



방송

人

사심 인터뷰

임정원·최지민·김혜림

EBS 방송기술직 신입·경력사원

EBS의 새 얼굴을 소개합니다

작년 말 EBS는 신입·경력공채를 진행했고, 치열한 과정에서 두 명의 신입사원과 한 명의 경력사원 총 3명을 선발했다. 이제 입사 후 반년의 시간이 흘러 그녀들은 어엿한 EBS 방송기술인으로서 제 역할을 해내고 있다고 한다. 스펀지가 물을 빨아들이듯, 선배들의 지식과 노하우를 보고 배울 3명의 새로운 얼굴들은 누구인지 짧은 인터뷰를 통해 독자 여러분께 소개한다. 방송기술에 대한 열정으로 뭉친 그녀들의 지난 과정과 삶을 살짝 들여다보자.

입사를 축하드립니다. 먼저 간단히 자기소개 부탁드립니다.

김혜림 _ 안녕하세요. 저는 Virtual Designer로 입사하게 된 김혜림이라고 합니다. 제가 일하고 있는 영상기술부는 방송제작의 중요한 부분인 기술감독, 영상감독, 서버마스터, Virtual 제작운용 이렇게 네 파트로 나뉘는데 그 중, 저는 Virtual 제작을 담당하고 있습니다. 3D로 VR 세트나 AR을 디자인, 모델링한 뒤 Virtual 전용 소프트웨어를 사용하여 운용자가 녹화 시 사용하기 편하게 부조 내 Virtual 세팅까지 담당하고 있습니다.

임정원 _ 안녕하세요. 2019년 12월 EBS에 입사하여 영상기술부에서 서버 운영 업무를 담당하고 있는 신입사원 임정원입니다. 저는 스튜디오 프로그램 제작을 지원하며 파일 기반의 녹화 시스템을 운영하는 역할을 수행하고 있습니다.

최지민 _ 안녕하세요. 2020년 1월자로 융합기술본부 제작기술부 TV 음향팀에 발령받은 신입사원 최지민입니다. 현재 TV 스튜디오 음향 엔지니어로 일하고 있습니다. EBS의 TV 생방송이나 녹화 프로그램 제작 과정에서 마이킹부터 부조정설의 오디오 콘솔 운용까지 차근차근 방송 실무 경험을 하며 성장 중인 신입 엔지니어입니다.

EBS 입사 후 여러 가지에 변화가 생기셨을 것 같은데요.

김혜림 _ 입사 후 해보고 싶은 것이 더 많아졌습니다. 여러 분야의 사람들을 만나 소통하고 창의적인 아이디어를 얻으면서 제 분야에만 한정되지 않은 지식을 가진 사람이 되고

싶다는 생각을 하게 되었고, 여러 분야의 교육에 참여하며 새로운 관점으로 방송제작에 접목시키기 위해 시도해보려고 계획하고 있습니다.

임정원 _ TV 프로그램을 시청할 때의 태도가 많이 바뀌었습니다. 예전과는 달리 요즘은 TV를 시청하면서도 이 프로그램이 어떤 단계들을 거쳐 제작되었을지 추측해보는 습관이 생겼습니다. 스테프 스크롤에 나오는 이름들도 괜히 유심히 보면서 표면적으로 드러나지 않는 많은 스테프의 노고에 대해 동병상련의 마음을 느끼곤 합니다.

최지민 _ 입사 이후 TV 음향팀으로 부서배치를 받고 음향 엔지니어로서 일하다 보니, 재미있게 시청만 했던 방송을 요즘은 다른 관점에서 보게 되는 것 같습니다. 출연자가 사용하는 마이크에 눈길이 가고, 마이크의 위치, 어떤 마이크를 사용했는지, 연주 세션이 나오면 각각의 소리가 어떻게 믹싱이 되었는지 분리해서 들어보려 하게 됩니다. 방송을 시청할 때 한 번 더 유심히 살펴보게 되는 습관이 생겼습니다.

