

# 줌(Zoom)연극의 특성에 따른 배우의 연기 접근 방법 연구 - 프로젝트, 홍도(2020)의 제작 과정을 중심으로

## A Study on Acting Approaches based on Characteristics of Zoom Theater - Focused on the Production Process of Project, Hong-Do 2020

정은영  
평택대학교 공연영상콘텐츠학과

Eunyoung Jung(eunyoungbonajung@gmail.com)

### 요약

코로나19의 출현 이후 국내외 공연계는 온라인 플랫폼을 활용해 다양한 예술적 실험을 시도하고 있다. 이에 본 연구는 연극 공연을 위한 창작 도구로 활용된 줌(Zoom)의 기능적 특성에 주목하였다. 우선 줌을 활용한 국내외 연극 공연 사례와 그 특징들을 살펴본 후, 줌 연극 <프로젝트, 홍도 Project, Hong-Do>의 제작 단계를 리서치 중심의 프리-프로덕션(Pre-production)단계, 대본을 바탕으로 각 장면을 구성하는 장면 워크숍(Scene Workshop)단계, 장면별 실시간 녹화를 진행하는 레코딩(Recording) 단계와 공연을 상영하기 위한 스트리밍(Streaming) 단계로 구분하여 살펴봄으로써 줌을 통해 창작한 연극의 특성을 고찰할수 있었다. 또한 이러한 제작 과정에서 나타난 배우의 연기 접근 방법을 시선의 분리, 공간의 재인식, 표현적 제스처의 활용, 능동적 행동으로서의 리액션(Reaction)으로 상정하여 살펴보았다. 그 결과 줌을 활용한 연극 작업의 지속적인 발전 가능성과 이에 따른 배우의 연기 접근 방법을 제안할 수 있었다.

■ 중심어 : | 줌(Zoom)연극 | 코로나 19 | 연기 접근 방법 | 온라인 연극 공연 |

### Abstract

Performing industries in Korea and abroad have been attempting a wide range of artistic experiments utilizing online platforms ever since the Covid-19 pandemic. Accordingly, this study will shed light on the functional characteristics of Zoom, which was used as a creative tool for theater performances. At first, after examining theater performances presented in Korea and abroad using Zoom and their characteristics, the production stage of the Zoom play <Project, Hong-Do> will be analyzed by dividing it into following stages; a research-based pre-production stage, a scene workshop stage that composes each scene based on the script, a recording stage filming each scene on Zoom, and Streaming stage for presenting the show. Furthermore, the actor's approaches to acting in this production process was presumed to be separation of gaze, re-recognition of space, utilization of expressive gestures, and reaction as an active action. As a result, it proposes the possibility of ongoing development of theatrical work using Zoom and the evolutionary aspect of actor's acting approaches in accordance with theatrical work via Zoom.

■ keyword : | Zoom Theater | Covid 19 | Acting Approaches | Online Theater Performances |

\* 본 연구는 2021년 한국연구재단의 지원을 받아 수행되었습니다.

접수일자 : 2021년 10월 26일  
수정일자 : 2021년 11월 12일

심사완료일 : 2021년 11월 16일  
교신저자 : 정은영, e-mail : eunyoungbonajung@gmail.com

## I. 서론

2020년 세계적인 팬데믹의 발발 이후, 공연예술계는 새로운 분기점을 맞이했다. 이 시기에 일종의 돌파구로서 모색되고 있는 온라인 공연은 연극의 제작 방식에도 변화를 가져왔다. 포스트 코로나 시대를 맞이하고 있는 현재의 국내외의 공연 단체들은 온라인과 오프라인을 병행하며 연극을 제작해야 하는 상황의 대안으로서 온라인 플랫폼과 소프트웨어 프로그램을 활용하여 다양한 예술적 실험을 이어가고 있다. 이 중에서, 화상 회의를 위한 소프트웨어 프로그램인 줌(Zoom)은 갈라쇼 형식의 뮤지컬 공연과 온라인 낭독극을 위해 활용되면서 포스트 코로나 시대에 유용한 창작 도구로서의 가능성을 가늠할 수 있게 되었다. 특히 미국의 경우, 줌을 활용한 실시간 연극 공연이라는 뜻의 '줌씨어터(Zoom Theater)'라는 용어가 생겨났고[1], 아메리칸 씨어터윙(American Theater Wing)[2]과 씨어터 커뮤니케이션즈 그룹(Theatre Communications Group)[3]과 같은 공연예술 단체와 기관들은 줌을 기반으로 하여 라운드테이블, 온라인 포럼, 워크숍 등과 같은 공연 관련 온라인 콘텐츠를 제작하고 있다.

국내의 온라인 공연은 주로 이전에 아카이빙을 목적으로 녹화되었던 극단의 레퍼토리 공연 영상을 무료로 송출하는 방식이다. 대표적인 예로, 예술의 전당의 '작은 스크린'과 국립극장의 '가장 가까운 국립극장'은 유튜브 채널을 통해서 자체적인 공연 영상 콘텐츠를 제공하고 있다. 코로나19의 출현 이후 국내의 공연계는 온라인 공연 방식에 대한 실질적인 방안을 모색하면서, 녹화된 공연영상을 온라인 플랫폼을 통해 송출하는 방식에서 무대 위 공연을 실시간으로 생중계하는 라이브 스트리밍(Live Streaming)으로 변화되는 양상을 보이기도 했다[2].

이러한 흐름에 따라, 국내의 온라인 공연에 대한 논의는 온라인 플랫폼에 따른 각 공연 단체들의 공연 영상 송출 방식과 아카이빙 형태의 공연 관련 콘텐츠 운영 사례연구에 집중되어왔다. 국립극단의 예술감독인 김광보는 코로나 시대의 공연의 영상화 작업의 체계적인 발전을 위해서 공공지원의 필요성을 강조한다[3].

남지수, 양찬미는 국내의 연극 제작과 유통면에서 매

체의존도가 높아진 현상을 고려하여, 국내외 온라인 및 오프라인 공연사례를 분석함으로써 매체를 통해 새롭게 정의되고 있는 동시대 연극의 흐름을 탐색한다.

김규진, 나운빈은 예술의 전당의 SAC on Screen을 온라인 공연활성화를 위한 주요 대상으로 삼고, 이를 통계적으로 분석하여 국내 공연계가 발전시켜 나가야 할 온라인 공연 모델을 제시한다[4]. 이러한 논의들은 포스트 코로나 시대를 경험하고 있는 국내외의 연극계가 온라인 공연 형태의 다양성을 체계적으로 실현할 수 있도록 대안을 제안하고 있다는 점에서 고무적이다. 그러나 현재로서는 국립극장과 예술의 전당처럼 온라인 공연화 작업에 필요한 영상장비를 지원해주며 온라인상의 연극 양식을 지속적으로 실험해 볼 수 있는 제도적 기반이 미비하다. 또한 지금까지의 비대면 연극 작업 형태는 무대 위의 공연을 영상으로 촬영하는 기법과 온라인 플랫폼을 통한 송출 방식에 더 중점을 두었기 때문에, 온라인상에서의 창작 작업을 수행하는 공연자의 관점에 대한 연구는 상대적으로 부족하다. 이러한 맥락에서 앞서 언급한 줌(Zoom) 소프트웨어 프로그램이 2020년 상반기부터 온라인상에서 연극을 창작하기 위한 '새로운 형상화 방식'으로 제안되고 있다는 점에 주목할 필요가 있다. 국내외 공연계 종사자들은 협업이 중심이 되는 연극 작업에 줌을 활용하기 시작하면서, 비대면 상태에서도 시간과 공간을 효과적으로 활용할 수 있었으며 배우와 스태프들이 원격으로 만나 가상의 공간에서 연극 작업을 시도할 수 있었다[5]. 하지만 줌을 연극 작업을 위한 하나의 창작 도구로서 활용하는 방식과 과정에 대해서 심도 있게 다루고 있는 국내의 연구가 부족한 것은 사실이다. 그러므로 포스트 코로나 시대를 맞이하고 있는 현시점에서 줌의 특성을 보다 포괄적인 범위에서 이해하는 것이 필요하다. 이에 줌을 활용해 창작한 연극의 제작 과정은 어떻게 진행되는지, 한 단계 더 나아가 이러한 과정에서 배우의 연기는 어떠한 방식으로 발현되는지에 대한 연구가 요구된다. 따라서 본 연구는 우선 줌을 활용한 국내외 연극 공연 사례와 그 특징들을 살펴본 후, 줌 연극 <프로젝트, 홍도 Project, Hong-Do>의 제작 단계를 살펴봄으로써 줌을 활용하여 창작한 연극의 특성을 탐색한다. 또한 이러한 제작 과정에서 나타난 배우의 연기적 특성들을 살

