

# 숨겨진 과거를 훑쳐라! HD 블록버스터드라마 '다모'

글 / 이영아 가톨릭대학교 강사



▲ 드라마 '다모'는 제작진과 시청자간 상호작용성이 극대화된 작품으로 '다모페인'이라는 신조어를 만들어내기도 했다.

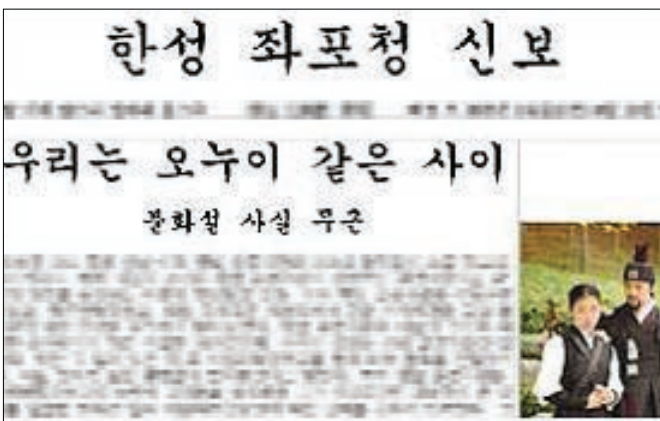


상호작용성(interactivity)이란 디지털 미디어의 발달로 수용자가 미디어, 영상 텍스트의 내러티브, 내용에 개입하고 영향을 줄 수 있게 된 것을 의미한다. 이 상호작용성은 쌍방향 텔레비전, TV 시청자계시판, 게임의 하이퍼텍스트 등에서 찾아 볼 수 있는데, 드라마 '다모'의 제작진과 매니아 시청자들의 열광적인 반응 사이의 상호작용성은 그 자체가 드라마에 대한 관심을 촉발시키는 원인이 됐다.

### 다모는 내가 키운다 ... '다모 페인'의 상호작용성

1년여의 제작기간, 편당 2억원의 제작비 등 다른 드라마에 비해 파격적인 '대우'를 받아온 다모는 첫 방송에 앞서 시청자 700명을 초청해 공개 시사회를 가졌다. 이때부터 다모의 시청자들과 다모 게시판은 술렁이기 시작했다. 처음엔 그저 다른 드라마들의 경우와 마찬가지로 그 드라마를 즐겨보는 시청자들의 일상적 행동 정도로 여겨졌을 것이다. 그러나 이번은 좀 달랐다. 그들이 올리는 시청자 게시판의 내용은 단순히 '드라마가 재미있다' 수준의 시청소감이 아니라, 자신이 감명받은 장면들을 편집해 하나의 뮤직비디오로 만들어 동영상에 링크하고, 극중 대사를 모으고, 각 인물들의 구도를 표로 만들고, 감초역할의 조연들까지 동원한 다모 패러디물로 넘쳐났던 것이다. 차츰 이들은 스스로를 '다모 시청자' 정도가 아닌, '다모페인'이라고 지칭하며 적극적으로 이 드라마에 반응했다.

'페인'이란 어휘의 첫 유래가 'DC 인사이드'라는 디지털카메라 관련 인터넷 사이트였듯, 다모페인들은 단순한 드라마의 시청자라기보다는 자신들이 본 드라마의 새로움에 열광하고 적극적으로 개입, 수용하는 모습으로 이 드라마에 대해 지지를 보냈



▲ 한성 좌포청 신보



### 〈예〉이 표지판의 뜻은?

|       |   |
|-------|---|
| 음     | 원 밖으로 발을 내놓지 마시오.                             |
| 써어비이  | 앞에 두 글자는 please don't로 번역이 되요. 뒤에 두 글자는 모르겠소. |
| 히     | 나제로 소리치며 뛰지 마시오?                              |
| 꼬장    | 욕설금지 아니 올?                                    |
| 쟁권    | 입만 틀린 사람 출입금지. 귀, 눈, 코, 입이 모두 있을 것.           |
| 어름반바지 | 청 위 쉬연 후 아 - 애생끼를 띄고, 떠돌고, 장난치지 마 랫!          |
| 넌너카게  | 청 위 쉐 화 : 소란 피우지 말아주세요.                       |
| 빠놈    | 청 위 쉬연 화 : 함치지 말 것.                           |
| 어름반바지 | 청 위 쉬연 후 아 : '우'가 맞네요~;;                      |
| 일여인간  | 젓가박을 던지지 마시오                                  |
| 발원왕   | 행복하십니까?                                       |
| dd    | 간단하네... 사진처럼 따라하지 마라.                         |
| 개마왕   | 예! 귀 뒤에 계신 분은 저희 어머니가 확실합니다!!<br>(이하 생략)      |

(출처: <http://dcinside.com>)

다. 자신들이 본 신선한 화면들, 영화 못지 않은 웅장한 스케일의 앵글들에 대해 열렬한 환호를 보내며, 이것을 끊임없이 '복제'하고 '패러디' 함으로써 재생산해냈다. 한성좌포청신보 등의 다모신문까지 만들어내며 다모 시청자계시판을 넘어 다모 전문 홈페이지, 사이트를 제작하는 데에까지 나아갔다.

