

CONTENTS PLUS

Journal of Korean Society of Media & Arts Vol.16, No.5

DOI : 10.14728/KCP.2018.16.05.073

멀티미디어와 융합된 텔레마틱 인형극 “ReBorn”의 제작 사례 연구

Study on Telematic Puppet Show “ReBorn” Converged with Multimedia

주저자

유미 (You, Mi)

서울예술대학교 영상학부

School of Media, Seoul Institute of the Arts

anubodhih@seoularts.ac.kr

공동저자

김광집 (Kim, Kwang Jib)

서울예술대학교 영상학부 방송영상전공

광운대학교 플라즈마 바이오 디스플레이과

School of Media, Seoul Institute of the Arts

Department of Biodisplay, Kwangwoon University

kwangjib@seoularts.ac.kr

공동저자

김상일 (Kim, Sang Il)

서울예술대학교 영상학부 방송영상전공

School of Media, Seoul Institute of the Arts

silgam@seoularts.ac.kr

공동저자

이승현 (Lee, Seung Hyun)

광운대학교 정보콘텐츠대학원

Graduate School of Information and Contents, Kwangwoon University

shlee@kw.ac.kr

교신저자

이은지 (Lee, Eunjee)

서울예술대학교 공연학부

School of Performance, Seoul Institute of the Arts

eunjeelee@seoularts.ac.kr

* This work was supported by the 2018 research fund of Seoul Institute of the Arts.

Abstract

We propose in this thesis a new approach to a staged performance that combines aspects of puppetry and multimedia. Our highly experimental production of “Reborn” was created by combining two classic pieces, William Shakespeare’s “Titus Andronicus” and the Korean folklore “The Tale of Two Sisters” in an attempt to embody a Western classic in a traditional Korean story and to create a new story with digital technology, live performances, and the convergence of multimedia. We broke out of a traditional proscenium stage to put more emphasis on the audience’s experience as participants other than spectators. Our American collaborators, MFA and BFA theatre students along with faculty members from Sarah Lawrence College, rehearsed and performed live with us via a telepresence system. Our experimentation stresses the difference between Telematic Multimedia Puppetry and pre-existing multimedia performances, as the telematic collaborative performance by the two educational institutions is open to both remote and live audiences and offers a new type of theatergoing experience.

Keywords

multimedia performance puppet show, convergence, performance, Reborn

국문초록

본고에서는 우리가 시도했던 인형극과 멀티미디어의 접목을 꾀한 융합형 공연을 이야기 해보고자 한다. 실험적으로 제작한 인형극 “ReBorn”은 『장화홍련』 이야기와 윌리엄 셰익스피어의 『타이투스 앤드로니커스』를 병합 응용하여 한국의 전통성을 재현하고 현대적인 디지털 기법과 뉴미디어 기술들이 결합된 융복합 공연 콘텐츠로 기획되고 만들어졌다. 여러 고민 끝에 공연의 형식은 프로시니엄 무대에서 벗어나 다변형 무대로 시도하였으며 관객을 중심으로 하는 관객 공간 중심형 공연으로 공연 공간을 구성하였으며, 이러한 구성을 바탕으로 관객과 작가 간의 소통을 도모하였다. 또한 텔레프레즌스 기술을 통해 실시간으로 미국의 사라 로렌스 대학교와 연동하여 공연을 선보여 무대 공간을 전 세계로 확대시키는 시도를 하였다.

중심어

멀티미디어 퍼포먼스, 인형극, 융복합 공연, ReBorn

1. 서론

본 작품을 기획하는 과정에서 인형으로 표현되는 주인공을 내세워 고유의 판타지의 세계를 구축할 수 있는 여러 공연 장르 중 독보적인 인형극을 선택했다. 인형극은 조형재료의 사용이나 표현기법에 제약이 없다는 형식상의 특성뿐 아니라 공간의 축소와 확대, 시공간을 초월한 표현, 동물의 의인화, 동물이나 인간의 자연스러운 변형 등 내용표현에 있어서도 타 공연 장르에 비해 자유롭기 때문이다(Shin, 2014). 이러한 인형극이 가지는 무한한 표현의 가능성은 실제 배우로 구성된 공연에 비해 인간의 상상력을 배가하며, 일반적인 공연에서 느껴지는 감성과는 또 다른 형태의 감성을 자극한다. 새로운 인형극을 구성하면서 우리는 인형극 자체에 내재된 환상성을 극대화하면서도 이를 더 확장시킬 수 있는 첨단 멀티미디어 기술에 주목하였다. 특히, 스토리를 발전시키는 과정에서 『장화홍련』 이야기와 윌리엄 셰익스피어의 『타이타스 앤드ronic스』의 소재를 병합하고 응용하게 되면서, 극 속의 판타지를 시각적으로 재해석 하는 과정을 위해 멀티미디어 기술을 적극 활용하게 되었다.

첨단 멀티미디어 기술은 무대 속 소품들로만 구성되던 배경이 하늘이 되기도 하고, 우주가 되기도 하면서 기존 방식의 공연에서 할 수 없었던 연출가의 상상을 현실에서 가능하게 만들어 준다. 뿐만 아니라 멀티미디어가 첨가된 공연은 보다 화려하고 풍성한 볼거리를 제공하고 다양한 효과를 화려하게 사용할 수 있도록 하여 관객의 주목도를 높인다. 때문에 최근의 공연은 디지털 미디어 매체를 적극 활용하는 방향으로 진화되고 있는 추세이다. 또한 멀티미디어 기술의 도입은 물리적인 공연 공간속에 새롭게 구축된 가상공간을 투영시켜 새로운 공간으로의 확장을 이끌어내고 관객들을 그 속으로 인도하여 새로운 경험을 이끌어 낸다. 즉, 기존의 물리 공간과 디지털로 확장된 미디어의 공간이 만나 표현의 확장을 이루어 낸다.

