

공연예술에서 뉴 미디어 활용에 관한 연구*

-공연영상예술을 중심으로-

A study on the application of new media for performing art
-Focused on interactive performing art

문하나, 이재중, 박진완
중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과

Moon ha na, Lee jae joong, Park jin wan
Dept. of GSAIM, Chung-Ang University

요약

인터넷과 디지털 매체는 정보교류의 편의성과 복제가 가능한 매체로 사람들 간의 의사소통 방식의 변화를 가져왔다. 이러한 매체의 발전으로 이미지와 영상으로 소통하는 새로운 커뮤니케이션 문화가 형성되고 문화예술영역의 표현수단의 변화로 확산되었다. 영상 매체에 친숙한 현대인들에게 맞춰 공연예술에서도 공간의 제한성에서 벗어나 영상이 접목된 작품들이 기획되고 있으며, 공연 영상이라는 새로운 커뮤니케이션 방식을 창출해 내고 있다. 본 논문은 공연예술의 고유한 영역과 더불어 다양한 장르가 통합된 독창적인 형태의 공연사례를 분석하고자 한다.

I. 서론

기술의 발전은 뉴미디어로 확장되면서 빠른 정보전달력과 편의성 그리고 체험적인 양방향성 미디어로 커뮤니케이션 방식의 변화를 주도하고 있다. 따라서 시각적 감각기관을 통해 단순히 정보를 읽어 들였던 문화가 보고 듣고 체험하는 문화로 변모하였다.

마셜 맥루한은 미디어가 인간의 감각기관을 확장시킨다고 주장하였다. 이는 공연예술이 시각과 청각을 자극하여 관객의 집중도를 높이기 위한 표현의 확장으로 뉴미디어의 도입을 적극적으로 받아들이고 있는 이유라 할 수 있다.[1]

영상은 시간성의 개입으로 생동감과 역동성을 느낄 수 있는 매체로 다양한 예술영역의 표현수단으로 사용되어지고 있다. 시각적인 매체에 친숙한 현대인들에게 만족감과 감동을 전달하기 위해서 공연예술에서도 영상

매체를 활용한 새로운 공연기획들이 점차적으로 늘어나고 있다.

본 연구는 공연예술에서 영상도입이 갖는 의미와 가능성을 살펴보고 다양한 시선으로 영상매체를 활용하여 관객들의 이목을 사로잡으며 독자적인 장르로 영역을 구축해 나가고 있는 공연들을 중심으로 분석할 것이다.

II. 본론

1. 공연예술의 개념 및 확장

공연예술은 무대에서 공연되는 모든 형태의 예술로써 공연자와 관객이 함께 호흡하며 작품을 완성하는 현장감을 지닌 예술이다. 하지만 이전의 공연들은 관객이 일방적으로 관람만 하는 소극적인 공연형태를 취하고 있다.[2]

언어적 표현에서 오는 의미의 제약과 무대라는 제한

* 본 연구는 서울시 산학연협력사업(10570)으로 구축된 서울 미래형콘텐츠컨버전스 클러스터 지원으로 수행되었습니다.

적인 공간, 시각화의 한계성에 부딪혀 관객의 몰입도를 높이기엔 부족함이 있었다.

표현방식의 제한에서 벗어나 공간의 특성을 변화시키거나 시간성을 적극적으로 개입시키기 위해 영상매체를 공연예술에 도입하게 된다. 직접적이면서 구체성을 지니는 시각이미지는 부가적 설명이 필요치 않을 만큼 이해도를 높이는데 큰 기여를 하며, 언어의 장벽을 넘어서서 즉각적인 이해를 이끌어냄으로써 효과적인 의사소통을 이룰 수 있다.

2. 공연영상예술 사례



▶▶ 그림 1. Between the Devil and the Deep Blue Sea

영국 1927극단의 <Between the Devil and the Deep Blue Sea> 는 영상의 이점을 살려 대사 없이도 관객의 이해도를 높인 공연이다. 짧은 스토리들로 이루어진 공연은 영동한 상상력을 바탕으로 동화적 감성을 표현한 작품이다. 배우들의 움직임과 생동감 있는 영상의 조화는 강한 이미지로 각인되어 극의 독창성을 더했다.

칠레의 Teatro Cinema 극단의 <Sin sangre> 는 전쟁의 잔인함과 상처 입은 한 소녀의 평생에 걸친 복수와 치유에 대한 이야기를 연극과 영화의 융합으로 기존의 무대 장치와는 차별화를 둔 이색적인 작품이다.



▶▶ 그림 2. Sin sangre ▶▶ 그림 3. Norman

캐나다 르미유. 필론 4D art의 'NORMAN'은 애니메이션 감독인 Norman McLaren을 위한 한정작품으로 연

극, 무용, 영상 등 다양한 장르가 융합된 작품이다. 홀로그래프 기술을 사용하여 3차원을 경험하게 함으로써 시각적 환상을 불러일으킨다.

