

Storytelling을 기반으로 한 즉흥연극, 플레이백 씨어터(Playback Theatre) 연구

A Study on the Playback Theatre, the Improvisational Theatre based on Storytelling

정성희

성균관대학교 연기예술과

Sung Hee Jung(sheechung@hanmail.net)

요약

본 연구는 스토리텔링을 기반으로 한 ‘플레이백 씨어터(Playback Theatre)’를 즉흥연극과 비교 분석하면서 특징과 가치를 논하고 있다. 1975년 조나단 파스에 의해 창안된 플레이백 씨어터는 대본 없이 관객의 스토리텔링을 바탕으로 구성되는 상호소통적인 즉흥연극 형식이다. 스토리텔링은 상상력과 창의력을 요구하며, 화자와 청자의 공감을 전제로 하고, 타인에 대한 이해와 소통을 중요시한다. 이러한 스토리텔링의 가치를 근거로 즉흥연극과 구술문화의 현장성, 사이코드라마의 교육적 치유적 가치를 오늘날에 맞게 재창조한 연극 형식이다. 플레이백 씨어터는 관객에게 이야기를 나눌 수 있는 기회를 연극형식 속에서 제공하며, 배우들은 관객의 이야기를 듣고, 들은 이야기를 즉흥적으로 연기하여 화자와 관객에게 다시 보여준다. 이러한 의미에서 ‘플레이백(play-back)’이다. 이 과정에서 개인과 공동체는 교육적 치유적 효과를 경험하게 된다.

■ 중심어 : | 스토리텔링 | 이야기 | 예술교육 | 플레이백 씨어터 | 즉흥연극 |

Abstract

This study analyzes and compares the meaning and the value of storytelling with characteristics of the Playback Theatre, which is an improvisational play. On one side, the Playback Theatre, invented by Jonathan Fox in 1975, is an improvisational and communication-based theatre format; and it usually brings in the storytelling of audiences and often entails no play script. On the other side, storytelling requires imagination and creativity; presupposes the sympathy between the speaker and the listener. In fact, this theatre format is utilizing the educational and healing effects of verbal cultures, group sacrificial ceremonies, and/or psychodrama; and it is contextualizing them in our modern society. The Playback Theatre provides the audiences with opportunities to share their own stories within the play itself. The actors first listen to the stories of audiences; and then make them into a play impromptu, right in front of the speaker(s) and other audiences. For this very reason, it is called a “play-back”. In this process, the individuals and the community are invited to experience the educational and healing effects.

■ keyword : | Storytelling | Story | Arts Education | Playback Theatre | Improvisational Theatre |

* 이 논문은 한국연구재단의 지원으로 연구되었음

접수일자 : 2017년 02월 13일

수정일자 : 2017년 03월 21일

심사완료일 : 2017년 04월 12일

교신저자 : 정성희, e-mail : sheechung@hanmail.net

I. 서론

사람이라면 누구나 출생에서 죽음에 이르기까지 자신의 이야기가 있고, 어떤 공동체든지 그 공동체만의 이야기를 갖고 있다. 심지어 작은 물건에 있어서도 그 물건의 생산 경로와 활용에 이르기까지 이야기가 존재한다. 즉, 인간의 시작과 함께 존재한 이야기는 예술의 시작이고, 예술을 생산하게 하는 동력이자 예술 결과물이기도 하다[1]. 이 이야기(story)가 타인에게 전달(telling)될 때, 스토리텔링(storytelling)이 된다.

스토리텔링은 인간의 본능적인 활동이라고 할 수 있다. 즉, 이야기를 전하려는 것, 소통하려는 것은 인간의 본능인 것이다. 오늘날 사회적 이슈로 대두되고 있는 ‘불통’, 소통의 부재는 이러한 스토리텔링이 소멸된 것에서 그 원인을 찾을 수 있다. 타인에게 자신의 이야기를 전하고, 타인의 이야기를 듣는 스토리텔링이 과연 소멸된 것일까? 결코 그렇지 않다. 인간의 본능은 사라지지 않는다. 단지 스토리텔링의 근원적인 성질이 왜곡되어서 발생하고 있는 것이다. 이러한 왜곡된 스토리텔링에 대한 자각과 더불어 다양한 소통의 창구를 마련하고자 하는 움직임이 사회 곳곳에서 일어나고 있다.

스토리텔링이라는 인간의 본능적인 활동과 더불어 인간의 오감과 직관과 밀접하게 연관된 것이 즉흥성이다. 이 즉흥성은 고대에서부터 오늘날까지 중요시되어 온 연극의 특성들 가운데 하나이다. 그러나 연극사조에서 볼 때, 즉흥성의 여러 요소들에도 불구하고 즉흥성이 제대로 활용되지 못하고 있었던 것도 사실이다. 그 실례로 1960년대 실험연극을 살펴보면, 당시 실험연출가들에 의해 ‘즉흥연극’이 성행하였다. 실험연극은 배우의 가면을 벗기면서 인간 내면의 소리를 표현하고자 하는데서 시작되었다. 이 실험연극의 특징들 가운데 하나는 기존의 연극 작업방식인 대본 중심 연극에서 탈피하는 것이었다[2]. 이처럼 연극의 근원적인 목적을 회복하려고 즉흥연극을 시도하였으나, 그 정신은 오늘날 대중들에게까지 이어지지 못하였다. 물론 즉흥성이 배우를 위한 연기훈련기법으로 활용되고 있기는 하지만, 즉흥성이 갖고 있는 무한한 잠재적 요소에 비해 그 활용도는 미비한 실정이다.

