현대희곡론

3/8

희곡의 어원

-‘연희’의 ‘가곡’에서 유래

(연희 : 오늘날의 연극) (가곡 : 노래. 가사. 곡조. 대본)

-연극의 대본이라는 의미

-20세기 초부터 사용. 근대 이후에 창조된 개념

-한국 : 근대 이후 탄생한 문학장르 (전통적으로 있었던 장르 x)

-희곡 : 서구에서 유래된 근대문학의 형식

서양의 개념 Play. Drama의 번역어

시어터(연극)이 퍼포먼스(공연)에 포함됨

서양 : 셰익스피어. 안티노네. 오이디푸스왕 등.. (기원전 5~6세기부터 시작. ‘비극’ 장르 유행) 희곡문화의 전통이 아주 오래되었다.

How about 중국, 일본

중국 : 경극 일본 : 가부키.

우리나라 : 중국, 일본과 비슷한 면 있음

다른 점 : 공연 공간이 다르다

한국은 공연 공간 없고 극장 없어 장터나 열린 공간에서 함 but 중국과 일본은 실내에서 함

그리고 희곡의 유무 차이도 있음

중국. 일본 : 극본 있음

우리는 극본 없고 구비야

Play : 희곡/연극을 통칭. 희곡을 지칭하는 말에 가까움

->어원 : ‘놀이’ 연극의 본질

Drama : 희곡/연극을 모두 지칭 (넓은 개념) (오페라. 연극 다 포함)

->어원 : ‘행동하다’ 연기. 배우를 의미

Theatre : 연극을 지칭하는 말

->어원 : ‘보다’ 관극. 관객을 의미

연극의 핵심적 본질

연극의 4대 요소 : 관객. 배우. 대본. 무대

관객과 배우가 가장 중요

드라마. 영화보다 연극을 중점으로 공부하는 이유 : 기본. 근원. 중요하니까

시나리오의 역사 : 기껏해야 100여 년

TV. 드라마의 역사 : 더 짧지. 한국은 1960년대 미국은 1950년대

1. 희곡의 존재방식
2. 문학성과 연극성

–희곡의 이중성 : 연극의 한 요소. 문학장르의 하나

문학성과 연극성 : 희곡의 장르적 특수성

연극성 : 희곡은 연극적 상상력을 가지고 읽어야

희곡 : 연극 상연을 전제로 쓰여진 기호체계

희곡 : 종이 위에 쓰여진 연극

희곡은 무대 위에서 공연을 통해 완결됨. 시나리오는 영화를 통해 완결됨

희곡의 이중성

희곡 : 문학성과 연극성의 분리 어려움

희곡의 문학성 : 무대에서 연극적으로 잘 구현되어서 문학적 감흥을 주는 것

좋은 연극성 = 좋은 문학성 (문학성은 좋으나 연극성은 부족하다는 말은 성립할 수 없는 것. 가독성이 뛰어나다고 좋은 것이 아님)

연극성이 결여된 레제드라마 : 실패한 희곡. 결손희곡

연극성에 대한 오해

극적인 것 = 충격적인 것. 극한적인 것 ->연극성에 대한 오해

극한적인 상황에서 벌어지는 사건이 극적인 것. 연극성이 아니다. Ex) 무인도 표류, 매몰된 탄광. 9회말 역전홈런 <다이하드> <스피드>

연극성

갈등과 긴장에서 비롯되는 것. 일상에서 볼 수 있는 평범한 사건 속에서도 극적인 것 (연극성)은 얼마든지 발생할 수 있다. Ex)내 친구의 집은 어디인가

3/10

1. 희곡 : 연극적 상상력의 텍스트

희곡에는 연극의 제반 요소들이 내재

->배우, 무대, 희곡, 관객

희곡은 ‘종이 위에 쓰여진 연극’이므로 극장에서 관객에게 보이기 위해 쓰여진 것

대사, 무대지시문을 쓸 때 특히 주의해야

“관객이 보고 듣기 위해 쓰는 것”

“배우가 말하고 행동하기 위해 쓰는 것”

“무대(극장)에서 표현하기 위해 쓰는 것”

희곡 : 언어텍스트라기보다 연극적 상상력의 텍스트

희곡의 언어는 독자보다는 배우, 연출가, 디자이너를 위한 텍스트

희곡은 대사와 무대지문으로 이루어짐. 무대 위의 상상력

배우의 요소

인물의 대사와 행동

->무대에서 배우에 의해 연기되어지는 것

1) 매체의 특성에 의해 연기는 다르게 표현

->표정연기는 대극장 연극에서 표현 불가능

->영상매체는 섬세하게 표현가능

2) 대사는 배우가 발음하기에 편해야

->관객이 듣기에 편한 청각적 언어(리듬감, 템포, 한 번에 들었을 때 쉽게 알 수 있어야 함.)

->소설의 대화와 다른 까닭

대화장르를 많이 사용하는 소설 : 행동소설. 극적소설 드라마틱한 요소가 강하기 때문에 행동, 플롯이란 요소가 상당히 선명하다 ex. 황석영 소설 추친력, 박진감 있음 희곡의 대사와 상당히 닮아 있음 but 본질적 차이 존재

소설이 희곡으로 각색될 때 : 소설의 대화장면의 희곡의 대사와 같에 취급하면 안 됨. 무대 위에서 발음되고 관객이 듣는다는 점을 감안해서 대화의 수정 작업이 필요 서툰 각색자들은 그대로 옮겨 적음 그러면 뭔가 연극공연을 할 때 운치 있어 보이긴 하는데 잘 귀에 들어오지 않아.. 희곡의 언어로써 적합하지 않은 것

대극장용 희곡의 역사가 소극장용 희곡 역사보다 훨씬 오래 됨. 19c 후반에서야 소극장용 연극이 시작됨, 그전에는 대극장용 연극이었어. Ex) 그리스 디오니소스 관련 -> 대극장. 셰익스피어 희곡도 3층 객석이 있는 대극장이었음. 참고로 2층이 1층보다 상석이얌 티켓값도 비싸구ㅠㅠㅠ 1층은 입석! 서서 보는거 1층은 노동자 관객들이 주로 차지 반응이 가장 격렬했음 공연이 마음에 안 들면 야유도 하고.. 2층석 3층석은 귀족이나 부르주아들이 차지

객석과 무대 사이 거리가 멀기 때문에 연기가 과장될 수밖에 없음. 우리 보통 과장되면 ‘연극적이다’라는 표현 쓰잖아

셰익스피어 연극 이런 거 보면 과장되어 있고 연극적 왜? 대극장 연극이기 때문에

19c 중후반 대부분의 예술 문학, 혜화, 연극 등 예술분야에서 현실을 있는 그대로 모방하는 자연주의, 사실주의 유행 시작. 현실을 있는 그대로 반영하려니 매우 사실적이어야 함. 현실에서 사람이 말하고 행동하는 것처럼 꾸며야 함. ->극장이어서는 곤란하다! 사실주의적인 것에 적합한 극장 등을 찾게 되어 -> 소극장 연극 유행하게 됨. 사실주의 연극의 선구자 입센 <인형의 집> ->근대극의 아버지라 불림. 1870년대 정도에 씀. 입센의 등장 이후 사실주의 연극을 추구하는 극단, 연출가들 등장.

관객을 위하여 ex)전화통화 장면 시 상대방의 말을 관객에게 전달해주거나 한쪽에 상대방을 등장시킴

집단경험의 예술

독자 : 희곡 읽기 – 개인

관객 : 연극 보기 – 집단

의사소통의 예술

창조자와 수용자

수용자들 사이

관객의 중요성 : 의미구성의 주인

연극의 여러 가지 반응 : 박수, 웃음, 운다, 경악, 침묵(몰입할 때의 반응)

연극의 관객은 수동적인 존재가 아니다. TV 드라마 영화 등과 달리 현장성이 있음. 관객이란 요소가 대단히 중요. 관객은 참여자다!

희곡의 재미를 느끼려면 집단예술의 예술, 의사소통의 예술, 사회적 텍스트라는 점을 인식하며 읽어야 함.

소설은 철저하게 개인독자에 초점이 맞추어져 있지만 희곡은 집단에 초점을 맞추어 쓴 작품.

관객\*\*\*\*\*\* 관객 없인 연극이 성립할 수 없어

관객 없이 연극을 하면 연극이라고 할 수 없음. 리허설일 뿐

3/15/16

갈등과 서스펜스라는 요소는 드라마만 가지고 있는 것이 아니라 이야기 구조를 가지고 있는 문학과 예술에는 기본적으로 내포되어 있음. 그러한 요소를 가장 많이 가지고 있는 것이 극문학임. 바꾸어 말하면 극문학에도 시적 요소, 서정적 요소가 있음. **서사적 구조**가 있다는 이야기야!! 소설뿐만 아니라 거의 모든 예술이, 심지어 회화, 조각 같은 것에도 서사적 구조가 있음. 음악에도 서사가 있지. 운명 교향곡 봐봐 이렇게 거의 모든 예술에 서사적 구조가 있지. (한 얘기 반복중) 결론 거의 모든 예술이 서사적 구조를 공유하고 있는데 어떤 장르가 더 많이 가지고 있느냐에 따라 갈래가 나뉘지. 희곡에도 그런 희곡이 있어 서정성이 강한 희곡. 서사성이 강한 희곡. 서정성이 강한 희곡을 시극이라고 하고 서사성이 강한 희곡을 서사극이라고 해. 어쨌든 희곡이 희곡다운 @#$$% 반드시 갖춰야 할 요소가 갈등과 긴장. 서스펜스는 쉽게 정의하기 어렵다, 서스펜스는 호기심. 등등을 의미함. 드라마를 볼 때 아무것도 모르고 보는데 보면서 점점 정보를 축적하게 되고 그것을 토대로 다음 상황을 기대하며 보게 됨. 이런 일련의 과정을 서스펜스라고 한다. 그런 일련의 과정이 긴장감을 조성해. 서스펜스에는 궁금증 호기심 기대감 등등이 내포되어 있지만 그런 것을 폭넓게 담을 수 있는 우리말이 긴장인 듯해

다 알고 있는 이야기도 궁금증과 호기심을 불러일으켜 똑 같은 거 반복해서 보아도 여전히 재밌어 왜? 서스펜스가 여전히 작동하고 있기 때문이야

동주라는 영화가 있으면 우리는 그 생애가 어떤지 대충 알고 있어 그치만 영화 속에서 어떻게 전개될까 하는 점이 흥미를 일으킴.

