

## \*\*무대수단으로 본 광장과 공공영역 회복에 관한 기초적 연구

- 이탈리아의 도시광장을 중심으로 -

A Study on Urban Plaza as a Theatre and its Reinterpretation in Modern Public Space

- Focus on Italian urban plaza -

임종엽\* / Lim, Jong-Yup

### Abstract

This study examines the use of public space in the urban environment based on the theory of Italian plazas as a theatre. Public space is considered as a symbolic representation of the urban organization. In history, especially in Italy, the plaza was a common tool in reflecting people's lives through its use as a theatre. However, this role of plaza as a public space has lost its value with the population increase and the urban centralization of the city. This study attempts to reevaluate the need of public space in modern society through a critical review of plaza and its use as a theatre. Content analysis was used to discuss the topics of this study including the historical background of the urban plaza, the relationship between plaza and theatre, and the role of public space and its impact on urban environment. The scope of the study is limited to the development of urban plaza from the ancient Greek to premodern Italy. Today, the concept of space is altered with the advent of cyberspace. This study provides insights for the future implications of plaza and theatre in developing public space for its a new definition as cultural representation.

키워드 : 무대, 도시광장, 가로, 극장, 공공영역, 이탈리아

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 배경

본 연구의 목적은 도시의 공공장소를 무대수단과 광장으로 비교, 재해석하고자 함이다. 인구의 집중과 도시의 과밀화로 인해 우리가 공유하는 도시공간은 공감대를 가질 수 있는 정신적인 여유는 물론 물리적인 실체를 상실하고 있다. 과거의 도시공간 속에서 공동체의 상징적인 중심인 공유공간은 그들의 생활을 반영하는 절대적인 역할을 수행하여왔다. 집회와 토론을 수용하던 광장과 삶을 반영하고 은유화시켜 재충전의 역할을 하던 극장은 분명히 도시공간의 중심역할을 하여왔다. 이들은 유사한 역할을 내포하고 도시문화의 기반이 된다. 현재의 우리환경을 재고해 보면 발전하는 물리적 수단에 비해 공동체가 지녀야 하는 본질적인 가치를 상실하고 있다. 광장의 유형 변화는 도시의 사회적, 정치적 구조를 반영하고 이는 극장, 그 중에서도 무대형식의 변화와 연결되어있다. 광장과 극장의 자료를 근거

로 우리의 도시환경에서 사라져 가는 공공영역의 모습을 재 발굴하고자 한다.

### 1.2. 연구의 범위 및 방법

도시 환경디자인은 그 전제를 불특정 다수를 위한 공동의 장에 두고 있다. 이는 주거공간 내의 최소개인단위(Cell)로부터 대규모 공유공간(Aula)을 거쳐 광장으로 대표되는 외부공간까지 단계적인 접근을 기본으로 하되 그들 삶의 터가 가치기준이 된다. 연구의 범위는 고대 그리스로부터 근대이전까지 개략적인 전개를 기점으로 하되 이탈리아의 사례를 기본으로 한다. 공공장소의 형성이 계획가나 디자이너의 추상적인 대안보다는 이용자 중심의 사고와 비전문가의 자율적 참여가 있다는 전제로 공공의 디자인에 대한 이해와 동참을 유도하고 사회의 공동체 회복을 목표로 한 디자인에 연구의 영역을 두고자 한다. 전개의 방법은 공동체의 모습을 반영한 극장의 유형을 정리하며 역사적인 근거의 사례를 검토하고 상업적 관행에 따른 혼돈된 도시공간의 틀을 무대공간이라는 매개체의 역할로 재고한다.

\* 숙명여자대학교 미술대학 환경디자인학과 조교수

\*\* 본 논문은 1998년도 숙명여자대학교 교비연구비 지원에 의하여 이루어졌음.

## 2. 무대수단의 변천과정

### 2.1. 극장과 일상성 그리고 공공

극은 그 기원이 종교적이든 유희적이든 모든 예술가운데 일상생활의 내용과 가장 많이 어울려져 있다.<sup>1)</sup> 모든 건축물이 우리의 생활을 제외하고는 고려할 수 없는 것이지만 특히 극을 다루는 극장은 우리의 일상을 시간적인 한계가 없이 담아내고 소화하며 재생산하고 있다. 또한 극은 상상적 진리를 물리적 현실로 체험케 함으로써 우리 삶의 커다란 간극을 채워준다.<sup>2)</sup> 이는 대중성의 문제가 문화 속에 표면화되면서 우리에게 일상의 문제가 단편적인 집합이 아닌 공동체의 연결고리를 만들어줄 계기로 기대하고 있다. 대중사회 속에서 그 변화는 극을 통해 그들의 심리와 저항을 엿보게되고 지배와 피지배의 관계구조 역시 수정하게 된다. 이것은 그 사회가 갖고있는 텍스트와 실천행위<sup>3)</sup>에 직접적인 연관성을 주면서 문화와 이데올로기를 구분하며, 대중성의 본질을 파악하게 한다. 이 대중성은 Mass Culture와 Popular Culture의 중간적 의미에서 우리의 공공성을 파악하는데 도움이 되리라 생각한다.

### 2.2. 무대수단과 연출

무대수단(Scenic means)이라 함은 기본적으로 무대공간, 무대배경(평면적이든 입체적이든), 블로킹, 조명, 등을 포괄하는 의미의 용어이다.<sup>4)</sup> 그리고 여기에는 객석의 역할이 포함되어야한다. 즉 전술한 무대수단은 객석의 형태와 관계 속에서만 완벽한 공유공간을 형성할 수 있다. 이는 광장이 도시구조 속에서 만들어지는 이유와 동일하다. 전체적인 틀과 그 속에서의 분할은 공동사회가 유지되는 실마리이다. 무대의 정면이 높아지거나 낮아지는 이유는 정치적으로 연루되기도 하고 무대평면의 깊이가 깊어지거나 얇아질 때도 역시, 사회에서 관객이 요구하는 극의 형식에 따라 이루어진다.<sup>5)</sup> 이는 도시환경에서 광장을 포함한 공공공간의 대중적 가치와 연결된다. 극장무대의 연출에서 어느 면은 장려하고 어느 면은 북돋지 않는 경향이 있다. 초기의 극장과 현대의 극장을 비교해보면 그 차이가 두드러지게 나타난다. 크게 보아 그 연출의 차이가 현대극장에서는 먼저 기술적이고 사실적인 세부내용에 중점을 두고 관객의 상상을 과거처럼 크게 요구하지 않는 반면에 과거의 극장은 장치나 조명의 효과에 덜 의존하며 여러 특성을 관객이 스스로 기꺼이 생각할 수 있도록 관객에 대한 요구가 강하다.<sup>6)</sup> 이는 과거의 광장과 지금광장의 역할에서 매우 흡사한 면을 발견할 수 있다. 즉 과거의 광장은 먼저 자생적이

