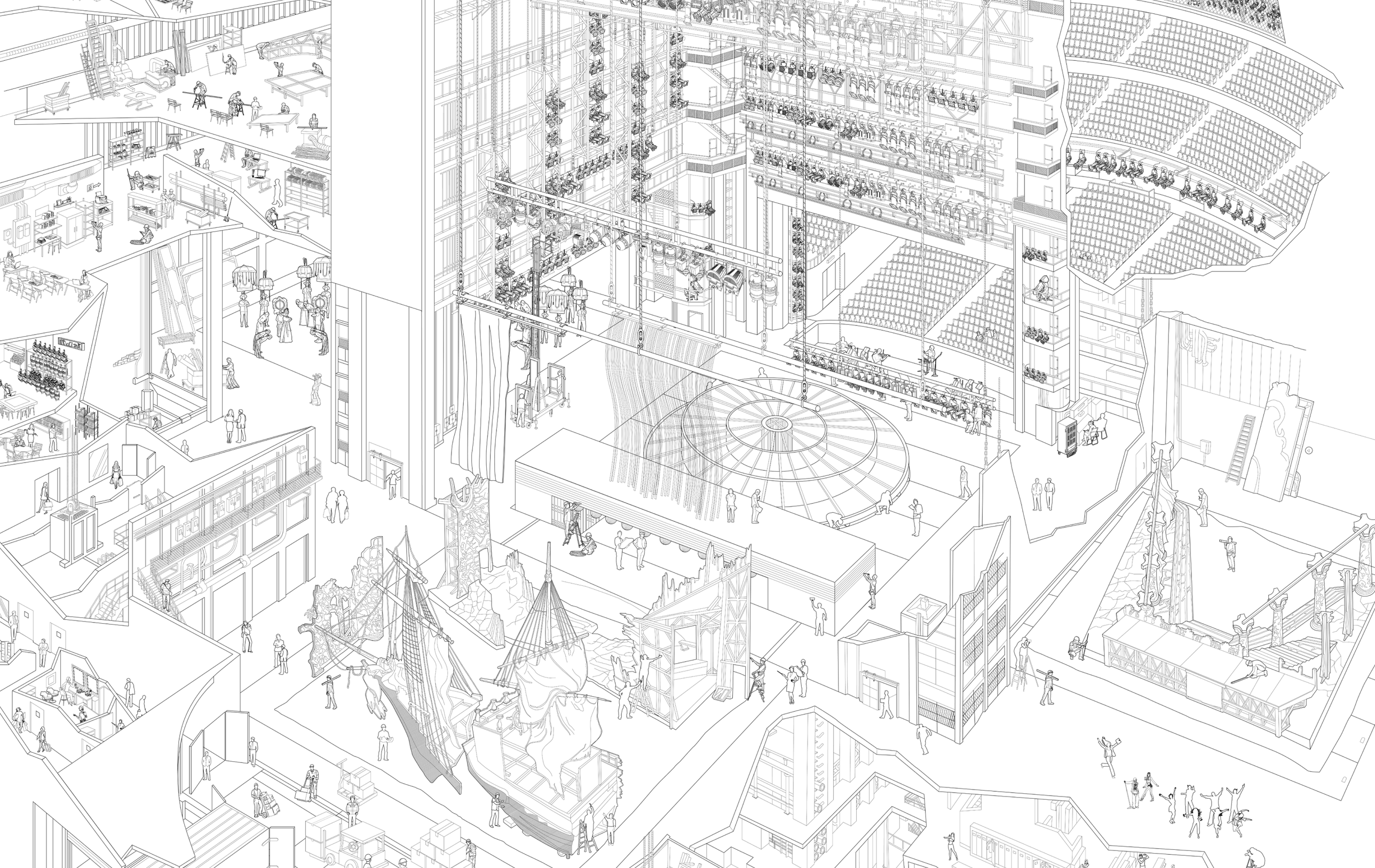
2016 무대예술 전문교육

현장전문가 연수 [2] – 디자인 실무



CONTENTS

1 **2016 무대예술전문교육** 6
인사말 8
과정 구성 10

2 **현장 전문가 연수 – 공통교육** 16
(1) 공연 제작의 과정: 작품 선정부터 공연까지 | 최형오 18
(2) 공연예술과 지역 공연장의 역할 | 장광렬 30
(3) 무대감독과 기술감독의 역할 | 김방근 38
(4) 공연예술의 현주소와 국립극장의 역할 | 안호상 50

3 **현장 전문가 연수 – 분야 전문 교육** 58
(1) 작품실무 강의: 조명 | 이상봉 60
(2) 작품실무 강의: 음향 | 이수용 78
(3) 작품실무 강의: 영상 | 윤상호 86
(4) 무대감독 | 김방근 94

4 **실무 교육 피드백** 106
(1) Q and A 108
(2) 수강 후기 120
(3) 작품실무 및 작품 실연 130

2016
무대예술전문교육

1

인사말
과정 구성

1 인사말

한국문화예술위원회 창의예술인력센터는 창작 현장에서 필요로 하는 역량에 중심을 두어 예술인들과 더불어 연구와 재교육 과정들을 진행하고 있습니다. 특히 '무대예술현장전문가연수'는 매우 중요한 과정이며 참여하신 많은 분이 높은 호응을 보여주고 계십니다. 최근 공연예술의 발전 흐름을 보면 대형화와 고급화를 거스를 수 없는 상황입니다. 이런 이유로 무대기술을 포함한 무대예술 분야는 점점 더 공연예술의 핵심적인 영역으로 주목받고 있습니다.

한국문화예술위원회는 오랫동안 무대예술분야 교육 과정을 진행해 왔습니다. 크게 집중 육성 방식인 아카데미 과정과 재교육 과정으로 나누어 운영해 왔습니다. 1992년 공연예술 아카데미를 개설하여 연출, 극작, 무대, 분장 등 공연예술 전반의 창작 실기 중심 과정을 운영하였습니다. 과정을 거친 약 800여 명의 예술가들은 오늘날 우리 공연예술 현장을 이끌어가고 있는 주역으로 활발히 활동하고 있습니다. 비록 2009년부터 아카데미가 폐지되었지만, 무대예술 분야 현장 전문가의 재교육 과정은 변함없이 지속하여 왔습니다.

올해 2016년부터 창의예술인력센터는 의미 있는 변화들을 시도하고 있습니다. 기초예술 창작, 기획, 무대예술 등 3개 영역으로 구성된 한국예술창작아카데미를 신설하였습니다. 창작, 기획분야는 신설이지만, 무대예술 분야는 공연예술아카데미의 오랜 역사를 이어 '아카데미의 부활'로 평가할 수 있습니다. 무대예술 아카데미의 재개는 무대예술 전문가로 성장하고자 하는 많은 차세대 무대예술가들의 열정과 갈증을 반영한 결과입니다.

다른 한편, 무대예술 분야 현장 전문가 재교육 과정은 전국 권역별로 창작 현장을 찾아가는 방식으로 전환하고, 과정을 이론과 시스템 영역(상반기)과 창작 및 디자인실습 영역(하반기)으로 나누어 현장에서 필요로 하는 내용과 방식으로 개편하였습니다. 또한, 아직은 이름의 무게에 비추어 턱없이 부족하지만 무대기술LAB을 출범하여, 무대예술 분야 전문가들과 함께 미래의 무대기술 동향을 공유하고, 연구하는 협력체계의 첫발을 떼었습니다.

위와 같은 새로운 변화들은 현장의 무대예술가분들의 적극적인 참여, 그리고 협력이 있어야만 의미 있는 성과로 실현될 수 있습니다. 격려와 적극적인 관심을 부탁드립니다. 올해 '무대예술현장전문가연수'에 참여해주신 많은 무대예술가분들께 현장에서 다하지 못한 감사 인사를 올립니다. 계속 고심하여 내년에도 더욱 좋은 과정으로 만나 뵙겠습니다. 감사합니다.

한국문화예술위원회 창의예술인력센터장 **이 한 신**

과정 구성

무대예술 현장전문가 연수 [2] – 디자인 실무(영남권)

과정 개요

▶ 기　간: 2016. 7. 11(월) ~ 7. 14(목) / 4일(32h)

▶ 참여자: 무대예술 관련업무 종사자

▶ 장　소: 국립부산국악원(경상남도 부산시 소재)

주요 목표

▶ 공연장 운영 시스템 및 공연예술작품 운영 수준 제고

▶ 지역공연예술분야 종사자와 관계 증진 기회를 통한 지역문화 활성화 기여

세부내용

일정	교육	시간	교과제목	교과내용	비고
1일차	공통 교육	09:30~10:00(0.5h)	오리엔테이션		
		10:00~13:00(3h)	공연제작 과정의 흐름	작품선정→무대공연까지 진행 과정	최형오 전문위원
		14:00~17:00(3h)	공연예술과 지역 공연장의역할	지역 공연예술가와 협력관계 발전 방향	장광렬 무용평론가
		17:00~18:00(1h)	공연 작품 창작자와 만남	– 제작의도에 따른 무대기술협의 – 작품설명(작품연습장면 상영)	작품 창작자
2일차	공통 교육	09:30~12:30(3h)	무대감독 및 기술코디네이션의 역할	– 공연단체 작품운영과 무대감독의 역할 및 업무협력 관계 – 조명, 음향, 무대 설치작업 운영계획과 협의사항 – 작품운영관련 기술감독의 역할과 업무 영역	김방근 감독
	분야 전문 교육	13:30~18:30(5h)	무대감독 및 기술운영	– 설치작업 진행 과정 – 무대장치, 전환 사항 협의과정 이해 – 기초 작업 과정 – 무대전환 및 안전관리 운영 – 공연장 환경 및 작업시간 협의방안	유석용 감독 (강의실A)
			조명디자인 작품운영	– 디자인 구상 – 조명디자인 협의과정 이해 – 기초 작업 과정 – 작업구성에 따른 운영방안 – 공연장 환경 및 작업시간 협의방안	이상봉 교수 (강의실B)
			음향디자인 작품운영	– 시스템구성 – 스피커 배치 – 마이크 운영 – 튜닝의 중요성 – 기자재 전환 시 문제점과 대안	이수용 교수 (강의실 C)
3일차	공통 교육	09:30~10:30(1h)	작품 실무 강의 (조명)	– 포커싱 일부과정 – 프로그래밍 일부과정 이해 – 디자인 계획과 기기운영방법 – 구상과 실제 비교분석	이상봉 교수
		10:30~11:30(1h)	작품 실무 강의 (음향)	– 음향 시스템 운영의 실제 – 전환과정과 튜닝의 이해 – 시스템의 구성 – 현장성의 문제점 해결 및 대안	이수용 교수
		11:30~12:30(1h)	작품 실무 강의 (무대감독/영상)	– 무대전환의 실제 – 영상의 테크니컬 리허설 – 수정 보완에 따른 대안	김방근 감독, 윤상호 교수
		13:30~15:30(2h)	작품 실연 1(음악) – 로맨틱 투나잇	– 디자인 프로세스 실습 – 기자재 운용 질의응답	무대감독, 조명분야강사 음향분야강사 영상분야강사 출연자
		15:30~17:30(2h)	작품 실연 2(무용) – 박연정 무용단		
4일차	공통 교육	10:00~12:00(2h)	공연 작업 과정 피드백	– 공연 진행과정 상영 – 설명	이상봉 교수, 이수용 교수 김방근 감독, 윤상호 교수
		12:00~	수료식		

※ 교육 목표를 벗어나지 않는 범위에서 교과목 및 세부내용은 변경될 수 있습니다.

과정 구성

무대예술 현장전문가 연수 [2] – 디자인 실무(수도권)

과정 개요

▶ 기　간: 2016. 8. 1(월) ~ 4(목) / 4일(32h)

▶ 참여자: 무대예술 관련업무 종사자

▶ 장　소: 창의예술인력센터(경기도 일산동구 소재)

주요 목표

▶ 공연장 운영 시스템 및 공연예술작품 운영 수준 제고

▶ 지역공연예술분야 종사자와 관계 증진 기회를 통한 지역문화 활성화 기여

세부내용

일정	교육	시간	교과제목	교과내용	비고
1일차	공통 교육	09:30~10:00(0.5h)	오리엔테이션		
		10:00~13:00(3h)	공연제작 과정의 흐름	작품선정→무대공연까지 진행 과정	최형오 전문위원
		14:00~17:00(3h)	스태프와 공연장의 역할	– 공연예술의 현 주소와 국립극장의 역할 – 공연예술계의 발전을 위한 스태프와 공연장의 역할	안호상 국립극장장
		17:00~18:00(1h)	공연 작품 창작자와 만남	– 제작의도에 따른 무대기술협의 – 작품설명(작품연습장면 상영)	작품 창작자
2일차	공통 교육	09:30~12:30(3h)	무대감독 및 기술코디네이션의 역할	– 공연단체 작품운영과 무대감독의 역할 및 업무협력 관계 – 조명, 음향, 무대 설치작업 운영계획과 협의사항 – 작품운영관련 기술감독의 역할과 업무 영역	김방근 감독
	분야 전문 교육	13:30~18:30(5h)	무대감독 및 기술운영	– 설치작업 진행 과정 – 무대장치, 전환 사항 협의과정 이해 – 기초 작업 과정 – 무대전환 및 안전관리 운영 – 공연장 환경 및 작업시간 협의방안	김방근 감독 (강의실A)
			조명디자인 작품운영	– 디자인 구상 – 조명디자인 협의과정 이해 – 기초 작업 과정 – 작업구성에 따른 운영방안 – 공연장 환경 및 작업시간 협의방안	이상봉 교수 (강의실B)
			음향디자인 작품운영	– 시스템구성 – 스피커 배치 – 마이크 운영 – 튜닝의 중요성 – 기자재 전환 시 문제점과 대안	이수용 교수 (강의실 C)
3일차	공통 교육	09:30~10:30(1h)	작품 실무 강의 (조명)	– 포커싱 일부과정 – 프로그래밍 일부과정 이해 – 디자인 계획과 기기운영방법 – 구상과 실제 비교분석	이상봉 교수
		10:30~11:30(1h)	작품 실무 강의 (음향)	– 음향 시스템 운영의 실제 – 전환과정과 튜닝의 이해 – 시스템의 구성 – 현장성의 문제점 해결 및 대안	이수용 교수
		11:30~12:30(1h)	작품 실무 강의 (무대감독/영상)	– 영상의 테크니컬 리허설 – 수정 보완에 따른 대안	윤상호 교수
		13:30~15:00(1.5h)	작품 실연 1(음악) – Blending note with 홍단아	– 디자인 프로세스 실습 – 기자재 운용 질의응답	무대감독, 조명분야강사 음향분야강사 영상분야강사 출연자
		15:00~16:30(1.5h)	작품 실연 2(뮤지컬 갈라) – 김건희, 김세라		
		16:30~18:00(1.5h)	작품 실연 3(무용) – 춤하나 댄스컴퍼니		
4일차	공통 교육	09:30~11:30(2h)	공연 작업 과정 피드백	– 공연 진행과정 상영 – 설명	이상봉 교수, 이수용 교수 김방근 감독, 윤상호 교수
		11:30~	수료식		

※ 교육 목표를 벗어나지 않는 범위에서 교과목 및 세부내용은 변경될 수 있습니다.

과정 구성

무대예술 현장전문가 연수 [2] – 디자인 실무(호남권)

과정 개요

▶ 기　간: 2016. 8. 22(월) ~ 25(목) / 4일(32h)

▶ 참여자: 무대예술 관련업무 종사자

▶ 장　소: 광주문화예술회관(전라도 광주시 소재)

주요 목표

▶ 공연장 운영 시스템 및 공연예술작품 운영 수준 제고

▶ 지역공연예술분야 종사자와 관계 증진 기회를 통한 지역문화 활성화 기여

세부내용

일정	교육	시간	교과제목	교과내용	비고
1일차	공통 교육	09:30~10:00(0.5h)	오리엔테이션		
		10:00~13:00(3h)	공연제작 과정의 흐름	작품선정→무대공연까지 진행 과정	최형오 전문위원
		14:00~17:00(3h)	공연예술과 지역 공연장의 역할	지역 공연예술가와 협력관계 발전 방향	장광렬 무용평론가
		17:00~18:00(1h)	공연 작품 창작자와 만남	– 제작의도에 따른 무대기술협의 – 작품설명(작품연습장면 상영)	작품 창작자
2일차	공통 교육	09:30~12:30(3h)	무대감독 및 기술코디네이션의 역할	– 공연단체 작품운영과 무대감독의 역할 및 업무협력 관계 – 조명, 음향, 무대 설치작업 운영계획과 협의사항 – 작품운영관련 기술감독의 역할과 업무 영역	김방근 감독
	분야 전문 교육	13:30~18:30(5h)	무대감독 및 기술운영	– 설치작업 진행 과정 – 무대장치, 전환 사항 협의과정 이해 – 기초 작업 과정 – 무대전환 및 안전관리 운영 – 공연장 환경 및 작업시간 협의방안	김방근 감독 (강의실A)
			조명디자인 작품운영	– 디자인 구상 – 조명디자인 협의과정 이해 – 기초 작업 과정 – 작업구성에 따른 운영방안 – 공연장 환경 및 작업시간 협의방안	이상봉 교수 (강의실B)
			음향디자인 작품운영	– 시스템구성 – 스피커 배치 – 마이크 운영 – 튜닝의 중요성 – 기자재 전환 시 문제점과 대안	이수용 교수 (강의실 C)
3일차	공통 교육	09:30~10:30(1h)	작품 실무 강의 (조명)	– 포커싱 일부과정 – 프로그래밍 일부과정 이해 – 디자인 계획과 기기운영방법 – 구상과 실제 비교분석	이상봉 교수
		10:30~11:30(1h)	작품 실무 강의 (음향)	– 음향 시스템 운영의 실제 – 전환과정과 튜닝의 이해 – 시스템의 구성 – 현장성의 문제점 해결 및 대안	이수용 교수
		11:30~12:30(1h)	작품 실무 강의 (무대감독/영상)	– 영상의 테크니컬 리허설 – 수정 보완에 따른 대안	윤상호 교수
		13:30~15:00(1.5h)	작품 실연 1(음악) – 이안	– 디자인 프로세스 실습 – 기자재 운용 질의응답	무대감독, 조명분야강사 음향분야강사 영상분야강사 출연자
		15:00~16:30(1.5h)	작품 실연 2(오페라단) – 빛소리오페라단		
		16:30~18:00(1.5h)	작품 실연 3(무용) – 임지형 & 광주현대무용단		
4일차	공통 교육	09:30~11:30(2h)	공연 작업 과정 피드백	– 공연 진행과정 상영 – 설명	이상봉 교수, 이수용 교수 김방근 감독, 윤상호 교수
		11:30~	수료식		

※ 교육 목표를 벗어나지 않는 범위에서 교과목 및 세부내용은 변경될 수 있습니다.

현장 전문가 연수 공통교육

2

(1) 공연 제작의 과정: 작품 선정부터 공연까지 | 최형오
(2) 공연예술과 지역 공연장의 역할 | 장광렬
(3) 무대감독과 기술감독의 역할 | 김방근
(4) 공연예술의 현주소와 국립극장의 역할 | 안호상

／
최형오 | 한국문화예술위원회 전문위원

예술의전당, 아르코예술극장에서 근무했다.
조명 디자이너. 대표작으로 뮤지컬 〈명성황후〉가 있다.

／
장광렬 | 무용평론가

무용평론가, 국제공연예술프로젝트(IPAP) 대표이며, 웹진 〈춤〉의 편집장이다.

／
김방근 | 무대 감독

CJ Entertainment '쁘띠첼 씨어터' 운영, CJ 문화재단 '대학로 AZIT' 공사 감리 및 운영하고 있으며, 문화창조융합벨트 CEL 스테이지 공연장 설계, 기술 자문 2015년 영등포 '신한카드 아트홀' 운영에 참여했다. 〈레미제라블〉을 비롯한 내한 뮤지컬 팀의 프로덕션 매니저 등을 맡았다.

／
안호상 | 국립극장장

현 국립극장장. 서울문화재단장, 예술의전당 공연기획부장, 공연사업국장, 예술사업국장 등을 맡은 바 있다.

2 공통교육

(1) 공연 제작의 과정: 작품 선정부터 공연까지



최형오
한국문화예술위원회 전문위원

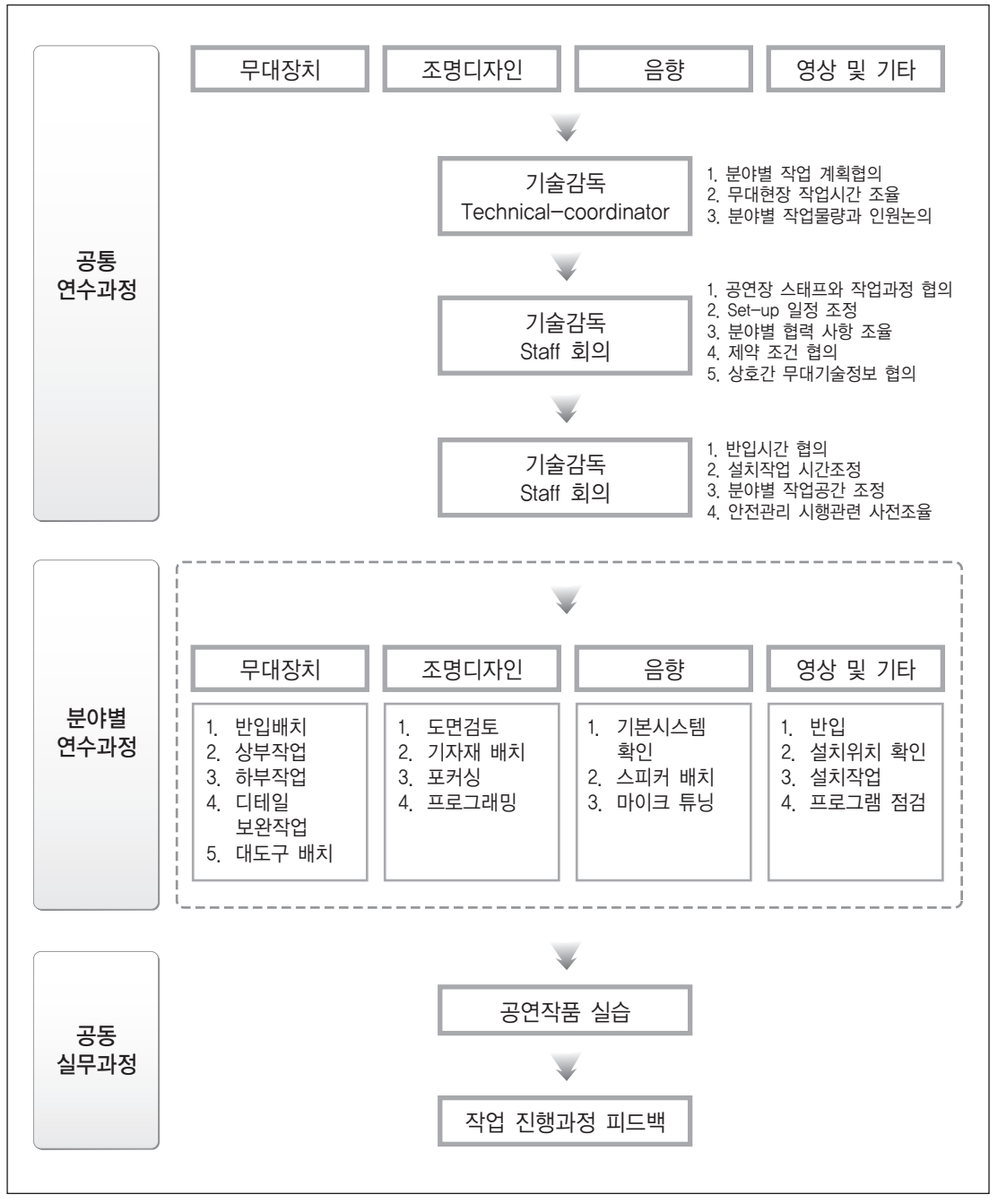
뮤지컬 〈명성황후〉의 조명디자이너인 최형오입니다. 제가 조명을 처음 시작한 것은 1979년도 입니다. 창의예술인력센터에서 근무하기 전까지는 늘 무대 현장에서 지내왔습니다. 그러다 보니 극장이든, 행사가 됐든, 음악회가 되었든 장르와 장소와 관계없이 작품을 무대에 올리는 과정은 일정한 패턴이 있다는 것을 알게 되었습니다. 지금이 우리나라의 공연예술 발전 과정에서 패러다임이 변화하고 있는 시점이라는 생각이 들었습니다. 공연이 실체적으로 이루어지고 있는 작업 과정을 더욱 전문적이고 유기적으로 연결되어 효율적으로 공연에 올려질 수 있을지에 대해 고민하게 되었습니다. 그래서 이런 과정을 기획하게 되었습니다. 모든 업무의 목적은 무대에 공연이 잘 올라가는 것이고 이는 작품의 완성도를 이루기 위함이라고 봅니다.

제가 처음 일을 시작했던 아르코예술극장의 원래 이름은 문예회관이었습니다. 이후 이름이 예술극장에서 다시 아르코라는 명칭으로 바뀌게 되었습니다. 저는 문예회관에 입사 후 조명팀에서 일하다 예술의 전당에서 근무, 그 이후 다시 아르코예술극장에서 일해왔습니다.

79년에서 98년도까지 극장에 소속된 직원이였기에 작품을 할 수 있었습니다. 상대적으로 프리랜서는 작품을 접할 기회가 없었던 것이죠. 디자인과 제작과 공연의 오퍼레이터까지 할 수 있었습니다. 조명도 음향도 마찬가지였습니다. 무대 장치 디자인만 극장 외에서 프리랜서 디자이너가 제작하는 것이 일반적이었습니다. 공연장은 분야별 업무 영역이 넓었고 공연작품과 직접적으로 연결 될 수 있는 사회적 환경이었습니다. 예전에는 극장에 소속되어 있는 직원의 수가 많았습니다. 그러나 1998년 IMF 이후 현재 극장에 소속된 무대 스태프들의 수가 현격히 줄었습니다. 반면 극장의 수는 많이 늘었습니다. 아르코예술극장이 묻힐 정도로 예술의전당, LG아트센터, 충무아트홀, 강동아트센터, 디큐브, 블루 스퀘어 등등. 따라서 극장에 소속된 직원들은 남다른 기술과 자질을 가지고 있어야 한다는 생각입니다.

지금까지 교육은 강의실에서 강의 형태의 일방통행 같은 기초 기술 전수, 전달방식 교육이 전부였습니다만, 제가 강의하고 싶은 방향은 쌍방으로 질의응답을 통한 강의를 진행하고 싶습니다. 극장 스태프와 외부 스태프 사이의 협업과정과 갈등 조정 등 실질적인 내용에 대해 전반적인 이야기를 하고 싶습니다. 그래서 강의의 제목 또한 '작품 선정부터 무대 공연까지 진행 과정'이라는 이름으로 정해보았습니다.

공연작품 실습 교육과정



성공적인 공연을 위한 필수 단계 〈스태프 회의〉

극장에 올라가는 공연이든, 야외에서 펼쳐지는 행사든 혹은 음악회이든, 공연을 제작하는 과정은 장르나 장소와 관계없이 일정한 패턴이 형성되어 있습니다. 작품 선정부터 무대 공연까지의 진행 과정은 어디에서나 비슷한 절차적 과정이 있습니다.

무대에 올릴 공연이 정해지면, 극장에서의 작업이 시작되기 전에 연출과 작품, 디자이너 등이 결정되고, 어떤 규모의 작품이 될 것인지 미리 정하게 됩니다. 제작비와 시간, 기술적인 부분이 동시에 진행되며 논의 됩니다.

조명과 음향, 무대 디자인이라는 각 요소가 공연 단체와 극장과 만났을 때는 필연적으로 개별적인 갈등 요인과 문제점들이 생겨납니다. 극장의 정규직 기술 인력들이 거의 사라지고, 프리랜서 디자이너가 늘어가는 현재의 상황에서는 작업을 위해 아주 짧은 시간밖에 주어지지 않습니다. 작업 시간이 짧기 때문에 프리랜서 디자이너는 극장이 가지고 있는 일반적인 조건을 이해하고, 받아들이기 쉽지 않습니다. 그렇다고 극장은 외부 디자이너들의 모든 요구를 맞출 수도 없고, 맞춰야 한다고 생각하지도 않습니다. 그러므로 외부 스태프는 될 수 있는 한, 작업할 극장의 제반 시설과 운영규칙 등 사전 조사를 반드시 해야만 하는 것입니다.

우리나라의 공연예술은 급속히 압축 성장했기 때문에 프리랜서 무대 인력이라는 새로운 직업군이 생기게 되었습니다. 이에 대한 해결 방법으로 제시할 수 있는 것은 '스태프 회의' 입니다. 극장에 소속된 직원들은 각 공연 단체의 사정을 알지 못합니다. 또한 공연 단체들도 극장의 자세한 상황을 잘 알지 못합니다. 스태프 회의에서 가장 중요한 것은 작업에 대한 분야별 시간 조정과 시설 · 기계 장치의 사용 여부에 대한 논의와 작품운영관련 정보교환이라 할 수 있습니다. 예를 들어 봅시다. 조명의 경우, 조명기의 회로가 어떻게 분포되어 있는지 반드시 확인해야 합니다. 제가 아르코 대극장이나 예술의 전당에 근무했을 때를 떠올려 보면, 해외 초청 공연팀이 극장에 들어오기 전에 미리 '테크니컬 라이더'를 영문으로 작성하여 전달합니다. 극장이 보유하지 않은 기술과 기계를 공연팀이 미리 마련해야 함을 미리 공시하여 후에 방한했을 때 오는 갈등과 문제를 줄여주는 것입니다. 기본적인 것이지만, 무대높이와 폭, 기술장치 등 꼼꼼하게 정보교환 확인을 해야 합니다.

IMF 때, 가장 먼저 구조조정 되었던 사람들이 무대 기술 스태프입니다. 대개의 무대 스태프들은 오후 1시부터 밤 10시까지 작업을 합니다. 그러나 보통 기관의 업무는 9시에 시작

되지요. 따라서 무대 스태프들의 업무 시간에는 행정가를 비롯한 극장 직원들과 마주칠 일이 적습니다. 예전에는 극장 스태프들과 행정 스태프들이 밀접하게 연관되어 있었으나, 지금은 극장의 구성원들이 행정가 즉, 관리직으로 집중 구성되고 있습니다. 때문에 외부의 프로덕션과의 갈등이 더욱 잦아지고 있습니다. 이러한 오늘 날의 현상에 대한 해결책으로 '스태프 회의'가 반드시 필요한 것입니다. 공연 기획자의 입장에서는 시간을 절약하는 것이 제작비 절감에 가장 큰 도움이 됩니다. 그렇기 때문에 셋업 시간을 줄이려는 노력을 많이 합니다. 게다가 연출가들은 배우 연습을 위한 시간을 달라며, 반나절의 셋업 시간을 앗아 갑니다. 그러다 보면 애초에 3일이라는 시간을 셋업에 배당받았다 하더라도, 실질적으로는 하루밖에 시간이 없습니다. 그렇기 때문에 조명팀과 음향팀이 밤이나 점심시간을 쪼개어 작업을 해야 할 수밖에 없어지는데 이때 극장 스태프들은 본인들의 휴식시간인 점심시간에 왜 작업을 하느냐고 컴플레인을 하기 시작합니다. 이런 조건 속에서 외부의 스태프들과 극장 스태프들의 관계가 불편해지기 시작하는 것입니다. 극장은 외부 스태프들을 고려하지 않고, 자신들의 시스템과 플랜에 따라 임의로 스케쥴링을 해버립니다. 최소한 두 차례에 걸친 스태프 회의를 거쳐야 이런 부분들이 사전에 공유되고 해결될 수 있습니다. 상호 정보를 제공하면서 갈등 요소를 줄여가야 하는 것이며, 무대준비 작업에서도 안전을 지켜갈 수 있는 것입니다.

구체적인 〈프로덕션 스태프 회의〉 방법

프로덕션 스태프 회의의 진행 과정과 구체적으로 그 과정에서 어떤 논의가 이루어지는지 제가 조명 디자이너이기 때문에, 조명 분야를 예로 들어 설명하겠습니다. 작품 제작 과정 초기에 조명 디자이너가 참여하는 경우는 매우 드문 일 입니다. 조명 디자이너는 그밖에 장치의 디자인이 어느 정도 구체적으로 확정되고 나서 협의하게 됩니다. 즉, 뼈대가 세워지고 난 뒤에 참여하여 작품 협의를 통한 조명 관련 논의를 진행하는 것이 보편적입니다. 프로덕션 스태프 회의는 이 순서에서 이루어집니다. 프로덕션 스태프 회의 과정에서 제일 중요한 것은 작품의 규모를 계획하는 것입니다. 조명 디자이너는 혼자 모든 것을 결정하기에 어렵습니다. 하여, 작품의 제작 규모를 미리 정하면 조명기의 활용 여부에 따라 예산의 윤곽을 정해야 합니다. 이를 근거로 조명의 설치 시간, 설치 및 운영할 작업 인원의 구성, 그리고 공연 시 조명 전문 인력 투입 유무에 대해 확정하게 됩니다.

- 효과기 또는 조명기자재 대여 활용 범위 협의
- 장치의 설치 시간 논의
- 조명기 설치, 포커싱, 시간과 극장무대 활용시간 범위 협의
- 프로그래밍 시간 결정
- 테크 리허설 시간 논의
- 배우들 스페이싱 시간 협의 결정
- 드레스리허설 시간 협의 결정

이때 프로덕션 스태프로서 가장 중요한 것은 공연하는 극장의 기자재 현황을 파악하는 것입니다. 공연하고자 하는 극장의 조명 시스템과 회로 및 기자재의 종류와 수량은 공연장 현장을 기준으로 정확하게 파악해서 활용 여부를 판단해야 합니다. 또한 기자재 운영에 있어 유료인지 무료인지를 파악해서 제작담당자와 상의하여 외부기자재 대여에 대해서도 결정해야 합니다. 현장 확인없이 서류상으로 드러난 기자재의 정보는 시간의 경과에 따라 달라질 수 있기 때문입니다. 현장이 중요한 시스템과 기자재 사용 여부에 대한 판단의 오류와 오차를 최소화할 수 있습니다.

대관 신청과 그 이후에 고려해야 할 것들

보통의 공연 단체가 극장에 대관 신청을 할 때, 공연의 내용이나 줄거리만 공개합니다. 하지만 저는 무대 장치나 스태프의 규모 등도 계산해서 사전에 알리기를 제안합니다. 보통의 대관 신청 절차를 살펴보면 다음과 같습니다.



