

국내 TV음악방송 무대기술과 디자인의 변천

MNET 'MAMA'(MNET ASIAN MUSIC AWARDS)를 중심으로

A Study on the Change of Stage Technology and Design
in Korean TV music show

Focusing on MNET 'MAMA'(MNET ASIAN MUSIC AWARDS)

주 저 자 : 이인석 (Lee, In Seok)

한양사이버대학교 대학원 디자인기획전공 석사과정

교 신 저 자 : 최성호 (Choi, Sung Ho)

한양사이버대학교 대학원 디자인기획전공 교수
space@hycu.ac.kr

Abstract

The stage technology and design of Korean TV music programs have been tried in many attempts to communicate with the audience. The overall management of the space of TV music broadcasting for the production of video or the production of TV programs for the production of performances made theoretical reserves with production design concepts and components, and by looking at the overall process of designing TV music broadcasting, we understood the production process. The form and process of stage design were analyzed from 2009 to 2018 through MAMA (MNET ASIAN MUSIC AWARDS) among local TV music broadcasting stations. As a result, the expansion of stage design space and the development of technology can be divided into three stages. The first one described the form of a one-way stage from 2009 to 2012. Second, from 2013 to 2016, we described devices and new technologies that are multi-faceted stage and create a variety of scenes and Space impression. The third is the multiple nationalization Stage from 2017 to 2018. multiple nationalization stage evolved into a festival form for a week in the three countries, adding the stage format and central stage format of the first and second periods. The introduction of new technologies in TV broadcasting music show is becoming another paradigm of performing culture. It is predicted that the development of this technology will evolve into a surreal and synesthetic stage where you can feel and share with everyone in the world.

Keyword

Stage, Technology, Design

요약

국내 TV음악프로그램 무대기술과 디자인은 관객과 소통하려는 많은 시도가 노력되어 왔다. TV음악방송의 공간을 영상물의 제작이나 공연의 TV프로그램의 제작을 위한 미술의 각 분야를 총체적으로 관리하는 것이 프로덕션디자인개념과 구성요소로 이론적 적립을 하였으며, TV음악방송 디자인 프로세스의 전반을 살펴봄으로써 제작과정을 이해하고 과거의 디자인 패러다임이 어떻게 변화했는지 알아보았다. 국내TV음악방송 중 MAMA(MNET ASIAN MUSIC AWARDS)를 통해 2009년부터 2018년까지 무대디자인의 형태와 발전되어가는 과정을 분석 하였다. 그 결과 무대 디자인 공간의 확장과 기술의 발달은 3단계로 나누어질 수 있다. 첫 번째 2009~2012년까지는 단면무대의 형태를 설명하였다. 두 번째 2013~2016년까지는 다면무대의 형태이며 다양한 장면과 입체감을 만들어낼 수 있는 장치와 신기술에 대해 설명하였다. 세 번째 2017~2018년까지는 다국화무대이다. 다국화무대는 첫 번째와 두 번째 시기의 무대 형식과 중앙무대 형식을 추가하여 3국에서 일주일간 축제 형태로 진화하였다. TV음악방송 신기술의 도입은 공연문화의 또 다른 패러다임이 되어가는 추세이다. 이 기술의 발달은 세계의 모든 사람들과 느끼고 함께할 수 있는 초현실적이고 공감각적 무대의 형태로 진화할 것이라고 예측된다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

1-2. 연구방법

2. 프로덕션디자인 개념과 구성요소

- 2-1. 프로덕션디자인 개념
- 2-2. TV음악방송 무대시스템 구성요소

3. TV음악방송 디자인 프로세스와 패러다임 변화

- 3-1. 국내 TV음악방송의 미술감독
- 3-2. TV음악방송 디자인 프로세스
- 3-3. TV음악방송의 디자인 패러다임의 변화

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

현대 TV음악방송은 무대 위의 아티스트와 대중 간의 소통이 이루어지는데, 이를 아티스트의 퍼포먼스 뿐만 아니라 메시지를 전달하기 위해 무대 또한 관객과 소통하려는 많은 시도가 노력되어 왔다. 이러한 무대 위에서의 시도는 여러 시스템이 도입되어 각 스텝들이 각자의 역할에 맞추어 더 전문적인 분야의 지식이 필요하게 되었다. 이런 여러 시스템의 도입으로 아티스트와 무대 관객간의 소통이 더 중요해지는 TV음악방송 콘텐츠에서 무대의 다양한 감각적인 표현을 하기 위하여 전문적인 무대디자이너가 필요하게 되었으며 현재의 시스템을 도입하게 되었다. 시대가 발전할수록 글로벌 트렌드인 TV음악방송무대에 요구되는 기술은 점차 구체화되고 정교해지고 있다. 특히 TV 음악방송의 무대의 스케일은 거대해지고 단순한 특수효과와 영상, 전기 효과 장비 세팅을 넘어 각종 네트워크 장비와 VR, 신 개념 촬영/조명장비 등 신기술이 총망라된 융복합체로서 진화하고 있다. 연말 음악축제, 시상식 무대는 마치 각 방송사의 자존심 대결이 이루어지는 온갖 신기술 경쟁의 장이 된 것과 같은 모양새이다. 과거 목공과 철공에 의존해 왔던 물리적(Physical)무대는 점차 축소되고, 대다수의 면적을 LED영상 장비로 대체되고 있는 것이 현실이다. 또한 출연자들의 연기뿐만 아니라 무대 자체가 관객들과 소통하고자 하는 시도가 새로운 신장비들로 관객(시청자)들과 소통하고자 한다. 특히 TV음악방송 분야에 있어서 무대디자인은 무대디자인 자체로서 존재하는 것이 아닌 '기술시현의 장으로서 역할'로써 필요한 일종의 그릇이 되어가고 있다. 이와 같은 기술 종속적 변화의 흐름 속에서 TV음악방송의 과거와

4. 국내 TV음악방송의 디자인 및 무대시스템 변화

- 4-1. 분석방법과 범위
- 4-2. 2009~2018 MAMA

5. 결론

참고문헌

현재에 뒤처져보고 향후 기술과 미술이 접목된 무대디자인의 바람직한 방향성을 전망해보고자 한다.