긴장의 창조 : 기대감 (기대가 맞아떨어지기만 해서도 안 되고 너무 어긋나서도 안 돼 맞아떨어지기만 하면 의외로 재미가 없을 거야 기대가 맞아떨어진다는 것은 뻔한 극적 전개를 의미해 그럼 시시해!! 통속극(?)이나 멜로드라마가 그런 경우가 많아 식상감을 줌. 그런데 이런 생각을 해 봐야 해 그렇다면 그 그 우리 기대에 부응하는 드라마가 나쁜 드라마인가? 음…. 그렇지 않아요 꼭 나쁜 드라마라고 이야기할 수 없어 어떻게 보면 잘 쓴 거야 논리적 전개를 가지고 있는 거지 뻔한 전개를 뒤집어 이야기한다면…. 사실 우리가 평소에 즐겨보는 멜로드라마가 논리적 전개를 가진 대표적인 장르. 가장 많은 사람들이 즐겨 봄. 그런데 안정성만 추구하면 좋은 드라마가 될 수 없어 기존의 틀을 깨는 파격? 형식실험? 그런 창의적인 전개. 독창적 구성이 필요함. 진짜 작품성이 있고 예술성이 있는 드라마는 논리적 전개의 틀에 따르되 그 틀을 깨려고 노력하고 있음.)

기대의 부응과 배반의 변증법

내적 긴장의 창조가 관건

귀여운 서스펜스 그림으로 넘어감.

서스펜스가 중층적 구조(?)를 가지고 있어야. 서스펜스 위에 서스펜스가 있고. 중심적 서스펜스 위에 더 작은 보조적, 그 위에 더 작은 미세한 서스펜스가 있어야 해요.

어떤 영화 설명하심. 테러리스트들에 의해 런던이 불바다가 되는 이야기 런던에서 영국 총리가 갑자기 죽게 돼 허걱 그래서 국장 장례식이 일어나지 그런데 주요국가의 수반들이 참여해. 미국 대통령 캐나다 총리….. 등등 그런데 국가수반들이 하나씩 테러에 의해 희생돼 엉엉 주인공은 미국 대통령의 주요.. 경호원인가 그런 사람. 미국 대통령을 지켜내는 이야기!

중심 서스펜스는 주인공이 테러로부터 대통령의 신변을 잘 지켜낼 수 있을 것인가! (영화를 보며 가장 궁금증을 가지고 보는 요소)

긴장감을 일으키는 요소가 이거 하나만 갖고 되겠어요? 아니오~

그래서 보조 서스펜스가 필요해 가령 캐나다 총리 일본 총리 등등의 작은 이야기.

테러리스트를 돕는 내부의 스파이가 있지 않을까? (째릿) 이런 것들이 더 미세한 서스펜스를 유발하지 이런 것이 쌓여서 중층적인 구조를 만들어내는 것이지 알겠죠?

서스펜스 구조의 그림을 그리는데 왜 반원형으로 그렸을까? 왼쪽 끝이 출발점이고 오른쪽 끝이 끝나는 지점이야. 드라마가 시작될 때는 관객이 아무도 모르는 상태에서 출발해서 끝에는 모든 것을 알게 돼. 그런데 사실 드라마의 서스펜스 구조는 의외로 단순해 얘를 들어 로미오와 줄리엣에서 중심 서스펜스는 둘이 사랑에 성공할 수 있을까. 둘을 빨리 결혼시키면 되겠어 안 되겠어. 2시간을 끌고 가야지. 결혼의 난관을 만들어야지. 관객은 두 사람이 사랑에 성공할 수 있을까 하는 궁금증이 생길 것. 결말에 대한 지연에 대한 의미를 가지고 있음. (반원형에 대한 설명인 듯) 궁금증의 증폭.

1. 플롯

희곡의 6요소

아리스토텔레스가 <시학>이라는 책에서 이야기함. 2500년 전에 쓰여짐. 그런데 지금도 이 책은 우리가 예술이론을 이야기할 때 빼놓지 않음. 시에 관한 것만은 아님. 이 때의 시는 문학을 의미.

플롯 : 구성 (비슷한 말이긴 하지만 구성이라는 말이 플롯을 다 담아내기엔 부족. 아리스토텔레스는 플롯을 비극의 영혼, 심장이라고 표현함. (10초간 멍 때린 듯.) 우리가 희곡을 가리켜서 행동의 문학이라고 함. 갈등의 문학이라고도 함. 바꾸어 말하면 사건의 문학이라고 함. 희곡에는 뚜렷하고 명확한 사건이 반드시 존재해. 소설에서는 뚜렷하고 명확한 사건이 있을 수도 있고 없을 수도 있음. 그렇기 때문에 희곡에서 플롯이 심장이라고 불리나 봐. 로미오와 줄리엣은 사건이 명확하지. 죽음을 초월하는 위대한 사랑. 오이디푸스 왕 이야기 봐봐 아버지를 죽이고 어머니랑 결혼하잖아 이런 막장이 있나 그런데 그런 막장을 넘어서는 위대하고 감동적인 이야기가 있다는 뜻이야.

쉽게 말해, 플롯이란 주인공이 강한 의지를 가지고 하려고 하는 일이 있는데, 그것을 가로막는 장애물이 계속해서 있어. 주인공이 그것을 극복하고 임무를 수행하는 거야.

Ex) 개성상인 의주상인 등등이 있는데 개성상인의 세력이 아주 셈. 이럴 때 주인공은 보통 의주상인. 그래야 재미있음.

드라마는 내면적 갈등보다 외면적 갈등이 훨씬 중요함 그래야 드라마지.)

인물 : character (캐릭터를 가장 잘 표현하는 말은 성격이라는 말일 거야 그런데 우리는 인물이라는 말을 사용했어 왜 그럴까? 성격이라 말하면 너무 내적인 요소만 표현하는 것 같지? 그런데 인물이라는 것은 외면적이라는 것까지 포함하는 거 같지. 그래서 인물이라는 말을 사용하는 거. 일부 학자는 인물이 플롯보다 중요하다고 말하기도 함. 갈등이라는 것은 인물에 의해 만들어지기 때문에. 그런데 플롯이 희곡의 핵심적 요소라고 하는 주장에는 이견이 있기 어려워, 그래도 인물도 플롯 못지않게 굉장히 중요해 오이디푸스 왕 안티노네 햄릿 같은 거 보면 주인공이 제목이야. 고대 그리스 비극이라거나 셰익스피어 비극의 tragic(철자 맞는가) hero. 주인공이 고통을 맞고 어떻게 극복하느냐, 극복하지 못하느냐 하는 이야기.)

사상 : 주제, 의도, 전제 ((좀 멍 때리다가)사상이 가장 중요하다고 생각하는 학자도 있어)

언어 : 대사. 대화 (언어를 통해 사상과 감정이 표현이 돼)

음악 : 코러스. 청각 요소 (그리스 시대에는 대사의 절반이 코러스였어 현대에도 음악은 중요해)

스펙터클 : 시각요소 (고대 그리스에도 스펙터클은 있었어 그리스 배우들은 화려한 의상을 입었고 높은 구두를 신었고 기중기인가 그것까지 사용했음. 사건이 해결이 안 되면 기..무슨 신이 내려와서 결말을 지어줌 그 때 기중기를 타고 내려왔어. 요즘엔 뮤지컬 같은 데서 엄청 중요해 그래도 아리스토텔레스는 이걸 비본질적 요소로 보았음.)

적은 순서로 중요함

3/17

플롯, 인물, 언어 세 가지를 중심으로 살펴보겠어

행동의 문학

플롯은 우리 눈 앞에서 말하고 걸어다니는 문학이다 라고 누군가 정의함

사실 희곡문학의 완성은 이러할 때 이루어지는 것. 독서를 통해 이루어지는 것이 아님.

행동 : Action (우리는 액션이란 단어에 대해 오해가 많아

드라마는 드라마, 플레이, 시어터 중에 가장 넓은 개념.

드라마의 가장 적절한 번역어는 극 상당한 고등교과서에 극. 극문학이라고 쓰여 있음. 드라마는 요즘 티비 드라마라는 뜻으로 와전되어 사용되고 있음. 액션 또한 그래

액션영화라고 하면 과격하고… 그런 의미로 사용되고 있음. 그렇기 때문에 액션이라는 개념을 오해하고 있어)

움직임 : Movement

대화(대화도 따지고 보면 행동이야 행동의 중요한 요소야 입센 이후의 극을 사실주의 극이라고 하는데 보통은 대화 중심의 극이야 ‘동승’을 예로 들어 보자. 동작이 크지 않고 언쟁 등이 큰 비중 차지해.), 동작, 침묵 등 ->극행동이라는 말 쓰기도 함. 행동이라는 것은 대화, 동작, 침묵 등을 아우르는 말임. 무대 위의 행동이라는 것은 무대 위의 사건이라고 보면 됨.

햄릿이라는 연극은 햄릿의 복수의 행동. 햄릿이라는 작품의 중요한 행동. 이러한 행동에는 반드시 의지가 수반돼. 의지가 없는 행동은 극행동이 아니야

의지 : Will

의지적 행동 : 어린이, 동물 주인공? (연극에서는 어린이나 동물을 주인공으로 삼는 것을 기피. 의지를 가지고 행동해야 하는데 의지가 약하기 때문.)

