

회화의 구성 원리를 활용한 무대디자인 과정 및 분석*

-로버트 에드먼드 존스와 리 사이먼슨의 디자인 방법을 중심으로

권 용**

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 1. 서론 | 3. 한계 상황의 극복 방안으로의 무대 |
| 2. 한계 상황으로의 극장 | 디자인 |
| | 4. 맺음말 |

국문초록

사실의 장소를 재현하기에만 급급하던 무대도 직선과 곡선 그리고 다양한 종류의 색과 빛을 사용하여 단순히 장소의 재현을 넘어 무대 그 자체로 시각적인 의미와 대사를 전달하려는 시도가 리하르트 바그너(Richard Wagner, 1813~1883)로 부터 시작되어 아돌프 아피아(Adolph Appia, 1862~1928)와 고든 크레이그(Gordon Craig, 1872~1966)에 의해 이루어졌으며, 그 결과로 현대에 와서는 무대의 기능을 최대한으로 살린 장소를 배우에게 제공하게 되었다. 이들은 전통적인 박스세트(box-set)에서 탈피하여 다차원적인 공간으로 무대를 대치시켜 수직선과 사선의 다차원 적인 요소를 전달하기에 주력하였고 이것은 공간 속에서의 입체적이고 동적인 요소를 공간으로 확대시킴으로써 움직이는 입체적 빛이 요소가 된 동적이고 다차원적인 건축물이 연극공간의 중심을 형성하게 하였다. 이러한 무대의 변화가 미국에서는 로버트 에드먼드 존스(Robert Edmond Jones,

* 이 연구는 2009년 한양대학교 교내연구비 지원으로 작성된 논문임.

** 한양대.

1887~1954) 그리고 리 사이먼슨(Lee Simonson, 1888~1967)에 의하여 계승되어졌고 신무대술(New StageCraft)의 개념 아래 작품에 대한 철저한 분석과 고증을 바탕으로 그림으로 그려진 평면의 무대가 아닌 빛과 그림자를 이용한 입체적인 무대의 개념을 정립하였다. 이들은 무대디자인 분석을 위한 기본적인 지식으로 선(line), 배치(mass), 색(color), 빛과 그림자(light and shadow)라는 디자인 요소와 내용(contents), 장식(detail), 그리고 표현(expression)이라는 디자인 요인, 그리고 조화(harmony), 균형(balance), 리듬(rhythm)의 디자인 원리에 입각하여 무대를 분석하고 디자인하였다.

주제어: 디자인 요소, 디자인 요인, 디자인 원리, 신무대술, 로버트 에드먼드 존스, 리 사이먼슨

I. 서론

인간이 풍요와 다산을 위한 제의식을 거행하면서 모방의 형태로 시작한 연극은 수많은 세월이 흐르면서 다양한 형식과 내용으로 그 모습을 달리하며 오늘날에 이르렀다. 연극은 내용과 형식이 점점 복잡해짐에 따라 극장이라는 특수한 공간을 필요로 하게 되었고, 극장은 배우의 행위에 동기를 부여하고 관객에게 정보를 효과적으로 전달하기 위해 무대배경을 필요로 하게 되었다. 또한 무대는 과학의 발전에 힘입어 고유의 한계를 극복하며 비약적인 발전을 거듭해 왔다. 그래서 오랜 세월 동안 평면적인 그림으로 극의 장소만을 알려주던 무대는 사실주의 이후 재현이나 제시나의 심각한 고민에 빠지게 되었다.

이러한 고민은 스위스의 무대디자이너 아돌프 아피아(Adolph Appia, 1862~1928)와 영국의 무대디자이너 고든 크레이그(Gordon Craig, 1872~1966)에 의해 획기적인 돌파구를 마련하였다. 즉 이들이 단순한 배경으로써의 무대디자인을 거부하고 살아있는 유기체적인 무대를 주장한 것이다. 그래서 무대는 빛과 그에

의해서 생기는 그림자로 극의 전체적인 분위기를 창조하기에 이른다.

입체적인 무대로서의 전환에 발맞추어 미국에서도 일련의 움직임들이 일어났는데 유진 오닐(Eugene O'Neill, 1888~1953), 케네스 맥고완(Kenneth Macgowan, 1888~1963), 로버트 에드먼드 존스(Robert Edmond Jones, 1887~1954), 그리고 리 사이먼슨(Lee Simonson, 1888~1967)이 그 움직임의 대표적인 인물들이었다. 특히, 미국연극의 제1세대 디자이너로 가장 잘 알려진 존스와 사이먼슨은 당시 유럽에 비해 뒤져 있던 미국의 연극을 진일보하게 만들었다. 이들로 인해 미국에서 신무대술(New Stage Craft)이라는 일종의 연극운동이 일어나게 되었고, 스타시스템(star-system) 위주였던 미국의 연극이 작품에 대한 철저한 고증을 통해 앙상블플레이(ensemble play)의 기틀을 다지게 되었다. 그리고 이들의 노력으로 미국연극은 조 멜지너(Jo Meilziner 1901~1976), 도널드 오웬슬라거(Donald Oenslager, 1902~1975), 리 스트라스버그(Lee Strasberg, 1901~1982), 노만 벨 게디스(Norman Bel Geddes, 1893~1958) 그리고 밉초 리(Ming Cho Lee, 1930~)와 같은 위대한 무대 미술가들을 배출하게 되었다.

존스와 사이먼슨은 선(line), 배치(mass), 색(color), 빛과 그림자(light and shadow)와 같은 그들만의 독특한 디자인 요소를 발견하고 활용함으로써 작품에 대한 창의적인 해석과 무대의 한계를 극복한 대표적인 디자이너들이다. 그러나 현대의 시각적인 무대디자인의 기초가 되는 이들에 대한 자료나 체계적인 연구는 부족한 것이 현실이다.

따라서 본 연구에서는 많은 디자이너들이 교과서처럼 사용했던 로버트 에드먼드 존스와 리 사이먼슨의 디자인 원리와 개념을 살펴보고, 이들이 디자인 과정에서 어떻게 작품을 분석하고 디자인 요소들을 적용시켰는지 알아보고자 한

1) 이 분야에 대한 기존의 연구는 전무한 상태이며 단지 국립극장에서 비정기적으로 무대에 관한 화보집을 발매품으로 출판하고 있을 뿐이다. 그러나 이것 또한 작품 분석이나 디자인 접근 방법에 대한 체계적인 설명보다는 무대 사진을 수록하는 정도에 그치고 있다. 무대디자인 이론이나 공연 분석에 관한 자료는 거의 없다고 하는 것이 옳으나 몇몇의 디자이너들이 원서를 재편집하여 그들의 설명을 덧붙여 출판한 도서들이 있으며 이 역시 체계적이지 못하다는 한계를 가지고 있다.

다. 이를 위해서는 먼저 연극 자체가 가지고 있는 고유의 한계를 살펴보는 과정이 선행되어야 할 것이다. 그래서 존스와 사이먼슨의 본격적인 디자인 분석에 앞서 극장의 구조와 환경에 따른 건축적 한계, 그림과 조각으로 대표되는 디자인의 한계 그리고 작가와 연출이 요구하는 극적 환상과 시각적 환경을 창조하는 과정에서 발생하는 한계를 먼저 살펴보고자 한다.

2. 한계 상황으로의 극장

무대디자이너는 연극은 살아 있는 배우가 공간에서 움직이고 있다는 사실을 항상 인지해야 한다. 대부분의 경우 배우들은 무대장치나 여러 각도로 빛을 발하는 조명에 의해 둘러 싸여 있다. 이 장치들은 움직이기도 하고, 조명의 패턴에 의해 빛과 그림자가 변화하기도 한다. 화가들은 어떠한 움직임의 순간을 포착하여 마음의 눈으로 움직이지 않는 평면적인 그림을 그리지만, 무대디자이너는 상상력과 감정 그리고 대본이 요구하는 신체적 움직임에 의해 무대 위를 확보하는 배우를 고려해서 그림을 그려야 한다. 때문에 무대디자이너의 디자인은 대본에 종속될 수밖에 없다. 무대의 기능과 목적 또한 극장의 상황에 따라 많은 제약을 받게 된다. 즉, 디자이너의 상상력은 극장이라는 제한된 공간과 이를 표현하기 위한 재료에 의해서 제약을 받게 된다. 이러한 무대디자인 과정의 제약에 대해 살펴보면 아래와 같다.

첫째는 현대 무대디자이너의 예술적 창작과정이 원작이 쓰인 시대에 많은 영향을 받을 수밖에 없다는 것이다. 지나간 두 세기의 연극이 유명한 배우와 훌륭하게 그림을 그리는 위대한 화가에 의해 좌우되었던 반면, 20세기 연극은 작가의 대본에 그 기초를 둔다. 오늘날의 대본은 배우, 무대디자이너, 의상디자이너, 그리고 조명디자이너가 연출의 해석에 따라 조화롭고 통일된 효과를 만들어 내기 위한 청사진이라고 할 수 있다. 따라서 디자인은 연출가에 의해 해석된 작품을 그 시대를 고려하여 디자인해야 하는 것이다.

