

<한뼘 드라마>의 양식 실험과 드라마 플랫폼 환경 변화

윤석진*

<차례>

1. 들어가는 말
2. 예술적 재순환의 양상과 서사 구성
3. 비유적 이미지의 강화와 영상 연출
4. 나가는 말

<국문초록>

본 연구에서는 MBC <한뼘 드라마>의 서사 구성과 영상 연출의 특징을 드라마 플랫폼 환경 변화와의 연관성 하에서 분석하였다. <한뼘 드라마>는 텔레비전드라마 연출 분야에서 독보적인 영상미학을 구축한 것으로 평가받는 황인뢰 감독이 기획하고 제작하면서 대부분을 연출한 작품이다. 이 작품은 웹드라마가 본격적으로 태동하기 이전에 분절과 결합의 모돌화를 시도한 양식 실험이 돋보이는 텔레비전드라마라는 점에서 주목할 필요가 있다. 다양한 분야의 예술 텍스트를 패러디하는 방식으로 예술적 재순환을 시도한 것이나, 비유적 이미지가 돋보이는 영상 연출에서 <한뼘 드라마>의 양식적 실험성을 확인할 수 있기 때문이다. 본 연구를 통해 인터넷 기반의 웹 환경이 구축되면서 예고된 텔레비전드라마의 변화에 선제적으로 대응하기 위한 <한뼘 드라마>의 서사 구성이 분절과 결합의 모돌화를 기반으로 하는 웹드라마의 서사 구성과 다르지 않음을 확인하였다. 따라서 <한뼘 드라마>가 2013년에 본격적으로 공유의 장이 형성된 이후 붓물 터지듯 제작되고 있는 웹드라마의 뿌리였다고 평가해도 지나치지 않을 것이다. 이처럼 웹드라마의 레거시콘텐츠로서 가치가 돋보인다는 점에서 <한뼘 드라마>의 드라마사적인 의미를 확인할 수 있다.

주제어 : 드라마 플랫폼, 레거시콘텐츠, 예술적 재순환, 웹드라마, <한뼘 드라마>, 황인뢰

* 충남대학교 국어국문학과 교수.

1. 들어가는 말

지상파 위주의 방송 환경에 변화가 일어난 것은 2000년을 전후한 시기였다. 1995년 개국 이후 고전을 면치 못하던 케이블이 지상파와 차별화된 콘텐츠로 자리를 잡기 시작했고, 뒤이어 2011년에 종합편성채널 4개사가 동시에 개국하면서 ‘지상파-케이블-종편’ 간의 시청률 경쟁이 치열하게 전개되었던 것이다. 또한 초고속 인터넷 환경 구축과 더불어 웹(WEB) 기반의 새로운 플랫폼이 등장한 것도 텔레비전의 경쟁력을 약화시키는 요인으로 작용하였다.¹⁾ “폐쇄적인 구조로 방송 콘텐츠를 생산하고 자체 유통시켜온 지상파 방송사 시스템은 표면적으로 평온하고 완전무결해보였지만, 일찍이 경험치 못했던 케이블방송과 같은 다채널 플랫폼이라는 자극이 주어졌을 때, 수직 결합적 구조를 가진 지상파방송 중심의 한국 미디어 생태계가 얼마나 취약한지 여실히 드러”²⁾난 것이다. 디지털 기술의 발전으로 방송 플랫폼이 다양해지면서 텔레비전에 ‘낡은 미디어’라는 이미지가 덧입혀진 꼴이라 할 만하다.

그렇다고 해서 텔레비전 방송이 디지털 기술의 영향권에서 벗어나 있었던 것은 아니다. 브라운관에 최적화되어 있었던 드라마가 입체적인 사운드와 16:9의 화면 비율을 갖춘 HDTV드라마로 진화한 것은 텔레비전이 디지털 기술의 영향권에 있다는 하나의 방증이라 할 수 있다.³⁾ 또한 디지털 기술의 발전에서 촉발된 변화는 방송 플랫폼의 다양화로 이어졌다. 지상파 방송사들은 웹 기반의 플랫폼에 대응하여 연합 OTT(Over The Top) 서비스 플랫폼 ‘푹(pooq)’을 개설하고, 포털 사이트에 방송프로그램을 실시간

-
- 1) 윤석진, 「드라마 장르와 소재의 변화」, 『드라마 편성, 제작 그리고 내용 분석』, 한국콘텐츠진흥원, 2014, 45-47면 참조.
 - 2) 임정수, 「한국 미디어 플랫폼 진화와 콘텐츠 생산 양식」, 한국언론학회 엮음, 『한국 사회의 디지털 미디어와 문화』, 커뮤니케이션북스, 2011, 372면.
 - 3) 김은영, 「현실과 환상을 가로지르는 콘텐츠의 재매개화」, 『한국언론학보』 제61권 1호, 한국언론학회, 2017, 155면.

또는 시간차를 두고 제공하는 창구화(windowing) 유통 전략을 세우는가 하면, 스마트 어플리케이션을 적극적으로 활용하는 등의 방식으로 플랫폼 다양화 시대에 적응하였다.⁴⁾ 이처럼 텔레비전은 하나의 미디어 테크놀로지로서는 비교적 제한된 콘텐츠를 지녔지만 다양한 형태의 콘텐츠를 수용할 수 있는 기술로 분화하는 동시에 다른 스마트 모바일 테크놀로지에 흡수되면서 주변 환경에 녹아들고 있다.⁵⁾

웹 기반의 새로운 플랫폼에 최적의 콘텐츠를 제공하면서 분산되어 있는 시청자들을 직접 찾아가려는 지상파 방송의 노력은 프로그램의 모듈화⁶⁾ 현상에서도 확인할 수 있다. 일반적으로 미니시리즈나 대하드라마의 경우 예능 프로그램과 달리 모듈화가 힘든 것으로 알려져 있었다.⁷⁾ 하지만 네이버 TV캐스트를 통해 결말 부분을 제외한 내용을 10분 단위로 분절하여 방영한 뒤 KBS2 TV <드라마스페셜>를 통해 결말을 포함한 전체 내용을 재편집하는 방식으로 결합하여 방영한 <간서치 열전>⁸⁾을 필두로, 텔레비전드라마의 모듈화 작업은 지속적으로 이어졌다.⁹⁾ 물론 웹드라

4) 채희상, 「방송드라마 모듈화 사례 연구」, 『언론과학연구』 제17권 2호, 한국지역언론학회, 2017, 264-265면 참조.

5) 크리스 호록스, 강경이 옮김, 『텔레비전의 즐거움』, 루아크, 2018, 254-255면 참조.

6) '모듈(module)'은 각각 강력하게 연결되어 있는 요소들의 구조적인 단위를 의미한다. 방송 프로그램 내용 구성에서 발생하는 모듈화는 전체 프로그램을 단순히 내용 구성단위에 따라 나누는 1단계 모듈화인 '분할'과 분할된 개별 모듈이 기-승-전-결의 완전한 이야기 구조를 가지게 되는 2단계 모듈화인 '표준화'로 구분된다(채희상, 위의 논문, 273면). 이러한 특성을 방송 프로그램에 적용하면 웹 기반의 플랫폼에 최적화된 콘텐츠 제작이 가능해진다.

7) 채희상, 위의 논문, 271면 참조.

8) 2014년 10월 13일부터 매일 1회씩 네이버 TV 캐스트를 통해 7일 동안 7회(총 74분 32초 분량)로 나누어 공개되고, 재편집되어 10월 19일 KBS2 TV의 '드라마 스페셜'로 전면(총 64분 56초 분량)이 방송된 <간서치 열전>이 대표적이다(김수정, 「웹드라마 '간서치 열전'의 내러티브 및 캐릭터 특징 고찰」, 『Journal of Integrated Design Research』 제15권 1호, 인제대학교 디자인연구소, 2016, 117면 참조).

9) 2015년 12월 10일부터 21일까지 네이버 TV캐스트를 통해 공개되고, 2015년 12월 13일부터 20일까지 MBC에서 방영된 창사기념 특집드라마 <풍당풍당 LOVE>가 대표적이다.

마는 텔레비전과 웹의 교집합이 만들어지기 이전부터 다양한 방식으로 제작되어 포털 사이트를 통해 서비스되고 있었지만, <간서치 열전>을 계기로 텔레비전과 웹의 공존이 다양한 방식으로 시도되었다.¹⁰⁾ 플랫폼의 다양화가 드라마 양식(format)의 변화를 전인한 것이다.

지상파 방송 플랫폼과 연동되어 있는 웹드라마는 물론, 웹 기반의 플랫폼을 통해 방영되는 웹드라마에 대한 연구는 상당히 활발하게 이루어지고 있다. 선행 연구에 따르면, 웹드라마의 특징은 초압축형 서사를 기반으로 하는 ‘쇼트테마’¹¹⁾로 요약할 수 있다. 10~15분 정도의 짧은 러닝 타임과 단순한 플롯으로 구성되는 웹드라마의 인물들은 기존 드라마와 달리 시간을 두고 캐릭터를 설정해 나갈 여유가 없기 때문에 캐릭터의 조기 구축을 위해서 다소 과장되고 전형적인 인물로 설정되거나, 극 초반 캐릭터의 배역과 성격을 아예 CG로 소개하여 이해를 돕는 경향¹²⁾이 강하다. 이러한 형식적 특징 때문에 웹드라마는 콘텐츠를 주로 소비하는 젊은 층의 라이프 스타일에 적합한 가벼운 에피소드를 소재로 취하는 경우가 많고, 현실과 판타지를 적절하게 혼합하여 빠르게 전개하는 구성을 취하기도 한다. 다시 말해 현대인의 바쁜 일상에 초점을 맞추되, 그런 일상에서 이루기 힘든 희망이 실현되는 판타지적 에피소드를 통해 ‘일상의 재발견’ 또는 ‘일상의 전경화를 보여준다는 것이다.’¹³⁾ 이러한 특징은 웹을 기반으로 하는 플랫폼의 특성이 웹드라마에 반영되어 있음을 의미한다. ‘드라마’라는 용어를 사용한다고 하더라도 생산자와 텍스트 그리고 향유자의 층위에서 다원화되고 분절화된 형태를 보여주고 있기 때문에 웹드라

10) 김미라·장운재, 「웹드라마 콘텐츠의 제작 및 서사 특성에 관한 탐색적 연구」, 『한국언론학보』 제59권 5호, 한국언론학회, 2015, 299-300면 참조.

