

디자인 창작과정에서의 문제점 분석을 통한 개선방안연구  
-무대디자인을 중심으로-

Research and Alternatives on the Problems Based on the Analysis  
of the Design Creative Process  
-In the Stage Design Production

김 종 원

경남대학교 문과대학 문화콘텐츠학부 교수

Kim, Joung Won

본 연구는 2007학년도 경남대학교 학술연구 장려금 지원으로 이루어졌음.

## Contents

### 논문요약

### Abstract

## 1. 서론

- 1-1. 연구의 목적
- 1-2. 연구의 범위와 방법

## 2. 디자인 창작과정에서의 문제점 분석

- 2-1. Stage design
- 2-2. 디자이너와 연출가
- 2-3. 디자이너와 디자이너
- 2-4. 디자이너와 제작 기술자들과의 제작과정
- 2-5. 디자인의 수정, 보완작업
- 2-6. 공연 디자인료에 대한 현황과 저작권

## 3. 디자인창작의 효율적인 방안연구

- 3-1 “후도즈닉(Whodoznik)”
- 3-2 “시노그래피(Scenography)”

## 4. 결론

## 참고문헌

## 논문요약

본 논문은 무대 디자인을 중심으로 창작과 제작과정에 있어서 디자이너들의 역할과 기능을 정확히 파악하고, 더욱 세분화 되어가는 공연예술 디자인 분야의 올바른 창작 방향과 효율적인 제작방법을 제시하기 위하여 현재 창작현장에서 발생하는 문제점들을 조사하고 발견 한다.

다양한 공연 디자인 분야의 과학적이고 체계적인 제작 시스템과 전문성을 최적화하고, 세계 공연 시장에서 앞서가기 위한 방향을 모색 하는데 접근 하고자 여러 관점과 사례들을 중심으로 공연 디자인 창작 작업 방식과 디자이너에 관한 현실적인 다양한 문제점들이 제시되었다.

첫 번째는 작품의 준비단계인 분석과 구상단계에서 연출자와 디자이너간의 작업 템포에 관한 문제로 인하여 작품에 대한 이론적 이해와 그 세계의 시각화에 대한 이해가 같은 속도로 발전해 나가지 못하여 연출가로 하여금 수정되지 않은 디자인을 받아들여야 하는 결과를 가능케 하였다.

두 번째는 작품의 디자이너와 디자이너간의 분리된 창작 및 제작과정으로 인하여 발생하는 문제점을 관찰 하였다.

세 번째로는 디자이너와 제작기술자간의 제작실무공정에서의 작품에 대한 분석과 인식, 그리고 여러 가지 시간적, 비용적인 요인으로 인하여 디자이너의 원래 구상과 의도가 소멸해버리는 실태를 실제 공연된 사례를 통하여 문제점을 발견하였고,

네 번째는 디자이너의 수정과 보완작업의 수행에 대한 어려움과 다섯 번째로는 디자인료와 저작권에 대한 새로운 인식 변화 요구와 제도화된 보호의 필요성을 제시하였다.

이러한 문제점의 해결 방안으로 러시아 공연디자인 시스템과 시노그래피의 연구를 통하여 무대 디자인의 확대된 역할과 기능을 제시하였다.

## Abstract

This paper examines the designers role in the creation and process in the performing arts in Korea. In the performing arts production, the role of the designer is separated into many different parts. This research found five major problems in this creation and process. The first, when analyzing and conceptualizing a production, there were issues and problems in communication and mutual understanding between the director and stage designer for the vision of the production. This resulted in an uncompleted or a low quality performance. The Second, also found problems when each designer worked separately in different work spaces. The third, found problems in the realization of the concept, because of miscommunications and misunderstandings between the designers and technicians.

The fourth, because of restraints in time, cost and system of a production the need for change is difficult. The fifth, was found in the current policies concerning payment and licensing of the production.

In order to find solutions or alternatives to the issues in the performing arts in Korea, research was conducted on the Russian performing arts system as well as Scenography.

Keyword : Design, Stage Design, Performing Arts

## 1.서론

### 1-1 연구의 목적

문화예술 정책의 변화와 공연예술 산업의 활성화로 인하여 공연 예술성에 대한 깊이를 확고히 하고 문화상품적인 가치를 높이기 위하여 실험과 창작을 통한 새로운 형식의 공연들이 많이 제작되고 있다. 그리고 과학의 발달로 인하여 첨단화되어 가고 있는 공연 창작 문화의 흐름은 공연 창작자들에게는 새로운 디자인과 다양한 제작 표현 기술을 요구하게 되며, 디자인 분야에 대한 비중과 위치가 점점 확대되고 역할과 기능이 커짐에 따라 공연 디자인에 대한 새로운 감각과 기술에 대한 연구, 개발과 전문 인력의 양성 또한 절실히 요구 된다고 하겠다.

이 연구에서는 시대적으로 요구 되는 문화예술 시장의 충족과 공연의 예술적 가치를 승화시키기 위하여 공연제작 과정에서 큰 비중과 영향을 차지하고 있는 무대 디자인의 역할과 기능 그리고, 제작과정에 관한 디자이너들의 여러 가지 현실과 문제점을 제시하고

디자인 창작과정의 효율적인 운영방안과 전문화를 위한 발전 가능성을 발견하는 것이 목적이라 할 수 있다.

### 1-2 연구의 범위와 방법

본 연구의 수행을 위하여 첫째, 현대 공연예술에 있어서 요구되는 디자인<sup>1)</sup>의 역할과 의미에 관하여 연구해 보았고 둘째, 공연제작 준비단계에서 중심이 되는 연출자와 디자이너의 창작 작업 과정에 관한 문제점을 연출가의 관점에 의한 분석으로 제시하였으며 세 번째, 공연 창작 관련 디자인의 세분화로 인하여 발생하는 디자이너들 간의 현실적인 문제점을 파악하였고, 네 번째는 디자이너와 제작 기술자들 간의 문제점을 실제 작품 제작 사례를 통하여 제시하고, 다섯 번째는 작품 상연시에 디자인과 제작에 대한 수정과 보완작업에 대하여 유기적으로 발생하는 여러 가지 문제점들을 살펴보았다. 여섯 번째는 공연 디자인료와 저작권에 대한 현황과 문제점을 외국의 자료통계와 국내의 사례들을 통하여 연구하였다. 이러한 여러 가지 디자인 창작 과정의 문제점 제시에 대한 배경은 본 연구자가 2002년부터 서울 예술의

1) 본 논문에서의 공연 디자인은 연극, 오페라, 무용, 뮤지컬, 전 통, 인형극, 음악극 등을 말함.