<프리윌리>, <라이언킹> ->반례 (라이언 킹의 경우 주인공이 의인화 된 동물이기 때문. 동물의 형태를 가지고 있으나 사람이나 마찬가지)

의지 : 목표

갈등의 문학

갈등(Conflict) : 희곡의 핵심요소 (플롯의 핵심 역시 갈등임)

주인공(Protagonist) : 의지적 행동 -> 목표 (햄릿을 예로 들면 복수라는 목표를 집요하게 추구. 드라마의 주인공이 되려면 이런 집요함이 있어야 해.) (동승을 예로 들면 겉으로 드러난 목표는 속세로 가는 것이고 숨겨진 목표는 어머니 찾기 여기서 antagonist는 주지임. 그러나 주지에게도 납득할 만한 명분이 있기 때문에 사람들은 주지가 antagonist라는 점을 잘 알지 못함.)

장애물 : 방해 ->난관 (난관은 antagonist 때문에 생김)

적대자 (Antagonist) : 의지, 명분

의지의 충돌 -> 갈등

갈등의 양상

개인 대 개인 : 일반적, 전형적 개인

개인 대 집단 : 사회악

집단 대 개인 : 계급집단 : <전함 포템킨>

개인 대 자연 : 이중갈등 : <타이타닉>, <타워링>

힘의 균형 : 주인공 vs 적대자 (적대자들이 압도적인 힘을 가지고 있고 주인공이 결국 그들을 이길 때 더욱 흥미로움 명량이란 작품을 봐봐)

힘의 구성요소 : 이수일과 김중배

갈등 : 인물이 성격을 획득 (갈등이 있어야 인물의 본모습, 성격이 드러남.)

<타이타닉>의 경우

<이수일과 심순애> - 1920년대 만들어져 80년대까지 사랑 받은 신파극(?)

플롯의 의미

플롯 : 작가의 관점에서 나름대로 부여한 사건의 질서 (플롯과 스토리의 차이 : 왕이 죽고 왕비가 죽었다 하면 스토리야 그런데 왕이 죽고 그 슬픔으로 인해 왕비가 죽었다고 하면 플롯이 됨, 플롯은 인과가 확실해. 그냥 왕이 죽고 왕비가 죽었다고 하면 작가가 부여한 나름대로의 질서가 없어요.)

원칙

1. 통일성 : 맥락 (햄릿은 아버지의 복수, 오필리어의 오빠는 오필리어에 대한 복수. 복잡미묘한 줄거리를 가지고 있지만 크게 보면 햄릿의 복수의 행동. 한 편의 극이 통일성을 띠고 있음.)
2. 전체성 : 완결성, 닫힌 구조 (처음 앞에, 끝 뒤에 다른 무엇이 있을 수 없어야 함. 하나의 플롯으로서 완결된 구조를 가지고 있어야 함.

어떤 학생이 이런 질문을 함. 열린 결말을 가진 드라마도 있을 수 있지 않느냐. 플롯의 4대 요소를 잘 갖추고 있는 드라마를 아리스토텔레스적 드라마라고 함. 플롯을 이야기할 때는 아리스토텔레스를 꼭 이야기해야 함. 하지만 세상에는 비아리스토텔레스적 드라마도 있지. 4대 요소에서 벗어나는 드라마들. 그런 드라마도 충분히 바람직하고 흥미진진할 수 있어. 비아리스토텔레스적 영화가 대중적이기는 어려워. 예를 들면 부조리극. 서사극.)

1. 연속성 : 처음, 중간, 끝
2. 인과성 : 원인과 결과

3/22/16

으아아아아아아ㅏ아 수업하기 싫어

하지만 이제 필기를 해야 하지

그래도 벌써 54분이야

플롯의 조건

-시간과 공간의 제약 ex) 하고 싶은 이야기를 2시간 내에 공연할 수 있도록 해야 함, 무대라는 제약도 있지.

-개연성 -> 있을법한 허구

-관습적(시대나 나라에 따라 다르다. 스페인에서는 4막극이 유행. 영국에서는 5막 비극이 유행. 오늘날에는 5막극을 쓰는 사람이 거의 없어. 많은 작가들이 즐겨 쓰는 양식이 3막극 혹은 2막극. 어떤 사람들은 막의 구조 말고 장별 구조를 선호하기도 해.)

5단계와 3단계

5단계 구성

구스타프 프라이타그, <드라마의 기법>

고전주의 5막 비극을 모델로 삼고 있음

5단계 3계기론 – (그림 참고)

도입, 상승(rising action, 의지가 커짐에 따라 난관도 점점 커짐), 정점(turning point, 상승하는 행동의 꼭대기. 전환점), 하강(falling action, 해결을 향해서 가는 행동), 파국

자극적 계기(갈등이 발생하는 지점-주인공이 의지가 생기는 단계), 비극적 계기(패배할 수밖에 없다는 것이 드러나는 지점.), 마지막 긴장의 계기(가만 놔두면 파국까지 너무 빨리 갈 수도 있음. 해결이 너무 빨리 오면 안 되기 때문에 해결을 지연시키기 위한 또 다른 갈등을 만듦. 그것이 바로 마지막 긴장의 계기.)

3단계 구성

처음-중간-결말(단순해 보이지만 희곡의 4대 요소가 내포되어 있다)

Beginning-Middle-Ending

설정-대립-해결

아리스토텔레스(3단계 구성을 주장), <시학>

현대 드라마, 시나리오 이론에 적용

최초의 균형-균형의 파괴-균형의 회복

5단계 구성의 오해

정점(행동의 최고조 단계) : 관객 감정의 절정? (Climax)? 아니야!

1. 갈등의 최고조 단계

5단계=5막극?

->행동의 단위

테니슨의 5단계 구성 (프라이타그 것을 발전시켰댔나 그랬음.)

상승에 비해서 하강이 다소 길다. Ex) 오이디푸스 왕 : 다 아는 이야기 같은 경우 상승 부분이 그렇게 길 필요가 없음. 진실을 밝히려는 오이디푸스를 보려는 것이 아니라 진실이 드러났을 때 고통 받는 오이디푸스를 보기 위해 관객들이 연극을 보는 것.

하지만 현대극의 구성에서는

상승부가 길다

알려지지 않은 사건

사건의 전개과정에 초점

인물 ->사건

현대인의 조급증

3/24/16

요새는 상승보다 분규라는 말을 많이 쓰긴 해요

발단 분규 전환점 해결(파국) 현대극의 구성은 이 구성을 더 선호하는 경향이 있다

플롯의 유형

단순플롯 vs 복잡플롯 (갈등구조가 단순하냐 복잡하냐 주인공의 행동이 단순하냐 복잡하냐. 동승은 단막극이므로 막의 변화가 없다. 한 장소, 깊은 장소 오래된 절 입구 앞에 있는 샘터가에서 모든 장면이 펼쳐짐. 단막극이 분량이 짧은 편. 거기서 벌어지는 사건도 단순할 수밖에 없어. 사건이 단순하다는 것은 바꿔 이야기하면 행동, 플롯이 단순하다는 이야기. 장막극은 반대로 사건이 복잡하고 플롯이 복잡해질 수밖에 없어)

->사건의 복잡성

단일플롯 vs 이중플롯 (사건이 복잡하기 위해 사건의 수가 많은 경향이 있음. 이중플롯은 두 개의 플롯이 병치되는 경우를 말함. 드라마는 복수주인공을 갖기 어려움, 여기 필기하는 거 맞는지 모르겠지만.. 관객이 대개 주인공에게 감정이입하고 몰입해서 보게 되는데 그 사람이 복수가 되면 곤란해. 때로는 A라는 인물에 감정이입이 되었다가 때로는 B라는 인물에게 감정이입이 되면 혼란스러워져. 드라마의 구조를 선명하게 하기 위해 진정한 주인공은 바로 한 명임. 모래시계라는 드라마의 진정한 주인공은 최민수래요. 그렇대요. 하핫. 최민수의 이야기는 메인플롯. 박뭐시기님의 플롯은 서브플롯.)

->사건의 수

느슨한 플롯 vs 팽팽한 플롯 (스피드라는 영화처럼 다음 장면을 계속 궁금하게 만드는 드라마는 사건의 의존도가 높아 팽팽한 플롯. 끊임없는 사건의 연속. 느슨한 플롯은 플롯보다 인물, 캐릭터에 비중을 둔 드라마 오이디푸스왕이나 햄릿 같은 드라마는 팽팽한 플롯을 가진 드라마가 아니야 다음 장면에 무슨 사건이 올까 하며 손에 땀을 쥐고 보는 드라마는 아니잖아)

->사건의 의존도

구성의 각 단계

1. 발단부 : Exposition

-개막전 사연

-해설자 : 코러스 (왜 해설자를 쓸까. 모든 문학과 예술이 그렇겠지만 정답은 없어. 반드시 그 방법이 옳다. 바람직하다라고 말하기는 어려워. 때로는 해설자를 통해 개막전 사연을 보여주는 것이 좋을 수도 있어. 인물을 통해 알려주면 가장 좋겠지만.. 해설자를 쓰면 어떤 장단점이 있을까. 해설자를 쓰면 발단의 분량이 쓸데없이 길어지는 것을 막을 수 있어. 짧은 시간 동안 많은 정보를 전달할 수 있어. 나레이션을 많이 쓰는 연극을 서사극이라고 이야기해. 현대는 과거와 달리 순수하게 드라마적인 요소를 사용하려고 하지는 않아. 비드라마적 형식도 많이 사용하지. 서사적 기법에는 영상 등을 틀어주는 방법도 있고. 자막도 있고..)