둘째는 무대디자이너는 그의 디자인을 특정한 시대의 스타일과 형태에 따라 디자인 해야만 한다는 것이다. 즉, 프로시니엄 극장의 대표적인 스타일은 고증을 통한 사실의 재현이라는 제약이 존재했으나 구조주의, 극장주의, 그리고 표현주의 등의 제시적 스타일의 연극이 소개되면서 사실주의와 자연주의의 이러한 제약은 더 이상 존재 하지 않게 되었다. 존 콜비 루이스(John Colby Lewis)는 그의 논문에서 오늘날의 제시적 스타일에 관해 다음과 같이 언급했다.

첫째로 사실적인 요소들은 줄어들고 단순화 되었다. 대상의 완전한 재현은 제시와 상상력을 요구하는 진정한 의미의 예술로 환원 되었다. 이러한 것들은 상징과 기호로 대체되었고 더 이상 대상의 외관을 묘사하기 보다는 대상이 가지고 있는 진정한 의미를 나타내게 되었다. 인상주의는 부분을 전체의 의미로 해석하고 상징화 시켰으며 표현주의는 진정한 형태의 상징을 사용 하였다. 이러한 형태들은 조심스럽게 체계화되어 하나의 생각을 형상화 하였다. 이러한 것들은 대상을 묘사하기 보다는 표현하였기에 그 형태가 추상적이었다. 같은 이유로 이들은 일상의 공간과 시간에 대한 논리를 무시하였고 개인의 시간과 공간에 대한 제약을 극복하여 표현하였다.

현대의 무대디자이너들은 이러한 모든 스타일에 깊은 영향을 받아 창조적으로 디자인을 하고 있는데 그 저변에는 현대의 관객들은 많은 스타일의 공연에 익숙해 있고 이로 인해 디자이너들이 극장에서 누리는 자유로움은 더욱 커졌다.

무대디자인 과정의 마지막 제약은 무대가 다음의 세 가지의 기능을 충족시켜야 한다는 것이다. 그 첫 번째가 무대디자인은 작가의 대본에 부합하는 감정을 나타내야 한다는 것이다. 즉, 극중 배우의 신체적 혹은 정신적인 관계를 강조해야한다는 것이다. 고든 크레이그는 1905년에 출판한 그의 저서 『무대예술론(On the Art of the Theatre)』²⁾에서 20세기 연극에 관한 그의 기본적인 믿음을 언

2) Craig, Gordon, 『연극예술론』, 남상식 옮김, 서울: 현대미학사, 1999, 174쪽.

급했다. 그에 따르면 “공연에 참가하는 모든 무대 예술가들은 공연이 산문이든 운문이든 그 감정에 충실하도록 해야 하며, 공연의 아름다움을 찾아내고 느껴야만 한다.”고 말했다.³⁾ 그리고 무대디자이너에게 다음과 같은 특별한 제안을 하였다.

무대디자이너의 임무는 단순히 의자에 앉아 그 시대에 맞는 문과 창문을 정확하게 그리는 것이 아니다. 무대디자이너는 가장 먼저 작품이 요구하는 것과 일치하는 무대의 기본적인 색을 찾아야 한다. 다음으로 아치나 분수, 발코니, 침대 등 자신의 무대에 기분을 이루는 특정한 대도구들을 극의 중심 개념에 맞게 다시 재조합해야 한다. 그리고 대본에서 언급하는 꼭 필요한 장식들을 더해야 한다. 이렇게 하나하나씩 더해가는 과정에서 디자이너는 그의 실수들을 발견 할 것이며 그때마다 디자인을 수정하여 처음부터 다시 디자인을 해야 하거나 혹은 아주 새로운 디자인을 해야 할 지도 모른다. 하여간 천천히 그리고 조화롭게 모든 디자인을 발전시켜야 하고 이런 과정을 통해 관객의 눈을 만족시킬 수 있는 것이다. 이렇게 기본적인 디자인을 고민하는 동안 디자이너는 대본이 원하는 진정한 의미의 소리를 듣게 되는 것이다.⁴⁾

산문, 운문, 감각, 혹은 영혼이라는 단어들은 19세기의 무대를 그리던 화가들에게는 생소한 단어들이었기 때문에 이러한 크레이그의 주장들은 혁신적인 제안들이었다. 이러한 새로운 개념의 무대디자이너는 대본에 대한 감정적인 의무를 부가하였고, 독일의 작곡가인 리하르트 바그너(Richard Wagner)와 아돌프 아피아에 의해 더 강조되어지기 시작했다. 이들에게 음악과 무대, 그리고 배우의 상상력은 연출자가 작품에 영혼을 불어넣을 수 있게 하는 방법이었다. 아피아는 조명과 색, 조화로운 배치를 통해서 무대가 음악이 되는 새로운 무대에 대해 인지하기 시작했고, 이러한 그의 생각은 음악을 통해 직접적으로 작품의

3) 앞의 책, 139쪽.

4) 앞의 책, 157-158쪽.

분위기와 접목시켰다.⁵⁾ 디자인이 작품의 감정적인 측면에 대해 책임을 져야 한다는 개념은 일반적으로 받아들여졌고 디자인 과정에서 이러한 기본적인 개념들을 활용하는 것이 일반적이 되었다.

두 번째로 무대디자이너가 디자인 과정에서 고려하고 충족시켜야 하는 기능은 배우를 둘러싸고 있는 무대가 작품이 요구하는 상황에 따라 그 모양을 변화시켜야 한다는 것이다. 이것은 무대가 배우를 위한 배경에 지나지 않는다는 19세기의 일반적인 생각과 반대되는 개념이다. 오늘날 극중 배우들의 신체적 혹은 심리적 관계는 항상 변화하고, 이러한 변화가 만들어내는 긴장과 이완의 순간들이 다른 분위기를 창조한다는 사실은 누구나 다 알고 있다. 이러한 분위기를 표현하기 위해서 무대는 필연적으로 분위기를 반영해야 한다.

만약, 사건이 일어나는 장소로 일반적인 거실을 선택했다면 디자이너는 거실이 나타내는 피상적인 공간만을 창조하는 것이 아니라 극의 상황과 배우가 처한 환경 등 작품 자체가 요구하는 작품 내면의 분위기까지 강조하여야만 한다. 예를 들어, 입센의 <헤다 가블러>를 디자인할 때, 디자이너는 극중 인물의 사회적 지위와 경제적 배경을 고려하여 이에 적합한 공간을 창조해야 한다. 이 공간에는 많은 등장인물들이 걷기도 하고 앉기도 한다. 이를 위해서 디자이너는 여러 가지 방법들을 준비해야 한다. 예를 들면, 헤다 가블러가 불에 던져 넣는 에일러트 뢰브보르(Eilert Lovberg)의 원고를 위한 벽난로, 예르겐 테스만(George Tesman)의 서류들과 헤다 가블러가 자신을 쏘는 총을 보관하여두는 책상이 필요한데 이러한 대도구들은 단순히 표면적인 필요에 의해서가 아니라 다양하고 끊임없이 변하는 작품의 분위기를 충족시키기 위해서 필요하다. 즉, 이 방은 밝고 즐거움으로 충만하여 있어야 하지만 반대로 변화하는 헤다 가블러의 심리상태에 맞추어서 전혀 다른 느낌의 공간으로 변해야 한다. 더구나 이러한 심리적 변화는 아주 짧은 시간에 일어나기 때문에 무대디자이너는 상반된 극의 분위기를 모두 충족시켜야만 한다.

5) Appia, Adolphe, *Music and Art of the Theatre*, Florida: University of Miami Press Coral Gables, 1962, p. 162.

과거의 화가들은 화폭에 최고의 순간만을 포착하여 그림을 그렸고, 조각가들은 정을 사용하여 사물이 가지고 있는 고정불변의 분위기만을 조각했으나 극장에서 무대디자이너는 살아있는 공간에서 살아있는 인물들을 위해 독특한 방법으로 극이 요구하는 다양한 감정을 나타내야한다. 게다가 무대디자이너는 연출가나 작가의 선택에 의해 끊임없이 변화하는 분위기를 만들기 위해 작업을 해야 하므로 작가가 창조해낸 인물과 사건의 상황, 장소를 만족시켜야 하며 동시에 연출가의 작품에 대한 해석도 고려하여 작업에 임해야 한다.

마지막으로 무대의 세 번째 기능은 무대가 반드시 디자이너의 예술적 성취도를 충족시켜야 한다는 것이다. 아피아와 크레이그는 무대디자이너의 예술적 표현을 위한 상상력을 강조했다며 현대의 무대디자이너들이 물려받은 가장 중요한 교훈은 “상상의 힘”⁶⁾이다. 사이먼슨은 그의 저서 *The Art of Scene Design*에서 디자이너는 각자의 독창적인 방법으로 무대를 형상화 할 수 있는 능력이 있어야 한다고 주장했다. 사이먼슨은 디자이너의 상상력을 통해 <Hamlet>을 무대에 형상화하는 방법을 아래와 같이 설명했다.

