

기술과 창의성의 융합, 1990년대 한국 드라마 CG 도입이 가져온 장르적 변화

The Convergence of Technology and Creativity, Genre Transformation Brought by the Introduction of CG in 1990s Korean Dramas

나소미¹

So-Mi Nah¹

요 약

1990년대 한국 방송 산업에서 컴퓨터 그래픽(CG) 기술의 도입은 드라마의 시각적 표현과 장르 확장에 중요한 전환점을 마련했다. 본 연구는 CG 기술이 한국 드라마에 처음 도입된 역사적 배경과 그 발전 과정을 조사하고, 이를 통해 CG 기술이 한국 드라마 제작에 어떤 영향을 미쳤는지 분석하는 데 중점을 둔다. 특히, CG 기술의 초기 적용 사례들을 중심으로, 해당 기술이 드라마의 스토리텔링과 시각적 표현에 미친 변화를 구체적으로 살펴보았다. 이 연구는 한국 방송 산업에서 CG 기술이 판타지와 현실을 넘나드는 시각적 세계를 구현하는 데 어떻게 기여했는지, 또한 한국 드라마의 기술적 진보와 글로벌 경쟁력 강화에 어떤 영향을 미쳤는지를 조명한다. 나아가, CG 기술 도입의 초기 사례들을 통해 한국 미디어 역사에서 이 기술의 도입이 방송 산업의 현대화에 어떤 기여를 했는지 분석하고, 향후 한국 미디어 기술의 발전 방향에 대한 중요한 시사점을 제공한다. 이러한 역사 연구는 한국 미디어 기술의 미래 발전 방향을 제시하는 중요한 자료가 될 것이다.

핵심어 : 컴퓨터 그래픽, 한국 드라마, 1990년대 한국 CG, 역사연구

Abstract

The introduction of computer graphics (CG) technology in the 1990s Korean broadcasting industry marked a significant turning point for the visual representation and genre expansion of television dramas. This study investigates the historical background and development process of CG technology in Korean dramas, focusing on analyzing its impact on drama production. By examining early applications of CG technology, this research specifically explores how it transformed storytelling and visual expression in Korean dramas. It highlights how CG technology contributed to creating visual worlds that transcend fantasy and reality, enhancing the technical advancements and global competitiveness of Korean dramas. Furthermore, through an analysis of these early cases, the study examines how the adoption of CG technology contributed to the modernization of the broadcasting industry within Korean media history. It also provides key insights into the future directions for the development of media technologies in Korea.

¹ Department CG Design, Catholic Kwandong University, Gangneung, Korea [Professor]
e-mail: nahsomi@cku.ac.kr

* 본 논문은 나소미의 2024년도 홍익대학교 박사학위논문의 일부를 바탕으로 작성하였음

Received(September 29, 2024), Review Result(1st: October 15, 2024, 2nd: November 7, 2024), Accepted(December 11, 2024), Published(December 31, 2024)



© 2024 The Authors. Published by NCSS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

This historical study serves as a valuable foundation for understanding the future evolution of Korean media technologies.

Keyword : Computer Graphics, Korean Dramas, 1990s Korean CG, Historical Research

1. 서론

본 연구는 한국 드라마에서 CG(Computer Graphics) 기술의 도입과 발전 과정을 고찰하여, CG가 드라마의 시각적 표현력과 장르 확장에 미친 영향을 분석하고자 한다. 1990년대 한국 방송 산업은 시각적 기술의 비약적 발전을 경험하며, CG 기술의 도입을 통해 드라마의 표현 방식과 스토리텔링에 큰 변화를 불러왔다. 특히, CG 기술은 판타지 장르와 리얼리티를 강조하는 스펙터클한 장면에서 활용되며, 시청자의 기대를 충족시키는 핵심 요소로 자리 잡았다. 이 연구는 CG 기술의 발전이 드라마 제작에서 어떤 방식으로 활용되었고, 이를 통해 드라마의 시각적 완성도와 몰입감이 어떻게 향상되었는지를 중점적으로 다룬다.

본 연구는 당시 주요 드라마 사례를 중심으로 CG 기술이 직면한 도전과 성과를 분석하며, 한국 드라마 CG의 역사적 흐름을 조명하고자 한다. 또한, CG 도입이 드라마 제작자들에게 새로운 창의적 기회를 제공했음을 입증하며, CG 기술이 한국 방송 산업의 현대화와 세계화에 미친 영향과 그 사회문화적 의미를 탐구한다. 이를 통해 CG 기술이 단순히 시각적 수준을 높이는 역할을 넘어 한국 드라마와 방송 콘텐츠의 경쟁력을 강화하고, 국제적 도약에 기여한 요소임을 밝히고자 한다.

한국의 CG 기술은 현재 전 세계적으로 주목받고 있지만, 그 발전 과정에 관한 연구는 여전히 미흡한 상황이다. 본 연구는 1990년대 방송에서 CG 도입과 그 영향을 체계적으로 정리함으로써, 한국 CG 산업의 역사적 흐름을 이해하고 그 중요성을 재조명하는 데 기여할 것이다. 기존의 드라마 연구가 주로 서사와 캐릭터 분석에 치우쳤다면, 본 연구는 기술적 접근을 통해 CG와 콘텐츠 융합이 시청자 경험에 미친 변화를 탐구한다. 이러한 분석은 향후 미디어 기술 발전 방향을 모색하는 데 중요한 참고 자료가 되며, 한국 방송과 CG 산업이 국제 경쟁력을 갖추기 위해 나아가야 할 방향성을 제시하는 데 도움이 될 것이다.

