

연극 무대 공간디자인에 대한 수사학적 연구

- 셰익스피어 작 “리어왕”의 무대 공간디자인 사례연구를 중심으로 -

A Study on the Rhetorical Expression of Scene Design in Theatre

- Focused on the Case Study of the Scene Design of King Lear -

안주영* / Ahn, Ju-Young

Abstract

The communication in a play has a dual structure, which is composed of the communications within a play and in a theatre space. This research focuses on the scene design that creates the background or the theme of a play and communicates theme of a play to the audience. A scene design of a theatre has meta-linguistic aspects, which is the image or mood as the theme of a play. The scene design is composed of various design elements of space and objects as the properties of a play. Design elements and the objects are the design languages in various form; plane, three-dimensional, multi-dimensional form. These design languages have the significant meanings as signs like human language. The play works chooses the rhetorical expression to arouse the audience's sympathy. The scene design is completed with rhetorical expression for communication in theatre too. This research defines the category of meanings that design elements of scene design can create and the rhetorical expression of the scene design language. King Lear directed by Robert G. Anderson was analyzed with the category of design elements as a sign and the pattern of the rhetorical expression. The scene design for a play is completed effectively by the rhetorical expression of design elements as the design language for the communication with the audience in theatre.

키워드 : 무대디자인, 연극 커뮤니케이션, 수사학, 기호학

Keywords : Scene design, Communication in theatre, Rhetoric, Semiotic

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

연극 예술이 가진 가장 큰 장점이자 가치는 관객과의 살아있는 커뮤니케이션으로 작품을 완성한다는 것이다. 연기자, 연기자를 둘러싼 무대 공간, 소리, 빛, 이 모든 것은 관객과 커뮤니케이션하기 위해 준비되어지고 만들어져 메시지 전달을 행한다. 커뮤니케이션의 관점에서 메시지의 발신점이 되는 무대공간은 배우가 전하는 음성적·언어적 메시지와 행위를 통한 표현적 메시지, 무대 공간 설치물과 조명의 조화가 만들어내는 시지각적 메시지, 다양한 소리 효과를 통한 음향 메시지 등 다양한 형태의 메시지를 담아내는 곳이다. 다양한 형태의 메시지들은 각각 개별적 커뮤니케이션의 매체로서의 역할을 담당하기도 하지만, 실제로는 서로 상호보완적으로 작용하여 한 가지 주제를 향해 통합되어진다. 특히 시지각 메시지로서 무대 공간디자인은

언어적, 표현적, 음향적 메시지들을 보완하여 시각적 형상을 창조해내는 것으로 극 전개에 필요한 시간적, 장소적 이해를 돕는 배경과 배우가 연기를 행하는 물리적 공간을 형성한다.

최근 시각언어의 중요성에 대한 인식과 더불어 시각·수사학에 관한 연구가 활발하다. 그러나 공간디자인 분야에서는 공간 체험자와 공간이 행하는 커뮤니케이션의 연구가 디자인 언어를 기호로서 인식하고 수사학적 표현체로서 공간을 다룰 때 전달 메시지를 분명히 인식하기 어렵다는 한계로 인해 활발히 이루어지지 못하였다. 따라서 본 연구는 연극 커뮤니케이션 관점에서 무대 공간디자인이 작품 완성에 미치는 메타 언어적 기능에 관하여 살펴보고, 시지각 메시지로서 무대 공간디자인을 기호체계와 수사학적 관점에서 해석하여 봄으로써 무대 공간 디자인이 연극 예술작품의 커뮤니케이션에 참여하는 방법을 살펴보고자 한다.

* 정희원, 동서대학교 디지털디자인학부 스페이스디자인전공 전임강사

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 먼저 연극 공간에 대한 이해와 연극에서의 커뮤니케이션 구조를 고찰함으로써 연극의 주체가 메시지의 수신점인 관객에게 전달되는 다양한 매체를 구체화하였다. 또한 무대공간이 연극작품 의미전달 체계 내에서 가진 기능과 특성을 살펴보고 연극 공간디자인에 있어서 수사학적 표현의 당위성을 도출하였다. 연극 커뮤니케이션 내에서 의미전달체계가 디자인 언어를 이용한 수사법에 의해 형성되어지고 있음을 이해하고 무대 공간디자인 언어의 정의와 형식체계를 구체화하였다.

디자인 언어 체계가 결국 언어 체계를 기반으로 함을 전제로 정의된 무대 공간디자인 언어의 형식체계를 이용한 공간디자인 수사학적 표현법을 언어수사법을 토대로 도출하였다.

주제 전달을 위해 무대 공간디자인이 만들어내는 이미지가 환유와 은유, 운율, 비교 등의 수사학적 표현법으로 완성됨을 살펴보기 위해 본인이 디자인하고 미국 일리노이주 크라넬 센터(Krannert Center for the Performing Arts)의 프로세니엄형 극장인 플레이하우스에서 공연된 앤더슨(Robert G. Anderson) 연출의 셰익스피어 작 "리어왕" 무대공간연출 작품을 앞서 도출된 공간디자인 언어의 형식체계를 토대로 사례연구 하였다. 앤더슨 연출의 "리어왕"은 1947년 세계 제 2차대전 이후 전쟁에서 회복하고자 하는 유럽을 시대적 배경으로 한다. 이는 시각설정에서 비유를 통한 은유적 표현을 행한 것으로 작품이 지닌 주제를 수사법을 통해 구체화한다는 점에서 무대 공간조형의 수사학적 의미 분석의 대상으로서 적합하다.

2. 연극 무대 공간연출을 통한 커뮤니케이션

2.1. 연극에서의 커뮤니케이션

연극 공연이 행해지는 극장공간은 그 영역이 경계 지어 있든, 그렇지 않든 상관없이 허구의 공간과 현실의 공간으로 나뉘어져 공존하게 된다. 관객이 위치하게 되는 객석공간은 보는 공간으로 커뮤니케이션의 입장에서 메시지의 발신점이 되는 무대 공간으로부터 의미전달을 받고 해석하는 수신자의 영역이다. 극장에서의 커뮤니케이션이 연극 행위가 벌어지는 무대 영역의 드라마적 사실과 현실의 공간에 존재하는 관객과 대립되어 공존하며 상호 교류가 행해지도록 한다면, 극이 전개되는 무대 공간은 허구의 세계로서 극 인물들 간의 커뮤니케이션이 이루어지는 또 다른 세계를 만들어 낸다. 최근 관객의 참여를 유도하는 다양한 실험극과 우리의 전통극인 마당극의 경우 관객의 반응을 연극 공연의 필수적 요소로 끌어들이며 극 중 인물과 관객과의 커뮤니케이션을 이끌어내기도 하지만 본 연구에서는 이 점을 간과하고서 연극 공연에서의 이중 커뮤니케이션 구조에 초점을 맞춘다.

