

클라운 분장 코디네이션의 카니발리즘적 특성 연구

장 미 숙[†]

경북도립 경도대학 뷰티디자인과

A Study of Clown Makeup Coordination's Carnivalism

Mee-Sook Chang[†]

Dept. of Beauty Design, Gyeongdo Provincial College

(2007. 1. 25. 접수/2007. 2. 23. 채택)

Abstract

This study was motivated not only by the curiosity of clown as a comedian, but also by the clown's special makeup coordination. To analyze the clown makeup coordination Carnivalism, the researcher inquired 1) clown's meaning, sorts, periodic roles and stages, 2) Mikhail Bakhtin's Carnival theory, and 3) makeup coordination of clowns (Harlequin, Pierrot, Auguste and White Face Clown) as the theoretical background. The clown makeup coordination carnival characteristics were shown in masquerade, amusement and ambiguity. The masquerade was expressed on the mask for Harlequin and white makeup for Pierrot, Auguste and White Face Clown. The amusement was revealed on the fall and the inharmony of the grotesque makeup and childish costumes. And also the ambiguity was expressed on the sexless and the infant of clown's real nature and costumes.

Key words: Clown(클라운), Carnivalism(카니발리즘), Masquerade(가장성), Amusement(유희성), Ambiguity(모호성)

I. 서 론

오늘날 서커스(circus)와 팬터마임(pantomime) 무대에 등장하는 서구의 익살꾼 피에로는 ‘어릿광대=피에로(Pierrot)’라는 공식이 적용될 정도로 어릿광대의 전형적인 모습으로 인식되고 있으며 일명 ‘피에로 분장’이라 불리는 빨간 코, 화려한 색의 가발, 주름이 큰 러플 칼라(ruffle collar)가 달린 알록달록한 의상은 그 시각적 명료성으로 인해 광대 연기의 재미와 효과를 배가시키는 역할을 한다. 그러나 광대에 대한 선행연구로는 우리나라 탈춤에서 연극적 장치로서의 어릿광대 연구¹⁾와 어릿광대의 지역집단에 대한 연구²⁾ 및 하인리히 뵐(Heinrich Böll)의 ‘어느 어릿광대의

견해’(Ansichten eines Clowns)를 분석한 연구가³⁻⁶⁾ 주로 이루어졌을 뿐, 광대의 외적 형태를 완성함으로써 그로테스크한 가장(假裝)의 이면에 사회비판과 휴머니즘을 표출하는 광대 분장에 관한 연구는 미미한 실정이다.

따라서 본 논문에서는 서구의 광대, 즉 피에로를 포함한 광의의 용어인 ‘클라운’(Clown)을 연구 대상으로 선정하고, 오늘날 ‘피에로 분장’의 기원이 된 아를르캥(Harlequin), 피에로(Pierrot), 오귀스트(Auguste)와 화이트 페이스 클라운(White Face Clown)을 중심으로 분장 코디네이션과 그 미적 특성인 카니발리즘적 특성을 분석하는데 연구의 목적이 있다. 특히 카니발리즘적 특성은 카니발 이론(Carnival Theory)을 통해 클라운을 카니발적 인물로 제시한 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 사유체계 안에서 분석하였다. 연

[†]Corresponding author: Mee-Sook Chang

E-mail: kssjms@hanmail.net

구내용은 다음과 같다.

첫째, 이론적 배경으로서 클라운의 개념과 종류, 시대적 역할에 따른 특징 및 주요 활동 무대를 살펴본다.

둘째, 본고의 분석 틀로 제시된 바흐친의 카니발 이론을 고찰한다.

셋째, 대표적인 클라운인 아를르캥, 피에로, 오귀스트와 화이트 페이스 클라운의 분장 코디네이션 특징과 형태를 분석한다.

넷째, 바흐친의 카니발 이론을 바탕으로 클라운 분장 코디네이션의 카니발리즘적 특성을 가장성, 유희성, 모호성으로 나누어 분석한다.

연구방법으로는 사회, 문화, 예술, 철학에 관한 문헌 및 선행연구, 인터넷자료를 중심으로 연구를 진행하였다.

II. 이론적 고찰

1. 클라운

1) 클라운의 개념과 종류

광대를 의미하는 서구의 용어인 ‘클라운’(Clown)은 원래 마을 사람들을 웃기는 무식한 농사꾼으로 미련하고 웃기는 친구, 익살꾼, 바보를 의미하는 켈트어에서 유래되었다⁷⁾.

클라운이 사제(司祭)로 출현한 것은 고대 원시사회에서 난쟁이라는 기이한 외형과 우스꽝스러운 행위로 제의를 주관하던 것에서 기인한다. 특별한 감정을 불러일으키기 위한 도구인 의상과 가면으로써 탈일상의 세계, 즉 신성한 세계와 접하게 되고 이 순간 가장을 한 클라운은 신격화되었다⁸⁾. 클라운은 현실의 인간세계와 신성한 공간인 신의 세계를 연결하는 매개자적 존재였으며, 그의 우스꽝스러운 행위는 단순한 웃음만을 야기하는 것이 아니라 그 이면에 신성발현을 소망하는 제의의 질차였다.

아리스토텔레스(Aristotle)는 익살광대(Buffoon)와 바보(Fool)에 대해 언급하면서 ‘익살광대는 지루하고 켄체하는 사람이거나 완전히 경솔한 성격이며, 바보는 아주 유쾌한 사람이나 신성한 클라운’이라고 하여⁹⁾ 클라운의 순수함을 긍정적 시각에서 바라보았다. 반면, 페기 벡(P. Beck)¹⁰⁾은 ‘바극을 기쁨으로 바꾸는 것이 바보의 가장 큰 선물’이라고 언급하면서 클라운의 삶과 외로운 바보의 삶의 차이점은 클라운이 인류

의 요구와 필요, 사랑 속에 있다는 점을 지적하였다. 또한 관객으로부터의 웃음 물결, 클라운이 나타나는 순간의 기쁨은 신성한 클라운에 이르게 하고 그를 춤추게 만들며, 슬픔은 클라운과 관객이 같은 배, 즉 ‘같은 바보들의 배¹¹⁾’에 있음을 인식할 때 벗어진다 고 하였다.

그러나 현대적 관점에서 클라운은 신성 차원보다는 익살스러운 존재 혹은 사회의 우울한 요소를 반영하는 거울 같은 존재, 비극적 예술가로 등장하고 있으며¹²⁾ 서커스 클라운(Circus Clown)과 동의어로도 사용되고 있다¹³⁾. 서구 클라운의 종류에는 제스터(Jester), 아를르캥(Harlequin), 피에로(Pierrot), 조이(Joey), 화이트 페이스 클라운(White Face Clown), 오귀스트(Auguste), 트랩프(Tramp), 악상트리끄(Excentrique), 무슈로얄(Monsieur Loyal) 등이 있다. 제스터는 중세 귀족이 고용했던 어릿광대이고 아를르캥은 16세기 후반 중세 이탈리아 무언극의 어릿광대이며 피에로는 17세기 후반 중세 프랑스 무언극의 어릿광대이다. 조이는 1805년 등장한 서커스 광대로, 재주넘기, 엉덩방아, 떠들썩하게 치고 박는 연기를 하였다. 화이트 페이스 클라운과 오귀스트는 콤비 익살꾼으로 1860년대의 저속한 코미디에 등장하였고 트랩프는 헤진 웃에 딸기코를 한 털보 방랑자로 1900년대 미국 타입의 어릿광대이다. 악상트리끄는 뮤직홀에서 공연을 하는 프랑스 희극배우이며 무슈로얄은 서커스 장에서 연미복 차림으로 순서의 진행을 맡은 사람이다¹⁴⁾.

2) 클라운의 시대적 역할과 특징

(1) 고대 : 신성성 발현을 통한 카니발 요소로서의 클라운

신성성 발현을 통한 카니발 요소로서의 클라운 역할은 나라, 궁정, 귀족 또는 일반인의 불운을 피하기 위해 축제 제식을 주관하던 사제로서의 역할과 신에 바쳐진 희생 제물로서의 역할로 구분된다. 카니발은 자연신을 섬기던 고대 그리스와 로마 신화의 이교도적 행사와 관련되어 추수가 끝나는 가을이 되면 농업의 신인 새턴(Saturn)을 기념하는 농신제(Saturnalia)를 지냈고, 이 기간 동안 사람들은 흥청거리며 큰 잔치를 벌였다. 중세와 르네상스 시대 사람들은 1년 중 3개월을 카니발에 할애할 정도로 카니발은 그들의 삶에서 매우 중요한 역할을 담당하였으며 각종 축제, 제식, 의식 등을 포함하였다¹⁵⁾.

클라운은 파라오(Parao)가 통치하던 고대 이집트시

대부터 18세기까지 활발한 활동을 하였다. 궁정에서 클라운을 고용했던 최초의 기록은 이집트의 제5왕조까지 거슬러 올라간다. 파라오는 남쪽지방에서 데려온 피그미(pigmy)족들에 대해 큰 가치를 부여하고 그들을 고용해 춤을 추게 하거나 클라운으로 삼았다. 클라운은 예연자적인 힘을 받은 사람으로 간주되어 카니발 축제에서 제식을 주관하는 종교의식의 기능을 수행하였다.

