

작년 12월 11일 공개된 넷플릭스 오리지널 <먹보와 털보>는 우리나라 명소를 돌며 먹고 얘기하는 예능 콘텐츠로, 4K HDR(Dolby Vision)로 제작되어 현실감 있는 영상미와 연출로 여전히 인기를 끌고 있다. <먹보와 털보>의 제작은 MBC에서 맡았으며, 제작 전반을 책임지는 Technical Producer 역할을 맡았던 윤권수 감독을 만나 제작 후기와 미디어 콘텐츠 산업에 대한 소신을 들어보았다.

# 초고화질 콘텐츠의 키맨, Technical Producer 윤권수 MBC 차장

정리. 이진범 방송과기술 기자

# 먹보와 털보

절찬 스트리밍 중 | NETFLIX



## 자기소개

안녕하세요. 2005년 MBC에 입사해서 여기저기 많은 부서에서 일했던 윤권수라고 합니다. 어느덧 회수로 18년 차가 되었네요. MBC에 촬영감독으로 입사해서 촬영 부서에 서만 만 10년 있었고, 기술국으로 옮겨서 한 5년 정도 있었습니다. 기술국에서 영상 및 CG 관련 장비 구매를 담당하다 보니 지식도 늘고, 관심사도 넓어졌고, 많이 배울 수 있었던 시기였습니다. 거의 유학 갔다 왔다는 생각이 들 정도로 기술국에서의 5년이 저한테 정말 소중한 시간이었습니다. 그리고 나서 지금은 다시 콘텐츠 만드는 일을 하고 있고, 테크니컬 프로듀서를 넘어 거의 프로듀서가 되는 중입니다. 현재는 영화 연출을 한 편 하게 되서 크랭크-업 이후에 후반작업에 몰두하느라 편집실에서 살고 있습니다. 기획, 각색, 연출, 테크니컬 프로듀싱까지 할 수 있는 모든 역할을 해봤죠. 정말 즐거운 경험이었습니다. 국내 최초로 8K HDR(Dolby Vision) 영화를 만들어 볼 생각인데, 어떤 결과물이 나올지 저도 너무 기대하고 있습니다.

## 테크니컬 프로듀서는?

테크니컬 프로듀서라는 용어를 아마 다들 생소하게 느끼실 거예요. 하지만, 실제로 찾아보면 BBC 나 HBO 같은 해외 방송사에서는 테크니컬 프로듀서들이 활약하고 있는 것을 쉽게 찾아 볼 수 있거든요. 넷플릭스에서는 잡 디스크립션(job description, 직무기술서)도 제공하기도 합니다. 국내에서는 일반적으로 프로듀서라는 개념을 무엇인가를 처음부터 끝까지 끌고 가는 기획자, 제작자 이런 개념으로만 생각하지 않아요. 그런데 실제로 프로듀서라는 용어는 한정적으로 사용되기 보다는 전 분야에 걸쳐 사용되고 있습니다. 예를 들어서 VFX 분야에도 프로듀서가 있고, 게임 분야에도, 음악 분야에도 프로듀서라는 말이 자주 사용되고 있으니까요. 어느 분야에나 프로듀서라는 말을 다 붙일 수가 있는 겁니다. 저는 글로벌 표준 제작과정에 대해 자료 조사를 하면서 테크니컬 부분을 담당하는 사람들을 프로듀서라고 명명하는 것을 발견했는데요. 그때부터 '이게 뭘까?'하고 관심을 갖고 보게 되었습니다.

그러던 중에 글로벌 OTT인 넷플릭스가 글로벌 표준 방식으로 오리지널 콘텐츠를 제작하는 것에 관심을 갖게 되었는데, 그때 제가 지금 하고 있는 테크니컬 프로듀싱과 같은 업무를 확인하게 되었습니다. 포스트 슈퍼바이저, 포스트-



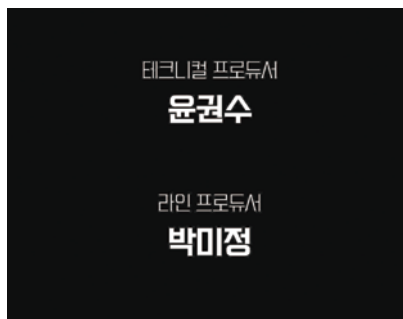
윤권수 Technical Producer

프로덕션 슈퍼바이저, 포스트 프로듀서 등 다양한 용어로 사용되고 있지만, 결국 하는 일은 다 같았습니다. 국내에서는 이 일이 생소한 업무이다 보니, 포스트 또는 슈퍼바이저라는 단어만 인지하고 후반작업만 하는 사람 또는 그냥 뭐가 슈퍼바이저링, 즉 관리만 하는 사람이라고 제한적으로 생각하는 경향이 강해요. 하지만, 제가 하고 있는 테크니컬 프로듀싱은 사실 기술적인 일에만 한정되는 것이 아니라 콘텐츠 제작의 시작부터 끝까지의 전 과정을 포괄하는 역할이에요. 좀 더 쉽게 말씀드리자면, 여러 프로듀서 중에 한 명이라고 보시면 됩니다. 테크니컬 파트에 좀 더 밝은 프로듀서이죠.

## 테크니컬 슈퍼바이저는 들어봤어요.

테크니컬 슈퍼바이저와 테크니컬 프로듀서는 역할이 다르다고 보시면 돼요. 제가 <먹보와 털보>를 제작할 때는 테크니컬 슈퍼바이저 역할을 하는 분을 따로 두었었거든요. 테크니컬 프로듀서가 전체 판을 짜고 그리는 사람이라면, 테크니컬 슈퍼바이저는 실제 액팅(acting)을 하는 사람이라고 생각하시면 이해가 쉽게 되실 겁니다. 테크니컬 프로듀서는 콘텐츠 제작의 시작인 예산안 만들기부터 참여하는 사람이니까요. 정말 ‘프로듀서’ 그 자체라고 보시면 됩니다.

## 정리하면 테크니컬 프로듀서는 제작 예산에 관여하고 전반적으로 기술적인 부분도 총괄하는 역할이군요?



<먹보와 털보> 엔드 크레딧

그렇죠, 스태프를 구성하는 것부터 제작 워크플로우를 짜고, 워크플로우를 끌고 가면서 생기는 제반 상황들을 총 책임지는 사람이 된다는

거죠. 현장에 카메라가 한 100대가 있으면 그 100대가 다 뭘지 그 100대에서 기록되는 데이터가 무언지, 어떻게 되는지 이것까지 다 파악하고 있어야 합니다. 짐작하시듯이 신경 쓸 일이 워낙 많아서 일하는 게 쉽지는 않아요.

