 형성, 감정의 조절, 의사결정의 편향, 자아 감각의 신경상관물을 연구한다. 어떤 인지 기능은 이미 기계학습 모델로 예측할 수 있고, 일부 정신질환의 위험도는 뇌영상과 행동데이터를 통해 추정하려는 시도들이 이어지고 있다. 이 흐름 속에서 인간은 점차 “설명 가능한 체계”, 더 나아가 “재현 가능한 체계”로 읽히기 시작한다. <모어 라이프>는 바로 그 지점에서 우리를 멈춰 세운다. 설명 가능하다는 것이 곧 재구성 가능함을 뜻하는가. 재구성 가능하다는 것이 곧 동일성을 보장하는가. 뇌의 연결 구조와 정보 흐름이 정밀하게 복사된다면, 그 사본은 원래의 인간과 같은 존재인가. 과학은 이 질문 앞에서 아직 자신 있게 답하지 못한다. 아니, 어쩌면 앞으로도 완전히 답하지 못할지 모른다.

실제로 이 작품이 던지는 가장 큰 도전은 의식을 데이터로 환원할 수 있느냐는 물음이다. 브리짓은 자신의 과거를 기억하고, 언니와 남편, 집과 부엌, 추웠던 날의 난방과 여행의 풍경을 말해낸다. 그것만 보면 그녀는 분명히 살아 있고, 어느 의미에서는 계속된 동일한 사람처럼 보인다. 하지만 작품은 곧 그 동일성이 얼마나 쉽게 훼손되는지를 보여준다. 브리짓은 반복적으로 켜지고 꺼지며, 경우에 따라 기억은 지워지고 다시 초기화된다. 그녀는 자신의 삶을 축적해 나간다고보다, 여러 차레 새로 불러 오는 파일처럼 다뤄진다. 이것은 인격이 생물학적 지속성이 아니라 시간 속에서의 누적과 단절 없는 경험의 흐름, 다시 말해 하나의 살아 있는 서사에 의존한다는 점을 역설적으로 보여준다. 기억 조각 몇 개와 성격 특성 몇 가지가 살아남는다고 해서, 그것이 곧 온전한 자아를 보장하지는 않는다.

이 대목에서 뇌과학은 철학과 만난다. 일부 이론은 자아를 기억과 심리적 연속성의 산물로 본다. 그런 관점에서는 브리짓이 충분히 브리짓일 수 있다. 그러나 다른 관점에서는 자아는 단순한 정보 묶음이 아니라, 특정한 신체 안에서, 특정한 환경과 상호작용하며, 끊임없이 갱신되는 동적 과정이다. 내가 나라는 감각은 뇌 안에 저장된 기억만으로 생기지 않는다. 심장 박동의 리듬, 숨의 깊이, 배고픔의 압력, 통증의 회피, 손끝의 저항, 타인의 얼굴 앞에서 달라지는 근긴장과 시선의 방향 같은 것들이 모두 자아를 구성한다. 다시 말해, 의식은

뇌에만 있는 것이 아니라, 뇌와 몸, 그리고 세계의 접촉면 전체에서 발생한다. 브리짓이 겪는 공포가 이를 잘 말해준다. 그녀는 폐가 필요 없는 몸 안에 있으면서도 숨 막힘을 느끼고, 통증 수용기가 거의 무의미한 존재가 되었는데도 가슴이 아프다고 호소한다. 뇌는 몸을 떠났지만, 몸의 기억은 지워지지 않았다. 이 불일치는 우스꽝스러운 오류가 아니라, 인간 의식이 본래 얼마나 깊게 체화되어 있는지를 보여주는 장면이다.

바로 여기서 이 작품은 기술 낙관주의의 한계도 드러낸다. 작품 속 과학자 빅터는 죽음을 비효율과 낭비로 여긴다. 그에게 인간은 개선 가능한 시스템이고, 브리짓은 인류의 미래를 여는 최초의 성공 사례다. 그의 논리에서는 생물학적 신체가 가진 피로, 배고픔, 수면, 노화는 모두 극복해야 할 장애물이다. 그러나 연극이 보여주는 것은 그 반대에 가깝다. 인간을 괴롭히는 불편함들이야말로 삶의 결을 만들어낸다. 우리는 피곤하기 때문에 잠의 축복을 알고, 굶주리기 때문에 식사 기쁨을 알며, 늙기 때문에 시간의 방향을 실감한다. 고장 나지 않는 몸, 지치지 않는 몸, 죽지 않는 몸은 기능적으로는 우월할지 모르지만, 경험의 밀도 면에서는 오히려 빈곤할 수 있다. <모어 라이프>가 그리는 불멸은 영광스러운 승리가 아니라, 감각과 의미가 점차 희석되는 기묘한 지속이다.

그렇다고 이 작품이 단순히 “기술은 위험하다”는 상투적인 교훈으로 후퇴하는

것은 아니다. 오히려 더 날카로운 지점은, 기술 자체보다도 인간이 기술을 통해 무엇을 욕망하는지를 폭로하는 데 있다. 브리짓의 존재는 사랑하는 이를 다시 보고 싶어 하는 유족의 소망, 죽음을 끝내고 싶어 하는 과학자의 야망, 몸의 유한성에서 벗어나고 싶어 하는 부자들의 욕망, 그리고 삶이 아무리 훼손된 형태라 하더라도 완전한 무보다 낫다고 여기는 생존의 충동이 한데 얽혀 만들어진 산물이다. 인간은 늘 더 많은 삶, 더 긴 삶, 더 안전한 삶, 더 확장된 삶을 원해 왔다. 제목인 ‘모어 라이프’는 그래서 단순한 낙관의 구호가 아니라, 인간 욕망의 오래된 문장을 차갑게 다시 읽게 만드는 표현처럼 들린다. 더 많은 삶은 정말 더 나은 삶인가. 아니면 삶의 조건을 해체해버린 뒤에도 계속 연장만을 욕망하는, 아주 현대적인 강박의 이름인가.

이 연극이 관객들을 의도적으로 불편하게 하는 부분이 있다면 그것은 인간과 비인간의 경계를 결코 안정적으로 그어주지 않기 때문이다. 브리짓은 인간인가. 만일 인간이 생물학적 유기체라면, 그녀는 더 이상 인간이 아니다. 만일 인간을 기억과 관계의 연속성으로 정의한다면, 그녀는 상당 부분 인간이다. 만일 인간이 고통, 결핍, 죽음의 지평 안에서만 의미를 갖는 존재라면, 그녀는 이미 인간 바깥으로 밀려난다. 그러나 이 모든 정의는 결정적인 순간마다 무너진다. 왜냐하면 인간은 언제나 자신의 경계를 넘어서는 방식으로 진화해 와서 그렇다. 우리는 안경으로 시각을 확장했고, 문자를 통해 기억을 외장화했으며, 스마트폰으로 주의와 대화를 재배치하고, 약물로 기분과 각성을 조절하며, 인공지능기와 보철로 신체를 연장했다. 인간은 애초에 순수한 자연 상태로 고정되어 있던 존재가 아니라, 스스로를

끊임없이 기술적으로 보완해 온 존재였다. 그런 의미에서 기술로 확장된 인간이 더 이상 인간이 아니라고 말하기는 어렵다. 문제는 확장 그 자체가 아니라, 확장의 규모와 방식이 어느 순간 인간을 구성하던 핵심 조건들을 침식하기 시작한다는 데 있다.