그로 인해 언론까지도 다모페인들의 존재에 관심을 기울이기 시작했고, 사이트에는 술한 다모 패러디물로 넘쳐나기 시작했다. 다모의 대사들은 유행어가 되기 시작했으며, 페인들의 말투는 하나같이 다모의 등장인물들의 그것을 따라해 지금은 아예 다모페인만이 아니라 온라인상의 대화에서 흔히 사용하는 하나의 보편적 말투로까지 자리잡았다. 총 14회가 방영된 드라마에서 200만건이 넘는 게시수를 기록했다는 것, 그 자체가 이 드라마의 팬들의 숫자와 열성을 그대로 보여준 것이다. 그리고 그들의 반응 방식은 수동적인 '반응'의 차원을 넘어서서 자신들 스스로 드라마에 개입하고 드라마의 전개와 분량에까지 영향을 미쳤다.

〈예〉의 방식이 바로 페인 문화의 전형적인 예이다. 하나의 수

수개월에 대해 하나의 정답을 찾는 것이 아니라 얼마나 더 다양한 답을 만들어내느냐가 그들에겐 더 중요하다. 남이 못 본 부분을 자기만의 방식으로 해석해내고 반응해내는 것에 열중하는 것이다. 이처럼 그들은 일상생활에서 자신들의 '재미'와 '웃음'을 찾고 거기에서 더 나아가 그 웃음의 텍스트를 다시 비틀어 보고 패러디하며 숨겨진 부분을 찾아내려고 애쓴다.

그들이 왜 그러한 일을 하는가? 자신의 하루에서 상당한 시간과 노력을 투자해가며 왜 그렇게 다모의, 다모에 의한, 다모를 위한 '페인'이 됐는가? 그 대답은 허무하게도 '그냥'이다. 어떠한 목적이나 이익을 위해 그런 일을 하는 것이 아니다. 그들은 그냥 즐기고 있다. 이 때문에 그들은 스스로를 페인이라고 지칭했다. 자신들의 행위가 자본주의 시장경제 원리와는 꽤 동떨어져 있다는 것. '무목적적'이라는 것. 그런 점에서 그들은 페인이며 그 사실을 당당하고 유쾌하게 즐긴다. 그들은 누구에 의해서 움직이는 것도, 개인적인 욕심을 위해 표현하는 것도 아니다. 그렇기 때문에 그들의 판단은 날카롭고 정확할 수 있는 것이다.

그들의 디지털콘텐츠의 취향에 우리가 관심을 기울여야 하는 이유도 여기에 있다. 그들이 콘텐츠를 판단하는 가장 명확한 기준은 바로 '재미'이다. 그들에게 재미있으면 그것으로 족하다. 그리고 자신들의 마음에 든 콘텐츠에 대해서는 누가 시키지 않아도 목숨을 걸고 홍보하고 전도(?)한다. 그 방법으로 사용되는 것이 인터넷이라는 디지털 미디어이며, 그렇기 때문에 그 전파 속도는 엄청나다. 다모가 동시대대에 방영됐던 야인시대라는 강적을 만났음에도 매니아층들에 의해 20%가 넘는 시청률을 얻을 수 있었던 것은, 바로 이 페인들의 '무목적적 문화 즐기기', 그리고 자신들이 좋아하는 것을 '적극적으로 표현하기'의 덕분이다. 그들은 가장 예민하게 콘텐츠에 반응하며, 그 느낌을 자기에게서 그치지 않고 타인들에게까지 전하려고 노력하는 것이다. 따라서 이들의 문화적 코드를 파악해 그에 맞는 콘텐츠를 개발한다면, 그 콘텐츠가 성공하는 것은 시간문제이다.

그럼 다모페인들은 왜 다모에 열광했을까? 사실 다모가 완벽한 드라마였다고 할 수는 없다. 신인 연출가와 작가에 의해 만들어진 만큼 허술하고 서툰 면도 많다. 특히 드라마의 후반 이야기와 연출이 갈피를 못잡고 많이 흔들렸다. 그럼에도 왜 다모를 말하는가? 초짜 감독과 작가, 시청자층의 폭이 한정돼 있는 역사 드라마의 한계, 캐스팅 배우들의 낮은 지명도, 동 시간

대의 경쟁 드라마(야인시대)의 우세한 선점(先占) 등의 불리한 여건에도 불구하고 이 드라마를 성공으로 이끈 힘, 그것을 밝혀내는 일은 일개 드라마에 대한 감상이나 분석이 아니라 '다모페인'이라는 문화적 현상에 대한 탐구이기 때문이다.

### 다모, 숨겨진 과거를 추적하다

다모는 역사드라마이다. 그런데 최근 들어 크게 히트를 친 역사 드라마들의 특징은 우리의 과거를 왕실과 귀족 속에서 찾아보는 것이 아니라는 데에 있다. 왕족과 사대부관료들의 세력다툼, 이를 위한 분당과 정쟁의 역사는 중·고교 시절 지루한 국사 교과서에서 배울 만큼 배웠던 것이다. 게다가 장희빈에서와 같이 이러한 권력쟁탈전의 뒤에는 '배갓머리 송사'로 남자를 뒤흔드는 '요부(妖婦)'들이 있다는 식의 남성과 여성에 대한 정형화된 캐릭터설정에다 식상할 만큼 했던 것이다. 사람들은 여전히 우리의 역사에 흥미를 느끼지만 이제는 새로운 방식의 역사를 보고 싶어했다.