고 균등질(Homogeneous) 모습으로 그곳에 담는 일상의 형태들이 다양하게 연출되어 도시광장은 그 배경 역할을 충실하게 수행한다. 반면 현대의 공공공간은 관객의 자발적인 사고 영역이나 행동이 수용되기보다는 관객이 되는 대중이 장치와 세부적인 기술성에 오히려 맞추어 나가야하기에 공공장소에 대한 필요성조차 인식하고 있지 못하고 있다. 연기에 있어서도 현대에는 재현적 연기술(사실적이고 자연적이어서 겉으로 보기에 꾸밈이 없는)을 추구하는 반면에 초기의 연극은 제시적 연기술(연극조의 꾸밈이 강하고 세련된)을 좋아했다.<sup>7)</sup> 이것은 공공장소에서 대중들의 모습과 연결된다. 공동체의 본질적인 의미인 객체로서의 주체적인 자아발전과 공존의 합의가 이상적으로 이루어지지 못하는 것이다. 즉 타자에 의한 존재로 물리적으로는 섞이고 있으나 심리적으로는 늘 따라가야 하는 불리함이 있다. 가스통 바슐라르(G. Bachelard)는 '공간의 시학'에서 존재의 전환, 주제인식의 강조, 원형, 경험적 삶의 집적체등을 통해 '인간적인 일체'를 이야기한다.<sup>8)</sup>

### 2.3. 무대유형의 종류 및 변화

무대의 변화는 극 내용에 가장 직접적으로 연관되어 변천되어왔다. 그러나 극의 내용은 그 사회의 모습을 담기에 궁극적인 극장무대의 변화는 도시구조의 모습과 연결되고 특히 공공공간인 도시광장과 연결된다. 먼저 여기서는 통시적으로 무대의 형태적 유형분류와 시대적 분류로 살펴본다.

#### (1) 원시원형 무대

이 유형은 우리가 흔히 극장을 그리스로부터 시작할 때 빼놓기가 쉬운 유형이나 가장 오래되고 가장 설득력이 있는 극장의 유형이다. 즉 원시로 표현되는 이 유형은 우리 나라와 같이 극장이라는 고정된 형태를 갖고있지 않은 곳에서 의 공간 활용방법이고 이것은 테마와 프로그램만 있다면 어느 곳에서나 이루어질 수 있는 자연 발생적인 공연방법이다. 물론 이것은 도시 공동체들의 공감되는 장소를 선정하게되고 모임의 형상 또한 극히 자연스러우면서도 매우 주술적이고 할 수 있다. 그리스 극장 역시 그리스 고전과 그 이전의 그리스 이르카의(Ikria)이 나오기 전에는 이 형식을 따르고 있었다. 무대로써의 배경이 없는 이것은 도시공간에서 가장 단순한 공간논리이면서도 가장 강력한 집중력을 보이고 있다. 폼페이, 베로나, 님, 등.. 고대 로마의 많은 원형경기장(Ampiteatro)과 원형 전차 경기장도 이에 속하며 이것은 후에 정치적 변화를 겪으면서 도시의 공공광장으로 확실한 자리를 확보해나간다. 그 예는 루카(Lucca)의 도시광장과 로마의 나보나(Navona) 광장에서 확인 할 수 있다.

#### (2) 돌출형 무대

무대 돌출형은 무대와 객석이 상호 관입하여 배우는 관객에게 일부가 둘러싸이게 된다. 원시 원형극장의 완벽한 집중형에서 이 극장

1) 김홍일, 극의 변화를 통해 본 극장건축에 관한 연구, 대한건축학회논문, 1986.2, p.19

2) David Cole, 연극이벤트의 미학, 허동성 역, 현대미술사, 1995, p.12

3) John Storey, 문화연구와 문화이론, 현실문화연구, 1994, p.13

4) David Cole, Op. ct., p.125

5) 임종엽, 극장건축의 공간유형과 도시성격의 상관성연구, 한국실내디자인학회, 1998.9, p.99

6) 임종엽, Ibid. p.100

7) G.B. Tennyson, 이태주 역, 연극원론, 현대미술사, 1992, p.150

8) 임종엽, 신합리주의 이후 이탈리아 현대건축과 미니멀리즘의 비교연구, 한국실내디자인학회지 17호, 1998.12, p.151

은 조금씩 배경적 무대를 형성하는 과정이라고 할 수 있다. 배경으로써 무대장치는 간소화되어 극의 환각성을 배제하며, 대사자체가 강조되고 관객은 해석적 측면에서 즐거움을 찾을 수 있다. 그리스의 고전적인 극장이 이 형식으로 관객은 시선보다 낮은 무대를 관통하여 자연환경과 일상으로서 거주하는 자신들의 삶의 모습을 배경으로 극을 해석할 수 있다. 즉 그들에게 낮은 무대는 보이지 않는 투명의 막으로 거울의 역할을 하고 있다. 그리스 고전 이후에도 영국의 르네상스시기에 이 유형은 엘리자베스 극장이라 불리우며 적극적인 사용이 있었다. 그것은 도시 공공공간에서 광장이 아닌 또 다른 모습으로 즉 주거단지 내 중정의 유형에서 연결성을 발견할 수 있다. 즉 지역적으로 공동체의 모습을 담는 외부공간이 극장으로 자연스러운 전이과정이다. 배우의 모습이 평면적이 아닌 3차원적이어서 발전적으로는 현대에서도 표현력이 강조 될 때 사용되고 있다. 여기에는 객석의 형태가 지형에 따른 경사형과 평지형에 따라 해석되는 방향이 달라지기도 한다.