신체적으로 왜소하거나 장애를 가진 클라운을 고용했던 것은 즐거움뿐만 아니라 클라운의 조롱을 받음으로써 행운을 얻기 위한 목적도 있었다. 당시에는 지독한 조롱을 받으면 나쁜 운명이 조롱을 받는 사람에게서 무례하게 조롱하는 사람한테로 옮겨간다는 믿음이 있었기 때문이다. 이를 통해 불 때 클라운의 기원은 왕족들이 신이 저주에 의한 불운을 피하기 위해 클라운을 제물로 쓴 속죄양에서 시작된 것으로 보인다¹⁶⁾. 4세기 로마 황제 콘스탄틴(Constantine) 시대에 신들에게 사람을 산 제물로 바치는 법안이 통과되자, 귀족들이 자신의 집에 고용한 클라운을 제물로 바치게 되면서 불구자나 정신박약자들이 노예시장에서 아주 높은 가격에 거래되기도 하였다¹⁷⁾.

(2) 중세 : 사회비판을 위한 문학적 요소로서의 클라운

클라운이라는 인물은 문학이나 연극에서 중요한 요소이기도 하다. 바보 광대를 내세워 사회의 나약함, 사악함, 기괴한 것들을 표현했던 우인 문학(愚人文學, Fool's Literature)은 15-17세기 유럽 전역에 유행했던 우화적인 풍자문학이며, 그 대표적인 예로 세바스찬 브란트(S. Brant)의 '바보들의 배'(Das Narrenschiff, 1494)를 들 수 있다. 이 시에서는 바보의 천국인 나라고니아(Naragonia)로 가는 배에 모인 100명 이상의 바보들이 나오는데, 종교개혁 이전의 로마 가톨릭 교회의 부패상을 통렬하게 풍자한 작품으로 라틴어·독일어·네덜란드어·프랑스어로 번역되었고, 알렉산더 버클리(A. Berkely)의 '전 세계 바보들의 배'(The Shyp of Follys of the Worlde, 1509)로 개작되었다. 또한 토마스 무르너(T. Murner)의 시 '바보들의 액막이'(Narrenbeschwörung, 1512)와 에라스무스(D. Erasmus)의 '우신 예찬'(Encomium Moriae, 1509) 등 신랄한 도덕적 풍자문학의 발달을 촉진하였다¹⁸⁾.

(3) 근세 이후 : 익살꾼 역할을 통한 희극적 요소로서의 클라운

16세기 후반, 이탈리아 코메디아 델라르테(Commedia

dell'arte) 순회극단이 아를르켄이라고 부르는 클라운의 전형을 개발한 것이 클라운이 직업적인 희극 배우로 등장한 계기가 되었다. 아를르켄은 알랑쇠로 시작했지만 곧 검은 반가면(半假面)을 쓰고 박쥐나 막대기를 가지고 다니면서 상대방의 궁둥이를 세계 건너차는 등 법석을 떠는 희극적인 험잡꾼으로 발전하였다. 영국의 클라운은 중세 신비극에서 때로는 악마까지 속이는 익살꾼과 장난꾸러기 악한(the Vice)에서 유래하였다. 초기 직업적인 연극 무대에서 명성을 얻었던 윌리엄 캠프(W. Camp)와 로버트 아민(R. Amin)은 셰익스피어(Shakespeare) 극단에서 연기하였는데, '뜻대로 하세요'(As You Like it)의 터치스톤(Touchstone)과 '리어왕'(King Lear)의 클라운, '한여름 밤의 꿈'(A Midsummer Night's Dream)의 보텀(Bottom), '베니스의 상인'(The Merchant of Venice)의 랜슬롯 고보(Lancelot Gobbo) 등은 셰익스피어의 유명한 클라운 캐릭터이다¹⁹⁾. 17세기 영국의 순회극단 배우들에 의해 극단의 클라운이 독일에 소개되었는데, 독일 배우 픽켈 헤링(P. Hering)은 터무니없이 큰 구두, 조끼, 모자, 풀을 뺏뺏하게 먹인 크고 높은 주름의 칼라가 달린 의상으로 매우 인기가 있었으며 이것은 지금도 거의 변함없이 클라운 의상으로 무대에 등장한다²⁰⁾.

3) 클라운의 주요 무대

(1) 마임과 팬터마임

마임은 대사 없이 몸짓 표현만으로 사상, 감정을 표현하는 연극적 형식으로 무언극(無言劇)이라고도 하며, 팬터마임과 거의 동의어로 사용되고 있다. 마임이 하나의 작품으로 쓰이게 된 것은 B. C. 5세기경 시실리(Sicily)의 에피카르무스(Epicharmus)와 B. C. 3세기경 코스 섬(Island of Kos)의 헤로다스(Herodas) 등에서 시작되어 이탈리아, 그리스에도 퍼져나가 독자적인 예술의 형태를 갖추게 되었다²¹⁾.

특히 팬터마임이라는 용어는 그리스어 판토(panto)와 미모스(mimos)에서 유래된 것으로 로마에서 가장 발달되었는데, 판토는 '모든 것'을 의미하고, 미모스는 '흉내내는 사람'을 의미함으로써 극 속의 배역 또는 극 자체를 의미하기도 한다. 고대 그리스에서 초기 마임은 신들과 영웅들을 취급한 신성한 이야기에 한정하기로 법제화되어 있었으나, 점차적으로 인기 위주의 마임과 언어, 노래, 춤의 혼합물이 되었다. 따라서 궁정 중심이었던 마임이 점차 일반 서민층에 퍼고들면서 대중의 취향에 유합하여 저속화되자, 당시

강한 발원권을 가진 교회의 반대에 부딪히게 되었는데, 특히 성 아우구스투스(St. Augustus)는 ‘판토마임은 도덕적으로 서커스보다 더 위험하다. 그것은 죄악적인 욕정을 표현하며 여성들의 미적, 성적 흥분을 불러 일으켜 추잡한 유희를 일으킨다’고 비판하기도 하였다²²⁾.

영국에서는 팬터마임이 병어리 구경거리(dump show)라는 용어와 함께 사용되었으며, 이는 16세기 이탈리아식 희극으로 발전하여 코메디아 델라르테의 탄생을 가져오게 되었다²³⁾. 오늘날 마임은 고대 로마와 그리스로부터 발생되어 코메디아 델라르테를 통하여 현재에 이르게 된다.

(2) 코메디아 델라르테

코메디아 델라르테(Commedia dell'arte)는 이탈리아 순회 희극단의 명칭으로, 당시 800여개의 시나리오를 보유하고 있었고 그 아웃라인은 그대로 유지한 채 다양한 방법으로 계승, 발전되어 현대 클라운의 주요 원천으로 인정되고 있다.

처음 기록은 1582년의 ‘주인/하인 쇼’(Master/Servant Show)에서 발견된다. 목적은 순수한 오락으로 웃음을 유발하는 것이 특징이었는데 연극과 음탕한 유머를 포함하여 가난한 사람들이 부자들을 비웃을 기회를 제공하였다. 그러나 코메디아 델라르테가 대중화됨에 따라 캐릭터들은 모든 계층의 사람들에게 받아들여지게 되었다²⁴⁾.

코메디아 델라르테의 전형적인 캐릭터는 크게 2가지 그룹으로 나뉜다²⁵⁾. 첫째, 전문인들(the Professionals)인데, 그들은 구두쇠(Pantaloon), 의사(Doctor), 군인(Captain)으로 ‘성공’을 상징한다. 구두쇠는 나이가 많은 상인으로 젊은 여성을 유혹하기 위해 부와 지위를 이용하려하나 항상 실패한다. 너무 뚱뚱하고 느린 행동의 그는 눈과 코에 갈색 가면을 쓰고 어두운 색상의 옷을 입는다. 의사는 변호사이자 교수로 박식한 인물이나 아무 때나 끼어드는 캐릭터이며 짧고 역센 콧수염이 붙은 블랙 가면을 사용한다. 군인은 군대와 사랑의 정복을 자랑하나 속으로는 겁쟁이인 캐릭터이다. 실크 제복과 긴 칼을 차고 거친 턱수염과 큰 코가 붙은 살색 가면을 사용한다. 두 번째는 하인(the Servants)으로, 전문인들 보다 더 젊고 매력적인 캐릭터들이다. 브리엘로(Brighello)는 항상 부자 주인에게 고용되고, 사랑의 중재자 역할을 한다. 그는 살인자, 도둑이지만 또한 매력적이고 기타와 노래를 잘하는 양면적 인물이며 다른 캐릭터들과 달리 예측할 수 없

는 인물이기도 하다. 그는 길고 갈고리 모양의 코가 있는 노란색 반가면을 사용한다. 펄시넬로(Pulcinello)는 가장 나이가 많은 하인으로, 주위를 집중시키기 위해 소리 지르거나 크게 웃는 진취적이고 힘이 넘치며 강한 인상을 주는 인물이다. 가장 유명한 펄시넬로는 어릿광대인 아를르퀵(Harlequin)이다. 처음에 그는 사랑에 영원히 빠져버렸던 바보로, 다른 배역들에게 야단맞고 교정 당하는 인물이었으나 점차 교활해져 욕심 많은 악당, 장난꾸러기로 캐릭터가 발전되었다. 페드로린(Pedrolino)은 항상 사랑에 빠지는 감성적 인물이지만 너무 수줍어해서 진실 된 감정을 알리지 못하며 순진하여 의심 없이 모든 것을 믿어버리는 성격이다. 이는 아를르퀵의 조롱 대상으로 창조되어 프랑스 피에로의 원형이 되었다.

