

않도록 세심한 노력과 함께 의논해 가는 과정이 필요하며 그 노력이 실제로 방송을 통해 보여지길 기대한다.

## 410회 사랑의 가족

- 방송날짜: 2004년 9월 18일
- 작 성 자: 이 태 준

### ○ 방송 내용

1. 내일은희망: 경아의 행복한 만찬
2. 함께하는우리: 장애인들의 사각지대, 현금자동입출기
3. 해피통신: 경기도수화공연대회, 여성청각장애인을 위한 요가교실, 지역주민과 함께하는 먹거리장터
4. 수화배우기

### ○ 긍정적인 평가

#### <내일은희망>

- 장애는 누구나 가질 수 있으며 장애를 가진 자녀를 사회에 내보내도록 해야 한다는 내용이 장애자녀를 둔 엄마의 인터뷰에서 자연스럽게 묻어나와 인위적이지 않은 느낌을 주었다. 아직까지도 우리나라의 정서적으로 장애를 가진 아이를 가진 것이 무슨 죄라도 되듯 감추는 시대적 풍토에서 떳떳하게 언론에 얼굴을 보이며 자식에 대한 이야기를 함으로써 장애를 가진 아이를 낳은 부모님들이나 사회에 장애는 죄가 아니라는 경각심도 심어 줄 수 있는 계기가 되었다고 생각된다.
- 방송이후에 직장에서 경아씨를 바라보는 시각과 태도가 긍정적으로 변화했을 거라고 생각되고 정신지체를 가진 장애인도 얼마든지 단순작업이 아니어도 일을 할 수 있다고 보여진 모습에서 긍정적인 평가를 내릴 수 있을 것이다. 장애를 가진 사람도 독립적인 생활을 할 수 있기 위해선 일을 해야 하고 얼마든지 가능하다는 모습을 보여

주었다는 점에서 높은 평가를 할 수 있다고 생각한다.

### <함께하는우리>

- 아이템 선정이 기발하였고 전혀 모르고 있던 정보를 제공해 주었다는 점에서 참신한 기획이었다고 생각한다.
- 우리나라에서 수출용으로 장애인이 사용가능한 입출금기를 제작하면서도 정작 우리나라은행에서는 법적인 규정이 없어 보급되지 못한 아이러니한 사실을 보여주어 문제 심각성을 알리고 앞으로 이런 것들이 법적인 근거가 만들어져야 한다는 자각심을 불러일으킨 것 같다.
- 현금 입출금기 접근이 어려워 시각장애인의 피해 사례를 흑백화면으로 흐르듯이 재연하여 문제를 더욱 극적으로 부각시키며, 앞으로도 우리나라에 장애인을 위한 현금 입출금기가 생겨야 한다는 문제의식을 갖게 만들었다.

### ○ 부정적 평가

#### 1. <내일은희망>에서 방송제작진의 억지 연출

- 경아씨가 패밀리 레스토랑에서 일한지 1년 6개월만에 처음으로 써빙을 하였는데 그 대상이 부모님과 동생이었다는 점에서 보여주기를 위한 연출이었다는 점이 나타났다.
- 경아씨가 엄마와 함께 출근하며 정거장에 딸을 두고 멀리 떨어져 인터뷰 하는 모습에서 굳이 그렇게 인터뷰를 하고 보여주어야 했느냐에 따른 의구심이 들고 너무 억지 연출이 아닌가라는 생각이 든다.

#### 2. '직장생활을 성실히 하는 장애인' 이라는 편한 해피엔딩

- 고용주의 입장에서 인터뷰가 사실적으로 나타나지 않았다. 고용하게 된 동기, 고용하고 나서의 고민 등이 드러나지 않음으로써 장애인을 고용하는 것에 대한 직접적인

문제점들이 무엇인지가 드러나지 않고 성실히 일 잘한다는 식의 편한 결말을 이끌어 내 고용의 문제를 개인의 문제로 한정시켜 아쉬움이 컸다.

- 경아씨가 당사자이고 경증임에도 불구하고 당사자의 입장이 아닌 엄마의 인터뷰가 더욱 많았다는 점에서 직접적으로 다가오는 느낌이 반감되었다는 점에서 방송제작진이 항상 범하는 오점을 남겼다고 생각한다.

#### 3. <함께하는우리>에서 전문가의 불충분한 대안모색

- 현금 입출금기에 대한 전문가가 대안에 대해 충분히 답변하지 않았고 정부의 책임이 질 부분임을 덜 부각시켰다. 특히 입출금기 문제는 민간은행이 자체적으로 장애인의 지원을 해야할 과제가 아니라 당연히 정책적으로 이뤄져야 하는 부분임에도 정책적으로 어떻게 풀어나가고 바뀌어야 할지에 대한 언급이 적었다.

### ○ 제 언

#### 1. "장애인과 일" 소재는 노동권의 관점에서 풀어야 한다.

일하는 장애인을 소재로 한 미담일 경우 대개 직장생활을 성실히 하는 착한 이미지로서만 국한되어 방송되는 경우가 허다하다. 그러나 이러한 내용은 여태껏 식상하게 방송에서 다뤄져 왔으며 실제로 장애인의 착한 이미지는 불특정 다수의 시청자를 비장애인이라고 보고 미담에서 감동을 주기 위한 장치로 이용되고 있다. 그러나 실제로 일을 통해 평범한 일상을 살아가는 장애인이 대부분이다.

차라리 개인적 차원의 스토리가 아닌 장애인의 노동권에 대한 사회적 인식을 불러일으키는 구성으로 깊이있게 방송에서 다룬다면 미담성 스토리가 가지는 허점 즉, 장애인을 동정적 내지 시혜적으로 보는 관점에 빠질 위험성에서 벗어날 수 있으리라 본다.

2. 장애인 당사자 인터뷰를 보다 적극적으로 방송해야 한다.

본 방송프로에서도 나타났듯이 특히, 정신지체나 언어장애를 가진 장애인의 경우 방송에서 인터뷰를 덜 하는 경향이 있다. 이는 장애에 대한 방송제작진의 이해가 부족하기 때문에 범할 수 있는 오류다. 일방적으로 장애인을 해석하려는 나레이션 처리보다 출연하는 장애인 당사자의 생각을 담고 알릴 때 진정성을 담보하는 장애인 방송으로 발전할 수 있을 것이다.

411회 사랑의 가족

- 방송날짜 : 2004년 9월 25일
- 작성자 : 김재우

○ 방송 내용

추석 특집 방송으로 <함께하는우리> 코너 없고, 시각장애인가수 김유진을 주인공으로 하여 스튜디오 출연 및 자료 화면 방송됨.

○ 긍정적인 평가

<해피통신>은 흥미있는 정보 전달로 연출과 구성을 보여주고 있다.

○ 부정적인 평가

1. 지루한 특집 방송

전반적으로 시각장애인가수 김유진 씨를 주인공으로 특집방송을 담았는데 다음과 같은 면에서 문제가 있다. 특집방송이다 보니 가수 출연시간이 방송량의 2/3이상 차지하여 지루하였다.

2. '장애인 가수'란 호칭을 반복하고 장애의 불편함을 확인하는 MC

스튜디오에서 MC와 김유진 씨가 대화를 나눌때 MC가 장애의 불편함을 확인하는 질문을 되풀이하고 "시각장애인 가수"란 호칭을 계속 반복적으로 사용하였다. 이는 장애인과 비장애인을 분리화 하고 사회활동하는 장애인을 개인 자체로 보기보다 장애극

복 내지 재활의 관점에서 보기 때문에 항상 잘못하는 부분이다. 차라리 김씨가 가수를 하게 된 계기나 에피소드 등 질문하여 장애인 시청자에게 동기부여를 주면 더 좋을 것이다.

### 3. 장애인과 비장애인간의 어울림에 대한 방송제작진의 고민 미흡

김씨가 대학축제 초청가수로 나와 사람들의 환호와 박수를 받는 장면이 있다. 그런데 정작 김씨와 같은 장애인 가수를 학생회측에서 대학축회에 섭외된 이유가 부재하고, 관람하는 대학생의 반응 인터뷰가 부재하여 어울림 컨셉을 녹여내지 못해서 아쉽다.

## ○ 제 언

### 1. 특집방송이 꼭 흥미성 위주의 오락적 내용이 아니어도 된다.

대개 특집방송인 경우 본래 코너들이 죽이고, 연예계 인사에 치중해서 단순오락적인 내용을 다루는 경우가 많다. 그러나 장애인 방송의 특집방송이라면 일반직장에서 종사하는 사람들의 삶을 다양하게 방송하여 그네들의 삶을 다루는 접근이 더 필요하다고 본다.

### 2. <해피통신>의 정보를 방송자체 내에서 충분히 제공했으면 한다.

<해피통신>의 정보는 본방송홈페이지에 게시하여 문의할수 있도록 되어있다. 그러나 장애인 방송이라면 인터넷을 사용하지 못하여 정보접근이 어려운 재가장애인을 고려해야 한다. 그러므로 방송자체 내에서 정보를 충분히 주는 노력이 필요하다.

## 장애 대상 프로그램에서조차 소외된 장애인 진행자

홍 승 아

<사랑의 가족>은 메인 MC 2명과 보조 MC 1명, 그리고 수화 MC 1명이 프로그램을 이끌어 가고 있다. 이들 중 눈에 띄며, 눈여겨 볼 사람이 보조 진행을 맡고 있는 장애인 한석준 씨이다. 장애인을 소재로 하는 프로그램 특성상 다른 여타의 프로그램에서 거의 볼 수 없는 장애인을 보조 MC로 기용한 점은 매우 바람직하며 유의미하다. 그러나 이러한 의미와 형식에 간혀 생색내기 급급한 나머지, 전체 장애인을 상징적으로 대표하게 될 한 씨가 진행자임에도 불구하고 소외되는 형식을 취하고 있다. 과연 무엇이 그를 소외시키고, 그의 출연을 무의미하게 만들고 있는지 살펴해보도록 하자.

### 첫째, 일방향커뮤니케이션만을 하는 보조MC

한 씨가 말하는 부분은 일정한 유형을 가지고 있다.

1. 프로그램의 진행을 매끄럽게 하는 역할을 해야 함에도 불구하고 100%를 질문에 대한 답을 하는 수동적인 자세를 취하고 있다.(김미진 씨나 한상규 씨의 경우, 직접 질문을 던지거나 말을 바로 받는 경우가 많다)
2. 다른 진행자들이 일상적으로 하는 맞장구의 표현이 전혀 드러나지 않는다.
3. 주어진 질문들은 이미 답을 포함하고 있는 뻔한 내용들인 경우(애기 들으면서 석준 씨는 감동의 감동을 하고 있는 거 같아요./~그렇죠 석준씨?)가 많으며, 답 또한 짧고, 의미 없는 방송용 멘트인 경우가 많다.

### 예> 10월 2일 방송

[오프닝] 박현우 - (추석 소식을 전하며) 석준씨는 어떻게 지내셨어요?

한석준 - 잘지냈어요 살이 좀 쪼렷어 같지 않아요?

윤지영 - 네.

한석준 - 추석이 다 지나가서 아쉬워요.

[출연자 인터뷰 중간] 윤지영 - 석준씨 같은 경우 궁금한게 더 있을 꺼 같은데...

한석준 - 치료할 때 어린이들한테 뽀뽀 해주시던데 다 큰 성인들도 뽀뽀해 주고 하나요?

박현우 - 석준씨는 해줘야 될 꺼 같아요.

[엔딩] 윤지영 - 다음주는 아테네 장애인 올림픽 선수들이 출연하는데요. 석준씨, 뭐 물어보고 싶은 거 없으세요?

한석준 - 메달 딸 때 기분이 궁금하고 메달이 무거운지, (진짜 금인지) 한번 깨 물어 보고 싶어요.

둘째, 대화량에 있어 비중이 적다.

메인 MC 다음으로 큰 비중을 차지해야 할 보조 MC가 꺾다 놓은 보릿자루 마냥 적은 비중으로 나오고 있다. 다음은 각 MC들이 말을 하는 횟수를 비교해 본 표이다.(※ 말의 중요도, 길이는 고려하지 않았으며, 한 단어 이하의 단순 대답은 포함하지 않았다.)

진행 날짜	박현우 (메인 MC)	윤지영 (메인 MC)	한석준 (보조 MC)	김미진 (수화 MC)
9/25	20	22	5	9
10/2	26	25	5	4
10/16	25	24	4	11
평균	23.3	23.3	4.6	8

이를 통해 보조 MC가 말하는 횟수가 메인 MC에 20%에도 미치지 못하고 있음을 알

수 있다. 수화 MC와 비교했을 때도 그녀의 절반밖에 말을 하지 않는다.

그리고 보조MC가 가진 장애가 그의 MC로서의 비중을 더욱 적게 하고 있다는 것을 다음을 통해 알 수 있다. 10월 9일 방송된 <사랑의 가족>은 아테네 장애인 올림픽 특집으로 4명의 선수들을 초대하였다. 이날 방송에는 한 씨 대신 개그맨 한상규씨가 출연하였다. 비장애인인 한상규씨가 말한 횟수는 메인 MC의 50%를 차지하고 있어, 같은 비중을 차지해야 할 두 보조 MC가 현저히 다른 비중으로 그려지고 있다는 것을 알 수 있다.

셋째, 보이지 않는 보조 MC

상대적으로 비중이 적게 그려지고 있기에 화면에 나오는 부분이 적은 것은 어찌보면 당연한 결과이다. 한 씨가 화면에 단독으로 잡힐 때는 직접 말을 할 때와 출연자들이 말을 하는 동안 인서트 컷으로 평균 5컷 정도에 불과하다. 눈썹고 찾아봐야 보이기엔 시청자에게 별다른 인상을 남기지 못하고 있다.

넷째, 보여지는 장애인 보조 MC

프로그램을 시청하는 장애인 당사자나 장애인을 가족으로 둔 사람들은 비단 보조 MC 뿐만 아니라 프로그램에서 비취지는 장애인 출연자의 모습 하나 하나를 통해 자신의 모습을 비춰보게 된다. 그러므로 한 씨의 자리는 전체 장애인을 대표하는 자리로 그의 입을 통해 나오는 말들은 개인의 의견이 아닌 공인된 장애인 당사자로서의 의견이어야 한다. 그럼에도 불구하고 위에서 나타난 많은 문제점들은 그를 지극히 개인화시키고 있고, 소극적이게 하고 있다. 이렇게 비장애인과의 어울려 있는 장애인 진행자의 모습이 당당해 보이지 않거나 들러리처럼 보일 때 시청자들은 무의식적으로 그것을 장애인 전체의 모습으로 받아들이게 되기 때문에 역효과를 내게 된다.

### ○ 제 언

1. 지금까지의 소극적이고 수동적인 커뮤니케이션에서 벗어나 적극적이고 능동적인 쌍방향커뮤니케이션을 할 수 있는 토대를 마련해 주는 노력이 필요하다.
2. 30분 내내 앉아있으면서 대화에서 소외되는 모습을 보이는 것보다 30초를 나오더라도 그의 존재를 강하게 인식할 수 있게끔 해야 한다. 고정코너의 진행을 맡겨 당당한 모습을 보이는 것이 필요하다.
3. 사회에서 장애인은 쉽게 보이지 않고 드러나지 않는다. 사회를 반영하고 있는 방송에서 장애인을 보기란 더 어렵다. 장애대상 프로그램임을 내거는 만큼 사회로부터 소외된 장애인을 방송에서 다시 한번 소외시켜서는 안되며, 그들의 모습을 올바르게 보여주고, 목소리를 정확하게 들려주고자 하는 노력을 의식적으로 해야 한다.

### 개편이후 사랑의 가족 총평

- 모니터 기간: 2004년 11월 15일~18일
- 작 성 자: 김 주 영

<사랑의 가족>이 개편 후 가장 변화된 점을 두 가지 꼽으라면, mc가 연예인인 동시에 장애를 가진 "강원래"로 바뀐 점과 일주일에 한 번 방송에 그쳤던 것이 주 4회로 늘어서 매일 시청자들에게 보여 진다는 것일 것이다.

한편, 그 내용에 있어서도 장애인 방송은 재미없고 심각하다는 편견을 깰 수 있어 보이는 신설 코너들이 생겼다는 점에서 높은 점수를 주고 싶지만, 큰마음을 먹고 보지 않으면 안 될 정도로 어린이 시간대에 편성된 것은 아쉬운 점으로 평가된다.

### ○ 긍정적인 평가

1. 제작일선에 장애인들의 참여로 긍정적 효과가 기대된다.

개편 후, 가장 인상적인 것은 MC가 연예인이자 중도 장애인인 강원래로 교체 되었고, 매 코너마다 장애를 가진 사람들이 고정 패널로 참여하고 있다는 점이다. 그동안 장애인 프로그램에서 조차도 소외 돼 있었던 장애인들을 매 코너마다 고정 패널로 함께 이야기도 나누고, 직접 현장 취재를 하는 모습, 소식을 전하는 모습에서 기존에 수동적 이미지들을 조금은 깨어주지 않을까 기대해본다. 아울러 이 프로그램에서 MC 강원래가 가지는 의미는 시청자들에게 누구나 장애를 가질 수 있음을 시사하며 고정 패널들 또한 장애인이 직접 장애인의 입장을 대변해 줄 수 있겠다는 가능성에서 긍정적으로 평가해 본다.