이러한 시점에서 스토리텔링과 즉흥성을 오늘날 다시금 재조명하는 것은 의미있다고 하겠다. 왜냐하면, 소통에 대한 인간의 근본적인 욕구는 사라지지 않았고, 소통 부재로 인한 가정, 직장, 사회에서 여러 문제들이 야기되고 있는 현실이기 때문이다. 또한 즉흥성은 자신의 의식과 무의식을 성찰할 수 있는 수단이며, 자신을 진실하게 표출할 수 있는 도구이며, 타인을 이해할 수 있는 방법이기 때문이다. 실제로 이러한 즉흥성은 연극에서 연기훈련기법뿐만 아니라, 교육분야나 치료분야에서도 점차적으로 응용 활용되고 있다. 이처럼 진정한 소통과 공감을 갈구하고, 인간의 내면을 발견하여 자신과 타인을 성찰하고 치유하기를 원하는 오늘날 사회적 요구를 수용할 때, 스토리텔링과 즉흥성이 보다 대중적으로 실생활에서 만나고 활용될 수 있는 방안에 대한 논의가 필요하다고 하겠다.

본고에서는 스토리텔링을 근거로 하여 즉흥성을 적극적으로 활용한 새로운 연극형식으로서 ‘플레이백 씨어터(Playback Theatre)’를 분석하고자 한다. 플레이백 씨어터는 누구나 갖고 있는 크고 작은 이야기를 통해서 소통의 장을 형성하고, 공유된 이야기가 동일한 시공간에서 이성과 감성으로 배우에 의해 연기되는 것을 봄으로써 공감의 장을 형성하고 있다. 즉, 관객과의 적극적인 소통 방안으로 기존의 대본 중심 연극을 탈피하여, 관객의 이야기를 현장에서 모두 함께 동시에 듣고, 들은 이야기를 훈련된 배우가 즉흥적으로 연기하여 관객에게 다시 보여주는 play-back 형식의 즉흥연극이다.

이에 본 연구는 스토리텔링의 의미와 가치를 분석하고, 즉흥연극에 관한 개념과 시대적 활용을 살펴보고자 한다. 이는 스토리텔링과 즉흥연극에 관한 이론적인 분석을 통하여 스토리와 즉흥성을 보다 적극적으로 활용할 수 있는 기반이 되기 때문이다. 그러한 논의에 근거하여 실질적인 활동사례로 플레이백 씨어터를 고찰하고자 한다. 이는 소통 부재, 정체성과 공동체 의식 부재, 공감능력 부재와 같은 문제점을 안고 있는 오늘날에 의미 있는 논제라고 하겠다.

II. 본 론

1. 스토리텔링의 의미와 가치

문자 이전의 시대에서부터 인류와 함께 이야기는 존재해 왔다. 즉, 언어가 없었을 때는 손짓이나 몸짓과 표정으로 이야기가 전달되었고, 이야기 나누기를 통해서 인류 문화가 발전해 왔다고 해도 결코 과언이 아니다[3]. 오늘날에는 이야기가 다양한 형태와 매체로 공유·저장·기록되고 있다. 일반적으로 이야기라고 하면, 협의의 개념과 광의의 개념에서 생각할 수 있다. 협의의 개념의 이야기는 언어중심의 환경에서 문학과 관련하여 민담, 설화, 동화, 소설 위주로 접근하는 것이다. 즉, 문학과 연관되어 생각하거나 언어 중심의 서사 이야기로 보는 관점이다[4].

광의의 개념에서 이야기는 담화 형태로서 이야기를 의미한다. 이야기 전달 매체를 제한하지 않고, 이야기 허구성의 유무를 초월한 개념에서 접근하는 관점이다. 즉, 이야기가 언어로써 형성되지만 문학과 같은 언어 매체만으로 형성되지 않을 수도 있다는 것이다. 다양한 매체와 형식에서 이야기가 생산되고 소비될 수 있다는 것이다. 가령, 영화나 뮤지컬 같은 종합 예술, 다큐멘터리, 스토리가 있는 음악 비디오, 광고물 등과 같은 것이 이야기 전달의 다양한 형식이 된다. 이들은 비록 언어 형식을 따르고 있지는 않지만, 일상에서 친밀하고 가깝게 일반화되어가고 있는 비언어적 이야기들이다[5]. 또한 광의 개념의 이야기는 픽션에만 국한하는 것이 아니라, 일상생활 속에서 접하는 역사, 뉴스, 사건기록 등과 같이 다양한 영역에 이르는 담화 형식의 이야기까지 포괄하고 있다.

근대 이전까지는 구술 이야기가 주를 이루었으나, 합리성, 논리성, 과학성을 강조하였던 20세기의 사회적 학문 풍토에서 언어 매체에 의존한 이야기들이 강조되었다[6]. 이는 이야기의 구술성과 현장성을 과소평가하는 결과를 초래하였으나 오늘날 사회문제로 대두되는 소통 부재, 공감 능력 저하, 상상력 부족, 예술 소재로서 이야기 요구 등과 같은 교육적 경제적 사회적 목적에서 다시금 구술 이야기의 중요성이 재조명되기 시작하였다.