그렇기에 융합형 공연으로 기획된 최근의 공연들은 다양한 멀티미디어 기술을 접목시키고 있으며, 사용된 기술이 공연만을 위해 개발된 기술이 아닐지라도 공연이라는 카테고리 안에 다양한 여러 기술들이 다각도로 이용되고 있다. 그 결과 <K-pop 홀로그램 콘서트>나 <태양의 서커스>, <드래곤 길들이기 라이브 스펙타클러> 등의 주목받는 융합형 공연 콘텐츠가 만들어지기에 이르렀다. 선진국의 경우 막강한 첨단 미디어 기술을 기존 아날로그 방식의 산업과 접목시킴으로써 융합 공연의 신 시장 창출 및 고부가가치 산업으로 육성하고 있다(Cho, 2015).

우리는 본 작품을 기획하면서 공연의 공간적인 형태에 대해서도 고민을 하였다. 전통적인 공연에 있어서 공간 배치의 형태는 무대 중심의 공연장과 그것을 바라보는 관객석으로 구성되어 있으며, 이러한 형식은 일반 관람객들에게도 매우 익숙한 형태로 정형화 되어 있다. 이러한 공간의 배치는 관객과 극을 자연스럽게 분리하게 되고, 아무리 몰입감 높은 공연이라 하더라도 관객은 공연을 관람하는 이로써 분리되어 인지하게 된다. 우리는 한 공간에 같이 있으되 다른 공간으로 분리된 형태였던 기존의 공연 공간 구성을 넘어보기로 하였다. 즉, 공연의 공간적인 형식을 기존 공연예술의 틀에서 벗어나 관객을 중심으로 공연 공간을 구성함으로써 관객의 경험을 공연 속으로 끌고 들어오기를 바랐다. 그래서 일방적으로 관객에게 공연을 전달하는 공간 구성이 아닌 관객을 중심으로 하고 무대공간을 주변에 구성함으로써 다면을 활용한 시점 전개를 유도하여 관객의 호응도를 높이고 소통할 수 있도록 극 형태를 발전시켰다.

여기서 관객은 관객이 앉아있는 객석을 중심으로 방사형으로 점차 뻗어나가며 새로운 경험을 획득할 수 있게 된다. 첫 번째 만나는 경험은 인형이라는 사물이 만들어내는 스토리와 극의 요소이다. 그 뒤로는 인형극을 받혀주고 있는 다양한 멀티미디어로 구성된 환상적인 가상의 공간을 만나게 된다. 본 공연에서는 여기에 멈추지 않고 텔레프레즌스(Telepresence) 기술을 통해 국외까지 연장하였다. 실시간으로 미국의 사라 로렌스 대학(Sarah Lawrence College)과 연결하여 공연의 일부를 미국에서 선보임으로써 국가 간의 장벽을 허물고 무대 공간을 전 세계로 확대하였다. 이러한 확장은 관객에게 다층적 다면적 경험을 제공해줄 수 있었다.

2. 텔레마틱 멀티미디어 인형극 “ReBorn”

2.1 기획 의도

창작 인형극을 기획하는 과정에서 여러 소재를 찾던 중 우리는 우리나라의 대표적인 전래동화로 알려져 있는 『장화홍련』에 집중하게 되었다. 『장화홍련』은 대한민국 국민이라면 누구나 다 아는 내용의 전래동화로, 계모 허씨를 악인으로 두고, 장화홍련을 선한 인물로 묘사하여 선과 악의 대립에서 선이 승리하는 것으로 끝나는 보편적인 권선징악의 구조를 가지고 있다. 우리의 창작 인형극 “ReBorn”은 이 『장화홍련』이 가지는 한국적인 권선징악의 보편성을 두고 작품을 전개해 나가보기로 하였다. 『장화홍련』에서 장화는 큰 쥐를 잡아 이불속에 넣고 장화가 낙태를 했다고 모함하는 계모의 흥계에 빠져 죽게 된다. 이에 동생인 홍련은 언니를 따라 죽어 혼령이 되어 부임한 정 부사에게 자신들의 원한을 풀어달라고 호소하며, 자매가 가지고 있는 원한이 부임한 부사에 의해 해결되는 것으로 원한이 승화된다. 장화는 계모의 계략에 의해 살인이 계획되고 계모의 아들인 장쇠가 연못으로 밀어서 죽게 되는데, 한국적인 정서는 죽음을 잔인하거나 지저분한 형태로 표현하지 않고 서정적인 슬픔으로 표현하는 경향이 다분히 있다.

우리는 『장화홍련』을 바탕으로 하되 살인이라는 극적인 사건은 윌리엄 셰익스피어의 『타이투스 앤드로니커스』를 응용하여 스토리를 발전시켜 만들었다. 『타이투스 앤드로니커스』는 4세기 로마의 테오도시우스 황제 시대로 고트족의 로마 침공이 일어난 시점을 배경으로, 고트족이 패전하고 고트족 여왕의 아들이 죽으면서 복수가 시작되는 스토리이다. 내용적으로는 계속해서 살인과 강간이 일어나고, 수족절단, 생매장, 식인 등 온갖 끔찍한 잔혹행위들이 등장하는 복수극으로 셰익스피어의 작품 중 가장 잔인한 작품이다. 우리는 『장화홍련』에서 묘사된 죽음도 한국적인 정서에 맞게 매우 정갈하고 은유적이라 스토리 상 나쁘지 않다고 생각을 하였지만, 현대 여러 매체에서 보여주는 자극적인 살인에 노출이 되어버린 관객의 입맛에는 맞지 않다고 생각했다. 따라서 부분적으로 『타이투스 앤드로니커스』의 죽음에 대한 설정을 차용하여 극을 구성하게 되었다.

