

텔레비전드라마 〈프로듀사〉의 극중극에 관한 연구*

박상완**

1. 들어가며
2. 세계의 인공성과 진실을 은닉하는 다큐
3. 이미지의 허위성과 욕망을 투사하는 예능
4. 극중극의 현실 재정립, 허구로 정의되는 세계
5. 나가며

국문요약

이 논문은 텔레비전드라마 〈프로듀사〉에 나타난 극중극의 양상과 의미에 대해 살펴본 글이다. 이 작품에는 KBS 자사의 다큐 프로그램 ‘다큐 3일’과 예능 프로그램 ‘1박 2일’이 내부극으로 존재한다. 이 내부극은 〈프로듀사〉로 하여금 자신이 만들어진 허구임을 의도적으로 드러내고, 이에 따라 시청자는 작품에 대해 보다 객관적이고 비판적인 태도를 취할 수 있게 된다. 동시에 내부극은 인물의 진실을 감추거나 시청자의 욕망을 투사하는 등의 전략을 통해 몰입을 유도하기도 한다. 허구와 현실의 관계를 반영하는 메타드라마적 의미는 이처럼 극중극을 통한 시청자의 거리 두기와 몰입이 반복되면서 만들어진다. 〈프로듀사〉가 극중극을 통해 보여주는 것은 내부극이 외부극을, 허구가 현실을 변화시킬 수 있

* 이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5B5A07063597).

** 충남대학교 국어국문학과 강사.

다는 가능성이다. 실재가 존재하기 때문에 허구가 만들어지지만, 만들어진 허구는 다시금 실재에 영향을 준다. 이러한 쌍방향적인 관계는 텔레비전드라마와 실제 현실의 관계에 연동될 수 있다. 실제 현실에서 텔레비전드라마를 만들지만, 그렇게 만들어진 허구의 이야기는 실제 현실에도 영향을 줄 수 있다. 이는 세계라는 실재가 존재함에도 그것을 직접적으로 인식할 수 없는 현대사회에서 허구를 통해 세계를 인식하는 시뮬라르크적 양태를 반영한다. <프로듀사>가 극중극을 통해 궁극적으로 상기시키는 것은 허구 세계를 통해야만 정의되는 현실 세계이다.

(주제어: 극중극, 텔레비전드라마, 메타드라마, 다큐, 예능, 이미지, 욕망, <프로듀사>, 다큐 3일, 1박 2일)

1. 들어가며

1956년 단세니 원작의 <천국의 문>이 한국 최초의 텔레비전드라마로 방송된 이후 지금까지 수없이 많은 텔레비전드라마가 제작/방송되었다. 한 해 방송되는 한국의 텔레비전드라마는 80여 편/2,600시간에 달할 정도로 텔레비전드라마의 인기와 그에 대한 관심은 식을 줄을 모른다.¹⁾

어째서 한국 사회는 이토록 많은 텔레비전드라마를 만들고 보는 것일까? 문화가 놀이의 성격을 지니고 있다고 본 요한 하위징아는 “오로지 드라마(희곡)만이 자체의 기능적 특성과 행위의 성격 때문에 놀이와 영구적으로 연결되어 있다.”²⁾고 말한 바 있다. 희곡은 현실 세계에서 또

1) 한국콘텐츠진흥원의 보고서에 따르면, 2010년 1월부터 2014년 9월까지 약 5년간 방송된 텔레비전드라마 편수는 총 352편이었고, 방송 시간은 784,880분에 달한다. (한국콘텐츠진흥원, 『드라마 편성, 제작 그리고 내용 분석』, 한국콘텐츠진흥원, 2014, 105쪽 참고)

다른 허구 세계를 창조해 그 속에서 행동하는 인간을 재현하는 극예술이다. 이러한 극예술로서의 속성을 고려했을 때 텔레비전드라마의 인기는 어쩌서 ‘인간은 허구의 이야기(fiction)를 만드는 것인가?’라는 질문으로 바뀌도 무방하다. 픽션, 나아가 예술의 본질을 묻는 이 질문에 대해 브라이언 보이드는 예술을 “풍부한 추론과 유형화된 정보를 선호하는 인간의 취향에 호소함으로써 인간의 관심을 끌려는 행동양식”³⁾이라고 정의하고, 예술이 인간의 정신의 적응력을 자극하고 훈련하는 기능을 담당하면서 창의성을 낳는 사회적·개인적 체계가 된다고 보았다.⁴⁾ 이처럼 예술의 인지적 기능에 주목한 보이드에 따르면 픽션, 즉 만들어진 허구의 이야기는 인간이 사건을 이해하는 방식을 반영한다.⁵⁾ 우리가 소설·영화·텔레비전드라마·뮤지컬·웹툰과 같은 픽션을 즐기는 이유는 재미를 느끼기 위함도 있지만, 이를 바탕으로 세계를 매순간 새롭게 인지할 수 있기 때문이다.

이러한 예술과 픽션의 인지적 사회화 기능에 주목한 리차드 혼비는 ‘드라마/문화 복합체(drama/culture complex)’ 개념을 제안했다. 이 개념은 하나의 작품이 그 자체로도 존재하지만 해당 장르 전체와 관련되며 또한 문학 전체, 예술 전체와도 관련되기 때문에 작품은 단지 현실을 반영하기만 하는 것이 아니라 현실에 ‘대한’ 것이라는 의미를 지니고 있다.⁶⁾ 나아가 혼비는 앞서 언급한 하위징아의 주장과 같은 맥락에서 드라마가 “삶에 대한 사고의 수단이며 삶을 조직하고 범주화하는 방식”⁷⁾

2) 요한 하위징아, 『호모 루덴스』, 이종인 역, 연암서가, 2010, 275쪽.

3) 브라이언 보이드, 『이야기의 근원』, 남경태 역, 휴머니스트, 2013, 129쪽.

4) 브라이언 보이드, 『이야기의 근원』, 남경태 역, 휴머니스트, 2013, 129-130쪽 참조.

5) 브라이언 보이드, 『이야기의 근원』, 남경태 역, 휴머니스트, 2013, 190쪽 참조.

6) 리차드 혼비, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 노승희·백현미 역, 전남대학교 출판부, 2012, 23-28쪽 참조.

7) 리차드 혼비, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 노승희·백현미 역, 전남대학교 출판부,

이고 그만큼 모든 드라마는 메타드라마적이라고 말했다. 이처럼 하나의 작품이 현실에 대해 관련된다고 보았을 때 주목할 필요가 있는 것이 바로 ‘극중극(the play within the play)’이다.

본래 극중극은 연극 용어로 하나의 연극 안에 또 다른 구조의 내부극을 삽입한 액자식 형태를 일컫는다.⁸⁾ 무대 위의 인물이 내부극을 지켜보는 관객이 되고, 다시 실제 관객이 이를 중층적으로 지켜보게 되면서 연극 스스로가 허구임을 드러내는 것이 극중극의 기본적인 속성이다. 더불어 이로부터 발생하는 거리두기, 소격효과, 성찰 가능성으로 인해 극중극은 반(反) 아리스토텔레스적 연극, 서사극, 부조리극에서 주로 활용하는 기법이기도 하다. 이 글에서는 이러한 극중극을 일종의 메타드라마적 형식, 다시 말해 텔레비전드라마가 현실과 맺는 관계의 하나로 보려고 한다.⁹⁾ 이는 극중극을 통해 생성되는 의미가 앞서 서술한 픽션의 의미 및 기능과 유사하기 때문이다. 픽션은 인간이, 인간이 만든 허구의 이야기를 즐기는 것이다. 마찬가지로 극중극은 만들어진 허구 세계 안에, 허구 세계의 인물들이 그것이 명백히 허구라고 인지하는 또 다른 허구 세계를 만드는 것이다. 다시 말해 내부극(inner play)과 외부극(outer play)이 맺는 관계는 픽션으로서 하나의 작품이 현실에 대해 맺는 관계와 상통할 수 있고, 그것은 다시 왜 텔레비전드라마를 보는가, 인간

2012, 35-36쪽.

8) 빠트리스 파비스, 『연극학 사전』, 신현숙·윤학로 역, 현대미학사, 1999, 58-59쪽.

9) 현대 연극 이론에서는 극중극의 성립 요건을 외부극의 인물이 내부극의 관객이 되는가라는 형식적 측면에 한정하지 않고, 극중극의 형태를 통해 인간의 행동을 모방하는 연극의 본질적 요소를 내포하는가라는 의도적 측면에서 파악한다. 극중극이 메타드라마와 관련되는 것은 ‘삶 자체가 한 편의 연극(theatrum mundi)’이라는 생각처럼 객석과 무대, 외부극과 내부극, 현실과 허구의 경계를 불분명하게 함으로써 우리의 정체성을 재고하게 만들기 때문이다. (장혜진, 『자기반영적 연극에서의 극중극과 치유』, 『한국연극학』 제44호, 한국연극학회, 2011, 140-141쪽 참고)

은 왜 끊임없이 이야기를 만드는가라는 질문의 답이 될 수 있다.

이 글은 이러한 문제의식을 바탕으로 텔레비전드라마 〈프로듀사〉¹⁰⁾에 나타난 극중극의 의미를 밝히는 것을 목적으로 한다. 〈프로듀사〉를 연구대상으로 선정한 이유는 크게 세 가지이다.

첫째, 텔레비전드라마 중에서 극중극이 명확하게 구조화된 작품이기 때문이다. 주지하듯 극중극은 소격효과를 지니기 때문에 시청자의 강한 몰입을 중시하는 텔레비전드라마에서는 찾아보기 힘든 형식이다. 메타드라마적인 성격이 강한 〈그들이 사는 세상〉(2008)이나, 방송국을 배경으로 하면서 자연스럽게 극중극 형식이 활용된 〈온에어〉(2008), 일제 강점기 연극계를 배경으로 하면서 실존 인물들의 공연을 극중극 형식으로 재연한 〈동양극장〉(2001) 같이 극중극을 활용한 작품이 있기도 하지만, 이 작품들의 경우 극중극 구조가 명징하지 않거나 부분적으로만 삽입되어 있어 특기할 만한 의미가 도출되지는 않는다는 한계가 있다.¹¹⁾ 반면 〈프로듀사〉는 KBS 자사의 다큐멘터리 프로그램 ‘다큐 3일’과 예능 프로그램 ‘1박 2일’을 내부극으로 활용하면서 극중극 형태를 분명히 한다는

10) 박지은 극본, 표민수 연출, 김수현·아이유·차태현·공효진 등 출연, KBS-2TV, 총 12회, 2015.5.15.~2015.6.20.

11) 이 작품들의 극중극, 혹은 메타성에 대한 대표적인 선행 연구는 다음과 같다. 표민수, 『TV 드라마 〈그들이 사는 세상〉의 프리 프로덕션 과정 연구』, 중앙대학교 석사 학위논문, 2010; 주현식, 『메타 텔레비전 드라마와 반성성』, 『한국문화이론과 비평』 제70집, 한국문화이론과 비평학회, 2016, 177-199쪽; 정명문, 『텔레비전 역사드라마에서 나타난 미시적 일상 재현의 시도—〈동양극장〉을 중심으로』, 『한국극예술연구』 제44집, 한국극예술학회, 2014, 139-169쪽. 이 중 표민수의 연구는 작품의 제작 과정을 되짚으면서 극중극이 왜 활용되었는지 밝히고, 결과적으로 극중극이 제작비 상승과 시청률 하락이라는 부정적 결과를 가져왔다는 내용을 담고 있다. 정명문의 연구는 1930년대 당시 공연 상황을 시각화하고 배우의 성장을 그리기 위해 극중극을 활용했지만 역시 결과적으로는 시청자의 흥미를 떨어뜨리는 요인이 되었다는 내용을 담고 있다. 끝으로 주현식의 연구는 극중극 자체가 아니라 작품의 전체적인 메타드라마적 특성을 포괄적으로 다루었다.

차별점이 있고 그만큼 텔레비전드라마의 극중극이 지닌 의미를 연구하기에 적합한 텍스트라고 할 수 있다.

