

<(사)한국영상예술협회 예술상담과정 자료\_영상예술론2>

## 몸짓과 치유

조성진 (사)한국영상예술협회 예술감독, 마임이스트

들어가면서

1강. 연극의 구조와 영상

2강. 몸과 영상

3강. 풀이와 놀이의 이중주

4강. 놀이문화와 축제

## 들어가면서

오늘날 하나의 트렌드로 등장한 영성에 대한 추구는 오늘의 종교가 보여주는 제도화된 모습이나 광신, 속물적인 욕망에 대해 이를 쇠신하거나 정화하려는 종교영역 내부의 흐름이기도하지만 '사회적 영성'이라는 개념과 함께 세속화하는 경향을 보인다. 영성이라는 말은 이제 종교적인 영역을 넘어서 사회적인 의미를 갖기 시작하여 생태적인 삶이나 인류의 정신적인 진화에 대하여 말할 때 등장하는 용어로까지 그 의미의 망이 넓어졌다. 여기에는 지나치게 이성에 의존한 시대에 대한 반성과 함께 새로운 세계를 감당해낼 인간의 새로운 삶의 방식을 찾고자 하는 열망이 자리 잡고 있다. 여기서 새로운 세계란 물질적 풍요에도 불구하고 지구촌을 뒤덮고 있는 온갖 절망적인 사태에 대한 불안과 대부분의 종교적 관습적 가치가 사회적 기준으로서의 의미를 상실함으로써 각자가 자신의 길을 찾아야하는 버려진 아이와 같은 처지를 이르는 다른 이름이다.

영성상담교육이라는 과정의 목적은 영성에 대한 이와 같은 관심과 인식을 이미 사회 일반에 보편적 의미를 획득하고 있는 상담이라는 행위와의 결합을 시도함으로써 사회적 실천 영역을 확보하려는 것이라고 볼 수 있다. 따라서 이 글은 영성에 대한 종교적 해석보다는 사회적 영성 또는 생활영성의 관점에서 연극이라는 문화적 자산을 이해하고 활용하는 것을 돕는 안내서가 될 것이다.

연극이라는 행위는 관객의 존재를 전제로 성립한다. 다시 말하면 예술은 새로운 세계를 창조한다는 막중한 임무에도 불구하고 그것을 바라보는 사람과의 소통에 의해 완결된다. 오늘의 탈중심의 다원적인 세계를 살아야하는 우리에게 이 소통이라는 과제는 의식주만큼이나 중요한 요소가 되었으며 그에 따라 예술이 지니는 소통의 측면은 더욱 중요한 의미를 지니게 되었다. 그럼에도 불구하고 근대예술은 예술가가 창조한 세계의 내적 완결성이라는 신화에 사로잡혀 관객을 소외시키고 자신의 미적 세계를 강요하는 일방향의 소통을 미덕으로 여겼다. 더구나 예술이 문화산업에 편입되면서 그 일방향의 소통은 대중의 감각을 자극하고 압도하는 상품으로서의 특성을 지니게 되었다. 우리는 예술의 원형으로서의 제의의 원리 안에서 그 소통의 원리를 묻고 오늘의 예술이 잃어버린 그 한 축을 복원하는 시도를 하게 될 것이다.

이미 사이코드라마나 예술치료라는 개념을 통하여 연극은 치유의 영역에 초대되어 있다. 그러나 이 과정의 목표는 것처럼 연극을 치유에 활용하는 기술을 습득하는 것이 아니다. 그러기 위해서는 적어도 수 년 간의 시간이 필요할지도 모른다. 우리의 목표는 연극이라는 인류의 문화적 자산이 어떤 이유로 치유의 힘을 지니고 있다고 말할 수 있으며 그 연극이라는 문화적 요소를 어떻게 우리의 삶 속에 받아들여야 하는가를 묻고 확인하는 것이다. 연극은 몸에 좋기 때문에 먹는 건강보조식품 같은 것이 아니다. 그것은 이웃과 나눌 수 있는 맛있는 음식이며, 누림이다. 나아가 내 안의 생명을 꽃피우는 에너지가 될 수 있다. 그렇다고 해서 이 과정이 이론적인 강의나 문답만으로 이루어지는 것은 아니다. 적어도 체험적 확인과정이 필요하다. 그것은 이제까지의 연극의 형식을 그대로 답습하여 체험하기보다는 몸짓, 말, 소리, 빛, 오브제, 이야기 등으로 해체하여 체험하고 그것의 결합과정을 호기심을 갖고 지켜보는 일이 될 것이다.

# 1강. 연극의 구조와 영성

## 1. 참여와 관조

의례는 희랍어로 드로메논(dromenon)인데 이는 '행하여진 것, 하나의 행동, 혹은 행동'을 의미한다. 그리고 그것이 무대 위에서 이루어지면 드라마(drama)가 된다. 이것은 '행하여진 것'이 '바라보는 것(spectacle)' 즉 어떤 사태에 대하여 미적 거리를 갖게 된 것을 의미한다. 제의에서 예술로의 이동이다. 이러한 이동을 가능하게 한 것은 무엇인가?

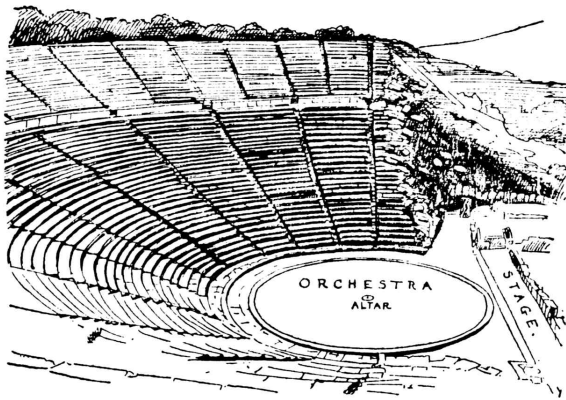


그림 1. 원형의 오케스트라를 보여주고 있는 에피다우르스 극장.

제인 해리슨에 따르면 그 혁신을 가능하게 한 것은 영웅들의 이야기이며 그 결과는 무대가 함께 춤추던 오케스트라(orchestra)를 잠식해 들어간 것이다. 드로메논이 행해진 공간은 오케스트라였다. 무언가 성스러운 것을 둘러싸고 원을 그리며 춤을 추었기 때문에 그것의 모양은 그림 1에서처럼 원형이었다.

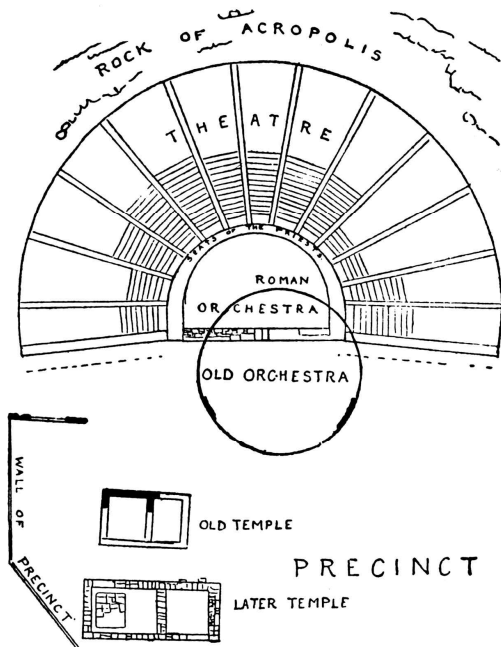


그림 2. 아테네의 디오니소스 극장.

그러나 다음 그림 2에서처럼 로마시대에는 반달모양으로 축소되며 전에는 옷을 갈아입는 천막 정도의 기능을 가졌던 스케네는 드라마를 위한 무대가 된다. 그리고 언덕의 경사면정도에서 바라보던 관객의 자리는 점차 견고한 건축물의 한 부분(theatre)이 되었다. 오케스트라에서 드로메논을 행하던 사람들에게 제의의 플롯인 생명 정령의 세계는 너무도 친숙한 것이었기에 바라보는 일이 필요 없었지만 영웅이야기와 같은 새로운 소재는 주목해야 할 그 무엇이었다.<sup>1)</sup>

이레 즉 드로메논은 현실을 변화시키려는 목적을 가지고 이루어지지만 드라마는 그 자체가 목적이다. 전자는 참여적이지만 후자는 관조적이다. 드로메논이 드라마로 변화하게 된 배경이 어떠한 간에 당신은 그 두 가지 태도 가운데 어느 쪽을 지지할 것인가?

사진실(史眞實)은 한국의 공연예술 발달과정을 악(樂)→희(戲)→극(劇)으로 설명한다.<sup>2)</sup> 마지막 발달 단계인 극에는 이야기가 들어온다. 그래서 극은 바라보아야 하는 드라마가 된다. 악과 희는 드로메논에 해당하지만 거기에도 이야기는 컨텍스트의 형태로 존재한다. 희랍에서의 그것은 봄의 정령의 이야기와 같은 것이었으며, 우리의 전통에서는 줄다리기로 상징되는 겨울과 여름의 싸움을 상상할 수 있다. 봄의 정령을 불러내는 노래나 줄다리기는 참여적이며 이는 뒤에 굿의 구조를 분석할 때 나오는 ‘놀이’에 해당한다. 그리고 무당이 읊조리는 무가는 관조적이며 ‘풀이’에 해당한다. 이렇게 삶은 들어가고 나오는 것이다. 행하고 반성하는 것이다. 21세기에도 제의와 연극은 공존한다. 그런데 이 둘이 하나의 형식 안에 공존할 수는 없는 것일까?