## 넷플릭스 <먹보와 털보> 제작에 참여하게 된 계기?

넷플릭스 제작에 참여하게 된 계기를 말씀드리기 전에 먼저 드릴 말씀이 있어요. 우리나라에서 넷플릭스가 처음 서비스를 시작한 때가 2016년 1월부터 인데요. 제가 그때 마침 TV를 바꿀 때여서 큰 맘 먹고 65인치 LG OLED TV를 샀었죠. 그리고 집에서 넷플릭스 오리지널 콘텐츠를 처음 봤었는데, 보는 순간 너무 놀랐어요. 지금까지 제가 방송에서 보던 영상이 아니었기 때문이에요. <하우스 오브 카드>를 빈지-위치로 정주행 한 뒤, 그 밖의 오리지널 콘텐츠도 거의 다 찾아봤었는데, 너무 충격을 받았어요. ‘방송국의 미래는 끝났구나.’ ‘이대로 가만히 하던 대로 하면 망하겠구나.’ 라는 위기의식을 느꼈고, 방법은 몰랐지만, ‘어떻게든 넷플릭스 오리지널과 같은 영상 퀄리티를 내기 위해서 어떤 노력이라도 해야겠구나’하고 생각했죠. 그래서, 출근을

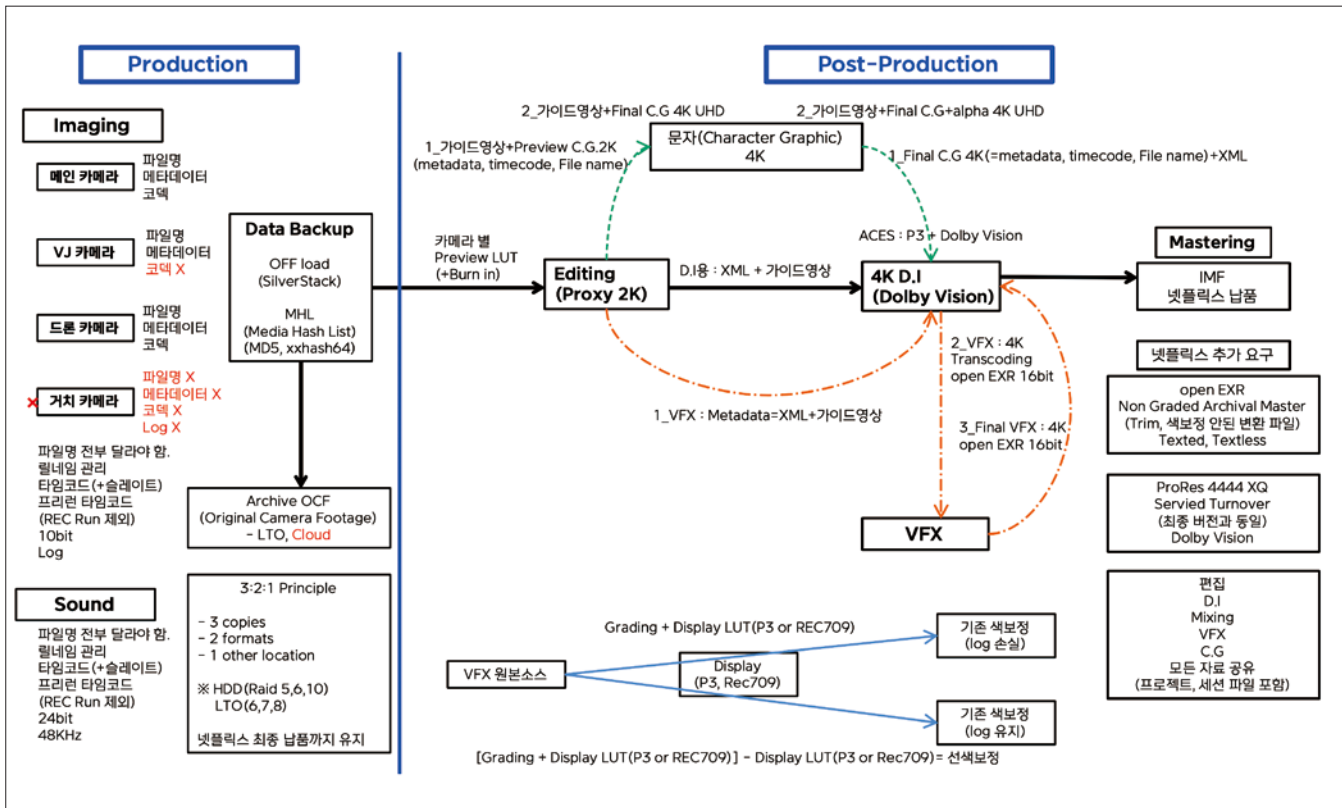
할 때마다 주변 분들에게 넷플릭스를 똑같이 따라 한다고 외치고 다녔어요. 그때의 시청경험이 지금의 저를 만들었다고 해도 과언이 아닙니다.

## 벌써 6년 전인데, 예전부터 관심을 정말 많이 가지고 계셨군요.

네, 그때 받은 충격이 너무 커서 스스로 넷플릭스가 어떻게 만드는지 연구를 많이 했어요. 그 연구를 <먹보와 털보>에 참여하기 직전까지 했으니 한 5년 정도 되었죠. 이리저리 검색도 하고, 자료 찾아보고, 어떤 워크플로우를 사용했는지, 고민하고 연구하고 취합된 자료를 정리하면서 저만의 워크플로우를 만들어보기도 했어요.

어쨌든 2020년 12월 말쯤에 김태호 선배가 넷플릭스 오리지널을 제작을 한다는 얘기를 듣게 되었어요. 당시 제작진은 넷플릭스 오리지널은 기존의 방송 제작과는 촬영 데이터 관리 정도만 다를 것이라고 막연히 생각만 하고 있었죠. 그래서, 저한테 현장 데이터 백업을 어떻게 해야 하는지 정도의 문의만 해온 거죠. 당시 기술국에 있는 동기가 이런 제작진의 고민을 좀 해결해주라고 저를 연결시켜줬는데, 저는 이때 그동안 공부해 온 자료들을 들고 갔어요. 김태호 선배에게 방송 제작과 넷플릭스 오리지널 콘텐츠 제작의 차이와 규격 등 전반적인 사항에 대해 말씀을 드렸고, 연출 PD님들이 담당하기 어려울 것이니 테크니컬 분야는 제게 맡기시고, 연출 PD님들은 크리에이티브 분야에만 집중하시라고 했죠. 태호 선배 입장에서든 후배가 어려운 역할을 다 해준다고 하니 마다할 이유가 없었죠.

