

현대적 이야기판에서 설화 연행의 한 양상*

- 음성, 표정, 동작, 청중을 중심으로

류정월**

<차 례>

1. 서론: 현대적 이야기판
2. 어린이 도서관 이야기판
3. 설화 연행의 양상
 - 1) 음성
 - 2) 표정
 - 3) 동작
 - 4) 청중
4. 능력의 서열화와 고안된 자연스러움
5. 기술(技術)의 기술성(記述性)

<국문초록>

본고는 지역의 도서관에서 이루어지는 현대적 이야기판을 대상으로, 연행의 제반 요소 가운데 지금까지 그 연구가 간과되었던 음성, 표정, 동작, 청중과 그 상관관계에 대해 연구하고자 한다. 의도적으로 만들어진 현대적 이야기판의 구연은 정형성이 높고 패턴화 되는 경향이 있기에, 연행을 구성하는 이런 비언어적 요소들을 확인하는 데 있어 전통적 이야기판보다는 수월한 지점이 있다.

먼저 본고는 송파 어린이 도서관의 화자들을 대상으로, 이들의 음성, 표정, 동작 등이 어떤 양상을 보이는가 살펴보았다. 이는 무대 앞면에서 보이는 요소인데 크게는 이야기 세계를 형상화하기 위한 것, 즉 이야기 세계에 속하는 것과, 이야기를 하고 있는 화자의 심리나 필요에서 기인하는 것, 즉 담화 세계에 속하는 것으로 나누어 볼 수 있다. 이야기 세계에 속하는 음성, 표정, 동작이 강화되면 이 구연은 지

* 이 논문은 2009년도 정부(교육과학기술부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(KRF-2009-32A-A00099)

** 인천대학교 국어국문학과 강사

시적referential이며 연극적인 것이 될 가능성이 높다. 반면 담화 세계에 속하는 음성, 표정, 동작이 강화되면 이 구연은 교감적phatic이며 상대적으로 자연스러운 것이 된다. 이 도서관 대부분의 화자들은 연극적 음성·표정의 사용을 제한하는 경향이 있는 반면, 친교적·교감적 음성과 표정의 사용에 있어서는 자유로웠다. 이런 화자의 경향성에 대한 파악은 비언어적 측면을 연구함으로써 도달할 수 있는 것으로, 언어적 측면에 대한 연구만으로는 획득할 수 없는 지점이기도 하다.

또 다른 한편 도서관의 연행은 구술되지만, 역설적이기도 기술된 이야기 세계를 중시한다. 많은 화자들은 도서관에 있는 동화책을 빌려가서 읽으면서 연행을 준비한다. 화자들은 전래동화로 읽은 것을 잊지 않고 구연하는 데 가장 중심을 둔다. 이들은 이야기를 음성, 표정, 동작을 통해 자연스럽게, 연극적이지 않게 전달하는 것이다. 현대적 이야기관의 한 장소인 이 어린이 도서관에서 진행되는 연행은 자연스러운 “기술(技術)의 기술성(記述性)”을 특징으로 한다.

주제어 현대적 이야기관, 음성, 표정, 동작, 청중, 화자, 언술, 정간보, 연극적, 지시적, 교감적, 친교적, 비언어적 요소, 언어적 요소, 기술성(記述性), 구술성(口述性), 기술(技術).

1. 서론: 현대적 이야기관

설화의 전통적 구연 현장은 점차 사라지고 있다. 전통적 구연 현장, 사랑방에서 마을 사람들이 모여 짚을 꼬며 두런두런 이야기를 나누는 가운데 자연스럽게 설화를 말하던 그런 류의 현장은 이제 찾아보기 힘들다. 이에 대한 학계의 위기의식은 그나마 남아있을 법한 전통적 이야기관을 찾아 채록하고, 오지의 이야기 화자나 조선족 이야기꾼을 발굴하는 다급한 행보로 나타나기도 하였다. 나아가 전통적 구연의 성격 자체를 재고하면서 개인적 서사 혹은 개인 경험담을 설화 구연의 한 장르로 귀속시킴으로써 설화 구연의 현재성을 확인하려는 시도를 하기도 한다. 또한 현재의

매체적 특성을 고려하면서 달라진 이야기 문화를 연구할 방법론을 모색하기도 하였다.¹⁾ 전통적 설화 구연 현상이 축소되거나 피폐해진 것에 대한 위기의식이 설화 연구자들에게 긴장감을 부여하고 소정의 성과를 거두게 했던 것이다.

그러나 또 다른 측면에서 보자면, 현대 사회에서 설화는 지속적인 관심의 대상이 되기도 하였다. 기존에 채록된 설화들을 문화 콘텐츠로 재생산하는 방안을 모색하는 것은, 설화의 현대적 활용 가능성에 대한 믿음을 전제로 한다. 설화가 현대인들의 삶에 어떤 전망을 던져줄 수 있다는 데에서 설화의 다양성과 그 가공 방식에 관심을 가지는 것이다. 만약 설화가 어떤 유의미성을 가지고 있고 그것이 시대를 관통할 수 있는 것이라면 설화는 가공의 대상이 될 뿐만 아니라 여전히 이야기될 수 있다. 전통적 이야기판에 대한 판타지를 수정한다면 설화가 구연되는 현대적 이야기판을 찾는 것도 어렵지 않다.

전통적 이야기판과는 다르지만 설화가 구연되는 새로운 현대적 이야기판은 전국에 분포하고 있다. 지방자치단체나 민간문화단체가 주도하거나 후원하는 형식으로 지역 박물관 혹은 도서관에서 벌어지는 설화 구연 현상이 그것이다.²⁾ 문화체육관광부와 한국국학진흥원은 2009년부터 ‘이야

1) 구비문학의 현대적 변화 양상과 새로운 연구 방법의 모색한 논문으로는 신동훈, 『삶, 구비문학, 구비문학연구—구비문학의 현재성』, 『구비문학연구』 제1집, 한국구비문학학회, 1994, 1~29쪽; 신동훈, 『현대 구비문학과 전파매체』, 『구비문학연구』 제3집, 한국구비문학학회, 1996, 143~175쪽; 신동훈, 『PC통신 유머방을 통해 본 이야기 문화의 단면』, 『민족문화사연구』 13집, 민족문화사연구소, 1998, 389~428쪽; 천혜숙, 『이야기 문화가 달라졌다』, 실천민속학회편, 『민족문화의 새 전통을 구상한다』, 집문당, 1999, 231~248쪽; 천혜숙, 『현대의 이야기 문화와 TV』, 『구비문학연구』 제16집, 한국구비문학학회, 2003, 1~26쪽 등이 대표적이다.

2) 울산시와 울산박물관의 “박물관으로 떠나는 이야기 동산”, 성북구 청수도서관의 “할머니가 들려주는 옛이야기”, 구로구가 지역 복지관과 작은 도서관을 찾아 하고 있는 “할머니, 할아버지 무릎에서 들려주는 옛이야기”, 강서구의 “실버 이야기보따리”, 고

기 할머니' 사업을 주관하였고 그 결과 2014년 현재 전국에는 1500명의 노인 화자들이 활동하고 있는 것으로 집계되었다.³⁾ 이 화자들은 해당 지역에서 이루어지는 설화 구연을 보조하기도 하지만, 전혀 개별적으로 활동을 하기도 한다. 이들이 만드는 이야기판은, 전통적 이야기판과 달리 일정한 의도와 목적을 가진다. 의도적으로 형성된 이야기판이라고 해서 이들 이야기판이 무가치하다고 볼 수는 없다. 본고는 전국에서 산발적이지만 꾸준하게 벌어지는 이 이야기판에 주목하고자 한다.⁴⁾

송파 어린이 도서관이나 제천 기적의 도서관은 현대적 이야기판의 한 예이다. 이는 전통적 이야기판에 비해 인위적이다. 화자들이 미리 구연 날짜와 이야기 목록을 정하고, 연습을 한 상태에서 청자들에게 이야기를 구연한다. 화자는 즉흥적으로 레퍼토리를 정하기도 하지만, 대부분은 준비해 온 이야기를 한다. 이 이야기판에서 청자와 화자의 역할은 고정되어 있다. 화자가 청자로, 청자가 화자로 넘나드는 경우는 드물다. 도서관의 의도에 의해 인위적으로 만들어진 판이기는 하지만, 여기에는 이야기를 듣고 싶어 하는 다수의 청자와, 이야기를 하고 싶어 하는 다수의 화자가 존재한다. 청자와 화자들은 정기적으로 만나 이야기판을 형성한다. 송파 어린이 도서관에는 약 열 명의 화자가 있고, 제천 어린이 도서관에는 스

창군의 “이야기보따리” 등이 있으며 대전 서구에서는 “이야기 박사 할머니” 양성 과정을 거친 50여 명의 할머니들이 다문화 가정이나 어린이 집을 찾아 동화를 구연하고 있다. 설화가 구연되고 있는 (어린이) 도서관은 전국적으로 분포하고 있고 그 수 역시 상당하다.

- 3) “이야기보따리 풀어낼 할머니, 어디 없나요?”, 『중앙일보』, 2014. 01. 15.
 4) ‘옛이야기 들려주기’ 활동이 현대에 가지는 필요성과 유의미성, 그것을 위한 구체적 지침에 대한 연구는 박현숙, 『설화구연 전통에 기반한 옛이야기 들려주기 방법연구』, 건국대박사학위논문, 2012, 45~81쪽; 박현숙, 『사라져가는 이야기판의 새로운 길 찾기: 어린이 대상 ‘옛이야기 들려주기’ 활동 사례를 중심으로』, 『비교민속학』 47집, 비교민속학회, 2012, 521~561쪽 참조. 그러나 도서관, 박물관, 복지관 등에서 실제 벌어지고 있는 이야기판에서 옛이야기 들려주기 활동 사례에 대한 연구는 거의 없다.

무 명 가량의 화자가 있다. 송과 어린이 도서관 이야기 모임에 참가하는 청자는 대부분 미취학 아동으로 그 수는 주 단위나 월 단위로 차이가 있기는 하지만, 평균 열 명 안팎이다. 매 주 이야기 모임이 있기 때문에, 한 달이면 마흔 명 안팎, 1년이면 오백 명에 가까운 청자들이 이야기를 듣는다는 계산이 나온다. 청자들 가운데 이야기 모임에 반복적으로 참여하는 사람을 고려해도 이는 꽤 큰 이야기관이라고 할 수 있다.

도서관에서 이루어지는 이야기관 역시 청자와 화자의 면대면 의사소통을 기반으로 하고 있고, 화자의 구연 목록 역시 전통적 이야기관에서 구연되던 목록과 유사하다. 그렇다고 해서 현대적 이야기관이 전통적 이야기관의 복사물이라고만 볼 수는 없다. 이 현대적 이야기관에서 이루어지는 구연은 과거의 이야기관에서 이루어지는 구연과 변별되는 지점이 있다. 바로 현대적 이야기관이 의도적이고 인위적으로 만들어진다는 사실 때문이다. 본고는 현대적 이야기관을 연구함으로써 전통적 이야기관 연구에서 다루기 힘들었던 지점들을 부각시킬 수 있다고 본다.

