

# 濟州島 곳의 演劇性에 관한 研究

이를 教育學 碩士學位 論文으로 提出함

濟州大學校 教育大學院 國語教育專攻

提出者 文 武 秉

指導教授 玄 容 駿

1984年 月 日

---

文武秉의 碩士學位 論文을 認准함

濟州大學校 教育大學院

主審인

副審인

副審인

1984年 月 日

## 目 次

I. 머리글 .....	1
A. 研究 目的 .....	1
B. 研究 方法 .....	2
C. 資料 .....	3
II. 굿판의 時間的・空間的 現場性 .....	5
A. 天地創造神話에 나타난 垂直的 宇宙觀 .....	6
B. 人文地理的 環境과 生活體驗에서 본 水平的 宇宙觀 .....	7
C. 堂神話의 上昇・下降 모티브 .....	10
D. 祭場의 性格 .....	12
1. 祭場의 構造와 勢力 .....	12
2. 초감제의 演劇的 特徵 .....	16
a. 劇的 構成 .....	16
b. 祭次의 劇的 機能 .....	17
III. 배우로서의 심방 .....	20
A. 심방의 性格 .....	20
B. 巫祖神話에 나타난 심방 .....	22
1. 巫祖의 孕胎와 恨의 맺힘 .....	22
2. 巫祖의 生涯와 恨풀이 .....	23
3. 恨을 지닌 民衆의 結束 .....	23
4. 洽病굿의 意味 .....	25
C. 심방의 役割 (演技術) .....	26
1. 同一視의 媒介 .....	26
2. 一人多役의 演技 .....	27
3. 接神感染의 機能 .....	29

IV. 굿의 演劇性	32
A. 굿의 演劇的 構造	32
1. 굿과 演劇	32
2. 굿의 演劇的 展開	33
3. 당굿과 병굿	35
B. 굿의 演劇性	36
1. 恨풀이	37
a. 영계올림	37
b. 군웅덕담(祖上 본풀이)	38
c. 방울품	40
2. 굿 중 극	41
a. 葛藤解消의 諷刺劇	42
(1) 영감놀이	44
(2) 서천 꽃놀이	46
b. 類感呪術的 生活劇	49
(1) 세경놀이	49
(2) 산신놀이	51
(3) 강태공 서목쉬	52
c. 原初的 人形劇	53
V. 마무리	55
〈參考論著〉	57
〈英文抄錄〉	61

# I. 머 리 글

## — 文化行爲로서의 굿

### A. 研究 目的

굿은 巫俗의 原質이며 심방에 의해 베풀어지는 歌舞賽神과 除災招福을 祈願하는 儀禮(ritual)이기도 하지만 심방이 執行하는 演劇이라는 점에서 巫劇(shamanic theatre)<sup>1)</sup>이라 할 수 있다. 굿을 巫劇이라 할 때, 巫劇은 심방이라는 職能者를 媒介로 하여 民衆이 共同으로 享有하는 감정적 전율, 共同體를 하나의 原始的 心靈으로 융화시키는 ‘集團의 恨풀이’였다는 점에서 演劇的 意味를 지닌다.

濟州島民의 生存意識 속에 튼튼하게 뿌리를 내리고 있는 굿에 대한 研究는 基層文化의 담당층인 民衆生活의 受難의 歷史를 밝히는 일이며, 그러한 삶에 意味와 活力素를 供給해 주는 일이다. 왜냐하면 굿은 島民의 共同體의 坎苦의 응집물로서 苦痛스러운 삶의 現場에서 心理的 葛藤을 解消하고, 육체의 緊張을 풀며, 감정의 淨化作用을 일으켜 왔던 生活藝術로서 生의 危機의 絶頂에서 펼쳐지는 스펙터클한 ‘신명풀이’인 때문이다. 그러므로 濟州島의 굿은 ‘굿놀이’<sup>2)</sup>라는 包括的인 意味로 해석하면, 섬의 歷史 속에서 찬란히 꽃피워진 唯一한 傳承 綜合藝術인 것이다. 따라서 本 論文의 研究 目的은 굿의 원래적인 意味를 되찾고, 살아 움직이는 民俗劇으로 再創造할 수 있는 可能性을 打診하여, 傳統演劇의 理論을 定礎하는 데 있다.

- 1) 徐淵昊, 韓國巫劇의 原理와 類型 「韓國巫俗의 綜合的 考察」(고대 민족문화 연구소 1982) p.233.
- 2) 굿을 ‘굿놀이’라 지칭할 때, 굿의 의미는 祭儀(ritual)와 演劇(drama)의 복합이라고 생각하는 견해다. 김열규, 유동식, 이상일, 현용준 제씨들이 유사한 견해를 보였다.  
김 열규, 「한국 민속과 문학연구」(1978)  
유 동식, 「민속 종교와 한국문화」(1978)  
이 상일, 「굿과 놀이」(1981)  
현 용준, 「제주도 무속의례 연구」(1975)

## B. 研究 方法

굿이 祭儀的 演劇이며, 演劇的 祭儀라면 굿판은 演戲空間인 舞臺인 동시에 祭儀의 聖域이 된다. 따라서 濟州島 巫俗의 演劇性에 관한 研究는 굿과 굿판을 分析하고 檢討하는 가운데 밝혀질 것이다. 演劇이 배우 주체의 예술이라면 굿은 심방과 信仰民이 共同으로 엮어가는 生活藝術이다. 따라서 演劇으로서의 굿 研究는 굿과 굿판의 演劇的 特徵, 배우로서의 심방의 性格을 규명하는 일이 先行되어야 할 것이므로 本 論文은 다음 세 가지 觀點에서 考究해 나가고자 한다.

첫째, 굿판의 舞臺裝置로서의 특징을 밝히는 문제다. 제주도 굿의 祭場은 가운데 〈신자리〉<sup>3)</sup>를 놓고, 마루 천정에 널빤지를 선반처럼 달아 맨 祭棚인 〈당클〉이 있다. 이 〈신자리〉는 심방이 儀禮를 집행하고 춤을 추는 演行場所인 성스러운 무대이며, 〈당클〉은 假想的으로 祭場에 설치한 神의 宮殿인 무대장치임을 밝히고자 한다.

둘째, 民衆의 편에서 맺힌 恨을 풀어주는 심방의 役割을 演劇的 行動樣式으로 把握해 보는 일이다. 呪術 宗教的 行爲의 専門적 職能者로서 신내림을 받아서 행하는 神의 역할, 이것은 배우로서의 심방의 역할이며, 이러한 기능은 오랜 숙련을 거쳐야만 얻을 수 있는 것이며 여기에서 심방의 力量과 演技術이 평가됨될 수 있는 것이기 때문이다.

셋째, 굿을 ‘恨풀이’의 演劇이라 한다면, 굿의 갈등구조를 밝히고 그것을 解消하는 原理를 분석하는 것은 굿의 演劇性을 糾明하는 일이 될 것이다. 굿은 한국 연극의 原型이다. 따라서 탈춤, 판소리, 인형극 등 演戲傳承들은 굿의 變異型이라 할 수 있다. 시대의 변천에 따라 지방적으로 나타난 굿의 異型態란 말이다.

제주도의 굿을 살펴보면, 탈춤·판소리·인형극 등과 같은 성분들이 實演된다. 지금까지 굿의 演劇性에 관한 研究가 탈춤을 굿의 발전형태로 보는 進化論的 주장을 하거나, 外部로부터 受容된 이론적 체계에 자료를 代入시킴으로써 現場性을 무

---

3) 굿을 할 때, 祭床 앞에 깔아 놓은 초석으로 심방은 이 위에서 굿을 한다.

시한 결과가 도출된 것도 볼 수 있으며, 무엇보다도 實證的 研究를 통한 歸納的인 體系化가 이루어지지 못한 결함을 지적할 수 있을 것이다.<sup>4)</sup> 그러기 때문에 本論文은 굿의 演劇性에 대한 實證的 研究가 될 것이다.

### C. 資 料

본 연구에 活用된 각종 자료의 범위는 대략 다음과 같다.

#### 1. 現場 調査資料

##### a. 소섬(牛島) 중당클굿

演坪里 영일동, 1983.1.5 ~ 1.11 (7일간)

안 사인 (男巫 58세)

오 방근 (男巫 28세)

문 순실 (女巫 23세)

##### b. 松堂 당굿

① 신년과세제 1982, 陰 1. 13일

② 마불림제 1982, 陰 7. 13일

③ 시만국대제 1982, 陰 10. 13일

박 인주 (男巫 63세)

##### c. 下道 당굿 (영등굿)

下道里 벨방 1982, 陰 2.12일

안 사인 (男巫 57세)

양 창보 (男巫 48세)

강 신숙 (男巫 48세)

한 생소 (男巫 47세)

---

4) 徐淵昊의 앞의글. p.241.

d. 東福 당굿(신년과세제)

東福里 1984. 2.13 (陰 1.12)

문 성남 (男巫 42세)

e. 선흘 당굿(신년과세 산신놀이)

善屹里 1984. 2.15 (陰 1.14)

고 복자 (女巫 37세)

문 순실 (女巫 24세)

강 신숙 (男巫 48세)

f. 성주풀이

東福里 1982. 陰 10.13

박 인주 (男巫 63세)

g. 서귀포 큰굿(토산당신놀림)

西歸浦市 1983. 9.19

양 창보 (男巫 49세)

h. 전상놀이

Y.M.C.A 소극장

인간 문화제 71호 안 사인 (男巫) 外 전수생 일동

i. 영감놀이

수놓음 소극장 83. 8. 2. 8時

인간 문화제 71호 안 사인 (男巫) 外 전수생 일동



## II. 굿판의 時間的・空間的 現場性

神話は 인간의 구체적인 삶의 전형을 제시하는 文化的 人格化다. 그러므로 ‘神格을 중심으로 하는 說話’<sup>5)</sup>로서 神話의 가장 높은 기능은 모든 祭儀와 모든 意味 있는 人間活動 즉 식사, 성행위, 노동, 교육 등에 대한 규범적인 전형(paradigmatic models)을 확립하는 일이다.<sup>6)</sup>

神話は 어떤 象徵的인 意味體系이며, 神話가 內包하고 있는 진리는 社會的 祭儀를 象徵적으로 표현하는 데 있는 것이다.<sup>7)</sup>

本章에서는 제주도 巫俗儀禮의 祭場의 性格을 살펴 보고자 한다. 굿의 祭場은 宇宙創造의 模型을 상징적으로 나타낸 거룩한 空間이다. 거룩한 空間은 하나의 聖顯, 즉 거룩한 것이 돌연히 나타나고 그 결과 어떤 구역을 주위의 宇宙的 環境으로부터 分離시켜 質적으로 다른 무엇을 만드는 現場<sup>8)</sup>인 것이다. 여기에 굿판의 現場性 問題가 제기될 수 있다. 제주도의 큰굿에서 祭場은 象徵的인 立體空間으로 그 假想의 舞臺에서 濟州島民은 그들의 宇宙觀을 表現해 왔다. 따라서 本章에서는 굿의 實演場所로서 굿판이 演劇舞臺임을 밝히고자 한다.

宇宙의 構造에 대한 기본적인 이념을 分析하는 데는

- ① 天地創造神話의 分析
- ② 人文地理的 環境의 分析
- ③ 堂神話의 分析
- ④ 초감제의 構造分析

등 여러 가지가 있을 수 있다. 그러면 위 네가지 사항의 分析을 통하여 祭場의 性格을 규명하고자 한다.

5) 張德順, 「韓國 說話文學研究」(서울대학 출판부 1978) p.4.

6) M.Eliade, The Sacred and the profane. pp.95~99.

7) David Bidney, "Myth, symbolism, and Truth" Myth and Literature, pp.3~13.

8) M.Eliade. ibid pp.21~22.

#### A. 天地創造神話에 나타난 垂直的 宇宙觀

神話의 舞臺는 제주도민의 우주觀과 세계觀을 표현하고 있다.

치마폭 (또는 삼)에다 흙을 싸서 담아다 쏟아 부은 것이 한라산이 되었고, 동시에 치마폭의 뚫어진 구멍들에서 쏟아진 흙들이 島內에 무수히 흩어져 있는 작은 산(오름)들이 되었다는 <설문대할망설화><sup>9)</sup>를 일찌기 張壽根은 <天地王본풀이>와 함께 宇宙創造說話라고 하였다.<sup>10)</sup>

玄容駿은 <설문대할망설화>가 본래 창조신화였을 것이라는 견해에 대해 이 설화가 山岳의 形成을 설명하고 있음은 틀림없으나 이 巨女가 본래 天地를 창조했다는 것은 지금으로선 알 길이 없고, 開闢神話라 하기엔 미흡한 점을 지적하고 초감제 때 口誦되는 <천지왕 본풀이>를 한국의 개벽 신화로 보아 그 類型을 天地分離型神話라 하였다.<sup>11)</sup>

<천지왕본풀이>는 창조에 先在하는 原質로서의 混沌(chaos)을 상징하고, 天地의 分離와 함께 하늘을 男性=父, 땅을 女性=母로 관념하는 天父地母思想과 하늘을 天上界=저승, 땅을 地上界=이승으로 관념하는 垂直的 宇宙觀의 표현인 것이다. 濟州島의 堂神話와 三姓神話 등의 分析<sup>12)</sup>에서 보면 한국 민족의 天上界의 관념은 古代부터 뚜렷하지만, 地下界의 관념은 매우 희박한 한편 海洋界의 海上 또는 海底의 別世界를 꽤 多樣하고 선명하게 想像했던 것 같다.<sup>13)</sup> 이러한 島民의 海洋他界觀은 <삼승할망본풀이>에서도 드러난다. 즉 동해용왕딸과 맹진국딸의 분리는 <海-陸>이라는 宇宙領域의 분리요, 그들이 이승과 저승으로

9) 제주도의 巨女說話

10) 張壽根, 濟州島 天地創造說話의 文化領域性 「제주도 38」 (제주도청 1969), pp.154.

11) 玄容駿, 濟州島 說話와 開闢神話 「제주도 52」 (제주도청 1971) p.44~46.

12) 그의 글, 濟州島의 堂神 神話考 「제주도 3」 1961. pp.60.70.74.77.

三姓 神話研究 「탐라문화 2」 (제주대학, 1983) p.71.

堂神話의 MOTIF와 基本形式 p.71.

13) 그의 글 古代 韓國民族의 海洋他界 「임석재선생 고회 기념 논총」 (문화 인류학 제 5집) (서울, 1972) p.50.

갈라져 나갔음은 <이승-저승>이라는 神話空間의 분리이며, <生-死>의 葛藤分離는 꽃가꾸기-生産 技術競爭에 의한 人文事象의 分離인 것이다.<sup>14)</sup> 이로써 보면 濟州島 巫俗의 宇宙觀은 天上界-地上界를 인정하는 垂直的 宇宙構造觀과 地上界-海洋界를 인정하는 水平的 宇宙構造觀이 서로 복합되어 있음을 살필 수 있겠다. 이러한 관념은 濟州島가 四面이 바다로 둘러싸인 섬이라는 限界를 인식한 도민의 人文地理的 環境에 영향을 입은 思考에서 비롯된 宇宙觀이라 생각된다.

## B. 人文地理的 環境과 生活體驗에서 본 水平的 宇宙觀

濟州島는 그 立地的・自然的 條件이 不利한 '環海天險'의 섬이며, 國內 唯一의 强風地帶이다.

산댕 하나 못산댕 하나  
저 양지에 지미나 보라  
한라산의 전 섬윗 벚꽃  
아저문사 나 섬의 두라<sup>15)</sup>

語釋: 산다하든 못산다 하든  
저 얼굴에 기미나 보라  
한라산의 온 섬윗 바람  
가져다가 내 섬에 뒤라

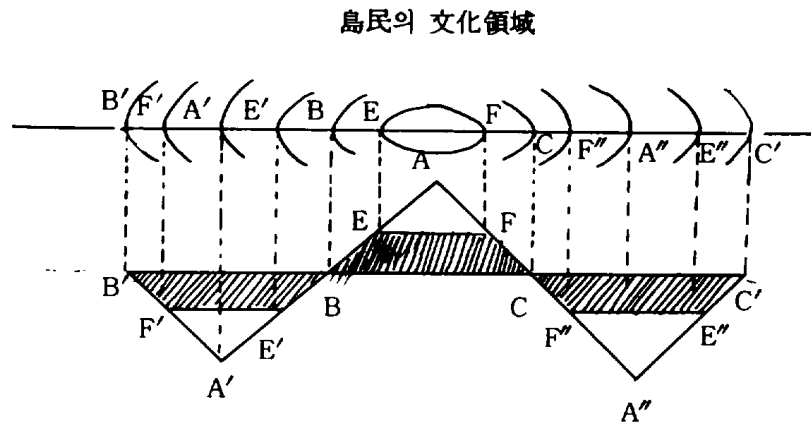
이와같이 環海天險의 섬인데가 强風・暴雨・旱災가 덮치고, 衣・食・住의 해결이 至極히 어려운 地理的・自然的 環境의 不利는 도민들의 삶을 여유없게 만들었다.<sup>16)</sup> 이러한 섬의 限界를 극복하기 위하여 일찌기 濟州島民은 風水思想에 至大한 관심을 가지고 있었다. '고 종달(胡宗壇)에 얹힌 이야기'<sup>17)</sup>와 같은 風水傳說은 風水理論의 正當성을 立證하는 구실을 한다. 生活의 고비 고비마다 섬이라는

14) 玄容駿, 韓國 神話의 構造에 대한 一考 「이승녕박사 고회 논문집」 p.686.  
15) 金榮敦, 「濟州島 民謠 研究 (上)」 (一潮閣 1965) p.174.

16) 金榮敦, 濟州島 民謠에 드러난 生活觀 「東岳語文論集 第十一輯」 pp.6~10.  
17) 金尙憲, '南槎錄', 「耽羅文獻集」 (제주도교육위원회 1976) pp.132~139.



위 그림의 빗금친 부분, 다시 말하면 濟州島民의 生態界를 文化領域으로 分類하면 <그림 ②>와 같다.



<그림 ②>

三姓神話나 堂神話에서 보면 島民은 漢拏山의 中山間地域에서 ( $\overline{EF}$ 의 원주상) 狩獵・採取生活을 하다가, 山 아래  $\overline{EB}$  (또는  $\overline{FC}$ ) 方向으로 내려오면서 農耕定着生活을 하게 되었고, 그 이후  $\overline{BB'}$  (또는  $\overline{CC'}$ ) 方向으로 海上活動 (漁撈・貿易) 과  $\overline{BE'}$  (또는  $\overline{CE''}$ ) 方向으로 潛水 (물질) 業을 하는 海田耕作生活을 하였던 것이다. 즉 <그림 ②>의 文化영역은

- ①  $\overline{EF}$ 의 圓周上: 狩獵・牧畜 生活圈
- ②  $\overline{BE}$  〔의 領域〕: 農耕定着 生活圈
- ③  $\overline{BE'}$  〔의 領域〕: 海田耕作 生活圈
- ④  $\overline{BB'}$  〔의 領域〕: 海上 (漁撈・貿易) 生活圈

로 分類할 수 있다.

