

# 중국의 문화관광 공연작품 <장한가>에 나타난 영상이미지 효과 분석

## Analysis on Video Image Effect in <Janghanga>, China's Performing Arts Work of Cultural Tourism

육정학  
영남외국어대학교

Jung-Hak Yook(cineyjh@hanmail.net)

### 요약

본 연구는 중국 최초의 대형 역사 무용극을 표방한 서안의 <장한가> 라는 작품 속에 들어있는 영상이미지의 공연효과를 분석하고자 한 것이다. 즉 <장한가> 작품 속에 들어 있는 특정 주제, 소재들을 표현함에 있어 어떠한 영상이미지를 사용하여 공연의 효과를 거두고 있는가에 대한 것이다. 영상이란 '사물의 모습이 반영된 상', 특히 영화, 텔레비전, 사진 등의 이미지를 의미하는 말로 그 범위는 매우 넓으며 image의 어원은 imitary에 근거를 둔 것으로 구체적 또는 심적으로 나타낼 수 있는 시각적 표시를 말한다. 따라서 영상이미지는 '영상'과 '이미지' 라는 동의어의 결합으로 볼 수 있는데 여기서 영상이란 단순히 시나리오의 문학성, 연극성, 미술성 등과 같이 전통적인 예술장르의 종합이 아니라 모든 예술의 본원적 기능을 통합하고 인간존재의 오묘한 이미지 활동을 연결한 결과로서의 총체라고 보는 것이다. 연구결과는 다음과 같다. <장한가>에 표현되는 영상 이미지의 효과로 첫째, 시대성과 문화를 반영한 함축적 의미의 표현 효과 둘째, 상상적 동일시 효과, 셋째, 장면전환의 효과 넷째, 몰입을 통한 극적 재미의 효과, 다섯째, 공연의 입체감을 통한 시각적 효과가 있음을 알 수 있었다.

■ 중심어 : | 무용극 | 장한가 | 영상이미지 | 공연효과 |

### Abstract

This study aims to analyze the effects that video image in Seo-an's <Janghanga>, claiming to China's first gigantic historic dance drama, has on the performance; it focuses on investigating which video image is used to accomplish the effects in showing specific themes and materials in <Janghanga>. Image is meant by 'reflection of object', such as movie, television, dictionary, etc, with its coverage being extensive. The root of a word, 'image', is founded on imitary, signifying specifically and mentally visual representation. In other words, video image is considered combination of two synonymous words, 'video' and 'image'. Video is not just comprehension of traditional art genre, like literary value, theatrical qualities, and artistry of scenario, but wholeness as product, integrating original functions of all kinds of art and connecting subtle image creation of human being. The effects of video image represented in <Janghanga> are as followings: first, expressive effect of the connotative meaning, reflecting the spirit of the age and its culture. Second, imaginary identification. Third, transformation scene. Fourth, dramatic interest through immersion. Last but not least, visual effect by dint of dimension of performance.

■ keyword : | Dance Drama | Janghanga | Video Image | Performance Effect |

## I. 서론

2011년 우리나라 국민 해외여행객 출국자 수는 12,693,733명으로 2010년(12,488,364명)대비 1.6% 증가한 것으로 나타났다. 각 연령별 해외출국자 수는 30대 및 40대가 가장 많았으며 목적지별 방문자수를 볼 때 중국은 2011년 4,185,400명으로 2010년(4,076,400명) 대비 2.7%증가한 것으로 나타났다. 이들의 주된 여행목적으로는 '여가, 위락, 휴가' 목적이 56.6%로 가장 많았으며 이들이 여행 방문지를 선택한 이유로 '여행지 지명도(26.7%)와 다양한 볼거리(16.8%)를 중요하게 생각하는 것으로 나타났다[1].

경제소득의 향상과 함께 우리 국민에게 여행은 이제 생활에 필수적인 사항으로 자리 잡게 되었으며 특히 주 5일제 근무의 정착으로 연휴가 긴 공휴일이면 많은 국민들이 지리적으로 가까운 중국이나 일본 등 동남아 지역으로 여행을 간다. 앞서 언급하였듯이 이제 여행의 목적은 과거 수동적인 관광 위주의 경치관람이 아니라 의료관광, 문화예술관광, 체험관광, 종교관광, 스포츠 관광 등으로 관광자의 취미나 성향에 따른 관광형태로 바뀌어 가고 있다. 특히 중국은 많은 볼거리의 대규모 공연 등을 문화상품으로 내세워 여행객을 끌어 들이고 있는데 대표적인 것으로 장예모가 연출한 인상프로젝트 공연이다. 장예모는 중국의 거대하고 아름다운 자연 환경을 배경으로 구성력과 짜임새를 갖춘 장예모 특유의 관광문화상품을 개발해 놓았다. 이 인상프로젝트는 현재 중국 3곳에서 공연하고 있는데 양취(陽朔)의 '인상 류싼제(印象劉三姐)'와 윈난(雲南) 리장의 '인상리장(印象麗江)', 저장(浙江) 항저우(杭州)의 '인상씨후(印象西湖)' 등이다. 이 3곳은 외국관광객들이 가장 많이 찾는 곳이다. 이렇듯 문화관광 상품으로 공연작품을 내세울 때는 다른 공연작품과 차이가 있어야 한다. 문화관광을 희망하는 대부분의 사람들은 관광 상품을 보고 관광목적지를 결정하기 때문에 관광지의 공연작품이 여타 지역의 공연작품과 차이가 있어야 하는 것이다. 이들 공연들은 모두 물이나 산, 호수 등의 거대한 자연경관을 배경으로 야외에서 멋진 낭만의 공연을 연출하고 있다. 중국최초의 대형 역사 무용극인 "장한가" 역시 장예

