

석사학위 청구논문
지도교수 박 익 철

이벤트 공간(표현)으로서
라이브 공연 무대디자인에 관한 연구

A study on the live performance set design for event space

건국대학교 일반대학원
공업디자인 전공
정 관 진

2007

이벤트 공간(표현)으로서
라이브 공연 무대디자인에 관한 연구

이 논문을 석사학위 청구논문으로 제출함

2006년 월 일

건국대학교 일반대학원

공업디자인 전공

정 관 진

목 차

국문초록

I. 서론	1
1. 연구의 필요성과 목적	1
2. 연구내용	2
3. 연구범위 및 방법	4
II. 이벤트 공간과 라이브 공연에 관한 이론적 고찰	6
1. 이벤트 공간	6
(1) 개념 및 정의	6
(2) 이벤트 공간의 특성과 유형적 분류	7
(3) 이벤트 공간 실제 활용실태와 표현	8
-현실을 기반으로 한 공간표현	8
-가상을 기반으로 한 공간표현	12
-비현실성 공간표현	13
2. 라이브 공연	14
(1) 개념 및 정의	14
(2) 라이브 공연의 특성과 유형적 분류	15
(3) 라이브 공연의 실제 활용 및 실태	16
III. 공연예술로서 무대디자인 고찰	18
1. 공연예술의 고찰	18
2. 무대디자인의 현실성	19

IV. 라이브 공연 무대디자인의 프로세스와 주안점	21
1. 디자인프로세스	21
(1) 무대디자인의 실제	21
(2) 소품의 일반적 이해	22
2. 디자인 주안점	24
(1) 의상, 분장, 조명	24
(2) 재료의 선택	27
V. 라이브 공연 무대디자인의 사례분석	30
1. 유형별 사례와 분석	30
2. 새로운 발전 방향	31
VI. 라이브 공연 무대디자인의 실제적 연구 -신승훈 무대디자인 계획-	33
1. 디자인 개요 및 컨셉 설정	33
2. 디자인 전개	34
3. 디자인 결정 - 계획안 확정	36
4. 프레젠테이션 상세	54
VII. 결 론	56
참고문헌	58
Abstract	61

표 차 례

<표 1> 연출구성 브리핑 자료	30
<표 2> 연출구성 브리핑 자료	31
<표 3> 오프닝 영상 콘티자료	31
<표 4> 디자인 구성도	34
<표 5> 디자인 구성도	35
<표 6> 디자인 구성도	35

그림 차례

[그림 1] 현실을 기반으로 한 공간표현	11
[그림 2] 가상을 기반으로 한 공간표현	12
[그림 3] 비현실성 공간표현	13
[그림 4] 라이브 공연 중의 리허설	14
[그림 5] 라이브 무대의 실내, 외적인 상황의 표현	15
[그림 6] Truss구조물 라이브 공연 실제 활용	17
[그림 7] Mtv in New York and Mnet in Seoul)	19
[그림 8] 무대디자인의 현실과 가상	20
[그림 9] 자료조사와 1차 Sketch 시안	22
[그림 10] 무대에서의 각종소품들	23
[그림 11] 라이브 공연에서의 무대의상	24
[그림 12] 라이브 공연에서의 무대분장	25
[그림 13] 라이브 공연에서의 무대조명	26

국 문 초 록

우리가 살고 있는 21세기는 영상물을 비롯해 다양한 매체를 통한 시각적 표현이 중시되는 시대이다. 특히 영화, 방송, 극무대, 이벤트, CF 등 공간 표현이 가능한 매체에 새로운 기술과 연구를 도입한 결과, 공간 표현의 사실성과 독창적인 표현의 발전을 가져왔다.

이처럼 공간 표현이 적용된 매체에 다양한 기술을 접목시켜 복잡적이고 유용한 효과를 얻고 있다. 실제 세트에서 구현하기 위해 응용된 다양한 공간 표현기법과 그 응용을 이용한 수많은 아이디어들이 물리적인 제약 없이 가능하다는 점, 창의적인 아이디어를 실감나게 시각화 할 수 있다는 점 등으로 미루어보아, 앞으로 기술적, 환경적 요소가 개선된다면 이벤트 공간을 위한 무대디자인은 점차적으로 사용이 증대할 것이라 예측할 수 있다.

이벤트의 공간표현은 크게 세 가지로 나뉘지며, 각각의 공간은 다양한 콘텐츠와 문화적 코드에 맞추어서 활용된다.

첫째, 현실을 기반으로 한 공간 표현(expression on reality) - 현실감을 중시하며 실감나는 공간 구성과 환경을 만든다. 주로 재현과 상황설명 시 사용되는 공간 표현 방법으로 실제감을 통해 최종적으로 연출된 영상의 사실성을 높여 몰입을 통한 현실감을 느낄 수 있게 한다.

둘째, 가상을 기반으로 한 공간 표현(expression of remediacy) - 버추얼에서 많이 선호하는 형태로 현실과 가상의 혼합으로 재현되는 공간 표현방법이다. 이러한 표현 방법은 단순한 리얼리티적 요소를 개선하는 동시에 더 나은 사실감을 주는 환영을 보여주는 면에서 디지털 미디어만의 독특한 매력으로 여겨지고 있다. 물리적인 세트의 한계를 넘어 가상으로 재현된 공간을 또 다른 사실로 느끼지게 한다.

셋째, 비현실성을 바탕으로 한 공간표현 방법(Hyper reality) - 실제 실현 가능성에 영향을 받지 않고 상상의 이미지와 추상적인 형상화를 통해 오락적인 요소와 함께 호기심을 유발하는 공간 표현 방법이다. 가상으로 형성되는 공간표현의 자유로움을 통해 가상공간만의 특징을 살릴 수 있다.

이렇게 살펴본 것처럼 Space Design에서의 각 공간은 각각의 특성을 배경으로 다양한 공간 요소들을 사용하여 창의적이고 다양한 콘텐츠를 구현한다. 그러나 한국의 경우 Event 자체가 교양, 시사, 교육 등의 국한된 영역에서만 활용되고 있기에, 다른 나라의 Event 문화적 활용에 비해 그 성질이 정적이다. 더불어 응용 또한 단순한 배경, 그래픽 패널의 활용에서 그치고 있어, 인식과 활용 면에 대한 발상의 전환이 필요하다. 외국의 경우 무대 디자인을 게임쇼나 토크쇼, 드라마, 라이브 쇼, 스포츠경기 등의 다양한 문화적 콘텐츠와의 접목을 통해 이용하고 있으며, 이는 그간의 사례 연구를 통해, 공간 활용에 대한 관심에서 비롯된 철저한 준비와 연구가 어떻게 이벤트성 문화 콘텐츠의 발전과 연결되는 지를 확인할 수 있다. 그러므로 한국의 공간 디자인 역시 이처럼 다양한 활용에 대한 노력과 시도가 필요하다고 여겨진다.

현재 진행 중인 공간 디자인의 영역 활용과 발전 양상을 살펴본다면 선진국의 사례처럼 점진적으로 여러 프로그램에 대해 응용이 가능하도록 이벤트의 환경을 개선시키는 일의 -예를 들어 세트디자인 전문회사의 등장으로 각도와 장면에 맞게 미리 제작된 쌓기식 세트의 패키지 공급을 대중화하여 초기 부담비용을 줄이는 등- 추세를 보인다. 이것은 경제성을 갖춘 하나의 상품으로써 이벤트성 세트의 활용을 확대하고 발전시키려는 노력 중의 하나이다. 우리 역시 이러한 활용과 발전을 위해 인식의 전환과 실용화를 중심으로 하는 연구를 계속 진행함으로써 보다 효율적이고 창의적인 공간적 의미를 표현할 수 있어야 한다.

본 연구는 다양한 공간 표현의 실례가 어떻게 적용되었는지에 관한 외국의 사례 분석과 본인이 직, 간접 적으로 연구하고 경험한 실질적 예를 기초로 이루어 졌다. 사례 분석을 통해 외국의 경우 국내에 비해 다양한 공간 연출을 시도하고 있으며, 단순히 디자이너의 노력뿐만 아니라 스태프들과의 협업이 제대로 이루어져야, 이벤트의 특성을 최대한으로 표현 할 수 있는 결과물의 창출이 가능하다는 것을 알 수 있었다. 우리 역시 스태프 위주의 단독적인 진행을 배제하고 일반 세트 디자이너와 이벤트 플래너 상호간의 지식 교류, 조명과 의상 등에 관한 전체적인 진행 등을 서로 이해하고, 창의적인 공간을 만들기 위한 협력을 해야 한다는 것을 우선적으로 인식하고 해결해야 할 것이다.

훌륭한 무대디자인은 기존의 확립된 디자인 법칙을 이용하여 어떠한 구성으로 문화적 콘텐츠를 접목시켜 전체 공간의 조화를 이끌어내느냐에 달려있다고 볼 수 있다. 하여 본 논문은 디자인적인 측면에 있어서 메시지 전달의 목적과 총체적 조화를 이룰 수 있는 이벤트성 공간 디자인의 특성을 이해하는데 도움이 되 고자 하였다.

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

이벤트 문화는 대중화의 물결을 타고 점차 확산되어 남녀노소를 불문하고 각 사회와 개인에게 풍부하고 다양한 볼거리를 통한 여가활용의 가능성을 제시한다. 공공장소에서의 이벤트 문화는 인간과 사회와 환경이라는 세 가지 요소가 적절하게 배합되어 기존의 유교적 사상에서 발로한 부정적 이미지에서 벗어나 공연자와 관객 사이의 의사소통을 가능하게 한다. 이는 비단 사회적인 현상에만 해당되는 것이 아니다. 우리 생활의 전반적인 부분에 적용되는 것은 물론이고, 특히 변화에 민감한 젊은 세대들에게는 문화의 흐름을 직접적으로 전달하는 역할을 한다. 이를 통하여 전체적인 문화적 코드의 환경 변화를 이룰 수 있다.

이벤트의 본래 뜻은 사건, 시합을 의미하지만, 서구에서는 마케팅 용어로서 판촉진을 위한 특별행사라는 의미의 스페셜 이벤트(special event)라고 쓰여 왔다. 구미에서는 판촉 또는 프로모션, 프리미어 행사 등으로 불리며, 콘서트, 패션쇼, 전시회, 쿠폰, 샘플링, 콘테스트, 환불, 스포츠 이벤트 등의 단위 이벤트에도 사용한다. 실제로 이벤트란 용어의 사용이 가장 보편화된 나라는 일본이다. 일본은 1964년 도쿄올림픽과 1970년 오사카 만국박람회를 계기로 이러한 이벤트가 국가나 지역 발전에 무엇보다 중요한 산업임을 인식하기 시작했다. 마케팅 활동을 비롯해 문화 행사, 공공 행사, 기업행사 등을 합쳐 이벤트라는 이름으로 발전시켰고, 다양한 지역 이벤트(커뮤니티 이벤트)를 통해 지역 발전을 도모했다.

서양에서 쓰이는 이벤트란 스포츠 행사처럼 아주 큰 사건이나 판촉행사 등을 의미하며, 이때의 이벤트는 단독으로 사용되지 않고 그 성격을 수식하는 형용사와 함께 쓰인다. 그러나 동양에서 쓰이는 이벤트는 현장에 모인 사람들을 대상으로 하는 모든 활동을 뜻하므로 자칫하면 그 의미가 너무 넓고 막연해질 위험이

있다. 한국이벤트연구회에서는, "이벤트란 공익, 기업이익 등 뚜렷한 목적을 가지고 치밀하게 사전 계획되어 대상을 참여 시켜 실행하는 사건 또는 행사를 총칭하는 말이다."로 되어 있다.¹⁾

이러한 사전적 의미에서도 알 수 있듯이, 사람들은 목적을 실현하기 위한 방법으로 행사가 가지는 새로운 힘에 주목하게 되었고, 이는 이벤트 문화의 변화에도 영향을 미쳤다. 과거, 단순한 배경과 공간을 제공했던 무대의 개념은 재료의 고급화, 마감의 완성도 등으로 확장되어갔고, 이에 따라 더욱 정교하며 다양한 기술적 노력이 요구되고 있다. 또한 물리적으로 한정된 과거의 세트를 벗어나 좀 더 다양한 아이템들을 접목해 변화무쌍한 볼거리를 제공할 수 있는 계기를 만들었다. 본고에서는 최근의 이벤트 행사에서 엿볼 수 있는 다양한 시도의 가능성을 현실화 시킬 수 있는 구체적인 방안을 제시하고 하고자 한다.

2. 연구 내용

본 연구에서는 문화적 변화의 흐름을 타고 나타낼 수 있는 무대적 기술과 표현이 이벤트라는 넓은 의미와 접목되어 만들어지는 대중적인 가능성에 주목했다. '공간'을 활용함에 있어 현재 진행형인 디자인적 측면에서의 무대유형과 표현요소의 활용을 살펴보고, 이를 통해 앞으로의 방향을 예측해 봄으로써 무대의 표현이 가지는 다양한 가능성을 찾는 것을 목적으로 한다. 지금까지는 다양한 이벤트를 하는데 있어서 공간이 갖는 의미는 그리 큰 비중을 차지하지 못했다고 보인다. 그렇기 때문에 본 연구에서는 이벤트라는 문화의 콘텐츠 속의 무대라는 측면에서 공간의 특성을 이해하는데 도움이 되고자 한다.

이미 해외에서는 공공장소에서의 다양한 이벤트적 볼거리들이 제공되고 있다.

1) 네이버검색-(<http://terms.naver.com/item.php?d1id=6&docid=9621>)

국내에서도 이미 여러 번 소개된바 있는 wwf,²⁾ wwe,³⁾ pridefc,⁴⁾ k-1⁵⁾ 등이 그 좋은 예라 할 수 있을 것이다. 실질적으로 무대에서 보이는 다양성은 무궁무진하며 현실감 있게 표현한다는 의미는 단순히 드러내는 것으로 끝나는 것이 아닌, 마치 현실처럼 보여주기 위한 것으로 정밀한 디테일과 사전준비, 구체적인 디자인 작업 등을 모두 포함하는 것을 말한다. 그 결과 현실 속에서 표현하기 불가능한 것들도 표현이 가능하게 되었으며 대중에게는 상상 외의 표현으로 인한 적극적인 즐거움과 다양성을 제공할 수 있게 된다.

이러한 것이 가능하기 위한 많은 요소들 가운데 가장 중요한 것은 과감한 투자의 선결이다. 자본주의 사회의 척도인 투자는 문화 콘텐츠 분야에서 많은 불거리를 제공한다. 단순한 이벤트적 행사에 그치지 않기 위해서는 적극적인 투자가 그 생명력을 존속케 하는 원동력이 되는 것이다.

이벤트 공간의 무대 역시 과거 단순한 배경의 역할을 넘어 각각의 현실성에 맞는 새로운 공간 창조에 중요한 위치를 차지한다. 그러므로 무대에는 어떠한 표현적 특성이 있으며 어떠한 가능성이 있는지 찾아보는 일 역시 중요하며, 과거 하드(hard) 했던 세트가 다양한 전환과 변환으로 얼마나 다양하고 자유롭게 그려질지 유추해보는 것도 중요한 과정이라고 볼 수 있다. 실제 선진국의 각 이벤트 무대들은 각각의 세트에 맞는 다양한 변화를 추구하고 있기 때문에 오늘날, 상투적으로 재연되는 무대는 점점 설 곳이 줄어들고 있는 게 사실이다.