이러한 시청자들의 욕구를 잘 파악해서 만들어진 역사 드라마들이 '허준'이나 '상도', '여인천하'와 같은 드라마들이었다. 허준이나 상도는 왕실과 사대부의 세계에서 벗어난 이야기를 다뤘고, 여인천하는 남성중심의 정치를 탈피한 이야기를 다룸으로써 시청자들에게 새로운 자극을 준 것이다. 이들은 왕조실록에는 감춰져 있던 역사, 중심이 아닌 주변부의 역사를 '미시적(微視的)'으로 그리는 드라마들이었던 것이다.

이처럼 역사 드라마들이 조금씩 진화를 해오고 있었던 시점에 등장한 드라마가 다모이다. 그런데 다모는 엄밀히 말해서 정통 사극은 아니다. 역사드라마는 보통 정사극, 야사극, 창작역사극의 세 가지 분류로 나누어 볼 수 있다. 정사극이란 시대, 사건, 인물이 역사적 사실인 드라마로, 보통 왕조실록이나 역사적 기

#### '다모(茶母)'란?

조선에는 다모(茶母)라는 여자 형사의 역할을 한 직업 여성이 있었다. '식모(食母)', '침모(針母)와 더불어 관가나 사대부 집의 허드렛일을 도맡아 하던 1천민 신분의 사람에게, 그것도 여성에게 '수사권'이라는 직업적인 책임을 부여했다는 점은 의외의 일이다. 다모라는 여성들은 규방 사건의 수사, 염탐과 탐문을 통한 정보 수집, 여성 피의자 수색 등 잡다한 수사 권한을 가졌음은 물론 특특히 제 몫을 해냈다고 하며, 나아가 궁궐에서 일했던 한 다모는 역모 사건의 해결에 일조를 하기도 했다고 한다.



# 茶

## 드라마 '다모(茶母)'의 줄거리

'다모'는 조선시대의 여형사로, 방학기의 만화 다모를 원작으로 해 만들어진 드라마이다. 역모죄에 휘말려 집안이 풍비박산되는 바람에 관비로 전락, 다모가 된 채옥(하지원)과 서자 출신의 포도청 종사관 황보윤(이서진), 혁명을 꿈꾸는 화적 두목 장성백(김민준)이 중심인물이다.

드라마는 세 남녀의 비극적인 운명을 씨줄로, 차 심부름하는 관비이면서 여형사 역할을 하는 '다모'와 포도청 포교들이 펼치는 조선시대 형사의 활약상을 날줄 삼아 촘촘한 이야기거리를 만들어낸다.

좌포도청 다모인 채옥은 여인들이 관련된 사건의 조사를 맡은 포청 소속 관비이다. 양가집 별당 아씨 살해 사건은 채옥의 기지로 범인이 가려지지만 수사에 무리가 있었다며 종사관인 황보윤

(이서진)은 오히려 채옥을 나무란다. 나라의 근본을 흔드는 위험한 범죄, 위조엽전인 사주전이 시중에 돌자 포청이 은밀히 수사에 들어간다. 채옥은 남장을 하고 경기도로 기찰에 나서고 전국 방방곡곡에 포교들이 잠행에 나서는데 이 과정에서 채옥은 장성백을 만나게 되고 그에게서 사랑을 느끼지만 장성백은 채옥이 어릴 적 헤어진 오빠이다. 장성백과 황보윤 사이에서 갈등하는 채옥, 그리고 역모를 둘러싼 쫓고 쫓기는 관계, 첨예한 대결 등에 의해 이 드라마는 박진감 넘치는 이야기를 전개해 나간다. 그러나 채옥을 살리려다 죽임을 당하는 황보윤, 황보윤의 복수를 하려고 장성백을 죽이는 채옥, 장성백이 죽으면서 남긴 말에 그가 자신의 오빠임을 알고 역시 죽게 되는 채옥. 이 세 사람의 운명은 그렇게 비극으로 끝난다.

## 주요등장인물

- 좌포청 다모 (하지원)



좌포도청 소속 다모. 포도 종사관(종6품) 황보윤의 심복. 어려서 익힌 검과 권법에 18반

까지 수련하면서 여성으로는 상당한 수준의 무도에 올라 있으며 특히 반팔 길이의 단도(短刀) 두 자루를 잘 다룬다. 위급하거나 여러 명을 상대할 때 사용하는 표창숨씨도 일품이다.

- 좌포청 종사관(종6품) 황보윤 (이서진)



좌포도청 포도 종사관. 황해도 신천 현감을 거쳐 평양부 서윤을 지낸 아버지와의 개성상인이

던 남편을 여인 홀어머니 밑에서 자라 첩으로 시집을 오게 된 어머니 오씨 사이에서 태어나 '명문가의 서자'라는 꼬리표를 달고 자랐다.

- 화적 장성백 (김민준)



검의 고수로 알려진 백검이 장성백이다. 전라도 남원의 관노로 살다가 명석말이를 당해 반죽음이 된 채 시

체 더미 속에 버려진 어린 성백... 시구문밖 초병에게 수수 서말을 건넨 나환자 황씨 부부에게 팔린다. 자식을 갖고 싶어하던 황씨 부부의 손에 자랐다. 열 다섯 살 되던 해 문둥이 마을에 찾아 온 육십 노인 손에 이끌려 마을을 떠난 뒤, 스무네살이 되도록 민가에 내려오지 못하고 산채 생활을 했다.