이야기(Story)가 사건이나 상황의 변화를 서술하는 것에만 머무는 것이 아니라, 타인에게 전달될(telling) 때 ‘스토리텔링(Storytelling)’이 된다[4]. 어떠한 형태로든지 ‘이야기 나누기’가 될 때 이야기의 가치가 발생하게 된다. 스토리텔링은 음성(voice)과 행위(gesture)를 통해서 청자들에게 이야기를 전달하는 것이고, 이야기를 전달하는 화자(teller)와 이야기를 들으며 상상력을 발휘하여 듣는 청자(listener) 간의 상호 소통적인 과정에서 이야기가 공유된다[7].

이야기 문화를 구성하는 기본 요소로서 신동훈[5]은 이야기 텍스트, 이야기 판, 전승자를 들고 있다. 즉, 핵심이 되는 이야기가 있어야 하고, 그 이야기를 나눌 물리적 심리적 안정된 공간인 이야기판이 형성되어야 한다는 것이다. 또한 이야기를 전달하는 화자와 청자가 있어야 이야기 문화, 스토리텔링의 문화가 가능하다는 것이다. 이 세 요소 중 어느 하나만 없어도 이야기 나누기는 실현될 수 없다. 이 세 요소를 근거하여 스토리텔링의 가치를 살펴보고자 한다.

먼저, 이야기 텍스트와 관련해서 볼 때 스토리텔링은 상상력과 창의력을 요구한다[8]. 스토리텔링은 경험했거나 들었거나 읽은 것에 대한 화자의 주제적인 이해가 선행되어야 한다. 화자의 일차적인 이해에서 걸러진 이야기는 청자에게 전달된다. 이러한 과정에서 화자나 청자는 상상력과 창의력을 기반으로 하여 이야기를 보다 풍성하게 나누게 된다. 이러한 상상력과 창의력은 오늘날 여러 분야에서 요구되고 있는 중요한 특성 가운데 하나라고 할 수 있다. 이처럼, 스토리텔링은 논리적 설득력을 전제로 한 상상력과 창의력을 요구하고 있으며, 상상력을 기반으로 한 스토리텔링은 다양한 예술 매체로 발전되기도 한다.

둘째, 이야기 판을 중심으로 살펴보면, 스토리텔링은 공감을 전제로 이루어지는 활동이라는 데 그 가치가 있다[8]. 이야기를 나눌 수 있는 화자와 청자의 물리적 정서적 심리적으로 안정된 공간을 이야기 판이라고 한다. 이러한 공간에서 화자는 자신의 경험이나 자신이 이해한 이야기를 타인과 나눔으로써 이야기의 공감 범위는 확장되어 간다. 실제로 구비전승의 이야기는 화자의 주제적인 이해에서 출발하여 청자들이 공감할 수 있는 감

동과 재미의 요소들을 압축하여 입에서 입으로 전해내려 온 것이다. 결국, 예술과 교육의 궁극적 목적은 다름 아닌 공감의 확장이다. 건강한 이야기 판에서 형성되는 개인과 공동체의 공감적 이야기는 스토리텔링의 중요한 가치라고 할 수 있다.

셋째, 이야기 전승자의 관점에서 살펴보면, 스토리텔링은 서로의 감정을 교환하면서 자신에 대한 이해와 타인에 대한 이해를 증진하며, 나아가서 소통의 역할을 감당한다. 이야기 생산자는 주체적으로 자신의 정서와 느낌을 먼저 인식하게 된다. 또한 청자 역시 타인의 이야기를 들음으로써 타인에 대한 이해력을 증진하게 된다. 이 과정에서 오늘날 강조하고 있는 소통이 발생하게 된다. 이처럼 서로의 이야기는 가족, 지역, 사회, 국가를 응집할 수 있는 구심력이기에, 오늘날 사회공동체나 기업들은 소통의 창구로서 이야기를 찾고 있다. 소통적 이야기가 작은 집단에서부터 거대한 국가에 이르기까지 그 공동체의 유지 및 성장 발전에 이르는 중요한 역할을 하기 때문이다[5][6].

2. 즉흥연극으로서 플레이백 씨어터

2.1 즉흥연극의 개념과 활용

흔히 일상에서 말하는 즉흥은 복잡한 사고과정을 거치지 않고 반사적이고 직관적으로 발생하는 것을 의미한다. 즉흥연기는 정해진 대본이나 미리 계획된 약속 없이 배우의 즉흥으로 이루어지는 연극이다. 이러한 즉흥성이 연극에 있어서 연기 훈련법이나 새로운 연극 장르로 진화하여 왔다. 현대에 와서는 이 즉흥성을 다양하게 활용하면서 즉흥성에 대한 관심이 더욱 확대되어 가고 있다. 다른 예술매체와 구별되는 연극의 특성은 시공간의 제약을 받는다는 것이다. 즉, '지금 여기'라는 제약 조건을 인정하기에, 연극의 즉흥성을 배제할 수가 없다. 미리 완성된 대본에 의해 연극이 현장에서 완성된다 하더라도, 즉흥성으로부터 완전히 자유로울 수 없다.

연극사조에서 볼 때 연극의 '즉흥성'을 강조한 것은 고대 그리스 시대의 마임, 16세기 이탈리아의 코메디아 델 아르테(Commedia dell'Arte), 스타니슬라브스키의 '에쭈드' 연기훈련, 1960년대 실험연극에 이르기까지 오랜 역사를 가지고 있다. 이들을 간략하게 살펴보면, 코

메디아 델아르떼는 'Comedy of the Profession'이라는 의미로 이태리 르네상스가 만들어 낸 배우 중심의 즉흥연기로 이루어진 독특한 형식의 연극이다. 여기에서는 배우가 핵심이자 유일하게 본질적인 요소가 된다. 대본은 배우의 중심행동과 결과의 윤곽만 그려주는 시나리오에 불과하다. 배우는 대화를 즉흥적으로 만들고 상황이 요구하는 대로 발전시켜 나간다[3].