언급한 것처럼, 도서관의 화자들은 정해진 날짜와 시간에 구연을 한다. 전통적 화자들과 달리 이들은 구연을 엄두에 두고 연습을 할 수 있다. 또한 이들은 다음 구연에서도 동일한 구연을 반복할 가능성이 높다. 도서관의 특성 상 청중은 계속 바뀐다. 화자들이 반복된 구연을 한다하더라도 청중들은 매 구연을 새로운 것으로 경험할 수 있다. 그 결과 도서관 화자의 연행에는 즉흥적인 요소보다는 계획적으로 준비된 요소들이 개입할 가능성이 높다. 본고에서는 그러한 요소들 가운데에 음성, 표정, 동작, 청중에 초점을 맞추어 연구할 것이다. 이러한 것들은 전통적 구연에서보다 현대적 연행에서 고정되어 나타날 가능성이 크다. 실제로 도서관의 화자들은 반복되는 연행에서 반복되는 음성, 표정, 동작을 보여준다. 따라서 전통 설화에서 연구되기 어려웠던 연행 요소들에 대한 분절과 분석이 (쉽

지는 않지만) 상대적으로 용이할 것으로 보인다.

기존 연행에 대한 연구는 연행 주체와 연행 현장에 대한 것으로 나누어 볼 수 있다. 특히나 연행 주체인 화자에 대한 연구는 연행 연구의 대부분을 차지한다고 해도 과언이 아니다. 그간 화자의 탁월한 이야기꾼으로서의 역량, 레퍼토리, 생애사가 연구되었다. 화자 중심의 연구사가 진행되면서 이들의 문화적 경험, 세계관에 따른 변화, 청중의 성격, 세부적 연행 기교 등에 대한 연구가 심화되기도 하였다. 나아가 개별 화자가 아니라 특정 집단이나 여성 혹은 남성 등의 젠더를 중심으로 하는 연구도 있었다. 화자 연구와 긴밀한 연관 관계를 가지면서 연행 현장의 특수성이 논의되기도 하였다. 이때에는 화자 개인보다는 집단에 초점이 맞추어졌는데, 이야기꾼이 속한 지역, 계층이나 이야기판의 성격 등이 연구되었다.

연행은 수많은 요소로 이루어진다. 화자의 언술뿐만 아니라 억양이나 어조와 같은 청각적 자질, 표정이나 동작과 같은 시각적 자질도 중요한 연행의 요소를 구성한다. 이에 대한 주목은 설화 연구 초기부터 진행되었다. 가령 최래옥은 설화 분석 시 유의미한 항목으로 구술상의 ‘통일질서 원리’의 작용, ‘망각과 환기’ 현상, ‘휴식과 반복’의 의미, 화자의 구술태도나 음성의 변화, 화자의 적극성과 소극성, 청자들의 태도와 이야기판의 분위기 등을 설정하였다.⁵⁾ 그러나 이것은 이후 설화 연구에서 하나의 이론적 지침이 되었을 뿐, 실제 연행 연구에 적용되기는 힘들었다. 이러한 요소들이 이야기판의 상황과 연관된 제반 요소들에 따라 천차만별로 달라지기 때문이다. 본고는 도서관이라는 패턴화 된 이야기판에 주목함으로써 이러한 제반 요소들의 작용을 분절하고 분석할 수 있는 방안을 고려해보고자 한다. 도서관 이야기판에서의 연행은 정형성이 높기에 연행을 구성

5) 최래옥, 『설화 구술상의 제문제에 대한 고찰』, 『한국민속학』 4, 한국민속학회, 1971, 67~92쪽.

하는 이런 비언어적 요소들을 확인하는 데 있어 전통적 이야기관보다는 수월한 지점이 있다.

2. 어린이 도서관 이야기관

송과 어린이 도서관의 화자들은 전통적 공동체의 구성원은 아니지만, 도서관의 봉사활동을 매개로 만나면서 정기적으로 여러 활동을 함께 해 왔기 때문에 유대 관계를 가지고 있다. 3~4년에 걸친 활동으로 서로의 가족 관계, 집안 대소사, 성격, 습관, 취향뿐 아니라 개별적 구연 능력 등에서도 잘 알고 있다. 전통적 이야기관에서 화자들이 주로 마을 공동체에 기반한 긴밀한 유대관계를 가지는 것처럼, 이 도서관 이야기관에서 화자들은 봉사활동을 매개로, 꾸준하면서도 돈독한 유대관계를 형성한다.

이들은 어린이 도서관에서 이야기를 구연한다. ‘어린이 도서관’이라는 장소는 단순히 이야기관의 배경이 아니라, 구체적인 콘텍스트가 된다.⁶⁾ 일차적으로 도서관에서 이야기를 한다는 사실은 화자들의 구연 목록에 영향을 미친다. 화자들은 도서관에 있는 책들을 읽고 구연 목록을 정한다. 이들은 도서관에 구비되어 있는 전래동화집을 대여한 후 다음 구연 때까지 이를 읽고 연습하기도 한다. 도서관이라는 배경이 구연에 미치는 영향은 광범위하다. 청중은 도서관에 책을 보러오는 어린이와 학부모들이다. 어린이 도서관이라는 공간적 배경은, 화자가 이야기 목록을 선택할 때에도, 청중의 상황과 수준을 감안하며 이야기의 구연방식을 고려할 때에도 반드시 염두에 두어야 하는 사안이 된다. 뒤에 논하겠지만, 어린이 도서관

6) 본 연구에서 텍스트는 연행의 제 요소들로 이루어진 연행의 결과물을 말하며, 콘텍스트는 텍스트를 생성하는 장으로서 연행의 제반 요소들을 조건화하고 맥락화는 층위를 말한다.

이라는 콘텍스트는 구연되는 텍스트의 종류나 유형뿐 아니라, 구연이 생성하는 메시지에도 영향을 미친다.

송과 어린이 도서관과 제천 어린이 도서관에서 이야기 모임을 시작하고 주도한 사람은 최재봉 관장이다. 그는 도서관학과 출신이 아니라 민속학 전공자이다. 그는 이야기와 이야기하기의 가치를 강조하고 전통의 중요성을 골자로 하는 교양 교육을 화자들에게 진행하기도 한다. 이러한 관장의 교육으로 인해 대부분의 화자들은 봉사활동을 할 동기를 부여받고, 이야기꾼으로 활동을 시작하게 되었다. 세부적으로 그는 우리나라 도깨비의 형상, ‘손’과 같은 전통적 용어들의 정의, 구체적 세시 풍속과 민속의 연원 등에 대한 지식을 전달하기도 한다. 그러나 그보다 중요한 것은 화자들에게 이야기의 가치, 이야기를 하는 화자의 가치 등에 대한 살아있는 근거가 된다는 것이다. 많은 화자들은 인터뷰할 때 자신들의 구연에 미친 관장의 영향에 대해 언급한다. 이러한 관장의 존재는 화자들의 행동과 세계관에 영향을 미치는 하나의 요소이다. 전통적 이야기관에서 이렇게 명시적인 영향의 근거를 발견하기는 어렵다. 그러나 전통적 이야기관에서도 화자와 청자의 이야기에 대한 태도나 생각을 규정하는 데 영향을 미치는 뛰어난 이야기꾼이나 연장자의 존재를 가정하기는 어렵지 않다. 다만 전통 이야기관에서 이들의 영향력은 복합적이고, 암시적이며, 무의식적인 데 비해 도서관에서 관장의 영향력은 주도적이고, 명시적이며, 의식적이라는 데 차이가 있다.

어린이 도서관이라는 이야기관은 전통적 이야기관보다는 여러 측면에서 의도적이며 인위적인 무대이다. 그러나 유대감을 가진 화자들의 생활 공간이자 반복되는 연행의 장소이며, 이야기의 레퍼토리와 메시지를 조정하고, 제반 활동들의 방향을 정하는 중심점이 있다는 점에서는 전통적 이야기관과 비슷하다. 이렇게 어린이 도서관에서 이루어지는 이야기 모임

은, 하나의 이야기관이 갖추어야 할 기본적 요소들을 구비하고 있다.

어린이 도서관은 전통적 이야기관을 답습하면서도 패턴화 된 행위가 강하게 드러나는 공간이다. 본고에서는 이 공간을 무대 전면과 후면으로 나누어 살펴보고자 한다. 고프만Goffman은 연극이 행해지는 무대인 전면 front과 후면backstage을 공간적으로 분리시키고 그것들의 상호 관계를 탐색하였는데⁷⁾ 이는 연행을 입체적으로 검토하는 데 반드시 필요한 작업이라고 본다. 무대 전면은 아동들을 대상으로 연행이 이루어지는 곳이며, 무대 후면은 개별적 혹은 집단적 연습이 이루어지는 곳이다. 본 연구는 2010년과 2011년 2동안 20여 차례에 걸쳐 송파 어린이 도서관과 제천 어린이 도서관을 답사한 결과를 토대로 하며 특히 송파 어린이 도서관에서의 답사와 인터뷰를 중심으로 한다. 본고는 이 답사를 통해 무대 전면에서의 연행을 채록했을 뿐만 아니라 무대 후면에서 집단적으로 이루어지는 준비 과정 역시 관찰하였다. 또한 설문 조사를 통해 개인적 무대 후면, 즉 집이나 사적 공간에서 이루어지는 연습 과정에 대한 기록을 축적하였다.

먼저 도서관 무대 전면에서 이루어지는 설화 연행 자체의 요소들에 대해 알아보도록 하겠다.

3. 설화 연행의 양상

1) 음성

설화 구술 연행은 어떤 것이라도 연술 외, 음성, 표정, 동작, 청중 등의

7) Erving Goffman, *The presentation of self in everyday life*, New York : Anchor, 1959, pp.17~23.

구성요소를 가지고 있다. 구술연행의 온전한 이해를 위해서는 언술 외 이러한 구성요소에 대해 이해해야 하며 구성요소들 간의 결합양상을 종합적으로 살펴야 한다. 본 논문에서는 설화 연행의 각 요소를 분절하고 기술할 수 있도록 언술과 음성, 표정, 동작의 각 상황과 결합 양상을 한 눈에 확인할 수 있는 새로운 채록법으로 ‘정간보’를 상정하였다. 정간보는 한국의 전통적인 악보 형태로 음악적 실현을 담아내는 데 효과적이다. 여기에서는 이를 활용하여 언술과 음성, 표정, 동작을 각각 다른 정간 안에 담아내는 방법을 고려하면서, 언어적 요소뿐만 아니라 비언어적 요소들까지 논의의 대상으로 삼을 수 있도록 하였다.⁸⁾

음성은 설화를 채보할 때 고려되는 청각적 요소로 서사성을 가진다. 정간보 안에서는 언술과 함께 그 일부 특성을 표기하였다. 어떤 화자들은 일반적으로 큰 소리로, 어떤 화자들은 일반적으로 작은 소리로 이야기 하지만 이보다 중요한 것은 하나의 이야기의 구연 내에서 목소리가 상대적으로 커지거나 작아지는 부분이다. 본고에서는 정간보 안에 ~부분을 표시하였다. 이규동 화자는 <도깨비와 할아버지 이야기>를 구연하면서 할아버지가 “혼자 산다”, “가족도 없다”, “얼마나 외롭겠나”는 언술에서 혼~, 가~, 얼~등을 강조하면서 길게 발음하였다. (정간보에서는 언술 옆에 ~’로 표시). 이야기 세계 할아버지의 외로움을 표현하는 언술에서 이러한 강조점이 생기는 것은, 현실 세계의 화자가 등장인물과 정서적 거리를 최대한 가깝게 느끼면서 구연하고 있다는 것 혹은 독자에게 그러한 정서가 가깝게 느껴지도록 구연하고 있다는 것을 보여준다. 이규동 화자의 경우, 이 화자가 서사에 대해 가지는 개인적이면서 무의식적인 감정, 반응, 태도는 무엇보다도 강한 음성을 통해 표현된다. 음성은 화자의 내면을

8) 이런 방식의 정간보 사용에 대해서는 김현주, 『판소리에서 감각 패턴의 연행적 기능과 의미』, 『연행으로서의 판소리』, 보고사, 2011, 67~70쪽 참고.

