

전통인형극 <꼭두각시놀음>에 나타난 몰입과 소격의 변증법 - 브레히트의 소격효과이론을 중심으로 -

The Dialectic of Immersion and Fire in Traditional Puppetry
<Kokdugaksinorum> : Focusing on Brecht's Theory of Effectiveness

최배석

단국대학교 정책경영대학원 문화예술학과

Bae-Suk Choi(cbsk007@naver.com)

요약

몰입과 소격의 이중구조로 되어 있는 <꼭두각시놀음>에서는 상충하는 두 요소가 어떻게 변증법적으로 통합되고 그것이 주는 수용미학의 의미와 가치는 무엇인가를 탐색해 보고자 본 논문은 수행되었다. 연구 결과 첫째, 브레히트가 제시한 소격 효과 기법들이 <꼭두각시놀음>에서는 몰입 기법으로 기능할 수 있음을 보여주었다. 둘째, 관객의 참여성 확대를 위한 산반이의 역할은 몰입 효과와 함께 소격 효과를 동시에 산출한다. 이러한 산반이의 이중적 기능은 변증법적으로 통합되며 관객의 이성적 현실 성찰과 웃음과 즐거움, 그리고 유희성을 동시에 거양(擧揚)해 낸다. 셋째, 인형극은 현실묘사의 방법이 아니라 현실 바라보기 방법으로서 유효하다. 그런 면에서 인형극 <꼭두각시놀음>은 대항 담론의 생산방식으로 표현의 확장성이 무한하며 어느 공연양식보다 효과적이라는 것을 보여준다.

■ 중심어 : | 소격효과 | 몰입전략 | 사회비판 | 희화화 | 변증법적 통합 | 유희성 |

Abstract

This study points out how the two conflicting elements of empathy and estrangement that constitute the dual structure of <Kokdugaksinorum> are incorporated by dialectic; finally, this paper explores the spontaneous estrangement effects' meaning and value on the point of view of reception aesthetics.

As results of these studies, First, the Brechtian set of estrangement effects techniques showed that in <Kokdugaksinorum> it could function as an empathy technique for audiences. Second, the role of Sanbazi to increase the audience's participation was to produce both the immersion effect and the estrangement effect simultaneously. These double features of Sanbazi are dialectically incorporated and simultaneously bring about both the social reality reflection and enjoyment of the audience. Third, the puppetry is valid as not a way to describe reality but one of the ways to look at social reality. Conclusionally, in terms of producing counter-discourse, the puppet show <Kokdugaksinorum> has more extensible than any other form of performance with regard to expression.

■ keyword : | Estrangement Effects | Immersion Strategy | Social Criticism | Comic | Dialectical Integration | Playfulness |

I. 들어가며

그동안 <꼭두각시놀음>은 대체로 대본체록과 정리를 기반으로 민속학적, 문학적, 역사학적, 연극학적 접근 등 여러 각도에서 논의되어왔다. 그러나 많은 선행연구가 현상학적 연구에 치우쳐 있다. 이에 본 연구는 다소 소홀히 다루어진 공연물과 연행자, 그리고 관객과의 상호작용 원리를 브레히트(Bertold Brecht, 이하 브레히트)의 소격 효과 이론 관점에서 파악하고자 한다. 브레히트가 주장한 의도적 소격효과와 자연 발생적인 즉 비의도적 소격효과 둘의 차이점이 인형극 <꼭두각시놀음>에서는 어떻게 나타나고 있을까? 또 비의도적으로 발생하는 소격현상과 관객을 극에 집중시키려는 생산자의 몰입 전략이 상충 될 때, 수용자에게는 어떤 미학적 의미와 가치가 부여되는가를 브레히트의 서사극 이론을 적용하여 규명하고자 한다. 이는 꼭두각시놀음에 관한 부족한 시각을 보충할 수 있을 뿐만 아니라 소격 효과이론 연구에도 유의미한 작업이 될 것이라 기대한다.

전통인형극 꼭두각시놀음을 연구 텍스트로 채택한 이유는 다음과 같다. 첫째, 인형극이 갖는 특성 때문에 의도하지 않은 소격효과가 나타나기 때문이다. 둘째, 소격효과 발생요소가 명확히 드러나기 때문이다. 셋째, 소격효과 발생요소를 억제하려는 생산자의 의도가 구조적으로 잘 나타나고 있기 때문이다. 즉 꼭두각시놀음에서는 몰입을 극대화하려는 상업적 목적이 뚜렷하게 나타난다. 따라서 소격과 몰입이라는 상충하는 요소의 충돌이 하나의 극 안에서 어떻게 절충되고 통합되는지를 규명하기에 전통인형극 꼭두각시놀음을 연구 텍스트로 채택하는 것이 적합하다고 판단하였다. 본고는 심우성이 남형우 구술을 채록한 연희본을 연구 대상으로 삼았다. 그 이유는 가장 확실한 고증의 현장체록본이고 또 짜임새 있게 구성되었다고 생각되었기 때문이다. 그 외 국악TV의 악학계법, 한국예술종합학교 미디어콘텐츠센터 등의 공연실황 영상자료를 연구 자료로 사용하였다.

II. 선행연구 검토와 이론적 논의

1. 선행연구 검토

브레히트는 서사극 이론에서 현실을 모방한 연극을 보면서 극 중 사건에 몰입하거나 감정입입을 하지 않고 거리 두기를 통해 관객 자신은 자신의 현실을 바라보는 이성적 사고하기를 주장하였다. 고로 연극 생산자(작가, 연출가, 연기자)는 관객을 자신이 원하는 데로 이끌어서는 안 되며 환상성의 배격, 관객의 '의식 깨우기' 계기를 제공해야 한다고 요구한다. 그러나 꼭두각시놀음은 인형극이 갖는 본래의 특성으로 소격효과를 어쩔 수 없이 배태한다. 허술(1975)은 인형극에서 발견되는 소격화 현상을 인형 자체로 인해 발생하는 인형의 조형미(평면성)와 인형 크기, 비논리성의 강조, 인형의 비모사적 색상 등이라고 지적한다. 또 인형극 무대와 관련하여 광원(光源) 노출, 비사실적인 조명의 조도에서 소격효과가 나타난다고 보며, 극작술의 구조면에서도 등장인물의 자기소개와 관객에 의견제시 요구, 등장인물의 비판과 자기비판, 그리고 대사의 3인칭으로의 변경 등을 인형극 꼭두각시놀음에서 볼 수 있는 소격효과 요소로 파악하였다[1].

인형극은 사실주의를 거부하는 형식이기 때문에 그 자체로서 소격효과를 가진다. 김현철(2001)은 '산반이'를 놀이 공간 확장자로서, 극중 인물과 비판적 관객으로서, 극중 해설자와 연출자로서, 텍스트 확장의 연희자로 파악함으로써 소격효과 발생 요인을 보다 구체적으로 확장하는 연구 성과를 보여주었다.

그러나 위에서 언급된 소격효과 발생 요인들은 역설적으로 관객을 극으로 몰입시키는 요소로 작동할 수 있다는 양면성을 가진다. 허술(1975)은 인형극인 꼭두각시놀음에 사람의 등장, 즉 산반이는 공연자와 관중과의 상호관계를 소통시키는 매개 기능뿐만 아니라 동시에 공연자와 관중의 역할을 하는 다양한 특성을 지니고 있어 극은 2중으로 소격화 된다[2]고 주장한다. 그러나 최낙용(2009)은 인형극이 공연자와 관중 사이에 중간적인 영역의 매개자 역할을 하는 상대역(산반이)을 돕으로써 관중과의 거리감을 줄이고, 친밀감을 강화시키는 역할과 기능을 한다고 반론을 제기 한다. 즉 산반이를 둔 것

은 관객으로 하여금 공연에 좀 더 몰입할 수 있도록 하기 위해 고안한 일종의 전략적 장치로 본다[3]. 또한 꼭두각시놀음의 재담이 욕설과 야유, 직설적이고 저속한 표현이 많은 것도 대중성과 흥행성을 위한 전략으로 이해한다. 또한 공연 내용에 각 지역에 따른 사투리를 섞는다든가 어리거나 젊은 관객을 위해 유행어나 은어 따위를 몇 개 집어넣는 것도 역시 관객들의 호응을 끌어내는 흥행 전략 중 하나[4]라고 주장 한다. 이러한 견지에서 산반이가 박 침치나 다른 등장인물들과 주고받는 대화 속에 ‘말꼬리 잡기’, ‘말 따라 하기’도 웃음을 유도하는 기능뿐만 아니라 관객을 극에 집중시키기 위한 방법 중의 하나라고 이해할 수 있다.

꼭두각시놀음은 에피소드 마다 다른 주제식, 공연의 장소와 시간, 대상에 따라 얼마든지 변화시킬 수 있게끔 느슨하게 연결된 열린 구조로 되어 있다. 그 무수한 틈새에 공연자 중 하나인 산반이 역할을 하는 악사는 마치 관중인 것처럼 행동(연기)하면서 관중을 극에 적극적으로 참여하도록 이끈다. 이렇듯 연행의 가변성을 확보함으로써 연극적으로 상호작용을 유도해서 관중을 극에 몰입할 수 있도록 유도하고, 공연자는 극에 몰입한 관중에 의해 자신의 연기에 몰입할 수 있는 이른바 피드백(feed back) 효과를 거양할 수 있게 된다.

