

中世와 르네상스 劇場 舞臺空間의 미디어적 특성에 관한 연구

김 성 기

(대구한의대학교 실내건축학과 부교수)

박 언 곤

(홍익대학교 건축학과 교수)

주제어 : 중세극장, 르네상스극장, 무대공간, 미디어, 커뮤니케이션

1. 서론

1-1. 연구의 목적

공연예술은 현재라는 시간 속에서 정해진 특정 공간을 구성하는 여러 작업들에 의해 형상화되는 예술이며, 공연예술은 반드시 행위가 일어나는 장소인 구체적인 공간을 필요로 하게 되는데, 이 때 이 공간은 행위를 구축함과 동시에 행위를 규제하는 역할을 하게 된다.

공연예술은 무대라는 일정 공간에서 공연자를 통해 공연되는 동안에만 한시적으로 존재하기 때문에 공간성과 현존성이라는 특징을 갖는다. 따라서 공간적 제약, 시간적 제약, 그리고 제작상의 여러 가지 제약들로 인해 반복해서 그대로의 재현이 불가능하므로 가장 적합하고 적절한 표현기법과 장치들이 요구되는 예술이라고 할 수 있다.

고대 아테네의 경우, 공연예술은 종교적으로도 정치적으로도 매우 중요한 커뮤니케이션의 수단으로 이용되었다. 우월함을 과시하기 위한 수단으로, 또 논쟁과 협의를 벌이기 위한 장소로 공연예술이 활용되었고, 수천에서 수만 명

정도 운집한 관객들에게 종교적·정치적 메시지를 전달하는 미디어로서의 기능을 병행했다. 이처럼 과거 공연이 종교제례의 기능의 하나로 사용되었는지 아니면 정치적 메시지로 사용되었는지 간에 공연자와 관객이 만나 커뮤니케이션을 하는 데에는, 공연이 만들어지고 상연되고 해석되는 데에는 무대공간이 중요한 작용을 하는데 이는 공연예술이 보는 행위에 의존하는 커뮤니케이션 체계이기 때문이다.

무대를 통해서 완성되는 공연예술은 문학이나 회화와 같은 예술과는 달리 관객과의 커뮤니케이션에 의해서 공연의 의미를 공유해 가는 예술이다. 바꾸어 말하면 공연예술의 근간을 이루는 것은 공연자와 관객간의 상호 커뮤니케이션이라 할 수 있다. 이 때문에 공연예술의 의미는 확정되고 고정된 것이 아니라 계속해서 변화되고 만들어지고 변형될 수 있는 유동적인 것이다. 따라서 관객은 공연예술을 소비하는 수동적인 존재가 아니라 공연예술을 공연자와 함께 만들어나가는 주체적 존재로 인식되어야 한다.

공연예술의 의미가 고정된 것이 아니라 공

연자와 관객간의 커뮤니케이션을 통해 구축되는 지극히 유동적인 것이라 할 때, 공연예술은 공간이 매개하는 커뮤니케이션 관계 속에서 다양한 의미의 층위를 형성하게 된다. 즉, 송신자인 공연자와 수신자인 관객을 매개하는 미디어로서 공연장이 기능하게 되며, 공간 유형에 따라 공연자와 관객간의 커뮤니케이션 방식에도 차이가 생기게 된다.

이에 본 연구에서는 커뮤니케이션을 통한 극장 무대공간의 미디어적 특성을 살펴보는 것으로서, 오늘날 극장무대에서도 많은 영향을 미친 중세와 르네상스 시대의 극장무대를 중심으로 시대적 변화에 따른 무대의 여러 유형과 표현기법, 무대장치 등에 의한 무대와 관객간의 커뮤니케이션 방식의 변화와 특성을 분석하여 보고자한다.

1-2. 연구의 범위 및 방법

공연예술의 공간은 여러 부분으로 나눌 수 있는데 본 연구에서는 시대적 변화에 따라 가장 큰 영향을 받는 극장의 무대공간에 초점을 맞추어 극장의 무대공간을 미디어로 규정하고 관객과의 커뮤니케이션 관계를 설명하고자하였으며, 시대적 배경은 중세시대와 이탈리아를 중심으로 한 르네상스로 한정하였다.

연구방법은 관련 문헌 및 참고 자료를 통하여 환경지각과 미디어의 일반적인 고찰과 함께 맥루한의 매체론을 토대로 공간이 어떠한 미디어적 기능을 할 수 있는가를 알아보하고자 한다. 그리고 극장 무대공간의 개념 및 시대별 발전 과정을 파악하고, 중세와 르네상스시대의 무대 공간별 특성과 구성 체계를 분석하였다.

2. 환경지각과 미디어의 이해

2-1. 환경지각

“.....우리는 이 세계를 있는 그대로 알 수 없다. 단지 감각 기관을 통한 물리적인 힘으로 아는 것 뿐이다.” F.P. 켈 · 파 트릭

*Explorations in Transactional Psychology.*¹⁾

환경지각이란 인간이 주변 환경으로부터 생존과 일상생활에 필요한 정보를 습득하는 과정이며, 이러한 정보는 인간이 환경에 적응하는데 있어서 꼭 필요하다.

환경지각도 인간과 환경과의 상호작용을 이해하는 기초적인 단계이며, 인간은 환경지각을 통하여 일상 환경의 중요한 정보를 받아들이며, 다른 사람과의 정보교환 및 사회적 작용을 하고, 다양한 미적 경험을 즐기게 된다. 즉 인간이 환경과 상호작용하고 있는 동안에는 반드시 환경에 대한 지각과정이 발생하며, 이때 시각, 청각, 후각, 촉각과 같은 인체의 감각기관에 의해 환경자극에 대한 정보가 감지된다. 인간의 환경에 대한 지각은 모든 감각을 통하여 인지 될 수 있지만 오감 중 시각이 가장 중요한 역할을 하게 되며, 시각적 전달은 환경의 미적 질을 좌우하는 주요인자가 된다. 또한 인간이 일정 환경에 대해 쾌적하게 느끼는 정도는 인체의 오감을 통해서 직접적으로 감지되는 환경의 자극에 의하여 많은 부분이 좌우된다.

관찰자와 환경간의 상호과정의 결과로서 환경지각의 이미지가 나타나는데, 환경은 구별과 관계를 제공하고, 관찰자는 대단한 적응성으로 어떤 목적을 가지면서 선택과 조직, 그리고 자기가 본 것에 의미를 부여한다. 이렇게 생겨난 이미지는 이번에는 관찰자의 눈에 보이는 것을

1) Edward T. Hall, 보이지 않는 차원-공간의 지각, 김광문역, 세진사, 1991, p.51

제한하고 강조하지만, 한편 이미지 그 자체는 끊임없는 상호작용을 통해 들어오는 지각적 정보들로 확인 및 조정되는 것이다. 또한 각각의 관찰자들은 자신만이 창출하는 이미지를 가지고 있지만 동일 집단의 구성원들 사이에는 본질적으로 일치하는 공공의 이미지가 존재한다.