전당 기획공연 제작에 직접 참여 하면서 부티이며 예술의 전당 기획공연들을 중심으로 디자인 창작 및 제작에 대한 관찰에서 발견된 여러 가지 현실적인 문제점들을 제시하도록 하겠다. 또한 이러한 문제점들은 공연이 끝나는 동시에 일시적으로 사라지는 것 같으며 참여자들도 그 사실을 쉽게 잊어버리게 된다. 하지만 또 다시 새로운 공연의 제작에 들어가면 소재는 다르지만 동일한 문제로 거듭 반복되면서 문제들을 발생시킨다. 따라서 디자인 창작 및 제작과정에 있어서 현장적인 문제들을 효율적으로 해결하고 작품의 예술성 및 열린 디자인을 위한 대안을 연구 제시 하였다.

## 2. 디자인 창작과정에서의 문제점 분석

### 2-1 Stage Design

Stage design이란 공연 공간에서 감지할 수 있는 움직임(Movement), 소리(Sound), 색(Color), 빛(Light), 질감(Texture), 부피나 크기(Mass)와 같은 시각적, 청각적인 요소들을 포함하며 상상을 통해 느낄 수 있는 촉각적 느낌의 감동적 형상화 이라고 할 수 있겠다.<sup>2)</sup>

무대 디자인의 역할과 기능의 범위를 단순히 무대 장치 디자인의 좁은 의미로 국한 시키는 경향이 있지만 넓은 의미로 본다면 무대 위의 시각적, 공간적인 장치, 의상, 조명, 등의 디자인을 모두 포함하고 있으며 공연의 총체적인 효과를 창출하는 역할을 해야 한다. 따라서 무대에서 표현되는 장치, 조명, 의상, 분장 등의 요소들에 대한 기술적인 이해력과 이를 통한 표현의 상상력이 요구되며 시각적이고 공간적 예술성을 극대화해야 한다.

### 2-2 디자이너와 연출가

무대 디자인은 종합적이고 다양한 행위의 표현 예술로써 여러 전문분야의 관계와 조화 속에서 완성되어져 간다고 할 수 있겠다. Peter Brook<sup>3)</sup>은

“극장이라는 표현공간 속에서 공연을 할 때 중요한 관계는 배우와 관객, 작품의 주제이며, 연습과 리허설의 단계에서는 배우와 주제, 연출가, 그리고 공연을 창작을 하기 위한

준비단계에서 우선적으로 형성되는 중요한 관계는 연출가와 작품의 주제 그리고, 디자이너다” 라고 주장했다.<sup>4)</sup>

연출가가 디자인을 하거나 디자이너가 연출을 하는 경우가 가끔 있다. 예를 들면 디즈니 뮤지컬 “The Lion King”의 경우 여성 연출가 Julie Taymor<sup>5)</sup>는 연출뿐만이 아니라 디자인의 전반적인 부분을 직접 작업하여 브로드웨이에서는 물론 세계 공연 시장에서 우수한 평가와 대단한 성과를 올리고 있다. 이러한 경우는 작품에 대한 이론적 이해와 그 세계의 시각화에 대한 이해가 같은 속도로 발전해 나가는 과정 속에서 무대행위나 색깔과 형태에 대한 변화와 의미 등을 잘 깨닫고 발전시킨 결과이기 때문이다.

디자이너와 연출과의 디자인 작업과정 속에서 중요한 문제점으로 제시 할 수 있는 것은 공연작품을 분석하고 연구하여 작품을 이해하고 깨달아 가는 과정의 방법과 속도이다.

2004년 예술의 전당 기획공연 “곱추, 리처드3세”<sup>6)</sup>에서는 한국 연출가와 러시아 디자이너 무대 디자인을 맡았다. 작품의 분석을 통한 디자인 초기 작업 단계에서 부터 연출가와의 충분한 장면 연구와 작품 분석이 잘 이루어지지 않아 작품의 결과에 영향을 주고 있다는 사실을 디자이너는 연극평론지에서 다음과 같이 언급하고 있다.

“《리처드 3세》를 하면서 나는 거의 배우들의 연습에 참여할 수 없었다. 내가 말했던 그런 수준의 접촉이 연출가 하고도 배우하고도 없었다. 사실상 나의 작업은 연출가와 배우들의 작업과 분리된 채 진행된 것이다. 그렇기 때문에 처음에 내가 생각한 것과 실제로 무대 위에서 성취된 것 사이에는 많은 차이가 있다. 내가 무대 위에 구현한 많은 부분이 실제로 공연에서 사용되지 않기도 했다. 또 배우들이 그렇게 극의 진행 내내 정적으로 서 있을 것을 알았다면 나는 다른 무대 디자인을 제안했을 것이다. 사선으로 기울어져 역동적인 느낌을 주는 무대는 배우들이 실제로 행한 움직임이나 성격과 전혀 관련을 맺지 못하고 있다.”<sup>7)</sup>

4) Peter Brook, 김선, The Empty Space, 청하,1989,p155

5) <라이온킹>에서 그녀는 연출 뿐 아니라, 의상 마스크 퍼펫의 디자인까지 전반적인 것을 담당하게 된다. 마스크 퍼펫은 마이클 카리와 공동 디자인을 하여 완성했는데, 거기에는 그림자 그림 등 그녀가 깊은 인스피레이션을 받았던 아시아 연극의 요소가 많이 포함되어 있다. 이 극의 획기적인 요소는 마스크를 쓴 배우의 얼굴도 보이는 것, 즉 마스크와 배우 양방의 연기를 모두 볼 수 있다는 점이다. 마스크나 인형, 배우의 움직임도 동시에 보여줌으로써, 서로 공명하여 깊이있는 연기가 탄생하게 된 것이다.