2. 한국 CG 도입, 드라마 장르의 확산과 대중화

2.1 판타지(Fantasy)의 현실감(Reality)

1990년대 드라마에서의 CG 도입은 활용 범위와 질적 측면에서 큰 발전을 이루었다. 특히, 환상적인 장면을 표현하는 데 주력하면서 판타지 드라마에 관한 관심과 기대를 높이는 데 기여했다. 영상 중심의 커뮤니케이션 매체로 전환되며 시청자들의 시각적 요구가 증가하였고, 이미지와 시각 효과의 중요성이 부각되면서 판타지 장르에 적합한 조건이 형성되었다. 판타지 드라마는 현실에서

경험할 수 없는 세계를 다루기에 CG 기술을 활용해 그 세계를 생동감 있게 재현할 수 있었다. CG 기술은 시청자에게 풍부하고 환상적인 시각적 경험을 제공하며, 판타지적 요소와 시각적 효과를 더욱 강화했다. 이로 인해 판타지 드라마 제작이 활발해졌고, CG로 현실에서 구현하기 어려운 세계를 묘사하는 방식이 확대되었다. 그 결과, 다양한 판타지 이야기가 효과적으로 전달되었고 시청자들에게 높은 몰입감을 제공했다. 또한, CG 기술은 드라마의 상상력을 자극하는 장면들을 가능하게 하여 시청 경험을 흥미롭게 만들었으며, 1990년대 판타지 드라마의 부상에 중요한 역할을 했다. 이는 드라마의 다양한 장르와 스토리텔링 방식에 중대한 영향을 미치는 요소로 자리 잡았다.

2.1.1 맞수 (MBC, 1994.02.28.~1994.03.01.)

1994년 MBC 드라마 맞수는 드라마 CG 역사의 출발점으로 평가된다. 바둑을 주제로 한 이 드라마는 CG 기술을 활용하여 바둑 전문 기자 박치문의 이야기를 시각적으로 풀어냈다 [1]. 당시 드라마에 사용된 CG는 혁신적이었으며, 시청자들에게 새로운 경험을 제공했다. 특히 MBC 내에서 자체 제작된 CG가 드라마에 도입되면서 시청자의 이해를 돕고 재미를 더해, CG의 가능성을 입증하는 중요한 사례로 남았다. CG 작업자와의 인터뷰 [2]는 CG 분야에 대한 대중적 관심의 시작을 보여주는 의미 있는 기록이다. 드라마와 CG의 조화를 통한 현실적 효과와 미술적 표현은 이후 드라마와 영화 제작에서 더욱 중요한 역할을 하며 그 가능성을 확장했다.



[그림 1] 맞수 (MBC, 1994.02.28.~1994.03.01.)

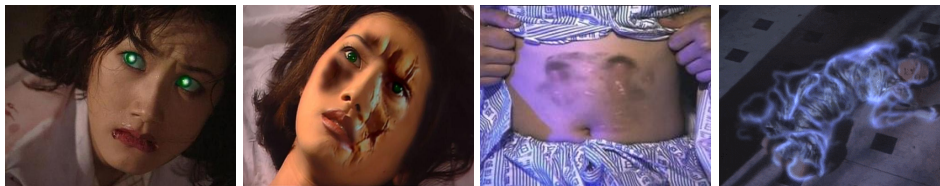
[Fig. 1] Match (MBC, 1994.02.28.~1994.03.01.)

[그림 1]은 맞수에서 활용된 CG이다. 앞의 두 장의 이미지는, 약 7초 분량의 CG 작업으로, 모핑 (Morphing) 기술을 사용해 북한산의 모습을 곰으로 변환하는 장면을 보여준다. 모핑 기술은 한 형태가 다른 형태로 자연스럽게 변환되는 시각적 효과를 제공하여, 심리적 또는 물리적인 변화를 시각적으로 표현하는 데 활용된다. 이 기술은 캐릭터나 오브젝트의 변신, 상상 속 장면, 판타지적인 시각효과를 구현하는 데 특히 유용하다. 뒤의 두 장의 이미지는 드라마 맞수에서 약 12초 분량의 용암 CG 시퀀스를 담고 있으며, 이는 당시 새로운 시도로서 기술적 성취로 평가되었다. 용암이 흘러내리는 애니메이션은 당시의 CG 기술적 한계를 감안할 때 매우 자연스럽게 표현되었으며, 이 장면은 시각적 효과의 정교함을 보여주는 사례로 볼 수 있다. 이처럼 맞수에서 사용된 용암 CG는

드라마에서 CG가 어떻게 활용될 수 있는지를 보여주며, 시청자들에게 강한 인상을 남겼다.

2.1.2 M (MBC, 1994.08.01.~1994.08.30.)

MBC는 국내 최초 SF 스릴러 장르로 납량특집 드라마 M에 CG를 도입했다. 이 드라마의 핵심 장면 중 하나는 주인공의 이중성을 상징적으로 표현하기 위해 눈동자 색을 녹색으로 변하게 하는 부분이다. 주연 배우가 컬러렌즈 알레르기로 인해 촬영에 참여할 수 없게 되자, 대안으로 CG 작업이 선택되었으며, 이는 국내 장편 드라마에 CG를 도입하는 중요한 계기가 되었다. 녹색 눈동자 변화를 CG로 구현한 것은 당시 제한적 기술 속에서 창의적 해결책으로 평가된다.



[그림 2] M (MBC, 1994.08.01.~1994.08.30.)