文化란 經驗을 토대로 한 價値觀이며, 生存欲求의 表現이다. 그것은 地理的 環境, 歷史的 狀況 즉 自然條件에 펼쳐지는 人爲的 힘으로써 삶의 理想이나 現實的인 문제가 어떤 指向性을 가지고 움직이는 에너지이다. 그러므로 原文化의 移動과 外來文化의 傳播는 일정한 運動方向으로 움직이는 힘, 즉 Vector 量으로 표시할 수 있을 것이다. ‘原文化 (狩獵・採取)는  $\overline{EB}$  方向으로 운동한다.’ 이러한 假定은

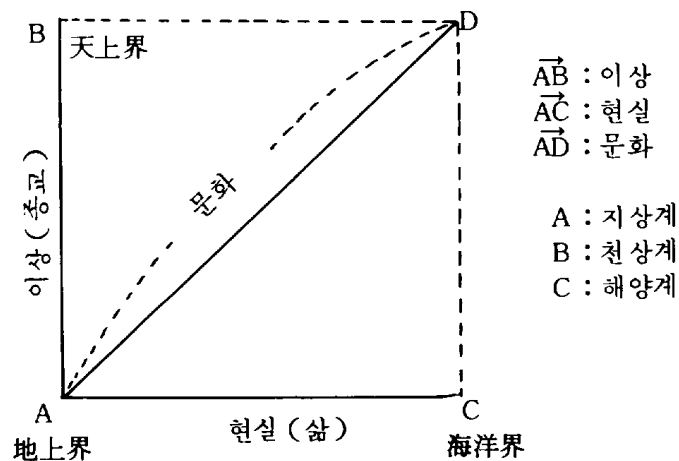
堂神話의 모티브들을 分析하는 과정에서 實證할 수 있을 것이다.

### C. 堂神話의 上昇・下降 모티브

굿이 言語的 要素, 行動的 要素의 劇的 演出이라 한다면, 굿은 言語의 象徵性和 行動의 演行性에 중점을 두고 살피 나가야 할 것이다.

굿의 言語的 要素는 굿관에서 현실을 理想化하는 上昇모티브이며, 行動的 要素는 理想을 現實化(劇化)하는 下降모티브이다. 심방들에 의하여 굿관에서 口誦되는 〈본풀이〉는 島民의 理想이 投影되어 있는 口傳神話다. 따라서 〈본풀이〉의 分析은 文化 解釋의 수단이 된다.

島民의 文化는 宇宙觀과 관련지어 살피 볼 때, 垂直方向으로 作用하는 理想과, 水平方向으로의 現實 두 힘의 合의 Vector로 나타낼 수 있다.



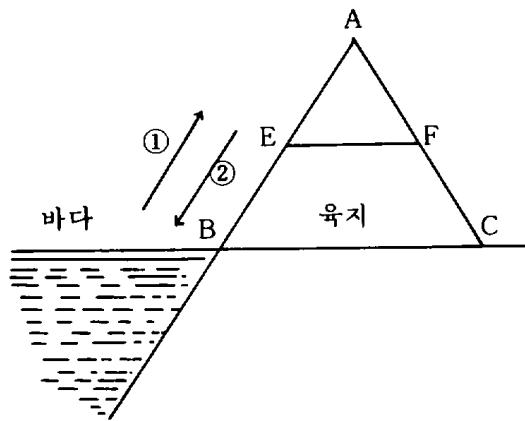
〈그림 ③〉

〈그림 ③〉에서 보는 바와 같이 島民의 理想은 굿을 통하여 共同體의 結속을 강화하고 마을의 問題를 共同으로 해결하려는 垂直方向으로 作用하였고, 島民의 現實은 個個人의 生命을 유지하기 위하여 일터에서 勞動을 함으로써 그들의 本能的 欲求—衣・食・住—의 해결을 위하여 水平方向으로 그 세력을 형성하였다. 堂神話는 이와같은 部落 信仰民의 理想을 反映하고 있으며, 그 마을이 設村되기 시작하

면서 겪어 온 歴史的 經驗들을 蓄積하고 있다.

堂神話는 대개 堂神의 出生, 父神과 母神의 葛藤 등의 내용을 통하여 社會集團 勢力 間의 힘의 強弱, 단골(共同體 信仰集團)의 優劣, 그 집단 간의 生業 等, 文化內容을 시사해 준다. 그러면 <松堂당 본풀이>의 分析을 통하여 神格의 上昇・下降의 原因을 糾明해 보겠다.

<松堂당 본풀이>는 狩獵에서 農耕으로 넘어가는 時代의 神話이다.<sup>19)</sup>



<그림 ④>

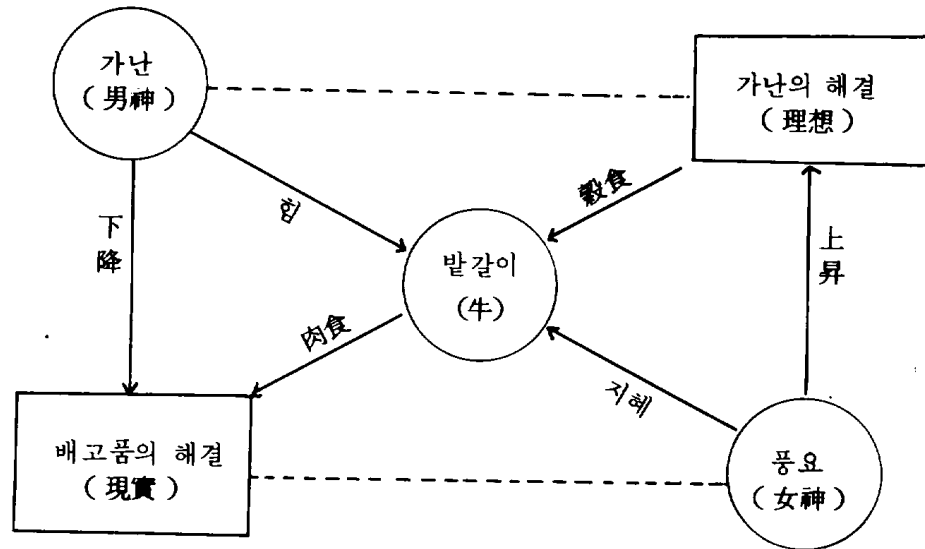
<그림 ④>에서와 같이 濟州島民은 현실의 배고픔을 극복해 나가려면 水平的으로 그들의 生存領域을 넓혀야 했고, 그러기 위해서는 E나 F의 地點에서 B 또는 C의 地點으로 生活根據地를 옮겨 갔다. 堂神話에서 이러한 下降모티브는 神格의 추락으로 나타난다. 逆으로 가난과 不毛의 땅에 豐饒의 씨앗을 뿌리기 위하여 海洋他國으로부터 來

島한 女神은 B 또는 C地點으로 上陸하여 E 또는 F地點으로 上昇한다. 이러한 上昇모티브는 神格의 高揚으로 나타난다. <松堂당 본풀이>는 農耕定着社會를 건설하여 가난을 根本적으로 해결하려는 島民의 理想과, 사냥・肉食으로 배고픔을 당장 해결하여야 하는 現實과의 葛藤의 모티브로 구성되어 있다.

- |      |    |    |    |          |    |       |    |        |    |       |
|------|----|----|----|----------|----|-------|----|--------|----|-------|
| ① 女神 | —— | 풍요 | —— | 지혜(농업기술) | —— | 가난해소  | —— | 이상적 해결 | —— | 上昇(우) |
| ⋮    |    | ⋮  |    | ⋮        |    | ⋮     |    | ⋮      |    | ⋮     |
| ② 男神 | —— | 가난 | —— | 힘(사냥)    | —— | 배고픔해소 | —— | 현실적 해결 | —— | 下降(열) |

19) 玄容駿, '濟州島の 堂神 神話考—松堂系神의 神話を 중심으로' 「제주도 3」 (제주도청 1961) p.78.

濟州島의 堂神들은 결국 本能的인 배고픔에서 벗어나질 못한다. 神이 배고프다는 사실은 하나의 逆說이다. 逆說이 사실인 것이 濟州島의 狀況이다.<sup>20)</sup>



〈그림 ⑤〉

〈그림 ⑤〉는 두 神이 夫婦가 되어 男神 소로소천국의 힘과 女神 백주또의 지혜를 모두어 밭을 갈며 理想的인 農耕・穀食의 定着社會를 이룩하여 가난을 根本的으로 해결하려 했으나 소로소천국의 힘은 밭갈이(農事技術)에 쓰이지 못하고 밭갈이의 動力이 되는 소를 잡아 먹어 배고픔을 現實的으로 해결하려 하였기 때문에 결국은 땅 가르고 물 갈라 마을의 分散이 이루어졌다는 이야기이다. 이것은 堂神話가 島民의 삶의 理想과 現實을 反映하고 있는 共同創作物임을 시사해주고 있는 것이다.

#### D. 祭場의 性格

##### 1. 祭場의 構造와 勢力

20) 玄吉彦, 「제주도의 장수설화」 (홍성사 1981) p.56. .



#### a. 構造

굿의 祭場은 演戲空間인 동시에 祭儀의 聖域이다. 굿의 祭場이 島民의 宇宙觀을 표현하고 있는 곳이라면, 島民은 그들의 理想界와 現實界, 바꾸어 말하면 天上界, 神聖界, 地上俗界, 海洋他界, 龍宮界 등 人文地理的 자연관에 따른 宇宙의 模型을 象徵・壓縮하여 眼前에 顯示하고 있는 것이라 할 수 있다. 이러한 祭場의 構造는 큰굿의 경우, 큰대・당클・젧상・신자리를 舞臺 構成面에서 살펴 볼 때, 그 윤곽이 드러날 것이다.

큰대(長竿)는 굿을 할 때, 4~5m의 대나무를 마당에 세운 것이다. 큰대에는 끝에 生木에다 白紙와 搖鈴을 달아 맨다. 이것은 本來 높은 生木을 통하여 神이 下降한다는 觀念이 基礎가 되어 神聖視했던 堂神木이 生竹枝와 生松葉을 묶은 長竿으로 宇宙木이 縮少된 것이다.<sup>21)</sup>

당클은 마루방 四壁 上部에 널빤지를 선반처럼 달아 맨 祭棚이다. 이것은 祭場의 舞臺裝置의 하나로, 큰굿의 경우 삼천천제석궁(하늘의 神)당클, 시왕(저승차지 神)당클, 문전본향당클, 마을영신당클로 되어 있다.

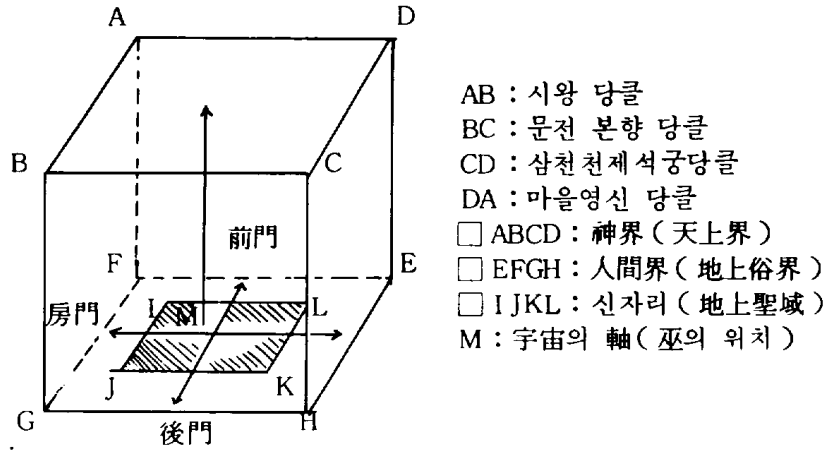
祭床은 神의 座定處이다. 祈求하는 對象 神格이 바뀔 때마다 젧상이 따로 排設된다. 祭床은 一種의 簡易舞臺 구실을 한다. 演劇의 幕처럼 祭床은 굿의 席(祭次)마다 바뀌어 굿의 性格과 대상 神位를 나타내는 것이다.

신자리(神席)는 祭床 앞에 깔아놓은 초석으로 심방이 神을 맞이하기 위하여 춤을 추는 곳으로 祭場의 맨 가운데 位置한다. 이곳은 宇宙의 中心인 舞臺이자 地上의 聖域이다.

큰대(長竿)가 하늘의 神들의 下降路라고 한다면, 당클은 神들을 모신 宮殿의 舞臺裝置이며 신자리는 日常生活 밖의 별개의 空間이란 意味가 부여된 聖域으로서 심방이 굿을 執行하고 춤을 추는 演行場所인 것이다.

21) 玄容駿, '濟州島 巫儀의 "기예考": 巫俗의 神體形成의 一面' 「文化人類學 2」 (서울, 1969) pp.87~94.

### 祭場의 構造

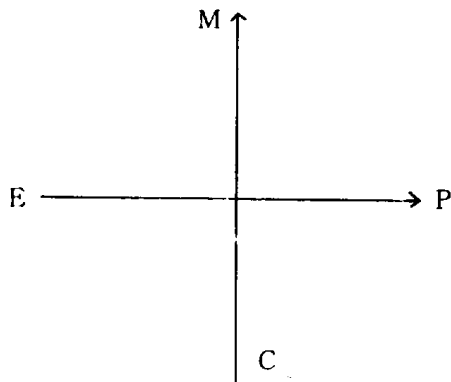


〈그림 ⑥〉

〈그림 ⑥〉에서와 같이 심방은 宇宙의 中心軸인 M (신자리)에 서서 天上界의 宮殿인 당클 □ ABCD에 있는 神들에게 信仰民들의 理想을 祈願하고, 神의 靈力이 信仰民이 位置한 人間俗界 □ EFGH에 떨어 내리도록 下降시키는 仲介의 職能者 役割을 한다.

#### b. 勢力

필립 휠라이트는 人間의 體驗의 次元을 〈그림 ⑦〉과 같이 나타내었다.



〈그림 ⑦〉

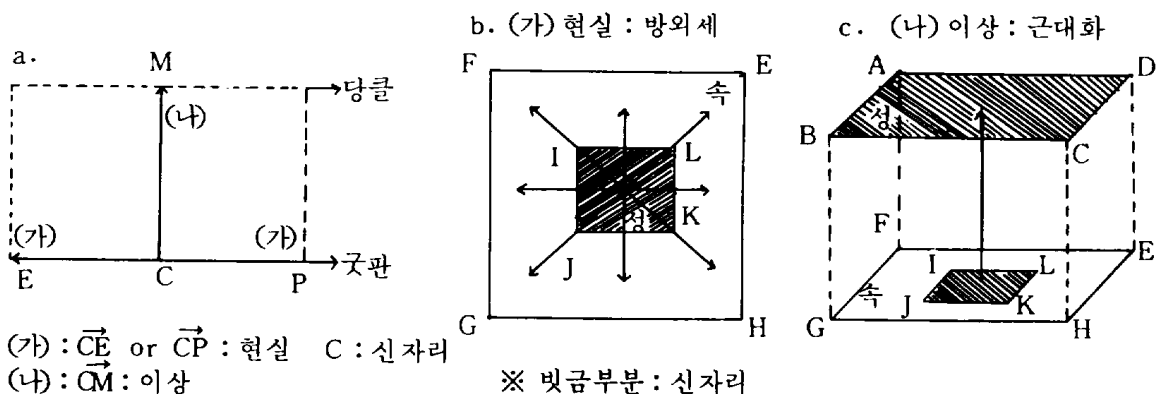
이 그림에서 水平線 E-P는 事物과의 만남, 즉 우리들의 常識的인 매일 매일의 세계를 이루는 思考들의 關係 즉 經驗體系로 보고 兩極을 外向的으로는 物理的 宇宙를 이루는 現狀들(P)과, 한편은 구경꾼으로서, 또 한편은 의심할 바 없이 이러한 관계와 그 意味에 대한 寄與者로서 現狀을 感知하는 自我(ego)로 설정하였다.

그리고 人間體驗의 神話 宗教的인 次元을 水平軸을 가로지르는 垂直線 C-M로 表示했다.

C는 個人的 心性和 科學의 關係와 같이 神話에 대한 共同體意識을 뜻한다. 그리고 上層部 M은 共同體意識을 어렵듯이 깨닫는 神秘를 意味한다. 따라서 意味論的 化살표는 E에서 P로 향한 것과 같이 C에서 M으로 향하는데, 科學的 眞理는 어느 程度의 社會的 協助에 의해 이룩되지만 神話的 眞實은 個人들에 의해 理解되고 주어지지만 그럼에도 不拘하고 그 差異點은 건전하다고 하면서 “神話는 深奧한 共同體意識의 表現이다. 이때 共同體意識은 科學者들 사이에서 問題되는 것처럼 知的 수준에서가 아니라 느낌과 行爲와 삶의 전체의 一體感이다.”고 하였다.<sup>22)</sup>

앞의 〈그림 ⑦〉을 祭場의 構造에 맞추어 C-M을 共同體意識을 강화하는 表現의 通路인 信仰 (=理想), E-P를 現實的 生存領域으로 보면 C는 심방이 共同體의 現實과 理想, 人間과 神의 仲介者로서 祭場의 세력을 集團의 神明으로 확장해 가는 구실을 한다.

#### 祭場의 勢力



〈그림 ⑧〉

〈그림 ⑧〉은 島民의 삶의 현장(일터·쉼터·놀이터), 즉 民衆의 意思를 집결하는 장소로서, 또는 共同體意識을 강화하는 장소로서의 𡇗관(祭場)의 세력을 도

22) 崔貞茂譯, 「文學과 神話」 (대방출판사 1983) pp.131~152.

Philp wheelwright, "Poetry, Myth, and Reality" Myth and Literature

식화한 것이다. 따라서 立體空間으로서의 마당(굿판)의 세력은 (가) 물의 表面張力처럼 水平的으로만 번져 나가서도 안되며, (나) 垂直的으로도 역시 뻗어나가야 한다. 前者는 島民의 閉鎖的인 현실관을 반영한 反外勢의 世界觀을 나타내며, 後者는 島民의 文化上昇意志의 표현이며 近代化意識이라 할 수 있을 것이다.

## 2. 초감제의 演劇的 特徵

### a. 劇的 構成

祭場의 構造와 勢力은 초감제의 行祭過程을 分析하는 데서 考察할 수 있다.

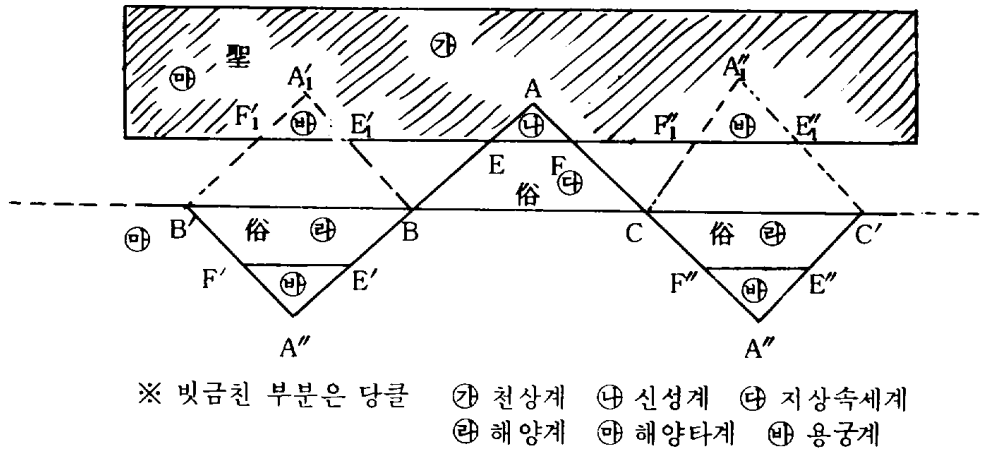
초감제란 〈初降祭〉<sup>23)</sup> 즉 굿의 처음에 모든 神들을 下降시켜 祭場에 모셔드리는 請神儀禮이다. 초감제는 먼저 마당에 〈큰대(長竿)〉를 세우고 그 큰대와 屋內의 당클 사이를 무명(다리)으로 연결시켜 놓는다. 〈큰대〉는 堂神木과 같이 神을 下降시키는 宇宙木이요, 무명(다리)은 神이 祭場으로 行次하는 通路라고 할 수 있다. 祭場을 ‘模擬的인 宇宙空間’이라 하면 무명(다리)은 〈큰대〉를 통하여 天上에서 地上으로 下降한 神을 大宇宙(실제적인 우주)에서 小宇宙(模擬的인 宇宙)인 당클로 모셔들이는 通路인 것이다. 이것은 神이 垂直的으로 下降한다는 표상에 基礎를 둔 儀禮方式이다.<sup>24)</sup> 그런데 당클에 모시는 神들은 天上界의 神만은 아니다. 信仰民은 冥府의 神들도 天上界에 있는 것으로 관념하기 때문에 당클로 모셔들이며, 地上의 俗世界도 아닌 곳, 즉 天上界와 地上界의 中間地點으로 假想되는 〈서천꽃밭〉, 〈황금산절〉, 〈동개남은중절〉과 같은 神聖界<sup>25)</sup>의 神들도 당클로 모셔지고 있다. 濟州島民은 海底의 龍宮도 天上界와 同一하게 생각하고 있다. 이것은 삶의 터전이 바다와 육지이므로 生活의 領域을 넘어 선 곳은 똑같이 神聖視했던 때문이다.

