

<최우수작> 드나듐과 확장의 진화, 상상 플러스!

오형일

인류는 상상을 통해 발전한다. 하늘을 나는 상상이 비행기를 만들었고, 우주를 여행하는 상상이 우주선을 만들었다. 상상은 삶의 활력소이기도 한다. 경복궁에 여왕이 산다면? 내 여자 친구가 외계인이라면? 이런 상상은 삶에 웃음을 준다.

나는 오늘도 TV를 본다. 문득 드는 생각. TV와 상상의 관계성. 어떤 사람은 TV를 상상의 날개라 하고, 어떤 사람은 TV를 상상의 적이라 얘기한다. 무엇이 정답일까?

이 물음에 답하기 위해 내가 본 TV 프로그램과 그 프로그램을 이야기했던 사람들을 떠올려본다. 2005년 최고의 인기를 끌었던 내 이름은 김삼순. 삼순이가 방영되던 즈음, 내 주변 30대 노처녀들이 이렇게 말했다. “난 삼순이를 보며, 예쁘지는 않지만 꿈에 당당하고 사랑하는 남자에 적극적인 나를 상상해.” 이게 상상인지 허상인지는 모르겠다. 그렇지만, 어떤 사람들이 어떤 프로그램 앞에서 상상의 날개를 펼치는 것은 자유다. 나도 고백컨대, “불멸의 이순신”을 보며 “거북선”을 “크루즈용”으로 개조한 후, 그 등에 앉아 태평양 횡단 여행을 하면 어떨까하는 상상을 했다. 상상은 자유고, 그런 측면에서 TV 프로그램도 상상의 중요한 텍스트다.

상상은 자유지만, 어떤 프로그램의 경우 상상을 억압하고 휘방한다. 대표적인 장르가 바로 그 나물에 그 밥인 심야 오락 프로그램이다. 언젠가부터 평일 11시대 TV는 연예인들의 말잔치로 채워지고 있다. 연예인들의 말잔치가 왜 상상을 억압할까? 그 말들이 연예인들의 신변잡기에 불과하고, 그들만의 세상에 대한 이야기이기 때문이다. 여기에 일반 시청자가 무언가를 상상할 틈은 존재하지 않는다. 그래서 심야 오락 프로그램을 보며 삶의 활력을 얻는 다거나, 심야 오락 프로그램이 세상의 발전에 기여한다고 생각하는 경우는 그리 많지 않다. 그런데 발칙하게도 “나는 상상을 억압하는 프로가 아니라 상상 플러스다!”라고 선언한 프로그램이 생겼다. KBS2 화요일 저녁 11시에 방송되는 “상상 플러스”가 그것이다.

매주 한 편씩 찍어내야 한다는 부담감과 시청률에 대한 압박에서 자유롭지 못한 TV 현장에서 심야 오락 프로그램은 상상보다는 성공한 프로그램에 대한 모방에 의존한다. 이것이 가장 효율적이면서 안정적으로 시청률을 보장해 주기 때문이다. “상상 플러스”는 이런 현실에 물음표를 던진다. 그리고 말한다. 방송은 모방이 아니라 상상이다. 아니 그 이상이어야 한다. 비웃음을 감내하면서도 비슷비슷한 이야기를 만들고 있는 오락 프로그램 현장에, 상상플러스는 그게 전부가 아니라고 감히 말하고 있는 것이다. 그래서 “상상플러스”는 도전적이다.

그렇다면 “상상플러스”에서 얘기하고자 했던 상상은 무엇일까? TV에서 얘기하는 상상은 대부분 현실을 토대로 만들어진다. 현실을 바탕으로 새로운 것이 구성될 때, 많은 시청자들이 공감하고 재미있어 하기 때문이다. 이런 맥락에서 상상플러스에서 말하고자 했던 상상도 현실에서 출발한다. 어떤 현실? “상상플러스”에서 “상상”은 디지털의 날줄과 신세대의 씨줄이 만나는 영역에서 출발한다.

IMF 이후 신자유주의의 물결 속에 디지털은 새로운 수익 창구로 주목받았다. 디지털을 기반으로 한 신생 기업들이 붕괴한 주식시장을 회생시켰고, 온라인 게임, DMB 방송 등 디지털 기반의 창구들이 경제 영역을 확장시켰다. 그뿐인가? 단순히 경제적인 영역을 넘어 사회 문화적으로 우리 삶의 일상 영역을 바꾸어 놓았다. TV를 보기만 하던 사람들이 캠코더를 들고 TV를 만들기 시작했다. 신문을 보기만 하던 사람들이 직접 글을 쓰기 시작했다. 이런 참여와 표현이 모여 새로운 여론과 문화를 만들기도 했다.

