



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

영 상 학 석 사 학 위 논 문

공연예술의 영상활용에 관한 연구



2011년 8월

부경대학교 국제대학원

영 상 학 과

권 미 정

영 상 학 석 사 학 위 논 문

공연예술의 영상활용에 관한 연구

지도교수 남 인 용

이 논문을 석사 학위 논문으로 제출함.



2011년 8월

부경대학교 국제대학원

영 상 학 과

권 미 정

권미정의 영상학석사 학위논문을 인준함

2011년 8월 26일



주 심 철학박사 김 무 규 (인)

위 원 철학박사 김 용 호 (인)

위 원 문학박사 남 인 용 (인)

목 차

I. 서 론

1. 문제제기	1
2. 연구방법	3
2.1. 연구범위	3
2.2. 연구문제와 방법	4

II. 이론적 배경

1. 공연예술의 개념과 전개	6
2. 영상의 개념과 전개	9
3. 공연예술과 뉴테크놀로지, 영상의 결합에 관한 기존연구	13
4. 공연예술에서 영상이 가지는 의미에 관한 이론적 고찰	16

III. 공연예술의 영상활용

1. 선행연구	20
2. 영상활용분석을 위한 이론적 배경	22
2.1. 영상미디어에 따른 분류	23
2.2. 영상미디어에 따른 효과	27
2.3. 영상미디어의 영향	34
3. 사례분석	42
3.1. 음악공연분석	42
3.2. 무용공연분석	47
3.3. 연극공연분석	55

IV. 결 론

1. 연구요약	59
2. 연구한계와 시사점	61

참고 문헌	63
-------------	----



그림 목차

[그림-1] 라스코동굴의 벽화	10
[그림-2] 예술의전당 ‘어린이음악회’	28
[그림-3] 유니버설 발레단 ‘심청’ 공연의 수중장면	32
[그림-4] 영상미디어의 구분에 따른 효과와 영향	42
[그림-5] 제야음악회와 영상의 결합	43
[그림-6] 교향악단공연 : 연주자의 모습을 스크린으로 투사	44
[그림-7] 합창단공연 : 단원들의 모습과 노랫말을 스크린으로 투사	46
[그림-8] 영화 속 스텝프린팅 : 남순과 슬픈눈의 합방장면	48
[그림-9] 영화 속 슬랩스틱 : 남순이 외치는 장면과 슬픈눈과의 합방전에 몸을 푸는 장면	49
[그림-10] 영화와 무용단공연 : 도입장면	51
[그림-11] 영화와 무용단공연 : 슬픈눈의 등장	52
[그림-12] 무용단공연 : 남순이 슬픈눈에게 사랑을 느끼는 장면	52
[그림-13] 영화와 무용공연 : 남순과 슬픈눈의 마지막 결투장면	53
[그림-14] 극단공연 : 밤의 모습을 형상화	57
[그림-15] 극단공연 : 엄마를 생각하는 ‘제제’의 마음을 형상화	58

**A study on the utilization of images
in the performing arts**

MI JUNG KWON

Visual Communications

The Graduate School of International Studies

Pukyong National University

Abstract

5-day work week and changed lifestyle affect a cultural life of people. Today many people are actively engaged in the performing Arts for their cultural life and show growing interest from selecting the performing arts to creating public opinion beyond just seeing the performing arts. Countries also aware of importance of the performing arts and extend the area of the performing arts to ensure the identity of the decentralized local area and to find the right color of their culture. With demands of the times about the art, the radical development of new media and digital technology is infiltrating into the performing arts naturally and change the form of the performing Arts. The image media as a symbol of the new technology is at the heart of the Performing Arts. Now discovery of images and videos in the performing arts is not difficult. And in the future, the image media will be utilized with more

diverse forms and methods, and which will reflect the producers and the audience needs more fully and also function as the link that connects the two.

This study is based on this trend, which classifies the image media used in the performing arts based on the form and discusses generating effects and impacts on the producer and the audience mainly in the Busan metropolitan art organization in the past two years.

Utilized media in the arts organization is a photo, illustration, a part of movie, real-time broadcast, and video. A photo and illustration function as an important tool for understanding and interest of the audience as a tool of reappearance. The movie has its own structure and the audience can be immersed in their emotion with cinematic techniques and structure. If this structure is combined with the performing arts, it can create additional interaction between the arts and the audience with synergistic effects. Real-time broadcast can allow the audience to be involved in multi-cultural experience by connecting the outside world with the inside with feeling not isolated from society. The use of video in the performing arts can tie the flow of two different things by helping to overcome the many constraints related to time and space. The close-up as one of video shooting techniques can maximize the sense of realism of the audience by showing up to the space not seen before and stimulate their synesthesia.

The producer can take advantage of the utilization of these images. They can extend a story deployment beyond limitation of time and space and extend their imagination and expression through the image media. With this, The Audience can be absorbed in the performing arts and increase their enjoyment by unexpected factors.

Eventually Combination of the image media and the performing arts have a thread of connection with the of concept of 'Gesamtkunstwerk' proposed by richard wagner who said technical and visual factors would be of critical

importance in the performing arts, with which the audience will communicate with the arts more actively.

The performing arts will be evolved into diverse forms. The producer will do aggressive and adventurous try to make something new and the audience will be joined the arts with installed digital mind. As a result, due to the use of the image media, The evolved performing arts will contribute to make various culture contents and gain a competitive edge which meets the needs of the producer and audience both.



I. 서 론

1. 문제제기

주5일제 근무형식과 더불어 늘어나는 여가시간과 건전한 레저·문화생활 영위를 위한 욕구 그리고 다양한 여가활동의 선호로 인해 점점 많은 사람들이 공연예술에 관심을 가지고 자신의 시간을 투자하고 있다. 이는 개인적인 차원을 넘어 선진국형 산업구조로의 개편과 지방자치제의 정착으로 인해 지역의 정체성 확보와 지역홍보를 위해 문화공연예술을 적극 활용하고자 하는 국가적, 제도적 움직임이 있기에 문화예술영역의 확장은 자연스런 시대적 흐름이라 할 수 있다. 이러한 흐름 속에서 연극, 뮤지컬, 오페라, 발레, 클래식 등의 공연예술은 소비자의 기호에 맞게 점차 발전된 형태로 기획, 제작되고 있으며 첨단기술과 다양한 매체의 발전으로 공연예술분야에서도 새로운 커뮤니케이션 매체의 역할이 증대되고 있다. 영상 및 무대, 음향에 관한 기술발전은 자체적인 기술력 향상 뿐 아니라 공연예술부분에도 침투하여 단순히 무대 위의 퍼포먼스를 강조하는 역할을 넘어 새로움을 창조해 내는 비약적인 발전을 가져오며 공연예술의 형태를 변모시키고 있다. 이제 영상은 공연예술의 있어 보완적이고 부수적인 역할에서 벗어나 기획단계에서부터 인간의 몸짓(퍼포먼스)이나 내레이션의 한계점을 보완하고, 관객과의 상호작용을 극대화하기 위한 주된 장치이자 도구로 자리 매김하고 있다.

이렇듯 공연예술에 있어 영상의 사용은 자연스러운 흐름이 되고 있다. 대형단체뿐만 아니라 지방의 소규모 공연단체들 역시 장르를 불문하고 영상을 활용하여 프로그램의 완성도를 높이며 관객과 함께 공감하고 즐길 수

있는 다양한 공연무대를 만들기 위해 노력하고 있다. 새로운 테크놀로지의 수용은 장르간의 벽을 허물고 크로스오버라는 장르불문의 공연무대까지 만들어 내며 새로운 장르를 생성해 내고 있기도 하다. 이러한 영상의 사용은 디지털세대라 불리는 21세기 관객들의 볼거리를 확장하고 그들의 문화적 욕구를 충족시키기 위한 불가피한 현상이 되고 있다.

다양한 예술장르 중 신체를 활용한 무용공연의 경우 영상의 사용이 가장 두드러진다. 기존의 무용무대가 아닌 ‘새로운 무용’의 한 맥락을 이루며 표현의 확장을 위한 다각도의 시도가 이루어지고 있다. 이러한 변화의 바람은 무용공연을 넘어 모든 공연예술장르에 새로운 바람을 불어넣고 있다. 공연예술에 있어 영상의 활용이 급증함에 따라 이와 관련된 연구들도 시작되고 있다. 심리학자 및 사회학자 그리고 공연예술에 임하는 다수의 사람들은 공연예술과 접목된 영상과 그 효과에 대해 이론적으로 접근하기 위해 노력 중이다. 그렇지만 아직은 영상표현기법 및 변화하는 현상에 관한 연구가 주를 이루고 있고 영상활용을 경쟁력 있는 콘텐츠를 위한 하나의 요소로 규정짓고 있을 뿐이다. 또한 공연예술에 있어 영상의 활용과 의미에 관한 연구는 다각도의 측면에서 이루어지지 못하고 연구주체에 따라 제한적으로 이루어지고 있다. 무엇보다도 현재 다양한 공연 장르에서 사용되고 있는 일반적인 영상에 대한 연구와 분석 없이 발전적인 형태이자 새로운 장르라고 할 수 있는 비디오아트에 관한 연구가 거의 대부분을 차지하고 있음을 확인할 때 우리가 가장 흔하게 사용하고 접하고 있는 영상활용에 대한 연구와 이해가 미흡한 것으로 보인다. 이에 따라 현재 우리가 직접 보고 확인할 수 있는 공연예술의 영상활용에 대한 구체적인 방법과 효과 그리고 영상미디어로 인한 영향을 확인하고 사례분석을 통해 영상이라는 도구를 이해하는 것이 필수적으로 요청된다.

본 연구는 이러한 필요성에 의해 시작되었다. 공연예술에 있어 빈번해지

고 있는 영상의 활용에 의미를 부여하고 현시점에 진행되고 있는 공연예술을 다시 한 번 되돌아보기 위해서이다. 오늘날의 현상을 확인하고 분석하는 것은 영상의 진화 및 발전에 중요한 밑바탕이 될 것이며 앞으로 진행될 유사한 연구에 방향을 제시하게 될 것이다.

2. 연구방법

2.1. 연구의 범위

공연예술에는 클래식, 연극, 오페라, 발레, 뮤지컬, 마술 등의 다양한 장르가 존재하며 또한 이와 관련된 많은 예술단체가 있다. 그러나 집중적인 연구를 위해 연구의 범위를 다음과 같이 제한하고자 한다.

첫째, 연구 단체를 부산시립예술단¹⁾으로 한정하고자 한다. 대규모의 제작비를 들여 수년간 기획, 연출된 대형무대 및 페스티벌이 아닌 경우에는 대부분이 주어진 예산과 한정된 인력으로 충당하는 공연단체들이 대부분임을 감안할 때 부산시립예술단이라는 지역단체를 중심으로 영상의 사용을 살펴보는 것은 공연예술에 사용되는 영상의 대표적인 활용을 확인하는데 중요한 의의가 있을 것이다. 부산시립예술단을 중심으로 지난 2년간 영상을 사용한 공연을 선별하여 해당 영상을 분석하고 그 효과에 대해 논하고자 한다.

둘째, 순수공연예술에 사용된 영상의 활용을 중점적으로 다루고자 한다. 공연예술의 영상이라 함은 대표적으로 비디오아트를 포함하여 레이저와 홀로그래피 등 다양한 기법, 또 그 이상의 복합적인 요소들과 퍼포먼스들이 해당되지만 본 연구에서는 순수공연예술에서 가장 빈번하게 사용되는 스크린과 프로젝트가 만들어 내는 시각적인 요소에 집중하고자 하며, 스크린으로 투사되는 영상의 범위는 동영상뿐만 아니라 정지영상인 그림과 사진까

지 포함한다.

2.2. 연구문제와 방법

2009년에서 2010년까지 지난 2년간 진행되었던 부산시립예술단의 공연 중 영상을 사용하였던 부산시립교향악단, 부산시립합창단, 부산시립무용단, 부산시립극단의 작품을 중심으로 영상활용을 확인하고 영상미디어를 분류하고자 한다. 나누어진 영상미디어에 따라 그 효과에 대한 이론적 접근을 시도할 것이다.

앞서 진행된 유사한 연구에서는 공연예술에 사용되는 영상활용으로 인해 나타나는 변화를 시·공간 및 표현력의 확장으로 귀결시키지만 본 연구에서는 제작자와 더불어 관객에게 부여될 수 있는 의미 즉, 그 영향력의 범위를 확장하여 논의하고자 한다.

또한 이러한 이론적 배경을 바탕으로 부산시립예술단의 공연분석을 통하여 영상활용을 구체적으로 살펴보고 영상활용의 긍정적 기능을 확인하고자 한다.

<연구문제 1> 공연예술의 영상은 어떻게 분류되는가?

<연구문제 2> 영상미디어에 따른 효과는 어떠한가?

<연구문제 3> 영상활용은 제작자와 관객에게 어떠한 영향을 미치는가?

<연구문제 4> 사례분석 - 공연예술에서 영상미디어는 어떻게 활용되고 기능하는가?

본 연구는 지난 2년간 부산시립예술단이 진행하였던 공연의 관람을 통해서 영상이 활용된 공연을 선별한 후 진행하였으며, 필요한 경우에는 DVD 자료를 이용하여 영상활용을 다시 한 번 확인하였다. 영상분석에 앞서 공연예술을 이해하는 것이 선행되어야 함으로 해당 단체의 공연계획서, 보도자료 및 신문기사 등을 통해 공연의 기획의도와 취지를 확인하였고 이러한 선행활동을 바탕으로 공연에 사용된 영상의 효과에 접근하기 위하여 관련 서적 및 유사이론을 근거로 분석하고 의미를 부여하고자 하였다.



II. 이론적 배경

1. 공연예술의 개념과 전개

공연예술의 사전적 의미를 살펴보면, 무대와 같이 공개된 자리에서 연주·상연·가창(歌唱)되거나 그 밖의 방법으로 연출되는 음악·무용·연극 등 기타 예술적 또는 오락적 관람물을 말한다. 공연예술은 인쇄화 할 수 있는 문학과는 달리 무대 위의 공연자를 통해 공연되는 동안만 존재하다가 공연이 끝나면 없어져버리는 일회적인 예술인 것이다. 따라서 무대라는 공간적 제약과 공연시간이라는 시간적 제약, 그리고 제작상의 여러 가지 제약 때문에 그대로의 재현은 불가능하므로 가장 적합하고 적절한 표현기법이 요구되는 예술이다. 특히 대표적인 공연예술인 연극은 무대장치(미술)·조명·음향효과·안무·음악 등 인접하는 여러 예술의 참여를 필요로 하기 때문에 종합예술이라 할 수 있다. 오늘날에는 육체 그 자체로 표현하는 행위예술을 공연예술에 포함하기도 한다.

앙드레 엘보(2008)는 「공연예술의 기호」라는 저서에서 공연예술을 다음과 같이 설명한다.

『공연예술이란 놀이무대와 그것을 바라보는 무언의 관찰자를 ‘현존하는 상태(in praesentia)’에서 분리하는 관계적 단절을 토대로 구축된 모든 예술 형태들(연극, 무용, 오페라, 쇼(music hall), 서비스, 퍼포먼스, 펄프 쇼(peep show), 거리 예술)을 지칭하다. 여기에 속하면서도 스크린의 매개에 의해 다른 식으로 단절을 행하는 영화, 텔레비전, 매스미디어들은 현존하는 상태의 영역을 축출하고, 다른 관례적 메커니즘의 도움을 받아 제작시간과 수용시간을 분리한다.』

공연예술은 간단히 ‘공연’이라 일컬어지기도 하는데, 우리나라 공연법에
는 공연이라 함은 음악, 무용, 연극, 연예, 국악, 곡예 등 예술적 관람물을
실연에 의하여 공중에게 관람하도록 하는 행위를 말한다고 정의하고 내리
고 있다.¹⁾ 또한 공연이라는 단어에 대해 다음과 같이 사전적으로 정의하기
도 한다.

『나라마다 공연하는 절차와 방법이 다르다. 미국은 프로듀서에 의해 움직
이는데 프로듀서가 먼저 공연할 내용을 정하고 필요로 하는 인원을 모은
다. 이는 언제라도 훌륭한 연출가와 배우를 구할 수 있어야 성공이 가능하
기 때문에 인적자원이 풍부한 사회에서만 가능하다.』

이러한 정의들의 이해를 통해 우리는 공연예술이라는 것이 일정한 장소
에서 일정한 시간에 전문화된 공연자를 통해 일회적으로 이루어지는 예술
활동임을 알 수 있다. 관객의 눈앞에서 일어나는 실체의 재현이며 시간적,
공간적, 그리고 제작상의 제약을 받는 활동이라 할 수 있다.

앞서 언급한 것과 같이 연극은 여러 예술의 참여를 필요로 하기 때문에
종합예술이라 할 수 있는데 오늘날에는 연극을 포함한 많은 예술장르들이
다양한 콘텐츠를 활용함으로써 극적 구성을 강조하기 때문에 복합적인 예
술의 형태를 띠는 경우를 많이 볼 수 있다.

