

UHD TV휴먼다큐멘터리 서사전략: 〈순례-집으로 가는 길〉을 중심으로

Narrative Strategy of UHD TV Human Documentary:Focusing on 〈Pilgrimage-Way to Home〉

권상정*, 장우진**

아주대학교 라이프미디어협동과정*, 아주대학교 미디어학과**

Sang-Jung Kwon(yo1895@ajou.ac.kr)*, Woo-Jin Chang(woojin71@ajou.ac.kr)**

요약

매체를 기반으로 하는 모든 이야기 형식이 그렇듯이 TV휴먼다큐멘터리의 서사 방식 역시 방송환경의 변화와 밀접한 연관성을 가지고 있다. 2017년 세계 최초로 지상파 UHD 방송이 우리나라에서 시작되었고 그 해 9월 KBS는 UHD특집 휴먼다큐멘터리 〈순례〉시리즈를 방송했다. 초고화질 비디오와 몰입형 오디오 구현이 가능한 UHD로 제작된 〈순례〉는 기존의 TV휴먼다큐멘터리와는 전혀 다른 서사 방식을 보여주었다. TV휴먼다큐멘터리에서 필수요소로 여겨지던 전지적 내레이션 대신 등장인물의 절제된 1인칭 내레이션을 사용하는 한편 다양한 구도 구현이 가능한 드론을 적극 활용해 등장인물의 심리를 섬세하게 표현, 시청자의 몰입을 가능하게 했다. 또한 TV휴먼다큐멘터리에서는 시도되지 않았던 편집방식인 몽타주 편집기법을 통해 내레이션으로 '설명하지' 않고 영상으로 '보여주는' 방식의 서사 전개 방식을 활용하고 있다. 〈순례-집으로 가는 길〉 이후에 이와 유사한 서사 방식의 다큐멘터리가 다수 방송되며 UHD방송환경 아래에서 TV휴먼다큐멘터리의 흐름과 방향이 달라지고 있다는 것을 확인할 수 있다.

■ 중심어 : | TV휴먼다큐멘터리 | UHD 다큐멘터리 | KBS〈순례〉 | 드론촬영 | 몽타주 편집 | 1인칭 내레이션 |

Abstract

As with all narrative forms based on media, the narrative method of TV human documentary is closely related to the change of broadcasting environment. In 2017, the world's first terrestrial UHD broadcast was launched in Korea, and in September of that year, KBS broadcasted the UHD special documentary 〈Pilgrimage〉 series. 〈Pilgrimage〉, made of UHD capable of ultra-high definition video and immersive audio, showed a narrative approach completely different from the existing TV human documentary. Instead of all-out narration, which was considered an essential element in the TV human documentary, it used the modest first-person narration of the characters, while actively using drones capable of various compositions to express the psychology of the characters in detail and enable viewers' immersion. In addition, the Montage editing technique, an editing method that has not been attempted in TV human documentaries, utilizes the narrative development method of 'showing' as a video without 'explaining' with narration. After 〈Pilgrimage-Way to Home〉, many similar narrative documentaries are broadcast, and the flow and direction of TV human documentaries are changing under UHD broadcasting environment.

■ keyword : | TV Human Documentary | UHD Documentary | KBS 〈Pilgrimage〉 | Montage Editing | Montage | First-Person Narration |

* 본 연구는 2019학년도 아주대학교 대학원 BK PLUS 디지털 테라피 융합 인력 양성 사업단 지원으로 수행되었습니다.

* 본 논문은 한국콘텐츠학회 2019 춘계 종합학술대회 우수논문입니다.

접수일자 : 2019년 10월 10일

심사완료일 : 2019년 11월 11일

수정일자 : 2019년 11월 11일

교신저자 : 장우진, e-mail : woojin71@ajou.ac.kr

I. 들어가며

2017년 10월 KBS가 제작 방송한 UHD 다큐멘터리 〈순례〉는 예고편이 방송되자마자 많은 화제를 불러일으켰다. 붉은 빛이 선명한 호수는 새파란 하늘과 대조를 이루며 단숨에 시청자의 눈길을 사로잡았다. HD와 비교해 4배 이상 화질이 뛰어나다는 UHD 다큐멘터리 〈순례〉의 장면은 그동안 TV에서는 볼 수 없었던 영상충격이었다. 모두 4편으로 제작된 〈순례〉는 세계 곳곳 다양한 삶의 모습과 다양한 길을 ‘인생은 순례다’라는 주제로 묶어 영상미만큼이나 뛰어난 서사성을 보여주었으며 이는 곧 시청률로 이어졌다. “영화 같은 다큐멘터리”, “눈부신 영상미”라는 호평을 이끌어낸 〈순례〉는 방송 당시 10.2%의 시청률을 기록하며 엄청난 화제를 불러일으켰고, 시청자들의 요청 속에 한 달 만에 재방송돼 재방송 역시 6.5%라는 높은 시청률을 기록했다. 주요 예능프로그램의 최고 시청률이 20%안팎이라는 것을 감안하면 다큐멘터리 시청률로는 매우 이례적인 일이었다[1].

〈순례〉의 작품성과 화제성은 각종 수상으로 이어졌다. 한국방송대상, 백상예술대상 등 국내 주요 방송상을 휩쓴 것은 물론이고 2018 뉴욕페스티벌 TV&필름상 다큐 부문 금상, 2018 휴스턴 국제영화제 다큐 부문 심사위원 특별상 등 해외 유수의 시상식에서 작품성을 인정받았다.

연출을 맡았던 김한석 PD는 “〈순례〉에서 가장 돋보이는 것은 기존 다큐멘터리 문법을 과감히 탈피한 파격적인 구성과 영화적 스토리”라고 밝히기도 했다[2]. 〈순례〉 4부작 가운데 1편 〈안녕, 나의 소녀시절이여〉와 3편 〈집으로 가는 길〉은 일반적인 3인칭 전지적 시점의 내레이션 대신 주인공의 보이스오버로 구성되어 있으며 특히 3편은 주인공의 삶을 곤충 쇠똥구리에 견주어 표현해 기존의 TV휴먼다큐멘터리와의 차별성을 보여주었다. 본 연구는 바로 〈순례〉의 이러한 측면에 주목했다.

그동안의 한국 TV다큐멘터리 연구는 크게 소재와 유형 포맷 연구가 주를 이루었다. 대표적으로 김균, 전규찬(2003)은 TV 다큐멘터리와 관련한 방송사 자료를 발굴하고 정리해 다큐멘터리의 역사와 시대구분을 하면서 TV 다큐멘터리가 정치 문화적 시대상에 따라 어떻게 변화해왔는지를 통사적으로 정리하였고[3], 이진이(2016)

는 2000년대 각 방송사별 다큐멘터리 프로그램을 분석해 한국TV다큐멘터리 포맷을 정리하면서 2000년대 이후 다큐멘터리에서 스토리텔링이 점점 중요해지고 있다는 것을 설명했다[4].