## 2. 요일별 아이템과 코너가 다양해졌다.

개편 후, 시간이 늘어남에 따라 코너도 늘어났다. 따라서 정보면이나 흥미로운 코너들로 다채로운 볼거리를 제공해 줄 수 있을 것이란 기대를 가져볼 만 하다. 예를 들어, 신설된 <디카통신>이나 모니터 기간 중에 수요일 코너의 주제를 보면, 시청자들의 원하는 방향에 필요한 정보가 잘 드러나고 있다. 특히, 수요일 코너에서 영화감독 류미례 씨가 나와 '영화 속에 비친 장애인'을 주제로 이야기를 나누는 과정에서 '장애인이 미화되거나 사실과 다르게 과장 되어 있는 안 된다는 얘기'를 해줌으로써 일반 시청자들에게 장애인에 대해 올바른 인식을, 장애인들에게 평소하고 싶었던 얘기를 설득력있게 전달해 주고 있었다.

## 3. <디카통신> 코너는 시청자 참여 코너로 시청자들의 눈을 사로잡을 것으로 기대된다.

매일 방송되는 <디카통신>은 요즘 유행하는 디지털 카메라로 장애인들의 편의시설을 찍어 보여 주는 코너이다. 이 코너의 기획 의도는 시청자들이 직접 장애인 편의시설에서 잘된 곳은 칭찬해 주고, 잘 못된 곳은 꼬집어 준다는 점에서 참신하고 환영할 만하다. 그리고, '시청자 참여코너'란 특성을 살려 톡톡 튀는 개성으로 재미와 신선한 아이템들이 보여지고 있다. 특히, 나레이션을 맡은 강원래가 과거의 재미있던 말솜씨들이 이 코너에서 가장 많이 살아나 프로그램 전체에 활기를 넣어주고 있다는 인상을 준다.

### ◆ 코너별 들여다보기

#### ■ 월요일: 나눔의 현장, 1% 기적

사회에서 소외되어 어렵고 외로운 삶을 살고 있는 장애인들을 소개하고 이들이 새 삶을 살기 위해 절실히 필요로 하는 것을 자원봉사자와 기증자를 연결하여 1%의 작은 기적을 함께 나누는 코너로 기획되어졌다. 그러나 이런 아이템이 자칫하면 배품식 이벤트화 되어 장애를 가진 사람들이 시혜적 존재로 조명될 수 있는 여지가

있어 보인다. 이런 문제의 지적은 그동안 방송에서 보여주기식 억지 연출이나 짜여진 감동을 반복하며 장애인의 왜곡된 이미지를 덧씌울 뿐이라는 점에서 비롯된다. 예를 들어 11월 15일 방송에서 보여주었던 '23년만의 외출'은 이런 우려의 시선을 여지없이 현실화시켰다. 주인공에게는 꼭 필요한 휠체어를 주면서 '로또복권'에 당첨되듯 이벤트적인 연출에, 휠체어가 생겨 기뻐하는 가족과 주인공의 얼굴과 눈물을 클로즈업하며 억지 감동을 연출할 필요는 없어 보였다. 한편, 목발장애인이 2명이나 출연하는데(리포터와 의뢰인), 불편함을 감수하면서까지 촬영지가 '부산'이란 것을 보여주기 위해 해변에서 촬영을 해야 했을까? 이런 상황에선 연출에서의 융통성이 필요했다. 이 장면은 좀더 장애를 배려하면서 바다의 분위기를 살릴 수 있는 연출이 아쉽다. 결론적으로 이런 아이템들은 혜택을 받는 입장보다 혜택을 주는 입장을 조명할 수밖에 없는, 그래서 비장애인 리포터에 가려져 장애인 리포터가 소모품처럼 보여지기도 하고 보조적인 역할과 어색함이 묻어날 수 있다. 이제 이런 아이템들은 자제되어야 하며 독립적이고 당당한 사회인으로 조명될 수 있는 코너들이 생겨나야 한다.

#### ■ 화요일: 새 출발, 세상 속으로

개편 전의 해피통신과 알림방의 역할로 장애계의 행사나 교육, 취업 등의 정보제공 차원에서 마련되었다고 보여진다. 그러나 예전의 방송 내용보다 생동감이나 현장감이 떨어져 지루한 감이 느껴진다. 그래서 정보 전달력이나 연출이 떨어진다는 느낌과 함께 잡다하다는 느낌마저 든다. 다시 말해, 이 코너의 성격에 맞는 짜임새 있는 구성이나 연출에서 아쉽다는 지적이다. 결론적으로 이 코너는 일주일간의 장애인관련 화제, 특종취재, 장애별 재활방법 등을 소개한다는 목적으로 의미가 있다. 그러나 단순히 정보를 전달해주는 입장에서 벗어나 정보의 성격을 잘 살린 구성이나 연출로 리듬감 있고 현장감을 살려낼 때 코너로서의 제 역할을 기대해 볼 수 있지 않을까 생각한다.

### ■ 수요일: 함께 가는 길

장애인이 겪는 각종 사회적, 제도적 문제점을 다룸으로서 장애인의 권익 신장에 직접적으로 연결될 수 있도록 장애인들이 부딪히기 쉬운 사회적 차별과 불합리한 정책들을 전문가와 심도 있게 논의한다는 취지를 밝히고 있다. 그러나 현재 개편 전 보다 할애된 시간이 늘어났음에도 불구하고 논의를 하다 만 듯한 느낌을 줄 때가 자주 보인다. 또한, 개편 전, 비교적 구체적이었던 인터뷰 화면이나 자료화면제시가 개편 후 오히려 좌담 형식으로 변화되면서 정보 전달력이 떨어지고 있는 것으로 분석된다. 이 코너의 목적은 장애계의 문제들을 짚어 보고 대안을 모색해보자는데 의미가 있다. 그 목적을 잘 살리기 위해서는 제작진들의 발로 뛰는 수고가 필요하다고 생각된다. 다시 말해 지금 현재 그들이 안고 있는 가장 큰 문제는 무엇이며 현실적인 대안을 함께 찾아보는 노력들이 우선되어야 하고, 그것을 어떻게 하면 밀도 있게 구체적으로 조명할 것인가에 대한 고민들이 뒤따라야 할 것이다. 그래서, 끝이 없는 얼버무리기식 결론보다는 대중적이고 보편적인 장애 관련문제를 소수자의 관점으로 부합하길 바란다.

전체적으로 자막방송 한다면 모를까 못 알아듣는 것도 아닌데, 한석준만 자막이 나온다는 건 장애의 다양성을 인정하지 않는 듯해 안타깝다.

### ■ 목요일: 아름다운 사람들

장애를 극복하고 희망차게 살아가는 장애인들의 삶을 그리는 코너다. 월요일코너와 차별성이 없고, 다른 다큐멘터리 프로그램과도 유사하다.

장애인들은 언제나 주변 사람의 도움이 받아야 하고, 온정주의적 시각을 반영하는 미담 중심의 아이템은 자제해야 한다.

장애인을 도움 주는 자로 수동적으로 그리거나 장애극복을 감동의 요소로 연출되는 천편일률적이고 미담 중심이야기는 다른 방송에서도 많이 비추어진다.

<사랑의 가족>만의 좀더 독창적인 아이템이 있었으면 한다.

### ○ 제 언

#### 1. 각 코너별 기획의도에 맞는 고정 패널을!!

정보 및 교양을 목적으로 하는 코너별 구성물의 경우, 그 코너의 성격을 잘 살려줄 수 있는 패널이야말로 정보의 신뢰감과 함께 그 프로그램을 재미있게 이끌어갈 수 있다는 의미에서 중요하다. 위의 표에서도 알 수 있듯이, <사랑의 가족>은 각 코너의 기획의도와 패널들의 이미지간에 불협화음을 보이고 있다. 예를 들어, '아름다운사람들'이란 코너는 미담을 소개한다는 의도로 기획되어졌다. 그런데, 이 코너에 출연하는 고정 패널은 장애문제 전문가이다. 때문에, 장애인의 인권문제나 정책문제에 더 적합한 패널이라 보여진다. 다시 말해, 이 코너는 개편 전과 같이 사연의 실제주인공이 스튜디오에 나온다거나 인생경험이 풍부한 사람이 출연해 대화를 나누어 주는 것이 훨씬 흥미롭지 않았을까 싶다. 다른 코너들에서도 패널의 선택에 있어 그 코너의 성격을 고려한 섭외가 우선시되어야 할 것이다.



방송요일	코너명	기획의도	고정 패널
월	나눔의 현장, 1% 기적	사회에서 소외되어 어렵고 외로운 삶을 살고 있는 장애인들을 소개하고 이들이 새 삶을 살기 위해 절실히 필요로 하는 것을 자원봉사자와 기증자를 연결하여 1%의 작은 기적을 함께 나누는 코너	박마루(가수), 권영찬(개그맨)
화	새출발, 세상속으로	일주일간의 장애인관련 화제, 특종취재, 장애별 재활방법 등을 소개한다.	윤선아 (KBS 제3라디오 DJ)
수	함께가는길	장애인이 겪는 각종 사회적, 제도적 문제점을 다룸으로서 장애인의 권익 신장에 직접적으로 연결될 수 있도록 장애인들이 부딪히기 쉬운 사회적 차별과 불합리한 정책들을 전문가와 심도있게 논의한다.	한석준(연극배우)
목	아름다운사람들	장애를 극복하고 희망차게 살아가는 장애인들의 삶을 그리는 코너입니다.	김정열 (장애우권익문제연구소 소장)

표. 코너에 따른 고정 패널

2. 온정주의적 전체 프로그램명, 코너명에서 탈피하라.

프로그램의 기획의도나 방향은 프로그램명이나 코너명들에서 가닥이 잡혀진다. 그러나, 여전히 장애대상 프로그램에선 ‘장애인’ 하면 떠오르는 도움, 극복, 재활 등의 감성적 잣대가 묻어난 간판들을 달고 있다. 그동안 이런 프로그램 간판들로부터 오는 장애인들의 왜곡된 이미지는 장애인을 부담스런 존재로 잘못된 시각을 형성시킨 것 또한 사실이다. 따라서 온정주의적 관점에서 벗어나 툭툭 튀고, 코너명만 들어도 누구든 내

용을 짐작할 수 있는 실질적이고, 신선한 프로그램명과 코너명들이 절대적으로 필요하다.

3. 신중치 못한 용어 선택과 말투는 여전히 풀어야 될 과제

장애를 가지고 있는 강원래가 MC로 출연하는 이상 시청자들은 비장애인 아나운서 때와는 다른 무언가가 있을 것이라는 기대치가 있었을 것이다. 그러나 프로그램에서 자주 보여지는 강원래의 잘못된 용어선택은 실망감을 안겨주고 있다. 한 예로, “리프트”라는 단어를 몰라 당황하며 “휠체어를 통체로 올리는 기계”라고 말한다. 이런 실수는 MC인 강원래 뿐만이 아니라 프로그램 전체에 만연된 관습처럼 보인다. 주 시청 대상에 관련된 올바른 용어선택은 방송의 기본이며, 시청자에 대한 존중인 것이다. 따라서 제작진의 세심함이 절실히 필요한 부분이다.

4. 방송에서 장애인 출연자의 적극적이고 주체적인 모습을 기대한다.

무겁고 진지해야 한다는 장애관련 프로그램의 고정관념에서 벗어나 유머있고 에너지가 넘치는 강원래의 본연의 캐릭터를 프로그램 전체에 녹여낼 수 있어야 한다. 또한, 프로그램 안에서 고정 패널들의 적극적인 질문과 코너 내에서 존재감을 느낄 수 있는 주체적인 역할이 무엇보다 중요하다. 그럼으로써 프로그램의 재미와 장애인에 대한 새로운 인식들을 전달해주는 유익한 프로그램으로 거듭나길 바란다.

## 퍼블릭액세스 교육

- 교육소개

- 교육내용

- 초급 1차 커리큘럼
- 초급 2차 커리큘럼
- 중급 커리큘럼

- 교육평가

- 강의자료

- 다큐멘터리 기획에서 배급까지
- Windows Movie Makers 편집 툴 사용법

## 퍼블릭액세스 교육

### 가. 교육소개

#### ○ 취 지

- 장애인이 미디어의 주체로서 영상 제작기술 습득
- 퍼블릭 액세스를 이해하고 장애인권적 관점에서 어떻게 영상에 녹여낼 것인지 실습위주의 제작교육
- 장애인과 비장애인간의 참여로 사회 안의 장애를 이해하고 장애문제의 이슈화를 고민
- 교육차원을 넘어서 장애운동과 미디어운동의 점점 모색

#### ○ 개 요

- 대 상: 장애인권에 관심있는 장애인과 비장애인
- 시 간: 매주 수, 금 2~3시간 (초급 총 12차 / 중급 총 10차)
- 장 소: 영상미디어센터 미디어액트
- 강사진: 박종필(『버스를 타자』, 『노들바람』 연출),  
황선희(『울타리를 넓히며』 연출)  
류미례(『엄마』, 『나는 행복하다』 연출),  
홍교훈(미디어액트 미디어교육실)

일 시	교육	대 상	인원	결 과
5/14~8/8	초급 1차	경증 신체장애 (편마비, 휠체어 사용하는 자)	10명	동영상 9작품
7/7~8/18	초급 2차	중증 신체장애인(중복장애)	12명	동영상 11작품
9/9~10/29	중급	1,2차 교육이수자 중 희망하는자	8명	동영상 3작품 수원인권영화제 시민부문 상영

## 나. 교육내용

### ○ 초급 1차 교육커리큘럼

- 참가자: 이원재, 류나연, 함미선, 허성현, 이경호, 예옥주, 김정희, 김진희, 김민경, 박성준 (총10명/ 장애인 7명, 비장애인 3명)

회	날 짜	목 표	활동내용
1	5/14 (금)	○ 대안미디어운동의 필요성 인식. ○ 미디어의 개념과 종류에 대한 이해. ○ 비판적 미디어 읽기 ○ 장애의 개념 이해	- 강좌의 목적과 대안미디어운동의 개괄적 소개 - 나를 둘러싼 미디어 환경 발표 - 미디어 속의 장애인 보기
2	5/19(수)	○ 비디오카메라의 구조와 조작법의 이해 ○ 영상언어의 이해	- 비디오카메라의 구조와 조작법 설명 - 영상언어에 대한 설명 - 문자를 영상으로 표현하기 - 실습과 평가(노출, 포커스, 화면사이즈...)
3	5/21 (금)	○ 대안 미디어의 이해 ○ 미디어로 자기표현하기	- 장애인투쟁에 대한 대안미디어 보기 - 사진 콜라주 : 자기소개서 작성하기 미디어로 자기표현하기 교육활동 장애관련 사진으로 자기표현하기: 자기 삶을 사진이미지로 표현하기, 만약이라는 상황을 가지고 장애문제와 자기표현하기
4	5/26 (수)	○ 현실 재현으로서의 미디어 이해 ○ 소유구조에 따른 미디어의 재현방식의 차이를 인식한다. ○ 기획에서 배급까지의 이해	- 방송미디어 속의 장애인과 현실속의 '나'에 대한 관점 발표 - 방송과 대안미디어의 사례보기
5	5/28 (금)	○ 기획에 대한 이해 ○ 기록영화와 극영화의 이해 ○ 영상물로 만들고 싶은 소재와 주제 찾기	- 기획이란? - 영상제작 가이드라인 설정 - 기획 토론 - 기획안 확정 및 조편성(3인 1조)
6	6/2 (수)	○ 촬영실습	- 조별 촬영실습(예비촬영)
7	6/4 (금)	○ 대본 작성 ○ 제작과정을 구체화한다. ○ 인터뷰 촬영	- 토론 - 촬영 준비 종합 (역할분담, 조사, 섭외, 인터뷰...) - 인터뷰 촬영 실습 및 평가

8	6/9 (수)	○ 촬영 및 평가(조별 촬영) ○ 편집의 기본 개념 이해	- 촬영자료의 기록 - 편집계획의 수립
9	6/11 (금)	○ 촬영 및 평가 ○ 편집교육 ○ 편집 실습	- Windows Movie Maker 2.0 교육
10	6/16 (수)	○ 편집(개인별 편집)	- 편집대본 쓰기
11	6/18(금)	○ 편집평가 ○ 편집	
12	6/23 (수)	○ 편집평가 ○ 편집	
13	7/7 (수)	○ 교육평가 및 시사회	

### ○ 초급 2차 교육커리큘럼

- 참가자: 한석준, 김주영, 정하연, 임경찬, 홍승아, 정주현, 김인식, 김재우, 이춘택, 김현주, 박성희, 곽광현(총 12명/ 장애인 7명, 비장애인 5명)

회	날 짜	목 표	활동내용
1	7.7 (수)	○ 미디어의 개념과 종류에 대한 이해 ○ 대안미디어운동에 대한 이해	- 오리엔테이션 : 강좌의 목적 소개 - 나를 둘러싼 미디어 환경 발표 - 대안미디어운동의 개괄적 소개 - 1차 작품시사회
2	7.9 (금)	○ 현실재현으로서의 미디어 이해 ○ 소유구조에 따른 미디어의 재현방식의 차이 ○ 카메라의 구조와 조작법의 이해 ○ CUT개념의 이해	- 제도언론 속의 장애인과 현실속의 '나'에 대한 관점 발표 - 대안미디어의 사례보기 - 비디오카메라의 구조와 조작법 설명 - 5컷 촬영 및 평가
3	7.14 (수)	○ 영상언어의 이해 ○ 문자를 영상으로 표현하기	- 제작 아이템 발표 및 토론 - 촬영실습 및 평가

