

역사드라마 <임진왜란 1592>의 전쟁장면

재현방식에 대한 분석:

역사드라마 전쟁장면의 영웅서사적 재현양상과
<임진왜란 1592>의 극복을 중심으로

김시현*

I. 들어가며: 역사드라마와 전쟁장면

역사드라마¹⁾의 장르적 발전에서 주목할 만한 부분은 90년대 중반 이후, 역사드라마가 형식적으로 역사적 사실에 대한 단순한 전달보다 인물을 중심으로 사건을 스펙타클하게 재현하는 경향을 거쳐,²⁾ 2000년대에 이르러 내용적으로 '민족'과 '제국'의 이데올로기를 제시하는 방향의 역사드라마 제작이 늘어난 것이다.³⁾ 이러한 흐름 속에서 민족을 강조함과 동시에 스펙타클한 사건을 보이는 것에 적합한 역사적 사실(史實)은 바로 민족의 전쟁사(戰爭史)였

* 서울대학교 국어국문학과 학사 졸업

- 1) 역사드라마는 그 장르적 논의가 다양하지만, 본 글에서는 장르적 정의를 구분하는 걸 목적으로 하지 않기 때문에, 주창윤(2007)의 역사드라마에 대한 정의를 인용하여 역사드라마란 용어를 쓰겠다. 그가 주장한 역사드라마의 하위 장르 중에, 정사중심의 활용인 기록적 서술, 정사/야사 중심의 활용에 내적개연성을 중시하는 개연적 서술, 야사 중심에 상상적 해석을 중시하는 상상적 서술만을 본 글의 논의에만 한정하여, 본 글에서는 역사드라마를 역사적 사실(史實)과 드라마적 상상력을 통해 재구성된 이야기로 사용했다.
- 2) 윤석진, 「2000년대 한국 텔레비전 역사드라마의 장르 변화 양상 고찰 1」, 『한국극예술연구』 38, 한국극예술학회, 2012, 314-317쪽 참조.
- 3) 주창윤, 「역사드라마의 장르사적 변화과정」, 『한국극예술연구』 25, 한국극예술학회, 2007, 375-376쪽 참조.

다. 전투가 벌어지는 전장(戰場)과 그 과정을 드러내는 전쟁장면이 역사드라마에서 부각되며, 점진적으로 대형사극이 제작되기 시작한 것도 이러한 흐름 부티다.⁴⁾⁵⁾

여기서 전쟁장면이란 개인 혹은 소규모 집단끼리의 무력충돌을 일컫는 액션장면(Action scene)과는 다른 것으로, 사료로서 남은 전쟁사나 전장이 재현된 장면(scene)을 의미한다. 전쟁장면의 특징은 세력 대 세력, 국가 대 국가 간의 총력전을 바탕으로, 전략수립부터 전투과정, 패배 혹은 승리선언까지 일정한 순서를 거쳐서, 일정 에피소드 내의 서사 전개를 담당하는 점에 있다. 이와 같은 전쟁장면과 역사드라마의 서사가 강한 연결점을 갖고 있는 작품의 예로서 <태조 왕건>(2000)이 있다. 이어서 <제국의 아침>(2002), <주몽>(2006), <연개소문>(2006), <대조영>(2006)과 비교적 최근의 <근초고왕>(2010), <광개토대왕>(2011), <대왕의 꿈>(2012) 등의 역사드라마들 또한, 종전의 역사드라마에서 시도되지 못한 스케일의 전쟁장면을 서사 내에 적극적으로 활용하였다.

물론 2000년대에 들어서 이른바 퓨전장르가 확대되고, 역사적 사실의 재현과 드라마적 상상력의 경계가 점차 흐려지고 있는 것도 사실이지만,⁶⁾ 한 가지 부인하기 어려운 점은, 이러한 역사드라마 내 하위 장르를 불문하고, 서사 내 전쟁장면의 활용이 상대적으로 늘어난 것이다. 결국 이러한 역사드라마 내 전쟁장면의 증대는 단순히 제작기술의 발전이나, 역사적 재현과 시청각적 스펙타클을 제공 때문에 나타난 것이라 보기는 어렵다. 이에 대한 논의를 위해, 본 글에서는 역사드라마 내 전쟁장면이 영웅서사적 구조에 활용되기 용이한 장치로써, 지속적으로 드라마 내에서 재현되어 왔다는 점과 이를 통해 전장을 ‘민족’과 ‘제국’의 이데올로기를 표현하는 무대로 활용해왔음에 주목하고자 한다. 그리고 이러한 재현의도에 따라 전장의 재현방식이 개별

4) 이러한 변화의 배경은 작품 외적으로는 95년 이후 역사드라마 제작의 대형화 및 세트제작이 보편화된 점과 영화제작에 활용되던 컴퓨터 그래픽 기술 및 특수효과가 드라마 장르에 적극적으로 활용되기 시작한 것에 있다.