### (3)거리 가로형 무대

이 유형을 극장의 유형으로 볼 수 있는가는 일부의 논란이 있을 수 있으나 중세시대에 극이 존재하였고 그 당시의 문화적 구성체에는 건축으로서의 극장이 새로이 개발될 수 있는 사회적 인식의 여유가 없었다. 그래서 이 시대를 넘나치며 동시 극 무대로 표현하기도 한다.<sup>9)</sup> 이전의 로마문명은 그들의 시각에 부정적이었고 특히 기독교 문화의 성립을 지나면서 유희적 성격이 강하던 극장은 그들의 정치적인 수단으로도 도움이 되지 않았다. 이것은 묵시적으로 이어져 르네상스의 후반에 와서야 극장의 형식이 재고되는 모습을 보인다. 물론 르네상스 후반에 시작된 새로운 극장의 형식 역시 로마의 모델을 기본으로 하는 것을 보면 그사이의 구축화된 극장이라는 개념은 전혀 재고되지 않았음을 알 수 있다. 이 당시의 극장을 두고 많은 이탈리아 역사가들은 Teatro Effimero<sup>10)</sup>(하루살이 극장)라고 설명한다. 즉 거리에서 행해지기 때문에 공연의 시작과 함께 가로는 극장으로 변하고 끝남과 동시에 극장은 다시 가로로 돌아간다. 이는 당시의 도시공공장소를 광장에서 가로로 확대시키는 면을 볼 수 있다. 축제와 의식행사를 기본으로 가두 행진과 종교극의 전파 등이 그 목적으로 시작되기도 했지만 이 당시는 유난히 배우의 연기에 의지하고 가면과 함께 움직일 수 있는 무대를 개발하기도 했다. 이것은 Mansion과 Pageant<sup>11)</sup>으로 가두 야외극의 무대로 사용되었다. 이것은 내재적 감수성을 추출하기 위해 각 장면의 중립화를 요구하는 미장센(Mise-en scene)과 연결시켜 극이 보다 더 서민에게 더 가까이 가는 계기가 되었다.<sup>12)</sup> 중세의 이 형식은 고전과 르네상스의 극장문

화의 다리 역할을 하면서 도시공간 즉 삶으로의 공간 내에서 극장의 장소적 성격을 확인시켜준다.

### (4)홀(Open Stage형) 무대

Marcellus, Aspendos, Orange극장 등 각지의 로마시대의 극장과 Teatro Sabbionetta, Teatro Olimpico di Vicenza 등 르네상스의 극장을 포함해서 일부의 견해로는 중정을 이용한 Cockpit in Court 영국식 극장을 모두 홀형으로 볼 수 있다. 이는 발전사적 단계로 보면 무대 돌출형과 프로세니엄의 중간 단계에 속한다.<sup>13)</sup> 이는 귀족들이 여흥을 즐기는 장소로 오락성이 강한 시대적인 연관성을 갖는다. 이는 특히 로마와 같이 정치성이 강조되는 지배 및 통제의 도시구조에서는 그 형태적인 면이 필수적인 요소로 작용하여 점령되는 새로운 도시마다 광장과 함께 도시구조에서 가장 두드러지게 건설되는 것이 바로 이런 유형의 극장이었다.<sup>14)</sup> 지형적으로도 평지에 건설되기에 주변의 시야로부터 사방을 가리우는 홀형을 만들지만 이는 집중적인 무대장치의 조작으로 도시민들의 관심을 조정하는 유용한 도구가 되기도 한다.<sup>15)</sup> 지역에 따라서는 Ampiteatro로 일컬어지는 원형극장도 분명히 홀형의 하나이다. 이후 조금은 다른 적용의 사례가 되지만 르네상스시기에 인본주의적 사상 아래에서는 과학적이고도 합리적인 모델을 로마로부터 가져올 수밖에 없었다.<sup>16)</sup> 이는 오락성이 강조되고 극에서 무대의지도가 높아지는 면을 포함해서 사라졌던 극장건축의 모델이 다시 정리되는 시기이다. 자연히 거리에서 이루어질 수 있던 다용도의 극장모델이 필요했다. 홀형은 극장의 용도 면에서만 고려하면 틀이 없는 극장이 되지만 실제적인 첫수와 비례의 개념을 적용시켜 도시광장의 유형과 연결할 때에는 오히려 강력한 규범적 틀을 읽어낼 수 있다. 이는 도시의 구역을 정의하고 행정의 자치지구 개념이 적용되면서 도시의 공공영역이 자연발생적인 모습이기보다 의도적이고 계획적인 건설을 위주로 정비되는 개념이 포함된다. 때문에 그 크기와 깊이가 이전보다 계산되어진 도시계획 측면에서 다루어지고 공공장소를 이용하는 방법도 매우 기하학적인 면을 내포한다. 특히 Teatro Olimpico di Vicenza에서 팔라디오가 무대에 적용시킨 면을 보면 중세의 가로극장(혹, 거리의 극장)의 자율성과 이전 로마극장의 규격화된 전통이 도시공공에서 가로와 광장을 동시에 하나의 극장 안에 수용하려는 의도로 볼 수 있다. 즉 형식적으로는 보다 규범화되고 내용적으로는 보다 자유로운 것이 특징이라 할 수 있다. 현대에서도 이 유형의 극장은 대규모의 계획된 광장 공간에서 적용된다.

### (5)프로세니엄(Proscenium)형 무대

중세의 암흑기를 거쳐 새로이 정의되기 시작한 르네상스의 초기 극장은 파르마(Parma)<sup>17)</sup>에 있는 Teatro Farnese<sup>18)</sup>를 기점으로 다시

9)Gaelle Breton, Teatro, Editions de Moniteur, Paris, pp.6-7

10)Allardyce Nicoll, Lo sazio scenico, Bulzoni Editore, 1992, pp.55-75

11)F.A.C Wilson에 따르면 이와같은 가설무대는 서구의 묘지건축과 유사한 모티브로 오랫동안 잠재되어 온 삶(이미지의 삶)이 갑자기 부활하는 순간 즉 배우의 육체 안에서 현존성을 성취함을 통해 통시적인 면을 강조한다고 설명한다.