11) 정원식, 「초압축형 웹드라마 <72초>의 스토리텔링 특성 연구」, 『멀티미디어학회논문지』 제20권 7호, 한국멀티미디어학회, 2017, 1152면.

12) 김미라·장운재, 위의 논문, 318면.

13) 신상기, 「웹드라마 <72초>의 브랜드 전략」, 『영상문화콘텐츠연구』 제14집, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2018, 10면.

마를 텔레비전드라마의 연장선상에서 논의할 수 없으며¹⁴⁾, 더 나아가 웹과 드라마의 결합이 단순히 텔레비전드라마의 미디어적 확장을 의미하지 않는다는 주장¹⁵⁾이 제기되는 것도 그래서이다.

그러나 텔레비전 콘텐츠가 기존 여러 장르의 관습을 복합적으로 사용한 것처럼 웹드라마 또한 다양한 영상 장르를 답습하는 경향이 강하다. 이와 함께 온라인 콘텐츠의 관습을 차용하여 웹·모바일을 통해 구현되는 수용 환경에 적합한 제작 방식과 서사 관습 및 이용자의 경험을 구축할 것이다.¹⁶⁾ 이러한 예측에 따르면, 텔레비전과 웹의 경계를 완벽하게 구분하기는 쉽지 않다. 웹드라마가 기존의 텔레비전드라마와 마찬가지로 공적으로 인정되는 가치들을 재생산하면서 웹의 논리와 괴리될 수 있다는 우려의 목소리¹⁷⁾가 나오는 것도 그래서이다. 그럼에도 불구하고 웹드라마에 대한 기존 연구는 ‘텔레비전’과 ‘웹’이라는 서로 다른 플랫폼의 속성을 감안하여 내용이나 형식적인 측면에서 ‘텔레비전드라마’와 다른 ‘웹드라마’만의 형식적 특성을 구명하는 경향이 강하다.

플랫폼이 다르다 하더라도 등장인물의 행동과 대화를 통해 사건이 전개되는 드라마의 본질이 달라지는 것은 아니다. 새로운 플랫폼에 적합한 형식을 모색하는 과정에서 어느 정도의 변화는 일어날 수 있지만, 내용적인 차원에서 달라질 것은 그다지 많지 않다. 오히려 ‘드라마’라는 본질을 공유하기 때문에 기존의 텔레비전드라마에서 구축된 형식적 특징이 웹드라마의 형식으로 전유될 가능성이 높다는 합리적 추론이 가능하다. 본고는 이 지점에서 웹을 기반으로 하는 플랫폼의 등장과 더불어 새롭게 태

14) 이진, 「한국 웹드라마의 스토리텔링 양상」, 『인문콘텐츠』 제38호, 인문콘텐츠학회, 2015, 243면 참조.

15) 장원호·송정은, 「글로벌 문화와 한국 디지털 문화콘텐츠 - 웹드라마를 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제11권 6호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2017, 33면.

16) 김미라·장운재, 앞의 논문, 302면.

17) 송치현, 「유동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회, 2017, 17면.

동한 웹드라마의 ‘레거시콘텐츠(legacy contents)’¹⁸⁾로서 MBC <한뼌 드라마>를 살펴보고자 한다.

2003년 11월 3일 1회가 방영된 이후 2004년 3월 31일 모두 22편으로 종영된 시즌1, 그리고 약 7개월 정도 휴지기를 가진 뒤 2004년 11월 1일부터 2005년 3월 31일까지 모두 21편의 시즌2가 방영된 <한뼌 드라마>는 ‘작가 프로듀서의 대명사’¹⁹⁾인 황인뢰 감독의 파격적인 실험의 결과물로 기존 텔레비전드라마의 틀로는 설명하기 어려운 새로운 양식의 작품이다. 1회 당 5분 내외의 4회 차로 구성된 한 편을 매주 월요일부터 목요일까지 밤 12시 30분을 전후한 시간에 4차례로 나눠 방송하는 등, 양식과 편성의 측면에서 화제가 되기도 했다. 방영 당시 “누구나 겪을 수 있는 일상을 군더더기 없는 전개와 아름다운 영상언어로 그린다. 또 시청자들에게 잔잔한 감동을 주는 동시에 현 사회상을 반영하고 삶에 대한 진지한 통찰까지도 이끌어낸다. 제작 목적이 이렇다 보니 형식과 내용에서 많은 파격을 이뤄 왔고 크고 작은 화제를 낳았다. ‘시즌1’에서는 뱀파이어, 동성에 등 특이한 소재들이 등장했고 ‘어어부 프로젝트’의 리더 백현진, 영화감독 장진, 가수 한대수, 전인권, 윤도현 밴드 등 드라마에서 보기 힘든 인물들도 출연료에 구애 없이 기꺼이 얼굴을 내비쳤다.”²⁰⁾라는 평가를 받은 것이 대표적이다.

그러나 웹드라마에 대한 학술적·산업적 관심과 달리, <한뼌 드라마>는 아직까지 학술적으로 주목을 받지 못하고 있다. ‘텔레비전과 웹’의 경계만큼 ‘드라마’를 공통분모로 하는 텔레비전드라마와 웹드라마의 연관성을 미처 인지하지 못했기 때문이 아닐까 싶다. 이에 따라 본고에서는 웹을 기반으로 하는 플랫폼 환경이 조성되기 전에 텔레비전드라마의 모돌화를 시도한 <한뼌 드라마>의 내용과 형식적 특징을 분석하고자 한다. 이를

18) ‘레거시 콘텐츠’는 “대를 이어 계승되고 지속되는 과거로부터의 유산과 전통”(이재승, 「레거시의 힘」, 『한국일보』, 2018.8.29.)을 뜻하는 ‘레거시(legacy)’의 개념을 차용하여 만든 용어이다.

19) 신기주, 「황인뢰와 <한뼌 드라마>」, 『필름2.0』, 2004.1.29.

20) 남궁성우, 「절제된 대사 신선한 소재로 마니아 열광」, 『일간스포츠』, 2004.11.4.

통해 웹드라마에 대한 선행 연구에서 도출된 형식적 특징의 상당 부분이 이미 〈한뼌 드라마〉에서 성취되었음을 밝히고자 한다. 이러한 분석은 웹드라마의 ‘레거시 콘텐츠’로서 〈한뼌 드라마〉의 드라마사적인 가치를 구명하는 시발점이 될 것으로 기대된다.

2. 예술적 재순환의 양상과 서사 구성

황인뢰 감독은 『필름2.0』과의 인터뷰에서 〈한뼌 드라마〉에 대해 “휴머니즘을 강조한 따뜻한 이야기를 하고 싶었죠. 무슨 이야기를 할지는 나로서는 중요한 게 아니었어요. 느낌이 중요했죠. 내가 만드는 그림이 전해줄 수 있는 느낌이 온전해야만 했으니까요. 하지만 그러자면 길이가 문제였는데, 자정 무렵의 심야 시간대에 토막 이야기를 부담 없이 보여주자면 한 뼌의 형식이 필요했던 거죠.”²¹⁾라면서 ‘한 뼌’의 의미를 설명한 바 있다. 5분 내외의 1회분 4개를 묶어 하나의 서사를 완결하는 구성은 웹드라마의 일반적인 모듈화 방식과 다르지 않다. 그런데 〈한뼌 드라마〉는 물리적 분량이 전체 20분 내외에 불과하여 일반적인 웹드라마처럼 에피소드를 풍성하게 다루지 않는다. 따라서 단막드라마나 한 회가 1시간 내외의 길이로 연속 구성되는 일반적인 미니시리즈와 다르면서 웹드라마와도 유사하지 않은 〈한뼌 드라마〉의 관건은 20분 내외의 물리적 시간에 적합한 이야기를 어떻게 구성하느냐이다.

“그리스 희곡과 무대 사정의 연관성 때문에 3일치 법칙이 생겨난 것처럼 한뼌 드라마도 제작비와 4회로 짧게 분절되어 방송되는 형식 같은 제작상의 제한 때문에 몇 가지 원칙을 고수하고 있다. 한 주 4회분 1일 이내

21) 신기주, 앞의 글.

촬영, 장소 이동 없이 한 장소에서 촬영, 출연자는 3명 이내이고 엑스트라 연기자 없음. 자연히 다루어지는 이야기는 이런 조건들을 맞춰야 하기 때문에 원고 작업에서 작가들이 애를 먹었고, 제작에 참여하는 스태프의 고군분투가 있었다.”²²⁾

<한뼘 드라마>의 기획과 제작은 물론 연출을 일선에서 지휘했던 황인뢰 감독은 물리적 시간의 문제를 해결하기 위해 서양 르네상스 시대 연극의 3일치 법칙을 준용하였다고 밝힌 바 있다. 이처럼 <한뼘 드라마>는 시간과 장소 그리고 사건의 일치를 통해 물리적 시간과 공간의 제약을 해결함과 동시에 기존 드라마에서 느낄 수 없는 색다른 감각을 선보일 수 있었다. 하지만 연극의 3일치 법칙을 준용하더라도 20분 내외의 물리적 시간에 하고 싶은 이야기를 충분히 풀어내기에는 어느 정도 한계가 있을 수밖에 없다. <한뼘 드라마>는 이러한 문제를 해결하기 위해 대중적으로 잘 알려지거나 서사의 기본 골격이 갖춰진 다양한 분야의 텍스트를 전유하여 예술적으로 재순환하는 방식으로 서사를 구성하였다.

예술적 재순환은 기존의 예술 작품을 대중적 인지도와 상관없이 다시 편집하거나 새롭게 구성하는 방식으로 전도시킴으로써 ‘초맥락화(trans-contextualizing)’하는, 통합된 구조적 모방으로서의 패러디를 뜻한다.²³⁾ 예술적 재순환은 특정 예술작품을 전유(appropriation)²⁴⁾함으로써 “독자가 독서 시에 합법적으로 자신이 읽고 있는 텍스트와 연결시키는 텍스트들의

22) 황인뢰, 「연출의 변」 (<http://www.imbc.com/broad/tv/drama/nurserystory/staff/index.html>, 2018.10.17. 검색.)