무대에서 표현하는 공간의 활용에 이벤트라는 이미지는 아직 낯설지만, 인식의 변화와 더불어 적극적인 투자와 끊임없는 디자인의 연구는 새로운 가능성을 가져오고 이를 통해 충분히 무대와 이벤트의 관계는 개선될 수 있다고 본다. 본 연

2) World Wrestling Entertainment, 미국의 프로레슬링단체

3) World Wrestling Federation, 미국의 프로레슬링 하드코어 단체

4) 일본의 이종격투기 대회 중 하나 이종격투기란 선수가 맨몸으로 링에 올라 모든 수단을 다 동원해 상대를 쓰러뜨리는 시합

5) 1993년 극진 가라테의 유파인 정도회관의 이시이 가즈요시가 킥복싱·가라테·쿵푸·권법 등에 공통으로 들어가는 알파벳 K를 따서 만든 입식 격투기 대회

구는 문화적 코드의 변화에 따라 이용가능한 공간의 다양성과 실제성을 통해서 향후 이벤트 공간의 세트에 대한 인식과 활용도의 증진을 도모하는 것은 물론이고, 기존의 컨텐츠나 아이템의 부족으로 실행되지 못했던 다양한 표현의 적용을 현실화 할 수 있는 이벤트 공간 무대의 새로운 가능성이 내재된 연구가 될 것이다.

3. 연구범위 및 방법

본 연구에서는 이벤트 문화의 환경적 특성 중 하나인 무대디자인 측면에서 세트를 이용한 다양한 공간 활용과 기획, 실현가능한 무대디자인의 표현 양식에 대한 연구를 다루면서, 특히 전환세트를 이용한 완성도 높은 무대 연출력의 특징에는 어떠한 것이 있는지 살펴볼 것이다.

첫째, 이벤트무대 연구에 대한 전체적인 개괄이 포함된 설명이 있고,

둘째 장에는 이론적인 논의로써 이벤트 세트디자인의 개념과 특성을 간단하게 언급하며 세트디자인의 특성을 통해 이벤트 세트 디자인에 대한 전반적인 이해를 돕고자 하였다. 또한 이벤트를 위한 공간적 의미에 대한 설명을 통해 무대 디자인의 기획과 작업에 대한 전체적인 소개를 하고 있다.

셋째 장에서는 각각의 무대 공간 표현에 대한 내용으로 다양한 세트에서 실행될 수 있는 조형적인 요소와 공간 표현의 유형과 특징을 통해 무대 세트의 특성과 함께 공간 디자인적 요소를 살펴볼 것이다. 또한 사례를 통해 이벤트에서 다양한 효과적 공간 표현과 조형적 특성들이 어떻게 응용되는지 분석하였다.

넷째 장에서는 구체적인 사례분석을 통해 그 응용과 활용이 어떻게 표현되었는가에 대한 내용으로 특히 <라이브 무대>를 중심으로 각 공간의 유형적 특성이 어떠한 공간 표현요소와 접목되어 나타났는지를 살펴보고 연구 소결을 통해 논증하였다.

다섯째 장에서 연구를 통해 내려진 결론과 실제 적용 가능한 요소들로 세트 디자인을 하며 앞으로의 이벤트 무대의 새로운 공간 표현으로써의 가능성을 알아본다.

연구의 범위를 살펴보면 전체적으로 세트 디자인 부분을 다루면서 특히 회전 무대라는 표현 방식에 중점을 두고 있다. 하지만 본인이 실무를 통해 체험하였던 여러 경험들을 토대로 조금 더 현실성 있는 연구에 의미를 두고자 하였다. 영역에 한하지 않고 끊임없는 변화를 추구하는 현대 사회를 살아가면서, 이 연구를 통해 무대 미술의 변화의 방향성을 제시함과 동시에 지금의 우리의 현실을 이해하고 무대미술이라는 분야의 한계를 넘고자 한다.

본 연구의 참고는 문헌연구-방송 미술 관련 논문과 보고서, 관련 서적, 이벤트 기획 관련 서적과 인터넷 등을 참고로 하였으며, 본인이 실제 활용하였던 디자인 과정을 체계화하여 구성 하였다.

II. 이벤트 공간과 라이브 공연에 관한 이론적 고찰

1. 이벤트 공간

(1) 개념 및 정의

넓은 의미로는 눈을 통해 보이는 무대의 공간적인 조형물, 즉 무대장치물, 무대의상, 무대조명등을 총칭하지만 좁은 의미로는 무대장치만을 지칭하는 경우도 있다. 무대는 대개 이론적 단계에 의해, (1) 자연자체를 무대로 삼는 자연무대 (2) 배경을 상징적으로 양식화한 중립무대 (3) 한 무대 안에 여러 장면을 나란히 세워두고, 연극자가 장면을 옮겨 다니는 구성무대 즉 시물탄(symultan) (4) 실제 풍경처럼 착각하도록 그려진 여러 개의 막에 의해 무대 내에서 장면이 전환될 수 있는 착각무대로 나누어진다. 무대디자인은 극장건축의 발전과 밀접하게 관련되어 왔으며, 항상 연출자에 의해 무대장치, 무대의상, 무대조명, 무대효과가 하나의 표현 의도 아래에서 통일되어야 한다.⁶⁾

무대공연의 진행에 따라 요구되는 각 장면을 연출의도에 맞게 설계, 제작, 설치하는 모든 과정 또는 그 제작물을 말한다. 무대장치는 대본 및 배우에 대한 심리적, 예술적 이해를 전제로 무대기구, 무대공학, 무대조명, 극장경제, 관객심리, 극장경영 등의 측면을 고려하여 설계되어야 한다.⁷⁾

그렇기 때문에 세트디자인 성격은 흔히 극의 장르와 관련되고 장소 설정에도 영향을 미치게 된다. 세트나 그래픽을 디자인할 때에 가장 염두 해야 할 것이 바로 시각적 측면의 전달기능이다. 무대에서 이루어지는 상황을 명확하게 나타내야 하며 장소, 시간, 분위기에 대한 정보를 알려주는 것이 중요하다. 무대 디자인은 연출가나 안무가가 표현하고자 하는 의도의 내용을 시각적으로 구체화하여 대중

6) (출처 : 네이버 지식iN<http://terms.naver.com/item.php?dlid=6&docid=9621>)

7) (출처 : 네이버 지식iN<http://terms.naver.com/item.php?dlid=6&docid=9621>)

들에게 효과적이고 현실감 있게 전달하는 역할을 맡고 있다.

1970년대 아트 디렉터, 프로덕션 디자이너로 알려진 이탈리아 출신의 엠마누엘레 루짜띠는 무대 디자인의 정의를 이렇게 내리고 있다.⁸⁾

"세트디자인이란 '관객이 공연 공간에서 감지할 수 있는 무대의 움직임 (Movement), 소리(Sound) 색(Color), 빛(Light), 질감(Texture), 부피나크기(Mass)와 같은 시각적 청각적인 요소들을 포함하며 상상을 통해 느낄 수 있는 촉각적 느낌의 감동적 형상화'이다" -엠마누엘레 루짜띠(Emanuele Luzzati)-

(2) 이벤트 공간의 특성과 유형적 분류

세트(set)와 무대장치(staging)는 무대공간의 제작에 있어 실질적인 환경을 조성하는 것을 말한다. 그렇기 때문에 대중들은 세트로부터 첫 인상을 받아 무대의 성격을 읽어내고 이벤트의 전체적인 분위기를 파악하게 된다.

무대의 전달기능을 위해서 세트는 다양한 역할을 수행하고 있는데, 세트의 공간구성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 연기(action)를 위한 배경과 물리적인 환경의 제공이다. 이것은 곧 연기자의 연기를 위한 공간의 필요성을 의미하며 배경뿐만 아니라 소도구 등의 적절한 공간 배치를 준비하는 것을 의미한다.

둘째, 시간과 장소와 분위기의 조성이다. 설정이 필요한 세트에서는 세트전환을 통해 그 내용이 벌어지고 있는 시간과 장소를 관객들이 알 수 있어야 하며 상황에 대한 현실감을 최대한으로 느낄 수 있게 해야 한다. 그렇기 때문에 작은 소품이나 마감재 까지도 신경 써서 디자인하도록 한다.

셋째, 모든 시각적 요소들을 통합하면서도 프로그램 자체에 독특한 스타일을

8) MBC 미술센터 ART & PEOPLE
http://www.mbcart.com/html/info/artpeople/20040304/p_no06.html

부여하는 공간으로 표현되어야 한다. 디자이너는 분위기와 색조 등 가능한 모든 시각적 요소들을 하나로 통일하고 자신의 의도와 기획자의 연출특성을 나타낼 수 있는 분위기를 만들어야 한다. 각각의 개성이 강한 색들이 함께 있거나 부분적 요소가 조화를 이루지 못하고 있다면 관객들은 전체 분위기를 이해하는데 어려움을 느낄 수 있으며, 소품 등의 배치가 잘못 되었을 시에는 오히려 관객의 주의를 산만하게 할 수 있기 때문에 각각의 요소들에 나름대로의 통일성을 주어 그 자체가 하나의 분위기를 나타낼 수 있도록 해야 한다.

넷째, 성공적인 행사 진행의 구성을 위한 공간 제공이라는 최종적인 목표를 실현하기 위해, 그 장소에서 이루어지는 모든 행위들을 담아낼 수 있어야 하며 공간 자체에 대한 의미부여는 너무 두드러지게 않도록 해야 한다. 디자이너와 관객의 시, 지각적 차이는 있을 수 있기 때문에 현장에서 경험을 토대로 보여 지는 효과에 최대한 효과를 목표로 한다.⁹⁾

(3) 이벤트 공간 실제 활용상태와 표현

-현실을 기반으로 한 공간 표현

이벤트 무대 위에 연출된 세트의 모든 요소들은 대부분이 연극 용어이다. 다시 말하면 이벤트를 위한 무대라 하여도 연극의 무대를 그대로 옮겨 놓은 듯한 표현을 쓴다. 이러한 무대에서의 현실성은 장소의 구분이 없다는 데에 그 특징이 있으며 디자인적으로 가장 많이 응용되는 무대는 사실 공간이다. 이 세트는 일반적으로 특정한 장소를 복사하며 그대로 재현하는 것을 말하기도 한다. 이벤트행사가 많이 이루어지는 실내 체육관등의 경우 종종 상징적 방법을 사용하기도 하는데, 예를 들어 무대 위에 호수를 재연한다고 설정한다면 무대 전체를 갈대 숲이나 안개 등으로 구성하여 관객으로 하여금 장소를 연상시키는 것처럼 사실을

9) 무대 제작론. 심길중. 한울 아카데미, 1996, p150-160

재현하는 세트를 말한다.

사실적 무대는 주로 Concept에 따른 극적인 설정이 있을 때 사용되며, 재현이 이루어지는 공간에서 보여 지는 Realism에 고착해야 한다. 그러므로 디자이너는 디자인 시안이 설정된 환경과 내용에서 무엇이 올바르게 표현되어야 하며 표현한 것이 얼마나 사실에 기하고 있는지를 반드시 확인해야 한다.

무대 설정을 위한 장소의 제공이 나날이 늘어나고 있는 추세이기는 하지만 아직 그 배경 환경이 많이 열악한 것은 사실이다. 그러나 장비의 노후와 빈약함만을 탓할 수만은 없는 것이 현실이기에 디자인의 발전과 의식의 전환이 필요하다. 공간 속에서의 이루어지는 이벤트 작업을 일컬어 '환경을 재구축한다.' 라고 표현하기도 한다. 사실적인 무대에서 가장 성공적인 표현은 이러한 재구축에 어느 정도 신경을 써서 완벽히 재현해 냈는가에 있다. 각 부분적인 요소들을 가지고 디자이너의 안목과 극적 연출 상황을 통해 다시 구성되기 위해서 때로는 현실과 똑같은 재현을 하지 않기도 한다.

또한 사실적 표현에 있어 염두 해 두어야 할 것이 있다. 실제 장소를 재현할 때 누구나 쉽게 연상될 수 있는 공간으로 표현되어야 하는데 사람들에게 통상적으로 알려진 이미지가 아닌 다른 모습을 재현 했을 때 사람들은 그 공간이 어떠한 곳인지, 어떠한 상황인지 당황할 수 있기 때문에 장소 등은 명확하고 분명하며 누구나 언뜻 보아도 알 수 있는 공간으로 재구성해야 한다. 그러므로 당시의 건축 양식이나 사람들의 유행, 패턴, 도구 등 그 시대나 상황을 다시 재현하는 세트공간의 유형은 때로는 객관성을 유지하기 위해 고증을 받음으로서 사실감을 극대화하기도 한다.

이에 따르는 전반적인 무대작업은 주어진 공간상에서 나타내고자 하는 현실성을 이벤트 화하는 것이다. 디자인적인 측면에서 현재 진행되고 있는 이벤트 공간의 유형과 표현요소의 활용, 그리고 앞으로의 방향을 알아봄으로 이벤트 세트에서의 표현에 대한 다양성과 현실성을 찾는 것을 목적으로 하였다.

‘이벤트 공간’을 무대 개념에서 본다면 실제 세트에 적용할 수 있는, 혹은 소형과 대형 공간에서 어울리지 못하는 불편함을 줄여보려는 실질적인 필요에 의해서 사용되었다고 할 수 있다.

이벤트 공간은 특성상 공간 자체를 넓은 무대 크기를 기본으로 한다. 때로는 야외에 오픈된 장소를 이용하기는 하지만 날씨나 기후의 영향력을 덜 받는 실내의 행사장이 대부분인데 실내의 제한된 공간은 여러 번의 설치와 해체작업을 반복해야 하므로 세트의 보존성과 영구성, 내구성 등에서 제약을 받는 경우도 생긴다. 또한 일정한 공간의 한계가 있기 때문에 세트 디자인 시 입체감과 풍부한 공간감과 높이감동의 표현에도 어느 정도의 제한이 있고, 세트의 높이에 따른 관객의 시각을 맞추기 위해서는 어느 정도 장비와의 거리가 필요한데 세트의 높이가 올라갈수록 조명과 높이 제한과 객석과의 거리 확보 등의 현실적인 어려움 등이 있을 수 있다. 이러한 공간적인 한계로 인한 어려움 이외에도 세트 제작을 위해서는 경비가 매번 들어야 한다는 점과 또한 디자인의 의도처럼 제작이 나오지 않았을 경우의 실제 세트 디자인의 마감 문제 등은 이벤트 세트의 가능성을 발전시키게 한 요인이라고 할 수 있다.

또한 변화되는 무대의 기술력과 영상의 기술력에 따라 LED¹⁰⁾ 또는 프로젝션의 크기와 화질이 고화질 고선명도로 바뀔에 따라 세트의 거친 면이나 이음 자국 등 마감에 있어 디테일한 문제들이 대두되고 있으며, 또한 무대의 면적대비 영상이나 조명의 비율이 상대적으로 커지게 되었다. 무엇보다도 이벤트공간의 장점은 소형세트에서 나타내기 어려운 무대를 대형화하여 영상과 조명이 어우러진 무대장치의 활용으로 표현한다는 점이며 초기 투자비용이 많다는 점을 빼고는 다소 경제적이며, 다양한 응용과 활용이 가능하고 시간에 있어 절대적인 제약을 받지 않는다는 점, 그리고 하나의 장소에서 세트가 지닌 많은 변화를 보여줄 수

10) LED-(light emitting diode)는 반도체 p-n 접합소자로서 전기에너지를 빛에너지로 바꿔주는 발광 반도체임.

있다는 것이 장점이라고 할 수 있겠다. 전통적인 의미에서의 세트와의 비교분석은 이 후에 더 깊이 논의될 것이지만 이벤트공간의 장점은 무엇보다도 경제적인 원리에 입각해 있으며 행사 목적으로 기획, 제작된 대형화 세트는 필시 유용하다고 할 수 있을 것이다.