퍼보고 이를 통해 포스트 코로나 시대의 새로운 연극 형태와 이에 따른 연기 접근 방법에 대해서 고찰해보고자 한다.

## II. 줌을 활용한 연극 공연 사례

줌(Zoom)은 코로나19의 출현 이전까지는 화상회의와 비대면 교육을 위한 온라인 플랫폼으로 주로 활용되었으나, 국내외 공연관계자들이 사회적 거리두기와 락다운(Lockdown)을 동시에 경험하면서 연극 창작 활동을 영위하기 위한 수단으로 사용되기 시작했다. 국내외에서 줌이 연극 공연을 위한 플랫폼으로 활용된 경우는 크게 세 개의 범주로 나눌 수 있다. 첫 번째는 대학 공연예술전공 실기 과정의 워크숍 공연이다. 두 번째는 창작 희곡을 바탕으로 한 낭독공연이며, 세 번째는 실시간 관객참여를 시도한 라이브 스트리밍(Live streaming) 공연 작업이다.

### 1. 공연예술 전공 실기 과정의 워크숍 공연

2020년 3월, 국내 대학의 공연예술 전공 과정은 기존의 면대면 공연 실습수업에서의 교수자와 학생들 간의 교류가 비대면으로 전환되었다. 필연적인 선택에 의해 시작된 비대면 실기 교육이었지만 전공 학생들이 공연을 창작하는 협동과정을 통해 얻을 수 있는 성취감과 창의적 욕구 실현과 같은 '교육적 가치 실현이 가능한 연극제작 실습'을 위한 시도가 요구되었다[6]. 이 시기에 줌이 실시간 비대면 교육을 위해 사용되면서 특히 공연예술 전공 실기 수업 방식에 큰 변화를 가져왔다. 이지는은 세명대학교의 2020년 2학기 공연제작 실습 과정 사례를 통해 비대면 시대 대학의 온라인 공연 제작 과정의 설계에 대한 필요성을 설명한다. 그는 15주차의 공연제작 실습 과정 중 7주의 과정을 줌에서 희곡 리딩과 분석을 위한 테이블 작업으로 진행했으며 이 과정에서 학생들은 희곡의 주제에 맞는 토론 자료들을 온라인상에서 쉽게 공유하며 기존의 오프라인 수업의 방식보다 적극적인 참여도를 보여주기도 했다고 첨언한다[7]. 이처럼 포스트 코로나 시대에 줌을 활용한 화상 교육 기능이 면대면 협동 작업방식에 익숙한 공연예술

전공학생들에게 최대한 효과적으로 활용 될 수 있는 방법을 강구하려는 노력이 필요하다. 이러한 맥락에서 코로나 출현이후 국내 대학의 공연예술 전공 과정은 줌을 활용하여 실제 연극제작 과정과 동일한 방식으로 대본 분석, 인물 구축, 희곡 주제에 대한 토론, 장면 구상과 같은 초기 작업을 진행하고 공동 작업이 상대적으로 많은 후반 작업은 오프라인과 온라인을 병행하며 진행하는 방식을 택하고 있다. 서울 예술대학교 공연 창작학부의 전공 수업은 '줌을 통한 실험극'이라는 언택트 연극을 올렸다. <12인의 성난 사람들 12 Angry Men>을 현 시대에 맞게 재각색한 공연으로 연극에 참여한 모든 배우들과 제작진은 줌을 통해 장면 연습과 촬영을 진행하였다[8]. 이는 공연예술 전공 학생들이 줌을 연극 창작을 위한 도구로서 활용했다는 데 의미가 있다. 8명의 배심원 전원이 등장하는 재판장면은 갤러리 뷰(Gallery View)로 구성하고 과거 회상 장면과 배심원 개인의 속마음을 담은 인터뷰 장면들은 스피커 뷰(Speaker View)로 교차적으로 배치함으로써 줌의 화면 구조에 맞는 각각의 장면들을 연출하였다. 미국의 예술대학도 이러한 상황에서 비대면 방식의 창작 워크숍 작업을 시도하고 있다. 그 중에서 시카고에 위치한 드폴 대학교(DePaul University)의 극작과 졸업 프로젝트는 학생이 창작한 12장면의 연극 대본을 '디지털 시리즈'로 구성하여 줌을 통해 공연화 하였다. 희곡의 서사는 1990년대를 바탕으로 하여 연대순으로 전개되지만 줌으로 공연되면서 각 장면을 줌의 화면 배치에 따라 개별적으로 재구성하였으며 시대적 배경을 재현하기 위해 의상 스케치와 합성 이미지들을 디자인 노트로 제작하여 업로드 했다[9]. 아직도 국내외 공연예술 실기 전공 학생들과 교수자들은 다수의 관객들에게 학습의 결과물로서의 공연을 공연장에서 자유롭게 공유하지 못하는 상황에 처해있다. 이와 같은 상황에서 줌을 공연예술 전공 실기 수업을 위한 온라인 연극 제작 실습의 궁극적인 해결책으로 간주하기에는 현재의 대학의 수업 운영 방식과 교수자와 학생들간의 쌍방향 소통을 위한 개선 방안들이 보다 현실적인 관점에서 재정비되어야 한다는 것을 간과할 수는 없다. 그럼에도 불구하고 줌을 활용한 공연예술 실습 과정을 효과적이고 체계적으로 진행하려는 이들의 노력은 계속되고 있다.

## 2. 창작 희곡을 바탕으로 한 낭독공연

국내의 공연예술계에서 줌(Zoom)을 창작 활동의 도구로서 가장 적극적으로 사용한 경우가 바로 낭독공연이다. 줌의 화상회의 기능인 실시간 그룹 회의를 통한 참여자간의 소통은 공연관계자들이 연극대본에 대한 의견을 다수의 관객층과 공유하고 아직 무대화작업을 하지 않은 희곡을 대중에게 먼저 소개할 수 있는 낭독공연 방식에 적합했던 것이다. 특히 줌을 통한 낭독공연의 경우, 공연의 주체자인 호스트(Host)가 관객인 참가자(Participant)의 인원수와 접근 권한을 실시간으로 조정하는 것이 상대적으로 용이하다. 이는 유튜브(YouTube)와 같은 영상 플랫폼에서 발생할 수 있는 불특정 다수 관객의 극에 대한 불필요한 개입을 최소화할 수 있으므로, 관객에게 극 서사의 명확한 전달을 목적으로 한 창작 희곡의 낭독공연에 보다 효과적이라고 할 수 있다. 일본의 경우에도 작년 상반기부터 줌을 활용한 연극 작업이 주목을 받기 시작했다. 작년 상반기 열렸던 '쿠모노우에 세계연극제 2020'의 경우 참가 아티스트들의 작품을 온라인으로 상연하거나 연출가와 작가의 대담회를 줌으로 진행하였다. 또한 해외의 참여 아티스트들에게 일본의 유명한 극작가 겸 연출가인 미타니 고키의 〈12인의 친철한 일본인〉이라는 작품을 줌 낭독공연으로 소개하기도 했다[10].

