논 문
CODE 10402

**16세기 르네상스 극장에 나타난 무대와 객석공간의 특성과 변화에 관한 연구

- 테아트로 올림피코와 테아트로 파르네제를 중심으로 -

A study on the Character and translations of the Stage and Auditorium on the 16th Renaissance Theater

- Focused on the Teatro Olimpico and Teatro Farnese -

임종엽* / Lim, Jong-Yup

Abstract

This study examines the space composition and character of 16th Renaissance Theater base on the theory of typology and interpreter in the european traditional classic theater. Baroque theater and early modern theater is considered as a symbolic representation of the renaissance theater's organization. In the historical theory, theater Teatro Olimpico and Teatro Farnese was a common tool and best systeme in reflecting renaissance type and perspective system. This role of type as life cycle and new style of theater permanent design has get its value with the population increase. This study attempts to revaluate the need of space typology in modern society through a critical review of theater and its use as a visual space. Content analysis was used to discuss the topics of this study including the historical background of the theater, the relationship between amphitheater and modern theater design, and the role of scenery, auditorium and its impact on Proscenium scenery. The scope of the study is limited to the comparison of 16th european theater and contemporary theater space use program from the space critic and sociologist. Today the concept of theatrical space is altered with the typology of classic and interpreter space. This study provides insights for the future implications of theatrical space in developing space for its a new definition as cultural representation.

키워드 : 극장, 르네상스, 무대, 객석, 올림피코, 파르네제

1. 서론

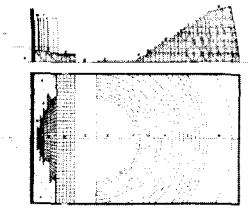
1.1. 연구의 목적 및 배경

본 연구는 다원화로 일관하는 현대의 흔들리는 가치관 속에서 건축의 유용한 유형들을 발견하기 위한 과정에서 진행된다. 사이버와 테크노가 유행에서 시작하여 사회 인식의 주류를 이루게되고 퓨전이라는 탈-장르의 변화 속에서 가속화되기 때문에 건축의 본질적 정체성은 위기를 맞이함으로 타 예술과 구분되어 건축이 건축으로서의 원형을 재확인하는 연구이다. 특히 현대의 극장은 다용도와 복합화의 다목적 극장으로 통합되어 고유의 상징적 의미를 상실하였고 그 유형적 틀이 분해 된 상황이기 때문에 문화적 가치를 유지하고 전수하기 위해서는 원형에 대한 재생 과정이 더욱 요구된다. 르네상스 극장은 서양건축에서도 그 유형적 상징이 강하나, 그 과정은 중세라는 특징적시기를 거쳐 완성된 원리의 정착이기 때문에 문화적 공백기를 거치면서 정리된 것이라 할 수 있다. 이 시기를 연구, 분석하면 극장이 지니는 공간적 원리의 중요한 단면을 확인할 수 있다. 르네상스 극장 중에서도 테아트로 올리피코 극장(Teatro Olimpico)과 테아트로 파르네제(Teatro Farnese)극장은 당시 새로운 원칙을 설정하면서 무대 및 객석에 나타난 구성 및 방법론에서 대표적인 조건으로서 중요한 가치를 지니고 있어 이후 바로크는 물론 현대에까지도 원형으로 여겨지고 있다. 이 두 극장 사이에 나타나는 무대와 객석의 공통적인 점과 차이점을 지니면서 지속적인 가치를 보여주고 있으므로 이를 대상으로 물리적인 비교와 병행하여 공공적 가치에 대한 관점을 연구한다.

* 정회원, 인하대학교 공과대학 건축공학과 조교수
** 이 논문은 2000년도 인하대학교 교내 연구비로 조성.

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위는 르네상스에서도 후기에 속하는 16세기 친퀘첸테스코(Cinquecentesco)를 중심으로 하며 대상으로는 르네상스의 극장 전체 중에 세를리오(Serlio)의 극장이론을 전제로 시도되었던 여러 극장 중에서 빈센쪼 스카모찌의 극장을 제외하면 지붕이 있는 극장으로 서유럽 극장의 시초라 할 수 있는 팔라디오(A. Palladio)의 극장과 알레오띠(G. Alleotti)의 극장을 대상으로 한다. 연구는 시대적 상황으로부터 물리적 조건과 수치 기록을 중심으로 공간의 특징과 장식의 문제, 음향적 조건 등. 을 분석하며, 공간의 유형분석에서도 과거의 로마에서부터 이어져오게 된 경위와 그 유형적 원류를 연구함으로써 내부공간의 무대와 객석의 관계 속에서 나타나는 공간의 특징 등을 중심으로 진행된다.



