

<3화음 발레>에서의 ‘가면과 인물’*

김 정 숙**

목 차

Abstract

I. 서론

II. <3화음 발레>의 구성과 예술형상

1. 제1부 : 노란색 행렬(Erster teil : Gelb)

2. 제2부 : 장미/담홍색 행렬

(Zweite teil : Rosa)

3. 제3부 : 검은색 행렬(Dritter teil : Schwarz)

III. 결론

참고문헌

Abstract

The ‘mask and figure’ in O. Schlemmer’s <Triadic ballet>

Kim, Chung-sook · Catholic University of Daegu

This study is to research the ‘art figure’ whom Oskar Schlemmer searches for in <Triadic Ballet>, that is, the art figure who both keeps the quality of the machine age and has the relationship with space. For this purpose, costume and mask as the core media for creating an art figure are examined in <Triadic Ballet>. The fruits of the study are as follows:

1. Schlemmer rejects, in his representative work <Triadic Ballet>, a verbal expression accompanied with emotion and a passionate expression of motion, and embodies the possibility of the theatrical art which searches for the pure motion of human being.
2. In order to express what can’t be mechanized in the age when everything becomes mechanized, he chooses a mechanical and mathematical figure.

* 이 논문은 2011년도 대구가톨릭대학 교내연구비 지원에 의한 것임.

** 대구가톨릭대학교 무용학과 교수

논문투고일: 2012. 7. 20. 심사일: 2012. 8. 10. 게재확정일: 2012. 9. 1.

3. With the main technique of making good use of a tricot costume as a mask of the whole body, he leaves a human element for an art figure, that is, a mechanical and mathematical figure and makes an organic being remain.
4. Through 'a dancer wearing a mask of the whole body', he tries to reveal the dignity of a man who frees himself from the actual world.
5. With the pursuit of 'a stereotyped figure' and with the theme of human being, he attempts to reach the world of essence where exists behind the visible phenomenon.

key words: triadic ballet, art figure, mask, trikot/tricot, oskar schlemmer

주요어: 3화음 발레, 예술형상, 가면, 트리코트, 오스카 슐레머

I . 서론

무용의 역사에서 오스카 슐레머 Oskar Schlemmer (1888-1943)의 작업은 매우 독특한 위치에 있다. 슐레머가 활동하던 바우하우스의 무대공방 Theatre Workshop은 무대와 관계되는 모든 연구와 실천을 맡았으며, 무대공방의 책임교수였던 슐레머는 공연예술에 대한 새로운 개념의 도입으로 이 분야에 있어서 전위적인 선구자 역할을 하였다. 그의 수업내용이나 작업은 동시대의 지배적인 예술양식에 합류할 수 있는 훈련법이 아니라 무대 또는 공연예술에 대한 근원적인 질문을 탐색하는 것에 조명되어 있었다.

슐레머가 주도하던 무대공방은 갖가지 실험적 시도를 거듭하며 학교의 심장부 역할을 하였는데, 특히 여러 분야의 예술가와 기능인들이 팀을 이루어 상호 긴밀한 협력을 통해 작업한다는 점에서 예술통합학교로 거듭나고자 하였던 바우하우스의 설립이념에도 부합하였다(Dearstyne, H. 1992:79-82). 뿐만 아니라 무대공방은 공연을 통해 새롭고 시대적인 주제로 대중들과 직접 소통함으로써 바우하우스의 또 하나의 설립이념인 '사회에 대한 사명'의 완수에도 기여하였다. 무대공방을 이끌던 슐레머는 기계화와 기술의 시대에 대하여는 철저한 객관적 인식을 기반으로 대응하였으나 그렇다고 기계화라는 시대적 흐름을 거스르지도 않았고 오히려 적극적으로 활용하였다. 그는 모든 것이 기계화된 시대에 결코 '기계화되지 않는 것'을 인식하는 것이 중요하다고 결론지었으며, 비기계화의 가능성을 바로 '인간'이라는 테마에서 찾고자하였다. '영원히 새롭고 위대한 테마는 바로 인간, 인간의 형상'이라는 것이 슐레머의 신념이었으며 따라서 '유형화된 인물'의 창조가 그의 궁극적 목표가 되었다(송혜영, 2005:280). 기계화는 물론 추상, 탈 장르화 등의 화두

속에서 자신의 예술적 이상을 풀어가고자 했던 슐레머가 이러한 목표의 구현을 위해 선택한 표현 수단은 먼저 ‘대상에 대한 재현’에서 해방되는 것이었다. 또한 슐레머는 ‘사회에 대한 사명’으로서의 대중을 위한 예술, 대중과 소통하는 예술 곧 대중예술에 관한 바우하우스의 관심을 구체적으로 실현하고자 하였다. 그러한 의지는 대표작 <3화음 발레 Triadic Ballet>를 통해서 구현되었으며 그 방법으로는 여러 매체의 결합으로 인간의 순수한 모습을 창출하고 인물의 유형화를 통해 대중과의 소통을 시도하였다. 이 작품을 통해 바우하우스와 슐레머는 학교와 사회, 예술가와 대중 사이의 관계를 명료히 하였으며 사회적으로도 큰 교육적 성과를 거두었다고 할 수 있다.