작곡가 R.바그너는 종합예술을 처음으로 제창한 사람이다. 그는 서로의
장을 넘나들며 장르의 복합, 양식의 혼합을 통해 공연예술의 총체성을 추
구하며, 1849년 그의 저서 「미래의 예술」에서 종합예술론을 개별적으로
존재하는 모든 예술 - 음악, 건축, 회화, 시, 그리고 무용을 통합하여 이상
적으로 결합한 것이라 하였다. 그 종합의 의미는 하나로 합친다는 뜻이 아
니라, 서로가 하나의 새로운 예술을 창조하기 위해 만난다는 총체예술의
개념이다. 바그너는 오직 이러한 통합아래서만 새로운 예술적 경지에 도달

1) 문화관광부, 공연법령집, 제1장, 제2조, 1항, 2002

하게 될 것이라 확신하였다. 바그너의 총체예술은 그 당시의 '읽는 문화'에 친숙한 인간들의 정서적인 일들을 이해하는데 역부족임을 깨닫고 소리와 시각적 환영을 동원하여 관객이 드라마의 사실성 안에 빠져 들어가 몰입할 수 있다는 이른바 연극 개념에서 출발하였다. 그는 저서에서 관객은 자신의 시각과 청각 모두를 동원하여 스스로를 무대 안으로 옮겨가야 한다고 쓰고 있다.

바그너의 이러한 접근은 잔혹연극을 제시한 아르토로 연결되어 전통적인 연극기호인 대사를 사용하기보다는 신체언어(배우의 제스처, 동작, 표정, 시선, 미임, 춤), 물질언어(조명, 공간, 대소도구, 무대 건축)의 사용을 강조하게 되었다. 현대연극언어의 변혁에 미친 이러한 아르토의 총체적 스펙터클의 무대예술은 연극뿐만 아니라 플릭서스, 해프닝, 퍼포먼스를 비롯한 전위연극의 선구가 되어 서로 다른 예술의 영역에까지 투영, 확산시켰다. 대사를 중심으로 내러티브를 형성하고 전달하는 기존의 연극이 언어가 제공하는 상징적 이미지에 치중한 것에 비해 현대연극은 점차 퍼포먼스화하는 경향을 띠면서 시청각적 이미지가 상대적으로 중요성을 갖게 되는 것이다.

모호이-너지는 바그너의 이념을 계승 발전시키면서, '총체 연극'은 무엇보다도 수용자의 적극적 참여가 중요하다고 강조한다. 즉 관객은 묵묵히 앉아서 연극을 '보는 것'에 그치지 않고 이들은 연극에 적극적으로 참여해서 '최고의 무아지경 단계에서 무대의 행위에 합류'해야 한다고 하였다. 수용자와 작품, 작가의 상호작용성이 강조되는 것이다. 그는 이러한 무대를 위해서는 무엇보다도 기술적인 요소들이 중요하다고 한다. 무대장치 자체를 움직이게 만들고, 기계적인 빛, 즉 조명을 적극적으로 사용해서 다차원적인 무대 장치를 만드는 것이 중요하다고 강조한다.²⁾

이렇게 바그너로 출발한 총체예술의 개념은 20세기 테크놀로지의 발달과

2) 심혜련(2008), 디지털 매체 기술과 예술의 융합, 『미학』 제53집 참고

여러 실험적인 본능이 더해지며 다양한 실천으로 나타났고, 비문학적 퍼포먼스에 해당하는 해프닝, 이벤트, 행위예술, 개념예술 등 다채로운 복합예술로써의 공연으로써 텍스트와 내러티브에서 이미지 위주로의 전이를 가져왔다.³⁾

종합예술의 발달과정을 통해 공연예술이 한 장르의 예술에서 다양한 복합체로써 진화해 왔으며, 물질문명의 발달과 더불어 다양한 기술과 그로 발생된 물질들을 활용하여, 다원적인 무대를 시각화함으로써 관객과의 소통에도 중점을 두고 있음을 확인 할 수 있다.

2. 영상의 개념과 전개

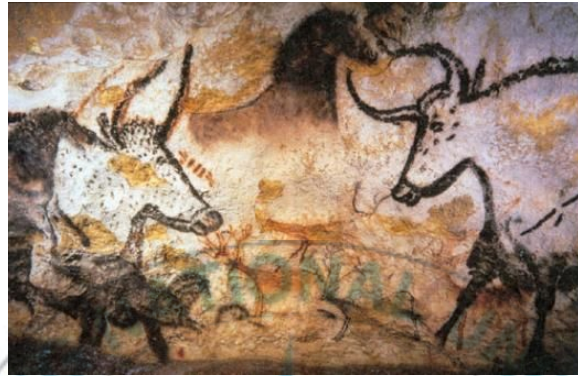
영상은 간단히 사진, 영화, 텔레비전 등의 시각적 기호가 퍼스널 커뮤니케이션 또는 매스커뮤니케이션으로 전달되는 환경에서 성립하는 문화현상으로 일컬어진다. 영상문화는 20세기 후반을 상징하는 새로운 문화적 현상으로 인식되고 있으며 오랜 역사를 가진 언어문화, 그 중에서도 활자문화와는 흔히 대비적으로 설명된다.

영상의 기원은 원시시각예술에서 찾을 수 있다. 인류의 언어가 언제 시작되었는지 정확하게 모르는 것처럼 미술 역시 그 기원을 정확하게 알 수 없다. 단지 선사시대의 암각화가 발견됨으로써 우리가 짐작할 수 있는 미술의 기원은 구석기시대 후기인 기원전 약3만년전경까지 소급할 수 있게 되었다. 동굴 내 암벽에는 말, 들소, 코뿔소 등이 정교하게 묘사되어 있었다고 한다. 구석기 시대의 벽화와 조각상⁴⁾들은 신석기와 청동기 시대를 거치면서 사고능력이 발전만큼 추상형태를 띄게 되고 기호나 상징의 형태를

3) 서영오(2007), 공연 예술의 영상무대언어 연구, 동국대학교, pp.31~4

4) 빌렌도르프의 비너스와 로셀의 비너스가 대표적이다.

나타내기도 하였다. 예술은 이제 삶의 구체적이고 생생한 모습이기보다 사물의 이념이나 개념 내지는 본질을 포착하려 하였고, 대상의 묘사보다 상징의 창조에 주력하게 되는 것이다.



[그림-1] 라스코동굴의 벽화⁵⁾(B. C 150,000-170,000년 사이로 추정)

이후 서양시각예술사는 고대에서 중세로 이어지면서 르네상스라는 거대한 흐름을 거쳤고 이를 통해 원근법의 발전과 함께 기하학과 광학이 새롭게 들어옴으로써 사진술의 발명의 기초가 된다. 기록성, 표현성, 복제성과 전달성으로 대표되는 사진은 순수예술영역에 기계복제예술이라는 새로운 형태를 추가시켰고 사진술의 발명 이후에는 기계복제시대로 진입하게 되면서 예술의 대중화, 사회의 평등화, 민주화가 가속되고, 부와 문화적 헤게모니의 재분배, 시민사회의 성숙을 가져오는 계기가 마련되었다고도 할 수 있다.⁶⁾

영상테크놀로지의 역사를 통해 기술해 보자면, 서구 문화에서 이미지 생산의 역사는 일반적으로 다음과 같이 나누어질 수 있다.

5) 프랑스 도르도뉴 지방에 있는 구석기시대 후기의 그림으로 한동안 최초의 벽화로 대표되었으나 2000년 9월, 프랑스 서부 도르도뉴 지방의 '퀴삭동굴'에서 기원전 약 28000년까지 거슬러 올라갈 수 있을 것으로 추정되는 선사시대의 암각화가 발견되었다.

6) 서정남(2006), 영상예술의 이해, 계명대학교 출판부, p.71

(1) 1425년 원근법 발명 이전 제작된 고대 미술, (2) 르네상스, 바로크, 로코코, 낭만주의(대략 15세기~18세기), 그리고 과학혁명과 계몽주의를 포함하는, 기계문명기가 오기 전까지 원근법의 시대, (3) 이미지 재상산과 매스 미디어를 가능케 한 1830년 사진의 발명을 포함, 기계화와 산업혁명의 부상으로 인한 기술적 발전의 근대기(18세기 중엽~20세기 후반), (4) 전자 기술, 컴퓨터와 디지털 이미지화, 그리고 가상공간의 탈근대적 시대(대략 1960년대~현재)⁷⁾

영상이란 단어는 사진, 영화 등의 다양한 장르의 기술이 급속도로 발전함에 따라 다양한 의미를 내포하게 되는데 기본적으로 영상이미지를 떠올리게 되고 그 대표적인 것으로 영화를 들 수 있다. 그러나 영상의 의미는 훨씬 포괄적이라고 할 수 있다. 영상이란 글자 그대로 ‘광선의 굴곡 혹은 반사를 따라 물상이 나타는 것’을 의미, 영어 및 불어의 이미지(image)를 번역한 말이지만, 원래는 초상화처럼 실재하는 대상과 꼭 닮은꼴을 뜻하며 그것은 마음에 떠오르는 심상(心傷)을 의미하기도 한다.⁸⁾ 즉, 영상은 매체를 통하여 보이는 이미지이며, 영화를 비롯하여 그림, 사진 등의 지시대상을 두루 포함하는 것임을 알 수 있다.

영상은 렌즈라고 하는 ‘물질의 눈’을 이용하여 대상을 자동적으로 기록, 재생하며 이때 촬영을 조작하는 주체의 내적 의식이 개입되며 때로는 작자의 의도나 대상의식을 초월한 우연한 현실이 기록됨으로써 내적 이미지에 의거한 묘사와는 다른 새로운 표현의 가능성을 보여주기도 한다. 또한 영상은 각기 재생 메커니즘에 따라 전달양식을 달리하지만, 어떤 양식이든 인쇄·영화·방송 등의 미디어에 의한 복제(複製)수단이다. 벤야민의 지적에 의하면 오리지널 예술의 ‘독창성’이라는 개념은, ‘지금’, ‘여기에’만 있는 일

7) 마리아 스테르른·리사 카트라이트(2006), 윤태진·허현주·문경원 역, 영상문화의 이해, 커뮤니케이션북스, p.105

8) 동중우(2002), 영상에 보내는 오마주, 바움, p.13

회성에 의한 예배적(禮拜的) 가치에 지탱되고 있는 데 비하여 복제수단은 이를 극복하고 사물을 시간적·공간적으로 대중에게 보다 가깝게 접근시켜 ‘평등에 대한 감각’을 현대인들이 느끼도록 했다고 한다.

이러한 개념정리를 통해 우리는 공연예술이라는 것이 일회성으로 이루어지는 인간의 활동인 반면에 영상 또는 영상문화라는 것은 매체를 통해 조작된 것이며 복제가 가능한 수단이라는 차이점을 발견할 수 있다. 또한 공연예술이라는 것은 시간적, 공간적, 제작상의 제약으로 인하여 소유층만이 향유했던 예술인데 비하여 영상문화라는 것은 복제가 가능하다는 특성으로 인하여 보다 대중적이고 평등에 가까운 예술분야임을 확인할 수 있다.

기본적으로 영상은 사회, 문화를 초월해 기초적 메시지 전달을 가능하게 만드는 가장 쉬운 커뮤니케이션 매체이다. 우리는 다른 언어를 사용하는 사람들의 말을 알아들을 수 없고, 문자를 해독할 수 없지만 영상이라는 시각적 매체를 통해서 대략적인 의미를 알 수 있다. 또한 영상은 부재하는 대상의 형상을 구체적으로 묘사함으로써 대상과 정서적으로 연루시키는 효과적인 매체이기도 하다. 사진이나 초상화를 포함한 이미지들은 어떤 대상의 영상을 소유하는 것과 같은 감정을 불러일으키기 때문이다.⁹⁾

영상의 확장된 개념으로 영상미디어의 개념 역시 정리할 필요가 있다. 영상미디어는 매스미디어적 특성을 가진 영상매체를 지칭하는 것으로 ‘특정 내용(contents)을 기계적인 수집, 제작, 처리를 통하여 생산된 콘텐츠를 다시 광학적, 전자적 장치로 재생하여 일정시간, 공간에서 익명의 수용자들이 이용할 수 있는 미디어로 정의할 수 있다.’¹⁰⁾

9) 주형일(2004), 영상매체와 사회, 한울아카데미, pp.17~8

10) 김택환(1997), 영상미디어론, 커뮤니케이션북스, p.12

3. 공연예술과 뉴테크놀로지, 영상의 결합에 관한 기존연구

뉴테크놀로지와 새로운 미디어의 출현과 발전은 공연예술에 막대한 영향을 미치고 있다. 제작의 표현영역을 확장시키고 관객들의 참여와 호응도를 이끌기 내기 위해 공연예술과 뉴테크놀로지의 접목을 위한 시도는 꾸준히 진행되고 있으며 이와 관련한 연구도 지속적으로 이루어지고 있다.

이동연(2010)은 뉴테크놀로지와 결합된 전통예술공연을 분석한 연구에서 최근 예술과 기술의 융합이 문화발전의 중요한 원리로 인지되면서 전통예술의 현대적 수용과 현대적 가치의 발견에서 테크놀로지의 활용은 중요한 수단이자 방법이 되었다고 한다. 컴퓨터와 예술의 만남은 수용자에게 많은 공감각을 요구하기 때문에 다양한 지각이 가능하며 이전의 예술체험과는 다르게 감성적 지각 체험이 가능하게 되었다고 한다. 그는 2009년 12월 광화문 광장에서 '서울의 빛' 축제의 프로그램 중 하나였던 <태평무-미디어아트 퍼포먼스> 등을 예로 들며, 최근 테크놀로지를 활용한 전통예술의 공연 양식의 변화를 구체화하고자 하였다.

『전통예술의 새로운 양식개발과 경쟁력 있는 콘텐츠를 창작하기 위해서는 이미 일상화되어 있는 테크놀로지에 대한 수용은 필수적인 상황에 이르렀다. 이미 많은 관객들의 감수성에는 디지털 마인드가 일반적으로 내장되어 있기 때문이다. 전통예술의 새로운 관객개발을 위해서라도 테크놀로지에 대한 적극적인 수용과 새로운 창작물의 생산, 가장 한국적이면서도 가장 동시대적인 예술미학의 형성이 필요한 시점이다.』

그는 구체적인 전통공연의 사례분석을 통하여 디지털 공연예술의 경쟁력, 앞으로의 개발 가능성, 이러한 공연양식의 제도적 지원 및 미학적 완결성을 위한 보완 등에 대해 언급하고 있다.

김상태(2000)는 오늘날의 새로운 문화 출현이 문자, 인쇄술을 바탕으로

이루어진 문화로부터 벗어나 영상매체를 중심으로 새롭게 이루어지고 있음을 시사한다. 영상매체와의 결합은 무용과 연극이라는 장르의 특징인 연기자의 신체적 표현의 한계를 보충·확장하는 기능을 가지며, 화면에 투사된 영상은 지금까지 표현할 수 없던 영역을 연기자를 중심으로 펼쳐지게 함으로서 무대의 영역을 무한히 확장시키고, 시간의 표현을 좀 더 자유롭고 다양하게 하고 있다고 설명한다. 연극에서 배경 혹은 그의 일부분을 TV나 비디오 화면을 통하여 고정된 영상이나 동영상, 그리고 영화의 특성이나 기법을 사용하는 것을 예로 들고 있다.

이러한 연구들은 공연예술과 뉴테크놀로지의 결합이 디지털시대에 걸맞은 시대적 흐름이자 경쟁력 있는 콘텐츠를 위한 필수불가결한 요소임을 뜻한다.

공연예술에 직접적으로 사용된 영상과 시각적 효과에 관해 보다 구체적으로 논의한 연구도 있다. 공연예술과 영상의 결합을 새로운 예술장르로 칭하고 있음을 발견할 수 있다.

김현옥(2004)은 영상미디어와 디지털화 된 스크린으로 인해 2000년대 유럽의 무용공연은 기존의 공연이 아닌 '새로운 무용'으로의 변화의 바람이 불고 있음을 밝힌다. 이러한 관점으로 새로운 미디어를 활용하는 가장 혁신적이고 성공적인 안무가를 중심으로 연구를 진행한다. 장 푸쉬의 '푸름속으로(Into the Blue)', 프레데릭 플라망의 '무빙타겟(Moving Target)', 에르베 로브의 '잃어버린 수평선(Des horizons perdus)' 등을 연구에 적합한 공연으로 선정하고, 해당 공연에 사용된 영상투사방식과 기법, 그리고 스크린에 비춰지는 물체들을 공연의 시간 순서대로 나열, 분석하여 영상으로 인해 삼차원의 입체감이 만들어지는 과정, 그리고 이로 인해 파생되는 효과에 대해 설명한다.

박진희, 박진현(2004)은 공연매체와 영상매체의 결합을 중간단계의 새로

운 무용장르의 탄생으로 간주하며 기술의 변화를 시대적으로 설명한 후 무용과 영상디자인의 접목에 대한 설명을 시도한다. 밀물현대무용단의 '움직이는 한글', 안산 컨템포러리 무용단의 '사막을 나는 물고기' 등의 작품을 통해 사용된 미디어와 영상기법과 그 효과에 대해 분석하며, 기술의 발전이 예술의 표현기법에 있어서 보여지는 것, 즉 시각적인 것에 더 많은 비중을 두게 될 것이며 이것은 새로운 예술의 한 축을 담당할 것이라 기대한다.

김아영(2007)은 최근 2년 동안의 뮤지컬과 연극, 그리고 무용공연을 예로 들며, 영상미디어의 활용이 시·공간을 확장시키고 표현력을 확대시킨다고 하였다. 공연예술에 사용된 영상을 기술적, 표현적, 공간적으로 분류한 후 이를 바탕으로 국내·외 작품을 선별하여 작품에 사용된 영상을 자신의 분류에 따라 다시 세분화시킴으로써 영상미디어활용의 구체적인 틀을 마련하고자 하였다.

공연예술과 영상의 접목을 긍정하며 앞으로 나아가야 할 방향을 구체적으로 제시하고 있는 연구도 있다.

