

# 동래야류의 무대적 수용에 의한 연극 콘텐츠 창출

## Creating Theatrical Contents Out of Stage Adaptation of Dongrae-yaru

이기호

경성대학교 연극영화학부

Ki-Ho Lee(egiho@ks.ac.kr)

### 요약

본 연구는 전통연희에 대한 공연인류학적 접근을 통하여 새로운 연극 콘텐츠 창출 가능성을 고찰하는데 그 목적이 있다. 오늘날 전승되고 있는 전통연희는 역사적으로 악·희·극의 갈래로 변천, 발전되어 온 전통공연예술이다. 그 중에서도 중요무형문화재 제18호인 동래야류는 부산시 동래 지역에서 전승되어 오는 전통 탈놀음으로 악·희·극의 공연특성이 통합된 형태로 연희되고 있다. 21세기의 한국연극은 포스터 모더니즘 문화현상을 거친 후 다시 리얼리즘으로 회귀하고 있는 것으로 보인다. 그런 반면 대안연극에 대한 관심도 더욱 고조되고 있다. 따라서 본고에서는 그 대안으로 새로운 연극형식 창조의 영감을 전통연희의 공연성에서 탐색하고자 한다. 전통연희 중에서도 전통공연미학인 악·희·극의 특징이 잘 조화되어 전승되고 있는 동래야류로부터 원초적인 공연성의 본질과 원리를 밝혀내어 새로운 연극형식 및 연극 텍스트를 창출하는 모티프로 활용하고자 한다. 동래야류에서 나타나고 있는 신명풀이에 바탕을 둔 악·희·극의 요소들, 즉 향토적인 음악과 세련된 춤사위, 해학과 풍자와 기지, 양식화되고 약호화된 연극형식의 무대적 수용으로 새로운 연극 콘텐츠의 창출 가능성을 모색하고자 한다.

■ 중심어 : | 전통연희 | 동래야류 | 대안연극 | 연극 콘텐츠 |

### Abstract

The purpose of this research is to investigate the possibility of creating new theatrical contents by performance anthropological approach. Today's traditional performing arts are historically descended and developed in the forms of Ahk, Hee, and Geuk. Among those, Dongrae-yaru is a traditional mask dance, handed down in Dongrae, Pusan and appointed as the 18th intangible cultural asset. Its performance is carried out in the juxtaposition of Ahk, Hee, and Geuk. Korean theatre in the 21st century seems going back to realism after going through post-modern cultural phenomenons. However, the quest for alternative theatre is raised higher than ever. As a part of this strive, this paper asserts the traditional performing arts should be investigated as an alternative and new theatrical form. Among those traditional performing arts, Dongrae-yaru is selected for its well balanced combination of Ahk, Hee, and Geuk. The study examines in depth how each element of Ahk, Hee, and Geuk, they are expressed in forms of folk music, refined dance, jest, satire, wit. Its investigation on the stage adaptation provides the possibility for the new style and codification as the new theatre contents.

■ keyword : | Traditional Performing Arts | Dongrae-yaru | Alternative Theatre | Theatre Contents |

\* 이 논문은 2010학년도 경성대학교 신입교수정착연구비에 의하여 연구되었습니다.

접수번호 : #101214-002

접수일자 : 2010년 12월 14일

심사완료일 : 2011년 01월 17일

교신저자 : 이기호, e-mail : egiho@ks.ac.kr

## 1. 서론

한국의 공연문화는 악·희·극의 갈래로 변천, 발전되어 왔다[1]. 공연문화의 한 갈래인 전통연희는 지방에 분포되어 전승되고 있는 전통공연예술로서 악·희·극의 요소가 종합된 형태로 연희되어 오고 있다. 그 중에서 중요무형문화재 제18호인 동래야류(東萊野遊)는 부산시 동래 지역에서 전승되어 오는 전통연희로 종합적인 공연예술로서의 독자성과 독창성을 인정받고 있다[2].

한국연극은 2010년 한 해 동안 연극의 흥수를 경험했다. 하반기에는 서울에서 제5회 연극올림픽이 개최되었고, 같은 시기에 2010 서울국제공연예술제가 개최되었는가 하면, 2010 세계국립극장페스티벌이 개최되었다. 전반기에는 국제연극제가 각 지역에서 다발적으로 개최되었다. 이러한 양적인 풍요 속에서 공연의 질적인 면은 '소문난 잔치에 먹을 것 없다'는 속담을 실감케 하였다. 본 연구자는 국제연극제라는 명칭에 걸맞은 동시대의 공연예술을 선도할 수 있는 창작극 출현을 경험할 수 없었을 뿐만 아니라 그러한 소식을 전하는 리뷰도 확인할 수 없었다. 그래서 한국연극의 발전을 위해 새로운 공연미학을 제시할 대안연극의 필요성을 제기하고자 한다. 그 대안으로 새로운 연극형식 창조의 영감을 전통연희의 공연성에서 탐색하는 한편 공연인류학적인 접근법에 의한 대안연극의 창출가능성을 모색하고자 한다. 전통연희 중에서도 전통공연미학인 악·희·극의 특징이 잘 조화되어 전승되고 있는 동래야류로부터 새로운 연극형식 및 연극 텍스트를 창조하여 연극 콘텐츠를 창출하는 방안을 모색하고자 한다.

전통연희의 무대적 수용 사례를 살펴보면, 오늘날 전승되고 있는 전통연희 가운데 판소리는 창극으로, 탈춤은 민중성을 바탕으로 한 마당극 형태로 변형되었고, 인형극은 보존적 형태로 머물러 있다. 반면에 굿은 제의와 연극적 원형을 밝혀서 새로운 공연물을 창작하는 성과를 나타냄으로써 새로운 연극 콘텐츠 발굴로는 단연 돋보인다 하겠다.

판소리와 탈춤의 무대적 수용이 공연형태의 변화를 꾀했다면 굿의 무대적 수용은 굿에 내재된 연극성의 원

형을 밝혀 연극에 접목했다고 할 수 있다. 따라서 창극과 마당극은 전통적인 공연 양식과 연극성이 결합된 상태로 공연화 되는 반면, 굿의 무대적 수용은 굿의 다양한 연극적 재료들이 연극에 수용되고 녹아들어 새로운 공연물로 재창조되는 결과를 가져왔다. 따라서 전통연희의 무대적 수용은 전통연희의 공연형식과 연극성에 다 전통연희에 내재된 연극적 원형을 밝혀서 새로운 연극 콘텐츠를 창출하는 모티프로 활용할 수 있다 하겠다.

