

애니메이션과 판소리의 결합, 그 의미와 전망

-애니판소리 한국설화 12바탕전-

진지영 | 음악평론가

〈애니판소리 한국설화 12바탕전〉의 주제는 고전적이지만 애니메이션과 결합하면서 보다 어린 세대의 눈높이에 맞춘 것이어서 판소리를 보다 쉽게 이해하고 감상할 수 있게 하는 좋은 시도였다. 그러나 이런 작업들이 보다 성공적이기 위해서는 극적 재미만큼이나 음악적 완성도를 조금씩 높여가기 위한 보다 적극적인 자세가 필요하다.

판소리가 유네스코 지정 세계무형문화유산으로 지정된 이후 전반적으로 판소리에 대한 관심은 예전에 비해 높아진 편이다. 판소리의 예술성이야 누구나 인정하고 있지만, 현실적으로 판소리를 제대로 이해하고 감상하는 이들은 극소수에 불과한 형편이다. 어쩌면 예술성이 높은 만큼 평이한 대중적 감상과도 거리가 멀어지는 모습이라고도 할 수 있다. 현재 여러 음악장르 중에서 음반 시장에서 가장 취약한 분야가 국악이라고 한다면, 그 중에서도 궁중음악이나 영산회상 등의 음반보다도 더 안 팔리는 것이 판소리 음반이라고 한다. 이는 그만큼 판소리 감상이 대중들에게는 어려운 일이라는 것을 반증하는 것이기도 한데, 판소리가 어려운 것은 상당수 국악전공자들에게도 마찬가지다. 대학교 국악과 졸업생 중에서 판소리 5바탕의 짜임이나 음악구성에 대해 이야기할 수 있는 사람은 얼마 되지 않는다. 그만큼 판소리가 그동안의 많은 노력에도 불구하고 여전히 판소리 전공자들과 소수 마니아들의 영역에 머물러 있다는 것을 말해준다.

사실 판소리의 사설내용이나 그 틀짜임 방식 및 음악적 구성은 의외로 단순하다. 다시 말하면, 판소리를 이해하고 감상하는 데에 다른 음악에 비해 특별히 더 많은 시간과 비용이 요구되지는 않는다는 것이다. 다만 그 특성을 이해하고 소화하기 위한 인내가 좀 더 필요할 뿐인데, 이 때문에 소리의 매력을 알고 느끼기까지 여타의 음악들에 비해 약간 더 ‘거친’ 과정이 필요한 것이다. 하지만 너무나 바쁜 현대인들, 하루하루 여유부릴 틈이 부족한 이들에게 이런 과정은 쉽게 요구할 수 있는 것이 아니다. 이런 과정에 관심을 두지 않는다고 해서 게으름 피우는 것으로 매도될 수도 없다. 오히려 이런 ‘거친’ 과정들을 보다 매끄럽게 다듬어주는 것이 판소리 보급에 가장 필요한 일이라고 할 수 있다. 애니판소리란 바로 그런 일 중 하나라고 할 수 있다.

애니메이션과 판소리의 시청각적 결합

애니판소리는 말 그대로 애니메이션과 판소리의 결합이다. 이것은 우리나라의 설화나 위인들의 이야기를 애니메이션으로 제작한 KBS TV의 〈애니멘터리 한국설화〉에서 방영된 작품 중 12편을 선정하고, 그 애니메이션에 판소리를 결합시켜서 구연하는 것이다. 무대에서는 고수와 소리꾼이 소리를 하고, 앞쪽에 국악관현악이 배치되고, 뒤쪽에는 애니메이션이 상영되어, 듣는 감상 위주의 판소리와 볼거리 중심의 애니메이션이 결합된 시청각 구연을 이루고 있다. 서울 공연 이전인 지난 〈2005 전주세계소리축제〉기간에 이미 선보인 적이 있고(10. 2. 한국소리문화의전당 연지홀), 조만간 DVD로 나올 예정이라고 한다.