환경지각은 개념적으로 뿐만 아니라 경험적으로 통합된 인간 개개인을 그들의 자연적, 문화적 조건과 결합시키는 연속성의 감각을 지향해야 한다.

2-2. 미디어

인류의 역사는 커뮤니케이션²⁾의 발달과 깊은 관련을 맺고 있다. 인간은 타인과 효과적인 커뮤니케이션을 하기 위해 상징, 문자, 그리고 도구를 만들었다. 직접적 의사 표현의 비언어적 커뮤니케이션으로부터 언어적 상징의 사용은 인간의 의미 전달 체계에 혁신적 발전의 계기가 되었다. 여기서 상징은 메시지를 전달하는 매체이며, 매체의 복제가 가능한 경우, 대중 매체로 간주한다.

미디어(Media)란 인간 커뮤니케이션의 주요 수단이며 정보전달을 통해서 인간의 커뮤니케이션을 가능하게 하는 모든 수단을 의미한다.

모든 미디어는 인간이 지닌 재능의 심리적 또는 물리적 확장이다. 바퀴는 발의 확장이고 책은 눈의 확장이다. 미디어는 환경을 변화시킴으로서 우리 내부에 있는 특정부위를 자극하여 지각하게 한다. 그야말로 감각의 확장은 우리의 사고와 행동유형을 변화시킨다. 이런 부분이 변화함에 따라 변화한다.

인류는 석기 시대에서 청동기 시대를 거쳐 철기 시대로 진보했다. 이러한 문명발전 과정

어느 시점에선가 인류는 또 다른 도구, 즉 코드와 상징으로 만들어진 언어를 사용하게 된다. 언어를 저장하기 위한 수단으로 문자가 발명되고, 이 문자를 저장하기 위한 여러 방법들이 등장하여 지식의 전달, 공유뿐만 아니라 여러 세대에 걸친 지식의 축적이 가능해져 문명 발전을 촉진시켰다. 그 결과 개개인들이 더 많은 정보를 접할 수 있었고, 또한 동일한 문화를 형성하기 위한 지식과 경험을 서로 공유할 수 있게 되었다. 우리는 현재 기계적 도구들의 발전이 극에 달한 산업 시대에 살고 있다. 커뮤니케이션 혁명으로 다가올 정보화 시대는 상징적 도구들의 발전이 가속화되는 시기인 것이다.³⁾

모든 미디어가 우리 자신의 확장이며, 이 미디어의 개인적 및 사회적 영향은 우리 하나하나의 확장, 바꾸어 말하면 새로운 테크놀로지 하나하나가 우리에게 도입되는 새로운 척도로서 측정되어야 한다는 것이다.

2-3. 맥루한의 미디어론

맥루한 이론에 따르면 원래 인간의 지각구조는 5개의 감각이 일정한 비율로 섞여 조화를 이루는 하나의 균형 상태라 할 수 있다. 그런데 매체는 콘텐츠를 나르는 물리적 과정과 방식으로 인해 사용자들의 특정 감각을 확대 혹은 축소시키게 됨으로써 기존 균형상태의 감각비율(sense ratio)에 변동을 초래하게 된다.

감각비율이 달라진다는 것은 곧 지각구조의 변화를 뜻하는 것으로 일정한 감각비율에서 특정한 감각이 확장됨으로 인해 감각비율의 변동이 생기고, 다시 균형을 이루어내는 과정에서 인간의 지각구조가 달라지게 됨을 의미한다. 이처럼 감각비율의 개념은 매체가 야기하는 지각구조의 변화를 파악하는 데 도움이 되기 때

2) 커뮤니케이션(communication)은 나눔(sharing), 참여(participation), 교제(association), 친교(fellowing), 그리고 '공통의 믿음을 가짐' 등의 뜻을 갖고 있으며, 공동(commonness), 영적 교섭(communion), 공동체(community) 등의 용어와 같은 뿌리를 가지고 있다.

3) 잭 라일, 더글러스 매클로드, 커뮤니케이션 혁명과 뉴 미디어, 강남준역, 한나래, 1996, p.33

문에 중요성을 갖는다.

맥루한은 미디어의 감각적 특성에 따라 감각기관의 특성에 상응하는 지각방식이 결정되고 이에 조응하는 인간상과 사회상이 형성된다고 보았다.⁴⁾

맥루한의 매체에 대한 개념을 단순한 매스 미디어에 국한되지 않고 훨씬 넓은 의미에서 인간이 고안한 도구나 기술까지도 포함하고 있다. 인간의 신체 및 감각기관의 기능을 확장하는 것은 모두 매체라고 보고 있다.

맥루한은 핫 미디어와 쿨 미디어의 개념을 통해 참여도를 설명하고 있다. 맥루한의 논의에서 참여가 정확히 무엇을 의미하는 지를 파악하기란 쉬운 일이 아니지만 그가 제시하고 있는 다양한 용례를 통해 얻을 수 있는 것은 매체로 인해 야기되는 사용자의 다양한 관계 그 자체라 할 수 있다. 정세도⁵⁾의 차이에 따라 미디어를 핫 미디어와 쿨 미디어로 구분할 수 있는데, 모든 매체는 담아낼 수 있는 정보의 양에 차이가 있으며 이 때 높은 정세도를 갖는 매체를 핫 미디어, 낮은 정세도를 갖는 매체를 쿨 미디어로 정의할 수 있다.

공연 공간을 핫과 쿨의 개념을 토대로 두 유형으로 구분할 때 공간이 관객에게 상이한 효과를 발생시킬 수 있다는 것은 바로 관객의 참여 정도의 차이에 근거한 것이다. 다시 말해서 공간에 따른 참여도의 차이가 관객에게 편향적인 의식을 갖도록 만든다는 것이다.

따라서 공연예술에서 공간은 우리가 의식하지 못하는 사이에 공연자와 관객간의 커뮤니케이션 전 과정에 관여하여 의사소통 자체의 성격을 변화시키며, 중립적인 도구가 아닌 의사소통을 가능하게 하는 조건 즉, 공연이 창조하

는 세계의 이미지를 지각하는 조건으로 자리하게 된다.

3. 극장 무대공간의 발전과정

3-1. 무대공간의 변화

무대가 한 시대의 특성을 상징적으로 표현 하듯이 무대란 오늘을 사는 우리들 시대와 사회의 종합적인 표현인 것이다. 그리스인들에게는 야외극장이 그들의 사회와 시대사상을 나타내는데 가장 알맞은 형태였으며, 우리의 가면 민속극의 유동적인 무대가 조선시대의 우리들에게 가장 알맞은 무대였듯이 그 시대, 그 사회에 사는 인간들의 행동의 특성에서 무대 변천의 원인을 찾아볼 수 있다.

