

** 트리스탄과 이졸데의 무대디자인에 적용된 빛과 공간의 비교분석

- 막스 켈러의 실험과 디자인 프로젝트를 중심으로 -

A Comparative Study on Light and Space in the Stage Designs of Tristan und Isolde

- Focusing on the Experiments and design projects by Max Keller -

김종진* / Kim, Jong-Jin

Abstract

The relationship between light and space is fundamental in an opera stage design. In contemporary stage design, light, color and space themselves became one of the most important elements to express and symbolize the content of the opera. This was very different compared to the primitive and medieval opera stage design in the past. The designer tried to represent the same periodical background of the opera with exact replica of the buildings as well as costumes. In contemporary performance art, light became one the most important aspects in design. Max Keller is one of the living pioneers in stage lighting design. This thesis that is based on his lighting experiments and projects attempts to examine how contemporary stage design and light are applied and what kind of characteristics they have. One of the Wagner's opera, "Tristan und Isolde" was selected to be further analyzed. Three different "Tristan und Isolde" opera stage designs were carefully studied in terms of how three designs are differently constructed for specific same contents of the opera. This sort of comparison study is crucial when there is a strict parameter that is the opera itself. It was found that three opera stages have very different stage designs and unique ways of expressing the opera flow and contents. However, in some parts, very similar lightings were used. This sort of multi-disciplinary study can be helpful to re-think the interior environment by applying light as a fundamental medium.

키워드 : 무대디자인, 무대조명, 빛, 트리스탄과 이졸데, 오페라
Keywords : Stage Design, Stage Lighting, Light, Tristan und Isolde, Opera

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

공간을 체험하는데 있어서 빛은 핵심적인 역할을 한다. 고대 건축에서부터 사용되어오던 자연광과 함께 갈수록 복잡하게 발전되어 가는 인공조명의 기술은 현대 건축과 실내디자인, 그리고 다양한 예술 분야에서도 매우 중요한 역할을 가지고 있다.

현대 무대디자인에서도 빛은 근본적인 역할을 가지고 있다. 과거에는 무대 위에서 공연되는 오페라나 연극의 배경을 비추기 위한 도구적 역할로 주로 사용된 반면 현대 무대디자인에서는 빛이 극의 흐름과 내용을 전달하고 표현하는 주체적인 요소로 자리 잡고 있는 경우를 많이 볼 수 있다.

즉 빛은 무대 위에 재현된 가짜 건물들을 비추기 위한 수동적 역할을 넘어서 빛 자체의 특성들로 극의 내용을 '표현'하고 '상징'하는 적극적인 무대예술의 한 요소로 발전하게 된다. 본 연구는 현대 무대디자인에서 나타난 빛과 공간의 새로운 시도들 중, 한 부분을 1990년 이후의 오페라 '트리스탄과 이졸데(Tristan und Isolde)' 무대를 중심으로 살펴보고자 한다.

본 연구의 목적은 동일한 오페라의 서사적 이야기 구조와 극의 흐름들을 서로 다른 건축가와 무대 디자이너들이 공간디자인 학문의 주요 요소인 빛과 공간의 관계를 바탕으로 어떻게 다르게 해석하고 표현하고 있는가를 비교분석하는데 있다.

1.2. 연구의 대상과 방법

본 연구의 대상은 바그너(Wilhelm Richard Wagner)가 작곡한 오페라 '트리스탄과 이졸데'를 공연한 세 개의 다른 무대들로 뉴욕 메트로폴리탄 오페라(Metropolitan Opera, 1999), 독일

* 정희원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 조교수
** 이 논문은 2008년도 건국대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 논문임

바이로이트 페스티벌(Bayreuther Festspiele, 1995), 그리고 영국 글린드본 오페라(Glyndebourne Opera, 2007) 판이다.¹⁾ 이 무대들은 동일한 오페라를 바탕으로 무대디자인에서의 빛과 공간이 얼마나 다르게 표현될 수 있는지를 보여주는 좋은 사례들이다.²⁾

연구의 방법은 먼저 무대 미술에서의 빛과 공간에 관한 전반적인 이론적 배경을 2장과 3장에서 다루고, 4장의 사례분석에서 본격적으로 이 세 무대디자인에 나타난 빛과 공간의 관계를 분석한다. 3장에서는 현대 무대예술에 나타나고 있는, 극의 흐름을 전달하는 주요 수단으로서의 빛의 역할이 논의 되는데 이 관점은 4장의 사례분석에서 트리스탄과 이졸데의 중요한 부분들이 각각의 세 무대디자인에서는 어떻게 다른 방식으로 빛과 공간으로 나타나는가 하는 것을 파악하는데 중요한 분석적 틀을 만든다.

2. 무대에서의 빛과 공간

2.1. 빛, 존재, 공간

빛은 공간과 존재를 인식하고 느끼는데 있어 본질적인 영향을 준다. 무대의 경우에서만 아니라 건축, 미술, 영화 등, 직접적이든 간접적이든 공간을 경험하게 하는 모든 매체에서 공통된 특성이다. 또한 빛은 공간 경험 이전에 세계를 최초로 인지하는 것에 있어서도 근본적 역할을 가지는 것을 고대 그리스 철학에서부터 발견할 수 있다. 특히 플라톤의 동굴이야기는 빛에 의해서 사물과 세계를 인식하는 방법과 오류를 명확하게 보여준다.

“동굴 속의 사람들을 상상해보라. 어릴 때부터 목과 발이 묶여 정면만을 볼 수 있는 사람들이다. 묶여 있는 사람들의 등 뒤 동굴 높은 곳에는 빛이 있다. 묶여져 있는 사람들 뒤로 통로가 있어 다른 사람들이 인간이 만든 물건들을 들고 지나간다. 묶여져 있는 사람들은 등 뒤의 빛에 비쳐진 사람들과 물건들의 그림자들을 실제(the real thing)라고 믿는다. 그런데 그 중의 한 명이 풀려나 등 뒤의 위를 보게 되면, 일단 눈부신 빛 때문에 여태까지 보아왔던 그림자들의 실체들은 잘 보지 못한다. 그리고 빛에 익숙해져서 동굴 밖을 나가게 되면 그는 눈부신 빛이 있는 이 세상을 과연 어떻게 생각할 것인가? 다시 동굴로 돌아와 계속 묶여 있는 사람들에게 자신이 본 것을 이야

기하면 묶인 사람들은 그의 이야기를 믿을 것인가?”³⁾

플라톤의 우화에서 빛과 그림자는 세계를 인식하는 하나의 기준 역할을 하고 있다. 빛을 통해 실재는 가상의 그림자를 만들고 사람들은 그 가상들이 실재라고 믿는 다는 것이다. 막스 켈러(Max Keller)⁴⁾는 그의 저서 「Light Fantastic: Art and Design of Stage Lighting」에서 플라톤의 동굴이야기를 인용하면서 무대 디자인에서 빛의 역할이 얼마나 중요한 지를 설명하고 있다. 그에 의하면 빛은 방향에 따라 오브제의 그림자와 오브제에 맺혀지는 음영을 만들어 오브제 자체를 인식하는 우리의 지각에 많은 영향을 준다는 것이다.

