

드라마를 활용한 창의성 교육

- <하회탈춤>의 극화활동을 중심으로

강진우*

<차례>

1. 문제제기
2. 드라마 활동과 창의성 교육
 - 2.1. 영역, 현장, 개인의 상호작용
 - 2.2. 학습자의 현존성과 몰입
 - 2.3. 문제해결력과 창의성
3. <하회탈춤>극화와 창의성 교육
 - 3.1. <하회탈춤>의 문제해결 과정
 - 3.2. <하회탈춤>의 극화와 창의성 형성 조건
 - 3.3. <하회탈춤>의 극화와 창의적 표현 활동
4. 결론: 창의적 사고와 표현으로서의 극

<국문초록>

창의성은 영역과 현장, 사람의 상호작용 때문에 발현된다. 창의력은 메타적 사고와 관련되는데 극과 같은 문화 형식은 이중적인 사고를 가능케 하며, 다른 관점을 체험하도록 하므로 창의적인 사고 능력을 개발하는데 유리하다. 드라마 활동은 창의성 교육에 좋은 문화적 모델을 형성한다. <하회탈춤>은 잃어버린 신명을 회복하기 위하여 문제를 인식하고 해결하고 완성하고 평가하는 단계를 거친다. 드라마는 전체적으로 문제해결구조로 되어 있다. 이 과정은 모두 학습자들 내부의 체험을 극장에서 공유하면서 집단 주체가 됨으로써 새로운 삶의 힘을 얻고자 하는 조절 작용을 내부에서 한다. 이것은 탈춤의 몸짓으로 표현된다.

비형식적인 드라마 형식으로서의 타블로나 즉흥극, 역할놀이는 극적 세계로 학습자들을 끌어들이기 쉽다. 이러한 방법을 통해 텍스트를 직접 체험함으로써 연극만들기가 가능하게 되며, 학습자의 창의성이 형성된다. 가상의 상황이라는 하지만 극은 지식의 활용 현장을 갖고 있으며, 담화의 상대자가 있다는 점에서 상호작용적이며, 그 맥락이 주체화되어 변환될 때 지식을 구체화한다. 창의적 사고는 오랜 역사의 문화형식의 토대 위에서 새로운 사고를 구성해내는 능력이다. 드라마를 공연하

는 학생 작품을 보면 대치하거나 결합하기, 적용하기, 수정-확대-축소하기, 다른 용도로 사용하기, 제거하기, 재배치하기 등의 사고 방법을 활용한다. 연극 활동 중 몸을 움직이는 주체적인 비판과 창조 활동에서 사고가 활발하게 일어난다.

주제어: 창의성, <하회탈춤>, 메타의식과 창의적 사고, 비형식적 드라마, 연극만들기

1. 문제제기

창의성(creativity)이란 ‘기존의 영역을 변화시키거나 기존의 영역으로부터 새로운 변형을 만드는 행위나 사고, 또는 작품’을 뜻한다. 창의성 논의의 핵심은 자신의 삶과 관련한 능동적이고 주체적인 사고와 행동을 통해 문제를 발견하고 해결하는 능력이라는 점에 있다. 이때의 창의성은 개인의 사고와 행동만으로 형성되지 않는다. 창의적인 사고와 행동이 촉발되기 위해서는 ‘해당 영역과 그 현장, 개인 간의 상호작용’을 필요로 한다.¹⁾ 이제까지 창의성을 새로운 사고와 행위, 작품으로 규정할 때 강조하고자 했던 것은 ‘새로움’이었다. 그러나 창의성은 결국 삶을 둘러싼 환경을 더욱 명확하게 이해하고, 삶의 불가역성을 극복하고, 자신은 현재와 미래에 대한 주체자로서 기능하도록 교육해야 한다.

흔히 창의성의 요소로 유창성(fluency), 융통성(flexibility), 독창성(originality), 정교성(elaboration)로 꼽는다.²⁾ 이러한 요소들은 주체의 삶의 당면 문제를 인식하고 해결하는 능력과 관련하여 규정되어야 새로운 사고와 표현이 가치 있게 된다. 더구나 창의성은 어느 한 요소만으로 형성되거나 개인의 탁월한 능력만으로 형성되지 않는다. 그런 점에서 사회문화적 영향과 사회적 상호작용 때문에 교육 가능성이 높다는 점을 상기할 필요가 있다. 드라마는 개인 혹은 집단의 상호작용 형식이다. 드라마는 무엇보다 상상

* 경북대학교 강사

1) Mihaly Csikszentmihalyi(2003), 창의성의 즐거움, 북로드, 33면.

2) John Baer(우종욱·전경원 옮김), 『창의적인 교사, 창의적인 학생』, 창지사, 2001, 36면.

적 체험을 상호 협력을 통해 할 수 있다는 점에서 긍정적이다. 드라마 활용교육은 탁월한 고전작품을 토대로 학습자들이 유사한 상황을 구성하고, 집단 내의 상호작용을 통해 체험하면서 상호 검증을 통해 객관화하는 과정을 수행한다. 학습자들은 극 체험과정에서 경험을 공유하고, 원관념을 극적 상황에 맞게 개선하거나 재구성한다. 또한, 몸을 통해 움직여 극을 체험하기 때문에 ‘지금 여기’의 문제로 발전하면서, 현존의 문제를 직관적으로 인식하고, 그 해결 행동을 가상적으로 체험할 수 있게 된다.

한편 극 체험은 참여자들의 실존과 관련하여 변화를 겪게 되는데, 비고츠키(Lev Semenovich Vygotsky)가 언급하듯이 새로운 과업에 직면하여 “수단의 변화와 그에 대응하는 심리과정의 재구성”은 학습을 통해서 발달이 변증법적으로 이루어지는 과정이다.³⁾ 연극활용교육은 놀이가 구현하는 창조적 속성을 응용하는 것인데, 비고츠키는 ‘체험한 인상을 창조적으로 개작하고, 새로운 현실을 구성하여 흥미와 요구에 따라 탈맥락화(decontextualization)한다’고 하였다.⁴⁾ 그러므로 창의성은 대상 제재와의 거리를 당기는 상호작용과 상상력이 결합하여 원텍스트를 변형하여 표현되는 것이다.

이제까지 희곡이 극 체험과 관련하여 텍스트의 변환을 창의적 사고와 관련시킨 연구는 드물다. 교육연극과 관련하여 조경애(2005)⁵⁾처럼 극 활동이 창의성에 긍정적인 영향을 준다는 점을 논의하거나, 정성희(2006), (2009)⁶⁾처럼 즉흥극을 통해서 연극놀이를 할 때 창의성을 유발할 수 있다는 논의가 있었다. 그러나 이 연구에서도 창의성이 갖출 요소들이나 그

것이 실제 작품이나 관련 단원에서 어떻게 적용될 수 있는지 예시하지 않고 있다. 따라서 희곡교육이나 교육연극 활동이 사고활동을 긍정적으로 강화한다는 측면에서 연구는 보완되어야 한다. 그리고 극화활동은 교육적으로 창의성 신장 관련 활동은 사고와 관련하여 더 설명되어야 한다. 희곡교육활동에서 극화활동을 할 때 학습자들은 원텍스트를 받아들인 후 구현된 의미체계와 자신들의 의사소통 체계 안에서 변형하게 된다. 이러한 직접 체험의 과정을 텍스트의 주체화라고 할 수 있으며, 이를 <하회탈춤>의 텍스트의 내적 의미체계와 공동체 내에서의 생산과 관련된 주체화 과정, 그리고 공연과 관련한 상호작용을 주체화하는 관점에서 살펴본다. 또한, 이 작품을 교육 현장에서 극화할 때 학습자들이 텍스트를 주체화하는 사고활동을 논의하고자 한다. <하회탈춤>은 대상으로서의 세계를 주체화하고 새롭게 재구성하는 민중극의 모습을 보여주고 있으며, 탈춤 형식 중 극적 자질이 두드러지기 때문에 교수학습에 가장 대중적으로 적용할 수 있다.

2. 드라마 활동과 창의성 교육

2.1. 영역, 현장, 개인의 상호작용

창의성은 개인보다는 집단이 상호작용할 때 잘 발현된다. 미하일 칩센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)은 다음 세 영역의 상호작용에 주목하였다. ‘첫 번째, 일련의 상징적 규칙과 절차로 이루어진 영역, 두 번째 요소는 영역으로 가는 길목에서 문지기 역할을 하는 사람들로 구성된 활동 현장, 그리고 세 번째 요소는 사람이다.’⁷⁾ 미하일 칩센트미하이의 문화와 관련

3) L.S. Vygotsky, 정희옥 역, 『마인드인소사이어티』, 학지사, 2009, 15면.