TV다큐멘터리 중에서도 휴먼다큐멘터리를 중심으로 한 연구들도 이어졌는데 이종수(2002)는 TV가 역사와 개인적 삶의 흔적을 담아내는 미디어이며 그것이 잘 드러나는 장르가 휴먼다큐멘터리라고 강조하면서 다큐멘터리의 내용과 형식의 변화를 사회적 맥락에 연관지어 설명하려고 했다[5]. 이종수 뿐만 아니라 많은 연구자들이 TV휴먼다큐멘터리를 우리 사회를 비추는 사회적 거울로서의 분석대상으로 활용했다.

TV휴먼다큐멘터리의 서사 자체에 주목한 연구들도 계속됐는데 함현(2007)은 휴먼 다큐멘터리의 기본적 표현 방식은 등장인물의 일상생활에서 얻은 행동화면이고, 여기에 다른 사람들과의 대화와 미리 구성된 질문에 대한 해답을 얻는 인터뷰의 구성, 자막과 보이스오버 내레이션 등을 통해 영상에서 표현하고자 하는 것의 미흡함을 보완해야하며 이것은 휴먼 다큐멘터리의 필수 요소라고 지적했다[6]. 이익희(2011)는 다큐멘터리에서 인터뷰를 정량적으로 분석해 다큐멘터리에 진실성과 신뢰성을 만들어주는 도구로써 인터뷰에 주목하기도 했으며[7] 이규정(2016)은 같은 소재를 다룬 KBS 인간극장〈백발의 연인〉, 영화 〈남아 그 강을 건너지 마오〉를 통해 TV가 인터뷰를 적극적으로 활용하는 측면에 주목, 인터뷰는 TV휴먼다큐멘터리의 가장 큰 특징이며 짧은 제작기간 대비 긴 방송시간을 구성하기 위해 필수불가결한 요소라고 지적했다[8]. 이들 연구를 통해 TV다큐멘터리에서 인터뷰와 보이스오버 내레이션은 매우 중요한 요소임을 알 수 있다.

박덕춘(2005)은 TV휴먼다큐멘터리의 편집과 촬영에 주목, 대구MBC가 제작한 〈휴먼스토리-나의 길〉의 쇼트 크기, 성격, 지속 시간, 카메라의 움직임 분석해 TV휴먼다큐멘터리의 촬영기법상 특성은 무엇인지 밝히고자 했으며[9], 이재우(2009)는 〈차마고도〉(KBS)가 기존 다큐멘터리의 전통적인 서사구조와의 차별점은 무엇인지 영상 서사와 언술 서사의 결합방식에 따라 의미생성의 원리가 무엇인지 밝히고자 했다[10]. 이들 연구는 TV휴먼다큐멘터리 연구의 영역을 미학적인 관점으로까지 확

대하기 위한 노력으로, 본 연구 역시 이들 연구에 빚진 바가 적지 않다.

하지만 본 연구는 <순례-집으로 가는 길>의 작품 분석을 통해 TV휴먼다큐멘터리의 서사방식의 변화에 주목하면서도 이것의 촉발원인을 UHD방송제작 기술과 드론의 활용, TV대형화라는 시청환경 변화까지 아우르면서 큰 틀에서의 TV휴먼다큐멘터리 서사방식 전환을 예고하고자 한다.

II. TV휴먼다큐멘터리의 변화

1. 제작환경의 변화와 TV휴먼다큐멘터리의 흐름

다큐멘터리 영화 이론가 빌 니콜스(Bill Nichols)는 다큐멘터리를 재현방식에 따라 여섯 가지 양식으로 나누어 설명했다. 시적 양식으로 시작한 다큐멘터리는 1960년대 기동성 있는 카메라와 야외녹음이 등장하면서 관찰자적 양식으로 옮겨갔으며 점차 설명적 양식, 관찰자적 양식, 참여적 양식, 성찰적 양식으로 변화, 이들은 이전 양식에 대한 보완적, 반성적 측면에서 덧붙여져 연대기적으로 발생했다고 지적했다[11]. 다큐멘터리사에 있어서 TV의 탄생과 발전은 가장 중요한 사건이었으며 다큐멘터를 발전시키는 중요한 계기를 제공했다[12]. 특히 한국의 다큐멘터리는 TV를 중심으로 변화, 방송제작환경과 함께 발전해왔다.

1964년 KBS의 <카메라 초점>으로 시작된 우리나라의 TV다큐멘터리는 60년대 중반을 지나면서 본격적인 다큐멘터리들이 선보이게 되었고, 1970년대 중반 16mm 필름카메라, 자동현상기, 필름편집기 등 다양한 제작 장비들이 방송사에 도입되면서 다큐멘터리 제작에 활기를 띠게 되었다. 하지만, 비싼 필름으로 제작되었던 탓에 양적 확장으로 이어지지 못했다[3]. 이후 1980년대 ENG카메라의 보급으로 양적, 질적으로 폭발적인 성장을 이루었으며, 시사다큐멘터리, 휴먼다큐멘터리, 자연다큐멘터리 등 다양한 소재의 다큐멘터리 프로그램이 제작, 방송되며 TV교양 프로그램의 중요한 부분을 차지하게 되었다.

1990년대 6mm디지털 카메라의 보급과 IMF로 인해 제작비 절감이라는 방송사 경영상의 요구는 <VJ특공대>

류의 '소프트 다큐멘터리'의 확산을 가져오기도 했다. TV휴먼다큐멘터리의 대표격이라 할 수 있는 KBS의 <인간극장>은 6mm카메라의 보급과 외주제작비율 의무화 이후 외주제작시스템으로 제작된 프로그램으로, 다큐미니시리즈라는 장르를 만들어내기도 했다.

2000년 대 초반부터 시작된 대작 다큐멘터리는 다큐멘터리의 그동안 쌓아온 양적 성장을 바탕으로 질적 성장을 만들어냈다. 특히 2007년 KBS가 HD로 제작해 방송한 <차마고도>는 기획부터 촬영까지 1년 이상의 시간과 6부작 12억 원의 제작비를 투입한 초대형 다큐멘터리로 방송 전에 이미 다른 나라에 선판매되었으며 평균 시청률 또한 10% 안팎의 높은 관심을 받았다[13]. 비슷한 시기 MBC는 <북극의 눈물>(2008)을 시작으로 이른바 '눈물 시리즈'를 제작해 큰 반향을 불러일으켰다. 이와 같은 웰메이드 대작 다큐멘터리의 경우 높은 시청률과 화제성뿐만 아니라 해외 수출, 극장 개봉 등 TV다큐멘터리의 다양한 확장 가능성을 보여주고 있다.

2. 현존감 강화

대표적인 컴퓨터 과학자 니콜라스 네그로폰테(Nicholas Negroponte)는 시각 경험이 얼마나 사실적으로 보이는가를 결정하는 요인 중 하나로 디스플레이의 화질을 손꼽았다[14].