은밀하면서도 분명하게 드러낸다.

이 화자들은 이야기 세계를 모방하기 위해 음성을 변조하는 경우는 드물었다. 이들은 음색의 변화보다는 음성의 강조점을 달리하면서 연행을 하는 경우가 많았다. 하미자 역시 흑부리 영감의 흑을 형용할 때 ‘크다란’의 앞 부분을 강조하기도 하고, ‘떡붙었다’고 할 때도 앞부분을 강조하기도 하였다. 그러나 이규동과 하미자 모두 도깨비가 나왔을 때 도깨비의 음성을 표현하기 위해 목소리를 변화시키지는 않았다.

이야기 세계의 상황을 표현하기 위해 음성의 강조점 외 음색의 변화를 보이는 화자도 있다. 안봉란, 김혜순, 김정희 같은 화자가 그들이다. 인물의 목소리나 의성어를 흉내 내는 것은 등장인물의 심리나 상황을 실감나게 표현함으로써 어린 청중들에게 흥미를 끌 수 있도록 고안된 것이다. 그러나 이야기 세계를 표현하기 위해 음성을 변화시키는 것은 의외로 이 도서관의 화자들에게 자주 나타나지는 않았으며, 음색의 변모를 자주 보이는 화자들에게조차도 이는 중요한 요소로 고려되지는 않았다. 후술하겠지만 이 도서관의 연행에서는 연극적 음성을 제한하는 맥락이 있다.

2) 표정

도서관의 연행에서 화자들은 의도적이건 아니건 간에 음성의 변화를 보여주었다. 그러나 이에 비해 화자들의 표정 변화는 많지 않았다. 이론적 측면에서 보자면 화자의 표정 역시 이야기 세계를 표현하는 연극적 표정과 화자 자신의 필요에 의해 짓게 되는 담화 세계의 일상적 표정으로 나눌 수 있다. 연극적 표정은 이야기 세계의 인물 심리나 상황을 실감나게 묘사하기 위해 짓는 표정이다. 표정이 풍부하지 않은 화자들이라도 특별한 장면에서 드물게는 연극적 표정을 지을 때가 있다. 가장 대표적인 것

이 도깨비가 등장할 때이다. 이때 화자들은 눈을 크게 뜨거나 얼굴을 굳히면서 무서운 표정을 지어 보이기도 한다. 김혜순이나 김정희 같은 일부 화자들은 매우 다양한 연극적 표정을 가진다. 이들은 눈을 크게 뜬다거나 찌푸리기도 한다. 이것은 목소리가 커진다거나 작고 느려진다거나 하는 음성의 변화를 동반하기도 한다. 이런 표정과 음성의 변화는 화자와 이야기 세계 인물 간의 간극을 좁히는 역할을 하며, 결과적으로 이야기의 구연을 입체화한다. 그러나 이것이 도서관의 다른 화자들에게는 꼭 지향해야 할 것으로 생각되지 않는다. 동작이 활발하고 음성의 표현력이 좋은 화자들도 연극적 표정을 짓는 경우는 많지 않다.⁹⁾

연극적 표정이 꼭 바람직한 요소로 생각되지도 않고, 그러한 표정을 드러내는 화자가 많지도 않은 반면 이 화자들에게 담화 세계에 해당하는 일상적 표정은 중요하다. 일상적 표정은 이야기 화자가 이야기 세계와는 상관없이 가지고 있는 일반적인 표정이기도 하다.(언술의 강조점에서 표정이 바뀌기도 하지만 이는 발음의 편리를 위한 것으로 여기에서는 다루지 않는다). 화자들이 아이들에게 친밀감을 표시하기 위해 짓는 표정이나, 이야기를 하고 있는 화자의 긍정적 감정을 표현하기 위해 짓는 표정이 여기에 속한다.

웃음은 가장 일반적으로 나타나는 화자의 일상적 표정 가운데 하나이다. 화자들은 어린 청중을 위해 부드럽고 웃음 띤 표정으로 이야기를 시작한다. 이들이 연행에 대해 부정적 개입을 할 때조차 웃음 띤 표정으로

9) 표정이 이야기 연행에서 차지하는 위상은 연행마다 다르기도 하지만 문화마다 다르기도 하다. 미국 애리조나의 테와족(Tewa) 사회를 대상으로 숙련된 이야기꾼을 평가하는 기준에 대한 논의를 보면, 테와족 구성원들에게는 등장인물을 극적으로 모방하는 얼굴 표정을 사용하는 것이 효과적인 이야기 연행을 판단하는 기준이 된다. 시 본 빌리언 저, 한국 사회언어학회 엮음, 『문화와 의사소통의 사회언어학』, 한국문화사, 2002, 127쪽.

응답하기도 한다. 이들은 이런 표정을 보이기 위해 거울을 보면서 연습을 하기도 한다고 말한다.

같은 웃음이라도 정도에 따라 차별적으로 약호화 할 수 있다. “파안대소”와 “미소”를 스펙트럼의 양 끝으로 할 수 있는데 파안대소는 큰 소리로 입을 크게 벌리는 웃음이라면 미소는 소리 없이 작게 입술을 끌어 올리는 웃음이다. 도서관의 화자들이 연행을 하면서 스스로 파안대소 하는 일을 보기는 힘들었다. 청중들이 파안대소 하는 상황에서도 대부분의 화자는 그렇게 크게 웃지는 않았다. 그러나 이들이 준비해온 레퍼토리가 아니라 갑자기 다른 레퍼토리를 연행하게 되는 경우에, 파안대소를 하기도 한다. 가령 안봉란 화자는 준비해온 <마음씨 한 나무꾼>이야기를 아이들이 알고 있다고 하니까 즉석에서 레퍼토리를 바꾸어 <똥을 된장으로 착각한 이야기>를 하였다. 안봉란 화자는 똥이 떠내려 왔다는 이야기를 반복하면서 “똥”을 말할 때마다 아이들과 함께 크게 소리 내어 웃었다.¹⁰⁾ 파안대소는 예기치 않게 등장한 이야기 세계 요소에 대한 화자의 격렬한 반응이다.

도서관의 화자들은 반복되는 연행을 통해 이야기의 결말과 그에 따른

10) “할머니 얘기 하나 더 하게 해줘 요번에는 마음씨 착한 나무꾼 얘기해줄게 (와 나 아는데) 다 아는 거야 그럼 얘기 한번해 봐 얘기 한번 할머니가 들어줄게 해봐 할머니가 들어줄게 (싫어요 부끄러워요) 옛날에 괜챦아 씩씩하게 해가지 할머니도 부끄러워도 다 하는데 할머니가 저기 웃기는 한번 해줄까 (네) 똥 얘기 아하하 똥 야기 한번 해줄까 할머니가 옛날에 옛날에 들은건데 지금까지 안 잊어 버리고 생각나는걸 보니까 그제 똥 얘기가 할머니가 으하하 할머니가 벌써 웃음이 나네 할머니가 인제 저기 밭에서 일을 하시다가 냇가에 가서 손 씻고 찌개 끄러줄라고 이렇게 하고 그러는데 어디서 된장 덩어리가 동동동동 (나 알아요) 아하하 (된장 덩어리 동동동 내려왔는데 된장이 아니라 똥이래) 아하하하 잼있지 할머니도 옛날에 우리 엄마 할머니 할머니가 얘기해주는데 그거 얘기해주는거야 냇물에 된장이 동동동동 떠내려와서 할머니가 옳치 된장이 여겼구나 얼릉갔다 끊어서 줬는데 그제 똥이란 거야 아하하하” 2010년 11월 7일, 안봉란 화자 구연담 중.

청자들의 반응에 대해서 이미 알고 있다. 파안대소가 예기치 않은 요소의 등장과 관련이 있다면, 화자들은 자신들의 이야기를 이미 잘 알고 있는 데다 반복되는 연행으로 이야기의 효과까지 잘 알고 있기 때문에 파안대소를 하지 않는 것으로 볼 수 있다. 이런 순간 화자들은 파안대소 대신 미소를 짓는다.

화자들의 미소는, 이야기의 요소와는 별 상관이 없이 이루어지기도 한다. 이야기의 마지막 부분에서 나타나는 미소는 이야기의 피드백을 바라는 차원에서 이루어진다. 하미자는 청중들에게 재미있었다고 물으면서 웃는다. 아이들에게 연행 과정에서 짓는 일상적인 표정은 청중과의 원활한 상호 작용을 만들어내며 연행의 효과를 극대화하는 데 매우 중요한 요소이다. 그리고 이를 위해 화자들은 거울을 보며 연습을 한다고 대답하기도 하였다.

3) 동작

화자들은 웃을 때 몸을 크게 흔드는 것 외 다양한 동작을 보인다. 이들 연행은 앉아서 이루어지기에 하체 동작은 거의 나타나지 않는다. 대부분 손동작과 어깨동작을 비롯한 상체 동작이 정간보에 표기된다. 화자에 따라 동작이 다채로운 사람과 단조로운 사람이 있다. 그러나 동작이 단조롭다고 해서 무능한 화자는 아니다. 화자 가운데에는 구연이 끊길 때 이를 보상하기 위해 동작을 하는 경우도 있기 때문이다. 이야기 전달이 불충분하다고 생각하거나 적절한 단어가 빨리 생각나지 않을 때 동작을 하는 것이다. 동작의 종류는 매우 많고 이것을 변별하여 분절하기는 힘들다. 정간보에서 동작의 표기 수단은 아이콘보다는 언어로 하였다. (가령, 두 손으로 작대기 짚은 시늉, 오른 주먹 옆으로 살짝 보냄 등). 대부분의 화자들

은 손과 팔동작을 많이 한다. 특히 방향을 지시하는 언술이 나타날 때에는 대부분 손동작을 하는 경향이 있다. “이렇게 내다보더니” 중 ‘이렇게’에서 오른손을 살짝 들며 지시하는 식이다. ‘이렇게’는 이야기 세계의 형상화와 관련이 있으며 이야기 세계의 방향, 행동의 일부를 막연하게나마 암시한다.

동작 가운데에는 특별한 동작과 습관적 동작이 있다. 습관적 동작은 이야기 언술에 상관없이 계속해서 나타나는 동작이다. 앞뒤로 상체를 흔드는 동작이 여기에 해당한다. 따로 정간보로 채보하지는 않지만 이런 습관적 동작이 화자의 심리를 표현하는 지표가 되기도 한다. 한 화자는 녹화 시작부에서는 상체를 앞뒤로 흔들다가 구연이 본격화되면 상체를 고정시킨다. 상체를 흔드는 것은 녹화에 따른 부담감이나 어색함의 표시인 듯하다. 그렇다고 상체를 흔드는 동작이 모두 어색함의 표시는 아니다.