-줄거리, 인물(주 인물들이 도입부에 알려져야 해.), 상황, 분위기

2) 상승부 : Rising Action, Complication (분규)

-갈등이 표면화

-의지, 목표 (주인공의 의지와 목표가 선명해지는 단계이다. 다른 말로 하면 욕망과 대상이 선명. 이 단계에서 난관, 장애물이 생겨. 흥미진진한 드라마가 되려면 인물을 아주 크나큰 강한 시련에 빠뜨려야 해. 그리고 그것을 극복하게 해야 해. 광산 매몰이나 무인도 표류 이런 거 말구.)

-발견과 인지, 급전

1. 위기부 : Crisis, Turning Point (전환점)

–사건의 돌연한 전환 : 정점

-예견된 것 vs 감춰진 것

1. 하강부 : Falling Action , Climax(절정)

-긴장의 해소

-해결을 향해가는 행동 (일반적으로 현대극에서는 하강이 짧음)

1. 파국 : Catastrophe, Resolution (해결)

-앞선 행동의 결과, 귀결

-‘죽음’ VS ‘결혼’

5단계->3단계 : 제시, 분규, 해결

아리스토텔레스적 구성, 비아리스토텔레스적 구성

아리스토텔레스적 구성

-그리스비극에서 기원 : 완결성(닫힌구성) –우리가 좋아하는 드라마는 대개 폐쇄성을 가진 드라마임. 그게 완결도가 높아 보여. 일반적으로 열린구성을 좋아할 것 같지만 그렇지 않음.

비아리스토텔레스적 구성

-현대적인 구성 : 비완결성(열린구성)

부조리극 (Theatre of the absurd)

: 제시-토론-미해결(순환구성) 해결의 구조를 가졌다고 하면 부조리극이 아님.

-서사극(Epic Drama)

:삽화식 구성(병렬적 구성)

3/29/16

(디오니소스 극장 사진 보면서)

코러스라는 것은 오늘날로 치면 내레이터. 고대 그리스극의 절반은 노래? 음악극이었다. 사진 보면 직사각형의 무대가 있는데 거기가 배우들의 연기 구역. 최대 3명의 배우가 올라와서 일인 다역을 했어. (등장인물은 그보다 많았을 테니..) 뒤의 건물은 뭐냐면 배경으로도 쓰였지만 실용적인 목적으로는 대기실로 쓰였어. 분장실 같은. 현대극에서는 디오니소스 극장 사진에 튀어나온 반원? 보고 돌출 무대라고 하고 안에 네모난 구역을 프로시니엄 무대라고 함. 정확하게는 프로시니엄 아치 무대. 그림을 보듯이 무대를 보는 것이 일반적인 형태의 연극이지만 프로시니엄 아치 무대에서는 생활을 감상하는 듯한 태도로, 자기 자신을 은폐한 채 연극을 볼 수 있어. 관객 쪽은 불이 꺼져 있고.. 직사각형 무대 거기만 불이 밝혀져 있지요 깔깔. 일반적인 형태의 연극이다 라고 이야기할 수 있어. 그런데 그런 건 어때요? 관객이 연극을 감상한다는 측면에서는 관객 입장에서는 소통이 안 되지. 그게 단점이야 장점은 집중도가, 몰입도가 높아져 편안한 상태로 보기 때문에 몰입하기 쉽고. 스포트라이트 받으면 부담스럽고 그럴 수 있는데 컴컴하면 편안하겠지? 대신 일방적으로 소통 없이 감상해야겠지 흑흑 무대와 객석 사이에 거리감이 생긴다 그것을 없애기 위한 시도가 실험적인 연극. 무대와 객석 사이의 거리를 좁히려고 하지. 심리적인 막을 좁혀. 전문적으로는 ‘제 4의 벽’이라고 한대 와우 있어 보인다. 소통을 위해서는 제 4의 벽을 과감하게 허물고 배우가 관객을 향해 다가간다. 관객을 무대 위로 끌어들이는 거야! 어떤 연극 보면 관객을 굉장히 성가시게 하지 갑자기 일어나라고 한다든지 말을 건다든지.. 그런 연극이 무대와 객석의 간격을 좁히고 배우와 관객 사이의 소통을 가능하게 하지. 브레히트의 서사극을 보면 해설자가 있어. 극이라는 것은 극적인 요소로 충만되어야 하는데 거기에 서사적인 요소가 도입되어 서사극이라고 하지. 서사극에는 내레이션 있어 해설자가 등장해. 해설자가 다른 등장인물의 역할을 맡기도 하지 때때로는. 그 등장인물들이 서로 바꾸어가면서 해설자 역할을 하기도 하지 그런 걸 바로 서사극이라고 해. 연극에서 해설이라는 건 관객을 향해 말을 거는 거야. 등장인물에게 이야기하는 게 아니야. 아리스토텔레스적 연극은 폐쇄성, 완결성을 가지고 있기도 하지만 무대와 객석 사이에 거리가 있어! 갇혀 있는 연극이라구. 어두운 연극에서 몰래 훔쳐보는 드라마. 그런 것이 몰입을 하게 만드는 장점은 있어 이거 한 세 번 말씀하신 듯. 몰입을 한다는 것은 다른 관점에서 보면 사람을 멍청하게 만드는 이야기래.. TV 를 가리켜서 우리가 바보 상자라고 하는 이야기도 그것 때문이야, 생각하는 연극을 만들기 위해서 브레히트가 고안해 낸 것이 바로 서사극. 사람을 생각하게 만드려면 몰입을 방해해야 해. 그래서 서사적인 요소를 집어넣은 거야. 그래서 프로시니엄 아치 무대에 반발해서 무대와 객석 사이의 거리를 좁히는 연극 무대가 바로 돌출 무대. 새로운 것 같지만 고대 그리스에도 존재했지. 코러스가 일종의 해설자. 이 사람이 몰입을 차단하는 서사적 역할을 했어요. 예술의 모든 실험적인 활동은 새로운 것 같지만 새로운 것이 아니라 전통에서 재발견되는 경우가 많지 다른 분야도 사실 마찬가지야 앞서가는 사람이 되려면 역설적으로 전통을 많이 공부해야 해 하늘 아래 새로운 것이 없다 원래 다 있던 건데 우리가 잠시 잊고 있었을 뿐이야 하는 말이 성경인가에 나온대요.

우리가 갔던 남산예술센터도 60년대에 유치진이 만든 거래요 그것도 그런 형태도 만들어졌자나요.

사진의 돌출된 부분을 더 빼면 복도식? 무대가 되어요 그것도 일종의 실험적인 무대 형태. 그건 이미 그 자체만으로 객석과 배우의 위치를 가깝게 만들어 배우가 훨씬 더 관객 쪽으로 나와 있지. 돌출 무대에서는 때로는 배우의 앞모습뿐만 아니라 옆모습 뒷모습도 볼 수 있어요. 배우의 연기 비중이 굉장히 높아지지.

막과 장

막 (Act) : 연극이 시작하기 전에는 닫혀 있다가 시작되면 열림. 한 막이 시작되면 열리고 끝나면 닫히고.. 1막에서는 도입의 행동 5막에서는 파국의 행동 등등이 있지.

-현실적 단위(curtain) 영어로는 커튼이라는 말보다는 액트 원 액트 투 이런 식으로 많이 써요

-관습적

-행동(Action)의 단위

장 (Scene)

-심리적 단위

-희랍어 Skene : 배우대기실

-배우 등장, 퇴장 단위

두 남녀가 앉아있던 벤치가 있는데 불이 꺼졌다 다시 켜지고 여자 혼자 남았거나 아무도 없다. 그러면 그건 두 개의 장면이야! 왜냐하면 배우가 퇴장했기 때문이지. 오호 장소는 같지만 시간은 변화한 것이라고 봄. 시간이나 공간 둘 중 하나만 바뀌어도 장면이 변화했다고 본단다.

심지어 이런 경우도 있어 공원 벤치에 마찬가지로 남녀가 앉아 있는데 그러다가 무대 위 불이 꺼졌어 헉 다시 불이 들어왔어 그런데 둘이 그대로 앉아 있네? 그래도 다른 장면일 수 있어 왜냐하면 다른 시간일 수 있기 때문이지. 그것도 장면이 바뀐 거야. 배우들이 현실적으로 퇴장하지 않고 그대로 앉아 있다고 하더라도 퇴장했다가 다시 등장한 것으로 보는 거야 심리적 단위인 거지.

관습의 변화

-막의 전환 : 암전

-막의 구분 : 사라지는 추세

-장, 경(둘 다 영어로 scene)으로 구분

-영화적 장면처리 기법

-속도감 있는 전개 (영화의 속도감을 연극이 따라갈 수는 없지. 연극은 무대 위에서 실현하는 영상이고 영화는 편집된 영상이니까.. 그렇지만 장별 구조로 되어 있는 연극은 막의 구분으로 되어 있는 것보다 훨씬 속도감 있을 수밖에 없어.)

장막극과 단막극

장막극 : 2막 이상 분량

-시간, 장소, 사건의 복잡성

단막극 : 1막극

-단일한 시간, 단일한 장소, 단일한 사건(ex. 동승) ->3일치 법칙(근대 이전의 연극 방식)

대표적인 예로 오이디푸스 왕을 생각해보자. 단일한 시간(우리가 연극을 보는 시간과 극 속의 시간이 같은 거? 우리가 두 시간 동안 연극 보면 극 안에서도 2시간 흘러가요) 오이디푸스왕은 한 장소에서만 사건이 전개돼. 오이디푸스가 테베의 재앙의 원인이 되는 범죄자가 누구인지를 밝혀내는 사건 하나만을 다루고 있어 이게 바로 사건의 일치지. 현대극에서는 이런 거 잘 안 지켜. 3일치 법칙을 최초로 깬 사람이 아주 위대한 작가 셰익스피어이지. 효영이가 크으라고 하네. 단막극에서는 여전히 3일치 법칙이 잘 지켜지고 있어.