그렇다면, 두 신입사원분만 질문드려 볼게요. 방송기술직에 지원한 이유를 들어볼 수 있을까요?

임정원 _ 학창 시절 내내 방송부에 몸담으며 방송 분야에 대한 막연한 꿈을 가졌고, 전기전자공학부에 진학하며 그 꿈은 방송 엔지니어로 구체화되었습니다. 그러

나 대학 졸업 당시 대다수의 방송국이 채용을 시행하지 않아, 목표했었던 분야와는 다른 산업의 기업에서 사회인으로서의 첫발을 내딛게 되었습니다. 그 동안 오히려 원래 꿈꿨던 방송 기술에 대한 간절함과 확신이 커졌고 나중에 후회하지 말고 더 늦기 전에 도전해보자 하는 마음에 지원했었습니다.

최지민 _ 저는 해외 인턴십 과정 중 방송기술직에 대해 처음 알게 되었습니다. 입사 전 해외의 공공기관에서 인턴십을 하며 기관의 토크쇼를 온라인으로 중계하기 위해 지역 방송국과 협업을 했었는데, 그 일로 지역 방송국에 자주 방문하면서 방송 엔지니어를 처음 알게 되었습니다. 항상 완성된 프로그램만 보다가 실제 방송 제작 과정을 보면서, 보이지 않는 곳에서 많은 엔지니어가 각자의 전문성을 갖고 제작에 임하고 있는 모습이 매력적으로 다가왔습니다. 그 이후 한국에 돌아와 방송기술 직무에 대해 알아보았고, 기사 자격증 공부를 시작으로 본격적으로 방송국 입사를 준비하게 되었습니다.

입사 전 성장에 도움이 되었던 경험이 많을 것 같은데요.

임정원 _ 네, 대학 내 영상 제작 동아리에서의 경험들이 가장 큰 영향을 미쳤습니다. PD, 기자 등 언론인을 꿈꾸는 여러 친구들과 함께 교내외의 영역에서 다양한 영상 제작 활동을 비롯해 교내 방송국을 운영했던 경험은 협업 능력 향상과 영상 제작 프로세스의 이해에 많은 도움이 되었습니다. 개인적으로는 소중한 추억도 많이 만들었던 가치 있는 경험이었습니다.

최지민 _ 저는 학부 운영체제 연구실에서 자체 클라우드를 운영하면서 기술 서비스를 제공하는 경험을 한 적이 있습니다. Openstack을 기반으로 하는 클라우드 서비스를 연구실 팀원들과 함께 운영했었는데, 일단 컴퓨팅 자원을 가상화시키고 각각 노드의 네트워크를 구성하는 일련의 과정을 경험하면서 가상화 시스템의 전체적인 구조를 파악하고 공부하는 데에 도움이 되었습니다. 또한, 효용성 측면에서 클라우드 서비스를 방송국에서 어떻게 활용해야 할지 나름대로 고민해보기도 했었습니다.

EBS 입사시험을 치르며 인상적이었던 점은?

임정원 _ 최종 면접이 가장 기억에 납니다. 일반적으로 임원면접의 경우 다소 형식적으로 진행되는 경우가 많은데, EBS의 임원면접은 지원자의 EBS에 대한 관심 검증부터 방송기술 분야의 비전 제시까지 다방면에서 심층적으로



최지민 사원

역량을 평가받는 자리였습니다. 실제 면접은 15분 남짓 되는 시간이었지만 마치 1시간처럼 느껴질 정도로 난이도 있는 면접이었습니다.

최지민 _ 필기는 AWS 기반 TTS 사업 시 예산 계산 문제, CPU, GPU, 자바, 파이썬 등 IT 관련 문제의 비중이 높았던 점이 인상 깊었습니다. 그리고 논술 주제였던 ‘에듀테크’까지 전반적으로 4차 산업혁명의 주요 IT 신기술에 대한 기본적인 소양을 가진 인재를 필요로 한다는 인상을 받았습니다. 면접은 최종면접 마지막 질문이 기억에 납니다. 그때는 펍수가 막 유명해지기 시작할 즈음이었고, 면접을 마치고 나가기 직전에 갑자기 사장님께서 ‘펍수가 몇 살이냐’고 물어보셨습니다. 펍수 덕에 훈훈한 분위기로 면접을 마무리했었는데, 어쨌든 EBS에 대해 얼마나 관심이 있는지를 파악하시려고 질문하셨던 것 같네요.