모 사단의 작품으로 서안의 관광지인 화청궁을 배경으로 만들어진 작품이다. 위대한 시인 백거이는 오래전부터 전해져 내려 온 당명황과 양귀비의 사랑이야기를 사람을 감동시키는 아름답고 슬픈 사랑의 신화로 만들어 '장한가'라는 작품을 쓴 것이다. 이렇듯 관광지에서 이루어지는 공연작품은 일종의 엔터테인먼트(entertainment)를 즐기려는 현대인들에게 관광지 선택의 주요 요인이 된다. 엔터테인먼트란 넓게 보면 연령을 초월한 모든 사람들의 삶속에 감정을 이입시켜 어떠한 감동을 일으키게 하는 콘텐츠나 장치로 기분을 즐겁게 하는 일을 말한다. 다시 말해 엔터테인먼트는 인간이 살아가는데 필수적인 인간의 기본 욕구로서 즐기고 싶다는 기본적인 감정을 일으키는 장치 산업인 것이다. 오늘날 산업사회에서 이러한 엔터테인먼트는 문화관광 상품으로서 가치를 지니고 관광산업으로 부상하고 있다. 엔터테인먼트 산업은 연극, 댄스, 쇼, 오페라 등 공연예술과 비디오, 애니메이션 등과 같은 문화상품 및 광고, 스포츠, 관광, 테마파크 등 서비스 상품을 포함하는 것으로 이해되고 있다[2]. 문제는 이러한 엔터테인먼트 작품에 반드시 영상이 있다는 것이다. 영상은 1990년 이후 뉴 미디어의 등장과 함께 음악, 미술, 무용, 연극 등 모든 예술장르에 첨단기술과 함께 영역확장을 꾀하여 왔으며 이러한 현상은 작품을 감상하는 수용자와 제작자 사이의 커뮤니케이션을 수월하게 함으로써 더욱 많이 활용되기 시작했다. 편집기술과 컴퓨터 그래픽의 발전은 영상이미지의 영역을 영화뿐만 아니라 다양한 장르의 예술 속에서도 충분한 역할을 하게 한 것이다. 이제 영상은 여타의 예술 속에서 다양한 역할을 수행하며 공연작품의 효과를 배가 시키고 있다.

본 연구는 중국 최초의 대형 역사 무용극을 표방한 서안의 <장한가>라는 작품 속에 들어있는 영상이미지의 공연효과를 분석하고자 한 것으로, 이 작품 속에서 영상이미지는 어떠한 역할을 하는가하는데 주안점을 두었다. 지금까지 영상 이미지를 분석한 선행연구로는 기호학적 분석을 통한 영상(映像)애니메이션에 대해 연구[3]거나 TV 광고속의 움직임을 영상 이미지를 중심으로 분석[4], 혹은 영상이미지를 동양미학적으로 고찰[5]해 보는가 하면 뉴에이지 사상이 현대 영상이미지에

미친 영향을 화장품 TV CF를 중심으로 분석[6]하는 등 다양하게 이루어졌었다. 특히 TV광고 속 영상 이미지에 대한 기호학의 제론들이 어떤 중층적 기호 작용을 일으켜 상품 판매 및 광고 효과를 거두는가 하는 기호학적 분석에 관심이 많았으며 또한 영상이미지를 대학의 홍보효과에 이용하거나, 혹은 영상이미지를 통한 교육철학적인 접근을 시도한 연구도 있었다. 그러나 현재 영상이 가장 많이 사용되는 연극이나 무용, 음악, 오페라 등의 공연작품속에 들어 있는 영상이미지에 대한 연구는 거의 없었다고 볼 수 있다. 영화뿐만 아니라 대부분의 예술작품 속에서의 영상이미지는 주제를 나타낼 수 있는 표현 중 일부 이미지를 모아 만듬으로써 그 표현적 영상 이미지가 대표적 메타포가 되기도 하고 또는 배경이나 상황을 설명하는 장치로도 사용된다.

