
2020 문화예술교육 유관학회 온라인
세미나 결과보고서
- 한국교육연극학회
‘비대면 시대, 연극적 상상력 이어가기’

2020 문화예술교육 유관학회

온라인 세미나 결과보고서

— 한국교육연극학회

‘비대면 시대, 연극적 상상력 이어
가기’

발행인

이규석

발행일

2020. 12.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기반본부장 김자현

지식정보R&D센터 팀장 노준석

지식정보R&D센터 윤예솔

등록

KACES-2040-R013

ISBN

문의

Tel. (02)6209-5945

Fax. (02)6209-5999

E-mail. contact@arte.or.kr

www.arte.or.kr

저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다. 공공
누리에 따라 이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유
롭게 이용할 수 있습니다. 다만, 공공저작물을 상업
적 목적으로 이용하거나 2차적 저작물 작성 등 변형
하여 이용하는 것은 금지합니다.



제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2020 문화예술교육 유관학회 온라인 세미나 결과보고서」를 제출합니다.

한국교육연극학회

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

연구진

<1영역: 온라인 예술교육>

제1발표 온라인 커뮤니케이션, 상상력을 키우는 교육연극 교수학습 방법

발표자 구민정(홍익대학교 공연예술대학교 교수)

제2발표 연극적 상상력, 진화하는 예술교육

발표자 손혜정(극단 마실 대표)

제3발표 블렌디드 과정으로 만드는 뮤지컬

발표자 원치수(배영초등학교 교사)

<2영역: 비대면 연극공연>

제4발표 물리적 거리두기 환경에서 양방향 소통 예술이 갖는 가치와 화면연출을 활용한 온라인 플레이백시어터 사례

발표자 모미나(통합예술교육연구소 포이에시스 대표)

제5발표 대면+비대면 혼합형 zoom 공연 사례

발표자 허정미(극단 드라마라운지)

제6발표 공연의 영상화와 온라인 관객참여의 실제
'유진아~, 유진아!' 비대면 공연 형태를 중심으로

토론자 이영숙(극단 올릴브와 찐콩 대표)

목차

<1영역: 온라인 예술교육>

제1발표 온라인 커뮤니케이션, 상상력을 키우는 교육연극 교수학습 방법 7

제2발표 연극적 상상력, 진화하는 예술교육 25

제3발표 블렌디드 과정으로 만드는 뮤지컬 35

<2영역: 비대면 연극공연>

제4발표 물리적 거리두기 환경에서 양방향 소통 예술이 갖는 가치와 화면 연출을 활용한 온라인 플레이백시어터 사례 49

제5발표 대면+비대면 혼합형 zoom 공연 사례 65

제6발표 공연의 영상화와 온라인 관객참여의 실제
: ‘유진아~, 유진아!’ 비대면 공연 형태를 중심으로 81

제1발표

온라인 커뮤니케이션, 상상력을 키우는 교육연극 교수학습 방법

구민정 (홍익대학교 공연예술대학원 교수)

온라인 커뮤니케이션, 상상력을 키우는 교육연극 교수학습 방법



들어가며

어떤 상황에서도 만나야 하는 사람들

상자에 갇히면 안되는 예술교육

커뮤니케이션을 위하여

핵심적인 고려 사항은 무엇인가

기술이 아니라 예술

기술이 아니라 교육

명화의 시간

소문의 시간

의미를 나누는 공간

머리 채움의 순간들

끝없는 이야기

꼭~ 만나야 하는 사람들

첫 번째 고민

사상 초유의 사회적 상황에 직면하였다.

어떻게 만나야 할까?

상자에 갇히면 안되는 예술교육

두 번째 고민

상자는 닫으면 외부와 고립된다.

예술은 닫히면 안된다.

예술교육을 위해 열린 마음과 상상력을 추동 해야 한다.

이것을

어떻게 온라인으로 할 수 있을 것인가?

기술이 아니라 예술

우리의 만남은 기술이 아니라 예술이다.

처음엔 기술이라고 착각했지만 곧 깨달았다.

이곳에 필요한 것은

마음이라는 것을

따라서 마음과 세계를 융합하여 새로 보아야 한다.

이야기의 힘! 브루너 (교육 이론의 새로운 지평)

기술이 아니라 교육

기술과 예술이 만나서 훌륭한 교육의 장이 되리라는 희망을 갖게 된다.

융합의 기반은 이야기이다.

이야기의 힘으로 교육을 한다.

이야기가 힘이 있는 이유는?

평화의 시간

평화가 필요한 이유

우리는 무엇을 두려워 하는가?

선생으로서

학생들에게 해주고 싶은 것?

평화의
시간



베르그 송의 시간



베르그송의 시간 : 순수 기억의 시간 -



과거와 현재가 상호침투하여 서로에게 영향을 주어 새롭게 창조되는 시간.



새롭게 변화되어진 과거는 생을 사심없이 관조할 때 잃어버린 과거의 전체를 되살리는



창조적인 시간이다.

시간과 해방



과거를 어떻게 현재와 관련 짓느냐에 따라 달라질 수 있을 것 같다.

수업의 흐름

1차시 : 강의 소개 / 온라인으로도 즐거운
교육연극 수업 열기 방법 등 놀이 적용

2차시 : 온라인이라 더 좋은 교육연극 수업
만들기 : 온라인으로도 가능한 코스 외

3차시 : 온라인으로 협력이 가능한 수업
: 즉흥극 만들기

4차시 : 대면 수업 ^^ 익산에서 만나요~
: 상상력을 키워주는 신나는 수업

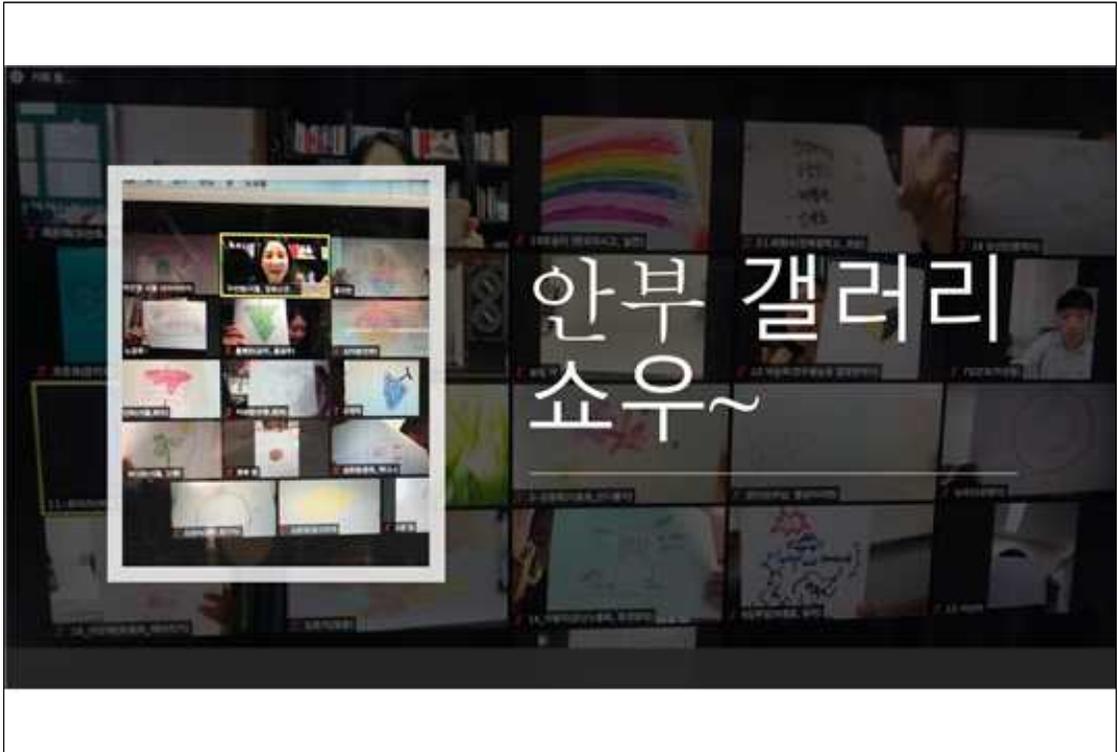
건너가세요

세상은 나의 노력으로 개선 될 수 있다고 생각한다.

당신의 이웃을 사랑하세요?

안부 갤러리
쇼우~





소통의 시간

의미를 나누는 공간

길을 가다가 우연히 누군가 만났던 기억이 있습니까?

미적 체험의 순간들



혼자



“살아있다는 것을 어떨 때
느끼나요?”

코로나 시대에 우리가 함께 했던 질문들

소중한 가치



연극은 삶의 확장

살줄 아는 사람?
이야기가 있는 사람



이야기

브루너(Jerome Bruner)

사람 사는 세상에서 논리보다 서사가 더 보편적으로 통한다

“인간은 ‘이야기하는 동물(Homine narrativus)’”

“교육은 자신의 삶에 대한 서사적 동일성을 기할 수 있는 사람을 길러내는 일”

1986, 'Actual Minds, Possible Worlds(교육 이론의 새로운 지평)'

경험

살아 있는 생물은 자기 자신의 행동의 결과를 겪고 견디어 내는 것이다.

이렇게 행위하고, 변화를 견디고, 견어내는 것 사이의 밀접한 연관이 우리가 00이라고 부르는 것을 형성한다.

하나가 다른 하나를 암시하고 의미한다.

존 듀이, 철학의 재구성 125

살줄 아는 사람들

우리가 살아 있다는 것은 우리의 삶이 하나의 이야기의 총화로 피어날 때

당시 나는 이렇게 살았지

Remember me

이야기가 있는
사람들

끝 없는 이야기

코로나 시대

초유의 사태

우리는 이야기를 만들며 이겨냈지

우리의 이야기는 이렇게 끝없이 이어질 거야

이야기의 힘은 연대의 힘

우리는 만났고, 통하여 서로를 이해했고, 함께 공감하는 이야기를 만들었다.

우리의 상상력은 우리를 해방 시켰다.

제2발표

연극적 상상력, 진화하는 예술교육

손혜정 (극단 마실 대표)

극단 마실

엄마배우

손혜정



극단소개



세상 모든 어린이들은 잊지 못할 웃음이 필요합니다.
그래서 마실은 한국에서 미국, 인도, 덴마크, 중국, 노르웨이, 호주, 이라크...
북한까지 달려갑니다.

마실은 공연자 중심의 활동에서 벗어나
관객이 공연의 주체가 되는 경험을 갖도록 노력합니다.

어른과 아이들이 이웃집에 놀러 가듯
즉, 마실 나가는 마음으로 연극과 연극놀이를 만날 수 있기를,
그래서 우리 모두 이웃이 될 수 있기를 꿈꿉니다.

● 창단 2006년 8월 ● 대표 손혜정, 이경수 공동대표





연극적 상상력 하나, 따뜻한비대면을 찾아서 기차 너머 마을

한겨레

한겨레

국립 지역 아동학생 100명이 동여재 인근 관공저촌의 문화재단은 국공저촌을 돕는 재원과 계층이다. 서울은 지난 2018년 손예정 국민 대표(사인 카운터)가 아이들에게 연극 지도를 하고 있는 모습. 국 단 마을 방문

■ 영상, 음악, 몸짓 등 통합교육 이뤄져

지역 교육기관 단체들과 손잡고 프로그램을 진행해온 손예정 극단 마실 대표는 초 등교사 출신이다. 국성에서 나온 손예정 대표는 예술교육만 20년 가까이 해오면서 등 예술이 갖는 교육 효과를 누구보다 더 가까이 지켜봤다. 서울 등 대도시 대적으로 열악한 문화예술 환경이 안타까워 고향 아이들에게 '즐거움의 인 선보이고 싶었던 마음도 컸다.

고는 "초등학생들과 지역 어르신, 배우들이 연출과 작곡, 시나리오 쓰기 등을 해보면서 호흡을 맞추는 과정 자체가 산 교육"이라며 "대사를 주고받고 서로의 보고 느끼며 아이들은 자신의 마음과 타인의 생각을 차분히 들여다볼 수 있 말했다. "하나의 작품을 완성해보는 경험을 통해 의견 조율, 소통 방법 등을 것이지요. 작품의 완성도도 중요하겠지만 아이들은 그 과정에서 하나하나 는 법'을 배워갑니다. 그러면서 성장하는 거죠."



