

댄스뮤지컬 “JONAH”에 나타난 무대 콘텐츠 Stage Contents Appeared In the Dance Musical "JONAH"

김제영(백석대학교)

차 례

1. 서론
2. JONAH 작품내용과 분석
 - 2-1. intro - 하나님과 요나의 대화
 - 2-2. 1장면 - 다시스의 배
 - 2-3. 2장면 - 물속의 요나
 - 2-4. 3장면 - 고기뱃속에서 기도
 - 2-5. 4장면 - 박 넝쿨
3. 결론

■ keyword : | 댄스뮤지컬 | 무대 콘텐츠 |

1. 서론

예술가는 그의 상상을 많이 사용한다. 이 상상을 실제 어느 정도로 가능하게끔 하느냐에 따라 단순한 기술자와 예술가로 구분된다. 일상적인 페인팅기술자는 상상이나 창조력 혹은 독창성을 거의, 혹은 전혀 사용하지 않고 그저 방향에 따라 평면에 페인트를 칠한다. 예술가는 아름다운 장면을 재생하거나 창조하기 위하여 그의 상상력을 동원하고 독창성을 사용하면서 그의 재료를 여러 방식으로 사용한다. 이러한 것처럼 다양한 장르의 모든 예술가들은 머릿속에 아이디어를 창조적으로 재현하기를 원한다.

창조적 재현에 있어 공연예술(performing arts)은 무대 위에서 청중이나 관객을 위해 행해지는 예술행위, 즉 음악, 무용, 발레, 오페라, 연극 등을 총칭하는 말이다. 그래서 공연예술을 일명 무대예술이라고 하기도 한다. 공연예술은 예술가가 그 대상인 청중과 관객들에게 오감(五感)의 일부나 전체를 통해 심미적·정신적 욕구를 충족(entertain)시키는 예술적 또는 오락적 관람물이다. 공연예술은 공간적, 시간적으로 또는 제작상의 여러 가지 제약을 받기 때문에 정교하고 주도면밀한 기획과 표현기법이 요구된다. 특히, 무대의 모든 요소, 즉 무대장치, 조명, 음향과 의상, 영상, 등을 포함하여 종합예술이라고 할 수 있다. 서구 철학자 플라톤(Platon)에 대한 주석의 연대기라면 시각예술의 역사는 곧 스크린(Screen)에 대한

주석의 연대기이다. 1) 이제 전래적인 공연예술의 분야에서 시대가 첨단화되고 뉴 미디어가 발달함에 따라 장르의 구분을 초월해 서로 융합되고 결합되는 새로운 콘텐츠 무대예술이 생겨나기 시작했다.

다시말해 공연예술은 무대위에 표현하고자 하는 극적 주제를 가지고 각자 주어진 위치에서 예술적 본성에 따라 미적 세계를 창조하면서 종합예술의 합성체이다. 그 중에서도 뮤지컬은 다양한 예술장르가 모여 하나의 공연물을 형성하게 된다.

뮤지컬에 보여지는 무대 콘텐츠들은 쉽게 무용, 음악, 연기의 혼합체라 할 수 있지만 이는 배우가 가지고 있는 연기적 기술이다. 그 외 작품을 완성하기 위한 물리적 장르 예술은 어떠한 것들이 있는지 살펴보고 아날로그 예술과 디지털 예술의 변화와 차이와 오늘날 작품 완성을 위해 무대요소 어떠한 것들이 발달했는지 연구하고자 한다. 아울러 최근 제작 공연된 댄스뮤지컬 “요나”에서 나타난 무대 요소들이 대본의 이해와 관객의 흥미를 유발하는 데 얼마나 효과를 내었는지 분석하고자 한다. 이러한 무대 콘텐츠의 역할이 새로운 창조적 작품을 탄생 시키는데 도움이 되길 바란다.

