

TV 드라마의 시대별 영상제작기법 변천과정

- MBC 홈드라마를 중심으로 -

Transition Process of Television Drama's Image Production Techniques

- Mainly on MBC Dramas -

박덕춘

동서대학교 영상매스컴학부

Dug-Chun Park(parkdc2521@hanmail.net)

요약

본 논문은 "1980년 언론통폐합, 이후 두 차례에 걸친 민영방송국의 개국, 케이블TV와 위성TV 등 다매체 다채널 시대를 맞으면서, 변화하는 국내 방송환경 속에서 텔레비전 드라마의 영상제작기법은 과연 어떻게 달라졌을까?" 하는 의문을 가지고, MBC의 'TV 드라마 성숙기(1981-1990)', 'TV 드라마 전환기(1991-2000)', 'TV 드라마의 도약기(2001 - 현재)' 등 3단계 역사적 발전 과정에 따른 영상제작기법의 변천과정을 비교 분석하였다.

영상분석을 위해서 '홈드라마'라는 내용상의 장르에 국한하여, 각 시대별로 3편씩, 모두 9편의 드라마를 선정하고, 방송사의 자료영상과 홈페이지의 드라마 다시보기, 대본보기 등을 통해 영상의 카메라워크와 화면의 크기를 분석하고, 샷의 평균지속시간 등을 산출하였다. 이들 표본의 영상을 분석한 결과, 텔레비전 드라마의 발전과정 속에서 화면의 크기 변화는 미미하였으나, 카메라워크의 변화는 대단히 크게 나타났다. 줌과 틸트의 사용은 시대의 흐름에 따라 현저히 감소하였으며, 달리와 트래킹의 사용은 급격히 증가하였다. 그리고 TV드라마의 도약기에 접어들면서 샷의 평균지속시간은 크게 줄어드는 현상을 보여주었다.

텔레비전 드라마 발전과정에 따른 카메라워크의 변화는 80년대 중반까지 보급된 스튜디오 페데스탈과 크레인의 적극적인 사용에 따라 나타난 것이며, TV드라마의 도약기에 접어들면서 나타난 샷의 평균 지속시간의 감소는 TV 드라마의 전환기를 거치면서 상업방송이 탄생하고 위성방송, 케이블 방송 등의 탄생으로, 이른바 다매체, 다채널 방송시대를 맞아 채널간, 매체간 시청률 경쟁이 심화되어 나타난 현상으로 볼 수 있을 것이다.

■ 중심어 : | 텔레비전 드라마 | 영상분석 | 화면의 크기 | 카메라워크 | 샷의 지속시간 |

Abstract

With the question, "What would be the difference between TV drama image production techniques under the changing circumstances of domestic broadcasting faced with multi-media, multi-channel age after 1980's press unification and establishment of two times commercial TV stations?" This study analysed image production techniques of three periods of TV drama development, 'TV drama maturity period(1981-1990)', 'TV drama transition period(1991-2000)', 'TV drama take-off period(2001-)'.

For the image analysis within the genre of home drama, 3 dramas for each period were selected and analysed cameraworks, shot size, shot duration with the broadcasting station's DVD, homepage and manuscript.

The result of this analysis revealed that the change of shot size was slight but the change of cameraworks was great, the usage of zoom and tilt diminished but the usage of dolly and track increased. and the average shot duration drastically diminished during the take-off period.

These results show us that broadcasting production equipments developed during the periods, and broadcasting stations poured all-out efforts for the higher viewing rates and international competitiveness.

■ keyword : | Television Drama | Image Analysis | Camerawork | Shot Size | Shot Duration |

I. 서론

한국 최초의 텔레비전 방송국인 KORCAD(HLKZ-TV) 방송국이 1956년 서울 종로 시내 중심가 40군데에 텔레비전 수상기를 설치하고 방송을 시작한 이래, 1961년 KBS-TV, 1964년 TBC-TV, 그리고 1969년 MBC-TV가 개국하면서, 드라마를 중심으로 한 국내 방송 프로그램의 편성에는 큰 변화가 있었다. 이후 1980년 신군부정권의 언론통폐합 조치에 따라 사라졌던 민영방송이 11년만인 1991년 3월 SBS 서울방송 개국을 계기로 다시 등장하게 되어, KBS와 MBC가 나란히 공영방송의 틀 안에 안주하던 방송계는 거센 변화의 바람을 맞으며 공민영 혼합체제로 복귀하였다. 그리고 1995년 3월1일에는 케이블TV가 방송을 시작하게 됨으로써 바야흐로 뉴미디어 시대가 열리게 된 것이다[20].