동작에 대해서도 이야기 세계에 속하는 동작과 담화 세계에 속하는 동작을 구분할 수 있다. 이 도서관 화자들이 하는 대부분의 표정과 동작은 이야기 세계를 형상화하기 위한 것이었다. 특별한 동작으로 자주 등장하는 행위들은 인물 형상화, 물건 형상화, 방향 지시와 관련이 있다. 도깨비 모습 형상화, 물건의 크기나 쓰임새를 보여주는 동작, 저쪽이나 이쪽들의 방향과 거리의 가까움을 지시하는 동작들이 자주 나타난다. 담화 세계에 속하는 동작도 있기는 하다. 하미자 화자는, 구연 중간 상체를 앞으로 내미는 행동을 반복적으로 한다. 동네에 흑부리 영감이 부자가 되었다는 소문이 났다고 할 때, 도깨비들이 욱심쟁이 흑부리 영감에게 속지 않을 것이라고 말할 때, 그리고 이야기가 재미있었냐고 물을 때 상체를 앞으로 내민다. 이는 이야기 세계의 언술과는 관련이 없다. 그렇다고 화자의 습관적인 동작도 아니다. 화자가 상체를 앞으로 내밀게 되면 청중들과 더 밀착하게 된다. 이 동작은, 청중들에게 얼굴을 가까이 맞댔으로써 자신의 이

야기에 주의를 기울이게 한다. 이는 담화 세계 동작에 해당한다. 이때 화자는 청중들과 물리적 거리를 줄임으로써 심리적 거리를 줄이고자 한다. 이러한 동작은 청중과의 관계를 긴밀하게 하는 교감적phatic 혹은 친교적 역할을 한다.

또한 언술의 내용에 따라 동작의 빈번함과 크기 등이 달라질 수도 있다. 이규동은 <도깨비와 할아버지 이야기>를 구연할 때, 도깨비 형상화를 위해 크고 분명한 동작을 계속해서 보여주었다. 뿐만 아니라 이야기 배경부에서 할아버지가 채소를 거두어 먹는다는 부분이나 가족이 없다는 부분에서도 동작을 보여준다. 주요 청중이 아이들이었기에 그들의 집중과 흥미를 강화하려는 의도에서 나온 동작이라고 할 수 있다. 그러나 이후에 <의림지 연원 설화>(일종의 장자못 전설)를 구연할 때에는 장자의 집이 무너지는 장면을 제외하고는 거의 동작을 하지 않았다. 이 설화는 연구자들의 요청에 따라 즉흥적으로 구연한 것으로 아이들 앞에서는 구연하지 않았던 것이라고 하였다. 이렇게 설화의 세부적 유형에 따라 동작의 빈번함이나 구체적 형태가 달라질 수 있다.

연행의 동작 가운데 이야기 세계를 형용하는 동작은 주의 깊게 삼입된 것이다. 앞서 언급한 이규동 화자의 경우 역시 도깨비 형상화를 위해 의도적인 동작을 보여주었다. 하미자의 경우에도 <흑부리 영감>을 구연할 때에 흑의 모양, 돈의 크기, 흑을 떼거나 붙이는 등 이야기 내적 요소들을 형용하는 다양한 동작을 하였다. 이러한 동작은 <흑부리 영감>의 구연 때마다 거의 매번 반복된다. 그러나 일상적 대화를 할 때 보면, 이 화자들은 동작을 많이 하는 사람들은 아니었다. 이 동작들 대부분은 구연 상황에서만 볼 수 있는 것으로, 이야기 세계를 잘 표현하기 위해 패턴화 된 것이다. 또한 이규동의 경우에서 본 것처럼, 화자들의 동작은 연행의 언술, 즉 세부적 설화 유형에 따라 달라지기도 한다.

4) 청중

본 연구팀은 송파와 제천 두 곳의 도서관을 답사하였는데 당연한 이야기지만, 두 곳의 청중의 성격은 다르다. 제천 어린이 도서관 청중들은 소극적이지만 송파 어린이 도서관 청중들은 적극적이다. 같은 송파 어린이 도서관이라고 하더라도 채록할 때마다 청중들의 반응은 다르다. 일단 이는 이야기관에 참가하는 청중들의 상황에 따라 달라진다. 도서관의 이야기관에서 청중은 4~10세 이하의 어린 아이들이기 때문에 자신들의 상태, 피곤하다거나 졸린 신체적 상태 혹은 심심하다거나 지루하다는 심리적 상태를 솔직하게 드러낸다. 밖에서 기다리는 엄마와 시간 약속을 했다가 나 학원을 가야한다면 구연을 계속 듣기를 거부하기도 한다.¹¹⁾ 이 청중들은 설화 구연이 특정한 시공간 안에서 이루어지는 것으로만 인식하고 있음을 단적으로 보여준다.

아이들이 구연에 개입할 때에도 이야기 자체에 대해 개입하는 경우는 거의 없다. 이야기가 재미없다거나, 이야기가 지루하다거나 하는 말을 직접 하지는 않는다. 간혹 이야기 내용에 대해 자신이 아는 것과 다른 부분을 지적하기도 하는데, 이런 개입이 있다고 하더라도 그것이 이야기관에 큰 영향을 주지는 않는다. 앞서 언급한 것처럼 화자들은 즉흥적이기보다는 계획적으로, 준비한대로 구연을 한다. 무엇보다도 이 도서관의 청중들은 항상 일정한 연령대의 아동이라는 점에서는 공통점을 가진다. 이런 이유로 특히 이 도서관의 이야기관에서는 청중의 집단적 특성이나 개인적 성격보다는, 화자가 어떻게 이야기관의 분위기를 주도하는가가 중요하

11) “옛날에는 지계에 저다가 (저 이 이야기 끝나고 바로가요) 그래 할머니가 빨리 짧게 해줄게 빨리 해줄게. (이야기 끝나고 바로 가요) 그래, 바로 가면 이거 바로 줄게.” 2010년 11월 7일, 안봉란 구연담 중. 괄호 친 부분은 청중이 한 말이다. 이야기가 끝나면 다른 곳에 엄마와 가야한다는 것이었다. 이 외에도 구연 중 화자에게 시간을 물어 보거나, 이야기를 더 들을 시간이 없다고 하는 청중들이 자주 있었다.

다.¹²⁾

청중들의 반응은, 화자들이 이야기 내에 청중을 위한 공간을 얼마나 배분하는가에 따라 다르다. 이 도서관에서 청중을 이야기에 참여시키는 가장 대표적인 방법은 청중에게 질문을 하는 것이다. 이것은 화자의 의도에 따른 것일 수 있다. 인터뷰에 따르면, 화자들은 연행 준비 과정에서 아이들에게 할 질문들을 미리 생각하는 경우가 많았다. 질문 가운데 대표적인 것은 다음 이야기 진행에 대해 모르는 척하면서 묻는 것이다. 이런 질문들은 청중들이 이야기 진행에 흥미를 갖게 하려는 목적을 가진다. 질문에 답하는 청중들은 화자가 마련한 틀 내에서 이야기관에 참여하게 된다.

화자들이 이야기 내에 청중을 위한 공간을 배분하지 않았음에도 불구하고 청중들의 개입이 이루어지는 경우도 빈번하다. 이때 영향을 미치는 것은, 화자가 만들어내는 이야기관의 분위기이다. 이야기관이 엄격하고 정돈된 것인가 혹은 부드럽고 자유로운 것인가에 따라 청중들은 이야기관에 다르게 개입한다. 이야기관을 이렇게 나누는 데에는 화자의 인상, 옷차림과 같은 시각적 표지들, 음색, 억양, 목소리의 크기와 같은 청각적 표지들, 화자와 청중간의 거리 및 공간적 표지들, 그리고 화자의 이야기 구연 방식 등의 미학적 표지들, 기타 화자의 성격이나 무의식적 태도 등이 영향을 미친다.¹³⁾

12) 설화에서 청중의 개입 양상에 대한 연구는 별로 많지 않다. 박상란은, 청자의 개입 방식을 몇 가지 유형으로 나누었다. 그는 화자의 가치관에 대한 동조 여부를 기준으로 긍정적일 경우와 부정적일 경우로 나누고, 이들은 다시 개입의 대상, 방식, 역할에 따라 전자는 수공, 감탄, 보조 등으로, 후자는 의문, 비난, 수정과 이견 등으로 세분화였다. 박상란, 「청자가 설화 구연에 미치는 영향」, 『한국사상과 문화』 32집, 2006, 30쪽.

13) 이에 대해서는 류정월·윤인선, 「무대에서의 전래동화 구연에 관한 연구 : 언어적/비언어적 요소와 콘텍스트를 중심으로」, 『시학과 언어학회』 20호, 시학과 언어학회, 2011, 129~154쪽에서 자세히 다루었다.

청중들은 엄격하고 정돈된 이야기판보다는 부드럽고 자유로운 이야기판에서 활발하게 이야기에 관여한다. 엄격한 태도를 보이는 화자 역시 질문 등을 통해 청중의 반응을 유도하기도 한다. 도서관의 청중들은 전통 이야기판의 청중들처럼 적극적으로 이야기에 개입한다. 청중이 적극적으로 참여하는 경우, 청중은 구연의 레퍼토리를 바꾸기도 하며, 심지어는 청중이 연행자가 되기도 한다. 그러나 이렇게 이야기판을 바꾸는, 외부로부터의 개입은 도서관 이야기판에서는 드물다. 보통 청중들은 화자들이 준비한 질문에 적극적으로 답하는 방식으로 이야기 연행에 참여한다. 도서관의 화자들이 이야기 연행을 미리 준비하고 계획한다는 점, 그리고 청중들에게 줄 질문의 리스트를 뽑는다는 점을 고려하면 이 도서관에서 청중들의 개입은 화자가 짠 연행의 틀을 크게 벗어나지 않는 선상에서 이루어진다는 것을 알 수 있다.

지금까지 송파 어린이 도서관의 설화 연행을 대상으로 화자들의 음성, 표정, 동작 등이 어떤 양상을 보이는가 살펴보았다. 이는 무대 앞면에서 보이는 요소인데 크게는 이야기 세계를 형상화하기 위한 것, 즉 이야기 세계에 속하는 것과, 이야기를 하고 있는 화자의 심리나 필요에서 기인하는 것, 즉 담화 세계에 속하는 것으로 나누어 볼 수 있다. 이야기 세계에 속하는 음성, 표정, 동작이 강화되면 이 구연은 지시적referential¹⁴⁾이며 연극적인 것이 될 가능성이 높다. 가령 이야기에 등장하는 도깨비를 형상화하기 위해 음성을 굵게 하고 화나 표정을 하거나 뿔을 만들어 보여준다

14) 이는 야콥슨이 말한 언어의 여섯 가지 기능 가운데 하나이다. 지시적 기능은 정보를 전달하는 기능이며 의사소통의 요소 가운데 “맥락”이 강조됨으로써 나타난다. 교감적 기능 역시 야콥슨이 말한 기능 중 하나로 사회관계를 유지하기 위한 기능이며, 의사소통의 요소 가운데 “접촉”이 강조됨으로써 나타난다. 야콥슨의 언어의 기능에 대해서는 송효섭, 『문화기호학』, 민음사, 1997, 130~134쪽 참조.