현존감 즉 'presence'는 롬바드(Lombard, 2000)가 설명한 영상콘텐츠의 특성 중에 하나로, TV를 시청하면서 그것이 가상이라는 것을 망각한 채 주관적 지각 상태에 놓이게 되는 것이라고 지적했으며 리브스(Reeves)는 텔레비전의 화면 크기를 크게 하면 'presence'가 증가되는 느낌을 더 받는다는 점을 밝힌 바 있다[15]. 이성욱(2012)은 실험과 설문조사를 통해 화질이 좋을수록 내용에 대한 이해와 관심도가 높아져 집중효과가 있으며 촬영 대상이 음식일 경우에는 화질이 좋을수록 더 맛있어 보인다는 결과를 도출해냈는데 이를 바탕으로 고품질 영상은 고회질로 표현해야 효과적이라고 설명했다[16].

이준영(2015)은 드론 촬영을 설명하면서 사물을 하늘 위에서 내려다보면서 입체적으로 볼 수 있게 하며 보다 현장감 있는 영상을 통해 'presence'를 가능하게 하며 시청자들에게 역동적인 장면을 생생하게 전달해 입체감, 현장감, 역동성의 효과를 통해 시각의 확장을 가져다 줄

수 있다고 분석했다[17]. 화질뿐만 아니라 드론 영상이 확보한 항공쇼트 역시 현존감을 높이는 요인으로 꼽히고 있는 것이다.

드론이 대중화되기 이전에도 항공쇼트는 TV다큐멘터리 영상에 활용되었다. 항공쇼트를 포함한 부감쇼트는 직접 헬리콥터를 타고 촬영하거나 소형 헬리콥터에 방송용 카메라를 부착해 촬영, 혹은 지미집이라는 장비를 활용해 촬영해야 했다. 이는 장비와 전문 인력에 있어 비용이 많이 들기 때문에 대개 촬영 기간 중 특정한 날을 정해 촬영, 서사에 깊이 개입하기보다는 시퀀스 전환을 위한 브릿지 쇼트로 쓰일 수밖에 없었다. 하지만 무인항공기 드론이 등장함에 따라 항공촬영이 보다 편리해졌으며, 드론을 활용해 촬영된 영상 역시 시청자들에게 좋은 반응을 얻고 있다[18].

카메라의 화질과 드론이 촬영한 항공쇼트가 TV제작단계에서의 현존감을 높이는 조건이라고 한다면 제작된 작품이 송출된 후 시청자와 만나는 순간에는 TV의 화질과 크기가 중요한 요소로 작용한다.

우리나라에서 처음 흑백텔레비전이 생산된 것은 1966년 19인치였고, 1974년 컬러TV가 등장한 이후 1990년대 후반 30인치대로 커졌다. 하지만 CRT TV 즉 브라운관 TV가 주를 이루었으며 화면 비율도 4:3에 머물렀다. 이후 디지털 TV시대가 되면서 TV 대형화가 가속화되고 화면 비율은 16:9로 바뀌게 된다. 영화관의 스크린 사이즈와 같은 랜드스케이프 형태가 되어 시각적으로 대단히 시원한 느낌을 주게 된다[19]. 이에 맞추어 TV 크기도 커져 2017년 기준 50인치 대 TV점유율은 50%를 넘어섰고, 2022년이 되면 60인치 대가 주를 이룰 것으로 전망하고 있다[20].

지상파 UHD방송과 커지고 선명해진 TV로 시청자의 현존감을 극대화할 수 있는 환경이 마련되었다. 그동안 “주인공이 슬퍼 보인다”, “음식이 맛있어 보인다”라고 설명하던 TV휴먼다큐멘터리는 말하는 방식을 바꾸게 되었다. 그 첫 시도가 〈순례〉이다.

III. 〈순례-집으로 가는 길〉의 서사전략 분석

1. 1인칭 내레이션

마셜 매클루언(Marshall McLuhan)은 TV를 ‘Cool Media’라고 표현했다. 이는 TV가 집중력 면에서 감각적이고 시각적인 영화에 미치지 못하고, 화상이나 음향적인 측면에서도 기술적으로 충분하지 않기 때문에 시청자에게 전달하고자 하는 메시지를 스스로 조합하고 완성해야 한다는 점을 지적한 것으로, TV다큐멘터리는 극장에서 상영되는 영화와 비교해볼 때 긴장감이 부족하고 덜 압축되었으며 느린 전개속도와 많은 모호성을 가지고 있다고 설명했다[21].

이러한 TV의 매체적 특성에 의해 한국의 TV다큐멘터리는 신의 목소리를 지닌 권위적인 발화자 즉 전지적 시점의 내레이션이 기본으로 여겨져 왔다. 대표적인 휴먼다큐멘터리 프로그램 중에 하나인 KBS의 〈인간극장〉하면 내레이션을 맡았던 아나운서 ‘이금희’의 목소리를 떠올릴 정도이다.

제대로 된 해설이나 보이스 오버는 이야기를 끌어가는 매우 효과적인 도구 중 하나로 관객에게 이야기를 들려줄 뿐 아니라 이야기 세계 속으로 몰입시켜 경험하게 만든다고 말한 셰일라 커런 버나드(Sheila Curran Bernard)는 긴 인터뷰나 10분 이상 영상으로 설명해야 할 것을 두세 개의 짧은 문장의 해설로 전달할 수 있다고 [22] 설명해 보이스오버의 효율성을 강조했다. 이처럼 TV다큐멘터리에서 내레이션은 가장 중요한 서사전달방식 중에 하나이다.

최혜경(2017)은 방송언어를 멘트(ment), 인터뷰(interview), 내레이션(narration)으로 나누면서 다큐멘터리에서의 내레이션은 “화면의 흐름을 설명하는 글을 해설자나 진행자들의 목소리로 넣는 것”, “화자의 목소리가 들리지는 않지만 보이지 않는 ‘신의 목소리’와 같은 해설”로 규정했다. 또한 내레이션의 해설은 시청자에게 절대적인 믿음을 주기 때문에 하나의 관점을 일관되게 유지하는 것이 중요하며, 멘트와 인터뷰 내레이션이 유기적으로 연결돼 하나의 서사를 전달하도록 해야 한다고 지적했다[23]. 이자혜(2010)는 다큐멘터리에서의 외화면 활용을 분석해 내레이션의 역할은 외화면으로 작동하며 인터뷰보다 더욱 결정적인 의미를 유도하고 강화한다고 설명했다[24].

이처럼 TV휴먼다큐멘터리는 주인공의 상황을 영상으로 보여주며 보이스 오버 내레이션으로 설명하고, 그 앞

이나 뒤에 주인공의 인터뷰 쇼트를 통해 부연하는 것이 일반적이다. 하지만 <순례-집으로 가는 길>은 보이스 오버 내레이션 설명과 주인공의 인터뷰 쇼트를 하나로 합쳐 영상미에 집중하는 한편, 3인칭 전지적 시점의 보이스 오버 내레이션 대신 주인공의 목소리로 직접 말하는 1인칭 시점의 내레이션으로 상황과 감정을 설명하고 있다. 따라서 주인공이 제작진을 응시하며 답변하는 인터뷰 쇼트는 한 장면도 나오지 않는다. 사실상 인터뷰를 통해 확보된 '우리쌘바'의 목소리를 인터뷰 쇼트 없이 적절한 영상 위에 삽입함으로써 단조로운 수밖에 없는 인물의 인터뷰 쇼트 대신 다양한 영상을 보여주는 것을 선택한 것이다.

