

독일 근대극장에 나타난 고전해석에 관한 연구

- 베를린 소재의 극장을 중심으로 -

A study on the Classic Interpretational Aspects of the German Modern Theater

- Focused on the Modern theater in Berlin -

임종엽* / Lim, Jong-Yup

Abstract

This study examines the space composition and character of German Modern Theater base on the theory of typology and interpreter in the european traditional classic theater. Contemporary multi purpose theater and public space is considered as a symbolic representation of the classic theater's organization. In the historical theory, modern theater was a common tool and best systeme in reflecting people's lives. This role of greece-roman theater as life cycle and new style of theater permanent design has get its value with the population increase and the urban centralization of the city and urban common sense. This study attempts to reevaluate the need of space typology in modern society through a critical review of theater and its use as a open space design. 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 urban environment. The scope of the study is limited to the comparison of classic theater and german modern 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 public space for its a new definition as cultural representation.

키워드 : 근대주의, 극장, 고전주의, 해석, 유형, 독일

1. 서론

1.1. 연구의 목적 및 배경

본 연구는 근대라는 시점이 말해주는 격동적인 사회적 변화 속에서 흔들리는 인간의 가치관과 새로움에 대한 추구로 이어지는 생활방식의 혼돈으로 도시 공동체의 중심성이 상실되기에 이르러진 상황에서 건축공간의 변화를 중심으로 진행된다. 여타의 건축 중에서도 특히 극장이 말해주는 공간은 이를 더욱 강하게 말해주는 사회적 기준이 되기도 한다. 근대를 넘어 현대는 더욱 급변하는 시간의 속성을 드러내고 있고 그런 속에서 공간의 힘을 만들어내는 유일한 특징 중에 하나는 그 유형이 말해주는 공통적 특징들이다. 사회는 다원화 되어가도 삶의 공통점과 유사성으로 이어지는 공간의 연속성은 건축에 대한

이성적 사고가 구축할 수 있는 가장 큰 의미이며 이것이 잠재적인 사회적 코드를 형성할 때 더 많은 변화를 수용할 수 있게 된다.

그러므로 본 연구는 근대 극장에서 나타나는 고전적 유형의 재생 과정을 연구함으로써 공간 유형이 지니는 힘을 분석하게 된다. 이는 고전으로의 가치는 물론이고 그 이후 해석이 만들어내는 역할의 중요성을 파악하여 이것이 변화되는 모든 현상 속에서 또 다른 하나의 질서를 만들어 낼 수 있는 중요한 단서가 됨을 이해하게 된다. 즉 해석의 문제는 과거에서 미래로 이어지는 전체를 동시에 읽어내기 위함이다. 이것에서 현대 극장에 미친 영향을 가늠해 볼 수 있고 이는 변해 가는 가치관 속에서 고전이 유형으로써 어떻게 지속적인 영향력을 제시하는가에 연구의 결론을 정리한다.

* 정회원, 인하대학교 공과대학 건축공학과 조교수

1.2. 연구의 범위 및 방법

본 연구의 범위는 가능한 근대라는 시점에 집중하도록 하였으므로 그 시기를 근대가 왕성하던 시기보다는 바로크의 기운이 소멸되는 시기를 기점으로 시작한다. 그러나 연구 주제의 전개 상 필요했던 고전성에 대한 해석에서는 부분적으로 고대 그리스와 로마의 공간구성과 극장의 유형이 포함되기도 한다. 프로그램은 극장이라는 공간에서 그 특징적 구조를 연구하는 것이므로 부분적으로 프랑스의 근대 극장이 그 시발적인 역할을 하였으나, 독일 극장에 연구의 중심을 두게 된 이유는 근대 극장의 대표성을 거론하게 될 때, 괴테나 쉴러의 출현을 간과할 수 없고 바그너가 제안한 극장의 공간에 대한 의견과 쟁점의 실행, 그리고 리트만의 민중에 대한 의식 개혁, 그리고 건축에 있어서 마지막 고전주의자로 통하며 근대의 포문을 열게 해 준 쾰의 역할이 동시에 독일을 중심으로 이루어졌다는 점 때문이다. 또한 이것이 특히 베를린이라는 도시를 중심으로 근대의 극장 건축들이 진행되었다는 사실에 근거해서 변화와 역동의 시기적 상황과 도시의 특징이 동시에 적용되는 사례에 주목하기 때문이다. 연구의 진행으로는 우선 시대적인 상황을 통사적 관점에서 개괄하고 그 중에서도 이성에 대한 인식과정과 사회적 배경이 만들어내는 시대성에서 극의 효과를 반추하여 조명하고 이전의 바로크와의 차이점을 정리하며 이를 유형에 근거하여 극장의 건축이 코드화 되어가는 과정을 살펴본다. 특히 이 시기는 이성적 사고의 경향이 뚜렷하므로 기호 및 형태에 대한 문제의식과 나아가 유형이 학문적으로 인식되어 공간에 직접적으로 적용하던 시기임을 비추어 볼 때 연구내용으로 반드시 필요하다고 보며 이를 고전적 유형과의 관계 속에서 비교해 본다. 그 사례를 증명하기 위해서 지역적으로는 베를린이라는 도시를 중심으로 독일 건축가들을 선별하였으며 그들의 극장건축에서 보여주는 특징을 중심으로 공통점을 분석한다.