록서를 바탕으로 만들어지는 정통사극이다. 그리고 야사극은 시대, 사건은 정사이지만 픽션과 허구의 인물을 가미한 경우가 많고 할 수 있다. 창작역사극은 사건과 인물 모두가 픽션인 역사드라마로 시대적 배경만을 과거에서 가져온 경우이다. '조선왕조 오백년'이나 '용의 눈물', '태조 왕건'과 같은 드라마는 실재(實

在)했던 역사적 자료를 바탕으로 만든 정사극이고, 허준이나 '대장금' 등 기록된 역사적 사실이 많지 않은 역사적 인물을 중심으로 허구적 요소를 많이 가미해 만든 역사드라마는 야사극이라고 볼 수 있다. 반면에 다모는 실존했던 인물이 아닌, 당대의 상황과 사회구조의 틀만을 가져와 순수하게 창작해 낸 드라마라

는 점에서 창작역사극이라 할 수 있다.

허준이나 대장금은 그나마 실존했던 인물들이기 때문에, 허구적 요소가 태반이라 하더라도 우리의 역사의 접혀 있던 페이지를 펼치는 일 정도의 의의는 있지만, 다모를 보고 우리가 국사 공부에 도움을 받기는 영 어렵다. 그럼에도 이 드라마를 통해 우리는 또 한번 우리의 과거를 새롭게 발견하게 됐다. 가부장제 사회질서에 의해 여성의 사회진출이 불가능했던 조선시대에 '다모(茶母)'라는 직업여성이 있다는 사실을 우리에게 알려주었기 때문이다.

일반인들이 생각하는 우리나라의 역사는 사실 사대부들의 늘장부리는 팔(八)자 걸음걸이처럼 굉장히 정태적이다. 늘 침략당하기만 한 역사, 공격이 아닌 수비밖에 못한 국력, 변화를 두려워했던 정치, 당파싸움에만 몰두했던 사대부계층... 이러한 것이 우리가 우리의 과거에 대해 자주 떠올리던 이미지였다. 물론 이러한 이미지를 만든 데에는 우리의 실제 역사보다도 일본제국주의가 만들어낸 식민사관의 탓이 클 것이다. 그러나 이러한 선입견을 뒤집어 엮을만한 증거로서의 새로운 역사 발굴이나 교육이 그동안은 다소 부족했다. 그런데 최근의 역사드라마들이 바로 그러한 역할을 조금씩 해 나가고 있었던 것이다.

드라마 허준을 보며 시청자들은 한의학의 과학성과 전문성에 대해 다시 생각하게 됐고, 상도를 보며 중농주의 정책만을 고수한 것으로 알려져 있던 조선시대에 음지에서 활발히 전개됐던 상업의 모습을 체험하게 됐다. 또 같은 궁궐 내의 이야기라 할지라도 여인천하는 왕비와 후궁들이 단지 왕의 '충애'를 얻기 위해 '음모'를 꾸미고 '모함'을 했던 것이 아니라, '권력'을 잡기 위해 스스로 '정치'를 했다는 점에서 페미니즘적 시각으로 역사를 보게 했으며, 대장금을 통해 기존의 왕족 이야기 중심의 사극에서 엑스트라적 존재였던 궁녀들이 각자의 분야에 있어서 엄청난 '프로페셔널'들이었음을 알게 됐다.

그들의 삶은 결코 정적(靜的)이지 않았다. 오히려 현대 사회 못지 않은 활력과 역동성이 존재하는 동적인 세계였던 것이다. 다모는 조선시대 여성이 범죄현장에서 사건을 해결하고 범인을 수색하는 활동을 했음을 보여주고, 사랑방에 양반다리를 하고 앉아 공자왈 맹자왈이나 읊는 선비가 아닌 하늘을 날고 칼을 휘두르는 역동적인 조선시대 사람들을 그렸다. 이 드라마에서의 황보윤(이서진 분)의 직위였던 '중사관'도 이 드라마에서 처음으로 주목받은 조선시대의 직책중 하나이다. 다모가 등장하기

전까지 포도청에 포도대장말고 중사관이라는 직책이 있다는 사실을 아는 한국인이 얼마나 있었을까?

다모 이후에 방영돼 더 큰 인기를 얻었던 대장금에서 민정호(지진희 분)의 초반 직업 역시 중사관이었던 사실도 그런 점에서 재미있는 대목이다. 그 전까지 우리가 역사드라마에서 남성 주인공의 멋진 벼슬은 '정승', '판서' 등의 최고위 관리이거나, 고을에 선정(善政)을 베풀고 억울한 사람들의 누명을 벗겨주는 '원님'이거나, 탐관오리를 벌하는 '암행어사' 정도였다. 그러나 다모에서 황보윤이 보여주었던 문무를 겸비한 젊은 남성의 활동적인 직업으로서의 중사관은 옥탑방 고양이냐 겨울연가 등에서 이현우, 배용준 등이 맡았던 '실장님'과 같은 '젊은 남성주인공'이 가질 수 있는 가장 매력적인 직업'의 대명사처럼 생각됐다.