5) 안연모, 「컴퓨터그래픽 기술의 도입이 텔레비전 드라마 제작과정에 끼치는 영향에 관한 연구: 역사드라마 제작자와의 인터뷰를 중심으로, 고려대학교」: 석사학위논문, 2006, 24-26쪽 참조.

6) 윤석진, 앞의 책, 319쪽 참조.

작품마다 공통된 양상으로 드러내는 것을 확인하고자 한다.

II. 역사드라마 내 전쟁장면의 영웅서사적 재현양상

전쟁장면이 역사드라마 내에서 어떠한 양상으로 재현되고 있으며, 그 공통된 재현방식이 서사 내에 어떤 기능을 하고 있는지 확인하기 위해선, 2000년대부터 전쟁장면을 주요 서사로 다룬 역사드라마들의 기획의도를 확인해볼 필요가 있다.

이에 2000년대 이후 〈태조 왕건〉을 비롯하여 〈주몽〉, 〈연개소문〉, 〈광개토대왕〉 등의 기획의도를 확인하자면 다음과 같다. 이들의 기획의도는 국난 극복의 영웅과 민족의식의 고취에 방점을 두고 있음을 확인할 수 있다.

역사는 이긴 자의 몫이 아니라 남은 자의 몫이다. 이제 다가오는 21세기를 맞아 천 년 전, 고려제국이 우리에게 일깨우고 남겨준 민족의 얼과 통일정신을 되살려 어려움 속에서 약진을 거듭하고 있는 한국사의 오늘에 보다 크고 분명한 주제와 덕목이 무엇인가를 새롭게 제시하려 한다.

〈태조 왕건〉기획의도 중

‘오늘보다 거대한 고구려를 만난다.’ (중략) 중국제국을 무릎 꿇리고 두려움 없이 세계와 맞섰던, 역사상 가장 놀라운 승리의 시간이 2000년의 벽을 넘어 브라운관으로 찾아온다.

〈주몽〉기획의도 중

연개소문을 중심으로 그가 살았던 격동의 세월을 극화하여 우리 민족의 정체성을 확인하고 묻혀있는 고구려의 역사를 되살리고자 한다. 아울러 민족의 혼과 정기를 일깨워 세계를 향해 응비할 수 있는 대한민국 미래의 비전을 제시하고자 한다.

〈연개소문〉기획의도 중

땅을 넓히는 것이 아닌 백성들의 미래를 넓히는 것. 그것이 그가 싸운 이유였고 태왕이라 불리는 이유였다. 수많은 고뇌와 번민, 시련과 고난을 이겨낸 광개토대왕과 고구려를 다시 만나는 것! 그것이 분단과 혼란의 시대를 사

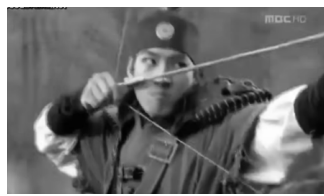
는 우리 21세기에 새로운 비전을 제시하는 길이 될 것이다.

(광개토태왕) 기획의도 중)

이러한 기획의도 아래 각 드라마의 중심인물은 전쟁장면에서 영웅의 역할로 호명된다. <주몽>에서는 드라마의 전반적 서사가 영웅서사의 구조를 따르고 있는데,⁸⁾⁹⁾ 이에 따라 전장의 재현도 주인공 주몽을 중심으로 활극을 벌이는 방식으로 나타나고 있다. <그림 1>에서는 고구려의 지휘관인 주몽이 직접 난전에 임하여 다수의 한나라군을 상대로 활약한다. 화면에는 병사 간의 싸움보다 주몽에 의해 죽는 한나라군의 모습이 주로 담긴다. <그림 2>에서는 퇴각하는 적군의 지휘관을, 주몽이 난전 중에 화살로 저격하는 모습이다. 이와 같이 전장에서 주몽은 언제나 다른 이들이 가지고 있지 못한 강한 용력과 지혜를 가지고 있으며, 놀라운 활솜씨로 매번 철기갑옷을 입은 한나라 병사들을 백발백중으로 쓰러뜨리는 재현되었다. 동시에 이에 쓰러지는 한나라나 부여의 병사들은 어떠한 개성도 없이, 영웅의 용력을 선보이기 위한 대상 혹은 장애물로만 그려진다.