보는 객석 공간과 극 인물의 행위가 벌어지는 무대 공간 사

이에는 사실과, 허구라는 상반된 대립적 관계 외에도 극장이라는 정해진 장소에서 보여주고 보는 상호 동반자적인 관계를 가진다. 즉 관객은 연극 행위에서 벌어지는 허구적 내용을 통해서 현실의 단편 모습을 보고 공감 또는 비판을 행하며, 더 나아가 자신의 행동 혹은 사고에 변화를 만들어 내는 영향을 받게 된다.

연극공연이 행해지기까지 극을 만드는 작가와, 연출가, 배우 및 프로덕션 멤버들은 전달하고자 하는 이야기를 '연극적 관습에 입각하여 경험 가능한 구체적인' 상황으로 연출해내기 위해서 극작가 혹은 텍스트와 연출가, 배우 및 프로덕션 멤버들과의 일차적인 커뮤니케이션을 행한다.¹⁾ 이 과정에서 프로덕션 팀이 관객에게 전달하고자 하는 연극 작품의 주요 메시지가 만들어진다고 볼 수 있다.

연극에서 행해지는 또 다른 형태의 커뮤니케이션은 극의 등장인물 간에 행해지는 허구적 커뮤니케이션이다. 연극이 자연현상과 인간 행위의 모방에서 출발한 표현예술이라는 관점에서 연극은 그 시대의 생활태도와 의식, 사회 및 문화적 가치관에 영향을 받는다. 따라서 연극 내에서 행해지는 허구적 커뮤니케이션은 극을 보는 관객의 의식과 가치관에서 이해되어지도록 행해진다. 연극은 커뮤니케이션을 통하여 관객과 커뮤니케이션을 하는 이중 커뮤니케이션 구조를 지닌다. 이중 커뮤니케이션 구조는 연극 행위 내에서 발생하는 커뮤니케이션의 의미가 관객과 커뮤니케이션할 때는 다른 의미로 받아들일 수 있음을 보여준다. 쉽게 설명하자면, 우리의 마당극에서 양반의 탐관오리를 풍자적으로 묘사할 때 관객은 등장인물의 대화와 상황, 즉 커뮤니케이션에서 조선시대 사회상의 문제점을 해학적으로 받아들이고 공감하게 된다. 연극 내에서의 커뮤니케이션이 등장인물 간의 대화에서 발생하는 어휘적 의미 그대로가 아닌 커뮤니케이션 그 자체가 연극의 주제로서 관객에게 전달된다.

이런 이중 커뮤니케이션 구조는 메타 커뮤니케이션 개념을 통해 구체화될 수 있다. 메타 커뮤니케이션이란 커뮤니케이션이 행해지는 상황 자체를 대상으로 커뮤니케이션 하는 것이다. 이를 서명수는 커뮤니케이션 행위를 하는 인물들이 만들어내는 언어적 기호가 지칭하는 사물과 동일시되어 관객에게 전달되어 관객은 기호가 아닌 사물에 대해 반응하게 된다고 설명한다.²⁾

메타 커뮤니케이션의 개념은 본 논문에서 디자인 조형언어를 통한 관객과의 시지각적 커뮤니케이션 방법을 논할 때 주요하게 활용되어진다. 즉, 디자인 조형언어를 기호로서 메타 커뮤니케이션의 매개물로 인식하여 관객과 수사학적으로 커뮤니케이션하는 표현법을 논한다.

1) 서명수 외 철학아카데미, 공간과 도시의 의미들 연극 커뮤니케이션과 공간의 수사학, 서울: 소명출판, p.94

2) 서명수 외 철학아카데미, 공간과 도시의 의미들: 연극 커뮤니케이션과 공간의 수사학, 서울: 소명출판, p.102

22. 연극 공간의 구성 및 특성

연극이 행해지는 극장은 시대와 지역에 따라 그 형태와 공간 구성, 의장 등이 다양하며, 이러한 극장 건축공간의 요소들은 연극을 감상하는 관객에게 연극 작품을 만나는 장소로서 뿐만 아니라 공간 경험이라는 측면에서 관객과의 커뮤니케이션에 영향을 미친다. 최근 우리에게 익숙한 극장 공간구성은 프로시니엄 무대, 돌출무대, 원형 무대, 블랙박스 형태의 공간구성이 자유로운 극장 등이다. 극장의 공간 구성 유형들은 물리적 측면에서 연극 공간과 객석 공간의 위치와 상대적인 규모 등을 결정하고, 관객이 연극을 바라보는 위치를 정하기 때문에 공감각적인 측면에서 관객과의 관계를 제일먼저 만들어낸다고 해도 과언이 아니다.

극장 내부의 공간 구성이 관객석과 연극이 행해지는 무대의 영역으로 크게 이분화 될 수 있다면, 연극이 행해지는 무대공간의 구성은 어떠한가? 무대공간은 희곡의 허구적 공간이 현실화되는 장소로 물리적 측면에서 보는 공간인 객석과 분리되어 대칭되어 있다.³⁾ 좀 더 구체적으로 공간을 구획해보면, 무대 공간은 연극 행위가 이루어지는 연극 공간과 연극이 행해지도록 준비하고 대기하는 연극 보조 공간으로 나누어질 수 있다. 연극 보조 공간은 흔히 무대 뒤와, 옆 공간으로 백 스테이지라 일컫는다. 이 영역은 물리적 측면에서는 연극 공간과 함께 객석과 분리되어 대칭적이지만, 관객석과 같이 사실적 공간으로 관객과의 메타 커뮤니케이션을 행하기 위한 준비 영역이 된다. 즉 이곳에서 배우와 무대장치, 소품들은 현실세계에서 인물과 대상인 갖는 의미성을 유지하지만, 이들이 연극 공간에 등장함과 동시에 관객에게는 이들은 허구세계의 구성물로 인지되어 메타 언어적 요소로 관객과 커뮤니케이션한다.

연극이 행해지는 연극 공간에서 배우는 극 중 등장인물로 관객에게 인지 되어지고, 각종 무대장치와 소품들 역시 작품의 허구세계에 맞는 시대성과 공간성을 갖게 된다. 작가와 연출가, 디자이너는 연극 공간에서 시각적으로 인지될 모든 대상을 이용해 관객에게 허구적 연극세계를 현실화 시킨다. 연극은 현실과 다른 시간 개념을 가지고 진행된다. 따라서 연극이 행해지는 동안 제한적으로 형성된 연극 공간은 객석과 준비공간과 다른 시간성을 가진 공간으로 탄생된다. 더 나아가 연극공간의 장소성은 어떠한가? 극의 진행에 따라 이야기가 진행되는 장소 또한 끊임없이 바뀌는 것은 당연하다. 따라서 연극 공간은 가변적인 무대 장치와 소품들을 통한 끊임없는 장소 변환을 행하여야 한다. 이러한 연극 공간의 가변적 특성이 단순히 연극 공간이 보여지는 공간으로서의 의미보다는 관객에게 연극의 주제를 보다 정확히 전달하기 위한 메타 언어적 요소들을 가져야 하는 이유를 설명한다.