미국의 경우에도 작년 3월부터 브로드웨이 공연이 전면 연기되거나 취소되면서 공연예술 관계자들은 줌을 활용한 연극작업을 시도하였다. 락다운(Lockdown) 상황에서 비대면 방식으로만 연극 프로덕션 전체를 운영하고 제작하는 것은 기술적으로나 경제적으로 무리가 따를 수 있기 때문에 비용면에서 경제적이고 다수의 다양한 관객층을 확보할 수 있는 줌 낭독공연이 주목을 받기 시작했다. 특히 발전단계의 희곡을 소개하는 줌 낭독공연이 하나의 '신흥 장르(Emerging genre)'가 되면서 뉴욕의 오프 브로드웨이 극장인 맨하탄 클래식 컴퍼니 씨어터(MCC Theater)는 올해 2월부터 '라이브 랩스(LiveLabs)' 라는 줌 낭독 공연 시리즈를 운영하고 있다. 이를 통해 관객들에게 6편의 새로운 단막극을 소개하고 기존의 공연제작 단계에서는 공개되지 않았던 희곡의 창작 과정에 대한 관객들의 관심을 유도한다 [11]. 미국 내 관객뿐만 아니라 해외 관객들의 접근성이

비교적 용이한 줌의 특성을 활용하여 미국 컨템포러리 (Contemporary) 희곡 창작 과정에 대한 작가, 배우, 연출가의 경험을 관객들과 직접 공유할 수 있도록 기획한 것이다. 이처럼 줌 낭독공연은 연극계가 현 상황 속에서도 희곡을 기반으로 한 창작 활동을 단계적으로 발전시켜 나가려는 자발적인 시도를 가능하게 했다.

## 3. 관객 참여형 라이브 스트리밍 공연

코로나 이후 초기의 온라인 공연 형태는 기존의 연극 공연을 녹화하여 송출하거나 무대 위 공연을 실시간으로 생중계하는 방식이었다. 이러한 온라인 공연의 송출 방식의 변화는 줌 연극 공연 형태에도 나타났다. 줌 안에서 짧은 장면들로 구성된 공연을 사전 녹화하는 프리리코드 방식에서 점차 하나의 완성된 공연을 라이브 스트리밍하는 방식으로 변화되었다. 이는 온라인 공연을 단순히 관람하는 수동적인 관객의 상태를 능동적으로 전환하려는 시도를 가져왔다. 미국의 '줌 씨어터(Zoom Theater)'는 2020년 후반까지 2,855명의 글로벌 관객들에게 34편의 라이브 스트리밍 줌 연극 공연을 선보였다. 이 단체는 공연을 관람하는 관객들이 줌의 오디오 기능을 켜놓은 상태로 참여할 수 있게 했다.

관객들은 공연이 진행되는 동안 배우들의 연기에 웃음과 박수로 직접 호응해주었기 때문에 녹화된 온라인 공연에서 오는 피로감을 피하고 실시간으로 진행되는 극에 대한 몰입도를 높일 수 있었다[12].

줌 공연 시작 전 관객 입장 단계에서 공연 관계자는 관객들이 마이크의 볼륨을 20%이하로 유지하도록 안내하고 최대한 음소거를 하지 않은 상태에서 극에 대한 관객들의 실제 반응을 적극적으로 유도하였다. 또한 공연이 끝난 직후에 관객들이 실시간으로 배우들에게 공연과 리허설 과정에 대해 질문할 수 있도록 토크백(Talk back) 세션을 진행했다. 줌의 '반응' 기능 중 '손들기'를 활용해 관객들이 배우들과 직접 소통할 수 있게 함으로써 실제 공연장에서처럼 줌 공연이 끝난 후에도 관극 경험에 대한 생각을 충분히 공유한 후에 퇴장할 수 있도록 했다[13].

미국의 또 다른 온라인 공연 창작 프로덕션인 '시즈더 쇼 (Seize the Show)'는 모험극, 미스터리극, 게임쇼 라는 세 개의 장르를 바탕으로 줌 라이브 스트리밍



표 1. <프로젝트, 흥도> 제작 과정

제작 단계	진행 사항	줌(Zoom) 주요 기능
프리-프로덕션 (Pre-production) 단계	한국 신파극의 전형적 특징과 서사에 대한 해외 아티스트들과의 토론 및 리서치 작업 진행.	-화면공유(Screen Share): 한국의 신파극에 대한 영문 문서 공유. -고급(Advanced): 문서와 영상물의 일부만 확대해 공유함으로써 화면상의 몰입도를 높임.
장면 워크숍 (Scene Workshop) 단계	각 장면별 표현 방식과 극적 상황에 대한 줌(Zoom)에서의 극화(劇畵)작업 진행.	-배경(Background): 각 장면별 장소와 표현방식에 따라 스크린 배경 설정. -갤러리 뷰(Gallery View),스피커 뷰(Speaker View): 3인 이상의 배우가 장면에서 연기를 할 때 화면의 구성방식을 달리함.
레코딩 (Recording) 단계	줌(Zoom)에서 실시간으로 장면별 녹화 작업과 외부 장소에서 실시간으로 장면 리허설과 녹화 동시 진행.	기록(Record): 녹화가 필요한 장면들을 분리하여 줌에서 녹화 진행. 장면 전환은 녹화 사이에ポーズ(Pause)기능을 활용하여 각 장면별 시야를 분리함.
스트리밍 (Streaming) 단계	줌(Zoom)에서 사전 녹화된 장면들과 배우들이 외부의 장소에서 연기한 장면들을 줌으로 녹화한 기록물을 줌의 화면 구조에 맞게 구성하는 작업 진행.	줌(Zoom) 녹화 기능으로 11개의 장면을 촬영하여 구성된 공연을 유튜브(YouTube)로 8월 29일, 30일 양일간 한국, 미국, 슬로베니아 관객들에게 라이브 스트리밍함.

[표 1]을 통해서 줌을 기반으로 한 본 공연의 제작 과정에서 드러난 특성을 세 부분으로 구분할 수 있다.

첫째는 프리-프로덕션 단계에서 기본 회의실의 화면공유 기능을 최대한 활용하여 극 중 하나의 장면으로 연출했다는 점이다. 해외의 참여 아티스트들에게 한국의 신파극의 특징과 본 연극의 원작인 <사랑에 속고 돈에 울고> 희곡의 서사에 대한 의견을 나누는 리서치 과정에서 화면공유의 고급(Advanced) 기능을 적극적으로 사용하였다. 이러한 과정에서 시각자료 비율이 확대된 화면 구성이 이에 대한 배우들의 실제 반응을 함께 관찰할 수 있게 하고 동시에 주제에 대한 정보전달을 극대화한다는 점을 발견하였다. 이는 극 중 두 번째 장면에서 변사(Narrator)가 여주인공 흥도와 그 당시 한국의 여성을 주제로 한 강의 장면으로 재구성되었으며, 시각자료에 대해 설명하는 변사와 이에 즉각적으로 반응하는 주요 인물들이 마치 같은 강의실에 있는 것처럼 보이기 위해 동일한 그래픽 배경(Background)을 사용하였다. 이처럼 줌 회의실의 화면공유 기능을 극 중 장면에 활용함으로써 극 초반에 여주인공 흥도의 극적 서사를 함축적으로 전달할 수 있었으며, 해당 장면의 구성 면에서도 장면의 극적 효과를 강조하는 다른 장면들과 달리 정보의 전달을 바탕으로 한 강의 장면으로서의 특색을 드러낼 수 있었다.