러시아의 콘스탄틴 스타니슬랍스키는 근대 연기 이론의 새로운 장을 열었다. 그의 이론은 즉흥연기로 배우 자신의 연기력을 향상시켜야 한다고 주장하면서 즉흥연기를 기반으로 한 자신의 연기훈련과정을 '에쭈드(etude)'라고 하였다. 이 훈련법은 배우가 주체적으로 극화된 상황을 설정하고 사건을 만들어서 배우들 간의 교감을 만들어내는 즉흥극이라고 할 수 있다. 즉, 반복적인 대본 연습이 아니라 순발력과 즉흥성에 따라 다양한 과정과 결말을 이끌어 낼 수 있는 방법론이다. 이러한 과정에서 배우는 상상력과 창의력을 발전시켜 자신의 의식적이거나 무의식적인 경험, 기억, 정서를 연기와 접목하게 되는 것이다.

이러한 즉흥성이 1960년대에는 실험연극으로 나타났다. 그 선두주자들로 '가난한 연극'의 그로토프스키, '빈 공간'의 피터 브룩, '리빙 씨어터'의 줄리앙 베크, '오픈 씨어터'의 조셉 체이킨, '퍼포먼스 그룹'의 리처드 셰크너 등이 있다. 이들은 다른 예술이나 매체가 모방할 수 없는 연극만이 줄 수 있는 경험이 무엇인가를 모색하기 시작했다. 이러한 고민의 결과로 언어중심의 대본 연극에 반기를 들고, 인간 내면의 표현을 추구하면서 연극의 근원적인 목적을 회복하려고 하였다[9]. 가령, 그로토프스키나 피터 브룩은 연극의 본질을 찾아서 마침내 배우 중심의 연기를 갈구하였다. 줄리앙 베크는 삶, 연극, 혁명을 동일시하며 예술의 허구성을 무너뜨리고, 연극이 허구가 아닌 실재를 창조해야 한다고 하였다[10]. 이들의 연극적 실험은 마침내 기존의 대본중심 공연에서 탈피하여 공동창작 중심의 즉흥연기를 통한 연극작업 방식을 추구하게 되었다.

이렇게 연극사에서 이어온 즉흥성이 오늘날에는 연극, 교육, 연극치료 등과 같은 다양한 분야에서 활용되고 있다. 이는 즉흥성이 갖고 있는 특성 때문일 것이다.

구체적으로 살펴보면, 대본 중심의 연극배우 역시 상상력, 관찰력, 집중력을 키우기 위해서 배우 훈련으로서 즉흥극을 활용하고 있다. 또한 교육현장에서는 학생들의 상상력, 창의력, 공감력, 순발력을 훈련하기 위해 즉흥극 형식의 활동들을 수업 도입부나 수업 본 활동에서 자주 사용하고 있다. 연극 치료에서는 인간의 무의식에 접근하게 하며, 인간의 내면을 토로해 낼 수 있고, 삶을 재창조할 수 있는 도구로서 즉흥성의 테크닉을 활용하고 있다. 즉, 즉흥성은 인간의 오감과 직관을 적극적으로 활용하여 근원적인 인간 내면의 모습과 대면할 수 있는 기제로 활용되고 있다. 오늘날 인간다움을 회복하고, 자아를 성찰하며, 예측할 수 없는 미래의 삶에서 현실을 드러다 볼 수 있는 도구로서 즉흥성이 활용되고 있다.

이처럼 즉흥성이 요구되는 시점에서 조나단 폭스(Jonathan Fox)는 플레이백 씨어터를 1975년 뉴욕에서 창안하였다. 플레이백 씨어터는 기존의 연극형식과 많은 부분에서 구별된다. 즉, 무대는 특별한 장치도 없이 즉흥적으로 연기하는 배우들의 의자 3-4개가 전부다. 이 의자는 배우들이 관객의 이야기를 들을 때 앉아 있으며, 연기할 때는 그들의 소품이 될 수도 있다. 그 옆에는 의자 외에 유일한 소품으로 여러 색깔의 천이 걸려있다. 무대 하수에는 의자 두 개가 있고, 이는 전체 이야기를 이끌어 가는 사회자 역할의 진행자와 관객 자신의 이야기를 풀어나갈 화자의 자리가 된다. 무대 상수에는 즉흥적으로 음악을 연주하는 악사가 있다. 이처럼, 플레이백 씨어터는 특별한 무대장치, 조명, 의상이 없다. 단순히 주가 되는 것은 자신의 이야기를 즉흥적으로 나누고 듣고 연기하고 공감하는 것이다. 배우와 관객들은 사전의 어떠한 준비도 없이 만난다. 즉, 관객은 자신들의 이야기를 나누는 화자(teller)이자 청자(listener)가 되고, 관객들이 나누는 이야기를 듣고 배우가 다시 연기로 재연해서 되돌려주는(play-back) 형식의 즉흥연극이다.