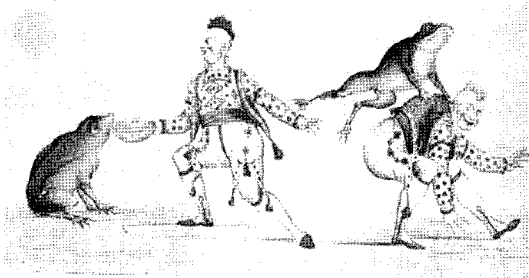
(3) 서커스

서커스(circus)는 코메디아 델라르테의 전통을 이어받았으나 내용보다는 형식면을 부각시킨 버라이어티 쇼(variety show)의 형태로 전개된 클라운의 무대이다²⁶⁾.

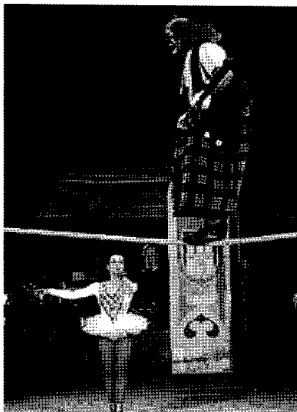
서커스의 어원은 고대 로마시대 전차의 바퀴 혹은 원형극장의 울타리를 의미하는 라틴어 ‘키르쿠스’(circus)에서 파생되었고, 1782년 찰스 휴스(C. Hughes)가 만든 ‘로열 서커스’(Royal Circus)에서 서커스라는 이름이 최초로 사용되었다. 오늘날 서커스는 ‘링’(ring)이라 불리는 원형 공연장에서 동물 연기나 사람들의 곡예(acrobat), 퍼레이드(parade), 팬터마임이 조직화된 공연자들의 집단 쇼를 의미한다²⁷⁾.

중세와 르네상스 시대의 장(場)에서 유사한 조직이 발견되며, 초기의 장은 유희거리를 곁들인 상거래를 위한 것이었으나 상업이 발전하여 도시에 상설장이 형성됨에 따라 비상설장이 주로 오락만을 위한 곳으로 발전하게 되었다. 현대적 의미의 서커스는 1768년 영국의 곡마사 필립 애슬리(P. Astley)가 ‘빠른 속도로 원형 공연장을 돌고 있는 말 등 위에서는 것은 원심력 때문에 가능한 일’이라는 것을 발견하면서부터 시작되었다. 그는 마상(馬上) 곡예와 클라운 공연, 공중제비, 줄타기와 저글링, 접시곡예 등 서커스의 기본적인 요소들을 갖추는데 기여하였다. 1825년 미국의 퍼디 브라운(Purdy Brown) 흥행사에 의해 텐트식 서커스의 아이디어가 나오게 되었다²⁸⁾.

진정한 의미에서 최초의 서커스 클라운으로 평가되는 조지프 그리말디(J. Grimaldi)는 1805년 영국에 처음 모습을 드러냈는데 ‘조이’라는 닉네임으로 불리



<그림 1> 조이 분장을 한 Grimaldi
<http://enc.daum.net>.



<그림 2> 서커스단의 클라운
<http://enc.daum.net>.

며 재주넘기, 엉덩방아, 떠들썩하게 치고 박는 연기로 인기를 얻었다. <그림 1>²⁹⁾은 1811년 코벤트 가든 (Covent Garden) 공연에서 클라운 분장을 한 조지프 그리말디이다.

<그림 2>³⁰⁾는 독일 서커스단의 클라운이 외줄타기를 하고 있는 모습으로, 대머리 주변에 빨간 웨이브 머리가 붙여진 가발과 빨간 코는 시각적 집중과 동시에 재미를 유발하고, 통이 크고 험렁한 체크무늬 바지는 정제되지 않은 모습이며 바보스러움을 연출한다. 그러나 외모와 달리 악기를 연주하며 외줄을 타는 모습은 긴장감과 경이로움을 불러일으킨다.

(4) 무성영화

무성영화 또한 마임과 서커스 클라운을 위한 자연스런 무대 중 하나였다. 무성영화란 소리는 없고 장면만 있는 영화로, 영화의 탄생 즉 시기적으로 1895년 뤼미에르 형제(A. Lumiere & L. Lumiere)에 의해 시네마토그래프(Cinematography)가 발명된 이후 1927년 유성영화의 출현 무렵까지의 영화를 가리킨다. 초

기의 무성영화는 프랑스, 북유럽, 이탈리아 등에서 발전하였고 1910년대에는 미국에서 크게 발달하여 희극, 활극 등이 번창하였다. 특히 1920년대 미국 무성영화 예술은 희극뿐 아니라 각 장르를 완성시킴과 동시에 독일의 실내극과 프랑스의 인상파, 전위영화, 소련의 영화를 낳는 등 상당히 수준급이었다³¹⁾. 영화배우 찰리 채플린(C. Chaplin)과 버스터 키튼(B. Keaton)은 코메디아 델라르테의 전통을 직접 계승한 영화 속의 클라운들로, 대중극과 고급 예술극의 간극을 메우는데 큰 역할을 하였다고 평가된다³²⁾. 영국 악단 단원의 아들로 태어나 어릴 때부터 연기를 한 채플린<그림 3>³³⁾은 ‘방랑자’(The Tramp, 1915), ‘황금광’(The Gold Rush, 1925), ‘위대한 독재자’(The Great Dictator, 1940) 등 독보적인 마임과 부랑자 캐릭터로 영화사상 가장 많은 인기를 얻었으며, 그의 작고 몸에 꼭 끼는 양복상의, 험렁한 바지와 뒤뚱거리는 평발 걸음, 애교 있는 행동, 희극적인 콧수염은 가장 현대적인 클라운의 모습으로 남아있다.

키튼<그림 4>³⁴⁾은 배우이자 팬터마임 희극영화 감독으로, 악당들과 싸우는 무표정한 인물의 전형을 창조하였다. 그는 어렸을 때부터 곡예와 팬터마임을 결부시킨 연예 쇼 ‘3총사’에 출연하면서 타이밍(timing)



<그림 3> Charlie Chaplin
<http://uk.imdb.com>.



<그림 4> Buster Keaton
<http://uk.imdb.com>.

의 효과와 익살스럽게 쓰러지는 기교, 그의 상징인 '절대로 웃지 않는 얼굴표정'을 익혔다. 키튼은 영화 '푸줏간 소년'(The Butcher Boy, 1917)에 처음 출연한 데 이어 1920-28년 무성영화의 걸작 '항해자'(The Navigator, 1924), '7번의 기회'(Seven Chances, 1925), '장군'(The General, 1926)을 포함하여 단편영화 19편과 장편영화 10편에서 각본을 맡아 배우로서 보다는 감독으로 더 유명하다.

2. 바흐친의 카니발 이론

클라운을 카니발적 인물로 제시한 바흐친의 견해를 근거로 본고에서는 바흐친의 카니발 개념의 사유 체계 안에서 클라운 분장의 카니발리즘적 특성을 분석하고자 하며, 본장에서선 선행단계로서 카니발 이론에 대해 고찰하고자 한다.

1895년 러시아에서 출생한 바흐친(M. Bakhtin)은 고전학자로서 신학적 문제에 관심을 가진 바흐친 그룹을 이끌면서 당시 마르크스-레닌주의의 탄압을 받기도 하였다. 따라서 생전에 자신의 이름으로 출판한 책은 단 3권 즉, 도스토예프스키(F. M. Dostoevskii)에 관한 책, 라블레(F. Rabelais) 연구서, 그리고 죽은 해 출간되었던 논문집뿐이었다. 그러나 미학과 도덕, 종교 철학에 관한 그의 독특하고도 강력한 사상은 20세기 후반에 들어와서 재발견되고 있으며 문학비평에서만 아니라 인문, 사회과학의 다양한 분야에서 학제적인 새로운 방법론으로서 각광을 받고 있다.

자아와 타자, 자아와 사회를 이어주는 매개체로서 언어를 중시하고, 대화의 개념을 자유의 형이상학을 포함하는 세계관의 기초로 고양시킨 바흐친은 소련의 공식적 문화의 중심지로부터의 추방을 겪으면서 사회의 주변적 관점에서, 중심으로부터 멀어지려는 것의 해방적 힘과, 핵심으로부터 분리된 것들의 다양성을 인식하고 원심적 세력과 구심적 세력 사이의 갈등에 의해 결정되는 문화적 기체의 개념을 발전시켰다. 구심적 세력은 체제를 단일화하고 폐쇄적, 독백적으로 만들고, 유일한 진리의 헤게모니(hegemony)적 공간을 독점화하는 경향을 지닌다. 이러한 구심력은 언어의 전 체제에 만연하며, 언어를 강제적으로 통일하고 표준화하려 하고 문화와 정치, 사회적인 영역에서도 중앙 집중화를 수반하여 공식문화를 형성하려 한다. 구심력은 원심력의 저항을 받는데 원심력은 양면성(ambivalence)을 조장하고 개방성과 일탈을 허용하고자 한다³⁵⁾. 즉 원심력은 문화의 다양한 계층 및

각종 하위문화를 수용하며, 공식문화에 대치되는 민중문화를 형성한다.

바흐친은 그의 스승인 켈렌스키(F. Zelinsky)가 고대 문학에서 민속적 요소의 중요성, 특히 공식문화를 전복하는데 있어 풍자극의 전복적 역할을 강조한 바와 같은 방식으로 르네상스의 고급문화를 희화화하고 전복하는 라블레 소설의 민속적 요소를 강조하였다³⁶⁾. 이를 통해 민중문화의 언어와 몸짓과 의식의 현현(顯顯)을 재구성하고자 한 것이었다. 바흐친은 라블레의 연구를 '웃음의 민중문화에 대한 큰 연구 기획의 첫걸음'이라 묘사하면서³⁷⁾ 카니발(Carnival)을 희극민중문화의 가장 순수하고 완벽한 표현으로³⁸⁾ 평가하였다.