[Fig. 2] M (MBC, 1994.08.01.~1994.08.30.)

[그림 2]는 드라마 M에서 다양한 CG 기술이 활용된 사례다. MBC 특수영상 제작실은 주인공 M의 눈동자 색 변화를 위해 헨리 장비로 초당 29.97 프레임(CG 작업은 초당 30프레임)에 녹색을 수작업으로 덧칠했으며, 이와 같은 CG 작업은 트래킹 기술이 부족했던 시기에 로토스코핑 기법을 통해 이루어진 창의적 사례로 평가된다. CG는 눈동자 색 변화 외에도 일그러진 얼굴, 꿈틀거리는 배, 전기 흐름 등 주인공의 이중성과 스릴러적 분위기를 효과적으로 전달했다. 박은석은 당시 드라마 M에서 눈 색 변경 외 대규모 CG 작업은 없었으며, 주로 설정과 실제 촬영 기법이 활용되었다고 밝혔다 [3]. 남지은 [4]은 물체 이동 장면은 와이어로 해결했으며, 와이어 제거는 이후 다모(2003)에서 본격화되었다고 언급했다. M의 CG 작업은 실사 영상에 시각 효과를 더하는 방식으로, 녹색 눈동자는 2D CG 페인팅으로, 얼굴의 일그러짐이나 악마 등장 장면은 2D와 3D CG 합성으로 표현되었다. 드라마 M은 한국 SF 드라마의 초석으로 평가되며, 헨리 장비 도입으로 SF 제작 기반을 마련한 사례다. 초록색 눈동자 효과는 CG에 관한 관심을 불러일으키며 방송국들의 고급 CG 장비 도입에 기여했다. M은 장기 방영 드라마에서 지속적 CG 제작을 시도한 첫 사례로, 표재민 [5]은 이를 드라마 CG 역사에서 파격적이고 실험적인 작품으로 평가했다. 2000년대 중반 이후 드라마에서 CG 사용이 일반화되며 M의 CG는 고전이 되었다. 당시 시청자들은 “눈동자에 색을 칠하는 게 전부였다” [3], “지금 보면 조악하지만 당시엔 보기 드문 CG의 향연” [6]이라며 그 시절의 혁신성을 되새긴다. 마지막 회에서 주인공 M의 추락 장면은 프리즈 프레임과 디졸브 효과로 극적인

긴장감을 강조했으며, 이 CG 시퀀스는 당시 기술적 성과로 평가받으며 CG 디자이너들의 창의성과 노력이 집약된 장면으로 기억된다.

2.1.3 거미 (MBC, 1995.07.31.~1995.08.29.)

MBC는 이후 대규모 특집극 거미에서 한층 발전된 CG 표현을 선보였다. 이 드라마는 ‘살인거미’를 등장시키며 CG 기술을 적극 활용한 작품으로, 방영 전부터 CG를 강조하여 홍보한 점에서 1990년대 중반 이후 드라마 CG에 대한 시청자 관심이 높아졌음을 보여준다. 당시 기사들은 ‘할리우드 영화에서만 볼 수 있던 첨단 기술이 TV에 등장했다’라는 평가까지 나왔으며, 거미는 특수효과, 미니어처 촬영, 3D 애니메이션 등 다양한 기술을 도입해 큰 주목을 받았다. 이러한 기술들은 주로 MBC 미술센터에서 처리되었으며, 이를 위해 고가의 장비와 소프트웨어가 새로 도입되었다.

드라마 M과 비교해 거미는 더욱 발전된 CG 기술을 보여주었다. 워핑, 로토스코핑, 파티클 애니메이션, 플록 애니메이션, 크로마키, 모핑 등 다양한 시각적 효과와 기법이 사용되었으며, 주유소 폭파 장면에는 미니어처와 애니메이션이 결합되었고, 검은 거미 떼가 건물을 기어오르는 장면에는 플록 애니메이션이 적용되었다. 거미는 CG와 특수분장, 특수효과도 함께 활용했는데, 예를 들어 독거미에게 물린 시신과 남산 케이블카의 불꽃 장면이 대표적이다.

당시 MBC 미술센터의 김정환 CG 디자이너는 “할리우드 수준에 비할 수는 없지만, 이러한 시도가 처음이라는 점에서 의미가 있다”라고 평가했다. 일부에서는 비판도 있었다. 강찬호 [7]는 거미 형상이 공포감을 주지 못했다고 지적하며, 인간 내면의 사악함을 은유한 M의 방식이 한국형 SF 드라마에 더 적합할 수 있다고 평가했다. 결과적으로, 거미는 당대 드라마 CG의 새로운 시도를 대표하는 작품으로, 다양한 첨단 기술을 통해 시각적 다양성과 창의성을 보여주었다. 기술적 완성도와 내용의 조화에 논란이 있었으나, 거미는 한국 드라마 CG 발전의 중요한 이정표로 남으며 이후 더욱 정교한 CG 활용의 기반을 마련했다.



[그림 3] 거미 (MBC, 1995.07.31.~1995.08.29.)

[Fig. 3] Spider (MBC, 1995.07.31.~1995.08.29.)