가까운 나라 일본의 경우는 공간을 표준화하는 능력이 아주 뛰어납니다. 그래서 도쿄에서 공연을 하든 오사카에서 공연을 하든 관계없이 모든 조명기가 똑같이 제작되어 있기 때문에,

공연작업 운영계획서

- 극 장 명:
- 작 품 명:
- 담당스텝/안무(연출): /무대감독: / 무대디자인: /조명디자인: /음향디자인:
- 극장담당: 무대,기계: /조 명: /음 향:

일 정	월/ 일( )	월/ 일( )	월/ 일( )	월/ 일( )	월/ 일( )
08:40–09:00	작업진행관련 안전교육, 장치 및 장비반입				
09:00–10:00					
10:00–11:00					
11:00–11:50					
11:50–12:00	작업종료 무대정리 정돈 안전조치				
12:00–13:00	점 심 시 간				
13:00–14:00					
14:00–15:00					
15:00–16:00					
16:00–17:00					
17:00–17:50					
17:50–18:00	작업종료 무대정리 정돈 안전조치				
18:00–19:00	저 녁 시 간				
19:00–20:00					
20:00–21:00					
21:00–21:50					
21:50–22:00	작업종료 무대정리 정돈 안전조치 후 퇴장				

기타사항	
	무대:
	조명:
	음향:

무대감독 :

장비에 대한 걱정이 매우 적습니다. 그러나 우리나라의 경우는 같은 국악원 내의 공연장이라도 조명 기기의 크기와 규모가 모두 제각각입니다. 지역별도 마찬가지입니다. 따라서 극장의 상황을 그 극장의 관계자가 아니면 잘 알 수 없는 것입니다. 때문에 극장 스태프들과 외부 스태프들과의 관계가 훨씬 중요할 수밖에 없습니다.
아르코 극장의 경우, 극장의 스태프가 공연장 시설 관리뿐만 아니라 디자인까지 해야 한다는 방침으로 운영되었던 적이 있습니다. 그러나 극장 직원이 공연이 끝난 10시에 다시 공연팀이 있는 외부 연습실로 출근하여 새벽까지 연습을 지켜보고 다음날 9시까지 극장으로 출근하는 생활은 거의 불가능합니다. 따라서 이런 저런 상황들이 더해져 프리랜서 디자이너가 많아진 것도 변화하게된 일례라 하겠습니다.

이제, 리허설에 대해 이야기를 해보겠습니다. 테크니컬 리허설의 경우 예전에는 극장 직원이 테크니컬 리허설을 체크할 수 있었습니다만 위에 말한 이유와 마찬가지, 이제는 극장 직원이 공연 작품과 관련된 기술 체크를 책임질 수 없는 상황이 되었습니다. 여기에 연출가가 개입되면, 연출가의 머릿속에 다른 그림이 떠오를 때마다 요구되는 새로운 시도를 극장의 스태프들이 즉각 반영하여 구현해주기 어려운 상황입니다. 그렇게 되면 테크니컬 리허설 시간이 무한정 늘어나게 되고요. 하여, 이제 테크니컬 리허설의 주체는 외부 스태프들이 되어야 할 것입니다. 이 과정에서 극장의 직원들과 외부 스태프들이 원활하게 협력하며 작업을 진행하려면 무엇보다 무대를 준비하는 시간이 보장되어야 합니다. 철야를 할 수 없는 상황이기에 보다 더 스태프의 구성을 탄탄히 해야 하고, 스태프 회의를 통해 사전에 최대한 상호간의 정보 교류와 더불어 협의가 이루어져야 하는 것입니다.
극장의 무대 스태프들의 평균 출근시간은 1시 입니다. 따라서 외부 공연팀이 1시 이전에 무대를 사용하고자 하면 추가 금액을 지불하는 것으로 알고 있습니다. 첫 공연 전날은 테크니컬 리허설에서 발견된 문제점을 수정하고 보완하는 날인데, 다시 연출이나 배우의 시선으로 작품 자체를 재구성하는 시간으로 사용해선 안 됩니다. 무대, 조명, 음향 등의 분야는 접촉면이 모두 다르지만 공연이라는 이름으로 협업을 해야하는 것이 운명입니다. 언젠가부터 우리나라는 셋업 과정에서도 모든 분야가 서로 나뉘어 진행되는데, 해외의 경우 '일렉트릭 담당'이라는 명칭으로 조명 담당이 음향을 설치하기도 합니다. 우리나라의 경우 음향 감독이 상부에 음향기기를 설치하려면 조명 디자이너와 극장의 조명 담당자들을 설득해야 하는 과정이 필요합니다. 그러니 제대로 협업을 하기 어렵습니다.

공연 예술가들은 힘들게 일합니다. 무용 공연의 경우, 무대에 오르기 전까지 소요되는 시간이 최소한 3개월입니다. 1일 또는 2일 이내에 작품을 완성해야 하는 무대현장 작업은 흡사 전투의 현장입니다. 기획, 홍보는 참모들이 작전을 짜는 과정과 같습니다. 작품을 잘 연습하고 구성하더라도 무대에서는 분야별 스태프들이 안전하게 디자인에 구성된 내용들을 위한 기초작업, 기본설치 작업을 제대로 구현해내지 못한다면, 공연은 실패로 이어집니다.

공연제작 진행 단계

사전 기획 ▶ 연 습 ▶ 현장 제작

1. 제작자의 작품 선정
2. 작품선정에 따른 연출자 섭외
3. 제작사와 연출가의 제작 협의
4. 작품분석에 따른 배우 및 스태프 선정
5. 작품 분석
6. 스태프의 첫 인상의 연습 참여
7. 연출가와 스태프 미팅
8. 스태프의 연습 참여
9. 플롯 구성 및 작성
10. 플랜시트 완성
11. '한국공연예술센터'의 스태프 회의
12. 무대작업(조명, 음향, 무대)
13. 무대기술 운용 연습
14. 총연습
15. 전체적 수정 보완
16. 시연회
17. 본 공연
18. 공연 철수 및 정리

스태프회의 관련 사전협의

▸ **대관 30~20일 전 유선안내**
- 스태프회의 일정확정: 공연단체, 제작사, 연출, 안무가 등과 사전연락
- 준비사항안내 및 회의 일정 협의 조정

▸ **스태프 회의 준비사항 안내**
- 무대설치계획서 기준 안내
- 반입부터 철거까지의 세부 일정표
- 대본 및 프로그램 또는 무대진행표
- 무대장치 디자인 도면
- 음향 디자인 및 스피커 배치도
- 조명 디자인 및 기자재 배치도
- 영상 및 특효 사용계획 및 기기설치 계획 배치도
- 공연장비 반 · 출입 내역 및 일정표
- 출연자 및 외부 스태프 명단

▸ **공연종료후 Show Note 작성 작품운영에 대한 정보제공 전체 공유**

▸ **무대세트 방염안내**
- 무대반입 전 사전 검사 후 이상 없을 시 반입

▸ **20Kw이상 반입 장비에 대한 전기안전점검 계획**

▸ **무대기술 자료 등 고객필요시 E-mail 송부**
- 무대도면 및 제원 기자재
- 무대크기, 프로세니움아치 크기, 보면대 의자, 덧마루 보유량 등
- 무대기계 장치 제원(바텐 수량, 전환속도, 안전하중 등)
- 음향 장비 목록 및 스피커 배치 도면(음향 담당자 협조)
- 조명 장비 목록 및 Dimmer 개별용량 및 회로
- 무대 시설 세부견학 및 Sys 설명

– 분장실 견학
– 무대기계장치 견학
– 음향설비 견학(보유시설과 반입 장비 혼용 가능 범위 등 확인)
– 조명설비 견학(보유시설과 반입 장비 혼용 가능 범위 등 확인)
– 무대 시스템 견학(보유시설과 반입 장비 혼용 가능 범위 등 확인)
– 각 분야별 전기사용 가능 용량 및 인출 위치

▸ **기술자료 제공**
– 무대도면
– 무대기계 제원
– 음향, 조명 장비 목록(조명, 음향 담당자 협력)
– 이용안내 등(무대이용안내서 제공 및 설명)
– 분장실 배치도
– 각 분야별(조명, 음향) 담당자와 질의응답

▸ **유관부서의 협조사항 안내**
– 주차관련사항(경영총괄부 협의)
– 부속시설(귀빈실, 로비, 현수막 등) 담당자 안내
– 전기 및 방염 관련 담당자 안내
– 객석 및 안내도우미 관련 사항 하우스매니저 협조 안내

스태프회의 관련 사전협의

▸ **참여 스태프 상호 소개 및 인사**
– 기획, 연출, 조연출, 무대감독, 분야별 감독, 분야별 업체대표, 출연 예술단 대표, 출연자, 매니저 등

▸ **제작진 측 준비자료 배포**
– 무대장치 반입부터 철거 까지 세부 일정표
– 대본 및 프로그램 또는 무대진행표
– 무대장치 디자인

– 음향, 조명 디자인 및 배치도
– 영상 및 특효 사용계획
– 공연장비 반, 출입 내역
– 출연자 및 외부 스태프 명단
– 보유 무대공연장비 사용 예정 목록

▸ **제작진 측 공연기획 및 의도설명**

▸ **기술협의**
– 무대장치반입, 설치, 연습, 공연, 철거 일정 협의
– 순서 및 방법 범위, 장비, 인원계획
– 시설여건과 안전성 등에 의한 실현 불가능 부분 대안제시
– 연출효과 및 완성도를 고려한 기술적 방안 제시 및 협의
– 특수 장치 또는 효과 사용여부
– 전기공급 가능 범위에 의한 발전기 설치 여부

▸ **안전관련 사항협의**
– 인화 물질 사용 여부
– 시설안전: 무대세트 방염, 음향 · 조명 · 특효 · 영상 전기안전, 매달기 장치 기구들의 이중안전 장치 시설, 객석부분 시설의 관객안전, 무대시설부분의 출연자 동선 안전 등
– 공연안전: 장면전환에 따른 장치들의 안전성, 출연자 동선 등

▸ **2차 스태프회의 일정확정(필요시)**
– 스태프회의 결과 즉시 협의, 결정이 불가능할 시 2차 협의일정 확정

공통교육

(2) 공연예술과 지역 공연장의 역할



장광렬
무용평론가

본 교육에서는 30여 년간 공연예술계에서 기자, 평론가, 기획자로 활동하면서 국내외 예술계 현장에서 맞닥뜨린 공연과 공연장, 아티스트, 그리고 무대기술 스태프 및 극장 운영, 국제교류와 관련된 이모저모를 사례를 곁들여 소개할 예정입니다. 더불어 빠르게 변화하고 있는 공연예술의 새로운 흐름과 작품의 제작, 유형, 유통에 관련된 내용들을 소개하고 변화에 대응하는 무대 기술 스태프들에게 필요로 되는 자질과 요건 등에 대해서도 소개하도록 하겠습니다.

예술경영과 기업경영의 차이

1970년대 초 뉴욕시티발레단이 일본에서 첫 공연을 할 때, 일본에서는 처음 계약이 완료된 후에 재계약을 요청하면서 당초 계약(2회) 때보다 더 많은 횟수인 4회의 공연을 다시 제안했습니다. 그리고 늘어난 2회 공연의 주인공인 오데트 공주 역을 일본인 무용수가 맡는 것을 전제로 제안했으나 뉴욕시티발레단은 이를 거절했습니다. 일본 측은 회당 공연료를 두 배를 늘리면서까지 이를 성취시키려 했습니다. 그러나 뉴욕시티발레단은 같은 공연료에 일본에서 제안한 4회 대신 오히려 6회를 하겠다고 회신을 보냈습니다. 이 경우 회당 공연료는 일본에서 제안한 것보다 훨씬 적어지는 것이었습니다. 그러나 뉴욕시티발레단은 금전적인 손실 대신 뉴욕시티발레단 단원들의 명예를 지킬 수 있었습니다. 뉴욕시티발레단에게 금전보다 더 중요한 것은 예술가들의 자존심, 단원들의 명예를 지켜주는 것이었기 때문입니다.

일본에서 제안한 4회 중 2회 주인공 역을 일본인 무용수가 맡는 대신 6회 중 2회 만을 일본인 무용수에게 맡김으로써 절반이 아닌 3분의 2를 뉴욕시티발레단의 단원이 맡게 되고 대신 공연료는 처음 계약 때보다 훨씬 더 많이 받게 된 셈입니다. 기업 경영의 논리에서 보면 회당 받는 공연료가 줄어들었으니 비효율적인 선택일 수 있겠으나 예술경영의 논리에서 보면 늘어난 수입과 함께 단원들의 자존심도 살려주었으니 일석 이조의 효과를 본 것입니다. 예술부문 종사자들은 이렇듯 기업경영의 논리보다는 예술경영의 논리로 무장할 필요가 있습니다. 당장의 손익보다는 예술가, 예술가들의 특별한 속성을 이해하고 이를 존중해주는 마인드가 필요합니다.

공연예술을 통한 국가 이미지 고양 사례

▸ 일본 가부키의 뉴욕 시장 진출

1970년대 일본의 가부키가 뉴욕 시장에 진출할 시 권위 있는 〈뉴욕 타임스〉에 전면 광고를 수차례 게재했습니다. 여기에 국가 원수들이 묵는 뉴욕의 고급호텔인 프라자 호텔에 단원들과 스태프들을 투숙하게 하고 이를 언론에 대대적으로 노출함으로써 일본의 가부키와 그 출연자와 스태프들이 특별한 예술이고 예술가임을 뉴욕의 시민들과 공연 관계자들에게 어필했습니다. 어마어마한 돈이 들어갔지만, 일본 정부는 가부키가 일급 예술이라는 이미지를 메이킹하고, 이를 통해 일본의 예술 나아가 일본이 일급 국가라는 이미지를 메이킹한 것입니다.

▸ 일본 총리와 독일 대통령의 사진을 통한 문화외교

독일의 한 신문 일면 기사를 크게 장식한 한 장의 사진. 이 사진은 독일을 방문한 일본 총리가 바이로이트 페스티벌에서 독일 대통령과 함께 바그너의 오페라를 관람하고 난 후 극장 앞에서 환히 웃으며 악수를 하는 사진이었습니다. 독일의 작곡가 바그너의 오페라를 보는 일본 대통령에 대한 이미지는 독일 사람들에게는 일본이라는 나라, 그리고 일본 국민들에 대해 친밀감을 갖게 할 가능성이 높습니다. 문화예술을 통해 국가 이미지를 높이는 전형적인 문화외교의 성공사례가 아닐 수 없겠습니다.

▸ 국가 이미지를 좌우하는 공연장 선택

라트비아에 공연 투어를 갔을 때 교민들이 들려준 이야기입니다. 일주일 사이로 일본의 무용단과 한국의 국립무용단 공연이 연이어 열렸는데 일본 무용단의 공연은 수도인 리가에서 제일 좋은 오페라 극장에서 공연된데 비해 한국의 무용단은 국립 단체인데도 불구하고 3급 정도의 공연장에서 이루어졌습니다. 일본 무용단과 한국의 국립무용단 공연 수준은 현격한 차이가 날 정도로 한국이 뛰어났음에도 이 두 공연을 다 보지 못한, 한 개의 공연도 보지못한 대 다수의 라트비아 국민에게 일본과 한국의 국가 이미지는 공연장의 급수 그대로 인식될 수 있다는 것입니다. 미리 준비되지 못하고 해외공연이 급하게 이루어지다 보니 좋은 공연장을 대관할 수 없고 결국 저급한 공연장에서 이루어지는 해외공연 관행이 되풀이 되는 것은 심각한 문제가 아닐 수 없습니다. 교민들은 차라리 이러한 경우는 오지 않는 것이 더욱 낫다며 이런 관행은 교민들의 사기를 떨어뜨리는 요인이 되기도 한다고 말했습니다.

변화하는 공연예술

▸ 홍보 수단

인쇄된 전단을 극장에 비치하고 공연예술 관련 전문지 등에 광고를 하는 것을 홍보의 전부로 알았던 공연예술계에는 최근 들어 인터넷과 SNS를 통한 광고가 대세를 이루고 있습니다. 인터넷 웹진 광고와 웹 전단 활용, 그리고 동영상을 곁들인 감성적인 광고도 시도되고 있습니다. 전미숙무용단은 〈아모레 아모레미오〉 공연을 하면서 〈춤웹진〉에 공연 동영상과 함께 안무가가 작품에 대해 설명하는 광고를 곁들여 시선을 끌었습니다.



▸ 해외 공연 프로모션

안은미 무용단의 공연 투어 제안을 프랑스의 기획사로부터 이메일을 통해 받았습니다. 공연에 대한 개요와 트레일너 영상을 첨부한 공연 제안서는 아주 명료하게 제작되어 있었습니다. 한국의 공연예술은 외국의 전문 프로모터들을 통해 공연 작품의 판매를 시도할 만큼 일부 예술가와 예술단체의 경우는 해외시장에서의 경쟁력을 높여 가고 있습니다.



▸ 영상문화와의 접목 증가

테크놀로지의 발달은 공연예술이 중심이 되는 크로스오버 작업의 증가로 이어지고 있습니다. 그중에서도 영상문화와 공연예술 여러 장르와의 접목은 가장 다양한 형태로 이루어지고 있다. 호세 몽탈보가 안무한 〈파라다이스〉에는 비디오 편집기기의 발달로 인해 동일한 출연자들이 여럿 등장하고 공중에 떠있는 무용수, 무엇인가를 생각하고 있는지 그 내용을 알도록 하는 설정이 가능해졌습니다. 이 같은 영상을 이용한 크로스오버 작업은 무대 스태프들에게도 영상과 연계된 업무 운용에 대한 기술의 숙지를 요구하고 있습니다.

▶ 〈Kiss & Cry〉

변화하는 공연은 배우나 무용수만이 무대 위에 등장하는 것이 아닙니다. 〈Kiss & Cry〉는 2명 퍼포머의 손가락의 움직임을 중심으로 한 공연입니다. 카메라를 든 촬영 스태프가 무대 위에 올라와 두 명 퍼포머의 두 손가락의 움직임을 촬영해 스크린에 투사하고 관객들은 스크린을 통해 투사된, 확대된 퍼포머들의 영상을 감상합니다. 감성적인 음악과 매칭된 이 같은 스타일의 공연은 퍼포머들의 몸과 음성을 중심으로 전개되었던 기존 공연예술의 스타일과는 또 다른 스타일을 경험하게끔 합니다. 이 같은 유형의 공연에서는 영상과 스크린 그리고 음향적인 매칭이 무척 중요한 만큼 무대 기술 스태프들에게는 또 다른 집중력과 기술을 필요로 합니다.

▶ 〈이상한 나라의 엘리스〉

멀티미디어 퍼포먼스를 표방한 무용 〈이상한 나라의 엘리스〉는 몇 개의 프로젝트를 이용해 다양한 무대장치를 무대 전면과 바닥 등에 투사합니다. 실제 무대세트가 아닌 영상을 이용한 이 같은 시도는 현실과 환상을 넘나들면서 빠르게 무대를 전환합니다. 영상의 빛과 색깔이 만들어내는 컬러는 조명 디자이너에게는 또 다른 감각을 요구합니다.

▶ 미디어 파사드

건물 외벽에 영상을 투사하는 미디어 파사드(Media Facade)는 인근의 자연경관과 소음 그리고 사람들까지도 공연 속에 포함시킵니다. 부산 영화의 전 당 건물 외벽에 투사된 미디어 파사드 공연은 미리 촬영한 무용수의 움직임과 주변 대로를 질주하는 자동차의 소음 그리고 건물 외벽에서 공연을 지켜보는 사람들까지 모두를 자연스럽게 공연을 구성하는 일원이 되도록 만들었습니다.

공연예술 제작을 위한 마케팅의 진화

뉴욕에 베이스를 두고 있는 빅 댄스 씨어터는 새 작품의 제작에 필요한 재원을 조성하기 위해 일본의 한 지역 정부에 연습공간 제공을 요청하면서 해당 지역의 춤과 음악을 배워 새 작품 속에 그것을 집어넣는 것을 제안했고 제안을 받은 자치단체는 이를 흔쾌히 받아들였습니다. 공연예술 작품을 통해 지역을 홍보할 수 있는 기회를 얻을 수 있다는 지역 자치단체의 생각과 지역의 독창적인 전통유산을 작품의 콘텐츠로 삼으면서 이를 마케팅으로 활용한 공연예술단체의 이해관계가 비교적 잘 맞아 떨어진 경우라 할 수 있습니다.

공연예술과 예술가들의 속성 이해하기

공연예술은 일회성의 예술입니다. 미술품처럼 작품으로 온전히 보전되는 것이 아닙니다. 비디오로 공연물이 보존된다고 하더라도 다시 공연될 경우 기록 당시의 공연의 질이 그대로 보장될 수가 없습니다. 따라서 공연예술을 업으로 하는 예술가들은 예민할 수밖에 없고 공연 당일에는 긴장감과 스트레스가 절정에 달합니다. 무대기술 스태프들은 예술가들과 공연예술 단체의 이 같은 속성을 이해해 공연 준비에서부터 리허설 그리고 공연 후의 제반 조치까지 세심한 배려를 할 필요가 있습니다.

공연예술 작품 해외유통 사례

▶ 2010 Kore-A-Moves 프로젝트



2010년에 처음 시행된 Kore-A-Moves 프로젝트는 한국의 컨템포러리 무용단과 전통무용단이 25일 동안 유럽 8개국의 11개 극장, 총 13개 도시에서 연속 공연을 시도한 대규모 투어였습니다. 공연단은 모두 4개의 카테고리로 나누어졌으며 각각의 카테고리에는 투어 매니저와 무대감독, 조명감독이 동행했습니다. 총 11개 극장의 행정 및 무대스태프와의 사전 커뮤니케이션과 현지에서의 셋업 작업과 리허설 그리고 공연 진행을 위해서는 기술 스태프들의 전문성은 물론이고 현지상황에 적응할 수 있는 순발력, 그리고 무엇보다 투어의 연속에서 오는 적절한 체력 안배 등이 요구되었습니다. 적게는 2개 많게는 4개 단체가 하루에 공연해야 하는 빡빡한 일정 속에서, 안무가와 제작자 그리고 무대감독과 조명감독의 원활한 커뮤니케이션과 적절한 판단력 역시 성공적인 투어를 위해서는 꼭 필요한 것들이었습니다.

▶ 공연작품 유통 활기

최근 들어서는 국내 공연예술계도 일회성의 공연에 머물지 않고 제작된 공연을 하나의 상품으

로 인식 이를 국내외 지역에 유통하려는 노력이 적극적으로 이루어지고 있습니다. 이 같은 현상은 예술경영 종사자들이 늘어나고 관련 직종 역시 세분화되면서 전문인력들이 빠른 속도로 확보되고 있는 것과도 무관하지 않습니다. 해외 공연예술 마켓에 참가하는 공연예술 관계자들이 매년 늘어나고 있고 관련 단체나 기관들이 연대한 조직체가 만들어지고 있는 것이 이를 입증해 주고 있습니다. 또한 무용예술의 경우 해외 여러 나라에서도 자체적으로 자국의 댄스 플랫폼 등을 만들어 적극적으로 우수 작품을 팔고 네트워킹을 강화하고 있습니다. 공연예술 상품을 전체로 한 예술가들과 예술단체들의 이 같은 인식 변화는 공연 제작 단계에서부터 무대 기술 스태프들과의 협력관계를 중시하게 되었고 이를 위한 파트너십도 강화되고 있습니다.

국내외 공연장 운영사례

문화관광부에서 시행한 문화기반시설 평가작업에 3년 동안 참여한 적이 있습니다. 전국의 공연장을 현장 방문해 평가작업을 시행했고 이를 종합해서 우수 기관을 표창하고 그 운영사례 등을 관계자들이 모인 워크숍에서 공유하기도 했었습니다. 당시 우수 공연장으로 선정된 극장 중 원주에 있는 치악문화예술화관의 경우는 공연을 위해 극장 문을 들어서는 예술가들과 공연 단체에 최선을 다해 서비스하고 공연제작에 임하는 스태프들의 프로정신이 크게 화제가 되었습니다. 반면에 부산문화예술회관의 경우는 분장실에서의 빈번한 도난사고로 인해 아티스트들에게 부정적인 이미지를 심어주기도 했습니다. 외국의 경우 퀸슬랜드 아트센터는 자동차 회사들로부터 기부를 받은 돈으로 차별화된 주차장 마케팅을 통해 관객들에게 주차료를 받지 않는 극장 운영이 돋보였습니다. 우리나라의 경우 서울에 있는 대표적인 공연장들은 거의 모두 관람객들에게 주차료를 받는 현실을 감안하면 비교가 되지 않을 수 없습니다. 독일 도이췌 오퍼의 경우는 대관 공연인 경우 공연을 주최하는 기획사나 단체의 이름을 포스터에 일정 크기 이상으로 표기하도록 해 관객들에 의해 대관공연의 질을 인정받을 수 있도록 하고 있습니다.

안무가 앙즐렝 프렐조카주의 18개월 안무 작업 일지

2003년 서울세계무용축제 폐막 공연을 장식한 프랑스의 안무가 앙즐렝 프렐조카주가 수년 전 내한공연을 했을 때 그를 인터뷰한 적이 있습니다. 당시 그는 30분짜리 작품을 만드는데 18개월의 준비 기간을 갖는다고 말했습니다. 18개월을 어떻게 나누어 쓰느냐는 질문에 그는 두 가지 놀라운 사실을 들려주었습니다. 그것은 무용수들과 실제 연습하는 기간은 2개월 밖에 되지 않는다는 것과 1년 전부터 시작되는 스태프들과의 미팅을 통한 제작 경로였습니다. 소재에서부터 전체 작품의 콘셉트가 정해지면 실제 작업을 위한 스태프 구성에 적지 않은 시간을 사용한다는 그는 공연 1년을 남겨 놓은 1차 스태프 미팅 때는 몇 장의 시놉시스만을 던져놓는다고 말했습니다. 3개월 후 열리는 2차 스태프 미팅 때 그들은 안무자가 건넨 시놉시스를 보고 각자 자신의 아이디어를 내놓습니다. 2차 미팅은 다른 사람의 아이디어를 듣는 것이 전부입니다. 토론은 없습니다.

다시 3개월 후 스태프들의 미팅이 열리고, 그때 그는 다른 사람의 의견을 들은 후 재수정한 자신의 콘셉트를 내놓습니다. 스태프들의 토론은 이때부터 이루어집니다. 여러 의견이 충돌될 때도 있지만 그 수위의 조절과 넣고 안 넣고 등 최종 결정은 그(안무가)의 몫입니다.

자신이 구상한 작품에 가장 적합한 스태프들을 고르고 그런 스태프들의 아이디어와 생각들을 최대한 끌어내 작품의 완성도를 높이는 측면에서 보면 안무자 프렐조카주는 리더십을 갖춘 CEO인 셈입니다. 이즈음 들어 한국의 춤 작품은 조명이나 의상, 무대미술, 음악 등 춤 주변 예술의 발전으로 인해 작품의 질이 높아진 것이 사실입니다. 아주 드물긴 하지만 이들 스태프들과의 협력작업으로 극장예술로서의 무용의 특성들이 세련되게 조합되고 그것이 결국 작품의 완성도로 이어진 예도 있습니다.

최근에는 무대기술 쪽의 작업을 중요하게 인식하고 스태프들과의 협업 작업에 공을 들이는 무용가들이 점점 많아지고 있습니다. 이는 바람직한 현상입니다. 그러나 아직도 우리나라 안무가들은 스태프들과의 협업을 앙즐랭 프렐조카주처럼 유용하게 활용하지는 못하는 것 같습니다.

예술가와 예술단체에게 필요한 지원은?

한국문화예술위원회의 예술지원은 예술가나 예술단체에게 돈만 주는 것이 지원의 전부가 아님을 알아야 합니다. 공공 극장에 유능한 무대예술 스태프들을 상주토록 하는 것 역시 효율적인 예술지원임을 인식해야 합니다. 리허설 시간을 충분히 가질 수 있도록 대관 기관을 늘려주고 무대예술 스태프들의 처우 개선과 이들의 능력을 향상할 수 있는 연수 프로그램 등을 지속적으로 마련해 줄 필요가 있습니다.

공연예술이 하나의 산업으로 발전하기 위해서는 가장 중요한 것이 예술작품의 질이 보장되어야 한다는 것입니다. 이를 위해서는 제작에 참여하는 모든 구성원들의 실력과 정성이 모아져야 한다. 무대기술 스태프들 역시 예외가 아닙니다.

공통교육

(3) 무대감독과 기술감독의 역할



김방근
무대감독

안녕하세요. 무대감독 김방근입니다. 저는 지금의 아르코 예술극장의 전신인 문예회관에서 연극 〈쿠데타〉라는 작품으로 처음 무대감독을 시작하였습니다. 아마도 공연장의 스태프들의 일 중 가장 설명하기 어려운 직업이 무대감독이 아닐까 생각합니다. 제가 일을 처음 시작하던 당시에는 연극 작품이 주류를 이루었고, 창작 뮤지컬의 제작은 지금과는 비교할 수 없을 만큼 적은 수의 작품으로 제작되던 시기였습니다. 그래도 연극보다는 작품의 규모가 있는 뮤지컬이 많이 제작 되면서 무대감독의 필요성을 제작사들이 알게 되고, 스태프들의 요구에 의해 무대감독들의 작품 참여가 많아지게 되었습니다. 그 후 창작 뮤지컬이 활성화되고 이후에 레퍼토리화되어 시즌제 공연이 제작 되면서 공연을 진행 하는 무대감독에서 공연을 준비하는 기술 감독으로 역할을 바꾸게 되었습니다. 그 이후 해외공연의 내한 공연이 많아지고, 창작 뮤지컬이 공연 시장에 완전하게 자리를 잡게 되면서 저는 다시 제작감독으로 역할을 바꾸게 되었습니다. 저의 이런 과정이 브로드웨이의 무대감독들이 거치게 되는 일련의 과정이라는 것을 나중에 알게 되었습니다.

무대감독의 정의

무대감독은 무엇을 하는 사람인가요? 제가 처음 무대감독에 대해서 공부할 때 읽었던 책인 「백스테이지 가이드 투 스테이지 매니지먼트」(The Back Stage Guide to Stage Management)의 가장 첫머리에 나오는 말입니다. 이 질문에 대한 대답은 '무대감독은 한마디로(하는 일에 대해서) 정의 할 수 없다' 입니다. 책에 설명된 데로 그리고 우리가 공연을 하면서 직·간접적으로 본 바로는 무대감독은 다양한 일을 하고 있기 때문에 무대감독의 정의를 한두 마디의 말로 설명할 수는 없습니다. 그럼에도 불구하고 정의를 해야 한다면, 기본적으로 저는 무대감독은 조율하는 사람이라고, 공연의 시작과 끝을 책임지는 사람이며, 프로덕션의 얼굴이자 마지막 보루라고 생각합니다.

조율자로서의 무대감독은 각 스태프들의 충돌뿐만 아니라 스태프와 배우들 간의 이견 등에 대해서 합리적이고 효과적일 수 있는 부분을 고려하여 그 충돌들을 조율하여 문제를 해결하는 기능을 말 합니다. 예를 들어 최근의 뮤지컬에서는 프로시니움 근처에 있는 장치봉의 중앙에 센터 스피커를 설치하는 경우가 많아 졌습니다. 이는 장르의 특성상 소리의 이미지를 만들기 위해서 꼭 필요한 공간입니다. 반면에 조명 디자이너의 입장에서는 프로시니움과 가까운 쪽의 무대 정 중앙에 탑 라이트를 설치하고자 하는 상황이 많이 있습니다. 연극에서는 센터 스피커를 거의 사용하지 않기 때문에 그런 경우가 자주 발생하지 않지만 뮤지

컬에서는 빈번하게 발생하고 있다고 해도 과언이 아닙니다. 이렇게 한정된 공간에서 사용하고자 하는 공간의 충돌부터 바쁜 출연자 일정 때문에 리허설 시간이 갑자기 변경 된다거나 아예 없어지는 경우 등이 발생하여 전체 일정에 변경이 필요한 경우들도 있습니다. 이런 경우들은 사전에 무대감독이 각 파트들과 협의 하거나 내용을 공유하여 현장에서의 충돌을 사전에 피해야 하며, 스케줄 변경 등을 포함한 프로덕션 내의 문제에 대해서 적극적으로 개입하여 조율 하는 기능을 하여야 합니다.

공연의 시작과 끝을 책임진다는 의미는 단순하게 공연의 시작을 알리는 큐를 날리고 끝났다는 콜 사인을 준다는 의미에서 시작 하지만 그 과정 중에 발생하는 문제에 대해서도 책임을 진다는 의미를 가지고 있습니다. 과정에서 발생할 수 있는 문제의 상당 부분은 안전에 대한 부분입니다. 공연 중 사고가 발생하지 않도록 사전에 확인하는 노력은 절대적으로 필요한 사항이지만, 부주의 또는 출연자나 진행 스태프의 실수 등으로 공연 진행에 차질이 발생할 정도의 사고가 났을 때, 공연을 멈추고 사고를 수습하며 관객에게 차분하게 설명하고 정리 할지, 그렇지 않고 조용하게 뒤에서 정리 하며 공연을 계속 진행 할지 등은 무대감독이 냉정하게 판단하고 결정해서 행동해야 하는 일입니다. 우리는 최근 몇 년간 공연 중 무대에서 장치물들이 떨어져서 출연자가 다치거나 스텝이 다치는 경우를 보고, 들었습니다. 불행하게도 그 경우들의 사고 수습들의 대처는 적절하지 않았다고 생각합니다. 발생하지 말아야 하는 사고가 발생 했을 때 무대감독은 피해자 이면서 피의자 이고 또 컨트롤타워여야 합니다. 그 어느 때보다 냉정한 판단으로 사고를 수습해야 합니다.