<그림 1> S. 세를리오 극장 계획

2. 시대적 배경

2.1. 르네상스 도시와 사회성

로마의 거대한 규율이 흩어지고 오랜 기간동안 지속된 중세의 문화적 침체는 예술가의 지위를 확보하기에 역부족이었고 이런 흐름은 도시의 문화적 형성에 대해 기록과 원칙을 세우지 못하게 하는 반복적인 상황이 이어지게 하였다. 1453년 콘스탄틴노플(Constantinople)이 터키인의 손에 넘어가면서 문화변동은 크게 변하였고, 이와 함께 진정한 르네상스의 가치는 예술가의 지위회복과 연결되어 이것은 문화형성의 논리적 질서를 구체화 할 수 있는 것이다. 르네상스의 탄생은 유럽의 많은 국왕들의 재정을 실제적으로 지원하였던 피렌체(Firenze)의 상인들로부터 시작되었다.[1] 이 새로운 움직임은 1420년 경 유럽의 남부, 상업이 가장 번성한 도시 속에서 탄생되었다. 르네상스의 번성이 시작되는 1429년에 코지모 메디치(Cosimo Medici)는 방대한 영역의 회사에서 사장[2]이었고 그 후로도 100년이 지난 후에서야 메디치 가의 또 다른 사람은 토스카나(Toscana)의 수석 공작작위를 받았다. 즉 코지모와 그의 손자 '위대한 로렌조'(Lorenzo Magnificiante)는 단지 시민에 불과 했었지 도시 최고의 지도자가 아니었었다. 즉 상인 이외의 공식적인 직함은 없었다. 그럼에도 불구하고 피렌체의 많은 시민들은 르네상스를 전심으로 받아들여 놀라운 통일적 목적을 이루었다. 토스카나 지방의 이러한 경향은 사회적 상황으로만 설명할 수 는 없다. 이런 사회구조의 상황은 15세기에 플랑드르나 런던도 비슷하였으나 각각은 다른 양식[3]을 취하였었다. 그러나 작은 도시에서 시작된 양식이 이후 전 유럽에 엄청난 파급효과를 가져오게 되는 경로에는 피렌체만의 특수한 정황으로써 그 지방의 특수한 조건과 역사적 전통이 맞아 떨어졌기 때문이다.[4] 토스카나는 지리적으로 또 민족적으로 에투루리아 예술에 그 기본을 두고 있으며 11, 12세기에는 윤곽이 뚜렷하고 온화한 파사드를 사용하였으며 14세기에도 널찍하고 시원한 고딕 양식을 사용하였었다. 번창하는 상업도시는 초월적이 아닌 세속적인 이상향을 추구하고 명상적이기보다는 실천적인 것을, 모호함보다는 명확함을 추구하는 경향을 형성한다. 그리고 그 도시의 기후는 맑고 강렬하며 시민들의 기질도 당당하며 명확하고, 거만하기도하여 이전의 세속적인 로마인들의 유물과 정신이 재발견될 수 있었다.[5] 중세의 기운으로 고전에 대한 부흥은 늦어지고 14세기에 이르러서야 고전부흥은 가능하였다. 메디치가는 철학자들과 시인[6]들을 존경하여 언제나 경의를 표했고 그들 역시 직접 시를 지었으며 화가와 조각가들을 중세와는 매우 다른 정신으로 대하였다. 예술가의 근대적 개념과 천재성에 대한 태도는 토스카나에서 시작하였다.

2.2. 르네상스 건축과 유형

르네상스의 정신과 원칙은 기독교 정신과 반대되는 제한도 없었고 미술에 있어서 물리적인 아름다움과 건축에 있어서 비례 미에 대한 태도가 공감을 얻을 수 있었다. 그것의 위대성과 인간미가 이해될 수 있었다. 그래서 과거의 로마 예술과 문학의 잔해는 늘 존재하고 있었고 그들의 마음속에서 잊혀지지 않았었다. 레오나르도 다빈치는 예술의 이상적인 본질에 대한 이론을 전개 시켰고 그는 회화와 건축이 문예[7]이지 중세의 직업적인 기술인이나 숙달된 수공예인이 아님을 입증하려 노력하였다. 이런 상황에는 두 가지의 배경적인 측면이 있다. 그것은 예술에 대한 후원자의 새로운 태도 뿐 아니라 자기 작품에 대한 예술가의 새로운 태도를 요구하는 것이었다. 즉 법을 탐구하는 자세로 학구적인 정신에서 자기 예술에 접근하는 자만이 인본주의 학자나 문인들로부터 동등한 대우를 받을 권리가 있다고 생각했다. 더하여 이 시기부터는 새로운 건축이 호흡이 인정되어 건축의 중심이 종교건축에 머무르지 않게 되었다. 팔라죠(Palazzo) 빌라(Villa) 등의 세속적인 건축도 건축가의 중요한 과제가 되었다.[8] 특히 이러한 건축물의 디자인에서는 종교 건

1)Nikolaus Pevsner, An outline of European Architecture, penguin books, 1981. p.161.

2)메디치 가는 1296년, 1376년, 1421년에 피렌체의 시장이 되었고 그들의 무역회사는 러넌, 브르제, 겐트, 리용, 아비뇽, 밀라노, 베네치아 등에 지사를 갖고있는 거대 회사였다.

3)네덜란드는 플랭보 후기 고딕 양식(Flanboyant Late Gothic)으로 영국은 퍼펜디큘러 양식이 성행하였음

4)Nikolaus Pevsner, op. cit, pp.161~165.

5)Ibid., p.163.

6)토스카나인 페트라르카는 1341년 그 도시에서 최초의 계관시인의 자리에 앉았고 복카치오, 플라톤 등을 번역한 레오나르도 부르니도 같은 지위를 임명받는다.