23) 초감제가 初監祭인지 初降祭인지는 확실치 않으나, 安仕仁(남무)은 그렇게 이야기했다.

24) 玄容駿, “濟州島 巫俗儀禮研究” 「제주대학 논문집」(제 7 집) 1975, p.99.

25) 玄容駿, “본풀이의 形成과 內容” 「언어문학」(창간호) 1963. p.179.

당클에 모셔지는 神들



<그림 ⑨>

<그림 ⑨>에 의하면 당클에 모시는 神은 ㉠㉡㉤㉥에 해당하는 神들이다. 그러므로 模擬的 宇宙인 당클에 모셔들인 모든 神들에게 심방은 신자리에서 垂直方向으로 島民의 理想을 祈願할 수 있게 되고, 그 神明을 祭場에 모인 구경꾼들에게 나누어 줄 수 있는 것이다.

초감제에서 심방은 ① 天上에서 큰대를 통하여 地上으로 신느림서(신내리십시오)하고, ② 큰대에서 무명(다리)을 통하여 신수뜸서(신이 내려 모이십시오) 한다. ①은 神이 하늘에서 垂直下降하기를 직접 祈願하는 辭說에서, ②는 下降하는 神의 모습을 무명(다리)을 통하여 水平的으로 移動하는 심방의 演劇的인 行動舞에서 찾아볼 수 있다. 따라서 곳의 祭場의 構造는 模擬的 宇宙空間을 표상한 것이며, 祭場에서의 세력은 당클의 神들에게 垂直的으로 祈願하여 얻은 神明을 水平的으로 祭場에 感染시킴으로써 얻어지는 것으로 초감제의 行祭過程은 일정한 형식의 틀을 갖추어 그러한 目的을 달성하고 있는 것이다.

b. 祭次의 劇的 機能

초감제의 請神 內容은 “왜 곳을 하게 되었느냐?” 하는 딱한 연유, 人間의 간절한 祝願原情을 神에게 祈願하고, 神의 意思를 人間에게 傳達하는 곳의 序章, 演劇의 프롤로그에 해당하는 것으로 각 祭次마다 서로 다른 演劇的 機能을 갖는다.

① <배포도업침>은 희곡의 舞臺解說과 같이 天地混合으로부터 宇宙의 開闢, 日月星辰의 發生, 國土의 形成, 國家의 發生 등을 說明함으로써 祭廳이 ‘宇宙의 模型’임을 밝히고 宇宙의 自然・人文事象의 發生配置를 象徵的으로 表出하여 祭場의 空間的 現場性を 드러내고 있다.

이것은 垂直的 宇宙觀에 근거한 굿의 舞臺解說이라 할 수 있다.

② <날과 국 섬김>은 굿을 하는 때와 장소를 설명하는 대목이다. 심방은 現實的 宇宙觀에 입각하여 世界의 주변국가로부터 마을, 그리고 굿하는 住堂(집)의 位置까지 상세하게 설명함으로써 時間과 場所의 現場性を 부각시킨다. 굿을 하고 있는 住堂은 바로 世界의 모든 일이 現在 일어나고 있는 現場이며, 역사적 現在의 時間이다.

③ <집안 연유 닦음>은 人間(굿을 하는 사람)의 問題一病 또는 恨一病 神에게 아뢰는 대목이다. 이 과정은 敍事劇의 解說者가 事件을 설명하는 것과 같이 심방이 人間의 問題를 神에게 아뢰는 ‘問題의 提起’다. 이것은 ‘왜 굿을 해야 하는가?’라는 실마리를 푸는 것이며, 심방의 배우로서의 能力은 이러한 緣由를 잘 닦아서 맺힌 恨의 매듭을 풀어주는 데서 評價되는 것이며, 굿의 社會的, 演劇的 機能도 여기에 있는 것이다.

④ <군문열림>은 초감제의 絶頂이다. 神에게 아뢰는 人間의 문제가 傳達되어 神을 움직이고, 神의 뜻이 神내림(神明)으로 심방에게 憑神(possession)되고, 이것을 다시 심방의 입을 빌어 神의 意思를 人間에게 傳達시킴으로써 間接的인긴 하지만 굿판의 모든 사람에게 集團的 神明을 感染시켜가는 대목이며 守門將의 난폭한 춤<sup>26)</sup>으로 劇的 긴장을 고조시키는 神明의 굿이다.

⑤ <새드림>은 下降路의 모든 邪를 쫓는 淨化儀禮이다.

⑥ <오리정>은 五里 밖까지 가서 神을 請해 모셔오는 劇的演出이다.

이렇게 보면 결국 <초감제>는 神을 天上에서 큰대(長竿)를 통하여 地上으로 下降시키고 다시 무명(다리)을 통하여 祭廳으로 모셔들이는 請神過程인데, 그 演

26) 玄容駿, ‘濟州島 巫俗의 比較研究(I)」「제주대학 논문집」(제 5 집) 1973. pp.29.

劇的 特徵은 첫째, 祭場의 윗쪽에 天上界(당클)를 설치하고 아랫쪽에 祭床과 신 자리를 마련하여 ‘宇宙의 모델’로서 祭廳을 說明하여 그 空間의 現場性을 獲得하고 있다는 점, 둘째, 水平的인 世界觀에 입각하여 時間과 場所를 世界의 무대 속에 간파함으로써 歷史的 現在, 地理的 현장임을 설명하여 時間과 場所의 現場性을 獲得하고 있다는 점, 셋째, 굿하는 까닭을 밝히고 神界와 人間界를 가르는 門을 열어 神明을 獲得하고 人間의 삶이 새로운 意味로 再創造되게 하는 점 등을 들 수 있겠다.

이러한 초감제의 劇的 특징들은 제주도 굿의 請神儀禮에 나타난 演劇原理라 할 만한 것으로 여기에는 島民의 宇宙觀과 形而上學이 投影되어 있어 存在의 根源으로 溶解되어 가는 原初的인 時間 속에서 神秘體驗을 共有함으로써 굿의 성과를 달성하고 있는 것으로 보인다.

### Ⅲ. 배우로서의 심방 (巫堂)

#### A. 심방의 性格

“심방질을 할려면 눈치가 빨라야 합니다. 굿할 집에 가서, 한 번 쳐 둘러 보면, 그 집안의 살림살이가 어떻고, 무엇 때문에 괴로와하며, 소망하는 것이 무엇인가를 재빨리 간파해야 합니다.”

이 말은 배우로서의 심방의 기능을 一目了然하게 설명해 주고 있다. 굿을 잘 하는 심방은 ‘수덕(修德) 좋고, 영급(靈驗) 좋은 자’로서 稱頌을 받게 되는데, 그는 굿판의 霧圍氣를 조절하여 잘 울리고, 잘 웃기며, 구성진 音律과 唱으로써 信仰民衆의 맺힌 恨을 풀어줄 수 있는 恨풀이의 能力을 소유한 者이다. 그러므로 恨풀이의 能力을 가진 심방은 훌륭한 演技者인 것이다.

심방이 되려면 우선 八字를 그르쳐야 하며, 오랜 熟練期를 거쳐야 하며, 人格者가 되어야 한다.

‘팔자를 그르쳐야 한다’는 말은, 심방은 神의 選擇을 받은 宿命的인 天職이라는 말이다.

심방이 되는 경우를 보면,

- ① 世襲으로 인한 世襲巫
- ② 疾病으로 인한 疾病巫
- ③ 婚姻으로 인한 婚姻巫
- ④ 生活手段으로 인한 經濟巫

가 있으며 世襲巫와 疾病巫는 神意의 召命, 選擇에 의한 入巫이고, 婚姻巫와 經濟巫는 스스로 선택한 入巫이다.<sup>27)</sup>

神의 選擇을 받아 巫業을 世襲하는 경우는 父母가 쓰던 巫具(맹두=祖上)를 인

27) 玄容駿, “成巫過程: 濟州島 巫俗의 比較研究(Ⅱ)” 『제대국문학보 제 5 집』 1973. pp.11 ~ 29 참조.



수받고, 그로써 巫業에 종사하게 되는 것인데 이 때 巫具의 인수는 巫事執行 能力을 繼承하는 것으로 그의 守護神 곧 巫祖靈을 인계받는 것이 된다. 이처럼 심방이 되는 것은 팔자에 의한 것이며, 또 심방은 本質적으로 이 八字에 의한 疾病으로 인해서 되는 것이니, 이는 巫祖神이요, 심방의 守護神이 入巫하라는 指示의 徵表로서 病을 내린 것이라 생각할 수 있는 것이다.

심방이 되려면 ‘오랜 熟練을 거쳐야 한다.’는 말은 八字를 타고난 巫業을 修行해나가기 위해서는 오랜 修業期를 거쳐야 한다는 것이다. 심방은 처음에 굿패를 따라다니며 巫儀를 하나 하나 구경하면서, 심부름도 하고 紙錢도 오리는 <제비><sup>28)</sup>로부터 시작하여 儀禮執行 過程을 익혀가는 동안 樂器의 打鼓法, 巫歌의 唱法, 巫占法 등을 익혀 심방이 되는 것이다. 이와같이 오랜 熟練過程을 거치는 동안 겪는 放浪과 굶주림과 病苦의 쓰라린 人生의 體驗들은 藝人(광대)精神을 낳는다. 그러므로 심방은 풍부한 이야기꾼이요, 樂士요, 才人이요, 배우이다.

배우로서의 심방은 信仰民衆의 삶의 맺힘을 슬픈 緣由로써 엮고 즉석에서 웃고 울리는 苦・樂을 조절하여 形式外的인 非固定體系의 辭說들—연유닭음・恨풀이・才談—로써 그들의 恨을 풀어주는 能力을 갖추어야 한다. ‘심방이 人格者라야 한다.’는 意味는 거기에 있는 것이다. 심방이 여러 地域의 굿판을 떠돌아다니며 얻은 體驗과 多様な 現實接觸은 民心의 所在와 輿論의 向方, 社會的 構造의 부당한 점 등에 敏感하고도 정확한 現實認識을 가질 수 있어 民衆의 生活와 꿈을 同時に 表現하는 藝人(광대)精神을 다지게 되는 것이다.<sup>29)</sup> 그런 意味에서 심방은 藝人인 同時に 聖者, 다시말하면 거룩한 배우라고 할 수 있다.

그러면 심방은 어떠한 배우인가?

눈물이 많고 多情多感하며, 修德이 있고, 靈驗이 좋은 심방은 ‘눈물수건’을 들고 자신이 심방이 될 수 밖에 없었던 入巫動機를 눈물로써 엮어가며, 그와 비슷한 八字, 恨을 가진 信仰民衆의 연유를 닭고, 그 恨을 풀어 준다. 그러므로 심방은

28) 굿판의 심부름꾼

29) 蔡熙完, 假面劇의 民衆의 美意識 研究를 위한 예비적 고찰 「서울대 석사학위 논문」(서울대 1977) p.99.

信仰民衆의 恨을 풀어주는 배우이다.

## B. 巫祖神話에 나타난 심방

巫祖神話는 심방의 祖上 〈초공〉의 ‘본풀이’이다. 이 神話는 심방의 出身成分・系譜・巫具製作・巫業의 繼承 등을 說話化하고 있는 反面에 恨맺힘의 原因과 恨풀이의 過程을 설명해 줌으로써 굿의 原理에 대한 이해와 배우로서의 심방의 기능을 알 수 있게 한다.

### 1. 巫祖의 孕胎와 恨의 맺힘

巫祖神話는 양반계급사회에서 가난과 賤待와 宗教的 탄압에 억눌려 왔던 民衆意識의 反映이다. 信仰民衆은 현실적인 富貴를 누릴 수도 없었고, 理想的인 崇高를 좇을 수도 없는 無識한 疎外集團이었다. 따라서 그들은 理想的인 崇高와 現實的인 富貴를 갖춘 이상적인 秩序者를 巫祖 神話속에 만들어 내었다. 巫祖神話는 社會的인 罅隙 속에 孕胎한 恨의 이야기이며, 社會의 再構를 모색한 恨풀이의 이야기다.

옛날 천하 임정국 대감과 치하 집진국 부인이 부귀영화를 누리며 살았으나 슬하에 자식이 없어 부처님께 수륙원불을 드려 미모의 〈아기씨〉를 낳았다. 부모가 하늘 公事를 살려가며 〈아기씨〉를 가둬놓고 갔는데, 시주받으러 온 道僧이 한 손으로 딸 아이의 머리를 세 번 쓸고, 한 손으로 옥황상제의 단수육갑을 짚어 〈아기씨〉는 임신하였다. 이 사실을 안 부모는 〈아기씨〉를 내쫓았다. 쫓겨난 〈아기씨〉는 황금산 도단땅에 남편을 찾아갔으나 “중은 부부 살림 하는 법이 없으니 불도땅에 가 살라”하므로 그 곳에 가서 巫祖 삼형제를 낳았다.

〈아기씨〉이야기는 兩班社會에서 추방당하고 僧家에도 입적할 수 없는 巫祖의 이야기이다. 〈아기씨〉의 苦難은 체면을 重視하는 兩班社會의 形式主義的 허위와, 僧家의 小乘的인 위선 때문에 겪는 시련이다. 이러한 시련은 民衆의 恨과 일맥상통한다. 〈아기씨〉는 理想的인 崇高와 現實的인 富貴가 共存할 수 없는 兩班社會에서 추방당하여 恨을 품은 人生의 行路를 걷는다. ‘칼선다리’, ‘애선다리’

‘등진다리’, ‘웁은다리’를 걸어가는 <아기씨>의 운명은 聖處女 마리아의 운명과 흡사하다. 그러므로 삼맹두(巫祖)의 孕胎는 神의 靈力の 孕胎이며, 恨의 孕胎다. 聖靈으로 孕胎한 예수의 苦難이 당시 이스라엘社會의 종교적 탄압과 民衆의 苦難史를 상징적으로 表現하고 있듯이 ‘전생 국은 八字’의 삼맹두(巫祖)의 出生은 어머니의 恨맺힌 가슴을 풀어 헤쳤다는 恨풀이의 隱喻的 의미를 내포하고 있다. 중이 옥황상제의 단수육갑을 짚고 하늘의 靈力을 人間의 肉體를 통하여 世上에 현시한 <삼맹두>는 民衆의 恨을 풀기 위한 神의 靈力이 人格化한 것이다. 따라서 巫祖 三兄弟는 恨풀이의 能力을 지닌다.

## 2. 巫祖의 生涯와 恨풀이

<삼맹두> 이야기는 賤生이라고 과거에 취소당한 중의 자식이 심방이 되어 시왕 대반지(명도칼)로 三千 선비의 모가지를 베어 어머니의 원수를 갚는 이야기이다. 삼맹두(巫祖 三兄弟)가 三千 선비(兩班)에게 복수하는 것은 자신의 恨을 푸는 것인 同時에 疎外당한 民衆의 恨을 푸는 것이다. 兩班社會에서 버림받고 추방당한 어머니(아기씨)의 恨맺힌 가슴을 허위 뜯어 태어난 삼맹두는 兩班의 血統을 지니고 태어났으나 중의 자식이었으므로 兩班이면서 兩班이 아니었다. 중의 자식이었던 까닭에 兩班임을 認定받지 못했고 가난과 虐待와 蔑視 속에서 심지어는 三千 선비의 凶惡한 奸計로 어머니마저 잃고 만다. 어머니를 찾고, 三千 선비를 죽이기 위해서는 ‘八字를 그르쳐’ 심방이 되어야만 했다. 國을 통한 복수만이 가능한 것이었다. 國을 통한 복수가 ‘恨풀이’인 것이다.

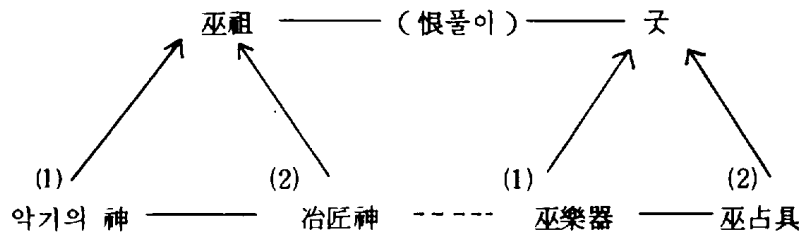
심방은 恨을 가지고 있기 때문에 民衆의 恨을 풀 수 있는 民衆的 兩班이다. 그러므로 심방은 兩班보다 탁월한 能力을 지닌 秩序者로서 恨이 맺혀 病을 얻은 信仰 民衆을 위하여 國을 할 수 있는 것이며, 國을 통하여 封建社會制度의 矛盾을 覺醒・暴露하고, 민중의 心理的 病因, 삶 of 억압적 요소— 熱・病・恨—을 물리침으로써 共同的 敵에 대한 공동의 방어를 가능하게 하는 것이다.

## 3. 恨을 지닌 民衆의 結束

巫祖 三兄弟가 兩班 三千 선비를 죽이기 위하여 굿을 할 때,

(1) 불도땅 <너사메 아들 너도령>과

(2) 동해 바다 <쉐철이 아들>의 도움으로 巫樂器와 巫占具를 制作 하였다.



<그림 10>

불도땅은 <아기씨>가 처음으로 굿을 始作한 곳이며, <삼맹두>가 태어난 곳이다. 그러므로 불도땅의 <너사메 아들 너도령>은 <삼맹두>와 同一集團의 一員이었다. 樂器制作을 위하여 <삼맹두>는 <너도령>과 義兄弟를 맺는다. 어머니의 속옷을 통해 나오는 呪術的 方法에 의하여 한 배 兄弟가 된 것이다. 그리고 <삼맹두>는 東海 바다 <쉐철이 아들>을 불러다 일월 삼맹두(요령·산판·신칼)를 짓게 한다. ‘쉐철이 아들’이란 ‘鐵에서 孕胎한 것’이란 의미로 해석해 보면 쇠로부터 만들어지는 巫具制作過程의 擬人化가 아닐까? 그렇지않다 해도 冶匠을 뜻함임은 분명하다. 심방들의 말에 의하면 <일월 삼맹두>의 제작은 예로부터 풀무질(冶匠)조상들이 세습하였다<sup>30)</sup> 하니 冶匠은 巫業을 겸하면서 굿을 통하여 병을 고치는 巫醫도 겸하고 있었을 것이다.<sup>31)</sup> 그러므로 <삼맹두>의 巫業과 <쉐철이 아들>의 冶匠業은 同一한 根源일 것이다.