국립 지역 아동학생 100명이 동여재 인근 관공저촌의 문화재단은 국공저촌을 돕는 재원과 계층이다. 서울은 지난 2018년 손예정 국민 대표(사인 카운터)가 아이들에게 연극 지도를 하고 있는 모습. 국 단 마을 방문

지역에서 풀뿌리 운동처럼 이뤄지는 예술교육은 앞으로도 계속된다. 오는 21일 1월1일까지는 국성군 청소년 진로탐색 프로그램으로 관내 40여명의 십대들이 아무 작곡 여기 여중 부야 전문가와 함께 해 퍼이 작품용 마두어부는 시가곡

연극적 상상력 하나, 따뜻한비대면을 찾아서 기차 너머 마을

짚레꽃 피면 생각나는 울 어머니
울 어머니 주신 봉투
밥풀로 부친 종이에 싼 봉투
못 잊고 못 잊는 내 막내야
숫고랑댕이라도 사서 과먹고
너가 건강해야 자식을 거된다.
돈을 뜯는디 눈물이 딱 나와 붙었제
짚레꽃 질 때면 보고잡은 울 어머니
따뜻한 밥 한끼 내손을 지어 잡숫게 할것인디
만고 불효자식은 먼 산에 올라서서
초목고 운다네 (삼태리 할머니의 엄마 이야기)

연극적 상상력 하나, 따뜻한비대면을 찾아서 기차 너머 마을

읍씨 읍씨 읍씨 꿈 같은거 읍씨 살았어
더 듣고 싶은가? 발매러 와. 호미갈고 와
읍씨 읍당께 그냥 살았어.
오늘 일도 모르고 내일 일도 모르고
맘도 아픈지도 모르고 살았제,
오늘 상추 만들어서 오늘 먹고 낼 상추는 낼 만들어서 먹고 그라고 살았어.
발매고 보리 매다 지치면 헛짓거리 멍기로 놀면서.
윷자로 노래부르며 아조 대충 불러도 좋았제.
그라고 사부작 사부작 여까지 왔제.
읍씨 읍씨 읍씨 노래 같은거 못부르고 살았어
듣고 잡은가? 고추따러 와. 친구델꼬 오면 더 좋고.
읍씨 읍당께 그냥 살았어.
오늘 일도 모르고 내일 일도 모르고
맘도 아픈지도 모르고 살았제.
오늘 상추 만들어서 오늘 먹고 낼 상추는 낼 만들어서 먹고 그라고 살았어.
정제서 볼때다 심심하면 부뚜막 두두리고 그것이 노래면 내 노래여.(태평리할머니사연)

연극적 상상력 두울, 비대면의 장점을 찾아서

숨은 공존 찾기



극성군·극단 마실과 '숨은공존찾기' 미래 교육을 위한 협업

2020-01-31 09:17

예술로 자신을 표현하는 자기 주도적 통합 교육
배우, 영상감독, 작곡가, 연출가, 안무가와 중학생
2019년부터 발굴해온 청소년들의 이야기를 해



소름 끼치는 비명소리와 밀려오는 두려움

내 발목을 붙잡는 무엇, 난 그 자리에서 굳어버렸다.

하지 말라고 소리쳐도 아무도 들어주지 않는다.

끝없이 길을 헤매고 있다.

내 발목을 붙잡는 강력한 무엇, 난 그 자리에서 굳어버렸다.

송곳처럼 솟아오르는 그들의 시선

남따러지에 홀로 서 있는 나

누가 나를 이 어둠 속에서 꺼내주면 좋겠다.

[영상팀- 청소년들이 학교폭력 방관자의 입장에서 만든 영상 시놉]

연극적 상상력 두울, 비대면의 장점을 찾아서

숨은 공존 찾기

-비대면으로 해외 친구들과 자신들의 언어로 생생하게 느끼고 표현해내는 프로그램(미국 한인청소년들 10여명을 공개 모집)

-8일 캠프 동안 매일 온라인 화상 회의를 거쳐 작품을 협업의 구조로 창작(영상, 작곡, 움직임, 연기)

-문화예술을 통해 변방의 지역 에서 중심 1촌으로

-예술 교육이 창이 되어 다양하게 세상을 바라보고 시선을 확장



해외 청소년들과 화상회의 중 (비대면 활동)

만들어진 장면에 대해 함께 의논하면서 수정 방향을 모색하는 중



영상제작 중 (대면활동)

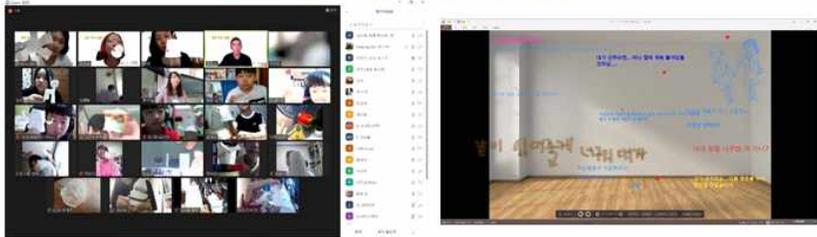
악몽에 관한 시나리오 제작 후 영상발영을 위한 무대 연출 중

연극적 상상력 세옛, 연극 그 본질에 집중

온라인 원형극장
- 청소년 학교 폭력 문제 관련 토론 연극



온(溫)라인- 사람과 사람이 만나는 장소



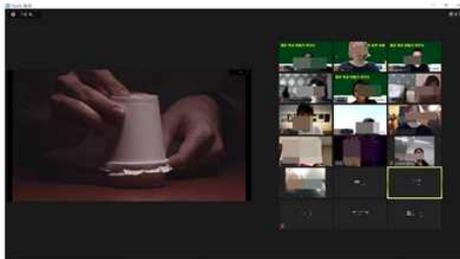
11

연극적 상상력 세옛, 연극 그 본질에 집중

온라인 원형극장
- 청소년 학교 폭력 문제 관련 토론 연극

온라인 공연에 맞게 제작된 연극 영상 (30분)

- 10회의 온라인 시연 공연을 통해 완성된 공연
- 초등학교부터 중,고등학생, 학부모, 교사, 예술교육 전문가 등 다양한 관객들의 피드백으로 완성된 공연
 - 98%이상 매우 만족, 추천한다, 꼭 필요하다는 평가를 받은 공연.
 - 소품을 활용한 인물별 영상, 문제 해결을 위한 장면별 영상 등 관객을 끌어들이는 영상



온(溫)라인- 사람과 사람이 만나는 장소

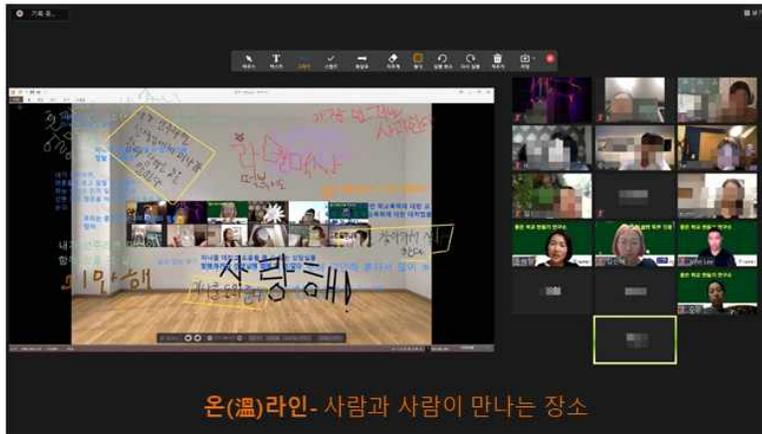
카카오같이가치
- <https://togetherkakao.com/fundraisings/82144>

연극적 상상력 세팅, 연극 그 본질에 집중

온라인 원형극장
- 청소년 학교 폭력 문제 관련 토론 연극

온라인 공연에 맞는 토론 진행 (30분-60분)

- 참여자들의 글, 만들기, 그림으로 진행되는 다양한 토론
- 소규모 ZOOM 참여자들의 생각으로 채워지는 밀도 높은 토론

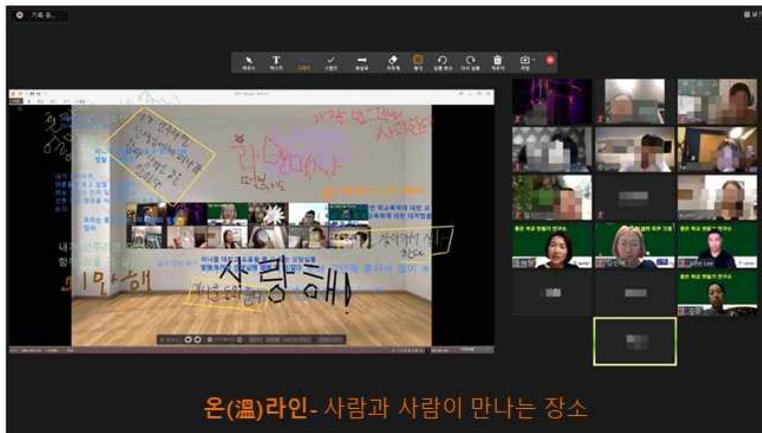


연극적 상상력 세팅, 연극 그 본질에 집중

온라인 원형극장
- 청소년 학교 폭력 문제 관련 토론 연극

온라인 공연에 맞는 토론 진행 (30분-60분)

- 참여자들의 글, 만들기, 그림으로 진행되는 다양한 토론
- 소규모 ZOOM 참여자들의 생각으로 채워지는 밀도 높은 토론



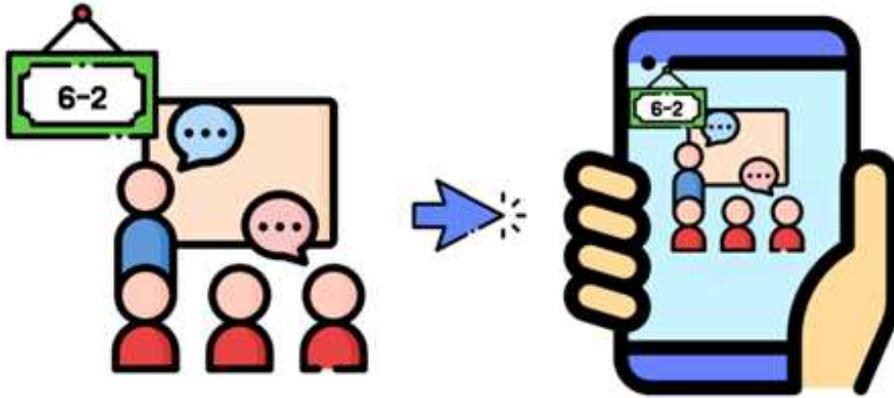
제3발표

블렌디드 과정으로 만드는 뮤지컬

원치수 (배영초등학교 교사)

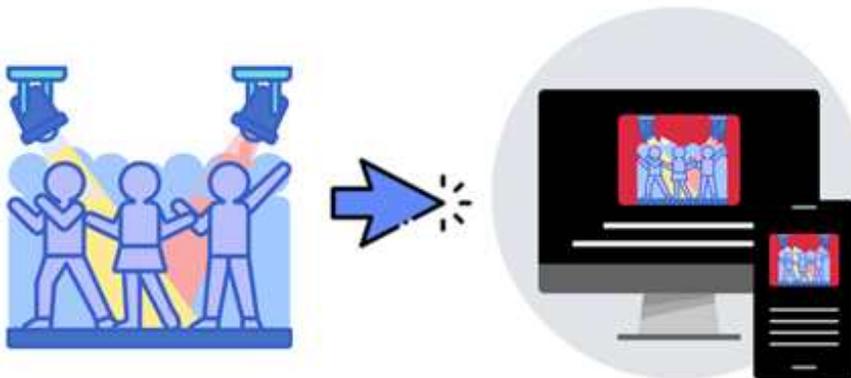


교육환경의 변화



물리적 교실에서 온라인 교실로

교육환경의 변화



대면 예술에서 비대면 예술로

대면 예술교육이 멈춘 시간들

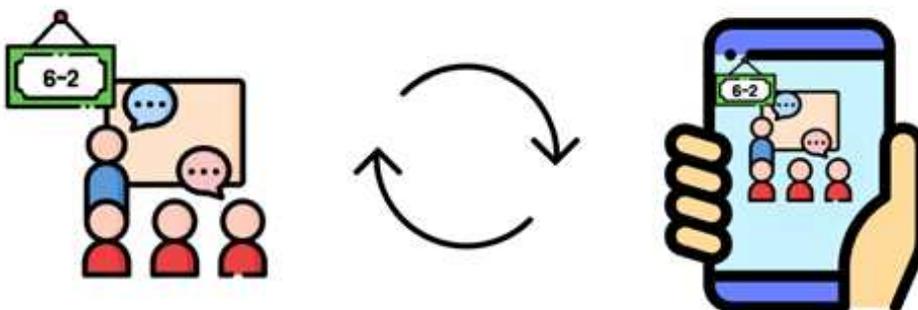
가창, 악기 수업 지양

가급적 이론 및 개별활동 중심

수도권 사회적 거리두기 2.5단계

전면 등교 중지

그럼에도 불구하고



대면과 비대면이 혼재되는 교육 상황 속에서
어떻게 지속가능한 예술교육을 할 수 있을 것인가?