문제는 브레히트가 말하는 서사극의 소격효과는 연극 생산자의 ‘관객의 의식 깨우기’ ‘자기성찰’이라는 목적 있는, 의도적인 소격효과 창출이라고 할 때 인형극 꼭두각시놀음에 나타나는 소격효과는 생산자의 입장에서는 목적 없는, 즉 비의도적으로 발생하는 자연 발생적 소격 효과로서 오히려 그들이 목표했던 몰입과 흥행을 방해하는 장애요소로 기능할 수 있다는 것이다. 이것은 브레히트가 제시한 서사극의 소격효과는 그 모습을 달리한다. 인형극 꼭두각시놀음이 자연 발생적으로 배태하는 비의도적 소격화 현상과 이를 극복하고자 하는 공연자의 몰입 전략이 어떻게 충돌하고 절충되어 골계미학으로서 기능을 획득하는가에 대한 선행연구들의 고민 부족은 아쉬움으로 남는다. 이에 인형극 꼭두각시놀음에서 자연 발생하는, 즉 비의도적 소격효과는 어떻게 전개되고 있으며 이를 제거하고자 하는 생산자(연희자)의 극복방식은 어떻게 구현되고 있는지 그 양상을

살펴보고, 상충하는 두 요소의 절충과 통합이 빚어내는 미학의 의미와 가치를 본 논문을 통해 탐색하고자 한다.

2. 소격효과의 이론적 논의

브레히트의 소외 효과(Verfremdungseffekt)는 우리말로 소외, 소격, 낯설게 하기 등으로 번역된다. 이견이 있기는 하지만 러시아의 형식주의자 시클로프스키(V. Chklovski)의 ‘낯설게 하기’ 개념을 연극예술에서 소격효과로 완성한 사람은 브레히트라는 주장이 일반적이다. 시클로프스키는 예술의 목적은 인식이 아니라 보는 것으로서 사물을 느끼게 하는 것이다. 그는 예술의 기법은 사물을 “낯설게 하는” 기법이며, 지각과정을 더욱 길게 하고 어렵게 하기 위하여 형식을 어렵게 하는 기법이라고[5] 주장하였다. 또한 브레히트는 또한 ‘사물의 본질을 더 잘 볼 수 있도록 하며’, 관객들을 정치적으로 각성시키는 기능이 있다고 함으로서 들은 익숙한 것을 낯설게 표현하는 것, 인식 과정을 어렵게 하는 것 등의 공통점을 발견할 수 있다[5]. 브레히트의 소격 효과는 한마디로 현실을 모방한 연극을 보면서 감정을 이입하거나 극 중 사건에 몰입하지 않고 이성적인 판단을 가지고 보는 관객의 사고하는 태도를 견지하는 것이다. 즉 재현을 뛰어넘는 의미생산 구축방식을 수용자인 관객에게 맡기는 방식으로 채택된 것이라 할 수 있다. 모든 예술은 생산자에 의해서만 완성되는 것이 아니다. 소비자인 수용자를 만나는 지점에서 소비자 개 개인의 작품에 대한 이해와 인식을 하는 데서 완성된다. 그런 차원에서 ‘낯설게 하기’, ‘소외효과’는 관객을 연극의 최종 생산자로 인식하면서 세워진 이론이라 할 수 있다. 아리스토텔레스식 미학은 명료하고 수미일관하며 성격이 뚜렷한 주인공을 중심으로 원인과 결과의 역동적인 추진에 따라 전개되며 관객에게 대답을 가져다준다. 그러므로 관객은 미학적 무질서의 요소들에 의해 교란될 위험 없이 인식의 즐거움을 누리게 된다[6]. 이 전통예술의 환상에는 관객의 공모가 필요한데 이 공모를 깨는 것이 브레히트의 소격이론이다.

시클로프스키나 브레히트의 ‘낯설게 하기’는 익숙해진 것들로부터 끊임없이 깨어나 새로운 본질을 보려는 정신, 관객의 비판의식 깨우기를 함축하고 있다고 할

수 있다. 재현되고 재구성된 모든 공연물은 그 속성상 허구와 환상의 세계를 생산한다. 브레히트는 아리스토텔레스적 드라마 형태를 거부한다. 그는 무엇보다도 등장인물에 의해 구현되는 이중의 정체성을 통하여 모든 것을 인식의 대상으로 만드는 동시에 관객을 환상의 세계로부터 해방 시켜야 한다고 믿는다.

브레히트의 소격효과를 가져오는 거리두기 기법으로는 서막, 합창, 서사적 화자, 활자매체와 영상매체를 통한 설명, 관객에게 말 걸기, 코러스에 의한 음악이나 해설, 극중극, 연출가의 등장, 현실을 모방한 의상과 무대 세트의 제거, 조명, 등 실로 다양하며 이를 통해서 사건의 흐름에 개입하게 되고 관객들은 자신들이 보는 것만 단지 허구에 불과하다는 것, 연극을 보고 있다는 사실을 일깨움으로써 소격효과를 노린다. 서사극에서 사용하는 다양한 연극적 기법들은 무대와 객석, 배우와 관객 사이에 새로운 관계를 정립하기 위하여 의도적으로 고안된 것이다. 한마디로 대상에 대한 여러 가지 장치 또는 기법들을 통해 인지를 어렵게 만들고 인지 부조화를 일으킴으로써 이해와 깨달음을 얻게 하고자 하는 이성적 성찰 요구이다. 브레히트는 동화를 거부하고 의식을 지향하고 현실을 파고드는 공격적인 사고, 즉 사실주의에 도전하는 새로운 패러다임 전환을 요구한 것이다. 브레히트는 연극의 생산자에게 일종의 책임감을 요구하였는데, 연극은 관객에게 관객 자신의 현실 세계를 이성적으로 바라보는 계기를 제공해야지 생산자 자신이 원하는 세계로 이끌어서는 안 된다고 하였다. 즉, 연극 희곡을 쓰고 연출할 때도 이러한 점은 전제되어야 함을 강조함으로써 분명한 목적이 있는 의도적인 소격효과 산출을 주장하였다. 관객의 깨어있는 의식을 강요했던 브레히트는 관객에 대해서도 비판적 관극 자세를 취하도록 일종의 공모를 요구하였다. 그러나 꼭두각시놀음에서 발생하는, 즉 비의도적인 소격효과와 전개양상을 살펴보면 관객과 연희자의 공모 없는, 또는 목표하지 않은 소격효과와 발생이 빚어내는 효과는 브레히트의 기대뿐만 아니라 또 다른 제2의, 제3의 효과 산출이 실현됨을 확인할 수 있다.

III. <꼭두각시놀음>의 몰입과 소격의 이중구조

1. 형식적인 면에서 나타나는 비의도적 소격요소

인형극은 인형극 자체만으로도 필연적 소격요소들이 존재할 수밖에 없다. 관중 누구나 인형극을 관람한다는 것은 현실이 아니며 극을 본다는 것을 자연스럽게 인식하기 때문이다. 꼭두각시놀음의 무대는 인형들이 등장하는 무대 외에도 <산반이>와 <잡이(악사)>가 앉아 있는 장소까지 인형극의 무대라 할 때 매우 입체적인 형태를 보인다. 연희자들은 덜미 놀이판을 포장(布帳)이라 부른다. 3미터 안팎의 평방에 네 기둥을 세우고, 무대면이 되는 정면만 1미터 20센티 정도의 위에 인형이 나와 노는 가로 2미터 50센티 정도 세로 70센티 정도의 무대만 남겨놓고 사방 모두 포장으로 둘러친 공중 무대이다. 포장 안에는 주조종사인 <대잡이>와 양옆에 <대잡이 손(補)>이 앉아 인형의 조종과 등퇴장을 돕는다. 무대 앞에는 <산반이>와 <잡이>들이 무대를 보고 비스듬히 앉는다. 조명은 등장하는 인형들이 잘 보일 수 있도록 관솔불이나 기름 방망이 불을 무대 양옆에 밝혀준다[7] 무대의 크기나 조명, 사방이 모두 개방된 장소적 환경은 관객을 극에 집중시키는 데 한계를 가질 수밖에 없다.



그림 1. 꼭두각시놀음 무대

출처: 한국문화재단

브레히트는 무대 구성의 목적을 감정이입과 완전무결한 현상을 자아내지 않게 하려는 것이라고 했다. 무

대는 관객이 자신이 극을 보고 있으며 마주하고 있는 극은 실체가 아닌 가공된 것이라는 것을 깨닫도록 최소한의 외형적 사실만을 나타내면 된다고 하였다. 이런 면에서 본다면 꼭두각시놀음 무대는 브레히트의 생각에 아주 근접하다.

우선 관객의 시선이 모이는 무대가 작고 조악하여 관객의 시선과 집중은 쉽게 분산될 가능성이 크다. 꼭두각시놀음 공연은 주로 풍물놀이, 벽구놀이, 버나놀이, 살판, 어름, 덧뵈기가 끝나고 마지막 순서에 이루어지는 남사당놀이로 아주 늦은 밤에 연회 된다. 인형의 크기와 모양, 색상 모두 일상적인 비례 관계가 파괴되어 무대, 연회 시공간, 인형 등 그 자체만으로도 이미 소격 효과의 기능은 실현된다.

