

# 무대기술 발달에 따른 공연콘텐츠 융·복합

김태근\*, 노창현\*\*

\*동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과

\*\*건국대학교 언론홍보대학원 공연예술경영전공 겸임교수

e-mail : midastkky@gmail.com

## Performances Due to Stage Technology Development

Tae-Keun Kim\*, Chang-Hyun Noh\*\*

\*Dept of Culture Contents, Graduate School of Digital Image and Contents,  
Dongguk University

\*\*Graduate School of Mass Communication & Public Relations,  
Konkuk University

### 요 약

최근 산업기술을 활용한 다양한 융·복합 공연들이 이루어지고 있다. 또한 무대기술 발전으로 공연에 필요한 기술적 구현 방식이 변화되고 있다. 이러한 상황에서 새로운 공연 형태로의 진화와 무대기술 발전 가능성을 제고할 수 있다. 이에 창의적 상상력을 극대화하는 무대기술을 발전하고 관객과 상호작용할 수 있는 공연의 필요성 모색에 목적을 두고자 한다.

### 1. 서론

현대 사회 산업발전으로 새로운 무대기술에 의한 표현 방식 도입으로 다양한 공연콘텐츠의 융·복합 공연들이 확대되어 가고 있다. 공연콘텐츠와 무대기술의 융·복합은 공연자가 관객에게 일방적으로 텍스트를 전달하는 기존의 공연방식에서 벗어나 공연자와 관객사이에 쌍방향 소통이 이루어지게 할 뿐만 아니라 관객이 공연에 직접 참여 가능하게 한다. 또한 콘텐츠 및 무대 요소에 더욱 상상력이 더해 질 수 있어 보다 생동감 있는 무대 구현이 가능하다.

본고에서는 무대기술 발전에 따른 공연콘텐츠의 융·복합 현상 확대와 그 중에서도 특히 관객이 참여할 수 있는 인터랙티브(Interactive) 공연의 필요성을 살펴보고자 한다.

### 2. 무대기술 융·복합 현상

공연의 장르는 다양해지고 무대기술의 발전으로 인해 그 표현 방식은 날로 발전하고 있다. 어떠한 기술적 요소는 더 이상 나아갈 수 없는 한계점이 드러난 부분도 있지만 무대 기술 개발은 계속해서 이루어지고 있다. 따라서 이러한 기술들을 공연콘텐츠와 어떻게 접목 할 것인가에 대한 고민이 필요하다.

예를 들어 무대기술 중 하나인 무대조명은 공연의 극적이고 미적인 표현의 가장 중요한 방식이고 다른 무대기술 요소와 밀접한 관계를 맺는다. 그리하여 다른 분야와의 융·복합이 쉽게 이루어진다. 대표적으로 미디어와의 융·복합이 있는데 미디어는 텍스트를 무대에 구현하는데 있어 최근에 가장 많이 사용하는 기술로 무대 조명과 어우러지면 관객으로 하여금 보다 현실감과 생동감이 느껴지게 하는 효과를 가져 온다.

이와 같이 오늘날의 공연 작품에서는 디지털 미디어의 결합에 의해 그 영역이 더욱 확장됨은 물론이거니와, 디지털 기술을 이용한 시각적 표현 방법의 발전으로 새로운 국면을 맞이하고 있다. 이러한 변화는 공연에 매우 중요한 영향을 미쳐 그 특성을 극대화 시키거나 새로운 성격을 부여하며 다양한 표현수단에 노출되어 있는 관객의 요구에 부응한다.<sup>1)</sup> 미디어 사용 기법은 무대의 현실감을 극대화하고 미적 표현을 하는데 있어서 기존의 무대세트와 장치보다는 보다 이를 효과적으로 할 수 있다.

모든 무대기술 요소들은 서로 융합됐을 때 그 효과가 더욱 극대화된다. 배우나 무용수와 같은 공연자가 있는 공연에는 미디어와 조명 결합이 특히 중요하다. 왜냐하면 공연자가 관객에게 전달하고자 하는 사상이나 텍스트를 생동감 있게 보다 더 잘 표현할 수 있기 때문이다.

