

연출을 통해 나타나는 공연무대의 효과에 관한 연구

- 국내 공연된 뮤지컬 무대 중심으로 -

A Study on Effects of Performance Stage through Direction

- With a focus on stage musicals performed in Korea -

Author 한아림 Han, A-Rim / 정회원, 울산대학교 대학원 디자인학과 석사과정
홍일태 Hong, Il-Tae / 정회원, 울산대학교 디자인대학 실내공간디자인전공 교수

Abstract Due to development of digital technology, a concept of stage design management is being changed. In addition, stage management technique is changing a viewpoint of the audience watching a stage through the convergence of analogue and digital technology. Three-dimensional media such as LED and hologram and works combining with previous stage performances are rising, and the audience's requirements about spectacles on the stage are increasingly higher. Interaction between a stage, audiences and actors is a communication tool by a work story and its direction. In other words, stage design should newly focus on not only concluded work story but also comprehensive delivery of direction and the expression and extreme delivery. Therefore, this study aims to examine how to combine analogue and digital direction elements in the stage design. To this end, this study looks into everything the audience feels through performances and analogue and digital elements directed for performances and then analyzes and arranges them to present a possibility of various types of work performances. Stage structure, set, and lighting that are analogue direction elements are the basis of stage performance. Analogue direction elements mean a media vehicle that can differentiate except for basic direction of each work. This study aims to analyze new performance culture when analog and digital direction elements are combined through stage performance and a possibility of new stage performance. In addition, through this it desired to seek for a development possibility of Korean leisure culture and art culture. As the work cases, this study shows 10 works through actual stage performances held in Korea and introduces elements directed in those works.

Keywords 무대디자인, 아날로그, 디지털, 연출
Stage Design, Analogue, Digital, Direction

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

무대공간에서의 평면성 극복에 관한 시도는 역사적으로 오래 전부터 시도되었다. 하지만 전통적인 무대 공간에 있어서 상상의 공간과 상연의 공간이 일치하기 힘들었기 때문에 극에서의 행동은 시·공간적 배경과 함께 상연의 공간 속에서 사실적이건 상징적이건 간에 어떤 구체성을 갖게 되었고, 이러한 구체성 속에서 배우와 관객은 인식적·감성적 측면 모두에서 생생한 현실감을 가지고 극에 참여하도록 강요받아왔다.

하지만 이러한 무대 공간에 미디어를 접목시키면서 관

객에게 상상으로만 강요하였던 시·공간적 배경을 구체적으로 제시하는 시도들이 나타났다.¹⁾

과거의 무대공간에서는 배우와 관객이 무대가 현실이던 거짓이던가에 초점을 두지 않고 극에 맞는 무대 공간 그리고 극에 참여하도록 강요받아왔다면 이제는 과거 무대공간에서 강요가 아닌 무대공연을 보면서 배우와 관객이 극의 시·공간적 배경을 자연스럽게 넘나들고 참여할 수 있는 무대공간이 디자인 되어야한다. 우선 기본적으로 무대공간에서는 어떠한 요소들이 공연에 사용되어지는지 분석하고 점차 어떠한 디지털 요소들이 변화되는지 알아봐야한다.

1) 권익현·임종엽, 미디어를 통한 다차원 무대공간 형성 과정에 관한 연구, 대한건축학회 24권 2호, 2004, p.271

무대공연에서 아날로그 요소는 음악, 극본, 연기, 춤, 무대장치, 의상 등 여러 요소들이 있다. 이 기본적인 요소들로 무대공연이 이뤄진다. 그리고 공연의 분위기를 조성하는 요소는 음악이며, 공연의 장면의 전개와 전환은 조명을 통해 전체의 분위기를 조성하고 구성한다. 극의 전개에 따라 공연의 연출은 달라지며, 공연에 장면마다의 장소성, 시간성은 여러 무대 장치들을 통해 표현된다. 아날로그 요소인 무대장치 중에서도 빛 요소가 공연 무대의 흐름을 잡고 있다. 그 부분을 점차 무대공연에서는 디지털 요소를 접목시켜 관객에게 더욱더 현실감을 가지고 공연을 볼 수 있게 연출되어 공연해야 한다.

