

성균극회 제127회 정기대공연 <빵> 연출 인수인계서

63기 장연희

2024.09.14

목차

- 0. 연출의 마음가짐... 2
- 1. 조연출과의 업무...5
- 2. 공연 타임라인...7
- 3. 대본 선정...8
- 4. 공연진 모집...8
- 5. 스태프와의 소통...9
- 6. 신체 트레이닝...15
- 7. 연기 트레이닝...15
- 8. 대본 분석...17
- 9. 장면 연습...18
- 10. 공연 주 (조명 및 무대 설치, 뒷깃이, 최종 리허설)...20
- 11. 공연...23
- 12. 모든 공연이 끝난 후...24
- 13. 미래의 연출님에게...25

0. 연출의 마음가짐

연출이 되기로 한 여러분 반갑습니다. 원래도 연극에서 연출의 역할이 모호한 부분이 있고 아마추어 공연진, 특히 아마추어 배우들을 상대하는 성균극회 연출의 경우에는 더 신경 써야 하는 부분이 많을 것이라고 생각합니다. 제가 연출로서 공연을 하면서 그 역할과 관련해 생각해본 것들을 먼저 적어보고 가려고 합니다. 아래의 것들은 연출로서 공연을 이끌어가는 데 도움이 되는 마음가짐과, 의사소통 방식들입니다.

- 성균극회의 전해져 내려오는 규칙들

내려오는 캐치처럼 예전에 연출을 맡으셨던 선배님들이 말씀해주신 규칙들을 여러분도 익히 들어 알고 있을 겁니다. 앞으로 연기 트레이닝에 대해 얘기하면서도 말하겠지만 여러분은 이 규칙들이 왜 필요한지를 다 알고 있어야 합니다. 공연진들은 이 규칙을 지키기만 하면 끝나는 일이지만 가장 위에서 지시하는 입장인 여러분은 이 규칙들의 의도를 모두 파악하고 있어야 합니다. 연출에 들어가기 전에 모든 규칙들의 의도에 대해 더 생각해보십시오. 이유 없이 생겨난 규칙들은 없습니다. 규칙의 이유를 알아가는 과정동안 연극이라는 단체 생활에서 연출로서 무엇을 경계해야 하는지 생각할 수 있을 것입니다. 이유를 파악한 다음에 여러분이 연출을 하는 데 필요한 규칙은 유지하고 필요 없는 규칙은 폐기하셔도 좋습니다.

- 월권인가? 같이 만들어가는 연극을 위한 의견 제시인가?

키스텝 회의에 캐스트가 참여하지 못한다거나, 전체 스텝 회의가 없다거나 등등 여러분이 알고 계신 여러가지의 극회 암묵적인 룰 중에는 연출진과 연출진이 아닌 공연진 사이의 경계를 뚜렷하게 하기 위한 것들이 많이 있습니다. 그리고 캐스트들과 장면연습을 하다보면 캐스트들이 장면의 동선이나 모션 등에 대해 의견 제시를 하게 되는 상황이 있을 것입니다. 연출을 처음 하게 되는 상황이라면 이런 경우가 연출의 자리를 위협하는 것처럼 느껴지고 당황스러울 수 있습니다. 더 좋은 연극을 위해서는 이것을 월권으로 받아들이고 잘라낼 것인지 하나의 아이디어로 수용해서 여러분의 그림에 포함시킬 것인지 잘 선택해야 합니다. 같이 연극을 하는 공연진들이 아이디어를 내는 것은 당연한 일입니다. 그럼에도 연출은 당신 한 명이므로 그것을 그림에 넣

을지 말지 결정하는 것은 오롯이 당신의 몫입니다. 아이디어 제시가 들어오는 것을 두려워하지 마시고 잘라낼 것은 잘라내고 받아들일 것은 받아들이면서 공연을 함께 만들어 나가시길 바랍니다.

*물론 키스텝 회의에 캐스트를 참여시키지 않는 것은 금전적인 문제에 캐스트가 개입하지 않도록 해서 최대한 장면 연습에 집중할 수 있도록 하는 것이기도 합니다..

- 키스텝과의 관계 설정

제가 조연출을 하며 지켜본 바로는 대공연 키스텝 경험이 있는 키스텝과 아닌 키스텝에는 차이가 있습니다. 특히나 연출과 팀장 간의 소통은 연출과 팀장만이 알고 있는 부분이기 때문에 그러한 소통에 익숙지 않은 경우가 많습니다. 연출은 공연 준비에 들어가기 전에 이를 확인하고 키스텝들에게 대공연 키스텝이 연출과 어떻게 소통해야 하는지 먼저 논의하고 들어가는 것이 좋을 것 같습니다.

전체적인 구조는 탑다운이 맞습니다. 최종 의사 결정은 오로지 연출에게 있기 때문입니다. 그러나 연출은 최종적으로 구현해야 할 그림을 결정하는 것뿐이므로 그 그림에 도달하는 데에는 모든 팀장들이 힘을 써 주어야 합니다. 연출은 조명, 의상, 소품, 분장, 무대, 기획(특히 팸플렛 포스터가 공연의 방향성과 맞는지), 음향이 모두 하나의 통일된 그림을 맞춰 가고 있는지 끊임없이 확인해야 합니다. 팀장들은 연출이 제시한 방향성에 맞는 결과물을 팀내에서 실현시키는 것에 중점을 두어야 합니다. 그리고 과정에서 연출에게 지속적으로 이 방향성이 맞는지 확인받아야 합니다. 이번 공연에는 한 번 아이디어가 픽스되고 나면 결과물 단계에서 연출과 팀장이 함께 확인하는 단계가 조금 미비했는데, 대도구나 캐릭터별 의상, 소품 세팅이 완성됐을 때와 같은 상황에서 이것이 최종적으로 공연에 올라가도 괜찮은지 팀장과 연출 둘이 함께 확인해보는 과정을 거치면 더 좋을 것 같습니다.

결론적으로, 연출 방향성에 맞게 자신의 팀 업무가 진행되고 있는지 지속적으로 확인하려는 팀장의 노력과 전체적인 그림에서 모든 팀 업무가 통일된 방향으로 진행되고 있는지 계속해서 확인하는 연출의 노력이 쌍방향적으로 이루어져야 공연이 순조롭게 이루어질 수 있습니다. 연출은 최종적으로 의사를 결정하는 사람이지만 공연의 모든 것들을 일일이 컨펌하는 사람이 아닙니다. 특히나 공연의 또다른 리더인 기획팀장과 의사결정권을 나눠가질 필요가 있습니다.

팀장들이 팀 업무에서 자신감을 가지고 팀원들과 완결된 아이디어를 만들어낼 수 있도록 팀별로 어느 정도 자율성을 주는 것도 필요합니다. 저 같은 경우도 팸플렛이

나 포스터, 카드뉴스 등은 전체적인 컨셉만 확인하고 세부 내용에서는 기획팀에게 더 자율성을 주는 것이 더 좋지 않았을까 하는 아쉬움이 남습니다. 각 분야의 팀장들은 어쨌면 연출보다 그 분야에서 더욱 전문성을 가지고 있기 때문에 전체적인 그림에 대한 확신이 있다면 팀별로 어느 정도 자율성을 주는 것이 훨씬 좋을 것 같다는 생각이 듭니다. 연출적으로 포기할 수 없는 구체적 부분은 무엇이 있고 팀장들에게 자율성을 줄 수 있는 부분은 또 어느 부분이 있는지 잘 생각해보고 키스텝과의 분업을 잘 이뤄내길 바랍니다.

- 선배님이 찾아오셨을 때

기수가 높으신 선배님들이 연습을 보러 오실 때가 있습니다. 맞습니다. 무섭습니다! 하지만 선배님들은 이미 극회에서 공연 연출을 해보셨거나, 프로 연출이나 배우를 하고 계시거나, 인생 선배로서 사람을 다루고 역경을 다루는 방법을 더 잘 알고 계시기에 분명히 얻어갈 것이 많습니다. 무섭긴 해도 기회입니다! 하시는 말씀 중 장면연습을 발전시킬 무언가가 있다면 잘 메모하고 기억해두었다가 장면연습에서 써먹으십시오. 분명히 여러분이 정체기에 있을 때 큰 도움이 될만한 조언들을 주실 겁니다.