본고에서 전통연희의 무대적 수용을 위한 제재로 동래야류를 선택한 이유는 동래야류는 전술한 바와 같이 전통공연예술의 공연사적 갈래인 악·희·극의 요소가 잘 조화되어 있는가 하면 공연인류학적 입장에서의 가치가 높기 때문이며, 동래야류 연희의 독자성과 독창성 또한 우수하기 때문이다.

공연인류학적 관점에서의 동래야류는 그 발생배경으로부터 발전, 전승되는 과정에 잘 드러나 있다. 본고에서 연구방법으로 채택하고 있는 공연인류학의 접근법은 공연에 관한 인류학적 접근으로서 사회라는 구조 안에서 인간이 공연 행위를 하는 이유를 캐묻는 연구방법론이다[3][4]. 공연인류학의 학문분야를 체계화시킨 리처드 셰크너(Richard Schechner)는 공연 행위를 '행위의 재현'으로 파악하고, 재현되는 행위가 거듭되는 과정에서 사회적·종교적·미학적·의학적·교육적 과정을 공연 안으로 끌어들이고 고정시킨다고 보았다[5]. 따라서 공연인류학적 접근에 의해 동래야류를 탐찰하면 동래야류의 전 과정과 연희양식에서 이 지역 사람들의 사회·문화적 정체성을 발견할 수 있게 된다. 그렇기 때문에 현대에는 공연인류학적 입장에서의 공연연구가 보편화되어 있으며, 창작활동에 있어서도 새로운 연극 실험을 가능케 한다.

동래야류의 형성과정에 대한 사전연구에서 '영남지방의 야류 및 오광대 이전에 이미 탈놀이가 전승되고 있었음[2]'을 발굴된 자료를 토대로 주장하는 서연호의 견해나 '영남지방의 탈놀이가 기존의 산대놀이가 지방으로 전파되었다는 기존의 전파설에 대한 재검토의 필요성을 제기하는[6]' 정상박의 주장은 공연인류학적 관점에 의한 연구방법의 당위성을 뒷받침하고 있다 하겠다.

다. 이에 본 연구자는 모든 문화적 현상들이 그 지역의 사회문화적 배경과 무관하지 않음을 지적하며, 탈놀이가 다른 지방으로부터 전래되었던, 자생적으로 발생되었던 간에 그 지방의 사회문화적인 배경에 따라 수용, 변형, 발전하며 전승된 점에 주목하고자 한다. 그 근거의 하나로 춤사위를 들 수 있다. 동래야류의 춤을 덧배기춤이라고 하는데, 이 덧배기춤은 야류나 오광대 이전에 경남지방의 대표적인 춤의 대명사로 사용되고[2] 있기 때문이다. 말하자면 동래야류에서 덧배기춤이 발생된 것이 아니라, 경남지역 향토춤이었던 덧배기춤을 동래야류에서 수용하였다고 보아야 하는 것이다[2][7].

본 연구는 전통연희의 무대적 수용에 있어서 공연인류학적 접근을 통하여 새로운 연극형식과 텍스트로 이루어진 연극 콘텐츠 창출 가능성을 탐색하는데 그 목적이 있다.

연구 방법으로는 전통연희로서의 동래야류의 내용과 형식을 바탕으로 한 공연미학, 즉 악·희·극의 특성들을 분석하고, 이를 바탕으로 새로운 연극 콘텐츠 창출 가능성을 모색하기 위하여 공연인류학적인 관점에서의 대안적인 연극형식을 구상하고, 텍스트 창작 모티프와 창작방법을 연극실험에 의하여 제시하고자 한다.

## II. 동래야류

동래야류는 부산시 동래 지역에서 1870년대에 형성된 것으로 추정되며, 1937년 중일전쟁이 난 해까지 연희되다가 중단되었다. 그 뒤 해방 이듬해인 1946년부터 다시 재연되어오다가 1967년에 중요무형문화재 제18호로 지정되어서 오늘에 이른다[6].

### 1. 동래야류의 내용과 형식

#### 1.1 연희내용

동래야류의 내용은 문둥이 과장, 양반과장, 영노과장, 할미·영감과장으로 구성되어 있는데, 각 과장별로 연희내용은 다음과 같다.

#### 1.1.1 문둥이 과장

크고 작은 두 문둥이가 차례로 나오는데, 양반의 자손으로서 조상들의 누적된 죄과로 인해 불치의 문둥병에 걸려 출세하지 못하는 골수에 맺힌 원한과 비분과 통탄을 춤으로써 표현한다.

#### 1.1.2 양반 과장

원양반, 차양반, 모양반, 넷째양반, 종가도령 등 다섯 양반이 나와서 한바탕 춤을 춘 뒤 말뚝이를 부르고, 그 소리에 등장한 말뚝이가 양반들을 조롱하며 야유와 모욕을 주며 풍자하는 내용이다. 말뚝이는 익살과 해학의 수법으로 양반을 조롱하던 끝에 대부인 마누라와 상간하는 것으로 되어 있어서 양반에 대한 평민의 반항을 강도 높게 그려내고 있다.

#### 1.1.3 영노 과장

양반 백 명을 잡아먹으면 등천(登天)하게 된다는 영노가 마지막 양반을 잡아먹기 위하여 놀이판에 나타나 비비양반을 잡아먹고자 하고, 이에 양반은 자신이 양반이 아니라고 말뻗하는 내용으로 그려져 있는데, 양반으로서의 신분을 은폐하는 과정에서 자신을 동물이나 비속한 것으로 격하시킴으로써 민중의 양반에 대한 반항심을 극대화하고 있다.

#### 1.1.4 할미·영감 과장

영감과 할미는 서로를 찾아다니다가 오랫동안 상봉 하나 영감의 첩 제대각시 등장으로 할미와 제대각시 사이에 싸움이 벌어지고, 영감은 할미로부터 자식들이 모두 죽은 사연을 알고서 할미를 발길로 차니 할미는 쓰러져 죽는다. 당황한 영감은 의원, 봉사, 무당을 체제로 불러 오구굿을 한다. 상도꾼들이 상여를 매고 나가면 끝이 난다.