01 기획의 과정

교육뮤지컬은 어떻게 온라인으로 가는가?

교육뮤지컬 수업 모델

**감상중심
뮤지컬수업**

**창작중심
뮤지컬수업**

**공연중심
뮤지컬수업**

모델 개발 : 원치수

일반적인 과정



온라인에서 어떻게 뮤지컬을 만들어볼까?

1. 온라인에서 진행이 가능한 활동은 무엇이 있는가?
2. 어떤 도구를 활용해 실재감 있는 활동을 할 수 있는가?
3. 온라인 활동의 장점을 어떻게 살릴 수 있을까?
4. 어떻게 극적 소통을 끌어낼 것이며 그 집중도를 오래 유지할까?

02 온라인 활동 도구

어떤 도구를 활용해 뮤지컬 창작을 할 수 있는가

온라인 예술교육의 도구적 기반



클라우드



소통 플랫폼



활동 도구

주요 도구 소개



실시간 소통

수렴과 확장

협업

창작/ 표현 활동

입체적 활동

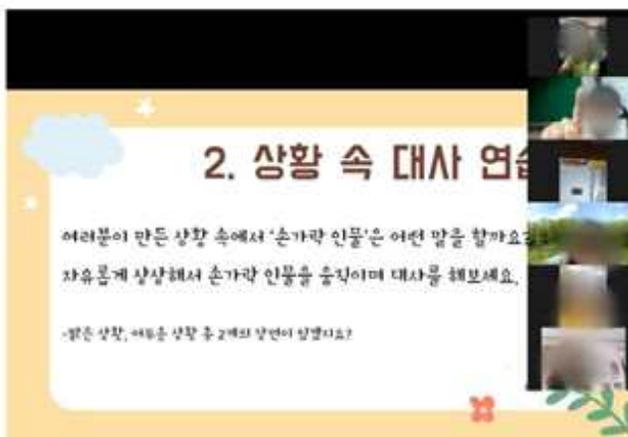
공동 창작

연습

자료의 축적

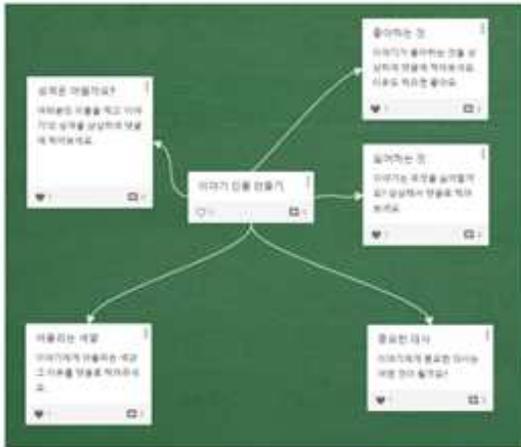
실질적 결과물

활용 사례



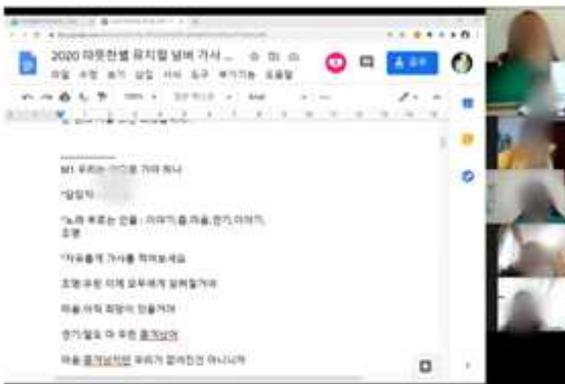
**Zoom을 활용한
1인 즉흥극 활동**

활용 사례



패들렛을 활용한 인물 창조 활동

활용 사례



구글독스(문서)를 활용하여 뮤지컬 넘버의 가사를 협업해 만들기

03

온-오프라인 블렌디드 뮤지컬 창작 프로그램

전체적인 흐름



- 11월 넘버 레코딩 작업을 시작으로 뮤지컬 작품의 영상화 진행 예정
- 12월 코로나19 추이를 살펴 교내 공연 및 실시간 중계 예정

몰입도를 높이기 위한 방법_인물의 캐릭터화



뮤지컬 콘텐츠의 확장_뮤지컬 그림책



나가며



아이들에게 문화예술을

**문화예술교육은
계속되어야 합니다.**

지속가능한 예술교육을 위한 고민

블렌디드 과정으로 만드는 뮤지컬

배영초등학교 교사 원치수

CREDITS: This presentation template was created by Slidesgo,
including icons by Flaticon, and infographics & images by Freepik
Please keep this slide for attribution

물리적 거리두기 환경에서 양방향
소통 예술이 갖는 가치와 화면
연출을 활용한 온라인
플레이백시어터 사례

모미나 (통합예술교육연구소 포이에시스 대표)

물리적 거리두기 환경에서 양방향 소통 예술이 갖는 가치와 화면 연출을 활용한 온라인 플레이백시어터 사례

물리적 거리두기 환경에서 양방향 소통 예술이 갖는 가치와 화면 연출을 활용한 온라인 플레이백시어터 사례

2020. KADE 추계학술제

모미나
유러피언 대학원대학교 표현예술치료 전공 교수(스위스)
통합예술교육연구소 포이에시스 대표
한국플레이백시어터학교 교장

(c)2020.Poiesis. all rights reserved



코로나로 인한 정신 건강의 위기

- 2020 1월~8월, 보건복지부 자살예방상담전화 1393 상담건수, 2019년 월평균보다 78.6% 증가. (공감연론 뉴스, 2020.09.29)
- 정신건강복지센터 불안장애 상담건수, 2020년 상반기 동안 2019년보다 44.8% 증가 (중앙일보, 2020.09.30)
- 코로나19 치료제나 백신이 등장해도 정신건강에 대한 적신호는 지속될 수 있다 (Rogers, A.H, ychiatry Research. volume 293, November 2020, 113407)

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

안전과 안심의 차이

- “수류탄에 안전핀이 꽂혀 있으니 뽑지 않는 한 안전하다는 사실을 알긴 알아요. 그러나 그걸 머리맡에 놓고 자려면 잠을 잘 수가 없어요. 바로 '안전'과 '안심'의 차이예요. 리스크가 100만분의 1 확률밖에 안 되니 '안전'하다는 판단은 전혀 다른 두 뇌의 회로가 돌아가는 거예요. 이게 신종 감염병이 나타날 때마다 우리에게 미치는 매우 근본적인 문제점이에요. 이게 해결 안 되기 때문에 바이러스 공포가 항상 더 큰 피해를 줍니다.”

(오명돈, 신종감염병중앙상임위 위원장. 2020)

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

'안심'

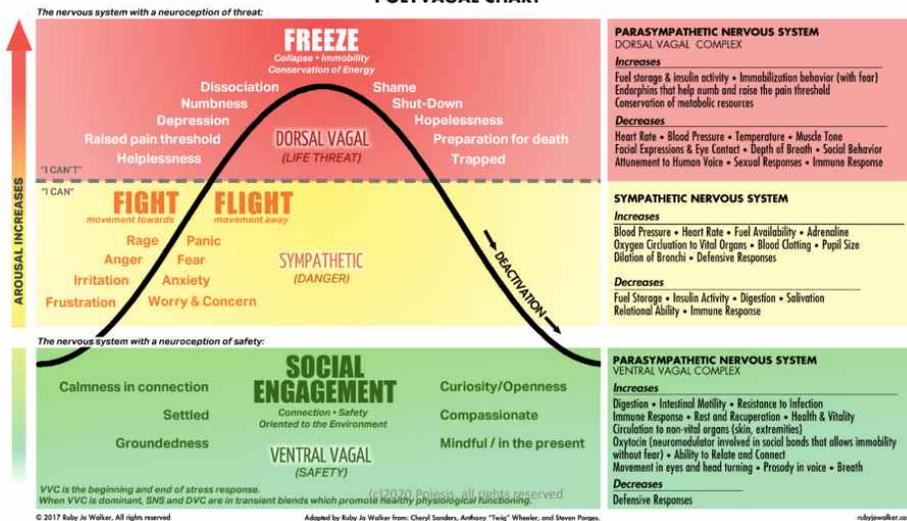
을 위해 예술교육은
무엇을 할 것인가?



(c)2020.Poiesis, all rights reserved

다미주신경이론-스티븐 포지스(Stephen W. Porges)

POLYVAGAL CHART



다미주신경이론-스티븐 포지스(Stepnen W. Proges)

포지스 박사의 다미주 신경이론에 의하면, 인간의 신경계가 안전하다고 느낄 때에만 사회적 행동과 정서 조절을 지지하는 신경회로들이 활성화되며 그 회로들이 건강과 성장과 회복에 관여한다. 이 이론의 주목할 점은, 이 안전에 대한 평가가 대뇌의 인지적 판단에 의한 것이 아니라 의식 아래 수준의 신경계에서 판단이 이루어진다는 점이다.

신경계의 안전을 바탕으로 할 때 비로소 사회적 연결시스템이 활성화되어 안정되고 연결되며, 호기심이 넘치고, 열려 있으며, 현존하고 타인을 위해서도 연민을 발휘할 수 있는 상태가 된다. 일반적으로 우리가 바라는 건강하고 행복한 상태를 영위하기 위한 기본조건은 신경계가 안전하다고 느끼는 상태를 회복하는 것이라는 의미이다. 그리고 지금 이 과제를 물리적 거리두기와 비대면의 조건 안에서 풀어내야 한다.

다행히도 물리적 안전을 지키며 연결을 도모할 수 있는 대안적 장으로서 우리는 온라인 플랫폼을 가지고 있다.

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

또한 사회적 연결 시스템은 의핵(Nucleus ambiguus)으로 알려진 뇌간(brain stem) 영역에서 비롯되는 내장의 미주신경조절(vagal regulation)과 얼굴과 머리의 가로무늬근들(the striated muscles)의 상호조절에 영향을 받으며 새로운 미주신경회로(유수미주신경경로)는 신체가 안전하다는 단서를 감지할 때만 작동하여 내장의 상태를 안정시키고 얼굴의 표정이 풍부해지게 한다고 밝혔다.(Proges, 2020) 더불어 다른 사람들이 이런 특징을 보여주는 것을 볼 때, 측두엽은 상대의 표정, 억양, 몸짓을 해석하며 자신의 신경계의 안전에 대한 의사결정을 내린다.

