

현대 공연 예술의 새로운 공간 활용에 관한 연구*

김기일**

- I. 들어가는 말
- II. 공연예술 공간의 변화와 발전
- III. 공연예술 공간에 멀티미디어 기술의 도입과 그 역할
- IV. 나가는 말

• 국문초록

본 연구의 목적은 다양한 시대적 환경 변화 속에 연극 공간의 변화를 밝히고 현대 공연예술의 새로운 공간 활용을 찾는 것이다. 본 연구에서 연극 공간에 대한 범주는 배우의 신체언어를 통한 공간을 포함해서 무대 공간의 더 넓은 범위까지 포괄하고 있다. 그리고 무대 공간이란 공연 행위를 실행하기 위한 공간인 동시에 상상할 수 있는 모든 무대 기술 중 무대나 또는 부분적인 무대들에서 관객이 구체적으로 지각 할 수 있는 공간을 의미한다. 본 논문에서는 먼저 기존 연극에서 보여 지는 넓은 의미의 무대 공간에 대한 변화를 통사적으로 연구함으로써 오늘날 현대 공연 예술이 영상과 같은 멀티미디어 기술을 받아들일 수밖에 없었다는 것을 밝히고 있다. 둘째, 날로 그 영역이 확대되고 있는 멀티미디어의 중요성을 인식하면서 현대 공연 예술 속 새로운 공간 활용을 위해 멀티미디어 기술 도입과 그 역할에 대한 구체적인 연구를 개진하였다. 본 연구를 위해 이미지 연극을 발전시킨 캐나다 연출가인 로베르 르빠주의 작품 『순환Circulation』(1984), 『달의 저편』(2003), 『안데르센 프로젝트The Andersen Project』(2007)와 『라인의 황금Das Rheingold』(2010)을 분석의 대상으로 삼고 있다. 본 연구는 제시한 작품의 구체적 분석을 통

* 이 논문은 2011년 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-35C-2011-2-G00114)

** 성균관대학교 프랑스어권연구소 책임연구원/성균관대학교, 숭실대학교 불어불문학과 강사

해 현대 공연 예술 속 새로운 공간 활용에 관한 연구를 하고 있다.

• **주제어**

연극, 공간, 신체 공간, 무대 공간, 멀티미디어, 로베르 르빠주

“어떤 예술가들은 여전히 고전에 열광하며 고전적 연출과 기법으로 고전을 공연하고 있는 반면, 르빠주 같은 예술가는 예술의 퓨전을 통해 새로운 테크놀로지가 열어주는 미지의 상징적 세계로 도약을 꿈꾼다.”¹⁾

I. 들어가는 말

본 연구는 오늘날에 이르기까지 다양한 시대적 환경 변화 속에 연극의 공간이 어떻게 변화·발전해 왔는가라는 물음에서부터 출발하게 되었다. 연극 공간은 배우가 표현하는 모든 신체언어를 통한 공간과 상연 시 무대에서 관객에게 보여지는 무대 공간을 모두 의미한다. 따라서 본 연구에서 연극의 공간에 대한 범주는 배우의 신체언어를 통한 공간을 포함해서 무대 공간의 더 넓은 범위까지 포괄하는 의미까지 다루도록 한다. 무대 공간이란 공연 행위를 실행하기 위한 공간이며, 상상할 수 있는 모든 무대 기술 중 무대나 또는 부분적인 무대들에서 관객이 구체적으로 지각 할 수 있는 공간을 의미한다. 무대 공간은 극적 행동을 발전시켜 나가고, 극의 예술적 특성을 시각적으로 표현하여 극의 이해를 촉진 시키는 것이다. 본 논문에서는 먼저 기존의 연극에서 보여지는 넓은 의미의 무대 공간에 대한 변화를 통사적으로 접근해 본다. 이런 통사적 접근은 오늘날 현대 공연 예술이 왜 영상과 같은 멀티미디어 기술을 받아들일 수밖에 없었는가에 대한 고민을 하는 시간이 될 것이다. 둘째, 날로 그 영역이 확대되고 있는 멀티미디어의 중요성을 인식하면서 현대 공연 예술 속 새로운 공간 활용을 위해 멀티미디어기술 도입과 그 역할에 대한 구체적인 연구를 개진하도록 한다. 본 연구를 위해 이미지 연극을 발전시킨 캐나다 연출가인 로베르 르빠주의 작품 『순환Circulation』(1984), 『달의 저편』(2003), 『안데르센 프로젝트The Andersen Project』(2007)와 『라인의 황금Das Rheingold』(2010)을 분석의 대상으로 삼고자 한다. 본 연구는 이런 구체적 작품의 분석을 통해 현대 공연 예술 속 새로운 공간 활용에 관한 연구를 위해 연극 공간의 연구를 미시적으로 진행하도록 한다.

1) 이선형, 『로베르 르빠주-무대 위의 시각 마술사』(아산: 연극과 인간, 2010), 209쪽.