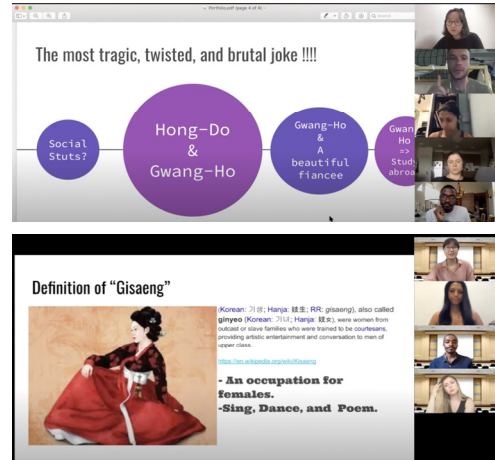


그림 2. <프로젝트, 흥도> 프리-프로덕션에서 화면공유를 통한 토론 모습(위), 극 중 강의 장면으로 구성(아래)

둘째, 장면 워크숍 단계에서 각 장면에 맞춰 화면 구성을 재배치하였다는 것이다. 작업 초반에, 극 중 3명 이상의 배우가 한 장면에 동시에 등장하여 대화를 주고받는 부분에서는 갤러리 뷰(Gallery View) 상태로 장면을 구성하려고 했으나 각자의 화면마다 배우들의 화면 프레임(Frame) 배치가 달라지면서 어려움을 겪었다. 줌에서 비디오 창의 배치를 조정할 수 있는 유일한 방법은 기본 회의실에서 비디오를 켜는 순서를 정하는 것이다. 항상 줌의 갤러리 뷰에서 자신의 프레임은 2번째 자리에 보이게 되고 다른 참여자들은 자신이 비디오를 켜 순서대로 배치가 된다. 하지만 연극의 장면에서는 등장인물들이 극적 상황과 다른 인물들과의 관계에 따라서 등퇴장이 수시로 변해야하기 때문에 임의로 변하는 프레임의 배치는 줌으로 연극을 창작할 때 극복해야할 문제이다. 줌은 배우들의 화면 프레임을 직사각형의 형태로 보여주기 때문에 그 틀 안에서 움직일 수 있는 공간이 부족 할 뿐만 아니라, 관객의 입장에서는 같은 형태로 나열된 프레임 안의 인물들을 순간에 포착하는 것이 어려울 수도 있다[16]. 이는 다수의 인물이 대화를 나누는 장면에서 누가 누구에게 말을 하고 있는지를 불분명하게 만들고 장면전환에도 제한을 준다. 이러한 문제점을 보완하기 위해 장면들을 구상하는 과정에서 [그림 3]처럼 각 인물들의 프레임을 각 장면의 서사에 맞게 재구성하였다. 줌에서 녹화된 각 장면들은 화면 배치도에 맞게 영상편집을 통해 완성되었다. 전체

화면에 한명의 인물만 등장하는 스피커 뷰와 갤러리 뷰에서 두 명의 인물이 대사를 주고받는 장면을 제외한 다른 장면들은 화면 배치도에 따라서 배우들의 시선과 동작을 연습하는 과정을 반복했다. 이에 줌의 기본적인 회의실 화면 구성에서 느껴질 수 있는 시각적 피로감을 최소화하고 각 장면의 특색에 맞는 연출이 가능했다.

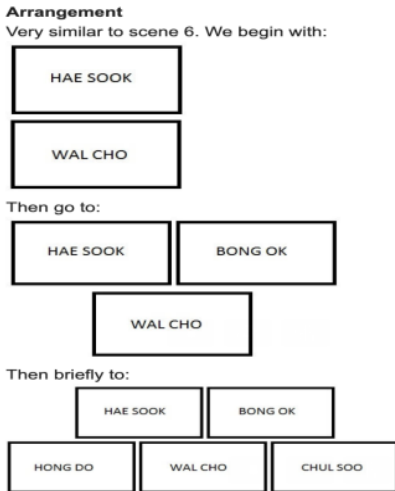


그림 3. <프로젝트, 흥도> 장면 구성을 위한 화면 배치도

세 번째로 스트리밍 단계에 대한 기술적 실험을 시도했다는 점이다. 줌을 활용하여 공연을 발표할 수 있는 방법은 줌을 통해 라이브 스트리밍을 하는 방식과 줌에서 사전 녹화된 완성본을 다른 플랫폼을 통해 실시간 스트리밍을 하는 것 이었다. 이에 초기 단계부터 시연 단계까지 스트리밍 방법에 대한 논의를 끊임없이 이어 갔다. 특히 본 프로젝트가 진행되었던 2020년 상반기의 상황을 고려하면 국내외 공연 단체들이 줌을 공연 작업에 활용하기 시작한 초기 단계였기 때문에 새로운 스트리밍 방식에 대한 실험이 요구되었다. 이에 <프로젝트, 흥도> 공연의 스트리밍 방식과 관련하여 줌의 두 가지 기능을 본 과정에 적용해 비교하였다. 줌은 미팅(Meeting)과 웨비나(Webinar) 두 개의 방식으로 사용할 수 있다. [표 2]에서처럼 일반적으로 많이 활용되는 줌 미팅은 공연제작 과정에서 주로 초기 제작 단계인 작품에 대한 토론을 바탕으로 하는 테이블 작업(Table Work)과 장면별 리허설 단계에 용이하다. 웨비나는 미

팅 기능과 달리 호스트와 공동 호스트(Host, Co-Host) 외에도 패널리스트(Panelist)와 참여자(Attendee) 기능이 추가되어있기 때문에 줌을 통해 라이브 스트리밍을 할 경우 최대 10,000명의 관객들이 참여자로서 실시간 공연을 관람할 수 있다.

표 2. <공연제작을 위한 줌 미팅(Meeting)과 웨비나(Webinar) 기능 비교> 참고[17]

기능	미팅	웨비나
최선의 사용법	리허설	공연
참가자 역할	* 호스트와 공동 호스트 * 참가자	* 호스트와 공동 호스트 * 패널리스트 * 참여자
오디오 공유	모든 참여자가 음소거 및 음소거 제거를 각자 조절할수 있다	* 오직 호스트와 패널리스트 만 이 음소거 및 음소거 제거를 할 수 있다 * 호스트는 1인 이상의 참여자들의 오디오 음소거를 할수 있다
비디오 공유	모든 참가자들이 가능	호스트와 패널리스트 들만 가능
화면공유		호스트와 패널리스트 들만 가능
수용인원	100명까지 무료로 수용 가능하며, 1000명은 약정과 대규모 미팅 추가 설정을 통해 가능하다.	100명에서 10,000명의 참가자를 라이선스에 따라 수용할 수 있다.
참여자 목록	모든 참가자에게 보인다	호스트와 패널리스트에게 보인다

이러한 줌의 기능적 특성을 장면 워크숍 단계와 레코딩 단계에 적용해 보았다. 이 과정에서 <프로젝트, 흥도>는 글로벌 프로젝트로 한국, 미국, 슬로베니아의 시간대를 조정하여 장면 리허설과 실시간 녹화 스케줄을 확정하는 프리-프로덕션 단계와 장면 워크숍 단계에서도 기술적인 어려움을 경험했기 때문에 본 공연을 줌의 웨비나 기능을 통해서 라이브 스트리밍을 하는 것은 국내외 관객들의 접근성 확보에 효과적이지 않다고 판단했다. 이에 줌의 미팅 기능에서 프리-프로덕션 단계부터 레코딩 단계까지 진행한 후, 세 나라의 시간차를 고려하여 유튜브(Youtube) 플랫폼을 통해 실시간 스트리밍을 진행하였다. 본 공연은 영어 원본과 한글 자막 버전으로 나눠 한국 시간을 기점으로 슬로베니아와 뉴욕에도 순차적으로 라이브 스트리밍을 진행했다. 이러한 과정으로 통해서, <프로젝트, 흥도>는 줌의 미팅 기능을 활용해 실시간으로 배우들의 연기를 녹화하였으며 국내외 관객이 시차에 관계없이 공연을 관람할 수 있도록 유튜브로 실시간 상영되었다.