그 핵심 조건을 무엇으로 볼 것인가는 여전히 남는 문제다. 인간과 비인간을 나누는 절대적 기준을 아직 과학은 갖고 있지 않다. 의식의 신경상관물에 대한 연구는 방대하지만, 의식의 존재론적 본질에 대해서는 여전히 합의가 없다. 통합정보이론은 충분히 통합된 시스템이면 의식이 생긴다고 말할 수 있겠지만, 그것만으로 한 개인의 동일성을 설명하지는 못한다. 기능주의적 관점은 입력과 출력, 정보처리 구조가 보존되면 동일한 정신 기능이 가능하다고 볼 수 있겠지만, 그것 역시 체화된 삶의 질감을 온전히 다루기 어렵다. 예측처리 이론, 체화인지, 활성주의 접근은 뇌, 몸, 환경이 하나의 순환 고리를 이룰 때 비로소 마음이 성립한다고 보지만, 그렇다면 인공신체를 가진 브리짓은 또 다른 방식의 인간으로 재분류되어야 할지도 모른다. 다시 말해 뇌, 몸, 세계를 포괄하는 접근은 분명 더 설득력 있지만, 아직은 이론적 정합성과 체계성을 완성해야 하는 과제를 안고 있다. 바로 그 빈틈, 과학이 아직 완전히 메우지 못한 틈이야말로 이 희곡이 예술의 언어로 가장 정확하게 파고드는 자리다.

<모어 라이프>는 그래서 과학을 설명하는 연극이 아니라, 과학이 미처 설명하지 못한 나머지를 집요하게 추적하는 연극이다. 브리짓은 데이터화된 뇌이고, 인공신체이지만, 동시에 누군가를 그리워하고, 자신이 더 이상 누구인지 알

수 없어 두려워하며, 타인의 인정 앞에서 무너지고, 또 뜻밖에도 다시 삶을 붙잡는다. 그녀는 인간의 축소판이 아니라, 인간 개념의 균열을 통과해 나온 시험용 존재다. 그런데 이상하게도 바로 그렇기 때문에, 그녀는 오늘의 우리와 가장 닮아 있다. 우리는 이미 신체와 기억, 관계와 정체성의 일부를 기술에 외주화하며 살고 있다. 우리의 선택은 알고리즘에 예측되고, 감정은 생체지표로 측정되며, 기억은 클라우드에 저장되고, 사회적 자아는 데이터 프로필로 거래된다. 브리짓은 미래의 예외적 존재가 아니라, 어쩌면 인간이 스스로를 데이터로 번역해온 긴 과정의 가장 선명한 은유인지도 모른다.

이 희곡의 마지막이 오래 여운을 남기는 것도 그 때문이다. 브리짓은 어느 한순간 통쾌하게 해방되거나, 비극적으로 파괴되지 않는다. 대신 아주 오랜 시간, 더 많은 삶을 살아낸다. 관계는 희미해지고, 기억은 마모되며, 시대는 몇 번이고 바뀌지만, 그녀는 계속 존재한다. 여기서 작품은 관객에게 잔인할 만큼 어려운 질문을 남긴다. 삶을 삶답게 만드는 것은 무엇인가. 유한성인가, 기억인가, 몸인가, 타자와의 상호인정인가. 아니면 그 모든 것이 충분히 훼손된 뒤에도 끝내 꺼지기를 거부하는, 설명하기 어려운 존재의 관성인가. 뇌과학은 이 질문에 부분적으로만 답할 수 있다. 예술은 그 한계를 부끄러워하지 않는다. 대신 그 질문 자체를 살아 있는 상태로 우리 앞에 남겨둔다.

<모어 라이프>는 결국 미래를 다룬 작품이 아니라, 인간이라는 분류가 더 이상 자명하지 않게 된 시대를 다루는 작품이다. ‘무엇이 인간을 결정하는가?’라는 오래된 질문은, 이제 ‘무엇이 인간의 기준을 바꾸는가?’라는 질문으로 옮겨가고 있다. 기술은 인간을

확장한다. 그러나 그 확장은 단지 능력의 증가가 아니라, 인간 개념 자체의 재협상이다. 데이터화된 뇌와 인공신체를 인간의 일부라고 부를 수 있을까? 오늘의 과학은 조심스럽게 가능성을 말할 수 있을 뿐이고, 오늘의 예술은 그 가능성이 초래할 정서적, 윤리적, 존재론적 대가를 먼저 보여준다. 그 점에서 <모어 라이프>는 어떤 대답보다 더 귀한 것을 준다. 인간에 대해 우리가 알고 있다고 믿었던 기준들이 흔들릴 때, 우리는 무엇을 붙들고 다시 인간을 말할 것인가? 이 연극은 그 질문을 끝내 접지 않는다. 그리고 바로 그래서, 관객의 머릿 속에 오래 남는다.

정재승

KAIST 물리학과에서 학부, 석사, 박사학위를 마치고 예일의대 영상의학과 연구원, 콜롬비아의대 소아정신과 조교수를 거쳐, 현재 KAIST 뇌인지과학과 교수 및 융합인재학부 학부장을 맡고 있다. 2009년 다보스포럼 차세대 글로벌 리더, 대한민국 근정포장(2019년)을 수상했다. 의사결정 신경과학, 뇌질환 컴퓨터 모델링, 뇌-로봇 인터페이스, 뇌를 닮은 인공지능 등을 연구하고 있으며, 영화와 연극 등 예술 작품에 대한 분석을 통해, 과학기술이 인간 사회를 어떻게 변화시킬지 함께 고민하고 있다.

끝없는 생의 굴레 끝에서

나는 죽음이 싫다. 이야기의 끝이. 상실과 외로움이. 그토록 위대한 삶들이 결국 죽음으로 파괴되어 소멸해 버린다는 사실을 아직은 받아들일 준비가 되지 않은 것 같다. 여전히 나는 사랑하는 이들을 놓아줄 자신이 없다.

내게 죽음은 언제나 가장 중대한 문제였다. 죽음이라는 것이 왜 존재하는지 매번 결론 없는 공포에 빠져 허우적대곤 했다. 10대 시절엔 고민을 너무 많이 한 나머지 머리가 반쯤 돌아버려 죽음을 삶의 일부로 받아들이는 무리를 적대시하기까지 했다. 막대한 부와 책임을 가진 이들이 왜 죽음의 문제를 해결하지 않는지 원망스러웠다.