그러면 <삼맹두>가 樂器의 神과 冶匠神의 도움을 받고, 兩班에게 복수하기 위하여 굿을 시작했다는 것은 어떤 意義를 가질 수 있을까?

30) 줄고, 제주도 도개비 神話에 대한 一考「제주대학교 교육대학원 연구논총 2집」 1983, pp.57 ~ 58.

31) Mircea, Eliade. Shamanism. (Bollingen Series. Princeton 1974) p.470.

굿은 賤視받는 民衆集團의 宗教다. 疎外 당한 民衆의 宗教였기에 굿의 神明으로 支配階級에 항거한 賤民集團은 役割을 분담하여 集團結束의 능률화를 도모했을 것이다. 冶匠神과 樂器神이 巫祖神을 도와 兩班에게 복수하기 위하여 굿을 하였다는 것은 賤民集團의 結束된 힘을 巫具가 呪力으로 가지고 있다는 말이다. 따라서 巫具와 巫樂器는 神明의 도구일 뿐만 아니라 民衆集團의 結束된 힘의 象徵이다.

이 칼은 사름잡는 칼이 아니고 귀신잡는 칼이다. 시왕대번지<sup>1)</sup> 둘러받아 너른<sup>2)</sup> 마당 번게 치듯 좁은 마당 벼락<sup>3)</sup> 치듯 나사나명<sup>4)</sup> 나사들명<sup>5)</sup> 풀어내자. 쭈어나라.<sup>6)</sup> 쭈어나라. 헛쉬!<sup>32)</sup>

1) 신 칼 2) 넓은 3) 벼락 4) 나가면서 5) 들어오면서 6) 잡귀 내쫓는 소리

#### 4. 治病굿의 意味

巫祖神話의 〈柳政丞 따님〉이야기는 중이 준 葉錢(神의 召命)으로 인하여 ‘八字를 그르쳐서’ 巫病을 앓고 政丞의 딸(兩班)이 최초의 심방이 되었다는 이야기다.

疾病과 夢想과 엑스터시는 그 자체로 하나의 이니시에이션(initiation)을 構成하는 것이 예사다. 곧 이러한 體驗들은 〈選擇〉함을 받기 以前의 世俗的인 個人을 神聖의 技能者로 變化시킨다.<sup>33)</sup> 柳氏婦人은 심방이 되어 八字를 그르침으로써 病이 나았을 뿐만 아니라 타인의 病을 治療할 수 있는 技能을 지니게 된다. 굿은 ‘삼시왕에 걸린 병자의 치료’를 위하여 이루어졌다. 굿을 執行하는 심방의 恨과 患者의 病의 同一時가 이루어질 때 治病굿은 의의를 지닌다. 왜냐하면 굿의 원래적인 기능은 ‘治病’ 또는 ‘恨풀이’였던 때문이다.

32) 玄容駿, 「資料事典」 p.519.

33) Mircea, Eliade. Shamanism 'Chapter II. Initiatory Sioknesses' (Bollingen Princeton 1974) p.33 ..... But usually sickness, dreams, and ecstasies in themselves constitute an initiation that is, they transform the profane, pre- "choice" individual into technician of the sacred .....

## C. 심방의 役割(演技術)

### 1. 同一視(identity)의 媒介

巫祖神話에서 考察했던 바와 같이 심방은 恨을 가지고 있기 때문에 民衆의 恨을 풀어줄 수 있다. 恨을 풀다는 것은 굿을 통하여 죽은 祖上의 恨과 산사람의 恨을 同一視함으로써 얻어내는 ‘神明풀이’인 것이다.

恨은 社會的인 질병이다.

社會的이라는 말은 人間의 生存을 拘束하는 原因이 社會의 構造的 矛盾에서 派生한다는 뜻이다. 人間의 삶은 勞動과 休息, 緊張과 弛緩의 週期的 反復性을 지니고 있는데, 勞動의 苦痛이나 삶의 긴장이 맺힌 상태에 머무를 때, 肉體와 精神은 병들게 된다. 이러한 응어리가 恨인 것이다. 恨은 삶의 위협이 極限에 이르렀을 때 나타나는 질병이다.

勞動・生産의 擔當層인 信仰民衆은 그들의 생활을 위하여 그들의 肉體를 投身하여 사회에서 일-물질・발갈이・막노동 등-을 한다. 勞動의 苦痛이나 생활의 긴장은 적극적인 生存慾求로 인하여, 또는 苦痛 뒤에 오는 휴식이나 놀이를 통하여 再生産的인 힘을 축적하게 된다. 그러나 社會的인 抑壓-가진 자의 橫暴, 機械化, 黃金萬能主義 등-으로 인한 人間價値의 下落, 가난과 천대와 멀시 그리고 生存의 위협에서 오는 강박관념은 생의 의욕을 喪失하게 하고 恨으로 응어리져 潛在意識 속에 浸潛해 들어간다. 이처럼 人間의 삶의 질곡에서 응어리진 맺힘이 發散할 수도, 暴發할 수도, 解消할 수도 없는 無氣力한 狀態에 빠질 때, 外部로 나타나는 것이 病인 것이다. 이것은 巫病이며 굿으로서만 治療가 가능한 것이다.

恨은 육체의 질병으로 나타나기도 하지만, 心因性 疾患으로 潛在意識 속에 內在되어 있기도 하다. 이 때 심방의 役割은 병의 原因을 발견하고 그 原因을 解消하는데 <恨풀이>의 방법을 사용하게 되는데 이러한 社會的 疾病으로서의 恨의 治療는 모든 原因을 일단 祖上을 잘 안 모신 탓으로 돌리고 死者의 恨을 동시에 풀어내므로써 心理的 治病을 하여 주는 것이다.

심방은 恨맺힌 자기의 人生을 患者와 同一視하면서 神에게 굿하는 緣由를 슬프게 아뢰고, 死者의 恨과 자신을 同一視하기 때문에 祭主에게 死靈(영계)의 〈울림〉을 傳達하여 生者와 死者가 같은 立場, 같은 처지에서 共鳴하고 눈물과 춤의 神明을 共有하게 하여 굿판의 모든 맺힘(=恨)을 풀어주는 배우의 役割을 하는 것이다. 이러한 悲劇的인 삶의 共有, 이것이 靈魂과의 感應일 때, 恨의 응어리는 풀리는 것이며, 患者의 病을 치료하는 심방의 역할은 여기에 있다. 심방은 同一視의 媒介者이다.

심방은 原初的인 治癒者이며 靈魂의 引導者이며 그의 治癒的 機能은 이승과 저승을 媒介하여 하나가 되게하는 데 있고 심방 자신이 그러한 機能을 얻기까지 자신의 마음 속에 응어리를 苦惱의 시련에서 겪고 극복해야 한다.<sup>34)</sup>

## 2. 一人多役의 演技

심방은 神・巫覡・人間의 역할을 多樣하게 驅使하는 演技者이다.

심방이 굿에서 말하는 사설을 보면 巫歌의 內容에 따라 歌謠의 唱法을 多樣하게 변용하고 있음을 알게 된다. 특히 심방이 信仰民과 벌리는 대화를 덧붙여 논한다면, 그러한 對話는 祭主와 觀衆의 굿 중 개입(interaction)을 통하여 굿판의 雰圍氣에 諧謔과 諷刺를 附加하거나, 심방과 觀衆 사이의 信賴의 意思疏通을 可能하게 한다.

심방: 나 굿했수다.

구경꾼: 아이구 속았수다. (고생했습니다.)

이처럼 굿을 구경하는 觀衆의 積極적인 參與와 즉각적인 反應으로 벌어지는 굿 중 개입(interaction)의 對話는 굿이 지닌 또 하나의 演劇性으로 舉論될 만한 것이다.<sup>35)</sup>

一人多役의 演技術은 심방의 춤에서도 발견된다. 심방의 춤의 종류를 보면, 심방이 神을 向해 의례를 執行하는 動作을 行動化한 춤, 神이 나타날 때 모습을 표

34) 李符永, 韓國巫俗의 心理的 考察 「韓國巫俗의 綜合的 考察」, (고대민족문화연구소 1982) pp.149 ~ 178.

35) 黃纓詩, 굿의 演劇性 「이화여자대학 석사학위 논문」 (이대 1980) pp.25 ~ 30

현한 춤, 神의 過去生活을 現在에 再現하는 춤이 있고 이러한 춤은 神의 뜻을 움직이고 神의 過去의 力量을 굿판에서 實演하는 功利的인 것이며 그 機能은

- ① 登場人物의 性格 및 行動樣態를 부각시킨다.
- ② 심방의 歌唱과 歌唱을 이어주는 橋樑의 役割을 한다.
- ③ 神의 威力을 呪術的 行爲로 과시한다.
- ④ 喜劇的이고 象徵的인 몸짓이나 演技術으로써 그 展開上의 이야기를 表現한다.
- ⑤ 東洋演劇의 特質인 스펙타클한 분위기를 조성하여 神明을 돋운다.

이와같이 심방이 驅使하는 이 多樣한 춤들은 人物을 典型化하고 있으며, 神의 過去의 生活을 再現・象徵하였다는 춤도 사실은 濟州島民의 過去生活, 狩獵・牧畜・育兒・家事 등 生活勞動의 動作을 표현하고 있다는 것이다. 춤은 日常生活에 있어서의 感情의 表現이며 그 動作의 藝術的 模倣이다. 勞動의 習慣的 動作을 技와 藝로써 典型化한 춤이 巫舞라고 한다면, 탈춤에서 탈과 춤이 人物을 典型化시키는 것과 같이 심방은 굿에서 춤과 행동으로써 〈人物의 典型化〉를 完成하고 있는 것이다.

濟州島의 굿에서 劇的 行爲를 주로한 ‘굿 중 극’들은 특히 불만한 구경거리다. 심방은 ‘굿 중 극’에서 배우로서 登場하게 되는데, ‘굿 중 극’은 神話를 臺本으로한 類感呪術的 儀禮行爲이기도 하지만, 神으로 扮裝한 심방과 구경꾼이 벌이는 〈놀이〉이므로 배우로서의 심방과 함께 觀衆의 劇中介入이 自由自在하게 이루어지는 現場性 짙은 演劇이라 할 수 있다.

지금까지 唱・巫舞・演劇에서 심방의 役割을 살펴 본 바와같이 심방은 굿판에서 神과 人間의 役割을 代行하는 一人多役의 演技者이다. 그는 굿을 진행하는 가운데 多樣한 神格을 創造하고, 神들은 저마다 다른 性格을 가지고 있으므로 심방은 神의 性格에 맞추어 춤・가요・공수・제스처 등을 各各 다르게 演技해야만 하는 것이다. 그의 演技術은 成巫過程에서 살핀 바와 같이 오랜 修業期에 익힌 唱・辭說・춤・打鼓法 등의 熟練을 통하여 演藝人(performer)의 기량을 가지고 있기 때문에, 그는 모든 연극적인 것을 동원하여 굿을 할 수 있는 것이다. 超越的인 것을 現實的으로 現存시키는 것이 演劇의 生命이라면 심방은 바로 그것을 자신의



몸으로 표현하는 가장 本質的인 배우인 것이다.

### 3. 接神感染 (possession)의 機能

심방은 神明의 媒介者이다. 심방은 神靈을 불러들여 그 神靈을 자신의 肉體에 憑依시켜 人格轉換을 하고 神靈과 人間과의 직접적 媒介를 하여 주는 接神感染의 機能者이다. 이것은 trance 상태에서 神靈과 直接 通交하는 憑依現象이라 할만한 것이다.

노래와 춤은 神靈과 直接 通交하는 手段인 ecstasy에 沒入하는 方法이다. 심방이 이러한 경우는 <초감제>에서 살펴 볼 수 있다. <초감제>에서 神을 請해 들 일 때 추는 <도랑춤>은 군문(神宮의 門)을 지키는 守門將의 行動을 象徵한 춤으로 매우 亂暴한 춤이다. 심방이 亂暴하게 휘청거리며 춤출 때에는 小巫가 술을 입에 물어 푸우 푸우 뿌리고 <하!하!>하는 고함 소리를 連發한다. 그리고 祭場에 모인 女人들은 일제히 일어서서 嚴肅히 합장하여 敬虔한 態度로 머리를 숙여 자꾸 절을 한다. 이런 무서우리만큼한 緊張의 絶頂은 춤으로부터 오는 것이며, 춤과 노래로써 신 내림을 받는 기쁨과 그 날뽀이 곧 <神明>이다. 심방이 곳에서 신나게 노래하고 춤을 추면 忘我境에 沒入되고 神이 내린다.<sup>37)</sup> 심방의 이러한 “神을 놀리는” 정신 상태는 현대의 演技論에서 배우에게 가장 불가결한 要素로 지적되기도 한다. 作品世界에 완전히 몰두한 배우와 자신의 信仰에 浸潛해 들어가 trance 狀態에 빠진 심방의 정신상태는 서로 一致하는 바가 있는 것이다.

심방은 祭次를 마칠 때마다 神託을 祭主와 觀衆에게 傳達한다. 神靈의 託宣은 항상 巫占에 의한다. 巫占은 神의 意思表示이며, 이것을 판독하여 祭主에게 傳達하는 것을 <분부 사된다>고 한다. 이것은 심방이 자기의 신분, 곧 賤民의 신분임을 자각하고 神과 禱者의 中間位置에서 傳하여 올리는 것이다. 따라서 <분부사

36) 앞의 글, pp.32~33.

37) 玄容駿, 濟州島 巫俗儀禮 研究 「제주대학 논문집 제 7 집」 (제주대학 1975) pp.104~105.

림〉은 三人稱 間接話法의 敬語로써 傳達한다.<sup>38)</sup>

撫魂儀禮인 〈十王맞이〉의 〈질치기〉 때에는 死靈의 託宣을 하는데, 이 때에도 憑依現象의 殘影이 보인다. 심방은 死靈을 불러 死靈의 生前의 心懷, 영영 離別하여 가는 現在의 心情, 家族에게의 부탁 등 哀哀切切한 感懷를 家族과 親族에게 하나 하나 이야기한다. 이 때 심방은 接神 (possession) 狀態에서 자신을 완전히 忘却하는 것은 아니지만, 눈물을 흘리며 死靈이 이야기하듯 하고, 그 家族들은 “아이고 나 아가야,” 혹은 “아이고 어머님아”하며 직접 死靈이 와서 하는 이야기를 듣듯 痛 哭을 하며 듣는다. 이를 〈영게울림〉 (영혼의 울음의 뜻)이라 하는데, 심방이 정말로 울어가며 死靈의 心懷를 잘 이야기할 때는 “영게를 탕다”고 한다. 이 말은 “靈魂을 憑依”했다는 意味가 있다. 그러나 심방이 三人稱 間接話法으로 말하고 있는 것으로 보아 直接 憑靈現象은 일으키지 않더라도 社會的으로 憑靈現象을 인정하고 있음을 알 수 있다. 이것은 擬似憑神이라 할만한 것이다. 배우로서 神의 役割에의 沒入現象을 擬似憑神이라 부르고자 한다. 왜냐하면 심방은 憑神狀態를 演技하고 있기 때문이다. 심방이 자신에게 내린 神明을 굿판에서 祭主와 聽衆에게 感染시켜 나가는 〈분부사림〉을 Maranda 定式에 대입하면,

$$Q_S : Q_R :: F_S : F_R \dots\dots\dots (1)$$

로 정리될 수 있다. 여기서  $Q_S$ 는 擬似 또는 臨時 解決 내지 端緒이고  $Q_R$ 은 그 結果다. 이에 比해  $F_S$ 는 最終的・終局的 解決 내지 端緒이고  $F_R$ 은 그 結果다.

$Q_S$ 를 神의 내림

$Q_S$ 을 〈심방〉이 신내림받다 (산받음 = 巫占)

$F_S$ 를 〈심방〉이 신내림주다 (분부사림)

$F_R$ 을 〈祭主〉에게 感染된다

38) 玄容駿, 濟州島 巫覡의 職能者로서의 性格 「金載元博士 回甲紀念論叢」(同刊行委員會, 1969), pp.526 ~ 533.

라고 한다면 集團的・間接 神明의 仲介者로서 심방의 接神(possession)의 定式은

$$\frac{Q_s}{\text{請神}} : \frac{Q_R}{\text{산받음}} : : \frac{F_s}{\text{분부사됨}} : \frac{F_R}{\text{본주올림}}$$

(=巫占)

로 되어 굿판에서 심방은 이 감정의 融合을 調節・促進시키는 演技者 본래의 모습을 드러낸다. 그는 神明으로 스스로 놀면서 祭主와 聽衆들의 神明을 부추겨 신명을 나누어 더불어 놀게 하는 것, 이것이 바로 굿판에서의 심방의 役割인 것이다.<sup>39)</sup>

39) 金烈圭, “韓國巫俗信仰과 民俗” 「한국무속의 종합적 고찰」 (고대민족문화연구소 1982). pp.63 ~ 71.

## Ⅳ. 굿의 演劇性

### A. 굿의 演劇的 構造

#### 1. 굿과 演劇

굿은 演劇的인 면에서 보면, 〈작은굿〉은 單幕劇, 〈큰굿〉을 長幕劇이라 할 수 있을 것이다. 그러나 굿이 西歐의 演劇과 다른 점은 “完壁한 人間關係에 토대를 둔 플롯(plot)에 의해 表現”되어 있지 않다는 것이다. 황 루시氏는 「굿의 演劇性」이라는 論文에서, 서울 지방의 ‘진오귀굿’을 考察하는 가운데 “西歐劇의 概念으로 볼 때, 굿은 劇的 構造를 갖고 있지 않으며, 굿의 祭儀 節次를 살펴보면 굿은 각각의 神을 모시는 獨立된 거리들의 연결로 構成되어 있고, 각 굿거리들은 서로 아무런 內容上的 연결을 갖지 않으며 따라서 굿이 進行됨에 따라 점차 劇的 緊張이 크라이막스에 이르게 되는 과정도 찾아볼 수 없다.”<sup>40)</sup> 고 하였다. 그러나 濟州島의 〈큰굿〉을 자세히 觀察해 보면 질서정연한 神들의 位階順序에 따라 각 祭次가 進行되고 있으며, 얼핏 보면 意味 相關이 전혀 없는 單獨個別儀禮의 連續的인 進行같으나, 한편으로는 어떤 頂點을 향해 高調되어가는 完壁한 劇的 構成을 갖고 있다는 것이다. 이 章의 研究課題는 濟州島 〈큰굿〉의 劇的 構造를 찾아내고, 그 意味體系를 세워보는 일이다. 玄容駿 교수는 〈큰굿〉의 전체적인 構成을 다음과 같이 정리하고 있다.

① 濟州島 巫俗儀禮의 基本形式은 〈請神+饗宴・祈願+送神〉의 言語的 表現 이요,

② 儀禮의 규모, 神의 性格, 儀禮의 目的에 따라 言語爲主의 神話 〈본풀이〉, 舞蹈爲主의 〈맞이〉, 劇的 演出의 〈놀이〉 行動爲主의 逐邪儀式 등이 基本形式 속에 삽입된 二重構造形式의 儀禮가 形成되었다.

40) 黃纓詩, “굿의 연극성” p.7.

③ 複雑한 構成인 〈큰굿〉은 單純한 基本儀禮形式인 〈비념〉을 多樣하게 擴大 分化시키고 다시 綜合된 것으로 綜合 請神儀禮(基本 形式儀禮)→個別儀禮(곧 ‘풀이+맞이’ 또는 ‘풀이+놀이’의 二重構造形式의 儀禮)의 構成을 이루고 있다.