이 12편은 〈비가비 명창 권삼득〉(김상규 작사, 최용석 작창, 윤제원 소리), 〈조룡박에 잎 띄우고〉(박미영 작사, 서정민 작창, 박초혜 소리), 〈다섯개의 무덤〉(김웅배 작사, 이덕인 작창, 이종호 소리), 〈첫날 밤에 있었던 일〉(유영대 작사, 박애리 작창, 박애리 소리), 〈나옉과 요괴의 대결〉(김은경 작사, 박애리 작창, 김해람 소리), 〈일곱살 검객 황창량〉(김은경 작사, 남상일 작창, 한승호 소리), 〈꼭두쇠 여인 바우덕이〉(김은경 작사, 남상일 작창, 김경현 소리), 〈붓통에 숨긴 목화씨〉(김상규 작사, 최용석 작창, 전유빈 소리), 〈너무도 못생긴 춘향〉(김은경 작사, 남상일 작창, 남상일 소리), 〈무지개가 생긴 이유〉(김상규 작사, 이덕인 작창, 서동아 소리), 〈여걸 소서노〉(박미영 작사, 서정민 작창, 안지영 소리), 〈포도대장을 이긴 대도〉(김웅배 작사, 김수미 작창, 이성현 소리) 등 거의 설화 위주로 이루어져 있다.

KBS에서는 2004년에도 〈운 가족이 즐기는 창작판소리 다섯바탕전〉을 마련해서 판소리 대중화와 창작판소리 발굴에 앞장섰었는데, 〈아기공룡 둘리〉(김은경 작사, 박애리 작창, 김해람 소리), 〈10대 애로가〉(김상규

작사, 남상일 작창, 왕윤정 소리), 〈노총각 거시기가〉(김은경 작사, 남상일 작창, 남상일 소리), 〈오공씨 불황탈출기〉(김병준 작사, 이영태 작창, 이영태 소리), 〈황선비 치매퇴치가〉(김상규 작사, 윤충일 작창, 윤충일 소리) 등의 레퍼토리는 음반으로 출시되어 꽤나 유명해지기도 했다. 2004년도의 작품들이 판소리 전승 5바탕에 맞추어 창작판소리 5바탕으로 꾸며지고 젊은 소리꾼들의 소리로 이루어진 반면, 이번의 〈애니판소리 한국설화 12바탕전〉은 과거 판소리 전성기 때의 판소리 12바탕에 맞추어 12가지 레퍼토리로 꾸미고, 소리는 설화라는 특성에 맞게 주로 초·중·고교 학생들이 담당했다.

전반적으로 설화를 판소리와 만나게 하고 그 속에서 고유의 친숙함을 이끌었다는 점에는 큰 의미를 부여할 수 있었고, 이는 동시에 재미도 느낄 수 있게 하였다. 그리고 들을 거리와 볼 거리를 동시에 갖추어 관객들의 이목을 집중시켰다는 점 역시 중요한 점이었다. 이날 공연장에는 특히 초등학교생들이 많이 찾았는데, 초등학교생 특유의 산만함은 있었지만 전반적으로 처음부터 끝까지 공연에 집중하는 모습을 보여주었다. 그것은 그만큼 스토리의 재미가 있었기 때문에 가능한 것이었다.

또한 어린이와 청소년들의 눈높이에 맞춘 스토리인 만큼 판소리를 배우고 있는 초·중·고교 학생들이 직접 소리를 담당함으로써 자연스럽게 친근성을 확보하였다는 것도 중요한 점이었다. 중견 명창의 원숙한 소리가 가지는 편안함은 보여주지 못할지라도 세대적 공감대를 느낄 수 있게 한 것만으로도 충분한 의미를 갖는 것이었다. 특히 초등학교생들이나 중학생 소리꾼 중에서 상당한 가능성을 보여주는 소리를 하는 몇 명을 찾을 수 있었는데, 그런 점에서 또한 판소리의 희망을 찾아볼 수도 있었던 무대였다. 아울러 고문투의 기존 판소리 사설 양식에서 벗어나 쉽고 평이한, 오늘날 사용

하는 말로 사설이 짜여져서 스토리 전달의 면에서도 어느 정도 성공적이었던 것으로 보인다.