2. 시대적 배경

2.1. 계몽주의 사상과 시대 의식

17세기는 새로운 자연, 신앙과 이성의 문제, 인간의 위대함과 비참함, 신과 같은 인간, 등등을 포함하며 이전의 지식체계가 흔들거리기 시작하였고 그래서 고대와 근대와는 양립하게 된다. 이에 따라 18세기는 다음과 같은 문제가 화두로 쓰였다. 존재와 생성의 병존문제, 인간에게 적합한 연구, 유신론과 무신론, 자연의 체계, 자유와 평등, 그리고 역사 철학, 등등 이것은 19세기로 접어들면서 제기되는 보다 구체적인 문제들인 사회적 인 유기체, 역사주의와 역사해석, 과학 숭배, 기독교가 아닌 인류교, 자유론을 전제한 지상낙원, 우주적인 과정과 자연속에 위치한 인간, 불가지론과 사회적 다원주의, 그리고 더 진행되면 실증에 대한 의문, 비합리적인 인간, 진보라는 환상, 등등 인간

과 사회는 점차 진화하듯 개념과 인식의 발전이 급속도로 진행하게 된다. 공간에서도 유난히 강력하게 작용하는 문제 중에는 역사철학의 등장과 그 해석의 가능성이라는 점이 주목할 필요가 있다. 단순히 신고전주의로 명해지던 이 시기는 신으로부터의 자유를 주장하며 인간 본연의 문제에 더욱 집착하게 되고 이를 위해 고대라는 시기는 하나의 고전으로써 작용하며 자유로운 사상의 전개를 통해 본질의 문제에 대한 접근이 가능해진다. 즉 고대와 근대는 서로 대립적 구조이기 전에 상응하는 공통분모를 지니고 있는 것이다. 이것은 해석이라는 무한한 가능성을 전제로 모든 가치체계 속에 연결고리는 만들어내게 되고 이는 실질적인 문제에서 가장 명쾌한 열쇠로 작용하기에 이른다.

2.2. 바로크와의 단절

에너지와 운동감으로 대변되던 바로크는 1750년경에 이르러 자체적인 추진력과 자기 확신에 의문이 생기고 급기야 상실하고야 만다. 분명 산업혁명의 등장은 모든 것을 새로운 상황으로 급진전하게 만들었다. 그러나 역사 속에서는 어느 혁명의 시기도 그러했지만, 이 시기 역시 인간 본성에 대한 실존적 비판이 채 만들어지지 않은 상황에서 혁명이 진행되었다. 그래서 19세기는 흔히 혼란과 몰락의 시대로 기억된다. 또한 혁명이 진행되는 기간 동안은 그에 상응하여 감수되어질 것들이 뒤따르게 된다. 급증한 건설과제에 따른 조급함과 함께, 기준이 상실된 상태에서 과거의 양식을 무분별하게 도입하는 변형적 매너리즘이 만연하고, 그보다 더 근본적으로는 변화라는 주제 하에서 상실되는 주체성과 정주지의 문제이다. 그래도 시간은 진행되고 역사는 그 간극을 메꾸어 나가게 된다. 그러나 한편으로 이런 불안감은 대체 되어질 새로운 형식과 그에 따른 의미를 기대하게 되고 결국 새로운 유형이 구축되어지는 것이다. 당시의 혼돈으로 보아, 결정되어야 할 가장 현명하고 지적인 선택은 역시 근본주의로의 회귀하는 이성주의인 것이다. 근본주의의 회귀는 그 진행상 자연주의¹⁾로부터 출발하여 같은 문제를 기하학²⁾을 통해 풀어내려 하였고 이를 거쳐, 궁극적으로는 고전으로 집약되는 신-고전주의³⁾로 유도되어 진보과정에 참여자로 각자의 실천적 발판을 발견하게 된다.

3. 유형학과 고전으로부터의 가치

3.1. 유형학의 정립과 해석의 문제

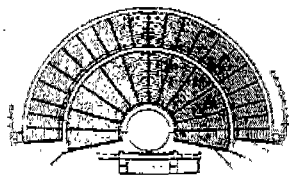
Typos를 어원으로 모델, 매트릭스, 인상, 틀, 윤곽, 인쇄 등

- 1)1709년 Lord Shaftesbury는 “자연의 진실된 질서”를 거론하였고 William Kent는 자연 그자체보다 더 자연적으로 보이는 다소 양식화된 자연을 목표로 하였으며, 1750년 직후 Laugier는 “진정하고 자연적인” 요소로 기둥, 엔타블레처, 페디먼트를 들어 원시 오두막을 거론한다.
- 2)de Furnay는 “건축은 기하학을 통해 색조되어야 한다.”라고 하였고 Etienne-Louis Boullée, C.N. Ledoux, 등의 건축가들이 대표적이다.
- 3)J.N.L.Durand, K.F.Shinkel, C.N.Ledoux, 등이 대표적이다.