“ReBorn”에 『타이투스 앤드로니커스』를 접목시키게 된 또 다른 이유는 작품의 글로벌성이었다. 기획 당시 본 작품은 글로벌 멀티미디어 인형극으로 확장시키고자 하였으며 이에 적합한 시나리오를 구성하고자 하였다. 그러나 『장화홍련』은 국내에서는 잘

알려져 있지만 외국에는 잘 알려져 있지 않은 소재이다. 본고에서 다루고 있는 멀티미디어 인형극은 텔레프레즌스 기술을 통해 미국과 실시간으로 연동되며 진행되는 극이나 『장화홍련』이라는 생소한 전통 시나리오만으로 인형극을 진행하기에는 해외 인력에서의 이해도가 부족했다. 이에 복수극의 대표격인 『타이타스 앤드로니커스』와 접목함으로써 국외의 부족한 인지도를 채우고 『장화홍련』이라는 스토리를 글로벌하게 알리고자 하였다.

전래동화로써 『장화홍련』은 그것을 수용하는 매체, 시대에 따라 다채롭게 자기변신을 해왔으며 『장화홍련전』을 토대로 제작된 많은 콘텐츠¹⁾들이 복수 혹은 원귀라는 점에서 떠오르는 공포를 중점적으로 다뤘었다. 2003년에 제작된 김지운 감독의 〈장화, 홍련〉 역시 공포, 스릴러 형식으로 제작된 바 있다. 그러나 본 작품에서는 원귀로 표현되는 공포보다는 고단한 삶과 그곳에서 해방된 혼령의 모습으로 장화와 홍련을 표현하였다. 특히, 생과 사후를 나누어 죽은 후의 장화와 홍련에게는 생에서 누리지 못한 자유와 세상의 아름다움을 누릴 수 있음에 초점을 맞추어 연출하였으며, 복수의 형태도 잔혹한 방법보다는 자멸하도록 하여 장화와 홍련의 순수성을 유지하고자 하였다. 또한 언버벌퍼포먼스(Non-verbal Performance)형식의 인형극으로 대사 보다는 시각적 몰입감을 극대화 하여 환상적인 공간 연출에 집중하였다. 사후의 세계를 자유롭고 아름다운 인형극으로 구성된 공간으로 표현하는 반면, 가족 간의 비극으로 마무리된 『장화홍련』의 생의 내용은 『타이타스 앤드로니커스』의 잔혹성과 인물 등을 접목하여 대비되는 모습으로 연출하였다.

2.2 공연의 구성

2.2.1 인형의 형식

인형극을 기획하면서 첫 번째 고민해야 할 것은 어떤 형태의 인형을 사용할 것인가였다. 배우가 주인공인 일반 공연과는 다르게 인형극은 인형이라는 도구가 배우역할을 하게 되며 극을 이끌어가게 된다. 인형은 조형재료의 사용이나 표현기법에 있어서 매우 자유로운 특성을 가지고 있다. 인형을 어떻게 제작하느냐에 따라 인형 자체만으로도 고유의 예술성을 가질 수 있는 특성이 있기에 우리는 인형 선택에 있어서도 신중을 기하였다.

우리가 선택한 인형은 현대 인형극에서 자주 사용되는 분절 인형이었다. 분절인형은 관절이 꺾일 수 있도록 제작되어 인형의 신체 끝 부분이나 관절 부분을 잡고 조종하도록 된 방식이다. 이러한 방식의 인형은 손, 발 등 관절로 이루어진 부분에 있어서 자유도가 높기 때문에 다양한 움직임에 대한 표현이 가능하다. 우리는 인형은 대사가 없는 언버벌 형식의 인형극을 생각하였으며 대신 몸짓에서 다양한 표현을 만들어낼 필요성이 있기 때문에 움직임이 자유로운 분절 인형의 방식을 선택하였다.

작품의 주인공인 장화와 홍련은 각각 인형으로 제작되어 총 2개의 인형으로 제작되었으며, 작품 컨셉에 맞도록 캐릭터를 잘 살려서 디자인하고자 하였다. 선(善)으로 대표되는 자매의 캐릭터는 순수하면서 동시에 슬픔을 내재하고 있는 모습을 형상화 하고, 결국 연못에 빠져 죽고 난 혼령의 모습으로 변화하기 때문에 고전적인 처녀귀신의 이미지도 차용하였다. 또한 공연 중에 각종 멀티미디어 소스(source)를 사용하기 때문에

1) 송소라 (2018). 영화 〈장화홍련전〉의 서사적 변용과 지향의 변모. 우리문학연구, 58, 79-122.

영상 소스와 잘 어울릴 수 있도록 백색을 기본색으로 하여 디자인 하였다.



<figure 1> Puppet development for two woman characters

우리는 공연 전체의 큰 틀은 인형극으로 하되 전반부에는 실제 배우를 사용하여 장화와 홍련이 살아있을 때와 죽었을 때를 구분하여 극을 구성하였다. 인형이 등장하는 부분은 장화와 홍련이 죽은 후로, 죽음을 승화시켜 자유롭고 아름다운 영혼으로 된 이들을 인형으로 아름답게 표현하고자 하였다. 작품에서 장화와 홍련은 계모와 아들들에게 고통을 받던 현실의 세계에서 벗어나 자유롭게 세상을 누비며 사후의 세계로 이동하는데, 이 때 주변 공간 자체가 판타지 속에 있는 것처럼 변화하게 된다. 작품에서는 인물이 살아있을 때와 죽었을 때를 기점으로 나뉘는 물리적인 형태를 따라 실제 공연하는 배우와 오브제의 성격을 띠는 인형으로 나뉘어서 표현하였다. 특히, 악(惡)으로 대표되는 계모와 두 아들들은 극 중 살아있는 인물로 나타내며 실제 배우가 연기하고, 선(善)으로 대표되는 장화와 홍련은 순수 상징인 인형으로 연기를 하도록 구성하였다. 이렇게 공연의 형식을 둘로 나눔으로써 표현 방식을 달리 하게 되고, 이에 따라 관객 역시 완전히 다른 공연의 분위기를 느낄 수 있게 된다.