4	7.16 (금)	○ 기록영화와 극영화의 이해 ○ 기획에서 배급까지의 이해 ○ 기획안 작성법 ○ 장르에 따른 차이 이해	- 제작과정의 차이와 배급 - 제작 가이드라인 제시(시청) - 촬영실습 및 평가
5	7.21 (수)	○ 기획안 선정 ○ 조편성	- 기획안 발표 및 토론 - 기획안 선정 및 조편성
6	7.23 (금)	○ 조별 기획안 평가 ○ 구성안 및 촬영콘티 작성법 ○ 인터뷰 방법론 교육 ○ 조별 촬영실습 및 평가	- 조별 촬영실습(예비촬영) - 인터뷰 촬영 실습 및 평가
7	7.28 (수)	○ 구성안 및 촬영콘티 평가 ○ 편집이란?	- 구성안 및 촬영콘티 토론 - 촬영 준비 종합
8	7.30 (금)	○ 촬영평가 ○ 편집교육프로그램 교육 ○ 편집실습	- 촬영본 녹취 - Windows Movie Maker 교육 - 촬영자료의 기록 - 편집계획의 수립
9	8.4 (수)	○ 촬영 평가 ○ 편집대본 작성법	- 가편에서 종편까지
10	8.6 (금)	○ 촬영평가 ○ 편집대본 평가(개인별 편집) ○ 편집	
11	8.11 (수)	○ 촬영평가 ○ 편집	
12	8.13 (금)	○ 편집평가	
13	8.21 (토)	○ 교육평가 및 시사회	

○ 중급 교육커리큘럼

■ 참가자: 김주영, 임경찬, 홍승아, 정주현, 김언식, 김재우, 박성준, 김정희  
(총 8명/ 장애인 6명, 비장애인 2명)

회	날 짜	교육목표	교육내용
1	9/9 (목)	○ 소재 및 주제 선정 ○ 주제 구체화	- 교육진행과정 및 추진일정 공유 - 1, 2차 교육수료작품 평가 - 조편성 - 기획 구성안 작성 방법론 - 조별 주제 사전 토론 - 주제 구체화를 위한 사전조사방법론 - 배급 전략(교육수료작품 활용) 기획
2	9/9 (금)	○ 교육참여자의 교육참여 동기부여 및 교육이후 활동 방향 모색 ○ 장애인운동영역에서의 미디어운동 실천 전략 모색 ○ 미디어를 통한 장애인간의 소통 방식 ○ 장애인을 고려한 영상제작 방식 ○ 장애 관련 영상분석 및 다양한 배급 형태 이해 ○ 다양한 영상표현양식 이해	- 미디어 이해: 의미와 필요성 중심으로 - 장애인 커뮤니케이션 권리, 대안미디어, 퍼블릭액세스, 공동체라디오운동 등 미디어운동 현황 개괄 정리 - 비판적 영상 읽기: 장르별 다양한 표현 양식 이해 - 장애관련, 진보적 영상물 분석 - 장애유형에 따른 미디어 종류 및 접근 방법 - 장애인간의 소통, 비장애인과 소통을 위해 고려할 영상제작 제작 형태 및 방법
3	9/15 (수)	○ 영상소재 및 주제를 영상화하기 ○ 수동메뉴를 활용한 촬영실습	- 조별 주제에 대한 토론 - 1차 기획 · 구성안 평가 - 촬영실습: 수동메뉴 활용 실습, 영상언어 이해
4	9/17 (금)	○ 영상소재 및 주제를 영상화하기 ○ 인터뷰 촬영 방법 이해 및 실습	- 2차 기획 · 구성안 평가 - 조별 주제에 대한 토론 - 촬영실습: 마이크 및 수동메뉴를 활용한 인터뷰 실습
조별 촬영	9/17 ~ 9/21	○ 구성안에 따른 1차 촬영	- 1차 촬영
5	9/22 (수)	○ 구성안에 따라 영상으로 표현하기	- 1차 촬영본 평가 - 최종 기획 · 구성안 작성
조별 촬영	9/22 ~ 9/24	○ 구성안에 따른 2차 촬영	- 2차 촬영
6	10/1 (금)	○ 편집방법론 이해 ○ 디지털 편집 시스템 이해 ○ 컷 및 순서 편집 ○ 장면전환 효과 이해	- 기초 편집 문법 - 편집대본 작성 방법 - 편집 주변기기 및 편집프로그램 시스템 이해 (환경설정 중심으로) - 컷 편집 및 장면전환 틀 이해 및 실습

조별 편집 및 촬영	10/1, 10/4	○ 순서편집 실습 ○ 보충 촬영	- 보충 촬영 및 순서편집 실습
7	10/5 (화)	○ 순서편집 및 편집대본 작성 이해 ○ 효과 및 사운드 편집 툴 이해 ○ 배급형태에 따른 다양한 출력방법 이해	- 순서 편집본 및 편집대본 평가 - 효과: 자막, 모션이펙트 - 사운드 편집: 음악, 나레이션, 현장음 - 출력방법 이해 및 실습: avi, 스트리밍, 테잎 등
조별 편집	10/11~10/12	○ 효과 및 사운드 편집 실습	- 1차 가편집 완성
8	10/13 (수)	○ 종합편집 이해	- 1차 가편집본 및 편집대본 수정안 평가
조별 편집	10/13~10/15, 10/19	○ 1차 최종 편집 완성	- 2차 가편집 완성
9	10/20 (수)	○ 편집본 평가 및 배급 방법 확정	- 2차 가편집본 평가 - 배급 방법 확정
조별 편집	10/20~10/22, 10/25~10/26	○ 최종 편집 수정	- 최종편집 완성
10	10/27 (수)	○ 내부 시사회	- 최종편집본 평가 - 배급 전략(교육수료작품 활용) 기획회의
11	10/29 (금)	○ 배급 실천 전략 확정 ○ 교육이후 활동 방향 모색	- 교육수료작품의 배급 추진 전략 기획 및 일정 계획 - 교육이후 활동 계획

## 다. 교육평가

### ○ 설정된 교육목표의 타당성

다큐 중심의 영상물 제작은 교육이후 장애인이 영상을 접하기 어려운 결과물이므로, 제작 매체와 표출방식에 대한 다양함을 고민하고 지속적인 지원구조가 마련될 필요가 있다.

### ○ 교육참여자의 변화

미디어교육에 대한 반응이 좋았다. 수강생들의 열의가 매우 높았는데 이는 장애인의 문화적욕구가 높고 교육과 사회활동이 그만큼 절실했기 때문이라 본다. 처음 영상에 대한 두려움, 특히 촬영에 대한 부담이 있었는데 교육후에는 캠코더를 실제로 잡아서 촬영함으로써 자신감을 가졌다는 소감을 토로하기도 하였다. 장애와 비장애를 넘나들며 동등한 제작자로서 함께함으로써 영상에 대한 열정을 불러일으키고 서로간의 활발한 의사소통을 통하여 다름을 이해하는 기회가 되었다.

참가자 전원이 장애를 소재로 한 영상을 제작하였으며 그 과정에서 장애인이 주도적이며 적극적으로 활동하였다. 무엇보다도 주류미디어(특히 공중파 방송)를 비판적으로 보는 관점이 생겼다는 참가자가 많았다.

### ○ 교육커리큘럼

수강생 대부분이 교육시간이 짧다고 하였다. 장애로 인한 속도를 감안하여 교과과정과 수업시간에 대한 조정이 필요하다.

### ○ 편집 툴 Windows movie maker

통상적으로 프리미어를 편집 프로그램으로 대개 사용하나 보다 손쉽게, 이후에 활용 여지를 감안하여 Windows movie maker를 실험적으로 이용하였다. 그 결과 메뉴가 복잡하고 인터페이스가 쉽고 단축키도 윈도우 XP와 같이 사용할 수 있어 접근이 용이했

다. 이 틀을 사용하였기에 초급의 경우 참가자 90% 이상이 작품을 완성하는 성과를 거두었다.

### ○ 장애를 감안한 지원

휠체어에 캠코더를 부착할 수 있게 하는 촬영보조장치, 발로도 할 수 있는 촬영 및 편집 장비, 시각장애를 위해 강의자료를 확대하여 보여주는 부분, 이동 및 화장실을 갈 경우 필요한 활동보조인원수 등 장애유형, 특징에 따라 섬세하게 교육자체와 교육환경의 지원을 해줘야 한다.

### ○ 교육의 지속성

교육이후 후속모임을 통해 미디어에 대한 관심을 유지하면서 실제로 제작활동에도 정보공유와 도움을 주고받을 수 있는 구조를 마련해야 함. 물론, 이 모임의 운영은 수강생들의 자발적인 의지에 기초하도록 독려해야 한다.

참여자 중 타단체 활동가인 경우 단체에서 영상작업을 계속하여 장애인 문제를 사회이슈화하고 인터넷에 동영상 올리는 등의 활동을 하고 있다.

## 라. 강의자료

### 다큐멘터리 기획에서 배급까지

#### 들어가며

- 나는 왜 이것을 만들려고 하는가? (제작욕구)
- 나는 이 소재에 대해서 어느 정도 알고 있는가?(정서적 친화력. 앞마당에서 찾자!)
- 여러 가지 주제 중에서 가장 말하고 싶은 것은 무엇인가?(좁고 깊게!)
- 주제와 관련된 다른 의견은 어떤 것이 있는가?(대립과 갈등, 동의)
- 이 소재와 주제는 나와 사회에 어떤 가치가 있는가?
- 영상으로 표현하기에 적당한가? (접근 가능성, 예산과 능력, 움직임과 시각화의 측면)
- 작업의 전반적인 흐름  
아이디어 - 조사 - 기획서작성(구성) - 촬영 - 후반작업(편집 및 녹음) - 배급
- 전과정에 걸쳐서 다채로운 고민이 필요하다.  
--> 기술, 미학, 실무.... - 저널리스트 + 예술가

#### 사전작업 (Preproduction)

작업과정은 자연발생적인 포착과 탐구의 과정이라기보다는 사전조사과정(리서치)에서 도달한 결론을 현장에서 새롭게 검증하는 과정

##### 1. 기획서 작성

기획은 '제작 동기' 를 갖기 시작해서, 제작, 배급, 상영되는 모든 과정에 대한 계획과 관리를 말한다.(아이디어, 자료조사, 기획서 작성, 예산안 확보 및 편성, 제작진 구

성, 장비선택 등)

기획서에는 반드시 무엇을, 왜, 어떻게 라는 세 가지 요소가 충분하고 정확하게 자리 잡고 있어야 한다.

- 무엇에 관한 영화인가?(소재, 주제)
- 왜 이 영화를 만들려고 하는가?(기획의도, 감독의 세계관)
- 어떻게 이야기를 진행시켜나갈 것인가? (형식, 구조, 관점 등)

기획서는 자신의 생각을 정리하는 것으로 쓰여 질 수도 있고, 다큐멘터리 제작 기금이나 지원금을 받는 데 사용할 수도 있을 것이다. 기획서는 자신이든 상대방이든 일종의 설득이라고 볼 수 있으며 다큐멘터리를 제작하는 것도 일종의 설득 과정이다. 작품을 통해 상대방에게 자신의 생각을 전달하려고 한다면, 사전에 기획서를 보고도 사람들은 설득되어야만 한다. 기획서는 간결하고 명확하게 작성해야 하고, 자신의 주장이 자신감 있게 드러나야 한다.

기획서는 자신이 만들고자 하는 프로그램의 설계도이다. 기획서가 완성되는 시점과 형식은 다양하다. 어떤 작품은 철저한 기획서를 배경으로 시작될 수 있고, 어떤 작품은 촬영이 조금 진행된 후에 또는 완성될 때까지 계속 수정되어 완성 이후에 나오는 경우도 있다. 다큐멘터리 제작은 끊임없이 변화하는 현실과 밀접한 관련을 맺으며 그 상황에 따라 작품의 흐름과 관점도 조금씩 변하기 때문에 그러하다. 그러나 일반적인 경우는 촬영을 시작하기 전에 기획서는 완성하게 되며, 완벽한 형태는 아니더라도 제작에 들어가기 위한 가장 기본적인 요소들에 대한 것은 정리되어야 한다.

## 2. 자료조사

조사는 모든 훌륭한 작품의 기본이다. 하지만 심리적으로 어려운 작업이기도 하다. 왜냐하면 수집하고 있는 자료의 극히 일부분만이 실제 작품에 사용될 것인 점을 알기 때문이다.

1차 자료조사 - 아이디어와 소재에 대한 정확한 판단 근거 제공  
주제를 발전시키기 위한 배경  
기획서 작성을 위한 기본

2차 자료조사 - 기본적인 자료조사를 마치고 보다 심도 깊은 형태의 접근이며  
촬영해야 할 내용을 결정

3차 자료조사 - 촬영이 진행되는 동안 지속적인 조사  
새로운 사건과 자료를 통해 풍부한 내용을 만듦.

4차 자료조사 - 후반작업이 진행되는 동안 정확한 표현이나 새로운 관점을 유도.

## 3. 사전 인터뷰

사전 인터뷰의 중요성 - 사실 관계를 확인할 수 있다. ✓

새로운 사실을 발견할 수 있다.

주요 등장인물을 선정하는데 도움을 준다.

성격이나 태도를 파악한다.

동일한 발언이더라도 가장 설득력 있는 사람을 선택할 수 있다. 전문가 그룹을 형성하여 제작 과정에서 자문을 얻을 수 있다.

제작 후원자를 만들 수 있다.

- 사람들과의 관계가 좋을수록 좋은 다큐멘터리가 나온다. 그러나 친한 것과 신뢰관계는 다르다. 이는 출연자뿐만 아니라 제작진에게도 적용된다.

## 4. 수용자

작품의 목적은 독자적으로 논의될 수 없다. 항상 작품이 목표로 하는 수용자에 대한 고려 속에서 논의되어야 한다. 따라서 처음부터 관객에 대해 알고 있어야 한다.

- 수용자의 전반적인 구성

- 작품 상영의 상황조건

- 주제에 대한 수용자의 느낌



### 5. 제작일정

제작일정은 현장의 역동성에 따라 달라진다. 사전 작업과 후반작업은 충분히 배치한다.

- 작품을 언제 쓸 것인지?
- 어떤 재해들이 작품에 영향을 미칠 것인가?
- 일정기간동안 특정 개인, 단체에 의존한다고 했을 때 그들의 변화는?

### 6. 제작진

- 누구와 제작할 것인가?
- 해당 분야에 관한 작품을 만든 경험이 있는 사람
- 관점이나 시각이 비슷한 사람
- 다루고자 하는 문제에 대한 전문가 그러나 제작 경험은 없는 사람
- 기획자와 연출자의 관계는 무엇인가?
- 제작 방식에서 민주성은 어떻게 확보될 수 있는가?
- 촬영 원본은 누가 소유하는가?
- 편집권은 누구에게 있는가?
- 판권은 누가 갖게 할 것인가?
- 방영이나 상영조건은 어떻게 처리하는가?

### 7. 예산

아무리 좋은 아이디어라도 제작비를 투입해야 현실화시킬 수 있다. 따라서 예산의 한계를 정확히 알고 있어야 한다.

### 8. 배급과 상영

※ 상세내용은 별도의 교육자료 제공

### 9. 작품의 구성 (Concept & Structure, 그리고 내용과 형식)

어떻게 작품을 관객의 흥미를 끌어내면서도 논리적이고 감정적인 것으로 만들어 내느냐의 문제. 구성을 자연스러운 것, 창조되는 것, 자연스러운 것 또는 당연하고 상식적인 구성, 자료에 의해 움직이는 구성을 찾는 것이 중요하다.

양식에 따라 구성의 방식은 상이하다. 소재가 선택될 경우, 구성안의 준비는 양식의 선택여하에 따라서 구체화의 정도가 달라질 수밖에 없다. 어떠한 경우이든, 양식의 선택과 진행축의 선택(작품의 기본적인 동기=모티프)은 필수적이다. - 나레이션을 쓸 것인가?

#### 1) 양식에 있어 고려해야 할 사항

- 전체구조 : 양식에 따라 논리적, 분석적, 추리, 소설적.
- 제작자의 역할 : 드러낼 것인가? 자기성찰적? 촉매제의 역할? 투명성
- 나레이션, 인터뷰의 사용여부 : 미시적인 원칙까지도 결정해야...
- 음향, 음악의 문제 : 작품의 정서적인 기조를 규정하는 것은 촬영이 일차적이지만, 상상력을 자극하는 요소는 오히려 음향에 있는 경우가 많다.(촛점과 깊이를 준다) 특히 음악을 주요한 정서적 기조로 활용하거나 지배적인 목소리로 배치할 경우는 더더욱.
- 작품의 소재(인물, 그룹, 환경, 사회적 이슈...)와 주제 : 뻔한 주제와 접근법을 거부하라  
자신이 보여주려는 것뿐만 아니라 피하고자하는 것도 정리하라
- 핵심적인 메시지 : 일반화는 예술의 적이다.
- 필요한 배경 정보와 그것이 드러나는 방식
- 시각적으로 두드러진 부분은 어디에 있는가?
- 주요 등장 인물 : 누가 어디서 무엇을 (등장인물의 역할, 등장인물을 흥미 있게 만드는 요인, 그들의 목표와 의도...)
- 갈등과 변화 : 누가 누구에게 무엇을 원하는가?  
갈등을 일으키는 주요원칙은 무엇인가?  
영화는 그에 반하여 어떤 것을 주장하는가?

한 축은 다른 축과 어떻게 대면하는가?

이 갈등으로부터 무엇이 발생해 가는가 ?

- 관객의 선입관 : 관객의 상식과 관객의 기대감  
관객에게 또 다른 진실을 제시하기 위한 증거물은 무엇인가 ?
- 인터뷰 : 각 인물의 역할과 내용
- 구조 : 시간의 진행을 어떻게 처리할 것인가 ?  
어떻게 어떤 지점에서 이야기 전개상의 주요한 정보를 드러낼 것인가 ?  
이 부분과 다른 시퀀스와의 관계
- 결말 : 어떻게 종결되고 어떤 결말을 지닐 것인가 ?