공연 중 출연자가 백스테이지를 이동하다가 장치물에 걸려서 이마가 찢어졌다고 생각해 봅시다. 그 출연자는 본인의 사고에 도움을 청하기 위해서 가장 먼저 누구를 찾을까요? 거의 대부분은 무대감독을 찾아옵니다. 그렇습니다. 배우이건 스텝이건 공연장에서 문제가 발생했을 때 도움을 받고자 사람들은 무대감독을 찾습니다. 그래서 무대감독은 그들의 마지막 보루 이여야 합니다. 이마에 피를 흘리며 찾아온 배우에게 구급약품을 꺼내서 치료해 줘야 하는데 구급약품이 없다고 한다면 그 무대감독은 마지막 보루가 될 수 없겠지요. 마지막 보루가 없을 경우를 상상해보세요. 그 배우는 주변의 휴지를 찾아 급하게 이마를 지혈하며 다음 장면을 위해 무대로 나간다거나 하며 안정적인 공연을 할 수 없게 되고, 관객 역시 부상당한 배우에게 시선이 뺏겨 제대로 관람을 할 수 없을 것 입니다. 그렇다면 왜 무대감독이 마지막 보루여야 하나요? 한국의 프로덕션 구조상 그렇게 할 수밖에 없습니다. 팀닥터를 보유한 프로덕션은 거의 없습니다. 공연장 내 의무실이 있는 곳도 거의 없습니다. 얼마 전에 참여한 얼굴도 낯선 무대 런닝 스텝들에게 도움을 청하기도 불편합니다. 이제 남은 건 무대감독뿐입니다. 무대감독은 다친 배우를 살펴서 간단하게 치료해서 진행에 문제가 없을지 그렇지 않으면 공연을 멈추고 119를 불러야 할지를 판단해야 합니다. 다행이 얼마 다치지 않은 상황이라면 빨리 지혈을 해 주고 출연자를 안심 시킨 후 다음 장면을 준비해야 합니다. 우리는 이미 무대감독의 공연 일지에 '사건/상해'라는 칸을 두어 무대에서 발생하는 문제에 대해서 기록하고 있지 않습니까.

좋은 무대감독이란?

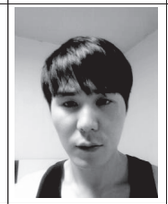
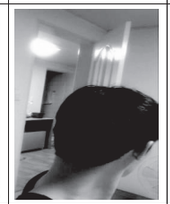
그렇다면 어떻게 해야 좋은 무대 감독이 될까요? 무대 감독에게는 많은 지식을 강요합니다. 즉, 공부를 많이 해야 합니다. 왜냐하면 무대감독은 커뮤니케이션의 중간에 있는 사람이기 때문입니다. 서로의 요구가 다르고, 용어가 다르고, 표현하는 방법이 다른 부분들을 잘 알고 있어야 제대로 소통을 이어줄 수 있습니다. 배우와 스태프간의, 연출과 스태프간의, 조명과 영상 등의 사이에서 조정을 해주고 정리를 해줄 수가 있으려면 양측이 가진 정보를 모두 이해하고 인지하고 있어야 합니다. 그런 지식이 없다면, 그 역할을 할 수 없는 것입니다. 즉, 효과적인 커뮤니케이션에 기여할 수 없습니다. 음향장비와 조명 장비들을 봐도 그것들이 얼마나 빠른 속도로 발전하고 있는지 알 수 있습니다. 그런데 그런 발전에 대해서 알지 못하고 조명과 음향의 갈등이나 협의를 하는 과정에서 무대감독이 조명과 음향의 장비에 대한 이해나 시스템 구성, 정확한 명칭 등에 대해서 알지 못한다면 이후 팀별 회의 등에서 무대감독을 빼고 이야기를 나누게 될 것입니다. 그러면 틀림없이 현장에서 문제가 생기게 됩니다. 무대감독인 저도 반성하는 부분이지만, 시키는 일에 익숙합니다. 무대감독을 영어로 하면 스테이지 매니저(Stage manager)인데, 우리는 감독이라고 부르고 있습니다. 그러나 매니저와 감독은 같으면서도 다릅니다. 우리에게 가장 익숙한 매니저는 하우스 매니저입니다. 하우스 매니저가 어떻게 관객을 응대하는지 생각해보면, 무대감독이 무대에서 어떻게 무대 위에 오르는 배우들과 스태프들을 응대해야 할지 쉽게 이해할 수 있습니다. 무대감독은 곧 무대의 매니저인 것입니다. 매니저에 대한 정의는 솔선수범이라고 생각합니다. 내가 누군가를 시켜서 하는 것이 아니라, 매니저로서 자기가 먼저 행동하는 솔선수범을 보여야 한다고 생각하는 겁니다. 크루를 시키고, 조감독을 시키는 것이 아니라, 본인이 조금 더 솔선수범 한다면 주변의 스태프들이 무대 감독을 인정하고 그의 이야기를 귀담아 듣고, 그가 마지막

보루로 역할하기 위해 노력한 것을 알아 줄 것입니다. 그런 인식이 쌓여가야지만 주변 사람들이 그를 진정한 보루라고 생각할 수 있을 것입니다.

무대감독 작업에 도움이 되는 서류들

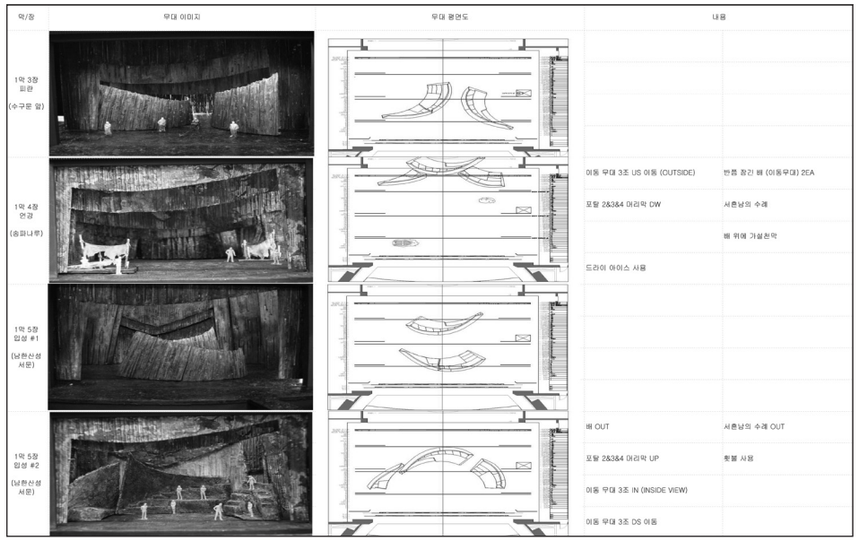
무대 감독을 하게 되면 작품의 내용을 정리하는 문서들을 많이 만들게 됩니다. 그 문서들을 만들다 보면 작품에 대한 이해가 빨리되는 장점이 있습니다. 무대감독이 만든 문서들은 무대감독 본인의 이해와 필요에 의해서 만들게 되지만 상당수의 문서들은 같이 참여하는 스텝들을 위해서 공유하게 됩니다. 예를 들어, 조명 감독이 만든 조명 플롯이 있는데 그건 보통 조명 스텝들과만 공유를 합니다. 음향의 경우, 음향 다이어그램(Diagram)을 만들어 사운드 스태프들과만 공유를 합니다. 그러나 무대감독이 만든 서류들은 해당 파트와만 공유되는 것이 아니라, 모든 파트와 공유해야 된다고 생각합니다. 그래서 무대감독이 작성한 문서는 다른 어떤 문서들보다 배려심이 많이 들어가 있어야 합니다. 그리고 친절해야 합니다. 일을 하다 보면 설명 없이 문서로만 소통 하는 경우가 많이 있습니다. 그런 경우에는 문서를 받은 스텝이 궁금하거나 이해가 잘 안 되는 부분들이 생기기 마련인데 그런 자리에 무대감독이 없어서 질문 할 수가 없기 때문에 읽는 사람의 입장을 이해하며 최대한 친절하게 문서를 만들어야 합니다. 그런 의미로 제가 만들어 사용하는 문서 일부를 보여드리고자 합니다.

예1: 2014 연극 〈프랑켄슈타인〉 배역표

no.	배역	이름	이미지		remark
			전면	후면/측면	
1	피조물 (크리쳐)	박해수			
2	빅터 프랑켄슈타인	이 율			
3	드 라쎄 & 마담 프랑켄슈타인	정영주			

출연자 배역표는 프로덕션 초반에 출연자와 스텝들이 서로의 역할과 얼굴 그리고 이름을 빨리 파악하기 위해서 작성한 것 입니다. 연습 후반에 들어오는 스텝들 예를 들어 무대 크루나 분장팀을 위해서 보정된 사진이 아니라 지금 출연자의 모습을 사실 그대로 남겨두어 출연자의 역할이나 이름을 금방 숙지할 수 있게 할 뿐만 아니라 분장팀이 분장 디자인을 하거나 헤어 등을 진행할 때 출연자 상태를 금방 알 수 있어 작업에 도움이 될 수 있습니다. 일부는 비고란에(Remark) 무선마이크의 위치를 기록해 두거나, 필요한 소품들을 기록해서 같이 사용할 수 있습니다.

예2: 뮤지컬 〈남한산성〉 장면 구성표

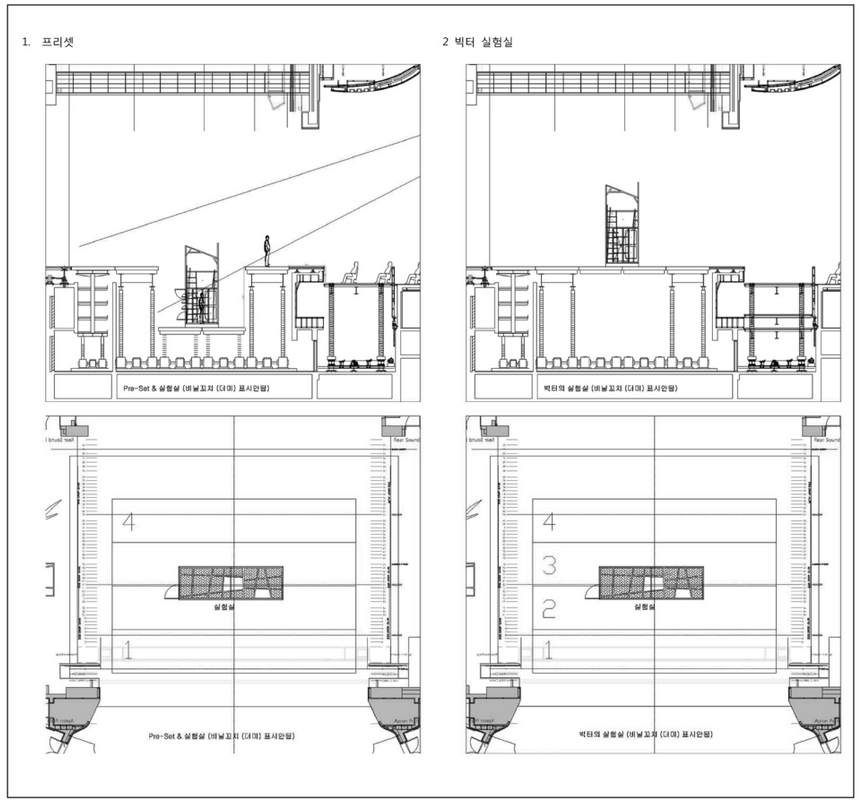


장면구성표 무대공간의 전환을 기록한 것으로 좌측에는 무대 모형을 전환하여 사진을 찍은 것이며, 중앙에는 평면도를 기록하여 공간의 깊이를 알 수 있게 하였고, 우측에는 장치봉 사용, 대소도구 전환 등 무대 위에서 이전 장면에서 변경된 내용을 기록하였습니다. 최근에는 스케치업(Sketch Up)이나 백타웍스(Vector Works) 프로그램을 이용하여 3D로 무대 이미지를 구현합니다. 장면구성표는 작품에 참여하는 모든 배우와 스텝들에게 필요한 내용이며 (주로 연습실에 붙어 있으며 출연자들의 동선 확인 하는데 도움이 됩니다.) 무대 전환 크루들의 작품에 대한 빠른 이해에 상당한 도움을 줍니다.

작품의 무대 모형이 있는 경우 사진을 찍을 때에는 카메라 위치를 조정하지 않고 한곳에 찍는 것이 효율적입니다.

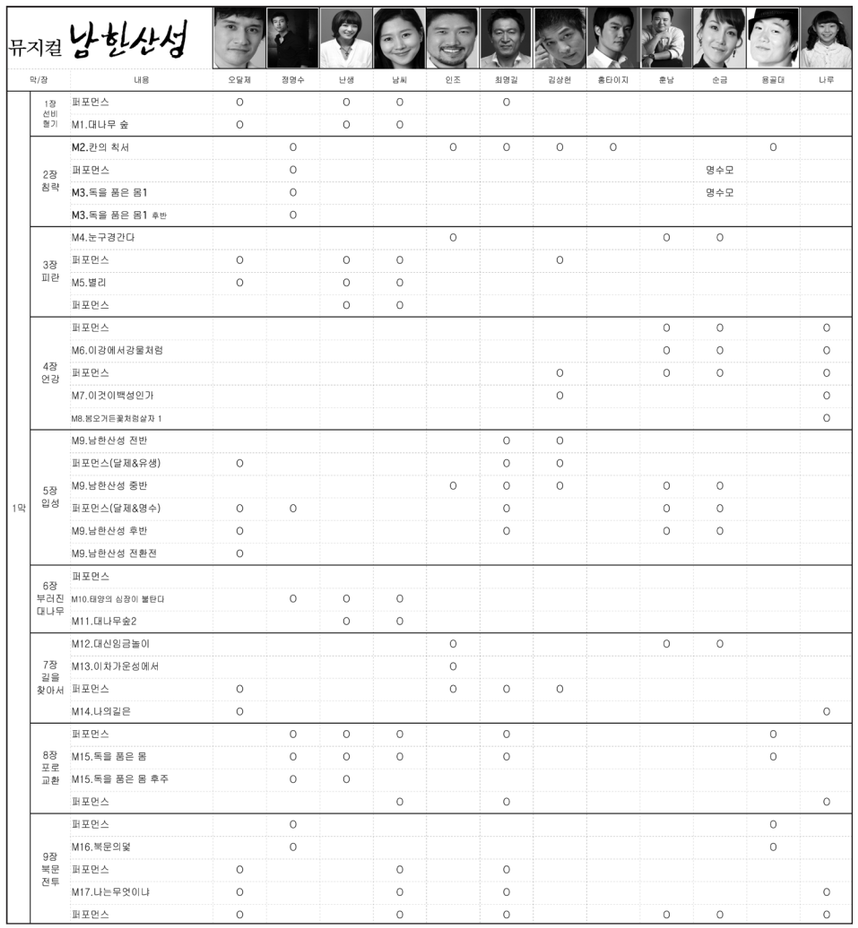
무대평면도는 최초에 무대디자이너가 작성하지만, 위 내용처럼 장면별 평면도를 작성하지 않을 수 있으며, 연출과 안무자의 연습 진행에 있어 장면과 공간이 수시로 변경될 경우 거기에 맞게 바로 수정할 수 있도록 무대감독이 장면별 평면도를 작성하는 것이 연습 진행에 도움이 됩니다. 또한 장면별 평면도는 무대 위 전환을 시뮬레이션 해볼 수 있을 뿐만 아니라, 대도구의 사용 전, 사용 후 대기할 수 있는 공간 등을 사전에 계산해 볼 수 있어서 백스테이지(Back Stage) 공간 운영에 유용합니다.

예3: 장면별 평면 측면도 연극 〈프랑켄슈타인〉



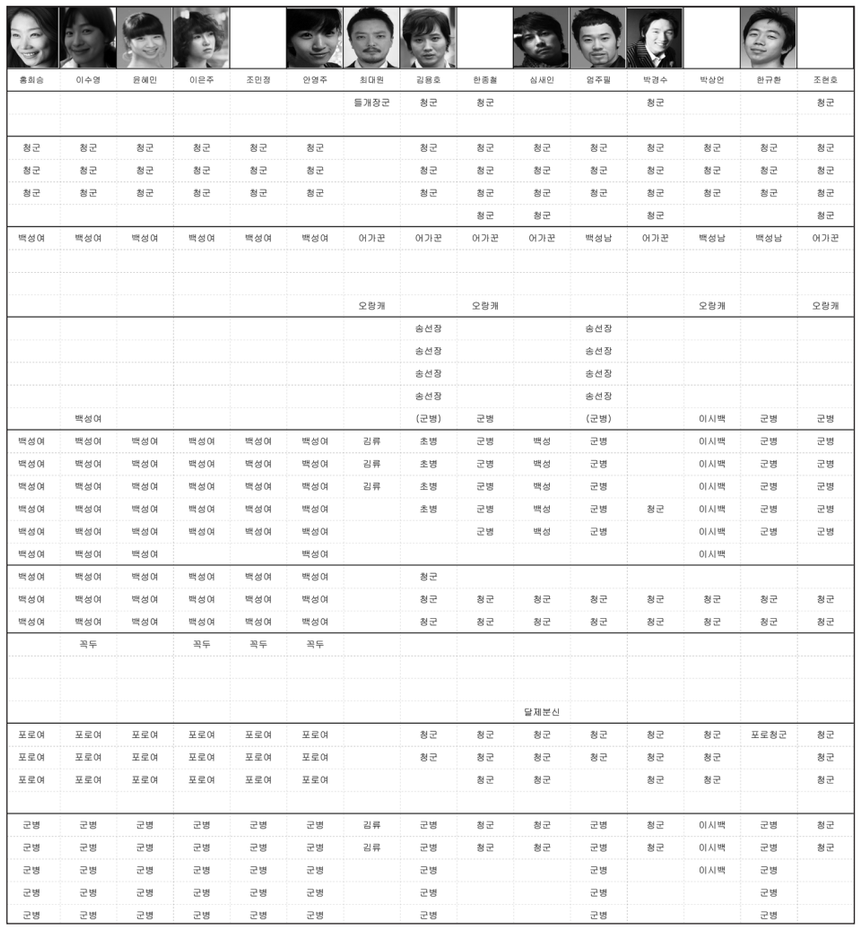
예 3의 아래 두 가지의 평면을 보면 공간의 변화가 없어 보이지만, 위에 측면도를 보면 무대의 리프트를 이용하여 그 높이가 변화됨을 알 수 있습니다. 이렇게 평면으로 확인할 수 없는 경우를 위해 측면도를 같이 사용한다면 스텝들이 공간을 이해하는데 상당한 도움이 됩니다. 뿐만 아니라 무대 막장치나 머리막 등을 기록해 둔다면 조명 디자이너가 조명기의 위치나 각도 그리고 높이를 계산 하는데 에도 도움을 줄 수 있습니다.

예4: 출연자 등퇴장표 뮤지컬 〈남한산성〉



뮤지컬 남한산성

막/장		내용	오달제	정명수	난생	남희	인조	최명길	김상헌	홍타이지	춘남	손금	용골대	나루
1막	1장 선비 헐기	퍼포먼스	O		O	O		O						
		M1.대나무 숲	O		O	O								
	2장 청략	M2.칸의 칙서		O			O	O	O	O			O	
		퍼포먼스		O								영수모		
		M3.독을 품은 몸1		O								영수모		
		M3.독을 품은 몸1 후반		O										
	3장 피란	M4.눈구경간다					O				O	O		
		퍼포먼스	O		O	O			O					
		M5.별리	O		O	O								
		퍼포먼스			O	O								
	4장 언강	퍼포먼스									O	O		O
		M6.이광예서광물처럼									O	O		O
		퍼포먼스							O		O	O		O
		M7.이것이백성인가							O					O
		M8.봄오기는꽃처럼삶자 1												O
	5장 입성	M9.남한산성 전반						O	O					
		퍼포먼스(달제&유생)	O					O	O					
		M9.남한산성 중반					O	O	O		O	O		
		퍼포먼스(달제&명수)	O	O				O			O	O		
		M9.남한산성 후반	O					O			O	O		
		M9.남한산성 전환전	O											
	6장 부러진 대나무	퍼포먼스												
		M10.태양의 심장이 불탄다		O	O	O								
		M11.대나무숲2			O	O								
	7장 길을 찾아서	M12.대신임금놀이					O				O	O		
		M13.이차가운성에서					O							
		퍼포먼스	O				O	O	O					
		M14.나의길은	O											O
	8장 포로 교환	퍼포먼스		O	O	O		O					O	
		M15.독을 품은 몸		O	O	O		O					O	
		M15.독을 품은 몸 후주		O	O									
		퍼포먼스				O		O						O
	9장 북문 전투	퍼포먼스		O									O	
		M16.북문의꽃		O									O	
		퍼포먼스	O			O		O						
		M17.나는무엇이나	O			O		O						O
		퍼포먼스	O			O		O			O	O		O

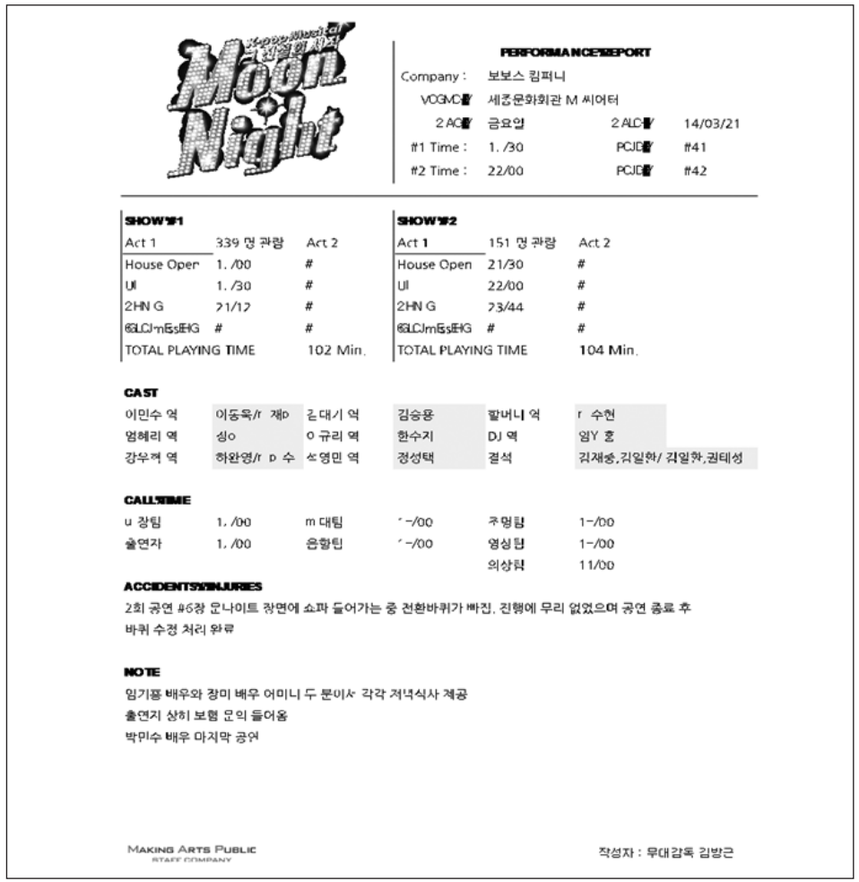


홈희승	이수영	윤혜민	이은주	조민정	안영주	최대원	김용호	한종철	심새인	염주필	박경수	박상언	한규한	조현호
						들개장군	청군	청군			청군			청군
청군	청군	청군	청군	청군	청군		청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군
청군	청군	청군	청군	청군	청군		청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군
청군	청군	청군	청군	청군	청군		청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군
								청군	청군		청군			청군
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	어가꾼	어가꾼	어가꾼	어가꾼	백성남	어가꾼	백성남	백성남	어가꾼
						오랑캐		오랑캐				오랑캐		오랑캐
							송선장			송선장				
							송선장			송선장				
							송선장			송선장				
							송선장			송선장				
	백성여						(군병)	군병		(군병)		이시백	군병	군병
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	김류	초병	군병	백성	군병		이시백	군병	군병
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	김류	초병	군병	백성	군병		이시백	군병	군병
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	김류	초병	군병	백성	군병		이시백	군병	군병
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여		초병	군병	백성	군병	청군	이시백	군병	군병
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여			군병	백성	군병		이시백	군병	군병
백성여	백성여	백성여			백성여							이시백		
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여		청군							
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여		청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여		청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군
백성여	백성여	백성여	백성여	백성여	백성여		청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군	청군
	꼭두		꼭두	꼭두	꼭두									
								달제분신						
포로여	포로여	포로여	포로여	포로여	포로여		청군	청군	청군	청군	청군	청군	포로청군	청군
포로여	포로여	포로여	포로여	포로여	포로여		청군	청군	청군	청군	청군	청군		청군
포로여	포로여	포로여	포로여	포로여	포로여			청군	청군		청군	청군		청군
군병	군병	군병	군병	군병	군병	김류	군병	청군	청군	군병	청군	이시백	군병	청군
군병	군병	군병	군병	군병	군병	김류	군병	청군	청군	군병	청군	이시백	군병	청군
군병	군병	군병	군병	군병	군병		군병			군병		이시백	군병	
군병	군병	군병	군병	군병	군병		군병			군병			군병	
군병	군병	군병	군병	군병	군병		군병			군병			군병	

출연자 등퇴장 리스트로 작성한 예4는 가장 위에 출연자들의 사진을 기록하여 출연자를 쉽게 확인할 수 있게 하였습니다. 이런 경우에는 출연 인원이 많은 대형 뮤지컬에 효과적인 방법입니다. 리스트의 좌측에는 장면에 대한 내용을 약식으로 기록하였습니다. 예를 들어 2장의 내용을 보면 M2라고 음악 넘버를 기록 하였고 그 아래로는 M3 전에 노래가 없이 연기(대사가 있는 또는 없는) 하는 부분을 퍼포먼스라고 표기 하였습니다. 작품이 Song Through(대사 없이 음악으로만 하는 뮤지컬 작품-레미제라블, 미스 사이공 등)인 경우에는 장면에 뮤직 넘버만 기록합니다. 작품에는 노래 중간에 출연자가 등장 하거나 퇴장하기 때문에 최대한 등퇴장을 확인할 수 있도록 장면으로 구분 하지 않고 장면 사이사이에 음악과 연기로 구분하였습니다. 좌측의 출연자들은 배역의 변화가 없는 출연자들이며, 우측의 배우들은 다역 배우들 입니다. 다역 배우들은 장면에 따라서 역할이 변경되고, 그에 따라서 의상이 변경되기 때문에 등퇴장의 표기를 역할로 명기하였습니다. 이런 경우 연출부에서는 장면의 전체 출연자의 인원을 쉽게 파악하여, 다음 장면을 위해서 출연자의 등퇴장 순서 등을 쉽게 구분할 수 있습니다. 또한 의

상 디자이너의 경우에는 다역 출연자들의 의상 수를 파악하는데 도움이 됩니다. 그리고 음향 디자이너 역시 출연자의 등퇴장을 이해하여 음향 콘솔 메모리 하는데 참고할 수도 있습니다.

예5: 공연일지



PERFORMANCE REPORT

Company : 보보스 컴퍼니
VOGMC팀 세종문화회관 M 씨어터
2 AC팀 금요일 2 ALC팀 14/03/21
#1 Time : 1. /30 PCJC팀 #41
#2 Time : 22/00 PCJC팀 #42

SHOW #1

Act 1	339 명 관람	Act 2
House Oper	1. /00	#
UI	1. /30	#
2HN G	21/12	#
6GLCJmBsBHG	#	#
TOTAL PLAYING TIME		102 Min.

SHOW #2

Act 1	151 명 관람	Act 2
House Open	21/30	#
UI	22/00	#
2HN G	23/44	#
6GLCJmBsBHG	#	#
TOTAL PLAYING TIME		104 Min.

CAST

이민수 역	이동욱/r 재b	은대기 역	김승용	할머니 역	r 수현
엄혜리 역	성o	o 규리 역	한수지	DJ 역	임Y 호
강우석 역	하완영/r p 수	ㅅ영민 역	정성택	경석	김재중,김일한/ 김일한,권태성

CALL TIME

u 장팀	1. /00	m 대팀	' -/00	ㅈ명팀	1-/00
출연자	1. /00	은항팀	' -/00	영상팀	1-/00
				의상팀	11/00

ACCIDENTS/INJURIES

2회 공연 #6장 문나이트 장면에 쇼파 들어가는 중 전환바퀴가 빠진. 진행에 무리 없었으며 공연 종료 후 바퀴 수정 처리 완료

NOTE

임기풍 배우와 장미 배우 어머니 두 분이ㅅ 각각 저녁식사 제공
출연진 상히 보험 문의 들어옴
박민수 배우 마지막 공연

MAKING ARTS PUBLIC
STAFF COMPANY

작성자 : 무대감독 김방근

최근에는 공연일지를 작성하는 프로덕션이 많아졌습니다. 그렇지만 아직 일지 작성에 대한 기준은 차이가 많이 있습니다. 예시에 기록된 그 회차에 관람한 인원수를 기록하게 하는 프로덕션이 있지만 반면에 마케팅과 관련된 부분이니 일지에 기록하지 말라고 요청하는 프로덕션도 있습니다. 위쪽 오른편에 Perf 라고 표기한 것은 공연 횟수의 Performance 를 줄여서 표기 한 것 입니다. 더블 캐스트 인 경우에는 그날, 그 회차에 출연한 출연자의 이름을 기록합니다. 그리고 일지에서 가장 중요한 부분은 사고와 상해 또는 재해 란을 꼭 기록해야 합니다. 사고나 상해가 발행했을 경우에는 육하원칙에 입각하여, 누가, 언제, 어디서, 무엇을 어떻게, 왜 등의 순서와 내용으로 기록하여야 하고, 치료나 처치에 대한 방법을 반드시 기록하고 병원을 가게 되었을 경우 의사의 소견 등을 같이 기록해 두어야 합니다. 공연 중 발생한 사고의 경우에도 최대한 자세하게 기록하며 어떻게 조치 되였는지를 기록해야 합니다.

그리고 그날의 공지 및 주의사항에 대해서 출연자나 스텝들에게 공지한 사항들이 있을 경우 가장 아래 칸의 노트 또는 비고란에 그날의 공지한 내용과 대상 그리고 시간을 표기해 두는 것이 좋습니다.

연출의 지적 또는 수정 사항들을 전달 받는 경우에도 노트 란에 기록해 두는 것이 좋으며 그런 경우에는 공연 일지를 스텝뿐만 아니라 전체 출연자들에게 같이 공지하기도 합니다. 최근에는 단체톡방을 이용해서 일지를 공유 하는 경우도 있습니다.

공통교육

(4) 공연예술의 현주소와 국립극장의 역할



안호상
국립극장장

안녕하세요, 국립극장 극장장 안호상입니다. 국립극장이 2012년 9월 시작한 '국립레퍼토리 시즌'의 도입 배경과 진행과정을 소개함으로서 시대적 요구에 의해 변화하고 있는 국립극장의 현재 모습, 역할 그리고 앞으로 나아가야할 방향에 대해 말씀드리려고 합니다.

국립극장은 1950년 문을 열었습니다. 아시아에서 세워진 최초의 국립극장이기도 합니다. 창립된 지 두 달 후 6.25 전쟁이 발발하여 대구로 옮겨갔다가 명동 시절을 거쳐 1973년 현재 위치한 장충동으로 이전하였습니다. 1950년 국립극단을 시작으로 62년에 국립창극단, 국립오페라단 그리고 국립무용단이 설립되고 73년에 국립발레단과 국립합창단, 1995년에 국립국악관현악까지 만들어지면서 총 7개 단체가 현재 국립극장에서 활동했었습니다. 그러나 2000년에 국립발레단과 국립오페라단 그리고 국립합창단이 국립이 아닌 재단법인으로 바뀌면서 예술의전당으로 이전했고 2010년에는 국립극단까지 민영화되어서 지금 국립극장에는 국립창극단, 국립무용단, 국립국악관현악단 3개 단체가 전속단체로 활동하고 있습니다.

1960년대 이후 30여 년간 국립극장은 우리나라 문화예술의 중심이었습니다. 그러나 1990년대 들어 문화예술이 정부와 공공주도에서 민간으로 넘어가면서 국립의 위상은 흔들리기 시작합니다. 특히 지난 20여 년간 국민의 문화적 욕구가 폭발하며 예술시장이 10배 이상 성장하지만 국립극장은 오히려 크게 후퇴하는 양상을 보였습니다.

원인을 생각해보면, 첫째 연극, 무용, 오페라, 발레 등 해외 예술단체의 내한이 빈번해지고 국내 민간 단체의 활동도 활발해졌습니다. 특히 뮤지컬은 이 기간에 시장 규모가 140억 원에 3,500억으로 25배 이상 성장합니다. 그에 반해 국립은 전통에 기반을 둔 콘텐츠의 한계로 이런 성장의 흐름을 타지 못하였습니다.

두 번째로 1998년 IMF 국가 위기를 거치면서 공공극장에까지 재정자립의 요구가 거세져서 국립극장도 본분을 뒤로하고 흥행성 있는 대관공연에 나서지 않을 수 없게 됩니다.

세 번째로 국립이 무력해진 내적요인으로는 전통이라는 가치를 확산하는데 실패했기 때문입니다. 과거에 안주하다 젊은 관객이 공감하는 변화를 만드는데 실패합니다. 콘텐츠에서 동시대성을 상실한 것은 치명적이었습니다.

당연히 장민호, 백성희, 안숙선으로 이어지던 스타의 전통도 끊어졌습니다. 관객이 줄어들고 경영 평가등으로 외부의 압박수위가 높아질수록 야외행사와 무료 행사는 점점 더 늘려야 했습니다.

네 번째로 국립극장이 방향을 잃는데 예술의전당과 LG아트센터의 등장은 매우 결정적인 역할을 합니다. 전용극장을 전면에 내세운 이들 극장의 최신설비와 하드웨어만으로도 상대하

기가 벅찬데 질 좋은 객석 서비스와 국내외적으로 검증된, 완성도 높은 프로그램은 국립극장을 완전히 위기로 몰아갔습니다.
그럼에도 국립극장은 이런 극장들과 차별화를 모색하는 대신 해외 공연과 뮤지컬 공연을 위주로 하는 등, 이들 극장들을 닮아가는 실수를 선택하게 됩니다. 이런 환경과 선택이 심각한 혼란을 가져왔다고 생각합니다.

이런 가운데 저는 2012년 1월 국립극장 극장장으로 부임하게 되었습니다. 그러면서 국립극장을 어떤 극장으로 만들까 생각하였습니다. 그동안 해오던 대로 대관과 뮤지컬 위주로 할지 아니면 관객이 좋아하는 외부 유명작품을 위주로 하는게 좋을지? 아예 이번을 계기로 자체작품위주로 하는 것은 어떨지 등 이었습니다. 자체 작품 위주로 한다고 할 때 사실 그동안 만들어진 레퍼토리가 전혀 없다는 것도 걱정이었지만 있다 해도 과연 그 작품들로 관객을 불러 모을 수 있을까가 더 걱정이었습니다. 그러나 국내 유일의 제작극장으로서 국립만이 가진 최고의 가치는 국립단체이고 그 가치를 극대화하는 것이 국립극장 운영의 기본이어야 한다고 생각했습니다. 고민 끝에 내린 결론은 대관을 줄이고 단체작품만으로 공연하는 국립극장 본래의 모습으로 돌아가는 것이었습니다.