II. 공연예술 공간의 변화와 발전

15세기까지는 종교적인 제레나 축제 같은 일회성의 행사로서 활용된 연극에서의 무대 공간은 고정된 한 장소에 국한 되어 표현될 수밖에 없었다. 기원전 5세기 중엽에 공연은 스키테(skene)²⁾, 즉 무대 건축물 앞에서 행해졌다. 스키테는 그리스 말로 ‘오두막(hut)’, ‘천막(tent)’을 의미한다. 초기에 스키테는 매년 개최되어온 축제 가운데 하나를 나타내기 위해 세워진 일시적인 건축물로 간주되었고 이러한 구조물의 사용이 일반화됨에 따라 스키테는 영구적인 극장 시설의 일부로 채택되었다.³⁾ 중세 시대에 배경 장치는 우선적으로 맨션(mansion)이라 불리는 구조물로 구성되었다. 배경이 공연 공간 주변 또는 지역에 따라서는 수레로 형성된 무대를 따라 배열된 맨션들로 구성된 것이다. 각각의 맨션은 특정 지역을 규정했다. 배우가 맨션을 이리저리 이동할 때마다 장면이 변화되었다. 때문에 전반적인 창작과 연극적 재현의 성공에 기술자나 기계공의 역할이 중요하다고 여겨졌다. 다른 예술에서와 마찬가지로 이탈리아 르네상스는 연극, 특히 무대 배경 장치에 막대한 영향을 끼쳤다. 1425년경 개발된 원근법은 1480년경 연극·극장에 도입되어 사실상 오늘날까지 이어지고 있는 극장 설비, 무대 디자인 기술, 무대기술을 확립시켰다.⁴⁾ 16세기 초에 막 장치 시스템이 개발되어 새로운 원근법적 기술을 이용할 수 있게 되었다. 연극의 공간 측면에서 배우들의 역할도 여전히 중요하고 무대의 배경도 점차 새로운 기능을 갖게 된다. 떠돌아다니지 않고 한 곳에서 정착하는 극단들이 생겨나게 되고 극장이 꾸준히 증가하게 된다. 르네상스시대 이후에는 오늘날까지도 극장양식의 주류를 이루고 있는 소위 프로시니엄(proscenium)양식의 극장에서 대부분의 공연이 행해졌다.⁵⁾ 이런 밀폐된 극장의 공간 속에서 보여 지는 공간은 연극 속 배우의 신체언어를 통한 공간보다 무대 배경을 주로 하는 무대 공간으로 관객의 시선을 더욱 고정시키게 된다.⁶⁾ 그리고 18세기까지 꾸준히 지켜왔던 삼일치법칙은 시간성과 공간성의 연극적 한계점을 들어내는 것이다. 아리스토텔레스에 의해 제기되고 부알로에 의해 이론적으로 확립된 ‘한 곳에서 하루에, 단 하나의 사건’

2) 파트리스 파비스, 『연극학 사전』(서울: 현대미학사, 1999), 150-153쪽.

“무대라는 단어는 가건물, 사각대, 연예대 등을 의미하는 그리스어 Skene에서 유래 되었다.”

3) 신일수, 『무대기술』(서울: 교보문고, 2005), 17-18쪽.

4) 신일수, 『무대기술』(서울: 교보문고, 2005), 19쪽.

5) 정진수, 『현대연극의 이해』(서울: 예음, 1998), 63쪽.

6) 김기일, 「연극과 이미지의 소통」, 『영상문화』17호(2011), 96쪽.

이 완결되도록 하는 삼일치 법칙⁷⁾은 역설적으로 이야기하자면 무대기술의 한계를 보여주고 있는 것이기도 하다. 이후 산업의 발전과 더불어 무대기술의 발달은 연극을 고정된 무대 장소의 기능에서 탈피하게 하고 하루라는 시간성과 한 가지만을 표현하는 공간성을 뛰어 넘으려는 모습을 보이게 만든다. 1827년 『크롬웰 서문』을 통해 빅토르 위고는 예술의 자유를 요구하고, 고전주의의 ‘삼일치법칙’을 배격함으로써 19세기의 새로운 르네상스를 이룩해 놓았다. 19세기 후반에 무대 장치를 효과적으로 운용하기 위해 공간이 더욱 확장되었다. 상부 공간과 하부 공간도 확장되었고, 어떤 극장에서는 엘리베이터가 설치되기도 했다. 계단이나 덧마루 같은 입체적인 장치 요소들이 빈번하게 사용되었는데, 이러한 변화들은 공연자와 장치 사이의 소통을 유도했다. 이후 지속적인 산업화와 맞물려서 무대기술의 발달과 함께 대형극장의 탄생은 무대 공간의 환경에 많은 변화를 가져오게 만들었다. 더욱이 영화의 출현은 사람들을 공연장에서 활동사진인 영화를 상영하는 극장으로 눈을 돌리게 한다. 점점 더 진화하는 영화기술의 발달은 상대적으로 연극을 더욱 어려운 환경 속으로 몰고 가는 것이다. 게다가 텔레비전과 비디오는 더욱 사람들을 연극 보다는 작은 공간인 집안으로 몰고 갔다. 연극은 새로운 활로를 모색하게 된다. 이런 상황을 극복하기 위해 연극에 영상을 다루는 영화나 텔레비전의 사용이 늘어나고 화려한 색깔의 조명도 도입되기에 이른다. 이처럼 다양한 멀티미디어기술이 연극을 비롯하여 현대 공연 예술에 도입 될 수밖에 없는 상황에 이르렀다.

Ⅲ. 공연예술 공간에 멀티미디어 기술의 도입과 그 역할

20세기에는 다양한 문학적·예술적 운동이 연극에 지대한 영향을 끼쳤다. 새로운 멀티미디어 기술이 연극에 도입되면서 무대 공간 연출 방식의 변화를 만들고 새로운 연극이 연출되기에 이르렀다. 근본적으로 연극에서 비롯되었다고 할 수 있는 비디오, 영화나 텔레비전과 같은 매체가 전통적인 무대기술을 구성하는 기술과 혼합에 기여했다. 오늘날에는 다양한 첨단 디지털 기기나 영상기기가 무대에 도입되면서 무대기술은 날로 복잡해지고 있다. 연극에서도 기존에 갖고 있던 연출의

7) 한 곳에서 하루에, 단 하나의 사건이 완결되도록...Qu'en un lieu, qu'en un jour, un seul fait accompli'(Boileau(1674), 『시학 *l'Art poétique*』, *Chant III*, Vers 45-46).