으로 설명되며 시작한 유형학(Typology)은 새로움에 대한 동기 부여 및 기억의 저장소 개념을 확대 발전시킨다. 근대의 과학과 이성주의와 합리주의적 사고의 발전은 다윈(Darwin)의 진화론과 린네(Linnaeus)의 식물분류시스템처럼 형태론에서 출발하여 분류 도구로 사용된다.⁴⁾ 이것은 공통된 특성들과 관련되어 유형으로 발전되며 여타의 학문에 연계된다. 역사와 문화의 다층적 해석을 전제로 하면 유형학은 다소 모호함을 지니게 되나 이것은 모든 디자인이 완전 무에서 창조됨을 부정하며 감정과 지성의 인식을 포함시키고 있다. 공간디자인은 그의 작업을 위해 경험에서 형태를 유도하거나 아니면 전혀 새로운 형태를 창조하게 된다. 경험에 근거한 형태는 습관적인 절차이며 이것이 유사한 조건에서는 해결책에 대한 방법론이며, 비교 가능한 작업으로 이어지고 이를 이후에도 다시 적용하게 된다. 계획가는 공간에서 계단, 창호 등의 기능적 요소는 물론이고 건물의 형태와 도시배치에서도 다양한 종류를 소유하고 있으며 그에 대한 명칭을 지니게되어 고유한 형태를 만들고자 하는 욕구를 반영하고 있는 것이다.⁵⁾ 결국 모든 유형은 한 시대에 또는 다른 시대에 형상으로 주어진다. 디자인은 자연의 요소나 인체의 비례에서 즉 생물이든 무생물이든 주변을 둘러싸고 있는 모든 것로부터 적절한 형태를 유추하게 되며 이러한 유기적인 형태를 습득하기 위해서 건물을 실제로 시공하게 되면 유기적인 형태는 기하학으로 치환되어 진다. 즉 유형의 정립은 역사를 통해 해석의 틀을 검증하며, 이것은 새로운 조건에 따라 추상적이기도 하고 유기적인 형태를 도입하여 선택되어지며 적용되기에 이른다.

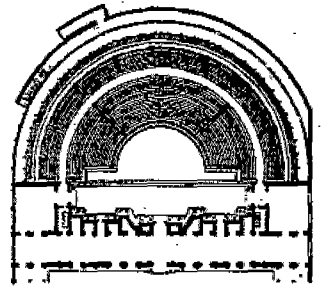
3.2. 고전극장의 특징과 모던극장에서의 수용

건축가는 도시공간이나 극장에 대한 새로운 형태를 만들기 위해 보통 추상적이고 기하학적인 형상인 정육면체, 삼각형, 피라미드 등의 기본적인 유형으로부터 출발하게 된다. 소위 플라톤(Platon)의 입체(Platonic Solid) 또는 다섯 가지 정다면체의 이러한 기본적인 기하학의 형태는 지능적인 구축 방법이기도 하다.⁶⁾ 직접적으로 공간의 역사 속에서는 그리스와 로마의 건축들이 지금도 고전으로 명명되는 작업으로 분류되고 있는 이유는 이것이 그 당시뿐만이 아니라 이전의 어느 시기보다도 유형적으로 절제되고 원형성에 가깝게 접근되어 발



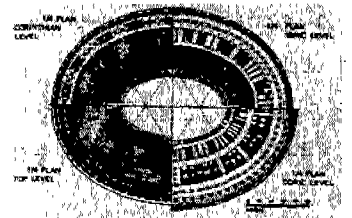
<그림 1> 그리스 극장

전시킨 결정체였기 때문이다. 산 위에 있는 그리스 극장은 지형을 충실히 이용하고, 공연자와 관객의 행위에 집중하면서 설계된 극장으로 그 속에는 그리스 건축 전반에 걸쳐 작용한 질제의 미학과 순수성이 강조된다. 이것은 로마로 전해지면서 그 지형의 조건이 평지로 바뀌고 높아진 무대와 객석의 조율이 반원형으로 변하면서 그 형성이 보다 조직적인 도시 구조에 적합하게 변형된다. 그래도 이것은 원본을 발전시키고 전적 원형의 연속선상에 놓여있다. 특히 사항으로는 로마 시대에 만들어진 원형극장(Amphitheater)의 등장이다.⁷⁾ 이 유형의 개입은 기존극장의 용도 및 타입이 다양하게 변형되면서 전차 경



<그림 2> 로마 극장

기장 등과 함께 원형의 해석 가능성에 획기적인 전환점을 만들어주었다. 근대의 시점에서 주목할 필요가 있다. 공연의 목적과 방법에 다양성을 부여하며 극의 공간은 변화를 보이고 이런 근대극장의 변화는 고대 원형극장의 진정한 재현적 시발점이기도 하다. 당시의 계몽주의적 분위기에서 고대는 늘 영원성을 담고 있는 본질적 텍스트로 작용하였고 그 직전의 시기에 나타났던 복합적인 원리가 난무하는 중에서도 명쾌한 원칙을 세워주는 기준이 되었던 것이다. 그럼에도 불구하고 초기 근대극장의 실험적 계획안에서는 박스들이 대개 극장들의 형상에서 그대로 남게 되었다. 민중들의 자연스러운 만남을 규합하고 만찬을 통해 담화했던 실질적인 대형공간은 단지 2차적인 고려의 대상으로써 공연을 더 중시하였던 것이다. 즉 새로운 공연을 담아내고 극의 내용을 효과적으로 표현하기에는 성공적일 수 있었으나 아직도 많은 부분에서 절제된 고전의 원칙을 수용하기에는 부족한 것이었다. 그래도 18세기 극장의 절충주의를 배격하고 '근거를 갖지 않는 효과로써의 건축물이다.'라고 하며 '고전 그리스 극장에서 존재했던 조화와 단합을 뛰어넘는 재발견이라고 설명한다. 바그너가 이탈리아 모델에서 취했던 유일한 형식은 비할 데 없는 무대의 기계설비 방식뿐이었다. 객석 박스 시스템은 부채꼴 모양의 원형극장 형식으로 대치되었고 청중들의 조건과 이상적인 시각적 조건들은 관객과의 전체성을 준비하는 것이었다. 이러한 특징의 형식은 대중들에게 소개된 이후 무대와 객석사이에