그렇게 해서 합류하게 되었고, 넷플릭스와의 킥오프 미팅부터 참석하게 되었습니다. 킥오프 미팅에서 김태호 선배는 저를 제작 총괄을 담당할 테크니컬 프로듀서라고 소개했고, 저는 마찬가지로 제가 준비한 것들을 넷플릭스 사람들에게도 보여드렸죠. 그리고, 제가 생각하는 <먹보와 털보>의 제작 방향과 워크플로우에 대해 설명했었습니다. 그랬더니 넷플릭스 사람들이 “안 그래도 제 역할을 할 사람을 고용해야 한다고 요청하려고 했었는데, MBC에서 이런 역할을 하시는 분이 있었다니 걱정할 일이 없네요.”라고 하셨습니다. 미팅 분위기가 더 좋아지게 되었죠. 그렇게 계약부터 예산안 작성 및 협상, 스태프 구성부터 콘텐츠의 최종 납품까지 제가 담당하게 된 거죠. 넷플릭스 콘텐츠를 제작부터 납품까지 한 것은 지상파에선 MBC가 첫 케이스였습니다.



NETFLIX 오리지널 콘텐츠 워크플로우

‘기회는 준비된 자에게 온다’라는 명언이 생각나는데요.

이제 <먹보와 털보> 제작에 대해 얘기해보죠.

제작을 마친 소감을 들어볼까요?

저는 그냥 즐거웠어요. 왜 즐거웠냐면, 말씀드렸듯이 제가 한 5년 동안 준비했던 것과 해보고 싶은 것을 마음껏 해 볼 수 있는 판이 저한테 열린 것이니까요. 방송에서 예능 프로그램을 했다면 있었을 현실적인 제약들도 넷플릭스 오리지널 콘텐츠이다 보니, 제가 생각하는 영상품질까지 높일 수 있었던 것이 정말 행복했고 그러면서 그 결과물들이 제가 원하는 기대치만큼 계속 나오니까 거기서 오는 약간의 짜릿함, 희열도 있었어요.

메인 촬영이 끝나고 나서 후반작업을 할 때가 제 일이 진짜 시작하는 기분이었어요. 예능 제작진들은 촬영원본(4K)으로 작업하는 공정에 익숙하지 않으시거든요. 하지만, 저는 드라마 촬영감독으로 촬영원본(4K)으로 작업하는 것에 익숙했죠. 그래서 제가 후반작업까지 모두 담당한 거예요. 색보정부터 편집, 믹싱 등 내부적인 작업을 제가 다 관리했던 거죠. 모든 작업에 신경 쓰다 보니, 저 자신도 많이 성장할 수 있었습니다.

많은 부분이 기존과는 다르게 진행되었군요?

| Pre | Production | Post | Distribution |
|-----|------------|------|--------------|
|-----|------------|------|--------------|

이론적인 워크플로우

| Pre | Production | Post | Distribution |
|-----|------------|------|--------------|
|-----|------------|------|--------------|

현실적인 워크플로우

| Pre  | Production | Various Distribution |
|------|------------|----------------------|
| Post |            |                      |

이상적인 워크플로우

네, 저는 앞으로 고퀄리티를 추구하는 콘텐츠를 만들 때는 약간 개념을 달리해야 한다고 봐요. 그게 어떤 의미냐면 이론적으로는 콘텐츠를 만들 때 프리-프로덕션, 프로덕션, 포스트-프로덕션이 균등하게 나뉘지고 그다음으로 디스트리뷰션(배급/배포)을 하게 되는데, 항상 현실에서는 대부분



프로덕션(촬영)에서 많은 시간이 할애되고 정작 포스트-프로덕션은 거의 시간이 주어지지 않는 편이에요. 포스트-프로덕션에서 제대로 작업할 시간이 없다보니, 전체적으로 영상 퀄리티는 확 떨어질 수밖에 없는 거죠.

저는 이 부분이 바뀌어야 한다고 생각합니다. 프리-프로덕션 단계에서부터 포스트-프로덕션을 염두 해야 하고, 결과물을 어떻게 배포할 것인지도 염두하고 시작을 해야 합니다. 이제는 지상파 방송사가 만드는 콘텐츠가 방송 송출만 하고 끝나는 시대가 아니니까요. 이런 시도의 시작은 바로 예산안을 짜는 것부터 시작인거죠.

전체 예산안을 만들 때는 피지컬-프로덕션, 포스트-프로덕션에 관련된 예산을 모두 다룰 수 있어야 합니다. 제가 프로듀서라는 용어를 계속 사용하는 이유는 예산안은 짜면서 적정성을 평가할 수 있어야 하기 때문이죠. 예를 들면, DI 작업에 들어가는 적정 비용이 얼마이고, VFX 작업을 하는데 들어가는 적정 비용이 얼마인지 판단할 수 있어야 하는 것입니다. 물론, 최종 결과물의 퀄리티와 디스트리뷰션(배포) 과정이 어떻게 되는 지 고려해서 판단하는 것이죠. 아까 제가 기술국에서 5년 간 유학하고 왔다고 했었는데, 그때 제가 하던 일이 이렇게 비교견적을 내고, 적정성을 검토하고, 장비 구매를 하던 일이었어요. 그때 선배들에게 배운 업무들이 지금의 테크니컬 프로듀싱을 수행하는데 엄청 큰 도움이 되고 있습니다.

또한, 테크니컬 프로듀싱을 하기 위해서는 관련된 레퍼런스를 많이 갖고 있어야 해요. 작품, 즉 콘텐츠를 정말 많이 봐야 한다는 뜻입니다. 예를 들면, 마음에 드는 글로벌 OTT의 드라마를 한 편 봤다면, 엔드 크레딧에 작업자들이 다 나오잖아요. 그럼 그 작업자 또는 업체에 대해서 레퍼런스 체크를 해두어야 합니다. 어떤 부분에 강점이 있는지, 어떤 작업을 잘 하는지, 결과물은 어땠는지, 또 가능하다면, 작업 비용이 얼마나 들어가는지 등의 정보도 파악하고 있어야 하죠. 이런 레퍼런스 데이터들이 쌓이다 보면 새로운 프로젝트에서도 전체적인 윤곽과 예산이 쉽게 나오게 되고, 그에 맞는 콘텐츠 방향과 퀄리티까지 예상할 수가 있게 되지요. 저는 비주얼을 책임지는 촬영감독 출신이다 보니 아무래도 비주얼적인 부분에 대한 솔루션도 많이 제안하는 편입니다. 크리에이터뿐만 아니라 메인 스태프들에게도 전체적인 톤 매너에 대한 설명을 할 수 있는 거죠. 다시 말하자면, 저는 크리에이터(연출)로부터 그가 생각하는 비전을

전달 받고, 그 비전이 비주얼로 잘 구현될 수 있도록 전체 프로덕션을 이끌어가는 역할을 합니다. 촬영감독 출신이면서 테크니컬 프로듀싱도 할 수 있다는 것이 어찌 보면 저의 강점이라고 할 수 있죠.