23. 수사학적 관점에서의 무대 공간

(1) 연극 공간의 수사학

연극 공간에서 배우들의 대화와 행위는 허구적 세계, 또 다른 현실, 안에서 이루어지는데, 이 세계에서 벌어지는 모든 커뮤니케이션과 시각적 언어들은 관객에게 메타 커뮤니케이션을 행하는 매개로서 작용한다. 연극 커뮤니케이션과 공간의 수사학에서 서명수는 작가와 프로덕션 팀이 관객에게 전달하고자 하는 추상적인 생각이나 느낌을 구체화하는 과정과 관객이 이를 쉽게 받아들일게 하기 위해서는 연극과 예술에서 작가는 수사학적 표현을 택하고, 관객도 수사학적으로 받아들인다고 설명했다. 모스크바 예술극의 창시자인 스타니스라브스키(Konstantin Stanislavski)는 “위대한 예술은 예술작품이라는 사실을 숨기는 것이다.” 라고 하였다⁴⁾. 즉 허구적 사실이라는 것, 예술로서 만들어진 것이라는 것을 보는 이가 망각할 정도로 작품과 관객이 공감대를 형성하여야 하는 것이다. 연극작품에서 허구라는 사실을 잊고 공감대를 형성하도록 하는 구체적인 방법이 결국 수사학적 표현을 이용한 연출이다. 무대 공간 역시 작가와 프로덕션 팀이 제시하고자 하는 구체적 메시지, 즉 시간적·장소적 설정 등을 은유와 환유와 같은 수사학적 표현으로 재현할 때 감정이입과 같은 공감을 형성하는데 유리하다.

연극 공간을 이중 커뮤니케이션 관점에서 이분화 하여 서명수는 연극 행위가 벌어지는 공간을 ‘극적 공간’, 연극행위와 공간 자체가 메타언어로서 의미작용 할 때의 공간을 ‘시적 공간’이라 구분한다.⁵⁾ 극적 공간은 배우가 등장인물로서 분할 때 등장인물이 존재하는 허구의 세계로서 등장인물의 측면에서는 사실적 공간이 된다. 따라서 이 공간이 가진 시·공간적 설정은 등장인물에게는 현실적 참여로서 완성되는 공간임과 동시에 관객에게는 등장인물이 처한 공간 환경으로서 인식하게 된다. 무대위에 연출 된 무대장치, 소품, 조명, 사운드 등은 각각 극적 공간 내의 기호로서 연극 이야기 내에서의 의미로 작용한다.

시적 공간은 극적 공간에서 형성된 의미작용을 토대로 읽혀지는 함축적 의미들이 작용하여 구축되는 공간으로서 관객의 수용에 입장에서 형성되는 연극 공간이라고 할 수 있다. 따라서 무대위에 연출 된 무대장치, 소품, 조명 등이 등장인물, 극 행위와 어우러져 시·공간적으로 작용할 때 형성되는 것으로 관객에게 발신자인 연출가, 배우, 프로덕션 팀 전체의 의도, 즉 작품의 주제가 제대로 전달되는가 하는 상위차원의 커뮤니케이션 공간이다. 연극 커뮤니케이션의 측면에서 연극 공간은 극적 공간에서 생겨난 커뮤니케이션의 의미가 시적 공간으로 전이되어 인식

3)서두원, 무대미술 속의 조형연구, 명지대 석논, p.7

4)J. Michael Gillette, Theatrical Design and Production, California: Mayfield Publishing Company, p.1

5)서명수 외 철학아카데미, 공간과 도시의 의미들 연극 커뮤니케이션과 공간의 수사학, 서울: 소명출판, pp.108-110

되어질 때 메타 커뮤니케이션으로서 연극 공간의 다양한 기호작용들이 수사학적으로 표현되어져 관객에게 의미 전달된다.

(2) 공간디자인 수사학(환유와 은유)

수사학이란 모든 분야에서 사용되어 질 수 있는 설득의 수단을 의미한다⁶⁾ 연극 공간디자인에서 수사학이란 연극 공간에서 극적 공간을 연출해내는 무대장치, 소품, 조명, 사운드 등의 디자인 요소들이 기호(sign)로서 언어작용을 하여 환유와 은유로서 의미전달을 행하는 것을 말한다. 대니얼 쉐들러는 현실이 유사성을 찾는 연상작용으로 인지되며, 이는 시각적 연상작용을 포함한다고 하였다⁷⁾. 공간 연출의 모든 요소들은 시지각적 환유작용과 은유 작용을 만들어 낼 수 있는 기호(sign)로서 관객에게 연극 세계의 환상을 현실로, 더 나아가 연극 주제를 전달하는 역할을 하도록 디자인되어질 수 있다.

수사학적 관점에서 환유란 의미전달을 위해 연상 작용을 사용하는 것을 의미한다. 예를 들어 Tamara L. Honesty의 Proof 공간연출에서 뒤뜰 잔디 한쪽에 버려져 녹이 슨 정원 가꾸는



<그림 1> Proof의 무대공간

소도구들 위로 아이비가 무성히 자라난 모습으로 시각적 연출을 하였는데, 이는 집주인이 정원과 집을 잘 보살피지 않고 방치하였음을 환유적으로 보여준 것이다. 즉 환유는 관객이 이미 알고 있는 일상적인 상식 혹은 정보의 범위 내에서 구체적이고 사실적인 묘사로 시각적 인지를 이끌어낸다.

반면에 은유는 메타언어를 매개로 한 의미 전달이라 할 수 있다. 쉽게 설명하여 의미전달을 유추를 통해서 행하는 것이라 할 수 있는데,

앞서 제시한 예를 통해 보면, 제대로 가꾸어지지 않고 방치된 정원의 단편 연출이 환유적 의미에서 집주인(로버트)의 정원에 대한 무관심이었다면, 은유적 의미에서는 여주인공 캐서린이 처한 현실을 함축적으로 보여주는 것이다. 따라서 공간디자인에서 은유는 환유와는 달리 사실적으로 연출된 극 환경적 요소들에 의해 직접적으로 의미 전달되기 보다는 등장인물과의 관계성에서 유추되어 의미작용을 한다. 정리하면, 공간디자인에서 환유는 구체적인 사물로서 소품과 무대장치를 연출함으로써 극 환경의 시간성과 장소성을 관객에게 전달하기에 유리하다면, 은유는 환유적으로 재현된 공간성을 메타언어로서 등장인물의 심리 상태, 혹은 등장인물 간의 관계, 작품이 전달하고자 하는 추상적 메시지를 표현하는데 사용되어진다.

2.4. 무대 공간의 수사학적 디자인 표현 영역

무대 공간은 앞서 언급한 것과 같이 가변적인 공간으로 연극에 따라 다양한 형과 구성으로 그 모습을 달리한다. 극장 건축물이 지닌 불변적 요소로서 무대의 형태와 객석과의 대칭적인

배치 또한 현대의 개념극과 실험극에서는 관객의 참여를 통한 적극적 커뮤니케이션을 추구하면서 무대와 객석과의 관계 개념을 깨고 있다. 그렇다면, 과연 연극 공간으로서 동시에 연극 커뮤니케이션의 장과 참여자로서 공간 디자인의 표현 영역은 어디까지인가? 더 나아가 연극 공간이 지닌 이중 커뮤니케이션적 특성이 공간디자인의 수사학적 표현을 이끌어내는데, 공간 디자인에서 수사학적으로 표현되어질 영역은 무엇인가?