카니발 개념은 민중의 제 2생활을 표현하는 기체로서, 모든 억압적인 기존 질서를 깨뜨리고 세상을 전복시키고 사회적 질서를 재현함으로써 민중이 상징적인 해방의 장으로 들어갈 수 있는 민중적 즐거움을 의미한다. 바흐친은 카니발의 성격을 다음과 같이 지적하였다.

고대 그리스의 오르페우스(Orpheus)³⁹⁾나 디오니소스(Dionysos)⁴⁰⁾의 신화를 활성화시키는 생명력과 에로스(Eros)의 강조, 기존의 권력이나 헤게모니에 대항하는 저항 정신, 모든 개념이나 사물들의 모호성·양면성을 강조하는 상대성의 사상, 우파좌파 가릴 것 없이 모든 이들에게 호소할 수 있는 축제, 세속적인 시간과 거리가 있는 성스러운 장소로서의 축제 등이다.

바흐친은 '카니발적 웃음이 권위와 진리의 변화, 세계 질서의 변화를 지향하고 죽음과 재생, 부정과 긍정이 결합되며 세계에 대한 전체적 조망을 내포하는 웃음'이라는 도스토예프스키의 견해에 동의하면서 카니발의 가장 중요한 측면은 웃음이며 카니발은 웃음을 통해서 죽음을 승화함으로써 종말을 거부하는 양면성의 신화를 정식화한다고 보고, 이를 카니발의 본질적 논리로 보았다⁴¹⁾. 공식적 가치를 카니발적 웃음으로 전복함에 있어 비공식성, 모호성, 반위계성, 가치의 상대성, 권위에 대한 의심·열림, 즐거운 부정부 상태, 그리고 모든 독단에 대한 조롱이 지배하며, 탈정치·탈종교적 성격을 가지면서 혼합주의와 수많은 관점들이 허용된다⁴²⁾.

또한 바흐친은 클라운 문화는 예술과 삶의 중간지대라는 점에서 카니발과의 교차점을 발견하고 클라운을 카니발적 인물로 지적하였다. 광기와 같은 경험, 그리고 감추기 보다는 무언가를 드러내는 가면 쓴 인물 클라운은 양면적이고 모든 것을 감싸 안는 카니발

의 논리를 명확하게 보여주고, 가면은 이행, 변신, 자연적 경계들의 파괴, 조롱 그리고 친근한 변명들과 관련이 있으며, 그것은 삶의 놀이적 요소를 포함한다⁴³⁾고 설명하였다. 특히 중세의 클라운에 대해 ‘이들의 신랄한 재담과 파괴적인 농담 그리고 과장된 몸짓과 가면 뒤에는, 사태를 명증하게 파악하는 비판적 지성의 단초 혹은 이러한 지성의 소유자가 어리석은 세계에 대해서 가질 법한 깊은 상심이 은폐되어 있다’고 지적하였다⁴⁴⁾.

상기의 내용을 바탕으로 논자는 가면을 통해 카니발에서 이행, 변신, 파괴의 논리를 드러내는 특성을 ‘가장성’으로, 카니발의 웃음을 의미하는 특성을 ‘유희성’으로, 가면과 웃음을 통해 유발되는 카니발의 본질적 논리인 양면적 특성을 ‘모호성’으로 상징하고 본문에서 클라운 분장 코디네이션의 카니발리즘적 특성을 분석하는 기제로 제시하고자 한다.

III. 클라운 분장 코디네이션

분장에서는 오늘날 ‘피에로 분장’의 기원이 된 아를르캥, 피에로, 오귀스트와 화이트 페이스 클라운을 중심으로 클라운 분장 코디네이션의 특징을 고찰하고자 한다.

1. 아를르캥

아를르캥(Harlequin)은 직업적인 희극 배우로, 16세기 후반 경 이탈리아 코메디아 델라르테 순회극단에 의해 그 전형이 개발되어 유럽 전역에서 명성을 떨쳤다. 아를르캥의 어원은 아를르캥의 식탐을 빗댄 ‘활는 사람’이라는 뜻의 ‘Il Lecchino’에서 비롯되었다는 설, 단테(Dante Alighieri)의 지옥에서의 악마 중 하나인 ‘Alechino’가 프랑스 무대에서 ‘Hallequin’으로 변했다는 설, ‘Harle’ 혹은 ‘Herle’라는 알록달록한 새에서 비롯되었다는 설 등 다양하며, 프랑스의 문헌학자 뒤샤르트르(P. L. Duchartre) 또한 ‘아를르캥은 모든 전통 인물 가운데 가장 수수께끼 같은 인물’이라고 언급함으로써 아를르캥 연구의 어려움을 짐작케 한다⁴⁵⁾.

최초의 아를르캥은 1572년 유럽의 여러 도시들에서 공연을 했던 가나사(A. Ganassa)로 알려져 있으며, 초기의 아를르캥은 사랑에 영원히 빠져버렸던 바보로, 다른 배역들에게 야단맞고 교정 당하는 인물이었으나 캐릭터가 점차 발전함에 따라, 결코 다치지 않고

항상 다시 일어나며 민첩하게 곡예를 하는 신체적 유연성이 요구되는 역할로 늘 무대 위에서 뛰고 춤추고 재주넘기를 하였다.

그는 웃는 얼굴로 고정된 어두운 갈색 가죽 가면을 사용하는데, 가면은 신체로 말하지 않으면 감정을 드러낼 수 없기 때문에 팬터마임의 완벽한 기술 없이 아를르캥은 존재할 수 없다고 할 수 있다. 가면은 악마 같고 동물적인 느낌을 주는데, 가면의 기원은 베르가모(Bergamo) 지방의 흑인이라는 설, 고대 때 아프리카 노예의 역할을 하기 위해 파피루스(papyrus) 껍데기나 솜겉정으로 얼굴을 시커멓게 칠하고 디오니소스제에서 노래를 했던 사람들에서 연유되었다는 설 등 다양하다⁴⁶⁾. 가면의 이마에는 강한 두개의 주름과 검은 흑이 있으며 코는 찌그러져 있고, 볼에는 두개의 깊은 홈이 패어있어 굶주린 사람의 이미지를 준다. 또한 눈자리에선 둥글고 아주 작은 구멍이 뚫어져 있어서 피를 잘 부리는 사람, 시야가 넓지 않은 사람의 이미지를 준다. 페루치(A. Perrucci)가 ‘우스꽝스러운 품성, 기형, 변형된 얼굴, 만화 같은 코, 뽀족한 이마, 긴 귀 등 가면에서 비롯된 인물의 결점들이 작품에 희극적인 면을 부여한다⁴⁷⁾’고 말한 바와 같이, 아를르캥의 가면은 그로테스크한 조형성을 통해 관객들에게 웃음을 선사한다.

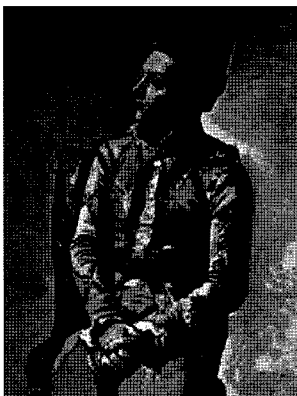
아를르캥의 의상은 그리스 연극에서 반인반수(半人半獸)인 숲의 신 사티로스(Satiros)가 쓴 알록달록한 야수 가죽에서 비롯되었다는 설과, 로마 희극의 익살스러운 인물이었던 부코(S. Bucco)의 옷에서 비롯되었다는 설이 있다. 16세기 초에는 구멍이 나서 그 사이로 살이 들여다보이는 옷을 입다가 구멍을 막기 위해 형겉조각으로 페넨 옷을 입었으나, 17세기에는 누더기 옷의 형겉조각들이 빨강, 초록, 파랑색의 삼각형이 되고 노란색 장식 줄로 그들 사이가 연결되면서 대칭적으로 놓여지게 되었으며, 17세기 말과 18세기에는 이 삼각형이 마름모꼴이 되고 짧은 상의를 입게 되었다. 이러한 의상은 패치(patch)같은 인상을 주며 가난을 상징한다⁴⁸⁾.

16세기 후반 아를르캥의 캐릭터가 좀 더 교활하고 거친 야성과 넘치는 생명력을 가진 욕심 많은 사기꾼, 악당, 장난꾸러기가 되면서⁴⁹⁾ 고전주의자들이 엄숙하고 예의바른 장면에서 그를 추방할 것을 요구할 정도로 규범, 완성, 조화의 미학적 규범으로부터 현격하게 이탈해 있는 인물이며, 삶의 뿌리 깊숙이 내재하고 있는 에너지를 자유분방하게 표출한 인물이었다. 그러나 17세기 후반 프랑스에서는 도미니크(Dominique)

라는 이름으로 대중적 명성을 누렸던 비앙코렐리(D. Biancolleli)가 세련되고 지적이고 우아한 태도와 언어를 선호하는 관객들의 요구에 따라 아를르캥을 부드러운 캐릭터로 변화시켜 무대에서 큰 성공을 거두었다. 또한 세심한 심리 변화와 정열이 배우의 얼굴에 반영되는 것을 선호함에 따라 가면을 쓰지 않고 연기를 하기도 하였다⁵⁰⁾. 이처럼 아를르캥은 ‘사랑에 빠진 바보’에서 ‘활동적이고 환상적인 악당, 장난꾸러기’로, 여기서 다시 ‘길들여지고 빈약한 미소년의 모습’으로의 변화를 겪게 되었다고 할 수 있다. <그림 5>⁵¹⁾는 아를르캥을 묘사한 작자미상의 독일 판화가 작품이다. 눈꼬리가 위로 올라간 그로테스크한 가면과 바지에 찬 방망이는 희극적 요소로, 특히 방망이는 상대방을 공격하고 방어할 때 사용하거나, 자신의 모자를 던져 방망이 끝에 걸고 다른 사람의 얼굴에 던지는 등 신체 연기의 도구로 사용되었다. <그림 6>⁵²⁾은



<그림 5> Harlequin(18세기 초)
Fool of the Kingdom, p.33



<그림 6> Seated Harlequin(Picasso)
<http://www.artcyclopedia.com>.