요컨대 스토리와 세대의 측면에서 친근함을 무기로 하면서, 아울러 애니메이션이라는 ‘도구적’ 친숙함까지 갖춰서 판소리의 대중화와 저변확대에 대단히 좋은 시도를 보여주었다고 할 수 있겠다. 작년 <창작판소리 다섯바탕전>에서 현대적 소재를 가지고 현대 한국인의 삶과 생활을 담은 창작판소리를 보여준 것에 이어서, 이번 12바탕전은 주제 자체는 고전적이지만 애니메이션과 결합하면서 보다 어린 세대의 눈높이에 맞춘 것이기 때문에, 이런 일련의 과정들이 대중들과 청소년들에게 판소리를 보다 쉽게 이해하고 감상할 수 있게 하는 좋은 시도였다고 볼 수 있다.

판소리 측면에서 아쉬운 점들

하지만 몇 가지 아쉬운 점들이 눈에 띄었는데, 그것은 스토리의 문제나 애니메이션의 문제라기보다는 판소리 자체가 가지는 음악적인 측면에서 지적되는 것들이다. 우선 대부분 곡들이 평이한 장단만이 쓰여서 지나치게 단조로운 느낌을 주었다. 중중모리와 자진모리가 대부분이고 진양조는 보이지 않았으며, 중모리도 몇 군데 빼고는 찾기 어려웠다. 특히 중중모리가 너무 많이 쓰였는데, 이는 물론 평이한 전달과 재미를 위해서 불가피한 것일 수 있겠지만, 그 정도가 좀 지나쳤던 느낌이 있다. 물론 이 문제는 비단 이날 레퍼토리에 한정되는 것은 아니고 현재 진행되는 창작판소리 전반에 걸친 문제이기도 하다. 중중모리가 오늘날 입장에서 속도도 적당하고 경쾌한 분위기를 연출하기에 수월한 면이 있기 때문에 애용되는데, 그 정도가 지나치다보니 음악이 너무 단순해져서 도리어 지루함을 주는 경우가 많다. 이날 일부 곡에서는 어렵잡아 2/3 정도가 중중모리로 짜여진 곡도 있었는데, 이는 스토리의 재미를 반감시키는

결과를 보이기도 했다.

한편, 노랫말의 평이함과 전달력 제고에 힘을 쓰다 보니 보다 정교한 가사붙임이 부족했는데, 엇붙임을 비롯한 복잡한 붙임새의 기교를 부릴 필요는 없지만 적어도 장단의 강약에 맞는 가사붙임에 좀 더 신경을 써주었으면 하는 아쉬움을 남겼다. 이 역시 이날의 레퍼토리만이 아니라 상당수 기존 창작판소리가 갖는 문제점 중 하나인데, 사실 내용 자체는 재미있고 친숙한 반면 그것이 장단 및 선율진행과 썩 잘 어울리지 않는 경우를 자주 보게 된다.

그리고 작창의 문제 역시 짚고 넘어가야 하겠는데, 한 곡 안에서 처음부터 끝까지 선율과 장단 모두에서 별다른 변화가 없어서 역시 다소의 지루함을 느끼게 했다. 장단과 작창에서의 단조로움은 전반적인 소리의 짜임새에 있어서 상당한 부족함을 느끼게 하는데, 물론 이는 어린 학생들이 직접 노래를 담당하는 데서 나오는 한계일 수 있다. 하지만 선율적 다채로움이 보장되지 않은 상태에서 장단도 중중모리와 자진모리로 단조롭고 조(내지는 선법)에 있어서도 아주 단순한 계면조와 우조로만 짜여짐으로써, 음악적인 지나친 단순함을 보였다고 판단된다. 어린이들의 눈높이를 고려한다 하더라도 이런 단조로움이 도리어 스토리 내용의 재미를 효과적으로 살리지 못한 부분도 있었다는 것은 지적할 필요가 있다.