하지만 무엇보다도 리얼리티와 시각적인 부자연스러움은 이벤트 공간 속의 무대에서 조금은 깊이 다루어져야 할 숙제로 남아있다. 작업이 진행되는 현실에 비추어볼 때에는 기획에서 제작까지의 시간이 턱없이 부족하여 사전제작을 위한 검토가 면밀하지 못하기 때문에 디테일 면이 떨어지는 점은 리얼리티의 구축에 대한 의문을 제기하고 있다. 또한 무대 위에서 일어날 수 있는 연기자의 '어떠한' 동선도 항상 예측해야 한다는 점도 이벤트공간의 어려움 중 하나라고 할 수 있다. 이렇게 이벤트공간은 아직까지는 기술력이나 응용력에 있어서 부족한 면이 많지만 영상의 활용과 기술적인 세트의 한계나 경제적인 차원에서 볼 때 이벤트 세트의 다양성과 기능성은 점점 활용도가 높아지고 있음을 알 수 있다.



[그림 1] 현실을 기반으로 한 공간표현

- 가상을 기반으로 한 공간표현

이 표현은 버추얼 스튜디오의 느낌을 배제하면서 가장 세트의 이미지와 비슷하게 제작하여 세트의 이미지를 강조한 표현이다. 이러한 표현의 장점은 실물 세트의 제작 시간이 없거나 제작비용을 단축하고자 할 때 또한 스튜디오의 공간의 협소함이 있어 실제 세트가 들어서는 것의 어려움이 있을 때 효과적으로 표현할 수 있다.¹¹⁾

이런 경우의 이벤트성 백드롭¹²⁾의 개념으로 존재하기 때문에 존재하기 때문에 동선의 이동이 거의 없고 연기자는 서서 진행을 하거나 앉아서 진행을 한다. 보통 테이블은 실제 테이블을 사용하여 현실감 있도록 하며 최대한 실제 세트 같은 느낌을 주도록 하는데, 이 때 테이블과 배경 세트의 이미지나 톤을 비슷하게 하여 실제와 가상의 이미지가 서로 연결된 느낌을 줄 수 있도록 한다. 실제적인 느낌을 주기 위해 마감은 방송 세트에서 많이 사용하는 나무 소재나 대리석 느낌이 나는 맵핑을 사용하여 사실적인 느낌을 들게 한다.

주로 국내의 경우 방송 편수가 많은 EBS 등에서 사용되는데 어학이나 교육 프로그램 등에서 사용하며 뉴스나 정보 스포츠 프로그램에서도 종종 사용된다.



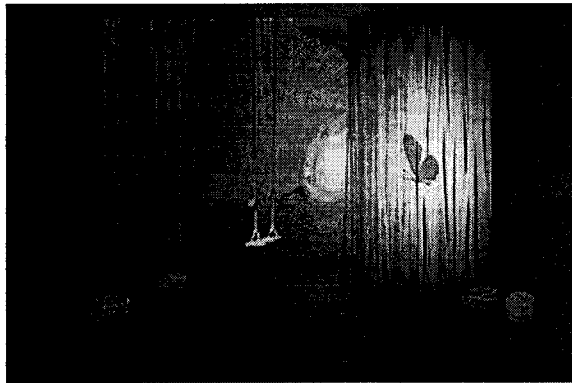
[그림 2] 가상을 기반으로 한 공간표현

11) 무대제작. 신일수. 교보문고. 2000. p18
12) 무대에서의 배경 막으로 쓰이는 작화막

-비현실성 공간표현

일반적으로 세트작업 시간을 절감하기 위해 연출노트를 만들고 각각의 장면으로 구성되는 주제에 따라 부가적인 작업 등을 한다. 보통 기본 세트라고 할 수 있는 메인세트를 주축으로 한다. 비현실성공간은 실제 하는 공간을 표현하여 객석의 관객으로 하여금 상상력을 자극하는 것은 물론이거니와 시각적인 즐거움과 호기심을 줄 수 있는 무대 표현을 말한다. 사실적 무대는 크게 음악, 쇼 형식, 무용, 연극, 뮤지컬, 오페라 등에서 볼 수 있는 장식적인 공간적으로 표현한다.

무대의 비현실성 공간 표현은 간접적이고 비사실적인 표현으로 색과 재질, 형태 등으로 공간을 구성한다. 무대의 세트의 비중이 간접적이며 비사실적 측면에 치우쳐져 있기 때문에 예술적인 특성이라거나 여러 행위들을 담아내는데 있어 적합한 표현이라고 할 수는 없다. 최근에는 여러 가지 무대장비들의 발달과 조명장비의 발달로 세트를 세우고 영상을 이미지로 배경 역할과 환상을 전달해 주기도 하며 점차 이벤트 쇼의 무대 등에서는 이러한 세트의 개념을 가지고 분위기를 이끌어 가는 추세이다. 그러나 무대 디자이너들은 이러한 장비들과 자신의 세트와의 접목을 통해 새로운 비현실적 공간표현을 이끌 수 있으며 공간의 표현을 도와줄 수 있는 세트와 조명으로만 공간적인 표현도 가능한 것이다.¹³⁾



[그림 3] 비현실성 공간표현

13)무대제작. 신일수. 교보문고. 2000. p12

2. 라이브 공연

(1) 개념 및 정의

라이브라는 사실적인 무대에 있어 가장 성공적인 표현은 이러한 시뮬레이션을 통하여 현실감을 얼마나 완벽히 재현해 냈는가에 있다. 디자이너의 안목과 극적 연출 상황을 통해 다시 구성되기 위해서 각 부분적인 요소들을 현실과 똑같이 재현 하지 않기도 한다.

또한 사실적 표현에 있어 미리 생각해 두어야 할 것은 실제 장소를 재현할 때 누구나 쉽게 실제 연상될 수 있는 공간으로 표현되어야 한다는 것이다. 사람들에게 통상 알려진 이미지가 아닌 다른 모습을 재현 했을 때 사람들은 그 공간이 어떠한 곳인지, 어떠한 상황인지 당황할 수 있기 때문에 장소 등은 명확하고 분명하게 표현되어야 하며 누구나 무대에 놓여진 설정된 세트를 보아도 상황을 알 수 있는 공간으로 재구성해야 한다.

그러므로 라이브는 사실적인 무대에서는 시뮬레이션에 의한 재현에 있어서 당시의 건축 양식이나 사람들의 유행, 패턴, 도구 등 그 시대나 상황을 다시 재현하는 세트공간의 유형으로 때로는 객관성을 유지하기 위해 많은 고증을 통하여 나타낼 수 있는 시간적인 필요함을 알고 있어야 한다.¹⁴⁾



[그림 4] 라이브 공연 중의 리허설

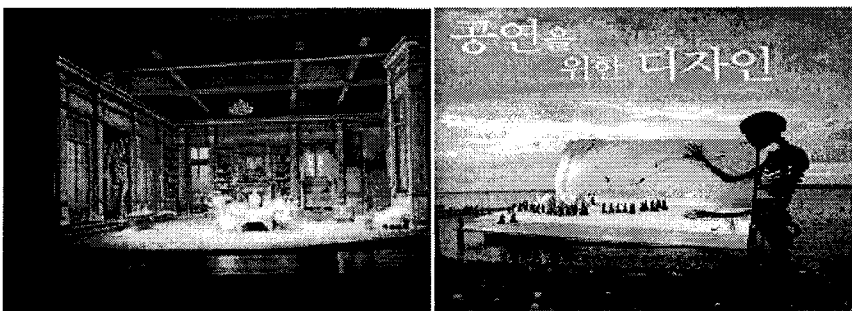
14) 무대기술, 박동우, 교보문고, 2001. p123

(2) 라이브 공연의 특성과 유형적 분류

라이브 공연의 특성 중에 하나는 실제 세트보다 스케일 면에서 작게 제작되거나 극적인 분위기를 위해 실제와는 다르게 약간 과장되거나 변형된다는 것이다. 공간설정이 되는 표현에는 외부의 공간을 묘사한다거나 실내의 한 공간을 묘사하는 등의 구체적 공간 표현을 통한 사실적 표현방법이 있다. 보통 외부의 공간을 묘사할 때에는 무대의 세트에서 말하고자 하는 상황을 구체적으로 재현하는 방법이 있는데, 예를 들어 디렉터의 내용의 주제가 되는 공간을 설정한다거나 소재와 관련된 공간에 마치 객석과 무대의 구분 없이 하나의 느낌을 주는 공간을 만들 때 사용한다.

구체적 공간의 설정은 연출의 성격에 따라 다른데, 예를 들어 무대가 시대적인 성격을 띠고 있다면 보통 그 시대의 건축물의 양식이나 실, 내외의 인테리어 이미지를 많이 선호하게 된다. 또한 역사 등을 다루는 부분이면 역사적 사실과 근거가 충분한 자료의 내부 이미지를 주로 하고, 음악을 테마로 다루는 부분이면 무대 위에 또 다른 공연장 내부를 묘사하기도 한다.

또한 구체적인 실내 공간을 제시하는 이벤트세트 가운데서는 재질감과 바닥면 처리 까지도 실제감 있게 표현하여 실제적인 이미지의 전달을 제공하기도 한다.¹⁵⁾



[그림 5] 라이브 무대의 실내, 외적인 상황의 표현

15) 무대기술. 박동우. 교보문고, 2001. p147

(3) 라이브 공연의 실제 활용 및 실태

라이브 공연에 단점 중의 하나는 연기자와 무대와의 부조화로부터 오는 어색함일 것이다. 그러한 단점을 극복하기 위해 이벤트세트에서는 공감각적인 표현을 이용하여 무대 위의 공간에 구조물(truss)¹⁶⁾을 설치하여 지붕처럼 넓은 공간에 걸치는 구조물의 형식으로 만들어진 형상이 입체적으로 보이게끔 하여서 사실적인 느낌을 표현하기도 한다. 예를 들어 연기자가 철재로 디자인된 서재 옆에서 걸어 나온다거나, 이글루에서 기어 나온다거나 엘리베이터를 타고 수직이동을 한다거나 계단을 오르고 상자에서 물건을 꺼내드는 등의 행위를 보여줌으로 사실감을 주게 하는 기법이다.

이러한 행동을 더 실질적으로 느끼게 하기 위해서는 행동을 한 결과의 소품을 실물을 사용하여 실제적인 느낌을 주도록 한다. 예를 들어 CG로 만들어진 서재에서 손을 내밀어 서재에서 책을 꺼내는데 꺼낸 책은 실제적인 책을 꺼내어 현실과 CG간의 행동의 연장과 착각을 주는가 하며, 바구니에서 물고기를 꺼내는데 실제 물고기를 꺼내 들거나 한다면 시청자들은 CG와 실물 이미지와의 행동의 일치로 인해 일시적인 착각의 느낌을 받고 실제적인 느낌을 받을 수 있다.

이러한 방식은 크로마키를 이용하여 일종의 눈속임을 하는 것인데, 단순히 걸거나 서 있는 것이 아니라 동선과 행동을 자유롭게 해서 역동적인 이미지를 주어 공간에 실제 걸어다니는 것처럼 보임으로 관객들은 일체된 모습을 통해 나름대로 입체공간이라는 가정을 하게 된다. 이러한 방법을 사용할 때는 CG와 실물의 동작 연결이 자연스럽고 인위적인 느낌이 들지 않게 연기자는 과장된 연기를 피해야 한다.

16) 무대위의 공간 안에서 지붕처럼 넓은 공간에 걸치는 구조물의 형식



[그림 6] Truss구조물 라이브 공연 실제 활용

Ⅲ. 공연예술로서 무대디자인 고찰

1. 공연예술의 고찰

TV나 공연예술 계통의 프로그램을 보면 라이브 공연에 의한 무대 디자인이 상당한 수준급에 올랐다고 여겨진다. 하지만 그 속을 자세히 들여다보면 연출 면에서의 비슷한 점 들을 발견 할 수 있다. 강화유리 바닥에 비춰지는 현란한 조명의 사용들이 공연 속에서 자주 보여 지고 있음을 알 수 있다.

이러한 추세는 실질적 무대에서의 모습보다는 버츄얼 스튜디오의 느낌을 조금 더 세련되게 다듬어 세트의 이미지를 강조하는 표현이 늘고 있다는 의미이다. 이러한 표현의 장점은 실물세트의 제작 시간이 없거나 제작비용을 단축하고자 할 때 또한 스튜디오의 공간의 협소함이 있어 실제 세트가 들어서는 것의 어려움이 있을 때 효과적으로 표현할 수 있다.¹⁷⁾ 이 경우는 이벤트성 백드롭¹⁸⁾의 개념으로 존재하기 때문에 동선의 이동이 거의 없고 연기자는 서서 진행을 하거나 앉아서 진행을 한다.

이렇듯 공연예술의 무대공간의 확대와 열정은 2000년대 들어서면서 더욱 거세게 번졌다. 그 결과 Mtv¹⁹⁾나 Mnet²⁰⁾등의 라이브 공연이 시선을 모으게 되었다는 점은 이미 젊은 층들의 마니아적인 분포도에 의해 확인할 수 결과라 하겠다. 공연예술에 대한 시장개방 정책이 시작되었고 각 민족진영의 국가들의 음악세계는 이미 그 영역을 초월하였다.

나라간의 공연문화 교류는 원활해졌고 한국의 텔레비전이나 라디오를 통해 해외의 공연문화를 듣고 볼 수 있는 기회를 갖기에 이르렀다. 2000년대부터는 서울

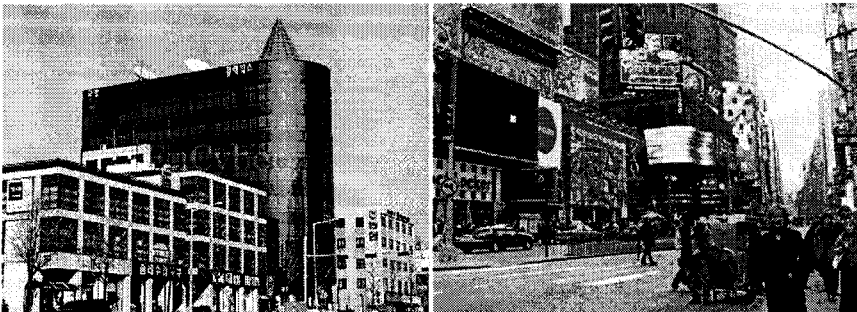
17) 무대제작. 신일수. 교보문고. 2000. p18

18) 무대에서의 배경 막으로 쓰이는 작화막

19) Music Television -인기 가수나 그룹의 비디오를 방영하는 TV

20) 음악전문 포털TV와 Radio

에 집중되어있던 공연활동이 광역시는 물론 지방의 중, 소도시까지 퍼져 올바른 공연 문화의 정착을 만들고 있다. 그러나 이러한 개혁 개방정책에 힘입어 세계적으로는 한류바람을 타고 많은 기획자 혹은 프로듀서들이 해외로 진출하여 급상승한 외국 관객들을 만나게 되었고 그에 따라 공연회수도 과거에 비할 수 없을 만큼 크게 늘게 되었다. 앞으로도 공연예술은 문화적 콘텐츠라는 최대의 장점을 살려 국내는 물론 해외 시장과의 활발한 교류가 이루어 져야 할 것이다.



[그림 7] Mtv in New York and Mnet in Seoul)

2. 무대디자인의 현실성

다양한 장면 설정과 전환, 설치와 해체로 인해 부과되는 물리적인 시간에 전혀 구애를 받지 않는다는 점이 실제 무대디자인의 장점이라고 할 수 있다. 이러한 세트의 전환은 디자인에 대한 감각적인 능력의 적용이 가능해 결과적으로 뛰어난 시각 효과를 줄 수 있다.

