

코미디 TV 지다이게키(時代劇)의 서사구조 연구 - 『신 해석 · 일본사』를 중심으로-

유 다 건*

(e-mail : yoodageon@gmail.com)

< 목 차 >

- | | |
|------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 1. 들어가기 | 4. 『신 해석 · 일본사』 :
캐릭터의 유형화와 서사구조 분석 |
| 2. 코미디와 지다이게키 장르의 유형과 특징 | 5. 맺음말 |
| 3. 코미디 텍스트의 즐거움 :
플레저르(Plaisir)와 주이상스(Jouissance) | |

키워드 : 텔레비時代劇(TV Jidaigeki), 코메디 (Comedy), 퓨어지온時代劇(Fusion Traditional Drama)
조이스상스(Jouissance), 플레저르(Plaisir)

1. 들어가기

영화와 TV를 통해 생산되는 코미디(comedy) 장르의 콘텐츠는 매우 방대하다. 이야기의 서사구조에 웃음을 유발하는 요소가 포함된 작품 전반을 코미디 장르라고 규정하고 있기 때문이다¹⁾. 이러한 가운데 역사적 실존인물과 그들의 업적을 다루는 영화나 TV의 지다이게키(時代劇)²⁾ 장르에도 코미디, 즉 웃음 유발이라는 요소를 도입한 작품이 등장했다. 지다이게키의 한 장르인 검극, 속칭 찬바라(チャンバラ)³⁾ 작품은 그 대다수가 가공인물들의 영웅화를 통해 권선

* 경북대학교 강사, 한일 영상문화 전공

- 1) 스티브 널, 프랑크 크루트니크 지음. 강현두譯(2002) 『세상의 모든 코미디』 커뮤니케이션북스, p.26.
- 2) 衛藤를 비롯한 많은 연구자들은 지다이게키의 개념을 헤이안 시대부터 메이지 유신까지를 배경으로 하는 작품이라 정의하고 겐다이게키(現代劇)와 구분 짓는다. 衛藤賢史(1999) 「小説『異聞浪人記』とシナリオ「切腹」の比較分析」 『芸術学論叢』 13, 別府大学文学部芸術文化学会, p.16.
그리고 서술내용과 대상을 기준으로 지다이게키의 하위 장르를 나누어 보며 역사적 실존인물의 일대기를 그린 작품과 가공인물, 권선징악 소재로 하는 찬바라극으로 나눌 수 있다.
- 3) 찬바라는 칼이 부딪히는 소리의 의성어로서 검극의 속칭으로 사용되고 있다.

정악을 소구하는 서사구조이다. 이러한 스토리상의 특성과 창작된 가공인물이라는 설정은 역사라는 팩트로 부터 어느 정도는 자유로운 창작을 허용한다. 따라서 가공인물을 주인공으로 하는 찬바라 장르의 코미디 지다이게키는 흔히 접할 수 있다. 영화작품으로는 『에노켄의 곤도이사미(エノケン)의近藤勇』(1935년), TV작품으로는 『다이라케의 빗쿠리 도리모노초(ダイラケのびっくり捕物帖)⁴⁾』(오사카TV, 1957년~1960년)가 코미디 지다이게키의 시초⁵⁾라고 할 수 있다.

한편, TV 지다이게키의 역사와 계보를 정리한 자료⁶⁾들을 살펴보면 TV방송이 시작된 1953년부터 수많은 지다이게키가 생산되었음을 알 수 있다. 또한 TV를 통해 생산된 지다이게키는 서사대상이 실존인물이든 가공인물이든 교훈적인 메시지를 전하려는 사극의 정통적인 방식을 취한 작품들이 주를 이룬다. 또한 거의 모든 작품들이 가공인물을 주인공으로 하고 있다. 이러한 점을 미루어 보면 TV라는 매체의 역사 서술방식은 매우 진지하고 정통성을 고수했던 것으로 분석할 수 있으며, 영화 역시 비슷한 양상을 보인다. 그리고 역사적 실존인물을 그려내는 지다이게키는 재미와 흥미를 유발하려는 창작된 픽션보다 정사에 근거를 둔 작품들이 주류를 이룬다. 다시 말해 정사 중심의 서술은 창작의 한계로 작용되어 코미디와는 별개의 범주였으며 역사적 실존인물을 다루는 지다이게키의 암묵적인 서사경향이었던 것이다. 그러나 이러한 제작경향을 깨고 2000년대에 들어 영화는 물론 TV 지다이게키에서도 역사적 실존인물을 코미디화 하여 웃음을 유발하려는 작품들이 눈에 띄게 제작되었다. 2000년대에 들어 제작된 코미디 지다이게키 작품 일람은 아래의 <표1>과 같다.

<표 1> 2000년대 이후의 코미디 지다이게키 일람

영 화		T V	
실존인물	가공인물	실존인물	가공인물
『무사 노보우 (원제:のぼうの城)』 (2012년)	『하나(원제:花よりもなほ)』 (2006년)	『시대극 법정 (원제:時代劇法廷)』 (2010년~2015년)	『고양이사무라이 (원제:猫侍)』 (2013년)

4) 코미디 TV 지다이게키의 첫 작품으로 알려진 『다이라케의 빗쿠리捕物帖』는 사건을 풀어나가는 추리 수사극으로 사건의 수사과정은 웃음유발 요소로 구성되어 있고, 사건이 해결됨으로써 해피엔딩으로 끝나는 작품이다. 沢田隆治(1994) 『上方芸能・笑いの放送史』日本放送出版協会, p.115.

5) 앞의 책, 沢田隆治(1994) p.115.

6) 能村庸一(1999) 『実録テレビ時代劇史』東京新聞出版局, 樋口尚文(2012) 『テレビ・トラベラー: 昭和・平成テレビドラマ批評大全』国書刊行会, 近藤 ゆたか(1997) 『蔵出し絶品TV時代』フィルムアート社.

<p>『기요스 회의 (清須會議)』 (2013년)</p>	<p>『야지키타도추 테레스코 (やじきた道中でれすこ)』 (2007년)</p> <p>『쓰키가미(憑神)』 (2007년)</p> <p>『무사의 가계부 (武士の家計簿)』 (2010년)</p> <p>『칼집 사무라이 (さや侍)』 (2011년)</p> <p>『고양이 사무라이 (猫侍)』 (2013년)</p> <p>『초고속! 참근교대 (超高速参勤交代)』 (2014년)</p> <p>『나리, 이자이올니다! (殿、利息でござる!)』 (2016년)</p>	<p>『노부나가의 셰프1 (信長のシェフPart1)』 (2013년)</p> <p>『노부나가의 셰프2 (信長のシェフPart2)』 (2014년)</p> <p>『신해석 일본사 (新解釈・日本史)』 (2014년)</p> <p>『지카에몬 (ちかえもん)』 (2016년)</p>	<p>『고양이 사무라이 2(猫侍SEASON2)』 (2015년)</p> <p>『고양이 사무라이 다마노조 에도에 가 다(猫侍 玉之丞 江 戸へ行く)』 (2016년)</p>
----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

위의 <표 1>에서 알 수 있듯이 2000년대에 들어 영화, TV를 막론하고 코미디 지다이게키가 활발하게 제작되었다. 특히, 역사적 실존인물을 다루는 작품⁷⁾에서조차 코미디 서사가 진행되었다. 전술하였듯이 코미디 지다이게키는 가공인물을 주인공으로 하는 찬바라 작품이 주를 이루었으며, 역사적 실존인물을 다루는 코미디 지다이게키는 영화뿐만 아니라 TV에서도 제작되지 않았던 것이다. 따라서 역사적 인물의 코미디 서사 그 자체가 2000년대 이후에 제작된 코미디 지다이게키의 큰 특징이라 할 수 있다. 그리고 이들 대부분의 작품은 웃음을 유발하는 스토리텔링과 코믹 릴리프(Comic relief)⁸⁾ 기법의 서사방식을 채택하고 있다. 그러나 2014년 TBS계를 통해 방송⁹⁾된 『신 해석·일본사』는

7) 『무사 노보우』가 다루는 주요 실존인물은 도요토미 히데요시(豊臣秀吉), 이시다 미쓰나리(石田三成) 등으로 이들에 맞서 500명의 군사로 승리를 이끈 나리타 나가치카(成田長親)의 고군분투를 그린 작품이다. 『기요스 회의』는 시바타 가쓰이에(柴田勝家), 하시바 히데요시(羽柴秀吉)를 주요 인물로 설정하고 있다. 『시대극 법정』에서는 사카모토 료마(坂本竜馬), 미나모토노 요리토모(源頼朝), 오이시 구라노스케(大石内蔵助), 도쿠가와 요시노부(徳川慶喜) 등 여러 인물들을 다루고 있다.