허술(1975)은 인형극에서 소격화는 광원(光源)의 노출에 의해 성취되고 있다고 한다. 광원이 노출된다는 사실은 연극이 진행되고 있는 공간이 현실의 어느 모습을 모사(模寫)하여 재현한 것이 아니라 현실 그 자체임을 스스로 폭로하는 것이 된다[8]. 즉 연극이 환영(illusion)을 목격하지 않는다는 자기표현의 한 방법인 것이다. 인형극의 조명은 일체의 색이 없이 무대만을 비추는 일종의 가시권만 확보해 준다. 관객은 자신의 모습을 은폐할 수 없을뿐더러 심지어는 옆의 관객 모습이 적나라하게 드러나 무대와 대립하고 있을 때 느낄 수 있는 환영적 도취를 방해 받게 된다. 이를 통해 관객은 극을 본다고보다는 극에 입회하고 있다는 느낌을 받게 된다는 것이다[9]. 어떤 분위기 조성을 위한 조명을 거부하며 극적 환영성에 기여할 수 있는 모든 요소의 제거를 주장하는 브레히트의 낯설게 하기 기법에 부합된다.



그림 2. 꼭두각시놀음 인형
출처 : 춘천인형박물관

인형은 극단의 과장과 왜곡으로 달성된 상징성을 띠는 기체이다. 인형을 현실 그대로 모사한다고 하더라도 관객에게 환각을 일으키기란 거의 불가능하다[10]. 특히 꼭두각시놀음의 인형 크기는 등장인물의 극중 역할 비례에 의해 결정되고 특정 부위만 한정되어 만들어졌고 그 동작부위도 특정한 몇 군데로 제한된다. 극 진행상 필요하고 중요한 부분만 선택적으로 등장시킨다. 절이나 상여 등에 비해 등장하는 <박침지> 인형은 엄청나게 크다. <홍동지>는 유일한 전신인형으로 과장된 남근까지 적나라하게 표현되고 온통 붉은색을 칠한 별거벗은 인형이다. 꼭두각시놀음의 인형들은 하나같이 못생겼고 비정상적이다. 특히 주요 등장인물인 박침지나 꼭두각시 그리고 홍동지 세 인형의 추(醜)한 형상은 관객의 이목을 끌고, 매혹시키려는 의도로 만들어 졌을 거라고 추측한다. “역겨운 느낌을 주면서도 마음을 부추기고 홀리는 기묘한 낯설음을 갖고 있다”고 줄리아 크리스테파가 말한 ‘매혹과 반감’이 있다[11]. 즉 이질감, 괴기한 낯설음이 관객들에게는 일상의 모습이 아님에서, 추함에서 거리감을 느끼게 하고 반면에 강렬한 인상을 주며 관심 또한 끄는 이중효과를 가진다.

꼭두각시놀음의 발화방식 역시 소격현상을 일으킨다. 배우는 자신에게 부과된 역할에 부합하는 음성, 어조 등을 창출하여 등장인물의 개성창조를 해야 한다. 대잡이와 대잡이보가 여러 개의 인형을 조종함으로써 배역이 해체되고 이로 인해 자연스럽게 감정어입은 어렵게 된다. 즉 배우가 배역을 체험하는 것이 아니라 인형을 ‘놀리고’있음을 명백히 해준다. 그러다 보니 배역마다의 감정표현이 드러나지 않는다. 또 하나는 대잡이(대개는 남자) 혼자서 거의 모든 인형을 조종하며 대사를 하는 모노 발성 극이다보니 때로는 변조기¹⁾를 사용한다고 하더라도 남자가 어른, 아이, 여자 목소리 변형에 한계가 있어 한편으로는 웃음을 자아내지만, 또 한편으로는 배역체험이 되지 않아 아무리 관객과 공모관계가 있더라도 몰입과 감정어입은 애초 한계가 있을 수밖에 없다.

인형 배우들의 움직임 또한 부자유스럽다. 그래서 인형 배우들의 제한된 움직임을 통한 의미화는 ‘제한’되고 ‘감축’될 수밖에 없다. 움직임을 통한 다양한 심리적 변

1) 목소리 변조기 ; 입에 무는 죽통인 ‘부쇠’

화와 감정을 자유롭게 나타내는 데는 일정 한계가 있고 움직임에는 ‘집중’되고 ‘과장’되고 ‘왜곡’된다[12]. 관객으로 하여금 일상과의 생소함을 느끼게 한다.

꼭두각시놀음의 독특한 인물인 산반이는 대잡이와 함께 가장 핵심적인 연희자로 볼 수 있으며 소격 발생자인 동시에 몰입 유도자로서 이중적 역할과 기능을 하는 가장 중요한 인물이다. 산반이는 악사로서 대잡이를 보조하지만 공연장의 상황과 관객들을 파악하고 극 자체를 이끌어간다. 산반이는 무대에는 등장하지 않지만 지속적으로 극중 인물과 대화를 주고받으며 극을 이끄는 무대 밖 연기자다. 악사이자 재담꾼인 산반이의 역할과 기능이 확대된 것은 인형극 자체의 표현 문제 때문인데 인형은 인물의 행위와 심리를 세밀하게 표현할 수 없다는 한계를 담지하고 있기 때문이다[13]. 꼭두각시놀음은 의도적으로 산반이를 두어 극적 유동성, 즉흥성, 개방성을 만들어 나간다. 산반이는 꼭두각시놀음이 단지 극 중 등장 인형들만의 연극이 아니라 관객들 자신의 이야기임을 지속해서 보여주고, 심리적으로 관객들의 참여를 요구한다. 이로써 일방적 구경꾼이 아닌 적극적이고 능동적인 공동관계를 구축한다. 그러면서도 극적 환각주의(illusion)를 거부하는 것이 꼭두각시놀음이다[10]. 극에 등장하는 인물들에 대해 어떤 문제를 해결해 주기도 하고 이상적인 관객의 입장에서 등장 인물들의 허위성을 비판하기도 한다. 산반이는 극중 인물이기도 하고 비판적 관객이 되기도 한다.

극중 해설자와 연출자로서 산반이는 극의 시간과 공간을 제시하고, 대화를 통해서 극의 전체적인 분위기를 설명하는 기능을 한다. 아래 밑줄 친 부분에서 보듯이 박첨지가 누구인지, 놀이판에는 어찌 나왔는지 정보와 설명을 유도한다.

박첨지 유람 거리 (첫째 장)

박첨지: 어흠 어흠, 아따 아닌 밤중 가운데 사람이 많이 모였구나.

산반이: 아닌 밤중 가운데 사람이야 많건 적건 웬 영감이 남의 놀음처에 난가(亂家)히 떠드시오

박첨지: 날더러 웬 영감이 난가히 떠드냐구

산반이: 그러

박첨지: 허 허 허 내가 웬 영감이 아니라 내가, 살기는 저 옷넝 산다.

산반이: 저 옷넝 산다는 걸 보니 한양 근처에 사는가 보네.

박첨지: 아따 그 사람 알기는 오뉴월 똥파리처럼 무던히 아는 척하는구려.

산반이: 알 만하지. 한양으로 일러도 八門안에 억만 가구가 다 영감네 집이란 말이여.

박첨지: 아하 여보게 한양으로 일러도 팔문 안에 억만 가구가 다 내 집일 리 있겠는가. 내 사는 곳을 저저히 일러줄 터이니 들어 보게. 저 남대문 안을 썩 들어 갔겠다. 一관현 二목골 三淸洞 社稷골 五관현 六曹堂 七관현 八角재 구리개 十字街 갱병들이 萬里재 낙양자터 이 화장터 호리대 골목을 다 제쳐놓고 아랫 벽동 옷 벽동 다 제쳐놓고 가운데 벽동 사는 朴閑良 朴主事라면 세상에 모르는 사람 빼놓고는 다 안다.

산반이: 여보 영감 아랫 벽동 옷 벽동 다 제쳐놓고 가운데 벽동 사는 박한량 박주사라면 세상에 모르는 사람 빼놓고는 다 안단 말이요, 여보 영감 그게 다 입으로 일르는 말이요.

산반이는 극 중 상황개입 장면으로 해결책을 알려준다. 아래 여섯째 상여 거리에서 상주와 흥동지가 벌거벗은 늙은 상여를 뵈 수 없다고 하자 ‘그럼 좋은 수가 있다.’ ‘내가 시키는 대로 하여 상제님이나 상두꾼이나 모두 사타구니 그건 떼어 아랫목에 묻고 왔느냐고 물어 보라.’ 이는 극 중 인물로서가 아니라 극의 바깥에 위치하면서 극 전체를 조율하는 연출자적 지위를 얻는다.

상여거리(여섯째 장)

흥동지: 허 허 상여 뵈시러 왔오.

상주: 뵈거벗은 늙은 대감 상여에 얼씬도 말아라.

흥동지: 다 틀렸다 다 틀렸어, 뵈거벗은 늙은 대감 상여라 얼씬도 말라네.

산반이: 애 애 그럼 좋은 수가 있다.

흥동지: 뭐여.

산반이: 내 시키는 대로 해여. 상제님이나 상두꾼이나
모두 사타굽지 그건 떼어 아랫목에 묻고 왔
느냐고 물어 보라.

홍동지: 야 야 경칠려고.

산반이: 괜찮어.

또 이시미 거리에서 박첨지가 이시미에게 물려 죽게 될 때 산반이가 직접 홍동지를 불러내어 살려 주라고 시키기까지 한다. 산반이는 인물의 등퇴장을 지시할 뿐만 아니라, 극의 진행에도 매우 깊이 관여하여 문제 상황이 생길 때마다 해결책도 제시하는 등 극의 국면을 전환하며 진행자 역할도 한다. 흥미로운 사실은 이처럼 매개자인 산반이의 소격현상을 최소화하고 관객의 극 참여를 위한 다양한 행위 자체는 또 다른 소격화를 일으킨다는 것이다.