- ① 도입부 : 인물과 상황, 작품의 전반적인 기초
- ② 동기 유발 : 갈등의 출발, 드러남.
- ③ 전개 : 기본적인 갈등이 다양하고 충격적으로 발달.
- ④ 클라이막스 : 갈등의 극단적인 전개
- ⑤ 결말 : 사건의 결과가 인물들에게 미친 영향, 마지막 씬의 선택이 중요하다.
- \* 주의 : 서스펜스가 중요하다. “웃게 하고, 울게 하라. 그러나, 항상 기다리게 하라 “

10. 구성을 위한 열 가지 제안

- ① 가장 강하게 보여주고 싶은 것을 선택하라
- ② 자료조사 과정에서 만난 사람과 사건의 논점에 대해 판단하라
- ③ 구성은 언제든지 변경될 수 있다는 가능성을 가져라
- ④ 이야기의 큰 줄기를 세워라
- ⑤ 자신의 시각이 드러나는 부분은 어디인지 결정하라
- ⑥ 현실의 시간은 작품 속에서 변경될 수 있다는 것을 명심하라
- ⑦ 첫 장면과 마지막 장면을 늘 생각하라
- ⑧ 전체적인 흐름의 완급을 조절하라
- ⑨ 표현의 가능성을 열어두어라
- ⑩ 이야기 목록표를 작성하라

\* 본 작업(production) 구체적인 제작과정 = 촬영과정

(1) 촬영 과정이다.

일정한 기술이 요구되며 현장에 대한 감각적인, 그리고 순발력 있는 대응이 필요하다. 아울러. 머리속에서 작품 전체를 꿰는 전체적 상상력이 요구된다.

(2) 때로는 저널리스트같은 집요한 논리적 사고가 요구된다.

이 과정에서 어떤 경우는 작품의 구조 자체를 잡아가거나, 핵심장면을 뽑아내기도 한다. (특히 디렉트 시네마의 경우)

(3) 촬영은 이미 [편집을 위한 촬영]이다 !

1. 영상언어의 이해

(1) 촬영은 준비와 습관이다.

촬영은 기계로 하지만, 기계의 기술적인 특징을 아는 것만으로 촬영이 마음먹은 대로 되는 것은 아니다. 카메라를 들고 나가서 촬영을 해보려고 하면 무엇을 어떻게 찍어야 하는지 막막하기만 하다. 찍어놓은 것을 나중에 보면 마음에는 들지 않고, 그래서 생각다못해 무언가 새로운 기술을 더 알아야 하는 것이 아닌가 해서 기술관련 서적을 들춰보기도 하지만 마땅히 해답을 얻을 수 있는 것도 아니다. 앞에서 말했듯이 비디오 카메라의 기계적인 특성, 조작법에 익숙해진다고 해서 원하는 결과를 얻을 수 있는 것은 아니다. 다음과 같은 점을 고려해야 한다.

- 어떠한 대상을, 어떠한 크기로,
- 어떠한 위치 및 각도에서, 어떠한 동작을 (카메라 혹은 피사체)
- 어떠한 연결을 염두에 두고,
- 한 쇼트의 길이, 그리고 한 장면의 길이를 얼마만큼 촬영할 것인가 ?

(2) 쇼트, 씬, 그리고 시퀀스

· 쇼트 : 카메라 스위치를 한번 눌러 촬영을 시작한 후 다시 스위치를 눌러 촬영을

중지시키기까지 찍힌 분량을 쇼트라고 부른다. 이 쇼트는 영화의 기본적인 구성단위중의 하나로서, 한 장면은 하나의 쇼트로 혹은 여러 개의 쇼트로 구성할 수 있다.

- 썸 : 동일장소, 동일시간 내에서 이루어지는 일련의 액션이나 대사
- 시퀀스 : 장소, 액션, 시간의 연속성을 통해 하나의 에피소드를 이루는 이야기가 시작되고 끝나는 독립적인 구성단위

(3) 쇼트의 종류와 시각적 특성

- 이러한 용어는 첫째, 작업자간의 의사소통을 위해서
- 둘째, 기록의 능률을 위해서
- 셋째, 영상언어의 이해를 위해 필수적이다.

- 1) 피사체의 크기 - 롱 쇼트 (L.S) : 먼거리 - 상황 해설  
 풀 쇼트 (F.S) : 사람 키 - 인물의 동작 부각  
 미디엄 쇼트 (M.S, H.S, B.S) : 가슴선 - 밀착, 표정 선명  
 클로즈업 (C.U) : 강조, 몰입
- 2) 카메라의 상하 각도 - 부감 (하이앵글, H.A) : 상황 조망, 의미의 축소  
 수평 (아이레벨) : 평이하고 익숙함  
 양각 (로우앵글, L.A) : 인물 부각 - 연설, 선동
- 3) 카메라 동작 - 팬 (PAN) : 수평 회전 - 전경 해설, 피사체 추적  
 틸트 (TILT) : 수직 이동 - 깃발, 빌딩  
 줌 (ZOOM) : 강조  
 트랙, 달리 : 카메라 위치 자체의 이동  
 핸드헬드 : 불가피하거나 의도적으로 - 주관적 시점, 현장성
- 4) 화면 연결 - 페이드 (F.I, F.O)  
 Fo.I, Fo.O : 초점의 변화  
 디졸브
- 5) 쇼트의 길이 - 롱테이크의 문제

\* 보통 피사체의 형태나 동작의 변화가 없을 경우는 5초 내외가 적당하다고들 하지만 그러한 규칙은 없다. 특히 다큐멘터리에서는 롱테이크가 상황 자체의 제약( 카메라 수의 제한, 상황의 돌발 가능성 등)때문에 불가피한 경우가 대부분이며, 다른 한편으로는 길게 찍힌 쇼트가 상황을 마치 바로 옆에서 보고 듣는 듯한 효과를 줌으로써 오히려 강력한 힘을 발휘하기도 한다. 따라서, 유일한 기준은 내용의 중요성과 그 변화, 그리고 그러한 내용이 어떻게 영화 속에서 활용되는가 (관객에게 정확한 내용을 전달한다는 전제 하에)에 달려있는 것이다.

(4) 각 쇼트의 역할 : 설정, 액션, 컷어웨이, 마스터, 인서트, 리액션

- \* 설정 쇼트 : 장소와 상황, 등장 인물을 설정한다.
- \* 마스터 쇼트 : 전경의 묘사
- \* 컷 어웨이 (Cut Away) : 관객의 관심을 이동시켰다가 다시 본래의 사건으로 돌아오므로, 관객으로 하여금 시간이 압축 생략되었다는 점을 인식하지 못하도록 한다. 때로는, 컷 어웨이 자체에서 시간의 흐름을 표현하기도 한다. (예 : 시계의 사용)
- \* 인서트 : 마스터에서 보여진 대상을 상세하게 묘사. 이 경우 음향은 연속되어야 한다.
- \* 액션 쇼트 : 주요 행동을 묘사하는 쇼트
- \* 리액션 쇼트 : 어떤 행동에 대한 반응 쇼트

(5) 연속성 : 시간, 장소, 방향의 연속성이 기본적인 연속성이다.

- 1) 시간의 연속성
  - 시간이 압축되거나, 혹은 시간 단축이 없었다는 의미 전달과 연관되어 있다. (점프 컷 방지)
  - 여러 대의 카메라를 설치한 상태에서 스위칭 시킨다면 문제가 발생할 리가 없지만, 대부분의 다큐멘터리 작업은 한대의 카메라로 촬영되므로, 이에 대한 고려가 없이 촬영할 경우 편집과정에서 심각한 문제가 발생한다.

- \* 쇼트간의 연속성을 유지하기 위한 방법 (너무 의식하지는 말 것)
- 가. 컷어웨이 : 1. 일시적으로 행동과 관련된 세부 묘사 쇼트를 삽입하거나,  
 2. 카메라 바깥에서 벌어지는 (그러나, 현재의 행동과 연관된) 상황에

대한 묘사 쇼트를 삽입하거나

3. 잠깐 시간경과가 이루어졌음을 의미한다.

나. 유사 링크 쇼트 (Approximate Link Shot)

: 실제로는 연속된 행동이 아니지만, 화면상으로는 동작이 연결된 것으로 보이는 쇼트를 촬영해내는 경우 - 이 경우가 보편적이다.

: 드라마의 경우, 이 관점이 필수적이다.

\* 시간의 경과 혹은 압축

1. 명확한 지시

- 1) 시간 관념과 명백히 연관된 사물 : 시계, 달력 (주로 디졸브 사용)
- 2) 자막을 사용한 처리

2. 함축적 지시

- 1) 상대적으로 명확한 경우 : 조명의 차이를 이용하여 (낮 혹은 밤)
- 2) 기타 : (1) 화창한 날씨 VS 비 (날씨 변화를 통해서)
  - (2) 빈 재떨이 VS 꽂찬 재떨이
  - (3) 다 익은 옥수수밭 VS 추수가 끝난 옥수수밭
  - (4) 사고 현장 VS 병실밖의 가족.....

3) 방향의 연속성

- 피사체의 동작이 시작된 이후, 목표에 도착하기까지는 방향선의 유지가 필요한 경우가 있다.
- 방향 변화시 중립적인 쇼트를 쓰기도 한다. : 시각축상에 카메라가 위치하여, 카메라를 향해서 다가오는 피사체를 촬영한 후, 뒷모습으로 커트, 진행방향의 변화한 쇼트로 커트
- 방향 활용의 예 : 좌측에서 입장하는 인물과 우측에서 입장하는 인물의 분리 쇼트를 배치하면, 관객은 두 사람은 곧 만날 것이라고 예상한다.

4) 180도 규칙 (가상선의 법칙 = 이미지너리 라인의 법칙)

- 대화하는 인물을 연결하는 선은 가상선을 형성한다.
- 축구장의 카메라는 모두 한쪽 스탠드에 있다.

5) 음향을 사용하는 연속성

: 화면이 나오기 전에 음향이 나오거나, 화면이 먼저 나오고 음향이 나오거나.

(6) 입장과 퇴장

(7) 최소 앵글 변화의 규칙

- 연속되는 쇼트들간에는 두 쇼트의 시각적 이미지가 다르게 보일 수 있도록 앵글의 변화가 필요하다. (각도의 변화의 경우 : 30도 - 40도)

(8) 쇼트의 길이, 편집의 리듬 : 정보의 양, 혹은 편집의 리듬에 따라 좌우된다.

이 경우 보여주고자 하는 정보의 양이 길이를 결정하는 관건이다.

(9) 구두점의 활용 : 단락의 구분

- FI, FO (페이드) : 화면의 명암
- Fo I, Fo O (포커스) : 초점의 조절
- 오버랩 (디졸브) : 겹친다.
- 소품의 활용
- WIPE (와이프) : 밀고 나간다. 혹은 깎아 나간다.

2. 촬영상의 유의사항 종합

(1) 상황을 안정감있게 잡아야 한다.

- 쇼트의 길이를 충분하게 잡고, 망원보다는 가능한한 접근해서 촬영하며, 불필요한 카메라 움직임은 자제한다.
- 특히 중요한 것은, 상황을 쫓아다니기 보다는 기다리고 있어야 한다는 점이다. 테이프의 소모에 연연해하지 말고, 상황이 있을 것 같으면 미리 대기한다.

(2) 쇼트의 배치에 주의한다

- 편집을 위한 촬영이니까.
- 카메라의 수에 따라 방식이 다르다.

(3) 음향에 주의한다.

- 화면이 불안정하더라도, 음향이 확보된다면 사건의 생생함은 도리어 강화된다.
- 특히 노래는 사건 설명에 적합한 노래라면 화면이 불량해도 꼭 전체를 녹화한다.

3. 인터뷰 촬영

(1) 기록 영화에서 인터뷰는 이제 거의 필수적인 것으로 되어가고 있다. 인터뷰는 대개, 상황의 전반적인 정리, 입장의 차이에 따른 견해의 충돌, 조직의 대표성을 지닌 견해의 표명, 지나간 사건의 회고 등 다양한 역할을 수행해내며, 어떤 영화의 경우는 인터뷰만으로 관객을 끌어들이며 특정한 자기 입장을 정당화한다.

(2) 여기서는 인터뷰 촬영 시 고려해야 할 사항을 몇 가지만 다루어 보자.

- 인터뷰 촬영 때의 핵심은 인터뷰를 끌어가는 리포터의 역할이다. 사전에 어떠한 내용을 어떻게 질문할 것인지, 그리고 응답을 통해서 어떠한 질문을 자연스럽게 유도할 것인지, 자칫 딱딱하기 쉬운 인터뷰 관점에서 발언자의 긴장을 어떻게 풀어줄 것인지 등을 사전에 준비해야 한다.
- 발언자의 시선은 자연스럽게 리포터에게 맞추도록 한다.  
(카메라 좌우측 : 대표 발언이 아닌 경우)
- 카메라의 위치는 특별한 이유가 없는 한 발언자의 눈높이로
- 내용이 보다 중요해질 때 구도의 변화가 필요할 수도 있다.  
(주로 줌인 : 사전에 신호를 약속해 놓는다.)

4. 촬영 준비 종합

- 1) 작업 목적을 명확히 해야 한다.
  - 언제, 누구에게, 어떠한 교육의 목표에 입각하여 보여주고자 하는가 ?
- 2) 작업을 둘러싼 상황에 대해 정통해야 한다.
  - 사건의 의미, 그것이 시청각적으로 나타나는 이미지,
  - 사건이 벌어지는 곳의 구체적 상황 (공간적 배치, 시간의 흐름, 인물의 특성 등)

3) 적합한 표현 방법의 선택

- 어떠한 쇼트를, 어떻게 장소 이동하며, 어떠한 순서로, 돌발적인 상황에 대처

4) 기술적인 준비

- 기계의 점검 (배터리, 테이프, 조명 기타 부속 기재)

5) 적절한 역량 배치와 사전 논의

- 촬영자 및 연출자 각각의 역할과 상호 연락 체계

5. 촬영을 잘하려면...

(1) 체력

건강한 몸이 튼튼한 화면을 만든다. 담배와 술에 절은 예술가는 비디오와 걸맞지 않는다. 발이 닳도록 뛰어다니며 공간을 확보하고 끈질기게 상황을 포착하지 않는다면 당신은 오직 진부하고 식상한 화면만을 복제하게 될 것이다. 하물며, 카메라를 지탱해야 할 손까지 부들부들 떨린다면 그것은 얼마나 비극인가 ?

(2) 순발력

흘러가는 사건의 단면을 담아내기 위해서는 언제나 지금 이 순간에 충실함과 동시에, 시시각각으로 변화해가는 상황에 신속하게 대처해야 한다. 몸의 순발력만이 아니라 머리의 순발력이 필요하다. 카메라를 작동시키는 그 순간에도 끊임없이 새로운 구도를 상상하며, 편집의 결과를 예상하고, 다음에 확보할 위치와 그 위치까지 도달할 시간의 여유를 계산하며 현실적인 판단을 내려야 한다.

(3) 냉정함

현장은 항상 충격적이다. 뛰어난 다큐멘터리를 잘 만들지 못하는 사람조차도 현장 취재의 매력에 깊이 빠져버리는 것은 그곳에 살아있는 사람들의 삶이 존재하기 때문이다. 그러나, 때로는 복받치는 감동과 걱정이 냉철한 기록을 위태롭게 한다. 비록 언제나 사람들과 가슴깊이 함께 호흡하는 인간적인 미덕이 필요하지만, 상황에 휩쓸리지 않고 끊임없이 판단하는 것이 자신의 임무임을 잊지 말아야 한다. 눈물이 나오면 눈을 감고라도 찍고, 상황이 뜨겁게 달아오르면 심호흡을 하라.

(4) 프레임에 대한 집중력

무엇보다도 뷰 파인더를 들여다보는 순간의 집중력이 핵심이다. 촬영당시의 느낌과 촬영한 후의 결과물이 너무나도 현격한 차이를 낳게 되는 가장 주요한 근거는 바로 파인더에 대한 집중력의 결여이다. 관객은 언제나 사각의 닫혀진 프레임만을 볼 수 밖에 없으며, 바로 그러한 공간의 한계는 영상미학의 기본적인 출발점이다. 따라서, 제한된 화면내에서 의미를 전달하고 안정감과 역동성을 조화시키는 것이 모든 촬영의 출발점이다. 상황에 따라서는, 어설픈 구도도 약간만 프레임을 변화시켜주면 꽤 짜여진 한쪽의 그림으로 재탄생한다. 또한, 프레임안과 밖이 서로 정보를 주고받게 할 수 있음을 깨달아야 한다. 새로운 정보를 예상하게 하거나 혹은 안과 밖의 경계를 관객이 추론하게 하는 것은 예기치 않은 효과를 창출한다.

(5) 안정감

언제나 안정감을 가질 수 있는 자세를 확보한다. 사람에 따라 편차가 있음에 유의한다. 아무래도 대부분의 촬영은 트라이포드가 없이 이루어지게 마련인데, 그렇다면 몸의 자세를 여러가지로 변형시키며 안정된 자세를 만들어가야 한다. 앉은 자세로 무릎을 이용해서 안정되게 찍을 수 있는 상황에서 멍청히 서서 줌 렌즈를 돌려대는 것만큼 멍청한 짓도 없다.