햄릿은 일반적으로 어두운 세계에 검은 형상 혹은 그의 어두움으로 그 주위를 어둡게 만드는 인물로 생각되어진다. 햄릿에 대한 나의 기본적인 생각은 밝은 세계에 둘러싸인 어두운 존재이며, 나의 디자인은 이를 통해 그를 더욱 세계와 고립시키는데 그 목적이 있다. 그러므로 무대의 주된 배경이 되는 성의 안뜰은 탁한 붉은색이다. 성의 안뜰은 빛을 받아 붉은색으로 번쩍이고, 궁의 커튼은 보석과 황금장식으로 더욱 화려해 보인다. 햄릿은 어두움으로 혼자 이러한 화려함과 대적한다.⁷⁾

사이먼슨은 왜 그의 생각을 강조하기 위해 밝은 노란색 대신 탁한 붉은색을 사용했을까? 그는 상상력을 활용하여 작가가 원하는 것을 표현했다고 대답했

6) Craig, Gordon, *Towards a New Theatre*, New York: B. Blom, 1969, p. 6.

7) Simonson, Lee, *The Art of Scene Design*, New York: Harper, 1950, p. 218.

다.⁸⁾ 하지만 디자이너의 상상의 힘은 위의 예에서 알 수 있듯이 무대의 목적과 극장의 상황에 따라 제약을 받게 된다. 즉, 디자이너의 상상력은 극장 공간이라는 제한된 상황과 이를 표현하기 위해 사용 가능한 재료의 선택에 의해 더욱 축소되어질 수밖에 없는 것이다. 때문에 디자이너는 상상력이란 예술적 도구를 통해 여러 가지 제한과 제약이 따르는 극장에서 자신의 그림을 무대 위에 실현시킬 수 있어야 한다.

3. 한계 상황의 극복 방안으로의 무대디자인

예술가들이 작품이 가지고 있는 한계를 극복하기 위해 어떻게 작품의 주제에 대해 이해를 하고, 디자인 개념을 만들어 가는 것인가? 여기에는 특별한 과정이나 방법들이 있는 것인가? 이 물음에 대해 리타 길버트(Rita Gilbert, 1942~)는 그의 저서 *Living with Art*⁹⁾에서 디자이너들이 한계 상황의 극복을 위한 방안으로 다음의 세 가지 요소에 대해 언급했다.

① 인상(impression)

예술적 컨셉을 얻기 위한 첫 번째 단계는 느낌이다. 이것은 작품을 대하고 나서 예술가가 처음으로 가지는 작품에 대한 감정을 말하는 것이다. 이러한 인상을 통하여 예술가는 작품에 대한 상상력과 태도를 가지게 되고 작품에 대한 작업의 방향을 설정하게 되는 것이다. 이 첫 번째 단계에서 예술가는 수없이 많은 시도를 하게 되며 물리적(건축적, 공간적) 한계를 인식하게 되고, 이러한 한계를 극복하기 위하여 스스로 그의 주관적이고 직관적인 선택을 하게 된다.

8) Simonson, Lee, *The Stage is Set*, New York: Theatre Arts Books, 1963, p. 172.

9) Gilbert, Rita, *Living with Art*, New York: McGraw Hill, 1995, p. 22.

② 합성(synthesis)

합성을 통해 예술가는 특별한 감정을 가지고 대상을 보게 되는데 이러한 특별하고 일상적이지 않은 시각은 대상의 신비를 꿰뚫어 보게 만든다. 길버트는 이러한 현상을 “영적인 미의 합성”이라고 부르는데 이는 예술가가 대상에서 얻은 느낌에 대해 생각하는 시간을 말하며 대상에 대한 자신의 생각을 숙성시키는 기간이라고 할 수 있다.

대상에 대한 컨셉이나 이미지들이 예술가 자신의 지식과 경험을 통해 특별한 형태를 갖추게 되는데 길버트에게 지식의 의미는 직관적인 지식이나 논리적인 지식 모두를 말한다. 그에 의하면 지식이란 상상력을 통해 습득되거나 혹은 지적인 활동을 통해 얻어지기 때문에 지식은 개인적일 수도 혹은 보편적일 수도 있다. 그러나 사물의 느낌에 대해 주관적으로 반응하여 보편적인 진리를 이끌어내는 예술가의 컨셉은 지적능력 보다는 직관적인 능력에 의존한다. 이러한 예술적 능력을 통하여 예술가는 그의 작업을 취사선택하고 일정한 그의 방식에 따라 작품의 구도를 설정하게 되는 것이다.

③ 심미적 쾌락(aesthetic pleasure)

길버트가 말한 한계 상황의 극복 과정에 대한 세 번째 단계는 심미적 쾌락의 수반, 혹은 아름다움에 대한 기쁨이다. 아름다움에 대한 감동은 예술의 성공적인 합성과 동반되며 추함에 대한 고통은 실패한 합성과 동반된다.

이러한 한계 상황의 극복 방안에 대한 세 가지 단계는 모든 예술 장르에 다 같이 적용되는데 무대디자인과 같이 제약이 많은 특별한 예술에서는 약간의 변화를 거친다. 무대디자이너는 그의 영감을 작가의 대본과 연출가의 대본에 대한 해석 안에서 찾아야한다. 예를 들어, 작가가 거실에서 일어나는 상황에 대해 세밀하게 언급하고 연출자가 사실적인 무대 환경을 원한다면, 무대디자이너는 그 상황을 충족시켜야 할 의무가 있다. 만일 대본과 연출자가 공간에 대해 매우 세밀한 디테일을 요구한다면 디자이너는 공간의 크기, 스타일, 색,

선의 패턴, 그리고 만들어질 무대의 재료에서 상당한 제약을 갖게 될 것이다. 반대로 작가나 연출자가 무대의 세트를 통해서 설명하기 보다는 작품의 전체적인 분위기를 전달하고자 한다면 디자이너는 상대적으로 공간에 대해 많은 자유를 느끼게 될 것이다.

무대디자이너는 자신의 내면에 형성되어 있는 작품에 대한 이미지를 자신만의 기술과 방법을 사용하여 관객에게 전달하기 위해 대본이 요구하는 환경과 극장이 주는 특별한 환경적인 제약을 항상 염두에 두고 무대를 디자인해야한다.

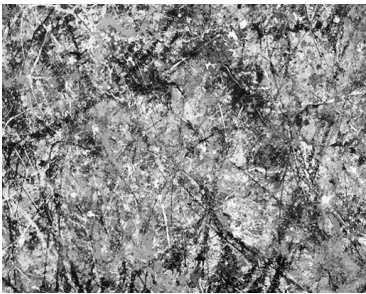
존스와 사이먼슨은 무대디자이너의 이러한 디자인 실행 과정을 세 가지 단계로 구분했는데 그 첫 번째가 자신이 가지고 있는 작품에 대한 이해(내용, 장식, 표현)를 실제적인 형태로 나타내는 것이고, 두 번째로가 선, 배치, 색상, 그리고 빛과 그림자라는 디자인의 다섯 가지 요소를 사용하여 이미지를 구성하는 것이다. 세 번째로는 구성되어진 이미지를 조화, 리듬, 균형의 원리를 이용하여 디자인에 적용시키는 것이다.

(1) 디자인 요인

극장과 작품이 가지고 있는 물리적인 한계를 심리적인 공간으로 극복하기 위해서 존스와 사이먼슨은 내용(contents), 장식(decoration), 그리고 표현(expression)이라는 디자인 요인을 사용했다. 이것들은 서로 상호작용을 하며 존재한다. 예를 들어 장식은 무대디자이너의 표현 방식을 나타내고, 내용은 장식적인 것을 나타내므로 이 세 요인은 모두 중요하다. 형태를 나타내기 위해서 때에 따라서는 내용보다 장식을 강조한다거나, 표현을 다른 두 요소보다 더 강조하는 일이 생기는데 이는 디자이너의 판단에 따라 어떤 요소를 더욱 강조 할 것인지 결정하게 된다. 디자이너는 그의 직관력과 논리력, 혹은 극장의 물리적인 환경을 고려하여 그 결정에 이르게 된다.

① 내용

첫 번째로 내용은 작품의 주제와 관련된다. 하고자 하는 작품이 사실적인 경우 그 내용은 우리의 실생활의 모습과 흡사하다. 신체를 조각하기 위해서는 손, 발, 머리 그리고 근육의 생김새에 대해 많은 시간의 관찰을 필요로 하는 것과 같은 이유이다. 반대로 공연되어질 작품이 비사실적인 경우 우리의 실생활과의 모습에서 유사점을 찾을 수는 없다. 잭슨 폴락(Jackson Pollock, 1912~1956)과 같은 미국의 현대 미술가는 그의 작품 <Number One>에서 매우 추상적이고 상징적인 내용을 가지고 작품에 접근하고 있다.(그림 1)



(그림 1) 잭슨 폴락, <Number One>, 1950

이 작품에서 어떠한 인지할 수 있는 요소를 찾기는 불가능하며 사실적인 작품을 추구하는 예술가의 눈으로는 이 작품은 아무런 주제도 없어 보인다. 반대로 비사실적인 작가의 시각으로 볼 때 이 작품은 사진이나 과학적 설명으로는 불가능한 우주의 광대한 크기와 끝이 없는 움직임 그리고 창조적인 힘을 직관적으로 표현하고 있다.