김인준, 장중식(1999)은 무대디자인을 위한 프레젠테이션에 관한 연구에서 현대에는 디자인계획의 전 과정이 디지털화 되면서 디자인 작업요소에 소요되는 시간과 공간, 그리고 비용의 절감, 무한한 가능성과 다양함을 디자이너에게 제공해 주고 있다고 강조한다. 복제의 용이성, 시간절약, 고해상도의 표현력, 시·공간을 초월한 가상의 프레젠테이션, 원격지에서의 프레젠테이션, 자료의 데이터베이스화 등을 영상미디어의 장점으로 들며, 이러한 미디어 발전상황을 고려하여 학생들에게 새로운 미디어가 교육되어져야 하며, 디자이너들은 디지털 매체에 필수적으로 관심을 가져야 하며, 새로운 가상환경에서의 가장 적합한 매체의 발전과 인터페이스 방법의 변화, 디자인 표현방법의 다양화를 통해 디자인 영역이 확장되고 있으므로 무대

디자인을 위한 소프트웨어의 조사, 분석을 통해 새로운 방법을 모색해야 한다고 결론 내리고 있다.

위의 연구를 요약하자면, 다음과 같다.

공연예술과 뉴테크놀로지 그리고 영상과 결합은 시대의 변화에 따라 새롭게 나타나는 공연예술의 영역으로써 제작자에게는 다각적이고 효과적인 접근법을, 그리고 관객에게는 능동적인 수용태도를 가져다준다는 점에서 두 요소의 결합은 필연적이며, 완성도 높은 결합을 위해서는 공연과 영상을 담당하는 사람들의 관계가 긴밀하고 상호보완적이며 발전적인 관계가 되어야 한다. 이러한 결합은 기대 이상의 더 큰 효과를 만들어 낼 수 있을 것이다.

뉴미디어와 결합한 공연예술에 관한 지금까지의 연구는 예술과 영상의 접목이 거스를 수 없는 시대적 요청이고 앞으로도 계속하여 진화해 나갈 것임을 암시한다. 이는 급격히 변화하는 매체 환경 속에서 빠른 속도와 다양성, 그리고 공감각적인 경험을 요구하는 관객의 요구와 함께, 이러한 필요에 부합하는 성과물을 만들어 내야 할 공연제작자의 의무가 요청되기 때문이다. 바꾸어 말하면, 공연예술의 제작에 있어 제작자를 넘어 수용자를 위해서라도 빠질 수 없는 요소가 된 것이다.

4. 공연예술에서 영상이 가지는 의미에 관한 이론적 고찰

마셜 맥루한은 그의 저서 「미디어의 이해-인간의 확장」에서 ‘미디어는 메시지’라 하였다. 모든 미디어는 우리 자신의 확장이며 이 미디어의 개인적이고 사회적 영향은 우리 하나하나의 확장, 바꾸어 말한다면 새로운 테크놀로지 하나하나가 우리에게 도입되는 새로운 척도로서 측정되어야 한다는 것이다. 철도를 예를 든다면, 철도는 달리는 일, 수송하는 일, 혹은 바

퀴, 선로를 인간 사회에 도입해 온 것이 아니라, 전혀 새로운 종류의 도시와 일과 레저를 낳게 하여 종래의 인간의 기능을 촉진시키고, 또 규모를 확대한다고 하였다.

IT를 비롯한 새로운 미디어의 발전은 미디어업계 뿐만 아니라 사회 모든 분야에 걸쳐 혁명을 이루어냈다. 새로운 미디어의 기술은 동일한 콘텐츠가 다양한 채널로 유통되고 또 수용되는 시점에 다양한 형태를 가질 수 있도록 허용한다. 새로운 미디어의 기술이 일반화되자 이제 공연예술에도 뉴테크놀로지가 침투하였고, 예술가들도 이러한 새로운 미디어에 눈을 돌리게 되었다. 새로운 미디어를 담아내는 컴퓨터는 예술가가 가지고 있는 자신의 의도를 충분히 드러낼 수 있다는 희망과 가능성을 보여주기 때문이다. 이러한 가능성은 점차 현실화되고 있고, 많은 공연 예술 장르에서 새로운 기술영역인 영상미디어의 활용이 빈번해 지고 창조의 영역은 넓어지고 있다.

공연예술과 영상, 즉 예술과 기술의 접목은 이미 대중화되고 있는 것이 사실이다. 그러나 디지털기술이 예술에 침투하기 시작했던 초창기에는 이들의 접목에 대해 다소 염려스러운 반응도 있었다. 그 직접적인 예로 발터 벤야민의 언급을 들 수 있다. 그는 기술복제시대의 예술이 '아우라'를 잃어간다고 하였다. 복제를 통해서 예술작품 고유의 분위기와 섬세한 특징들을 잃고 있다는 것이다. 그러나 '아우라'는 예술이 아직 종교적 숭배의 대상이던 시절의 흔적으로써 아우라를 파괴하는 현대인의 지각은 숭배의 대상을 한갓 미적 감상의 대상으로 바꾸어 놓는다. 이제는 오히려 아우라의 소멸이 아닌 '새로운 영역'의 '아우라의 탄생'으로 봐야 할 것이다. 주형일(2004)은 「영상매체와 사회」에서 상품과 예술의 경계가 사라지고 있는 이 시대에 벤야민의 주장은 그 힘을 잃어간다고 설명한다.

『순수성으로 대표되던 예술은 이제 일상 속의 실천의 예술로 변해간다. 이제 예술가들은 그들의 관념 속에 상정한 대중의 개념을 좀 더 유연하게

변모시켜 상품의 논리 속에서 그들의 작품을 만들어 낸다. 디지털 매체에는 작품의 감상보다 참여와 행위의 과정이 더 중시된다. 이미 예술은 상품화를 피할 수 없다. 예술가가 의도하지 않더라도 그것은 교환가치를 띠게 되기 때문이다. 작품과 상품에 대한 모호해진 경계를 무조건적으로 비판하는 것은 예술의 소비자를 고립시킬 뿐이며 예술자체를 대중에게 그리 영향을 끼치지 못하는 주변적인 것이라는 결론으로 귀착시킬 뿐이다. 또한 벤야민이 보지 못했던 것은 시간의 흐름과 더불어 복제된 재생산물은 나름대로의 아우라를 획득하게 된다는 사실이다. 이는 ‘지금 여기에 유일한 존재’를 가지게 되는 독특한 물체가 된다. 바로 시간이 복제물에게 유일하고 독특한 삶을 만들어 주었기 때문에 다른 시간적 고유성을 획득한다.』

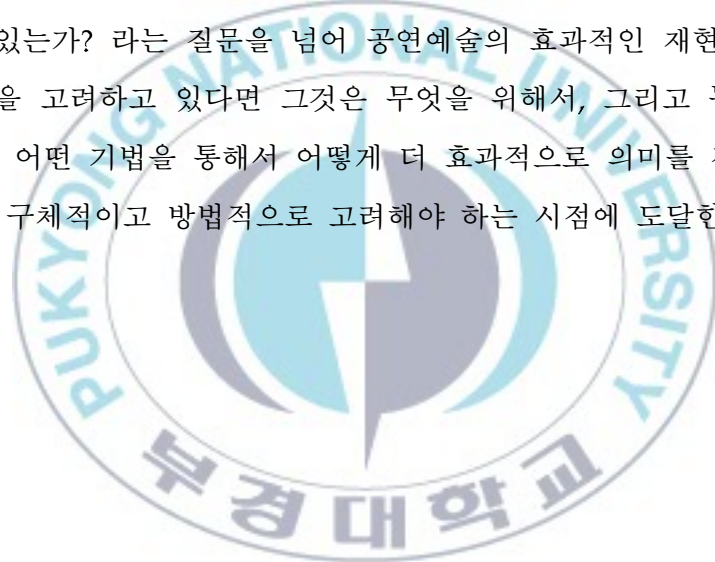
시간의 고유성과 더불어 시·공간의 추상화도 벤야민의 주장에 대한 또 다른 반론이다. 디지털 시대는 뉴테크놀로지와 정보매체수단이 발전함으로써 시간과 공간의 의미를 완전히 바꾸어 놓았다. 시간과 공간의 추상화가 이루어지면서 새로운 시·공간 개념이 등장하고 다양한 미디어를 통해 새롭게 창조된 아우라를 경험하게 되는 것이다. 디지털 시대의 예술은 작품과 관객의 상호작용성을 적극적으로 유도하며 인간의 감성과 디지털의 융합을 통해 체험과 몰입을 더욱 증대 시킨다.¹¹⁾ 시공간의 변화, 그리고 디지털로 인한 몰입감의 증대는 분명 새로운 영역의 아우라인 것이다.

공연예술에 있어 흔히 삽입되는 영화의 한 장면은 벤야민이 언급했던 아우라의 상실에 대한 구체적인 반박이 될 것이다. 음악회에서의 영화장면의 삽입은 극장에서 관람한 영화의 감동을 다시 한 번 상기시키며 그때 들었던 영화음악을 대규모 오케스트라의 호흡으로 또 다시 생동감 있게 만날 수 있다. 또한 무용공연과 영화의 접목 역시 실제의 움직임의 눈앞에서 재연함으로써 관객은 생생한 현장감을 경험하고 새로운 예술의 아우라를 받

11) 이재원(2003), 디지털 미디어 시대의 아우라 경험에 관한 연구, 이화여자대학교, pp.63~4

견할 수 있다. 예술품을 마주하는 시간이 다르고, 공간이 바뀌었다. 미디어와의 결합으로 마주하는 공간의 성격이 다르고 이로 인해 주어지는 감성 역시 달라졌다. 즉, 공연예술에서 사용된 영화의 복제품은 영화가 가지는 고유의 아우라를 소멸시키지 않으며, 새로운 것과 접목되어 또 다른 성격의 새로운 아우라를 만들어 내는 것이다.

공연예술에 있어서 영상의 사용, 즉 뉴테크놀로지와 일컬어지는 새로운 미디어와의 결합은 점차적으로 일반화되고 있다. 이제 우리는 공연예술과 영상미디어와의 결합이 유효한가? 혹은 영상자체가 공연예술의 순수성을 침해하고 있는가? 라는 질문을 넘어 공연예술의 효과적인 재현을 위해 영상의 사용을 고려하고 있다면 그것은 무엇을 위해서, 그리고 누구를 위해서, 나아가 어떤 기법을 통해서 어떻게 더 효과적으로 의미를 전달할 것인지에 대해 구체적이고 방법적으로 고려해야 하는 시점에 도달한 것이다.



Ⅲ. 공연예술의 영상활용

1. 선행연구

앞서 살펴본 기존연구를 통해 공연예술과 뉴미디어의 결합이 보다 일반적인 현상이 되고 있으며 다양한 형태의 영상미디어가 보다 빈번히 사용될 것임을 확인할 수 있었다. 기존에 진행되었던 연구 중에는 공연예술에서의 영상활용을 디지털시대에 나타나는 시대적인 현상으로 인지하고 이에 맞추어 예술을 분석하고 방향을 제시하는 연구가 있는 반면, 공연과 영상의 결합을 ‘공연영상예술’이라는 예술의 또 다른 장르로 칭함으로써 보다 급진적인 형태로 간주하는 연구도 있었다.

나정조, 이보라, 김규정(2009)은 ‘공연영상예술’을 다음과 같이 분류·정의한다.

첫째, 연출가의 의도와 관람객의 이해를 돕는 차원에서의 공연과정을 녹화 편집하여 재구성한 후 공연시 함께 보여주는 방식, 혹은 공연의 과정 전체를 영상으로 담아내는 다큐멘터리식의 녹화 후 편집과정을 거치는 방식. 둘째, 공연의 상황을 연출·편집하는 단계에서 조금 발전된 형태인 의도적으로 영상매체를 제작, 사용한 공연영상예술. 셋째, 실시간 비디오아트 of 발전된 형태이다. 이중에 세 번째 형태인 실시간 비디오아트 형식을 보다 발전된 형태로 규정하고 세 번째 형태에 초점을 맞추어 ‘공연영상예술’의 분석을 시도한다.

나정조 외는 공연영상예술의 특징을 다음과 같이 5가지로 분류한다.

첫째, 공연자와 여러 구성요소들이 공연시간에만 존재하는 일회성을 들 수 있다. 둘째, 무대라는 공간적 제약을 들 수 있다. 셋째, 시간적 제약이

있다. 넷째, 여러 공연 구성요소의 영향으로 이루어지는 복합성을 지니고 있다. 다섯째, 공연에 참여하는 관람객의 적극성이 필요시 되어 진다.

이러한 5가지의 특징을 바탕으로 공연영상예술의 구성요소를 6가지로 세분화시키는데 관객, 사운드, 이미지(비디오), 공연자, 하드웨어(기기), 환경으로 나뉘며, 각 요소들은 긴밀한 상호작용이 필수적으로 요청됨을 강조한다.

나정조 외는 구성 요소간의 복합적인 상호작용으로 인해 공연영상예술은 멀티미디어에 익숙해져 있는 세대들에게 새로운 공연영상예술을, 그리고 작가와 제작자들에게는 기존의 표현 영역의 한계에서 벗어나 좀 더 넓은 표현영역으로의 확대를 통한 창의적 작품의 세계를 보여줄 수 있을 것임을 기대한다. 미디어와 함께 변화하고 있는 공연예술의 환경을 날카롭게 꿰뚫어보며 공연예술과 영상의 효율적인 접목을 위한 대안을 아래와 같이 제시하고 있다.

『공연예술의 구성요소간의 관계를 살펴보면, 공연영상예술은 한명의 전문가가 모든 것을 해낼 수 없는 분야이다. 따라서 공연영상예술을 제작하는 작가들 간의 관계가 서로 긴밀해지고, 매체간의 상호 교류 또한 발전적인 관계가 되어야 한다. 컴퓨터의 발전에 따른 신기술의 적용 뿐 만 아니라, 기존에 소개되어 있는 다양한 영상매체들의 발전과 공연영상예술에서의 실제적용은 실제의 공간을 그대로 재현하는 것이 아닌 가장 적합한 표현기법을 사용하여 시너지효과를 내게 될 것이며, 기존의 형태와는 다른 형식의 공연영상예술을 소개할 것이다.』

나정조 외의 연구를 통해서 공연예술의 영상활용은 단순히 무대 위의 이미지의 활용이라는 차원을 넘어 영상을 사용하기 위한 모든 제반요소들이 서로 영향을 미치며 발전적이고 상호결합적인 형태로 이루어져야 함을 명확히 밝히고 있다.

2. 영상활용분석을 위한 이론적 배경

나정조, 이보라, 김규정의 연구는 지금까지 혼재된 개념으로 쓰이고 있는 공연예술과 영상예술의 복합적인 장르를 분명히 규정하기 위해 공연영상예술이라는 새로운 용어를 사용하며 이 장르의 구성요소, 특징, 요소간의 관계분석을 통해 새로운 연구를 시도한 바 있다.

나정조 외는 세 번째 방식인 실시간 비디오아트를 현 시점의 가장 발전된 형태로 간주하고 이에 중점을 두어 연구를 수행하였다. ‘공연예술’과 ‘영상예술’의 결합이라는 주제를 비롯하여 여러 부분에서 필자와의 연구와 상당히 유사하면서도 부분적으로는 다소 의문스러운 견해를 보였는데 그 내용은 아래와 같다.

첫째, 나정조 외의 연구는 중점을 두고 있는 실시간 비디오아트에 대한 개념정의를 정확히 하지 않고 연구를 수행하였다. 둘째, 공연영상예술의 특징 및 구성요소에 대한 분류에 관해서는 실시간 비디오아트뿐만 아니라 영상을 사용하는 모든 공연예술분야를 포괄할 수 있는 내용을 담고 있다.

이러한 이유와 함께 필자는, 공연에서 영상의 활용이 빈번해짐에 따라 공연예술과 공연영상예술의 정확한 분류자체가 무의미하다고 판단하여 나정조 외의 연구를 바탕으로 하되 의견을 같이 하는 부분만을 선별적으로 수용할 것이며, 급진적인 형태의 ‘공연영상예술’이 아닌 전반적인 공연예술의 영상활용에 관하여 중점을 두어 연구를 수행할 것이다.

또한 본 연구의 목적은 공연과 영상의 복합적인 환경 속에서의 각 요소들을 개별적으로 분석하기 위한 것이 아니며 공연예술 속에 사용되는 영상, 즉 이미지에 해당되는 요소의 활용과 그 효과를 분석하기 위한 것이므로, 공연영상예술의 6가지 요소 중에 이미지만을 추출, 사용되는 형태에 따

라 분류, 그 효과에 대해 논의 한 후 사례분석을 통하여 영상에 관해 보다 깊은 연구를 진행할 것이다.

지난 2년 동안 진행된 부산시립예술단의 공연예술에 사용된 영상은 그 형태에 따라 사진·삽화, 영화, 실시간중계영상 그리고 비디오영상으로 분류되었다.

2.1. 영상미디어에 따른 분류

2.1.1. 사진·삽화

사진과 삽화는 공연예술에서 가장 빈번히 그리고 손쉽게 사용될 수 있는 영상미디어이다. 스크린과 프로젝터라는 간단한 도구만 있으면 전문적인 기술 없이 간단한 소프트웨어의 활용으로 배경 및 설명을 위한 도구로 활용될 수 있기 때문이다.

사진의 사전상의 의미는 물체를 있는 모양 그대로 그려냄 혹은 그렇게 그려낸 형상을 뜻하지만, 실제로 사진은 카메라의 렌즈를 통해 창조된 이미지로 사진가의 주관성과 기계적인 객관성이 혼재된 이미지이다. 이러한 이유로 객관성과 사실성에 대해 끊임없는 고찰이 이루어지고 있지만 현실 세계를 묘사하며 정보 혹은 사실로써의 그 기능이 크기 때문에 많이 사용된다. 객관적인 물체나 대상, 명화, 배경, 풍경 등 다양한 형태의 형상을 담고 있기 때문에 다양한 공연에서 필요한 이미지를 선택하여 편리하게 사용할 수 있는 특징이 있다.