8) 코믹 릴리프란 심각한 이야기의 긴장 완화를 위해 해학적인 장면이나 인물을 삽입하는 기법이다.

9) 『신 해석·일본사』는 간키(近畿)지방을 시청권으로 하는 MBS(毎日放送)에서 제작되었다. MBS는 TBS와 제휴하여 공동편성, 협력관계를 유지하고 있기 때문에 간키 지방을 제외한 대부분의 지역에서는 TBS 계열을 통해 방영되었고, 도쿄도(東京都) 지역에서는 네트워크 계열에 소속되지 않은 독립국 TOKYO MX를 통해 방영되었기 때문에 지역에 따라 방송 일자가 각각 다르다. 그러나 일본 전국에서 방송되었기 때문에 작품의 파급효과는 매우 크다고 할 수 있다.

기존 작품들과는 달리 역사적 인물 자체의 캐릭터를 코미디화 하고 있다. 이러한 점에서 TV 지다이게키의 새로운 장을 여는 선구적 작품이라 할 수 있다. 따라서 일본 국내의 선행연구는 미비한 실정이며 한국 내에서는 영화 『황산벌』과 『평양성』의 분석을 통해 사극영화와 코미디 장르의 혼합을 규명한 연구¹⁰⁾가 있다. 이 연구에서는 영화 『황산벌』과 『평양성』의 코미디적 주요특성을 욕설, 농담과 같은 언어적 카니발리즘(cannibalism)에 두고 있으며, 이는 곧 주이상스(Jouissance)적 즐거움이라 할 수 있다.

본 논고에서는 『신 해석·일본사』의 샷(shot)분석¹¹⁾을 통해 작품이 생산한 역사적 인물들의 캐릭터를 유형화하고 서사구조를 분석할 것이다. 이러한 분석을 통해 코미디화 된 지다이게키의 특징을 규명하고 작품이 제시하는 새로운 역사평가에 내포되어 있는 사회, 문화적인 메시지를 분석할 것이다. 또한 역사라는 팩트를 코미디와 융합하여 생산한 웃음의 유형과 그 효과를 규명하고자 한다. 이를 위해 먼저 코미디와 지다이게키 장르의 유형과 특징을 정리하고, 작품이 유발하는 웃음의 즐거움을 규명하기 위해 롤랑바르트(Roland Barthes)의 플레지르(Plaisir)와 주이상스를 살펴볼 것이다. 영상작품의 서사구조 분석은 작품을 하나의 텍스트로 간주하며 시작된다. 따라서 텍스트가 초래하는 즐거움을 플레지르와 주이상스로 구분하는 바르트의 이론은 코미디 지다이게키가 유발하는 웃음의 유형을 논의함에 있어 매우 적합한 기준이 될 것이다. 이러한 논의를 통해 지다이게키가 코미디화를 시도한 의도가 규명되며 기존의 작품과는 다른 새로운 장르의 분석이라는 점에 본 연구의 의의를 두고자 한다.

2. 코미디와 지다이게키 장르의 유형과 특징

2-1. 코미디 장르의 유형과 특징

코미디 장르는 매우 다양한 형식을 취하고 있다. 콩트(contes), 시트콤(sitcom),

10) 노광우, 최지희(2012) 「역사 코미디 영화로서의 <황산벌>과 <평양성>」 『영화연구』 51호, 한국영화학회, pp.93-116.

11) 샷이란 영상의 최소단위로, 카메라가 돌아가기 시작하여 멈추어질 때까지 찍힌 영상의 '내용'이다. 하나의 샷에는 사실적 진술이나 상징적 의미가 내포되어 있다. 따라서 영상작품의 샷 분석은 영상이라는 시각적 매체를 통해 서술되는 모든 것을 해석할 수 있는 기본적인 방법이다.

팬터마임(pantomime), 광대극 등과 같은 형식의 다양성은 코미디의 개념을 한마디로 정의하기에 어려운 요소로 작용한다. 코미디의 다양한 형식에서 공통점을 찾는 것은 매우 어렵기 때문에 코미디의 형식에서 코미디를 정의하고 본질을 규정하는 일은 포기해야한다는 입장의 학자도 있다¹²⁾. 또한 코미디의 어원에서부터 개념을 정리하면 아리스토텔레스의 『시학』까지 거슬러 올라가야 한다. 그러나 본 논고는 TV 드라마가 주요 연구대상이기 때문에 영화와 TV작품으로 생산된 코미디 작품에 한정하여 그 개념을 정의해 보고자 한다. 『드라마사전』은 코미디의 개념을 노래나 말과 몸짓으로 웃음을 만들어 내는 극이며, 일반적으로 TV방송에서 웃음을 주제로 하는 모든 프로그램이 코미디에 속하며 코미디의 주요 목적은 웃음 제공이라고 정의하고 있다.¹³⁾ 닐과 크루트니크(2002)는 내러티브 양식(narrative forms)의 코미디와 비 내러티브 양식(non narrative forms)의 코미디로 나누어 개념을 정리했다¹⁴⁾. 전자는 서사적이며 해피엔딩과 웃음을 유발하고, 시트콤¹⁵⁾이나 콩트가 이에 해당된다. 후자는 서사내용 없이 연기자들의 과도한 몸짓이나 행위로 웃음을 유발하는 슬랩스틱 기법을 이용한 작품들이 해당된다. 그러나 모든 슬랩스틱 기법의 코미디가 비 내러티브 양식을 취하고 있는 것은 아니며 내러티브 양식의 코미디가 항상 해피엔딩을 표방하는 것도 아니다. 또한, 영화나 TV를 통해 생산되는 작품은 거의 내러티브 양식을 취하고 있다. 이러한 각 작품들의 다양한 형식적 특징으로 인해 코미디라는 장르의 개념을 한마디로 정의하기는 어렵지만 웃음 유발이라는 공통 키워드를 가지고 있다. 웃음을 유발하고 이러한 웃음이 해피엔딩으로 이어지는 작품이 코미디 장르의 대부분을 차지한다. 따라서 해피엔딩은 코미디 장르의 관행¹⁶⁾으로 여겨지고 있다.

코미디 작품의 형식뿐만 아니라 서사 내용에 따라서도 장르의 유형들을 나눌 수 있다. 청춘남녀의 사랑과 그들의 일상에서 경쾌하고 가벼운 웃음을 유발해 내는 작품을 로맨틱 코미디(romantic comedy)라 하고 스크루볼 코미디¹⁷⁾ 역시

12) 박근서(2006) 『코미디, 웃음과 행복의 텍스트』 커뮤니케이션북스, p.10.

13) 김광요, 박진권 외 편저(2010) 『드라마 사전』 문예리프, p.105.

14) 앞의 책, 스티브 닐, 프랑크 크루트니크 지음, 강현두譯(2002) p.32.

15) 시트콤(sitcom)은 situation comedy의 약자로 고정된 등장인물과 동일한 배경을 바탕으로 가볍고 흥미로운 에피소드를 통해 웃음을 유발하는 코미디 드라마를 말한다.

16) 앞의 책, 스티브 닐, 프랑크 크루트니크 지음, 강현두譯(2002) p.28.