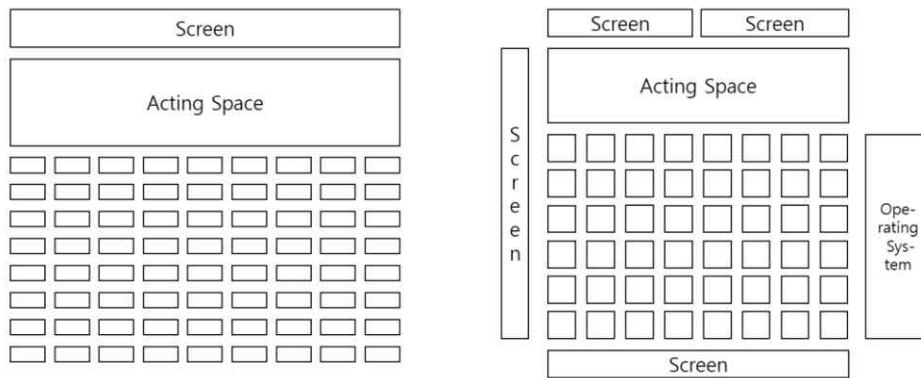
2.2.2 관객 중심의 공간적 구성

“ReBorn”에서 배우가 연기하기 되는 생전의 장면은 각종 대사와 연기를 혼용한 공연으로 구성된 반면, 인형극으로 전환하게 되는 시점에서는 비언어극으로 전환된 공연으로 기획하였다. 인형극이 가지는 무한한 가능성은 극이 가질 수 있는 환상과 상상, 그리고 상징적인 의미를 보다 더 잘 표현 할 수 있는 장점이 되어 예술적이고 실험적인 표현을 가능하게 한다. 이 특징은 신혜영(Shin)의 논문에서도 잘 언급되어 있는데, 인형극의 특수성을 살릴 수 있는 분야로 대사중심의 사실주의 연극보다 오페라나 뮤지컬, 마임, 무용극, 닌버벌퍼포먼스 형식의 극이 적합하다고 서술된 바 있다(2014). 맥루한(Mcluhan)에 의하면 인간은 오감의 감각 전체가 상호의존 관계를 가짐으로써 하나의 체계를 구성하고 있으며, 상대적인 밸런스를 이루는 감각의 균형 상태를 ‘감각 배합비율(Sense Ratio)’이라고 정의한다. 이 ‘감각 배합비율’을 극대화하여 정보를 전달하는 미디어는 단계별로 있는 데, 그중에서 최고의 현실감을 제공하는 미디어로 첨단 미디어가 꼽힌다(Cho, 2015). 이에 최근 공연에 첨단 미디어 기술들이 도입 되었으며, 현대의 디지털 테크놀로지가 인간의 행위로 표현되는 공연으로 접목되어 다양한 표현을 시도하는 새로운 공연예술 형식을 의미하는 미디어 퍼포먼스(Media

Performance)가 등장하였다(Kim, 2015). 초기의 미디어 퍼포먼스는 실험적이고 상징적인 형태로 나타났다면, 최근의 트렌드는 관객의 경험을 향상시키고 자극시키면서 소통하는 방식으로 진화되어가고 있다.

우리가 제작한 멀티미디어 인형극은 후자에 가까운 미디어 퍼포먼스의 하나로 관객과 소통하며 새로운 형식의 공연을 제공함으로써 관람객 각각의 경험적 판타지를 제공하고자 하였다. 기존의 미디어 퍼포먼스는 주로 프로젝션 맵핑 혹은 홀로그래피 등의 다양한 기술을 선보임으로써 관객에게 새로운 경험을 제공하였다. 그러나 이러한 방식의 공연은 고정된 자리에서 무대를 바라보는 전통적인 방식을 깨트리지 못하였으며, 단순히 새로운 스타일의 디지털 배우 혹은 배경의 등장이라고 볼 수도 있다. 관객의 경험을 확장하기 위해서는 전통적인 공연의 틀을 깨야만 하고, 이에 대한 실험으로 “ReBorn”에서는 공간특성형 공연을 구성하여 관객의 경험중심형 공연으로 기획하였다.

관객의 경험을 극대화 한다는 것은 관객이 공연의 현장감을 생생하게 느낄 수 있도록 유도해야 하는 것이며, 본 인형극에서는 관객을 중심으로 무대를 구성함으로써 관객이 공연 속에 위치하여 공연의 일부가 되는 체험을 제공하고자 하였다. <figure 2>는 본 공연에서 기존의 공연 형식과는 색다르게 시도된 우리의 무대 구성안의 그림인데, 공연에 필요한 스크린, 촬영 장비, 음악 장비, 퍼포먼스, 소품 등 모든 요소가 관객을 중심으로 배치되어 있음을 알 수 있다. 관객석 역시 기존의 경우 전면만 바라보게 위치되었다면 본 공연에서는 360도 전방위를 관람할 수 있도록 등반이가 없는 형태의 의자를 배치하여 자유도를 높였다.



<figure 2> Traditional stage arrangement and "Reborn"s stage arrangement

우리의 공연은 관객을 중심으로 무대를 배치하였기 때문에, 공연에서 사용된 오브제, 배우, 인형, 멀티미디어 영상, 사운드 등등 모든 표현 요소들이 관객을 향하고 있다. 무대공간이라는 한정적인 장소에서 펼쳐진 기존의 공연과는 달리 미디어 퍼포먼스는 가상과 실제의 경계를 무너뜨림으로써 공연의 시·공간의 개념도 변화시켰다. 관객들이 받아들이고 몰입하게 되는 무대 공간은 디지털 매체로 연출된 가상의 시·공간 속에서 스크린과 빔 프로젝터, 홀로그래피 등의 멀티미디어 기술과 장치를 통해 자유롭게 확장된다(Kim, 2007). 특히, 본 논문에서 제시한 인형극은 관객을 중심으로 공간을 배치한 공연으로 전방위 방향으로 관객의 경험을 확대하게 된다. 여기에서는 매트 페인팅, 크로마키, 영상 소스(source), 텔레프레즌스 등의 다양한 기술들이 사용되었는

데, 각각의 기술들이 무대와 유기적으로 연결되어 사용되었다.