<그림 1> E51, 11:53¹⁰⁾



<그림 2> E51, 12:39

-
- 7) 해당 드라마들의 기획의도는 드라마 공식홈페이지, 홈페이지가 폐쇄된 경우엔 VOD서비스 소개에서 인용했다. 지면상 자세한 각 드라마 별 기획의도의 출처는 마지막 쪽의 기본자료에 기재하였다.
- 8) 이효은, 권태효, 「영웅신화 구조의 드라마 수용 양상: <주몽>, <선덕여왕>, <동이>, <시크릿가든>을 중심으로」, 『커뮤니케이션연연구』 3, 한국커뮤니케이션학회, 2013, 59쪽 참조.
- 9) 영웅서사구조는 신이한 능력을 지닌 주인공이 끊임없는 고난과 시련을 겪으면서도 좌절하지 않고 이를 극복해내고, 목표를 성취하는 내용의 서사로, 영웅의 모험담에 바탕을 깔고 있다. 본 글에서는 이효은, 권태효(2013)가 Lord Raglan(1979)의 개념을 인용한 것을 재인용하여 사용하였다.
- 10) 그림에 쓰인 숫자는 에피소드 별 VOD 시작시간을 기준으로 드라마가 진행된 시

〈태조 왕건〉은 기존의 연구에 따르면, 전체 서사는 각각의 에피소드의 연결로 구성이 되는데, 에피소드 내부엔 서사 공식을 갖는데, 그 단계는 총8단계로 다음과 같다.¹¹⁾

- 첫째, 새로이 전개될 사건에 대한 배경을 제공한다.(배경 제시)
- 둘째, 사건이 제기되어 표면화된다. (사건의 설정)
- 셋째, 사건에 대한 대책 마련과 준비 과정을 보여준다.
- 넷째, 제기되어진 문제가 주변을 통해 반복되어 해석된다. (주변의 반응)
- 다섯째, 적국이 반응을 보이거나, 이에 대비한다.(적국의 대응)
- 여섯째, 주인공이나 그 주변인물을 통해 사건이 진행되며 본격적인 행동이 취해진다.(Action)
- 일곱째, 문제가 해결되고 그 사건에 대해 평가를 한다. (사건의 해결)
- 여덟째, 또 다른 에피소드가 촉발을 유도한다. (순환)

이는 〈태조 왕건〉의 ‘전투 에피소드’에도 동일하게 적용되는데, 조금 더 세부적으로 보자면, 전투 에피소드 내 전쟁장면을 전개하는 방식에도 동일한 서사 공식이 사용된다. 전장에 대한 배경제시와 사건의 설정은 〈그림 3〉과 같이, 왕건과 장수들이 본격적인 전투에 앞서, 진영에서 전장의 배경을 설명하고 전략을 수립하며 진행된다. 이와 동시에 각 진영과 전장, 그리고 내부의 왕궁으로 장면이 교차되며, 주변의 반응과 적국의 대응을 보여주며 서사를 전개한다. 이후 전장에서의 전투장면은 위에 설명된 본격적인 행동(Action)이 되며, 이는 전쟁장면에서 〈주몽〉과 마찬가지로 영웅 혹은 장수들과 같은 중심인물의 시점을 통해서 제시된다. 〈주몽〉보다는 그 재현방식이 조금은 사실적인 점에서 차이가 있지만, 〈태조 왕건〉역시 전쟁장면을 영웅의 용력을 보여주는 무대로 종종 활용한다. 〈그림 5〉는 ‘나주 전투’에서 건훤이 괴력으로 통나무를 들어 고려군을 단신으로 물리치는 장면이다. 이러한 영웅중심의 재현방식은 전쟁장면 전반에 걸쳐 이뤄지기 때문에, 전장의 재현은 〈그림 5〉와 같이 각 세력의 장수들이 얼마나 많은 상대병졸을 격퇴하는지를 중점적으로

간을 나타낸다.

11) 김윤희, 「텔레비전 사극 ‘태조 왕건’의 서사를 통해 본 남성적 가치와 현재적 해석에 대한 연구」, 이화여대: 석사학위 논문, 2002, 38-41쪽 참조.

보여주게 된다.

전장에서의 승패가 결정나고 이를 논평하는 ‘사건의 해결’ 또한 위와 같이 주인공인 영웅과 장수들의 논평에 따라 전장의 의미를 해석한다. 〈그림 4〉처럼 전투의 결과에 따라, 이들은 연회를 벌이거나 패배를 반성하며 전쟁 에피소드의 종료를 선언하며, 서사는 다음의 에피소드로 순환된다.

〈태조 왕건〉의 전장에 대한 재현이 〈주몽〉에 비해서 보다 구체적인 점에서는 차이가 있다. 그러나 전쟁장면이 드라마의 시점을 장악하고 있는 영웅과 장수들의 시점에서 벗어나지 않고, 전쟁장면이 끝나고 난 뒤 전장의 승패를 영웅의 시점을 통해 논평하며, 전쟁과 전쟁이란 무대 자체를 이들이 성장하는 도구로만 사용하는 점에선, 〈태조 왕건〉 또한 〈주몽〉과 같이 전쟁장면을 영웅서사적 전개를 위한 장치로 적극 활용하고 있음을 알 수 있다.

따라서 기존 역사드라마에서 재현된 전쟁장면은 각 드라마와 내부 에피소드 별로 세부적인 연출에 차이가 있지만, 영웅들의 시선에서 전장이 그려지며, 전장의 사건이나 요소들이 모두 이들의 영웅적 행위를 부각시키기 위한



〈그림 3〉 E89, 05:40



〈그림 4〉 E91, 34:31



〈그림 5〉 E91, 12:51

장치로만 활용되는 공통점이 있다. 이는 전장이 영웅이 어려운 상황을 타개하고 성장하는 모습을 쉽게 보일 수 있는 무대이기 때문이다.