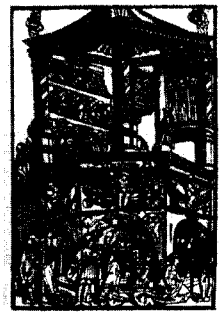
7)the Liberal arts, (중세의 문예, 학예로의 문법, 논리학, 수사학, 산수, 기하, 음악, 천문의 7과)

축에서 볼 수 없었던 자유롭고 풍부한 조형이 전개되고 있음을 알 수 있다. 극장건축은 사용방식이나 운영상의 조건에서도 이런 자유로움의 절정에 있었기 때문에 가장 절실한 요구조건일 수 도 있었다.

2.3. 르네상스 극과 극장의 배경

극으로 본 당시의 변화로는 14세기에 극성을 보이던 종교극이 15세기로 넘어오면서 쇠퇴기로 접어들고 르네상스의 충격이 확산되기 시작한다. 다른 예술과 함께 극은 큰 변화를 이루며 15세기 말까지 이어지던 형식은 이탈리아의 후원자들의 열렬한 처사로 '성극'을 불리한 입장에 놓이게 한다.[9] 고전극이 다시 호전됨에 따라 중세의 무대는 옥외이건 실내이건 상연에는 적절치 않음을 통감하게된다. 이제 건축가들은 기원전 16-13년에 쓰여진 비트루비우스(Vitruvius)의 건축에 관한 저작에 의거하여 작업하기 시작하였고 전문적인 극장건축가들이 등장하게 되면서 이탈리아의 건축물에 로마시대 극장건축의 원리를 적용하게 된다. 원리를 전제로 한 이런 현상은 오히려 고전시대 보다도 더욱 엄격하기도 하여 구체적인 성문화(成文化)가 이루어지고 고전적 형식과 억제는 실제 수행의 과정에서 두 개의 원칙으로 지켜진다. 이런 바탕 속에서 르네상스의 천재들은 프로세니엄 아치가 딸린 새로운 형식의 극장건축을 고안하기도하며 동시에 무대의 배경 그림의 발달로 극장에서 중요한 두 가지 면이 동시에 발전한다. 이런 변화는 당시 회화와 조형미술의 파격적인 발전에 기틀이 된다. 오페라 극의 발전과 이탈리아에서 고전양식의 부활을 전제로 한 현저한 결과의 하나라고 할 수 있다. 여기서 신화와 전설이 다시 중요한 주제로 등장하면서 언어와 음악은 새로운 예술양식의 가치로 떠오르게 된다. 배경화는 감상의 대상이 되고 처음에는 없었던 공연 전문배우가 등장하는 것도 이와 연속적인 흐름중 하나이다.

<그림 2> 비비에나 가의 설계
대각원근법



<그림 3> 테렌티우스
무대 판화

3. 극장의 구성원리

고전연극에 대한 개념연구로부터 출발한 르네상스 극장건축에 대한 기록으로는 1493년과 1497년에 출판된 테렌티우스의 책 속에서 발견된다. 그림들은 당시 영구적인 극장건축을 위한 시도의 기틀을 엿볼 수 있게 한다. 이 그림에서는 부분적으로 고전적 질서를 나타내고 또한 부분적으로는 중세의 관습이 남아있는 흔적을 발견할 수 도 있다. 고전적 특징으로는 오더 사용과 학풍을 전제로 항구적인 고정무대의 장치와 배경으로 네 가지 방식의 문이 달려있는 고전무대나 로마식 정면 장식 벽 등에서 찾을 수 있고 중세의 흔적으로는 호구 위쪽에 각각의 이름을 붙이고 있는 중세식 극장의 면 배경과 가설 흥행장에 질서와 억제를 부여하고있는 것 등이다. 전례순환 극에 있었던 40여 개의 장소는 완전히 흡사한 네 개로 축소되었고, 이 외에도 르네상스 극장건축의 논리적 근거를 제시하고있는 문헌으로는 세를리오의 '건축'(Architettura)이라는 저서에 자세히 기록되어있다.[10] 그는 건축 이론가이면서 설계도를 최초로 제시한 무대예술가이기도 하였다. 내용 중에는 원근법을 중심으로 제시한 세 종류의 무대가 제시되고 있으며 이것은 이후 400년 동안 유럽 전 영역에서 다양한 무대장치가들로부터 절대적인 신임 속에서 텍스트가 된 기본적인 개념을 제시하고 있다. 특히 세를리오가 제시한 무대장치가 극장 건축공간에 미친 영향은 공간적으로도 매우 크다. 비비에나(Bibienas) 가문의 후원을 통해 받아들여진 극도의 균정한 원근법의 발달은 물론이고 소극의 무대로 사용한 배경을 포함해 희극, 비극, 사티로스극으로 나뉘어진 세 종류[11]의 무대장치는 그리스-로만 오더의 절대적 상징성을 바탕으로 이루어진 정리와 유사한 절대성을 지니면서 만들어졌다. 이것은 예술작업의 기초가 될 연기장소와 관객의 장소간에 만들어지는 공간구분을 시도한 프로세니엄 아치의 발전을 예고하는 것이다.