이러한 빛의 근본적인 성질은 무대예술에서, 무대 위의 인물들이 만들어 내는 이야기의 흐름에 있어 인물들의 중요성과 서사적 내용들을 인지시키는데 본질적인 역할을 하면서 관객들의 심리적, 정서적 감정이입을 끌어낼 수 있다고 보는 것이다. 현대 무대 디자인으로 넘어 오면서 빛은 더 이상 도구적 역할에 머무르지 않고 극의 흐름을 이끌고 나아가는데 있어서 보다 과감하게 자신의 역할을 가지게 된다.

2.2. 근대 무대 디자인에서의 빛의 도구적 역할

그러면 현대 무대 디자인에서의 빛과 공간을 논하기 전에 간략하게 과거 무대디자인에 있어서의 빛과 공간의 역할을 근대를 중심으로 고찰해 본다.

무대 디자인에서의 조명은 전기를 사용한 인공조명 발명의 전후가 극명하게 다르게 나타난다고 볼 수 있다. 고대 그리스의 야외극장들에서는 모두 자연 일광에 의해 공연이 이루어졌다. 로마시대를 거쳐서 중세로 접어들면서 실내공간으로 공연이 옮겨가게 되고 촛불과 오일램프를 사용한 조명들이 적극적으로 사용되기 시작한다. 이태리 르네상스 시대로 접어들면서 무대 디자인과 조명은 혁신적으로 발전하게 되는데 핵심적인 역할을 한 인물이 건축가이자 무대 디자이너였던 세바스티아노 세를리오(Sebastiano Serlio)이다. 그는 무대에서의 투시도 효과에 의한 공간인식을 이론적으로 정립하고, 빛과 공간의 관계와 일시적 가설구조를 사용한 최적의 무대디자인을 연구하였는데 사실상 근대 무대 디자인의 시작이었다고 볼 수 있다.

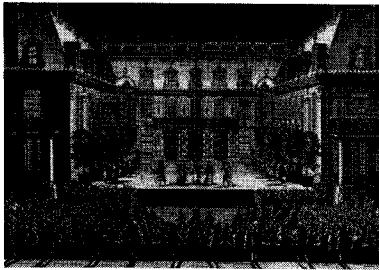
이 시기부터 흥미롭게도 실내공간을 완전한 암흑공간으로 만들고 매우 많은 수의 촛불과 램프들에 의해 인물이나 특정한 무대 부분을 비추는 것이 극에 집중하는데 효과적이라는 것이

1) 바이로이트 페스티벌은 가장 오래된 음악축제 중의 하나로 바그너의 음악극만 공연한다. 이후 오스트리아의 잘츠부르크 페스티벌과 본 연구의 세 번째 사례인 영국의 글린드본 페스티벌 등이 생겨났다.

2) 본 연구에 선정된 사례들은 1990년 이후의 트리스탄과 이졸데 오페라 무대들 중에서 디지털 영상매체와 출판물에 의해 공식적으로 기록된 사례들 위주로 1차 선정되었고, 그 중에서도 현대적 무대디자인의 성격을 가지면서 서로 매우 다른 빛과 공간의 특성을 보이는 사례들 중심으로 최종적으로 결정되었다.

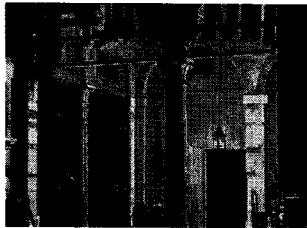
3) Plato, The State, The Allegory of the Cave, BC 4th century, 본 논문 에 나온 번역은 연구자에 의한 것으로 전체 동굴 우화를 간략하게 요약한 것이다.

4) 막스 켈러는 유럽에서 활동하고 있는 조명 디자이너이다. 스위스 바젤에서 태어나 조명 기사(Lighting Operator)로 출발한 그는 1975년부터 베를린의 State Drama Theatres의 조명감독을 맡으면서 조명 디자인(Light Design)을 독자적인 분야로 발전시켰다. 이후 많은 오페라 무대, 건축, 설치 미술 등의 프로젝트들에 참여하였고 다양한 저술활동을 해 오고 있다.



<그림 1> Lully and Quinault, Opera Alceste, arranged by Louis XIV, Versailles, 1674

또한 사용된 조명들은 수천 개의 오일 램프들로 지붕의 처마선과 모든 발코니에 사용된 것을 알 수 있다.⁵⁾ 즉 이 당시의 무대를 보면 오페라 극의 내용에 있는 시대적 배경을 정확하게 표현하는 것이 무대 디자이너들의 역할이었음을 알 수 있다. 특히 빛의 역할도 무대의 배경을 이루고 있는 건물 모방 세트들의 사실성을 강조하는데 사용되고 있음을 알 수 있다.



<그림 2> Andrea Urbani, Opera La Diavolessa, Teatro di San Samuele, Venice, 1755

바로크시기를 지나 근대로 다가오면서 오페라 무대의 디자인에서는 역사적, 시대적 사실들을 그대로 표현하는 대신 분위기를 표현하는 무드 조명(mood lighting)이 발달하기 시작한다. 이러한 무드 조명들은 시대적인 사실적 디테일 보다 일출, 일몰 등, 빛에 의한 공간의 '분위기'를 표현하는 새로운 역할을 가지기 시작한다. 1755년, 안드레나 어바니(Andrea Urbani)가 디자인한 오페라의 무대를 보면 빛과 그림자, 그리고 어둠이 공간을 인식하는데 구체적인 건물의 사실성 보다 더 중요하게 작용하고 있음을 알 수 있다. 즉 근대 무대디자인으로 넘어오면서 빛에 의한 공간감 그 자체의 인식과 표현이 보다 중요한 요소로 발전되고 있음을 살펴 볼 수 있다.

