

제3회 2019 대중문화예술 제작 스태프 대상 시상식 개최

글. 이진범 방송과기술 기자



무대 뒤편의 숨은 공로자로 대중문화예술의 발전을 묵묵히 이끌어 온 제작스태프를 위한 ‘대중문화예술 제작스태프 대상’이 올해로 3회를 맞아 지난 10월 17일 세종문화회관 세종홀에서 개최되었다. 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 주최 및 주관한 이번 시상식은 제작진의 노고를 격려하고 이들의 근로 환경과 처우 개선에 대한 사회적 공감대를 형성하기 위해 지난 6월부터 후보자 추천과 서류제출, 심사를 거쳤다. 수상은 10년 이상 해당 분야에서 활동하며 대중문화예술산업에 기여한 자를 대상으로 하며, 시상 부문은 방송, 음악, 영화, 뮤지컬 분야에서 연출, 촬영, 조명, 특수효과, 편집, 미술, 음향 등의 업무를 담당하고 있는 제작진을 대상으로 일반 공모로 진행되었다. 엄격한 심사를 거쳐 문화체육부 장관상 5명과 콘텐츠진흥원장상 13명(팀)이 최종 결정되었고, 수상의 영광을 차지했다. 수상자에게는 상장과 상패, 소정의 상금이 포상되었으며, 시상식에서는 배후 최불암의 축하영상과 축하공연 속에 수상자의 지인과 가족이 함께하여 수상자의 영광과 기쁨을 나눴다. 수상자 및 공적은 다음과 같다.

문체부 장관 표창은 ▲선진 제작·편집 기술을 도입하여 방송 프로그램의 경쟁력을 향상하는 데 이바지한 박종인 한국방송(KBS) 편집감독 ▲방송미술 분야에서 20년 넘게 종사하며 방송 콘텐츠의 시각적 효과를 높이는 데 기여한 윤진희 제이티비시(JTBC) 미술감독 ▲수많은 한국영화의 음향대사 편집자로서의 바쁜 업무 속에서도 영화 현장의 근로환경 개선을 위해 노력해 온 최은아 음향편집기사 ▲다수의 뮤지컬 작품에서 음향디자이너를 담당하며 우리 뮤지컬의 기술적·예술적 발전에 기여한 권도경 수석 음향디자이너 ▲한국 최초의 녹음(레코딩) 스튜디오인 <서울스튜디오>를 이끌어 온 1세대 녹음기사(레코딩 엔지니어)인 최세영 대표가 수상했다.



세종문화회관 세종홀의 시상식장으로 들어가는 입구에는 수상자와 공적에 대한 이미지로 채워져 있었다

콘진원 원장상은 ▲시제이 이엔엠 테크 앤 아트(CJ ENM Tech&Art) 사업부(방송기술/미술) ▲염창일 투와이스 조명 조명감독(방송 조명) ▲류재원 문화방송(MBC) 디자인센터 팀장(방송 컴퓨터그래픽) ▲상상공작소 영화미술팀(영화 미술) ▲주식회사 시이엘엘(CELL, 영화 분장) ▲정영삼 촬영감독(영화 촬영) ▲한영규 한영규편집실 대표(영화 편집) ▲정승호 서울예술대학교 교수(뮤지컬 무대예술), ▲유석용 맥스프로덕션 코리아 대표(뮤지컬 무대예술) ▲신호 에스에이치(SH)컴퍼니 대표(뮤지컬 조명) ▲백희성 마장뮤직엔터테인먼트 엘피(LP)생산기술개발 이사(음악 음향) ▲윤정오 음향기술감독(음악 음향) ▲이은강 스카יש로라이트 대표(음악 조명) 등이 수상했다.



수상자 설명 시 좌측은 수상자 이미지와 우측에는 짧은 소개 및 관련 영상으로 진행되었다



수상 소감을 말하고 있는 박종인 수상자, 아찔했던 경험(?)을 언급하며, 관련된 분에게 공을 돌렸다

INTERVIEW

문화체육부 장관상 수상 소감

박종인 KBS 편집감독

- 국내 지상파 최초 비선형 편집 시스템 제작편집실을 신설하여 프로그램 경쟁력 향상에 기여
- 예능 멀티캠 제작기법 개발과 영상효과 제작으로 NLE 편집을 정착시키는데 크게 기여

대중문화예술 제작 스태프 대상 문체부 장관상 수상 소감

대상이라는 큰 상을 받고 보니 영광스럽고 기쁘기도 하지만 제작 현장에서 불철주야 열심히 일하시는 모든 제작진을 대신해서 받은 거 같아 죄송스럽기도 합니다. 모든 분께 감사를 드립니다.

