

1. Video Journalist의 성과들

연출자가 직접 기획, 취재, 촬영, 편집, 리포팅까지 담당하여 영상물을 완성하는 VJ시스템은 이제 우리나라 방송 현장에서도 흔하게 접할 수 있는 제작 방식이 되었다.

KBS <인간극장> <성장다큐 꿈> <병원24시> <피플 세상속으로> <열린채널>
<생방송 시사투나잇> <VJ특공대> <VJ클럽>

MBC <생방송 화제집중> <희망릴레이 아름다운 세상> <TV특종 놀라운세상> <네꿈을 펼쳐라>

SBS <그것이 알고싶다> <TV동물농장> <세상에서 가장 아름다운 여행> <생활의 달인>

EBS <맞수> <다큐여자> <톨레랑스>

위에 열거 한 프로그램 외에도 정도의 차이는 있지만 거의 대부분의 예능, 교양프로그램에서 Sub 제작틀로서 활용되고 있다.

VJ시스템은 6mm DV카메라의 출현으로 가능해졌다. 저렴하고 가벼운 DV카메라는 기존 방송 시스템에 충격을 주며 등장했다.

고비용 제작구조의 탈피

기존 방송사의 시스템은 고가의 장비를 이용한 고비용 제작구조이다. 때문에 방송되는 것이 확실한 프로그램에만 카메라가 배정된다. 그러다보니 많은 사람들이 관심을 갖는 소재와 주제 만이 방송될 수 있었다. 이는 필히 소외계층을 조명하는 일이나 우리사회의 다양한 문화, 계층, 연령대를 고루 비추는 일을 어렵게 만든다.

또한 고비용제작구조는 장기간의 관찰과 집중적인 분석을 어렵게 한다. 턱없이 부족한 제작 기간에 연출자들은 그야말로 있는 그대로의 현장이 아닌 있을 법한 현장을 연출해 내는 방식에 의지할 수 밖에 없거나 (옛 휴먼다큐의 예), 짧은 촬영 기간 내에 기록한 농도가 얇고 밋밋한 화면을 보완하는 방식으로 내레이션을 과도하게 넣을 수 밖에 없었다. (변사다큐멘터리의 예)

제작상의 한계를 뛰어넘으려는 실험 (세가지 Gab을 없애는 실험)

<카메라와 출연자의 Gab>

VJ시스템은 또한 기존 방송시스템이 안고 있는 제작상의 한계를 뛰어 넘으려는 실험이다. 기존 방송은 촬영스텝이 많고 장비가 많다. 이런 상황에서 출연자는 '있는 그대로'를 자연스럽게 보여줄 수가 없다. 카메라에 어느 정도 숙련된 사람이 아니면 긴장을 하기 마련이다. 긴장된 출연자에게 자연스러운 것을 요구하기 위해 연출이라는 것이 개입될 소지가 많고 이것은 '사실'과 '사실성'을 왜곡할 소지가 다분하다고 할 수 있다. (이장택이 목걸이를 건 사건)

6mm카메라를 활용하는 VJ시스템은 소위 출연자를 무장해제 하는데 드는 시간과 노력을 획기적으로 줄일 수 있다.

<촬영자와 연출자의 Gab>

또 다른 문제는 촬영자와 연출자간에 커뮤니케이션의 한계와 함께 시각의 차이로 인해 연출자가 의도한 화면과 전혀 다른 화면이 촬영될 수 있다는 점이다. 우리나라 방송 프로그램 제작 현실에서 각 부문 간에 충분한 제작 회의를 하고 프로그램을 만드는 일은 거의 불가능에 가깝다. 카메라맨의 경우 심할 때는 취재를 떠나는 제작 차량 안에서 아이템을 받아 드는 경우도 있다. 취재할 아이템에 대한 정보를 미리 접하고 어떻게 영상으로 효과적으로 담을 것인가를 연출자와 함께 고민할 절대적 시간이 부족하다. 설령 그것이 가능했다 하더라도 긴박하게 돌아가는 현장에서 연출자의 의도가 제대로 전달되고 의도에 맞는 영상을 효과적으로 잡아내고 있는지 검증할 방법은 없다. VJ시스템은 연출자가 직접 촬영하므로 이러한 커뮤니케이션의 문제를 극복할 수 있다. 다만 연출자가 직접 6mm카메라를 들었다는 것은 카메라맨의 안정된 구도와 정밀한 조명 등을 포기하겠다는 선언으로 봐야한다. 아름다운 영상을 포기하는 대신 피사체에 조금 더 접근하고 진실에 더 가깝게 가려는 의지의 표현이다.

<영상의 생산자와 소비자의 Gap>

고비용의 제작 현장에서 영상을 생산하는 주체는 방송사나 전문 프로덕션 등 한정적일 수밖에 없었다. 시청자들은 다만 수동적인 위치에 머무를 수 밖에 없었으며 가장 적극적인 형태의 시청자 참여도 프로그램 모니터 등 방송이 나간 후 분석하고 평가하는 것에 불과했다. 또 이렇게 분석하고 평가하더라도 제작자에게 그 내용이 제대로 전달되어 후속 프로그램에 반영되는 효과를 갖고 있는지는 확신할 수 없었다. 그러나 VJ제작방식이 널리 알려지면서 영상의 단순 소비자에 불과 했던 시청자들이 자신의 이야기를 직접 자신의 방식으로 제작할 수 있는 길이 열리게 되었다.

이를 가능하게 한 것은 디지털장비의 눈부신 발전에 힘입은 6mm 디지털 카메라의 개발이다. 세계 방송장비 시장의 90%를 점유한 Sony사에서 방송장비의 대중화를 초점으로 개발한 6mm 디지털(VX1000)은, 저렴한 가격에도 불구하고 초기촬영본에서 기존 방송카메라인 아날로그 베타캠의 90%이상의 화질을 확보하며, 아날로그의 단점인 편집 시의 화질저하를 디지털기술로 막아냈다. 또한, 복잡한 메뉴얼을 간소화시켜 단 몇 시간안에 촬영기술을 습득할 수 있도록 유도했다. 기동성과 밀착성이 뛰어나 고가의 장비를 쓰는 전문가들도 쉽게 건지지 못하는 화면들을 아마추어들이 생생하게 담아낼 수 있는 가능성도 열어 놓았다.