이렇게 시대를 선도하는 실험적 작가로 알려진 슐레머였지만 그에게 있어서 창작의 규범이 되는 것은 오히려 그리스 조각의 엄격하고 면밀한 형식이었고 희극의 전통과 서민들의 놀이문화 같은 것이었다. 고전극의 아카데미한 전통이나 당대의 현대극을 주도하던 사회주의적 리얼리즘, 신즉물주의 경향 등을 좇는 데에는 관심조차 없었던 그는 오히려 인형극, 서커스, 가면무도회 ‘코메디아 델 아르떼Comedia dell’ arte’ 같은 것에서 개인과 성성의 차이를 극복한 이상적인 인간상, 본질에 접근한 순수한 인간의 모습 등에 주목하였다. 그래서 일상적인 감정과 표정에서 벗어나 ‘유형화된 인물’의 창조에 몰두하였으며, 그것을 위해 슐레머는 인간 존재의 상징적 의미로서의 동작 그리고 가면과 기계적인 동작의 반복을 채택하였던 것이다. 특히 슐레머가 <3화음 발레>에서 채택한 가면은 단순히 얼굴에 국한된 부분가면이 아니라 의상과 분장, 조명, 소도구 등 무대미술의 모든 범주를 포함한 전신가면¹⁾이었다. 그것은 곧 단순한 변신에 그치지 않고 새로운 존재의 탄생과 새로운 세계의 열림이기 때문에 그에게 있어서 가면은 공간의 법칙에 의존하고 있어야 하고 인간 신체의 본질에 상응하는 것이어야 했다. 그렇게 되었을 때, 전신가면으로서의 의상을 착용한 무용수는 비로소 탈 개체화된 하나의 유형으로 드러날 수 있는 것이라고 보았다.

‘가면의 착용’은 변형²⁾을 통해 새로운 공간을 구성하기 위한 하나의 핵심적인 요소가 된다. 그래서 이러한 가면의 착용으로 이루어지는 춤은 새로운 공간이 제공하는 새로운 시간, 곧 새로운 세계를 획득하게 된다. 전신가면으로 자연인으로서의 인간의 모습을 없앤 무용수-매우 기계적이고 기하학적인 모습과 동작을 하는 <3화음 발레> 무용수는 이제

1) 인간의 형태 변용에 관한 슐레머의 견해(Schlemmer, O. 1995:13)는 “인간신체의 변화, 그 변형은 의상, 분장에 따라 가능하다. 의상과 가면은 신체의 외관을 지탱하든가 혹은 바꾸어서 본성을 표현하든가 혹은 속이고, 그 유기적 또는 기계적 합법칙성을 강화하든가 혹은 파괴한다”는 것이다.
 2) 헤리스Harries, Karsten는 기존의 가치 체계를 파괴하는 데 있어서 그 첫 단계가 바로 변형 deformation이며 예술에는 긍정적인 표현을 위해 항상 변형이 있어 왔다고 말한다(1968:105).

일상 세계와는 엄격히 구분되는 하나의 ‘예술형상’으로 거듭나는 것이며 궁극적으로는 특별한 공간과 시간 안에서 하나의 ‘유형화된 인물’로 재창조 되는 것이다.

본 연구의 목적은 오스카 슈레머가 <3화음 발레>에서 추구하였던 ‘예술형상’ 즉 기계 시대의 속성을 간직하는 동시에 공간과의 관계를 맺는 ‘예술형상’을 탐구하는 것이다. 이 연구 목적을 구현하기 위하여 예술형상의 창조를 위한 핵심 매체로서의 의상과 가면을 <3화음 발레>에서 검토할 것이며, 이를 통해 유형화된 인물’을 유추할 것이다. 이 논문이 슈레머 개인의 개성이나 예술성 연구의 활용에 그치지 않고 ‘유희로서의 무용’ 구축에 기반이 되기를 바란다.

II . <3화음 발레>의 구성과 예술형상

슈레머는 인형의 순수성을 강조한 클라이스트Heinrich von Kleist의 사상으로부터 영향을 많이 받았다. 클라이스트의 미적 기본 입장은 ‘인간의 성찰을 배제한 가식 없는 미의 추구’였으며, 인간은 의식의 방해를 받기 때문에 미 곧 참된 진에 도달하는 데 있어서 인형에게 뒤떨어진다는 것이다. 마리오네트는 의식이 없고 하나의 중심에 의하여 조작되며 반 중력적인 장점이 있기 때문에 그 율동이 가식이 없고 자연스럽다는 것이다.(Whitford. F. 1984:86-89). 클라이스트가 말하는 마리오네트는 누군가에 의한 조종에 의지하지 않고, 오직 자기 내부에 존재하는 ‘중심’에 의존해서만 움직인다. 슈레머는 바로 이 정밀한 수학적 법칙에 의해 스스로 움직이는 독립적인 존재로서의 마리오네트에 매료되었고, 그래서 심지어 자신의 의식으로 부터도 무심할 수 있는 매체를 원했으며 그렇게 상정된 것이 기계적이며 수리적인 형상이다. 그는 인간의 감정이나 정서표현의 매개체가 아닌 초자연적 형상을 만들어 내고자 하였다.

무용수에 대한 슈레머의 개념이 ‘움직이는 인체’로서의 피상적인 의미에 머무르지 않았기 때문에 <3화음 발레>의 무용수는 인체의 물리적 한계를 극복한, 바꾸어 말하면 물리적 한계로부터 스스로 자유로워진 기계형상³⁾으로 다시, 하나의 ‘예술형상’으로서의 인간형상으로 구상되었던 것이다. 법칙과 한계는 극복해야 할 대상이 아니며 오히려 그 법칙을 철저하게 적용하고 형식화함으로써 진정한 자유를 얻을 수 있다는 믿음이 슈레머

3) 기계 및 기계적인 신체에 열광한 20세기 초반의 아방가르드들은 인간의 신체가 성취할 수 없는 순수성, 정신성, 합리성 등을 기계에서 발견하고 다양한 테크놀로지를 사용해 인간의 신체를 새롭게 구축하는 실험을 거듭하였다(박소현. 2003:215).