제작극장 – 레퍼토리 극장

제가 국립극장장으로 부임하고 난 뒤 가장 먼저 한 일은 '시즌제'를 만든 것입니다. 그것은 제작극장으로서 전속단체의 작품을 레퍼토리화시키는 일이고, 그 레파토리를 극장 프로그램의 근간으로 삼는 것입니다. 제가 예술의 전당에 근무하던 시절엔 외국 작품이나 민간 단체의 작품을 초청하는 일을 주로 했습니다만, 그렇게 해서 무대에 오르는 해외 작품들은 이미 성공한 작품이고 멋도 나고 하니 그 이후 많은 극장이 예술의 전당의 운영 방식을 따라하게 됐습니다. 마치 예술의 전당이 최상의 모델인 것처럼 생각하는 분위기가 있는 듯 합니다. 하지만 그건 틀렸다고 봅니다. 저는 전속단체가 극장의 중심이 되어야 한다고 생각합니다. 소속단체를 없앨 수 없다면 단체가 중심이 되는 극장이 되는 것이 맞지 않을까요? 오랫동안 예술의전당에서 일하면서 인기 있는 예술단체를 갖고 있는 해외의 극장을 부러워한 적이 많았습니다. 꼭 데려오고 싶은 단체와 협상에 실패했을 때도 그랬지만 흥행에 성공했던 공연을 재공연 하고 싶은데 잘 안 될 때 는 더욱 그랬습니다. 그런 경험으로 인해 국립극장에 오기 전에도 제작극장과 전속예술단체에 대해 생각해볼 기회가 많이 있었습니다.

이런 제 생각을 어느 분이 "돈 많은 화상이 가난한 화가를 부러워하는 마음"이라고 표현해 주었습니다. 그런 이유로 국립극장을 살릴 방법으로는 이것이 최선이라 믿고 2012년 9월 5일 마침내 '2012–2013 국립극장 레퍼토리시즌'을 시작하였습니다.

제작극장의 전속 단체는 박물관의 콜렉션과 같다고 생각합니다. 미술관에는 작품이 수장고에 가득 들어 있어야 언제든 수장고에 있는 작품을 꺼내서 기획 전시를 할 수 있습니다. 공연도 마찬가지입니다. 전속단체의 레퍼토리가 잘 갖춰져 있어야 언제든 좋은 공연을 해낼 수 있는 것입니다. 그러므로 유물과 극장의 레퍼토리는 같다고 볼 수 있습니다. 자기 콜렉션이 있는 미술관, 극장은 그렇지 않은 전시관, 극장과는 그 성격이 매우 다릅니다. 전속단체가 있다는 것은 콜렉션이 있는 미술관처럼 운영해야 합니다.
그러나 이상하게도 사람들은 자기 미술관에 있는 콜렉션은 좋아하지 않습니다. 피카소나 루브르 박물관전 등을 해외에서 불러오면 인기가 많은데, 신라나 고려 시대의 유물을 전시하면 사람들이 오지 않습니다. 왜 그런 것일까요? 전속단체의 상황을 보면, 단원들 평가는 해야하고, 월급을 주어야 하니 전단원이 다 출연하는 작품을 합니다. 저는 이것이 문제라고 봤습니다. 그래서 그런 방식을 바꾸겠다 마음을 먹었습니다. 국립극장 앞 플랜카드에 뮤지컬 〈시카고〉 등이 걸려있는 것을 볼 때마다 예술계에 있는 사람으로서 나라를 대표하는 극장이 자기 콘텐츠 없이 타국의 콘텐츠로 운영하고 있는 것을 볼 때 마음이 좋지 않았습니다. 우리의 국립극장은 무엇을 하는 것인가? 저 스스로 부끄러웠습니다.

국립극단 레퍼토리 시즌



국립극장은 전통예술을 하는 극장이라고 알려져있지만, 과연 그럴까요? 국립극장의 정관에는 전통의 현대적 수용이라는 항목이 분명히 있습니다. 따라서 국립극장의 제 1의 과제가

전통을 계승하는 것은 아닙니다. 아마도 이 부분에 대한 오해가 국립극장을 화석화 시켰다고 생각 합니다. 전통을 그대로 보존하고 보여주는 극장은 이렇게 클 필요가 없습니다. 대중적인 장르가 아니기 때문입니다. 바로크 음악은 2~30명의 사람을 수용하는 작은 규모의 살롱이나 집 안에서 공연되었습니다. 모차르트 이후, 음악을 즐기는 공간이 커진 것은 수용자가 많아졌기 때문입니다. 현대에도 바로크 음악을 연주하는 일이라면, 큰 극장이 아닌 가정집 같은 공간에서 하는 것이 중요합니다.

시즌제는 극장의 제작과 프로그래밍과 마케팅 방식을 완전히 바꿔야 하기 때문에 많은 변화가 동시에 이루어져야 합니다. 그 중 가장 힘든 변화는 단체별 공연작품 수를 대폭 늘리는 것입니다. 연중 대관 없이 자체 작품만으로 극장 프로그램을 구성하기 위해서는 이전보다 훨씬 많은 작품이 필요하기 때문입니다. 작품을 늘리면 팔아야 할 티켓도 그만큼 많아진다는 더 큰 부담이 생기게 됩니다. 그럼에도 새로운 관객 개발을 위해서는 폭넓은 스펙트럼의 더 많은 작품을 배치하는 것이 중요합니다.

전통적인 5바탕 창극(심청가, 춘향가, 홍보가, 수긍가, 적벽가)과 더불어 전승이 끊어진 배비장전, 변강쇠 점찍고 옹녀 등을 복원해서 제작하고 메데아, 장화홍련, 코카서스의 백묵원 등 서양 고전과 우리 문학과 영화에서 창극화할 수 있는 작품 발굴에 나섰습니다. 그동안 참여하지 않았던 유명 연출가, 다른 장르의 안무가 등으로 다양한 조합을 만들며 협업을 시도했고, 국립극장의 변화를 대중이 먼저 실감하게 하기 위하여 비주얼 디자인 등 쉽게 바꿀 수 있는 것부터 변화를 주었습니다.

즉각 변화의 효과가 나타났습니다. 작품수가 늘어나면서 1년에 1-2번 하는 신작에 매번 다함께 출연하던 관행을 바꿀 수밖에 없었습니다. 하나의 단체가 두팀, 세팀으로 쪼개져서 연습하고 공연하게 되었습니다. 여기서 내부 경쟁이 생겨나기 시작했습니다. 이 경쟁이 다른 전속단체와의 경쟁으로 이어지면서 이전에 없었던 현상이 나타나기 시작했습니다. 여러 공연이 동시에 진행되면서 생긴 또 다른 변화는 늘 정해진 몇몇이 독식하던 주역의 기회가 많은 단원들에게 돌아가게 되었다는 것입니다. 이는 자발적 기량향상 효과로 연결되었습니다. 성공을 공유하고 배우들이 언론에 주목을 받으면서 단원들이 예술가로서 자부심을 회복하게 되었습니다.

외부의 평가가 달라지고, 젊은 관객이 반응하기 시작하니 전속단체 공연은 거듭 매진되었습니다. 단절되었던 국내외 유명 연출가, 안무가들이 서로 공연 참여를 자진해서 요청하기도 합니다. 또 다른 변화로는 전통예술에 대한 선입견을 바꾸는 계기를 만들었습니다. 여름에 한 달간 진행되는 여우락 페스티벌은 젊은 관객들로 거의 매진되는 성공한 축제로 자리매김하고 있습니다. 국립극장에 대한 성원이 언론과 예술계로부터 빈번하다 보니 단원들도 자부심이 생기면서 단체에 대한 소속감이 높아지고 2011년까지 계속되던 심각한 노사 갈등도 많이 사라지고 있습니다.

2015년 9월, 네 번째 국립극장 레퍼토리시즌을 시작했습니다. 세 번의 시즌 동안 914일간 총 176편, 570회 공연을 올렸고, 약 40만명의 관객이 국립극장 레퍼토리 공연을 보았습니다. 평균 객석점유율이 13-14시즌 87%에서 14-15시즌에는 93%까지 올라가고 있습니다. 1년에 33편 정도이던 전속단체의 연간 작품 수는 64편으로 두 배 정도 증가하였습니다. 신작 제작건수도 연간 9작품에서 24개로 2배 이상 늘어났습니다. 그에 따라 관람객수도 연간 7만 명에서 약 14만 명으로 역시 두 배 이상 증가하고 있습니다. 사실 양적 증가 이상의 변화는 관객의 만족도와 작품의 질적 변화라고 생각합니다. 질적 변화로 인해 여러 변화가 뒤따르고 있습니다.

그 변화 중 하나는 해외에서 국립극장 작품에 보이는 관심입니다. 국립무용단은 〈회오리〉, 〈묵향〉으로 11월에는 칸 댄스 페스티벌의 개막공연에, 그리고 2016년 2월에는 홍콩예술축제에서 공연하였습니다. 그리고 프랑스 샤이오 극장과 공동 제작하는 신작이 2016년 3월에 저희 극장에서 초연하고, 6월에는 프랑스 샤이오 국립극장에서 2주간 장기 공연되었습니다. 국립창극단 〈변강쇠 점 찍고 옹녀〉는 2016년 4월 파리의 테아트르 드 라 빌 극장에서 창극 최초로 유럽에 진출하였습니다. 변화를 만드는데는 목표를 갖고 추진하는 것이 중요합니다. 저는 국립극장이 언제고 내놓고 공연할 수 있는 레퍼토리를 적어도 40~50편을 만드는 것을 목표로 하고 있습니다.

다음은 국립의 변화를 '레퍼토리'라는 소프트웨어 개발과 함께 '공연장'이라는 하드웨어의 변화를 통해 완성 해야 한다는 것입니다. 이를 위해서 일단 한국의 전통 장르에 최적화된 공연장을 만들어야 한다고 생각합니다. 최근에 달오름극장을 리모델링하여 무대와 객석 시야를 개선하여 관객과 예술인들로부터 좋은 반응을 얻고 있습니다. 2016년 9월에는 3개 전

속단체를 위한 전용연습장이 완공됩니다. 다음으로는 오랜 숙원 사업이던 해오름극장 리노베이션을 진행할 예정으로, 해오름극장을 우리나라 최초의 창극 전용 극장이 될 수 있도록 구상하고 있습니다.

국립극장의 변화는 이제 시작입니다.〈메데아〉, 〈회오리〉, 〈적벽가〉, 〈변강쇠 점찍고 옹녀〉, 〈묵향〉 등의 작품에 뜨거운 반응을 보여주고 있습니다. 창작오페라나 뮤지컬보다 훨씬 재미있고 좋다고 이야기하기도 합니다. 국민 여러분과 함께 창극, 무용, 국악으로 1년 시즌프로그램을 발표와 함께 매진시키는 꿈을 꾸고 있습니다. 많은 응원을 부탁드립니다.

질의 응답

Question 2013년에 공연한 〈단테의 신곡〉을 보았습니다. 그 공연의 슬로건이 '국가 브랜드 공연'이었는데, 제가 생각하기에는 '국가 브랜드'라는 말의 실체가 모호했습니다. 어떤 의미로 붙은 슬로건 인가요?

안호상 제가 국립극장에 부임하기 전에는 화선 김홍도를 국가 브랜드로 명명하고 있었습니다. 사실은 사업을 추진하려면 '거창한 이름'을 만들게 됩니다. 거창한 이름의 신규사업 명칭이 사람들의 눈길을 끄는 것 같고, 국가 예산을 지급 받는데도 영향이 있는 듯 합니다.

Question 국립창극단의 창작 창극 공연의 흥행은 유명한 연출들의 힘이 아니었나 합니다. 창극의 본질이랄까, 한국 전통 예술이 가지고 있는 매력을 보여주기보다는 연출들의 유명세가 앞세워졌던 것 같습니다. 티켓을 많이 팔기 위한 수단인가요?

안호상 일부 유명한 연출들이 작업을 맡은 것은 맞지만, 티켓 판매에 큰 영향을 미치지 않습니다. 한국적인 음악이기 때문에 음악을 이해하지 못하는 연출가가 완성도 있는 연출을 해내기엔 문제가 있었습니다. 우리나라에 보존된 창극은 다섯 편이 전부 입니다. 나머지는 거의 흔적을 찾을 수 조차 없지요. 레퍼토리를 늘리고 싶은데 그 수단이 마땅치 않습니다. 그렇기 때문에 스토리의 다른 소스를 찾아보려고 하는 것입니다. 세익스피어가 써 놓은 연극에서 시작된 오페라, 뮤지컬 등이 여러 편이라는 것을 잘 알고 계실 겁니다. 고전으로부터 스토리를 발전시키는 것은 장르를 불문하고, 장려할만한 일이라고 생각합니다. 다섯 가지 이야기밖에 없지만, 적어도 각 작품마다 세 가지 정도의 버젼이 있다고 생각한 것입니다. 아임 프라이어의 〈수궁가〉는 잘 만들어진 공연이라고 생각합니다. 물론 실패한 창작 창극도 있습니다. 다만, 서양의 톱클래스의 연출가에게 창극이라는 존재를 알렸다는 점에선 다른 순기능이 있었다고 생각합니다.

Question B시민회관의 합창단과 오케스트라의 예산이 77억 원입니다. 그러나 그분들은 10시에 출근해서 1시면 퇴근하고, 다른 단체들이 이용할 수 없도록 문까지 잠그고 갑니다. 투자한 만큼 화제가 되고, 사람들에게 사랑받아야 하는 것이 예술단체의 의무라고 보는데, 창단 28년이 흐른 지금도 공연을 찾는 사람들이 거의 없습니다. 그들이 가진 기득권을 어떻게 하면 변화시킬 수 있을까요?

안호상 게으른 공연예술 단체들을 어떻게 할 것인가는 늘 문제입니다. 이 점에 있어서는 우리나라 예술가들이 모두 공범이라 생각합니다. 미국의 지휘자들은 지금도 직접 펀드레이징 하러 다니고, 교회에 가서 표 팔고, 합창을 지도하는 등, 소위 몸으로 때울 수 있는 것은 다하고 있습니다. 그래야 겨우 단체를 운영할 수 있으니까요. 우리 예술가들도 그런 일을 마땅히 해내야 한다고 생각합니다.

현장 전문가 연수
분야 전문 교육

3

(1) 작품실무 강의: 조명 | 이상봉
(2) 작품실무 강의: 음향 | 이수용
(3) 작품실무 강의: 영상 | 윤상호
(4) 무대감독 | 김방근

이상봉 | 조명 디자이너

전 한국예술종합학교 연극원 무대미술과 겸임교수, 한국문화예술진흥원 예술극장 조명감독, 재단법인 예술의전당 조명감독 등을 지냈고, 한 · 일 월드컵 개막공연의 조명디자인을 맡았다.

이수용 | 음향 엔지니어

동아방송예술대학교 음향제작과 겸임 부교수이며, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 강사로 재직 중이다. 각종 공연의 음향 엔지니어로 활동 중이다.

윤상호 | 뮤지컬 연출가, 영상 디자이너

대전 목원대학교 음악대학 성악,뮤지컬학부 교수, Torino–Milano Settembre Musica 국립국악원 공연 및 조명 감독으로 일했으며, 〈헨델과 그레텔〉을 비롯하여 오페라 연출가 및 영상 디자이너로 활동하고 있다.

김방근 | 무대 감독

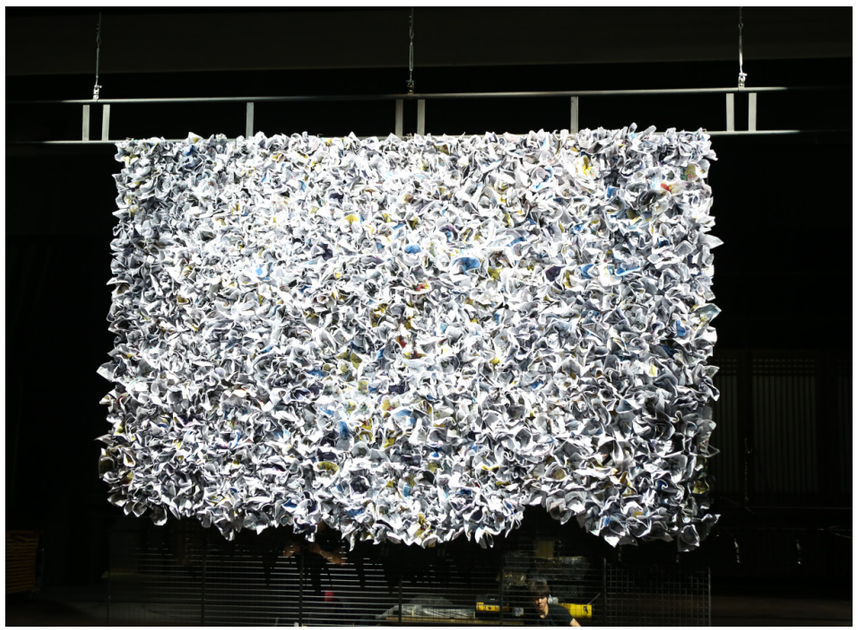
CJ Entertainment '쁘띠첼 씨어터' 운영, CJ 문화재단 '대학로 AZIT' 공사 감리 및 운영하고 있으며, 문화창조융합벨트 CEL 스테이지 공연장 설계, 기술 자문 2015년 영등포 '신한카드 아트홀' 운영에 참여했다. 〈레미제라블〉을 비롯한 내한 뮤지컬 팀의 프로덕션 매니저 등을 맡았다.

3 분야전문교육

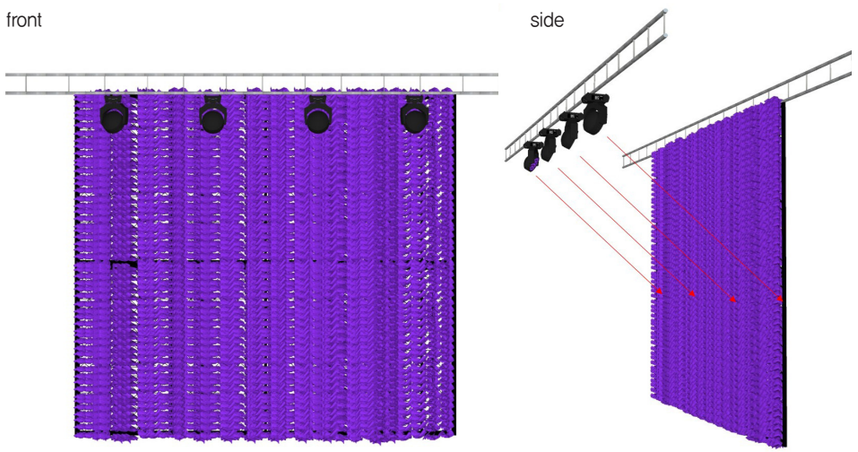
(1) 작품실무 강의: 조명

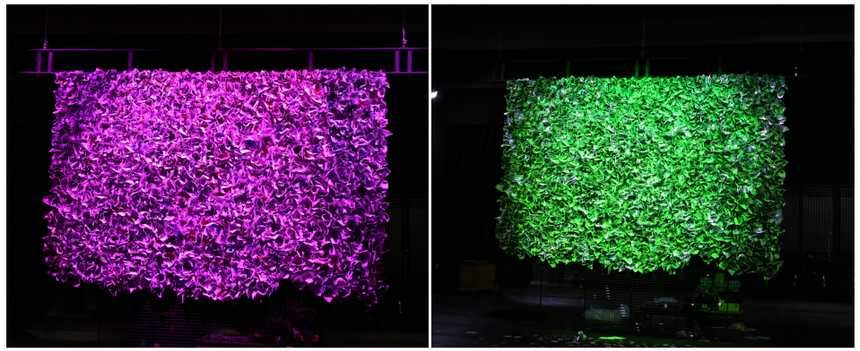


이상봉
조명 디자이너

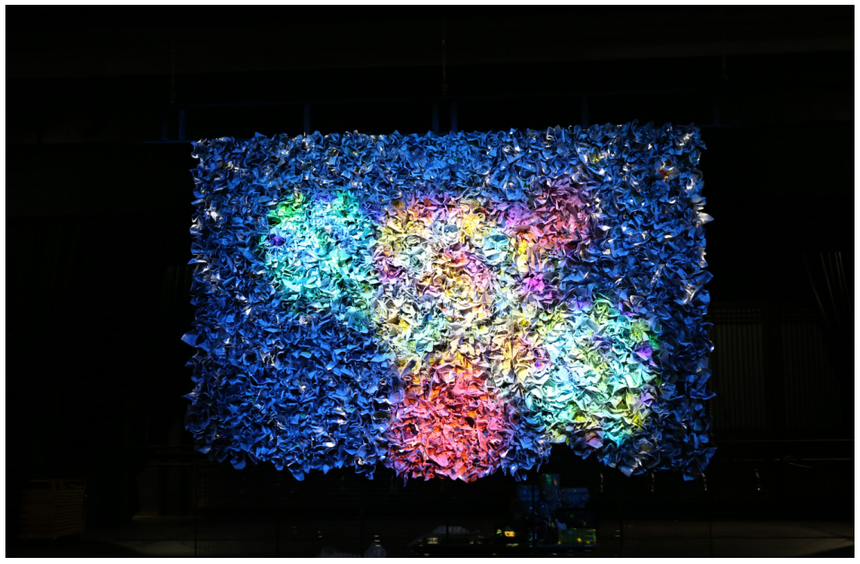


무대 전면에 막이 있습니다. 극장 설비로서의 막이 아닌 신문지로 만든 장치막 입니다.
지금부터 장치막이 어떻게 다양하게 변하는지 조명을 비춰 함께 보겠습니다.
빨간색의 빛을 비춰 보겠습니다. 그 다음 녹색의 빛을 더하여 비춰 보겠습니다.





신문지를 비추는 조명의 색이 변할 때 마다 느낌이 달라집니다.
빛의 각도나 색의 변화에 따라 막의 형태, 질감이 각각 다르게 보임을 알 수 있습니다.



이처럼 철망 사이에 신문지를 끼우는 방식으로 간단하게 제작된 종이막도 빛의 변화로 다양하게 표현될 수 있습니다. 색의 변화로 새로운 장치효과를 볼 수 있으며 빛의 각도 변화로 장치를 입체적으로 표현해주기도 합니다. 이러한 빛의 변화들이 무대 위의 인물에게도 효과를 줍니다.
잠시 후에는 빛의 변화로 인하여 무대 위에 배우가 어떻게 보이는지 살펴보겠습니다.
자, 그럼 조명에 대한 일반적인 이야기를 우선 시작해 봅시다.

무대 위 '막'의 역할

무대 양 옆에 막이 내려와 있습니다. 저 막을 '다리막'이라고 부릅니다. 무대 전문용어로 말하면 'leg' 혹은 'wing'이라고 합니다. 여러분들이 이와 같은 무대 전문용어를 많이 알았으면 좋겠습니다. 지금은 무대전문용어가 영어 혹은 한글로 정리되고 불리고 있지만, 불과 십여 년 전만해도 우리나라의 무대 용어는 '일본어'에서 발전한 마구잡이 용어들이 많았습니다. 예전과는 달리 외국에서의 공연, 외국인들과의 작업이 많아지고 있습니다. 세계적으로 공통되게 사용되고 있는 무대 전문용어를 많이 알고 무대 위에서 정확한 의사소통을 나눌 수 있었으면 좋겠습니다.
우리나라 공연장의 역사를 살펴보면, 그 1호가 현재 대학로에 있는 아르코 예술극장, 당시 문화예술회관이고 그 다음이 부산문화예술회관입니다.
그때는 모든 다리막(wing)이 자주색이었습니다. 극장에서 공연 뿐 아니라 결혼식도 했기 때문입니다. 극장에서 검정색 막을 볼 수 있었던 것은 90년대부터 입니다. 지방의 극장을 다니다 보면 간혹 한쪽은 자주색, 한쪽은 검은색 막이 설치되어 있어 그 시절의 흔적을 보여주기도 합니다.
자, 이 다리막(wing)의 역할은 무엇입니까?
무대 양 옆에 길게 걸어, 무대 옆이 보이지 않도록 출연자나 무대 소품을 관객의 시각 선에서 가려주는 역할을 합니다. 그러나 이 다리막이 조명에는 제한적인 역할을 하기도 합니다. 보통의 다리막은 천으로 만들어지기 때문에 조명을 비추면 굴곡이 드러나게 됩니다. 외국의 경우 이와 같은 현상 때문에 다리막을 반듯하게 프레임으로 제작하여 설치하기도 합니다. 주 무대에 조명을 비췄을 때, 다리막의 주름이 보이게 되면 시선을 분산시킬 수 있기 때문에 이와 같은 설치를 하기도 합니다.
중간에 있는 막은 무엇입니까? '골막(draw curtain)'이라고 주로 말하지요. 이 막은 가릴 수 있는 폭을 자유롭게 조절하여 무대의 스케일을 조정해 줍니다. 이 골막(draw curtain)과 조명을 통해 무대의 크기를 좁혀 사용하기도 합니다.

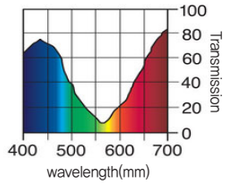
조명 컬러의 기능

무대의 조명은 자연의 빛을 바탕으로 만들어졌습니다. 해를 표현하는 따뜻한 톤(warm)과 달을 표현하는 톤(cool)이 조명의 기본이 됩니다.

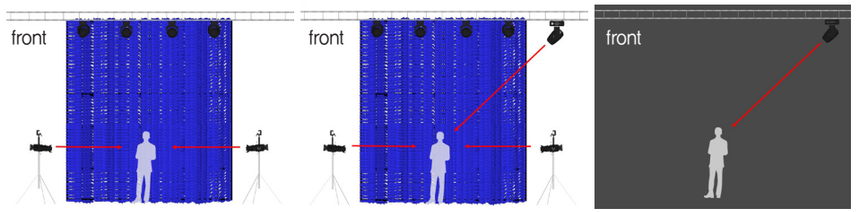
무대에 등장하는 인물들의 의상에 맞춰 빛의 색을 연출하기도 합니다. 빨간색 의상을 입은 인물과 파란색 의상을 입은 인물이 무대 위에 동시에 등장 할 때는 두 가지 색의 의상을 모두 살릴 수 있는 빛을 연출해야 하는데, 방법적으로 무대 사이드 위치에 조명기를 설치하여 LEE 컬러필터 137(SPECIAL LAVENDER)을 사용하면 빨간색과 파란색의 의상을 모두 살릴 수 있습니다.



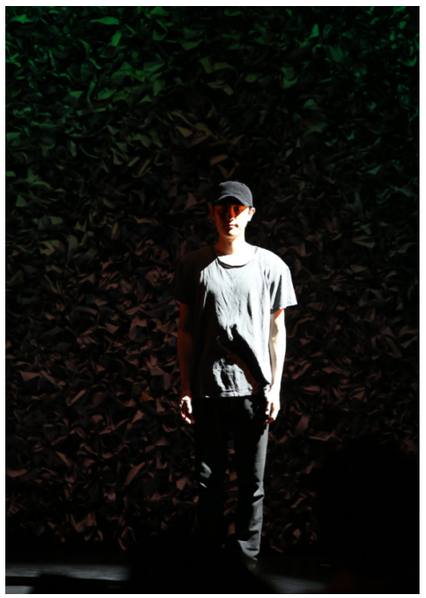
Special Lavender



또한 조명기와 램프의 특성에 따라 LED조명기는 광원 자체가 차갑기 때문에, 텅스텐 램프의 조명기로 그 차가운 느낌을 보완하는 경우가 많습니다. 이처럼 빛의 컬러 연출을 잘하기 위해선 조명기의 램프타입과 컬러필터에 대한 이해가 필요합니다. 그럼, 무대 위에 등장인물을 세워 조명에 따른 변화를 살펴봅시다.



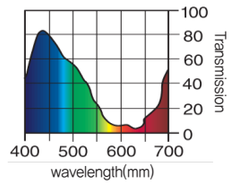




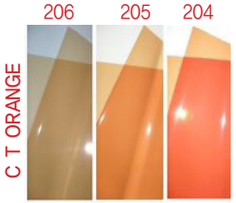
인물을 세우고 조명기를 인물 뒤에 설치하여 빛을 비추면 인물의 윤곽만 보여줄 수 있는 실루엣을 표현할 수 있습니다. 보통 얼굴이 보이지 않게 실루엣으로 연출을 할 경우 이렇게 표현합니다.



Daylight Blue



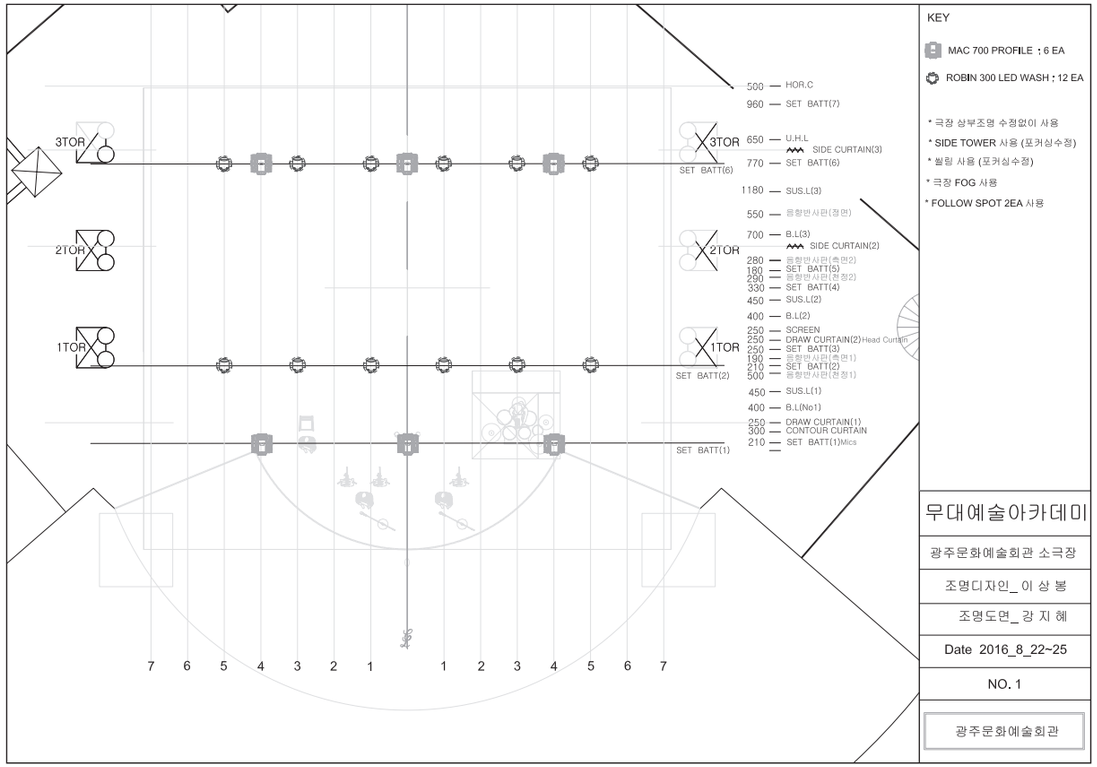
예를 들어 은은한 달빛아래 실루엣으로 보이는 사람을 연출하고 싶을 때 이처럼 인물의 뒤에 BACK LIGHT를 설치하여 LEE 컬러필터 165(DAYLIGHT BLUE)으로 달빛 컬러를 표현하기도 합니다. 빛으로 인물을 비추기 위하여 조명의 포커스를 맞출 때는 관객석에서 바라볼 때의 그림이 기준이 됩니다. 인물에 비춰지는 불빛이 차갑게 느껴질 때는 텅스텐램프의 컬러를 더하여 따뜻한 느낌으로 보완할 수 있습니다. 최근 출시되는 무빙라이트(moving light)에는 자체적으로 색온도를 조절하는 필터(CTO)가 들어 있습니다. 이러한 기능은 공연을 영상으로 촬영할 때 색온도를 다른 조명들과 맞추기 위하여 사용하기도 합니다. 같은 색을 비추더라도 밝기를 조절하면 느낌이 달라집니다.