6) 세익스피어 원작, 한태숙 연출, 알렉산드르 쉬시킨 디자인, 2004년 예술의 전당 기획공연 “정통극시리즈”

7) 알렉산드르쉬시킨, 이진아, 연극평론(북간16호)한국연극평론가

2) <http://blog.naver.com/wlvha/120006291817>

3) Peter Stephen Paul Brook. 영국 런던에서 태어났으며 왕립 셰익스피어 극단의 연출가이며, 현재는 파리에 있는 국제연극연구소의 대표이다. 50개 이상의 작품을 연출. 저서에는 다수의 논문 외에 「빈 공간 (The Empty Space)」 과 「변환점 (The Shifting Point)」 이 있다.

디자이너와의 작업에서 중요한 것은 템포라고 피터 브룩은 주장하고 있다.

“나는 이제까지 많은 뛰어난 디자이너들과 함께 일하는 즐거움을 누려왔다. 현대 가끔 이상한 뒷에 걸리는 일이 있었다. 디자이너가 너무 쉽게 결론을 내려 버림으로써 내가 그 작품 속에 내재되어 있는 것으로 믿어지는 형상들을 포착하기도 전에 그의 형상들을 받아들이거나 거부해야 할 궁지에 몰리는 경우가 바로 그것이다. 나로 써는 그 디자이너의 확신에 반대할 논리적인 이유를 갖지 못하므로 그의 형상을 받아들일 수밖에 없는데 그것이 잘 못된 것일 경우 나는 뒷에 걸려 연극을 발전시킬 수 없고 좋지 않은 연극을 보여주는 결과를 빚게 된다.”<sup>8)</sup>

디자이너와 같은 속도로 발전하면서 작품의 깊이와 의미를 깨닫지 못하는 것의 문제점과 같은 템포로 공동작업 해나가는 것의 중요성을 잘 강조하고 있는 것이다.

문화산업이 발전하고 있고 공연예술은 현대화와 상업화 영향으로 인하여 디자이너들에게도 정해진 짧은 기간 내에 여러 다른 공연 작업을 동시에 진행하도록 요구하고 있다. 이러한 현상은 무대장치나 의상 등의 스케치와 제작도면을 완성하여 기일 내에 넘겨주는 일로 자신의 창작 작업의 주요한 부분의 의무들을 잘 수행했다고 믿게 하는 또 다른 문제점을 발생시키는 것이다. 이러한 문제점이 가속화 되거나 습관화 된다면 피터브룩이 주장하듯이 공연의 전체적인 컨셉의 형상화가 진행되는 동안에 연출과 함께 템포를 맞추어서 발전하며 화가나 조각가와는 달리 사차원적인 관점으로부터 시간의 흐름과 행위의 개방성, 역동성을 생각하며 무대에서 행동의 그림을 생각해야 하는 디자이너의 예술적이고 창작적인 본질의 의무와 역할이 사라지게 되는 것이다.

물론 급속도로 성장하는 문화산업의 시대적인 변화와 흐름의 속도를 느리게 할 수는 없지만 공연예술 창작의 발전을 위한 연출가와 작품의 주제와 디자이너간의 창작 작업에 대한 시대적인 노력과 방안들이 요구된다고 하겠다.

### 2-3 디자이너와 디자이너

문화예술의 산업화와 대형화 되어가는 시대적 흐름과 함께 발전하며 공연의 예술적 가치를 더 높이기 위하여 표현형식과 기술에 대한 비중이 크고 중요한 부분을 차지하고 있으며, 이를 위한 디자인의 분야<sup>9)</sup>

협회,2005

8) Peter Brook, 김선, The Empty Space, 청하,1989,p156

도 다양화되고 전문화 되어 간다는 사실을 알 수 있다.

지금 현재의 공연 프로덕션의 제작 과정을 살펴보면 연출가에 의해서 구상되어진 생각들을 분야별 디자이너들과 연구하고 협의하여, 디자인을 창작하고 제작기술을 통해 이루어지고 있다. 무대공연의 디자이너들은 예술적인 상상력의 표현을 선, 모양, 치수, 위치, 색채, 질감 의 6가지 요소를 바탕으로 해서 대비와 변화와 조화를 이루며 균형과 운동성 비율과 리듬을 가지고 통일성을 추구해야 하는데 연출을 중심으로 디자이너들과의 작업은 분야별로 별도로 진행되고 있으며 이 과정에서 또 하나의 문제점을 발견할 수 있다. 예를 들면 무대장치 디자인을 하면서도 의상디자인 컨셉과 색깔 등에 대해서 정보가 없거나 조명 디자인을 하면서도 장치나 의상에 대한 분석 없이 디자인과 설치가 진행된다는 것이다. 이런 경우는 각 분야별 작품이지 하나의 작품을 완성하기 위한 하나의 부분임을 마치 거부하는 것 같아 보인다.

무대의상은 일상 의상과 마찬가지로 성별, 신분, 직업 등에 관한 정보를 전달하기도 하지만 무대라는 특수하고 한정된 공간속에서 무대장치, 조명과 조화를 이루어야 하며 관객석과 떨어진 거리를 염두에 두어 디자인되어야 한다.<sup>10)</sup> 책임감 있는 무대 디자이너는 전체적인 컨셉을 고려하는 만큼 프로덕션의 세부 사항에도 충분한 주의를 기울일 것이다. 컨셉상의 연관성을 만들어 내기 위해 연출가와 조명 디자이너와 함께 작업 할 것이다.<sup>11)</sup>

하나의 작품을 공연하기 위해서 창작과 제작에 참여하는 각 분야의 디자이너들은 서로의 간섭과 참여 없이 별도의 창작 작업 공간을 가지고 각자의 창작 템포와 욕구에 따라서 작업을 진행하며, 다른 분야의 디자인 및 제작진행 과정을 관찰하기가 어렵고 조심스러우며 디자이너들은 오로지 연출 한 사람만을 통해서 작업을 하고 있기 때문에 다른 분야와의 조화에 대한 환경과 분위기를 잘 느낄 수 없다는 것이다. 이러한 과정에서 생성되는 조심스러운 걱정과 불안은 공연장의 무대설치와 리허설 기간에 여러 가지 문제들로 충돌한다. 분리 독립된 제작과정에서 제작된 결과물들은 공연장이라는 표현 공간 안으로 하나

9) 공연제작에 참여하는 디자인분야는 무대장치, 의상, 조명, 소품, 분장, 인형, 사운드, 영상, 특수효과, 홍보물 등이다.