17) 스크루볼 코미디는 두 남녀가 만나 우여곡절 끝에 사랑의 결실을 맺는다는 이야기가 주를 이룬다. 주인공들의 성적, 문화적, 계급적 차이에 의해 발생하는 사건들이 웃음의 유발 요소가 되며

로맨틱 코미디에 속한다. 블랙 코미디(black comedy)는 냉소적이며 음울하고 때로는 공포적인 유머 감각에 근간을 두며, 풍자와 패러디 등을 통해 웃음을 끌어내므로 밝고 쾌활한 웃음보다는 씩씩한 웃음을 통해 카타르시스를 느끼게 한다¹⁸⁾. 정치나 사회체제에 대한 비판을 우회적으로 표현하는 작품¹⁹⁾들이 여기에 속한다. 이 외에도 홈 코미디, 섹스 코미디 등 서사내용에 따라 다양하게 나누어진다.

코미디 작품의 서사기법으로는 슬랩스틱, 풍자, 패러디, 개그 등이 있다. 슬랩스틱이 손짓, 몸짓과 같은 제스처 (gesture)로 웃음을 유발하는 행위적인 기법이라면 개그(gag)는 주로 미리 구성되어 있는 대사로 청중을 웃게 한다. 웃음을 유발시키는 이야기에는 골계적이고 풍자적인 내용들이 내포되기도 한다.

이상과 같이 살펴 본 영화나 TV 작품의 코미디 장르 형식을 간략하게 정리하면 아래의 <표2>과 같이 구분할 수 있다.

<표2> 영화, TV 작품의 코미디 주요 장르

	영 화	T V
작 품 형 식	드라마	시트콤, 콩트, 토크쇼
서 사 기 법	슬랩스틱, 풍자, 코믹 릴리프, 패러디, 개그	
내러티브 유무	내러티브 양식	
서 사 내 용	블랙코미디, 로맨틱 코미디, 스크루볼 코미디, 홈 코미디, 섹스 코미디	

본 논고의 연구대상인 『신 해석·일본사』는 총9화 편성으로, 고대 야요이(弥生)시대의 히미코(卑弥呼)부터 삿초(薩長)동맹을 추진해 근대 일본의 토대를 마련한 사카모토 료마(坂本竜馬)까지 다양한 시대의 인물 11인을 새롭게

로맨틱 코미디의 원형이라 할 수 있다. 김광철, 장병원 엮음(2004) 『영화사전』 media2.0, p.199.

18) 앞의 책, 스티브 닐, 프랑크 크루트니크 지음, 강현두譯(2002) p.161.

19) 주요작품으로는 찰리 채플린(Charlie Chaplin)의 『모던 타임스(Modern Times)』(1936), 『위대한 독재자(The Great Dictator)』(1940) 등이 있고, 한국영화에는 『칠수와 만수』(1988), 『그때 그 사람들』(2005), 일본영화에는 『정숙한 짐승(しとやかな獣)』(1962年), 『겁쟁이라도 슬픈 사랑을 보여줘(臍抜けけども、悲しみの愛を見せろ)』(2007) 등 다양한 작품들이 있다.

해석한 작품이다. 본 논고에서 제시한 코미디 장르의 분류를 기준으로 이 작품의 형식을 정리하면 내러티브 양식의 시트콤에 해당되며 주요 서사기법으로는 슬랩스틱, 풍자, 개그 등을 이용하고 있다. 서사 내용적으로 크게 분류하면 코미디와 TV 지다이게키가 융합된 코미디 TV 지다이게키에 해당되지만 각 에피소드에 따라서는 역사적 인물의 업적을 풍자한 블랙코미디가 되기도 한다.

2-2. TV 지다이게키 장르의 유형과 특징

지다이게키라는 용어는 닌교조루리(人形淨瑠璃)와 가부키(歌舞伎)를 원류²⁰⁾로 하고 있으며 그 후 영화에서 TV로 전이되어 온 것이라 할 수 있다. 본 논고에서는 TV 지다이게키를 다루고 있으므로 TV를 통해 생산된 작품을 중심으로 간략하게 그 유형과 특징을 살펴보고자 한다. 1953년 NHK를 통해 TV 방송이 시작된 이래 수많은 TV 지다이게키 작품이 생산되었다. TV 지다이게키의 높은 시청률²¹⁾과 TV라는 매체는 엄청난 과급력을 가지고 있음에도 불구하고 학문적인 연구는 진전되지 않아 지다이게키의 정확한 개념은 정리되어 있지 않으나 전술한 바와 같이 헤이안 시대부터 메이지 유신까지를 배경으로 하는 작품이라 정의 내린다. 또한 서사내용을 기준으로 역사적 실존인물을 정사에 근거하여 해석한 작품과 가공인물의 영웅담을 테마로 하는 찬바라극으로 나눌 수 있다. 그리고 타임슬립을 통해 현대의 인물과 과거의 인물이 교차하는 코미디 풍의 TV 지다이게키도 생산되었다. 정사를 근거로 역사적 실존인물을 다루는 주요 작품으로는 1963년부터 방송을 시작한 NHK 대하드라마(大河ドラマ)가 있다. 이 작품의 특성은 정사를 근거로 하고 있기 때문에 가공인물을 주인공으로 하는 찬바라극에 비해 허구성이 약하고 역사적 실존인물의 업적과 인물의 영웅성을 강조하고 있는 것이 큰 특징이라 할 수 있다. 이에 비해 찬바라극은 서민들의 삶과 깊이 관련되어 있고 권선징악을 표방한다는 점에서 NHK

20) 닌교조루리와 가부키의 상연목록(演目) 중, 나라(奈良), 헤이안(平安), 가마쿠라(鎌倉), 무로마치(室町)시대를 배경으로 귀족과 무사들을 다룬 것은 지다이모노(時代物)라고 하며, 서민들의 일상과 풍속을 다룬 것은 세와모노(世話物)라고 한다. 즉, 에도시대의 지다이모노는 현재의 지다이게키에 해당되며, 지다이게키와 반대 개념인 겐다이게키는 세와모노에 해당한다고 할 수 있다.

21) 1979년 2월에 방송을 종료한 『水戸黄門』의 최고 시청률은 43.7%였으며 최하위 시청률을 보인 1984년 『必殺仕事人 4』의 시청률은 26.7%였다. 역사적 실존인물을 다루는 NHK 대하드라마 역시 1990년대까지는 평균 시청률이 20% 이상이었다. 그러나 2000년대에 들어 시청률이 낮아지고 있는데 시청률 저하의 원인으로는 청년층의 TV 외면현상과 높은 제작비로 인한 작품성의 저하 등이 야기되고 있다. 春日太一(2014) 『なぜ時代劇は滅びるのか』新潮新書, p.56~p.58.

대하드라마와는 구분된다.

역사의 서술방식에 따라 TV 지다이게키의 유형을 나누어 보면 역사자료를 토대로 한 기록적 서술방식, 역사자료에 작가의 해석이 지배적으로 활용되는 개연적 서술방식, 역사자료보다 작가의 상상력이 우세하게 작용하는 상상적 서술방식, 역사적 배경만을 채택한 허구적 서술방식으로 나눌 수 있다²²⁾.

『신 해석·일본사』는 역사적 실존인물을 다루고 있으나 정사보다는 작가의 역사적 상상력이 우세하게 작용된 작품이다. 따라서 이상과 같은 분류를 기준으로 작품의 장르를 정리하면 상상적, 허구적 서술방식에 따라 역사적 실존인물을 서사한 TV 지다이게키라고 할 수 있다. 역사적 실존인물을 서술대상으로 하고 있음에도 불구하고 웃음을 유발시킬 수 있는 것은 바로 상상적, 허구적 역사서술 방식을 고수하고 있기 때문이다. 그렇다면 상상적, 허구적 역사서술 방식이 유발하는 웃음이 초래하는 즐거움은 어떠한 유형에 속하는지 다음장에서 논해 보기로 하겠다.