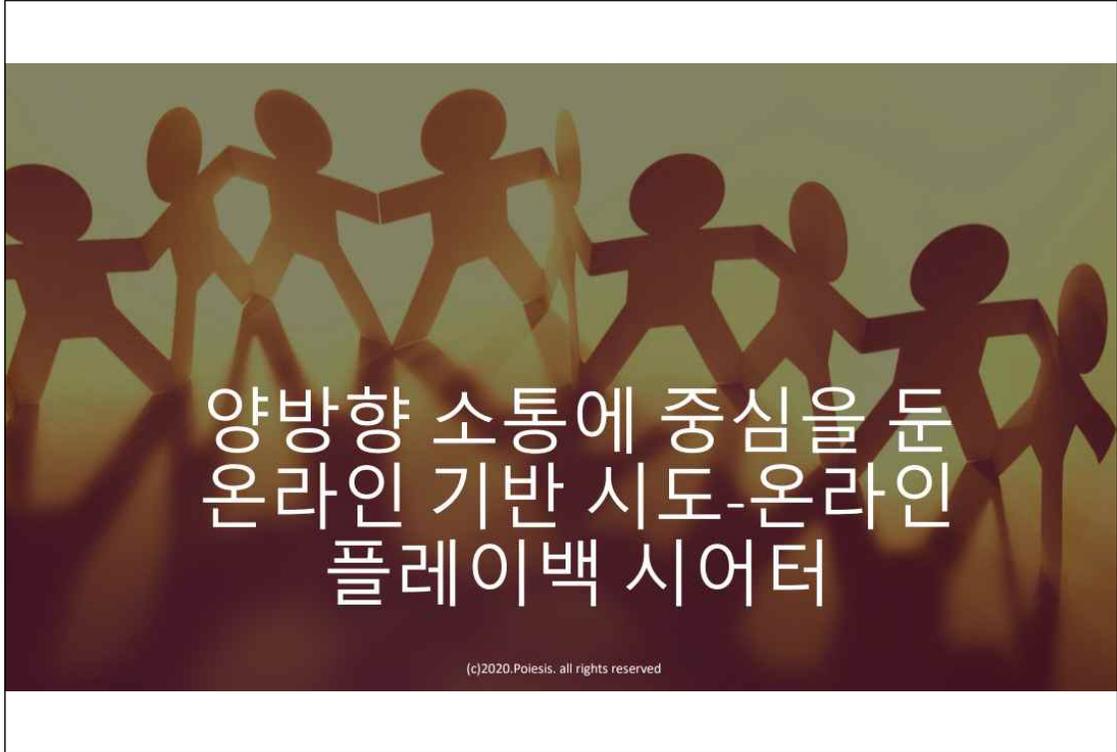
코로나 위기 이전의 환경에서는 이와 같은 신호들이 비대면한 실제 접촉을 통해 가능해왔지만, 안전을 위해 물리적인 격리가 필요해진 지금은 온라인 비디오 매체를 통해서도 이 신경계 안전 신호를 확보하기 위해 단지 언어와 내용을 넘어 감정을 교류할 수 있도록

개발해야 한다고 주장하고 있다.(Proges, 2020) 즉, 우리의 신경 시스템에 안전과 연결성에 대한 단서를 제공하는 것은, **운율적인 음성, 따스하고 환영하는 얼굴 표정, 다가가기 편안한 몸짓** 등으로 이를 더 적극적으로 시도하고 개발해야 할 필요가 있다는 것을 의미한다.

신경계가 안전의 신호를 회복할 수 있는 자원은 **우호적인 사회적 연결 활동** 이라고 포지스 박사는 강조하고 있다.

스티븐 포지스(Stepnen W. Proges, 2017,2020)

(c)2020.Poiesis. all rights reserved



2020년. 4월
국내 최초 온라인 플레이백 시어터
국제적으로도 선두적인 시도

집에서 만나는
즉흥공감극장
Playback Theatre at home

일시
2020. 4. 30(목)
pm 2:00-3:30

참여방법
온라인 ZOOM

물리적 거리는 유지해도
마음은 가깝게, 함께
포이에시스의 온라인 라이브 무도 공연에 초대합니다.

출연: 남승희, 우정민, 이연나, 손현, 송아름, 신정미, 신현희, 신예수
제작문의: poiesis2020@gmail.com tel: 02-3423-0531 www.poiesis.com/program

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

전통적인 플레이백시어터 공연 특성



도전1.-무대 형상화

- 배우들의 신체적인 협응이 중요한 전통적 액팅 스타일을 어떻게 낯선 온라인 환경에 적응하도록 할 것인가.

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

시도

- 고정 앵글
- 무빙 앵글
- 스크린을 3인칭 관점화하기
- 스크린을 2인칭 관점화하기
- 스크린을 1인칭 관점화하기

- 신체 일부만 활용
- 원근감 극대화

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

시도

- 고정 앵글
- 무빙 앵글
- 스크린을 3인칭 관점화하기
- 스크린을 2인칭 관점화하기
- 스크린을 1인칭 관점화하기



- 신체 일부만 활용
- 원근감 극대화

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

시도

- 고정 앵글
- 무빙 앵글
- 스크린을 3인칭 관점화하기
- 스크린을 2인칭 관점화하기
- 스크린을 1인칭 관점화하기
- 신체 일부만 활용
- 원근감 극대화
- ✓ • 저예산
>> 다수의 창작 접근 가능성

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

신체 일부활용



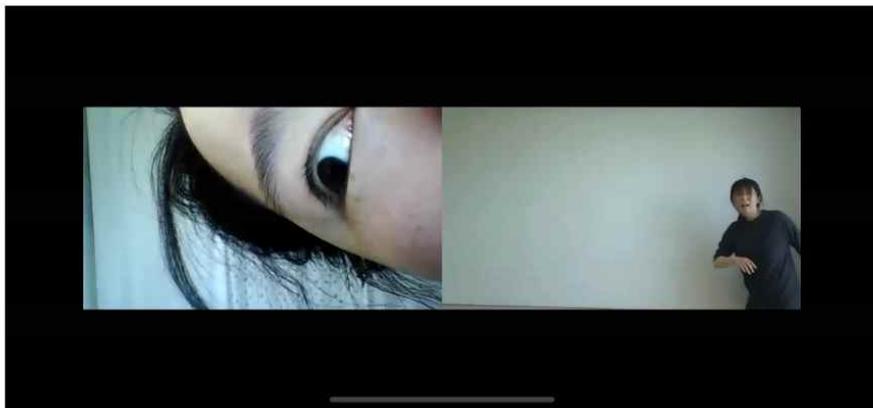
(c)2020.Poiesis. all rights reserved

스크린 간 하모니



(c)2020.Poiesis. all rights reserved

원근감의 극대화

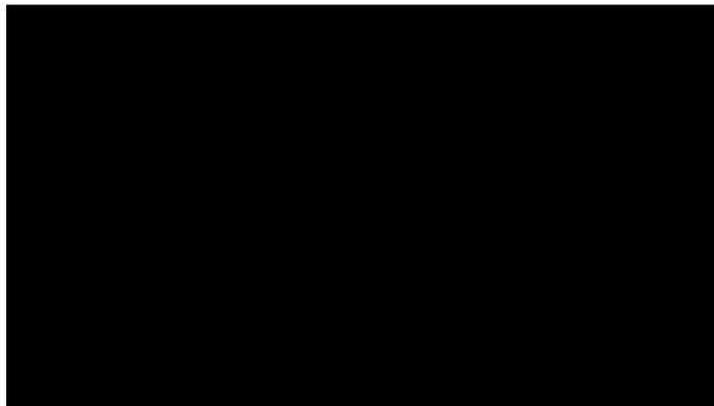


(c)2020.Poiesis. all rights reserved



(c)2020.Poiesis. all rights reserved

온라인 플레이백시어터-집에서 만나는 즉흥공감극장



(c)2020.Poiesis. all rights reserved

도전2-상호작용

- 관객과 관객 사이, 무대와 관객 사이의 연결을 어떻게 조성할 것인가

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

시도

관객과 관객간의 상호작용

화상미팅프로그램(ZOOM)의 소그룹 기능 활용

관객들이 소그룹으로 만나 대화 시도

관객들이 받은 질문

“오늘 내가 이 극장의 화자(teller, 관객 중 자원해서 무대에 나와 자신의 이야기를 할 사람)가 된다면 어떤 이야기를 하고 싶은가?”

‘어두운 객석에 앉아 조명이 켜진 무대를 바라보는 데 익숙한 문화인데, 옆의 낯선 관객들과 이야기를 나누도록 초대받는 게 부담스럽지 않을까?’

그러나 공연 후 관객이 보내준 피드백을 보면, 이 시도는 긍정적인 가능성을 보여주고 있다.

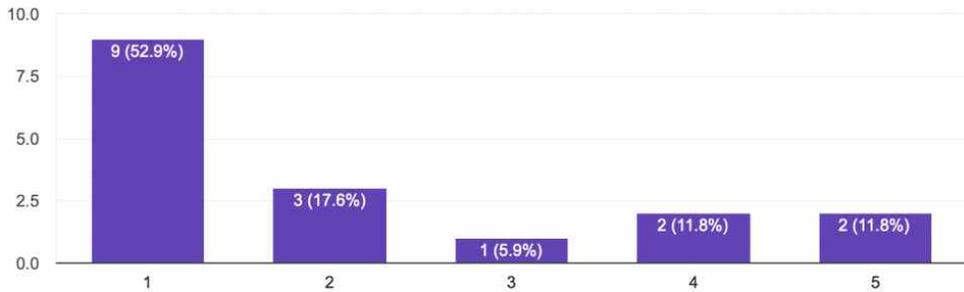
(c)2020.Poiesis. all rights reserved

공연 중 관객간 만남에 대한 관객 만족도 조사

(포이에시스, 2020)

16. 공연: 소그룹방의 관객 대화는 어떠셨나요?

17 responses



(c)2020.Poiesis. all rights reserved

공연 중 관객간 만남에 대한 관객 만족도 조사

(포이에시스, 2020)

16. 공연: 소그룹방의 관객 대화는 어떠셨나요?

17 responses



(c)2020.Poiesis. all rights reserved

공연 중 관객간 만남에 대한 관객 만족도 조사-서술응답

<긍정적 피드백>

(포이에시스, 2020)

- -진솔한 이야기를 서로 귀하게 주고받을 수 있었다
- -좀 더 내 얘기를 해볼 수 있는 기회가 되어서 통상의 공연보다 더 새로웠습니다
- -제일 재미있었어요. 온라인으로 처음 만났는데 폭풍수다ㅋ
- -방에 리더? 이کم이가 없으니 처음에는 다소 어색했지만 나중에는 괜찮았어요
- -소그룹으로 진행된다는 걸 몰랐어서 살짝 당황했었어요. 하지만 공연만 보는 게 아니라 이야기 나눌 기회가 있어서 좋았어요
- -같은 코로나 상황에서 다르게 대처하는 모습을 들으면서 생각하는 시간이었습니다.
- -기존의 공연에 없었던 온라인이라 가능했던 점이 참신했습니다.

<부정적 피드백>

- -제 소리가 안 들린다고 해서 진행이 지연됨
- -예상치 못한 전개에 호기심은 생겼지만 처음 보는 분들과의 너무 짧은 시간은 큰 의미가 없게 느껴졌어요.

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

시도

객석과 무대간의 상호작용

채팅창을 활용한 - 컨덕터와 관객 대화

- 외국관객을 위한 자막통역

(c)2020.Poiesis. all rights reserved

온라인 즉흥공감극장 첫 공연의 마지막 순간



(c)2020.Poiesis, all rights reserved

스크린 너머 관객과 소통하기
: 대면-비대면 혼합형 줌(ZOOM)
공연사례

허정미 (극단 드라마 라운지)

그림 목차

<그림 1> 공연 리플릿	73
<그림 2> 공연 공간: 갤러리 푸에스토	73
<그림 3> 온라인 송출을 위한 테크니컬 공간	74
<그림 4> 현장 및 줌 안에서 송출되는 공연 모습 온라인 송출을 위한 테크니컬 공간	76
<그림 5> 줌 관객과 의견 공유 및 공연 관람 모습	78

스크린 너머 관객과 소통하기

:대면-비대면 혼합형 줌(ZOOM) 공연사례

1. 들어가기

전례 없는 전염병의 유행으로 많은 것이 온라인 세상으로 옮겨오고 있다. 예술도 예외일 수는 없으며, 현장에서 함께하는 소통을 중요시 하는 예술이나 교육 모두 어려움에 직면하게 되었다. 하지만, 수개월의 시간을 보내며 예술가들과 창작자들, 교육가들은 어려운 시기에도 새로운 온라인 공간에서 예술로 소통하려는 시도를 하고 있다. 그 어느 때 보다도 우리가 기존에 생각하고 있던 물리적 공간이 변화 하고 있다. 우리가 기존에 인식하고 있던 공간에 대한 개념을 다시 한 번 생각해 봐야 하는 중요한 시기가 되었다.