한계를 극복하기 위해 멀티미디어기술이 적극적으로 도입되어 전통 연극과는 다른 독특하고 새로운 형태의 연극 공간을 만들어내기에 이르렀다. 오늘날 연극은 새로운 연극 연출 방법론적 연구와 시도를 통해 빠르게 발전하고 있다. 연극에 멀티미디어 기술의 도입은 앞으로 연극 발전에 중요한 역할을 하며 그 기능의 효과를 극대화 할 것이다. 그것은 기존 연극이 갖고 있었던 시간성과 공간성의 한계를 뛰어넘고 다양한 연출기능의 확대를 통해 새로운 형태의 연극으로 발전하기 위한 필연적인 과정이라고 할 수 있다. 그러므로 본 논문에서는 갈수록 그 영역이 확대되고 있는 멀티미디어 기술의 중요성을 인식하고 연극에서의 멀티미디어 기술 도입과 그 기능에 대해 알아보려고 한다. 멀티미디어 기술은 어떤 작용을 한 방향에서 다른 방향으로 전달하는 주체와 객체 사이에서 주체의 의도를 전달하기 위한 매개체를 지칭한다. 그리고 멀티미디어 기술은 전달하고자 하는 내용을 전달될 수 있도록 하는 물리적·기술적 수단들을 포함하는 소통의 전송 수단이 된다. 따라서 멀티미디어기술은 빛과 소리로 이루어진 매개체로 우리 인간의 감각기관의 사고를 확장하는 매체를 지칭할 수 있으며 인간 정신을 구체화하는 표현수단의 한 형태로 정의할 수 있다. 현대 연극은 이런 멀티미디어 기술을 연극에 도입하게 되었다. 연극이란 무대와 같이 공개된 장소에서 상연되는 것을 말한다. 연극은 문자로 표현된 인쇄물을 통해서만이 독자와 만날 수 있는 문학과는 다르게 무대 위의 배우를 통해 상연되는 동안만 존재하다가 상연이 끝나면 사라지는 일회적이고 관객과의 대면접촉 방식의 예술이라 할 수 있다. 다시 말해 무대라는 공간적 제약과 공연시간이라는 시간적 제약, 그리고 연출상의 여러 가지 제약 때문에 매번 그대로의 반복된 재현이 불가능하므로 가장 적합하고 적절한 표현기법이 요구되는 예술이다. 앞에서 언급했듯이 연극은 배우의 신체 공간과 무대장치·조명·음향효과 등의 무대 공간에 여러 인접하는 예술과의 결합을 필요로 하기 때문에 종합예술이라 할 수 있다. 연극 공간은 연극이 생긴 이래로 계속 존재해 왔지만, 연극과 멀티미디어 기술의 만남은 먼저 시각적 이미지의 중요성이 인식되고 종합예술이라는 개념이 탄생하면서 부터 시작한다. 연극에서 시각 이미지가 부상해 지금에 이르기까지는 20세기 초 유럽예술계 전반에 있었던 이미지 부재의 역사에 대한 자각에서 출발한다. 과거 텍스트 읽기 같은 언어와 문자 중심의 전통에 대한 회의가 제기되면서 예술에서도 새로운 변화를 맞게 된다. 연극에서 최초로 이를 실천한 사람은 바그너로 19세기 중엽에 목소리, 마음, 제스처, 행위 등을 종합적으로 연출하여 생동하

는 배우를 탄생시켰고 배우를 보조하는 장식과 조명의 효과는 극적 환경을 새롭게 구성하여 보여주는 시각적 세계를 만들어 냈다. 이러한 시각적 세계의 이미지는 미래파, 러시아 구성주의, 다다와 초현실주의, 독일의 바우하우스, 특히 조형예술과 퍼포먼스로 새롭게 부각됐다. 전통적인 의미에서의 연극은 타 예술과의 관계모색을 통해 연극성을 확장시켜나가고, 서로의 장르를 넘나들며 장르의 복합과 그것들의 총체성의 추구를 통해 오랜 권위를 누려온 텍스트의 권위에 밀려있던 시각 이미지의 중요성을 새롭게 인식하게 되었다. 20세기에 들어서면서 연극은 무대 기술의 발달과 다양한 실험적인 시도가 나오게 되었다. 그리고 멀티미디어 기술이 보편화되면서 무대에서 직접 상영되는 멀티미디어의 시각 이미지도 새롭게 도입되었다. 이런 무대 기술 발전으로 다양한 멀티미디어기술의 연극 연출이 가능해졌으며, 사람들은 문자에 비해 시각 이미지에 관심을 보이게 되었다. 이런 시각 이미지는 관객의 감성에 직접적으로 반응하며 관객에게 직접 다가가는 중요한 역할을 하기 때문이다. 이처럼 연극 내부로 부터의 시대적 요구와 맞물려 멀티미디어기술은 연극의 중요한 기능으로 자리하게 되며 또 하나의 연출가의 연출 수단이자 관객들과의 새로운 소통 수단이 되었다. 멀티미디어기술을 통한 연출가의 연출력과 멀티미디어기술 사용의 편리성은 연출가의 연극적 완성도를 높이는데 공헌하고 있으며 꾸준히 앞으로 멀티미디어의 활용이 확산될 것으로 기대된다.