현재까지 업무를 하며 느낀 점이 궁금하네요.

임정원 _ 다양한 사람들과의 원활한 협업 능력이 매우 중요하다는 것을 체감하고 있습니다. 방송은 PD, 작가, 출연자, 카메라, 편집자, 엔지니어 등 모두가 한 명

도 빠짐없이 조화로운 협업을 수행해야만 하나의 작품을 만들 수 있는 고도화된 작업이기에 저도 제 역할을 다 할 수 있도록 선배님들께 많이 배우려 노력하고 있습니다.

최지민 _ 제가 있는 TV 음향팀은 1~4 스튜디오 녹화/생방송 제작, 더빙, 스페이스 홀 공연/제작 업무로 구성되어 있습니다. 저는 주로 1~4 스튜디오 녹화/생방송 제작 업무를 담당하고 있는데요. 일주일에 두세 번 정도는 생방송에 들어가고 있습니다. 생방송을 할 때는 언제 어떤 상황이 발생할지 모르지만 긴장하거나 당황하기보다는 차분한 태도로 임하는 것이 좋겠다는 생각이 듭니다. 스스로 중심을 잡고 어떤 일이든 차분한 자세로 임하는 것이 좋겠다고 느끼고 있습니다.

방송기술직 준비생에게 하고 싶은 조언이나 추천하고 싶은 일은?

임정원 _ 최근의 방송기술 패러다임이 네트워크 및 IT 기반으로 전환되는 추세임에 따라 관련 분야에 대한 신기술에 관심을 두신다면 많은 도움이 되실 것 같습니다. 단순히 개

념 학습에서 그치는 것이 아닌, 해당 기술을 방송기술 분야에 접목할 수 있는 구체적인 방안을 그려보는 것도 좋습니다.

최지민 _ 공개방송이나 제작현장을 한 번쯤 구경하거나 경험해 보시는 걸 추천하고 싶습니다. 방송국에 견학을 신청해서 둘러보시는 것도 좋고요. 책이나 모니터로 보는 것과 실제로 보는 것은 다르잖아요. 그리고 방송기술직으로 입사하게 되면 어떤 일을 하게 될지 간접적으로 알아볼 수도 있고요. 좋은 기억을 상기시키며 입사를 준비하시면 좋은 동기부여가 될 것 같습니다.

신입사원분들의 진솔한 이야기 잘 들었습니다. 이번엔 경력사원으로 입사하신 김혜림 사원께 질문드릴게요. 많은 방송국 중 EBS에 도전하게 된 계기가 있을까요?

김혜림 _ 제가 처음 그래픽을 시작하게 된 계기는 우연히 Photoshop과 After effects를 접하면서 영상제작에 흥미를 느끼기 시작하면서부터입니다. 처음에는 취미로 혼자 영상제작을 해보다가 방송제작의 꿈을 키우게 되었고 원래 제 전공이었던 화학을 그만두고 미디어공학 복수전공을 하면서 차근차근 제 꿈을 향해 공부하기 시작했습니다. 항상 새로운 기술과 그래픽 툴에 관심이 많아 이것저것 시도해 보기를 좋아했기 때문에 이러한 저의 성향이 지금 제 직업과 잘 맞는 것 같습니다. EBS는 미래교육과 4차 산업혁명에 맞추어 AI 등의 새로운 서비스를 지원하는 시도를 하고 있고 이러한 EBS의 미래 지향적인 목표에 제 꿈이 부합하여 함께 하고 싶어 도전하게 되었습니다.