23) 린다 허친, 김상구·윤여복 옮김, 『패로디 이론』, 문예출판사, 1992, 23면.

24) 본고에서는 ‘패러디’를 조롱조의 모방이라는 사전적 정의가 아니라, 텍스트의 모방(imitation)과 전유(appropriation)의 틀을 취하는 ‘예술적 재순환’(린다 허친, 위의 책, 31면; 같은 책, 64면 참조)의 형식으로 한정하여 사용한다. 또한 ‘전유’는 본래의 의미나 맥락과는 상관없이 텔레비전드라마 안에서 현재적 요구에 따라 허구 혹은 상상의 내용으로 원전 텍스트를 활용하는 방식을 압축적으로 표현한 것(김강원, 「TV 역사드라마의 장르 전유 방식 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, 2014, 31-34면 참조).

총체로서, 다시 말하면 자신이 읽고 있는 텍스트에 의해 연상되는 텍스트들²⁵⁾로 상호텍스트성을 담보한다. “시, 희곡, 노래, 영화, 연극, 뮤지컬, 동화, 미술, 사진” 등의 예술 텍스트들을 전유하여 시청자의 상상력을 자극하는 경우가 예술적 재순환에 해당한다. 〈한뼌 드라마〉는 기존의 텔레비전드라마와 달리 예술적 재순환의 방식으로 서사를 구성함으로써 물리적 시간의 한계를 해결하는 것은 물론 삶에 대한 성찰의 수단으로서 드라마²⁶⁾의 특징을 강화하였다.

〈한뼌 드라마〉는 여러 분야의 예술 작품을 다양한 방식으로 재순환하는데, 이를 분석하기 위해 전체 43편의 핵심 내용과 기본 정보를 시즌별로 정리하여 표로 제시하였다.²⁷⁾

<표 1> 시즌1의 예술적 재순환 양상

편	제목	전유 대상	문제 의식	장르	출연	비고
	내용					
1	그녀의 냉장고 안에 머물러 있는 것	시	존재	멜로	지진희·김혜나	기형도, 「빈집」
	실연과 실적을 동시에 겪은 뒤, 헤어진 여자의 빈 집에 남아 있는 냉장고를 정리하며 감정을 추스르는 남자					

25) 린다 허천, 앞의 책, 142면.

26) 드라마는 삶을 수동적으로 소비하는 것이 아니라 삶에 대한 사고의 수단이며, 삶을 조직하고 범주화하는 방식이다. 드라마는 진지하긴 관습적이긴 그것의 미디어가 무엇이건(무대, 영화 텔레비전 등) 사건·등장인물·상황·주제라는 원형적 범주들을 만들고, 실생활을 이해하고 다루기 위해 이들을 실생활에 적용한다(리처드 혼비, 노승희·백현미 공역, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 전남대학교출판부, 2012, 35-36면).

27) 시즌1과 시즌2의 극본은 황경신의 글(『나는 하나의 레몬에서 시작되었다』, 『초콜릿 우체국』, 『슬프지만 안녕』)을 원작으로 스토리벤드가 맡았고, 연출은 시즌2의 일부(5개 작품)를 제외하고는 모두 황인회 감독이 맡았다. 따라서 도표에서는 원작과 극본 그리고 연출은 특별히 명기하지 않았다. 다만, 안지용 감독이 연출한 4개 작품과 김수영 감독이 연출한 1개 작품은 비교란에 별도로 표시하였다. 그리고 〈한뼌 드라마〉의 내러티브 구성에서 전유한 대상으로서의 예술이 무엇인지 한 눈에 알아볼 수 있도록 장르만 표기하고, 작품 제목은 비교란에 적었다. 극본이나 연출과 달리 ‘출연’ 항목을 정리한 것은 연기자들의 실명이 배역 이름으로 사용되면서 극적 상황과 실제 현실의 길항이 발생하고, 그 결과 극적 상황에 대한 객관적 거리를 확보하는 효과를 유발하고 있기 때문이다.

2	택시드라이버	희곡	인연	멜로	장진 ·김혜나	장진, <택시드라이버>
	매일 같은 시간에 택시를 타는 여자 승객과 운전기사의 어긋난 시선과 감정					
3	나는 뱀파이어다	영화 / 가요	존재	판타지	홍은철 ·한대수 ·김원	<뱀파이어와의 인터뷰> / 한대수, 「하루아침」
	700년의 세월 동안 인간에게 자신의 존재를 인정받지 못해 외롭게 살다가 세상을 떠난 뱀파이어					
4	런치박스세트	영화	인연	로맨스	용이 ·빈	<봄날의 꿈을 좋아하세요?>
	신제품 도시락 시식 아르바이트를 하는 줄도 모르고 자신에게 일주일에 두 번 도시락을 가져다주는 여자에 대한 남자의 감정					
5	나에게 남겨진 마지막 동전 하나	없음	운명	판타지	강혜정· 이규화	-
	불행과 행운의 동전을 주운 여자가 겪는 불행과 행운, 그리고 선택					
6	고도를 기다리며	희곡	허무	부조리	김창완· 이석호· 이종혁	사무엘 베케트, <고도를 기다리며>
	고즈넉한 와인 바에서 소믈리에가 권하는 와인을 마시는 한 남자와 신문을 읽는 또 다른 남자의 부조리한 일상					
7	물품회수공단	사진	인연	멜로	박지아· 양정현	특정 작품 없음
	헤어진 애인과의 기억을 지우기 위해 물품회수공단을 찾은 여자가 자신과의 기억을 간직하기 위해 그곳을 찾았던 남자의 청구 내역을 알면서 느끼는 감정					
8	크리스마스의 연인	동화	희망	로맨스	류승범· 윤진서	존 버닝햄, 「크리스마스 선물」
	재개발 때문에 철거 직전의 상태로 비어 있는 아파트에서 초라하지만 따뜻한 한 크리스마스이브 파티를 벌이는 가난한 연인					
9	꽃을 잡고	가요	시간	판타지	이재은· 김인권	한영애, 「꽃을 잡고」
	조선 선조 때부터 대물림되어온 기생의 마지막 접대를 받은 젊은 남자의 꿈 같은 하룻밤					
10	마지막 춤을 나와 함께	팝송	인연	로맨스	여현수· 한지민	앤 브린, 「Save The Last Dance For Me」
	어린 시절 서로의 관심 대상이었던 남녀가 매일 밤 12시 마지막 손님에게 블루스 타임을 선사하는 카페에서 우연히 만나 확인하는 사랑					

11	내 생애 마지막 날	희곡	인생	판타지	장영남 ·김원준 ·백현진	괴테, <파우스트>
	생애 마지막 날에 찾아온 악마와 천사를 만나 미처 시작하지 않은 사랑과 아직 이루지 못한 꿈을 깨닫는 여자					
12	담배 가게 아가씨	가요	관계	코미디	윤도현 ·김진원	송창식, 「담배 가게 아가씨」
	담배 가게 아가씨를 짝사랑하는 동네 청년들의 구애와 일상					
13	자동응답기-자매편	없음	고독	멜로	윤복인 ·전혜진	-
	헤어진 여자에게 남기는 메시지를 다른 사람의 자동응답기에 잘못 남긴 남자에 대한 자매의 심리					
14	자동응답기-추억	없음	고독	멜로	김선경 ·김진근	-
	모르는 남자의 메시지가 자동응답기에 남겨진 것이 안쓰러워 자기는 그 사람이 아니라고 자동응답기에 녹음하는 여자의 심리					
15	초콜릿 우체국	없음	흔적	판타지	윤지혜 ·이두일	-
	자정이 넘은 시간 불이 켜진 초콜릿 가게에서 과거의 연인이었던 남자에게 초콜릿을 보내는 여자					
16	바다에 갈 생각은 아니었다	팝송	성장	멜로	강두 ·김수호	Flipper의 기타
	공항에서부터 자기를 따라온 소년과 동행하는 과정에서 헤어진 연인과의 추억을 떠올리고, 비행기를 타 본 적이 없는 아이와 함께 바다에 가서 목마를 태워주는 청년					
17	눈의 여왕	동화	성장	판타지	김성령 ·이완	안데르센, 「눈의 여왕」
	연락도 없이 나타나지 않는 연인 때문에 짜증이 난 남자에게 '눈의 여왕'의 저주로 꿈몽 얼어버린 세상 이야기를 들려주는 카페 주인					
18	나의 작고 푸른 요정	동화	성장	판타지	홍경인 ·김지선	특정 작품 없음
	자신이 요정이라고 주장하는 소녀를 만나 어린 시절 품었던 소원을 떠올리면서 새로운 시작을 다짐하는 샐러리맨					
19	십 년 후	가요	관계	멜로	엄태웅 ·채민서	나미, 「슬픈 연인」
	대학 신입생 시절 많은 것을 함께 했던 남녀가 10년 후 다시 만나 서로의 사랑을 확인하지 못하고 헤어짐					

20	한 순간	미술 팝송	관계	로맨스	이애정 ·서윤아	몽크, 「이별」, 「질투」, 「입맞춤」 / Suede, 「The Next Life」
	우정과 사랑의 경계선을 넘나드는 여고생들의 미묘한 감정					
21	러브레터	영화	운명	멜로	소유진 ·김중기	<러브레터>
	영국에서 유학하다 시한부 선고를 받고 죽은 여자가 유품으로나마 여고 시절 짝사랑했던 선생님에게 기억되고 싶은 애절함					
22	어느 새의 초상화를 그리려면	시	인생	부조리	박혜일· 전인권	자크 프레베르, 「어느 새의 초상화를 그리려면」
	공원 벤치에 앉아 상념에 잠겨 있던 젊은 남자가 스케치북을 든 채 콜라면을 사달라는 중년 남자를 통해 깨닫는 인생의 진리					

<표 1>에서 확인할 수 있듯이, <한뼌 드라마> 시즌1은 전체 22개 작품 가운데, 5편 <나에게 남겨진 마지막 동전 하나>, 13편 <자동응답기-자매편>, 14편 <자동응답기-추억>, 15편 <초콜릿 우체국> 등의 4개 작품을 제외한 나머지 18개 작품은 모두 다양한 분야의 예술 작품을 전유하여 서사를 구성하였다. 존재와 인연, 고독과 성장, 운명과 인생 등의 문제의식을 시와 희곡, 노래와 영화, 동화와 미술 등의 예술 작품들을 전유하여 다양한 장르로 형상화한 것이다. 이처럼 <한뼌 드라마>가 물리적 시간의 한계를 뛰어넘어 관념적이고 추상적인 문제의식을 시청자에게 전달할 수 있었던 것은 작품마다 각기 다른 전유 대상을 초맥락화하여 통합적으로 비평²⁸⁾하는 방식의 예술적 재순환에 성공했기 때문이다.