3. 코미디 텍스트의 즐거움 : 플레지르(Plaisir)와 주이상스(Jouissance)

롤랑 바르트는 텍스트를 통해 획득할 수 있는 두 가지의 즐거움을 플레지르와 주이상스로 나누었다²³⁾. 플레지르는 사회적 규약과 문화의 테두리 안에서 발생하는 즐거움이라 할 수 있다. 즉, 문화와 충돌하지 않고 규범을 따름으로 인해, 혹은 그러한 텍스트를 통해 유발되는 즐거움을 말하며 도덕적 규범뿐만 아니라 논리, 규칙, 그 밖의 상식들이 모두 바르트가 말하는 규범이이며 문화이다²⁴⁾. 이러한 의미에서 플레지르는 학습된 즐거움이며 의미지향적인 즐거움²⁵⁾이라 할 수 있다. 바르트는 고전작품의 모든 독서 영역에서 플레지르를 발견할 수 있다고 했다. 행복감을 전하는 텍스트의 독서를 통해 평안함과 만족감, 충만감을 얻을 수 있다는 것이다²⁶⁾.

22) 주창윤(2004) 「역사드라마의 역사서술방식과 장르형성」 『한국언론학회』 제48권, 한국언론학회, p.174.

23) 롤랑 바르트 지음, 김명복 역(1990) 『텍스트의 즐거움』 연세대학교 출판부, p.15.

24) 앞의 책, 박근서(2006) p.133.

25) 앞의 책, 박근서(2006) p.134.

26) 앞의 책, 롤랑 바르트 지음, 김명복譯(1990) p.23.

이에 반해 주이상스는 규범에서 이탈하는 즐거움이라 할 수 있다. 플레지르가 행복감, 평안감, 안락함 등에서 비롯되는 즐거움이라면 주이상스는 통상적 규칙과 규범을 벗어남으로 인해 유발되는 상실감, 충격, 교란을 통해 얻어지는 즐거움이다²⁷⁾. 그러므로 주이상스는 안락하고 유쾌한 경험이 아니라 불편함과 위기가 따르는 불안한 경험이다. 그러나 기존의 규범으로는 포착할 수 없는 은밀하며 모호한 경험이기 때문에 일종의 즐거움이라 할 수 있다는 것이다²⁸⁾.

규범과 규칙으로부터의 이탈은 지배적 이데올로기에 대한 저항이자 전복²⁹⁾이며, 사회, 문화적 제약으로부터의 이탈을 통해 유발되는 주이상스는 바흐친(Bakhtin)의 카니발(carnival)이론과도 일맥상통한다. 바흐친에 의하면 카니발은 기존의 질서로부터 자유를 부여하고 해방시키는 기능을 했다고 할 수 있다. 삶의 질서를 이루는 위계적인 의미체계와 가치체계가 지양되고, 상층과 하층의 구조가 뒤집히며, 고귀하고 정신적인 것이 세속적이고 육체적인 것으로 변형된 세계³⁰⁾가 카니발인 것이다. 카니발이 진행되는 동안에는 일상적 삶의 세계를 지배하는 모든 질서나 규율이 완전히 중지되어 그 효력을 상실³¹⁾한다.

주이상스와 카니발에서 느낄 수 있는 즐거움은 규범과 질서에서 이탈되어 있다는 공통점이 있고 코미디의 웃음을 규명하는데 있어 매우 중요한 의미를 갖는다. 왜냐하면 코미디 장르의 다양한 콘텐츠가 유발하는 웃음은 그 대부분이 풍자와 해학, 혹은 과장된 행위를 통해 생성되며 끊임없이 사회적 규제로부터의 이탈을 시도하고 일상성을 벗어나 정신적인 즐거움을 제공하고 있기 때문이다. 또한 코미디의 웃음은 통상적 언어 규칙을 무시하고 서사진행을 방해하며 공공연히 온갖 규칙으로부터의 이탈과 위반을 자행하기도 한다³²⁾. 이러한 점에서 코미디 장르의 텍스트는 주이상스적인 즐거움이라 할 수 있다.

『신 해석·일본사』는 역사적 실존인물을 다루는 기존의 지다이게키와는 달리 상상적이며 허구적인 캐릭터를 통해 역사에 대한 새로운 해석과 평가를 제시한다. 기존의 지다이게키는 교훈적인 영웅 창조와 권선징악의 표방을 고수해 왔고, 이것을 지다이게키 장르의 규범 혹은 규칙이라고 한다면 『신 해석·일

27) 앞의 책, 롤랑 바르트 지음, 김명복譯(1990) p.21.

28) 앞의 책, 박근서(2006) p.134.

29) 앞의 책, 박근서(2006) p.134.

30) 앞의 논문, 노광우, 최지희(2012) p.101.

31) 김옥동(1990) 『바흐친과 대화주의』 나남, p.320.

32) 앞의 책, 박근서(2006) p.137.

본사』는 이러한 규범을 철저히 외면하고 이탈해 주이상스적인 즐거움을 주며 카니발과 같은 역할을 한다고 할 수 있다. 다음 장에서는 작품이 제시하는 등장인물의 캐릭터를 유형화하고 서사구조를 분석해 웃음 유발의 요소를 규명할 것이다.

4. 『신 해석·일본사』 : 캐릭터의 유형화와 서사구조 분석

『신 해석·일본사』는 총9화³³⁾로 편성되어 매 회 각각 다른 역사적 인물들을 다루고 있다. 각 회 1화로 완결되며, 작품이 제시하는 실존인물에 대한 해석은 역사 평론가인 가나야 준이치로(金谷 俊一郎)의 평가를 별점의 형태로 받으며 끝나는 구조이다. 정사에 근간을 둔 NHK 대하드라마는 1년에 걸친 장편으로 편성되어 있기 때문에 역사적 인물의 일대기를 그려내는 대 서사시에 근접한 작품이다. 그러나 신 해석 일본사는 30분 단편으로 구성되어 역사적 인물의 주요 업적이나 지명도가 높은 에피소드를 코미디화 하여 그려낸다. 따라서 지다이게키의 주요 구성요소이자 스펙터클한 연출의 한 장치인 다테³⁴⁾(殺陣) 장면은 거의 구성되어 있지 않다는 점도 본 작품의 특징이라 할 수 있다.

작품은 매회 <그림1>과 같은 장면으로 시작되고, <그림2>와 내레이션을 통해 작품의 기획의도를 확실하게 전달하고 있다.



<그림1>



<그림2>

신 해석·일본사는 결코 역사적 사실에 근거하지 않았습니다. 그러나 역사

33) 『신 해석·일본사』는 총 9화 편성으로 11명의 역사적 인물이 등장한다. 제6화에서는 미야모토 무사시(宮本武蔵), 제7화에서는 도쿠가와 쓰나요시(徳川綱吉)를 다루고 있다. 미야모토 무사시의 에피소드는 제8화 이시카와 고에몬과 제9화 미토 미쓰쿠니의 에피소드와 분석결과가 동일했고, 도쿠가와 쓰나요시 역시 제5화 쇼토쿠 태자를 다루는 에피소드와 분석결과가 동일하다. 동일한 분석결과와 중복을 피하기 위해 본 논고에서는 제외하였다.

34) 다테는 가부키에서 유래된 용어로 극 중, 맨몸이나 무기를 사용하는 격투 장면을 일컫는다. 郡司 正勝, 坂東 八重之助(1984) 『歌舞伎のタテ』 講談社, p.21.

상 의문스러웠던 부분에 대해 어디까지나 새로운 해석을 제안해보려는 드라마입니다.

(新解釈日本史は決して史実に基づいておりません。しかれども歴史上謎とされている部分に新しい解釈をあくまで提案だけさせて頂く所存のドラマでございます)

위와 같은 작품의 기획 의도는 영상과 내레이션, 즉 시각과 청각을 통해 전달된다. <그림1>과 같이 본 작품의 장르는 드라마라는 점을 시각적으로 강조하고 있다. 이러한 샷(shot)의 삽입은 작품이 해석한 역사는 픽션임을 알리기 위한 장치일 뿐만 아니라, 코미디 TV 지다이게키라는 비 통상적인 장르가 해석한 역사평가에 대한 납득을 유도하는 장치라고 할 수 있다. 시, 청각적인 기법을 모두 도입하여 픽션임을 강조하는 것은 역사라는 팩트를 다루는 픽션 작품의 한계인 것이다. 또한 이러한 장치를 통해 작품이 상당히 시청자들의 반응을 의식하고 있음을 미루어 알 수 있다. 그러나 작품이 제시하는 평가는 오히려 정형화된 역사적 가치관을 확장시킬 수 있는 무한한 가능성으로 이어진다는 점에서 유의미하다고 할 수 있다.