이런 관점에서 볼 때 앞으로 공연에 들어 있는 영상 이미지를 연구함은 공연의 효과적인 소통을 위해서 뿐만 아니라 공연의 미학이나 철학적 사상까지를 포함한 공연작품의 영화적 전달을 위해서도 반드시 필요하다고 볼 수 있다. 특히 이번에 연구한 <장한가>처럼 그 공연이 문화관광용 작품일 경우 자국의 관광이미지들이 지향하는 목적까지 포함할 수 있는 전문적 노력의 결과로 반드시 연구해 볼 필요가 있는 것이다. 따라서 본 연구의 목적은 중국의 문화관광 공연작품인 <장한가>에 나타난 영상이미지의 효과를 분석하여 그 작품 속 영상이미지에 들어 있는 특정 주제, 소재들은 어떻게 표현되어 하나의 메시지를 구성하는지와 그 영상이미지를 통한 공연의 효과는 무엇인가에 대해 연구하고자 한다.

## II. 문화관광 공연작품 <장한가>

장한가는 중국최초의 대형 설정 역사 무용극으로 중국 심서성 관광 그룹에서 제작한 것이다. 이 무용극은 중국 역사와 문화, 자연과 예술, 인간관계와 선계, 전통과 현대의 유기적인 융합을 통해 신기하고 황홀한 역사의 면모를 웅장하게 나타냄으로써 훌륭한 문화관광 공연작품의 진면목을 드러내고 있다. 위대한 시인 백거이

는 오래전부터 전해져 내려온 당명황과 양귀비의 사랑 이야기를 주제로 한 <장한가>를 썼다. 사람을 감동시키는 아름답고 슬픈 이 사랑의 신화는 바로 이 당나라가 가장 번성했던 시기에 어산의 산기슭에 자리 잡고 있는 화청궁 안에서 발생한 것이었다. 따라서 이 작품은 어산을 배경으로 하고 화청지의 구룡호를 무대로 하여 정자, 고루, 회랑, 궁전, 수양버들, 호수 등을 무대 미술의 요소로 한 것이다. 그리고 여기에 뛰어난 과학기술을 활용하여 웅장하고 화려한 궁전, 수많은 별들이 반짝이는 하늘, 거세게 일어나는 안개, 활활 타오르는 불바다 등 화려한 광경을 만들었다.

LED 스크린, 은폐식 승강무대에 300명에 가까운 전문적인 배우들은 정열적인 감정을 표현하고 온 몸으로 감정을 승화시키며 실제 자연의 산, 자연의 물속에서 진실한 역사와 인간의 감정을 춤으로 표현한 것이다.

<장한가>는 ‘뜨거운 사랑’, ‘충애와 교만’, ‘기약없는 이별’, ‘선계와 재회’의 4장 10막으로 구성되어 있으며 그 내용은 이러하다.

당시 당명황 이릉기는 아름다운 천하의 절세미인 양옥환을 사랑해서 황궁으로 불러들여 귀비로 책봉했다. 얼굴이 아름다우며 노래도 잘하고 춤도 잘 추는 양귀비는 해당탕에서 목욕하고 부용장에서 취침하며 옥루헌에서 술에 취하고 장생전에서 춤을 추면서 명황과 사랑에 빠져 들었다. 그러나 안록산이 반란을 일으킨 후 명황은 양귀비와 같이 도망하여 마의파에 도착하지만 많은 병사들로부터 협박을 받는다. 급기야 명황은 양귀비에게 자신을 명한다. 경국지색의 귀비가 죽은 다음 명황은 가슴이 찢어질 듯한 비통함에 빠졌다. 드디어 ‘안사의 난’이 평정된 후 명황은 다시 장안성으로 돌아왔다. 비통한 나머지 신선들이 살고 있는 봉래산으로 들어간다. 그 후 명황은 충애하던 양귀비를 다시 만나게 되었다. 두 사람이 손을 잡고 눈물을 흘리면서 서로 꿈에도 그리워하고 사랑하던 마음을 털어놓고 저승에서 또 다시 인연을 맺었다[7]는 내용으로 전체 10막으로 구성되어 있다.

<장한가>는 중국 화청지 구룡호 호수가에 누워있는 중국의 역사를 일으켜 세운 ‘중국 최초의 대형 설정 역사 무용극’으로 불리 운다.

중국 최초로 역사적 의미를 가진 사랑이야기를 이 작품의 발생지에서 부활시켜 중국관광문화의 뛰어난 감각을 선보인 것이다.

### III. <장한가>에 나타난 영상 이미지 효과

<장한가>에 나타나는 영상이미지의 효과를 논하기 전에 영상 이미지에 대한 간략한 개념정리를 해 보았다. 영상이미지란 무엇인가의 개념파악 후 이를 바탕으로 <장한가>에 나타난 영상이미지가 어떤 기능적 효과를 가져왔는지를 논하고자 한 것이다.

#### 1. 영상이미지의 개념

영상이란 영어 및 불어의 'image'의 번역어이지만, 원래는 초상화나 그림과 같이 '실재하는 대상의 닮은 꼴'이나 '마음에 떠오르는 심상' 등의 의미로 쓰여 졌었다. 하지만 근대에 이르러서는 그 뜻이 변하여 '외계의 사물을 광학적으로 비추어 낸 영상', 다시 말해 '사물의 모습이 반영된 상', 특히 영화, 텔레비전, 사진 등의 이미지를 의미하게 되었다. 그런데 이와 같은 의미의 영상을 다시 서구의 언어로 번역하자면, 적당한 말을 찾을 수 없다. 왜냐하면 이 말은 한자를 사용하는 동양문화권에서 생겨난 독특한 언어이기 때문이다. 즉 영(映)은 '빛이 닿아서 물체의 모습이 확연히 나타남', 다른 빛을 받아서 빛남', '그림자를 만들', 빛이나 그림자가 나타남' 등의 의미를 가지는 한자이므로 '영상'이 의미하는 범위는 매우 넓다고 할 수 있다[8].