그러나 시즌1의 예술적 재순환은 시즌2에서 눈에 두드러질 정도로 현저하게 약화된다. 시즌2의 21개 작품의 핵심 내용과 기본 정보는 다음과 같다.

www.kci.go.kr

28) 린다 허친, 앞의 책, 85-86면 참조.

<표 2> 시즌2의 예술적 재순환 양상

편	제목	전유 대상	문제 의식	장르	출연	비고
	내용					
1	교토에서 사라지다	없음	관계	멜로	유민 ·박현준	-
	실연의 고통을 이기지 못한 채 스스로 목숨을 끊은 여자와 그것을 알지 못하는 남자의 비극적 사랑					
2	이주 특별한 맛의 레모네이드	없음	감각	판타지	김정화 ·하리수 ·강인형	-
	넓고 전망 좋은 카페에서 책을 읽으며 레모네이드를 마시던 여자가 깨닫는 특별한 감각					
3	한 잔의 추억	가요	추억	판타지	전유성 ·장남경 ·정준	이장희, 「한 잔의 추억」
	손님이 아무도 없는 술집에서 술을 마시는 남자의 대학시절 추억					
4	애인	없음	운명	멜로	이종수 ·박준석 ·이수경	-
	죽은 동생의 여자를 사랑한 남자와 교통사고로 생사의 기로에 놓인 여자의 비극적 사랑					
5	기쁜 우리 젊은 날	영화	관계	로맨스	김현성 ·김보경	<기쁜 우리 젊은 날>, <화양연화>
	낭만적인 프리포즈를 어색해하는 남자와 그에게 프리포즈 방법을 알려주던 여자의 사랑					
6	사랑의 기쁨	상송	관계	멜로	문정희 ·고호경	나나무스쿠리, 「사랑의 기쁨」 / 안지용 연출
	사랑에 대한 확신이 없어 머뭇거리다 남자와 헤어진 여자가 생각하는 사랑의 본질					
7	노란 잠수함	없음	순수	판타지	박은빈 ·이혜련 ·이동호	안지용 연출
	양조장 저장고 앞에서 만난 사내아이와 여자아이들의 동심					
8	모두에게 크리스마스	없음	관계	성장	강산에 ·허영란	-
	소매치기하는 것을 목격하고도 오히려 다친 상처를 걱정하고 감싸주는 남자의 진심 때문에 자신의 잘못을 뉘우치는 여자					

9	세계의 끝과 마지막 킬러	미술	문명 비판	판타지	박상욱 ·김형태	윌리엄 터너의 그림
	인간의 감정을 죽이는 일을 대행하는 킬러가 종말이 얼마 남지 않은 세계의 끝에서 느끼는 회한					
10	누군가 날 사랑해	없음	관계	로맨스	홍은희 ·이혜미	안지용 연출
	사랑하는 남자의 미온적인 태도 때문에 갈등하다가 진심을 깨닫는 여자					
11	상상프로젝트	없음	문명 비판	판타지	정찬 ·마야	안지용 연출
	꽃들이 부르는 노래를 듣고 찾아온 카페에서 자신의 상상력을 되찾는 여자					
12	바람은 그대 쪽으로	시	문명 비판	판타지	권해효 ·율라	기형도, 「바람은 그대 쪽으로」
	수백 년 후의 미래 세계에서 일곱 번째 행성으로 떠나기 전에 여섯 번째 행성의 마지막 꽃나뭇을 보기 위해 길을 나서는 남자과 여자					
13	장밋빛 인생	상승	문명 비판	판타지	지진희 ·김효주	에디트 피아프, 「장밋빛 인생」
	인간에게 버림받은 인형이 있는 작은 카페 주인의 시선에 포착된 인간세계의 비정함					
14	리허설	없음	관계	멜로	신성우 ·이세은	-
	연극 공연을 준비하면서 불륜에 빠진 책임을 서로에게 떠넘기며 책망하는 여자 배우와 남자 연출가의 갈등					
15	한밤의 티파티	없음	관계	로맨스	명세빈 ·김정훈	-
	홍차를 사러온 남자의 사무실 테라스에 자신의 흔적을 남기는 방식으로 사랑을 고백하는 여자					
16	옛사랑	없음	인연	멜로	이준 ·주지훈	안지용 연출
	헤어진 여자가 자주 가던 실내 야구장에서 우연히 그 여자의 첫사랑 남자를 만나는 남자					
17	꿈을 꾸 후에	가요	관계	판타지	변재원 ·정하나	여진, 「꿈을 꾸 후에」
	사람이 살지 않는 시골의 주막에서 30년 전에 떠난 남자를 기다리는 여자에게 그 사람이 죽었음을 알려주는 젊은 남자					

18	노래하는 남자와 시를 쓰는 여자	없음	관계	멜로	우희진 ·서우영	-
	헤어진 여자가 처음으로 선물한 기타로 노래하는 남자와 헤어진 남자가 마지막으로 선물한 타자기로 시를 쓰는 여자의 만남과 이별					
29	나의 사랑 클레멘타인	미국 민요	존재	가족	양정현 ·최정원 ·임정은	「나의 사랑 클레멘타인」 / 김수영 연출
	아무도 찾지 않는 곳의 갤러리 대신 매일 아침 전철을 타고 나가 마음 내키는 곳에 내린 곳에 그림을 전시하면서 오지 않는 딸을 기다리는 아버지					
20	꽃 피우는 아이	가요	존재	성장	이정우 ·김석 ·이옥정	김민기, 「봉우리」
	어린 나이에 고아가 되어 삼촌과 살면서 스스로 세상에서 가장 불행하다고 생각하는 소년이 태어나기도 전에 돌아가신 아버지의 꽃이 바로 자기였음을 깨달음					
21	Curtain Call	뮤지컬	존재	성장	주원성 ·전수경	<오즈의 마법사>
	시력을 잃어가는 것 때문에 무대를 떠난 것도 모르고 찾아온 작곡가를 만나 내면에 잠재되어 있던 무대에 대한 그리움을 노래로 표현하는 여배우					

<표 2>에서 확인할 수 있듯이, 시즌2의 전체 21개 작품 가운데 전유 대상을 취하고 있는 것은 10개이다. 10개 작품에서 전유한 예술 작품을 세분하면, 영화와 미술 그리고 시가 각 1개씩이고, 나머지 7개는 모두 다양한 장르의 음악(노래)이지만, 10개 작품 모두 ‘전유(appropriation)’보다 ‘모방(imitation)’이라 해도 무방할 정도로 원전 서사에 충실한 경향을 보여준다. 그리고 전유 대상이 없는 11개 작품 가운데 5개²⁹⁾가 일반적 의미의 예술에 대한 정서에 의지하는 방식으로 서사가 구성되었는데, 이는 곧 예술적 재순환의 경향이 약화되고 있음에도 불구하고 <한뼌 드라마>가 텔레비전드라마의 예술성에 대한 탐구를 지속하였음을 의미하는 것으로 해석할

29) 5개 작품에서 의지한 예술은 1편 <교토에서 사라지다>의 음악, 2편 <아주 특별한 맛의 레코네이드>의 동화, 11편 <상상프로젝트>의 예술 일반, 14편 <리허설>의 연극, 18편의 노래하는 남자와 시를 쓰는 여자)의 문학과 음악 등이다.

수 있다. 또한 시즌2가 시즌1에 비해 전유 대상을 취한 작품 수가 줄어든 것은 <한뼘 드라마>의 새로운 양식 실험이 안정 단계에 접어든 것으로 평가할 수 있는데, 이러한 서사 구성 방식의 변화에 신인 감독들이 참여하고 있다는 점을 주목할 필요가 있다. <한뼘 드라마>가 신인 감독과 작가 그리고 배우들의 등용문 역할을 하면서 새로운 형식 실험의 장으로 기능하고 있음에도 불구하고 시청률 문제 때문에 퇴출되고 있는 단막드라마를 대체한 것으로 평가할 수 있기 때문이다.³⁰⁾

이상에서 살펴본 바와 같이, 시즌1에 비해 상대적으로 약화된 것지만, 시즌2에서도 예술적 재순환은 <한뼘 드라마>에서 서사를 구성하는 중요한 방식으로 기능한다. 하지만 각 작품마다 예술 작품을 재순환하는 방식은 동일하지 않다. 전유 대상을 단순 차용한 경우에서부터 극본 집필이나 영상화 과정에서의 해석을 거쳐 새로운 서사로 창작되는 경우까지 예술 작품의 재순환 방식이 다양하게 나타나고 있기 때문이다. <한뼘 드라마>의 예술적 재순환 양상은 첫째, 예술 작품의 제목이나 주제를 서사의 모티프로 단순 차용하는 유형, 둘째, 전유 대상의 원전 서사를 비교적 충실하게 재현하는 유형, 셋째, 전유 대상의 핵심 내용을 해석하여 새롭게 창작하는 유형 등의 세 가지로 분류할 수 있다.

첫 번째 유형에 해당하는 작품은 시즌1의 11편 <내 생애 마지막 날>, 18편 <나의 작고 푸른 요정>, 21편 <러브레터>, 시즌2의 5편 <기쁜 우리 젊은 날>, 20편 <꽃 피우는 아이> 등이다. <내 생애 마지막 날>은 '하얀 옷을 입은 악마와 '검은 옷을 입은 천사를 만난 여자가 '과거를 위한 건배와 함께 생애 마지막 날에 가장 행복했던 순간을 회상하다가 아직 미처 하지 못한 것을 위해 '미래를 위한 건배'를 하면서 삶의 의지를 다진다

30) <한뼘 드라마>가 시즌2로 종영되어 단막드라마의 대체 가능성도 한계를 드러낸 것은 분명하다. 하지만 2013년 이후 활발하게 제작되고 있는 웹드라마와 <한뼘 드라마>에서 시도한 형식적 특징이 다르지 않다는 점에서 <한뼘 드라마>의 양식 실험을 주목할 필요가 있다.