이것은 정사(正史)에서 관심을 두어왔던 부분들이 아니다. 중심에 왕실과 사대부 관료들의 권력투쟁이 있었다면, 이러한 역사는 그 중심에서 한발 물러나 있는 주변부의 역사인 것이다. 그런데 중심이 아닌 주변부에 대한 관심, 바로 이것이 폐인들을 들쭉게 하는 주요 요인으로 작용했다. 앞서 보인 폐인들의 사고패턴처럼, 폐인들은 한가지의 답만을 찾아내는 것을 싫어한다. 감춰진 사실, 중심에서 비껴나 있는 것들 하나하나에 관심을 가지고 그것에서 새로운 흥미를 찾아내기. 이것이 폐인들의 문화행위방식인 것이다. 그런 점에서 다모가 서 있는 주변부의 역사, 감춰진 과거 찾기라는 위치는 폐인들의 입맛에 딱 맞는 것이었다.

### ‘중세’에 대한 ‘현대’적 스토리텔링

이러한 새로운 역사드라마는 스토리텔링에 있어서 기존의 정사극과는 다른 무언가를 보여줄 수밖에 없다. 정사극은 역사적 사실들에 충실해 스토리의 운곽을 만들고, 단지 각 사건들을 보여주는 대사와 장면들을 어떻게 만들것인가 정도에만 상상력이 동원됐다. 그러나 새로운 사극들의 경우 시공간과 몇 가지 중요한 사실이 과거의 것일 뿐, 그 안의 내용물은 모두 상상에 의해 만들어져야 한다. 그 과정에서 역사드라마들은 정사극보다도 더 열심히 그리고 디테일하게 역사를 공부해야 했다. 즉 과거 속에서 현대의 세계를 유추해 낼 만한, 우리의 현실과 무척 다르면서도 닮은 그런 세계를 발굴해내는 일이 새로운 역사 드라마의 중요한 과제였던 것이다. 그래야만 시청자들은 흥미롭게 역사 드라마를 볼 수 있다. 젊은층들이나 여성시청자들의 경우 사극



을 별로 좋아하지 않는 경우가 종종 있었는데, 이는 젊은이들이나 여성들이 역사를 이해 못한다거나 지켜워하는 능력미달의 인간들이어서가 아니라, 그 역사 자체가 지켜온 내용들이었기 때문이다. 그러나 다모에 열광하는 부류는 앞서 말했듯 가장 젊은 신세대들이었다. 그들이 역사극을 보게 됐다는 것은 이것이 고리타분하지 않기 때문이다. 그리고 다모가 고리타분하지 않을 수 있었던 것은 화려한 액션과 신선한 카메라워크, HD TV의 고화질 화면 등의 덕분이기도 하지만, 그 스토리텔링이 현대물 트렌디 드라마들 못지 않은 모던함을 갖추고 있었기 때문이다.

David Howard가 말하는 잘 짜여진 좋은 스토리의 기본 요건은 다음과 같다.<sup>1)</sup>

- ◇ 관객이 감정이입을 할 수 있는 '누군가(somebody)'에 관한 스토리이다.
- ◇ 그 누군가는 '어떤 일(something)'을 하려고 대단히 노력한다.
- ◇ 그 어떤 일은 성취하기가 '어렵다(difficult)' . 그러나 불가능한 것은 아니다.
- ◇ 그 스토리는 최대한의 '정서적 임팩트(emotional impact)'와 '관객의 참여(audience participation)'를 끌어낼 수 있는 방식으로 전개돼야 한다.
- ◇ 그 스토리는 '만족스러운 엔딩(satisfactory ending)'으로 맺어져야 한다(그렇다고 해서 반드시 해피엔딩이어야 한다는 뜻은 아니다).

이러한 스토리의 요건에 따라 잘된 콘텐츠들을 분석해보면, 잘된 콘텐츠일수록 이 요건을 정확하게 지키고 있음을 알 수 있다. '살인의 추억'과 같은 경우 '각자 개성 있고 인간적인 형사들이(somebody), 연쇄살인범을 잡으려고 치열하게 노력하지만(something), 그 일은 성취하기가 대단히 어렵다(difficult). 사건추리 과정에서 한 명의 유력한 용의자를 찾아내어 관객들은 흥분하지만(audience participation), 당시의 여러 가지 여건상의 어려움과 증거불충분으로 그를 놓아주게 돼 형사들과 함께 관객들도 분노와 절망을 느낀다(emotional impact). 결국 이 연쇄살인사건은 실제 이 사건이 그러했듯 미결상태로 묻혀져 추

억이 돼버린다(satisfactory ending)'는 내용으로 요약할 수 있다. 특히 앞의 3요건, '누군가가 무언가를 하려고 하지만 그것이 매우 어렵다'는 조건은 모든 서사적 콘텐츠가 갖추어야 할 기본적인 요소이다. 다모에서는 황보윤, 채옥, 장성백의 세 명이 각자 위의 요건을 충족시킨다.

황보윤 : 채옥을 위해서라면 자신의 모든 걸 버릴 수 있는 멋진 남자 황보윤은 역적들을 소탕하고 채옥과 함께 행복해 지려 하지만 그것이 모두 매우 어렵다.

채 옥 : 여성의 활동과 역할이 미미했던 조선시대에 능동적으로 살아가는 당찬 다모 채옥은 황보윤의 앞길에 짐이 되지 않으려 하고 장성백을 돕고 싶지만 두 가지 일 모두 매우 어렵다.

장성백 : 자신의 목숨을 걸고 동지들과 의리를 나누는 역모 무리의 우두머리 장성백은 부패한 나라를 뒤집어 개혁하고 채옥의 사랑을 얻고자 하지만 그것이 매우 어렵다.