12)J.Dudley Andrew, 조희문 역, 현대영화이론, 한길사, pp.69-191

13)김홍일, Op. cit., p.22

14)C.N. Schulz 서양건축사의 본질적 의미, 정영수 역, 세진사, 1983, p.88

15)Allardyce Nicoll, Op. cit., pp.49-53

16)Gaelle Breton, Op. cit., pp.4-9

17)이탈리아 중북부의 Emilia Romagna주의 도시. 오페라와 극장의 도시로 자유도시에 변형을 자랑하고 16세기에는 파르네제 공군의 수도로 르네상스

한번의 극장유형의 새로운 변혁을 맞이한다. 이전의 홀형에서 무대 강조를 위해 전면에 아치로 프레임(혹은 Boccascena<무대앞>)을 만들게된다.<sup>19)</sup> 무대의 영역을 구획하고 꾸밈이 강조되고 있다. 이를 무대(Scena) 전면(Pro), 즉 프로세니엄이라고 한다. 이 유형은 그림의 액자와 같은 효과로 극에 있어서 환각성을 더하고 호화스러워진다. 이러한 시도는 이미 Teatro Sabbioneta의 평면에서 조금씩 보이기 시작했다. Teatro Farnese는 당대의 문화적 연구와 과학적 기술의 총 집합임은 물론 극장에서 다루어진 극의 종류 역시 매우 획기적이고도 다양했다.<sup>20)</sup> 독특한 U자형 객석은 더 많은 관객을 수용할 수 있고 무대와 관계에서 프로세니엄 뒤로 엄청난 깊이의 거리감은 보는 이에게 도시의 대형가로를 느끼기에 충분하였다. U자형의 객석은 고대 로마의 원형 전차 경기장에서 유래되었다는 증거도 있으나 실제 객석에서 느껴지는 이미지는 프로세니엄의 효과로 가로의 이미지가 더 강조된다. 당시 파르마는 그 도시규모에 비해 훨씬 큰 극장을 통해 이웃 강대국 피렌체로부터 문화적 경제적 지위를 유지하였고 상징이 되었다. 로마로부터 형성되어 성장한 파르마의 도시발달의 유형에서도 보이듯이 대규모의 광장이 새로이 계획되기 어려운 도시구조의 상황을 역이용하여 실내에 대규모 극장을 건설하고 이를 통해 공공공간의 수요를 해소함과 동시에 상징을 통한 공동체의 질적인 가치를 유지하고 있다. 이러한 유형은 바로크로 이어지면서 크게 발전하여 전환기 및 근대극장의 중심을 이루게된다. 세부적인 기법으로 과장된 투시기법과 모서리 프레임에 사용하는 조형적 장식(Plastic Decor)으로부터 연속적인 화면(Shots)의 의미에 의해 중앙 집중화, 그리고 그 위의 회화적 장식(Pictorial Decor)은 Scena Mutevole(변덕스럽고 불안정한 무대)<sup>21)</sup>라고 일컬으며 바로크 문화와 연결된다. 바로크의 건축물 외관을 거론하지 않고도 도시광장의 유형에서 상기한 조형적, 회화적 장식과 쉼나 무테블레를 광장의 틀과 조각 등에서 확인 할 수 있다.

### 3. 무대와 광장의 연관성 해석

#### 3.1. 도시광장의 시대별 유형 및 특성

도시의 외부공간에서 모든 물성을 사회화시키고 질서를 부여하는 것으로 가장 대표적인 요소는 광장이다. 즉 각각의 특성을 하나의 공통된 구조 안에서 집약됨은 연계성을 부여하게 함이고, 이것은 인간이 계약되어진 사회로부터 이득을 취하기 위한 최소한의 기초가 된다. 한편 광장을 통한 공감대는 역으로 이것으로부터 각각의 정체

의 꽃을 피움 18세기스페인 부르봉왕조와 19세기 나폴레옹시대에 오스트리아 마리아 루이자가 통치 다양한 문화를 융합한 개성의 도시

18)Teatro Olimpico의 건설(1585년)이후 46년만에 세워짐(1626).

19)Ian Appleton, Buildings for the Performing Arts, Butterworth Architecture, 1996, pp.102-107

20)극의 내용으로는 행진과 사열을 비롯해 대형 무도회와 모의해전까지 행하였다. 모의해전이 행해질때는 객석과 무대의 일부에 실제의 물을 담아 사용하는 수리시설이 발달하기도 했다.

21)Allardyce Nicoll, Op. cit., p.91

성을 찾아가고 유지하는데 절대적이기도 한다.

#### (1) 고대그리스 광장과 극장

그리스 이전의 도시환경에서 광장의 의미가 축소되어있는 이유는 첫째, 자연환경을 절대적인 대상으로만 여기고 사회적으로 개방된 공간이 민주적 혹은 대중적이지 못하였기 때문에 그 이용도 및 방법에서 공감대를 형성하지 못하였다. 그리스의 도시국가들은 지형, 기후, 특히 경관, 등을 이전보다는 사회적 관점에서 해석하려는 의지가 표현되었다. 크노소스(Knossos)의 미노스(Minos)궁에 있는 거대한 중정에서 시작했다<sup>22)</sup>는 근거 하에 그리스의 아고라(Agora)는 모임, 집회의 어원이자 광장의 물리적인 원형이 된다. 아고라의 위치는 도시국가의 중심부분과 여러 도로들이 자연적으로 합류되는 지역에 형성되었다. 처음에는 일정한 기하형태로 이루어지지 않았으나 후에 헬레니즘 시대로부터 점차 기하학적인 단일 장방형으로 형성되기 시작하였다.<sup>23)</sup> 이상적인 민주정치와 함께 시민 실생활의 중심활동 공간이 되는 아고라가 평지에 놓여있다면 그들의 정신적인 시민공동의 장이자 평화장치가 되는 곳으로 경사지의 극장이 있다. 스토아(Stoa)를 배경으로 자유로운 상업활동, 토론과 지식을 교환하는 장소로서의 광장은 스케네(Skene)와 자연환경을 배경으로 개인과 사회의 관계를 묶어주고 조화시키는 극장과 형태적 유형의 물리적 차이는 있으나 장소에 대한 인식과 공동체의 사회적인 영향력은 상호 밀접한 관계를 확인할 수 있다. 대개의 광장이 홀형 극장으로 볼 수 있으나 아소스의 광장<sup>24)</sup>과 같은 예는 그리스인들의 주변 경관에 대한 인식<sup>25)</sup>의 중요성을 담아내며 계산적이지 않고 분절(Articulation)적 구조의 집합으로 자연스러운 폐쇄공간으로 분절된 지형적 홀형으로 분류할 수 있다.