3. 현대 무대디자인에 나타난 빛과 공간

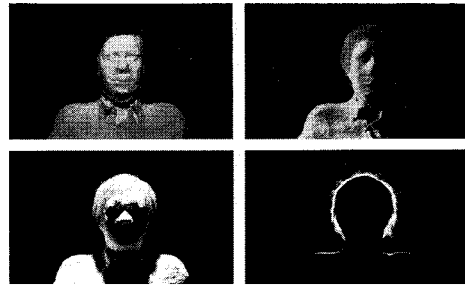
현대 무대디자인으로 넘어오면서 인공조명을 사용한 무대 위 인물들과 공간의 표현은 무한하게 발달해 가고 있다. 특히 첨단 조명 테크놀로지에 의한 빛의 효과는 정밀한 과학적 계산에 의해 더욱 복잡해지는 경향을 가진다. 3장 1절에서는 빛에 의해 어떻게 무대의 인물과 공간이 서로 다르게 표현되고 인식될 수 있는가 하는 것과 3장 2절에서는 극의 흐름을 전달하기 위한 상징적 빛과 색의 역할에 대해서 서술한다. 이 두 가지 요소들은 4장의 사례분석에서 중요한 분석도구들로 사용된다.

5)1674년 7월과 8월, Lully and Quinault에 의해 베르사이유 궁전의 대리석 정원(Marble Courtyard)에서 공연된 오페라 Alceste의 무대로 무대 디자인의 역사에서 중요한 위치를 점하는 공연이다. 무대-객석의 관계, 관객의 구성 등에 있어서도 많은 변화를 보이는 작품이다.

일반적으로 통용된다.

<그림 1>의 1674년 프랑스 베르사이유 궁전에서 상연되었던 오페라 공연의 무대를 보면 극의 배경이 되는 공간을 그대로 거대하게 재현해 놓은 것을 볼 수 있다.

3.1. 빛을 통한 존재와 공간의 표현, 그리고 인식

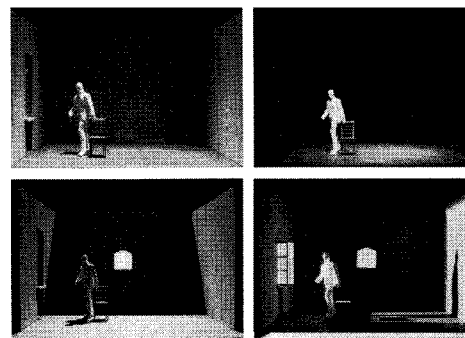


<그림 3> 얼굴에 투영된 빛과 음영 실험

루는 모든 예술에서 마찬가지로 적용된다.

학자들마다 빛의 이론들은 다양하게 유형적으로 분류되어 연구되고 있지만 서로 다른 빛에 의한 오브제의 형태, 공간적 표현차이는 근본적인 요소이다. 막스 켈러는 그의 저서에서 서로 다른 빛의 방향에 의한 대상물의 표현 차이를 보여준다. <그림 3>을 보면 피사체 인형의 얼굴 주변으로 인공조명들을 다양하게 배치하여 각 조명들이 켜지고 꺼짐에 따라서 피사체의 얼굴 모습이 다르게 표현되는 것을 볼 수 있다. 특히 정면광(좌측상단)과 후면광(우측하단)의 경우 인물의 지각정도가 극명하게 차이가 나고, 아래에서의 조명(좌측하단)과 측면조명(우측상단)은 얼굴의 입체감을 크게 살리고 있음을 알 수 있다.

<그림 3>의 경우 빛과 오브제의 관계가 얼굴에 집중되어 있다면 <그림 4>의 경우에는 빛, 인물, 배경공간으로 한 단계 더 복합적으로 구성되어 있다. 이 실험에서는 얼굴 조명들 보다 복잡하게 조명 장치들이 사용되는데 내부와 외부의 다양한 위치에 설치된 빛들의 강약은 같은 공간을 매우 다른 성격으로



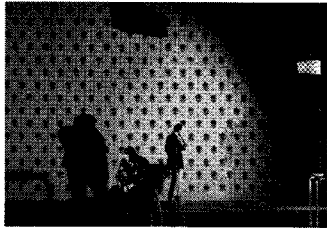
<그림 4> 인물과 공간에 투영된 서로 다른 빛 실험

표현하고 있는 것을 알 수 있다. 또한 빛에 의해서 인물과 공간의 중요도 역시 서로 다르게 설정될 수 있음을 볼 수 있다. 우측상단의 사진에서는 공간이 어둠 속으로 물러나고 인물만이 강조되는 반면, 좌측하단의 사진에서는 인물이 그림자 속에 묻히면서 공간의 형태가 강조되고 있다.⁶⁾ 즉 빛의 성질과 세기, 그리고 특히 방향은 피사체인 존재(인물)와 공간을 매우 복합적으로 서로 다르게 구성하고 표현할 수 있음을 살펴볼 수 있다.

3.2. 극의 내용과 흐름을 표현하는 빛과 색

빛의 방향에 의한 실체의 인식과 함께 빛은 색의 성질을 가

6)Keller, Max, Light Fantastic, Prestel, 2006, pp.170-171, 174-175



<그림 5> 바그너의 Gotterdammerung 무대에 적용된 보색대비

진다. 요하네스 잇텐(Johannes Itten)은 “색은 생명이다. 색 없는 세상은 우리에게 죽음이나 마찬가지이다. 색은 원형적인 개념들이다. 색은 빛의 아이들이다. (Color is life; for a world without color appears

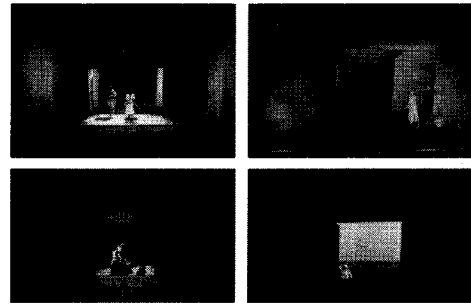
to us as dead. Colors are primordial ideas, the children of light.)”⁷⁾ 라고 말하였다. 즉 색은 빛에 의해 만들어진다고 볼 수 있다. 빛과 색을 분리하여 논의하는 것은 근본적인 특성상 불가능하다. 왜냐하면 하나의 동일한 색상을 발하는 물체라 할지라도 어떠한 빛이 비추는가에 따라서 다르게 인식될 수 있다.

본 연구가 중심으로 하고자 하는 것은 물체 스스로가 가지는 색 보다도 빛의 색이라고 볼 수 있다. 인공조명에서 이러한 빛의 색은 일반적으로 무대조명기구 앞부분에 위치한 색의 필터들에 의해 얻어진다. 앞서 2장에서 살펴보았듯이 바로크시대 이후에 나타나기 시작한 무드조명을 위한 색 반사판(reflector) 등이 현대의 색 필터들의 시초라고 볼 수 있다.