오늘날 연극은 다양한 방식으로 멀티미디어 기술을 활용하고 있다. 이런 멀티미디어 기술의 영향으로 연극은 무대의 시각화에 있어서도 상상력과 감성, 그리고 무대 공간의 확대, 즉 새로운 시각 이미지를 요구하게 되었다. 연극에서 다양한 방식으로 활용되는 멀티미디어기술은 그 한계를 규정짓기가 어려울 만큼 연극에 새로운 변화를 일으키고 있다. 멀티미디어기술은 연극 공간에서 연출가들이 연출력의 한계를 극복하게 하고, 끊임없는 변화와 무제한적인 이미지의 힘으로 관객들을 연극 속으로 빠져들게 하고 서로 소통하게 하며 궁극적으로는 연출가의 연극 무대에 대한 작품의 완성도를 높이게 한다. 멀티미디어기술은 단순히 사실이나 이야기의 재현에만 목적을 갖고 있는 것이 아니며 시각 이미지의 의미전달 도구로까지 발전해 과거 무대 배경의 장식적 기능에 머물던 무대 이미지에 4차원의 시간성과 공간성의 확대된 개념까지 연출이 가능하게 만들었다. 무대 공간에 있어서도 상상력과 감성, 그리고 중요한 관객층의 의식을 수용할 수 있는 가변적이고 유동적인 무대 공간과 새로운 시각 이미지를 만든다. 이는 빛에 관한 기술의 발달과 영화라

는 새로운 멀티미디어기술을 무대 공간에 적극적으로 수용하고 그 가능성을 실험함으로써 시작되었다. 이것은 멀티미디어기술의 본질적 특성과 다양한 멀티미디어 기술의 기법들을 채택하여 무대 공간 위에 독특한 연출로 활용하려는 시도인 것이다. 본 연구는 이처럼 다양한 기능을 갖고 있는 멀티미디어기술을 연극에서 활용을 할 때 얻을 수 있는 뚜렷한 효과를 먼저 연극 속 무대 공간의 시간성과 공간성 확대를 통한 무대 공간의 활용 그리고 멀티미디어 기술을 위한 수반 요소의 순으로 개진하고자 한다.

1. 시간성과 공간성의 확대를 통한 무대 공간 활용

연극에 멀티미디어 기술을 사용했을 때 얻을 수 있는 가장 큰 기능은 기존의 연극에서 표현하기 힘들었던 시간성과 공간성의 확대일 것이다. 연극은 매회 똑같이 연출될 수 없는 특성을 갖고 있으며 연극은 배우와 관객이 동일한 시간과 동일한 장소에 있어야만 상연이 가능하다. 하지만 멀티미디어 기술을 도입하면 제한적일 수밖에 없었던 시간성과 공간성의 한계를 극복할 수 있다.

먼저, 시간성에 대한 언급을 해보자. 연극에서 멀티미디어 기술을 사용할 때는 무대에서 연출되는 멀티미디어 기술은 이미 촬영되고 제작된 멀티미디어 기술, 즉 과거의 멀티미디어 기술로서 무대 위에 실재적으로 펼쳐지는 공연 시간과는 구분된다. 무대 위에서 상연되는 배우의 연기를 직접 스크린이나 모니터 화면 위에 멀티미디어기술을 이용하여 투영하므로 실제의 무대 공간과 멀티미디어기술을 동시에 연출될 수 있도록 할 수 있다. 그러나 고정된 무대 장치가 표현하는 시간과는 일치될 수 없다. 멀티미디어기술을 사용하기 전까지 연극이 표현하고자 하는 시간은 무대 장치의 변화, 해설자의 해설과 배우의 연기를 통해서만 관객들에게 전달되었다. 무대 장치와 연기의 한계는 장면 해설과 배우의 대사로서 시간의 흐름을 표현하여 왔으나, 멀티미디어기술의 사용을 통해 시간의 표현이 좀 더 자유롭고 다양해졌다. 구체적으로 살펴보면, 1998년 5월에 캐나다 극단 《Les deux mondes》에 의해 올려진 『라이트모티브 *Leitmotiv*』는 멀티미디어 기술을 사용한 작품이다. 이 연극에서 즐거리의 흐름은 폭음, 비행기 소리 등 불안한 소음과 음악의 리듬에 따라서 이루어졌다. 새로운 기법을 보면 전쟁의 흐름을 군용트럭의 달림과 자동차 속의 군인들의 눈을 통하여 펼쳐지는 자동차길 즉 자동차도로의 길고

많은 공간의 투영에 의하여 시간의 흐름을 표현하는 것이다. 이와 같은 시간의 표현을 시각화함은 멀티미디어기술만이 가능하게 한다.⁸⁾ 다음으로 한계가 있던 무대 공간은 멀티미디어기술을 통해 다양한 무대 공간으로 연출이 가능해진다. 무대 장치의 이동 없이 시간과 공간을 빠르게 변화시킬 수 있다. 무대 이외의 공간을 촬영하고 편집을 해서 무대 위에서 그대로 재현하거나 컴퓨터 그래픽을 더해 새로운 공간을 만들어 낼 수 있다. 예를 들면 무대 장치만으로 구성하기 어려웠던 배경을 실제 배경이 담긴 멀티미디어 기술을 가져와 실감나고 현장감 있게 구성하거나 컴퓨터 그래픽을 통해 시각적으로 더욱 충실한 배경을 만들어 낼 수 있다. 예를 들자면 연극과 영화를 조화시키려는 <Ciné-théâtre>가 있다. <Ciné-théâtre> 혹은 부분적으로 화면을 사용하는 연극에서는 관객의 시선을 고정시킬 뿐 만 아니라, 카메라의 렌즈를 통하여 시각을 다양화하므로 실제와 멀티미디어기술, 상징적 표현과 구체적 표현의 충돌과 융해가 관객을 생소하게 하며 아울러 연극 공간을 확장시킨다. 이는 관객의 시선을 새롭게 하며, 생소한 미를 접하도록 한다. 또한 추상적 요소나 무대 공간 밖의 요소를 멀티미디어기술화하며 관객의 무의식적 요구를 좀 더 충족시켜줄 수 있다.⁹⁾ <Ciné-théâtre>는 주로 무대장치를 화면으로 바꾸고, 무대공간의 확장으로 좀 더 배우들이 움직일 수 있는 범위를 넓히고, 실내 극장에 있는 관객들에게 시각적으로 무대 공간 밖에서 일어나는 사건까지 보여 주려고 하는 것이다. 연극에서 배경 혹은 그의 일부분, 텔레비전이나 비디오 화면을 통하여 고정된 멀티미디어기술이나 동영상을 사용하거나 영화의 특성이나 기법을 사용하여 이루어지는 새로운 추구는 캐나다에서 특히 많이 이루어지고 있으며, 프랑스를 비롯하여 세계도처에서 다양하게 펼쳐지고 있다. 이 무대공간의 확장은 멀티미디어기술을 통한 실재공간의 재연과 상상 공간의 시각화로 세상에 이르게 된다. 캐나다 극단 《Théâtre de la Bordée》가 공동작품으로 퀘벡에서 올린 『순환 Circulations』(1984)이 바로 이러한 시도이다. 작품 『순환』은 미국 지도라는 시각적 요소와 영어 카세트라는 청각적 요소를 기본 자료로 하여 세상의 재현, 환언하면 세상의 이미지를 부각하고 관객들로 하여금 시각으로 인지하도록 하고 있다. 이는 관객의 시선이 재연된 영상을 각도와 거리의 차이에 의하여, 변형시킬 수 있도록 유도하는 것이다. 이처럼 무대 공간은 화면에 투영된 영상으로 단순히 확장될 뿐만 아니라, 관객들의 시선의 각도와 거리에 따라서 능동적으로 변형되어 인지되는