한편 신세대는 디지털을 기반으로 한 이런 변화를 주도적으로 이끌었다. M세대, N세대, I세대, P세대 등 셀 수 없는 신조어를 만든 신세대는 디지털이라는 혁신을 가장 먼저 수용했고, 디지털의 속성을 가장 먼저 자신의 생활과 접목시켰다. 핸드폰 문자 메시지를 새로운 대화창으로 이용했고, 인터넷 게시판에 자기표현의 도화지로 이용했다. 그들은 단지 디지털 기기를 이용하는 것에 그치지 않고 새로운 문화와 언어를 만들기도 했다. 기존의 이미지들을 합성시키고, 기존의 텍스트를 분해, 재조합하면서 패러디 문화를 확산시켰고, 게시판과 채팅 사이트를 통해 국어표준어대사전에서 찾아볼 수 없는 말을 생산, 유통시켰다. 신세대는 기존의 텍스트와 이미지의 권력을 깨고, 새

로운 방식으로 디지털 공간에서 놀았고, 이러한 놀이들이 현실과 만나면서 새로운 문화 영역을 만들게 된 것이다.

상상플러스의 상상은 바로 이 두 지점이 만나는 곳, 디지털과 신세대의 교차점에서 시작한다. 상상플러스를 이끌어 가는 두 축은 “스타 닳은꼴을 찾아라!” 와 “세대 공감 올드 & 뉴”이다. “스타 닳은꼴을 찾아라!” 는 누리꾼들이 인터넷 자료실에 게시한 사진 중 출연자들과 닳은 사람의 사진을 보여주는 코너이다. 이 코너는 디지털의 상호작용성과 신세대의 리플문화를 상상의 토대로 삼는다. 한편 “세대 공감 올드 & 뉴”는 신세대가 즐겨 쓰는 말 가운데 어른들이 모르는 말, 반대로 어른들은 알지만 신세대에선 생소한 말을 주제로 내 참가자들이 맞히는 코너이다. 이 코너는 신세대가 인터넷을 기반으로 새로운 언어를 생산하면서, 세대 간에 통하지 않는 말이 많아지고 있는 현실을 바탕으로 기획됐다. “상상플러스”는 디지털과 신세대의 교차점에서 만들어진 인터넷 문화를 프로그램에 반영하고, 확장시키면서 상상을 시청자와 소통시키고자 했다. 성공했을까?

- 제목뿐인 “상상” 전반전 -

상상플러스는 2004년 11월에 첫 전파를 탔다. 2005년 5월을 기준으로 전반전과 후반전으로 나뉘볼 때, 전반전의 상상은 실패했다. 상상은 현실에서 출발하되 그것을 변형시켜 그것과는 다른 새로운 것을 만들어낸다. 그런데 전반전의 상상은 새로운 어떤 것도 만들지 못했다. 그즈음 TV 오락 프로그램에서 가장 많이 볼 수 있는 설문조사 형식의 포맷을 빌려오기만 했고, 스타를 중심에 두는 포맷역시 그대로였다.

TV는 이미지의 흐름으로 “상상”을 만든다. 흐름에서 중요한 것은 세계들 사이의 드나듦과 확장이다. 드나듦과 확장이 원활치 못할 때 이미지의 흐름은 한 곳에 빠지는 법이다. 심야 오락 프로그램이 스타들의 말잔치에 의존하고 있는 가장 큰 이유도 TV가 TV안팎을 드나들지 못하고, 현실을 “확장”시키지 못하기 때문이다. 오락 프로그램을 만드는 사람들은 TV라는 가상세계에 빠져 산다. 프로그램 성적표인 시청률 표와 함께 하루를 시작하고, TV 모니터 앞에서 “상상” 아이템을 찾아낸다. 그뿐인가? 주변사람들도, 대부분 TV를 말하는 사람뿐이다. 어느 하나에 빠질 때, 다양한 상상은 불가능하다. 오

직 TV 안에서만 답을 찾기 때문이다. 나는 제목만 바꾸고, 게스트도 포맷도 유사한 심야 오락 프로그램들을 계속해서 보게 되는 이유가 여기에 있다고 생각한다.