그러나 선배님이 지나치게 연습에 자주 오시거나, 연출이 선배님의 조언에 의지하는 것에 배우들이 익숙해지면 연출의 피드백은 배우들에게 신뢰를 잃게 됩니다. 연출의 피드백보다 선배님의 피드백을 더 우선순위로 따르게 되는 것입니다. 그렇게 되면 앞으로의 연출을 해나가는 데 많은 애로사항이 생기니 주의하기를 바랍니다. 하지만 여러분이 이미 전부터 캐스트 간의 깊은 유대관계를 쌓아 왔다면 한 두 번의 선배님 방문 정도는 모두에게 좋은 자극 정도가 될 것입니다. 캐스트들이 여러분을 믿을 거라는 신뢰를 가지고 조언을 받아들여 앞으로 나아가기를 바랍니다.

공연이 얼마 안 남았을 때 찾아오는 선배님들도 있습니다. 여러분은 이미 많이 지치고 혼란스러운 상태일 겁니다. 선배님들의 조언은 언제까지나 소화할 수 있을 만큼만 소화하십시오. 공연이 얼마 안 남았을 때는 뒤집어 엎고 다시 조립하는 모험을 하는 것보다 지금까지 해온 것을 온전히 완성해서 올리는 것이 더 현실적이고 좋은 결말일 수 있습니다. 선배님들은 여러분이 두 달 동안 준비해온 과정을 전부 알지 못합니다. 여러분이 이해할 수 있을 만큼만 받아들이고 그렇지 않은 것들은 잊어버려도 괜찮습니다. 소화할 수 있는 조언만 받아들이는 것이 중요합니다.

- 연출은 무조건 옳다.

연출은 무조건 옳습니다. 공연하는 동안은 여러분 말만이 옳은 세상입니다. 여러분이 머릿속에 그린 그림이 실현되는 과정 자체가 공연 준비 과정이기 때문입니다. 여러분이 조금이라도 의심을 품고 망설이게 되면 모든 공연진들의 업무가 지체됩니다. 적당히 고민하시고 결론을 내리십시오. 그리고 수정할 것들이 있으면 미안하지만 양해를 구하고 다시 수정하는 것이 맞습니다. 여러분이 가장 마지막에 맞다고 생각한 것이 가장 맞습니다.

이런 모든 과정에서 공연진들은 여러분의 말만을 따를 수밖에 없습니다. 연출이 공연진에게 객관적인 피드백을 하더라도 여러분이 공연진에게 객관적인 피드백을 받는 것은 어려운 것입니다. 따라서 가장 위에 있는 여러분은 안주하고 만족하지 마시고 계속 더 좋은 그림을 고민하세요. 공연진과 연출의 관계에서도 마찬가지입니다. 내가 너무 우유부단하지는 않았는지, 너무 강압적이지는 않았는지 등 자신이 연출로서 사용한 의사 표현 방식이 효율적이고 자유로운 의사소통을 어렵게 만들지는 않았는지 확인하세요. 우리는 아마추어기 때문에 작은 것에도 기분이 상할 수 있고 기분이 상하면 공연에도 지장이 갈 수 있습니다. 여러분은 리더기 때문에 그런 사소한 사항들도 체크하면서 가야 합니다.

연출은 옳습니다. 공연은 연출의 그림에서 시작하고 연출의 그림에서 끝나기 때문에 연출만이 공연에서는 옳습니다. 그러나 모두가 그렇게 말해줄 것이기에 여러분은 끊임없이 옳음에 대해 고민하고 더 옳은 연출이 되려고 끊임없이 노력해야 합니다.

연출의 마음가짐을 공부하는 데 도움이 되었던 책입니다. 솔직히 말해서 다 읽지는 않았지만 앞부분을 읽는 것만으로도 많은 영감을 주었습니다.

김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연출』

연출 파이팅!

1. 조연출과의 업무

조연출은 공연이 올라가는 과정을 전체적으로 보조하는 역할이나, 장면 연습을 함께하면서 연출과 함께하는 시간이 가장 길기에 연출이 조연출에게 지시하는 일들이 거의 조연출의 모든 업무가 되곤 합니다. 따라서 처음부터 조연출에게 뚜렷한 역할을 부여해야 조연출이 길을 잃지 않고 행복한 조연출 생활을 할 수 있습니다. 이번 공연의 조연출의 경우에는 전체적인 공지 정리, 스탭 관리(콜타임 확인, 팀별 참석 인원 수 확인, 큐시트 관리), 일정 관리 등을 담당해주었기에 제가 정말 수월하게 연출 생활을 보낼 수 있었습니다. 자세한 사항은 제127회 정기대공연 조연출 인수인계서를 참고해주길 바랍니다. 이번 공연의 경우에도 조연출이 먼저 할 일을 찾아 나서주었기 때문에 제가 조연출의 도움을 정말 많이 받을 수 있었습니다. 연출을 하려고 마음을 먹었을 때 조연출에게도 어떤 업무를 지시할지 더 고민하는 과정이 필요할 듯합니다.

- 연출진 회의

연출진 회의는 연습이 끝난 후에 진행되거나 오전의 동방 청소와 캐스트 신체 시간을 활용하여 진행하였습니다.

1) 연습 계획 세우기

연기 트레이닝이 진행되는 단계에서는 매주 시작마다 한 주동안 진행할 트레이닝을 대략적으로 짜보았습니다. 일별로 연습의 테마(아이스브레이킹, 관찰하기, 몸쓰기, 발성 등)를 정하고 관련된 트레이닝별로 묶어보면서 어떻게 연습을 진행할지 계획했습니다. 예상보다 트레이닝이 일찍 끝나거나 늦게 끝나는 경우가 있으므로 이 점을 고려하여 계획을 세워야 합니다.

장면 연습이 시작하고 난 후에는 무슨 장면을 다음 연습 때 진행할 것인지, 어떤 방법을 이용해 연습을 할 것인지를 논의했습니다. 또한 지극히 연출적인 동선이 필요한 장면의 동선을 함께 정리했습니다.

2) 연출진 평반

연출진 평반에서는 오늘 하루 연습이 어떻게 진행되었는지, 연출진의 태도는 어땠는지, 캐스트 개개인의 연기적 측면에서의 장단점 등에 대해 논의했습니다. 연출진끼리 하루에 대해 정리해보면서 서로 감정적이었던 부분들을 확인하고 단체생활의 문제점

을 어떻게 보완해 나갈지도 생각해보았습니다. 연출진과 캐스트의 연습은 연극을 올리기 위해 준비하는 과정이기도 하지만 아마추어들의 단체 생활이기도 하기에 연출진이 캐스트를 잘 이끌어가고 있는지, 또 연출진과 캐스트 사이나 캐스트와 캐스트 간의 감정적 문제가 생기지 않았는지 잘 확인해주어야 합니다. 저 같은 경우에는 조연출이 옆에서 냉정한 판단을 내려주어 더욱 객관적으로 상황을 볼 수 있었던 것 같습니다.

3) 스탭 컨펌

뒤에 말씀드리겠지만 스탭팀에서 계속해서 컨펌할 거리를 주실 겁니다. 그런 것들을 조연출과 함께 보고 연출의 방향성과 맞는지 확인하고 피드백을 정리해서 보내면 됩니다.

2. 공연 타임라인 (연개 위주)

0주차_공연진 모집 마감, 시파티(*이번 공연은 1주차에 진행)

1주차_팀별 아이스브레이킹, 기본적 연기 트레이닝(장소, 사람과 친해지기, 부끄러움 깨기)

2주차_팀별 아이디어 회의 진행, 기본적 연기 트레이닝(습관 잡기, 발성, 몸짓 키우기, 목적성 느끼기)

*이번 공연 극본은 지극히 추상적인 극이어서 회의에서 대본을 이해하는 단계를 넣은 팀들도 있었습니다. 연출이 스탭회의에 참관해서 극본에 대한 연출의 해석을 설명하는 것도 좋을 것 같습니다.

3주차_팀별 아이디어 구현, 배역 오디션(2주차 말 또는 3주차 초), 대본 분석, 장면 관련 트레이닝(장면별 목적상황극, 배역과 친해지기)

4주차_ 팀별 아이디어 구현, 장면 연습

5주차_ 팀별 아이디어 구현, 장면 연습

6주차_ 팀별 아이디어 구현, 장면 연습

7주차_ 팀별 아이디어 완성 및 확정, 장면 연습

8주차_ 장면 완성, 음향 조명 큐시트 완성, 의상소품분장/무대/음향/조명 과 함께 런 돌려보기, 시연회, 철야(최종적으로 고치고 싶은 장면의 동선, 모션 등을 고치고 보완하기)

3. 대본 선정

우선 어떤 대본을 원하는지 생각해야 합니다. 여러분이 연출하는 대본에서 포기할 수 없는 몇 가지 조건을 정하십시오. 저 같은 경우는 두 가지였습니다.