#### IV. <프로젝트, 홍도>제작 과정에서 나타난 배우들의 연기 접근 방법

<프로젝트, 홍도>의 장면 워크숍 단계와 레코딩 단계는 한국의 드라마터그 1명, 프로덕션 매니저 1명과 배우 1명, 미국 배우 4명, 그리고 슬로베니아 연출가 1명의 협업으로 진행되었다. 줌을 통해 각기 다른 나라와 지역에 있는 배우들이 동시다발적으로 장면을 구성해 가는 과정은 배우 개개인의 자발적인 에너지를 요구한다. 이는 기존의 면대면 작업 형태에서 직접 경험할 수 있었던 배우들의 자유로운 신체적 표현과 동일한 공간에서 발생하는 극적 상황에 대한 몰입감과는 구별되는 색다른 경험을 이끌어낸다. 그러므로 배우들은 물리적으로 다른 공간과 시간에서 줌의 특성에 맞는 연기 방식을 시도하게 된다. 이에 <프로젝트, 홍도>의 장면 워크숍 단계와 레코딩 단계를 통해 발견한 배우들의 연기 접근 방법을 시선의 분리, 공간의 재인식, 표현적 제스처의 활용, 능동적 행동으로서의 리액션(Reaction)으로 구분하여 살펴보고자 한다.

##### 1. 시선의 분리

줌에서 배우의 시선은 연기에 있어서 '행동(Action)'으로 간주될 만큼 중요하다. 줌 화면상에서 배우는 자신의 눈높이(Eye level)를 어디에 맞춰야 하며 화면에서 얼굴이 어떠한 각도로 비춰줘야 하는지에 대해 인지하고 있어야 한다[18]. <프로젝트, 홍도>의 장면 워크숍 단계에서 배우들은 자신의 시선을 어디에 두어야 하는지에 대한 실험을 진행했다. 기본 회의실의 갤러리 뷰에서 상대배역과 대화를 나누는 장면을 연기할 때 배우는 자신의 컴퓨터 또는 휴대폰의 화면에 나오는 상대를 바라보는 것인지, 화면에 비춰지는 자신의 모습을 바라보는 것인지, 또는 컴퓨터의 렌즈를 바라봐야 하는 것인지 헷갈리게 된다. 기존의 면대면 방식의 리허설에서 배우의 시선은 자연스럽게 물리적으로 같은 공간에 있는 상대배역을 바라보거나 주변 상황에 대한 반응으로 변할 수 있지만 줌에서의 장면 연기는 배우의 시선을 의도적으로 구분하게 된다. 즉, 배우들은 등장인물 한명의 독백을 연기할 때에는 관객에게 직접적으로 말을 하듯이 카메라 렌즈를 응시하고 두 명 이상이 등장하는

장면에서는 화면에서의 상대방의 위치에 따라 자신의 눈높이와 시선의 방향성을 달리하게 되는 것이다. 특히 2명 이상의 장면연기에서는 배우의 시선의 움직임과 방향성이 더 명확하게 보여야 한다는 것을 확인 할 수 있다. [그림 4]는 극 중 4명의 등장인물들이 등장해 여주인공 홍도의 행방을 묻고 있는 장면이다. 위에서 언급한 워크숍 단계의 화면배치도에 따라 배우들은 극적 상황에 맞게 시선의 방향성을 달리하고 있다. 장면 워크숍을 할 때에는 자신의 화면에서 다른 배우들이 매번 동일한 화면에 등장하지 않기 때문에 화면 배치도를 구성한 후에 이에 맞게 시선의 방향성과 신체적 움직임을 동일한 방식으로 맞춰 연습했다. 이 장면에서는 직사각형의 프레임 안에서 우선 상하좌우로 시선의 방향성을 상정하고 배우 자신을 기준으로 위의 왼쪽 또는 아래의 오른쪽으로 시선을 둔다. 이러한 과정을 통해 평면적인 줌의 화면 구조에서 최대한 극의 상황에 맞게 극 중 인물들의 시선의 움직임이 동적하게 보일 수 있도록 할 뿐 만아니라 극 중 인물이 대화를 통해 누구와 상호작용을 하고 있는지 드러낼 수 있다.

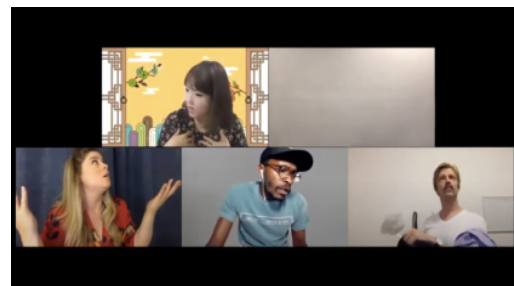


그림 4. <프로젝트, 홍도> 장면 워크숍 단계의 첫 장면

이처럼 정해진 프레임 안에서 시선을 구조적으로 분리하는 방식은 카메라의 움직임과 편집점을 고려하여 장면을 연기하는 매체연기와 비슷하다고 볼 수 있다. 매체의 '최소 단위인 프레임'은 배우의 연기를 포함하여 화면에서 보여 지는 '모든 미장센'을 응축적으로 담고 있기 때문이다[19]. 이렇게 배우들은 줌의 직사각형 프레임 안에서 상대배역의 위치에 따라 시선의 방향성을 결정하고 극적 상황에 대한 분석에 맞는 움직임을 선택하여 연기해야 하는 것이다.