이와 같은 국내 텔레비전 방송의 발전과정을 거치며 우리에게 다가온 다채널, 다채널시대는 수용자 측면에서 보면, 다양한 콘텐츠를 선택하여 볼 수 있다는 이점이 있는 반면, 방송사의 측면에서 보면 제한된 광고시장에서 수익을 제고하기 위한 방송사들 간의 무한경쟁 시대에 접어들게 되었다는 것을 의미한다. 이러한 변화된 방송환경 속에서 텔레비전 프로그램 제작자들은 수용자들의 흐름을 조절하여, 자신의 채널과 프로그램에 시청자들을 유입시키고, 다른 채널이나 프로그램으로의 유출을 막기 위한 노력의 방편으로, 각종 편성기법을 적용시키는가 하면, 영상제작기법에도 변화를 가져오는데, 그동안 경쟁이 심하지 않았던 시대에 사용하던 길고 느슨한 샷의 변화를 지양하고, 많은 수의 짧은 샷들을 통한 빠른 샷의 흐름을 통해 시청자들의 시선을 잡아두기 위해, 제작진들은 더 많은 장면과 더 많은 샷들을 만들게 된다[23].

카메라 2대로 녹화기도 없이 생방송을 하던 시절의 주간단막극에서 일일연속극으로, 그리고 특집극에서 미니시리즈로 각 시기마다 TV드라마의 형식은 달랐다. 그리고 문예물을 각색해서 '보여준다'는 사실에 신기해 하던 시절에서 매일의 안방극장을 찾아갔던 멜로와 홈드라마, 대하역사극에서 전문드라마까지 형식과 소재 면에서도 많은 변화를 겪었다[6].

시청률 전문 조사기관 닐슨미디어리서치의 2005년에서 2007년까지 3년 동안의 연간 시청률 순위를 보면, 상위 10위권 프로그램 중 90% 이상을 드라마가 차지하고 있는데, 이는 텔레비전 드라마가 얼마나 시청자들의 사랑을 받고 있는지를 짐작할 수 있게 해준다.

텔레비전 드라마에 관한 그 동안의 연구는 주로 시청률에 영향을 주는 요인 분석과 수용자 연구 위주로 이루어져 왔으며, 텔레비전 드라마의 영상제작기법을 방송 발전의 역사적 변천과정에 따라 비교 분석한 연구는 전무한 상황이다.

따라서 본 논문은 이러한 변화하는 국내 텔레비전 방송의 발전 과정 속에서 텔레비전 드라마의 영상제작기법은 어떤 변화를 거쳐 발전하게 되었는지를 밝혀보고자 한다. 특히 홈드라마를 중심으로 카메라워크, 화면의 크기, 샷의 지속시간 등을 방송 발전 역사의 단계별로 비교 분석함으로써 국내 홈드라마 영상제작기법의 역사적 변천과정을 살펴보고자 한다.

II. 기존 문헌연구

1. 텔레비전 방송의 역사와 드라마의 발전 과정

우리나라 텔레비전 방송의 역사는 'HLKZ-TV 방송기(1956-1960)', '국영방송기(1961-1964)', '국민영 방송기(1964-1980)', '공영방송기(1980-1991)' '공민영 방송기(1991이후)' 등으로 구분된다[20]. 그러나 드라마를 중심으로 한 텔레비전 방송역사를 오명환[13]은 'TV 드라마 태동기(1956-1961)', 'TV 드라마 개척기(1962-1964)', 'TV 드라마 형성기(1965-1969)', 'TV 드라마 경쟁기(1969-1980)', 'TV 드라마 성숙기(1981-1991)', 'TV 드라마 전환기(1992 이후 현재)' 등 6 단계로 구분하였으며, 김승현과 한진만[6]은 69년의 MBC-TV의 개국, 80년 언론통폐합, 91년의 SBS TV 개국 등을 분기점으로 하여, '문화계발기', '낭만적 전유기', '일상생활의 구성기', '문화상품기' 등으로 구분하였다.

1961년 12월 31일 KBS-TV는 국영방송의 형태로 개국하였다. KBS-TV는 개국 이후 하루 4시간30분 방송

을 하였는데, 그 당시에는 프로그램의 종류가 많지 않았다. 주로 10분 스트레이트 뉴스, 토크쇼, 어린이 프로그램, 그리고 외화가 주를 이루었고, 정부시책 홍보를 위한 프로그램이나 교양, 교육 프로그램등도 방송하였다. 이 시기의 드라마는 주로 생방송으로 진행되었으며, 대표적인 드라마 프로그램은 KBS TV의 <금요극장>이다.