4) L.S. Vygotsky, 팽형일 역, 『아동의 상상력과 창조』, 창지사, 1998, 20면.

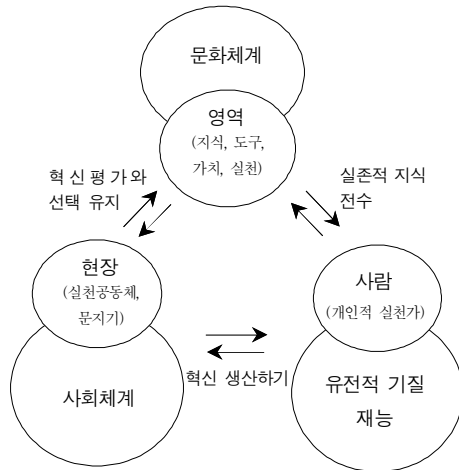
5) 조경애, 「창의성 발달을 위한 교육연극 방법 연구」, 『초등교육학연구』 제12집, 초등교육학회, 2005.

6) 정성희, 「교육드라마를 통한 창의성 신장 방안」, 『대한사고개발학회 2006발표논문집』, 대한사고개발학회, 2006. 정성희, 「초등교육에서의 드라마 활용방법」, 『초등교육연구』 제22집, 초등교육학회, 2009.

7) Mihaly Csikszentmihalyi, 앞의 책, 31면

한 창의성 체계 이론은 문화 형식으로서의 드라마를 활용할 때 어떤 영역에서 상호작용을 통해서 성취되도록 체계화를 시도한 것이다.⁸⁾

창의성과 관련하여 상징적 규칙과 절차로 이루어진 영역은 연극 활동을 주목할 필요가 있다. 연극은 학습자들의 지식과 가치가 직접 실천되는 전문적인 영역, 학습 영역을 의미한다. 이때 예술 체



[그림 1] 창의성 모델체계

계는 학습자들에게 새로운 사고를 할 수 있도록 도식(schema)으로 작용한다. 사고 활동의 주요 영역을 구축하고 있으므로 새로운 내용을 가져 오더라도 현장에 전이된다. 그러므로 연극 활동은 사고활동에 긍정적이다. 둘째, 주어진 영역의 상징을 사용해서 새로운 사고나 새로운 양식으로 발전시키고, 적용할 현장이 있어야 한다. 연극은 집단이 구성하는 놀이이며, 지식과 정서가 결합한 현실을 벗어나 현실을 사고할 수 있는 일탈공간을 제공한다. 드라마를 교육에 활용할 때에는 학습자들이 구성하는 집단을 통해서 예술적 상상력을 공유하게 된다. 지역이나 학습 공동체는 다른 계층 성향을 가지지만 지역성이나 문화 측면에서 공통점이 더 많다. 또한, 동일하거나 유사한 경험을 축적하고 있으므로 상호작용을 일으킬 가능성이 크다. 셋째, 그런 의미에서 사람간의 상호작용은 참여자들이 극 내부에서 작용하다가 극 외부의 관객 참여자와 상호작용하며, 같은 상징계를 공유하면서도 극 밖을 환기하여 현실을 개선하려는 의지를 극에 담

아 구성하기도 한다. 그러므로 연극을 활용하는 교육은 학습자들 내부의 상호작용과 학습자와 극 텍스트가 상호작용하게 한다. 또한, 관객이나 극 외부의 현실과 상호작용함으로써 대상으로서의 연극이 아니라 참여자 모두의 사고 활동으로 자리매김하게 된다.

2.2. 학습자의 현존성과 몰입

드라마가 창의성 교육에서 중요한 것은 사고 활동에 긍정적으로 작용하기 때문이다. 창의성은 학습자가 ‘많은 양의 정보, 일에 필요한 기억, 흥미를 느끼며 기꺼이 사고를 끌어내려고 노력’해야 실현된다.⁹⁾ 학습자들은 이러한 조건을 통해 능동적으로 활동하면서, 설득할 수 있도록 판단 기준을 체득해야 한다. 드라마 활동은 무엇보다도 학습자가 실제 극을 다룰 때 극 중 시간을 현재화한다. 이 말은 현재의 가치로 텍스트의 시간을 끌어당긴다는 뜻이다. ‘지금 여기’는 시간과 공간을 주체화한다. 따라서 극은 학습자가 심리적 거리를 당겨서 대상을 보도록 능동성을 부여하게 된다. 교육현장에서 육체의 실존적 의미를 가하여 직접 역(役)을 수행하거나 공연하는 것은 객관화된 시간과 공간, 행동을 보여주는 것이다. 거기에는 개인의 소망세계가 개입되어 있다. 각각의 참여자들이 서로 다른 차원에서 소망세계를 극에 투사하게 된다. 이때 배우와 관객은 서로 자기의 역(役)을 수행하면서 그 소망세계를 구현한다. <하회탈춤>은 걸립(乞粒)을 통해서 드라마 세계가 모두의 평화와 안녕을 기원하는



[그림 2] 극 중 관객에게 각시가 다가가면 돈을 내고 관객을 소원을 빈다.

8) Mihaly Csikszentmihalyi(1999) Ed R.Sternberg(1999), *A Systems Perspective on Creativity, Handbook of Creativity*, Cambridge University press, pp. 313-335.

9) Mihaly Csikszentmihalyi, *ibid*, 앞의 책. 60-61면.

측면을 강조한다. 따라서 ‘놀이’는 삶의 한(恨)을 해소하고 부정(不淨)을 정화하는 기능을 하게 된다. 여기까지 이르기까지 관객은 극의 참여자로 역할을 수행하여야 한다.¹⁰⁾

김영채(1999)는 ‘활동이 즐거워야 하고 교사는 가이드로서 활동이 의미 있기 위해서는 질문에도 여러 가능성을 생각해볼 수 있도록 해야 한다’고 말한다. 창의성과 관련된 연극 활동은 ‘학생의 수준에 적절하고 재미 있어야 하며, 또한 질적으로 양호해야 한다. 거기에는 갈등, 행위, 분명하게 정의한 줄거리, 흥미로운 등장인물, 그리고 가치 있는 아이디어가 들어 있어야 한다. 무엇보다 이 활동들은 학생의 과거 경험과 연관지어 도입해야 한다.’¹¹⁾ 창조 과정은 일순간에 이루어지는 것도 시간이 지나면 이루어지는 것도 아니다. 순환적으로 이루어지기 때문에 학습자들의 흥미와 그것을 유지할 수 있는 과정이 필요하다. 일찍이 미하일 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)는 ‘준비와 잠복, 깨달음, 평가의 단계’로 구분하기도 하였지만,¹²⁾ 연극활동은 학습자의 사고를 이끌어내는 문지방 활동으로서 학습자들이 몰입할 수 있도록 한다. 따라서 극을 통한 몰입은 몇 가지 점에서 창의성 계발에 유효하다고 정리할 수 있다. 첫째, 놀이 활동이라는 점 둘째, 극의 상호존재적인 관계 속에서 집단의 결속을 통해 집단이 유지된다는 점이다. 셋째, 언어와 의식을 몸의 행동에 집중한 연극에 몰입하게 될 때 통찰이 일어나고, 그 내용과 세부 지식은 정교화된다.

2.3 문제해결력과 창의성

드라마 활동은 기존 지식을 새롭게 인식하도록 한다는 점에서 중요한

의의를 지닌다. 학습 행위는 단지 주어진 과제를 수행하기보다는 스스로 발견하는 과정에서 더 많은 사고활동이 일어난다. ‘주어진 문제는 발견하는 문제보다는 훨씬 시간이 적게 들지만 큰 변화를 일으킬 가능성은 주체로서 학습자가 스스로 사고할 수 있기 때문이다.’¹³⁾ 문제를 스스로 발견하기까지 몰입 행동, 즉 참여활동이 필요하다. 문제의식이 발현되기 위해서는 세 가지 요인 즉 ‘실제 삶의 경험과 현재 영역의 요구와 기존 지식의 영향, 그리고 사회적 환경과 현상이 주는 압력이 가해지는 것을 알아야 한다.’¹⁴⁾ 이러한 전 과정은 학습자들이 대상 영역에 몰입할 수 있도록 한다. 이 ‘잠복기’ 동안 학습자들은 주변을 계속 맴돌다가 ‘아하 현상’(A-Ha Phenomenon)에 의해 통찰하게 된다.