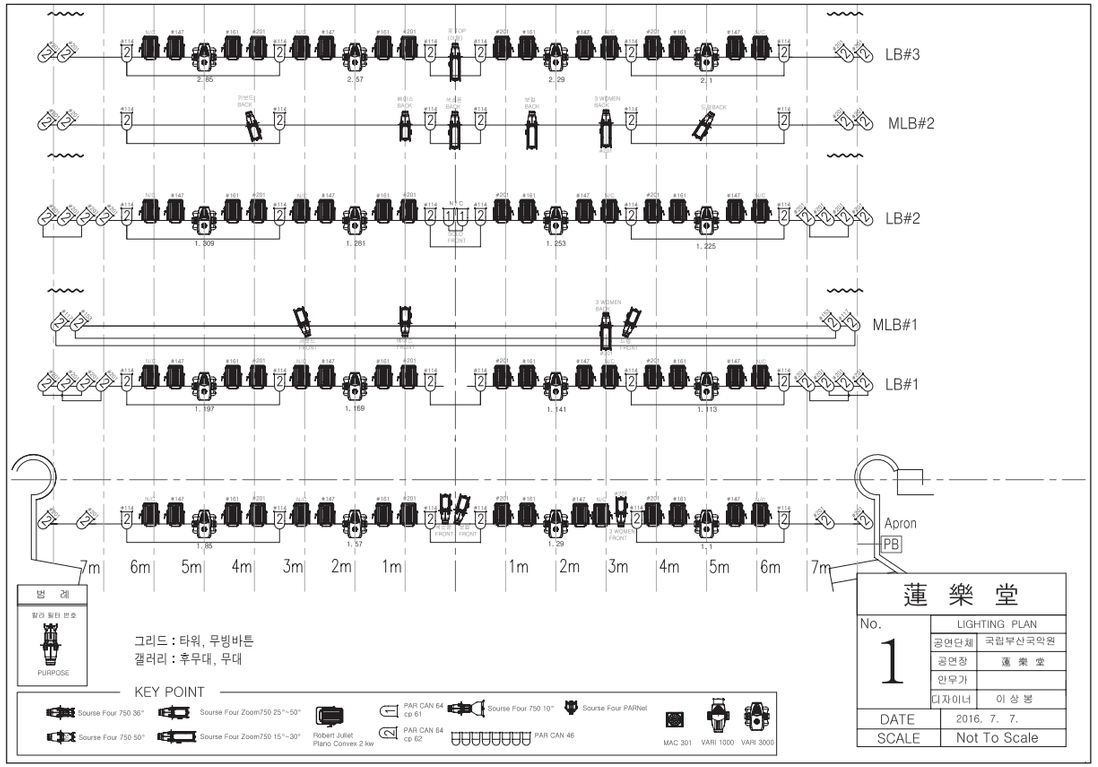


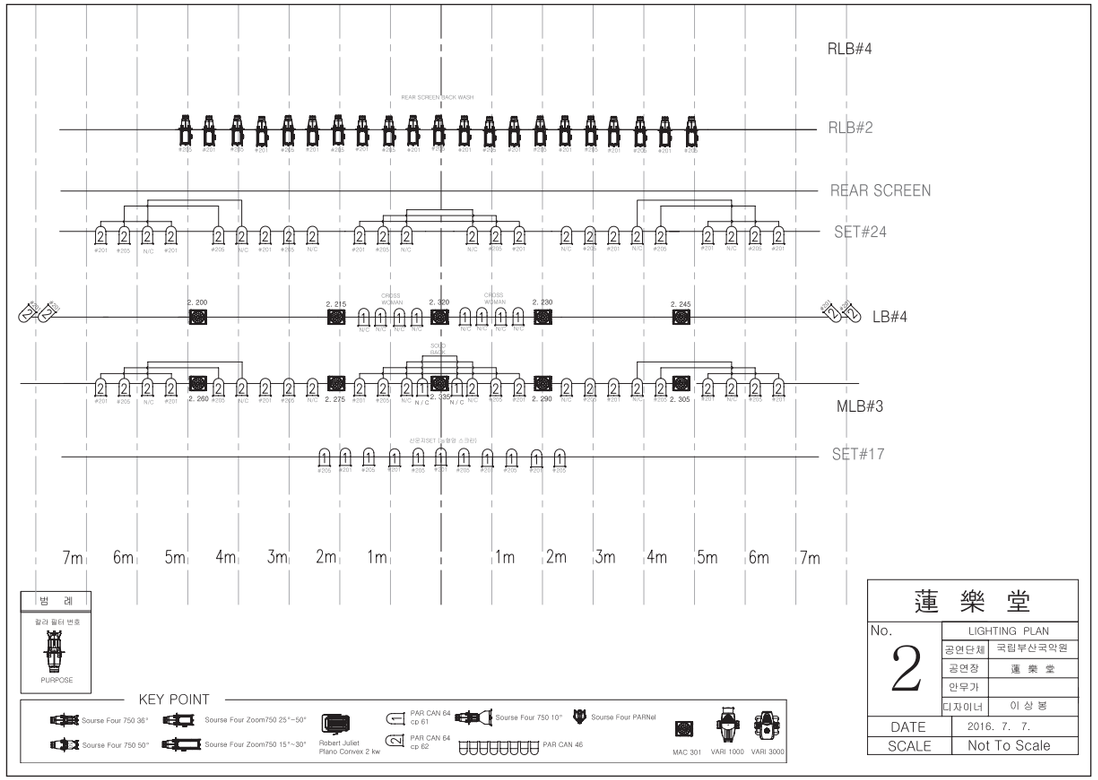




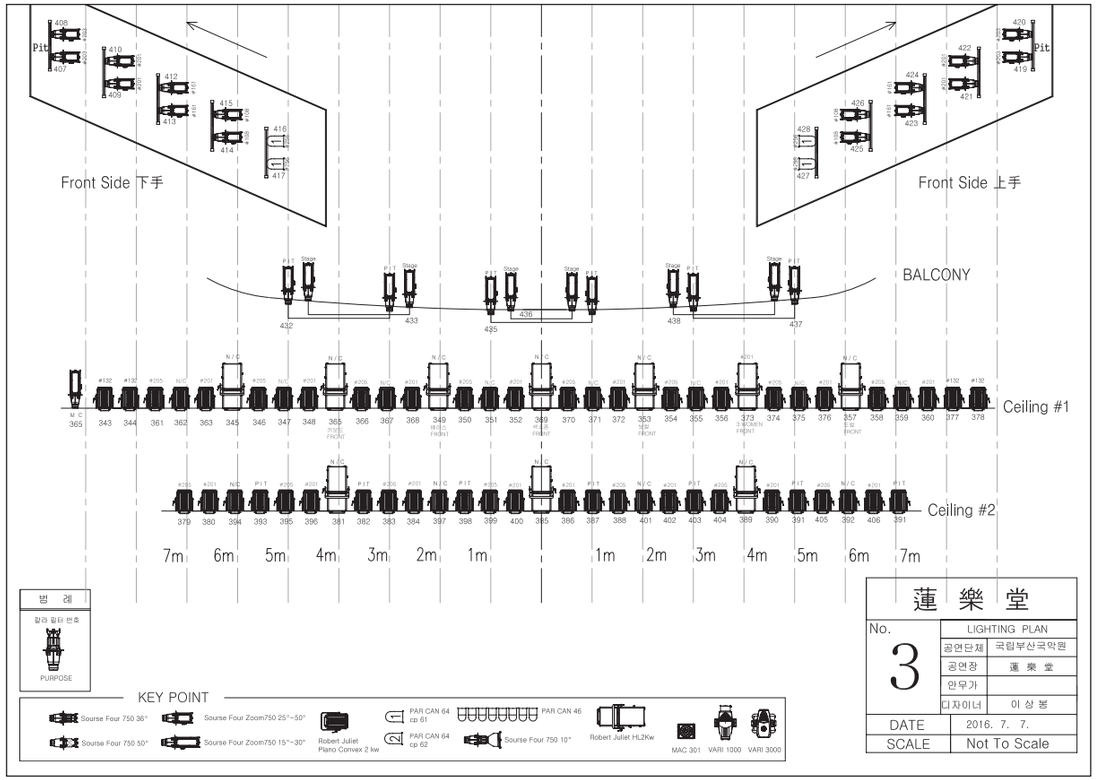
극적인 분위기의 연출이 필요할 때는 주변 빛을 어둡게 조절해주는 것이 좋습니다. 한 부분을 강조하는 것이 더욱 효과적이기 때문입니다. 강조하는 인물의 주변에만 빛을 비춰주면 극적인 연출을 극대화 시킬 수도 있습니다. 조명기를 많이 사용하여 빛을 무조건 많이 주는 것이 효과적일 거라는 생각은 잘못된 생각입니다. 조명은 연출에 맞는 컬러, 밝기조절, 빛의 각도 등을 통하여 적절한 분위기를 맞춰 나가야 공연과 어우러집니다.



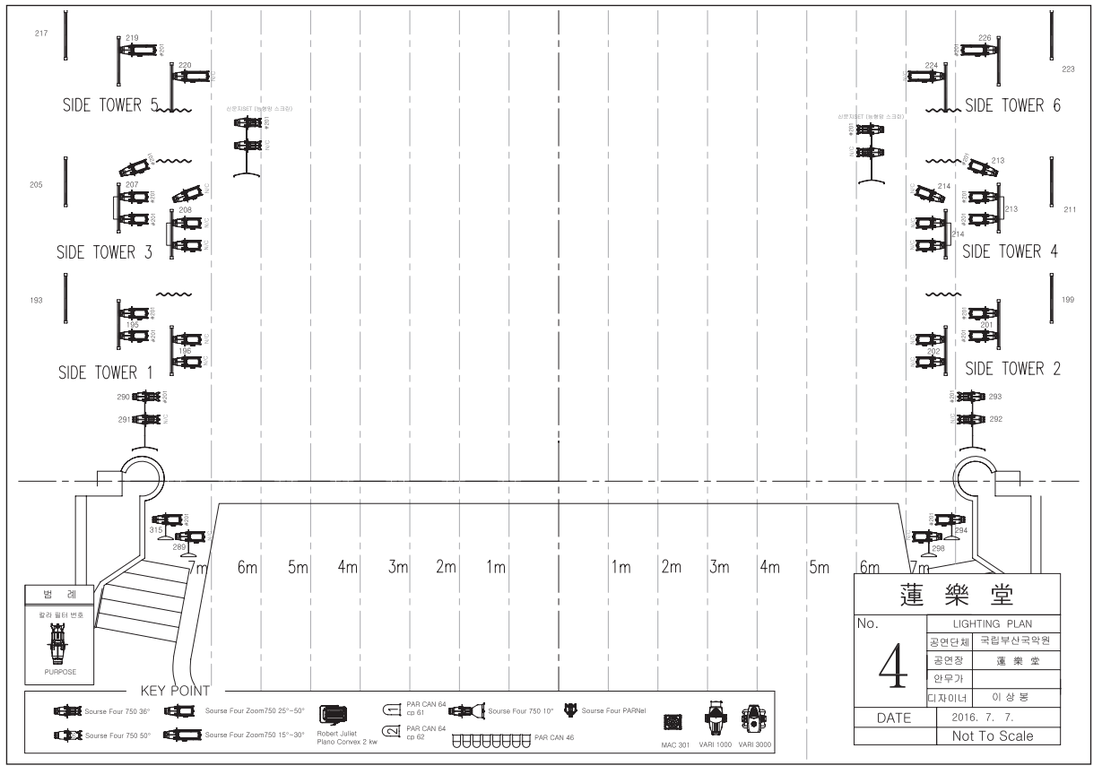




蓮 樂 堂		
No. 2	LIGHTING PLAN	
	공연단체	국립부산국악원
	공연장	蓮 樂 堂
	안무가	
	디자이너	이 상 봉
DATE	2016. 7. 7.	
SCALE	Not To Scale	



蓮 樂 堂		
No. 3	LIGHTING PLAN	
	공연단체	국립부산국악원
	공연장	蓮 樂 堂
	안무가	
	디자이너	이 상 봉
DATE	2016. 7. 7.	
SCALE	Not To Scale	



다양한 조명의 기능들

지금 무대 위에 안개가 깔려있는 효과가 보이는데, 이러한 역할을 해주는 'FOG'는 조명의 빛줄기를 보여주는 역할을 하기도 합니다. 'FOG'는 공간을 확장시켜주는 역할을 합니다. 빛줄기를 강하게 보여주며 조명의 효과를 극대화 시켜주기도 합니다. 보통 'FOG'는 연극에서 불(화재)이 나는 효과 또는 안개와 같은 효과를 주기 위해 사용하는 HAZER FOG가 있으며, 유럽 공연에서 많이 사용되는 종류로 드라이아이스처럼 바닥에 낮게 연기가 깔리는 LOW FOG가 있습니다.

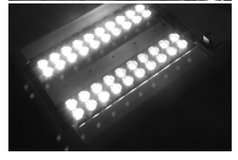


무대 조명에는 관객이 들어올 때 켜는 객석등과 무대를 밝혀주는 작업등(worklight)도 있습니다. 예전에는 이러한 조명들을 보더라이트(border light)로 주로 사용했습니다.

보더라이트는 백열전구를 여러 개 장착하여 컬러를 분리하거나 혼합하여 사용할 수 있는 스트립 형태의 조명기입니다. 값비싼 조명기 대신 보더라이트를 조명 배튼(battens)의 앞이나 뒤에 설치하여 하늘막이나 작화막을 비추거나 작업등으로 사용하기도 했습니다. 저렴하기 때문에 보더라이트를 사용하기도 했지만, 이 조명기의 색온도는 3200K로 사람의 눈으로 보기에 가장 무리가 없는 자연스러운 빛입니다. 또한 렌즈가 없는 조명기로 백열전구 그대로 사용하기 때문에 아주 자연스러운 광원을 볼 수 있어 사용되었습니다. 이러한 조명들을 현재는 LED로 교체하는 비율이 상승하는 추세입니다. 7000K의 색온도가 눈의 피로를 줄 수는 있지만 빛의 컬러 표현도 뚜렷하고 조명기의 수명시간도 길기 때문에 더욱 효과를 볼 수 있습니다.







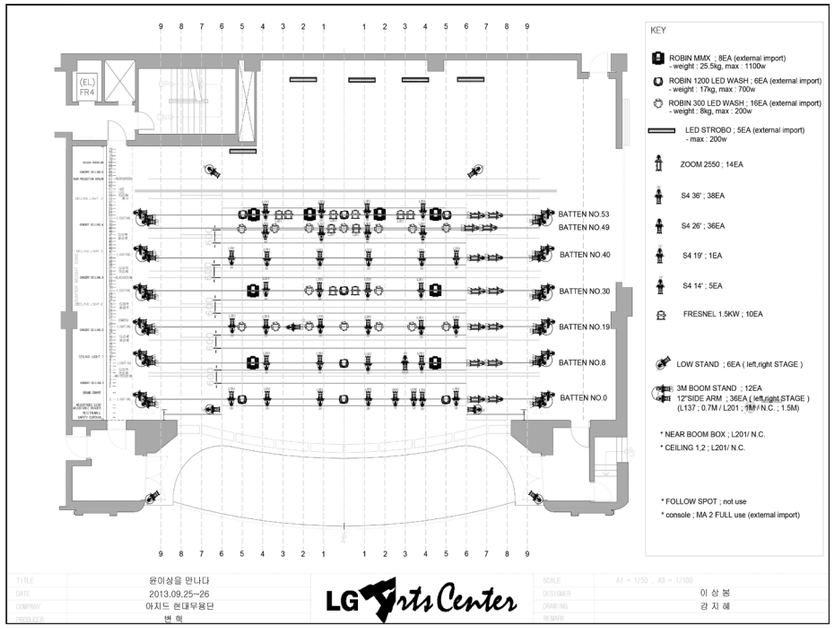
객석 쪽에 있는 FOH 조명(front of house lights)은 출연자를 보여주기 위해 사용합니다. FOH조명은 배우의 정면을 보여주는 기능을 하는데, 이 조명을 사용할 때 조명기 각도를 많이 올리면 산만해집니다. 무대에서 가까운 순서대로 실링(ceiling) 1번, 2번, 3번 등으로 이름을 붙여 부릅니다.

조명디자인 설치 운영 과정

지금부터는 보다 구체적으로 앞서 설명한 조명의 기능들을 실현하기 위해, 어떻게 설치하고 운영해야 하는지 구체적인 단계별로 설명하겠습니다.

1. 조명기 배치도에 따른 설치작업 및 빛 맞추기 작업

가. 조명기 설치: Light Hanging



light plot 을 근거로 조명 기자재를 설치합니다. 디자인 구상을 기호로 도면 화하여 무대 현장에서 조명전문 crew의 노동력으로 실행되어지는 것이며 디자인 실행을 구체화 시키는 첫 걸음입니다. 조명기 설치 작업의 상황은 시간적인 여유가 주어지는 것은 극히 드문 일입니다. 주로 무대장치와 동시 작업이 병행하게 됩니다. 이러한 경우에는 설치공간을 구분하여 앞에서는 조명기를 설치하고 무대후면에서는 장치를 설치하는 것이 안전과 설치 운용시간을 단축할 수 있는 방법이 되기도 합니다. 조명 설치 감독은 다른 파트와 작업과정을 수시로 조율하며 협조를 얻어야 하며 상부상조 협동 정신이 요구됩니다.

- 조명설치 작업 전에 크루와 설치작업 계획과 방향을 설명한다.
- 설치구역 우선순위를 정하며 작업인원을 배분하여 집중력 있게 작업 진행 한다.
- 도면에 표기된 기자재 내역을 살펴 부속기자재 액서서리, 칼라, 고보 등 부속기 자재를 정확하게 부착하는 동시진행 작업을 한다.
- 장치봉에 설치 운용하는 기자재는 연결 전선의 행정거리를 산정해서 작업과정에 적용해야 하며, 극장 디머회로 번호를 표기하여 수정보완 작업까지 안전하게 확인 할 수 있도록 한다.
- 무대상부 설치 기자재는 조임을 확실하게 하며 안전 고리를 장착하여 작업과정은 물론 공연진행시에도 안전을 담보 할 수 있도록 한다.
- 작업도면이 없을 경우 부분적으로 설치한 회로 번호를 조명설치 감독에게 인계하여 확인 할 수 있도록 하며 설치 완료된 기자재 디머 회로번호를 일괄적으로 깔끔하게 보기 좋게, 회로번호 인식하시 쉽게 정리해야 한다.
- 설치작업이 완료되면 무대바닥 또는 주변에 산재된 기자재 및 기타 조명 관련된 물품들은 깨끗하게 정리 정돈한다. 다음 작업을 위하여 환경을 만들어야 하며 사 고 발생 요인을 없애야 한다.

나. 불빛 맞추기: Focusing



이 작업에서 디자이너는 설치와 포커싱 작업을 감독합니다. 무대 위에서 사전에 미리 작업 연습을 해볼 수 없는 관계로 사전에 철저한 계산을 바탕으로 계획을 세워 작업에 임해야 합니다. 앞서도 말했듯이 그러하지 않을 경우 제차 반복되는 작업으로 인해 작업의 속도는 더디어지고 일정에 방해를 가져올 수 있습니다. 디자이너가 작품을 구상하여 처음으로 '빛'을 대하며, 사용목적에 부합하도록 실행하는 작업과정으로 중요한 첫 과정입니다. 또한 장치와 그 외 경우의 수가 발생되어지는 현장에서 변화에 적응하는 것이기에 판단에 대한 정확도를 심사숙고해야 합니다. 디자이너가 기자재를 어떻게 쓸 것인가에 대한 고민으로 디자인 구상의 조명보다 많아 질 수 있는 욕심과 우려로 설치 기자재가 증가 되어지는 경우가 발생합니다. 당초 계획되어진 것보다 증가하는 것에 절제력도 필요로 합니다. 정확하게 빛을 맞추려는 의지가 앞서는 바람에 지나치게 섬세함을 요구하는 작업 방법은 지향해야 합니다. 작업계획의 순서

는 시간을 효율적으로 활용하기 위함이지 제한적인 시간 속에서 많은 기자재를 섬세함하게 빛을 맞추려다 보면 시간적인 제약을 받게 되어 후반부 작업에 영향을 받게 됩니다.

- 설치작업 량에 따라 위치별 시간을 계획하여 실행한다.
- 기본 Area 를 맞추는 기자재와 특별함이 요구되는 기자재의 빛 맞추기 작업에 시간 배분과 우선순위를 정하여 실행한다.
- 빛의 투사구역을 구분하여 동시 작업의 진행방법도 고려해야 한다. 단, 이렇게 진행할 경우 작업인력이 많이 있어야 가능한 것이다.
- 빛 맞추기 작업에서 회로번호의 확인과 투사구역에 대한 정보를 약식으로 메모하여 프로그램 운영 시 활용할 수 있도록 한다.

2. 조명 장면 입력(Programing)

가. 조명작업이 구체적으로 표현되는 시간이며, 빛으로 무대에 생명력을 태동시키는 작업이나 디자이너는 자신의 심미적 감각과 작품분석에 의한 구상을 실제로 표현해내게 됩니다.

나. 무대에서는 예상하지 못한 여러 가지 상황이 도출됨으로 조명은 물론 장치에서도 수정 보완작 업이 이루어지기 때문에 많은 시간을 필요로 합니다.

다. 무용작품 경우 프로그래밍 작업의 입력 소요시간은 작품의 런링타임의 3배수 시간을 평균적으로 계산하는 것이 적합합니다. 연극작품, 뮤지컬의 경우는 장치의 특성과 규모에 따라 많은 시간이 요구됩니다. 프로그램 입력을 하면서 장치의 운영도 함께 이뤄져야 하며 무대감독의 협조로 장치 변화과정과 위치에 대하여 정확성 있게 실행할 수 있도록 해야 하며 조명디자인 구상과 실행과정에서 드러나는 오차를 수정 보완 작업이 기민하게 이뤄 질 수 있도록 해야 합니다.

라. 프로그램 입력시 조명디자이너 책임하에 빛을 구성하는 것이지만 때에 따라서 연출자, 안무자와 함께 이뤄지는 경우도 있습니다. 이러한 경우에는 조명디자이너의 생각과 실행력도 중요하지만 연출자, 안무자의 의견도 중요하게 받아들여야 합니다. 이렇게 이뤄지는 작업의 형식에서 장점은 많은 시간이 소요되더라도 함께 의견을 일치 시킬 수 있기 때문에 한번에 정리 할 수 있는 반면 상대적으로 프로그램 입력시간이 많이 걸리는 단점이 있습니다. 또한 연출자, 안무자들은 처음 보는 빛의 이미지 때문에 다소간에 혼

돈스러움을 느끼며 생각을 이렇게, 저렇게 대입하고픈 생각으로 다양한 요구를 해올 경우 디자인 자체의 일관성이 놓치는 우를 범하는 경우도 발생합니다. 그러나 무엇이 정답이고 올바른 것인지? 교과서적이며 공식적인 것은 없습니다. 단 작품운영의 상황에 따라 유동적으로 나타나기 때문에 방법론의 선택은 디자이너의 몫이라 할 수 있습니다.

3. Technical Rehearsal(무대장치, 조명 등 기술운용의 연습)

조명: 디자이너는 기술 리허설 동안 조명이 매끄럽게 진행될 수 있도록 조명큐에 맞춰보는 조명은 리허설 과정에서 무대감독과 협력해야 합니다. 기술 리허설 단계에서 첫 번째 리허설은 보통 시간을 재고 효과가 있는지를 점검합니다. 조명 디자이너와 조명팀은 연출가, 기술 감독, 무대감독과 여전히 긴밀하게 작업함으로써 리허설이 목적을 달성케 한 합니다. 미학적 판단에 대해서는 조명 디자이너가 조명감독과 직접 이야기하고, 수정보완 여부에 대한 실행 작업은 시간과 상황을 고려하여 공연 때를 대비하고 기술 감독이나 무대감독과 상의하여 협조를 구합니다.

무대: 이 단계부터는 디자이너나 장치제작팀이 관여하는 부분이라고 보기는 어렵습니다. 무대감독이 작성한 전환 큐에 따라 전환팀이 실제적인 작업을 하는 단계입니다. 무대감독의 큐에 따라 조명, 음향과 함께 장면의 전환, 효과 기술 등을 점검하고 연습하게 됩니다. 무대 전환과 조명이 잘 맞지 않을 경우 극의 환상을 깨어질 수밖에 없습니다. 작품의 환상이 깨어지는 것은 관객에게 커다란 방해요소이며, 다시금 작품에 대한 환상을 갖게끔 하는데 많은 시간이 소요됩니다. 관객이 작품에 집중하지 못한다면 그 작품은 잘 되었다고 할 수 없습니다. 때문에 기술 연습이 그만큼 중요한 것입니다. 또한 배우, 무용수의 등, 퇴장 무대 동선에 따라 위험요소에 대한 것을 확인하여 출연자의 환경을 최상으로 만들어 놓아야 합니다. 공연은 스태프를 위함도 있지만 출연자의 안전과 움직임에 불편함을 주어서는 안 됩니다.

음향: 큐의 진행시 가장 조명과 호흡을 함께 해야하는 부분이기도 합니다. 음악과 조명의 큐가 잘 맞지 않을 경우 작품의 전체 진행과정이 방해 받기도 하며 어긋나게 보이는 결과로 관객들이 극에 집중하는데 방해를 할 수도 있습니다. 때문에 기술 연습에서 음향과 호흡을 맞추는 것이 중요합니다. 소리와 빛, 빛과 소리의 관계에 대하여 집중할 수 있어야 합니다. 빛의 변화는 소리와 밀접한 관계를 맺고 있기 때문입니다.

4. Dress Rehearsal(총 연습)

가. 조명: 이 과정에서 조명 디자이너는 디자인의 미학적 부분을 꼼꼼하게 살펴야 합니다. 그 이전까지는 주로 기술적인 문제들을 해결하는데 중점을 두기 때문입니다. 그러고 나서 각 부분의 효과가 작품 전체와 균형을 이루며 통일성을 주는지를 점검함으로서 조명 디자이너와 조명팀은 조명에 관한 작업을 끝냅니다.

나. 연출: 기술점검, 연습, 무대장치 설치, 무대장치 전환, 안전문제, 무대조명기, 특수효과기, 음향기기, 음악 등 모든 분야의 요소들을 점검하고 메모를 작성하여 각 파트로 넘겨줍니다. 이러한 일은 작품의 완성도를 이루기 위한 사전작업이며 연출자 고유의 권한이며 작품에 대한 책임인 것입니다.

다. 무대감독: 장치, 소품, 의상, 분장, 조명, 음악, 음향 등 모든 분야의 요소를 준비 및 확인하고 무대 조감독에게 실시 명령을 내려 여러 분야의 큐가 시행되도록 합니다. 조명, 음향의 개략 계획표를 작성하고, 기술점검을 하고 연습을 진행합니다. 오페라에서는 프롬프트 북을 최종적으로 확정 짓고, 총연습을 진행합니다.

라. 무대: 디자이너는 총연습 전 기술운용 연습에서 문제점을 발견, 기록하여 전달하고 총연습에 참가합니다. 설치과정에서 드러나지 않았던 문제를 수정보완하고 출연자의 동선과 안전에 대비 할 수 있도록 해야 합니다. 특히 무대상부의 천 장치(작화)가 조명기와 가깝게 걸려 있는지 그리고 빛의 영향에 의한 화재 위험성에 철저하게 확인해야 합니다. 구조물 이동장치 운영시 암전 중에 위치에 대한 정확성과 손쉽게 이동가능 하도록 조치해야 합니다.

마. 의상: 의상 맞춤을 완료하고 마지막 장신구 부착을 완료하고 총연습에 참가합니다.

5. 전체적인 수정 보완 작업

가. 디자이너가 미학적 부분에서 충분치 못하다고 판단되거나 연출가, 조명감독과의 회의에서 불충분한 부분을 발견하게 되면 수정 보완 작업에 들어가게 됩니다. 이 작업은 조명기 위치 수정, 포커싱 수정, 부족한 부분에 조명기 보완 등을 하기도 합니다. 또 한 장면 수정을 위해 장면 입력 작업을 다시금 하기도 합니다.

나. 실제 공연과 같은 리허설을 통해 공연 시에 발생할 수 있는 문제점들을 보완하는 작업임과 동시에 연습 단계에서 발견하지 못했던 미학적 부분들을 보완하는 마지막 단계라고 할 수 있습니다. 이 과정에서 조명, 무대, 음향, 의상, 소품, 분장 등 많은 파트들이 마지막 점검과 수정 보완 작업을 진행합니다.

6. Preview(시연회)

공연을 본격적으로 시작하기에 앞서 공연 관계자들 기자, 일반 관객들을 초청해 공연을 미리 선보이는 자리라 할 수 있습니다. 작품의 마지막 점검이며 완성도에 대한 공개적인 평가를 받습니다.

7. 공연 시작

공연시작은 관객의 객석입장에서 부터입니다. 모든 준비 사항을 점검하고 이상 유무를 확인한 후 객석에 관객을 입장 시킵니다. 이때 극장의 스태프들은 비상시를 대비하여 비상출구를 확인 점검하여 동선을 확보해 놓아야 합니다. 객석입장전에 조명디자이너, 오퍼레이터는 무대감독의 지시에 의하여 “암전(Black Out)”를 확인해야 합니다. 공연에 필요치 않은 작업 등 또는 공연에 방해적인 빛이 잔존해 있는지를 확인하기 위함이며 철저한 확인을 거친 후에 객석은 관객을 맞이해야 합니다.

좋은 조명 디자인을 하기 위해서

좋은 조명 디자인을 하기 위해서는 많은 공연을 봐야 합니다. 다른 공연을 보지 않고서는 본인의 공연을 만들 수 없습니다. 디자인의 시작은 모방이라고 생각합니다. 다른 사람의 그림을 만들 수 있어야 자기 것도 할 수 있습니다. 공연을 보고 좋은점, 나쁜점을 판단할 수 있어야 자신의 작업이 시작됩니다. 많은 공연을 보며 또 다른 그림을 머릿속으로 그려보고, 모방 할 수 있어야 본인의 실력이 발전 될 수 있습니다. 다른 사람의 조명을 똑같이 만들어낼 수 있는 눈이 생겼을 때, 본인 머릿속에 그려진 그림을 구현할 수 있는 실력이 생길 것입니다. 또, 좋은 조명 디자인을 위해서는 조명기를 잘 알아야 하고, 콘솔을 잘 다룰 줄 알아야 합니다. 그 다음이 컬러 감각과 분위기를 만들어내는 것입니다. 하지만 무엇보다 중요한 것은 객석에서 관객이 느끼는 감정을 고려할 수 있어야 합니다. 잊지 말아야 할 것은 ‘조명의 공연’이 아닌, 조명이 참여하는 ‘공연’이 되어야 합니다. 조명만 이해해서는 좋은 조명 디자인을 해내기 어렵습니다. 공연을 이해할 수 있고 창작에 참여할 수 있는 조명 디자이너가 되시길 바랍니다.

분야전문교육

(2) 작품실무 강의: 음향



이수용
음향 엔지니어

공연에서 좋은 소리의 목표

공연에서뿐만 아니라 소리를 듣는 모든 과정에서 중요하다고 생각하는 요소가 있습니다. 첫 번째는 깨끗한 소리가 군더더기 없이 들리는 것입니다. 소리의 실체 그대로 들리게 하는 것, 음색에 있어 지저분한 구석이 없는 소리가 가장 중요합니다. 두 번째로는 명료한 소리 입니다. 소리가 명확하게 전달된다는 의미인데요. 말소리가 정확히 전달되고, 명확한 발음이 들리게 되는 것을 명료한 말하기라고 하듯이, 음악도 마찬가지입니다. 대개 경우 여러 악기의 소리가 한꺼번에 들리는 음악을 주로 듣게 되는데, 그때 각각의 악기들이 내가 원한다면, 분리해서 들을 수 있고 어떤 악기인지 구별해 낼 수 있다면 그것을 음악적 명료함이라고 이야기 합니다. 이런 음악적 명료함은 건축음향, 공간음향에 있어 하나의 척도로 이해되기도 합니다. 하지만 수치화하긴 어려운 부분입니다. 세 번째로는 음향과 음색의 적절한 밸런스입니다. 음악과 목소리, 악기와 악기들의 소리를 믹싱했을 때, 이 여러 가지 음악의 소스들이 잘 버무려져 그 밸런스가 적당한가 하는 것입니다.

집이나 개인 공간에서 음악을 들을 때는 수용자가 듣는 그 위치에서만 잘 들린다면 문제가 없습니다. 그러나 공연장과 같은 환경에서는 앞, 뒤, 좌, 우 객석에 최대한 고르게 음악을 전달하는 것이 제1의 과제가 됩니다. 믹싱 엔지니어가 좋은 소리를 만들어냈다고 하여도, 믹싱 엔지니어 주변에만 좋은 소리가 들린다면 아무 소용이 없게 되는 것입니다.

최대한 많은 관객들이 만족할 수 있는 소리를 만들어내는 것이 우선이기에, 개인적인 지향을 벗어나서 가능한 객관적으로 좋은 소리라 여겨질 수 있는 소리를 만들어 들려주는 것이 음향 디자이너의 몫인데, 그렇다고 음향 엔지니어의 취향이 배제되어야 하느냐? 그것은 아닙니다. 이 부분은 이후 또 이야기를 나누도록 합시다.

공연에서의 사운드 디자인

좋은 소리를 고르게 전달하기 위해 가장 중요하고 기본이 되는 것은 스피커의 위치와 각도입니다. 음색은 조절 가능하지만, 음향을 고르게 전달하는 것은 오직 스피커의 위치와 각도에 의해서만 가능한 일입니다. 때문에 공연을 준비하는 음향 디자이너에게는 가장 중요한 부분입니다. 스피커의 각도와 위치를 조절하는 목적은 고른 소리를 들으려고 하는 것이지만, 음색을 고르게 하는 기능도 있습니다. 가정용 스피커는 대부분 어디서 듣던 비슷한 소리를 들을 수 있게 하지만, 관객석에서는 멀리 고르게 들리게 하는 일이 깨나 까다로운 작업입니다.

스피커는 수평, 수직의 각도로 사용할 수 있는데, 정면을 기준으로 정면에서 같은 거리에서 측면으로 갈수록 고음이 사라집니다. 각도가 좁으면 좁을수록, 집중된 소리가 들릴 테지만, 멀리까지 소리를 보내기엔 불리합니다. 지금 이 극장 안의 스피커는 좌우로 50도를 지향하고 있는데, 행사용으로 주로 사용하는 스피커의 경우는 좌우의 각도가 90도 정도 됩니다. 그에 비해선 훨씬 좁은 각도이기 때문에, 객석 가운데에서 들을 때는 스피커를 통해 들리는 사람의 목소리가 무디고, 두텁게 느껴질 것입니다.
음상이란 소리, 사운드의 이미지를 일컫는 용어인데, 음악 공연에서는 크게 문제되지 않습니다. 다만 음상이 중요해지는 것은 뮤지컬이나 오페라 공연입니다. 중간에 선 사람들의 목소리가 중앙이 아닌, 양옆에서 들려오면 현실감이 떨어지므로 뮤지컬의 경우에는 센터 스피커를 필수적으로 설치합니다. 무대 방향에서 관객석으로 소리를 전달하기 위해서 입니다.