이러한 세 주인공의 서로 다른 욕망이 상대방에게 영향을 끼치고 충돌하면서 다모의 이야기는 첨예한 갈등을 만들며 전개된다. 시청자들은 이들 세 사람 각각의 입장과 감정에 충분히 공감하면서 그들의 목표가 이루어지기를 바란다. 그러나 그들 세 명 모두가 함께 행복해지는 일은 애초에 불가능하다. 한 명이 행복해지는 길은 역으로 다른 한 명이 불행해지는 길인 것이다. 특히 국가와 채옥이라는 두 가지의 소중한 가치를 두고 대립하는 황보윤과 장성백의 긴장관계는 이 드라마의 스토리텔링을 이끌어 나가는 가장 큰 힘이다. 결국 세 사람은 함께 행복해질 수 없어서 모두 불행해지는 쪽을 택하게 되고, 시청자들은 그럴 수밖에 없는 세 사람의 비극적 운명을 이해한다.

그런데 이 드라마는 세 명이 만들어 내는 팽팽한 갈등상황을 굉장히 빠른 속도로 전개해 나간다. 극 후반부에 가서 세 사람의 사랑 얘기가 다소 지지부진해지는 경향이 있기는 하나, 극 중반까지 세 명과 세 명을 둘러싼 사람들의 대립구도가 박진감 있게 펼쳐지고, 각 인물들의 캐릭터 설명 부분도 압축적인 영상으로 보여줘 기존 역사 드라마들의 느린 템포와 차별화했다. 보통 사극의 경우 기본적으로 50회 이상의 대하드라마로 기획하기 때

1) David Howard외, The Tools of Screenwriting, 심산 역, 시나리오가이드 p.45

문에 주요 인물들의 출생부터 성장과정을 매우 상세하고 차근차근하게 보여준다. 허준의 경우나 대장금의 경우처럼, '허준'과 '장금'의 유년시절과 청년시절의 이야기가 극의 절반 이상을 차지하고, 막상 의문이 되는 것은 극의 후반부에 이르러서이다. 그러나 다모는 1~2회 때에 이미 과거의 이야기가 모두 끝났을 뿐 아니라 그 중의 절반은 현재의 상황 설명으로 채워져 있다. 그래서 1~2회만으로도 각각의 주요 캐릭터들에 대해 모든 파악이 가능하고, 갈등구조가 명백해져 있다. 이러한 속도감 있는 이야기의 전개 역시 다모의 현대적인 특성을 보여주는 부분이다. 다모의 시청자들이 첫 회를 보고 감탄했던 이유가 바로 이러한 박진감 있는 구성과 스펙터클한 영상이 'TV드라마'가 아닌 '영화'를 보는 듯한 느낌을 주었기 때문이다.

### 디지털이다!

처음 영화라는 영상매체가 발명됐을 때 영화는 스펙터클에 대한 집착을 가장 직접적으로 보여주는 분야였다.<sup>2)</sup>

초기 영화관객들은 이미지를 사실로 착각하지는 않았지만 영사되는 움직임이라는 새로운 환영을 통한 변형에 경악했다. 즉 초기 영화는 볼거리의 미학이고 스펙터클 형식이었던 것이다. 그러나 1920~1930년대부터 영화는 서사중심의 영화로 변모되면서 초기 영화의 스펙터클과 자극의 영역은 쇠퇴하기 시작한다. 초기 관객들은 영화 장비에 매료됐지만 이제는 익숙해졌다. 영화의 핵심은 서사였으며, 대부분의 관객은 일정한 유형의 이야기를 수용하고 관람하면서 등장인물의 행동이나 이야기가 전개되는 과정에 점차 빠져들었다.

그런데 오늘날 대중오락 분야에서는 이 스펙터클의 요소가 다시 부활하고 있다. 특수효과와 부흥과 관련된 영화가 개발되고 늘어나면서 새로운 이미지 조작 기법으로 제작되는 자극, 충격, 놀라움이 선호되고 서사적 요소는 쇠퇴한다. 관객은 너무나 이루어질 수 없는 장면에서 고도의 표면 정확성을 만들어내는 방식에 경탄을 금치 못하면서 초기 영화의 관객과 같은 경험을 하게 된다. 디지털 영상문화의 형식은 대중오락의 초기 전통과 문화적으로 동일한 공간을 공유한다. 스펙터클적 오락의 전통. 이런 과거와 현재, 옛것과 새것을 구분하는 것은 바로 디지털 기술이다.

이러한 변화가 이제 TV에서도 일어나고 있다. 다모에서는 디지털 기술이 브라운관 화면에 강력한 흡인요소로 작용하기 시작한 것이다. 이것은 그야말로 스펙터클이었다. 다양한 영상기법과 HDTV의 고화질 화면을 통해 다모는 기존 TV 드라마와는 '볼거리'의 측면에서 확연한 차이를 만들어낸 것이다. 회당 2억 원 이상을 투자해 만들었으며, 독특한 카메라 앵글이나 계속 이어지는 와이어 액션 등은 이 드라마가 사극이기는 하지만 매우 현대적인 감각의 드라마라는 것을 단적으로 보여줌으로써 이 드라마를 '누가' 즐겨야할 지를 가르쳐 주었다. 몰입할 만한 매력적인 캐릭터에, 리얼한 비주얼, 스타일리쉬한 카메라기법. 젊은 층이 빠져들 만한 요소는 모두 갖추고 있었던 것이다. 이것이 디지털세대, 특히 페인들에게 이 드라마가 크게 어필하게 만든 가장 결정적 요인일 것이다. 그들은 다모에서 자신들이 즐겨하던 게임과, 자신들이 즐겨 보던 블록버스터 영화와, 자신들이 즐겨 만들던 디지털 영상기법을 발견했던 것이다.