제1화는 혼노지(本能寺)에서 아케치 미쓰히데(明智光秀)의 공격을 받아 의연하게 자결했다고 알려진 오다 노부나가(織田信長)의 죽음을 다루고 있다. 기존의 수많은 작품들과는 달리 『신 해석·일본사』가 해석한 노부나가는 자결을 피하기 위해 발버둥치는 겁쟁이로 묘사되었다. 땅을 파서 도망치려다 실패하고 아케치에게 사과하고 용서 받으려다 이 역시 실패한다. 역사교육과 더불어 수많은 작품들이 축적시킨 고정된 이미지에서 벗어난 캐릭터의 설정 자체가 웃음의 유발요소가 되는 것이다. 이것은 코미디 장르가 흔히 선택하는 비일상적, 비상식적인 것들이 초래하는 웃음이며 주이상스적인 텍스트가 주는 즐거움이라 할 수 있다. <그림3>과 <그림4>와 같은 샷이 계속 반복되지만 작품이 끝날 때 까지 노부나가의 의연한 자결 장면은 연출되지 않는다. 자결을 피하려는 노부나가의 모습은 매우 조소적이며 극의 흐름을 막을 정도로 반복된다.



<그림3>



<그림4>

그리고 <그림3>에서 느낄 수 있는 긴장감은 <그림4>를 통해 해소되고 이러한 반전의 기법 역시 코미디 장르에서는 흔히 웃음 유발요소로 도입된다. 또한 풍자적인 요소도 찾아 볼 수 있다. 혼노지에 남아있는 병력이 100명밖에 되지 않는다는 것을 알리는 장면의 대사를 살펴보자.

노부나가: 100? 정말? 오다 군인데 너무 적지 않아?

가 신: 주고쿠, 시코쿠 정벌에 거의 모든 군사들이 출정했습니다.

노부나가: 아, 그랬지. 알고 있어. 당연히 이길 싸움이니 구경이라도 갈까 하는 가벼운 마음으로 100명만 데리고 온 거였지.

가 신: 그러니까 노부나가 님 같은 분은 가벼운 마음으로 다니면 안 되는 거예요.

노부나가: 그럼 도망갈래.

信 長: 100? まじで? 少なくない? 織田なのに。

家 臣: 中国、四国攻めにほとんどの軍勢を駆り出しましたゆえに。

信 長: あ、そうだな。知っている。あの、勝ち戦でも見に行くかって、
軽い気持ちでわりと軽い気持ちで出かけたからこそこの100だもんね。

家 臣: やっぱ、信長殿あたりが軽い気持ちで出掛けたらだめなんですね。

信 長: じゃ、逃げる。

위의 대사에서 알 수 있듯이 혼노지에 남아있던 병력이 매우 적었던 것을 지적하는 풍자는 웃음을 유발하려는 목적 외에도 교훈적 암시로 작용된다.

본 에피소드가 제시하는 노부나가의 겁쟁이 캐릭터는 언어적 유희와 슬랩스틱 기법을 통해 의연하게 자결하지 못하는 노부나가의 모습으로 묘사되고 있다. 이러한 묘사가 반복되기 때문에 서사구조에서는 뚜렷한 기승전결로 마무리되지 않는다. 이는 작품의 연출의도가 역사를 각색한 스토리의 재연이 아니라 죽음 앞에서는 의연해 질 수 없는 인간의 본성을 이미지화하려는 시도로 볼 수 있다. 상상과 허구의 역사서술방식으로 인해 노부나가의 영웅 신화는 소멸된다. 그러나 죽음을 모면하려는 인간 본성의 모습을 그려냄으로서 작품이 제시하는 겁쟁이라는 캐릭터는 난세의 영웅 역시 평범한 인간임을 호소하려는 장치로 작용된다.

역사적 실존인물을 다루는 NHK 대하드라마는 2000년대에 들어 인물의 업

적보다는 인간성을 강조하고 일방적인 영웅 신화의 창조보다는 유감스러웠던 역사에 대한 이해 도모로 편중되기 시작했다. 이러한 제작 경향과 마찬가지로 『신 해석·일본사』 역시 노부나가의 인간적인 모습을 코믹하게 묘사하기 위해 선택한 캐릭터가 ‘겉쟁이’인 것이다.

제2화에서 다루는 사카모토 료마(坂本龍馬) 역시 노부나가의 에피소드와 매우 흡사한 서술방식을 취하고 있다. 료마는 삿초(薩長) 동맹을 성사시켜 일본의 근대화를 이끈 인물로 여러 작품을 통해 영웅적인 이미지가 축적되어 있다. 그러나 『신 해석·일본사』가 해석한 삿초동맹은 료마의 노력으로 이루어진 위대한 업적이 아니라 어찌다 보니 관여하게 된 것이라는 설정이다. 작품은 료마가 기도 다카요시(木戸孝允)와 사이고 다카모리(西郷隆盛)를 설득하는 에피소드로만 구성되어 있다. 설득 과정은 슬랩스틱 기법을 이용한 동일 행위의 반복, 자해와 폭행과 같은 일탈적 행동으로 서사된다. 더불어 ‘つんでれ’와 같은 청년층 시청자들이 즐겨 쓰는 언어 표현과 개그 등으로 이루어져 있다. 완고히 동맹을 거부하는 사이고 다카모리를 두고 료마와 기도가 대화하는 장면의 대사를 살펴보자.

료마: 기본적으로 이런 사람이니까 어쩔 수 없는 거잖아요.

기도: 이러니까 이야기가 진전이 안 되는 거잖아요.

료마: 진전이 안 되도 어쩔 수 없는 거잖아요.

龍馬: 基本的にこういう人なんだからしょうがないでしょうよ。

木戸: これだったら話が進まないでしょうよ。

龍馬: 進まなくてもしょうがないでしょうよ。

위의 대사와 같은 어휘적 반복뿐만이 아니라 행위에서도 반복은 계속된다. 사이고 다카모리의 신체를 간지럽혀 동맹을 수락 받으려는 장면이나 발을 동동 구르며 때를 쓰는 장면의 반복은 ‘5분 후’, ‘7분 후’와 같은 자막으로 대처되기도 한다. 이러한 설정으로 만들어진 료마의 캐릭터는 유아적이라 할 수 있다. 유아적 캐릭터와 반복적 행위, 대사와 같은 웃음 유발요소를 통해 삿초 동맹은 진중한 결정도 아니며, 료마의 뛰어난 중재 능력의 결과도 아니었음을 서술하는 것이다. 극 중 료마의 유아적인 행동은 풍자적 요소로도 활용된다. 길어지는 회담을 견디지 못해 울음보를 터트리는 료마와 사이고의 대화 장면을 보자.

사이고: 궁금한 게 있는데 물어봐도 되겠소? 당신은 도대체 뭐요? 우리는 각자의 번에 소속되어있는 무사이자 정치가지만, 당신은 뭐요?

료 마: 나라를 생각하는 지사죠. 뜻을 가진 사람 말이오.

사이고: 모두 가지고 있소, 그런 뜻 정도는. 누구라도.

西 郷: 前から気になったこと聞いていい? お前ってなんなの? 俺たちはそれぞれの藩を背負った藩士、いわゆる政治家なんだけど、お前はなんだ?