(6) 공간과 위치의 확보

언제나 다음 순간의 공간과 위치를 확보한다. 특히, 일정한 공간내의 다양한 위치에서 어떤 앵글이 나올 수 있는가 상상한다. 사람들은 대부분 피사체를 가장 평이하게 잡아낼 수 있는 위치만을 선택하고, 한번 잡은 위치를 변화시키지 않은 채 카메라를 난사한다. 게으름은 어떤 경우에도 미덕이 될 수 없다. 만일 당신이 근면한 미덕을 지녔다면, 공간을 확보하는 기준은 우선 첫번째는 앵글이며 그 다음은 음향의 상태, 광선의 방향이다.

(7) 카메라 워크의 기준은 종료점이다

비디오 테이프가 값싸서 그런 것인지, 아니면 현장의 역동성 때문에 정신을 못차리는 것인지, 흔히 초보 다큐멘터리 작가의 카메라 워크는 방황하는 십대소년과도 같다.

패닝과 줌의 사용이 효과를 거두는 경우는 거의 없고, 카메라의 움직임은 덜덜거리며 카메라 워크가 끝나는 화면은 불안정하기 짝이 없다. 가능하면 동작을 연습해야 하고, 종료 화면을 어디로 할 것인가를 사전에 결정해야 한다. 특히, 언제나 끝나는 화면에서 안정된 자세가 확보되어야 함을 잊지 말자.

(8) 초점

변화하는 상황에서 순간순간 피사체를 포착하다보면 초점 맞추기가 그리 쉬운 것만은 아니다. 드라마 촬영이라면 줄자를 사용하며 측정하겠지만, 우리는 그런 여유를 즐길 겨를이 없다. 물론, 약간의 여유가 있다면 줌 렌즈를 최대한 망원으로 놓고 일단 초점을 맞춘 뒤 원래의 구도로 돌아온 후 촬영을 시작해야 하겠지만, 그렇지 못하다면 자동 초점과 수동 초점을 적절히 활용할 필요가 있다. 이 경우 이른바 푸쉬 오토 (Push Auto : 이것을 누르면 자동 초점이 된다) 를 활용하는 것도 한 방법이다.

(9) 노출

홈 비디오 카메라에는 일반적으로 수동 노출 조절 기능이 없지만, 때로는 아이리스 (조리개) 라는 이름의 버튼이 있는 경우가 있다. 그래서, 역광 촬영을 할 때에는 노출을 더 주기도 하는데, 꼭 알아야 할 점은 홈 비디오 신호의 특수한 성격이다. 원칙은 단순하다. 노출을 더 주는 것은 화면을 번지게 하므로 최대한 피해야 하고, 노출을 덜 주는 것은 무방하다. 말하자면, 비디오에 있어서 역광촬영은 가능한 한 피하라는 뜻인데, 그렇다면 노출을 덜 주는 것은 어떤 상황일까? 야간 공연에서 어두운 배경 속에 스포트라이트를 받는 인물을 촬영하면 카메라가 화면 전체에 평균적으로 노출을 맞추기 때문에 얼굴은 하얗게 날아가 버린다. 이런 경우는 노출을 덜 주어서 비록 배경이 더 어두워지더라도 최소한 얼굴의 윤곽선이 보이도록 할 필요가 있다.

(10) 음향

노출과 마찬가지로 녹음방식에 있어서도 홈 비디오는 보통 수동 레벨 조절 기능이 없다. 따라서, 자동 녹음의 맹점은 피할 길이 없다. 따라서, 별도 마이크가 없다면 가능한 한 피사체에 접근하고, 언제나 이어폰을 사용하면서 녹음이 제대로 되고 있는가를 반드시 확인해야 한다. 한가지 잊지 말아야 할 것은, 최소한 음향이라도 정확히 잡아낸

다면 그것은 훌륭한 자료가 될 수 있다는 사실이다.

(1) 실무

마지막으로, 촬영과 연관된 각종의 자질구레한 실무에 신경을 곤두세워야 한다. 원하는 성과를 정말 얻고자 한다면, 그리고 값비싼 기재를 한번 쓰고 버릴 것이 아니라면, 기재의 먼지를 제거하고, 배터리를 충전하는 것으로부터 출발해서, 촬영된 테이프에 적절한 라벨을 붙이는 것에 이르기까지 사소한 노력이 작업의 능률을 높여낸다는 것은 만고불변의 철칙이다.

능숙한 촬영은 촬영시간에 비례한다.

좋은 작품은 예술가의 숙련성으로부터 온다!

처음은 생각하며 촬영하고, 나중은 몸이 느끼는 대로 찍어보자.

내 손과 눈, 그리고 나의 감성이 일치할 때를 찾아보자!

6. 등장인물간의 관계

극영화는 배우들과 계약관계는 일방적이며 관계의 흔적이 보이지 않는다. 반면 다큐는 비계약적이고 쌍방적인 카메라이다. 즉 카메라-대상과의 열린 관계는 다큐의 중요한 미학적 덕목이다

(1) 관계의 미학 - 대상과의 관계성은 연출 불가능

제작과정중 관계는 변화, 발전한다.---> 결국은 인간관계의 변화 ---> 신뢰의 기쁨,

혼연일치, 다큐하는 보람

대상과 신뢰를 쌓기 위해서

- 사전 정보를 가지고 작품의 내용을 설명하고 협조를 부탁한다.

- 한두번 정도 더 만나서 구체적인 문제를 풀어간다.

다큐는 등장인물의 협조없이 제작이 불가능하다 (공동 작업, 공동연출이다.)

대상에 따라 촬영이 어려울 수도 - 빈곤층, 공적인 사람들, 자의식이 강한 사람  
사전에 설명하고 협조를 요청

그러나 너무 친하면 오히려 촬영에 지장을 주기도 한다.

현장을 찍는다는 건 바로 대상과 관계맺음에서 출발한다.

대상을 기록이나 작품의 대상으로만 생각한다면 그건 분명 실패하기 쉽다.

대상으로 바라보지 않는지 끊임없이 반성하라.

인간적, 윤리적 관계로 거듭나기 위해 노력해야 한다.

(2) 신뢰가 없으면 찍기 힘들다 - 앵벌이, 매춘여성, 탈북청소년, 약물중독

촬영이외의 일상에서 신뢰나 인간적 관계 형성이 필요하다.

- 영상교육, 작품보고 얘기하기, 함께 놀아주기 등을 통해 관계형성이 필요하다.

아니면 정해진 시간 정해진 모습 이외의 내용을 담아내기 어렵다.(형식적으로 흐름)

중개자가 있으면 좋다.(신뢰관계가 있는 사람)

탈북 청소년들, 약물중독 - 자신들의 생활을 기록하는 것을 거부

의도가 좋음과는 무관하다. - 그들이 처한 삶이 그만큼 열악하기 때문이다.

이들보다 교사와 얘기를 통해 설득해 나가야 한다.

상당한 시간이 필요하다.(무작정 찍는다고 해결될 문제가 아니다)

얘기할 수 있을 정도의 관계설정이 되어야 한다. - 설득의 과정

(3) 상황을 변화

예) 가족을 촬영할 경우 서로에 대한 새로 발견

누군가 인생에 큰 피해를 줄 수도 있다. 자신도 큰 문제에 걸릴 수 있다.

예) 숨겨진 사건을 드러내는 작업 - 당사자들이 인터뷰를 거절(국보법 처벌 두려움)

안기부 작업 - 정신적 위축, 공포

인터뷰를 다시 요청하는 경우, 빼달라는 경우의 문제

(4) 허위 과장

이야기가 되어야 한다는 강박관념이 있다

시간이 없어 연출을 시킨다. - 방송) 수달사건

한쪽 측면을 강조 한다 - 프로파간다형, 말 잘하는 사람을 선택

(5) 감독의 선택

- 촬영을 한다는 것은 사람을 만나러가는 것이다. 결국 다큐는 등장인물의 협조없이 제작이 불가능하다 (공동 작업, 공동연출이다.)
- 주제, 소재, 내용과 형식에 따라서 대상과의 관계가 설정  
민감한 사안 / 권력과의 관계 / 숨겨진 사실을 폭로 -- 사회적 파문이 예상  
대상의 협조와 관심을 얻기위한 노력 -- 연출의 노력과 설득이 관건  
남에게 해가 되는 것을 적을 수 있는가?

“카메라 꺼라!”

- 공공기관의 경우 : 국민의 세금을 쓰면 사람들이 그 기관에서 무엇이 일어나는지 알 권리가 있다.

- 어려운 선택

예) 작품 속에 도움 준 사람을 비판해야 하는 경우 - 가장 중요한 게 무엇인가?

이럴 경우 - 호의적 사람들 이용 - 편한 결론 유도

등장인물의 의사를 최대한 반영

인간적 관계와 사실사이에 괴롭고 어려운 선택

(6) 모르고 하는 경우 - 수없이 많다.

- 도움을 준다고 했는데 해가 되는 경우
- 어떤 집단 중에서 한사람만 부각되는 경우,  
(중심인물이 못생기고 말을 못한다고 사이비를 쓰는 경우-신중한 선택이 필요하다.)
- 입장을 잘 헤아려야 한다.

(7) 대상에 대한 보호 : 초상권과 알 권리 사이의 충돌 (대부분 폭로 다큐의 경우)

- 공직자 - 몰래 카메라의 권리 - 공무원 옷 벗김 - 공적인 책임을 지고 있는 사람은 소송을 걸 수 없다.  
최악의 경우는 변호사의 도움을 받아야 할지도 모른다.

7. 인터뷰 하기

(1) 인터뷰는 누가 할 것인가? - 관계가 가장 적절한 사람

(2) 인터뷰 상황의 유형

인터뷰 상황은 어느 곳에서나 있을 수 있다. 다큐멘타리가 넓게 보아 관계들의 집합이라고 본다면 상대자가 마음을 터놓고 깊은 개인적 이야기를 할 수 있는 곳이 좋다.

① 1대1, 1대多, 多대1, 多대多,

② vox pop : ‘민중의 소리’ - 거리 인터뷰에서 자주 사용하는 인터뷰 기술로 많은 사람들에게 똑같은 질문을 던지고 그 답변을 한 시퀀스에 빠른 속도로 연속하여 보여주는 것.

(3) 사전준비와 기초적인 기법

영화의 연출 이면에 존재하는 최소한의 성과와 근본적인 목적에 의거해 각각의 인터뷰 대상자가 어떤 기여를 할 것인지를 명확하게 예측하여야 한다. 인터뷰 상대의 눈을 계속 주시하고 상대가 이야기를 계속하는 동안(말로서가 아니라) 시각적인 반응을 보여야 한다. - 고개짓, 미소, 어리둥절한 표정 등

(4) 인터뷰 상대를 편안하게 만드는 방법

인터뷰 진행자의 임무는 정중하고 호의적으로 상대가 이야기를 하도록 만드는 것이다. 그러나 인터뷰가 지엽적으로 흐르는 것을 막고 대화의 방향을 다시 잡기 위해 상대의 말에 끼어들 수 있음을 미리 알려준다.

“이 작품은 다큐멘터리 영화입니다. 그리고 우리는 항상 우리가 실제로 사용하는 양 보다 더 많은 촬영을 합니다. 그러니까 당신이 혼란스러워지거나 어떤 것에 대해서 말을 잘못하더라도 걱정할 필요는 없습니다. 우리는 항상 편집과정에서 그것을 빼낼 수 있기 때문입니다. 또 만약에 주제에서 벗어났다고 느껴질 경우에는 괜찮으시다면 제가 중간에 끼어들겠습니다.”



인터뷰의 색깔을 결정하는 사람은 인터뷰 진행자이다.

짧은 질문 목록을 준비한다.

인터뷰를 끝내기 전에 인터뷰 진행자는 자신이 의도한 모든 것을

인터뷰 했는지 점검한다.

“우리가 잊고 다루지 못한 것 중에서 말씀하시고 싶은 것이 더 있으면 해 주십시오.”

(5) 질문의 틀 잡기

직접적이고 구체적인 질문을 작성해야 한다. 각각의 질문을 크게 발음해서 자신의 목소리를 들어보고 신중하게 그 질문을 ‘잘못’ 해석해 보려고 노력한다.

자신이 원하는 것을 알고 있어야 하고, 많은 수식어 보다 간략한 구어체를 사용하고, 한번에 한 가지 문제만을 다루어야 한다.

질문을 유도해 내는 일은 상대가 구체적인 관심 영역을 지적하게 만든다기 보다는 구체적인 반응을 이끌어내는 것을 목적으로 한다.

(6) 인터뷰 진행자의 목소리를 편집에서 제거하기 위한 준비

- ① “언제 처음으로 인천에 오셨습니까?” “1996년입니다.”
- ② “제가 언제 처음 오셨느냐고 물으면 ‘저는 1996년에 처음으로 인천에 왔습니다’ 라는 식으로 대답해 주십시오. 왜냐하면 그냥 1996년입니다.라고 대답하면 저희 영화에서 사용하지 못하기 때문입니다.” 이런 식으로 질문에 대답해 주십시오  
 “언제 처음 인천에 오셨습니까?” “제가 처음 인천에 온 것은 1996년입니다.”
- ③ “이 곳에 이사와서 만족하십니까?” ‘예’  
 ‘이 곳으로 이사와서 만족감을 느낀 것은 무엇 때문인가요?’  
 ‘---때문에 만족합니다.’

(7) 심층 인터뷰

인터뷰에 있어 훌륭한 일반원칙이 있다. 사실을 확인하기 위한 질문에서 시작해서

좀 더 본질적인 질문이나 감정을 건드릴 수 있는 질문은 상대가 상황에 익숙해질 때까지 기다렸다가 하라는 것이다.

조심스러운 영역에 있을 때 그것을 여는 방법에는

- ① 악마의 변호인 역할을 이용한 접근법
- ② 일반적이고 객관적인 의견을 먼저 제시하는 방법 등이 있다.

방금 녹화된 것의 유용성에 대해 의문을 가질 경우에는 “마지막 부분을 다시 한번 말씀해 주십시오. 한두 번 말을 다듬은 부분이 있었습니다.” 라고 부탁해야 한다.

(8) 인터뷰 범위의 확장

무엇인가를 기다리는 침묵은 더 깊은 이야기를 꺼내라는 인터뷰 진행자가 주는 가장 강력한 격려이다. 만일 질문사항을 미리 적어가지고 있다면 상대방의 말에 정말로 귀 기울일 수 있고 계속해서 상대방의 눈을 마주볼 수 있을 것이다.

촬영된 필름은 편집될 것이라는 점과

침묵과 기다림은 요행을 기다리는 것이 아님을 기억하기 바란다.

(9) 적절한 질문의 순서

인터뷰의 유일한 논리적인 순서는 상대방에게 이해가 가는 순서이다. 사실에 대한 인터뷰는 안전하다. 반면에 견해나 감정을 묻는 인터뷰는 좀 더 많은 신뢰와 편안한 마음의 상태를 필요로 한다. 따라서 가장 필요한 질문은 맨 나중에 상대가 상황에 익숙해질 때까지 기다려야 한다.

인터뷰에서 나오는 인상적인 이야기들은 상대방이 스스로 자신의 삶에 놓인 고통스럽거나 알려지지 않은 측면과 대면할 때 나타나는 진실한 순간에서 나온다.

(10) 권위의 문제

신출내기 감독인 여러분이 자신이 하고 있는 일에서 자신의 중요성과 권위를 의심한다면 거리에 있는 사람들은 십중팔구 훨씬 더 여러분의 중요성과 권위를 의심한다는 것을 명심해야 한다. 영화제작자는 기록을 한다는 명목하에 사람들의 삶 속으로 침투

해 들어가는 것이 허락될 뿐만 아니라 사람들이 그렇게 해 주기를 기대하고 있다는 것을 말해 주는 것이다.

여러분은 사람들의 개방성에 대해 큰 책임감을 갖고 대해야 하는 한편 여러분의 편집결정권이 수많은 의무로 인해 녹아 없어지는 것에도 저항해야 한다.

(11) 인터뷰 진행자와 카메라의 위치

- ① 카메라 렌즈 바로 밑에 머리를 두고 있는 인터뷰 진행자에게 인터뷰 상대가 답변을 하는 것 : 관객들은 화면에 나오는 인물과 직접 관계한다.
- ② 인터뷰 진행자가 카메라 프레임 밖 한편에 앉아 있는 것 : 화면 밖에 있는 존재에게 이야기하는 것으로 보인다.
- ③ 인터뷰 진행자를 화면에 드러내는 것 : 질문자가 화면에 등장하는 가장 유효한 상황은 어떤 종류의 대결이 존재하는 경우이다.

<어떻게 편집과정에서 축약시킬 수 있도록 촬영할 것인가 ?>

- ① CUT-AWAY      ② ZOOM 사용
- ③ 카메라 맨과 협의하여 주제별로 화면(image size=shot) 크기 변화

(12) 인터뷰의 종결

인터뷰를 끝내기 전에 인터뷰 진행자는 자신이 의도한 모든 것을 인터뷰했는지 점검한다.

“우리가 잊고 다루지 못한 것 중에서 말씀하시고 싶은 것이 더 있으면 해주십시오.”