선사시대 초기에는 생존을 위해 사냥을 할 때나 외부세력과 대항하기 위한 집단적인 의식이 나 결혼식을 행할 때 치장을 하고 특정한 장소에서 행사를 진



그림1. 원시시대 행사공간

행하여, 모인 사람들은 사람의 울타리로 행사 공간을 만들었다. 이후 지도자나 제사장이 행사를 주관하게 됨에 따라서 자연지형의 구릉지나 언덕 등이 제의적 무대공간이 되었으며, 행사를 위한 조형물이나 건조물을 만들고 점차 단순 의식절차에서 자연승배와 조상신 승배와 같은 신앙으로 변화되어 가면서 가면도 사용하게 되었다.

기원전 5세기 중엽에 공연은 주로 무대 건축물인 스케네(skene)⁶⁾앞에서 행해졌다. 초기

4) 김형신, 가상현실을 통해본 맥루한의 커뮤니케이션 공간론에 관한 연구, 연세대 석론, 2000

5) 정세도(Definition)란 데이터가 충만해 있는 정도 즉, 특정 매체가 담아낼 수 있는 정보의 양을 의미한다.

6) 스케네(skene)는 그리스 말로 '오두막(hut)', '천막

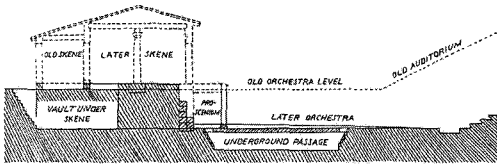


그림2. 그리스시대극장의 스케네·오케스트라·데아트론 단면, Eretria

에 스케네는 매년 개최되어온 많은 축제 가운데 하나를 나타내기 위해 세워진 일시적인 건축물로 간주되었으나 이러한 구조물의 사용이 일반화됨에 따라 스케네는 영구적인 극장 시설의 일부로 채택되었다.

스케네에 부착된 채색된 판넬들은 공연이 진행되는 동안 장치를 전환시키기 위해 필요한 다른 판넬들로 교체되었으며, 이러한 판넬을 파나카스(panakas)라고 불렀는데 오늘날 평판기의 기능과 매우 흡사하다. 그리스에서 장면 전환을 위해 사용한 또 다른 장치로 페리아кто이(periaktoi)가 있었다. 이것은 세 개의 작화된 판자로 구성되어 장면이 변할 때마다 회전하면서 각각의 새로운 면을 드러냈다.

메카네(mechane)는 스케네의 상층부 뒤편에 숨겨진 일종의 크레인 기계장치로 신이나 여신으로 분장한 배우가 하늘에서 하강하며 등장하는 장면 등에 주로 쓰였다. 에퀴클레마(ekkyklema)라는 장치는 일종의 바퀴달린 수레로 스케네 뒤로부터 죽은 시체 등이 무대 앞으로 옮겨지는 데 사용되었다.

무대 공간은 삼면이 관객들로 둘러싸여 있다. 요즈음의 돌출 무대 구조와 흡사한 구조라 할 수 있다. 이러한 유형의 극장에서 무대는 관객석을 향하여 돌출되고 관객들은 무대 주위에 반원형이나 삼면으로 둘러앉아 관람을 했다.

(tent)'을 의미한다.

7) 평판(flat)은 장소 등을 재현하기 위해 그림을 그려 넣은 직물이 부착된 사가의 나무들을 가리킨다.

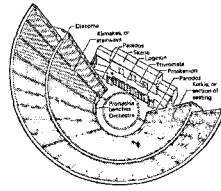


그림3. 전형적인 그리스시대극장의 구성

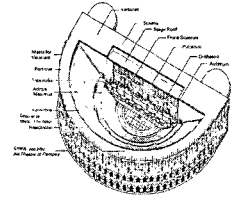


그림4. 로마시대극장의 구성, Marcellus

로마인들은 그리스인들로부터 극장을 모방하여 발전시켰고 그들이 사용한 장면 배경 장치들을 그대로 도입하여 비극과 희극에 사용하였다. 로마인들은 무대를 스케네(scenae)라고 불렀다. 무대의 정면장식은 스케네 프론스(scenae frons)로 알려졌으며, 기본적인 장면 배경의 역할을 했다. 그리스 시대의 스케네와 마찬가지로 세밀하게 건축되었고 서로 구별되는 집이나 궁전을 재현하기 위해 사용되는 문이 여럿 달려 있었다.

무대배경 건물 앞에는 풀피툼(pulpitum)이라고 하는 커다랗게 올려진 단상 무대가 설치되었다.

풀피툼의 양 측면에 있는 날개들은 스케네와 카베아를 하나로 이어주는 역할을 한다.

로마인들은 배경 전환을 위하여 커튼도 사용했다. 이를 위해 사용된 커튼에는 아울레움(auleum)과 시파리움(siparium)⁸⁾이라는 두 가지 종류가 있었다.

페리아кто이드도 지속적으로 차용되어 장면 전환을 용이하게 하는데 사용한 중요한 장치였다. 로마의 기술자들은 승강무대(elevator) 등 극장에서 사용될 수 있는 다양한 기계장치들을 발전 시켰다.

일반적으로 로마 극장은 듣기보다는 행위를

8) 아울레움은 무대 앞에 참호를 파고 문은 커다란 기둥을 이용하여 들어올리기도 하고 내리기도 한 앞 커튼이다. 시파리움은 스케나 프론스에 드리워져 무대 배경을 약간 바꾸는 기능을 수행했다.

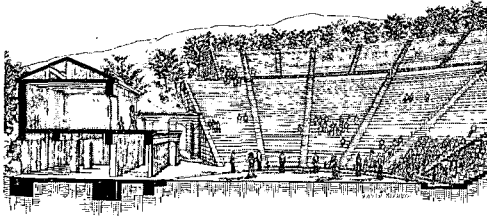


그림5. 그리스극장의 스키네·오케스트라·테아트론, Epidaurus

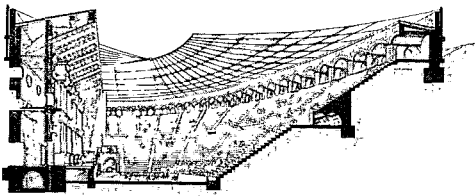


그림6. 로마극장의 스키네·오케스트라·카베아, Aspendus

보는 장소로서의 기능이 강조되었고, 그 규모가 그리스의 그것보다 상당히 확대되었다.