<그림 4> 세를리오의
무대 中 희극

<그림 5> 비극

<그림 6> 사티로스 극

3.1. 테아트로 올림픽코

주로 귀족들의 대저택의 홀에서 한쪽을 무대로 하여 상연되

8)저연순 외1인 공역, 르네상스 건축, 세진사, 1993. p.21.

9)파리에서 종교극 상연은 1548년 금지되었고 영국에서는 종교개혁이 정치와 결탁하면서 1588년 종교극의 종말을 초래한다. 종교극이 가장 번성하였던 스페인은 뒤늦은 개화와 함께 1765년에야 금지시킨다.

10)특히 극장을 다루고 있는 제2부는 1545년에 출판되었다.

11)Phyllis Hartnoll, A Consise History of the Theatre, Thames and Hudson, 1985, pp.60~68.
이 세 종류의 무대장치는 이탈리아에서의 가면극과 스페인의 궁정극, 그리고 aqhffldpfm 극에서 19세기 통속극(멜러드라마) 등의 배경에도 영향을 미쳤다.

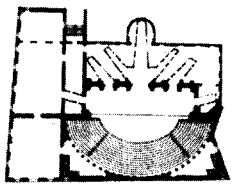
던 공연이 전문배우의 등장과 함께 하나의 집단이 형성되고 있었다. 이 집단을 아카데미아(Academia)라고 불리우면서 이들은 민중의 신뢰를 모아 자치단체로부터 지원금을 받게된다.

<그림 7> 극장내부, 올림피코

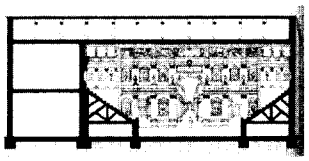
이 아카데미아의 동인들 중에는 르네상스의 대표적인 건축가 팔라디오가 속해 있었고 그는 자기가 속해있던 단체로부터 의뢰 받아 극장을 설계하게된다. 이 극장이 테아트로 올림피코였다.

(1) 공간의 유형 및 특징

학문적인 전통으로부터 시작한 테아트로 올림피코 극장은 르네상스 극장을 개화시킨 최종의 제시라고도 할 수 있다. 팔라디오가 설계를 하였으나 공사 중 사망으로 그의 제자 스카모찌의 손에 의해 이루어졌다. 기본적으로 이 극장은 그리스 로마의 극장유형을 주요 모티브로 하고 음악당의 형식과 중세의 거리형 배경화법에서 유래된 관습을 수용하고 있다. 건축의 외관을 이루고 있는 매스는 베네토(Veneto) 지방, 비첸차(Vicenza)의 도시적 구조를 그대로 수용하여 건물의 전체 규모나 대지의 형식이 다소 불규칙적이나 주를 이루고있는 내부공간의 특징은 기본적으로 그리스로부터 변형된 로만 극장의 형식을 취하고 있다. 무대 면은 로마 극장에서의 무대형식을 직접 인용하였고 객석부의 외주부를 둘러싸고 있는 갈레리아와 벽면은 그리스 오데온(Odeon)으로부터 적용된다. 무대 후면의 매우 독특한 배경막 구성은 중세의 거리극장을 암시하고 있다. 이것은 고정된 극장이 사라진 약 1000여 년 간의 극장건축의 공백기간을 이어가는 수법으로, 그 형식이 다소 복합적인 구조로 적용되었음을 알 수 있다.