토렌스(Torrence)(1997)는 ‘역할연출’을 통해 창의성을 계발하려 하였다. 이 방법은 사실 발견과, 장면의 설정, 배역 정하기, 출연자와 관객을 위한 브리핑, 장면 연출, 연출 중단하기, 검증계획 세우기 및 아이디어의 실현 등을 그 주요 절차로 하고 있다.¹⁵⁾ 그런데 이 방법은 <하회탈춤>이 공동체 내에서 문제해결을 위한 ‘탈춤’을 벌이는 것과 상황이나 그 해결 과정에서 유사하다. 문화형식을 통해서 그 해결과정을 모색한다는 점에서 다를 뿐 실질적으로는 공동체 내의 문제를 해결하기 위하여 사실을 발견하고, 문제 장면을 설정한 후 배역을 마을 사람 중에 정해서 연출하고, 중간에 마당과 마당 사이에 시간을 둔다는 점에서는 같다. 아이디어 실현은 극의 즉흥적인 부분과 관객의 반응으로 볼 수 있으며, 궁극적으로 생활에서의 실천을 의미한다.

드라마 활동은 실제 삶의 경험을 극적 상황과 연계할 때 일정한 기호화(cording) 과정을 거치게 된다. 참여자들은 감정과 생활의 요구가 결합하기 때문에 극에 공감하게 된다. 다음으로는 현재의 요구와 지식이다. 이것은

10) 강진우, ‘하회탈춤의 신명구현 원리’, 『국어교육연구』 제 46집, 국어교육학회, 2010, 198-212면에서 소망세계의 구체적인 실현 양상을 다루고 있다.

11) 김영채, 『창의적 문제 해결』, 교육과학사, 1999, 46면.

12) Mihaly Csikszentmihalyi, 앞의 책, 95면.

13) Mihaly Csikszentmihalyi, 앞의 책, 117면.

14) Mihaly Csikszentmihalyi, 앞의 책, 112면.

15) 김영채, 앞의 책, 416면.

드라마 활동을 통해 구성될 때 실제 맥락을 활용하기 때문에 문제해결 과정으로 극의 구조를 인식하게 된다. 실제 삶의 맥락을 구조화할 때 참여자는 문제를 발견하고, 문제를 공유하며, 해결 방안을 모색한다. 이 과정에서 참여자들은 여러 방안 중 하나를 선택하고 집중한다. <하회탈춤>의 경우 각각의 등장인물들의 문제에 대하여 인식을 공유하고 있으며, 대화를 통해 해결하다가 대결이 절정에 치닫기 전에 춤을 춘다. 이러한 방식으로 ‘마당’은 계속 이어지지 않고 분절되어 구성되어 있다. <하회탈춤>은 현실의 부정적 현상을 인식하고 해결하기 위해 마을 사람 중 배우를 뽑아 이야기를 구성하고 배역을 나누어 공연한다. 창의성을 문제해결 능력으로 본다면 극을 구성하는 과정 전반은 문제해결과정이며, 극의 구조 그 자체 또한 문제해결과정을 중심으로 구성한다. 마지막으로 현장이 주는 압력이 결국 구체적인 결과로서의 창의적 구성물을 생산하도록 한다. 참여자들은 실용적인 대안을 구성하고, 자신들의 생각을 극으로 구성하여 역할을 정하고, 연습하여 공연한다. 이처럼 극 텍스트를 구성해가는 의도적 행위가 창의적 사고활동이며, 공연은 창의적 표현활동이다.

3. <하회탈춤>극화와 창의성 교육

3.1. <하회탈춤>의 문제해결 과정

드라마는 가상세계이므로 현실과 경험, 그리고 집단적인 상상의 작용을 통해서 개별 경험과 대상을 변형함으로써 극적 상상력을 자극한다. 극적 상상력은 내용을 사고활동으로 연계해 보면 문제해결구조로 구성된다. 학습자의 연기는 메타의식(meta conscious) 혹은 메타적 사고(meta thinking)를 통해 이루어진다. 현존의 자기와 극 중 인물(character)에 맞는 탈

을 쓰고 두 개의 역할을 수행하고 있다. 학습 과정에 참여하는 것과 극 중 역할 수행은 별개의 것이지만 극 안에 통합되고 하나의 행동으로 나타난다. 이때 두 가지의 사고가 동시에 이루어지고 있으므로 고등사고 기능이 작동한다고 할 수 있다.

드라마 구조도 문제 발견, 깨달음과 완성의 단계를 거친다. 문제 해결 구조로 보면 텍스트를 기존의 교육관련 극 텍스트를 대상으로 하여, 문제를 발견하고, 탐구하고 깨달음에 도달하는 과정과 그 과정을 평가하는 과정으로 이루어진다. 창의성이 형성되는 과정도 극 활동과의 연계를 통해 규명된다. 따라서 <하회탈춤>의 공연 내력과 공연, 공연 후에 어떤 것들이 창의성을 유발하는지 살펴볼 수 있을 것이다. 이를 통해 실제 연극과 관련한 교수학습 과정에서 어떻게 작용하여 창의성을 교육할 수 있는지 살펴본다.

1) 문제 발견 - 준비와 잠복

<하회탈춤>은 문제 발견과 깨달음, 완성 단계를 거친다. <하회탈춤>이 공연되는 기간은 3년에서 5년이다. 전체 행사는 ‘하회별신굿’이라고 한다. 이때 서낭당에서 제를 올리고, 마을에 내려와 하는 탈놀이를 ‘하회별신굿탈놀이’이라 하였고, 이 극적인 부분을 따로 이야기할 때 <하회탈춤>이라고 하였다. <하회탈춤>은 무엇보다 이 전 과정을 행하는 근거를 ‘서낭신’의 근원설화에서 찾고 있다. 서낭신은 ‘망자’, 즉 죽은 사람에게 시집왔다가 탈을 만드는 ‘허도령’을 보지 말라는 금기를 깬 ‘각시’이다. 탈을 만들던 ‘허도령’은 각시의 금기를 깬 탓에 죽었고, 각시도



[그림 3] 무동마당

따라 죽었다. 마을 사람들은 이러한 비극적인 사건에 대한 문제의식을 가지고 이들의 원혼을 달래고자 하는 서낭신으로 추앙하였고, 서낭당을 지었다. 여기에는 부정한 방법으로 처녀를 사다 죽은 자와의 영혼결혼식을 올린 사회를 비판하고 있는 것이다. 또한, 서낭신을 의탁하기 위해 앞에 펼쳐지는 <무동마당>, <주지마당>과 마지막의 <신방마당>은 전적으로 주술이지만, 내부의 틀을 이루고 있는 부분은 현실적으로 속세의 문제가 되는 사람들의 일상을 다루고 있다. 탈춤을 '3~5년'마다 행한다는 것은 현실 문제를 인식하고 해소하고자 할 때 곳을 행한다는 것을 의미한다.



[그림 4] 주지마당

2) 깨달음 단계

깨달음 단계는 전적으로 놀이 과정에서 즉흥적으로 이루어지는 부분이 많다. <하회탈춤>은 15일간의 합숙과정을 통해 마을 사람 중 선발된 배우가 구전 설화에 토대를 두고 현세 문제를 극으로 구성한다. 이때 공연은 이중의 세계를 구현한다. 즉 신탁에 의지하고 있기 때문에 전적으로 신성화된 가상 세계이다. 그렇지만 민중 배역들이 등장하는 <양반 선비 마당>의 초랭이와 이매, 부네와 중, 할미와 백정이 펼치는 이야기는 과거의 것이라기보다는 현실적인 문제를 제기하고, 그 문제를 해결하고자 하는 '주변 뭍돌기'이다. 백정이 소불알을 팔지 못하는 이야기나 할미가 쪽박을 찬 이야기, 양반과 선비의 지체싸움, 중의 음행(淫行)은 비판의 대상이 되면서 동시에 놀이로 변형되어 있다. 삶의 경험을 공유하고 있는 관객들은 그것이 극적 세계이지만 현실적 요구 때문에 구성된 것이라는 점에서는 메타의식(meta-conscious)을 가지고 바라보게 된다. 또한, 탈을

쓴 배우들은 자신들의 이웃에게 그들의 삶의 애환을 등장인물을 통해서 인식하도록 연기를 한다.