[그림 3]은 드라마 거미에서 거미와 개미 무리를 실사 영상에 합성한 CG 장면으로, 당시 기술적 한계를 넘어 복잡한 시각 효과를 구현한 사례다. 이 시퀀스는 두 가지 특징으로 주목받는다. 첫째,

작업자는 실사 영상에 CG로 제작한 거미와 개미 무리를 결합할 때 트래킹 기술을 적용해 움직임에 맞춰 자연스럽게 배치함으로써 실사와 CG의 조화를 이루었다. 둘째, 거미의 시선을 따라가는 POV(시점) 기법과 교차편집을 활용하여 시청자의 관심을 특정 장면에 집중시켰다. 또한, CG로 개미 무리를 복제해 거미 주위를 돌아다니게 하여 현실적인 장면을 연출했다. 이러한 효과는 레이어 작업을 통해 계층적으로 배치되어 더욱 풍부한 시각적 경험을 제공했다. 비록 거미는 시청률에서 큰 성과를 거두지 못했으나, CG 기술 발전을 꾸준히 시도한 작품으로 의미가 크다. CG 디자이너들은 다양한 기술을 조합해 복잡하고 역동적인 장면을 창출했으며, 이를 통해 드라마 제작에서 CG의 역할이 확대되었다. 거미는 곤충 재난을 다룬 드라마로, M 이후 SF 장르 드라마별로 이어지며 한국 드라마에서 CG 기술 발전과 장르 확장을 촉진하는 중요한 역할을 했다.

2.2 비현실성의 표현

2.2.1 별 (MBC, 1996.01.08.~1996.02.13.)



[그림 4] 별 (MBC, 1996.01.08.~1996.02.13.)

[Fig. 4] Star (MBC, 1996.01.08.~1996.02.13.)

[그림 4]는 드라마 별에서 온 그대에서 외계인이 인간에게 기운을 전달하는 장면과 외계인의 이미지를 표현하기 위해 CG 효과를 사용한 사례이다. 파티클 효과를 통해 외계인이 입을 열며 기운을 전달하는 모습을 보여주었지만, 파티클 양 부족과 반복적 움직임으로 인해 화면이 빈약해 보였고, 입 주변의 레이저 파티클 표현도 자연스럽게 않았다. 트래킹 기술 부족으로 배우의 미세한 움직임이 충분히 반영되지 않았으며, 반복적인 스트로브 효과는 시청 몰입을 방해했다. 외계인은 단순한 3D 모델링으로 제작되어 존재감이 약했고, 이러한 문제는 당시 CG 기술 발전과 작업 시간의 제약에서 비롯되었다. 이에 따라 이승녕 [8]은 배우와 제작진이 CG 작업을 사전에 이해하고 대비할 필요성을 강조했다. 이와 같은 당시 상황은 배우들이 CG와 상호작용에 대한 지침과 교육의 필요성을 시사한다. 이로 인해 촉발된 CG 기술과 프로덕션 파이프라인의 발전은 한국 드라마와 영화 산업에서 시각적 효과를 극대화하고 창의적 표현의 폭을 넓히는 중요한 전환점이 되었다.

2.2.2 전설의 고향 (KBS, 1996.06.26.~1999.08.03.)

한국적 공포 판타지 드라마의 전형인 전설의 고향 시리즈는 1977년 첫 방영 이후 1990년대에 네 차례 리메이크되었고, 2009년 새롭게 부활했다. 특히 2009년 리메이크에서는 발전된 CG 특수효

과를 활용해 극적 구성을 더욱 박진감 있게 표현했다는 평가를 받았다. 1990년대 리메이크에서는 CG와 3D 영상의 도입이 주목받았으며, 정재왕 [9]은 이를 과거의 수작업에서 벗어나 야심 차게 선보인 시도라고 평가했고, 이영난 [10]은 예전에는 불가능했던 장면들이 CG 기술로 구현되어 다양한 볼거리를 제공했다고 언급했다. 또한, 김동철 [11]은 CG 특수효과가 재방의 성격 속에서도 새롭게 느껴지는 요소라고 평가했다. 박정아와 원용진 [12]은 특수효과가 이전보다 세련되었다고 하며, 문선영 [13]은 과거의 미숙했던 영상을 개선한 모습이라고 평가했다.

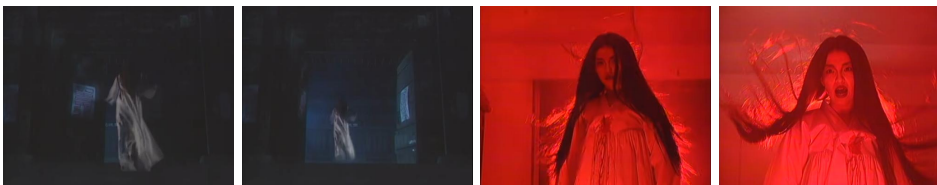
CG 기술의 도입으로 전설의 고향은 기존의 어색했던 푸른 귀신, 드라이아이스, 탈을 활용한 연출을 개선하였다. 특히 여성 캐릭터가 호랑이나 뱀으로 변하는 장면이나 아랑의 혼이 하늘을 나는 장면에서는 현대적인 시각 효과를 통해 자연스럽고 설득력 있는 화면을 구현하여 시청자들의 기대에 부응했다 [14]. 그러나 1996년 당시 첨단 CG 기술을 도입했음에도 불구하고, 시청자들이 기대하는 전설의 신비감과 감성을 간과했다는 비판이 있었다. 한국경제신문 [15]은 첨단 기술보다 전설이 전달하는 감성에 중점을 두는 것이 중요하다는 의견을 제시하며, 기술 발전이 감성적 몰입을 보장하지는 않는다는 점을 지적했다.



[그림 5] 호녀 (KBS, 1996.06.26.)

[Fig. 5] Honyeo (KBS, 1996.06.26.)