연극에서 공간은 참으로 중요하다. 참여자들이 함께 참여할 수 있는 물리적 공간도 중요하지만, 관객과 함께 만들어 가는 호흡, 상상과 즉흥이 만들어 내는 드라마 공간 역시 중요한 의미를 갖는다. 이런 공간이 가상의 공간(virtual space)으로 과연 옮겨질 수 있는 것일까 라는 질문은 실제로 올해 많은 예술가들뿐만 아니라 예술교육가 들이 가장 많이 한 질문일 것이다. 지금 이 순간에도 과학기술의 발전은 우리의 일상을 조금씩 변화시키고 있다. 우리가 생각하는 공간은, 시대가 바뀌며 더 넓게 정의되고 있다. Cameron과 Anderson(2009)은 과학기술의 발전은 우리가 당연하게 느껴왔던 공간에 대한 생각을 바꾸고 있으며, 디지털 테크놀로지 시대에서 테크놀로지를 이용함에 있어 접근성의 용이성을 살펴보는 것이 첫 관문이라면, 더 중요한 것은 디지털 공간 안에서 그 공간을 얼마나 의미 있게 창조해 낼 수 있는가라고 말하였다. Gee(2004)는 먼대 먼 공간뿐만 아니라 사람들이 소통하는 모든 가상의 공간 그리고 이 둘을 합친 공간을 포함하여 사람들이 실제로 소통하는 모든 공간을 일컬어 “affinity space(친밀 공간)”라고 표현하며 우리가 생각하는 공간을 확장했다.

올 한해 원하던 원하지 않던 많은 현상이 온라인공간에서 공연이나 예술수업을 시작하게 되었고, 빠른 변화 속에서도 금방 적응해 나가고 있다. 디지털 기기를 다루는 것은 일차적인 문제요, 과연 온라인 공간 안에서 우리는 어떻게 의미 있는 예술 공간을 만들어 내고 관객들의 참여를 이끌어 낼 수 있을 것인가는 예술교육가들 뿐만 아니라 모든 이들의 고민일 것이다. 예술가들도 학생들, 참여자들과 함께 작업함에 있어 가상의 공간 (virtual space)을 어떻게 유의미한 공간으로 창조할 수 있는가를 고민하고 있다. 아이러니 하게도 물리적 공간은 현장에서 온라인공간으로 변화했지만, 그 안의 큰 가치는 변하지 않을 것 같다. 바로 [소통] 이라는 것이다. 역시 가장 큰 고민은 이 공간을 참여자들이 얼마나 적극적으로 활용하고 참여하는 소통을 만들어 낼 것인가이다. 공간의 변화에도 결국 사람들이 소통할 수 있게 이끄는 스토리와 맥락이 필요하다.

2. 대면-비대면 혼합형 ZOOM 공연사례: 청소년 참여연극 TIE [레머디 온택트]

2.1. 대면-비대면 ZOOM공연 프로젝트의 시작

1) 프로젝트의 시작

[레머디(Remedy) 2020] (연출: 이소희, 초연: 2020. 6월, 노을소극장)은 청소년의 성인지 감수성에 관한 내용으로 청소년과의 소통을 위해 극단 드라마라운지가 오랜 시간의 리서치 과정을 거쳐 준비한 TIE(Theatre in Education)극이다. TIE는 공연과 교육적 요소가 결합된 극의 형태이다.(O'tool, 1976). 하지만, 교육적 요소가 들어가 있다 하더라도 다루고자 하는 주제에 대해 정답을 던지기 보다는 그 주제에 대해 질문을 던지는 것이 TIE의 주된 목적이다(Winston, 2005). 그렇기에 관객들이 극을 통해 이전에 생각해 보지 않았던 문제에 대해 생각하고 질문을 던질 수 있도록 참여와 소통을 위한 구조를 짜는 것이 중요한 요소가 되는 극이다. 잘 구조화된 극 안에서 관객은 그저 극을 보고 있지 않고 기꺼이 감정적으로 참여하게 되고 긴장되는 극적 장면에서 반응할 것이다.(O'tool, 1976).

극단 드라마라운지는 “청소년뿐만 아니라, 관객 모두가 함께 즐겁게 체험하고, 세상에 대한 이해와 가치를 발견하며 공감할 수 있는” 작품을 만드는 것에 목표를 두었다. 또한 작품이 다루고자 하는 주제인 성, 젠더 감수성을 풀어감에 있어 주제의 직접적인 전달이나 ‘-해야 한다’는 교조적인 측면은 피하고, ‘과연 그러한가?’, ‘어떻게 해야 할까?’ 등의 질문의 장을 만들어 공연장에 있는 모두가 소통할 수 있는 구조를 만들었다. 공연은 청소년의 시각에서 접근함은 물론, 현대 사회에 만연한 성에 대한 ‘편견’을 다룬다. 중학교 1학년 세운의 가족들은 과학고 진학을 앞둔 모범생 세훈에 대한 기대감이 높다. 어느 날, 학부모 모임에 참석한 엄마는 세훈에 대한 이상한 소문을 듣게 된다. 게임이나 연애에 전혀 관심이 없던 세훈이 여러 여학생들과 성관계를 갖는다는 것이다. 믿었던 아들, 세훈 으로부터 소문이 사실이라는 것을 확인 받은 엄마는 큰 충격에 빠진다. 그리고 세훈의 사건을 알게 된 가족들은 각자의 시각으로 상황을 바라보기 시작하는 내용이다.

2) [레머디-온택트] 계획하기

극단 드라마라운지의 청소년 참여연극 [레머디(Remedy) 2020]은 TIE극으로 관객과의 소통이 중요한 연극이다. 극을 준비하는 과정에서 예상치 못한 코로나위기를 맞이하게 되었지만, 첫 대면 공연은 어려운 와중에도 잘 마무리 되었다. 하지만, 한 가지 아쉬운 점은 TIE극으로 청소년을 주 대상으로 하여 과 소통하기 위해 학교 현장이나 청소년 관객과 만날 수 있는 공간에서의 공연을 목적으로 제작된 공연이지만, 장기화되는 코로나 사태로 청소년 관객을 만날 수 있는 환

경이 제한되었다는 것이다. 그런 와중에, 극단의 많은 일들이 온라인으로 전환 되면서 예술교육을 온라인으로 어떻게 해야 하는지에 대한 의견들이 극단 내에서도 오가게 되었다. 그러면서 시도한 다양한 온라인 예술수업에서 가능성을 엿 볼 수 있었다. 여러 차례 온라인을 통한 연극 수업을 하는 경험이 쌓이게 되고, 자연스럽게 관객의 참여가 중요한 TIE극도 온라인으로 가능할 것인가에 관한 논의가 오고갔다.

[레머디-온택트]는 ‘서울시 공연업 회생프로젝트’에 선정되어 서울시 지원을 받아 제작되었다. 우리가 구상하고 있던 온라인 공연을 시도해보는 좋은 기회가 되었고 무엇보다 한 번의 기회라면 대면과 비대면을 동시에 실험하고자 했다. 비대면으로 공연하지만 대면관객과 만나는 희망을 저버리지 않는다는 의미에서 대면과 비대면 동시 공연을 결정하게 되었다. 또한 공연공간을 선정함에 있어서 좀 더 안전하면서도 다양한 공간적 실험을 해 볼 수 있는 곳을 여러 곳 모색하다 푸에스토 갤러리를 선택하게 되었다. 극장공간도 공연기간동안에 매일 방역하기 때문에 레스토랑, 커피점 보다 안전하다고 생각한다. 하지만 푸에스토 갤러리의 경우 공연 공간 자체가 넓고 트여있었으며 관객석은 한정되어 소수의 관객을 안전거리를 지켜 착석하게 하는데 적합해 보였다. 그리고 복도와 같은 통유리 공간을 배우동선, 악사자리, 촬영 등을 위한 스탭자리로 쓸 수 있는 색다른 공간적 배치가 가능해서 카메라가 여러 대 올 수 있다면 비대면 관객에게 다양한 매력을 보여줄 수 있는 공간이 될 것으로 보였다.

3) 온라인 플랫폼 선정하기

공연이 가지고 있는 미학적 경험, 관객과 현장에서 함께하는 실시간 소통, 공간이 주는 몰입의 경험이 공연장을 벗어나 온라인에서 가능할 것인가에 질문이 시작되었다. 무대라는 공간은 공연에 있어 특별한 힘을 부여하지만, 본질적으로 무대 위에서 그려지는 공연을 해석하고 의미를 받아들이는 양상은 실제로 우리의 삶과 비슷해서, 공연을 보고 이를 받아들이는 것은 관객 스스로를 인식하는 과정 이고 훨씬 복잡한 과정이 동반 된다.(Leach, 2013, p.13). 이처럼, 강력한 힘을 가진 무대를 벗어나서 우리는 얼마나 공연을 통해 많은 것을 느끼고 생각 할 수 있을 것인가에 대해 도전이 필요한 때이다. 새로운 테크놀로지의 등장은 역사적으로 교실에서의 소통 방법을 많이 바뀌어 왔는데(Carroll et al. 2006), 지금 이 시기에 그 소통방법의 변화는 공연계에도 적용이 되는 듯하다.

코로나 초기 모든 극장이 문을 닫았을 때, 전 세계의 유명한 극장들은 코로나 이전 극장에서 이루어졌던 공연들을 영상으로 녹화해 두었던 것을 유튜브를 통해 전 세계 관객을 위해 무료로 배포하였다. 실제로 많은 공연들이 여러 대의 카메라로 다양한 각도에서 찍다 보니 배우들의 표정연기, 현장에서는 자칫 놓칠 수도 있는 무대 위의 다양한 공간들이 눈에 들어왔다. 실시간 소통이 가능한 형태는 아니지만 극을 이해하고 감동을 느끼기엔 충분했다. [레머디 2020]과 같은 TIE극의 형태는 관객의 적극적인 참여가 필요하기에, 공연을 영상화 하는 방법보다 실시간 소

통이 가능한 줌(ZOOM)이라는 플랫폼을 이용하여 관객들이 입장하고 배우들의 실시간 공연을 줌을 통해 동 시간에 관람하며, 동시에 참여도 가능하도록 하는 방식이 참여연극의 형태에 적합할 것이라 판단되어 [레머디-온택트]프로젝트가 계획되고 시작되었다.

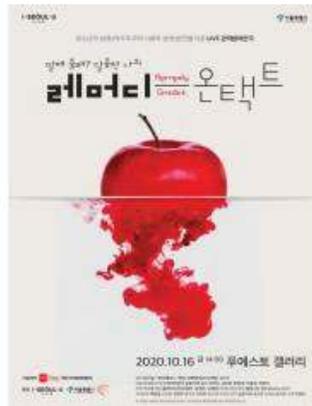
2.2 대면-비대면 공연실제

1) 사전준비

줌(ZOOM)을 통한 대면-비대면으로 현장관객과 온라인 관객을 모시고 동시에 진행되는 공연, [레머디-온택트]가 2020년 10월 16일 대학로 갤러리 푸에스토에서 이루어졌다. 현장관객 14명, 온라인관객 25명과 함께 대면-비대면 혼합형 공연을 올리게 되었고 온라인관객으로는 청소년들인 성남외고 학생들이 초청되었다. 줌(ZOOM)을 통한 대면-비대면 혼합형 공연을 위해 기존에 90분 공연이었던 내용을 공연시간과 설문시간을 고려해서 75분으로 수정하여 진행되었다. 초연 때와 다르게 관객역시 일반 관객에서 청소년 관객이 초청되면서 아빠와 아들의 대화 장면이 추가되었다. 온라인으로 참여할 수 있는 부분에 대한 논의와 시뮬레이션이 진행되며 공연에서 중요하게 고려해야 할 사항은 온라인으로 송출되는 장면 영상을 위한 대본정리였다. 촬영을 위하여 다섯 대의 카메라가 투입되었으며, 각 장면 마다 클로즈업과 풀샷, 팔로우 카메라 등 다양한 장면 연출을 위하여 회의를 거쳐 송출용 대본이 정리 되었다.

공연을 준비하며 가장 신경을 쓴 부분은 온라인 관객과의 소통이었다. 현장에서 이쁨이가 극 중간에 나와 관객들이 생각해 보길 바라거나 함께 이야기 나누기 원하는 부분에서 현장과 온라인 관객을 동시에 살펴야하기에 사전에 면밀히 계획이 있어야 했다. 온라인 관객이 자발적으로 손을 들고 자신의 생각을 이야기 해 주면 좋겠지만, 스크린이라는 벽이 존재하기에 온라인 관객이 얼마나 적극적으로 이야기 해 줄 수 있을까, 소통을 어떻게 이끌어 낼 수 있을까를 고민해야 했다. 실제로 참여연극은 현장에 있다 하더라도 관객 입장에서 적극적인 개입을 이끌어 내기 위해 촘촘히 극 구조를 만들어야 하며, 이 구조 안에서도 관객과의 소통을 위한 현장의 느낌이 중요한데 온라인에서는 또 하나의 벽 스크린이 존재하기에 이 스크린을 넘어 소통하는 것이 중요한 과제가 되었다.