한편 롤랑바르트에 의하면 이미지(image)의 어원은 이미타리(imitary, 모방하다)에 근거를 둔 것으로 구체적 또는 심적으로 나타낼 수 있는 시각적 표시를 말한다[9]. 이는 이미 경험된 감각을 마음속으로 반복하는 것을 나타내며 정신작용에 따라 구성된 구체적 표현으로 모든 감각이 제시하는 표현을 뜻한다고 볼 수 있다. 그리고 사전적 의미의 이미지는 기본적으로 아나로곤(analogon)적인 성격(아나로곤은 사진의 이미지에서 사진이미지는 현실이 아니지만 완벽한 유사물이라는 의미를 지닌다)을 띠기도 하는데 샤프트르(Jean-Paul

Sartre)는 '아나로곤은 우리 앞에 존재하지 않는 부재의 대상을 향해 다양한 의미를 부여하는 인간 의식에 의해 성립한다[10]고 하였다. 이 관점을 좀 더 확장 시키면 분명한 재현(icon)과 형상의 의미(symbol) 재현이 단지 존재의 흔적으로서의 대상과 관객사이의 연상 작용의 주제에 기여함으로써 매개 구실을 하는 지표적(index) 재현이 있다고 하는 찰스 피스(Charles Sanders Pearce)의 기호-의미개념을 연관 시킬 수 있다[11].

따라서 영상이미지는 우리가 흔히 쓰는 '역전 앞처럼 '영상'과 '이미지' 라는 동의어의 결합으로 볼 수 있다. 이러한 영상이미지는 문자로 구성된 문자언어에 비해 구체성이 강하다.

영상이미지로 표현되는 언어는 어느 나라에서든지 소통이 가능하고 문자 언어에서 표현하기 힘든 제약을 영상 기계의 기술적인 요소로 인해 폭넓게 표현하기도 한다. 이는 영상의 특수성을 언급한 것으로 영상은 매체 자체가 가지고 있는 심리적 조작과 인간이 공유하는 미학적 경험에 바탕을 두고 있기 때문에 그 영향력은 지금까지의 어떠한 커뮤니케이션 도구들과 본질적으로 다른 면을 지니고 있다.

독일의 심리학자 휴고 뮌스터버그(Hugo Munsterberg)에 의하면 어떤 주제가 여러 가지 표현기초 위에서 일단 영상화 되면 독자적인 시간, 공간의 조화와 통일을 위해서 이를 추상화하고 변조하여 특수한 자기세계를 구축해 간다고 주장했다. 그가 말한 구축은 곧 창조이며 관객의 심리적 커뮤니케이션을 전제로 한 예술성을 동반하게 된다. 따라서 영상이란 단순히 시나리오의 문학성, 연극성, 미술성 등과 같이 전통적인 예술장르의 종합이 아니라 모든 예술의 본원적 기능을 통합하고 인간존재의 오묘한 이미지 활동을 연결한 결과로서의 총체라고 보는 것이다[12].

이런 관점으로 볼 때 영상이미지는 재현이든, 복사든, 그 내면에는 절대적 모사 재현만이 아닌 표현적, 창조적 의미가 담겨 있으며 그 의미가 인간 의식과 대상을 연결시켜 주는 역할을 하는 인간의 탁월한 방법의 예술적 활동으로 간주할 수 있다.

2. <장한가>에 나타난 영상이미지의 효과

1) 시대성과 문화를 반영한 함축적 의미의 표현 효과

<장한가>는 천여 년 전의 이야기를 무용극으로 표현하고 있다. 고사에 의하면 아름답고 슬픈 한 사랑의 이야기가 화청지라는 곳에서 발생하였다는 것이다. 천여 년의 세월이 지난 후에 이 옛날의 사랑이야기를 다시 화청궁 안의 무대에 올리기로 쉽지 않은 일이다. 천년의 간극을 무대 위에서 표현하기란 쉽지 않기 때문이다. <장한가>에서는 이러한 천년의 세월을 영상으로 대체하였다, 중국 최초의 대형 실물 경치를 배경으로 하고, 당나라의 유명한 시인 백거이의 장편 서사시인 장한가를 기초로 하여 고사에 나오는 당 현종과 양옥환(귀비)의 사랑이야기가 담긴 그 시대의 역사와 문화를 영상을 통해 현실감 있게 표현하고 있다. 즉 당나라가 융성하고 위세가 넘치던 역사적인 진실을 영상으로 재현함으로써 더욱 생생한 현장감을 주는 것이다.

