

디자인교육에 있어서 연극 개념도입에 관한 연구

박 종 찬

시립인천전문대학 공예디자인과

중심어 : 디자인, 연극, 구매상황, 연극상황, 분장, 움직임

1. 머리말

오늘날 현대사회에서 디자인은 인간의 삶과 행동양식, 그리고 사고방식까지도 변화시키는 커다란 사회적 힘이 되고 있다. 이처럼 디자인은 단순한 기능의 차원을 넘어서 인간의 문화적, 심리적 측면까지도 점차 확대되어 가고있으며, 그에 따라 디자인교육도 단순히 지금까지 적용되어 오던 목표지향적인 방식에서 점차 인간의 감성 및 문화적요소가 가미된 다양한 형태의 새로운 프로그램이 개발되고 있는 실정이다.

최근 이러한 추세와 함께 선진국에서는 사용자와 제품사이에서 극적인 상황을 새로운 디자인의 세계로 승화시켜 사용자로 하여금 구매욕구를 유발시키는 방법을 쓰고있는데 이는 기존의 획일화 되고 단편적인 전통개념과 달리 디자인에서 일종의 「코페르니쿠스적 발상」을 통하여 인간의 다양한 모습을 창조적으로 표현하고자 하는 시도로 보여진다.

궁극적으로 인간의 삶의 모습은 디자인을 위한 모든 아이디어를 제공하고 있다. 그래서 인간 생활의 질을 향상시키는 것이 기본 목표인 디자인은 바로 인간의 드라마적인 상황을 조직적으로 연출시킨 것과 유사한 형태로 나타난다. 이와 같은 관점에서, 디자인 접근방식을 이제까지와 다른 시각에서 재조명해 볼때, 디자인 수업을 학습자들이 적극적으로 참여 할수있도록 마치 드라마에 심취되어 몰아의 지경에 젖어들 듯이, 수업과정을 이끌어 간다면 우리는 연극상황에서 여러 가지의 디자인 창출의 시각적 모티브를 도입해 볼 수있으며, 또한 디자인 문제해결에 있어서도 새로운 방향 제시가 될 수 있으리라 보여진다.

따라서 본 연구에서는 연극에서의 재미를 통해, 「디자인발견의 기쁨」을 맛볼수 있게하고, 학습자안에 잠재되어 있는 창의성과 다양한 취향의 조형사고(思考) 개발을 위해 디자인 발상전환의 한 방법으로, 인간의 삶에서 야기되는 제반 요소를 다루는 디자인과 연극의 극적요소를 비교하면서, 그의 특성과 조형교육에서의 적용 가능성을 살펴보고자 하였다.

2. 연극과 디자인과의 상관성 고찰

연극이란 다수의 사람들, 즉 관객앞에서 인간의 경험을 펼쳐 놓는 예술이다. 연극은 두그룹의 사람들, 연기자들과 관객들이 특정한 시간에 특정한장소에 모여 짧은 시간에 흥겹고, 선동적이며, 환상적인 경험을 공유하는 것이 특징이다.

이것은 마치 시장에서 소비자와 제품이 짧은시간속에 시각적 만남을 통해 구매충동이 일어나고 판매가 이루어지는 상황과 비슷하다. 그리하여 연극에서 '지켜 보는 행위'와 '보여 주는 행위'가 있듯이 제품 디자인도 소비자에게 특별한 이미지를 주게 될 때 심리적 감흥을 자아내는 요소가 된다. 이것 역시 무대에서 배우들이 펼쳐 보이는 미술이나 환상같이 좋은 디자인이 외관의 아름다움으로 고객의 마음을 사로잡는 이치와 같다고 볼 수 있다. 이러한 상관성은 궁극적으로 연극이나 디자인이 인간에게 즐겁고 풍요로운 삶을 제공하는 데 주안점을 두기 때문이다.

이렇듯 연극과 디자인은 모두 그 관객 혹은 고객들과 직접 교감하고 살아있는 이미지를 주고받는 특성을 지닌다. 이같은 공감의 순간들은 정서적인 삶이 관객(고객)들의 살아 있는 인간성과 일치할 때이다. 그래서 바라보면서 혹은 구매하면서, 즐거워하고

만족감을 얻게 되는 것이다.