- ① 인터뷰가 끝나면 출연자에게 감사의 말을 전하고 반드시 나누었던 대화가 모두 성공적이었다는 점을 표현하는 것을 규칙으로 해야 한다.
- ② 분위기 소음(room tone) 녹음
- ③ 장비 철거

(13) 인터뷰 평가

- ① 인터뷰 상대가 편안한 상태에서 흥미롭고 자유롭게 말을 했는가?
  - ② 영향을 준 사람과 관련이 있는 사실을 말해주고 있는가?
  - ③ 영향을 받고 있던 시기에 그 자신과 관련된 자전적인 사실을 말해주고 있는가?
  - ④ 감성적인 관점을 주고 있는가?
  - ⑤ 한 개인으로서 그 자신이 발전하는 느낌을 주는가?
  - ⑥ 음질에는 배경잡음과 “마이크를 켜는 소리”가 없고 음색은 친근한 느낌을 주는가?
  - ⑦ 답변을 지지하기 위해서 하는 질문은 아무런 필요가 없다.
  - ⑧ 인터뷰에 여러분의 목소리가 겹쳐진 곳은 없는가?
- \* 진행자는 귀기울여 들어야 한다. 그렇지 않으면 기회를 놓친다. 놓친 기회는 대부분이 어떤 예나 구체적인 사항을 물어보아야 할 때이다. 상대가 완전한 답변을 하도록 즉 질문에 의존하는 것이 아니라 독립적으로 기능할 수 있는 답변을 하도록 하라는 것을 기억하라.

후반 작업(Postproduction)

- ① 녹취 ---> ② 구성 ---> ③ 편집 및 녹음, 마스터 작업

1. 편집이란 무엇인가 ?

편집은 우선, 촬영된 영상 중에 불필요한 것을 제거하는 과정이라고 할 수 있다. 그러나 이것만은 아니다. 편집은 촬영한 내용을 새롭게 재구성해내는 것이다. 다시 말하면, 영화를 구성하는 요소를 조합해내는 과정이다. 따라서 편집은 촬영된 것의 합 이상을 만들어내는 창조적인 과정이다.

- 1) 그러므로 편집은 새로운 창조이다.
- 2) 그러나, 편집은 촬영된 것을 기초로 해서만 가능하다.

## 2. 편집과정에서 고민해야 할 점

편집과정에서 필요한 것은 우선 그 구성요소를 조합해내는 상상력이다. 편집기는 카메라와는 또 다른 기술적 특징이 있으며, 이를 철저히 인식해야 한다. 흔히 촬영을 했던 사람이 편집을 할 때는 장단점이 있다. 무엇을 촬영했는지는 잘 알지만, 자신이 촬영했던 당시의 상황에 지나치게 몰입하는 경우도 많다.

### 1) 촬영자료의 기록 : 편집 과정에서 절실히 필요하다.

\* 기록항목 : 쇼트 번호 / 길이 / 영상 / 음향

- 기본적인 관심대상 : 핵심 인터뷰, 강한 정서적 효과, 주제를 설명해줄 수 있는 장면

- 보다 구체적인 기록 항목

: 테이프를 서로 구분해서 번호를 붙일 것.

: 시각적 내용, 그리고 음향의 내용이 무엇인가? - 대상, 행동, 장소, 시간

: 쇼트의 종류 그리고 길이 및 테이프상의 위치

: 평가 - 예를 들어 불안정하다거나 컷어웨이로 적절하거나.

: NG 여부를 기록한다.

: 촬영을 평가하는 기회이기도 하다는 점을 잊지 말자.

### 2) 편집계획의 수립

- 어떤 장면을 사용하고, 순서를 어떻게 할 것인지, 그리고 편집일정을 결정한다.

- 보충 촬영이 필요하다면 일정과 구체적인 내용을 결정한다.

### 3) 이야기구조의 구성 : 촬영 전 구성안의 수정이 필요하다.

#### 4) 전체 구성의 문제 : 어떠한 내용으로 배치할 것인가?

- 참고사항 : 도입부에서는 관심을 끌고, 이후 지속적으로 관심을 유지시키고, 관객으로 하여금 궁금증을 지니게 하며, 적절한 결말을 선택한다. (결말부분이 첫 번째 과제인 경우가 많으며, 도입과 결말이 상호관계를 맺게

하는 경우가 많다.)

- 논리적 구조인 경우 : 1, 문제의 제기 2, 문제의 분석 및 원인의 설명 3, 해결책 제시

### 5) 표현 기법의 차이에 따른 화면 구성의 차이

나레이션을 사용하거나, 현장을 위주로 가거나, 음악을 깔아주거나에 따라서, 화면의 구성은 달라질 수밖에 없다.

## 3. 대본

### 대본의 형식

- 비디오와 오디오로 나누어서 쓰는 방식, 관례일 뿐이다. 유일한 원칙은 명료성이다.

- 대본의 첫째 목적은 당신의 핵심 아이디어를 가장 흥미롭고 매력적인 방식으로 제시하는 것이다. 뿐만 아니라 이것을 단편화된 생각들의 모음이 아니라 하나의 전체로 보이게끔 해야한다. 또한 작품을 통해 아이디어가 단순하면서도 무리 없는 논리와 전개로 펼쳐지도록 해야한다.

### 1) 영상화

- 이야기 구조와 아이디어들이 정리되었다. 이제 아이디어를 어떻게 영상으로 표현하느냐라는 즐거운 고민 시작

- 목적은 그림과 언어의 통합된 힘을 가장 효과적으로 사용하는 방법을 찾는 것

- 대본작가가 지켜야 할 원칙, 좋은 작가는 글뿐 아니라 영상에도 능해야 한다. 사물의 영상적 측면을 보라.

### 2) 도입부

- 작품의 도입부는 짧은 시간 안에 두 가지 임무를 수행해야 한다. 하나는 관객의 흥미를 파악 또는 잡아채야 하고, 두 번째는 이것이 어떤 작품이고 앞으로 어떻게 될 것인지를 신속하게 알려 주는 것이다.

3) 리듬, 속도, 클라이맥스

좋은 리듬과 속도란 어떤 것인가? 간단히 말하면 논리적이고 감정적 흐름이 있어야 하고, 긴장도가 다양해야 하며, 갈등은 분명하고 점차 강도가 상승해야 하고, 계속 우리의 관심을 끌어야 하며, 강력한 클라이맥스를 만들어 내야 한다.

4) 혼란 문제점

- 시퀀스가 너무 길다.
- 시퀀스간의 연결이 없다.
- 비슷비슷한 시퀀스가 너무 많이 계속된다.
- 액션 장면이 너무 많고 회상장면이 너무 적다.
- 전개력이 없고 시퀀스에 논리적, 감정적 순서가 없다.

5) 세 가지 지침

- 작품속으로 빨리 들어가라. 하고자 하는 목적이 있으면 즉시 하라.
- 다양한 장면과 클라이맥스의 점진적인 상승을 중심으로 작품을 구성하라.
- 분명한 결말 또는 해결을 상정하라.

4. 최종해설 쓰기

1) 해설에 대한 부정적 견해 ;

- 해설은 파시스트적 발상, 진정한 사실주의는 해설의 필요성을 배제(독단적인 생각) 그럼에도 몇 가지 단점. 권위적, 신의 소리 같은 느낌 줄 수 있다.
- 억압적인 교육 강좌같이 들릴 수 있다.
- 관객을 동화시키기보다는 멀어지게 하는 수동성을 만들어 낼 수 있다.

2) 해설의 긍정적인 평가 ;

- 단순 또는 복잡한 정보를 제공함으로써 작품의 사실적 배경을 빨리, 그리고 쉽게 설정
- 분위기를 완성하고 초점과 강조점을 제공

- 내용의 중요성을 충분히 이해할 수 있도록 도와준다.

3) 해설의 전반적인 기능 ; 화면을 풍성하게 하고 분명하게 하는 것이다. 작품의 방향을 설정하고 영상으로는 제대로 전달되지 않는 필요한 정보를 제공한다. 간단하지만 효율적인 방식으로 이 것이 무엇에 관한 작품이며 어떤 이야기를 하려는지 알 수 있게 해준다.

- 저널리즘의 기초상식 육하원칙 ; 누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜를 전달
- 사실은 해설의 원재료 ; 어느 선까지 사실에 대한 가치판단을 내릴 것인가?

- (1) 순수주의 입장 - 특정상황에 대한 주의를 환기시키고 정보를 제공하지만 최종 판단은 관객의 몫으로 돌리는 입장.
- (2) 작가가 측정주제에 대해 몰입되어 있어서 자신의 견해와 시각을 해설을 통해 전달하려는 입장 - 행위자 사회변화를 겨냥한 작품.

4) 어조와 스타일

- 건조하고 심각하게 쓸 것인가? 가볍고 경쾌한 효과를 노릴 것인가?

5) 스타일과 언어

세 가지 원칙

- 누가 봐도 알 수 있고 이해할 수 있는 것은 서술하지 말 것.
- 그러나 화면이 보여주지 않는 것은 부연해서 설명할 것.
- 귀를 위해 쓸 것

6) 문법과 속어

해설은 문법에 맞고 일반적인 문장원칙을 따라야 한다. 그러나 반드시 그렇지 않다. 해설은 독립적이지 않다. 화면이 수반되기 때문에 중요한 것은 둘 간의 최종적인 결합이다.

- 단순하고 강력한 문장 ; 해설에 가장 잘 어울리는 문장은 중요한 동사가 앞에 놓

여져 있는 짧고 단순한 문장들이다.

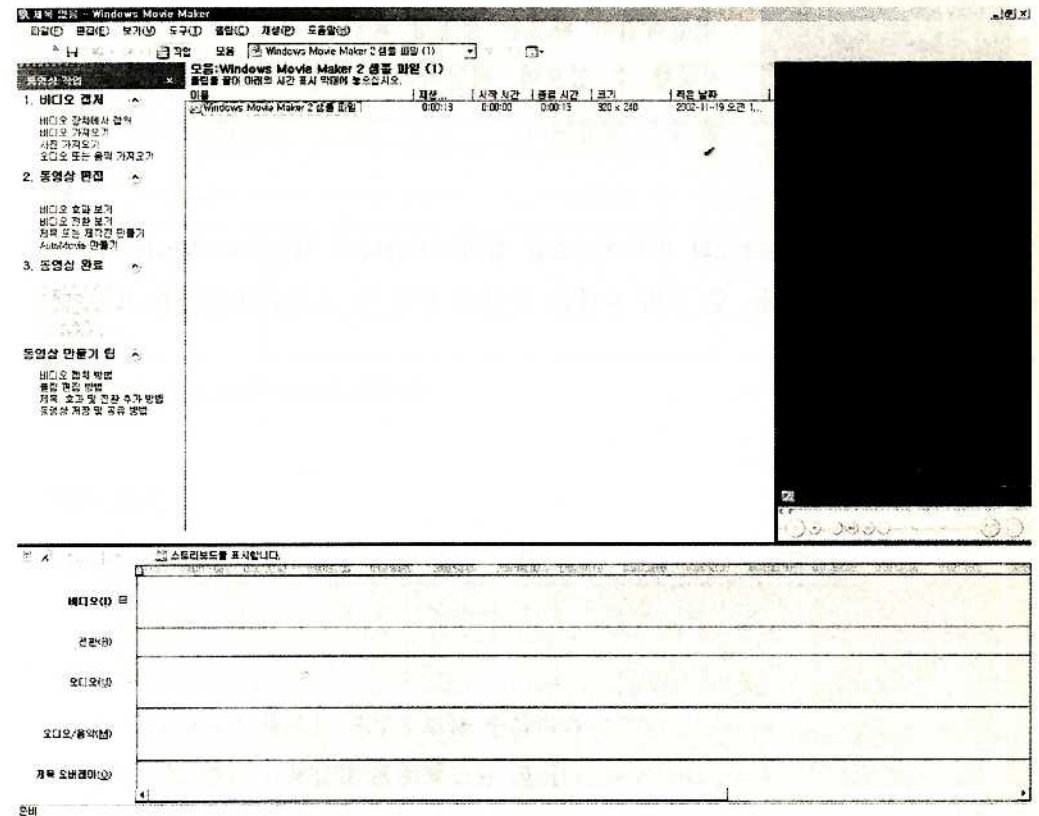
- 주의 끌기 ; 영상 - 강, 나무, 증기선, 먼 짐들, 풀밭을 거니는 말들...
- 분위기 ; 해설쓰기의 또 하나의 임무는 화면에 또 다른 차원을 제공하는 것이다. 정보나 사실을 추가한다는 의미가 아니라 작품의 분위기를 고양시키는 뜻이다. 화면의 내부로 들어가서 생명을 부여함으로써 관객들이 작품의 감정적 경험에 몰입할 수 있도록 하는 것이다. 방법 중 하나는 색깔 있는 단어와 형용사, 느낌을 덧입히는 단어들을 신중히 사용해 보는 것이다.
- 특수 대 일반
- 단어의 힘 ; 영상은 해설이 첨가되었을 때에만 의미를 가지며, 이 화면에 부여하는 능력은 엄청난 것이다. 많은 경우 화면을 원하는 방향으로 조종할 수 있다.
- 해설 더하기 인터뷰 ; 해설은 사실 제공에 초점을 맞추고, 인터뷰나 더빙은 감정적인 경험을 제공하는 것이다.

7) 문제점

- 목록과 통계
- 지나치게 많은 해설
- 진부한 표현들
- 어려운 용어

## Windows Movie Makers 편집 툴 사용법

윈도우즈 무비 메이커는 Windows ME부터 윈도우에 기본으로 포함된 동영상 편집 툴입니다. Windows ME에서는 그 기능이 단순하여 많이 사용하지 않고 인지도도 낮았지만, Windows XP에 와서는 기능이 향상되고 윈도우에 기본으로 포함된 툴이라는 장점으로 간편하게 사용할 수 있게 되었습니다.



**동영상 작업**

**1. 비디오 캡처**

- 비디오 장치에서 캡처
- 비디오 가져오기
- 사진 가져오기
- 오디오 또는 음악 가져오기

**2. 동영상 편집**

- 모음 표시
- 비디오 효과 보기
- 비디오 전환 보기
- 제목 또는 제작진 만들기
- AutoMovie 만들기

**3. 동영상 완료**

- 내 컴퓨터에 저장
- CD에 저장
- 전자 메일로 보내기
- 웹으로 보내기
- DV 카메라로 보내기

**동영상 만들기 팁**

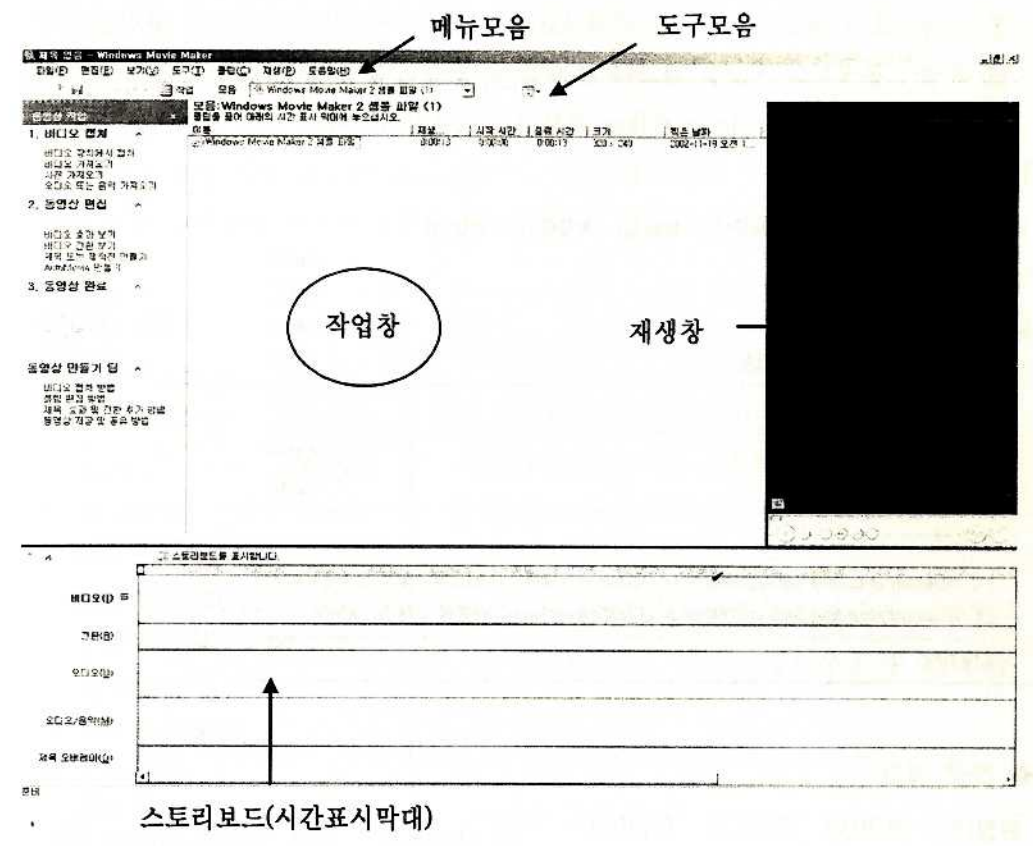
- 비디오 캡처 방법
- 클립 편집 방법
- 제목, 효과 및 전환 추가 방법
- 동영상 저장 및 공유 방법

: 비디오 장치(디지털 캠코더, 웹카메라 등)에서 동영상을 캡처 하거나 하드디스크나 CD의 동영상 파일이나 사진 파일, 오디오파일을 가져오는 작업을 할 수 있도록 메뉴가 구성되어 있습니다.

: 가져온 비디오파일에 효과를 주거나 장면 전환 효과와 제목 및 자막을 넣을 수 있습니다.

: 편집작업이 완료된 동영상 파일을 하드디스크, CD 등에 저장할 수 있으며, 메일이나 디지털 캠코더로 되돌려 보낼 수도 있습니다.

Windows Movie Maker 2의 인터페이스를 살펴보겠습니다. Windows Movie Maker 2는 메뉴 모음, 도구 모음, 한 개의 재생창, 두개의 작업 창, 스토리보드/시간 표시 막대로 이루어져 있습니다.