<그림 1> 공연 리플릿



<그림 2> 공연 공간: 갤러리 푸에스토



2) 기술적 부분 살피기

공연이 온라인으로 송출되다 보니 테크니컬한 부분이 가장 중요한 요소로 떠올랐다. 입체적인 화면구성을 위해 배우들의 동선 또한 기존의 공연과 다르게 바뀌어야 했으며 화면구성을 위해 테크니컬한 부분을 점검해 나갔다. 공연장면이 다양한 각도에서 입체적으로 카메라에 담길 수 있는가, 음악이 줌을 통해 온라인 관객에게 전달될 수 있는가, 현장의 소리가 온라인 관객에게 잘 전달될 수 있는가, 온라인 관객의 소리가 현장의 배우와 관객에게 전달될 수 있는가를 점검해 나갔다. 이끔이는 현장 관객과의 소통과 온라인 관객과의 소통을 동시에 살피면서 동시에 온라인 관객을 맡아서 소통하는 또 다른 스텝이 필요했고, 이 중간 소통이 아주 중요해졌다. 공연과 관객사이 스크린이 생기며 소통을 위한 많은 과정들이 새로이 발생하게 되었다.

실제 공연에서 원활한 공연이 이루어지기 위해 무엇보다 네트워크 환경이 중요하다. 이는 공연을 송출하는 제작자와 이를 받는 온라인 관객의 네트워크 환경 모두가 원활해야 한다. 네트워크

크 환경은 모든 온라인 플랫폼을 활용하고자하는 공연 형태에서 가장 중요하게 다뤄져야 한다. 만약 공연이 제대로 송출되지 못한다면 이는 온라인 관객의 경우 관람을 할 수 없음을 의미하고, 관객의 네트워크 환경이 원활하지 못한 경우 관람도중 끊김 현상이 발생하게 되는데 이는 공연몰입에 방해요소로 작용하기 때문이다. 그렇기에 성공적인 온라인 공연을 위해서는 현장공연과 다르게 테크니컬 적으로 고려해야 하는 상황이 따른다.

또한 새로운 플랫폼으로 진행되는 극이기에 이미 온라인 수업으로 많은 학생들이 실시간 소통이 가능한 줌이라는 온라인 공간에 익숙해지긴 하였지만, 온라인 관객의 경우 줌(ZOOM)이라는 새로운 공연 장소에 입장해서 어떤 에티켓을 갖춰야 하는지 사전 안내가 필요하다. 이번 공연에 초대된 청소년들 역시 줌으로 공연을 관람하는 경험은 처음이고 현장관객들이 존재하기에 온라인 공간(Virtual space)으로 초대되었다는 인식을 심어주는 것이 중요하다. 관객들이 입장해서 기다리는 시간 동안 어떤 영상을 틀어야 할까, 어떤 마음으로 공연을 준비하게 해야 할까 하는 고민이 있었다. 대면관객들은 입장 후에도 공간을 감상하거나 자유롭게 리플렛을 볼 수 있지만 줌 관객들은 서로 다른 관객들의 얼굴을 보거나 카메라가 비추는 빈 무대를 보면서 기다려야 하기 때문이다. 이에 직접 공연장에 오지 못한 관객들을 위해서 푸에스토 갤러리 공간에 대해 공연 속 인물 세은이가 소개하는 영상을 찍어 송출하였다. 또한 대면관객들도 줌으로 송출되는 영상을 갤러리 안 TV화면을 통해서 볼 수 있도록 하였다. 현장관객 그리고 온라인 관객과 인사를 나누고 공연이 시작되었다.

<그림 3> 온라인 송출을 위한 테크니컬 공간



3) 청소년 관객

학생들은 이미 디지털 네이티브(Digital native)라 불리는 세대로 테크놀로지에 익숙한 세대이다. 이런 학생들에게 온라인상에서 시도되는 많은 것들은 낯설게 느껴지지 않을 것이다. 온라인상에서 이루어지는 학습이던 공연이던 어떤 형태의 것이던 접근의 방식, 온라인 플랫폼이 선택은 그저 시작일 뿐이고 이를 어떻게 이미 테크놀로지에 익숙한 학생들에게 적절하게 활용하

여 그들이 그 안에서 배움이 일어나게 할 것인가가 더 중요하다(Anderson, 2012). 하지만 실제 관객접외의 과정에서 예상치 못한 어려움이 있었다. 온라인 공연을 할 때 또 한 가지 어려움은 관객들의 테크니컬 적인 환경뿐만 아니라 학교수업시간도 고려해야 한다는 것이다. 우리 극은 청소년들의 성을 다루고 있다 보니 청소년 관객들과 소통하기 위해 청소년 관객 접외의 과정을 거쳤다. 학교에서도 모든 외부 활동이 중단되어 학교 스케줄에 맞춰 학생들이 함께 공연을 보러 올 수 있는 환경이 되지 않으니, 학생들이 줌으로 접속해서 그 시간에 공연을 볼 수 있는지 학교의 스케줄을 살펴야 했고, 학교에 학생들이 줌을 통해 접속할 수 있는 충분한 기기가 있는지 확인해야 했다. 관객들이 만약 가정에서 개인적으로 접속을 한다면 각기 다른 기기를 사용함에 서 오는 참여의 제약이 따라 올 수도 있기 때문이다.

테크놀로지에 익숙한 세대이지만 이를 통한 공연을 본다는 것은 관객 개개인의 테크놀로지 능숙한지를 비롯해 공연에 참여하여 함께 소통할 수 있는 준비가 갖추어져 있는 것인가도 고려해야 하는 것이다. 이번 공연에는 학생들이 학교공간에 함께 있었기 때문에 큰 어려움은 없었지만, 만약 개별 관객들이 온라인 공간에서의 공연을 관람한다면 이런 사항들을 더욱 면밀히 고려해야 한다. 온라인을 통한 공연이 준비가 된다 하더라도 여기에 참여하게 되는 관객들의 기기접속 환경이나, 기기 친숙도 그리고 청소년 관객일 경우 학교일정도 함께 살펴봐야 하는 것이다.

2.3 스크린 너머 관객과 소통하기

1) 관객들의 공연 읽기

관객이 공연을 선택하고 보러 공연장으로 오는 과정에서부터 공연 안에 배치된 수많은 소품, 조명, 배우들의 대사, 연기, 조명, 음악에 이르기 까지 관객과 소통이 시작되는 지점은 다양하다(Leach, 2013). 현장 관객의 경우 눈앞에 배우들의 연기가 펼쳐지고 음향, 조명, 공간에 대한 이해가 한눈에 들어오며, 이끔이와의 참여활동이 실시간으로 이루어 질 수 있다. 온라인 관객의 경우 역시 실시간으로 영상이 송출되고 참여활동에 동 시간에 함께 이루어지긴 하는데 한 가지 다른 점이 있다면 무대공간을 한 눈에 볼 수 있는 것이 아니라, 사전에 계획되고 카메라 리허설을 통해 약속된 카메라 동선을 따라갈 수밖에 없다는 것이다. 이 지점에서 관객들이 연극이라는 공연예술이 가지고 있는 무대공간이 가지고 있는 강력한 힘과 이 안에서 일어나는 본인만의 공연을 받아들이는 방식에 제약이 생길 수 있다는 점이다. 하지만, 계획된 동선을 보게 되는 온라인 관객의 경우 연출이나 기획의도를 좀 더 명확히 볼 수 있다는 점과 스크린이라는 거리두기를 통해 등장인물의 상황이나 감정을 객관적으로 들여다 볼 수 있다. 이렇게 다른 특성을 가진 두 가지의 공연형태를 함께 진행하는 것은 진행자로서는 굉장히 재미있는 지점이었다. 앞으로 연극공연은 어떻게 발전해 나갈 것인가를 깊이 고민해야 할 때이다.

[레머디-온택트]는 극 중간 중간 관객이 참여하고 이야기 나누는 부분이 있고, 관객의 생각을

공유하고 등장인물에게 질문을 던지는 과정에서 관객과 소통이 이루어진다. 초반 질문을 던지고 오픈채팅을 통해 의견을 나누는 과정은 현장관객과 온라인 관객이 동시에 할 수 있는 활동이었다. 물리적으로 다른 공간에 있는 관객들과 배우들이 온라인 플랫폼을 통해 서로의 의견을 실시간으로 올리며 함께 이야기 할 수 있었다. 그 이후 어떤 질문에 대해 관객들끼리 의견을 나누고 이를 공유하는 과정에서 현장 관객의 경우 줌이라는 온라인 관객의 등장에게 크게 영향을 받지 않았다. 온라인 관객의 경우 학교공간에서 2인 1조로 화면에 등장하여 옆에 친구와 이야기 나누고 그 이야기를 전체에 공유해 주도록 하였다.

이 과정에서 스크린이라는 벽은 참여자들이 적극적으로 손을 들고 자신들이 친구들과 이야기 나누는 것을 전체로 함께 공유 하는데 긍정적으로 영향을 주지는 못한 듯하다. 몇몇 용기 있는 친구들이 자신들의 의견을 전달해 주었다. 하지만 온라인 관객들의 적극적인 의견을 듣기는 어려운 과정이었다. 극 안에서 참여를 이끌기 위한 구조는 온라인 공연만을 위해 계획된 것은 아니었고, 공연은 진행이 되어야하기에 온라인 참여자들이 적극적으로 참여를 할 만큼 기다려 줄 수 있는 시간적 여유가 없었기 때문이다. 이는 실제로 온라인으로 연극수업을 진행하면서도 느꼈던 지점인데, 참여자들이 스크린 넘어 자신들의 생각을 이야기 할 수 있도록 하기 위해 사전에 친밀해지는 과정이 필요하다. 이런 장치로 공연 초반 오픈 채팅 방을 통해 질문에 답하는 활동이 이루어지긴 했지만 이 공연의 경우 대면-비대면으로 진행되다 보니 온라인 관객만을 위한 사전활동을 계획할 수 없었다는 것이다. 관객들이 공연을 본다는 것은 스크린 너머 현장의 배우들과 소통해야 한다는 어려움이 있고, 현장 관객처럼 적극적으로 손을 들어 참여의사를 밝히고 의견을 나누고 질문을 하는 것에 제한적이긴 하였다 하더라도, Leach(2013)가 언급했듯이, 관객은 공연을 보며 극 구조에 배치된 연극적 사인들을 읽어내고, 배우들의 연기를, 연출의 의도를 다양한 각도에서 읽어낸다. 그리고 그 읽는 것 자체가 공연을 보는 즐거움이 된다. 온라인 공간에서 관객들은 어떤 부분을 읽어내고 해석하고 공감하며 즐거움을 느끼게 될지가 궁금한 지점이다.

<그림 4> 현장 및 줌 안에서 송출되는 공연 모습온라인 송출을 위한 테크니컬 공간



2.4 관객반응

극 내용에 있어서 많은 어른들은 청소년의 성이라는 주제에 대해 깊이 생각해 본 적이 없거나 '성'이란 주제에 대해 이야기 나누는 것이 익숙하지 않다고 했다. [레머디-온택트] 공연을 보고 난 후 관객들의 반응은 다음과 같다.

지금의 대다수 어른들은 학교에서 그리고 가정에서 '성'을 금기어썸으로 분류하고 살아왔다. 나 또한 아이에게 어떻게 말을 꺼내야 좋을지 몰라서 성폭력 및 추행에 대비하여 '싫어요'라는 명확한 의사 표현이 최선이라 생각했고 학교에서의 성교육에 의존해온 것이 전부라 할 수 있었다. 이번 레머디 공연을 통해 1. 학교에서의 성교육에 '피임법/합의'의 두 가지 조건을 충족하면 성관계를 해도 좋다는 것으로 아이들은 받아들이고 있다는 점, 2. 아이들이 성적스트레스의 분출구를 찾아 헤매이고 있으나 건강하게 해소할 방법이 많지 않다는 점을 깊이 생각하는 계기가 되었다. '사랑이 없는 그리고 책임이 따르지 않는 성관계의 부적절성에 대해 사회 전체가 재교육을 받아야 할 때'라는 메시지를 주는 공연. '성'을 음지에서 양지로 끌어내는 노력이 가정에서부터 이루어질 수 있기를 바라는 마음으로 이 연극을 앞으로 더욱 응원 해야겠다.

뜻밖의 형식이어서 놀라기도 했고, 한편으로 이제껏 생각지 못했던 많은 생각을 하게 되었다.