일반적인 색채이론에서의 차가운 빛(cold light)과 따뜻한 빛(warm light)의 스펙트럼은 빛의 색에서도 동일하게 적용될 수 있다. 빛의 스펙트럼은 차가운 계열의 끝에 파란색이, 따뜻한 계열의 끝에 노란색이 위치하는데 이 두 가지의 빛은 무대 조명에서 매우 많이 사용되고 있는 빛색의 양극단이다. <그림 5>를 보면 바그너 극의 무대 디자인⁸⁾에 사용된 빛을 볼 수 있는데 오른쪽에는 푸른빛이 왼쪽에는 노란 빛이 투영되고 색들의 사이에는 하얀색으로 중성의 공간이 만들어지고 있다. 또한 중앙에 서있는 인물의 그림자가 각 배경의 보색으로 다르게 나타나고 있음을 알 수 있다.⁹⁾ 이러한 극단적 보색의 색 표현은 단지 공간의 배경을 흥미롭게 채우는 역할에 그치지 않고 인물들이 가지고 있는 실존적 갈등상황을 상징적으로 나타낸다.

색 자체에 내재하는 본질적 특성은 이미 괴테(Johann Wolfgang von Goethe)의 철학에서도 볼 수 있는데 그는 색은 항상 특정(specific)하고 성격(characteristic)이 있다고 하면서 각각의 색들에 내재하고 있는 고유한 성격을 논하였다.¹⁰⁾

이러한 색의 특성들은 근대 색채이론들이 발달하기 시작하면서 매우 정교하게 이론적으로 정립되기 시작한다. 하지만 비



<그림 6> Tankred Dorst의 The Legend of Poor Heinrich의 무대에 적용된 빛, 음영 그리고 색의 변화

록 색이 가지는 감정적 성질들이 체계적으로 분석된다 할지라도 색은 단일한 의미만을 가질 수 없다. 그것은 바로 이

절의 서두에서 밝힌 대로 색은 빛에 의해 다양하게 변화할 수 있기 때문이다. 즉 색감의 표현은 어느 정도의 이론적 기준이 있을지라도 무대 디자이너나 조명 디자이너들에 의해 다르게 해석되고 적용될 수 있다는 것이다. 또한 무대디자인을 비롯한 공간을 다루는 예술분야에서 색은 앞의 절에서 논의되었던 방향, 세기 등, 빛의 다른 성질들과 통합적으로 적용되어 매우 복합적인 표현과 해석의 가능성을 가진다고 볼 수 있다.¹¹⁾ <그림 6>

4. 트리스탄과 이졸데의 무대디자인에 적용된 빛과 공간의 비교분석

4.1. 사례의 선정과 분석방법

(1) 본 연구에서는 바그너가 작곡한 오페라 트리스탄과 이졸데를 공연한 세 개의 무대디자인에 나타난 빛과 공간을 분석한다. 첫 번째는 본 논문의 이론적 중심을 이루고 있는 막스 켈러가 조명 디자인 감독을 한 1999년 메트로폴리탄 오페라 판(A)과 다른 두 사례인 1995년 바이로이트 축제극장 판(B)과 2007년 글린드본 오페라 판(C)이다. 일반적으로 오페라 무대의 디자인은 무대 감독, 무대 디자이너, 조명 디자이너의 협업으로 이루어지는데 구체적인 참여자들은 <표 1>과 같다.¹²⁾ 표를 보면 다수의 저명한 무대 감독들과 디자이너들이 포함되어 있고, 바이로이트 축제극장 오페라에서는 요지 야마모토(Yohji Yamamoto)가 의상 디자이너로 참여한 것을 알 수 있다.

(2) 사례의 분석방법은 트리스탄과 이졸데 오페라에서 중요한 부분들을 선정한 다음, 동일한 부분들에서 어떻게 서로 다른 빛과 공간의 무대디자인이 나타나는지를 분석하는 것이다. 4시간가량 지속되는 바그너의 트리스탄과 이졸데 오페라는 정확한 악보를 바탕으로 하기 때문에 매우 유사한 시간 사용과

7)연구자에 의한 번역.

8)2003년 독일 뮌헨 Bayerische Staatsoper에서 공연된 바그너의 오페라 Gotterdammerung의 무대로 조명 디자인은 막스 켈러가 맡았다.

9)본 연구에서는 빛의 색이 중요한 분석요소이지만 흑백으로 출판되는 논문의 형식상 색의 표현이 불가능함을 밝힌다. 어느 부분이 구체적으로 어떤 색을 가지는지를 서술로 표현할 수밖에 없는 한계를 밝힌다.

10)Arnheim, Rudolf, Art and Visual Perception, 김춘일 역, 미술과 시지각, 미진사, 1995, p.337

11)수잔 오의 「발레와 근대 무용」을 보면 머스 커닝햄의 무대디자인에 나타난 빛의 역할을 볼 수 있다. 화가 라우센버그에게 부탁하여 자신의 무대에 사용할 빛을 받길의 자동차 헤드라이트 또는 어둠 속에서 형태를 변형시키는 플래쉬라이트(flashlight) 등의 효과를 가지도록 했다. 즉 근대 무용 무대에서도 신체 자체의 움직임 미학과 함께 빛 역시 그 자체의 미학적 성질을 획득하게 된다. Susan Au, Ballet and Modern Dance, Thames and Hudson, 1988, pp.157-158

12)본 연구에 사용된 오페라들은 참고문헌 12, 13, 14번을 사용하였다.

<표 1> 사례분석에 사용된 오페라의 무대 디자인 구성원 목록

오페라	구성원
Metropolitan Opera / 1999	Conductor : James Levine Orchestra : Metropolitan Opera Orchestra Production : Dieter Dorn Set Design : Jurgen Rose Costume Design : Jurgen Rose Lighting Design : Max Keller
Bayreuther Festspiele / 1995	Conductor : Daniel Barenboim Orchestra : Orchester der Bayreuther Festspiele Staged by : Heiner Muller Set Design : Erich Wonder Costume Design : Yohji Yamamoto Lighting Design : Manfred Voss
Glyndebourne Opera / 2007	Conductor : Jiri Belohlavek Orchestra : London Philharmonic Orchestra Stage Director : Nikolaus Lehnhoff Set Design : Roland Aeschlimann Costume Design : Andrea Schmidt-Futterer Lighting Design : Robin Carter

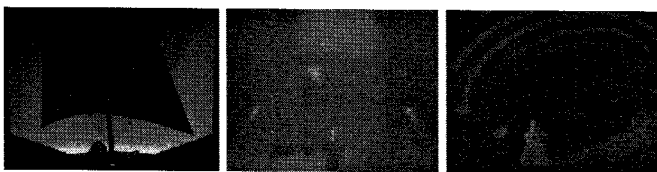
정확한 이야기 전개 방식 및 성악 대사를 가진다. 그러므로 동일한 이야기 주제와 중요한 플롯(plot)의 변화들을 용이하게 추출해 낼 수 있다. 3장에서 살펴본 두 요소인 ‘빛에 의한 존재와 공간의 인식’, 그리고 ‘빛의 색에 의한 극 흐름의 상징과 표현’을 중심으로 고찰해 본다.