④ 個別儀禮의 順序는 神格의 階位順에 따른다. 이러한 儀禮形式의 成立의 根底는 社會生活에 있어서의 對人關係의 接待體驗에서 우러난 것으로 그것을 再現한 것임을 알 수 있다.<sup>41)</sup> 왜냐하면 神話와 儀禮는 그 社會의 形態와 상당히 一致하고 있으며, 神들의 序列構造는 社會의 現實을 매우 적절하게 象徵적으로 表現하는 것이기 때문이다.<sup>42)</sup>

제주도의 굿은 宇宙의 模型으로 당클을 만들고, 모든 神을 열계히 모셔 들어는 〈초감제〉로부터 始作한다. 〈초감제〉가 끝나면 당클에 모셔진 神들은 그 階位에 따라 順次的으로 個別儀禮를 해나가게 되는데 그 方式은 〈본풀이〉〈맞이〉〈놀이〉의 세 가지 形式을 취한다. 그러나 하나의 神格에 대해서는 〈초공풀어 초공맞이〉, 〈이공풀어 이공맞이〉〈세경본풀어 세경놀이〉와 같이 ‘본풀이+맞이’나 ‘본풀이+놀이’가 행해진다. 여기에서 〈본풀이〉는 人間의 삶의 規範이며, 그 神은 人間의 理想의 모델이다. 그리고 〈맞이〉와 〈놀이〉는 〈본풀이〉를 劇本으로 하여 행해지는 劇儀禮인 것이다. 神話와 劇的 儀禮는 이처럼 密接하다. 그 關係는 臺本과 上演의 관계라 할 수 있다. 神話(=본풀이)는 劇的 儀禮(맞이 또는 풀이)의 臺本과 같은 것이요, 그것을 行動으로 演出할 때 劇儀禮(굿놀이)가 되는 것이다.<sup>43)</sup>

## 2. 굿의 演劇的 展開

〈큰굿〉의 演劇的 展開는 대상 당클이 바뀔 때마다 再次 請神하는 ① 초상제 ② 젓상제 ③ 제오상제와 祖上과 死靈을 送神하는 ④ 영개돌려세움을 경계로 하

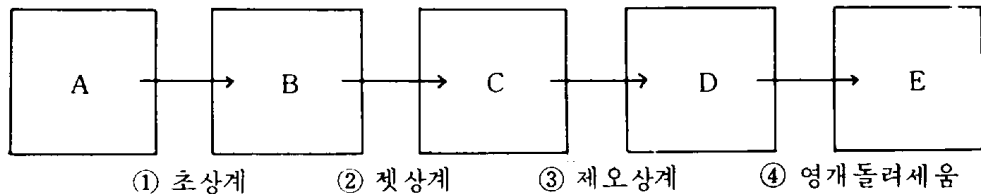
41) 玄容駿, 濟州島의 巫俗儀禮 「한국언어문학 3집」 (한국언어문학회 1965) pp.45~53.

42) W. Richard Comstock, The study of religion and primitive religions. (1971 by Harper & Row, Publisher. Inc) p.38.

43) 玄容駿, 濟州島 巫俗儀禮研究 「제주대학 논문집 제7집」 (제주대학 1975) p.99.

여 性格이 뚜렷하게 구분된다.

〈그림 ⑪〉에서  $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 를 〈큰굿〉의 劇的 展開라고 한다면 다음과 같이 설명할 수 있을 것이다.



〈그림 ⑪〉

- A : 請神 (초감제 하고 초신맞이)
- B : 標本的 秩序 祈願 (본풀이하고 맞이하는 형식)
- C : 實際的 問題의 解決 (시왕맞이하고 질치기)
- D : 새로운 秩序 구현 (본풀이하고 놀이하는 형식)
- E : 送神 (나머지 神 迎接하고 送神)

A는 〈초감제〉로서 神을 下降시켜 네개의 당클에 각각 모셔 들이는 段階이며, B는 〈삼천 천제석궁〉당클에 饗宴・祈願・迎神하는 段階다. 그리고 C는 굿의 絶頂을 이루는 段階다.

〈초공 본풀이〉에 의하면 巫祖 삼맹두는 양반에 대한 怨讐를 갚기 위하여 삼천 천제석궁에 올라가 〈삼시왕〉이 된 후, 양반집에 病과 災殃을 주고 〈염라대왕〉에게 명령하여 定命이 다 된 患者를 잡아오게 한다. 그러면 염라대왕은 저승 삼차사에게, 저승삼차사는 강림차사에게, 강림차사는 本郷堂神에게 명령하면 본향당신을 통하여 죽음이 人間에게 내려지는 것이다. 이 때 人間은 病苦와 죽음의 問題를 解決하기 위하여 굿을 한다. 굿은 결국 〈삼시왕〉을 맞이하여 그 맺힌 恨을 심방은 同一時하면서 함께 달래고 시왕을 慰撫한 후, 死靈의 맺힌 恨을 풀어 줌으로써 이승의 罪業을 씻어주는 것이며, 患者인 경우 “이 住堂 아무개 몇살 난 아이 定命이 다하였으니 시왕에서 天命을 保存시켜 달라”고 빌고, 그 대신 天下에 同姓・

同年・同輩의 사람이 있을 터이니 患者 代身 잡아가 달라고 〈代命代充〉으로 厄을 막는 것이다. 따라서 C는 〈시왕맞이〉하고 〈질지기〉하는 段階로 굿의 最高의 絶頂이며, 實際的인 문제를 解決하는 段階인 것이다. 다시 말하면 〈시왕맞이〉는 患者의 病(=恨)이라는 根本問題를 解決하기 위하여 死靈의 길을 잘 치워뒀아 〈저승 상마울〉로 引導하고, 死者와 生者の 恨을 풀어주는 대목이다.

D는 〈문진・본향〉과 〈마을・영신〉을 迎接・祈願하고 生業의 豐登과 惡神의 驅逐을 위하여 神을 놀리는 〈놀이〉의 과정이다. 그리고 E는 神을 일제히 送神하는 과정이다.

따라서 濟州島의 〈큰굿〉은 〈시왕맞이〉를 最高의 頂點으로하여 맺힌 恨을 풀어가는 論理整然한 順次的 構造로 構成되어 있다.

### 3. 堂굿과 病굿

巫俗社會에서는 共同體의 逸脫을 嚴格히 규제하고 있다. 濟州島의 傳統 巫俗社會는 堂神(本郷神)을 중심으로한 信仰共同體이다. 堂神을 중심으로 몇몇의 姓氏集團이 〈단골〉을 形成한 信仰 및 氏族 共同體이기 때문에 堂神을 잘 안 모시면 그것은 共同體의 逸脫이며, 神이 내리는 凶險과 災殃의 대상이 된다. 따라서 당굿이 集團儀禮로서 信仰民衆의 集團的 感情의 表現通路라고 한다면, 〈당굿〉은 그들의 현실적인 生活體驗이 投入 情緒化된 神話を 劇本으로한 〈놀이굿〉이라 할 수 있다. 이 때의 神話は 生活體驗이 축적된 ‘文化의 人格化’이며 生活集團의 共同創作物이다. 이때 神話は 그들의 社會傳統 속에 固定되고 觀念化된 文化內容들이며, 堂은 生活의 現場이자 自由로운 意思表現의 마당, 또는 놀이판이며, 심방과 단골들은 배우이며 觀客, 觀客이면서 배우이므로 〈당굿〉은 共同創作, 共同參與의 ‘굿놀이’ 즉 ‘대동놀이’의 性格을 띠게 된다.

‘조상을 박대한 사람은 아니된다.’는 俗談은 濟州島 巫俗思想이 祖上崇拜를 根幹으로 하고 있음을 말해준다. 그러므로 病의 原因을 ‘祖上을 안 모신 탓’으로 돌리는 것은 당연한 귀결이다.

巫病은 信仰共同體의 逸脫에서 얻어지는 疾病이다. 이러한 逸脫現象은 無意識的

인 것이며, 社會構造的인 것이다. 儀式的인 禁忌는 믿음과 관련된 것으로 이를 어겼을 경우 不幸이 招來된다. 이처럼 ‘禁止된 것’, ‘禁하는 것’을 어겨서 病을 얻었을 때 淨化儀式을 치르지 않을 경우 곧 죽음에 이르게 된다. <병굿>은 不淨의 淨化儀禮라고 할 수 있을 것이다. <병굿>의 儀禮效果는 心理的 效果라고 부를 만하다. 그러나 거기에는 또한 社會構造, 즉 어떤 질서있는 生活로 각 個人들을 結束시켜 주는 社會的 關係들의 그물과 같은 組織에 대한 二次的 效果도 있다.<sup>44)</sup> 그러므로 <병굿>은 患者의 삶의 桎梏에서 惹起된 맺힘 (=恨)을 풀어주는 心理 效果와 堂神을 모시지 않은 罪過에 대한 反省으로서 ‘堂神 또는 祖上’을 慰撫·供養하여 堂神의 노여움을 풀어 治病하고 다시 共同體로 復歸할 수 있는 社會的 效果를 同時에 達成하는 것이다. 다시 말하면 <병굿>은 病을 고치기 위하여 祖上을 놀리는 <당굿>이다. 그러므로 굿의 演劇性은 <당굿>이 갖는 共同創作, 共同參與의 ‘굿놀이’ 즉 ‘대동놀이’의 性格을 그 根源으로 하고 있는 것이다.

## B. 굿의 演劇性

굿은 儀禮—神話의 複合體로서 社會를 통합하는 機能과 批判的 社會 교정 및 治癒의 기능을 가진다.<sup>45)</sup> 이것은 굿의 演劇的 機能이라 할 수 있는 것으로 다음과 같이 要約할 수 있다.

- ① 象徵化的 機能
- ② 正當化的 機能
- ③ 演技的인 機能
- ④ 積極的이고 創造的인 機能
- ⑤ 有和的인 機能

이러한 機能들은 큰굿에서 演行되는 ‘恨풀이’나 ‘굿 중 극’과 같은 형식의 놀

44) A.R.Radcliffe - Brown, "Taboo" Structure and Function in Primitive Society. (ROUTLED & KEGAN PAUL. London and Henley) pp.143~144.

45) W.Richard Comstock, the Study of religion and primitive religions (Harper & Row N.Y.1971) p.38.



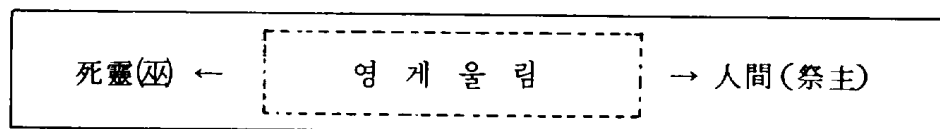
이곳에서 그 劇的인 特徵을 考察하려 한다. 원래 傳承의 實體는 처음에는 民衆의 日常的인 生活現實의 問題에 대한 共同認識에서 창출되는 것으로 현실에 대한 模倣行爲와 관련되어 反復的으로 遂行되면서 類型화된 내용을 이룬 것으로 ‘저장되어 傳承되는 類型’인 것이다. 그러므로 이러한 演劇的 要素들 속에 ‘典型的 틀’을 도출해 내는 것이 本稿의 주요한 관심이다.

## 1. 恨풀이

### a. 영계울림

굿을 할 때, 죽은 영혼의 이야기를 심방이 대신하여 이야기하는 것으로 神의 意思를 심방이 대변하는 <분부사림>의 一種인데, 죽은 靈魂은 그 서러움을 울면서 말하기 때문에 ‘영계울림’이라 한다. ‘영계’는 靈魂의 뜻이고 울림은 울음(泣)의 뜻이다. 심방은 이 영계울림을 할 때 죽은 靈魂을 請해 놓고, “심방의 입을 빌어 말한다.”라고 하면서 靈魂의 生前의 心懷, 죽어갈 때의 서러움, 저승에서의 生活, 近親들에 대한 부탁의 말들을 울면서 말한다. 그러면 그 近親들은 靈魂이 直接 이야기하는 것을 듣고 울음을 터뜨리게 된다.<sup>46)</sup>

濟州島의 굿은 죽은 靈魂과 直接 對面하여 맺힌 恨을 실컷 터뜨림으로써 죽은 怨魂의 恨이 풀리면 산 사람의 病도 저절로 낫는다는 관념에서 행해진다. 죽은 자와 산 자의 悲劇的 相面, 이 때 심방은 死靈의 役割을 하고 있는 것이 아니라 심방이 곧 죽은 死靈이다. 그러므로 神과 直接 對面한 人間과 神과의 悲劇的 狀況에 대한 identity(同一視)가 이루어져 서로 울면서 恨을 풀어 나가는 것이 <영계울림>이다. 즉 ①죽은 死靈이 울면서 이야기하면, ②그 이야기를 人間이 울면서 듣는 것이 ‘영계울림’에 의한 ‘恨풀이’이다.



‘영계울림’에 의한 死靈과 人間の 恨풀이는 굿마당에서 어떠한 意味를 가질 수

46) 玄容駿, 앞의 책. p.890.

있는가. 𨾏의 祭場에서의 死靈과 人間의 만남을 ‘過去와 現在의 만남’이라 한다면, 𨾏마당 또한 時間을 共有하는 場所이므로 𨾏마당을 通하여 過去의 삶과 現在의 삶은 共感의 띠로 連結지을 수 있는 것이다. 𨾏판은 不可視的인 神을 구체적인 인물로 表出시킨다. 死靈이 바로 눈 앞에 나타나서 現實을 살고 있는 祭主(家族의 構成員들)와 만난다. 이리하여 過去의 삶과 現在의 삶이 共有하는 悲劇的 同質性은 ‘영계울림’을 통하여 새로운 힘, 神明을 獲得하게 되는 것이다. 𨾏판에서 ‘영계울림’은 過去의 삶과 現在의 삶을 和合하고 折衷하며, 是正하고 改善하며 創造한다. 왜냐하면 時間의 개념이 해체된 𨾏판에서 民衆史를 엮어 온 수많은 人物들(또는 個人)은 오늘의 民衆(또는 祭主와 구경꾼들)과 相面하고 그들의 삶의 體驗은 ‘영계울림’을 통하여 靈的 交流를 하고 있기 때문이다. 이러한 ‘恨풀이’의 方法은 ‘눈물에 의한 淨化’다. 눈물이 더욱 더 큰 힘을 축적하게하는 것이 濟州島 𨾏의 悲劇性이다. 희랍의 悲劇이 배우가 神의 模倣을 통하여 觀客에게 비극적 상황에의 숙연함을 感情轉移(transfer)하는 一方的인 것이라 한다면 제주도의 𨾏의 悲劇性은 심방(배우)이 憑依에 의하여 스스로 神이 되어 死靈과 人間을 直接 靈的으로 교통하게 함으로써 悲劇的 狀況에의 숙연함을 나누어 갖는 相互的인 것이다.

#### b. 군웅덕담(祖上 본풀이)

〈군웅덕담〉은 各種 〈맞이굿〉의 막판에 神을 즐겁게 놀리고 祈願하는 儀式인 〈석살림〉 祭次에서 행해진다. 이 𨾏은 神들, 특히 죽은 祖上들의 業績을 덕담으로 기리고 찬양하여 케케잔잔한 神을 살려내는 〈神明𨾏〉이다. 또한 이 𨾏은 祖上の 恨을 풀어주는 〈恨풀이𨾏〉으로 〈조상놀림〉이나 〈본향놀림〉<sup>47)</sup>이라고도 한다. 이 덕담은 祖上の 來歷을 판소리와 비슷한 形式으로 唱하는 〈祖上 본풀이〉이다. 祖上の 來歷은 悲劇的인 것이 많으며, 이야기 속에는 반드시 억울하게 죽은 怨靈이 있어, 怨靈의 恨은 〈큰𨾏〉에서 12席, 〈작은𨾏〉에서 6席, 〈얕은祭〉에는 3席을 모셔왔던 내력이 있다. 怨靈의 이야기는 주로 ‘陸地 사람 제주 못오고, 濟州 사람 陸地 못갈 때,’ 이루어진 슬픈 戀情談이 대부분이다. 祖上の 怨靈을 慰

47) 祖上이 本郷堂神인 경우 〈본향놀림〉이라 한다. 〈토산본향놀림〉등이 그것이다.

撫・供養하고 놀리는 것은 治病과 직결된다. 따라서 <군웅덕담>은 그 極端的인 悲劇性을 즐겁게 唱함으로써 굿판에서 죽은 者나 산 者가 모두 神明이 나게 한다. 怨靈이 ‘맺힌 간장을 다 풀고, 놀다가게 하는 놀이’ 즉 더불어 노는 ‘판놀이’가 <조상놀림>인 것이다. 여기에서 <서우젯소리>는 춤의 神明을 부추기는 民謠調의 巫歌다. 이 노래는 恨의 가락에 맞추어 神明으로 부르는 民謠인 것이다.

<군웅덕담> 판놀이의 進行은 <맞이굿>이 끝날 즈음, 심방이 신드리(무명)를 어깨에 매어 도랑춤(빠른 回轉舞)을 추며 방 안으로 들어 와 <베(神堂의 밧줄) 풀이>한 후, ① 바랑탐→② 덕담→③ 군웅본판→④ 조상본풀이→⑤ 탐불(또는 서우젯소리)로 진행된다.

<군웅본판>은 ‘군웅본풀이+판’의 複合이며 ‘祖上을 놀리는 본격적인 판’이란 뜻이다. 祖上을 놀리는 것은 <본풀이>의 唱으로써 하게 되는데, 여기서 중요한 점은 <祖上 본풀이>가 單純한 敘事巫歌의 口誦唱이 아니라, 口誦唱과 演戲唱의 複合으로 이루어져 있다는 것이다. <祖上 본풀이>의 口誦形態를 보면 ‘① 노래(口誦唱)→② 노래(演戲唱)·사설·반주→③ 노래(演戲唱)·반주·춤’의 3단계 構成으로 같은 본풀이를 反復하여 唱한다.

①은 심방이 손수 장고를 치며 <본풀이>를 하는 口誦唱 形式이며,

②는 심방이 <본풀이>를 길게 사설로써 뽑으며 요령을 흔들면 小巫(伴奏巫)들이 북으로 장단을 매기며 흥을 돋운다. 中間 中間에 動作을 묘사하는 대목에서 심방은 노래로써 唱하고 小巫들은 伴奏를 하면서 “좋다!”하는 추임새를 한다.

③은 <서우젯소리>로 가락을 바꾸어 <본풀이>를 唱하면 小巫들은 伴奏와 후렴구를 唱하고 祭主와 觀客들은 일제히 나와 춤을 춘다.

演戲唱本 敘事巫歌의 口演形態가 바로 오늘날의 판소리 口演形態와 一致하는 것<sup>48)</sup>이라면 <군웅본판>도 <판소리>와 比較하여 그 유사점을 찾아낼 수 있다.

첫째, <군웅덕담> 口演時의 小巫(伴奏巫)의 機能과 판소리 口演時의 鼓手의 機能이 一致하는 점을 들 수 있다. 小巫는 單純히 장단만 치는 것이 아니고 “좋다!”

48) 徐大錫, 판소리와 敘事巫歌의 對比研究「한국문화연구원 논총 제 34집」(이대 1979) p.17.

하는 嘆聲을 發하여 口演中에 있는 심방(立巫)의 흥을 돋우어 준다. 이러한 小巫의 탄성은 바로 鼓手の ‘추임새’와 같다.

둘째, 말과 唱이 交替되면서 展開된다는 점이다. <군웅덕담>의 ‘사설’로 처리하는 것은 판소리의 <아니리>로 처리하는 것과 性格이 거의 같다. 이와같은 類似點으로 보아 <군웅본판>의 ‘판’은 <판소리>의 ‘판’과 거의 같은 뜻으로 쓰인 것이라고 생각할 수 있을 것이다.