면 이 구연은 이야기 세계 도깨비의 모습을 잘 전달하는 데 복무하며, 이야기 세계를 현실에서 모방하기에 연극적인 것이 된다. 반면 담화 세계에 속하는 음성, 표정, 동작이 강화되면 이 구연은 교감적phatic이며 상대적으로 자연스러운 것이 된다. 이때에는 이야기 세계에 도깨비가 등장한다고 하더라도 화자의 음성, 표정, 동작에 변화가 생기지 않을 수 있다. 가령 도깨비에 대한 아이들의 반응을 살피기 위해 상체를 기운다든지, 웃음을 짓는다든지 하는 동작이나 표정의 변화가 이에 해당한다. 이런 동작이나 표정은 청중과의 관계를 긴밀하게 하기 위한 친교적 혹은 교감적 역할을 하며, 이야기 세계를 모방하고자 하는 연극성은 상대적으로 약해진다. 이 도서관의 화자들은 대부분 연극적 연행에 대해서는 제한적인 면모를 보인다. 그러나 화자들 가운데에서도 김정희, 김혜순, 안봉란 화자들은 비교적 지시적이며 연극적 연행을 하는 경향이 높다. 대부분의 다른 화자들은 친교적, 교감적 연행에 강하다. 이런 화자의 구분들은 비언어적 측면을 연구함으로써 행해진 것으로 언어적 측면에 대한 연구로는 도달할 수 없는 지점이기도 하다.

4. 능력의 서열화와 고안된 자연스러움

그렇다면 이 이야기판에서 연극적 연행과 교감적 연행에 어떤 가치가 부여될까? 이들에 차별적 가치가 부여된다면 그 이유는 무엇일까?

일반적으로 이야기판에서는 이야기를 하는 순서, 빈도 등을 통해 화자들끼리 유능한 화자와 그렇지 않은 화자를 식별하는 방식을 알 수 있다. 그러나 이 도서관의 이야기판은 능숙한 화자와 능숙하지 않은 화자 모두가 동일한 조건에서 구연을 하도록 짜여있다. 능숙한 화자라고 해서 더

자주, 혹은 더 많은 구연 시간을 배당받지 않는다.

도서관, 박물관, 복지관의 현대적 이야기관에서는 화자들이 이야기 구연과 함께, 다른 공동체 활동—송파 어린이 도서관의 경우는 자장가 부르기, 짚신공예, 세시 행사 참여, 그림 연극 공연 등—을 하는 경우가 빈번하다. 그 과정에서 화자들은 이야기 구연에 대해 빈번하게 의견을 나눈다. 본고는 이 도서관 이야기관의 후면에서 화자들 사이에 이루어지는 서로에 대한 평가와 서열화를 살펴보고자 한다.

어린이 도서관에서 이루어지는 연행에는 자발성과 의무가 공존한다. 가령 송파 어린이 도서관에는 <도깨비감투>라는 소모임이 있는데 이 모임의 구성원이 되는 것은 회원들의 자발적인 선택이다. 그 활동 가운데 하나가 어린이들에게 옛날이야기를 구연하는 것이다. 어떤 화자는, 다른 소모임 활동(예컨대 짚신 공예)은 좋아하지만 구연은 좋아하지 않는다. 옛날이야기의 구연은 회원들이 번갈아가며 맡는다. 두 달이나 세 달에 한 번쯤 차례가 돌아온다. 그때에는 이야기 구연을 좋아하건 아니건 간에 의무적으로 연행을 해야 한다. <도깨비감투>의 성원이 되면서 의무적으로 설화 구연자가 되는 것이다. 그러나 이 이야기 구연이 꼭 의무적이라고 하기도 어렵다. 회원들은 <도깨비감투>의 핵심 활동 가운데 하나가 이야기 구연이라는 것을 알고 회원으로 가입하는데 이 가입은 자발적으로 이루어진다. 이렇게 <도깨비감투> 활동 중 설화 구연 활동에 대한 개인적 선호도는 다르다. 소수이기는 하지만, 회원 가운데에는 짚신 공예처럼 동년배 집단에서 이루어지는 활동과 함께 아이들을 대상으로 이야기를 구연하는 활동을 모두 즐기는 사람도 있다. 대부분은 둘 중에 한 가지 활동에 더 적극성을 보인다. 옛날이야기 구연에 적극성을 보이는 회원들은 더 많은 시간을 연습에 할애하고 더 많은 레퍼토리를 가지는 경향이 있다. 그렇다고 하더라도 일부 화자를 제외하고는 구연에 따른 의무감이나 부

담감을 완전히 떨쳐버리지는 못한다.

송파 어린이 도서관에서 화자들의 능숙함은 비교적 서열화 되어 있다. 능력이 있는 화자들은 연습과 실제 연행에 모두에 적극적이다. 이것은 일반 이야기관에서조차 마찬가지이지만, 특히 이 어린이 도서관의 연행에서는 긴밀한 상호 관련을 가진다. 도서관에서 옛날이야기 연행은 미리 시간과 공간이 정해진 상태에서 이루어진다. 일반적 연행에 비해 즉흥성이 낮고 정형성은 높다. 이들이 적극적으로 준비를 하면 구연의 완성도는 향상될 수 있다. 이들의 구연 능력은 타고난 것이 아니라 무대 후면의 리허설을 통해 만들어진다.

화자들의 능력이 어떻게 서열화 되는지 알기 위해서는 그림 연극 무대를 위한 준비 상황을 보는 게 도움이 될 것이다. 송파 어린이 도서관에서는 방학마다 그림 연극 공연을 한다. 이는 <도깨비감투>의 또 다른 활동 가운데 하나이다. 그림 연극 공연은 이야기 구연과는 다르지만 화자들이 집단 내에서 자신들의 능력을 서열화 하는 방식에 대한 단서를 제공하기에 간단하게 언급하고자 한다.

그림 연극은 딱딱한 종이에 연속적으로 그린 그림을 상자 모양의 틀 속에 포개어 넣고 순서대로 한 장씩 어린이에게 내보이면서 극적으로 이야기를 들려주는 것으로, ‘카미시바이(かみしばい [紙芝居])’라고도 한다.¹⁵⁾ 그림 연극은 공연의 특성 상 배역 선정이 필수적이며 중요하다. 배

15) 그 외 ‘그림극’, ‘극화(劇畵)’, ‘화극(畵劇)’이라고 하기도 한다. 그림 연극은 공간연출과 함께 연출의 회화적 상상력을 바탕으로 한 작업은 현대 연극의 한 경향을 이르는 말이기도 하다. 이때 그림 연극은 ‘Bildtheater’의 번역어로, 회화를 강조하는 고도의 실험적 연극을 말한다. 김영아, 『그림연극의 발전과정과 현대성 연구』, 한국외국어대학교, 2011, 초록 참고. 송파 어린이 도서관의 그림 연극에 대해서는 윤인선, 『카미시바이를 활용한 전래동화의 문화 콘텐츠적 가치 연구』, 『차세대 인문사회연구』 10권, 동서대학교 일본연구센터 2014, 56~65쪽 참고.

역을 정하는 과정은 화자의 능력과 개성을 서열화 하는 과정이기도 하다.

이 화자들은 공연 연습에 앞서 배역 선정을 위한 대화를 나눈다. “해설은 ○○○가 해”, “이 역에는 변화무쌍한 목소리가 필요해요”와 같은 의사소통을 한다.¹⁶⁾ 배역 선정에서 의사소통의 핵심적 역할은 총무가 한다. 총무는 이 등장인물 소개 부분을 보면서 “해설은 ○○○, 소금장수 ○○○” 등으로 선정된 배역을 발표한다. 그러나 여기에 총무의 개인적 의견은 많이 개입하지 않는다. 송과 어린이 도서관에서는 그동안 몇 가지 전래동화를 반복적으로 공연하였다. 총무의 배역 발표는 이전 공연에서 맡은 배역을 기준으로 한 것이다. 하나의 배역은 이전에 맡았던 사람에게 우선적으로 돌아간다. 이전의 배역을 반복한다고 해서 배역 선정 과정이 없는 것은 아니다. 이전 배역을 맡았던 회원이 부재하는 경우가 빈번하기 때문이다.

이때 주요 배역인 해설을 맡아 놓고 하는 연행자가 있다.¹⁷⁾ 이정자, 김혜순, 박현숙이다. 이들의 공통점은 모두 거침없이 문장을 말하고 읽는다는 것이다. 이러한 능력은 이전의 경험이나 경력에서 온다. 이정자는 성당 일을 하면서 앞에서 모임을 주도한 경험이 있고, 김혜순은 동화 구연 대회에서 여러 번 입상한 적이 있으며, 대학생들에게 동화 구연 실황을 보여주기도 한다. 박현숙은 숲 해설자로 인근 산에서 사람들에게 숲의 생태를 설명한다. 이들은 모두 대중 앞에서 서는 것에 훈련이 되어 있을 뿐만 아니라, <도깨비감투> 모임에서 공적으로나 사적으로 활발한 의사소통을

16) 또한 회원들의 수와 배역의 수를 맞추기 위한 언술이나, 회원은 적게 참석하지만, 배역은 많은 이야기일 경우 다른 이야기로 교체해야 하는지 여부 등에 대한 의견 교환도 있다.

17) 사투리를 쓰는 사람은 사투리를 써야 하는 역에서는 중요한 역할을 하지만 해설을 하기에는 부족하다고 생각하는 듯하다. 사투리를 쓰지 않으면서, 읽기에 능숙한 사람이 주로 해설자 역할을 한다.

한다. 의사소통의 능력¹⁸⁾을 갖추었다고 해서 모두 해설을 하는 것은 아니다. 안봉란 화자 같은 경우 역시나 <도깨비감투>에서 활발한 의사소통을 하고 있고, 동화 구연을 할 때에도 막힘없는 화자이지만 해설을 맡은 경우는 한 번도 없다. 2011년 1월 6일 <이야기 주머니> 공연에서는 놀부 이야기 역을, 2011년 1월 13일 <똥떡>에서는 남자 주인공인 준호 역을, 2011년 1월 13일 <줄줄이 펜 호랑이>에서는 강아지 역을 하였다. 중요한 역할인 경우도 있고 아닌 경우도 있지만 놀부, 남자아이, 강아지 등 특색 있는 음성이 필요한 역할을 한다. 이상을 보건대, 이들의 배역 선정은 의사소통 능력을 기준으로 한다. 그 가운데에서도 특정 목소리를 잘 흉내내는 것보다는 막힘없이 읽어 내려가는 능력을 더 중시한다.

송과어린이 도서관의 카미시바이 공연은 이곳에서만 이루어지는 특수한 공연이다. 이 카미시바이 공연 과정을 중심으로 이루어진 의사소통 능력의 기준과 서열화를 이야기판에 바로 적용할 수는 없는 것처럼 보인다. 그러나 막힘없는 구연 능력을 중시하고 특정 목소리 흉내의 기술을 그 다음으로 치는 것은 그림 연극 공연뿐 아니라 이야기 연행에서도 마찬가지로 중요시된다.¹⁹⁾ <도깨비감투>는 앞서 언급한 것처럼 옛날이야기 구연

18) 의사소통 능력은 여러 차원에서 결정된다. 누가 특정한 환경 내에서 말을 할 수 있는지, 언제 말을 하고 또 언제 침묵을 지켜야 할지, 누구에게 말을 걸 수 있는지, 다른 지위 및 역할을 가진 사람들에게 어떻게 말을 걸 수 있는지, 어떤 비언어적 행동이 다양한 맥락 속에서 적절한지, 대화에서 말 순서 취하기(turn-taking)를 위하여 쓰이는 일상적 표현은 무엇인지, 정보를 요청하고 제공하는 방법은 무엇인지, 요청 행위의 방법은 무엇인지, 지원 또는 협조를 제공하거나 거절하는 방법은 무엇인지 또는 명령을 내리거나 규율을 강화하는 방법은 무엇인지 등에 대한 지식과 기대까지를 포함한다. Muriel Saville-Troike 저, 왕한석 역, 『언어와 사회: 의사소통의 민족지학 입문』, 한국문화사, 2009, 27면. 요컨대 의사소통 능력에는, 특정한 사회적 배경 속에서 언어의 사용 및 여타의 의사소통 양식을 활용하는 모든 것이 포함된다. 이는 문화적인 것이기는 하지만 한 문화 안에서도 개인적인 차이가 있기 마련이며, 의사소통 능력을 구성하는 여러 요소들은 개인적 소통 능력을 기능하는 기준이 될 수도 있다.