### 1.2 연희 형식

동래야류의 주요 구성은 앞뒤 둘로 구별되는데, 앞은 길놀이와 군무 및 잡희로 이루어지고 뒤는 탈놀음이다. 동래야류가 세시풍속 및 지역축제의 일환으로 연행되는 만큼 행사의 전체적인 구성을 살펴보면 동래야류의

준비과정과 길놀이 및 군무, 탈놀음, 뒷놀이로서 모두 네 단계로 이루어져 있다. 순서별 행사 구성의 연희 형식을 구체적으로 정리하면 다음과 같다.

### 1.2.1 준비과정

경비조달은 기영회 등의 후원금과 ‘지신밟기’에서 모은 전곡으로 충당하였으나, 현재는 보존회의 기금으로 지출하고 있다. 준비과정은 야류 계원들이 음력 정월 초사흘날부터 동네 각 집을 돌며 ‘지신밟기’를 하여 비용을 마련한다. 탈놀음을 위한 준비는 경비조달과 가면의 제작 및 재담과 연기의 연습 그리고 놀이판의 장식으로 이루어진다.

### 1.2.2 길놀이와 군무

야류를 하는 날 해가 지면 먼저 길놀이와 군무를 논다. 길놀이와 군무는 대동놀이로서 각종 가무(歌舞), 가장(假裝), 장단과 소리 등 다양한 종류가 총동원되어 규모가 크고, 화려하며 조직적이다. 대보름날 진후에 행진을 하게 되는데, 행진의 순서는 풍악대→중군(中軍)→길군악대→팔선녀(八仙女)→야류패→할미광대→한량(閑良)패→오개동(五個洞) 풍악대→일반 군중으로 약 1시간에서 1시간 반에 걸쳐 놀이판에 도착하게 한다.

### 1.2.3 탈놀음

제1과장은 문둥이 과장으로 먼저 큰 문둥이가 왼손에 소고를 들고 오른 손에 북채를 든 채 얼굴을 소고로 가리고 굿거리 장단에 맞춰 비틀거리며 등장하여 덧배기 춤을 춘다. 자진가락으로 바뀌면 작은 문둥이가 등장하여 두 문둥이가 서로 어우러져 소고춤을 한 바탕 추고 절룩거리며 퇴장한다. 제2과장은 양반과장으로 말뚝이 재담의 장으로, 무능하고 허례허식에 찬 다섯 양반들이 하인 말뚝이에게 갖은 야유와 모욕과 신랄한 풍자를 당하는 내용으로 구성되어 있으며, 양반탈은 연약하고 품위가 있으나, 셋째양반은 전체가 황색 개털로 되어 있는 반면에, 말뚝이탈은 크기가 양반탈에 비해 위압적으로 크고 흉악하게 형상화되어 있다. 제3과장은 영노과장으로 검은 보자기를 쓴 영노가 등장하여 비비양반을

잡아먹으려고 하며 굿거리 장단에 덧배기 춤을 한바탕 춘다. 제4과장은 할미·영감과장으로 봉사의 독경, 무당의 오귀굿 등 다양하게 꾸며져 있으며 해학이 특징적이다.

### 1.2.4 뒷놀이

뒷놀이는 오독독이타령과 고사리격자 타령, 요동춤 등의 놀이로 즉흥적인 여흥을 즐기며 탈놀이를 마무리 짓는다.

## 2. 동래야류의 악·화극의 특성

한국전통극 연극미학의 기본원리인 신명풀이[8]에 바탕을 둔 동래야류에는 악·희·극의 요소들이 지방향토적인 사회 문화를 수용 혹은 반영하고 있다. 말하자면 동래야류 텍스트는 극작가 개인에 의한 창작이 아니라 부산 동래 지역의 사회 문화적 관습과 정서, 그리고 민중성이 반영되어서 만들어졌다. 구성에 있어서는 경남지역의 고유한 향토 춤사위와 장단, 가락의 사용, 그리고 놀이문화와 민중성에 바탕을 둔 재담과 풍자, 해학, 기지로 짜여 있다.

관객의 입장에서 즐기는 동래야류 또한 서구전통연극 개념에 의한 수동적인 연극 감상이 아닌 공연인류학적 관점에서 파악되는, 다시 말해서 동래야류를 관극함으로써 공동체 생활 속의 공연행위에 직접적으로 참여하는 것이다. 지역민이 아닌 구경꾼조차도 동래야류의 관극행위는 공연을 즐김과 동시에 동래 지역의 문화와 사회상을 경험하게 된다는 점이 일반적인 연극의 관극과 다른 점이라 할 수 있다. 그것은 동래야류의 내용 및 형식이 이 지방의 전통적인 사회상을 반영하고 있고, 음악, 춤사위, 극내용, 대화법, 행동관습 등 이 지방의 향토문화를 전반적으로 반영해내고 있기 때문이다.

종합예술로서의 동래야류의 공연특성을 파악하기 위하여 전통연희의 특성인 악·희·극의 요소를 세부적으로 분석하고자 한다. 또한 구체적인 공연특성들을 공연인류학적 입장에서 고찰함으로써 동래야류의 독자적이고 독창적인 공연미학이 대안연극의 모티프가 될 수 있는지를 알아보기로 하겠다.

## 2.1 악(樂)

동래야류에서 나타나는 악은 굿거리와 자진모리 장단이 중심이 된 농악과 덧배기춤이 중심이 된 다양한 춤사위를 들 수 있다. 농악은 악기의 구성과 장단, 가락을 분석하고, 춤사위는 각 과장별로 추어지는 춤사위와 역할별로 나타나는 춤사위의 특징을 살펴보기로 하겠다.

### 2.1.1 음악

동래야류에서 사용되는 음악은 풍물패의 편성으로 쟁파리 2, 장구 4, 북 4, 징 2, 태평소 1로 구성되어 있으며, 장단은 굿거리와 자진모리가 쓰인다. 가락은 쟁파리가 주도하는데 다양한 변화형으로 가락을 이끌어간다. 쟁파리 가락은 각 과장의 상황이나 동작 그리고 춤 등과 관계가 있다고 보이며 처음 내는 가락, 장단이 바뀔 때 치는 가락, 그리고 장단을 뺏을 때 치는 가락 등이 정해져 있다[9-11].

과장별 장단의 구성을 살펴보면, 문둥이 과장은 굿거리-자진모리 장단, 양반 과장은 굿거리-자진모리-굿거리-자진모리 장단, 영노 과장은 굿거리, 할미·영감 과장은 굿거리 장단으로 구성되어 있다.