모든 군인은 불쌍하다는 막이라는 게 없고 장으로만 구분되어 있어. 네 개의 에피소드로 구성되어 있지. 그리고 탈영한 시점, 아버지 만난 시간, 사살당하는 거 등등 시간의 불일치라서 장막극이라고 볼 수 있지.

극중극

Play within play

포괄구조 속의 내적 구조

액자 형식 구조

포괄구조 > 내적구조 : <햄릿>

포괄구조 < 내적구조 : <국제시장>

포괄구조 속에 여러 개의 내적 구조 삽입 : <제향날>

극의 통일성

태극기 휘날리며를 예로 들면, 노인이 된 원빈이 과거를 회상하는 형식으로 이루어져

6.25 비중이 훨씬 크니까 내적 구조 비중이 크다고 봐야겠지?

3/31

중간 대체 과제물에 대해 이야기하겠음 완전 중요

우리가 이번 학기에 희곡을 다섯 편 읽으려고 해. 미리 읽고 감상문 작성해서 제출하는 것 그것이 바로 중간 과제물

읽어야 할 목록 다섯 작품에 대한 걸 써서 하나의 과제물을 쓰는 거야. A4용지로 3매 이상 4매 이하. 최소 3매를 꽉 채워서 써야 해 아무리 길게 써도 4매 이상 쓰지는 말 것. 200자 원고지 기준으로 하면 30매에서 40매 사이

작품 목록은 희곡

1. 유치진 <토막> 30년대
2. 오영진, <살아있는 이중생 각하> 해방직후 40년대
3. 차범석, <불모지> 50년대작품
4. 이근삼, <국물있사옵니다> 60년대작품
5. 이현화, <카덴자> 60년대작품

->각 시대 대표작

5월 3일까지

우리가 알고 있는 희곡 일반론의 원리 등을 참고해서 작성하도록 합니다

극 시간

시간 : 형태가 없는 것 (무대장치를 통해 시간을 표현할 수 있음. 1막에서는 으리으리한 기와집. 2막에서는 기와가 깨지고 뭐가 날아가고.. 그러면 관객은 시간이 많이 흘렀구나 하는 사실을 알 수 있어. 세월이 흘러 집안이 몰락한 건가 그런 식으로 이해하게 됨. 또 의상, 분장, 소도구의 변화는 좋은 옷을 입다가 누더기를 입었다거나 그런 식으로 표현할 수 있어. 1막에서는 잔디가 깔렸는데 2막에서는 잡초가 깔리고.. 그런 식! 유치진의 토막에서는 1막과 2막 사이에 6개월의 시간이 흘렀어. 1막에는 가마니 짜는 기계가 있었는데 2막에서는 그게 없어져. 6개월 사이에 더 가난해졌다는 것을 의미하지 그리고 인물의 행동과 태도가 변할 수도 있지 매우 거칠고 우악스러웠던 인물이 온순해지고 점잖아질 수 있지. 시간이 흘러서 인물의 성격이 변화했구나 하는 사실을 알 수 있게 해 주지. 아주 자연스럽게 시간의 변화를 감지할 수 있게 만들어주지. 이런 시각적 표지들은 아주 극적인 방법이야. 서사적인 방법을 통해서 시간의 변화를 표현하기도 해. 예를 들면 자막을 통해서. 서사극 같은 데서는 그렇게 해. 자막에 몇 년도 몇 월 몇 일. 그런 거. 계절의 변화를 영상을 통해 보여줄 수도 있어. 8.15 해방을 표현할 때 그 당시 영상을 배경으로 보여준다거나. 시간을 표현하는 표지들은 시각적인 것만 있는 것이 아니라 청각적인 것도 있어. 소리만 들어도 지금 배경이 어느 때구나 알 수 있는 요소들이 있지. 음악 같은 거. ‘모든 군인은 불쌍하다’에서도 음악을 많이 썼지. 1944년 그 때는 그 시대에 어울리는 음악을 틀어주잖아. 그 연극에서도 역시 자막을 사용했지. 방송에서도 8.15 해방을 표현할 때 천황의 항복 방송 틀어주곤 하지. 대신 관객들이 납득하고 수긍할 수 있어야지.)

자연, 사물, 인간의 변화와 움직임을 통해 감득

시각적 표지들

무대장치, 의상, 분장, 소도구, 인물의 행동, 태도, 대화, 자막 -> 시간의 변화 느끼게 해줌. 위에 괄호 안에 써놨어

청각적 표지들

음악, 노래, 방송 멘트 등

문제는 관객의 감각적 불일치

극 시간의 이중성

1. 공연 시간 : 관객이 객석에서 보내는 물리적 시간, 상연시간
2. 극중 시간 : 작품의 줄거리에 내포된 시간

-연대기적 시간 : 3일간, 3년간, 30년간 – 진행시간

-역사적 시간 : 1930년대, 1980년대 – 배경시간

-구성시간 : 현재 – 과거 – 현재

문제는 극중 시간과 공연시간과의 불일치를 최소화하는 것

극의 통일성

예를 들면 채만식. <제향날>이라는 희곡 보면.. 현재의 시점에서 과거를 회상하는 구조로 되어 있어. 현재는 1930년대, 할머니와 손주가 제삿날에 제사를 준비하면서 밤을 까고 있어, 할머니가 손주에게 집안의 내력, 옛이야기에 대해 들려주는 형식. 동학 때 할아버지께서 돌아가셨어. 그리고 다시 이야기는 포괄구조로 빠져 나오고 다시 또 아버지 이야기로 돌아가고.. 다시 내적 구조 나오고.. 프로메테우스 이야기 등장. 그래서 할머니가 손주에게 이야기를 들려주는 포괄 구조와 집안의 과거 내력과 프로메테우스 이야기라는 내적 구조를 가진 독특한 구성.

셰익스피어 이전에는 시간의 일치가 지켜졌어. 공연시간과 극중시간이 일치했지. 연극이 상연되는 시간이 2시간이면 극 안에서 흘러가는 시간도 비슷했어. 그런데 현대극에서는 그런 연극이 별로 없어. (카톡 한 번 확인함) 벽면에 큰 시계 걸어놓고 공연을 해. 그 시간은 우리 손목시계의 시간과 똑같이 흘러가. 요즘에는 3일치 법칙이 전혀 지켜지지 않기 때문에 그런 연극이 생소? ㅅㅅ 이라고 하셨는데 제대로 못들음. 여하튼 그렇대요

극 공간

극은 무대를 통해서만 볼 수 있다

그러나 극의 사건은 무대에서만 벌어지는 것은 아니다

극중 사건은 일부만 관객의 눈앞에 가시화

의미 있는 사건만 가시화

더 많은 부분이 비가시적 공간에서 진행

무대공간/ 무대이면 공간 (극 공간도 이중성이라는 것을 가지고 있다.)

극 공간의 이중성

1. 무대공간 : 가시적 공간
2. 극적 공간 : 비가시적 공간 (+가시적 공간)

->무대이면공간+무대공간

무대공간 : ‘빙산의 일각’

무대 공간과 극적 공간의 끊임없는 상호작용에 의해 사건 진행

인물 등장 – 극적공간 -> 무대 공간

인물 퇴장 – 무대 공간 -> 극적 공간

<동승>의 경우

극적 공간 : 심산고찰

무대 공간 : 산문 앞 샘터

공연 시간 : 약 1시간 이내 (1930년대)

극중 시간 : 1~2시간 내외

3일치 법칙 : 시간, 장소, 행동

절에서 제사를 지내기 위해 사람들이 절로 모인대요 나는 왜 기억이 안 나는지 이거 배우긴 배웠던가.. 동네 사람들이 산비탈길을 통해서 절로 들어온다. 그러면서 연극이 시작되어. 그러면서 제를 지내지요. 그런데 사건이 터짐. 불상 뒤에서 토끼털이 발견된대. 어머니 오면 목도리 만들어 주려고 토끼 잡아 털 숨겨놨는데 그게 들킨 거야 아이쿠. 그래서 그 아이가 미망인의 수양아들이 되는 것이 좌절된다. 토끼털 발견 사건은 굉장히 중요한 터닝 포인트. 미망인의 수양아들이 되어서 속세로 가겠다는 꿈이 수포로 돌아가. 그 주인공 애가 사생아인데 아버지가 사냥꾼이고 어머니가 비구니. 그래서 그는 살생을 저지르면 안 되는데 자기도 모르게 살생을 저질렀어.. 토끼를 잡아 털을 벗겼지. 불도의 계율을 어긴 중이 되었어. 그런 살생을 저지르게 되는 것. 그것이 포수였던 아버지의 업보다, 라는 것이 암시되는 장면. 그런 점에 있어서 절에서 토끼 털이 발견되는 것은 굉장히 중요한 전환점이 된다.

토끼를 잡고 있다가 주지에게 발견되어 야단맞는 사건이 있었는데 무대공간에는 드러나지 않는대. 대단히 중요한 일이지만 무대 이면에서 벌어진다. 동승이라는 작품을 놓고 봐도 비중 있는 중요한 사건임에도 중요하고 무대 공간에서 가시적으로 표현되지 않고 무대 이면에서 벌어지는 사건이 많아. 왜 그랬을까?