외에 다양한 활동을 하는데, 다른 활동 중간에도 이야기 구연과 관련한 태도가 표명되기도 한다. 한 번은 자연스럽게 구연하는 것과, 연극적으로 구연하는 것 사이에 논쟁이 벌어진 적이 있다. 화자 김혜순의 등장으로 가시화된 논쟁이었다. 김혜순은 비교적 늦게 <도깨비감투>의 회원이 되었는데, 앞서 말한 것처럼 그녀는 동화 구연 전문가로, 10여 년 동안 동화 구연을 한 경험이 있다. 김혜순은 다른 시간에 동료 회원들에게 구연을 잘 하기 위한 조언도 하였다. 그러나 이것은 <도깨비감투>가 결성된 배경적 측면에서 보자면 꼭 긍정적인 것만은 아니었다. 관장은 전문적이고 의도적인 공연에 대해 조심스럽지만 부정적 의견을 표명하기도 하였다. <도깨비감투> 구연은 전통적 이야기관에서 할머니, 할아버지가 손자, 손녀에게 자연스럽게 구연하던 것을 되살리는 데 의의를 둔다. 이러한 의도는 여러 번의 교육과 연습 과정을 통해 회원들에게 전달된다. 이를 기억하고 있는 화자들은 김혜순의 의견이 자신들의 구연 방식과는 맞지 않는다는 의견을 조심스럽게 표명하기도 하였다.

전문적 능숙함보다는 친근함과 자연스러움이 더 중요하다는 모임 결성의 의도는 화자들끼리의 관계에서, 그리고 청중들과의 관계에서 정서적 성취를 이루는 데 일조한다. 그러나 자연스러움이라고 해서, 능숙함과 전혀 관련이 없는 것은 아니다. 이 도서관의 연행에서 자연스러움은 과장되지 않은 표정과 음성을 의미한다. 즉 억지로 연극적 표정을 한다거나 연

19) 송파 도서관 화자들 간의 관계와 청중과의 관계에서 의사소통 능력의 조건은 희석된다. 능력이 너무 강조되면 회원들 사이에 정서적 단절이 생기기 쉽다. 이들은 배역을 선정할 때에 능숙함과 목소리의 다양성 등을 기준으로 하면서, 여기에 적합한 사람은 주역에, 그렇지 않은 사람은 단역에 배치한다. 그러나 그러한 서열화는 한 번도 가시화된 적이 없다. 서열이 가시화되지 않는 가장 큰 이유는 배역 선정의 순서 때문이다. 이들은 해설이나 주인공 등 주요 배역을 먼저 정하는 것이 아니라 대본에 소개된 등장인물 순서로 정한다. 뿐만 아니라 능숙하지 못한 부분에 대해서 조심스러우면서도 장난스럽게 피드백하고, 나아진 부분에 대해서 칭찬을 아끼지 않는다.

극적 음성을 사용하지 않는다는 의미이다. 이러한 “자연스러운” 구연에 대한 지향은, 도서관의 화자들에게 반복되는 연행을 통한 기술적 능숙함으로 성취된다. 도서관 화자들이 하는 자연스러운 구연은, 반복되는 연습을 통해 만들어진 것으로, 자연스러워보이도록 하는 연습에서 기인하는 것이다.

때로 화자들은 상황에 따라 적절히 “무능력”한 의사소통 능력을 사용하기도 한다.²⁰⁾ 화자들은 어린 청중들에게 반응을 끌어내기 위해 어떤 이야기를 잘 모르겠다고 하기도 하고, 앞으로 전개될 이야기의 내용을 전혀 모르는 것처럼 가장하면서 질문을 하기도 한다. 그러나 이런 무능력의 가장은, 인터뷰 결과 미리 계획된 것임을 알 수 있었다. 자연스러움은 청중과의 정서적 성취를 가능하게 한다. 이 역시 무대 후면에서의 연습과 계획을 통해 만들어진다. 이 도서관에서 가장 자연스러운 연행은 가장 능숙한 연행이기도 하다.²¹⁾

도서관 이야기판에서 대부분의 화자는 반복되는 연습과 반복되는 연행을 통해 이야기 세계를 잘 전달하는 것을 목적으로 한다. 그렇다고 하더라도 이를 위해 일부러 연극적 음성과 표정을 도입하지는 않는다. 대부분의 화자들은 이야기 연행을 할 때, 이야기 세계 인물에 따라 음성을 바꾸기도 하지만 이는 의도적이라기보다는 대부분 무의식적으로 이루어진다. 의도적인 연극적 음성은 문제가 될 수도 있다고 본다.²²⁾ 이렇게 이 화자

20) 의사소통의 민족지학적 측면에서 무능력을 가장하는 것은 때론 매우 중요하다. 무능력으로 위장하는 의도와 목적이 있기 때문이다. 가령 직위가 높은 인사와 대화할 경우, 존경심을 보이기 위해 행해질 수도 있다. 때에 따라서는 무능력으로 위장하는 것은 실질적인 혜택을 가져다 줄 수도 있다. Muriel Saville-Troike 저, 왕한석 역, 『언어와 사회: 의사소통의 민족지학 입문』, 한국문화사, 2009, 33쪽.

21) 이런 측면은 다른 ‘이야기 할머니’의 연행에서도 유사하게 나타날 것이라고 추측할 수 있다. 이 사업의 목적은 전통 시대, 할머니들이 아이들을 무릎에 앉히고 이야기를 하는 상황을 재연함으로써, 아동들의 정서적 발달과 교육적 효과를 도모하는 것이다.

들은 연극적 음성을 사용할 때에도 이를 조심스럽게 사용하거나, 혹은 무의식적으로 사용한다.

이런 측면을 고려해 보면 이 도서관 이야기판의 경우, 여러 연행을 구성하는 요소 가운데 “동작”은 특별한 위상을 가진다. 많은 화자들이 음성이나 표정에 있어서는 연극적인 측면을 제한하지만, 이야기 세계 인물의 행동을 보여주는 동작은 빈번하게 하기 때문이다. 그러나 이는 이야기 세계를 보여주는 동작이 꼭 연극적인 것으로 생각되지는 않는다는 것으로 설명 가능하다. 이 도서관의 화자들은 대부분 앉아서 연행을 한다. 상체를 이용한 다양한 동작을 하기는 하지만, 이야기 세계와의 유사성에 있어서는 한계가 있을 수밖에 없다. 가령 하미자의 경우는 도깨비들이 오고 가는 동작을 할 때 (발이 아니라) 손을 움직이는데, 이는 도상성이 낮기에 이야기 세계를 모방하는 것으로, 즉 연극적인 것으로 생각되지는 않는다. 이야기 연술이 끊길 때 하는 동작들 역시나 이야기를 대신하는 것으로 생각되지, 이야기를 모방하는 연극적인 것으로 생각되지 않는다.

도서관의 이야기판을 그 무대 앞면과 무대 뒷면 모두를 고려하면, 연극적인 음성, 표정, 동작이 반드시 배제되는 것은 아님을 알 수 있다. 그것은 의사소통 능력의 일부, 즉 능숙한 구연의 일부이기도 하다. 그러나 연극적 구연은 자연스러운 구연, 즉 청중과 교감하며 친교적 구연보다는 부차적이거나 이차적인 중요성을 가진다.

22) 성현자 화자는 손자가 3살이었는데 연습을 할 겸 호랑이 이야기를 해 주셨다고 한다. 이때 손자가 무서워서 의성어도 무섭게 하면 안 된다는 거 알게 되었다고 하였다. 2010년 12월, 4일, 송파어린이 도서관, 성현자 화자 인터뷰 중.

5. 기술(技術)의 기술성(記述性)

지금까지 송파와 제천의 어린이 도서관에서 만들어진 현대적 이야기관에 대해 살펴보았다. 또 다른 한편으로는 음성, 표정, 동작 및 청중이라는 연행의 제 구성 요소, 그것들의 결합 방식에 대해서도 살펴보았다. 이야기관의 성격과 연행 요소의 분석은 긴밀하게 관련될 수밖에 없었다. 도서관 무대에서의 연행은 연습과 반복으로 특징지어지며 이 과정에서 음성, 표정, 동작의 양상이 패턴화 되어 나타나고 청중의 참여마저 틀 지워지기 때문이다.

연행을 보는 두 가지 시각이 있다. 연행을 ‘숨씨’의 표현으로 보는 생각과 문화적으로 코드화되어 있는 어떤 ‘행위 패턴’의 표현으로 보는 시각이다. 전자가 강조된 것이 “예술적 연행”, “숨씨로서의 연행”이고 후자가 강조된 것이 “일상적 연행”이다. 일반적으로 설화 연행은 그 주요 요소가 언어로 이루어져 있으며 춤이나 음악이 배제되기에 숨씨 혹은 기술이 많이 필요하지 않은 연행으로 인식된다. 대부분의 설화 연행은 즉흥적이며, 그 연행 주체의 특별한 기술을 필요로 하지 않는다는 점에서 “일상적 연행”으로 볼 수 있다. 그러나 어린이 도서관과 같은 무대에서의 현대적 연행은 “일상적 연행”이자 “숨씨로서 연행”이기도 하다.

이 도서관 무대에서의 연행을 중심으로 보았을 때 설화 이야기 구연 방식에는 특정 숨씨, 기술(技術)이 중요하게 개입된다. 화자들은 막힘없이 말하고 읽는 언술적 능력을 중시한다. 음성은 화자가 이야기 세계와 어떤 관련을 가지고 있는가를 보여주는 요소이지만, 다른 한 편으로는 화자들끼리 유능한 화자와 그렇지 않은 화자를 선별하는 기준이 되기도 한다. 또한 화자들은 “숨씨로서의 연행”을 위해 특정 동작을 삽입하기도 한다. 따라서 아이들을 대상으로 구연하는 텍스트와 연구자를 대상으로 구연하

는 텍스트에서 동작의 차이가 발견되기도 한다. 일상적으로 동작이 많지 않은 화자도 이야기 연행에서 다양한 동작을 보이기도 한다. 또한 화자들은 예외적인 경우가 아니면 크게 웃지 않는 대신 미소를 통해 아이들이 이야기에 집중할 수 있도록 한다.

이들은 또한 주관적 설명이나 감상을 중간에 넣지 않는 방향으로 이야기를 진행한다. 구연 상황과 이야기의 관계에 주목하기 위해서는 화자의 메타 나레이션(meta-narration)에 집중할 필요가 있다. 이 도서관의 메타 나레이션은 이야기 시작과 끝에 주로 나타나며, 중간에는 거의 드러나지 않는다. 중간에 메타 나레이션이 나타나는 경우라도 이것은 주로 설명의 역할을 한다.²³⁾ 독자와 이야기 세계를 자연스럽게 연결하기 위한 것이다. 화자들은 이야기 세계에 대한 ‘보고’와 이야기에 대한 ‘해석’을 스스로 엄격하게 구분하는 것처럼 보인다.