龍 馬: 志士です。志を持った人でしょよ。

西 郷: みんなが持ってるでしょよ。そんな志ぐらいは。誰でも。

사카모토 료마는 탈번(脱藩) 후 영국의 무기상인인 토머스 글러버(Thomas Glover)와 밀접한 관계를 가졌다는 설³⁵⁾이 나돌며, 그에 관한 역사적 평가에 의문을 던지는 견해도 있다. 『신 해석·일본사』는 삿초동맹을 역사적 상상력으로 해석하여 웃음을 유발하는 반면, 료마의 진실한 모습에 관한 물음을 풍자적으로 던지고 있는 것이다. 작품이 만들어 낸 료마의 유아적인 캐릭터와 이로 인해 설정 가능한 비상식적인 행동 역시 기존의 축적된 이미지를 탈피한 주이상스적인 즐거움이라 할 수 있다.

또한 오다 노부나가와 사카모토 료마를 다룬 에피소드는 갈등의 대립구도를 통해 영웅 신화가 붕괴된다. 무장의 숙명과도 같은 자결을 요구하는 가신과 도망칠 궁리만 하는 주군 노부나가는 작품이 평가한 겁쟁이라는 캐릭터에 의해 고정된 영웅의 이미지가 소멸된다. 료마 역시 동맹에 쉽게 응해주지 않는 사이고 다카모리와의 대립을 통해 갈등구도를 유지하며, 유아적(幼兒的)인 캐릭터의 설정으로 인해 갈등의 대립구도는 해소된다. 두 에피소드는 동일한 대립갈등 구도로 분류할 수 있으며 캐릭터에 의해 영웅 신화가 붕괴된다는 점 역시 동일하다. 또한 노부나가의 에피소드와 마찬가지로 영웅이 가진 인간적인 일면을 코믹하게 표현하기 위해 유아적인 캐릭터를 설정했다고 할 수 있다.

제 3화에서는 마쓰오 바쇼(松尾 芭蕉)를 다루고 있다. 작품이 해석한 마쓰오 바쇼의 동북지방 여행은 하이카이(俳諧) 확산을 구실삼은 구르메(gourmet) 여행이다. 어느 민가를 방문해 하이카이 모임을 열고, 맛있는 음식과 융숭한 대접을 받으려는 마쓰오 바쇼는 자신의 계획을 방해하는 제자 가와이 소라(河合 曾良)에게 ‘마쓰오 바쇼 편치’를 날리는 폭행을 행사하기도 하고 사람들의 환

35) 加治将一(2006) 『あやつられた竜馬—明治維新と英国諜報部、そしてフリーメーソン』 祥伝社, p.87.

심을 사기위해 그들의 하이카이를 거짓으로 칭송한다. 이러한 스토리를 통해 작품이 만들어낸 바쇼의 캐릭터는 아침꾼과 사기꾼으로, 하이카이의 성인이라 일컬어지는 인물상에 대한 도발적인 도전이라 할 수 있으며 하이카이 문화의 정통성마저 손상시킨다. 그리고 에피소드의 대부분이 하이카이를 주고받는 과정을 그리고 있어, 이러한 과정을 통해 유발되는 웃음의 서사기법은 언어적인 유희와 개그의 기법에 가깝다고 할 수 있다. 극 중의 바쇼가 하이카이를 평가하는 한 장면의 대사를 보자.

시즈: 코코코 코코코코 콩이로구나.

바쇼: 150점, 세 번째 콩에서 새 잎이 보이고, 다섯 번째쯤 되니 굉장한 경치가 떠오릅니다.

시즈: まーまーまー まあまあまあ お豆かな。

芭蕉: 150点、まーの三回目あたりに若葉が見え、五回目のところですごい景色がみえました。

본 에피소드에서는 위와 같은 하이카이를 통해 웃음을 유도할 뿐, 반복적인 행위나 대사, 반전, 슬랩스틱과 같은 기법은 이용되지 않고 풍자적인 요소도 배제되어 있다. 그러나 웃음을 유발시키는 보조적 인물이 등장하는데 하이카이를 이용한 언어적 유희가 청각적인 것이라면 보조적 인물의 과장된 분장(<그림5>)과 괴기한 행동(<그림6>)은 시각적 장치라고 할 수 있다. 이러한 장치 역시 주이상스적인 즐거움을 초래하며, 규범이 깨어진 하이카이 모임이 자아내는 웃음은 카니발적인 즐거움으로 분류할 수 있다.



<그림5>



<그림6>

또한, 노부나가와 료마의 에피소드와는 달리 발단, 전개, 갈등, 해소의 4단계 서사구조로 구성되어 있다. 지방 유지의 집을 찾아 하이카이 모임을 여는 발단의 단계를 거쳐 전개의 단계에서는 하이카이를 호평하여 유대관계를 맺으려는 바쇼를 중점적으로 서술한다. 웃음유발의 요소와 바쇼의 캐릭터를 가장 잘 서

술하고 있는 것 역시 전개 단계이다. 그러나 좀처럼 바쇼의 속내를 알아차리지 못하고 하이카이 모임을 끝내려는 지방 유지와 바쇼와의 사이에서 갈등이 발생하고, 작품이 만들어낸 사기꾼적인 캐릭터를 통해 갈등이 해소된다. 마지막 장면은 모두 함께 식사를 하는 장면으로 구성되어 바쇼의 입장에서는 해피엔딩이라 할 수 있다. 그러나 표면적인 해피엔딩에는 바쇼의 오쿠노호소미치(おくのほそ道) 탄생배경을 부정적으로 평가하는 풍자적 기능이 함축되어 있다.

제4화에서는 이노 다다타카(伊能忠敬)를 그리고 있다. 이노 다다타카는 일본 최초로 전 국토를 측량해 대 일본연해역지전도(大日本沿海輿地全図)라는 실측 지도를 만들었다. 그러나 작품이 평가하는 역사적인 이 지도는 외계인의 도움을 받아 만들어 낸 것이다. 더군다나 이 외계인의 성별은 여성으로 외계인의 도움을 받을 때 마다 멋진 남자와 입 맞추게 해 주겠다는 설정 자체가 웃음 유발의 요소가 된다. 또한, 이노와 제자들이 절벽으로 가로막힌 해안가를 측량한다는 에피소드로 짤막한 대사의 반복 기법만이 웃음을 유발할 뿐, 이노의 캐릭터는 매우 성실하고 정직한 인물로 그려져 있기 때문에 캐릭터를 통해 생성되는 웃음은 없다. 그러나 이 에피소드에서도 보조적 장치인 외계인(<그림7>)이 등장하고 외계인의 과장된 분장과 말투는 웃음 유발의 주요소로 작용한다. 외계인의 등장은 시공간을 초월하는 변형된 세계이며 이로 인해 발생하는 웃음은 카니발적이며 주이상스적이라 할 수 있다. 이노의 에피소드는 토지 측량을 위해 길을 떠나는 발단의 과정을 거쳐 측량의 어려움을 겪는 갈등구조로 이어지며 외계인의 등장으로 인해 갈등이 해소되는 3단계의 서사구조로 구성되어 있다.



<그림7>



<그림8>

이러한 서사구조를 통해 일본 최초의 실측 지도와 이노의 공적은 붕괴된다. 이것은 역사적 실존 인물의 공적을 높이 평가하는 기존의 지다이게키와는 달리 문화의 정통성을 손상시키는 설정이다. 그러나 외계인의 도움 없이는 이를 수 없었던 성과라는 평가 자체는 오히려 이노의 공적에 대한 칭송의 방어적

효과를 얻을 수 있다. 그리고 이노의 인물상에 대한 직접적인 캐릭터화를 배제하고 있고, 이로 인해 보조적 장치를 통해 문화의 정통성이 손상된다는 점에서 다른 에피소드와 크게 차별된다.