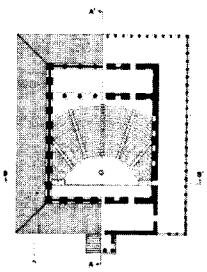
<그림 8> 평면도, 올림피코



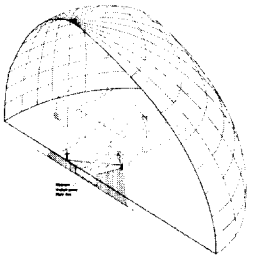
<그림 9> 단면도, 올림피코

(2) 구조의 특성 및 효과

이 극장은 1580년부터 4년에 걸쳐 1584년에 그 완성을 이루게 된다. 대지의 전면 폭은 85ft이고 안까지의 거리는 92ft로 관객석은 로마식 오케스트라를 둘러싸는 반 타원형으로 만들어졌으며 무대는 45ft의 높이로 정면의 형식적 구성은 로마시대의 양식을 그대로 인용하여 재구성하였고 정면에는 수직적 3단 구성의 입면에 3개의 개구부를 만들어 로마식의 원형을 충실히 따르며 좌 ,우측 벽에 각각 하나씩 만들어진 개구부는 그리스로부터 이어져온 파라도사(Paradossa)의 원형이 변형되어 만들어져있다. 특히 정면에 만들어진 3개의 개구부는 그 무대 뒷 공간을 이용하여 도시형 가로의 형식을 모방한 길이 입체적으로 형성되어 중세로부터 이어져온 극 공간의 전통인 가로형 거리 극장이 동시에 복합적으로 적용되는 흔적이 남아있다. 정면 3개의 개구부 중에서도 중앙에 배치는 개구부는 무대면 뒤로 3개의 가로가 동시에 놓여지고 그 좌우로 놓인 개구부에는 각각 하나씩의 가로가, 그리고 더하여 측면벽에 배치된 개구부에도 하나씩의 가로를 더하여져 총 7개의 가로가 형성된다. 그 중에서도 좌측 벽면에 놓인 개구부는 극장으로의 주 진입의 기능을 맡고 있다. 진입부를 제외한 모든 개구부에 놓인 가로형 복도는 후면으로 갈수록 바닥이 경사로 이루졌으며 벽면도 후면으로 진행할수록 좁아지는 구성으로 객석의 시점에서 보면 보다 강한 원근감을 만들어낸다. 제한된 후면 벽에 대응한 기법은 계산된 투시도법을 전제로 만들어져서 초기 프로스케니온 기법과 강조된 투시도법의 착시 효과에 의한 배경이 조화를 이루면서 화면을 만들어내고 있는 것이다. 이런 구성은 세를리오의 이론에 팔라디오의 창의가 더하여진 것으로 과거의 역사적 전형들을 모아 하나의 아카데믹한 정통적 무대를 만들어내는 시도이다. 투시도법이 가장 적절하게 또 중심내용으로 적용된 이 작업은 근대극장으로 이어지는 최초의 시도이다. 특히 객석은 로마의 오데온(Odeon) 음악당에서의 형식과 원형극장에서 인용된 반원형의 형식을 기본으로 한 오케스트라의 구성과 객석 후면에 배치된 갤러리로 공간의 경계를 마감하면서 본 극장이 외부 노출형 극장의 특징으로부터 유래되었음을 암시적으로 보여주고 있다. 갤러리 후면공간의 모서리 부분에서도 빛의 처리는 이 공간이 공간 속에 공간이 삽입된 입체감을 강조하는 것을 암시하며, 천정화에는 하늘을 표현하는 프레스코화로 이 극장이 열려진 외부공간의 전형임을 유지하고 있고 이제누(G. Izenour)의 연구에서도 올림피코 극장은 개방형 극장(non-envelope)에 포함시키고 있다. 객석부분에서는 연단을 이루고 있는 좌석이 목 구조로 이루어져있어 형식적 고정성에 비해 재료가 표현하는 의도는 극장으로의 이 장소가 열리 공간에서의 간이시설임을 의미하고 있다.[12] 객석의 구조는 무대의 높이가 가시거리에서 적정치를 유지하여 무대를 향한 시선의 각도가 매우 안정적인 각도로 이루어져있고 음향적 비율에서도 간접음의 효과보다는 직접음에서 명료도가 높은 구조를 하고 있다.



<그림 10> 오데온 평면



<그림 11> 아이소메트릭 음향분포, 올림피코

12)G. Izenour, Theater Design, McGraw-Hill, 1987, pp.180~223.

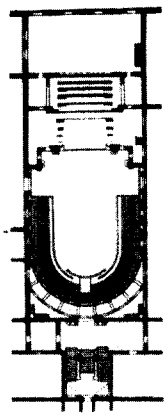
3.2. 테아트로 파르네제

<그림 12> 극장내부, 파르네제

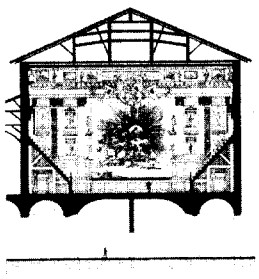
건축가이면서 동시에 수리학자이고 토목공학자이었던 알레오띠(Aleoti)는 당시 피렌체의 영향력 아래 놓여있던 파르마(Parma) 공국의 건축가였다. 파르마는 당시 경제적인 측면은 물론 문화적인 측면에서 늘 피렌체의 힘에 눌려있었다. 테아트로 파르네제가 건설되는 계기로는 당시 페렌체의 가문과 파르마의 가문이 혼사를 앞두고 피렌체 사람들을 파르마에 초대하여 행사를 만드는 계획 중의 일환이었다. 파르마 사람들은 이 극장을 계기로 피렌체에게 문화적 자긍심을 자랑할 수 있었고 르네상스 문화의 발전과 완성도를 평가받기 위함이기도 하였다.