이런 과정은 정말 중요해요. 보통 대부분의 크리에이터(연출)가 모든 스태프에게 자신의 비전을 설명하고, 설득하고, 구현해내는 것은 현실적으로 어렵죠. 엄청난 에너지를 쏟아부어야 합니다. 크리에이터가 이런 노력을 하느라 정작 자신이 집중해야 할 크리에이티브 영역에서 힘을 못 쓰게 되면 안 되잖아요. 하지만, 방송국에서는 PD라는 사람에게 이 모든 것을 요구합니다. 제가 만나 본 PD들은 모두 이런 부분이 너무 힘들다고 토로해요. 실제로, 저와 작업을 하길 원하며 찾아오는 연출자들은 모두 테크니컬 프로듀싱과 비주얼 설계를 모두 저에게 맡기기 위해서 찾아옵니다. 저와 작업할 때는 크리에이터(연출)는 크리에이티브 영역에서 자신의 역할을 집중할 수 있고, 저는 그 외적인 부분에서 테크니컬 프로듀싱과 비주얼 구현을 해주니까, 크리에이터(연출) 입장에서 매우 효율적이라고 느끼게 되는 거죠. 테크니컬 프로듀서가 촬영 현장에서부터 현장이 잘 진행되도록 신경 써야 하는 이유가 여기에 있습니다. 이런 역할이 드라마에서는 촬영감독의 역할이었어요. 하지만, 예능 프로그램에서는 이런 부분이 없었던 개념이라 연출팀과 촬영팀, 후반작업팀과의 중간 매개 역할까지 한다고도 보시면 되요. 그렇다 보니 서로 간에 신뢰 관계가 더욱 강하게 형성되기도 합니다.

**정말 필요하고, 할 일이 많은 직무라는 생각이 드네요.**

**그러면 실제 제작 현장에서 하시는 일에 대해**

**설명 부탁드립니다.**

현장에서 가면 일단 카메라부터 모아요. 카메라 세팅을 확인하고, 유의 사항이 있으면 각각의 카메라맨들한테 다 설명해 주죠. 실제 촬영에서는 제가 특별히 하는 건 없지만 계속 현장에서 상황들을 지켜봅니다. 테크니컬 이슈가 생기거나 카메라 중 한, 두 대가 문제가 생긴다면 그게 어떤 문제인지 확인해 주고, 해결해 주고 이런 역할들을 하면서 촬영이 완전히 종료될 때까지 현장을 지킵니다. 촬영이 끝나면, 촬영된 데이터가 안전하게 백업이 되는 것까지 확인하고 나서야 그날의 제 일이 끝나게 돼요. 항상 제일 일찍 현장에 가서 제일 늦게 온다고 생각하시면 되겠네요. 그 후에 후반작업에서는 워크플로우대로 원활히 진행되도록 편집



촬영 현장 카메라 세팅

프로그램의 세팅이 잘 되어 있는지, 원본 데이터와 편집실의 프록시 데이터의 메타데이터가 잘 유지되는지 등을 체크하고, 그다음으로 진행하게 해요.

그리고 전체 워크플로우에 있어 제작진들이 이해할 수 있도록 수시로 설명을 하고, 이해를 도와요. 예능 PD들은 대부분 편집실에서 아웃풋까지 만들어내는 것에 익숙하기 때문에 편집본이 아닌 촬영원본으로 최종결과물이 만들어지

는 것이라는 것을 자주 이해시켜야 합니다. 저도 이 부분을 이해시키는 게 많이 힘들었던 부분이에요. 다행히, <먹보와 털보> PD님들은 수용력이 뛰어나셨어요. 제가 몇 번이고 '오프라인 에디트' 방식에 대해 교육을 했었는데, 정말 집중해서 관심 있게 들어주셨습니다. 나중에는 제가 너무 감사하다고 일일이 인사를 드릴 정도였습니다. 이렇게 편집 작업이 잘 마무리 돼서 '픽처락'이 걸리게 되면, 이제 진짜



돈이 들어가는 작업인 DI, CG/VFX, 믹싱 작업을 시작하게 됩니다. 이 과정도 역시 전부 팔로우해야 하고, 최종 결과물(1차 IMF)을 만들어 넷플릭스에 납품하는 것까지 팔로우합니다. 1차 IMF 납품 이후에는 넷플릭스의 QC 과정이 시작되는데요. 몇 번의 QC 과정을 거쳐 QC가 제로가 되는 때가 진짜 납품이 끝나는 순간이 됩니다.

### 현장에서의 업무가 정말 중요하고, 신경 써야 할 부분이 많네요.

네, 모든 QC는 촬영 현장에서 방지할 수 있으니까요. 촬영 현장에서 미리 잘 준비해서 세팅해놓으면 포스트 작업이 무척 수월해집니다. 그래서 현장이 가장 중요하다고 말하는 것인데요. 저는 촬영감독으로 시작했기 때문에 제작 현장이 매우 익숙하고, 기술국에서도 오래 있었기 때문에 후반작업도 낫설지가 않았어요. 제가 실제 편집이나 색보정, 믹싱 등의 작업을 해본 경험은 없지만, 전체 워크플로우를 이해하고 이끌어가는 것은 문제가 없었어요. 하지만, 요즘은 실제 액팅도 해봐야겠다는 생각도 많이 해봅니다. 그래서 이런 부분을 채워줄 수 있는 팀을 만들면 더 좋지 않을까 생각도 했어요. 이런 생각은 5년 전부터 했던 터라, 기술국에 있을 때부터 '테크니컬 프로듀싱' 팀을 만들어서 각각 개별 프로젝트에 사람을 참여시킬 수 있어야 한다고 여러 번 보고서를 올렸었는데, 변화는 좀처럼 오지 않더라고요. 아무래도, 조직이 크다보니, 제 개인의 생각만으로 변화를 가져올 수는 없으니까요. 하지만, 지금의 노력이 헛되지 않는 것이라고 생각합니다. 왜냐하면, 저를 찾는 제작진이 점점 많아지는 것을 보면서, 조금씩 변하고 있다는 것을 느끼니까요. 이제는 제작 현장의 개념이 바뀌고 있다고 생각합니다.