삽화는 신문·잡지·서적 등에서 그 내용의 설명을 보충하거나 또는 흥미를 끌게 하는 동시에 지면의 미적 효과를 위해 삽입하는 그림을 뜻하는 것으로 공연예술에서는 실제 행동으로 표현하지 못하는 관념 혹은 상상의 세계 등을 표현하기 위해 사용된다. 연출가 혹은 제작자가 디자이너에게 필요한

삽화를 의뢰하면 디자이너가 작업을 하게 되고 그 후에 무대에 올려지게 된다. 삽화는 서사구조를 지닌 공연예술에서 간단한 배경으로도 많이 활용된다.

2.1.2. 영화

많은 공연예술에서 공연의 소재를 다양화시키며 관객의 흥미를 끌기 위해 영화의 일부분을 많이 활용하고 있는 추세이다. 영화는 주제, 등장인물, 대사, 언어, 특수효과 등에 따라 양식이 분류되며 예술뿐만 아니라 상업적인 목적을 위해서도 다양하게 제작된다. 액션모험, 어린이영화, 코미디, 다큐멘터리, 드라마, 공포, 미스터리, 로망스, 복수극, 과학픽션, 스파이 등의 다양한 장르로 나뉘며 두 가지의 장르가 혼합될 수도 있고, 한 장르가 상위 장르에 포함될 수도 있다.¹²⁾

영화가 구성되기 위해서는 기본적으로 세 가지 차원의 조작이 필요하다. 첫 번째는 카메라조작이고, 두 번째는 미장센이며 세 번째는 편집이다. 카메라조작은 영화형식의 최소 단위인 샷(shot)의 물리적 생산을 가능하게 하는 가장 기초적인 활용이며 카메라의 위치, 앵글, 렌즈 이동 등으로 그 기능을 달리한다. 미장센은 샷의 내용을 구성하는 활동이며 영화 필름의 프레임(frame)안에 여러 요소들을 구성해 넣는 작업을 말한다. ‘연출’로 일컫기도 하는데 카메라에 찍히는 모든 장면을 사전에 계획하고 밑그림을 그리는 것으로 설명될 수 있다. 화면 속에 담길 수 있는 조형적인 요소인 세트, 인물, 사물, 조명, 의상, 배열, 구도, 동선, 카메라의 각도와 움직임 등이 포함된다. 편집은 샷과 샷을 연결해 이야기를 만들어내는 활동으로 연대기적 편집¹³⁾, 교차편집¹⁴⁾등이 있다.¹⁵⁾

12) 추리영화가 미스터리영화로 간주될 수 있다.

13) 사건의 진행순서에 따라 단순히 샷과 샷을 연결시킨 연대기적 편집.

14) 시간의 추이에 따라 샷을 연결시키는 것에서 벗어나 편집을 통해 특별한 의미를 생성시키려는 의

영화는 제작이 완성된 형태이기 때문에 공연예술에서는 각각의 프로그램에 맞는 영화의 몇 장면만을 부분적으로 삽입하는 경우가 많다. 음악회의 경우에는 영화 OST에 알맞은 장면이 선택되어 활용되며, 그 밖의 경우에는 연출 의도에 맞도록 장르별로 선택된 영화가 편집되어 사용된다.

2.1.3. 실시간중계영상

실시간중계영상은 중계방송과 유사한 의미를 지닌다. 텔레비전 중계방송의 경우 녹화중계와 생중계가 있는데 이것은 다시 프로그램별로 행사중계, 스포츠중계, 공연중계, 보도성 사건현장중계 및 특집물 제작 따위로 세분된다. 녹화중계는 중계차에서 제작된 신호를 녹화테이프에 담아서 사후 제작의 과정을 거쳐 방송하는 것을 뜻하며 생중계는 현장에서 제작된 신호를 전송로를 통해서 방송사의 연주소로 송신, 각 시청사의 수상기에 전달하는 것을 가리킨다. 중계방송을 할 수 있는 장치로는 ENG카메라, 마이크로웨이브 송수신기, 전원, 모니터, 뉴스밴, 중계차 등이 있다.¹⁵⁾

중계방송은 공연과도 깊은 관련이 있는데 앞서 언급된 바와 같이 공연중계가 존재하며 이는 또 다시 녹화된 테이프를 방송하는 것과 생중계로 방송하는 것으로 나누어 질 수 있다.

공연예술에서는 공연중계의 형태 이외에도 실시간중계영상을 사용할 수 있는데 공연장에 설치된 스크린과 방송장비를 활용하여 각 가정의 수상기가 아닌 공연장의 스크린을 통해 외부행사를 중계하는 것이다. 이는 공연 자체를 상영하는 것과는 별개로 공연 속에서 다른 행사를 볼 수 있도록 하는 것을 뜻한다.

도에서 탄생한 것으로 같은 시간대에 서로 다른 장소에서 일어나는 사건들을 담은 솜을 교대로 연결시키는 기법.

15) 주형일, 앞의 책, pp.110~5

16) <http://www.kpf.or.kr/index.jsp>(한국연륜진흥재단)

공연의 프로그램과 목적이 다양해지고 뉴미디어와의 결합으로 인해 보여 줄 수 있는 소재도 확대되었는데, 한 예로 한 해를 마무리하고 힘찬 새해를 맞이하기 위해 마련된 제야음악회에서는 스크린을 통해 타종식행사를 실시간으로 중계하였다. 음악공연이 연주자와 음악이라는 기본적인 요소 외에도 다양한 형태의 방송장비와 영상미디어를 활용한 것이다.

2.1.4. 비디오영상

비디오는 정의내리기 어려운 매체로 크게 보면 두 가지의 의미를 갖는다. 첫 번째는 특정한 형태의 영상물로 비디오테이프라고 부르는 마그네틱 테이프에 기록된 것이며, 두 번째는 소리와 영상을 기록하고 재현하는 특정한 방식과 장치를 의미한다.¹⁷⁾

오늘날에는 장비의 소형화로 비디오영상이 보다 용이해 졌다고 할 수 있으며 공연예술에서는 기록된 비디오영상물을 사용하기도 하고, 공연장에서 영상을 기록하고 재현하는 방식을 취하기도 한다. 첫 번째의 경우에는 공연의 이야기를 구성하고 연출하기 위해 전문 제작사 등을 통하여 사전에 제작한 것으로 연극무대와 같이 서사구조를 지닌 공연예술에 흔히 쓰인다. 두 번째 경우는 스크린을 통해 공연을 바로 보여주는 것으로 그 대표적인 촬영기법에는 클로즈업이 있다. 클로즈업은 대상을 확대하여 보여주는 것을 뜻하며 클로즈업¹⁸⁾된 배우의 몸짓은 관객들의 현장감과 생동감을 극대화 시킬 수 있다. 규모가 큰 극장일수록, 무대와 관객의 물리적 거리로 인해 극장에서 느낄 수 있는 생동감이 줄어들는데 클로즈업 기법을 통해 공

17) 주형일, 앞의 책, pp.141~4

18) 카메라를 피사체에 근접하였던 최초의 시도는 1995년 뤼미에르 형제에 의해서였고, 클로즈업 쇼트(shot)를 가장 효과적으로 사용한 감독은 그리피스(Griffith, David Wark)로 그는 기존의 과장되고 비사실적 연기에서 클로즈업을 통한 미세한 연기를 강조하고 부각의 내면적인 면을 부각시키려 하였다. 확장된 영상과 비유적인 테크닉을 통해 내면묘사의 가능성을 제시하였고 인물과 사물의 확대된 영상을 통해 관객과의 거리감을 없애고 강한 인상을 전달함으로써 새로운 의미를 발생시켰다.

연예술의 가장 큰 강점이라 할 수 있는 현장감과 생동감을 살릴 수 있다.

2.2. 영상미디어에 따른 효과

2.2.1. 사진 · 삽화

사진과 삽화는 대부분 낱장의 독립적인 형태로 사용되며 주된 효과는 재현이다. 재현은 언어나 이미지를 사용해 주변 세계에 의미를 부여하는 것을 뜻한다. 이러한 맥락에서 이미지는 오랜 세월을 거쳐 자연, 사회, 문화에 관련된 다양한 정서뿐만 아니라 상상속의 세계나 추상적인 개념을 재현하는 데도 사용되어 왔다. 예를 들어 회화작품은 종교적인 신념, 교리, 그리고 역사적인 사건들을 묘사하는 데 주로 사용되었고 또한 이러한 이미지들은 주변 세계를 정확하게 묘사하거나 혹은 추상적인 개념이나 사랑과 같은 감정을 표현하기 위해 사용되기도 하였다. 결국 언어와 시각적 재현체계는 이미 존재하는 실재를 반영할 뿐만 아니라 사실, 감정, 상상력에 대한 이해를 절충하고 재구성하는 수단이 되는 셈이다. 재현은 우리가 주변 세계를 구축해 나가는 과정이라고 볼 수 있다. 또 매우 단순한 장면에서조차도 그로부터 파생되는 의미가 만들어지기 때문에, 우리는 자연스럽게 주어진 문화적 맥락에서 재현 체계의 관심이나 틀을 터득하게 된다.¹⁹⁾ 이렇듯 우리들은 사회화를 통해 이미지의 의미를 자연스럽게 받아들인다.

사진과 삽화는 다양한 매체에서 우리의 삶을 재현하는 도구로 그 자체로 파생되는 의미와 함께 정보, 자료로써의 기능을 수행하고 있다. 이미지 자체가 재현의 의미를 가지고 있기에, 공연예술의 영상미디어에서 사용되는 사진 · 삽화 역시 재현의 기능을 수행한다. 덧붙이자면 제작자가 표현하고 의도하고자 했던 요소의 재현이다. 비교적 객관적이라 할 수 있는 사진은

19) 마리타 스테르른 · 리사 카트라이트, 앞의 책, p.6

실제적인 세계의 모습을, 그리고 삽화는 주로 관념 혹은 상상속의 세계를 그려냄으로써 우리의 삶을 재현하는 도구로 사용된다.

공연예술에서 사진과 삽화활용의 구체적인 목적으로는 밤과 낮의 전환, 스토리의 전환, 공연자의 심리 묘사, 대상의 직접적인 표현, 설명을 위한 부가요소 등의 다양한 이유로 대부분 연출을 용이하게 하고, 관객의 이해를 도모하기 위해 사용된다. 특히, 관객의 이해를 위해 유용하게 활용될 수 있는데 지면에서 사용된 사진이나 삽화가 독자들의 순간적인 이해에 더 효과적일 수 있듯이 공연예술에서도 마찬가지이다. 언어로 설명되지 않거나 혹은 너무 긴 설명이 필요할 때는 오히려 재현의 수단인 이미지가 훨씬 수월할 수 있다.

예를 들어, 생상스의 「동물의 사육제」를 연주하는 음악회의 경우 해당 곡이 나타내고자 하는 동물의 모습을 사진으로 보여줌으로써 관객들, 특히 어린이들 상상력을 자극하고 곡의 이해를 도울 수 있다. 이 경우 사진은 배우 섭외, 의상, 분장 등에 필요한 추가적인 비용 없이 간단한 사용만으로도 그 효과를 십분 발휘하며 관객의 이해와 흥미를 충족시킬 수 있다.



[그림-2] 예술의전당 어린이음악회

2.2.2. 영화

공연예술에서 사용되는 영화의 경우에는 영화관에서 볼 수 있는 영화와 그 의미를 상당부분 같이 할 수 있다. 1970년 이후 영화평론가들은 인간과 이미지 사이의 관계를 이해하기 위해 다양한 접근법을 도입해 왔다. 그 중에서 본다는 것의 실재에 접근하는 가장 유용한 방식 중의 하나가 바로 ‘관객성이론’이다. 관객성이론은 이미지를 바라 볼 때 특히 무의식, 욕망, 환상 등의 정신적인 역할을 강조한다. 이 이론에서 ‘관객’은 개별적인 실제 관찰자나 특정한 이미지를 바라보는 관중이 아닌 ‘이상적인 주체’이다. 관객이라는 용어는 정신분석학이론을 통해 실제 관중들이나 특정한 영화적 경험을 지닌 관찰자로부터 개념을 추출한 것인데, 개별적인 정체성으로부터 독립적인 형태를 띠며 영화적 장치와 주어진 상황 속에서의 이데올로기에 의해 사회적으로 구축된다. 여기서의 영화적 장치는 어두컴컴한 극장, 영사기, 필름, 사운드 등으로 규정되는 사회공간을 말한다. 1970년대 메츠(Christian Metz)를 비롯한 프랑스 이론가들은 영화를 통해 관객성이 진행되는 과정을 다음과 같이 묘사하고 있다. 영화를 보는 사람들은 허구의 세계에 대한 불신을 잠시 보류한 채 영화 속 캐릭터와 자신을 동일시 할 뿐만 아니라 영화의 전반적인 이데올로기 자체에도 동질감을 느낀다. 또한 영화의 화법과 시각적 관점 그리고 환상적인 구조에 몰입하면서 무의식적 동일화 과정을 거치게 된다.²⁰⁾

이러한 관객성이론은 이제 공연무대에도 적용 할 수 있을 것이다. 영화는 많은 공연예술에서 다양한 방법으로 활용되고 있고 그 기법 역시 점차 대담해지고 있다. 공연예술을 위해 선택된 영화는 그 활용과 연출방법에 따라 영화관에서와 같은 느낌을 자아내고 관객은 이를 통해 자신을 동일시 할 수 있다. 비록 지금까지 사용된 영화가 공연자체의 흐름을 보완·보조

20) 앞의 책, pp.62~3

하기 위해 부분적으로 혹은 부가적으로 사용되었음을 감안할 때 실제 영화와 같이 극적이고 지속적인 효과를 만들어 낼 수는 없었을지라도 다양한 형태로의 영화와의 접목 및 활용은 우리가 기대하는 영화 이상의 특별한 효과를 만들어 낼 수 있을 것으로 예상된다. 특히 공연예술은 배우와 관객의 감정이입 및 상호소통을 중요시하는 장르임으로 배우와의 소통구조와 함께 동시에 유발되는 영화 속 캐릭터와의 동일시는 새로운 형태의 다른 구조로 일어남을 예상해 볼 수 있다. 즉 관객은 무대와 스크린을 넘나들며 시·공간을 초월하고 새로운 세계로 빠져 들 것이며, 동시에 여러 가지 차원의 세상을 경험할 것이다.

2.2.3. 실시간중계영상

공연예술에서 사용된 또 다른 영상표현으로 다른 장소와의 공간이동을 가능케 하는 실시간중계영상을 들 수 있다. 이 방식을 통해 관객들은 공연장에서 외부의 많은 사람들과 같은 경험을 함께 공유함으로써 사회와 격리되지 않고 사회에 참여하고 있는 자신을 인지하게 된다. ‘바로 내 눈앞에서’ 그리고 ‘같은 공간에서’ 소통하고 있는 듯한 느낌을 ‘공동 공간감’으로 정의할 수 있는데, 이는 공동 현존감과 유사한 개념으로서 매개체를 이용한 커뮤니케이션 상호 작용에서 ‘타인과 함께 있다는 느낌’ 혹은 ‘같은 장소에 있다고 느끼는 정도’를 말한다. 네트워크로 연결된 개체들 간의 공감, 감정이입, 또는 유사 사회적 상호 작용 등은 사회적 실재감이나 공동 공간감을 크게 느낄수록 강해진다. 즉 음악회장에서 타종식행사의 중계영상에 대한 감정이입 혹은 상호작용이 클수록 외부사람들과의 공동 공간감을 강하게 느끼게 되는 것이다.

비록 공연예술에 있어 이 흔하게 사용될 수 있는 성격은 아니나 이 역시 뉴미디어와 함께 발달해 온 영상장치의 비약적인 발전이 있었기에 가능한

것이였다. 공연장에서의 중계영상은 마치 집안에서의 TV를 보는 듯한, 그리고 외부행사가 진행되고 있는 현장에 서 있는 듯한 느낌을 자아낸다. 마치 게임속의 가상현실 시뮬레이션을 경험하는 듯, 환상감마저 갖게 한다. 가상현실 시스템의 고유한 특성 중 하나는 사용자로 하여금 공간 내의 물리적 위치에서 해방되도록 한다는 것이다. 따라서 관객은 좀 더 막연한 지각을 경험하게 된다. 이러한 시스템을 통해 관객들은 다양한 위치를 차지할 수 있으며 공간에 대한 새로운 의미를 획득한다. 공연예술에서 중계영상을 활용한 가장 큰 이점은 공간의 시간성을 없애버림으로써 궁극적으로 관객들로 하여금 다양한 문화경험을 경험할 수 있도록 하는 것이고 나아가 인간의 활동자체가 지속적인 커뮤니케이션 행위가 되는 것을 뜻한다.

2.2.4. 비디오영상

비디오영상물은 공연에 따라 그 목적을 달리한다. 특히 연극이나 무용공연 같이 서사구조로 이루어져 있을 경우에는 비디오영상으로 인해 시·공간을 확장할 수 있고 이야기를 보다 쉽게 풀 수 있다. 보통 플롯을 지닌 공연무대의 경우에는 삶의 재현을 통해 관객에게 의미나 교훈을 전달하고자 하는 경우가 많은데 배우들이 연기하는 삶이 진실이든 허구이든 삶이라는 것이 시간과 공간에서 자유로울 수 없기 때문에, 공연의 진행에 있어서도 시·공간의 전환이 필수적으로 요구된다. 그렇지만 공연예술의 특성상 제작여건, 비용, 인력, 소품 등의 문제로 그 배경전환이 쉽지만은 않아 일부를 생략한다든지 혹은 조명을 이용하는 등의 단순한 방법으로 진행되었으나 영상의 활용으로 인해 시·공간의 이동이 훨씬 용이해졌다. 영상의 등장만으로도 관객들은 이미 배경의 이동을 인식하기 때문이다.