실제로 드라마라는 형식 안에 이 둘은 공존했다. 현대 연극이론에 ‘동화’와 ‘이화’에 대한 이와 같은 논쟁이 존재한다. 스타니슬라브스키는 관객이 몰입해주시기를 바랐지만 브레히트는 관객이 무대 위에서 벌어지는 사건에 대해 거리를 두고 성찰하기를 바랐다. 그러나 서구의 연극에서는 무대와 객석에 분명한 구분이 있었고 관객의 참여는 제한적이었다. 한국에서는 70년대 마당이론이 등장하면서 우리의 연희 전통 안에 참여와 관조, 동화와 이화가 분화되지 않은 모습으로 남아있다는 것을 알게 되었다. 특히 판소리는 계면조와 우조를 적절히 섞어가며 몰입과 거리 두기를 이야기 들려주는 방식의 역동성으로 활용했다.

슬픔 속에 머물러있는 사람은 그 슬픔의 의미를 알지 못한다. 울다가 힘이 돌아오면 웃는다. 관조다. 몸은 이렇게 참여와 관조를 반복하도록 되어있다. 그러니 몸의 기운이 늘 온전한 상태를 유지해야 한다. 어떤 사태에 과하게 몰입하거나 머물러있는 것 그리고 방관하거나 서성이기만 하는 것 모두 부자유한 상태다.

## 2. 허구를 발명하다.

호이징하는 그의 저서 ‘중세의 가을’에서 중세인들 앞에 놓인 삶에는 세 가지 길이 있었다고 말한다. 하나는 이 험난하고 참담한 세상을 부정하는 길이다. 두 번째는 그런 세상에 정면으로 도전하여 그것을 더 좋고 더 행복한 세상으로 만드는 길이다. 세 번째는 더 좋은 세상을 직접 만들지는 못하지만 그것을 꿈꾸는 것이다.

1) J. 해리슨, 『고대 예술과 제의』, 오병남·김현희 옮김. (서울: 예전사, 1996), 109~129쪽 참조.

2) 사진실, 『공연문화의 전통』, (서울: 태학사, 2007), 23~63쪽 참조.

아마도 연극은 꿈꾸는 일에 해당할 것이다. 연극은 가상이며 허구다. 연극은 허구가 허용되기 때문에 영성적인 가능성이 열리게 되며, 이 세계에 참여하게 되는 특별한 길을 제공한다. 예술은 현실세계에 거리를 유지하면서 참여하는 길이다. 제의는 일정한 목적을 가지고 재현의 행위를 함으로써 현실을 변화시키려고 한다. 제의로부터 발생한 예술은 그 자체를 목적으로 하지만 그 안에 제의의 구조를 포함하고 있기에 현실을 변화시키는 참여의 가능성이 열려있다.

어린이가 천국에 가깝다. 그 이유 가운데 하나는 스스로의 연약함을 아는 것이고, 또 하나는 보이지 않는 것을 보는 능력이다. 허구는 눈에 보이는 세계를 반영하는 것이 아니다. 분명히 내게는 경험되었지만 모두가 함께 경험할 수 없는 그 무엇을 보여주는 전달 방식이 허구다. 허구가 없다면 우리는 눈에 보이는 세계 혹은 세상이 보여주는 세계, 시뮬레이션 Simulation에 갇혀 살 수 밖에 없다. 오늘의 의무교육, 대중매체는 이런 시뮬레이션을 강화해 나가고 있다. 그러나 그것이 나의 개별적 경험과 늘 일치하는 것이 아니다. 우리는 답답함을 느끼고 판타지를 구하게 되고, 현실적으로는 공장에서 주조된 판타지를 소비한다. 이 주조된 판타지는 우리의 감각만을 자극하여 몰입을 유도한다. 이러한 종류의 허구는 우리의 개별적 경험과는 관계가 없다. 결국 우리는 우리의 개별적 경험이 반영된 성찰적인 허구를 스스로 생산하고 소비해야한다.

#### [연습]

- 계면조와 우조 구분하여 들어 보기
- 웃음과 울음 이해하기
- 나만의 판타지 만들기

#### [참고문헌]

J. 해리슨, 『고대 예술과 제의』, 오병남·김현희 옮김, (서울: 예전사, 1996)  
요한 하위징아 저, 이종인 역, 『놀이하는 인간/호모루덴스』, (서울: 연암서가, 2010)  
사진실, 『공연문화의 전통』, (서울: 태학사, 2007)

## 2강. 몸과 영성

이 과정은 몸을 사용하는 방법에 관한 것이 될 것이다. 연극은 마음, 춤 등과 함께 신체의 움직임을 바탕으로 하는 신체표현예술 가운데 하나다. 다만 연극은 가장 일반적으로 알려진 장르이기 때문에 대표 격으로 소개하는 것이며 이 과정의 핵심은 연극의 이해와 활용이라기보다는 몸이 지니는 영성적 차원과 몸짓을 소통의 도구로 이해하고 익히는 것을 목적으로 삼는다.

물론 연극은 다양한 표현방식을 수용할 수 있는 형식상의 확장성을 지니고 있어 가장 진화된 신체표현예술이지만 가장 영성적 치유의 도구라고 말하기는 어렵다. 차라리 오늘의 연극은 음성언어 또는 대본이라는 스크립트에 기초하는 방식으로부터 벗어나 잃어버린 신체표현의 지평을 되찾아오려고 노력하는 중이다. 오늘날 공연예술은 다원적으로 변화하며 진화하고 있다. 이러한 흐름 속에서 우리의 과제는 공연예술을 인간의 존재방식인 몸을 이해하고 누리는 도구로 만나는 것이며, 이렇게 훌륭하게 남겨진 인류의 문화자산에 감사하며 기쁜 마음으로 사귀기를 시도하는 것이다.

### 1. 온전함으로서의 영성

영성은 종교적인 차원에서는 대체로 신과의 사귀기를 지속하면서 자신이 속한 세계와의 공동체적인 삶을 살게 해주는 태도나 성품을 가리킨다. 보다 세속화된 표현으로는 전체성(wholeness)의 회복, 해방, 자유와 같은 개념과 관련된다. 몸에 대한 영성적 접근 또한 크게 다르지는 않을 것이다. 그러나 영성이라는 개념 안에 종래의 심신이원론적 세계관을 극복하는 과제가 포함되어 있다고 생각한다면, 몸이 지니는 영성적 차원은 전체성 혹은 온전함이라는 개념에서 보다 진지하게 접근할 필요가 있다.

오늘날 몸에 대한 담론은 몸이라는 우리말에 대하여 육체나 신체와는 다른 의미를 부여한다. 육체(肉體)는 정신과 대비하여 물질적인 성격을 강조하는 말이며, 신체(身體)는 몸의 형태와 구조에 관심을 둔 말이라고 볼 수 있다. 이에 대하여 '몸'은 이 세계의 다른 존재와는 분리된 개체성을 강조하는 개념으로, 존재의 고유성을 의미하는 한편, 모든 생명체가 이 세계에 존재하는 방식이다. 그렇다면 그렇게 몸으로 존재하는 우리는 어떻게 신 그리고 이웃과의 관계를 맺으며, 해방되고 자유로운 삶을 얻어내는가? 성서에서 예수는 제자들에게 이렇게 말한다.

그러므로 하늘에 계신 너희 아버지의 온전하심과 같이 너희도 온전하라. [마태 5:48]

온전(穩全)하다는 사전적 의미는 '본바탕 그대로 고스란하다.'이다. 그렇다면 몸 또는 몸으로 사는 삶의 본바탕은 무엇인가? 이 과정에서는 이에 대해 최근 유행하는 몸철학적인 접근보다는 '몸 사용법'과 같은 실제적이고 수행적인 관점에서 접근한다.

### 2. 몸 사용법에 대하여

어쩌면 우리는 스마트폰 사용법보다도 우리의 몸을 사용하는 방법에 대하여 무지할지도 모른다. 몸을 잘 쓰는 것은 특별한 재능이 있거나 그런 종류의 사람들이 택하는 전문적인 일의 영

역이라고 생각할 수도 있다. 그러나 미모를 가꾸는 일이 더 이상 연예인들의 관심사만은 아닌 것처럼 몸에 대한 이해와 수행은 이제 일상에서 부딪히는 문제와 관련되며 보다 깊게는 삶 전체 그리고 사회에 대한 인식과 태도의 전환을 가져다 줄 수도 있다. 오늘의 문명이 보여주는 물질주의와 육체주의는 금욕주의나 정신적인 추구만으로는 극복할 수 없는 전면적인 것이 되었다. 그것은 오히려 물질과 육체를 전체성의 관점에서 다루고 그것에 대한 주인으로서의 능력을 갖추는 방향으로 가야한다.

이제 몸을 모르면 나에게 다가오는 일이나 사건을 해석하고 대응하는데 문제가 생긴다. 몸은 이제 자기표현과 소통의 수단이며, 물질적인 풍요와 인간관계를 누리고 조절하는 욕망 충족의 도구가 되었기 때문이다. 몸을 하늘로 가야할 영혼을 잠시 담아두는 그릇이거나(중세), 노동이라는 생산의 도구(근대) 정도로 대할 때와는 달라졌다. 인간관계가 복잡한 사회일수록 스킨십이 늘어난다. 이는 몸을 통한 즉각적인 소통행위다. 머리를 쓰는 사회일수록 몸으로 보여주는 것에 열광한다.

몸이 따르지 못하는 생각은 공허하며, 몸과 분리된 뇌의 활동은 창의적일 수 없다. 자신감 있는 태도, 섬세하고 전달력 있는 동작, 활력이 넘치는 움직임, 삶을 즐길 줄 아는 자유로운 몸짓. 오늘날 우리를 행복하게 해주며, 동시에 우리를 매력적인 사람으로 만들어주는 요소들이다. 그리고 이 항목들은 당연히 우리를 방어적이고 수동적인 매너리즘을 넘어 창의적인 문제 해결 능력이 있는 사람으로 만들어준다.