또한 조각상이나 기둥 등 여러 종류의 장식품을 가미함과 동시에 지붕을 씌움으로써 건축적인 면에서나 기술적인 면에서 놀라운 성과를 이루어냈다.

표1. 고대극장 무대공간의 분석

	Primitive	Greece	Roman
극장 위치	특정장소	구릉지나 언덕	평지
관람 형태	원형	바리데형	반원형
공간 관계			
무대 형태	관객에게 둘러싸인 부분	높고 좁은 무대	낮고 넓은 무대
특징	자연스런 집합형태	위엄성과 간결함	화려함과 장식적

3-2. 중세극장의 무대

중세 시대 교회에서는 세속적인 공연에 대해 엄중히 금지하였기 때문에 연극적 공연활동을 금지시켰다. 그런데 10세기경 성직자들이 신도들에게 설교의 교훈과 기독교의 교리를 전파할 목적으로 성경의 장면들을 극화하기 시작하면서 교회에 의해 연극이 다시 살아나게 되

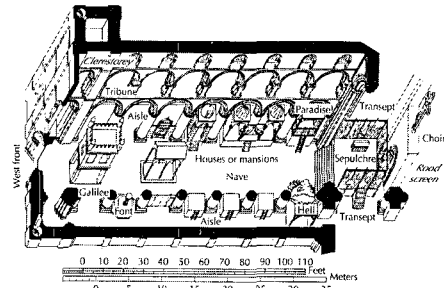


그림7. 교회내 병렬무대

었다. 발전된 막간극이 지나치게 복잡해져서 교회 내부에서 감당할 수 없게 되어 교회 밖으로 나가기 시작하여 주로 교회문 앞에서 공연을 하게 되었다. 또한 공연의 주체가 교회에서 중세 상인조합(Guild)으로 넘어가면서 시장과 마을광장에서도 극이 공연되기 시작하였으며, 무대화 기술은 교회마다 지역마다 갈라졌다. 단상무대가 주로 교회에 인접하여 세워졌고 관객들은 마을 광장에 서서 공연을 관람하였다. 어떤 경우에는 무대가 수레에 실리기도 하였는데, 수레무대는 마을에서 마을로 이동하며 공연을 벌였다.

중세의 무대를 기능을 중심으로 살펴보면 고정무대(fixed stage)와 이동무대(movable stage)로 나누어지고, 공연의 형태와 그에 따른 무대의 형태를 중심으로 구분하면, 수레무대(pageant stage)와 병렬무대, 그리고 원형무대(stage in the round)로 나눌 수 있다.

기능적으로 수레무대는 이동무대가, 그리고

병렬무대와 원형무대는 고정무대가 되지만 무대의 이동성 여부에 관한 차이점을 제외하고는 그 무대공간의 분할은 모두 동일하다.

고정무대는 이동무대에 비해 중세 공연의 초기에 그 모습을 드러내 교회내부에서는 제단을 중심으로 무대가 형성되거나 성가대석과 회중석이 무대로도 활용되었으며 이후 여러 개의 맨션으로 형성된 병렬무대로 점점 발전되었다. 그 후 종교적 공연들이 교회 내부를 벗어나면서, 교회문밖이나 마을광장·시장광장 등을 배경으로 소박한 모습의 가설무대(booth stage)

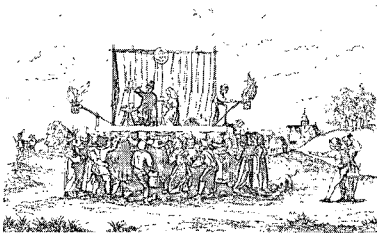


그림8. 가설무대(Booth Stage)

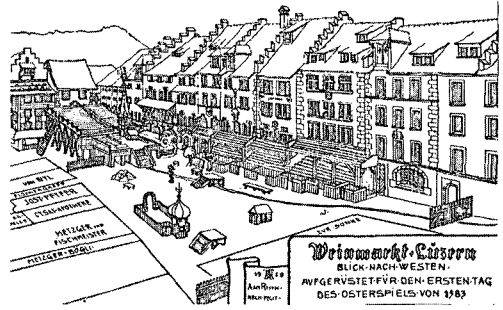


그림9. 시장 광장의 무대와 관람 공간

또는 덧마루 무대(platform stage)가 나타나기 시작했다. 이들은 모두 고정된 맨션과 그 주변의 연기 구역을 프라테아로 갖는, 형태상의 공통점을 갖는다.

고정무대가 병렬적, 동시다발적인 특성을 가진 연극이라면 이동무대는 순환적, 장면위주의 특성을 가진 연극이라고 할 수 있다. 또한 고정무대에 비해 이동무대는 상대적으로 적고 규모가 작은 맨션과 프라테아를 가질 수밖에 없었고 연기자들의 경우도 이동무대는 주요 배역

표2. 중세극장 무대공간의 분석

	교회내	옥외		
공연시기	12세기에서 13세기	13세기 이후부터		
공연장소	제단, 성가대, 회중석	교회문밖, 시장광장, 마을광장		
무대구성	무대 배경 역할을 하는 맨션(mansion)과 연기 구역인 프라테아(pleatea)로 구성			
무대형태	제단중심, 병렬무대	병렬무대	수레무대	원형무대
무대공간				
무대공간의 특징	높은 제단위를 무대화 교회전체를 이용한 병렬무대	다수 장면의 동시구성 상상력에 의한 변화	장소전환이 용이한 순회공연 방식의 이동무대	무대를 중심으로 둘러싼 관람대형식 진행하는 장면에 따라 이동하여 관람

은 복수로 준비해야 하는 어려움이 있었다.

중세 종교극의 무대는 모두 배경의 역할을 하는 맨션(mansion)의 부분과 연기 구역인 프라테아(platea)를 기본적 구성요소로 가지고 있었는데, 맨션은 극 상황이 이루어지는 장소를 암시해 주는 상징물을 의미하고, 프라테아는 맨션 주변에서 배우가 연기를 하는 공간을 의미한다, 특히 프라테아의 경우 맨션의 앞에 존재하는 연기 구역만이 아니라 객석 전체를 포함한, 연기가 가능한 공간 전체를 의미한다고 볼 수 있다. 이것은 연기공간이 한 곳이 아닌 복수의 공간도 가능하다는 것을 암시한다. 따라서 고정무대와 이동무대의 맨션과 프라테아는 각각의 공연의 형태와 특질에 따라 다른 특징들을 지니게 된다.

때때로 관객들은 사방에서 공연을 관람할 수 있었고, 그것은 거의 원형의 극장이고, 그러나 때로는 무대는 삼 면에서 혹은 단지 한 면에서만 관람할 수 있었다. 관객과 무대 사이의 관계는 다양하였다.