(1) 공간의 특징 및 유형

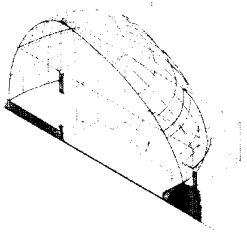
1618년에 세워진 파르네제 극장이 처음에는 가족들을 위한 극장으로 비-공개 극장이었으나 나중에 수용인원이 4500명으로 확장하면서 공개적인 장소로 확장되었다.[13] 이 극장이 지니는 가장 큰 유형적 특징으로는 프로세니엄 무대[14]의 개발과 U자형 객석의 형식적 완성이다. 특히 극장의 무대는 이후 300년 이상을 지속적인 영향력으로 극장 무대공간을 지배할 프로스케니온 형식의 발견이며, 최초로 구체적인 방식으로 건설하였다는 것이다. 프로스케니온(Proskeneon)의 어의적 개념은 스케네(Skene)의 앞부분(Pro)에 위치한 이라는 뜻으로 무대 전면에 새로운 개념적 막이 등장하는 것이다. 물론 이의 배경에는 투시도 기법의 충분한 실험과 스카모찌의 극장 사비오네타(Sabionetta)가 건설(1588년)되면서 실행되었던 검증의 바탕 속에 이루어진 것이다. 프로세니엄 무대의 효과는 다목적 극장이 주류를 이루는 현대에서도 그 특별한 효과를 전형적인 유형으로 정의하고 있다. 그와 더불어 관객석은 U자형을 하고있어 오케스트라에 해당하는 부분이 U자형의 평면으로 바뀌게 되었다. U자형 객석의 전개는 오케스트라 공간의 유형이 전이적으로 변형된 것이다. 반원형의 기본 유형은 장축형 공간으로 발전하며 스카모찌가 실험한 이론을 더욱 강조하여 도시의 가로형 구조를 연상하게 한다. 이는 당시에도 하나의 극장에서 다목적 활용을 고려하여 시도된 유형으로 무대공간이 깊어짐과 동시에 객석의 구조가 강조된 투시효과를 반영할 수 있게 한다. 이런 객석의 유형은 공연의 내용에 따라 로마의 전차경기장을 연상하게 하고 실제적으로 지금의 나보나 광장이나 비제바노 광장광의 비율과 매우 흡사한 유사성을 드러내고 이 형식은 이후 바로크 극장에 절대적인 영향력을 행사한다.



<그림 13> 평면도, 파르네제



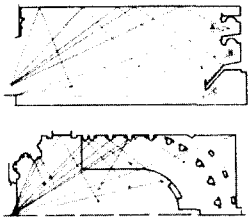
<그림 14> 단면도, 파르네제



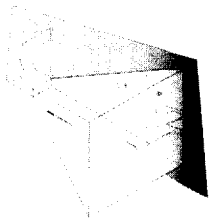
<그림 15> 아이소메트릭 음향분포, 파르네제

(2) 구조의 특성 및 효과

구조의 가장 큰 특징은 프로세니엄의 발견이다. 당시 르네상스 극장의 현격한 변화와 실험 속에서도 한 가지 지켜지고 있었던 원칙이 있다면 무대 정면을 이루고있는 3개의 개구부이다. 이 원칙은 로마의 무대 개념은 물론 그리스 극장의 스케네 원칙으로부터 유래된 매우 전통적인 개념이었다. 때로는 3개의 개구부가 주인공과 부 주인공의 구별 및 선과 악을 구분하는 장치로써의 상징성을 동반하며 의미를 전달하는 이 개념은 그대로 르네상스에까지 전해지면서 변형의 틀을 조금씩 바꾸어 진화되고 있는것이다. 프로-스케네(Pro-Skene)의 개념은 바로 그 3개의 개구부 중에서 중앙의 개구부가 극단적으로 확장되어 중심을 이루고 좌우의 개구부는 상대적으로 축소, 퇴화되는 것이다. 이제 중앙의 개구부는 출구이기보다는 다른 공간으로의 경계로 이해된다. 더구나 테아트로 올림픽코에서 시작된 무대 후면의 깊이를 만들어 투시도의 효과 및 기능은 보다 확장되어 극의 연출 기법에서 매우 유용하게 사용되었다. 이후에 조금씩 프로스케니온의 특징들은 더욱 발전하게 되지만 특히 후무대의 개념 및 드림, 보오더, 윙의 개념은 이때 이미 시도되었었다.[15] 이것이 근,현대로 전해오면서 좌우의 개구부가 삭제되고 하나의 중심 개구부만 남아 출구이기보다는 무대입구(Boca-Scena)의 개념으로 확정되어 운영된다. 객석의 특징으로는 극의 다양성과 함께 무대의 개념이 전-무대, 후-무대의 개념으로 다양화되어 길어지며 U자형은 극 공간의 집중도를 높이기 위한 투시선의 또 다른 강조와 함께 로비 공간의 개념이 분명해지고 있다. 극장을 향한 계단을 통해 진입되는 과정은



<그림 16> 반사음 분석, 파르네제



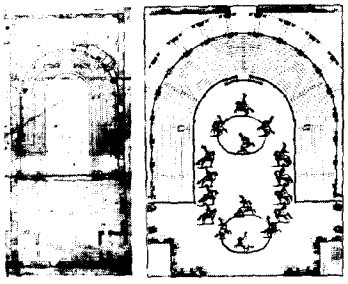
<그림 17> 객석, 기하학 분석

13)I teatri storici in Italia, Ovidio Guaita, Electa, 1994, p.45.

14)프로세니엄 무대는 관객이 무대쪽을 향해 하나의 블록을 이루도록 만든 극장형식으로 관객과 무대 사이가 분명하게 분리된다.

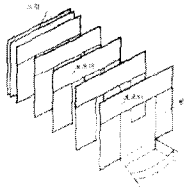
15)신건축학대계, 대광서림, 1990, p.12.

건축 공간의 변화를 강렬하게 하고 무대 정면으로까지의 시퀀스가 연속적이면서도 드라마적인 공간이다. 배우나 관객의 진입에서 고전극장과는 차이가 있으나 당시까지 개발된 최상의 공간적 기술적 조건을 갖추고 있다.