입사 과정도 다를 것 같은데, 경력공채는 신입공채와 채용 과정이 어떻게 차이가 있나요?

김혜림 _ 경력공채는 특정 분야를 한정해서 그 일을 전문적으로 하며, 바로 투입되어서 방송제작에 지장이 없도록 해야 하기 때문에 신입공채와 채용과정이 조금 달랐습니다. 1차는 공통으로 상식과 분야별 전공으로 비슷했지만, 2차는 실기시험으로 실제 3D 소프트웨어를 사용하여 주어진 시간 내에 제시된 주제로 디자인 작업을 한 뒤, 바로 실무면접에서 제가 만든 작품의 컨셉 및 디자인 의도를 설명하는 식으로 진행되었습니다.



임정원 사원



다양한 방송사에서 Virtual Design을 해오셨는데, 간략히 들어볼 수 있을까요? 그리고 Virtual Design의 어려운 점은 무엇인지도 궁금하네요.

김혜림 _ 전에는 영화합성이나 후반 관련 작업만을 해오다가 방송그래픽을 꼭 해보고 싶어 MBC에서 일하게 되었는데 그때 제가 맡았던 기상그래픽은 생방송에 chroma를 주로 쓰다 보니 자연스럽게 Virtual을 접하게 되었습니다. 제가 사용했던 Virtual 프로그램은 3D 프로그램과도 많이 달라서 독학하는데 많은 시간을 투자했었습니다. 하지만 이러한 Virtual 장비 운용 및 디자인 경험을 살려 KBS에서는 뉴스, 선거, 올림픽 등 좀 더 다양한 분야의 프로그램을 제작해 볼 수 있는 기회를 얻게 되었고, 특히 대통령 선거 때 국회의사당 안에서 AR을 모두 디자인하는 경험을 하면서 많이 배울 수 있었습니다.

Virtual Design의 어려운 점은 멀티플레이어가 되어야 한다는 점입니다. 2D, 3D 내의 어느 분야든지 혼자서 다 커버할 수 있어야 하고, 거기에 더하여 Virtual 장비까지 사용할 줄 알아야 해서 신기술과 정보에 빨라야 하고 끊임없이 공부해야 하는 포지션입니다.

앞으로 Visual Effects 분야는 그 활용이 더 커질 텐데, 더 배우고 싶은 것은 무엇인지요?

김혜림 _ 요즘 방송에서 Virtual 쪽의 트렌드는 게임 엔진과의 접목이고 이미 몇 년 전부터 여러 방송 프로그램에서 사용되고 있습니다. 현재 EBS도 게임엔진을 사용 가능하게 Virtual 소프트웨어를 업그레이드하여 프로그램 제작에 활용하고 있습니다. 게임엔진을 이용 시 전보다 사실적인 반사효과, 조명 등을 실시간으로 적용 가능하여 훨씬 더 가볍고 퀄리티 좋은 VR과 AR 제작이 가능하기 때문에 요즘 많은 관심을 가지고 언리얼 엔진을 계속 공부하고 있습니다.

방송사 경력공채를 준비하는 직장인 분에게 한 말씀 부탁드립니다.

김혜림 _ 저도 제 분야에 신입이나 경력공채가 항상 소수 인원으로만 한정되어 있어서 여러 번 공채에 도전했었지만 기회를 잡기 쉽지 않았던 것 같습니다. 하지만 계속 관심 있는 한 분야로 경력을 쌓아가다 보면 그 분야 안에서도 다양한 경험과 노하우가 생기는 것

같습니다. 포기하지 않고 항상 공고를 잘 체크하며 도전하다 보면 저처럼 갑자기 기회가 찾아올 것입니다. 그리고 경력도 전공과 상식을 보는 곳도 많으니 항상 최신기술 및 뉴스에 관심을 가지고 공부하는 것이 좋습니다. 또한 포트폴리오나 실기를 보는 경우가 있으니 제한된 시간 내에 디자인을 해보는 연습도 중요한 것 같습니다.