공간디자인의 환유적 표현 영역은 연극 공간을 구성하는 시각적 요소 모든 것을 포함하게 된다. 즉 각종 무대장치, 소품, 오브제뿐만 아니라 공간 구성 요소가 되는 바닥, 더 나아가 이들 요소들에 의해 조형되어지는 공간이 표현 영역이 된다. 이에 대해서는 3장에서 구체적으로 살펴본다.

3. 무대 공간 디자인과 기호학

3.1. 공간디자인과 기호학

공간디자인에서 기호(sign)는 조형 이미지가 지닌 상징과 형태에 대한 인간의 선험적 내지는 인식적 지각에 근거한다. 특히 연극의 극적 공간을 디자인하는데 있어서 조형 이미지는 극이 표현하고자 하는 주체의 상징적이고 도상적인 기호를 만들어가는 것으로 볼 수 있는데, 이는 디자인 언어와 형식체계에 의해 형성된다. 즉 자연사물의 형태에서 유추되는 형상은 유사적 기호로서 작용하게 되고, 인간의 경험과 관습에서 인식되어지는 조형과 의미작용은 상징 기호로, 만개한 봄꽃을 통한 계절을 암시하는 것은 지표로서 기호 작용한다.

연극 공간의 디자인 요소는 결국 디자인 언어에 의해 완성되고 이들 구성 요소들은 각각이 지시체와 기호체로서 개별적 해석소를 가지기도 하고 동시에 총체적인 이미지로 해석소를 가지기도 한다. 다음 절에서 디자인 언어의 의미와 형식체계를 살펴봄으로써 디자인 언어에 의한 기호작용을 구체화하겠다.

3.2. 디자인 언어의 정의와 무대공간디자인 형식 요소

언어의 기본체인 단어는 ‘문자그대로의’ 외연적 의미만을 가진 것이 아니라 단어의 내면적 의미, 즉 정서적 연상적 의미인 내포를 포함한다⁸⁾. 또한 시각수사학은 언어수사학의 기초위에서 가능하다⁹⁾. 이 같은 관점에서 디자인 언어란 디자인의 표현이 시각적이고 외형적인 요소들과 시지각을 통해 인식되어지는 외형이 내포하는 연상과 의미성을 포함하는 커뮤니케이션의 도구이다.

6)아서 아사 버거, 류춘렬 외 2인 역, 커뮤니케이션 연구, 어떻게 할 것인가, 서울, 커뮤니케이션북스, 2001

7)대니얼 쉐들러, 강인규 역, 미디어 기호학, 서울;소명출판, p.210

8)대니얼 쉐들러, 강인규 역, 미디어 기호학, 서울;소명출판, p.232

9)에디트 후프슨, 헤르트 스탈 편, 강현주 역, 서울;조형교육, p.245

디자인 언어는 일반적으로 기능과 형태의 이중 구조를 가지고 있다. 이 두 요소는 무대 공간 디자인 언어에서도 마찬가지로 적용 가능한 것으로 무대 공간 디자인에서 연극 공간은 연극 행위가 벌어지는 공간, 즉 배우의 움직임의 가능하게 하는 기능을 만족시키면서 동시에 연극 주제 전달을 행하는 커뮤니케이션의 도구로서 그 형태가 의미작용 한다.

<표 1> 무대 공간 디자인 언어의 형식 요소

디자인 언어	표현 요소	무대 공간 디자인 형식 요소
평면 언어	점, 선, 면, 색채	① 공간구성적 요소 바닥(floor), 각종 배경막(cyclorama), 다리막(wing), 망사막, 면막(act curtain) ② 시각적 요소 각종 사인물, 휘장 등의 평면 이미지 설치물
입체 언어	자연형태/인공형태 재질감 크기	① 공간구성적 요소 건축적 요소, 자연환경적 요소 ② 오브제적 요소 설치소품, 인물 소품 ③ 등장인물 - 배우
공간 언어	빛, 움직임, 소리, 영상 공간	① 공간구성적 요소 평면 및 입체 디자인 요소의 배치 ② 연출적 요소 장치 및 인간의 움직임, 조명, 사운드, 영상 이미지

본 연구에서는 디자인 언어에서 사용되는 기호를 평면언어, 입체언어, 공간언어로 구분하여 적용한다. 이는 연극 공간을 구성하는 요소들이 평면적, 입체적, 공간 구성적 요소로 나뉘어져 때로는 개별적 해석소로서 혹은 총체적으로 무대 형상 언어를 만들어 내어 기호로 작용하기 때문이다.

(1) 평면언어와 무대 공간 디자인 요소와의 관계

디자인의 평면 언어는 개념 요소인 점, 선, 면을 가지고 만들어 낸 어휘(vocabulary)와 시각요소인 위치, 방위, 공간, 중량감을 대비(불균형/균형, 비대칭/대칭, 부드러움/딱딱함, 무거움/가벼움)의 문법을 통해 만들어 낸 시각 언어이다¹⁰⁾. 이는 언어의 표기체인 글자가 의미를 전달하는 낱말을 형성하기 위해 자음모음을 다양하게 조합하는 과정을 가지고, 더 나아가 만들어진 낱말을 이어 문장을 만들기 위해 문법체계를 따라 나열하고 수식하여 표현하는 것과 같은 이치다.

무대 공간 디자인 요소에서 평면언어를 가지고 표현하는 대상은 시각적인 이미지를 형성하는 모든 요소에 적용가능하다. 구체적 예로 무대 바닥과 각종 배경막, 사이드 막을 들 수 있는데, 무대 바닥의 경우 극장의 공간 구조에 따라 바닥 면의 이미지가 연극 공간의 중요한 의미작용을 할 수도 있지만, 때로는 관객의 시각적 한계 때문에 제한적일 수 있다. 이외에도 평면 요소는 디자인 언어의 가장 기본요소로서 모든 시각물의 최소단위이며, 기호를 표현하는 도구가 된다. 즉 평면언어는 결국 디자인 언어의 원리에 따라 시각적 강조점과 의미성을 가진 디자인 언어로 완성되어 연극 공간 커뮤니케이션에 참여한다.

