연극 무대 공간 디자인의 수사학적 연구

- 세익스피어 작 "리어왕"의 무대 공간 디자인 사례분석을 중심으로 -

A Study on the Rhetorical Expression of Scene Design in Theatre

- Focused on the Analysis of Scene Design of "King Lear" -

안주영* / Ahn, Ju-Young

Abstract

The stage space in theatre for the performance of a play requires two aspects of the physical space for a play and the image as the background or the theme of a play. This research focuses on the scene design that creates the background or the theme of a play and communicates it to the audience. The scene design is composed of various design elements of space and objects as the properties of a play. Design elements and the objects are the design languages in various form; plane, three-dimensional, multi-dimensional form. These design language have the significant meaning as a sign like human language. The scene design is completed with rhetorical expression for communication in theatre. This research defines the category of meaning that design elements of scene design can create and the rhetorical expression of the scene design language. King Lear directed by Robert G. Anderson was analyzed with the category of design elements as a sign and the pattern of the rhetorical expression. The scene design for a play is completed effectively by the rhetorical expression of design elements as the design language for communication with the audience in theatre.

키워드 : 무대디자인, 연극 커뮤니케이션, 수사학, 기호학

Keywords : Scene design, Communication in theatre, Rhetoric, Semiotic

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

최근 시각언어의 중요성에 대한 인식과 더불어 시각 수사학에 관한 연구가 활발하다. 그러나 공간디자인 분야에서는 공간체험자와 공간이 행하는 커뮤니케이션의 연구가 디자인 언어를 기호로서 인식하고 수사학적 표현체로서 공간을 다룰 때 전달메시지를 분명히 인식하기 어렵다는 한계로 인해 활발히 이루어지지 못하였다. 따라서 본 연구는 연극의 커뮤니케이션 관점에서 무대 공간 디자인이 작품 완성에 미치는 메타 언어적 기능에 관하여 살펴보고, 시지각 메시지로서 무대 공간 디자인을 기호체계와 수사학적 관점에서 해석하여 봄으로써 무대 공간 디자인이 연극 예술작품의 커뮤니케이션에 미치는 영향력을 살펴보고, 시각 기호 체계를 구성하는 디자인 언어로서 무대공간 디자인 요소를 정의하는데 그 의의를 둔다.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 관객과의 커뮤니케이션을 목적으로 표현 된 연극 무대 공간을 대상으로 하여 커뮤니케이션 과정 속의 기호작용이 결국 이미지를 형성하여 의미전달을 행하는 사실을 이해하고 시각 이미지 형성의 주요 인자인 무대 공간디자인이 행하는 의미작용에 관하여 살펴보는 것을 주 내용으로 한다. 특히 무대 공간이 가진 공간성과 시각 이미지가 연극 커뮤니케이션의 구조 내에서 주제전달 매개로서 가진 역할을 살펴보는 데에 그 의의가 있다. 이를 위해서 먼저 연극의 커뮤니케이션의 구조를 이해하고 무대공간이 연극 내에서 의미전달 체계로서 가진 기능과 특성을 살펴본다. 또한 연극 커뮤니케이션에서 의미전달 체계 역시 시각 언어 수사법에 의해 형성되어지고 있음을 이해하기위해 무대 공간 디자인 언어의 정의와 형식체계를 구체화하여 무대공간디자인 요소들이 만들어내는 수사법을 살펴본다. 더 나아가 주제 전달을 위해 무대 공간디자인이 만들어내는 이미지가 환유와 은유, 운율, 비교 등의 수사학적 표현법으로 완성됨을 살펴보기 위해 구체적 사례로서 본인이 디자인하고 미국 일리노이주 크라넷 센터(Krannert Center for the Performing Arts)의 프로세니엄형 극장인 플레이하우스에서 공연된 앤더슨(Robert G. Anderson) 연출의 세익스피어 작 "리어왕" 무대공간연출 작품을 분석하였다.