둘째, 극중 의례, 역할놀이, 자기 언급 등 여러 메타드라마적 기법¹²⁾을 활용하여 극중극의 의도와 의미를 강화한 작품이기 때문이다. <프로듀사>는 실제 다큐/예능을 내부극으로 뒀으로써 시청자에게 자기 자신이 만들어진 허구라는 것을 자각시킨다. 또한 다른 텔레비전 프로그램을 통해 많이 알려진 연예인·방송인 등이 천연덕스럽게 작품 속 배역을 연기하고, 이 과정에서 패러디나 상호텍스트성을 통해 끊임없이 현실 세계와 관계를 맺는다. 이러한 특징은 <프로듀사>가 단순히 웃음만을 추구한 예능드라마¹³⁾로 평가될 수도 있지만, 반대로 보면 기존 텔레

12) 리차드 혼비는 메타드라마의 가능태를 '극중극, 극중의례, 역할놀이, 문학 및 실생활 언급, 자기 언급으로 꼽고, 이들이 각기 순수한 형태로 나타나기보다 뒤섞여 나타난다고 보았다. 이 중에서도 그가 극중극을 가장 중요한 요소로 꼽은 이유는 다른 가능태들이 궁극적으로는 극중극과 마찬가지로 관객으로 하여금 작품을 '이중으로 보게(seeing double)' 하기 때문이다. 작품을 이중으로 보게 되면서 관객은 작품에 대해서만이 아니라 자신과 현실 세계에 대해서도 새롭게 인식하게 된다.(리차드 혼비, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 노승희·백현미 역, 전남대학교 출판부, 2012, 44-45쪽 참조)

13) 박혜련은 예능형 드라마로 <프로듀사>를 지칭하면서 예능형 드라마의 시초를 <응답하라 1997>(2012)로 보았다. 그에 따르면 예능 피디, 작가 등이 중심 인력이 되어 만들어진 <응답하라> 시리즈의 에피소드 중심의 짧은 호흡, 개성 강한 캐릭터, 소소한 사건 중심의 구성, 유머 코드와 같은 특징은 이후 <프로듀사>에 고스란히 옮겨졌다. 또한 편성의 측면에서도 <프로듀사>는 tvN의 금토드라마 편성 전략을 KBS가 이어받으면서 지상파에서 최초로 시도된 금토드라마였다.(박혜련, 『CATV tvN과 종합편성채널이 지상파TV의 편성과 제작에 미친 영향』, 홍익대학교 석사학위논문, 2016, 82-89쪽 참조) 이러한 유사성 때문이었는지 <프로듀사>는 방송 전 홍보 과정에서 '예능드라마'를 표방해 이전의 예능형 드라마와 차별화하고자 하였고, 실제로도 드라마국이 아닌 예능국에서 만들어진 최초의 작품이라는 특이성을 보여주기도 했다. 하지만 장르 혼합이 일상화된 2000년대 이후 텔레비전 환경에서 일반 드라마, 예능드라마, 시트콤의 차이가 무엇인지 정확히 말하기 어렵다. 현재 예능드라마는 인터넷 사전 상에서만 금(토)요일에 방송되는 드라마라고만 정의되고 있는 실정이고, 아직까지 명확한 학술적 정의가 이뤄지지 않았다.

비전드라마의 문법을 거스르고 극중극을 강조함으로써 또 다른 실험을 시도한 작품이라고 볼 수 있는 근거가 된다.

셋째, 최종적으로 내부극이 외부극을 변화시키는 동인(動因)이 되면서 현실과 허구의 관계를 재고하게 만들기 때문이다. 이는 텔레비전드라마를 통해 현실을 새롭게 인지할 수 있다는 이 글의 문제의식과 직접적으로 관련되는 동시에 또 다른 논점을 제시하는 것이기도 하다. 외부극과 다큐/예능으로 이루어진 내부극은 모두 카메라에 의해 편집/재가공된 것으로 결코 현실의 실재와 같을 수 없다. 그럼에도 실재가 아닌 그것은 극중 현실을 변화시킬 뿐만 아니라 실제 현실에도 직간접적인 영향을 끼친다. 이것은 작가는 카메라 프레이밍의 사회문화적 기능에서부터 시작해 크게는 VR과 같은 가상현실기술이 현실화되고 있는 시점에서 실재와 가상의 문제를 재구하게 만든다는 특이점이라고 할 수 있다.

이처럼 텔레비전드라마 〈프로듀사〉에는 극중극의 형태를 활용해 텔레비전드라마와 실제 현실의 관계에 대해 여러 시사점을 제공하는 메타드라마적인 텍스트로서의 속성이 존재한다. 하지만 기존의 연구¹⁴⁾에서는 이러한 구조적 특성보다는 출연 배우가 작품의 성패에 미친 영향력에 집중했다는 아쉬움이 있다. 물론 〈프로듀사〉가 유명 연예인/방송인을 카메라로 출연시켜 시청자의 관심을 유도했던 것은 분명한 사실이다. 그러나 이 또한 메타드라마의 역할 놀이와 유사하고, 배우의 이미지를 통해 실재에 의문을 제기한다는 점에서 결국은 극중극의 메타드라마적 의미와 관련되기 때문에 〈프로듀사〉에서 집중적으로 살펴보아야 하는 부분은 극

14) 임종수·유승현, 「드라마와 SNS 유력자들—드라마 〈프로듀사〉에 대한 트위터 발언자, 매개자, 교섭자, 피인용자, 위세자 분석」, 『한국언론학보』 제59권 6호, 한국언론학회, 2015, 417-445쪽; 임종수·유승현, 「드라마에 대한 주목의 생애와 SNS 유력자에 관한 연구—KBS 드라마 〈프로듀사〉 사례를 중심으로」, 『사이버커뮤니케이션학보』 제33권 제4호, 사이버커뮤니케이션학회, 2016, 343-387쪽.

중극을 통해 현실을 재매개하는 구조적 특질이라고 할 수 있다.

논의에 앞서 텔레비전드라마가 연극과 달리 이중적인 상황에 놓인 텍스트라는 점을 고려할 필요가 있다. 주현식은 텍스트의 패러독스와 시청자의 패러독스라는 개념으로 이를 설명했는데, 텔레비전드라마가 자기 자신을 지시하는 메타드라마적 성격을 강화할 경우 시청자가 작품에 대해 거리를 느끼기도 하지만 더욱 몰입하기도 한다는 것이다.¹⁵⁾ 간단히 말해 텔레비전드라마의 시청자는 작품에 대해 전적으로 몰입하거나 거리를 두지 않고, 적절한 몰입과 거리 두기를 반복하면서 능동적으로 작품을 수용한다. 이러한 시청 형태는 텔레비전드라마가 연극과 달리 완성태가 아니라 완성되어가는 과정을 연속적으로 보여주는 영상예술이기 때문에 나타난다. 이러한 텍스트 자체의 특수성으로 인해 텔레비전드라마의 극중극은 시청자의 몰입과 거리 두기라는 효과를 양가적으로 발생시킨다.

이상의 문제의식과 전제를 바탕으로 이 글에서는 텔레비전드라마 〈프로듀사〉에 나타난 두 개의 내부극을 각각 살핀 뒤 그것이 현실과의 관계에서 어떤 의미를 지니는지 살펴보고자 한다. 먼저 2장에서는 ‘다큐 3일’을 중심으로 그것이 작품 속 세계를 어떻게 지시하는지 살피고 내러티브의 측면에서 어떤 효과를 만들어내는지 살펴볼 것이다. 다음 3장에서는 ‘1박 2일’을 중심으로 그것이 담아내는 이미지의 문제와 그로부터 파생되는 작품과 시청자간의 역학관계를 살펴보고자 하겠다. 마지막으로 4장에서는 〈프로듀사〉의 극중극이 갖는 의의를 현실과의 관계에서 고찰하도록 할 것이다. 이 글의 논의를 통해 현대사회의 대표적인 대중문화 중 하나인 텔레비전드라마가 현실에 대해 어떻게 존재하는지 살펴보는 계기가 마련되리라 기대한다.

15) 주현식, 『메타 텔레비전 드라마와 반성성』, 『한국문학이론과 비평』 제70집, 한국문학이론과 비평학회, 2016, 189-193쪽 참고

2. 세계의 인공성과 진실을 은닉하는 다큐

〈프로듀사〉는 KBS 예능국의 신입 PD가 된 백승찬(김수현)이 선배 PD인 라준모(차태현), 탁예진(공효진), 그리고 아이돌 톱스타 신디(아이유)와 맺는 삼각/사각 관계를 그리는 작품이다. 실제 방송국을 배경으로 하고 그 안에서 살아가는 사람들의 삶을 다룬 작품이니만큼 〈프로듀사〉는 KBS 자사의 여러 프로그램을 직접적으로 언급한다.¹⁶⁾ 그 중에서도 두드러지는 것은 ‘다큐 3일’과 ‘1박 2일’인데 이 장에서는 다큐멘터리(documentary)¹⁷⁾로서 ‘다큐 3일’의 극중극으로서의 의미에 대해 살펴보고 하겠다.

〈프로듀사〉는 주인공들이 겪는 작품 속 현실에서의 이야기를 외부극으로 두고, ‘다큐 3일’ 팀이 이들을 취재하는 또 다른 이야기를 내부극으로 배치한다. 작품 안에서 ‘다큐 3일’ 팀은 KBS 신입 직원들의 삶을 보여주기 위해 촬영을 하고 있는 상황이고, 내부극은 주로 외부극에서 드러나지 않는 PD들의 감춰진 실제 삶을 담는다. ‘다큐 3일’ 팀이 인물들에게 던지는 인터뷰 질문들은 ‘입사식 소감은? 첫 월급은 얼마인지? 왜 예능

16) 이 글에서 분석한 두 프로그램 외에도 ‘안녕하세요’가 잠시 등장하기도 한다. 승찬은 꿈에서 ‘안녕하세요’에 출연해 준모와 예진에 대한 고민을 털어놓는데, 이는 이 글에서 초점을 맞춘 메타드라마적 의도보다 단순 패러디에 가깝기 때문에 논의에서 제외하였다.

17) 사전적 의미에서 다큐멘터리는 ‘어떤 사회적 현상이나 사건을 사실적으로 제작/구성한 영화나 드라마를 일컫는 용어지만, 그것을 학술적으로 엄정하게 정의하기란 쉽지 않다. 사실성의 측면에서 다큐의 대척점에 놓이는 극영화만 하더라도 그것이 특정 시기의 사회문화적 배경의 산물이라는 점에서는 당시에 대한 사회적 재현이 되는 바, 다큐멘터리의 광의적 개념에 포섭되기 때문이다.(빌 니콜스, 『다큐멘터리 입문』, 이선화 역, 한울 아카데미, 2006, 27쪽 참조) 이 글에서는 다큐멘터리에 대한 지난한 정의 대신 모크 다큐멘터리의 개념에서 다큐멘터리의 대표적인 기법인 인터뷰와 관찰이 〈프로듀사〉에서 어떻게 사용되는지에 대해서만 논하도록 할 것이다.

국에 지원했는지? 등등으로 실제 다큐 프로그램에서 던져지는 질문들과 조금도 다르지 않다. 질문을 받은 인물들은 각자의 캐릭터 특성에 따라 대답을 하기도 하고, 실제 KBS 신입 PD가 받는 월급을 말하기도 하면서 시청자로 하여금 재미와 사실성을 동시에 느끼게 한다.¹⁸⁾



〈장면 1〉



〈장면 2〉

위의 장면들은 승찬이 첫 출근을 하는 〈프로듀사〉의 첫 장면으로, ‘다큐 3일’ 내부극이 인터뷰 형식을 통해 시청자에게 극적 상황을 어떻게 전달하는지 보여준다. 〈장면 1〉에서는 ‘다큐 3일’의 카메라맨이 노출되지만, 〈장면 2〉에서는 카메라맨이 사라지고 그가 찍은 승찬의 모습만 담긴다. 이 중 〈프로듀사〉에서 주로 그려지는 인터뷰 상황은 〈장면 2〉와 같은 방식이다. 즉 작품의 초반부에만 카메라맨이 모습을 보이고 등장 인물에게 말을 걸으로써 외부극과 내부극의 경계가 세워지지만 이후부터는 외부극의 진행 과정에서 자연스럽게 인터뷰가 삽입되면서 외부극과 내부극의 경계가 사라진다. 이처럼 내부극이 외부극과 구분되지 않고 하나가 됨으로써 마치 〈프로듀사〉는 인터뷰와 관찰로 이루어진 하나의 다큐멘터리처럼 보이게 된다. 물론 이는 그럴싸해 보이지만 실제 현

18) 이는 화려한 겉모습 뒤에 숨겨진 방송국의 이면을 “피디가 아닌 직장인들의 사무실 이야기”로 다루겠다는 〈프로듀사〉의 기획의도(<http://www.kbs.co.kr/drama/production/about/program>)가 드러나는 부분이다.