한편, KBS국악관현악단의 퓨전음악 반주는 전반적으로 무난한 편이었으나, <애니판소리 주제가>는 전혀 판소리적이지 않을 뿐 아니라 심지어 최소한의 국악적 요소도 없었는데, 이것은 판소리와 애니메이션의 결합 및 판소리 대중화와 보급이라는 취지에 전혀 맞지 않은 것이라고 할 수 있고, 청중의 한사람으로서도 조금 불만을 가질 수밖에 없었던 점이기도 하다. 애니판소리라는 것이 결국은 판소리에 중심이 있는 것이기 때문에,

<애니판소리 한국설화 12바탕전>은 무대에서는 고수와 소리꾼이 소리를 하고, 앞쪽에 국악관현악이 배치되고, 뒤쪽에는 애니메이션이 상영되어, 듣는 감상 위주의 판소리와 볼거리 중심의 애니메이션이 결합된 시청각 구연을 이루고 있다.



KBS TV 애니멘터리 한국설화

주제가도 역시 그와 유사한 형태로 작곡되거나, 아니면 판소리적이지는 않더라도 최소한 국악적인 모티브가 있어야 할 것 같지만, 이 주제는 흔한 서양식 노래에 불과한 것이었다. 더구나 어린이 관련 노래일수록 한국어 발음과 강세에 신경써야 함에도 불구하고 이를 전혀 의식하지 않은 것이었고, 기왕 4/4박자 리듬을 쓰려면 조그만 더 신경을 쓰고 사실 붙임새에도 주의를 기울이면 자신모리 장단에 맞출 수 있지만 그것도 아니었으며, 최소한 음계라도 5음계를 사용했으면 좋았겠지만 음계 역시 전형적인 서양식 장조 7음계를 사용했다. 그렇다고 한국어 억양에 맞는 가사 붙임새를 보여주는 것도 아니어서, 주제가가 도리어 전체적인 취지에 부합하지 못한 느낌을 주어서 아쉬움이 컸다.

재미와 예술적 완성 사이에서

판소리가 계속 생명력을 유지하기 위해서는 전승 5바탕의 예술성을 계승하면서 동시에 어느 정도의 완성도를 갖춘 ‘창작판소리’의 역할이 중요하다. 창작판소리는 물론 음악적 창작보다는 스토리에 있어서의 창작이라는 면이 크긴 하지만, 더욱 중요한 것은 음악적인 완성도를 갖춰 가는 것이다. 완성도는 예술적 완성도의 측면 외에, 대중화와 보급의 측면에서, 쉽고 친근한 노랫말을 음악적으로 지루하거나 지나치게 단조롭지 않게 ‘짜임새’ 있게 만들어 가는 것도 포함한다. ‘예술적

완성도’와 ‘짜임새’는 창작판소리의 중요한 최소한의 조건인데, 현재 전반적인 창작판소리는 현대적 주제를 담거나 보다 친근한 내용을 노래하는 측면에서는 성공적이면서도 예술성이 전승 5바탕에 비해

크게 저조한 문제를 가지고 있고, 대중적 보급과 확산의 차원에 일차적으로 치중하다보니 ‘짜임새’의 측면에서 역시 만족스럽지 못한 모습을 보이고 있다.

이번 애니판소리 역시 그 자체의 의미는 충분하고 대중화의 측면에서도 매우 긍정적으로 볼 수 있지만 완성도의 측면에서는 어쩔 수 없는 아쉬움을 남겼다. 결국 이번의 애니판소리는 크게는 창작판소리 전반이 가지는 의의와 문제점을 고스란히 보여주는 것이기도 했다. 이런 작업들이 보다 성공적이기 위해서는 극적 재미만 큼이나 음악적 완성도를 조금씩 높여가기 위한 보다 적극적인 자세가 필요할 것 같다.

판소리가 진정으로 대중들에게 다가설 수 있기 위해서는 지나친 고답성에 머물러서는 안되겠지만 그렇다고 지나치게 재미에만 치중해서도 안 된다. 또한 이 때문에 음악적 내용에서 여태까지의 모습보다는 더 진지하게 접근할 필요가 있겠다. 거의 모든 창작판소리가 ‘재미’ 위주로 가는 것은 당장의 인기에는 효과적이겠지만 그 생명력을 보장받기 어려울 수 있다. 재미의 추구에 비해 음악적 완성도의 추구는 다소 경시되고 있는 것이 현실이기에 양자의 균형이 무엇보다 절실한 상황이다. 이번의 애니판소리를 계기로 창작판소리의 ‘균형감’이 좀 더 안정적으로 잡혀갈 수 있게 되기를 바란다. 