### 팀을 만든다라... 좋은 시도인 것 같은데요.

<먹보와 털보> 이후 함께 작업하자는 의뢰가 많이 들어와서 현재 제가 담당하는 프로젝트만 다섯 개나 되요. 당연히 혼자하기 힘들죠. 그래서 테크니컬 프로듀싱을 할 수 있는 사람을 찾고 발굴하기 위해서 노력하고 있어요. 그런 노력으로 세미나나 강의 같은 기회가 오면 빠지지 않고 참여하려고 노력하고 있어요. 계속 알려야 이런 업무가 있다는 것도 알릴 수 있고, 또 관심이 있는 분들의 참여도 이끌 수 있기 때문이죠. 요즘은 아카데미에서 정규 강의도 하고 있는데, 새로운 분야를 찾는 학생들에게 테크니컬 프로듀싱이라는 일을 알리는 재미가 있어요. 마침 성과가 있는데, 후배

## “ Technical Producer ”

촬영감독 중에서 테크니컬 프로듀서를 하고 싶다는 친구가 한 명 나타났어요. 드라마 촬영감독을 하는 친구인데, 촬영보다 테크니컬 프로듀싱이 더 중요한 일이라고 생각이 들었다고 하더군요. 그때 정말 기뻐했습니다. ‘그동안의 노력이 헛되지 않았구나’라는 생각이 들었죠. 지금은 그 후배와 함께 현재 맡고 있는 프로젝트를 함께 진행해 나가고 있습니다. 하나 아쉬운 부분이 있다면, 다른 파트에서도 테크니컬 프로듀싱을 배워보겠다는 사람이 나왔으면 하는 바람이 있는데, 아직은 이른 것 같기도 해요.

조금만 더 말씀을 드리면, 이제 앞으로는 제작진의 경쟁력은 한 가지의 전문성만으로는 부족하다고 생각이 들어요. 예를 들어, 이제는 촬영감독, 편집감독, 컬러리스트라는 각각의 타이틀만으로는 경쟁력을 계속 내세우기는 어려워졌다고 봐요. 이제는 시장 자체가 엄청나게 바라이어티해졌기 때문에 한 가지 역할을 하면서도, 다른 역할을 해내는 멀티역할이 필요합니다. 지금 지상파 방송국이 점점 신입사원을 적게 뽑잖아요? 앞으로 5년이 지나고 10년이 지나면 어떻게 될까요? 줄어드는 인력만큼 콘텐츠도 같이 줄어들면 상관이 없겠죠. 그렇지만 콘텐츠는 줄지 않고 늘잖아요. 제작 추세도 스튜디오보다는 야외 촬영이 늘어나고 있는 상황에서 향후 10년 안에 스튜디오 제작은 전체 콘텐츠 중 4분의 1도 안될 수도 있다고 봐요. 제작 스태프 측면에서 볼 때, 지금 하고 있는 업무가 미래에도 지속될 거라고 확신할 수 없어요. 촬영감독만 한정해서 봐도 이미 예능 촬영은 지상파 직원들이 담당하지 않게 되었고요. 심지어 드라마 촬영도 지상파 직원들이 담당하는 일이 드물어졌습니다. 과연 촬영만 그럴까요? 앞으로 제작기술의 모든 분야가 그렇게 될 겁니다. 이제는 방송용 프로그램만 만들어 내는 시대가 아니니까요. 지상파 방송사도 글로벌 OTT의 오리지널 콘텐츠를 만들어내고 있는데, 언제까지 방송 송출 규격에만 맞는 프로그램을 제작할 수 있을까요? 인력이 부족하다는 불만은 해결되지 않을 겁니다. 그렇다면, 솔루션은 결국 관리자가 되는 것뿐이에요. 부장, 국장 같은 행정적인 관리자를 말씀드리는 것이 아니라, 각 콘텐츠 내에서 높은 품질의 콘텐츠를 제작할 수 있도록 리딩할 수 있는 사람이 필요해진다

겁니다. 저는 그래서 ‘테크니컬 프로듀싱’은 미래의 지상파 직원들의 일이라고 생각합니다. 지금의 100명이 10명이 되었을 때를 상상해보자는 거죠. 직접 액팅하는 것은 한계가 있죠. 이제는 모두가 프로듀서 쪽으로 ‘잡 시프트’가 되어야 한다고 봅니다. 그게 제가 생각하는 미래이구요.

### 잡 시프트와 멀티 역할에 대해 들어보니 여러 역할을 해야 할 시기가 오겠네요. 다시 <먹보와 털보> 제작으로 가서, 제작에서 가장 신경을 썼던 부분에 대해 말씀 부탁드립니다.

제일 신경 쓴 것은 명확하게 딱 하나예요. 메타데이터죠. 저는 메타데이터를 가장 중요하게 여겼고 이거에 진짜 목숨을 걸었어요. 이 메타데이터를 관리하고자 각 작업 공정에 대해서도 항상 신경을 쓰고 수시로 체크를 했죠. 결국, 우리가 최고 품질로 결과물을 만들기 위해서는 촬영원본으로 작업을 해야 하잖아요. 농담처럼 자주 하는 말이지만, 촬영원본이 아버지라면, 프록시가 아들인데, 아버지와 아들이 성씨가 바뀌면 되겠냐고 해요. 나중에 원본을 찾아가야 하는데, 김 씨가 박 씨가 되면 안 되잖아요?



프레이밍 차트 라운드 트립 테스트

### <먹보와 털보>에서 다양한 명소가 소개되는데, 기억에 남는 곳이나 장면이 있다면?

다니면서 찍었던 곳이 워낙 국내에서 유명한 곳들이었고, 그림이 좋게 나와서 대부분 만족했는데, 부산에서 요트 타는 장면이 가장 아쉬운 장면이었어요. 배 위에서 활동을 찍는 장면이라 주인공들도 요트를 타고 제작진들도 배를 띄워 촬영하다 보니 흔들리잖아요. 그러다 보니 촬영감독 친구들이 저한테 얘기를 안 하고 카메라 바디의 스테빌라이징 기능을 키고, 렌즈의 이미징 스테빌라이징 기능도 켜서 찍은 거예요. 촬영감독들은 모니터로 확인할 때는 그림이 잘 찍혔다고 생각했겠지만 데이터에는 전부 고스팅 현상이 발견되었습니다. 그런데 이게 안 잡히더라고요. 후반작업에서 어떻게든 복구를 해보려고 했지만 어려워서 결국에 고스팅 현상이 나온 촬영본을 사용할 수밖에 없었어요. 실제 넷플릭스에서 스트리밍을 보시면 출연자가 움직일 때 마다 얼굴에 고스팅이 붙는 장면들을 확인하실 수 있어요. 이런 부분을 완벽하게 하지 못해 정말 아쉬웠습니다.