실의 시청자에게는 명백히 허구라고 인지되는 것이다. 다시 말해 〈프로듀사〉는 텔레비전드라마라는 허구에 다큐 코드를 결합시킴으로써 마치 다큐처럼 보이는 허구의 텍스트, 즉 모크 다큐멘터리¹⁹⁾와 유사하다.

모크 다큐멘터리로서의 리얼리티를 부여하는 측면 외에도 내부극 ‘다큐 3일’의 인터뷰는 두 가지 기능을 한다. 첫 번째는 웃음을 유발한다는 점이다. 가령 방송통신심의위원회 출석을 앞둔 준모는 ‘다큐 3일’ 팀과 이야기를 나누면서 방심위가 지나치게 프로그램에 관여한다면서 비난하다가 인터뷰라는 것을 의식하고 방심위가 훌륭한 기관이며 자신은 심의 규정을 준수한다고 말을 바꾼다. 이처럼 〈프로듀사〉는 내부극을 통해 소소한 반전을 일으키고 웃음을 만들어낸다. 이러한 방식은 리얼 예능 프로그램에서 웃음을 위해 인터뷰를 활용했던 방식²⁰⁾과 유사하다고 할 수 있다. 두 번째는 외부극을 보완하고 서사를 전개시켜나간다는 점이다. 승찬이 예능국에 지원하게 된 것은 동아리 선배인 혜주를 짝사랑해서이고, 그는 혜주와 가까워지기 위해 예능 프로그램을 교과목 공부하듯이 분석해 입사에 성공했다. ‘다큐 3일’ 팀의 ‘왜 예능국에 지원했나?’라는 질문에 대해 승찬이 이러한 과거를 회상하면서 그가 왜 굳이 방송

19) 모크 다큐멘터리는 허구의 텍스트에 다큐멘터리의 각종 관습, 양식, 기법들을 사용해 다큐멘터리처럼 ‘보이는’ 허구의 텍스트를 말한다. 반면 드라마 다큐멘터리는 실존 인물이나 사건을 다큐멘터리로 다루면서 드라마화한 것을 말한다. 이런 개념적 차이로부터 모크 다큐멘터리는 리얼리티 예능 프로그램과 관련되고, 드라마 다큐멘터리는 팩션과 관련되어 논해질 수 있다. (제인 로스코·크레이그 하이트, 『모크 다큐멘터리』, 맹수진·목혜정 역, 커뮤니케이션북스, 2010, 64-77쪽 참조)

20) 대표적으로 예능 프로그램 〈무한도전〉의 상황극 ‘무한상사 야유회편’의 인터뷰 활용을 꼽을 수 있다. 유재석이 연기한 유부장은 매사 성실하고 완벽주의자인 워커홀릭이지만 탁월한 능력만큼 까다롭고 잔소리가 심한 성격의 인물이다. 이로 인해 부하 직원들은 불만이 있어도 아무 말도 하지 못하고 아부를 떠는데, 이들은 야유회 카메라 앞에서 숨겨왔던 불만을 토로하면서 시청자에게 웃음을 선사한다. (김영성, 『〈무한도전〉에 나타난 서사전략과 희극성-〈무한상사〉 시리즈를 중심으로』, 『대중서사연구』 제30호, 2013, 54-64쪽 참고)

국, 그것도 예능국에 오게 되었는가라는 연유가 설명된다.

이처럼 〈프로듀사〉는 ‘다큐 3일’ 내부극을 통해 웃음을 유발하고 서사를 전개시켜나간다. 더불어 카메라맨의 노출을 지양하고, 그들이 촬영한 피사체 인물들의 이야기를 자연스럽게 외부극과 연계시키면서 허구의 텍스트에 리얼리티를 부여하고자 한다. 마치 일반적인 텔레비전드라마가 작품 속 인물들에게는 인지되지 않는 카메라를 통해 극적 상황을 관찰하고 이를 시청자에게 전달하는 것처럼 〈프로듀사〉는 ‘다큐 3일’ 팀에 의해 관찰된 이야기를 전달한다는 것이다.

그런데 다음 장면들에서는 내부극과 외부극이 혼재되면서 상술한 기능 외의 다른 의미가 만들어진다.



〈장면 3〉

〈장면 4〉

〈장면 5〉

위의 장면들은 승찬이 쓰레기를 버리러 나왔다가 우연히 혜주를 만나는 2회의 장면이다. 〈장면 3〉에서 혜주를 만나기 전까지 승찬은 ‘다큐 3일’ 팀과 인터뷰를 하고 있었다. 즉, 〈장면 3〉에서는 보이지는 않지만 승찬을 인터뷰하던 카메라맨이 존재했다. 하지만 갑자기 혜주와 마주친 〈장면 4〉에서는 카메라맨이 순간적으로 사라지고 승찬과 혜주 역시 카메라맨의 존재를 인식하지 못한다. 그러다가 혜주가 떠난 〈장면 5〉에서는 곧바로 보이지 않던 카메라맨이 다시 등장해 자연스럽게 인터뷰를 이어나간다.

‘다큐 3일’ 인터뷰 상황인 내부극과 실제 상황인 외부극이 교차하는

위 장면들에서 중요한 것은 카메라맨의 존재와 그로 인한 효과다. 〈장면 3〉과 〈장면 5〉에서는 보이지는 않지만 카메라맨이라는 외부극의 인물이 엄연히 존재한다. 하지만 〈장면 4〉에서 카메라맨은 사라질 뿐 아니라 바로 곁에 있었을 해주에게 인식조차 되지 않는다. 또한 〈장면 3〉과 〈장면 5〉에서 카메라가 포착하는 승찬의 인터뷰 내용은 시청자에게 말 걸듯이 직접 전달된다. 하지만 〈장면 4〉에서 카메라는 마치 관찰하듯이 승찬과 해주를 비추고 이 모습은 두 사람을 훑쳐보는 듯한 카메라를 거쳐 시청자에게 전달된다. 다시 말해 카메라맨이 분명히 인물로서 존재하는 〈장면 3〉과 〈장면 5〉에서는 그의 존재성이 희미한 반면 모습을 감춘 〈장면 4〉에서는 오히려 그의 존재성을 통해 상황이 전달되는 역설이 발생한다.

일반적으로 극예술은 소설과 달리 이야기를 매개하는 서술자가 존재하지 않거나 뚜렷하게 드러나지 않는다. 관객이 여과 없이 무대를 보게 되는 연극이 특히 그러하고, 영화나 텔레비전드라마의 경우는 인격화된 서술자 대신 카메라를 통해 이야기가 전달된다. 현실의 시청자와 허구의 세계를 카메라가 매개하는 것인데, 보통의 경우 카메라는 허구 세계의 어느 때 어느 곳이든 전지전능하게 비춤에도 불구하고 존재한다는 느낌이 들지 않도록 숨겨져 있다. 이는 카메라가 중개하는 허구의 이야기가 시청자에게는 텔레비전 속에만 존재하는 만들어진 허구가 아니라 실제 현실처럼 그럴듯하게 보여야 몰입이 용이하기 때문이다. 또 그래서 그 속의 등장인물들은 자신들이 관찰되고 누군가가 지켜보고 있다는 것을 모르는 척 연기한다. 그런 점에서 위 장면들은 내부극에 있던 승찬이 외부극으로 튕겨져 나오는 순간이라고 할 수 있고, 내부극에서 인격화되어있던 카메라가 외부극에서는 보통의 텔레비전드라마처럼 관찰자로 돌아가는 순간이라고 할 수 있다.

이를 통해 제4의 벽을 통한 훑쳐보기라는 텔레비전드라마의 극적 환상 극대화 전략²¹⁾이 무너지고 극중극의 소격효과가 발생한다. 주지하듯 브레히트는 아리스토텔레스적 연극을 비판하면서 무대와 객석 사이의 모든 미술적 요소를 제거해 관객이 무대 위 사건을 비판적으로 보게 만드는 소격효과를 주장했다. 당연한, 익숙한, 일상적인 모든 어법·동작·구조 등이 모두 낮설어지면서 관객은 관습적인 감정적 반응 대신 비판적인 태도를 취하게 되고, 그럼으로써 예술은 개인적 차원에서 즐기는 것이 아니라 사회적 차원의 성찰적 의미를 지니는 것으로 전환된다.²²⁾ 만약 ‘다큐 3일’ 내부극이 앞서 언급한 기능들만 했다면 현실을 새롭게 인지하게 만드는 극중극으로서의 본래적 의미를 성취했다고 할 수 없었을 것이다. 하지만 〈장면 3~5〉를 통해 ‘다큐 3일’은 내부극의 존재를 명시적으로 드러내는 한편 외부극인 〈프로듀사〉의 현실 또한 만들어진 허구임을 지시한다. 작품 속 현실인 외부극이 다큐로 포장되어 그럴싸한 현실 같아 보이지만 그것이 결코 실제 삶이 아니며 연예인이 자신을 감추고 특정 배역을 연기함으로써 구성된 또 다른 허구라는 것을 말해지는 것이다. 이로써 시청자는 실제 현실, 나의 일로 느꼈던 외부극이 그저 배우가 특정 역할을 맡아 연기를 하는 거대한 상황극에 불과함을 깨닫게 된다.²³⁾ 실제 현실에 대한 성찰과 새로운 인지의 가능성은 이처럼 현실이라 믿었던 세계가 인공적으로 만들어진 허구의 세계라는 것을 자각함에 따라 커지게 된다.

흥미로운 것은 이처럼 세계의 인공성을 드러내는 ‘다큐 3일’ 내부극이

21) 박노현, 『텔레비전 드라마와 시민(성)－은유로서의 시민, 視民에서 市民으로』, 『서강인문논총』 제35집, 서강대학교 인문과학연구소, 2012, 210쪽.

22) 베르톨트 브레히트, 『서사극 이론』, 김기선 역, 한마당, 1989, 69-94쪽 참조.

23) 리차드 혼비, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 노승희·백현미 역, 전남대학교 출판부, 2012, 69쪽 참조.

일반적인 극중극의 효과인 거리 두기와 객관적/비판적 태도 구축으로만 기능하지 않는다는 점이다. 다시 일반적인 인터뷰 상황으로 돌아가 보자. ‘다큐 3일’의 카메라는 외부극에서 어느 곳에도 존재하기 때문에 끊임없이 인물들에게 질문을 던진다. 그런데 이때 인물들의 대답은 승찬의 혜주에 대한 짝사랑 고백처럼 진실이고 진심인 것도 있지만 그렇지 않은 것도 있다.

이는 네 명의 주인공들의 애정 관계에서 가장 직접적으로 드러난다. 소꿉친구인 준모와 예진은 본인들만 친구라고 할 뿐 다른 사람들의 눈에는 연인으로 비춰지는 관계다. 승찬과 예진이 가까워짐에 따라 준모는 자기도 모르게 질투를 하고, 승찬을 짝사랑하는 신디 또한 예진을 질시하게 된다. 쉽게 말해 준모와 예진이 서로를 좋아함에도 그것을 인식하지 못하는 사이, 예진을 승찬이, 승찬을 신디가 좋아하게 되는 애정 구조가 만들어진다. 그런데 이들은 상대방에게 직접 사랑을 고백하지 않고 간접적인 행동을 통해 상대방이 자신의 감정을 알아주기를 바란다. 예능 프로그램에 거의 출연하지 않았던 신디는 승찬이 있는 ‘1박 2일’에 출연하고 일부러 승찬과 엮이는 방식으로 자신의 감정을 표현하고, 승찬과 준모는 예진의 여러 고충을 뒤에서 몰래 해결해주는 방식으로 감정을 표현한다.