1-2. 연구방법

국내 TV음악방송의 무대의 진화 양상을 목적을 둔 본 연구는 TV음악방송의 디자인 패러다임 변화를 살펴보기 위해 무대기술과 디자인의 변천 과정을 2009년부터 2018년까지 MNET 음악방송 무대로 한정지어 분석하고 그 변화특성을 도출하고자 한다. 따라서 먼저 2장에서는 TV음악방송 무대시스템 구축의 기본이 되는 프로덕션디자인 개념과 구성요소를 파악한다. 이를 위해 프로덕션디자인의 개념과 구성요소에 대한 이론적 정립을 수행한다. 3장에서는 TV음악방송 디자인 프로세스의 전반을 살펴봄으로써 무대디자인 제작의 과정을 이해하도록 하고, TV음악방송의 디자인 패러다임이 어떻게 변화했는지를 조사 분석한다. 4장에서는 국내TV 음악방송의 집합체라고 할 수 있는 시상식 중 MAMA(MNET ASIAN MUSIC AWARDS)를 연구 대상으로 하고 2009년부터 2018년까지 3단계로 나누어 어떻게 변화 하였는지 연구 대상을 분석한다. 5장에서는 진화되어가는 TV음악방송의 4장에서 변화되어가는 양상을 분석하여 각 장면별 구성을 근거로 결론을 도출한다.

2. 프로덕션디자인 개념과 구성요소

2-1. 프로덕션디자인 개념

하나의 공간을 영상물의 제작이나 공연의 필요에

의해서 새롭게 구성해야 한다면 그에 필요한 모든 미술적 행위도 무대디자인이라고 말할 수 있을 것이다. 이는 프로덕션디자인(Production Design) 개념에 기초한다고 할 수 있는데, 프로덕션디자인이란 공연이나 영화, TV프로그램의 제작을 위한 미술의 각 분야를 총체적으로 관리하는 총괄감독의 개념으로서 세트디자이너의 역할에서 확대되어 최초 미술기획과 예산관리에서부터 미술스텝을 비롯한 수많은 지원팀을 총괄, 관리하는 것이다.¹⁾

2-2. TV음악방송 무대시스템의 구성요소

1) 세트

TV음악방송의 세트는 무대바닥(Floor), 목공, 철공, 조각 등 대도구로 이루어진 것들을 말한다. 이 작업을 하는 스텝은 '세트맨'으로 불리며 세트 제작파트와 설치를 하는 셋업파트로 나뉜다.

-목공 : 현재 세트의 대부분은 목공으로 지어지고 있다. 화재에 취약한 부분이 있어 방염처리를 해서 취급한다.

-철공 : 대규모 세트나 상부 설치 시 단단한 결속을 위해 목공 외의 작업으로 사용된다. 제작 후 설치 시 수경이 까다로운 단점이 있다.

-조각 : 스티로폼, FRP, ABR(Airo Biroom Robot) 등으로 만들어 제작된다. 시간 및 예산 감축으로 인해 거의 스티로폼으로 제작되나 화재에 취약하다.

2) 조명

조명은 공연 전체의 분위기를 만들어 미장센을 연출한다.

TV음악방송의 조명은 두 가지로 나뉜다.

첫 번째 인물과 공간 전체의 색온도와 밝기를 만드는 화이트 조명

(스포트 라이트, 파 라이트, 퍼널 라이트, 등)

두 번째 무대에 음악에 맞게 율동감과 세트 외 조형감을 만들어 주는 특수조명

(빔 라이트, 무빙 라이트, 등)

3) 영상

무대 안에 설치되어 도표나 차트 혹은 뮤직비디오 같은 동영상 화면을 제공하는 장비를 흔히 영상 장비라 하고, 영상장비가 설치된 벽면을 '스크린 월(Screen wall)'이라 부른다. 극장처럼 프로젝터 방식을 사용하기도 하지만 여러 대의 장비를 블록처럼 쌓아 하나의 큰 화면을 만드는 멀티비전 타입이 가장 많이 사용된다. 기술의 발전에 따라 브라운관TV, 멀티큐브, LED전광판, LCD TV 등 다양한 방식의 멀티비전이 등장했다. 특히 근래엔 방송장비와 영상장비 모두 디지털 방식으로 통일되고, 장비간의 호환성도 크게 개선되면서 영상 장비의 활용도 역시 높아지고 있다.

영상장비는 계속 발전해 가고 있다. 해상도, 기능, 건축스케일, 등 필요에 의해 다양해지고 있다. 현재 사용하고 있는 영상기기는 판넬형, 플렉서블형, 바닥형, 키네팅형, 빔프로젝터, 블랙트렉스 등 필요에 따라 더욱 진화하고 있는 추세이다.