연극이나 뮤지컬은 무대에서 펼쳐지기 때문에 공간의 범위가 한정되어 있다. 그래서 영화보다 화려한 볼거리를 제공하기는 어렵다. 그런데 현재는 디지털 기술의 발전으로 이런 한계를 뛰어넘는 무대예술 작품들이 많이 나오고 있으며 영상 프로젝션에서부터 첨단 기술이 집약된 홀로그램, LED등 무대가 디지털로 무장하면서 배우들의 연기와 관객의 상상력에 의지하던 공연이 한 차원 높은 완성도를 보이고 있다. 현대의 무대공연은 과거의 무대공연보다 점차 변화되어지고 있지만 배우와 관객이 시·공간의 경계 없이 참여할 수 있는 작품을 그리 많지 않다. 이러한 점이 배우와 관객이 공존하는 무대공연에서의 아직까지 한계이다.

이에 본 연구에서는 무대의 역사와 현재 무대의 현황을 이해하고, 무대 연출의 요소를 분석하여 요소가 적용된 무대공연 사례를 조사해 지금의 무대보다 점차 변화된, 디지털화된 무대 연출을 통해 관객에게 시·공간을 넘나드는 공연을 전달할 수 있는 공간을 연구하고자 한다.

1.2. 연구 범위 및 방법

본 논문의 조사대상은 2,000년 후 시점으로 공연된 뮤지컬 공연으로서 아날로그 요소와 디지털 요소 기능을 갖고 있는 뮤지컬 공연으로 각각 두 분류로 구분한다. 2000년대의 한국 뮤지컬은 90년대까지의 변화의 폭을 더욱 확대하였다. 과거 동인제 극단 시절에는 작품 제작에 있어 상업주의를 지향하는 것이 부정적으로 인식되었지만 90년대에는 그러한 인식이 점차 긍정적으로 바뀌면서 기획자 역할이 중요해졌다. 90년대 중반 이후로는 연극 시장 전반에 소위 전문적인 PD시스템이 도입되어 아예 제작 자체를 겸하거나 제작을 대행하는 전문 기획자들이 앞 다투어 생겨났다.²⁾ 이러한 시대변화로 인해 무대에 대한 관심도가 높아지며 뮤지컬은 90년대 이후로 확연하게 변화하였다. 이러한 변화를 바탕으로 본격적인 변화가 이뤄진 2000년대 이후 국내에서 공연된 작품을 대상

으로 하였다. 공연의 분석에 있어 아날로그와 디지털적 무대연출요소가 각각 어떻게 무대연출에 작용하였나를 비교분석하였다.

본 논문의 연구방법은 2장에서 무대연출의 개념과 기원 그리고 무대연출의 효과에 대해 설명하며 3장에서는 무대 연출요소에 속해있는 아날로그 부분과 디지털 연출 부분에 대해 알아보고 두 요소를 비교분석한다. 4장에서는 연구의 대상인 2000년대 이후 국내에서 공연된 작품을 중심으로 조사한 후 각 뮤지컬마다 아날로그와 디지털적 공연연출 요소가 각각 작품에 어떻게 응용되었는지를 중심으로 설명한다. 또한 디지털 요소로 연출된 무대에는 어떠한 효과가 표현되고 관객은 그 효과에 의해 어떠한 영향을 받는지 연구한다. 5장에서는 결론을 도출하고 장래 무대공간디자인 특히, 디지털요소가 연출된 무대디자인의 발전 가능성을 제시하고자 한다.

2. 무대연출

2.1. 무대연출의 개념과 기원

연출의 사전적 의미를 살펴보면 하나의 공연을 전체적으로 설계하고 연기, 장치, 의상, 분장, 조명, 음악, 효과 등의 여러 요소를 종합하여 공연의 총체적인 효과를 창출하는 활동이라고 정의하고 있다. 하나의 주제를 관객에게 효과적으로 전달하기 위하여 무대 위에서의 구체화하는 모든 과정을 말한다.

연출가의 역할은 사건과 상태를 객관화하는 일이지만 그것도 그 객관화가 드라마에 내재하는 요구와 일치하였을 때 가능한 일이다. 연출은 작품의 의도와 주제를 더욱 부각시키기 위해 필요한 작업으로 무대연출이 우선되어서는 안 된다.³⁾

20세기 초, 문화 공간으로 극장이라는 개념이 활기를 띠기 시작하면서 예술은 대중을 상대로 하는 시민문화로 발전해 나아갔고 그렇기 때문에 연극이나 무용, 뮤지컬, 영화 등의 종합예술이 공연예술을 이끌어 나아가는 시대적 전환을 맞이했다. 연출가들은 작품에 있어서 내용이 나 행위자뿐만 아니라 극장이나 무대예술에도 큰 비중을 두어야 했다.⁴⁾

이러한 추세를 기반으로 연출의 요소 중 하나인 무대장치 및 효과가 보다 적극적, 입체적으로 작품의 감성을 표현되어지기 시작했다.