작업의 배경이 된다. 구속으로부터 스스로를 해방시킬 수 있을 때 비로소 진정한 자유인이 될 수 있을 것이며 그 자유를 찾는 것이 바로 인간의 존엄을 지키는 것이기 때문이다. 법칙과 형식을 가장 잘 수용할 수 있는 형상-기계적, 수학적 체계로 이루어진 비자연적인 형상이 초자연적 형상을 만들어 낼 것이라는 슐레머의 확신이 <3화음 발레>를 탄생시킨 것이다(Wingler, H. 1969:117-119). 슐레머에게 있어서 기계의 무기질적인 성격은 유기체로서의 한계를 극복한 일종의 형이상학적인 성격으로 해석되었기 때문에 가장 자유로운 표현매체가 될 수 있다고 보았던 것이다. 수학적, 기하학적 공간은 일차적으로는 아주 단순하고 명쾌한 물리적 공간에 불과하지만, 그 순수성으로 인하여 예술형상은 무한한 가능성의 공간으로 확장된다는 것이 슐레머의 지론이다(Wingler, H. 1969:474). 슐레머에게 있어서 가면의 의의는 기계적, 수학적 체계로 이루어진 인물로의 변신에 있었으며 그것은 보편성을 획득한 전형type으로서의 유형화된 인물 창조를 위한 것이었다. 슐레머는 개별적인 인물을 보편적이고 초월적인 인물로 변형시키기 위하여 가면-전신가면을 사용한 것이다(김정숙, 2011:68). 이윤상(2000:23-30)은 이와 같은 슐레머의 형태를 구성주의 Constructivism적 방식으로 불렀으며, 슐레머가 자신이 창출한 예술형상으로 하여금 기하학적 추상에 머무는 데 그치지 않고 한 걸음 더 나아가 형이상학적인 의미들을 만들어 내는 데 애썼다고 밝힌다. 그리고 그 의미에 관한 좀 더 구체적인 언급을 통해 슐레머는 ‘정신에 의한 육체의 극복이 아니라 ‘하나the One’와 ‘다른 하나the Other’와의 결합’을 말한다. 슐레머는 기계화로부터 벗어날 수 없는 시대를 살면서 기계적 속성의 기본 특성인 수학적 형식을 인체에서 드러내고자 하였는데 그 배경은 거의 모든 슐레머 작업의 중심 테마가 ‘인간’이라는 점에서 찾아 볼 수 있다. 그는 바우하우스 교수시절 ‘인간’에 관한 강의를 개설하고 수업의 구심점으로 삼을 만큼 인간 연구에 비중을 두었다. 그의 인간론을 작품의 기초가 되는 범주로 구분하면, 개인과 성성의 차이를 극복한 이상적인 인간상, 우연과 순간에서 벗어나 본질에 접근한 순수한 모습 그리고 인간존재의 상징적 의미로서의 동작으로 요약할 수 있다(김정숙 2011:63). 슐레머의 ‘유형화된 인물’ 추구는 궁극적으로 인간을 주제로 하여 가시적 현상의 배후에 있는 본질의 세계를 드러내고자 한 것으로 보아야 한다.

1922년 9월 30일 슈투트가르트의 Landes Theater에서 초연한 <3화음 발레>는 3부작-제1부 노란색 행렬⁴⁾, 제2부 장미색 행렬, 제3부 검은색 행렬로 진행된다. 안무의 기초가

4) 여기서 ‘행렬’은 작품의 구성과 전개 형식으로 보아 ‘축제’ 또는 ‘축제행렬’로 의미 해석할 수 있다. 작품의 외적 형식으로만 본다면 마쉴느Léonide Massine의 1917년 작품 ‘Parade’가 연상될 만큼 피카소Pablo Picasso가 디자인한 의상도 추상 형식을 따르고 있어서 매우 ‘입체적’ 형상들이 등

3 혹은 셋이라는 수의 수학적 의미와 개념에 근거를 두고 있음은 안무의 외형적 구조를 보아서도 알 수 있다. 교향악적 구성으로나 건축적 구성으로나 3부분으로 이루어져 있으며 춤과 음악과 무대미술의 세 가지 요소가 하나로 융합되어 있고 모두 12가지의 춤이 등장하는데 18벌의 의상을 3명의 무용수가 교대로 갈아입으며 출연한다. 슐레머가 파악한 3 혹은 셋의 의미와 상징은 ‘단순성’과 ‘다양성’, 좀 더 구체적으로 ‘단순함의 끝’, ‘다양함의 시작’에 있다(김정숙, 2011:66). 안무에 있어서 그는 벌써 라반Roudolf von Laban의 공간이론을 충분히 활용 할 수 있었다. 일차적으로 무용수들의 이동경로에 입각한 평면기하학, 다음은 전신가면에 의해 변형되고 재창조된 예술형상의 움직임에 의한 입체기하학, 그리고 이들이 합쳐지고 다시 방향, 무게 등과의 관계 속에서 형성되는 공간기하학의 활용이다.

슐레머는 <3화음 발레>의 의상과 가면디자인을 위해 ‘의상에 관한 네 가지 법칙에 의한 네 가지 기본 형태’를 상정하였다. (Reunion des musées nationaux1999: 132-133). (이운상, 2000:29-30).

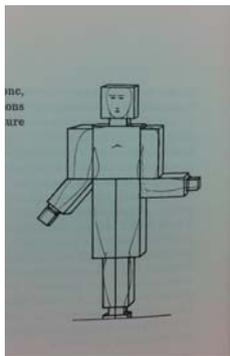


그림 1. 변화하는 건축물
Ambulant Architecture

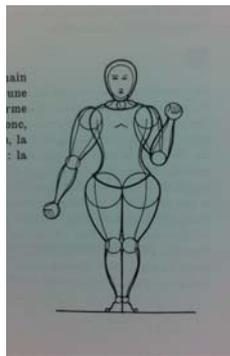


그림 2. 꼭두각시
The Marionette

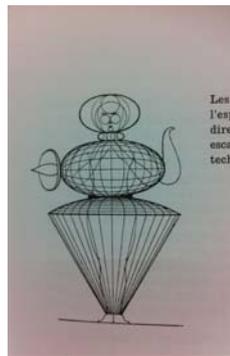


그림 3. 기술적 유기체
A Technical Organism



그림 4. 비/탈 물질화
Dematerialization

장한다. 그러나 마쎈의 무용수는 ‘추상적 예술형상’으로의 전환이 이루어지지 않으며 그것은 마쎈의 작품에서는 그러한 전환이 필요 없었기 때문일 것이다(Bibliothèque Nationale de Paris (1992:102-110).