4) 전식[전기효과(Illumination)]

전식은 벽체나 계단 등 세트를 이루는 장치 위에 부착되어 빛깔과 패턴으로 세트를 장식하는 일종의 무대효과 장비다. 무재조명이 인물과 무대 전체를 아우르는 포괄적인 개념이라면, 전식은 무대조명을 보조해 세트모양을 살리고 가수의 음악에 보이는 리듬을 더해준다.

전식은 주로 세트 벽면이나 무대 바닥의 단차면, 계단의 첩면 등에 부착된다. 경우에 따라 세트 없이 전기효과와 장비만으로 벽면을 구성 할 때도 있다. 광원으로는 과거엔 백열전구나 네온과 같은 '전구(Electric Bulb)' 타입을 많이 사용했지만, 현재는 전구에 비해 내구성도 높고 수명도 긴 LED(Light Emitting Diode) 발광 다이오드를 주로 사용한다.

전기효과 장비의 종류는 상당히 다양한데 형태에 따라 판형(Board type), 바형(Bar Type), 라인형(Line Type)으로 구분할 수 있다.

판형은 일정한 규격의 사각판 베이스를 삼아 블록을 쌓듯 크기를 확장해가는 장비다.

바형은 막대기 모양의 베이스 위에 일정 간격으로 LED 발광다이오드가 부착된 형태다. 현재 TV음악방송에서 가장 많이 사용되는 타입이며 세트의 모양을 살려주는 역할을 한다.

라인형은 별도의 베이스가 없이 사각 또는 원

1) 정종훈, 콘서트 무대디자인 연구, 상명대학교 석사논문, 2006, p8

형 모듈 위에 LED발광다이오드가 부착되어 있으며, 각 모듈은 전선으로 연결된 줄 타입의 장비다. 곡면 등 다양한 모양을 낼 수가 있는 것이 가장 큰 장점이다.

전식 역시 발전해 나가고 있는 추세이다. LED 소자가 일명뽕지는 보이는 것을 없애고 자유롭게 형성이 있는 LED또한 개발 중이다.

5) 구조물(Structure)

구조물은 무대의 뼈대로 대형화되어 가는 세트를 고정시키거나 가설 극장을 만드는 중요한 요소이다.

TV음악프로그램에서는 단시간에 거대한 구조를 세워야하기 때문에 세트의 모양에 따라 다양하게 세울 수 있는 구조물이어야 한다.

구조물은 형태, 용도에 따라 나누는데 현재는 레이허구조와 트러스구조로 나누어 사용한다.

첫 번째로 레이허는 바닥에서 쌓아가는 비계(Scaffolding)형태로 구조가 단단하며 세트, 조명, 영상, 출연자 동선 등으로 쓰인다. 규격이 다양하여 여러 형태로 만들 수 있다. 하부에서부터 서포트 형태로 설치 가능하나 상부에 리깅이 될 수 없다. 레이허와 유사한 형태로 공사용 아시바(비계)와 DKS 구조물이 있다.

두 번째로 트러스는 여러 구조로 쓰이는데 가설극장시스템, 대형세트의 골조로도 사용된다. 레이허와 같은 형태로도 사용되나 설치시간이 오래 걸리며 면적당 사용용도가 레이허시스템보다는 비효율적이다.

6) 특수효과

특수효과는 특정 장소에서 제한된 시간 안에 다수의 관객에게 특별한 효과를 보여줌으로써 무대를 보다 화려하게 재창조 시켜주고 관객에게 시각적, 청각적으로 무대와의 교감을 느끼게 해주는 작업이다. 특히 TV음악방송에서는 극적인 효과를 위하여 각종 폭죽이나 여러 종류의 불꽃과 같은 화약류, CO2, 인공적으로 눈이나 비를 만드는 장치, 꽃가루를 날리는 장치, 강풍기, 리프트, 슬라이딩 등을 활용하는 특수장치를 말한다.

7) 소품

TV 음악방송의 소품은 무대 위에 사용되는 소도구를 말한다. 무대 소품은 음악의 성격과 디테

일을 살려준다. 무대의 장식 외에 출연자가 사용하는 소도구도 해당된다.

3. TV음악방송 디자인 프로세스와 파타임 변화

3-1. 국내 TV음악방송의 미술감독

우리나라 방송미술이 본격적인 성장궤도에 진입한 것은 1970년대 초, 이른바 안방극장시대가 열리면서부터였다. 연극에서 활동하던 무대 미술가들을 영입하면서 방송미술의 토대를 마련한 것이 1960년대 초반의 일이나 초창기 아마추어 수준의 조악함을 벗고 제 모습을 갖추기까지 10년 정도의 세월이 걸린 셈이다. 특히 이 과정에서 주목할 점은 연극이나 영화 현장에서 대부분 비정규직으로 일했던 무대 미술인들이 방송사란 조직 안에서 연출, 카메라, 기술 등 다른 부서와 동등한 위치에 있는 정규직 직원으로 채용되었다는 점이다. 힘이 없어 제목소리를 내지 못하던 무대미술인들이 자리를 잡고 체계를 갖출 수 있는 계기가 비로소 마련된 것이다. 하지만 그런 기회를 살려 새로운 조직문화를 만들어 내기엔 당시 방송미술인들은 너무 바쁘고 힘들었다.

방송미술은 크게 디자인 파트와 제작 파트로 나뉘어진다. 디자인파트엔 세트 디자인, 소품디자인, 의상 디자인, 컴퓨터그래픽(VJ) 디자인 등의 분야가 있고 세트 디자인 파트는 음악, 드라마, 예능으로 나누어진다. 제작파트는 세트, 영상, 구조물, 전식, 특수효과, 소품, 작화 등의 분야가 있다. 디자인 분야와 제작파트는 한 몸처럼 움직이는 협업 시스템이다.