## 2. 공간의 재인식

배우들은 장면 워크숍 단계에서 각 장면을 구성하기 위한 공간을 탐색했다. 장면마다 사건 전개에 맞는 장소가 달랐기 때문에 줌을 통해 각기 다른 공간을 구현할 수 있는 방식을 찾아야했다. 우선 줌의 배경(Background) 설정에서 각 장면과 등장인물에 맞는 배경 이미지를 선택한 후에 연습을 시작했다. 특히 그래픽 배경과 3D 배경처럼 화면 자체가 움직이는 배경에서는 배우의 동선이 클수록 배경화면과 신체 부위가 겹치거나 분절이 생긴다는 것을 발견하고 최대한 배우의 상반신 움직임을 벗어나지 않도록 화면에 가깝게 기대거나 화면을 중심으로 상체의 좌우 움직임을 조절하는 작업이 필요했다. 이렇게 배경에 따라 배우가 신체적 움직임을 만들어가는 과정은 무대의 배경으로 영상을 활용하는 작업방식과 흡사하다. 이는 극의 장소와 시간의 변화를 시각적으로 구현 할 뿐만 아니라 배우로 하여금 '제시되는 영상의 이미지'에 따라 자유로운 시간의 흐름과 장면 안에서 공간의 이동과 같은 무대 위의 '새로운 시공간을 설정' 할 수 있게 한다[20]. 그러므로 배우는 자신의 개인 공간에서 극중 상황에 맞는 장소로서의 배경을 채택하면서 자신의 사적인 공간에서 새로운 극적 공간을 마주하게 되는 것이다. 배우가 극의 상황에 맞게 배경을 달리하며 연기하는 방법 외에도 정해진 프레임 안에서의 공간을 확장하면서 동선을 만들어가는 방식도 시도하였다. [그림 5]는 극 중 월초가 자신이 짝사랑하는 봉옥에게 거절을 당한 후 화가나 복수를 결심하는 과정에서 철수에게 편지를 전달해주는 장면이다. 이 장면의 첫 프레임은 좌절된 월초의 상태를 표현하기 위해 배경이 없는 텅 빈 공간에서 배우가 연기를 시작한다. 이어서 이 배우는 줌 화면에서 퇴장해 자신의 아파트에서 촬영감독과 함께 부엌과 거실을 오가면서 실시간으로 동선을 만들어간다. 극 중 하인인 월초가 집안일을 하는 장면을 재현하기 위해 부엌과 거실에서 청소를 하는 행동과 함께 독백장면을 연기한다. 마지막 프레임에서 거실에 있는 이 배우는 다른 공간에 있는 철수 역을 맡은 배우에게 편지를 건네주는 순간을 보여주기 위해 자신의 오른팔을 뻗는 움직임을 하고 거실 밖으로 퇴장한다. 면대면 리허설 과정에서 배우는 주어진 상황 속에서 인물의 심리상태나 상대

배역과의 관계를 바탕으로 무대 위의 동선을 만들어가지만 예시된 장면의 경우에는 월초의 심리 상태를 나타내는 텅 빈 공간으로서의 스피커 뷰 프레임에서 시작해 배우 개인의 사적인 공간을 지나 극중 인물 철수와 만나는 극적 공간으로 확장되었다는 것을 확인할 수 있다. 이에 배우는 줌에서의 장면 워크숍 과정을 통해 정해진 프레임 안에서 배경을 활용하여 새로운 극적 공간을 만들고 움직임을 구상하였으며 기본 프레임의 공간에서 등장과 퇴장을 반복하며 개인의 사적인 공간에서 다른 공간에 있는 배우와 조우하는 듯한 장면을 연출할 수 있었다. 여전히 배우의 관점에서 줌 화면상의 제한된 프레임 안에서만 연기를 하는 것은 어려운 일이다. 대체적으로 줌에서의 작업은 신체적 움직임이 극도로 고정될 수밖에 없고 극적 분위기와 상황을 제시하는 공간 자체의 변화가 거의 없기 때문이다. 따라서 줌에서 배우는 신체적 움직임과 극적 장소에 대한 설정을 보다 자유롭게 표현하기 위해서 화면 프레임으로서의 공간, 자신이 현재 있는 물리적인 공간, 극중 장소로서의 극적 공간에 대한 인식을 확장시킬 필요가 있다.

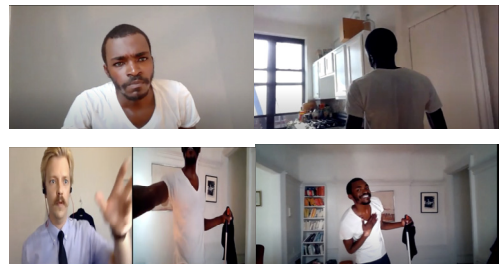


그림 5. 극 중 월초 역을 맡은 배우가 공간을 이동하며 연기하는 장면 (시계방향순서)

## 3. 표현적 제스처의 활용

레코딩(Recording)단계에서는 특히 배우들의 양상불이 강조되는 장면이나 순간적으로 인물의 감정 상태가 응축되어 신체적으로 표현되어야 하는 장면들을 반복적으로 녹화하였다. 이는 대화중심의 장면과는 달리 배우들이 등장인물에 맞는 신체적 움직임을 시연해 보고 조화롭게 맞춰갈 수 있는 연속적인 과정이 필요했기 때문이다. 일반적인 면대면 리허설 상황에서 배우는 상대 배우와의 직접적인 상호작용을 통해 인물의 서사

와 성격적 특성을 구체화할 수 있지만 줌에서는 인물 구축에 대한 배우 개인의 해석과 신체적 표현이 더욱 요구된다. 이에 배우들은 반복적으로 진행되는 레코딩 단계를 통해서 인물로서 감정의 충위를 단계적으로 발전시켰다. 배우들은 직사각형의 프레임 안에서 인물로서 응집된 감정을 표출하기 위해 일상적인 행동 대신에 표현적인 제스처를 구상하였다. 이 과정에서 배우들은 '몸의 한 부분이나 여러 부분을 이용한 움직임'으로서의 제스처(Gesture)를 택하였고 인물의 '내적인 상태, 감정, 욕망, 사고, 가치'를 신체를 통해 추상적이고 상징적으로 구현할 수 있는 표현적 제스처를 활용하였다[21]. 이러한 접근은 줌의 평면적 화면 구조에서 배우의 신체적 '모양(shape)'을 보다 '입체적으로 작업(three-dimensional work)' 하는 시도를 통해 다양한 신체의 윤곽과 이미지로 표현할 수 있도록 한다[22].

[그림 6]은 극 중 4번째 장면에서 홍도의 악몽에 주변 인물들이 악령으로 등장하는 부분이다. 배우들은 줌으로 이 장면을 녹화하는 과정에서 스냅 카메라 필터(Snap Camera Filter)를 줌과 연동시켜 매순간마다 다른 배경과 필터로 바꾸면서 연기를 했다. 이때 홍도 역을 맡은 배우는 주변이 뿌옇게 보이는 배경의 필터를 사용하면서 혼란스러움과 괴로운 심리 상태를 머리를 감싼 채로 상체를 웅크리는 제스처로 표현하고 있다. 화면 중앙에 홍도를 둘러싸고 있는 다른 배우들도 악령에 맞는 배경 필터를 활용하는 동시에 홍도를 위협하기 위해 역동적인 팔의 움직임과 상체를 앞뒤로 흔드는 연속동작을 하고 있다. 특히 홍도의 친오빠인 철수 역을 맡은 배우는 홍도의 두려움이 절정에 오르는 순간까지 압박을 가하는 내적 상태를 표현적 제스처로 나타낸다.

또한 [그림 7]에서처럼, 극 중 6번째 장면의 레코딩 과정에서 주요인물 혜숙의 친구인 봉옥을 손의 움직임과 목소리로만 표현하였다. 극 중 봉옥 역할을 맡은 배우는 봉옥을 사치스럽고 허황된 성격을 지닌 인물이라고 상정하고 이에 맞는 표현적 제스처를 구상했다. 봉옥으로서 배우의 신체 전체가 프레임에 등장하는 것보다 신체의 일부분을 활용함으로써 하인 월초를 등한시하는 인물의 태도와 왜곡된 성격을 상징적인 이미지로 강조할 수 있었다.

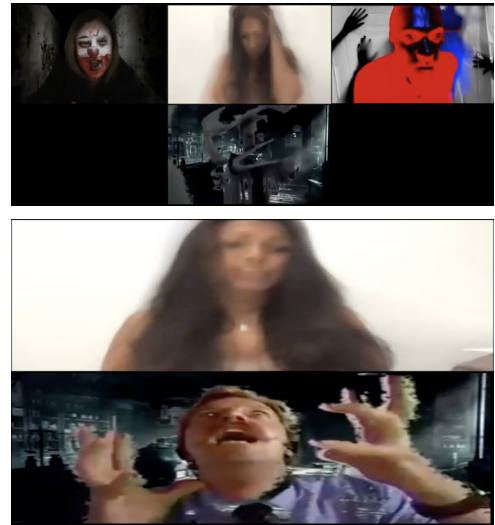


그림 6. 장면 4 중 홍도의 악몽 (상.하)



그림 7. 장면6 중 손의 움직임으로 봉옥 표현

이처럼 배우들은 행위의 반복이 가능한 레코딩 단계에서 인물의 감정의 충위를 단계적으로 발전시킬 수 있었으며 이를 표현적 제스처를 활용해 극대화할 수 있었다.