무대는 물 가운데 있으며 무대배경으로는 산이 둘러져 있다. 하늘과 땅이 하나로 통일되고 산과 물은 또한 하나의 색채를 이룬다. 역사와 문화, 시와 노래, 춤과 영상과 합쳐져 일체가 된 것이다. 이러한 무대배경은 실제 장소에서 실제로 있었던 역사를 공연함으로써 관객들을 역사 속으로 몰입하게 한다. 즉 시대를 뛰어 넘어 마치 우리가 그 시대에 살고 있고 경험하고 있는 것처럼 생생함을 준다. 아울러 영상이미지는 그 시대의 문화나 역사를 재현해 줌으로써 우리가 역사를 직접 체험하는 듯 하기도하고, 때론 역사 속으로 끌어 당겨 역사의 기억 속에 들어가는 듯하기도 한다. 실체는 아니지만 실제인 것처럼 사실감을 더해 줄 뿐만 아니라 작품의 역사나 문화를 쉽게 이해할 수 있게 한다. 왜냐하면 시각은 다른 어떤 감각보다 세계를 감지하는 중요한 역할을 하는 일차적인 감각이므로 관객들이 작품의 의미를 이해하고 해석하는 데 도움을 주기 때문이다. 아울러 공연 속의 영상이미지는 강한 인상으로 작품의 감동을 더하고 그 시대의 문화나 역사적 배경을 실감 있게 전달함으로써 말이나 글 보다 훨씬 함축적인 의미의 표현을 전달하는 효과가 있다.

아래 [그림 1]은 무대배경 양쪽 및 중앙부분에 스크린이 설치되어 올라가는 장면이고 [그림 2]는 장한가의

중앙부분에 영상이 비춰진 무대 배경을 나타낸 것이다.



그림 1



그림 2

2) 상상적 동일시 효과

오늘날 공연의 형태가 많이 바뀌고 있다. 음악이나 무용, 연극 등의 공연이 복합적으로 섞이는 다원공연이 되면서부터 무용이나 연극에 설치하던 무대장치 혹은 무대미술을 영상이 대신하고, 음악공연 역시 영상을 사용하여 공연의 효과를 확대시키는 추세로 바뀌고 있는 것이다. 무대장치는 극 공간에 배우의 환경을 설정해주는 기본적인 요소로, 극장이라는 공간에 극적 환경을 시각적으로 표현하여 관객에게는 시, 공간적 설정을 표현하여 극의 이해를 돕기 위한 요소이다. 따라서 무대장치는 각 공연의 장르에 따라 다르고 극이 요구하는 표현 양식에 따라 스타일이 많이 다르다. 하지만 기본적으로 무대장치는 관객과 소통하고자 하는 것으로, 소통을 위한 요소를 무대 미술가는 이미지로 표현하는 것이다. 그리고 그 이미지는 너무 서술적이지 않고 함축적인 의미를 지니고 관객과의 소통을 위한 매개체가 되어야 한다[13]. 이러한 무대장치의 역할은 그 공간을 상징적으로 표현하는 것으로, 표현하고자 하는 공간과 동

일시한 역할을 수행하고 있다. 즉 궁전이면 궁전, 숲속이면 숲속의 역할을 무대장치가 하고 있는 것이다. 그런데 이러한 무대장치의 역할을 영상이미지로 바꾸어서 사용한다. 이는 주제의 전달이나 내용의 연결을 위한 추상적 개념까지도 이해하는 데 도움을 주며, 전후 좌우의 공간개념을 매 공연마다 연속적으로 설치해야 되는 번거로움도 없다. 아울러 한 번 공연 후 재공연시에는 영사기만 있으면 언제든지 무대배경의 역할을 재현할 수 있으므로 경제적인 효과도 있다.

<장한가>에서는 ‘안사의 난’이라는 반란이 일어나 수많은 병사들이 죽고 궁전이 불에 타는 장면이 있는데 이를 영상이미지로 표현하고 있으며, 그 외에도 양옥환(귀비)의 목욕 장면이나 사랑의 장면 등 서정적인 장면에 꽃비가 내리는 장면도 영상이미지를 사용하고 있다.

[그림 3]과 [그림 4]가 이러한 경우인데 이는 영상을 사용함으로써 장면에 맞는 상황을 적절하게 효과적으로 제시하였으며, 음향효과와 함께 실제 현상에서 보기 힘들거나 이해하기 어려운 상황을 호기심을 갖고 보게 함으로써 관객들에게 새로운 즐거움을 준다.

[그림 3]은 나라에 반란이 일어나 궁전이 불에 타는 장면을 영상을 이용하여 실제 반란의 장소에 있는 것 같은 느낌을 전해주고 있으며 [그림 4]는 물이 무대에서 분수로 솟아오르는데 영상은 하늘에서 꽃비가 떨어지는 장면을 보여줌으로써 상상적 동일시 효과를 거두고 있다.