1964년 12월 7일 TBC-TV 개국 이후부터 1969년 8월 8일 MBC-TV가 개국하기까지 국영방송인 KBS와 민영방송인 TBC가 양립하게 되는데, 이 기간 동안 녹화시스템이 도입되고, 각종 드라마 형식이 개발되고 시도되었다.

그 후 1969년 MBC-TV가 개국을 하면서 텔레비전 드라마는 전성기를 맞이하게 된다. 1970년대의 드라마는 그 형식면에서나 내용면에서 시청자에게 아주 가까이 다가갔다. 특히 이 시기는 일일연속극을 통해 서민이 드라마의 주인공이자 시청자로 생성되었다. 드라마는 시청자들의 가장 친근하고 소박한 이웃이 되어 주었고, 그들에게 통속적인 삶의 이야기를 풀어내었다. 따라서 이 시기부터 시청자들이 드라마의 매력 속으로 빠져들어가기 시작한 것이다[17].

1980년대 한국방송환경은 '언론통폐합'이라는 거대한 물결 속에서 이루어졌다. '언론통폐합'은 한국언론사에 있어서 최대의 미디어 산업 재편이었으며, 그 명분은 '언론의 공익성 제고'였지만, 실제로는 5공화국 정부의 권력기반을 다지기 위한 것이었다. 이 조치는 한국방송에 '공영방송제도의 실시', '교육 TV방송의 실시', '컬러 TV방송 실시'라는 세 가지 큰 변화를 만들었다. 이 중에서도 공영방송제도의 실시와 컬러화는 드라마 내용과 제작에 상당한 영향을 주었다.

또한 이 시기는 과감한 기획과 투자로 대형 드라마와 특집 드라마들이 쏟아져 나왔으며, 기자재 확충과 첨단기기 도입에 따른 표현기술의 개발로 드라마 영상효과의 예술적 수준이 높아졌고, 촬영기술과 로케이션을 확대시켜 드라마의 영토를 넓혀갔다[6].

1991년 민영방송 SBS의 탄생으로 '공영방송기'는 마감되고, 지상파 3사 4채널 구조가 만들어졌으며, 1995년 4월 종합유선방송이 출범하고, 지역민영방송이 2차례

에 걸쳐 개국함으로써, 공중파TV 시대를 마감하고 다매체 다채널 시대인 '공민영 방송기'가 시작되었다[20].

이 시기에는 방송 3사간 시청률 경쟁이 치열하던 시기로 드라마가 세분화하기 시작했다. '질투', '걸어서 하늘까지', '마지막 승부', '사랑을 그대 품 안에'로 대표되는 트렌디 드라마와 중장년층을 대상으로 한 '한명회', '장녹수' 등 역사드라마들이 시청자들의 많은 사랑을 받았다. IMF가 한국을 강타했던 1990년대 후반에는 심각한 주제보다 경쾌하고 즐거움을 주는 드라마가 유행하기도 했다.

그리고 2000년대 접어들면서 완성도 높은 다양한 장르의 드라마들이 제작되었고, 해외에 판매되기도 하였다. 우리나라의 경우 2001년까지는 방송프로그램을 해외에 수출하는 것보다 수입하는 것이 훨씬 더 많았으나, 동남아 등 우리 프로그램의 판매시장이 개발되면서 해외 프로그램 판매가 급증하였다. 특히, 중국, 일본을 중심으로 사회적 현상으로까지 대두된 '한류'에 힘입어 우리 나라 방송 프로그램의 해외판매는 크게 증가하였다.

최근에는 작가, 연출가 등 훌륭한 인적 자원들이 대거 드라마 제작으로 몰리고 있는데다, 정부의 정책적 지원과 투자환경의 호조 등 드라마 제작환경이 좋아짐에 따라, 향후 지속적인 발전이 기대되며, 매체와 채널수의 증가와 함께 드라마의 제작이 크게 활성화 될 것으로 보인다.

2. 텔레비전의 영상 제작기법

텔레비전의 영상제작기법은 수용자로부터 더 많은 관심을 유발시켜 시청률을 높이고, 그 시청률의 경제적 효과인 수익증대를 가져오기 위한 방송사의 의도적인 측면과 스토리의 자연스러운 전개와 흐름을 표현하기 위한 비의도적인 측면이 공존하고 있다고 볼 수 있다. 그리고 프로듀서들은 타 방송 매체나 채널보다 높은 시청률을 확보하기 위하여, 더 많은 장면과 더 많은 수의 짧은 샷들을 사용하게 된다. 예를들어 1980년대 초반에는 한편의 텔레비전 드라마를 제작하기 위해서는 약 80개의 장면이 필요하였다면, 최근에는 동일한 길이의 드라마를 제작하기 위하여 약 150개의 장면이 필요하게

된 것이다[23]. 또한 편성 책임자들은 시청자의 지속적인 관심을 유지하기 위해서 하나의 장면에 대사와 내적 성찰은 가능한 한 적게 넣고, 그 대신 액션을 많이 채워 넣으려 하기도 한다.

