

21세기 문화시대의 주역 '넌버벌 퍼포먼스' (Non-verbal Performance)

이원현 | 성결대학교 연극영화학부 교수

1990년대에 생성된 비언어극 '넌버벌 퍼포먼스'란 한마디로 아무런 대사 없이 진행되는 리듬과 비트만 구성되어진 공연 장르를 일컫는 말이다. 한국의 대표적 넌버벌 퍼포먼스를 꼽는다면 누구나 주저함 없이 한국 최초의 넌버벌 퍼포먼스 작품인 「난타」를 들 것이다. 1997년 10월 호암아트홀에서의 첫 공연을 시작한 이 작품은 권투 시합의 난타전처럼 '마구 두드린다'라는 뜻과도 같이 우리 생활 주변에 소리 나는 물건을 타악기로 활용하는 모습을 담고 있다.

21세기 문화의 시대

요즘 21세기를 사람들은 공공연히 '문화의 세기'라고 일컫는다. 한편으로 단순히 목적의식이 투철하거나 명제 내리기 좋아하는 자들의 일시적 외침이나 슬로건으로 간주할 수도 있겠지만, 요즘 문화예술에 대한 관심은 - 의식적이기는 하지만- 예전과 분명 다르다. 더욱이 '문화컨텐츠'라는 새로운 시대적 용어가 탄생하면서 이에 걸맞게 새로운 공연예술 형태들이 속속 등장하였다.

그리고 일반인들의 관심도 급상승하여 문화컨텐츠를 위한 경쟁적 투자와 지원의 모습이 정치, 경제, 교육 분야에서 나타나고 있다. 한마디로 상업적 성공을 기대하며 일어나는 연쇄적 공연 창출과 관심이 21세기 문화세기의 이미지를 만들어 가고 있는 것이다.

특히 한국의 열악한 공연예술 환경 속에서도 가장 호응을 얻고 대중화에 성공을 거두고 있는 '넌버벌 퍼포먼스' (Non-verbal Performance)는 가장 대표적 문화상품이다. 여기서 필자는 이 '넌버벌 퍼포먼스'의 현 모습과 주요 특징들을 간략하게나마 되짚어 봄으로써 '넌버벌 퍼포먼스'를 통한 21세기 문화시대의 행로를 짐작해 보고자한다.

비언어극 '넌버벌 퍼포먼스'

1990년대에 생성된 비언어극 '넌버벌 퍼포먼스'란 한마디로 아무런 대사 없이 진행되는 리듬과 비트만 구성되어진 공연 장르를 일컫는 말이다. 소위 여기에 속하는 대표적 작품들을 들어본다면, 서구의 「튜브스」(Tubes), 「스텀프」(Stomp), 「탭 독스」(Tab Dogs), 그리고 한국의 「난타」, 「UFO」, 「도깨비 스톱」 그리고 최근의 「점프」 등이 이에 속한다.

이중에서도 블루멘(Blue Men)그룹의 「튜브스」(Tubes)는, 시기적으로나 형태적으로 보았을 때, 넌버

벌 퍼포먼스 장르에 있어서 가장 선구자적 역할을 한 공연 작품으로 손꼽힌다. 1991년 1월 뉴욕 오프-브로드웨이 중심지 라미아극장에서 첫선을 보인 이 작품은, 작품명에서 암시하듯 푸른색 물감을 뒤집어쓴 세 명의 배우들이 등장하여 튜브 모양의 관을 두들기며 역동적 장면을 연출하는 현대 퍼포먼스 공연이다. 특히 드럼을 칠 때마다 그 위에 뿌려놓은 원색 물감이 튀어 오르는 모습은 매우 역동적이고 인상적이라 매스컴에서도 자주 언급된다.

이외에도 새롭고도 특이한 장면들은 작품 곳곳에서 연출되어지고 있다: 무대와 대기실을 오가는 배우들의 모습이 마치 현장 중계되듯 캠코더로 무대 영상 화면에 옮겨지고, 객석에서 운동 튜브(플라스틱관)가 설치되어 있는 가운데 관객들이 배우들과 함께 곳곳에 있는 휴지를 몸에 감거나 집어던지며 공동의 퍼포먼스 행위를 연출한다. 이러한 전략은 마치 수동적 관객을 능동적 참여로 이끌어내려는 현대 서구 퍼포먼스의 몸부림의 한 단면으로까지 보인다.

또 다른 선구자적 서구의 넌버벌 퍼포먼스를 든다면, '발을 세계 구른다'는 뜻의 「스텀프」(Stomp)를 들 수 있다. 원래 이 작품은 영국의 Brighton에서 제작되어져, 1994년에 뉴욕 브로드웨이로 입성하여 전 세계적으로 폭발적인 인기를 얻은 넌버벌 퍼포먼스 작품이다.