<하회탈춤>이 문제 인식을 극단적 대결 구도로 발전시키지 않고 절제된 춤동작으로 유화시키는 것은 깨달음에 이르는 과정이 중요하기 때문이다. 현실의 문제에 고착되지 않고 맺힌 것을 풀어내는 문제해결 과정에 집중한다. 문제를 정확하게 인식한다면 공동체 내의 상호작용을 통해 풀어낼 수 있다. 그러므로 <하회탈춤>에서는 인식에 이르는 과정을 극적으로 구성하였으며, '자기보기'의 과정이 되게 하였다. 관객으로서 등장인물의 연행 속에서 자기를 재인식하고, 극 중으로 참여해 춤을 출 수 있게 된다. 배우는 참여자들이 대상으로 극을 보지 않도록 객석으로 이동하거나 관객을 끌어들인다. 이러한 과정은 경계를 허물어 버림으로써 사고를 확장하도록 하는 효과가 있다. 이 과정에서 관객은 극을 통해 자기를 인식할 뿐 아니라 공동체가 겪고 있는 문제에 대한 해결 방법을 찾게 된다. 이러한 문제해결은 배우가 관객과 마당에서 문제를 공유하기 때문에 가능한 것이다.



[그림 5] 백정마당

3) 완성 단계 - 평가

<하회탈춤>의 공연은 공동체의 결속을 지켜내기 위한 것이다. 질병이나 폭력으로부터의 희생, 분규로부터 집단을 지키고, 그를 통해서 상생의 공동체를 유지하는 것이 공연의 목적이다. 깨달음은 단지 어떤 말로 점검되지 않는다. 깨달음은 극에서는 행동으로 구체화된다. 그 구체화는 '춤'이나 참여자의 '대꾸나 대거리', 그리고 난장에서의 일체화된 순간으로 나타난다. 이 과정에서 유창한 말놀음으로 사고를 자극할 때 관객들

은 반응하게 된다. 이때 융통성 있는 배우는 연습한 과정보다는 즉흥적으로 참여자들의 사고를 이끌어내는 말과 행동을 하고, 이에 반응하는 관객의 행동을 통해 자기를 점검한다. 이때 관객이 극적 경계 안으로 들어가 인식을 완성하는 행위가 난장이다. 난장 상태는 카오스(chaos)로 설명되는 몰입상태이다. 깨달음을 통해서 원초적인 생명력을 회복하고, 그 기쁨을 난장에 참여하여 표현한다. 이처럼 난장을 통해 극의 전 과정에 대하여 평가할 수 있다.



[그림 6] <하회탈춤>의 난장

3.2. <하회탈춤>의 극화와 창의성 형성 조건

드라마를 활용하여 창의성을 교육하기 위해 흔히 연극놀이를 활용하기도 하지만 문학 작품을 다룰 때에는 연극만들기(play making) 활동을 통해 교수학습한다. 연극만들기 활동은 학습자들이 쉽게 할 수 있도록 해야 한다. 그 이유는 전문가의 연극이 아니라면 많은 연습시간을 확보하지 못하고 있기 때문이다. 따라서 읽기 활동과 신체를 움직이는 연습, 그리고 공연 텍스트를 통해 창의성 구현을 살필 수 있다.

연극놀이에 참가함으로써 잠재력을 개발하려면 인물 창조에 있어서 세가지의 조건을 충족해야 한다. 즉 상호작용(interaction), 상상력(imagination), 그리고 변형(transformation)이 그것이다. 이러한 연극놀이에 참여하도록 하여 학습자의 창의성과 창의적 산출물을 위한 잠재력을 개발한다.¹⁶⁾ 미하일 칙센트 미하일이 제기했던 상호작용은 사람 간의 관계를 통해서 ‘만남’의 교육을 하고 있으며, 문제를 공유하도록 한다. 또한, 비고츠키가 이야기한

표현 상황 변화에 따른 재구성, 그리고 실제 행하기의 맥락으로 바뀌는 과정에서 변형이 일어난다고 할 수 있다. 이때 적용되는 심리적 과정은 극적 상상력과 관련된다. 극적 상상력은 텍스트와 세계를 종합하고, 주체의 경험을 결합함으로써 새로운 미적 세계를 구축한다.

1) 상호작용

상호작용은 소통을 말한다. 듀이는(John Dewey) 긍정적 경험을 판단하는 기준으로 계속성과 상호작용을 꼽았다.¹⁷⁾ 이때 상황(situation)을 갖기 때문에 극적 소통은 교육적이다. 연극의 소통은 지금이라는 시간과 공간을 관객과 공유한 상태에서 한다. 이처럼 직접 대면하여 소통하기 때문에 현실 담론에 대한 이해가 빠르고, 배우와 관객은 동질성을 얻기 쉽다. 만약 극적으로 구성된 내용이 이런 것이라면 등장하는 인물 간의 소통뿐 아니라 언제든지 현장 관객과의 상호작용을 위해 축약하거나 확대할 수 있으므로 즉흥적인 부분이 생길 가능성도 크다. 이렇게 상호작용을 하면서 극에 참여한 배우와 관객의 의식은 질적인 변화를 겪게 된다.

<하회탈춤>은 참여자들의 정서적으로 공감할 수 있는 내용을 구성하고 있으며, 비판적으로 이해하기 쉬운 방법을 취한다. 무엇보다 이 극에서는 등장인물 간의 연기는 제시하기에 그치지 않고 관객과 직접 소통한다. 가령 백정의 연기나 초랭이와 이때의 연기 후에는 관객과 상호작용을 위해 춤을 활용한다. 극적 구성 자체에서도 그렇지만 관객을 의식한 연기를 하도록 구성되어 있다는 점에서 상호작용에 중점을 둔 연극이다. ‘틈’을 열어 두어 관객들이 대거리하거나 즉흥적인 춤에 참여하도록 구성하는 것은 관객들이 능동적 참여를 통해 자기를 인식하고, 쌓인 한을 해소하도록 하기 위한 것이다. 해소의 과정은 극이 존재하는 근본적

16) Eleni Mellou.,(1994), A Theoretical Perspective on the Relationship between Dramatic Play and Creativity, *Early Child Development and Care*, v100 pp. 77-92.

17) John Dewey, *Experience and education*, 강윤중 역, 『경험과 교육』, 배영사, 1995, 58면.

인 이유, 즉 마을 사람들이 쌓인 것을 풀기 위한 ‘굿’에서 유래한 점과 관련이 있다. 여기서 탈춤은 현세 문제의 직접 해소보다는 공감적 이해와 정서적 해소가 더 중요한 치료적 기능을 수행한다.

<하회탈춤>은 상호작용을 통해서 극의 대사와 행동을 연이어가고 있으며, 사실주의 연극이 단지 정서적이고 목시적인 교감에 가깝다면, 탈춤의 이러한 방식은 다분히 극적 연행을 참여자들과의 상호작용에 더 초점을 맞춘다. 신탁에 의지하는 부분은 바깥 부분인 <무동마당><주지마당>, 그리고 <신방마당>으로 하나의 틀을 구성한다. 외부의 틀은 그대로 두고 내부 민중들의 이야기를 구성할 때 상호작용을 더 많이 하는데, 이는 의식과 깨달음, 그리고 해소의 측면에서 사고를 전환하고 현실을 극으로 꾸미며, 탈과 배우의 행동을 통해 ‘생소화 효과’를 구현한다.



[그림 7] 중마당의 중과 부네의 춤

2) 상상력

극적 상상력이 작동하기 위해서는 공연과 관련된 상상 활동이 중심이 되어야 한다. 만약 극이 언어의 구성물이라는 관점에서 구조를 분석하는데 그친다면 텍스트에만 집중되어 극언어가 가지고 있는 파급력, 즉 시간과 공간을 동반한 행동과 행위에 관한 지시성을 간과하게 된다. 그러므로 희곡교육은 상상행위가 곧 ‘무대’라는 독특한 도식을 활용하고 있다는 점에서 시나 소설과는 다른 상상 활동이 필요하다.