#### 4. 능동적 행동으로서의 리액션(Reaction)

줌의 갤러리 뷰에서는 한명의 배우가 이야기를 하고 있는 순간에도 화면에 등장하는 다른 배우들 또한 관객에게 동시에 노출된다. 이렇게 배우가 동선의 변화나 대사 없이 화면의 프레임에 지속적으로 등장하게 되면 상대 배우가 대사를 하는 동안에 극 상황에서 할 수 있는 행동을 탐색하게 된다. 일반적으로 면대면 리허설 상황에서는 발화하는 배우 외에 다른 배우들은 극적 상황에 맞는 동선과 장소에 따라 자유롭게 움직일 수 있으므로 듣는 행위 자체에 대한 연습을 따로 진행하는

경우는 극히 드물다. 하지만 5명의 배우가 동시에 한 화면에 등장하는 장면에서 대사를 하고 있는 한두 명의 배우를 제외한 나머지 배우들은 듣는 행위에 변화를 시도하게 된다. 이는 줌 화면상의 동일한 프레임에도 극적 서사의 명확한 전달을 위해 발화하는 배우에게 관객의 시선이 집중될 수 있게 할뿐만 아니라, 나머지 배우들의 다양한 행동적 반응을 통해 평면적인 화면구조에 역동성을 부여할 수 있기 때문이다. 줌을 통한 레코딩 단계에서는 화면 프레임에서 동시다발적으로 반응하는 배우들의 연기를 실시간으로 녹화한 후 이를 통해 배우의 개별적인 행동을 면밀히 관찰할 수 있다. 이러한 과정을 통해 발화하는 배우를 제외한 나머지 배우들은 듣는 행위 자체가 능동적인 행동이 된다는 것을 발견하게 된다.

[그림 8]은 5명의 배우가 기생으로서의 흥도의 삶에 대해 그 당시 한국의 사회적 배경과 문화를 바탕으로 토론을 벌이는 장면이다. 특히 흥도와 혜숙 역을 맡은 배우가 토론을 하는 부분에서 다른 배우들은 극중 인물로서 이에 대한 그들의 반응을 각기 다른 행동으로 표현하고 있다. 배우들은 정적인 신체 상태로 이야기를 듣고 있는 것이 아니라 발화하는 배우의 대사 사이사이의 간격을 채우기 위해 얼굴표정, 제스처, 단음절어로 된 감탄사에 변화를 주며 능동적이고 즉각적인 리액션을 하고 있다. 이와 관련하여 극 중 월초 역을 맡았던 배우 커널드 잭슨(Kenard Jackson)은 해당 장면의 녹화 당시 배우로서의 경험에 대해 다음과 같이 서술한다. “줌으로 장면 녹화를 하면서 ‘통신 지연(Digital delay)’이 일어날 때 마다 상대 배우들에 대한 리액션과 대사를 동시에 연기해야 하는 부분은 쉽지 않았다. 하지만 줌 화면의 작은 프레임 안에서 행동을 이어가며 화면을 통해 내 스스로의 연기를 실시간으로 볼 수 있다는 점은 흥미로웠다[23].” 이처럼 각자 화면의 프레임 안에서 정확히 같은 순간에 행동적으로 반응하는 것은 어려웠지만 줌 화면을 통해 배우 개개인의 연기를 즉각적으로 관찰하고 인물에게 맞는 특정 리액션으로 표현해 볼 수 있었다. 또한 스피커 뷰 상태에서 극중 인물들마다 각기 다른 리액션을 하고 있는 모습을 개별적으로 녹화하였다. 이에 배우들은 본 장면의 갤러리 뷰 레코딩 단계에서 극중 상황과 대사에 맞는 능동적인 행동으

로서의 듣는 행위를 연속적으로 실험해 볼 수 있었고 스피커 뷰 레코딩 단계에서는 극중 인물의 특징에 초점을 두고 다양한 형태의 리액션을 발전시킬 수 있었다.

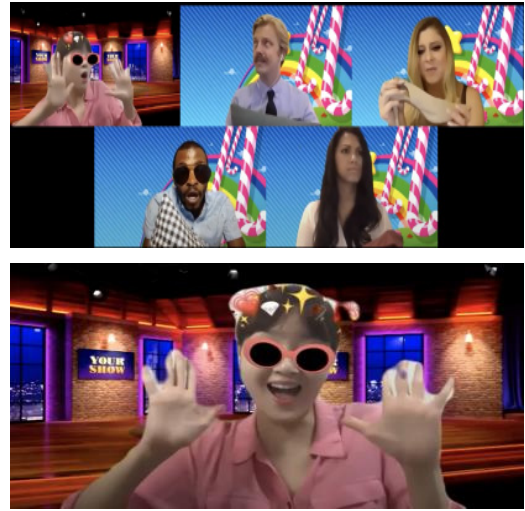


그림 8. 장면 5 중 그룹 토론 녹화 장면(위) 극중 인물별 리액션 녹화 장면(아래)

## V. 결론

코로나19의 출현 이후 국내외 공연계는 온라인 플랫폼을 활용해 다양한 예술적 실험을 시도했다. 이에 본 연구는 연극 공연을 위한 창작 도구로 활용된 줌(Zoom)의 기능적 특성에 주목하였다. 줌은 팬데믹 시대에 일상이 되어버린 사회적 거리두기 상황에서 시간과 공간의 제약 없이 다수의 인원이 온라인상으로 쉽게 교류할 수 있는 매개체로 사용되었을 뿐만 아니라, 면대면 협동 작업을 기본으로 하는 연극 작업에 필연적인 대안으로 간주되었기 때문이다. 이러한 맥락에서 줌을 주요 창작 도구로 활용한 연극 〈프로젝트, 흥도〉의 제작과정의 특성을 살펴보고 이 과정에서 발견된 배우의 연기 접근 방법을 고찰하였다. 첫 번째로, 작년 상반기부터 현재까지 줌이 연극 공연을 위한 플랫폼으로 활용된 국내외 사례를 대학 공연예술전공 실기 과정의 워크숍 공연, 창작 희곡을 바탕으로 한 낭독 공연, 실시간 관객참여를 시도한 라이브 스트리밍(Live Streaming)

