

## 0. 서론)

-무대팀의 역할에 관하여

무대팀이 하는 역할은 무엇일까요? 말 그대로 무대를 제작하는 작업을 맡는 팀입니다. 그렇다면 무대를 제작하는 것에는 어떤 과정이 필요할까요? 일단 크게 디자인을 하는 과정과 해당 디자인을 구현하는 과정이 있다고 할 수 있습니다. 말로만 들으면 쉽게 느껴질 수 있지만 한정된 예산 안에서 연극의 주제를 표현할 수 있는 예쁜 무대를 제작하는 것은 상당히 어려운 작업입니다. 뿐만 아니라 무대 위에는 조명팀과 의소분팀과의 역할도 겹치기에 조율이 필요하고 예쁘기만 한 무대가 좋은 것이 아니라 배우가 돋보이는 게 우선이기에 배우들 동선도 고려하면서 적당히 시선을 가져가는 무대가 필요한 것입니다. 그래서 이번 인수인계서에서는 이런 복잡한 요소들을 전부 고려하여 무대를 제작하는 매뉴얼에 대해서 다루어볼까합니다.

-이번 대공연의 특이한 상황

이번 대공연에서는 크게 2가지 변수가 있었습니다. 첫번째는 공연준비 기간이 짧아 다른 대공연들보다 고민할 수 있는 시간이 적었다는 것이고 두번째는 무대팀장인 제가 아파서 무대제작에 참여하지 못했고 무대팀 인원부족에 시달렸다는 점입니다. 이렇게 공연준비를 하다보면 어떤 변수가 생길지 모르는데 이에 대처하는 방법에 대해서도 추가적으로 다루겠습니다.

## 1. 무대팀이 고려해야할 사항들

고려해야할 사항을 열거하자면 다음과 같습니다

-배우의 동선에 알맞은가?

-배우와 무대가 잘 어울리는가?=배우에게 가야할 시선을 무대가 빼앗지 않는가?

-무대가 연극 주제와 알맞은가?

-디자인적으로 아름다운지

-디자인된 무대를 만들 수 있는가?

-무대팀이 해야할 것과 의소분팀이 해야할 것

-연출이 마음에 들어하는지

다음은 예시로 언급된 이번 공연에서 올렸던 극 <분장실>입니다.

분장실: 한정된 공간인 분장실에서 배우의 꿈을 이루지 못하고 죽은 두 여배우 귀신 a,b 그리고 배우로써 무대에 오르고 싶지만 여배우 d에게 살해당하게 된 배우지망생 프롬프터 c의 이야기

0순위: 만들 수 있는지 여부

고려해야 할 사항을 순서대로 풀어서 설명해보겠습니다.

디자인을 할 때 가장 중요한 것은 큰 그림입니다. 무엇을 해야 할지 방향성을 잡아야 디테일한 것을 잡을 수 있기 때문에 1. 무대가 연극주제와 어떻게 어울릴 수 있을지부터 정해야 합니다.

(대본숙지의 중요성) 연극을 비롯한 수많은 서사에는 중심이 되는 사건이나 갈등이 존재하고 거기에 대한 인물의 반응을 통해 주제를 드러냅니다. 무대팀에서는 대본에서 어떤 갈등들을 중점으로 다룰지를 정해서 무대의 공간을 설정할 수 있고, 인물의 감정에 집중하는 추상적인 형태들이 있는 무대를 만들거나, 아니면 큰 사건 하나를 돋보이게 하기 위해 구체적인 배경을 설정한 무대 제작을 할 수도 있고, 또는 여러 사건이 하나의 무대에서 겹쳐보이게 다의적 의미를 지닌 무대 디자인을 할 수도 있습니다. 컨셉을 정한 후에는 연출과 상의하고 다음단계로 넘어가야 합니다.

Ex: 분장실이라는 한정된 공간을 다루는 만큼 분장실을 구체적으로 묘사하기로 함. 이때 귀신이 분장실에서 대화를 나눈다는 것, 그리고 배우들이 열악한 상황에 있다는 것, 배우들이 큰 배우가 되고 싶다는 욕망이 있다는 3가지를 고려하기

## 2. 디자인적으로 아름다운지

디자인을 한다는 것이 추상적인 단어인데 디자인 전공 교수님께 여쭙어본 바로는 관객의 시선이 갈 곳을 고려하여 의미를 전달하는 것이라고 설명해주셨습니다. 따라서 배경이 될 요소(가벽이나 커튼을 통한 시야제공 기능), 중심이 되는 오브젝트(주요 가구), 부수적인 가구, 시야차단(가벽이나 커튼을 통해 시야 차단) 이 4가지를 다루어야 합니다.

EX1) 123회 대공연 <점과 점사이를 잇는....> 에서는 양 옆에 가벽을 세우고 뒤에는 커튼을 쳐서 관객들의 상상력을 자극하는 추상적인 시야를 열어주는 기능을 하면서도 무대의 공간이 적당히 보이고 배우들이 뒤에서 움직일 수 있도록 시야차단 기능을 제공하였고, 정 가운데에는 주요오브젝트인 텐트를 배치하여 관객들의 시선이 가는 곳을 지정하였습니다. 그리고 부수적인 풀들을 배치하여 디테일을 더했습니다.