혁신적인 비디오영상을 사용한 예로, 유니버설 발레단의 ‘심청’²¹⁾을 들

21) 2010년 5월, 유니버설 발레단은 심청전의 이야기를 발레로 만든 ‘심청’을 예술의 전당 오페라 극장에서 선보였는데 이 작품은 86년 아시아 게임 기념작으로 초연되었으며 해외 무대에 최초로 소

수 있다. 이전까지의 공연에서 심청이 몸을 던지면서 1막이 끝이 났다면, 2010년에 진행되었던 작품에서는 심청이 물에 가라앉는 부분을 시도하였다. 무용수들이 직접 깊이 5m의 대형수조에 들어가 바다에 빠진 뒤 용왕을 만나는 장면을 수중에서 촬영하여 비디오영상을 제작, 공연무대에서 직접 활용하였다. 인당수 장면과 함께 영상으로 촬영된 용궁장면은 공연무대와 오버랩되며 진행되었는데 이는 발레와 함께 보여준 우리고전의 생동감 있는 재현으로 많은 관객과 언론으로부터 찬사를 받았다. 유니버설 발레단의 '심청'은 그동안 생략되었던 시·공간의 이동을 영상으로 풀어낸 좋은 예라고 할 수 있다.



[그림-3] 유니버설 발레단 '심청'공연의 수중장면

비디오영상의 촬영기법 중 하나인 클로즈업은 앞서 언급한 것과 같이 공연의 생동감을 배가시킨다는 큰 장점을 가진다. 규모가 큰 극장일수록, 무대와 관객의 물리적 거리로 인해 극장에서 느낄 수 있는 생동감은 줄어들고 이러한 거리의 물리적 제한은 비용적인 면(입장료의 가격)에서 그 타협점을 찾고 있지만 공연예술의 강점은 여전히 출연자를 가까이서 볼 수 있

게된 우리나라의 창작발레이다. 우리의 전통적인 세계관인 '효'를 소재로 한국의 문화적 특수성과 수백 년이 넘는 서양의 춤을 복합미술형태로 결합하여 동·서양의 서로 다른 만남을 주도하였다는 평을 받고 있다. 순수예술작품에 혁신적인 시도로 만들어진 디지털영상을 삽입하여 큰 이슈를 일으켰으며, 2011년 현재는 대만과 싱가포르 등으로 해외투어 중이다.

는 생동감임을 부정 할 수 없다. 공연의 진행에 앞서 계획적으로 준비된 카메라를 통해 출연진들의 모습을 클로즈업하고 스크린을 통해 연기와 연주자 등의 확대된 몸짓, 표정을 관찰하며 관객은 마치 자신의 눈앞에서 펼쳐지는 광경인 듯한 생생함을 느끼며 자신이 좋아하는 출연진의 모습을 좀 더 자세히 볼 수 있다.

청각이 중요시 되는 음악공연의 경우, 클로즈업 된 연주자들의 모습은 생동감과 더불어 시각적으로 더욱 특별한 의미를 지닌다. 공연장은 최고의 음향, 조명시설로 갖추어진 공간이다. 이러한 공간 속에서 만나는 극대화 된 연기자들의 모습은 시각과 청각을 동시에 자극시킨다. 근래에는 음악공연에서도 영상활용의 빈도를 높이며 시각적 요소를 강조하고 있고, 이는 최적화 된 음향의 청각적 요소와 함께 시각이라는 추가적인 감각을 더함으로써 다감각을 자극하는 환상적인 경험을 체험케 한다. 즉 공연예술에서의 영상활용으로 인하여 관객의 공감각을 자극하게 되는 것이다. 공감각이란 하나의 감각자극이 다른 감각을 자극하거나 유발하고 여러 가지 감각들이 서로 상응하여 나타나는 통합적인 현상이다. 색채에서 맛을 느끼거나 소리를 듣는 것처럼 한 감각이 다른 감각을 불러일으킨다는 의미에서 감각의 전이, 복합감각이라고도 한다. 공감각의 일반적인 특징은 다음과 같다. 첫째, 무의식적인 현상이다. 둘째, 기억적이다. 셋째, 이산적으로 일정하다. 넷째, 감성적이다.²²⁾

즉, 공감각은 일반적으로 개체를 인지한 주체의 무의식의 총위, 즉 기억과 밀접하게 연관되어 있음을 입증한다. 이성과 합리적인 판단보다는 감성적인 측면과 소통하고 있으며 기억을 재생시킨다는 점에서 개개인의 감성적 코드와 깊게 연계되어 있음을 알 수 있다.²³⁾ 공연예술에서 영상의 활용

22) 김춘옥(2002), 웹배너 광고디자인에서 공감각 적용에 관한 연구, 조선대학교, pp.26~8 참조

23) 신석규(2009), 시각 커뮤니케이션의 공감각 단서로 작용하는 청각적 심상연구, 한국예술종합학교, pp.188~9

으로 인한 출연자의 클로즈업은 궁극적으로 관객들의 감성을 자극하고 환상적인 경험을 체험케 함으로써 결국 더 깊은 감성적 코드를 자극해 자신이 관람한 공연에 대한 기억력을 상승시킬 수 있는 것이다.

또한 확대된 영상을 통해 관객들은 관찰기능을 수행하는데 이를 통해 출연자들의 미세한 표현을 확인할 수 있음은 물론 연출가가 의도하고자 했던 섬세한 요소까지 발견할 수 있는 셈이다. 벤야민은 그의 저서에서 클로즈업은 우리에게 익숙한 사물의 숨겨진 세부적 사항에 초점을 맞추고, 카메라의 뛰어난 사물파악 능력에 의해 진부한 주위환경을 천착함으로써 한편으로는 우리의 삶을 지배하는 필연성에 대한 인식을 증가시키고, 다른 한편으로는 우리가 전혀 상상하지 못했던 엄청난 공간을 확보해 주고 있다고 말한다. 불분명하게 볼 수밖에 없었던 것을 보다 분명하게 보여줄 뿐만 아니라 물질의 전혀 새로운 구조를 밖으로 드러내어 보여준다고 언급했다.²⁴⁾ 막연하게 알고 있던 것에 대해 지각을 열어두게 되는 셈이다. 그의 글처럼 클로즈업을 통해 우리는 막연히 드러나 있는 것을 보다 명확하게 인지하며, 무대 위의 숨겨진 공간까지도 살펴 볼 수 있게 되었고 새로운 구조를 지각함으로써 그 동안 인지하지 못했던 제작자의 연출의도와 그가 공연 속에 담아놓은 재치와 배려까지 함께 느낄 수 있게 되었다. 이로써 공연관람은 더 흥미로워지고 이로 인해 공연장에서 느낀 감동과 즐거움은 계속해서 기억되고 추억으로 남을 것이다

2.3. 영상미디어의 영향

공연예술에 사용된 사진·삽화, 영화, 실시간중계영상, 그리고 비디오영상은 다양한 효과를 발생시키며 새로움을 창조해 내야하는 공연예술분야에 새로운 도구로써 사용되고 있다. 이러한 영상미디어는 제작자와 관객에게

24) 발터 벤야민(2003), 반성완역, 발터 벤야민의 문예이론, 민음사, pp.223~4

도 긍정적인 영향을 미치며 상호작용하고 있다. 그 영향은 대상에 따라 아래와 같이 나누어 볼 수 있다.

2.3.1 제작자에게 미치는 영향

2.3.1.1. 시간과 공간의 확장 - 자유로운 스토리 구상

공연예술은 현전의 예술이라는 특성상 무대라는 한정된 곳에서 시간과 공간이라는 요소의 제약을 받을 수밖에 없었다. 그러나 영상이라는 도구는 시·공간의 전환으로부터 자유로울 수 있다. 디지털이라는 요소가 시간과 공간이라는 물리적 제약에 변형을 가하기 때문이다.

스크린속의 이미지와 영상은 시간을 자유롭게 하고, 공간을 확장시킴으로써 값비싼 무대세트비용을 혁신적으로 줄이고, 이는 또한 무대 위의 장면전환에 소요되는 시간을 줄임으로써 이야기 흐름을 자연스럽게 유도할 수 있다. 영상에서는 장면전환만으로도 시간과 공간의 이동이 가능하기 때문이다. 영상미디어의 이러한 활용은 궁극적으로는 연출가와 제작자들에게 보다 자유로운 스토리 구상을 가능케 한다. 특히 동시대가 아닌 과거를 재현함에 있어 연출가와 제작자들이 겪는 제약이 많았음을 유추해볼 수 있는데 중세시대의 전쟁터가 극의 중심에 있음을 가정해 본다면, 갑옷을 입고 창과 방패를 들고 말을 타고 달리고 있는 수천 명의 군사들을 어떤 방법으로 표현할 수 있을까? 그리고 2010과 2100년의 공간이동을 좀 더 쉽게 할 순 없을까? 1000년 전의 모습을 어떻게 재현할 수 있을까? 영상은 이러한 고민을 비교적 쉽게 해결할 수 있는 도구이다. 영화의 한 장면을 삽입한 다든지, 혹은 미리 제작된 비디오영상을 공연무대에서 상영함으로써 시·공간의 확장은 물론 많은 제작인력과 비용을 줄일 수 있고, 또 일회적인 공연무대에서 일어날 수 있는 ‘만일의 사태 혹은 실수’라는 위험을 제거할

수 있으므로 이야기의 흐름을 무리 없이 진행시킬 수 있다. 막과 막 사이 혹은 인터미션을 통해 설치해야 했던 무대세트는 영상으로 대체되면서 이야기의 흐름을 좀 더 긴 호흡으로 진행시킬 수 있다. 이로써 이야기의 진행 속도에도 박차를 가하고 연기자는 무대와 영상을 넘나들며 이야기를 훨씬 자유롭게 이끌고 간다.

제작자는 이러한 영상의 장점을 활용하여 새로운 공간을 창조해 낼 수 있고, 다양한 무대를 만들어 낼 수 도 있다. 컴퓨터 그래픽을 이용하여 환상적이고 몽환적인 분위기를 생성할 수도 있다. 이것은 결국 기존에 제작할 수 없었던 상상속의 다양한 콘텐츠와 역사적 소재가 공연예술로 만들어지는 바탕이 된다.

2.3.1.2. 상상력과 표현력의 확장

디지털은 사람의 관념을 바꾸어 놓았다. 디지털로 인해 사람들은 과거의 대상을 재현하거나 전달하는 차원을 넘어서 인간의 꿈, 상상력, 무의식까지 시각화 시킬 수 있는 능력을 지니게 되었다.²⁵⁾ 공연예술에 있어 디지털 영상은 이렇듯 상상속의 세계를 표현한다. 상상력의 확장은 곧 표현의 확장으로 이어진다.

기술의 진화는 머릿속에 관념으로 남아있었던 많은 시도들을 가능케 한다. 정체되어 있었던 많은 생각과 인식에 혁명을 가하고 다양한 소재들을 무대 위로 이끌어 올린다. 이로 인해 그동안 공연무대에서 표현할 수 없었던 심리적 소재들과 위험이 수반되고 많은 제약이 따랐던 많은 장면들을 영상으로 대체한다. 미지의 세계를 그려낼 수 있고, 외계인을 만들어 내고 대화할 수 있다. 눈으로 볼 수 없었던 내면세계나 심리상태를 시각화시켜 표출시킨다. 관념의 변화는 타임머신을 타고 있는 듯한 착각을 불러일으킨

25) 이재원, 앞의 글, p.20

다. 영상의 상상력 확장은 제작자의 상상력 확장이고 이 둘의 관계는 톱니바퀴처럼 이어져 사람의 관념을 바꾸어 놓고 이는 또 다시 영상으로 표현된다.

폴 발레리는 「예술론집」에서 관념의 혁명을 미리 예측한 바 있다.

『물질, 공간, 시간과 같은 물질적 요소는 지난 20년 사이 옛날의 그것과는 전혀 다른 것이 되어 버렸다. 위대한 신(新)발명들이 예술형식의 기술 전체를 변화시키고 나아가서는 예술개념 자체에까지도 놀라운 변화를 가져다주리라는 것을 예상하지 않으면 안 된다.』²⁶⁾

발레리는 40년 전에 기술의 진화가 예술영역에 끼치는 혁명적인 변화를 예견한 셈이다. 프로젝트와 스크린이 유일한 도구는 아니다. 비디오아트, 컴퓨터그래픽, 레이저와 홀로그래피 등의 수많은 영상기법들과 수정·편집 기술은 인간의 한계, 무대의 한계를 뛰어 넘고 실제의 세계를 변형시키고 확장시키며 환상의 세계로 관객들을 인도한다. 폴 발레리의 예견처럼 누군가는 이러한 변화를 ‘새로운 예술의 한 형태’로 규정짓기도 하는데, 이를 통해서 제작자의 표현력과 상상력의 계속되는 진화는 기존의 공연예술과는 전혀 다른 새로운 장르가 될 수도 있음을 염두에 두고자 한다.

영상은 무대디자이너들에게도 무한의 가능성과 상상력을 제공한다. 인터넷이라는 새로운 가상의 환경 속에서 매체의 방법과 인터페이스 방법의 변화, 디자인 표현방법의 변화를 통해 디자인 영역이 확대되었고 이러한 새로운 방법과 서비스의 제시는 현대 무대 디자인계의 또 다른 차원의 변화와 발전을 제공해 주고 있다. 멀티미디어 개념을 도입하여 투사되는 그림은 이제 몇 장의 단순한 그림 출력이 아닌 생동감 있고, 인터랙티브하여 실제대상을 실감나게 체험할 수 있는 가상의 공간을 제공해 줄 수 있다. 이는 장면전환의 2D 프레젠테이션에서 가상의 시뮬레이션을 체험해 보는

26) 발터 벤야민, 앞의 책, p.197

3D프로그램, 그리고 그 이상의 다양한 원리와 방법을 활용한 디자인의 모색이 진행 중이다.²⁷⁾

도구의 진화는 생각의 진화로 이어지고, 생각의 진화는 다시 도구의 진화로 이어진다. 이러한 진화는 전영역의 사람들에게 침투하고 생산과 창조의 가능성을 계속해서 확대시킨다.

2.3.2. 관객에게 미치는 영향

2.3.2.1. 몰입

공연예술과 디지털의 융합은 관객에게 새로운 환경을 제시한다. 그럼으로써 예술의 새로운 아우라를 빚어내고 이러한 환상적인 공간은 관객을 몰입하게 만든다.

호프만&노박, 융은 온라인환경에서 소비자의 행동을 설명하기 위해 몰입의 개념을 적용하는 과정에서 몰입에 관한 16가지의 선행연구를 종합하여 몰입을 구성하는 13가지의 변인들을 제시하였는데 해당 연구에서 나타난 몰입의 구성요소를 살펴보면, 13개의 요소로 정리할 수 있으며, 각성(arousal), 도전감(challenge), 통제감(control), 탐사적 행위(exploratory behavior), 주의집중(focusedattention), 상호작용성(interactivity), 관여도(involvement), 최적의 자극수준(optimalstimuluslevel), 즐거움(playfulness), 긍정적 감정(positive affect), 기술(skill), 원격현존감(telepresence), 시간왜곡(timedistortion) 등으로 나누어질 수 있다. 연구자들마다 차이가 있지만 공통적으로 가장 많이 연구된 몰입의 구성요소는 도전감, 기술, 주의집중, 통제감, 긍정적 감정 등으로 이것은 기술과 도전이 일정수준 이상에서 균형을 이룰 때 사람들은 몰입을 경험하게 된다는 것을 확인 할 수 있다.²⁸⁾

27) 김인준·장중식(1999), 무대디자인을 위한 프리젠테이션연구 『연극교육연구』 제4호, pp.27~52 참고

몰입경험은 어떤 자체에 빠져서 집중되어, 인지적 습관, 높은 자아의식 등으로 인해 환경이나 활동에 조화를 이루거나 이를 초월하는 감정의 상태이다.²⁹⁾ 공연예술에서의 영상의 사용은 디지털미디어와의 융합으로 인한 새로운 기술과 분위기를 만들어내며 이로 인해 관객들의 주의를 환기시킨다. 공연무대와 조화되는 영상을 통해 관객들은 제작자의 의도를 더 잘 이해하며 소통할 수 있고, 경우에 따라서는 더 큰 희열과 감동을 느끼며 긍정적 감정을 획득한다. 관객성이론으로 설명되는 영상속의 배우와의 동일시는 관객을 완전한 몰입으로 빠져들게 하며, 보다 강력히 집중시킨다.

또한 영상의 활용은 시각과 청각, 그리고 촉각의 공감각을 자극함으로써 환상적인 분위기를 자아내고 관객이 새로운 경험을 하도록 함으로써 몰입하게 만드는데 이는 관객들의 지각을 활성화시키고 기존에 갖지 못했던 새로운 자극을 획득함으로써 관여도를 증가, 즐거움을 배가시킴으로써 공연 관람에 더욱 집중할 수 있도록 한다.

2.3.2.2. 즐김

기획과 연출 그리고 제작에 있어서의 영상의 다양한 방법적 제시는 제작을 위한 도구 이상으로 관객의 흥미에도 직접적으로 연결이 된다. 영상활용이 관객에게 제공할 수 있는 가장 본질적인 것은 다양한 볼거리의 제공이다. 관객은 무대와 함께 무대 위의 스크린에 주목한다. 스크린은 기술과의 융합이다. 스크린영상은 무대만을 바라보는 것과는 다른 환상적인 세계를 만들어내고 몽환적인 느낌마저 자아낸다. 관객은 새로움에 몰입하고 이는 다시 즐거움을 만들어낸다.