6mm카메라의 가능성은 퍼스널컴퓨터로 편집하는 프리미어 등 런리니어 편집 방식의 발전과 결합하여 더욱 빛을 발하며 인터넷 방송 등 새로운 매체를 태동시키기에 이르렀다. 더 나아가 공중파의 일정 부분을 시민을 위해 할애토록 하는 퍼블릭액세스 운동의 실질적 성과를 내기에 이르렀다. (아래 방송법 시행령)

제51조(시청자 참여프로그램) ①법 제69조제6항의 규정에 의하여 한국방송공사는 매월 100분 이상 시청자가 직접 제작한 시청자 참여프로그램을 편성하여야 한다.

②한국방송공사는 시청자 참여프로그램의 편성기준을 정하고 이를 공표하여야 한다.

③시청자 참여프로그램의 운영, 제작 지원 및 방송권 등에 관하여 필요한 사항은 방송위원회규칙이 정하는 바에 따른다.

제55조(지역채널의 운용)

②지역채널을 통하여 송신할 수 있는 방송프로그램의 범위는 다음 각호와 같다.

1. 법 제70조제7항의 규정에 의하여 시청자가 자체 제작하여 방송을 요청하는 방송프로그램

2. VJ에 대한 오해들

VJ 시스템이 갖고 있는 장점들이 조금씩 알려지던 시기, 공교롭게 IMF를 거치면서 VJ는 방송의 또다른 대안으로 떠오르면서 널리 쓰이게 되었다. 하지만 방송에서 받아들인 것은 VJ시스템에서 정신을 빼고 기술적인 것 만이다. 소위 <저널은 없고 비디오만 있는>형국으로 저널리즘이 빠진 저렴한 촬영방식 만이 수용된 것이다. 많은 사람들이 VJ를 '소형 비디오 카메라를 가지고 방송국이 원하는 내용을 촬영해 영상을 제공해 주는 카메라맨'으로 이해하고 있다. 방송계에서는 현재 두 가지 형태의 잘못된 개념의 VJ가 존재한다. 하나는 소형 비디오 카메라로 취재해 제작하는 PD를 VJ라 이해하는 것이고, 다른 하나는 일부 시사·고발 프로그램에서 AD 역할을 하면서 소형비디오 카메라로 보조 취재를 하는 사람을 VJ라 이해하는 것이다. 두 가지 모두 원론적인 의미에서 VJ는 결코 아니다. 또한 현재 방송국 외부에서 활동하는 VJ 대부분은 영상 소재를 제공하는 단순한 영상제공자에 불과하다고 이해해도 과언이 아니다.

VJ시스템의 허와 실

1)기술상의 한계

VJ시스템은 상기한 바와 같이 도구의 한계를 뛰어넘기 위한 실험이었다. 결과적으로 보면, VJ시스템의 실험은 상당한 성공을 거두었다. 피사체와 연출자 사이의 겹과 연출자와 카메라 사이의 겹을 제거하여 작가주의적 경향성을 확보하게 되었고, 탁월한 기동성을 덧붙여 현장성을 최대한 요구하는 시사다큐 및 르포르에 적합한 형식으로 정착하게 되었다. 더구나, 해외 촬영에 있어서 거대 스태프에 요구되는 자본의 한계를 뛰어넘어 원맨으로의 슬림화를 가져오게 되었다. 하지만, 6미리 자체의 한계 즉, 베타캠에 비해 경량으로 앵글의 심한 떨림이나, 접사 촬영 등의 숙련된 기술이 요하는 촬영에서의 문제 등이 지적될 수 있다. 또한, 원맨다큐의 한계로 카메라 뷰파인더에 한정된 시야가 가져오는 온전한 촬영상황의 판단에 한계가 있다. 즉, 상당한 숙련자가 아니고서는 상황의 객관적 판단이 어려워 촬영 자체에 매몰되고 그 결과 전체적인 조망에 실패하게 되는 경우이다. 또 다른 형식의 사실의 왜곡-부분과 전체의 이해-이라는 한계를 드러내는 것이다.

2)주제상의 제한

방송현실을 보면 6밀리 카메라는 드라마를 제외한 거의 대부분의 프로그램에서 부분적으로 이용되고 있을 뿐 아니라, VJ 취지에 부합하지 않는 프로그램이라 할지라도 경제성이나 효율성이 부합할 경우 무작위적으로 운용되는 혹은 남발되는 문제점에 직면하고 있다. 더군다나 VJ의 경우 철저히 인디다큐적이고 인디프로덕션적인 외국의 경우에 비쳐볼때 메이저 방송사들의 경제성을 앞세운 VJ시스템의 남용은 방송문화와 시장의 왜곡이라는 비판을 면하기 어렵다. 특히 지난 IMF의 된서리를 맞는 상황에서 '경제성'이 방송환경에 있어 지고지순한 가치로 자리잡으면서 VJ시스템은 경영진들에게 '위대한 대안'이라는 찬사를 받기에 이른다.

VJ시스템은 나름의 한계와 장점을 다가지고 있다. 예컨대, 자연다큐를 제작하는데 VJ시스템이 이용된다면 상당한 문제를 낳을 것이다. 영상미나 깔끔한 영상처리를 요하는 다크에서 카메라 비속련자인 VJ가 촬영할 경우 좋은 결과를 기대하기는 힘들다. VJ는 작가주의적 경향성을 띤 현장성 다크멘터리나 휴먼다큐멘터리에 적합한 시스템이다. VJ시스템은 VJ에 적합한 프로그램에 한정되어야 한다.

3. 어떤 프로그램을 제작할 것인가?

현장성 다크멘터리, 휴먼 다크, 르포 등이 현재까지 VJ 시스템의 적용 결과 가장 적합하며 효율이 높은 것으로 평가되고 있다. 이는 일인제작 방식이라는 점과 상대적으로 기동성과 밀착성이 강한 6mm 카메라의 특성으로 인한 것이다. 자연스럽게 이러한 특성은 취재방식에 있어서 주관적 해석의 적극적 개입을 용이하게 하였다. 6mm를 통해 바라본 세계는 전지적 작가시점이나 3인칭이 아닌 1인칭의 관점에서, 관찰자의 관점에서 제시되고 설명되어지는 경향이 짙다.

◆ 실험 사례 1: 르포 시대공감 (현장다큐)

새로운 시사 다크멘터리의 형식을 고민하던 시기에 현장을 미리 재단하고 분석하지 않으며 현장이 말하는 진실을 가감없이 전달하기 위해 VJ 방식으로 시사를 해보자는 취지에서 제작하게 되었다.

VJ시스템의 장점을 극대화 하는 것을 기본 방향으로 삼았고 방송사 PD와 프리랜서 VJ들의 공동 제작 형태로 작업하였으며 시네마베리떼 기법에서 기초한 몇가지 원칙을 제정하였다.

이성적 영역을 감성적 영역으로 번역한다.