또한 이들이 수행하는 전쟁은 정복전쟁, 외세의 침략, 또는 각 세력의 정치적 입장의 관철 등의 전쟁배경이 존재하는데, 이러한 전쟁배경을 전장에 녹임으로써 기존의 역사드라마들이 국난극복과 민족의식 고취를 전장에서 가장 극적인 방식으로 드러내는 것이 용이하였다.

그러나 이러한 기존 역사드라마의 영웅서사적, 민족의식 고취 등 편향적인 전쟁장면의 재현은 전장의 묘사에 대한 사실성은 물론, 앞서 언급한 요소 이외의 전장에서 발굴할 수 있는 다양한 서사요소들을 차단하는 문제점이 있다. 전장에서 영웅들을 수행하는 일반 병졸은 어떠한 감정을 지니고 있는가? 주인공의 세력과 전투를 벌이는 대립세력은 어떠한 가치관으로 대립하는가? 대립세력의 병력은 인간적인 존재가 아닌 단순한 장애물인가? 이러한 물음이 가능한 것처럼, 역사드라마의 전쟁장면이 더욱 강력한 시청각적 쾌감을 주고, 서사 내의 입지가 커지는데 비해, 그 구성과 위상은 기존의 양상에서 벗어나지 못하는 한계를 보이고 있다.

그런 점에서 ‘팩츄얼 드라마’¹²⁾를 표방한 〈임진왜란 1592〉는 전쟁장면의 영웅서사적 재현양상을 탈피하고, 역사드라마 내에서 전장을 새로운 방식으로 구성한 드라마라는 점에서 주목할 만하다. 〈임진왜란 1592〉의 서사 전개는 축은 중심인물을 포함하여 전장에 참여한 일개병사와 같은 민중에게 나누어, 이제껏 배제되어왔던 존재들을 전장 안에 복원한다. 또한 동시에 민족과 외세 혹은 정의와 불의의 대립으로 다뤄지던 전장의 구도를 개인의 욕망이란 시점을 인물들에게 도입함으로써, 민족의식 고취만을 강조하려는 기존 드라마의 양상을 넘으려는 시도도 있었다.

이와 같이 〈임진왜란 1592〉가 재현한 전쟁장면에서 기존의 전장과 차별화되는 점을 확인하는 것은 의미가 있다. 전장 속에서 민초와 욕망이라는 두

12) 〈임진왜란 1592〉의 기획의도에 소개된 바에 따르면 다음과 같다.

‘팩츄얼드라마(FACTUAL DRAMA) 역사적 사실에 바탕을 둔 드라마(예) Band of brothers /HBO 제작)’ (공식홈페이지에서 인용)

팩츄얼 드라마는 신조어로서, 명확한 정의가 부재하지만, 역사적 사실성보다는 드라마적 상상력이 극대화되는 최근의 트렌드에 대한 거부로써, 사실성을 강조하는 방향에서 팩츄얼을 강조한 것으로 보인다.

소재의 구체적 활용을 분석하며, 기존의 영웅중심과 민족의식 고취로 굳어진 재현양상이 어떻게 극복되는지 확인할 때, 기존 역사드라마의 전쟁장면이 가진 한계를 보다 선명하게 드러냄과 동시에, 역사드라마 장르 내에서 보다 입체적인 전장에 대한 재현 가능성을 엿보는 작업이 될 것이다.

III. 〈임진왜란 1592〉의 새로운 재현방식

1. 전장 속 민중의 복원

〈임진왜란 1592〉는 서사 전개에 있어 ‘이순신’과 ‘도요토미 히데요시’와 같은 역사적 인물을 중심에 등장시키지만, 동시에 기록에 없을 법한 사소한 민초¹³⁾들이 서사의 한 축을 맡아 극을 전개시킨다. 이들 민초의 개별적 이야기는 영웅의 시점에서 각 서사진행에 충분히 설명되며 극이 진행되기에, 각 민초의 캐릭터들은 주체적인 행동과 나름의 메시지 전달까지 수행이 가능한 역할로 발전한다.

1회의 초반부터 등장하는 ‘막둥이 애비’는 이러한 특성을 잘 보여주는 인물이다. 막둥이 애비는 동래에서 일본군의 공격을 받은 막둥이 애비는 총에 맞은 아이를 업고 수군 군영까지 피난을 온 조선인이다. 〈그림 7〉에서처럼,



〈그림 6〉 E01, 07:27



〈그림 7〉 E01, 23:30

13) ‘민초’의 사전적 정의는 ‘백성’의 다른 말이지만, 본 글에서는 전장에서 신분이 낮거나 영웅적 능력이 전무하여, 기존의 역사드라마에서 잘 다루이지 않는 민중 속 ‘보통의 사람’을 지칭하는 의미로 쓰였다.