공연을 들여다보면, 뉴욕 슬럼가 골목에서 흑인들이 농구를 하며 노는 장면이 극의 중심이 되어 그려지고 있다. 그러나 극중에서 멜로디나 대사는 전혀 찾아볼 수

없고 농구공, 빗자루, 쓰레받기, 줄자, 양철 쓰레기통 그리고 지포라이터와 같은 일상용품 등이 최대한 악기로 사용되어져 극의 모든 상황들이 단지 리듬으로 연출되어진다.

국내에서는 1996년 11월에 호암아트홀에서 첫 소개되어졌고, 2000년 예술의전당 오페라극장에서도 성공적으로 공연되어졌다.

한국의 넌버벌 퍼포먼스 공연

한국의 대표적 넌버벌 퍼포먼스를 꼽는다면 누구나 주저함 없이 한국 최초의 넌버벌 퍼포먼스 작품인 「난타」를 들 것이다.

1997년 10월 호암아트홀에서의 첫 공연을 시작한 이 작품은 권투 시합의 난타전처럼 '마구 두드린다'라는 뜻과도 같이 우리 생활 주변에 소리 나는 물건을 타악기로 활용하는 모습을 담고 있다. 여러모로 이 작품은 서구의 넌버벌 퍼포먼스 작품 「스텀프」의 아이디어를 최대한 반영한 것으로 보인다.

그러나 이러한 모방성 위에서 높게 평가되어지는 점은 작품 중 등장인물들이 주방가구인 도마, 냄비, 프라이팬, 칼 그리고 패트병까지도 악기로 사용하며

사물놀이 장단이나 한국인들 귀에 익은 장단들을 연주하여 한국적인 이미지를 최대한 극에 담아내려고 한 노력이다.

어쨌든 「난타」는 가장 한국적인 것을 가지고 세계화에 성공한 현재 한국 퓨전문화의 대표적 성공사례이며 모델이다. 제작사가 밝힌 자료에 따르면, 장기공연에 따른 그 사용도구의 소모량은 참으로 대단하다.



공연 3년 만인 2000년에 1,000회 공연을 넘긴 「난타」는 소품으로 식칼 42,000 자루, 도마 470여 개를 소모하였고, 요리 장면에서 쓴 야채량도 엄청나서 연습용까지 합치면 3년간 양배추 6,700여 통, 당근 11,000개, 오이 8,000개 양과 5,500개를 사용하였다고 한다.

그리고 '쿠킨' (Cookin)이란 명으로 해외에서도 「난타」는 그 인지도가 매우 높다. 1998년에 에든버러 페스티벌 프린지(Fringe) 부분 공식 참가작으로 25회 공연을 가졌고 2000년 6월부터 8월까지 영국, 오스트리아, 독일, 아일랜드를 돌며 공연해 35,000명의 관객을 동원하였다.

이후 한국에서는 공연 「난타」의 성공에 힘입어 다양한 비언어 퍼포먼스 작품들이 등장하게 된다. 그 대표적 예가 기획사 <PMC>에 의해 4년간 준비해 온 「난타」의 후속 작품 「UFO」이다.

한국 난버벌 퍼포먼스에서는 외계인과 지구인의 만남이라는 이색적 소재인 난버벌 퍼포먼스 작품 「UFO」는 기획자 송승환의 인터뷰에 의하면, 한밤에 일산으로 차를 몰고 가던 중 밝게 쬐진 한 주유소를 보고 작품에 대한 아이디어를 얻었다고 한다.

그러나 이 작품은 극의 내용이 순수한 독창성에 의존한 것이라 보이지 않고, 마치 지구에서 300만 광년 떨어진 혹성에서 온 식물학자 ET와 10살 난 지구 소년 엘리엇와의 우정을 그려 전세계의 관객을 웃고 울게 만든 걸작 SF영화 「ET」와 내용상 밀접한 상호 관련성을 보이고 있다.

첫 공연에서 13억 원의 자금으로 제작된 「UFO」는 통쾌하고도 빠른 리듬, 코믹성, 소재의 독특함 그리고 알기 쉬운 극 내용 등 기존 「난타」와 비슷한 전형을 갖추고 있지만 「난타」보다 한층 더 빠른 음악과 다양한 춤들이 끊임없이 행해지고 있다.



난버벌 퍼포먼스

특히 공연 장르의 경계를 넘어서 미술적 요소와 서커스의 묘기가 단순한 플롯의 진행에서 오는 지루함을 메워주는 역할을 톡톡히 하고 있는데, 최고의 국내 춤꾼들과 중국인 서커스 단원들이 속해 있어 그 재미는 더욱 증가되어진다.

이외에 최근의 국내, 해외공연에서 두각을 나타내는 또 다른 한국의 난버벌 퍼포먼스로 2001년에 선보인 「도깨비 스톱」을 들 수 있다. 도깨비들이 항아리, 장구 등 국악기를 변형한 악기를 두드리며 춤사위를 펼치는 이 작품은 「난타」를 많은 면에서 모방하며 따르고 있다.