제작진들은 기존의 시사 프로그램이 지식과 정보를 전달하고, 전하고자 하는 사례를 재단하고 분석하여 문제점들을 들어내지만 그러한 방식은 VJ 방식으로 만들기 적합하지 않다고 생각했다. 그리하여 VJ 시스템의 장점인 밀착성과 기동성을 살려 생생한 현장을 보이면서 그 현장의 구조적인 문제를 역으로 고민하게 하는 방식을 고안하게 된다. (연역적 명제를 제시하고 이에 맞는 사례를 섭외하여 증언하는 방식이 아닌 귀납적으로 어떤 현장으로부터 시작하고 그 현장을 낳은 구조적 문제를 추론하는 방식-목동전화국을 점거 사건의 예) 그것은 어떠한 사건이나 상황을 판단하고 이해하는 또다른 방식으로서 유효했다.

Cool한 텔레비전. TV는 With의 매체이다.

마살 맥루한은 한 가지 감각에만 의존하는 매체를 '핫 미디어' 라고 규정한다. 핫미디어란 라디오나 영화처럼 한 가지 감각에 집중하게 하여, 청취자나 관객의 참여도를 떨어뜨리는 배타적인 미디어를 뜻하며, 쿨미디어는 텔레비전이나 전화처럼 여러 감각의 활용을 이끌어 내어 상대방으로 하여금 참여도를 높일 수 있게 하는 포괄적 성격의 미디어이다. 핫미디어는 정보가 많은 만큼 참여도가 적고 TV와 같은 쿨미디어는 정보는 적지만 참여도가 높다. 마치 수돗물처럼 TV의 전파는 우리의 일상 속에서 호들갑스럽게 자신을 드러내지 않는다. TV를 켜 놓은 채로 신문도 보고 밥도 먹는다. 그런데 밥을 지어 먹고 양치질을 하면서 수돗물 속의 불소를 자연스럽게 섭취하는 것처럼 TV를 켜놓고 무심한 시간을 보내며 의식하지 않는다 하더라도 우리의 여러 가지 감각은 동시에 <참여>하여 TV로부터 어떤 이미지를 부지불식간에 구성하고 만든다. 쿨미디어의 이미지와 메시지는 곧바로 세포로 스민다. TV 다큐멘터리가 만들어내는 이미지와 메시지는 곧 수용자들의 세포에 스미며 이것이 다큐멘터리로 그것도 새로운 제작시스템인 VJ방식으로 제작한 다큐멘터리를 통해 세상을 조금이나마 움직이고 싶다는 이 팀의 전술이었다.

그렇다면 어떻게 제작하는 것이 수용자에게 이미지와 메시지로 살아남는데 용이할 것인가? 이성적 정보를 정서적 영역으로 번역하여 정보량을 줄이되 정서적 영역으로 이관된 정보를 스토리화 하여 흡수력을 높이는 방법이 그것이다.

이렇게 하여 일인칭의 시점을 통해 시청자들의 감정이입을 용이하게 하고 다큐멘터리 내에 스토리를 엮어내는 방식이 사용되었다.

현장 다큐멘터리 5가지 제작틀 (휴먼 다큐도 동일한 원칙하에 제작한다)

1. 프롤로그와 에필로그를 먼저 만든다 - 그래야 배가 산으로 가지 않는다.
2. 갈등을 조직화 한다 - 그럴수록 주제의식이 분명해 진다.
3. 인물을 매력적으로 - 친근할수록 가슴이 아프다. 악한일수록 분노한다.
4. 좋은 인터뷰는 영상으로 번역한다-동물의왕국식 촬영법.하이에나는 인터뷰하지 않는다.
5. 내레이션하며 찍는다 - 현장에서 무엇을 어떻게 찍을지 몰라 당황할 때 내레이션을 하면 마법처럼 커트들이 생긴다.

<참고자료>시네마베리테란?

시네마 베리테 또는 미국식 표현대로 직접 영화(direct cinema)는 영화 제작의 수단(method)이지 '전기'나 '자연'등에 관한 작품 형식은 아니다. 시네마 베리테는 1960년대 초 미국과 캐나다, 프랑스에 등장한 혁신적이고 실험적인 영화 제작에 붙여진 이름이다.

로버트 드류(Robert Drew), 리키 리콕(Ricky Leacock), 돈 펜베이커(Don Pennebaker)는 보다 가벼운 어깨걸이 카메라와 경량의 동시 녹음 테이프 레코더를 사용한 시스템의 완성을 위해 정열적으로 작업한 감독들이다. 그들의 기술적 혁신은 혁명 그 자체였고, 다큐멘터리의 구성과 접근 방식을 크게 변화시켰다.

새로운 영화의 추종자들을 시네마 베리테가 기존의 픽션 영화를 대체할 것이라는 잠정적인 주장을 제시했다. 개인에 따라 접근 방식은 다르지만 일반적인 기준은 다음과 같다.

다양한 사건의 진행을 다루는 스토리
사전 구성 배제
스토리의 발생과 시점 준수
40 내지 50대 1에 이르는 높은 촬영 비율
감독 또는 카메라맨과 등장인물 간의 지시, 연출, 인터뷰 금지
최소한의 해설 또는 해설 배제
편집실에서 작품의 결정 및 구축

이런 접근 방식은 잘 짜여졌지만 진부하고 정적이며, 비슷한 내용의 방송 다큐멘터리에 비해 엄청나게 신선하고 흥미로운 것이었다. 오늘날 1960년대 CBS, NBC, ABC가 만든 뉴스 다큐멘터리는 기억하기가 어렵지만 이 시기에 제작된 시네마 베리테 작품들은 여전히 상영되고 있다.

일반적으로 1960년대의 시네마 베리테 작품은 인물이나 반란, 팝 콘서트 등을 다루었으며, 정치문제에는 제한적이었다. 이런 배경 아래 1970년대, 1980년대의 감독들은 범위와 형식의 가능성을 확대시켰고 지금까지도 커다란 호응을 얻고 있다. 여러 가지 이유로 해서 시네마 베리테는 젊은 감독들에게 가장 매력적인 가능성으로 받아들여지고 있다. 아마도 1960년대의 걸작들과도 연관성이 있을 것이다.

또한 외면적인 흥미 요인도 있고, 친밀감, 진실성 그리고 기존의 다큐멘터리가 갖는 두꺼운 한계를 뛰어넘는 능력 등이 있기 때문일 것이다. 말하자면 매력적인 장(場)이라는 것이다. 한 학생은 "덜 조작적이죠, 더 인간적이구요. 사물의 핵심에 다가갈 수 있고 더 현실적이고 직접적이죠."라고 말했다.