조금 시간이 흐른 뒤엔 이것이 생각보다 쉽지 않은 문제라는 사실을 깨닫게 됐다. 죽음의 문제를 해결하려면 우선 인간을 죽지 않게 하는 것이 무엇인지 규명해야 한다. 그보다 앞서 인간이 무엇인지 정의할 수 있어야 한다. 그리고 ‘나’를 무엇으로 규정해야 할지도 결정해야 한다. 셋 모두 쉽지 않은 문제다.

인간은 의식일까? 몸일까? 혹은 기억을 포함한 정보의 조합일까? 혹은 셋 모두이자 연속적으로 존재하는 운동 에너지일까. 혹시 여기까지 읽고서 어떤 정답을 기대하셨다면..... 저런, 안타깝게도 당신은 이 글에서 아무 결론도 얻을 수 없을 것이다. 이제부터 당신에게 주어지는 것은 오직 질문 뿐이다. 끔찍하게도.

이 허황된 이야기에 정답은 없다. 당신은 언제든지 원하는 지점에서 멈추어 자신만의 결말과 마주할 수 있다. 모든 손님이 종점에서 기차를 내려야 하는 것은 아닌 것이다.

하지만 나는 끝까지 가볼 생각이다.

영생

가까운 미래, 당신은 이제 영원히 늙지 않는다. 완벽하게 건강이 유지되며 병들지도 않는 몸을 갖게 됐다. “여러분, 인류는 죽음을 정복했습니다.” 짹짹 손뼉 치며 이야기를 끝낸다면 모두가 행복할 텐데, 유감이지만 아직 아무것도 해결되지 않았다. 8톤 트럭이 당신을 덮치는 순간 당신의 매끈하기 짝이 없는 몸뚱어리는 순식간에 박살 나버리고 말 테니까.

때마침 특이점을 넘은 초인공지능이 당신의 눈앞에 다양한 불로장생 옵션을 들이민다. 당신은 생각이 복잡해진다. 이 중에 무엇을 선택해야 피할 수 없는 8톤 트럭의 마수로부터 안전하게 살아남을 수 있단 말인가.

기계화

우선 당신은 스스로의 몸을 기계로 바꾸면 어떨지 고민해본다. 8톤 트럭도 박살 내지 못할 튼튼한 기계 몸 말이다. 6차 대멸종이 찾아와 수많은 생물종이 멸종하고 슈퍼 박테리아가 창궐해 매년 신종 팬데믹이 세상을 휩쓸어도 당신은 살아남을 것이다. 기계니까. 하지만 바보들이 결국 핵전쟁을 벌이기로 결심한다면, 당신의 튼튼한 기계 몸이 미사일도 막아낼 수 있을까?

디지털 존재

당신은 또 다른 옵션을 고민해 본다. 제아무리 튼튼한 몸으로도 죽음을 막을 수 없다면, 몸을 버리고 정신만 보존하는 방안은 어떨까. 마침 예쁜꼬마선충과 초파리에 이어 인간의 뇌 구조를 규명하는 연구가 성공했다는 소식이 들린다. 불로장생 주식회사가 인간의 뇌 신경망을 스캔해 디지털 데이터로 옮기는 기술을 실현한 것이다. 당신은 디지털 세상으로 이주해 컴퓨터 속에서 영원히 살아가기로 결심한다.

기쁜 마음으로 불로장생 주식회사를 찾아가면 당신은 스스로의 정신을 디지털로 스캔한다. 그리고 눈을 뜬다. 하지만 아무것도 달라지지 않았다. 컴퓨터에 저장된 존재는 당신을 스캔한 복사본일 뿐이다. 당신은 컴퓨터 속으로 들어갈 수 없다. 상식적으로 사람이 어떻게 컴퓨터 속에 들어간단 말인가. 저 디지털 존재는 당신과 100퍼센트 똑같은 기억을 갖고 당신을 대신해 영원히 살아가겠지만, 어쨌든 당신은 아니다.

이제 당신은 두 명이다. 어쩌면 곧 세 명이 되겠지. 어쩌면 백 명이 될지도 모르고. 어휴, 불로장생 주식회사가 당신의 데이터를 몇 개나 백업했는지 알 길이 없다.

확장

결국 당신은 마지막 옵션을 고려한다. 거대해지는 것, 외부의 어떤 충격에도 살아남을 만큼 스스로의 존재를 확장하는 일이다.

생각해 보자. 우리는 세포 하나가 파괴되었다고 해서 그가 죽었다고 말하지 않는다. 팔이 잘렸다고 그가 죽었다고 말하지 않는다. 일부의 손상은 전체의 정체성을 훼손하지 않는 것이다. 그렇다면 같은 규칙을 두뇌에도 적용할 수

있을까? 만약 당신의 두뇌가 한없이 거대해진다면, 약간의 뇌세포를 잃는 정도는 괜찮지 않을까?

약간 옆길로 빠져 이런 상상도 해본다. 뇌를 반으로 잘라 좌뇌와 우뇌 사이를 유선으로 연결한다면 여전히 하나의 뇌라고 말할 수 있을까? (걱정을 조금 덜어드리자면, 당신의 뇌는 세계 최고의 의료진이 이태리 장인과 같은 손놀림으로 한땀 한땀 시냅스를 연결했기 때문에 아무런 손상이나 기능 문제도 일으키지 않고 완벽히 분리되었다.)

그리고 그런 일이 허용된다면, 유선을 무선으로 대체할 수도 있지 않을까? 무선 통신마저 가능하다면 좌뇌와 우뇌를 아주 멀리 떨어뜨리는 일도 가능할까? 예를 들어 좌뇌는 지구에, 우뇌는 달에 두고 둘 사이를 통신으로 연결한다면 그때도 뇌의 주인은 온전한 한사람으로서 존재할 수 있을까? 만약 그런 일이 가능하다면..... 음, 너무 멀리 가버렸다. 어쨌든 내가 하고 싶은 말은, 만약 뇌와 뇌를 무선 연결할 수 있다면 우리의 두개골 바깥에 확장 두뇌를 만들어 무한히 두뇌의 사이즈를 키울 수 있지 않겠느냐는 거였다.

당신은 확장을 결심한다. 세상 곳곳에 당신의 외장 두뇌가 만들어지기 시작한다. 끝도 없이. 끝도 없이. 핵전쟁이나 벌이던 한심한 작자들은 어느덧 멸종하고, 확장주의를 택했던 현명한 사람들만이 살아남는다. 그들은 오직 한 가지 일에만 몰두한다. 확장. 확장. 확장.

1만 년에 걸친 확장 끝에 당신의 두뇌는 빌딩만큼 거대해진다. 정지궤도를 떠도는 수백만 개의 외장 두뇌들이 서로 통신하며 당신의 비대해진 의식을 유지하고 있다. 당신의 시작점이자 첫번째 두뇌였던 단백질 덩어리는 이제 전체 두뇌 용량의 0.1퍼센트도 차지하지 않는다.