그는 끝내 아이가 죽은 다음에는 관옥선에 타서 일본군과 싸우겠다고 전의를 불태운다. 선봉에서 죽을 수 있다는 부관의 경고에도 불구하고, 그는 아이도 죽었기에 상관없다며 이를 간다. 이에 뒤따르는 격분한 다른 격군들 또한 가족을 지키겠다고 다짐하며 전투에 자원한다.

이는 개별 민초인 병사들이 가족에 대한 복수, 크게는 더 이상 다른 잃지 않기 위한 분노로서 전장에 서게 된 동기를 보여준다. 물론, 본 드라마 속의 민초의 역할이 지휘관의 명령을 따르는 군사적 도구임은 변하지 않는다. 그러나 전체서사 전개에 있어서 이들은 자신들의 독자적인 성격과 동기를 부여 받았기에, 주체로서 전장에 복원된다.

성격과 동기가 구체화된 민초가 전장에 투입됨으로써, 본 드라마는 기존의 영웅활극식 전개를 벗어나, 전장의 실태와 공포를 보다 생생히 그려낼 수 있게 되었다. 이는 1회에서 참전의지를 불태우던 막둥이 애비가 전투 초반의 긴장감에 놀려 배를 멈추는 것과 귀선의 밀폐된 공간에서 탐방꾼(눈깔)이 밖을 보는 것조차 두려워하는 모습 등, 조선 수군이 공황상태에 빠지는 장면으로 드러난다. 이러한 전개는 2회에서 더욱 극대화되어, 적의 선박에 집중공격을 받은 귀선의 선내는 아비규환이 된다. 이 장면에서 중심인물인 이순신은 병사들을 격려하지도, 구조할 수도 없는 무력한 위치에서 근심할 뿐이다. 영웅이 배제된, 전장의 폭력에 속수무책으로 당하는 민초의 모습은 보다 감정 이입을 용이하게 하며, 전장의 참혹함을 더욱 가깝게 느끼게 만든다.

또한 <임진왜란 1592>는 이렇게 민초의 역할을 영웅의 주변보조가 아닌 서사의 중심으로 설정한 것을 집요하게 반복적으로 보여줌으로써 그 의미를 강화해간다. 그 예로 <그림 8>에서처럼 전투가 끝난 후, 승리의 모습이 이순신이나 갑판 위의 장수들을 통해 드러나지 않고, 돌아가서 밥이나 먹자고 하는



<그림 8> E01, 40:11



<그림 9> E02, 38:21

함내 부장 ‘이기남’의 대사와 어려운 전투에서 생존한 격군들의 감격의 눈물로써 전투가 마무리된다. 기존의 드라마에서 연출되었던, 영웅이나 장수의 대사를 통한 승리를 선언과 이에 따른 병사들의 함성은 나타나지 않는다.

이는 승패와 관련 없이 언제나 참혹한 결과를 냈던 전장의 진짜 모습은 배제되고, 영웅중심의 승리선언과 전투결과에 논평과는 다르게, 이는 전장의 결정적 존재가 민초였음을 다시금 부각시킨다. 더불어 이들이 겪은 두려움과 전투 이후의 해방감은 전장의 병사가 영웅의 장기작이나 전쟁도구가 아닌, 전장의 참혹함에 휘말린 ‘평범한 사람’임을 재확인시킨다. 〈그림 9〉와 같이, 귀선 작전 중 전사한 민초들을 쇼트에 하나하나 담으며, 이름을 자막으로 호명하는 것은, 다소 노골적이며 신파적인 설정으로 보일 수 있지만, 그 의도가 명백하게 드러나는 장면이다.

앞서 확인한 바와 같이 〈임진왜란 1592〉는 영웅중심의 서술에서 벗어나 민초 중심의 서사로써 전장의 서사 구성하여, 기존의 드라마가 포착하지 못한 전장의 참혹한 현실과 가려졌던 민초들을 복원하였다. 하지만 이러한 것들이 오직 〈임진왜란 1592〉만이 이뤄낸 성과라고 결론을 내리기엔 다소 어려운 부분이 있다. 먼저 본 드라마가 기존의 역사드라마의 전쟁장면의 재현과 차별점을 이룩하기 용이했던 부분은, 임진왜란이 침략자에 대한 방어전이 자 무능한 조정을 대신한 민초들의 저항이 부각된 전쟁이었던, 그 역사적 특성을 염두에 뒤야 한다. 이에 따라 〈주몽〉, 〈대조영〉 등의 건국, 정복전쟁 드라마와는 그 기획과 연출방향이 다를 것이다. 또한 해전과 원거리 포격적 이란 전투방식의 역사적 사실을 고려하면, 본 드라마가 칼과 활로 다수의 적군을 무찌르는 영웅중심의 액션을 보여주기에 본질적으로 불가능한 면이 있다. 이런 맥락에서 같은 임진왜란 배경의 드라마 〈징비록〉과 〈불멸의 이순신〉등에서 민초의 고난이나 일반병사의 캐릭터를 기존의 드라마와 비교해 보다 적극적으로 다뤄온 점은,¹⁴⁾ 분명 미흡할지라도 〈임진왜란 1592〉와 같이 전쟁장면이 답습해온 영웅서사의 틀을 깨는 작업 중 하나로 볼 수 있는 것이다.