반대로 제가 <먹보와 털보>에서 자랑하고 싶은 부분은 드론 장면이에요. 레이싱 드론에 고프로 카메라를 장착하여 찍었는데, 메인 카메라 촬영분과 드론 촬영분의 차이를 느끼기 어렵다는 평가를 받을 때 개인적으로 정말 자부심을 느끼고 있어요. HDR(Dolby Vision)의 장점입니다.

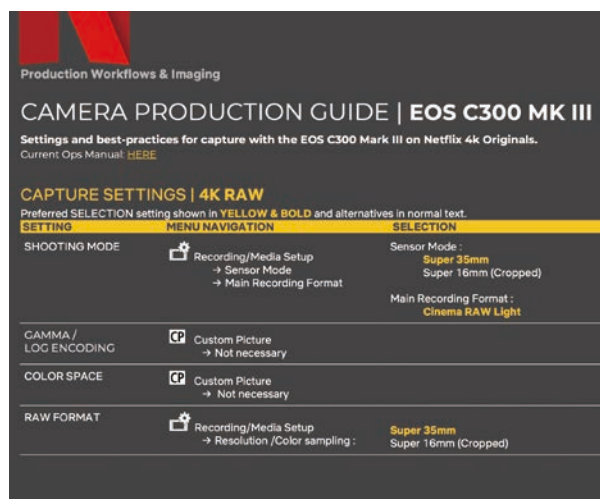
### 메인 카메라로 캐논의 EOS C300 Mark III의 선택과 사용 후기로는?

제가 캐논을 선택한 이유는 넷플릭스 오리지널 콘텐츠를 만들 때 사용할 수 있는 승인 카메라 리스트에 있었기 때문이죠. 이번에 <먹보와 털보> 촬영을 위해서 회사에서 예산을 받아서 C300 Mark III 8대와 C70 8대를 구입했어요. 그리고 <먹보와 털보>에 잘 사용한 뒤, MBC 프로그램 제작에 정말 잘 활용하고 있습니다. 저에게 있어 콘텐츠 제작 시 카메라 기종 선정 기준은 이제 넷플릭스의 승인 카메라 리스트가 되었어요. 지금 하는 프로젝트들에서도 넷플릭스에서 승인된 카메라를 사용해 제작하고 있죠. 또한, 늘 넷플릭스 오리지널의 퀄리티와 동일하게 만들고자 노력하고 있어요. 가능하면 제작 규격을 그대로 준수하려고 하고 있습니다. 혹시 제작했던 콘텐츠가 나중에 글로벌 OTT에 라이선스드로 공급할 기회가 생긴다면, 글로벌 OTT 오리지널과 동일 규격인 4K HDR(Dolby Vision)로 제작되었으니, 좀 더 높은 가격으로 판매하는데 도움이 되지 않을까 생각합니다.



- Camera Production Guide - ALEXA LF.pdf
- Camera Production Guide - ALEXA Mini LF.pdf
- Camera Production Guide - ARRI ALEXA 65.pdf
- Camera Production Guide - DXL2.pdf
- Camera Production Guide - EOS C70.pdf
- Camera Production Guide - EOS C300 Mark II .pdf
- Camera Production Guide - EOS C300 Mark III .pdf
- Camera Production Guide - EOS C500 Mark II.pdf
- Camera Production Guide - EOS C500 RAW.pdf
- Camera Production Guide - EOS C700.pdf
- Camera Production Guide - EOS C700FF.pdf
- Camera Production Guide - Panasonic DC-BGH1.pdf
- Camera Production Guide - Panasonic EVA-1.pdf
- Camera Production Guide - Panasonic S1H.pdf
- Camera Production Guide - RED DSMC2 %2F EPIC-W GEMINI 5K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED DSMC2 %2F WEAPON HELIUM 8K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED DSMC2 %2F WEAPON MONSTRO 8K VV.pdf
- Camera Production Guide - RED DSMC2 DRAGON-X 6k S35.pdf
- Camera Production Guide - RED EPIC DRAGON 6K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED EPIC-W HELIUM 8K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED KOMODO 6K.pdf
- Camera Production Guide - RED RANGER GEMINI 5K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED RANGER HELIUM 8K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED RANGER MONSTRO 8K VV.pdf
- Camera Production Guide - RED RAVEN 4.5K.pdf
- Camera Production Guide - RED SCARLET-W DRAGON 5K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED WEAPON DRAGON 6K S35.pdf
- Camera Production Guide - RED WEAPON DRAGON 8K VV.pdf
- Camera Production Guide - SONY F5 XAVC.pdf
- Camera Production Guide - SONY F55.pdf
- Camera Production Guide - SONY FS7\_FS7MK2 XAVC.pdf
- Camera Production Guide - SONY FX6.pdf
- Camera Production Guide - SONY FX9.pdf
- Camera Production Guide - SONY PXW-Z450 .pdf
- Camera Production Guide - SONY PXW-Z750 .pdf
- Camera Production Guide - SONY Venice.pdf
- Camera Production Guide - URSA Mini 4.6K.pdf
- Camera Production Guide - URSA Mini PRO 4.6K G2.pdf
- Camera Production Guide - URSA Mini PRO 4.6K.pdf