(2) 입체언어와 무대 공간디자인 요소와의 관계

무대 공간 디자인에 있어 입체언어는 입체물(object)을 입체물과 관찰자 사이의 커뮤니케이션을 위한 언어적 도구로서 보는 것이다. 입체적 언어는 형태와 구조, 재료와 크기, 표면의 구성요소를 가지는데, 이 요소들은 각각의 개별요소로서의 특성보다는 총체적 의미의 부분으로 작용한다. 즉 입체물의 조형은 형을 이루는 구조에 의해 그 크기와 골격을 갖추고, 재료와 표면의 재질감으로 마무리 되어진다.¹¹⁾

입체물의 조형성과 관련된 형태에는 자연 형태와 인간이 만든 조형인 인공형태가 있다. 자연형태는 형자체가 지닌 기호성으로 의미작용이 이루어지는 반면, 인공형태는 인간이 전달하고자 하는 의미성을 갖도록 조형과정을 통해 만들어 낸 결과물이 된다. 입체언어는 물질적인 사물과 비물질적 정신의 상호작용을 통해 관찰자와 커뮤니케이션 한다. 공간디자인에서 입체물은 공간의 영역을 나누는 기능을 지니기도 하고, 때로는 공간 구성요소로서 구조적 역할을 담당하기도 하며, 의자나 책상과 같은 가구처럼 생활의 도구일 수 있다.

연극 공간에서 입체물은 무대장치물과 각종 설치 및 인물 소품들로 디자인 되어지는데, 무대장치물과 설치 소품들이 공간 구성의 개체로서 장소성과 시간성을 표현하는 어휘의 역할을 담당한다면, 인물 소품들은 등장인물의 성격, 지위, 나이, 인물이 처한 현실 등을 표현한다. 더 나아가 연극 공간에서 등장인물은 그 자체가 연극 공간에 존재함으로써 입체 언어적 요소로 의미 작용한다. 즉 거리장면에 쉽게 등장하는 지나가는 행인들은 등장인물로서의 역할보다 주인공이 위치한 주변 환경을 관객에게 시각적 이미지로 전달하는 역할이 크다.

(3) 공간언어와 무대 공간 디자인 요소와의 관계

공간언어란 비물질적인 요소, 빛, 소리, 움직임, 조형물들 간의 관계에서 생성되는 공간을 통해 관찰자와 커뮤니케이션하는 수단을 의미한다. 구성적 측면에서 공간언어는 평면언어와 입체언어를 포함하는 언어가 되며, 평면언어와 입체언어, 그리고 비물질적 요소 들 사이 혹은 요소들과 공간 사이의 관계성을 통해 의미작용 한다. 즉, 평면 및 입체 언어의 기본 요소들은 문장 구조적 측면에서 단어로서 공간에 배치되고, 공간 내 요소 서로들 간의 관계성이 문장구조로서 의미작용 해나간다. 더 나아가 이러한 공간언어는 시각, 청각, 촉각 등 인간의 감각기능에 공감각적으로 호소함으로써 의미의 다양성과 복잡성을 효과적으로 전달하기에 적합하다.

연극 공간에서 공간언어는 언어가 지닌 공감각 지원성 때문에 가장 효과적인 디자인언어로서 기호 작용한다. 연극에서 공

10) 신지현, 은유법적 가공을 토대로 한 제품디자인 프로세스 개발에 관한 연구, 원광대 박논, p.44
11) 신지현, 은유법적 가공을 토대로 한 제품디자인 프로세스 개발에 관한 연구, 원광대 박논, p.46

간언어의 공감각적 의미작용은 배우의 연기와 대사가 지닌 의미를 시각화, 구체화하고, 공간언어의 비물질적 요소인 조명과 소리 등은 관객의 시선 집중과 감정이입 정도의 강약 조절로 관객과 배우의 호흡을 맞추는 중요한 역할을 담당한다. 연극의 이중 커뮤니케이션 관점에서 공간언어는 등장인물의 활동공간으로서 장소적 의미와 연극 무대공간이 관객과 의사소통하는 관계성에서 발생하는 메타의미로 이중의미 작용한다. 예를 들어 리어왕에서 리어가 폭풍이 몰아치는 숲으로 뛰쳐나가 울부짖는 장면에서 앤더슨이 무대 전체를 배경으로 한 혼돈의 영상물과 조명연출을 통해 리어왕의 영역을 의도적 형태로 축소·집중시킴으로서 대비적으로 표현한 것은 리어가 있는 장소적 공간으로서 험한 숲의 물리적 현실을 환유로, 가족으로부터 버림받고 외톨이가 된 리어의 심리적 현실을 조명연출로 관객에게 메타언어적으로 표현하고자 한 것이다.

3.3. 무대 공간 디자인 언어의 수사학적 표현

(1) 무대 공간 디자인의 형식 요소와 의미영역

무대공간을 구성하는 디자인 요소는 크게 기호 구성 형식에서 물질적 요소와 비물질적 요소로 나눌 수 있고, 이는 다시 이동성과 고정성을 기준으로 세분화되어 고정적 요소, 가변적 요소로 나뉘고, 디자인 요소가 지닌 형상적 특성에서 공간구성적 요소, 시각적 요소, 오브제적 요소, 조명 및 음향 등의 연출적 요소로 나누어진다. 또한 이들 디자인 요소는 의미작용 영역에서 장소성 및 공간의 물리·환경적 상황 표현, 시간성 및 장면 전환 표현, 주제 표현으로 나누어 구분해볼 수 있다.

공간 구성적 요소는 극적 공간의 영역을 분할하고 한정지어 배우들의 움직임의 영역을 구체화하는 역할을 주로 하며, 장소성 및 공간의 물리·환경적 상황을 표출하는 기본 요소가 된다. 시각적 요소와 오브제적 요소는 상대적으로 시간성과 주제 표현의 영역에서 그 기능을 효과적으로 나타내며, 조명 및 음향 등의 요소도 시간성과 장소의 환경적 상황 전달에 유용하다.

(2) 무대 공간 디자인언어의 기호와 수사법

무대 공간 디자인 언어는 앞서 살펴본 것과 같이 그 형식에서 평면, 입체, 공간언어가 있는데 이들 개개는 개별적으로 혹은 총체적으로 만들어 내는 시각 이미지로서 의미작용을 행한다. 예를 들어 개별 의미작용으로서 가구형 소품 의자의 기표는 의자가 지닌 형상이 될 것이고, 기의는 의자 형상이 가진 세부디자인 및 색이 의미하는 다양한 형용사 혹은 특정 집단이 선호하여 발생하는 연상 작용이 주는 의미를 가진다. 또한 극 전개상 의자가 함축적 메시지 전달자로서 메타언어가 되어 연극 외적 커뮤니케이션을 행하기도 한다. 즉 특정 캐릭터의 의자로서 캐릭터의 심리와 연관하여 의자가 등장하거나 시각적 강조점으로서 배치되어 의미전달을 행할 수 있다. 이는 개별 무대 공간 디자인 언어가 지닌 의미를 공간 배치와 배우와의 움직임,

조명 등과 함께 연출하여 은유, 환유, 비교, 운율 등의 수사학적 기법으로 관객과의 커뮤니케이션을 완성하는 것으로 설명 가능하다.

무대 공간 디자인 언어를 통해 구사 가능한 수사학적 표현법을 구체적으로 분류하면 <표 2>와 같다.