### 2.1.1 춤사위

춤사위는 경상남도 고유의 향토춤인 덧배기춤이 중심을 이루고 있다. 굿거리 장단에 맞추어 추는 덧배기춤은 비교적 동작이 큰 편이나 모나지 않고 둥글며 무릎 굴신과 어깨춤이 다른 춤에 비해 강조되어 있다. 한번씩 크게 배기면서 무릎으로부터 멧을 말아 올려 어깨로 물결치듯 풀어내는 듯한 형태로써 넓은 포용력과 여유 있음이 춤의 맥락 속에 흐르고 있다[9][11][12].

덧배기 춤사위에는 어름새, 배김새, 풀음새가 있는데, ‘베어버린다’ ‘박는다’라는 의미이다. 이 춤의 동작원리는 어느 지점에 온몸을 던져 정지하였다가 적절히 풀어나가는 춤사위이다. 그 외의 춤사위는 즉흥적인 허튼춤으로 동작구조는 대다수의 격음새와 평행선의 유단소로 되어 있다[6].

과장별로 춤사위를 정리하면, 문둥이 과장에서는 비틀사위, 손목격기, 덩굴사위, 코풀사위, 디답사위, 거드

랑사위, 깨금질사위, 배김사위, 거드랑배김사위, 소고춤, 상대춤사위 등으로 이루어진다.

양반 과장에서는 활갯짓 뿔사위, 일자사위, 돌림사위, 소쿠리춤사위, 소매견음사위, 좌우활개사위, 배김사위(앞배김새, 뒷배김새, 겹배김새), 풀이사위로 구성되어 있는데, 종가도령을 제외한 네 양반들의 춤은 전형적인 동래 한량춤으로 굿거리 장단에 덧배기춤이다.

할미·영감과장에서는 영감춤으로는 배김사위를 주축으로 일자사위, 좌우활개사위, 돌림사위, 소매견음사위 등을 많이 행하고, 할미춤 춤사위의 종류로는 일자걸음새, 뿔걸음새, 갈지자걸음새, 영덩이춤새, 얼굴다듬새, 오줌누기, 탄식태 등으로 구별할 수 있으며, 할미와 영감이 함께 추는 대무(對舞)로 뒤로보고얼르기, 입맞추기, 요동춤 등이 있다.

역할별 춤의 특징을 살펴보면 문둥이 과장은 춤으로만 구성되어 있는데, 두 문둥이가 서로 상대하며 소고춤을 추는 것이 특이하고, 뒷배김사위가 특이하다. 춤사위가 비교적 부드러운 기교와 세련된 멋을 지니고 있다.

양반춤은 춤사위의 폭이 넓고 둥글며 점잖은 기풍이 넘치는데, 가면을 벗으면 그대로 한량무가 될 수 있으며 갓을 쓰고 추면 학춤도 될 수 있는 복합적인 춤의 미학을 띠고 있다.

말뚝이 춤은 건무의 전형적인 형식미를 지니며 주로 도약하는 형태가 말뚝이춤의 상징으로 되어 있다. 기지, 풍자, 통설, 해학 등의 제 양상을 지니며 비극적인 요소를 오히려 희극적으로 다루고 있다. 또한 성적 표현이 강렬하다.

할미·영감 춤에서 영감춤은 양반의 체통을 살리면서 풍류와 멋을 아는 가장 인간적인 춤으로써 동래 한량춤이 영감춤으로 옮겨진 상태로 볼 수 있으며, 할미춤은 성적 자극을 유발시키는 춤사위가 많으며 성적 행위를 노골적으로 풍자한 몸짓이 특징이다. 덧배기 춤에서 연유되어 활달한 멋이 있으며 흥을 돋우게 한다. 각시춤은 경상도 굿거리춤의 형태로써 전형적인 여성무이다. 춤사위는 굽고 유연하게 추나 남장여인이므로 해서 다소간 춤태가 어색한 듯 나타내고 있음이 이색적이다[7][9][12].

## 2.2 희(戲)

동래야류에서 나타나는 희의 특성으로는 놀이성을 바탕으로 한 재담과 놀이, 탈의 조형성 및 활용성을 바탕으로 놀이적 특징을 살펴보기로 하겠다.

### 2.2.1 놀이와 재담

동래야류를 준비하는 단계에서부터 뒷놀이로 마무리하는 데에 이르기까지 전 과정이 놀이로서 이루어진다. 굿거리 장단과 자진모리 장단을 주로 연주하며 다양한 가락이 만들어내는 춤사위는 신명나는 놀이판을 만들어 연희자와 관객 모두가 흥겨운 놀이판에서 함께 신명나게 즐기게 된다.

재담은 양반과 말뚝이, 영노와 양반, 할미와 영감 사이에서 대화로서 이루어지는데, 대화법이 경상남도 특유의 사투리 억양에 바탕을 둔 독특한 말투가 사용된다. 동래야류의 연희자들이 가면을 쓰고서 하는 대화가 다른 지방의 탈놀음에 비해 비교적 관객들에게 효과적으로 전달되는데 그 이유는 사투리 억양을 효과적으로 활용하여 양식화된 토리의 사용과 대화의 분절(分節) 방식에 있다. 토리는 가무작설법(歌舞作設法)에 의하여 악보화된 말투를 말하는데, 동래야류에서는 부산지방의 사투리 억양에 바탕을 둔 토리의 활용이 매우 효과적이면서 희극적으로 표현된다. 분절은 상대방의 새로운 대답이나 행위를 유발하는 대화를 기준으로 그 단위를 나누었다[7]. 말하자면 대화반응이 일어날 수 있는 등장인물의 발화를 한 단위로 분할한 것이다[7]. 따라서 연희자들이 춤사위와 함께 장단과 가락에 의한 악보화된 토리 화법과 분절단위를 집중적으로 훈련받는 것은 놀이적 요소를 극대화하기 위함이다.

### 2.2.2 탈(假面)

동래야류에 사용되는 등장인물의 탈은 원양반·차양반·모양반·넛재양반·종가도령·말뚝이·문둥이·할미·영감·제대각시·비비양반·영노 등이다. 탈은 배역에 알맞은 크기의 바가지를 꼴라 눈, 입 등을 도려내고 코와 귀는 따로 만들어 붙인다. 그 위에 한지를 발라 말린다. 그리고 나서 아교 단청으로 인물의 전형을 그려낸다.