2. 내용과 구조적인 면에서 나타나는 비의도적 소격요소

극의 구조에서 소격화 현상을 찾을 수 있다. 꼭두각시놀음의 기본구조는 하나의 사건을 중심으로 이야기가 발전하고 해결하는 전개가 아니라 여러 가지 상황이 누적되면서 이야기를 만들어가는 방식이다. 즉 각각 독립된 에피소드들이 서로 연결성 없이 느슨하게 구성된 열린 구조의 옴니버스 스타일로서 언제나 해체나 변형할 수 있다. 시간상으로 하등의 관련 없는 사건을 임의의 점에서 병치(juxtaposition)시킬 수 있다는 것이 꼭두각시놀음이 가지는 특성 중의 하나이다[14]. 이는 극적 환상성을 소개할 수 있다는 말이다. 박첨지와 산반이의 즉흥성과 관객을 향한 개방성은 관객의 몰입차단 역할을 하며, 진지함이 없는 재담 구조는 갈등이나 논쟁이 발생할 수 없게 만들어져 있어 극적 환각주의(illusion)를 차단하는 기능을 한다.

극 구조 자체가 몰입을 차단하는 구조로 되어있다. 연희자인 유랑놀이패가 어느 마을에 들어가 놀이판을 벌이려면 그 마을의 가장 높은 사람(권력자)의 허가를 받아야 하는데 “대개 열에 일곱은 곱뎡이가 트지 않았다”고 한다[15]. 30% 정도만 공연 허가를 받았다는 것은 양반들과 지배층으로부터는 통제의 대상이 되었다

는 것이다. 놀이패의 역할이 권력과 욕망의 교차점에 있었다. 그래서 권력층에 대한 비판 부분인 평양감사 핑 사냥 거리는 때로는 생략하기도 했다는 것을 보면 꼭두각시놀음의 구조가 왜 유연한 옴니버스식 열린 구조로 전승되었나 미루어 짐작할 수 있겠다. 이리다 보니 하나의 주제의식을 갖고 갈등을 충돌시키고 해결해 가는 구조는 만들 수 없고, 결과적으로 극 구조 자체가 몰입을 차단하는 구조로 될 수밖에 없지 않았나 추측한다.

연극의 의사소통구조는 세 층위로 나누어 생각할 수 있다. 내부적, 외부적 그리고 매개적 의사소통구조가 그것이다[16]. 특히 매개적 의사소통구조는 허구적인 극적 공간과 관객의 현실 사이에 존재한다. 꼭두각시놀음에서는 이 매개적 의사소통구조가 강조되어 드러난다. 첫 번째 박첨지 유람 거리와 네 번째 이시미 거리는 이 소통구조로만 이루어져 있다. 대부분의 등장인물이 극의 진행 중 객석에 말을 건넨다. 극의 진행자 박첨지와 산반이를 보면 산반이가 이상적인 관객으로서 끊임없이 극 속에 개입하여 등장인물과 대화를 나누며 상호작용을 한다. 이러한 극 중 인물과의 대화구조는 관객의 참여를 추동하지만, 관객에게 이것은 현실 세계가 아니고 ‘놀이’임을 상기시키고 극과 관객을 객관화시켜 구경꾼으로 자리하게 하는 소격효과를 발생시킨다.

셋째 꼭두각시 거리에서 극의 주인공인 박첨지는 극의 진행자로 기능이 전환될 때도 있는데 이때 시선은 등장인물에서 관객으로 바뀐다. ‘아하 여보게 아 이년이 세간을 갈라 달라네.’ 마치 등장인물 꼭두각시가 못 듣는 것으로 간주하고 관객에게 말을 건다. 이렇게 때때로 내부적 의사소통구조를 부수고 나와 관객에게 말을 걸음으로써 극적 환상을 제거하는데 기여 한다[17].

꼭두각시놀음의 연행원리는 골계(滑稽)에 있기 때문에 현실에서 벗어나려는 원심력과 탈주성도 내포되어 있다. 즉 사회적 모순과 부당한 현실에 대한 노골적인 비판도 놀이의 즐거움과 유쾌함을 극대화하기 위한 하나의 장치라고 할 수 있다[18].

피조리 거리에서 딸과 질녀(머느리)가 뒷 절 중들과 바람난 사실이 밝혀지는 대목이다. 이는 가족관계가 파괴될 수 있는 중대한 사안으로 심각한 갈등요인이 된다. 그러나 박첨지는 아무 상관없다는 듯 담담하다. 심

지어는 산반이와 이야기를 주고받으며, 자신의 흥에 못이겨 춤까지 추기 시작한다. 이야기가 전개될수록 더 심각하다. 처첩 갈등이 일어나 애써 찾은 본부인이 집을 다시 나가고 사람들이 이시미에게 물려죽어도 박첨지와 흥동지는 삶이 즐겁고 유쾌하기까지 한다. 이때마다 갈등이나 문제해결을 위한 고민은 아무것도 없다. 그저 웃음으로 짓혀버린다. 처음부터 질서나 규율 같은 것에 대해서는 무시하는 태도를 보인다. 해결 불가능한 근원적인 삶의 문제를 갈등의 대상으로 삼고 있기 때문에 개인의 힘이나 노력으로는 해결할 수 없다. 현실의 모순된 상황에서 스스로를 보호하고 존재할 방법은 웃음밖에 없다는 태도, 그리고 박첨지나 등장인물들이 산반이와 주고받는 즉흥적이고 진지함 없는 재담의 경박성은 관객들이 그들의 현실과 삶에 대해 진지하게 이성적으로 생각할 기회를 박탈함으로써 극으로부터 소격 효과를 산출한다.

이야기의 전개방식은 하나의 문제를 수미일관하는 방식이 아니라, 세계의 단면을 여러 장면으로 나누어 보여주는 방식이다. 개별적인 각 거리(장)는 독자적인 메시지를 갖고 있으며 독립적인 의미를 형성한다. 독립된 에피소드에 의한 극의 구성은 무엇보다 사건 진행에 관객이 몰이하는 감정입식 관객 방식을 차단하여 소격효과를 가져오게 된다. 작품의 요소들이 독립성을 지닌 채 서로 소외시키도록 고안된 브레히트의 ‘낯설게 하기’ 기법은 전통적 방법에 따른 유기적 작품 개념을 파괴하고 새로운 패러다임을 창출 한다[19]고 하였을 때 꼭두각시놀음의 이야기 불연속적 전개 구조는 그의 주장과 맞닿아 있다.

극 중 극 기법은 고대 그리스연극에서도 사용되었던 가장 전통적인 연극 기법인데 이 기법을 사용한 연극에서 관객은 배우들의 행동에 몰입되거나 동화되지 않고 거리를 두고 성찰하며 비판의식을 일깨운다. 꼭두각시놀음에는 산반이가 등장인물에게 ‘들어가’, ‘나와’, ‘춤춰’ 등 연출가 혹은 진행자 역할을 함으로서 극중극 소격기법을 나타내는데 꼭두각시 거리, 이시미 거리, 매사냥 거리, 상여 거리, 절 짓고 허는 거리 등 극 전반에 걸쳐 보여준다.

꼭두각시 거리 (셋째 장)

박첨지: 꽃바구니는 무얼 할래, 그러니까 나물 뜬다
아버님 진지상에 놓아 드릴 겁니다,
그러더니 요것들이 뒷산 상좌중하고 오르락
내리락 하더니 아, 부시럽이 났다네 그려
산반이: 아, 정이 들었던 말이지요, 그래서?
박첨지: 요것들이 춤추러 나온다네.
산반이: 나오라고 그러게.

(중략)

산반이: 누님의 아들이면 생질 조카지 누구여.
박첨지: 생질 조카, 난 사촌 조카라구, 허허허 그놈 들
어가서 좀 때려줘야겠네

(박첨지 잠시 들어갔다 나와서)

박첨지: 여보게, 아 그놈을 내 들어가서 종아리를 때
렸더니 아이고 할아버지 다시는 안 그럴래
요, 하고 빌지 않아.
산반이: 아 저런 망할 영감, 생질 조카는 뭐고 할아버
지는 뭐여?
박첨지: 아 참 그러네 그려, 내 잠간 들어갔다 오겠네.

이시미 거리(넷째 장)

박첨지: 아 하 여보게 우리 한상 놀세. 저 청국땅 청노
란 새가 우리 곳은 풍년들고 저희 곳은 흉년
들었다고 양식 텃밭이나 축내려 나온다네
산반이: 그럼 나오라고 그러게
(새소리, 청노새가 나와서 까불면, 미리 나와
있던 용강 이시미가 잡아 먹는다.)

매사냥 거리(다섯째 장)

박첨지: 아 하 여보게 평안감사께서 행차를 띄우시려
다가 산채를 보시고 꿩이 많은 듯해서 꿩사
냥을 나오신다네.
산반이: 나오라고 그러게

상여거리(여섯째 장)

상주: (장타령) 풀고 내고…… 쓰르르 하고도 들어왔
네. 작년에 왔던 각설이 죽지도 않고 돌아왔네.

여래 영덕 쓰러진 데 삼대문이 제격이요 열너
 춘향 죽어가는 데는 가사낭군(?)이 제격이요.
 경실경실 땡기다 미나리깁에 홀라당 매화가 똑
 딱.....

박첨지: 별놈의 상주를 다 보겠네. 상제란 놈이 장타
 령을 때려 부시니. 에이 나 들어가겠다.