2. JONAH 작품내용과 분석

제목 : JONAH

요나는 댄스뮤지컬로 춤과 2015,11,16~19 백석홀에 15,000명 대상으로 K교수의 제작 및 예술총감독으로 공연되어졌다. 학생들은 전문적인 무용과 연극공연보다 더 흥미롭고 재미있었다고 말했다. 여기에서 관객들은 이미 내용은 알고 있었으나 극적흥미를 더해준 요소는 춤과 노래 그리고 해석적인 연기가 기본이었고 그 외 물리적 예술장르는 것은 영상과 음악, 조명, 의상, 무대장치등이 무대의 시선을 사로 잡았다. 뉴미디어가 무대의 현실을 어디까지 바꾸어 놓을 것인지, 그 한계가 무엇이고, 또 그 기준이 무엇이 되어야 하는지는 아직 규명되지 않고 있지만 2)본 작품에서 가장 하이라이트는 스크린 영상이었는데 스크린은 회화적조형미와 환영적 공간의 복합체로 확장했으며 본 작품에서 스크린은 환영을 유도하는 기능을 하였다.

요나 이야기는 하나님께서 요나를 선교사로 삼아 먼 나라 니느웨로 파송하고자 했지만 요나는 이스라엘의 대적이며 하나님을 알지 모르는 이방 나라로 가기를 싫어했다. 요나 선지자는 하나님을 오직 이스라엘만의 하나님으로 알았다.

그러나 하나님은 이스라엘뿐 아니라, 온 세상의 모든 민족을 사랑하시고 그들도 복음의 메시지를 듣기를 원하셨다. 하나님을 거역하는 요나에게 하나님께서 시험을 통해 계속적으로 사랑을 깨우치게 한다. 결국 요나는 “하나님의 사랑을 깨우치며 회개 한다”라는 주제이다.

<2015 열린예배 / 창작 댄스뮤지컬 “YONAH” >

YONAH 내용

하나님께서 요나를 선교사로 삼아 먼 나라 니느웨로 파송하고자 했지만 요나는 이스라엘의 대적이며 하나님을 알지 모르는 이방 나라로 가기를 싫어했습니다. 요나 선지자는 하나님을 오직 이스라엘만의 하나님으로 알았습니다.

그러나 하나님은 이스라엘뿐 아니라, 온 세상의 모든 민족을 사랑하시고 그들도 복음의 메시지를 듣기를 원하셨습니다. 하나님을 거역하는 요나에게 하나님께서 시험을 통해 계속적으로 사랑을 깨우치게 합니다.

결국 요나는 “하나님의 사랑을 깨우치며 회개 한다”라는 주제입니다.

YONAH 전개

- Intro - 하나님과 요나의 대화

막이 단혀있고 하나님과 요나의 대화를 노래로 표현하는 장면.



▶▶ 그림 1. 요나가 하나님 음성을 듣는 장면

무대요소- 조명, 음향

- 제 1장면 - 다시스의 배

주제성구/ 요나 1:1~16

선교의 사명을 받은 요나가 하나님의 명령을 어기고 다시스로 도망가다가 심한 풍랑을 만나 바다에 던져지는 장면.

주요 장면은 풍랑을 만난 배안에서 인간 본연의 모습으로 자신만 살겠다는 아우성.



▶▶ 그림 2. 풍랑을 만나 사람들이 아수라장이 되는 장면

이 부분은 배우들의 연기와 춤으로 이루었고 스크린에는 영상과 음향이 관객을 공포속으로 몰았다.

무대요소-음향, 조명, 영상, 스모그.

- 제 2장면 - 물속의 요나

주제성구/ 요나 1:17~2:10

요나가 큰 물고기 뱃속에서 자신의 잘못을 깨닫고 회개의 기도를 드리는 장면.

주요장면은 깊은 심해로 빠지는 요나와 물고기들이 객석에서 등장하여 3D효과.



▶▶ 그림 3. 바다에 요나가 빠지는 장면과 바다속 물고기

상기 장면은 영상스크린과 공중에 떠있는 물고기와 조명의 효과로 3D처럼 보였다. 이 부분은 가장 관객 호응이 좋았던 부분이기도 했다.