4.2. 트리스탄과 이졸데의 무대에 적용된 빛과 공간

(1) 1막

• 시작 부분(1-1)

A. 어둠 속에서 무대가 펼쳐진다. 전면에 있는 배의 돛이 기울어진 기둥에 걸려 큰 그림자를 만들고 있고 뒤편에 극의 전체에 걸쳐 핵심적인 무대 배경이 되는 삼각형 구도를 가진 공간이 일부 보인다.



<그림 7> 1막 시작부분, 좌측에서 우측으로 A, B, C (이하 동일)

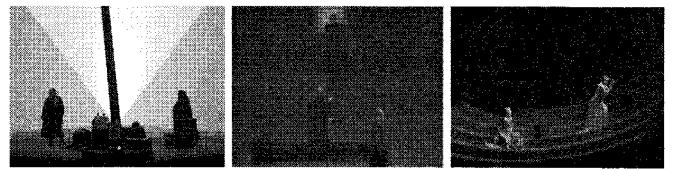
B. 커튼이 올라가면 매우 기하학적인 무대가 펼쳐진다. 요지야마모토가 디자인인 특이한 어깨선을 가지고 있는 의상을 입은 이졸데가 전면에 서있고 나머지 사람들은 각각의 방향에 다른 자세로 존재한다. 양편의 얇은 바닥 틈에서 어긋나는 빛은 바다의 표면을 나타낸다. 즉 무대공간이 배 위라는 것을 상징하는 것이다. 그리고 노란색 빛의 사각형들은 모호한 레이어로 구성되어 있는데 오페라 전반에 걸쳐서 인물과 내용의 강약 흐름에 맞추어 변화한다.

C. 매우 어두운 푸른 공간 속에 이졸데가 홀로 앉아 있는 모습이 나타난다. 이 어둡고 푸른 공간은 오른쪽으로 약간 상승하는 모양의 타원형으로 여러 층들에 의해 그 공간적 깊이가

이 강조된다. 앞의 두 오페라 무대가 가진 삼각형과 입방체의 구도와 전혀 다른 원형구성을 보여준다.

• 각 인물들의 긴장관계(1-2)

A. 트리스탄과 이졸데, 그리고 이졸데의 하녀인 브란게네(Brangane), 이 세 명이 이루는 긴장관계가 표현되는 부분이다. 이졸데는 트리스탄에게 함께 독약을 마시자고 하지만 브란게네는 이들을 중재시키는 역할을 맡아 독약에 사랑의 묘약을 타는 행동을 한다. 무대에서는 가운데 기둥 부분에 중재를 상징하는 브란게네가 앉아 있고, 두 주인공은 각각의 삼각형 배경 속에 떨어져 서 있다. 세 인물들의 관계를 상징적으로 보여주고 있다. 특히 가운데 위치한 기둥의 기울어짐은 대칭적 구도의 전체 무대 공간에 미묘한 긴장감을 만들고 있다.



<그림 8> 1막 극의 전개

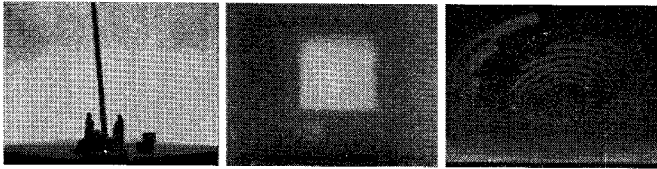
B. 메트로폴리탄 오페라의 경우 각 인물들의 긴장관계가 가운데의 기울어진 기둥을 중심으로 전개된다면 바이로이트 오페라의 경우는 전체 무대의 기하학적 구성을 따르고 있음을 알 수 있다. 즉 인물들은 서로 90도의 다른 방향을 향하면서 수직, 수평의 기하학적 무대 구도와 일관되게 배치되어 갈등과 긴장 관계를 암시한다.

C. 타원형의 무대에서 펼쳐지는 인물들의 움직임과 심리의 표현은 매우 역동적으로 펼쳐진다. 특히 타원형의 단면 공간은 움직일 수 있는 공간을 제한적으로 한정시키는데 이졸데가 독약을 가지고 오른 쪽 방향으로 가려하는 모습을 보면 이미 더 이상 오를 수 없는 경사에 의해 불균형의 모습을 띤다. 즉 앞서 보았던 무대들과 다르게 인물들의 실제 움직임 자체가 타원형의 무대 공간에 의해 유도된다고 볼 수 있다.

• 트리스탄과 이졸데가 함께 독약을 마시는 부분(1-3)

A. 1막의 핵심부분이라고 할 수 있는 트리스탄과 이졸데가 함께 독약을 마시는 장면이다. 이 장면에서 메트로폴리탄 오페라의 무대는 매우 인상적인 붉은색으로 가득 차게 된다. 주인공들과 몇 가지의 사물들은 모두 검은 그림자로 변해 있고 삼각형 구도조차 사라진 전체 붉은 색이 압도하고 있다. 이 부분에서 조명 디자이너인 막스 켈러는 독약을 붉은 색으로 상징적으로 표현하려 했다고 말한다.¹³⁾ 붉은 색은 두 사람이 살아 있음이 확인되면서 점점 핑크색으로 변해가다가 최종적으로 다시 흑백의 공간으로 변화한다.

13) 비슷한 문맥에서 붉은 색에 대한 칸딘스키의 말을 참고하면 다음과 같다. “적색처럼 강한 대비는 다른 데서는 찾아 볼 수 없다. 적색은 색의 강도와 에너지가 충만하면서도 활력을 밖으로는 발산하지 않고 스스로 불태운다.” Arnheim, Rudolf, 앞의 책, p.338



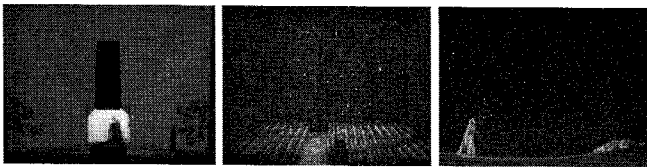
<그림 9> 1막 최종부분

B. 바이로이트 판의 독약을 마신 직후 장면은 모호한 공간으로 표현된다. 무대 전체 공간에서 인물들은 사라지고 전체적으로 어두운 공간 속에서 후면의 흐릿한 노란색 사각형 빛들만이 존재하는데 공간적 깊이감이 모호하여 2차원적 회화화도 같은 공간의 모습을 가진다. 이 회화적 공간은 미묘한 빛의 변화에 의해 느리게 변화한다.