첫 번째 <그림 1>는 ‘둘러싸는 입체 공간의 법칙’에 의해 만들어진 ‘변화하는 건축물 Ambulant Architecture’ 형태이며 두 번째 <그림 2>는 ‘공간과 관계시킨 인간 신체의 기능적 법칙’에 의해 만들어진 ‘꼭두각시The Marionette’ 형태이고, 세 번째 <그림 3>는 ‘공간속에서의 인간 신체의 운동 법칙’에 의해 만들어진 ‘기술적 유기체 A Technical Organism’ 형태다. 네 번째 <그림4>는 ‘표현의 형이상학적 형태’에 의해 만들어진 ‘비 물질화/탈 물질화Dematerialization’ 형태다. 또한 이상의 네 가지 기본 형태에 따르는 요건은, 의상과 가면은 단순한 장식이나 개성의 표현이 아니라 그 자체로 신체가 가지고 있는 본질적인 특성 특히 기계적인 특성을 드러내야 하고, 신체에 유기적, 기계적 법칙을 일치시킴과 동시에 그것으로부터 신체를 자유롭게 만들어야 한다는 것이다.

다음은 지금까지 살펴본 슐레머의 무대예술에서의 인간 신체론이 <3화음 발레>에 어떤 형태로 구현되었는지, 영상자료를 참고하여 검토하고자 한다. 마가렛 헤스팅Margarette Hasting은 바우하우스 50주년 기념회를 통하여 1970년에 슐레머의 <3화음 발레>를 재구성하여 영상자료로 기록하였다. 본 연구는 이 헤스팅의 비디오 자료를 주 텍스트로 하였으며 영상자료의 분석을 위한 문헌자료로서는 프랑스 마르세이유 국립미술관의 간행물 『Oskar Schlemmer. 1999』와 (Scheper, D. 1988), (이운상. 2000)을 참고로 하였다.

1. 제1부 : 노란색 행렬(Erster teil: Gelb)

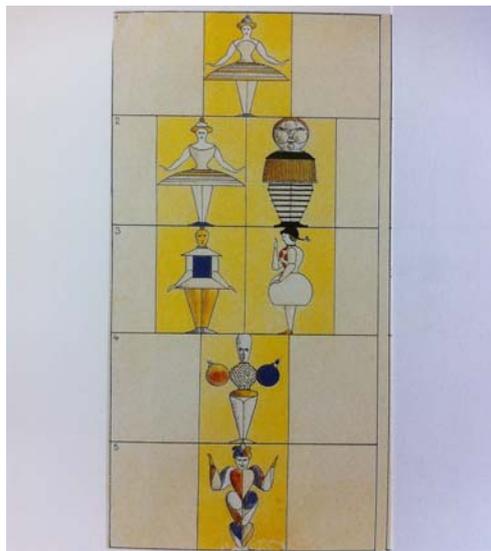


그림 5. 노란색 행렬(Erster teil: Gelb)

제1부 노란색⁵⁾행렬은 독립된 다섯 편-5장으로 구성되어 있다. 무대의 배경이 노란 색이며 밝고 익살스러운 스케르쵸Scherzo의 마리오네트 이미지가 강하다. 몸의 일부분의 움직임을 강조하거나 의미 없는 기계적 움직임의 반복으로 단순한 웃음의 제공을 차단하고 좀 더 순수한 시각적 즐거움으로 관객을 이끈다.

첫 번째 장 ‘원형스커트Rundrock’는 여러 겹의 접시를 얹어 놓은 듯한 모양의 딱딱한 스커트를 입은 여성무용수의 독무로 이루어지는데, 짧고 종종거리는 스텝과 기계적인 반복이 인상적이다. 그리고 직선과 원의 궤적을 적절히 교차하며 원형스커트가 만들어 내는 회전 반경이 단순하면서도 강렬한 시각적 경험을 제공한다. 얼굴에 가면은 쓰지 않았지만 하얀색으로 짙게 얼굴 전체를 덮어버린 분장은 작은 머리 숙임과 허리 구부림에서도 가벼운 재미와 여성적 매력을 풍긴다. 이 형상은 ‘기술적 유기체’ 형태에 근거하고 있다.

두 번째 장은 연이어 진행되는 ‘원형스커트’와 역시 등근 형식들 그러나 접시 형과는 다른 원, 구, 원통형에 의해 관철된 ‘잠수부Taucher’와의 2인무로 이루어진다. 잠수부는 다리 사이가 거의 붙어 있어서 움직임이 자유롭지 못하며 거의 켑충켑충 뛰는 스텝으로 마치 자신을 망각한 듯 움직이는데 유난히 큰 머리가면과 튀어나온 이마, 크고 등근 광채 나는 짧은 매우 환상적이고 그로테스크한 형상이다. 따라서 이 장은 전체적으로 가볍게 살짝살짝 내딛는 스텝의 원형스커트와 켑충거리는 잠수부와 대비-형태의 대비, 스텝의 대비, 동선의 대비로 진행된다. 잠수부 형상은 ‘변화하는 건축물’ 형태에 근거하고 있다.