하지만 이러한 외부극에서의 행동과 달리 내부극인 ‘다큐 3일’의 인터뷰에서 이들은 자신의 감정을 부정한다. ‘다큐 3일’의 인터뷰 대상이 아닌 신디를 제외하고, 승찬은 예진과 계속해서 엮이는 상황에 대해 예진을 좋아하는 것이 아니라 그녀에게서 차 수리비를 받기 위해서이고, 준모를 질투하는 것은 예진 때문이 아니라 혜주와 사귀었던 과거 때문에 하는 소심한 복수이며, 자신은 그렇게 쉽게 사랑에 빠지는 사람이 아니라고 변명한다. 준모와 예진은 서로가 서로에 대해 그저 친구일 뿐이라

고 말하고, 준모는 승찬을 질투하는 것이 아니라 선배로서 교육하는 것이라 말한다.

이처럼 내부극이 인물들의 진심이 아닌 변명을 담음으로써 오히려 시청자는 작품에 대해 더 큰 몰입을 하게 된다. 인물들은 '다큐 3일'과의 인터뷰를 통해 자기 자신의 상황·감정·의도 등을 이야기한다. 이러한 자기 자신에 대해 말하는 자전적 인터뷰에서 내용으로 말해지는 의미요소만큼이나 중요한 것은 그 외의 것들, 이를 테면 화법·수사법·제스처 같은 상황적 맥락이다.²⁴⁾ 그래서 시청자는 이들의 인터뷰 내용이 아니라 거짓을 말할 때의 흔들리는 눈빛이나 과장된 몸짓 같은 것에 주목하게 되고, 이들의 말이 진실인지 거짓인지, 거짓이라면 어떤 의도로 변명을 한 것인지 능동적으로 판단하게 된다.

무엇보다 인터뷰 이전 상황인 외부극에서의 행동들을 통해 시청자는 이미 이들이 서로에 대해 어떤 감정을 지니고 있는지 명확하게 알고 있는 상태다. 만약 〈프로듀사〉 속 현실에서 '다큐 3일'이 방송된다면 작품 속 시청자는 카메라가 담지 않은 외부극의 행동들을 모르기 때문에 정말로 준모와 예진이 친구 사이고, 승찬-예진-준모 사이에 삼각관계가 없다고 생각할 것이다. 하지만 작품 밖 시청자와 카메라맨은 '다큐 3일' 방송에 나가지 않을 상황들까지 모두 알고 있기 때문에 인물들이 누가 보아도 뻔한 변명과 핑계를, 그것도 진실을 담보한다고 믿었던 다큐의 인터뷰에서 하는 것을 보며 미소를 짓게 된다. 이 웃음은 모든 사태를 신적인 위치에서 조망하는 작품 밖 시청자의 우월한 위치에 기인한 것이고 그만큼 '다큐 3일'은 시청자와의 은밀한 감정적 공모를 통해 그들로

24) 가브리엘레 루치우스·회네·아르놀프 데퍼만, 『이야기 분석-서사적 정체성의 구성과 서사 인터뷰의 분석을 위한 이론과 방법론』(개정판), 박용익 역, 도서출판 역락, 2011, 33-34쪽 참조.

하여금 더 큰 재미를 느끼게 해준다.

정리하면, ‘다큐 3일’ 내부극을 통해 시청자에게는 몰입과 거리 두기라는 효과가 반복적으로 발생한다. ‘다큐 3일’ 내부극은 웃음을 유발하고 외부극만으로는 드러나지 않는 정보를 제공함으로써 시청자의 몰입을 유도하는 기본 기능을 지니고 있다. 하지만 때때로 내부극의 인공성을 강하게 드러냄으로써 시청자가 몰입했던 작품 속 현실이 허구임을 자인한다. 이로 인해 시청자는 감정이입했던 외부극, 현실이라 느꼈던 그 세계가 그저 배우가 특정 역할을 맡아 연기를 하는 거대한 상황극에 불과함을 깨닫게 된다. 현실이라 믿었던 세계가 인공적으로 만들어진 허구의 세계라는 것을 자각함에 따라 작품 밖 실제 현실에 대한 성찰과 새로운 인지의 가능성이 생기는 것은 물론이다. 그러면서도 한편으로는 내부극은 명백히 거짓이라고 알 수 있는 정보를 보여줌으로써 시청자에게 웃음과 재미를 기반으로 한 몰입을 유도하기도 한다.

그러므로 세계의 존재성에 균열을 일으키는 ‘다큐 3일’ 내부극은 결국 무엇이 진짜인가, 진짜라는 것이 있다면 그것은 어떻게 드러나고 어떻게 판별할 수 있는가라는 실재에 대한 의문을 제기하게 된다. 본래 다큐도 사실 자체여서가 아니라 사실적으로 재구성된 것이기 때문에 사실이라고 인식되는 것이다.²⁵⁾ 하지만 〈프로듀사〉는 이러한 다큐의 속성마저도 전복시킨다. 내부극 ‘다큐 3일’을 통해 드러나는 인물의 말은 진실이 아니다. 또한 ‘다큐 3일’ 내부극은 반복적으로 외부극과 결합되었다가 분리되면서 허구 속의 허구라는 것을 인정하고, 외부극인 작품 속 현실 또한 허구라는 것을 명시한다. 이는 작품 자체가 거대한 상황극과도 같은

25) 유현석, 『사실적 영상물에서 다루는 다양한 층위의 현실과 진실들—다큐멘터리, 다큐소프, 그리고 리얼리티 프로그램을 중심으로』, 『커뮤니케이션학 연구』 제18권 3호, 한국커뮤니케이션학회, 2010, 59쪽 참고.

〈프로듀사〉가 결국 극중극을 통해 실제 현실을 어떻게 인식하게 하는지와 관계되는 측면이다. 진짜가 아닌 내부극을 통해 현실이라 믿었던 외부극마저 허구라는 것이 밝혀진다면, 허구인 텔레비전드라마와 시청자가 속해 있는 실제 현실은 어떤 관계인 것인가가 그것이다.

3. 이미지의 허위성과 욕망을 투사하는 예능

‘다큐 3일’이 주로 준모·예진·승찬과 관련된 내부극이었다면 ‘1박 2일’ 내부극은 예진 대신 신디가 관련된다. 준모는 ‘1박 2일’의 메인 PD이고, 승찬은 막내 PD이며, 신디는 출연자이다. 계속적인 시청률 하락에 고민하던 준모는 ‘1박 2일’을 젊은 남녀 출연진들의 짝짓기 포맷으로 개편하고 대중의 관심을 끌만한 톱스타를 섭외하고자 한다. 여러 구설수²⁶⁾에 시달리면서 이미지 쇄신을 꾀하고 있던 톱스타 신디는 마침 좋아하는 승찬이 ‘1박 2일’ PD라는 것을 알고 그의 설득에 따라 ‘1박 2일’에 출연하게 된다.

어린 시절부터 연예계 생활을 한 신디는 음악 프로그램 메인 PD인 예진과도 문제를 일으킬 정도로 독선적이고 안하무인인 성격이고,²⁷⁾ 대중

26) 본래 신디는 아이돌 그룹 ‘핑키포’의 막내 멤버였는데 그룹 활동 도중 혼자만 인기가 치솟았고 이에 소속사 변 대표가 신디의 개인 활동에 무게를 신겨 됨에 따라 나머지 멤버들의 질시를 받게 되었다. 또한 신디를 톱스타로 키우고자 했던 변 대표의 전략에 따라 신디는 도도한 신비주의 노선을 걷게 되었고 인기를 얻는 만큼 수많은 안티팬도 생기게 되었다.

27) 1회에서 ‘뮤직뱅크’ 메인 PD인 예진은 신디의 상의가 너무 선정적이라며 지적한다. 이에 신디는 의상 교체를 할 바에는 출연을 하지 않겠다며 버티고 예진은 신디에게 애걸복걸해서 간신히 재킷을 입는 것으로 타협한다. 하지만 신디는 생방송 도중 재킷을 벗어버리고 이로 인해 예진은 징계를 받게 된다.

이 그녀를 싫어하는 것도 이러한 도도하고 차가운 이미지 때문이다. 하지만 본래 신디는 다소 유별난 정리벽과 결벽증이 있는 것을 제외하면 일반인과 다르지 않은 평범한 성격의 어린 내면을 지닌 인물이다. 내부극 ‘1박 2일’이 포착하는 것은 이러한 인물의 겉으로 비춰지는 이미지와 그로 인해 감춰진 진짜 모습 사이의 간극이다.



〈장면 6〉



〈장면 7〉



〈장면 8〉

위의 장면들을 통해 신디의 서로 다른 이미지를 확인할 수 있다. 먼저 외부극인 〈장면 6〉은 24시간 매니저를 구박하고 그 누구와도 대기실을 함께 쓰지 않을 정도로 오만한 톱스타의 모습이다. 반면 내부극 ‘1박 2일’인 〈장면 7〉은 대중의 호감을 얻기 위해 남자 출연자의 선택을 받지 못했어도 거짓 웃음을 짓는 모습이다. 하지만 이러한 악해 보이거나 선택해 보이는 모습은 모두 신디의 진짜 모습이 아니다. 사실 그녀는 어린 시절 가수가 되겠다는 꿈을 가져서 부모를 죽게 만들었다는 죄책감²⁸⁾에 시달리고 있고, 그만큼 정상의 자리를 유지해야 한다는 중압감을 스스로 지고 있으며, 그래서 다른 사람들과 어울리지 않고 마음의 문을 닫아 버린 인물이다. 〈장면 8〉²⁹⁾은 이런 그녀가 ‘1박 2일’의 촬영 쉬는 시간에

28) 강원도 춘천에 살던 신디는 어린 시절 부모를 졸라 서울의 놀이동산에 왔다가 변 대표에게 길거리 캐스팅되었다. 연습생 시절 신디의 부모는 딸을 보러 서울과 춘천을 왕복하다가 교통사고로 사망했고, 이에 신디는 자신 때문에 부모가 죽었다고 자학한다.

29) 이 장면은 실제로도 논란이 있는 ‘1박 2일’의 가학성을 자기 반영하는 부분이다. 출연진

혼자 외롭게 음악을 듣고 있는 장면으로 가장 신디의 본모습에 가깝다고 할 수 있다.

논의의 편의상 <장면 6, 7, 8>을 각각 ‘나쁜 신디’, ‘착한 신디’, ‘여린 신디’라고 했을 때, 진짜인 ‘여린 신디’가 가짜인 ‘착한 신디’를 연기함으로써 역시 가짜인 ‘나쁜 신디’ 이미지를 벗어나려는 상황이라고 정리할 수 있다. 하지만 이러한 시도는 성공하지 못하는데 그 이유는 다음 대화에서 유추할 수 있다.

신 디 : 리얼 그거 별 거 아냐. 사람들은 자기가 보고 싶은 것만 보고 그걸 리얼이라고 생각한다니까? 그냥 드라마하는 것처럼 캐릭터 잡아가고 가면 돼요.

매니저 : 근데...그게 될까?