무대 디자인은 장면과 장면, 각각의 테마가 다른 세트에서 전환을 할 때 유용하다. 하나의 공간 내에 각기 다른 세트를 수평, 수직으로 배치하고 동선이동을 위한 매개체를 사용하여 상하, 좌우를 이동할 수 있도록 한다. 단순한 역사에 대

한 고증이나 현실에 대한 사실적 표현도 있지만 이러한 매개물 가운데서는 미래에 대한 예측과 응시에서 착안한 구조 체를 사용하여 수평, 수직 이동은 물론이고 에스컬레이터 등을 매개로 사선으로도 이동하는 등의 무대를 꾸밀 수 있다. 이렇게 무대 디자인은 기술적인 부분과도 같이 연구해야 하는 학문이기에 그 가능성이 무한히 열려 있다고 할 수 있다. 동시에 무대의 전체적인 공간에 대한 감각이 요구되는, 가장 세심한 디자인 분야중 하나가 아닌가 한다.

또한 건물 내부 및 외적인 상황을 파악하여 문을 통해서 전혀 다른 공간으로 이동하기 하는데 이런 문은 '세트 전환 문'으로 세트 전환 시 출연자가 시공간적으로 떨어져 있는 어떤 환경과의 연결됨을 현실성 있게 제시하는 공간 디자인이다. 공간을 전환하는 문을 통과 할 경우 일부 영상적인 효과를 줌으로 실감을 더할 수 있고 흥미를 유발할 수 있다.

무대 디자인에 대한 현실성 중에 또 하나가 세트를 전환수에 의해 움직이는 Stage Hand²¹⁾가 있는데 세트의 수직, 수평 이동 등을 자연스러우면서도 적절하게 사용할 수 있다는 점에서 주로 사용된다. 전환수가 보이지 않는 점이 마치 어둠 속에서 이루어지는 마술과도 같다고 할 수 있다.



[그림 8] 무대디자인의 현실과 가상

21) 장면전환에 있어 사람이 집적 세트를 움직이도록 할 때 쓰이는 인력.

IV. 라이브 공연 무대디자인의 프로세스와 주안점

1. 디자인프로세스

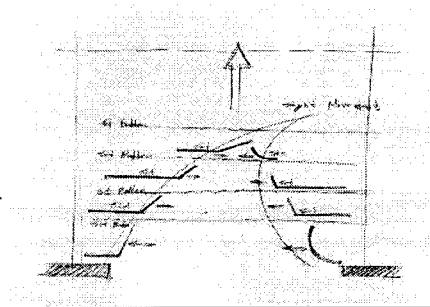
(1) 무대디자인의 실제

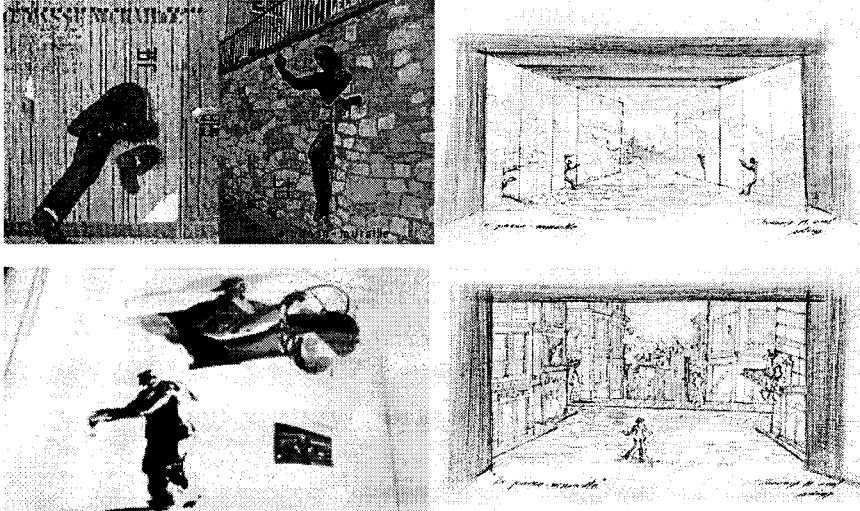
라이브 공연에 있어서 디자인 프로세스 중 가장 먼저 실행되어야 할 것은 디자인에 대한 의뢰이다. 이러한 순서가 선행되고 나면 연출자와의 프로그램의 성격과 구성요소 협의를 거쳐 본격적인 무대디자인의 작업인 디자인의 컨셉과 구성요소에 대한 연구에 몰입을 하게 되는데, 여기서 당면하는 문제는 바로 “라이브 공연에 대한 프로그램의 구성 및 성격을 어떻게 풀 것인가?” 하는 것이다.

이러한 문제를 해결하는 데에는 여러 가지 방법적인 요소가 있는데 그 첫 번째가 바로 자료조사이다. 이러한 자료수집이 끝나면 1차 시안이 되는 디자인 과정을 한다. 1차 시안에서는 디자이너와 연출자간의 상호 의견 교환을 통해 연출자의 컨셉과 구성요소 협의를 이루는데 이는 서로상호간의 아이디어를 체계화하는 단계라고 본다. 협의가 잘 됐을 경우 체계화된 아이디어와 컨셉으로 최종디자인을 한다. 이때 각 part (세트, 소품, 조명 등) 별 컨셉에 대한 디자인설명, 요구사항 제시를 하고 디자인대로 만들어 질 수 있는 지를 확인할 수 있으므로 마무리에 신경을 많이 쓴다.



인간이 현실세계의 벽을 넘을 수 있는 능력이 있다면 그것은 과연 무엇일까? 내가 벽을 뚫을 수 있다면 그에 대한 능력의 힘은 과연 무엇일까? 난 이 작품을 디자인을 하기 전, “벽돌남”의 무대적인 효과로 디자인 될 과정을 만들어 보려고 한다. 지금 내게 있어 필요한 것은 벽을 뚫는 초능력이다. 바로 상상력 이것이 바로 지금 내가 직면하고 있는 현실세계의 한계를 넘고 보는 것이다. 이 작품에서 나타나는 시대적 배경과 호흡은 마치 하나의 그림이 완성되기 전 두 화면 중의 위에 그려나가는 강렬한 원색들의 느낌에 어울려진 구체적인 디자인은 어떻게 한다.





[그림 9] 자료조사와 1차 Sketch 시안

(2) 소품의 일반적 이해

일반적으로 영화나 연극 TV 드라마 상에서 인물(배우)들의 역할을 보조 또는 강조해주는 도구로써, 인위적 또는 자연적으로 만들어져 세트에 배치되는 제반 사물을 말한다. 크게는 가구나 전쟁물을 위한 큰 기계류들과 집기류 등이 있으며, 출연자가 사용 하거나 지참하고 있는 여러 가지 물건들이 전부 소품에 속한다.

소품은 분류상 각 크게 대도구와 소도구로 나눌 수 있는데 크게 대도구; 가구류 등 커다란 집기, 소도구; 출연자들의 지참물, 대도구의 부속물로 나뉜다. 일반적인 분류로는 인물의 보조 역할을 담당하는 의상, 장신구, 가발, 마스크 등과 행동(역할)의 보조로 사용되는 무기, 탈것(승용), 음식, 가재도구 등이 있고 마지막으로 세트(배경)의 보조로 사용되는 가구, 장식물, 상징물 등이 일반적으로 알려져 있는 소품의 범위이다.

라이브 무대의 성격을 디자인하는 부분에 있어서 소품의 역할은 매우 중요하다. 그 예를 들어보면 역사적인 고증을 거쳐서 세밀하게 만드는 경우가 있고 인체에 사용할 경우, 인체에 전혀 해가 없어야 하며 설사 잠시 사용하는 소품일지라도 위험물이라면 무해한 재료를 사용하면서도 진짜 같은 가짜를 만들어야 한다.

연질의 재료를 써서 경질의 소품효과를 낼 때는 그 소품이 가지는 여러 가지 특성을 분석 하여 실제와 똑같은 재질감 및 내구성을 가지는 것이어야 하며, 경제성을 감안하여 최소의 비용으로 최대의 효과를 나타내면서도 그 소품이 가지는 비용절감효과를 재고해야 한다. 특히나 무대에서 세트 위에 배치되는 소품일 경우 전체적인 분위기 및 칼라 매치에 어긋나는 경우를 피해야 한다.

라이브 무대에서의 소품은 주변 환경과 어울려야 하고 그것은 각각의 장면을 창조하고 개성을 부여 하여 현장에서의 현실감을 나타내야한다. 뿐만 아니라 소품은 빈부의 격차, 주연배우의 성격을 나타내는 중요한 화면구성의 요소이며, 새로운 생활양식을 제시하기도 한다.

소품은 생략과 반복을 통하여, 또는 조명상의 효과에 대해서도 세밀한 체크와 분석이 필요하다.



[그림 10] 무대에서의 각종소품들

2. 디자인 주안점

(1) 의상, 분장, 조명

- 의상 (costume)

공간적 의미의 라이브 공연에서는 일상적인 옷의 개념으로, 포괄적인 의미로 출연자의 몸에 직접 걸치고 장식하여 꾸민 모든 것을 종합한 것을 말하며, 엄밀한 의미에서 모자, 신발 과 액세서리들은 소품에 속하기도 있다. 라이브 공연에 있어서 의상은 세트에서 묻어나오게 되므로 그 역할의 의미 또한 연기자의 간접 표현으로 받아 들여 진다.



[그림 11] 라이브 공연에서의 무대의상

- 분장(Make up)

라이브 무대에서 연출되는 프로그램에 등장하는 출연자의 성격, 직업, 연령 등과 성별을 뚜렷이 함과 동시에 개성 있는 특징을 돋보이도록 하는 미술적 작업이다.

얼굴이나 신체 일부에 국한 되지 않고 머리 모양에서 몸 전체 발끝까지 대본에 따라 표현하여야 하며, 인물에 걸맞은 개성적인 성격을 표현하여야 한다. 이 때는 일반적인 화장품 보다는 무대나 영화, TV 등 영상공연 예술에 적합한 전문 분장 용품을 사용하여야 하며, 조명의 나타나는 느낌을 최대한으로 살려 명암에 의해 드리워지는 세밀한 면까지를 표현한다.



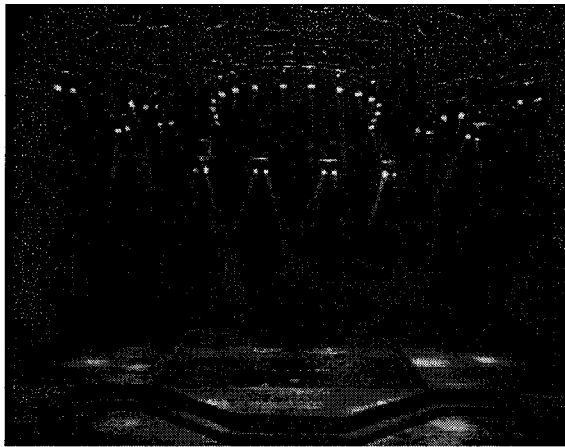
[그림 12] 라이브 공연에서의 무대분장

- 조명(stage lighting)

조명은 18세기 후반 가스 라이트가 발명되기까지는 그저 공연을 볼 수 있도록 하는 가시성의 역할로서만 머물렀으나 가스 라이트의 등장으로 가스 밸브를 잠금에 따라 조명에 따라 공연이 진행되는 되는 상황과 시간, 분위기에 맞게 조정할 수 있는 기능이 생겼다고 한다.

라이브 무대에 있어서 무대조명의 빛의 성질은 바로 빛의 강도를 이용 하여 나타내는 빛의 양이나 밝기의 정도에 따라 나타난다. 조광기나 젤라틴²²⁾을 사용하여 빛의 강도를 조절하여 보다 살아있는 느낌의 원색적인 조명효과를 주어 무대를 더욱더 생동감 있게 만들어 내는 역할을 한다.

무대조명에서의 빛의 색은 물감의 3원색인 빨강, 파랑, 노랑과, 빛의 3원색은 빨강, 파랑, 녹색이다. 물감의 3원색을 혼합하면 검은색이 되고, 빛의 3원색을 혼합하면 흰색이 된다. 따뜻한 색은 노랑부터 빨강 계통의 밝은 색을 쓰고, 차가운 색은 초록색부터 남색 계통이 쓰인다. 모든 조명기 앞에는 색 매체를 끼울 수 있는 홈이 만들어져 있고, 여러 가지 색을 투과시킬 수가 있다. 무대에서의 조명이란 빛을 연출하는 것을 뜻한다.



[그림 13] 라이브 공연에서의 무대조명

22) 조명기구에 필터역할을 하며 다양한 종류의 color를 가지고 있다.

(2) 재료의 선택

- 목재(lumber)

무대디자인에 있어서 재료의 선택은 매우 중요하다. 이것은 바로 어떠한 재료와 자재를 사용하느냐에 따라서 무대에서 만들어지는 세트의 느낌이 전혀 다르게 표현될 수 있기 때문이다.

무대를 만들 때 사용되는 재료로서 가장 많이 선호하는 것은 목재이다. 목재는 질감이 부드럽고 가공이 용이하며 착색이 쉽다. 종류에 따라 다양한 강도를 가지고 있으며 탄력이 좋고 접합성이 용이해 건축 및 공예·가구 등, 현대 생활에 있어서 많은 분야에 걸쳐 이용되고 있다.

목재는 가장 오래되고 가장 일반적인 장치제작용 재료이다. 목재는 작업성이 좋고 무게에 비해 튼튼하며 비교적 싸고 길어서 무대장치의 요구조건과 정확히 만나기 때문이다. 최근에는 다양한 종류의 합성 목제품들이 생산되고 있다. 석유 화학제품의 발달로 상당부분 대체 제품들이 나와 있으나, 무대에서 사용되는 목재의 수요는 변함없이 늘어날 것으로 예상된다.

본 논문에서 소개하는 것 이외에도 수많은 종류의 목제품들이 있으며 목재의 규격은 '두께×폭×길이'로 적는다. 무대제작에 사용되는 목재이외의 유사한 재료로는 파티클 보드²³⁾ 칩보드²⁴⁾ 코어²⁵⁾ 타공판²⁶⁾ 등이 대표적으로 많이 사용된다.

- 아크릴(acrylic)

우리가 쓰는 석유화학제품의 재료 중, 가장 많은 비중을 차지하는 것이 아크릴이다. 무대에서는 대체물로 많이 쓰인다. 다양한 색깔과 질감, 투명도(투명, 불투

23) particle board- 들밥과 나무 부스러기를 이겨 붙인 합성 판.

24) 보드 떠 모양의 나무 부스러기를 압착한 합성 판.

25) 보드 두장의 3mm 합판사이에 자투리 각재들을 접착해 넣은 합성 판.

26) 규칙적으로 구멍 뚫린 하드보드. 보관선반 제작용으로 널리 쓰이며 빛이 투과되는 효과를 노려 평판 표면재로도 쓴다.

명), 형태(판, 막대, 봉, 판, 구)로 생산된다. 투명바닥재, 유리창홍내, 거울홍내, 소품, 모형 등에 일반적으로 사용된다. 플렉시글래스(Plexglass)라는 상표로도 불리며 창호지처럼 만든 제품도 있다.