나는 여기에 완전히 동의하지 않는다. 물론 시네마 베리테가 위의 요소들을 갖추고 있기는 하지만 인기의 근저에는 또 하나의 이유가 있다고 생각한다. 즉, 다른 다큐멘터리 형식에 비해 힘이 덜 든다는 것이다. 사전 조사는 전혀 할 필요가 없다. 지겨운 대본이나 해설을 쓸 필요도 없다. 사전계획도 세울 필요없이 그저 나가서 찍으면 된다. 문제가 생겨도 신경 쓸 것 없다. 편집실에서 작품이 완성된다는 건 누구나 알고 있다.

이런 모든 매력 요인에도 불구하고 시네마 베리테는 감독 지망생들이 간과한 수많은 문제점을 안고 있다. 무조건 뛰어들기 전에 그 점들을 먼저 생각해 봐야 한다.

촬영의 어려움

비용 : 시네마 베리테 작품을 제작한다는 것은 무계획의 영역으로 들어가는 것과 같다. 당신은 무엇을 찍을 것인지, 얼마나 찍을 것인지, 찍는 이유가 무엇인지를 모르는 경우가 많다. 그냥 현장에 뛰어 들어 결정적인 순간이 올 때까지 시간을 소비하는 것이다. 하지만 무엇이 결정적인 순간인지도 모르기 때문에 보통은 계속 찍고 또 찍음으로써 비용이 엄청나게 들게 된다.

많은 시네마 베리테 작품들이 40 내지 50대 1의 비율로 촬영을 하는데 사전 계획이나 구성이 전혀 없기 때문이다. 이는 약 50시간분의 필름을 구입하고 인화해야 된다는 의미이다. 비디오 테이프를 촬영할 경우 돈은 크게 절약되지만 편집 비용은 매우 높다. 재료 비용은 시작에 불과하다. 제작팀 인적 비용도 추가되어야 하고 촬영 일자도 정해져 있지 않기 때문에 이 비용도 만만치 않다.

초기 드류와 리콕 감독의 작품에 매료된 학생들은 이 작품들이 타임-라이프(Time-Life)사에서 후원한 것이고 이 회사가 절대 작은 회사가 아니라는 사실을 잊고 있다.

사후 제작 비용도 천문학적이다. 편집 시간이 구성 작품에 비해 길 뿐 아니라 서류작업, 대본, 녹음 등의 비용도 매우 높다. 알란 킹(Allan King)의 결혼 위기에 관한 작품 Married Couple은 1969년 8주만에 걸쳐 촬영되었다. 90분짜리 작품의 예상 제작비는 13만 달러였다. 일정 지연과 추가 촬영 등으로 인한 최종 제작비는 20만 3천 달러였다. 오늘날 같으면 최소한 80만 달러에서 100만 달러에 달하는 비용이다. 이 액수는 장편영화에는 그리 많지 않지만 다큐멘터리 제작비로는 엄청나게 많은 것이다.

작품의 발견 : 어떤 감독들은 무엇을 만들 것인가에 대한 최소한의 생각도 없이 작품 제작으로 들어간다. 그들은 그저 운을 찾으러 다니는 것이다. 많이 찍다 보면 재미있는 것으로 나올 것이란 생각이다. 나는 이런 생각이 원숭이에게 타자기를 주면 언젠가는 햄릿을 쓰게 될 것이라는 주장과 같다고 본다.

작품에 착수하기 전에 분명한 아이디어가 있어야 한다는 것은 분명한데도 많은 시네마 베리테 감독들이 이를 무시한다. 무엇에 관한 작품인지를 분명히 알고 있어야 한다. 중간에 방향이나 초점이 바뀔 수는 있지만 처음부터 아이디어가 없으면 결국 곤경에 빠지게 된다.

돈 펜베이커도 밥 딜런(Bob Dylan)의 첫 영국 공연을 다룬 Don't Look Back에서 모험을 감행했다. 딜런은 복잡하고 화려하며 카리스마적이었다. 공연장에서 뭔가 터질 수도 있었고, 그렇지 않더라도 노래만으로도 흥미로운 작품을 만들 수 있으리란 생각이었다.

반대로 아이라 웰(Ira Wohl)의 아카데미 수상작 Best Boy의 경우 위험의 요인은 더 컸다. 몇 년 동안 정신박약 남자를 관찰한다는 것은 그리 가망 있는 주제는 아니었다. 그러나 결국 작품이 성공한 것은 주인공과 가족들의 따스함, 감독의 감수성 그리고 주인공 필리의 변화 과정 때문이었다.

때로 감독들이 당면하게 되는 문제는, 모든 요인들을 감안해서 특정 주제가 흥미롭고 아주 매력적이라는 결론을 내렸는데도 작품이 밋밋하다는 것이다. 아무 일도 일어나지 않고 사건의 전개도 없다. 다 보고 나면 핵심도 초점도 없이 쓸모없는 정보만 무성하고, 주제도 아주 진부하게 느껴진다.

메이슬즈(Maysles) 형제가 Salesman을 찍을 때 주제는 흥미로웠다. 네 명의 성경 판매원들을 오랫동안 따라다니다 보면 뭔가 사건이 일어날 것이라는 것이다. 그러나 감독은 몇몇 뛰어난 장면을 찍기는 했지만 작품이 무엇을 다루려는 것인지 전혀 감을 잡지 못했다. 편집자 샬로트 즈워린(Charlotte Zwerin)에 따르면 작품 줄거리는 편집실에서 만들어졌다고 한다.

데이빗과 나는 네 사람의 판매원에 관한 이야기를 촬영된 순서대로 구성하기 시작했습니다. 어쨌든 네 명의 판매원 이야기였는데, 처음부터 방향을 잘못 잡는 바람에 오랜 시간이 걸렸죠. 우리는 넉 달 동안이나 이 사람들에게 관한 이야기를 만들려고 했는데 소재가 없었습니다. 점차적으로 우리는 다루려는 주된 내용이 풀이한 사람의 이야기고, 나머지 사람들은 부수적이라는 것을 깨닫게 됐어요. 그래서 우선 초점을 맞춰야 할 사람은 풀이었고, 그 사람을 다루는 장면들을 모으기 시작했죠. 결국 그때 까지 작업해 온 다른 부분들을 거의 다 내버려야 했습니다.