<그림 3> 원형 경기장

더 중시하였던 것이다. 즉 새로운 공연을 담아내고 극의 내용을 효과적으로 표현하기에는 성공적일 수 있었으나 아직도 많은 부분에서 절제된 고전의 원칙을 수용하기에는 부족한 것이었다. 그래도 18세기 극장의 절충주의를 배격하고 '근거를 갖지 않는 효과로써의 건축물이다.'라고 하며 '고전 그리스 극장에서 존재했던 조화와 단합을 뛰어넘는 재발견이라고 설명한다. 바그너가 이탈리아 모델에서 취했던 유일한 형식은 비할 데 없는 무대의 기계설비 방식뿐이었다. 객석 박스 시스템은 부채꼴 모양의 원형극장 형식으로 대치되었고 청중들의 조건과 이상적인 시각적 조건들은 관객과의 전체성을 준비하는 것이었다. 이러한 특징의 형식은 대중들에게 소개된 이후 무대와 객석사이에

7)Gaelle Breton, Theater, princeton architecture press, 1989, pp.6-7

4)Bernard Leupen, 건축디자인과 분석(Design and Analysis), 도서출판 국제, 2000, pp.187-188

5)Bernard Leupen, op. cit., pp.186-213

6)Winand Klassen, History of Western Architecture, San Carlos, 1980. pp.26-50

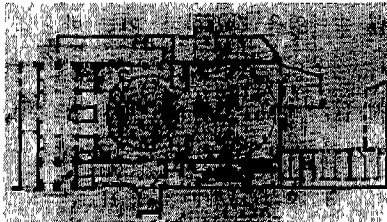
서 연속성을 고전으로부터 재 구축시켰다. 무대의 바닥과 객석의 층 열 사이에 있는 심연의 공간은 무대의 밑바닥으로 낸 가늘고 길게 낸 도랑의 확대를 통해 오케스트라 피트를 마련한다. 이것은 이전의 모습에서 상대적으로 매우 축소되는 대신 고전적 모델에는 더 가까워진다.

4. 독일 베를린 근대극장의 배경과 특징

독일에서도 베를린은 역사적으로도 도시의 탄생과 성장, 소멸의 과정이 사회 전반적으로 드러나며 표현되는 곳 중에 하나이다. 특히 18세기 말을 전후하여 나타난 새로운 지배적 테마로 한스 제들마이어(Hans Sedlmayr)의 “중용의 상실(Verlust der Mitte)”을 통해 당시 사회 전반에 걸쳐 나타나던 위기와 그 혼란에 대한 돌파구로 역할을 제시해 나가고 있었다.⁸⁾ 그 속에서 극장이라는 공간은 새로운 지배적 테마에 대한 문화적 건축적 사페이지⁹⁾ 예외적으로 지속적인 생명력을 잃지 않고 있는 목적적 통일체로 작용하고 있었던 것이다. 독일 극장은 그 당시 유행이던 개념에 따라 프로세니엄이 있는 박스모양의 무대를 가진 다른 갤러리 위에 또 하나의 갤러리를 갖도록 지어졌었다.⁹⁾ 이것은 소극장도 홀극장으로 정의 될 수 있는 것으로 끝 부분에는 제한된 수용능력의 갤러리가 있는 비교적 길고 좁은 공간이 주를 이루고 있었다.

4.1. 막스 라인하르트와 한스펠찌히의 극장

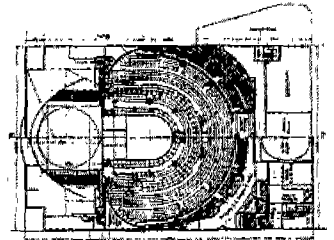
막스 라인하르트(Max Reinhardt)는 독일 극장을 거론할 때 가장 많이 거론되는 연출가이자 극장 전문가이기도 하다. 그는 건축가 한스펠찌히(Hans Poelzig)와



<그림 4> 막스라인하르트 독일극장 1905

함께 그의 극장은 매번 혁신적인 시도를 거듭하면서 다소 절충주의적 형식을 만들어내기도 하지만 그의 극장에서는 어떤 종류의 극도 공연이 가능하도록 만들어내는 방식을 시도하였다. 변형을 전제로 기존의 판지형식의 무대장식을 거부하였으므로 무대에 직접 나무를 오부체로 사용하기도 하였으며¹⁰⁾ 이전의 엄격하였던 고풍스럽고 바로크 적인 마이닝겐 스타일을 극복하였으며 슈만 스트라세(Schumann strasse)에 있는 독일극장(Deutsches Theater)에서는 소극장의 형식 및 규모를 권장하기도 하였다. 이런 시도들은 공연의 형식면에서 고전적인 원형으로

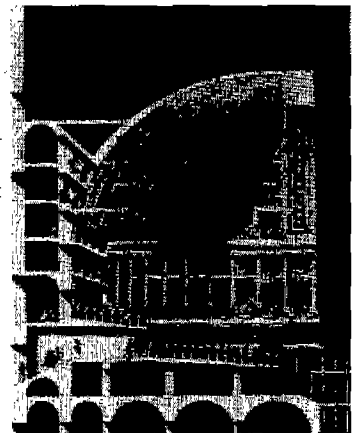
돌아가는 순수성과 관객과의 친숙한 접근을 통해 극의 성격을 보다 본질적인 삶의 문제에 가까이하게 만들어 놓았다. 물리적인 변화에서도 라인하르트 광장에 소재한 그로세스 샤우슈펠 하우스(Grosses Schauspielhaus) 극장에서는 넓은 프로세니엄을 통해 과중과 쉬운 접촉을 연출하였고, 베를린 독일극장에서는 기본적으로는 프로세니엄에 박스와 갤러리를 복합적으로 사용하였고, 도이체 소극장에서는 보다 적극적으로 홀 형식의 타입을 도입해 고정된 좌석 열을 활형으로 굽어 사용하여 고전의 곡선적 배열에 가깝게 시도한다. 이런 과정은 조금씩 이루어졌으나 당시로써는 혁명적 기운을 반영하는 것이다.