드라마 야인시대가 인기를 끌 수 있었던 데에는 남성 시청자들을 끌어들이는 격투 대결신이 큰 요인으로 작용했다. 매회 새롭고 점점 더 강한 적수와 싸우고, 이 싸움에서 승리하는 김두한



2) 디지털 영상문화의 역사에 대해서는 앤드류 달리, 김주환 역, {디지털 시대의 영상문화}, 현실문화 연구, 2003. 참조.



을 보며 시청자들은 ‘스트리트 파이터’ 류의 아케이드 게임을 하는 듯한 느낌을 받았던 것이다. 다모 역시 아케이드 게임 형태의 무협 결투신을 만들어냈다. 특히 작품 초반 계속되는 대결신은 등장인물간의 갈등요소가 무엇인지를 명확하게 보여주었다. 그런데 야인시대가 2D의 ‘스트리트 파이터’ 라면 다모는 3D의 ‘철권’이나 ‘버추얼 파이터’ 처럼 그래픽 차원에서의 업그레이드를 성취해내었던 것이다.

다모가 끝난 직후 시작한 ‘왕의 여자’의 무협신이 허술하게 보인 것은 바로 다모를 본 시청자들의 한 차원 높아진 눈높이 때문이었을 것이다. 그리고 만약 지금 또다시 야인시대와 같은 드라마가 만들어진다면 이번엔 지난번과 같은 시청률을 얻어내지 못할지도 모른다.

다모는 액션에 있어서 기존 TV드라마의 한계치를 훌쩍 뛰어넘은 작품이며, 앞으로 만들어질 액션 중심의 TV드라마들의 새로운 기준점이 될 것이다.

### ‘옛것’ 속에서 ‘새것’ 찾기

“A long time ago in a galaxy far, far, away...”

스타워즈의 시공간적 배경이 ‘아주 먼 옛날, 머나먼 은하계’라는 사실을 알고 있는가? L. 보제로가 스타워즈 클래식 3부작의 모든 시나리오 원고들을 비교 대조한 ‘STAR WARS : The Annotated Screenplay’에 따르면 스타워즈가 처음에 기획될 때에는 우리가 쉽게 짐작할 수 있듯 ‘아주 먼 미래(33세기)’로 설정됐었다고 한다.<sup>3)</sup> 그러나 이 기획안을 수정해가는 과정에서 제작진들은 ‘미래’ 대신 ‘과거’로 이야기의 공간을 바꿨다. 왜일까? 왜 가장 첨단인, 현 21세기에도 도래하지 않은 ‘우주전쟁’의 시대를 다룬 영화가 오히려 고대의 공간으로 회귀해버렸을까? 그것은 바로 ‘상상력의 자극’을 위해서이다.

미래 세계이건 고대의 신화적 세계이건 현실이 아니라는 점은 마찬가지이다. 어차피 ‘우주의 전쟁’이라는 컨셉은 현실적인 것이 아니다. 즉 스타워즈라는 영화를 보러 오는 관객들이 이 영화에게서 바라는 것은 ‘현실’이 아닌 것이다. 그런데 우리의 문명과 과학이 얼마나 더 발달했는지 상상조차 안 되는, 혹은 그 상상이 그다지 행복하지 않을 수도 있는 막연한 ‘미래’의 공간보다는, 우리가 역사를 통해 배워 온 고대의 문명과 문화의 모습을 통해 유추해 볼 수 있는 ‘과거’의 공간이 영화를 만드는 사람들의 입장에서는 더 흥미로울 수 있다는 판단을 했던 것이다.

이런 가정을 한번 해보자. 33세기에 우리 인간들은 지금처럼 생겼을까? 지금과 같은 방식의 하루일과를 살고 농사를 짓고 사냥을 하고 밥을 먹고 잠을 자고 사랑을 하고 자손을 낳고 죽을까? 지금까지의 의학과 과학 문명의 발달만 보아도, 앞으로 13세기나 지난 뒤의 우리의 미래는 도통 짐쳐지질 않는다. 오히려 수많은 ‘종말론’이 그 시기에 대해 비판적인 상상만 하게 만들 뿐이다. 인간이라는 존재가 살아있을 수 있을지도, 살아있다고 해도 지금과 같은 생활방식을 살고 있을지도 전혀 확인할 수 없다. 그러나 고대라는 공간의 생활방식을 상상하면 이야기는 좀 쉬워진다. 어떤 부분은 가장 미래적으로, 어떤 부분은 가장 고대적으로 그려도 모든 것이 용서된다. 대신에 이 지구라는 행성 위의 사건이 아니면 된다.

3) 스타워즈의 스토리 개발과정에 대해서는 이인화 외, {디지털 스토리텔링}(황금가지, 2003)의 [디지털 기술과 영화의 스토리텔링: 스타워즈의 이야기개발 과정을 중심으로] 참조.