<순례-집으로 가는 길>의 연출방식은 주인공의 '1인칭 내레이션'과 대화를 나누는 '멘트' 두 가지로 나눌 수 있다. 내레이션은 '우리쌘바'와 두 명의 아내들, 둘째 아내의 장남 등 각각의 등장인물이 자신의 현재 상태나 심리를 표현하고자 할 때 1인칭 내레이션으로 서술되고 있으며, 현장에서 다른 사람과 나누는 대화는 '멘트'로 처리되고 있다. 내레이션은 "돈이 없으면 걸어서라도 갑니다"처럼 개인의 심리를 표현하기도 하고 "내 두 명의 아내도 이곳에서 일합니다"처럼 상황을 설명하는 정보전달 성격의 내레이션까지 기존의 3인칭 전지적 내레이션을 모두 대체하고 있다.

"점심은 먹지도 못합니다. 오전 8시부터 오후4시까지 8시간을 물속에서 일합니다"라거나 "집으로 돌아가고 싶습니다... (중략)... 돈이 없으면 걸어서라도 갑니다"처럼 주인공 '우리쌘바'가 직접 상황과 감정을 설명한다. 점심도 거른 채 하루 종일 일을 한다는 '정보'일 뿐이지만, 당사자인 '우리쌘바'의 목소리로 들었을 때 시청자는 정보에 대한 진실성은 물론이고 그의 지각적 주관성에 깊이 개입하게 된다. 또한 걸어서라도 집에 가고 싶다는 '우리쌘바'의 내레이션은 그의 의지가 얼마나 강력한지 인지하는 것을 넘어서 그가 반드시 고향으로 돌아갈 수 있기를 진심으로 바라는데까지 이끌고 있다. 이처럼 지각적 주관성을 넘어 심리적 주관성에 깊이 개입함으로써 시청자의 '일체감'은 더욱 커진다[25].

다큐멘터리가 '사실'에 근거한다는 것을 가장 중요한 기본전제로 했을 때 '사실적 영상'에 덧대어진 독백을 하는 듯한 '1인칭 내레이션'은 시청자로 하여금 감정적 동

일시를 심화시키고 있다.

2. 시각 보조물을 활용한 몽타주 편집

TV휴먼다큐멘터리는 제작진이 주인공의 삶에 깊숙이 개입하여 주인공의 행동, 생각, 가치관, 감정을 면밀하게 따라가 영상으로 포착해내느냐가 중요한 요소로 작용한다[26]. 이야기를 영상 이미지로 풀어나가기에 불충분할 경우 해설이나 인물의 대사에 시각 보조물을 첨가할 필요성이 생기는데 이러한 시각물을 '벽지'(wallpaper)라고 한다. 일반적으로 다큐멘터리 프로그램에서 '벽지'는 인터뷰에 인서트로 들어가는 화면 정도로 쓰이지만, 세일러 커런 버나드는 실제 현장 이미지가 아니라 연출에 의존해 시각 보조물을 만들어야할 경우 감독의 독창성 여하에 따라 좋은 효과를 내기도 하고 그저 밋밋할 수도 있다고 지적했는데[22] <순례-집으로 가는 길>은 그러한 시각 보조물을 창조적으로 잘 활용한 작품으로 곤충 쇠똥구리를 통해 주인공의 삶과 감정을 시각적으로 표현하고 있다.

'부분품 조립'을 뜻하는 프랑스어인 몽타주(montage)는 부분들을 조립해 하나의 완성품을 만드는 것을 뜻하는 것으로 영상에서의 몽타주는 쇼트와 쇼트를 잇는 것이다. 어떤 이야기를 효과적으로 전달하기 위해 모든 예술적 요소들을 배열하고 결합하거나 불필요한 것을 삭제하는 것, 즉 편집을 말한다. <순례-집으로 가는 길>에서 선택한 '우리쌘바'와 '쇠똥구리'의 편집은 몽타주 이론의 대표인 에이젠슈타인의 연상몽타주(association montage)로, 쇼트와 쇼트를 연결해 정서적 내용들이나 심리적 연상들을 불러일으키는 것으로 동질성을 지닌 제스처를 기본으로 하고 있다[27].

표 1. <순례-집으로 가는 길>의 시퀀스 구성

번호	시퀀스	내용
1	프롤로그	집으로 돌아가고 싶지만 그럴 수 없음
2	타이틀	순례-집으로 가는 길
3	쇠똥구리	쇠똥을 굴리다가 나뉠구는 모습
4	소금을 채취하는 우리쌘바의 가족	소금 호수에서 고된 노동을 하며 살아가는 우리쌘바와 그의 두 아내
5	상처에 본드와 비닐을 붙이는 우리쌘바	매우 열악한 노동환경
6	중간상인에게 소금을 넘기는 노동자들	생산한 소금에 10배 넘는 이윤을 붙여 파는 중간상인들은 돈도 체대 주지 않는다.
7	집에서 가족과 함께	고향으로 돌아가고 싶지만 돈이 부족함. 곧

	밥먹는 우리쌈바	아이가 태어날 예정. 어깨가 무거움
8	쇠똥구리	열심히 쇠똥을 굴리지만 너무 무거움.
9	소금 채취하는 우리쌈바 백내장 결렸음	염분 때문에 백내장이 악화되지만 수술비가 없어 치료를 받지 못하고 있음
10	임신한 아내 일하는	둘째 아내 만삭의 몸으로 소금밭에서 일함
11	고향에 갈 계획을 두 아내에게 이야기 함	첫째 아내는 고향 시골로 돌아가는 것을 반대. 돈도 없고 가족을 섬드하기도 어려움.
12	딸과 시장에 감	시장에서 둘째 아내에게 줄 옷감을 사고 딸과 시간을 보냄
13	아내에게 선물 줌	옷감을 선물해주자 너무 행복해하는 아내
14	쇠똥구리	쇠똥굴리는 모습
15	중간상인에게 외상값 받으러 찾아가	몸조리하러 온 딸에게 여비를 마련해주기 위해 외상값을 받으러 가지만 거절당함
16	쇠똥구리	두 마리의 쇠똥구리가 똥 하나를 두고 싸우다가 싸움에서 진 한 마리가 내동댕이쳐짐
17	돌아가는 장녀	고향가려고 모아둔 돈을 털어 장녀에게 줌
18	소금호수에 비가 내림	3개월의 우기가 시작되면 소금 채취는 어렵고, 우리쌈바의 생활은 더욱 어려워짐
19	쇠똥구리	물 웅덩이에 빠져 비똥거리는 쇠똥구리. 물에 빠져서도 쇠똥을 포기하지 않음
20	둘째 아내 출산	열 네 번째 자식이 태어남. 행복한 가족들
21	집으로 배달된 엽서	도시로 돈 벌러 나간 장남이 아직 취직하지 못했다는 소식을 보내오지만 문맹인 우리쌈바는 편지를 읽지 못하고 그림만 봄.
22	쇠똥구리	쇠똥구리 굴리다가 부서지고, 두 마리가 힘을 합쳐 쇠똥을 굴어모음
23	가족 만찬	출산한 아내를 위해 생선을 사고 가족과 함께 나뉘 먹으며 행복해 함
24	에필로그	열심히 일하는 쇠똥구리와 가족과 함께 걸어가는 우리쌈바. 쇠똥구리가 날아감