[그림 5] 장면에서는 여우의 손이 사람의 손으로 자연스럽게 변하고, 여우의 얼굴이 나타나는 과정을 부드럽게 표현하기 위해 모핑 기법을 활용한 CG가 사용되었다. 김동철 [11]은 호녀의 CG가 드라마의 리얼리티를 높여 현실적이고 인상적인 시각적 체험을 제공했다고 평가했다. 이러한 시각적 요소는 당시 드라마 M과 함께 신선한 변화를 주며 시청자들에게 새로운 영상미를 선사했다.



[그림 6] 나비의 한 (KBS, 1996.07.03.)

[Fig. 6] A Butterfly (KBS, 1996.07.03.)

[그림 6]은 와이어 작업 장면으로 이 장면에서 여성 캐릭터가 치마를 펼치며 문 뒤로 날아가는 모습은 와이어 작업을 통해 구현되었다. 와이어 작업은 배우나 물체를 공중에 떠 있는 것처럼 시각적으로 표현하는 데 사용되는 기술로, 드라마와 영화에서 주로 액션 시퀀스나 특수효과를 강화하는 데 활용된다. 이를 통해 화면에서 더욱 현실적이면서도 흥미로운 시각적 경험을 제공할 수 있다. 이와 같은 와이어 작업은 캐릭터를 공중에 띄우는 효과 외에도, 강풍기를 사용해 바람을 만들어 내는 등 현실감과 몰입도를 높이는 다양한 시각적 기법을 동원했다. 특히 임팩트 플래시와 스트로브 효과는 이 장면을 더욱 극적으로 만드는 데 기여했다. 임팩트 플래시는 촬영용 램프를 사용해 번쩍이는 빛을 만들어 장면에 갑작스러운 충격을 부여하는 효과로, 장면의 긴장감을 고조시키는 데 유용했다. 스트로브 효과는 반복적으로 번쩍이는 형상을 통해 물체의 움직임을 강조하거나 특정 동작을 부각시키는 데 사용되었으며, 이 장면에서는 여인이 공중에 떠서 방으로 들어오는 장면을 더욱 인상적으로 표현했다.



[그림 7] 염라대왕의 증언 (KBS, 1996.08.07.)

[Fig. 7] Testimony of King Yeomra (KBS, 1996.08.07.)

[그림 7]은 공중을 나는 장면을 구현하기 위해 와이어 제거와 컷 편집이 돋보이는 장면이다. 이 장면은 공중에서의 자연스러운 비행을 표현하기 위해 세심한 기술적 접근이 필요했다. 와이어는 배우를 공중에 띄우는 데 사용되지만, 화면에서는 보이지 않도록 편집 과정에서 완벽하게 제거된다. 이를 위해 VFX 아티스트는 정교한 편집과 합성 기술로 와이어를 처리하여 시청자에게 현실감 있는 공중 장면을 제공했다. 또한, 컷 편집을 통해 배우의 움직임이 부드럽게 전환되며 비행 동작이 자연스럽게 표현되었고, 이는 장면의 리듬과 흐름을 잘 유지하는 데 기여했다. 배우의 움직임과 자세도 공중 장면의 리얼리티와 몰입감을 더하는 요소로 작용했다.



[그림 8] 바리데기 (KBS, 1996.08.28.)

[Fig. 8] Baridegi (KBS, 1996.08.28.)

[그림 8]은 CG를 활용해 판타지적 요소를 표현한 예시로, 당시 기술적으로 진보적인 시도로 평가된다. 드라마는 매트 페인팅 기법으로 배경을 그리고 구름과 후광 효과를 추가하여 판타지 분위기를 조성했으며, 이러한 시각적 요소는 몰입감을 높이는 데 기여했다. 그러나 인물의 얼굴 변신, 팔의 꿈틀거림, 말하는 붕어와 같은 특수효과는 자연스러움이 부족해 일부 장면에서 현실성과 조화되지 못하는 아쉬움이 있었다.



[그림 9] 묘곡성 (KBS, 1998.07.06.)

[Fig. 9] Myogokseong (KBS, 1998.07.06.)

[그림 9]는 고양이와 충견 수리의 대결을 CG로 구현한 장면으로, 100컷 이상의 CG가 사용되었다. 고양이와 개는 3D 모델링으로 제작되어 다양한 각도와 움직임을 자연스럽게 표현하며 격투 장면을 연출했고, 배경과 특수효과와 합성되어 실제 촬영과 자연스럽게 연결되었다. 파티클 효과가 시각적 흥미를 더했으며, journey through eye 기법을 통해 개의 눈에 비친 소년의 모습을 표현하여 부드러운 장면 전환을 이끌어냈다. 당시 드라마는 귀신을 복고풍으로 재현하고, 원한에 찬 고양이와 충견 수리의 대결을 CG로 강조해 주목받았다 [16]. 실제 촬영이 어려운 개와 고양이의 격투는 CG와 실사 합성으로 구현되었고, 고양이 변신과 수십 마리 쥐 등장도 CG 활용의 대표적 사례다.

2.2.3 어느 날 갑자기 (SBS, 1998.08.03.~1998.08.04.)



[그림 10] 어느 날 갑자기 (SBS, 1998.08.03.~1998.08.04.)

[Fig. 10] Suddenly One Day (SBS, 1998.08.03.~1998.08.04.)