또한 공연 중 해가 뜨고 달이 뜨거나 계절이 바뀌거나 시간의 흐름 등을 영상 이미지로 대치하여 사용함으로써 실제 세상과 유사한 자연적 현상을 보고 있는 것과 같은 느낌을 준다. 이렇듯 영상은 일반 사물의 단순화 혹은 특징적 묘사를 실제처럼 표현하기도 하고 또 이미지화하여 제시함으로써 공연을 보는 관객들의 상상의 폭을 넓히고 심미적 기능을 자극시켜 준다. 이 역시 영상이라는 매체의 특성을 이용하여 색채, 음성, 문자, 해설, 카메라의 움직임, 편집 등을 기능적으로 구조화 시킬 수 있으므로 가능하다.



그림 3



그림 4

### 3) 장면전환의 효과

공연에 있어서 영상의 효과 중 가장 큰 효과는 장면 전환이 수월하다는 것이다. 공연 내용인 스토리에 의해 막이 전환되는 경우 무대 세트가 있다면 암전을 하거나 혹은 다른 방법으로 무대 배경막을 바꿔야 할 것이다. 그러나 영상 이미지의 사용은 내용전개의 흐름을 끊지 않고 신속하게 장면을 전환 시킬 수 있다.

대규모 폭포나 불이 나 있는 화재현장 등을 영상으로 구현함으로써 제한적인 무대공연에서 즉각적인 효과를 볼 수 있으며 장면전환에 따른 무대 자체를 바꿀 필요도 없는 것이다. 관객은 영상이미지의 장면전환에 따라 앞으로 전개될 내용을 추측, 예견하기도 하고 어떤 면에서는 아름답거나 놀랍거나 하는 충격을 받게 된다.

앞장에서 언급하였지만 계절이나 시간의 변화, 즉 해가 뜨고 달이 뜨고, 혹은 비가 오거나 눈이 오는 등의 장면 전환 역시 영상이미지를 통해 쉽게 변화 시킬 수 있다. 이러한 기술의 효과는 표현하고자 하는 약호들이 구조화 된 것으로 관객들에게 작품의 이미지와 함께 각 인되어 오랫동안 강렬한 인상으로 남게 된다.

[그림 5]와 [그림 6]은 <장한가>에 나타나는 시간의 변화를 영상으로 표현한 것이다.



그림 5



그림 6

<장한가>에서는 전체 10막으로 제1막 양가유녀초장성 (양씨 집에 아름다운 딸이 아름다운 소녀로 자랐다). 제2막 일조선제군왕축 (어느날 왕비로 책봉되어 왕의 옆에 있게 된다) 제3막 야반무인사어시 (한밤중 주위가 고요할 때 두 사람이 소곤소곤 사랑을 속삭이고 있다) 제4막 춘한사육화칭지 (꽃샘 추위속에서 양귀비는 화청지에서 목욕한다) 제5막 여궁고쳐입청운 (웅장한 여궁이 푸른 하늘에 높이 솟아 있다) 제6막 옥루연과취화춘 (화창한 봄날에 옥루연에서 술에 취한다) 제7막 선락풍표처처문 (아름다운 음악은 도처에 알려지고 퍼져 있다) 제8막 어양비복고동지래 (어양에서 반란이 일어난다) 제9막 화전위지무인수 (미인의 유골을 정리해 줄 사람이 없다) 제10막 천상인간회상견 (하늘나라에서 만난다)으로 구성되어 있다. 이들 10막의 공연 중 장면 전환은 공연의 제작과 연출단계에서부터 영상도입을 고려하여 세밀하게 계획되어 있다. 따라서 공간표현과 조명의 사용방법, 그리고 영상이미지의 제작형태가 일체

감을 이루어 관객과 효과적으로 소통하고 있는 것이다. 또한 <장한가>에서는 영상매체를 실제 대상이나 사건과는 다른 상징적 상황을 나타내는 데도 유용하게 활용하고 있다. 작품의 분위기에 따라 영상이미지가 작품의 의도에 부합하는 다른 상징적 상황을 자연스러운 화면 구성으로 표현하고 있으며 또 시공간적인 조작으로 시간적인 순서 및 장소를 다양하게 구상하고 있다. 예를 들면 두 사람이 방 안에서 소곤소곤 사랑을 속삭이고 있다가 목욕탕에서 목욕하는 장면으로 바뀐다든지 하는 것을 영상 이미지로 표현하고 있는 것이다.