NETFLIX 오리지널 승인 카메라 리스트 중



NETFLIX 오리지널 승인 카메라 EOS C300 MKIII의 세팅 매뉴얼

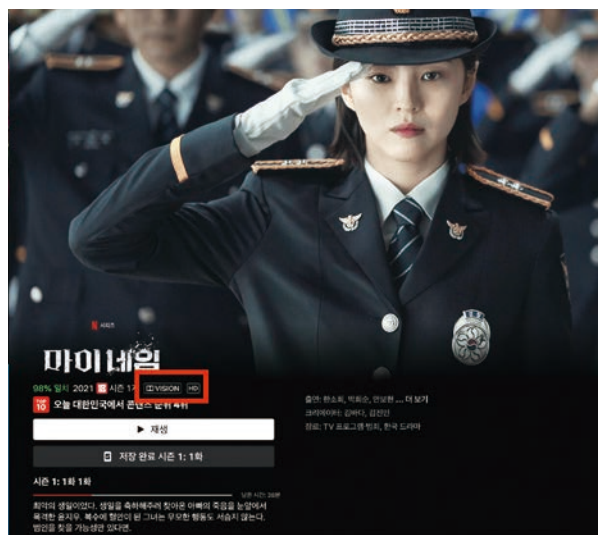
## QC(Quality Control) 과정에 대해서도

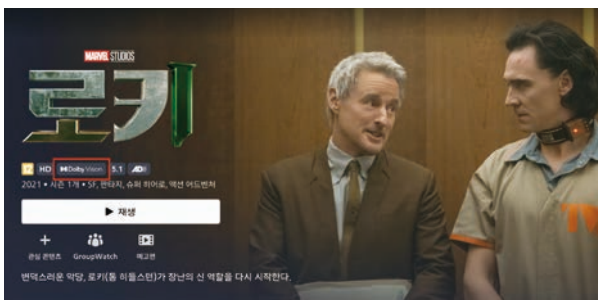
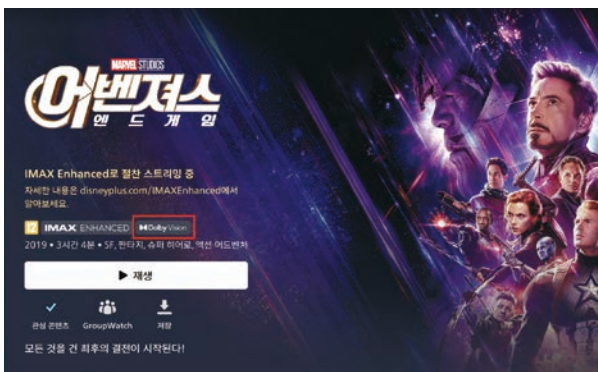
### 설명 부탁드립니다.

제가 생각하는 QC는 시청자가 콘텐츠를 시청하는 데 있어 방해되는 요소를 사전에 발견하고 이를 수정하는 것이라고 봅니다. 실제 넷플릭스에 납품을 하고 나면 QC 리스트가 오게 되는데, 내용을 보면 대부분이 이런 내용들이예요. 예를 들어서 어떤 장면에서 스태프가 노출되었다든지, 어떤 장면에서 드론이 노출되었다든지, 또는 화질이 안 좋았던지, 예를 들면 4K를 찍어놓은 장면을 2K로 확대하면 화질이 떨어지는 느낌이 들잖아요. 이런 부분이 모두 QC 체크 사항이 되는 거죠. 그리고 CG 합성 부분에서 CG와 인물의 경계가 불분명하게 깔끔하지 않다면 이런 것들도 모두 QC에 걸리게 됩니다. 이런 사항들은 기술적인 QC를 할 때도 검출되기도 하겠지만 사전에 체크하고 작업하면서 수정할 수 있는 것들이예요.

이런 넷플릭스의 QC 과정을 경험하고 나니 방송국에서도 이런 QC 과정이 필요하지 않을까 생각을 해봤어요. 그렇다면, 프로그램의 완성도도 올라가고 좋을 것 같거든요. 하지만, 현실화되기는 어려울 것이라 생각돼요. 보통 방송은 송출될 때 눈으로 봐서 이상만 없으면 크게 문제로 생각하지 않기 때문이죠. 이 부분은 연출진에서 더욱더 심각하게 여기지 않기 때문에 개선이 될 거라 생각하지 않습니다. 넷플릭스 오리지널 콘텐츠처럼 철저하게 규격화하는 강제성이 없다면, 제작진 입장에서 굳이 어렵게 할 필요가 없으니까요.

## QC를 통해 결국 콘텐츠의 퀄리티를 높이고자 하는 노력이 필요한 부분이군요.





있다고 하는데, 저는 디즈니 플러스가 너무 무서워요. 주요 콘텐츠가 어린이를 위한 것들인데, 그게 가장 두려운 거죠. 애니메이션 <모아나>를 보고 저는 너무 놀랐어요. 4K HDR(Dolby Vision)으로 서비스되고 있는데, 바다의 영상미가 너무 생생한 거죠. 이런 영상을 우리 아이들은 어려서부터 보고 있다고 생각하시면 되요. 아주 어릴 적부터 쌓인 시청경험의 기준이 이미 높은 완성도에 맞춰지는 거죠. 굉장히 심각하고 무서운 현실이라고 방송관계자분들은 여기섰으면 해요. 디즈니 플러스를 보고 자란 아이들이 20대, 30대가 된다고 지상파 채널의 시청자가 될까요?