동래야류의 탈은 다섯 양반과 영감의 턱은 모두 움직이게 되어 있어 대화를 할 때 생동감을 더 한다. 말뚝이 탈은 한국 말뚝이탈의 대표격이라 할 만큼 조형미가 뛰어나고 어깨가 왜소해 보일 정도로 크다. 길고 굵은 남근 같은 큰 코에 날카로운 톱니이빨, 불거져 나온 큰 눈망울, 검은 점 등이 강렬한 인상을 준다.

## 2.3 극(劇)

동래야류는 준비과정에서부터 길놀이 및 군무를 거쳐서 마침내 무대 위에서 동래야류의 네 과정을 연희하고 뒷놀이로서 마무리 짓도록 구성되어 있다.

### 2.3.1 극 구조

우리나라에서 전승되는 탈놀음에 대하여 김익두는 공연학적으로 해석하였는데, 탈놀음의 공통적인 극 구조의 특성을 긴장성 구축방법 곧 탈놀음 공연의 핵심적인 구조화 원리로 '동화-이화의 반복·축적·순환의 원리'로 보았다. 또한 공연자-관중의 상호작용 관계를 형성하는 두 원리로 '동화의 원리'와 '이화의 원리'로 파악했다[14].

동래야류는 4과장으로 구성되어 있는데, 양반과장 앞에 양반 출신의 문둥이, 뒤에는 양반을 잡아먹는 영노를 등장시키고 마지막으로 할미·영감을 등장시키고 있다. 특히 양반과장과 할미·영감과장은 다른 지방의 탈놀음보다 이야기구성이 간결하면서도 치밀하게 짜여 있다. 각 과정의 극 구조는 전반적으로 동화-이화가 반복되고, 양반과장에서의 양반들과 영노 과장에서의 비비양반은 반성도 복수도 아닌 현재 상태를 그대로 축적해나가게 하여 양반들의 어리석음을 풍자하고 있다. 할미·영감 과장에서는 자식에 의존하던 할미가 자식이 죽자 영감을 찾고, 영감과 성행위를 하고, 다시 죽임을 당하는 순환구조로 이루어져 있다.

동래야류가 넓은 광장에서 펼쳐지는 공연임을 감안하여 연희자들은 관객의 주의를 집중시키기 위하여 동화와 이화를 번갈아가며 활용하고 있음을 알 수 있다.

### 2.3.2 등장인물 및 내용

등장인물의 성격은 가면의 조형에 의한 역할부여에

따라 유형화되어 있고, 움직임에 포함된 춤사위는 가면의 성격에 따라 양식화, 약호화 되어 있어 대중들이 서사적 내용을 굳이 따라가지 않더라도 연희를 쉽게 즐길 수 있도록 안배하였다. 서사적 내용은 단순구조로 짜여 있고, 연희자들에 의해 즉흥이 가미된다. 또한 악사들이 투입새를 넣고 관중의 투입새를 유발하여, 관중이 극에 능동적으로 참여토록 유도하고 있다.

### 2.3.3 신명풀이

한국전통극 연극미학의 기본원리를 조동일은 ‘신명풀이’로 특징짓는다[8]. 조동일은 카타르시스, 라사, 신명풀이를 비교 검토하면서 ‘신명풀이’가 한국전통극의 독자적인 연극미학의 기본원리라고 규정하고 있다. 한국전통극 중에서도 특히 탈놀음을 ‘신명풀이’의 연극이라고 주장한다. 본 연구자도 카타르시스, 라사와 비교하여 ‘신명풀이’를 한국전통극의 연극미학으로 규정하는데 동의한다.

신명풀이의 연극미학으로서의 탈놀음인 동래야류는 다른 지방의 탈놀음에 비해서 내용적 구조면에서 갈등이 야기되고 해결해나가는 극적 구성을 추구하기보다는 갈등 그 자체, 삶 그 자체를 보여주며 놀이적 요소에 더욱 집중하여 참가자들과 대중들이 함께 어울려 한바탕 신명나게 즐기는 놀이판을 추구하고 있다. 따라서 동래야류의 전 과정이 흥을 일으켜서 놀이적 요소를 두드러지게 함으로써 야기되는 공동체적 축제성을 부각시키고 있다.

## III. 연극 콘텐츠 창출 방안

동래야류의 무대적 수용에 의한 연극 콘텐츠 창출은 공연인류학적으로 형성, 전승되고 있는 동래야류의 독자성과 독창성을 수용하고 동시대성을 반영한 새로운 연극내용과 형식의 창조라는 점에서 새로운 연극실험이라고 하겠다. 이를 위해서 실제 연극 콘텐츠 창출실험을 바탕으로 한국공연문화의 전통인 악·희·극의 요소의 무대적 수용과 동래 지방의 향토색이 짙은 고유한 사회문화적인 배경에 의한 공연인류학적 공연특성

을 바탕으로 한 새로운 연극 텍스트의 창조 방안을 고찰하고자 한다.

## 1. 악·희·극 요소의 무대적 수용

### 1.1 음악과 춤사위의 수용

동래야류의 탈놀음에서 사용된 음악은 팽과리와 장고가 이끄는 타악기와 태평소로 연주되는 굿거리 장단, 자진모리 장단에 국한되어 있다. 동래야류의 무대적 수용이 전통연희의 전승이 아니라 새로운 연극 콘텐츠 창출이라는 차원에서는 음악의 연극적 사용이 필수적이다. 따라서 동래야류의 전통적인 악기구성에도 동시대적인 타악기들의 추가를 고려할만 하다. 극 전개에 필요에 따라 음악연주 뿐만 아니라 음향효과까지 가능하도록 음악의 기능과 역할을 확대해야 한다.

춤사위의 수용에 있어서는 동래야류의 춤사위가 경남의 향토적인 전통 덧배기춤을 그대로 수용하고 있고, 몸짓에 의한 즉흥적인 허튼춤 또한 얼르고, 배기고, 푸는 방식의 변형으로 이 지방의 문화적 관습을 반영하여 표현하고 있다. 동래야류에 등장하는 인물들의 동작 하나하나가 모두 춤사위로 양식화, 약호화되어 있다고 할 수 있겠다. 따라서 춤사위의 무대적 수용은 배우들이 전통적인 동래야류 춤사위를 훈련하여 습득하여야 한다. 그리고 나서 잘 훈련된 춤사위의 양식과 약호로서 새로운 텍스트의 등장인물의 행동을 시적, 은유적으로 표현할 수 있는 전통적인 연기술을 연마해야 한다.