10) 조혜정. 극적효과를 위한 무대의상의 소재연구, 한국예술종합학교 예술전문사논문,2007,p1

11) 김석국,설도윤,김잔디. 뮤지컬프로덕션 실무, 예영커뮤니케이션, 2006, p23.

씩 하나씩 모이게 되고 결합되어지게 되는데 이 과정에서 소재선택이나 디자인의 전체적인 스타일, 색깔, 형태, 공간의 운영과 위치 등이 디자이너가 의도하거나 배우의 성격과 연기에 적합하지 않거나 일부 부분적으로 조화되거나 그렇지 못한 결과를 가져오게 되어 공연 전체적인 형식의 통일감과 앙상블을 활성화 시키는데 걸림돌로 작용하고 있는 것이다.

피터브룩은 자신의 저서에서

“무대 디자인이 화가나 조각가들에 의해서 이루어지지 않는 이유에 대해서 이해 할 수 없다. 그러나 필요한 것은 불완전한 디자인인 것이다. 맹목 하면서 경직 되지 않은 디자인. 이것에 <단련> 디자인과 반대되는 <열린> 디자인이라는 이름을 붙일 수도 있으리라”.<sup>12)</sup>

고 주장하며 공연예술 사과의 본질과 개방성의 중요성에 대하여 강조하고 있다. 세분화된 한 분야의 디자이너로서 자기분야의 전문성과 독창성을 가지는 것도 중요하지만 다른 분야들과 상호 소통적이며 유기적으로 관계를 가지고 서로 조합 되었을 때의 효과를 극대화 할 수 있는 노력과 <열린> 디자인으로 공연의 예술성과 가치를 높이 것이 중요하다. 따라서 자기 디자인분야 외에 전반적인 세부분야에 대한 교육과 지식, 경험을 높이는 데도 노력을 기울여야 할 것이다.

과학과 문화 산업의 발달로 인하여 공연예술 분야에도 크게 영향을 주고 있으며 표현 형식과 기술에 대한 범위와 영역이 확장되어 예전보다 훨씬 복잡한 무대기술과 다양한 분야의 디자인을 요구하는 시대로 발전되고 있다. 이러한 흐름에 맞추어 공연예술의 중심이면서 책임자인 연출가의 역할과 역량 또한 점점 더 많은 분야의 지식과 기술에 대한 경험을 요구하게 된다. 이러한 속도에 대하여 연출가들의 템포는 전반적으로 느리다. 많은 연출가들이 디자인적인 감각과 제작실무적인 경험을 통찰력 있게 모두 소유하고 있지 못하며 무대기술이나 디자인에 대한 전문적인 교육과 전문성 보다는 텍스트와 연기에 대한 비중을 더욱 많이 두고 작업을 하기 때문이다.

주지하다시피 디자인의 창작과 작품 제작과정에서 발생하는 부조화의 여러 가지 문제점을 극복하고 공연의 예술적 가치를 승화 발전시키고 공연의 시각적 공간적 디자인과 무대기술에 대한 일관성 있고 통일감을 이루기 위하여 창작과 제작운영 시스템에 부합되는 디자인 분야의 총괄적인 지휘자가 절실히

12) Peter Brook, 김진, The Empty Space, 청하, 1989, p157

요구 된다고 하겠다.

## 2.4 디자이너와 제작 기술자들과의 제작과정

디자이너들이 구상하고 있는 상상속의 그림들이 현실화 단계에서 결실을 잘 못 보고 실패하는 경우가 있다. 연출가나 디자이너들은 분석과 합의<sup>13)</sup>를 통해서 얻어진 내용을 가지고 제작기술자들과 제작단계에 들어간다. 이 단계에서도 다양한 문제점들이 발견되어지는 현상을 관찰 할 수 있다.

디자이너가 제작기술자들에게 공연작품의 제작 의도나 장면의 내용과 배우의 연기 표현에 수반되는 장치, 의상, 소품 등의 특징과 질감에 대한 전반적인 사항에 대하여 디자인과 도면으로만 전달하거나 자세한 감각의 설명을 충실히 못한 결과로 인하여 잘못 제작되는 경우가 있다. 또 실제 제작하는 과정에 있어서 제작기술자들에게 때로는 긴 제작시간을 요구하거나 힘들고 까다로운 공정을 지시하여 문제가 발생된다. 이러한 경우 제작소의 사업자나 기술자들은 제작 시간과 재료비, 제작 인건비용등 여러 가지의 이유 때문에 원래 연출과 디자이너가 의도하는 작품의 방향과 다른 소재와 공정으로 제작소에서 제작되는 문제가 발생하는 것이다. 디자이너에게는 작품이고 예술품인데 제작기술자나 설치가들에게는 단순한 제품으로 인식되어 공연작품을 위한 원래의 순수한 의도가 변질되거나 무시되어 사라지는 결과를 만드는 것이다.

2003년 예술의 전당 토월극장에서 예술의 전당 10주년을 기념하는 기획공연에서 러시아 스텝들과 한국 배우들이 합동으로 “보이체크”라는 작품을 상연되었다. 원래 러시아에서 인기작품으로 상연되고 있는 우수작품을 연출가와 디자이너, 안무가 등 몇 명의 현지 스텝만을 초청해서 한국배우들과 함께 공연을 올려서 좋은 평가를 받았다. 이 공연의 장치와 의상의 제작 작업 과정을 살펴보면 토월극장의 무대크기의 비율에 맞게 제작도면이 새롭게 만들어졌고, 한국 배우들을 위한 기본의상 재료들을 러시아 현지에서 구입하였다. 이 작품의 디자이너인 알렉산드르 쉬시킨<sup>14)</sup>은 무대 전체바닥을 45도 정도의 경사면으로 하

13) 작품의 테마, 작품에 쓰이는 중심적인 장치와 부수적 장치, 무대공간의 분할, 연출자의 독특한 동작선에 대한 설명, 군무 및 앙상블 춤, 장면의 수, 전환속도 등에 관한 합의(차태호 “꿈의 뮤지컬 체크리스트” 남자.엠에드, 1989.)