는 이야기이다. 악마와 천사 사이에서 갈등하는 여자의 모습이 괴테의 희곡 <파우스트>를 환기시킨다. <나의 작고 푸른 요정>은 세상사에 지친 젊은 남성이 자신의 미련이기도 하고 후회이기도 한 ‘요정’을 만나 잊고 있던 내일을 기약하는 이야기로 한 편의 동화를 연상시킨다. <러브레터>는 여고를 졸업하고 영국으로 유학을 떠났다가 죽은 여자의 영혼이 짝사랑했던 선생님을 찾아와 마지막 인사를 나누는 내용으로, 일본 영화 <러브레터>의 제목을 그대로 차용하였다. 동명의 한국 영화 제목에 홍콩 영화 <화양연화> 모티프를 결합시킨 <기쁜 우리 젊은 날>은 사랑하는 남녀 사이의 프러포즈에 대한 내용이다. 어린 나이에 고아가 된 소년이 삼촌과 함께 살면서 자신이 돌아가신 아버지의 꽃이라는 것을 깨닫는 내용의 <꽃 피우는 아이>는 김민기의 노래 「봉우리」가 모티프이다. 첫 번째 유형의 5개 작품은 예술 작품을 환기시키는 정도의 일차원적인 재순환에 그치고 있어 전유 대상과의 관계가 느슨한 편이다.

두 번째 유형에 해당하는 작품은 시즌1의 6편 <고도를 기다리며>, 12편 <담배 가게 아가씨>, 17편 <눈의 여왕>, 19편 <십 년 후>, 시즌2의 3편 <한 잔의 추억>, 6편 <사랑의 기쁨>, 17편 <꿈을 꾸 후에>, 19편 <나의 사랑 클레멘타인> 등이다. <고도를 기다리며>는 사무엘 베케트의 희곡 <고도를 기다리며>의 배경을 ‘까브’라는 와인 바로 옮겨 현대인의 부조리한 일상을 재현한 작품이다. <담배 가게 아가씨>는 뮤직비디오를 연상시킬 정도로 송창식의 노래를 드라마로 구성하여 담배 가게 아가씨를 흠모하는 동네 청년들의 이야기를 경쾌하게 형상화하였다. <눈의 여왕>은 “1회 여왕의 성은 눈으로 되어 있었다 / 2회 눈의 여왕은 카이의 이마에 입을 맞추었다 / 3회 카이는 모든 것을 잊어버리고 말았다 / 4회 카이는 꿈에서 깨어난 듯 게르다를 바라보았다”라는 소재목³¹⁾에서 알 수 있듯

31) 〈한뼌 드라마〉의 소재목은 전체 내러티브와 작품의 정서를 파악할 수 있게 해준다. 시즌1의 2편 〈택시 드라이버〉의 소재목은 “1회 만남, 11월 10일 / 2회 어긋남, 11월 11일 / 3회 고백, 11월 12일 / 4회 그리고 남은 이야기”로, 사건이 전개되는 시간의

이, 전유 대상인 안데르센의 동화를 드라마로 재구성한 작품이다. <십 년 후>는 대학 신입생 시절부터 많은 것을 함께 하면서도 사랑을 고백하지 못했던 남녀가 십 년 후에 다시 만나서도 자신의 감정을 감추다가 끝내 헤어지는 내용으로 나미의 노래 「슬픈 인연」을 드라마로 재연한 경우이다. <한 잔의 추억>은 “1회 늦은 밤 쓸쓸히 창가에 앉아 / 2회 그리운 그 얼굴을 술잔에 담네 / 3회 어디선가 날 부르는 소리가 들려 / 4회 한 잔의 추억”이라는 소재목에서 확인할 수 있듯이, 송창식의 노랫말을 바탕으로 선배에게 일자리를 부탁하고 귀가하는 길에 들린 술집에서 지나간 시절을 생각하는 청년의 사연을 형상화한 작품이다. <사랑의 기쁨>은 실연의 상처가 있는 여자가 동생과 함께 사랑의 영원성을 이야기하는 내용으로 동명의 나나 무스꾸리의 샹송이 원전이다. 가수 여진이 불러 유명해진 노래와 동명의 <꿈을 꾸 후에>는 30년 전에 떠나간 남자가 죽은 줄도 모르고 여전히 그 남자를 기다리던 여자의 안타까운 사랑 이야기이다. <나의 사랑 클레멘타인>은 “1회 넓고 넓은 바닷가에 오막살이 집 한 채 / 2회 고기 잡는 아버지와 철모르는 딸 있네 / 3회 내 사랑아 내 사랑아 나의 사랑 클레멘타인 / 4회 늙은 아버 홀로 두고 영영 어디 갔느냐”처럼 동명의 미국 민요 가사를 소재목으로 삼아 오지 않는 딸을 기다리는 아버지의 사

순서를 알려주는 소재목을 통해 전체 서사를 파악할 수 있다. 시즌1의 9편 <꽃을 잡고>는 “1회 못 잊을 지난 그 옛날 / 2회 잊을 길 없는 실은 이 내 마음 / 3회 꽃을 따서 놓던 것이 어제련만 / 4회 그 님은 가고 나만 외로이”처럼 노래 가사를 소재목으로 차용하여 시청자가 전체 서사와 작품의 정서를 파악할 수 있도록 구성되어 있다. 시즌2의 7편 <노란 잠수함>의 “1. 우연히 / 2. 분명히 / 3. 굉장히 / 4. 반드시”처럼 부사어로 소재목을 구성하여 리듬감을 만들어내는 동시에 내러티브에 대한 궁금증을 유발하는 방식도 있다. 리듬은 언어적인 현상에만 국한되지 않는다. 사계절의 순환이나 밤과 낮의 반복과 같은 자연의 리듬도 있고, 인간의 호흡과 맥박과 같은 삶의 리듬도 있다. 이러한 리듬에 맞춰서 일할 때, 노동의 리듬이 생기고, 규칙적인 호흡과 조화를 이루는 음악의 리듬도 만들어진다(권영민, 『문학의 이해』, 민음사, 2009, 72면 참조). 이런 맥락에서 <한뼘 드라마>의 소재목이 서사의 리듬을 만들어내는 연출 기법의 일종이라 해도 무방할 것이다. 또한 이러한 소재목이 웹드라마에서 이야기 전개의 연결고리 역할을 하는 부제(신상기, 앞의 논문, 10면 참조)와 다르지 않다는 점에서 ‘레저시 콘텐츠’로서 <한뼘 드라마>의 특징을 확인할 수 있다.

연을 형상화하였다. 두 번째 유형의 8개 작품은 전유 대상에 해당하는 희곡과 동화 그리고 노래의 원래 서사를 드라마로 재구성한 작품인데, 일반적인 의미의 ‘각색과 유사한 예술적 재순환의 양상을 보여준다.

세 번째 유형에 해당하는 작품은 시즌1의 1편 <그녀의 냉장고 안에 머물러 있는 것>, 3편 <나는 뱀파이어다>, 9편 <꽃을 잡고>, 10편 <마지막 춤을 나와 함께>, 20편 <한 순간>, 22편 <어느 새의 초상화를 그리려면>, 시즌2의 9편 <세계의 끝과 마지막 킬러>, 12편 <바람은 그대 쪽으로>, 13편 <장밋빛 인생>, 21편 <Curtain Call> 등이다. <그녀의 냉장고 안에 머물러 있는 것>은 기형도의 시 「빈 집」을 전유하여 실연과 실직을 동시에 겪은 남자의 심리를 묘사한 작품이다. 기형도의 시를 노래로 읊긴 백창우 작곡의 「빈 집」 악보가 시와 드라마의 매개 모티프로 활용된 점을 특기할만하다. 700년의 세월이 흐르는 동안 자신의 존재를 부정하는 인간들 때문에 외롭게 살다가 세상을 떠나는 내용의 <나는 뱀파이어다>는 영화 <뱀파이어와의 인터뷰>와 한대수의 노래 「하루아침」의 핵심 서사를 결합하여 창작한 작품이다. <꽃을 잡고>는 한영애가 리메이크하여 유명해진 동명의 노래를 예인으로서의 자존심을 잃지 않고 지켜온 기생의 이야기로 해석한 작품이다. 어린 시절 서로에게 관심을 갖고 있었으나 속마음을 고백하지 못했던 초등학교 동창이 우연히 다시 만나 사랑을 확인하는 내용의 <마지막 춤을 나와 함께>는 아일랜드 가수 앤 브린(Ann Breen)의 노래 「Save The Last Dance For Me」의 핵심 서사를 해석하여 창작한 작품이다. <한 순간>은 몽크의 회화 작품 「이별, 「질투, 「입맞춤」과 스웨이드(Suede) 밴드의 팝송 「The Next Life」를 여고생 두 명의 위태로운 동성애 심리로 해석하여 드라마로 창작한 작품이다. <어느 새의 초상화를 그리려면>은 동명의 자크 프레베르 시를 “간절히 원하는 것을 얻기 위해서는 기다림의 시간이 필요하다”는 관점으로 해석하여 청년에게 들려주는 중년의 인생 이야기로 형상화한 작품이다. <세계의 끝과 마지막 킬러>는 영국을 대표하는 화가 조셉 말로드 윌리엄 터너의 작품을 “세계가 끝날

즈음의 풍경과 인간의 감정”이라는 관점에서 해석한 뒤, 감정을 죽이는 일을 대행하는 킬러의 사연으로 형상화한 작품이다. “1회 나는 그대 창문으로 다가 간다 / 2회 외롭다. 그대, / 3회 가우똥 고개 젖는 그대 한숨 속으로 / 4회 바람이 짧은 휴식을 끝마칠 때까지”라는 소재목을 알 수 있듯이, <바람은 그대 쪽으로>는 동명의 기형도 시를 전유한 작품이다. 기형도의 시를 환경 파괴의 관점에서 해석하여 지구와 비슷한 환경의 행성을 찾아 떠도는 수백 년 후의 미래 세계를 비판적으로 형상화하였다. <장밋빛 인생>은 에디트 피아프가 부른 동명의 노래를 인간과 인형의 관계에서 새롭게 해석하여 인간성 상실의 문제를 비판한 작품이다. <Curtain Call>은 뮤지컬 <오즈의 마법사>를 시력을 잃어가는 증상 때문에 무대를 떠날 수밖에 없었던 여배우의 이야기로 재해석하여 뮤지컬 형식으로 창작한 작품이다. 세 번째 유형의 10개 작품은 문학과 영화 그리고 음악과 미술 분야의 특정 작품을 전유하되 적극적인 해석을 통해 새로운 서사로 재창작함으로써 예술적 재순환의 가장 이상적인 방식을 보여주었다.