상상력은 1차 상상력과 2차 상상력으로 구분할 수 있다. 1차 상상력은 감각과 지각을 증개하는 기능으로서 모든 살아 있는 인간 지각의 힘을 보여준다. 1차 상상력이 무의식적이었다면 2차 상상력은 자연발생적 심리과정이

아니라 ‘의식적인 의지력과 공존하는’ 활동이다.¹⁸⁾ 2차 상상력은 1차 상상력과 같은 종류의 것이며, 다만 정도와 작용하는 양식에서 차이가 있을 뿐이다. 2차 상상력은 재창조를 위해서는 용해하고, 확대하고, 흠뜨린다.¹⁹⁾

<하회탈춤>을 통해서 학습자들은 극의 은유 관계를 파악한다. 지금 우리가 모여 있는 상태, 그리고 현실이 환기하는 압력과 그것을 해결하고자 하는 의지에 의해 아이디어를 생성하고, 극작품으로 재구성하여 극화한다. 학습자들은 상상을 통해 <하회탈춤>의 극적 현실을 인식하고 표현하면서 동시에 실존적인 자기 삶의 현실을 인식한다. 극화 과정에서 학습자들은 상상력을 동원하여 텍스트의 세계를 자신들의 경험 세계와 대상 세계를 결합하여 새로운 가상 세계를 구성한다. 교육적 상황에서의 배우와 관객은 동질적 성향을 갖고 있으며, 유사한 경험에 대해 공감하면서 민족적인 형식의 재구성에 거부감 없이 참여하게 된다. 이때 공동체의 정신을 이해하고, 현실의 제약을 초월한 의식적인 조작활동을 하게 되는 과정이 2차 상상력이다. <하회탈춤>의 극 구조는 현실을 환기하도록 하는 상상 구조이며, 이것이 학습자로 하여금 자신과 삶과 관련한 새로운 세계를 상상하도록 충동을 자극한다. 그러므로 극 내부와 극 외부의 객석과 소통을 하게 되면 그만큼 자신의 지식을 새롭게 점검하고, 자신의 상황에 유리하게 재구성하게 된다.

3) 변형

희곡을 대상으로 읽다가 감각적인 체험의 대상으로 보게 될 때, 즉 제

18) 영국의 소설가 제임스(H. James)는 상상력을 과거 감각의 인상이 그대로 재현되는 재생적 상상(reproductive imagination)과 과거의 여러 체험들에서 추출된 요소들이 새로운 총체를 구성하는 생산적 상상력(productive imagination)이라고 한다. 또한 홉스(T. Hobbes)는 단순 상상(simple imagination)과 복합 상상(compound imagination)은 1차 상상력과 2차 상상력으로 구분하고 있다.

19) 이상엽, 극적 상상력이란 무엇인가, 『영미어문학』 제4호, 매지영미어문학회, 2001, 145면.

한된 소통기호에서 제한이 많은 희곡 텍스트를 직접 극으로 체험하게 되면 학습자는 작가의 텍스트는 단지 표현된 층위일 뿐임을 알고 자신들의 경험과 상상을 통해 새로운 극 텍스트를 구성하여 극화한다.

텍스트는 어느 정도 학습자들의 문화적 도식(schema)과 일치되어 있어야 한다. 교육 현장에서 <하회탈춤>을 그대로 극화하는 것보다 학습자들이 자신들의 문제인식과 전망을 통해 극화하도록 할 때 극을 체계적으로 구성하는 능력을 기른다. 또한, 세계와 직면하여 발생하는 문제를 해결하는 능력을 문학 작품을 통해 학습할 수 있게 한다. 창의성은 수동적으로 작품을 읽고, 시대와 공간적인 거리를 두고 분석하고 비평하는 행위를 초월하여 자신의 세계를 새롭게 구성하는 과정에서 형성된다. 그런데 이러한 변형은 개인에 의해 일어난다기보다는 배우와 관객, 관객과 관객의 상호소통에서 비롯된다는 점에 주목해야 한다. <하회탈춤>은 문제인식을 공유하고, 새로운 해결 방안을 모색하며, 그 깨달음을 완성해간다. 이때 무대가 객석에 대하여 일방적이거나 위압적이지 않기 때문에 공감하기 쉽다. 관객과 배우는 공동체 전체에 속하는 ‘우리’라는 의식이 강하기 때문에 상호작용을 통해 극의 구조를 발전시킨다.

‘탈춤 교육’의 가능성은 자신들이 선 자리에서 학습자들이 생활에서 해결해야 할 문제를 중심으로 극을 구성할 때 찾을 수 있을 것이다. 문제를 공유하게 된다면 공감의 토대가 형성되며, 그러한 공감을 기반으로 한 극의 진행은 신명을 형성한다. 교육적 상황에서 <하회탈춤>이 전승되면서 변화를 겪어온 것처럼 개방적인 텍스트의 형식일 때, 그 구조는 사유 구조가 될 것이다. 이때 극의 내용은 새로운 은유관계를 형성하게 되어 정서적인 일치와 적정한 난이도 수준에서 흥미를 느끼며, 작은 변화에서도 성취감을 얻게 된다.²⁰⁾ 교육 활동에서 텍스트와 경험이 결합하도록 하

20) 일제강점기까지 연행되던 것을 탈춤을 1950~60년대 구술을 토대로 복원 기록하였다. 마당극은 이 탈춤을 시대 담론에 맞게 재구성한 것이다. 거기에는 민족의 문화유산 뿐 아니라 서양의 극기법도 결합하였으므로 전적으로 민족적 형식만으로 구성된 것

면 학습자들은 드라마 작품은 변형 가능한 원천 극으로 받아들여지게 된다. 학습자들은 문화적 전통이 주는 형식을 그대로 두는 것이 아니라 자신들의 사고와 행동의 방식으로 바꾸게 되는 것이다. 이러한 변형은 무엇보다도 현존의 이야기로 바뀌기 시작한다는 점에서 자신들의 소망세계를 구현한다. 즉 ‘지금 여기’라는 실존적인 시간과 공간을 의미하게 되고, ‘행동’이 ‘나’와 관계된 ‘우리’라는 관점에서 대상을 보게 되면 그 형식은 새로운 형식으로 변형되고, 내용은 새롭게 재구성되게 된다.

3.3. <하회탈춤>의 극화와 창의적 표현 활동

1) 비형식적 연극 활용과 창의성

희곡을 통해서 일반적인 공연을 의식한 연극만들기(play making)를 위해서는 ‘텍스트의 안내와 활동 안내 - 텍스트 읽기와 행위화 - 텍스트의 공연 - 공연 텍스트 분석 - 일반화’의 절차에 따른다. 연극만들기 활동은 학습자들의 창의성이 구체화할 수 있는 프로그램이다. 이러한 활동은 대상 텍스트와 관련한 경험이 몸에 축적되도록 하며, 자신의 상상 세계를 구성하도록 한다. 이 과정에서 학습자의 경험과 대상은 결합한다. 극적 상상력은 텍스트의 의미를 추적하는 일뿐 아니라 텍스트가 현실적인 의미를 띠도록 한다. 텍스트 안내와 활동 안내 후 극적 세계로 몰입할 수 있다. 텍스트 읽기 후에는 타블로(tableau) 활동을 하거나, 상황을 부여하는 가운데 움직임 즉흥극(improvisation)으로 표현하는 활동, 간단한 역할놀이(role play)를 할 수 있다.²¹⁾

은 아니다. 그러나 형식이 규정될 때에도 내용에서 시대정신과 담론을 담고 있으므로 민족적이다.

21) 교육연극에 대한 이론을 소개하는 다양한 논문과 책이 있으나 체계적으로 정리되지 못하고 있다. 강진우, 『마당교육극의 정립과 실천』, 연극과 인간, 2011에서는 부록에 교육연극 용어와 방법들을 정리하고 있다.

먼저 타블로를 보자. 문제 상황을 안내자가 크게 외치면 참여자들은 그 해결 방안을 무언의 마임(mime)으로 즉흥적인 활동을 한 후, 5초 뒤에는 모두 정지동작(Still image)을 한다. 이를 안내자는 해설활동을 하게 되면 극적 세계로 끌어들이는 워밍업(warming up)도 될 뿐 아니라 문제인식과 해결활동에 적용할 수 있다. 이 활동은 극 텍스트를 단지 구조적인 의미만으로 수용하는 것이 아니라 학습자 자신의 경험과 감각을 통해서 이해하며, 서로의 반응을 통해 주관적 느낌을 객관화할 수 있다. 상호 호응을 통해서 긍정하게 되면 집단성도 강화될 수 있다. <하회탈춤>의 <무동마당>이나 <주지마당>, 그리고 <신방마당> 등은 대사가 없고, 상징적인 모습을 보여주므로 타블로와 같은 장면 만들기를 통해 구성할 수 있다.