텔레비전 영상제작기법은 크게 촬영기법과 편집기법으로 나눌 수 있으며, 촬영기법은 카메라워크, 화면의 크기, 카메라앵글 등의 선택을 말하며, 편집기법은 스토리를 효과적으로 전달하기 위하여 기획의도와 상황 문맥에 맞게 의미있는 세부 장면을 선택하고, 특징의 시퀀스로 배열하는 것을 말한다[18].

사회학적 관점에서 보면, TV 프로그램에서 카메라워크가 많을수록, 클로즈업과 같이 화면의 크기가 작을수록, 샷의 지속시간이 짧을수록, 수용자들의 집중도를 높임으로써, 타매체나 타채널로의 수용자 유출을 막고 유입을 증가시켜, 매체간 채널간 시청률 경쟁에서 우위를 확보하기 위한 방송사의 프로그램 제작 경향이라고 볼 수 있다.

시간축상의 정지된 영상을 촬영하는 스틸카메라와는 달리, 텔레비전은 시간축상에서 연속적인 영상을 촬영하기 때문에 촬영목적과 현장의 상황에 따라서 카메라의 움직임에 이용할 수 있다. 그러나 카메라워크 중에서 가장 기본이 되는 것은 '픽스샷'이다[19][22][9]. 그것은 인간의 시청심리가 피사체의 자연스러운 움직임이 고정된 화면 속에 나타날 때 가장 안정감을 느끼기 때문이며[19][18], 시청자는 카메라워크를 보고 싶어 하는 것이 아니라 화면속의 인물의 대사를 듣고 싶어 하며, 화면속의 물체의 움직임을 보고 싶어 하기 때문에 불필요한 카메라의 움직임은 자칫 시청자의 몰입도를 떨어뜨릴 수 있는 것이다.

화면의 크기는 인체를 기준으로 한 샷의 분류, 수를 기준으로 한 분류, 촬영기법에 의한 분류 등 여러 가지 분류가 있으나, 가장 일반적인 것은 인체를 기준으로 한 분류이며, 연구자에 따라 약간의 차이는 있으나 대개, '익스트림 클로즈업(Extreme close up)', '빅 클로즈업(Big close up)', '클로즈업(close up)', '바스트샷(bust shot)', '웨이스트샷(waist shot)', '니샷(knee shot)', '풀피겨(full figure)', '풀샷(full shot)', '롱샷(long shot)' 등 8가지로 분류한다.

화면의 크기는 카메라의 시점과 피사체와의 공간적 거리 관계에 의해서 생겨나는 것이지만, 화면의 크기에 따라 전달하고자 하는 의미가 달라진다. 김기배[3]에 의하면, 화면의 크기는 접사, 근사, 원사 등으로 나뉘어지고, 원사는 인물이나 대상이 환경과 함께 하는 전체적 상황을 표현하고, 근사는 그러한 전체적인 환경에서 한 대상이나 주요 인물로 축소되며, 접사인 클로즈업은 한 인물이나 대상의 디테일(detail)을 확대 묘사하여 기쁨이나 슬픔, 공포 등을 나타내는 드라마틱한 얼굴의 표정, 눈동자나 신체의 일부분 등을 나타냄으로써, 원사나 근사가 보여주지 못하는 공간의 조건이나 시간의 조건을 초월한, 대상 내부에서 일어나고 있는 상태나 본질을 표현한다.

한편, 샷을 편집할 때 어떤 속도로 어느 정도의 길이로 배열하는가에 대한 결정은 편집의 세련도와 직결된다. 일반적으로 내포된 정보와 정서가 많을수록, 그리고 친숙도와 인지도가 낮은 샷일수록 샷의 길이는 길고, 변화의 속도는 완만하다. 음악에도 리듬과 강약이 있듯이 샷의 배열에도 리듬과 호흡이 있다. 샷의 리듬과 호흡은 전체 프로그램의 길이가 짧을수록 빨라지기 마련이다[18].

이들 텔레비전 드라마에 관한 그 동안의 연구는 주로 시청률에 영향을 주는 요인 연구[10][16][1]와 수용자 연구[21][15][14][4] 위주로 이루어져 왔으며, 영상제작기법에 관한 연구는 TV드라마의 영상제작기법과 시청률의 상관성에 관한 연구를 비롯한 소수의 탐색적 수준의 연구가 있어왔지만, 방송 발전의 역사적 변천과정에 따라 텔레비전 드라마의 영상제작기법을 비교 분석한 연구는 전무한 상황이다.