신체를 사용하는 예술은 나름대로 그들의 표현 능력을 극대화하기 위해 몸 사용법을 터득하고 연마했다. 그 밖에도 스포츠나 무술, 운동요법 등에서 매우 전문적인 연구가 진행되었다. 문제는 이러한 전문영역의 성과가 어떻게 일상의 삶과 관계 맺으며 영성적인 삶을 살도록 도울 수 있는가 하는 것이다. 마찬가지로 현대 과학의 성취는 눈부시지만 역시 전문영역을 넘어 생활 속에서 과학으로서 작동하지는 못한다. 특히 한국의 역사에서 몸은 인문학적으로 다루어질 기회를 얻지 못하여 관련된 기록을 찾기가 쉽지 않다. 따라서 이 과정에서는 일상언어를 통한 접근을 택한다. 전문적인 체험을 가진 사람이 모두가 사용하고 있는 일상의 언어 속에 담긴 원리를 찾아주어 일반의 접근을 용이하게 해주는 것이다.

### 3. 애쓰고, 용쓰고, 기를 쓰는 몸짓의 원리

- 우리말 속에 숨어있는 몸짓의 원리 -

우리말에는 몸의 기운이 어떻게 쓰이는가에 대한 경험적인 정보가 절묘하게 담겨있다. 먼저 우리말 가운데 '애쓴다. 용쓴다. 기를 쓴다.'라는 말의 용례나 파생어들을 통해서 몸의 기운을 모아쓰는 세 가지 중심(center of body, chest, head)과 그 운용(運用)의 원리를 풀어보기로 하자. 다만 그 이전에 기운이라는 말에 대한 이해가 필요하다.

기운의 사전적 의미는 '생물이 살아 움직이는 힘'이다. 이는 한자어가 아닌 우리말이다. 한자문명권에서 기(氣)가 생물과 무생물의 구분을 두지 않는 개념이라면, 우리말의 '기운'은 '생명체 안에서 작용하는 기'라고 볼 수 있겠다. 힘이나 에너지라는 말을 두고 굳이 기운이라는 용어를 사용하는 것은 앞의 두 개념이 주로 물리적인(physical) 작용을 지칭한다면 기운은 마음의 작용까지 포함하는(psychological) 심신일원적인 개념이기 때문이다. 마임가들이 말하는 압력(pressure)과 같은 개

념이 이와 매우 가까운 것이지만 설명이나 체계가 부족하고 마임가가 경험하는 특별한 무엇이라는 정도에서 보편성을 확보하지 못한다.<sup>3)</sup> 이와 같은 일원성에 대한 것은 '애, 용, 기'와 같은 우리말의 일상언어를 해석하는 과정에서 충분히 설명될 것으로 안다.



### 3.1. 애쓴다.

하단전(center of body, 골반)에 기운을 모아 쓰는 것을 말한다.

[용례] 애쓴다, 애간장이 탄다, 애달아한다, 애달프다, 애꿎다.

[해석] 일반적으로 '고생 한다'는 의미로 쓴다. 애는 창자의 옛말이다. 용례로 보아 힘든 일을 하거나 깊은 감정을 불러일으키는 경우를 말하는 것으로 볼 수 있다. 이렇게 보면 애쓰는 일이 많은 사람은 대체로 감정이 풍부하고 그 표출이 자연스럽다고 볼 수 있다. 그러나 지나치게 되면 감정에 사로잡혀 중심을 잃을 수도 있다.

[활용] 걷기를 비롯한 기계적인 움직임이나 감정을 표현할 때 쓰인다.

#### [실습]

- 하단전에 기운을 모으는 방법 세 가지
  - 누군가가 뒤에서 똥침을 놓는다고 상상한다.
  - 쪼그리고 앉았다가 하체의 힘만으로 서서히 일어난다.
  - 발꿈치를 높이 들었다가 최대한 느리게 내려놓는다.
- 애쓰며 걷기: 골반을 이용한 걷기, 지르밧기, 조폭처럼 걷기.
- 점프동작, 기마자세
- 웃음과 울음.

3) 끌로드 끼쁘니, 『마임북』, 박희태 옮김, (서울: 예니, 1996), 59~60쪽 참조.



### 3.2. 용쓰다.

중단전(chest, 명치)에 기운을 모아 쓰는 것을 말한다.

[용례] 용용 죽겠지, 용심을 낸다, 용솟음치다. 용두레

[해석] 여러 파생어로 보아, 용은 상승하는 기운의 뜻을 지니고 있음을 알 수 있다. 따라서 용은 중력과 반대되는 방향으로의 추진력 또는 부력으로서 인간의 직립을 가능하게 하는 힘이며, 감정과 생각이 만나 일정한 의지(意志)를 만들어내는 것을 말한다.

[활용] 몸의 균형을 잡거나 의지를 갖고 행동하는 모습을 표현한다.

[실습]

- 중단전에 기운을 모으는 방법: 명치위의 부분을 뒤로 조금 꺾는다.
- 용쓴 상태에서 팔을 들어 올리고 내리는 동작을 반복하면서 상승하는 기운을 느낀다.
- 용쓰며 걷기, 명치에서 나오는 시선으로 걷기, 양반 걷기.
- 얼굴 또는 몸짓의 표정 만들기.

### 3.3. 기를 쓴다.

상단전(미간이나 정수리)에 기를 모아 써 쓴다.

[용례] 기를 쓰고 덤빈다, 기를 쓰고 도망간다.

[해석] 비상(非常)한 기운을 쓴다는 의미로 쓰인다. 용례를 살피면 막막하여 빠져나갈 길이 보이지 않는 위기의 상황 앞에서 그 상황을 극복하려는 모습을 이르는 말이라고 여겨진다. 따라서 기운을 집중시키거나 남김없이 사용함으로써 일상의 한계 또는 장애를 넘어서는 것을 말한다.

[활용] 습관화되지 않은 동작을 하기 위해 몸을 컨트롤 또는 상상하거나 집중하는 모습 즉 보이지 않는 것에 대한 대응 또는 극적인 상황에 대한 반응을 표현.

[실습]

- 상단전에 기운을 모으는 방법 세 가지
  - 머리를 감싸고 있는 근육들을 움직여본다.
  - 가능한 사람은 귀를 움직여본다.
  - 귀신을 만났을 때를 상상한다.
- 기(를) 쓰고 걷기, 좁은 공간에서 서로 부딪히지 않고 이동하기.
- 마네킹 놀이
- 놀라는 몸짓과 표정 만들기.

[표1] 세 가지 기운에 대한 동서양의 개념 비교

기운	동의학적 개념	서구 마임의 구분
애	하단전	center of body: 골반
용	중단전	chest: 가슴
기	상단전	head: 머리

[표2] 세 가지 기운의 특성

기 운	물리적 측면	심리적 측면
애	기계적인 움직임을 관장하는 중심이다.	감정을 느끼고 표현하는 중심이다.
용	중력을 이기는 힘이다.(비교: clinamen <sup>4)</sup> )	의지를 갖고 행동하는 모습을 표현. 몸과 마음을 이어주며 움직임의 내용이다.
기	움직임을 통제하고 정교하게 한다.	보이지 않는 것, 위기 상황에 대응

### 3.4. 통합적인 이해와 활용

- **직립:** 애쓰고, 용쓰고, 기를 쓰는 세 가지 기의 운용을 통해 몸을 추켜세워 바로 서거나 무너져 내림을 다양하게 표현할 수 있다.

- **보행:** 애쓰고 걷기는 힘과 안정감을 주며, 용쓰고 걷기는 균형과 활기를 느끼게 하고, 기 쓰고 걷기는 통제와 추진력을 동시에 보여준다.

- **가장 생기 있고, 균형 잡힌 상태는? ‘온’**

‘온전(穩全)하다’는 사전적으로는 ‘본바탕 그대로 고스란하다.’라는 뜻이다. ‘온’을 제대로 발음하면 애·용·기 세 기운을 모두 느낄 수 있다. 이렇게 세 기운을 모두 모두 느낄 수 있는 상태, 즉 어느 한 쪽으로 기운이 과도하게 집중되거나 결핍되어 있지 않으면 내적 기운이 온전한 상태라 할 수 있다. 우리가 평상심이라 말하는 것 역시 크게 다르지 않을 것이다. 무엇을 하거나 나 자신이 열려있고, 또한 집중할 수 있도록 깨어있는 상태다.

## 4. 숨과 기운

숨은 몸에 산소를 공급하고 이산화탄소를 배출하는 순환기능뿐 아니라 몸 안의 기운을 모으고 다시 흩어놓는 데 있어서 결정적인 역할을 한다.

[표3] 호흡의 구분과 특성

구분	기운	기능	설명
바탕 숨	애	순환	모든 숨의 바탕이 되며, 익숙한 동작, 생각 등 특별한 신체의 기능이나 조절이 필요하지 않거나 외부의 자극이 없을 때 이 숨으로 돌아온다.
스스로 숨	용	소통/휴식	숨을 의식하는 가운데 속도나 양 등을 조절하여 쉬게 되는 깨어있고 열려있는 숨이다.
일 숨	기	조건반사	위기대응, 감정표출 등 외부의 자극에 대응하여 움직이도록 예민하게 해준다.

4) 고대 그리스 철학자 루크레티우스Lucretius Carus가 에피쿠로스Epikouros의 원자론적 이론을 옹호 하면서, 주어진 관성적 운동에서 벗어나려는 힘의 성분 혹은 경향을 지칭하기 위해 사용한 개념. 원자가 진공에서 자신의 무게에 따라 떨어질 때에 원자는 직선으로 떨어져야할 텐데 그렇지 않고 언제 어디서나 주어진 방향에서 약간 벗어난다. 여기서 우리가 발견할 수 있는 것은, 원자가 단지 중력에 이끌려 떨어지고 있는 무속도가 아니라 자신의 속도도 가지고 있다는 것이다. 원자의 고유한 속도는 바로 중력을 이기는 힘, 중력을 벗어나는 힘에 의해 정의된다. 루크레티우스는 중력이나 관성에서 벗어날 수 있는 원자의 힘을 클리나멘이라고 부르고 이 비결정성, 즉 이탈과 탈주의 힘이야말로 세상의 살아있는 것들이 갖는 자유의지 그 자체라고 보았다.