1. 메뉴 보기

파일(F) 편집(E) 보기(V) 도구(T) 클립(C) 재생(P) 도움말(H)

◆ 파일 메뉴

- ① 새 프로젝트 : 새로운 프로젝트를 만듭니다.
- ② 프로젝트 열기 : 작업할 프로젝트를 엽니다.
- ③ 프로젝트 저장 : 작업중인 프로젝트를 저장합니다.
- ④ 다른 이름으로 프로젝트 저장 : 프로젝트를 새로운 이름으로 저장합니다.
- ⑤ 동영상 파일 저장 : 작업중이거나 작업을 마친 동영상을 저장합니다.
- ⑥ 비디오 캡처 : 캡처 장치의 비디오를 불러옵니다.

- ⑦ 모음으로 가져오기 : 내 컴퓨터와 CD-ROM 등의 동영상 클립을 모음으로 불러옵니다.
- ⑧ 속성 : 동영상의 정보를 보거나 추가할 수 있습니다.
- ⑨ 끝내기 : Windows Movie Maker 프로그램을 종료합니다.

파일(F) 편집(E) 보기(V) 도구(T) 클립(C) 재생(P) 도움말(H)	
<input type="checkbox"/> 새 프로젝트(N)	Ctrl+N
<input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 열기(O)...	Ctrl+O
<input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 저장(S)	Ctrl+S
다른 이름으로 프로젝트 저장(A)...	F12
-----	
동영상 파일 저장(M)...	Ctrl+P
-----	
비디오 캡처(C)...	Ctrl+R
모음으로 가져오기(I)...	Ctrl+H
-----	
속성(P)	
-----	
1 C:\Documents and Settings\My Documents\My Videos\나의 집.MSWMM	
2 C:\Documents and Settings\Local Settings\Appl...\제목 없음.MSWMM	
-----	
끝내기(X)	

◆ 편집 메뉴

편집(E) 보기(V) 도구(T) 클립(C)	
<input checked="" type="checkbox"/> 실행 취소(U) 분할	Ctrl+Z
<input checked="" type="checkbox"/> 다시 실행(R)	Ctrl+Y
-----	
<input checked="" type="checkbox"/> 잘라내기(D)	Ctrl+X
<input checked="" type="checkbox"/> 복사(C)	Ctrl+C
<input type="checkbox"/> 붙여넣기(P)	Ctrl+V
<input checked="" type="checkbox"/> 삭제(D)	Del
-----	
제목 편집(E)...	
-----	
모두 선택(A)	Ctrl+A
이름 바꾸기(N)	F2
-----	
시간 표시 막대 지우기(L)	Ctrl+Del
-----	
없는 파일 찾아보기(B)...	

- ① 실행취소 : 한번 실행한 작업을 취소합니다.
- ② 다시 실행 : 취소한 작업을 다시 실행합니다.
- ③ 잘라내기 : 모음이나 시간표시막대(스토리보드)의 클립을 잘라냅니다.
- ④ 복사 : 모음이나 시간표시막대(스토리보드)의 클립을 합니다.
- ⑤ 붙여넣기 : 복사한 동영상 클립을 모음이나 시간 표시막대(스토리보드)에 붙여 넣습니다.

⑥ 삭제 : 모음 안의 동영상 클립을 삭제합니다.

- ⑦ 제목편집 : 동영상에 포함된 제목을 편집합니다.
- ⑧ 모두 선택 : 모음 안의 동영상 클립을 모두 선택합니다.
- ⑨ 이름 바꾸기 : 모음 안의 동영상 클립의 이름을 바꿉니다.
- ⑩ 시간표시막대 지우기(스토리보드 지우기) : 시간표시막대 지우기(스토리보드 지우기)에 있는 동영상을 지우고 새로운 작업을 할 수 있도록 해줍니다.

◆ 보기 메뉴

보기(V) 도구(T) 클립(C) 재	
<input checked="" type="checkbox"/> 스토리보드(B)	Ctrl+T
-----	
+ 확대(I)	PgDn
- 축소(O)	PgUp
크기에 맞게(E)	F9
-----	
미리 보기 모니터 크기(P)	▶
전체 화면(U)	Alt+Enter
-----	
<input checked="" type="checkbox"/> 도구 모음(I)	
<input checked="" type="checkbox"/> 상태 표시줄(S)	
<input checked="" type="checkbox"/> 작업창(K)	
모음(C)	
-----	
미리 보기(B)	
<input checked="" type="checkbox"/> 자세히(D)	
-----	
아이콘 정렬 순서(A)	▶
-----	
내 비디오 폴더(M)	

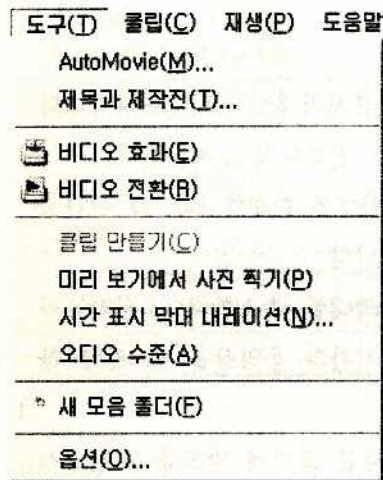
- ① 스토리보드(시간표시막대) : 시간표시막대와 스토리보드를 서로 전환해서 보여줍니다.
- ② 확대 : 시간표시막대를 확대합니다. 즉 시간표시 간격이 작아집니다.
- ③ 축소 : 시간표시막대를 축소합니다. 시간표시 간격이 커서 긴 시간의 동영상을 한 번에 볼 수 있습니다.
- ④ 크기에 맞게 : 화면 크기에 맞도록 시간표시막대를 조절합니다.
- ⑤ 미리 보기 모니터 크기 : 미리보기 모니터(재생 창)의 크기를 조절합니다. 작게(320×240)와 크게(640×480) 중에서 선택할 수 있습니다.

- ⑥ 전체화면 : 미리 보기 모니터(재생 창) 재생화면을 전체 화면 크기로 볼 수 있습니다.
- ⑦ 도구모음 : 도구모음을 표시하거나 숨깁니다.
- ⑧ 상태 표시줄 : Windows Movie Maker의 상태 표시줄을 표시하거나 숨깁니다.
- ⑨ 작업 창 : 모음에서 작업 창으로 전환해서 보여주고 작업창을 표시하거나 숨깁니다.
- ⑩ 모음 : 작업 창에서 모음으로 전환해서 보여주고 모음을 표시하거나 숨깁니다.
- ⑪ 미리 보기 : 모음의 동영상의 첫 화면을 미리 보여줍니다. 미리보기를 선택하면 동영상 파일의 세부 정보는 볼 수 없습니다.
- ⑫ 자세히 : 모음의 동영상에 대한 자세한 정보를 보여줍니다. 미리 보기와 자세히 보

기를 서로 전환해서 보여줍니다.

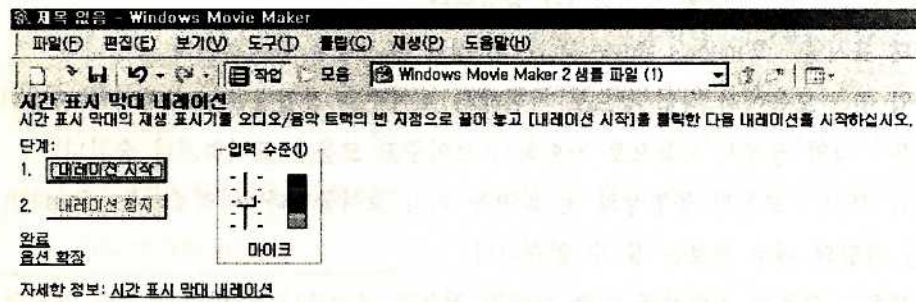
- ⑬ 아이콘 정렬 순서 : 모음의 동영상 클립의 정렬 순서를 설정합니다. 이름/재생 시간/시작 시간/종료 시간/크기/찍은 날짜에 따라 정렬이 가능합니다.
- ⑭ 내 비디오 폴더 : 내 비디오 폴더를 새 창으로 열어줍니다.

◆ 도구 메뉴

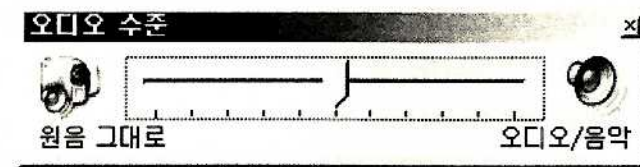


- ① AutoMovie : 동영상 클립과 사운드, 편집 스타일 등을 미리 정해 놓으면 자동으로 편집된 동영상 파일을 만듭니다.
- ② 제목과 제작진 : 동영상에 제목과 제작진의 텍스트를 넣을 수 있습니다.
- ③ 비디오 효과 : 동영상에 28가지의 비디오 효과를 넣을 수 있습니다.
- ④ 비디오 전환 : 동영상에 60가지의 비디오 전환 효과를 넣을 수 있습니다.

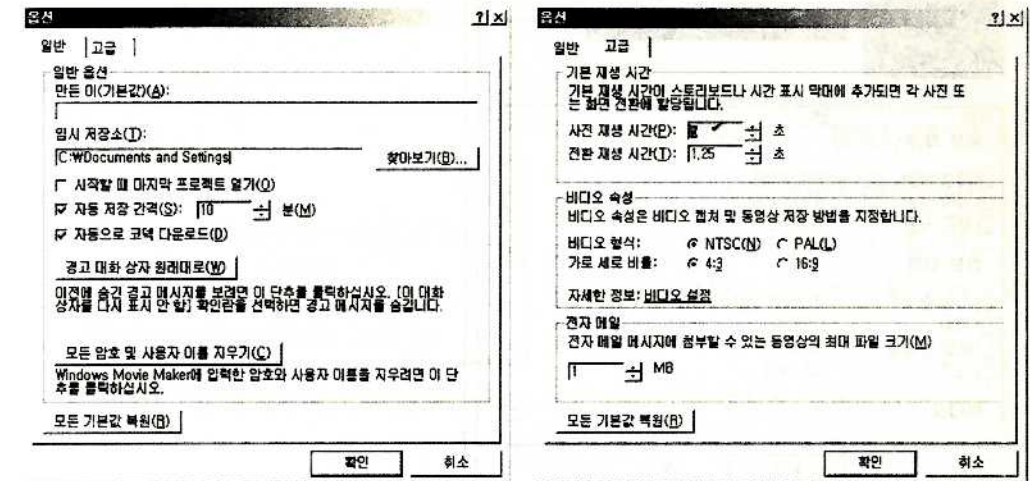
- ⑤ 클립 만들기 : 미리 보기 창의 동영상을 여러 개의 클립으로 만듭니다.
- ⑥ 미리 보기에서 사진 찍기 : 미리 보기 창의 동영상 첫 화면을 정지 화상(jpg)으로 만듭니다.
- ⑦ 시간표시막대 내레이션 : 시간표시막대의 오디오 트랙에 들어갈 내레이션을 녹음할 수 있는 창을 만들어 줍니다. 만들어진 내레이션은 [내비디오]의 [내레이션]폴더에 저장됩니다.



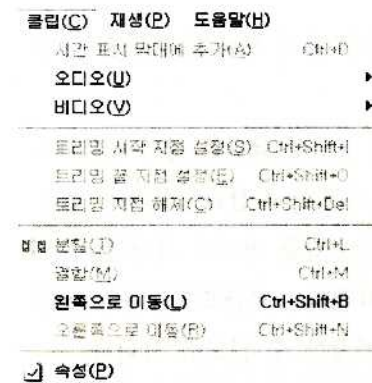
- ⑧ 오디오수준 : 저장될 오디오 수준을 설정합니다. 오디오 수준 설정 창을 표시합니다.



- ⑨ 새 모음 폴더 : 새 모음 폴더를 만들어 줍니다.
- ⑩ 옵션 : 기본 재생 시간, 비디오 속성, 전자 메일 첨부 동영상 크기 등을 설정할 수 있습니다.



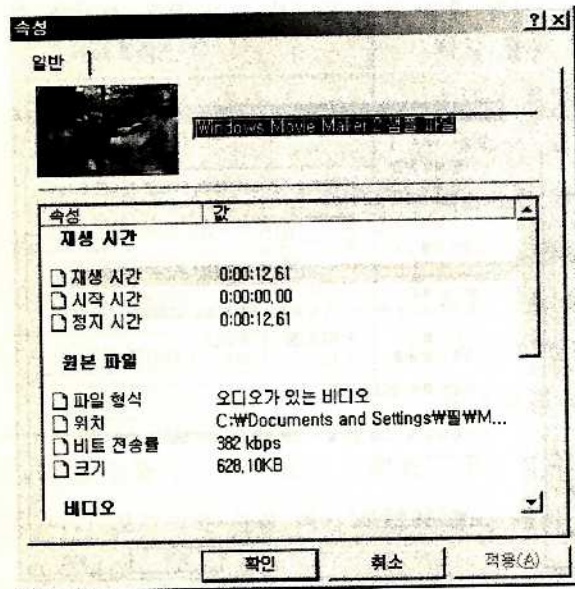
◆ 클립 메뉴



- ① 시간표시막대에 추가(스토리보드에 추가) : 모음안의 동영상 클립을 시간표시막대(스토리보드)에 추가합니다.
- ② 오디오 : 오디오 효과를 설정합니다. 음소거/페이드인/페이드아웃/볼륨 설정이 가능합니다.
- ③ 비디오 : 비디오 효과를 설정합니다. 비디오효과/페이드인/페이드아웃 설정이 가능합니다.



- ④ 트리밍 시작 지점 설정 : 트리밍 시작 지점을 설정합니다.
- ⑤ 트리밍 끝 지점 설정 : 트리밍 끝 지점을 설정합니다.
- ⑥ 분할 : 동영상 클립을 분할합니다.
- ⑦ 결합 : 동영상 클립을 결합합니다.
- ⑧ 왼쪽으로 이동 : 시간표시막대의 동영상 클립을 왼쪽으로 이동시킵니다.
- ⑨ 오른쪽으로 이동 : 시간표시막대의 동영상 클립을 오른쪽으로 이동시킵니다.
- ⑩ 속성 : 동영상 클립의 재생시간, 전송률, 용량, 해상도 등의 정보를 볼 수 있습니다.

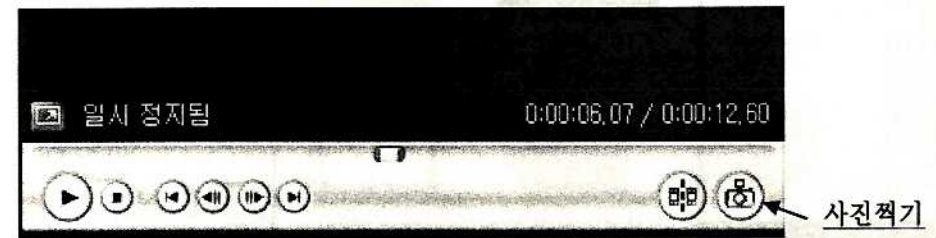


◆ 재생 메뉴

재생(P)	도움말(H)
▶ 클립 재생(C)	스페이스바
● 정지(S)	Ctrl+K
▶ 시간 표시 막대 재생(P)	Ctrl+W
◀ 시간 표시 막대 되감기(R)	Ctrl+Q
◀ 뒤로(B)	Ctrl+Alt+왼쪽 화살표
▶ 앞으로(F)	Ctrl+Alt+오른쪽 화살표
◀ 이전 프레임(V)	Alt+왼쪽 화살표
▶ 다음 프레임(N)	Alt+오른쪽 화살표

- ① 클립 재생 : 재생 창에 보이는 클립을 재생합니다.
- ② 정지 : 재생중인 동영상 클립을 정지시킵니다.
- ③ 시간표시막대 재생 : 시간표시막대에 있는 여러 개의 동영상클립을 이어서 재생합니다.
- ④ 시간표시막대 되감기 : 시간표시막대의 동영상을 처음부터 재생할 수 있도록 합니다.

- ⑤ 뒤로 : 시간표시막대의 활성화된 동영상 클립을 뒤로 이동시킵니다.
- ⑥ 앞으로 : 시간표시막대의 활성화된 동영상 클립을 앞으로 이동시킵니다.
- ⑦ 이전 프레임 : 현재 재생 창에서 재생중인 동영상 클립의 이전 프레임을 보여줍니다.
- ⑧ 다음 프레임 : 현재 재생 창에서 재생중인 동영상 클립의 다음 프레임을 보여줍니다.



◆ 도움말 메뉴

도움말(H)
도움말 항목(H) F1
Windows Movie Maker 웹 정보(W)
개인 정보 보호 정책(P)
Windows Movie Maker 정보(A)

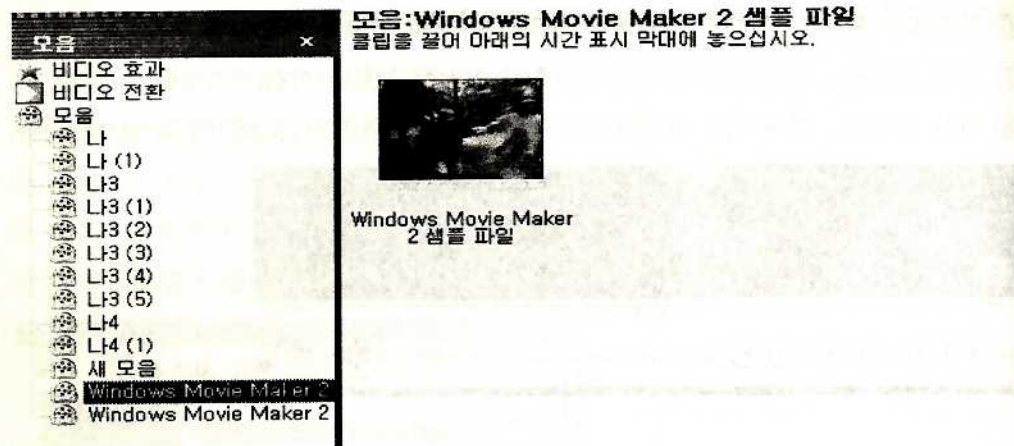
- ① 도움말 항목 : Windows Movie Maker의 도움말 항목을 보여줍니다.
- ② Windows Movie Maker 웹 정보 : Windows Movie Maker의 웹 페이지로 이동합니다.