— <프로듀사> 제4회, 48분 26초~55초

위 대화는 이미지의 허위성과 진실의 부재를 압축적으로 보여준다. 신디는 대중에게 자신이 ‘나쁜 신디’로 각인되었다는 것을 알고 ‘착한 신디’라는 캐릭터를 통해 새로운 이미지를 얻고자 한다. 하지만 신디의 자신 있는 태도와 상반되는 매니저의 우려대로 그것은 이뤄지지 못한다. 그녀 자신의 말처럼 대중은 보고 싶어 하는 것만 보고 그것을 진실이라고 여기기 때문이다. 그런데 대중에게는 ‘나쁜 신디’라는 이미지가 박혀있지만 사실 <장면 6>과 같은 상황이 일반적으로는 대중에게 알려지지 않는다는 것을

들이 복불복 게임에서 까나리 액젓을 먹는다거나, 추운 겨울에 입수를 하는 등 ‘1박 2일’은 가학성과 관음성을 자극하는 부분이 존재한다. (『1박2일, 가학성 논란…… 시청자 빨났다』, 『텐아시아』, 2016.8.22, <http://tenasia.hankyung.com/archives/999395>, 2018.3.18 최종검색) <장면 8>의 신디는 전 날 남자 출연자의 선택을 받지 못해 낙오자가 되어 산속에서 비를 맞으며 숙소까지 걸어왔고 다음날 복불복 게임 미션에서도 실패해 아침까지 굶은 상황이다.

생각해보자. 대중은 신디를 직접 겪어볼 수 없고 방송에서도 부정적인 이미지는 담기지 않기 때문에 그저 신디의 차갑고 도도한 인상내지 신비주의 전략으로 미루어 그녀가 실제로도 ‘나쁜 신디’일 것이라고 짐작한다. 그런 점에서 ‘나쁜 신디’는 대중이 만들어낸 이미지, 실체가 없는 허상이라고도 할 수 있다. 대중에게 신디는 이미 ‘나쁜 신디’고, 그녀는 ‘나쁜 신디’여야만 대중의 관심을 갖는 역설적인 상황에 놓여있다.³⁰⁾

신디는 자신이 실제로 그렇지 않음에도 대중이 자신을 오해하자 역시 거짓된 모습인 ‘착한 신디’로 이미지를 바꾸려 한다. 하지만 이미 자신이 믿고 싶은 ‘나쁜 신디’를 진실로 받아들인 사람들은 ‘착한 신디’의 모습이 아무리 리얼 예능에 나오더라도 믿지 않는다. 이 지점에서 〈장면 6〉과 같이 대중에게 전달되지 않아 사실상 무(無)나 마찬가지로인 것이 진짜가 되고, 〈장면 7〉과 같이 카메라와 내부극에는 실존하는 유(有)가 가짜로 인식되는 역설적인 상황이 발생한다. 다시 말해 본질적인 차원에서는 위조된 진짜 ‘나쁜 신디’나 실재하게 된 가짜 ‘착한 신디’ 모두 진실이 아니나, 그것의 진위 여부를 떠나 대중의 기호에 따라 진실이 취사선택된다는 것이다.

그런 점에서 한 가지 더 살펴볼 것은 신디와 승찬의 러브 라인이다. 신디의 기대와 달리 시청자들은 ‘착한 신디’를 받아들이지 않는다. 작품 안에서 시청자들이 재미를 느끼고 것은 출연진 중 가장 톱스타인 신디가 남자 출연자의 선택을 받지 못해 낙오를 하고 밥을 굶으며 까나리

30) 신디가 자신의 안티 카페 정모에 정체를 숨기고 나가는 10회의 에피소드가 이를 보여준다. “부채도 재산이고 안티도 팬”이라고 뻔뻔하게 말하는 안티 팬들이 신디를 싫어하는 이유는, 자기가 좋아하는 연예인의 CF를 빼앗아서, 사진을 찍어달라는 요청을 거절해서 등이다. 그러면서도 신디가 정체를 드러내자 연예인을 봤다며 사진과 싸인을 요청한다. 즉 이들은 신디가 정말로 싫어서가 아니라, 신디가 나쁜 인간이어야만 자신의 일그러진 욕망이 합리화되기 때문에 싫어하는 것이다.

액젓 복불복에 당첨되는 등 그녀가 곤란을 겪는 상황이다. 그런데 신디가 낙오해 숙소까지 혼자 산길을 걸어와야 되는 상황에서 막내라는 이유로 함께 하게 된 승찬이 신디의 신발 끈을 묶어주다가 카메라에 잡힌다. 방송 후 시청자들의 반응이 좋자 준모 등의 제작진은 신디와 승찬의 러브 라인을 강조하는 방식으로 방송을 편집한다.³¹⁾

이전까지 ‘1박 2일’에서 신디가 보여준 ‘착한 신디’가 대중에게는 가식적이라며 받아들여지지 않는 반면 러브 라인은 용인되는 것은 여기에도 보고 싶어 하는 것만 보는 대중의 욕망이 개입되기 때문이다. 모든 전말을 알고 있는 작품 밖 시청자와 달리 〈프로듀사〉 속 대중이 보기에 이들의 러브 라인은 나와 다를 바 없는 일반인과 톱스타의 사랑이다. 대중에게는 완벽해 보이는 스타를 보고 그들과 동일시하는 심리가 존재한다.³²⁾ 즉 만날 수 없고 닿을 수 없어서 말 그대로 하늘의 별과도 같았던 스타와 평범한 사람의 사랑인 신디-승찬의 러브라인에는 대중의 신데렐라적인 욕망이 작동하고, 이로써 ‘1박 2일’의 시청자는 ‘착한 신디’와 달리 이들의 러브 라인을 용인하게 된다.

본래 리얼 예능은 리얼 자체가 아니라 리얼해 보이는 상황을 통해 시청자와의 거리를 좁히고 공감을 일으키는 것을 지향하는 장르이다.³³⁾ 그런

31) 막내 PD 승찬이 ‘1박 2일’에 출연해 별도의 서사를 구축하는 것은 실제 ‘1박 2일’에서 막내 PD로 출연했던 유호진 PD를 떠올리게 한다. 나영석 PD가 메인 PD였던 ‘1박 2일’ 시즌 1에서 병약한 막내 PD로 등장, 매번 출연진에 의해 놀림을 당하는 역할로 15여 편에 걸쳐 등장했던 유호진 PD는 이후 시즌 3의 메인 PD를 맡았고, 〈프로듀사〉 5회 에필로그에서는 직접 등장해 예능 프로그램에 대한 자신의 철학을 말하기도 했다. 이처럼 〈프로듀사〉가 실제 ‘1박 2일’에서 벌어졌던 일들을 재가공하는 것은 텍스트가 또 다른 텍스트를 호출하는 텔레비전드라마의 상호텍스트성(박노현, 『텔레비전 드라마와 상호텍스트성-‘텍스트 소환 기법’의 개념과 유형을 중심으로』, 『한국문학연구』 제40집, 동국대학교 한국문학연구소, 2011, 370-377쪽 참고)의 일종이다.

32) 리처드 다이어, 『스타-이미지와 기호』, 주은우 역, 한나래, 1995, 179-181쪽 참고.

33) 김은영, 『예능은 힘이 세다』, 예쎸, 2011, 145쪽.

점에서 이들의 관계가 진짜이든 아니든 대중은 자신의 욕망을 투사하여 스스로 상황에 리얼리티를 부여하고 그에 몰입, 이를 진짜라고 여긴다. 이미지도 마찬가지다. 대중에게 중요한 것은 무엇이 진짜인가가 아니다. 무엇을 믿고 싶어 하는지, 무엇을 진짜라고 생각하고 싶은 것인지가 더 중요하다. 믿는 만큼 보이고, 보이는 것만큼 믿는 상황인 셈이다.

하지만 이는 작품 속에서의 상황이고, 이를 작품 밖으로 눈을 돌려 보면 의미가 조금 달라진다. 작품 속 시청자가 욕망의 투사를 통해 내부극의 가짜에 몰입하는 상황을 실제 현실의 시청자가 볼 때에는, 허구인 〈프로듀사〉를 대하는 실제 현실의 자기 자신의 태도가 상기되는 메타드라마적 효과가 발생하기 때문이다.

다음의 장면들은 2장의 〈장면 3~5〉처럼 내부극과 외부극의 경계를 넘나드는 문제적인 상황이다.



〈장면 9〉



〈장면 10〉



〈장면 11〉



〈장면 12〉

신디는 재계약을 앞두고 소속사 변 대표와 마찰을 겪는다. 신디가 자신의 뜻과는 다르게 '1박 2일'에 출연하는 등 점차 통제를 벗어나려 하자 변 대표는 신디의 가족사를 들먹이며 언론 플레이를 해 신디를 고립무원 상태로 만든다.³⁴⁾ 대중에게 거짓말쟁이로 낙인이 찍히고, 소속사로 부터는 거액의 위약금을 청구 받으며, '1박 2일'에서 하차할 위기까지 더해져 문자 그대로 세상에 홀로 남겨진 신디는 <장면 9>의 우측 하단에 있는 것처럼 약을 먹고 잠에 든다. 잠 들었던 신디를 승찬이 <장면 10>과 <장면 11>처럼 물뿌리개로 물을 뿌리며 깨우고, 깨어난 신디를 '1박 2일' 팀이 <장면 12>처럼 몰래 카메라였다며 맞이한다.

이 몰래카메라 상황은 신디가 '1박 2일'의 첫 촬영을 하는 4회에서도 등장했었다. 하지만 그때 신디는 이미지 관리를 위해 새벽임에도 풀 메이크업을 하고, 몰래카메라에 당황하거나 화를 내지 않아 결국 제작진은 작위적이라고 판단, 편집해버렸다. 반면 이 11회의 상황에서는 그러한 거짓된 모습 대신 신디의 진솔한 모습이 담긴다. 세상 모두에게 버림을 받았다 생각하고 자살까지도 생각하는 것처럼 보였던 신디가 '1박 2일' 팀을 보고 오열하는 이때의 장면들은 앞서 언급한 '여린 신디'라는 진짜 그 자체이다.

<프로듀사>의 주제적인 메시지는 여기에 있다. 중반부까지 '1박 2일'은 진실대신 거짓을 담고, 그러한 거짓된 이미지를 재생산하고 있음을 스스로 보여주었다. 하지만 거짓이 만드는 폐해가 커지는 후반부에 이르면 '1박 2일'은 진실을 드러내는 수단으로 전환된다.³⁵⁾ 삶의 진실을 담

34) 변 대표는 신디를 톱스타로 키우기 위해 부모의 죽음이라는 불우한 과거를 감추고 신디의 부모가 교수와 음악가이며 미국에서 살고 있다고 거짓말을 했다. 신디와 갈등을 겪으면서 변 대표는 신디의 부모가 예전에 죽었다는 사실을 은연중에 언론에 흘리고 이로 인해 신디는 성공을 위해 부모를 파는 거짓말을 했다는 오명을 쓰게 된다.

기 시작하면서 ‘1박 2일’은 주변 인물들에게 영향을 끼치고, 나아가 외부극의 여러 갈등을 해결하는 토대가 된다. 변화한 ‘1박 2일’을 통해 신디가 곤경에서 벗어나는 것³⁶⁾은 물론이고 ‘1박 2일’을 만들면서 진정성의 가치를 깨달은 준모는 예진에게 사랑을 고백하며, 준모와 예진의 사랑이 진짜라는 것을 안 승찬은 짝사랑과 질투를 포기한다. 이처럼 〈프로듀사〉가 ‘1박 2일’을 통해 보여주는 주제적인 메시지는 진정성 있는 삶의 자세다. 방송국의 화려함 뒤에 숨겨진 표리부동한 세태를 웃음으로 연결시키기도 하지만 결국 그들도 우리와 다르지 않은 평범한 사람임을 보여준다. 그리고 그 속에도 진실한 삶을 살아가는 이들이 있고 그들의 진정성 있는 삶의 태도가 세상을 보다 긍정적으로 변화시킬 수 있음을 보여준다.