미술감독은 클라이언트와 합의한 목표를 달성하기 위해 구성요소를 절제적소 배치하여 결과를 조화롭게 만드는 ‘조직자(Organizer)’ 혹은 ‘관리자(Manager)’에 더 가깝다. 예술가로서 독불장군은 의미할 수 있지만 세트 디자이너가 독불장군일 때는 여러 사람을 힘들게 하고 결과를 이상하게 만든다. 지배하고 장악하는 리더십이 아니라 자기 자신에게는 엄격하고 남에게는 배려와 설득을 포기하지 않는 친화적인 리더십이 필요하다.²⁾

TV음악방송은 콘서트와 방송의 중간의 형태로 미술감독은 기존과 다른 시스템을 도입하고 있다.

2) 이창열, <국내 TV 음악방송 프로그램 무대영상의 유형화> 2017, p7~10

프리프로덕션의 과정을 무대감독과 공유하고 시스템 반입 후에는 셋업과 현장진행을 같이 한다. 미술감독은 무대감독, 연출과 공유된 가사와 음원을 듣고 의도하고자 하는 미장센을 조율하여 현장진행을 매끄럽게 한다.³⁾

3-2. TV음악방송 디자인 프로세스

[표 1] TV음악방송 디자인 프로세스

업무 항목	업무 내용
프로그램 분석	• 프로그램 분석 • PD, 무대감독과 출연자 동선 및 무대규모 협의
스텝구성 및 예산확보	• 표준 제작비 확인 및 파악 • 미술스텝 구성 • 미술부서별 예산확인 및 조율
메인무대 컨셉이미지맵 작성 및 시장조사	• 디자인 전 프로그램 성격 협의 컨셉이미지 회의 • 컨셉이미지에 부합하는 TEXTURE 시장조사
메인무대 디자인 확정 및 출연 아티스트 전환세트 디자인	• 메인무대 디자인 확정 및 일부 세트 발주 • 연출과 확정된 출연자 확인 후 전환세트 디자인
미술부서 전체 협의	• 미술부서별 컨셉 설명 및 의견 교환, 진행상황 확인 • 전체 디자인 검토 및 Feedback 조정 • 예산확인 및 조율
외부업체 사전협의 및 미술부서별 디자인 토론	• 특수직 전문가 협의 : 세트, 구조물, 영상, 전식, 특효, 소품, VJ, 조명 • 세트 및 시스템 발주
이미지맵 작성 및 미술부서별 디자인 토론	• 스튜디오와 야외 로케이션 이미지를 위한 이미지 분석 • 무대감독, PD와 중간점검 프레젠테이션 • Feedback의 조정에 의한 최종 디자인 확정 • 전체 시스템 회의
무대셋업	• 무대감독과 분석한 도면으로 타임테이블에 따라 시스템 반입 및 셋업 • 상황에 따른 시간 조율 및 무대 마감

사전 세트 리허설 및 카메라 리허설	• 세트공간의 동선, 무대마감, 소품점검 • 조명과 카메라의 밝기, 앵글에 대한 현장 점검 • 리허설 후 발생한 수정사항 확인 및 수정작업
결과물 도출 및 현장검수, 감독	• 최종 결과물 검수 및 현장 진행상황 체크 : 야외 로케이션과 스튜디오의 세트, 영상, 전식 등
철거	• 무대감독과 협의하여 재사용할 세트와 폐기할 세트를 구분하고 안전에 유의하여 철거

3-3. TV음악방송의 디자인 패러다임의 변화

[표 2] TV음악방송의 디자인 패러다임의 변화

구분	TV	형식	무대
1950~67 최초의 방송기	흑백	생방송	• 아날로그적 무대작화 형식
1967~80 녹화기 도입기	흑백	생방송 녹화방송	• 비공개 스튜디오, 프로그램 맞춤형 제작
			
1980~90 칼라TV도입기	칼라	생방송 녹화방송	• 프로그램 대형화와 심층화, 쇼 오락 프로그램의 활성화, • 무대색의 다양화
			
1990~2000 화면비율 변화기	칼라	생방송 녹화방송	• 프로그램 세분화 • 규모의 대형화 • 4:3에서 16:9 화면비율 변화, • 다양한 형태 무대장치

3) 양승헌, <TV속 세트를 짓다> 두성북스, 2014, p12



4. 국내 TV음악방송의 디자인 및 무대시스템 변화

4-1. 분석방법과 범위

TV음악프로그램의 집합체이며 시대적 흐름을 볼 수 있는 시상식 중 MNET의 MAMA(MNET ASIAN MUSIC AWARDS)를 분석 대상으로 각 시대별 디자인의 변화를 분석하고자 목표로 분류하였다. 도표는 2009년부터 2018년까지 무대디자인과 구성상의 특징으로 분석한다.