C. 독약을 마시고 난 두 주인공들은 쓰러지면서 어둠의 공간으로 사라지고 타원의 터널 공간이 푸른색을 띤 암흑의 공간으로 묻히고 있다. 마찬가지로 인물 없이 긴 시간 동안 어둠만 지속되다가 인물들에게 다시 약한 스포트라이트가 비추지면서 2막으로 연결된다.

(2) 2막

- 시작 부분: 영국 콘월, 마크왕의 성(2-1)



<그림 10> 2막 시작부분

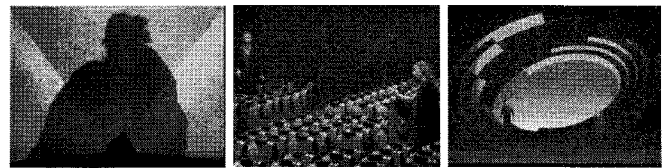
A. 2막의 커튼이 올라가면 전체 무대의 공간이 푸른빛을 띤고 있고 가운데 마크왕의 성을 상징하는 기둥과 같은 공간이 있다. 그 공간 속에서는 노란 빛이 나오고 있는데 속에는 이제 마크왕의 부인이 된 이졸데가 서 있고 한 쪽 문에는 작은 햇불이 설치되어 있다. 이 공간에서 빛과 공간은 흥미로운 관계들을 만들고 있는데 강렬한 노란색과 파란색의 대비는 앞의 3장 2절에서도 언급되었던 피에르의 색에 대한 철학과 근대의 색채 이론가들 사이에서도 지속적으로 언급되고 있는 색상의 반대 스펙트럼들이다. 이러한 스펙트럼의 양 극단은 가운데 있는 검정색 성의 그림자와 함께 강한 긴장관계를 드러낸다.

B. 2막이 시작되면 무대는 매우 어두운 공간으로 변해있다. 무대의 바닥에는 전사들을 상징하는 상체 갑옷들이 가득 차 있고 배우들의 움직임을 위한 동선부분만 비워져 있다. 빛은 거의 흑색에 가까운 회색과 어두운 푸른색으로 섞여 있다. 푸른 공간을 만드는 것은 메트로폴리탄 오페라의 무대에 사용된 것과 비슷한 효과를 가지는데 푸른색이 가지고 있는 긴장감을 2막의 시작에서 공통적으로 사용하고 있다.

C. 클린트본 오페라 판에서는 2막이 시작되면 다른 사례들과 다르게 주제가 되는 터널 공간 전체를 보이지 않고 이졸데와 브랑게네, 그리고 휘어져 있는 바닥판만이 나타난다. 여기서

사용되어진 빛은 미묘한 색감을 가지는데 전체적 배경은 암흑의 공간이고 휘어진 바닥은 푸른색을 띤다. 두 인물들만이 주홍색을 띤 노란 빛을 받고 있다. 빛의 색감만 본다면 메트로폴리탄 오페라에서 사용된 노란색과 파란색의 보색대비와 유사하다고 할 수 있다.

- 두 사람의 만남(2-2)



<그림 11> 2막 극의 전개

A. 트리스탄과 이졸데가 재회하는 장면이다. 재회의 장면은 2막의 중간 부분에 두 사람의 노래와 함께 길게 지속되는데 <그림 11>은 두 사람의 만남이 절정에 이르는 곳이다. 앞서의 성을 상징하는 기둥은 무대 속으로 내려가 있고 텅 빈 공간 속에 두 사람만 남아 있다. 밝고 열은 파란색의 삼각형들은 미묘하게 색조를 다르게 하고 중앙의 시선이 모이는 부분에 두 주인공이 앉아 있다. 지속되던 어둠의 장면들에서 모처럼 밝고 화사한 공간으로 변해 있는 순간이다.

B. 두 사람의 밀회는 무대에 가득 찬 병사들의 갑옷 사이들로 이동하면서 이루어진다. 즉 갑옷들의 배치는 두 사람의 밀회를 그렇게 쉽게 허락하지 않고 있다. 갑옷들의 정면을 향해 질서 있게 정렬해 있는 모습은 매우 경직된 모습을 가지고 있는데 이들 사이에서 두 주인공들은 그들의 긴장관계를 드러내면서 이동하고 또 만난다.

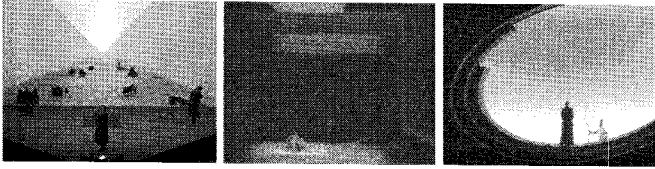
C. 두 사람의 밀회부분에서는 빛의 방향에 의해 무대의 터널 공간이 계속 변화되는 모습을 보여주는데 공간적으로 본다면 이 부분에 나타난 터널 공간의 모습이 인상적이다.¹⁴⁾ 전체적으로 지속되던 파란색의 조명은 터널의 뒤편에서 올라오는 살구색과 같은 빛으로 변화되는데 터널 공간이 가진 깊이감이 강조되고 있다. 마치 해가 뜨고 지는 일출, 일몰의 교차되는 빛과도 흡사한 모습을 가지는데 곧 마크왕에게 발각되는 순간이 도래했음 역시 암시되고 있다.

(3) 3막

- 중간 부분(3-1)

A. 2막의 마지막에서 멜롯(Melot)의 칼을 맞은 트리스탄은 상처 때문에 계속 생사를 넘나들고 있다. 무대의 공간은 하얀

14) 빛의 방향에 의한 동일 오브제의 다른 모습은 피에르 폰 마이스의 저서에도 이론적으로 간략하게 언급되어 있다. 즉 빛의 방향은 피사체를 지각하고 인지하는데 있어서 근본적인 역할을 가진다는 것이다. 또한 홀리스 프램턴의 영화 「레몬(Lemon)」에서도 하나의 레몬을 변해가는 빛에 의해 매우 복합적으로 표현하는 것을 볼 수 있는데 단하나의 오브제와 조명의 위치변화만 이용하여 하나의 단편영화를 만들었다는 것이 특기할 만한 점이다. von Meiss, Pierre, Elements of Architecture: From Form to Place, 정인하·여동진 역, 형태로부터 장소로, 시공문화사, 2000, p.137 / http://www.ubu.com/film/frampton_interview.html



<그림 12> 3막 극의 전개

빛의 회색 공간으로 트리스탄과 그의 충실한 신하인 쿠르베날(Kurwenal)이 있고 나머지 무대에는 전쟁터를 상징하는 작은 소품들이 나열되어 있다. 전쟁터의 모습을 담고 있는 이 형상들은 두 주인공의 노래와 함께 무대 위의 공간 속에 지속적인 긴장관계가 있음을 나타내고 있다. 3막에서는 특별한 빛과 공간의 변화가 없이 전체적으로 비슷한 모노톤의 색감으로 전개된다.