2.2. 무대연출의 효과

3) 김현미, 무용안무가의 무대연출에 관한 연구 : 무대연출 면에서 무용안무가의 역할을 중심으로, 충남대학교, 2002

4) 민장미, 전통무용공연 활성화를 위한 무대연출 기능과 효과 연구, 숙명여자대학교, 2012

2) 황순원, 창작 뮤지컬 지원사업에 대한 연구 : 전국문예회관연합회의 '창작팩토리'를 중심으로, 성균관대, 2010

무대연출은 작가의 의도에 따라 연출되며 관객에게 그 의미를 전달 할 수 있고 연출가의 의도대로 극의 주제나 내용을 변형시켜 전달 할 수 도 있는 것이다. 그런 면에서 연출은 전달과 재 창조 기능을 갖고 있는 것이다.

무대연출을 통해 한 번의 인상적인 특수효과를 연출해 뮤지컬의 감정을 크게 높일 수 있다. 그리고 관객에게 극의 이해도를 높일 수 있으며 극의 배우와 공간에 함께 공존할 수 있게 도와줄 수 있는 효과를 무대연출을 통해 나타내어지기도 한다. 무대 연출이 없는 상태의 공연은 동작의 나열과 이야기의 전달이 배우의 의존하는 경향이 강하며 1차원적 내용 전달형식을 띠게 된다. 반면, 다양한 효과를 이용한 무대연출은 작품의 감성을 관객들에게 보다 적극적으로 전달 할 수 있는 수단이 되기도 한다. 하지만 공연에서의 극적인 효과를 위한 장치이기 때문에 너무 많이 사용하는 경우 공연 전체의 느낌 보다는 효과 장치에 대한 이미지만 남을 수 있기 때문에 공연의 콘셉트에 따라 전체에 알맞게 배분하여 적절한 정도로 연출 할 수 있어야 할 것이다. 이처럼 연출은 극이나 배우, 관객에게 영향력을 주는 부분이다.

3. 무대 연출의 요소

무대 연출이란 무대 예술을 형상화하는 작업을 연출하는 일이다. 디자인의 영역에 세트와 조명은 무대 환경이 극에 따른 시간과 공간의 진행을 뒷받침해 줄 수 있는 융통성을 지니게 해주며, 무대 환경의 성격과 융통성은 극의 텍스트가 요구하는 바에 의해 연출스타일로써 그와 같은 요구 사항을 처리하는 연출 방식에 의해 결정된다.

본 논문에서는 무대연출 방식 중에 아날로그와 디지털에 의한 연출방식을 알아보기로 한다.

3.1. 아날로그와 디지털

무대에서 작품의 품질을 높여주는 것은 캐스팅도 있겠지만 공연을 뒷받침 해주는 무대요소들이 없다면 좋은 작품이 나오기 어려울 것이다.

하나의 작품이 무대에서 공연되어질 때 기본적으로 극의 진행을 도와주는 배우, 음악, 조명, 무대, 세트 등의 기본적요소를 활용한 1, 2, 3차원적 표현요소가 기본적인 아날로그 요소들에 속한다. 아날로그요소가 연출된 극에 범위는 한계가 주어진다. 아무리 무대와 세트에 공간의 개념을 깨려고 연출한다고 해도 관객이 완벽하게 빠져들 수는 없다는 점이 아날로그연출의 한계이다. 아날로그연출로 이루어진 공연에 디지털연출 요소를 접목시킨다면 그 한계점을 무너뜨릴 수도 있다. 구획된 무대에서 물리적인 공간의 한계는 디지털의 가상세계로 디지털연출로 극복할 수 있으며 반대로 매체는 공간을 통해 가상의 시

간성을 현실로 확장시킨 4차원적 연출이 가능하게 된다.

디지털 기술의 발전으로 이런 한계를 뛰어넘는 무대예술 작품들이 많이 나오고 있다. 영상 프로젝션에서부터 첨단 기술이 집약된 홀로그램, LED등 무대가 디지털로 무장하면서 배우들의 연기와 관객의 상상력에 의지하던 공연이 한 차원 높은 완성도를 보이게 되었다. 입체영상으로서의 홀로그램과 레이저의 각종효과를 만드는 기기의 개발도 끊임없이 이루어지고 있으며 특히 LED소자를 활용한 다양한 영상기기의 출현은 무대의 발전에 가속화를 가져온다.⁵⁾ LED 스크린은 세트 대신 화려한 이미지 선보일 수 있다.