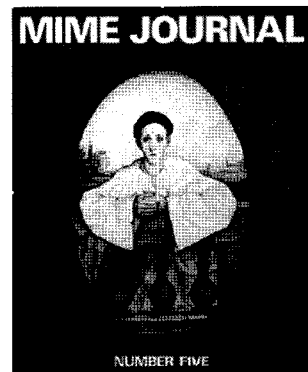
1923년 피카소(P. R. Picasso)의 작품 ‘앉아있는 아를르캥’(Seated Harlequin)으로, <그림 5>와 달리 가면을 쓰지 않은 미소년의 모습으로 상당히 부드럽고 우아한 느낌을 준다.

2. 피에로

17세기 후반 등장한 피에로의 원형은 이탈리아 코메디아 델라르테의 하인역 페드롤린에서 비롯되었다. 피에로는 페드롤린의 단순성은 다소 잃었지만 더욱 연민을 불러일으키게 하였는데 페드롤린은 수줍음 때문에 사랑을 드러내지 않는 반면, 피에로는 상대방의 거절이 두려워 사랑하는 사람에게 접근하지 못한다⁵³⁾는 차이점이 있다.

오리지널 이탈리아 피에로는 몸에 맞지 않는 흰색 수트, 크고 부드러운 챙이 있는 모자를 쓴 얼굴이었다. 1665년 파리에 있는 이탈리아 극단에 입단한 주제페 지라토네(G. Giratone)가 피에로를 프랑스에 소개하여 큰 인기를 얻었다. 지라토네는 피에로 분장 코디네이션으로 주름 잡힌 폭넓은 칼라와 커다란 단추가 있는 흰색의 헐렁한 재킷과 바지, 챙이 넓고 펄럭이는 모자를 착용하고, 가면이 아닌 흰 분장을 사용하기 시작하였다. 특히 흰 분장은 프랑스 소극 배우였던 터루핀(Turlupin)의 영향을 받아 흰색 밀가루를 얼굴에 칠하게 된 것이었다⁵⁴⁾.

19세기 초반 장 드뷔로(J. Deburau)<그림 7>⁵⁵⁾는 1817년 뤼낭빌 극장(Theatre des Funambules)에서 피에로 역할을 맡으면서 ‘사랑에 상심하는 피에로’를 통해 사랑에 번민하며 애수에 찬 피에로를 재창조하였는데 피에로의 우수는 그 후로도 광대와 뿔 수 없는 한



<그림 7> Mime Journal의 표지에 실린 Deburau
<http://www.theater.pomona.edu>.

부분이 되었다. 이처럼 피에로는 맨 처음 아를르캥의 조롱 상대인 페드롤린으로 창조되어 익살꾼의 성격 으로서는 무지하지만 순정의 인물이었으나 점차 부드럽고 우수한 모습으로 변했다. 드뷔로는 곡예적 기술과 춤으로 관중을 사로잡았으며 아무 소리를 내지 않으면서 모든 관중을 웃기거나 울릴 수 있는 ‘마임의 영웅’(hero of mime)으로 불리며 마술사들과 곡예사들의 중심지인 휘낭빌에서 저속 익살극 수준의 마임을 하나의 예술 형태로 발전시키게 된다⁵⁶⁾.

1900년대 초반 영국에서는 원추형 바보모자(dunce's cap)를 쓴 남녀 피에로들이 그룹을 이루어 해안가에서 공연을 하였다. 그들은 해골 모양이 그려진 검정색 스카프, 반짝이는 컬러의 러플(ruff), 버튼(button), 커프스 프릴(cuffs frill)이 있는 흰색 의상을 입었다. 코미디, 노래, 춤, 마술, 촌극을 포함한 이들 공연의 전형으로 삼은 것은 펠리시에(Pélessier)의 시사 풍자극이었다⁵⁷⁾. 이후 피에로는 캐릭터가 발전하면서 시대 비판도 하고 비극적인 입장에 서기도 하며 많은 인기를 모았다. 현대에는 장 루이 바로(J-L. Barrault)가 피에로 역으로 유명하다⁵⁸⁾.

연극적 요소에서 비롯된 클라운 분장은 초기에는 흰색 밀가루를 얼굴에 칠하였으나 메이크업 제품이 개발됨에 따라 워터 베이스(water-based) 메이크업과 오일 베이스(oil-based) 메이크업을 이용하여 화이트 페이스를 만들게 되었다. 워터 베이스 메이크업은 빠르고 손쉬운 방법인 반면 컬러들이 강하고 오래 지속되어 좋은 결과를 가져오며, 오일 베이스 메이크업은 전통적인 ‘그리스 페인트’(grease paint)로 워터 베이스 메이크업보다 더 오래 지속되고 강한 컬러들로 특징지어지며 쉽게 더럽혀지지 않는 장점이 있다⁵⁹⁾.



<그림 8> Harlequin and Pierrot
<http://www.superstock.com>.



<그림 9> Seated Pierrot
<http://www.artcyclopedia.com>.

<그림 8>⁶⁰⁾은 1924년 드레인(A. Derain)의 작품 ‘아를르캥과 피에로’(Harlequin and Pierrot)이다. 아를르캥은 흰색 칼라에 빨강, 노랑, 초록, 파랑색의 마름모꼴 패치 의상을 입고, 모자를 썼으며 가면을 쓰고 있지 않다. 한편 피에로는 큰 러플 칼라와 검정색 버튼 장식이 있는 흰색 의상을 입었다. 이들은 외형적으로, 화려한 색상의 의상 대 흰색의 단순한 의상, 몸에 피트 되는 의상 대 헐렁한 의상, 작은 악기 만들린(mandolin) 대 큰 악기 기타(guitar)라는 시각적 대조성이 효과적으로 표현되어 있다⁶¹⁾.

<그림 9>⁶²⁾는 피카소 작품 ‘앉아있는 피에로’(Seated Pierrot)이다. 흰색 러플 칼라가 있고 가슴 앞 부분에 긴 주름이 잡힌 헐렁한 흰색 의상과 큰 챙이 있는 모자를 착용한 피에로의 전형적인 모습이다. 1917년 장 콕토(J. Cocteau)의 무용극 ‘파라드’(Parade)의 무대 장치와 의상을 맡은 피카소는 당시 무대 위의 인물들에 크게 흥미를 가졌다. 이 무용의 무대 막은 비현실적인 강력한 색채로 만들어졌으며 같은 맥락에서 이 그림 또한 노랑, 빨강, 주홍과 같은 소리 높은 색채들이 피에로의 흰색 의상에 흩어져, 비현실적 분위기를 자아내고 있다.

3. 오귀스트와 화이트 페이스 클라운

오귀스트와 화이트 페이스 클라운은 1860년대에 등장한 서커스 코미디의 콤비이다. 독일어 ‘clumsy’(서투른, 꼴사나운)에서 유래된 오귀스트<그림 10>⁶³⁾는 물건을 떨어뜨리고 실수하고 소동을 일으키는 저속한 익살꾼 캐릭터로, 연속적으로 거침없이 말을 쏘



<그림 10> Auguste Decorated Skin, p.245

아내지만 바보스럽고 엉뚱하고 순진하며, 코는 항상 빨갛고 몸에 비해 크고 불룩한 의상과 터무니없이 큰 신발, 넓은 타이, 오렌지색 가발로 외형적인 모습에서부터 웃음을 자아낸다.

아를르캥의 후예로 평가되는 화이트 페이스 클라운은 지적이고 냉소적이며 거만한 캐릭터로, 낙천적이고 시끄러운 오귀스트와 대조효과를 이루어낸다. 화이트 페이스 클라운은 보통 키가 크고 엘레강스하고, 전통적으로 클라리넷(clarinet)과 기타를 연주한다. 그는 직설적이고 다른 이에겐 명령하길 좋아하며 콤피인 오귀스트의 조크(joke)를 종결시키는 권위적인 형태의 클라운이다. 그는 금색, 은색, 분홍색 등 다양한 컬러의 새싹(sequin)이 있는 반짝이 의상과 눈썹 또는 입 주위에 강하고 심플한 블랙라인이 있는 흰색 분장을 특징으로 한다. 특히 눈썹 라인들은 클라운의 이미지를 확인시켜주는 특징적인 것으로 평가된다⁶⁴⁾ <그림 11>⁶⁵⁾.



