

OBS 경인TV UHD 다큐

<MASK, 한일(韓日)의 얼굴> 제작기

<MASK, 한일의 얼굴>

1부 춤추는 여행자

한국의 봉산탈춤 보존회장 장용일과 일본의 노가쿠 중요문화재지정자인 다츠미 만지로를 통해 전통예술을 대하는 양국의 배우들의 모습과 그들의 공연을 담았다.

2부 또 하나의 얼굴

한국의 봉산탈 제작자와 안동 하회탈 제작자, 그리고 일본 노멘(노가쿠 가면)의 장인과 젊은 제작자를 통해 양국의 가면과 그 제작과정을 통해 양국의 차이를 알아본다.



그림 1. 한국의 봉산탈춤과 일본의 '노가쿠'

지난 2월 미국 아카데미 시상식에서 감독상의 주인공 알레한드로 곤잘레스 이냐리투 감독. 최근 <레버넌트 : 죽음에서 돌아온 자>와 지난해 <버드맨>으로 최근 내가 팬이 된 감독이다. 지난 1년간 OBS 최초의 UHD 다큐를 호기롭게 제작하며 때로는 <버드맨>의 리건처럼 내 안의 나와 치열하게 싸웠고, 때로는 <레버넌트>의 휴 글래스처럼 열악한 상황에서 사투를 벌였기 때문이다.

2015년 한국전파진흥협회(RAPA)의 “지역중소방송 콘텐츠 경쟁력 강화 프로그램 제작지원사업”에서 ‘고품질 TV 부문’에 선정되어 <MASK, 한일의 얼굴>을 제작하게 되었다. 대학 시절 한국의 전통 탈춤을 접하고, PD가 되어 3년간 준비했던 기획안이었다. 한국의 탈과 탈춤, 특히 봉산탈춤을 통해 한국인의 민족성을 알아본다는 기획이었데, 마침 2015년이 한일수교 50주년, 광복 70주년이라, 시의성을 담아 일본을 비교대상으로 일본의 전통예술 ‘노가쿠(能樂 nogaku)’의 공연과 가면을 함께 담고자 하였다.

제작지원을 하며 '고품질'이라는 단어에 얽매어 선택한 것이 바로 'UHD'였다. 지금에서야 술화하지만, 사실 UHD가 Ultra HD라는 것만 알고 시작하였다. 지금 알고 있는 것을 그때도 알았더라면 난 아마 지원을 주저했을 것이다.



그림 2. '노가쿠' 작품 중 <후나벤케이>, 야마나시현 미소기 신사 공연 2015년 8월 3일

2편 제작에 7000만 원 지원, 자부담금 800만 원, 총 7800만 원의 예산으로, 예산이 확정되자마자, 인력을 줄였다. 단기로 조연출을 썼을 뿐, PD인 나와 작가가 모든 것을 8개월간 진행하였다. UHD 장비에 대해 무지했던 나를 대신하여 영상제작팀의 이양한 촬영감독님과 촬영 장비에 대한 슈퍼바이저로 나종광 감독님이 수고해주셨고, 덕분에 SONY의 FS7과 Z100, 삼성의 NX1, AJA의 CION, RED의 카메라까지 다양한 카메라를 협찬받아 제작할 수 있었다.

특히 주 카메라로 사용된 것이 Sony의 FS7이었다. 봉산탈춤과 노가쿠의 '공연'이 내용상 중요 부분이었기에 어두운 실내라는 환경이 최대의 관건이었다. 때문에 카메라 선정도 이에 맞춰 어두운 환경에서 강점을 가진 Sony의 FS7으로 하게 되었다. 또한 공연 준비와 배우들의 일상을 쫓아야 했던 탓에 공연 외에서는 스테디캠을 사용했고, 이에 가벼운 삼성의 NX1을 주로 사용했다.



SONY FS7



SONY Z100



삼성 NX1



AJA CION

그림 3. 촬영에 사용된 카메라들



그림 4. 망원렌즈를 장착한 FS7을 사용한 촬영. 일본 야마나시현 미소기신사에서 이양한 촬영감독. 2015년 8월 3일



그림 5. FS7을 장착한 스테디캠을 테스트하는 이양한 촬영감독. 촬영 전 OBS 사내



그림 6. NEXTODI NSB-25

5월 31일 국립극장에서 열린 봉산탈춤의 정기공연을 시작으로, 6월 오사카, 7월~8월 도쿄, 8월 15일 통영의 대한민국 탈춤제, 9월 안동 하회탈, 인천 강화 공연, 10월 안동 국제탈춤페스티벌, 일본 아키타, 경기도 화성, 서울 선릉, 11월 경기도 시흥 등, 총 3번의 일본 촬영과 9번의 한국 촬영을 하였다. 4K였기에 촬영본 용량 또한 전후의 독일 화폐처럼 인플레이가 심하였다. FS7 기준으로 27분 촬영하는데 128GB의 XQD 메모리카드가 사용되었고, NX1의 경우 압축률 탓에 좀 양호하게 64GB SD 카드로 1시간 넘게 촬영할 수 있었다. 특히 XQD 메모리카드의 경우, 80만 원 가량의 고액이라 처음에는 총 3개를 실시간으로 백업하며 사용하였다.