#### 4) 몰입을 통한 극적 재미의 효과

영상은 시각적인 것으로 다른 어떤 감각보다 우선적으로 인간의 관심을 끌게 한다. 공연 시 무대장치로서 벽을 만들고 나무를 만들고 허상의 세계를 만든다고 한들 일단 한번 보고 난 후에 느끼는 무대에 대한 관심도는 떨어질 것이다. 또 공연시간 내내 그 장치가 세워져 있다고 생각해 보면 관객들이 느끼는 공연 자체의 흥미는 반감될 것이다. 영상은 관객들로 하여금 공연에 몰입시키는 효과가 있다. 이는 비단 공연뿐 아니라 학생들의 학습효과 면에서도 영상의 사용은 학습자의 흥미와 참여를 이끌어 낸다는 연구결과가 많이 있다. 예를 들어 학생들의 수업에 영상을 사용한 콘텐츠 교육과 일반교육을 비교해 보면 영상 콘텐츠 교육이 학생들로 하여금 학습에 몰입하게 하고 또 학습에 흥미를 가지게 한다는 것이다[14]. 따라서 영상이미지가 공연에 사용됨으로써 관객들은 지루함 없이 공연자체에 몰입할 수 있으며 또한 극적인 재미도 느끼게 된다. <장한가>같은 무용극은 문학, 미술, 음악, 무용 등이 영상이라는 과학기술과 만나 창의성을 요구하는 독특한 형태로서의 특성을 가지고 있는 종합 예술 무용극으로 탄생되었다. 특히 야외에서 이루어지는 공연인 <장한가>는 어수선한 야외 분위기에 자칫하면 관객의 관심을 끌 수 없을 뿐 아니라 공연 자체에도 몰입할 수 있는 분위기가 아닐 수 있다. 이러한 점을 <장한가>에서는 영상이라는 매체를 사용하여 시각적 이미지를 통해 관객들에게 작품에 몰입할 수 있게 한다.

### 5) 공연의 입체감을 통한 시각적 효과

3D 입체영화인 아바타는 개봉과 동시에 엄청난 관객을 동원해 상업적으로 큰 성공을 거두었고 대한민국의 방송마저도 2012년 12월 31일을 기점으로 아날로그 시대에서 디지털 시대로 전환하였다. 이렇듯 입체영상은 상업성을 앞세워 영화 제작자나 업체 등에서 개발에 열을 올리고 있으며, 중국뿐만 아니라 미국의 라스베가스 쇼 공연처럼 문화관광산업으로 공연되는 대규모 공연들은 대부분 무대가 입체화되어 있거나 야외(특히 중국 장예모가 연출한 공연은 전부 야외임)인데 그나마 평면 무대일지라도 영상을 이용하여 입체감을 주고 있다. 이는 관객들이 선호하는 경향이기도 하지만 입체 영상은 마이너스와 플러스 깊이를 가짐으로써 보다 완벽한 현실세계를 반영할 수 있게 되었기 때문이다[15].

<장한가>의 공연 역시 산 아래 거대한 LED 막을 세워 영상을 투사함으로써 공연의 입체감을 주고 있으며 이러한 입체감은 시각적 자극을 크게 준다. [그림 7]에서 보듯 영상이미지의 사용은 화려한 볼거리, 다양한 변화로 공연에 시각적 효과를 줌으로써 재미를 느끼게 하는 것이다.



그림 7

## IV. 결론

앞서 서론에서 밝혔듯이 경제소득의 향상과 함께 일종의 엔터테인먼트를 즐기려는 현대인들에게 관광지 선택은 중요한 관광요인이 된다. 그 중 문화관광을 희망하는 사람들은 관광 상품을 보고자 관광목적지를 결정하기 때문에 관광지의 공연작품은 특별한 볼거리가

있어야 한다. 그 볼거리를 구성하는 공연의 요소, 즉 오늘날 첨단 공연 기술의 형태는 크게 영상, 음향, 인터랙션, 무대제어 기술로 구분할 수 있다. 그 중 영상 및 음향기술이 가장 보편적으로 활용된다. 특히 영상의 경우 무대장치를 일일이 만드는 것보다 경제적인 비용으로 각종 특수효과를 표현함으로써 공연의 볼거리를 증가시켜 관객들에게 공연을 보는 재미를 배가 시키고 있다. 따라서 CG를 포함한 영상이미지의 사용은 영화뿐만 아니라 연극, 음악, 미술, 무용 등 다양한 장르에 사용되고 있다.

특히 무용공연에 영상을 사용하는 작업은 영상을 무대 세트의 한 부분으로 사용하거나, 디지털 미디어를 이용한 상호작용성을 만들어 내는 것과 같이 첨단의 과학을 무용공연에 활용해보려는 시도들로 관객들의 호응을 받고 있다.

본 연구는 이러한 때에 영상 이미지를 효과적으로 사용한 중국의 문화관광 공연 작품인 <장한가>를 통해 그 작품에 영상이미지의 효과를 분석해보고자 한 것으로 결과는 다음과 같다.

첫째, 시대성과 문화를 반영한 함축적 의미의 표현효과가 있다. <장한가>는 중국 화청지에서 천여 년 전에 발생한 사랑이야기를 무용극으로 표현하고 있는데 이러한 천년의 세월을 영상으로 대치하여 당 현종과 양옥환(귀비)의 사랑이야기가 담긴 그 시대의 역사와 문화를 현실감 있게 표현하고 있다. 즉 역사적인 진실을 영상으로 재현함으로써 더욱 생생한 현장감을 주고 있는 것이다.