제작 현장에서 스태프는 해당 분야에서 뭐든 다 알고 있고 거의 모든 것을 해결해 줄 수 있을 거라는 기대치가 있기 때문에 저 역시 그런 전문성을 갖기 위해 이론과 실무 지식을 습득하는데 많은 노력과 시간을 투자했습니다. 그 과정에서 힘들고 어려울 때도 있었지만 지나고 보니 그때가 가장 소중하고 보람 있는 시기였고 자연스럽게 조금씩 전문가로 성장해 온 것 같습니다.

어떻게 수상을 하시게 되셨는지 선발 과정에 대해 소개 부탁드립니다.

사실 저도 '대중문화예술 제작스태프 대상'이 있는지 몰랐습니다. 평소 방송 제작 또는 방송기술 사업이나 교육 등에 관한 정보를 얻기 위해 이와 관련된 신문, 잡지, 국가기관 및 단체의 사이트를 가끔 둘러보곤 하는데 6월 말 한국콘텐츠진흥원에서 대상 공모를 보게 되었고 얼마 후 회사 게시판에 이 내용을 기술인협회에서 올린 것을 보게 되었습니다. 14여 년 동안 NPS 마스터링과 NLE 종편 업무를 하면서 나름대로 일궈 놓은 실적과 성과가 있다고 생각하고 한번 응모해 보기로 했습니다. 인터넷 기사를 보고, 이전 수상자들의 실적을 참고하였으며 실적과 성과는 구체적이고 정량적으로 서술하였습니다. 저는 PD와 제작업무를 계속해왔기에 KBS PD 협회에서 가까이 추천해 주었으며 이 자리를 빌려 고찬수 KBS PD 협회장님께 감사를 드립니다. 포상 장르는 방송, 영화, 뮤지컬, 음악 등 대중문화예술 4개 분야이며 장관상이 장르별로 1명씩 총 4명(올해는 5명)



이고 콘텐츠 진흥원장상은 12명이 수상합니다. 선발 과정은 한국콘텐츠진흥원 내외부 평가 위원이 수상자 전체를 선발한 뒤 이 결과를 문화체육관광부에 올리면 평가 위원이 장관상과 콘텐츠 진흥원장상의 순위를 정하여 최종적으로 결정하게 되는 것으로 알고 있습니다. 평가 위원은 학계, 업계 등 다양한 전문가들로 구성되어 있습니다.

시상식 소감에서 아찔한 경험을 언급하셨는데, 자세히 들어보고 싶습니다.

연출파트 FD가 실수로 방송 나가기 하루 반쯤 전에 원본 파일 100여 개를 삭제한 일이 있었습니다. 당시는 NPS 초

창기라 프로그램별로 할당된 양이 충분하지 않아 용량을 확보하기 위해 방송 후 2주 정도 지나면 기존 파일은 삭제해야 했는데, 이 친구가 그만 방송되기 전에 원본 파일을 삭제해 버린 거죠. 버라이어티 프로그램으로 7~8명의 PD가 며칠 밤낮을 새워 편집한 거라 다시 처음부터 편집하기는 도저히 불가능한 상황이었습니다.

동료들과 어찌할 바를 몰라 한동안 멍하니 있다가 도대체 어떤 내부적인 원리로 NLE 편집이 이뤄지는가를 3~4시간 동안 생각하다가 새벽 2시쯤 아이디어가 번뜩 떠올랐습니다. 간단히 설명해 드리면 삭제된 원본 파일에 대해 새로 원본 테잎을 인제스트한 후 Metadata를 동일하게 하는 방식입니다. 어쨌든 해결책이 생겨 그다음 날 오후에 편집본과 동일한 결과를 낼 수 있었고 함께 밤을 꼬박 새운 PD들도 박수까지 치면서 매우 고마워했던 기억이 납니다.

최근 NPS의 디지털 워크플로우는 UHD 제작을 위해 어느 정도까지 개선이 되었는지요? 또한, 추가로 개선이 필요하다고 느끼시는 부분이 있다면?