그 연장선에서 위 장면들이 외부극과 내부극이 하나가 되는 순간임에도 주목할 필요가 있다. 〈장면 9〉가 ‘1박 2일’에 담기지 않는 외부극이라면 〈장면 10, 11〉은 ‘1박 2일’에 들어가는 장면이고, 〈장면 12〉는 외부극과 내부극이 중첩된 상황이다. 이때 중요한 것은 작품 안팎 시청자의 위치와 그들이 무엇을 느끼는가이다. 이 경우 작품 밖 시청자가 작품 속 시청자에 비해 지녔던 우월한 위치는 사라진다. 우월한 위치는 2장에서 보았듯이 정보에 비례하는데 이 경우 작품 밖과 속의 시청자가 지닌 정보는 큰 차이가 없기 때문이다. 작품 밖 시청자는 신디의 괴로움을 직접

35) 〈프로듀사〉가 ‘1박 2일’을 그리는 방식은 그것이 결국은 진정성 있는 삶의 진실을 포착하는 진짜 리얼 예능이라는 것이다. 하지만 이렇듯 자사의 프로그램을 미화하는 측면 때문에 지나친 간접 홍보가 아니냐는 지적을 받기도 했다. (『불금 뒤흔든 예능 드라마……현실성 떨어지는 로코?』, 『서울신문』, 2015.6.22, <http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20150622022001>, 2018.3.18 최종검색)

36) 몰래카메라 이후 시골 마을의 누추한 집에서 하루를 보내면서 온갖 집안일을 하고 묵혀두었던 이불 빨래까지 하며 싫은 내색 하나 하지 않는 신디의 모습이 방송되면서 점차 대중의 인식도 바뀌게 된다.

보았지만 작품 속 시청자도 외부극에서의 사건들을 통해 충분히 신디의 괴로움을 짐작할 수 있다. 이처럼 신디의 상황적 맥락을 염두에 둔다면 작품 밖/속 시청자는 똑같이 신디가 흘린 눈물의 의미를 알 수 있고, ‘여린 신디’가 진짜라는 것도 알게 되며, 결국 그들의 위치는 동일해진다. 나아가 작품 밖 시청자는 순백의 침대에서 홀로 잠에 든 신디와 눈처럼 하얗게 흘날리는 물방울, 그리고 그 너머의 승찬의 모습으로 꾸며진 동화적 장면들³⁷⁾로부터 낭만적 사랑의 판타지를 충족하게 된다. 이는 작품 속 시청자가 신디-승찬 러브 라인을 보면서 스타와 일반인의 사랑 판타지를 느꼈던 것과 동궐을 이룬다.

결국 외부극과 내부극이 하나가 되는 상황에서, 신디-승찬의 러브 라인을 보는 작품 속 시청자와 <프로듀사>를 보는 작품 밖 시청자는 같아진다. <프로듀사>에서 ‘1박 2일’의 시청자는 그려지지 않는다. 작품 밖 시청자는 작품 속에서의 반응을 통해 작품 속 시청자의 존재를 상상할 수 있을 뿐이다. 그런데 내부극과 외부극을 한층 더 높은 차원에서 조망하던 작품 밖 시청자는 극중극이 하나가 되는 순간 상상했던 작품 속 시청자와 동일시된 자신을 발견하게 된다. 작품 속 시청자라고 상상했던 존재도 결국은 <프로듀사>라는 허구를 보고 있는 자기 자신을 거울에 비친 모습에 다름 아니다. 이로써 내부극이 외부극의 문제적 현실을 변화시켰듯이 한 편의 텔레비전드라마를 통해 현실의 주체가 자신을 재인식할 수 있는 토대가 마련된다.

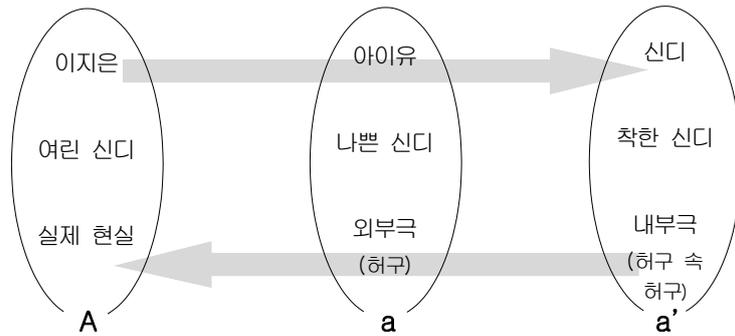
37) 이 장면은 <백설 공주> 동화의 키스 장면을, 더 원론적으로는 <숲속의 잠자는 미녀>의 키스 장면을 연상시킨다. 영원한 잠에 빠진 공주(미녀)가 왕자의 키스로 깨어난다는 이야기의 원형은 5세기까지 거슬러 올라가도 발견되며, 다양한 변용에도 불구하고 여성을 대상화하려는 남성의 가부장적 욕망이 그 기저에 깔려 있다.(이영준, 「고전동화에 나타난 원형적 욕망과 환상의 이미지 분석-『숲속의 잠자는 공주』, 『백설 공주』와 『라퐁젤』을 중심으로, 『현대영어영문학』 제57권 4호, 한국현대영어영문학회, 2013, 153-165쪽 참고)

4. 극중극의 현실 재정립, 허구로 정의되는 세계

지금까지 살펴보았듯이 〈프로듀사〉는 ‘다큐 3일’과 ‘1박 2일’이라는 내부극을 통해 자신이 만들어진 허구임을 의도적으로 드러낸다. 내부극이 자신의 인공성을 표출함에 따라 시청자는 〈프로듀사〉에 대해 객관적/비판적 태도를 취할 수 있게 된다. 물론 그 와중에도 두 내부극은 진실을 감추거나 욕망을 투사하는 등의 전략을 통해 시청자의 몰입을 유도하기도 한다. 몰입과 거리 두기를 동시에 하면서 메타드라마적 의의를 성취한다는 뜻이다.

〈프로듀사〉 안에서 내부극이 보여준 것, 특히 주제적인 측면에서 강조되었던 것은 허구를 통한 현실의 재정립, 다시 말해 인공적으로 만들어진 세계가 현실을 변화시키거나 재인식시킬 수 있다는 것이었다. 남은 문제는 이러한 변화와 재인식의 가능성이 〈프로듀사〉와 실제 현실과의 관계에서 얼마나 합당한가이다. 3장에서 살펴보았듯이 내부극으로써 ‘1박 2일’이 외부극의 문제 해결에 영향을 끼치게 되는 것은 그것이 거짓이 아닌 진실을 담기 시작하면서부터이다. 그런데 이때의 진실을 완벽한 사실 그 자체라고 말하기는 무리가 있다. ‘1박 2일’ 팀이 신디를 깨우는 몰래카메라 장면들이 동화를 떠올리게 하듯이 이때의 신디의 모습은 진짜이지만 역시 연출의 과정을 거쳐 작품 속 시청자에게 전달될 것이기 때문이다. 마찬가지로 신디가 시골 마을에서 집안일을 하는 행동도 ‘1박 2일’을 촬영 중이라는, 카메라가 자신을 관찰하고 있다는 것을 전제로 이루어진 것이다. 다시 말해 지금까지 살펴본 〈프로듀사〉의 외부극과 내부극의 관계는 작품 밖 실제 현실에서 보다 총체적으로 재고할 필요성이 있다.

논의의 편의상 실제 현실, 외부극, 내부극의 간극이 가장 명확한 신디를 예로 들어 생각하면 다음과 같은 그림을 그려볼 수 있다.



<그림 1>

〈프로듀사〉에서 여린 신디는 실재지만 대중은 그녀를 경험하지 못한다. 때문에 대중은 그녀가 보여준 이미지를 토대로 나쁜 신디를 상상하고 그것이 신디의 본래 모습이라고 여긴다. 이때 나쁜 신디로 인식된 존재는 내부극에 착한 신디라는 새로운 이미지를 만든다. 내부극의 착한 신디는 처음에는 받아들여지지 못하다가 내부극이 진실을 담기 시작하면서 실재가 된다. 즉 ‘여린 신디→나쁜 신디→착한 신디’라는 방향성이 내부극의 변화를 통해 반전, 착한 신디가 나쁜 신디를 제거하고 여린 신디라는 본래 모습을 실재화하는 방향으로 전환된다. 〈프로듀사〉에서 극중극을 통해 보여준 것은 이처럼 실제 현실이 허구를 낳고, 그 허구가 다시 허구 속 허구를 낳았을 때, 허구 속의 허구가 허구를 변화시키고 이로써 허구가 다시 실제 현실을 변화시킬 수 있다는 쌍방향적인 가능성이 있다.

이러한 〈프로듀사〉의 극중극 상황을 현실에 적용했을 때 고찰해야 하는 것은 〈그림 1〉의 가장 위의 항목들이다. 실제 현실에서는 〈프로듀사〉의 신디 배역을 연기한 누군가가 존재한다. 그런데 작품 속 대중이 실제 신디를 경험하지 못하고 만들어진 이미지로만 인식하듯이 실제 현

실의 우리도 자연인 ‘이지은’을 경험하지 못하고 이지은이 다양한 활동을 통해 구축한 이미지로 ‘아이유’라는 존재를 인식한다. 그리고 그녀가 연기한 〈프로듀사〉의 신디라는 인물을 보고 있다. 그렇다면 신디를 연기한 것, 우리가 보는 것은 자연인 이지은인가, 아니면 이지은이라고 인식하는 아이유인가?

지금까지 논의한 바를 따르면 신디를 연기한 것은 이지은과 아이유 모두이다. 연기라는 행동을 한 것은 자연인 이지은이지만, 여전히 우리는 자연인 이지은을 모르기 때문에 결국 신디라는 인물을 보고 다시금 아이유를 인식하고, 그로부터 이지은을 구성한다. 다시 말해 애초에 자연인 이지은이 존재하기 때문에 여러 이미지들이 만들어질 수 있었던 것이고 그 이미지들의 총합이 아이유라는 존재가 되어 이지은과 동일시된다. 아이유는 이지은이 없으면 존재할 수 없다. 그런데 아이유, 혹은 아이유에 대한 이미지가 이지은을 구축한다고 보았을 때, 신디라는 인물을 연기함으로써 새롭게 추가된 이미지는 아이유에 덧씌워지고 그로부터 이지은에 대한 인식 역시 변화하게 된다. 자연인 이지은은 실존하지만 그 실재를 경험하지 못하기 때문에 실재에 대한 이미지, 아이유나 신디 같은 허구에 대한 인식이 실재를 구성한다는 것이다. 〈그림 1〉의 세 개의 원은 별개로 존재하는 듯 보이지만 사실은 끊임없이 상호 연관되면서 서로가 서로에 ‘대해’ 존재하는 총체적인 현상이라는 것이다.

물론 자연인 이지은의 예시처럼 가장 좌측의 원 A가 존재해야만 우측의 원들 a, a'가 존재할 수 있다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 하지만 우측의 원이 하나든 그 이상이든 존재하기 시작한 순간 A는 더 이상 최초·근원·본질로서의 효력을 못한다. 〈프로듀사〉의 대중은 자신이 믿고자 하는 나쁜 신디를 진실로 인식했고, 실제 현실의 우리 또한 이지은 대신 아이유라는 이미지를 인식하고 있는 상태다. 그런 점에서 a'는 a가

A에 대해 영향력을 행사하는 것, 반대로 A가 a를 통해 인식되는 상황을 보여주는 하나의 경우이면서 동시에 전체를 대표하는 성질을 지닌다. A와 a가 상호 관련되면서 정체성을 구축한다고 했을 때, 이를 보여주는 a'는 하나의 특수한 사례(작품)가 전체(텔레비전드라마·예술·세계)로써 논해질 수 있다는 뜻이다.

〈프로듀사〉의 극중극을 통해 읽어낼 수 있는 메타드라마적 측면은 이처럼 무한히 생성될 수 있는 a', a'', a'''가 실재를 정의하게 된다는 것이다. 이로써 서론에서 제기한 왜 인간은 픽션을 만드는가에 대해 지금까지의 논의를 덧붙여보면 픽션을 통해서 현실을 인식할 수 있다는 차원을 넘어 픽션을 통해야만 현실을 인식할 수 있고, 현실은 언제나 픽션을 통해 재정립된다는 인식에 도달하게 된다. A는 a를 만들고 a는 a'를 만든다. 그렇게 만들어진 a와 a'는 A와 a를 재정립한다. 실재·본질·진실·이데아를 직접 경험할 수 없는 세계에서는 그것을 모방하거나 재현한 허구를 통해서만 그것을 인식할 수 있다.