맨션에서 임의의 궁전으로, 동시무대에서 단일무대로, 팽창에서 수축으로 변화하는 공간의 합리화 현상은 무대와 객석 사이의 의사소통을 위한 인위적인 방법의 변화이면서 동시에 문화와 사고의 변화를 반영하고 있다.

3-3. 르네상스극장의 무대

고대 그리스나 로마 시대의 형식과 구조에 대한 강한 관심 때문에 대부분의 극장은 비트루비우스(Vitruvius)의 건축 관련 저술에 묘사된 그리스나 로마 시대의 극장과 비슷한 형태를 기본으로 하였다. 물론 고대의 양식을 모방하였지만, 극장들은 나름대로 개성적이고 독특한 변화된 형식을 추구했다.

이탈리아 르네상스는 비종교적인 새로운 정신과 고전문명에 대한 새로운 관심을 가지고, 다른 예술분야에서와 마찬가지로 연극, 특히

무대배경 장치에 막대한 영향을 끼쳤다. 1425년경 개발된 원근법은 1480년경 극장에 도입되어 사실상 오늘날까지 이어지고 있는 극장 설비, 무대 디자인 기술, 무대기술을 확립시켰다. 당시의 우수한 건축가나 화가들이 극장을 위해 일했고, 주요 작업 분야에서 발전된 지식과 개념과 스타일과 기술 등을 극장 및 연극에 도입했다.

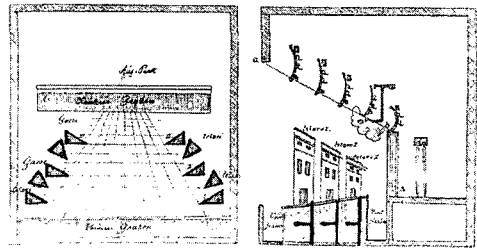


그림 10. 원근법과 무대장치(Periaktoi & Border)

16세기 초에 막장치(wing-and-drop) 시스템이 개발되어 새로운 원근법적 기술을 이용할 수 있게 되었다. 이 장치는 공연 공간 양쪽 측면을 따라 무대 앞에서 뒤를 향하여 세워진 채색된 판자 또는 평판을 가리킨다. 무대 맨 뒤에는 채색된 배경막(drop)이 있는데, 이 막은 극장의 상부 장치봉에 매달린 천으로서, 무대 맨 앞 선과 평행이 되게 걸린다. 막장치는 보통 무대 뒤 중앙의 원근법적 소실점을 따라 연속적인 장면을 형성했다.

이처럼 비교적 큰 그림의 작화를 용이하게 하기 위해 막장치는 극장에 세워지고 작화상의 기준으로 무대 앞에서 소실점까지 선을 그었다. 이는 원근법이 정확하고 채색된 장치들의 그림이 판자마다 부드럽게 연결되도록 하기 위해 취해진 과정이다.

17세기 초기에 대부분의 무대기술은 세 가지 구성요소를 가졌다. 다리막(wing)과 머리막(border), 배경막(back shutter)이 그것이다.

머리막은 하늘 또는 천장의 느낌을 준다. 주로 옆막용 평판 사이 윗부분에 달리고 다른 그림이 그려진 머리막 판자와 이어지도록 채색되었다. 뒷막은 배경막이 변형된 형태로 장면의 전환을 가능하게 하였다. 각각의 판자는 여단이문처럼 서로 미끄러지며 뒷막에 그려진 장면이 드러나도록 되어 있다. 이러한 무대기술로 장면을 빨리 진행할 수 있게 되었다.

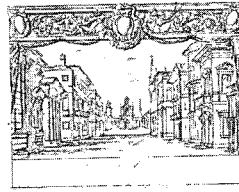


그림 11. 프로시니엄 아치

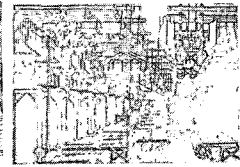


그림 12. Teatro Farnese
무대기계장치

표 3. 이태리 르네상스극장 무대공간의 분석

	Teatro Olympico	Teatro Sabbioneta	Teatro Farnese
극장개관	1585	1590	1618
평면			
공간관계			
무대			
극장전경			
극장형태	Nonenveloping Auditorium Open Stage	Nonenveloping Auditorium Open Stage	Horseshoe -shaped Auditorium Proscenium Stage
무대형태	Multiple Vista Stage	Single Vista Stage	Proscenium Stage
특징	로마극장의 영향 원근법 무대와 객석일체화	공간의 장형화 원근법전개	근대무대의 전형 프로시니엄아치의 확립

원근법에 따라 그려진 배경의 환각이 여전히 혁명적이고 강력했기 때문에 극장을 짓는 건축가들은 이 기술을 완벽하게 탐구하기 위해 변화하기 시작했다. 디자인이란 본질적으로 거대한 그림이었기 때문에 그림에 액자 틀을 씌우는 건 당연해 보였는데, 그게 바로 이탈리아 르네상스 시대에 벌어진 현상이었다. 르네상스 시대의 화가들은 공간이 유한하다고 생각했고 관객의 시야를 제한하기 위한 수단으로 프로시니움(proscenium)을 개발했다. 이 건축적인 틀은 그리스 시대의 프로스케니움(proskenium)과 스키테에서 유래된 것으로, 배경장치에 의해 형성된 환각을 유지하고 장면 전환이라든지 기타 제작과 관련된 측면들을 진행하는데 필요한 기계장치를 가리거나 숨기는데 도움을 주었다.⁹⁾

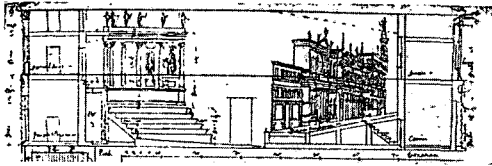


그림 13. Teatro Sabbioneta의 무대와 관람공간 단면도

이탈리아 비첸차(Vicenza)에 건축된 테아트로 올림피코(Teatro Olimpico)가 이러한 극장 가운데 하나로서 고대 로마 극장의 양식을 따라 디자인 되었다. 스키테 프론스는 이제 더 이상 전체가 하나로 된 장식적인 벽이 아니라 몇 개의 아치로 분리되었다. 거리 장면을 나타내는 정교한 영구 장치물이 아치 뒤편 경사무대(raked stage) 위에 원근법에 따라 지어졌다. 13줄, 250석 규모의 반타원형 객석과 소규모의 오케스트라, 직사각형의 무대는 로마극장의 복사판이었으나 무대공간에 5개의 통로가 있었고 이 통로는 스카모치(Vincenzo Scamozzi)

에 의해 한 점 투시에 의한 원근법으로 그려져 그리스의 도시 광장이나 거리를 재현한 것으로 관객의 시각선은 제한적일 수밖에 없었다.