[그림 10]은 납량특집 드라마에서 실제로 존재하지 않는 영혼을 시각적으로 표현한 장면이다. 이 장면에서 고개를 돌리면 하얀 얼굴이 나타나고, 영혼이 몸에서 빠져나와 문을 통과해 떠다니는 모습을 CG로 구현했다. CG 작업에서는 레이어의 오퍼시티(Opacity) 수치를 조절해 영혼의 반투명함을 자연스럽게 표현하여, 영혼의 존재와 움직임을 신비롭고 섬뜩하게 묘사했다. 이러한 효과는 드

라마의 공포스러운 분위기를 조성하며, 당시 특수효과와 시각적 요소의 중요성을 보여주는 사례다. CG를 통한 영혼의 표현은 드라마에 새로운 특수효과와 창의적 아이디어를 더해 시청자에게 색다른 시각적 경험을 제공했다.

2.3 리얼리티(Reality)와 스펙터클(Spectacle)

과거 국내에서는 CG가 주로 SF 장르에 한정된 기술로 인식되었으나, 은행나무 침대 (1996)는 시대 멜로 장르에서도 CG가 자연스럽게 융합될 수 있음을 보여준 사례였다. 이를 계기로 CG는 다양한 장르에서 활용되기 시작했으며, 이러한 흐름은 영화뿐 아니라 드라마에도 영향을 미쳤다. 특히 리얼리티 CG의 중요성이 부각되면서 CG는 단순한 시각 효과를 넘어 작품의 현실감을 높이는 중요한 도구로 자리 잡았다. 그렉 필로 [17]에 따르면, 영상의 자연성과 현실성은 설득력을 높여 감정적 연결과 공감을 강화하는 요소이며, 리얼리티 CG는 현실과 유사한 환경을 재현하기 때문에 정교한 기술적 노력을 요구한다. 1990년대 중반부터 리얼리티를 강조한 CG는 드라마와 영화의 품질과 몰입감을 향상시키는 핵심 요소가 되었다. MBC 영상 제작국 백성흠 [2]은 “CG 같지 않은 CG”가 유행했으며, 현실감 있는 CG의 중요성을 강조했다. 또한, 대중문화 평론가 최진봉은 시청자의 시각적 기대가 높아진 현대 사회에서 CG가 필수 요소로 자리 잡았다고 설명했다. 다양한 영상 매체의 등장으로 시청자들은 더 정교한 시각적 경험을 원하게 되었고, 이에 따라 CG로 리얼리티를 강화하는 작업이 필수적 요소로 자리 잡았다 [18].

2.3.1 백야 3.98 (SBS, 1998.08.31.~1998.11.03.)

백야 3.98은 CG를 적극 활용하여 시청자들에게 시각적으로 흥미로운 요소를 제공하고, 다양한 특수효과를 통해 상상 속 세계를 표현한 드라마다. 방영 전부터 CG와 특수 제작 장비가 동원된 화려한 화면과 대규모 희귀 액션 요소에 대한 기대감이 컸으며, 1년 이상의 제작 기간을 투자한 첨단 CG 대서사 드라마로 홍보되었다 [19-21]. 그러나 방영 후 드라마에 대한 평가는 다소 부정적이었다. 소성민 [22]는 이야기가 아닌 CG에 과도하게 의존하여 흐름이 엉성하다고 비판했으며, 이무경 [23]은 어색한 CG와 부실한 그래픽이 드라마 전개를 산만하게 만들었다고 지적했다. 김갑식 [24] 또한 특수효과가 부족했고, 시청자들의 높아진 기대에 미치지 못했다고 평가했다. 이러한 평가는 김종학 PD의 연출로 인해 모래시계 이후 높아진 시청자들의 기대와 맞물려 CG가 중요한 시각적 요소로 부각되었기 때문이다. 특히 백야 3.98은 SBS에서 내부 CG 작업이 처음으로 시도된 사례 중 하나로, 제작 중 경찰 모자의 잘못된 의상을 CG로 수정한 에피소드가 있었다. 트래킹 기술을 모르는 상태에서 단순한 레이어 작업으로 수정되었으며, 이 장면은 그대로 방영되었다. 백야 3.98은 1990년대 후반 드라마에서 CG 기술의 도입과 시청자 기대의 증가를 동시에 보여준 작품으로, 시각적 스펙터클을 강조했으나 기술적 한계와 표현의 어색함이 드라마의 완성도에 영향을 미

친 사례로 평가된다.



[그림 11] 백야 3.98 (SBS, 1998.08.31.~1998.11.03.)

[Fig. 11] White Night 3.98 (SBS, 1998.08.31.~1998.11.03.)

[그림 11]에서는 방송 중 모자에 하얀 띠를 합성했으나, 트래킹 기술의 완벽한 적용이 어려워 모자가 화면에서 미세하게 흔들리는 현상이 나타났다. 각도 변화 시 네모 박스의 블러 처리를 통해 리얼리티를 구현하려는 시도가 있었지만, 결과적으로 시청자에게 어색한 느낌을 주었다. 이병헌이 Z축으로 걸어 나오는 장면에서 머리를 90도 이상 회전할 때 합성된 모자 부분이 자연스럽게 따라가지 못해 합성의 미흡함이 드러났다. 이러한 사례는 당시 SBS 방송사 내부의 CG 기술이 여전히 발전 중이었음을 보여주며, 방송 제작의 기술적 한계를 확인할 수 있는 사례다. 예술과 기술의 결합은 실패와 성공을 거듭하며 발전해 나가는데, 이러한 경험은 CG 분야 연구와 개발에 중요한 교훈을 제공한다.

2.3.2 고스트 (SBS, 1999.07.12.~1999.08.31.)