* 정회원, 동서대학교 디지털디자인학부 스페이스디자인전공 전임강사

2. 연극 무대 공간연출을 통한 커뮤니케이션

2.1. 연극에서의 커뮤니케이션

연극 공연이 행해지는 극장공간은 그 영역이 경계 지어 있든, 그렇지 않든 상관없이 허구의 공간과 현실의 공간으로 나뉘어져 공존하게 된다. 관객이 위치하게 되는 객석공간은 보는 공간으로 커뮤니케이션의 입장에서 메시지의 발신점이 되는 무대 공간으로부터 의미전달을 받고 해석하는 수신자의 영역이다. 보는 객석 공간과 극 인물의 행위가 벌어지는 무대 공간 사이에는 사실과, 허구라는 상반된 대립적 관계 외에도 극장이라는 정해진 장소에서 보여주고 보는 상호 동반자적인 관계를 가진다. 즉 관객은 연극 행위에서 벌어지는 허구적 내용을 통해서 현실의 단편 모습을 보고 공감 또는 비판을 행하며, 더 나아가 자신의 행동 혹은 사고에 변화를 만들어 내는 영향을 받게 된다.

연극공연이 행해지기까지 극을 만드는 작가와, 연출가, 배우 및 프로덕션 멤버들은 전달하고자 하는 이야기를 '연극적 관습에 입각하여 경험 가능한 구체적인' 상황으로 연출해내기 위해서 극작가 혹은 텍스트와 연출가, 배우 및 프로덕션 멤버들과의 일차적인 커뮤니케이션을 행한다[1]. 이 과정에서 프로덕션 팀이 관객에게 전달하고자 하는 연극 작품의 주요 메시지가 만들어진다고 볼 수 있다. *연극 커뮤니케이션과 공간의 수사학*에서 서명수는 작가와 프로덕션 팀이 관객에게 전달하고자 하는 추상적인 생각이나 느낌을 구체화하는 과정과 관객이 이를 쉽게 구체화 된 것을 잘 받아들이게 하기 위해서는 연극과 예술에서 작가는 수사학적 표현을 택하고, 관객도 수사학적으로 받아들인다고 설명한다. 마찬가지로 무대 공간 디자인을 통해 관객이 작가와 프로덕션 팀이 제시하고자 하는 구체화 한 메시지, 즉 시간적 설정, 공간적 설정(실내·외, 장소) 등의 시각화 되어지고 공감각화 되어지는 인물들의 공간적 배경을 디자인 조형언어를 이용한 수사학적 표현으로 커뮤니케이션 하고자 한다고 설명할 수 있다.

연극에서 행해지는 또 다른 형태의 커뮤니케이션은 극의 등장인물 간에 행해지는 허구적 커뮤니케이션이다. 연극이 자연현상과 인간 행위의 모방에서 출발한 표현예술이라는 관점에서 연극은 그 시대의 생활태도와 의식, 사회 및 문화적 가치관에 영향을 받는다. 따라서 연극 내에서 행해지는 허구적 커뮤니케이션은 극을 보는 관객의 의식과 가치관에서 이해되어지도록 행해진다. 연극은 커뮤니케이션을 통하여 관객과 커뮤니케이션을 하는 이중 커뮤니케이션 구조를 지닌다. 이중 커뮤니케이션 구조는 연극 행위 내에서 발생하는 커뮤니케이션의 의미가 관객과 커뮤니케이션할 때는 다른 의미로 받아들일 수 있음을 보여준다. 연극 내에서의 커뮤니케이션이 등장인물 간의 대화에서 발생하는 어휘적 의미 그대로가 아닌 커뮤니케이션 그 자체가 연극의 주제로서 관객에게 전달된다. 이런 이중 커뮤니케이션 구조는 메타 커뮤니케이션 개념을 통해 구체화될 수 있다. 메타 커뮤니케이션이란 커뮤니케이션이 행해지는 상황 자체를 대상으로 커뮤니케이션 하는 것이다.

2.2. 연극 공간의 구성 및 특성

연극이 행해지는 극장은 시대와 지역에 따라 그 형태와 공간구성, 의장 등이 다양하며, 이러한 극장 건축공간의 요소들은 연극을 감상하는 관객에게 연극 작품을 만나는 장소로서 뿐만 아니라 공간 경험이라는 측면에서 관객과의 커뮤니케이션에 영향을 미친다. 극장 내부의 공간 구성이 관객석과 연극이 행해지는 무대의 영역으로 크게 이분화 될 수 있다면, 연극이 행해지는 무대공간의 구성은 어떠한가? 무대공간은 희곡의 허구적 공간이 현실화 되는 장소로 물리적 측면에서 보는 공간인 객석과 분리되어 대칭되어 있다.[2] 좀 더 구체적으로 공간을 구획해 보면, 무대 공간은 연극 행위가 이루어지는 연극 공간과 연극이 행해지도록 준비하고 대기하는 연극 보조 공간으로 나누어질 수 있다. 연극 보조 공간은 흔히 무대 뒤와, 옆 공간으로 백스테이지라 일컫는다. 이 영역은 물리적 측면에서는 연극 공간과 함께 객석과 분리되어 대칭적이지만, 관객석과 같이 사실적 공간으로 관객과의 메타 커뮤니케이션을 행하기 위한 준비 영역이 된다.