따라서 〈임진왜란 1592〉가 단순히 영웅서사를 탈피한 민초들의 복원을 바

14) 윤진현, 「이순신과 영웅의 쇄신: KBS 대하 드라마 『불멸의 이순신』을 중심으로」, 『대중서사연구』 14, 대중서사학회, 2005, 7-10쪽 참조.

탕으로 전장을 재구성한 것은, 기존 역사드라마와 비교했을 시 독특한 시도이나, 유일한 성과라고 보기는 어렵다. 그러므로 보다 주목해야할 점은, 기존의 역사드라마에 국난극복과 민족의식에 의해 배제되었던 대립세력을 구체적 복원한 부분이다.

2. 개인으로 살피본 대립세력의 구체적 욕망

2000년대 이후 역사드라마는 다양한 주제의식을 내포하고 있는데, ‘민족의식의 고취’는 전장을 소재로 한 서사에서 가장 빈번하게 드러나는 메시지라 할 수 있다.¹⁵⁾ 이런 틀 내에서 전장은 주동인물과 그 대립세력의 이항대립적 관계가 충돌하는 공간이었고, 민족의식 고취라는 목적을 살리기 위해선 대립세력의 구체적인 동기는 드러나지 않거나, 단순한 악(惡)으로 묘사되었다. 〈주몽〉에서 맹목적으로 고구려 말살을 시도하는 현토성의 태수, 〈대조영〉에서 고구려를 멸망시키고 민족의식을 억압하는 당나라 조정, 〈불멸의 이순신〉에서 조선 민초를 일방적으로 학살하며 쾌감을 즐기는 일본군과 같은 세력 혹은 이를 상징하는 캐릭터들이 그 예이다.

그러나 〈임진왜란 1592〉는 민족의식 고취라는 틀로써 전장의 대립세력을 단순화시키기 보단, 그들을 전장에 선 동기를 개개인으로 환원함으로써 그 속성을 촘촘히 보여주려 한다.

그 과정에서 본 드라마는 동기의 중심을 인간의 욕망에 놓았다. 개개인으로 환원된 대립세력의 인물들은 각자의 서사를 병치시키면서 침략과 학살의 과정이 욕망의 결합물임을 보여준다. 그 과정의 첫 번째 단계로 ‘도요토미 히데요시’(이하 히데요시)를 단순히 침략자 혹은 악당으로 선언하는 게 아닌, 출신에 대한 콤플렉스를 지니고 전쟁을 통해 그 결핍을 충족하고자 하는 입체적 인물로 그려낸 것이 시작이라 하겠다.

드라마에서 히데요시는 천한 출신으로 성공을 위해 ‘오다 노부나가’라는 강력한 주군을 섬긴다. 그는 전장에서 동료의 죽음에도 아랑곳하지 않고 ‘전쟁은 기회다’라는 외침아래 전투에서 거듭 공을 세웠다. 주군의 사후, 그는 누이와 어머니를 볼모로 보내면서까지 승리에 집착하여, 끝내 일본 통일을

15) 윤석진, 앞의 책, 314-315쪽.

눈앞에 두게 된다. 그럼에도 불구하고 히데요시의 천한 출신이라는 점과 도쿠가와와 이에야스 등의 강력한 정적들에게 완벽히 인정받지 못했다는 점에서 깊은 콤플렉스를 느끼는 존재로 그려진다. 이러한 히데요시의 감정선은 자신의 정당성을 인정받고 역사에 이름을 남기겠다는 욕망으로 발전한다. 결국 히데요시는 그 해결책을 다시 기회의 땅, 전장에서 찾게 된다.

여기서 보다 주목할 점은 히데요시의 욕망이 구체적인 캐릭터 설정에 그치지 않고, 휘하의 일본군에게도 전염되면서, 이것이 곧 대립집단 전체의 욕망으로 환원되는 것이다. 히데요시의 명 정벌에 대한 계획이 발표된 후, 각 영주들은 각자의 이상에 따라 침략에 참여하고자 한다. 이때 히데요시가 ‘인간의 욕망’에 대해 강조하면서, 화면은 먹이에 달려드는 물고기떼와 명나라 지도에 붉은 색 염료로 자신의 영지를 손바닥을 미친 듯이 찍어대는 휘하 영주들의 모습(〈그림 12〉)이 교차편집된다. 이는 명예를 쫓는 히데요시, 부와 영지를 쫓는 휘하 영주 등이 각자의 목적은 다르지만 그들의 욕망에 따라 광기가 어린 전장으로 향하고 있음을 은유적으로 보여준다. 병사들을 모은 히데요시는 출정 전에 다시금 이렇게 외친다.