8) 김상태, 「공연예술과 영상매체」, 『프랑스문화예술연구』 제3집(2000), 27쪽.

9) 김상태, 「문학의 시각화 경향과 영상매체」, 『프랑스문화예술연구』 제1집(1999), 29쪽.

공간이 되도록 새롭게 시도되기도 한다. 이와 같은 추구의 연극이 이미지 연극으로 간주된다.¹⁰⁾

2007년 LG아트센터에서 공연된 영상을 포함하는 연극은 캐나다 출신의 연출가 로베르 르빠주가 『달의 저편』(2003)이후 4년 만에 한국에 가져온 『안테르센 프로젝트』(2007)가 있다. 이 연극은 동화작가 안테르센의 탄생 200주년을 맞이하여 덴마크에서 국가차원의 프로젝트로 기획한 안테르센에 관한 공연 중 하나이다. 이 『안테르센 프로젝트』에서 느껴지는 고독감이란 ‘단절’이라는 단어가 주는 무심함을 보여준다. 르빠주는 이 ‘단절’이라는 느낌을 효과적으로 전달하기 위해 과감한 연출을 선택 한다. 바로 모든 것을 지워버리는 것이고, 인물들은 누군가와 끊임없이 대화하지만, 사실 그의 곁에는 그 누군가가 존재하지 않는다. 주인공이 산책을 데리고 나가는 애완견은 움직이는 개 줄로만 다만 짐작할 뿐이다. 이야기 중간 중간 흘러나오는 안테르센의 이야기 속의 여주인공은 <장면 1>과 같이 유명처럼 옷만 걸친 마네킹



<장면 1> 유명처럼 옷만 걸친 마네킹

그리고 그 지워진 공간에는 물건들만 덩그러니 남아있다. 이 무심하고 숨 막힐 듯한 공간에 지쳐갈 때 짙은 무대 위에는 백색의 스크린이 등장한다. 그리고 이 스크린위에 투사되는 영상들은 무대라는 한정된 공간을 확장시켜주는 자유로움이 있다. 아래의 <장면 2>에서 영상은 단순한 배경 효과를 넘어서 제 2의 무대 공간으로 활용될 수 있고 배우가 등장하는 영상을 이용해 배우가 영상과 무대 공간을 넘나드는

10) 김상태, 「공연예술과 영상매체」, 『프랑스문화예술연구』 제3집(2000), 25-26쪽.

것처럼 보일 수 있다. 크고 이동이 어려운 무대의 역할을 영상이 대신하게 되면서 무대 전환이 용이해져 빠른 장면 전환이 가능해지고 시간과 공간 연출에 있어서도 자유로워진다. 이와 동시에 영상은 투영되는 동안 다음 장면을 준비하는 시간을 벌 수 있는 시간적 변화 역시 일어난다. 그리고 영상은 연극의 시간적인 정보를 제공하는 역할을 하기도 한다. 제한된 시간에서 벗어나는 효과도 발휘하고 있다.



<장면 2> 『안데르센 프로젝트』(2007)

멀티미디어기술은 시각과 청각이라는 두 가지 기능을 가지며 연극에서는 시각적 기능이라는 것이 특히 장점이 된다. 연극에서 멀티미디어기술은 이야기를 배우의 언어나 몸짓에 시각화된 기능을 부여함으로써 관객과의 소통을 이끈다. 연극은 대사, 몸짓, 음향이라는 요소를 가지며 내용에 따라 복합적으로 쓰이거나 한 가지만 사용되기도 한다. 멀티미디어기술은 부가적인 설명의 기능을 함으로써 이야기의 흐름과 이해를 도울 수 있다. 그리고 과거의 무대 장치만으로 무대 공간의 한계가 있던 것들을 시각적으로도 충실하게 무대 공간의 확대를 보여준다.

2003년에 한국에서 공연된 로베르 르빠주의 작품 『달의 저편』(2003)은 돌아가신 어머니의 아파트를 정리하면서 빚어지는 형제간의 갈등과 화해의 이야기를 담고 있다. 과거 달을 둘러싸고 미국과 소련이 벌인 치열한 우주개발 경쟁의 역사에 빚대어 이야기를 전개해 간다. 첨단 프로젝트와 특수효과로 단순한 무대와 평범한 생활용품이 순식간에 색다른 공간과 사물로 탈바꿈해 버리는 무대 장치가 공간의 확장을 보여준다.