3. 멀티미디어 기술을 활용한 공연 사례

공연에 멀티미디어 기술을 활용한 것은 비단 우리가 처음은 아니다. 순수 예술분야에서 활용되던 멀티미디어 기술은 이미 공연에 흡수되어 상영된 바 있다. 여러 멀티미디어 기술들 중 공연 분야에 가장 자주 사용되는 기술은 단연 프로젝션 매핑일 것이다. 프로젝션 매핑은 건물의 외벽이나 특정 사물에 프로젝터를 이용하여 가상의 이미지를 비추어 내는 것을 말하며, 투영되는 오브젝트의 형태나 표면에 따라 같은 이미지라도 다른 느낌을 선사하게 된다. 프로젝션 매핑은 빛을 이용하여 표현하는 것이기 때문에, 무대 공간에 대한 일종의 조명 효과로 사용되기도 한다. 기존의 공연이 움직임이 제한된 정적인 오브젝트를 이용하여 배경을 구성한 것과 비교했을 때 프로젝션 매핑 기술을 사용한 공연의 배경은 동적인 연출을 가능하게 해준다.

이 기술을 적극적으로 활용한 아티스트로 미와 마트레엑(Miwa Matreyek)²⁾을 꼽을 수 있다. 그녀는 애니메이션으로 영상을 제작하여 프로젝션 매핑한 공간 속에 연기자의 그림자를 혼합하여 작품을 완성해 나간다. 댄디 핑크(A Dandy Punk)³⁾의 퍼포먼스 작품에서도 프로젝션 기술이 절묘하게 사용되었는데, 프로젝션 매핑과 움직임, 그리고 음악을 결합한 총체적인 형태의 아트를 선보인다. 작품에서 보여주는 신기루 같은 이미지는 흡사 마술에서의 그것과 흡사하다.



<figure 3> Media arts utilizing projection mapping technology

해외뿐만 아니라 국내에서도 멀티미디어 기술을 활용한 시도가 종종 있어왔다. 디지털 시대로 접어들면서 연극이나 무용, 콘서트, 패션쇼 등 다양한 형태의 기존 예술 장르들이 영상이라는 매체와 결합하여 새로운 예술 형태인 미디어 퍼포먼스라는 장르를 탄생시켰다. 국내에서는 특히 오프닝 공연에서 활용되었는데, 화려한 볼거리를 관객에게 제공하여 이목을 집중시킬 수 있기 때문이다. 새롭게 떠오르고 있는 멀티미디어 공연을 국내 공연콘텐츠 산업으로써 육성하기 위한 기초자료로 활용되기 위해 김정현의 연구(Kim, 2015)에서 오프닝 공연의 미디어 퍼포먼스 특성이 연구된 바가 있다. 위의 연구에서는 국내의 대표적인 기업인 'Showgle'과 'dotMill'의 사례를 대상으로 조사하여 분석하였다.

2) Miwa Matreyek, <http://www.semihemisphere.com/>

3) A Dandy Punk, <https://www.adandypunk.com/>

멀티미디어 공연은 위에서 언급한 프로젝션 매핑 기술만 존재하는 것은 아니다. 멀티미디어 공연이 정형화된 틀에 박혀있지 않으며 공연의 재미와 질을 향상시킬 수만 있다면 어떤 기술이든 열려져 있기 때문에 다양한 기술들이 시도되어왔다. 그간 공연에서 활용되어진 기술들은 조종학의 연구(Cho, 2015)에서 미디어 퍼포먼스 기법을 활용한 공연, 프로젝션 매핑 기법을 활용한 공연, 홀로그램 기법을 활용한 공연이라는 카테고리 안으로 분류되었다. 그 중 홀로그램 기법은 국내 콘서트에서 많이 사용되어왔다. K-Pop을 이끌고 있는 엔터테인먼트 회사가 홀로그램을 활용한 공연사업에 힘을 쏟고 있는데, 한류스타들의 공연을 실제로 접하기 힘든 관람자들에게 홀로그램 전용 극장을 통해 생생한 한류 콘텐츠를 제공하고 새로운 수익원으로 창출할 수 있기 때문이다.

멀티미디어 기술이 인형극과 접목된 사례로는 호주 출신 제작팀의 “It’s Dark Outside”를 들 수 있다. 멀티미디어와 스토리텔링 라이브 퍼포먼스, 인형을 접목해 여러 상을 수상했으며, 세계적으로 극찬을 받은 예술 집단의 작품이다. 일본에서도 이와 비슷한 사례를 찾을 수 있었는데, “Shank’s Mare”는 일본의 분라쿠 인형극과 멀티미디어를 섞어 시공간을 확대시키는 극으로 극찬 받은 예시가 있다.

지금도 새로운 멀티미디어 기술들이 지속적으로 나오고 있고, 신 기법들이 공연에 접목되어지고 있다. 이러한 멀티미디어 기술들이 공연에 사용되기 위해서는 디지털 기술과 기계적인 장치에 대한 이해도 및 지식이 필요하다. 그러나 공학적인 기술을 예술로 승화시키기 위해서는 예술이 가지는 풍부한 상상력이 결합되어야 기술 데모가 아닌 예술적 가치를 내재하고 있는 작품으로 탄생될 수 있다. 예술과 기술, 어느 한쪽으로만 치중되는 것이 아니라 둘 간의 균형 잡힌 융합의 결과물이어야 훌륭한 공연으로 만들어진다.