〈순례-집으로 가는 길〉은 세네갈 레트바 호수에서 붉은 소금을 채취하며 살아가는 외국인 노동자의 삶을 그린 휴먼다큐멘터리로 타이틀 포함 방송 시간 52분44초, 모두 24개의 시퀀스로 이루어져 있다. 두 아내와 14명의 자식이 있는 대가족의 가장인 ‘우리쌈바’는 언젠가는 고향으로 돌아가겠다는 희망을 품은 채 매일 엄청난 노동에 시달리고 있다. 이러한 ‘우리쌈바’의 현실을 표현하기 위해 중요한 시각보조물이 등장하는데 바로 쇠똥구리이다. 쇠똥구리는 제 몸집보다 훨씬 큰 쇠똥을 굴리며 애를 쓰다가 갑자기 내린 비에 쇠똥을 못 쓰게 되기도 하고, 몸집이 큰 다른 쇠똥구리를 만나 쇠똥을 지키기 위해 열심히 싸우지만 끝내 쇠똥을 빼앗기는 등 특별한 설명 없이 상황을 이해할 수 있도록 표현돼 있으며 쇠똥구리 시퀀스만 따로 떼어놓고 보아도 하나의 이야기가 완성될 수 있을 정도로 치밀하게 구성돼 있다. 이들 시퀀스를 보다 자세히 살펴보면 먼저 프롤로그에서 열심히 소금을 캐는 우리쌈바의 모습에 “집으로 다시 돌아가고 싶습니

다.. (중략)...돈이 없으면 걸어서라도 갑니다”는 1인칭 내레이션이 제시되고 타이틀에 이어 쇠똥구리가 제 몸집보다도 훨씬 큰 쇠똥을 힘겹게 굴리는 모습이 20초 정도 이어진다(표 1), 번호 1, 2, 3).



그림 1. 프롤로그- 타이틀-쇠똥구리

본격적으로 이야기가 시작되기도 전에 쇠똥구리의 힘겨운 모습을 제시함으로써(표 1)의 번호 3) 집으로 다시 돌아가고 싶은 ‘우리쌈바’의 여정이 쉽지 않다는 것을 암시하고 있다. 쇠똥구리 세 번째 시퀀스에서는 쇠똥구리 시퀀스 앞에 ‘우리쌈바’의 시퀀스가 먼저 나오는데 몸조리를 하러 친정에 온 첫 번째 아내의 장녀가 돈이 없어 집에 돌아가지 못하고 1년째 집에 있는 상황이다. 첫 번째 아내는 장녀를 위로하며 “아버지가 해결해 주실거야”라며 ‘우리쌈바’에게 돈을 구해줄 것을 부탁한다. 이에 ‘우리쌈바’는 밀린 소금 값을 받기 위해 중간상인의 집에 찾아가지만 소금 값을 받지 못한 채 발길을 돌린다. 이 시퀀스 뒤에 몽타주 된 쇠똥구리 시퀀스는 열심히 일하고 있는 쇠똥구리 옆에 낮선 쇠똥구리가 찾아오고, 이내 굴리던 쇠똥을 빼앗기는 장면이다. 쇠똥을 빼앗기지 않으려고 저항하던 쇠똥구리는 결국 저 멀리 내동댕이쳐진다. 대저택에 살면서 줄 돈이 없다면 소금값을 미루는 중간상인의 모습은 남이 굴리던 쇠똥을 빼앗고 공격하는 힘센 쇠똥구리에 정확하게 투영된다.

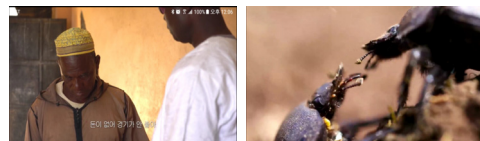


그림 2. 소금값을 받지 못한 주인공(표 1)의 번호15)과 쇠똥을 빼앗긴 쇠똥구리(표 1)의 번호16)

〈순례-집으로 가는 길〉에서는 모두 일곱 번 쇠똥구리가 등장하는데 앞서 설명한 [그림 1]과 [그림 2]를 포함해 여섯 번의 쇠똥구리 시퀀스는 모두 독립적인 시퀀스로 ‘우리쌈바’와 몽타주 되어있는 반면 [표 1]의 번호24 에필로그 시퀀스에서는

#열심히 소금을 캐는 우리쌈바
 #쇠똥을 굴리는 쇠똥구리
 #멀리 가족과 함께 우리쌈바 걸어가고 화면 앞으로
 쇠똥구리 굴리며 프레임 인
 #쇠똥구리 날개 펴고 날아가고
 #우리쌈바 얼굴 돌렸다가 다시 걸어가는 모습 [그림 3]
 이 혼재돼 있다.

프로그램 내내 독립된 시퀀스로 각각 제시되던 쇠똥구리와 ‘우리쌈바’는 마지막 에필로그 부분에서 만나는데 커다란 쇠똥과 멀리 어디론가 걸어가는 ‘우리쌈바’ 가족의 모습이 한 프레임 안에 배치된 후 열심히 쇠똥을 굴리던 쇠똥구리가 날개를 펴고 날아가는 쇼트가 편집돼 있다. 날개를 활짝 펴고 날아가는 쇠똥구리는 지금은 힘들고 어려운 삶을 살고 있지만, 결국 가족과 함께 행복할 것이라는 희망의 메시지를 전달해주는 역할을 한다. 만약 날아가는 쇠똥구리의 쇼트없이 가족이 머리에 짐을 이고 어디론가 걸어가는 모습만 제시되었다면 시청자는 ‘우리쌈바’ 가족이 더 나쁜 상황으로 쫓겨나는 것으로 이해할 수도 있다. 하지만 쇠똥구리가 힘차게 날아가는 쇼트가 몽타주되면서 별다른 설명 내레이션 없이도 시청자는 ‘우리쌈바’의 희망찬 미래를 그려볼 수 있는 것이다.



그림 3. 가족과 함께 걸어가 우리쌈바와 하늘로 날아가는 쇠똥구리 ([표 1]의 번호 24)

영화에서 폭넓게 쓰이고 있는 편집방식인 몽타주(montage)는 있는 그대로의 현실을 포착해야하는 TV 휴먼다큐멘터리에서는 적극적으로 활용되기 어려운 측면이 있다. 하지만 <순례-집으로 가는 길>에서는 3인칭의 전지적 내레이션 대신 절제된 1인칭 내레이션으로 설명을 최소화하는 한편 시청자의 이해를 돕기 위해 주인공의 삶과 시각 보조물과의 메타포, 몽타주 편집을 활용하고 있다. 말로 설명하는 것이 아니라 영상으로 보여줌으로써 시청자의 적극적인 개입과 해석을 요구하고 있

다.