고스트는 한국 드라마에서 CG와 특수효과의 새로운 지평을 연 작품으로 평가된다 [24][25]. 이 작품은 차별화된 시각적 효과와 CG 기술을 도입해 시청자들에게 신선한 경험을 선사하며, 당시 한국 드라마 산업에 큰 혁신을 가져왔다. 편당 제작비가 1억 3천만 원에 달할 정도로 막대한 비용이 투입되었으며 [26], 이를 통해 드라마 제작에서 시각적 효과와 기술의 통합을 모색하려는 의지가 엿보인다. 높은 비용 부담에도 불구하고 이러한 노력은 시청자들에게 더욱 풍부하고 몰입감 있는 시각적 경험을 제공하는 데 성공했다. 특히, 극본으로 표현하기 어려운 상상의 세계를 CG와 특수효과로 구현하여 드라마의 스토리텔링에 새로운 가능성을 제시했다.



[그림 12] 고스트 (SBS, 1999.07.12.~1999.08.31.)

[Fig. 12] Ghost (SBS, 1999.07.12.~1999.08.31.)

[그림 12]에 묘사된 도입 장면에서는 서울 도심의 다양한 모습을 타임랩스 기법으로 표현하여 1999년의 시대적 변화와 도시의 발전을 시각적으로 드러낸다. 이러한 시각적 효과는 드라마 시작과 함께 시청자에게 긴장감과 기대감을 전달하며, 앞으로 펼쳐질 이야기에 대한 분위기를 형성하는 데 중요한 역할을 한다. 타임랩스 기법으로 빠르게 변화하는 도시 모습을 보여줌으로써 드라마의 배경과 설정을 효과적으로 소개하며, ‘1999년의 변화’와 ‘도시 발전’이라는 테마를 시각적으로 강조해 이야기와 캐릭터의 깊이를 더한다. 뒤의 두 장에서 보이는 것처럼 엔딩 시퀀스에는 자동차 폭파 장면이 담겨 있는데, 이는 당시 시청자들에게 높은 시각적 충격을 준 장면이다. 폭발 순간의 CG 표현은 기술적 한계에도 불구하고 사실적이고 세밀하게 구현되어 리얼리티와 감동을 동시에 전달했다. 특히 자동차 폭발 순간의 정교한 CG 작업은 1990년대 후반 기술로서도 상당히 높은 수준으로 평가된다. 하지만 동일한 장면을 반복적으로 사용한 점은 당시 제작 환경에서 시간과 비용 절약을 위한 한계를 반영하며, CG 작업의 초기 단계에서 창의적 전략이 필요했던 상황을 보여준다. 고스트에서 사용된 CG는 한국 드라마 제작 환경에서 새로운 가능성을 열어준 사례로, 복잡하고 현실적인 장면을 구현할 유연성을 증명했다. 이는 CG가 단순한 시각적 요소를 넘어 이야기 전개와 감정 전달에 중요한 역할을 할 수 있음을 보여준 작품으로 평가된다. 1990년대 후반 이후 CG는 실제 화재나 폭발을 보다 안전하고 비용 효율적으로 구현할 수 있는 방식으로 자리 잡으며 파이러테크닉을 대체하기 시작했다. 손정인 [25]의 지적처럼, 이 시기에는 영상에 대한 시청자들의 기대가 높아졌고, CG의 리얼리티와 스토리텔링에 대한 인식도 크게 향상되었다.

3. 결론

1990년대 중반 이후 드라마 제작에 CG 기술이 본격적으로 도입되면서 새로운 장르와 스토리텔링 방식이 등장했다. 맞수에서는 바둑의 움직임을 CG로 표현해 몰입도를 높였고, M에서는 SF 스릴러 장르의 캐릭터 변화를 특수효과로 구현해 현실감과 판타지를 동시에 전달했다. 이러한 변화는 한국 사회의 현대화와 시청자들의 시각적 기대 상승에 따른 것으로, 방송사들은 더욱 나은 시청 경험을 위해 CG 도입을 가속화했다. 전설의 고향은 1996년 리메이크 시리즈부터 CG 기술을 활용해 전통적 이야기를 현대적 시각으로 재구성했다. 이는 한국의 문화적 감성을 첨단 기술과 결합하여 드라마의 경쟁력을 높이는 데 기여했다. 1999년 백야 3.98과 고스트 같은 대형 드라마는 CG를 통해 리얼리티와 스펙터클을 강조해 큰 반향을 불러일으켰고, 드라마의 예술적 수준을 높여 한국 드라마가 글로벌 무대에서 경쟁력을 갖추는 데 기여했다. 그러나 초기에는 작업 환경과 예산의 제약이 있었고, 이를 극복하면서 드라마 CG 작업이 더욱 전문화되고 체계화되었다.

이 연구는 1990년대 한국 드라마에서 CG 기술이 활용된 방식과 그 의미를 조명했다. CG는 단순한 시각적 요소를 넘어 드라마의 몰입도를 높이고 서사를 확장해 시청자들에게 다양한 시각적

경험을 제공했다. 이를 통해 CG 기술은 한국 드라마의 장르 확장과 서사 혁신에 중요한 역할을 하며, 글로벌 무대에서의 경쟁력을 강화하는 데 기여했다. 향후 연구에서는 CG 기술의 발전이 드라마의 시청자 몰입도와 감정적 연결에 미치는 영향을 분석하고, 국제적 사례와 비교하여 한국 드라마가 글로벌 시장에서 경쟁력을 유지하는 방법을 모색할 필요가 있다. 이를 통해 한국 드라마와 CG 산업의 상호 발전 방향을 제시할 수 있을 것이다.