어느 날 지구에 운석이 떨어져 당신의 소중한 단백질 두뇌가 파괴된다. 다행히도 우주를 떠도는 99퍼센트의 외장 두뇌들은 전혀 손상을 입지 않았다. 당신이 잃은 것은 약 1kg의 회백질 덩어리뿐이다. 당신은 여전히 살아 있을까? 아니면 바로 그 0.1퍼센트의 단백질을 잃는 순간 당신은 죽어버린 걸까.

누구도 답을 알 수 없다. 당신 자신마저도.

당신은 그 후로도 확장을 계속해 지구 전체를 뒤덮는다. 이제 당신에게 지구는 너무 좁다. 얼마 지나지 않아 태양에서 불길한 징후가 포착된다. 수명을 다한 태양이 부풀어 오르기 시작한 것이다. 초신성 폭발이 임박했다. 내행성들을 모조리 집어삼키고 토성 언저리까지 부풀어 오른 태양은 이윽고 폭발하여 슬하의 행성들을 바깥 우주로 튕겨내버린다.

현명하게도 당신은 폭발을 피해 탈출했다. 무사히 살아남은 당신은 명왕성 근처에서 태양을 바라본다. 폭발로 흩어진 가스들이 다시 뭉쳐 예쁜 고리를 만들었고, 중심부는 압축되어 점차 블랙홀이 되어가고 있다.

이제 태양의 품을 떠나야 할 때가 온 것이다.

아이가 자라는 밤

여행을 떠나기 전, 당신은 스스로의 신체를 개량한다. 이제 당신의 신체는 하나하나가 근육이자 뇌세포의 기능을 하는 수억 개의 나노 기계들로 대체된다. 뇌와 몸을 따로 구별하는 것조차 불가능한 군집 생명으로 진화한다. 태초에 당신의 몸이 수십억 세포와 미생물이 기적처럼 뭉쳐 이루어 낸 공생체였던 것처럼.

우주를 떠돌며 자원을 수집하고 지식을 획득할수록 당신을 이루는 나노 세포의 수도 늘어난다. 세포의 수는 곧 정보의 양이다. 확장에 확장을 거듭한 당신은 구름 거인이 된다. 너무나도 거대해져 별들을 삼은 달걀처럼 먹어 치우는 존재가 된다. 거대함은 곧 생존의 척도이므로, 일부의 손상은 전체의 정체성을 해치지 않으므로.

수십억 년 후, 당신은 이윽고 은하계 전체를 당신의 존재로 가득 채운다. 종력으로 얽힌 은하단의 복잡한 그물망 구조가 당신의 지성을 떠받치는 두뇌이자 신경망이다. 당신은 우주만큼 거대해진다.

그리고 열평형이 찾아온다.

우주가 식어가는 것이다.

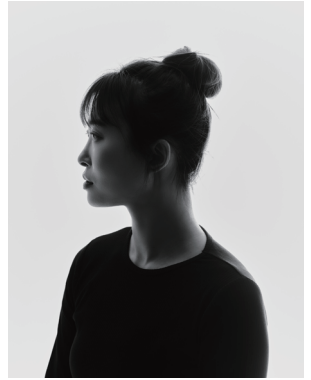
끝이 다가오고 있다. 점차 가속팽창하는 암흑에너지가 별과 별 사이를 밀어내고, 원자와 원자 사이의 결합을 끊어 그 어떤 물리적 상호작용도 멈추게 되는 종극의 순간 앞에서 당신은 절망한다. 그 어떤 방법으로도 죽음을 막을 도리가 없다. 우주 자체가 죽어가고 있는 것이다.

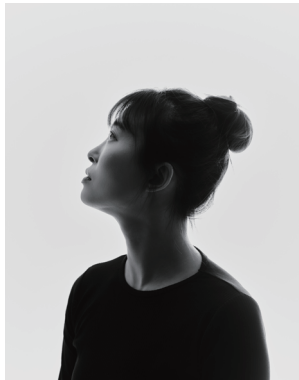
당신은 결심한다. 죽어가는 우주의 바깥으로 탈출해야겠다고. 우주의 죽음 후에도 살아남으려면 이 우주를 벗어나는 수밖에 없다. 당신은 점프한다. 다중우주로. 또 다른 차원 방향으로. 알려진 수학과 물리학의 범주를 깨고 완전히 새로운 개념을 향해.

이윽고 당신은.....

이경희

죽음과 외로움, 서열과 권력에 대해 주로 이야기한다. 장편소설 『테세우스 패러독스』와 『모래도시 속 인형들』로 두차례 SF 어워드 장편 부문 대상을 수상했다. 『모두를 파괴할 힘』, 『그날, 그곳에서』, 『매듭정리』, 논픽션 『SF, 이 좋은 걸 이제 알았다니』 등을 발표했다.





공지수

과거 브리짓·

코스4·니나 역

연극

<섬X희곡X집><인간실격><산재일기><캐빈방정식><이 불안한 집>
<연안시대> 외

무용

<Light in the basement><Gravity><The Belt><Canned Meat>
<Snow White><Body Concert> 외

수상

2025 제46회 서울연극제 연기상 <산재일기>



김용준

빅터·코스6 역

연극

<그의 어머니><더 시걸><메리제인><생활의 비용><햄릿><숲>
<나무 위의 군대><검은 소년><에뛰드> 외

드라마

<경도를 기다리며><러브 미><프로보노><신사장 프로젝트>
<메리 킬즈 피플><서초동><금주를 부탁해><천국보다 아름다운>
<꼭삭 속았수다> 외

영화

<결장수사><전지적 독자 시점><콘크리트 유토피아><드림펠리스>
<길복순><다음 소희> 외

수상

2015 제2회 서울연극인대상 연기부문 <홍준씨는 파라오다>



마두영

마이크·코스5·

타이론·벤티 역

연극

<콜타임><인형의 집><정지, 부정, 구조없음>

<닐 암스트롱이 달에 갔을 때><산문 극장 연습><로켓 캔디><순항 중>

<꽃병 물같이><대학과 연극><댄스 네이션> 외

드라마

<졸업><내과 박원장><낯 플레이드> 외

영화

<전선을 따라서><세상의 아침><하류인생> 외



이윤재

해리·코러스3·

크리스토퍼·헨리 역

연극

<인형의 집><봄밤><닐 암스트롱이 달에 갔을 때><목련풍선>
<멸망의 로맨스><순항 중><추락 II ><대학과 연극><당선자 없음>
<가모메> 외

드라마

<클라이맥스><이 사랑 통역 되나요?><굿보이><은종과 상연>
<모범형사2><에스콰이어: 변호사를 꿈꾸는 변호사들><트레이서 시즌2>
<미생: 그들이 있었다> 외