3. 항공쇼트를 활용한 심리표현

제틀(Zettl)은 시청자는 카메라가 보는 것만을 볼 수 있기 때문에 카메라 감독이 선택하는 쇼트는 사건의 주요부분을 담고 있어야 하는 것은 물론이고, 사건의 본질을 효과적으로 전달할 수 있도록 촬영 편집되어야 한다고 지적하면서 화면의 크기 구분을 롱쇼트, 익스트림 롱쇼트, 미디엄 쇼트, 클로즈업, 익스트림 클로즈업 등 5가지로 분류했다[28]. 일반적으로 TV다큐멘터리에서 쓰이는 항공쇼트는 전체를 조망할 수 있는 전경쇼트에 활용돼 이 분류에 의하면 롱쇼트와 익스트림 롱쇼트에 해당한다. 하지만 <순례-집으로 가는 길>에서의 항공쇼트는 롱쇼트와 익스트림 롱쇼트 외에 인물에 보다 근접해서 촬영한 쇼트까지 포함하고 있다. 이는 미세 조정이 가능하고 진동과 소음이 적은 드론을 활용했기 때문에 가능한 것으로 보인다.

타이틀을 포함한 <순례-집으로 가는 길>은 모두 580개의 쇼트로 이루어져있으며 이중 드론을 활용한 항공쇼트는 27개이다. 허진호(2005)가 연구한 SD자연다큐멘터리가 215개, HD자연다큐멘터리가 353개의 쇼트로 구성되어있다는 결과와 비교해보면 자연다큐멘터리와 휴먼다큐멘터리라는 장르에 의한 차이를 감안하더라도 SD에서 HD, HD에서 UHD로 기술이 발전하면서 쇼트가 늘어났다는 것은 부인할 수 없다. 또한 허진호(2005)의 분석에 의하면 자연다큐멘터리의 풀쇼트(F/S)의 경우 SD는 평균 6.1초, HD는 평균 6.8초로 늘어났는데[29] UHD인 <순례-집으로 가는 길>의 경우 27개의 드론 항공쇼트만 분석했을 때 총244초, 평균 9.03초였다. 가장 짧은 쇼트가 4초, 가장 긴 쇼트의 지속시간이 30초로 UHD로 변화하면서 쇼트의 수는 많아지고, 쇼트의 길이는 길어졌다는 것을 알 수 있는데 디지털 편집이 용이해지면서 짧은 쇼트를 여러 개 이어붙이는 경향과 UHD의 고화질의 화면을 오래도록 감상할 수 있게 편집했기 때문으로 보인다.

표 2. <순례-집으로 가는 길> 항공쇼트 영상과 내용

번호	소재	시간	내용(내레이션 및 자막)
1	붉은 호수와 배	8"	아버지의 땅으로 돌아가고 싶습니다

2	레트바 호수와 배	5"	하지만 가진게 없어 고향에 갈 수 없습니 다
3	호수 위에 떠 있는 사 람	7"	이젠 선택의 여지가 없습니다
4	물고기 모양의 호수	10"	자막:레트바 호수/세네갈
5	호수위로 작은 배 노저 어 프레임 인/아웃	30"	이 붉은 호수는 죽음의 호수입니다. 염도 가 너무 높아 물고기조차 살 수 없습니다. 있는 것이라고는 호수를 붉게 물들이는 플랑크톤과 소금뿐입니다.
6	소금 이고 육지로 나르 는 여성들	4"	남자들이 호수 바닥에서 소금을 건져오면 여자들이 배에서 육지로 나옵니다
7	소금호수 주변 전경	7"	
8	붉은 호수와 주변 배	5"	하루 평균 500명의 노동자가 여기서 일 합니다. 호수에 소금이 있는 한 사람들은 일하러 올겁니다.
9	호수 걸어 바다 전경	6"	
10	소금 휘젓는 우리쌈바	7"	
11	붉은 호수에 점처럼 작 은 배	7"	
12	붉은 호수기의 배와 소 금들	9"	
13 -18	홍학떼 날아오르는 다 양한 모습	42"	
19	붉은 호수와 소금산	5"	
20	나무 아래에 앉아있는 부녀	10"	"아빠는 언제가 제일 행복해요?" "아빠는 나와 같이 있는 지금 이 순간이 너무 행복해"
21	버스 길따라 달리는	16"	
22-24	석양에 홍학 떼지어 나 는 (쇼트3개)	19"	
25	수산시장 근처 바다	17"	자막:카야르 수산시장/세네갈
26	수산시장 부감	7"	
27	우리쌈바 호수에서 소 금개는	23"	나는 오늘도 어김없이 핏빛 물에 몸을 담 습니다.

특수 장비를 활용한 항공쇼트는 크게 붉은 호수를 촬영한 장면과 홍학 떼가 날아가는 장면, 수산시장 근처 바다 등이다. 마치 물감이라든 풀어 놓은 듯 붉은 색의 호수, 파란 하늘과 바다가 UHD 영상으로 구현돼 한 폭의 그림처럼 보이며 다양한 각도, 다양한 사이즈로 촬영돼 리듬감 있게 연결, 영상미를 극대화하는데 활용되고 있다. 뿐만 아니라 장소 고지를 위한 전경이나 바다 옆 호수와 주변에 소금을 산처럼 쌓아놓은 모습 등 현장의 정보를 보다 입체적으로 주고 있다. 이들의 쓰임새는 기존 다큐멘터리에서의 항공쇼트의 그것과 크게 다르지 않다. 위치 정보를 주거나 시퀀스 전환, 분위기 환기를 위한 브릿지 역할에 충실한 쇼트들이다.

주목할 만한 것은 일반적인 항공쇼트가 아니라 붉은 소금호수에 인물이 포함되어 있는 항공쇼트([표 2]의 번

호 1-3, 10)과 나무 아래에 앉아있는 ‘우리쌈바’ 부녀 부감쇼트 ([표 2]의 번호 20), 버스가 도로를 달려가는 롱쇼트([표 2]의 번호21) 등이다. 이들 항공쇼트의 공통점은 단순히 배경으로서의 인물이 아니라 인물이나 버스를 항공쇼트로 담아내 인물의 심리를 표현하고 있다는 것이다. ‘우리쌈바’가 호수에서 작업하는 모습이나 호수 위로 배를 저어가는 모습, 호수 위에 누워있는 모습 등을 입체적으로 보여줌으로써 호수를 생활터전으로 살아가는 ‘우리쌈바’의 모습을 다양한 각도에서 볼 수 있게 할 뿐 아니라 주인공의 심리를 드러내고 있다. 대표적인 쇼트가 프롤로그에 사용된 항공쇼트로 ([표 2]의 번호 3) 붉은 호수 위에 누워있는 주인공의 모습과 주인공의 목소리로 “이젠 선택의 여지가 없습니다”라는 내레이션을 통해 모든 것을 호수에 맡긴 채 체념한 듯한 무기력한 모습을 표현하고 있는 것이다. [표 2]의 번호 10번 쇼트 역시 가슴 위까지 올라오는 호수 한가운데에서 장대를 이용해 호수 바닥의 소금을 긁는 모습을 부감으로 처리함으로써 아름답지만 자연의 위압감이 느껴지도록 하고 있다.