세 번째 장은 ‘원통 남자’와 ‘꽃병 여자’에 의한 2인무다. 여자는 트리코트 상의와 허리에서 무릎까지 짧은 등글게 부푼 치마로 구구 형식을 갖추며, 얼굴을 하얗게 칠한 남자는 어깨로부터 원추, 긴 원통형의 트리코트⁶⁾가 내려와 두 개의 접시가 허리를 감싼 형태다. 다리의 움직임은 극도로 제한되어 있으나 상체는 비교적 움직임을 허용하며 바닥에는 마치 체스판 같은 것이 그려져 있고 그 판의 길을 따라 진행되는 스텝과 회전은 기계적인 움직임을 더욱 부각시킨다. 두 인물은 체스판 모양의 기하학적 도형에서 만날 듯 만날 듯 하다가 다시 비껴가는 그러나 빈번한 신체의 회전으로 일치를 이루기도하며 마치 체스판

5) 칸딘스키Wassily Kandinsky의 색채의 작용에 대한 분석에 의하면 노란색은 전형적인 지상의 색으로서 따뜻함과 육체성의 극이며 중심에서 밖으로 향하는 원심 운동을 하기 때문에 보는 사람에게 가까이 다가오는 느낌을 준다, 따라서 인간의 감정에 많은 영향을 미친다(Kandinsky, W. 2000:84-89).

6) Trikot/Tricot : 신축성이 뛰어난 인조 직물로 만든 옷으로서 내용물을 다양한 형태로 채울 수 있는 장점이 있어 무한한 변형이 가능하다.

위의 피스처럼 시각적 긴장을 고조시킨다. 여자 형상은 ‘꼭두각시’ 형태에, 남자 형상은 ‘변화하는 건축물’ 형태에 근거하고 있다.

네 번째 장은 남성 독무 ‘둥그런球 손手Kugelhändel’이다. 이 예술형상은 술레머의 조상彫像에 나타나는 전형적인 방식과도 일치한다. 유난히 긴 은빛 금속 얼굴에 뺨 뚫린 두 눈, 역시 길쭉하게 흘러내린 코, 입은 뭉개졌고 오른 팔은 검은 꼭지점을 가진 빨간 색 구형 트리코트로, 왼팔은 검은 꼭지점을 가진 파란 색 구형 트리코트로 조형되어졌다. 무용수의 얼굴가면은 거슬릴 정도로 크고 비인간적임에도 불구하고 색채가 화려하고 보다 더 큰 구球 형태의 팔을 가지고 있어서 관객의 초점은 자연스럽게 구에 맞춰지고 거의 구만 보게 되어있다. 하체의 이동은 거의 보이지 않을 만큼 잔잔하며 손끝에 꼭지점이 달린 팔의 움직임이 중심을 이루는데 그것은 팔의 움직임이 매우 단조로움에도 불구하고 트리코트로 조형된 구가 변화와 강조점을 만들어내기 때문이다. 그것이 눈을 즐겁게 한다. 이 비인간적인 가면과 시각적 즐거움은 대조에서 비롯한 충동을 일으키며 예술형상의 비현실성을 조장하고 관객들을 보다 더 순수한 세계로 이끈다. 이 형상은 ‘비/탈 물질화’ 형태에 근거하고 있다.

다섯 번째 장은 ‘드뷔시Debussy’로 이름 붙여진 노란 행렬의 마지막 무대인데, 지금까지의 밝고 경쾌한 분위기의 음악과는 대조적으로 어둡고 무거운, 음울하고 도취적인 것이다. 그러나 전체적인 움직임은 빠르고 짧은 도약과 착지로 이루어져 있는데 단절되고 급격히 변화하는 동작은 잘 대비되어 익살스러움으로 나타난다. 그러나 우리cage를 연상시키는 사각 그물망 조명은 줄에 의해 조종되는 마리오네트의 운명과 같은 어두움도 보여준다. 전신을 트리코드의상으로 덮은 어릿광대는 비대칭적인 색채의 연결로 날카로운 일면도 있으나 전체적으로는 풍성한 이미지의 예술형상이다. 이것은 ‘코메디아 델 아르테Comedia dell’ arte’의 의상에 근거한 것으로 보여진다. 이 형상은 ‘꼭두각시’ 형태에 근거하고 있다.

2. 제2부 : 장미/담홍색 행렬(Zweite teil: Rosa)

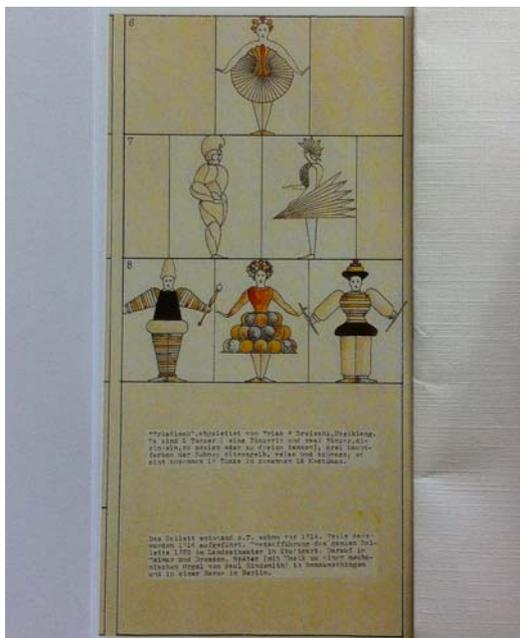


그림 6. 장미색 행렬(Zweite teil: Rosa)

제2부 장미/담홍색) 행렬은 독립된 세 편-3장으로 구성되어 있다. 무대의 배경이 장미색이며, 발레의 역사에 기인하는 축제와 같은 상황이 예술형상의 전체적인 움직임에서 나오는 리듬과 이미지를 통해서 관객의 시각경험으로 이루어진다.