따라서 본 연구에서는 방송의 역사적 변천과정 속에서 텔레비전 홈드라마의 영상제작기법이 어떤 변화를 겪게 되는지를 연구하고자 한다. 텔레비전 드라마의 연구에서 그 장르를 홈드라마에 국한 지은 것은 드라마의 내용 변인이 영상제작기법에 미칠 수 있는 영향을 통제하기 위해서이다.

이러한 이론적 배경을 바탕으로 텔레비전 홈드라마 영상제작기법의 변천과정을 분석하기 위하여 다음과 같은 가설과 연구문제를 설정하였다.

<가설1> : TV드라마의 카메라워크는 시대의 흐름에 따라 차이가 있을 것이다.

<가설2> : TV드라마의 화면의 크기는 시대의 흐름에 따라 차이가 있을 것이다.

<연구문제1> : TV드라마의 샷의 지속시간은 시대의 흐름과 어떤 관계가 있는가?

III. 연구방법

TV드라마의 영상제작기법을 시대별로 분석하기 위하여, 본 연구에서는 텔레비전 방송의 발전시기를 1) TV 드라마 성숙기(1981-1990), 2) TV 드라마 전환기(1991-2000)', 3) TV 드라마의 도약기(2001 이후 현재까지)로 구분하였다.

이러한 텔레비전 드라마의 구분은, 오명환의 분류에 '한류' 열풍으로 국내외적으로 비약적 발전을 이룬 시기를 'TV 드라마의 도약기(2000 이후 현재까지)'로 추가한 것이다. 그리고 'TV 드라마의 태동기(1956-1961)'와 'TV 드라마 개척기(1962-1964)', 'TV 드라마 형성기(1965-1969)', 'TV 드라마 경쟁기(1969-1980)'를 분석대상에서 제외한 것은 '태동기'와 '개척기'에는 녹화기가 없어서 생방송을 하였고, '형성기'와 '경쟁기'에는 홈드라마의 영상자료를 방송사에서 보관하고 있지 않아, 분석이 불가능하기 때문이었다.

앞서 언급한 바와 같이 본 연구에서는 홈드라마를 중심으로 분석하였으며, 'TV 드라마 성숙기(1981-1990)', 'TV 드라마 전환기(1991-2000)', 'TV 드라마의 도약기(2001 이후)' 등 각 시기별로 3편씩의 MBC드라마를 표본으로 선정하였으며, 표본으로 추출된 드라마의 전 회차를 샷 단위로 분석하기에는 물리적으로 어려움이 따르기 때문에, 가급적 각 드라마의 1/2 시점의 회차를 추출하여 이들 회차의 영상을 대상으로 카메라워크와 화면의 크기, 샷의 지속시간 등을 분석하였으며, 최종적으로 추출된 프로그램 및 회차는 [표 1]과 같다.

표 1. 시대별 텔레비전 드라마의 영상제작기법 비교 분석을 위해 추출된 표본

방송시기/ 방송일자	프로그램명	회차	진행시간
성숙기	1983. 3.23 어제 그리고 내일	106회	26분 38초
	1988.11.19 내일 잊으리	27회	46분 20초
	1989. 7.23 한지붕 세가족	140화	46분 28초
전환기	1991. 12.22 사랑이 뭐길래	10회	48분 15초
	1992. 6.22 질투	8회	44분 50초
	1998. 1. 17 그대 그리고 나	29회	48분 50초
도약기	2003. 1.2 인어아가씨	123회	27분 50초
	2005. 6.7 궁세이라 금순아	82회	28분 20초
	2007. 12.14 아현동 마님	102회	25분 12초

<가설1>과 <가설2>를 검증하기 위해서 표본으로 최종 선정된 드라마는 MBC프로덕션에서 제작된 DVD 영상자료와 인터넷 홈페이지의 드라마 다시보기 영상을 통해서 영상의 촬영기법인 화면의 크기, 카메라워크 등을 샷 단위로 분석하였고, <연구문제1>을 알아보기 위하여 총 지속시간에서 총 샷의 수를 나누어 '샷의 평균 지속시간'을 산출하여 분석하였다.

화면의 크기 분석에서 인물이 포함되지 않은 단순한 인서트샷은 결측처리 했으며, 인물이 나타나지 않더라도 장면의 위치를 나타내는 구축샷의 의미를 갖는 화면은 '롱샷(LS)'로 분류하였다. 또한 연기자의 움직임에 의하여 인물의 크기가 달라지는 경우 최종 화면을 기준으로 화면의 크기를 분석하였다.