<장면 3> 『달의 저 편』(2003)

<장면 3>에서 보듯 무대 장치 중에 가장 흥미로운 것은 벽에 설치한 드럼세탁기의 출입구이다. 첫 장면에서 필립은 그 안에 빨래를 집어넣다가 어느 틈에 세탁기 속으로 빨려 들어가 우주를 유영한다. 바로 옆면 벽에는 세탁기 안에서 요동치는 빨래 들이 영상으로 투사되다가 순식간에 우주 공간으로 솟구친 필립을 보여준다. 세탁기 투입구는 다시 어항, 시계, 보름달, 의료기기 등으로 변화한다. 필립의 엄마가 세탁기 안에서 작은 우주 비행사 인형을 꺼낼 때는 자궁의 이미지를 갖는다. 필립이 사용하는 다리미판도 헬스클럽의 운동기구들도 광원을 달리는 모터사이클로 변화하며 매우 연극적으로 활용된다.¹¹⁾ 구멍(투입구)은 한계를 지닌 무대 공간을 무한히 확장시키는 블랙홀이다. 지구는 어머니의 품이자 요람이지만, 인간은 언제까지고 그곳에 안주할 수는 없다. 그런 의미에서 구멍은 요람을 박차고 나가는 입구가 되기도 한다. 구멍은 우주로의 갈망이며 카오스에서 코스모스로 나아가려는 본원적인 요구를 상징한다. 가장 기억될 만한 무중력 상태로 유영하는 마지막 장면은 구멍을 통한 공간 확장의 극치이자 원형적이고 인간적인 갈망이 완성된 모습이다.¹²⁾

여기에 1980년대 초 미 항공우주국(NASA)의 민간인 달 탐사 프로젝트에 참여하기도 했던 아방가르드 음악가 로리 앤더슨의 음악이 마술적인 신비감을 더하면서 청각적인 기능도 보여주고 있다. 시각적으로는 무대 공간의 한계가 있던 것을 더욱 확대시킨다. 현재의 멀티미디어 기술은 디지털 기술의 발전으로 인간이 상상할 수 있는 거의 모든 것들을 표현할 수 있게 되었다. 이렇듯 오늘날까지 연극은 영상과 같은 멀티미디어 기술의 활용을 통해 새로운 연극 공간을 창출하고 있는 것이다.

2. 멀티미디어 기술 활용을 위한 수반 요소들

연극에서 멀티미디어기술의 연출을 위해 수반되어야 할 요소들이 있다. 이것은 연극이 갖고 있는 독특한 특징으로 무대와 조명 같은 가장 기본적인 무대 연출 요소에 해당한다. 연극에서 멀티미디어기술을 연출 할 때, 어떤 멀티미디어기술을 연출할 것인가는 기본적으로 작품 내용에 달려 있다. 작품 내용을 근거로 멀티미디어

11) 김미도, 『과학과 시(詩)의 만남』, The Korean Theatre Review, 2003(4).

12) 이선형, 『연극, 영화를 만나다』(서울: 푸른 세상, 2011), 139쪽.

어기술을 사용하고자 하는 장면의 연출에도 충실해야 한다. 연출하고자 하는 내용에는 장면이 담고 있는 이야기를 비롯해 대사와 배우들의 몸짓, 움직임까지 포함되며 필요할 때는 배우가 묘사하고 있는 심리 상태까지도 파악을 해야 한다. 그리고 무대 공간과 조명이라는 외부적인 환경을 고려해야 한다. 이것 역시 작품 내용만큼 중요한 요소이다. 무대는 멀티미디어기술이 보여 지는 공간이며 무대 공간이 멀티미디어기술을 위해 어느 범위까지 사용될 수 있느냐에 따라 같은 내용이라도 다르게 연출될 수 있다.

연극 무대는 원시단계에서는 광장이나 언덕 등과 같은 자연지형을 이용하였으나 산업과 문명의 발전과 더불어 상연의 기회가 늘어나고 높은 예술성을 필요로 하기 때문에 인위적인 연출이 가능한 장소를 만들게 되었다. 실내 극장 내부에서 막을 이용하는 프로시니엄 무대가 일반적이지만 원형무대, 객석과 같은 높이의 무대, 유럽 중세 극에서처럼 축제차 위에 무대가 붙어 있어 이동이 가능한 것, 영국 엘리자베스 시대의 연극 무대처럼 에이프런이 붙어 있는 무대 등 종류도 다양하다. 심지어 오늘날 자동차를 이용하여 관객을 찾아가는 이동 무대도 등장했다. 연극에서 멀티미디어기술을 연출 할 때 무대 공간은 무대의 특정 공간에 마련된 스크린에 투사하거나 무대 전체, 특정 공간, 배우에게 투사하는 식으로 사용될 수 있으면 모니터를 무대 위에 설치하는 방법이 있다. 연극 관람에 방해가 되지 않는 선에서 기타 여건에 맞게 적절한 위치에 사용되어야 한다. 그리고 조명에는 관객이 무대를 보는데 불편하지 않도록 밝게 비추는 조명과 무대의 분위기나 인물의 심리 상태를 표현하기 위한 효과로서의 조명이 있다. 연극의 초기에는 옥외의 햇빛 아래서 연기하였으므로 조명은 생각할 필요가 없었다. 실내에서 연기를 하게 되고 야간 공연이 생겼을 때도 양초, 석유, 가스 등을 사용하던 인공광원의 부자유한 시대에는 무대를 밝게 하는 데만 주목적을 두었을 뿐 현대와 같은 조명효과를 기대할 수는 없었다. 무대조명의 역사는 1878년 영국에서 조셉 스완이 백열등을 발명하고, 1879년 미국에서 에디슨이 백열등을 계량화한 때부터 시작되었다. 이 발명에 따라 빛을 자유롭게 조절할 수 있게 되면서 단지 배우의 연기를 잘 보이게 하는 빛의 세기의 문제에서 벗어나 밤낮의 구별, 조석의 변화, 강우, 강설 등과 같은 다양한 자연 현상을 실제처럼 묘사하는 사실적인 연출이 가능해졌다. 무대 조명은 전적으로 무대 공간의 상황에 따라 초점이 맞추어지며 공연의 내용에 따라 다양하게 결정된다. 멀티미디어기술은 또한 빛을 필요로 하기 때문에 무대 조명의 파악은 멀