1. 전하는 메시지가 뚜렷할 것.
2. 메시지를 전하는 방식이 직접적이지 않을 것.

처음에는 도서관을 둘러보며 대본을 찾았는데 다 읽어보는 데도 시간적 한계가 있고 극회에서 원하는 캐스트 인원을 충당하는 것을 찾기도 어려움이 있었습니다. “알라딘 e북”에 들어가면 『지만지드라마 도서 목록』이 있습니다. 이 e북에는 유명한 극본들의 작가 국적, 장르, 필요한 배우 수, 줄거리 등등이 잘 정리되어 있습니다. 거기서 마음에 드는 줄거리를 발견했다면 가까운 서점이나 도서관에서 극본을 끝까지 읽어보고 고르는 것도 좋은 선택입니다. 저도 그 e북에서 후보를 골라 대본을 선정했습니다.

최종 선정 전에 했던 고민은 이번에 고른 오태영 작가의 「빵」이 기존에 극회가 해왔던 극들과는 다르다는 것이었습니다. 캐스트 모두가 일인다역을 맡아야 했고, 캐릭터별로 극적인 감정선이 다른 대본에 비해 적었기에 특히 캐스트 지원자들이 선호하지 않을 것 같다는 생각이 들었습니다. 그러나 조연출과의 의논 결과 이 극만의 새로운 재미를 준비 과정에서 살려볼 수 있을 것 같다는 생각이 들었고, 연출이 마음에 안 드는 극본을 억지로 하느니 마음에 드는 극본을 하는 게 낫겠다는 결론이 나왔습니다. 여러분도 꼭 마음에 드는 극본을 고르십시오. 여러분이 올리고 싶었던 극본을 공연으로 올린다는 사실 자체가 공연을 준비하는 모든 과정에서 나오는 고난들을 이겨내는 힘이 될 것입니다.

그리고 저작권 사용을 꼭 허락받으십시오. 저는 극작가협회를 통해 작가님과 계약을 체결했습니다. 상황이 어떻게 될지 모르니 돈이 들지라도 저작권 사용 허락은 꼭 받아두는 것이 필요합니다.

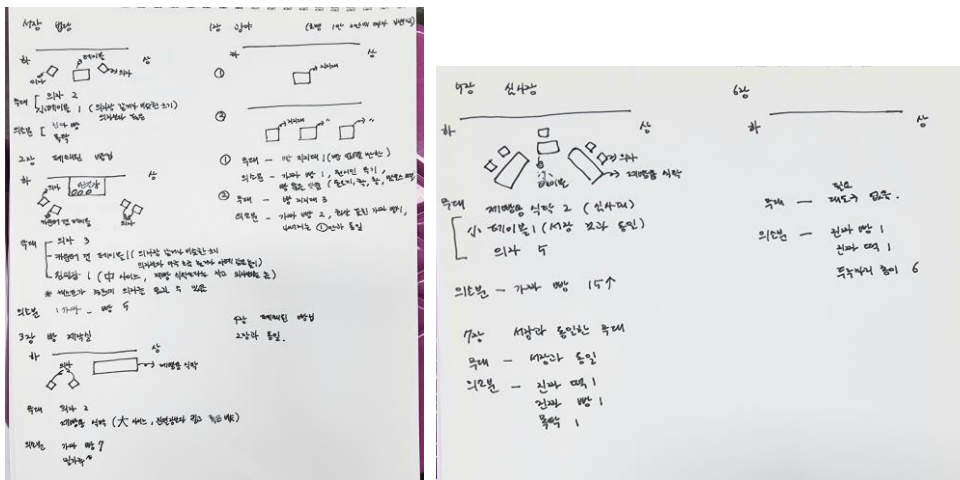
4. 공연진 모집

극회원들이 많아지면서 공연진을 추려내는 것도 공연의 큰 업무가 되었습니다. 기획팀장, 회장단과 미리 그 방법에 대해 의논해본 후 공연진 모집에 들어간다면 더 수월하게 공연진 모집을 진행할 수 있을 것 같습니다.

이번 공연의 경우 키스텟과 상의해 팀별 인원을 꾸렸으며 제가 총공연진을 40명에서 45명 사이로 제한했습니다. 공연진 지원은 구글폼과 카카오톡 투표 두 개 모두를 사용했습니다. 구글폼 제출과 카카오톡 투표를 모두 완료한 신청만을 유효한 신청으로 인정했으며, 구글폼은 제출한 시간이 기록되기에 신청한 순서를 고려하는 자료로 사용했습니다. 팀장들은 신청자들의 방학 중 일정, 그들이 구글폼을 제출한 순서들을 고려해 팀별 인원수에 맞춰 팀원들을 선발했습니다. 또한 팀장이 각 팀원들의 합격, 불합격 여부를 신청자들에게 안내토록 했습니다. 공연진 신청자들에게 공연진 신청을 위한 매뉴얼이 늘어날수록, 키스텟 내부적으로도 더욱 엄격하게 규칙을 지키려고 노력해야 합니다. 이번 공연은 내부적으로 확인하는 절차가 부족해 작은 혼란들이 있었습니다. 연출, 회장단, 기획팀장은 특히나 이 점에 유의해 공연진 신청 공지가 나가기 전에 한 번씩 더 확인해보기를 바랍니다.

5. 스텝과의 소통

* 3쪽의 키스텟과의 관계 설정을 먼저 보고 오시길 바랍니다.



공연 2-3주차쯤 조명, 무대, 의소분 측에서 참고하도록 필수적인 소품(무대에 올라가는 것 위주)과 대道具 스케치를 공유했습니다. 이 구성을 기반으로 큐빅과 소품이 제작되었고 조명 스케치가 이루어졌습니다.

1) 무대

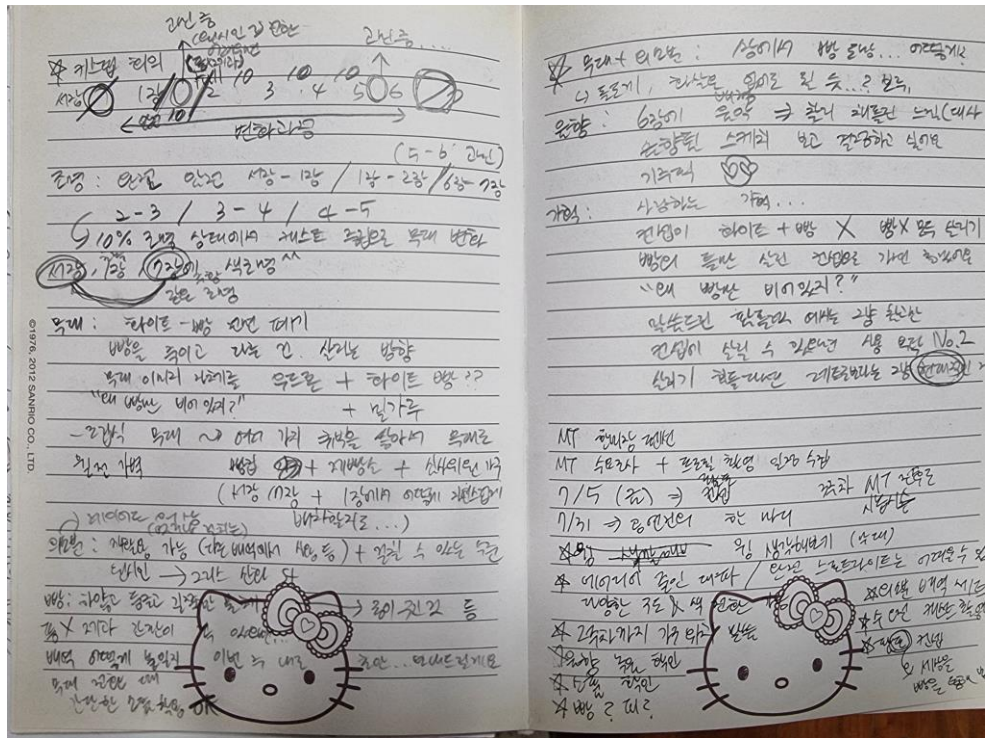
위 사진을 기반으로 무대팀에서 전체적인 무대의 틀을 디자인해주셨습니다. 구체화

과정에서는 가벽의 질감이나 천을 활용한 무대 뒷면, 간판 등등의 레퍼런스들을 무대팀 측에서 보여주시면 제가 마음에 드는 레퍼런스를 고르고 무대팀 측에서 선정된 레퍼런스를 구현하는 방식으로 진행되었습니다. 필요시 제가 추가적인 레퍼런스를 무대팀과 공유했습니다. 무대팀은 한 번 디자인이 확정되면 가벽의 크기나 큐빅의 크기 같은 것을 수정하기 어려우므로 무대 디자인이 확정되는 시기에 연출이 무대팀 회의에 함께 참여한다면 훨씬 수월하게 업무가 진행됩니다.