절 짓고 허는 거리(일곱째 장)

(법당을 완전히 헐어 버리고 상좌들 퇴장하면 박첨지
 나와서)

박첨지: 이것으로 끝을 맺었으니 편안히들 돌아가십
 시요. 이 늙은 박가가 절을 합니다. 아이구구
 허리야.

(박첨지 퇴장하면 한동안 사물을 울려 마당걸
 이 풍물을 논다)

박첨지 유람 거리에서 박첨지는 자기소개를 구체적
 이고도 비판적으로 함으로서 극중 인물의 정체를 밝히
 고, 또 산받이는 ‘아닌 밤중 가운데 사람이야 많건 적건
 웬 영감이 남의 놀음처에 난가(亂家)히 떠드시오.’하며
 여기가, 지금 인형극을 공연하는 장소라는 현실과 상황
 을 설명해 줌으로서 극은 철저히 소격되고 관객의 극에
 로의 감정이입이 차단된다.

박첨지 유람 거리(첫째 장)

박첨지: (춤 멈추며) 에이혜혜 아혜혜

산받이: 에이혜혜 아혜혜.

박첨지: 어흠 어흠, 아따 아닌 밤중 가운데 사람이 많
 이 모였구나.

산받이: 아닌 밤중 가운데 사람이야 많건 적건 웬 영
 감이 남의 놀음처에 난가(亂家)히 떠드시오.

박첨지: 날더러 웬 영감이 난가히 떠드냐구?

산받이: 그러

박첨지: 허 허 허 내가 웬 영감이니라 내가, 살기는 저
 옷넛 산다.

산받이: 저 옷넛 산다는 걸 보니 한양 근처에 사는가
 보네.

박첨지: 아따 그 사람 알기는 오뉴월 똥파리처럼 무

던히 아는 척하는구려.

산받이: 알 만하지. 한양으로 일러도 八門안에 억만
 가구가 다 영감네 집이란 말이여.

박첨지: 아하 여보게 한양으로 일러도 팔문 안에 억
 만 가구가 다 내 집일 리 있겠는가. 내 사는
 곳을 저저히 일러줄 터이니 들어 보게. 저 남
 대문 안을 썩 들어 갔겠다. 一관현 二목골 三
 淸洞 社稷골 五관현 六曹앞 七관현 八角재
 구리개 十字街 갯병들이 萬里재 낙양자터 이
 화장터 호리대 골목을 다 제쳐놓고 아랫 벽
 동 옷 벽동 다 제쳐놓고 가운데 벽동 사는 朴
 閑良 朴主事 라면 세상에 모르는 사람 빼놓
 고는 다 안다.

(중략)

박첨지: 여보게, 내가 무슨 사가 아니여. 나는 부모 슬
 하에서 글자나 배우고 호의호식하다가 부모
 님이 돌아가서 선산밭치 뒹서 놓고 고사당에
 하직하고 신사당에 허례하고 발뺌곰치로 문
 을 닫고 마당 가운데 시기를 두고 팔도강산
 유람차로 나왔네.

(중략)

산받이: 아 여보 영감 뭐 어디 어디 다녔나 일러보라
 고 했지 누가 소리 하라고 했나.

박첨지: 어허 참 그렇군. 늙으면 죽기 마련 잘했지. 아
 하 여보게 팔도강산을 날날이 다니다가 청산
 은 조비절(鳥飛絶 아)이요 萬景(만경)은 인적
 멸(人跡滅)하니 늙은 사람이 눈 어둡고 다리
 아프고 길 갈 수가 있던가. 아 그래 저 건너
 여인숙에 들어가 진지 한상 차려 잡숫고 목
 침을 돋우베고 가래침을 곤돌리고 길다란 담
 뱃대 불 다려 물고 가만히 누웠노라니까, 어
 디서 똥똥 소리가 나고 그저 어린아이들은
 이리 가도 수근수근 저리 가도 재갈재갈하여
 그래 내 한번 아이들한테 물어 봤지.

산받이의 역할은 여기에서 멈추지 않는다. ‘춤은 잘
 추데만 웬 발가벗은 놈이 나와서 휘휘 돌리니 다 쫓겨
 들어갔네.’ ‘보았네, 저 강원도 금강산으로 중 되려 간다

면서 울면서 가네.’ 하며 진지적 시점을 취하고 사건의 전개에 결정적 역할을 한다. 무대와 관객 사이의 중재자이며 무대의 사건진행을 이끌고 때로는 무대에 등장 인물들의 부정함에 대해 관객의 대표로서 ‘여보 영감, 내쫓을 때는 언제고 찾을 때는 언제여, 울기는 왜 울어.’ ‘에이 망할 영감.’하며 꾸지람하고 힐책한다. 이로서 관객에게 연극을 보고 있다는 점을 전달함으로써 소격효과를 유발하게 된다.

피조리 거리(둘째 장)

(홍동지 나와 모두 내쫓고 홍동지도 들어가면, 박첨지 다시 나와)

박첨지: 아 여보게, 우리 두 살 반 먹은 딸하고 세 살 반 먹은 며늘애기 하고 뒷절 상좌중하고 춤 잘 추던가?

산받이: 춤 잘 추데만 웬 발가벗은 놈이 나와서 휘 휘 돌르니 다 쫓겨 들어갔네.

꼭두각시 거리(셋째 장)

박첨지: 아 하 여보게 자네 우리 큰 마누라 어디로 가는지 보았나?

산받이: 보았네, 지 강원도 금강산으로 중 되러 간다면서 울면서 가네.

박첨지: 거 정말인가.

산받이: 정말이고 말고.

박첨지: 아이구 아이구 아이구.

산받이: 여보 영감, 내쫓을 때는 언제고 찾을 때는 언제여, 울기는 왜 울어.

박첨지: 아 내가 울고 싶어 우는가. 우는 것이 아니며, 속이 시원해서 우네.

산받이: 에이 망할 영감.

산받이는 관객의 시각에서 출발한다. 마을 사람 배역을 맡는다. 물론 실제의 관객들은 그가 장고치는 악사임을 안다. 이 허구적인 관객에 의해 하나의 극 중극이 형성되는 것이다[20]. 아래 매사냥 거리에서 보듯이 ‘아 잡아들여야지. 거 내게 맬기게.’ ‘야 진둥아.’ ‘밥이고 뭐고 흥제 낫다. 빨리 오너라.’ ‘이놈아 거꾸로 나왔다.’ ‘너

길 치도 잘했다고 평안감사께서 상금을 준단다. 빨리 가봐라.’ ‘평안감사께서 찾네.’ ‘몰이꾼 하나 빨리 사들여라.’ ‘영감은 저쪽에 가서 망이나 보오, 내가 하나 사들이지. 애 산너머 진둥아.’ 하는 등 무대에는 등장하지 않지만 등장인물의 역할을 무대 밖에서 제3 자의 시각에서 충분히 해내고 있다. 극중 인물들의 갈등을 해결을 충고하고 부정적인 점에 대해서는 힐책하기도 하며 비판하는 관객인 것이다.

매사냥 거리(다섯째 장)

평안감사: 너 박가거든 듣거라, 길 치도(治道)를 어느놈이 했느냐? 썩 잡아들여라.

박첨지: 예이. 여보게 큰일 났네.

산받이: 왜 그러.

박첨지: 길 치도 한 놈 잡아들이라니 큰일 났네.

산받이: 아 잡아들여야지. 거 내게 맬기게.

박첨지: 그러세.

산받이: 야 진둥아.

홍동지: (안에서) 밥 먹는다.

산받이: 밥이고 뭐고 흥제 낫다. 빨리 오너라.

홍동지: (뒤통수로부터 나온다.) 왜 그러.

산받이: 이놈아 거꾸로 나왔다.

홍동지: (돌아서며) 어쩐지 앞이 캄캄하더라. 그래 왜 불렀나.

산받이: 너 길 치도 잘했다고 평안감사께서 상금을 준단다. 빨리 가봐라.

홍동지: 그래 가봐야지. (가까이 가서) 네 대령했습니다.

(중략)

평안감사: 박가야 망가야.

박첨지: 거 누가 날 찾나.

산받이: 평안감사께서 찾네.

박첨지: (가까이 가서) 네이.

평안감사: 네가 박가냐? 박가면 말 들어라. 내가 산채(山柴)가 좋아 썩이 많을 듯해서 썩사냥을 나왔으니 몰이꾼 하나 빨리 사들여라.

박첨지: 네. 여보게 평안감사께서 썩사냥 하신다고 몰이꾼 하나 사달라네.

산반이: 영감은 저쪽에 가서 땅이나 보오, 내가 하나 사들이지. 애 산너머 진동아.

홍동지: (안에서) 똥 눈다.

산반이: 어서 빨리 나와.

홍동지: 뭐라구?

산반이: 너 삼시나 사시나 먹고 놀지만 말고 평안갑 사껴서 물이꾼 하나 사달래니 품팔이 가거라.

홍동지: 얼마 준대.

산반이: 만 냥 준덴다.

중요한 것은 위의 모든 소격효과는 단일하게 작용한 다기보다는 언제나 복합적으로 작용한다고 보아야하며 그 결과 관객은 현실에 대한 비판의식과 함께 당대의 세계상에 대한 인식을 새롭게 하는 계기를 제공받는 것이다. 이 점이 전통인형극 꼭두각시놀음과 서구 연극의 예술기능상의 독특함이라 하겠다[21].