연극이 행해지는 연극 공간에서 배우는 극 중 등장인물로 관객에게 인지 되어지고, 각종 무대장치와 소품들 역시 작품의 허구세계에 맞는 시대성과 공간성을 갖게 된다. 작가와 연출가, 디자이너는 연극 공간에서 시각적으로 인지될 모든 대상을 이용해 관객에게 허구적 연극세계를 현실화 시킨다. 연극은 현실과 다른 시간 개념을 가지고 진행된다. 따라서 연극이 행해지는 동안 제한적으로 형성된 연극 공간은 객석과 준비공간과 다른 시간성을 가진 공간으로 탄생된다. 극의 진행에 따라 이야기가 진행되는 장소 또한 끊임없이 바뀌는 것은 당연하다. 따라서 연극 공간은 가변적인 무대 장치와 소품들을 통한 끊임없는 장소 변환을 행하여야 한다. 이러한 연극 공간의 가변적 특성이 단순히 연극 공간이 보여지는 공간으로서의 의미보다는 관객에게 연극의 주제를 보다 정확히 전달하기 위한 메타 언어적 요소들을 가져야 하는 이유를 설명한다.

2.3. 수사학적 관점에서의 무대 공간

(1) 연극 공간의 수사학

연극 공간에서 배우들의 대화와 행위는 허구적 세계, 또 다른 현실, 안에서 이루어지는데, 이 세계에서 벌어지는 모든 커

1)서명수 외 철학아카데미, 공간과 도시의 의미들, 서울; 소명출판, p.94
2)서두원, 무대미술 속의 조형연구, 명지대, 석논, p.7

뮤니케이션과 시각적 언어들은 관객에게 메타 커뮤니케이션을 행하는 매개로서 작용한다. 그래서 연극 공간이 관객에게 허구적 세계인 연극 속의 공간을 현실의 공간적 상황으로 받아들이도록 설득하기 위해 수사학적으로 연출되어지는 것이다.

앞서 밝힌 대로 연극 공간은 극 행위가 벌어지는 공간으로서의 공간성과 연극 행위 자체가 관객에게 전달되어질 때 메타언어로서의 공간성을 가진 이중구조인데, 이에 대해 서명수는 연극 행위가 벌어지는 공간을 '극적 공간', 연극행위와 공간 자체가 메타언어로서 의미작용 할 때의 공간을 '시적 공간'이라 구분한다.

극적 공간은 배우가 등장인물로서 분할 때 등장인물이 존재하는 허구의 세계로서 등장인물의 측면에서는 사실적 공간이 된다. 따라서 이 공간이 가진 시·공간적 설정은 등장인물에게는 현실적 참여로서 완성되는 공간임과 동시에 관객에게는 등장인물이 처한 공간 환경으로서 인식하게 된다. 무대위에 연출된 무대장치, 소품, 조명, 사운드 등은 각각 극적 공간 내의 기호로서 연극 이야기 내에서의 의미로 작용한다.

시적 공간은 극적 공간에서 형성된 의미작용을 토대로 읽혀지는 함축적 의미들이 작용하여 구축되는 공간으로서 관객의 수용에 입장에서 형성되는 연극 공간이라고 할 수 있다. 따라서 무대위에 연출 된 무대장치, 소품, 조명 등이 등장인물, 극행위와 어우러져 시·공간적으로 작용할 때 형성되는 것으로 관객에게 발신자인 연출가, 배우, 프로덕션 팀 전체의 의도, 즉 작품의 주제가 제대로 전달되는가 하는 상위차원의 커뮤니케이션 공간이다. 연극 커뮤니케이션의 측면에서 연극 공간은 극적 공간에서 생겨난 커뮤니케이션의 의미가 시적 공간으로 전이되어 인식되어질 때 메타 커뮤니케이션으로서 연극 공간의 다양한 기호작용들이 수사학적으로 표현되어져 관객에게 의미 전달된다.