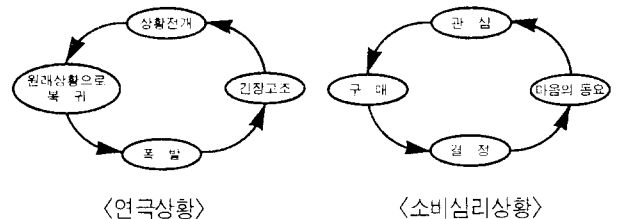
한편, 우리앞에 놓인 특별한 거울, 즉 무대(시장)를 통해 반영된 인생에 대한 인식을 제공해 주는 연극적 체험(심리적 감흥)에는 이 중성이 있다. 예를들어 관객이 연극을 관람할 때 관객은 살아있는 현존체로서 배우 그자신과 그배우가 창조해낸 허구적인 인물을 동시에 받아 들인다. 이것은 마치 제품의 외형이 그안에 내재하는 기능이나 내용과 다른 것과 비슷하다. 그리고 연출가는 마치 디자인처럼 배우(제품)에게 자신이 맡은 인물의 내적인 삶(특징)을 부여하는 일과 그러한 삶을 관객(고객)들에게 시각적으로 드러내는 일을 한다. 이렇듯 연출가들의 문제의 접근 방식은 마치 디자인이 디자인하듯 이루어지며 배우(제품)의 신체적, 심리적관계를 관객(고객)에게 보여주기 위해 무대공간(시장)안에 연기자를 배치하는 것이다. 이와같이 유사한점이 많은 연극과 디자인의 상관성을 종합하여 정리해 보면 다음과 같다.

〈표 -1〉 연극과 디자인과의 관련성

구분	연극	디자인
1 이미지창조자	극작가, 연출가	디자이너
2 놓여지는 공간	극장, 무대	시장, 백화점, 슈퍼
3 바라보는 대상	배우	제품
4 지켜보는 대상	관객	소비자
5 보여지는 형태	분장, 가면, 의상	외관, 텍스처
6 내용	plot	concept
7 영역	상상의 세계	오감의 세계
8 공간대	배우가 연출하는 환상	m-m interface
9 표현방법	행위, 울동, 언어	지적, 의미적 표현
10 효과	즐거움(오락성)	만족감(시각적 즐거움)

3. 연극상황 및 구매상황의 비교분석

일반적으로 관객이 느끼는 연극의 상황은 내적인 리듬을 갖게 되는데, 이는 곧 삶의 기본리듬과 같다. 낮-밤-낮, 혹은 굶주림-갈증-굶주림, 봄-여름-가을등과 같은 원리이다. 이러한 것들은 비록 상황은 바뀌지 않은채 남아 있다 하더라도 리듬은 주기적으로 순환하는 형태를 갖는다. 이와 마찬가지로 구매상황속에서도 제품과 소비자의 극적인 만남은 디자인에서 새로운 질과 새로운 구매행위를 탄생시킨다. 이상황은 매우 빠르게 진행되며, 구매의 잠재심리, 임팩트효과, 마케팅 전략차원에서 주요한 요인으로 부각되고 있다.



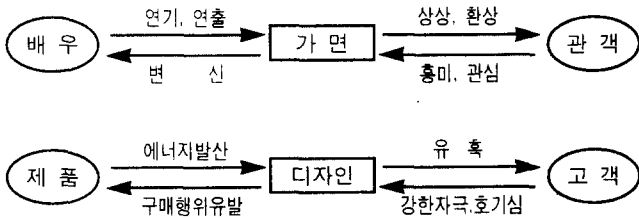
Howard sheth의 모델에서는 제품을 구매하기 위해 우리 마음속에 일어나는 여섯가지 심리과정을 의식 - 관심 - 평가(상표인지) - 시도 - 결정 - 구매순으로 나타난다고 하였다. 소비자의 구매결정시 유발되는 이성적 행동의 과정으로서 input 요소는 사회적 환경

속에서 발췌된 다양한 정보와 마케팅 행위등 주위의 다양한 자극으로 형성되어 있다. 그리고 output에서는 동기와 태도변화를 통하여 바로 구매행위로 연결되는데 제품을 구입할 때, 소비자는 물건과의 만남을 통하여 많은 심적갈등과 변화를 겪는다. 이것은 마치 상상 속의 연극상황이 시간, 공간, 감성, 의식 등의 주변여건과 조화를 이루고 있는 것처럼 주위환경의 분위기로부터 구매결정이 이루어지기까지의 매순간마다 <예> <아니오>의 감정이 복합되어 교차되어 진다.

4. 가면과 분장에 나타난 디자인 요소

극장안에서 가면이나 분장의 역할은 연극배우의 연기를 더욱 풍요롭고 리얼하게 연출해 주며, 한 배우성격요사를 강조시켜 주는데 도움을 준다. 얼굴의 표면을 강조하면서 때론 변형을 주며, 확장시키기도 하고 여러 가지로 극적인 표현을 연출하고 있다. 그리고 가면을 쓴 배우는 무대위에서 완전히 다른 인격체로 새롭게 태어난다. 가면은 자신이 아닌 대리인 성격을 지니고있어 현실과 동떨어지게 변화시킬수 있는 마력을 갖는다. 가면의 뜻이 원래 <밀에 감추어진것>이라는 장난스러운 어휘로부터 나온 '위선자'라는 뜻이 담겨있다. 또, 가면은 장난스럽과 함께, 사기 또는 허위의 개념이 있다. 가면은 근본적으로 얼굴에 신비감을 주면서 <양면성>의 성격구조를 지닌다.