<표 2> 무대 공간 디자인 언어의 수사학적 표현법

수사법	무대 공간디자인 언어를 위한 용어 해설
종유	추상적 의미를 구체적인 대상 혹은 사물로서 디자인 언어를 이용하여 함축적 의미전달
비교	디자인 요소들 간의 비교 혹은 대비효과를 통해 의미 전달
은유	디자인 언어가 지닌 기의를 통해 유추작용
환유	디자인 언어가 지닌 이미지 연상작용
입운	같은 디자인 요소를 반복해서 사용하여 시각적 강조를 불러일으킴
운율	디자인 요소들이 리듬감을 가지고 배치되거나 시간 틈을 가지고 반복적으로 등장하는 것
대유	환유의 약한 형태로 디자인 요소의 부분을 가지고 전체를 대신하는 것

4. 연극 “리어왕”의 무대 공간디자인의 수사학적 의미 분석

4.1. “리어왕”의 텍스트 분석과 공간 해석

“리어왕”은 1606년 경 쓰인 셰익스피어 작품으로 이중 플롯 구조를 가진 최고의 비극 중 하나다. 주요 이야기는 1594년에 초연되어지고 1605년 쓰여진 The Chronicle History of King Lear를 기반으로 하고, 시드니의 Arcadia에서 부분을 따온 서자와 적출자, 두 명의 아들을 가진 글로스터 가족의 이야기가 추가되어져 있다¹²⁾.

리어왕의 극적공간은 초연되었던 시기인 1600년대를 시대적 배경으로 설정되어 있지만, 사실 원문에서 정확하게 년도를 지정하고 있지 않다. 따라서 많은 연출가들은 시대적 제약을 뛰어넘어서 작품이 가진 인물의 갈등구조와 관계한 장소적 특징만을 작품의 극적공간으로서 표현한다. 분석을 행하고자 하는 앤더슨 연출의 “리어왕”은 1947년 세계 제2차대전 이후 전쟁에서 회복하고자 하는 유럽을 시대적 배경으로 지정 설정함으로써 작품 주제 전달의 시각적 표현의 구체성을 더하는 특징을 가진다.

무대 공간 디자인의 기능적 측면이 연극 작품 속 등장인물이 위치한 장소와 시간을 함축적으로 묘사하여 연극 외적 커뮤니케이션의 완성을 행하므로 연극 작품 즐거리가 갖는 장소와 시간성을 기본으로 한 공간해석을 토대로 무대 공간디자인을 분석하여야 한다. 또한 연극 무대 공간이 가진 의미 분석은 회곡이 갖는 텍스트의 해석을 기본으로 작품 연출이 요구하는 시각

12)Halio, Jay L. *King Lear: A Guide to the Play*. U.S.A.: Greenwood Press, 2001

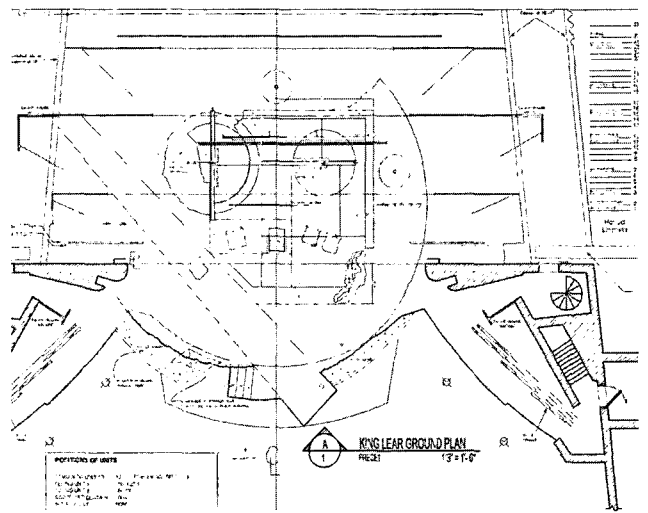
적 이미지 형성구조를 이해하여야 한다. 연극 무대 공간 디자인에서 적용되어진 디자인 언어들의 수사학적 의미 분석을 구체화하기 위해 “리어왕”의 대본 분석에서 작품이 요구하는 장소성과 시간성의 변화와 연출이 요구하는 극적 공간의 특징을 줄거리 전개와 연계하여 정리하면 <표 3>과 같다.

<표 3> 리어왕의 텍스트 및 무대 공간 연출 해석

장면	장소 (텍스트)	극적 공간의 장소적 특징(연출)	극 전개	시간 (연출)
1.1	리어의 왕궁	리어의 왕궁 기자회견실, 연설대, 왕족 지정석	공식적 왕국 분배 코델리아에 대한 리어의 분노, 켄트의 추방	
1.3	알바니의 저택 1	알바니의 저택 내부	고너릴의 위선과 리어와의 갈등 암시	오후
1.4 1.5	알바니의 저택 2, 3	알바니의 저택 홀	리어와 고너릴의 싸움 위장한 켄트의 복직	오후
2.1 1.2	글로스터의 저택 1, 2	글로스터의 저택 내부 실	에드먼드의 계략 에드가의 위기	
2.2 2.3	글로스터의 저택 3	글로스터 저택 입구 들	켄트와 오스월드의 싸움 리건과 콘월의 켄트 처벌	저녁
2.4	글로스터의 저택 4, 5	글로스터 저택 입구 들	리어와 두 딸의 싸움	밤
3.2	숲속 1	폭풍이 몰아치는 야밤의 숲속	폭풍 속 리어의 분노	폭풍 속 밤
3.3	글로스터의 저택 6	글로스터 저택 내부 실	에드먼드의 계략	밤
3.4	숲속 2	폭풍이 몰아치는 야밤의 숲속	폭풍 속 정신 잃은 리어	폭풍 속 밤
3.5	글로스터의 저택 7	글로스터 저택의 내부 실	에드먼드의 계략	밤
3.6	농가	농가의 내부 실	글로스터의 리어 보살핌	밤
3.7	글로스터의 저택 8	글로스터 저택(글로스터의 자, 리건의 소파)	리건과 콘월이 글로스터의 눈을 뽑아버림	밤
4.1	숲속 3	숲속	눈 잃은 글로스터	새벽
4.2	알바니의 저택 4	알바니의 저택 내부 실	고너릴과 에드먼드의 계략, 질투, 욕정	
4.4	텐트	프렌치 군의 텐트	코델리아와 프랑스 군인의 침공	
4.6	도버 강가	도버 강가(글로스터가 자살을 시도하는 등터)	눈 잃은 글로스터와 리어의 만남	
4.7	프랑스군 텐트	프렌치 군의 아전병원 텐트(리어 침상)	리어 보살피는 코델리아 코델리아의 진실을 깨닫는 리어	
5.1 5.2	영국 캠프	영국군의 캠프	에드먼드의 계략과 후회하는 글로스터	
5.3	영국 캠프	영국군의 캠프	독살과 결투, 처형으로 얼룩진 리어가족과 에드먼드의 비극적 결말	

4.2. 수사학적 관점에서 “리어왕”의 무대 공간 디자인






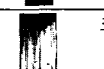













“리어왕”의 무대 공간 디자인은 부서진 건물과 새롭게 재건설하고자 하는 리어 왕국의 형상화를 건축적 오브제의 단편들로 표현하고 있다. 공간구성의 주요 요소가 되는 두개의 회전벽체는 전쟁의 흔적을 담고 있으며, 회전테이블에 위치하고 있음으로 벽체의 위치를 장면에 따라 재구성하여 공간의 장소적 변화를 효과적으로 연출해내고 있다. 무대 공간의 바닥은 단 차이와 신도로를 상징하는 사선의 도로와 오래된 유럽 거리의 패턴을 통해 표현한다. 장면 전환에서 일어나는 무대 장치의 움직임과 영상 이미지 등은 이 작품의 리듬을 더하는 공간언어로서 작품의 분위기연출을 통한 주제 표현을 하고 있다.