이번 공연에서는 여러 크기의 큐빅을 여러 형태로 쌓는 연출이 있어 큐빅의 구조적 안정성이 중요했습니다. 장면연습에 힘을 쓰느라 완성된 큐빅을 방치하고 있다가 확인해보니 제가 연출하고자 하는 방향으로 큐빅을 사용하기에는 많은 무리가 있다는 판단이 들었습니다. 큐빅이 완성되고 나서 그것을 배치했을 때 연출이 원하는 느낌이 나는지 무대팀장과 미리 확인해보는 시간이 꼭 필요했다는 생각이 듭니다. 뒤늦게서라도 무대팀장과 함께 확인해보았지만 저처럼 뒤늦게 확인해보지 않도록 미래의 연출님은 꼭 미루지 말고 대도구가 완성되자마자 무대팀장과 함께 대도구 배치가 연출방향성대로 이루어지는지 확인해보시길 바랍니다. 미리 확인해본다면 대도구 자체의 수정이나 동선, 장면 연출의 수정이 더 빨리 진행될 수 있을 것입니다.

2) 의소분

이번 공연에서는 일인 다역이기에 이것저것 고민해야 할 의상과 소품이 많았습니다. 1주차 키스텝 회의 때 간략한 컨셉을 전달했습니다. 아래는 1주차 키스텝 회의에서 전달할 컨셉들을 대략적으로 정리한 메모입니다.



대략적인 컨셉, 예를 들어 원시인은 그리스 신화 같은 느낌이면 좋겠다, 여자종업원과 부인 사이에 차이가 있으면 좋겠다, 조합원은 아저씨같이 꾸리면 좋겠다 등등을 전달한 후 그 컨셉을 바탕으로 의소분팀에서 최종적으로 의상소품 컨셉을 디자인해주셨습니다. 수차례 연출의 피드백이 있었고 의소분팀에서 소품과 의상을 리스트화해서 구매까지 진행해주셨습니다.

이번 공연에서 등장하는 소품이 참 많았는데 그 중에는 직접 만들어야 하는 것들도 많았습니다. 소품이 직접 만들어지는 과정에서 연출의 지속적인 컨펌이 있어야 올바른 방향으로 소품이 완성될 수 있습니다. 의소분 회의와 장면연습이 같은 장소에서 진행되는 것이 가장 편리하지만 그럴 수 없다면 의소분 팀장과 지속적으로 연락할 수 있도록 연출이 더 노력해야 합니다. 그리고 실물로 확인하는 것과 메신저로 확인하는 것은 다릅니다. 소품들이 완성되고 최대한 빠른 시일 내에 연출진과 캐스트가 함께 그 느낌이 맞는지 확인해보아야 합니다. 소품이 많을수록 확인하는 과정이 늦어지면 소품 하나하나를 수정하기가 더욱 힘들어집니다.

만들어진 소품이나 의상을 캐스트가 연기하면서 활용하는 것을 생각할 수 있도록 실제 의상이나 소품의 크기, 모양을 캐스트에게 잘 인지시켜주어야 합니다. 의상이나 소품이 캐스트가 생각했던 것과 다른 경우에는 연기하는 데 혼란을 겪을 수 있기 때문에 확정이 나면 최대한 빨리 고지해주는 것이 좋습니다.

분장의 경우 시연회 때 미리 의소분 팀장과 팀원들이 캐스트 얼굴에 연습해보면서 적정한 선을 찾았습니다. 조명이 들어가면 훨씬 분장이 열어 보이지만, 부자연스러울

정도로 강한 분장은 캐스트들에게 시키고 싶지 않았으므로 육안으로도 판단 가능할 정도로의 분장만 부탁드립니다. 이번 의소분 팀장님이 특히 분장에도 신경써주셨는데 각자 캐스트들 얼굴에 맞춰 셰딩 양을 조절해주셨습니다. 연출 방향에 따라 분장을 하는 정도는 다르겠지만 이번 공연에서는 파운데이션과 턱, 코셰딩, 필요한 캐스트들에 한해 눈두덩이 셰딩까지 진행했습니다.

뒤에서도 말씀드리겠지만 의소분 콜타임이 늦어지면 가장 먼저 진행되어야 하는 캐스트 분장이 늦어져 모든 일정에 지연과 차질이 생길 수 있습니다. 이 점을 미리 팀장님에게도 팀원들에게도 인지시키는 것이 중요합니다.

3) 음향

음향은 가장 마지막에 결정되는 분야인 것 같습니다. 장면의 분위기와 직접적으로 연결되어 있기 때문입니다. 저 같은 경우는 장면 연습에 들어가고 나서 생각이 바뀌게 된 장면별 분위기가 많았지만 최대한 공연 준비가 시작하기 전에 미리 장별 분위기를 생각해두는 편이 좋겠습니다. 물론 캐스트들과 함께 하다 보면 장면의 분위기가 많이 달라질 수 있겠지만 앞서 말씀드렸듯이 미리 틀을 만들어둔 다음에 수정하는 편이 훨씬 편합니다.

음향팀장님과는 초기에 음향이 들어갈 만한 지점과 음향의 대략적인 분위기에 대해 논의했습니다. 앞선 논의를 바탕으로 음향팀에서 음향을 찾아와 주셨습니다. 그 다음에는 음향팀이 찾아오는 음향과 만들어지는 장면의 방향성이 맞는지 연출이 계속해서 확인하면 됩니다. 찾고 있던 음향의 방향성과 장면이 만들어지는 방향이 확 달라진 경우에는 미리 음향팀장님에게 양해를 구하고 새로운 분위기의 음향을 빨리 부탁하는 것이 좋습니다. 분위기에 맞지 않는 음향을 계속 안고 갔다가는 아예 장면이 엉뚱해져버릴 수 있으니 꼭 유의하여 음향과 장면의 방향성이 같은지 지속적으로 확인하기를 바랍니다.

공연장에서 무대 및 조명이 모두 세팅된 채로 공연장 스피커를 통해서 음향을 들을 때, 그리고 또 관객의 반응이 섞인 채로 음향을 들을 때는 장면 연습 때 들었던 음향과는 아예 다른 느낌이 납니다. 공연장에 와서도 최대한 빨리 음향을 체크하고 수정할 수 있는 것은 빨리 수정을 부탁하는 것이 필요합니다. 관객이 있고 없고에 따라 음향의 크기나 속도 등을 체감하는 차이가 크기 때문에 최종 리허설 때는 최대한 많은 공연진을 모아서 그러한 부분도 함께 확인해볼 것을 추천합니다.

4) 조명

조명은 장별로 어떤 장소를 표현했으면 좋겠는지, 어떤 느낌의 조명이 어디에서 나왔으면 좋겠는지(어디에 포커스를 뒤편하는지를 중심으로), 또 장과 장 사이에는 어떤 연결성이 있으며 어떤 대비가 있어야 하는지 등을 1,2주차에 걸쳐서 조명팀장님께 전달했습니다. 이 조명 컨셉을 토대로 조명팀에서 조명 색상과 전체적인 조명의 느낌을 디자인해주셨습니다. 그리고 무대에서 나온 대道具 배치 디자인을 바탕으로 조명팀에서 조명 에어리어 디자인을 해주셨습니다. 특히 캐스트가 스포트라이트를 받아야 하는 부분과 무대에서 연출적으로 조명이 나누어져야 하는 부분(등장인물의 갈 등 등), 대략적인 큰 동선은 조명팀장에게 미리 전달했습니다. 미리 조명팀장에게 공지했던 큰 동선이나 연출적인 부분이 장면연습을 하면서 달라질 때마다 즉시 조명팀장에게 고지해야 합니다. 그래야 더 빠른 수정이 이뤄질 수 있습니다. 조명팀장이 준비해준 조명 에어리어 디자인을 바탕으로 공연장 입성 전까지 조명 수정을 거쳤습니다.

공연장에 입성해서도 조명이 달라지는 부분이 많으니 동선이 확정될 때까지 조명 영역 디자인에 조명팀장이 조금 더 관여해도 괜찮을 것 같습니다. 조명팀에서 참관을 오면 현실적으로 조명이 닿는 것이 불가능한 동선을 확인하고 영역을 수정할 수 있습니다. 따라서 동선이 확정될 즈음부터 조명팀의 참관을 독려해 더욱 알맞은 조명 영역을 만들어가는 것이 좋을 듯합니다. 하지만 조명 큐시트는 시연회 전에 무조건 확정이 나와야 합니다. 따라서 장면 연습을 진행하면서 어느 부분에 강조를 주고 싶은지, 그것이 조명으로 가능한 것인지는 미리 미리 확인하고 잘 전달해주기를 바랍니다.