이주영

다비나·코러스2·

이브·로저·

엘로이즈 역

연극

<콜타임><린소녀><팬데믹 플레이><은><육쌍둥이><슈미>
<당선자 없음><비평가><클래스><고역><와이프><궁극의 맛>
<그을린 사랑> 외

드라마

<서울 자가에 대기업 다니는 김 부장 이야기><메리 킬즈 피플>
<나미브><크라시><살인자 o 난감><닥터슬럼프><한 사람만>
<아무도 모른다> 외

영화

<럭키, 아파트><비상선언><좋은 날><열대야의 바다><박쥐>
<유통기한> 외



이진경
브리짓·코러스1·
로봇 역

연극

<극장의 죽음> <장녀들><수성다방><두 코리아의 통일>
<지상의 여자들><고목><찰칵><육쌍둥이><그게 다예요><순교>
<그을린 사랑><이갈리아의 딸들><로퐁찬 유랑극장><손님들>
<막다른 곳의 궁전> 외

뮤지컬

<베르나르다 알바>

드라마

<크래시>

영화

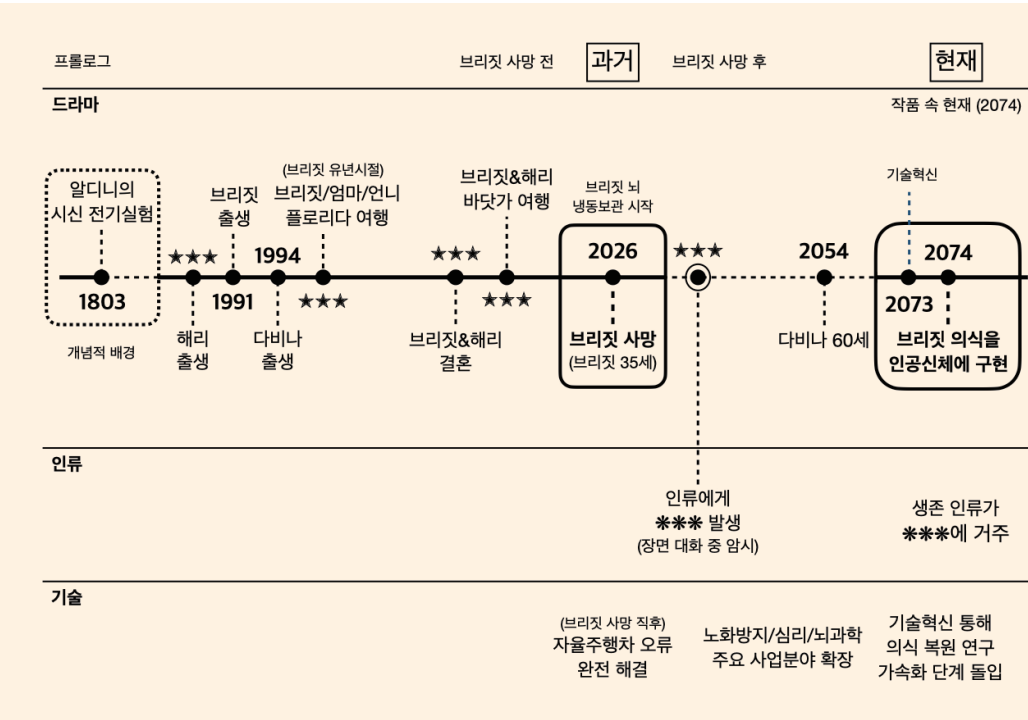
<홍부: 글로 세상을 바꾼 자><장인과 사위><접전: 갑을 전쟁> 외







연습 노트



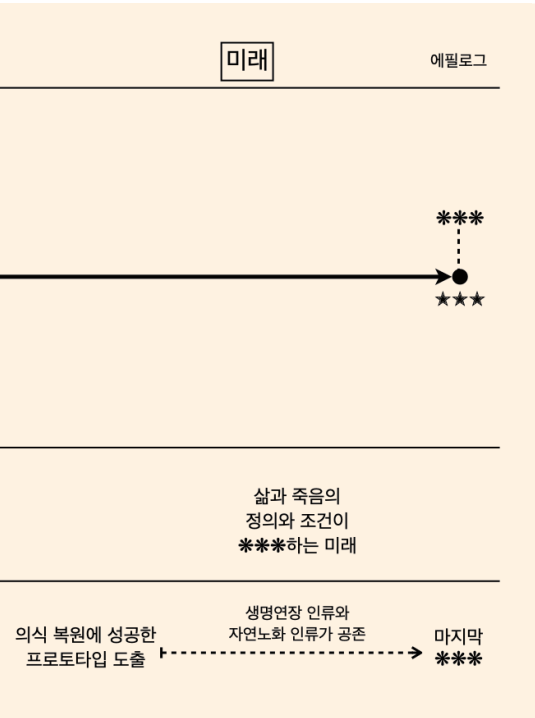
#1. 사건 연대기(세계관)

우리는 <모어 라이프> 희곡의 사건연대기를 작성하였다. 실제 희곡에 담긴 사건 연표와 작품해석을 위한 세계관 보조 도표를 합쳐 작성하게 되었다. 이 작품은 인물의 비극에 그칠 뿐 아니라 어떤 문명적 맥락 위에 놓여 있다는 것을 시각적으로 확인할 수 있었다. <모어 라이프>는 개인 정체성의 문제만이 아니라 인류 문명사적 전환의 드라마로 관객에게 읽힐 수 있다는 점, 브리짓의 생과 사를 중심축으로 잡아 그 전후로 세계가 어떻게 변하는지 선명하게 확인할 수 있었고, 서사 전개와 동력 및 등장인물들의 입장을 표현하는 데 이 사건 연대기가 핵심적인 길잡이가 될 수 있겠다는 생각이 들었다.

작품 속 과거/현재/미래 시간축의 핵심 사건들을 정의하고 구분해보면 다시 연대표는 크게 3개 층위로 나뉘어진다.

- 1) 드라마: 인물(사람)에게 벌어지는 일
- 2) 인류: 세상(문명)에서 벌어지는 일
- 3) 기술: 산업 또는 거대 기술기업에서 벌어지거나 벌어지는 일

서사는 주인공 브리짓의 의식복원 실험에서 출발하지만 그 출발점은 개인/인류/기술사적 맥락이 한껏 축적된 것이라고 생각한다. 그리고 브리짓이 죽은 2026년부터 의식이 깨어나는 2074년까지 48년이라는 시간 동안, 미래 인류는 ‘감당할



수 없을 정도로 힘든’ 시간(또는 거대한 사건)을 살아냈다. - 아마 기후 변화나 바이러스의 창궐이 아닐까. 이렇듯 2074년의 인류는 아마 ‘살아내는 일’, ‘생존하는 일’에 더욱 매진하고 있을 것이다. 그리고 인간들의 욕망을 부지런히 쫓아왔던 빅 테크(Big Tech) 기업들은 세상을 장악하던 주력 기술 외에 생화학, 심리, 뇌과학 분야까지 개척하고 정복하며 사업영역을 확장해갔을 것이다. 노화, 고통, 죽음 등으로부터 안전하기 위해 미래 인류도, 미래 기업들도 지금의 우리보다 훨씬 절박한 상황일 것이다. 혹은 지금의 우리와 똑같이 절박하거나.