HD 방송일 경우에는 테잎 출력이 가능해서, 이로 인해 다양한 제작 방식이 존재하여 오히려 워크플로우가 하나로 통일되지 못하고 어수선했었다고 본다면 UHD는 기본적으로 파일로 제작되고 출력되어야 하기에 제작 워크플로우는 간단하면서도 효율적으로 개선될 수 있다고 생각합니다.

방송사마다 제작환경과 제작 방식이 조금씩 다르겠지만 현재 KBS의 기본적인 UHD 제작 워크플로우는, 'PD 가편 → 자막작업 → 음악, 효과 등 의뢰 → 사운드 마스터링 → 종합편집'의 형태로 이루어지고 있습니다. 제작환경이나 과정에서 개선된 부분을 간략히 설명해 드리면,

- 종편과정에서 자막 수정을 쉽게 하기 위한 네트워크 스토리지 보강
(기존에는 후반제작용 스토리지에 업/다운로드했기 때문에 많은 제작지연이 발생함)
- 자막작업은 PD와 자막 감독 두 명이 하는데 작업 완료 후 CG 컴퓨터에서 자막이 포함된 동영상을 심의, 음악, 음향효과 작업을 위해 담당자에게 전달함으로써 기존 워크플로우 보다 훨씬 효율적임
- 제작과정 전반에서 테잎과 파일이 혼용되지 않고 파일로만 이동되므로 작업처리가 단순하고 효율적임

워크플로우는 한번 정립되고 나면 그에 따른 시스템 구성과 각 부문 간의 연계가 굳어지며 해오던 관행 때문에 추후에 이를 변경하거나 개선하려고 해도 쉽지 않으므로 UHD 방송 초기부터 잘 설계하고 적용해야 한다고 생각합니다.

한편, UHD는 워낙 데이터양이 많아 렌더링과 파일 출력 및 주조 전송 시간이 많이 소요되므로 이를 해결하기 위해 시스템 성능이 향상되어야 하고 각 제작 부문 간 연계가 원활할 수 있도록 네트워크 환경이 충분히 뒷받침되어야 합니다. 또한 편집감독이 다수의 파일을 전송하고 주조 입고 유무를 확인해야 하므로 주조전송용 톨이 편리하게 구성되어야 하며, 편성에 따른 해당 파일의 전송상태를 한눈에 용이하게 파악할 수 있도록 개발 및 개선되어야 한다고 생각합니다.

동료 및 후배 방송인에게 하고 싶은 말씀, 상금은 어떻게 사용하실 예정이신지요?

NPS 초기부터 지금까지 함께 열심히 일한 동료들에게 다시 한번 감사의 말씀 전하고 싶습니다. 초창기에 NLE나 시스템 트러블이 발생했을 때 문제 해결을 위해 많은 노력도 같이 했고 NLE로 영상효과 기법을 연구하고 서로 발표하며 참 재미도 있었습니다. 지금도 동료들은 UHD와 풀파일 제작의 선두에 서서 새로운 제작기법과 편집 역량을 키우며 KBS 후반제작을 견인하고 있습니다.

후배들도 디지털 세대에 걸맞게 컴퓨터와 네트워크 기반의 방송 제작환경에서 거침없이 잘 적응하고 있으며 오히려 선배들보다 앞서 나가기도 합니다. 후배들은 또 다른 새로운 방송환경에 직면할 것이고 잘 헤쳐나가기라 생각합니다. 후배님들께 특별히 말씀드리고 싶은 것은 자신만의 목표를 세우고 그것을 성취하기 위해 정보와 지식 그리고 커뮤니티 활동을 통해 목표를 달성하시기 바랍니다. 여러분은 충분히 그런 잠재 능력을 가지고 있다고 생각합니다. 저도 입사 초기에는 특별한 직무를 정하지 못하고 그냥 주어진 것만 열심히 하였으나 KOBA 전시회에 갔다가 NLE 장비 시연을 보고 편집이나 특영 업무가 매우 매력적으로 느껴졌고 그때부터 개인적으로 장비도 구매하여 이론과 실습을 통해 이 분야에 매진하였고 나름대로 좋은 결과도 얻었다고 생각합니다.

상금을 어떻게 할 거냐 하면... 이 말씀으로 대신하고 싶습니다. “쓸 곳은 많고 상금도 좀 있다. 하하” 국 직원들께 감사 떡도 돌리고, 부서원들 및 도와주신 많은 분들에게 회식으로 감사의 마음을 전하려고 합니다. 감사합니다. ☺