<그림 18> 공연 연출도, 파르네제

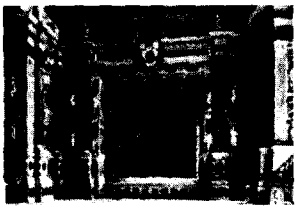
특히 파르마 극장은 토목 수리시설에 밝은 알레오띠의 작업으로 당시의 기술적 측면의 아이디어와 창의성이 돋보이는 작업으로 운영된 이 극장은 팔라죠 필로타(Palazzo Pillota)로 불리우는 성(城)의 일부이면서, 인접한 위치에 파르마 강이 접해있고 도시를 연결하는 다리와도 연결되어있다. 이런 지리적 조건과 지형적 특성을 이용하여 파르네제 극장에서는 강으로부터 끌어들인 물을 이용하여 극장 내의 바닥 공간에 직접 물을 담아 수조를 만들고 배를 제작해 띄워서 모의해전을 시행하기도 하였고, 때로는 넓은 바닥과 객석의 이점을 이용하여 마상시합도 열었다는 기록이 있다. 즉 무대를 위한 공급과 무대 연출의 다양화가 가능한 것이며, 당시 기술적 측면에서 볼 때 실내 공간에서 이루어진 공연으로는 매우 과감한 시도라 할 수 있다. 가시 거리와 무대와의 관계에서는 바닥 오케스트라를 사용하는 극에서는 관계없으나 프로세니엄 무대로만 사용할 경우에 부분적인 무대 조망의 제한이 있다. 음향적 효과에서는 벽면 반사음과 천장 반사음의 적절한 조화로 잔향시간이 길어지지 않아 음의 명료도가 높게 평가된다. 이 형식은 바로크 극장의 말굽형 객석으로 발전하면서 지속적인 투시기법 연구와 함께 변형된다.



<그림 19> 윙 보더 시스템

4. 무대장치 기술의 특징

그리스, 로마 극장의 오픈 스테이지에서 새로운 방식의 무대 프로세니움의 등장으로 극의 변화는 물론 공간연출을 위한 기술적 장치에서도 커다란 변화가 일어났다. 프로세니움 무대의 후방에는 투시도법을 위해 배경화를 달아 메는 방식이 요구된다. 이것은 쉽게 바꾸어 달아 메는 방식으로 극의 진행에 맞추어 장면의 전환을 빠르게 만든다.



<그림 21> 무대 정면, 프로세니엄

이를 위해서는 소위 윙 보더(Wing Boarder) 시스템이 무대공간 구성방식에 도입된다. 이후 이 방식은 전 유럽에 보편적인 원론으로 보급되어간다. U자형 극장에서는 특히 평봉당이 수개층의 관객석으로 둘러 쌓이게 하고 프로세니움 스테이지를 만들며 무대공간은 새로운 시스템으로 다양한 극의 변화에 쉽게 적응한다. 이런 연출 효과로 당시 오페라는 성행하게되고 음악적인 면에서도 대위법적인 형식에서 호모포닉한 형식으로 발전하며 '이탈리아식 극장'이라는 독자적인 이름을 획득하게 된다.[16] 이런 기술적인 특징들은 당시 기록으로 남은 스케치에서 확인되듯이 매우 과학적인 장치를 도입하였고 건축공간의 내용적 측면과 함께 기술적 측면이 충분히 뒷받침하는 배경이 있었다.

<그림 20> 무대장치 및 효과

5. 상징적 해석과 무대/객석의 관계

5.1. 테아트로 올림피코

테아트로 올림픽코는 르네상스의 기존 원리를 복합적으로 통합하며 서구 극장의 원형을 제시한 의미에서 그 형식적인 법칙이 매우 상세하게 적용된 건축이며 특히 다른 용도의 건축과는 구별되는 과학적 기준이 더욱 심화되어있는 공간 형식이라 할 수 있다.

1. 최초의 실내극장 : 이전의 극장이 모두 실외에서 이루어지던 방식을 실내공간으로 도입하면서 건축 내외 공간의 융합을 시도
2. 무대 기법의 실험 : 유형적 양식에서도 이전의 고전적 질서를 따르면서 과감한 무대기법의 실험으로 투시기법과 착시 효과를 극대화
3. 도시공간의 배경화 : 광장 및 가로형 거리 개념의 적용과 일상적 도시공간의 무대화법으로 극장의 공간을 도시적 무대 해석공간으로 확대

5.2. 테아트로 파르네제

테아트로 파르네제는 극장의 공공성을 더욱 활발히 하면서 대규모 극장공간의 가능성을 보였고 무대의 깊이와 객석의 변형에서 급진적인 시도와 함께 기계장치로써의 무대의 기법이 발전하였다. 이것은 바로크 극장은 물론 현대의 다목적 극장이

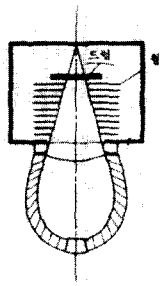
16)Allardyce Nicoll, Lo Spazio Scenico, Bulzoni Editore, 1992 pp.101~111.

지니는 의 가능성도 동시에 제시하고있다.