#### 4.1. 스스로 숨 만들기

의식적인 호흡은 훈련을 통해서만 일정한 능력이 생긴다. 그리고 그것은 오늘날 우리가 잃어버린 것 중에 하나다. 정신없이 살다가 가끔 심호흡을 할 때 내 마음을 되찾게 되는 것처럼, 스스로 호흡하는 것을 쉽이라 한다. 글자 그대로 숨을 쉬는 것이다. 흔히들 말하는 대부분의 스트레스는 쉽표를 갖지 못하기 때문에 만들어지는 것이다. 애연가들의 즐거움은 니코틴의 작용에도 있지만 스스로의 숨을 되찾는 것이다. 좌선이나 요가 역시 이 ‘스스로 숨’을 통해 진정한 자아나 신과 소통하려는 방법 가운데 하나라고 생각된다. 문제는 이것이 마치 마약처럼 중독성이 있다는 것이다. 가끔은 정신을 하나의 초점으로 모으거나 정신줄을 놓거나 할 필요가 있다. 그렇게 이 세 가지 호흡을 잘 오갈 수 있을 때 그 삶은 생동감이 있다 할 것이다.

#### 4.2. 숨과 기운은 몸짓의 날줄과 씨줄이다.

앞에서 배운 애.용.기 이 세 가지 기운을 모을 때, 즉 그 준비과정에서 우리는 숨을 들이 쉬게(들숨) 된다. 그리고 그 숨을 내쉬더라도 기운은 유지되거나 그 다음의 호흡에 의해 더욱 강화될 수도 있다. 그렇게 해서 기운은 몸짓 또는 일의 연속성을 만들어준다. 그러나 숨은 이러한 기운의 연속성과는 반대로 몸짓의 불연속성을 만들어 낸다. 숨을 들이 쉬는 것이 환기(喚起)라면, 내 쉬는 것은 전환의 포인트, 즉 전기(轉機)가 된다. 기운의 강약을 조절하고 느낌의 변화를 주어 섬세하고 다양한 몸짓을 가능하게 하는 것이 바로 숨이다. 그러니 숨과 기운의 관계는 몸짓의 연속성과 불연속성을 만들어내는 옷감의 씨줄과 날줄과도 같은 관계라 하겠다.

반드시 공연을 위한 몸짓이 아니라 하더라도 여러 사람 앞에서 자신의 의견을 이야기해야 하는 경우나 손님을 맞이하는 경우 또는 회식이나 파티처럼 다른 사람과 어울리며 자신의 에너지를 표출하고 교감해야 하는 경우 자각적이고 의식적인 호흡 즉 ‘스스로 숨’의 역할은 절대적이다.

### 5. 움직임과 표현의 길

#### - 굽혔다 펴며(屈伸) 나아간다.

굽혔다 펴는 순간 애를 쓰게 된다. 근기(根氣)를 만드는 것이다. 이것은 하체의 힘을 이용하여 상체를 쓰는 서양의 웨이브(wave)의 원리와도 통한다.

#### - 들었다 놓으며(昇降: 춤: 추켜올림) 표현한다.

굴신의 결과로 우리의 몸은 들렸다가는 다시 내려가는 과정을 반복하게 된다. 들린 몸은 반드시 용을 쓰고 있으며 내려오는 동안에 중단전에 모였던 기운인 용은 온몸 특히 사지로 옮겨지며 다양한 사위를 연출한다.

#### - 굴신에 의한 모든 움직임은 독립적이고 불연속적이거나 각각의 움직임 사이엔 정지가 없다.

아래위로 뛰는 무당의 춤을 일러 “위로는 천신을 만나고 아래로는 지신을 만난다.” 하였으니 한차례의 추켜올림과 내림이 몸짓의 한 호흡을 이룰 뿐 아니라 하나의 우주를 만드는 것이라 할 수 있다. 이렇게 한 춤 한 춤이 독립적인 우주를 형성하여 불연속성을 갖게 되지만 생성된 각각의 우주는 몸(사지)의 관성에 의해 연속성을 얻는다. 다른 표현으로 하면 ‘끊어질듯 이어지는’ 것이다.

- 춤과 마임의 분리가 없다.

춤과 마임은 모두 짓<sup>5)</sup>의 개념 안에 통합된다.

춤은 하단전에서 만들어지는 기운인 애를 굴신을 통해 중단전으로 끌어올려 용의 기운을 만들고 상단전의 기운인 기의 통제 하에 다시 사지(四肢)로 보내는 일련의 과정 곧 짓의 반복이다. 이때 중단전의 기운을 모두 사지로 보내버리고 스스로를 비우면 그냥 춤인 것이지만 중단전의 모인 기운을 그대로 잡은 채로 사지를 놀리면 마음(心)을 써서 움직이는 발림 또는 너름새가 된다.

발림은 서양의 마임(mime)에 가까운 개념이고 춤사위를 비롯해서 탈춤이나 판소리 등 극적인 표현을 지닌 장르에 두루 쓰이는 말이지만 너름새라는 말은 제스처(gesture)에 가까운 말로 판소리에서만 쓰이는 말이다. 모두 몸짓(四體)을 의미 전달의 영역으로까지 확장시키는 개념이라고 보겠다. 그러니 ‘마음을 쓰고 안 쓰고’에 따라 의미의 영역으로의 확장이 있고 없을 뿐인 것이다.

공연인류학에서 혹자는 인류의 가장 처음의 표현방식을 팬터마임댄스(pantomime dance)라는 개념으로 설명한다. 우리말의 발림은 이 미분화된 개념에 가깝다. 춤과 마임의 분리는 서구근대예술의 특성일 뿐이다.

[연습]

- 기운쓰기 훈련
- 마임과 춤의 기초적인 체험 해보기

[참고문헌]

플로드 끼쁘니, 『마임북』, 박희태 옮김, (서울: 예니, 1996)

---

5) 짓이라는 말은 몸의 각 갈래들의 움직임을 뜻하는 것이 아닌가 생각된다. 악기를 연주하는 움직임을 사체 짓이라 하는데 이는 곧 사지(四肢)의 다른 말인 사체(四體)에서 온 것으로 추정되며 춤의 여러 다른 모양새를 사위라 하는데 이 말도 사지의 위상이나 위치를 의미하는 사위(四位)의 개념이 아닐까 한다.

### 3강. 풀이와 놀이

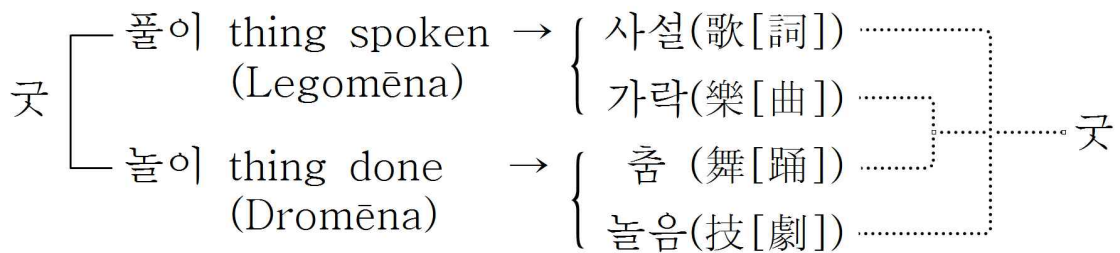
#### 1. 소통.참여.창의의 원형을 찾아서

오늘 한국 사회의 인상을 요약하면 한마디로 ‘소통.참여.창의가 없는 사회’다. 각자의 에너지가 고립을 면치 못하는, 속이 터지고, 우울하고, 울화가 치미는 ‘용용 죽겠지’<sup>6)</sup>다. 개인의 능력과 욕망이 하루가 다르게 성장하는 어찌면 에너지 과잉의 사회지만 이러한 에너지의 소통을 통해서 시너지를 만들어내기보다는 아직도 경쟁을 통해 줄을 서게 하고 밤을 새워 일하게 만드는 쥐어짜는 사회요, 자발성 제로의 천박한 사회다. 다시 말하면 오늘의 한국사회가 처한 이와 같은 경화(硬化)의 국면을 해소하고 새로운 지평으로 한 걸음이라도 내딛기 위해서는 지금은 낫설어진 ‘소통.참여.창의’와 같은 가치의 회복을 당면과제로 삼아야 한다.

필자가 ‘회복’이라 말하는 까닭은 그와 같은 가치는 21세기 들어 전혀 새롭게 등장한 과제가 아니며 한국의 문화적 전통 안에 미처 주목하지 못했던 풍부한 유산이 존재하기 때문이다. 다만 일정한 기간 동안 한국사회가 이와 같은 가치를 스스로 유보하거나 그 유보했다는 사실도 기억해낼 수 없을 정도의 시간이 흐르는 가운데 상실한 것으로 보아야 할 것이다. 문제는 이상실이 문명의 대전환이라고도 일컬어지는 이 새로운 시대의 도전에 대응할 사회적 체질을 형성하는데 있어서 치명적인 결함이 되고 있다는 사실이다. 따라서 이 글에서는 한국의 기층문화의 중요한 자산으로서의 곳을 ‘소통.참여.창의’의 가치에서 새롭게 들여다보고 그 구조와 의미를 재해석해 보고자 한다.