첫 번째 장은 전통적인 고전주의 발레의상을 부채꼴처럼 등 쪽으로 펼쳐 세운 ‘발레리나 로자Ballerina rosa’의 무대인데, 움직임은 우아하면서도 맑고 밝으며 전개에 있어서도 특별한 기복이나 변환 없이 지속적이며 전형적인 수직, 수평, 회전으로 고전주의 발레 양식과 일치한다. 장미색 바탕에 흰 원이 그려진 배경을 뒤에 두고 그 주변을 맴도는 발레리나는 의상도 장식도 얼굴 분장도 온통 하얗다. 그러나 다른 장면의 유사한 분장에서 의 느낌과는 달리 강렬함이나 독특함과는 전혀 상관이 없고 오히려 우아하고 투명하면서도 부드럽다. 이 형상은 ‘꼭두각시’ 형태에 근거하고 있다.

7) 칸딘스키Wassily Kandinsky의 색채의 작용에 대한 분석에 의하면 장미색은 흰색을 혼합해서 빨간색이 밝아지며 생성된다. 그래서 마치 젊고 순수한 기쁨처럼 또 신선하고 맑은 소녀의 얼굴처럼 육체적인 것, 그것도 순수한 육체성을 획득한다.(칸딘스키 2000:98)

두 번째 장은 ‘발레리나 로자’가 연이어 등장하고, 제1부 노란색 행렬 다섯 번째 무대의 남자 ‘드뷔시’와 2인무로 이루어진다. 우아하고 맑은 분위기의 고전적인 여자 무용수와 비대칭적인 익살을 지녔으나 풍성한 그래서 한편으로는 중후하기까지 한 남자어릿광대와의 만남은 역설적이지만 조화롭다. 매우 이질적인 두 예술형상의 마주침과 소통, 그리고 멀어짐의 구성은 역사적인 발레시대의 궁정사교무용을 연상시키며 기하학적 균형을 배경으로 아주 자연스럽게 평화롭다. 이 남자 형상은 ‘변화하는 건축물’ 형태에 근거하고 있다.

세 번째 장은 세 예술형상-‘터키 풍의 무용수Tänzer türkisch’들-두 남자türkisch1,2와 한 여자kugelrock에 의해 진행되는데 먼저 세 무용수가 차례로 독무를, 다음은 짝을 지으며 쌍으로 이어지고 그 다음은 다함께 어우러지며 다양한 구도를 연출하는데 번갈아가며 주도한다. 특히 술레머 자신이 역할을 맡은 türkisch2는 심벌즈를 직접 연주하면서 움직이는데 그 분위기가 마치 우리나라의 풍물과 같은 흥겨움과 다채로움을 자아낸다. 그 배경은 우선 의상에서 무려 14가지의 색채 고리로 층위를 이루는 모양이 마치 우리의 색동과 유사한 점 그리고 흰 색 트리코트 원통형의 팔다리가 마치 끝을 여며 입는 평퍼짐한 우리 농민복의 형태와 아주 흡사한 것 등에서 찾을 수 있다. 또한 원추 형태의 모자와 심벌즈 역시 풍물 분위기를 한결 북돋는다. 작고 다채로운 색 구슬들의 집합으로 이루어진 여자 무용수의 두상과 좀 더 큰 구들이 원추형으로 모여 만들어낸 의상은 불꽃같은 화려함으로 즐거움을 더하며, 회전 구도를 강화하여 대중적 응집력을 높인다. 가볍게 통통 튀는, 힘있고 경쾌한 스텝과 흥겹게 어우러지는 구성에서 동서양을 막론하고 서민들의 춤에 배어있는 정서가 보인다. 실제로 이 장에서 무용수로 활약한 술레머는 “다채롭고 대중적인 것”을 특성으로 내세웠다. 이 형상들은 ‘꼭두각시’ 형태에 근거하고 있다.

3. 제3부 : 검은색 행렬(Dritter teil: Schwarz)

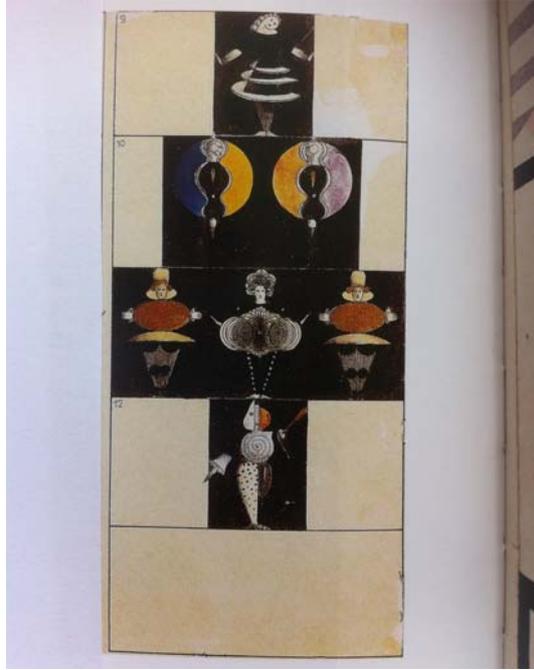


그림 7. 검은색 행렬(Dritter teil: Schwarz)

제3부 검은색 행렬은 독립된 네 편-4장으로 구성되어 있다. 무대의 배경이 검은 색이며 영웅적이고 신비롭고 환상적인 가면극의 형식을 차용하였다. 슐레머는 이 검은색 행렬을 <3화음 발레>의 중심작품으로 확신하였는데 그것은 기하학적 법칙성과 공간간의 관계가 가장 잘 드러났다고 생각했기 때문이다. 검은 무대와 금속성의 빛, 그리고 과장된 트리코트 효과는 강력한 공간적 확장과 특별한 시각적 효과를 산출한다.