14) 알렉산드르 쉬시킨 (Alexandre Chichkine) 러시아 상트 페테르부르크 연극예술아카데미 출신. 자신이 참여한 연극, 발레, 오페라 등 다양한 공연에서 시각적 이미지를 총괄하는 아트 디렉터로 활동 중이다. 회화적이고 구조적인 무대의 귀

고 철판과 목재의 재료를 이용하여 제작하게 했으며 무대바닥 표면은 작화와 연장들을 이용하여 거칠고 강렬한 질감과 느낌의 공간을 요구하였다. 의상의 경우는 러시아에서 기본의상으로 구입해 온 긴 외투에 유희물감과 콩, 단추, 금속 등을 이용하여 인물의 성격에 따라서 강렬한 색깔을 칠 하거나 부착하게 하였다. 제작과정이 진행되는 동안 디자이너는 여러 차례 제작공정을 확인하고 자세한 질감의 느낌을 더욱 깊이 인식시켜주려 하였다. 그러나 이 과정에서 까다롭고 긴 공정의 제작과정을 이해하지 못하여 충돌과 마찰이 생기지 않을 수 없었다. 디자이너는 제작 기술자들에게 작품에 대한 인식과 이해를 위해서 많은 노력을 해야 할 것이며, 그 외 시간부족과 비용문제로 인한 문제들에 대해서도 대책과 방안이 모색되어야 할 것이다.

## 2-5 디자인의 수정, 보완작업

공연에서는 작은 소품하나에서 부터 빛의 색깔, 소리, 배우의 움직임 등 모든 것의 이유, 의미, 목적 등이 논리적이고, 정확해야만 하는 것임에도 불구하고 실제 무대공간에서는 그렇지 못하는 경우를 많이 발견하게 된다.

연출적인 오류로 인하여 디자인되고 제작되어진 무대장치나 소품 의상 등은 공연을 위한 설치 때나 공연을 하는 기간 중에 위에서 언급한 것처럼 많은 문제와 논란의 대상이 되는 것이 사실이다. 그리고 많은 연출자들이 뒤늦게 어떠한 장면의 의미와 깊이를 인식하거나 깨달았거나, 혹은 작품의 방향과 의미를 다른 쪽으로 전환하는 경우에 여러 가지 수반되는 장치나 의상, 소품, 조명 등에 대한 수정과 교체, 보완이 반드시 요구 된다. 이러한 경우 디자인과 제작에 대한 비용과 시간에 대한 투자가 새롭게 요구되기 때문에 연출과 디자이너 그리고 기획자들 간의 충돌이 발생하고 해결점을 찾기 위한 방법을 모색하게 된다. 러시아 디자이너 알렉산드르 쉬시킨은 연극평론지에서

“다음 단계가 무대로 옮기는 것이다. 그러면 내가 가장

재로 러시아는 물론 유럽 전역에서 그 실력을 인정받고 있는 젊은 예술가로서 1996년 고풍의 <도박사>를 시작으로 50여 편의 작품에서 제각기 다른 상징적이며 인상적인 무대를 꾸밈으로서 비평가와 관객들로부터 찬사를 받았다. <황금 소피트상> 등 권위 있는 연극페스티벌에서 최고 예술가 부문에 선정되며 러시아의 무대를 이끌고 나갈 젊은 천재로 주목 받고 있다. 2003년 <보이체크>에서 보여준 그의 강렬한 무대는 <팝추, 리차드 3세>의 작업으로 이어지며 2004년 한국 연극계를 다시 한 번 강타한 바 있다.

좋아하는 것이라 생각했던 것이 무대에서는 다른 것이 된다. 물론 나는 내가 생각한 것을 어떤 재료로 어떻게 구현해야 하는지 안다. 그래서 제작한 것을 보면서 “이런, 이것은 전혀 적절하게 되지 않았는걸! 수정이 필요하겠어” 라고 말하게 되면 서로 언성을 높이거나 비난을 하게 되고, 그런 재료가 없거나 이미 시간이 없거나 그런 것은 불가능하다며.....갈등들이 생기게 되는 거다. 그런 과정을 겪으면서 개막이 임박하고.....”<sup>15)</sup>

사실 공연이 한번 상연되기 시작하면 디자이너의 역할은 완전히 끝나는 것으로 생각해 버리는 경우가 많다. 연출가와 함께 작품을 지속적으로 발전시켜나가기 위해서 변화와 수정에 대한 고민과 작업을 같이 수행해야 하는 것이다. 그래야만 좋은 공연으로 관객들에게 사랑받으며 오랜 기간을 두고 작품이 공연되어 질 수 있는 것이다. 뮤지컬 컴퍼니 에이콥에서 제작한 뮤지컬 명성황후<sup>16)</sup>의 경우 국내 창작 뮤지컬로써 올해 11년째 지속적으로 공연을 하고 있으며 매 공연마다 새롭게 변화된 창작과 표현기법으로 발전적인 모습과 좋은 공연성과를 보여 주고 있다.

이러한 문제가 발생하는 이유는 한국의 공연 기획 시스템에도 있다고 하겠다. 한 극장에서 정해진 공연 레퍼토리를 정기적으로 공연하는 것 보다 새로운 공연을 많이 제작하며 정해진 기간에 공연하고 더 이상 그 공연을 상연하지 않는 일회성 구조가 지배적이어서 평균적인 작품의 생명력과 수명이 짧다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 공연작품의 디자인과 제작에 대한 수정과 보완작업의 의미와 수행이 더욱 힘들다고 할 수도 있겠다.