4-2. 2009~2018 MAMA

[표 3] 2009 MAMA 장면 분석

2009 MAMA	
무대	
	2006 MAMA (서울종합운동장)
특징	• 단면 돌출 프로시니엄 형태의 공연 무대 • 하부 리프트 등장장면 • 중앙에 슬라이딩 영상으로 출연자 등장 • 한 공간 안에서만 공연을 할 수 있는 형태로 디자인

[표 4] 2011 MAMA 장면 분석

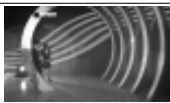
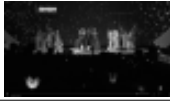
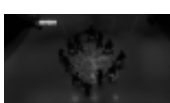
2011 MAMA in SINGAPORE

무대	 2011 MAMA (싱가포르 실내체육관)		
특징	• 단면 돌출 프로시니엄 형태의 무대 • 중앙 LED영상과 세트의 대형화 • 시상자 세트로 무대 영역 구분 • 1,2층 구분으로 출연자 동선 확대		
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장면	세부사항	사진
	장면_1	시상자 석 시상자를 위한 뒷 배경	
	장면_2	1층 슬라이딩 영상	
	장면_3	전환세트_1	

2011 MAMA는 'Music makes one' 컨셉으로 디자인 되었다. LED영상을 더 적극적으로 사용하여 물리적인 세트 외 영상의 장면 전환으로 시각적 표현 공간을 확장하였다. 또한 1,2 층으로 출연자 동선을 늘리고 단순한 무대 구성을 탈피 하였다.

[표 5] 2012 MAMA 장면 분석

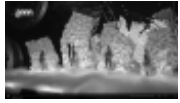
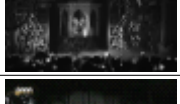
2012 MAMA in HONGKONG	
무대	 2012 MAMA (홍콩 컨벤션센터)
특징	• 단면 돌출 프로시니엄 형태의 무대 • LED영상의 대형화 • 시상자석의 다양화와 세트의 입체화

	• 돌출무대의 활용도 및 동선 확대 • 전환세트 구체화		
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장면	세부사항	사진
	장면_1	시상자 석	
	장면_2	시상자 석	
	장면_3	전환무대_1	
	장면_4	돌출무대 프로젝션 맵핑으로 다양한 장면연출	
	장면_5	전환무대_2	
장면_6	돌출무대 활용도 및 동선 확대		

2012 MAMA는 'Music makes one' 컨셉으로 디자인 되었다. 시상자세트는 입체감을 주어 동선을 만들어 주었으며 돌출무대의 동선 확대로 다양한 무대의 확장이 되었다.

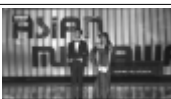
[표 6] 2013 MAMA 장면 분석

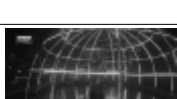
2013 MAMA in HONGKONG	
무대	
2013 MAMA (홍콩 아시아 월드엑스포 아레나)	
특징	• A, B, C의 3개의 무대로 다양한 장면

퍼포먼스 별 무대사항 분석	구성 • 세트의 구체화 및 활용도 증가 • 키네시스 장치로 플라잉 등장장면 추가 • 전식의 대형화로 세트 윤곽 및 입체감 확장 • B무대 상부 키네시스 시스템 및 비가 쏟아지는 장면 연출 • 여러 무대가 생김으로써 생방송 특성을 살려 여러 장면을 매끄럽게 진행		
	주요장면	세부사항	사진
	장면_1	시상자 석	
	장면_2	A무대 전환무대_1	
	장면_3	A무대 전환세트_2	
	장면_4	A무대 전환세트_3	
	장면_5	C무대 전환세트_4	
	장면_6	B무대 전환세트_5	
	장면_7	A무대 전환세트_6	
	장면_10	A무대 전환세트_7	

2013MAMA는 'MNET Factory' 무대 컨셉으로 톱니바퀴와 기계장치의 모양으로 디자인 되었다. 기존의 단면적인 무대를 탈피하고 3개의 무대를 두어 출연자의 동선의 다양화와 다양한 장면전환이 가능하게 만든 무대이다. 세트는 객석으로 확장하여 관객들과 소통하는 무대가 되었다.

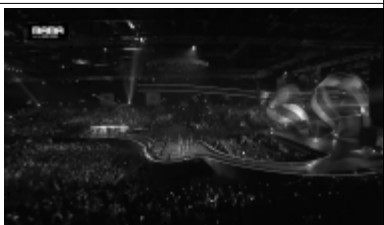
[표 7] 2014 MAMA 장면 분석

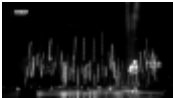
2014 MAMA in HONGKONG			
무대			
특징	2014 MAMA (홍콩 아시아 월드엑스포 아레나) • A, B, C의 3개의 무대로 형성 • 시상자석 공연무대 사용 확장 • 직선적인 무대 탈피 • 키네틱LED 사용으로 출연자와 같이 연기하는 세트 확장 • 바닥영상 사용으로 다른 시야의 장면 확장 • 프로젝션 맵핑 활용의 등장장면 연출		
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장면	세부사항	사진
	장면_1	시상자석 / 공연무대	
	장면_2	시상자석 / 공연무대	
	장면_3	시상자석	
	장면_4	A무대 전환세트_1	
	장면_5	B무대 키네틱LED 전환세트_2	
	장면_6	B무대 LED영상 바닥	
	장면_7	A무대 전환세트_3	

장면_8	A무대 프로젝션 맵핑 전환세트_4	
	A무대 전환세트_5	

2014MAMA는 'Beat Tv' 컨셉으로 메인무대 상, 하수세트에 작은 무대가 들어가 있는 형태다. 중앙 B 무대에 키네틱LED를 사용하여 출연자와 연기하는 무대를 만들어 관객과 소통하게 하였으며 시상자석 또한 공연이 가능한 공간으로 사용되었다. 또한 기존의 평면적인 디자인을 탈피하고 입체적인 무대가 되었다.