#### 2. 곳은 풀이와 놀이의 이중주다.

민속학자 김택규에 의하면 곳은 ‘풀이’와 ‘놀이’라고 부르는 두 가지 행위의 결합이다.<sup>7)</sup>



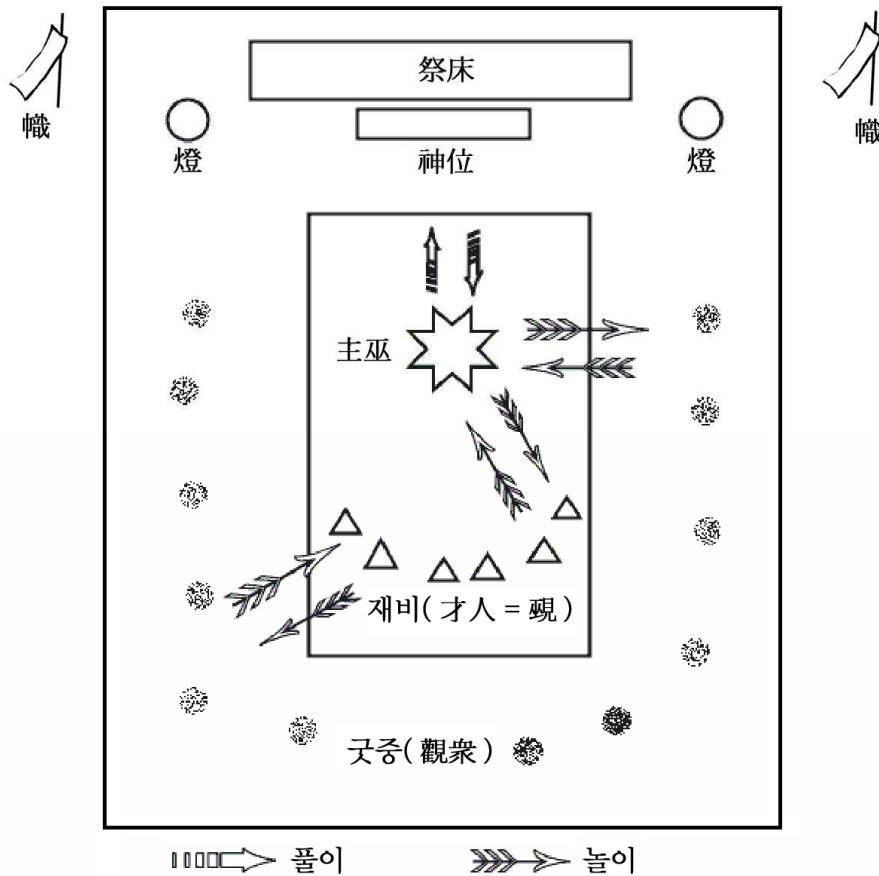
[그림1.] 곳의 구조

[그림 1.]은 풀이를 곳의 과정에서 ‘말한 것’으로, 놀이는 ‘행한 것’으로 나누고 곳에 내재하는 예술적 요소들이 분화하는 과정을 설명한 것이다. 곳에서 풀이와 놀이 두 가지 요소를 찾

6) ‘용용’이라는 말은 ‘용솨음친다.’나 ‘용을 쓴다.’라는 말에서와 같은 쓰임새로 여기서 ‘용’은 중력의 반대 방향으로 움직이려는 기운이다. 기운은 심신 일원적 개념으로 감정과 물리적인 힘의 솨구침은 있으나 밖으로 표출(output)될 수 없는 상태를 ‘용용 죽겠지’라고 하는 것으로 보인다.

7) 김택규, 『한국농경세시의 연구-농경의례의 문화인류학적 고찰』, (경북: 영남대학교 민족문화연구소-민족문화연구총서11, 1991), 457~463쪽 참조.

아내어 구조화한 것은 탁견이라 할 수 있을 것이다. 그러나 풀이를 ‘말한 것’으로, 놀이는 ‘행한 것’으로 나누는 것은 굿이 지나는 정신과 신체에 대한 인식 또는 태도를 이원론적으로 해석하게 만들 가능성이 있다. 굿에 내재하는 예술적 요소들이 분화하는 과정을 설명하기 위한 것이라면 큰 문제가 되지 않겠지만 굿을 소통의 형식 또는 과정으로 이해할 때에는 풀이와 놀이는 ‘말한 것’과 ‘행한 것’ 이상의 의미를 지니고 있을 뿐 아니라 서로 밀접하게 결합되어 하나를 이룰 때 비로소 굿이 성립되기 때문이다.



[그림 2.] 별신(別神)의 굿판<sup>8)</sup>

김택규가 파악한 풀이와 놀이는 그림 2에서 보다 분명하게 제시된다. 김택규는 자신이 관찰한 바를 다음과 같이 묘사한다.

“각 거리를 관찰하면 主巫가 白米와 乾魚로 상징되는 神位가 있는 쪽을 향하여 절하고, 唱.舞할 때와, 재비와 굿중 쪽으로 향하여 歌舞할 때는 전체의 굿판 분위기가 완연히 달라진다. 전자에는 主巫의 풀이의 소리와 춤과 禱詞의 소리, 그리고 재비의 주악 이외는 일체의 잡음이 배제되는 것 같다.

그러나 主巫가 관중과 재비의 쪽으로 향하여 歌舞할 때면, 굿판의 양상은 아주 단판이다.

8) 김택규, 앞의 책, 461쪽에서 인용. [그림 2.]는 “동해안 平海마을에서 행해진 豐漁祭의 별신굿판에서 관찰한 巫覡과 관중의 수작을 도해해 본 것이다.”

야유가 굿중에서 터져 나오기도 하고, 웃음과 음담패설까지 어지럽게 오고가는 俗劇으로 化한다. 主巫와 재비의 농담의 응수, 主巫와 재비, 재비와 굿중이 어지럽게 음란하기까지 한 言動을 주고받기도 한다. 主巫의 춤에 관중에서 추임새가 가해지고, 함께 일어서서 춤 추는 사람까지 나오기도 한다. 舞.踊.歌.唱.劇 등의 제 요소가 혼연히 융합된 것 같은 상황이 계속된다. 문자 그대로 “手足相應” “踏地低昂”의 상황이 “晝夜無休”로 歌.舞.飲.食과 함께 계속되는 ‘놀이’의 장면이 되는 것이다. 분위기가 고조되면 하나의 거리가 끝나고, 主巫는 神前으로 방향을 바꾸고 공손히 절하고 풀이를 시작한다. 굿은 이와 같이 ‘풀이’와 ‘놀이’의 二重構造로 되어 있는 것이다.”

물론 김택규는 이 그림을 설명하는 글에서도 풀이와 놀이를 일원적인 행위로 파악하기보다는 풀이는 신위가 있는 쪽을 향해서 하는 행위이며 놀이는 재비나 굿중을 향해 하는 행위라는 식의 이원화된 행위로 파악하고 있다. 그러나 풀이와 놀이를 행위의 방향이나 관계를 기초로 파악하되 그 행위가 담게 되는 내용을 통해서 이해하면 보다 연속적이며 본질적인 차원을 발견하게 된다.

먼저 풀이는 제단을 향하여 엄숙하게 진행된다. 신에게 문제에 대한 해답(solution)을 구하기도 하고, 이 세상 또는 무당의 시원을 설명(explanation)하기도 한다. 오늘의 문제를 해결하기 위해서 출발점으로 다시 돌아가 보는 것이다(原型回歸). 일상적으로 경험할 수 없는 신적인 세계를 열어 보이는 성별(聖別)된 과정이다. 다시 말하면 풀이는 숨은 세계를 드러내는 과정이다. 우리가 안고 있는 문제가 있다면 그것은 바로 그 숨은 세계에 있는 것이다. 그래서 굿은 마음이 답답하고 일이 꼬일 때 한다. 무엇보다도 굿은 문제를 해결하는 과정이기 때문이다. 그러나 현대사회는 굿의 이런 문제해결적인 측면의 대부분을 다른 것들로 대체할 수 있었다. 그래서 굿은 낡고 유치한 것(원시과학)이 되었다.<sup>9)</sup> 사실상 오늘의 문제는 곧잘 우리가 간과하는 굿의 또 다른 측면인 ‘놀이’에 있다.

놀이는 굿의 오락적이고 연희적인 측면이다. 이는 무당과 굿중, 무당과 재비 사이에서 이루어지는 수평적이고 세속적인 행위다. 다시 말하면 놀이는 보이는 세계에서의 관계 방식이요, 몸이 주관하는 세계의 길이다. 그러니 굿은 살맛이 안 날 때 하는 것이고, 놀이는 문제해결보다는 지금 여기에 대한 ‘누림’의 차원이다. 이 누림은 몸으로 신의 세계를 맛보는 것이다. 그렇게 해서 오히려 이 드러난 세계에 묶이기보다는 그것을 초월하여 신의 세계, 즉 숨은 세계에 도달한다. 따라서 풀이는 무당과 신과의 관계에서 이루어지는 행위이지만 숨은 세계에서 드러난 세계로의 변환이라는 방향성을 갖는다. 역으로 놀이는 무당과 굿중과의 관계에서 이루어지지만 드러난 세계에서 숨은 세계로 진입하는 방향성을 갖는다. 결국 이 두 방향성을 지닌 행위는 두 세계를 오가면서 교차 반복되고, 서로 영향을 주며 순환한다.

### 3. 소통을 위한 두 가지 능력: 신끼와 끼

9) 굿에서 귀신이라 함은 보이지 않는(非可視) 것 혹은 적어도 지금까지는 알 수 없는(未知) 것 가운데 우리에게 영향을 미치는 것들에 이름을 붙이고 형상화한 것이다. 오늘날 보이는 것과 알 수 있는 것의 영역이 상대적으로 넓어졌다 하더라도 아직도 남아 있는 영역의 크기를 가늠할 수 없는 것이 사실이다. 과학 또는 실증주의적 태도는 나머지 부분에 대해서는 방관적이며 무책임하기까지 하다. 이 점에 있어서 굿이 지니는 보이지 않는 것에 대한 이름을 붙임으로 해서 인식의 대상으로 삼으며 일정한 관계 맺기를 시도하는 것은 근대가 상실한 소통의 중요한 차원이다.