전반전의 “상상플러스”도 그런 오락 프로그램들 중 하나였다. 물론 디지털과 신세대의 교차점에서 네티즌 참여라는 아이디어가 이용됐다. 가령 ‘스타플러스’에서는 네티즌이 출연진에게 직접 질문을 던졌고, ‘리플 하우스’에서는 구체적인 상황을 설정, 그것에 대한 시청자의 반응을 알아보기도 했다. 그러나 던져진 질문은 스타의 사생활을 폭로하는데 이용됐고, 시청자의 댓글은 그것을 재연하는 스타의 말장난에 이용됐다. 디지털과 신세대가 소재로 이용됐지만, 기존의 오락 프로그램과 비교하여 새로운 것은 없었다.

왜 “상상플러스”의 전반전은 새로운 어떤 것도 만들지 못했을까? 상상을 위해, “상상플러스”가 주목한 현실은 인터넷 리플문화였다. 리플은 인터넷에 게재된 글에 대한 댓글을 의미한다. 디지털의 상호작용성과 신세대의 표현에 대한 욕망이 만나는 지점에서 리플은 인터넷에서 가장 대중화된 의사소통 방식 중 하나다. 리플을 통해 소통하는 네티즌들은 시공의 제약 없이 많은 이야기들을 드나든다. 그러면서 새로운 이야기에 또 다른 이야기를 덧붙인다. 이런 측면에서 리플은 단순한 소통의 장을 넘어, 새로운 이야기의 장이며, 상상이 확장되는 장이다. 그런데 리플은 텍스트의 흐름으로 구성되는 반면, “상상플러스”는 이미지의 흐름으로 구성된다. 그렇기 때문에 “상상플러스”는 텍스트와 이미지의 간극을 새로운 이야기, 즉 상상의 확장으로 보충해야 했다. 그러나 이 간극은 상상의 확장이 아니라, 스타에 대한 관음증을 충족시키고, 스타의 개인기를 뿜내는 수단으로 닫힌다. 이는 “상상플러스”가 리플이라는 외형만을 받아들였을 뿐, 리플이 가진 “상상”의 잠재성을 이해하지 못했기 때문이다. 이처럼 “상상플러스”의 전반전은 제목에 어울리지 못했다. 제목은 도전적이었지만 내용은 변한 것이 없었다. 여기에서 멈췄다면 “상상플러스”는 또 하나의 그저 그런 오락 프로그램에 불과했을 것이다. 그러나 “상상플러스”는 회를 거듭할수록 진화한다. “상상플러스”의 상상이 “스튜디오를 넘어서” TV 안팎을 드나들기 시작했고, “현실을 넘어” 확장되기 시작한 것이다. 이런 진화의 큰 틀은 단순히 몇 가지 아이템이나 출연진의 변화가 아니라, 전체 코너에 대한 혁신 차원에서 이루어졌다.

- “상상의 진화” 후반전 -

네티즌의 리플을 스타들의 사생활을 밝히는데 이용했던 “스타플러스”는 후반전에 들어서면서 그 무게중심을 “스타 닳은꼴을 찾아라!” 로 이동한다. 상상의 시발점은 신세대와 디지털의 교차점에 자리 잡고 있는 “리플”과 “디지털 사진”이었다. 네티즌들이 “스타”와 닳은 사진을 자료실에 올리면 게스트와 방청객이 여기에 반응(리플)하는 형태로 코너는 구성되었다. 여기서 자신과 닳은 사진을 보고 웃음을 터뜨리는 스타는 더 이상 무대의 주인공이 아니라 관객에 가깝다. 그리고 인터넷 자료실에 사진을 올린 네티즌들이 무대의 주인공이 된다. 그들은 스타와 닳은 사람을 거리에서, 잡지에서, 인터넷에서 찾아낸다. 여기에는 정형화된 틀이 없다. 그래서 스타의 정형적인 이미지도 다양한 방식으로 뒤틀린다. 가령 가수 겸 MC 오빠 신정환이 고독과 외로움을 표상하는 일본 만화 캐릭터가 되고, 최고의 여성 코미디언 언니 조혜련이 2차대전 후 반일시위에 참여했던 필리핀 여성이 된다. “스타 닳은꼴을 찾아라!” 는 닳은 사진을 찾는 과정에서, 스타에 의존했던 상상의 범위를 인터넷, 잡지, 해외, 거리, 과거 등으로 확장시킨다.