<그림 1> U2 360° Tour



<그림 2> Water Cube

무대전용 홀로그램 시스템으로 판타스틱한 무대연출을 가능하게 하며, 3D 입체 홀로 그래픽 영상이 현실보다 더 생생하고 역동적이며 주목성이 뛰어난 무대를 만들어 낸다. 아무것도 보이지 않는 허공에서 상상하는 모든 것을 표현할 수 있으며, 관객의 참여를 유도함으로써 환상적인 무대공연을 제공한다.

<그림 3>와 <그림 4>는 디지털 요소인 홀로그램이 연출된 무대이다. <그림 3>은 미디어 디스플레이에 기반을 두는 몰입형 디지털 무대에서 안무가이며 동시에 춤꾼인 댄스포커스 김효진의 미디어 퍼포먼스 연출기법은 몸과 미디어와 춤이 다이내믹한 하나의 시스템이 되는 독창적인 인터랙티브 공간을 선보인다. <그림 4>는 마임리스트 김종학의 퍼포먼스이며, 달의 침묵이라는 테마 속에서 어둠 속에서 별을 모으는 동작을 연기한다. 스크린에서 구현되는 입체 영상 홀로그램은 퍼포머의 동작에 반응하며 움직였으며 이러한 홀로 그래픽 기술과 결합한 4D 퍼포먼스이다.



<그림 3> 춤을 추며 산을 오르다



<그림 4> Journey to the African Moon

5) 정중훈, 콘서트 무대디자인 연구 : 제1회 대한민국 음악축제를 사례로, 상명대학교, 2006, p.20

아날로그 세대는 20세기를 대표한다면, 디지털 세대는 21세기를 대표한다. 아날로그는 물리적이고 지속적이며 물질적인 반면, 디지털은 가상적이고 이상적이며 비물질적이다. 아날로그와 디지털은 공연문화에 커다란 영향을 끼치며 각각의 특유한 연출방식을 형성하게 된다.

<표 1> 아날로그와 디지털의 비교분석

아날로그	디지털
20세기	21세기
물리적	가상적
지속적	이상적
공간 편향성	시공간 편향성
동시성	비동시성
한계성	무한성

아날로그 연출은 지금까지도 기본적인 요소로 대부분의 극이 공연되어지고 있다. 20세기에 들어 점차 공연에 아날로그 연출만이 아닌 디지털 연출 또한 공연에 구성되어지고 있다. 디지털 연출은 공간의 범위가 정해지지 않고 시대의 디지털이 변화할 때마다 공연에서의 디지털 연출 또한 그 것의 영향을 받아 변화되고 영향 받고 있다. 시대의 흐름에 영향을 받는 디지털 부분연출은 아날로그보다는 발전의 가능성이 무한대고 무궁무진하다. 그 예로 다양한 무대구성과 화려한 조명, 솔바스 스타일의 영상기법과 300벌이 넘는 무대의상 등을 통해 관객들을 상상을 넘나드며, 대중적인 스토리와 박진감 넘치는 전개로 원작을 뛰어 넘은 매력을 선사하는 이 작품은, 브로드웨이 뮤지컬과는 격이 다른 '아날로그와 디지털의 혁신적인 만남'이라는 평을 받은 캐치 미 이프 유 캔이다.



<그림 5> 캐츠 미 이프 유 캔

디지털만 연출된 공연이 아닌 디지털과 아날로그, 영상과 무대가 결합된다면 더욱더 흥미로운 공연이 관객에게 선사될 것이며, 화려한 디지털 영상에 아날로그 감성이 더해져 생생한 감동을 전해줄 수 있는 점이다.

4. 요소에 따른 공연의 사례분석과 효과

4.1. 아날로그 요소 공연의 사례분석

(1) 남한산성

김훈의 원작소설 남한산성을 뮤지컬로 승화시킨 이 작품은 김훈이 한없이 풀어내던 세상에 대한 비판도 고통과 수치를 감내하던 인조의 모습도 고스란히 녹여낸 작품이며, 2009년 성남문화재단에서 제작됐다. 청나라에 굴욕적인 패배를 당한 병자호란을 배경으로 아픔의 시대를 통과한 선조들의 삶을 다 초점 구도로 조명했다. 대나무 느낌을 살려 남한산성을 표현했던 무대가 특히 인상적이었다. 청의 칸, 홍타이지가 등장하는 장면이다. 길게 뻗으며 높고 큰 설치물은 칸의 위엄과 장면의 웅장함을 보여줄 수 있는 세트이다. 청나라 군사들이 황금색 의상을 착용하고 세트도 황금색으로 설치해 칸의 위엄과 당당함을 더불어 증가시키는 무대 세트이다.