1. 프로세니엄 무대의 개발 : 무대의 깊이가 깊어지고 전-무대, 후-무대의 개념으로 무대 막의 기계장치가 발전하여 극의 연출 효과를 극대화

2. U자형 객석의 개발 : 객석의 장축형 개발로 광장의 형식을 도입하고 극장의 진입 로비 공간에서 객석, 무대공간까지 연속적 위계성을 설정함으로 극장건축의 사교적 사회성을 반영

3. 다목적 극장으로의 가능성 : 무대공간의 2중적 다양화로 현대 다목적 공간의 가능성 시도



<그림 22> 바로크 극장

<그림 23> 크기 비교

6. 결론

현대의 극장에서는 무대와 객석공간의 경계가 무너지고, 다목적 공간이라는 새로운 형식적 이유가 만들어지면서 다소 공간의 그 기능적 특성만이 강조되었다. 이 때문에 극장이 지니는 고유의 원형적 유형과 역사적 의미의 재해석은 약화되는 경향으로 진행되고 있다. 그러나 현대의 극장에서도 사회적 의미와 상징의 암시적 요소를 읽어내기 위해서는 원형으로 거론되는 16세기 르네상스 극장의 분석이 요구된다. 이 시기에 만들어진 특징은 이후 바로크 및 근대 초기까지도 그 유형이 통용되었고 현재까지도 그 유효성이 발휘되고있다.

6.1. 16세기 르네상스극장 무대 및 객석의 특성

본 연구에 의하면 바로크를 거쳐 근대 초기까지 이어져오게 된 극장의 유형은 16세기 르네상스 극장에서 시작되었고 그 대표성을 띄는 올림피코 극장과 파르네제 극장이었다. 대표적이자 기원이 되는 이 두 개의 극장에서 나타난 공통적 특징은 다음과 같다. 당시 인본주의적 건축의 제안이 다각도로 시도된 후 그 원리를 최종적으로 정리한 것이다. 고전적 형식의 전수와 현대적 시도의 관계는 투시도의 원리를 기반으로 합리적인 기법이 작용하였고 고전 극장에서 나타나는 민주적 성격을 전제로 통합성이 강조되었으며 무대와 객석의 관계성을 중심으로 바로크의 사교적 사회적 사회성을 예고하게 만드는 중요한 건축적 전환점이였다. 이것은 도시공간의 특징을 건축공간 내부에 적용하는 가능성을 구체적으로 제시하였으며 개방공간의 도시적 개념이 내부공간에서 유형적으로 적용된 사례를 보여주는 것이다. 이후 U자형 평면은 말굽형으로 변하면서 원근법의 극치와 극장이 과학적인 기계적 합리화를 전제로 극의 다변화와 연출 효과를 만들게 하였다. 무대 기법의 의미도 평면적인 해석에서 공간적인 해석으로 무대와 객석이 분리되어 대립적인 구도의 설명이기보다는 상호의존적인 관계를 만들어가게 하였다.

6.2. 올림피코와 파르네제 극장의 비교

사회적 기운과 기술의 뒷받침으로 이루어진 다음의 두 극장은 이후 실내형 극장의 본격적인 틀로 형성되면서 각 부분의 형식들이 각론적 사항으로 만들어졌다. 시기적으로 약간의 차이는 있으나 이 두 극장의 물리적인 특성을 비교하면 공통적으로 모두 로만 극장의 기본 틀을 바탕으로 시작하였기 때문에 원형적 유형이 유지되면서 프로세니움이라는 새로운 무대 기법을 시도하였다. 객석의 유형과 규모는 지역과 건축가의 특성에 따라 다소 차이가 있으나 음향과 규모를 바탕으로 실내형 극장의 기초를 형성하는데 절대적인 원형적 기틀을 제시하였다.

<표 1> 올림피코 vs 파르네제

		Olimpico	Farnese
장소		Vicenza (베네토)	Parma (에밀리아 로마냐)
작가		Andrea Palladio	Giambatistti Aleotti
완공연도		1584년	1618년
지원단체		Academia Teather	Duke Theater
무대유형		변형 로만 극장	프로세니엄
객석유형		반원형, 목조	U자형, 목조
기본매스		단독형	부속형
Size	좌석	752명	1474명
	입석	600~700명	900~1000명
	Total	1200~1500명	2200~2600명
시각역 불만족도		11%	20%
음확산		직립음	반사음
최단거리		16.8M	17M
최대거리		37M	45.7M
사적의미		중세의 끝	바로크의 시작

참고문헌

1. Nikolaus Pevsner, An outline of European Architecture, penguin books, 1981.
2. 지연순 외 1인, 르네상스건축, 세진사, 1993.
3. Phyllis Hartnoll, A Consise History of the Theatre, Thames and Hudson, 1985.
4. G. Izenour, Theater Design, McGraw-Hill, 1987.
5. I teatri storici in Italia, Ovidio Guaita, Electan, 1985.
6. 신건축학대계, 대광서림, 1990.
7. Allardyce Nicoll, Lo Spazio Scenico, Bulzoni Editore, 1992.
8. Gaelle Breton, Theater, princeton architecture press, 1989.
9. Julius Posener, Zodiac 2, Zodiac Architecture, 1989.
10. David Cole, The Teatrical Event: A Vocaburlary, A Perspective, 허동성 역, 현대미학사, 1995.
11. M.S. 베링거, Theater, A way of seeing, 이재명 역, 평민사, 1999.

<접수 : 2001. 10. 26>