3. 비유적 이미지의 강화와 영상 연출

<한뼘 드라마>는 일반적인 텔레비전드라마의 양식에서 탈피한 만큼 파격적이고 새로운 방식의 영상 연출을 시도하였는데, 이는 다음과 같이 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 등장인물 간의 대화 위주의 장면 연출에서 벗어나 시청각적 공감각의 비유적 이미지로 서사를 구축하였고, 그 결과 당시에는 활성화되지 않았던 판타지 장르를 개척하는 성과를 거두었다. 둘째, 물리적 시간의 제약이라는 문제를 해결하기 위해 내레이션과 같은 기존 영상 연출 기법을 적극적으로 활용하는가 하면, 예능 프로그램의 전유물처럼 여겨지던 자막을 텔레비전드라마의 표현 기법으로 차용하

기도 하였다. 셋째, 추상적이고 관념적인 인생 담론에 대한 시청자의 사유와 성찰을 견인하기 위해 가수나 아나운서처럼 전문 배우가 아닌 가수와 아나운서 등을 캐스팅하여 연기를 시키거나 전문 배우의 이름을 극중 이름으로 전유하는 방식으로 극적 상황과의 거리두기를 시도하였다. 이를 구체적으로 분석하면 다음과 같다.

첫째, 시청각적 공감각의 비유적 이미지의 강화는 대사 위주가 아니라 느린 호흡으로 공간의 여백을 강조하면서 비유적 이미지를 강조하는 방식의 장면 연출을 통해 구축한 황인뢰 감독의 영상 미학³²⁾과 관련되어 있다. 특히 탈서사화된 이미지가 어떤 의미로 채워질지는 전적으로 가변적이지만, 자연적 의식이 전제하는 상투적 도식이나 서사를 벗어나 무수한 잠재태를 가진 이미지로 계열화될 가능성이 높다는 점에서 〈한뼌 드라마〉가 이미지 자체의 패러다임을 근본적으로 변화시킬 수 있음³³⁾을 주목해야 한다. 시즌2의 1편 〈교토에서 사라지다〉를 비롯하여 대부분의 작품들에서 함축적인 시청각적 이미지로 내러티브의 완결성을 높이는 경향이 현저하게 강화되었기 때문이다.

〈한뼌 드라마〉에서의 비유적 이미지는 주로 환유와 은유적 기법을 통해 구현된다. 도상 기호로서 등장인물과 오브제의 기본적 기능은 환유라고 할 수 있다. 살아 있는 인간이 분한 등장인물과 역시 실제 물건을 사용할 수 있는 오브제는 원래 현실의 일부분이므로 지시대상과 환유의 관계가 있다.³⁴⁾ 환유는 인간 경험에 굳건히 뿌리를 박고 있다. 은유 또한 인간 경험에 뿌리를 두고 있는 것 마찬가지이다. 하지만 은유와 비교하여 환유에서는 경험적 토대가 훨씬 더 강하다. 환유는 물리적이고 인과적인 관계에 기초를 두고 있기 때문에 환유로 쓰이는 대상은 인간의 구체적인 경험

32) 매거진 편집부 편, 『드라마를 쓰다』, 씨네21주식회사, 2006, 51-52면 참조.

33) 박영욱, 『매체, 매체예술 그리고 철학』, 향연, 2008, 110-111면 참조.

34) 김도훈, 「연극에서의 은유와 환유」, 한국기호학회 엮음, 『은유와 환유』, 문학과지성사, 1999, 64-65면.

과 아주 깊이 연관되어 있기 때문이다. 그만큼 환유는 일상 경험과 떼려야 뗄 수 없을 만큼 깊은 관계를 맺고 있다. 추상적 느낌이 드는 은유와 달리 환유가 훨씬 더 구체적이고 감각적인 것도 그래서이다.³⁵⁾ <한뼘 드라마>는 원전 텍스트의 전유를 통해 구축한 내러티브를 시청각적 공감각의 영상 이미지로 연출하기 위해 은유와 환유의 비유적 기법을 활용한다.



<장면 1>



<장면 2>

<장면 1>은 시준의 1편 <그녀의 냉장고 안에 머물러 있는 것>(4화)의 한 장면으로 전유 대상인 기형도의 시 <빈집>에 곡을 붙여 만든 노래 악보이다. 노래는 들리지 않지만 악보에 그려진 곡은 충분히 읽을 수 있기에 시청각적 공감각의 이미지를 연상시킨다. 여기에 '빈집'이라는 제목 위에 자리한 붉은 색깔의 입술 모형은 실연의 내러티브를 함축하면서 시청자의 상상력을 유도한다. <장면 2>는 실연과 실직의 허허로움을 정리한 남자가 날마다 장미 한 송이를 들고 빈 집에 찾아와 냉장고에 넣어둔 장면이다. 남자는 프러포즈를 할 때 장미 한 송이를 건네 기억을 지우지 못하고 있기 때문에 냉장고 안의 장미는 자신의 사랑이 시들지 않기를 바라는 남자의 내면에 대한 환유라 할 수 있다.

www.kci.go.kr

35) 김옥동, 『은유와 환유』, 민음사, 1999, 201면.



<장면 3>



<장면 4>

시즌1의 3편 <나는 뱀파이어다>의 <장면 3>과 <장면 4>는 700년의 세월 동안 존재를 인정받지 못해 외로운 뱀파이어가 공원 벤치에서 잠들었다가 아침이 되어 한 줌의 재로 사라진 상황을 환유의 방식으로 연출한 것이다. 한 줌의 재와 반지와 함께 흐르는 음악은 이제 세상에 존재하지 않는 뱀파이어를 대체하면서 그의 부재를 시청각적으로 형상화한다.

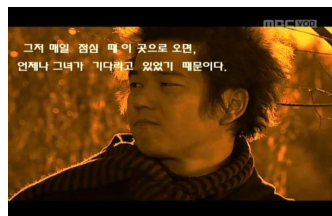
<한뼘 드라마>는 대사를 최소화하고 시청각적 공감각의 이미지 연출에 초점을 맞추므로써 일반적인 텔레비전 드라마와의 차별성을 확보한다. 시즌1의 4편 <런치박스세트>에서 <장면 5~7>에서처럼 빨강, 노랑, 파랑의 색의 3원색을 활용하여 등장인물의 내면 심리를 연출한 장면이 대표적이다.



<장면 5>



<장면 6>



<장면 7>



<장면 8>



<장면 9>



<장면 10>

시즌1의 6편 <고도를 기다리며>의 <장면 8>에는 초조하게 누군가를 기다리는 남자가 처한 파국의 상황이, 시즌2의 12편 <바람은 그대 쪽으로>의 <장면 9>에는 마지막 꽃나무만이 유일한 희망인 제 6행성의 암울한 상황이, 시즌2의 14편 <리허설>의 <장면 10>에는 연출가와 배우로 만나 불륜에 빠진 남자와 여자 사이의 좁혀지지 않는 심리적 거리와 갈등이 함축되어 있다. 이처럼 <한뼘 드라마>는 등장인물 간의 대화보다 함축적인 시청각적 이미지를 활용하여 등장인물의 심리를 묘사하는 방식으로 서사를 구축한다.

하나의 이미지는 물질적이든 비물질적이든, 시각적이든 아니든, 자연적이든 가공적이든 간에, 그것은 우선적으로 다른 어떤 것과 닮은 어떤 것이다. 이미지가 유사성을 지닌다는 것은, 이미지의 기능이 유사성의 과정을 통해서 그 자체가 아닌 다른 것을 환기하고 의미하기 때문이다. <장면 11~14>는 시즌2의 18편 <노래하는 남자와 시를 쓰는 여자>의 시청각적 공감각의 이미지들이다. 헤어진 연인이 마지막으로 선물한 타자기는 여자가 쓰고자 하는 ‘시’이면서 ‘헤어진 남자’인데, 기타를 치며 노래하는 남자에게는 ‘시를 쓰는 여자가 된다. 그리고 헤어진 연인이 처음으로 선물한 기타는 남자가 부르고자 하는 ‘노래’이면서 ‘헤어진 여자’인데, 타자기로 시를 쓰는 여자에게는 ‘노래하는 남자가 된다. 이처럼 이미지로 표상된 ‘타자기’와 ‘기타’는 상황에 따라 각기 다른 의미로 해석되면서 20분 내외의 내러티브를 강화하는 오브제로 기능한다.



<장면 11>



<장면 12>



<장면 13>



<장면 14>

시청각적 공감각의 비유적 이미지의 강화는 텔레비전드라마의 영상미학적 진화라는 차원뿐만 아니라, <한뼘 드라마>가 방영될 당시에는 비주류 장르로 분류되던 판타지의 등장을 견인했다는 점에서 의미가 있다. 신성하거나 악마적인 세계를 보여준 시즌1의 3편 <나는 뱀파이어다>와 11편 <내 생애 마지막 날>, 그리고 눈에 보이지 않지 동일한 시공간에서 우리 자신의 세계와 겹쳐 있는 세계를 보여준 18편 <나의 작고 푸른 요정>은 신화적 차원의 판타지³⁶⁾가 구현된 작품들이다. <한뼘 드라마> 시즌1에서 두드러진 판타지 경향은 시즌2에서도 마찬가지로 나타난다. 다만 시즌2의 경우, 디스토피아적 미래세계를 배경으로 인간성 상실과 환경 파괴를 비판하는 점이 특기할 만하다. 기형도의 시 <바람은 그대 쪽으로>

36) 캐스린 흙, 한창엽 옮김, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000, 151면 참조.