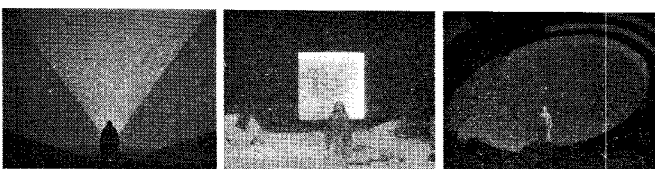
B. 바이로이트 오페라 무대의 3막은 매우 독특한 폐허공간의 이미지로 시작된다. 이 폐허의 공간은 죽어가는 트리스탄과 쿠르베날을 상징적으로 표현하는데 사각형 빛은 사라지고 흑색과 회색의 기하학적 사각형과 선들이 무대의 공간을 매우 무겁고 엄숙하게 만들고 있음을 볼 수 있다. 이러한 폐허의 공간은 3막 전체에 걸쳐서 지속된다. 의상 디자인 역시 폐허공간과 일치하는 누더기의 옷으로 다른 두 사례 무대의 의상들과는 완전히 다른 모습을 보여준다.

C. 글린드본 오페라 무대의 3막 시작부분은 연한 크림색을 가진 백색의 조명에 의해 터널의 뒷부분이 밝게 빛나고 있다. 앞서도 보았듯이 이 오페라 무대에서 터널의 공간은 어느 방향에서 빛이 오는가에 따라서 매우 다른 공간의 성격을 보여주는 것을 알 수 있다. 가운데 있는 얇고 가느다란 지팡이의 형태가 전체 무대의 빈 타원공간에 미묘한 긴장을 만든다.

• 마지막 부분(3-2)

A. 메트로폴리탄 오페라의 마지막 무대 디자인은 이미 죽은 트리스탄은 사라지고 함께 죽어가는 이졸데가 점점 회색빛으로 어두워져 가는 무대의 빈 공간 가운데에 있는 모습이다. 두 삼각형이 만들어내는 시각적 초점은 이졸데를 향해서 모여 있어서 극의 마지막 집중도를 높이고 있다.

B. 바이로이트 무대의 마지막 장면 역시 이졸데가 홀로 노래를 하는 장면인데 여기서는 죽은 트리스탄 앞에 서있는 이졸데를 강조하는 뒤편의 노란색 사각형의 빛이 강렬하다. 노란색 사각형은 암흑의 배경 속에서 홀로 빛나고 있는데 바이로이트 오페라 무대 전체를 통해 주제적으로 반복되는 기하학에 의한 무대 디자인의 절정을 보여준다고 할 수 있다.



<그림 13> 3막 끝

C. 마지막 부분은 이졸데가 푸른 터널의 공간 속에서 홀로 노래를 하면서 끝나고 있다. 어두운 푸른 터널 공간은 점점 빛을 잃어 가면서 암흑의 공간으로 사라진다. 바이로이트 오페라에서 이졸데를 강조하는 강렬한 사각형 빛과 달리 메트로폴리탄과 글린드본 오페라에서는 이졸데의 마지막 모습을 천천히 어둠의 공간 속으로 사라지게 하면서 전체 오페라를 마무리하고 있다.

4.3. 사례의 비교분석

<표 2> 동일 장면을 통한 사례 무대디자인의 공간, 형태, 빛 비교

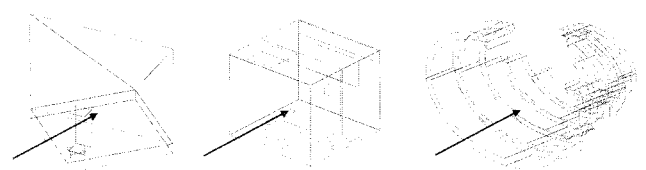
막	장면	사례	공간과 형태 구성	빛에 의한 상징과 표현
1막	1-1	A	뿔단배의 형태	흑색 및 백색
		B	입방체 공간	전체 노란색 빛
		C	터널 공간의 암시	어두운 푸른색
	1-2	A	삼각형 구도에 기울어진 기둥	흑백의 공간
		B	입방체 공간의 초점	노란색 빛
		C	터널공간의 나타남	푸른색과 살구색
	1-3	A	가운데 기둥만 존재	붉은 색
		B	입방체 사라짐	어두운 희미한 노랑
		C	터널의 사라짐	매우 어두운 푸른색
2막	2-1	A	큰 박스 기둥형태 강조	노란색과 보색대비
		B	바닥만 보임	어둠 속 공간
		C	터널 바닥만 보임	어둠 속 공간, 인물만 보임
	2-2	A	두 주인공공간 강조	밝은 에머랄드 빛
		B	바닥의 감옷들만 강조	어둠 속 푸른 빛
		C	터널의 형태 강조	살구색을 띄는 푸른색
3막	3-1	A	삼각형과 바닥의 사변형	흑백의 공간
		B	기하학적 공간	회색의 공간
		C	터널의 단면만 강조	흑백
	3-2	A	어둠 속 이졸데만 강조	사라지는 어둠
		B	어둠 속 매우 밝은 사각형	노란색 평면
		C	인물만 강조	푸른색으로 사라짐

• 사례 무대에 나타난 공간과 형태구성

A. 메트로폴리탄 오페라의 무대는 중앙으로 모이는 사선을 가진 세 개의 삼각형으로 구성된 무대로 대칭적인 공간을 이루고 있었다. 하지만 이러한 공간의 대칭성은 빛의 방향이나, 색, 강도의 차이들에 의해 세 개의 삼각형이 지속적으로 위계를 달리함으로써 하나의 통합된 배경이 되었다가, 나누어진 공간이 되었다가를 지속적으로 반복함을 볼 수 있었다.

또한 인물(존재)과 공간이 빛과 음영의 조절을 통해 복합적인 드러남과 사라짐의 관계로 구성되어 있었다.

B. 바이로이트 축제극장의 무대를 보면 전체의 무대가 기하



<그림 14> 사례 무대들에 나타난 공간과 형태구성 비교

학적 입방체로 구성이 되어 있었고, 질서정연하게 자리한 소품들과 각 배경의 형태들이 경직된 공간감을 만들고 있었는데

이러한 입방체의 구성은 다양한 크기의 빛 사각형들에 의해 재구성됨을 볼 수 있었다. 그리고 이 사각형의 빛 형태들은 주인공들 참여도에 따라서 인물을 차별성을 가지고 강조하는 역할도 동시에 가지고 있었다.