이러한 인식과 관련지어 생각할 필요가 있는 것이 바로 〈프로듀사〉의 수용 형태다. 〈프로듀사〉는 유독 연예인/방송인의 역할놀이로서의 속성이 강하기 때문에 그들에 대한 개인적 관심이 작품 선택에 큰 영향을 끼치는 특성이 존재한다. 이에 주목한 임종수·유승현은 〈프로듀사〉에 대한 SNS를 분석해 발언자는 연예 미디어, 매개자는 팬 블로그, 피인용자는 연예인이라는 결과를 도출했다.³⁸⁾ 나아가 SNS의 담론에서 누가 가장 영향력 있는 행위자였는지도 살펴보았는데, 상위 10개 중 7개가 아이유와 관련된 SNS 계정이었고, 1위는 아이유 본인의 트위터였다.³⁹⁾ 이 연

38) 임종수·유승현, 『드라마와 SNS 유력자들—드라마 〈프로듀사〉에 대한 트위터 발언자, 매개자, 교섭자, 피인용자, 위세자 분석』, 『한국언론학보』 제59권 6호, 한국언론학회, 2015, 429-433쪽 참고.

39) 임종수·유승현, 『드라마에 대한 주목의 생애와 SNS 유력자에 관한 연구—KBS 드라마

구를 종합하면, 연예 미디어가 연예인을 키워드로 〈프로듀사〉에 대한 글을 작성하면, 해당 연예인의 팬이 이를 퍼 나르면서 확산시키고, 아이유와 같은 연예인은 그 글 안의 메시지로만 존재한다, 그럼에도 연예인의 영향력은 막강하다는 결론을 도출할 수 있다.

이 연구 결과가 이 글의 논의와 관련될 수 있는 것은 두 가지이다. 첫째, 상술한 〈프로듀사〉에 대한 SNS 담론 확장 과정이 〈그림 1〉을 통해 서술한 총체적 인식과 유사하다는 점이다. 연예 미디어가 작성한 글 중 팬이 퍼 나르는 것은 자신이 좋아하는 연예인이 글 안에서 언급되었을 경우다. 즉 연예 미디어와 팬은 자연인이 아니라 그 자연인이 지니고 있는 연예인으로서의 이미지, 작품 자체가 아니라 작품에 출연한 연예인의 이미지에 주목해 글을 작성하고 퍼 나른다. 이들이 작성하고 퍼 나르는 글 안에 존재하는 것은 자연인 연예인도 아니고 작품도 아닌 오직 이미지다. 실재라 할 수 있는 작품 〈프로듀사〉와 자연인 연예인은 이미지를 소비하는 그들의 행위에 얽혀서 존재하게 되지만 또한 이러한 소비를 통해서만 인식될 수 있다.

둘째, 텔레비전드라마의 수용 과정과 성패를 유추할 수 있다는 점이다. 최근 텔레비전드라마의 인기나 화제성은 시청률로 재단하기 어려워진 측면이 존재한다. 시청률이라는 단일 지표 안에 존재하는 무수히 많은 변수를 일일이 고려하기 어렵기 때문이다. 반면 SNS는 적어도 인터넷상에서의 화제성은 측정할 수 있는 수단이라고 할 수 있고, 그런 점에서 아이돌 카메오가 출연했을 때 SNS 글이 폭등⁴⁰⁾했다는 연구 결과는

〈프로듀사〉 사례를 중심으로, 『사이버커뮤니케이션학보』 제33권 제4호, 사이버커뮤니케이션학회, 2016, 364-368쪽 참고.

40) 임중수·유승현, 『드라마에 대한 주목의 생애와 SNS 유력자에 관한 연구—KBS 드라마 〈프로듀사〉 사례를 중심으로』, 『사이버커뮤니케이션학보』 제33권 제4호, 사이버커뮤니케이션학회, 2016, 374-376쪽 참고.

의미심장하다. 자신이 좋아하는 아이들에 대한 관심이 자연스럽게 〈프로듀사〉에 대한 관심으로 이어졌다는 것이다. 물론 그것이 시청이라는 직접적인 활동으로 이어졌다고 단언하기는 어려우나 특정 아이들에 대한 관심, 그로 인한 SNS의 폭등이 〈프로듀사〉라는 한 편의 작품에 대한 다양한 방식의 소비를 가능하게 할 수 있었을 것이라는 점은 충분히 예상할 수 있다.⁴¹⁾

이 두 가지 측면이 암시하는 것은 비록 〈프로듀사〉가 “실재는 대기도 없는 파생공간 속에서 조합적인 모델들로부터 발산되어 나온 합성물인 파생실재이다.”⁴²⁾라는 시물라르크를 상기시키더라도, 이것이 허구가 실재를 왜곡하는 단순 평가나 허구가 실재를 주조한다는 일방적 관계를 의미하지는 않는다는 점이다. 왜냐하면 텔레비전드라마의 수용은 한 개인이 하나의 작품과 만나는 것으로 볼 수 없기 때문이다. 시청자는 한 편의 작품 자체에만 주목하는 것이 아니라 작품 내외부의 모든 것들과 관계를 맺으면서 텔레비전드라마를 본다. 위의 연구 결과에서 알 수 있듯이 아이돌이라는 요소에만 집중해 작품을 소비할 수도 있고, 자신이 선호하는 그 어떤 요소에 집중해 작품을 수용할 수도 있다. 기실 시청자 개인의 정체성도 단일하지 않고 다양한 관계 속에서 끊임없이 유동적이라는 점을 생각해보면, 텔레비전드라마는 개인의 정체성에 영향을 주는 무수히 많은 것들과의 관련성에서 존재한다.

그러므로 텔레비전드라마를 본다는 것은 방송이 종료되면 끝나는 활동이 아니라 지속적으로 나의 정체성을 재구성하는 끝나지 않는 활동이라고 할 수 있다. 실제 현실 세계에는 나 스스로 지각하는 나라는 자연

41) 이는 텔레비전드라마의 존재 양상에 대한 논란의 소지가 될 수도 있는 부분이다. 아이돌 출연이 화제성으로 이어지고 그것이 시청률 등의 실질적인 효과를 낳는다면 스타 만능주의에 함몰된 저질 작품의 출현이 예상되기 때문이다.

42) 장 보드리야르, 『시물라시옹』, 하태환 역, 민음사, 1992, 16쪽.

인 실재가 있다. 하지만 나는 나 홀로 존재할 수 없고 타인과의 관계를 통해 계속해서 새로운 정체성을 갱신해간다. 세계에 대한 인식도 마찬가지로이다. 모든 사람들은 단일한 세계에 살고 있다. 하지만 거대한 세계에 비해 내가 직접적으로 경험할 수 있는 영역은 주변으로 한정되어있다. 우리는 타인과의 대화나 뉴스 같은 정보 습득을 통해 거대한 세계를 간접적으로 인식한다. 만약 이러한 간접적인 인식 과정이 없다면 세계는 내 주변으로만 한정될 것이고, 그것은 개인마다 서로 다른 세계로 파편화될 것이다. 반면 텔레비전드라마와 같은 실제 현실과 닮은 허구 세계를 경험함으로써 나의 세계 인식은 확장되고, 이렇게 세계가 확장함에 따라 개개의 세계는 교집합을 이룰 수 있게 된다.

이처럼 〈프로듀사〉의 극중극은 예술·픽션의 놀이적/인지적 기능에 대한 관점을 보다 확장시킨다. 인간이 예술이나 픽션을 통해 세계를 인지할 수 있는 차원을 넘어 예술과 픽션을 통해야만 세계를 인지할 수 있다는 것이다. 단, 그러한 인식 과정은 하나의 작품에 의해 공통적으로 결정되는 단일화의 과정은 아니다. 세계에 대한 심문, 혹은 세계에 대한 회의성으로부터 극중극이 만들어지던 때가 있었다.⁴³⁾ 이러한 극중극은 허구 속의 허구가 지닌 인공성을 여과 없이 드러냄으로써 실제 현실에 대해서도 부정적 의견을 피력하는 언사에 다름 아니다. 반면 이 글에서 살펴본 〈프로듀사〉의 극중극은 허구 세계의 인공성을 드러냄으로써 실제 세계를 회의하는 것이 아니라, 역으로 실제 세계와 허구 세계가 서로 관련되어야만 쌍방이 모두 존재할 수 있음을 보여주었다. 인간이 픽션을 만들고, 그 속에서 또 다른 허구를 상상하는 것도 현실에 대한 도피가 아니라 오히려 보다 적극적으로 현실을 인식하기 위함이다. 지금 이

43) 리처드 혼비, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 노승희·백현미 역, 전남대학교 출판부, 2012, 72쪽 참조.

순간에도 방송되고 있는 텔레비전드라마는 여유가 있을 때 잠시 보고 마는 오락물이 아니라 나와 세계를 재정의하는 삶의 일부이자 그 자체로 존재한다.

5. 나가며

텔레비전드라마 〈프로듀사〉의 극중극은 다분히 메타드라마적이다. 〈프로듀사〉에는 두 개의 내부극이 존재한다. 첫 번째 내부극인 ‘다큐 3일’은 허구의 이야기에 인터뷰와 관찰이라는 다큐적 기법을 결합해 시청자로 하여금 보다 사실성을 느끼게 해준다. 그러나 때때로 외부극의 세계에서 인물들을 관찰하면서 내부극을 만들던 카메라의 위치가 변화하면서 외부극과 내부극이 혼재되는 상황이 벌어진다. 이를 통해 내부극이 만들어진 이야기인 것처럼 외부극인 작품 속 세계 또한 허구라는 점이 각인된다. 하지만 내부극의 인터뷰에서 인물의 진심이 아닌 변명을 보여줌으로써 시청자가 작품에 몰입할 수 있는 통로도 만들어놓는다. 이로써 〈프로듀사〉를 보는 시청자는 실재에 대한 혼란을 느끼며 작품 밖과 외부극-내부극 사이의 어딘가에 놓인다.

두 번째 내부극인 ‘1박 2일’은 이미지의 허위성을 폭로하고, 그만큼 자기 자신에 대해서, 나아가 실제 방송되는 텔레비전드라마와 예능 프로그램의 이면을 보여준다. 그렇지만 이 역시 픽션이 굳이 드러내지 않는, 혹은 수용자가 무의식적으로 망각하는 허구라는 속성을 일부러 드러냄으로써 수용자의 비판적 태도를 요구하는 것이라고 단순화시키기는 어렵다. 내부극의 제작-편집-방송 과정을 적나라하게 보여줌으로써 객관적/비판적 인식을 가능케도 하지만 역으로 작품 밖 시청자는 내부극의

안과 밖을 동시에 봄으로써 더 밀도 있는 몰입도 가능하기 때문이다. 특히 내부극의 러브 라인에 투사된 욕망과 그것을 한 단계 높은 세계에서 바라보는 욕망이 결국 같아지면서 내부극과 외부극, 허구 세계와 현실 세계가 하나가 되는 양상을 보여준다.

이러한 〈프로듀사〉의 극중극이 던지는 메시지는 진정성 있는 허구가 현실을 변화시킬 수 있다는 가능성이다. ‘다큐 3일’에서 파생된 실재에 대한 의문은 ‘1박 2일’에서 보여주는 이미지의 생성 과정을 통해 해결된다. 실재가 존재하기 때문에 이미지가 만들어지지만 그 이미지는 다시 금 실재에 영향을 준다. 바꿔 말하면 외부극이 존재하기 때문에 내부극이 만들어질 수 있지만 내부극이 다시 자신을 만든 외부극을 변화시킨다는 것이다. 이러한 쌍방향적인 관계는 실제 현실과 허구 세계, 즉 텔레비전드라마와의 관계와 연동될 수 있다. 실제 현실에서 텔레비전드라마를 만들지만 그렇게 만들어진 텔레비전드라마가 실제 현실에도 영향을 준다는 것이다. 물론 여기에는 텔레비전드라마가 진정성 있는 허구 이어야만 한다는 단서가 따라붙는다.