칙센트미하이³⁰⁾의 이론에 따르면 즐김에는 다음과 같은 여덟 가지의 요

28) 하은경(2010), 디지털 미디어에 의한 공간체험의 몰입구조에 관한 연구, 홍익대학교, pp.81~2

29) 김병욱(2008), 뮤지컬 관람객의 몰입(flow) 요인분석, 단국대학교, p.29

30) 미국의 심리학자로서 '긍정심리학' 분야의 대표적인 연구자이다. 창의성과 관련된 몰입(Flow)에

소가 있다. (1) 즐길 것의 경험은 대개 완성의 기회가 있는 과제를 대할 때 일어난다. (2) 우리가 하고 있는 것에 집중해야 한다. (3) 그 일이 명확한 목표를 가지고 있어야 한다. (4) 즉각적인 피드백이 주어져야 한다. (5) 일상의 걱정과 좌절을 의식하지 못할 정도로 깊은 그러나 힘들지 않게 몰두한 상태에서 활동한다. (6) 즐길 만한 경험은 사람들로 하여금 자기 행동에 대한 통제감을 연습하게 해준다. (7) 자신에 대한 염려가 사라지지만, 역설적으로 몰입 경험이 끝난 후 자신의 느낌이 더 강해진다. (8) 시간 지속에 대한 느낌이 바뀐다. 몇 시간이 몇 분 안에 지나가고, 또 몇 분이 몇 시간처럼 길어질 수도 있다.³¹⁾

칙센트미하이의 이론에 따라 관객이 영상을 통해 즐거움을 느끼는 요소를 선택해 보자면, 집중, 피드백, 몰두, 통제감, 시간에 관한 느낌 등의 많은 부분이 포함됨을 알 수 있다. 이러한 근거를 바탕으로 제대로 된 영상은 관객에게 상당한 즐거움을 제공한다고 할 수 있다.

예술은 인간의 감각으로 즐기는 것이다. 따라서 미디어 테크놀로지가 발달함에 따라 예술과 인간의 감각을 연결시키는 도구로서 미디어가 다양하게 활용된다는 것은 당연한 과정이다. 콘텐츠의 생산과 소비, 전달과 저장, 변형과 복제가 자유자재로 이루어지는 미디어 환경 속에서 사람들은 더 쉽게 공유하고 예술을 즐길 수 있다. 대체로 관객들은 ‘기술’에 관심을 갖는 것이 아니라 ‘경험’에 관심을 갖는다. 내가 어떠한 느낌을 경험하는가, 이 미디어의 무엇이 나를 감동시키는가 등과 같이 미디어를 매체로 하여 무언가가 전달되는 것을 경험하며, 그에 대한 생각과 느낌을 몰입하여 즐기는 데 관심이 있다.³²⁾

영상을 보는 관객들은 기술이 아닌 경험에 관심을 가진다. 이런 의미에

관한 연구가 유명하다.

31) 나은영, 앞의 책, p.49

32) 앞의 책, pp.297~8

서 영상의 활용이 만들어낼 수 있는 새로운 경험은 무궁무진하다. 창의성으로 대표되는 예술과 과학의 융합으로 인해 공연예술의 콘텐츠는 계속해서 개발될 수 있을 것이고 관객이 느끼는 새로움 역시 이에 따른다. 새로움의 경험은 관객을 집중하게 하고 즐겁게 만든다.

2.3.2.3. 이해

영상을 통한 표현력의 확대는 제작자를 위한 큰 강점임과 동시에 관객에게도 유용한 가치를 지닌다. 제작자의 관념 속의 세계를 영상으로 표현한다는 것은 관객의 이해 도모에도 직접적으로 연결되는데 숨겨져 있었던 많은 의미들이 영상을 통해 드러남으로써 관객들은 그 의미에 노출되고 자연스럽게 공연과 제작자의 의도를 이해 할 수 있는 것이다.

궁극적으로 이미지는 우리의 삶과 닮아있다. 이미지는 배경을 전환하고 심리를 묘사하며 새로운 흐름의 암시한다. 또한 보이지 않는 대상을 노골적으로 드러내기도 한다. 관객은 이미지를 통해 우리의 삶인 극을 유추하고 이야기의 흐름을 좀 더 쉽게 이해하고 받아들인다. 다른 요소들도 마찬가지다. 제작자의 모든 연출은 관객의 이해에 바탕으로 두어 이루어지고, 관객이 이해할 수 있는 선에서 요소들이 선택되고 결정되어진다.

영 상 미 디 어	구 분	효 과
	사진·삽화	▶ 재현
	영화	▶ 감정이입, 동일화과정, 상호소통
	실시간중계영상	▶ 공동공간감
	비디오영상	▶ 시·공간확장, 현장감확대 ▶ 공감각자극, 관찰기능



영상미디어의 영향	
제작자	관객
• 시·공간의 확장-자유로운 스토리 구상 • 상상력과 표현력의 확장	• 몰입 • 즐거움 • 이해

[그림 4] 영상미디어의 구분에 따른 효과와 영향

3. 사례분석

3.1. 음악공연분석

3.1.1. 부산시립교향악단 : 제야음악회 ‘가는해 오는해’(2010년 작)

부산시립교향악단²⁾의 제야음악회는 매년 12월 31일 밤 10시 30분부터 2시간정도 진행되는 공연으로 일상에서 벗어난 특별한 제야를 통해 새해의 희망을 안고 힘찬 출발을 다짐할 수 있는 계기를 만들기 위해 마련되었다.³³⁾ 클래식뿐만 아닌 재즈, 가요, 동요, 성악 등의 다양한 프로그램과 제

33) 부산시립교향악단 공연계획서 참고

야의 종소리, 새해카운트다운 등의 색다른 요소들이 결합되어 기존의 음악회와는 사뭇 다른 분위기를 자아낸다.

제야음악회에서 사용되는 영상의 가장 큰 특징은 공연장에서 타종식 행사를 볼 수 있도록 하는 방송장치와 스크린의 결합이다. 우리는 이제 음악회장에서 실시간으로 중계방송되는 뉴스를, 즉 타종식행사의 진행과정과 제야의 종소리를 듣게 된 것이다. 이로 인해 관객들은 마치 음악회장 안에서 TV를 보고 있는 듯한, 혹은 사찰에 나가있는 듯한 착각을 일으킨다.

제야음악회의 특별함은 공연이 일어나는 시간적 요소를 기본으로 하고 있지만, 영상의 결합으로 인해 ‘제야’라는 시간적 요소를 그 이상의 특별한 시·공간적 요소로 확대시켜 준다는데 있다. 제야는 사전적으로 음력 12월 30일로 선달그믐날 밤을 일컫지만, 우리가 제야를 받아들이는 의미는 그 이상이다. 풍속적으로 특별한 의미를 가지는 시기임으로 공연예술을 기획함에 있어서도 단지 음악만을 위한 행사가 아닌 특별하고 기억할 만한 요소를 가미시키게 되는데 제야음악회에서는 특별히 ‘제야의 종소리’라 불리는 사찰의 타종식 행사를 공연장으로 끌어들인다.



[그림-5] 제야음악회와 영상의 결합

제작자는 방송장비를 활용함으로써 영상활용을 위한 제반환경을 마련하고, ‘제야’라는 컨셉에 맞추어진 곡목과 함께 풍속적 의미를 살릴 수 있는

음악 외적인 요소들을 추가할 수 있게 되었다. 영상미디어의 사용으로 인해 음악회의 프로그램이 보다 풍성해지고 확장된 것이다. 이제 음악회와 영상은 '제야'라는 특별한 시간을 공유함으로서 결합하게 되고 두 요소는 새해의 경건함을 보다 강조하는 효과를 만들어 낸다.

공연장은 바깥세상과는 전혀 다른 간혀진 공간임에도 불구하고 뉴테크놀로지 기술로 인한 공간의 이어짐은 마치 관객들로 하여금 사찰에 나가 있는 듯한 착각을 일으키고, 시·공간을 넘나드는 효과를 빚어내며 관객의 감정을 자극하게 된다. 이러한 조건 속에서 클래식의 웅장한 울림과 곡의 분위기는 관객들의 마음을 더욱 자극하여 마무리되는 지난해와 새로이 맞는 새해의 감격을 오히려 더 크게 느끼고 감동을 받게 하는 역설적인 효과를 빚어낸다.



[그림-6] 교향악단공연 : 연주자들의 모습을 스크린으로 투사

제야음악회에서 찾아볼 수 있는 영상의 또 다른 특성은 미리 설치된 카메라를 통해 보여주는 연주자들의 클로즈업이다. 대형 스크린을 통해 확대되는 연주자들의 모습은 평소 무대와의 거리 때문에 먼 거리에서밖에 바라볼 수 없었던 시각적 현장감을 생동감 있게 되살린다. 이로 인하여 최고의

음향시설을 갖춘 문화공간에서 음악이 만들어지는 모습까지도 볼 수 있는 시각적 요소가 더해지는 것이다. 청각적 요소에만 집중하던 관객들은 테크놀로지의 결합으로 음악과 함께 음악을 빚어내는 연주자들의 행태까지도 관찰할 수 있게 되었다. 기존공연에서 관객들은 전체오케스트라의 배치만 확인할 뿐 연주자들의 연주모습을 정확히 확인할 수 없었으나 이제는 클로즈업 되는 스크린을 통해 연주자들과 악기는 물론, 그 동안은 알고 싶었던 숨겨진 부분까지 볼 수 있게 되었다. 공연장에서 클로즈업되는 스크린영상은 공연실황을 녹화한 TV프로그램이나 DVD와는 다른 효과를 만들어 내는데, 음향시스템이 다르고, 화면의 규모가 다르며 공간이 자아내는 느낌이 다르다. 첨단설비로 갖추어진 음향시설은 100여명의 단원들이 그들의 악기로 만들어내는 멋진 선율과 울림을 동시에 품어내고 대형 스크린은 사람들의 시선을 압도한다. 즉, 청각을 자극하는 클래식의 화려한 선율과 시각을 자극하는 연주자들의 현란한 움직임, 그리고 촉감을 자극하여 몸을 전율을 만들어내는 공연장의 울림은 서로 얹히어 특별한 장소에서 관객들의 공감각을 자극하고 몽환적인 느낌을 자아냄으로써 환상적인 체험을 가능케 한다. 다시 말해 제야음악회는 영상의 활용으로 인해 다양한 볼거리와 색다른 경험을 제공함으로써 관객들을 몰입하게 하고 즐거움을 준다. 또한 비디오영상으로 인해, 스크린을 가득 채우는 단원들의 색채감 있는 모습은 아나운서의 등장과 다양한 조명으로 인해 한층 화려해진 제야음악회의 성격과 잘 어울리는 것을 발견할 수 있다.

3.1.2. 부산시립합창단 : 7080콘서트 '공감'(2009년작)

부산시립합창단³⁾의 7080콘서트는 2005년 처음으로 기획된 프로그램으로 대중음악의 새로운 코드로 떠오른 7080세대들의 음악을 수준 높은 클래식 합창으로 승화시켜 발전시키자는 취지 아래 마련되었다. 전체적인 프로그

랩은 합창의 4성부(聲符)로 연주되지만 대중가요로 꾸민 새로운 시도의 음악회로 기존 클래식의 딱딱함을 벗어던지고 편안하고 즐거운 마음으로 다양한 볼거리를 만날 수 있는 공연이다.³⁴⁾

7080콘서트는 70년대와 80년대 젊은 시절을 보낸 40~50대 관객들이 청년시절에 즐겨 부르던 가요들로 프로그램을 구성하여 관객들의 기억과 추억을 되살린다. 정통순수음악인 가곡이 아닌 대중화 된 프로그램과 함께 그 당시 유명했던 대중가수들을 초청하여 관객들이 함께 호흡하고 호응할 수 있도록 오락적 구성을 가미하였다.



[그림-7] 합창단공연 : 단원들의 모습과 노랫말을 스크린으로 투사

7080콘서트에서는 비디오영상을 사용한다. 이번 작품에서 돋보인 연출적 요소는 70~80년대를 대표하는 대중가수의 초청과, 그 시대를 방불케 하는 단원들의 의상과 몸짓을 꼽을 수 있는데 이는 비디오영상을 통해 더 큰 공감을 끌어냈다. 관객들은 영상속의 클로즈업을 된 대중스타의 모습을 자세히 볼 수 있었는데 세월의 흐름에 변한 스타의 모습을 확인하며 동질감을 느끼며 노래를 따라 부를 수 있었다. 또한 비디오영상 속에 비추어 지는 단원들의 의상과 연기는 관객들을 그들의 젊은 시절로 이끌었으며 연출된

34) 부산시립합창단 보도자료 참고

익살스러운 표정과 몸짓이 관객들에게로 고스란히 전해지면서 호응도는 높아졌다. 비디오영상으로 인하여 관객들은 무대와 한층 더 가깝게 반응했으며 생동감은 배가 되었다.

또한 추가적으로 이번 음악회에서는 관객들을 위해 비디오영상 속에 가사를 삽입, 이로 인해 관객들은 자신이 불렀던 곡임에도 불구하고 오랜 시간 잊혀 흥얼거릴 수밖에 없었던 곡들은 명료하고 자신감 있게 부를 수 있었으며 정확한 가사전달로 인해 가사 속에 깃든 추억과 기억을 되살리며 음악회에 좀 더 몰입하며 즐길 수 있었다.

3.2. 무용공연분석

부산시립무용단의 경우 영화 ‘형사-duelist’로 작품을 구성하였다. 공연에 술작품 사례분석에 앞서 영화에 대한 간략한 소개를 더하고자 한다.

3.2.1. 영화 : 형사-duelist(2005년 作)

원작인 ‘형사-Duelist’는 2005년에 제작된 이명세 감독의 작품으로 조선시대를 배경으로 여형사와 자객의 이루어질 수 없는 사랑과 숙명적 대결을 그린 무협드라마 영화이다. 제43회 대중상 영화제에서 미술상을, 제26회 청룡영화상에서 미술상과 조명상을, 제4회 대한민국 영화대상에서 촬영상과 조명상을 받는 등 영화의 비주얼적인 면에서 호평을 받은 작품으로 비록 관객들로부터 많은 사랑을 받진 못하였으나 영화의 독특한 영상미로 인해 영화평론가들과 비평가들로부터 많은 분석이 이루어지고 있다.

영화는 극중 ‘남순’(하지원)과 파트너 ‘안포교’(안성기), 그리고 ‘슬픈눈’(강동원)을 주인공으로 펼쳐진다. 형사인 남순과 파트너 안포교는 가짜 돈이 유통되자 범인 색출을 위해 필사의 노력을 하고 이 과정에서 슬픈눈의 정체를 알게 된다. 그는 가짜 돈의 진짜 범인인 송필석의 은혜에 보답하기

위해 어쩔 수 없이 돈의 유통에 개입된 자객이었던 것이다. 남순과 슬픈눈의 쫓고 쫓기는 과정은 계속되고 남순은 자객 슬픈눈에게 사랑의 감정을 느끼게 된다. 그들의 숙명적인 대결은 시작되지만 그들의 대결은 미움과 증오가 아닌 사랑과 연민이었다.

영화 '형사-duelist'는 영화라는 장르에서 만나볼 수 있는 무수히 많은 촬영기법과 편집기법 등이 사용되었으나 주목할 만한 몇 가지 특성만을 요약해보면, 그 첫 번째가 '보이스오버' 형식으로의 진행이다. 영화시작과 함께 등장하는 이야기꾼은 관객들로 하여금 마치 그가 주인공인 듯한 착각을 일으키나 영화가 진행됨에 따라 관객들의 착각은 곧 무너지고 남순(하지원)과 안포교(안성기)의 등장으로 우리의 시선은 그들에게로 집중되어 버리는 구조로 되어 있다.

영상미로 인해 많은 호평을 받은 작품으로 그 비주얼적 특징으로는 '스텝 프린팅'으로 일컬어지는 정지장면의 연속, 그리고 우스꽝스러운 동작과 몸짓의 '슬랩스틱' 등의 만화적 요소를 들 수 있다.



[그림-8] 영화 속 스텝프린팅 : 남순과 슬픈눈의 합방장면

스텝프린팅은 멈춤화면을 단계적으로 보여주어 슬로우모션과 비슷하게 보여지는 영화기법이다. 주어진 쇼트에서 프레임들의 일부를 제거하고 그

부분을 동일한 프레임의 반복으로 채워 넣는 것으로 감속화면이나 가속화면 등과 같이 스크린이미지의 속도와 관련이 있다. 대표적인 장면으로 기생으로 변장한 남순과 슬픈눈의 합방 장면이 있다. 슬픈눈이 남순의 웃고 틈을 풀려는 동작에 남순이 깜짝 놀라는 장면으로 정지된 듯한 이미지가 연속적으로 보이고 있다.



[그림-9] 영화 속 슬랩스틱
: 남순이 외치는 장면과 슬픈눈과의 합방전에 몸을 푸는 장면

슬랩스틱은 무성영화시대에 인기가 있었던 코미디물의 한 형태로 엉덩방아찧기, 무언극, 우스꽝스러운 충돌 등과 같은 필요이상의 몸동작이 수반된 표현이다. 귀면탈을 쓴 슬픈눈을 향해 남순이 “서!”라고 외치는 장면, 슬픈눈과 합방을 하게 된 남순이 사람이 없는 틈을 타 자신의 다리를 들어 올리며 빠근한 몸을 푸는 듯한 장면은 과장된 행동으로 인해 웃음을 유발시키며 말괄량이 같은 남순의 캐릭터를 잘 표현하고 있다.