무엇을 찍을 것인가 : 스토리에 대해 확신이 서지 않고, 어떤 일이 발생할지도 알지 못하며, 제작비는 10분당 175달러 정도가 소요된다고 할 때 무엇을 찍을 것인가? 이것은 시네마 베리테가 당면한 가장 큰 문제 중의 하나이다. 언제 촬영을 시작할 것인가? 액션물, 갈등물 혹은 공연물에서는 답변이 상대적으로 쉽다. 액션이나 드라마, 클라이맥스를 따라가면 된다. 경주를 찍는다면 처음 부분, 중간부분 약간 그리고 마지막 장면을 찍으면 된다. 군인들의 전투 장면이라면 준비 과정과 공격 순간을 찍는다. 공연을 찍을 경우에는 충분한 무대 장면, 첫 등장, 관객 반응 그리고 하이라이트를 포함시킨다.

그러나 극적인 요소가 전혀 없는 보통 사람의 이야기라면 어떻게 할 것인가? 그냥 무턱대고 모든 것을 찍을 것인가? 글러 수는 없다. 그렇다면 기준은 무엇인가?

첫째, 성격이나 태도, 의견 등이 드러나는 장면을 찾는다. 대화일 수도 있고 행동일 수도 있다. 이 때 핵심은 당신이 어떤 일이 일어나고 있는지에 대해 매우 민감해야 하고, 보는 것과 듣는 것에 관심을 기울여야 한다는 것이다.

둘째, 무언가로 진행되는 장면을 찾아야 한다. 즉, 논쟁이나 열정의 표출, 거부, 화해 등, 장면상으로 전개가 되지 않더라도 분위기나 느낌상 그 자체로 중요한 것이 무엇인지 찾아내야 한다.

셋째, 생활 시간을 살펴보고 촬영하기에 가장 적절한 시간을 찾아낸다. 하루의 힘겨움이 터져나오는 저녁식사 시간일 수도 있다. 아이들이 자러 간 뒤 남편과 아내가 베개대는 그들의 관계를 대면하는 늦은 밤일 수도 있다.

핵심은 기대감이다. 당신은 언제 무슨 일이 발생하고 터져나올지를 알 수 있는 감수성을 갖고, 이에 대비해야 한다.

어떻게 찍을 것인가 : 보통 시네마 베리테에서는 재촬영이 없다. 상황이 급변했을 때 여는 때처럼 한 대의 카메라만 있다면 어떻게 할 것인가? 가장 중요한 대화 싱크를 확보하고, 다음 대화가 어디서 시작될 것이지를 예측해야 한다. 그 다음엔 컷어웨이를 시도함으로써 편집자가 가능한 한 최대한의 것을 보존할 수 있도록 한다. 시네마 베리테 촬영의 핵심은 일반 다큐멘터리와 크게 다르지 않다. 장면과 거기에 무엇이 표현되는지를 이해하고 핵심을 파악한 뒤 밀고 나가면 된다.

작품 Crisis에서, 돈 펜베이커는 백안관에서 케네디 대통령과 각료들이 남부 학교에 두 명의 흑인 어린이들을 입학시키는 문제를 회의하는 장면을 찍기로 했다. 그가 촬영 계획을 세웠다가 상황의 변화로 인해 방향을 수정한 과정은 매우 흥미롭다.

나는 음향맨에게 방 중앙에 있지 말라고 했습니다. 가장 좋은 음향을 확보하되 방해는 하지 말라는 것인데, 왜냐하면회의실에 있는 모든 사람들을 포함시키고 싶어서였죠. 가장 중요한 것은 그 방에서 발생할 테니까요. 방에 있는 사람 전체를 다루는 것은 그 때가 처음이었고 아주 힘든 일이었어요.

일반적인 원칙은 처음엔 넓게 잡았다가 장면을 주도하는 사람이나, 흥미로운 인물에게로 집중해서 그 사람으로 좁혀들어가는 방법을 사용하는 것이죠.

이번 경우에는 그 원칙을 완전히 바꾸어서 계속 뒤로 물러서야 했는데, 대통령이 무슨 행동이나 말을 할 때마다 여덟 명의 인물들을 번갈아 가며 비추고 방향을 바꾸어야 했기 때문이죠. 거기에는 뭔가 특이한 의식(儀式)상의 흐름이 있었고, 제도적인 권력의 흐름을 감지할 수 있었습니다.

편집 과정

시네마 베리테 작품은 90% 이상이 편집실에서 만들어진다. 때로 감독은 스토리가 있다는 것을 감지하기는 하지만, 자료가 걸러지고 부분적으로 편집되기 전까지는 그것이 무엇인지를 알지 못한다. 따라서 창의성 있고 사려깊은 편집자의 선택은 시네마 베리테 작품의 성공에 매우 중요하다.

대본이 있는 작품의 경우, 편집 과정은 명확하다. 작품의 이야기 구성이 주어졌기 때문에 도입부에서부터 별다른 어려움 없이 작품을 마칠 수가 있다. 시네마 베리테의 경우에는 도입부나 결론의 문제는 둘째치고라고 작품의 주안점이 무엇인지, 무엇에 관한 것인지조차 불분명할 때가 많다.

이런 문제에 봉착했을 때, 어디서부터 시작해야 하는가? 나는 내가 좋아하는 장면을 뽑아내고 그것이 어떤 의미를 지니는지, 내게 어떤 이야기를 해주는지를 살펴보는 것부터 시작한다. 이 단계에서는 전체 작품에서 장면의 위치에 대해서는 고민하지 않는다. 한 장면을 마치면 그에 관한 상세한 설명을 카드에 적어 벽에 붙여 놓는다. 이 작업은 작품에 따라 몇 주 또는 몇 달이 걸릴 수 있다. 이때 명료화의 과정이 일어난다. 연결점과 구성, 의미 등이 보이기 시작하는 것이다. 때로는 이것이 편집실에서 일어나기도 하고 때로는 쉬면서 깨닫기도 한다. 일관성 있는 작업은 절대 아니다.

일주일마다 한 번쯤은 혼자서, 혹은 작품에 깊이 관련된 사람들과 함께 벽에 붙여진 카드를 보면서 연결고리를 찾아본다. 천천히, 그리고 분명히 작품의 핵심이 드러나기 시작한다.

시네마 베리테 작품 편집의 복잡성에 대해서는 메이슬즈 작품의 편집자 중 한 명인 엘렌 호브디(Ellen Hovde)가 잘 표현한 바 있다.

Grey Garedns. 두 명의 독특한 여성. 에디스 부비어 빌(큰 에디)과 그녀의 55세 된 노처녀 딸(역시 에디라 불리는)을 그린 이 작품은 알 메이슬즈가 촬영했고 데이빗 메이슬즈가 녹음했다. 나는 호브디에게 메이슬즈 형제가 작품에서 찾고자 하는 바를 이야기해 주었는지를 물었다.