“전쟁은 기회다!”



〈그림 10〉 E03, 16:10



〈그림 11〉 E03, 49:35



〈그림 12〉 E03, 41:03

마지막으로 대립세력을 개인의 욕망을 통해 구체화시키는 작업은 평범한 일본인 남자인 ‘도키치로’에게 미치며 절정에 이른다. 히데요시의 일본통일이 가까워지면서 도키치로는 아내와 아이와 함께 평화로운 삶을 꿈꾼다. 그 일환으로 그는 <그림 13>과 같이 전장에서 쓰던 장창에 붉은 천을 묶으며, 가족들과 함께 무기가 녹여져 평화의 불상으로 다시 태어나길 기원한다. 그러나 히데요시의 욕망이 본격적으로 드러난 뒤, 평화를 꿈꾸던 도키치로는 강제로 징집당하여 조선정벌로 보내지게 된다. 전쟁이 끝난 거 아니었냐는 그와 가족의 절규는 히데요시와 영주들의 더 큰 욕망 앞에선 무력할 뿐이다.

결국 조선 침략에 따라나선 도키치로는 전투의 현장에서 자신의 가족과 같은 조선인 내외를 마주하게 된다. 서로를 걱정하며 도망치라는 그들의 모습에 도키치로는 망설인다. <그림 14>와 같이 화면에는 평화를 기원하던 붉은 천의 창끝은 조선인의 얼굴과 함께 클로즈업 되며 도키치로의 모순적인 상태가 강조된다. 그리고 이내, 그는 히데요시와 똑같이 “전쟁은 기회야!”라는 말을 뱉으며 창을 찌르고 이야기는 끝이 난다. 이와 같이 순진무구한 민초에서 조선인을 학살하는 일본군으로 변하는 도키치로의 타락은, 기존의 사극에서 민족의식의 고취를 위해 순전히 악(惡)의 존재로만 그려진 대립세력마저 구체적인 존재로 복원하는 것으로써, 욕망이 만들어낸 전장의 참혹함과 그 속에서 파괴된 민중의 삶을 더욱 효과적으로 보여주는 것이다.

이와 같이 <임진왜란 1592>는 기존에 추상적으로만 제시되었던 대립세력 내부의 욕망을 히데요시부터 일본군의 가장에 이르기까지 순차적으로 전개해서 보여주고, 전장의 비극성을 극대화했다. 결국 이러한 민족의식의 틀을 넘나들며, 대립세력까지 포함하여 서사를 양방향으로 전개는 기존의 역사드라마에서 시도되지 않았던 <임진왜란 1592>의 독특한 성과라고 볼 수 있다.



<그림 13> E03, 27:20



<그림 14> E03, 51:20

3. 탈영웅서사적 전개의 한계

민초의 복원, 욕망의 조명은 기존의 역사드라마가 전장에서 보여주지 못한 새로운 형식의 전장의 모습을 그리게 했다. 이는 일차적으로 서사의 전개를 영웅에게만 의존하는 게 아닌, 일반 민초에게 균등하게 부여하려 노력한 점과 다음으로 민족의식 고취란 관습적인 주제의식을 떠나, 개인의 욕망과 전장의 참혹성에 무게를 두었기에 완성될 수 있던 서사이다.

그러나 영웅서사와 같이 주인공의 위기-극복-성장이란 안정적인 구조를 탈피한 것은 곧 이 드라마의 장점이었지만 동시에 후반부 서사가 빈약해졌다는 점에서 눈에 띄는 한계를 보였다. 1회에서 3회까지의 전개는 서사의 축을 담당했던 주요인물(이순신, 히데요시 등)과 민초의 각 인물들의 동기와 욕망이 촘촘히 짜여 서사의 완결성을 이뤄냈지만, 4화, 5화에서는 각 인물의 동기나 욕망에 대한 묘사의 설명이 미흡했다. 3회에서 집단의 욕망을 개인의 욕망으로 환원해서 은유했다면, 4회와 5회의 구성은 단순한 사실나열과 사건발생의 역사적 배경을 설명하는 식으로 전개하려 했기에, 드라마에서 가장 중요한 서사를 잃어버렸다. 특히나 4회의 경우 이러한 점이 더욱 크게 드러나서, 중심인물이 되는 주인공이 명확히 존재하지 않고, 민초에 대한 성격부여도 미흡하여, 드라마라기보다는 다큐멘터리와 같이 밋밋한 서사 전개의 한계를 드러냈다.