이는 도서관에서의 연행이 기술성(記述性)을 많이 가지는 것과도 관련이 있다. 구술과 기술은 매체를 중심으로 하는 구분은 아니다. 구술 발화에도 기술성이 개입할 수 있고, 기술된 언어에도 구술성이 개입할 수 있다. <도깨비감투>의 이야기 구연은 구술 발화를 원칙으로 한다. 이 구술 발화를 성공적으로 하기 위해, 많은 화자들은 도서관에 있는 동화책을 빌려가서 읽으면서 연행을 준비한다. 때로 화자들은 그림 연극으로 공연했던 이야기를 반복해서 연행하기도 한다. 그림 연극의 저본 역시 대부분 전래동화집이다. 화자들은 준비 과정에서 읽은 전래동화를 잊지 않고 구연하는 데 중점을 둔다. 때로 이야기 가운데 판본의 차이에서 유래하는 지점을 지적 받기도 하는데, 이런 상황에서 크게 대응하지 않고 자신이 읽었던 책의 내용대로 구연을 끝마치기도 한다. 어떤 화자는 동화책의 내용 일부가 기억이 안 났다고 말하기도 한다.²⁴⁾ 도서관의 화자들에게 이야

23) 이에 대해서는 류정월·윤인선, 앞의 논문, 137~147쪽에서 충분히 다루었다.

기 내용 세계와 현실 세계는 매우 뚜렷하게 구분된다. 이야기 세계는 책이라는 물리적 표지로 한정된다. 화자들의 구연에서 이야기에 대한 해석이 많이 나타나지 않는 것은 이들이 기술된 동화책을 기반으로 연행을 하기 때문이다. 대부분의 전래동화는 이야기에 대한 해석이나 평가가 아니라, 이야기 세계의 귀결점, 즉 등장인물이 행복하게 잘 살았다는 것으로 끝난다. 도서관의 화자들은 책 내용을 잘 기억하고 전달하는 것을 중시하며 책에 있지 않은 요소들에 대해서는 언급을 꺼린다. 어린이 도서관이 형성하는 콘텍스트는 생성되는 메시지 자체에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

전통적인 연행은 이와는 좀 다르다. 이야기 세계와 현실 세계의 경계선이 확실하지 않다. 따라서 이야기에 대해 화자들이 가진 생각들이 이야기 내용과 함께 뒤섞이며, 해석과 평가가 자연스럽게 연결될 수 있다. 전통적 이야기판의 화자들이라고 해서 이야기에 대한 해석과 평가를 모두 시도하는 것은 아니다. 그러나 이 도서관의 이야기판에서는 기술적(記述的) 요소의 개입으로 인해 그러한 해석과 평가가 시도될 수 있는 가능성 자체가 매우 낮다.

그외 동화책에서 기인하는 기술적 요소들은 매우 많은 방식으로 연행을 규정한다. 전래동화를 반복해서 읽는 준비 과정을 거쳐 만들어지는 무대 전면은, 연행의 레퍼토리, 구연된 텍스트의 제목, 세부적 내용, 표현 방

24) “책을 많이 읽고 그 다음에 혼자서 해보고 전철에서 해보고 전철에서 주도해요 풀무원에를 가요 풀무원 건강식을 조금 싸게 먹을 라면 나가요. 금요일에는 산에 가고 여기 하면서 그런 데를 못가. 여기는 봉사여서 안나가지 못해. 전철에서 기억이 나는지 만약에 기억이 잘 안 나면 살짝 생각 날 때까지 딴 소리를 하다가 생각하려고 애쓰면 생각이 나.” 2010년 12월 9일, 송파어린이 도서관, 안봉란 화자 인터뷰 중. “책을 수십 번 읽고 혼자서 기도방에서 해보고 와서 하고…….” 2012년 12월 9일, 송파어린이 도서관, 이경자 화자 인터뷰 중.

식 등에 있어 동화책과 많은 유사성을 가진다. 이것은 일종의 장점으로 기능하기도 하는데 이들 연행에 구조적 안정성을 부여하기 때문이다. 연행된 텍스트들은 기존 판본과 크게 다르지 않은 대신 완결된 서사 구조를 가지기 쉽다. 완결된 서사 구조는 이들 연행의 공통적 장점이 될 수 있다. 완결된 서사 구조를 갖춘 화자들과 그렇지 않은 화자들을 나누어 이들의 솜씨를 구분하는 것은 이 어린이 도서관 이야기판에서는 큰 의미가 없다. 이러한 특수성 역시 기술성(記述性)의 개입으로 만들어진 것이다.

어린이 도서관에서 이루어지는 연행에서 이들의 솜씨는 책에서 본 내용들을 잘 전달하는 데 치중한다. 그렇다고 하더라도 이야기를 잘 전달하기 위해 이야기 세계를 모방하는 연극적 표정, 음성, 동작을 빈번하게 사용하지는 않는다. 모든 음성, 표정, 동작이 제한되지는 않는다. 이야기 세계를 모방하는 음성, 표정은 제한된다. 청중과 친교적·교감적 기능을 하는 음성, 표정은 제한되지 않는다. 반복적으로 연습을 통해 의성어를 제한한다던가, 미리 거울을 보고 부드러운 표정을 지어 보인다고 하는 것이다. 음성, 표정, 동작 가운데 가장 제한되지 않는 것은 동작인데, 이는 이들의 동작이 이야기 세계를 모방하는 것으로 정확하게 이해되지 않기 때문으로 보인다. 도서관의 연행은, 기술된 이야기 세계를, 음성, 표정, 동작을 통해 자연스럽게, 연극적이지 않게 전달하는 것이다. 그리고 이를 위해 이들은 반복적으로 연습한다. 반복적 연행은 이러한 패턴을 더욱 강화한다. 현대적 이야기판의 한 장소인 이 어린이 도서관에서 진행되는 연행은 자연스러운 기술(技術)의 기술성(記述性)이라고 할 수 있다.

“기술성(記述性)의 개입으로 전시되는 기술(技術) 혹은 솜씨”라는 이 도서관 설화 연행의 특징이 얼마나 보편성을 가지는지, 즉 이와 유사한 다른 도서관, 박물관, 복지관, 기타 지역 중심지에서 이루어지는 의도적인 현대적 설화 연행의 양상과 어떤 관계가 있는지 그리고 다른 전통적 성격

을 유지하고 있는 이야기판의 그것과는 어떤 관계가 있는지에 대해서는 추후 논의가 필요하다.

참고문헌

- 김현주, 『연행으로서의 판소리』, 보고서, 2011, 1~317쪽.
- 송효섭, 『문화기호학』, 민음사, 1997, 1~360쪽.
- 김영아, 『그림연극의 발전과정과 현대성 연구』, 한국의국어대학교, 2011, 1~182쪽.
- 류정월·윤인선, 『무대에서의 전래동화 구연에 관한 연구 : 언어적/비언어적 요소와 콘텍스트를 중심으로』, 『시학과 언어학회』 20호, 시학과 언어학회, 2011, 129~154쪽.
- 박상란, 『청자가 설화 구연에 미치는 영향』, 『한국사상과 문화』 32집, 2006, 29~58쪽.
- 박현숙, 『사라져가는 이야기판의 새로운 길 찾기: 어린이 대상 ‘옛이야기 들려주기’ 활동 사례를 중심으로』, 『비교민속학』 47집, 비교민속학회, 2012, 517~566쪽.
- _____, 『설화구연 전통에 기반한 옛이야기 들려주기 방법연구』, 건국대박사학위논문, 2012, 1~246쪽.
- 신동훈, 『PC통신 유포방을 통해 본 이야기 문화의 단면』, 『민족문화사연구』13집, 민족문화사연구소, 1998, 1~26쪽.
- _____, 『삶, 구비문학, 구비문학연구-구비문학의 현재성』, 『구비문학연구』 제1집, 한국구비문학회, 1994, 1~29쪽.
- _____, 『현대구비 문학과 전파매체』, 『구비문학연구』 제3집, 한국구비문학회, 1996, 143~175쪽.
- 윤인선, 『카미시바이를 활용한 전래동화의 문화 콘텐츠적 가치 연구』, 『차세대 인문사회연구』 10권, 동서대학교 일본연구센터 2014, 53~68쪽.
- 천혜숙, 『이야기 문화가 달라졌다』, 실천민속학회편, 『민족문화의 새 전통을 구상한다』, 집문당, 1999, 231~248쪽.
- _____, 『현대의 이야기 문화와 TV』, 『구비문학연구』 제16집, 한국구비문학회, 2003, 1~26쪽.
- 최래옥, 『설화 구술상의 제문제에 대한 고찰』, 『한국민속학』 4, 한국민속학회, 1971, 67~92쪽.
- 본 빌리언 저, 한국 사회언어학회 엮음, 『문화와 의사소통의 사회언어학』, 한국문화사, 2002, 1~580쪽.

Saville-Troike, Muriel 저, 왕한석 역, 『언어와 사회: 의사소통의 민족지학 입문』,
한국문화사, 2009, 1~499쪽.

Goffman, Erving, *The presentation of self in everyday life*, New York :
Anchor, 1959, pp.1~49.

ABSTRACT

A Performance Study in Modern Storytelling Stages
 - Focusing on Voices, Expressions, Gestures and Audiences

Ryu, Jeong-wol

This paper studies the Korean traditional children's stories which are performed by members of a volunteer organization. These performances have two levels. One consists of verbal factors and the other nonverbal factors. Most of communication studies and performance studies focus on the verbal factors but this paper focuses on the other factors, voices, expressions, actions of storytellers and audiences. The analysis of the performances has to consider not only verbal art but also non-verbal art.

There are a lot of modern stages to tell folktales, of the performances is a library for children in Seoul. There are several volunteer organizations. *Doggaebigamto*(도깨비감투) is one of them. They tell Korean traditional children's stories. I research their voices, expressions, and gestures of storytellers and audiences, using a *Jengganbo*(井間譜), a Korean traditional music score. Goffman is known for stage metaphor to convey his thoughts about social interactions. According to Goffman, I divided the "front", the stage for storytelling and "backstage", the space for practice and rehearsal. On the front, storytellers tend to limit their dramatic voices and expressions but they make gestures more freely. On the backstage, they rank their ability to communicate. I can observe their ranking by determinating parts for *Kamisiby*(かみ-しばい (紙芝居)), the old Japan drama. They highly appreciate the ability to communicate continuously. They tend to orient a phatic performance rather than a referential performance. In the storytelling performances, the performance skill is important. The skill is relative with literacy. So I call the performance in the library for children literacy of the skill.

Key Words Modern storytelling stage, voices, expressions, gestures, storytellers, audiences, performance, *Jengganbo*[井間譜], dramatic, referential, phatic, orality, literacy, verbal factors, nonverbal factors, skill.