#### (2) 고대로마 광장과 극장

그리스의 문화와 에트루스키아인(Etruscan)들의 장점을 모두 수용하면서 확장되는 영토의 지배를 목적으로 하여 규범적인 광장의 모델이 나타난다. 기본적으로는 그리스의 아고라에서 파생되었다. 그러나 시장의의미가 강하였던 아고라에서 구체적인 광장의 의미가 강하게 구성되기 시작한 로마의 광장은 포름(Foro)은 대칭축을 중심으로 장방형<sup>26)</sup>의 형태로 이루어졌다. 세장비에 따른 공간성은 지금도 로비부분을 제외한 프로세니엄형 극장의 비례에 권장되는 세장비와 일치한다.<sup>27)</sup> 새로운 도시건설이 많았던 로마의 도시계획상 카르도(Cardo)와 데쿠마노(Decumano)의 교차지점에는 반드시 포름이 배치

22)R. Martin, Architettura Greca, milano, 1980, pp.140-153

23)김석만, 이태리광장의 배치와 형태분석에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 1995.8

채인용, C.A. Doxiadis, 고대그리스의 건축공간, 허병이역, 대건사, 1987을 참조

24)박학계, 서양건축사정론, 상조사, 1981, p.231의 도면 참조

25)C.N. Schulz, 서양건축사의 본질적 의미, 정영수 역, 세진사, 1984, pp.48-51

26)Vitruvius, 건축10서 Venezia, 1584에서 1서 7장 1절과 5서 1장 1-3절을 보면 포로의 규모는 사용인원에 따라 결정되었고 폭은 길이의 3분의 2로 권장하였다고 기술함. 김석만의 연구에서 채인용

27)신건축학대계 33호, 극장의 설계, 대림서림, 1990, pp.111-123

되고 격자형 도시계획의 중심으로 형성된 광장은 상품의 교역과 정치 집회 이외에도 축제 등의 유희적인 행사가 병행하였다. 이러한 도시구조의 모델은 로마의 극장에서 보다 구체적으로 묘사되고 복합체를 구성하고 있는 대규모의 광장이 기념비적으로 건설되고 그리스에 비교하여 보다 구체적인 계산과 계획 하에 이루어졌다. 중기이후의 광장으로 트리아누스(Trajanus)<sup>28)</sup>와 같은 사례는 이후 바실리카(Basilica)와 중정 건축은 물론 근대 계몽주의 극장의 모델이 되었다. 또한 로마에서는 포로 옥외광장과 로마극장의 중간유형으로 원형경기장이 건설된다. 원형경기장은 광장에 가까운 달걀형(예: 콜로세움)과 가로에 더 가까운 전차경기장(예:막센티우스)으로 분류되어 당시 도시계획에서 중요한 두 가지 요소인 가로와 광장의 요소가 반복적으로 건축공간과 공공장소에 사용되는 것을 알 수 있다. 로마의 포로는 극장유형별로 홀형에, 원형경기장과 전차경기장은 원형극장의 변형으로 이해할 수 있다.

### (3) 중세 광장과 극장

도시는 스스로 확장되고 채워진다. 는 Aubin<sup>29)</sup>의 말처럼 이탈리아의 많은 도시들은 연속성을 유지하고 있었다.<sup>30)</sup> 서양의 건축문화를 시간적으로 재고할 때 일 천년의 도시국가 중세는 결코 짧지 않다. 이는 중세의 문화가 제국의 멸망이후 서서히 이루어졌고 계획적이기보다는 자생적인 축적원리를 형성시켰다고 볼 수 있다.<sup>31)</sup> 물론 그 안에서도 중세도시의 발달을 두 가지로 분류한다. 첫째는 교통도시, 수도원도시, 교회도시, 성채도시 등을 포함한 자연발생도시와 둘째, 로마기원의 형태를 유지하며 발달하는 로마재생도시<sup>32)</sup>로 나뉜다.<sup>33)</sup> 교회, 첨탑, 성, 기사, 등으로 떠올리는 중세는 특정한 두 시기를 연결하며 가치절하 되는 경우도 있었으나 중세에는 삶의 처절한 고통과 더불어 내일을 여는 약동하는 꿈이 있었다. 높은 밀도의 도시 스케일(Urban scale)과 세밀하고 미로적 도로망에서 대규모 혹은 기념비적인 공공공간은 자연히 부족하였으나, 중심부에 위치한 소광장과 연계되어있는 가로체계는 의도적이기보다는 자발적인 구조를 지니고 있다. 때문에 자연스럽게 일상성을 담게되고 논리적인 형태는 없지만 실질적으로는 매우 기능적이었다. 중세의 도시구조는 우선 매우 폐쇄적인 소수의 영역으로 작은 범위의 성벽을 만든다. 방위를 위해서도 당연히 필요했으나 성벽 외에 사는 사람에게는 안정감과 자유를 줄만한 것으로는 아무 것도 없었다. 단지 도시성벽 내에서 공통적인 운명과 정신구조를 가지고 공동의 공간을 제일의 목