네, 잘 들었습니다. 연륜과 경험을 사뭇 느낄 수 있었던 듯합니다. 사원분들의 가장 애정하는 취미가 궁금해지네요.

김혜림 _ 제 취미는 Virtual과는 살짝 거리가 있지만 어떻게 보면 디자이너와는 관련이 많기도 한 네일아트입니다. 처음에는 제 손톱에 스트레스 해소 겸 호기심으로 시작했다가 지금은 박람회에도 참석하여 재료도 구입하고 최신 디자인 등의 연구도 합니다. 비록 분야가 다르지만 여러 가지 색상과 창의적인 디자인을 고민하는 점은 비슷하여 제 일에도 도움이 되는 취미생활입니다.

임정원 _ 최근 코로나 19 바이러스로 인해 외출을 자제하고 집에 머무는 시간이 늘어나면서 식물과 인테리어에 대한 관심이 높아졌습니다. 두 가지의 합성어로 ‘플랜테리어’라고도 하는데요, 저만의 공간을 취향에 맞게 꾸미는 것에 대하여 큰 즐거움을 느끼고 있습니다.



김혜림 사원

최지민 _ 요즘 가장 빠져있는 취미는 유화 그리기입니다. 제작년부터 친구들과 전시회를 다니고 각자 자유롭게 그림을 그리며 여가를 보내면서 그림을 좋아하게 되었습니다. 서로 좋아하는 그림 취향은 다 다른데, 저는 그중에서도 유화 그리기에 빠져있습니다. 특히, 캔버스에 채색하는 행위 자체가 주는 오묘한 느낌을 매우 좋아합니다. 또한, 빛과 색을 어떻게 표현하고 배합하느냐에 따라 그림의 분위기가 달라지고, 하나의 그림을 완성하며 온전히 집중할 수 있어 유화 그리기를 좋아합니다.

마지막으로 어떤 방송기술인이 되고 싶은지 말씀해 주시길 바랍니다. 장시간 고생하셨습니다.

김혜림 _ 저는 항상 신기술에 앞서는 방송기술인이 되고 싶습니다. 새로운 기술의 도입으로 점점 방송은 사실적이고 디테일이 뛰어난 무한한 가능성을 보여주고 있습니다. 또한 방송은 맞춤형 서비스로 변화하고 있습니다. 1인 미디어가 증가하고 인터랙티브가 중요해지고 있기 때문에 이러한 부분을 연구하여 보다 시청자가 실시간으로 참여가능한 창의적인 방송을 제작할 수 있도록 항상 새로운 시도와 도전을 해보고 싶습니다.

임정원 _ 제가 맡은 분야에 한해서는 누구보다도 전문성을 가진 공학자가 되고 싶습니다. 또한 공교육의 한계 보완 등의 공적 가치를 최우선으로 여기는 EBS의 일원이 된 만큼 공학적 역량뿐만 아니라 사회적 역량까지 발휘하는 방송기술인이 되는 것이 제 꿈입니다.

최지민 _ 개인적으로 저는 ‘기술’이라는 매개체를 타인에게 도움을 줄 수 있는 수단으로서 생각하고 있습니다. 직업을 선택하면서 제가 실현하고 싶었던 부분 중 하나도 패러다임의 변화 속에서 소외되는 사람이 생기지 않도록 도움을 주고 싶다는 점이었고요. 그러기 위해서 스스로도 변화에 능동적인 사람이 되려 노력하고 있습니다. 도움을 줄 수 있는 사람이 되려면 그만큼 아는 것이 많아야 하고, 내실을 다져야 하니까요.

마지막으로 이번 코로나 사태로 온라인 개학을 하면서 교육방송공사로서 EBS의 역할과 중요성이 다시금 대두되었다고 생각합니다. 우리 방송국이 앞으로 교육 콘텐츠의 허브 역할을 할 수 있도록 기술적 인프라를 구축하고 기술 서비스를 지원할 수 있는 엔지니어가 되고 싶습니다. 