논문투고일 : 2014. 5. 16

심사완료일 : 2014. 6. 2

게재확정일 : 2014. 6. 2

어린이 도서관 주요 화자와 구연 내용

화자(나이)	성별	구연 내용	연행일시	장소	
1	신영희(64)	여	원숭이 영덩이가 빨간 이유	2010년 7월 3일	제천
			해파리가 빠가 없는 이유		
			죽은 남편 만나고 다시 이승으로 돌아오는 이야기		
			세 아들이 아버지가 남긴 유산으로 부자 되는 이야기	2010년 7월 4일	
원주 구룡사에 불공 드리러갔다 시어머니를 공경하면 자식 얻을 수 있다는 이야기를 듣고 돌아온 이야기					
2	김익래(70)	남	방생해준 물고기가 은혜 갚고 용궁 구경하고 돌아온 이야기	2010년 7월 4일	제천
			다자구할머니 이야기		
			차돌로 암 고치는 방법		
3	조명철(67)	남	김진사가 돌쇠에게 딸을 시집 보내게 된 사연	2010년 9월 18일	제천
			죽은 허정승이 원님의 꿈에 나타나 묘자리 도굴을 알린 이야기		
			도깨비랑 씨름하는 이야기		
4	김길승(62)	남	마음 착한 동생이 도깨비 방망이 얻은 이야기 늙어서 사람에게 버림 받은 짐승이 모여 다시 행복하게 사는 이야기	2010년 9월 18일	제천
5	이명희(65)	여	장승 근처에 잠자다 비단을 잃어버린 사람의 비단을 찾아준 현명한 원님	2010년 10월 28일	송파
6	하미자(64)	여	은혜 갠 생쥐	2010년 10월 30일	송파
			서로 우애를 위해 금덩어리를 물어 버린 형제 이야기		
			아버지의 긴 바지를 서로 잘라서 짧아진 바지가 된 세자매 이야기		
			흙 덩굴에 있는 해골을 매장해주고 꿈에서 과거 문제를 얻어 급제한 이야기		
			황룡사 탑돌이(동화책 읽어주기)	2010년 11월 4일	
			사윗감 구하러가는 쥐 이야기		
			고려장을 피해 어머니를 숨긴 아들이 어머니의 지혜로 나라의 위기를 구한 효자 이야기		

			은혜 갠 귀신 이야기(쫓겨 덩굴에 있는 해골을 매장하고 꿈에서 과거 문제를 얻어 급제한 이야기)	2010년 11월 14일	
			가지가 담 넘어간 감나무 주인을 결정해준 영리한 아이 이야기		
			혹부리 영감 이야기		
			호랑이 보다 무서운 곳감		
			12달 12띠 동물이야기(동화책 읽어주기)		
			피를 내어 훈장님을 밖으로 나가게 한 이야기		
			서로 칭찬하는 참나무도깨비와 서로 비방하는 오리나무 도깨비 이야기		
가지가 담 넘어간 감나무 주인을 결정해준 영리한 아이 이야기					
7	안봉란(68)	여	어머니 병을 낫게하기 위해 무덤 속 시체 다리를 삶았는데 다음날 보니 삼이었다는 이야기	2010년 10월 28일	송파
			고추밭과 과부이야기	2010년 11월 4일	
			도깨비에 대한 설명	2010년 11월 7일	
			도깨비 때문에 가마솥에 누룽지 남겨놓게 된 이야기		
			똥을 된장으로 착각한 이야기		
내 다리 내보 귀신 이야기(내기에서 진 사람이 공동묘지 다녀오기로 했는데 말뚝에 옷이 걸려서 오지 못한 이야기)					
8	이명자(63)	여	먹으면 죽는 약 이야기(훈장님에게 혼날 상황을 피로 벗어나는 이야기)	2010년 11월 4일	송파
			은혜 갠 꿩(까치의 보은과 같은 내용)	2101년 12월 18일	
			토끼에게 속은 호랑이		
9	이경자(66)	여	은혜 갠 호랑이(호랑이 입속 비너를 빼주자 나무 색시 벼슬까지 도와주는 호랑이 이야기)	2010년 11월 4일	송파
			돼지가 꿀꿀하고 우는 이유	2010년 12월 4일	
			땅 아래 항아리에 돈을 보관한 어리석은 개똥이와 그 돈을 훔친 어리석은 쇠똥이 이야기		
			돌절구와 형제 이야기(두 배로 나오는 절구를 얻은 동생과 그것을 두고 내기하다 교훈을 얻은 형 이야기)		

10	이문자(65)	여	황새 똥 때문에 여우 주둥이가 흰색이 된 이야기	2010년 11월 4일	승과
			도깨비에게 금과 돈을 무섭다고 말해 부자가 된 효자 이야기	2011년 1월 15일	
			결혼한 백년 묵은 여우에게 잡혀갔다 돌아와 김진사댁 딸과 결혼한 나무꾼 이야기		
11	김희장님(71)	남	효심으로 한 겨울에 잉어를 구한 효자 이야기	2010년 11월 4일	승과
12	김정숙(64)	여	황소와 도깨비(김혜경 동화집) - 그림책을 보면서 구연 및 퀴즈	2010년 11월 20일	승과
			이상한 옥피리 이야기		
13	성현자(69)	여	부모 때리던 자식이 효성 깊은 자식을 보고 교훈을 얻은 이야기	2010년 11월 27일	승과
			노래 잘하는 흑부리영감 이야기		
			임금님 귀는 당나귀 귀 이야기		
			옴두꺼비 장가간 이야기(동화책 읽어주기)		
14	김현숙(62)	여	종이에 쓴 당나귀(동화책 읽어주기)	2011년 1월 22일	승과
			우렁각시(동화책 읽어주기)		

정간보 채보 사례

하미자(64세), <혹부리 영감>

연술	자	무	손	애	기	해	줄	까	?	혹	난	이	야	기	혹	부	리	애	
표정																			
동작																			
연술	기	옛	날	에	그	옛	날	에		산	속	에	한	아	저	씨	가	살	
표정																			
동작																			
연술	왔	어		혹	이	이	령	게	크~	다	란	혹	이		떡	불	어	있	는
표정									눈 크게 뜨고					눈감고					
동작									양손으로 오른쪽에 혹 모양을 만들										
연술	사	람	이	있	었	어		그	양	반	이	하	루	는	저	산	속	에	막
표정																			
동작															양손오른쪽으로들 어약간벌려				
연술	나	무	를	하	러	갔	어		나	무	를	하	러	올	라	가	서		그
표정																			
동작				양 팔 흔들															
연술	나	무	를	하	고	다	니	다	가		해	가	저	물	어	버	렸	어	
표정																			
동작	양 팔 흔들면서 다니는 시늉																		
연술	그	래	서	너	무	너	무	무	서	위	서		나	무	짐	은	던	저	다
표정																			
동작				앞으로 상체 숙여서								두손 들어 벌려 왼쪽으로 물건							
연술	놓	고		빈	집	이	하	나	있	어	서		그	안	에	들	어	가	가
표정																			
동작	던지는시 늉																		
연술	지	고		너	무	무	서	우	니	까	어	쩔	수	가	없	어	서		막
표정																			
동작																			
연술	노	래	를	불	렸	어		홍	얼	홍	얼	하	고	노	래	를	부	르	고
표정																			
동작	고개 좌우로 흔들면서																		
연술	있	으	니	까		어	떤	도	깨	비	가	특	뛰	어	나	와	가	지	고
표정																			
동작														양손 들어 벌려서					
연술	야	니	노	래	참~	잘	부	르	는	구	나		가	만	~	히	보	니	까

표정																				
동작																				
언술	이	혹	에	서	노	래	가	나	오	는	거	가	트	다		그	러	니	까	
표정																				
동작	양손으로 오른쪽에혹 모양을 만들																			
언술	그	혹	을	내	가	사	마		금	돈	을	이	렇	게	많	이	들	은		
표정																				
동작	오른손을 앞으로 내밀어 당겨				두 손으로 머리에 도깨비 모양 만들															
언술	보	따	리	를	하	나	줄	테	니	까		이	거	하	고	혹	하	고	바	
표정																				
동작																				
언술	꾸	자	그	러	거	든		그	래	가	지	고	그	혹	을	탁	띠	어	서	
표정																				
동작																양 팔 벌려 오른쪽에서 혹 떼는 시늉				
언술	주	고	는		돈	이	금	돈	이	이	만	큼	붓	따	리	를	가	지	고	
표정																				
동작					양손들어 벌려					양손 보따리 모양										
언술	너	무	나	줄	아	가	지	고	부	자	됐	다	고		홍	일	홍	일	노	
표정																				
동작	상체 좌우로 흔들																			
언술	래	부	르	면	서	자	기	집	으	로	왔	어		그	래	가	지	고	큰	
표정																				
동작									웃으며											
언술	부	자	됐	어		그	게	다	른	동	네	에	소	문	이	난	거	야		
표정																				
동작									오른손 들어 왼쪽 지시			앞으로 상체 내밀며								
언술	소	문	이	나	가	지	고		이	욕	심	쟁	이	아	저	씨	가		나	
표정																				
동작									양손 들어 벌려											
언술	도	부	자	돼	야	지	더	큰	부	자	돼	야	지		그	래	서	막	또	
표정																				
동작	양 손 허리 옆으로				양 손 들고 고개 들고															
언술	산	으	로	나	무	하	리	올	라	갔	어		나	무	하	리	올	라	가	
표정																				
동작	상체 좌우로 흔들																			
언술	지	고		(아	이	고	이	빠	다)	그	래	가	지	고	그	나	무	짐	을	
표정																				

동작				새로 등장한 아이 인을 듯 토닥이며																		
연술	농	아	농	고		이	아	저	씨	도	그	아	저	씨	한	테	들	은	대			
표정																						
동작																						
연술	로	막	노	래	를	불	렀	어		노	래	를	불	렀	더	니			도	깨		
표정																						
동작	상체 좌우로 흔들																					
연술	비	가	얼~	릉	와	가	지	고		어,	내	가	니	한	테	속	을	줄	아			
표정																						
동작																						
연술	느	나		지	난	번	에	도	속	아	가	지	고		내	가	돈	을	많			
표정																			~			
동작																				보따리		
연술	이	버	렸	는	데		오	늘	내	가	니	한	테	속	지	않	는	다				
표정																						
동작	흉내						얼굴 굳히면서															
연술	그	러	고	는	막	야	단	을	쳐	가	지	고		이	있	는	혹	에	다			
표정																						
동작																				오른쪽 혹 모양		
연술	도	깨	비	아	저	씨	가	혹	하	나	더	불	여	주	는	거	야		그			
표정																						
동작																				혹 모양 손 앞으로 내밀며		
연술	래	가	지	고	혹	이	두	개	가	돼	버	렸	어	그	래	가	지	고	아			
표정																						
동작							양손 들어 팔 벌려															
연술	이	고~	아	이	고~	혹	띠	러	갔	다	가		혹	불	였	네		혹	띠			
표정		우는 시늉																				
동작	오른 손으로 오른쪽 턱																					
	만지며																					
연술	고	부	자	될	라	다	가	혹	불	였	네		그	러	고	영	영	울	었			
표정																				찡그림		
동작																				양손 들어 벌려		
연술	대		어	어	잼	있	어	?														
표정					웃음																	
동작					상체 앞으로																	

김정숙(64세), <이상한 옥피리>

연술	점	치	던	사	람	이	배	깎	이	를		이	령	계	내	다	보	더	니		
표정																					
동작												오른손살짜들									
												어									
연술	저	질	거	리	를	영	금	영	금	맹	기	는	사	람	이				당	신	배
표정																					
동작	오른손을 들어																				
	지시하며																				
연술	필	이	요	이	라	거	덩		이	사	람	은	나	이	가	총	각	인	디		
표정																					
동작																					
연술	아	그	소	리	를	듣	고		얼	~	마	나	화	가	났	던	지		그	직	
표정																					
동작																					
연술	고	맹	기	는	작	대	지	계	짚	어	지	고		그	짚	는	지	계	작		
표정																					
동작									오른팔로 등에				두 손으로 작대기 짚는 시늉								
									지는 시늉												
연술	대	로	그	여	잘	콧	질	러	버	렸	어		그	령	계	여	자	배	가		
표정																					
동작																					
연술	터	졌	을	거	야	녀															
표정																					
동작																					