金東旭 교수는 「판소리 研究」에서 ‘판’은 ① 여러 사람이 모인 곳, ② 場面, ③ 版局, ④ 舞臺 等の 意味를 추출하고 <판소리>의 ‘판’은 <판노름>의 ‘판’과 같이 무대(Stage)나 장면(Scene)의 意味라 하였다.<sup>49)</sup> 이러한 견해는 姜漢永 교수에 의해 계승되어 “<판소리>는 語義面에서 보면 ‘판’ + ‘소리’의 複合語임을 알 수 있다. ‘판’은 곳(場所)이란 뜻이다. 때로는 ‘局面’이란 뜻으로 쓰이는 경우도 있다.”<sup>50)</sup>고 하였다.

<군웅본판>에서 ‘판’은 結局 <판소리>의 ‘판’과 同一한 意味를 가지고 있으나, 濟州島 <큰굿>의 祭次에 삽입되어 演行되어지는 것이므로 굿의 어느 ‘대목’ 또는 ‘局面’이란 뜻과, 演行現場으로서의 ‘놀이장소’란 意味를 同時に 지닌다. 그러므로 <군웅덕담>은 <군웅본판>의 ‘판’처럼 ‘祖上을 놀리는’ 한 ‘대목’이면서 ‘판’을 벌이는 ‘現場의 놀이’ 즉 現場劇이다.

### c. 방울품

<방울품>은 <토산본향놀림>에서 긴 무명을 매듭지어 놓고 그것을 하나 하나 풀어 나가는 象徵的인 劇儀禮의 하나로서 陸地部の 굿 <고풀이>와 類似的인 것이다. <토산본향놀림>은 <석살림>굿의 막판에 치루어지는 <군웅덕담>과 같은 <조상놀림>이다. 그 祭次의 進行은 ① 토산 여드랫당 본풀이 → ② 방울품 → ③ 토산 이랫당 본풀이 → ④ 아기놀림 → ...순서로 되는데 <방울품>은 토산 여드랫당

49) 金東旭, 「韓國歌謠 研究」(서울, 乙酉出版社 1961) p.281.

50) 姜漢永, <판소리 자료 해설>, 구비문화회 편 「한국구비문학 선집」(서울, 一潮閣, 1977) p.224.

본풀이에 根據한다. 이 본풀이는 神話的 이야기와 歷史的 이야기가 前段과 後段으로 構成되어 있다. 前段은 뱀토템信仰의 氏族共同體(강씨·오씨·한씨 중심) 形成과 文化受容 過程을 설명하고 있으며, 後段은 마을의 歷史的인 受難, 즉 왜구의 侵入으로 인하여 겁탈당한 처녀 怨靈의 恨을 기술하고 있다. 따라서 토산 본향의 본풀이는 前段은 <堂본풀이>, 後段은 <조상본풀이>의 性格을 지니고 있으며 <방울품>은 前段의 神話的 이야기 보다는 後段의 歷史的 事實에 근거한 怨靈의 恨을 푸는 劇儀禮이다.

<토산여드렛당본풀이>에 의하면 生者の 病은 怨靈이 들린 것이므로, 怨靈의 恨은 곧 生者の 病이며 <방울>이다. <방울>의 象徵은 왜적들로부터 겁탈당한 怨靈의 가슴에 맺힌 응어리의 象徵이며, 恨의 象徵이다.<sup>51)</sup> 그러므로 <방울품>의 劇的인 儀禮에서 <방울>을 푸는 行爲는 怨靈의 맺힌 恨이 풀리면 同時에 生者の 病(맺힘)이 낫는다(풀린다)는 類感呪術的인 것이다.<sup>52)</sup>

심방은 <방울품> 차례가 되면 미리 祭床에 마련된 小品, ‘방울친’ 일곱 고(방울)를 양 손에 나누어 잡고, 환자를 窺판에 앉히고 “방울 방울 상방울도 내 풀리자.” 하면서 매듭을 풀어 나간다. 이때 ‘방울친’은 스물 댓자 무명을 일곱개의 고(방울)가 되게 묶은 것이다.

이러한 劇的 行爲는 앞에서 살펴 본 <군웅덕담>과 같이 <판소리> 形態를 취하지 않고 獨特한 方式으로 ‘맺힘과 품’의 劇的 形象化를 이룩한 <恨풀이>의 演劇形式의 하나로 ‘象徵의 演劇’이라 할만한 것이다.

## 2. 굿 중 굿

굿은 각 祭次마다 집안의 緣由를 닦아서 그것을 풀어 나가는 ‘굿 중 굿’으로서 <놀이>가 삽입되어 있다. <놀이>는 그 자체로서 굿의 小祭次를 이루는 <전상놀이>, <영감놀이>, <산신놀이>, <세경놀이>가 있는가 하면 <불도맞이> 祭

51) 高光敏, 「제주도 처녀당 본풀이 연구」(제주대학교 교육대학원 석사학위 논문집, 1982) pp.58~59.

52) Ibid. p.60.

次 중의 ‘서천 꽃놀이’, <성주풀이> 중의 ‘강태공 서목쉬’ 등과 같이 小祭次 속에 삽입되는 경우가 있다. 말하자면 歌舞娛神하는 祭次 속에 寸劇들이 삽입되어 있다는 말이다.

#### a. 葛藤解消의 諷刺劇

‘굿 중 극’으로서의 <놀이>는 葛藤構造를 지닌다. 이것은 神話에서 善惡의 對立, 삶과 죽음의 對立 등으로 나타나지만 窮極의으로는 外勢와 土着勢의 對立이다. 外勢란 外部로부터 侵入해 들어와 삶을 沮害하는 온갖 不淨을 뜻한다. 그리고 土着勢란 삶을 지속시키고 共同體를 維持해 나가는 힘을 말한다.

(A) 外勢—죽음·病·恨……………邪

(B) 土着勢—삶·건강·福……………淨

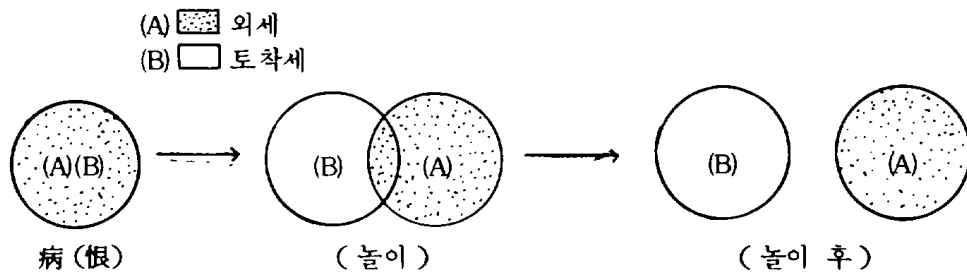
위의 (A), (B)의 無形의 觀念들은 구체적인 神格을 갖추어 神格化되고, 이를 劇本으로 하여 ‘굿 중 극’으로 表現될 때 우리는 <놀이>에 나타난 그 該當 神格의 俗性으로부터 그러한 觀念들을 도출해 낼 수 있는 것이다.

<놀이굿>에서 이러한 葛藤을 解消하는 劇의 構成은 ‘外勢의 逐出’로서 이루어진다. <놀이>의 進行은 一般的으로 다음과 같다.

- ① 小巫가(邪·病·死의 神) 祭場 밖에서 안으로 들어온다.(=外勢(A)의 侵入)
- ② 首巫(善·健康·生命의 神)가 타이르며 나가라고 하면 양탈을 부리며 안가겠다고 떼를 쓰다가 擲揄와 嘲弄, 또는 同情과 憐憫의 대상이 되어 인정(祭主 또는 觀客이 주는 돈)을 받거나, 술을 얻어먹고 祭場을 떠난다.(=外勢(A)의 逐出)

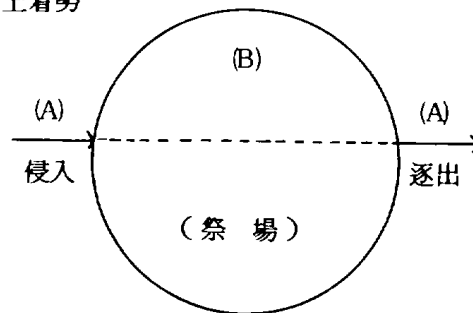
①②過程의 <놀이>方法은 ‘間接宥和驅逐法’<sup>53)</sup>이라 말 만한 ‘葛藤解消의 原理’이다.

53) 玄容駿, ‘處容說話考’ 「民俗文學研究」(국어국문학 연구 총서 8, 정음사 1981) pp. 209 ~ 243 참조.



〈그림 12〉 治病過程

(A) 外勢  
(B) 土着勢



〈그림 13〉

〈놀이굿〉에서 扮裝은 寸劇에서처럼 簡便하게 한다. 굿의 扮裝은 登場人物의 身分의 特徵을 구별하는 方法이다. 이것은 심방이 굿 현장에서 필요하면 一人多役의 演技를 自由自在하게 구사할 수 있는 手段이기도 하지만 일단 扮裝을 한 小巫는 一人一役의 神의 役割만을 演技하게 된다. 그 扮裝의 例를 보면,

① 生業神 ... ㉠ 〈산신놀이〉의 포수扮

㉡ 〈강태공 서목쉬〉의 목수扮

이들은 놀기 좋아하고, 風流 豪宕한 氣質을 보이며, 항상 生業의 도구, 도끼 또는 총을 맨 모습으로 나타난다.

② 惡神 ... ㉠ 〈영감놀이〉의 沒落한 兩班扮

㉡ 〈전상놀이〉의 장님 거지부부

㉢ 〈서천 꽃놀이〉의 구삼싱할망

이들은 災殃을 가져다 주는 귀찮은 存在로서 〈창호지 탈〉을 쓰고 登場 한다.

〈종이탈〉은 假面劇의 形成의 一面을 보여주는 것이라 하나 單純히 白紙로 얼굴을 가릴 정도의 素朴한 假面이다. 白紙로 얼굴을 가렸다는 意味는 惡神은 人間의 모습이 아니라는 否定的인 觀념이거나, 惡神은 無形의 存在라는 觀념의 表現이며, 人間에게 災殃(病이나, 邪)을 주는 不可視的인 恐怖를 眼前에 露出시켜 우스개적 形象化를 이룬 것으로 우선 惡神(=外勢)은

- ① 창호지 탈을 쓴다.
- ② 현 누더기를 걸친다.
- ③ 검은 색의 행장을 가진다.
- ④ 지팡이를 짚고 비틀거리며 걷는다.
- ⑤ 늙고 초라한 모습이다.

반면에 善神(=土着勢)은 말숙하고 의젓한 차림이다. 이와같이 강한 힘(=外勢)을 지독히 초라한 모습으로, 약한 힘(=土着勢)을 아주 세련된 모습으로 扮裝시켜 破格的이고 逆說的인 誇張을 함으로써 諧謔과 諷刺를 조장하는 것이 〈놀이〉의 特徵이다. 〈놀이〉를 통한 民衆(=土着勢)의 勝利는 생기발랄한 ‘흥청거림’으로 轉換시키는 ‘葛藤解消의 原理’이다. 여기에 民衆(=島民)의 염원인 反外勢・近代化의 意志가 表出되고 있다. 이것은 兩班의 收奪이나 植民地 支配를 받았던 土着民의 강한 反抗意識에서 나타나는 것이다.

#### (1) 영감놀이

〈영감놀이〉는 도깨비神을 놀림으로써 病을 고치는 〈治病굿〉이며 또한 〈놀이〉이다. 도깨비神은 원래는 ‘잘먹으면 잘 먹은 값하고, 못먹으면 못먹은 값하는’ 富神이지만 〈영감놀이〉에서의 〈영감(=도깨비)〉은 ‘망만 붙은 현 破笠을 쓰고 갓만 붙은 베도포를 입고 항상 술에 취해 수전증에 걸려 달달 떠는’ 물락한 양반이며 富를 가져다 주기는 커녕, 오히려 가난을 불러들일 것 같은 疫神의 모습이다. 여기에 〈영감놀이〉의 逆說과 諷刺가 있다.

이 〈놀이〉는 영감신(=도깨비)이 여인의 美貌를 탐하여 憑依했기 때문에 병을 앓는 경우, 〈큰굿〉의 〈조상놀림〉의 祭次나, 〈병굿〉, 〈두린굿〉, 〈추는굿〉 등의 막판에 조상(=영감)을 놀리고 보내기 위해서 행해진다. 이 〈놀이〉는



신을 달래어 쫓아버림으로써 병이 낫는다는 관념에서 비롯된 呪術的인 劇儀禮이기도 하다.

立巫 : 이거 보시요. 영감은 어디가 질 좋아하여요? 거 영감을 청혀여서 그런거나 알  
자고 우리가 청헌 건데 어디가 영감은 질 좋아하여요?

영감 : 우리는 팔도강산 산천마다 가문머들 한머들 돌궤 여궤 난여 든여 정살여 도랑여  
숨은여 이런디서 놀지.

..... 중략

立巫 : 거 어장촌 좋아하고?

영감 : 허 잘 아는구나. 그렇지 일만 줍수(潛嫂)청 좋아하고

立巫 : 홀어멍(寡婦) 방도 좋아하지요?

영감 : 그렇지 더 좋아하지.<sup>54)</sup>

위의 <영감놀이>의 한 대목을 보면, <영감>은 陰鬼로써 으스스하고 음침한 곳을 좋아하며, 美女를 좋아하는 好色性을 지니고 있어 도깨비神의 俗性을 나타내고 있다. 그러므로 病은 음침한 곳에 깃드는 것이다. 생산 노동에 종사하는 제주도의 여인들(潛嫂)의 病은 가난한 삶의 桎梏에서 오는 恨의 응어리이다. 그러한 病의 原因은 삶의 抑壓的 要素, 그것이 生理的 欲求의 抑壓이든, 社會的 欲求의 抑壓이든 간에 가난때문에 생긴 것이다. 病은 가난 때문에 맺힌 恨이며, 島民의 가난은 양반의 수탈·착취로 이루어진 것이 라면 <영감놀이>에서 영감을 달래어 쫓음으로써 治病 효과를 달성할 수 있는 것은 妥當性을 지니고 있다. 그러므로 <놀이>에 등장하는 <영감(=도깨비)>은 人格的인 양반이 아니라 貪慾·好色·酒癖·擄取를 일삼는 양반의 邪惡한 俗性의 神格化이며 이러한 속성은 도깨비神의 陰性的·夜行性과 합쳐져서 형상화된 것인 <영감>이다. 그러므로 영감神(=도깨비)은 ‘兩班+疫神’으로 제주도민에게 심리적 부담을 주는 공포의 대상이 된다. 이러한 疫神이 인간에게 病을 주었을 경우, 그 치료 방법을 原因除去의 原理에 의하게 되는데, 그 치료 방법으로 영감神을 달래어 進上品을 가득실은 배에 띄워 보내는 間接 宥和驅逐法을 <영감놀이>는 劇的 行動 樣式으로 보여주고 있는 것이다.

54) 金榮敦·玄容駿, “濟州島 무당굿놀이” (문화재 관리국 1965) p.153.

이것은 곧 貢物進上에 대한 民衆의 被害意識을 反映한 것으로, 收奪階級으로서의 양반에 대한 민중의 認識을 숨쉴하여 나타내고 있다. 그리하여 疫神이 주는 단순한 疾病의 개념은 민중 공동의 체험이 개입되면서 ‘社會的 疾病’ 개념으로 그 의미가 확산되게 되었다고 볼 수 있을 것이다. 이 때 환자에게 병을 준 양반은 이미 민중 공동의 敵으로 설정되게 된다.<sup>55)</sup> 그러므로 <영감놀이>는 외세를 축출함으로써 삶의 맺힘을 풀어내는 굿놀이인 것이다. 다시말하면 <영감놀이>는 도민들이 겪어 온 역사적 集團困辱의 補償心理가 굿놀이의 批判的 喜劇性을 토대로하여 창조해낸 공동창작의 ‘굿 중 극’이라 할 수 있다.

<영감놀이>에 특별히 준비해야 할 준비물은 창호지탈(假面) 2개와 짚으로 만든 小型의 배다.

## (2) 서천 꽃놀이

<서천 꽃놀이>는 ‘구삼신 할망’을 달래어 쫓아, 마을의 邪를 쫓는 逐邪儀禮로서 북제주군 구좌면 하도리 면수동(벨방) 당굿(영등굿)에서 행해지는 굿놀이이다. 이 <놀이>는 家祭에서 행해지는 <구삼신밧>과 놀이의 내용은 같으나 규모나 성격이 一步 發展한 形態로 <놀이>의 成立과 發展過程을 시사하는 바가 크다. 下道里(면수동)는 本鄉堂神이 <삼신불도 여씨 할마님>이기 때문에 당굿에서 <불도맞이>를 하며, <서천 꽃놀이>는 이때에 행해진다. 그러므로 家祭의 <불도맞이>에서의 <구삼신밧>과 堂祭의 <불도맞이>에서의 <서천 꽃놀이>를 비교하면 굿의 演劇的 變異의 一面을 살필 수 있을 것이며, 굿의 연극성은 堂祭일수록 더욱 짙어짐을 알 수 있다.

<놀이>는 많은 구경꾼과 심방 여러 사람이 있어야 성립할 수 있는 것이다. 家祭에서는 굿을 하는 목적이 집안의 招福除災에 있기 때문에 다분히 儀禮 쪽으로 기울어져 놀이적인 부분들이 축약된다. 그러나 당굿인 경우, 놀이집단으로서 部落

55) 부숙희, 영감놀이에 반영된 民衆意識. 「제대학보 제 23 집」 (제주대학 1982) p.122.

共同體의 구성원 전원이 구경꾼이며 다수의 심방이 굿을 집행하기 때문에 <놀이>를 演行할 수 있는 구비조건이 다 갖추어지는 셈이다. 그리고 演行場所로서 굿판은 마을 堂의 넓은 공터이므로 장소의 狹小함에서 벗어날 수 있다. 더우기 당굿은 집단 공동체의 結束을 강화하는 수단이 되므로 심방과 단골신앙민은 一心同體가 되어 자유자재로 <놀이>에 참가하고 介入할 수 있는 것이다. 따라서 <서천 꽃놀이>의 演戲 形態는 <구삼신샘>의 연극적 발전이며 두래패 연회로서의 特徵을 지닌다. 즉 <불도맞이> 祭次의 形式的이고 呪術的인 劇儀禮가 본격적인 연회로 재창조된 ‘굿 중 굿’이 <서천 꽃놀이>인 것이다. 이 두 <놀이> 형식을 비교하면 아래와 같다.

祭 名	祭 次 名	놀이명	기 능	분 장	소 품	연 기
家 祭	불도맞이	구삼신샘	治病	안 한 다.	구천낭차롱	심방 1인의 비념 형식
堂 祭	불도맞이	서천꽃놀이	逐 邪	한 다	구천낭차롱	小巫:구삼신 역 立巫:맹진국 할망역

위의 두 <놀이>는 모두 產神神話인 <삼승할망 본풀이>를 劇本으로 하여 이루어진 ‘굿 중 굿’이다. 이 본풀이에 의하면 ‘구삼신할망’은 아이를 저승으로 데려가는 신으로 동해 용궁의 따님아기이고 ‘삼승할망’은 아이를 15세까지 키워주는 신으로 하늘 옥황 명진국 따님아기이다. 이 두 처녀가 이 세상의 產神이 되려고 서로 경쟁을 하다가 결국 명진국 따님아기가 이겨서 產神이 되고, 동해 용궁 따님아기는 ‘구삼신할망’이 되었다. 그래서 ‘삼승할망’은 인간에게 胞胎를 주고 解産을 시키고 키워주는데, ‘구삼신할망’은 기회를 보아 아이를 저승으로 잡아간다고 한다. 두 <놀이>는 이러한 神話的 사실에 根據해서 ‘구삼신할망’을 쫓아내는 의례이다.