[표 7] 2015 MAMA 장면 분석

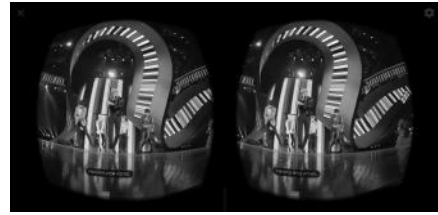
2015 MAMA in HONGKONG			
무대			
특징	2015 MAMA (홍콩 아시아 월드엑스포 아레나) • A, B, C의 3개의 무대로 형성 • 직선적이고 고정적인 디자인 탈피하고 유연하면서도 입체적인 디자인으로 변화 • 시상자석에 로봇암 영상사용으로 다양한 장면 연출 • 출연자들의 다양한 등장동선 연출 • 드론, 키네틱 전환세트로 출연자와 연기하는 세트 확장		
퍼포먼스 별 무대사 항 분석	주요장면	세부사항	사진
	장면_1	시상자석 / 공연무대 / 로봇암 영상	
	장면_2	A무대 전환세트_1	

장면_3	A무대 영상 리프트 전환세트 _2	
장면_4	A무대 투영막 프로젝션 맵핑 전환세트 _3	
장면_5	A무대 드론 전환세트 _4	
장면_6	B무대 키네틱 매드릭스 전환세트 _5	
장면_7	A무대 전환세트 _6	
장면_8	A무대 전환세트 _7	

2015MAMA는 “The State of Techart(TechArt, 데카르트)’무대 컨셉으로 음악과 기술의 결합으로 새로운 패러다임의 변화와 문화혁신을 꾀하고, 음악을 가장 진화된 기술의 완성으로 표현 하였다. 음악 데이터가 활성화되고 새로운 에너지가 표출되는 과정을 형상화한 모양이 공간 전체를 아우르는 디자인이다.

출연자와 같이 호흡하는 무대를 만들기 위해 키네틱 LED, 로봇암, 드론 등 변화가 다양한 장치들이 도입되었다.

그림 1>은 2015MAMA에 공연 일부(BTS)무대를 360°카메라로 촬영하여 시청자들에게 가상현실(VR) 콘텐츠를 제공하였다.



[그림 1] 2016MAMA 360°카메라 촬영 VR

[표 8] 2016 MAMA 장면 분석

2016 MAMA in HONGKONG			
무대	특징	 2016 MAMA (홍콩 아시아 월드엑스포 아레나)	
		• A, B, C의 3개의 무대로 형성 • 오프닝 장면엔 증강현실(AR)사용으로 시청자들에게 초현실적인 무대 연출 • 시상자석, 연예인석 공연무대 사용 • A, B무대 대형 영상 메모리 리프트사용으로 다양한 출연자 동선 및 다양한 무대연출 • C무대 키네틱LED 사용으로 심도 깊은 장면 연출 • B무대 360홀로그램 프로젝션 맵핑과 증강현실 (AR)사용으로 초현실적인 무대 구현 • B무대 상부 키네틱LED 출연자와 연기하는 세트로 확장	
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장 면	세부사항	사진
	장면_1	오프닝 AR	
	장면_2	A무대 상수 시상자석 / 공연무대	
	장면_3	A무대 하수 연예인석 / 시상자석 / 시상자석	

		공연무대	
장면_4	A무대 2, 3층 공연무대		
장면_5	C무대 키네틱LED 사용 전환세트 _1		
장면_6	B무대 영상리프 트, 360 홀로그램 프로젝션 맵핑, AR 전환세트 _2		
장면_7	B무대 대형 LED리프 트 전환세트 _3		
장면_8	A무대 ABR 전환세트 _4		

2016MAMA은 'Connection' 컨셉으로 기술과 감성 객석을 가상과 현실을 잇는 주제로 사람을 형상화한 무대 이다. 관객석을 잇는 초대형 무빙리프트와 중앙무대의 영상 메모리 리프트는 관객들과 호흡하는 무대를 만들었으며 2층 3층 4층으로 이루어진 동선으로 다양한 무대연출을 할 수 있는 무대가 되었다. 특히 장면_6은 증강현실(AR)과 360°홀로그램 프로젝션 맵핑으로 시청자들에게 출연자가 우주에서 공연하는 듯한 초현실적인 무대로 관객, 시청자들과 소통하였다.

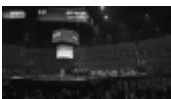
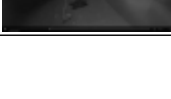
[표 8] 2017 MAMA 장면 분석

2017 MAMA PREMIERE in VIETNAM	
무대	
2017 MAMA PREMIERE in VIETNAM	

	(베트남 호아빈 씨어터)		
특징	• 베트남 - 일본 - 홍콩 3국 개최 • 프로시니엄 단면무대 • 전환용 영상가림막, 턴테이블 전환무대로 생방송에 적합한 전환장면 구현		
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장 면	세부사항	사진
	장면_1	전환용 영상가림 막 전환세트 _1	
	장면_2	턴테이블 무대바닥 전환세트 _2	

[표 9] 2017 MAMA 장면 분석

2017 MAMA in JAPAN			
무대	 2017 MAMA in JAPAN (일본 요코하마 아레나)		
특징	• 베트남 - 일본 - 홍콩 3국 개최 • A, B, C, D의 4개의 중앙무대로 형성 • 객석 무선컨트롤 LED 봉으로 무대 전체로 배경확장		
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장 면	세부사항	사진
	장면_1	중앙 A무대 오프닝 개폐형 프로젝션 맵핑 전환세트 _1	 
	장면_2	객석 무선컨트 롤 LED	
	장면_3	중앙A무 대 바닥영상	