조명 설치와 최종 확정은 뒤에서 더 다루도록 하겠습니다.

5) 기획

기획팀장과 전체적인 일정을 미리 맞춰보고 공연을 시작하는 것이 좋습니다. 시파티, 시연회, 철야, 최종 리허설 등등... 얼추 그 즈음에 한다고 생각만 하다가 공연진들에게 공지가 제대로 되지 않아 참석 인원수가 현저히 적어질 수 있습니다. 미리 날짜를 정하고 장소를 구하기 시작해 모든 일정의 공지가 미리 전달되도록 하는 것이 좋습니다.

시파티나 공연진 모집과 같은 큰 이벤트가 끝났다면 기획과는 팜플렛, 포스터, 카드뉴스의 컨셉에 대하여 상의해야 합니다. 전반적인 홍보의 컨셉이 공연의 방향성과 어떻게 어우러질 것인지를 상의하는 것이 필요합니다. 기획에서는 팜플렛, 포스터, 카드뉴스 말고도 티켓이나 티셔츠 등등이 있지만 외부적으로 많이 보여지는 것이 아

나라면 어느 정도 기획팀에게 자율성을 주는 것도 더욱 다채로운 연극을 만드는 데 필요하다고 생각합니다. 웹페이지 디자이너, 팜플렛 및 포스터 디자이너, 기획팀장, 연출 이렇게 네 명에서 2주차에 오프라인으로 디자인 회의를 진행했습니다. 디자인 작업물에 꼭 들어가야 하는 내용이 무엇인지, 어떤 느낌이 포스터, 카드뉴스, 웹페이지 등을 통해서 전해졌으면 좋겠는지 등을 전달했습니다. 말로 표현이 어려운 경우에는 레퍼린스를 보여주면서 설명해도 좋습니다. 연출의 컨셉이 전달된 후에는 각 디자이너들의 초안부터 시작해서 피드백을 주고받으며 최종안을 만들어내면 됩니다.

이 부분에서 기획팀장과 연출의 피드백이 잘 분리될 필요가 있습니다. 연출이 디자이너의 작업물에서 확인해야 하는 것은 작업물이 공연의 방향성과 맞는지, 실제 올라가는 공연과 잘 어울릴지이고, 기획팀장은 형식 면에서 빠뜨린 것이 없는지를 더욱 중점으로 파악해야 합니다. 연출에 따라서 디자인은 기획팀장에게 아예 위임하는 경우도 있지만, 만들어질 장면, 그리고 극본과 가장 가까이 있는 연출이 그 디자인의 방향성은 꼭 확인해줘야 한다고 생각합니다. 연출은 디자인의 방향성을, 기획은 구체적인 실현 방법과 형식을 피드백하는 방식으로 일을 수행한다면 더욱 수월하게 디자인 피드백이 진행될 것 같습니다. 이러한 피드백의 분업은 연출 쪽에서 먼저 제시해주는 것이 기획팀장에게도 편하기에 본격적인 업무에 들어가기 전에 미리 함께 말을 맞춰보는 것이 좋겠습니다.

공연장에서의 일정은 뒷쭉이 시간이나 리허설 시간을 고려해 연출이 짜고 그에 맞춰 기획팀에서 식사를 준비하면 좋습니다. 공연장에서 기획팀의 일정과 다른 스냅팀의 일정이 상당히 분리되기 때문에 서로의 일정을 존중해 함께 움직이는 것이 중요합니다.

6) 키스텝 회의

앞서 얘기했듯이 키스텝 회의는 팀장들과 연출진이 모여 공연에 대해 논의하는 자리입니다. 키스텝 회의에서는 각 팀의 진행 상황을 확인하고 연출, 기획팀장과 못다한 논의를 진행합니다. 특히 모든 팀이 알아야 하는 대 도구 스케치나, 공연의 방향성, 예산 문제, 그리고 공연이 다가와서는 무대, 조명 설치 일정 및 다른 커다란 일정을 함께 공유하고 조율할 수 있는 시간입니다. 또 팀장과 연출이 일대일로 해결하기 어려운 문제를 함께 논의하는 자리이기도 합니다. 공연을 올리는 데에 필수적인, 빼놓아서는 안 되는 자리입니다. 이번 공연에서는 키스텝 회의 횟수가 줄어들고 위축되는 상황이 발생하여 팀장과 연출진 거의 일대일로 업무 얘기를 하는 경우가 많아졌습니다. 그러다보니 연출진이 각 팀장들에게 같은 얘기를 반복해서 전달하는 경우가 생겼

고 키스텝끼리 서로 확인해야 하는 무대 및 조명 설치 일정이라든지 최종리허설 시기 등이 잘 공유되지 않아 일정이 꼬이거나 참석자가 줄어드는 일이 생겼습니다. 따라서 키스텝 회의를 꼭 진행하여 전체적인 일정과 팀별 일정, 그리고 팀별 진행상황이 원활하게 공유되고 각 팀별 사정에 맞춰 키스텝끼리 조율하도록 해야 합니다. 그래야 서로 빠뜨리는 것 없이 원활하게 공연을 마칠 수 있습니다.

6. 신체 트레이닝

신체 트레이닝은 조연출에게 루틴을 짜 달라고 부탁했습니다. 연습의 전체적인 흐름은 <동방 청소-> 신체 트레이닝 -> 연기 트레이닝 또는 장면 연습>의 흐름대로 진행되었습니다. 신체 트레이닝은 캐스트들이 장면 연습 기간과 공연 당일을 버틸 수 있는 체력을 기르는 과정입니다. 신체를 통해 구호를 함께 내뱉는 것은 캐스트들의 발성을 키우고 에너지를 올리는 데 도움이 됩니다. 다 함께 땀 흘리는 과정은 캐스트 사이의 유대감 형성에도 큰 도움을 줍니다. 따라서 꼭 연습 과정에 넣을 것을 추천합니다.

이번 공연의 경우 공연 준비 중반부터는 가장 신체 트레이닝에 능숙한 캐스트가 신체 트레이닝을 주도하도록 맡겼고 그 시간동안 연출진은 연출진 회의를 진행했습니다. 신체트레이닝의 자세한 사항은 제127회 조연출 인수인계서를 참고해주길 바랍니다.

7. 연기 트레이닝

이번 공연에서는 새로운 연기 트레이닝을 많이 해보고 싶어서 전문서적을 참고했습니다. 연기 트레이닝을 참고하는 데 도움이 되었던 책들을 아래 적어둡니다.

<연기 훈련 방법 관련>

김균형, 『연기훈련 백 서른 두가지』

김균형, 『그림으로 읽는 연기훈련 100가지』

<연기 훈련 의도 관련>

콘스탄틴 세르게예비치 스타니슬랍스키, 『배우 수업』

*아주 유명한 배우 필독서입니다. 이야기 형식으로 배우가 연기에서 취해야 하는 태도와 경계해야 하는 것들에 대해 쓰여 있습니다. 보고 나면 캐스트들이 어떻게 배우처럼

행동하게 해야 할지에 대해 생각이 정리될 것입니다. 이것도 다 읽지 않았습시다만... 정말 큰 도움이 되었습니다.

2주에서 3주 정도 되는 연기 트레이닝 기간동안 중점적으로 해야 하는 것을 정리해보았습니다.

1. 장소, 사람과 익숙해지기(아이스브레이킹)

연습하는 장소, 그리고 함께 연습하는 사람들과 익숙해져야 서슴지 않고 연기할 수 있습니다. 우선은 친해지고 익숙해지는 것이 먼저입니다. 그리고 익숙해지면서 연기에 대한 부끄러움을 깨야 합니다.

2. 관찰하는 것에 익숙해지기

자신과 타인이 움직이는 것, 또 얼굴 표정이 움직이는 것 등을 관찰하면서 어떤 상황에서 어떤 몸짓과 어떤 표정을 하는지 관찰하고 관찰한 것을 모사해 연기적 표현으로 이어질 수 있도록 도와야 합니다.

3. 목적성 기르기

앞서 소개드린 책들을 읽으시면 알겠지만, 연기는 목적성 없이 행해질 수 없습니다. GOTE에 대해 잘 설명하고 목적을 추구하여 나아가는 순간, 그 느낌을 알 수 있도록 하십시오. 그 느낌을 알게 된다면 장면 연습에서 목적 설정만으로도 열추 장면을 만들어 나갈 수 있습니다.