아크릴 수지 원액을 유리판 2장 사이에 부어서 열 경화(굳힘)시킨 아크릴판 등은 가공이 용이하다. 일정한 온도의 열을 가할 경우 잘 늘어나고 휘어져서 돔(DOME)이나 원형 등의 성형이 매우 쉬운 것이 장점이다. 특히, 아크릴은 투명도가 좋고 착색이 쉬우며, 절단 및 접착성이 좋아 모형 및 Display제작, SIGN, P·O·P, 실크스크린 인쇄, 조명 등 성형간판 재료로 많이 사용되므로 특성 및 가공법을 모두 알아두면 좋다. 아크릴 판이나 봉 등의 제조법은 일정한 틀에 넣어 경화 시키는 방법 외에 압축·성형 등의 방법도 있다.

- 스티로폼(styrofoam)

폴리스타이렌폼(polystyrene foam)의 대표적인 상표명 '시타이로폼'의 한국식 발음이다. 스티로폼은 열선(니크롬선 18-22정도)이나 칼, 튼으로 쉽게 잘라지고 라텍스(latex)나 스티로폼본드로 접착된다. 표면이 잘 부서지므로 소창(cheesecloth)을 발라 씌우거나 전용 코팅제를 바른다. 3자×6자의 면적에 두께는 10mm부터 600mm까지 다양하다. 용도에 따라 압축도를 선택하여 사용한다.

- 스펀지(sponge)

가구의 쿠션용으로 흔히 사용되고 스티로폼과 마찬가지로 열선이나 칼, 특수전기톱으로 쉽게 자를 수 있고, 스티로폼과 달리 신축과 힘이 매우 우수해 곡선형 물딩이나 인형제작에 많이 쓰인다.

- 폴리에스터(polyesters)

표면이 단단하고 강도가 경도가 높은 플라스틱이다. 유리섬유로 강화하면 강력이 매우 높아지므로 단단한 구조물이나 조형물을 만드는데 많이 사용된다.

- 불포화폴리에스터(unsaturated polyester)

주조수지(casting resin)로서, 주조표면을 강화시키는 유리섬유에 스며드는 성질을 이용하여 무대장치와 소품에서 여러 가지 입체 물을 성형하는 재료로 쓰인다. 흔히 폴리에스터수지(polyester resin)라고 하며 유리섬유(fiberglass)로 강화하여 주조하면 F·R·P²⁷⁾가 된다.

- 실리콘(silicon)

흰색, 투명, 검정, 회색 그 외의 다양한 칼라가 있고, 유리나 어항의 코킹이나, 접착용도 이외에 본을 뜰 때 사용하기도 한다. (본을 뜰 때는 작업이 용이 하도록 경화제나 조색제를 쓰기도 한다.) 1~3시간 이내에 마르며, 일단 마른 후엔 형태가 변하지 않고 말랑말랑하며, 종류가 다양하므로 용도에 맞게 구입하는 것이 좋다.

27) 화이버 그라스 레진포시스 플라스틱

V. 라이브 공연 무대디자인의 사례분석

1. 유형별 사례와 분석

지금까지 알아본 이벤트 라이브 공연의 유형과 표현 요소들로 무대디자인에서 다양하고 효과적인 공간 표현을 하기 위해 여러 가지 방법들이 사용되고 있음을 볼 수 있었다. 가장 효과적인 이벤트 세트는 다른 세트 디자인과 마찬가지로 '어떠한 유형을 어떻게 효과적으로 나타낼 것이냐'에 있을 것이다.

다음에 살펴볼 예는 앞에서 살펴본 유형별 특성과 공간 표현 요소를 각각의 장르별 특성을 가지고 분석한 것으로, 실질적으로 연출되고 디자인되어 무대에서 실행될 때 디렉션에 대한 현장성이 어떠한 점이 다른지 알아보고 실질적 사례분석을 통하여 프로그램 유형별로 이벤트무대공간을 어떠한 방법으로 시도하였으며 이벤트 적 요소의 응용이 어떻게 나타났는지 알아본다.

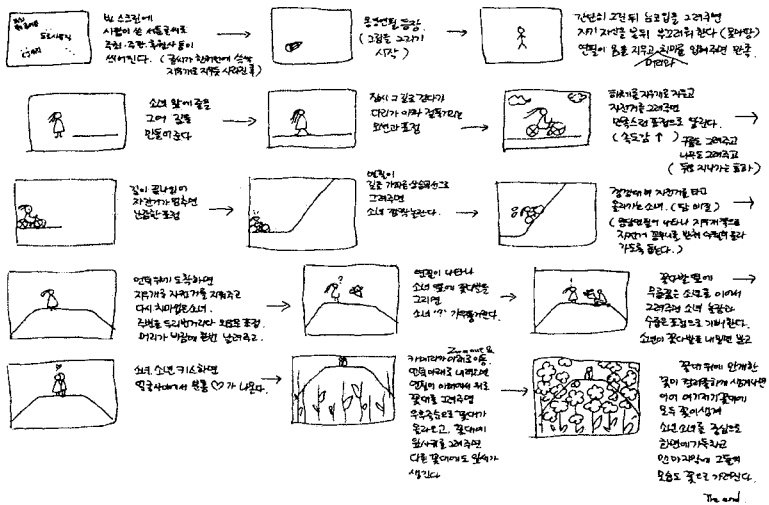
<표 1> 연출구성 브리핑 자료

Function	Job Description	Time Flow	Detail	Remarks
I. R.A.D (4.1P)	I-1. 선 송 출 당면 자료 촬영	2006.7.21-7.28	Video/Document/etc(GC 세션)	Venue Hunting Venue Specification Check List
	I-2. Bench Marking Data 촬영	2006.7.25-7.30	Video/Photo(현출업도자료촬영)	
	I-3. 선 송 출 3006 Planning Conceptualizing	2006.7.25-7.30	Document (GC 세션)	
II. Set Up	II-1. Creative Team (IPT) line up	2006.7.21-7.28	프로듀서 / 연출 / 작가 / 무대디자이너 / 조명디자이너 / 조연출 / Project Man. I (C 세션개 역별 결정)	무대건축 영상감독 음악감독 가이드 촬영시기
	II-2. Contract	2006.8.30 이전까지 완료	Creative Team/개별담당자	계약상과제 범위
	II-3. Conference (Workshop)	2006.8.16-17	연출 전반의 구상에 대한 기본 방안 결정	제작예산범위에서 가장확실자료제작
III. 셋업 자료 제작과 기존에유형 제작 규모	III-1. 연출 전체의 기본 구도(원제)결정	2006.8.1-8.4 (박상기안포함)	진행회의발성(주:김희) 31일back-off/-3일까지 약속 (4일)의 연출 회의(이후 별도촬영)	[4]2일 이상 회의진행 방식으로
	III-2. 촬영전체의 구도 (7종의 사양포함)의수업결정	2006.8.8-28일	진행회의발성(주:김희)	Presentation 8/29일 오후4시
	III-4. 1P Set List	2006.8.31일 까지	아티스트와 연출/작가	
	III-5. 세트구성과 연출계획(Detail)	2006.9.1-9.3일 까지	진행회의발성(주:김희)	
	III-6. 아티스트 이팅 / 수경, 표본	2006. 9.8일 이후	아티스트/연출/작가	
	III-7. 2차 Set List (revised version)	2006.9.7일까지	아티스트/연출/작가	
IV-1.Synopsis	2006.9.10일 까지	작가	안무부위 결정 -안무구성 -빛도구및 선의 -포출결정후 아티스트 드러의 협의 후	
IV. Production Management	IV-2. Scenic Design	2006.9.11 스케치 완료 2006.9.20 도면 완료	무대디자이너	
	IV-3. Truss Design & Light Design	2006.9.15 이전까지 완료	조명디자이너	
	IV-4. Video Presentation Scenario	2006.9.15 이전까지	영상감독 / 작가(제작일정 별도 운영)	
	IV-5. Music Arrangement	2006.9.20-9.30	음악감독	-제작의 진행을 위한 사건 협의 (하주영차출입)
	IV-6. Scene Description (on Cue Sheet(F.D. version))	2006.9.25 이전까지	연출/가대감독	
	IV-7. Technical Staff meeting	2006.9.1-9.30	기술스텝즈 회의 (사전에 따로 회의 판성)	-제작 기술 회의 9/1 이후(주:김) -9/20이후(주:김)

<표 2> 연출구성 브리핑 자료

Function	Job Description	Time Flow	Detail	Remarks
V. Technical Rider	V-1 Stage Specification Truss & Light Spec. Sound Spec. Backline Equipment Multi Media Spec. Special Effects Properties	2006.9.26 까지 최종 마무리 (출구/계약)	Design Diagram (Shot) Equipment List Estimation	무대감독/ 제작팀장 확인사항
	V-2 Load In & Out Schedule	2006.9.30 이전까지	Production Schedule & Set up detail Schedule	Check List
	V-3 Rehearsal Schedule	2006.10.5 이전까지	Tech-Dry-Dress-Final	
VI. 연습일정과 제외	VI-1. 연습일정과 장소	2006.9.20~10.12	연습일정과 내용일의 (음악감독)	Demo CD (Original version)
	VI-2. 합주실제 연습 여이백/비/이오네트	2006.9.20~10.12	연습일정과 내용일의(합주감독) (장소의 기타 위치 기능)	
	VI-3. 특별구성 연습일정	2006.9.20~10.12	특별 구성에 대한 별도일정(연출)	
VII. 연출관련 제외일	VII-1. Cue Sheet (Final)	2006.10.4 이전까지	연출/제작/무대감독	1. Demo CD (Studio version- live)
	VII-2. Scene Description (Final)	2006.10.4 이전까지	연출/무대감독	
	VII-3. Script	2006.10.4 이전까지	작가	
	VII-4. Prompt & Caption	2006.10.4~10.12	조연출	2. 무대상하수 순형 제외(무대감독)
	VII-5. 가사판	2006.10.4~10.12	조연출	
	VII-5. Dress code	2006.9.30 이전까지	Main / H/GV / Dancer / Hand / etc	3. Make up & Hair Dresser
VIII. 기타	VIII-1. 연출부 최종 계획일 제작	2006.10.9 이전	의정계획 중심	
	VIII-2. 분신제외	2006.9.25 이전	유무선 / 분신라인 결정	
	VIII-3. Pre-set Image	2006.9.30 이전		
	VIII-4. 방송연계제외(기술공성)		중계제외일 경우의 기술적 사항 고려	

<표 3> 오프닝 영상 콘티자료



2. 새로운 발전 방향

분석을 통한 문제인식은 공연아이디어 창출을 위한 제안 방법으로 이벤트 커뮤니케이션과 공감하는 마케팅 전략을 달성하기 위하여 그룹에 의한 발상에서 전개한다고 본다. 이는 서로의 다른 분야 속에서 구성된 상호간에 자극을 주면서도 자유로운 분위기를 존중하여 진행해야 한다. 구성된 사이에서 발상을 연쇄적 반응으로 이어가는 방법으로 기본 틀에서 점차 자유로운 발상과 자기 발상의 도약으로 사용할 수 있는 장점 있으나 구성원간의 경쟁심이 상실되기 쉬운 단점도 있다고 분석된다.

공연자들이 여유롭게 공연 가능한 공간을 설정해 디자인해야하는 무대의 경우 그 크기에 대한 제약과 야외일 경우 기존 바닥이 어떤 상태로 있는지에 대한 이해가 있어야만 무대시설 재질이 결정되는 어려움도 있다. 이것은 이벤트공연 성격상 특별한 오더가 있는 경우 디자인 의뢰 시 함께 오더를 남겨야 하는 번거로움이 있다.

전반적인 무대분야 에서도 이러한 형태의 이벤트와 흡사한 활용은 비교적 활발한 편인데 각종 연극이나 뮤지컬, 오페라, 무용, 콘서트, 또는 Live공연 같은 무대디자인을 위한 세트이지만 각각의 기획과 연출력에 맞추어 다양한 방식에서 진행되는 경우를 볼 수 있다. 또한 전체적으로 무대가 상징적인 어떤 요소들을 사용하여 집중도와 콘텐츠에 대한 기대치를 높여 주고 있지만 관객들에게는 무대에서의 진행이 가장 큰 시각적 요소로 작용하기 때문에 진행 상 각 파트별 리더들의 이벤트무대에 관한 의식의 전환이 필요하다고 본다.²⁸⁾

모든 공연에 관련된 각각의 분야별 장르가 다 같을 수는 없듯이 이벤트무대에서는 분명히 자기만의 색깔이 필요하다. 현재 우리가 직면하고 있는 오늘의 상황에서 이벤트 문화의 새로운 방향성 정립이 필요함을 느끼며 전문가의식(Professionalism)이 절실히 요구된다.

28)전성환. 공연기획. 예영커뮤니티. 2000. p145

VI. 라이브 공연 무대디자인의 실제적 연구

- 신승훈 무대디자인계획 -

1. 디자인 개요 및 컨셉 설정

라이브 공연을 기본으로 하는 디자인 기본안의 구성은 우선 신승훈 이라는 대중가수가 가지고 있는 이미지를 분석 파악하는 일이었다. 디자이너로서의 솔직한 느낌을 라이브 무대에 나타내고자 그가 갖고 있는 대중적 성향을 알아보았다. 사람들은 그가 직접 작사, 작곡한 로맨틱한 노래와 함께 그의 부드러운 목소리의 조화를 좋아한다. 그렇다면 내가 느낀 감정과 무대에 대한 그림은 어떻게 그려질 것인가? 부드러움이란 선이 아닌가 싶었다. 부드러운 선-그것은 바로 곡선을 의미하였고 그에 따라 연상되는 19세기의 미술양식의 하나인 Art-Nouveau²⁹⁾를 떠올리게 되었다.

"새로운 미술"이라는 의미의 프랑스어로, 심미 주의적 이고 장식적인 경향의 미술 운동이었던 아르누보의 형식은 대개의 전통으로부터 이탈, 새 양식의 창조를 지향하며 자연주의, 자발성, 단순, 기술적인 완전을 이상으로 삼았다. 그 느낌을 그대로 살려 이 공연에 디자인에 대한 컨셉으로 삼았으며 디자인이 진행되는 동안 많은 자료수집과 분석을 통해 대상의 테마와 그 개념의 구성을 말하는 것뿐만이 아니라 미술에 한 장르를 통해서 무대 전체가 통일된 느낌을 받을 수 있도록 하였다. 즉 디자인에 대한 구상 계획과 전개를 종합하여 시각적으로나 입체적으로 보여 지고 드러나는 부분에서 좀 더 부드러움을 강조하고자 하는 컨셉에 의미를 두었다.

29) 19세기 말에서 20세기 초에 걸쳐서 유럽 및 미국에서 유행한 장식 양식.

이러한 의미가 합쳐져 사용된 아이디어의 뜻이 결과적으로는 라이브 공연에서 어떻게 시각적으로 나타나느냐 하는 것이 가장 중요할 것이다. 여러 무대 구상과 디자인적으로 한층 더 부각되어 있는 '로맨스'라는 Main Title이 이 라이브 공연을 객석과 대중들에게 좀 더 가까이 다가갈 수 있게 만드는 매력이라고 하겠다.