즉흥극은 문제를 제시하면 2~3명이 짝을 지어서 즉흥적으로 문제 상황에 따라서 각자 하나씩 역할을 맡아 동작한 후 대사를 한마디씩 하는 연기를 한다. 이 방법은 즉흥적으로 먼저 문제를 인식한 사람이 역할 연기를 하면 나머지 한두 사람도 나머지 배역을 맡아 연기하는 식으로 할 수 있다. 이때 문제는 ‘몸’으로 먼저 자각하고, 직관을 활용한다는 점에서 공감되는 상황에 쉽게 유도된다.²²⁾ 역할놀이는 즉흥극보다는 좀 더 정교하게 역할 토론을 한 후 전개하는 방법이다. 문제에 관해 토론하고, 배역을 정하고, 간단한 연습을 한 후 공연을 한다. 공연을 한 후에는 문제를 재점검할 수 있으며, 점검 결과에 따라서 재공연이 가능하다. 모둠을 나누어서 하는 연기라면 공연은 모둠원끼리 하고, 재공연은 학급 전체를 상대로 할 수 있다. 좀 더 시간 여유와 공간이 허락된다면, 이 방법을 응용하여 촌극 활동으로 구성할 수 있다. <하회탈춤>에서 민중 배역들이

22) 브루너 『경험과 교육』에서 “직관적 사고는 말하자면 이러한 분석적 사고의 단계를 거치지 않고 원리나 지식을 생각해 내는 사고 과정이다.”라고 하고 “이것을 어떻게 훈련할 것인가 하는 문제는 현재까지 상당히 소홀히 취급되어 왔다.”고 한 바 있다.(Jerome S. Bruner, 이홍우 역, 『경험과 교육』, 배영사, 1995, 59면.) 드라마 활동은 예술이기 때문에 직관적이며, 날카로운 추측과 가설을 세우고, 잠정 결론까지 과감하게 도약하도록 하는 힘은 드라마를 직접 체험하는 데서 찾을 수 있다.

등장하는 <중마당>이나 <양반선비마당>, <백정마당>, <할미마당> 등은 역할놀이로도 충분히 체험할 수 있다. 정확한 체험을 위해서 시간을 더 많이 투입할 여력이 있더라도 초기 도입은 이러한 체험을 토대로 할 때 몰입이 쉽다.

<하회탈춤>과 관련된 인물을 즉흥적으로 표현하는 놀이, 즉 타블로, 역할놀이, 즉흥극 놀이를 토대로 10분 내외의 촌극을 구성하면 극을 직접 체험할 수 있다. 이 과정에서 집단이 공유한 생활과 관련된 문제로 극을 바꾸어 보는 상상활동이 이루어지게 된다. 이것은 사고를 능동적이게 할 뿐 아니라 극이 자신들의 문제해결에 유용한 사고 기능을 수행하고 있음을 확인하도록 한다. 이처럼 극의 내용은 직관적으로 내용을 인식한 1차 상상력으로부터 출발하여 점차 의식적으로 극의 형식이 되도록 하는 2차 상상력이 발휘되면서 문제를 인식하고 공유하며, 해결 방안을 열거하고 선택한 후 합리적이고 타당한 결론을 이끌어낸다. 이를 공연하는 것은 그 평가를 받는 자리가 될 것이다.

2) 상호작용과 초월적 상상 구현

‘텍스트 읽기와 행위화’는 극이 가상하는 시간과 공간을 생각하면서 텍스트를 읽는 방법이다. 연극의 본질적인 특성은 배우가 눈앞에서 직접 관객과 소통한다는 점에 있다. 무대 공간에서 인물을 행동을 통해 연기하는 것은 학습자가 배우가 되어 새로운 인격을 부여받는 것이다. 이 과정에서 학습자가 텍스트의 전후 맥락과 실제 소통 상황을 몸으로 체험할 때 텍스트의 의미는 변화한다. 텍스트는 1차 텍스트이지만 읽는 텍스트와 행하는 텍스트 2차 텍스트, 공연텍스트를 3차 텍스트라 할 수 있다. 텍스트는 변이 과정에서 소통 상황이 지시하는 시간과 공간의 현실성에 맞게 변형이 일어난다. 이렇게 텍스트는 학습자들이 참여한 상황에 따라 변환되며, 그 표현은 학습자들의 경험이 텍스트의 소통 상황과 결합하여

재구성된 것이다. 듀이(John Dewey)는 감각적 경험이 반성적 사고와 결합하는 것을 2차적 경험이라고 하였다. 2차적 경험에 해당하는 공연을 통해 만족할 만한 결과를 체험할 때 참여자는 강한 극적 상상에 대한 충동을 유지한다. 이러한 소통 구조는 자기를 수정·보완할 수 있으며, 객관화할 수 있다는 점에서 학습자의 내면화와 깊은 관련이 있다.

공연은 상상을 직접 실현함으로써 점검하고 평가하는 행위이며, 무대를 구성하여 직접 상호 소통한다. 극 텍스트는 일회성의 제한점을 극복하고자 대본을 기록한 것이다. 희곡 텍스트가 실제 말과 행동, 행위로 전환되는 경험을 구체적으로 보여주며, 학습자들은 자신들의 상상력을 점검하고 보완할 기회를 얻는다. 읽는 행위뿐 아니라 그것을 상상 행위를 통해 구성한 가운데, 그 무대가 객석의 관객과의 소통은 사고의 폭을 계속 확장함으로써 상상한 세계를 직접 확인하면서 정교화한다. 극적 상상계는 정적으로 구성되는 것이 아니라 현장을 직접 구성하면서 소망하는 실세계를 꾸민다는 점에서 구체적이고 실질적인 소통의 세계이다. 이러한 과정은 사고과정을 이끌어낼 뿐 아니라 그것을 견고하게 정착시키는 역할을 한다.

공연은 몰입 행동을 통해서 문제인식과 해결, 평가를 체험하도록 한다. 학습자의 몰입을 방해하는 것은 타인을 의식하면서 수줍음이다. 그러나 <하회탈춤>의 경우처럼 드라마 활동에 참여하는 자들은 상대의 약점을 인식하지만 공격하지 않는다. 공동체의 문제 인식과 해결을 대결을 통해 해소하지 않고, 공동체 결속을 위해 춤으로 흡수하고 있다. 이러한 극적 특성은 메타의식을 가지고 있기 때문에 가능한 것이다. 문제를 인식하고 ‘놀이’를 하며, 앓음 공유하고자 하는 것이 극의 구성 취지이다. 극적 상황을 구성하면서부터 양반과 선비와 이매와 초랭이, 그리고 백정과 할미로 대표되는 민중 배역 간의 대결은 우리 삶의 문제 인식과 해결을 위한 구조 인식에 기여한다. 그러므로 극 중의 대결은 놀이일 뿐이며, 그것이 극적 행동으로 표현될 때에 일탈(逸脫)을 드러내더라도 탈선(脫線)과 다른 사회적 문제제기와 그 해결 과정의 모색으로 볼 수 있다.

또한, 드라마가 표현하는 세계는 관객과의 상호작용을 통해서 의미체계를 완성한다. 그러므로 참여자 모두의 연극이 되어야 하므로 극을 공연할 때 인위적으로 관객과 차단하는 것은 좋지 않다. 대상 작품을 보여주고 그것을 통해서 현실을 환기할 때 교육적이다. 참여자들 모두가 세계를 환기하고, 자기를 인식하도록 하는 것이 중요하다. 탈춤은 동서양의 전통에서 양식화된 것을 활용함으로써 일상성과 다른 인식을 할 수 있도록 한다. 더구나 ‘탈(mask)’을 활용할 때의 ‘되어보기’는 기존 자신의 관점에서 벗어나 새로운 관점을 통해 세계를 보도록 하여 객관적으로 인식하도록 한다. 이 과정에서 다른 관점의 역할을 체험함으로써 자신의 견해를 수정·보완하고 체계화할 수 있으며, 또 탈을 바꿔 쓰면서 사회적 역할을 새롭게 인식할 수 있다.