(2) 공간디자인 수사학(환유와 은유)

수사학이란 모든 분야에서 사용되어 질 수 있는 설득의 수단을 의미한다[3] 연극 공간디자인에서 수사학이란 연극 공간에서 극적 공간을 연출해내는 무대장치, 소품, 조명, 사운드 등의 디자인 요소들이 기호(sign)로서 언어작용을 하여 환유와 은유로서 의미전달을 행하는 것을 말한다. 즉 공간 연출의 모든 요소들은 시지각적 환유작용과 은유 작용을 만들어 낼 수 있는 기호(sign)로서 관객에게 연극 세계의 환상을 현실로, 또 연극 주제를 전달하는 역할을 하도록 디자인되어질 수 있다.

수사학적 관점에서 환유란 의미전달을 위해 연상 작용을 사용하는 것을 의미한다. 환유는 관객이 이미 알고 있는 일상적인 상식 혹은 정보의 범위 내에서 구체적이고 사실적인 묘사로 시각적 인지를 이끌어낸다.

반면에 은유는 메타언어를 매개로 한 의미 전달이라 할 수 있다. 쉽게 설명하여 의미전달을 유추를 통해서 행하는 것이라 할 수 있다. 공간디자인에서 은유는 환유와는 달리 사실적으로 연출된 극 환경적 요소들에 의해 직접적으로 의미 전달되기 보다는 등장인물과의 관계성에서 유추되어 의미작용을 한다. 정리하면, 공간디자인에서 환유는 구체적인 사물로서 소품과 무대장치를 연출함으로써 극 환경의 시간성과 장소성을 관객에게 전달하기에 유리하다면, 은유는 환유적으로 재현된 공간성을 메타언어로서 등장인물의 심리상태, 혹은 등장인물 간의 관계, 작품이 전달하고자 하는 추상적 메시지를 표현하는데 사용되어진다.

3. 무대 공간 디자인과 기호학

3.1. 공간디자인과 기호학

기호학은 스위스 언어학자 소쉬르(Ferdinand de Saussure)와 미국 철학자 피어스(Charles Sanders Peirce)에 의해 탄생한 학문 분야이다. 이는 우리 사회에서 의미작용을 하는 모든 것을 연구하는 학문으로 그 대상은 물질과 비물질 모두를 포함한다.

소쉬르는 소리와 이미지, 또 소리와 이미지가 인간에게 인식되어지는 개념을 기호라 하고, 전자를 기표(signifier), 후자 개념을 기의(signified)라 명명하였다. 반면에 피어스는 기호가 지시체(object), 기호체(representment), 그리고 해석소(interpretant)로 구성되어 있고, 유상, 지표, 상징의 세 가지 유형을 가진다고 주장하였다. 유상(icon)은 형상의 유사성에서 기인하고, 지표(index)는 원인과 결과에서, 상징(symbol)은 관습의 결과로 그 의미작용을 한다. 물론 하나의 기호가 유상, 지표, 상징 등의 개별 유형으로 구분 되어지는 것은 아니며, 유상이면서 상징의 영역에 속할 수 있다.

공간디자인에서 기호(sign)는 조형 이미지가 지닌 상징과 형태에 대한 인간의 선험적 내지는 인식적 지각에 근거한다. 특히 연극의 극적 공간을 디자인하는데 있어서 조형 이미지는 극이 표현하고자 하는 주제의 상징적이고 도상적인 기호를 만들어가는 것으로 볼 수 있는데, 이는 디자인 언어와 형식체계에 의해 형성된다. 즉 자연사물의 형태에서 유추되는 형상은 유상적 기호로서 작용하게 되고, 인간의 경험과 관습에서 인식되어지는 조형과 의미작용은 상징 기호로, 만개한 봄꽃을 통한 계절을 암시하는 것은 지표로서 기호 작용한다.

연극 공간의 디자인 요소는 결국 디자인 언어에 의해 완성되고 이들 구성 요소들은 각각이 지시체와 기호체로서 개별적 해석소를 가지기도 하고 동시에 총체적인 이미지로 해석소를 가지기도 한다. 다음 절에서 디자인 언어의 의미와 형식체계를 살펴봄으로써 디자인 언어에 의한 기호작용을 구체화하겠다.