의 도저한 비극성과 지독한 상실감을 370년 뒤 인간이 살아갈 수 있는 행성을 찾아 떠도는 이야기로 전이시킨 12편 <바람은 그대 쪽으로>가 대표적이다. 디스토피아적 미래에 대한 비극적 전망은 인간의 퇴화된 감정과 상상력 문제에 초점을 맞춘 9편 <세계의 끝과 마지막 킬러>와 11편 <상상프로젝트> 그리고 13편 <장밋빛 인생>에서도 확인할 수 있다. 이처럼 2000년을 전후한 시기에 새로운 영상 기법 차원에서 간헐적으로 시도되던 판타지 양식이 2010년 <내 여자 친구는 구미호>와 <시크릿 가든> 방영 이후부터 본격적으로 하나의 장르를 형성하기 시작한 것을 감안하면, 시청각적 공감각의 비유적 이미지 강화와 맞물린 판타지 장르 개척은 <한뼘 드라마>의 중요한 성취 가운데 하나라 할 수 있다.

둘째, <한뼘 드라마>는 물리적 시간의 한계를 해결하기 위해 기존의 텔레비전드라마에서 자주 활용되던 내레이션을 적극적으로 활용한다. 내레이션은 짧은 시간에 많은 정보를 제공할 수 있는 연출 기법 가운데 하나이다. 시즌2의 9편 <세계의 끝과 마지막 킬러>의 1회는 장중한 분위기의 음악과 함께 전체 4분 4초 동안 내레이션으로만 연출된다.

“나는 킬러다. 15분 전에 협회로부터 정식 통보와 함께 킬러 라이선스를 발급받았다. 3년 전에 킬러가 되기로 결심을 하고, 2년 동안 준비를 했다. 그리고 지난 1년 동안 까다롭고 엄격한 시험을 통과하여 드디어 프로 페셔널 킬러가 된 것이다. 자축하는 의미에서 내가 가지고 있는 차 중에서 가장 좋은 차를 마시기로 했다. 내가 어릴 때 아버지는 내게 종종 이런 이야기를 하셨다. 애야, 세상에는 많은 일이 일어난단다. 내가 아무 것도 하지 않아도 말이야. 나는 너무 어려서 아버지에게 묻지 못했다. 그런 일들이 일어날 때 나는 어떻게 해야 하느냐고. 그리고 일주일 전, 세상에서 일어날 수 있는 모든 일들 중에서 가장 믿기 힘든 일이 일어났다. 앞으로 나흘, 그것이 우리 인류에게 주어진 시간이다. 나흘 후에 세계는 끝난다. 킬러들을 비롯한 모든 사람들이 이미 하던 일을 그만 두었다. 나는 운이

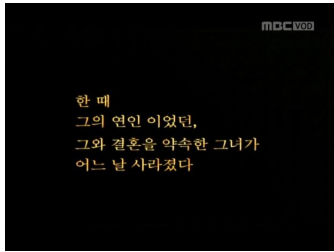
좋다. 이 세상에 마지막 킬러가 된 것이다. 이 그림을 그린 사람은 조셉 말로드 윌리엄 터너라는 영국 화가다. 나는 세계가 끝날 때의 풍경이란 이런 것이라고 즐곤 생각해왔다. 나는 운이 좋다. 직접 내 눈으로 확인할 수 있으니까 말이다. 의뢰인이 도착했다. 그는 나의 첫 번째이자 아마도 마지막 의뢰인이 될 것이다.”

남자의 내레이션에는 많은 정보가 들어 있다. 남자는 프로페셔널 킬러이고, 세상에는 자신의 의지와 상관없이 많은 일들이 일어나며, 나흘 후에 세계가 끝나는 믿기 힘든 일까지 벌어진 상황에서 첫 번째이자 마지막 의뢰인이 찾아왔다는 정보가 남자의 내레이션을 통해 전해진다. 이러한 정보를 통해 시청자는 까다롭고 엄격한 시험을 이제 막 통과한 프로페셔널 킬러가 첫 번째이자 마지막 의뢰인을 맞이하게 된 세계의 끝에 대한 해독과 사유의 시간을 갖는다. 비(非)등장인물이 아닌 등장인물의 내레이션을 통해 인물의 내면을 섬세하게 제시하여 극적 몰입과 공감을 강화하고, 다양한 사유를 발화케 하여 보는 존재와의 친밀감을 담보하는 것이다.³⁷⁾ 〈한뼌 드라마〉의 이러한 구성과 연출은 웹드라마에서 이야기를 진행시키는 중요한 역할을 담당하는 것으로 평가받는 내레이션 기법³⁸⁾과 다르지 않다.

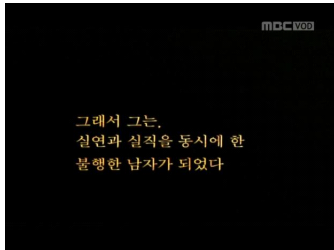
내레이션이 등장인물의 내면 심리를 전달할 수 있는 익숙한 기법이라면, 자막이나 애니메이션 기법은 텔레비전드라마 연출에서는 거의 사용되지 않았다. 하지만 〈한뼌 드라마〉에서는 물리적 시간의 제약을 해결하기 위해 예능 프로그램의 전유물처럼 인식되던 자막이나 애니메이션 기법을 적극적으로 활용하여 텔레비전드라마 연출 기법을 다양화시켰다.

37) 이다운, 「TV드라마와 내레이션」, 『한국극예술연구』 41집, 한국극예술학회, 2013, 324-326면 참조.

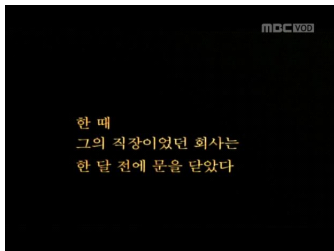
38) 정승은, 「스낵컬처 영상에 관한 연구 - 72초 대표 웹드라마를 중심으로」, 『씨네포럼』 24호, 동국대학교 영상미디어센터, 2016, 93면 참조.



<장면 15>



<장면 16>



<장면 17>

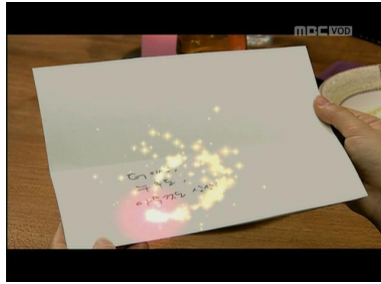
시즌1의 1편 <그녀의 냉장고 안에 머물러 있는 것>의 1회 '빈집은 "한 때 그의 연인이었던, 그와 결혼을 약속한 그녀가 어느 날 사라졌다."라는 자막의 <장면 15>로 시작한다. 그리고 "한 때 그의 직장이었던 회사는 한 달 전에 문을 닫았다."라는 자막의 <장면 16>과 "그래서 그는, 실연과 실직을 동시에 한 불행한 남자가 되었다."라는 자막의 <장면 17>로 연결된다. 3개의 쇼트로 나누어 제시된 자막은 남자의 처한 상황에 대한 정보가 담겨 있다. 이러한 자막 쇼트를 통해 시청자는 이후 전개될 남자의 행동은 물론, 작품 전체의 내용을 이해할 수 있게 된다. 이처럼 <한뼘 드라마>는 당시 역사드라마를 제외하고 일반적인 텔레비전드라마에서 좀처럼 접하기 어려웠던 자막을 적극 활용함으로써 물리적 시간 제약 문제를 해결하였다. 이러한 자막 연출은 2010년

이후 웹을 기반으로 하는 플랫폼을 통해 등장한 웹드라마에서 적극 차용하면서 일반적인 기법으로 자리 잡았다.³⁹⁾ 애니메이션도 <한뼘 드라마>에서 시도된 새로운 연출 기법이었다.

39) 이영수, 「VR활용 브랜드 콘텐츠의 스토리텔링 연출에 대한 연구」, 『인문콘텐츠』 47집, 인문콘텐츠학회, 2017, 148면 참조.



<장면 18>



<장면 19>

<장면 18>은 시즌2의 2편 <아주 특별한 맛의 레모네이드>에서 애니메이션 기법으로 연출한 쇼트이고, <장면 19>는 시즌2의 11편 <상상프로젝트>에서 컴퓨터그래픽으로 처리한 쇼트이다. 물리적으로 재연하기 어려운 상상의 세계를 디지털 기술을 통해 구현함으로써 현실과 가상의 구별을 모호하게 만든 것이다.⁴⁰⁾ 이처럼 <한뼘 드라마>에서 시도된 컴퓨터 그래픽을 이용한 애니메이션 기법은 2010년대 접어들어 웹드라마에서 상용되고 있다.⁴¹⁾

셋째, <한뼘 드라마>는 극적 상황에 대한 감정이입보다 객관적 거리 확보를 위한 낯설게 하기 기법을 원용한다. 실제 개인, 실제 대상들, 실제 사건들에 대한 암시를 포함하는 메타드라마⁴²⁾적인 기법이 연출되는 것이다. 그래서 <한뼘 드라마>에는 가수나 영화감독처럼 전유 대상으로 취한 예술과 관련된 사람들은 물론, 방송 아나운서와 같은 전문직 종사자들이 본인의 실명으로 등장한다. 영화감독 장진·용이, 가수 한대수·김원·김창완·김원준·백현진·윤도현·강두·전인권·박현준·하리수·강산에·마야·신성우·김정훈·최정원, 뮤지컬 배우 전수경, 아나운서 홍은철 등이 대표적이다. 그런가 하면, 전문 배우들을 캐스팅한 경우에는 극

40) 마르틴 졸리, 김동윤 옮김, 『영상 이미지 읽기』, 문예출판사, 1999, 33면.

41) 송치혁, 앞의 논문, 24면 참조.

42) 리차드 혼비, 앞의 책, 162~164면 참조.