풀이와 놀이는 모두 곳을 주관하는 무당의 일정한 능력을 요구한다. 흔히 무당은 “신끼가 있어야 한다.”는 말을 한다. 이 경우 ‘신끼’는 무당의 능력과 관련된 표현이라고 추정되는 바 이 말이 어떤 의미를 담고 있으며 풀이 또는 놀이와는 어떠한 관련을 맺고 있는지 알아볼 필요가 있다.

신끼는 일반적으로 신내림과 관련되어 ‘영적인 능력’이나 예지력 같은 의미로 매우 모호하게 쓰이고 있으며 학술적인 용어로 연구하거나 정착되지는 못한 것 같다.<sup>10)</sup> 이 글에서는 ‘숨은 세계에 대한 예민함’ 정도로 사용하겠다. 이와 짝말을 이루는 ‘끼’는 대체로 예능과 관련된 재주가 있거나 성적인 욕구가 밖으로 드러나는 경우를 가리키는데 여기서는 ‘몸으로 표현하는데 친숙함’ 정도의 의미로 쓸 것이다.

이렇게 의미규정을 하게 되면 신끼나 끼는 무교와 관련된 의미를 넘어서 ‘몸과 마음’을 운용하는 사람의 능력을 포괄하며 동시에 변별하는 개념이 된다. 따라서 이 글의 주제인 ‘소통’이 ‘몸을 매개로 마음을 주고받는 일’이라 한다면 소통의 내용인 마음을 얻는 일은 신끼와 관련된 것이며, 그 매개가 되는 몸을 쓰는 일은 끼와 관련이 있다고 말할 수 있다. 다시 말해 소통이란 신끼와 끼가 협동하여 이루어지는 과정인 것이다. 결론적으로 곳을 소통의 과정이라는 측면에서 볼 때, 곳은 마음을 얻는 풀이와 몸으로 만나는 놀이가 얼마나 적절하게 결합하는가에 의해서 그 성과가 판가름된다고 할 수 있을 것이다.

이렇게 되면 신끼와 끼를 개념을 활용해 풀이와 놀이를 상호 연속적인 개념으로 재규정 할 수 있게 된다. 풀이는 ‘신끼에 의해 숨은 세계로부터 얻은 그 무엇을 끼를 통해 다른 사람들과 공유하는 과정’이며, 놀이는 ‘끼를 발휘해 표현 행위에 일정한 자유를 얻음으로써 다른 사람들을 몰입에 이르게 하고 신끼가 발동되도록 하는 과정’이다.

결론적으로 소통은 마음이 먼저 존재하고 교감이 따라오는 과정이므로 풀이의 과정으로 보아야 한다. 풀이가 소통의 내용을 얻고 실현의 의지를 갖는 것이라면 드로메논(dromenon)으로서의 놀이는 참여를 불러일으켜 소통의 일방성을 극복하는 것이다.<sup>11)</sup>

#### 4. 풀이와 놀이를 하나로

‘굿’하면 떠오르는 대표적인 장면 가운데 작두타기가 있다. 작두를 타는 행위는 스릴이 넘치는 곡예(circus)고 오락적인 프로그램이지만 바로 그 작두 위에서 무당은 공수를 하고 쌀을 뿌리는 등의 축복의 행위를 한다. 이렇듯 풀이와 놀이가 하나로 결합하는 방식이 굿의 핵심적인 원리다.

---

10) 김영주, 『신끼론으로 본 한국미술사』, (서울: 나남신서, 1992), 20쪽~30쪽 참조. 저자가 말하는 신끼(神氣)는 조선시대의 혜강 최한기의 예술론 ‘문언신끼’나, 당나라의 장언원의 화론 등에 언급된 용어로서 예술론에 국한된 개념이며 중국의 예술논쟁에서 차용한 개념이다. 따라서 무당의 능력의 한 측면을 말하는 개념으로서의 신끼는 보다 광의의 개념이며 한자어에서 우리말로 정착한 말로 보아야 할 것이다. 또한 끼라는 말 역시 사람이 지닌 능력의 특성을 지칭하는 말의 하나로 일반화되어 쓰이고 있음을 볼 때 신끼(神氣)와 구분하여 ‘신끼’로 표기하는 것이 자연스럽다고 하겠다.

11) 요한 하위징아, 『놀이하는 인간/호모루덴스』, 이종인 옮김, (서울: 연암서가, 2010), 54~55쪽 참조.

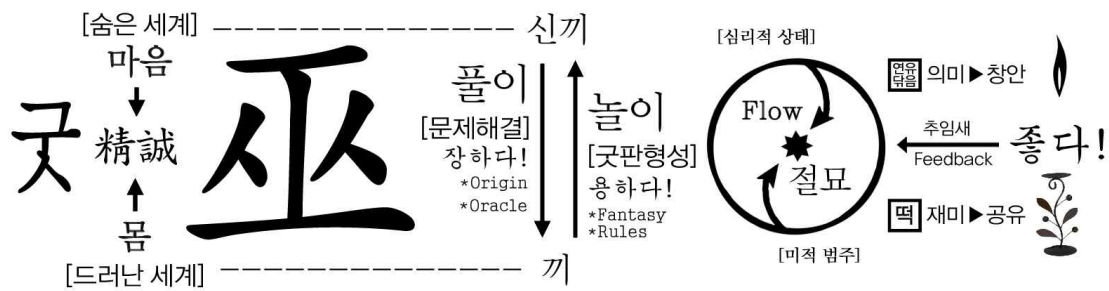


[표2] 풀이와 놀이의 예

풀이	놀이
작두위에서의 축복	‘작두 타기’라는 곡예
감당하기 어려운 메시지	점(占)이라는 놀이
고인을 기리는 마음	상여놀이

모든 굿중이 굿하는 내내 그 과정에 집중하기는 어렵다. 작은 굿은 몇 시간 내에 끝나지만 큰 굿은 여러 날이 걸리기 때문이다. 무당은 모처럼 얻은 신의 말씀 즉 풀이를 직접적인 이해관계가 있는 몇몇하고만 나누고 싶지 않을 것이다. 굿중이 이해하기 어려운 낯선 이야기가 특 터져 나올 수도 있다. 어찌겠는가? 굿중의 마음을 모아야지. 그들의 귀를 열어야한다. 또한 굿중의 입장에서는 시퍼런 작돗날 위에서 맨발로 춤을 추는 광경을 아니 보고 어찌겠는가? 소통은 마음을 주고받는 것이지만 그것은 귀를 열고 눈길을 모으지 않고는 불가능한 것이다.

풀이가 마음의 문제라면 놀이는 몸의 문제인 것이다. 점을 치는 도구와 점괘풀이의 관계가 그렇고, 음식가무(飲食歌舞)와 접신(接神)의 관계가 그렇다. 이제는 우리가 좀처럼 의미를 두지 않는 말 가운데 정성(精誠)이라는 말이 있다. 이는 ‘몸짓에 마음을 담는다.’는 뜻으로 풀 수 있다. 이 정성이야말로 굿에서는 가장 중요하게 여겨지는 말이다. 굿이 잘 안된다고 생각될 때 무당은 ‘정성이 부족하다.’고 말한다. 이렇게 굿은 몸과 마음, 보이는 것과 보이지 않는 것 이 두 지평을 하나로 이어줌으로 해서 그 분리가 만들어낸 삶의 균열과 막힘을 해소하는 일이다. 이를 무(巫)라는 글자를 풀어보며 도식화하면 이렇다.



황해도굿 가운데는 이런 점복(占卜)의 과정이 있다. 여러 개의 작대기 끝에 색색의 천을 달아 만든 한 다발의 깃발을 거꾸로 모아들고는 굿중이 제각각 두 개씩의 깃발을 고르도록 한다. 무당은 그 깃발의 색을 보고 운세를 이야기해준다. 두 개의 깃발을 고르는 ‘놀이’는 무당이 중심이 되는 ‘풀이’에 굿중의 참여가 가능하게 해준다. 두 개의 깃발을 고르는 것은 특별한 재능을 요구하는 것이 아니기에 누구나 참여할 수 있는 행위가 되고, 깃발을 고르는 자는 다른 아닌 ‘나 자신’이었기에 무당은 전적인 책임을 면한다. 마치 민주주의의 선거와도 양상이 같지 않은가.

놀이는 사실이 아닌 허구에 기초하는 이른바 ‘뽕(Fantasy, Storytelling)’이기 때문에 그 풀이의 과정은 부담스럽기보다는 흥미로운 것이 된다. 마치 우리가 텔레비전 드라마의 마음 조리는 장면을 보면서도 신다고 이야기하지 않는가. 우리는 그 한 자락의 풀이를 가슴에 소중하게 안고 돌아가는 이가 있음을 알아야한다. 그것은 개인의 결단에 속한 문제다. 우리는 종종 그 결단을 일반화하려는 유혹에 빠지지만.

이렇듯 놀이는 하위징아의 말처럼 일정한 룰과 허구성을 통해 참여를 불러일으킨다.<sup>12)</sup> 그리고 모든 풀이에는 놀이가 동반되어야한다. 아니면 그것은 독선이거나 협박이 되고, 내용이 아무리 좋아도 결국은 ‘사람을 가르치려드는’ 계몽이다. ‘풀이’하는 자가 그런 편협에 빠지는 것은 그가 악마이기 때문이 아니라 놀이의 덕이 없기 때문이다. 놀이의 덕이 없어 피를 부른다는 것을 믿을 수 있겠는가? 그것은 사실이다. 이제 우리는 살기 위해서라도 유머를 배우고, 거짓말 같은 피를 내어야한다.

우리말에 ‘장하다’라는 말이 있다. 이는 뜻을 품은 이가 그 뜻에 부합하는 재능을 얻어 세상에 펼치는 것을 말한다. 여기서 뜻을 품는 일은 풀이요 재능을 얻는 것은 놀이다. 또 ‘용하다’라는 말이 있다. 앞서 풀이 했듯이 ‘재주가 있는 사람이 그 재주를 갈고닦아 원리를 깨우치고 일정한 경지에 오른 것’을 두고 하는 말이다. 재주를 피우는 것은 놀이지만 원리를 깨우치고 경지를 얻는 것은 풀이다.