3) <하회탈춤> 공연과 창의적 삶 구성

희곡이 창의적인 극 활동에서 표현되는 과정에서 학습자들은 자신들의 관점을 확대·강화하면서 새로운 극을 구성한다. 그러나 그것은 해석공동체 내의 소통을 전제하는 학습자들의 이해를 기반으로 하고 있으며, 새로운 연극을 만들면서 창의성이 자연스럽게 형성된다.²³⁾ 이 텍스트에서 그들이 텍스트 생성과정에서 몇 가지 중요한 창의적 사고기법을 활용하고 있음을 스텝퍼(scamp) 항목을 통해 확인할 수 있다.²⁴⁾ 교사가 창조과정이

23) 김영채, 앞의 책, 251면.

24) 창의 사고기법 중 ‘스텝퍼’는 미리 문제해결의 착안점을 정해 놓고 그에 따라 다각적인 사고를 해 봄으로써 아이디어를 얻는 기법으로, 알렉스 오스본(Alex Osborn)이 소개하고 로버트 에벌(Robert Eberle)이 재구성한 아이디어 촉진 질문법이다. 스텝퍼가 창의성을 촉진하는 교육 방법이기 는 하지만 역으로 창의성을 평가하는 항목으로 설정할 수 있다. 희곡교육의 성과는 대치하기(Substitute), 결합하기(Combine), 적용하기(Adapt), 수정·확대·축소하기(Modify-magnify-minify), 다른 용도로 사용하기(Put to other use), 제거하기(Eliminate), 재배치하기(Rearrange-reverse)를 통해 점검할 수 있다. 전경원, 『창의성 교육의 이론과 실제』, 창지사, 2005, 160면.

창의적 사고 규칙에 따르고 있음을 알 때 교수활동을 구성하기가 쉽다.

실제 <하회탈춤>을 교육하고, 자유롭게 공연하도록 한 작품을 예로 보자.²⁵⁾ 이 작품은 ‘현대희곡론’ 강좌에서 실제 학습자들이 <하회탈춤>을 변형하여, 10분 정도 분량으로 공연한 작품이다. 이 공연에서 학습자들은 전통 형식을 가져오면서도, 현실적으로 학생회와 관련한 문제를 인식하고, 그 문제를 공유하면서 해결하려고 하였다. 등장인물은 <하회탈춤>의 인물을 가감하고 있으며, 성격도 어느 정도 일치하지만, 전반적으로 맥락은 자신들이 참여하는 학생회에 집중하고 있다. 극 외부가 극 내부와 상호작용하고 있으며, 그 결말은 열려 있다. 따라서 이 공연을 보는 전체에게 해결방안을 묻고, 그 자리에서 답을 묻고 있다.

등장인물 : 양반(나*엽), 선비(김*창), 초랭이①(배*은), 초랭이②(김*늘), 사또(박*정), 이방(신*안)

초랭이② : 선비님도 인사나 해보소.

선비 : 나는 산격동 사는 ‘총’가요. 자는 ‘동연’이라 하오. 내 소유의 건물로는 청룡관, 백호관이 있소. 어흠. 청룡과 백호, 이름만 들어도 어마어마하지 않소? 이 건물을 쓰려면 필히 나의 허가가 있어야 하오. 난 이런 건물 있는 사람이오.

초랭이① : (비꼬듯이) 아 그러시오?

선비 : (손짓으로 휘이)에게 이놈아, 저놈의 초랭이가 버릇이 없구나. 어흠.

학생들의 작품에서는 글의 맥락을 현실적인 사회맥락으로 ‘대치’하였으며, <하회탈춤>의 <백정마당>이나 <할미미당> 등 여타의 마당에 집중하

25) 한국현대희곡론을 수강하는 학생들이 2012년 5월23일 경북대학교 청룡관 소극장에서 공연하였다. 이 무대에 오른 작품은 모두 한국 현대연극사에서 획을 그은 작품일 뿐 아니라 희곡 이론 교수학습에서 중요하게 다루어진 작품이다. 그렇기 때문에 연극 체험을 통해서 학습자들의 희곡이론학습에 도움이 되도록 할 뿐 아니라 극작품을 통해서 이론을 추출하는 능력을 향상시킬 수 있다는 전제에서 기획된 공연이었다.

고 있으므로 ‘수정-확대-축소하기’를 하고, 필요 없는 탈은 과감하게 ‘제거’하고 있다. 또한, 극의 구조를 자신들의 이야기에 강제결합하면서, 양반과 선비를 권력자로 보고 학생회 간부들을 문제 삼아 새롭게 권력관계를 은유하여 ‘적용’하고 있다. 극적 구성에서 있어 전체적으로 양반과 선비, 초랭이의 관계를 보여주지만, 문제를 더 부각하기 위해 ‘사또’를 등장시켜 극의 흐름을 ‘재배치’하고 있다. 희곡이 궁극적으로 학습자들이 조작할 수 있는 갈래라는 점에서 여타의 텍스트보다 더 많은 창의적 사고를 가능케 한다. 극 텍스트가 공연텍스트로 변모되는 과정을 몸으로 경험할 때 주체는 능동적으로 사고하며, 주체적이고 현실적이며 참신한 표현을 하게 된다.

희곡교육에서 공연할 때 텍스트 재현은 학습자가 작가의 텍스트에 종속되어 전달자 이상의 역할을 할 수 없게 한다. 따라서 학습자들이 놀이를 통해 연극성을 자연스럽게 익히고, 텍스트를 주체화함으로써 창의적으로 사고하도록 해야 한다. 극화 과정은 학습자들이 자신들의 흥미와 요구에 맞게 작품의 내용을 변형하는 과정을 거치게 된다. 이 과정에서 희곡은 읽을거리에서 대본으로, 공연물로, 내면화된 텍스트로 점차 변환된다. 변형의 가치는 텍스트의 존재 가치를 승화시킨다는 점에 있다. 참여자의 사고활동이 현존과 직접 관련되었을 때 현실의 벽을 넘어선다. 그러므로 대담한 언어적 표현과 몸짓을 할 수 있다.



[그림 8] 하회탈춤 학생 작품

학생 공연에서의 바꾸기는 참여자들의 주체화와 관련된 것이 되며 깨달음을 완성하는 단계로 볼 수 있다. 새로운 인식은 곧 새로운 형태의 작품을 만들어낸다. 이처럼 극 체험에 몰입하는 동안 학습자들은 놀이를 통해 문제해결 구조로서의 텍스트의 사유 방식을 자연스럽게 학습하게 된다. 특히 문제해결과정에 필요한 꼼꼼하게 읽기와 토의와 토론, 그리고

문제점을 이해하고 제거할 것을 찾고 개선 방법을 스스로 찾아낸다. 이 과정에서 일상과 다른 관점을 통해 극적 세계를 경험하기 때문에 가상 세계에서 획득한 문제해결방법을 실제에도 적용할 수 있다.

4. 결론: 창의적 사고와 표현으로서의 극

창의성은 영역과 현장, 사람의 상호작용 때문에 발현된다. 그런데 단지 이성적 논리에 의한 계발 노력은 문화적인 측면을 활용하는 직관과 정서의 발달을 통한 교육보다 효과적이지 못하다. 상상력이 중심이 되는 창의력은 메타적인 사고와 관련되는데 극과 같은 문화 형식은 이중적인 사고를 가능케 하며, 다른 관점을 체험하도록 하므로 창의적인 사고 능력을 발달시키는데 훨씬 더 유리하다.

학교 교과에서의 드라마는 맥락을 직접 체험할 수 있도록 해준다는 점, 그리고 주체적 해석과 창조적 활용을 체험하도록 한다는 점에서 교육적 기능이 많다. 특히 가상 상황이라는 하지만 극은 지식의 활용 현장을 갖고 있으며, 담화의 상대자가 있다는 점에서 상호작용적이며, 그 맥락을 상황을 통해 구체화하며, 지식을 주체화한다. 또한, 기존의 문화 형식을 활용할 때 사고의 틀을 어느 정도 제시해줌으로써 형식화에 실패할 위험을 방지해준다. <하회탈춤>은 잃어버린 신명을 회복하기 위하여 신탁에 의지한 외부 구조 즉, <강신마당>, <주지마당>, <무동마당>, <신방 마당>과 같은 틀과 내부의 <양반선비마당>, <중마당>, <할미마당>, <백정마당>을 분리하여 현실의 이야기를 한다. 이 현실은 자신들이 불평형화된 상태에 있음을 인식하도록 이화(異化) 기법을 쓴다. 관객들은 게슈탈트(gestalt) 이론에서처럼 비워진 ‘틈’을 읽음으로써 ‘열린 텍스트’인 극에 참여하게 된다. 학습자들은 점차 불평형화된 상태에 있음을 자각하

고, 평형화를 지향하는 몸짓을 나눈다. 이 과정은 모두 학습자들 내부의 체험을 한 곳에서 공유하면서 집단 주체가 됨으로써 새로운 삶의 힘을 얻고자 내부에서 조절 작용을 한다. 이것이 탈춤의 몸짓이다. 학습자는 텍스트가 닫혀 있을 때 그 의미를 파악하거나 제대로 체험할 수 없다. 맥락을 스스로 주체화하는 과정을 통해서 현실을 자신들의 문제를 해결하는 사고 구조로 활용하는 방법을 학습하게 된다.