첫 번째 장은 '나선형' 독무다. 새까만 몸통과 허리에서부터 퍼져가는 은빛 금속성의 나선형 긴 스커트의 예술형상은 기계시대의 공구 특히 드릴 형태를 연상시키며 매우 차갑고 날카롭다. 그러나 하얀 얼굴분장과 아주 작고 하얀 구로부터 점차 큰 구로 연결되며 머리를 나선형으로 감싼 헤어스타일은 정숙함 또는 장엄함마저 드러낸다. 무대 바닥에도 흰색 나선형의 도형이 선명하고 무용수는 그 구획을 회전동작으로 그대로 따라가며 반복 동작으로 움직인다. 검은색 무대배경과 나선형의 금속성 은빛 의상 그리고 나선형 구로 장식된 머리를 약간 기울여 시선을 살짝 떨구고 있는 하얀 분장의 예술형상이 반복하는 움직임은 이 공간이 무한히 계속되는 듯한 환상을 일으킨다. 실제로는 단순한 기하학적

이미지의 반복이 전부이지만 관객이 경험하는 아주 긴 여운은 슬레머가 제공하는 또 하나의 세상이다. 이 형상은 ‘기술적 유기체’ 형태에 근거한 것으로서 ‘수학적 연극 무용’의 형태가 가장 잘 드러난 장면에 해당한다.

두 번째 장은 대칭구도가 지배적인 2인무로 구성된다. 특별한 과장 없이 온 몸을 검은 색 트리코트로 뒤집어 쓴 두 예술형상에는 ‘원반Scheiben’ 모양의 커다란 흰 판이 몸의 중심선을 따라 앞뒤로 붙어서, 머리와 몸통은 절개되듯 두 부분으로 나뉜다. 무용수의 팔은 두 개의 니켈 막대기가 원판의 중앙에 나사못으로 조여 있듯 시계의 초침과 분침 같은 구조로 작용한다. ‘기술적 유기체’ 법칙에 기반한 이 ‘원반’ 예술형상의 움직임에 대해 슬레머 자신은 “‘원반 상호간에 동시적인 움직임과 정반대의 움직임’으로 설정하고 그것은 ‘극적이고 영웅적인 몸짓’을 표현한다”(이윤상 2000:59)고 하였다. 이 기본적인 단순한 움직임은 가장 기본적이고 단순한 대칭 구조를 통해 다양한 조합들이 덧붙여지면서 무한한 기계적 이미지를 제공한다. 단순함의 심오함을 역설적으로 입증하고 있는 무대이다.

세 번째 장은 ‘회오리Spinale’ 형상의 한 여성무용수와 ‘황금빛 구Goldkugel’ 형상의 두 남성무용수에 의해 3인무로 구성된다. ‘회오리’ 예술형상의 몸체는 검은 트리코트로 싸여 있고 연이어진 은빛 금속 고리들이 허리벨트를 형성하고 있으며 같은 고리들이 머리에도 관처럼 씌워져 있다. 움직일 때마다 바람과 소리가 눈에 보이는 형상이다. ‘황금빛 구’ 예술형상은 몸통을 커다란 황금빛의 구球가 두 팔을 은폐한 채 풍선처럼 둘러싸고 있으며 허리에는 황금빛 접시형 원반이 구를 받쳐주는 형태다. 검은색 트리코트 바지 위로는 마치 악기의 현처럼 여러 갈래의 줄들이 팽팽하게 연결되며 길쭉한 구 형태의 하체를 이룬다. 이러한 조건은 디테일에 대한 거부로 드러나며 균형감과 단일성을 생성한다. 이 무대의 바닥은 체스 판과 같이 반듯반듯 구획화된 도형이 있고 그 위를 예술형상들이 직선, 곡선으로 또는 원호를 그리며 기본적인 기하학적 패턴을 구사한다. 수직, 수평선이 정확하게 교차하는 도형 위로 끊임없이 방향을 전환하고 회전하는 형상들은 공간과 예술형상 간의 긴밀한 연결을 보여주며 시각적 즐거움을 주며 탈 물질적인 경이로움까지 느끼게 한다. 이 형상은 ‘기술적 유기체’ 형태에 근거하고 있다.

네 번째 장은 <3화음 발레>의 마지막 장으로서 ‘추상Abstract’ 예술형상의 독무로 이루어진다. 의상과 가면에 의한 변형이 지나칠 정도로 기이한 이 형상은 초연에서 슬레머가 직접 그 역할을 맡아하기도 하였다⁸⁾. 검은 색 한 쪽 다리는 굳건하게 대지를 딛고 있고

8) 슬레머가 슈투트가르트 초연에서 이 ‘추상’에 직접 출연하면서 ‘보쉬Bosch’ 라는 가명을 사용하였는데, Bosch 기업이 자동차 부품 및 전동공구 등을 생산, 판매하는 세계적 유수 그룹이라는 점

흰색 트리코트로 대퇴부가 심하게 부풀려진 채 길게 내 뻗고 있는 다른 한쪽 다리는 한 면이 툽니 칼의 형태를 하고 있어서 매우 위협적이다. '추상' 예술형상은 대각선으로 향한 채 종모양의 팔을 인위적으로 길게 확대하여 일정한 궤적을 그리며 관객을 응시한다. 종의 금속성 은빛 추는 끝이 뾰족하고 단단하게 고정되어 있어서 숨겨진 무기를 연상케 하며, 청동 곤봉을 세우고 있는 다른 한 팔의 움직임이 가세하면서 위협은 더욱 가중된다. 이 형상은 '비/탈 물질화' 형태에 근거하고 있다.

슐레머는 <삼화음 발레>에서 극적 환상, 삶에 대한 환상을 만들어 내지는 않는다. 오히려 기존 무대의 틀을 부수고 기존의 관객에게 있어서는 전혀 낯선 시공으로 우리를 이끈다. 그 특정한 공간-유희적 시간과 유희적 공간으로 특정 지워지는 세계로의 전환, 그 전환의 수단으로 슐레머는 의상과 가면을 채택한 것이다. 호이징하Huizinga는(1993 :45) "가면을 쓴 모습을 본다는 순수한 미적 체험만으로도 우리는 '일상생활'을 넘어서 일광日光이 아닌, 다른 어떤 것이 지배하는 세계로 이끌려 간다" 고 하였다.