References

- [1] K. A. Kim, "Kim Ok-gyun, the legend of the checkerboard who disappeared 100 years ago, returns in the March 1st drama", hani.co.kr, <https://www.hani.co.kr/arti/culture/entertainment/868655.html>, (accessed November 3, 2018).
- [2] H. N. Lee, "Baek Seong-heum, a computer graphics expert", joongang.co.kr, <https://www.joongang.co.kr/article/2943499>, (accessed September 27, 1994).
- [3] J. Y. Nah, B. H. Seo, "From green eyes to a transformed girl. Development of CG in dramas", tf.co.kr, <https://m.tf.co.kr/read/entertain/741473.html>, (accessed September 9, 2009).
- [4] J. E. Nam, "Drama M Even now, I see scary green eyes", hani.co.kr, https://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/979045.html, (accessed January 16, 2021).
- [5] J. M. Pyo, "From the legendary hometown to M, a nostalgic horror story that made the room shiver", chosun.com, https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2016/06/08/2016060802239.html, (accessed June 8, 2016).
- [6] S. J. Jeong, "Shim Eun-ha's green eyes were scarier than the strongest heatwave", bizhankook.com, <https://www.bizhankook.com/bk/article/18266>, (accessed August 7, 2019).
- [7] C. H. Kang, "MBC sweet miniseries Spider", joongang.co.kr, <https://www.joongang.co.kr/article/3112710>, (accessed August 14, 1995).
- [8] S. Y. Lee, "MBC Star. Full-fledged sci-fi drama laser special filming", joongang.co.kr, <https://www.joongang.co.kr/article/3203042>, (accessed January 14, 1996).
- [9] J. W. Jeong, "KBS' legendary hometown revived after 7 years", joongang.co.kr, <https://www.joongang.co.kr/article/3266848>, (accessed May 13, 1996).
- [10] Y. N. Lee, "KBS MBC legend-related professional match", mk.co.kr, <https://www.mk.co.kr/news/economy/1620903>, (accessed June 23, 1996).
- [11] D. C. Kim, "The home of a resurrected legend, fun, and hunting two rabbits in the hot weather", sports.chosun.com, <https://sports.chosun.com/mobile/amp/article.amp2.htm?name=/news/old/199607>, (accessed July 9, 1996).
- [12] J. A. Park, Y. J. Won, "How did fantasy become a television genre: An exploratory study on the genre formation process of fantasy dramas", *Journalism and Culture Studies*, no. 27, January 2019, pp. 1-74.
- [13] S. Y. Moon, Formation and change of the horror genre in Korean broadcast dramas, Academic follow-up

generation support, 2014

- [14] D. S. Kim, "Home of the legend of resurrection after 7 years", hankookilbo.com, <https://www.hankookilbo.com/News/Read/199607090045012233>, (accessed July 9, 1996).
- [15] Korea Economic Daily, "The legendary hometown of Kaengi Sea, utilizing cutting-edge video techniques", hankyung.com, <https://www.hankyung.com/article/1996071902071>, (accessed July 19, 1996).
- [16] H. J. Kim, "KBS, home of the legend of Nalyang Special, starting from the 6th", joongang.co.kr, <https://www.joongang.co.kr/article/3669153>, (accessed July 6, 1998).
- [17] G. Philo, *Seeing and Believing: The Influence of Television*, UK: Routledge, 1990.
- [18] W. J. Nam, "The viewer level has risen further, the reason why we have no choice but to insist on CG", mbn.co.kr, <https://www.mbn.co.kr/news/entertain/2002456>, (accessed September 27, 2014).
- [19] Chosun Ilbo, "Producer Kim Jong-hak's new drama White Night 3.98 will air early next year", chosun.com, https://www.chosun.com/site/data/html_dir/1997/10/05/1997100570180.html, (accessed October 5, 1997).
- [20] H. M. Jeong, "Hourglass PD Kim Jong-hak's first ambitious work in 3 years, White Nights 3.98", joongang.co.kr, <https://www.joongang.co.kr/article/3530571>, (accessed October 8, 1997).
- [21] SBS News, "White Night 3.98 preview", news.sbs.co.kr, https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N0300112008, (accessed August 25, 1998).
- [22] S. M. So, "White Night 3.98 The script is poor, and the directing is terrible", sisajournal.com, <https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=90018>, (accessed October 1, 1998).
- [23] M. K. Lee, "It was a famous feast, but the midnight sun lost its luster", newslibrary.naver.com, <https://newslibrary.naver.com/viewer/index.naver?articleId=1998103000329125003&editNo=45&printCount=1&publishDate=1998-10-30&officeId=00032&pageNo=25&printNo=16578&publishType=0001>, (accessed October 30, 1998).
- [24] G. S. Kim, "The last of the MBC-SBS Monday-Tuesday drama competition, Ghost", donga.com, <https://www.donga.com/news/article/all/19990728/7458010/1>, (accessed July 28, 1999).
- [25] J. I. Son, "Suspicion of SBS Ghost patchwork", kookje.co.kr, <https://www.kookje.co.kr/news2011/asp/newsbody.asp?code=0300&key=19990719.01015329324>, (accessed July 19, 1999).
- [26] Y. J. Noh, "The legendary hometown, Ghost, rewatch the nostalgic horror drama", theviewers.co.kr, <http://theviewers.co.kr/View.aspx?No=105170>, (accessed July 21, 2018)