4. 기술적 방법론

4.1 매트 페인팅과 크로마키 합성

인형극의 배경이 되는 공간은 현재의 시대를 바탕으로 하고는 있지만 여러 환상적인 장치들과 은유적 비유적인 묘사가 들어가 있기 때문에 현실의 공간을 그대로 촬영하여 사용하기에는 다소 무리가 있다. 그렇기 때문에 배경이 되는 스크린 및 오브젝트에 투사할 매트페인팅을 이용한 제작이 필요하다. 동화적이면서도 현대를 시대로 하고 있는 인형극이기 때문에 장화와 흥련이 살고 있을 법한 마을을 컴퓨터 그래픽 기술로 구현하여 부촌의 모습으로 3D 애니메이션의 한 장면처럼 환상적인 모습으로 제작하였다. 전체적인 3D 컴퓨터 그래픽 기술은 오토데스크(Autodesk)사의 마야(Maya) 프로그램을 이용하였으며, 렌더링은 솔리드 워크(Solid Works)사의 아놀드(Arnold)를 이용하였다.

이렇게 제작된 매트 페인팅 이미지 위에 실제 배우의 모습을 겹쳐서 보여주기 위해서는 영상 합성이라는 단계를 거쳐야 한다. 이를 위해서 크로마키(Chroma Key) 기법이 사용되었는데, 크로마키란 하나의 카메라에서 만들어진 영상이나 이미지의 컬러정보를 이용하여 특정 색상을 매트(Matte)로 만들어서 다른 곳에서 만들어진 영상과 합성하

여 하나의 완성된 영상을 만드는 작업을 말한다. 크로마키는 색조의 차이를 이용하여 특정 대상만을 별도로 추출하는 과정으로 크로마키의 배경색상은 과거에는 블루를 이용한 매트처리가 많이 이루어 졌으나 최근에는 색상의 반사율이 적고 눈에 훨씬 안정감을 주는 그린 매트를 사용하고 있다(Kim, 2009).

실제 공연에서는 배우들이 공연 공간 속에 설치되어있는 그린 스크린 앞에서 연기를 하고 공연 중에 촬영된 장면이 실시간으로 매트가 빠져서 미리 준비된 매트 페인팅 이미지와 합성이 되도록 하였다. 배우가 미리 연출된 매트 페인팅 영상 속 카메라 연출에 따라 연기하도록 하여 합성 후에는 실제로 마을 속과 집안 내부에서 인물이 움직이는 것과 같은 효과를 관객에게 주었다. <figure 4>는 실제 공연의 장면으로 그린 스크린 앞에서 연기하는 배우와 매트 페인팅으로 제작된 마을 이미지가 크로마키 기법으로 합쳐져 하나의 이미지로 보여짐을 확인할 수 있다.



<figure 4> Chroma key, matte painting, and synthesis images

4.2 가변화된 스크린과 영상

최근에 선보이고 있는 미디어를 활용한 공연의 대다수는 영상과 그래픽 이미지를 사용하고 있다. 선행 연구에서 공연에 사용되는 영상은 공연이 진행되는 공간에서 표현의 한계를 극복하게 해주고, 관객들을 몰입하게 하여 궁극적으로는 공연의 완성도에 기여하고 있다고 밝혀진 바 있다(Park, 2008). 또한 공연의 흐름에 따라 풍성한 시각적 요소를 보여줌으로써 전달하고자 하는 바를 더 효과적으로 표현할 수 있게 해준다.

일반적인 무대 배치에서의 관객은 전면에 위치한 무대와 그 공간에서 일어나는 공연 콘텐츠를 관람하게 되고, 영상 이미지 역시 무대를 중심으로 배우 뒤 혹은 앞에 위치하게 된다. 그러나 우리의 관객중심형 공연에서는 관객을 둘러싼 형태의 무대와 스크린 배치를 통하여 몰입감을 강조하고자 하였다. 또한 스크린을 공연 오브제의 하나로 보아 일반적인 평면 스크린으로 구성하는 대신에 다채로운 재료를 사용하는 실험극 형식으로 새로운 재질의 투영막을 스크린처럼 실험적으로 사용함으로써 공연에 맞는 형태의 스크린으로 변형시켜 무대에 녹아들 수 있도록 하였다. <figure 5>는 공연에 사용된 두 가지 스크린의 모습을 보여주고 있는데, 첫 번째 스크린은 반투명하면서 프로젝터에서 투사된 상이 잘 맺히도록 하기 위하여 빛 투과율은 높으나 깊이감을 만들어 낼 수 있는 원단을 구입하여 10cm 폭에 7m 세로로 잘라서 깊이 있는 공간을 만들어 사용하였다. 이렇게 만들어진 스크린에 다양한 빛과 영상을 투사하여 환타지적 요소를 표현하도록 하였다.



<figure 5> Transformed screens and videos

위의 스크린은 본 인형극에서 장화와 홍련이 계모의 두 아들에게 쫓기는 장면의 배경이 되는 숲을 투사하는데 사용하였다. 사건이 일어난 숲은 울창한 나무들이 있는 비밀이 가득한 느낌을 주는 숲으로 숲을 표현하기 위하여 실제 숲 모양의 오브젝트를 사용하기 보다는 긴 천을 깊이감 있게 단계적으로 늘어뜨리고 영상을 바꿔가며 투사하여 숲을 표현하였다. 이는 선명하게 나무들의 모습을 보여주기 보다는 은은한 모습으로 숲을 표현하여 은유적이면서 묘한 느낌을 주도록 유도하기 위함이었다. 또한 천을 가로지르며 들어갔다 나왔다 하는 배우들의 연기에 따라 흔들리는 영상의 모습을 통해 긴박한 상황을 암시할 수 있도록 하였다.

이후에는 장화와 홍련이 강간당하고 살해당하는 충격적인 장면으로 연결되는데, 이 장면을 실제로 연기하기 보다는 비유적인 영상으로 대체하여 인형극으로써 순화된 표현으로 바꿨다. 영상에서 장화와 홍련은 사전에 촬영하여 파티클로 변화하고 흩날리며 사라짐으로써 이 둘이 죽었음을 표현하였다.