III. 결론

슐레머는 <3화음 발레>의 초연에 앞서 기고한 글에 "과거 우리는 감정과 개인주의에 대한 지나친 숭배로 인하여 형식과 법칙을 경시하여 왔다. 그러나 그것들-형식과 법칙은 다시 나타나고 있는데..."라고 썼다(유진경. 1990:20). 고전주의와 모더니즘으로부터 자유로워진 그러나 형식과 법칙을 중요시하며 끊임없이 '인간'이라는 테마를 탐구하였던 슐레머의 무대예술에 대한 창작의지와 포부가 <3화음 발레>로 결실을 맺은 것이다. 무대예술을 총체적 공간예술의 개념으로 접근한 그는 형태, 색채, 빛 등과 소리, 음악 등을 무용수의 몸에 합일시킴으로써, 어떤 것이 다른 어떤 것의 배경을 이루거나 보조적인 또는 부차적인 요소로서 작용하는 것을 원천적으로 배제하였다. 가면과 의상을 무용수에 일체화시킴으로써 새롭게 탄생된 형상은 단순한 외형의 변형물이 아닌 순수한 표현매체로의 전환인 것이다. 의상과 가면은 슐레머에게 있어서 예술형상의 창조를 위한 핵심 매체였으며 추상과 구상의 조화를 위한 수단으로 작용하였다. 그는 <3화음 발레>에서 원통, 구, 원뿔, 사각, 나선 등의 형태와 금속재료와 트리코트를 활용한 전신가면을 사용함으로써 유기적인 배우의 존재와 배우의 표현영역-순수한 시각적 즐거움을 위한 역할을 포기하지

에서 그 연유를 짐작해 볼 수 있다.

않았음을 드러내었다. 궁극적으로 자신의 의도가 ‘인간의 기계화’가 아닌, 표현 영역의 극대화에 있음을 선언한 것이다.

본 연구의 목적은 오스카 슐레머가 <3화음 발레>에서 추구하였던 ‘예술형상’ 즉 기계 시대의 속성을 간직하는 동시에 공간과의 관계를 맺는 ‘예술형상’을 탐구하는 것이다. 이 연구 목적을 구현하기 위하여 예술형상의 창조를 위한 핵심 매체로서의 의상과 가면을 <3화음 발레>에서 검토하였으며 다음과 같은 연구 결과를 유출하였다.

- 슐레머는 대표작 <3화음 발레>에서 인간의 순수한 동작을 추구하는 무대예술의 가능성을 구현하였는데 그것은 감정을 동반한 언어적 표현과 동작의 열정적 표현을 거부하는 데서 시작한다.
- 슐레머는 모든 것이 기계화되는 시대에 기계화될 수 없는 것을 표현하고자 기계적이며 수학적인 인물-예술형상을 선택한 것이다.
- 슐레머는 트리코트 의상 활용을 주요 기법으로 하여서 예술형상-기계적, 수학적 인물-에게 인간적 요소를 남겨둠으로써 유기적인 존재가 유지되도록 하였다.
- 슐레머는 가면에 의한 변형을 통해 현실로부터 자유로운 인간, 인간의 존엄성을 드러내고자 하였다.
- 슐레머의 ‘유형화된 인물’ 추구는 인간을 주제로 삼아 가시적 현상의 배후에 있는 본질의 세계에 도달하고자 한 것이다.

참고문헌

- 김정숙(2011), “바우하우스 조형교육과 슐레머의 <3화음 발레>”, 한국무용교육학회, **한국무용교육학회지 제 22집 2호 통권 제37호**, 53-70.
- 박소현(2003), “바우하우스의 기계인간 -모더니즘적 신체의 이중성”, 현대미술사학회, **현대미술사연구 제15집 제1권**, 213-252.
- 송혜영(2005), “바우하우스의 교육이념과 슐레머의 인물과 공간”, 미술사연구회, **미술사연구 제 19호**. 271-296.
- 유진경(1990), “오스카 슐레머의 추상무용 연구”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 이윤상(2000), “오스카 슐레머의 ‘삼화음 발레’에 나타난 공간 속에서의 예술 형상(Art Figure) 움직임 연구”, 미간행, 석사학위논문, 동국대학교 대학원.
- Bibliothèque Nationale de Paris(1992), *Les Ballets Russes à l’Opéra*, Paris : HAZAN.
- Dearstyne. Howard(1985), 송률(역, 1992), **바우하우스**. 서울 : 기문당.
- Harries, K.(1968), 오병남(역, 1990), **현대미술 : 그 철학적 의미**, 서울 : 서광사.
- Huizinga, Johan(1955), 김윤수(역, 1993), **호모 루데스**. 서울 : 도서출판 까치.
- Kandinsky, Wassily(1973), 권영필(역, 2000), **예술에서의 정신적인 것에 대하여**. 서울 : 열화당.
- Scheper, Dirk(1989). *Das Triadische Ballett und die Bauhausbühne*, Volume 35, Issue 11:Weimarer Oskar Schlemmer(1925), 과학기술 편집부(역, 1995), **바우하우스의 무대**, 서울 : 도서출판 과학기술.
- Reunion des musées nationaux(1999), *Oskar Schlemmer*, Marseille : Musée de Marseille.
- Thomson, Philip(1972), *The Grotesque*, London : Methuen.
- Whitford, Frank(1984), *Bauhaus*, London : Thames & Hudson.
- Wingler, Hans M (1969), *The Bauhaus*, London : The Massachusetts Institute of Technology.

<시청각 자료>

- Das Triadische Ballett. ein film in drei teilen nach den tänden : von Oskar Schlemmer. buch und choreographie, 1970 : Margarete Hasting, Franz Schömb, Georg Verden. einstudierung : Hannes Winkler.