3)아서 아사 버거, 류춘렬 외 2인 역, 커뮤니케이션 연구, 어떻게 할 것인가, 서울, 커뮤니케이션북스, 2001

3.2. 디자인 언어의 정의와 무대공간디자인 형식 요소

언어가 나타내는 것은 단순하게 지시적 외연적 의미만을 나타내는 것이 아니라 언어 자체가 내포한 정서적 연상적 의미를 포함한다. 이에 대해 소쉬르는 언어를 기호로 보고 기표와 기의로 구성되어 있다고 설명한다. 이 같은 관점에서 디자인 언어란 디자인의 표현이 시각적이고 외형적인 요소들과 시지각을 통해 인식되어지는 외형이 내포하는 연상과 의미성을 포함하는 커뮤니케이션의 도구이다.

디자인 언어는 일반적으로 기능과 형태의 이중 구조를 가지고 있다고 한다. 이 두 요소는 무대 공간 디자인 언어에서도 마찬가지로 적용 가능한 것으로 무대 공간 디자인에서 연극 공간은 연극 행위가 벌어지는 공간, 즉 배우의 움직임을 가능하게 하는 기능을 만족시키면서 동시에 연극 주제 전달을 행하는 커뮤니케이션의 도구로서 그 형태가 의미작용 한다.

본 연구에서는 디자인 언어에서 사용되는 기호를 평면언어, 입체언어, 공간언어로 구분하여 적용한다. 이는 연극 공간을 구성하는 요소들이 평면적, 입체적, 공간 구성적 요소로 나뉘어져 때로는 개별적 해석소로서 혹은 총체적으로 무대 형상 언어를 만들어 내어 기호로 작용하기 때문이다.

<표 1> 무대 공간 디자인 언어의 형식 요소

디자인 언어	표현 요소	무대 공간 디자인 형식 요소
평면 언어	점, 선, 면, 색채	① 공간구성적 요소 바닥(floor), 각종 배경막(cyclorama), 다리막(wing), 망사막, 면막(act curtain)
		② 시각적 요소 각종 사인물, 휘장 등의 평면 이미지 설치물
입체 언어	자연형태/인공형태 재질감 크기	① 공간구성적 요소 건축적 요소, 자연환경적 요소
		② 오브제적 요소 설치소품, 인물 소품
		③ 등장인물 - 배우
공간 언어	빛, 움직임, 소리, 영상 공간	① 공간구성적 요소 평면 및 입체 디자인 요소의 배치
		② 연출적 요소 장치 및 인간의 움직임, 조명, 사운드, 영상 이미지

3.3. 무대 공간 디자인 언어의 수사학적 표현

(1) 무대 공간 디자인의 형식 요소와 의미영역

무대공간을 구성하는 디자인 요소는 크게 기호 구성 형식에서 물질적 요소와 비물질적 요소로 나눌 수 있고, 이는 다시 이동성과 고정성을 기준으로 세분화되어 고정적 요소, 가변적 요소로 나뉘고, 디자인 요소가 지닌 형상적 특성에서 공간구성적 요소, 시각적 요소, 오브제적 요소, 조명 및 음향 등의 연출적 요소로 나누어진다. 또한 이들 디자인 요소는 의미작용 영역에서 장소성 및 시간성 표현, 공간의 물리·환경적 상황 표현, 주제 표현으로 나누어 구분해볼 수 있다.

공간구성적 요소는 극적 공간의 영역을 분할하고 한정지어 배우들의 움직임의 영역을 구체화하는 역할을 주로 하며, 장소성 및 공간의 물리·환경적 상황을 표출하는 기본 요소가 된다. 시각적 요소와 오브제적 요소는 상대적으로 시간성과 주제 표현의 영역에서 그 기능을 효과적으로 나타내며, 조명 및 음향 등의 요소도 시간성과 장소의 환경적 상황 전달에 유용하다.