(2) 명성황후

회전무대 안쪽에서는 명성황후를 보호하려는 상궁들이 다급하게 몸부림치는 장면과 함께 회전 무대를 따라 궁녀들이 일본 낭인들의 칼을 홀어지며, 명성황후가 일본 낭인들에게 둘러싸이는 장면이다. 장면에 연출된 무대는 지름 12m의 이중회전무대이며 역동적인 무대로 많은 호평을 받아왔고, 회전 무대는 장면에 극적인 긴박감을 더해 주는 효과가 있습니다. 이중회전무대 세 가지의 커다란 의미를 가지고 있다. 그 중 가장 중요한 두 가지는 기능적인 측면이다. 하나는 명성황후에 장면전환이 30여 개인데, 전환을 효과적으로 하려면 안전을 하는 방법이 있다. 하지만 그 많은 장면을 모두 안전으로 처리한다면 극의 흐름은 방해받을 것이기에 그 점을 보완하기 위함이다. 또 하나는 명성황후에는 전투 장면이 많이 등장한다. 죽은 병사나 궁녀들이 극에서 죽은 후 움직임은 있을 수 없는 일이기에 회전무대로 인해 관객이 보이는 곳과 보이지 않는 곳이 존재하게 된다. 회전무대는 뮤지컬 명성황후 장면마다의 다이내믹한 연출효과를 준다.

(3) 모비딕

보통 뮤지컬은 좋은 스토리를 음악으로 꾸며 배우들이 노래와 연기로 관객들에게 전달한다. 모비딕은 배우들이 직접 공연의 모든 음악을 연주한다. 악기는 현장감 있는 극의 스토리 안에서 각 캐릭터가 자신의 모습을 드러내는 도구로 사용되며, 또한 인물들 간에 서로 공감하고 교류하는 조화로운 통로를 만들며 하모니를 이룬다.

모비딕은 선원들의 이야기이며 피쿼드 호, 배 안에서 모든 이야기를 다루기에 무대구조와 세트는 현실감을 부여하는 연출요소이다. 또 다른 연출 요소인 음악 또한 관객이 편안하게 공연을 볼 수 있도록 그리고 음악이 공연의 장면마다 어울릴 수 있는 무대구조와 세트만 연출되어도 이야기를 전할 수 있는 공연이다.

(4) 서편제

뮤지컬 서편제의 무대는 기본적으로 깔끔하게 정리되어 있는 가운데 일반 뮤지컬의 입체문화와는 별개로 한다. 물론 영화의 영상을 뮤지컬로 담고 표현하는데 있어

많은 어려움이 있겠지만 복잡하지 않은 무대로 영상미와 회전무대로 시간의 경과, 캐릭터들의 갈등, 공간적인 배경 등을 구성하며 한국적인 색채를 의상, 조명 그리고 공연 무대가 전체부분을 차지하고 있는 공연이기에 무리 없이 관객에게 공연의 이해를 돕고 있다.

또 하나 뮤지컬 명성황후에서처럼 서편제 또한 회전무대구조이다. 서편제의 회전무대는 갈등과 사랑 그리고 애증을 배우가 표현하도록 관객이 이해하도록 도와주는 무대구조이다.

(5) 지킬 앤 하이드

지킬 앤 하이드는 인간 내면 선과 악의 2중성을 적나라하고 세밀하게 그려낸 작품이며, 임상실험대상을 구하지 못한 지킬은 자기 자신을 대상으로 실험하기를 결정한다. 정신이 분열되고 악으로만 가득 찬 제2의 인물 하이드가 지킬의 내면을 모두 차지하게 된다. 지킬 박사가 자신의 실험실에서 하이드로 변하는 장면에서 무대 위의 큰 반사경은 무대 전면에서만 바라볼 수 있는 배우와 배역의 모습이 아니라, 꾸겨진 셔츠가 보이는 등, 굽어진 다리의 떨림, 길 잃은 머리카락이 보여주는 혼란스러움이 뒷거울에 그대로 내비친다. 아날로그 연출요소인 큰 반사경은 지킬과 하이드처럼 무언가의 이면을 동시에 보여주는 효과를 주는 세트이다.

4.2. 디지털 요소 공연의 사례분석

(1) VR 브레이크 아웃

교도소에 갑자기 떨어진 비급, 교도관의 기상 호각 소리와 함께 매일같이 반복되는 아침체조로 일상은 시작되지만 수용자들은 자유를 꿈꾼다. 그들은 놀이동산을 찾아 떠나며, 수용자들은 비급과 함께 탈옥을 감행한다. 수용자들이 탈옥하면서 겪는 좌충우돌 이야기가 VR 브레이크 아웃의 주된 내용입니다.