2. 디자인 전개

-라이브 무대의 디자인구성도

<표 4> 디자인 구성도

Scene	Program Title	Concept	Set List	Contents	Technical Etr	Choreography	Multi Media	Performis
S#1	POZI Open Brecht	Ice-breaking	BGM	객석분위기원형프로그램 (객석과 도끼)-사건이벤트				백야코
S#2	정찰대의발	Overall Image Pecvkw	BGM	소녀와소년(객석거/ 문/산비타이클/승보머신	사학 또는 LEC		영상제작	Animation
S#3	Opening Performance	Fantastic World (Romantic space)	프리스탁 워킹개 션이 살아 있는 편복	1. Percussion & Brass Intro 2. 부대배 환상의 나그네 온 것 같은 다양한 캐릭티움장 3. 객석으로도 등장 4. 도끼의 안부 홀로 시선 분하기 열 주드(여객포함) 5. 연영(신승훈쇼타이클) 시카고연영피라디 6. 신승훈출현원형 편장노장	사이델(사학등 중 경우) LEC / Title Image Effect Pumping	캐릭티움활개 맞: 안부	LEC 객석 이러리의 백만계적/ 타이클제작	다양한 캐릭티 (안부 팀 등장)
S#4	Opening(2곡)	Show great open	신니고 뽀티 뽀 포외 라(기본)	1. 정장노장와 함께 주요 (원형무대고 등장) 2. 밴드인드르 / 부회기침	무수 조파	댄스안부		백연서
S#5	대포발파드	Musical depth & essence	신 승훈 포 빌라 드(기본)	1. Greeting ment 2. 발파드의 진수(음악/조명)				
S#6	발파드와 대포발파드	Musical depth & essence (detail)	나보의 소곡 디 플우 포에...	1. 이어서 노래진행 2. 구 당 에어발파드 조인(2장)	Wire	Air Ballet	퍼텐(조명)	발파리니 파포터
S#7	쇼퍼블라 아인노비드	Happening & Prime Performance	(기본) or 신복	1. 시카고 마리오네트 인형 기치회간장면 해서터 2. 스캔을 기치회전(영상) 3. 신승훈이 직접 인형을 조 영화: 분위기로 진행	마리오네트 대기클	마리오네트	기치회전장 면식전제작	마리오네트 파포터
S#8	제스퍼블라	jazz bar	10원 제즈 퍼스 레올리 편성	1. 제즈 분위가 좌우 2. 신승훈 객석 부대르 인형 3. 라이브연결 4. 객석부대 퍼즈비 인출	객석 부대 퍼즈비 공간 (전식/사학)			제즈밴드
S#9	클루뎀 영상개 댄스퍼블라	Funny Dance version up	댄스리전성 (기본)	1. 영상으로연스리성 2. 댄스용퍼 리는 3. 아유래터? 4. 신승훈조인		기본댄스 Version up 10원 댄스음악 부	영상 이포터콘 사전제작	백연서 밴드

<표 5> 디자인 구성도

Scene	Program Title	Concept	Set List	Contents	Technical Dir.	Choreography	Multi Media	Performer
S#10	Bridge program	새가리 방	BGM	1. 신승훈과 관련된 또는 사물을 정리 및 모은 그와 풍자와 새 계 2.2부 오프닝과 연계 3.곡의 형식 노래방 4.결장의 영상	사 또는 LBC		사진제작과 영상제작	
S#11	정교한 형태 2부 오프닝	Tango tone New Change	10곡 정교한 + 레이블의 정교 ver	1. 영상 상 및 촬영 연계 9분 2.4명의 여성투입은 top 3. 정교한 구연	Lifing(동작)	정교한무	LEC 발광이미지 (Red image)	여성투입 수 4명
S#12	10곡 쇼 케이스 1	Romantic Breath 행복부르 기분	10곡 새	1. 그녀를 만나러 가는 길을 영상으로 표현 2. 카메라 앵글을 이용해 노래의 분위기 영상에 표현 되는 길을 따라가는 장면연 출	카메라 앵드		"그녀를 만나 러 가는 길" 영상 제작	
S#13	비밀코드의 스윙댄스	Las Vegas Big Band on Swing (few. Dress code) Romance preview	(예)In the Mood Sing Sing Sing	1. 비번드 분위기연출 2. 첫 비번드 분위기 3. 두 번째 비번드 스윙댄스	장석익 / 전 석 비번드라이저 (브라스 색연 간장)	커튼 스윙 댄스		비번드사 출 다수 비번드주 가
S#14	희상과 케이시(Shin) (Shin, Maher)	희상 / 세 / 정리 연출 / 레인보우	그 후로 오붓는 인	(같이 가면서 레드 진행) 1. 비번드(희상)에서 관객의 비번드 노래 2. 워디스곡 3. 케시와정 케이싱 블루 4. 비번드(이동진)	희상세트 비번드정기 레이저스크린		케이싱 블루 제와 레인보우	
S#15	10곡 쇼 케이스 2	Title Set & Music Video	Lady	1. 10곡 뮤직비디오 2. 10곡 타이틀 3. M/V 후 라이브 무대연출			뮤직비디오 (S'nic)	
S#16	10곡 쇼 케이스 3	Romance Mode + 프로그래밍관련 영상	10곡 로맨티컬 레드 아(2곡)	1. 로맨티컬 무드의 조화가 연출 2. 대형 디스플레이 등장 3. 관객 참여와 연계	공현(이중이 향), 조간행, 스타 드루, 남 광재			
S#17	엑스퍼트의 2	Free style Dance	9곡+10곡 댄스 에 친구로 편성	댄스의 조명 퍼포먼스 (아이디 구우 노)	류우노가	엑스인무		빅네시

<표 6> 디자인 구성도

Scene	Program Title	Concept	Set List	Contents	Technical Dir.	Choreography	Multi Media	Performer
S#18	케이시(Shin) 프로그래밍	Impact & Impression (시각적 메시지 결합)	전설 속 10곡 대표 곡	1. 신승훈 노래 중 프러닝 2. 남게오트메이서+영상주 입 3. 시각적 메시지 4. 10곡 작곡과 연계	카이어 남게오트메이 서 슈리이팅		남게영상 촬영단40	
S#19	Finale	오붓한 신승훈을 있게 한 대표 곡	기쁜 마음	1. 최우희 출연 2. 대표곡 3. 시청각 메시지 7. (예)신/정/신(이동진)			격차 중계	
S#20	Encore 1		수호환사 나무의 복귀 곡 1곡	다음을 위한 특별한 영상 특별한 등장 가사 밴드의 함께 하고 노		일본 댄스 안무		빅네시
S#21	Encore 2	Acoustic & A cappella	기후+대중적 모든 노래가 노래	1. 비번드(이동진) 밴드의 불 이 맞추어 2. 오붓한 분위기 연출 3. 리우노 + 아카펠라 4. 비번드(이동진) 밴드 곡으로 로 이어질 수 있는 유산	비번드(이동진) (moving)		아쿠스틱 밴드 아카펠라	
S#22	Ending Credit	Making & Credit					영상제작	
[Additional Idea] - main program / Romantic version								
1. 스크린(LBC) 활용 아이디어								
2. 무대전체의 세제화 이미지를 바꾸는 아이디어								
3. 영상 촬영을 통한 조별 연출 아이디어								
4. 퍼스에 사방이미터(하모니/홍진/백지호)를 날려 보내는 아이디어								
5. 무대전체를 원으로 덮는다(산/호수/세나무/가르동/대형하트(무대 천을 벗겨내는 순간) - 아이디 천 이미지 활용								
[추가 메시지 아이디어]								
지기를 넘어선 사랑의 다량한 리스프링 / 세기, 세출발, 낙복, 꿈, 도전 등								

3. 디자인 결정-계획안 확정

라이브 공연을 위한 무대디자인 작품계획에 있어 실행되는 디자인프로세스에 서는 Scene by Scene으로 이루어진 프로그램에 따른 연출구성이 선행되어야 한다. 이 것은 모든 스텝진이 참가하여 제시된 아이디어의 조합과 공연기획의 전체적인 레이아웃의 구성을 나타낸 것이다. 디자인 구성에 따라 나타나는 그림들을 통해 각 장면들의 연출구성을 예상하는 것으로, 단순한 이미지와 텍스트 분석을 넘어서 실질적인 공연을 위한 무대진행에 앞서 검토 분석을 행함과 동시에 디자인어와 모든 스텝들 간에 상호 커뮤니케이션의 역할을 한다.

이는 디자인 프로세스가 정립되어야 하는 과정의 출발로, 주어진 스케줄과 연출의 의도에 맞게 최상의 퀄리티로 이끌어 낼 수 있는 디자인적 해석이 가장 중요하다고 본다.

장면 별로 스케치된 구성들은 실질적인 라이브 무대에서 일어날 수 있는 실수나 사고에 대비한다. 각 장면들을 시각화하여 무대에 서는 출연자뿐만 아니라 공연장에서 움직이는 모든 스텝진이 함께 공유를 한다는 점에서 예행연습을 거치지 않고도 빠른 시간에 라이브 공연의 전체적인 상황을 미리 예측 할 수 있다는 점에서 반드시 필요하다.

Show Concept



Show Concept



1 Perfection

공연의 완성도
Action, Location, Impression

2 Amusement

오락적 즐거움
Fun, Comic, Attraction, Emotional Thrill

3 Variety

곡과 장르, 형태의 다양성
Various Contents, Cooperation, Flexibility

4 Visual

Visual Innovation
Technical Innovation
Drama, Music, Performance, Cost, Entertainment, etc.

Show Pattern Analysis-1



Show Pattern Analysis

1 Perfection

공연의 완성도
Action, Location, Impression

- 1 scene - 1 view 구성전략
- 기존 곡과 10집 신곡 편성비율 7:3(관객편성)
- 공연의 대표적 프로그램 개발(사회적 이슈-감동)
- 가장 신승훈 다운 쇼 브랜드 제시에서 완성까지
- 새로운 관객 층 흡수 감안 편성(시각/청각)

© 2004 SONGS&STYLING, THE SHOWS&PERFORMANCES 3

Show Pattern Analysis-2



Show Pattern Analysis

2 Amusement

오락적 즐거움
Fun, Comic, Attraction, Emotional Thrill

- Show running time 2시간 30분 이내 편성
- 멘트 진행 조금 빠르고 정리된 느낌 필요
- 다양한 흥미거리와 볼거리 개발 편성
- 익숙한 메들리 편성 최대한 축소화(또는 재편성)

© 2004 SONGS&STYLING, THE SHOWS&PERFORMANCES 4

Show Pattern Analysis-3



Show Pattern Analysis

3 Variety

곡과 장르, 형태의 다양성

Various Contents Configuration Creativity

- 덴스메들리 편성에 대한 재검토
- 음악적 깊이와 다양성(장르)구현-동시 만족/완성도
- 안무재구성(version up)
- 오프닝과 브릿지등 기존 프로그램의 변화
- 구성의 다양성
- 신승훈의 새로운 변화와 선택

© 2010 Show Pattern Analysis. All Rights Reserved.

Show Pattern Analysis - 4



Show Pattern Analysis

4 Visual

Visual Innovation

Technical Movement

- 가변적 무대 편성과 평면 이미지 변화
- 영상비중과 아날로그적 프로그램 편성 비율 조화
- 상/하부 구조변화가 많은 매커니즘 활용
(다양한 공간 연출)
- 소소하고 감각적인 아이디어가 반영된 Movement
- 지방투어 가능한 매커니즘 감안

© 2010 Show Pattern Analysis. All Rights Reserved.

Scene#1 Opening and Event



Scene #1 _ FOH Open / Event

- Concept ----- Ice-Breaking
- Set List ----- BGM
- Running Time ----- House open ~ 공연 전까지
- Contents ----- 객석분위기전환프로그램
(객석과 로비)-사전이벤트
풍선인형 만들어주기 등
- Tech. Movement -----
- Choreography -----
- Multi Media -----
- Performers ----- 비에로들



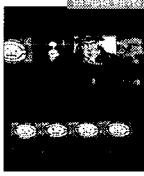
© Scene#1

© 2010

Scene#2 Projection Title-1

Scene #2 _ 영상타이틀



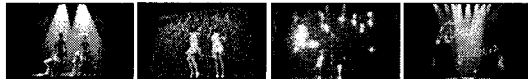
- Concept ----- Overall Image
- Set List ----- BGM
- Running Time ----- 2'
- Contents ----- 눈이 떠, 바람이 불어갈 때...
- Tech. Movement ----- 사막 또는 LEC
- Choreography -----
- Multi Media ----- 영상제작
- Performers ----- Flash Animation



V Scene#2 Fig. 13

Scene#3 Opening Performance

Scene #3 _ Opening Performance

V Scene#3 Fig. 14

Scene#4 Opening

Scene #4 _ Opening (2곡)

- Concept ----- Show / great open tone
- Set List ----- 신나고 빠른 템포의 곡(기준)
- Running Time ----- 8'
- Contents ----- 1. 팝핑 동작과 함께 듀엣
2. 밴드 인트로 / 분위기 입
- Tech. Movement ----- 특수 효과
- Choreography ----- 댄스 안무(캐릭터 연속성 또는 변신)
- Multi Media -----
- Performers ----- 백댄서

V Scene#4 Fig. 15

Scene#5 Title



Scene #5 _ 대표발라드 (1곡)

- Concept ----- Musical depth & essence
- Set List ----- 신승훈 표 발라드 (기존)
- Running Time ----- 6'
- Contents -----
 1. Greeting ment
 2. 발라드의 진수 (음악/조명 중심)
- Tech. Movement -----
- Chorcography -----
- Multi Media -----
- Performers -----

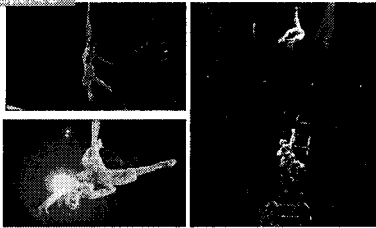
Scene#5

Fin. 16

Scene#6 Air Ballet



Scene #6 _ 발라드와 에어발레



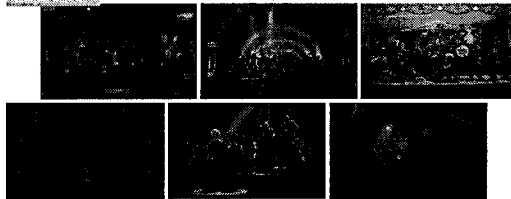
Scene#6

Fin. 18

Scene#7 Marionette



Scene #7 _ 스텐들과 마리오네트

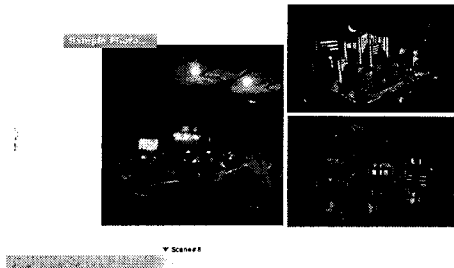


Scene#7

Fin. 21

Scene#8 Jazz

Scene #8 _ 재즈에틀리

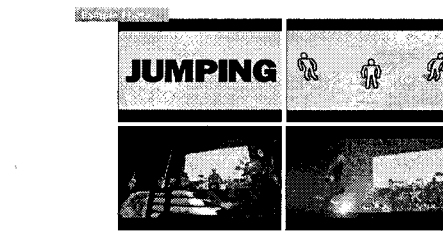


Scene#8

Page 23

Scene#9 Blueman Projection

Scene #9 _ 블루맨 영상과 댄스에틀리



Scene#9

Page 26

Scene#10 Bridge Program

Scene #10 _ Bridge program

- Concept ----- 생각의 방
- Set List ----- BGM
- Running Time ----- 5'
- Contents -----
 1. 신승훈과 관련 있는 사물을 통해 엿보는 그의 생각의 세계
 2. 2부 오프닝과 연계
 3. 객석 함께 노래 참여
 4. 감각적 영상
 줄거리: ...
- Tech. Movement --- LFC
- Choreography-----
- Multi Media ----- 사진 제작과 현장 화면
- Performers -----