또한 와이프³⁵⁾, 디졸브³⁶⁾ 등의 다양한 편집기법의 사용과 부감쇼트(하이

35) 장면전환의 한 기법으로 한 화면의 한 점이나 한 끝에서부터 지워버리듯 소멸시키는 동시에 뒤에 다른 화면을 넣어 한 화면을 만드는 것으로 쇼트는 하나이지만 마치 하나의 쇼트로 여러 개의 분절된 쇼트를 보여주는 효과를 낳는다.

앵글)³⁷⁾의 빈번한 사용, 그리고 시장풍경과 한복의 천 등으로 대표되는 풍부한 색감의 사용 등으로 화려한 영상미를 만들어 내고 있다.

3.2.2. 부산시립무용단 : 형사-duelist(2010년 作)

부산시립무용단은 제63회 정기공연 작품으로 ‘형사-duelist’(안무·구성:홍기태)를 선택하였는데 홍기태 수석안무자는 이명세 감독의 ‘형사-duelist’를 정기공연작품으로 선택한 이유를 다음과 같이 밝히고 있다.

“춤과 영화의 결합입니다. 하지만 단지 영상만 빌려오거나 겉으로만 참조하는 것이 아니라, 춤과 영화라는 다른 두 요소를 적극적으로 결합시키면 새로운 효과가 나올 수 있을 것이라 생각했습니다.”

홍 수석안무자는 영상을 투사한 후 춤이 들어가고, 다시 영상이 깔린 후 춤이 들어가는 구성을 시도해 보았다고 말한다. 또한 흔히 춤이 어렵다고 하지만 춤도 얼마든지 쉬울 수 있음을 보여주고 싶었다고 한다. 춤과 영화의 만남을 통해 춤이 관객에게 더 가깝게 다가가는 계기가 되었으면 한다고 전했다.³⁸⁾ 그의 인터뷰를 통해서 영화와의 결합으로 영상문화에 익숙한 세대들이 자연스럽게 무용장르에도 접어들 수 있기를 바라는 그의 의도를 읽을 수 있다.

공연은 서막과 5개의 막, 에필로그로 구성되어 있다. 줄거리는 본 작품인 영화를 벗어나지 않는데 이번 작품은 영화와 무용의 결합이기에 영화장면이 극의 흐름을 이어가고 영화를 제외한 다른 부분은 고스란히 몸짓으로 표현된다. 무대 위에는 스크린이 설치돼 영화의 주요 장면을 투사한다. 대부분의 경우 영화영상은 공연예술의 일부분을 위해 사용되는데, 이번작품은 영화장면과 무용수들의 재현이라는 구조의 반복으로 진행된다.

36) 앞의 장면이 사라지는 동안 새로운 장면이 페이드인 되는 것, 오버랩의 기능과 거의 같다.

37) 피사체를 위에서 내려다 본 시점으로 포착한 장면.

38) 조봉권, 「제대로 만난 춤과 영화」, 『국제신문』, 2010. 11. 15

이번 공연의 주요 장면을 영화와 비교하며 소개하고자 한다.



[그림-10] 영화와 무용단공연 : 도입장면

영화의 도입부는 천둥과 함께 다양한 장면의 속도감 넘치는 회전, 그리고 빠른 리듬의 북장단으로 타이틀인 ‘형사-duelist’를 그리며 시작을 알린다. 뒤이어 한 이야기꾼이 마치 주인공인 듯 자신의 이야기를 영웅담처럼 말하며 영화 속 이야기의 시작을 이끌어간다. 반면 무용공연의 도입부는 영화에서 사용된 시작 영상과 주요장면을 스크린으로 투사한다. 스크린에서 영상이 흐르는 동안 무대에서는 무용수들 공연을 위한 본격적인 준비를 하고 있다. 빠른 흐름의 영화 도입음악에 장단을 맞추며 40여명의 무용수들이 직접 북을 두드리고, 현란한 북소리와 무용수들의 화려한 몸동작이 서서히 나타난다. 그리고 함께 어우러지며 본격적인 무대의 막을 연다.

주인공인 슬픈눈이 칼자루를 멋지게 흔들며 화려하게 등장하는 장면은 영화와 무용공연이 극적인 차이를 보인다. 영화에서는 화려한 편집기술로 슬픈눈의 등장이 단지 현란하게만 보였다면 공연무대에서는 무용수(슬픈눈)가 마치 스크린 밖으로 걸어 나오는 듯한 착각을 불러일으킨다. 무용수의 연기는 영화의 허구적 느낌을 벗어나 훨씬 실제적이다. 전 무대를 가득 채우는 동일한 음향 속에서 영화 속의 의상을 착용한 무용수의 등장으로

진행된 이번 장면은 공연예술에서만 볼 수 있는 현장감과 생동감의 묘미를 십분 살리며 무용수의 실감나는 재현으로 직접 꾸며졌다.



[그림-11] 영화와 무용단공연 : 슬픈눈의 등장

영화에서 슬픈눈에게 묘한 감정을 느낀 남순은 장터를 한가로이 걷고 있는 슬픈눈의 행동을 유심히 살펴보게 된다. 반면 무용공연에서는 무용수(남순)의 연기를 통해 남순의 사랑을 아름다운 몸짓으로 표현한다. 영화 속에서는 시간의 제약에 묶여 슬픈눈과 남순의 모습을 순차적으로 표현해야 했다면 공연 속에서는 상대(슬픈눈)의 모습은 영상으로, 남순의 감정은 실제 무용수의 몸짓으로 표현함으로써 영상과 공연무대의 절묘한 조화를 이루어 냈다.



[그림-12] 무용단공연 : 남순이 슬픈눈에게 사랑을 느끼는 장면

영화의 가장 큰 볼거리는 남순과 슬픈눈의 마지막 결투장면이다. 영화 속에서 나타나는 마지막 결투장면의 의미는 극중 이야기꾼의 마지막 대사에도 잘 나타난다.



[그림-13] 영화와 무용단공연 : 남순과 슬픈눈의 마지막 결투장면

“내가 그날 달빛에 흘러부렸는가, 눈빛에 흘러부렸는가. 술병한나를 들고 동무집에 가는 길이었는데, 아니 처음에는 날이 시뻘그런 칼을 휘둘러싸면서는 남녀가 겁나게 싸우더랑께. 근디 춤을 추는 것 같기도 하고 달밤에 뽀 정분난 머스메 가스네가 엉켜붙은거 멍키로 내가 지켜보다 그냥 싸버렸잖여”

영화의 마지막 대사는 칼을 휘두르는 배우들의 몸짓이 싸우는 듯 춤인 듯 모호하지만 결국은 그들의 결투가 증오가 아닌 사랑이었음을 의미한다. 영화의 명장면으로 꼽히는 남순과 슬픈눈의 마지막 결투장면은 공연무대에서도 두 무용수의 화려하지만 절제된 움직임으로 사랑의 감정을 잘 표현하였고 명장면으로 손꼽을만하다.

영화 ‘형사-duelist’ 는 영화라는 장르에서 만날 수 있는 다양한 촬영기술과 특수효과, 그리고 편집기법들이 사용되었으며, 더욱이 영화라는 장르에서도 비주얼적인 측면에서 월등할 정도로 색채나 편집 등에서 앞선다. 이

러한 영화와 공연예술과 일체감 있는 결합을 위해 부산시립무용단은 영화
부분전문가를 초빙하여 무용공연의 안무에 맞도록 필요한 영화장면을 편집
하고, 그 이어짐을 자연스럽게 함으로써 작품의 완성미를 더 할 수 있었다.

한국무용은 궁중무용, 민속무용, 가면무용, 의식무용, 창작무용 등으로 나
누어질 수 있는데, 궁중이나 의식 등의 전통적이고 의례적인 것을 계승하
는데 초점을 맞추다보면, 관객들의 취향과 요구와는 동떨어진 예술이 될
수 있다. 이미 무용계에서는 예술과 관객과의 호흡을 극대화시키기 위해서
전통무용에 기반을 둔 참신한 소재를 발굴하고 확장시키기 위해 노력중이
며 이를 수반한 창작무용활동을 활발히 펼치고 있다. 그 대표적인 예가 부
산시립무용단의 '별주부전', '평강공주' 등으로 우리가 흔히 알고 있는 민화
적인 소재와 무용을 결합하여 하나의 내러티브를 가진 극으로 형상화하는
것이다. 이러한 창작활동의 일환으로 이번에는 영화와의 결합을 시도했고,
원작인 '형사-duelist'는 조선시대를 배경으로 한 작품임으로 현대의 영상물
에 초점을 두면서도 전통무용을 자연스럽게 노출시킬 수 있었다. 영화의
시대적 배경이나 공간적 배경, 그리고 작품의 소재가 무용으로 형상화하기
에 상당히 적합하였는데, 검을 이용한 두 주인공의 결투장면, 송필석의 생
일잔치장면, 남순이 슬픈눈에게 사랑을 느끼는 장면 등은 무용장르에서만
볼 수 있는 아름다운 몸짓으로 형상화되어 신체의 아름다움을 충분히 느낄
수 있었다.

영화장르와의 결합으로 마련된 이번 무용공연에서 발견할 수 있었던 것
은 서로 다른 장르의 결합은 관심밖에 장르에 새로운 흥미와 관심을 환기
시키고, 관객의 관심을 자연스럽게 다른 곳으로 전이시킬 수 있다는 점이
다. 영화를 관심 있게 보았던 많은 관객들은 이번 작품에도 흥미를 가졌고
무용공연 또한 관심 있게 지켜봄으로서 무용에 대한 새로운 인식을 가질
수 있었다. 또한 무용은 원래 대사가 없는 장르로 관객들은 영화의 흐름에

맞춰 자연스럽게 무용을 관람할 수 있었는데 원작영화의 현란한 영상미는 영상에 익숙해져 있는 세대에게 화려한 볼거리를 제공한 것이다. 또한 영화 주인공인 하지원, 강동원, 안성기의 연기는 관객들을 더욱 집중시킨 것으로 보인다.

이로써 영화가 한국무용을 표현하는 하나의 도구로써 사용된 셈이다. 영화의 비주얼적인 영상미와 무용수들의 춤을 절묘하게 결합하여 두 장르의 특성을 동시에 즐길 수 있도록 구성함으로써 새로운 무대를 탄생시킨 것이다. 해당 작품은 다른 소재와의 결합, 영화전문 전문가초빙 등의 새로운 시도으로써 관객들에게 새로운 볼거리와 흥미를 제공하며 공연예술의 경쟁력을 높일 수 있었으며 새로운 소재를 발굴하기 위한 하나의 방향을 제시한 셈이다.

3.3. 연극공연분석 - 부산시립극단 : 나의 라임오렌지나무(2010년 作)

2010년 12월에 제작된 부산시립극단4)의 ‘나의 라임 오렌지나무’는 세계적인 베스트셀러로 널리 사랑받고 있는 브라질의 작가 J.M 바스콘셀로스의 대표적인 작품으로 주인공 ‘제제’라는 소년을 중심으로 전개된다. 한창 사랑을 받으며 자라야 할 나이에 가족들의 멸시와 냉대, 증오와 매질만을 받아야했던 주인공 ‘제제’는 그런 현실에도 절망하지 않고, 가슴속의 작은 새와 라임오렌지나무 밍기뉴, 그리고 자신을 아껴주는 세실리아 선생님과 뽀르뚜까 아저씨로 인해 가슴속의 상처와 아픔을 잘 극복해 나간다는 이야기이다. 작가 자신의 가난했던 어린 시절의 경험을 그린 작품으로 ‘어른들을 위한 동화’라고 불릴 정도로 어른을 비롯하여 어린이들에게도 감동과 교훈을 주는 작품으로 널리 알려져 있다.

부산시립극단의 이번 작품은 정순지³⁹⁾가 연출을 맡았으며, 김광보⁴⁰⁾가

39) 2011년 현재 부산시립극단의 무대감독으로 <그 여자 이순례>, <딸의 침묵>, <안내나? 못내나!>, <우리들의 일그러진 영웅>, <견습아이들>, <육망이라는 이름의 전차>, <아일랜드> 등 다양한 작

예술감독으로 참여하였다. 주인공 ‘제제’가 아픔을 겪은 후 스스로의 악조건에서 벗어나 성숙할 수 있었듯이 연극을 보는 관객들 역시 제마다의 상처를 끌어안으며 더욱 성숙해지고, 황폐해져 가는 현대인의 정서를 회복하고 사랑을 통해 서로의 소중함을 일깨워주기 위한 의도로 제작되었다. 자녀를 위해 봐야하는 가족극이 아닌 어른이 봐야할 아동극으로 형상화하기 위해 노력했으며 사랑의 동화적 해석으로 상처를 딛고 일어서는 희망의 메시지를 전달하고자 하였다.⁴¹⁾

이제 영상미디어는 연극의 필수적인 요소가 되고 있다. 오늘날에는 관객의 이해를 도모하고 극의 흐름을 자연스럽게 이끌어 가기 위해 많은 연극단체에서 단순한 영상활용에서부터 진화된 형태로까지 다양한 방법을 구사하며 연극무대를 연출하고 있다. 나의 라임오렌지나무에서도 예외는 아니었으며 영상활용이 두드러지는 작품은 아니었으나 부분적으로 필요한 경우에 영상을 활용하였다.

이번 작품의 연출가인 정순지는 영상활용에 관한 필자와의 인터뷰에서 다음과 같이 말한다.

“작품에 따라 영상활용이 많이 필요할 때가 있고 아닐 때가 있습니다. 이번 작품은 영상이 많이 사용되진 않았지만 이미지가 필요하다고 생각되는 장면에는 영상을 활용했습니다. 80년대만 해도 공연무대에 영상은 거의 사용되지 않았고 요즘에도 아날로그만을 고집하는 연출가가 있기는 하지만 대체적으로 연극무대에 영상사용이 늘어나고 있는 추세인 건 분명합니다.”

그는 영상활용에 관해서 표현하고자 하는 의도가 무대장치나 무대표현의

품 활동을 연출하였다.

40) 연출가 이윤택의 <연희단 거리패> 단원으로 시작해 조명디자이너를 거쳐 연출가로 데뷔하였다. 같은 이념을 지닌 동인제의 극단 <청우>를 창단하여, 1999년 백상예술대상 신인연출상, 2000년 한국연극협회 올해의 베스트5 작품상, 2001년 평론가협회 올해의 연극 베스트3 작품상을 수상하였으며 2011년 현재 부산시립극단의 수석연출가로 활동하고 있다.

41) 부산시립극단 보도자료 참고

제약으로 머릿속에 머물 때가 있었는데 영상은 이러한 한계를 넘어 상상력의 세계를 그려낼 수 있다고 강조한다.

이번 작품에서는 시간의 전환과 주인공의 심상을 나타내기 위해 삽화를 부분적으로 사용함으로써 보다 손쉽게 배경 및 관념의 세계를 연출할 수 있었고, 연극 장르에서 영상이 표현력 확대를 위한 연출의 중요한 도구가 되고 있음을 확인 할 수 있었다.



[그림-14] 극단공연 : 밤의 모습을 형상화

그 한 예로써 꾸지람을 들은 제제가 밤에 방황하는 모습을 나타내기 위해 어둠 속에 나무의 모습을 영상으로 형상화하였다. 간단한 투사로 밤의 모습을 잘 표현하여 가난한 동네에서 마음의 상처를 입은 제제의 모습과 잘 어울린다.

또 다른 장면으로는 뿌루뚜까와의 대화에서 엄마를 생각하는 제제의 마음을 삽화로 표현한 것이다. ‘어른이 봐야 할 아동극’이란 표현처럼 이번 연극은 동심의 세계로 돌아간 듯 어린이의 마음으로 그려졌다. 이러한 전체적인 분위기와 함께 스크린으로 보이는 엄마의 모습은 마음에 상처를 입은 ‘제제’가 엄마에게서 느끼는 따뜻한 감정과 사랑을 확인 할 수 있는 장치였고, 주요 관객층이었던 어린이들에게는 ‘제제’의 마음을 읽을 수 있는

보조수단이였다.



[그림-15] 극단공연 : 엄마를 생각하는 '제제'의 마음을 형상화

이번작품인 '나의 라임오렌지나무'에서는 영상의 사용이 두드러지지는 않았지만, 영상은 배경의 전환 및 주인공의 심리묘사를 위한 부가적인 도구로써 충분히 활용되고 있음을 확인할 수 있었다.

IV. 결 론

1. 내용요약

맥루한은 ‘미디어는 메시지’라 하였다. 모든 미디어는 개인적 차원을 넘어 사회·문화영역에까지 막대한 영향을 미치며 확장시킴을 의미한다. 즉, 새로운 테크놀로지의 도입은 개인이나 기술의 차원을 넘어 모든 영역에서 새로운 척도로서 측정되어야 함을 예견한 것이다.

공연예술영역에 있어 테크놀로지, 즉 뉴미디어의 도입 역시 마찬가지이다. 기계화와 산업혁명으로 부상한 기술적 발전은 전자기술에 영향을 미쳤고 이 기술은 다시 컴퓨터와 이미지의 디지털화 그리고 영상기술, 영상미디어로 이어진다. 이러한 뉴테크놀로지의 발전은 자연히 문화, 예술의 영역으로 스며들었고 결국 공연예술과 영상이라는 전혀 다른 차원의 장르는 서로 조우하게 된다.