아뇨, 전혀요. 그들은 아무 생각도 없었어요. 단지 두 사람의 특이한 인물이 있고 그게 이야깃거리가 된다는 정도였죠... 우리 촬영 필름을 그대로 놔둔 채 어떤 생각이 떠오르는지를 두고 봤습니다. 전반적으로 아주 낮설었어요. 편집을 하기 전까지는 아무것도 알 수 없었죠. 워낙 흐름이 자유로웠으니까. 아주 반복적이고 구성이 전혀 없었어요. 사건도 없었고, 축으로 삼을 만한 대화내용도 없었어요. 아주 거친 방식으로 같은 이야기만 반복됐기 때문에 무언가를 찾아내야만 했죠. 동기를 발견하고, 심리적인 분위기를 위해 재료를 압축해야 했어요.

나는 항상 관계를 찾습니다. 나는 우리가 영화 용어로 구성의 원칙보다는 감수성의 원칙을 원한다고 생각했어요.

우리는 방향에 대해서도(최소한 처음에는) 불분명했습니다. 우리는 '행위'라고 부를 만한 것이 전혀 없다는 것은 알고 있었지만, 무엇이 어떻게 진행되고 있는지에 대해 전혀 감이 없었어요.

머피(동료 편집자)와 내가 따르기로 한 중심 주제는 "엄마와 딸이 왜 함께 사는가?"라는 질문이었습니다. "작은 에디가 엄마를 돌보는 것이 가능한가? 왜 딸은 까다롭기 짝이 없는 엄마를 떠나지 못하는가? 이들의 관계는 정말로 상징적인가?"

기본원칙들

시네마 베리테는 전형적인 다큐멘터리보다 감독과 등장인물에게 더 많은 것을 요구한다. 친밀감과 개방성에 대한 요구가 상당히 크다. 촬영은 보통 공공장소보다는 가정에서 이루어지고, 제작 기간도 몇주가 아닌 몇 달인 경우가 많다. 이런 상황에서는 처음부터 일련의 기본 원칙을 세우는 것이 필요하다. 이런 원칙은 당신과 제작자 그리고 대상간의 관계를 분명히 하고 부드럽게 만들어 준다. 각 상황에 따라 원칙은 달라지겠지만 몇 가지 기본적인 것은 있다.

촬영 시기 : 언제, 어떤 경우에서든 촬영이 가능한가, 아니면 정해진 시기에만 가능한가?

조명설치 : 주요 촬영장소에 미리 조명을 설치해서 필요할 때마다 그대로 촬영이 가능한가, 아니면 매번 조명을 따로 설치해야 하는가?

제한구역 : 아무데서나 촬영을 할 수 있는가, 아니면 제한구역이 있는가?

녹음 : 어떤 내용이든 녹음할 수 있는가, 아니면 제한된 내용이 있는가?

물론 주인공이 언제 촬영을 하고 또 하지 않을지에 대한 당신의 판단을 신뢰할 수 있도록 가능한 한 광범위한 허가를 받는 것이 좋다.

1970년대 중반, 로저 그라프(Roger Graef)는 영국에서 Decisions라는 시네마 베리테 시리즈를 제작했다. 이 작품은 영국 철강을 비롯한 세 명의 거대한 재벌 총수들 간의 중대한 결정에 관한 문제를 다룬 것이다. 시네마 베리테 방식을 기업의 세계에 도입함으로써 재벌기업의 신화를 깨는 결과를 가져온 혁신적인 작품이었다. 이런 종류의 제작은 한 번도 시도된 적이 없었고, 그라프의 주된 임무는 기업 내부로 들어가 그들의 신뢰를 확보하고 그들에게 이 작품이 그들의 신뢰성과 공중의 이익에 도움이 된다는 것을 확신시키는 것이었다. 그라프가 자신과 기업 간에 세웠던 기본 원칙은 다음과 같다.

1. 제작자는 양측이 다루기로 협약한 내용만을 찍는다.
2. 언론 유출 금지. 이것은 기업 내 기밀 정보가 유출될 수 있기 때문에 특히 중요하다.
3. 양측의 동의 없이 작품을 배포해서는 안된다. 다시 말해 제작자는 회사측을 당혹하게 만들어서는 안 된다.
4. 위의 대가로 제작자는 촬영에 동의한 한 명 또는 두 명의 등장 인물에 대한 접근권을 요구할 수 있다. 즉, 언제든지, 어떤 대화를 나누든지 촬영할 권리가 있다.
5. 조명은 사용할 수 없으며, 어떤 연출도 할 수 없다.

리처드 라이터만(Richard Leiterman)은 알란 킹의 A Married Couple을 촬영할 때 빌리와 앙투아네트 에드워드 부부의 집에 두 달 동안 기거했다. 이 작품의 세 가지 주요 원칙은 다음과 같다.

1. 제작자와 촬영 대상 간의 어떤 커뮤니케이션도 있을 수 없다.
2. 제작자는 아침이든, 밤이든 언제나라도 그 집에 가서 문이 잠겨있지 않는 한 무엇이든 촬영할 권리가 있다.

3. 촬영 대상은 제작자가 들어와서 촬영을 시작할 때 하고 있던 일이나 이야기를 계속해야 한다.

나는 일전에 라이터만과 촬영에 대해 이야기를 나눈 적이 있는데, 가장 중요한 것은 이런 원칙보다는 두 부부가 언제 찍고 언제 찍지 말아야 할지에 대한 라이터만의 판단을 신뢰했다는 점이었다. 격렬하고 심한 싸움들, 가령 빌 리가 앙투아네트를 쫓아냈던 싸움 같은 것은 모두 포함되었다. 두 부부가 사랑을 나누는 장면, 서로 애정을 표현하는 장면은 포함되지만 침실로 들어간 뒤에는 촬영이 금지되었다.

기본 원칙을 세웠다 하더라도 여전히 주의와 상식을 가지고 작업에 임해야 한다. 1963년 로버트 드류, 리키 리콕, 돈 펜베이커는 존 케네디 대통령으로부터 대통령 주재 각료회의를 찍어도 좋다는 허락을 받았는데, 이렇게 만들어진 작품이 Crisis : Behind a Presidential Commitment이다. 케네디는 제작자들에게 완전히 자유로운 접근권을 허락했는데, 이에 대해 리콕은 비평가 오코빌에게 다음과 같이 말했다.