뜻을 얻는 능력은 우리말로 신끼라 하고, 재능을 갖는 것은 끼라한다. 좀 더 정확하게 풀면 신끼는 숨은 세계에 대한 예민함이고, 끼는 몸을 잘 놀리는 능력이다. 이렇게 보면 우리 주변에서 두 가지 능력 중에 어느 한 쪽이 두드러지는 사람들을 볼 수 있다. 신끼가 두드러져서 풀이의 삶을 사는 사람은 명철하고 똑똑하여 목적의식이 분명하고 추진력이 있다. 한편 끼가 두드러져 놀이의 삶을 사는 사람은 흥과 재주가 많아 삶을 즐길 줄 알고 친화력이 있다. 그러니 풀이와 놀이를 통합하는 길은 장하게 또는 용하게 되는 거다. 무당에게는 신끼와 끼가 모두 요구된다.<sup>13)</sup> 그래야 굿이 되기 때문이다. 그리고 굿중에게는 ‘정성’이 요구된다. 이것이 참여의 덕이고 소통의 원리다.

이렇게 풀이와 놀이가 하나 된 시간과 공간 즉 굿판을 경험한 굿중의 입에서 터져 나오는 탄성 또는 추임새는 ‘좋다’<sup>14)</sup>이다. 오늘의 일상언어로 풀면 ‘의미’도 있고 ‘재미’도 있다는 말이다.<sup>15)</sup> 에듀테인먼트라는 신조어나 생활정치와 같은 말이 이러한 맥락에서 이해될 수 있을 것이다.

풀이가 문제해결의 능력이요 추진력이라면, 놀이는 누림이요 화합의 힘이다. 이렇게 풀이와

---

12) 요한 하위징아 저, 이종인 역, 놀이하는 인간/호모루덴스, 48~49쪽, 연암서가, 2010

13) 능력이 출중한 무당을 용하다고 하는 것은 무당의 능력을 ‘끼’를 중심으로 평가하는 것이다. 이 호의 적인 평가 뒤에는 무당을 몸이나 쓰고 사는 천출이라는 사회적 관념이 깔려있다.

14) 영어로는 good이라는 단어가 여기에 해당하는데 바로 굿과 그 발음과 의미가 상통한다. 영어의 good은 그 어원이 god에 있다. 아마도 하나님께서 천지를 창조하고 “보시기에 좋았더라”라는 말씀을 하셨다는 성서의 기록과 관련이 있지 않을까 생각해본다. 우리말 굿의 유래를 터키어의 gut로 설명하는 견해가 있는데 그 gut의 의미가 ‘행복’이기 때문이다.

15) 의미와 재미라는 개념을 가지고 비슷한 논의를 전개한 글을 보려면 다음의 글을 참고하시길.

강준만, ‘의미와 재미 사이의 갈등’, 인물과 사상 19. 342쪽, 2001, 개마고원

놀이의 이중구조는 굿이라는 무교의 종교적 의례를 넘어 인간의 삶에 내재된 원형적인 구조이자 원리다. 더불어 살아가야하는 사회적 동물로서의 인간에게는 소통의 원리이며, 늘 새로운 도전에 직면해야하는 진화하는 존재로서의 인간에게는 창의의 원리다.

[연습]

- 자신만의 소통의 방법을 이야기해보자.
- 풀이와 놀이의 관점에서 영화, 광고 또는 정부의 정책 등을 분석해보자.
- 나의 커뮤니케이션 기획
  - 전하고자 하는 메시지 ( )
  - 귀를 기울이도록 만드는 방법 ( )

[참고문헌]

한국공연예술원 엮음, 샤먼문화-굿으로 본 우리 공연예술의 뿌리, (서울: 열화당, 2014)

## 4강. 연극은 극장을 떠났다.

### 1. 프로슈머로 연극하기

우리가 만나는 모든 곳, 내가 서있는 곳에서 연극은 시작됩니다.  
누구든지, 어디서나 그리고 모든 것이 표현의 도구가 됩니다.

앨빈 토플러는 ‘프로슈머(producer와 consumer의 합성어)의 시대를 예견했습니다.  
소통의 시대, 이제 아마추어예술은 없습니다. 예술은 소통일 뿐입니다.  
프리젠테이션, 사랑의 고백, 신앙고백, 일인시위, 추모, 파티의 시작, 시낭송, 동화구연, 사  
진촬영... 이 모든 것이 연극이 됩니다.

[마임] 말없이 시작됩니다.  
[놀이] 지금/여기에서 시작됩니다.  
[판타지] 꾸미고/만들면 재미있어집니다.  
[소리] 우리가 내는 소리를 기록하면 대본이 됩니다.

상업주의로 물든 연극에 물리고, 프로를 흉내 내는 아마추어연극을 넌센스라고 생각했다면  
내 주변에 소통의 기술이 필요하다면  
그러나 어떻게 시작해야할지 몰랐다면  
지금 오세요,  
NOW!

이상은 평생교육과정으로 연극워크숍을 개설하면서 홍보 카피로 작성했던 글이다. 연극 그리  
고 몸예에 대한 영성적 접근은 그것을 온전히 누리는 것이다. 연극에서는 그 안에 내재된 드로  
메논과 드라마, 풀이와 놀이 그리고 몸에서는 신끼와 끼, 애용기의 세 가지 기운을 고스란히  
누려볼 기회를 갖는 것이다. 스스로 의례를 기획하고, 나만의 판타지를 꿈꾸고, 이웃과의 소통  
을 시도해보는 것이다. 생산과 소비의 개념에서는 프로슈머가 되는 것이고, 소통의 대상은 친  
구, 가족, 이웃과 같은 나의 초대에 응할 수 있는 최소한의 사람들이다. 그 이상을 꿈꾼다면  
우리는 전문가가 되어야한다. 그러나 연극은 더 이상 그 본연의 가치를 지니고서는 극장이라  
는 불특정 다수를 상대하는 특화된 공간에 존립하기 어렵다. 그 역할은 이미 대중매체가 모두  
가져갔다. 대량복제가 가능한 미디어와의 경쟁은 불가능하기 때문이다. 이미 극장은 가수를  
동원한 뮤지컬과 탤런트가 주연을 맡는 상업적인 연극, 개그콘서트 같은 것으로 채워지고 있  
다.

그래서 연극은 우리의 삶의 현장에서 누리는 일용할 양식과 같은 그 무엇이 되었다. 문화예술  
교육, 커뮤니티 씨어터, 마을극장, 프로슈머 연극 등이 그것이다. 그러니 더 이상 먹고사는 방  
식으로써 옷 입혀진 프로들의 연극을 흉내 낼 이유가 없다. 그리고 그 제작과정이 신비화되어  
서도 안 된다. 연극을 이루는 구성요소가 분업화하고 전문화 한 것은 산업적인 시스템을 옷  
입은 것이다. 이제 몸짓, 말, 소리, 빛, 오브제, 이야기와 같은 구성요소는 생활의 영역에서 가  
장 접근이 용이한 방식으로 다시 체험되고 거기에서 다시 생활적인 아름다움을 찾아내야한다.

연극을 생활 속에서 누린다는 것은 호사가 아니다. 원래 있었던 것을 되찾아오는 것이며, 그것으로 인해 '새로운 세계'로부터 나와 공동체를 지키며, 현실적인 삶과 나의 가치를 성취하는 동력을 만드는 길이다. 꿈꾸지 않는 자는 세상의 욕망을 자신의 것처럼 받아들여 살 수 밖에 없으며, 연기하지 않는 자는 이 사회의 복잡성을 이겨내지 못하고 폭력적이 될 수밖에 없다. 자신의 스타일을 창조하지 못하면 명품 가방 없이는 우울한 관계 속에서 살아야한다.

## 2. 거리공연으로의 초대

거리공연은 일상의 공간 안으로 밀고 들어온 판타지다. 도시의 일상은 지루하게 반복되지만 한편으로는 늘 새로운 무엇을 기대하며 산다. 만약에 그 일상의 공간에서 새로운 변화를 보게 된다면 나 자신의 일상에도 변화가 가능하다는 믿음이 생기지 않을까? 실제로 극장이나 갤러리 같은 특화된 공간에서 소통되는 우리가 예술이라고 부르는 판타지의 작은 부분만이라도 거리나 카페, 결혼식장, 회사로비와 같은 일상의 공간으로 옮겨 온다면 그 파장은 대부분 상상을 뛰어 넘는다. 이것은 막혀있던 물길이 열리는 것과도 같다. 그것은 누림이다. 물론 그것은 안전하지도 무언가 보장된 수입이나 지원도 충분하지 않을 수 있다. 그러나 이미 예술과 일상의 경계는 무너지고 있다. 점차 이러한 시도가 존중되며, 그에 대한 상호호혜적인 보상을 기대할 수도 있을 것이다.

다음은 필자가 번역중인 책<sup>16)</sup>의 일부를 옮겨온 것이다. 유럽에서 거리공연이 본격적으로 등장하는 배경을 설명해 놓았다. 25년 전에 쓴 글이지만 그 당시의 유럽과 오늘 한국의 거리공연의 상황은 매우 닮아있다. 이글에 등장하는 바깥공연 outdoor performance라는 용어는 기존의 예술이 소통되는 특화된 공간 밖에서 이루어지는 공연예술형태를 지칭한다. 흔히 거리공연 street theatre이라고 부르는 종류는 그 가운데서도 특히 거리라는 공간에 맞추어 발달된 형태에 한정된 용어다.