<구삼신샘>의 놀이 방법은 심방이 구삼신할망에게 아이를 저승으로 데려가지 말아달라는 사설을 한 후, 다시 ‘구삼신할망’ 役을 하여 집안의 터주신들에게 버드나무 가지로 위협을 받고 집안에서 쫓겨나는 신세가 되어 ‘할 수 없이 나가야

겠다.’ 하며 나가 아기인형을 담은 채롱을 멀리 가져다 버리는 것으로 심방 1인이 비념 형식으로 집행해 나가는 一人多役의 굿놀이이다.

〈서천 꽃놀이〉의 놀이 방법은 ‘굿 중 극’의 완벽한 형식으로 짜여져 있다. 수심방(立巫)이 祭場으로 ‘구삼싱할망’을 불러 청해 들이면, 창호지 탈을 쓰고, 흰 갈증이 치마, 저고리를 입고, 지팡이를 짚은 小巫(=구삼싱역)가 구천낭차롱(아기 인형과 흑걸레, 흑기저귀 등이 있음)을 흑멜빵으로 지고 구할망춤(=이 춤은 관객의 웃음을 자아내게 한다)을 추며 祭場 안으로 들어 오면 〈놀이〉가 시작된다.

立巫: 구삼싱

小巫: (웃는다) 헤헤헤 ……

立巫: (비웃는다) 미친 것, 어이구 지새 쪼우광<sup>1)</sup> 당신이 구할망이오<sup>2)</sup>?

小巫: 구할망이오.<sup>56)</sup>

- 1) 차림새가 형편 없음을 비웃는 말
- 2) 구삼싱 할머니인가?

‘구삼싱’으로扮한 小巫는 惡神이면서도 그 가난하고 초라한 행색은 구경꾼들의 동정과 연민을 자아내게 한다. 惡神은 邪이며 가난이다. 배고파 굶주린 신(=가난)에게 인정(관객이 주는 돈)을 잘 주고 쫓아 보내는 間接有和驅逐法에서 島民의 共同體的 삶의 태도를 짐작할 수 있다. 그 태도는 邪의 축출을, 가난을 물리치는 것으로 극화하여 보여주는 가난의 추방심리인 것이다. 그러므로 善神과 惡神의 대립은 ‘富-가난’의 대립으로 대응되고 불쌍한 신(邪·가난)을 달래어 쫓는 의례로서 집단의 굿놀이를 완성하고 있다. ‘구삼싱할망’이 벌리는 심술과 투정과 앙탈은 豊富한 諧謔性을 지니고 있다.

立巫: 아, 인제사 보니까 난 밥이나 한 끄니(끼니) 잘 대접행(하여) 보내젠(보내려고) 허니까, 아주 지새광(생김새랑) 입은 것에광 아니, 맘께나 좋은 거카부덴(것인가) 허니까, 요런 거 보랴.

---

56) 1982.2. 하도당굿.

小巫: 내가 밥 한그릇 먹고 갈랜줄(갈려는 줄) 아느냐? (지팡이로 샷대질하며) 요.  
양 창보야. (양 창보는 立巫의 본명)

立巫: 사람이 역문대김(우격다짐) 이문 흘 수가 없지, 경헌디(그런데) 기왕에 오라  
시난(왔으니) 면수동에 구진거랑 문딱(전부) 걷어 가젠허문(걸워가겠다면)  
겜으로(글썸) 짐 ㅈ득이사(가득이야) 못지와 주리야.

小巫: 그렇지, 말론 똥이 닳말도 준덴허고, 은이 닳말로 준덴허고, 먹돌이 지둔도 빠준  
덴허고, 도채비 시계도 빠준덴 허고 배룩 잡앙 늑대도 씨와준덴 허고<sup>57)</sup>.....

상말은 몸의 느낌의 정직한 표현이다. 따라서 상말은 고운 말 보다는 힘이 있고  
권위가 있다. 여기에서 두 神의 대화는 諧謔과 諷刺로 구경꾼들에게 爆笑를 자아  
내게 한다.

#### b. 類感呪術의 生活劇

##### (1) 세경놀이

性行爲를 모의적으로 거행하는 곳은 농사의 풍요를 비는 呪術儀禮이다. ‘세경’  
은 제주에서 農神을 뜻하는 말이다. <세경놀이>는 풍농굿의 일종으로 性行爲와  
妊娠・出産의 생활과정을 자연의 질서 속에 대입하여 획득한 類感呪術的인 劇儀禮  
이다. 豐饒를 祈願하는 呪術的 演劇으로서 <세경놀이>는 신화적 기능을 가진  
<세경본풀이>를 극본으로 하고있다. <세경본풀이>는 주제면에서 볼 때, 철저한  
연정담으로 일관되고 있으나 여기에는 통쾌한 軍談이 있고, 걸찍한 猥褻談이 있고,  
양반에 대한 반항도 철저하며, 사랑의 슬픔도 기쁨도 넘쳐있다.

사랑이 自然의 調和, 宇宙의 秩序를 원활하게 하는 촉매라고 한다면, 사랑의 행  
위는 식물의 성장력을 더욱 함양하는 것이므로 성적 결합의 의미는 토양을 더욱  
비옥하게 하고 토지의 생산력을 증가시키는 類感呪術로서의 機能을 지니는 것이다.  
<세경놀이>는 성행위를 농사짓는 일과 同一視하여 땅의 애정을 표출하고 있다.  
코란(Qur'ân)에 보면, “너희들의 여자들은 너희들의 耕作地다. 그러므로 너희들

57) 1982.2.12 (陰) 하도당굿.

은 너희가 어떻게 選擇했는가에 따라 그 耕作한 所産을 얻는다.”<sup>58)</sup> 고 했듯이 大地는 여인이며 삶의 故郷인 것이다. 또한 <세경놀이>는 民衆의 生活體驗 — 농사짓는 일 — 을 토대로 한 現實生活을 反映하고 있는 生活劇이다. 이 굿놀이는 齣상의 차림이 없이 實演된다. 그 만큼 종교성에서 벗어나 오락화해진 것이다. 이 굿놀이에 필요한 소도구는 農耕 收穫行爲를 再演하는데 필요한 낫, 호미 등 간단한 소도구(농기구와 무구), 그리고 빈 병이 하나 소요된다. 배역은 立巫 1인, 樂巫 3인, 여인 분장의 小巫 1인이 登場된다. 이 놀이는 立巫가 우선 등장하여 옥황상제 이하 모든 신이 登天하고 農神을 위한 <세경놀이> 차례가 되었음을 아뢰는 사설을 하면 여인으로 분장한 小巫가 등장한다.

女裝小巫 : (3 자 5 치 세경자치로 등달병 모가지를 묶어 치마속으로 배에다 감아 불룩하게 하고 나서서 사설) 아이고 다리여, 아이고 두지여 (어깨야) 어멍하난 (어찌해서) 전에 옷이 뼈 (骨)가 누긋하고 (노긋하고) 온 몸이 흐릿하느고, 이런 ㅁ뽀이 (갑갑함) 어디시리 (있으랴)

하며 배가 아파하는 장면으로 부터 시작된다. <놀이>는 여인과 立巫, 小巫들간의 대화로 전개되는데, 배가 아픈 이유는 시집살이가 싫어 도망치던 여인이 건달총각과 정을 통해 임신한 때문임이 규명된다. 이와같이 <세경놀이>의 남편과 시부모의 虐待에서 도망쳐나온 여인이 들판에서 강간을 당하고, 임신하여 출산하는 내용은 生産・豐登의 類感呪術인 神話的 意味를 다소 파괴하면서 현실적・오락적 의미를 조장한다. 이는 사회적 지위를 보장받지 못하는 男尊女卑의 閉鎖社會에서 倫理的 矛盾을 정당화 함으로써 民衆의 共感帶를 형성하고, 맵고 쓰라린 시집살이의 恨을 性的이고 猥褻적인 諷刺 속에 戲畫하여 보여준다. 이처럼 희화된 생활 감정을 연출하는 <세경놀이>는 시달리고 귀늑이 든 시집살이의 지옥에서 벗어나려는 제주 여성의 自由에의 意志를 보여주기도 한다.

58) M. Eliade Cosmos and history, (Harper & Row, N.Y, 1959), p.26.

“Your women are your tilth, so come into your tillage how you choose” (Qur’ân, II, 223) ……

## (2) 산신놀이

〈산신놀이〉는 조상을 놀리는 儀禮로 〈시왕맞이〉의 막판〈석살림〉祭次에서 實演되기도 하고, 山神을 모신 堂祭나, 사냥을 生業으로하는 마을의 부락제에서 ‘굿 중 극’으로 삽입되는 類感呪術的인 극의례이다. 이 〈놀이〉의 진행은 포수(小巫 2인이 헌 갈중이를 입고 扮함)들이 총(대나무 또는 나무에 형접으로 총 걸이를 맨 것)을 가지고 꿩·산돼지·노루 등의 짐승을 사냥하는 과정을 극적으로 연출해 보인다. 이 때 포수들은 온 산을 돌아다니며 사냥하는 것이므로 무대는 祭場에 局限되지 않는다. 구경꾼들의 視野에서 벗어난 空間까지도 公演場所로 확대된다. 이것은 生活空間이 곧 놀이의 空間임을 실증해 주는 것이다. 무대는 사냥터이기 때문에 假想的인 자유공간(마을 또는 마당, 뜰, 지붕, 밭 등)이며 이때 祭場은 공동체의 집합적인 協議場所인 부락이다. 포수들이 사냥감을 찾아 돌아다니는 모습은 過去 生活의 再現이다. 사냥놀이가 한참 진행된 후, 미리 마련된 닭을 향하여 두 포수가 서로 쏘는 시늉을 하고서는 서로 먼저 잡았다고 다투다가 裁判官으로 扮한 立巫에게 와서 재판을 받고, 서로 사냥한 고기를 나누는 것으로 굿은 끝난다.

① 두 砲手 山神祭 지냄→② 사냥→③ 노루(닭을 미리 준비)를 잡음→④ 두 砲手 싸움→⑤ 裁判을 받음→⑥ 祭主에게 인정받음→⑦ 울레 ㄱ스

이 〈놀이〉는 部落 共同體의 삶을 典型化하고, 生活秩序를 劇적으로 表出하고 있다. 狩獵을 생업으로 하여 살던 조상들의 사냥하던 관습과, 사냥한 수확물의 分肉 分配 方式 등, 共同體 生活의 習俗을 反映하는 生活現實劇으로 신성화된 聖劇이라기 보다는 사냥꾼 조상들의 능란한 사냥 솜씨를 찬양, 娛神하는 극의례인 것이다.

① 사냥→공동의 協業

② 分肉法→수확물의 共同分配

①②는 조상들이 共同體의 삶의 實狀을 〈놀이〉로서 보여줌으로써 集團의 結束

을 강화하는 기능을 한다.

또한 〈산신놀이〉에 있어서 演技者라고 할 수 있는 登場人物들을 보면, 小巫 2인(포수 扮), 立巫(재판관), 祭主, 信仰民들 다수가 극에 참여한다. 立巫와 祭主는 〈놀이〉에 介入하기 전까지는 구경꾼이다. 立巫는 ‘⑤ 裁判을 받음’ 제차에서 두 포수의 대화 사이에 끼어들게 되고, 祭主는 ‘⑥ 인정받음’에서 극의 진행에 개입하는 ‘劇中介入(interaction)’이 이루어지고 있다.

### (3) 강태공 서목쉬

〈강태공 서목쉬〉는 〈성주풀이〉 祭次에 삽입된 ‘굿 중 극’이다. 家屋을 신축하면 建築儀禮인 〈성주풀이〉를 하게 되는데 그 일부 儀式으로 강태공서목쉬(姜太公首木手)를 불러 집을 짓는 모습을 전개하는 類感呪術的인 극의례가 그것이다. 〈놀이〉의 진행은 소미(小巫) 한 사람이 자루에 솥돌, 떡, 쌀 등을 넣어 메고 도끼를 메고 하여 나뭇꾼 모양으로 차려 바깥에서 대기하고 있는데 이 자가 강태공이며 때로는 재미를 붙이기 위해 白紙에 눈과 코와 입의 구멍만 뚫은 창호지탈을 쓰기도 한다. 立巫가 향불을 피워 들고 “강태공서목시!”를 세 번 부르면 대기하던 小巫가 祭場 안으로 들어 온다. 이 때부터 立巫와 姜太公(소미)의 대화가 벌어지는데 그 내용은 대개 姜太公이 가지고 있는 기구에 대한 諧謔的인 問答들로서 神凡한 목수임을 立證하는 對話들이다.

立巫: 일천기덕(一千器具)은 어떠했소? 다 네여노시요 보게.

太公: (도끼 한 자루를 들었다 놓았다 하며) 대황기(큰도끼), 소황기, 번자귀, 먹통, 곱은자, 젼미리(변탕), 후미리, 대갈, 소갈, 대툭, 소툭,

立巫: 아니, 당신은 도치(도끼) ㅎ날 놓고 이걸로 저걸로 어떻게 쓰는거요?

太公: 그러니 신범(神凡) ㅎ 목시엔(목수라고) ㅎ는 거 아니요? 강태공은 도치 ㅎ날 놓고 이 모로 쓰고 저 모로 쓰고 팔모(八方)로 쓰는 법이오.

그래서 이 목수는 도끼를 가지고 〈영등산〉의 “德든 나무”를 베어다 집을 짓는다. 주춧돌(실은 시루떡)을 놓고 기둥을 세우고 서까래를 걸고(모두 댓가지로 지음) 백기와(실은 백지장)를 덮고 하여 자그마한 模型의 집을 짓는 것이다. 이 집



은 지금 성주풀이를 하는 祭主의 집을 상징하는 것이다.<sup>59)</sup>

### c. 原初的인 人形劇

제주도 무속의 굿에서 人形劇의 母胎라고 할만한 성질의 인형들을 찾아 살펴 보면, <구삼신밟음>에서 ‘구삼신할망’이 지고 다니는 ‘구천낭차롱’에 있는 아기 인형, <요왕밟이>의 ‘메치메장(짚으로 만든 假屍體 인형),’ <토산당굿>의 ‘아기놀림’에서의 아기 인형, 그리고 <칠성새남>의 ‘허멍이(惡神을 나타내는 人形)’ 등이 있다. 人形劇은 ‘인형을 놀리는’ 배우(심방)가 있어 人形の 動作과 대화를 조작해야 한다. 그러므로 인형은 살아있는 대상물이어야 인형을 놀리는 행위가 가능해 진다고 한다면 <칠성새남>의 ‘허멍이’ 人形과 <토산당굿>의 ‘아기 人形’은 살아있는 실물의 인형이므로 劇的인 行爲를 可能하게 하며, 따라서 <칠성새남>과 <토산당굿>은 原初的인 人形劇이라 할만한 것이다.

<아기놀림>은 <토산당신놀림>에서 행해지는 ‘굿 중 극’으로서 人形劇이다. 어린 아기를 달래어 놀리면서 키우는 행위를 演劇的으로 實演하는데, 심방은 인형 아기를 업어 짹짹 껴안으며 아기를 놀리고, 또는 아기 구덕에 눕혀서 흔들며 잠재우는 여러가지 아기놀리는 행위를 實演하는 喜劇的인 人形劇이다.

<칠성새남>은 邪神인 ‘칠성’에 걸린 병을 치료하는 굿인데, 여기서 환자의 병은 누가 뱀을 죽여버린 것을 처음 보고 그 죄를 뒤집어써서 걸린 것이라 하고, 이 병을 치료하는 데는 그 죽인자를 찾아 처형하여 患者가 無罪임을 밝히는 동시에 죽은 뱀을 살려 놓는 내용의 굿을 하는데, 뱀을 죽인 죄를 다스리는 대목을 <허멍이 놀림>이라 한다.

<허멍이 놀림>은 뱀을 죽인 자를 교만한 악신 <허멍이>라 단정하고 ‘허멍이(짚으로 만든 인형, 또는 나무가지에 형검을 썬 만든 인형)를 호출해다가 그 뱀을 죽였다는 자백을 받는다. 그래서 <허멍이>를 <가다귀섬>으로 귀양보내고

---

59) 玄容駿, 巫俗資料事典 pp. 458~466, 859.

---

죽은 뱀을 환생시켜 내는 劇的 行爲를 한다.<sup>60)</sup> 이때 소미(小巫)가 허맹이를 구타하고, 자신이 아파 뒹구는 처벌자와 죄인의 1인 2役은 웃음과 함께 강한 풍자성을 보여준다.

---

60) 앞의 책, p.900.

## V. 마 무 리

앞에서 살펴 본 濟州島 굿의 演劇性을 要約하면 다음과 같다.

1. 祭場은 演劇의 舞臺이다. 이 舞臺는 客席이 分離되어 있지 않으며, 全宇宙를 象徵하는 島民의 宇宙觀이 表現되어 있다. 祭場은 島民의 垂直的・水平的 宇宙觀과 神話에 나타난 理想과 現實의 上昇・下降 모티브들을 根據로 하여 그 勢力을 形成하고 있는데 이러한 굿판의 演劇的 特徵은〈초감제〉의 行祭過程에서 살필 수 있다. 우선 祭場의 윗쪽에 天上界(당글)을 設置하고 아래쪽에 祭床과 신자리를 마련하여 ‘宇宙의 모델’로서 祭廳을 설명함으로써 空間의 現場性을 획득하고 있으며, 水平的 世界觀에 입각하여 時間과 場所를 설명함으로써 歷史的 現場임을 밝혀서 時間과 場所의 現場性을 획득하고 있다.

2. 심방은 民衆의 恨을 풀어주는 者로서 탁월한 能力을 가진 배우이다. 심방의 成巫過程을 보면 修德과 靈驗을 키우는 修練期의 전 過程을 통하여 심방은 藝人인 同時에 聖者로 스스로의 人格을 完成해 간다. 巫祖神話는 恨이 맺혀있기 때문에 恨을 풀 수 있는 심방의 能力을 正當化해 주는데, 그는 同一視를 媒介로 病을 고쳐주고, 恨을 풀어주는 原初的인 治癒者이며, 一人多役의 能力을 가진 배우이며, 接神感染의 技能을 가졌다. 그는 神을 놀면서 사람의 감정을 놀리는 ‘神明을 媒介하는 배우’인 것이다.

3. 〈큰굿〉의 劇的 展開는 ① 請神(=초감제)→② 표본적 秩序의 祈願(풀이+맞이)→③ 實際的인 問題의 解決(시왕맞이)→④ 새로운 질서의 具現(풀이+놀이)→⑤ 頌神의 過程으로 되어 있으며, 〈시왕맞이〉를 最高의 頂點으로하여 맺힌 恨을 풀어가는 論理整然한 順次的 構造로 되어 있다.

4. 〈큰굿〉에서 演劇性이 짙은 儀禮는 〈당굿〉이나 〈병굿〉이다. 〈당굿〉은

共同體意識을 強化하는 儀禮的인 놀이이며, 〈병굿〉은 共同體의 逸脫로 인한 疾病을 굿으로 치료하고 다시 共同體로 귀속시키는 의례인데 ‘祖上을 놀리는 形式의 굿들이 삽입된다. 〈조상놀리는〉 놀이의 形態는 演劇性이 짙다. 그러므로 굿의 演劇性은 〈당굿〉이나 〈병굿〉에서도 그 根源을 찾을 수 있다.

5. 濟州島 굿의 演劇的 特性은 ‘恨풀이’와 ‘굿 중 극’의 두 가지 형태로 實演된다.