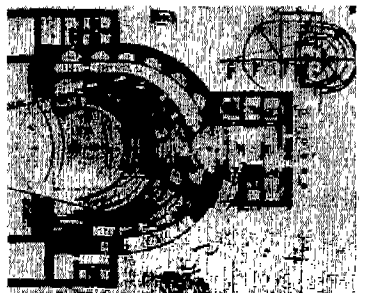
<그림 5> 막스라인하르트, 한스펠찌히, 그로세스 샤우슈펠 하우스 1919-20

4.2. 길리의 극장

프리드리히 길리(Friedrich Gilly)는 독일 건축가 중에서도 가장 많이 프랑스 극장의 영향을 받은 건축가로 소개된다. 실제로 그는 14개 이상의 프랑스 극장을 연구발표 하였고, 불레(E.L. Boullée)의 오페라 극장 계획안과 연결되는 작업이 나타나기도 한다. 그러는 과정에서 로마에서 나타났던 고전 극장의 특징을 나타내는 반원형의 형태가 외부에 노출되게 하는 극장의 타입을 최초로 제시하기도 하였다.¹¹⁾ 특히 샤우슈펠 하우스(Schauspielhaus) 극장에서는 그리스 고전 극장의 원형을 답습하기 위해 가능한 원형 속에 기능을 만족시키려는 노력이 나타나고 판테온의 천정을 직접적으로 사용하기도 하였으며, 원형경기장의 객석 타입을 갤러리에 적용하기도 한다.



<그림 6> 불레 오페라 극장계획안 1781



<그림 7> 길리 샤우슈펠 하우스 1798



<그림 8> 길리 샤우슈펠 하우스 1798

8) Julius Posener, Zodiac 2, Zodiac Architecture, 1989, p.6-7

9) Allardyce Nicoll, Lo Spazio Scenico, Bulzoni Editore, 1971, p.150

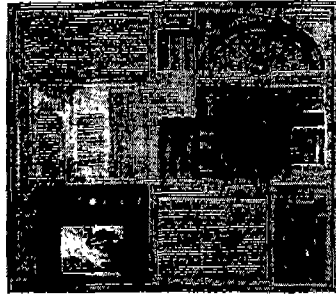
10) Allardyce Nicoll, op. cit., pp.152-153

11) Julius Posener, op. cit., pp.11-13

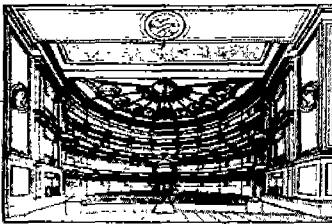
이것은 해석에 따라서 바로크 극장에서 나타났던 여러 층의 박스 타입에서 유래된 것으로 보이기도 하지만 무대의 폭이 넓고 깊이가 짧게 하는 수법으로 보아 고전 극장에서 유형을 전개시켰음이 확실하다. 즉 이것은 이전의 궁정극장에서 민중의 극장으로 회귀하는 것이며 특히 고전 원형타입극장의 입면을 외부에 나타냄은 실질적인 근거이다.

4.3. 쉰켈의 극장

길리의 제자이기도 한 쉰켈(Karl Friedrich Schinkel)은 바로크가 근대건축으로 넘어오는 역사적 과정에서 마지막 고전주의자로 명명되어진다. 그 이유는 그의 건축 언어가 매우 절제된 고전 언어를 사용함으로써 오다가 지나는 성격을 정확히 이해하고 있었으며 이것은 이후 근대 건축의 지침이 되면서 공간 본질의 해석적 생략법의 시도가 가능하게 만든 것이다. 그의 작업 구 베를린 극장(Old Schauspielhaus)¹²⁾ 재건 계획에서도 홀의

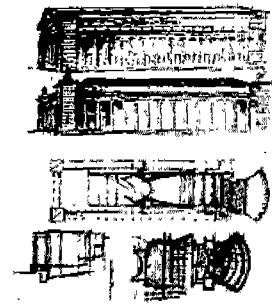


<그림 9> 쉰켈 구 베를린 극장 1813



<그림 10> 쉰켈 구 베를린 극장 1813

벽면 끝이 연속된 곡면으로 벽감을 두며 공간의 원형적 특징을 강조하려 하였고 1819년에 설치한 극장 천장은 로마 콜로세움을 연상시키는 벨라리움을 재현한 것이다. 그 외에도 고전에 대한 새로운 해석으로 깊은 프로세니엄에 부연한 코린트식 포르티코를 설치하는데 비해 연속된 티저나 무대 옆 칸막이는 제거하였으며 그려진 배경 막으로 만을 사용하여 그 무대를 마감하였다. 이것은 이후 역행 배경 막과 채색 배경 막으로 발전하기도 한다. 이는 그리스 극장에서 보여지는 도시공간의 연속성과 무대 막의 진정한 의미 회복을 나타내며 초점만을 강조한 바로크 극장에 비해 환상적 효과를 판지와 색채를 통해 상징화하였다. 이러한 새로운 원근법적 계획안은 투시도적 원형경기장을 근거로 하여 시점의 초점이 무대 제일 앞부분의 한 점에서 만나게 하였다. 이는 고전의 무대 각도와는 새로운