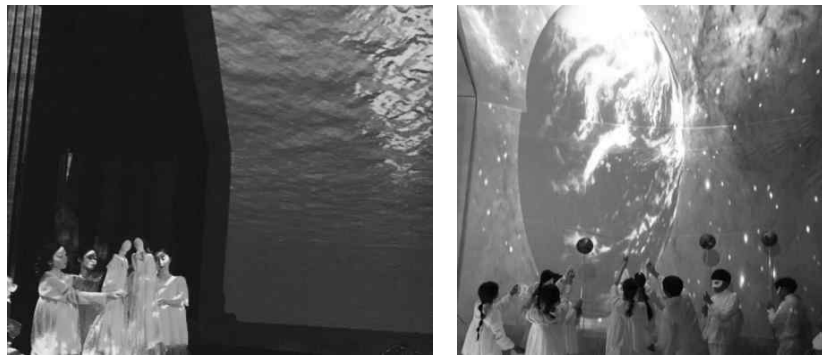
두 번째 사용된 스크린은 일반적인 대형 스크린을 위로 확장한 형태로 무대의 상단에 꺾이도록 위치시켜 관객들을 감싸는 형태로 제작하였다. 관객은 자신을 중심으로 천장까지 이어지는 거대한 스크린에 의해 더 큰 몰입감을 느끼게 되며 이 몰입감은 장화와 홍련이 사후에 여행하게 되는 하늘과 우주 장면에서 극대화 되게 된다.

이 확장된 스크린은 비행 장면뿐 아니라 여러 영상 소스(source)를 투사하는데 사용하였는데, 두 형제의 위협적인 장면이나 계모가 자멸하는 장면 등 사실적인 장면을 위압감 있게 전달할 수 있었다. 특히, 계모가 자멸하는 장면은 타임랩스 기법을 이용하여 표현하였다. 시간을 의미하는 단어 Time과 경과를 의미하는 단어 Lapse라는 두 어원으로 구성되어 있어 '시간의 경과' 정도로 해석할 수 있는 타임랩스는 시간의 흐름을 압축하여 표현하는 영상기법이다(Chung, 2016). 본 공연에서는 파라소닉 Lumix DMC-GH4 카메라를 이용하여 3-5초에 1frame을 촬영하여 타임랩스 장면을 제작하였으며, 영상을 연출하여 공연의 극적인 분위기를 고조시키려고 시도하였다. 몇 차례의 리허설과 테스트를 통해 적정 시간과 프레임수를 계산하여 타임랩스 영상을 제작하였다. 촬영된 데이터는 사진파일이기 때문에 4k사이즈로 원본을 찍어서 후반 작업에서 구도들을 조절할 수 있었다.

4.3 미디어 오퍼레이션

멀티미디어 공연에서는 영상과 배우간의 싱크를 100% 맞춘다는 것은 불가능하기 때

문에, 사전 제작된 미디어 영상을 실제 공연에 사용하기 위해서는 실시간으로 미디어의 속도를 제어하는 기술이 필요하다. 미디어 영상이 들어갈 장면의 대략적인 시간을 고려하여 영상을 제작하되, 오퍼레이팅 시 적합한 영상이 제작되어야 실제 공연에서 무리 없이 작동될 수 있다. 공연 중 멀티미디어를 제어하는 프로그램은 Max를 사용하였으며, 공연 중에는 사전에 제작된 영상을 본 프로그램으로 제어하였다. 영상의 사이즈는 공연장의 크기를 고려해야 하지만, 본 멀티미디어 인형극에서 사용된 스크린의 크기와 오퍼레이팅을 고려하여 해상도는 HD 크기인 1920*1080 사이즈로 선정하였다. 영상은 30Frame Rate 이상으로 제작하여야 오퍼레이터로 속도를 제어하더라도 끊김 현상이 보이지 않았다.



<figure 6> Transformed screens and videos

4.4 텔레프레즌스 기술

본 공연은 미국의 사라 로렌스 대학(Sarah Lawrence College) 와 서울예술대학교 학생들의 협업을 위한 공동창작 프로젝트로써 2014년에 시작한 서울예술대학교의 국제 협업 창작 프로그램인 컬처허브의 일환으로 제작되었다. 한국과 미국이라는 공간적인 한계에도 불구하고 창작의 협업이 가능한 이유는 텔레프레즌스(Telepresence) 기술 덕분일 것이다. 텔레프레즌스는 인터넷 네트워크 망을 통한 일종의 화상 회의 시스템이라 볼 수 있는데, 이 기술을 창작에 이용하여 공간적인 확장을 꾀할 수 있다.



<figure 7> Telepresence technology

실제 공연에서는 미국과의 공연을 다수의 멀티카메라를 스위처와 텔레프레즌스 장비를 이용하여 실시간으로 오퍼레이팅함으로써 운영되었다. 다만 아쉬운 점은 네트워크가 가진 속도의 한계때문에 영상과 사운드가 1-2초의 딜레이가 발생하였다. 하지만

그 부분을 감안하여 연기 및 큐사인을 줌으로써 수동으로 그 간극을 메우려고 하였다. 이 부분은 앞으로 기술적 발전이 고려되어야 할 부분이라 판단된다.

라이브 텔레프레즌스 기술은 창작활동에 있어서 국제적 교류와 협업을 가능하게 하며 우리의 이야기를 세계화 할 수 있는 가능성을 열어주었다. 또한 위의 기술을 사용하여 지속적인 회의와 공동 작업을 통해 미적 감각의 공유를 통해 한국적이면서도 국제적인 콘텐츠 개발에 초점을 두고 발전해 갈 수 있다.