원근법의 등장으로 모든 공간은 입체적 크기를 가질 수 있었고 원근법에 의해 무대공간은 사실적 환상이 허구를 창출해 낼 수 있었다.

1618년에 지어진 테아트로 파네스(Teatro Farnese)는 근대 무대의 전형으로 현존하는 가장 오래된 영구적인 프로시니엄 아치를 가진 극장이다. 이 극장은 사진틀무대의 전형이기도 하며 놀라운 점은 장치전환을 위한 좌우의 빈 공간과 풍부한 무대깊이, 전체 극장공간의 반이 무대공간으로 설계되었다는 점이다. 원래 그리스극의 공연을 위한 의도와 달리 궁중의 스펙터클 공연이나 무도회 공간으로 적합하며 U자형공간의 무대와 객석으로의 사용은 최초의 다기능 극장이기도 했고 처음으로 막을 설치했다.

르네상스 시대의 극장의 무대 바닥은 경사가 있어서 무대 배경 장치의 시각적 효과를 증대시켰다. 배우들은 주로 경사무대 앞쪽의 연기 구역에서 공연하였다.

이탈리 르네상스 무대는 이처럼 원근법을 중심으로 하여 자연주의 기법의 회화가 가능해지고 논리적인 사고의 기틀이 형성된다. 원근법에 입각한 프로시니엄 무대는 무대와 객석의 교감이 일방적인 통로를 통해서 이루어진다. 관객은 모두 하나의 덩어리가 되지만 때로는 옆 사람의 존재를 잠시 잊어버리는 입장을 취하게 된다. 이처럼 프로시니엄 무대에서 한 방향에서 마주 앉아 구경하는 관객들은 무대라는 그림의 틀이 되는 아치를 통해서 공연을 관람하게 되는 것이다.

9) 신일수, 무대기술, 교보문고, 2005, p.17-21

4. 무대공간의 미디어적 특성

4-1. 중세무대의 특성

고정무대와 이동무대의 맨션과 프라테아는 중세시대의 각 공연의 형태에 따라 그 특징에 맞게 구성되었으며, 여러 개의 맨션이 하나의 공연에 올려짐으로서 관객들은 하나의 배경에 시선을 한정하지 않고 시점은 그만큼 자유로울 수 있었다

관객들의 시점이 한정된 공간에 머무르지 않고 시각적인 감각으로만 공연을 인지하지 않음으로써 다양한 공간이행을 할 수 있으며 공연의 한 부분으로도 참여할 수 있게 된다.

중세의 극장은 관객들의 상상력을 요구하면서 단순하고도 직접적인 극적기법을 사용하였으며, 상징을 자주 사용하였고 시간과 장소 전환의 자유를 마음껏 이용하였다.¹⁰⁾



그림 14. 수레무대(Pageant Stage)

중세시대의 공간은 모든 시간과 모든 장소는 신의 섭리에 따라 서로 연관되어 있다는 중세의 세계관과도 보조를 맞추는 것이다. 즉 성서적인 사건을 극화하여 전달하고자하는 메시지와 교훈을 프라테아라는 중립적인 공간을 통해 무대와 객석이라는 경계를 두지 않고 배우와 관객이 서로 공감할 수 있는 형태로 공연이 이루어졌다.

이와 같이 중세시대의 공연은 종교적인 메시지 전달을 제일 중요한 목적으로 둔 종교의

대중화라는 의미 때문에 관객들의 반응과 참여는 공연에 있어 매우 중요하여서 관객의 반응과 참여를 유도하기 위해 거리감을 최소화할 수 있는 공간이 요구되었으며 바로 이러한 목적에 의해 객석과 무대를 이동할 수 있음으로써 무대의 이동이 가능한 수레무대와 맨션이 여러 개 연결된 병렬무대 등 여러 가지 배열이 가능하고 무대와 관객의 배치를 융통성 있게 변화시켜 작품의 성격을 돋보이게 할 수 있으며 관객과의 인접함을 높인 다변형 공간이 이용되었다.

관객은 다변형 공간에서 보다 더 자연스럽게 공연을 함께할 수 있었고, 열정적으로 공연에 참여할 수 있었다.

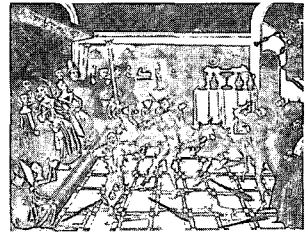


그림 15. 중세 공연장면

중세무대는 이처럼 관객과의 공모에 의존한 무대이며 관객 앞에 제시된 시각물에 의해서가 아니라 관객의 상상력 속에서 공연이 이루어진다. 중세 공연에서의 관객은 능동적인 역할을 하고 있으며 매 순간 사건이 진행되는 공간과 시간을 창조하는 역할도 함께 이루어낸다.

주로 배우의 대사와 행동, 동작을 통해 관객들은 공연의 의미를 이해하게 되고, 관객은 공연의 각 상황에 맞게 반응하면서 배우와의 상호작용을 통해 심리적인 친밀감을 형성해 나갈 수 있는 것이다.¹¹⁾ 이러한 공간에서 관객의 참

10) Edwin Wilson, Alvin Goldfarb 지음, 세계연극사, 김동욱역, 한신문화사, 2000, p.149

11) 고정무대에서는 일련의 맨션들이 나란히 세워져 있고, 크고 넓은 공연지대가 펼쳐져 있어서, 맨션들을 따라 관객이 움직이며 공연을 관람하고, 배우는 맨션과 프라테아 그리고 관객석을 오가며 공연을 한다. 이동무대의 경우는 관객들은 다양한 장소에서 모이고, 배우들은 떨어져 있는 각각의 관객들에게 돌아다니면서 공연을 제공하는 형태로서 두 종류의 무대가 모두 무대공간과

여나 반응은 극을 전개시켜 나가는 핵심적인 요소가 되며, 공연자와 관객의 커뮤니케이션은 쌍방향적이고 다성적인 공간을 창출하게 된다.

시공간의 자유로운 넘나듦과 장면의 병치 등을 통해 배우의 공간이 객석으로, 또 객석이 그 바깥세상으로 모두 열려 있는 다방향성 커뮤니케이션 공간으로 되어 관객은 다양한 감각의 활용이 가능할 수 있는 복수 감각형으로 되었다. 이에 중세시대의 무대공간은 다양한 감각기관을 사용하게 함으로써 맥루한의 미디어론에 의해 관객의 참여도가 높고, 낮은 정세도를 갖는 매체의 콜미디어적 특징으로 분류될 수 있다.

관객은 공간의 확장에 따라 더욱 적극적으로 자발적으로 공연에서의 커뮤니케이션 과정에 참여할 수 있게 되고 이러한 공간에서는 공연자와 관객의 커뮤니케이션뿐만 아니라 관객과 관객 사이의 커뮤니케이션 또한 가능할 수 있어 커뮤니케이션의 확장 또한 이루어지게 된다.