VR 브레이크 아웃에서는 배우들이 거의 아무 말도 하지 않고 년버벌 퍼포먼스를 다루는 공연이다. 년버벌 퍼포먼스란 대사가 아닌 몸짓과 소리, 즉 리듬과 비트만으로 구성된 비언어 퍼포먼스라고 합니다. 이 외에도 화려한 퍼포먼스와 실감나는 3D, 홀로그램으로 공간의 제약을 받지 않는 뮤지컬이다.

(2) 두 번째 태양

우리나라의 역사를 소재로 창작뮤지컬이다. 먼 옛날의 고대 신화로부터 출발해 두 개의 태양이 떠 사람들이 괴로워하자 천지신의 아들 마루가 그 중 하나를 쏘아 떨어뜨렸는데, 그 떨어진 해가 바위섬으로 변하여 ‘검은 새’로 불리며 사람들의 추앙을 받는다는 내용의 신화에 빗대어 우리의 흥익인간 이념을 이야기하고, 생명과 평화의 숭고함을 노래하는 작품이다.

두 번째 태양의 부제는 독도 아리랑이다. 뮤지컬에서

가장 중요한 장소인 ‘검은 새’가 독도를 표현하고 있다. 중요한 포인트인 독도, 즉 검은 새를 중점을 두기 위해 기본적인 배경이 아닌 LED 연출요소를 통해 임팩트를 주어 전하고자 하는 말과 목적이 정확히 연출되어진 뮤지컬이다.

(3) 드림걸즈

국내 최초로 시도되는 LED 회전무대와 120대 무빙라이트는 구현하는 것 자체로도 의미 있는 무대기술이다. 무대를 가득 채운 다섯 개의 대형 LED 스크린에 불빛이 하나둘 들어오면 눈앞에 전개되는 거대한 영상에 압도되고 만다. 다섯 개의 대형 스크린은 상하좌우로 이동할 뿐만 아니라 회전하면서 영상을 통해 거대한 실사를 제공해주기도 하고, 무대 쇼 장면에서는 눈부신 배경막이 되어 스타를 꿈꾸는 드림스의 꿈을 화려하게 채색한다. 마치 시상식을 보는 듯 거대한 영상과 무대가 결합되어서 화려하고 세련된 무대를 보여준다.

(4) 미스사이공

세계 4대 뮤지컬 중 하나인 뮤지컬 미스사이공은 미군 병사와 베트남 여인의 비극적인 사랑을 그린 작품으로 전쟁과 모정의 감동이 담긴 작품이다.

사이공이 함락되던 날, 미국 대사관의 출입문에서는 아비규환의 대소동이 벌어진다. 미군에 협조하던 수많은 베트남인들이 절규에 가까운 비명을 지르며 탈출 행렬에 동참하려 하지만 헬기에는 더 이상 빈자리가 없다. 킴을 데리러가야 한다고 고함치는 크리스를 밀치며 친구 존이 고함을 지른다. 이윽고 문제의 헬기가 무대 위로 날아오고 크리스는 목 놓아 킴을 부르며 동료들과 함께 철수 행렬에 동참하는 장면이다.

이 장면에서 공연의 현실감을 주기 위해 3D 헬기 장면이 연출된다. 뮤지컬 미스사이공은 홀로그램 연출로 크게 반응을 이끌었으며, 그 외에도 미스사이공에는 현실감을 주기 위해 아날로그 요소인 자동차 세트 등의 많은 연출요소가 다루어진 뮤지컬이다.

(5) 영웅

안중근 의거 100주년을 기념해 공연된 대형 뮤지컬 영웅은 눈높이가 높아진 관객들이 라이선스 작품이 아닌 창작 뮤지컬에 대한 갈증을 해소할 수 있는 무대다. 완성도 높은 무대 장치는 수시로 반복되는 장면 전환에도 불구하고 일관성을 유지해 관객의 몰입을 높인다.

미스 사이공에서 관객들의 호평을 얻은 3D 헬기 장면이 못지않은 공연장면이 바로 1909년 10월 26일 중국 하얼빈 역에서 당시 일본 최대 권력자 이토 히로부미를 살해한 안중근 의사의 결연한 의지와 모습을 부각시켜주는 3D 기차 장면으로서 뮤지컬의 완성도를 높인다.