춤이라 몰입이 안 되면 어찌지? 했는데, 오히려 카메라 촬영을 해서 배우의 표정들이 더 가까이 잡히니 훨씬 몰입도도 있고, 연극으로 볼 때는 세훈이가 그저 안쓰러웠는데, 화면으로 보니, 그런 느낌이 훨씬 덜 하였다.

춤과 카톡을 활용한 공연 형식이 새롭고 좋았고 현장관객의 소통시간도 그리고 인물과의 인터뷰등도 좋았습니다. 그런데 인터뷰 후 다시 극으로 전환 했을 때 관객의 입장에서 관전을 하다가 극으로 들어갔다다 다시 관객으로 나오는 것이어서 집중이 떨어지는 부분이 있었다. 그런데 다 보고 난 후 그냥 끝이 나는 연극이 아니었다.

관객들은 극 안의 상황에서 자신들의 생각을 함께 나누고 온라인 관객과 같이 소통하는 공연 형식을 새롭고 흥미롭게 느꼈으며, 등장인물들과 직접적으로 이야기를 나눌 수 있었던 핫 시팅(Hot-seating)활동 과 인터뷰를 통해 이야기를 나누는 구조를 관심 있게 바라보았다. 또한 극의 주제에 있어서도 학생과 부모의 입장에서, 사회의 구조적 입장에서, 등장인물 개인의 입장에서 다양하게 극을 바라보았다.

<그림 5> 줌 관객과 의견 공유 및 공연 관람 모습



줌 관객과 의견나누기



줌 관객 공연관람모습

2.5 되돌아보기

공연을 온라인 플랫폼을 통해 한다는 것은 많은 어려움이 따른다. 기존에 가지고 있는 공연에 대한 생각에서부터 벗어나는 사고의 전환이 먼저 이루어져야 하기 때문이다. TIE극 같이 관객과의 소통이 필수적인 극의 경우 더욱 그러하다. 테크니컬 적인 것은 전문 촬영 팀의 도움을 받으면 되지만, 실제 온라인 공간에서 이루어지는 다양한 소통을 위한 장치는 극을 만들어 내는 우리들의 몫이기 때문이다. 스크린 너머 관객들은 온라인 공간의 공연에 대해 어떤 기대를 가지고 있을까 부터 고민이 시작된다. 어떻게 온라인 관객들과 깊은 교류를 통해 극을 통해 우리가 이야기 하고자 하는 것을 각자의 방식으로 읽어내고 서로 소통하며 극이 전달하고자 하는 질문에 대해 이야기 나눌 수 있을 것인가 말이다.

처음 온라인으로 많은 것들이 전환되는 시점에, 연극이 가지고 있는 중요한 요소인 함께하는 것(Togetherness)과 현장성(Liveness)은 구현해 내기 어려울 것이라 생각하였다. 물리적으로 한 공간 안에서 동 시간에 함께 만들어 가는 것은 불가능 하게 되었지만, 온라인 안에서 극이라는 매개체로 극 안에서 관객에게 던진 질문에 함께 이야기 나눌 수 있는 공간이 마련이 되었고, 극을 보며 등장인물에 공감하기도 반응하기도 객관적으로 바라보기도 하는 생생함을 느낄 수 있게 되었다.

올 한해 여러 시도들을 통해 또 다른 의미의 함께 하는 것과 현장성의 의미를 찾을 수 있게 되었다. 온라인 공간 안에 이 극의 주제에 관심 있는 사람들이 모여서 극을 보고 이야기를 나눈다. 등장인물의 대사에 상황에 감정이입이 이루어진다. 갈등 상황을 보며 나의 생각이나 의견을 공유하고 질문에 대해 깊이 고민해 본다. 과연 이런 활동이 온라인 상황이라고 불가능할 것인가를 생각해 보자. 공연이 이루어지는 공간은 많은 변화가 있었다. 우리가 상상하지 못했던 공간에서 공연이 이루어지고 실시간 소통을 위한 극적장치들을 고민한다. 온라인 공간의 공연은 전 세계 사람들이 시간과 공간에 구애받지 않고 참여할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 하지만 동시에 테크니컬적인 것이 익숙하지 않은 사람들은 이러한 형태의 공연에서 소외될 수 있다는 단점도 발생한다. 새로운 시도에는 늘 가능성과 한계가 뒤따른다. 가능성을 높이고 한계를 줄여

나가는 시도들이 지금은 필요하다.

3. 마무리

코로나사태로 예술교육과 공연이 취소되고 위기에 서게 되었을 때, 많은 사람들로 부터 들었던 말은 ‘연극은 온라인으로 할 수 없다’는 것이었다. 그렇다면 우리는 그저 코로나가 종식되기만을 기다려야 하는가라는 의문이 생긴다. 물론 많은 사람들이 아니다 라고 대답할 것이다. 온라인 공간에서의 공연 시도는 모든 예술가와 예술교육가의 깊은 고민에서 시작되었다. 공연의 영상화 작업은 오래전부터 있어 왔었지만 쉽게 극장에 갈 수 있었던 코로나 이전에는 기록보관용으로의 가치가 있었다. 영국의 NT live(National Theatre Live)같이 연극의 실시간 중계로 관람료를 받고 극장에서의 상영은 2009년 여름에 시도되었고, 그 이후 연극을 극장에서 보는 것에 대한 논의는 끊임없이 이어져왔다. 장, 단점에 관한 많은 논의가 이어져 갔지만 언제든지 공연을 보러 갈 수 있었던 코로나 이전에 그것은 순전히 관객들의 선택이었다. 하지만, 코로나 사태의 장기화로 자연스럽게 새로운 공연공간에 대한 고민이 시작된 것이다.

많은 일과가 컴퓨터 스크린으로 대체되며 스크린 뒤 너머의 사람들과 우리는 어떤 식으로 소통할 수 있을까에 대한 논의는 예술뿐만 아니라 많은 분야에서 이야기 되고 있다. 극을 만들고 예술교육을 하는 우리는 스크린 뒤 관객들과 어떻게 온라인 공간에서 유의미한 소통과 미학적 체험을 어떻게 내 앞 스크린 공간에서 이끌어 낼 수 있을까 하는 고민을 하게 된다. 미디어에 관한 관심은 이미 오래전부터 있어왔으며 수없이 많은 연구들이 있지만, 예술현장에 우리의 의지와 상관없이 온라인이 활용되어 지게 될 줄은 상상하지 못했을 것이다. 조금씩 차근차근 스며드는 것이 아닌 하루아침에 모두가 새로운 고민을 하는 상황에 놓이게 된 것이다. 이 어려운 시기 연극은 무엇을 할 수 있을지, 우리는 어떻게 연극을 만들고 소통을 이어나갈 것인가에 대해 이제는 새로운 생각을 깊이 있게 이어나갈 시기이다.

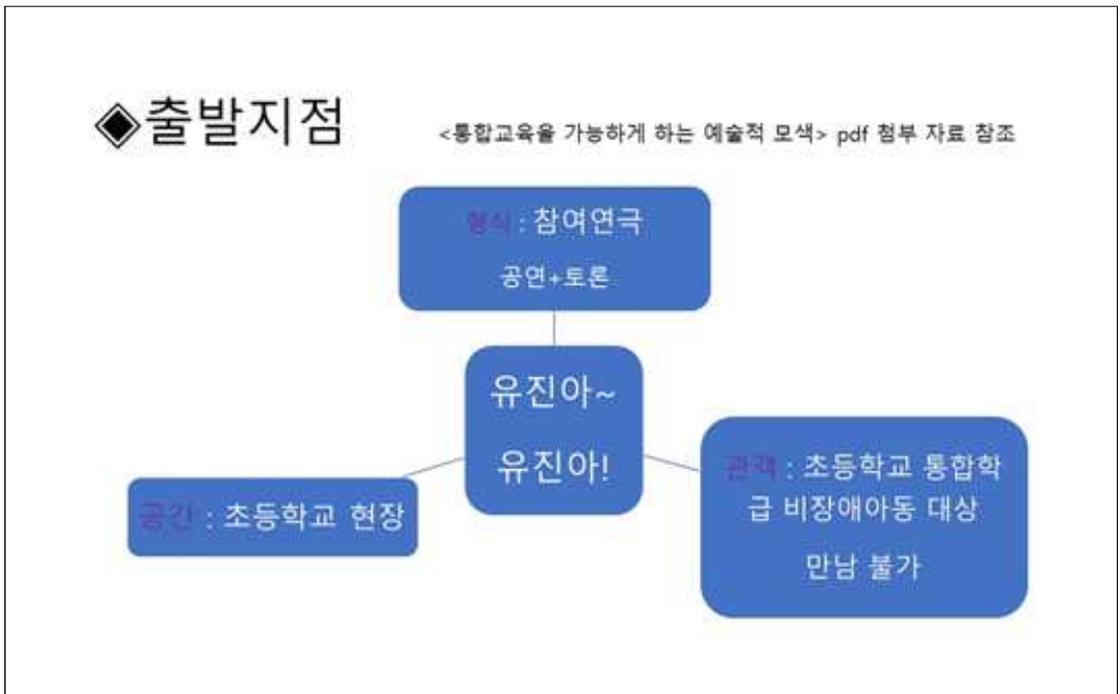
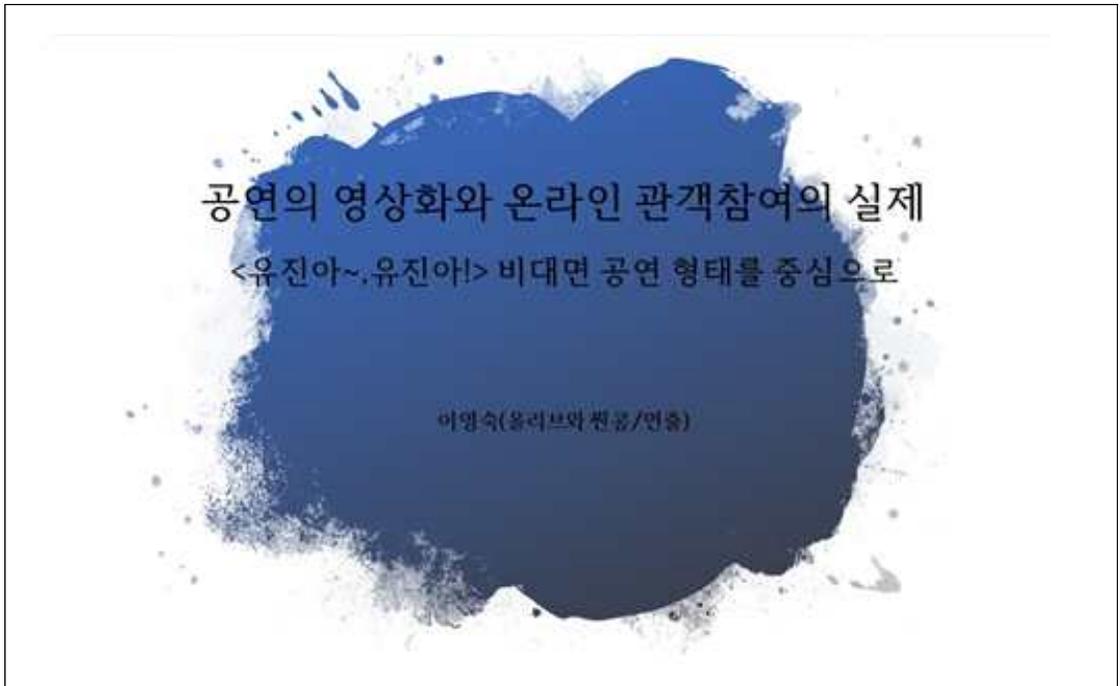
참고문헌

- Anderson, M., Carroll, J. and Cameron, D., n.d. (2009). *Drama Education With Digital Technology*. London: continuumbooks, pp.6-19.
- Anderson, M. (2012). *Master class in drama education: transforming teaching and learning*. London: Continuum
- Carroll, J., Anderson, M. and Cameron, D.(2006). *Real players? Drama, Technology and Education*. Stoke-on-Trent: Trentham Books.
- Gee, J.P. (2004). *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. NewYork: Routledge.
- Leach, R. (2013). *Theatre studies the basic*. NewYork: Routledge
- O'Toole, J. (1976). *Theatre in Education: New objectives for theatre-new techniques in education*. London: Hodder and Stoughton.
- Winston, J. (2005). Between the aesthetic and the ethical: analysing the tension at the heart of Theatre in Education. *Journal of Moral Education*, 34(3), pp.309-323.