밴드 공연의 음향 점검

오늘은 밴드 공연을 기준으로 음향을 점검하면서 강의를 이어가겠습니다. 밴드 공연시 기본적으로 체크해야 하는 것은 객석에 전달되는 사운드입니다. 밴드의 공연을 담당하는 엔지니어 입장에서 먼저 체크를 해야 하는 것은 공연장 전체를 음향 시스템이 고르게 커버를 하고 있는 것인지 입니다. 객석의 전, 후, 좌, 우를 돌아다니면서, 소리가 특정한 위치에서 너무 크너가, 작지 않은지 체크하고 조정을 해나가게 됩니다. 문제가 발견되면 스피커의 위치와 각도를 바꾼다거나, 믹서를 체크해야 음색을 조정하기도 합니다



두 번째는 무대에 있는 모니터 스피커의 소리를 조정하는 일입니다. 모니터 스피커는 기본적으로 공연자를 위한 것입니다. 따라서 소리를 고르게 들리게 하기 위해 고민할 필요는 없습니다. 연주자들에게 꼭 필요한 소리만 잘 들리게 해주면 됩니다. 보컬이라면 보컬의 목소리를 확보할 수 있게 돕는 것이 중요하고, 그 상태에서 하울링의 여부를 예측하는 것입니다.
모니터의 기본적인 소리의 조정까지 마친 상태에서 각 악기의 위치에 맞춰서 악기를 체크하고, 악기의 마이크와 스피커 모니터의 체크하는 작업을 하게 됩니다. 모니터 스피커에서 제대로 소리가 나오는지 체크하고, 각각의 소리가 고르게 나오는지 확인합니다. 다음에는 각 마이크나 입력들이 정확하게 콘솔로 들어오는지 확인을 하게 됩니다. 그다음 무대 위에서 각 악기의 기본적인 소리를 체크하게 됩니다. 보통은 드럼부터 체크하는데요. 악기 하나, 하나 소리의 특성을 체크하고, 베이스, 건반, 색소폰, 보컬 순서로 기본적인 음향을 체크하고 전체 음색을 체크 합니다. 그 과정에서 각 연주자들이 필요로 하는 소리의 요청을 듣고, 그 밸런스를 맞춰줍니다.
메인 스피커는 독립적으로 조절이 가능해서, 관객들이 듣기 편안한 소리를 찾아 엔지니어가 소리를 조절할 수 있습니다. 이 과정에서 연주자들이 들려주고 싶은 소리의 특성을 살리기도 하고 엔지니어 개인의 개성을 반영하기도 합니다. 무대에서의 모니터는 실제로 연주자들은 모니터의 사운드를 들을 때 전체 음악의 밸런스를 맞춰서 듣는 경우도 있지만, 자기



연주의 소리를 우선 듣고 그 외의 악기들을 크지 않은 레벨로 듣거나 무시하게 됩니다. 연주자들의 특성과 성향에 따라 모니터의 정도와 방향이 달라집니다. 무대 모니터의 경우에는 철저하게 연주자가 연주하기 편안한 밸런스를 맞추어 가는 것이 가장 중요한 지점이라고 할 수 있습니다.

드럼의 사운드 체크



드럼의 구조와 명칭

공연에서 하나의 밴드 공연을 할 때, 가장 많이 시간이 걸리는 것은 드럼입니다. 이제부터 드럼 사운드 체크하는 과정을 보여드리겠습니다. 먼저 악기 각각의 인풋이 잘 들어오는지 확인하겠습니다. 킥부터 인풋만 체크해 봅니다. 우선, 가장 주파수가 낮은 베이스 드럼부터 체크하겠습니다. 베이스 드럼, 킥 드럼이라고도 합니다. 안에 구멍을 뚫어, 저음이 잘 들리는 마이크를 선택해서 넣어 둡니다. 스탠더드 재즈의 경우는 훨씬 작은 베이스 드럼을 사용하고, 구멍을 따로 뚫지도 않습니다. 드럼 피(겉) 또는 드럼 해드라고 부르는 곳에 마이크를 설치 합니다. 다음으로는 스네어 드럼 소리를 들어보겠습니다. 공간에서의 울림, 반사음이 있습니다. 이 소리를 부과 시켜서 공간감을 주어 봅니다.



퀵, 스네어, 하이햇만 이용해서 리듬을 쳐주시겠습니까? 이 세 개가 기본적인 리듬을 끌고 가는 사운드를 만듭니다. 그 다음에는 탐탐이라고 하는 악기들의 소리를 확인해 보겠습니다. 다음으로는 심벌즈 소리를 들어봅니다. 여기까지 체크하면 드럼의 기본적인 사운드 체크는 끝이 납니다. 그러나 이 상태에서 바로 무대에 올라가는 것은 아닙니다. 무대 위에선 다른 밴드 악기와 함께 밸런스를 다시 체크해야 합니다.



보컬의 사운드 체크

보컬이 가장 힘들어하는 피드백은 하울링입니다. 하울링이 적게 나면서도 소리가 충분하게 들리게 하는 것이 보컬 사운드 체크의 포인트입니다. 여기에 정답은 없지만 몇 가지 기본적인 방법을 소개합니다. 하울링을 줄이는 방법에 정답이 있진 않습니다. 결국, 마이크로 들어오는 소리가 다시 어딘가 스피커로 나갔다가, 다시 마이크로 흡수될 때, 스피커 되돌아온 목소리보다 더 커질 때만 하울링이 생깁니다. 기본적인 해결법은 스피커와 마이크 사이에 충분한 거리를 두거나, 스피커와 마이크의 방향을 반대로 하는 것입니다. 또 모니터에서 나오는 소리가 전체적으로 고르게 들리도록 조정해야 합니다. 튀는 소리가 나오지 않게 하는 것이 중요한데, 왜냐하면 튀는 소리가 주로 하울링을 만들어내기 때문입니다. 이것이 정리되면 각각의 모니터 스피커에서 소리가 제대로 나는지 확인하고, 그 다음엔 악기 소리를 하나 하나 체크를 하게 됩니다.

질의 응답

Question 악기와 현장의 거리가 가까울 때, 드럼에 쉴드라는 것을 치던데, 쉴드가 어떤 역할을 하나요?

이수용 쉴드라는 것은 드럼에 아크릴판을 치는 건데요. 드럼에 나오는 소리가 너무 스트레이트 할 때, 그것을 조율하기 위한 것입니다. 드럼의 소리가 전반적으로 깔끔해지는 효과가 있습니다.

Question 오버해드에 마이킹을 할 때, X, Y로 꺾어서 하셨는데, 마이크가 11자로 놓여 있을 때와의 차이가 무엇인가요?

이수용 락 장르의 경우에는 밸런싱보다, 두 부분의 소리를 픽업하는 것이 목적일 때 11자로 마아킹을 합니다. 심벌즈 위에 올려진 11자 마이크가 그런 역할을 돕습니다. 드럼 사운드 전체를 스테레오 이미지를 만들 때는 X, Y로 마이킹을 합니다. 즉, 드럼 사운드에 어떻게 접근하느냐에 따라 다른 방식으로 마이킹을 하는 것입니다.

분야전문교육

(3) 작품실무 강의: 영상



윤상호
영상 디자이너

안녕하세요. 연출가이자 영상 디자이너인 윤상호입니다. 한국에서는 성악을 전공하고, 이탈리아에서는 무대 디자인을 공부한 뒤, 현재 연출가로 활동 중입니다. 무대 디자인을 공부한 이유는 좋은 연출을 하기 위해서였습니다. 공연의 가장 중요한 부분이 무대라고 생각했기 때문입니다. 요리를 배울 때, 분자학을 수학하는 이탈리아 교육의 특성에 따라, 무대 디자인을 공부하면서 소재와 재질, 화학과 물리를 배웠습니다. 앞선 세대의 연출가들은 조명, 무대, 연출을 모두 다 홀로 작업했지만, 지금은 세분화가 많이 되어 보입니다. 연출가의 입장에서 보자면 답답한 부분도 많이 있습니다. 무대 디자인을 공부하게 된 이유가 여기에 있습니다. 영상이란 것은 구체적일 때도 있지만, 영상 소스 자체가 형이하학인 것도 많습니다. 저의 감성으로 이해하기에 유리했던 면이 있습니다.

영상을 본격적으로 공부한 것은, 우선 영상 디자이너에게 의뢰했을 때 작업 속도가 너무 느렸기 때문입니다. 현장에서 빨리 대처해서, 새로운 그림을 보여주길 바라는데 외부 영상디자이너와의 작업에서 그와 같이 작업하기란 쉽지 않았습니다. 무대란 영상, 조명의 원근, 무대의 원근, 음향 등을 모두 고려해서 구성되어야 하는데, 그에 대한 고민을 함께 하기에 물리적 장벽이 있다고 봤습니다. 공간과 디자인은 모든 파트의 공집합이 아닐까 합니다. 그래서 직접 영상을 만들어야겠다 생각하게 된 것입니다.

공연과 영상의 상관관계

요즘 공연 현장에서 영상의 중요성은 높아지고 있으며, 협업을 통해 더 발전적 방향으로 진화하고 있습니다. 주제가 명확하고, 협업을 통해 창작 스태프 사이에 공감이 이루어졌을 때, 좋은 작품이 나오고 관객에게 뜻하는 바가 효과적으로 전달됩니다. 이때 함께 영상을 통해 전달하고자 하는 이미지가 잘 전달되어야 한다. 사람의 감성이 다르기 때문에 느끼는 바도 차이가 있고, 하나의 이미지를 통해서도 여러 가지의 의미를 전달할 수 있다는 점이 영상물의 특징입니다.

최근 여러 가지 예술이 합쳐진 형태의 융합한 공연으로, 하이브리드(hybrid)가 전 방위에 걸쳐 나타나고 있습니다. 하이브리드란 아시다시피 두 가지 이상의 요소가 하나로 합쳐진 것으로 하나의 예술이 아닌, 다양한 예술의 결합형태로 나타납니다.

최근 무대 미술과 영상의 상관관계에 대한 논의가 많습니다. 최근에는 무대 셋트로 만들었던 것을 영상으로 대체하면서 시간과 비용을 아끼는 추세이지요. 과감한 팀은 선택과 집중

을 위해 영상을 사용하기도 합니다. 영상 디자이너는 무대에서 표현하는 사람의 심리적인 면을 중요하게 사용합니다. 또한 조명 디자이너와의 협업을 통해 훨씬 더 근사한 장면들을 만들 수도 있고요.

무대 위에서 영상이 가장 잘 보이려면 좋은 포지션에 있어야 합니다. 하지만 대체로 무대에서 가장 좋은 포지션은 음향 반사판이 위치하고 있습니다. 그다음 좋은 포지션을 두고, 무대 디자이너와 조명 디자이너가 싸우게 됩니다. 여기서 영상은 한발 물러나 있어요. 이 과정에서 영상이 다음으로 신경을 쓸 부분은 거리입니다. 렌즈에 따라 투사 거리가 달라지는데, 그에 따라 공간을 채우느냐 못 채우냐 정해질 수 있거든요. 영상 감독으로서 조명 감독님들을 보면 짠할 때가 있습니다. 특히 셋업과 스트라이크 때 그런데요. 영상은 노트북 한권에 프로젝터만 설치하면 끝인데 조명 셋업이 시간과 품이 많이 드니까요. 한편 영상은 디자인과 그 후에 렌더링(Rendering)[1] 이라는 작업을 할 시간이 필요하다는 것입니다. 이 절차를 다른 감독님들께 이해받아야 소통에 도움이 됩니다. 이 렌더링 과정으로 인해 바로바로 디자인하고 반영할 수 없고 얼마간의 시간이 필요하기 때문입니다.

1. 렌더링(Rendering)은 컴퓨터 프로그램을 사용하여 모델(또는 이들을 모아놓은 장면인 씬(scene) 파일)로부터 영상을 만들어내는 과정을 말한다. 하나의 씬 파일에는 정확히 정의된 언어나 자료 구조로 이루어진 개체들이 있으며, 여기에는 가상의 장면(씬)을 표현하는 도형의 배열, 시점, 텍스처 매핑, 조명, 셰이딩 정보가 포함될 수 있다. 씬 파일에 포함된 자료들은 렌더링 프로그램에서 처리되어 결과물로서 디지털 이미지, 래스터 그래픽스 이미지 파일을 만들어낸다. 렌더링 방식은 기술적으로 매우 다양하지만, 그래픽 처리 장치(GPU) 같은 렌더링 장치를 통한 그래픽스 파이프라인을 따라 씬 파일에 저장되어있는 3차원 연출로부터 2차원의 그림을 만들어낸다는 점은 동일하다. GPU는 중앙 처리 장치(CPU)가 복잡한 렌더링 계산을 수행할 때 도움을 주도록 만들어진 장치다. 하나의 씬이 가상의 조명 아래에서 비교적 사실적이고 예측 가능한 상태로 보인다면 다음으로 렌더링 소프트웨어는 렌더링 계산을 수행해야 한다. 렌더링 계산은 모든 조명 효과를 계산하지는 않으며, 컴퓨터에서 만들어진 '비유적 조명'을 계산한다. 또한 '렌더링'은 마지막 비디오 출력물을 만들어내기 위해 영상 편집 파일의 효과를 계산하는 과정을 지칭하는 데 쓰이기도 한다.

3차원 컴퓨터 그래픽스의 주된 부차적 논제들 가운데 하나이며 현실적으로 렌더링과 다른 논제들과도 연결된다. 그래픽스 파이프라인에서 렌더링은 모델과 애니메이션에 최종 모습을 제공하는 마지막 단계이다. 1970년대 이후로 컴퓨터 그래픽스가 점차 복잡하게 바뀌어감에 따라 렌더링은 더 다양해지는 주제다.

렌더링은 아키텍처, 비디오 게임, 시뮬레이터, 영화, 텔레비전 특수 효과, 디자인 시각화에서 사용되며 분야마다 서로 다른 기능과 기술을 이용한다. 또 렌더링을 위해 다양한 렌더링 프로그램을 이용할 수 있다. 어떠한 프로그램들은 대형 모델링, 애니메이션 패키지를 만드는 데 통합되며 어떠한 것들은 독립형 제품이고 또 어떠한 것들은 자유 소스 프로젝트에 속해 있다. 안을 더 들여다 보면 렌더링 프로그램은 광학, 비주얼 시스템, 수학, 소프트웨어 개발과 관련된 선택적 혼합에 기반을 둔 공학 프로그램이기도 하다.

발전하는 기술과 나만의 창의력 개발

영상 작업을 위해서는 창의력과 함께 기술적인 지식이 절대적으로 필요합니다. 저의 경우 영상 작업에 필요한 기술은 이미 유럽에서 배운 듯합니다. 책을 많이 보고 많은 공연을 관람하면서 후에 시도해볼 만한 수집하는 것입니다. 그것이 바로 자신의 경험치로 남습니다. 강의나 수업을 통해서 듣기만 해서는 한계가 있습니다. 스태프 개개인의 창의적 역량이 발전해야 공연의 질과 문화가 동반 상승합니다. 우리나라 현실의 안타까운 점은 영상도, 음향도, 조명도 '유튜브'가 선생님이란 점입니다. 자기 공부를 통해서 자신의 색을 키워내는 디자이너를 아직 많이 보지 못했습니다. 그 누구에게 배웠다가 아니라, 나만의 시도를 해보는 것이 훨씬 도움이 됩니다. 한국의 경우, 소수의 영상 디자이너가 공연시장을 독식하고 있습니다. 좋은 아이디어는 많지만, 그래도 각성해야 하는 부분이 아닐까 합니다. 했던 사람들끼리만 작업하고 하는 사람들에게 일이 몰리니까 작품에 집중을 못했구나 싶은 공연도 많았습니다. 저의 눈에는 대충한 작업처럼 보이기도 했습니다.

3차원 그래픽스의 경우 렌더링은 "미리 렌더링"(pre-rendering)하거나 실시간으로 처리하기 때문에 완성에 이르기까지 처리 시간이 길 수 있다. 미리 렌더링하는 것은 많은 계산이 필요한 무거운 과정이며 일반적으로 영화 제작에 이용된다. 반면 실시간 렌더링은 3차원 하드웨어 가속기를 갖춘 그래픽 카드에 의지하여 3차원 비디오 게임에 활용한다.

홀로그래피(holography)란, 두 개의 레이저광이 서로 만나 일으키는 빛의 간섭 현상을 이용하여 입체 정보를 기록하고 재생하는 기술을 의미한다. 홀로그램(hologram)은 그 기술로 촬영된 것을 가리킨다. 홀로그램이란 '완전함' 혹은 '전체' 라는 뜻의 'holo'와 '메시지', '정보'라는 뜻의 'gram'이 합쳐진 말이다.

기본 원리 자체는 이미 1947년에 고안되었으나 실제 산업적 이용은 1983년 마스터카드에서 위조 방지를 위해 도입하며 본격 시작되었고, 소프트웨어의 복제방지를 비롯해 지폐 또는 서류의 위조방지 등을 위해 널리 사용되어 왔다.

2012년 이후에는 엔터테인먼트 산업 등에 적극적으로 도입되며 시장 규모가 커져 가고 있다. 대한민국 정부에서는 미래창조과학부에서 창조경제의 9대 전략 산업 중 하나로 '실감형 콘텐츠'를 지정하고 국가차원에서 집중 육성하고 있다.

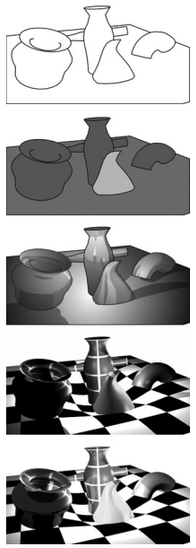


사진 및 각주 출처: https://ko.wikipedia.org/

저의 영상 작품에는 저의 모든 공부과정이 녹아 있습니다. 극장의 생리를 알고, 극장사를 이해하고, 극장을 짓는 재료에 대하여 공부한 적이 있습니까? 우리는 그림을 '표현하는 것'이라 하지만, 극장의 구성, 재질에 따라 소리도 질감도 엄청난 차이가 있습니다. 재료공학을 공부해야 하는 이유입니다. 더구나 극장은 서양에서 비롯하여 우리나라로 그 형태를 수입한 것이기 때문에 이에 대한 100%에 가까운 이해가 오히려 필요하다고 봅니다.

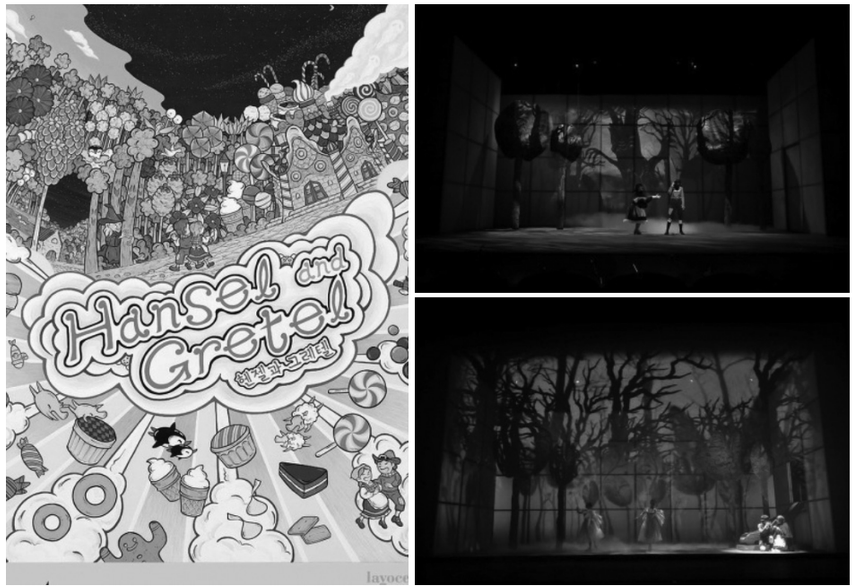
아름다운 소통

강의하는 내내 소통의 중요성에 대해서 강조하고 있습니다. 공연을 더 좋게 만들 수 있는 중요한 지점인데, 소통이 안 되는 아쉬움을 느낍니다. 극장 문화 자체도 달라질 수 있습니다. 뮤지션, 예술가들이 극장에 들어왔을 때, 그 극장에서 그리고 그 무대에서 최고의 모습을 보여줄 수 있도록 후원하는 공연장이 얼마나 될까요?

영상은 무한한 가치를 가지고 있습니다. 어떤 파트와 어떻게 소통하느냐에 따라 다양한 시너지를 낼 수 있습니다. 때문에 영상 파트에 계신 분들은 더더욱 소통의 묘를 익혀두시는 것이 좋을 것 같습니다. 모든 감독님들은 소통에 대해 열어 놓고 있습니다. 이야기하면 열어 놓고 같이 공연을 준비할 사람들 입니다. 작업이 이루어지는 현장에서, 말로 소통하는 것이 훨씬 더 많이 좋은 공연을 만드는 데 도움이 될 것 같은데, 그때 나눴어야 할 이야기를 공연이 끝난 후 회식 자리에서 듣거나 할 때가 많습니다. 더 적극적으로 그 순간 소통하길 권합니다. 작업에 분명 더 도움이 됩니다.

하이브리드 오페라 〈헨델과 그레텔〉

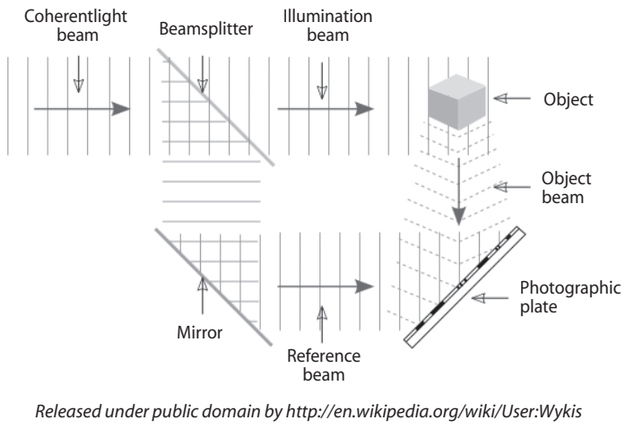
제가 작업했던 오페라 〈헨델과 그레텔〉을 잠시 보여드리겠습니다. 말씀드린 조명, 무대 감독님들과 적극적인 소통을 통해서, 좋은 작품을 올릴 수 있었습니다. 영상이 무대 미술, 그리고 특수 효과의 측면을 담당했던 공연입니다.



〈진주조개 잡이〉와 홀로그램(Hologram)

다음으로 소개하고 싶은 작품은 프랑스의 〈진주조개 잡이〉입니다. 마치 배우가 물 속에서 수영하고 있는 모습을 영상과의 협업으로 무대에 구현해 냈습니다. 요즘 많이 사용하는 영상 기술으로는 홀로그램(Hologram)이 있습니다.

홀로그램은 영상이 3차원이고, 실물과 똑같이 입체적으로 보이는 사진입니다. 홀로그램은 홀로그래피(holography)[2]의 원리를 이용하여 만들어집니다. 홀로그래피의 원리는 레이저에서 나



Released under public domain by http://en.wikipedia.org/wiki/User:Wykis

---

2. 홀로그래피(holography)란, 두 개의 레이저광이 서로 만나 일으키는 빛의 간섭 현상을 이용하여 입체 정보를 기록하고 재생하는 기술을 의미한다. 홀로그램(hologram)은 그 기술로 촬영된 것을 가리킨다. 홀로그램이란 '완전함' 혹은 '전체' 라는 뜻의 'holo'와 '메시지', '정보'라는 뜻의 'gram'이 합쳐진 말이다.

기본 원리 자체는 이미 1947년에 고안되었으나 실제 산업적 이용은 1983년 마스터카드에서 위조 방지를 위해 도입하며 본격 시작되었고, 소프트웨어의 복제방지를 비롯해 지폐 또는 서류의 위조방지 등을 위해 널리 사용되어 왔다.

2012년 이후에는 엔터테인먼트 산업 등에 적극적으로 도입되며 시장 규모가 커져 가고 있다. 대한민국 정부에서는 미래창조과학부에서 창조경제의 9대 전략 산업 중 하나로 '실감형 콘텐츠'를 지정하고 국가차원에서 집중 육성하고 있다.

사진 및 각주 출처: https://ko.wikipedia.org/

온 광선을 2개로 나눠 하나의 빛은 직접 스크린을 비추게 하고, 다른 하나의 빛은 우리가 보려고 하는 물체에 비추는 것입니다. 이때 직접 스크린을 비추는 빛을 기준광(reference beam · 참조광)이라고 하고 물체를 비추는 빛을 물체 광(object beam)이라고 합니다. 물체광은 물체의 각 표면에서 반사돼 나오는 빛이므로 물체 표면에 따라 위상차(물체 표면에서부터 스크린까지의 거리)가 각각 다르게 나타납니다. 이때 변형되지 않은 기준광이 물체광과 간섭을 일으키며 이때의 간섭무늬가 스크린에 저장되는 것입니다. 이러한 간섭무늬가 저장 된 필름을 홀로그램이라고 합니다.

저장된 영상을 다시 재현하려면 기록할 때 사용된 광선을 다시 스크린 건판에 쏘아야 합니다. 재생시 사용하는 광선은 기록시와 같은 진동수를 가진 파동만이 3차원으로 재현되고, 파장과 위상이 다른 파들은 아무런 효과가 없이 저장된 홀로그램을 통과해 버리기 때문에 기록시 사용된 기준광과 반드시 정확히 일치해야 합니다.

실감 미디어 영상의 최종적인 기술 개발은 3D 홀로그램(Hologram) 영상으로 귀결됩니다. 홀로그램은 2D 화면을 벗어나는 전혀 새로운 영상 전달 방식입니다. 홀로그램은 종종 영화에서 소개된 것과 같이 실제 인간이 보는 것처럼 대상을 구현하는 것입니다. 이 단계의 실감 미디어 환경이 조성된다면 영상 측면에서는 더이상 매개체에 의한 전달이라는 점을 인식할 수 없는 상황이 될 것입니다. 진정한 의미에서 실제와 똑같은 실감 미디어가 구현되는 것입니다.

아직까지 홀로그램 영상을 재현하는 것은 기술적 한계가 있습니다. 그러나 평면에 3차원 영상 정보를 기록하는 홀로그래피 기술은 매우 광범위하게 보급되어 있어요. 지폐의 위조 방지 표식, 정품 인증 스티커 등 보안 용도로 널리 활용되고 있습니다.

홀로그램 영상의 가장 큰 특징은 사실성의 완벽한 재현입니다. 그렇기 때문에 무대 위에서 더더욱 상용화하여 사용하고 싶은 욕구가 큰 것입니다. 공간적 한계에 구애받지 않고 사실적 영상을 구현할 수 있다는 점과 3차원 입체 영상을 구현할 때 안경을 착용 해야 하는 불편함이 없는 등 자연스러운 3차원 입체 영상의 구현이 가능한 특징 때문에 홀로그램은 사실상 실감 미디어를 구현하는 최종 단계로 이해할 수 있을 것입니다.

분야전문교육

(4) 무대감독



김방근
무대감독

무대감독이란

오전 공통교육시간에서도 일부 이야기 했지만, 그것 보다는 좀 더 구체적인 이야기를 이 시간에는 나눠보고자 합니다. 저는 몇 년전까지 무대감독에 대한 설명을 누군가 물어보면 공연장 문을 가장 먼저 열고 들어가서, 가장 마지막에 문을 닫고 나오는 사람이라고 설명을 하곤 했습니다. 한번은 후배에게 이렇게 설명하고 나서 제가 멋지게 설명했다고 생각했었는데 지금 생각하면 딱 맞는 답도 아닌 것 같습니다. 공통교육에서 저는 무대감독이 프로덕션의 마지막 보루라고 생각한다고 말씀드렸습니다. 지금부터는 프로덕션의 마지막 보루로서 할 수 있고, 해야 하는 일들에 대해서 몇 가지 저의 사례를 들어 이야기 해보도록 하겠습니다.

응급상황에 대비하기

몇 해 전에 예술의 전당 오페라 하우스에 화재가 발생한 일이 있습니다. 이 일을 계기로 각 공연장은 방염에 대한 규제가 강화되었고 화재 상황에 따른 공연법의 변화가 있었습니다. 또한 판교에서 발생한 야외 공연 추락사건 등이 발생하면서 최근에는 극장에 안전관리 요원을 두어야 한다는 시행령이 발휘되기도 하였습니다. 외국의 경우 셋업을 시작 할 때부터 공연이 끝나고 철수해서 나갈 때까지 극장에 소방관이 상주합니다. 아마도 이런 예에서 아이디어를 얻은 제안 같습니다. 이 일로 작년에 대학로에서 간담회를 열었는데, 간담회의 담당자들은 현실성 없는 규제라는 이야기를 많이 듣고 돌아갔지만 결과적으로 시행령이 발휘되어 올해부터는 그 내용에 맞게 공연장에서 준비해야 하지만 아직은 개선해야 하는 사항들과 준비해야 하는 일들이 많이 있습니다.

무대감독은 사고가 발생하지 않도록 사전에 문제점을 예측하고 발견하여 방지해야 함을 최우선으로 하고 있지만, 발생된 사고에 대해서도 적절하게 대응해야 합니다. 무대에서 발생한 사고에 대해 빠른 처리가 가장 중요하지만 배우와 스텝이 아닌 관객의 입장에서도 생각해야 합니다. 배우와 스텝들은 관계자인 이유로 사고에 대해서 빠른 정보를 공유 받지만 관객들은 그러지 못합니다. 위에 언급했던 예술의전당의 화재사고가 발생했을 때에도 관객들은 화재 사실에 대해서 가장 늦게 정보를 얻고 우왕좌왕 하면서 퇴장하게 되어서 2차 사고로 이어질 수 있었습니다. 관객이 느끼는 감정, 충격에 대해서도 고려해야 합니다. 무대감독은 사고가 발생하기 전에 시뮬레이션을 해봄으로서 조금 더 현명한 대응을 할 수 있다고 생각합니다.

제가 진행한 공연에서 배우가 무대 위에서 떨어져 중상을 입는 경우가 있었습니다. 그 당시 제가 고민하여 대응했던 방식은 바로 메인 커튼을 내려서 관객의 시선을 차단하고, 무대에 다친 출연자 상태를 확인한 후에 119를 부르고 나서 무대 위 에이프런 공간으로 나갔습니다. 하우스라이트를 다 켜 달라는 요청을 한 후, 관객들에게 무대 뒤에서 사고가 발생했으니, 현장이 정리된 이후에 공연을 지속하겠다는 안내 멘트를 육성으로 진행하였습니다. 그리고 현장이 정리된 이후에 사고에 대한 안내, 사과를 다룬 설명문을 작성할 수 있도록 제작사에 설명을 드리고 마무리 하였습니다.

유사한 경험으로는 〈레미제라블〉팀이 내한 공연을 왔을 때, 장발장을 맡은 배우가 등장하는 장면에, 전 장면에서 사용했던 망사막이 전환되어 올라갔어야 하는데, 공연장의 기류 때문에 장치봉이 올라가면서 다른 장치봉과 충돌이 생겨서 올라가지 못하는 상황이 발생했습니다. 힘 있게 나와야 하는 장발장이 허리를 숙이며 등장한다면 장면은 진행 될 수 있었지만 〈레미제라블〉 팀의 무대감독은 메인커튼을 내린 후 잠시 공연을 멈추며 통역을 불렀습니다. 그리고 지금의 상황을 관객들에게 설명한 후 발생된 문제를 해결한 후 다시 전 장면부터 시작하였습니다. 갑자기 내려온 메인 커튼에 관객들이 당황할 수 있었지만 무대감독의 친절하고 차분한 설명으로 소란없이 공연을 계속 할 수 있었던 경험은 저에게 이후에도 좋은 기준이 되었습니다.

저는 후배 무대감독들에게 대한적십자사에서 교육하는 '응급처치교육'을 받아보라고 추천합니다. 무대감독이 응급처치교육을 받는다고 하니깐 주변에서 그걸 왜 받냐고 많이들 물어보셨습니다. 저는 반대로 질문하고자 합니다. 무대감독이 응급처치교육을 받으면 안 되는 건가요? 교육을 받고나면 출연자들과 스텝들의 간단한 부상은 직접 치료할 수 있습니다. 또한 사고가 발생했을 경우 좀 더 침착하게 대응할 수 있습니다. 열 번 생각 하는것 보다 한번 행동하는 것이 좋습니다. 열 번 시뮬레이션 하는 것 보다 한번 교육 받는 것이 더 좋다고 생각합니다.

관성에서 벗어나기

저는 일 년에 약 다섯 팀에서 여덟 팀의 해외팀을 만납니다. 외국 공연팀이 한국에 공연 오는 것을 인바운드라고 이야기 합니다. 그 반대로 한국 공연팀이 외국으로 가서 공연하는 것을 아웃바인드 공연이라고 하지요. 외국 공연팀과 국내에서 작업을 하는데 항상 발생하는 약간의 마찰은 점심시간 문제입니다. 우리나라의 공연장은 거의 모든 극장이 12시부터 1시까지가 고정적으로 점심시간 입니다. 그런데 제가 만나본 많은 유럽 팀들은 점심시간이 주로 1시부터 2시까지 입니다. 오전 작업 시간이 더 필요하다고 생각하는 해외팀의 경우에는 3시간 후 식사 시간 보다는 4시간 후 식사 시간을 요청하는데 거의 모든 공연장에서 점심식사 시간만큼은 양보를 받지 못하였습니다. 그런데 제가 아웃바운드 공연을 갔을 때에는 아무도 점심시간을 12시 또는 1시라고 강요하지 않았습니다. 그래서 저의 작업 진행 속도에 맞춰서 일정을 쉽게 조정할 수 있었습니다. 그 이후에 의문이 들었습니다. 12시부터 식사를 하는 게 효율적인가? 12시에 식사를 시작하면 식당에도 사람들이 많기 때문에 대기 하느라 휴식시간이 더 줄어들어서 효율이 떨어지는 게 아닌가? 그래서인지 몇몇 극장은 점심식사를 11시 30분에 하자고 하는 팀들도 보게 되었습니다.

극장의 일은 일반 사무행정의 일과 시스템이 다릅니다. 관습이 아닐까에 대한 의심을 해보자고 제안합니다. 9시 출근해서 12시에 밥을 먹어야 하는 것. 시대가 급변하고 있는데, 이것이 최선일까요? 미국은 유럽은 일본은 중국은 어떻게 할까요? 그들보다 우리가 하는 방식이 정말 더 효과적인가? 라는 생각을 해보면 어떨까요? 저는 1시에 꼭 식사를 하자고 말씀드리는 것이 아닙니다. 우리가 사용할 수 있는 시간에 대해서 탄력적으로 사용하자고 말하고 있습니다. 관습이 최선인 것처럼, 당연히 받아들이지 말았으면 합니다. 그리고 이런 부분을 개선하고자 한다면 그것은 무대감독의 몫이라고 생각합니다. 공연장의 무대감독이건, 프로덕션의 무대감독이건 스텝과 배우들의 요구에 대해서 회사 측과 이야기 할 수 있는 가장 효과적인 통로는 무대감독이라고 생각합니다. 그리고 위에 말씀드렸던 조율사로 그 기능을 담당해야 합니다.