#2. 인간답게 산다는 일에 대해

<모어 라이프>는 미래사회에 대한 건설적 비평을 하는 서사임에도 불구하고, 현재 우리의 고민이나 욕망을 환기한다는 점에서는 일면 고전적이다. 나와 내 가족이 병들지 않았으면 하는 마음, 나와 내가 사랑하는 사람들이 고통스럽지 않고 생명력 있게 살았으면 하는 건강한 욕망. 생존 자체가 조건이 되어버린 위태로운 근미래의 인류에게는 최초 건강한 욕망이었던 이런 필요와 염원들이 아이러니하게도 생(生)을 잡아먹는 어둡고 지독한 집착이 되어버린다.

“아프지 않는 것. 잃지 않는 것. 죽지 않는 것이 과연 인간성의 가장 중요한 조건일까?”

연습이 진행되면서 장면과 등장인물의 핵심이슈에 대해 창작진이 주고받는 논의들이 쌓여간다. 처음에 유행적인 장르서사 구조를 통해 쉽게 이해되었던 인물들의 입장이 보다 깊이 다루어지기 시작한다. 인물들의 상황과 현재 우리의 마음이 교차하며 장면 안의 이슈들이 조금씩 모습을 드러내기 시작한다. 에디우스 연구소의 빅터 박사와 연구원 마이크는 생존인류가 절실히 필요로 하는 프로젝트로 사투를 벌이며 진행 중이었을 것이다. 근미래 소수의 생존인류를 상징하는 해리와 다비나 부부는 저속노화 기술과 이상적인 공동체 양식으로 생명연장을 얻은 대신, 자신의 자아를 갈구하거나 자신의 몸(생명력)을 절실하게 갈구하는

인간으로서의 원형적 고통을 한껏 짊어진 채 살아가고 있다. 전형적인 인물 군상이 등장하는 작품에서 점점 지금 우리의 고민과 욕망이 담긴 서사로 해석이 더해지면서 한 편의 ‘철학 스릴러’ 같은 연극의 형태가 만들어지기도 한다.

#3. 나의 진짜 의식(자아)은 어떻게 정의할 수 있을까

<모어 라이프> 주제의 층위는 미래서사의 설정에서만 그치지 않는다. 어떻게 보면 ‘고통’이 인간성의 조건 아니겠냐는 것이 첫 번째 층위라면, 브리짓의 서사전개를 통해 작품은 또 다른 보편적인 주제를 관객에게 환기한다.

“내가 누구인지 기억할 수 있다는 것. 그것이 진짜 ‘나’의 정의일까?”

1막의 빅터 박사는 브리짓의 자아동일성을 확인하기 위해 48년 전의 남편 해리를 소환한다. 서로가 공유하는 기억이 사실임을 확인하는 과정을 통해 ‘브리짓이 진짜 브리짓인지’ 검증하는 것이다. 하지만 2막에서는 그런 빅터의 시도가 기술적인 최소한의 필요조건일 뿐이라는 사실이 밝혀진다. 브리짓을 만난 후 해리와 다비나는 각자 한 번씩 다음의 대사를 하게 되는데,

“누가 어떤 사람인지 (정말로) 알 수가 있긴 한가?”

이 대사는 해리/다비나 두 인물이 각자 자신의 인격이 무너지기 시작하는 감정적 한계에서 상대에게 그 균열과 붕괴, 지독한 고통과 공포를 들키지 않기 위해 간신히 만들어낸 허약한 질문이다. 죽음을 잊고 살았던 해리의 죄책감, 브리짓으로 인해 생명력의 상실을 지독하게 경험해내야 하는 다비나의 외로움. 이 무력하고 안쓰러운 마음들이 뿔어 내는 탄식이다. 하지만 브리짓은, 결국 ‘나를 기억하는 일’ 또는 ‘누군가 나를 기억해내는 일’이 지금의 나를 정의할 수 없다는 깨달음을 얻는 듯하다. 기억이 소환하는 ‘나’는 진짜 ‘나’를 이루는 하나의 관점일 수는 있어도 전부가 될 수 없다는 것. 현재의 고통을 마주하는 ‘나’. 기억의 편린에 갇혀 있지 않고 끊임없이 새롭게 생성되는 ‘나’만이 지금의 ‘나’여야 한다는 것을.

굳이 미래적인 디자인을 필요로 하지 않는 공간이다.
낮선 공간이 어울린다.

재질은 익숙지 않게 사용하며 공간은 서늘하게 구성하고자 한다.
벽틈에서 나오는 세장한 빛은 흐린 뉘앙스지만 텍스트와 이물감이 없다.
단순하지만 레이어가 많은 측벽이 다양한 표정을 만들 수 있겠다.



<모어 라이프>의 조명은 ‘또 다른 삶의 가능성’이라는 작품의 정서를 시각적으로 드러내는 데 초점을 두었습니다. 현실과 선택의 갈림길, 그리고 감정의 변화를 조명의 온도와 밝기 차이로 구분하여 표현하고자 했습니다. 현재의 장면에서는 비교적 자연스럽게 안정적인 톤을 유지해 인물 간의 관계에 집중하도록 했고, 회상이나 내면의 고민이 드러나는 순간에는 따뜻하지만 채도를 낮춘 빛으로 분위기를 전환해 감정의 깊이를 강조했습니다.

특히 인물이 선택 앞에 놓이는 장면에서는 주변을 절제하고 인물 중심의 빛을 사용해 고립된 심리와 순간의 무게를 보여주고자 했습니다. 또한 장면 전환은 급격한 변화보다는 부드러운 페이드로 구성하여 삶이 이어지는 흐름을 자연스럽게 연결하는 데 중점을 두었습니다.

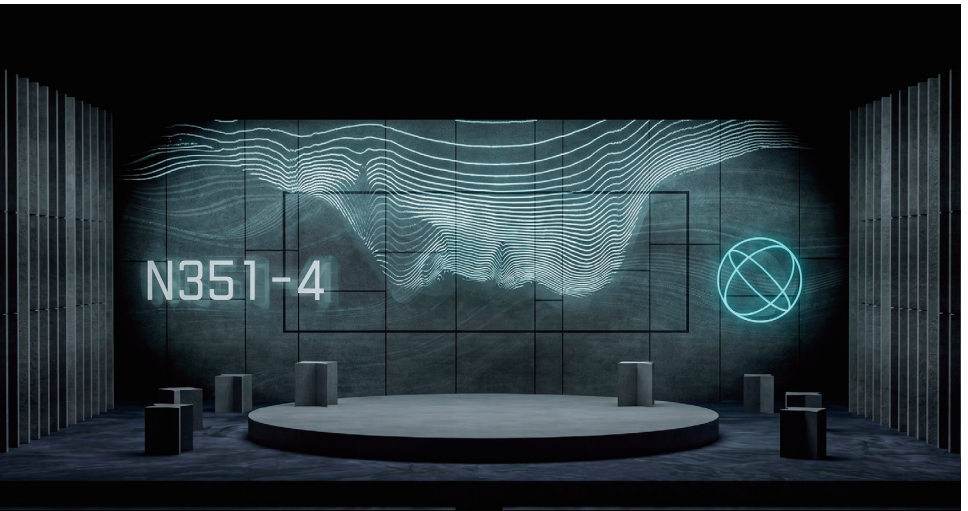
이번 작업에서는 화려한 효과보다 장면의 호흡과 배우의 감정이 가장 자연스럽게 전달되는 균형을 고민했습니다. 조명이 앞서기보다 이야기의 흐름을 따라가며, 각 인물의 선택과 변화가 조용히 드러나도록 구성했습니다.