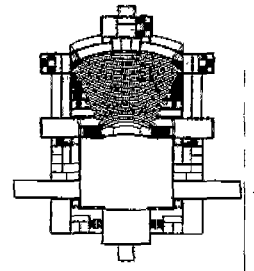


<그림 11> 쉰켈 19세기 극장안 1818

수렴부분으로 그리스 스케네의 공간적 초점과 다시 유사해지는 것이다. 스케치로만 남아있는 19세기 극장계획안은 그 투시도적 원형경기장의 특징을 더욱 강조하였으며 홀과 무대 사이를 비율로 로마의 원형경기장과 자연스럽게 연결되며, 기본 층을 같은 레벨에 두어 즉 피트 층이 오히려 내려가는 시도는 파사드가 그리스 식의 엄격함을 유지하려는 것으로 고대 극장의 기본 층 개념에도 잘 이어진다. 이를 통해 발코니 타입의 극장은 종결을 맞이한다. 이것은 이후 바그너의 무대와 쟬퍼에게 영향을 주게 된다.

4.4. 쟬퍼의 극장

바그너(Richard Wagner)와 함께 한 고트프리트 쟬퍼(Gottfried Semper)의 극장 바이로이트 축제극장(Festtheater)은 베를린에 소재하지는 않지만 당시에서도 가장 개혁적인 극장으로 이는 다른 개혁가들에게도 인상을 남기며 민주적 조건의 공간 형성을 위한 노력으로 평가된다. 특히 반원형 극장을 채택함으로써 시각적인 측면과 공동



<그림 12> 쟬퍼 바이로이트 축제 극장 1876

의 지위를 알리는 객석은 무대와 관객의 관계를 나타내며 극장, 대중, 그리고 인간의 문제에 집중하며 다수의 대중을 수 천명의 개인으로 정의할 수 있게 만든다.¹³⁾ 이는 예술의 힘이 모든 사회적 유대를 용해시키며 사회는 예술을 오락으로 간주하더라도 예술은 사회를 새롭게 만들어 가는 공동체와 개인의 유일한 수단임을 강조한다. 이는 바로 그리스의 이상이며 로마에서의 적용이기도 하였다. 물리적인 구조로는 오케스트라가 보이지 않게 하기 위해 측벽의 박스가 없어지고 무대의 앙상블이 최대의 목표였으며 좌석열의 배치는 전형적인 고전 원형 전차 경기장으로 전면이 돌출 되는 프로세니엄 무대는 고전적 투시도의 분리 기법이며 특히 피트 공간의 계획이 신비적 심연을 말하고 현실과 비 현실의 분리를 거리 두기로 말하며, 무대의 개념적 이동을 통해 공연자를 선명하게 관람 가능한 공간으로 제시한다. 부분적으로 배우가 확대되어 보이게 하려는 효과도 그리스 극장으로부터 이어지는 수법이다. 이런 투시효과는 베르니니(Bernini)가 선택한 눈가림의 투시효과¹⁴⁾와는 구분되어지는 환영이자 동시에 연상인 것이다. 이것은 르네상스나 바로크의 전통적으로 깊은 무대에 대한 반문으로 쉰켈의 선택과도 구분된다. 쉰켈이 무대 자체는 연기를 집중시키는 볼록렌즈 장치로 보고 현실로부터 이동된 무대였다면, 쟬퍼와 바그너는 가까이서도 멀리서 연기하는 것을 느낄 수 있게 하는 스케일의 착시 효과를 통해 배우와 연기자의 관계에서 거리 두기가 더 유

12)이 극장은 1800-1802년에 한스 란거에 의해 건설된 극장으로 갤러리 및 발코니를 지닌 단순한 바로크 극장이다.

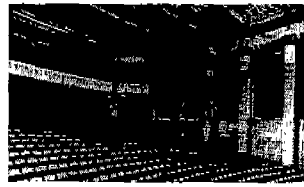
13)Julius Posener, op. cit., pp.22-25

14)Allardyce Nicoll, op. cit., p.138

효하게 사용되고 있다.

4.5. 리트만의 극장

막스 리트만(max Littmann)의 쉴러극장(Schiller theater)은 여타의 극장과 비교해 강조되는 것이 보다 강력하게 민중적인 극장으로 심지어 불가적이라고 할 만하다.¹⁵⁾ 우선 모든



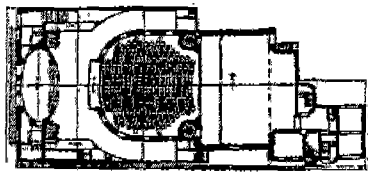
<그림 13> 리트만 쉴러 극장 1906

것을 홀로 간주하려함이 위대한 대중을 중심에 두려는 곳으로 상징되며 이를 위해서 부채꼴형의 고대 그리스 극장을 채택한다. 즉 원형경기장은 곧 민주의 상징이었던 것이다. 당시의 예술은 발전된 공동체의 기능에 있어 종교를 대신하였다. 그는 예술과 생활의 유대관계에서 단결력을 전제로 한 엘리트로서의 대중을 바라본 바그너와는 구분되게 자본가 계급의 문화를 개방하여 예술이 보편적인 삶의 구원을 목표로 하도록 유도한다.