동승이라는 작품 읽었을 때 어떤 느낌이 드니. 깔끔하다는 느낌이 안 드니? 시적이다 서정적이다 하는 느낌이 들 거야. 원래 드라마라는 것은 굉장히 야단법석인 요란한 장르이잖아 그것이 사건, 행동의 장르이기 때문이지. 동승을 읽어보면 뚜렷한 사건이 있는데 뭔가 시처럼 서정적이다 라는 느낌이 들지 왜 그럴까. 극적 공간이 심산고찰이기 때문이지. 야단법석인 장면을 무대 이면으로 설정했기 때문이야 그래서 절제감이 생기는 거. 절 안에서 토끼털을 감춰놔서 절이 아수라장이 되는 사건을 무대 공간에서 보여준다고 하면 시각적으로는 만족감이 있을지 모르겠지만 극이 서정적으로 깔끔하게 비추어지기는 어렵다. 그래서 보여줄 것과 보여주지 않을 것을 잘 구별해서 절제감을 부여하는 것. 이런 것이 필요하다. 함세덕? 의 작품을 가리켜서 서정적 리얼리즘이라고 부른다. 왜 하필이면 무대 공간을 산문 앞 샘터로 잡았을까? 보통 이런 곳은 속세와 불도의 공간의 경계. 많은 사람들이 지나가는 공간이기도 하지. 즉 소통이 잘 되는 공간이야. 또 중요한 것은 그곳은 샘이 있으니까 머무는 공간이기도 해. 세미 퍼블릭 공간이라고 하기도 해. 절반 정도는 공적 절반 정도는 사적 공간이야. 세미 퍼블릭 공간은 무대에서 가장 선호하는 공간이기도. 광화문 광장이나 서울 광장이 무대 공간이면 굉장히 광대하게 열려 있는 공간이므로 사람들이 잘 모이지 않아 사건을 진행시키기 어려워 그렇다면 거꾸로 PRIVATE한 공간. 내 공부방이나 하숙방은 사적인 공간이지 이런 데서 연극을 진행하려면 내 자취방에 계속 누군가 찾아와야 해요. 현실적으로 개연성이 떨어지지? 학생회관 휴게실 같은 공간을 설정하면 세미 퍼블릭한 공간. 드라마의 무대 공간이 되기 위해서는 끊임없이 사람들이 드나들어야 해. 새로운 정보가 모여야 사건이 진행이 돼. 새로운 정보를 가지고 유입되는 인물이 별로 없기 때문에 자취방 같은 곳은 무대공간이 되기 힘든 거야.

(카톡 확인하고 왔는데 400개 읽고 온다고 좀 놓친 것 같아)

공간 경제성의 원리

인물의 등장 : 극적 공간의 많은 사건들 중 특히 의미 있는 사건들을 보여주기 위해 의도적으로 무대공간으로 옮겨오는 것

변화를 내포하지 않은 인물의 등, 퇴장은 필요 없는 설정으로 낭비

1. 공간 경제성의 원리

시간과 공간의 제약이 있는데 그 안에 작가가 보여주어야 할 사건을 다 보여주어야 해. 그러니까 장면이나 공간이 경제적 원리에 의해 운용되어야 해. 거의 2시간 분량의 연극인데 그 시간 동안 많아야 20개의 장면을 보여줄 수 있겠지. 모든 군인은 불쌍하다 경우에는 4가지 이야기의 기승전결이 다 나와야 하니까 꼭 필요한 장면들만 등장해야 한단 말이야. 탈영병 이야기의 경우에는 군대, 경비실, 교회, 노숙자 네 개의 장면을 통해 보여주었어. 희곡에서는 불필요한 장면, 불필요한 공간이 있으면 안 돼.

동승 무대공간 사진으로 보여주심.

은폐된 사건 진행

극 사건 진행 : 공개된 사건 진행 + 은폐된 사건 진행

공개된 사건 진행 : 무대 공간에서 벌어지는 사건

은폐된 사건 진행 : 무대 밖의 극적 공간에서 벌어지는 사건

은폐된 사건 진행 중에 극적으로 유용한 것들이 취사선택되어 무대 공간에서 표현

기술적 어려움

1. 관찰자 보도

‘성벽 위의 조망’ : 창문 내다보기

관찰자(초병, 감시자)에 의해 성 밖의 사건이 무대에 전달, 보고되는 형식

시간적 동시성

숀 오케이시의 <쟁기와 별>, 유치진의 <빈민가>

영화에서는 잘 사용되지 않는다. :무대, 공간적 제약

영화가 시각적이라면 연극은 공간적

1. 보고자 보도

무대 밖 사건을 무대에 전달하기 위해 -> 보고자 (전령, 사자)가 등장

시간적 차이

->보고 : 현재

->보고되는 사건 : 과거

<리어 왕>

3)전화 통화 (어디 하나는 무대 공간이고 어디 하나는 무대 이면 공간)

시간적 동시성

공간적 거리를 전제

상대방과의 대화 내용을 반복 (무대 이면 공간을 전달)

무대에 동시 등장

1. TV 뉴스 시청, 라디오 방송 청취

일방전달의 형식

->의사소통의 차단

->외부의 정보만 일방적으로 전달받는 방식

무대 밖의 사건에 대한 정보

->반드시 무대 안의 사건에 영향을 미쳐서 극적 진전을 가져와야만 그 의미가 있다.

4/5

현대연극의 많은 부분은 사실적 부분과 비사실적 주의를 절충함. 사실적 요소가 주가 되고 비사실적 요소가 곁이 됨. 절충적 사실주의 수정사실주의. 현대연극은 이런 것이 다수를 이루고 있어

사실주의가 수십 년 동안 득세를 하다 보니까 비사실적인 시도를 하게 됨. 적을 필요 없다 해서 이제부터 안 적음 깔깔 1950년대 가면 동양 전통연극 중국 경극 한국 가면극 그런 걸로 영향 받아 서구의 연극이 전위극? 으로 바뀌게 됨.33333333 비사실주의연극 유행. 그러면서 70년대 가면 비사실적인 실험들에 염증을 느끼고.. 유행은 원래 왔다갔다하잖아. 전위적인 실험을 몇십 년 동안 하다보니까 다시 사실주의로 돌아가게 되는데 옛날로 돌아갈 순 없으니까 (이미 비사실주의의 다양한 실험을 경험함) 70년대 이후 등장하는 것이 수정사실주의. 이미 1950년대부터 나타나기 시작해 아서 밀러?라는 미국인가 극작가. 유명해 그의 인생도 유명하고 그의 사생활도 유명해. 마릴린 먼로의 두 번째 아들? 이 아서 밀러라는 극작가래. 세일즈맨의 죽음도 이 분 것이고 시련이란 것도 이 분 것. 모든 군인은 불쌍하다에서 죽은 사람이 말을 하잖아. 세일즈맨은 누구나 사실주의극이라고 하는데 거기도 죽은 사람이 등장해서 말을 해. 이 이야기는 늙은 세일즈맨 윌리 머시기가 주인공이야 결국 이 사람이 자살하는 내용인데 고독과 외로움에 찌들어서 결국 흐엉헝 윌리 노먼이 괴롭고 힘든 순간마다 죽은 자기 형과 대화함 섬뜩 무대 한 켠에 등장한대 사실주의극에도 그런 장면들이 사용이 되어. 모군불에 보면 서사적 기법 사용되지. 자막 사용되고 무대가 특이하고 복도식에 가까운 돌출형 무대 사용. 전위극에 사용하는 무대기법 무슨 얘기 하다 이까지 왔나 하심. 흐음

현대희극은 입센의 사실주의극부터 시작한다. 한국의 경우에는 사실주의극이 성립된 역사가 늦어요 그럴 수밖에 없지. 근대극이라는 게 이 땅에 처음 들어온 게 1900년대. 그 이전에는 연극이라고 할 만한 개념? 자체가 없었어. 그보다 폭이 넓은 퍼포밍 아트 판소리 같은 거 가면극 굿 무극 이런 것은 있었지만 현대적 의미 혹은 서구적 의미의 연극이라는 것은 희박했다. 그것이 이 땅에서 성립된 것이 1900년대. 그런 근대극은 1920년대부터 시작됨. 1930년대에 정립된다. 40년대 50년대 걸쳐서 사실주의극이 완성을 향해서 발전을 한다. 비사실주의극이 본격적으로 등장한 시기는 1960년대부터라고 볼 수 있음. 그것을 이끈 선구자가 이근삼이래. 원고지를 발표하지. 이것은 서사극이야. 국물 있사옵니다, 혈맥도 있어. 국물 있사옵니다는 한국에서 비사실극이 등장하는 60년대 연극의 새로운 현상을 잘 반영하는 작품이고 혈맥.. 은 못 적었어 흑.

그런데 지금까지 한 말은 수업 내용인지 그냥 옆길을 오랫동안 샌 건지는 모르겠어

1. 인물

이제까지는 플롯이었고 그만큼 플롯이 중요하다는 이야기야

성격(캐릭터)

희랍어 Charakter 에서 유래

나무나 흙에 글씨나 그림을 새기는 조각도구

->특징을 부여

인물 : 성격, 등장인물

성격 : 행동과 대화를 통해 제시

성격의 차원

육체적 차원 : 성별, 나이, 신체조건, 피부색, 머리칼 색, 눈동자 색 등

사회적 차원 : 직업, 계층, 경제적 지위, 종교, 가족관계, 교우관계, 소속 단체 등

심리적 차원 : 기질, 욕구불만, 콤플렉스, 습관, 취향 등

도덕적 차원 : 가치관, 인생관, 철학 등

동주의 성격

신체적 차원 : 20대 청년, 키 크고 잘생긴 미남형

사회적 차원 : 북간도 출신, 기독교 가정, 대가족, 식민지 출신 유학생, 미션스쿨(기독교 관련), 시인

심리적 차원 : 섬약함, 부끄러움, 내성적, 자기성찰

도덕적 차원 : 타인, 약자에 대한 이해, 배려심, 정직성, 도덕적 순결, 기독교주의

몽규의 성격

신체 : 20대청년, 수재형 외모

사회 : 북간도, 기독교가정, 대가족, 식민지 유학생, 제국대학 엘리트, 민족운동

심리 : 강직함, 외향적, 실행적, 리더십

도덕 : 민족주의, 투쟁주의

4/12/16

19일 수업 하고 26일은 수업 안 해 중간고사 과제물을 그 기간에 준비하렴.