공연의 영상화와 온라인 관객참여의 실제
: <유진아~, 유진아!> 비대면 공연
형태를 중심으로

이영숙 (극단 올리브와 찢콩 대표)

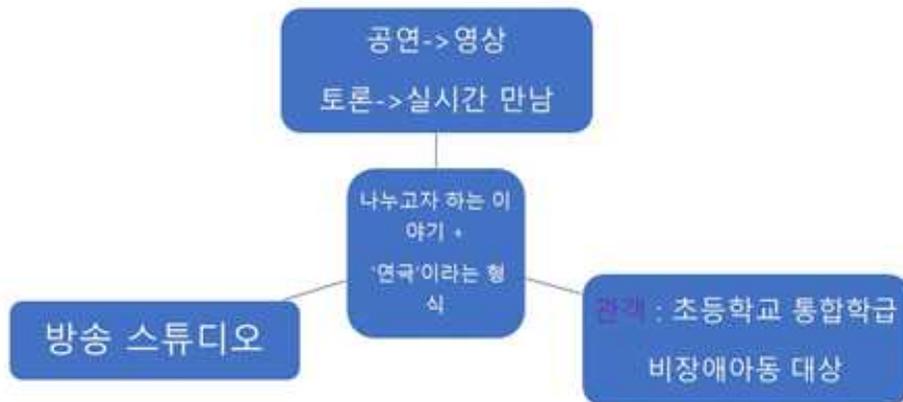
공연의 영상화와 온라인 관객참여의 실제
: <유진아~, 유진아!> 비대면 공연 형태를 중심으로



◆ 떠오른 질문들

- 무엇을 어떻게 할 수 있는가
- - 관객과 만나야 하는 작업에서 공간적으로 차단되는 상황
- - 연극을 할 수 있는 것인가?
- - 연극은 무엇인가? 연극경험은 무엇인가? 연극성이란 무엇인가?
- - 꼭 해야만 하는 것일까
- - 어떻게 할 수 있을까
- - 무엇을 지켜야 하고 버려야 할 것인가
- - 이 시기에 어린이 관객에게 무엇이 필요할까

◆ 무엇을 어떻게 할 수 있는가,



연극_ '무대'와 '극장'이라는 플랫폼의 확장

- 배우가 있음으로 해서 무대가 되고 관객이 존재함으로써 객석이 될 수 있는 열린 플랫폼의 개념을 온라인의 플랫폼으로 확장
- 가상의 세계에 대해 인식하고 함께 가상의 시공간으로 들어가 고자 하는 것에 대한 약속인지하기
- 접근하기 어려웠던 극장, 연극예술의 고전적 형식으로서 극장의 물리적 공간 탐구 가능
- 인간 중심의 역할로서 공간성을 확장함
 - 배우라는 역할과 관객이라는 역할의 존재로 연극예술의 본질적인 배우-관객 구도의 확립

연극_ '시간'의 확장

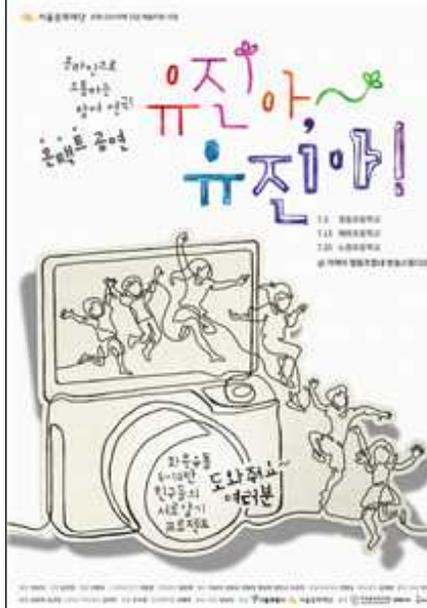
- 공연은 재생 가능한 형식이 되고 시간적으로 과거로 인식한다.
 - 영상을 통한 연극 공연은 거리두기가 가능하고 매체적 특성에 따라 실재한다기 보다 누군가의 조작된 이미지로 인식
- 몽타주 형식으로 선택적으로 구성 될 수 있다.
 - 삽입장면
 - 여러 개의 장면을 촬영한 후 재구성
 - 필요한 부가 장면을 공간과 시간에 제약없이 보여줄 수 있다.
- 관객과의 실시간 만남이 리얼한 '현재'로서 의미를 가지게 되고 연극이 연극임을 확인하게 되는 순간이다.
- - 관객과의 실시간 만남은 과거로 인식되는 영상의 내용이 현재로 들어오는 경험을 하게 된다.

◆ 실재1_공연부분

- 극장 공연 촬영
- - 연극요소에 대한 설명 부가
- - 배우 및 역할 소개
- - 삽입장면
- - 부가 장면 촬영
- - 홍보영상 제작

연극을 영상으로?

- 영상 팀 섭외와 촬영 전략 회의 이슈
- 연극을 영화처럼 찍을 것인가
공간을 극장에서 촬영 해야 하는 이유는?
배우가 어른이어야 하는 이유가 있을까?
모든 것이 가짜임이 드러나는 재현의 상황이 어떻게 진실되게 받아들여질 수 있는가
영화처럼 촬영과 편집의 묘를 살릴 만큼의 제작비가 있는가
- 연극성을 살리는 영상기법은 무엇인가
기존의 극장 기록용 영상과 무엇이 달라야 하는가
연출에게 촬영 콘티의 언어가 있어야 하는가
관점이 존재하지만 열린 형태에서 다양한 인물의 모습을 동시다발로 선택적으로 볼 수 있다
연극의 특성과 달리 영상화에서는 명확하게 다른 의도의 여지 없이 순간순간의 이미지를 제안해야 한다.
인물의 상황적, 이야기성을 중심으로 통찰할 수 있는 기존의 <유진아, 유진아> 연극의 특성과 달리 훨씬 의도적이고 제시적이고 이미지적으로 작업해야 한다.



줌 기반 송출

- 홍보영상
- 사전 미팅 _ 기술진행 연습 및 온라인 참여에서 지켜야 할 약속
- 공연당일 진행 순서
 - - 줌 입장
 - - 송출 공연영상 시청
 - - 모둠 방에서 배우 1인과 모둠 활동
 - - 전체 스튜디오화면 방송 송출
 - - 재연 및 토론 진행
- * 마무리 및 줌 퇴장

온라인 유형

1. 학교에서 각자 태블릿으로 줌 접속
2. 각자 집에서 개인 노트북 또는 태블릿 접속
3. 학교 방송국을 활용해서 송출 및 후속토론

◆ 공연 영상 및 관객 반응

- 서울 00초등학교 실시간 공연 송출과 반응 영상



◆ 실재2_후속 토론

- 장소: 가까이 협동조합 스튜디오



@ 후속 토론 관객 반응 영상 1



@ 후속토론 관객 반응 영상2

- 전체 토론
 - 모듬 토론 브리핑
 - 전체 토론
 - 재연
 - 마무리
 - 구글 설문

프로그램 피드백 내용적 측면



진옥아, 우리의 눈빛 기억나니? 기억이 난다면 재발 기상이름 신청버어



강훈아, 학교회장을 하겠다고 나서놓고 혼자서 공부만 하면 어떨하니? 공부만 잘해서 성공하는 게 아니라, 나와라 혼자 기면하면 있으면 어떨게여.



기상아, 친구들이 나를 놀리더라도 힘내. 아미 너랑 이야기 하면 okay 친구들이랑 어울리는 거 할줄지? 아무래나 화내고 짜증내지 않으면 친구들과 더 잘 지낼 수 있어.



유진아, 기상아와 친구들 때문에 많이 힘들겠다.너도 힘들었을 거 같아. 기상아드 혼자 하는 것을 배워야 하고 할수 있도록 해줘.

프로그램 피드백_기술적 측면

호기심을 가지고 참여 하였지만, 시간이 지날수록 귀가 아프다거나 음성소거를 하지 않은 경우 소음 발생, 대본및 사용이 익숙지 않음, 동시 다발로 이어기하는 문제, 인터랙티브 끊기는 문제

온라인이지만 호의에 참여할 수 있는 시간이 효과적이었음.

배우들과 이야기 나눌 수 있었던것이 좋았고 더 많은 친구들과 토론해 보고 싶다.(현창과 달리 배우라는 표현이 많았다/ 배우들의 연기명도 많음)

온라인으로 공연을 본다는 것과 배우들과 토론하는 것이 신기하였다.

앞면으로 보니 자세한 것까지 다 볼 수 있고 소리도 들을 수 있어서 좋았다.

친구들과 영상으로 공연 보고 토론하는 것, 다른 친구의 의견에 공감어 간것, 내 생각을 이야기 한것

@ 온라인 유형별 차이점

학교에서 온라인 접속

- 각자 태블릿을 사용하다보니 충돌이 일어나 하울링이 생겨 교실공간보다 넓은 공간이 필요한 상황
- 교사의 지도하에 집중도가 높고 문제상황 발생시 대처가 어렵
- 학교의 인터넷 환경에 따라 끊김 현상 발생

각자 집에서 온라인 접속

- 접속 시간이 달라 시작까지 주의 집중하는데 소요시간이 길다.
- 산만한 반응이 생길 수 있다.
- 인터넷 환경은 좋아 송출이나 접속은 원활하게 이루어졌다.

@ 논의 점

공연의 영상화

연극성을 살리는 영상 편집의 기술적 숙련도 및 편집 계획이 필요하다.
 공연을 만드는 작업 다음으로 영상 촬영 계획과 편집을 위한 코팅기 촬영 계획에 대해 고민하고 촬영해야 한다.
 그에 따른 비용이 많이 든다

후속 참여

- 배우로 인식하고 거리를 두고 접근하는 것이 많이 느껴졌다. 관객을 하며 관계 맺기 들 한 것이 아니라, 모듬 활동에서 서로 말을 나누는 데 시간이 걸렸다.
- 전체 토론 시 모니터를 통해 학생들과 만나는 데, 진행 부분에서
- 적극적인 연출이 필요하다. 카메라 워킹이나 클로즈업 등 실시간 방송처럼 여러대의 카메라를 통해서 인물 포커싱을 하거나 연출의 카메라를 통해 중첩이 되는 시도를 해볼 수도 있다.
- 방송 송출 시스템 및 환경, 학교 현장의 인터넷 환경, 장비 등이 필요하다.

@ 또다른 대안 : 반대면

학교 방송실 장비 활용



논의점

- 순회 공연 대비 무대세트 및 장비 이동에 대한 효율 및 경 제성 효과 높음
- 학생들 전체 모이지 않아도 되는 안전한 상황
- 각반으로 들어가는 배우를 만 나는 기쁨이 배가됨
- 후속활동시 실시간 소통이 되지 않는 것의 아쉬움이 있음



모듬활동



@만남은 지속되어야 한다

- ‘직접 연극으로 보고 싶다’가 다수의 의견
- 배우와 직접 토론하고 대면하고 다른친구들의 의견을 듣는 것이 재미있었고 의미있었다고 봄
- 물리적 공간안에서 함께 하기 어렵다면, 기술적 장비에 대한 보강을 통해 소통을 위한 끊임없는 시도가 필요하다.
- 어린이들은 실재하는 것에 대해 모니터 영상 보다 감각하고 느끼는 것에 대해 더 의미를 두고 타인과 소통하는 것에 대해 가치를 느끼는 것은 온라인과 오프라인과 본질적으로 같다.
- 온라인 교육에 피로도가 있을 것으로 예상했지만 연극을 영상으로 본것에 대한 호감이 높게 나타나서 영상의 진행 속도와 편집과 음향장비 등 기술장비를 갖춘다면, 원거리 소외지역의 예술체험도 가능하리라 생각하며 긍정적인 측면이 많으리라 기대 된다.
- 기술이 더욱 발달 될 다면, 가상현실을 이용한 시뮬레이션이나 AR을 활용한 극적 환경의 간접 체험은 더욱 발전 되리라 생각한다.
- 하지만, 무엇보다 감각발달의 성장기의 아이들에게 교육현장에서 무엇이 가장 우선시 되어야 하고 놓쳐서는 안 될 것인가를 생각 했을 때, 화면을 통한 인식의 과정이 아니라, 같은 시공간에서 감각하는 것이 더욱 중요해질 것으로 생각된다.