IV. 소격과 몰입의 변증법적 미학

1. 극복 대상으로서의 소격화 현상과 몰입 전략

브레히트는 내용보다는 생산자가 어떤 의도로, 어떻게 만들어 내느냐에 관심을 두었다. 생산자인 남사당패에게 꼭두각시놀음은 생계수단이었던 민중을 이성적으로 어떤 의식 일깨우기를 위한 예술 행위가 아니었다. 그래서 그들에게 있어서 소격현상은 극복의 대상이었다. 예술의 환상에는 관객의 공모가 필요하다. 꼭두각시놀음의 관객은 일탈성을 갖고 모여든 사람들이다. 웃음과 즐거움을 기대하고 무대 앞에 앉았고 생산자인 연희자들 역시 그것을 충분히 인식함으로써 공모를 형성하였다. 이 공모를 깨는 것이 브레히트의 소격이론이다. 그러나 꼭두각시놀음에서 벗어지는 소격요소들의 대부분은 브레히트가 기대했던 소격화가 아니었고 오히려 자연 발생적으로 파생되는 소격요소였고, 이것을 최소화하려는 공연자의 집중과 몰입 전략이 충돌하면서 오히려 극은 박진감 넘치는 진행의 힘을 획득하고 있다. 꼭두각시놀음은 연희자 뿐만 아니라 관객도 공동 창

작자였다. 왜냐하면 관객과의 긴밀한 상호작용에 의해서 형성되었기 때문이다. 연희자는 각각의 상황에 맞춰 상이한 관객의 반응을 직접 반영하는 즉흥성을 발휘해야만 했다. 꼭두각시놀음 장치 중 산반이는 관객의 대표로서 끊임없이 극 중 인물과 대화를 나눈다. 이때 그는 관객의 반응을 읽어내어 극 중 인물에게 전달하고, 동시에 관객들이 극 속에 개입하도록 자극 한다[22]. 이러한 소통구조가 몰입장치 중의 주요한 방법이 되는 것이다.

아래 박침지 유람 거리의 밑줄 친 부분에서 보듯이, 산반이의 등장인물 대사를 반복 구술하는 형태는 대사를 명확히 전달하고 이어서 관객을 대신하여 등장인물에게 더 구체적인 정보를 요구함으로써 몰입을 유도하는 기능을 한다. 또한 극에 등장하는 인물들에 대해 어떤 문제를 해결해 주기도하고 이상적인 관객의 입장에서 등장인물들의 허위성을 비판하기도 하며 끊임없이 관객의 주의를 환기하고 참여를 독려한다.

박침지 유람 거리(첫째 장)

대잡이: (안에서) 어허허 아헤헤.

산반이: 어허허 아헤헤.

박침지: (帽) 페이루 페이루 띠어라 따 페이루 페이루 페아루 야하.

산반이: (帽) 페이루 페이루 띠어라 따 페이루 페이루 페아루 야하.

박침지: 페이루 페이루 페이루 야하, 띠어히 띠어라 따 페이루 페이루 페이루 야하.대잡이: (안에서 口吟무용곡) 나이니 나이니 나이니 나이 나, 나이 나이나 나이 나이나.

(박침지의 춤)

박침지: (춤 멈추며) 에이헤헤 아헤헤.

산반이: 에이헤헤 아헤헤.

(중략)

박침지: 야하 여보게 한양으로 일러도 팔문 안에 억만 가구가 다 내 집일 리 있겠는가. 내 사는 곳을 저저히 일러줄 터이니 들어 보게. 저 남대문 안을 썩 들어 갔겠다. 一관현 二목골 三淸洞 社稷골 五관현 六曹 앞 七관현 八角재

구리개 十字街 갱병들이 萬里재 낙양자터 이
화장터 호리대 골목을 다 제쳐놓고 아랫 벽
동 옷 벽동 다 제쳐놓고 가운데 벽동 사는 朴
閑良 朴主事라면 세상에 모르는 사람 빼놓고
는 다 안다.

산반이: 여보 영감 아랫 벽동 옷 벽동 다 제쳐놓고 가
운데 벽동 사는 박한량 박주사라면 세상에
모르는 사람 빼놓고는 다 안단 말이요, 여보
영감 그게 다 입으로 일으는 말이요.

문제는 꼭두각시놀이 공연 목적이 연희자들인 사당
패에게는 생계수단이었고 관객에게 현실 자기성찰이나
비판적 현실의 ‘의식 깨우기’가 아닌 말 그대로 놀이이
며 축제의 한 부분이라는 데에 방점이 있다. 그래서 비
판의식 계기를 제공하기 위해서라기보다는 모든 갈등
을 그냥 웃음으로 희화화시키는 비현실적 낙천주의 성
격을 띠고 있고 수용자인 관객 역시 그렇게 받아들일
가능성이 크다.

소격현상은 인형극에서 필연적으로 발생할 수밖에
없는 불가분의 요소이고 이를 극복하기 위해서 산반이
를 두고 있는 것처럼 우리 전통공연예술 형태에는 극과
관객사이의 매개적 기능을 두고 있다. 무당국의 악사,
탈놀이의 악사, 판소리의 고수, 버나. 어름. 살판의 매호
씨 등이 그것이다.

산반이는 소격효과를 가져오는 가장 큰 기능을 하는
동시에 관객을 극에 참여시키고 집중, 몰입 시키는 데
에도 가장 큰 역할을 하는 이중적 기능의 인물이다. 산
반이는 관객과 공연자 사이의 상호소통의 매개자로서
기능할 뿐만 아니라 공연자로, 비판적 관객의 대표로,
극의 진행하는 연출자로, 악사로, 해설자로서 전체 극을
만들어 가는 존재이다. 그래서 매개자로서 산반이를 둔
까닭은 관객과의 거리감을 줄이고, 친밀감을 강화시키
기 위한, 관객이 극에 좀 더 몰입(감정이입)할 수 있도
록 하기 위한 일종의 장치로 보아야 한다. 열린 구조의
무수한 틈새로 관객의 한 사람이 극에 끼어들어 공연하
는 것처럼 하여 관객을 보다 적극적으로 참여하도록 하
는 것이다. 개입하는 사고자 산반이는 의견을 개진하고,
충고하고, 비난, 힐책하며, 극에 깊숙이 간섭하는 등 주

인공과 동적 관계를 가진다. 또 관객을 대신하여 일상
적인 가치규준을 제시하기도 하고 적절한 곳에서 관객
이 바라는 반응을 보여주기도 한다. 산반이는 공연장
분위기와 관객의 반응을 살피며 적절하게 극을 조절한
다. 이러한 산반이의 역할과 기능은 브로켓(Oscar G.
Brocket)이 서양 극에서 지적한 코러스의 그것과 거의
흡사하다[23].

이처럼 꼭두각시에서 산반이는 공연 처음부터 끝날
때까지 대표적인 비판적 관중으로서 공연자와 관객 사
이의 상호작용을 하며 ‘총체적인 거울(holistic mirror)’
을 통해 서로의 내면을 끊임없이 ‘환기(喚起)’ 시킨다
[24]. 산반이는 관객의 대표성을 띠고 공연에 컨텍스트
(언어학적, 심리학적, 사회적, 정치적 ‘자아’)를 반영하
려 한다. 공연자 중심의 ‘동화(同化)의 원리’에 이끌리는
것이 아닌 산반이가 공연에 적극적으로 개입해 관객을
중심으로 한 동화의 원리를 공연자들에게 요구하고 있
는 것이다. 즉 공연자와 관객의 영역을 ‘탈경계화
(deliminalization)’[25] 해버리는 것이다. 그런데 산반이
의 관객의 참여 독려 행위 자체는 자신도 모르게 또 다
른 소격효과를 산출하는 결과를 낳고 만다. 그래서 산
반이는 극의 몰입 유도자인 동시에 소격 유발자인 것이다.

꼭두각시에 등장하는 인물들은 거의가 부정적이고
타락한 ‘위반’의 행위자들이다. 박침지나 흥동지나 평양
감사나 비난과 욕설, 조롱은 하지만 그 이상의 교정의
행동은 없다. 그것은 관객의 대표자인 산반이의 개입을
통해서만 이루어지고 있다. 이로서 산반이를 통해 일상
적 가치규준을 바로 세우려 관객 자신들은 극중 개입을
실현하고 있다. 이 또한 관객을 극에 몰입시키려는 전
략 가운데 하나이다.

또한 관객의 주의집중, 흥겨움을 고조시키는 방법으
로 사용되는 것이 경쾌한 장단과 재담이다. 재담을 놀
이의 핵심적인 요소로 삼입했다는 것은 관객들이 놀이
를 구경하는 수동적인 존재가 아니라 참여하는 능동적
존재로 보고 있다는 증거이다. 놀이꾼과 군중과의 심리
적 거리를 좁히는 ‘상호 교감의 촉진제’였다[26]. 꼭두각
시놀이에서 악사의 음악과 가장은 관객의 주의를 집중
시키는 역할을 한다. 또한 이야기 진행 에 맞추어 감정
을 고조시키는 몰입과 흥행을 위한 중요 수단이 되고

있는데 이는 음악조차도 극의 진행을 중단시키고 사실적 극의구조를 파괴시키기도 한다. 이는 극의 사건을 다른 방향으로 전환시키는 비동화의 역할을 요구했던 브레히트의 그것과는 거리가 있다고 볼 수 있다. 가창의 적절한 배합은 재담 전체의 운율성과 조화를 이루며 관객을 극에 붙들어 놓는다. 박첨지와 꼭두각시가 같은 공간에 등장하여 서로를 찾아 헤매는 장면을 대사로 처리하는 것이 아니라 창(唱)으로 연결하여 극의 흥을 고조시키고 있다. 이러한 음악적인 요소는 전체적인 짜임에 있어서 관중과 설정인물의 동화를 의미 한다.