<그림 11> White Face Clown Decorated Skin, p.245

오귀스트와 화이트 페이스 클라운은 둘 사이의 적대감을 표현하기 위해 서로가 필요한 존재이며 그들의 관계는 코메디아 델라르테의 전통적 캐릭터 처럼 주인과 하인의 관계와 유사하다. 오귀스트는 화이트 페이스 클라운을 즐겁게 해주려고 열심히 시도하지만 항상 잘못된 방향으로 끝난다. 즉 그가 화이트 페이스 클라운에게 파이(pie)를 던져 주려고 하면, 화이트 페이스 클라운의 얼굴에 맞게 된다. 이는 사회적 질서와 권위에 대한 반위계적 행위로 관객들의 웃음을 자아낸다. 이러한 연유에서 오귀스트는 관객들에게 서투른 광대로 보이지만, 실제로는 능숙한 연기자⁶⁶⁾로 서커스의 재미를 배가시키는 역할을 한다.

IV. 클라운 분장 코디네이션의 카니발리즘

분장에서는 바흐친의 카니발 이론을 바탕으로 클라운 분장 코디네이션의 카니발리즘적 특성을, 카니발에 사용된 가면을 통한 ‘가장성’과 카니발의 웃음을 의미하는 ‘유희성’, 카니발의 본질적 논리인 양가적 특성에 의한 ‘모호성’으로 나누어 분석하였다.

1. 가장성

클라운 분장의 카니발리즘은 가면이라는 이질적 요소의 도입을 통해 일상의 금기를 깨고, 동경과 욕망을 감추는 동시에 드러내는 가장의 이중적 메타포(metaphor)를 의미하며, 존재/비존재, 현실/비현실, 주체/객체의 시선이 교차하는 지점으로서 작용한다.

광대 예술은 역사적으로 단순한 익살꾼으로부터, 심한 장난으로 심술을 부리거나 곡예를 하는 재주꾼 또는 지적이고 우수에 찬 역설적인 희극 광대 등 많은 형태적 변화가 이루어져 왔으나 본질적으로 우스꽝스러운 의상과 행동, 가면 또는 흰색 분장을 하고 표출하는 유희는 전통적인 형태를 보존함으로써 그 가장성을 지속적으로 표출하고 있다.

많은 문화에서 통과 의례에 대한 그들의 존경심, 감정의 표시로 얼굴을 하얗게 칠하는 방법을 쓴다. 또한 화이트 페이스는 죽음을 상징하는 동시에 카니발 축제에서 사용되기도 하였으며⁶⁷⁾ 이는 가면의 일종으로 작용한다. 고대 이집트와 그리스에서 가면을 쓰는 행위의 저변에는 신이라고 믿고 있던 무의식적이고 추상적인 절대적 힘에 인간의 얼굴을 씌움으로

서 신성성을 일상 속으로 이끌고, 자연스럽게 의식 화시키는 ‘변용에의 욕구’가 있었다⁶⁸⁾. 이처럼 가면은 카니발 축제 즉 현기증, 흥분 및 유동성이라는 권위의 공백기에 나타나며, 축제는 세계의 질서 있는 모든 것이 다시 생기를 얻어 나타나기 위해 일시적으로 파괴되는 때이다. 따라서 가면은 재생되기 위한 일시적인 파괴의 형태이며⁶⁹⁾, 가면을 쓴다는 것은 금기를 깬다는 사회적 의미로 받아들여진다. 또한 ‘언어로 표현되지 않는 것을 향한 영원한 동경’을 담고 있는 가면은 익명성을 통해 인간의 존재 속에서 끝없이 생성되는 동경과 욕망을 숨기며 드러내는 이중적 메타포로 사용되어왔다. 문화연구가 김형기는 가면은 욕망의 담지체로, 이때 욕망은 라캉(J. M. E. Lacan)의 ‘결여’가 아닌 들뢰즈(G. Deleuze)와 가타리(F. Guattari)의 ‘생산적 에너지’로서의 욕망을 따르며 중국에는 무목적적 본성을 넘어서 탈주와 해방이하는 역동적 에너지의 흐름을 주도한다고 설명한다. 즉 탈중심, 탈위계, 반의미체계, 위반, 해방, 혁명을 위한 카니발적 구역은 이질적인 것들이 교집하고 억압적인 것들이 해체되는 중간지대로서 신화적/탈신화적, 자연적/비자연적 욕망을 드러내는 가면의 원리와 속성이 만나는 지점으로 간주하고 있다. 이와 유사하게 안소현은 가면의 속성을 인터페이스(Interface), 즉 존재/비존재, 현실/비현실, 주체/객체, 동일자/타자의 시선이 교차하는 차원으로 보고, 가면이 지닌 표상성을 ‘형상을 재현하는 작업이 아니라 형상을 통해 무언가를 구현하는 능력’으로 보고 있다⁷⁰⁾.

아를르캥의 반가면과 피에로, 오귀스트, 화이트 페이스 클라운의 흰색 분장은 일종의 가면역할을 하는 것으로, 아를르캥<그림 5>은 반가면을 착용하고 신체 연기를 완벽하게 보여줌으로써 교활하고 거친 야성과 넘치는 생명력을 가진 사기꾼 캐릭터를 표출하며 규범, 완성, 조화의 미학적 규범으로부터 일탈해 있는 인물, 삶의 에너지를 자유분방하게 표출하는 인물로서의 역할이 완성된다. 피에로<그림 7>는 흰색 분장의 익명성을 통해 사랑에 상심하고 사회 비판 또는 비극적인 역할로서 극의 주체이자 객체로서의 역할이 상징된다. 화이트 페이스 클라운<그림 10>과 오귀스트<그림 11>는 주중 관계이나 흰 얼굴에 빨간 코, 오렌지색 가발의 우스꽝스러운 오귀스트가 흰 얼굴에 특징적인 블랙라인 눈썹의 냉소적인 화이트 페이스 클라운을 골탕 먹이는 위반과 탈위계적 카니발 특성을 드러낸다.

2. 유희성

카니발의 가장 중요한 측면은 웃음이며, 카니발적 인물인 클라운과 웃음은 상호 불가분의 관계에 있다. 웃음으로 유발되는 특성인 유희성은 유쾌함과 즐거움이 절대적인 것으로 ‘진지함이 아닌 것’을 말하며, 철학 사전에서는 유희성 가운데 가장 높은 미적 가치를 지닌 것으로 간주되는 유머러스한 상황의 유형들로 ‘이상한 의상을 입는 것 같은 일상규칙을 위배하는 행동, 부정행이, 위선자 등과 같은 도덕성, 에티켓을 위반하는 행동, 왕정복고 시대의 코미디와 같은 외설, 이질적 요소의 도입, 변장, 말장난, 넌센스, 바나나 껍질에 넘어지는 것과 같은 작은 불행, 꼭예사를 흉내 내는 서커스 광대 같은 지식과 기술의 부족, 은근한 모욕’의 7가지를 들고 있다⁷¹⁾.

클라운은 희극과 서커스, 마임 등에서 어딘가 모자란 듯 하거나 지독하게 장난스러운 독특한 연기를 통해 유머러스한 모든 종류의 유형들을 표출해왔으며, 이는 클라운이 자신의 열등함을 통해 관객으로 하여금 상대적인 우월성을 느끼게 하여 웃음을 자아내었음을 의미한다. 이는 웃음이란 우리가 타인의 불행이나 약점과 우리의 상황을 비교해서 개인적인 자신감, 우울감을 깨달은 결과라고 말한 홉스(T. Hobbes)와, 유머의 필수적 특징을 하락으로 보고, 부조화와 하락을 연관시켜 부조화 효과는 사소하거나 초라한 것과의 접촉으로 강화된 것에 의해 얻어진다고 보았던 배인(A. Bain)의 이론과 일맥상통한다⁷²⁾.

클라운의 웃음 연기를 완성시키는데 분장은 중요한 역할을 해왔으며, 클라운 분장 코디네이션의 유희성은 그로테스크한 분장과 클라운 의상의 부조화성에서 유발된다. 아를르캥<그림 5>의 우스꽝스러운 품성, 기형, 변형된 얼굴, 만화 같은 코, 뾰족한 이마, 긴 귀 등 가면에서 비롯된 인물의 결점들이 작품에 희극적인 측면을 부여하였으며, 패치의상<그림 6>은 기워 입은 듯 초라함을 나타내고 알록달록한 색채의 의상은 유치함과 부조화성을 드러내었다. 주름 잡힌 폭넓은 칼라가 달리고 앞부분에 커다란 단추들이 있는 흰색의 헐렁한 재킷과 바지, 챙이 넓고 필러이는 모자를 착용하고 흰색 분장을 한 피에로<그림 9>는 의상의 인체 부적합성과 얼굴을 하얗게 칠하는 일종의 변장 행위로 인해 웃음을 자아낸다. 오귀스트<그림 10>는 어설픈 행동과 더불어 크고 헐렁한 재킷, 터무니없이 큰 신발, 또한 그와는 반대되는 작은 모자를 머리에 얹은 모습은 그 대조성과 부조화성으로

인해 유희성을 표출하고 있으며 인위적인 분장으로 크게 만든 눈과 입, 빨간 코는 권위와 진리의 변화, 부정과 긍정의 결합을 의미한다.

카니발의 웃음이 일시적 목표로 삼는 대상, 즉 공식적 제도와 신성한 것을 넘어서고 초월하며 그 웃음의 상징과 의례를 통해서 지배 권력의 제도를 와해시키듯이⁷³⁾ 카니발의 인물인 클라운 또한 대사와 마임, 연기와 서커스를 통해 일상적인 삶의 형태를 전복시키고 웃음을 유발하며 이때 분장 코디네이션은 이들의 임무를 완성하게 하는 역할을 한다.