중 이름을 따로 부여하지 않고, 배우의 이름을 사용하는 방식으로 극적 상황에 대한 객관적 거리를 확보한다. 대중적으로 인지도가 있는 연예인들이 자신의 이름으로 등장하는 극적 상황은 실제 현실과 허구 세계의 길항을 만들어냄으로써 <한뼘 드라마>가 제기하는 추상적이고 관념적인 인생 담론에 대한 시청자의 사유와 성찰을 견인한다.

4. 나가는 말

본 연구에서는 MBC <한뼘 드라마>의 서사 구성과 영상 연출의 특징을 분석하였다. <한뼘 드라마>는 텔레비전드라마 연출 분야에서 독보적인 영상미학을 구축한 것으로 평가받는 황인뢰 감독이 기획하고 제작하면서 대부분을 연출한 작품으로 웹드라마가 본격적으로 태동하기 이전에 분절과 결합의 모듈화를 시도한 드라마라 할 수 있다. 다양한 분야의 예술 작품을 전유하여 예술적 재순환을 시도한 것이나, 비유적 이미지가 돋보이는 영상 연출에서 <한뼘 드라마>의 양식적 실험성을 확인할 수 있었기 때문이다. 한 회 당 방영 시간이 5분 내외라는 실험적 양식, 판타지 처럼 비주류로 분류되던 장르 개발, 뱀파이어나 동성애 등 기존 텔레비전 드라마에서 터부시되던 소재의 과감한 발굴 등의 성과가 대표적이다. 또한 시각과 청각의 공감각적 이미지를 비유적으로 활용한 것은 물론, 내레이션과 자막 그리고 컴퓨터그래픽을 활용한 애니메이션 기법 등을 적극적으로 원용한 것에서도 <한뼘 드라마>의 실험성을 확인할 수 있다.

이처럼 본 연구를 통해 인터넷 기반의 웹 환경이 구축되면서 예고된 텔레비전드라마의 변화에 선제적으로 대응하기 위한 <한뼘 드라마>의 서사 구성이 분절과 결합의 모듈화를 기반으로 하는 웹드라마의 서사 구성과 다르지 않음을 확인하였다. 이는 곧 <한뼘 드라마>의 실험성이 웹

드라마의 토대가 되었다는 것을 의미한다. 따라서 “아주 짧은 드라마, 대사가 거의 없고 등장인물도 두어 명뿐인 드라마, 굳이 줄거리가 이어지지 않아도 섬세하고 시적인 영상만으로 긴 울림을 주는 드라마를 만들고 싶다.”⁴³⁾는 바람에도 불구하고 황인뢰 감독 스스로 “심야 시간대 중에서도 시청률의 사각 지대라는 12시 30분 무렵이고 설사 흥미진진한 이야기로 다음 회를 기다리게 만들 수 있다 하더라도 5분짜리 드라마를 찾아본다는 건 말이 안 돼요.”⁴⁴⁾라는 의구심으로 시작한 〈한뼌 드라마〉의 내용과 형식 실험은 2013년에 본격적으로 공유의 장이 형성⁴⁵⁾된 이후 붓물 터지듯 제작되고 있는 웹드라마의 토대가 되었다고 평가해도 지나치지 않다. 드라마 플랫폼 환경 변화와 함께 새롭게 등장한 웹드라마의 내용과 형식적 특징의 상당 부분이 〈한뼌 드라마〉에서 이미 시도되었기 때문이다.

이 지점에서 웹드라마의 레거시콘텐츠로서 〈한뼌 드라마〉의 드라마사적인 가치를 평가할 수 있다. 아울러 드라마 플랫폼의 다변화로 텔레비전드라마의 위상이 예전 같지 않은 상황에서 〈한뼌 드라마〉의 실험성이 시사하는 바가 적지 않다. 작품의 완성도에 힘을 기울이기보다 스타급 배우와 작가 그리고 연출 등의 작품 외적인 요인에 집중함으로써 소재의 진부함은 물론 작품의 완성도마저 신통치 않은 사례들이 속출하면서 지상파 방송 드라마의 위기를 타개할 해결책이 〈한뼌 드라마〉의 실험성에 담겨 있기 때문이다. 본 연구는 〈한뼌 드라마〉가 드라마사적인 차원에서 주목할 만한 작품임에도 불구하고 아직까지 제대로 연구되지 않아 전체적인 특성을 개괄적으로 살펴보느라 개별 작품들을 구체적으로 분석하지 못한 한계는 후속 연구를 통해 보완하고자 한다.

43) 김수혜, 「MBC, ‘한뼌 드라마’ 격식 허물기」, 『조선일보』, 2003.11.4.

44) 신기주, 앞의 글.

45) 이진, 앞의 논문, 243면 참조.

참고문헌

1. 기본자료

스토리밴드 극본, 황인뢰 연출, <한뼘 드라마> 시즌1, MBC, 2003.11.3.~2004.3.31.

스토리밴드 극본, 황인뢰 외 연출, <한뼘 드라마> 시즌2, MBC, 2004.11.1.~2005.3.31.

황경신, 『나는 하나의 레몬에서 시작되었다』, 소담출판사, 2002.

_____, 『초콜릿 우체국』, 북하우스, 2004.

_____, 『슬프지만 안녕』, 지식의 숲, 2006.

2. 단행본

권영민, 『문학의 이해』, 민음사, 2009.

김옥동, 『은유와 환유』, 민음사, 1999.

리차드 혼비, 노승희·백현미 공역, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 전남대학교출판부, 2012.

린다 허천, 김상구·윤여복 옮김, 『패로디 이론』, 문예출판사, 1992.

마르틴 줄리, 김동윤 옮김, 『영상 이미지 읽기』, 문예출판사, 1999.

매거진 편집부 편, 『드라마를 쓰다』, 씨네21주식회사, 2006.

박영욱, 『매체, 매체예술 그리고 철학』, 향연, 2008.

캐스린 흠, 한창엽 옮김, 『환상과 미메시스』, 푸른나무, 2000.

크리스 호록스, 강경이 옮김, 『텔레비전의 즐거움』, 루아크, 2018.

한국기호학회 엮음, 『은유와 환유』, 문학과지성사, 1999.

한국언론학회 엮음, 『한국 사회의 디지털 미디어와 문화』, 커뮤니케이션북스, 2011.

3. 논문 및 기타

김강원, 「TV 역사드라마의 장르 전유 방식 연구」, 중앙대학교 대학원 박사학위 논문, 2014.

김미라·장윤재, 「웹드라마 콘텐츠의 제작 및 서사 특성에 관한 탐색적 연구」, 『한국언론학보』 제59권 5호, 한국언론학회, 2015.

- 김수정, 「웹드라마 ‘간서치 열전’의 내러티브 및 캐릭터 특징 고찰」, 『Journal of Integrated Design Research』 제15권 1호, 인제대학교 디자인연구소, 2016.
- 김수혜, 「MBC, ‘한뽀 드라마’ 격식 허물기」, 『조선일보』, 2003.11.4.
- 김은영, 「현실과 환상을 가로지르는 콘텐츠의 재매개화」, 『한국언론학보』 제61권 1호, 한국언론학회, 2017.
- 남궁성우, 「절제된 대사 신선한 소재로 마니아 열광」, 『일간스포츠』, 2004.11.4.
- 송치혁, 「유동하는 웹, 확장하는 드라마」, 『대중서사연구』 제23권 1호, 대중서사학회, 2017.
- 신기주, 「황인뢰와 〈한뽀 드라마〉」, 『필름2.0』, 2004. 1. 29.
- 신상기, 「웹드라마 <72초>의 브랜드 전략」, 『영상문화콘텐츠연구』 제14집, 동국대학교 영상문화콘텐츠연구원, 2018.
- 윤석진, 「드라마 장르와 소재의 변화」, 『드라마 편성, 제작 그리고 내용 분석』, 한국콘텐츠진흥원, 2014.
- 이다운, 「TV드라마와 내레이션」, 『한국극예술연구』 제41집, 한국극예술학회, 2013.
- 이영수, 「VR활용 브랜드 콘텐츠의 스토리텔링 연출에 대한 연구」, 『인문콘텐츠』 47집, 인문콘텐츠학회, 2017.
- 이재승, 「레거시의 힘」, 『한국일보』, 2018.8.29.
- 이진, 「한국 웹드라마의 스토리텔링 양상」, 『인문콘텐츠』 38호, 인문콘텐츠학회, 2015.
- 장원호·송정은, 「글로벌 문화와 한국 디지털 문화콘텐츠 - 웹드라마를 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 제11권 6호, 한국엔터테인먼트산업학회, 2017.
- 정승은, 「스낵컬처 영상에 관한 연구 - 72초 대표 웹드라마를 중심으로」, 『씨네포럼』 24호, 동국대학교 영상미디어센터, 2016.
- 정원식, 「초압축형 웹드라마 <72초>의 스토리텔링 특성 연구」, 『멀티미디어학회논문지』 제20권 7호, 한국멀티미디어학회, 2017.
- 채희상, 「방송드라마 모듈화 사례 연구」, 『언론과학연구』 제17권 2호, 한국지역언론학회, 2017.

Abstract

Format Experiments in <Hanbbeom Drama>
and Changes in Drama Platform

Yun Sukjin

In this study, we analyzed the characteristics of the narrative composition and video production of MBC's <Hanbbeom Drama>. <Hanbbeom Drama> is a modularized drama designed and produced mostly by director Hwang In-roei, who is considered to have developed a unique visual art in the field of television drama production. The art recycling attempts by parodying the text of various fields of art can be seen as a formative experiment of the <Hanbbeom Drama> in a video production that highlights figurative images. In this study, I have confirmed that the composition of the lyrics of the <Hanbbeom Drama> is not different from that of a web drama based on modularization of divisions and combinations. It is not too much to say that <Hanbbeom Drama> is the foundation of a web drama that has been in full swing since its opening in 2013. At this point, I was able to evaluate the historical value of the drama as a legacy content of web dramas.

Key Words : Art Recycling, Drama Platform, <Hanbbeom Drama>, Hwang Inroei,
Legacy Content, Web Drama

접 수 일: 2018년 11월 15일

심사기간: 2018년 11월 18일 - 12월 2일

게재결정: 2018년 12월 21일