<그림 2> King Lear의 무대디자인: 장면 0.0 Preset 평면도

리어왕의 극적공간으로서 허구적 세계는 1947년 전쟁의 고통과 폐허 속에서 다시 소생하고자 하는 영국을 무대로 한 리어 왕국의 기자회견실이다. 이 장면에서 리어는 셋째 딸의 진실된 사랑을 읽어내지 못하고 위선과 욕심으로 가득 찬 첫째와 둘째 딸의 아침에 그의 왕국을 넘겨버리는 그릇된 판단을 행한다. 이 잘못된 판단이 리어왕 전체 줄거리에서 분노와 음모로 이어지는 비극의 시작을 만들어내는 사건으로 본 작품에서는 기자회견을 통한 리어 왕국 배분의 잘못된 문제를 도출 확대시킴으로써 극적공간이 가진 장소적 특징 자체가 관객에게 메타언어로서 작용하도록 유도하고 있다. 즉 시적 공간구성 관점에서 리어왕국을 상징하던 무대 구성요소(건축입면 1, 2)가 리어의 왕국 분배 기자회견 이후 리어의 권력이 사라져가는 것처럼 점차 무대위에서 사라져간다. 또한 알바니와 리건이 건설한 분열된 왕국은 부서진 건물의 잔해 위에 건설되어지는 것으로 사선으로 뻗은 신도로를 표현되어 부각되어진다. 이러한 공간 해석적 관점에서 본 작품의 무대 공간언어의 조형성이 지닌 기호학적 의미구성과 수사학적 표현법을 살펴보기 위해 <표 4>에서

<표 4> 리어왕의 무대 공간 디자인 요소의 수사법 분석

	디자인 요소	등장 장면	평면 언어	입체 언어	공간 언어	공간구성적 요소	시각적 요소	오브제적 요소	연출적 요소	연극 내적 기능	연극 외적 의미작용	수사법	
고정적 요소	 바닥	전체	○			○	○			리어 왕궁 내부 고너렐, 리건, 글로스터의 저택 내·외부, 숲속, 도버강가, 들 관, 영국 캠프, 프랜치 캠프	장소적 의미: 전쟁 후 재건설을 행하는 유럽-폭 탄 맞은 흔적과 사선으로 길게 뻗 은 신도로	환유	
	 회전 벽체 1	전체		○		○			○	안과 밖의 다양한 공간구축요 소로서 내벽 혹은 외벽적 요소	장소 및 공간의 성격변화를 암시 - 전쟁의 흔적으로서 부서진 벽체와 미감	환유+은유	
	 회전 벽체 2	전체		○		○			○	안과 밖의 다양한 공간구축요 소로서 내벽 혹은 외벽적 요소	장소 및 공간의 성격변화를 암시 - 전쟁의 흔적으로서 부서진 벽체와 미감	환유+은유	
가변적 요소	 건축 입면 1	처음 -2.2	○				○			x	건축외관의 수평적 요소: 리어왕국 의미	대유+풍유	
	 건축 입면 2	처음 -3.2	○				○			x	건축물의 수직적 요소: 기둥 - 리어 왕국 의미	대유+풍유	
	 코델리아 커튼	처음-1.5, 4.1 -5.3	○			○	○				프랜치 캠프의 실내면 구성	코델리아를 상징 - 사랑과 평화를 의미	은유
	 리어의 의자	처음 -1.1, 3.5~끝		○					○		기자회견실의 왕좌	리어의 권력 상징: 첫 장면에서 부 서진 왕좌는 부서진 채 마운드에 설치됨	환유+은유
	 코델리아의 의자	1.1		○					○		기자회견실의 코델리아의 의자	코델리아를의미(색채 및 형태)-고너 렐, 리건과 구별	비교
	 리건·고너렐의 의자	1.1		○					○		기자회견실의 고너렐, 리건의 의자	가식적인 두말을 코델리아와 구별 (색채 및 형태)	비교
	 연설대	1.1		○					○		기자회견실의 연설대	리어의 권력, 왕권의 분열을 의미 - 갈라진 포디엄의 정면 디자인	은유
	 카트	2.2-2.4 3.6		○					○		스탁을 옮기는 수레 농장의 설치물	리어의 초라한 안식처	은유+환유
	 스탁	2.2-2.4		○					○		켄트를 가두는 스탁	스탁은 버림받은 리어의 안식처가 될 카트위에 설치되어 등장함으로 써 복선	환유
	 글로스터의 의자	3.7		○					○		글로스터의 눈을 뽑는 의자	강인함과 상반된 잔인함 - 곧은 선 의 의자 디자인	은유
	 리건의 긴의자	3.7		○					○		리건과 큰월공작의 긴의자	배신과 탐욕(색채 및 형태)	은유
	 리어의 침대	4.7		○					○	○	프랜치 캠프 내 아전병실의 리 어 침상	코델리아의 아버지에게 대한 치유적 사랑, 안식처	환유
	 플라스틱 조각	3.2-끝		○	○	○			○		폭풍 속 쏟아지는 비	리어의 분노, 리어 권력 및 가족간 의 사랑 과 신뢰가 무너짐	은유
	 영상프로젝션	1.1, 1.5, 3.2, 3.4, 3.5, 3.7 4.6, 4.7			○				○		장면전환의 효과 - 장소 이동 의 움직임을 담음	폭풍장면의 혼돈의 영상, 리어의 침 상 장면 일몰의 영상 8번의 리듬을 가진 변화	은유+은유
	 조명연출	전체			○				○			색을 이용한 장소 상징적 의미	은유
 회전 벽체 배치	전체				○			○		장소이동의 의미 알바니, 글로스터의 저택의 벽 체 배치 구성 구별	리어의 왕궁 - 수평적 구성 알바니, 글로스터 - 사선구성 16번의 움직임: 리듬감으로 운용	은유+은유	

“리어왕” 작품의 장면별 무대 공간디자인 요소를 평면도, 색
채입면도 및 공연이미지 사진을 토대로 분석하였다.