## 2-6 공연 디자인료에 대한 현황과 저작권

문화산업의 발전과 공연예술의 활성화로 인하여 공연관련 인건비에 대한 부분이 확대되고 비중이 커져가고 있는 시점에서 공연전체 예산과 제작비 중에서 인건비의 비중과 디자인료에 대한 부분이 얼마를 차지하고 있으며, 장기 반복 공연시에 디자인 창작 저작권료에 대한 계약과 지급에 대한 문제점에 대해서도 조사 연구하였다.

공연예술분야는 총지출에서 인건비가 차지하는 비중이 대단히 높은 노동집약적 서비스 산업이다. 호주의 사례를 조사한 바에 따르면 (1993)제조업 전체로는

15) 알렉산드르쉬시킨, 이진아, 연극평론(북간16호)한국연극평론가협회,2005

16)윤호진 연출, 김희갑 작곡, 이문열 원작, 박동우 무대디자인. 1995년 초연 당시 초유의 제작비 12억 투자, 객석 점유율 76%로 연장공연 좌석 매진 입석발매 기록.

인건비 비중이 20%이지만 음악은 84%, 오페라 60%, 연극 54%, 발레 37% 등으로 평균 61%를 차지한다.<sup>17)</sup>

현재 한국의 경우 정상급 무대 미술가들은 평균 1년에 10여편 정도를 맡는다. 연극 혹은 뮤지컬만 전업으로 하는 무대 미술가는 거의 없고 대개는 학교에서 관련 과목을 가르치거나 영화, CF, 뮤직비디오, 이벤트 무대 등 다른 장르의 일을 맡기도 하며 무대 디자인료는 경력이나 작품 규모, 장르에 따라 달라질 수 있지만, 보통은 전체 무대 장치 제작비의 10%선이다. 뮤지컬의 경우 작품 당 무대 디자인료는 대략 300~700만원 정도. 정상급의 경우 1000만원 가량 받기도 한다고 조사되었다.<sup>18)</sup>

국립중앙극장의 경우 공연 디자인료에 대한 기준을 대관기준에 [표1]과 같이 일괄적으로 정해 놓고 있다. 이러한 대관규정에 포함되어 있는 디자인료의 기준은 공연의 규모와 형태, 디자이너의 선정 기준 등을 정확 하게 명시하지 않고 있으며, 이 기준에 따라서 디자인 되어진 작품은 저작권법에 따라서 국립극장 내에서만 공연을 하도록 규정하고 있어서 현실적이지 못하며 작품제작에 있어서 어려움이 따른다고 하겠다.

[표1] 국립중앙극장 디자인료 19)

디자인 분야	단위	디자인료 단가(원)	
		해오름극장	달오름극장
장치 디자인료	1편	2,000,000	1,000,000
음향 디자인료	1편	1,000,000	500,000
무대 감독료	1편	1,000,000	500,000
조명 디자인료	1편	1,000,000	500,000
소품, 장신구, 디자인료	1편	1,000,000	500,000

그리고 대학로 지역 내의 소규모 극장들의 경영 실태를 조사한 결과 7가지 정도의 문제점이 크게 나타났으며, 그중에서 제일 시급한 문제점으로는 예산부족과 예산집행에 대한 것으로 조사 되었다<sup>20)</sup>

이렇게 소극장 공연이나 규모가 작은 공연의 경우는 예산과 총제작비 부족으로 인하여 디자인료가 별도로 지급되지 않고 제작비용에 그냥 포함시켜서 지급

되고 있거나 디자이너의 역할과 기능을 제작기술 전문가가 대신하는 형태로 많이 진행되고 있는 것이다.

중, 소규모 공연의 경우 일반적으로 계약과정에서 계약서를 서면으로 작성하는 경우가 많지 않으며 따라서 공연관련 디자인에 관한 디자인료와 저작권에 대한 부분에 대해서도 등록, 관리 및 보호를 받지 못하고 있으며 공연의 횟수가 많은 장기, 순회 공연시에 대부분의 저작료는 받지를 못하는 현실적인 문제가 발생하게 된다. 예를 들어 뮤지컬 공연이 재공연을 할 경우 무대디자이너에게는 어떤 사례를 하는지 정하지 않으면 분쟁의 소지가 있다. 왜냐하면 무대디자이너는 일단 한번 무대디자인을 하고 나면 그것으로 대부분의 용역을 마치기 때문이다. 따라서 재공연에 들어간다고 해서 무대디자이너가 추가용역을 제공할 필요는 없다. 그렇지만 일단 본 계약에서 재공연시 사례에 대한 언급은 없지만 본 계약이 재공연을 염두에 두지 않고 체결된 것이 명백하면 추가로 사례를 지불해야 한다<sup>21)</sup>.

산업적인 특성을 본다면 공연예술은 지식기반 산업이면서 동시에 저작권 산업이라고 말 할 수 있다. 디자인에 대한 독창성과 권리를 위해서 디자인료와 저작권에 대한 인식변화와 공연과 예술경영 있어서 계약에 대한 체계가 정립되어야 하고 안정적인 대안점이 시급히 마련되어야 할 것이다.

### 3. 디자인창작의 효율적인 방안 제시

무대를 중심으로 디자인 창작과 제작과정의 여러 가지 문제점을 분석해 보았다. 무엇보다도 가장 중요하고 큰 문제점은 현대 공연예술에 있어서 다양한 디자인이 요구됨에 따라 디자인의 위치와 기능이 세분화되어 한정된 영역 속에 국한되어 버린다는 점이다. 이런 영향으로 다양하고 독특하면서 조화를 이루어야 함에도 불구하고 독립된 디자인만 무대에서 동시에 전시 된다는 결과를 만든다는 사실이다.

이러한 부조화의 극복과 디자인 창작과정의 효율성을 높이기 위하여 세분화 된 디자인 분야를 총체적이고 일관되게 디자인하는 역할이 절실히 요구된다고 하겠다. 이에 문제점 해결을 위한 대안으로 두 가지 사례를 연구하였다.

#### 3-1 “후도즈닉(Whodoznik)”

후도즈닉(Whodoznik)이란 러시아 언어로써 사전적인

21) 이승엽,극장경영과 공연제작,역사넷,p270

17) 이승엽,극장경영과 공연제작,역사넷,p29

18) 2003년 02월 05일 동아일보.