장면_4	D무대 시상자석 / 공연무대	
장면_5	중앙A무대 키네시스 시스템 전환세트 _2	
장면_6	중앙A무대 전환세트 _3	
장면_7	B무대 연예인석	
장면_8	C무대 시상자석	

[표 10] 2017 MAMA 장면 분석

2017 MAMA in HONGKONG			
무대	 2017 MAMA in HONGKONG (홍콩 아시아 월드엑스포 아레나)		
특징	• 베트남 - 일본 - 홍콩 3국 개최 • A, B, C의 3개의 무대로 형성 • 대형 마리오네트 인형으로 출연자와 연기하는 세트로 확장		
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장 면	세부사항	사진
	장면_1	중앙 A무대 대형 마리오네 트 인형	
	장면_2	A무대 시상자석 / 공연무대	
	장면_3	B무대 전환세트 _1	

장면_4	A무대 시상자석 / 공연무대	
장면_5	A무대 전환세트 _2	
장면_6	중앙A무대 키네시스 시스템 영상 전환세트 _3	
장면_7	A무대 전환세트 _4	

2017MAMA는 ‘공존’이라는 슬로건으로 3국 개최를 하여 시상식을 1주일간의 축제로 만들었다. 무대 전체 컨셉은 가상과 현실의 연결로 이 컨셉을 무대로 형상화 하였다. 3국의 무대는 가장 규모가 작았던 베트남을 시작으로 일본, 그리고 홍콩에서 피날레를 할 수 있었다. 기존 무대들에서 볼 수 없던 여러 나라에서 각기 다른 무대형태와 퍼포먼스로 시청자들에게 더 많은 볼거리와 재미를 주었다.

베트남은 단면 프로시니엄 무대의 형태로 만들었으며, 특히 일본 무대에서는 처음으로 중앙 무대를 디자인해 선보였다. 중앙무대 특성상 뒷벽체가 배경이 아닌 관객들이 무대의 일부가 되었다. 관객들은 무선으로 컨트롤이 되는 전식(Illumination)을 착용하고 표 9)의 장면_2와 같이 공연에 참여 하였다. 마지막으로 홍콩에서는 다면무대 형태로 만들어졌다.

[표 11] 2018 MAMA 장면 분석

2018 MAMA PREMIERE in KOREA	
무대	 2018 MAMA PREMIERE in KOREA (한국 동대문 DDP)
특징	• 한국 - 일본 - 홍콩 3국 개최

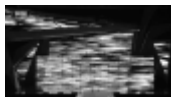
	• 단면 돌출무대 • DDP 공간 특성을 살린 라이트 페인팅 • 메모리 리프트와 대형 슬라이딩 영상으로 다양 한 전환장면 구현		
퍼포먼스 별 무대사항 분석	주요장 면	세부사항	사진
	장면_1	시상자석 / 공연무대	
	장면_2	메인무대 영상리프 트	
	장면_3	연예인석 / 공연무대	
	장면_4	메인무대 전환세트 _1	

[표 12] 2017 MAMA 장면 분석

2018 MAMA FAN'S CHOICE in JAPAN			
무대			
	2018 MAMA FAN'S CHOICE in JAPAN (일본 사에타마 슈퍼 아레나)		
특징	• 한국 - 일본 - 홍콩 3국 개최 • A, B, C 중앙무대 • 중앙 A무대 키네시스 영상 시스템으로 다양한 연출장면 구현 • 증강현실(AR)사용으로 초현실적인 무대 구현 • 중앙 A무대 ABR(Airo Balloon Robot) 전환세 트로 단시간 대형 조형물 변형 • 시상자석, 연예인석 공연무대 사용		
	주요장 면	세부사항	사진
퍼포먼스 별 무대사항 분석	장면_1	B무대 시상자석 / 공연무대	

	장면_2	중앙A무 대 키네시스 영상 시스템 전환세트 _1	
	장면_3	증강현실 (AR)	
	장면_4	C무대 전환세트 _2	
	장면_5	중앙A무 대 전환세트 _3	

[표 13] 2017 MAMA 장면 분석

2018 MAMA in HONGKONG			
무대			
	2018 MAMA in HONGKONG (홍콩 아시아 월드엑스포 아레나)		
특징	• 한국 - 일본 - 홍콩 3국 개최 • A, B, C 무대 • A무대 키네시스 영상 시스템 • A, B 무대 대형 영상 메모리리프트 사용으로 다양한 무대 구현 • 다양한 전환세트 사용으로 많은 장면 구현		
	주요장 면	세부사항	사진
퍼포먼스 별 무대사항 분석	장면_1	A무대 키네시스 영상 시스템 전환세트 _1	
	장면_2	A무대 메모리 리프트 전환세트 _2	

장면 3	B무대 전환세트 _3	
장면 4	A무대 전환세트 _4	
장면 5	A무대 전환세트 _5	
장면 6	B무대 전환세트 _6	
장면 7	B무대 전환세트 _7	
장면 8	A무대 전환세트 _8	

2018MAMA 또한 ‘공존’이라는 슬로건으로 3국 개최를 하여 시상식을 1주일간의 축제로 만들었다. 3국의 무대는 도전, 열정, 꿈의 순으로 가장 규모가 작았던 한국을 시작으로 일본, 그리고 홍콩에서 피날레를 할 수 있었다.