EX2) 분장실에서는 양 옆에 검정색 커튼을 달아 시야를 차단하고 뒤에는 빨강색 커튼을 달아서 죽음을 상징함과 동시에 배우로써 성공하고 싶은 욕망을 반영하는 의미를 담았고, 주요 오브젝트로는 귀신들이 이야기를 나누는 화장대(주요오브젝트)를 배치하여 관객들의 시선을 가게 유도했습니다. 귀신들이 이야기를 나누는 곳에 시선이 가도록 하는 한편 여배우 c,d가 이야기를 나누는 곳에 작은 마네킹과 옷 행거를 배치하여 시선을 분산시켰으며 오른쪽에 배우가 없는 곳에는 작은 행거와 거울을 배치하여 디테일도 살렸습니다.

## 3. 배우의 동선과 알맞은지

배우의 동선을 맞추는 과정은 순위로 따지면 우선순위지만 배우 동선 맞추는 것은 배우와 협의하여 수정이 용이하기도 하고 처음부터 고려하면 상상력이 제한될 수 있기에 해당 순서에 배치되었습니다. 연출에게 디자인의 구체적인 안을 제시하고 의견 조정하여 수정할 부분을 수정하면 됩니다.

#### 4. 가장 중요한 만들 수 있는지의 여부입니다.

0순위의 만들 수 있는지의 여부와 비슷하면서도 차이가 있습니다! 처음에 만들 수 있는지의 여부를 적은 것은 구체적인 것이 아니라 상상력을 발휘하면서도 '이게 우리 힘으로 만들 수 있을까' 정도 생각하는 것이고, 여기서는 진짜로 구현이 가능한지 돈 액수도 고려하고 만드는데 드는 시간 등을 고려하는 것입니다. 여기서는 만드는 방법(ex: 벽을 세우는 방법) 과 재료 비용을 고려해야 합니다.

### 2.무대팀 공연 준비 진행

이번 공연은 다른 공연들과 다르게 준비할 기간이 4주차로 매우 짧았습니다. 그럼에도 불구하고 완성도가 높은 무대를 제작하였는데 다음과 같은 필수적인 과정들을 모두 거쳤기 때문입니다. 무대 제작과정을 다음과 같이 세분화할 수 있습니다.

2분화: 디자인 구상+제작

4분화: 디자인 구상(컨셉 단계+구체적인 디자인 확정)+제작(재료 마련 및 공법 확정+그대로 제작)

이번 공연에서는 4분화된 것을 가지고 진행하였습니다. 사실상 2주차에 디자인 구상단계를 마무리하고 공법까지 확정 후 3주차에는 재료구입을 하고 4주차에는 구상한 것을 그대로 따라서 만들기를 하였습니다.

1주차: 디자인 컨셉

2주차: 구체적인 디자인 확정 및 제반조사

3주차: 재료 구입

4주차: 제작

### 3. 변수상황이 생길 때..

길게 적었지만 사실 말로 하면 별 거 없습니다. 결국은 디자인을 하고 어떻게 만들지 정하고 그것을 바탕으로 제작하는 것이 전부입니다. 다만 디자인하는 단계에서 컨셉을 어떻게 잡을지, 그리고 그 디자인을 예산 안에서 제한된 인원으로 만드는 방법을 고민하는 것 단계 때문에 어려운 것입니다. 그러므로 항상 문제가 생길 때는 결국 어떻게 디자인을 해야할지 고민하는 것에 달려있는 것이고 그 해결책은 연출이나 팀원과의 소통에 있습니다. 연극은 혼자 만드는 것이 아니라 다 같이 만드는 것이므로 주변의 조언을 받아서 위의 4가지 과정만 잘 따라가시면 길이 보일 것입니다. 특히 대학로에서 소극장을 자주 가보신 분이라면 알겠지만 결국 연극에서 가장 중요한 것은 배우이기에 잘 모르겠으면 무난하게만 하겠다고 생각하시는 것도 좋을 것 같습니다. 무대가 화려하면 몰입에 더 도움이 되겠지만 방향이 잘못된다면 없는 것만큼 못할 수 있습니다. 실제로 소극장 상업 공연을 보면 무대라고 하기에 초라한 곳에 가구 딸랑 몇 개만 두고 공연하는 곳도 있는데 어떻게 하든 그것보다는 나은 결과물이 나올 것이라 확신합니다. 디자인이 어렵게 느껴지고 부담이 간다면 거슬리지만 얹게 무난무난하게 할 수 있는 방법이 무엇이 있을지 고민해보세요.

#### 4.제작 tip

무대팀을 하다보면 벽을 세우거나 커튼을 다는 등 어려운 작업을 하게되는 경우가 종종 있습니다. 특히 완벽을 추구하는 성격일 경우 벽을 예쁘게 세우는 것에 대해 고민하게되는 경우가 종종 있는데요. 아무래도 장비도 한정되어있고 인원도 적은 만큼 트릭을 이용하시는 게 좋습니다. 굳이 정도에 매달리지말고 무식한 방법으로 만드는 것도 괜찮은 방법입니다.

이상으로 무대팀 인수인계서를 끝 마칩니다.

궁금한 점이 있으시면 010-3846-6873으로 연락주시면 친절하게 알고있는 모든 걸 알려드리겠습니다!