관습적 운영에 대한 경우들은 좀 더 있습니다. 극장에서 음식물을 규제하는 나라는 생각보다 많지않으나 그중 한국은 심한 편입니다. 전에는 우리나라 영화관에서 공연도 하곤 했습니다. 그리고 공연장이나 영화관은 평상시에 사람이 생활하고 있지 않아서 음식물관리가 잘 되지 않으면 주변의 쥐들이 들어와서 와이어나 로프 등을 갉아 먹으면서 문제가 되었습니다. 그런데 지금은 그런 쥐들도 거의 없고 또한 공연장 내 청결도 잘 지켜지고 있습니다. 영화관에서는 바닥에 카펫이 깔려 있지만 팝콘이나 다른 음식물을 섭취할 수 있는데 유독 공연장에서는 아직도 음식물에 대한 제재가 많습니다. 물론 공연 중 음식물을 먹자고 주장하는 것은 아닙니다. 제가 말씀드리고 싶은 것은 관습적 생각을 벗어보자는 겁니다. 시대가 변했으니, 생각도 규정도 바뀌어야 하지 않을까요?

무대 바닥은 어떤가요? 지금은 무대 바닥이 당연히 소모품이라 생각하지만, 10년 전에는 그렇게 생각하지 않았습니다. 단지 비싸다는 이유로 복합공연장의 무대 바닥에 왁스

코팅을 하고 있었던 적이 있었습니다. 제가 말씀 드리고 싶은 것은 당연하다고 여겼던 것들에 대한 생각을 바꾸어 보자는 것입니다. 개선될 필요와 여지가 있다면, 그것이 무엇이든 말이지요.

효과적인 커뮤니케이션을 위하여

무대감독은 정보를 공유하는 사람입니다. 정보를 독점하며 명령만 해서는 안됩니다. 정보를 잘 공유할 때 프로덕션 내에서 무대감독은 커뮤니케이션을 이끌어 갈 수 있습니다. 그렇게 하기 위해서는 조명과 음향, 영상 등의 용어와 기능에 대해서 잘 알고 있어야 합니다. 장비의 특징을 이해하고, 특히 무대감독으로서 알아야 하는 부분들, 예를 들어 피아노가 사용될 경우 최우선 하여 조율을 생각해야 하고, 또한 피치(Pitch)에 대해서도 고려해야 합니다. 최근 많이 사용하고 있는 영상장비들, 빔프로젝터나 더 큰 규모의 LED를 사용할 경우 전기 용량과 무게 등에 대해서 이해하고 있어야 합니다. 그리고 각 파트들과의 커뮤니케이션을 통해 '무엇이 더 좋을 것 같다'고 이야기 하며 의견을 제시 하는 사람입니다. 단순하게 명령과 지시하는 사람이 아닙니다. 일부 후배 무대감독들이 범하고 있는 오류가 이것이라고 생각합니다.

무대 스태프와 건설 노동자의 차이

우리가 하는 일은 자칫 잘못하면 건설 노동자들의 일과 비슷합니다. 건설 노동자들을 비하하는 것은 아닙니다. 다만, 그 차이가 무엇일까요? 제가 생각하는 차이는 철학입니다. 극장을 세우는 일은 철학을 가진 망치질이라는 것입니다. 예술을 빙자한 육체노동일지라도, 좋은 작품을 만들자는 철학과 나의 동기가 있다는 점입니다.

20대 때를 돌아보면, 동네에서 '저 집 아들은 뭐하는 사람이기에, 낮엔 부스스해서 나가고, 새벽에야 들어오느냐?'는 이야길 많이 들었습니다. 솔직히 프리랜서의 삶을 바라보는 관점이 그렇습니다. 그럼에도 불구하고 당당할 수 있는 것은 9시 출근과 6시 퇴근만이 제대로 된 일상이라 생각하는 사람들에게 '문화'를 알리는 것, 세상사는 재미를 알려주기 위한 일을 한다는 자부심입니다.

내가 발전할 수 있는 것이 무엇인지, 본인이 발전할 수 있을 수 있는 방법을 늘 고민해야 합니다. 무대감독 중에 캐드 도면을 못 치는 사람이 대다수 일 것 입니다. 단순히 치수를 찍어 볼 수 있는 사람이 대다수 입니다. 그러면서 노트북에 캐드 프로그램은 깔려 있지요. 그 프로그램을 보유하고 있는 것이 업무에 효율적이라고 생각하지만, 실제로는 움직여서, 공들여서 배우려고 하지 않습니다. 왜 무대감독이 캐드 도면을 쳐야 하는가? 라고 묻는다면, 이렇게 답할 수 있습니다. 프로덕션의 다른 스탭들이 너무 바쁩니다. 디자이너가 연출가 내내 붙어서 이야기 할 수 없습니다. 그런데 연습 과정에서 연출가가 하수의 세트를 옮겨보면 어떻겠냐는 제안을 한다면? 그 자리에 디자이너가 바로 와줄 수 없는 일입니다. 이때, 무대감독이 캐드 도면으로 시뮬레이션을 해봅니다. 연출과 함께 무대를 상상해보고, 연출의 제안이 가능한지 그 자리에서 확인할 수 있습니다. 시간이 훨씬 절약됩니다. 이럴 때, 무대 감독은 연습실의 최후의 보루가 되는 것입니다.

기술감독으로서의 무대감독

기술감독은 테크니컬 디렉터입니다. 한국의 무대감독들은 기술감독과 같은 기능을 일부 담당하고 있습니다. 우리나라는 최초에 기술감독이 기능으로서 발생한 것이 아니고 직책으로 발생한 경우 이다보니 기술감독의 역할이 조금 혼란스러운 것이 사실입니다. 아시다시피 선배 무대감독이 공연의 셋업 까지를 담당하고 경력 있는 후배 무대감독이 공연을 끝까지 진행하게 되면서 선배(선임) 무대감독의 직책을 기술감독 이라고 정하면서 부터 혼란이 시작되었습니다. 원래 기술 감독이란 셋트를 만들 때, 이 셋트, 즉 장치물을 기술적으로 효율적으로 만들 수 있는 사람을 말합니다. 반면 한국의 기술감독의 역할은 조금 다릅니다. 선배 기술감독의 말씀을 빌려서 설명하면 연출이 배우를 데리고 무대에서 하는 행위를 연출이라고 한다면, 기술감독은 무대, 조명, 음향을 데리고 무대를 연출하는 사람이라고 말씀하셨습니다. 해외에서 제작된 장치 및 시스템을 한국의 공연장에 설치하는 일은 즉, 메커니즘의 타이밍, 기능들을 정리 해주는 사람이고, 이는 기술감독이라는 표현 보다는 정확히 표현하면 기술 코디네이터가 아닐까 합니다. 이 업계에서는 통틀어 기술 감독이라 명명합니다. 특히 이벤트나 콘서트 시장으로 가면, 용어 정리가 더욱 안 되어 있는데, 무대 총감독 등의 표현을 쓰기도 합니다. 용어에 대한 정리가 잘못 되어 있으니, 후배들이 시간이 지나면서 혼란을 맞닥뜨리게 될 것 입니다. 이제 우리나라도 용어에 대한 정리가 필요한 시점이 아닌가 생각합니다. 미국식 테크니컬 디렉터는 우리나라의 세트 제작소의 장치감독과 비슷한 역할입니다.

극장 무대감독과 프로덕션 무대감독

프로덕션에서 무대감독을 많이 찾는 다는 것은 그 프로덕션이 문제가 많다는 반증이기도 합니다. 어떻게 대처할 것인가가 늘 무대감독의 과제인데, 이런 점에서 무대 감독은 매우 예민한 영역의 직업입니다. 문제가 발생한 영역에 따른 처방을 해주어야 하니 말입니다. 무대감독이 하는 일은 게다가 잘 티가 나지도 않습니다.

프로덕션 무대감독이 극장에 셋업을 하기 위해서 들어가면 그는 공연장 무대감독의 손님입니다. 손님의 입장에서 보면 그 공간이 매우 어색합니다. 극장 감독님들이 솔직히 그리 친절하지 않습니다. 저는 극장의 감독님들이 공연장에 온 분들에게 내가 누군지를 항상 먼서 소개해야 한다고 말합니다. 먼저 온 손님에게 내가 극장의 무대감독입니다, 내가 극장의 조명감독입니다, 하고 인사하고 다가가는 것이 손님을 맞는 극장의 알맞은 방법이 아닌가 생각 합니다. 들어온 손님들이 그 공간을 부담 없이 느끼고, 준비한 것들을 안전하게 잘 할 수 있게 해주는 것이 극장 무대감독의 가장 중요한 첫 번째 역할이라고 생각합니다. 이제 막 들어온 무대감독의 심리상태는 이미 셋업을 앞두고 긴장 중일 것입니다. 그런 상태에서 주인인 극장에서 친절하게 맞아주면 더욱 좋을 것입니다. 예전에는 극장 스태프들이 정말 고집스러웠고 경직되어 있었습니다만, 지금은 훨씬 부드러워지셨습니다.

프로덕션 무대감독의 입장에서 좋은 극장 무대감독은 어떤 사람일까요? 저의 경우를 한 가지 설명 드리겠습니다. 저는 아직 잊지 못하는 한 명의 공연장 무대감독이 있습니다. 그분은 여전히 극장의 무대감독이고요. 지금 보다 젊고 어렸을 때의 저는 분명 거칠고 의욕만 앞서는 좌충우돌형 이였다고 생각합니다. 한번은 정신없이 셋업을 끝내고 출연자들이 첫 무대 리허설을 위해 무대투어를 준비하고 있었는데 크로스오버(Cross Over) 공간에 어둡지 않게 아래 논네온으로 작업등이 설치되어 있는 것을 발견하게 되었습니다. 공연장의 무대감독께서 정신없어 보이는 무대감독을 조용히 도와주시며 출연자가 리허설 중에 사고가 나지 않도록 하기 위해서 설치 해 두신 것이였습니다. 그때의 감사함을 아직도 잊지 않고 있습니다. 이렇게 외부 프로덕션팀이 불편하지 않도록 도와주는 것이 극장 스태프의 존재의 이유가 아닐까 생각합니다. 주인인 그들이, 그들의 극장을 손님이 잘 사용할 수 있도록 해주는 것이죠. 손님이 놓치는 부분을 자연스레 도와줘서 그 일이 잘 갈 수 있도록 하는 것입니다. 그런 경험이 쌓일수록 좋은 극장 무대감독이 되는 것이 아닐까 합니다.

테크니컬 라이더 vs 테크니컬 바이블

테크니컬 라이더와 테크니컬 바이블은 어떻게 다를까요? 테크니컬 라이더는 극장의 스태프에게 주는 최소한의 정보, 약식 정보입니다. 공연 자체에 대한 내용은 없고, 기술적인 측면과 공연을 준비하기 위해 필요한 내용이 담겨져 있습니다. 예를 들어, 세탁기, 행거가 있어야 한다 라든가, 공연 시간은 몇 분이다, 지연 관객은 어떻게 할 것이다, 바텐은 몇 킬로그램을 들어 올릴 수 있어야 한다, 등입니다. 즉 외부 팀(대관팀)에서 보내오는 그들 작품에 대한 공연장 측에 전달하는 최소한의 운영 자료입니다.

라이더의 기본 내용:

- ▸ 작품명과 프로덕션 담당자의 연락처
- ▸ 공연 총 시간 및 인터미션 유무, 지연관객 입장 유무, 출연 인원 등
- ▸ 기본 작업 일정과 작업 인원수
- ▸ 작품에 필요한 최소한의 공연장 조건
- ▸ 무대, 조명, 음향, 영상 등의 기본 도면
- ▸ 조명, 음향, 영상의 반입 리스트 및 공연장 요청 장비 등

반면, 바이블은 그 공연의 모든 히스토리를 적은 것입니다. 아주 세세한 편인데요. 소품을 어디서 구입했는지, 의상을 어떻게 구입하고 제작했는지, 무대와 조명의 장면 사진, 무대 도면과 조명 도면, 장비 리스트 등도 모두 들어가 있습니다. 공연의 역사책 이라고 생각하는 것이 쉬운 접근일 것 입니다. 요즘에는 파일로만 전달하는 추세입니다.

바이블의 기본 목차:

- ▸ 무대 이미지, 평면도, 측면도, 제작도
- ▸ 조명 장비 리스트, 큐시트, 도면, 훅업, 디자인 장면 사진
- ▸ 음향 장비 리스트, 큐시트, 음원, 공연실황 녹음, 악기구성표
- ▸ 분장 디자인, 출연자 분장 사진 전면, 측면
- ▸ 의상 디자인, 출연자 의상 사진 전면, 측면, 후면, 신발 사진
- ▸ 소품 디자인, 소품 개별 사진 및 수량 등

공연장 스태프회의

제가 공연장 스태프회의를 진행할 때 사용하는 양식 중 해외에서 들어오는 무용 공연팀의 양식을 하나 보여드리겠습니다.

스태프회의 내용에 들어가야 하는 사항들은 제작사 명, 작품 명, 작품의 셋업 일정과 공연 시간, 인터미션의 유무 및 지연관객에 대한 입장 유무 들을 먼저 기록합니다. 이러한 사항은 작품의 기본 개요에 해당하는 사항들로 스태프회의를 시작하면서 가장 먼저 설명 되어지는 사항입니다. 일종에 인사와 같다고 생각합니다.

무용공연인 이유로 댄스플로어의 사용 유무와 색상 그리고 플로어의 설치 방향과 공연장의 플로어 보유 유무 등은 무용공연을 하는데 있어 가장 중요한 부분을 차지하고 있기 때문에 꼭 문서화해서 확인해야 합니다.

그런 이후에는 작품에 사용하기 위해 반입되는 내용과 설치물의 구성, 장치봉에 걸리는 내용과 무게 등을 무대, 조명, 음향의 순서대로 기록하여 설명합니다. 무대와 조명은 되도록 도면을 준비하여 회의 자료로 사용하면 이해를 쉽게 구할 수 있습니다

셋업 일정표 또는 작업 일정표 라고 하는 일종의 타임테이블은 공연에서는 Load in Schedule 이라고 하며 직역을 한다면 반입일정표 라고 합니다. 위에 일정표는 약식으로 기록한 일정표의 예시 입니다. 뮤지컬이나 오페라 등 규모가 있고 동시에 작업이 무대에서 이뤄지는 공연들의 경우에는 1일을 기준으로 무대, 조명, 음향, 영상, 출연자, 연주자, 특효 등을 기록하고, 시간은 30분 단위로 구분하여 작성하는 것이 효과적 입니다.
위에 예시는 해외팀과 동일한 일정표를 가지고 국내외 스텝이 공유하게 되어 부득이 하게 영어로 작성하게 되어 영어로 작성된 점을 양해 바랍니다.

MODAFE
2016

PRE PRODUCTION REPORT

Company : 한국현대무용협회
Venue : 아르코 대극장
Day : Date :
Time : Perf # 1

Production Note

#1. Dreamers / #2. Process day (Scottish Dance Theatre)

Stage Setup :	5월 17일 화요일
Performance Day :	5월 18일 수요일 8시 / 5월 19일 목요일 8시
Duration :	#1 드리머스 30분 / 인터미션 15분 / #2 프로세스 데이 42분 * 총 87분 예정
Late Comer :	지연 관객 입장 금지
Dance Floor Type :	#1 흰색 세로 형태 / #2 검정색 가로 형태
CYC or Back Drop :	프로덕션 가지고 들어 옴
Performer :	무용수 10명, 수석 1명, 예술감독 1명, 프로듀서 1명
Tour Staff :	기술감독, 무대감독, 기술스텝. 총 3명
#1 Dreamers	공연장 메인커튼 사용 흰색 댄스플로어 세로로 10m x 10m 사용 (공연장) 흰색 CYC 앞에 다리막 설치하며 댄스 플로어 10미터 사이즈와 맞춤 Flood Light 10대를 리어 스크린 뒤에 설치 오케스트라 피트 쪽에 딤되는 형광등을 설치 / 작은 가림판 설치
무대 관련 :	공연장 웨이트 파이프 13미터 사용 #22번 장치봉에 머리막 설치 #23번 장치봉에 White CYC *12.5m X 9m 설치. (외부에서 가지고 들어 옴)
인터미션 :	기본 검정색 댄스 플로어 (가로) 설치 후 위에 흰색 댄스 플로어 설치 (세로) / 인터미션 때 흰색 제거 Flood Light 제거, 형광등 제거 무대 청소
조명 관련 :	칼라지는 투어팀에서 가지고 옴 ETC ION Console (Rental) 5ea 딤 되는 형광등 (1.2m) * 쿨화이트 (Rental) 8 Side Boom Box (0.3, 1m, 2m) 8 LED Moving Wash (Robe Robin 600) 20 Flood Light (500w) + 4EA (추가)

MODAFE 2016 Load In Schedule Scottish Dance Theatre

#1 Dreamers #2 Process day	화요일 (Tuesday)	수요일 (Wedensday)	목요일 (Thursday)
	17. May	18. May	19. May
	Set-Up	8:00 PM Performance	8:00 PM Performance
09:00-10:00	Hanging Curtains and LX Hanging	LX Focus	TBA
10:00-11:00			
11:00-12:00			
12:00-13:00	Lunch		
13:00-14:00	LX Hanging & LX Check and Patch Sound Source Check & Dance Floor Lay Down	Re-Set Stage (Prep) 준비	Stage Cleaning
14:00-15:00		Tech Process Day	Dancer Class on Stage
15:00-16:00		Re-Set Stage (Prep) 준비	Notes on stage
16:00-17:00		Tech Dreamers	Re-Set to Dreamer
17:00-18:00	Dinner	Dinner	Dinner
18:00-19:00	LX Focus and Program Cue	Re-Set Stage (Prep) 준비	Dancer Warm Up on stage
19:00-20:00		Dancer Warm Up	
20:00-21:00		7:40 PM - House Open	7:40 PM - House Open
21:00-22:00		Performance #1	Performance #2
			Load Out

그밖의 팁들

공연 사고가 제일 많이 나는 것이 첫 공연과 세 번째 공연입니다. 첫 공연에서 나는 사고는 리허설 부족이나 아직은 적응이 되지 않아서 발생하는 사고가 많고 세 번째 공연에 발생하는 사고들은 주로 이제는 다 알고 익숙하다는 방심에서 나오는 사고가 가장 많습니다. 무대감독은 첫 공연과 세 번째 공연 전, 파이팅 콜 때, 꼭 실수에 대한 메시지를 전하면 좋습니다.

공통교육에서 공연일지를 적으라고 말씀드렸습니다. 공연일지는 쉽게 말해서 극장의 일상을 쓰는 것입니다. 여기서 중요한 것은 '사고, 상해'란을 만드는 것입니다. 특히 상해의 경우, '어떤 장면에서 누가 얼마큼 다쳤는데, 무대감독인 내가 직접 확인을 해보니 오른쪽에 몇 센티더라, 그래서 어떻게 조치했다'까지 최대한 자세하게 기록해야 합니다. 훗날 생길 오해를 대비 하는 작업입니다. 사고, 상해 부분은 최대한 자세하게 쓰는 편이 좋습니다. 그밖에 제가 일지에 담는 것은 1회 공연에 몇 명이 왔는가, 몇 시에 시작했나 그리고 파트별 특이사항과 문제에 대한 것들입니다. 예전에는 분위기가 어땠는지도 썼습니다. 일지를 읽는 사람들 중에 궁금할 수도 있으니까요. 하지만 기준이 애매한 것 같아 지금은 적지 않습니다. 여기서의 팁은 사실이 아닌 것을 쓰지 말고, 팩트에 집중해서 사건, 사고를 기록하는 것입니다.

실무 교육
피드백

4

(1) Q and A
(2) 수강 후기
(3) 작품실무 및 작품 실연

4 실무 교육 피드백

(1) Q and A

실무 교육의 공연 작업 과정을 피드백 하고, 질의 응답하는 시간이다. 김방근 무대 감독의 사회로 진행되었으며, 교육 과정의 강사였던 이상봉 교수, 이수용 교수, 윤상호 교수가 참여했다. Q and A는 부산 교육, 수도권 교육 그리고 호남권 교육에서 나왔던 내용을 통합하여 주제별로 정리해 두었다.

조명

Question 이상봉 선생님은 조명 1세대 디자이너이십니다. 원래는 무대디자이너셨는데, 조명 디자이너로 전향하신 이유와 계기가 궁금합니다.

이상봉 지금은 연극영화과며, 무대 디자인과, 의상 디자인과 등이 있지만 당시엔 없었습니다. 모든 사람들이 배우의 꿈을 안고 연극과에 입학합니다. 우리 때는 입학하긴 했으나 연기를 잘 못하는 사람이 스태프를 했습니다. 손재주가 있는 사람은 소품이나 디자인도 하고요. 이것도 저것도 아닌 사람들이 연출을 했습니다. 저는 운이 좋았던 것이, 이런 저런 경험을 다 맡을 수 있었습니다. 처음에는 무대를 하고 싶은 욕심에 조명을 알아야겠다는 마음이 생겼습니다. 조명을 모르면 무대를 못할 거라는 생각이 들었어요. 조명을 하면서 무대 전체가 블루로 레드로 한 번에 분위기를 바꾸는 모습에 반하게 됐습니다. 내가 조명을 배우고 시작하던 때는 공연장이 별로 없었어요. 남산드라마센터, 명동예술극장, 세종문화회관 별관, 장충동 국립극장 정도였습니다. 소극장 세실극장이 연극인 협회가 되었고 78년, 79년도 쯤해서 아르코예술극장이 생겼어요. 당시에는 공연장에 조명기가 30개 정도였는데 지방 공연에 가면 그나마도 6개 정도 였습니다. 공연을 위한 무대가 없으니 영화관 등에 가서 공연을 했고, 바튼도 대나무로 만들어진 곳이 많았습니다. 가르쳐 주는 사람이 없기 때문에 시행착오도 많이 했고, 감전도 많이 됐어요. 가장 중요한 것은 안전인데 본인이 조금 지식을 가지고 있으면 문제가 줄어들어요. 문제는 무관심에서 나옵니다. 안전규칙이 맞는지 안 맞는지도 모른 채 작업을 합니다. 방염에 대한 것만 보아도, 공연장에서는 방염에 대해 잘 알지도 모르면서 방염필증을 요청하는데, 미국에는 필증이 중요하지 않고 실제로 테스트를 합니다. 무대 장치 일부분을 떼어서 얼마 만에 불이 붙는지 시험하는 것입니다. 화제에 가장 문제가 되는 것이 먼지예요. 일본에 가면 30년, 50년된 극장이 배튼에 먼지 하나 없습니다. 우리나라는 정비 기간에나 닦으면서 밀린 숙제하듯 청소를 합니다. 극장의 안전을 위해 가장 중요한 것은 먼지가 없게 하는 것입니다. 그리고 관객 입장에서 안전을 생각해야 합니다.

Question 작품 실연 중간에 포그를 사용했는데, 포그를 사용하면 영상 감독님들이 안 좋아하는 것 같습니다.

이상봉 같은 조명이라도 뒤에서 들어오는 빛이 훨씬 밝게 느껴집니다. 포그가 들어가면 영상을 방해하긴 하지만, 화면을 흐트려주는 것도 공연에 따라선 좋은 효과를 줍니다. 대개 포그는 조명 콘솔에서 조정합니다. 포그의 정도는 기압에 따라 다릅니다. 비가 오는 날에는 기압이 낮아서 포그가 잘 퍼지지 않습니다. 포그는 빛의 방향성을 보여주기 위해 사용하는 장치입니다. 적당히 잘 써줘야 하는 이유는 극장의 안전과 관계있기 때문입니다.

Question 조명 작업은 위험한 편입니다. 안전 사고에 대비하는 팁이 있을까요?

이상봉 접지를 반드시 해야 합니다. 접지가 안 되면 감전이라든지, 여러 가지 문제가 생깁니다. 1988년 서울 올림픽 이전에는 접지가 없었습니다. 110V전기를 사용하던 때니까요. 하지만 올림픽 전후로 220V로 바뀌었고, 전압률이 높으니 접지가 필요하게 됐습니다. 잠깐 사용할 땐 물론 반드시 해야할 필요는 없지만 옆에 관리할 사람이 있을 때의 경우입니다. 극장 스태프들이 주변에 상주해서 발생할 수 있는 문제에 대비하고 있어야 하겠습니다. 극장은 위험한 것들로 가득 차있습니다. 우리나라는 과도기이기에 아직 극장 안전에 대해 알려진 부분이 적습니다. 안전에 대한 것은 항상 염두하고 대응책을 발전시켜야 한다는 생각으로 사례를 모아가야 합니다.

음향

Question 음향을 보면 다른 장르와 다르게 되게 주관적이라는 생각이 듭니다. 기준이 애매한 듯 해요. 그런 상황에서 어떻게 대응하고 판단하시나요?

이수용 소리가 매우 주관적인 것은 맞습니다. 그로 인해 음향감독이 자의적으로 해석을 하여 공연과 작품에 적합하지 않은 소리를 만들어 내는 문제가 종종 발생합니다. 좋다고 하는 소리의 기준은 사람마다 다르기 때문에 자기가 가진 소리를 최대한 객관화할 수 있어야 합니다. 객관화의 방법은 관객들이 보편적으로 좋아할 만한 소리를 어떻게 만들어낼까? 즉, 공통분모에 대한 개념을 가지고 있어야 객관적인 소리를 만들어 낼 수 있습니다. 꼭 공연장이 아니어도 잘 정돈된 음향 환경에서 훈련을 하면서 좋은 소리에 대한 기준을 가져가야 합니다. 공연에서의 좋은 소리는 각 음악 장르가 가지고 있는 특성들을 잘 드러내는 것입니다. 장르별로 극단적으로 서로 톤의 소리를 가지고 있습니다. 곧 장르적인 특성을 이해하고 있어야 하는 것이고, 또 하나는 창작자의 의도를 잘 파악해야 하는 것입니다.

Question 제가 공연장에서 근무하는 사람이다 보니, 실제 공연 교육 당시, 악기들 소리와 싱어의 소리 사이 밸런스 문제가 상당히 거슬렸습니다. 음향 하시는 분들이 그런 때 악기의 소리를 키웠던 것 같습니다. 그러나 제 생각에 관객들은 싱어의 목소리가 더 크게 들리길 원하는 것 같거든요.

이수용 그런 괴리가 틀림없이 있습니다. 특히나 음악의 경우 모든 악기의 소리가 다 잘 들리게 하고 싶은 욕심이 있어요. 다소 과장된 전달을 하고 싶은 욕심도 틀림없이 있죠. 드럼 소리를 크게 들리게 하고 싶다든지요. 뎀핑감이라고 하죠. 하지만 보편적으로 사람들이 좋다고 느끼는 음향의 우선순위를 고려해서 소리를 배치하곤 합니다. 그런 상황을 고려해서 조절하고 있습니다. 요즘 나오는 음반을 보면 음성과 악기의 밸런스가 큰 차이가 없습니다.

Question 최근 배우들이 핀 마이크를 많이 사용하고 있는데, 핀 마이크의 정확한 사용 용법을 알려주세요.

이수용 일반적으로 핀마이크의 경우에는 첫 번째로 팝핑(Poping)을 고려합니다. 다시 말해, 숨을 쉴 때 숨의 바람이 들어가지 않게 해서, 숨소리가 들리지 않게 하는 것입니다. 핀마이크는 팝핑에 매우 취약해서 공기의 움직임을 피해서 배우에게 부착하게 됩니다. 핀 마이크는 근육이 많이 움직이는 위치에 붙이게 되면 금방 떨어지기 때문에 그것을 생각해서 볼쪽 보다는 광대뼈 근처로 가져가서 붙이기도 합니다. 마지막으로 고려하는 것은 분장에서의 외관입니다. 또 땀에 대한 부분도 있고요. 배우의 발성 특성에 따라 위치는 조금씩 달라집니다.

Question 특별한 디자인 경험이 있는지 궁금합니다.

이수용 미디어 파사드 작업이 기억에 남습니다. 매월 마지막 주 수요일이 '문화가 있는 날'로 지정되어 있지 않습니까? 그때에 맞추어 미디어 파사드 공연을 진행했습니다. 특성상 야외에서 서라운드 시스템을 구성해야 해서, 잔디밭을 중심으로 16개의 스피커를 배치해서

공간감을 만드는 작업을 했습니다. 야외에서도 공간감을 만들어낼 수 있다는 것을 검증했고, 확신이 들어 즐겁게 작업하고 있어요.

Question 콘서트 메인보컬이 모니터 스피커에 신경 쓰는 것이 아니라, 객석에 내려가 메인 스피커에 대한 피드백을 오히려 더 적극적으로 음향 감독에게 하는 모습을 많이 보았습니다. 왜 그럴까요?

이수용 실제로 제가 많이 경험한 일은 아닙니다. 아주 일부의 가수들을 제외하면 콘서트를 할 때 대부분 연륜이 많은 분들일수록 무대 쪽에서 자기 모니터에만 신경 씁니다. 무대 위의 상황은 자신에게 맞추어져 있기 때문에 그것만 신경을 써도 되는 것이지요. 그런데 심한 경우, 직접 콘솔까지 만지는 사람이 있다고 들었습니다. 보통 공연을 많이 하는 사람, 초보들이 그렇게 합니다만, 이럴 경우에 추천하는 소통 방식은 '네, 알겠습니다. 그런 방향으로 해보죠.'하고, 그 방법이 별로인 것을 체험하게 해주거나, 여론의 힘을 모으는 것입니다. 다른 사람들의 의견을 묻고, 흐름을 유도하는 것이 좋을듯 합니다.
무대 위의 아티스트와 사운드 체크하는 스태프 사이에는 심리적인 지점이 많이 영향을 미칩니다. 소리의 퀄리티에는 한계나 제약이 워낙 많습니다. 그렇다보니 사운드 엔지니어와 연주자들의 커뮤니케이션의 절반 이상은 심리적인 것이라 봅니다. 잘 소통한다면 대부분은 납득하고 받아들인다고 봅니다.

Question 사람은 나이를 먹을 수록 청력이 떨어집니다. 그런 변화를 느낄 때도 계속해서 음향 관계자로 일해도 될까요? 그리고 되도록 오랫동안 음향 분야에서 일하기 위해서는 어떻게 해야 할까요?

이수용 나이가 들면서 고음을 듣는 능력이 점점 줄어들게 됩니다. 청력은 한번 나빠지면 회복되지 않기도 하고요. 귀를 나빠지게 하는 것은 큰 소리에 얼마나 오래 노출되느냐에 달렸습니다. 귀를 보호하는가장 기본적인 원칙은 큰 소리에 노출되는 시간을 최대한 줄이는 것입니다.

영상

Question 영상 감독님은 15년 동안 이탈리아에서 공부하시면서 활동하셨다고 들었습니다. 이탈리아는 오페라의 나라이기도 한데, 어떤 공부와 활동을 하셨는지 궁금합니다.

윤상호 저는 음대를 졸업한 뒤, 이탈리아로 유학을 떠나 무대 디자인을 공부했습니다. 9년간 공부를 하였는데 좋은 연출가가 되고 싶어서 시작한 공부입니다. 지금도 주로 연출가로 활동하고 있고요. 제가 작업을 시작하는 시대만 해도 연출부가 셋트며 조명까지 다 만들어야 했기 때문입니다. 저는 성악 전공자이고, 무대 조연출로 시작해서 여기까지 왔습니다. 오페라를 한 편 올릴 때 다가오는 감동을 잊지 못해서 이 길에 들어오게 되었습니다. 오페라를 감독할 수 있는 무대감독이 되려면, 악보를 반드시 읽을 줄 알아야 합니다. 그러다 보니 오페라 연출가 겸 영상 감독으로 일하게 되었습니다.

Question 소극장 공연을 준비하고 있습니다. 작품에 영상을 사용하고 싶어서 리어 스크린을 만들고 싶은데, 방법을 모르겠습니다. 어떻게 해야 할까요?

윤상호 중요한 것은 가성비라고 생각합니다. 소극장 형편산, 공간에 따른 거리 조절이 필수일텐데요. 리어 스크린의 경우에는 아무리 좋은 단렌즈를 달아도, 투영이 만족스럽지 않을 수 있습니다. 리어 스크린보다는 다른 방법을 사용하시는 것이 좋을 것 같습니다. 리어 스크린은 매우 고가이기도 하니까요.

김방근 구글에서 검색해보시면, 로즈 브랜드라는 회사가 있어요. '막' 장치를 만드는 세계적인 회사인데요. 리어 스크린도 제작하고 있습니다. 구매방법이 어렵지 않고, 가격도 매우 비싸진 않습니다. 다만 윤상호 선생님이 말씀하셨듯이, 리어 스크린을 사용하기 위해서는 충분한 거리와 공간이 필요하기 때문에 그 부분을 잘 고려해야 할 것입니다. 대각선의 거리만큼 1:1 비율이 있어야 해요. 가로 3m의 스크린 사이즈로 알고 있는데, 스크린과 램프의 스거리가 3m가 되는 것이 기준이 되는 것으로 알고 있습니다.

윤상호 맞습니다. 최소 8m 깊이가 있어야 영사가 가능합니다. 그것이 불가능하다면, 프로젝터를 여러대 이용하여 블랜딩 하는 방식으로 비슷한 효과를 구현해낼 수 있습니다.

Question 공연의 비주얼을 담당하는 것은 조명과 영상일 것입니다. 그 두 부분이 어떻게 비중을 나누고 있는지에 따라 공연의 느낌이 달라집니다. 빔프로젝터가 등장했을 때, 빔프로젝터가 무빙라이트를 대체하는 것은 아닌가 하는 전망도 있었습니다. 조명과 영상은 협업이 불가피 할 텐데, 영상 감독님의 생각엔 공연에서의 영상의 역량이 어디까지 확장될 것이라고 예상하시는지요?

윤상호 기계가 아무리 좋아도, 누가 다루느냐에 따라 다릅니다. 그것을 구현해낼 수 있는 사람이 중요하다고 생각합니다. 기술적으로 구현 가능한 엔지니어는 많지만 사람에 따라 구동되는 영상의 느낌도 달라집니다. 앞으로는 상상에 그쳤던 것들이 실현되겠지만 어떠한 변화를 가져오는 것이 언제나 기술의 발전만은 아니라고 생각하는 편입니다. 영상은 인간의 상상만큼 발전하고, 상상에 접근해가지 않을까요?

공통질문

Question 강사님들께서 소통의 중요성을 강조하셨는데요. 연출자나 제작자와 의견이 다를 때, 각 감독님들은 어떻게 소통하시는지 궁금합니다.