그 때문에 '스타워즈 : 에피소드4(1977)'에서 보이듯, 루크는 한편으로는 유능한 우주비행선 조종자이고 한편으로는 땅에 씨를 뿌리고 농작물을 재배하는 농사꾼이다. 광선 하나로 우주선도 끌어들이 수 있는 강력한 레이저와 광선의 기술이 발달된 시점에 루크와 다스베이더는 총이 아닌 검으로 싸운다. 평상시의 옷은 고대 그리스의 의복과 비슷하고 전투시에는 사이버틱한 우주복을 입는다. 이처럼 스타워즈 안에는 정 반대의 것들이 교묘하게 섞여 새로운 상상 속의 시공간을 창출해내는 것이다. 좋은 이야기는 이 세상의 본질적인 자질에 속하는 모호성, 가변성을 포괄하며 다분히 문제적이고 때로는 역설적이기도 한 모든 현상들에 대해 생생한 암시를 줄 수 있어야 한다. 그런 의미에서 지금보다 훨씬 더 과학문명이 발달된 우주 전쟁의 드라마가 '옛날 옛적, 머나먼 은하계'에서 일어났다고 설정되는 것은 보다 깊이 있는 상상력의 자극을 가능하게 해주는 것이다.

여기서 스타워즈를 이야기하는 이유는 다모 역시 과거적인 것과 현대적인 것이 뒤섞여서 시청자의 상상력을 자극한 콘텐츠이기 때문이다. 앞서 살펴보았듯 다모는 그 배경이 되는 시공간(조선왕조체제)과 인물간 갈등의 원인(중세적 신분질서), 에피소드의 소재(사주전, 역모) 등은 중세적인 반면, 스토리의 구도나 전개 속도, 배경음악과 액션, 카메라와 편집기술 등은 최첨단을 추구했다. 그리고 과거지향적인 이 역사 드라마를 즐겨본 주도적 시청자층이 가장 미래지향적인 디지털세대들이라는 점 역시 역설적이었다. 그런데 그러한 양 극단의 성격이 오히려 시너지 효과를 발휘했던 것이다.

이 드라마가 구태의연한 이야기들과 캐릭터를 가졌더라면? 중세의 액션이라고 해서 초등학교생들 주먹질 수준의 소박한 몸동작만을 보여줬더라면? 새로운 소재 발굴에 소홀했더라면? 그랬다면 다모는 성공할 수 없었을 것이다. 옛 것 속에서 새 것을 찾

아내었기 때문에 시청자들이, 그것도 젊은 디지털세대들이 열광할 수 있었던 것이다.

여기에서 우리는 하나의 질문을 던져볼 수 있다. 시장에서 타깃으로 삼고 있는 층이 젊은이일 경우, 우리는 혹시 영화와 드라마, 특히 게임이 지나치게 '미래'로만 나가고 있지는 않은가? 이는 지금 개발하고 있는 영화나 드라마, 게임 콘텐츠들의 방향성에 대한 물음이다. 즉, 디지털 세대들이 반드시 '미래'에만 관심이 있는 것은 아니지 않느냐는 것이다.

특히 SF물의 경우, 이러한 측면에서의 근본적 검토가 필요하다. 작년 개봉했던 우리나라의 SF영화 내추럴시티와 막대한 투자를 해 만든 SF애니메이션 원더폴데이즈의 실패를 돌이켜 보자. 그 속에 우리 민족, 한국이 있었나? 국적 불명의 생경한 이름들(시몬, 제이, R, 노마, 시온, 리아 등), 이국적인 거리의 모습, 등장인물들의 서구적 외모 등 이 두 작품에는 외국 SF물에서 보았음직한 장면과 구도들로 채워져 있고, '한국적인 것'은 거의 없다. 두 작품의 제작자들에게 묻고 싶다. 그렇다면 결국 한국적인 미래 전망은 불가능하다는 것인가? 한국의 미래 따위는 없다고 생각하는가? 아마 그렇게까지 생각하지는 않았을 것이다. 그저 그들은 '미래=서구적인 것'이라는 막연한 선입견을 가졌을 수 있다. 그리고 기존에 있던 외국의 SF물에서 많은 힌트를 얻었기 때문에 한국적인 것을 간과했을 것이다. 그러나 솔직히, 헐리우드적인 SF물이라면 굳이 투자액수에서부터 비교도 안되는 우리나라의 열악한 제작환경 속에서 만들어진 한국의 SF를 볼 이유가 있을까? 훨씬 더 스펙타클한 헐리우드 영화들이 넘쳐나고 있는데.

물론 그렇다고 우리가 미래 이야기는 할 수 없다는 말은 아니다. 우리 식의 공상과학물을 지속적으로 개발하는 것도 중요할 것이다. 그러나 '환상성'을 만들어 내는 공간을 우린 지나치게 미래에서만 찾으려고 할 필요는 없다는 것이다. 현실을 떠나 만들어내는 '상상'의 공간은 꼭 미래에만 있지는 않다. 우리는 현재에 살고 있기 때문에 미래를 모르는 만큼 과거에 대해서도 모른다. 미지의 세계에 대한 호기심이 인간의 본능적인 욕망이라고 할 때, '과거'라는 공간은 '미래'만큼이나 매력적일 수 있는 것이다. 허술한 미래세계를 상상해내는 것보다는, 감춰져 있던 우리의 과거세계를 재현해 내는 것이 더 흥미로울 수 있다. '가장 한국적인 것이 가장 세계적인 것이다'라는 흔한 말을 다시 한번 상기해 볼 필요가 있다. 🇰🇷