### 1.2 놀이와 가면의 수용

제의와 축제성을 바탕으로 한 동래야류의 놀이적 성격은 음악과 춤사위에 의해서 연희를 완성시키는 결정적인 요소이다. 놀이판을 벌여 연희자와 대중들이 모두 함께 어우러져 ‘너’와 ‘나’가 아닌 ‘우리’로서 하나가 되어가는 것이다. 축제의 본질이 주(主)와 객(客)이 구별되지 않고 하나가 되는 공동체적 커뮤니티스(communitas)를 추구하는데, 커뮤니티스는 바로 제의와 놀이의 속성으로부터 가능해지기 때문이다.

놀이에 의한 연희적 특성은 동래야류뿐만 아니라 모든 전통연희에서 공통적으로 나타난다. 서구전통연극이 도외시해왔던 원초적인 공연성 중 하나가 바로 이

놀이성이다. ‘놀이가 자유롭고 자발적인 활동이며 즐거움과 재미의 원천’이라고 정의하는 로제 카이와(Roger Caillois)는 놀이의 본질을 다음의 여섯 가지 활동으로 정의하고 있다. 즉 자유로운 활동, 분리된 활동, 확정되어 있지 않은 활동, 비생산적인 활동, 규칙이 있는 활동, 허구적인 활동이 그것이다[15]. 한국의 전통연희에는 로제 카이와가 정의한 놀이의 본질로서의 여섯 가지 활동들이 모두 드러나고 있다. 따라서 동래야류는 놀이성을 바탕으로 하는 연희라고도 할 수 있다. 커뮤니티스를 추구하는 동래야류의 놀이적 측면의 무대적 수용은 새로운 연극형식을 선택하게 만드는 모티프로 적용될 수 있으며, 연극 콘텐츠의 성격을 결정짓게 만드는 요소가 될 수 있다.

동래야류의 가면의 조형성은 매우 뛰어나다. 양반들의 가면은 모두 얼굴에서 턱을 분리시켜 대화의 생동감을 더했고, 말뚝이의 과장된 크기의 가면은 조형성과 크기 면에서 새로운 연극 콘텐츠를 창출하는 데 모티브가 될 수 있다. 예를 들어, 피터 슈만(Peter Schumann)의 <빵과 인형극단>(The Bread and Puppet Theatre)의 표현주의적이고 거대한 인형의 무대화와 스콧트 극단(Squat Theatre)의 작품들에서 등장하는 거대한 인형이 극의 형식을 결정하는 주요한 모티프가 되었음은 주지의 사실이다[16][17]. 따라서 조형미와 상징성이 뛰어난 동래야류의 가면미학에서 새로운 공연형식 및 연극콘텐츠 창조의 모티프를 발견해내고 동시대성을 반영한 가면의 변형 또는 새로운 가면의 창조가 이루어져야 하겠다.

### 1.3 연극미학의 수용

동래야류가 마당이라는 열린 공간에서 공연되는 환경적 요소 때문에 관객을 극에 집중토록 하는 극의 긴장성 구축을 위하여 ‘동화-이화의 반복·축적·순환의 원리’로 극을 구조화하였는데, 이 구조는 새로운 공연형식의 측면에서 수용할 수 있다. 전통서구연극이 프로시니엄 아치 극장의 닫힌 구조 속에 갇힌 후부터 제의와 놀이에 의한 커뮤니티스의 경험은 불가능해져 버렸다. 또한 연극형식은 수동적인 관객경험을 제공하는 환영주의 연극 창조에 국한될 수밖에 없었다. 따라서 동래

야류의 열린 구조의 무대적 수용을 통하여 새로운 대안 연극 형식을 창조하기 위한 핵심적인 모티프로 적용할 수 있다.

한국전통극 연극미학의 기본원리로 보았던 ‘신명놀이’는 축제성을 바탕으로 하는 놀이판과 그 놀이판에서 연희되는 음악과 춤사위, 그리고 재담과 몸짓 등으로 표출된다. 그러나 신명나는 무대, 흥겨운 무대를 위해서는 연희자, 즉 배우가 먼저 자발적으로 신명나지 않으면 안 된다. 리얼리즘 배우들이 제아무리 관객들로부터 능동적인 반응을 이끌어내려 하고 관객과 함께 신명나게 어우러지는 무대를 창조하려고 해도 한계가 있는 것은 배우 스스로 커뮤니티스를 야기할 수 있는 신명놀이를 하지 못함에 기인한다. 리얼리즘 연기가 대화연기를 바탕으로 하고 있음을 이해하면 쉽게 수궁이 가는 문제이다. 리얼리즘 연기가 언어보다 음악과 춤으로 표현되는, 생각이나 감정표현보다는 몸짓표현에 의존하는 연희의 공연특성에 반하기 때문이다. 그렇기 때문에 배우가 흥겨운 우리 음악과 춤에 취해서 자발적으로 어깨를 들썩이고 굴신하며 신명을 일으키지 못한다면 배우와 관객이 함께 어우러지는 신명나는 커뮤니티스의 놀이판을 형성해내지 못하는 것이다. 따라서 신명놀이를 구현하기 위해서는 우선 배우가 무대 위에서 자신의 몸과 마음에 신명을 일으킬 수 있어야 하겠다.

리얼리즘 연기를 포함한 언어중심주의 배우들이 구현하기 어려운 전통연희의 시적이고 은유적인 대사들은 훈련된 연희자의 육체성을 통해서 드러난다. 말하자면 전통연희의 연기술은 양식화되고 약호화된 몸짓으로 대화하고, 몸짓을 통해 정신을 드러내는 것이라고 할 수 있다. 해학, 풍자, 기지 등이 모두 몸짓에 의한 상징과 은유적 대화인 것이다.

## 2. 텍스트 창조

### 2.1 텍스트의 내용과 구조

텍스트의 내용은 특정한 내용에 국한할 필요는 없다. 왜냐하면 대안연극으로서의 연극실험은 내용이 아닌 형식적인 측면에서의 실험이기 때문이다.

동래야류의 연희형식 및 연극미학을 무대적 수용으로 새로운 연극형식을 창조하기 위해서는 열린 구조의



텍스트가 필요하다. 열린 구조의 텍스트란 하나의 형식에 얽매인 형태의 텍스트가 아니라 어떠한 형식에도 적용할 수 있는 열린 구조로 된 텍스트를 말한다.