19) 2007년 현재 국립중앙극장 대관운영규정 기준.

20) 김원일,대학로 지역 소규모극장 경영개선에 관한 연구,세종대학교 언론문화대학원 문화예술학과,p59

어원을 분석해 보면 상당히 포괄적인 의미를 지니고 있는데 예술가 혹은 미술가라는 뜻을 담고 있다. 러시아 공연예술의 경우 무대 디자인의 개념과 역할은 한국과는 다르다는 것을 비교해 볼 수 있으며 후도즈닉(Whodoznik)이라는 전문분야와 전문가가 있다. 무대장치 디자인을 주로하면서 작품의 시각적, 공간적, 미술적인 부분과 제작기술적인 부분을 책임지는 총괄적인 역할과 기능을 수행하고 있다.

후도즈닉(Whodoznik)의 디자인창작과정과 작품제작 과정을 실제 공연의 사례를 연구해보면, 예술의 전당 기획공연 정통극시리즈로 무대에 올려진 작품 중 2003 “보이체크”<sup>22)</sup>공연과 2004“갈매기”<sup>23)</sup>공연은 러시아의 연출과 디자이너가 작업을 했으며 2005“곱추, 리차드3세”<sup>24)</sup>는 한국연출과 러시아 디자이너의 구성으로 제작되어졌다. 이들 러시아 디자이너들은 연출가와 함께 배우를 선정하기 전에 이미 무대 장치, 의상, 및 소품 까지 모두 디자인 하였으며, 무대 공간에 대한 배우들의 배치와 움직임도 연습과 리허설에서 일부분 연출가와 함께 협의하고 결정 하였으며, 조명에 대한 부분도 연출가를 대신하여 한국 조명디자이너와 사전에 작업방향을 협의하는 등 작품의 전반적인 시각적 디자인과 프로덕션 제작 실무에 관련된 세부 분야들을 유기적이고 통일감 있게 이끌어 내는 역할을 담당하고 수행하였다. 그렇기 때문에 러시아 연출들은 배우와 연기에 수반되는 다른 분야와의 연습에 더욱 몰입과 집중할 수 있게 되었으며 연습도중 새롭게 발견되고 변화되는 예술적 시각적인 의미와 은유, 상징들에 대해서는 다시 후도즈닉(Whodoznik)과 협의하고 수정 및 추가 하여 전체적인 부분의 조화를 조율하는 과정을 보여 주었다. 러시아의 공연예술 시스템과 후도즈닉(Whodoznik)은 연출가의 분야를 축소시키고 디자이너의 분야를 확장 시키는 것이 아니라 디자인 분야를 총체적으로 관리하면서 서로의 분야를 더욱 전문화 시키며 상호 융합적인 효과를 창출하여 작품의 예술적 가치를 통일감 있게 안정적으로 상승시키는 역할을 충분히 담당 하고 있는 것이다.

22) 게오르크 뷔히너 원작, 유리 부투소프 연출, 알렉산드르 쉬시킨 디자인, 2003년과 2004년도에 예술의 전당 기획공연 “정통극시리즈”

23) 안톤체홉 원작, 그리고리 지차트콥스키 연출, 에밀 카펠류샤 디자인, 2004년 예술의 전당 기획공연 “정통극시리즈”

24) 세익스피어 원작, 한태숙 연출, 알렉산드르 쉬시킨 디자인, 2004년 예술의 전당 기획공연 “정통극시리즈”

### 3-2 “시노그래피(Scenography)”

공연무대를 구성하는 모든 요소를 디자인하는 분야로써 좁은 의미로는 단순히 장치 디자인을 지칭하였지만, 무대디자인으로 영역이 넓어져서 최근에는 연기를 제외한 무대 위의 전반적인 디자인을 모두 포함하는 포괄적인 개념을 가지고 있다.

근대적인 의미에서 무대디자인의 영역은 무대장치 디자인, 즉 배경을 만든다는 개념이 지배적이었으나 최근 무대디자인의 영역은 그렇게 단순하지 않다. 무대장치를 구성하는 역할 외에 무대 위에서 일어나는 사건의 시간적 공간적인 요소의 “상황을 디자인 한다”<sup>25)</sup>라는 총체적인 개념이 요구되기 때문이다. 이를 시노그래피(Scenography), 상황 디자인, 또 영화에서는 “프로덕션 디자인”이라고 할 수 있겠다.

무대 디자인의 개념을 ‘상황 디자인’으로 볼때는 ‘시닉 디자인(Scenic Design)’ ‘시노그래피(Scenography)’라고 말할 수 있다. ‘시닉 디자인’이라고 하면 흔히 상황 자체를 디자인 하는 것을, ‘세트디자인’이나 ‘스테이지 디자인’은 무대장치를 디자인하는 것을 말한다. ‘시노그래피’는 주로 유럽에서 쓰는 용어로, ‘시닉 디자인’에 가까운 말이지만 그보다 좀 더 넓은 의미를 포함한다.<sup>26)</sup>

프라하 국립극장의 상임 무대미술가인 Josef Svoboda는 그 자신의 역할을 Scenographer라 표현 하였으며 2차원적인 평면 위에 원근화법을 사용하여 실제적인 느낌을 묘사하는 근대적인 작업개념과는 다른 3차원의 제한된 공간에서 4차원의 사실성을 현실화하는 예술로 받아들여져야 한다고 주장하였다. Josef Svoboda는 영상, 이동스크린, 저전압조명기구, 이동용 기계장치 등 극적으로 도움이 된다면 모든 기법과 재료를 구사하고 실험하여 무대공간에 동시성의 표현력을 제 공함으로써 현대 관객들의 다양하고 즉각적이며 지속적인 변화에 대한 감각의 의식을 수용할 수 있는 공연 예술을 가능하게 하였다.

이러한 디자인 영역의 확장과 총체적인 흐름에 대하여 국내에서도 최근 일부 공연에서 시노그래피(Scenography)의 역할에 대한 도입과 실험이 이루어지고 있는 것으로 나타났다. 극단공작소에서 제작해서

25) 윤정섭, 디자이너가 말하는 디자이너, 부키, 2005,p148.