4. 발성

2, 3주 만에 터득하기 힘들고 연출마저 완벽한 방법을 터득해 알려주기 어려운 부분입니다. 그러나 최대한 알아보고 캐스트들이 연출이 알려준 것을 토대로 여유 시간에 연습해볼 수 있는 실마리를 제공해주는 게 좋습니다. 하는 방법이라도 알려준다면 자기 스스로 부족함을 느낀 캐스트들은 따로 자유시간에 연습해 올 것입니다.

5. 동작 크게 쓰기

몸으로 크게 표현하는 트레이닝을 자주 시키면 좋습니다. 몸으로 표현하는 트레이닝을 통해 팔, 다리, 허리 등을 크게 쓰도록 유도하십시오. 몸을 쓰는 게 익숙치 않은 배우들은 오히려 몸을 잘 쓰는 배우들의 트레이닝을 먼저 보여준 다음에 트레이닝을 한다면 모방에서 시작해 몸을 쓰는 것에 대한 감을 잡을 수 있습니다.

전해들은 트레이닝만으로 해결되지 않는 문제가 있습니다. 분명히 당신도 “연기 트레

이닝 콘텐츠 부족 문제”에 당면하게 되실 것입니다. 학교 도서관에도 다양한 연기 훈련 책들이 있으니 참고하셔서 트레이닝 일정을 짜 보길 바랍니다. 연기 트레이닝의 커리큘럼을 짜는 것 또한 성균극회에서는 연출의 역량입니다. 트레이닝을 짜고 피드백하는 과정에서 꼭 잡고 넘어가야 할 몇 가지만 적어두겠습니다.

1. 트레이닝의 의도가 무엇인가?

트레이닝을 통해 캐스트가 어떤 효과를 얻을 수 있는지가 분명해야 합니다. 모르겠다면 직접 해보는 것도 추천합니다.

2. 트레이닝을 통해 스스로 깨달은 바가 있는가?

트레이닝이 끝난 후 캐스트들에게 소감을 물어보십시오. 연출이 원하는 효과를 캐스트들이 얻었는지 확인해볼 수 있고 또 트레이닝을 통해 의도치 않은 새로운 효과를 얻었다면 다른 캐스트들과 공유하면서 다른 캐스트들이 트레이닝에 대해 곱씹어볼 수 있습니다.

3. 트레이닝이 어떻게 장면 연습으로 이어질 수 있는가?

이는 가장 중요한 질문인데, 저도 초기에는 아예 잊고 있었던 것 같습니다. 함께 연기 트레이닝한 2주에서 3주 간의 시간이 허무하게 흘러지지 않도록 트레이닝에서 배운 점들이나 훈련한 것들이 장면 연습에 이어질 수 있도록 해야 합니다. 연출은 이 훈련이 어떻게 장면 연습으로 이어질지 생각해보고 훈련을 통해 캐스트가 익힌 감을 장면 연습에서 꺼내 볼 수 있도록 계속해서 그 이어지는 효과를 상기시켜야 합니다. 훈련이 끝난 후에는 장면 연습에 이렇게 사용이 된다고 말해주고, 장면 연습할 때는 이런 훈련을 했다는 기억을 꺼내주면 더 좋을 것 같습니다.

8. 대본 분석

대본 분석은 장면 연습에 들어가기 전 꼭 필요한 단계입니다. 장면 연습에 들어가서도 대본 분석을 하게 되지만, 오롯이 대본 분석만 할 수 있는 시간은 이 시기밖에 없기에 미리 캐릭터 분석 등의 방향성을 잘 잡아두는 것이 중요합니다. 대본분석에서 중요하게 따져보고 넘어가야 할 세 가지 요소를 적어 둡니다.

1. 전사

장면에는 나오지 않는 이전의 이야기입니다. 등장인물의 가정 환경, 장면 속 인

물들이 만나게 된 상황, 인물 서로에 대한 호감도(NP:네거티브, 포지티브) 등등 대본 속의 장면이 발생하게 만든 모든 이전의 이야기들을 말합니다. 캐스트들은 자신이 맡은 인물의 전사를 혼자 만들기도 하고 또 상대 배우와 함께 전사를 만들어 가는 과정에서 인물에 한 층 더 몰입하게 됩니다.

2. GOTE와 비트

비트는 장면을 쪼개는 단위로 등장인물의 목적이 변하는 순간을 기준으로 나뉩니다. GOTE는 장면을 이루는 기본 요소입니다. Goal(목적), Obstacle(장애물), Tactic(전술), Expectation(기대). O를 Object로 보는 경우처럼 단어가 조금씩 달라지기는 하지만 의미는 모두 유사합니다. 모든 장면에서는 인물이 등장하고 인물은 목적을 가지고 있으며, 그 목적을 달성할 수 있다는 기대 속에서 목적을 달성하려고 노력합니다. 그러나 장애물이 있기에 목적 달성이 지연되고, 목적을 달성하기 위해 여러가지 전술을 사용합니다. 제가 추천해드린 책들에 이 내용은 훨씬 더 전문적으로 나와 있으므로 서적들을 참고하기를 바랍니다.

캐스트들이 자신이 맡은 배역의 GOTE를 기반으로 비트를 쪼개두어야 장면에서 어떻게 움직일지 감정이 어떻게 변하는지 등을 생각할 수 있습니다. 장면 연습에 들어가기 전에 인물의 목적을 중심으로 대본을 읽어보는 훈련이 필요합니다.

3. 서브텍스트

서브텍스트는 장면연습 가장 직전에 필요한 대본 분석입니다. 캐스트가 맡은 배역의 모든 대사와 동작의 숨겨진 속뜻을 적어보는 것입니다. 같은 말이라도 다른 서브텍스트를 가지고 있을 수 있으며 동작에도 서브텍스트가 함유되어 있을 수 있습니다. 서브텍스트는 배우가 가장 이해하기 쉬운 언어로 표기하며, 서브텍스트를 일일이 적어보는 과정을 통해 비슷한 대사의 감정선과 톤에 차이를 줄 수 있습니다.

9. 장면 연습

장면에 들어가기 앞서, 인물의 목적과 장면 흐름의 전환 등을 고려해 장 안에서도 장면 번호를 나눠야 합니다. 예를 들어 2장은 2-1, 2-2, 2-3 이런 식으로 대본을 쪼개면 장면 연습을 장보다 더 잘게 쪼개서 진행할 수 있습니다. 장면 번호를 쪼개게 되면 장면 연습 때 장면 번호를 장 번호보다 더 자주 사용하게 되므로 연습에 참관 오는 스탭들도 알 수 있게 미리 공지하는 것이 중요합니다.

이번 공연에서 진행했던 장면 연습은 세 단계로 나누어 볼 수 있습니다. 장면의 목적 충돌 파악하기, 동선 픽스, 새로운 재미 주기로 볼 수 있습니다. 기본적으로는 위 표시한 순서로 진행되었으나 진전이 없는 경우 다시 이전의 방법들을 적용해보면서 더 나은 장면을 만들고자 했습니다.

1. 장면의 목적 충돌 파악하기

장면 연습을 처음 시작할 때는 대사 없이 대본 속의 목적과 인물만 가지고 목적 상황극을 진행했습니다. 장면마다 어떤 목적을 중점으로 움직여야 하는지 파악해볼 수 있고 배우들도 장면에 맞는 목적에 따라 움직이는 것이 어떤 느낌인지 파악할 수 있습니다. 또한 인물들을 목적에 따라 움직여 봄으로써 연출의 입장에서 NP(인물이 서로 부정적 감정과 긍정적 감정을 느끼는 정도)와 목적 충돌을 눈으로 확인해보면서 동선의 큰 틀을 생각해볼 수 있게 됩니다.

이번 공연의 경우 극본이 추상적이었기 때문에 대사 없는 목적상황극보다는 대사에 대한 숙지가 어느 정도 된 후의 목적 상황극이 더 효과적이었습니다. 연출하고 있는 극본에 따라 캐스트의 대사 숙련도를 반영하여 장면 만드는 순서를 조절하는 것이 필요합니다.