5. 결론

본고에서 다루고 있는 멀티미디어 인형극 프로젝트 “ReBorn”은 한국 전통의 스토리인 『장화홍련』을 『타이타스 앤드로니커스』와 결합시켜 만든 글로벌 프로젝트이다. 우리는 이 공연을 기획하면서 두 개의 스토리를 차용하였는데, 이를 통해 내용적으로 국제적이기도 하고 동시에 한국적이기도 한 독특성을 보유할 수 있도록 하였다. 본 작품은 장화, 홍련이 살아생전의 안타까운 삶과 사후 혼령이 되어 떠도는 장면으로 나는 후, 살아있을 때의 인물은 실제 배우로 죽은 후에는 인형으로 표현하여 삶과 죽음의 경계를 명확하게 표현하였다. 이는 인형으로 대비되는 혼령의 모습을 암시적으로 보여주려고 하였으며, 인형으로써 누리는 판타지의 세계를 아름답게 표현하여 슬픔을 예술로 승화시키려는 의도가 담겨있다. 또한 주인공을 중심으로 주변에는 화려한 볼거리를 제공하는 멀티미디어 기술을 사용해서 관객의 시선을 끌고 환상성을 더하여 주목할 만한 공연으로 구성하고자 하였다. 공연의 공간은 전통적인 프로시니엄 무대에서 벗어나 관객 중심의 다변형 무대로 변화를 시도하여 관객과의 소통을 도모하였다. 이러한 공간의 구성으로 계획한 까닭은 관객이 공연속의 일부가 되어 이를 통해 공연으로의 몰입감을 증가시켜 관객의 예술적 경험이 다층적 다각적으로 발전되기를 바랐기 때문이다. 여기에 텔레프레즌스 기술을 통해 실내에 위치한 스튜디오로 한정되었던 공연 공간을 밖으로 확대시켰으며, 그 공간은 미국의 사라 로렌스 대학까지 이르는 시도를 하게 되었다. 최종적으로 공연장 안에서는 실시간으로 두 개의 공간에서 이루어지는 인형극을 멀티미디어 매체를 통해 융합되어 관객에게 보여주었다.

디지털 기술이 발전함에 따라 기술 수용에 적극적인 몇몇의 공연은 새로운 멀티미디어 기술을 수용하게 되었고, 새로운 공연 방식을 개척하게 되었다. 이러한 공연의 시도들이 점차적으로 공연 콘텐츠 산업에 자연스럽게 녹아들어 어느덧 멀티미디어를 활용한 공연이 종종 발표되기에 이르렀다. 멀티미디어 공연들은 관객으로 하여금 시각, 청각 등 여러 감각들을 자극하고 공연에 적극적으로 참여할 수 있는 경험을 제공하게 된다(Kim, 2015)는 기존의 연구 결과를 굳이 언급하지 않더라도 우리는 본 인형극에서의 멀티미디어 사용이 관객에게 얼마나 효과적으로 다가서게 되었는지 체험적으로 알 수 있게 되었다.

영화나 방송과 같은 현란한 이미지로 시선을 사로잡는 미디어 콘텐츠의 범람으로 화려한 이미지에 길들여진 관객들의 시선은 이미 멀티미디어 콘텐츠에 길들여져 있다. 이에 전통적이고 아날로그 방식의 공연 구성은 관객의 시선을 사로잡기에 어려움을 겪을 수밖에 없다. 첨단 미디어 기술을 융합하여 다채로운 볼거리로 무장한 새로운 방식의 멀티미디어 공연의 등장은 공연 예술 산업에 활력을 불어넣을 수 있었으며,

첨단 멀티미디어를 공연 산업에 융합한 시도들은 공연 문화에 새로운 장을 마련하였다.

공연 콘텐츠 산업은 앞으로 발전 가능성이 많은 문화 콘텐츠 산업 중 하나로 주목 받고 있는 산업군 중 하나이다. 특히 인형극의 경우 전통적인 인형극은 공연예술이 발달한 여러 나라에서 대중적인 공연 예술로 지역적 관심을 넘어 나라를 대표하는 공연 콘텐츠로 그 나라를 찾는 외국 관광객들의 마음까지 사로잡고 있다(Shin, 2014). 예를 들면 와양 쿨릿이라는 인도네시아의 대표적인 그림자 인형극은 인도네시아의 주요 관광 상품이 되었다. 그러나 아직 인형극에서의 멀티미디어 기술을 활용하고 텔레프레즌스 기술을 활용하여 다른 나라와 동시 공연한 사례는 찾기 힘들었다. 본고에서 시도하였던 인형극은 멀티미디어 기술과 텔레프레즌스 기술을 융합한 실험적인 제작 사례로 남겨질 것이다.

참고문헌

- An, C. J.. (2008). *The effects of english puppet show activities on affective domain* (Master Thesis). University of Ulsan.
- Cho, J. H.. (2015). A study on performing arts contents applying advanced media technologies. *Journal of the Korea Society Design Culture*, 21(2), 637-645.
- Choi, J. H.. (2002). *A study on class models for elementary-level english by employing puppet shows of korean fairy tales* (Master Thesis). Chung-Ang University.
- Chung, K. H.. (2016). A Study on Media Property of Timelapse. *Catoon & Animation Studies*, 45, 215-233.
- Kim, B. L.. (2007). *A Study on the Expansion of the Scope of Expression through the Visual Media in Modern Performance* (Master Thesis). University of Sang-Myung.
- Kim, J. H.. (2015). A Study on Characteristics of Media Performance in Opening Performance - For the Examples of the Domestic Media Performance Management Company Showgle and dotMill. *Journal of the Korean Society Design Culture*, 21(3), 205-217.
- Kim, J. S.. (2009). Chroma Key in Digital Image Synthesis and Digital Color Correction - focused on comparative analysis of main softwares. *Journal of Digital Design*, 9(3), 127-136.
- Park, S. M. & Park, S. H.. (2008). Characteristic of Media Performance on the Stage space from the viewpoint of Remediation. *Journal of the Digital Design*, 8(2), 45-54.
- Shin, H. Y.. (2014). A Study on the Design of Puppet Characters for the Production of a Puppet Play with Korean Characteristics - Based on play The Sound of a Flute. *Academic Association of Global Cultural Contents*, 109-127.

Submitted: 14 January, 2018
Sent for revision: 15 May, 2018
Accepted: 25 October, 2018