4-2. 르네상스무대의 특성

고대 그리스나 로마 시대의 형식과 구조의 원리를 적용한, 현대 공연 공간의 표준 양식으로 자리잡은 이태리 르네상스 시대의 극장무대는 원근법과 일루전(illusion)에 바탕을 둔 공간 형태라 할 수 있다.

프로시니엄 아치는 각종 변환용 기계장치들

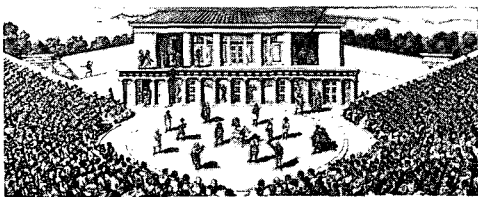


그림 16. 그리스극장 공연장면

관객공간과의 친밀성이 높은 구조로 되어있다.

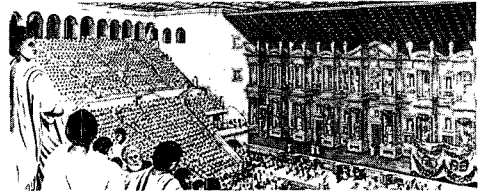


그림 17. 로마극장 공연장면. Aspendos

과 특수효과를 위한 장치들을 관객의 눈에 띄지 않게 가려줌으로써 일루전을 증진시키는 역할을 한다.

공연을 현실감 있는 것으로 만들기 위해서는 빠른 배경 전환과 보다 사실적인 특수효과가 필요했으며, 일루전을 통해 공연을 더욱 더 사실적이며 시각적인 것으로 재현할 수 있었다.

배경 장치와 여러 가지 특수효과와 발달로 프로시니엄 무대는 회화적 사실주의에 맞춰져 시각 중심적인 커뮤니케이션 관계를 창출하였다.

프로시니엄 공간에서는 공연예술이 창조하는 이미지를 식별하는데 공연자와 관객과의 거리감이 생김으로써 공연자와 관객간의 커뮤니케이션은 어느 정도 단절되기 쉬워질 수 있었다.

이처럼 인식의 변화를 초래하는 거리감을 만들어 내는 것이 공간인데, 관객이 공연의 의미를 해석하는데 있어서 심리적 거리감과 함께 물리적 거리감은 크나큰 역할을 하게 된다. 프로시니엄

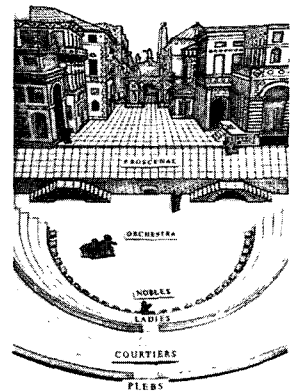


그림 18. Serlio의 비극무대와 관람공간

공간은 공연자와 관객을 무대와 객석이라는 두

개의 물리적 공간으로 분리시킴으로써 친밀감 보다는 긴장관계를 유발하게 되며 이러한 관계는 공연자와 관객간의 커뮤니케이션을 한 방향으로만 이루어지게 하는 역할을 하게 된다.

프로시니엄 무대는 현실에 바탕을 두어 인간의 삶이나 생활의 모습을 있는 그대로 무대에서 표현하는 사실적이며, 물리적인 공간이라 할 수 있다. 무대의 세계와 관객의 세계를 엄연히 분리시켜 놓기 때문에 관객으로 하여금 무대와의 거리를 갖게 하기도 한다. 특히 이 무대공간은 무대와 관객을 확연하게 구획된 공간으로 관객의 시각을 무대쪽으로만 통일시킴으로써 그들의 분산되기 쉽고 방해받기 쉬운 의식과 감정 그리고 관심을 한 곳으로 집중시켜 무대상의 사건과 분위기, 감정만을 주시하고 상대하게끔 하기 위한 방법으로서, 이러한 서로의 위치는 자연스럽게 상호 관심을 불러일으키고 따라서 효과적인 감정의 교류와 교감작용을 일으키게 하기 위한 의도적이고 계획적인 방법이라 하겠다. 이와 같은 공간적인 분리는 보다 사실적인 무대장치를 활용함으로써 무대 중심적인 공연 형태가 확립되기 쉽다.

공연예술에서의 커뮤니케이션은 시각적 인지행위로부터 출발하게 되는데, 원근법과 일루전은 공연예술에서의 커뮤니케이션 관계를 더욱 시각 중심적인 것으로 규정해버리기 때문에 이태리 르네상스 시대의 프로시니엄 공간은 시각을 중심적인 감각기관으로 사용하게 함으로써 맥루한의 미디어론에 의해 시각이라는 단일 감각에의 의존도를 높이는, 관객의 참여도가 낮고 높은 정세도를 갖는 핫 미디어적 특징을 갖게 된다.

원근법을 사용함으로써 무대 위의 장면들은 평면으로 된 배경막에 그려졌음에도 불구하고 삼차원적으로 입체감을 뱌으로써 일루전을 효과적으로 구성할 수 있었다. 이처럼 원근법은

프로시니엄 무대를 특징짓는 결정적인 모티브가 되었으며, 보여지는 그대로가 공간에 표현되기 시작했다. 프로시니엄 무대에서 공연자와 관객간의 커뮤니케이션은 시각이 가지고 있는 본질적이고 선택적인 속성에 따라 단일 감각의 확장 또는 시각적인 형상화를 강조하였다.

5. 결론

공연예술의 커뮤니케이션에서 매체는 정보를 전달하는 중립적 도구에 불과한 것이 아니라 오히려 그 정보를 정보이게 만드는 적극적 역할을 수행한다. 공연예술에서의 커뮤니케이션은 메시지의 전달보다는 의미공유의 과정이라 할 수 있기 때문에 매체는 의미의 생산과 공유에 직접적으로 관여한다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 공연공간에서 무대의 기능을 커뮤니케이션의 역할로서 재정립해 보고자 하였으며, 이에 현대 극장무대에도 많은 영향을 미친 중세시대와 이태리 르네상스시대를 중심으로 극장의 무대공간을 무대유형에 따라 공연자와 관객간의 커뮤니케이션 방식이 어떻게 달라지는가를 분석해 보고자하였으며 이러한 공간기능을 이론화하기 위해 맥루한의 미디어론을 도입하였다.

연구과정의 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 무대공간의 역할에 있어서는 중세에서는 관객들에게 종교적인 메시지전달을 주된 기능으로 하는 제의적인 만남을 위한 매체로서의 무대이고, 르네상스에서는 비종교적인 새로운 정신과 고전문명에 대한 새로운 관심을 관객에게 전달하는 보는 자와 보여 지는 자가 구분된 형태로 제의에서 예술로 자리 잡은 매개체로서의 기능을 수행하였다.