(2) 무대 공간 디자인언어의 기호와 수사법

무대 공간 디자인 언어는 앞서 살펴본 것과 같이 그 형식에서 평면, 입체, 공간언어가 있는데 이들 개개는 개별적으로 혹은 총체적으로 만들어 내는 시각 이미지로서 의미작용을 행한다. 예를 들어 개별 의미작용으로서 가구형 소품 의자의 기표는 의자가 지닌 형상이 될 것이고, 기의는 의자 형상이 가진 세부디자인 및 색이 의미하는 다양한 형용사 혹은 특정 집단이 선호하여 발생하는 연상 작용이 주는 의미를 가진다. 또한 극 전개상 의자가 함축적 메시지 전달자로서 메타언어가 되어 연극 외적 커뮤니케이션을 행하기도 한다.

더 나아가 이들 디자인 언어들은 연극 무대 공간에서 개별로서만 존재하는 것이 아니라, 배우, 조명, 다른 디자인 요소들과 함께 공존하여 하나의 통합된 이미지로서 의미전달을 행한다. 디자인 언어들이 작품 주제전달을 위해 마치 언어가 개별 어휘들이 서로 상호작용하여 완성된 문구를 만들어내는 것과 같이 짜 맞추어지는 것이다.

4. 연극 "리어왕"의 무대 공간디자인의 수사학적 의미 분석

4.1. "리어왕"의 텍스트 분석과 공간 해석

리어왕의 극적공간은 초연되었던 시기인 1600년대를 시대적 배경으로 설정되어 있지만, 사실 원문에서 정확하게 년도를 지정하고 있지 않다. 따라서 많은 연출가들은 시대적 제약을 뛰어넘어서 작품이 가진 인물의 갈등구조와 관계한 장소적 특징만을 작품의 극적공간으로서 표현한다. 분석을 행하고자 하는 앤더슨(Robert G. Anderson) 연출의 "리어왕"은 1947년 세계 제 2차대전이후 전쟁에서 회복하고자 하는 유럽을 시대적 배경으로 지정 설정함으로써 작품 주제 전달의 시각적 표현의 구체성을 더하는 특징을 가진다.

"리어왕"의 무대 공간 디자인은 부서진 건물과 새롭게 재건설하고자 하는 리어 왕국의 형상화를 건축적 오브제의 단편들로 표현하고 있다. 공간구성의 주요 요소가 되는 두개의 회전벽체는 전쟁의 흔적을 담고 있으며, 회전테이블에 위치하고 있음으로 벽체의 위치를 장면에 따라 재구성하여 공간의 장소적 변화를 효과적으로 연출해내고 있다. 무대 공간의 바닥은 단차이와 신도로를 상징하는 사선의 도로와 오래된 유럽 거리의 패턴을 통해 표현하고 있다. 특히 장면 전환에서 일어나는 무대 장치의 움직임과 영상 이미지 등은 이 작품의 리듬을 더하는 공간언어로서 작품의 주제를 표현하고 있다.

4.2. 기호학적 관점에서 "리어왕"의 무대 공간 디자인

공간 해석적 관점에서 본 작품의 무대 공간언어의 조형성이 지닌 기호학적 의미구성을 살펴보기 위해 <표 2>에서 "리어왕" 작품의 장면별 무대 공간디자인 요소를 평면도, 색채입면도 및 공연이미지 사진을 토대로 분석하였다.