둘째, 상상적 동일시 효과가 있다. 대부분 공연에서 무대장치의 역할은 그 공간을 상징적으로 표현하는 것으로, 표현하고자 하는 공간과 동일시한 역할을 수행하고 있다. <장한가>에서는 '안사의 난'이라는 반란과 양옥환(귀비)의 목욕 장면, 사랑의 장면, 꽃비가 내리는 장면, 혹은 해가 뜨고 달이 뜨거나 계절이 바뀌거나 시간의 흐름 등을 영상 이미지로 대치하여 사용함으로써 실제 상황과 유사한 상상적 동일시 효과를 거두고 있다. 셋째, 장면전환의 효과가 있다. <장한가>공연에 영상을 사용함으로써 장면전환이 수월하다는 것이다. 즉 <장한가>는 전체 10막으로 구성되어 있는데 영상 이미



지의 사용으로 전체 내용전개의 흐름을 끊지 않고 신속하게 장면을 전환 시킬 수 있었다.

넷째, 몰입을 통한 극적 재미의 효과가 있다. <장한가>는 야외에서 이루어지는 공연으로 자칫하면 어수선하여 관객의 관심을 끌기 힘들 뿐 아니라 공연 자체에도 몰입할 수 있는 분위기가 아니다. 이러한 점을 <장한가>에서는 영상이라는 매체를 사용하여 시각적 이미지를 통해 관객들에게 작품에 몰입할 수 있게 한다.

다섯째, 공연의 입체감을 통한 시각적 효과가 있다. <장한가>의 공연은 산 아래 거대한 LED 막을 세워 영상을 투사함으로써 공연의 입체감을 주고 있으며 이러한 입체감은 시각적 자극을 줌과 동시에 화려한 불거리, 다양한 변화로 공연의 효과를 거두고 있다.

이상의 결과에서 보듯 영상이미지는 메시지를 영상으로 전달함으로써 상상적 사고를 풍부하게 하거나 역사, 경제, 정치체계, 사회적 이슈, 인간 상호간의 관계를 아는데 주요한 결정요인으로 정보생성을 도와준다. 또한 영상이미지는 시각과 청각을 활용하여 표현되기 때문에 실제 상황으로의 전이가 용이하고 다양한 문제 상황의 제공을 가능케 함으로 다양한 공연예술에 사용되고 있다. 중국은 이미 야외에서 이루어지는 대형공연으로 관광객들을 불러들이고 있으며 영상이미지의 사용은 이들 공연의 효과를 배가 시키고 있다. 따라서 중국 공연의 이러한 장점을 텍스트 하여 한국의 관광 공연용 작품이 더욱 활성화되기를 바란다.

**참 고 문 헌**

[1] 한국문화관광여행원, “2011 국민여행실태조사”, 문화체육관광부, pp.1112-1148, 2011.  
 [2] Vogel and L. Harold, *Entertainment Industry Economics*, Cambridge University Press, 1999.  
 [3] 이종한, “기호학적 분석을 통한 영상(映像)애니메이션 연구”, 방송공학회지, 제10권, 제1호, pp.85-98, 2005.  
 [4] 오주연, *TV 광고 춤 분석: 영상 이미지를 중심으로*, 이화여대 대학원 석사학위논문, 2008.

[5] 허진, “영상이미지에 관한 동양미학적 고찰”, 전남대학교 예술연구소 예술논집, p.60, 2003.  
 [6] 김수련, 손인수, “뉴에이지사상이 현대 영상이미지에 미친 영향: 화장품 TV CF를 중심으로”, 기초조형학연구, 제12권, 제2호, pp.85-97, 2011.  
 [7] 장한가 프로그램 작품내용설명 참조  
 [8] 이원근, *영상기계와 예술*, 현대미술학사, p.19, 1996.  
 [9] 롤랑바르트, 김인식 편저, *이미지와 글쓰기*, 세계사, p.67, 2003.  
 [10] 마이클 하임, 여명숙 역 *가상현실의 철학적 이미지*, 책 세상, pp.27-48, 1998.  
 [11] 송효섭, *문화 기호학*, 아르케, pp.73-103, 2000.  
 [12] 김종덕, *영상 디자인*, 한국미술 연구소, 시공사, pp.10-11, 1998.  
 [13] 정성주, *무대미술의 상징적 표현에 관한 연구*, 상명대학교문화예술대학원 석사학위논문, pp.31-32  
 [14] 고동우, “몰입의 개념으로 본 3D영상 콘텐츠의 교육적 효과 고찰”, 영화교육연구, 제13집, pp.5-26, 2011.  
 [15] 성장경, 정진현, “입체영상에서 입체감 극대화를 위한 연출구도 및 시각적 효과 연구”, 한국일러스아트학회 조형미디어학, p.104, 2010.

**저 자 소 개**

육 정 학(Jung-Hak Yook)

정희원



- 2011년 : 동국대학교 연극영화학과(문학박사)
- 2013년 3월 ~ 현재 : 한국영화평론가협회 기획이사
- 2012년 3월 ~ 현재 : 한국영화교육학회 학술이사
- 2010년 3월 ~ 현재 : 한국예술평론가협회 홍보이사
- 1998년 3월 ~ 현재 : 영남외국어대학교 교수

<관심분야> : 영화제작, 영화평론, 영화교육.