② 장식(decoration)

장식은 두 번째 디자인 요인으로 내용이나 표현을 중시하는 예술가들의 눈을 즐겁게 하는 요인으로 규정한다. 교회에서 주로 사용하는 스테인드 글라스를 예로 들 수 있는데 이 창문의 효과는 보는 사람들에게 색의 조합을 통하여 색에 대한 이해도와 아름다움을 느끼게 해준다. 즉, 이것은 내용에 설명적이고 미적인 요소를 가미함으로써 디자이너의 상상력에 아름다움을 가하게 하는 요소이다.

③ 표현(expression)

디자인의 세 번째 요인으로 예술가의 표현을 들 수 있다. 예술가들은 스스로

를 표현하는 다양한 방법들이 있는데 사실적인 초상화도 대상에 대한 예술가 개인의 분석과 이해의 결과로 표현되어지며, 상징적이거나 묘사적인 작품이라 할지라도 추상이나 왜곡에 해당하는 예술가 각자의 표현방법이 있기 때문이다. 추상은 대상에 대해 꼭 필요한 부분만을 제외하고 모든 것을 벗겨낸 개념을 의미하고, 왜곡은 필수적인 요소만 남아 있을 때 개념을 보다 효과적으로 나타내기 위해 그 모양을 바꾼 것으로 대상에 대한 사실적인 외양은 찾아 볼 수 없다. 잭슨 폴락은 선과 배치의 통한 완전한 추상은 실제의 대상과 어떠한 유사점도 찾을 수 없다고 언급하였다. 예를 들어, 미국의 추상·표현주의 운동은 물감의 무의식적이고 계산하지 않은 사용을 통해 사물을 표현하려는 화가의 시도를 통해 이루어졌다. 이와 마찬가지로 폴락의 <Number One>은 거대한 캔버스 위에 계산하지 않고 무의식적으로 그려졌다. 추상-표현주의자들은 종종 관객들을 그들의 작업을 즐기게 하기 보다는 참여시키기를 원했다.

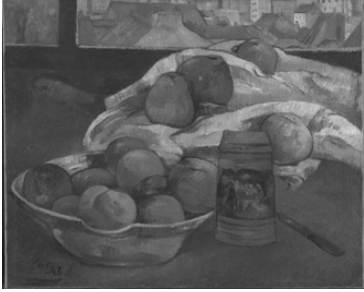
폴락의 작품에서 볼 수 있듯이 예술가들은 사실을 더 강조하기 위해 추상과 왜곡을 사용했다. 이 두 가지 기법의 사용은 많은 예술적 경향을 만들어 왔으며, 20세기 예술의 한 특징이 되었고 상징주의라는 이름으로 불리게 되었다. 상징주의는 예술가들에게 많은 표현상의 자유를 주었으므로 사물을 묘사하는 사실적인 예술과는 반대의 개념으로 불리게 되었다.

(2) 구도의 설정

존스와 사이먼슨이 말하는 디자인 실행 과정의 두 번째 단계로는 디자이너들이 디자인 요소로 사용하는 구도의 설정이다. 디자이너들이 사용하는 모든 디자인 소재들은 화학적 조합을 이용하는 것과 흡사하게 하나하나의 요소들을 조합하여 구성되어진다. 자넷 스미스(Janet K. Smith)는 그의 저서 『A Manual of Design』¹⁰⁾에서 예술의 세계에서는 어떠한 사소한 디자인 요소라도 거대한 전

10) Smith, Janet K., *A Manual of Design*, New York: Dover, 1950, p. 18.

체에 영향을 미치는 중요한 요소로 존재한다고 말하였다. 스미스에 따르면 시각예술의 요소들로는 선(line), 모양(shape), 색(color), 질감(texture), 그리고 배치(mass)들로 구성되며¹¹⁾ 각각의 요소에 대해 다음과 같이 설명하였다. (그림 2)

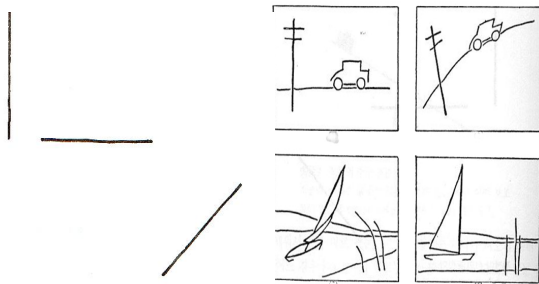


(그림 2) 폴 고갱, <Still Life>, 1890

① 선- 선은 간단히 말하자면 점이 모여서 형성된 것이며 복잡하게 말하면 다양한 색들이 조합되어 형태를 만드는 것이다. 점들의 모임은 (그림 1)의 폴락의 작품에서 찾을 수 있고, 다양한 색들의 모임은 (그림 2)

의 고갱의 <Still-Life>에서 다양한 초록색의 그림자가 모여 선을 형성하는 것에서 그 예를 찾을 수 있다.

디자이너가 작품을 위해 사용하는 다섯 종류의 선들이 있는데 수직선, 수평선, 완만한 곡선, 가파른 곡선, 그리고 파선이 그것이다. 모든 선들은 이 다섯 가지의 조합으로 이루어진다.¹²⁾ 그리고 이 선들로 인해 작품의 지배적인 느낌이 결정되어지며 일반적으로 긴 수평선이나 수직선은 장엄함 그리고 고귀함을 나타낸다. 우리는 이 선에서 안정적이고 ‘적응’된 것처럼 보인다. 그래서 조용



하다. 그러나 이 선을 응용한 사선은 중력에 적응하고 있지 않고 ‘활동’하고 있는 느낌을 준다.(그림 3)¹³⁾

이와 마찬가지로 완

11) 앞의 책, p. 23.

12) Smith, Milton, *The book of play production for little theaters, schools and colleges*, New York: D. Appleton and Company, 1948, p. 46.

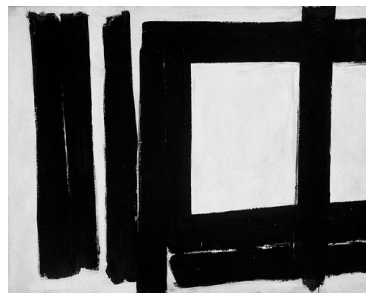
13) 사무엘 셀던, 『무대예술론』, 김진식 옮김, 서울: 현대미학사, 1993, 165-166쪽.

만한 곡선은 부드럽고 복잡한 감정을 불러일으킨다. 가파른 곡선은 웃음을 유발하며 곡선은 흥분을 유발한다. 폴라의 작품 <Number One>을 예를 들면 다양한 각도의 날카로운 사선을 반복적으로 사용하여 보는 이에게 흥분을 불러일으키며 그의 이러한 선의 사용은 폭발적인 에너지와 무제한에 대한 갈망을 그의 작품 속에 잘 투영하고 있다(그림 3).

선을 이용한 이러한 정서적인 효과는 두 가지 목적으로 사용되는데 그 첫 번째가 형태를 나타내기 위함이고 두 번째가 보는 이의 시선을 끌기 위함이다. 고갱의 <Still-Life>에서 선의 사용은 과일, 그릇, 컵 그리고 식탁보의 형태를 아주 세밀하게 묘사하여 보는 이의 시선을 집중시켜 창문의 단순한 수평선과 수직선의 사용, 식탁보의 완만한 곡선을 이 그림의 주요 소재인 그릇과 과일에 집중 시키고 있다.

② 배치-구도의 두 번째 요소는 배치이다. 이것은 질과 양에 해당하는 문제로 조각, 건축, 그리고 무대디자인은 실제로 질과 양에 의존한다. 만약에 수직의 선이 캔버스 위에 그려진다면 배치의 효과가 창조되는 것이다.(그림 4)

이 거대한 오일로 그려진 흑백의 작품은 단지 9개의 선으로 구성되어 있으며 이 선은 깊이를 알 수 없기 때문에 공간으로 끊임없이 확장되어가는 느낌을 준다. 배치는 선보다는 더 크게 보는 이의 감정을 지배한다. (그림 4)의 예에서 보듯이 수직선과 수평선의 격렬한 충돌은 강렬한 에너지를 관객에게 전달한다.



(그림 4) 프렌츠 클라인
<Painting, No. 7>, 1952

배치의 또 다른 특징은 항상 공간 안에서 존재한다는 것이다. 여기서 공간은 에너지가 속해 있는 환경으로 간주해도 좋을 듯하다. 이러한 에너지는 작가가 대상을 배치한 결과로 창조되어진다. 공간에서의 배치에 관한 문제는 현대 미술가들에게 새로운 관심거리로 떠오르고 있는데 사이먼슨이 그의 디자인에서

많이 사용하는 복잡한 3차원의 사용은 (그림 2)에서 그 예를 찾을 수 있다. 고갱은 그의 캔버스를 끝없이 뒤로 들어가는 듯 한 수평면으로 분할하면서 깊이 에 대한 감정을 성취하는데 이렇게 함으로써 그릇과 과일 은 시선을 더욱 집중 시키고 대상은 3차원에 대한 환상을 창조하게 된다.