펜베이커(다른 카메라맨)는 대통령이 자꾸 카메라에 눈길을 주는 것을 알아차렸다. 그러자 그는 촬영을 중단했다. 그렇지 않을 경우, 금방 대통령이 "멈추시오."라고 말할 것을 알고 있었기 때문이다. 그러면 다시 촬영을 시작해야 하는 문제가 생긴다. 다시 시작하려면 대통령의 허가를 얻어야 한다. 만약 대통령이 멈추라고 하기 전에 촬영을 중단하면 자신이 다시 시작할 대를 결정할 수 있다. 물론 많은 것을 놓칠 수 있지만 다시 시작하는 권리는 지킬 수 있는 것이다.

일반적 비판

수년 동안 시네마 베리테 방식은 수많은 비판을 받아왔고, 당신도 시네마 베리테 작품에 착수하기 전에 주된 비판점들에 대해 알아 두는 것이 필요하다.

1. 시네마 베리테 작품은 단순하고 비지성적이다. 이 주장은 주로 프레드 와이즈만에게 가해진 비판으로, 비평가들은 와이즈만의 작품이 단순히 제도의 표면만을 묘사한다고 주장한다. 사회적, 경제적 설명(그가 피해 간)이 없는 작품은 관심을 불러일으킬 수 없다.
2. 캐스팅이 전부다. 이 비판은 시네마 베리테 작품에는 연기력이 필요없다는 것이다. 중요한 것은 캐스팅이다. 적절한 카리스마적 인물, 가령 비틀즈나 레오나드 코헨 또는 자동차 경주 선수 등을 찾아내기만 하면 작품은 성공하는 것이다.
3. 묘사가 피상적이다. 베리테 작품에 관한 초기 주장 중의 하나는 인물을 심도있게 조명하며 외면적인 것을 뚫고 들어가 '진정한' 인물을 찾아낸다는 것이었다. 이 주장은 오늘날 혹독한 비판의 대상이 되고 있는데, 베리테 작품에서도 등장인물을 기존 영화만큼이나 제한한다는 것이다.
4. 방식이 비윤리적이다. 여기서 주된 쟁점은 등장인물이 이 작품이 어떤 것이고 자신의 삶과 프라이버시에 어떤 영향을 미칠지 알지 못한다는 점이며, 제작자가 자신의 명성과 성공을 위해 등장인물들을 이용한다는 것이다.

이러한 비판들은 상당히 심각하게 받아들여져야 한다. 그러나 전반적으로 나는 이 비판들이 지나치다고 생각한다. 돌이켜보면, 시네마 베리테는 수많은 진지한 감독들의 열정과 감수성으로 제작되어 왔으며, 그들의 작업은 사람과 가족·제도·사회적 행위 등 다른 방식으로는 파악할 수 없었던 것들에 대한 이해를 도모한 것이 사실이다. 간단히 말해, 그들은 다큐멘터리의 전통을 강화하고 추종할 가치가 있는 훌륭한 제작 방식을 창조해 냈다고 할 수 있다.

(참고자료 끝)

◆ 실험 사례 2: 리얼리티프로그램

방송에도 패션이 있다. 지금은 R(real)라인이 유행이다. 전 세계적인 공통현상으로 더 이상 PD나 작가가 잘 구성하고 치밀하게 짜넣은 콘티 만으로 제작되는 방식은 잘 먹히지 않는 것 같다.

제작진은 최소한의 장치 만을 마련하고 출연자들이 그때 그때의 상황에 따라 반응하고 감정이 바뀌며 출연자들 간의 관계가 변해가는 모습을 따먹는 방식의 프로그램이 선풍적인 인기를 끌고 발전해 나가고 있다. (GOD의 육아일기, 일본의 생방송 도둑질, 이경규가 간다 등) 이러한 리얼리티 프로그램이 전 세계적으로 유행을 하고 실제 제작이 가능할 수 있었던 가장 큰 요인 중의 하나가 VJ시스템의 도입이다. 출연자들로부터 촬영 중임을 가능한 의식하지 않도록 개입하지 않으면서 일거수 일투족을 담아내는 방식으로 VJ 시스템 만한 것이 없기 때문이다. 리얼리티 프로그램은 기본적인 틀 외에 짜여진 각본이 없으므로 어떤 진행을 거쳐 어떤 결말을 갖게 될 지 제작진 조차 알 수 없으며 그런 긴장감이 프로그램 전체에 활력을 주며 재미 요소가 된다. (전파소년의 예)

리얼리티 프로그램의 극단적인 형태는 D(Direct)라인 이라고 이름 붙일 수 있는 일련의 프로그램들로 <썸바이벌>류나 아파트에 몇쌍의 남녀를 함께 살게하고 설치 카메라로 관찰하는 짝짓기 프로그램이다.

이러한 리얼리티 프로그램은 그 생생한 화면이나 가감없이 감정을 표출하는 영상의 고농축도로 인해 시청자들의 호기심을 강하게 자극하고 높은 반응을 얻어내기도 하지만 역으로 그것이 심각한 윤리적인 문제를 야기 시키기도 한다.(화면의 1초와 현실의 1초는 일대일로 대응하지 않는다. 아빠스님 그림일기, $y=2x$, 진실과 사실의 문제)

리얼한 화면이 충격적으로 다가왔던 경찰24시의 경우, 범인의 인권 문제는 논외로 치더라도 이러한 프로그램이 가능하기 위해서는 현장을 개방하는 쪽, 즉 경찰의 적극적인 협조 없이는 프로그램 제작이 불가능하므로 경찰의 비리나 문제점엔 눈을 감게 된다는 점에서 진실을 더 생생하게 담아내려는 시도로서의 VJ시스템이 오히려 구조적인 진실은 놓치게 되는 결과를 낳을 수 있다.

하지만 리얼리티 프로그램은 미리 계산되어진 메시지를 수동적으로 받아먹는데 더 이상 시간을 투자하지 않을 시청자들의 기호, 미리 재단되어진 것이 아닌 날것의 현장, 현상을 보고 평가는 자신이 내리는데 더욱 적극적이 될 시청자들의 취향을 따져보자면 앞으로도 발전 가능성이 무궁무진하다 하겠다.

4. VJ가 나아갈 길

“HD TV, DVD등으로 시청자들이 고화질에 익숙해지면 거친 6mm (DVcam, miniDV) 화면을 점차 거부할 것이고 자의든 타의든 카메라맨의 역할까지 맡고 그만큼 더 적어진 예산의 멍에를 짊어져야 했던 불쌍한 교양 PD들도 ‘아픈 팔의 고통’으로부터 해방될 것이다. TV는 고품위가 되고 영화와 경쟁하며 촬영이란 곧 달리와 크레인 위에서의 촬영을 의미하게 될 것이다.....”