이제 많은 공연예술장르에서 영상을 활용하여 경쟁력 있는 콘텐츠를 개발하고 관객의 흥미를 끌기 위해 고군분투하고 있다. 또한 관련된 많은 사람들이 새롭게 나타나는 영상의 등장을 예의주시하며 현재의 공연예술의 현황을 살펴보고 미래를 전망해 보고 있다. 그렇지만 공연예술은 본래의 성격이 일회성의 시간적 제약에 묶인 예술로서 관객과 배우의 상호소통에 중심을 두고 있기에 작품을 분석하고 이를 근거로 이론적으로 접근하는 등의 연구 활동이 미비하였다. 이러한 문제의식을 바탕으로 이번 연구에서는 지난 2년 동안 부산시립예술단에서 사용한 영상을 미디어에 따라 분류하고 그 효과를 분석하고자 하였다. 또한 이러한 영상활용이 공연예술의 제작자와 관객에게 어떠한 영향을 미치는지에 대해서도 논의해 보았다.

영상미디어는 그 형태에 따라 사진·삽화, 영화, 실시간중계영상, 비디오 영상으로 나뉘었으며 각 미디어는 서로 다른 효과를 지니고 있다.

(1) 이미지의 주된 기능은 삶의 재현이다. 이는 공연예술에서도 적용된다. 단순한 장면조차도 그로부터 파생되는 의미가 만들어지기 때문에 관객들은 그 의미를 자연스럽게 받아들인다. 비교적 간단하게 사용되는 사진·삽화는 줄거리의 배경전환, 심리묘사, 흐름암시, 대상표현 등의 수단으로 사용되며 관객의 이해를 돕게 된다. (2) 공연예술에서 사용되는 영화의 활용은 실제 영화적 구조가 관객에게 줄 수 있는 효과와 상당부분 닮아있다. 관객은 스크린속의 주인공과 동일시를 경험할 수 있고 환상적인 구조에 몰입, 무의식적 동일화 과정을 거친다. 공연예술은 관객과의 상호작용을 중요시하는 예술로 이에 영화적 효과가 더해진다면 더 큰 시너지효과를 발생시킬 수 있을 것이다. (3) 실시간중계영상은 사람들로 하여금 외부와 소통할 수 있도록 한다. '네트워크'로 연결된 개체들 간의 공감, 감정이입, 상호작용 등의 공동공간감을 느끼도록 하며 타인과 함께 있다는 느낌을 만들어낸다. (4) 비디오영상은 공연예술무대에서 표현할 수 없었던 많은 부분들을 영상을 통하여 대체시킬 수 있도록 돕는다. 시·공간의 변화에 따른 인력, 비용 등의 문제로 많은 제약이 따랐던 소재들과 표현하기 힘들었던 관념들을 영상으로 풀어냄으로써 극의 흐름을 자연스럽게 이어준다. 비디오영상의 한 기법인 클로즈업은 피사체를 확대하여 보여주는 것으로 이로 인해 관객들이 공연예술의 특징인 생동감을 만끽하고 공감각적 체험을 하며 환상적인 경험을 할 수 있도록 한다.

다양한 종류로 인해 여러 효과를 만들어 내는 영상의 활용은 제작자와 관객에게 막대한 영향을 미친다. (1) 영상은 시간과 공간을 자유롭게 넘나든다. 시·공간의 확장은 제작자로 하여금 자유로운 스토리를 구상하게 하며 이는 결국 다양한 콘텐츠의 바탕이 된다. 또한 영상이라는 기술과 예술

의 융합은 물리적인 차원을 넘어 사람의 관념까지도 바꾸어 놓았고 관념의 혁명은 상상력과 표현력의 확대로 이어진다. (2) 앞서 언급한 제작자의 열린 가능성들은 기존에 없었던 새로운 무대를 만들어내며 관객에게 고스란히 전해진다. 영상을 통한 공연예술의 새로운 구조는 관객이 더 깊게 이해하고 몰입할 수 있도록 하며, 새로운 경험은 즐거움으로 이어진다.

결국 공연예술과 영상의 결합은 바그너가 제창하였던 ‘총체예술’의 개념, 그리고 그 이후의 이론들과 상당부분 맥을 같이 함을 발견할 수 있다. 즉, 공연예술에 시각적이고 기술적인 요소가 중요시 되며 이러한 구조를 통해 관객들은 보다 능동적인 자세로 공연 그 자체를 즐기게 되는 것이다. 이러한 결과를 만들기 위해, 적합한 영상활용을 위한 영상작업 담당자의 심미안적 안목과 작업능력 배양, 그리고 제반환경과 부가요소들의 상호 긴밀한 연결이 선행되어야 함은 당연하다.

2. 연구한계 및 시사점

본 연구는 특정기간동안 특정단체에서 진행되었던 공연예술의 영상을 기준으로 영상미디어를 분류하고 분석을 시도하고 있다. 연구에 언급되는 영상은 시기적으로는 가장 최근에, 그리고 비교적 활발히 사용되는 영상미디어라 할 수 있으며 범위로 보자면, 예술단체를 한정하였기 때문에 다양한 공연예술장르와 단체에서 만들어내는 영상미디어의 일부분에 지나지 않을 것이다. 공연예술에서 영상이 빈번하게 활용되고 있음에도 이에 관한 연구가 많지 않으며 또한 구체적이고 체계적인 접근이 미흡한 실정을 고려한다면 본 연구는 상당한 효용성을 지닌다고 할 수 있다. 본 연구는 개별적이고 보편적인 영상활용에의 접근을 시도하였으며 이러한 영상활용으로 인한 효과 그리고 제작자와 관객에게 미치는 영향까지 폭넓게 고려하였기 때문

이다.

비록 이번 연구가 공연예술에 사용된 영상의 적합성 및 개선점, 혹은 부정적요소, 인력교육 및 배치방안 등을 모두 아우를 수 있는 광범위한 연구로 발전하지는 못하였지만 본 연구를 통해 영상활용에 관하여 보다 체계적이고 분석적인 태도를 취해야 함을, 그리고 영상활용은 제작자와 관객을 함께 만족시키며 서로 상호보완적이고 소통하는 구조로 긴밀하게 발전되어야 함을 암묵적으로 제시함으로써 앞으로의 연구흐름을 위한 디딤돌 역할을 하게 될 것이다.

공연예술에 있어 영상활용의 극대화는 새로운 불거리이자 문화산업의 힘이다. 공연예술 속의 영상이라는 새로운 도구는 무언가를 새롭고 용이하게 표현할 수 있고 이해시킬 수 있는 매체이자 방법이다. 두 요소의 접목으로 인한 방법론적 다양성은 제작자에게 무한한 가능성의 세계를 열어주고 관객을 몰입하게 할 것이다. 두 장르의 결합은 이제 막 시작되었다. 어떠한 분위기와 효과를 만들어낼지에 관해서는 아무도 정확히 예측할 수 없으며 단지 새로운 시도와 실행만이 그 결과를 말해 줄 수 있다. 새롭게 만들어지는 공연예술은 예술가의 적극적이고 모험적인 시도와 함께 이론적인 고찰 및 분석 아래 체계적으로 발전할 수 있을 것이다. 공연예술과 영상의 접목은 기존의 관행을 넘어 새로운 콘텐츠를 계속해서 창조해 낼 것이며, 이러한 변화와 발전은 제작자와 관객이 상호소통 할 수 있는 최적점을 찾아내며 계속해서 진화해 나갈 것이다. 이러한 진화는 곧 문화콘텐츠의 경쟁력이라는 힘으로 문화산업에 박차를 가하며 문화계를 이끌어 나갈 것이다.

참고 문헌

<단행본>

- 김택환(1997), 영상미디어론, 커뮤니케이션북스
- 나은영(2010), 미디어심리학, 한나래
- 동중우(2002), 영상에 보내는 오마주, 바움
- 마리타 스터르큰 · 리사 카트라이트(2006), 윤태진 · 허현주 · 문경원 역,
영상문화의 이해, 커뮤니케이션북스
- 박동숙 · 전경란(2006), 디지털/미디어/문화, 한나래
- 발터 벤야민(2003), 반성완 역, 발터 벤야민의 문예이론, 민음사
- 서정남(2006), 영상예술의 이해, 계명대학교출판부
- 심혜련(2006), 사이버스페이스 시대의 미학, 살림출판사
- 정광수 · 김현승 편저(2010), 과학기술과 문화예술, 한국학술저보
- 주형일(2004), 영상매체와 사회, 한울아카데미
- 앙드레 엘보(2008), 신현숙 · 이선형 역, 공연예술의 기호, 연극과인간
- 마샬 맥루한(2001), 박정규 역, 미디어의 이해, 커뮤니케이션북스
- 최혜실(2001), 디지털시대의 문화읽기, 소명출판
- J.M. 디바스콘셀로스(2000), 김용민 역, 나의 라임 오렌지나무, 고려문학사

<학술지>

- 김수남(2004), 공연예술과 영상예술의 교감에 대한 고찰,
청주대학교 학술연구소
- 김상태(2000), 공연예술과 영상매체, 『프랑스문화예술연구』 제3집
- 김인준 · 장중식(1999), 무대디자인을 위한 프리젠테이션연구,

『연극교육연구』 제4호

김현옥(2004), 2000년대 유럽무대 무용공연의 새로운 영상미디어 활용에
관한 연구, 『대한무용학회』 제40호

고정민(2003), 산업화에 접어든 공연예술, 삼성경제연구소

나정조 · 이보라 · 김규정(2009), 공연영상예술에서의 구성요소간의 관계에
대한 연구, 숭실여자대학교 교내연구비지원과제

박진희 · 박진현(2004), 디지털 미디어 시대의 춤과 영상디자인,
『한국무용기록학회』 제6호

손정우(2009), 평창의 시청각적 이미지를 통한 연출기법,
『드라마연구』 제30호

심혜련(2008), 디지털 매체 기술과 예술의 융합, 『미학』 제53집

신석규(2009), 시각 커뮤니케이션의 공감각 단서로 작용하는 청각적
심상연구, 『기초조형학연구』 제10호

이동연(2010), 전통예술 공연양식에서 테크놀로지의 수용양상,
『한국음악사교보』 제44집

이인순(2010), <로미오와 줄리엣>의 드라마투르기적 분석 및 공연분석,
『한국연극학』 제40호

이태섭(1991), 테크놀로지와 극장예술, 한국문화예술진흥원

임찬 · 김완석 · 윤재선(2008), 적극적 관객 참여를 위한 다감각 매체 활용
연구, 숭실여자대학교 교내연구비지원과제

조남규(2010), 한국 공연예술시장의 현황과 전망, 『한국무용기록학회』
제18권

한혜진(2006), 뮤지컬 문화공연 콘텐츠의 원소스 멀티유즈 활용방안,
『한국콘텐츠학회 2006 추계종합학술대회 논문집 Vol. 4』

No.2

<계간지>

최효민(2010 여름호), 시대정신, 【공연】 2010년, 영상으로 무대의 진화를
생각한다 : 유니버설 발레 <심청>의 수중영상 편

<학위논문>

- 김병욱(2008), 뮤지컬 관람객의 몰입(flow) 요인분석,
단국대학교 석사학위논문
- 김아영(2008), 공연 예술에서의 영상 미디어 활용 연구,
이화여자대학교 석사학위논문
- 김춘옥(2002), 웹배너 광고디자인에서 공감각 적용에 관한 연구,
조선대학교 석사학위논문
- 권환순(2008), 노래를 중심으로 한 음악치료 회상요법이 노인의 정서에
미치는 영향, 대전대학교 석사학위논문
- 박정하(2008), 영화 <형사-Duelist>의 스타일 미학,
동의대학교 석사학위논문
- 박지혜(2007), 자막의 효과에 관한 연구, 동아대학교 석사학위논문
- 서영오(2007), 공연 예술의 영상무대언어 연구, 동국대학교 석사학위논문
- 이재원(2003), 디지털 미디어 시대의 아우라 경험에 관한 연구,
이화여자대학교 석사학위논문
- 이지희(2009), 무용 작품의 영상 미디어 활용효과에 관한 연구,
이화여자대학교 석사학위논문
- 최원호(2002), 텔레비전 매체의 클로즈업 영상기법에 관한 연구,
경일대학교 석사학위논문
- 하은경(2010), 디지털 미디어에 의한 공간체험의 몰입구조에 관한 연구,

홍익대학교 박사학위논문

홍희구(2005), 한국적 창작발레의 작품성향에 관한 연구,

강원대학교 석사학위논문

<신문기사>

김은정, 「창작 발레 ‘심청’, 수중영상으로 보다 더 환상적인 몸짓 선풍」,

『중앙일보』, 2010. 5. 17

박기연, 「유니버설발레단의 <심청>이 한국의 창작발레로 공연을

갖는다」, 『파이낸셜신문』 2010. 5. 22

조봉권, 「제대로 만난 춤과 영화」, 『국제신문』, 2010. 11. 15

조정진, 「유니버설발레단 창작 발레 ‘심청’의 하이라이트인 인당수에 빠진

심청을 용왕이 구해주는 디지털 영상」, 『세계일보』, 2010, 5, 6

정민정, 「‘수중발레’ 환상적 ...진화된 ‘2010 심청」, 『서울경제신문』,

2010. 5. 26

<외국문헌>

Jeff, B. & Matt, W.,(1999), Type in Motion - Innovation in Digital Graphics, New York, Rizzoli International Publications. Inc

Kathleen, Z. & Nick, G. & Tamy, T.,(2000), Motion Graphics Film&TV, New York, Harper Collins Publishers.

<사진출처>

라스코동굴의 화 사진

: <http://blog.naver.com/cnu2jo?Redirect=Log&logNo=120119979299>

부산시립예술단의 공연사진 및 DVD자료

예술의전당 어린이음악회 사진 : <http://www.sac.or.kr/contents/photo/>

<웹사이트>

문화관광부 <http://www.mcst.go.kr>

부산문화회관 <http://culture.busan.go.kr>

영화 <형사-Duelist> 대본 www.20woo.com

유니버설 발레단 <http://www.universalballet.com>

한국언론진흥재단 <http://www.kpf.or.kr/index.jsp>

<기타>

부산시립예술단 공연계획서 및 보도자료

1) 부산시립예술단 : 부산시립예술단은 부산의 대표적인 순수 문화예술단체로서 끊임없는 창작활동을 통하여 부산시민에게 수준 높은 작품을 선보이며 국내외에 '문화가 있는 아름다운 해양도시 부산'을 알리는 문화사절단의 역할을 더해 가고 있다. 소속단체로는 부산시립교향악단, 부산시립합창단, 부산시립무용단, 부산시립극단, 부산시립국악관현악단, 부산시립청소년교향악단, 부산시립소년소녀합창단의 총 7개의 단체로 이루어져 500여명의 단원이 활발한 활동을 펼치고 있다. 비상임 단체인 부산시립청소년교향악단과 부산시립소년소녀합창단을 제외한 5개 단체가 상임단체이다.

2) 부산시립교향악단 : 1962년에 창단된 부산시립교향악단은 연간 100여회의 정기, 특별, 기획, 순회 연주회를 통해 고전부터 현대에 이르는 다양한 음악프로그램을 선보이고 있다. 부산연주인시리즈, 시민클래식교실, 웰빙콘서트시리즈, 악기가족이야기 등 지역문화예술발전 및 현대 관객의 요구에 부응하기 위한 꾸준한 노력을 기울이고 있으며, 미국, 태국, 말레이시

아, 싱가포르, 중국, 일본 등 여러 해외 순회연주회를 통해 저명한 현지 언론의 찬사를 받음으로써 부산의 음악적 수준을 세계적으로 알리고 있다. 부산시립교향악단은 세계적인 해양도시 부산의 대표적인 문화 사절단으로 세계적인 수준의 클래식 음악을 선보이는 한편, 다양하고 참신한 무대에 친근한 음악으로 부산 시민 곁에 존재하기 위해 지속적으로 노력하고 있다.

3) 부산시립합창단 : 1972년 창단된 부산시립합창단은 현재 58명의 전문 성악인으로 구성되어 창단 이래 130회의 정기연주회, 400여회의 초청공연 및 순회공연을 통해 폭넓은 합창음악의 세계를 펼치고 있는 국내 정상급 합창단이다. 시립단체로는 국내 처음으로 CD를 출판하여 명실 공히 한국 합창음악의 선두주자로 자리매김하였다. 1997년 창단이후 처음으로 가진 호주 시드니, 뉴질랜드 오클랜드 공연을 통해 부산시립합창단의 음악성을 세계에 알렸고 특히 오클랜드 공연에서는 한국 이민사 최초로 2,000여명의 현지관중들이 참여, 10여회의 커튼콜을 받는 등 경이로운 기록을 세우기도 했다. 또한 부산시립합창단은 오페라 음악극<운동주>, <이화이야기>를 무대에 올려 다른 시·도와는 차별화된 시립합창단의 나아갈 길을 제시하면서 창작 합창음악의 발굴과 보급을 위해 노력하고 있다.

4) 부산시립극단 : 1998년 창단한 부산시립극단은 수석연출을 대표로 현재 23명의 단원으로 구성되어 매년 3편의 정기공연을 비롯한 특별공연 등을 무대에 올리고 있다. 부산연극계를 대표하는 극단으로서 가장 한국적인 것을 통해 세계화를 추구한다는 목표로 타 극단의 모범이 되는 극단운영과 수준 높은 작품 활동을 통해 지역연극인구의 저변확대와 부산연극발전에 앞장서고 있는 단체이다. 소극장 연극의 활성화, 창작 희곡인 발굴 및 신예 연출가들의 작품 활동을 지원하기 위해 매년 소극장 연극 페스티벌을 개최해 왔으며, 또한 온 가족이 함께 할 수 있는 가족극 등 새로운 공연 프로그램 편성하는 등 관객이 쉽게 접할 수 있는 다양하고 참신한 기획을 통해 관객과의 색다른 만남을 준비하고 있다.