공간 구성은 단순히 대상의 모양만을 배열하는 것이 아니라 그것의 내부와 깊이를 포함한 우리가 일상생활에서 보는 것 보다 더 넓고 광범위한 의미로 대상을 효과적으로 배열하는 것이다. 그리고 나서 이러한 과장된 이미지를 목적에 맞게 다시 줄이는 작업이다. 이러한 변경으로 말미암아 우리는 높이와 깊이 에 대해 더 큰 인식을 줄 수 있다.¹⁴⁾

더 복잡한 역동적인 공간에서의 배치의 예는 클라인의 작품 <Mahoning>에



서 찾을 수 있다(그림 5). 이 그림 역시 검은 오일 페인트로 그려졌으며 작가가 원하는 전체적인 효과는 격렬함이다. (그림 4)의 <Painting, No. 7>과 비교해 볼 때 클라인은 매우 복잡한 배치를 사용하였고 이러한 복잡함은 작품의 배치에서 대각선의 사용으로 이루어지는데 이 대각선의 사용으로 작가는 <Painting, No. 7>보다 더 격렬한 흥분을 주

(그림 5) 프렌츠 클라인, <Mahoning>, 1956

고 있다. 화폭의 상단을 가로지르는 세 개의 수평선은 그림 전체를 무겁게 짓 누르고 이에 저항하는 짧은 수직선과 대각선과는 강한 대조를 이루며 어느 방향에서 이 그림을 보더라도 검은 선들이 형상화한 그림의 중앙에 시선을 가도 록 만들고 있다.

배치에 대해 마지막으로 논의해야 할 사항은 질감(texture)이다. 배치의 다른

14) Simonson, Lee, *The Stage is Set*, New York: Harcourt, Brace and Co., 1932, p. 60.

형태인 질감은 정신적인 면을 내포하고 있다. 클라인의 두 작품은 거친 질감을 가지고 있어 보는 이에게 매우 불안하고 불편한 느낌을 준다. 반대로 고갱의 그림에서 컵과 쟁반은 부드러운 느낌을 준다. 질감은 상대적이다. 고갱의 컵과 쟁반의 부드러움은 실제의 컵과 쟁반만큼 부드럽지는 않다. 고갱의 그림을 보며 컵과 쟁반이 실지로 은으로 만들어졌는지 아닌지에 대한 질문은 중요하지 않다. 중요한 것은 실제로 존재하는 정물에 대한 고갱의 이해도와 그의 해석에 관한 것이며 이러한 이해도는 관객에게도 상대적으로 작용한다.

③ 색-디자이너가 사용하는 세 번째 요소는 색이다. 색은 눈에 직접적인 자극을 주어 흥분을 유발시키는데 이러한 색은 색상, 명도, 채도의 세 가지 요소로 되어 있으며 이것을 ‘색의 3속성’이라 한다. 이러한 속성에 의해서 색을 지각하고 다른 색과 구별하게 된다. 색상(hue)이 그 첫 번째 성격이며 색과 색상을 구별하는데 필요한 색채의 이름이다. 이로 인해 빨강, 노랑, 초록, 파랑 혹은 이것들을 섞은 어떤 색으로 구분되어진다. 3원색으로는 빨강, 노랑, 파랑이 있으며 1차색 이라고도 부른다. 1차색을 동일한 비율로 혼합하면 2차색이 만들어 지고 또 2차색을 동일한 비율로 혼합하면 3차색이 만들어 진다. 명도(value)가 색의 두 번째 성격으로 밝기의 개념이며 물체의 밝고 어두운 정도를 명도라 한다. 다시 말해 얼마만큼의 검은색이나 흰색이 들어가 색을 탁하게 만드느냐 하는 것이다. 즉, 검은색과 흰색의 양이 명도를 결정짓는 요소이다. 채도(saturation)가 색의 세 번째 성격이며 ‘순도’ 또는 ‘강도’라고 표현하기도 하며 색조의 높고 낮음의 정도로 채도는 결정된다. 색조의 보색을 사용한 채도의 정도에 따라 그 선명함이 결정되는데 예를 들어 붉은색에 초록색을 더하면 색조가 줄어드는 효과를 얻을 수 있다.

색이 인간의 감정에 미치는 영향은 미국의 화가이며 색채 연구가인 프랑 먼셀(Prang Munsell, 1858~1919)과 독일의 물리학자인 빌헬름 오스발트(Wilhelm Ostwald, 1853~1932)에 의해 체계적으로 정리 되었다.¹⁵⁾ 이들에 의하면 색이 지닌 의미와 상징 그리고 감정은 다르며 색의 이미지는 같은 색이라도 지역과 풍

토에 따라 다르게 나타난다. 또 어떠한 관습, 지역, 민족에 따라 특수한 이미지로 적용된다. 이러한 색은 독자적으로 존재하기는 어렵고 주변 색과 어떻게 배색되고 조화를 이루느냐에 따라서 다른 의미로 해석된다. 색의 이미지는 크게 두 가지로 나뉘는데, 첫째는 사람의 감성적 측면에서 연상할 수 있는 연상적 이미지와, 둘째는 널리 공통적으로 사용되고 규정되어진 상징적 이미지가 있다. 연상적 이미지는 사람들이 색을 보며 떠올리는 저마다의 다른 이미지로써 심리적으로 느끼는 온도, 무게감, 향기, 촉감 등을 내포하고 있으며 사람들은 시각적으로 이러한 색에 대해서 연상과 의미를 부여한다. 그러나 이러한 연상은 사람에 따라 다르게 작용하기도 하는데 그 예로 태양을 보며 붉은색을 연상하는 사람도 있고 노란색을 연상하는 사람도 있다. 상징적 이미지는 사람이 공통적으로 연상하고 공감하는 색의 이미지를 말하는데 이것은 자연스럽게 상징성을 갖게 되고 이것을 색의 상징적 이미지라 말한다. 즉, 신호등의 빨간색은 정지를 의미하며 초록색은 진행을 의미한다. 이는 사회적으로 약속된 규범이다.

칸딘스키¹⁶⁾는 일반적으로 사람이 색에 대해 느끼는 감정을 정리 하였는데 오렌지, 빨강, 그리고 노란색은 따뜻한 색상으로 파란, 초록, 그리고 보라색은 차가운 색상으로 분류하였으며 따뜻한 색상은 사물을 가깝게 앞당겨내는 효과를 만들고, 차가운 색은 사물은 뒤로 물러 멀어 보이게 하는 효과를 만든다고 말했다. 그 예로 고갱의 <Still-Life>에서 빨강, 노랑, 오렌지색을 사용한 쟁반 속의 과일들은 더욱 가까워 보이고, 초록, 파랑, 보라색을 사용한 창문은 더욱 멀리 보여 그림의 깊이감을 더해주고 있다. 또한 칸딘스키는 따뜻한 색상은 사물을 크게 보이게 하는 효과가 있으며 차가운 색상은 사물을 작게 보이게 하는 효과를 가지고 있다고 말한다. 예를 들어, 그는 노란색과 파란색의 같은 크기의 원을 그린다면 노란색의 원은 밖으로 퍼져나가는 느낌이고 반대로 파란색의 원은 안으로 줄어드는 효과를 만든다¹⁷⁾고 생각하는데 오늘날의 디자이너들

15) 다카하시 마사토, 김수석 옮김, 『시각디자인의 원리』, 서울: 지구문화사, 1999, 155쪽.

16) Kandinsky, Wassily, *On the Spiritual in Art*, New York: Crowood, 1946, pp. 63-65.

17) 같은 책, pp. 60-62.

은 이러한 색상의 효과를 이용하여 종종 따듯한 색상을 그의 디자인 중심에 배치하여 효과를 극대화 시키고 있다. 폴락의 작품 <Number One> 역시 파란색과 초록색을 주로 사용하고 반대되는 느낌을 강조하기 위해 아주 약한 갈색을 사용하여 배치한 효과를 나타내고 있다.

④ 빛과 그림자- 빛과 그림자는 배치를 강조하기 위해 디자이너들에 의해 사용하는 네 번째 요소이다. 빛에는 세 가지 요소가 존재하는데 방향(direction), 강도(intensity), 그리고 색(color)이 그것이다. 어느 방향에서 빛이 들어오는가에 대한 문제는 물체를 어떻게 보여줄 것 인가를 결정하는 중요한 요소이다.