예를 들어 「난타」가 요리사들이 주방에서 벌이는 소동이라는 플롯에 한국적 장단의 언어를 풀어낸 것처럼 「도깨비 스톱」도 셀러리맨이 야근 도중 꿈꾸다가 도깨비 세계에 빠져들어 난장을 벌이는 내용에 사물놀이 리듬을 연극적 언어로 최대한 사용하고 있다. 단지 「난타」에서처럼 일상용품들을 두드리지 않고 창작악기를 사용하여 두드린다는 점이 두드러진 차이이다.

그리고 「도깨비 스톱」에서는 음악적 효과 이외에도

시각적 효과를 극대화하는데, 특히 환상적 보라빛 물방울들의 춤이나 암전된 무대에서 발광 스틱으로 북을 두드리는 장면은 보는 즐거움을 더욱 선사한다. 앞서 언급한 - 블루멘 그룹의 「튜브스」와도 매우 유사한 장면이다.

한국 난버벌 퍼포먼스의 대표적 특징

(1) 우선 난버벌 퍼포먼스는 포스트모던 공연의 특징인 장르 경계의 해체를 통해 다른 예술 장르들과의 밀접한 관계성을 잘 보여주고 있다. 한국의 난버벌 퍼포먼스도 역시 이러한 특징들이 꾸준히 수행되어지고 있다. 우선적으로- 다른 난버벌 퍼포먼스 작품에서처럼- 전통적인 언어 중심의 연극 형태가 공연에서 중단되어지고 음악, 춤과 같은 비언어적 예술적 영역의 무대언어들이 사건을 주체적으로 이끌어나가고 서커스와 애니메이션과 같이 이전에 공연예술로 전혀 고려되어지지 않았던 새로운 장르들이 작품에 수용되어져 관객의 흥미를 더욱 야기하고 있다.

(2) 작품의 진행 속에서 관객 참여를 위한 다양한 전략들이 난버벌 퍼포먼스에서 주요하게 다루어지고 있다. 이것은 현대 서구 실험연극의 가장 주요한 특징이기도 하며 난버벌 퍼포먼스 제작의 주요한 과제이기도 하다. 한국 난버벌 퍼포먼스도 이에 관련된 다양한 관객 참여 전략들이 보인다 : 예를 들어 「난타」에서는 극중 자막을 이용하여 관객들이 고향을 지르거나 박수를 치도록 유도하고 관객 상호간의 인사를 나누도록 한다.

그리고 공연 시작 후 뒤늦게 자리를 찾아 해매는 관객에게 느닷없이 조명을 비추게 하여 당혹하게 만들기도 하며, 공연을 보러온 관객들 중 익히 알려진 인사들은 공식적으로 관객들에게 소개시키기도 한다. 이러한

21세기 문화의 시대에 한국 난버벌 퍼포먼스가 국내외의 다양한 문화예술 영역에 대한 관심과 투자, 훌륭한 관람문화를 성공적으로 정착시키는 데 큰 공헌을 할 수 있다는 기대감도 조심스럽게 가져본다.

방식은 공연 몰입을 중요시하는 기존의 방식과는 사뭇 다르다.

이외에도 관객의 참여를 위한 전략들은 다양하다. 「난타」에서는 출연자들이 바구니에 담긴 수천 개의 플라스틱 공을 객석으로 던지면서 '난장'을 연출하는 장면이 있다. 이때 관객과 배우들은, 마치 서로의 보이지 않는 경계를 허물듯, 형형색색의 공들을 서로의 공간으로 마구 던진다.

이외에도 천정에서 뿜튀기가 비행접시처럼 공중 위로 돌아다니며 관객들은 이것을 자유롭게 먹는 장면을 연출하고, 심지어 맨 앞자리의 관객들에게는 출연자들이 빈대떡과 스프 등을 제공하기도 한다. 비록 상당수는 의도되었던 전략이지만, 이처럼 능동적인 관객의 참여가 이루어질 때 객석과 구별 짓는 무대 앞에 보이지 않는 견고한 틀들은 부수어지고 그 경계는 해체되어진다.

(3) 또한 한국의 난버벌 퍼포먼스에서만 볼 수 있는 대표적 특징이 있다. 그것은 리듬과 비트로만 이루어진 서구의 난버벌 퍼포먼스와는 달리 간단한 플롯을 지니고 있다는 점이다.

예를 들어 작품 「난타」에서는 네 명의 요리사들이 주방에서 요리를 만들며 난장(亂場)을 벌이는 사실주의적 플롯을 담고 있고, 작품 「UFO」에서는 외계인들이 우주선 고장으로 주유소에 불시착하여, 한 주유소의 젊은이들과 긴장관계를 유지하다가 점차적으로 화해하여 그들의 도움으로 우주선을 고쳐 되돌아간다는 공상과학적인 이야기 즐거리를 담고 있다.