기존의 희곡을 사용할 경우 열린 구조의 텍스트로 각색하거나 재구성하고, 새롭게 창작한다면 전통연희의 악·가·무를 활용한 몸짓표현을 중심으로 구성하길 권장한다.

## 2.2 텍스트 창조방법

텍스트의 창조방법에는 작가에 의한 창작이 있을 수 있고, 반면에 워크숍에 의한 공동창조 방법이 있을 수 있다. 본 연구자는 후자를 추천한다. 왜냐하면 동래야류가 어느 개인에 의해 창작된 것으로 볼 수 없고, 지방의 향토적인 사회문화적 배경에 의해 형성되고, 전승되는 과정에서 연희자들에 의해 동시대성이 반영되면서 변모되어 왔다. 현재의 연희형식과 내용 또한 그 변모의 과정에 있음을 간과해서는 안 된다. 따라서 동래야류의 무대적 수용에 의한 새로운 연극 콘텐츠는 개인의 아이디어로 생성되는 것보다 공연인류학적 접근에 바탕을 둔 공동창조로 창작되도록 하는 것이 열린 구조의 연극형식 실험방법으로 적합하다고 할 수 있다. 또한 콘텐츠의 내용과 형식의 표현은 배우의 역량에 따라 좌우될 수 있기 때문에 창작집단의 구성원의 특성을 무시할 수가 없는 점도 간과할 수가 없다. 텍스트는 공연인류학적 관점에 의한 집단의 공동 목표와 비전을 달성하기 위하여 배우들이 악·가·무를 연마하고, 전통적인 대사법인 토리의 자유로운 구사능력을 터득해야 한다.

리얼리즘 연기가 중심이 되어 있는 연기교육의 현상 위에서 공연인류학을 바탕으로 한 미학적 연기, 즉 양식적이고 약호화된 연기술을 연마한다는 것은 참으로 어려운 과제이다. 다행스럽게도 경성대학교 연극영화학부는 동래야류 전수학교로 지정되어 있어서 4년 동안 동래야류 연희의 모든 과정을 전수받고 있으므로 동래야류의 무대적 수용을 가능케 하고 있다. 따라서 동래야류를 포함한 전통연희의 무대적 수용을 위해서는 배우들이 전통연희 보존회나 전수회관 등에서 집중적으로 전수를 받는 방법을 권장한다.

## 3. 무대적 수용의 실제

본 연구자는 동래야류의 무대적 수용에 의한 연극형식 및 텍스트를 창출하는 과정을 지도하여 새로운 연극 콘텐츠를 완성하여 실제 공연을 올림으로써 그 결과로서 공연성 평가와 대안연극으로서의 새로운 가능성을 도출해낼 수가 있었다.

연극형식 측면에서는 동래야류의 네 과장뿐만 아니라 동래야류를 준비 하는 과정에서부터 마무리 과정까지 전 과정을 분석한 후, 동래야류의 악·희·극의 요소를 선별하여 수용하여, 결과적으로 놀이마당형식을 토대로 한 열린 구조의 연극형식을 창조했다.

텍스트는 우리의 근대소설 중에서 일제시대를 배경으로 도시 하층민의 비참한 생활상을 사실적으로 그려낸 단편 문학의 수작으로 손꼽히는 현진건의 “운수 좋은 날”을 선택하여 동래야류의 무대적 수용에 의한 연극형식에 적합하도록 재구성하였다.

텍스트창조방법은 공동창조의 방법을 선택하였으며, 동래야류 전수학생들을 중심으로 악·가·무를 연마하게 하였고, 동시에 배우들과 함께 텍스트 창조 및 구축 작업을 진행하였다.

### 3.1 연극 콘텐츠 <운수 좋은 날> 창출

작품명은 원작의 명칭을 그대로 쓰기로 하는 대신에 현진건의 단편소설 “운수 좋은 날”이 김침지의 1인칭 시점(視點)에 의해 현재 진행형으로 전개되었다면, 창작극 <운수 좋은 날>은 소설의 시점(時點)으로부터 10년이 지난 시점(時點)에서 김침지의 아들 개똥이의 1인칭 시점(視點)으로 전개하였다.

작품의 구성은 배경을 현재 시점의 개똥이의 ‘운수 좋은 날’을 전개하면서 10년 전의 김침지의 ‘운수 좋은 날’을 극중극 형식으로 전개하여 현재와 과거의 병치 및 순환구조로서 작품의 비극성을 유지하면서 공연성을 극대화하는데 초점을 맞추었다.

작품의 형식은 동래야류의 고유한 형식인 놀이 중심의 마당극 형태의 변형으로서 열린 형식을 추구하였다.

극의 열린 형식과 극중극 형태를 효과적으로 표현하기 위하여 민속적인 소재를 극적인 매개체로 첨가하였다. 민속적인 문화로서의 가치가 있는 도깨비를 등장시

켜 현재의 개똥이로부터 10년 전의 김침지 시점으로 놀이를 이용하여 자유롭게 넘나들도록 구성하였다. 도깨비들이 가면을 쓰고 벗음에 따라 개똥이의 리얼리즘과 김침지의 놀이판이 자유롭게 전환되도록 하였다.

동래야류가 탈놀음이기 때문에 가면연기는 동래야류의 독자적이고 독창적인 연극성을 떠받치고 있는 지배적인 공연미학이라고 할 수 있다. 따라서 동래야류의 전통 가면의 조형성으로부터 참가자들의 상상력과 아이디어를 수용하여 새로운 형태의 가면을 조형해내었다. 또한 동래야류의 탈놀음에서 포착된 가면연기기술을 연구하고, 가면을 벗었을 때의 사실적인 연기와 미학적으로 완성된 가면연기의 자유로운 전환을 통하여 극의 재미뿐만 아니라 공연성을 극대화하였다.

가면의 사용과 가면연기기술의 개발은 동래야류의 음악과 춤사위를 통하여 새롭게 구조화하였다. 동래야류의 음악과 춤사위의 훈련을 통하여 배우들이 악·가·무를 자유롭게 표현할 수 있게 됨에 따라 연극의 형식이 구체화할 수 있었다.