카메라워크 분석에서는 연기자의 작은 움직임을 따라주기 위하여 카메라가 미세하게 움직이는 것은 픽스 샷으로 분류하였으며, 차량내에서의 대화 장면은 비록 연기자의 차량과 촬영하고 있는 차량이 함께 움직이고 있다고 하더라도, 정적인 대화장면으로 간주하여 픽스 샷으로 분류하였다.

IV. 연구결과

<가설1> "TV드라마의 카메라워크는 시대의 흐름에 따라 차이가 있을 것이다"를 증명하기 위하여 표본으로 선정된 텔레비전 드라마 영상을 샷 단위로 분석한 결과 총 2,371개(결측 4개 제외)의 샷이 분석대상으로 선정되었으며, 이들 샷의 시대별 카메라워크 분석결과는 [표 2]와 같다.

표 2. 시대별 카메라워크 분석결과 (%)

방송 시기	카메라워크								전체
	PN	TR	TL	BM	ZM	DO	MU	FX	
성숙기	32 (1.3)	4 (.2)	15 (.6)	1 (.0)	36 (1.5)	0 (.0)	14 (.6)	636 (26.8)	738 (31.1)
전환기	74 (3.1)	4 (.2)	15 (.6)	3 (.1)	13 (.5)	1 (.0)	26 (1.1)	736 (31.0)	872 (36.8)
도약기	39 (1.6)	8 (.3)	6 (.3)	2 (.1)	3 (.1)	7 (.3)	9 (.4)	687 (29.0)	761 (32.1)
전체	145 (6.1)	16 (.7)	36 (1.5)	6 (.3)	52 (2.2)	8 (0.3)	49 (2.1)	2,059 (86.8)	2,371 (100)

피어슨의 카이제곱=77.38, df=14, p<.01, 람다= .018

[표 2]에서 볼 수 있듯이, 텔레비전 드라마의 제작 시기와 카메라워크 간에는 통계적으로 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(카이제곱=77.38, df=14, p<.01). 그러나 전체적인 제작시기와 카메라워크간의 관계는 미미한 것으로 나타났다(람다=.018). 좁은 시대의 흐름에 따라 급격히 줄어드는 모습을 보여주고 있으며, 틸트 또한 도약기로 접어들면서 줄어드는 양상을 나타내고 있다. 반면 트래킹과 달리는 시대의 흐름에 따라 점차적으로 증가하는 특성을 나타내고 있다.

<가설2> “TV드라마의 화면의 크기는 시대의 흐름에 따라 차이가 있을 것이다”를 증명하기 위하여 표본으로 선정된 드라마 영상을 분석한 결과는 [표 3]와 같다.

표 3. 시대별 화면의 크기 분석 결과

방송 시기	화면의 크기								전체
	ECU	BCU	CU	BS	WS	KS	FS	LS	
1기	0 (.0)	7 (.3)	46 (1.9)	440 (18.6)	73 (3.1)	62 (2.6)	103 (4.3)	7 (.3)	738 (31.1)
2기	0 (.0)	11 (.5)	82 (3.5)	424 (17.9)	131 (5.5)	75 (3.2)	137 (5.8)	12 (.5)	872 (36.8)
3기	5 (.2)	3 (.1)	77 (3.2)	424 (17.9)	89 (3.8)	46 (1.1)	111 (4.7)	6 (.3)	761 (32.1)
전체	5 (.2)	21 (.9)	205 (8.6)	1288 (54.3)	293 (12.4)	183 (7.7)	351 (14.8)	25 (1.1)	2371 (100)

피어슨의 카이제곱 = 46.146, df=14, p<.01, 람다=.008.

[표 3]에서 볼 수 있듯이, 텔레비전 드라마의 화면의 크기는 시대의 흐름에 따라 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다(카이제곱=46.146, df=14, p<.01). 그러나 각 화면의 크기와 시대의 흐름의 관계는 거의 없는 것으로 나타났다(람다=.008).

<연구문제1> “TV드라마의 샷의 지속시간은 시대의 흐름과 어떤 관계가 있는가?”를 알아보기 위하여 시대별 샷의 평균지속시간을 산출한 결과는 [표 4]와 같다.

표 4. 시대별 샷의 평균지속시간 분석 결과

시기	총지속시간	총 샷의 수	평균 지속시간
성숙기	7,166초	738	9.71
전환기	8,515초	872	9.76
도약기	4,882초	761	6.42

[표 4]에서 볼 수 있듯이, 성숙기(1980년대)와 전환기(1990년대)에는 샷의 평균 지속시간이 각각 9.71초, 9.76초에 머물렀지만, 도약기(2,000년대)에 접어들면서 샷의 지속시간은 6.42초로 급격히 줄어들게 되는 것을 볼 수 있다.