제5화에서는 프란치스코 하비에르(Francisco Javier) 와 쇼토쿠 태자(聖徳太子)를 다룬다. 선교사 하비에르를 다루는 에피소드는 선교활동 중인 하비에르가 오히려 일본의 전통문화에 감화된다는 반전구도를 채택했다. 반전기법이 초래하는 의외의 웃음과 하비에르를 연기하는 배우의 어눌한 말투와 분장(<그림8>)이 웃음 유발의 주요 요소이다. 아울러 발음이 비슷한 ‘わけわかめ’나 ‘関係ナシグ’와 같은 말장난(駄洒落) 역시 웃음을 유발하지만 다른 에피소드에 비해 웃음 유발의 요소가 매우 절제되어 있다. 즉, 배우의 분장과 말투를 통한 웃음유발에만 의존하고 있다고 할 수 있다. 왜냐하면 다른 에피소드와 비교해 하비에르 자체의 캐릭터도 특별하지 않을 뿐더러 스토리적으로 일본문화를 소개하는 장면이 반복되기 때문이다. 먼저 캐릭터를 살펴보면 작품이 평가한 하비에르는 일본문화를 이해하려고 노력하는 심성이 착한 사람이다. 따라서 이러한 캐릭터는 웃음 유발의 요소로서 기능을 다하지 못한다. 서사구조 역시 마찬가지이다. 선교활동을 위해 찾아온 저택에서 설교를 시작하는 발단의 과정은 겨우 몇몇의 숫만으로 구성되어 있고 웃음 유발 요소는 거의 발단의 단계에서 서술된다. 그러나 하비에르의 분장을 클로즈업한 영상이나 말장난 장면이 웃음유발 요소의 전부이다. 오히려 일본의 명절과 음식문화를 서술하는 장면이 반복적으로 이어지고 하비에르는 일본문화에 감탄하면서도 선교활동을 해야 한다는 갈등단계로 이어진다. 그러나 일본문화를 이해하려고 노력하는 인물이라는 캐릭터로 인해 하비에르는 결국 일본문화에 감화된다는 결론으로 갈등은 해소된다.

이러한 해석은 기존의 지다이게키가 추구해온 교훈적인 인물상과 동일하며 저항적이지 않고, 생산된 캐릭터 역시 일탈적이지 않다. 따라서 다른 에피소드와는 달리 플레저르적 즐거움이 유발하는 웃음이라 할 수 있다. 그리고 선교라는 본분을 잊고 일본문화에 감화되는 하비에르의 캐릭터는 일본문화의 우수성을 역설하는 장치라고 할 수 있겠다.

쇼토쿠 태자의 에피소드는 십칠조 헌법(十七條憲法)의 제정과 여러 사람들이 동시에 말하는 것을 알아들었다는 쇼토쿠 태자의 능력을 다룬다. 이 에피소드는 특별한 코미디 기법을 도입하지 않고 코믹하게 설정된 이야기 자체가 웃음을 유발한다. 십칠조 헌법의 내용을 이불 말리기, 이불은 한 장만 덥기 등으로 설정해 개그의 기법으로 풀어나가는 방식으로 비상식적인 일탈에 의한 웃음이며 주이상스

적인 즐거움이라 할 수 있다. 또한 쇼토쿠 태자의 신비한 능력이 무능력함으로 전복되어 고정된 이미지가 상실되고 이로 인한 허탈한 웃음은 역시 주이상스적인 즐거움으로 연결된다. 이러한 설정을 통해 작품이 해석한 쇼토쿠 태자는 특이한 괴짜로 캐릭터화 되었고 캐릭터의 괴기한 행동으로 인해 십칠조 헌법 자체가 부정되며 의도적으로 만들어진 허상이라는 평가를 통해 역사적 정통성이 붕괴된다. 이 에피소드 역시 뚜렷한 기승전결 없이 쇼토쿠 태자의 기이한 행동 묘사가 반복된다.

제8화에서 다루는 이시카와 고에몬(石川五右衛門)과 제9화의 미토 미쓰쿠니(水戸光圀)의 에피소드는 현재 축적되어 있는 그들의 이미지를 풍자적으로 묘사한 작품이다. 작품 중의 고에몬은 후세 사람들이 상상하고 있는 자신의 멋진 모습을 의식해 처형 전 날 여러 가지 분장(<그림10, 11>)을 시도한다. 도구를 이용한 분장으로 연출된 시각적 영상이 웃음 유발의 주요 요소이며, 작품이 해석한 고에몬은 극히 평범한 사람(<그림9>)일 뿐이며 일반적인 도적에 불과하다고 평가한다. 실제로 이시카와 고에몬은 에도시대를 거쳐 수많은 창작 작품을 통해 지명도가 높아진 인물일 뿐이다. 이러한 서사는 다른 에피소드와 달리 잘못알고 있는 역사 상식을 바로 잡으려는 의도라 할 수 있다.



<그림9>



<그림10>



<그림11>

미토 미쓰쿠니 역시 『미토고몬 만유기(水戸黃門漫遊記)』를 통해 자신이 매우 유명해져 있다는 사실을 알게 되고, 그것이 거짓이 되지 않도록 실현하기 위해 서둘러 여행준비에 착수한다. 오디션을 통해 동행인을 선발하는데 무엇이든 잘 던지는 남자와 욕을 잘하는 여자가 선택된다. 이러한 발단과 전개 과정의 과정을 거쳐 갈등의 단계에서는 미쓰쿠니 자신이 너무나 늙었다는 사실을 깨닫고 여행을 망설이게 된다. 결국은 여행을 포기한다는 결론에 이르는 4단계 서사구조이다. 전개에 비해 갈등이 매우 짧게 구성되어 있으며 웃음유발 요소 역시 그 대부분이 전개의 과정에 서술되어 있다. 코미디 서사기법으로는 개그와 반복되는 언어적 유희가 주를 이루며, 시각적 장치로는 욕 잘하는 여자의 분장

을 들 수 있다. 이 에피소드의 주인공은 미쓰쿠니이지만 욕 잘하는 여자의 분장과 우스꽝스러운 말투에 웃음유발의 포인트는 편중되어 있다고 할 수 있다. 웃음유발의 보조적 인물이 등장하는 다른 몇몇 작품과 마찬가지로 미쓰쿠니의 캐릭터 역시 특징적이지 않고 축적되어 있는 이미지 그대로 학문에 열중하는 인물이며, 매우 밝고 유머러스한 성격의 소유자로 등장한다. 따라서 웃음유발 요소로는 부족하며 이를 보충하기 위해 다른 에피소드에 비해 많은 보조적 인물들이 등장한다. 이들은 할 일이 없어 여행이라도 가볼까 하고 지원한 사람이나 손버릇이 나쁜 사람, 발음이 나쁜 사람 등으로 이러한 비상식적인 캐릭터를 통해 유발되는 웃음의 유형은 주이상스로 구분할 수 있다. 또한 이 에피소드에 등장하는 유난히 많은 보조적 인물들에게는 웃음유발 외에도 다른 역할이 있다. 급조된 구성원들로 이루어진 오합지졸의 이미지를 생성해내는 것이 그 역할이며 이러한 이미지를 통해 『미토고몬 만유기』는 어디까지나 픽션이라는 사실을 풍자화 하여 제시하고 있다.

5. 맺음말

본 논고에서는 역사적 실존인물을 다루는 TV 지다이게키에 코미디를 도입한 『신 해석·일본사』를 분석하였다. 『신 해석·일본사』는 코미디 장르에 속하지만 역사적 실존 인물을 다루고 있어 해피엔딩이라는 코미디의 관행이 깨어지고, 이는 다른 코미디 장르의 많은 콘텐츠와 구별된다. 또한 코미디화된 캐릭터에 의존한 웃음 유발에 초점을 두고 있으며, 캐릭터화를 통해 전형적인 인물상이 아닌 새로운 해석을 제시한다는 점 역시 특징이라 할 수 있다. 풍자, 반복, 반전이나 슬립스틱, 개그 기법 등을 동원하고 도구나 분장을 이용해 웃음을 유발하며, 이러한 웃음은 항상 보편적인 상식에서 한 걸음 벗어난 일탈이나 기존의 가치에 대한 저항에서 시작된다. 따라서 주이상스적인 즐거움이라 할 수 있고 카니발 이론에 근거한 웃음이라 할 수 있다.