<모어 라이프>에서 영상은 어떤 형태를 설명하기보다, 서로 다른 요소들이 얼마나 일치하는지를 바라보는 방식으로 구성했습니다.

선과 원, 파형은 하나의 완성된 형상이라기보다 겹치고 어긋나는 관계 속에서 존재합니다. 같아 보이지만 미세하게 어긋나는 순간들을 통해 이것이 정말 같은 존재인지 질문을 남기고자 했습니다.

마지막 장면에서는 파형이 하나의 형상을 이루기보다 무대 전체로 확장되며 하나의 지형처럼 펼쳐집니다. 이는 의식이 하나의 몸에 머무르기보다 끊임없이 변화하며 이어지는 상태일 수 있다는 생각에서 출발했습니다.

이 작업은 어떤 설명을 제시하기보다, 감각을 통해 존재의 동일성에 대한 질문을 전달하는 데에 목적을 두었습니다



브리짓은 ‘숨’을 기억합니다. 하지만 새롭게 주어진 그녀의 인공 신체에는 더 이상 숨을 쉬는 기능이 존재하지 않습니다. 생명을 유지하게 하거나 때로는 멈추게 하는 유일한 의지의 표현 삶과 죽음을 동시에 감각하게 하는 이 ‘호흡’의 부재는 역설적이게도 이번 작품의 소리를 구상하는 가장 중요한 출발점이 되었습니다.

저는 브리짓의 지난 과거 삶의 기억과 신체의 불일치를 표현할 매개체가 있다면 바로 호흡이라고 생각했습니다. 나의 의지와 무관하게 심장처럼 끊임없이 반복되는 들숨과 날숨, 생명 유지의 기본 동작인 이 울동을 하나의 진동이자 소리로 치환하여 극 전체를 아우르는 삶의 앰비언스로 삼고자 했습니다. 그리고 보이지 않는 호흡의 진동 위에 세 가지 결의 주제 음악을 쌓아 올렸고 그 밖의 앰비언스로는 아날로그 신스의 소리합성으로 실험적인 사운드를 구성해보았습니다. 가장 먼저 작곡한 곡은 극의 마지막 장면을 장식하는 기타테마입니다. 죽음이 지워진 채 끝없이 연장되는 생의 무한한 시간 앞에서 저는 영원한 삶의 기본값으로 남겨진 어떤 ‘초연한 허무’를 담담하고 쓸쓸한 어쿠스틱 선율에 담아내고자 했습니다. 두 번째는 인간의 끝없는 욕망이 잉태한 새로운 피조물과 그로 인해 파생되는 질문속에서 만들어지는 모호한 경계를 표현한 조성이 느껴지지 않는 피아노테마입니다. 이 곡에서는 뚜렷한 조성을 지워냄으로써 특정한 서사를 강요하기보다 기묘한 상태

그 자체를 표현하고자 했습니다. 의미 없는 것들 속에서 낯선 의미를 발견해야 하는 이 모호함 속에서 우리는 진짜 나를 잃어버리기도 하고 새롭게 발견하기도 합니다. 마지막으로 과거와 현재 그리고 미래를 통제하려 하는 창조자 빅터의 테마에는 거대한 파이프 오르간 소리를 사용하였습니다. 그는 기술적 진보와 생명의 부활을 앞세워 신에게 도전장을 내미는 존재가 되고자 하지만 그 이면에는 결함 많고 불안한 인간의 강렬하면서도 나약한 열등감이 숨어 있습니다. 성당에서나 울려 퍼질 법한 이 거룩하고 압도적인 소리가 과연 그에게 ‘잘 맞는 옷’일지 생각해보며 빅터의 위태로운 내면을 감각해 보시길 바랍니다.

소리는 에너지입니다. 물리적 충격에 의해 생성된 공간의 울림은 허공으로 흩어져 사라집니다. 결코 영원하지 않습니다. 인간의 삶 역시 마찬가지입니다. 죽음이 지워진 ‘더 많은 삶(More Life)’의 세계 속에서 제가 음악을 통해 닿고자 했던 진실은 결국 이 유한함에 있습니다. 우리가 생과 소멸을 끊임없이 반복하면서도 서로를 기억하고 다음 세대로 이어갈 수 있는 이유는 역설적이게도 우리의 삶이 결코 영원하지 않기 때문일 것입니다. 숨을 쉬지 않는 이 기묘한 무대 위에서 한순간 피어 올랐다 사라지는 소리의 파동을 통해 유한하기에 더욱 선명한 ‘삶의 앰비언스’에 가만히 귀 기울여 보시길 바랍니다.

이렇게 의미 있는 작업에 참여하게 되어 매우 기쁩니다. 연극 <모어 라이프>는 비교적 밀도가 응축된 공간 안에서 진행됩니다. 이 공간에서 음향은 단순한 확성의 역할을 넘어, 장면의 인식과 감각을 조율하는 요소로 섬세하게 기능할 수 있도록 설계했습니다.

연극은 일반적으로 배우의 자연 발화를 중심으로 진행됩니다. 이에 따라 기본적으로는 육성의 질감과 공간의 울림을 유지하는 것을 전제로 두었습니다. 다만 특정한 순간에는 확성을 통해 의도적인 이질감을 형성하고, 이를 하나의 ‘특이점’으로 작동시키고자 하였습니다. 육성과 확성 사이의 간극은 단순한 볼륨의 변화가 아니라 인식의 전환을 유도하는 장치로 설정되었습니다. 이를 통해 관객이 특정 장면이나 메시지를 보다 선명하게 체감할 수 있도록 조정했으며, 이러한 전환은 육성에서 확성으로 이동할 때뿐만 아니라 그 반대의 경우에도 동일하게 작용하도록 구성되었습니다.

또한 작품의 구조가 인물의 상태와 인식의 흐름을 따라간다는 점을 고려하여, 음향은 정보를 전달하기보다 텍스트가 도달하지 않는 지점에서 감각을 보완하는 방향으로 접근했습니다. 다시 말해, 설명하는 사운드가 아니라 존재하는 사운드로 기능하기를 의도했습니다. 결과적으로 이번 작업은 소리를 더하는 과정이라기보다, 육성과 확성 사이의 관계를 조율하고 어떤 순간에 감각을 전환시킬 것인가에 대한 판단에 가까웠습니다. 관객 여러분께서 이 작품을 온전히 경험하시는 데 방해되지 않는 질감으로 전달되기를 바랍니다.