여기서 알 수 있듯이 이러한 작품들은 한국적 갈등구조를 지닌다. 즉 한국의 전통연희나 마당극에서 볼 수 있는 갈등구조 전개와 상당히 유사한 점을 발견할 수 있다.

「난타」에서는 ' 지배인 ' 과 ' 요리사들 ' 그리고 ' 지배인 조카 ' 와 ' 요리사들 ' 간의 내면적 갈등구조가 이야기의 핵심이 되며, 작품 「UFO」에서는 우주선 고장으로 지구에 불시착한 외계인들과 지구 젊은이들 간의 불화와 싸움이 작품 전개에의 주요 모티프가 된다. 이것은 일종의 제의적인 의미의 ' 굿 ' 이 변형 발전된 모습처럼 보이기도 한다.

관객 중심의 년버벌 퍼포먼스

지금까지 예술계에서는 공연예술의 경제적 성공을 마치 예술적 가치를 손상시키는 훼손 행위처럼 바라보는 통념들이 오랫동안 자리잡혀 왔다.

그러나 1960년대 이후 보몰(William. J. Baumol)과 보웬(William. G. Bowen)과 같은 일부 경제학자들의 공연예술과 경제학간의 관계를 규정지으려는 노력과 실제 공연 현장에서 예술 경제성에 대한 새로운 인식들이 대두되어져 경제적 성공을 위한 다양한 시도들이 행해져 왔다.

그러한 시도 중 대표적인 성공적 사례를 든다면, 대부분 사람들은 최우선적으로 년버벌 퍼포먼스가 활기차게 공연되어지고 있는 미국 브로드웨이를 꼽는다: 통계적으로 이곳에서 이루어지는 총 입장 수입은 1991년에 7억 2,000만 달러에서 2001년 13억 달러로 상승했고, 2001년도 브로드웨이의 경제적인 파급효과가 44억 달러에 이른다고 한다. 더욱이 4만 개의 직업이 창출되어져 뉴욕 경제에 크게 기여하였다고 하니 공연예술의 경제성은 참으로 대단하다.

이러한 맥락에서 문화상품에 대한 한국 내의 인식은 - 브로드웨이 뮤지컬의 국내공연 그리고 년버벌 퍼포먼스와 같은 관객 중심의 볼거리 작품 공연들과 맞물려 - 공연의 대형화와 상품화라는 문화현상을 낳고 있다.

이에 "일반적 공연 성공의 기본적인 평가 요소로 작품성 인정과 경제적 흥행을 들고 있지만, 제아무리 경제적으로 성공한 공연, 전문가의 호평을 받은 공연이라도 관객이 외면한 공연은 그 가치가 퇴색될 수밖에 없다"는 관객 중심의 인식이 저변에 존재해 있다.

한국의 년버벌 퍼포먼스도 이러한 인식을 바탕으로 제작되어진다고 본다: 우선 관객의 호응도를 높이기 위해 제작자는 작품의 분석과 효과적인 전략 방법들의 개발을 수행하고 있으며, 새로운 아이디어가 생길 때마다 극중 장면들을 삭제, 보완, 변화시키는 노력들을 지속적으로 행하고 있다.

어쨌든 이러한 변화의 시도는 결과적으로 년버벌 퍼포먼스 작품이 한국적 요소를 담으면서도 세계적 보편성을 지니게 하였고, 한국의 관련 문화 상품들이 해외 시장에서 그 가치를 발휘하여 상업적으로도 큰 성공적 결과를 낳았다. 특히 국내 공연예술 분야에서 기획 및 마케팅의 중요성을 부각시키도록 한 점은 높이 평가되어야 할 부분이기도 하다.

사실 필자에게는, 공연예술 관람문화가 제대로 토착화되어지지 않은 한국의 현 상황을 고려할 때, 관객 눈높이와 입맛에만 맞추어진 년버벌 퍼포먼스와 같은 공연제작물들이 관객의 편식증만 독려하는 결과를 낳지나 않을까 하는 염려스러움이 있다.

그러나 다른 한편으로 21세기 문화의 시대에 한국 년버벌 퍼포먼스가 국내의 다양한 문화예술 영역에 대한 관심과 투자, 훌륭한 관람문화를 성공적으로 정착시키는 데 큰 공헌을 할 수 있다는 기대감도 조심스럽게 가져본다. ✨

참고자료

김기철 : 〈아이러브 뮤지컬〉(서울 : 효형출판, 2002)

김우정 : '문화공연의 섬으로 항해를 떠나며'

(<http://www.news.go.kr/warp/webapp/news/view?id=d2cb35aa17b99c8de312c180>)