티미디어기술 연출의 아주 중요한 수반 요소로 작용한다. 빛과 어둠의 짜임으로 이루어진 연극에서 필수 요소인 조명은 테크놀로지의 산물이다. 르빠주가 조명의 중요성을 발견한 것은 영화를 통해서였다. 영화관에서 관객은 어둠 속에 묻혀 있고 오직 스크린만 밝혀 있을 뿐이다. 관객은 마치 불을 바라보듯 불의 형태와 색이 지속적으로 움직이는 스크린을 바라본다. 빛은 영화 존재의 근원적 조건이 된다. 영화에서 중요한 것은 조명이며 배우는 빛의 인상일 뿐이다. 스크린에서 등장인물은 빛으로 존재하기 때문에 관객은 등장인물에 집중한다. 그러나 일반 연극 관객은 등장인물보다는 사건과 그 등장인물들이 집행하는 제식에 더욱 관심을 쏟는다. 따라서 엄청난 조명으로 일종의 밤의 불꽃 축제가 되기도 하는 일본의 <노> 무대처럼, 조명 없이 존재할 수 없는 영화와 유사한 시각 예술을 무대에 도입하고자 한다. 이렇게 해서 연극의 전통적 조명이 아닌 영화 테크닉이 접목된 조명이 그의 무대에서 창출되었다.¹³⁾ 또한 테크닉적인 멀티미디어기술은 빛의 요소를 가지기 때문에 멀티미디어기술이 제대로 보여 지기 위해서는 그에 알맞은 무대를 갖추어야 한다.



<장면 4> 『라인의 황금*Das Rheingold*』(2010)

무대 조명의 밝기에 따라 멀티미디어기술의 색상의 선택과 명암의 범위가 결정될 수 있으며 배우들의 동선에 따라 멀티미디어기술의 투사 공간과 적절한 비율이 결정되는 것이다. 위 <장면 4>는 로베르 르빠주의 연출로 2010년 4월 무대에 올려진 『라인의 황금』(2010) 중의 한 장면이다. 이 장면은 정면에선 무지개를 투사하고, 위에선 별도로 금속조명을 주어 아래에 그림자가 생기게 했다. <조명>을 통한

13) 같은 책, 247-248쪽.

멀티미디어기술을 아주 잘 보여주는 장면이다. 이처럼 멀티미디어 기술을 위한 수반 조건들을 볼 수 있다. 이런 조건들은 궁극적으로 무대 위의 연극 공간을 확장시켜 주게 된다.

IV. 나가는 말

오늘날 디지털 기술의 급속한 발전은 삶의 방식을 바꾸어놓을 정도로 인간의 생활에 커다란 영향을 미쳤을 뿐만 아니라 새로운 문화를 만들면서 빠른 속도로 사회 속의 각 분야에 보급되었다. 디지털 기술의 가장 큰 결실 중의 하나는 멀티미디어기술이다. 컴퓨터 그래픽과 같은 표현 기술이 급속히 발달함과 동시에 연극 제작이 점점 더 쉬워지면서 연극이 대량 생산되었다. 사진은 멀티미디어기술 시대를 만들고 영화는 멀티미디어기술 시대를 더욱 발전시켰다. 디지털 기술의 급속한 발달로 탄생한 멀티미디어기술은 영화에서 디지털 기술과 결합하며 그 변화속도와 질적인 향상에 가속도를 더하며 가능성을 구체적으로 펼쳐 보이고 있다. 이렇듯 다양한 기술의 발달에 따라서 연극도 변해왔다. 우리는 연극의 공간이 기술 문명의 발달과 함께 어떻게 변해왔는지 멀티미디어 기술을 통해 알아보려고 했다. 오늘날 멀티미디어기술의 출현은 당연한 것인지도 모른다. 과거의 구술 시대, 문자 시대의 출현도 마찬가지로 기술 문명의 발전과 더불어 변해 왔던 것이다. 오늘날 디지털 기술의 발전은 사람들의 눈을 영화나 비디오, 텔레비전, 스마트 폰 같은 다른 디지털 매체로 돌리게 되어 연극의 존립자체를 위태롭게 하였다. 이에 따라 실험적인 연극의 탄생은 어쩌면 당연한 것일지도 모른다. 생존을 위한 방법이기도 한 것이다. 연극은 무대를 통한 배우와 관객을 소통시켜주는 기능을 한다. 즉, 연극은 다른 장르와는 달리 관객과 매 공연이 일회적이고 대면성을 특징으로 하는 장르이다. 따라서 오늘날 연극이 관객의 취향을 외면할 수 없는 것도 당연한 사실이다. 디지털 기술 문명의 발전과 함께 한 세대들이 오늘날 연극의 주요 관객층이기 때문에 더욱 실험 연극의 필요성은 증가하게 된다. 다양한 멀티미디어기술의 활용을 통해 주 관객층을 공략함으로써 예술적인 미학을 해치지 않는 선에서 연극 연출의 완성도를 높이고 새로운 트렌드를 받아들이는 연극으로 나아가는 현상을 보이게 되는 것이다. 더불어 멀티미디어기술은 과거 연극에서 볼 수 없었던 시간