3. 모호성

예술과 삶의 중간지대라는 점에서 클라운 문화와 카니발 문화의 교차점을 발견한 바흐친에 따르면 클라운 문화는 예술의 범주에 속하면서도 예술이 규범으로 삼고 있는 모든 공식적인 형식이나 법칙을 무너뜨림과 동시에 문화의 다양한 계층 및 각종 하위문화를 수용하며 개방성과 일탈을 허용함으로써 양면성과 모호성을 표방하며, 특히 클라운 분장의 모호성은 정체성의 혼돈을 통해 나타나는 클라운의 중성적 특성과 유아적 특성으로 표출된다.

조셉 캠벨과 빌 모이어스(J. Campbell & B. Moyers)에 따르면 클라운의 가장 이미지는 ‘보라, 나는 궁극적인 이미지가 아니다. 나는 투명해서 속이 들여다보인다. 나를 통해서 보라. 나의 이 우스꽝스러운 형상을 통해서 보라’는 메시지를 남긴다. 즉 클라운은 고정된 자아를 교란하는 가장한 얼굴로, 일상에서 또 다른 세계를 발견하도록 하고 진실 된 메시지를 전달하도록 한다⁷⁴⁾. 이처럼 가면을 통해 극과 현실, 존재와 비존재 사이를 넘나드는 클라운은 생김새와는 달리 단순하지 않고 복잡한 인물이며, 다른 등장인물과는 달리 연기와 자기 본연의 입장을 모두 갖춘 것이 특징이라고 할 수 있다⁷⁵⁾.

클라운 분장을 통한 익명성의 획득은 정체성의 혼란을 초래하는 동시에 상징적 의미 체계에 대해 우리가 갖고 있는 일루전(illusion)을 관통하는 아웃사이드(outsider) 역할을 부여한다⁷⁶⁾.

특히 노블(P. D. Noble)⁷⁷⁾은 클라운은 사회적 질서와 목표, 규칙에 대한 반대, 즉 무질서와 실패, 혼돈을 나타내며 클라운의 모습 또한 영웅적인 남자의 형식, 전형적인 남자다움의 원칙에 대한 반대라고 주장한다. 클라운은 중성적 특성, 즉 남성 캐릭터이지만 여리고 나약하며 분장에 있어서는 여성스러운 러플 칼



<그림 12>Auguste Decorated Skin, p.244



<그림 13>White Face Clown Decorated Skin, p.244

라와 화려한 색상의 의상, 크고 빨간 입술, 눈에 눈물방울을 그려 넣음으로써 우리에게 남자의 잃어버린 성격, 남자가 적응력을 발휘하지 못했을 때 느끼는 감정, 열정, 눈물을 표현하고⁷⁸⁾ 전형적인 남성 정체성에 대한 의문을 제기하게 한다. <그림 12>⁷⁹⁾에서는 오귀스트가 과장된 인공 가슴과 여성스러운 모자를 착용함으로써, <그림 13>⁸⁰⁾에서는 화이트 페이스 클라운이 금색, 은색, 분홍색의 새틴이 어우러진 반짝이 의상, 여성스러운 은색 구두를 신음으로써 남성/여성의 경계를 허물고 정체성의 혼돈을 야기하였다. 이는 클라운 분장 코디네이션의 전위적 특성을 표출하는 것으로, 언어보다 더 큰 느낌을 표현하는 비언어적 방법을 선택하여 정체성을 대신하고 있는 것이라 할 수 있다.

또한 노블⁸¹⁾은 ‘순진함’(childlikeness)과 ‘절없고 유치함’(childishness)을 구분하고, 클라운의 유아적 특성을 ‘순진함’으로 정의하였다. 특히 열정(enthusiasm), 즐거움

(joy), 단순성(simplicity), 진실성(truthfulness), 상처 받기 쉬움(vulnerability), 발견(discovery), 창조성(creativity)을 통해 클라운의 유아성이 도출된다고 설명하였다. 클라운의 유아성은 분장 코디네이션에서도 나타나는데, 아를르캥의 알록달록한 의상<그림 8: 좌>는 빨강, 노랑, 초록, 파랑색의 마름모꼴 패치를 사용하여 밝은 색상의 유아복을 연상시키며, 피에로의 큰 러플이 달린 혈령한 흰색 의상<그림 8: 우>는 여아의 우주복을 연상시킨다. 또한 오귀스트<그림 10>의 터무니없이 큰 구두, 혈령한 재킷은 어린 아이가 성인 흉내를 내는 것처럼 보이며 이와는 반대로 오귀스트가 착용한 대머리 가발은 그 시각적 대조성을 통해 성인/아이의 이분법적 경계를 허물고 모호성을 표출한다.

V. 요약 및 결론

본 연구는 클라운의 외적 형태를 완성함으로써 그 로테스크한 가장의 이면에 사회비판과 휴머니즘을 표출하는 클라운 분장의 미적 특성을 고찰하기 위하여 바흐친의 카니발 이론의 사유체계 안에서 분석하였으며 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 이론적 배경으로서 클라운 개념은 마을 사람들을 웃기는 무식한 농사꾼으로 미련하고 웃기는 친구, 익살꾼, 바보를 의미하는 켈트어에서 유래되었다. 고대 원시사회에서는 카니발에서 제의를 주관하던 사제로 출현하여 신격화되었고, 현대적 관점에서는 신성 차원보다 익살스러운 존재 혹은 사회의 우울한 요소를 반영하는 거울 같은 존재, 비극적 예술가로 등장하고 있다. 주요 활동 무대로는 고대 그리스와 로마의 마임에서 비롯되어 중세 이탈리아 코메디아 델라르테로 대표되는 순회 극단과, 근대 이후 등장한 서커스, 무성영화 등이 있다.

둘째, 바흐친의 이론을 고찰한 결과 카니발 개념은 희극민중문화의 가장 순수하고 완벽한 표현으로, 모든 억압적인 기존 질서를 깨뜨리고 세상을 전복시키고 사회적 질서를 재현하는 역할을 함으로써 민중이 상징적인 해방의 장으로 들어갈 수 있는 민중적 즐거움을 의미한다. 카니발은 웃음을 통해서 죽음을 승화함으로써 종말을 거부하는 양면성 표출하며 비공식성, 모호성, 반위계성, 가치의 상대성, 권위에 대한 의심·열렬, 즐거운 무정부 상태, 그리고 모든 독단에 대한 조롱이 지배하며, 탈정치·탈종교적 성격을 가지면서 혼합주의와 수많은 관점들을 허용한다. 바흐친이

지적인 카니발의 성격 가운데 고대 그리스의 오르페우스나 디오니소스의 신화를 활성화시키는 생명력과 사랑의 강조, 기존의 권력이나 헤게모니에 대항하는 저항 정신, 모든 개념이나 사물들의 모호성·양면성을 강조하는 상대성의 사상, 모든 이들에게 호소할 수 있는 축제라는 측면, 예술과 삶의 중간지대라는 점에서 클라운 또한 카니발적 특성을 표출한다.

셋째, 오늘날 전형화된 피에로 분장의 기원으로 사료되는 아를르캥, 피에로, 오귀스트와 화이트 페이스 클라운을 중심으로 분장 코디네이션을 분석한 결과 아를르캥은 16세기 후반 이탈리아 코메디아 델라르테 순회극단의 희극 배우로, 초기에 '사랑에 빠진 바보'에서 '활동적이고 환상적인 악당, 장난꾸러기'로, 여기서 다시 '길들여지고 빈약한 미소년의 모습'으로 캐릭터의 변화를 겪었다. 알록달록한 패치의상은 가난을 상징하며 가죽 가면은 악마 같고 동물적인 느낌을 준다.

17세기 후반 등장한 피에로는 이탈리아 코메디아 델라르테의 하인역 페드롤린에서 비롯되어 사랑에 상심하는 피에로에서 시대 비판을 하거나 비극적인 캐릭터로 발전하였다. 피에로는 주름 잡힌 폭넓은 러플 칼라와 커다란 단추가 있는 흰색의 혈령한 재킷과 바지, 챙이 넓고 펄럭이는 모자를 착용하고, 가면이 아닌 흰 분장을 사용한 최초의 클라운이었다. 오귀스트와 화이트 페이스 클라운은 1860년대에 등장한 서커스 코미디 콤비로, 오귀스트는 연속적으로 거침없이 말을 쏟아내지만 바보스럽고 엉뚱하고 순진하며 빨간 코, 터무니없이 큰 의상과 신발, 넓은 타이, 옐로우색 가발을 착용하였다. 아를르캥의 후예로 평가되는 화이트 페이스 클라운은 지적이고 냉소적이며 거만한 캐릭터로, 화려한 반짝이 의상과 눈썹 또는 입 주위에 강하고 심플한 블랙라인이 있는 흰색 분장이 특징이다.

넷째, 바흐친의 카니발 이론을 근거로 클라운 분장 코디네이션의 카니발리즘적 특성을, 카니발에 사용된 이질적 요소인 가면을 통한 '가장성'과 카니발의 웃음을 의미하는 '유희성', 카니발의 본질적 논리인 양면적 특성에 의한 '모호성'으로 나누어 분석하였다. 클라운 분장의 가장성은 가면과 흰 분장이라는 이질적 요소의 도입을 통해 일상의 금기를 깨고, 동경과 욕망을 감추는 동시에 드러내는 가장의 이중적 메타포를 의미하며, 존재/비존재, 현실/비현실, 주체/객체, 동일자/타자의 시선이 교차하는 지점으로서 작용한다.