광원의 세기는 공간에 존재하는 물체에 사물의 존재에 대한 인식, 형태에 대한 대략적인 인식, 그리고 형태에 대한 정확한 인식을 결정한다.¹⁸⁾ 이러한 세 가지 인식의 단계에는 무수히 많은 차이가 존재한다. 강도가 높고 이상적인 각도의 빛 아래에서 눈은 정확한 사물의 형태를 인지한다. 빛의 각도가 줄어들수록 빛의 강도 또한 줄어들어 눈이 인식할 수 있는 것은 형태에 대한 대략적인 인식뿐이다. 아주 낮은 빛의 강도에서는 오직 사물의 존재에 대해서만 인식이 가능하다. 자연 상태에서는 2가지 빛의 종류만이 존재하는데 선명한 빛과 선명하지 않은 빛이다. 예술가들은 그의 작업 과정에서 선명한 빛과 선명하지 않은 빛의 방향 그리고 강도를 조절하여 물체에 비쳐지는 하이라이트, 그림자, 그늘을 효과적으로 사용하여 물체의 모양을 표현한다.

물체의 색상은 밝은 빛 아래에서 가장 잘 보여 질 것이며 이 색상은 빛이 흐려지거나 다른 물체의 그림자로 인해 시야에서 점점 사라진다. 빛의 세기가 물체의 색의 강도를 결정하는 것과 마찬가지로 물체의 움직임 또한 결정하게 되는데 빛의 강도에 따라 물체를 앞으로 끌어내거나 뒤로 물러가게 하는 효과를 만들어 낸다.

빛의 색은 또한 대상의 생김새에도 큰 영향을 미치는데 빛에 의해 대상의

18) Sullivan, Edmund J., *Line*, London: Art Books International, 1922, p. 107.

형태는 엄청나게 변하게 할 수도, 대상에게 통일성을 부여할 수도, 그리고 새로운 형태의 대상을 만들어 낼 수도 있다.

(3) 이미지의 적용

존스와 사이먼슨이 한계를 극복하기 위한 디자인 실행 과정에서 세 번째 단계는 조화(harmony), 균형(balance), 그리고 리듬(rhythm)의 디자인 원리에 관한 문제이다. 이 문제는 예술가들이 작품의 개념에 부합하는 목적에 따라 디자인 요소인 선, 배치, 색, 그리고 빛과 그림자를 얼마만큼의 조화, 균형, 리듬을 가지고 어떻게 사용하느냐 하는 문제이기도 하다.

① 조화-나타내고자 하는 작품에 대해 두개 혹은 그 이상의 감정이나 느낌이 존재하면 우리는 그것을 조화라고 한다.¹⁹⁾ 작품에서 과도한 조화는 작품을 단조롭게²⁰⁾ 하는 경우가 있으나 부조화는 작품의 통일성을 망가뜨리는 예상하지 않은 효과를 불러일으킬 수 있다. 색상, 선, 배치, 공간, 하이라이트, 그림자들의 관계는 서로서로 상호 작용을 하며 충실하게 예술가의 의도를 표현한다. (그림 2)의 <Still-Life>는 조화의 좋은 예를 보여주는데 고갱은 이 그림에서 프랑의 칼라 휠과 같은 방법으로 세 가지 색을 사용하고 있다. 보라색과 초록색을 많이 사용하며 이 두 색은 소량의 오렌지색과 좋은 조화를 이루고 있다. 비율은 조화의 다른 요소이다.

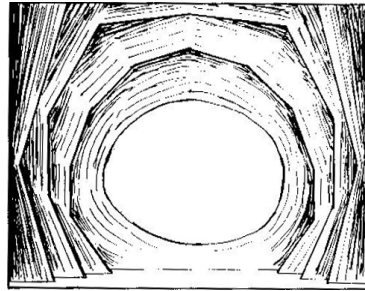
비율은 공간에서의 높이와 넓이 그리고 깊이의 관계를 말한다. 여기서 이 요소들의 옳고 그름은 존재하지 않는다. 하지만 이 요소들은 조화를 이루어 존재하여야 한다. 일반적으로 디자인에서 이 요소들의 정확한 비율의 사용은 그다

19) Pecktal, Lynn, *Designing and Painting for the Theatre*, New York: Holt Rinehart and Winton, 1975, p. 27.

20) 여기서 사용한 단조로움은 부정적인 의미로서가 아닌 예술가의 작품의 해석에 의한 의도적이고 계산되어진 사용의 결과로서 생긴 단조로움을 말한다.

지 흥미를 끌지 못한다. 무대디자이너는 극장이라는 공간에서 커다란 배치를 대상으로 디자인하는 경우가 대부분이므로 한 요소의 과장 혹은 반복된 사용은 디자인에 놀라움과 흥미로움을 주는 경우가 많다.

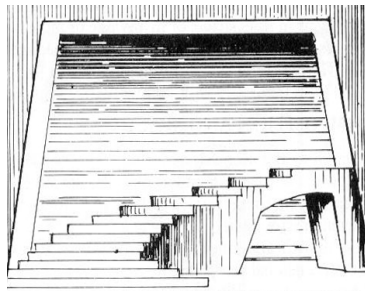
② 균형 - 균형은 인간의 신체와 정신의 편안함에 대한 갈망에서 비롯된다. 중력의 지배하에 살아온 인간은 무의식중에도 항상 균형을 유지하려고 애쓰고 있으며 균형이 깨어질 때 불안하고 불편함을 느낀다. 우리는 이것을 감정이입의 과정이라고 하며 우리는 이러한 균형에 대한 감정이입을 통해서 일어나고 있는 상황에 자신의 심리적 상황을 이입시키고 자신의 존재를 느끼게 된다. 이러한 균형에는 두 종류가 존재하는데 하나는 대칭이고 또 다른 하나는 비대칭이다.



(그림 6)

대칭적 균형은 보통 시소에 무게나 크기가 같은 두개의 사물이 올라가 균형을 이루고 그림으로 표현 할 수 있으며 이러한 경우 우리는 주로 장중함, 고귀함 등의 안정된 감정을 느낀다(그림 6).

비대칭적 균형은 하나의 균형이 다른 요소에 의해 그 단순한 형태를 버리고 다른 형태로 균형을 이루는 것이다. 현대 예술가들은 물체가 공간에서 색상과 빛에 의해 변화하는 3차원적인 것에 더 많은 관심을 보이고 있고 이들은 대부분 비대칭적인 균형을 이루고 있다. 이러한 현상은 공간에서의 선, 배치, 색상 등의 긴장된 사용이나 대상의 비정적인 배열 등으로 표현되고 있으며 이러한 비대칭적 균형은 대상에게 활동성이나 움직임에 배가하는 효과를 창출한다. 이러한 활동성을 보는 사람은 쉽



(그림 7)

게 느낄 수 있지만 분석하는 데에는 어려움이 따른다. 비대칭적 균형은 고갱, 폴락, 클라인의 작품에서도 발견된다.(그림 7)



(그림 8)

③ 리듬-디자인 원리의 마지막 요소는 리듬이며 똑같은 것이 규칙적으로 되풀이될 때 인간이 느끼는 시간적인 텅어리의 연속이다. 심장 고동소리, 자동차의 깜빡이, 걷는 발소리, 세탁기, 매미 소리 등의 리듬은 주로 청각적으로 느끼는 것이다. 정의에서 보듯이 리듬은 강조의 반복이다. 즉, 예술가들은 주제를 반복함으로써 보는 이에게 강

조하는 효과를 얻는 것이다. 건축에서 우리는 좋은 예를 발견할 수 있는데 거대한 문과 그 사이에 있는 작은 창문의 반복이 그것이다. 눈이 건물에 따라 움직이며 큰 문들은 강조를 받고 작은 창문들은 큰 문들을 더욱 강조하게 하는 역할을 하는 것이다. 이러한 두 가지의 조합된 리듬으로 인해 움직임에 대한 패턴을 형성하게 된다(그림 8).

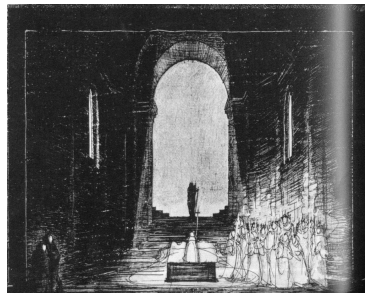
회화에서 이러한 리듬적인 패턴은 건축만큼이나 규칙적이지는 않으나 클라인의 작품 <Painting, No. 7>에서처럼 수직선의 움직임에 따라 보는 이의 눈도 일정한 패턴을 가지고 움직이게 된다. 또한 수평적인 패턴으로 인해 이 두 가지의 상반되는 패턴이 충돌하게 되고 이에 의해 그림의 중앙에 폭발적인 에너지를 갖게 된다. 고갱의 그림 또한 일정한 리듬의 패턴이 있는데 쟁반 안에 있는 오렌지를 따라 생성하는 곡선의 패턴이고 다른 하나는 오렌지색을 반복적으로 사용하여 생기는 색상의 패턴이다. 물론 이들의 작품 속에는 다른 종류의 리듬도 존재하지만 위의 설명들이 기본적으로 디자이너가 그의 작품에 사용하는 기본적인 방법들이다.