다시 말해서, 플레이백 씨어터는 즉흥연극의 가치를 수용하면서 오늘날 스토리텔링을 통한 인간의 소통 본능을 해소하고 있다. 즉, 배우와 관객이 서로의 이야기를 나누고, 그 이야기를 서로가 이해한 대로 표현하면

서 공감의 장을 형성하고, 위로와 치유를 경험하게 한다. 플레이백 씨어터를 창안한 조나단 폭스는 허구가 아닌 실재성을 관객의 이야기에서 출발하여, 그 순간 듣고 느낀 감정을 배우의 연기로 표현함으로써 삶과 연극을 하나가 되게 한 것이다. 이러한 플레이백 씨어터의 작업은 놀이형식을 넘어서는 예술적, 교육적, 치유적, 사회 변화를 목적으로 하는 즉흥연극이다. 오늘날 삶 속의 예술, 예술로 인한 치유, 동시적 카타르시스를 경험하게 하고자 한 것이다.

2.2 즉흥연극으로서 플레이백 씨어터의 특징

플레이백 씨어터의 특징을 즉흥연극과 비교하여 살펴보고자 한다. 첫째, 즉흥연극으로서 플레이백 씨어터의 특징은 기존의 대본 중심 연극을 탈피하고 있다[11]. 사전에 준비된 대본 없이 관객이 나누는 이야기를 듣고 이해한 것을 즉흥적으로 연기한다. 이것은 기존의 배우와 관객의 위치를 붕괴시킨 것이다. 마치, 즉흥연극에서 새로운 공간언어가 창출되는 것처럼, 플레이백 씨어터의 배우와 관객은 동일한 시공간에서 관객의 이야기를 기반으로 연극대본을 만들어간다. 관객은 수동적인 위치가 아니라 극의 출발점, 대본의 시작이 된다. 배우는 관객의 이야기를 공감하고 이해한 그대로를 표현함으로써, 누군가의 낯선 일상을 익숙한 일상으로 가져오면서 공감의 범위를 확대시켜간다. 이처럼 대본 없는 즉흥성으로부터 친밀감을 형성하게 되며 배우-관객이 아닌 하나의 공동체적 유대감을 경험하게 된다. 이것은 고대 구술문화 사람들이 함께 모여서 선대로부터 전해 내려오는 이야기를 듣고 생각을 공유하는 삶과 같은 맥락이다.

둘째, 플레이백 씨어터의 배우 역할은 기존 연극에서와는 다른 즉흥연극에서 배우의 역할과 같다. 이들은 대본을 자기화하여 몸에 익힌 준비된 배우들이 아니라, 이야기에 즉각적으로 반응하고 표현할 수 있는 순발력과 공감력이 겸비된 배우들이다. 무대에서 지금 이 순간에 처음 듣는 이야기에 반응하고 표현할 수 있는 전문적인 배우들이다. 따라서 즉흥연극에서 강조하고 있는 관찰 훈련, 상상력 훈련, 공감 훈련 등을 플레이백 씨어터 배우 훈련법에서도 강조한다[11]. 또한 화자인 관

객으로부터 들은 이야기를 자신이 이해한 설득력 있는 자신의 언어와 행동으로 표현해서 관객과의 공감을 유도해야 한다. 이처럼 배우 훈련법이나 배우에게 요구하는 능력은 기존연극의 배우에게 기대하는 것과는 차별되며 즉흥연극에서 추구하는 배우의 능력과 동일하다.

셋째, 1960년대 실험연극은 공동창작 방식으로 작업했으며, 즉흥연극을 하는데 있어서 최소한의 규칙과 틀을 갖고 있었다. 이와 유사하게 플레이백 씨어터 역시 공연의 도입 절정 결말에서 그들만의 의식(ritual)과 같은 것이 존재하기에, 어떠한 즉흥적인 이야기와 상황에서도 일관되고 명료하게 공연이 진행될 수 있다. 즉, 이러한 의식은 다양한 이야기 속에서 연극으로서의 미학과 공연으로서의 안정성을 유지할 수 있는 장치라고 할 수 있다. 이는 플레이백 씨어터의 창시자인 조나단 파스가 대학 졸업 후 2년 동안 네팔에서의 삶에서 영향을 입은 것으로 볼 수 있다. 산업혁명 이전의 모습을 유지하고 있는 네팔은 비문명적 생활 속에서도 그들만의 잠재된 규칙적인 리듬과 집단 공동체 의식(ritual)을 갖고 있었다. 이처럼 집단의 일상적인 리듬과 공동체 특유의 의식(ritual)이 그 사회를 유지할 수 있는 중심축이 된다는 것에서 착안하여, 즉흥연극인 플레이백 씨어터만의 형식적인 의식과 틀을 구축하게 된 것이다. 플레이백 씨어터의 진행은 전체적으로 즉흥적이지만, 기본적인 틀과 핵심적인 역할은 분명하게 구분되어 있다.

넷째, 플레이백 씨어터는 배우 이외에 진행자, 악사가 함께 공연을 진행한다. 플레이백 씨어터에서 진행자, 배우, 악사, 화자의 역할들도 분명하게 주어져 있다. 가령, 진행자는 극 전체를 이끌어 가는 사회자, 오케스트라의 지휘자, 전체를 촉진할 수 있는 촉매자와 같은 역할을 한다. 진행자는 순발력을 갖고서 배우들과 관객들의 분위기를 조율하고, 화자의 이야기를 청자의 입장에서 명료하게 이해할 수 있도록 이끌어간다. 또한 악사는 배우들 앞에서 다양한 악기들을 연주하면서 배우들의 연기를 돕기도 하고, 극을 이끌어 가기도 한다. 화자의 이야기를 듣고 배우들이 연기할 때, 악사는 그에 맞는 즉흥적인 음악을 연주하게 된다. 배우와 동일하게 화자의 이야기를 적극적으로 경청하고 공감해야 한다. 악사 역시 사전에 배우와 어떠한 신호를 주고받는 것 없이 전

적으로 즉흥적인 앙상블로 연주한다. 이 부분에서는 악사에게도 즉흥연극의 배우에게 요구되는 관찰력과 상상력과 같은 능력이 동일하게 요구된다. 연주되는 악기 역시 고정된 악기가 있는 것이 아니라, 타악기에서부터 악사가 연주할 수 있는 어떤 악기든 가능하다.