V. 결론 및 제언

본 논문은 변화하는 국내 방송환경 속에서 텔레비전 드라마의 영상제작기법은 과연 어떻게 달라졌을까? 하는 의문을 가지고 MBC-TV 드라마의 발전단계를 ‘TV 드라마 성숙기(1981-1990)’, ‘TV 드라마 전환기(1991-2000)’, ‘TV 드라마의 도약기(2001 - 현재)’ 등으로 나누어, 텔레비전 드라마의 발전 과정에 따른 영상 제작기법의 변화를 비교 분석하였다. 특히, 내용상의 변인이 영상제작기법에 미치는 영향을 통제하기 위하여, ‘흙드라마’라는 내용상의 장르에 초점을 맞추고, 각 시대별로 3편씩의 드라마를 선정하여, 영상을 샷 단위로 카메라워크, 화면의 크기, 샷의 지속시간 등을 비교 분석하였다.

분석결과, <가설1>, <가설2>는 수락되었으며, <연구문제1>도 유의미한 차이를 나타내었다. <가설1>의

검증에서는 시대의 흐름에 따라 텔레비전 드라마의 카메라워크는 유의미한 차이를 나타내었으며, 특히 줌의 사용과 틸트의 사용은 시대의 흐름에 따라 감소하였으나, 달리와 트래킹의 사용은 증가하였다.

<가설2>의 검증에서는 시대의 흐름에 따라 텔레비전 드라마의 화면의 크기는 유의미한 차이를 나타내었으나, 그 시대의 흐름과 화면의 크기의 관계는 대단히 미미한 것으로 드러났다.

<연구문제1>의 분석결과, TV 드라마의 성숙기(1981-1990)와 전환기(1991-2000)에서보다 TV 드라마의 도약기(2001- 현재)에 접어들면서 샷의 지속시간이 급격히 줄어드는 현상을 나타내었다.

이러한 연구결과들을 자세히 살펴보면, 텔레비전 드라마 발전과정에 따른 카메라워크의 변화는 80년대 중반까지 보급된 스튜디오 페데스탈과 크레인의 적극적인 사용으로 줌의 사용과 틸트의 사용이 점차적으로 줄어들고, 트래킹과 달리의 사용빈도가 늘어나게 되었음을 추정할 수 있다. 또한 시대의 흐름에 따른 샷의 평균 지속시간은 TV드라마의 도약기에 접어들면서 급격히 줄어드는 현상을 나타내었는데, 이처럼 시각적 효과가 큰 달리와 트래킹을 중심으로 카메라워크가 증가하고, 샷의 지속시간이 짧아진 것은 방송환경의 변화로 인한 시청률 경쟁의 심화가 가져온 결과로 보인다. TV 드라마의 전환기를 거치면서 상업방송이 탄생하고 위성방송, 케이블 방송 등의 탄생으로, 이른바 다매체, 다채널 방송시대를 맞아 채널간, 매체간 시청률 경쟁이 심화되어, 시청자들의 몰입도를 높여 시청률을 제고함과 아울러 수익을 극대화하기 위한 방송사의 노력의 결과로 볼 수 있다. 이는 시청률을 높이기 위해 더 많은 수의 장면과 더 짧은 샷들이 필요하다고 한 Perebinossoff(2005)의 주장을 지지하는 결과이기도 하다.

그동안 텔레비전 드라마에 관한 연구는 대부분 시청률에 영향을 주는 요인과 수용자 연구를 중심으로 이루어졌으며, 영상제작기법과 관련된 연구는 소수에 불과하였다. 그러나 본 연구에서는 텔레비전 드라마의 영상제작기법을 드라마의 발전과정에 따른 약 30년에 걸친 통시적 분석을 시도하였다는 측면에서 그 의의를 찾아볼 수 있을 것이다.

그러나 'TV 드라마 태동기(1956-1961)', 'TV 드라마 개척기(1962-1964)', 'TV 드라마 형성기(1965-1969)', 'TV 드라마 경쟁기(1969-1980)' 등 TV 드라마 발전과정의 전반부에 해당하는 시기에는 녹화기가 없어 생방송으로 이루어지거나, 혹은 방송사에서 보관하고 있는 영상자료가 없어 아쉽게도 분석대상에 포함하지 못하였다. 그리고 분석대상에 포함된 'TV 드라마 성숙기(1981-1990)', 'TV 드라마 전환기(1991-2000)', 'TV 드라마의 도약기(2001- 현재)'의 드라마 중에서, 성숙기에 해당하는 드라마들은 대부분 보관되어 있지 않았고, 또한 일부는 필름으로 보관되어 있어서 외부 연구용으로 사용할 수가 없었다. 이런 이유들로 인해, 각 기간별로 3편씩 총 9편의 드라마만 표본으로 추출하여 분석함으로써, 좀 더 폭넓은 기간에 걸친, 좀 더 많은 샘플의 분석이 이루어지지 못하였던 점은 못내 아쉽게 느껴진다. 또한 후속연구에서는 외주제작과 같은 제도적 요인과 스튜디오 제작 및 야외 제작과 같은 제작 방식 요인 등에 의한 영향과, 수용자의 인구통계학적 요인 등의 영향력을 분석하는 실증적인 연구를 통해 내용분석이 그 연구 영역을 확대해 나갈 수 있기를 기대해 본다.