적인 주거생활의 연장으로 여기고 그들의 도시는 성격적으로나 기능적으로 하나의 집처럼 필요성에 따랐다. 각각의 건물들은 일상적인 생활을 반영하고 그들 자신을 위한 것이었기 때문에 구성은 매우 단편적이었으나 공동체를 의식한 독특한 연속성을 이루었다. 통상 중세의 광장을 시민광장, 종교광장, 시장광장<sup>34)</sup>으로 나누고 있으나 여기서는 중세의 이러한 자생적이고 일상적인 광장의 공간성을 거리의 극장과 연결시키고자 한다. 먼저 중세광장의 공간은 부정형적인 물리적 특징으로 다양한 연출을 경험하게된다. 중심을 유도하기 위한 장치로 탑을 적절하게 다루고 있는 수법도 가로, 혹은 광장에서 보행의 시간적 흐름을 통한 연속적인 연출기법을 사용할 수 있고 이는 자연스럽게 극장의 무대가 도시전체로 이어질 수 있었다. 중세의 극장이 고정된 무대없이 Mansion과 Pagean을 이용함은 탑의 유형을 빌어 중심성을 이동하고 도로를 통해 광장으로 이어지는 새로운 세계의 도입감은 특별히 고정된 무대의 극장건축을 요구하지 않게 함이 당연하다. 광장의 각 모서리와 접근의 시선은 자연스럽게 새로운 연출기법을 만들고 열주, 테라스, 분수대, 벽의 장식, 조각 등과 특히 바닥의 섬세한 의장적 포장<sup>35)</sup>은 또 다른 무대장치 요소로 풍부한 처리를 내포하고 있다. 이러한 가로형 극장의 모습은 이후 르네상스 극장의 중요한 모티브로 작용하며 파르네제 극장과 같은 사례에서 분명히 나타나고 있다. 공동체의 상징인 광장의 뚜렷한 모습 없이도 오히려 도시전체에 모세혈관과 같은 공통의 정신구조를 담아내고 있기에 극장의 특별한 장소적 개념 없이도 도시전체를 하나의 중심으로 만든다. 중세에 연옥의 개념이 탄생함<sup>36)</sup>은 도시를 천국과 지옥의 중간 영역화 하고 거리의 극장을 통해 성벽으로 이루어진 도시에 주술적인 신비감을 부여한다.

### (4) 르네상스 광장과 극장

경제적인 발달과 함께 도시인구가 급격히 증가하고 이는 문예부흥운동과 더불어서 정치적인 권력과 복합적인 작용을 하게된다. 기존의 중세도시를 개조하여 이론적이면서도 혁명적인 이상도시안이 계획되었다.<sup>37)</sup> 이전의 수직구조에서 인간중심의 정적이고 수평적인 요소가 강조되었고 과학적 연구를 통한 새로운 공간표현법인 원근법은 평면적, 입체적 구성에서 보다 강력한 조화와 균형을 만들어 내고 있다. 이 원근법이 기초적으로는 회화에서부터 넓게는 도시계획에까지 적용되었다. 입체공간에서 이는 더욱 기념비적인 공간을 만들게 되었고 중세의 기존 광장은 기하학적인 개조를 통해, 신도시의 광장은 계획초기부터 미학적인 측면이 강조되어 배치되었다. 이런 광장계획에 필요한 이론적인 기초는 비트루비우스(Vitruvius)의 도시계획에 관한 서술에 기초하면서 많은 도시계획 이론가들이 나왔다. 그 예로 지오콘다(Fra Gioconda, 1433-1515), 알베르티(L.B. Alberti, 1406-1472), 필라레테(Filarete, 1400-1469), 조르조 마르피

34)김광배, 이태리를 중심으로 한 중세 및 근세시대 광장에 관한 연구, 대한건축학회, 1984, p.106

35)Process 16. op. cit.,

36)Jacques Le Goff, 연옥의 탄생, 최애리 역, 문학과 지성사, 1995, pp.259-263

37)김광배, op. ci., pp.107-108

28)통치자 Trajanus와 정치가 Plinius 그리고 건축가 Applodoros의 5현제 시대인 서기 98년건설 시작으로 114년에 완공되었다. 이는 당대 최대의 규모 이면서 로마인이 즐기던 좌우 대칭법과 일계불란의 균형미와 기능이 담겨진 건축이다.

29)Edith Ennen, 도시로 본 중세유럽, 안상준 역, 한울아카데미, 1987, p.119

30)Edith Ennen, op. cit., pp.103-113

31)5세기경 무너진 제국은 도시 없는 시대를 거쳐 8세기에 농노제도의 붕괴 주의가출현, 9세기에 상업발달, 11세기에 도시화 정착,(물론 시장과 성채 그리고 수도원을 중심으로)

32)그 사례로는 북부 이탈리아의 도시들, Pavia, Verona, Parma, Bologna, Padova, Piacenza, 등. 중부에는 Lucca, Firenze, Pistoia 등 이다.

33)Process 16, The Southern European Plazas, pp.9-15

니<sup>38)</sup>(F. di Giorgio Martini, 1439-1502), 스카모찌(V. Scamozzi, 1552-1616) 등이 그들이다.<sup>39)</sup> 특히 알베르티는 그 규모를 보다 상세하게 기술하여 가로세로의 적당한 비율로 1:2를, 광장 길이에 대한 주위 건물의 높이를 1/3에서 최소한 1/6이 되어야 한다고 하였다.<sup>40)</sup> 이는 방의 높이를 규정하기 위해 팔라디오<sup>41)</sup>가 피타고라스의 평균치이론을 사용한 것과 무관하지 않다. 즉 아름다운 광장과 방은 상호 연결되어 있어 계획되는 광장은 실외임에도 불구하고 실내적인 분위기를 연출하도록 의도되었다. 이는 계획적인 사전 배치로 공간성이 절박하게 느껴지도록 꾸며진 공존의 공간으로 공공건축을 3면, 4면에 배치하여 외향적으로는 열려진 공간이 되고 내향적으로는 닫혀진 공간이 되어 시민의 자아의식 경험이 강조되어지는 공유적 생활의 광장<sup>42)</sup>으로 설명된다. 중세의 광장은 계획가의 의도에 따라 실내 공간화 되고 이는 극장의 무대가 거리에서 실내로 전환되는 과정과 연관되어 있다. 팔라디오의 1585년 Teatro Olimpico에서 무대 뒷면에 5개의 가상의 가로가 배치됨과 1588년 세를리오의 세장비가 길어진 극장 Sabbioneta, 그리고 1626년 바로크 극장으로 이어지는 다리역할을 한 알레오티(Aleotti)의 Teatro Farnese에서도 길어진 말굽형과 길어진 무대는 가로를 연상에 두고 의도된 것이다. 한편 테아트르 올림피코와 파르네제 극장의 객석 부분에 장식된 열주 역시 당시 르네상스 광장의 특징 중 하나인 열주 회랑의 예외였었다. 이때는 광장계획이 기존의 도로를 넓혀 가면서 정비되었기에 극장의 구성과 밀접한 관계를 갖을 수 밖에 없었다. 극장은 도시의 가로를 실내에 유입해서 무대를 꾸미고 광장은 아름다운 방의 비례에서 유형화되었다.