다섯째, 플레이백 씨어터의 관객 역할은 기존 연극과 즉흥연극의 관객과는 구별된다. 앞서 언급하였듯이, 관객 가운데 자발적인 참여자가 화자, 스토리텔러가 된다는 것이다. 이때, 화자의 이야기는 공연의 주된 소재가 된다. 화자는 사전에 자신이 화자가 되리라는 기대나 예상을 하지 못한다. 준비활동을 통해 편안한 분위기가 조성되고 신뢰적 유대감이 형성되면서 관객 가운데 자발적으로 화자로 참여하게 된다. 화자는 정직하게 자신의 감정을 나누게 되며, 과거, 현재, 미래에 관한 어떠한 이야기든 할 수 있다. 짧은 순간의 감정이나 긴 사건을 이야기 할 수도 있다. 길고 짧은 화자의 이야기는 배우들의 연기를 통해 자신의 이야기를 객관적으로 재확인하게 된다. 이러한 과정에서 관객은 배우에 의해 준비된 이야기를 연극으로 보는 것이 아니라, 관객들의 이야기를 즉흥연극으로 재확인하면서, 수동적인 관객이 아닌 능동적인 연극 창작 작업에 참여하게 되는 것이다.

이상에서 살펴본 바와 같이, 플레이백 씨어터의 특징인 대본 없는 즉흥적인 상황에서 관객의 이야기를 기초로 배우가 즉흥연기를 하는 공동작업 과정은 즉흥연극과 깊은 연관성을 갖고 있다. 이처럼 오늘날 주요한 사회 이슈로 대두되고 있는 소통, 공동체 유대감, 개인 및 공동체 치유와 같은 문제들을 플레이백 씨어터는 새로운 즉흥연극 형식으로 접근하고 있다. 이는 예술 본래의 기능을 회복하여 예술이 누구나 접근 가능하고, 일상생활 속에 안착하여 개인 및 사회 공동체를 치유하려는 적극적인 모색이라고 하겠다.

3. 플레이백 씨어터의 가치

3.1 플레이백 씨어터의 교육적 가치

오늘날에는 과거 지식중심의 이성교육이 갖고 있는 문제점에 직면하면서 그 해답을 '감성교육'을 통해서 찾고자 하는 움직임이 일고 있다. 즉, 감성교육의 중요성이 대두되고 있는 현 시점에서, 감성교육의 방법론들

가운데 하나로 플레이백 씨어터의 교육적 가치를 논의하고자 한다. 본 연구는 Salovey와 Mayer가 제안한 정서지능을 범주화한 모델에 준하여 분석할 것이다[12]. 이는 스토리텔링을 바탕으로 한 플레이백 씨어터의 특성이 Salovey와 Mayer가 제안한 정서지능의 다섯 가지 요소인 자기지각, 정서 조절, 동기화, 공감, 인간관계 능력과 밀접하게 관련되어 있기 때문이다.

첫째, 자기 지각은 자신의 정서에 대한 인식능력으로 자신의 느낌이나 생각을 아는 것이다. 이야기에 기초한 즉흥연극인 플레이백 씨어터는 관객 자신의 이야기를 여러 사람들 앞에서 나누게 되는데, 이 과정에서 선행되어야 할 것은 먼저 자신의 이야기를 본인 스스로가 알고 이해해야 한다는 것이다. 다시 말해서, 스토리텔링에는 자기 인식이라는 선행조건이 수반되어야 한다는 것이다. 그 다음에 자신의 이야기가 배우에 의해 다시 연기되는 것을 보면서 자아 성찰, 자기 인식, 자아 정체성 확립이 가능하게 된다.

둘째, 정서조절은 충동을 조절하며 분노와 우울 및 스트레스를 적절하게 통제하고 표현하는 능력이다. 즉, 자기 감정상태의 균형을 이룰 수 있는 능력을 의미한다. 이러한 능력은 서로 간의 신뢰성, 편안한 마음, 개방성과 연관되어 있다. 플레이백 씨어터는 본 활동에 들어가기 전에 서로의 신뢰를 증진하고, 자신의 일상을 되돌아볼 수 있는 간단한 준비 활동으로 시작한다. 따라서 플레이백 씨어터는 자신의 이야기를 나누는 과정에서 관객과 배우들 간의 상호 의사소통적 신뢰감, 안락함, 개방성, 성실함을 전제로 이루어진다. 또한 스토리텔링 과정에서 분노와 우울을 조절하고 스트레스를 극복하는 등 정서적인 안정을 갖게 된다.