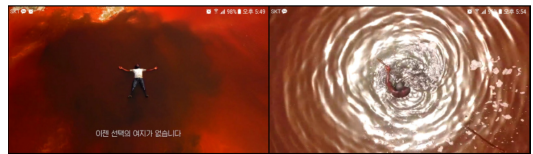


그림 4. 주인공의 현실표현 ([표 2]의 번호3과 번호10)

[그림 4]와 같이 익스트림 부감을 사용해 주인공의 어려운 현실을 표현하는가 하면 [그림 5]의 경우처럼 희망찬 주인공의 감정을 표현하기 위해 움직임이 있는 부감쇼트를 활용했다.

[표 2]의 번호 20 쇼트는 둘째 아내에게 줄 옷감을 사러 딸과 함께 시장에 갔다가 앙상한 나무 아래에서 앉아서 쉬고 있는 모습을 드론 부감으로 촬영한 것이고, [표 2]의 번호 21은 돈이 없어 1년 동안 집으로 돌아가지 못한 결혼한 딸에게 여비를 마련해 준 후 딸이 탄 버스를 드론 부감으로 촬영한 것이다. 번호 20의 경우 아버지와 딸의 대화에서도 알 수 있듯이 ‘우리쌈바’가 행복해하는 거의 유일한 장면으로, 레트바 호수의 부감의 경우 거의 무빙이 없거나 미세한 반면, 이 쇼트는 나무를 중심으로 보다 역동적으로 무빙을 하며 위로 솟아오르는 방식으로 촬영해 행복하고 즐거운 주인공의 심리를 표현하고 있

다. 번호 21 역시 '우리썸바'가 어렵게 마련한 돈으로 집에 돌아가게 된 딸을 실은 버스를 촬영한 것으로 버스 뒤측에서부터 서서히 위로 붐업하면서 어려운 현실 속에서도 자식을 위해 부모노릇을 했다는 뿌듯한 감정이 실려 있음을 알 수 있다.

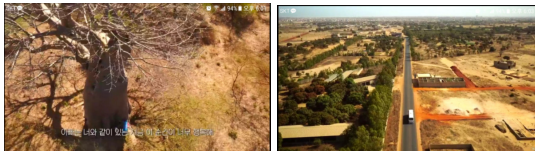


그림 5. 주인공의 감정표현 (표 2의 번호20과 번호21)

그동안 TV다큐멘터리에서 항공쇼트에 쓰인 헬리캠은 비용이 많이 들 뿐만 아니라 흔들림이 크고 피사체에 가까이 다가갈 수 없어 제한적으로 쓰였던 것이 사실이다. 하지만 <순례-집으로 가는 길>의 경우 드론이라는 특수 장비를 활용해 단순한 전경 표현이 아니라 등장인물의 심리상태를 보다 자세히 설명해 보다 적극적으로 서사에 기여하는데 항공쇼트를 활용하고 있다.

IV. 나가며

많은 영상매체들과 마찬가지로 TV휴먼다큐멘터리는 방송영상 기술의 발전과 함께 끊임없이 변화해왔다. 제작자들과 연구자들이 다큐멘터리라는 양식적 특성을 고민하는 한편 제작 카메라와 영상송출 기술의 발전은 다큐멘터리 형식과 표현방식에 영향을 주었다. 우리나라의 TV다큐멘터리는 스튜디오 밖으로 이동이 가능한 ENG 카메라의 출현과 한손으로 들 수 있는 디지털 6mm카메라의 등장, 화면의 심도를 깊이있게 표현하는 DSLR카메라로 동영상 촬영이 가능해지면서 휴먼다큐멘터리 제작의 붐을 이룬다든지, 영상미에 중점을 둔 자연다큐멘터리가 주목을 받는 등 제작방식은 다큐멘터리 자체의 형식적 변화에 많은 영향을 끼쳤다.

특히 현존감(presence)을 높이는 HD고화질과 TV대형화와 함께 각 방송사는 대작 다큐멘터리 제작에 전력했고, 그 결과 TV다큐멘터리는 2000년대 이후 해외수출과 극장개봉 등 영상콘텐츠로서의 다양한 가능성을 보여주었다. 이러한 변화는 UHD라는 초고화질 방송이 가

능해지면서 단순히 제작비나 소재적인 측면에서의 변화 뿐 아니라 TV휴먼다큐멘터리의 서사방식의 변화를 가져오고 있다.

<순례>는 기존의 TV휴먼다큐멘터리와는 달리 영상미에 집중하면서 드론을 적극 활용해 등장인물의 심리표현에 주력하는 한편 3인칭 설명적 내레이션 대신 주인공 스스로가 내레이션을 하게 함으로써 시청자의 동일시를 한층 강화시키고 있다. 또한 주인공이 처한 상황을 보다 시각적으로 설명하기 위해 쇠뿔구리라는 시각보조물을 활용한 몽타주 기법을 사용함으로써 단순히 장면전환이나 계절감, 시간의 흐름을 보여주기 위한 인서트 활용이 아니라 서사전달을 위해 보다 적극적으로 활용하고 있다는 것을 알 수 있었다. 설명하는 것을 듣고 이해하는 것이 아니라 시각적으로 제시되는 영상을 시청자 스스로 조합해 능동적으로 해석하도록 한 것이다.

영상미보다는 현장포착에 주력한 화면 확보 후 전지적 내레이션을 통해 제작진이 해설하는 다큐멘터리에서 UHD 제작 및 시청환경의 TV휴먼다큐멘터리는 뛰어난 화질의 영상과 몽타주, 항공쇼트 등 다양한 촬영, 편집기법을 활용해 보여주고 이것을 시청자가 적극적으로 해석하고 느끼게 하는 방식으로 전환되고 있다. 이것을 빌 니콜스가 분류한 다큐멘터리 재현양식에 따라 정리하면 설명적 양식, 상호적 양식의 다큐멘터리 재현방식에서 시적 양식, 관찰적 양식의 재현방식으로 변화한 것으로 설명할 수 있다. 빌 니콜스의 지적대로 어떤 다큐멘터리도 하나의 양식만으로 제작되는 것은 아니며 다양한 양식이 혼재돼 표현될 수 있지만[11] <순례>의 사례에서 볼 수 있듯이 이러한 재현방식의 무게추가 다음과 같이 바뀌고 있다는 것을 알 수 있다.