희곡일반론 읽으면 참고할 만한 자료가 됨. 이거 참고해서 희곡작품을 분석할 수 있도록.

연극감상과제물은 없음. 연극만 관람하는 걸로. (혈맥)

연극 개인 관람 콜 하는 방법은 다음 주에 알려주시는 걸로

11시 20분까지 작가와의 만남은 재미있었다 라는 이야기 하심

\*인물\*

육체, 사회, 심리, 도덕적 차원이 모두 느껴질 때 생동감 있는 잘 만들어진 인물.

지난 시간에 동주와 몽규에 대해 이야기해 봄.

성격 제시의 방법

1. 자기 자신의 진술 : 서술

<국물 있사옵니다>

해설자가 주인공인 경우에는 자기 자신에 대해 진술한다. 해설자의 비중이 크지 않을 경우에는 다른 사람 이야기를 많이 하게 되겠지.

1. 자신에 대한 타인의 진술 : 서술

<유리동물원> 이것도 시간 잘 안 잡아먹어. ‘원고지’ 읽어보면 내레이터가 등장. 딸 아들 등이 번갈아가며 해설자 역할을 함. 짧은 시간에 많은 정보를 관객에게 제시할 수 있음. 시간 절감 효과가 크다.

1. 인물의 외양과 특징 묘사 : 무대지시문 (버나드 쇼, 숀 오케이시) 희곡 독자에게 많은 도움을 줄 수 있어. 인물의 외양이나 성격의 특징을 무대 지시문을 통해 묘사. 위의 작가들이 그런 방법을 많이 사용했대.
2. 대화와 행동, 타인과의 대조 : 대화 (가장 드라마적인 성격 제시의 방법. 가장 일반적) 이런 게 가장 일반적, 효과적, 강렬한 울림을 준다.
3. 명명법 : 이름=성격

<포레스트 검프>, <제18공화국> -> 이거 듣기만 하면, 앞의 경우 미국 사람들은 바로 아 이 사람은 바보구나 하는 걸 알 수 있어. 두 번째 것의 경우 바로 독재, 군인이 떠오른다. 독재정부를 은유, 약간 욕 같기도 하고. 그런 의도가 담겨 있음. 그만큼 군사정변, 쿠데타가 많았다는 것. 5)는 그리하여 가장 경제적인 방법.

참고로 4) 말고 다른 방법도 있는 이유는 4에 한계가 있기 때문이 아닐까. 드라마는 시간과 공간의 제약이 큰데 4는 시간과 장소를 많이 잡아먹어. 비경제적인 방법이라구. 그래서 다른 방법도 필요한 거임. 가장 시간 안 잡아먹는 게 명명법.

오이디푸스 왕, 아가멤논, 햄릿 등(주인공 이름이 제목)은 특이하면서 감동적인 이야기를 가지고 있음. 이런 게 희곡이고 연극.

근대에 와서야 인물 캐릭터 성격보다 사건 플롯을 더 중시하게 됨. 그래서 요즘 드라마는 캐릭터도 캐릭터지만 플롯, 사건을 보여주는 데 더 초점을 맞추고 있어. 영화 TV 드라마 같은 거 보면 사건 중심. 그렇다고 캐릭터의 중요도가 감소하고 있는 것은 아님. 캐릭터가 인상적이지 않으면 감동적인 드라마가 될 수 없어.

유형(type) : 유형적 인물 (수전노(돈을 지키는 노예. 돈밖에 모르고 사는 바보. 여기서는 탐욕적 인물이고 전형적임. 결말에 가서는 패배해)라는 작품, 말 많은 식객(고대 로마 희극부터 중세 거쳐 있었던 전형적 인물임. 희극의 역사 속에서 전형적으로 등장. 현대 드라마에도 종종 등장해))

보편성, 전형성을 지닌 인물

고정화된 성격, 판에 박힌 행동, 특정 집단을 대표

수전노, 사기꾼, 허풍선이, 말 많은 식객, 교활한 하인 등

유형적 인물의 유용성

1. 실용성 : 익숙한 인물 ->시간의 절감 : 경제성 (친숙하니까 파악하는 데 얼마 시간이 안 걸림.)
2. 현실성 : 인물 경험의 산물 -> 보편성, 관객 수용 용이 : 개연성 (우리 주변에서 흔하게 볼 수 있어)

순정을 지닌 여주인공, 표독스러운 시누이, 엄한 시어머니

개성적 인물 (범죄와의 전쟁의 최민식 같은 사람. 독특한 건달. 공무원 출신 깡패.) ->이런 사람은 드라마 속에 한두 명이면 족해.

다른 인물과 차별되는 개성을 지닌 인물

공통성 + 개별성

유형적 인물 -> 개성적 인물로 발전 : 전형성 확보

이근삼의 <향교의 손님>

4/14

인물의 극적 기능

(이런 것을 잘 만들기 위해서는 극적 기능이 필요해. 인물의 자연스러운 말과 행동. 이런 건 연극의 전통적 기능이야)

극적 기능 : 전통적 기능

보여주기 (Showing) : 장면화

‘극적인 것’이 되기 위해서 외적인 것으로부터 분리

극의 절대성 (극작가도 관객도 극에서 배재된다. 아무도 드라마를 터치할 수 없어. 극을 쓰는 것은 작가고 그것을 무대화시키는 것은 연출가. 하지만 한 번 만들어지고 나면 아무도 손 댈 수 없어. 작가의 손을 떠나면 물론 작가가 참여해서 조언을 할 수는 있겠지만 총책임자는 연출가야. 그의 지휘 하에 리허설을 시작하지. 공연이 개막하면 그것은 또 연출가의 손을 떠나는 거지 그럼 연출가도 개입을 못해. 무대 감독의 책임 하에 공연 시작. 그럼 이미 극작가와 연출가의 손을 떠난 거야. 공연이 끝날 때까지 아무도 간섭할 수 없어. 극작가도 연출가도 관객도. 관객은 다만 프로시니엄 아치 속에 들어 있는 다른 사람들의 삶을 어둠 속에서 옅보는 눈일 뿐이야. 이 순간에는 작가도 마찬가지고 연출가도 마찬가지지.)

극작가도, 관객도 극에서 배제

등장인물은 극작가와 관객으로부터 독립

프로시니엄 무대 : 극적 환각 (dramatic illusion)을 위한 장치 -> ‘제 4의 벽’ (the 4th wall)

(프로시니엄 무대 위에서는 사실이 아니지만 사실 같은 일이 펼쳐짐. 극적 환각이 만들어지는 거지.)

유용적 인물은 현실성과 유용성을 가지고 있기 때문에 연극에서 필요하다 연극은 경제성을 중시. 경제성이라는 목적을 위해 필요해. 유용적 인물들만 가득하다면 사람들이 드라마에 관심을 가지지 않겠지. 매력적인 인물이 없으니까. 그래서 개성적 인물 필요. 현실에서 보기 쉽지 않은 독특한 특징을 가진. 사실 저번 시간에 필기했지만 뭐라도 하는 척하기 위해 복습 겸 필기해야지 캐릭터 보는 재미를 제공하는 것이 드라마이므로 개성적 인물은 필요하다 결국 둘 다 필요하단 뜻. 다수의 유용적 인물과 한두 명의 개성적 인물이 가장 적절하다. 그런 관점으로 영화나 드라마를 보면 납득이 되는 거야.

인물의 서사적 기능

서사적 기능

말하기(Telling) : 서사화 (showing만으로 다 해주면 좋은데 효과적으로 전달하기 어렵다 지루할 수도 있고.. 적절하게 telling을 섞으면 짧은 시간에 많은 변화 같은 걸 담을 수 있다. 요즘은 적절하게 섞는 추세 전통적으로는 showing 위주였어.)

극의 외적인 것과 소통하는 기능 : 극적 환각은 저해

1. 보고자 기능 -> 발화자 자신의 성격과 함께 부재중인 인물의 성격을 제시
2. 대변자 기능 : 작가의 이념을 대변 – 코러스

->부수적 인물을 통해 간접적으로 전달

3) 해설자 기능 : 서사적 화자 (narrator)

-> 장면 전환과 사건 전개의 편리를 위해 기술적으로 이용

-> 극적 환각을 거부, 비판적 거리를 확보

너무 극적 환각을 추구하는 쪽으로만 가면 드라마가 활력을 잃을 수 있어.

드라마가 너무 드라마틱하면 진짜라는 느낌은 안 들어. 우리가 보는 동안 강한 서스펜스를 느끼며 빠져들긴 하지만 허구적이라는 느낌을 받음.

히라타 오리자..? 라는 분의 연극에 대해 10분 정도 설명하심. 사실주의이고 남다름. 적을까 말까 하다가 적지 않음..

1. 언어

극 언어의 종류(대사, 무대 지시문)

햄릿이 복수에 집착하는 독특한 플롯, 햄릿이라는 독특한 캐릭터를 만드는 것의 원천은 주제. 주제는 드라마의 출발점. 그것이 어떻게어떻게 언어로 가는 것이지. 언어는 희곡의 6요소 중에 나머지를 다 포함? 연관? 되어 있는 것이 언어야. 플롯은 언어가 없으면 진행이 안 되고 사건진행은 언어에 의해 이루어지고.. 언어는 플롯과 깊은 연관을 가지고 있어. 언어는 인물과 깊은 연관을 가지고 있어. 언어를 통해 캐릭터의 특성이 드러나고 사상도 언어를 통해 표현이 돼. 희곡의 6요소 가운데 앞의 네 가지는 서로 긴밀하게 연관되어 있어. 언어도 플롯, 인물, 사상과 깊이 연관되어 있어.

대사 (dialogue) (왜 speech 같은 단어도 있는데 대사가 dialogue일까. 희곡의 대사는 거의 둘이 주고받는 말이야. 대사를 자세히 들여다보면 대화와 독백 방백 등으로 나뉘지.)