〈恨풀이〉의 方法으로는 死靈과 人間을 直接 靈的으로 交通하게 함으로써 과거의 삶과 현재의 삶을 和合・折衷・改善・創造하는 悲劇 形態의 〈영계올림〉과, 怨靈의 맺힌 恨을 ‘살장고’소리로 풀고, 놀다가게 하는 ‘판놀이’로서 祖上을 놀리는 〈군웅덕담〉, ‘맺힘과 풀’의 劇的 形象化를 통하여 祖上의 恨을 풀어내는 〈방울품〉등이 있고, 〈굿 중 극〉은 神話的 事實을 행동으로 再演하는 ‘놀이굿’으로서 (A) 外勢(惡神=죽음・病・邪・恨)와 (B) 土着勢(善神=삶・健康・淨・福), 이 두 無形의 觀念을 人格化하여 善・惡의 두 神格으로 대립시키고 (A) 外勢(=惡神)의 逐出로서 葛藤을 解消하는 間接有和驅逐法의 〈영감놀이〉와 〈서천꽃놀이〉 등이 있고, 類感呪術的인 生業劇으로 農事의 豐登을 祈願하는 〈세경놀이〉, 狩獵을 生業으로 삼고 살던 祖上들이 사냥과 사냥한 수확물의 分肉法 등 共同體의 生活習俗을 반영한 生活現實劇으로서 〈산신놀이〉, 家屋 新築時 建築儀禮로서 하는 〈강태공 시목취〉등이 있다.

原初的 人形劇으로는 아기(=人形)를 달래어 놀리면서 키우는 行爲를 劇적으로 實演하는 토산당굿의 〈아기놀림〉, 惡神 ‘허맹이(=人形)’의 罪를 다스리는 〈칠성새남〉의 〈허맹이놀림〉등이 있다.

지금까지 濟州島 굿의 演劇性에 대하여 살펴 본 결과 ‘굿이 演劇의 原形’이라는 結論에 타당성있게 도달했다고 생각된다. 그러나 탈춤・판소리・인형극 등의 演戲傳承이 과연 굿에서 起源하였느냐 하는 구체적인 提示가 미흡했던 것 같다. 이러한 문제는 차후 濟州島의 굿과 陸地部의 演戲傳承들의 比較研究에서 밝혀질 것이다.

## 參 考 文 獻

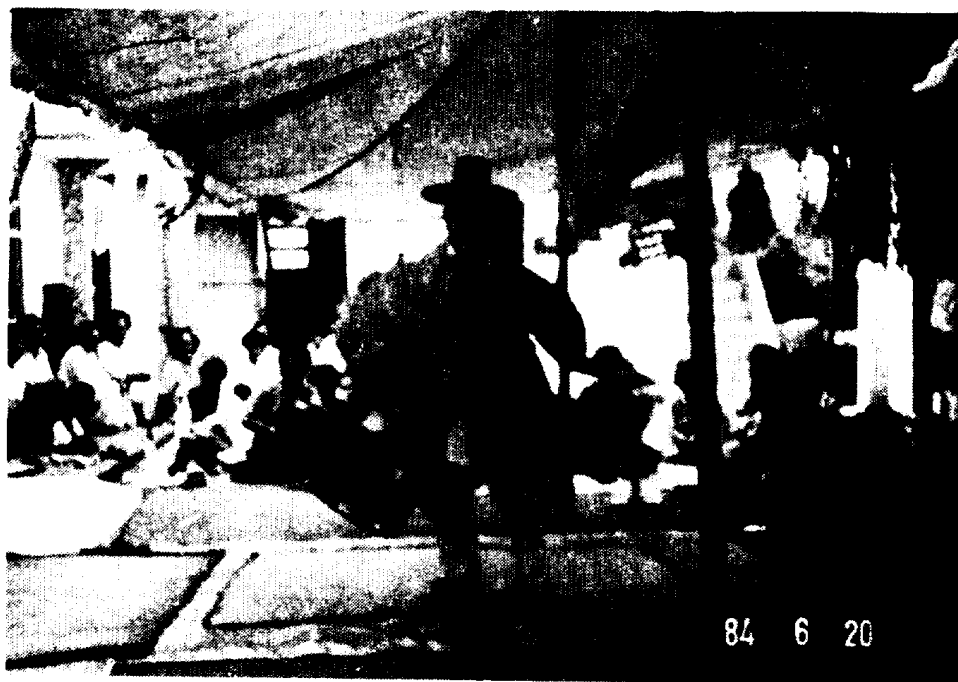
1. 구비문학회, 「한국 구비문학 선집」(一潮閣, 1977).
2. 국어 국문학회, 「民俗文學 研究」(정음사, 1981).
3. 金東旭, 「韓國歌謠研究」(乙酉出版社, 1961).
4. 金병욱外, 「文學과 神話」(대방출판사, 1983).
5. 金烈圭, 「韓國의 神話」(一潮閣, 1977).
6. ———, 「韓國神話와 巫俗研究」(一潮閣, 1977).
7. ———, 「韓國民俗과 文學研究」(一潮閣, 1978).
8. 金榮敦, 「濟州島民謠研究(上)」(一潮閣, 1965).
9. 金榮敦·玄容駿, 「제주도 무당굿놀이」(문화재 관리국, 1965).
10. ———, 「韓國口碑文學大系」9-2, (한국 정신문화 연구원, 1981).
11. 金仁會外, 「韓國巫俗의 綜合的 考察」(고대 민족문화 연구소, 1982).
12. 金興圭編, 「傳統社會의 民衆藝術」(民音社, 1980).
13. 王 彬, 「神話學入門」(금란출판사, 1980).
14. 張德順, 「韓國說話文學研究」(서울대학 출판부, 1978).
15. 柳東植, 「韓國巫敎의 歷史와 構造」(연세대학 출판부, 1978).
16. ———, 「民俗宗教와 韓國文化」(現代思想社, 1978).
17. 李相日, 「굿과 놀이」(文音社, 1981).
18. 印權煥, 「韓國民俗學史」(悅話堂, 1980).
19. 조동일, 「탈춤의 역사와 원리」(弘盛社, 1981).
20. 조동일·金興圭編, 「판소리의 理解」(創作과 批評社, 1978).
21. 秦聖麒, 「南國의 巫歌」(제주 민속문화 연구소, 1968).
22. ———, 「耽羅의 神話」(平凡社, 1980).
23. 黃善明, 「宗敎學概論」(종로서적, 1983).
24. 崔正如·徐大錫, 「東海岸巫歌」(螢雪出版社, 1974).

25. 玄吉彦, 「제주도의 장수설화」 (흥성사, 1981).
26. M. Eliade, 「宗教形態論」 (李恩奉 譯, 螢雪出版社, 1979).
27. ———, Shamanism (Bollingen Series Princeton, 1974).
28. ———, The Sacred and Profane, The Nature of Religion (N.Y: Harcourt, Brace & World, 1959).
29. ———, Cosmos and history (Harper & Row, N.Y, 1959).
30. F.E. 존스톤 · H. 셀비, 「現代文化人類學」 (權彝九 編譯, 探求堂, 1981).
31. J. 호이징하, 「호모 루덴스」 (權寧彬 譯, 弘盛社, 1981).
32. W. Richard Comstock, The Study of religion and primitive religions (Harper & Row, N.Y, 1971).
33. A.R. Radcliffe-Brown; Structure and Function in Primitive Society (Routledge & Kegan Paul London, 1965).
34. 高光敏, “제주도 處女堂 본풀이 연구” 「제주대학교 교육대학 석사학위논문」 (제주대학, 1982).
35. 金榮敦, “濟州島 民謠에 드러난 生活觀”, 「邊時敏博士 回甲紀念論文集」, (同刊行委員會, 1978).
36. ———, 「濟州島 民謠研究: 女性勞動謠를 中心으로」 (도서출판 조약돌, 1983).
37. 文武秉, “제주도 도깨비 신화에 대한 一考” 「제주대학교 교육대학원 연구논총」 제 2 집 (제주대학, 1983).
38. 부숙희, “영감놀이에 반영된 民衆意識” 「제대학보」 제 23 집 (제주대학, 1982).
39. 徐大錫, “판소리와 紋事巫歌의 對比研究” 「한국 문화연구원 논총」 제 34 집 (이대, 1979).
40. 張壽根, “濟州島天地創造說話의 文化領域性” 「제주도」 제 38 호 (제주도청, 1969).
41. 蔡熙完, “假面劇의 民衆의 美意識 研究를 위한 豫備的 考察” 「서울대 석사학위 논문」 (서울대, 1977).
42. 玄容駿, “濟州島 堂神神話考 (1)” 「제주도」 제 3 호 (제주도청, 1961).
43. ———, “본풀이의 形式과 內容” 「한국언어문학」 창간호 (한국언어문학회, 1963).

44. ———, “堂神話의 Motif 와 基本形式—濟州島 堂神神話考(2)” 「제대 국문학보」 제 2 호 (제대 국문학과, 1964).
45. ———, “堂神話의 內容構成과 背景民俗信仰—濟州島 堂神神話考(二)” 「제주대학보」 제 6 집 (제주대학, 1964).
46. ———, “濟州島 巫神의 性格과 神統” 「제주도」 제 17 호 (제주도청, 1964).
47. ———, “濟州島의 巫覡” 「제주대학보」 제 7 집 (제주대학, 1965).
48. ———, “濟州島 巫俗의 疾病觀” 「제주도」 제 21 호 (제주도청, 1965).
49. ———, “濟州島 巫俗儀禮” 「한국언어문학」 제 3 집 (한국언어문학회, 1965).
50. ———, “濟州島 무당굿놀이 概觀” 「문화재」 제 2 호 (문화재관리국, 1966).
51. ———, “濟州島 巫儀의 ‘기메’ 考” 「문화인류학」 제 2 집 (문화인류학회, 1969).
52. ———, “濟州島 설화와 개벽신화(1)” 「제주도」 제 52 호 (제주도청, 1971).
53. ———, “古代 韓國民族의 海洋他界” 「문화인류학」 제 5 집 (문화인류학회, 1972).
54. ———, “神房과 샤만” 「한국민속학」 제 6 집 (민속학회, 1973).
55. ———, “濟州島 巫俗의 比較研究(1)” 「제주대학 논문집」 제 5 집 (제주대학, 1973).
56. ———, “濟州島 巫俗의 比較研究(2)” 「제대, 국문학보」 제 5 집 (제대 국문학과, 1973).
57. ———, “濟州島 巫俗의 比較研究(3)” 「제주대학 논문집」 제 6 집 (제주대학, 1974).
58. ———, “濟州島 巫俗儀禮研究” 「제주대학 논문집」 제 7 집 (제주대학, 1975).
59. ———, “韓日神話의 比較” 「제주대학 논문집」 제 8 집 (제주대학, 1976).
60. ———, “韓國神話의 構造에 대한 一考” 「이승녕 박사 고회기념 국어국문학 논총」.
61. ———, “濟州島 巫神의 形成” 「耽羅文化」 제 1 집 (탐라문화연구소, 1982).
62. ———, “三姓神話 研究” 「耽羅文化」 제 2 집 (탐라문화연구소, 1983).

- 
- 63 . 黃纓詩, “굿의 演劇性” 「이화여자대학 석사학위 논문」 (이대, 1980).
  - 64 . David Bidney ; “ Myth, Symbolism, and Truth ” 「Myth and Literature」.
  - 65 . Philip wheelwright ; “Poetry, Myth, and Reality” 「Myth and Literature」.





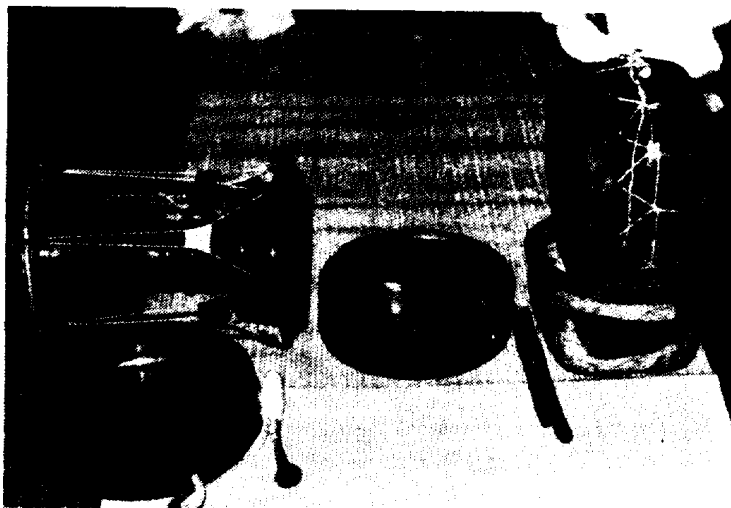
△시왕맞이 中 「초감제」의 한 장면



△초감제 中 「군문열림」의 한 장면



◁ 시왕맞이의 「영궐상」



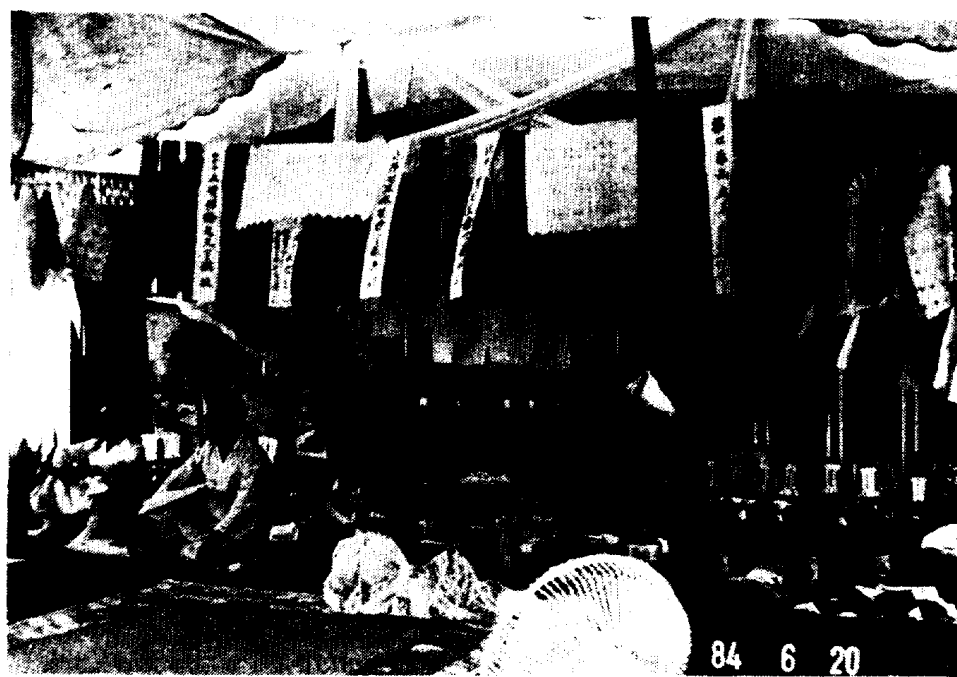
▷ 굿에 사용되는 巫樂器(연물)



◁ 저승을  
상징하는 ‘시왕길’



△토산 당신 놀림의 '아기인형' 과 '방울 찢'



△「시왕맞이」의 祭床차림



△시왕맞이의 「본향 당신 청함」



▷ 「영감놀이」의 한 장면  
영감으로 扮裝한 小巫가 곶방대를 물고 있다.



◁ 토산당굿의 「아기놀림」



△토산당곳의 「방울품」



△불도맞이 祭次의 「꽃품」



△「불도맞이」祭次의 「수레멜망 악심꽃 꺾음」



△本郷堂의 전경 (안덕면)

(Abstract)

## **A Study on the Theatrical Characteristic of Exorcism of Cheju Island**

**Moon Moo-Byung**

*Korean Language Major Graduate School of Education Cheju National University  
Cheju Korea*

Supervised by Professor Hyun Yong-jun

1. The place of exorcism is the stage for performance of playing. This stage is not divided from seats for guests, and expresses the universe view of the island inhabitants which stands for the whole universe.

The influential circle of the place for exorcism is formed on the basis of the inhabitants' vertical and horizontal universe view and motives in rising and falling of ideal and real lives.

This theatrical characteristic of exorcism can be shown in the process of rite (Chogam-jai). First of all, in the process of rite (Chogamjai). First of all, heavenly world is located in the upper part of the place for exorcism and in the low part are located the table for exorcism and Sinjari (mat in which a shaman dances).

Thus, the actual spot sense of space is acquired by explaining the floor for exorcism as the "the model of universe" and that of time and place is acquired by proving this place to be geographical spot of actuality on the basis of horizontal world view.

2. The shaman is not only one who can dispel people's grieves but a player of great ability. When we examine the growing process of a shaman, he accomplishes his character by himself as a saint as well as a player through the cultivating period in which he brings

---

\* A thesis submitted to the Committee of the Graduate School of Education, Cheju National University in partial fulfillment of the Requirements for the degree of Master of Education in May, 1984.

up his moral character and miraculous virtue.

The mythology of the shaman-ancestors justifies the shaman's ability, which dispels people's grieves, because it is concerned with grief. He is a primitive medical man who cures people's diseases and turn away their grieves through the medium of identification. And he is a player who has the ability of many roles and the skill of spiritualism. That is, a player serving God with an order dancing with God and bantering people's mind.

3. The dramatical development of a great exorcism is made up of the process of the followings:

- 1) Calling for God (Chogamjai)
- 2) Prayer of exemplary order (explaining God's history and welcoming God)
- 3) Solution of real problems (the rites serving the Ten Kings)
- 4) Realization of new order (explaining God's history and playing)
- 5) Saying good-bye to God

Thus, its development forms logic structure in order making climax the rites serving the Ten Kings.

4. The exorcism for shrine and disease among individual rites of great exorcism have a lot of hints of play.

The exorcism for shrine is a ritual play for strengthening of the community consciousness, and the exorcism for disease is a theatrical performance for curing the disease which happens because of diviation from the community, and returning a person to the community. This exorcism contains the exorcism a for consoling the Gods of ancestors whose form also has a lot hints of play.

Therefore, the origin of the theatrical characteristic of exorcism can be seen in the shrine or disease exorcism.

5. The theatrical characteristic of exorcism of Cheju Isalnd is carried out in the two forms: "Hanpuri (dispelling grief)" and "Play in exorcism."

"Dispellings grief" is divided into "Lyunggeulim (sobbing of dead spirit) and "Bangullpeum (dispelling grief by using knot.)" The former, which is a tragedy with drams form, unifies, negotiates, improves and creates the relationship between the life of past and present.



The latter, which is a "Pannori", dispels the grief of ancestor through dramatical formation of "Guneungdugdam (good story of ancestors), and happening of grief and telling the story.

Play, a playing exorcism for replaying the mythological truth by performance, is divided into four groups.

First, "Younggamnori" and "Seochunkkonnori" contain the divinities of good and evil. These two divinities, which are personified out of invisible conceptions. The former represents outward powers (Evil Gods: death, disease, vice, grief) and the latter symbolize the inward powers Good Gods: life, health, cleanness, blessing).

These two conceptions conflict with each other and the trouble is solved by driving out the latter (Evil God).

Second is a "Segyungnori" for praying good harvest as a occupation play with homeopathic and magic hint.

Third is a "Sansinnori", a play of real life, which reflects life customs such as the ways of hunting and dividing games of their ancestors who live on hunting.

The last is "Kangtaegong, Seomogshi" as a constructing rite when they build their houses.

Original doll plays contain the followings:

- 1) "Playing baby" in "Tosan Shrineexorcism" shows the dramatic action of bringing-up baby with a small doll.
- 2) Playing "Humengil" is a doll play of punishing the offense of Evil God, Humengii.