공연의 세 범주로 나누어 각각의 공연 형태의 특징들을 살펴보았다. 이를 통해 국내외의 공연관계자들과 관련 기관들이 현 상황에서도 줌을 활용하여 연극 공연 형태의 다양성을 추구하려는 자발적인 노력을 지속하고 있다는 것을 알 수 있었다. 두 번째, 줌이 연극 제작을 위한 주요 수단으로 활용되면서 나타난 특성을 연극 <프로젝트, 홍도>의 제작과정을 통해 살펴보았다. 이에 줌에서 진행된 본 연극의 제작 과정은 프리-프로덕션 단계, 장면 워크숍 단계, 레코딩 단계, 스트리밍 단계로 구분되었고 각 단계의 진행사항에서 줌 미팅(Meeting) 기능들을 효과적으로 활용했다는 것을 확인할 수 있었다. 특히 프리-프로덕션 단계에서 화면공유의 고급 기능을 활용해 극 중 특정 장면의 주제와 정보전달의 목적을 강조할 수 있도록 강의 형태의 장면으로 재구성할 수 있었으며 장면 워크숍 단계에서는 각 장면의 극적 상황과 분위기에 맞게 갤러리 뷰와 스피커 뷰 형태로 화면을 각각 구상하여 극적 서사에 맞게 배치할 수 있었다. 하지만 이 과정에서 참여자들마다 화면 배치가 임의로 변하는 줌의 기본 특성이 연극 제작 과정에서는 단점이 된다는 것을 실감하였기에, 이에 대한 기술적인 체계가 재정비되어야 할 것이다. 또한 스트리밍 단계에서 줌 미팅 기능과 줌 웨비나 기능의 특성을 바탕으로 스트리밍 방식에 대한 기술적인 실험을 시도해 볼 수 있었다. 다만, 본 연극은 국제 문화 교류 프로젝트의 일환으로 진행되었기 때문에 한국, 미국, 슬로베니아 관객들의 시차와 접근성을 고려하여 줌을 통한 라이브 스트리밍 공연이 아닌 줌에서 녹화한 공연을 유튜브를 통해 실시간 스트리밍을 할 수 밖에 없었다는 것은 제작과정의 스트리밍 단계에서 발생한 한계점이라고 할 수 있다. 세 번째로, <프로젝트, 홍도>의 제작 과정 중에서 배우들의 연기 접근 방법이 집중적으로 발현된 장면 워크숍 단계와 레코딩 단계를 살펴보았다. 이 과정에서 배우들의 연기 접근 방법을 시선의 분리, 공간의 재인식, 표현적 제스처의 활용, 능동적 행동으로서의 리액션(Reaction)으로 상정하여 고찰함으로써 줌 화면을 가상의 무대로 인지하고 연기를 해야 하는 배우들에게 다음과 같은 연기 방법을 제안할 수 있었다. 줌의 직사각형 프레임 안에서 배우의 시선을 상대배역의 위치와 극적 상황을 고려하여 구조적으로 분리해야 한다는 것,

줌에서 극중 상황에 맞는 배경(Background)을 적극적으로 활용하고 공간에 대한 인식을 확장시킴으로써 배우 자신의 사적인 공간에서도 시공간을 초월한 자유로운 연기를 시도할 수 있다는 것, 줌에서는 인물 구축에 대한 배우 개개인의 해석과 신체적 표현이 더욱 강조된다는 점을 이해하고 인물의 성격과 감정의 층위를 신체의 다양한 모양과 표현적 제스처로서 극대화할 수 있다는 것, 다수의 배우가 함께 등장하는 장면에서 발화하는 배우를 제외한 나머지 배우들은 평면적인 화면구조에 역동적인 변화를 주고 대사 사이의 간격을 능동적인 행동으로 채우기 위해 다양한 형태의 리액션(Reaction)을 시도해야 한다는 것이다. 이에 본 연구에서 다룬 연기 방법은 줌 연극 <프로젝트, 홍도>의 제작 과정을 통해 발견된 부분에 초점을 맞추었기 때문에 줌에서의 라이브 스트리밍 공연을 통해 즉각적으로 발현될 수 있는 배우의 연기 접근 방법에 대한 논의는 부족했다고 볼 수 있다. 하지만 본 연구를 바탕으로 포스트 코로나 시대에도 줌을 활용한 연극 작업은 지속될 것이라고 예측할 수 있는 바, 줌을 통한 연극 작업 방식의 다양한 시도와 이에 따라 변화하는 배우의 연기 접근 방법에 대한 보다 심층적인 연구가 지속되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

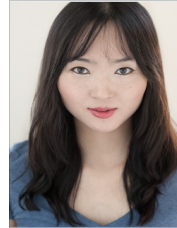
- [1] <https://zoomtheatre.com/>
- [2] <https://www.youtube.com/channel/UCvIn4bK4xAO-JBU4Y1nEI7g>
- [3] <https://www.youtube.com/user/AmericanTheatreWing>
- [4] 남지수, 양찬미, “코로나 시대의 새로운 생존 방식과 연극성: 언택트를 넘어 온택트로 공연하기,” 한국어와 문화, 제 29집, pp.11-13, 2021.
- [5] 이은경, “연극과 사람: 국립극단 온라인 극장의 본격적인 출발에 앞서,” 연극평론 통권, 101호, pp.116-117, 2021.
- [6] 김규진, 나윤민, “Sac on Screen 사업 분석을 통한 온라인 공연 활성화 방안 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제20권, 제8호, pp.125-126, 2020.
- [7] 이성곤, “줌으로도 연극이 가능하네!”, 연극평론 통권 99호, pp.197-198, 2020.

- [8] 이경성, “코로나 이후 대학연극 실습 교육의 새로운 대안과 지향점: <바보들의 행진: 2020 리메이크 버전> 사례를 중심으로,” 예술교육연구, 제18권, 제4호, pp.395-396, 2020.
- [9] 이지은, “뉴노멀 공연제작 실습 교과 설계 및 운영에 관한 연구: 제28회 젊은 연극제 참가작 <화염>을 중심으로,” 예술교육연구, 제19권, 제2호, pp.337-338, 2021.
- [10] <https://youtu.be/lyi2lPDfNrY>
- [11] A. Considine, “The Zoom where it happens,” American Theatre, May/June, p.20, 2020.
- [12] 이성곤, “Zoom로도 연극이 가능하네?!” 연극평론 통권 99호, pp.196-197, 2020.
- [13] <https://www.nytimes.com/2021/01/27/theater/virtual-readings-pandemic.html>
- [14] <https://www.orartswatch.org/zooming-into-a-new-theater/>
- [15] <https://www.youtube.com/watch?v=C2rXIT5ULvo&t=5618s>
- [16] <https://www.engadget.com/live-theater-streaming-gamiotics-020029084.html?guccounter>
- [17] <https://www.nytheatresalon.com/globalforms2021>
- [18] <https://www.orartswatch.org/zooming-into-a-new-theater/>
- [19] <https://www.zoomtheater.com/index.php/blog/114-watch-both-zoom-theatre-webinars>
- [20] A. Hawgood, *How to Use Zoom Like a Theater or Film Professional*, The New York Times Style Magazine, 2020.
- [21] 박호영, 민경원, “매체연기 특성 연구,” 한국콘텐츠학회, 제11권, 제8호, pp.160-161, 2011.
- [22] 어일선, 한정수, 진운성, “공연예술에 있어 영상 활용을 통한 배우의 연기술 확장에 관한 연구,” 한국엔터테인먼트산업학회, 제13권, 제1호, pp.91-92, 2019.
- [23] 앤보가트, 티나 란다우, 이곤 역, *뷰포인트 연기훈련*, 비즈앤비즈, p.22, 2016.
- [24] A. Considine, “The Zoom where it happens,” American Theatre, May/June, p.23, 2020.
- [25] K. Jackson, <프로젝트, 흥도> *Post-production 이메일 설문 응답*, 2020.

저 자 소 개

정은영(Eunyoung Jung)

정회원



- 2008년 2월 : 경기대학교 연기예술학(예술학사)
- 2012년 8월 : 서울대학교 대학원 협동과정 공연예술학(문학석사)
- 2015년 5월 : 컬럼비아 대학교 Columbia University, Theatre Arts (MFA)

▪ 2018년 8월 ~ 현재 : 평택대학교, 경기대학교, 극동대학교 강사  
 <관심분야> : 배우 훈련법, 연기 방법론, 뷰포인트(Viewpoints), 공동창작