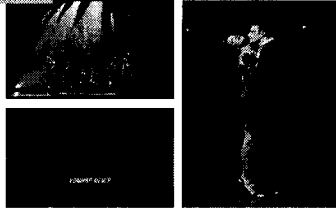
Scene#10

Page 27

Scene#11 Tango and 2ed Stage



Scene #11 _ 댄고와 함께 2부 오프닝



Scene#11

Page 30

Scene#12 Tango Showcase-1



Scene #12 _ 10집 쇼 케이스 1

- Concept ----- Romantic breath / 행복한 분위기로 전환
- Set List ----- 10집 곡
- Running Time ----- 5'
- Contents -----
 1. 그녀를 만나러 가는 길을 영상으로 표현
 2. 컨베이어 벨트 이용 / 노래에 맞추어 영상에 표현되는 길을 따라가는 장면 연출
- Tech. Movement ---- 컨베이어 벨트
- Chorcography -----
- Multi Media ----- LEC, "그녀를 만나러 가는 길"영상 제작
- Performers -----

Scene#12

Page 31

Scene#13 Big Band and Swing Dance



Scene #13 _ 락밴드와 스윙킥댄스

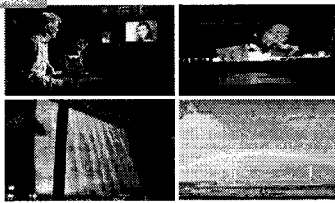


Scene#13

Page 32

Scene#14 Memory and Water Screen

Scene #14 _ 회상과 워터스크린



▼ Scene#13 Fin. 05

Scene#15 Showcase-2

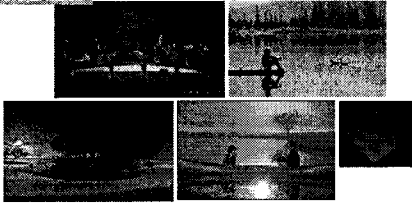
Scene #15 _ 10집 쇼 케이스 2

- Concept ----- Title 곡 공개 & Music Video
- Set List ----- Lady
- Running Time ----- 5'
- Contents -----
 1. 레인보우가 f.o 되면서 10집 뮤직비디오 상영
 2. 10집 타이틀 곡 공개
 3. M/V 상영 외에 다음에 이어질 무대와 연계하여 라이브 무대 구현
- Tech. Movement ----
- Choreography ----
- Multi Media ----- 뮤직비디오 director's cut (sync.)
- Performers -----

▼ Scene#14 Fin. 06

Scene#16 Showcase-3

Scene #16 _ 10집 쇼 케이스 3



▼ Scene#15 Fin. 08

Scene#17 Dance-2



Scene #17 _ 댄스메들리 2



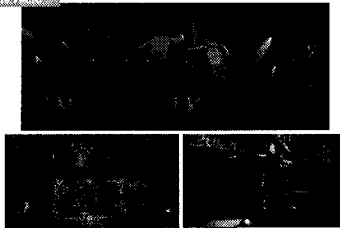
Scene#16

Page 41

Scene#18 Highlight Program



Scene #18 _ 하이라이트 프로그램



Scene#17

Page 44

Scene#19 Final



Scene #19 _ Finale

- * Concept ----- 오늘의 신승훈을 있게 한 대표곡
- * Set List ----- 기존 곡 중 1곡 선택
- * Running Time ----- 5'
- * Contents ----- 1. 마무리 엔트
2. 차분한 마무리와 함께 대표발라드 연주
- * Tech. Movement ----
- * Choreography-----
- * Multi Media -----
- * Performers -----

Scene#18

Page 45

Scene#20-Encore-1

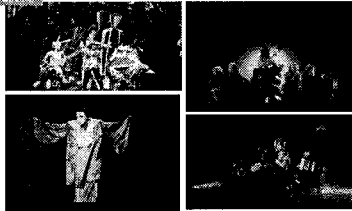
Scene #20 _ Encore 1

- Concept ----- 다음을 위해 오히려 평범한 느낌의 앵콜곡
- Set List ----- '수호천사'느낌의 빠른 리듬의 앵콜곡 1곡
- Running Time ----- 5'
- Contents ----- 평범한 등장 / 감사 멘트와 동시에 노래
- Tech. Movement -----
- Choreography ----- 일반 댄스 안무
- Multi Media -----
- Performers ----- 백랜서

Scene#20
Fin. 46

Scene#21-Encore-2

Scene #21 _ Encore 2



Scene#21
Fin. 48

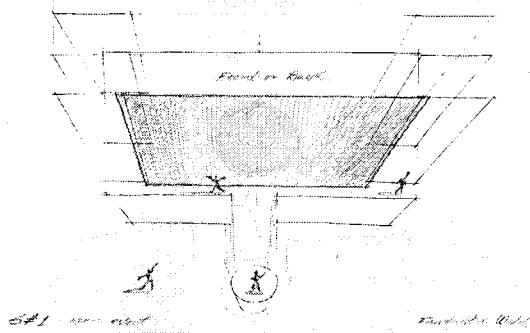
Scene#22-Ending Credit

Scene #22 _ Ending Credit

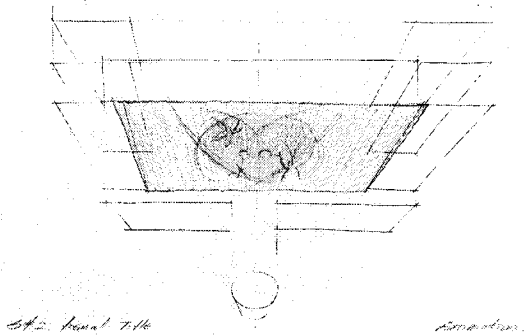
- Concept ----- Making & Credit
- Set List -----
- Running Time -----
- Contents -----
- Tech. Movement -----
- Choreography -----
- Multi Media ----- 영상제작
- Performers -----