**들고 보니 지금이라도 변해야 한다는 생각이 드는군요.**

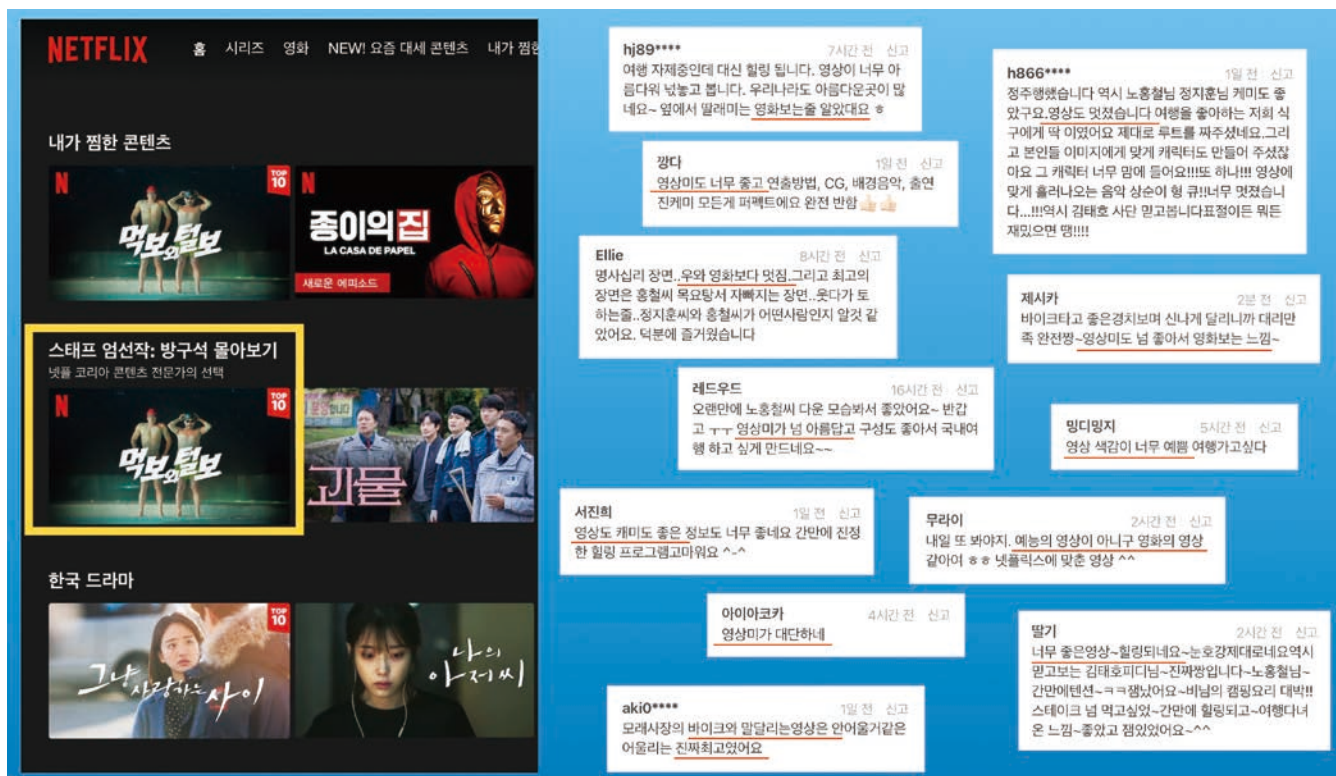
**<먹보와 털보> 공개 후 주위 반응이 궁금하네요.**

여러 곳에서 저에게 관심을 가져주시고 계세요. 외부에서도 연락이 몇 번 왔는데 제게 촬영감독을 맡아 달라하기도 하고, 내부 조감독을 맡아 달라하기도 해요. 제가 테크니컬 프로듀싱에 관련된 기고문을 다른 잡지에도 몇 번 낸 적이 있는데, 그 기사를 보고 연락이 오는 경우도 있습니다. 개인적으로는 외부 플랫폼의 콘텐츠이더라도 참여하고 싶지만 여건상 어려운 부분이 많습니다.



네, 콘텐츠의 퀄리티, 그리고 전체적인 완성도를 높이고자 하는 노력이 정말 필요한 부분이에요. 이미 시청자의 눈높이는 높아졌어요. 글로벌 OTT 사업자는 4K HDR(Dolby Vision)로 정말 수준 높은 콘텐츠를 보여주고 있고, 이런 콘텐츠를 보는 것이 어려운 일이 아닌 이상 이 부분에 있어 방송국에서는 심각하게 받아들이고 대비를 해야 한다고 생각해요. 환경이 여의치 않으면 환경을 바꿔 나가고, 그마저도 안 되면 최소한의 노력이라도 해야 한다고 봐요. 그렇지 않으면 방송은 더욱 외면 받게 될 것이고, 지금의 위상마저도 추락하게 되겠죠. 방송 송출 규격에만 맞추면 된다는 생각에서 벗어나 우리가 만드는 콘텐츠를 우선적으로 최고 품질로 만들겠다는 인식 공유가 퍼졌으면 좋겠어요. 최근, 디즈니 플러스가 우리나라에서 고전을 면치 못하고





## 국내 제작 여건에서 변화되어야 할 부분에 대해 추가할 내용이 있을까요?

영화 상영 포맷인 DCP(Digital Cinema Package)를 들어보셨나요? 옛날에는 영화를 상영할 때 프린트 필름을 통해 봤었지만 지금은 파일 베이스의 DLP(Digital Light Processing) 시스템으로 바뀌었죠. 현재 영화관에서 영화 보는 방식을 DCP라고 부르는데, 이 DCP를 만든 주체가 유명 영화사들이에요. MGM, 소니 픽처스, 파라마운트, 유니버설, 디즈니, 워너 브라더스 등 이름만 얘기하면 누구나 알만한 유명 영화사들이 2002년에 DCI(Digital Cinema Initiatives)를 결성해 영화 상영을 필름에서 디지털 방식으로 모두 바꾼 거죠. 프린트 필름의 제작비용이 너무 들다 보니 이 비용을 줄이기 위해 DCP를 개발한 겁니다. 자본주의 사회에서 효과적인 이윤 추구 방법이 무엇일까요? 결국, 기술입니다. 신기술을 만들어서 비용을 줄여야 하는 것이죠. 위 DCP 사례에서 말씀드리고 싶은 것은 신기술을 만든 주체가 유명 영화사들이었다는 겁니다.

지금의 국내 미디어산업 환경을 보면 어떤가요? 지상파 방송사의 콘텐츠 경쟁력은 글로벌 OTT의 콘텐츠 경쟁력에

밀리고 있습니다. 저는 국내 미디어 산업 위기 속에서 돌구를 찾아야 할 주체는 바로 지상파 방송사여야 한다고 생각합니다. 콘텐츠 경쟁력을 높이기 위해서 하루 빨리 신기술을 받아들이고, 효과적으로 높은 품질의 콘텐츠를 제작할 수 있는 경쟁력을 찾아야 하는 것이죠. DCP를 만들어냈던 유명 영화사들처럼요. 하지만, 시장 상황은 완전 반대로 가고 있습니다. 글로벌 OTT 사업자들이 오히려 먼저 나서서 시장을 형성하고, 높은 품질의 콘텐츠 제작규격을 만들고, 관련 제작 환경을 조성하고, 인력들을 선점하고 있어요. 정말 빠르게 움직이고 있죠.

경쟁력 있는 콘텐츠를 만들 수 있는 역량을 키우고, 제작방식을 혁신해서 새로운 제작환경을 선구적으로 만들고, 국내 미디어 산업과 콘텐츠 제작 산업을 발전시키려고 노력해야 하는 역할을 지상파 방송사가 해야 할 일이라고 생각해요. 하지만, 지금 우리 시장은 외국 자본이 들어와서 그 일을 하고 있습니다. 너무 저는 그게 안타깝습니다. 조금이라도 빨리 변했으면 좋겠습니다. 지상파 방송사가 만든 콘텐츠가 최고 품질의 콘텐츠라고 인정받는 순간이 하루 빨리 오면 좋겠습니다. 감사합니다.