3. 공연영상예술의 표현방법 분석

표 1. 공연영상예술 사례분석/ 최고점5, 최저점1

		Between	Sin sangre	Norman
기술	형태	애니메이션	영화	홀로그래프
	투사방법	전면	전면/후면	전면/후면
영상	활용도	5	5	5
	표현성	5	5	5
	동시성	4	5	5
무대	공간성	1	1	3
조명	인물	2	3	3
	분위기	1	2	3
관객	참여도	3	1	1
	몰입도	4	3	4

세 공연모두 극의 구성과 조화를 이루는 뉴미디어를 선택함으로써 극의 이해도를 높였다. 하지만 공연예술의 특성을 살리기엔 부족한 면이 존재했다.

Between은 스크린을 중점으로 공연이 이뤄지기 때문에 연기구역이 좁았고, 그로인해 무대가 비어 보이는 현상이 나타났다. 또한 정교한 플롯으로 이루어져 있는 것이 아니라 짧은 삽화들로 구성되어 극 전체를 밀고 나가는 힘은 다소 부족했다.

Sin sangre는 배우들의 연기구역을 중심으로 앞과 뒤에 스크린을 이중으로 설치하여 입체적인 영상을 표현하였다. 정교하게 지어진 구조물을 바탕으로 배우와 영상의 일치성은 한편의 영화를 보는 듯한 착각을 불러일으키기에 충분한 요소였다. 그러나 스크린 너머로 공연을 관람해야 하는 제약성 때문에 배우의 표정과 호흡전달이 차단 적어서 몰입을 방해하는 요소로 다가오기도 했다.

Norman은 가상과 현실의 공간을 자유롭게 넘나들며 배우와 영상의 동시성이 완벽하게 이루어진 공연이다. 가상의 인물과 배우와의 관계성은 홀로그래프를 통해 실

재감을 높였다.

영상이 투사되어야 하는 특수한 상황으로 인해 조명의 활용은 제한적으로 허용되었다. Sin sangre의 경우는 스크린과 스크린 사이에서 연기를 해야 하는 환경 때문에 조명에 블랙호일을 감싸 빛의 투사각을 좁혔다. 그로인해 배우들의 얼굴에 음영이 지고 공간자체가 어두워서 관객의 시각적 불편함이 있었다.

Ⅲ. 결론

영상매체에 친숙한 현대인들에게 맞춰 공연영상예술은 급성장을 이루고 있다. 장르를 구분 짓는 것이 무의미할 정도로 영상을 활용한 다양한 장르간의 융합이 활발히 이루어지면서 관객의 이목을 사로잡고 극적 사실감을 높이는 역할을 하고 있다. 뉴미디어와 공연예술의 결합은 관객에게 보는 즐거움을 선사할 뿐만 아니라 상상력을 확장시키며 감성적인 공연에 역동성과 생동감을 부가시켜 보다 큰 시너지 효과를 얻어낼 수 있는 새로운 표현수단으로 자리매김하고 있다.

하지만 극의 내용과 맞지 않는 뉴미디어의 무분별적 수용은 단순히 흥미유발에만 그칠 수 있으므로 경계해야 할 사항이다. 계산된 시간 안에 보여 지는 의도적인 효과는 공연의 특성인 즉흥성을 반감 시킬 수도 있다. 그리고 기술적인 문제로 인해 오히려 조명과 무대의 활용도가 제한을 받게 될 우려가 있다.

영상투사방식의 공연에서는 조명의 활용도가 낮아 배우들의 심리상태나 극적 분위기 전달이 잘 이루어지지 않는 경우가 많다. 영상소스를 제작할 때 조명의 역할을 부과시킴으로써 조명의 역할을 보충하거나 프로젝터의 방향성을 제어할 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다. 기술의 도입은 시각적 효과 뿐만 아니라 배우, 조명, 무대, 음향등과 조화를 이룰 수 있도록 치밀한 기획과 구성이 이루어져야 한다.

뉴미디어를 활용한 새로운 장르의 공연들은 급속도로 확산되어지고 있고, 관객에게 신선한 충격을 안겨주고 있다. 또한 장르간의 결합을 비롯한 다양한 시도가 지속적으로 이루어진다면 공연예술의 대중화에 다가설 수 있을 것이다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 박신민, 박상현 “재매개 관점에서 본 무대 공간에서의 미디어퍼포먼스 특성 연구”, 디지털디자인학연구, 제8권, 제2호, pp.54, 2008
- [2] 나정조, 이보라, 김규정 “공연영상예술에서의 구성 요소간의 관계에 대한 연구”, 기초조형학연구, vol.10, no.1, pp.161, 2009