무엇보다 중요한 것은 이러한 텍스트의 내용과 연극형식이 관객과 어우러질 수 있는 놀이판을 형성하는 배우들의 연기술이었다. 다름 아닌 '신명풀이'에 바탕을 둔 흥겨운 몸짓연기가 그것이었다. 이를 위하여 사실적인 감정의 표현이나 정서의 사실적인 묘사는 제한되었고, 대신에 양식화되고 약호화된 언어와 몸짓 연기술을 적용하였다. 마치 정형화된 약속이나 일정한 규칙 안에서 자유롭게 놀이를 하는 것과 같은, 그래서 스토리의 전개보다는 흥겨운 놀이판 위에서 관객들이 극의 주제나 의미를 고민함이 없이 무대에서 벌어지는 흥겨운 놀이판에 취해 함께 합류되도록 하였다.

### 3.2 공연의 결과

전술한 바와 같이 공동창조과정을 통해 제작된 <운수 좋은 날>의 공연은 교내 공연과 젊은연극제 참가, 그리고 제5회 거창전국대학연극제 참가를 통해 객관적인 평가를 받았다. 3회의 공연 참가 중에서 공식적인 경연대회로서 객관적인 평가가 이루어졌던 거창전국대학연극제의 결과를 토대로 공연의 결과를 기술하기로 하겠다. 다음은 <운수 좋은 날>에 대한 단체심사평이다.

“<운수 좋은 날> -현진건의 동명 단편소설을 각색한 작품인데, 탈춤의 형식을 빌려 놀이의 개념으로 풀어헤친 점이 특이하고 돋보인다. 상당한 수준의 정교한 춤사위를 보여주면서 이야기의 흐름도 놓치지 않고 해서 이러한 공연에서 흔히 만나는 영성함이 없어 가상하다. 개똥이의 연기가 돋보이는 가운데 전원이 일체감을 보여주는 기력을 발휘했다[18].”

이상과 같은 매우 긍정적인 평가로 단체상을 수상함에 이어 연출을 맡은 윤\*\*양이 희곡상을, 개똥이 역의 김\*\*양이 최우수연기상을, 치삼이역의 이\*\*군이 연기상을 수상하는 등 총 4개 부문에서 수상하게 되었다 [16]. 동래야류의 무대적 수용의 첫 번째 시도로서는 괄목할만한 성과가 아닐 수 없다. 이로서 동래야류의 무대적 수용에 의한 연극실험의 결과가 새로운 연극형식의 창조, 수준 높고 정교한 춤사위, 공연의 완성도, 공동창작에 의한 일체감, 양식적 연기와 사실적인 연기의 조화, 놀이성에 바탕을 둔 공연성의 극대화에서 긍정적인 평가가 내려졌다.

이상의 <운수 좋은 날> 공연의 제작과정과 공연의 결과가 현대의 한국연극이 당면한 대안연극으로서도 긍정적 평가가 도출되기 위해서는 이와 유사한 연극실험이 끊임없이 시도되고 실행되어짐으로서 그 가능성이 높아진다 하겠다.

## IV. 결론

동래야류의 무대적 수용을 통한 연극 콘텐츠 창출 가능성을 모색하기 위하여 동래야류를 공연인류학적 방법으로 탐찰하였다. 그 과정에서 도출된 동래야류에서 전승되어 온 공연문화의 전통인 악·회·극의 요소로부터 동래야류의 독자성과 독창성을 도출하여 현대연극의 대안으로서의 새로운 연극 콘텐츠의 창출 가능성을 모색하였다.

악·회·극의 무대적 수용에 있어서는 동래야류의 지방 향토적인 음악과 춤사위의 수용에 대하여 고찰하였고, 놀이와 가면의 수용, 연극미학의 기본원리인 신명풀이의 수용과 수용방법에 대하여 고찰하였다. 그리고

이러한 무대적 수용의 일환으로 텍스트를 구상하여 연극 콘텐츠를 완성하는 방법을 기술하였다. 마지막으로 이러한 과정으로 창출된 연극 콘텐츠의 실제 공연과 공연의 평가로서 현대 한국연극의 대안을 제시하는 연극 실험의 가능성을 추론하였다.

**참 고 문 헌**

[1] 사진실, *공연문화의 전통*, 태학사, 2002.  
 [2] 서연호, *야류·오광대 탈놀이*, 열화당, 1989.  
 [3] 엄옥란, “오제니오 바르바의 연기론-연극인류학적 접근을 중심으로”, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 1996.  
 [4] T. Victor, *The Anthropology of Performance*, PJC Publications, 1986.  
 [5] S. Richard, *Between Theater and Anthropology*, University of Pennsylvania Press, 1985.  
 [6] 정상박, *오광대와 들놀이연구*, 집문당, 1986.  
 [7] 정상박, “낙동강과 탈놀이 연구의 반성”, 동남어문논집 제20집, pp.203-217, 2005.  
 [8] 조동일, *카타르시스 라사 신명풀이*, 지식산업사, 1997.  
 [9] 동래야류보존회, *동래들놀이*, 세명출판사, 1989.  
 [10] 김경남, *동래야류*, 화산문화, 2000.  
 [11] 최상수, *동래야류*, 문화재관리국 중요무형문화재 지정자료, 1965.  
 [12] 조동일, *탈춤의 역사와 원리*, 흥성사, 1979.  
 [13] 강용권, *야유·오광대*, 형설출판사, 1977.  
 [14] 김익두, “한국 탈놀이의 공연학적 해석”, 가면극이 종합적 고찰, 한국공연문화학회, 도서출판 박이정, pp.45-84, 2010.  
 [15] 로제 카이와, 이상률 옮김, *놀이와 인간*, 문예출판사, 1994.  
 [16] 권진경, “무대분장적 관점에서 고찰한 피터 슈만의 가면기법에 관한 연구”, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 2004.  
 [17] B. Eva and K. Anna, *Squat Theatre*, Artists

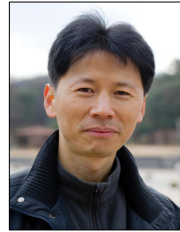
Space, 1996.

[18] <http://kift.or.kr/bbs/zboard.php?id=notice&no=228>

**저 자 소 개**

이 기 호(Ki-Ho Lee)

정희원



- 1996년 2월 : 중앙대학교 예술대학 연극학과(문학사)
- 2001년 2월 : 중앙대학교 대학원 연극학과(연극학석사)
- 2005년 2월 : 중앙대학교 대학원 연극학과(박사수료)
- 2008년 3월 ~ 2010년 2월 : 경성대학교 연극영화학부 초빙외래교수
- 2010년 3월 ~ 현재 : 경성대학교 연극영화학부 전임강사

<관심분야> : 연극연출, 실험극, 연기, 배우심리상담 연극콘텐츠