- ③ Windows Movie Maker : Windows Movie Maker의 버전 정보를 보여줍니다.

2. 도구 모음



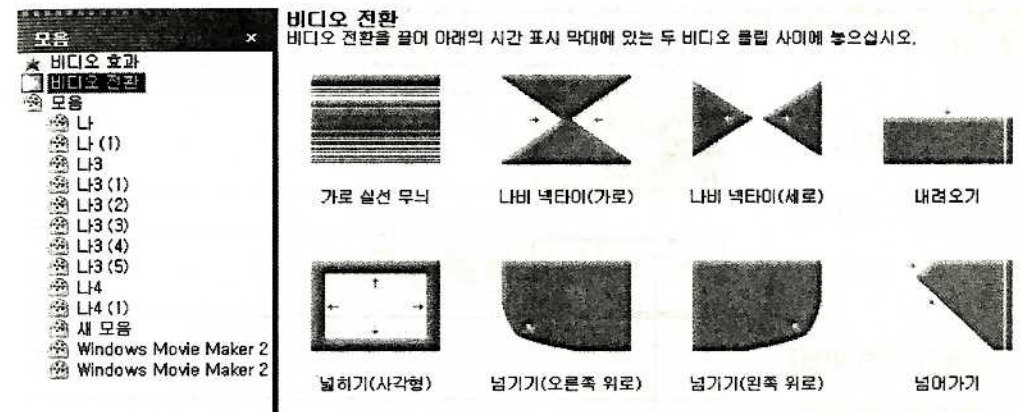
3. 작업 창 보기



◆ 비디오 효과

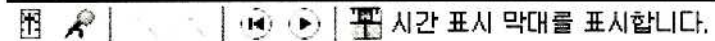


◆ 비디오 전환



4. 스토리보드/시간표시막대

◆ 스토리보드/시간표시막대 아이콘 모음

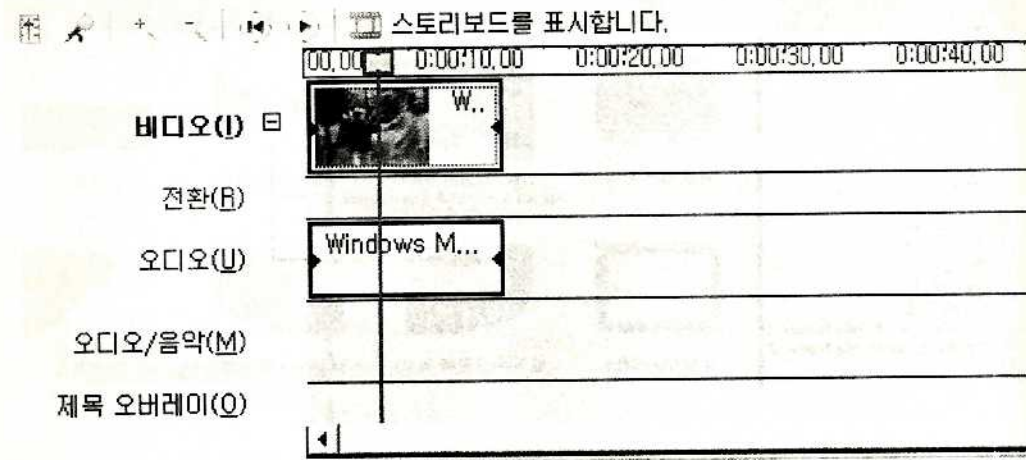


◆ 스토리보드



Windows Movie Maker 2...

◆ 시간표시막대



준비

## 종합토론회

### ● 토론회 개요

### ● 강의원고

- 한국여성민우회 미디어운동본부가 전개해 온 여성주의적 미디어운동의 성과와 과제
- 장애왜곡 및 편파보도에 대한 장애계의 대응과 언론의 활용

### ● 토론원고

- 외국 프로그램과 우리나라 프로그램에서의 장애인을 바라보는 시선의 차이
- 장애 대상 프로그램의 현황과 문제점

## 종합토론회

### 가. 개 요

#### ○ 토론회명

#### 방송에서 나타난 장애인권의 현실과 권리확보를 위한 토론회

#### ○ 토론회취지

- 방송에 나타나는 장애인권 사례를 모니터링하여 장애차별적 방송현실 제고
- 방송에의 장애 인권에 대한 의식을 제고하는 계기 마련
- 장애 운동에서 미디어운동의 방향 및 실천방안을 고민

#### ○ 토론회내용

- 일 시: 2004년 12월 15일 수요일 15:00~18:00
- 장 소: 민주화운동기념사업회 교육관
- 주 관: 장애우권익문제연구소 문화센터
- 참여인원: 40명

■ 순서

- 사회: 김민경
- 수화통역: 장진석, 김홍남

[1부] 장애인 시청자 주권찾기, 모니터운동의 전망

- (주제발제1) 여성시청자운동에서 바라본 방송의 변화
  - ▶ 강혜란 (한국여성민우회 미디어운동본부)
- (주제발제2) 장애왜곡 및 편파보도에 대한 장애계의 대응과 언론의 활용
  - ▶ 박숙경 (장애우권익문제연구소 인권국)
- 질의 및 응답시간

[2부] 장애인의 눈으로 방송 다시 보기

- (주제발제3) 장애인권적 관점에서 바라본 방송 : 모니터링 사례를 중심으로
  - ▶ 이태준, 김주영 (장애우방송모니터단)
- 종합토론:
  - ▶ 백수정(서울YMCA 어린이영상문화연구회)
  - ▶ 박용진(한국방송영상산업진흥원)
  - ▶ 김정열(장애우권익문제연구소)

나. 강의원고

한국여성민우회 미디어운동본부가 전개해 온  
여성주의적 미디어운동의 성과와 과제

강혜란(한국여성민우회 미디어운동본부 사무국장)

1. 서문

방송은 우리 사회를 반영하지만 다시 그 사회에 결정적 영향을 미치는 매체다. 특히 급속한 뉴미디어의 출현 속에서도 재방삼방(再放送)의 시스템 구축을 통해 그 영향력을 지속적으로 확대하고 있는 지상파 방송의 위력은 단 1%의 시청률로도 40만을 설득할 수 있는 어마어마한 것이다. 때문에 성차별의 장기적 해소를 고민하는 많은 여성운동가들은 이러한 방송이 보여주는 프로그램의 성차별성에 많은 관심을 보여 왔고, 그 효과에 주목해왔다.

이러한 활동은 2000년 불법적으로 유포된 백지영비디오사건을 일방적으로 유포자의 편에서 보도한 SBS '한밤의TV연예'에 대한 공동소송, 2002년 5월 성폭행 당한 후 살해된 여대생들의 사고원인을 밤거리에서 모르는 남자들의 차를 겁없이 타는 문화 때문이라고 보도한 MBC '뉴스데스크'의 '겁없이탄다'라는 기사에 대한 공동대응, 2002년 12월 성폭행을 희화화하여 강간을 미화한 SBS '깜짝스토리랜드'에 대한 공동대응과 프로그램 폐지, 여성을 비하하고 여성의 신체를 대상으로 선정적이고 도구화된 농담을 일삼은 '개그콘서트'에 대한 '최악의 프로그램' 선정 등 점차 보다 신속하고 조직적으로 이루어지는 양상이다.

그러나 이것은 문제가 극단적으로 나타나는 몇몇 프로그램에 대한 대응으로, 지속적

이고 누적적인 효과를 가지는 '성역할 고정관념'이나 '성상품화를 통한 여성의 대상화'를 근본적으로 배제해나가는 단계까지는 상당한 시간을 필요로 한다. 이는 근본적으로 우리 사회의 차별 감수성이 변화되지 않으면 실현되기 어려운 과제로 이에 대한 지속적인 교육과 고민이 필요한 것으로 보인다.

'차별'이란 인간의 잠재적 가능성을 다른 사람이 저지하는 행위를 말한다. 사회학적 개념으로는 어떤 집단 또는 거기에 속하는 개인이 다른 주요한 집단으로부터 사회적으로 기피·배제당하여 불평등·불이익을 받는 것을 말한다. 2003년 국가인권위원회가 조사한 바에 따르면 우리 사회에는 여전히 많은 차별이 남아있다고 한다. 장애·학력이나 학벌·성별·동성애·전과·인종이나 민족·비정규·사상·가족관계·출신지역·외모 등 16가지 기본 차별을 포함해 무수한 차별이 존재한다. 이러한 차별을 완화시키기 위해 다양한 형태의 법과 제도들이 마련되고 있으나, 복합적이고 중층화되는 차별요인들을 완전히 해소해나가기에는 역부족이라는 것이다. 때문에 무엇보다도 이를 실질적으로 극복해갈 수 있는 시민의식의 성장, 인권 감수성의 확대가 절실한 상황이다.

'개그맨 홍석천씨의 커밍아웃(coming out)'이나 '가수 하리수씨의 연예계 진출' 등은 '동성애자'나 '트랜스 젠더'에 대한 우리 사회의 감수성을 결정적으로 변화시키는 계기를 만들어 주었다. 또 '이주노동자문제'를 다루었던 MBC의 '느낌표'는 우리 사회의 뿌리 깊은 '인종주의', '백인중심주의'를 극복하는 실질적 계기를 만들어 주었다. 우리가 대중매체 그중에서도 지상파방송에 주목하는 이유는 바로 이러한 점 때문이다. 그럼에도 불구하고 이러한 사회변화에 결정적 영향을 가질 수 있는 방송제작자들의 차별 감수성은 아직 낮은 수준이다.

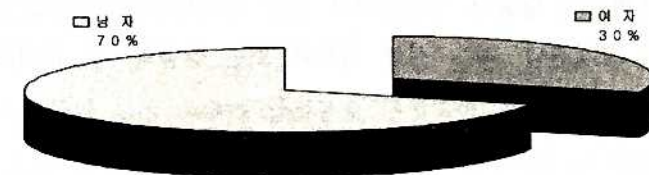
그러한 배경에는 방송제작자들의 실질적 구성의 문제가 존재한다. 어느 사회나 대부분의 매체 종사자들은 '고학력'·'중산층이상'·'비장애인'·'남성'이라는 특성을 갖는다. 우리 사회도 이와 크게 다르지 않아 이러한 특성을 가진 종사자의 수가 절대적이다. 때문에 이렇게 획일화되고 지배적 위치에 놓여있는 구성원들이 소외된 다수의 시선을 반영한다는 게 현실적으로는 매우 어렵다는 것이다. 때문에 이를 적극적으로 극복하기 위한 다양한 노력이 필요하다. 이러한 노력의 하나로 시선을 바꿔주는 소외계층의 방송모니터링은 매우 중요한 의미를 띄고 있다.

## 2. 본 문

### (1) 한국여성민우회 미디어운동의 출발점 - 여성의 시선으로 본 방송프로그램 안의 성차별

한국여성민우회 미디어운동본부가 2003년 5월 12일부터 5월 25일까지 총 2주간 주시청시간대 지상파 방송 4개 채널에서 방송되는 모든 프로그램의 등장인물의 외형과 그 인물의 역할과의 관계를 살펴보기 위해 모니터한 보고서<sup>1)</sup>에 따르면, TV는 기본적으로 현실을 재구성함에 있어 남녀의 양적 균형을 유지하지 못하고 있다.

시청자가 가장 집중적으로 접근하게 되는 이 시간대에 출연한 전체 분석대상인물을 살펴보면, 출연자는 총 7,427명으로 이 중 남자가 5,165명(69.55%) 여자가 2,262명(30.45%)이었다. 즉, 주시청시간대 지상파방송 프로그램에 등장하는 인물 10명 중 7명은 남자, 3명은 여자로 남자인물이 여자에 비해 두 배 이상 자주 등장하고 있음을 알 수 있다<sup>2)</sup>.



< 전체등장인물의 남녀 비율 >

이것은 모든 장르의 프로그램에서 공통적으로 나타났는데 여자에 비해 남자 인물이 더 많이 등장하고 있었다. 남녀 등장인물 성비의 차가 가장 크게 나타난 장르는 '뉴

1) 2003. 한국여성민우회 '텔레비전 인물의 외형과 역할에 관한 보고서'

2) 2001년 통계청에서 발표한 「장애인구추계」 자료에 의하면 2003년 우리나라 전체 인구는 47,925천명으로 이 중 남자는 24,126천명, 여자는 23,799명으로 남자 수가 많기는 하지만 그 비율의 차이는 텔레비전 현실 속의 남녀성비에 비해 훨씬 작다.

스/보도/시사' 프로그램으로, 10명 중 '8명은 남자·2명은 여자'의 비율을 나타냈다. 반면 성비의 차가 가장 적게 나타난 '드라마'의 경우, 남녀 등장인물의 성비에서 남자 등장인물이 54.4%, 여자 등장인물 45.6%로 비교적 근소한 차이를 보여준다.

	뉴스/보도/시사	드라마	버라이어티쇼/오락	다큐멘터리/교양
남자	2,768명(81.4%)	1,051명(54.4%)	1,063명(65%)	283명(61.5%)
여자	633명(18.6%)	882명(45.6%)	570명(34.9%)	177명(38.4%)
합계	3,401명(100%)	1,933명(100%)	1,633명(100%)	460명(100%)

<프로그램 장르별 남·녀 등장인물의 성비>

이는 가공의 현실을 구성하는 장르인 드라마에 비해 현실을 직접적으로 반영한다고 느껴지는 보도영역에서 성비 불균형이 더욱 심각함을 알 수 있게 해준다. 이는 대다수 사회구성원들에게 남녀의 차별적인 사회적 지위를 재인식시키는 효과로 이어지고 결국 성차별적 고정관념을 그대로 유지 재생산하게 하는 하나의 요소로 작용하고 있다.

다음으로 질적 측면에서 방송이 재생산하고 있는 성차별적 이데올로기를 살펴보자. 이는 크게 '성역할 고정관념'과 '성적 대상화 또는 상품화'의 문제로 집약될 수 있다.

'성역할 고정관념'이란 '여성다움'과 '남성다움'을 임의적으로 구분하여 여성이 적극적이고 독립적인 존재로서 정체체성(gender identity)을 획득하는데 장애요인을 발생시키는 이데올로기다. 예컨대 '남성은 강함·여성은 연약함', '남성은 이성·여성은 감성', '남성은 적극·여성은 소극', '남성은 능동·여성은 수동', '남성은 능력·여성은 외모' 등과 같이 이분법적인 형태로 정형화된다. 이것은 이러한 이분법적인 구도가 사랑과 행복을 가져다줄 것이라는 '여성성의 신화(the myth of femininity)'로 이어져 여성의 열악한 지위와 성불평등한 현실을 유지하고 강화하는데 기여하고 있다.

'성적 대상화 또는 상품화'는 남성의 시선에서 쾌락의 대상으로 형상화되는 여성의 섹슈얼리티(sexuality)를 통해 철저히 대상화된 여성의 몸을 재생산해내고, 스스로의 삶의 주인으로서 기능하는 여성의 몸이 아닌 '보여지는 존재'로서의 여성의 몸에 대한 고착화된 이데올로기를 제공한다.

이러한 핵심 요소들은 결국 여성들이 스스로의 자발적 선택에 의해 다양한 삶의 방식을 선택하게 하기보다는 가부장제 질서 속에 순응하게 만드는 이데올로기로 재생산된다.

그렇다면 이러한 내용이 반복적으로 재생산되고 있는 이유는 무엇일까?

이는 우선 방송이 우리 사회를 일정하게 반영할 수밖에 없다는 것에서 찾을 수 있을 것이다. 우리 사회는 여전히 가부장제 질서 속에 놓여져 있다. 많은 여성들의 사회적 진출과 지위향상이 이루어지고 있다고는 하나, 대부분 '취업'과 '결혼'이라는 두 개의 관문을 통과하는 과정에서 가부장제 질서를 인정하고 이에 순응하는 것이 훨씬 안전한 선택이 되는 현실적 벽을 인식한다. 이처럼 공고한 가부장제 질서는 방송에 고스란히 반영되고 있는 것이다.

또 방송제작자들의 절대 다수가 남성들로 구성되어 있고 제작시스템 전반에서 남성들의 문화와 소통 방식·시선이 유지되고 있다는 점에서도 그 원인을 찾을 수 있다. 때문에 남녀에게 차별적인 가부장제 사회구조에 대한 민감한 문제의식과 개선의지를 가지기 어렵다. 이것은 생물학적으로 남성이냐가 여성이냐가 아닌 전체 시스템의 남성성을 의미하는 것으로 여성제작자들의 경우도 이러한 문화와 시선에서 벗어나기 어려운 것이 현실이다.

다음으로 '시청률지상주의'에 부응하기 위한 수단으로 즉각적 효과에 대한 기대심리다. TV는 시청률에 대한 실질적 부담을 안고 있다. 이러한 현실은 안정적인 시청률을 확보하기 위해, 반인권적인 요소가 있어도 즉각적이고 말초적인 관심에 부응하는 표현들을 빈번히 사용하는 속성을 가지게 된다.