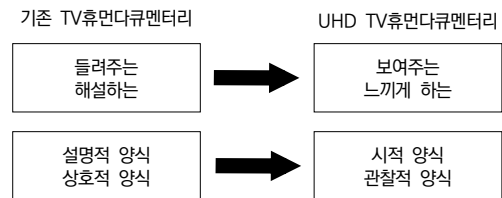


도표 1. TV휴먼다큐멘터리의 재현방식 변화

TV휴먼다큐멘터리는 다소 영상미가 떨어지고 구도가 맞지 않더라도 현장감과 사실을 충실하게 담을 수 있다

면 양해가 되는 측면이 있지만 반대로 UHD와 같이 고화질의 영상미를 전제로 한 대작 다큐멘터리의 경우 보다 견고한 영상내레이션이 필요하다는 것을 보여주고 있다. 또한 주인공 스스로가 내레이션을 해 시청자의 동일시를 심화시키는 방식은 〈순례〉이후 이미 여러 TV휴먼다큐멘터리 프로그램에서 시도하는 등 그동안 전지적 시점의 3인칭 내레이션에 의존했던 TV휴먼다큐멘터리의 서사방식에 변화를 만들어냈다. 추후 이러한 변화가 휴먼다큐멘터리의 서사를 구축하는데 얼마나 효율적으로 작동하고 있는지 수용자 연구가 뒷받침 된다면 그 함의가 방송제작현장으로 확산될 것으로 기대된다.

방송환경에 따라 다양한 시도를 해온 TV휴먼다큐멘터리는 UHD 방송과 고화질 대형 TV라는 시청환경에 맞추어 앞으로도 살아 움직이는 생명체처럼 변화를 계속할 것이다.

참 고 문 헌

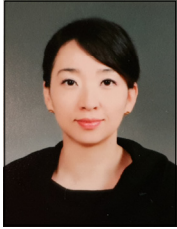
- [1] <https://www.yna.co.kr/view/AKR20170915139700005>, 2019.11.21.
- [2] <http://www.pjjournal.com/news/articleView.htm?idxno=60961>, 2019.11.21.
- [3] 김균, 전규찬, *다큐멘터리와 역사*, 한울아카데미, 2003.
- [4] 이진이, *한국TV다큐멘터리 포맷*, 커뮤니케이션북스, 2016.
- [5] 이종수, “한국 휴먼다큐멘터리의 시대성과 사회성-다큐멘터리 내용, 형식의 변화와 사회적 맥락과의 연관성을 중심으로,” *언론과 사회*, 제10권, 제2호, pp.35-72, 2002(3).
- [6] 함현, “휴먼 다큐멘터리의 표현 방식에 관한 연구,” *영상기술연구*, 제9호, pp.201-224, 2007(12).
- [7] 이익희, “다큐멘터리 인터뷰 영상표현의 정량적 분석,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제11권, 제1호, pp.113-122, 2011(1).
- [8] 이규정, “플랫폼 차이에 따른 다큐멘터리 영상 재현의 차별화에 관한 연구,” *영화연구*, 제68권, pp.123-152, 2016.
- [9] 박덕춘, “휴먼다큐멘터리 프로그램의 촬영기법의 특징 연구:대구MBC ‘휴먼스토리-나의 길’을 중심으로,” *언론과학연구*, 제5권, 제1호, pp.169-194, 2010.
- [10] 이재우, “TV다큐멘터리 ‘차마고도’의 구성과 그 의미에 관한 연구-영상과 언술의 결합양상을 중심으로,” *인문콘텐츠*, 제15호, pp.99-126, 2009.
- [11] 빌 니콜스, *다큐멘터리 입문*, 한울아카데미, 2005.
- [12] 전평국, *영상다큐멘터리론*, 나남출판, 1995.
- [13] 김병희, 김영희, 마동훈, 백미숙, 원용진, 윤상길, 최이숙, 한진만 공저, *한국 텔레비전 방송 50년*, 커뮤니케이션북스, 2011.
- [14] 니콜라스 네그로폰테, *being digital*, 커뮤니케이션북스, 2010.
- [15] 박은태, 조인희, “e-러닝 영상의 화면크기가 학습효과에 미치는 영향,” *한국엔터테인먼트산업학회논문지*, 제7권, 제3호, pp.53-62, 2013.
- [16] 이성욱, “TV영상의 화면 깊이와 화질에 따른 시청자 수용연구,” *아시아영화연구*, 제5권, 제2호, pp.93-115, 2012.
- [17] 이준영, *드론을 활용한 방송 촬영 효과와 영향력에 관한 연구*, 상명대학교 대학원, 석사학위논문, 2015.
- [18] 김종길, *헬기 촬영의 실제-헬기촬영, 이론에서 현장실무 총망라*, 여울미디어, 2011.
- [19] 최양묵, *텔레비전 다큐멘터리 제작론*, 한울아카데미, 2003.
- [20] <http://www.mk.co.kr/news/business/view/2019/02/71473/>, 2019.11.21.
- [21] 마셜 매클루언, *미디어의 이해-인간의 확장*, 커뮤니케이션북스, 2011.
- [22] 세일라 커런 버나드, 양기석 옮김, *다큐멘터리 스토리텔링*, 커뮤니케이션북스, 2009.
- [23] 최혜경, “텔레비전드라마 내레이션의 개념과 범주,” *인문콘텐츠*, 제47호, pp.308-314, 2017.
- [24] 이자혜, “다큐멘터리에서의 외화면 활용을 통한 리얼리즘의 구현,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제10권, 제1호, pp.230-238, 2010(1).
- [25] 데이비드 보드웰, 크리스틴 톰슨, *FILM ART*, 현상문학, 1992.
- [26] 한지원, *깊이있는 TV구성다큐멘터리 이렇게 쓴다*, 시나리오친구들, 2008.
- [27] 김용수, *영화에서의 몽타주 이론*, 열화당, 1996.
- [28] 박덕춘, “휴먼다큐멘터리 프로그램의 촬영기법의 특징 연구:‘대구mbc 휴먼스토리-나의 길’을 중심으로,” *언론과학연구*, 제5권, 제1호, pp.169-194, 2005.
- [29] 허진호, *고화질(HD)방송의 기술적 특성이 자연 다큐멘터리의 제작과정에 미친 영향에 관한 연구*, 연세대학

교 언론홍보대학원, 석사학위논문, 2005.

저 자 소 개

권 상 정(Sang-Jung Kwon)

정회원



- 1996년 2월 : 강원대학교 인류학과 (문학사)
- 2017년 2월 : 아주대학교 문화콘텐츠학과(문화콘텐츠학석사)
- 2006년 1월 ~ 현재 : 한국방송작가협회 정회원
- 2018년 3월 ~ 현재 : 아주대학교

라이프미디어협동 박사과정

<관심분야> : 다큐멘터리, 스토리텔링, 영상서사, 영상제작

장 우 진(Woo-Jin Chang)

정회원



- 1993년 2월 : 연세대학교 국어국문학과(학사)
- 2000년 8월 : 한양대학교 연극영화학과(석사)
- 2011년 8월 : 한양대학교 연극영화학과(박사)
- 2005년 3월 ~ 현재 : 아주대학교

미디어학과 교수

<관심분야> : 영화이론, 영화사, 서사학