역사적 사실을 다룬다는 점에서 해피엔딩을 고집하지 않는 것은 너무나 당연한 것이지만, 웃음 유발로서 획득할 수 있는 효과는 몇 가지로 분류된다. 첫째로는, 실존인물 해석에 대한 접근의 용이성을 들 수 있다. 코미디라는 장르가 주이상스적 즐거움을 통한 웃음 발신을 목적으로 한다면 코미디 TV 지다

이게키가 발신하는 것은 웃음을 통한 즐거움 이 외에도 새로운 역사해석 제시를 위해 웃음을 하나의 장치로 이용한다는 점이다. 웃음이 전제되면 픽션이라는 인식이 높아지고 역사적 실존인물의 창작에 있어서도 자유로워진다.

둘째, 캐릭터의 코미디화로 인해 발신되는 웃음은 역사적 인물평가에 대한 다양한 관점을 제공하는 효과가 있다. 이것은 기본적인 역사교육과 상식수준의 역사적 지식의 틀에서 벗어나 다양한 사고의 기준을 제시한다는 점에서 유익하다고 할 수 있다. 작품의 기획의도에서 알 수 있듯이 『신 해석·일본사』가 제시하는 역사적 인물에 대한 평가는 어떠한 역사서에서도 찾아 볼 수 없으며, 전국시대의 영웅 오다 노부나가를 천하의 겁쟁이로, 사카모토 료마를 유아로 그려내고 있다. 또한 이미 픽션으로 알려져 있는 미토 미쓰쿠니의 만유기를 풍자하여 비판적인 웃음을 만들고, 잘못 알고 있는 역사상식을 알리기 위해 이시카와 고에몬의 축적되어 있는 이미지를 풍자한다. 한편, 비교적 지명도가 낮거나 혹은 영화나 TV 지다이게키에서 그다지 다루고 있지 않는 쇼토쿠 태자, 이노 다다타카, 마쓰오 바쇼, 히미코에 대해서도 기존의 해석과는 다른 부정적인 평가를 내리고 있다. 이러한 해석에 가장 적절한 장치가 캐릭터의 코미디화를 통한 웃음인 것이다. 그러나 역사를 다루는 작품들의 영원히 벗어날 수 없는 왜곡이라는 큰 과제가 뒤따르고 있음을 간과해서는 안 될 것이다.

셋째, 코미디 TV 지다이게키가 제시하는 웃음은 단순한 카니발적 웃음이나 주이상스적 즐거움에 그치지 않고 풍자와 비유의 메시지가 포함되어 있는 비판적 웃음이기 때문에 교훈을 남기는 효과가 있다고 할 수 있다.

이상과 같이 TV 코미디 지다이게키 『신 해석·일본사』의 작품 분석을 통해 장르적 특성을 밝히고 웃음의 유형과 효과를 규명하였다. 역사와 코미디의 조우로 생산된 작품은 기존의 지다이게키와는 달리 대중에게 쉽게 어필되며 역사에 대한 관심도를 높일 수 있는 효과도 기대할 수 있다. 2000년대 이후 TV 지다이게키에 대한 수요 감소와 더불어 공급까지 줄고 있는 일본의 사회적 분위기를 타파할 수 있는 하나의 통로는 새로운 장르의 개척이다. 이러한 점에서 역사해석의 코미디화는 유의미하다고 할 수 있다. 또한 몇몇 에피소드가 채택한 반어적 기법은 코미디적인 서사를 통해 일본문화의 우수성을 에둘러 시사하고 있다. 역사적 인물의 영웅성과 우수한 문화의 긍정적인 면만을 부각시킨 일방적인 호소에 비해 반어적 기법은 더욱 강렬한 임팩트를 남기며 역사서술과 코미디 융합의 필요성이 역설되어 있다고 할 수 있다.

【참고문헌】

- 김광요, 박진권 외 편저(2010) 『드라마 사전』 문예림, p.105.
김광철, 장병원 엮음(2004) 『영화 사전』 media2.0, p.199.
김옥동(1990) 『바흐친과 대화주의』 나남, p.320.
노광우, 최지희(2012) 「역사 코미디 영화로서의 <황산벌> 과 <평양성>」 『영화연구 제51호』 한국 영화학회, p.101.
롤랑 바르트 지음, 김명복 역(1990) 『텍스트의 즐거움』 연세대학교 출판부, p.15.
박근서(2006) 『코미디, 웃음과 행복의 텍스트』 커뮤니케이션북스, p.10.
스티브 닐, 프랑크 크루트니크 지음. 강현두 역(2002) 『세상의 모든 코미디』 커뮤니케이션북스, p.26.
주창윤(2004) 「역사 드라마의 역사 서술방식과 장르 형성」 『한국언론학보 제48권』 한국언론학회, p.174.
衛藤賢史(1999) 「小説「異聞浪人記」とシナリオ「切腹」の比較分析」, 『芸術学論叢13』, p.16.
加治将一(2006) 『あやつられた竜馬—明治維新と英国諜報部、そしてフリーメーソン』 祥伝社, p.67.
春日太一(2014) 『なぜ時代劇は減びるのか』 新潮新書, pp.56~58.
郡司正勝, 坂東 八重之助(1984) 『歌舞伎のタテ』 講談社, p.21.
近藤 ゆたか(1997) 『蔵出し絶品TV時代』 フィルムアート社, p.87.
沢田隆治(1994年) 『上方芸能・笑いの放送史』 日本放送出版協会, p.115.
能村庸一(1999) 『実録テレビ時代劇史』 東京新聞出版局
樋口尚文(2012) 『テレビ・トラベラー: 昭和・平成テレビドラマ批評大全』 国書刊行会

영상자료

ドラマ新解釈日本史 DVD (発売元: アニプレックス ©ドラマ「新解釈・日本史」製作委員会)

논문 투고 일자 : 2017. 07. 15.
논문 심사 일자 : 2017. 08. 02.
게재 확정 일자 : 2017. 08. 04.

 < 要 旨 >

 コメディテレビ時代劇の叙事構造の研究
 - 『新解釈・日本史』を中心に -

劉多度

本稿では歴史的な実存人物を扱うTV時代劇にコメディを導入した『新解釈・日本史』を分析した。『新解釈・日本史』はコメディジャンルに属するが、歴史的な実存人物を扱っているためハッピーエンドというコメディの慣行が破られ、これは他のコメディジャンルの多くのコンテンツと区別される。また、コメディ化されたキャラクターに依存した笑いの誘発に焦点を置いており、キャラクター化を通して典型的な人物像ではなく、新たな解釈を提示するという点も特徴といえる。風刺、反復、反転やスラップスティック、ギャグなどの手法を動員し、道具や扮装で笑いを誘発する。このような笑いはいつも普遍的な常識から一歩抜け出した逸脱や既存の価値に対する抵抗から始まる。したがってジュイサンスの楽しみであり、カーニバル理論に基づく笑いと言える。

歴史とコメディの遭遇で生産された作品は従来の時代劇とは違って、大衆により一層アピールされ、歴史に対する関心を高めることができる効果も期待できる。2000年代以降、TV時代劇に対する需要減少とともに供給まで減っている社会的な雰囲気打破することができる一つの通路は新たなジャンルの開拓である。このような点で歴史解釈のコメディ化は有意義だといえる。

 A Study on the Narrative Structures of Television Comedy Jidaigeki
 -A Case Study on *SinKaishaku · Nihonsi* -

Yoo, Da Geon

The study analyzed the works of a TV Comedy Jidaigeki dealing with historical figures. *SinKaishaku · Nihonsi* is part of a comedy genre, but it does not have a happy ending because it deals with historical figures. It is distinguished from many different types of comedy genres. Also, laughter is created through comical characters in addition to a new etc. For example, there is use of satire, repetition, reversals, gag techniques, Laughter is also created through instruments or makeup. Such laughter always begins with a departure from common sense or conventional values. Accordingly, it can be said that it is a laugh of Jouissance and based on the concept of carnival. The production of history and comedy can be expected to appeal to the public regardless of the existing Jidaigeki, and it can also enhance interest in history among the public. Since the 2000s, both production of TV Jidaigeki and demand have been declining. One way to break down this social atmosphere is to find a way to look at the new genre. In this sense, it is very meaningful to combine comedy with history.