인간은 살아가고 살아간다. 그리고 인간의 시간은 언제나 그렇게 멈추고 멈춰버린다.

작품의 시간적·공간적 배경은 크게 중요하지 않다는 생각이 들었다. 그렇게 살아가는 등장인물들이 어느 특정한 시간과 공간의 모습으로 표현하기 보다 현재 우리에게 익숙할 수 있는 우리의 모습이길 바랐다.

다만 어쩌면 다를 수 있는 브리짓만 다른 모습으로 다소 외롭게 하였다. 죽음의 앞에서 선택을 할 수 있다면 어떻게 할 것인가. 그 선택을 우리가 가져도 되는 것일까. 그렇게 가져도 될지 모르는 그 선택을 한 후의 우리는 온전한 우리일까.



두산인문극장 2026: 신분류학 New Taxonomy

모어 라이프 More Life

by Lauren Mooney & James Yeatman

4.29-5.17
두산아트센터 Space111

MORE LIFE Book
by James Yeatman and Lauren Mooney

두산아트센터

센터장 강석란

예술사업1팀장 김요안
공연기획 남윤일 신가은 이정민
홍보마케팅 강소라 강소정 박지희 김지영 한나래
티켓 이연서 김지은
사무 유은우 조소미

예술사업2팀장 박찬중
전시기획 장혜정 유진영 전지희 이정민 장보미 홍서희
교육기획 정다운 김서진 이담빈
기술총괄 황동철
음향 신승욱 류호성
조명 황동철 왕은지 김지산
무대 박소연 김태연
하우스 권지는 유지민
하우스 안내원
김예지 이준(하우스 어시스턴트 매니저) 권현수
김경미 김상윤 김서영 김수빈 김수아 김진형 김태희
문주아 심채민 안승한 오승현 이나예 이수민 이승훈
이하은 이현지 임소는 전윤희 조수빈 차승준

기획·제작 두산아트센터
작 로런 무니 & 제임스 예이트만(Lauren Mooney & James Yeatman)
번역 김수아
연출 민새롬
출연 공지수 김용준 마두영 이윤재 이주영 이진경
조연출 주연경 곽예운
프로덕션 무대감독 이지혜

무대디자인 김종석
무대제작 두리무대(대표 강대구)
제작팀 강대구 남지경 엄태웅 김도영

조명디자인 이현규
조명프로그래머 이상민
조명오퍼레이터 이재현
조명크루 오정훈 김종훈 조혜진 한재진 이세영

영상디자인 스크몬(대표 이수경 김태우)
현장감독 배윤경
영상제작 김태임 이지숙
영상장비 크리디엘 미디어(대표 백승윤)

의상디자인 도연
의상제작 뽀뽀드로(대표 도연)
팀장 최아람
팀원 장유정 안영현 문정은

음악감독 박승원
음향디자인 MR.ACOUSTICS(대표 권지휘)
협력 음향디자이너 고단비
믹싱오퍼레이터 방은애
음향·영상플레이백 정아인
음향디자인어시스턴트 최은서
음향시스템엔지니어 박샘이나 이은우

분장디자인 장경숙
분장작업 정서연
접근성 기획·운영 플랫폼안녕(대표 이청)
자막해설디자이너 이청
자막해설오퍼레이터 이수림

그래픽디자인 포인트스(Pointers)
사진(프로필·설정·연습·공연) 만나 사진작업실(대표 김신중)
사진(관객과의 대화) 스튜디오1024(대표 이재호)
영상(공연 실황) 헤즈스튜디오(대표 김선우)
SNS콘텐츠(이미지) 팡팡팡그래픽실험실
SNS콘텐츠(영상) 필루미에르(대표 이화승)
인쇄 으뜸프로세스

두산아트센터 2026

두산은 젊은 예술가들의 새로운 시도를 응원하고 지원합니다

공연 예술

연강홀 Yonkang Hall

뮤지컬 **어쩌면 해피엔딩** 2025.10.30-2026.1.25

연극 **뽕야** 3.3-5.24

뮤지컬 **햇미플라이** 26.10.6-27.1.3

Space111

두산아트랩 공연 2025

연극 **개기일식 기다리기** 1.15-1.17

연극 **경계넘기: 신진순박소영박뽕 Part.1** 1.22-1.24

연극 **공룡과 공룡동생** 2.5-2.7

다원 **곡예사훈련** 2.5-2.7

연극 **관찰, 카메라, 그리고 남은 에피소드들** 3.5-3.7

연극 **나의 땅은 어디인가** 3.12-3.14

여성극 **자네는 왜 그리 굉장히 기다란 담뱃대로
담배를 피이나** 3.19-3.21

연극 **슬픔과 멜랑콜리 혹은 태초부터 지금까지
영원토록 외로운 조지** 3.26-3.28

두산인문극장 2026: 신분류학

연극 **모어 라이프** 4.29-5.17

연극 **원칙** 5.27-6.14

연극 **나는 나의 아내다** 6.24-7.12

공동기획

비밀 언덕 | 연극 **99%천재일기** 4.4-4.19

돌꽃이 | 연극 **경성의 고독한 미식가들** 7.25-8.9

DAC Artist

연극 **분주 신작** 9.2-9.20

연극 **이경현 신작** 10.28-11.15

두산연강예술상 수상자

연극 **강보름 신작** 11.25-12.13

시각 예술

두산갤러리 DOOSAN Gallery

두산아트랩 전시 2026 1.28-3.7

두산 큐레이터 워크숍 2025 결과보고회 3.-4.

DCW 전시 공모 기획전: 후모어스 4.22-5.30

두산인문극장 기획전 6.24-8.1

두산연강예술상 수상자 | 정여름 개인전 8.26-10.17

두산갤러리 기획전 12.9-27.1.30

교육

두산아트스쿨: 창작 워크숍 1.7-2.13, 7.-8.

두산인문극장: 강연 4.6-6.29

두산아트스쿨: 미술 4.9-4.30, 11.5-11.26

두산아트스쿨: 공연 8.18-8.21

두산아트센터 투어 9.21-9.22

Studio DAC: 아트 클래스 3.-12.

공모

공연 예술

DAC Artist 1.5-1.22

두산아트랩 공연 5.4-5.28

공동기획 6.8-7.2

시각 예술

두산 해외 레지던시 4.28-5.8

두산아트랩 전시 9.29-10.9

두산 큐레이터 워크숍 11.17-11.27

두산아트센터 02.708.5001 doosanartcenter.com

두산아트센터 두산갤러리 02.708.5050 doosangallery.com

공연, 전시, 교육 및 공모 프로그램 일정은 변동될 수 있습니다.