클라운 분장의 유희성은 부조화와 하락을 연관시

켜 부조화 효과는 사소하거나 초라한 것과의 접촉으로 강화된 것에 의해 얻어진다고 보았던 베인의 이론과 일맥상통하는 것으로, 그로테스크한 분장과 클라운 의상의 인체 부적합성·부조화성에 의한 하락에서 유발된다. 클라운 분장의 모호성은 정체성의 혼돈을 통해 나타나는 클라운의 중성적 특성과 유아적 특성으로 표출된다. 클라운은 성인 남성 캐릭터이지만 순진하고 여리고 나약하며, 분장에 있어서는 유아스러운 러플 칼라와 여성스러운 화려한 색상의 의상, 크고 빨간 입술, 눈에 눈물방울을 그려 넣음으로써 남자의 잃어버린 성격, 남자가 적응력을 발휘하지 못했을 때 느끼는 감정, 열정, 눈물을 표현하고 전형적인 남성/성인 정체성에 대한 의문을 제기하게 한다.

상기의 내용을 통하여 클라운의 세계는 단발적 웃음을 유발하는 세계가 아니라 카니발의 세계와 같이 모든 공식적인 제도나 인습, 그리고 권위로부터 자유롭게 해방된 새로운 예술인 동시에 삶으로써 모든 억압적인 기존 질서를 전복시키고 사회적인 질서의 재편을 시도함을 알 수 있었다. 본 연구는 오늘날의 '피에로 분장'이 전통적인 피에로에서 비롯된 것이 아니라 알록달록하고 화려한 색채의 의상은 16세기 아를르캥의 패치 의상에서, 흰색 분장은 17세기 프랑스 소극 배우였던 터루핀(Turlupin)의 영향을 받아 흰색 밀가루를 얼굴에 칠하게 된 피에로에서, 큰 러플 칼라의 험령한 의상과 큰 구두는 17세기 독일 광대였던 픽켄 헤링(P. Hering)에서, 빨간 코, 눈과 입 주위의 과장된 분장은 1860년대 오귀스트에서 시작되었음을 밝힌 계기가 되었고, 희극문화로만 인식되었던 클라운 문화가 자신의 하락을 통해 사회를 비판하고 억압된 질서를 전복하는 하위문화, 민중문화의 중심에 서 있으며 그들의 외적 형태를 구성함으로써 클라운 연기를 완성시키는 클라운 분장 코디네이션의 미적 특성을 분석하였다는데 연구의 의의가 있다.

참고문헌

- 1) 옥재은(2003). 연극적 장치로서의 어릿광대 연구 -'탈춤'을 중심으로-. 상명대학교 대학원 석사학위논문.
- 2) 손태도, 이자균(2001). 광대 집단에 대한 연구. 고전희곡 연구 2집.
- 3) 김현진(1987). Heinrich Boll의 소설 <어느 어릿광대의 견해(Ansichten eines Clowns)>에 나타난 풍자와 후모르. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 4) 이기은(1998). 하인리히 뵐의 어릿광대의 견해에 나타난 카톨릭 교회와 사회 비판. 건국대학교 대학원 석

사 학위논문.

- 5) 강송자(2000). Heinrich Boll의 <어느 어릿광대의 견해 Ansichten eines clowns>에 나타난 사회비판과 휴머니즘. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 6) 조연선(2004). 뵐의 <어느 어릿광대의 견해>에 나타난 인간다움의 미학. 공주대학교 대학원 석사학위논문.
- 7) Ann, Barry Ulanov(1987). The Witch and the Clown. Illinois: Chiron Publications, p.186.
- 8) 조지프 캠벨(2003). 원시신화-신의 가면 I. 서울: 까치글방, pp.35-36.
- 9) Philip D. Noble(1996). Fool of the Kingdom. Colorado: Meriwether Publishing, p.20.
- 10) Peggy Beck(1986). In the Company of Laughter. Parabola: The Magazine of Myth and Tradition III, p.58.
- 11) 독일 작가 세바스찬 브란트(Sebastian Brant)의 '바보들의 배'(Das Narrenschiff, 1494)를 뜻함.
- 12) 옥재은(2003). '앞의 글', p.1.
- 13) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.49.
- 14) 옥재은(2003). '앞의 글', p.2.
- 15) 김정문(1999). 브라이언 프리엘의 「루나사의 춤」과 바호친의 카니발 이론. 공주대학교 대학원 석사학위논문. p.7.
- 16) <http://enc.daum.net/dic100/viewContents.do?articleID=b16a3555a>. 2007. 1. 5.
- 17) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.25.
- 18) <http://enc.daum.net/dic100/viewContents.do?articleID=b16a3555a>. 2007. 1. 5.
- 19) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.29.
- 20) <http://100.naver.com/100.nhn?docid=184324>. 2007. 1. 5.
- 21) 이정희(1977). 마임의 역사적 고찰 및 그 창조적 과제. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문. p.5.
- 22) 이정희(1977). '앞의 글', p.6.
- 23) 이정희(1977). '앞의 글', p.7.
- 24) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.31.
- 25) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', pp.31-33.
- 26) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.34.
- 27) 유선미(2006). 퍼포먼스 공연 중 서커스 음악의 기능적 측면에 대한 연구 -'Cirque du Soleil'의 작품 <Quidam>을 중심으로-. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문. p.5.
- 28) <http://enc.daum.net/dic100/viewContents.do?&m=all&articleID=b11s3897a>. 2007. 1. 5.
- 29) <http://enc.daum.net>. 2007. 1. 5.
- 30) <http://enc.daum.net>. 2007. 1. 5.
- 31) enc.daum.net/dic100/viewContents.do?&m=all&articleID=b08m0268a. 2007. 1. 13.
- 32) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.35.
- 33) <http://uk.imdb.com>. 2007. 1. 5.
- 34) <http://uk.imdb.com>. 2007. 1. 5.
- 35) 여홍상(1995). 바호친과 문화이론. 서울: 문학과 지성사, 클라운 분장 코디네이션의 카니발리즘적 특성 연구 111, pp.58-59.

- 36) 여홍상(1995). '앞의 책', p.21.
- 37) 여홍상(1995). '앞의 책', p.57.
- 38) 최진성(2005). 쿠엔틴 타란티노 영화의 카니발리즘. 서강대학교 대학원 석사학위논문. p.8.
- 39) 음악의 신 아폴로의 아들로, 요정 에우리디케(Eurydice)와의 이루지 못한 사랑으로 다른 여자들을 거절하고 이에 화가 난 여자들에 의해 갈기갈기 찢겨 죽는 비극적 사랑의 주인공.
- 40) 포도재배 및 포도주를 다스리며, 도취광란청춘의 낭만적 열정으로 상징되는 그리스 신.
- 41) 최진성(2005). '앞의 글', p.69.
- 42) 최진성(2005). '앞의 글', pp.58-61.
- 43) <http://blog.naver.com/aura0180?Redirect=Log&logNo=19679020>. 2007. 1. 20.
- 44) <http://bears16.egloos.com/3162420/>. 2007. 1. 20.
- 45) 김찬자(2001). 어릿광대 연구 -프랑스 아틀르캥을 중심으로-. 동화와 번역 제2집, 건국대학교 동화와 번역연구소, p.243.
- 46) 김찬자(2001). '앞의 글', p.262.
- 47) 김찬자(2001). '앞의 글', p.264.
- 48) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.33.
- 49) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.33.
- 50) 김찬자(2001). '앞의 책', pp.259-265.
- 51) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.33.
- 52) <http://www.artcyclopedia.com>. 2007. 1. 5.
- 53) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.33.
- 54) encyclopedia.farlex.com/Pierot?x. 2007. 1. 20.
- 55) <http://www.theater.pomona.edu>. 2007. 1. 5.
- 56) 김찬자(2001). '앞의 글', pp.253-254.
- 57) encyclopedia.farlex.com/Pierot?x. 2007. 1. 20.
- 58) <http://100.naver.com/100.nhn?docid=184324>. 2007. 1. 5.
- 59) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', pp.55-56.
- 60) <http://www.superstock.com>. 2007. 1. 5.
- 61) <http://www.zesus.com/picasso18.htm>. 2007. 1. 20.
- 62) <http://www.artcyclopedia.com>. 2007. 1. 5.
- 63) Karl Grning(1997). Decorated Skin. London: Thames & Hudson, p.245.
- 64) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.49.
- 65) Karl Grning(1997).. '앞의 책', p.245.
- 66) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.50.
- 67) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', p.51.
- 68) 권경희(2005). 가면과 욕망-독일어권 지역의 문화연구. 연극평론 통권37호, p.266.
- 69) 로제 카이와(2003). 놀이와 인간. 이상물 역, 서울: 문예출판사, p.131.
- 70) 권경희(2005). '앞의 글', pp.264-266.
- 71) The Encyclopedia of Philosophy IV, pp.90-91.
- 72) 김현정(2006). 패션 쇼 윈도우 디스플레이에 나타난 유희성 연구. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문. p.20.
- 73) 여홍상(1995). '앞의 책', p.68.
- 74) 조셉 캠벨, 빌 모이어스(1992). 신화의 힘. 이윤기 역, 서울: 고려원, p.404.
- 75) <http://100.naver.com/100.nhn?docid=109908>. 2007. 1. 5.
- 76) Ann, Barry Ulanov(1987). '앞의 책', p.199.
- 77) Ann, Barry Ulanov(1987). '앞의 책', p.186.
- 78) Ann, Barry Ulanov(1987). '앞의 책', p.187.
- 79) Karl Grning(1997). '앞의 책', p.244.
- 80) Karl Grning(1997). '앞의 책', p.244.
- 81) Philip D. Noble(1996). '앞의 책', pp.39-46.