참고문헌

- [1] 강명현, "온에어 프로그램 프로모션의 전략방식과 효과에 관한 연구", 한국언론학보 51-4, pp.308-329, 2007.
- [2] 권중문, "TV 드라마의 영상표현에 관한 연구", 한국사학회, 2005.
- [3] 김기배, *디지털 영상 미디어- 인터넷 방송에서 HDTV까지-*, 한명출판사, 2001.
- [4] 김선남, 장혜순, "수용자의 드라마 여성 이미지에 대한 수용행태 연구", 한국방송학보 18권 1호, pp.76-115, 2004.
- [5] 김성문, *방송 영상의 실제적 이해*, 커뮤니케이션 북스, 1998.
- [6] 김승현, 한진만, *한국사회와 텔레비전 드라마*, 한울출판사, 2001.

[7] 박기성, *한국방송문화연구*, 남남출판사, 1985.

[8] 박덕춘, “매체의 특성이 영상콘텐츠의 표현방식에 미치는 영향에 관한 연구 - 영화와 텔레비전을 중심으로”, *현대사진영상학회 논문집* 9권, 2006.

[9] 박치형, *디지털 영상제작의 실재, ENG&캠코더*, 커뮤니케이션북스, 2003.

[10] 배진아, *드라마 시청률 영향요인 분석: 드라마 속성 및 수용자 요인을 중심으로*, 한국방송학보, 제19권, 제2호, pp.270-309, 2005.

[11] 설진아, *방송기획제작의 기초*, 커뮤니케이션북스, 2003.

[12] 안정임, “한국 텔레비전 편성변화에 대한 분석적 고찰”, *방송연구 통권* 41호, 방송위원회, pp.104-126, 1995.

[13] 오명환, “방송프로그램 편성 50년 변천사”, *방송연구 통권* 41호, pp.73-103, 1995.

[14] 유세경, 김명소, 이운진, “텔레비전 드라마 시청 동기와 태도 연구”, *한국방송학보*, 제18권, 제1호, pp.245-288, 2004.

[15] 이오현, “미디어 텍스트에 대한 수용자의 힘과 그 한계: 일일 드라마 <보고 또 보고>의 사례 분석”, *한국방송학보*, 제16권, 제4호, pp.206-245, 2002.

[16] 이화진, 김숙, “TV 드라마 시청률에 영향을 미치는 요인: 내용변인을 중심으로”, *한국방송학보*, 제21권, 제6호, 2007.

[17] 조용재, *드라마총론*, 원광대학교 출판국, p.216, 1996.

[18] 최이정, *영상제작론*, 커뮤니케이션북스, 2004.

[19] 한인규, *방송프로그램 만들기*, 서울: 삼경출판사, 1998.

[20] 한진만, *디지털시대의 방송편성론*, 남남출판사, 2006.

[21] 한희정, “인터넷 게시판 수용자의 드라마 해독 연구: 멜로 드라마 <피아노>의 사례 분석”, *한국방송학보*, 제16권, 제2호, pp.368-398, 2002.

[22] H. Zettl, *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics (3rd ed.)*, Wardsworth Publishing

Co., 1999, 박덕춘, 정우근 공역, *영상제작의 미학적 원리와 방법*, 커뮤니케이션북스, 2002.

[23] P. Philippe, G. Brian, and S. G. Lynne, *Programming for TV, Radio & The Internet strategy, development, evaluation*, Focal Press. pp.18-19, 2005.

저자 소개

박 덕 춘(Dug-Chun Park)

정회원



- 1987년 2월 : 경북대학교 전자공학과(공학사)
 - 2001년 8월 : 중앙대학교 신문방송학과(언론학석사)
 - 2008년 3월 ~ : 경북대학교 신문방송학과 박사과정
 - 2004년 3월 ~ 현재 : 동서대학교 영상매스컴학부 교수
- <관심분야> : 영상분석, 텔레비전, 영화, 영상미학