UHD 프로그램을 제작하는 데 있어서 내용만큼이나 무게를 가지고 있는 것이 바로 “촬영본 백업”이다. 우리는 Nextodi의 NSB-25를 사용하였다. 1TB 하드 4개로 총 4TB를 백업할 수 있고, XQD 카드와 SD 카드를 모두 사용할 수 있었다. Portable 한 크기와 이전 버전에 비해 더해진 안정성으로, 차량 이동 중의 백업에도 유용했다. PD이자 AD이자, 막내작가이자, 로케이션 매니저였던 내가 데이터 매니저를 겸하였고 촬영장에서 연출보다 조금 더 무게를 뒀던 것이 바로 데이터 백업이었을 정도였다. 덕분에 보통 자정이 넘어 끝났던 촬영 이후에 숙소에서 백업으로 하얏게 밤을 불태우곤 하였다. NSB-25에 장착된 하드와는 별도로 4TB짜리 하드를 들고 다니며 도킹스테이션을 통해 2차 백업을 하였기 때문이다. 이 때문에 해외촬영 시 검색대를 매번 쉽게 통과하지 못하였다. 금속 재질의 하드들과 백업장비, 그리고 다양한 사이즈의 카메라 배터리는 X-ray로 볼 때 의심을 주기 충분했다.



그림 7. 봉산탈춤 노장과장과 팔묵중 과장 이미지 촬영, 화성 행궁. 2015년 9월 23일



그림 8. 시흥시청에서 봉산탈춤 촬영 이미지를 얻기 위한 과정. 2015년 10월 25일



그림 9. 장용일 봉산탈춤 보존회장 촬영, OBS 분장실. 2015년 10월 25일

촬영이라는 산을 넘어서고 난 후에도 평지는 보이지 않았다. 바로 또 다른 백업과 편집을 위한 변환이었다. 다행히 촬영일로 폴더링되는 FS7 덕분에 큰 혼선은 없었지만, 그렇지 않은 NX1은 같은 파일을 최대 5개 백업시켜놓기도 하였다. 또한 HEVC 기반이었기에 NX1



은 편집을 위해 따로 변환을 하여야 했고, 록키마운틴 인코더를 통해 장시간에 걸쳐 인코딩을 하고, 또 내용 단위로 편집용 통파일을 만들기 위해 2차 exporting을 하여야 했다. 촬영 당시 모두가 감탄했던 NX1의 화질을 두 차례의 변환을 거치며 다소 떨어져 아쉬움이 많이 남았다.

OBS에서도 처음으로 시도되는 4K 작업이라 영상제작팀은 물론이고 기술팀의 지원도 많이 받았다. 송출은 HD로 하여야 했던 탓에 그에 맞는 워크플로우 프로세스를 짜야 했고, 기존의 편집 프로세스를 기준으로 동기인 기술감독과 함께 매번 미팅을 통해 수정과 수정을 거듭하여 미봉책(?)에 가까운 프로세스를 마련하였다. UHD 편집시스템이 갖춰진 인근의 “경기콘텐츠진흥원”의 협조를 통해 UHD 가편을 “경기콘텐츠진흥원”의 파이널컷X로 하였다. 처음에 원활한 편집속도를 위해 프록시 파일 편집을 하였는데, 파일 생성에 시간이 오래 걸렸고, 프록시 파일 크기 역시 1920×1080으로 적지 않는 용량을 차지하였다. 주간(09:00~18:00)에는 경기콘텐츠진흥원에서 파이널컷으로 작업하고, 야간(18:00~24:00)에는 OBS에서 프리미어CC로 작업을 하였다. 파이널컷 X 프로젝트를 프리미어 CC의 프로젝트로 변환시켜주는 Mac용 애플리케이션이 있어서 가능한 일이었다. 뿐만 아니라 파이널컷 7용 fcp로 바뀌주는 애플리케이션도 있었는데 프리미어CC에서도 읽혀서 개인적으로 파이널컷 X → 파이널컷 7 애플리케이션이 프로젝트 호환에 좋았던 것 같다. 경기콘텐츠진흥원에 유료였던 위의 애플리케이션들이 갖춰져 있었기에 파이널컷 X와 프리미어 CC라는 서로 다른 기반에서도 원활하게 편집할 수 있었다.



그림 10. 슬라이드를 이용한 노가면 제작자 미이치 씨 촬영
2015년 6월 8일오사카



그림 11. 슬라이드를 이용한 노 가면 제작자 아라이 씨 촬영 2015년 8월 4일 오사카



그림 12. '노' 가면 제작 촬영. 장성은 PD와 이양한 촬영감독. 2015년 6월 8일 오사카

전혀 준비가 되어있지 않은 상황에서 다소 무모하게 도전하였던 UHD 다큐멘터리 작업이었다. 하나에서 열까지 예상과는 다른 실전의 연속, '죄송합니다'만 연발한 정신적 고통과 '휴일 없이 일하기'로 인한 육체적 고통이 필자를 계속 극한으로 몰아세웠다. 어쩌면 '무모한 도전'이었기에 이것저것 따져보지 않고 정신없이 해치울 수 있었던 것 같다. 다행히 이 무모한 도전에 황급히 달려와 부족함을 채워주었던 영상제작팀과 기술팀의 팀장님 이하 선배들과 동료들이 있었기에 무사히 방송을 마칠 수 있었다. 방송이 되고 3개월간은 후유증의 연속이었다. 몸과 마음이 물에 빠진 종이처럼 무기력했다. 존재는 했지만 아무것도 할 수 없었다. 다시는 UHD 다큐멘터리를 하지 않겠다고 다짐했고, 비슷한 종류의 프로그램도 애써 멀리했었다. 어느 때보다 긴 겨울을 보내고 나니 봄이 왔고 정신을 차려 보니 또다시 UHD 다큐멘터리 기획안을 주섬주섬 쓰고 있다. 아마 조금은 '덜 무모한 도전'이 조만간 또 시작될 것 같다. 🎬