한국은 돌출 단면 무대형태로 소규모로 만들어 졌으며 처음으로 DDP 배경이 하얀 공간에서 조명 페인팅을 하여 기존과 다른 분위기의 무대를 선보였다. 일본은 2017년의 진화된 양상의 중앙 무대에 증강현실(AR)을 접목하여 시청자들에게 더 좋은 볼거리를 제공하였다. 홍콩은 다면 무대의 형태로 만들어졌다.

MAMA(MNET ASIAN MUSIC AWARDS)를 분석한 내용을 보면 공간적 구성으로 볼 때 크게 3번의 변화가 있었다. 2009~2012년까지의 단면무대와 2013~2016년까지의 여러 공간을 활용한 다면무대 2017~2018년까지의 다국화 무대로 나누어 볼 수 있었다.

5. 결론

본 연구에서 주목한 국내 TV 음악방송 기술과 디자인은 공간의 한계를 극복하고 시청자들에게 다양한 볼거리를 제공하기 위해 다방면으로 시도하고 있다.

전통적인 무대에서는 장면전환을 위한 무대장치들의 물리적 특성상 시간적, 공간적 표현이 한계를 가지고 있었다. 그러나 MAMA(MNET ASIAN MUSIC AWARDS)사례를 통해 알 수 있듯이 무대는 다음과 같이 변화하고 있다.

무대공간의 확장과 기술의 발달은 3단계로 나누어질 수 있다.

첫 번째 2009~2012년까지는 단면무대의 형태이며 관객과 시청자들에게 한 무대에서 모든 행위와 장면의 전환을 보여 주었다.

두 번째 2013~2016년까지는 다면무대의 형태이며 TV음악방송의 생방송무대 특성을 살려 한 공간에 여러 무대를 세워 관객과 시청자들에게 여러 행위와 장면을 다양하게 보여줄 수 있었다. 무대디자인에서는 주제를 무대와 객석 전체가 하나가 되게 아우르게 하였다. 또한 영상과 전식(전기장치), 전환 장치들의 발달과 대형화로 단면적이고 평면적인 무대를 탈피하고 다양한 장면과 무대의 입체감을 만들어낼 수 있었다. 특히 이시기에는 메모리 리프트, 키네틱, 키네시스, 로봇암, 드론 등, 출연자와 같이 연기를 하며 관객과 소통하는 장치들이 등장하였으며 가상현실(VR), 증강현실(AR), 360 ‘홀로그램 프로젝트 맵핑, 등 초현실적인 장면을 연출하여 시청자들과 소통하였다.

세 번째 2017~2018년까지는 다국화무대이다. 다국화무대는 첫 번째와 두 번째 시기의 무대 형식과 중앙무대 형식을 추가하여 3국에서 일주일간의 축제 형태로 진화하였다. 여러 공간에 여러 무대를 세움으로써 더 다양한 행위와 장면을 보여줄 수 있었다. 특히 이시기에는 각 지역의 시작에서 피날레까지의 주제가 스토리로 디자인에 들어갔다. 또한 처음 선보인 중앙무대는 출연자의 뒷배경을 관객으로 하였다. 관객들은 공연에 직접 착용하고 참여할 수 있는 무선 컨트롤 전식(Illumination) 발광체를 사용하여 출연자, 무대, 관객 모두가 소통하며 공감하는 무대가 되었다.

TV음악방송 신기술의 도입은 공연문화의 또 다른 패러다임이 되어가는 추세이다. 아직 작은 규모로 증강현실(AR)이나 가상현실(VR)등이 사용되고 있으나 그림 2, 3)에 나오는 예시처럼 가상현실 속에서 음악을 세계의 모든 사람들과 느끼고 함께할 수 있는 초현실적이고 공감각적 무대의 형태로 진화할 것이라고 예측된다.

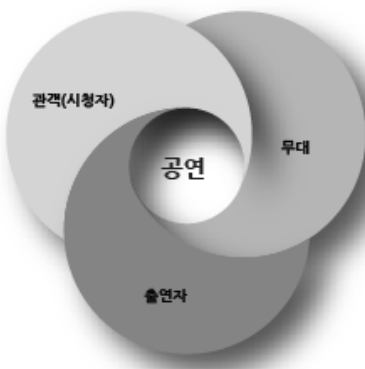


[그림 2] 영화 레디 플레이어 원



[그림 3] 영화 레디 플레이어 원

위의 결과로 볼 때 그림 4)와 같이 TV음악방송은 출연자, 관객(시청자), 무대 모두가 융합되어 퍼포먼스를 만들어내고 서로가 상호작용하며 공연을 만들어내고 있다.



[그림 4] TV음악프로그램 공연 요소

아트웍과 다양한 기술을 접목시킨 무대디자인은 무대의 물리적 경계뿐 아니라 단면적인 공간을 벗어나 공간적인 확장이 이루어졌으며 전통적인 무대에서 알고 있던 무대에 대한 개념을 발전시키고 있다.

참고문헌

1. 양승헌, <TV속 세트를 짓다> 두성북스, 2014
2. 박동우, 무대기계, 교보문고, 2000
3. 김중호, 무대 위의 상상, 예전사, 2002
4. 정중훈, 콘서트 무대디자인 연구, 상명대학교 석사논문, 2006
5. 이창열, <국내 TV 음악방송 프로그램 무대영상의 유형화> 2017
6. 김기정, 방송미술에서의 미술감독 시스템 연구 (SBS드라마 '온에어'를 중심으로) 2010
7. <https://ko.wikipedia.org>