최근 인지과학에서는 인간이 모방된 무언가를 경험하면 뇌가 반응을 보인다고 본다.⁴⁴⁾ 웃기거나 슬픈 이야기를 보고 느낀 감정이 그대로 휘발되는 것이 아니라 뇌를 자극하고 이를 통해 실제적인 변화가 야기된다는 것이다. 어린 아이가 어른의 말과 행동을 보며 사회화 과정을 견뎌 모든 인간은 비단 직접 경험뿐만 아니라 간접 경험을 통해서도 사고의 폭을 확장시키며 살아간다. 그런 점에서 이 글에서 밝힌 텔레비전드라마, 나아가 허구 예술의 의의는 인간이 인간으로서 존재할 수 있는 필수 불가결한 요소라고 해도 무방하다.

1편의 텔레비전드라마는 독자적으로 존재할 수 없다. 그것은 언제나

44) 브라이언 보이드, 『이야기의 근원』, 남경태 역, 휴머니스트, 2013, 271-272쪽 참조.

특정 시기를 살아가는 특정인에 의해 만들어지고 같은 시기의 대중에게 수용된다. 우리가 텔레비전드라마뿐만 아니라 소설·영화·뮤지컬·웹툰 같은 문화콘텐츠를 문화적 산물이라고 보는 것도 이 때문이다. 하지만 이 글에서 살핀 인지적 사회화 기능에 주목한다면 이들은 문화의 산물이 아니라 문화 그 자체이고, 삶에서 파생된 것이 아니라 삶 그 자체이다. 작품은 현실을 반영하는 것이 아니라 현실에 대한 우리의 인지 체계를 반영하고, 그럼으로써 우리는 작품을 통해 보다 확장된 세계를 인지할 수 있게 된다. 비록 상업적 성격이 강한 대중문화라 할지라도 텔레비전드라마, 나아가 모든 문화콘텐츠에 대해서 최소한의 윤리성과 작품성을 요구하는 것도 그래서이다.

그럼에도 불구하고 이 글에서 끝맺지 못한 몇 가지 고민들이 남아있다. 그 중 하나는 4장에서 언급했던 극중극을 통해 생성되는 중층적인 세계관이 현실화되고 있다는 사실이다. 가령 VR 기술은 가상 세계에 대한 체험과 감각의 영역을 대폭 확장시켰다. 말이 되었든, 영상이 되었든 기존의 만들어진 픽션이 언제나 간접 체험에 국한되었다면, 현실화되고 있는 가상 세계의 직접 체험은 우리가 세계를 인지하는 체계에 또 다른 변화를 예고하는 있다. 다음으로 카메라에 의해 편집된 영상이 만들어내는 효과에 대해 다시금 고민을 할 수도 있다. 3장에서 〈프로듀사〉 11회의 마지막 장면을 두고 욕망의 문제를 잠시 언급했는데 앞으로 텔레비전드라마의 연출에 대한 보다 심도 있는 연구가 필요하다고 판단된다. 텔레비전드라마를 통해 현실이 재정의될 수 있다고 본다면, 어쩌면 보다 중요한 것은 스토리가 아니라 그것이 구현되어 시청자에게 감각되는 시청각 영상과 거기에 동반되는 진정성일 수 있기 때문이다.

수없이 많은 텔레비전드라마가 제작/방송되는 가운데 텔레비전드라마는 늘 새로워야 한다는 압박에 시달린다. 텔레비전드라마 〈프로듀사〉

가 ‘다큐 3일’, ‘1박 2일’ 같은 자사의 프로그램을 내부극으로 활용한 것도 어찌면 이런 압박에서 벗어나려는 시도였을 수 있다.⁴⁵⁾ 하지만 그 의도가 어찌 됐든 〈프로듀사〉의 극중극은 몰입과 거리 두기를 반복적으로 유도하면서 하나의 놀이의 장을 형성한다. 놀이장 안에서 시청자는 자기만의 방식으로 〈프로듀사〉를 즐길 수 있다. 좋아하는 아이돌에 주목할 수도 있고, 패러디된 원본을 떠올리며 웃음을 느낄 수도 있으며, 작품 속 시청자보다 우월한 위치에서 만족을 느낄 수도 있고, 작품에 그려진 방송국과 방송 프로그램에 대해 공부를 할 수도 있으며, 그냥 한 번 보고 잇는 소비의 방식을 취할 수도 있다. 문명의 발달에 따라 예술이 자체의 규칙 속으로부터 생성된 ‘알 수 없는 그 무엇가’를 찾아내는 놀이의 기술 속에 존재하게 되었듯이⁴⁶⁾ 시청자의 이러한 능동적인 수용 양태는 결국 극중극 구조로 된 작품을 중층적으로 보기 때문에 가능한 것이다. 〈프로듀사〉가 극중극을 통해 궁극적으로 상기시키는 것은 허구 세계를 통해 정의되고 있는 지금-여기-우리의 현실이다.

45) 이는 〈프로듀사〉의 박지은 작가에 대한 작가론 연구가 차후 이루어진다면 논의될 수 있는 부분이라고 판단된다. 〈내조의 여왕〉(2009), 〈넝쿨째 굴러온 당신〉(2012), 〈별에서 온 그대〉(2013), 〈푸른 바다의 전설〉(2016) 등 여러 화제작을 집필한 박지은 작가는 표절 시비에 휩싸인 바가 있다. 표절 여부와는 별개로 이는 박지은 작가가 완벽히 새로운 것을 창조하기보다는 익숙한 요소들을 효과적으로 재조직하는 스타일이라는 점과 관련해 논해질 필요가 있다.

46) 볼프강 울리히, 『예술이란 무엇인가』, 조이한·김정근 역, 휴머니스트, 2013, 29-30 쪽 참조.

참고문헌

1. 기본자료

박지은 극본, 표민수 연출, KBS 〈프로듀사〉, 2015.5.15.~2015.6.20.

2. 논문과 단행본

가브리엘레 루치우스-회네·아르놀프 데퍼만, 『이야기 분석-서사적 정체성의 재구성
과 서사 인터뷰의 분석을 위한 이론과 방법론』(개정판), 박용익 역, 도서
출판 역락, 2011.

김영성, 「〈무한도전〉에 나타난 서사전략과 희극성-〈무한상사〉 시리즈를 중심
으로」, 『대중서사연구』 제30호, 2013, 43-82쪽.

김은영, 『예능은 힘이 세다』, 예쎸, 2011.

리차드 혼비, 『드라마, 메타드라마, 지각』, 노승희·백현미 역, 전남대학교 출판부,
2012.

리처드 다이어, 『스타-이미지와 기호』, 주은우 역, 한나래, 1995.

박노현, 「텔레비전 드라마와 상호텍스트성-‘텍스트 소환 기법’의 개념과 유형을 중심
으로」, 『한국문학연구』 제40집, 동국대학교 한국문학연구소, 2011, 363-397쪽.
_____, 「텔레비전 드라마와 시민(성)-은유로서의 시민, 視民에서 市民으로」, 『서
강인문논총』 제35집, 서강대학교 인문과학연구소, 2012, 203-244쪽.

박혜련, 「CATV tvN과 종합편성채널이 지상파TV의 편성과 제작에 미친 영향」, 홍익
대학교 석사학위논문, 2016.

베르톨트 브레히트, 『서사극 이론』, 김기선 역, 한마당, 1989.

볼프강 울리히, 『예술이란 무엇인가』, 조이한·김정근 역, 휴머니스트, 2013.

브라이언 보이드, 『이야기의 근원』, 남경태 역, 휴머니스트, 2013.

빌 니콜스, 『다큐멘터리 입문』, 이선화 역, 한울 아카데미, 2006.

파트리스 파비스, 『연극학 사전』, 신현숙·윤학로 역, 현대미학사, 1999.

요한 하위징아, 『호모 루텐스』, 이종인 역, 연암서가, 2010.

유현석, 「사실적 영상물에서 다루는 다양한 층위의 현실과 진실들-다큐멘터리, 다
큐소프, 그리고 리얼리티 프로그램을 중심으로」, 『커뮤니케이션학 연구』 제
18권 3호, 한국커뮤니케이션학회, 2010, 55-75쪽.

이영준, 「고전동화에 나타난 원형적 욕망과 환상의 이미지 분석-『숲속의 잠자는
공주』, 『백설 공주』와 『라퐁젤』을 중심으로」, 『현대영어영문학』 제57권 4

- 호, 한국현대영어영문학회, 2013, 151-175쪽.
- 임종수·유승현, 『드라마와 SNS 유력자들—드라마 <프로듀사>에 대한 트위터 발언자, 매개자, 교섭자, 피인용자, 위세자 분석』, 『한국언론학보』 제59권 6호, 한국언론학회, 2015, 417-445쪽.
- _____, 『드라마에 대한 주목의 생애와 SNS 유력자에 관한 연구: KBS 드라마 <프로듀사> 사례를 중심으로』, 『사이버커뮤니케이션학보』 제33권 제4호, 사이버커뮤니케이션학회, 2016, 343-387쪽.
- 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 역, 민음사, 1992.
- 장혜전, 『자기반영적 연극에서의 극중극과 치유』, 『한국연극학』 제44호, 한국연극학회, 2011, 139-166쪽.
- 정명문, 『텔레비전 역사드라마에서 나타난 미시적 일상 재현의 시도—<동양극장>을 중심으로』, 『한국극예술연구』 제44집, 한국극예술학회, 2014, 139-169쪽.
- 제인 로스코·크레이그 하이트, 『모크 다큐멘터리』, 맹수진·목혜정 역, 커뮤니케이션북스, 2010.
- 주현식, 『메타 텔레비전 드라마와 반성성』, 『한국문학이론과 비평』 제70집, 한국문학이론과 비평학회, 2016, 177-199쪽.
- 표민수, 『TV 드라마 <그들이 사는 세상>의 프리 프로덕션 과정 연구』, 중앙대학교 석사학위논문, 2010.
- 한국콘텐츠진흥원, 『드라마 편성, 제작 그리고 내용 분석』, 한국콘텐츠진흥원, 2014.

3. 인터넷 자료

- 『불금 뒤흔든 예능 드라마.. 현실성 떨어지는 로코?』, 『서울신문』, 2015.6.22.
(<http://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20150622022001>)
- 『'1박2일', 가학성 논란... 시청자 빨났다』, 『텐아시아』, 2016.8.22.
(<http://tenasia.hankyung.com/archives/999395>)
- <프로듀사> 홈페이지 (<http://www.kbs.co.kr/drama/produca>).

Abstract

A Study on a Play within a Play in the Television Drama <The Produca>

Park, Sang-Wan(Chungnam University)

This paper presents an investigation into the patterns and meanings of a play within a play in a television drama titled <The Produca>, whose inside dramas are 'Documentary Three Days', a documentary program aired on the same KBS channel, and '2 Days and 1 Night', an entertainment program on the same channel. These inside dramas intentionally reveal that they are fictional, which helps the audience take a more objective and critical attitude toward the programs. They, at the same time, promote the immersion of the audience by employing such strategies as hiding the truth of characters and projecting the viewers' desire. The drama's significance as a metadrama reflecting relations between fiction and the reality is created by the repetition of the viewers' distancing and immersion through these plays within a play. The drama shows through its plays within a play that inner dramas and fiction can possibly to alter the outer drama and reality, respectively. Fiction is created because there is actuality, and once it is created, it can in turn impact actuality. These interactive relations can be linked to those between a television drama and the actual reality. A television drama is made in the real world, and its fictional stories can influence actual reality, which reflects the pattern of simulacra to perceive the world through fiction in today's modern society in which people cannot directly perceive the actuality of the world despite its presence. <The Produca> ultimately reminds the viewers through its plays within a play of the real world that can be defined only through a fictional world.

(Keywords: a play within a play, television drama, metadrama, documentary, entertainment, image, desire, <The Produca>, Documentary Three Days, 2 Days and 1 Night)

논문투고일 : 2018년 4월 6일
심사완료일 : 2018년 5월 5일
수정완료일 : 2018년 5월 12일
게재확정일 : 2018년 5월 15일