셋째, 공감능력은 타인의 정서 상태를 정확하게 읽고 분별하며 이해하는 능력으로서 오늘날 대인관계에서 중요한 능력이라고 할 수 있다. 감정이입은 연극 활동에서 강조되는 요소라고 할 수 있는데, 자신의 감정인식에서 출발하여 자신이 편안한 상태에서 타인의 느낌을 이해하는 능력이다. 화자는 자신의 이야기를 들려주고, 청자는 타인의 이야기를 듣고 수용함으로써 상호소통하며 공감의 장을 확장시켜 간다. 따라서 스토리텔링을 통한 플레이백 씨어터는 이야기를 듣고, 그 이야기

가 재연되는 것을 보고, 그 재연된 것에 대한 반응들을 나눔으로써 감정이입 능력과 공감능력을 함양시킨다 [13].

마지막으로 인간관계 능력이다. 이는 타인과 상호작용하는 능력으로서 유연하고 성숙한 대인관계 능력을 의미한다. 즉, 현대사회에서 강조되고 있는 사회적 기술 능력이다. 스토리텔링 중심의 플레이백 씨어터는 이야기 구성의 주체인 화자, 이야기를 듣고 공감하는 객체인 청자, 청자로서 그 이야기를 재연하는 배우와 악사로 구성된다. 따라서 타인의 이야기를 단편적으로 듣는 것이 아니라, 자신의 주관적 경험이 결합되고 타인들의 반응을 종합하여 화자의 이야기를 객관적으로 이해하게 된다. 이 과정에서 서로의 공감 범위가 확대되고 이해가 심화되어감으로써 보다 성숙된 인간관계를 증진할 수 있다[14].

이처럼 과거에는 등한시 되어온 ‘정서’와 ‘감정’에 대한 관점이 오늘날에는 인지능력과 같은 개인 능력으로 중요시되고 있다. 이러한 시점에서 스토리텔링을 기반으로 한 즉흥연극인 플레이백 씨어터는 교육적 차원에서 그 가치를 인정받고 있다.

3.2 플레이백 씨어터의 치유적 가치

플레이백 씨어터의 치유적 가치를 살펴보면, 플레이백 씨어터는 과거 제의식을 오늘날에 맞게 재창조한 연극 형식이다. 즉, 과거 제의적 행사들은 악령을 퇴치하거나, 농작물의 풍요를 기원하거나, 전쟁의 승리를 소원하거나, 공동체의 번영을 기원하는 부족의 치유 차원에서 집도되었다. 이처럼 문학 이전 시대의 제의적 활동에서 찾을 수 있는 치유적인 의미와 가치를 오늘날 다시 회복하고자 창안된 것이 플레이백 씨어터라고 할 수 있다. 플레이백 씨어터 역시 과거 제의적 의식과 유사한 틀거리 안에서 행해지는 연극이다. 이러한 연극 형식에서 개인과 공동체는 정서적 안정과 치유를 경험하게 된다.

플레이백 씨어터의 핵심이 되는 스토리텔링은 화자의 입장에서 볼 때 개인 차원에서 치유적 효과가 있다. 즉흥연극의 출발이 되는 이야기는 한 개인의 일상이기도 하고, 특별한 경험에 관한 것이기도 하고, 개인적으

로 드러내고 싶지 않은 아픔이기도 하고, 언젠가는 스스로 풀어내어야 할 힘겨운 이야기이기도 하다. 이러한 이야기들이 미리 계획된 대본이 아닌 즉흥연극이라는 형식에서 자연스럽게 나누게 된다. 즉, 자신의 이야기가 점진적으로 나누어지고, 그 이야기가 배우들에 의해 구체적으로 표현되는 것을 보면서 상황을 객관적으로 인식하게 된다. 나아가서 관객과 배우 간의 공감을 통해서 위로받고 깨닫게 된다. 이러한 과정에서 내적 자아와의 대화가 일어나면서 자신과 환경에 대한 치유를 경험하게 된다.

이처럼 자신의 이야기를 드러내어 배우와 관객들과 함께 나누고, 그러한 과정에서 힐링을 경험하게 된다는 점에서는 사이코드라마와 유사하다. 그러나 플레이백 씨어터의 전문 배우들이 관객으로부터 들은 이야기를 직접 연기해서 보여준다는 의미에서 ‘play-back’이라는 것인데, 이것이 바로 사이코드라마와 차별되는 지점이다. 사이코드라마는 개별적인 이야기를 ‘스스로’ 재연한다면, 플레이백 씨어터는 전문 배우를 통한 재연과 연극형식을 갖추고 있다는 점에서 사이코드라마와 분명하게 구별된다.

나아가서, 플레이백 씨어터는 개인뿐만이 아니라 집단 공동체의 건강성을 회복시키는 역할을 한다. 즉흥연극의 소재가 되는 개인의 이야기에서 출발하지만, 점차 개인뿐만 아니라 공동체의 공감과 일체감을 경험하게 된다. 이 과정에서 개인은 사회적 존재로서의 성숙을 경험하게 된다. 자신의 주관적인 이야기가 객관적으로 재연되는 것을 보게 됨으로써, 자신이 누구인지를 재정립하면서 자신을 발견하게 된다. 이 과정에서 더 이상 개인은 홀로 존재하는 것이 아니라 사회공동체 속의 개인임을 발견하게 된다. 이러한 특성은 공동체 삶을 건강하고 풍요롭게 하는 플레이백 씨어터의 공동체 치유 기능이라고 할 수 있다.