IV. 나오며: 새로운 전장의 가능성

드라마는 허구의 산물이다. 역사적 사실을 바탕으로 만들어진 역사드라마도 이와 다르지 않다. 창칼이 부딪치고 피가 흐르는 전장도 어떤 부분을 주목하고 재현하느냐에 따라, 그 장면의 서사가 다르게 구성된다. 그런 의미에서 기존의 드라마가 영웅중심의 서사와 민족의식 고취를 위한 장치로 전쟁장면을 사용한 것과 달리 <임진왜란 1592>는 영웅의 그늘에 묻혔던 민초의 모습을 복원하고, 민족의식 고취를 위해 가려진 대립세력의 내면을 욕망이라는 키워드로 환원시킨 새로운 방식의 서사를 보여줬다. 드라마에서 조선백성 및

조선수군병졸은 영웅의 활약을 위한 소모품이나 추상적 존재가 아닌, 각자의 사연을 가지고 감정 변화를 겪는 존재로 전장에서 서사를 이끌었다. 대립세력인 일본군 또한 민족의식 고취와 서사갈등을 위한 단순한 대립적 존재가 아닌, 욕망에 따라 전장에 참여한 집단이자 개인의 모습으로 환원되었다. 결국 〈임진왜란 1592〉에서는 전장 한복판에서 생존과 승리를 부르짖는 민초의 육성을 생생히 들을 수 있었고, 민족과 진영을 넘어 욕망이 만들어낸 전장의 참혹함을 개개인의 시점에서 구체적으로 이해할 수 있었다. 이에 대해, 기존의 익숙한 서사를 탈피하여, 일정부분에서 드라마 내 극적요소가 약화되고, 보다 서술적인 전개가 강조된 한계점도 나타났지만, 기존 역사드라마에서 시도하지 못한 전쟁장면의 재현 폭을 넓힌 점에서, 〈임진왜란 1592〉가 드라마 장르 내에서 유의미한 성과를 이루었다고 생각된다.

〈임진왜란 1592〉가 쌓아올린 전장의 서사는 마치 ‘삶은 전쟁이다’라는 어구를 생각나게 한다. 영웅서사적 전개와 민족의식을 걷어내고 나타난 전쟁장면은, 이상적인 영웅의 활약이나 민족이나 이념을 부르짖는 싸움보다 생존에 대한 몸부림과 피아가 없는 욕망의 광기가 존재하는 곳이었다. 이는 어떤 면에선 일견 우리의 삶과 더 닮아있는 모습일지도 모른다. 드라마 속 전쟁장면이 현실에 맞닿았기에 그 절박한 서사에 시청자들은 더 공감을 할 수도, 혹은 기존 드라마에서 느끼지 못한 신선함을 얻을 수도 있었다. 어느 방향의 감상을 얻게 되든, 이는 〈임진왜란 1592〉가 그간 기존의 역사드라마들의 전쟁장면 재현에 대한 서사적, 기술적 이해와 전장에 대한 새로운 시각을 넓히면서 쌓아올린 주춧돌이다. 따라서 본 글이 〈임진왜란 1592〉의 이해와 더불어 앞으로의 역사드라마와 그 작품들이 다루는 전쟁장면의 서사를 보다 다채롭게 구성하는 데에 좋은 참고가 되기를 희망한다.

참고문헌

1. 기본자료

- 김한솔, 김영애 작, 김한솔 연출, KBS 드라마 〈임진왜란 1592〉, 2016년 9월 3일~2016년 9월 23일 방송(5회).
- 이환경 작, 김종선 연출, KBS 드라마 〈태조 왕건〉, 2000년 4월 1일~2002년 2월 24일 방송(200회).
- 최완규, 정형수 작, 이주환, 김근홍 연출, MBC 드라마 〈주몽〉, 2006년 5월 15일~2007년 3월 6일 방송(81회).

2. 참고문헌

- 김윤희, 「텔레비전 사극 ‘태조 왕건’의 서사를 통해 본 남성적 가치와 현재적 해석에 대한 연구」, 이화여대: 석사학위 논문, 2002.
- 안연모, 「컴퓨터그래픽 기술의 도입이 텔레비전 드라마 제작과정에 끼치는 영향에 관한 연구: 역사드라마 제작자와의 인터뷰를 중심으로, 고려대학교」: 석사학위 논문, 2006.
- 윤석진, 「2000년대 한국 텔레비전 역사드라마의 장르 변화 양상 고찰 1」, 『한국극예술연구』 38, 한국극예술학회, 2012.
- 윤진현, 「이순신과 영웅의 쇄신: KBS 대하 드라마 『불멸의 이순신』을 중심으로」, 『대중서사연구』 14, 대중서사학회, 2005.
- 이효은, 권태효, 「영웅신화 구조의 드라마 수용 양상: 〈주몽〉, 〈선덕여왕〉, 〈동이〉, 〈시크릿가든〉을 중심으로」, 『커뮤니케이션연구』 3, 한국커뮤니케이션학회, 2013.
- 주창윤, 「역사드라마의 장르사적 변화과정」, 『한국극예술연구』 25, 한국극예술학회, 2007.
- Raglan, L., *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*, Meridian Books, 1979.