Scene#22
Fin. 49

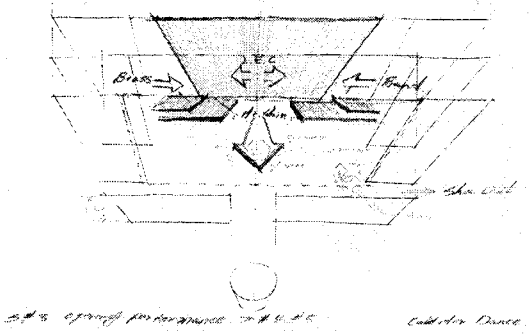
Scene #1-Open Event



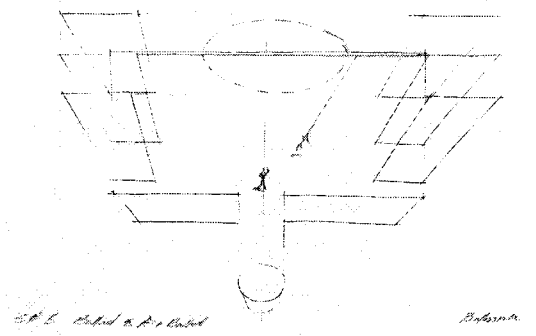
Scene #2-Visual Title



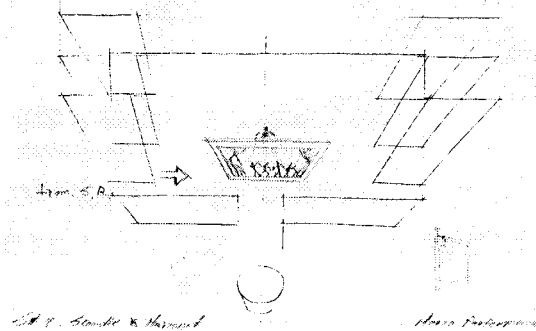
Scene #3,4,5 Opening Performance



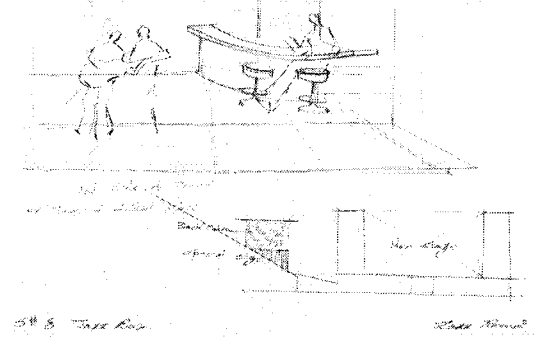
Scene #6-Air Ballet



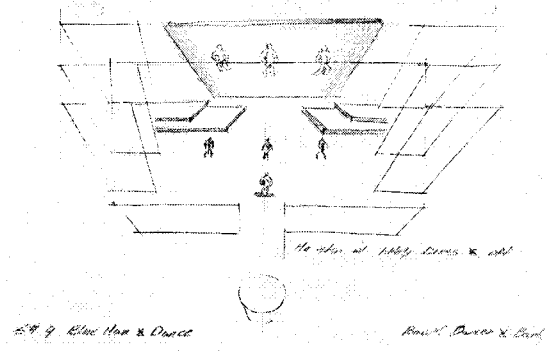
Scene#7-Marionet Performance



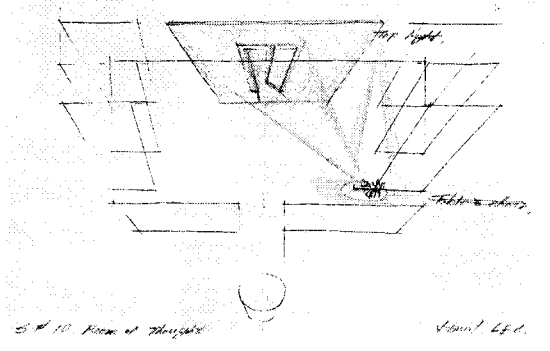
Scene #8-Jazz Bar



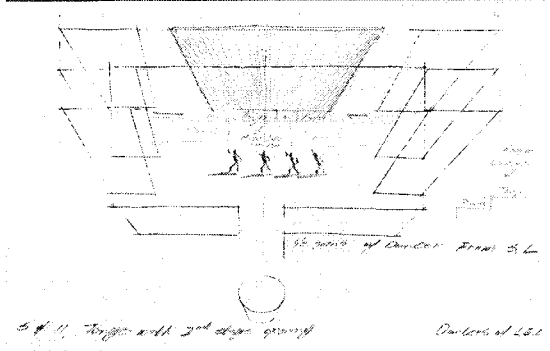
Scene#9-Blue Man Dance



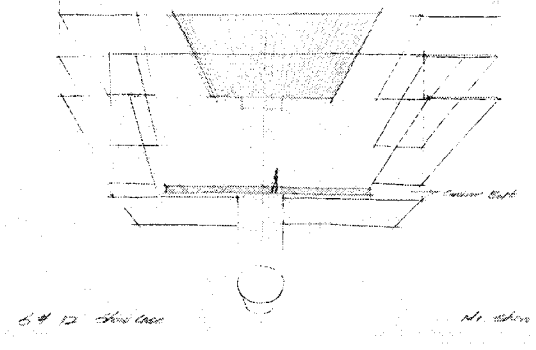
Scene #10-Room of Thought



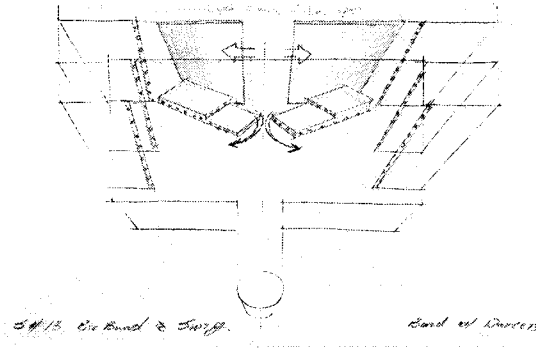
Scene #11-Tango Dance



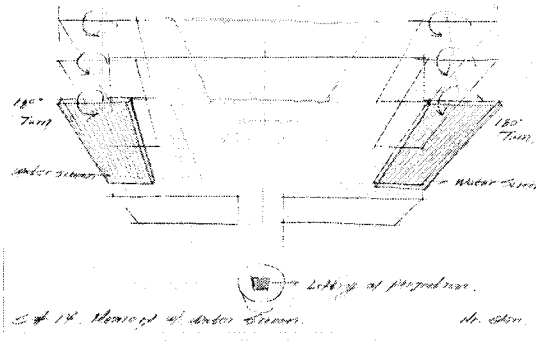
Scene #12-Show Case-1



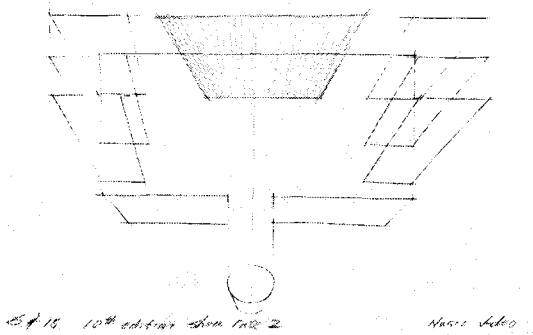
Scene# 13-Big Band



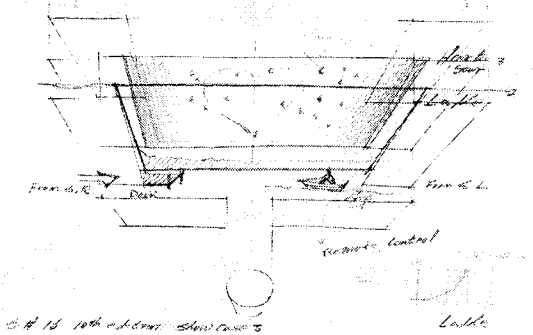
Scene #14-Harmony with Water Screen



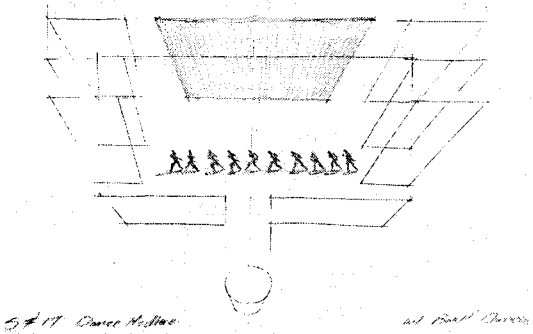
Scene# 15-Show Case-2



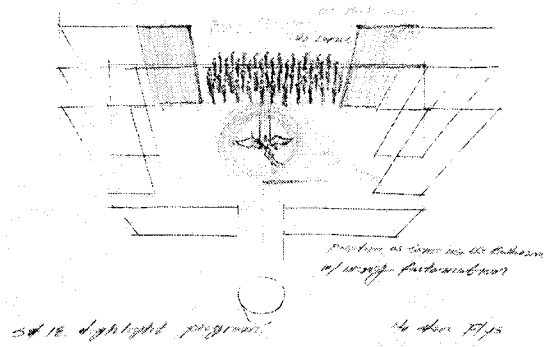
Scene #16-Show Case-3



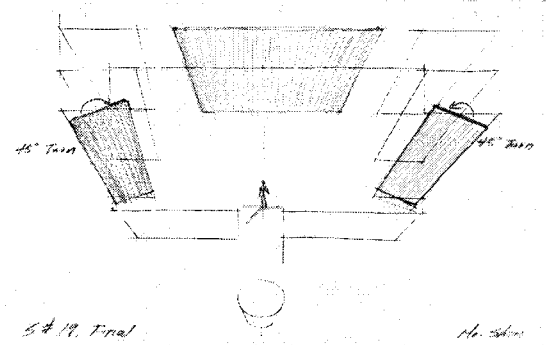
Scene #17-Dance



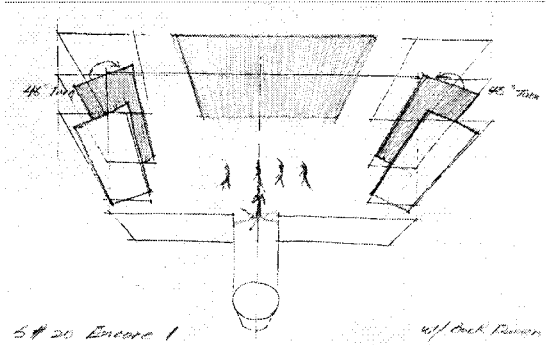
Scene #18-Highlight Program



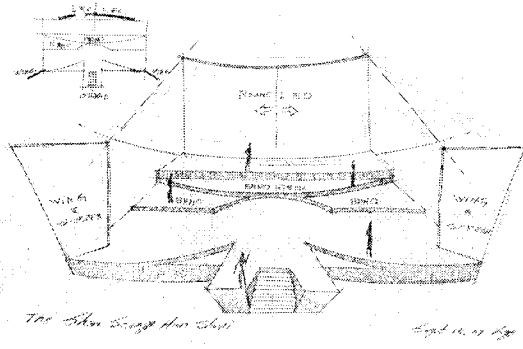
Scene #19-Final



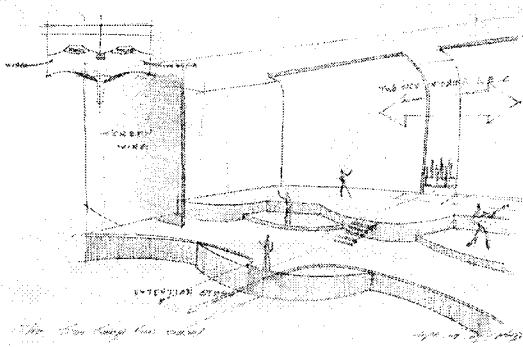
Scene #20-Encore-1



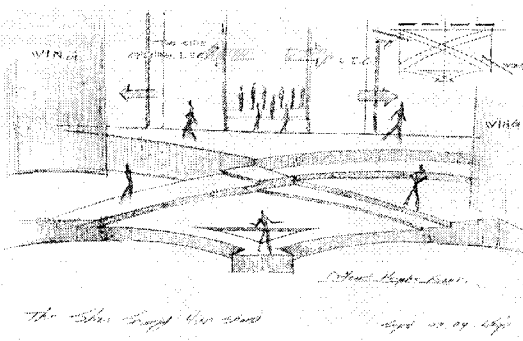
B안



C안

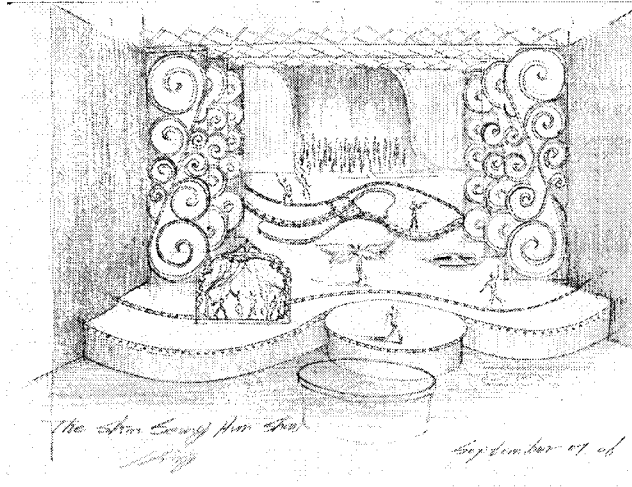


D안

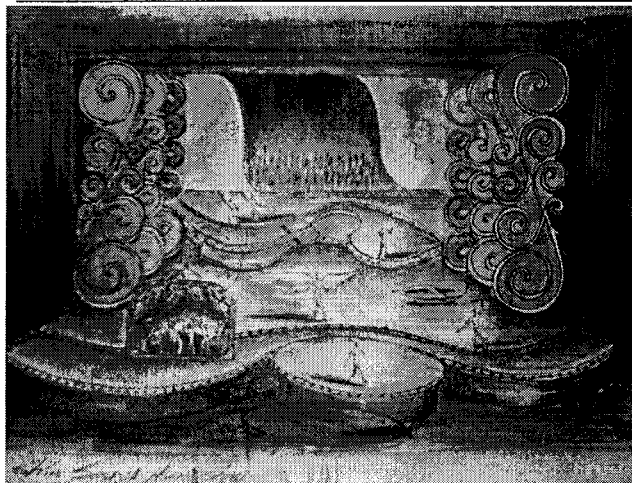


4. 프레젠테이션 상세

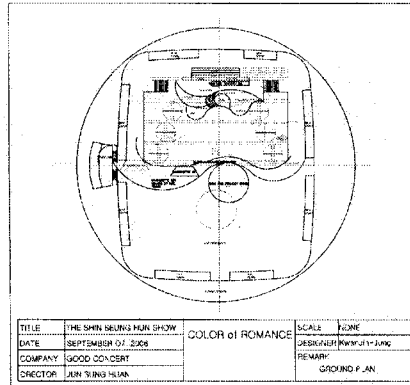
- 확정 안



Color Plan

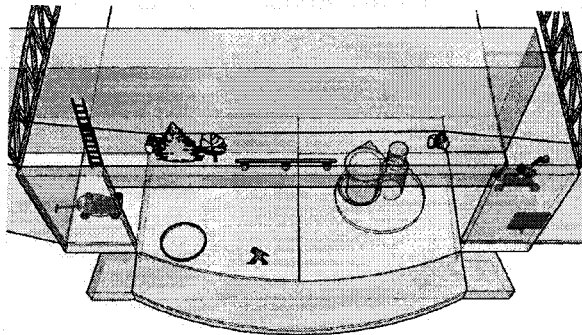


Ground Plan



3D Rendering

3D Rendering



VII. 결 론

불과 몇 년 전만 하더라도 공연계의 직업 타이틀은 각 인력들이 하는 실제 업무를 표현하지는 않았다. 하지만 최근 들어 해외 팀들과 다양한 작품을 진행하면서 각각의 역할이 명확해지기 시작했으며 그 형태는 점차 분업화 전문화 되어가고 있다.

과거의 소규모 공연에서는 역할 분담이 제대로 이루어지지 않아 디자이너가 조명, 의상, 소품에 이르기까지 다방면에 걸친 역할을 하기 일색이었다. 본문에서도 언급한 바 있는 이런 특정한 경우에는 연출가가 대외 홍보 관리부터 디자이너의 역할까지 담당했다. 물론 지금도 규모가 작은 공연이나 극장에서 이러한 역할 분담의 어려움을 흔히 목격할 수 있음은 부정할 수 없을 것이다. 하지만 공연산업이 대형화, 상업화 되면서 각 인력들에 대한 타이틀과 업무가 보다 세분화, 체계화 되고 있다. 이는 물론 공연의 규모가 커짐에 따라 각 인력들이 담당해야 할 분야의 업무가 늘어나면서 업무를 능률적으로 신속하게 처리할 수 있는 전문성이 요구되기 때문이다. 오늘날 각 역할이 분업화되어 전문적으로 이루어지는 공연계의 프로듀싱을 볼 때 장대한 발전이 계속되고 있다는 것을 확인 할 수 있다.

이벤트 무대에 대한 디자인의 정의는 보는 관점에 따라 다양하게 내려질 수 있다. 개인적으로 무대디자인이란, 무대를 비롯한 조명, 음향, 의상 등의 모든 하드웨어적인 요소들과 그 위에서 살아있는 연기자들의 노래, 춤, 연기, 연주 등의 소프트웨어적인 요소들이 결합되어 만들어지는 이벤트 공연 제작의 전 과정을 의미 한다고 생각한다.

최근에는 공연 전문 디자이너가 생겨나면서 그들이 기획하는 대규모의 이벤트 공연을 자주 볼 수 있게 되었다. 대형 공연장의 구성원들 또한 적절한 이벤트 요

소의 사용과 새로운 응용방법을 펼치며 해외 스텝 못지않은 기량을 발휘 하고 있다. 디자이너는 작품의 분석과 구성을 총괄하는 사람으로, 최초의 작품을 마지막까지 시각적으로 아름답게 만드는 상업예술가이기 때문에 작업의 목적을 흥행에 두고 있다. 때문에 공연을 통해 합당한 목표 의식의 달성을 이룰 수 있으므로 선택한 이벤트의 규모와 목적 달성의 연관성도 염두 해야 한다. 디자인에 대한 관객의 호응을 예상하며 주요관객층이 누구인지, 그들이 요구하는 문화적 디자인 코드는 무엇인지를 찾아내어 디자인뿐만 아니라 기획과 제작에 걸친 전반적인 지식 수반이 이루어져야 한다고 본다.

참 고 문 헌

단 행 본

- 최절주, 무대디자인입문, 미진사, 1988
- 박정배, 공연마케팅(공연기획가 구루나기), 월간이벤트, 2006
- 전성환, 공연기획, 예영커뮤니티, 2000
- 신지식편역, 무대색채표현. 조형사. 1997
- 심길중, 무대색채표현. 조형사. 1997.
- 신일수, 무대제작. 교보문고. 2000.
- 박동우, 무대기술. 교보문고. 2001.
- 신일수, 극장상식 및 용어. 교보문고. 2000
- 양정현, 공연제작. 교보문고. 2001.
- 고희선, 무대조명. 교보문고. 2000.
- 김석국, 설도윤, 김잔디, 뮤지컬프로덕션실무, 예영커뮤니케이션. 2006
- 한국문화예술진흥원, 장치조명. 예니. 1994.
- 최경실역, 공간구조. 도서판국제. 1996
- 이춘섭옴김, 인체공학과실내공간. 미진사. 1992
- 최기상오 옴김, 이벤트의 천재들 Tow이벤트, 커뮤니케이션북스. 2003
- 조현호, 문화이벤트기획론. 대왕사. 2004
- 오근제, 인간의 심리와 그래픽디자인, 미진사. 2005
- 권영걸, 공간디자인16강. 국제. 2001

해외서적

- Bethel, Margot. The History of World Theater. New York, 1972
- Brockett, Oscar G. The Theater. New York, 1974
- Condee, Faricy William. The theatrical Space. London, 1995

Vince W, Ronald. Renaissance Theater. New York, 1984
Warre Michael. Design and Marketing Stage Scenery. New York, 1968
Hume Samuel J. Twenty Century Stage Decoration. New York, 1967
Eldon Elder. Will It Make a Theater?. New York. 1993

논문

서인석. 한국텔레비전 대디자이너의 흐름과 방향에 관한 연구. 홍익대산업미술대학원, 1984
위금전. 20세기 초 러시아발레의 무대장치에 관한연구. 조선대 대학원, 1988.
이낙현. 엑스포의 기업전시관 전시연출에 관한 연구. 홍익대학교 환경대학원 석사학위 청구논문, 1993.
김현미. 무용안무가의 무대연출에 관한 연구. 충남대 대학원, 2003.
최진희. 국내무대의상과 수입무대의상에 대한 만족도 비교연구. 대한가정학회, 2004.
남현주. 무대미술발전에 있어서의 바우하우스. 한양대학원, 2003
홍성권. 국내개체 전시회를통한 전시 산업의 변화 추이 분석. 한림대학교 국제대학원 석사학위논문, 2001.

정기간행물

월간객석 2006. 8월호
월간개석 2006. 9월호
월간객석 2006.10월호
월간무대 2006. 8월호
월간무대 2006. 9월호
월간무대 2006. 10월호
전시회저널 2004. 월간전시회저널 2~8월호.

월간인테리어 2006. 9, 10월호.
실내디자인 학회지 2005년 12월호.
실내디자인 학회지 2005년 4월호.
실내디자인 학회지 2004년 6월호.
실내디자인 학회지 2002년 12월호.

비정기 간행물

Scene Play Bill 08
Scene Play Bill 09
Scene Play Bill 10

홈페이지

네이버검색 <http://terms.naver.com/item.php?d1id=6&docid>
KBS 아트센터 <http://www.kbsart.co.kr/item.php?d1id=6&docid>
MBC 미술센터 ART & PEOPLE
http://www.mbcart.com/html/info/artpeople/20040304/p_no06.html

인터뷰

세트 작화디자이너 이수미와의 인터뷰, 2006, 9.
종합무대 전계식 이사, 2006, 10.

Abstract

A study on the live performance set design for event space

Konkuk University Graduate School

Industrial Design

Jeong Gwen-jin

In the 21st century that we live in, there is much interest in various images and visual expression using mass media. In result of using this media for visual expressions especially for application in spatial expression in movies, television, theatre, events and commercials, new technologies and studies and various attempts to truthfully and creatively express space have been developed.

In the media for this kind of spatial expression, various technologies are used to create dynamic effects so that various ideas can be made that are recreated in actual sets. The fact that various spatial expressions and applications are possible without any physical restraints and if technical and environmental restraints are reformed to make creative ideals into realistic visuals, stage designs for event spaces can gradually become used more often.

Spatial expressions of events are grouped into three main categories and each of these spaces are utilized in correspondence to the various contents and cultural codes.

1) Expression on reality - Emphasizes on the sense of reality and creates a real-life spatial composition and environment and is a spatial expression method that is mainly used in reenactments and narrations of situations. Through this sense of reality, it enhances the reality of the final produced image and gives a sense of reality that people can focus on.

2) Expression of remediality - This is a spatial expression method that is preferred in virtuals and is a space that is half real and half virtual. This kind of expression improves on mere reality and gives an illusion that it is something else and therefore uses digital media's unique characteristics to overcome the physical set and recreate a space in virtual space to make it look as something meta-real.

3) Hyper reality - By not being affected by realistic reenactments, but forming a abstract image from one's imagination, it gives not only entertainment and arouses interest, but through freedom of spatial expression in a virtual world, it fully utilizes the characteristics of virtual space.

As evident here, space design uses these characteristics of various spatial elements to apply it in a creative and various contents. However, in the case of Korea, events are limited only to culture, current affairs and education, and compared to cultural use of foreign events, it is much more passive, has a simple background, and is utilized only in graphic panels, and therefore there is still room for development in understanding and usage of this. In foreign countries, they are utilized a variety of ways with cultural contents in game

shows, talk shows, dramas, live shows and sports games. From these case studies, we can discover how cultural contents events were developed through interest of using space, thorough preparation and research. We must also make effort and attempts to make these kinds of various expressions.

When examining the development and activities of currently performed spatial design, the event environment must be improved by gradually applying various program applications like that see in case studies of advanced nations. For example, methods to increase the sense of reality by giving freedom to the motions of actors as if they were acting on a real set and popularization of sets for companies that could not implement the equipment due to the investment costs by introducing companies specializing in set design who sell pre-made sets with different angles and scenes in a package. This is a marketable product that can expand use of event sets, and it is evident that efforts are continuing to develop this. We too should continue studies for the conversion of understanding and to make it practical for the development of this type of usage to create a more efficient and creative spatial meaning.

Also in this study, I have directly and indirectly studied how various spatial expression cases were applied overseas and examined it based on experience. According to case studies, compared to Korea, foreign countries have attempted to produce much more various spatial representations, and instead of efforts from the designer alone, cooperation with the staff helped in creating the most effective expression in order to maximize the characteristics of the events.

We too must place priority in make a creative space by exchanging knowledge with the set designer and event planner for lighting, costumes and

the overall progression of the event through cooperation and teamwork. Lastly, great set designs in the 21st century depend on transmitting a comprehensive message through the general design for harmonization of the overall space through cultural contents according to established design rules and its composition. Ergo, the purpose of this study is help understand the characteristics of event spatial designs from a design perspective.