예술작품의 실행 과정에서 이러한 디자인 요소, 요인, 그리고 원리들은 모든 예술가들에게는 공통적으로 알아야만 하는 기본적인 작업들이나 예술 장르에

따라 약간씩 다르게 적용되며 무대디자인의 경우 그 제약이 더 따른다. 그리고 현대연극에서 다음의 세 가지 요인은 디자이너에게 직접적인 영향을 미친다.

첫째, 사실적인 장식과 세밀한 디테일을 해야 하는 박스세트의 경우(거실, 혹은 사무실) 디자이너는 램프나 벽난로, 혹은 창문 장식등에 관한 사실적인 자료를 조사해야 할 것이며 무대디자이너의 작품에 대한 표현방법은 이렇게 찾은 자료를 그만의 독특한 방법으로 조합하여 골라야 할 것이다. 디자이너는 작가의 대본을 그 기본으로 디자인하여야 해야 하는 것을 항상 염두에 두어야 하며 이러한 제약 속에서 디자인을 하는 과정에서도 디자이너의 예술적 결정은 끊임없이 요구 될 것이다.

현대연극에서 자주 시도되고 있는 비사실적, 혹은 제시적 스타일의 공연일 경우 무대는 배우가 의상을 착용하고 소품들을 사용하기 전까지는 그 의미를 알아보기 어려운 경우가 있다. 이러한 경우 무대 공간은 시대나 특정한 장소를 의미하기보다는 단순히 분위기를 위한 장식의 목적으로 사용되어지고 여기서 필요한 장식은 간단할 수도 있고 매우 화려할 수도 있는데 이러한 장식적인 기능은 연출자의 작품에 대한 해석의 정도에 따라 디자이너의 표현의 정도가 결정되어진다. 이러한 제시적인 스타일의 무대디자인은 고전극이나 현대연극 혹은 현대 무용에 주로 사용하며 그 좋은 예로 1923년 뉴욕의 맨하탄 오페라 하우스(Manhattan Opera House)²¹⁾에서 로버트 에드먼드 존스가 디자인한 셰익스피어의 <Hamlet>을 들 수 있다(그림 9).



(그림 9) 로버트 에드먼드 존스,
<Hamlet>, 1923

이 세트는 아무것도 상징하거나 나타내지 않는다. 무대 공간은 약간의 장식을 한 거칠게 잘라낸 높은 성벽으로 막아지고 몇 개의 작은 등·퇴장로가 중앙의 거

21) New York, 1906년 개관, 3100석.

대한 아치 양 옆으로 존재한다. 무대는 어떠한 장식적인 색과 패턴도 존재하지 않고 무대의 조명에 의해 그 모양이 변한다. 이러한 디자인에 결정은 디자이너에 의해 이루어지므로 디자이너는 무엇을 표현 할 것인가에 대해 많은 생각을 하여야 한다.

제시적인 무대의 일반적인 스타일은 추상과 왜곡으로 정의할 수 있다. 그러나 작가의 대본을 기본으로 하는 무대디자인의 장르는 다른 예술 장르만큼 추상적이거나 많은 왜곡을 할 수 없다. 그럼에도 불구하고 현대 무대 미술가들은 추상의 과정에 많은 관심을 가지고 있는데 얄카 뷰라이언(Jarka Burian, 1927~)은 그의 저서 『Appia: Wagner』²²⁾에서 아피아가 디자인한 바그너의 <Die Walkure>에 대해 다음과 같이 언급하였다.

아피아의 첫 번째 스케치는 바위산과 동굴의 입구 그리고 나무들을 프로젝트를 이용한 나무 잎과 가지들, 빛과 그림자를 이용해 표현한 인상주의적 요소가 강했다. 그러나 두 번째 스케치는 사각의 동굴 입구, 약간 경사진 바위산 그리고 나무들을 제거한 아주 평범한 디자인이었다. 이러한 디자이너의 추상과 왜곡에 대한 욕구의 조절은 배우의 움직임과 작품의 내용을 보다 잘 전달하려는 디자이너의 의도가 있을 때만이 가능하다. ²³⁾

디자이너가 그의 작품을 위해 무엇이 지배적인 디자인 요소가 될 것인지를 결정한 다음에는 그는 선, 배치, 색, 그리고 빛과 그림자의 디자인 요소를 활용하여 디자인할 준비가 된 것이다. 이러한 디자인 요소를 사용하여 무대를 디자인 하는 것은 대본이 요구하는 고유의 외부 환경만을 디자인 하는 것이 아니라 디자이너의 상상의 힘을 사용하여 예술적인 완성도를 무대 위에 창조하는 작업이다.

디자이너가 사용하는 선과 배치는 화가의 붓이나 조각가의 망치와 비슷한

22) Burian, Jarka, *Appia : Wagner*, Middletown, Conn: Wesleyan, 1983, p. 55.

23) 같은 책, p. 392.

것이다. 종종 디자이너는 공간에서의 배치를 강조하기 위해 평면 위에 선을 입체적으로 사용하기도 한다. 현대 연극에서 이러한 기술은 프로시니엄 극장에서 뮤지컬 코메디를 위한 멀티세트(multi set)를 만들 때 자주 사용된다. 이러한 경우 디자이너는 단지 그 크기만 거대할 뿐 선과 배치를 조각가가 조각을 하듯 사용하였다.

무대라는 공간은 상황에 따라서²⁴⁾ 실제의 물리적인 크기보다 더욱 크게 느껴져야 할 필요가 생기는데 이럴 경우 무대디자이너는 고갱이 그의 작품에서 사용한 것과 같은 기술을 사용한다. 즉, 디자이너는 큰 대상과 작은 대상을 무대 위에 배치하여 대비시킴으로써 관객으로 하여금 실제의 깊이 보다 더욱 깊은 깊이감을 창조하여 작품의 정신적인 세계를 포함하여야 한다.

색이 심리에 미치는 효과는 디자이너들이 대본이 가지고 있는 내용을 심리적으로나 상황적으로 설명하기 위해 자주 사용한다. 가볍고 밝은 코미디의 무대나 의상은 주로 가벼운 색상을 사용한다. 그리고 분위기가 무거운 공연에서는 보통 무거운 색이나 2차색을 많이 사용하여 대본의 갈등 구조를 표현하기도 한다.

무대디자이너가 선, 배치, 그리고 색을 사용하는 경우에는 다른 모든 그래픽 디자이너들의 경우와 같이 빛에 대한 오랜 고민을 해야 한다. 왜냐하면 극장에서 빛은 그 빛의 근원이 일정치 않고 어디에서 어느 방향으로 올지는 정해져 있지 않은 경우가 대부분이기 때문이다. 그래서 무대디자이너는 항상 조명기가 어디에 설치되며 어떤 방향으로 빛이 들어오는지, 혹은 빛의 강도가 얼마나 되는지에 대해서 많은 주의를 기울여야 한다. 이러한 디자이너의 제약들과 이를 극복하기 위한 노력들은 관객들의 집중력을 무대 위에서 살아 움직이는 배우에게 최대한 효과적으로 집중시키기 위해서이다. 또한 무대디자이너는 무대를 빛, 그림자 등을 사용하여 무대를 다양한 방법을 분할하기도 하는데 이렇게 함으로써 디자이너는 끊임없이 변화하는 작품의 분위기를 다양한 초점을 창조

24) 극장이 협소하지만 광대한 느낌의 세트가 들어가야 할 때.

하여 표현하기도 한다. 이렇게 현대의 무대디자이너들은 빛의 사용과 이를 통해 표현하고자하는 것들을 살아있듯이 표현하고자 노력하고 있다.

빛의 색은 디자이너에게 살아있는 느낌의 무대를 획득하게 하는 아주 주요한 요소이다. 빛의 색을 바꾸는 방법을 통해 무대 자체의 색과 분위기를 바꾸기도 하는데 예를 들어 무대의 하늘막이 아침부터 자정까지 천천히 변해가는 과정에서 하늘막 앞에 있는 세트 자체는 그 분위기가 시간의 경과뿐만 아니라 작품의 분위기 까지 다른 느낌으로 바꾸어 놓는 경우가 있다.

디자이너가 디자인 요소를 사용하여 그의 디자인 구도를 확정해 가는 동안 그는 항상 디자인 요인과 디자인 원리의 중요성을 생각하며 디자인을 발전시켜야 한다. 디자인 원리인 조화, 균형, 그리고 리듬을 적합한 방법으로 사용할 때 디자인 요소는 극에 어울리는 방향으로 그 결과가 나타날 것이다. 또한 선, 배치, 색상, 빛과 그림자의 반복 혹은 다양한 사용은 조화로운 디자인을 만들어 줄 것이다. 대칭, 그리고 비대칭적은 균형은 디자인 요소를 어떻게 사용하느냐에 의해 결정되어지고 리듬은 선, 덩어리, 색상, 그리고 공간에서의 빛과 그림자의 패턴에 의해 강조되어진다. 무대에서 사용되는 리드미컬한 패턴은 단지 수평, 수직, 혹은 사선이 전부가 아니라 깊이를 포함한 아주 복잡한 형태를 갖추고 있다. 또한 이러한 형태를 사용하여 작품의 심리적인 느낌 또한 나타내어야 한다.