(5) 바로크 광장과 극장

르네상스의 도시개조는 보다 체계적인 발전을 하였고 원근법은 무한시계의 시점으로까지 발전하여 도시에 직접 적용되어, 공공공간은 넓혀진 축상도로와 함께 더욱 개방되었다. 강력한 정치권력은 집중화를 위한 대규모의 광장을 발생시켰고 동시에 극장의 활성화도 만들었다. 그러나 이런 움직임은 전문화된 건축물을 건설함과 동시에 공동체의 장소였던 광장과 극장을 특권계층의 기능물로 전략 시켰다. 그 예로 광장의 성격이 기념광장, 신도시 광장, 조각광장, 그리고 교차로 광장으로 불리우며 특징화되었다. 공간을 이루는 형태적 유형은 르네상스의 이성적이고 수치적인 것에 반해 감성적이고 왜곡적이다. 광장을 이루는 기본적인 모티브는 르네상스의 것을 그대로 도입하였으나 타원형이나 과감한 장축형 그리고 요철이 심한 벽면장

식은 축상도로와 함께 기념비성을 강조하는 지배계급의 정치적 목적성을 잘 반영하고 있다. 강력하게 중앙집권화된 국가권력이 등장했을 때 이미 중세부터 이어져오던 도시의 고유한 법칙과 질서를 상실하고 국가구조에 재편되었다.<sup>43)</sup> 즉 도시광장은 그것을 이루는 공간의 의미보다 구성요소가 더 중시되어 광장에 있는 건축물의 정면을 무대장식과 같은 배경으로 다루게 된다.<sup>44)</sup> 그래서 모든 시선과 동선이 중심 건물로 집중하게 된다. 즉 바로크 광장의 이러한 두 가지 특징적인 요소는 동시에 극장에서 적용된다. 바로크 극장에서는 무대가 깊어짐과 객석의 집중화에 있다. 무대가 깊어짐은 극장공간에서 무대의 중요도와 의존도가 높아지는 것을 말하고 이는 자아의식의 강조보다는 화려한 연출 기법을 통해 유희적인 정치성의 일면으로 볼 수 있다. 객석 공간도 U자형에서 말굽형으로 체계화되고 특별석(Palchi) 등이 부여되어 시선의 집중성을 강조하게 된다.<sup>45)</sup> 물론 규모 면에서도 이전과는 다르게 대규모로 바뀌고 외형적으로도 축상도로와 연결을 통해 통일감과 개방감의 모습을 갖게 된다. 바로크 극장에서는 극장내의 로비공간, 객석, 무대가 거의 동등한 비례로 배치되고 있다. 이는 극장외부의 단일광장을 실내로 도입하면서 광장의 분절화와 특징화를 만들어 내고 있는 것이다. 이 시대는 사교 생활이 중심이 극장에서 극의 내용을 다루는 무대나 객석보다 로비공간에 크게 의존하고 있음도 관찰 할 수 있다. 즉 광장으로서의 공공성을 내제한 극장기능은 중세나 르네상스보다 많이 저하되었음을 알 수 있다.

3.2. 공공영역 활용형태와 무대연출의 유사성

이상에서 살펴본 각 시대별 광장의 특징은 직접, 간접적으로 동시대의 극장 유형에 상관성을 갖고 있다. 김석만의 광장 연구에 따른 광장의 유형을 통시적으로 정리하면 다음의 9가지로 요약된다. 1)교회 앞 광장, 2)이중 또는 오목한 형태로써 넓어진 광장, 3)삼각형 광장, 4)시각적인 대각선으로 형성된 광장, 5)배경이 있는 광장, 6)원근법과 일치하지 않는 광장, 7)중앙에 위치한 고립된 요소가 있는 광장, 8)복합적인 대칭체계의 광장, 9)건축물이 배경이 되어 구성된 반원형의 광장 등이다. 이것을 무대의 연출기법으로 분석하면 도로의 교차점에 생기는 삼각형 광장과 중앙에 요소를 갖고 있는 광장, 그리고 복합 대칭체계의 광장은 원시원형극장에, 시각적인 대각선광장은 무대 돌출형 극장에, 배경이 있는 광장 중 가로면을 배경으로 배치할 때와 오목한 형태로 넓어진 광장은 가로가 확대되면서 개조된 광장으로 거리가로형 극장으로, 교회의 광장과 세로 면을 배경으로 사용하는 광장은 홀형의 극장에, 그리고 원근법에 일치하지 않는 광장과 건물배경의 반원형광장은 프로세니엄형 극장에 적용되어 해석될 수 있다.

38)마르티니는 기하학적인 이상도시계획안을 평면적인 평지에서 뿐 아니라 언덕의 지형을 이용하여 계획하기도 하였다.

F.D.K Ching, Architecture, Form, Space, Order, V.N.R, 1983, p.55도판참조

39)김석만, op. cit., pp.5-7에서 보충설명 참조

40)L.B. Alberti, 건축10서, P.Orlandi, P. Portoghesi(김수, Milano, 1966, 4서 8장과 8서 6장 참조

41)F.D.K. Ching, op.cit., P.297-313 A.Palladio(1508-1580)는 1570년에 최초 발간된 저서 '건축4서'에서 선배인 Albeti와 Serio의 근거 하에 가장 아름다운 비례의 방으로 7가지를 제시한다. 원형, 정사각형, 1:2, 3:4, 2:3, 3:5, 1:2로 평면의 비례는 기하학적, 실 높의 비례는 조화적으로 제시한다.

42)박학재, op. cit., p.679

43)Edith Ennen, op. cit., p.8

44)대개의 바로크 광장은 중요건축물을 중심으로 연출된다. 그 대표적인 사례가 로마의 산 피에트로 광장이다.