2. 동선 픽스하기

목적 상황극을 통해 장면의 큰 틀에 대해 생각해보고 연출과 캐스트가 장면과 친해졌다면 이제는 대사 단위로 쪼개서 장면의 동선을 결정지어야 합니다. 저 같은 경우는 캐스트들이 마음 가는 대로 움직여보도록 하고 거기에서 괜찮은 동선을 부분부분 살리고 중간중간 흐름을 매끄럽게 할 수 있는 동선을 중간에 추가하는 식으로 진행했습니다. 중간중간 동선을 추가할 때는 감정과 목적을 이유로 들어 동선을 설명했습니다. 캐스트들이 목적과 캐릭터를 가지고 자유롭게 움직이도록 하되 장면이 별로인 순간이 생기면 즉시 멈추고 중간중간 계속 고쳐주는 것이 중요합니다. 캐스트가 목적 없이 동선을 쓸 때는 어떤 목적을 가지고 움직여야 하는지 인지시키고, 인지가 어려울 경우 일상생활에서 비슷한 경우를 떠올려 감정을 적용해볼 수 있도록 대화를 통해 그 비슷한 상황을 함께 찾아주는 것도 방법입니다.

동선을 픽스하는 과정에서 도무지 답이 안 나오는 것들은 대부분 캐스트의 배역에 대한 이해가 부족해 인물마다의 관계성과 인물의 목적성이 잘 성립되지 않은 경우입니다. (이는 연출의 캐릭터에 대한 지시가 부족한 경우이기도 합니다.) 대사 없이 배역만 가지고 대화를 시켜보거나, 장면에서 가장 목적성을 잘 드러낸다고 생

각하는 대사 한 마디로 장면의 모든 대화를 시켜본다거나, 장면의 목적을 명료하게 풀어낸 말 한 마디 (예)나가, 내 말 들어줘)만 말하면서 장면을 이어가게 해보면 배우들이 어떻게 움직여야 하는지에 대한 감을 잡을 수 있습니다. 이 부분에서는 배우들의 개별적인 노력 또한 중요합니다. 배우들도 개별적으로 대본 분석을 진행하며 자신이 맡은 배역의 목적성과 각 인물에게 가지는 호감도에 대해 명확히 해야 합니다. 장면의 동선은 모두 인물의 목적과 인물이 인물에게 가지는 NP의 차이를 통해서 나옵니다. 목적을 달성하고 싶으면 가까이 가게 되고, 사람에 대한 좋고 싫음에 따라 그 사람에게 가까워지고 멀어지기 때문입니다. 장면이 안 풀릴 때는 장면에 함께 나오는 인물들에 대해 어떤 생각을 가지는지를 묻고, 장면에서 그 인물의 목적에 대해 계속 물어보십시오. 인물 간의 관계와 인물의 목적에 모든 해답이 있습니다.

지극히 연출적인 부분(예를 들어 배우 둘이 한 문장을 연달아 말하는 부분의 반복, 사냥 장면, 싸움 장면 등)은 미리 준비해온 동선대로 배우들이 움직이도록 하고 수정해야 할 부분들을 고쳤습니다.

구체적인 동선을 확정 짓지 않고 동선의 구성을 먼저 정하는 경우도 있습니다. 예를 들어 기피하고 싶은 무언가를 발견하는 장면을 수류탄을 던지는 장면처럼 묘사해달라고 지시했습니다. 그런 비유적인 상황에서 대사를 치는 식으로 장면을 만든 다음 마음에 드는 동선을 하나씩 픽스했습니다. 이처럼 구체적으로 이해하기 쉽고 명료한 상황에 빗대어 동선을 만들어가는 것도 효율적인 방법입니다.

3. 새로운 재미 주기

처음에는 완성했을 때는 재미있었던 장면들도 여러 번 연습하다 보면 배우들이 장면과 동선에 익숙해져 재미가 반감되기 마련입니다. 그럴 때는 같은 감정선과 같은 동선이라도 새로운 모션을 사용할 수 있다는 감각을 깨워주는 것이 중요합니다. 장면의 정해진 동선을 제하고 감정선 자체에 집중하게 하면 처음 동선을 완성했을 때의 긴장감을 어느 정도 찾을 수 있습니다.

저는 장면이 긴장감을 잃을 때마다 기존의 동선과 장면 속 약속(화살을 잡지 말 것, 트레이를 엮지 말 것 등) 없이 대사과 목적, 캐릭터만 가지고 즉흥 상황극을 해보도록 했습니다. 캐스트들이 쌓아온 목적과 관계에 맞춰 즉흥적인 동선을 사용하면 기존에 제한된 동선에서는 받지 못했던 에너지들을 받게 되고, 미처 생각해내지 못했던 재밌는 장면과 모션들이 생겨나기도 합니다. 저는 이 장면에서 특별히 재밌었던 동선과 모션을 살려서 기존의 장면 속에 이어서 넣었습니다. 또한 기존의 장면과 달리 새로운 모션과 에너지를 보여준 캐스트들에게는 본인들이 동선 없이

어떻게 행동했는지 짚어주고 왜 평소의 장면과 다른 에너지와 행동이 나왔는지 원인을 파악해 동선이 정해진 장면에서도 그 에너지를 가져갈 수 있도록 했습니다.

장면은 적어도 시연회가 올라가는 주 초반에는 완성이 되어야 합니다. 그래야 조명팀과 음향팀이 큐시트를 확정 지을 수 있습니다. 큰 틀은 이 시점에 완전히 확정 짓고 아쉬운 부분은 3번을 활용해 철야연습에서 수정할 것을 추천합니다.

10. 공연 주 (조명 및 무대 설치, 뒷깍이, 최종 리허설)

1. 무대 설치

이번 공연의 경우 무대팀에서 가장 중요했던 것이 큐빅과 간판이었기 때문에 무대 설치에서는 볼 것들이 크게 없었습니다. 이번 무대설치에서 확인한 것들은 뒤에 주름 박힌 천이 제대로 달렸는지, 천에 퇴장구 두 개가 제대로 기능을 하는지, 가벽이 제대로 설치되었는지였습니다. 가벽이나 가벽을 대체하는 천을 설치할 때는 캐스트의 백스테이지 동선에 방해가 되지 않을 정도의 공간이 확보가 되는지, 사이드 윙과 뒷벽(천) 사이의 입장구 퇴장구 틈이 너무 벌어져 객석에서 과하게 백스테이지가 보이는 않는지 등을 확인해야 합니다. 또 사이드 윙과 극장의 진짜 벽 사이의 틈이 너무 벌어지면 캐스트가 윙 안의 공간에서 대기할 때 캐스트의 움직임이 그 틈을 통해 그림자로 보이므로 그 부분도 연출진이 마지막으로 확인해보아야 합니다.

이번 공연의 경우 캐스트가 암전 때에 큐빅을 든 채로 커튼을 열고 큐빅을 옮겨야 하는 동선이 있었습니다. 무대 설치 후 실제 무대에서 동선을 해보니 장이 전환되는 시간과 캐스트들이 의상을 갈아입는 시간 등을 고려했을 때 그대로 진행하기에 무리가 있다는 판단이 들었고 급하게 무대팀에게 도움을 요청했습니다. 공연이 진행되는 동안 무대팀이 백스테이지에서 상주하면서 커튼을 열어주고 캐스트들이 넣은 큐빅들을 벽 쪽으로 정리해주셨습니다. 뭐든지 미리 말할 수 있으면 그렇게 하는 것이 좋지만 예상치 못한 경우에는 최대한 빠르게 대안을 찾아 공연이 잘 진행될 수 있도록 각 팀에게 도움을 요청하는 것이 좋습니다. 이러한 상황이 발생했을 때 조연출이 모든 오퍼 큐를 알고 있다면 다른 팀에게 이런 상주 업무를 지시하는 데 있어서 큰 도움이 될 것입니다.

2. 조명 설치

조명은 이전에 이야기를 나누었던 대로 조명 영역이 설정이 되는지, 빛의 조도와

색상이 원하는 무대의 느낌과 같은지, 페이드인, 페이드아웃, 크로스되는 속도가 원하는 느낌인지를 확인해야 합니다. 프로그램이나 색상 코드로 보던 조명의 느낌과 실제 공연장에서 구현한 조명의 느낌은 아예 다를 수 있습니다. 현실화된 방향이 예상했던 느낌과 다르다면 과감히 수정을 요청해야 합니다. 기존의 디자인에서 달라졌다는 것보다는 지금 조명이 나오는 방식이 연출이 생각한 장면과 어울리는지에 더 집중해서 생각해야 합니다. 조명 설치를 하면서 최종적으로 디자인을 손보는 것이 뒷깍이에 넘어가서 조명을 손보는 것보다는 훨씬 낫습니다.