플레이백 씨어터는 학교, 기업, 비영리 단체, 사회기관 등 여러 단체에서 다양한 쟁점이 되는 이야기를 기초로 접근하고 있다. 가령, 인권문제, 이민문제, 자연재해, 환경문제, 교우관계, 사회 정치적 쟁점 등을 즉흥연극으로 접근하고 있다. 플레이백 씨어터는 전통적인 구술 문화를 오늘날에 맞게 재창조한 새로운 즉흥연극이

다. 가령, 마을 축제나 제의식과 같은 전통들이 사회 문제를 해결하여 융합하고, 아픔과 상처를 치유하고, 선조의 지혜와 관습을 유지 보전하고자 하였던 것처럼 개인 및 가족의 이야기뿐만 아니라 사회 문화적 이야기를 통하여 화합과 융합의 장을 제공하고 치유하는 데 의의가 있다[15].

III. 결 론

본 연구는 스토리텔링을 기반으로 한 즉흥연극인 플레이백 씨어터에 대해 논하고 있다. 먼저, 스토리텔링은 상상력과 창의력을 요구하고 있으며, 스토리텔링이 형성되는 과정에서 공감을 확장해가며, 이해 증진 및 소통을 경험하게 한다. 이러한 스토리텔링을 기반으로 한 플레이백 씨어터는 언어위주의 문학과 관련된 협의의 개념이 아닌, 담화중심의 광의의 개념에서 이야기를 접근하고 있다. 플레이백 씨어터는 스토리텔링이 갖고 있는 ‘지금 여기’라는 시공간의 즉시성과 현장성을 적극 수용하면서 기존 연극과 구별되는 즉흥연극의 새로운 형식을 창안하였다. 나아가서, 즉흥연극의 개념과 함께 연극사조에서 즉흥성이 변천해 온 다양한 즉흥연극 장르와 즉흥연기방법을 고찰하고 있다. 마지막으로 즉흥연극으로서 플레이백 씨어터의 가치에 대해 오늘날의 관점에서 논의하고 있다. 플레이백 씨어터를 창안한 조나단 팩스는 고대 구술문화에서 영향을 받았으며, 문명 발달 이전의 모습으로 살아가고 있는 네팔의 공동 집단 생활 경험과 사이코드라마에서 영향을 받았다. 그러나 구술문화, 문명이전의 사회생활, 사이코드라마의 단순한 영향에 머무는 것이 아니라, 교육문제, 인간관계 회복, 소통 부재라는 사회 문제를 연극으로 극복하기 위해 새로운 즉흥연극 형식인 플레이백 씨어터를 모색하게 된 것이다. 결국, 플레이백 씨어터는 연극의 근원적인 목적을 오늘날의 요구에 맞게 적합화한 새로운 연극 형식으로 교육적 기능, 개인 및 공동체의 치유적 기능을 담당하고 있다.

참고 문헌

- [1] J. Dewey, *Art as Experience*, New York: The Berkley Publishing Group, 1934.
- [2] 박호영, “1960년대의 실험극 연기 메소드 연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제11호, pp.184-191, 2009.
- [3] 정성희, *교육연구의 이해*, 연극과 인간, 2006.
- [4] 최시한, “스토리텔링 교육의 방법 모색: 스토리와 그 ‘처음상황’ 설정을 중심으로,” 대중서사연구, 제24권, pp.419-437, 2010.
- [5] 신동훈, “현대의 여가생활과 이야기의 자리,” 실천민속학연구, 제13권, pp.5-34, 2009.
- [6] 박혜란, “진짜로 사는 시간_구비문학연구가 신동훈 교수가 말하는 옛이야기의 힘2,” 월간 샘터, 제10권, pp.78-82, 2013.
- [7] 송정란, *스토리텔링의 이해와 실제*, 문학아카데미, 2006.
- [8] 엄명자, 강현석, “스토리텔링을 통한 감성교육 프로그램 구안 방향 탐구: 문헌 연구를 중심으로,” 수산해양교육연구, 제25권, 제1호, pp.113-127, 2013.
- [9] 마가렛 크로이든, *20세기 실험극*, 송혜숙 옮김, 현대미술사, 1994.
- [10] 박서연, 송낙원, “즉흥연기의 이론과 방법론 연구,” 영상기술연구, 제23권, pp.121-139, 2015.
- [11] J. Fox, *Acts of Service: Spontaneity, Commitment, Tradition in the Nonscripted Theatre*, New York: Tusitala Publishing, 1986.
- [12] P. Salovey and J. D. Mayer, “Imagination, Cognition, and Personality,” *Emotional Intelligence*, Vol.9, No.2, 1990.
- [13] 권순관, 이종선, “스토리텔링(StoryFeeling)을 적용한 과학-디자인 융합교육프로그램 모형개발,” 디자인융합연구, 제38권, pp.236-253, 2013.
- [14] 이지영, *정서 조절 코칭북*, 시그마프레스, 2011.
- [15] J. Salas, *Improvising real life: personal story in playback theatre*, New York: Tusitala Publishing, 1993.

저자 소개

정성희(Sung Hee Jung)

정희원



- 1994년 2월 : 경북대학교 철학과 (문학사)
- 1996년 6월 : 뉴욕대학교(New York University) 교육연극학과 (Educational Theatre Department) (석사)

- 2006년 2월 : 경북대학교 교육학과 교육방법 및 교육공학 전공(교육학박사)
 - 현재 : 성균관대학교 연기예술과 겸임교수, 한국교육연극개발원 대표, 교육극단 콩나물 대표
- <관심분야> : 교육연극, 융복합 문화예술교육, 스토리 개발