무대요소- 영상, 조명, 에어스 위머,음향

• 제 3장면 - 고기뱃속에서 기도

주제성구/ 요나 1:17~2:10

물고기 뱃속에서의 간절한 요나의 기도와 하나님과의 대화. 찬양하는 사이에 요나는 니느웨로 간다.

주요장면은 물고기 뱃속에서 회개후 니느웨 백성들에게 선교하는 요나 그리고 배우들과 관객이 함께 찬양하는 모습. (AWESOME GOD)



▶▶ 그림 4. 요나가 객석을 다니며 회개하라는 장면

조명의 기본적인 목적은 무대에 비추어서 배우나 무대 장치를 관객들이 볼 수 있게 하는 가시성 기능으로 배우에게 관객시선을 집중시킨다.

• 제 4장면 - 박 넝쿨

주제성구/ 요나 4장

요나는 군중 속에서 나와서 혼자 박 넝쿨에서 잠을 청하다 넝쿨이 타는 장면과 함께 햇빛이 따가워 일어나게 된다.

주요장면은 춤으로 넝쿨나무를 표현하게 되고 요나는 나무 그늘에서 쉬게 된다.



▶▶ 그림 5. 넝쿨나무 그늘에서 쉬고있는 요나

백스크린에는 나무영상이 있고 앞에서 무용수들이 나무를 들고 넝쿨나무를 표현하였다. 바그너 (Wilhelm Richard Wagner)는 극장을 “생생한 한쪽의 풍경화”라 했다.3)



▶▶ 그림 5. 불쌍한 백성들과 요나의 회개

이장면의 색감은 파스텔톤으로 밤하늘 별과 의상의 조화가 매우 아름다웠다.

3. 결론

무대요소들은 공간을 하나의 세계로 동질화하고 조화를 이룬다. 관객들은 매체간 접목과정에서 오감을 지각하게 된다. 귄터 안더스(Gunther Anders)는 이미지의 복제가 늘어날수록 체험의 진정성(authenticity)은 파괴된다는 부정적인 표현도 했지만 4) 요나에서 극적인 효과에 스크린에서 주는 실제 살아있는 듯한 모습들은 물리적 무대 제작의 한계점을 보완하며 관객들로 하여금 환영에 몰입시키는 기능으로 표현을 상승시켰다. 미디어

를 사용하는 뮤지컬은 상당한시간의 기술리허설이 필요하다. 기술리허설은 창작과정이 분리되지 않는다. 끊임없이 예술총감독은 작품에 대하여 토론하여야 한다. 배우들이나 무용수들의 연습과정을 항상 같이 지켜보면서 아이디어를 공유해야한다.

바그너의 총체예술은 관객에게 몰입적 환영을 제공하기 위하여 평면적 스크린의 극장공간을 제시하였다. 공연의 내적 요소들이 확보한 상호작용성을 통하여 생산적 역능을 획득하는 과정에서 전통적 매체와 새로운 매체를 융합하는 과정은 충분한 실험과 깊은 통찰을 요구한다. 예술의 장르적 구분이 공유되면서 오늘날 공연 예술은 새로운 형태 무대개념이 바뀌어 간다.

공연무대는 여전히 작품과 관객의 교류가 실시간으로 일어날 수밖에 없는 교감매체이다. 이것이 바로 무대예술의 매력이기도 하다.

참고 문헌

- [1] Stephen David Ross, Art and Its Significance: An Anthology of Aesthetic Theory, 3rd ed. (State University of New York Press, 1994)
- [2] Steve Dizon, Digital Performance, MIT Press, 2007
- [3] Richard Wagner, The Art Work of the Future (Kessinger Pub Co, 2004)
- [4] Paul van Dijk, Anthropology in the Age of Technology: The Philosophical Contribution of Gunther Anders, Rodopi, 2002

저자 소개

● 김 제 영(Che-Young Kim)

정회원



- 백석대학교 교수
- 한국무용교수총연합회장
- 한국현대무용협회 상임이사
- 한국무용학회 부회장
- 미래춤협회부회장
- 한국콘텐츠학회지 편집부위원장

<관심분야> : 공연기획과 제작, 국제문화교류