4.3. 무대 공간 연출에 나타난 수사법

<표 4>에서 개별 디자인 언어로서 “리어왕”의 무대 공간 디
자인 요소들의 수사학적 의미 분석 결과를 보면 하나의 요소가

두 개 이상의 수사학적 표현법을 행하는 것을 알 수 있다. 이는
디자인 요소들이 한 장면에서만 제한적으로 사용되는 것이 아
니라 극 진행 전반에 걸쳐 재등장함으로써 서로 다른 의미 작
용할 수 있다는 점과 디자인 요소로서 평면언어, 입체언어가 언
어 형식 체계에서 움직임과 공간 내 배치 등의 공간언어와 결
합하여서 작용하면서 다른 표현법을 가질 수 있다는 점 때문이

다. 또한 이들 개별 디자인 요소들은 디자인 언어의 의미영역에서도 이중적으로 작용가능하며, 이는 이미지 기호가 갖는 복합적 의미체계를 잘 보여주는데 있다. 즉 시각적 이미지는 언어가 가지는 의미전달보다 더 함축적이며, 더 효과적인 의미전달체가 된다.

개별 디자인 언어들이 공간에서 하나의 통합된 이미지를 만들면서 공간디자인의 수사학적 표현을 완성한다. 이를 작품 배경이자 무대공간구성이 되는 장소성 표현영역과 작품진행과 연계된 의미영역으로서 시간의 변화와 장면전환영역, 전체 작품 주제전달영역으로 나누어 적용된 수사법을 정리해 보면 <표 5>와 같다.

<표 5> '리어왕' 무대 공간디자인의 수사학적 표현법

의미영역	사용된 무대 공간디자인 요소	수사법
장소성 표현	고정적요소, 공간구성적 요소	환유
	건축적, 지역적 이미지 연상	
시간의 변화 장면의 전환	가변적, 공간구성적 요소, 연출적 요소	은유+운율
	벽체위치 변환, 조명연출 변환, 일부 건축적 이미지 변환	
주제전달	오브제적 요소, 시각적 요소	은유+비교
	극중 인물과 연계된 암시 대립관계의 강조	

“리어왕”은 개별 디자인 요소들의 의미작용과 연출적 효과를 더하여 권력에 대한 욕망과 정욕이 빚어낸 리어와 글로스터 가족의 비극을 보여준 작품이다. 특히 주인공 리어와 코델리아를 상징하는 오브제적 요소(리어의 의자, 코델리아의 커튼)는 극 전개 전반에 걸쳐서 시각적 연출을 행함으로써 강한 은유적 표현을 하고 있다. 또한 리어의 왕국을 표현하는 환유적 표현 언어인 시각적 요소(건축입면 1, 2) 역시 움직임과 영상 등의 연출적 요소와 함께 작용하여 장소성 표현과 더불어 메타언어로서 리어왕의 권력상실을 풍유적으로 표현하였다.

5. 결론

본 연구에서는 공간 디자인 언어가 가진 의미작용의 수사학적 표현법을 살펴봄으로써 의미를 가진 기호로서 공간디자인 언어의 정의와 형식체계 및 공간 디자인의 수사학적 표현의 도구를 구체화하였다. 이를 토대로 “리어왕”의 무대 공간디자인의 수사학적 분석을 행하여 다음과 같은 결과를 가진다.

첫째, 무대공간디자인 요소들은 각각 평면, 입체, 공간언어로서 개별적 또는 총체적 의미작용을 행한다. 이들 요소 자체가 가진 조형언어로서 연상 작용을 행하며, 더 나아가 공간의 배치와 조명 연출, 영상, 움직임 등의 연출적 요소에 의해 총체적 이미지의 부분으로 의미작용하기도 한다. 기본단위로서 요소는 연극 내적 의미작용을, 총체적 이미지로서 무대 공간디자인은

연극 외적 커뮤니케이션에 참여한다.

둘째, 언어로서 무대공간디자인 요소는 작품 주제 및 줄거리 전달의 매체로서 수사학적 표현 양식을 갖는다. 시각언어로서 무대공간디자인 요소가 행하는 수사법은 풍유, 비교, 은유, 환유, 운율, 대유 등으로 이들 표현법은 무대공간디자인이 형성하는 작품의 이미지를 풍성하게 혹은 효과적으로 연출하게 한다:

‘리어왕’ 작품에서 개별요소들이 모여 만들어낸 통합 이미지는 환유적 기법을 통한 장소성 표현, 은유적 기법을 통한 시간의 변화 및 장면의 전환, 작품 주제전달을 행하였다.

셋째, 이러한 무대 공간디자인 요소들은 무대라는 물리적 공간에 총체적 이미지로서 작품의 분위기와 배경을 형성하며, 드러나지 않는 메시지 전달 매체로서 메타 커뮤니케이션에 참여한다. 즉 등장인물 간에 이루어지는 대화는 대화의 장소로서 극적 공간, 작품의 긴장과 암시적 요소로서 공간분위기와 함께 총체적 이미지를 형성하여 관객에게 전달된다. 이는 극적 공간 내에서 만들어진 언어적 메시지가 시적공간에서 이미지가 가진 함축적 의미와 함께 전달되어 받아들여지는 효과를 만들어내며, 수사학적 표현법에 의해 완성되어진다. 따라서 무대 공간 디자인을 담당하는 디자이너는 커뮤니케이션의 수단으로서 디자인 요소를 효과적으로 활용할 수 있어야 하며, 이를 위해서는 디자인 수사법에 대해 이해하고 수사법을 이용한 표현 영역의 확대를 모색하여야 한다.

“리어왕”의 무대공간디자인 분석에서도 알 수 있듯이 무대 공간디자인은 시각언어로서 디자인 요소를 가지고 작품의 주제 이미지를 형성하는 것이다. 즉 무대 공간 디자인은 커뮤니케이션을 행하는 주요 도구로서 수사학적 연구의 대상이 되며, 연극 외적 커뮤니케이션 연구의 중요한 영역이 된다.

참고문헌

- 대니얼 쉐들러, 강인규 역, 미디어 기호학, 서울: 소명출판사, 2006
- 서명수 외 철학아카데미, 공간과 도시의 의미들: 연극 커뮤니케이션과 공간의 수사학, 서울: 소명출판사, 2004
- 서두원, 무대미술 속의 조형 연구, 명지대 석사논문, 2002
- 신지현, 은유법적 가공을 토대로 한 제품조형디자인 프로세스 개발에 관한 연구, 원광대 박사논문, 2002
- 아서아사버거, 류춘렬 외 역, 커뮤니케이션 연구, 어떻게 할 것인가, 서울: 커뮤니케이션북스, 2001
- 에디트 호뢰손, 헤르트 스타, 강현주 역, 디자인 수사학: 창의적인 디자인을 위한 새로운 방법, 서울: 조형교육, 2004
- 전진용, 제품조형의 기호학적 의미구조에 관한 연구, 홍대 박사논문, 2000
- Lynn Pectal, Designing and Drawing for the Theatre, U.S.A.: McGraw Hill, 1995
- J. Michael Gillette, Theatrical Design and Production, U.S.A. California. Mayfield Publishing Company, 2000
- Halio, Jay L. King Lear: A Guide to the Play. U.S.A.: Greenwood Press, 2001
- R. A. Foakes 편, King Lear, London: Thomson Learning, 1997

<접수 : 2007. 4. 30>