위의 사례분석 결과 디지털을 활용한 무대연출의 경우 무대의 장소적 배경이 자유롭게 확장, 변화되어지며 관객의 공간인식의 방식도 3차원적 고정무대에 지나지 않

<표 2> 아날로그와 디지털 요소 공연의 사례분석

공연명	공연이미지	장소의 확장		공간인식차원			시간성	
		가능	불가능	평면	입체	다차원	단일성	다양성
남한산성			■		■		■	
명성황후			■		■			■
모비딕			■		■		■	
시편제			■	■			■	
지킬 앤 하이드			■		■		■	
VR 브레이크 아웃		■				■		■
두 번째 태양			■			■	■	
드림걸즈			■			■	■	
미스 사이공		■				■		■
영웅		■				■		■

고 다양한 차원의 전이가 가능해지는 것으로 나타나며 특히 한 장면의 연출에서 다양한 시간대의 배경연출이 가능하게 된다. 결국 무대연출자는 이러한 요소를 이용해 기존에 표현하지 못했던 다양한 상상력을 적극적으로 표현하게 된다. 이를 통해 관객 또한 기존 아날로그형식의 무대 공연의 한계를 넘어 보다 다양한 경험을 하게 된다.

4.3. 디지털 적용 방향

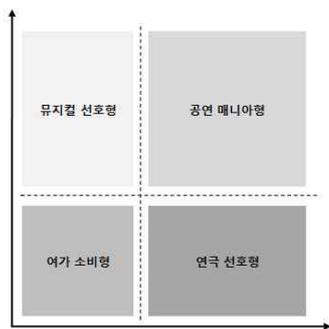
(1) 무대 시각적 효과

무대 위에 오르게 되는 모든 것은 그 작품에 적용되는 시각적 스타일에 의해 결정된다.⁶⁾ 무대구조, 세트, 조명인 아날로그 요소는 무대공연에 있어 관객에게 기본적인 시각효과를 효과를 준다. 그 반면 LED, 프로젝션, 홀로그래프 등의 디지털요소를 활용한 연출은 관객에게 공연무대공간을 벗어나는 범위까지의 공간을 보여줄 수 있는 요소로 작용한다. 지금까지 관객들이 생생한 현실감을 가지고 극에 참여하도록 강요받았던 한계점을 디지털 요소의 연출효과로 보완할 수 있다. 이제부터 공연에 아날로그 요소에 더불어 디지털 요소 또한 적극적으로 연출된다면 관객은 공연을 보는 또 다른 시각이 생겨날 것이며, 공연을 관람하는 묘미가 생겨날 것이다.

(2) 관객 심리적 영향

관객의 지적, 정서적 반응을 일으키게 하는 목적으로 디자인의 요소가 감각적이며 감정이 흥분되고, 장치의 요소가 섬세하면 지적 반응이 일어난다.

관객은 연극을 주로 보는 연극 선호형, 뮤지컬을 주로 보는 뮤지컬 선호형, 연극 및 뮤지컬을 둘 다 많이 보는 공연 마니아형, 두 공연을 둘 다 소량 관람하는 여가소비형이 있다. 연극관객과 뮤지컬관객의 뚜렷한 차이는 관람동기에서 드러났다. 연극 선호형 관객은 공연을 통해 진지하게 생각하고 싶은 이성동기가 강한 반면, 뮤지컬 선호형 관객은 감동과 흥분을 느끼고 스트레스를 해소하려는 감성동기가 높았다.⁷⁾ 본 논문에서는 연출요소인 디지털, 아날로그 요소를 뮤지컬 속에서 도출해 분석



<그림 6> 관객 성향 분류

6) Francis Reid, 무대 디자인 인문, 예니, 1999, p.34

7) 안성아, 2008년 연극/뮤지컬 관람객조사 보고서, 예술경영지원센터, 2009

하고 있다. 즉, 뮤지컬 관객에게는 감성동기인 기분전환을 해주고 감동과 흥분, 즐거움을 주어야하며 스트레스를 해소할 수 있는 공연연출에 초점을 두어야한다.

5. 결론

무대디자인에서 연출적인 부분은 배우가 공연을 하면서 역할에 집중할 수 있도록 그리고 관객이 그 배우의 연기에 빠져들 수 있게 도와주는 요소이다. 특히 연출에 있어 디지털적인 요소를 반영한 공연무대 공간은 작품이 전달하고자 하는 내용과 공연의 목적을 더욱더 효과적으로 실행해나가는 요소이다.

국내 10개의 공연을 무대연출의 아날로그와 디지털이라는 유형으로 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 공연무대 공간에는 아날로그 요소인 무대구조, 세트, 조명과 디지털 요소인 LED, 프로젝션, 홀로그래프 유형으로 적용 되어 지고 있다. 즉 아날로그 요소 등이 결합된 무대구조, 세트, 조명이 연출된 공연무대 공간이 디지털 요소가 연출된 공연작품의 유형이 점점 증가하는 추세이다.