45)Allardyce Nicoll, op. cit., pp.141-148

## 4. 도시환경과 공공영역의 역할

“도시는 어린아이가 걸어나다며 생애에서 그가 하고싶은 어떤 것을 이야기 해주는 장소이다.” -Louis I. Kahn-46)

### 4.1. 장소와 분절

도시는 다수가 모여 일정한 규칙을 통해 공존하는 제약현상이자 집합기구이다. 도시는 공공성을 전제하여 자율권을 부여받는다. 인간의 집합이 도시를 건설하였으나 도시는 역으로 인간을 탄생시키고 교육시킨다. 이 도시 속에 공공적인 영역을 구축함은 인간이 공간에서 장소를 구축하고, 그곳을 찾아가는 이유가 되는 것이다. 또 공간과 시간이 의미하는 것이 어떤 것이던지 장소와 모티브는 더 많은 것을 의미한다. 공간은 공간이 가지고 있는 인간에 관련된 이미지를 통해 장소가 되며 그후에 시간은 그것의 이미지화에 동기가 된다.<sup>47)</sup> 주택이 개인적인 공간이라면 가로와 광장은 공공적인 영역이다. 교통의 소통으로만 보는 가로구조에는 삶의 구조를 엿볼 수 없고 이는 장소로 인식되지 않는다. 가로와 광장이 우리에게 감동을 줄 때 그것은 비례와 크기가 좋기 때문만은 아니다. 바로 그 도시전체에서 장소에 대한 표상으로써의 기능을 포함하고 있기 때문이다. 또한 공간은 장소를 창조하려는 방법으로 항상 분절되어야만 한다. 그것은 적합한 크기의 단위공간에 관한 것이다. 그 단위의 정확한 단계는 이 공간을 사용할 사람들의 관계에 줄거리를 조정하도록 허용한다.<sup>48)</sup> 도시문맥 속에서 적절한 규모의 가로와 광장은 도시공공의 적절한 관계성과 생산성을 높인다. 가로와 광장, 그리고 극장을 통한 공간의 분절, 파장, 특성은 최종적으로 공간의 잠재력을 결정한다.

### 4.2. 매개공간

매개공간은 서로 다른 영역적 점유를 가진 장소들 사이에 존재하는 거친 부분을 제거하는 도구이다.<sup>49)</sup> 가로와 광장은 다양한 단위공간들 속에서 적절한 규모로 도시의 순환을 돕는다. 광장을 “지붕 없는 건축”으로 아시하라(Y. Ashihara)가 표현한다면, 극장은 “지붕을 씌운 광장”이다. 극장은 닫혀진 하나의 단위공간이기 보다 열려진 매개공간으로써 작용하며 도시의 공공과 개인, 이용자에서 거주자, 분할에서 점유로 이어지는 공공에 대한 접근에 도구로써 읽혀지고 역으로 극장은 다시 도시의 공동체를 상징하고 다루어지는 줄거리와 구상으로 공간에 장소부여하기를 반복한다. 이는 일상으로 자리하며 도시의 표상을 구축한다.

## 5. 결론

분절되지 않은 거대한 공간은 다른 용도에 대한 조건들을 동시에 필수적으로 만들지 못한다. 도시가로와 광장의 적절한 배치와 규모는 합리적인 도시용량의 확장을 유도하고, 각 단위건축공간의 능력과 함께 정체성 확인을 증가시킨다. 이와 같이 사물사이의 놓인 공간(가로와 광장)이 건축적 요소를 통해 구축된 것이 극장이고 이는 사용자, 거주자에게, 그들이 도시를 운영하는 방법론을 제시한다. 모든 도시는 광장을 포함한 극장의 위치와 성격을 통해 이미지를 만들어간다. 광장과 극장, 이들 둘 사이의 연관성은 근대이후 현대로 오면서 많은 실험의 여파로 그 본질적인 역할이 오염되었다. 그것이 단지 실용적, 혹은 유희적 목적의 단위공간으로만 이해되는 단순히 비어있는 공간이 아니고 생활의 중심이자 변화의 폭을 담아낼 수 있는 장소이자 공공영역이 매개공간으로 이해되는 인식전환이 요구된다. 도시의 확장이 자본경제의 개발 논리라면 집중되고 디지털과 사이버의 출현으로 장소에 대한 인식이 흐려지는 이 시대에 공공영역의 해석은 매우 중요하다. 도시가 문화적 시간의 집적체로 유지되고 개인의 정체성이 보호되기 위해 도시의 모습을 반영하는 광장과 극장의 이해는 필수적이다.

### 참고문헌

1. 김홍일, 극의 변화를 통해 본 극장건축에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 1986.2
2. David Cole, 연극이벤트의 미학, 허동성 역, 현대미학사, 1995
3. John Storey, 문화연구와 문화이론, 현실문화연구, 1994
4. 임종엽, 극장건축의 공간유형과 도시성격의 상관성 연구, 한국실내디자인학회지 16호, 1998.9
5. G.B. Tennyson, 이태주 역, 연극원론, 현대미학사, 1992
6. 임종엽, 신 합리주의 이후 이탈리아 현대 건축과 민멀리즘의 비교연구, 한국실내디자인학회지 17호, 1998.12
7. Gaelle Breton, Teatro, Editions de Moniteur, Paris, 1989
8. Allardyce Nicoll, Lo Spazio Scenico, Bulzoni Editore, 1992
9. J. Dudley Andrew, 조희문 역, 현대영화이론, 한길사, 1987
10. C.N. Schulz 서양건축사의 본질적 의미, 정영수 역, 세진사, 1983
11. 김석만, 이태리 광장의 배치와 형태분석에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 1995.8
12. 박학재, 서양건축사 정론, 상조사, 1981
13. 신 건축학대계, 33호, 극장의 설계, 대림서림, 1990
14. Edith Ennen, 도시로 본 중세유럽, 안상준 역, 한올아카데미, 1987
15. Process 16호, The Southern European Plazas, 1985
16. 김광배, 이태리를 중심으로 한 중세 및 근세시대 광장에 관한 연구, 대한건축학회논문집, 1984.4
17. Jacques Le Goff, 연옥의 탄생, 최애리 역, 문학과 지성사, 1995
18. L.B. Alberti, 건축10서, Milano, 1996
19. F.D.K. Ching, Architecture, Form, Space, Order. V.N.R., 1983
20. C.N. Schulz, 거주 개념, 이재훈 역, 태림문화사, 1995
21. Herman Herzberger, Lezioni di Architettura, Edizioni Laterza, 1996

46)C.N. Schulz, 거주 개념, 태림문화사, 1995, p.54

47)Herman. Herzberger, Lezioni di Architettura, Edizioni Laterza, 1996, p.184

48)H.Herzberger, op. cit., p.186

49)H. Herzberger, op. cit., p.26