HDTV가 일반화되어 고화질의 프로그램들이 늘어나는 추세에서 상대적으로 화질이 떨어지는 6mm로 제작한 프로그램이 살아나갈 길이 있겠냐는 위와 같은 질문을 간혹 받는다.

결론부터 이야기하자면 6mm로 제작한 프로그램은 앞으로도 계속 쏟아질 거라는 것이다. VJ시스템이 우리에게 의미있는 것은 화질의 좋고 나쁨이 아니라 취재 대상에 혹은 영상으로 담아내고자 하는 진실에 얼마나 근접할 수 있는냐의 차원에서였다. 화질이 480P이든 1080i이든 영상이 담고 있는 실제적 진실과 출연자의 삶이 녹아있는 농도는 변함이 없으며 시청자가 느끼는 감정, 감동 등은 화질에서 오는 것이 아니라 내용으로부터 오기 때문이다. 6mm카메라 혹은 VJ시스템 자체가 갖는 의미는 프로그램 혹은 다큐멘터리를 제작하는 tool로서의 새로운 효용성 때문이지 그 하드웨어적 카테고리가 프로그램의 작품성 위에 있을 수 없음은 자명한 일이다. 화질보다 중요한 것은 담겨 있는 이야기의 진실성과 메시지의 선명함 그리고 감각적 설득력이다.

굳이 화질에 관하여 첨언하자면 Sony사에서 HD 6mm가 제품화 되었으며 이미 KBS 병원 24시 등에서 검증은 마쳤다는 사실을 말해둔다.

<신문기사> KBS 1TV '병원 24시' 6mm HD방식으로 감동 두배

KBS TV의 '역사스페셜'과 'TV문학관'에 이어 '병원 24시'가 HD(고화질) 방식으로 제작된다. 메디컬 휴먼 다큐멘터리 '병원 24시'는 10일 방송분부터 6mmHD 제작 방식을 선보인다. 케이블 방송에서 6mm HD 제작방식이 한두 번 시도된 적은 있지만, 정규 프로그램에서 정식으로 채택된 것은 이번이 처음.

외주 제작을 맡은 제이알엔 오승배 팀장은 "제작 환경이 HD로 변하고 있는 추세에 발맞추기 위해 기동성과 밀착 취재가 가능한 6mm 카메라의 장점과 고화질 HD 제작방식을 접목한 6mmHD를 시도하게 됐다"고 말했다.

HD 방식을 적용하면서 제작진은 병원 밖 풍경으로 시야를 넓혔다. 화면 비율이 4:3에서 16:9로 바뀌면서 한층 넓어진 화면 속에 HD의 장기인 자연 풍경을 담았다. 제작진은 "병원 다큐라는 특성상 환자들이 시청자들의 상당 부분을 차지한다"며 "환자들이 주변의 아름다운 풍경을 보면서 투병 과정에서 느끼는 갑갑함을 잠시나마 떨칠 수 있으면 한다"고 말했다.

그래서 제작 방식이 바뀐 다음 방송되는 첫 편은 경치 좋은 제주에 사는 환자의 사연을 담았다. 10일 방송되는 '가족'은 제주대 병원에 입원한 경희와 양동석씨의 투병기가 소개된다.

17개월 된 경희는 위가 마비돼버려 먹은 음식의 반 이상을 토해 버린다. 모든 영양분은 코에서 위장으로 직접 연결한 호스를 통해 섭취한다. 입으로 음식을 먹는다는 자체가 아이에게 낯선 일이다. 하루 세 번 돌아오는 식사 시간은 고통 그 자체다. 국내에서 처음 발견되는 희귀한 증상에 의료진도 속수 무책이다.

양동석씨는 스물아홉 젊디젊은 나이에 결핵균이 뇌까지 퍼져 5개월 전 식물인간이 됐다. 설상가상으로 아빠의 결핵이 어린 두 아들에게까지 전염된 상태. 양씨는 점점 야위어만 가고 회생의 기미는 보이지 않는다. 그 옆에서 아내는 초조해만 간다. 두 사람의 안타까운 투병기가 눈시리도록 아름다운 제주의 유채꽃과 대비돼 그려진다.

(김미리기자 [miri.chosun.com])

이제 텔레비전 취재는 '누구나 제작 가능한' 시대가 되었다. 방송 뉴스, 다큐멘터리 제작의 보편화, 대중화를 실현할 수 있게 된 것이다. 비디오 저널리즘을 통해 이제까지 방송이 제공하지 못했던 혹은 하지 않았던 영상과 취재 내용을 전달할 수 있는 계기를 마련한 것이다. 정보가 독점적으로 장악되어 있었던 과거의 방송 환경에서 벗어나 보다 민주적인 형태의 영상문화의 소통이 가능한 시대가 되어 가고 있다. 다만 서두에서 지적하였다시피 아직 비디오저널리즘을 본래의 건강한 대안적 방식으로 대접하고 재생산할 수 있는 토대가 성숙되지 않았다는 점은 여전한 문제거리다. 참여와 소통의 확대라는 공익적 차원에서나 VJ가

제작하는 콘텐츠의 경제성을 포함한 경쟁력을 높이 사는 차원에서나 새로운 유형의 프로그램들이 공중파 방송사나 케이블TV, 등에 속속 편성되기를 바란다.

(‘우리도시’ ‘우리 경기도’에는 관심없지만 ‘우리동네’ 이야기는 조금 다른 문제임. 이를 프로그램으로 녹여내는 방식 등)

우리 생활 깊숙이 다가오고 있는 디지털 영상시대의 VJ는 새로운 '영상콘텐츠 창작자'로서, 혹은 진정한 '영상 르포라이터'로서 그 가치와 위상이 더욱 높아질 것이며 부지런히 자존심을 챙기고 몸값을 올려나갈 궁리를 할 것이다. 마이클 무어가 그랬듯 VJ가 스스로 화면 속으로 들어가 버리는 것도 가장 유력한 방법 중의 하나가 될 것이다. 가장 공정하고 객관적이며 진실한 장면을 찍기 위해 6mm를 선택했다면 그 6mm마저도 카메라없이 주인공만 순수하게 혼자 있는 <있는 그대로의 모습>은 담아낼 수는 없으며, 정말로 관찰자로서의 카메라가 객관을 방해하지 않으면서 <있는 그대로의 모습>을 담기 위해서는 그 스스로 화면 속으로 들어가서 웃고 떠드는 방법 밖에는 없다는 사실을 깨달을 것이기 때문이다.

그게 뜨면 비싸진다.