둘째, 연출 요소의 분류는 아날로그 그리고 디지털로 나누어 볼 때, 아직까지는 공연에 있어 관객에게 전달하고자 하는 이야기는 아날로그적인 배우의 연기, 노래 그리고 음악, 무대미술에 의존하는 비중이 크다. 영화의 경우 디지털 발전으로 인해 4D의 범위까지 넓혔지만, 무대라는 범위가 정해져있는 공간에서는 3D 효과를 주는 홀로그래프 요소까지만 진입한 상태이다. 따라서 공간의 한정성을 벗어나기 위한 노력이 필요하다.

셋째, 다이내믹하며 다양한 연출이 가능한 공연무대 공간을 디자인하기 위해서는 시·공간적 배경의 공간을 넘나들 수 있는 디지털적인 연출 요소가 중요한 수단임을 인식해야한다. 이를 활용한 공연무대 공간의 한계성을 극복하기 위한 노력으로 다양한 경험이 가능한 작품이 만들어져야할 것이다.

최근 공연에서는 캐스팅에 초점이 되고 있다. 하지만 배우 캐스팅의 초점이 아닌 영화와 같이 임팩트 있고 다이내믹한 볼거리를 제공하는 연출적인 부분에 초점을 두어야 할 필요성이 있다. 특히, 디지털적 무대연출 요소의 적극적 활용을 통해 공간적 확장, 시간적 확장의 경험을 제공하여 관객의 무대공연 경험의 감성적 범위를 확장해 나갈 필요가 있다. 공연무대 공간은 배우를 보러오는 관객을 위한 공간이 아닌 공연의 볼거리를 보러오는 것이라는 인식과 이를 고려한 무대 연출 디자인에 대한 접근 방안이 모색 되어야 한다.

본 연구의 결과가 향후 공연 무대공간의 디자인에 대한 관심과 연출요소의 효율성을 극대화 시키는데 기초자

료가 될 수 있기를 바라며, 앞으로 더 많은 관객을 위한 공연무대 공간 디자인 연구가 이루어지길 기대한다.

참고문헌

1. 김숙경, 전통의 현대화와 5인의 연출가들, 연극과 인간, 2012
2. 교회선, 무대조명, 교보문고, 2000
3. 박동우, 무대기계, 교보문고, 2000
4. 이근삼, 서양연극사, 탐구당, 2005
5. 임종엽, 극장의 역사, 살림, 2005
6. 정진수, 연극연출의 이론과 실제, 예음, 2000
7. 최철주, 무대디자인, 미진사, 1997
8. Charlie Gere, 디지털 문화, 임산 역, 루비박스, 2006
9. Francis Reid, 무대 디자인 입문, 박희태 역, 예니, 1999
10. Mark Tribe, 뉴미디어 아트, 황철희 역, 마로니에북스, 2008
11. 권익현·임종엽, 미디어를 통한 다차원 무대공간 형성 과정에 관한 연구, 대한건축학회 24권 2호, 2004
12. 김성기, 공연의 형식에 따른 현대공연장 공간구성 특성에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 90호, 2012
13. 김종성·이성원·임채진, 공연장 무대장치 구성과 전환시스템에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 29호, 2001
14. 김현미, 무용안무가의 무대연출에 관한 연구 : 무대연출 면에서 무용안무가의 역할을 중심으로, 충남대학교, 2003
15. 민장미, 전통무용공연 활성화를 위한 무대연출 기능과 효과 연구, 숙명여자대학교, 2012
16. 박세용, 국·공립 공연장 무대의 효율적 운영방안 연구, 한남대학교, 2008
17. 신지호, 공연시설 무대, 객석공간의 평면형식에 관한 연구, 건축공학회, 2006
18. 정종훈, 콘서트 무대디자인 연구 : 제1회 대한민국 음악축제를 사례로, 상명대학교, 2006
19. 최정일, 연극공연의 요소와 관객과의 상호관계에 대한 고찰, 경성대 논문집 제20집 2권, 1999
20. 황순원, 창작 뮤지컬 지원사업에 대한 연구 : 전국문예회관연합회의 '창작팩토리'를 중심으로, 성균관대, 2010
21. 안성아, 2008년 연극/뮤지컬 관람객조사 보고서, 예술경영지원센터, 2009

[논문접수 : 2012. 06. 29]

[1차 심사 : 2012. 09. 20]

[2차 심사 : 2012. 10. 04]

[게재확정 : 2012. 10. 12]