C. 마지막으로 글린드본 오페라의 무대는 앞의 두 사례들과 완전히 다른 원형의 공간을 가지고 있었다. 터널의 공간은 여러 레이어들에 의해 공간의 깊이감이 강조되고 있었는데 터널의 단면이 가진 경사 형태 때문에 주인공들의 움직임 자체가 제한을 받고 또한 경사각이 주는 긴장감이 강하게 나타나고 있었다. 터널의 공간은 서로 다른 빛의 방향과 강도에 의해 그 깊이감이 달라짐을 알 수 있었다.

• 빛과 색에 의한 극의 표현 및 상징

A. 메트로폴리탄 무대는 전반적으로 흑백 톤을 주조로 무대를 구성하면서 중요한 극의 흐름과 내용이 있을 때 붉은색, 푸른색, 노란색 등의 강한 빛과 색으로 강조를 하였다. 또한 미묘한 색의 변화를 비교적 긴 시간동안 가짐으로써 색에 의해 극에 집중하도록 하는 특성을 보여주었다. 특히 1막에서 독약을 마시고 다시 살아있음을 확인하는 부분의 하얀색-붉은색-핑크색-다시 하얀색으로 이어지는 부분은 핵심적 부분이다.

B. 바이로이트 무대는 거의 중성적인 회색에 가까운, 매우 채도가 낮은 노란색과 푸른색, 백색의 톤은 주로 사용하고 있었다. 메트로폴리탄의 무대가 강한 색과 색의 변화에 의해 극을 표현하려고 한 반면 바이로이트 무대는 전체적인 저채도 색감과 부분적인 밝은 조명들로 오페라 '트리스탄과 이졸데'의 무거운 주제를 지속적으로 암시하고 있었다.

C. 글린드본 무대는 주로 매우 어두운 푸른색과 기울어진 타원에서 오는 특이한 휘어진 빛을 사용하여 극의 긴장감을 계속 유지하고 있었다. 메트로폴리탄의 강한 색도 아니고, 바이로이트의 중성적인 색도 아닌 깊이감 있는 어두운 푸른색을 기본으로 주황색이나 살구색, 그리고 백색 등에 의해 극의 중요한 흐름들을 전달하려고 하였다.

5. 결론

본 연구는 막스 켈러의 조명 디자인 실험과 프로젝트들을 중심으로 동일한 오페라에 적용된 서로 다른 무대디자인들을 비교 분석함으로써 하나의 극 흐름이 어떻게 서로 다른 공간과 빛으로 나타나는지를 살펴보는 것을 주 목표로 삼고 있다.

사례의 분석을 통해 발견할 수 있었던 것은 현대 무대디자인에서의 빛과 공간 디자인은 서론에서도 밝혔듯이 오페라의 시대적 배경을 '재현'하는 것을 초월해 점점 빛과 공간, 그 자체의 미학적 실체로 '표현'되고 있는 것을 알 수 있었다. 특히 사례에 나타난 세 무대는 그러한 디자인적 관점을 명확하게 하

는 대표적인 작품들이라고 볼 수 있다. 또한 색의 표현 역시 비록 각 색에 대한 특성들이 이론적으로는 정립되어 있더라도 디자이너들의 표현의지에 따라서 부분적으로 다르게 해석되고 적용되고 있음을 알 수 있었다. 즉 빛과 색은 각 오페라 무대의 '개별적' 특성들: 극의 흐름 / 감독, 디자이너, 배우들의 해석과 표현의지 / 관객들의 문화적, 의미적 상호소통 가능성 등, '총체적 관계성'에 따라 독창적으로 발현되고 있음을 알 수 있었다.

“(무대 위) 모든 조명들의 합은 결코 배우들의 가슴 속에서 우러나오는 빛 보다 강해서는 안 된다. (The sum of all the lanterns should never be greater than the light shining from the actor's hearts.)”고 하는 장 콕도(Jean Cocteau)의 말은 무대 디자인에서 빛과 색이 가져야 할 역할에 분명한 관점을 제시한다. 본 연구를 통해 빛과 색의 이론이 유형적으로, 관습적으로 구분되어 있을지라도 무대 디자인에서의 빛, 색은 궁극적으로는 무대 위 극의 흐름을 위해 '통합적으로', 그리고 '창조적으로' 사용되어야 한다는 것을 확인할 수 있었다.

본 논문은 하나의 동일 오페라를 상연한 세 무대만을 비교한 것으로 본론에서 논의된 무대의 빛, 공간 특성을 포괄적인 공간 디자인으로 확대해석하는 데에는 한계를 가진다. 이러한 한계는 추후의 파생 연구를 통해 건축 및 실내디자인 분야로 연계 적용될 수 있다고 본다.

참고문헌

1. Arnheim, Rudolf, Art and Visual Perception, 김춘일 역, 미술과 시지각, 미진사, 1995
2. Arnheim, Rudolf, Visual Thinking, 김정오 역, 이화여자대학교 출판부, 2004
3. Gage, John, Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction, Thames and Hudson, 1993
4. Godefroid, Philippe, Richard Wagner, l'opera de la fin du monde, 최경란 역, 바그너: 새기말의 오페라, 시공사, 2003
5. Gombrich, E. H., Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation, Princeton University Press, 1972
6. Gombrich, E. H., The Story of Art, Phaidon, 1989(Fifteenth Edition)
7. Keller, Max, Light Fantastic: Art and Design of Stage Lighting, Prestel, 2006
8. von Meiss, Pierre, Elements of Architecture: From Form to Place, E & FN Spon, 1990
9. Plato and Cooper, John(EDT), Plato Complete Works, Hutchinson, 1997
10. Rasmussen, Steen Eiler, Experiencing Architecture, 선형종 역, 야정문화사, 2007
11. Susan Au, Ballet and Modern Dance, Thames and Hudson, 1988
12. Tristan und Isolde, Recorded at the Metropolitan Opera House, New York, 1999, Metropolitan Opera Association Inc. 2001, Deutsche Grammophon GmbH 2004 (DVD)
13. Tristan und Isolde, Recorded at the Festspielhaus, Bayreuth, 1995, Deutsche Grammophon GmbH 2004 (DVD)
14. Tristan und Isolde, Recorded at the Glyndebourne Opera House, 2007, Opus Arte 2008 (DVD)
15. <http://www.maxkeller.org>

<접수 : 2008. 10. 31>