1. 대화체 대사 : 대화(dialogue)
2. 독백체 대사
3. 독백(monologue, soliloquy -> 이 둘이 살짝 달라. 햄릿이 복수를 하기 위해 고민을 많이 하지. 고민을 표현하기 위해 독백을 하지. 독백이 유난히 많은데 햄릿 가운데 유명한 것들이 있잖아 죽느냐 사느냐 그것이 문제로다 같은 거. 그런 건 엄밀하게 분류하면 soliloquy에 가까움. 내면적인 고민이 담겨 있는 그런 독백은 soliloquy라고 함.) : 혼잣말

-인물의 내면세계 제시, 내적 갈등을 표현

-소리 내서 생각하기 : 관객이 엿듣는 형식 (독백은 원래 머릿속 생각인데 그냥 머릿속으로 생각하면 관객들이 모르잖아. 그래서 극에서는 해주는 거야. 현실에서 그러면 미친 사람 되겠지만 극에서 소리 안 내고 하면 관객들이 알 수가 없으니까. 이런 것을 ‘연극적 관습’이라 함. 연극적 약속)

b) 방백 (aside) : 곁말, 중얼거림

- 대화 중 한 발 물러서서 혼자 하는 말

- 사건, 인물에 대한 논평, 음모나 계략

(이 또한 연극적 약속에 따라 이루어짐. 때로는 특정 사건이나 인물에 대해 논평의 기능을 하기도 해. 옆에 있는 다른 인물에게 이야기하거나. 일이 점점 꼬여 가는군 이런 식으로.)

무대 지시문(stage direction)

작가가 연출가에게 극의 상연에 대한 정보를 주는 지시체계 (이 작품을 이렇게 공연해주었으면 좋겠다.)

대화

언어와 인물 : 상관성

->언어 사용의 주체 : 인물

-> 인물 : 언어로 표현

언어와 플롯 : 상관성

대화 : 행동을 내포

->행동을 유발, 촉발시킬 수 있는 언어

->줄거리 전진 : 전진성

극 언어(대화)의 특징

1. 경제성
2. 필요한 인물만 등장, 필요한 말만 (아무리 강조해도 지나치지 않다.)
3. 적합성

->인물과 상황에 적합한 것

1. 청각성

->일정한 리듬, 템포, 대사 분량 (보는 것보다 듣는 일이 많아. 듣다가 지루해지면 어떡해.)

(연극이 TV 드라마 등과 다른 것은 돌려볼 수 없다는 것. 그래서 열심히 듣는 게 중요. 듣는 예술이야. (보기도 하지만..) 그래서 청각성이 중요한 것. 이게 잘 되어야 관객이 덜 지루하게 볼 수 있어.)

1. 인위성

->인위적 기교

-> 극언어는 인위적으로 가공 (시어 + 일상어)

(희곡의 대사는 자연스러워야 하지 않을까? 하는 의문을 가질 수 있어. 그런데 아니야. 인위적 기교를 사용할수록 자연스럽게 느껴져. 특이하게도 전시장이나 극장에 갔을 때 종이라든가 천 등 다른 재료를 사용해서 꽃을 표현했는데 산에서 본 꽃처럼 혹은 그보다 아름답게 느껴질 때가 있지. 또는 그만큼 자연스럽게. 그게 예술이야. 가령 우리가 희곡을 쓴다. 친구들이 하는 즐거운 대화를 녹음을 해서 옮겨 적어. 흐음.. 재미있는 공연이 될 거 같니? 그렇지 않아. 벚꽃을 생각해보자. 벚꽃 무대장치는 진짜보다 더 진짜 같아. 자연체화. 벚꽃답게 보여. 진짜 벚꽃 가져다놓으면 오히려 어색해보이고 가짜 같아. 의상도 마찬가지야. 분장도 마찬가지고. 화장 안하고 분장 안 하고 (뜨끔) 무대에서 연기하면 얼굴 윤곽이나 그런 게 잘 드러나지 않아. 마찬가지야. 대화도 그렇대. 인위적인 것이 필요해. 그게 예술이야. 자연 그대로의 모습이 진실하다. 현실적이다 라고 느껴진다면 예술이 굳이 필요 없잖아. 듣고 보니 그러네..)

4/19/16 (15일 것도 보충설명하기. 참고하기)

대화의 요체

1. 줄거리 파악
2. 극적 사건에 대한 정보 전달 (극중 상황을 알기 위해서. 드라마를 보는 데 가장 중요한 것이 줄거리야. 이 이야기가 무슨 이야기냐. 이걸 알기 위해서는 대사를 열심히 들어야 하지. 대사에는 줄거리라는 요소가 들어 있어야 하지 그리고 대사를 열심히 듣는 이유는 인물이 어떤 캐릭터인지 알기 위해서. 그 다음 대사는 작가가 말하고자 하는 것을 전할 수 있어야 해. 우리가 대사를 열심히 듣는 이유 중 하나가 그거잖아. 또 듣는 즐거움도 주어야 하지. 대사가 주는 매력이 있어야 해. 에이 까다로워. 드라마작가 하기 힘들겠다. TV 드라마 작가 중에 김수현 작가가 있어. 앗 익숙한 이름. 이분 대사에 감칠맛이 난대요. 고려대 국문과 출신이심. 61학번 와우. 대선배님.)
3. 인물 파악
4. 인물의 성격 제시
5. 주제 파악
6. 작품 주제의 구체화
7. 듣는 즐거움
8. 리듬과 템포 부여 : 음악성(청각성)

무대지시문

희곡 독서

1. 독자에게 상연에 관한 정보 제공

연극 상연

1. 공연 속에서 배우의 행동이나 무대 장면을 통해 시각화

극의 시간, 공간적 배경, 인물의 성격과 행동, 성격의 해석 등이 내포

희곡을 읽을 때 : 상상적 무대 위에 행동으로 번역해서 읽어야 (상상력이 많이 요구됨)

연극적 관습의 산물

그리스극, 셰익스피어시대 연극에는 거의 없었다 (연출가의 영역이 독립하지 않아서 그래. 옛날부터 연출가가 당연히 있었을 거라고 생각할 수도 있지만 그렇지 않아. 근대 이후에 생긴 거야. 그 전에는 극작가나 극단 대표가 그런 비슷한 역할을 수행했지. 연출의 기능을 일부 수행했어.)

근대극 이후 발달

1. 연출가의 영역이 독립한 19세기 후반 이후 발달
2. 1870년대 독일 마이닝겐 극단 (무대 구성 등을 하는 사람이 필요하다는 것을 지각하게 됨)

행동 지시

1. 인물의 행동을 지시(철수는 영희에게 다가간다), 인물의 외모 묘사 (철수는 20대의 꽃미남이다.)

장면 지시

1. 무대 장면에 대한 지시 (왼쪽에 소파가 있고..)

무대그림(미장센) 보여주심. 두 장의 사진. 회화의 미장센, 연극의 미장센. 정지된 화면임에도 서사가 있어. 회화의 미장센 사진(죽은 왕녀를 위한 파반느라고 네이버에 치면 사진 나와요^^)에서는 가장 시선이 집중되는 사람이 빛을 가장 많이 받고 있는 금발의 여자아이지? 뭘 하고 있는 거 같아? 왼쪽에 캔버스 같은 것이 있어. 이 소녀의 시선이 향하는 곳에 거울이 있고 왼쪽에 서 있는 사람은 화가. 화가가 거울에 비친 소녀의 모습을 캔버스에 그리고 있어. 어린 소녀라 오랜 시간 집중하기 어렵기 때문에 오른편에 시녀와 광대가 있어. 뒤에 거울이 있는데 한 쌍의 남녀가 있어. 왕과 왕비야. 자기 딸이 모델 일을 잘 하고 있나 보고 있어.

회화에서 발달된 미장센 기능이 연극에도 적용되기 시작. 연출가가 등장하게 됨. 1870년대부터. 연출가의 시대가 19세기 후반부터 열리기 시작한다.

극작가와 연출가의 역할이 분리됨. 그래서 무대지시문이 필요해짐.

무대지시문

작가의 이념전달의 방식으로 사용 -> 버나드 쇼

시적 표현방식으로 사용 : 최인훈

무대화의 기호에 충실해야 한다

지나친 무대지시문의 남용

->작가의 과잉 친절, 노파심

->연출가의 창의력 제한

대화의 관습 (앞에서 했다는데 다시 한 번 정리해 보아요.)

독백, 방백 : 연극적 관습(Convention)

독백 : 혼자 하는 말

‘소리 내어 혼자 생각하는 것’

연극 표현의 한계성

1. 자기 스스로 자신을 보여주어야

관객을 위해 소리 내어 생각하는 것

1. 관객이 엿듣는 것

독백 : soliloquy, monologue

Soliloquy : 엘리자베스 시대의 운문비극.

->셰익스피어 <햄릿의 독백> 죽느냐 사느냐 그것이 문제로다 (철학적 독백)

->자기 자신의 성격을 드러내는 독백

Monologue : 자신과 관련된 사건에 대한 반응으로서의 독백 (실용적 독백)

현대극에서는 철학적 독백이 거의 없고 실용적 독백이 많아.

방백

관객에게 이야기를 건네거나 무대 위의 특정한 인물만 알아듣는 대화

1. 주로 관객에게 은밀히 던지는 속삭임
2. 몰리에르의 고전 희극 등

감추어진 계교, 악한들의 음모, 진행되는 사건에 대한 논평 등

독백과 방백 : 극적 리얼리티를 결여한 것, 근대 사실주의 극에서 기피되는 경향(현실에서는 사용하지 않는 방법이기 때문에 많이 사용하면 현실성이 떨어지지. 적절하게 사용하면 연극이 재미있어질 수 있지만.)

와 희곡이론이 끝났어 ><