### 3. 인터랙티브 무대기술

모든 공연은 무대 위의 공연자와 객석에서 바라보는 관객으로 나뉜다. 공연 중에 계속해서 배우와 관객은 호흡하며 서로 상호작용이 이루어진다. 관객의 호흡에 따라 공연의 분위기는 물론이고 이에 따른 공연자들의 반응이 실시간으로 적용되는데 라이브 공연에서 이들 간의 상호작용적 관계는 공연 흐름을 좌우하는 중요한 부분이다.<sup>2)</sup> 기본적으로 공연에는 관객과의 소통을 위한 감성적인 인터랙

1) 이보라, 「디지털 미디어 퍼포먼스에 관한 연구 - 퍼포먼스 작품 <Bandi>를 중심으로」, 숭실대학교 석사학위논문, 2009, p.1.

2) 안진경, 「인터랙티브 공연에서 관객과 퍼포머간의 순회적 공간에 대한 연구 - 작품mini@trues를 중심으로」, 『한국디자인학회 국제학술대회 논문집』, 한국디자인학회, 2008, p.220.

선이 내재되어 있다. 여기에 더 효과적인 인터랙션이 가능한 무대기술의 발달로 다양한 표현방식을 통해 관객에게 공연에 대한 흥미유발과 함께 몰입도와 재미를 향상시킬 수 있게 되었다. 예를 들어 공연하는 사람의 움직임에 따라 무대미술의 일부인 이미지나 동영상에 반응하여 인터랙티브한 배경을 제공한다. 실시간으로 공연자의 움직임과 행위에 따라 다르게 나타나기 때문에 매우 가변적이며 동적이다.<sup>3)</sup> 이러한 공연을 통해 관객은 인터랙티브한 요소를 보고 느끼며 특히 시각적 즐거움이 더욱 증가하게 된다.

#### 4. 결론

지금까지 무대기술 융·복합 현상과 디지털 미디어의 표현방식과 공연자와 관객과의 상호작용, 그리고 인터랙티브 기법을 살펴보았다.

공연콘텐츠는 새로운 미디어와 시스템과 같은 무대기술의 융합과 함께 창조되고 있다. 그리고 스토리텔링도 인공지능(AI)기술로 글을 쓰는 시대로 발전했다. 앞으로 어떤 기술과 현상이 더 나타날지는 모르겠지만, 분명한 것은 이를 활용하여 보다 더 관객들과 상호작용할 수 있게 될 것이다. 따라서 디지털 감성이 더해진 인간이 상상하는 무대 구현에 대한 고민이 필요하다.

공연콘텐츠는 창의력과 상상력을 통해 표현의 전달체계에 새로운 변화를 이끌어내고 예술로서의 가치가 확장될 수 있다.

창의력이 뛰어난 누군가가 창조적 상상을 하여 그것을 글, 그림, 영상 등으로 구체화시키면 그것을 보고 영감을 얻은 과학자, 기술자들이 그 상상력을 실현시키기 위한 연구를 시작할 수 있다. 이것이 바로 창의적 상상력이 주도하는 문화기술 개발의 모습일 것이다.<sup>4)</sup> 즉, 창작자의 상상력을 무대에 구현하기 위해 기술 개발의 필요성과 시작점을 말하고 있다. 이로써 새로운 공연 형태로의 진화와 무대기술의 연구, 그리고 공연산업의 성장에 발판이 되기를 기대한다.

#### 참고문헌

- 권지은, 김경수, 「퍼포먼스에 있어서 인터랙티브 미디어의 효과와 활용 분석」, 『애니메이션연구 7(3)』, 한국애니메이션학회, 2011.
- 두일철, 전병훈, 『창의적 상상과 문화기술의 융합. ICT미래기술편』, 넥스텍스트, 2014.
- 안진경, 「인터랙티브 공연에서 관객과 퍼포머간의 순회적 공간에 대한 연구 - 작품mini@trues를 중심으로」, 『한국디자인학회 국제학술대회 논문집』, 한국디자인학회,

2008.

이보라, 「디지털 미디어 퍼포먼스에 관한 연구 - 퍼포먼스 작품 <Bandi>를 중심으로」, 숭실대학교 석사학위논문, 2009.

3) 권지은, 김경수, 「퍼포먼스에 있어서 인터랙티브 미디어의 효과와 활용 분석」, 『애니메이션연구 7(3)』, 한국애니메이션학회, 2011, p.43.

4) 두일철, 전병훈, 『창의적 상상과 문화기술의 융합. ICT미래기술편』, 넥스텍스트, 2014, p.200.