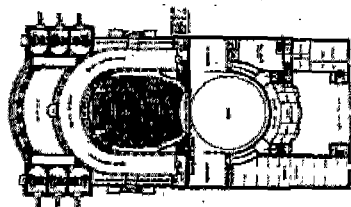
대표적으로 베를린의 쉴러 극장을 비롯해 뮌헨에 있는 제후극장에서 이종 프로세니엄을 중지하고 증폭기 발명의 도움을 통해 원형경기장에 시도되었던 말하는 듯한 표현을 적용하였다. 물리적 특징으로는 우선 전체를 하나의 홀 개념에서 박스를 제거하고 발코니와 프로세니엄 아치와의 거리를 최대한 크게 만들어 발코니에서도 원형경기장식 배열이 가능하게 하였으며 피트의 중심이 전체의 중심이 되게 하였고, 제한된 공간에서 최대의 인원수용을 위해 고려하였으며 최종 부에만 갤러리를 두었다.

4.6. 카우프만의 극장

오스카 카우프만(Oskar Kaufmann)은 중요도 면에서 조금 축소되어 알려져 있으나 빌로광장의 인민극장(Freie Volksbune)을 비롯해 헤벨 극장(Hebbel theater)과 브레머하펜 극장(Bremerhaven theater)에서도 그 특징이 뚜렷하다. 특히 빌로의 극장은 그 기술적인 측면에서 수평 돔의 사용, 측면 벽의 트랩도어 사용, 넓은 반



<그림 14> 카우프만 헤벨 극장 1906

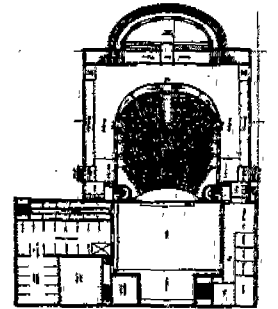


<그림 15> 카우프만 인민 극장 1913

경의 회전무대장치 사용 등 그 실험이 특징적이며 동시에 기념비적인 구조를 중심으로 극장의 기능을 다시 사회의 경축장소

로 바꾸어놓았고 당시에 사라진 축제 극장을 근대적 양식으로 재현하였다. 그에게는 새로운 음악으로의 극장이 측면장의 리듬적 배열을 만들었고 측면에서 진입이 가능하게 하는 시도로 정면은 갤러리 전용으로 하게된다.

내부 계단실을 통해 진입하는 방식은 축제공간의 일체형 공간을 적용하여 그 형식적 시도 측면에서도 이후에 시네마 영화 극장에 영향을 미친다. 부분적인 단점으로는 내부의 분위기가 다소 바로크 적인 장식의 사용되었고, 현재를 거부하려는 일탈적 요구로 표현되기도 하였으나, 고대의 열쇠를 통해 제2의 현재인 극의 이상적 개념을 단일공간 속에 시도하였다. 당시는 브루조아 사회가 붕괴되는 시기로 사회의 종말을 전제로 할 때 현실이 아닌 현실을 추구하였고, 이것은 형태를 더 이상 삶 그 자체의 가장 진실된



<그림 16> 카우프만 브레머하펜 극장 1910



<그림 17> 카우프만 쿠퍼췌어스텐담 1924

한 것이었다. 이것은 어두운 근대시기에 고대로의 등경과 회귀를 의미하며 문화적으로 풍부한 과거에 몰두하려는 욕구를 말하고 고대를 통해 보다 크고 우수한 대상을 기대하는 것이기도 하다. 그의 타입은 비엔나를 비롯해 베를린 소재의 두 극장 1923년 코메디(Die Komodie) 극장, 1924년 쿠퍼췌어췌텐담(Kurfurstendamm) 극장에도 영향을 준다.

4.7. 베렌스의 극장

페터 베렌스(Peter Behrens)는 1900년도 페스티벌 극장(festival theater)을 통해 본격적인 원형 경기장을 도입한다. 니이체(F.W. Nietzsche)의 “춤으로 부터 비극의 탄생”을 인용하는 그는 바그너와 대별되며, 기술적인 면에서 극장의 완성을 보기보다는 의식과 해석에 더 관심을 두었고 보다 현실적인 제2의 현재를 주장하였다. 이것은 부분적으로 유겐트 스타일과도 연결된다.¹⁶⁾ 1900년대는 흩어진 독일을 모으기 위한 노력이 필요하였을 때였으며 적극적으로 중심의 창조가 요구되었다. 이를 위해 페스티벌 극장은 필수적으로 불레와 길리를 연구한 후 진행되어 깊은 무대이되 오히려 홀이 좁아지는 형식을 통해 원형경기장에 더 직접적으로 가까이 하려한다. 무대와 관객은 다른 반경을 가진 두 개의 반원으로 구성된 동일한 공간에 있는데 그 무대는 작은 반경의 원에 일치한다. 다시 오케스트라는 초점이 되고 주 건물의 원과의 관계에서 중심이 다른 위치에

15) Julius Posener, op. cit., pp.22-27

16) Ibid., pp.36-39

있게 한다. 지붕은 오케스트라와 프로세니엄 위에, 둥근 천장을 미리 알고 있었듯이 표현되며 중심이 다른 원에서 천장을 홀과 무대, 심지어는 무대 뒤에 있는 분장실까지도 포함하게 된다. 그 자신의 문화개념은 근대 문명의 현실에 기초한 것으로 평가된다.

5. 결론

5.1. 공통적인 특성

베를린을 중심으로 살펴본 독일 근대극장의 특징의 공통점은 시대적인 혼돈의 문제를 탈피하기 위해 고전적 형식의 적용이라는 보다 분명하고 구체적인 역사적 방법론을 근대라는 시점에서 해석하여 직접, 간접적으로 사용하였다는 것이다. 그리스 극장에서는 민주적 성격을 전제로 한 공간의 통합성이 강조되었고 이는 오케스트라와 스케네의 중심을 강조하고 무대의 형식적인 면에서도 보다 순수성을 전제로 한 동시적 공간의 시각적 평등이 적용된 무대개념을 도입하였고 로마의 고전 극장에서는 원형경기장을 포함해 기하학적 중심성을 강조한 홀형과 무대 깊이 및 프로세니엄의 비례가 고려되었으며 객석의 문제를 단일 층의 개념으로 공통적인 측면이 발견되며 직접적인 표현으로는 무대 막과 천장의 장식에서 상징적인 인용을 사용하였다.