성과 공간성을 뛰어넘는 순기능의 역할을 하게 된다. 멀티미디어기술을 통한 절대 시간에 과거의 시간을 동시에 보여줌으로써 절대시간의 한계성을 극복하고, 마찬가지로 과거에 보여줄 수 없었던 무대 외적인 공간을 멀티미디어기술을 통해 보여줌으로써 제한적이었던 공간을 뛰어넘는 것이다. 그리고 연극의 활성화를 위해 빛을 통한 조명까지도 조절함으로써 연극의 무한한 상상력의 확대를 기대하고 있는 것이다. 멀티미디어기술은 그 발전의 속도만큼 무한한 상상력과 가능성을 무대 위에 발휘하고 있다. 연극에서 멀티미디어기술은 도구나 기능 이상의 역할을 해 오고 있다. 가장 커다란 역할과 성과는 텍스트의 절대적 권위에 간혀있던 사람들의 근원적인 감각체계를 멀티미디어기술을 통해 연극으로 되살렸다는 점이다. 사진과 영화의 발명으로부터 출발한 멀티미디어기술의 성과는 시각적이고 여러 감각적인 측면을 이끌어왔고, 사람들의 지각을 자극하는 새로운 방법들을 제시해 왔다. 연극에서 멀티미디어기술은 연출가의 연출력의 확대와 그리고 제한된 시간성과 공간성의 한계를 넘어서 공연의 완성도를 높이는데 기여하고 있다. 오늘날 다양한 디지털 매체의 풍요 속에서 시각 이미지에 젖어있는 연극의 주 관객층의 기대에 부응하기 위해서는 연극으로의 멀티미디어기술의 보급과 정착은 필연적인 것으로 보인다. 결과적으로 현대 공연 예술의 새로운 공간이 창출되는 것이기도 하다.

• 참고문헌

- 김기일, 「연극과 이미지의 소통」, 『영상문화』 17호(2011).
- 김상태, 「문학의 시각화 경향과 영상매체」, 『프랑스문화예술연구』 제1집(1999).
- 김상태, 「공연예술과 영상매체」, 『프랑스문화예술연구』 제3집(2000).
- 김미도, 『과학과 시(詩)의 만남』, The Korean Theatre Review, 2003.4
- 마르틴 즐리 지음, 김동윤 옮김, 『영상 이미지 읽기』(서울: 문예출판사. 1999).
- 빠트리스 파비스, 『연극학 사전』(서울: 현대미학사, 1999).
- 신일수, 『무대기술』(서울: 교보문고. 2005).
- 이선형, 『로베르 르빠주-무대 위의 시각 마술사』(아산: 연극과 인간. 2010).
- 이선형, 『연극, 영화를 만나다』(서울: 푸른세상, 2011).
- 이선형, 『퀘백의 공연예술 정책』, 2008.
- 정진수, 『현대연극의 이해』(서울: 예음, 1998).
- 주창훈, 『영상이미지의 구조』(서울: 나남출판. 2003).
- Béatrice PICON-VALLIN, 『LES ÉCRANS SUR LA SCÈNE』, 1998.
- Boileau, 『l'Art poétique』, Chant III, Vers 45-46. 1674.
- LE ROBERT. 『Dictionnaire française』. 1981.

[장면 인용 사이트]

1. 유명처럼 옷만 걸친 마네킹
[http : //review.nate.com/view/8456727/desc/1](http://review.nate.com/view/8456727/desc/1)
2. 『안데르센 프로젝트』(2007)
[http : //review.nate.com/view/8456727/desc/1](http://review.nate.com/view/8456727/desc/1)
3. 『달의저편』(2003)
[http : //blog.naver.com/milda? Redirect=Log&logNo=140041986287](http://blog.naver.com/milda? Redirect=Log&logNo=140041986287)
4. 『라인의 황금(Das Rheingold)』(2010)
http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=dr_cheese&logNo=100124306128

Étude sur l'Application de Nouvel Espace dans l'art de la représentation contemporaine

Kim, Ki-II

Notre étude a pour but de trouver l'application de nouvel espace dans l'art de la représentation contemporaine après révéler les changements de l'espace théâtral dans une variété de changements environnementaux contemporains.

L'espace du théâtre peut avoir compris en étapes selon l'espace corporelle que des acteurs représente et l'espace de la scène.

Et l'espace scénique est un espace pour accomplir des actes à effectuer. Dans le même temps, il est l'espace scénique et la technologie dans la scène que le spectateur peut imaginer et percevoir.

Nous montrons tout d'abord que l'espace scénique large existant dans le théâtre a du changement syntaxique et aujourd'hui l'art de la représentation contemporaine a été contraint d'accepter les technologies de multimédia tels que l'image.

Deuxièmement, en reconnaissant l'importance du multimédia que la région est en pleine expansion de jour en jour, nous profitons de ce nouvel espace pour l'art de la représentation contemporaine dans l'adoption de la technologie multimédia.

Pour cette étude, nous avons analysé 『*Circulation*』(1984), 『*Beyond the Moon*』(2003), 『*The Andersen Project*』(2007) et 『*Das Rheingold*』(2010) de Robert Lepage au Canada qui avons développé un théâtre de l'image.

Cette étude présente une analyse détaillée de l'œuvre dans l'art de la représentation contemporaine et l'étude d'un nouvel espace est utilisé.

Key Words: Théâtre, espace, l'espace corporel, l'espace scénique, multi-média,
Robert Lepage

필자 E-Mail: kiilkim65@hanmail.net (김기일)

투고일: 2013년 6월 25일/ 심사완료일: 2013년 7월 31일/ 게재확정일: 2013년 8월 16일