꼭두각시 거리(셋째 장)

박첨지 : (唱) 여보 할멈 할멈.

꼭두각시 : (唱) 여보 영감 영감.

꼭두각시 : (唱) 영감을 찾으려고 일월산 가 하루 찾고, 이 강경에 이틀 찾고, 삼포주에 가 사흘 찾고, 사법성에 가 사흘 찾고, 오 강화에 닷새를 찾아도 영감 소식을 몰랐는데 어디서 영감 소리가 나는 듯 나는 듯 하구려, 여보, 영감, 영감.

박첨지 : (唱) 저리 저리 절시구 지화자 절시구 거기 누가 날 찾나 거기 누가 날 찾나 날 찾을 이 없건만은 거기 누가 날 찾나 지경성지 이태 백이 술을 먹자고 날 찾나 거기 누가 날 찾나. 거기 누가 날 찾나, 상상봉 네 노인이 바둑을 두자고 날 찾나, 날 찾을 리 없건 만은 거기 누가 날 찾나, 여보게 할멈, 할멈.

꼭두각시 : (唱) 여보 영감, 영감.

박첨지 : (唱) 만나보세 만나를 보세.

꼭두각시 : (唱) 만나봅시다. 만나봅시다.

박첨지 : 아그 영감이요.

꼭두각시 : 아이구 영감이요, 여러 해포 만이구려

이시미 거리에서도 피조리 꼭두각시, 흥백가가 부르는 잡가와 동방삭이의 시조는 분위기를 흥겹게 한다. 이러한 가창(歌唱)의 절절한 배합은 공연자와 관중 모두에게 극에의 몰입을 자연스럽게 유도한다.

피조리 : 권반에 갔다 왔어요.

산받이 : 그럼 너 소리 잘 하겠다. 한번 해봐라.

(중략)

피조리 : 그럼 할게요. (唱) 날 좀 보소, 날 좀 보소, 날 좀 보소, 동지선달 꽃 본 듯이 날 좀 보소, 이리 아리랑 스리 스리랑 아라리가 났네 아리랑 고개로 날 좀 넘겨 보내주, 우이여 우이여 아이구...(이시미에게 잡혀 먹힌다)

꼭두각시 : 내가 소리를 잘 하거든요.

산받이 : 그럼 어디 소리 한번 해봐라.

꼭두각시 : 그럼 해볼까요.

(唱) 시내 강변에 고깔집을 짓고요, 너하고 나하고 단둘이만 살잔다. 어랑 어랑 어히이야 어히 이야 테헤이야 모두 다 연이로구나, 애개개개... (이시미에게 잡혀 먹힌다)

흥백가 : 무엇하러 나왔나고? 새 보러 왔네.

산받이 : 그럼 새나 보게.

흥백가 : (唱) 청천강수 흐리고 나리는 무렝 서성상 타고서 예루하 뱃노래 가잔다. 어히히 어히히 얼싸 암마 띠어라, 아이고...(이시미에게 잡혀 먹힌다)

재담의 대사들을 보면 서민들의 일상적인 욕설을 직설적으로 사용하여 비판과 조롱을 함으로서 관중들에게 일상적 일체감, 친밀감을 느끼게 하여 관중의 공감 극대화를 통해 극에 동화시킨다. 축제의 웃음이란 풍자, 희화 등의 언어적 구성과 욕지거리, 은어 사용, 농담, 외설의 지속적인 언어를 포함한다. 축제는 뒤죽박죽 세상이며, 시끄럽고 기운찬 세상이며, 저급하고 세속적이며, 모든 것이 뒤섞여 있는 과장과 풍요의 세상이다. “웃음은 저급화 시키면서 몰화시킨다[27].”

박첨지 유람 거리(첫째 장)

(중략)

산받이 : 그래 어찌 어찌 나무랬나?

박첨지 : 애애 이놈들아, 네 애비 똥구멍하고 니 애미 똥구멍하고 딱 붙이면 양 장구통이 될 놈아, 그랬지, 허허허.

상여 거리(여섯째 장)

(중략)

박침지: 평안감사가 평을 잡아 내려가시다 저 황주(黃州) 동설령 고개에서 낮잠을 주무시다가 개미란 놈에게 불알 땡금줄을 물려 직사하고 말았다네.

(중략)

산반이: 야 이놈아 그게 능금이 아니라 상여 꼭지지.
홍동지: 난 능금이라고. 아마 냄새 우라지게 난다. 똥을 안 싸고 똥졌다.

극의 연행과정을 보면, 모든 인형의 등장이 부채에 은닉된 채 등장하는데 이것 역시 등장인물에 대한 관심의 집중과 긴장감을 고조시키기 위한 일종의 몰입 방법으로 보여 진다.

2. 소격과 몰입의 변증법적 통합이 산출하는 미학

인형극 꼭두각시놀음은 비판의 원리와 유희의 원리를 동시에 담지하고 있다. 꼭두각시놀음은 형식적으로 인형 자체, 무대, 조명, 연행의 시공간적 특성으로 말미암아 필연적으로 소격을 가져온다.

연희자와 관객 사이에는 웃음과 즐거움이라는 일차적 공모가 전제됨으로써 비의도적으로 발생하는 소격 현상은 생산자에게는 마땅히 제거되어야 할 대상이었다. 사회 비판적인 내용의 선택 역시 관중과 공감할 수 있는 집중시킬 수 있는 적절한 소통방법이다. 조롱과 비판적 내용의 해결방식은 웃음으로 하는 것만이 철저한 계급사회인 조선에서 공연을 가능하게 한 방법이 있었다. 일반 백성들이 이 인형극을 보고 브레히트가 지적한대로 자신의 현실을 냉철하게 뒤돌아보고 성찰하는 계기를 제공하게 된다면 당대 사회에서는 공연자체가 불가능 했을 것이다. 이러한 환경에서 지배 권력층의 허락을 받고 백성들에게 사랑 받는 공연이 될 수 있었던 묘책은 즐거움과 현실 비판이라는 대립 항을 어떻게 잘 통합하느냐에 달렸을 것이다.

인형극은 인형자체만으로도 소격현상이 발생한다. 관객 누구나 인형극 관람을 하면서 현실이 아닌 공연을 보고 있다는 사실을 인식할 수 있기 때문이다. 관객은 피기스럽고 우스꽝스런 인형에 투사된 관객 자신들의

모습을 보면서 흥미를 느끼고 인생을 간접적으로 경험한다. 인형은 과장과 왜곡으로 만들어지는 상징성을 띤다. 인형의 비정상적이고 추(醜)한 모습은 일상과의 생소함으로 인해 거리감을 주지만 역으로 강렬한 인상을 주어 관심을 끄는 '반감과 매혹'의 미학으로 집중과 몰입의 동시적 요소를 내포하고 있다. 인형의 부자유스러운 몸놀림과 한 두 명이 모든 등장인물들의 대사를 하는 모노 드라마적 형식 때문에 배역이 해체되고 감정입 자체가 어렵다. 무대 역시 작고 조악하여 분명 관객과의 거리감을 조성하지만, 무대 앞에 악사와 산반이를 두어 경계 없는 무대 확장으로 관객의 몰입을 유도한다.

브레히트의 소격기법 중 하나인 극 중 극 기법은 꼭두각시놀음에서는 몰입을 위한 장치로서 기능하고 있다. 산반이의 무대 밖의 연기자, 해설자, 연출가, 관객 역할은 극 중 극 기법으로 소격 효과가 발생하지만 여기서는 관객의 참여성을 높이는 기능이 더 크다 할 수 있다. 박침지 유람 거리에서 박침지의 비판적인 자기소개 장면은 현실이 아닌 극의 공연 장소라는 상황을 고지함으로서 관객의 극 몰입을 차단하는 동시에 양반사회의 허위성을 폭로하는 양가성을 획득한다. 또한 산반이가 전지적 시점을 취함으로서 소격 효과를 가져 오지만 이 또한 관객의 극 참여를 높이는 몰입기능을 한다.

산반이는 소격 발생자인 동시에 몰입 유도자로서 이중적 역할과 기능을 하는 존재이다. 산반이는 악사이고 재담꾼이며 극 중 인물로 등장하지만 동시에 극 바깥에서 비판적인 관객으로써 객관적인 시각을 갖춘 관객들 자신을 대신하는 인물이다. 무대 밖의 연기자로서, 해설가로서, 관객의 몰입과 참여를 추동하는 극 진행의 연출가로서, 사회규준을 제시하는 제3자로서 극의 유동성, 즉흥성, 개방성, 유희성을 만들어간다.

꼭두각시놀음은 내용 구조상으로 정-반-합으로 전개된다. 모든 행위는 용서와 화합의 변증으로 귀결된다. 그러면서도 독립적인 이야기 구조는 연행의 가변성과 창조성을 획득케 하고 산반이를 두어 소격화 현상을 극복하며 관중과의 공감과 소통, 조롱과 해학을 통한 놀이로서의 유희성을 확보하는데 성공하였기에 강인한 생명력을 가질 수 있었다. 내용적으로는 사회 구조적인 모순을 비판하는 것이지만 인형형태, 재담구조, 연행방

식, 음악 등에서 소격요소와 몰입요소의 변증법적 통합을 통해서 전체적으로 ‘유희성’을 성취해 내고 있다. 특히 꼭두각시놀음에서 모든 사회적 모순과 갈등을 해결하는 방식은 하나 같이 ‘웃음’인데, 이 웃음은 비판이 내제되어 있음으로 해서 웃음을 넘어 그 어떤 것을 지향한다. 축제의 웃음은 부정(조롱의 웃음)과 긍정(유패한 해소와 해방)이 결합되어 있다. 축제적 웃음의 행위는 부정인 동시에 긍정으로서, 조롱인 동시에 승리로서, 성찰로서 자신을 드러낸다[28]. 즉 그 웃음 속에는 관객 자신까지도 회화화해 버리는 거울 속의 자기 발견이라는 또 다른 자의식 가치를 생산해 내는 것이다.