5.2. 현대극장에 미친 영향

역사를 이해하려는 중요한 목적은 사람들의 속을 들여다봄으로써 사상을 파악하고자 하는 것이다.¹⁷⁾ 근대 극장에 나타난 고전 해석의 의미는 다원화 되어있는 현대에서 새로이 부상하는 중심의 상실 문제인 것이다. 가치관이 없다가보다는 객체화 되어있고 공통적 코드 형성이 불가능하여 동일한 교감을 찾기 어려워지고 있고 이에 극장의 역할은 공간적 힘을 만들면서 다시 현실의 장소로 사람들을 모으는 필요성이 궁극적인 목적이다. 이에 대해 우리는 다목적 극장과 블랙 극장으로 설명되는 무대형식의 극장은 절대적인 해답이 될 수 없다.¹⁸⁾ 즉 공간이 삶을 이어주는 연속체였다면 우리는 그 과거의 요소에서 고전적 요소를 추출할 수 있어야 한다. 독일 근대극장은 현대의 장소 문제와 공동체에게 유형의 문제를 다시 거론하게 하였고 이는 보다 이유 있으면서 검증된 실리적인 해석을 통해 공간을 구축시키는 방법론을 제시하게 한 것이다.

5.3. 독일 근대극장의 특징과 고전의 원형성

이탈리아의 예술역사가 아르강(G. C. Argan)에 따르면 동일한 유형에 근거한 작품들을 통일시키는 것은 내부적 형태와 구

조라고 한다. 이와 같이 내부적 형태와 구조를 분석하면 두 가지 대상들간의 유사성이 드러난다. 이러한 접근의 중요한 목표는 분류를 위한 분석시스템을 만들려는 것임과 동시에 이후의 발생학적인 유형학으로도 해석되어질 수 있다. 반복을 전제로 하는 모델과는 달리 유형은 고전으로부터의 핵심을 정리하게 하고 이는 지속적인 현대화가 가능하게 한다. 공간적으로도 형태적으로도 또는 윤리적으로도 건축사상의 발견을 통해 강조하고자하는 바는 극장건축과 그 극장이 서는 부지와와 관계가 뚜렷이 인식할 수 있는 것으로 세워져야 한다는 것이다. 극장이 도시적 전통에 접근하거나 어떤 도시의 한 부분을 되살려 낼 경우 두 가지의 양상이 선명해진다. 즉 영원히 건축에서 되살려내야 할 요소라는 개념에서 갱신에 대한 어떤 희망이라도 도시적인 경관과 고전적 해석의 틀이 연결되어야 한다. 이것은 극장이 도시가 지니고 있는 내향적 순수성과 외향적 유기적 구조체를 드러내고 있다는 것을 반영한다. 우리는 가장 실제 삶에 가까운 예술을 보면서 가장 초월적인 힘을 느끼게 된다. 모든 감각적인 감정을 단일하고 강력하며 총체적인 감정으로 융해시키고자 하는 것이 근대의 예술이었다. 이를 정리하는 과정에서 발견된 사항은 전통과 해석의 문제가 당시에 강하게 작용하였다는 것이다. 전통은 변하는 것이고 해석되지 않는 것은 역사가 아니라 기록에 불과하다는 점을 정의하며 근대극장에서 배어 나오는 고전의 사용문제는 현대에 매우 유용한 방법론을 제시한다. 베를린을 중심으로 활동하였던 7명의 건축가들의 극장 작업을 분석하는 과정에서 그들은 고전을 직접, 간접적으로 사용하면서 해석의 문제에 집중하였다. 사회적 조절 장치이자 공동체의 핵심이 되는 극장은 유난히 고전의 해석에 가까이 할 수밖에 없었다. 당시의 이런 적용은 지금 우리에게 유형이 지니는 역할의 중요성을 강조하게 하며 현대의 다원화 문제에 접근하게 하는 도구로 작용할 것으로 예상된다.

참고문헌

1. Bernard Leupen, 건축디자인과 분석(Design and Analysis), 도서출판 국제, 2000.
2. Winand Klassen, History of Western Architecture, San Carlos, 1980.
3. Gaelle Breton, Theater, princeton architecture press, 1989.
4. Julius Posener, Zodiac 2, Zodiac Architecture, 1989.
5. Allardyce Nicoll, Lo Spazio Scenico, Bulzoni Editore, 1971.
6. Charles Van Doren, A Histoty of Knowledge, 홍미경 역, 고려문화사, 1999.
7. David Cole, The Teatrical Event: A Vocabulry, A Perspective, 허동성 역, 현대미술사, 1995.
8. 질 지라르, L'Univers du Theatre (puf), 윤학노 역, 고려원, 1992.
9. M.S. 베링거, Theater, A way of seeing, 이재명 역, 평민사, 1999.
10. 이근삼, 연극개론, 문학과 사상사, 1980.

<접수 : 2001. 5. 2>

17) Charles Van Doren, A Histoty of Knowledge, 홍미경 역, 고려문화사, 1999. pp.55-75

18) David Cole, The Teatrical Event: A Vocabulry, A Perspective, 허동성 역, 현대미술사, 1995. 125-153