### 사람들의 태도가 바뀌고 있다.

지난 십 오년 사이에 바깥공연에 대한 사람들의 태도에 큰 변화가 있었다. 1970년대 말에만 해도 거리공연자는 구걸이나 방해로 이유로 구속되거나 일정한 값을 치러야 했다. 지방 정부는 아직도 장소와 시간 그리고 버스커의 자질을 문제 삼거나 규제하려들지만 많은 도시 특히 관광관련기관이 그들이 공연할 수 있는 공간을 허락한다. 파리에 퐁피두센터가 만들어지면서 그 디자인에 특별히 거리공연에 적합한 공간을 포함시켰다. 그것은 하나의 이정표가 됐고 다른 도시도 점차 그 뒤를 따랐다. 사람들은 버스킹이 무언가 색채로 가득하고 생동감 있으며 평범하지 않은 것을 공급해줌으로써 별로 흥미롭지 못한 쇼핑센터의 환경을 향상시킨다는 것을 알게 됐다. 사전에 조정된 바깥공연은 실제로 지방자치단체에 의해 장려되며 꽤 많은 보수를 받기도 한다. 유럽전역에서 많은 축제가 거리공연만을 위해 만들어지고 대부분 국제적인 문화행사는 부대행사로 거리공연을 포함시킨다. 바깥공연에 대한 요구는 지속적으로 늘어나고 있으며 예술에 대한 기여가 점차 인정받고 있다. 아직 약간의 편견이 남아있긴 하지만 신문에 바깥공연에 대한 리뷰가 극장공연과 같은 방식으로

---

16) Bim Mason, Street Theatre and Other Outdoor Performance, London, 1992, Routledge. 9~13쪽 인용.

실리기 시작했다.

예술 활동의 새로운 영역의 출현은 그저 진공상태에서 이루어지는 것은 아니다. 지난 몇 년간 이루어진 바깥공연의 성장은 우리에게 채워져야 할 모종의 욕구가 있으며 점차 미래에 중요하게 여겨질 어떤 역할이 있다는 것을 보여준다. 이처럼 급속한 발전을 이룬 것은 20세기에 발생한 두 가지의 커다란 변화가 있었기 때문이다. 첫 번째는 일차세계대전 이후의 정치적 경제적 변화의 결과로 나타난 예술의 민주화이며, 두 번째는 영화나 텔레비전, 비디오 등의 커뮤니케이션 기술이 불러온 공연예술의 엄청난 변모다.

## 영화, 텔레비전, 비디오가 가져다 준 것

영화의 등장은 공연예술에 포함된 모든 장르에 대하여 하나의 재앙이었다. 고용시스템을 바꿔서 살아남을 수 있었던 몇 가지 경우를 제외한다면 그가 공연자건, 제작자나 스텝이건 간에 그것을 피할 수는 없었다. 영화는 한 번 만들어지기만 하면 제작비에 비해 엄청나게 싼 가격으로 계속해서 상영될 수 있었으며, 영화관은 보드빌 극장에 비하면 기술이 별로 없어도 되는 적은 인원만을 고용하고도 운영할 수 있었다. 그리고 한 작품이 모든 지역에서 일제히 상영될 수 있었다. 그것이 무대공연에 비해 현저히 싼 값에 티켓을 팔 수 있었던 이유는 상연 비용이 싸기 때문이었다. 그래서 공연예술 종사자들은 극장과 콘서트홀을 떠나기 시작했다.

20세기 초의 지배적인 연극 양식은 멜로드라마다. 어떤 종류의 대중성이 짙은 작품은 비평가들에게 경멸의 대상이었는데, 작품이 감상적이고 도덕주의적이며, 이분법적이고, 섹스와 폭력의 불고 어두운 기류를 지니고 있다는 이유에서다. 사실 현대의 많은 영화도 다를 게 없다. 교양 있는 계층은 이런 작품을 혐오했고, 노동자 계층의 지지도 받을 수 없어 결국 사라지고 말았다. 연극은 이제 교육을 많이 받은 사람들에게 봉사하게 됐고, 이런 습성은 고착돼버렸다. 텔레비전과 비디오는 이런 흐름을 더 깊게 받아들였다. 관객에게 다가가려는 모든 노력에도 불구하고 마치 시나 오페라와 발레가 그랬던 것처럼 연극은 주변으로 밀려나게 됐다. 이 현상을 그들의 작업이나, 용기를 내 새로운 관객을 찾아 나섰던 모든 시도에 대한 모독이라고 할 수는 없다. 그것이 매력적인 티켓판매 전략이든, 주민참여든, 중하층의 삶을 다루는 연극(kitchen-sink relevance<sup>17)</sup>이든, 서커스 기술 같은 대중적인 요소의 장식적인 첨가든, 무엇이었던 간에 말이다.

경제적인 불황은 이런 문제를 남겼다. 비디오 대여점이 싼 값에 영화를 보게 해준 것이다. 어쨌든 여기엔 새로운 기술의 도전이라고만 말할 수 없는 측면이 있다. 그것은 환상을 재생산하는데 훨씬 효과적이며, 별 노력을 들이지 않고도 소비할 수 있는 환상을 만들어준다. 결과적으로 연극은 같은 조건에서는 경쟁이 불가능하게 된 거다. 환상을 만들어주던 장치, 즉 사실적인 무대배경이나 조명, 무대효과 따윈 이제 갈 곳이 없어졌다. 브레히트는 관객이 무대의 배우가 실제 인물이라는 환상에 빠지게 하는 모든 것을 방해하려 했다. 그로

---

17) kitchen sink drama: 중하층 계급의 말투와 거주지를 설정한 연극을 특별히 구별하여 지칭하던 용어. 언론계에서 처음 사용했다. 1956년 로열 코트시어터에서 오즈번의 '성난 얼굴로 돌아다 보라(Look Back in Anger)'가 성공한 이후, 영화곡(英戲曲)의 전형, 특히 런던 웨스트 엔드 드라마에서 탈피한 것이었다. 그때까지만 해도 성공적인 상업연극은 거실(응접실 희극)에서 공연되고 있었으며, 주로 웨스커, 핀터, 콕스, 오웬, 아든 등의 작품을 선정했다. 그러나 이 용어는 영국 극작계의 새로운 유파를 가리키기에는 매우 피상적인 정의라 하겠다. 각자 개개인이 매우 상이한 소재와 예술적 방법으로 창작했기 때문이다.

토우스키의 가난한 연극은 비본질적인 무대장치나 배우의 본 모습을 가리는 의상을 치우고, 있는 그대로의 무대를 보여줬다. 포스트모던주의자의 경향을 쫓아, 원래는 숨겨져 있던 극장의 기계장치가 모습을 드러내기 시작했다. 아마도 건축학적으로는 파리의 퐁피두센터가 하수관이나 환풍장치, 계단 따위를 건물 밖에 배치한 것과 같은 흐름이라고 말할 수 있겠다. 음악가는 더 이상 오케스트라 피트에 숨지 않고, 아시아 극장의 관례처럼 무대 위에 자리를 잡기 시작했으며, 때로는 공연에서 중요한 연기를 맡기도 한다. 의상을 바꿔 입거나 가면을 착용하거나 특수한 무대효과를 만들어내는 일도 이제는 관객 앞에서 할 수 있게 됐다. 관객이 고맙게 여기는 것은, 완성도가 뛰어난 환상보다는 간단한 물건과 신체의 움직임이 만드는 절묘함이다. 직접적이고 진정한 관객과의 교감은 바로 그곳에 있다.

텔레비전과 영화를 넘어서는 연극의 장점은 관객에 대한 근접성과 상호작용의 가능성이라는 사실이 드러나고 있다. 근접성은 신체의 움직임이 관객의 마음을 더 움직이며, 공연자 자신이 더 훌륭한 극적 효과가 될 수 있음을 의미한다. 그로토우스키의 피지컬씨어터와 그를 추종하는 사람은 집중된 훈련이나 배우 전존재의 참여가 중요하다는 점을 강조한다. 그렇게 해서 관객은 배우가 신체적이며 동시에 정신적인, 통전적인 과정 속에 있음을 목격하게 되는 것이다. 상호작용의 가능성은 즉흥 기술과 공연자의 개별적인 특성이 중요해진다 는 걸 의미한다. 아울러 작가가 작품 창조에 대한 우위성을 잃게 되는 걸 의미한다.

바깥공연은 이 같은 새로운 발전의 양상을 매우 잘 보여준다. 바깥공연은 그것이 작동되는 장치에 대해 솔직할 수밖에 없다. 왜냐면 바깥은 무언가를 숨기기에는 적당하지 않기 때문이다. 무대장치나 조명효과와도 거리가 멀다. 바깥공연은 이동이 가능해야하기 때문이다. 바깥에서는 대사가 잘 들리지 않는다는 사실은 시각적 이미지나 신체 움직임, 즉흥성이 종이 위에 쓴 것보다 강조될 수밖에 없다는 말이 된다. 공간이 구획된 실내극장과는 달리 관객과 어떤 종류의 상호작용도 가능하다. 마르셀 스타이너Marcel Steiner의 모터바이크에 서처럼 한 사람의 공연자와 한 사람의 관객으로 만들어지는 친밀한 극장도 가능하지만 수 천 명이 볼 수 있는 대규모의 장관을 만들어낼 수도 있다. 공연자는 훨씬 더 효과적인 방식으로 관객 앞에 등장하거나 존재할 수 있다. 그는 관객 틈에도 있을 수 있고, 그들 주변을 맴돌거나 이동공연을 하면서 이끌고 다닐 수도 있으며, 그들과 어울려 놀기도 하고, 예기치 못한 곳에서 나타나 그들을 깜짝 놀라게 만들 수도 있다. 그렇지 않으면 불안한으로 그들을 에워쌀 수도 있다. 가능성을 넓히는 것, 그것이 이 가슴 뛰게 하는 변화의 모든 다양성을 창조하고 있다.

#### [연습]

- 나만의 프로슈머 연극을 구상해보자.
- 실제 거리공연을 구상하고 해보자.

#### [참고문헌]

Bim Mason, *Street Theatre and Other Outdoor Performance*, London, Routledge, 1992.