이것을 다시말하면 가면밖은 다양한 삶의 현상들이 존재하지만 가면안은 심오한 「근원적 생명체가 함께 공존하고 있다.」라는 시공간을 초월한 우주적 개념으로 설명되어 진다. 따라서 관객은 가면을 통해서 배우 그자신과 만들어낸 허구적 인물을 동시에 받아들인다. 그리고 이와같은 관계가 제품과 고객사이에 위치한 디자인에서도 그대로 적용될수 있을 것이다.



◎ 가면 및 분장에서 나타난 디자인요소들

- 유희적요소 : 해학, 익살, 코믹, 풍자
- 상징적요소 : 경이 (우주적 에너지의 개념), 의식(儀式), 영웅(초자연적인 힘) 강조, 과시(증축이나 공동체안에서 절대적위력 상징)
- 놀이적요소 : 과장, 변형, 호기심, 위장(주변을 속임)
- 심리적요소 : 가면의 이중성(뒷편에 또다른 인격체를 가짐), 회상(회귀본능의 심리), 위선(진실의 왜곡) 유머(심리적 긴장으로부터 해방),

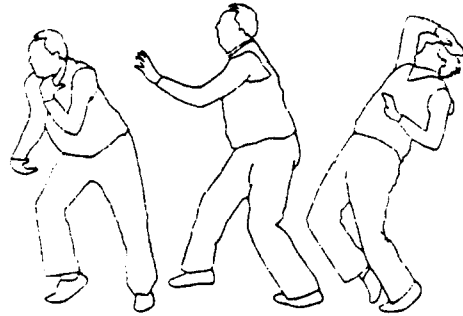


5. 시각적 커뮤니케이션으로서의 움직임(제스처)

인간의 자세는 융화된 율동안에서 다양한 형태로 조화롭게 표현된다. 춤에서 나타난 율동은 여러 가지 예술적 형태로, 음악이나 사상처럼 극적인 행위로 이루어진 시간의 표현, 소망의 표현, 감정의 표현이다. 배우가 표현하는 춤의 행위는 작은공간에 큰에너지 집중적으로 쏟아붓는 힘의 결과이다. 이들의 움직임이 만들어진 형식이나 상징을 통해서 표현되는 생활경험의 표출은 미적만족을 준다. 이렇듯 공간속에서 다양하게 펼쳐지는 자세들은 일종의 조각품이며, 순간적 정적 행위로서 다양한 이미지가 형태로 결집되고 해체되기도 하며 다시 재창조되기를 반복하는 것이다. 이러한 움직임은 디자인에서도 마찬가지로, 더욱 강한 인상과 흥미를 유발하는 효과적인 시각적 커뮤니케이션의 토대가 되고 있다. 따라서 움직임의 다양한 유형은 소비자의 심리적 감흥을 일으키는 디자인의 새로운 질(質)로서 재창조되어 진다.

◎ 움직임에 나타난 디자인요소들

- 형태적요소 : 즉흥적 유희동작, 해프닝, 판토마임(신체 표현)...
- 시간적요소 : 리듬(시간의 질서), 율동(안으로부터의 움직임), 반복(대칭적 성질), 연속성(동작의 흐름)
- 공간적요소 : 배우는 그를 둘러싼 공간을 여러방법으로 사용. (행렬, 운동, 이동, 집단, 회전.....)
- 구조적요소 : 압축, 변형, 조립, 탄성, 해체 중첩.....



6. 맺음말.

본연구에서는 창의적인 디자인을 위하여 우리가 항상 경험하고 있는 연극개념을 도입해 봄으로써, 학습자 스스로 「즐거움」을 맛보게하여 디자인 과정에서의 극적인 전환점(climax)을 창출해 나가는 방법을 발견토록 유도하며, 또한 그안에 존재하는 다양한 시각 정보가 어떻게 디자인에 영향을 미치는가를 알아 낼수 있다면, 디자인수업의 효과는 더욱 극대화될 것으로 판단된다. 향후 과제로는 이러한 연극의 상황에서 나타난 시각적 모티브를 이용한 디자인작업을 통하여 소비자에게 보다 더 정신적 즐거움을 줄 수 있는 새로운 이미지 창출의 아이디어 발생수단으로서 발전시켜야 할 것이며, 아울러 그러한 디자인이 사회문화적 기능으로서 역할을 수행할 수 있도록 다각적인 방향에서 검토가 있어야 할 것이다.