둘째, 무대의 유형으로는 중세에서는 무대객석에 둘러싸여 근접해있는 맨션과 수레를 이용한 고정무대와 이동무대를 중심으로 공연이

이루어진 다면 형태이며, 르네상스에서는 무대와 객석이 분리된 직면 형태의 프로시니엄무대를 기본유형으로 하고 있다.

셋째, 무대공간의 특징으로는 중세에서는 다원적이며, 다방향성 적이며, 관객과의 인접물을 높인 다변형 무대공간으로 형성되어 있어 무대와 관객의 구분이 없는 구조를 띠고 있어서 언제나 무대와 관객이 커뮤니케이션이 될 수 있는 공간으로 되어 있다. 르네상스 때는 막장치 시스템과 같은 보다 사실적인 무대장치들이 개발되었고, 프로시니엄아치와 단일시점을 강조한 공간으로서 프로시니엄 공간의 대표적인 시각각적인 매체 특성이라 할 수 있는 원근법과 일루전으로 3차원적 입체감이 생기고 현실감과 사실감이 더해졌다.

넷째, 공연에 있어서 관객의 참여에 있어서는 중세에는 공연자와 관객사이의 경계를 두지 않고 물리적인 공간 확장을 통해 심리적 거리를 축소시킴으로써 관객의 감정이입을 극대화하여 관객이 공연의 한 부분으로도 참여할 수 있는 능동적인 역할을 진행시켜 나갔으며, 이태리 르네상스 때의 고정적이고 연속적이며, 극적인 의미를 지니고 있는 프로시니엄 무대는 무대와 관객이 경계를 가지고 거리감이 형성되는 구조로, 관객의 초점이 한곳에 집중되고, 원근법과 무대장치의 극적 효과로 환상의 세계를 불러일으키며, 관객은 수동적인 역할로 참여하여 무대 위의 가상현실을 통해서 교감하게 되는 구조를 띠고 있다.

다섯째, 무대공간의 커뮤니케이션 역할로서는 중세시대의 무대의 특징인 다변형 공간은 다시선적인 공간으로, 관객은 보다 집단적으로 강렬하게 반응할 수 있다. 관객의 공간이 무대공간뿐만 아니라 또 다른 관객의 공간으로까지도 확장됨으로써 무대와 관객, 관객과 관객간의 쌍방향적인 커뮤니케이션이 가능해진다. 르

네상스 때는 무대공간에서 관객공간으로의 편도적인 커뮤니케이션만 이루어지게 되어 수동적인 관객이 형성되어, 시각중심의 무대중심적인 공간으로 커뮤니케이션이 이루어지게 되었다.

여섯째, 무대공간의 미디어적 특성에 있어서는 중세에는 다양한 감각을 활용하여 커뮤니케이션 할 수 있고, 시각중심적인 문화와 대비되는 감각비율을 형성함으로써 단일 감각이 지배적인 위치에 있는 경우보다 더욱 자유로운 커뮤니케이션을 취할 수 있게 되어, 관객이 적극적으로 참여할 수 있는 공간으로서 중세시대의 공간은 맥루한의 매체론에 의하면 쿨 미디어적 공간의 기능을 가지며, 르네상스 때의 관객은 시각 중심적인 지각구조를 갖게 되고, 공연의 참여에 시각적인 환상을 유지하면서 정보 발신자 및 수용자로서의 역할을 동시에 수행할 수 있다. 이와 같은 점 때문에 이태리 르네상스 시대의 프로시니엄 공간은 시각이라는 단일 감각의 확장과 관객의 낮은 참여도를 형성하기 때문에 핫 미디어로 규정될 수 있으며, 이러한 공간은 중세시대와 같은 감각 통합을 중시하는 다변형 무대와는 분명 대비되는 특성을 지닌다.

<참고문헌>

1. 김영수, 인간공학 지각행태학, 공간예술사, 2002
2. 신일수, 극장 상식 및 용어, 교보문고, 2000
3. 신일수, 무대기술, 교보문고, 2005
4. 이연숙, 실내환경심리행태론, 연세대학교, 1998
5. 이정춘, 미디어 사회학, 이진, 2000
6. 임승빈, 환경심리행태론, 보성문화사, 1986
7. Izenour, George C., *Theater Design*,

- Mcgrow -Hill Company. N.Y., 1979
8. Nicoll Allardyce, *The development of the theatre*, George G. Harrap&com. ltd,
 9. 잭 라일, '더글러스 매클로드, 커뮤니케이션 혁명과 뉴 미디어, 강남준역, 한나래, 1996
 10. Edwin Wilson, Alvin Goldfarb, 김동욱역, 세계연극사, 한신문화사, 2000
 11. Edward T. Hall, 보이지 않는 차원-공간의 지각, 김광문역, 세진사, 1991
 12. Marshall McLuhan, 미디어의 이해, 박정규역, 커뮤니케이션북, 1989
 13. Marshall McLuhan, Quentin Fiore, 미디어는 맛사지다, 김진홍역, 열화당, 1988
 14. 강인화, 무용의 무대장치에 관한 연구, 이화여대 석론, 1984
 15. 김형신, 가상현실을 통해본 맥루한의 커뮤니케이션 공간론에 관한 연구, 연세대 석론, 2000
 16. 박민희, 커뮤니케이션 공간으로서의 공연장역할에 관한 연구, 서강대 석론, 2003

A study on Media Characteristics of Stage Space in Middle Age and Renaissance Theater

Kim, Sung Kee

(Associate Prof. Daegu Haany University)

Park, Eun Kon

(Professor, Hongik University)

Abstract

The stage is ceremonial and legendary space unlike the ordinary world. Performance is not simply scrip-staged, but spatial art based on tempo that transmits extreme condition. The stage art is a visual art combined with stage settings, lighting, customs and the like.

I exemplify the stage of Middle Age and Renaissance in the history of the art of public performance and so I review that what meditative functions each stage perform and that as what pattern of media it can be conceptualized.

In this thesis, I divide the places of public performance into the spaces of proscenium and polygon and also set up the concepts of hot and cool that McLuhan presents for each space. So, the degree of participation could be different according to the distinction of quantity of information, which is communication following the patterns of spaces.

The basis of public performance might be the communication between co-actors and audiences. Since the sense of the art of public performance is the art in the process of establishing the meaning based on the communication with co-actors, it is not a confirmed and fixed one, but rather a reflexive one that can be created and changed continuously. Therefore, audiences should be regarded as the subjects, who are making the art of public performance with co-actors.

keywords : stage, Middle Age, Renaissance, communication, media