비형식적인 드라마 형식으로서의 타블로나 즉흥극, 역할놀이는 촌극으로 발전할 수 있으며, 나아가 연극만들기를 할 수 있는 능력이 형성된다. 텍스트를 직접 체험하는 방법은 텍스트를 주체화하고 객관화하는 과정을 모두 실현한다. 이것은 학습자의 창의성 형성 과정이라 할 것이다. 창의적 사고는 역사적 문화형식을 토대로 새로운 문제를 해결하는 능력이다. 문화가 역사와 함께 변증법적으로 발전하듯, 그러한 문화 형식을 계승하면서도 현실을 말하는 담화적 기능을 직접 수행할 때 현실을 개선하는 창의적 사고는 계승 추동된다. 극에서의 일탈은 창의적 사고기법 중 바꾸어보기, 비틀어보기, PMI(plus-minus-interesting)를 가능하게 하며, 상호작용을 통해 상상하고 변형하는 과정은 대치하기나 결합하기, 적용하기, 수정-확대-축소하기, 다른 용도로 사용하기, 제거하기, 재배치하기 등과 유사하다. 창의성을 추동하는 활동이 연극 활동에서 더 긍정적으로 일어날 수 있는 이유는 몸을 움직이면서 사고와 행동을 극적으로 표현하기 때문이다. 그리고 극적 체험에서 배우나 관객은 현실적인 문제해결의 과정으로 인식하고, 그 성취감을 얻기 때문에 자신들의 삶의 문제를 해결하는 놀이판에 몰입한다.

<하회탈춤>의 실제 학생들이 공연한 작품에서도 알 수 있듯이 학습행동으로서 자신들의 ‘영역’의 문제를 극이라는 ‘현장’에서 상호작용을 통해 해결하고, 평가 받는다. 극적 구조를 사고와 행동의 메타적인 관점의 발견으로 응용하는 것은 거친 현실에 대한 인식과 미래 전망에 대한 교육이다. 이처럼 극 텍스트는 문화형식으로서 창의적으로 표현될 때 현실적

가치를 갖다. 교육현장에서 고전텍스트를 제재로 하여 교육할 때 학습자가 재현하는 데 만족하지 않고 텍스트가 표현하는 삶의 이면을 발견하고 깨닫는 능동적인 상호작용 과정이라는 점을 상기한다면 극과 관련한 학습은 현존의 가치가 크다. 극화과정에서 텍스트는 하나의 텍스트이지만 내면화되어 생동하는 상호작용 기능을 수행하게 된다. <하회탈춤>의 극 구조를 변환하는 과정을 희곡교육 공연 과정에 포함하면 참여자의 생활과 관련된 제재를 통해서 배우와 관객의 상호작용이 더 잘 일어나며, 이러한 상호작용은 주체화의 표지로 현실 담론으로 변환되어 나타나게 된다. 이는 극의 구조를 문제해결구조로 잘 활용하고 있는 <하회탈춤>의 한 특징이다. 그러므로 <하회탈춤>을 직접 체험하고 극화하는 교육이 문제해결력을 기를 가능성이 크다. 다만 이러한 변환 과정에서 생성된 학습자들의 텍스트를 일일이 분석하거나 그 양적 성과에 관한 것은 사고 방법에 관한 논의를 주로 하는 이 논문의 성격상 다루지 못하였다. 이 논문에서 <하회탈춤>의 극적 체험을 통해 결론적으로 말할 수 있는 것은 문학의 사유 구조를 현실의 삶에 관한 은유 관계로 이해하고, 자신들의 삶을 극적으로 구성하여 현실을 개선하는 것이 창의성 교육의 핵심이 될 것이라는 것이다.

참고문헌

<하회탈춤 덧보기본>

강진우, 『마당교육극의 정립과 실천』, 연극과 인간, 2011.
 강진우, 「하회탈춤의 신명구현 원리」, 『국어교육연구』 제46집, 국어교육학회, 2010, 185-218면.
 강진우, 「전통연극의 창조적 계승」, 『국어교육연구』 제49집, 국어교육학회, 2011, 361-392면.
 김영채, 『창의력의 이론과 개발』, 교육과학사, 2007.

김재석, 「하회탈춤 대사의 기능과 구현원리」, 『안동어문학』 제2·3합집, 안동어문학회, 1998, 167-187.
 이상엽, 「극적 상상력이란 무엇인가?」, 『영미어문학』 제4호, 2001, 매지영미어문학회, 139-165면.
 전경원, 『창의성 교육의 이론과 실제』, 창지사, 2005.
 정성희, 「교육드라마를 통한 창의성 신장 방안」, 『대한사고개발학회 2006발표논문집』, 대한사고개발학회, 2006, 175-190면.
 정성희, 「초등교육에서의 드라마 활용방법」, 『초등교육연구』 제22집, 초등교육학회, 2009, 23-41면.
 조경애, 「창의성 발달을 위한 교육연극 방법 연구」, 『초등교육학연구』 제12집, 초등교육학회, 2005, 91-109면.
 Bruner, Jerome. S., 이홍우 역, 『경험과 교육』, 배영사, 1995
 Courtney Richard, 황정현 · 양윤석 역, 『연극은 지적 행위인가』, 평민사, 1996.
 Dewey, John., 강운중 역, 『경험과 교육』, 배영사, 1995.
 John Baer, 우종옥 · 전경원 역, 『창의적인 교사, 창의적인 학생』, 창지사, 2001.
 Melloiu, E(1994), A theoretical perspective on the relationship between dramatic play and creativity, *Early child Development and Care*, 100, 77-92.
 Mihaly Csikszentmihalyi(1999) Ed R.Sternberg(1999), *A Systems Perspective on Creativity, Handbook of Creativity*, Cambridge University press.
 Mihaly Csikszentmihalyi, 노혜숙 역, 『창의성의 즐거움』, 북로드, 2003.
 Baldwin, Patrice., and Fleming, Kate.,(2003), *Teaching Literacy through Drama- creative approaches*, New York: Taler & Francies.
 Vygotsky L.S., 정희옥 역, 『마인드 인 소사이어티』, 학이시습, 2009.
 Vygotsky L.S., 팽형일 역, 『아동의 상상력과 창조』, 창지사, 1998.

Abstract

Take advantage of Drama in creativity education

Kang, Jin-woo

Creativity is expressed by domain, the area of the field, people's interact. Creativity is related to meta-thinking. Cultural forms such as drama enables dual thinking and experience a different perspective, because it is much more advantageous to develop creative thinking skills. Drama activities are a good cultural model for creativity education. 'Hahoe Mask Dance' has profoundly lost recovery step process in order to recognize and solve the problems, and completion and evaluation. The drama is structured with problem solving. This process, both the internal experience of the learners, while sharing in the theater group by the principal to get the power of a new life in the internal regulation mechanism. This mask dance is a gesture. Tableau, Improvisation, such as role-playing, non-formal drama dramatic learners to the world to attract easy. Way through this text, by direct experience, the theater can make a will, the learner's creativity is formed. Knowledge embodied discourse partner in that hypothetical situation, but take advantage of the knowledge of the field has drama, interaction, and the context of subjectification can be converted. Creative thinking is the ability to configure the new thinking on the basis of the long history of cultural forms. Confrontation to look at the work of a student drama performances or to join, apply, modify - expand - collapse, and to use them for other purposes, to remove, relocate, thinking how to take advantage of. Moving body of theatrical activity, subjective criticism and creative activities in the accident happens briskly.

Key words : Creativity, <Hahoe Mask Dance>, meta-consciousness and creative thinking, play making, non-formal drama.

접수일: 2012년 11월 15일

심사기간: 2012년 11월 20일~12월 14일

게재결정: 2012년 12월 14일