V. 나가며

브레히트의 소격 효과이론이 전통인형극 <꼭두각시놀음>에서는 어떻게 작동할까? 특히 브레히트의 소격 효과가 생산자의 어떤 목표를 가진 의도성에서 발생한다면 생산자의 비의도성, 즉 자연적으로 발생하는 소격 효과는 어떤 결과를 가져올까, 인형극 본래적 특성이 배태할 수밖에 없는 비의도적 소격효과가 어떻게 전개되고 있으며, 몰입과 소격의 이중구조를 가지고 있는 <꼭두각시놀음>에서는 어떻게 변증법적으로 통합되고 이것이 주는 수용미학의 의미와 가치는 무엇인가를 고찰하고자 이 논문은 수행되었다.

연구결과 첫째, 브레히트가 제시한 소격 효과 기법들이 - 예를 들면 관객에게 말 걸기, 악사와 산반이에 의한 음악과 가창, 해설, 연출, 극 중 극, 현실모사가 제거된 무대, 극의 몰입과 환상성이 제거된 조명과 등장인형들, 등장인물의 발화방식, 무대 밖 연기자와 등장인물과의 대화 등 - 꼭두각시놀음에서는 몰입기법으로 기능하고 있음을 보여주었다. 브레히트의 소격 효과가 수용자의 ‘이성적 현실 보기’라는 분명한 목적을 가진 의도적인 소격효과라고 할 때 우리 전통 인형극 꼭두각시놀음은 형식적인 면에서나 내용적인 면에서나 비의도적인 소격 효과를 산출한다.

둘째, 생산자와 관객의 목표가 달라 공모가 이루어지지 않으면 ‘낮설게 하기’ ‘소격효과’는 미미하다는 것이

일반적인 이해이다. 그러나 꼭두각시놀음을 통해 본 결과 꼭 그렇지만은 않았다. 즐거움이라는 공모된 목표를 위한 몰입 전략을 수행하면서 동시에 자연 발생하는 소격효과 역시 브레히트가 기대했던 수용자의 이성적 현실 성찰이라는 목표도 성취될 수 있음을 보여 주었다.

셋째, 꼭두각시놀음은 악사와 산반이라는 역할을 두어 인형극이 필연적으로 가질 수밖에 없는 소격화 현상을 고양하기도 하고 극복해내기도 하는 이중적 특징을 보여준다. 인형극 꼭두각시놀음의 극형식과 내용, 그리고 구조, 연행방식들은 소격효과와 흥행을 위한 몰입전략(환상성의 극대화)의 양면성을 통합하면서 소비자인 수용자들에게 일상 일탈의 축제적 놀이의 즐거움과 이성적 현실 바라보기라는 두 가치를 변증법적 통합으로 구현해 내고 있다는 중요한 의미를 가진다. 이로써 드라마투르기는 연극 자체의 한계를 넘어서 대중적 자의식으로 옮겨간다. 인형극의 인형은 관객에게 있어 ‘타자화 된 주체들[29]’이다.

넷째, 브레히트는 현실에 대한 객관성을 유지하는 것이 현실을 제대로 본다고 생각하며 이때 비로소 변증법적 사고에 도달 한다[30]고 보았다. 인형극은 현실묘사의 방법이 아니라 현실 바라보기 방법으로서 유효하다. 그런 면에서 인형극 꼭두각시놀음은 대항담론의 생산 방식으로 표현의 확장성이 무한하여 어느 공연양식보다 효과적이라는 것을 보여준다. 결과적으로 꼭두각시놀음은 브레히트가 주장하던 의도적인 소격효과와는 다르지만 자연 발생하는 소격요소들이 구조적으로 한 작품 안에서 다른 요소들과 유기적으로 결합되어 사회비판과 관객의 자기현실 돌아보기 그리고 웃음과 즐거움이라는 축제적 유희성을 동시에 획득하는 가치를 생산해내는 민중 골계미학의 정수를 보여준다.

이 연구를 수행함에 있어 제한점은 다음과 같다. 첫째, 실재공연을 현장에서 관람하지 못하고 촬영된 자료에 의존함으로써 현장관객 입장에서 체험하지 못해 현장 체험 지식을 갖지 못했다. 둘째, 수용자 효과이론 측면에서 관객 설문조사나 인터뷰 등 보다 객관적이고 과학적인 접근을 하지 못했음은 아쉬움으로 남는다. 향후 후속 연구에서는 이점을 보완하는 양적연구방법에 의한 연구가 이루어지길 기대한다.

참 고 문 헌

- [1] 허술, “인형극의 무대,” 창작과 비평, 통권 37호, p.233, 1975.
- [2] 허술, “인형극의 무대,” 창작과 비평, 통권 37호, p.227, 1975.
- [3] 최낙용, *한국 전통 인형극의 공연학적 연구*, 전북대학교 대학원, 박사학위논문, p.188, 2009.
- [4] 최낙용, *한국 전통 인형극의 공연학적 연구*, 전북대학교 대학원, 박사학위논문, p.182, 2009.
- [5] 김희숙, “연극에서의 ‘낯설게 하기’; 러시아 아방가르드 연극과 브레히트,” 노어노문학, 제10권, 제2호, p.413, 1998. 재인용
- [6] 최배석, *영화의 ‘낯설게 하기’ 기법 연구*, 성균관대학교 대학원, 박사학위논문, p.5, 2011.
- [7] 심우성, *남사당패 연구*, 동문선, p.178, 1994.
- [8] 허술, “인형극의 무대,” 창작과 비평, 통권 37호, p.218, 1975.
- [9] 허술, “인형극의 무대,” 창작과 비평, 통권 37호, pp.226-227, 1975.
- [10] 김현철, “꼭두각시놀음 <산받이> 연구,” 한국민속학, 제33권, p.107, 2001.
- [11] 김영학, “꼭두각시놀음의 ‘추’(醜) 연구,” 한민족어문학, 제50집, pp.424-425, 2011.
- [12] 허용호, “<꼭두각시놀음>의 연학기호학적 연구 시론,” 구비문학연구, 제6집, pp.418-422, 1998.
- [13] 김현철, “꼭두각시놀음 <산받이> 연구,” 한국민속학, 제33권, p.104, 2001.
- [14] 허술, “인형극의 무대,” 창작과 비평, 통권 37호, p.230, 1975.
- [15] 심우성, *남사당패 연구*, 동문선, p.39, 1994.
- [16] 이상란, “꼭두각시놀음의 담론분석I,” 한국연극학, 제5호, p.57, 1993.
- [17] 이상란, “꼭두각시놀음의 담론분석I,” 한국연극학, 제5호, p.59, 1993.
- [18] 김현철, “남사당패 꼭두각시놀음의 신명 풀이 구조에 관한 연구,” 한국학연구, 제32집, p.7, 2010.
- [19] 최배석, *영화의 ‘낯설게 하기’ 기법 연구*, 성균관대학교 대학원, 박사학위논문, p.20, 2011.
- [20] 이상란, “꼭두각시놀음의 담론분석I,” 한국연극학, 제5호, p.60, 1993.
- [21] 허술, “인형극의 무대,” 창작과 비평, 통권 37호, p.234, 1975.
- [22] 이상란, “꼭두각시놀음의 담론분석I,” 한국연극학, 제5호, p.54, 1993.
- [23] Oscar G. Brockett, 김윤철 역, *연극개론*, 한신문화사, pp.109-111, 1989.
- [24] 최낙용, *한국 전통 인형극의 공연학적 연구*, 전북대학교 대학원, 박사학위논문, p.187, 2009.
- [25] 최낙용, *한국 전통 인형극의 공연학적 연구*, 전북대학교 대학원, 박사학위논문, p.204, 2009.
- [26] 김현철, “남사당패 꼭두각시놀음의 신명풀이 구조에 관한 연구,” 한국학연구, 제32집, p.22, 2010.
- [27] M. M. Bakhtin, *Rabelais and His World*, tr. H. Iswolsky, Cambridge, Mass : MIT Press, p.20, 1968.
- [28] 여홍상 엮음, *바흐친과 문화 이론*, 문학과 지성사, p.69, 1995.
- [29] 여홍상 엮음, *바흐친과 문화 이론*, 문학과 지성사, p.106, 1995.
- [30] 남중석, “변증법적 연구의 현대적 의미,” 현대사상, 제7호, p.232, 2010.

저 자 소 개

최 배 석 (Bae-Suk Choi)

정회원



- 1984년 2월 : 단국 대학교경제학과(학사)
- 1994년 2월 : 뉴욕시립대학교 TV/ Radio 학과(석사)
- 2012년 8월 : 성균관대학교 신문방송학과(박사)

• 1998년 3월 ~ 2004년 2월 : 단국대학교 연극영화과 조교수

• 2012년 3월 ~ 현재 : 단국대학교 정책경영대학원 문화예술학과 부교수

<관심분야> : 영화 문화예술콘텐츠 소통심리학