26) 윤정섭, 월간디자인 2000년11월호

2007년1월 대학로 76스튜디오에서 공연한 “아타미 살인사건”<sup>27)</sup>이라는 작품과 대학로 동숭 무대 소극장에서 공연한 뮤지컬 “헤어 아이롱”<sup>28)</sup>, 사다리아트센터 세모극장에서 공연한 어린이극 “우주비행사”<sup>29)</sup>, 서울시 국악관현악단 창작음악회 “아리수년2007”<sup>30)</sup> 작품에서 시노그래피 분야의 도입이 실험적으로 시도되었다. 최근에는 시노그래피(Scenographer)로서의 무대 디자이너가 무대, 조명, 의상 등의 연기외의 모든 분야를 총괄하는 감독자가 된다. 연기와 무대의 그리고 공연에 사용되는 모든 매체의 상호 조화를 위한 최근 경향이다.<sup>31)</sup> 또한 일본 동경의 무사시노 미술대학 공간연출디자인학과에서는 시노그래피(Scenography) 디자인코스를 별도로 개설하여 공간계획과 공간구성에 대하여 교육하며 디자인 전문가를 양성하고 있다.

“후도즈닉”(Whodoznic)과 시노그래피”(Scenography) 분야의 역할과 의미에 대한 적극적인 수용은 창작과정의 분석을 통하여 발견된 여러 가지 문제점을 극복하고, 무대 장치 디자인의 좁은 개념을 벗어나 시대적으로 요구되는 디자인 분야의 총체적인 디자인을 가능하게 할 것이며, 공연예술의 환경 변화에 맞는 역할을 감당하게 될 것이다.

#### 4. 결론

굴뚝 없는 공장으로 빠른 속도로 성장하고 있는 문화 소비 시장을 충족시키기 위하여 국비와 민간 자본을 이용하여 다양한 문화시설과 공간을 확충하고 예술적인 문화콘텐츠의 개발에 노력을 기울이고 있다.

공연예술의 소비시장 확충과 그에 따른 완성도 높은 예술작품을 창작 보급하고 발전시키기 위하여 공연예술계는 많은 작품의 출산을 기획하고 있다. 이렇게 시대적인 흐름으로 탄생된 많은 작품들은 새로운 생명력을 가진다. 그러나 작품의 탄생 수에 비해서 긴 수명을 가지고 오랫동안 관객들에게 사랑받는 작품은 그리 많지 않은 현실이다. 예술성과 대중성이 뛰어난 공연작품의 탄생과 성장을 위해서는 전문성을 가진 각 분야의 전문가들이 상호 유기적이고 총체적으로 자신의 역할을 책임지고 디자인 할 수 있어야 한다.

현장을 중심으로 디자인 창작의 실제 과정에 있어서 현대적 무대 디자인의 의미와 확대된 역할과 기능 분석하고 여러 가지 현실적인 문제점들을 발견하고 제시하였으며 디자인 창작의 효율적인 방안을 연구하였다.

문화예술의 산업화로 인하여 대형화되고 상업화되어 가는 공연예술의 무대공간은 더욱더 많은 새로운 디자인과 첨단화된 장비와 기술을 요구하고 있으며 통일성 있는 총체적인 작품을 요구하고 있다. 따라서 디자이너의 역할과 디자인에 대한 범위와 영역이 앞으로 더욱 확대될 전망이고, 이에 부흥하고 문제점을 극복하기 위하여 제안된 “후도즈닉”(Whodoznic)과 시노그래피”(Scenography) 의 적극적인 수용에 대한 검토가 요구된다.

이외에도 무대를 중심으로 디자인 창작과 작품 제작 과정에 있어서 발견되었던 디자인 창작료 및 계약과 저작권 지급 문제에 대한 방안도 연구되어야 할 것이다.

27) 연출:최규환, 작가:쓰가 고헤이, 시노그래피:고민수

28) 작/작곡 손정섭, 연출/강승환,시노그래피/김우진

29) 작/연출\_배강달 시노그래피\_김민수

30) 서울시국악관현악단 제287회 정기연주회, 세종문화회관 대극장, 지 휘: 박상진, 시노그래피: 고민수.

31) 구본욱. 이동식 극장의 공간 디자인에 관한 연구, 건국대 건축전문대학원, 2005, p7.

## 참고문헌

- 1) 이승엽, 극장경영과 공연제작, 역사넷, 2001.
- 2) Peter Brook, 김선, The Empty Space, 청하,1989
- 3) 유민영, 문화공간 개혁과 예술 발전, 연극과 인간, 2004.
- 4) 윤정섭, 디자이너가 말하는 디자이너, 부키, 2005.
- 5) 김원일, 대학로 지역 소규모극장 경연개선에 관한 연구, 세종대학교 언론문화대학원 문화예술학과.
- 6) 구본욱, 이동식 극장의 공간 디자인에 관한 연구, 건국대 건축전문대학원, 2005.
- 7) 김석국, 설도운, 김잔디, 뮤지컬프로덕션 실무, 예영 커뮤니케이션, 2006.
- 8) 조혜정, 극적효과를 위한 무대의상의 소재연구, 한국예술종합학교 예술전문사 논문, 2007.
- 9) 차태호, “꿈의 뮤지컬 체크리스트” 남자.엠에드, 1989.
- 10) 윤정섭, 월간디자인 2000년11월호
- 11) 동아일보.2003년 02월 05일자.
- 12) 알렉산드르쉬시킨, 이진아, 연극평론(복간16호)한국 연극평론가협회,2005
- 13)[http://www.lion-king.co.kr/introduce/creative\\_team1.asp](http://www.lion-king.co.kr/introduce/creative_team1.asp)
- 14) <http://blog.naver.com/wlvha/120006291817>
- 15)[http://www.thelastempres.com/thelastempres/resul\\_tandrecord.html](http://www.thelastempres.com/thelastempres/resul_tandrecord.html)
- 16)<http://www.sac.or.kr/search/searchResult.jsp>
- 17)[http://www.ntok.go.kr/d00\\_service/10\\_charge\\_talb2.jsp](http://www.ntok.go.kr/d00_service/10_charge_talb2.jsp)