조명의 에어리어와 색상, 큐가 모두 확정되었다면 캐스트들에게 조명 에어리어를 제대로 인지시켜주어야 합니다. 조명과 조명 사이의 어두운 틈 사이에 서게 된다면 캐스트의 얼굴이 안 보일 뿐만 아니라 조명 디자인 자체의 퀄리티가 낮아 보이기 때문입니다. 따라서 캐스트에게 어느 장면에서 조명이 어디에 켜지는지, 동선 상 어디까지 사용하는 것이 자신에게 조명이 묻을 수 있는지 인지시켜주는 과정이 필요합니다.

3. 뒷깍이

뒷깍이는 캐스트의 연기 없이 조명, 음향 등의 큐만 맞춰보는 리허설입니다. 이번 공연의 경우 캐스트들의 의상 전환과 캐스트들이 장 전환을 위해 큐빅을 옮기는 시간 등을 모두 고려해 조명, 음향 큐가 있었으므로 캐스트의 연기 장면을 제외하고는 모두 뒷깍이를 진행했습니다. 무대팀에서 장 전환마다 커튼을 올려주는 것과 의소분 팀이 백스테이지에서 캐스트의 의상 전환을 돕고 헤어스타일을 바꿔주는 것도 함께 연습했습니다. 조명과 음향 큐, 그리고 무대나 의소분 상주 인원들이 합을 맞춰야 한다고 판단되는 것들이 있으면 모두 포함시켜서 뒷깍이를 돌려보는 것이 좋습니다. 이번 공연의 경우 공연 전에 무조건 한 번씩 뒷깍이를 돌려봤습니다. 캐스트는 처음이 아니더라도 오퍼 인원은 항상 달라질 수 있기에 공연에서 큰 사고가 발생하지 않도록 꼭 매번 뒷깍이를 돌려보아야 합니다. 또한 배우들이 뒷깍이에 익숙해지면 행동 큐를 빼먹는 상황이 생길 수 있으므로 그런 큐는 꼭 지켜서 뒷깍이를 해달라고 캐스트에게 지시하거나 오퍼팀에게 미리 이번 뒷깍이에서는 특정 행동큐를 따로 바꿔서 진행해달라고 요청하는 것(캐스트의 몸에 무리가 가는 큐인 경우에만)이 필요합니다. 뒷깍이는 모든 팀이 합을 맞춰볼 수 있는 귀중한 시간이기에 신중하게 임하고, 작은 실수나 타이밍 오류가 생기면 꼭 수정하고 올바른 큐를 모든 팀에게 인지시키는 것이 중요합니다. 다른 일정이 지연되는 것을 예방하기 위해 큐와 상관없는 장면들은 과감히 날려버리고 뒷깍이를 이어서 진행하는 결단력 또한 필요합니다.

4. 최종 리허설

최종 리허설에서는 무대, 조명, 음향, 의소분, 기획, 캐스트가 공연을 할 모든 준비를 마친 상태로 런을 돌립니다. 여기서 중요한 것은 최종 리허설이 실공연과 같이 진행되어야 한다는 점입니다. 실공연과 같은 상태는 관객의 존재도 포함합니다. 최종 리허설에 대한 공지가 미리 진행되지 않아 공연진을 관객으로 많이 앉히지 못했던 것이 큰 아쉬움으로 남습니다.

최종 리허설에서는 준비한 모든 것들이 공연으로 올려졌을 때 예상했던 그림이 나오는지 최종적으로 확인합니다. 이때 조명, 음향의 자잘한 큐들을 마지막으로 고치고 공연장의 모든 요소들이 오퍼팀이 오퍼를 하거나 캐스트가 연기하는 데 어려움이 있는지 확인합니다. (공연장의 에어컨 가동 수, 맨 앞줄 객석 착석 가능 여부, 분장실에서 빛이 새어 나오는 정도 등) 마지막으로 확인해보고 보완할 수 있는 기회이니 연출은 리허설의 모든 부분을 꼼꼼히 살펴보고 일일이 피드백해야 합니다.

11. 공연

드디어 공연입니다. 공연에서도 열심히 확인하시면 됩니다. 공연은 보통 2시, 7시 공연으로 진행됩니다. 보통 공연이 있는 날의 콜타임은 <연개, 의소분 -> 조명, 음향 -> 무대, 기획> 순으로 이루어집니다. 캐스트가 간단한 신체를 끝낸 이후 의소분과 함께 분장이 이루어지고 그동안 조명과 음향은 기계 세팅 및 큐시트 확인을 합니다. 분장이 완료된 후 밥을 먹고 뒷깍이를 하거나 뒷깍이를 하고 밥을 먹습니다. 팀별로 공연 전 최종 세팅을 하고 캐스트가 의상과 소품을 정리하고 마음가짐을 정돈을 하기 위해서 공연 시작 한 시간 전까지는 뒷깍이까지의 실공연 전 모든 일정을 끝내는 게 좋습니다. 그리고 공연 시작 30분 전부터는 전공연진(특히 오퍼 인원과 캐스트)이 자신의 위치에서 스탠바이할 수 있도록 해야 합니다. 공연에 힘차게 들어가기 위해 파이팅콜하는 것도 잊지 마십시오 ㅎㅎ.

공연 당일 관객을 맞을 때 연출진 중 적어도 한 명은 백스테이지 밖에서 상황을 살펴야 합니다. 관객이 계속 들어오고 있는지, 입장이 지연되어야 하는지, 또 공연장에 무슨 일이 생기지는 않았는지 계속해서 파악하고 있어야 합니다. 문제 없이 관객 입장이 진행되었다면 관객입장 마감 직전에 들어가 연출석에 착석하면 됩니다. 연출석은 관객에게 방해가 안되는 선에서 관람 가능한 두 자리를 기획팀에게 비워달라고 요청하면 됩니다. 이제 연출석에서 열심히 보시고 지금까지 꾸려온 것들이 그대로 무대에서 실현됐는지 확인하고 피드백하면 됩니다. 저

는 그러지 못했지만 캐스트들이 자신감 가지고 공연할 수 있도록 최대한 칭찬해 주십시오. 그렇지만 용납할 수 없는 실수들은 캐스트든 오퍼든 짚고 넘어가셔야 합니다.

공연 후 시간을 어떻게 꾸릴지는 기획팀장과 협의하여 정하십시오. 이번 공연의 경우 관객을 퇴장시킨 후 재입장시켜 무대에서 캐스트들과 사진 촬영을 진행했습니다. 공연이 끝난 후에는 관객이 퇴장할 때까지 절대 무대에 손을 대지 않습니다. 관객이 모두 퇴장한 후 무대를 정리하고 캐스트들을 불러 사진을 찍을 만한 환경을 만들면 됩니다.

12. 모든 공연이 끝난 후

공연이 끝나고 나서는 캐스트와 공연을 보러 오신 선배님들을 챙겨 먼저 뒷풀이 장소로 이동해야 합니다. 이때 연출진이 찢어져서 조연출님은 극장을 마지막까지 확인해주고 연출은 선배들을 상대하는 게 효과적인 분업입니다. 선배와의 대화도 모두 끝냈다면! 거의 끝난 것이나 다름없습니다.

13. 미래의 연출님에게

인수인계서를 다 쓰니 드디어 공연이 다 끝났다는 생각이 듭니다. 언젠가 당신에게도 이런 순간이 오겠지요. 많은 사람들을 하나의 목표를 향해 이끈다는 건 생각보다 훨씬 어려운 일입니다. 저도 도망치고 싶은 순간들이 매우매우매우 많았습니다. 그렇지만 제가 최종 리허설에서 저와 공연진들이 함께 만들어낸 공연을, 하나의 그림을 마주하는 순간 느꼈던 벅차오름과 성취감은 제 짧은 인생에서 한 번도 경험해보지 못한 정도의 것이었습니다. 내가 만들어내고자 한 머릿속의 무언가를 두 달 넘는 시간동안 고생해가면서, 내 손길 하나 닿지 않은 곳 없이 완성해낸다는 건 정말 누구도 쉽게 해볼 수 없는 경험입니다. 이 공연이 제 생각대로 완성됐다는 것 자체가 주는 안도감과 기쁨은 정말이지 상상할 수도 없을 만큼 거대했습니다. 그러니 당신, 어떤 힘든 역경이 와도 도망치지 말고 끝까지 공연을 완성하세요. 절대 자신의 작품과 공연진을 포기해서는 안 됩니다. 아주 사소한 부분까지 열심히 빚어서 끝까지 완성하세요. 그래야 후회하지 않고 기쁜 씨앗 하나를 가지게 됩니다. 언제나 응원합니다. 낭만뿐인 연극을 지켜가는 당신이 더욱 소중한 낭만 하나를 성균극회에서 꼭 가져가기를 바랍니다. 행운을 빕니다!