다른 모든 예술가의 경우와 마찬가지로 무대디자이너도 그가 그의 주위에서 받은 감정들을 가지고 작품의 컨셉에 맞는 디자인을 시작하여 특별한 형태를 창조하여 나간다. 이러한 과정을 통하여 디자이너는 같은 대본을 가지고도 다른 프로덕션의 디자인과는 완전히 다른 무대를 만들어내는 것이다. 무대디자인을 포함한 다른 그래픽 디자인에서도 디자인 스타일은 장식, 내용, 그리고 표현이라는 세 가지 요소에 의해 결정 된다. 이러한 요소는 선, 배치, 그리고 빛과 그림자를 어떻게 사용하느냐에 의해 결정 지워진다. 그리고 이러한 요소는 디자인 원리인 조화, 균형, 그리고 리듬에 의해 조절되어진다.

4. 맺음말

무대디자이너가 작가의 대본과 연출가의 해석으로부터 벗어나 자신의 내면에 형성되어 있는 작품에 대한 이미지를 자신만의 상상력으로 무대에 형상화하기 위해서는 대본과 극장이 가지고 고유의 제약을 극복해야만 한다. 로버트 에드먼드 존스와 리 사이먼슨은 이러한 무대디자인의 한계를 자신이 가지고 있는 작품에 대한 이해와 선, 배치, 색상, 그리고 빛과 그림자라는 디자인의 다섯 가지 요소를 사용한 이미지의 구성, 그리고 구성되어진 이미지를 조화, 리듬, 균형의 원리를 이용하여 디자인에 적용시키는 방법으로 극복한 대표적인 디자이너들이다.

이 연구에서 보여준 이들의 한계의 극복하는 디자인 과정은 어떤 무대 디자이너의 작업이나 적용될 수 있는 것이어서, 연극 전공 학생들에게 연극에 대한 감상을 더 풍부하게 할 수 있다. 그리고 무대장치의 평가, 이해, 그리고 분석으로 이용될 수도 있을 것이다.

이번 세기에 무대장치를 위한 잠재력을 키워주는 인공재료들이 많이 발전했다. 또한 무대 장치를 전동식으로 전환할 수 있게 하는 이동시스템(stage rigging system)의 발명으로 요즘 디자이너들은 유닛의 크기나 수에 제한받지 않는다. 또한 밝은 빛, 어둠, 그리고 그림자의 정도를 아주 세밀하게 조절할 수 있는 기계의 발전이 이루어졌다. 이제 디자이너는 과거에 비해 훨씬 빛을 자유롭게 조절할 수 있다. 더욱이, 요즘의 조명 장비는 빛의 방향, 초점, 색을 원격 조정할 수 있다. 극장과 무대 모양의 변화도 디자이너들이 뒷공간의 효율성을 높이는 데 도움을 주었다. 그러나 극장 공간의 외형적 상황 혹은 다양한 무대장치와 기술발전을 고려하지 않고 볼 때, 디자이너는 그의 장식적이며 시각적 표현을 담기 위해 여전히 균형, 리듬, 그리고 조화의 원칙에 따라 선, 부피, 색, 그리고 빛과 어둠이란 기본 요소에 의존해서 디자인하게 된다.

현대 연극의 개념에서 존스와 사이먼슨에 의해 설립된 디자인 전통은 보리스 아론슨(Boris Aronson), 벤 에드워드(Ben Edwards), 엘든 엘더(Eldon Elder), 피터

랄킨(Peter Larkin), 조 멜지너(Jo Mielziner), 도널드 오웬슬라거(Donald Oenslager), 그리고 밍초 리(Mincho Lee)와 같은 사람들에 의해 이어져 왔다. 다가올 앞으로의 무대디자인을 위하여 이들의 디자인과 사진토대로 보존, 분석, 그리고 학생들과 관객들에 의해 평가되어야 할 필요가 있다. 이런 연구가 무대 디자이너와 그의 작업에 대해 더 많은 이해를 가져와서 미래의 연극에 더 밝은 빛을 주기를 기대해본다.

참고문헌

- 고든 크레이그, 남상식 옮김, 『연극예술론』, 서울: 현대미학사, 1999.
다카하시 마사토, 김수석 옮김, 『시각디자인의 원리』, 서울: 지구문화사, 1999.
사무엘 셸던, 김진식 옮김, 『무대예술론』, 서울: 현대미학사, 1993.
에드워드 루시-스미드, 이대일 옮김, 『상징주의 미술』, 서울: 설화당, 미술신서, 1987.
찰스 채드워, 박희진 옮김, 『상징주의』, 서울: 서울대학교 출판부, 1978.
칸딘스키, 차봉희 옮김, 『점, 선, 면』, 서울: 열화당, 2000.

<Abstract >

- Appia, Adolphe, *Music and Art of the Theatre*, Florida: University of Miami Press Coral Gables, 1962.
Bablet, Denis, *Eduard Gordon Craig*, New York: Theatre Arts Books, 1962.
Brook, Peter, *The Empty Space*, New York: Atheneum, 1968.
Burian, Jarka, *Appia : Wagner*, Connecticut: Wesleyan University Press Middletown, 1983.
Craig, Gordon, *Towards a New Theatre*, New York: B. Blom, 1969.
Deak, Frantisek, *Symbolist Theatre*, Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1993.
Fuerst, Walte Rene, and Hume, Samuel J., *Twentieth-Century Stage Decoration*, New York: Dover

Publications, Inc, 1967.

Gassner, John, *Form and Idea in Modern Theatre*, New York: Dryden Press, 1956.

Gilbert, Rita, *Living with Art*, New York: Mc Graw Hill, 1995.

Jones, Robert Edmond, *The Dramatic Imagination*, New York: Theatre Arts Books, 1969.

Kandinsky, Wassily, *On the Spiritual in Art*, New York: Crowood, 1946.

Mielziner, Jo, *The Theatre of Robert Edmond Jones*, Middletown, Conn: Ralph Pendleton, 1958.

Paul, George, *Pictorial Composition in American Stage Design*, Ann Arbor: Michigan Cornell Univ.,
1962.

Pecktal, Lynn, *Designing and Painting for the Theatre*, New York: Holt Rinehart and Winton,
1975.

Simonson, Lee, *The Art of Scenic Design*, New York: Harper, 1950.

Simonson, Lee, *The Stage is Set*, New York: Harcourt, Brace and Co., 1932.

Skelton, Geoffrey, *Wagner at Bayreuth*, New York: George Braziller, 1965

Smith, Janet, K., *A Manual of Design*, New York: Dover, 1950.

Smith, Milton, *The Book of Play Production for Little Theaters, Schools and Colleges*, New York: D.
Appleton and Company, 1948.

Sullivan, Edmund J., *Line*, London: Art Books International, 1922.

Design Process and Analysis of the Designer's use of the Painting Elements
- Focused on Robert Edmond Jones and Lee Simonson's Design Strategy

Kwoun, Yong

Theatre art, specifically, has reflected almost constantly the general tendencies of painting. It has often developed in a parallel manner to that of painting; in its revolt against past tradition, and in conforming to the aesthetic principles established by a particular movement, which in themselves are the direct expression of the tendencies of the age.

The core of the study is concerned mainly with the painter's use of the visual elements: color, line, space, texture, and light in painting, and of their subsequent application to stage design: scenery and lighting.

Painter's influence upon theatre architecture, drama, and acting is dealt with only indirectly, or wherever significantly applicable.

The chronology of the study is based on the Franz Kline, Jackson Pollock and Paul Gauguin's painting, as defined in the authoritative sources on the New StageCraft Movement: Robert Edmond Jones and Lee Simonson. Though the parallel developments in theatre tended to antedate those in painting, the same intermediate dates are applied to theatre for better clarification.

The method of study is based on the analysis and description of both the theories and practices as defined in Franz Kline, Jackson Pollock and Paul Gauguin's painting and theatre art.

As John Gassner has indicated, there is needed at the present a better definition and clarification of the aesthetic objectives and development in modern theatre art. ²⁵⁾

25) John Gassner, *Form and Idea in Modern Theatre*, New York: Dryden Press, 1956, pp. 22.

In addition such designer as Boris Aronson, Ben Edwards, Eldon Elder, Peter Larkin, Jo Mielziner, Donald Oenslager, Mincho Lee have strongly indicated the integral influence of the modern developments in painting upon contemporary theatre trends. As far as can be ascertained, however, no comprehensive or analysis of relationship between modern theatre art and painting has been written.

To achieve a better understanding of aesthetic objectives and means in modern stage design particularly, it would seem necessary to turn to the primary sources and influences of the designer's trend in theatre art.

Key Words: Design Element, Design Principle, New StageCraft, Robert Edmond Jones,
Lee Simonson

이 논문은 2010년 4월 30일 투고 완료되어 2010년 5월 3일부터 5월 26일
까지 심사위원이 심사하고 2010년 5월 28일 심사위원 및 편집위원 회의에
서 게재 결정된 논문임.