한편 스타들의 개인기에 의존한 “리플하우스”는 후반전에 들어서면서 “세대 공감 올드 & 뉴”로 교체된다. 이 코너가 신세대와 디지털의 교차점에서 주목한 것은 “신세대가 만든 통신 언어”였다. 어른 세계에서 통상 “외계어”로 불리는 신세대 통신 언어는 기존 TV매체에서 “계몽의 대상”이었고 “오염된 언어”였다. 그러나 이 코너에서 통신 언어는 “계몽의 대상”이 아니라 “차이의 대상”이었고 “오염된 언어”가 아니라 “이해해야 할 언어”였다. 통신 언어를 바라보는 관점의 변화는 세대 간 언어 차이를 이해하고자 하는 상상으로 확장된다. 그 과정에서 “신세대가 만든 통신 언어”는 “기성세대가 썼던 아날로그 언어”와 만난다. 그러면서 “상상”은 확장되어, 단순히 스타들만의 혹은 특정 세대만의 언어 놀이가 아니라, 세대 간의 언어놀이로 표현된다. 놀이 방식은 다음과 같다. 신세대는 흔히 쓰지만 기성세대는 모를 법한 단어, 반대로 기성세대는 알고 있지만 신세대는 모르는 단어를 베일에 가려둔다. 그리고 그 단어를 모르는 세대의 엉뚱한 추측과 알고 있는 세대의 힌트에 의해 출연진들이 정답을 추측한다. 이 과정에서 신세대와 기성세대는 함

게 시청하고, 답을 찾아가면서, 서로의 차이를 이해하게 되고, 대화를 나누게 된다. “신세대가 만든 통신 언어”에서 시작한 상상의 사유는 “기성세대가 썼던 아날로그 언어”와 만나게 되고, 이 만남으로 구체화된 상상은 세대 간 대화와 이해를 이끌어 내는 장으로서의 역할을 하고 있는 것이다.

단순한 아이템 변화가 아니라 전체 코너에 대한 혁신 차원에서 이루어진 “상상플러스” 후반전은 전반전보다 재미있다. 스타들의 잦담으로 일관했던 “스타플러스”가 TV밖 시간과 공간, 그리고 사람을 드나들기 시작했고, 스타들의 개인기가 중심이 됐던 “리플하우스”가 세대 간 이야기를 이끌어내는 공간으로 확장되었다. 이 과정에서 기존의 정형화된 오락 프로그램은 전형에서 이탈했고, 소수 스타들만의 쇼 공간은 일반인의 놀이 공간으로 탈바꿈하면서 이야기는 풍부해졌다. 이것이 “상상플러스”를 재미있게 만든 이유다.

- 상상의 진화, 그 진원지를 찾아서 -

이러한 변화의 원동력은 무엇일까? 나는 그것을 상상에 대한 부지런함과 상상에 대한 반응을 다시 프로그램에 반영하고자 하는 성실함에서 찾고 싶다. 이제껏 오락 프로그램에 쏟아진 무수한 비판의 핵심은 시청률을 핑계로 한 제작진의 안일함이었다. “상상플러스”도 초반에는 다른 오락 프로그램의 연장선처럼 보였다. TV밖 현실 그 외형만을 받아들였고 중심은 성공한 오락 프로그램에 대한 모방이었다. 그러나 회가 거듭하면서, 이야기를 풀어내야 할 상상이 무엇이었는지 이해한 듯하다. 그것은 단지 리플과 같은 소재를 끌어내는 것이 아니었다. “상상플러스”가 만들어야 하는 상상은 디지털의 상호작용성과 신세대의 표현의 욕구가 만든 무수한 이야기를 드나들고, “디지털”과 “신세대”라는 사회적 현실을 확장시켜야 가능한 어떤 것이었다. “상상플러스”는 수많은 시행착오 끝에 이를 이해했고, 이를 실천하기 위해 시청률만 확보하겠다는 방송사의 안일함을 버렸다. 한 주 평균 1만 건 이상의 사진을 선별했고, 수천 건의 공감 댓글과 시청자 의견을 검토했고, 동네 아줌마와 학생들의 이야기를 듣기 위해 거리로 나갔다.

부지런함과 성실함은 “상상플러스”를 진정한 “상상플러스”로 진화시키고 있다. 이 진화는 진행형이다. 살아 움직이는 “상상”을 TV를 통해 보는 것은 즐겁다. 그 때문일까? 회를 거듭할수록 “상상플러스”의 시청률도 지속적으로

높아지고 있다. “상상플러스”가 인기를 얻는다면 후속 오락 프로그램은 자연 발생처럼 이 프로그램을 모방할 것이다. 무엇을 모방할 것인가? 바로 “상상”에 대한 “상상플러스”의 태도다. 평일 밤 11시, 시청자들이 TV에 원하는 것은 스타가 아니라 상상이 넘치는 이야기이기 때문이다.