<표 2> 리어왕의 무대 공간 디자인 요소의 수사법 분석

디자인 요소	평면 언어	입체 언어	공간 언어	공간 구성 요소	시각적 요소	오브제적 요소	연출적 요소	연극 외적 의미작용	수사법
바닥	○			○	○			장소적 의미: 전쟁 후 재건설을 행하는 유럽-폭탄 맞은 흔적과 사선으로 길게 뻗은 신도로	환유
회전 벽체 1		○		○			○	장소, 공간 변화 암시 - 전쟁의 흔적으로서 부서진 벽체와 마감	환유 은유
회전 벽체 2		○		○			○	장소 및 공간의 성격변화를 암시 - 전쟁의 흔적으로서 부서진 벽체와 마감	환유 은유
건축 입면 1	○				○			건축외관의 수평적 요소: 리어왕국 의미	대유+ 풍유
건축 입면 2	○				○			건축물의 수직적 요소: 기둥- 리어 왕국 의미	대유 풍유
코델리아 커튼	○			○	○			코델리아를 상징-사랑과 평화를 의미	은유
리어의 의자		○				○		리어의 권력 상징: 첫 장면에서 부서진 왕좌는 부서진 채 마운드에 설치됨	환유 은유
코델리아 의자		○				○		코델리아를의미(색채 및 형태)-고너릴, 리건과 구별	비교
두딸 의자		○				○		가식적인 두딸을 코델리아와 구별(색채 및 형태)	비교
연설대		○				○		리어의 권력, 왕권의 분열을 의미-갈라진 포디엄의 정면 디자인	은유
카트		○				○		리어의 초라한 안식처	은유 환유
스탁		○				○		스탁은 버림받은 리어의 안식처가 될 카트위에 설치되어 등장함으로써 복선	환유
글로스터 의자		○				○		강인함과 상반된 잔인함 - 곧은 선의 의자 디자인	은유
리건의 긴의자		○				○		배신과 탐욕(색채 및 형태)	은유
리어의 침대		○				○	○	코델리아의 아버지에 대한 치유적 사랑, 안식처	환유
플라스틱 조각		○	○	○			○	리어의 분노, 리어 권력 및 가족간의 사랑 과 신뢰가 무너짐	은유
영상프로젝션			○				○	폭풍장면의 혼돈의 영상, 리어의 침상 장면 일몰의 영상-리듬	은유 운율
조명연출			○				○	색을 이용한 장소 상징적 의미	은유
회전 벽체 배치				○			○	리어의 왕궁 - 수평적 구성 알바니, 글로스터 - 사선구성 16번의 움직임: 리듬감으로 운율	은유 은율

5. 결론

본 연구에서는 공간 디자인 영역 중 전달 메시지, 즉 의미전달 주제가 분명한 연극 작품을 위한 무대 공간 디자인을 연구의 대상으로 하여 공간 디자인 언어가 가진 의미작용의 수사학적 표현법을 살펴봄으로써 의미를 가진 기호로서 공간디자인 언어의 정의와 형식체계 및 공간 디자인의 수사학적 표현의 도구를 구체화하였다. 이를 토대로 "리어왕"의 무대 공간 디자인 언어의 분석을 통해 다음과 같은 결과를 가진다.

첫째, 무대공간디자인 요소들은 각각 평면, 입체, 공간언어로서 개별적 또는 총체적 의미작용을 행한다. 이들 요소 자체가 가진 조형언어로서 연상 작용을 행하며, 더 나아가 공간의 배치와 움직임과 같은 연출적 요소에 의해 총체적 이미지의 부분으로 의미작용하기도 한다.

둘째, 언어로서 무대공간디자인 요소는 작품 주제 및 줄거리 전달의 매체로서 수사학적 표현 양식을 갖는다. 시각언어로서 무대공간디자인 요소가 행하는 수사법은 풍유, 비교, 은유, 환유, 운율, 대유 등으로 이들 표현법은 무대공간디자인이 형성하는 작품의 이미지를 풍성하게 혹은 효과적으로 연출하게 한다.

셋째, 이러한 무대 공간 디자인 요소들은 무대라는 물리적 공간에 총체적 이미지로서 작품의 주제로서 분위기와 배경을 형성함으로써 드러나지 않는 메시지 전달 매체로서 연극 내·외적 커뮤니케이션에 참여한다.

참고문헌

1. 대니얼 챈들러, 강인규 역, 미디어 기호학, 서울: 소병출판사, 2006
2. 서명수 외 철학아카데미, 연극 커뮤니케이션과 공간의 수사학, 공간과 도시의 의미들, 서울: 소명출판사, 2004
3. 서두원, 무대미술 속의 조형 연구, 명지대 석사논문, 2002
4. 신지현, 은유법적 가공을 토대로 한 제품조형디자인 프로세스 개발에 관한 연구, 원광대 박사논문, 2002
5. 아서아사버거, 류춘렬 외 역, 커뮤니케이션 연구, 어떻게 할 것인가, 서울: 커뮤니케이션북스, 2001
6. 에디트 흐릐손·헤르트 스탈, 강현주 역, 디자이 수사학: 창의적인 디자인을 위한 새로운 방법, 서울: 조형교육, 2004
7. 전진용, 제품조형의 기호학적 의미구조에 관한 연구, 홍대 박사논문, 2000
8. Lynn Pectal, Designing and Drawing for the Theatre, U.S.A.: McGraw Hill, 1995