이수용 우리나라 사람들은 큰 소리에 많이 노출이 되어 있습니다. 그래서 대체로 크고 정확한 소리가 좋은 것이라고 이해하고 있습니다. 해외 공연이 국내에 들어오기 시작했을 때, 바로 이 부분에서 문제가 많았습니다. 예를 들어 〈미스 사이공〉의 경우, 공연 음악 소리가 작다는 민원이 많았습니다. 전기 음향을 쓴다고 해도, 배우들이 무대에서 만들어내는 소리로 들릴 수 있도록 자연스럽게 들리게 해야 합니다. 아마도 장르나 표현방법에 대한 이해가 덜 되어 있어서 생긴 문제라고 생각합니다. 지금은 관객의 수준이 많이 개선되었다고 봅니다. 전기 소리가 개입 되더라도 최소화하는 것이 맞습니다. 이해관계가 엇갈리는 연출자와 제작자, 음향 감독이 토의를 통해 합의점을 도출해야 한다고 생각합니다. 다만, 공연장에서 무조건 확성된 소리를 요구하는 것엔 반대하는 편입니다.

이상봉 조명디자이너는 연출을 잘 만나야 합니다. 연출과 얘기가 안 맞으면 그것보다 난감한 일이 없습니다. 좋은 연출은 각 파트를 존중할 줄 압니다. 우리나라의 공연 제작 시스템 안에서는 좋은 연출을 만나야 좋은 작품을 만들 수 있습니다. 반면, 뮤지컬의 경우는 제작자의 간섭이 있는 편입니다. 아무래도 돈과 관련된 문제이기 때문에 소리나 조명 분야에까지 간섭을 하는 편입니다. 그런 제작자의 경우는 연출과도 대화를 많이 하는 편이기 때문에, 스태프들은 우선적으로 연출과 소통을 잘 하면 일하기 어렵지 않습니다. 소통에 대한 이야기가 많이 나왔는데, 저는 극장 인력이 부족한 지금의 현실이 이러한 문제를 야기한다고 봅니다. 대관 시스템으로 변화하면서, 극장의 인력들은 문지기처럼, 문을 열어주고 대관 시간이 끝나기 무섭게 철수를 요구하고 있습니다. 그 전에 극장에 대한 지식을 더 연구하고 익히는 편이 더 나은 극장 인력이 될 수 있을 것입니다.

김방근 프로덕션의 무대감독이라면 자연히 프로덕션의 입장을 대변해야 합니다. 그러나 프리랜서이기 때문에, 같은 극장에 다른 작품으로 여러번 들어가게 되므로, 극장과의 관계는 매우 중요한 부분입니다. 프로덕션 무대감독이 해야 하는 일의 대부분은 조율입니다. 극장 감독과 좋은 관계를 유지해서, 프로덕션의 요청사항을 잘 전달해야 합니다.

윤상호 이탈리아의 경우에는 외부 대관 공연일 경우, 극장과 프로덕션이 협력하는 편입니다. 우리나라는 공연장 시설이 매우 좋은 편이지 않습니까? 반면 이탈리아의 극장은 다 오래되고 낡았습니다. 조명기도 마찬가지고요. 이탈리아를 흔히 '수다의 민족'이라 표현하는데, 그만큼 충분히 대화하는 것이 습관화 되어 있습니다. 공연 문화를 바꾸는 것은 소비자도 아니고, 정부도 아닌, 공연장에서 일하는 바로 우리들인 것 같습니다.

Question 작품 제의가 들어왔을 때, 어떻게 사전 준비를 하시고 또 작업을 해나가시는지 궁금합니다. 또 어떤 기준으로 페이가 책정되는지도 알고 싶습니다.

이상봉 개런티가 높으면 좋은 일입니다. 하지만 대개는 제작하는 쪽에서 먼저 예산을 제시하지요. 제작자들이 정해 놓은 기준이 있습니다. 전체 예산을 주면 디자이너는 그 예산을 두고 제작비와 디자인비를 스스로 책정해서 계약합니다. 정부에서 하는 행사는 오히려 많은 돈을 주지 않습니다. 문화관광부에 인건비에 대한 기준이 정해져있기 때문입니다. 때문에 돈 보다는 일의 즐거움에 끌려 작업을 시작하는 듯 합니다.

훌륭한 대본일 때는 대본만 읽어도 상상이 됩니다. 요즘 제작되는 창작극은 지문이 별로 없기 때문에, 연출과 작품 분석을 하고 연구도 많이 하게 됩니다. 그래서인지 나 혼자 상상하고 해석한 것과 다른 무대를 요구받는 경우도 많습니다. 그래서 많은 부분을 열어두고 창작에서 발생하는 변수에 대응하면서 준비하고 있습니다.

이수용 개런티에 대해서는 작품을 준비하는 시간을 계산하는 편입니다. 이 작업에 얼마만큼의 시간을 할애할 것인가가 기준이 되고 있습니다. 그 다음으론 그 작품이나, 작업이 가지고 있는 부가가치가 판단의 기준이 됩니다. 부가가치가 충분히 높은 것은 요구되는 퀄리티도 역시 높은 편입니다. 예를 들어, 월드투어가 예정된 작품들이 그렇습니다. 반면, 헝그리 정신으로 해야하는 작업들도 있습니다. 예술적 가치는 높지만, 적자가 불보듯 뻔한 작품이라 흥행을 기대할 수 없을 때는 시간을 개런티의 기준으로 삼습니다.

윤상호 작업을 준비하는 과정에서 가장 많이 시간을 투자하는 것은 리서치입니다. 충분한 시간을 두고 고증을 위해 노력하는 편입니다. 자료를 찾다보면, 창작품이 목표로 하는 대본의 배경에 대해 자세한 정보가 생기기 때문에, 임의로 디자인 해서 본질을 왜곡할 가능성을 줄여줍니다. 제가 주로 오페라를 연출하기 때문일 수도 있습니다만, 충분한 준비와 고증을 위해 노력하고 있습니다.

김방근 열 번 정도 대본을 읽으면서 최대한 작품과 가까워지려고 노력합니다. 그러면서 동시에 사전 작업을 하는데, 사전 작업은 배역표와 장면표를 만드는 일입니다. 그런 다음 연습에 참여하면 빠르게 적응할 수 있거든요. 개런티에 있어서 인건비에 대한 기준은 특별히 모르겠습니다. 순수 예술인가, 상업 예술인가에 따라 차이가 있다고 봅니다. 개인 무용단의 경우는 2~3년 씩 무상으로 일을 한 적도 있습니다. 내가 할 수 있는 일들로 그 무용단이 성장하길 바라는 마음에서 였죠. 반면에 행사 같은 경우는 여유있게 개런티를 받기도 합니다.

Question 작품에 있어 스태프들의 창작 지분에 대한 라이선스가 잘 지켜지지 않는 것 같습니다. 개별 스태프들의 창의적인 해석임에도 불구하고, 연출자의 몫으로 돌아가는 경우가 많은 듯 합니다.

윤상호 한국에 남아있게 된 계기 중 하나가 저작권을 뺏겼기 때문입니다. 오페라 공연은 연출의 창의적인 개입이 들어갈 수밖에 없습니다. 작곡가가 이해하지 못하는 창의성을 이끌어 낼 수 있습니다. 작곡자 개인만의 음악이 아닙니다. 특히 젊은 창작자들은 자기 창작물에 대한 보호가 안 되어서 상처받는 경우도 많이 있습니다. 내 진심을 올인해도 아깝지 않은 팀이나, 연출이라는 확신이 들면 모르지만, 나의 가치를 다르게 해석한다면 그 일에 올인하기는 어렵겠지요. 나의 창작물이라고 고집할 수 있는 경계선이 아직은 모호하지만 그 선을 정리하는 것이 좋겠습니다.

김방근 저작권은 창작자들을 위해 만들어진 법이지만, 지금까진 작가와 작곡가에 한해서만 저작권 보호가 되고 있습니다. 미국의 경우는 안무에 대한 저작권까지는 성립이 되어 있고요. 예전에 미국에서 한 연출가가 '작가는 이 작품에 기여한 바가 없다'는 이유로 소송을 제기한 적이 있었습니다. 연습 과정을 찍어서 증명하라는 판결이 있어서, 그 제한으로 인해 패소하긴 했었습니다만.

Question 이 교육의 제목이 〈디자인 실무 연수〉입니다. 디자인의 본질이란 무엇이라 보시나요?

윤상호 영상 디자인에 의해 가장 중요하게 생각하는 것은 가치입니다. 가치를 제대로 파악하기 위해서는 안무나, 연출자의 의도를 충분히 듣고, 분석하는 것이 중요합니다. 그다음으로는 시각적인 리서치가 가장 중요합니다. 한편, 현장에서는 극장의 시스템의 원근을 맞추고, 조명과의 상관관계에 있어 빔의 밸런스를 맞추는 것이 영상 디자인의 가장 중요한 요소입니다. 디자인이라 칭하기에 영상 부문은 아직 과도기적인 면이 있다고 보는데, 공연에 있어 공해가 되지 않으려 노력하고 있습니다.

이상봉 장면마다 빛 스케치를 하는데, 그림이든 메모든 자기 노트가 잘 되어 있어야 합니다. 메모를 잘 해두면, 예상한 순서대로 이끌어갈 수 있습니다. 조명 디자인이란 음향, 무대, 영상 등에 맞춰서 작업해야만 하는 것이니, 디자인이 아무리 좋더라도 조명을 꺼야 할 때 끄지 않으면 큰 일이 납니다.

Question 창작 스태프로서 '사고'가 굳지 않는 비법이 궁급합니다. 계속해서 일을 할 수 있는 자원이 무엇인가요?

이수용 '과연 음향 엔지니어를 언제까지 할 수 있을까요?'하는 질문을 종종 받습니다. 해외 사례를 보면 답을 알 수 있습니다. 접촉했던 사람들에 한해서 말씀드리면, 음향 디자이너로서의 전성기는 50~55세 정도인듯 합니다. 음향의 경우, 새로운 기술을 받아들이는 것이 느려지지 않느냐고들 하지만, 음향 엔지니어의 관점에서는 사운드 좋은 소리의 본질은 바뀌지 않습니다. 오히려 소리를 만들어내는 과정, 공연에 대한 이해는 깊어진다고 생각합니다. 디지털 기계나 기술에 대한 것은 노력에 따라 다른 것 같습니다. 새로운 기술을 받아들이는 노력은, 공연에 대한 이해가 깊어진 다음에야 그리 어렵지 않다고 생각합니다. 인터페이스를 기초적으로 이해하고 있다면 본질은 같기 때문입니다.

이상봉 이 일에 재미를 느끼지 못하면 공연을 안 하면 됩니다. 재미를 느끼고, 배울게 있다고 생각하기 때문에 40년째 이 일을 하고 있습니다. 하면서 배운다는 말이 가장 적합할 것 같습니다. 그렇게 자신의 기술이 쌓여갑니다. 어떤 공식이 있는 것은 아닙니다. 대개 직장 생활을 하면 정년이 있지요? 나는 공연장에서 20년 정도 생활하다, 45살에 극장을 그만두고 프리랜서와 교육자로 생활하게 됐습니다. 본인에게 주어진 일에 충실하면, 그다음 일이 들어옵니다. 최선을 다해 디자인해주고 좋은 성과가 생기면 다음 일이 따라 옵니다. 공연에는 공식이 없습니다. 뭔가 요구하기 전해 해주면 출연자들이 좋아합니다. 그러면 다시 함께 일할 수 있습니다. 조명만 해서는 조명 디자이너가 될 수 없고 그저 엔지니어로 남게 됩니다. 연출자나 안무가보다 앞서가서 제안하고 공연을 읽어내면 다른 시너지가 생깁니다. 아티스트가 되지 않고 안전요원처럼 극장에서 근무하면 정년을 채우고 나서 할 수 있는 일이 없을 것입니다. 극장에 계시는 분들은 계시는 동안 공부해서 실력을 키우셔야 합니다. 외부에서 들어오는 공연팀에 잔소리하는 역할 보다는 그들이 들여오는 노하우를 익혀야 합니다. 그래야 아티스트로 성장할 수 있습니다.

김방근 하던대로 하면 볼썽사납습니다. 돌아가는 세상을 모르고 이 작은 극장 안에서만 살던 우리는 세상 물정을 잘 모르는 편입니다. 스스로 노력하지 않으면 밖에 나가서 세상 물정을 모르는 사람이 되어 도태되기 쉽습니다. 본인이 각성하지 않으면 어쩔 수 없는 부분입니다. 저 자신은 이러한 위기 의식을 많이 가지고 있습니다.

Question 극장, 공연장은 기획팀과 기술팀으로 크게 나뉩니다. 거의 모든 공연장엔 이 두 팀 사이에 갈등이 있는데요. 이 갈등을 잘 해결하는 방법이 있을까요?

이상봉 젊은 사람들이 많은 공연장일수록 갈등이 많습니다. 서로의 욕심이 많기 때문입니다. 실력이 올라갈수록 서로 협조가 잘 됩니다. 마찰이 생기는 이유는 각자의 분야에서 충분한 실력을 쌓지 못했기 때문이라고 생각합니다. 예전에는 저도 많이 싸웠습니다. 자신을 보호하기 위해서지요. 하지만 지금은 언성을 높일 일이 거의 없습니다.

이수용 공연장과 외부 스태프 사이의 마찰은 거의 일정 문제입니다. 결국 문제는 커뮤니케이션입니다. 스태프 측에서 기획팀에 대해 가지는 불만은 소통의 일방통행 때문에 발생합니다. 작품이나 기획이 진행되는 과정에서 극장, 무대의 상황이 충분히 공유된 상태에서 일을 진행하지 않았을 때 갈등이 생깁니다. 공연 진행을 앞두고 기술적 측면에서 어떤 커뮤니케이션을 하느냐에 따라, 기획적 측면 역시 원활해질 수 있다고 봅니다. 주로 스태프의 입장에서 말하게 되는데, 기획팀과 비교했을 때 피해의식이 더 큰 것 같습니다.

윤상호 기획 단계부터의 소통이 가장 중요합니다. 기획팀은 셋업 과정에서 발생하는 기술 파트의 세세한 상황과 절차를 모르기 때문에 그렇습니다.

김방근 양측의 이야기를 가장 많이 듣는 역할이 무대감독입니다. 기획팀은 공연 일정을 극장 측에 넘겨주는 것을 기획팀은 일이 끝났다고 생각하는 경향이 있고, 스태프는 그 일정을 받아서 수행하는 것부터 일이 시작되는 것으로 생각하는 것 같습니다. 서울시뮤지컬단의 기획자로서 일할 때, 기획자들을 만나보니, 정작 공연팀과 소통해야 하는 사람들은 공연을 잘 모르는 사람들이 많았습니다. 예산을 줄이기 위해 무리하게 셋업 시간 단축을 요구한다든가 합니다. 이 공연의 경제적인 숫자만 계산한 행정입니다. 한편, 극장 스태프들은 물리적으로 힘들게 되기 때문에 피해의식이 생길 수밖에 없습니다. 기획자 역시 자신이 벌린 일을 극장 스태프들이 적극적으로 해주면 좋겠는데, 불만을 보이고 수동적으로 행동하니까 서로 불만이 쌓여갑니다. 저는 서로 적극적으로 커뮤니케이션하는 것이 중요하다는 입장인데, 그러기 위해서는 서로의 영역에 대해 더 공부하길 권장합니다. 서로의 영역에 대해 더 알게 된다면 지금보다는 갈등이 줄어들지 않을까 합니다.

실무 교육 피드백

(2) 수강 후기

부산문화재단 창작공간팀
부산공연예술연습공간 백현영

한국문화예술위원회, 부산문화재단, 국립부산국악원 공동주관 사업이지만 부산문화재단 보다는 개인 수강생의 입장으로 참가 한 것 같다. 국립부산국악원의 적극적인 공간협조로 다양한 무대기술의 체험이 가능했기에 무척 감사했다. 수강생들 중에서 가장 객석의 입장에서 일해 온 나는 무대에 대한 전문지식이 많지 않다. 그런데도 수업이 재밌게 진행돼 지적인 영감을 주기에 충분했다. 다양한 분야의 풍부한 경험을 가진 교수진들의 작업 과정, 노하우를 공유하며 타 분야 업무(무대, 조명, 음향, 영상, 예술가 등)에 대한 이해도를 높일 수 있었다. 이번 교육은 서울에서만 살던 내게 서울이외의 공연장 인력 또는 공연장의 상황을 처음으로 접하는 기회였다. 교육에 참가한 다양한 분야의 전문가들과 네트워킹하며 공연장을 오가는 인력이 얼마나 다양한 역사를 가지고 있는지 알 수 있었다. 그리고 그들이 이런 기회를 원했지만 충분한 기회가 없었던 것 같아 교육만큼이나 전문인력 간 교류 및 네트워킹 지원이 필요해보였다.(많은 수강생들이 계속해서 자유롭게 토론하고 싶어 했다! 토론의 판을 벌려줘야 할 것이다.)
지역의 공연장 상황을 들어보니 많은 어려움들이 있어보였다. 그리고 그만큼 인력들의 출신 및 상황들이 다양했다. 부산 및 영남 지역 공연예술 종사 인력의 조사/분석을 통한 지역 공연장 전문 인력의 역량강화에 요구되는 교육, 지역 공연장 발전방안에 대한 연구가 필요해보였다.

이번 교육을 들으며 이 커리큘럼은 전문가뿐만 아니라 무대예술계의 진로를 고민하는 학생들에게도 도움이 될 것 같았다. 지역에서 학생들 또는 지망생들에게 이런 교육을 제공한다면 진로에 대한 막연함을 조금은 덜 수 있을 것이다. 그런 의미에서 이번 교육에서는 이미 전문가인 수강생들이 디자인 실습의 기회가 충분하지는 않아 실질적인 기술을 알려주는 기회도 필요해 보였다. 많은 감독님들은 아날로그에서 디지털로 현대화 되어가는 기술의 과도기 속에서 어려움을 겪고 있었다. 그들에게 그들의 상황에 맞게 기계 앞에서의 당황스러움을 없애주고 새로운 기술들을 잘 이용할 수 있도록 활용도가 있는 알려주는 교육이 있으면 좋을 것 같다.
시간과 예산이 허락된다면 그들의 공연장에 찾아가 직접 멘토링/카운슬링을 해주는 교육은 어떨까하는 생각이 들었다. 지역의 공연장은 그들만의 특성이 무척이나 강하기 때문이다. 그 것의 장점을 끌어내고, 사용하지 않았던 좋은 기능들은 개발하고, 공연장에 맞지 않는 것들은 과감히 없앨 수 있도록 도움을 주는 멘토링/카운슬링단을 파견하는 것이다. 이때엔 지역에 대한 이해 그리고 예산을 위해 지역의 전문가를 교수진으로 한 운영이 필요하다고 보였다.

향후 부산공연예술연습공간을 연습 공간 제공에만 머무는 것이 아니라, 제작, 연습, 교육 등 공연예술의 거점이 될 수 있도록 꾸려나가고 싶다. 이러한 사업 개발을 위해 한국문화예술위원회와의 우호적인 협력 관계 유지와 위원회의 지속적인 협조가 필요하다. 위원회가 가진 커리큘럼과 교수진을 활용하여 다양한 프로그램 및 교육을 개발하고 싶다. 그래서인지 이번 교육에 참가하며 새로운 프로그램에 대한 기대와 생각, 내가 할 일에 대한 고민도 많아졌다.

실무 교육 피드백

(2) 수강 후기

구미시문화예술회관
조명감독 이세원

안녕하십니까. 구미시문화예술회관에 조명감독으로 재직하고 있는 이세원입니다. 이번 교육이 저에게는 몇 년 동안 잠시 머문 부산이라는 도시에서 교육이 진행되어서 더 뜻깊은 시간이 되었고 새로운 사람과의 만남이 있어서 좋았습니다.

더욱이 교육이 끝나고 자주 가던 맛집도 다시 한 번 가보게 되었고 교육을 들으면서 몇 년 전에 같은 무대에서 같이 땀 흘리면서 일했던 선생님과 강사님 교육을 들어서인지 귀에 쏙쏙 들어와 열심히 듣고 메모도 많이 하였습니다. 그리고 선생님과 강사님들이 대한민국의 공연을 이끌어 가는 진정한 리더로서 더 좋은 공연을 만들기 위해 지금도 배울려고 하는 모습이 진정한 프로라고 느꼈습니다. 무대조명 전문 교육을 해주신 무대조명 1세대이신 이상봉 교수님의 강의를 듣고 공연에 대한 열정 그리고 끊임없이 새로운 것을 탐구하는 모습이 선배님으로서 좋은 귀감이 되었다고 생각합니다. 선생님 강의 내용도 자기만의 조명 디자인 노하우며 다른 분야의 내용도 알아야 좋은 협업 관계가 된다는 걸 배우게 되었습니다.

교육을 듣고 이제는 제가 일하는 현장으로 돌아와 다른 분야에도 관심을 가지게 되었고 지금 일하고 있는 공연장에 맞춰 저만의 노하우를 하나씩 하나씩 만들어 가고 있는 중입니다. 무엇이든지 실천이 중요하지 않습니까~!(웃음)
마지막으로 이번 교육을 주최한 창의예술인력센터 관계자님에게 감사의 인사 말을 전합니다. 앞으로도 대한민국 공연이 더 발전 할 수 있도록 좋은 교육 프로그램 많이 만들어 주시길 기대 하겠습니다.

실무 교육 피드백

(2) 수강 후기

광주 5.18 기념문화센터
고은주

안녕하세요. 광주광역시 518기념문화센터 고은주 라고 합니다. 지난주 교육 받을때만 해도 푹푹찌는 날씨 때문에 힘들었는데, 이제는 조금 서늘하다 싶을 정도로 날이 많이 차가워졌네요. 리액션 없는 무뚝뚝한 교육생들 데리고 교육하시느라 정말 고생 많으셨습니다. 조금 늦은 감이 있지만 교육 후기 몇 글자 적어봅니다.

이번 교육은 무대현장 실무자(3년 이상)들을 위한 교육이었습니다. 근데 저 같은 경우는 실무 경험이 없는, 거의 백지와도 같은 상태에서 교육에 참여하게 되었는데, 이런 저한테도 “이런 교육이 또 있을까?”싶을 정도로 귀하고 알찬 교육이었습니다. 사실 중간중간 이게 교육이 맞나? 싶을 정도로 다양한 공연과 프로그램으로 오히려 저에게는 힐링의 시간이 되었습니다. 그러면서 무대감독이라는 업무에 대해서 흥미를 갖게되었고, 조금이지만 잘하고싶다는 욕심도 생겼습니다.
공직에 입문해서 이런 생각을 하게된 건 정말 오랜만입니다. 그래서 더 감사한 시간이었고요. 특히, 실제 공연준비 과정과 진행과정을 시연하면서 준비과정에서부터 각 분야에서 서로 어떻게 조율해 나가는지 직접 볼 수 있었던 교육은 정말 좋았습니다. 다만 무대업무에 대한 기본 바탕이 부족한 저한테는 조금 높은 수준의 교육이어서 교육과정을 온전히 소화해 내지 못한 점이 오랫동안 준비해주신 스태프분들과 교수님들께 죄송스럽고, 조금은 아쉬웠습니다.

하지만! 3년 정도의 실무 경험자들에게는 정말 최고의 교육이 될 것 같습니다.
적극적으로 참여하지 못해 죄송하고, 감사합니다. 사실 공직의 특성상 한분야에 오랫동안 자리하면서 전문적인 역량을 키우는 것은 대단히 어렵습니다. 자신이 원한다고 계속적으로 업무를 할 수 있는 것도 아니고요. 그래서 공직자를 상대로 한 교육프로그램으로 한단계 낮은 단계의 조금 더 기초적인 교육과정이 개설되었으면좋겠습니다.

실무 교육 피드백

(2) 수강 후기

충북학생교육문화원
허건양

창의예술인력센터의 교육은 예술전문인의 재교육 및 인적네트워크를 형성할 수 있는 좋은 기회의 장이라고 생각한다. 이번 교육과정은 무대, 음향, 조명, 영상 등, 타분야와의 연계수업으로 유익한 점이 많았다. 현장에서 한정된 시간 안에 원하는 공연을 올리기 위해서는 한 분야의 유능한 전문가도 필요하지만, 유연한 사고의 소통가도 또한 필요하다. 타 분야와의 원만한 협업과 소통능력은 무대예술전문인이 꼭 갖추어야 할 자질 중의 하나라고 본다. 그러기 위해서는 타 분야의 작업과정을 숙지하는 것이 전제되어야 한다고 생각한다.

조명을 하고 있는 본인의 입장에서는 한 번의 연수과정에서 무대, 음향 및 영상 분야의 강의를 동시에 접할 수 있었던 좋은 기회였다. 음향 튜닝작업을 시연하며 이해하기 쉽게 설명을 해주시는 이수용교수님의 강의는 왜 음향스태프들에게 그러한 시간들이 필요한가를 이해하게 하는데 도움이 되는 시간이었다. 김방근 교수님의 강의는 공연제작팀과 극장 직원들간의 역할분담에 대해 재정립 해볼 수 있는 기회였고, 제작팀의 어려움을 접하면서 극장 직원으로서 좀더 효율적인 협업관계를 모색해볼 수 있는 시간이 되었다.
비록 길지 않은 시간이었지만, 조명입장에서는 타 분야 작업 과정을 이해하는데 도움이 되었으며, 극장 직원입장에서는 공연제작팀을 이해하는데 분명 도움이 되었던 시간이었다. 이 교육과정이 계속 시간과 노력을 투자해야 할 부분중의 하나라고 생각한다. 다만 무용이나 오페라 실연과정은 현장전문가 연수과정의 연수생들이라면 충분히 경험하고 있는 부분이어서, 다소 지루한 면이 있어 아쉬운 부분이었다.
이상봉교수님의 강의는 수많은 작품을 해오시면서 쌓아온 내공의 깊이를 느낄수 있었던 시간이었다. 강의 중 툭툭 던져주시는 밀도 있는 말씀들은 고민했던 부분의 방향을 제시해주었으며, 디자인의 팁이나, 오브제를 사용한 조명연출법들은 당장이라도 현장에서 적용할 수 있는 소중한 자료가 되었다. 매번 진화하는 교육과정에 힘써주신 창의예술인력센터 직원여러분께 감사를 표한다.

실무 교육 피드백

(2) 수강 후기

완주군시설공원사업소
최병찬

먼저 모든 교육생과 선생님을 만나게 되어 너무 반갑습니다. 저는 이렇게 생각 합니다. 작품을 무대에 올려 구현해내는 것은 바로 자존심이고 자존감이라고 말이죠. 즉, 창작자와 연기자 그리고 스태프는 모두 각자의 창의성과 전문성을 최대한 발휘하게 되는 최고의 자존심인 것이죠. 이것은 각각 다른 분야의 전문가들이 그의 영역에서 무대 실현이라는 공통의 목적을 이루어 내는 그야말로 융복합이라는 창의적 협업의 모습인 것입니다.

처음 교육신청을 하면서 주변에서는 '굳이 교육을 받을 필요가 있어?'라고 하며 '하던 대로 하면 되지'라는 말들을 들었습니다. 하지만 개인적으로 극장을 관리하는 직을 수행하는 내 자신의 소양에 의문을 갖게 되었고 오히려 챙겨서 교육에 참여하게 되었습니다. 반신반의 하는 마음으로 시작하였습니다. 여러 프로덕션 감독님들의 강의는 극장측의 입장에서는 세세한 부분까지 알지 못했던 부분에 대한 것이어서 사뭇 입장 차이에 대해 더욱 심사숙고하는 충분한 계기가 되었습니다.
무대 · 음향 · 조명 · 영상 감독님들의 수년간의 노하우와 그 철학은 타의 추종을 불허하는 경지였습니다. 특히 연수의 목적이었고 궁금해했던 음향 수업의 경우 디지털 장비로의 구현을 볼 때는 경이로웠습니다. 짱뚱어의 이안과 숨, 놀, 춤의 현대무용 그리고 오페라까지 잠시 관객이 되어 감상에 심취해있다가도 다시 감독의 장에서의 공연을 보며, 공연이 이루어지는 과정과 그 연계되는 고리에 대해 실감나게 볼 수 있어서 좋았던 시간이었습니다. 사전에 창작자와의 만남 또한 특별한 시간이었습니다. 물론 세세한 기능들이나 기술에 대한 전수 프로그램 보다는 개념적이고 포괄적인 연수다보니 시간에 쫓기는 듯한 인상도 남아 있습니다. 광주문화예술회관에서 어엿한 공연을 만들어갔던 것은 아주 만족했고 반면, 교육생의 참여라는 부분이 빠진 것은 아쉬운 부분이라 하겠습니다. 하나의 작품으로 밤샘 스태프 회의를 하며 직접 구현해 보는 과정도 있었으면 좋겠습니다.

이처럼 교육을 마치고 다시 현업에 돌아가 현장에서 어느 정도까지 또는 어떤 방식으로 적용해야 할지 고민 중입니다. 하지만, '아무것도 하지 않으면 아무일도 일어나지 않는다'라는 말처럼 작은 목표부터 설정하고 협의하여 만들어 볼 생각입니다. 특히, 스태프 회의 과정을 꼭 정착시키고 싶습니다. 프로덕션의 감독님들이 완주에 오시면 더 잘 소통이 이루어지도록 말이지요. 아르코의 찾아가는 방문 교육을 기획해주시면 더욱 감사하겠습니다.

실무 교육 피드백

(3) 작품실무 및 작품 실연: 영남권

무용 〈박연정무용단〉

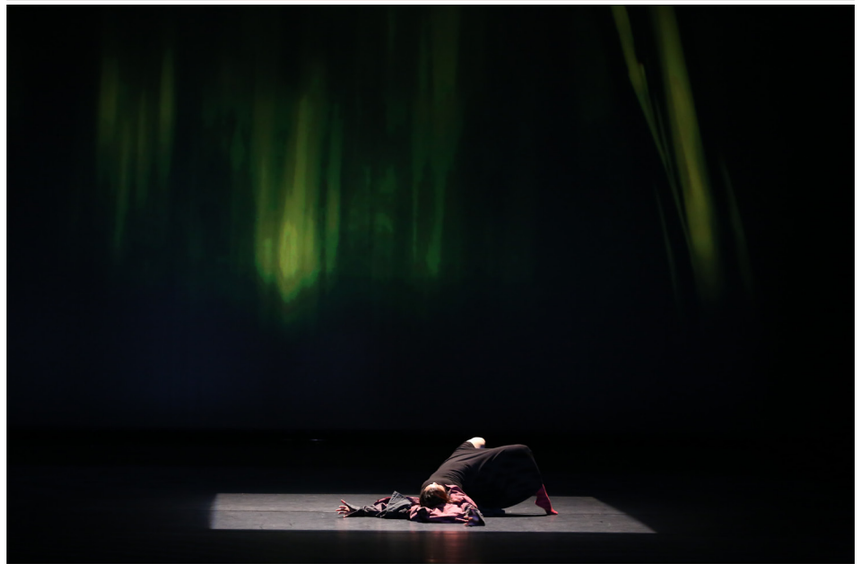


















밴드 〈로맨틱투나잇〉










Roland


Jazz




Roland

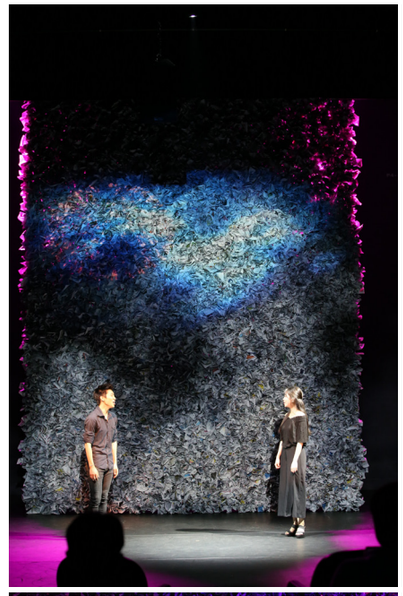




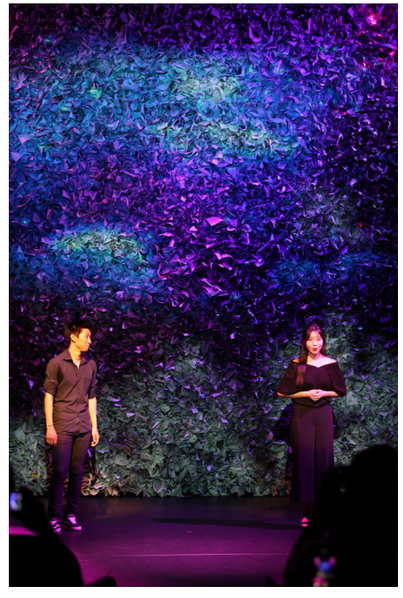
(3) 작품실무 및 작품 실연: 수도권

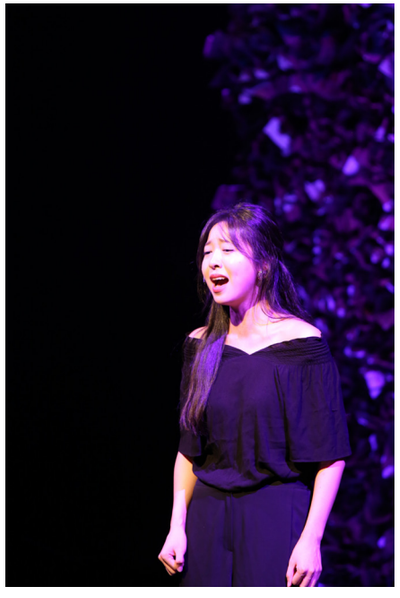
뮤지컬 〈갈라〉
남자 배우: 김건희/여자 배우: 김세라











〈춤하나 댄스컴퍼니〉















〈Blending note with 홍단아〉









음악 〈이안밴드〉

























무용 〈임지형 & 광주현대무용단〉















음악 〈빛소리오페라단〉











강 사

이상봉 이수용 김방근 윤상호 유석용

특별강사

안호상(국립극장장)

장광렬(무용평론가, 국제공연예술프로젝트 대표)

운영스태프

강지혜 김태영 심태형 정송희 황종량 김원섭

박신정 박준걸 김동한 최충욱 임영민 오광민

마현진 김재복 김범수 이동준 김민수

특별출연

음악밴드 로맨틱투나잇, 블랜딩노트, 이안 밴드

무 용 단 박연정 무용단, 춤하나컴퍼니, 임지형&광주현대무용단

빛소리 오페라단, 김건희(뮤지컬 배우), 김세라(뮤지컬 배우)

에디터 허영균

사 진 김원영

협 조

부산문화재단 국립부산국악원 광주문화예술회관

기획 · 진행

한국문화예술위원회 창의예술인력센터 센터장 이한신

무대예술팀 최형오 박기옥 소순우

한국문화예술위원회
Arts Council Korea