

문서 번호: 000219-02

주는 기쁨: 감기 걸려서 다 죽어 가는 시소...흑....

받는 즐거움: 영상물에 깊은 애정을 보여준 총여 집행부와 연성뿌연

성 폭 력 영 상 물 평 가 서

탈도 많고 말도 많던 성폭력 영상물이 드디어 세상의 빛을 보게 되었습니다. 막상 영상물이 우리의 품을 떠나고 보니(^^;) 여러 가지 아쉽고 미흡한 점들만 눈에 보여 정말 부끄럽군요... 영상물을 다 마쳤다는 기쁨도 잠시... 이번 영상물을 작업하면서 느꼈던 불편함과 진행 과정에서 드러났던 문제점들에 대한 충분한 숙고와 내부의 토론이 필요하다는 생각이 들어서 이 평가서를 작성하게 되었습니다. 쿵쿵 쿵쿵~~ 이 평가서(제안서?)를 바탕으로 한 토론이 앞으로의 영상물 작업에 시금석이 될 수 있기를 바랍니다.

... 시소의 변

1. 기획과 진행과정 개괄

- ▶ 영상물 제안 단위: 연세 성폭력 뿌리뽑기 연대회의(이하 연성뿌연)
- ▶ 기획 의도: 막 대학에 발을 내딛게 되는 00학번을 대상으로 하여 올바른 성의식 함양과 더불어 대학 내의 건전한 성문화 정착을 목적으로 제작
- ▶ 기본 concept: 새터 반(反)성폭력 내규제정과 맥락을 같이 하여 성폭력은 나와 무관한 다른 사람의 일이 아니며 아주 일상적인 곳에서 발견될 수 있는 우리 공동체의 문화라는 사실을 알려주는 영상물 제작을 의도
- ▶ 진행 과정- 제 2차 연성뿌연 회의에서 영상물에 대한 개략적인 논의 후 team 구성
 - 시소, 예감, 윤이 기본적인 concept공유 후 synopsis 작성
 - 촬영기사 (박효용/신방95)가 synopsis를 바탕으로 콘티 작성
 - 신방과에서 촬영용 ENG카메라 대여- 2월 8일, 2월 9일
 - 2월 8, 9일 촬영(술래, 썰, 다다, 변, 이장원, 전주영 외 목하 사람들 참여)
 - 2월 12일 신방과 편집실에서 편집(다다, 이안, 시소)
 - 2월 14일 만화사랑에서 복사본 11개 완성(만사가 공짜루 해줬음...)
 - 인터뷰와 드라마를 포함한 총 소요시간 15분의 영상물 제작 완성(영상물의 구체적인 내용은 총여에 비치된 tape을 참조하시길)

2. 영상물 제작 과정의 문제점

▶ 문제제기 하나: 영상물 제작의 주체가 불명확함 & 영상물 제작 일꾼의 기본적 내부 교양 미비

- 일단 먼저 집고 넘어갈 점은 이번 영상물 제작이 명확한 진행의 주체가 정해지지 않은 상태에서 진행되었다는 것이다. 연성뿌연에서 총여와 자치단체 공동의 작업으로 영상물을 기획했음에도 불구하고, 연성뿌연의 참여단위가 각각 1명씩의 참여주체를 내어 영상물 team을 구성하겠다는 처음의 약속은 여러 가지 사정으로 지켜지지 못했다. (시소가 나간 맨 처음 연성뿌연 회의는 시소가 알기로 모든 단위에서 영상물을 맡기로 한 사람들이 나오기로 한 회의로 알고 있었지만 다른 단위에서 영상물 team을 할 사람들은 나오지 않았다. 시소가 주체가 되어 각 단위에서 일할 사람들의 연락까지 맡아서 해야하는 것으로 이야기가 넘어갔고 자치단체들의 사정상 실제 영상물 제작에 참여할 인원은 예감과 시소로 좁혀졌다.) 실제로 일할 사람이 적었다는 문제는 동시에 영상물 제작에 대한 기본적인 지식이나 마인드가 있는 사람들이 없었다는 것과 연관된다. 영상물 제작은 그것이 인터뷰 수준의 간단한 촬영을 제외하고서는 풍부한 synopsis와 정확하고 치밀한 콘티작업을 요한다. 편집을 요하는 영상물이라면 치밀한 콘티작업은 절실히 요구되는 전제조건인 것이다. 카메라의 이동이나 전체적인 화면의 배열 같은 것을 눈여겨 볼 수 있는-적어도 영상에 대한 관심이 있는-사람들이 필요하고 최소 3~4명의 사람들이 지속적인 모임을 통해 콘티작업의 경험을 쌓는 것이 중요하다. 영상물 제작은 정말로 제작기간 동안은 서로 지겹도록 보면서 그 일에만 매달려야 하는 아주 힘든 일이다. 이런 점에서 본다면 이번 영상물 제작은 참여 인원들이 기본적인 교양을 학습하면서 만들어 가기에는 무리가 되는 짧은 기간 안에 완성되어야 했기에 정말로 아는 사람 몇몇에게 일이 과부화되는 문제점을 안고 있었다.

▶ 문제제기 둘: 영상물 제작의 역할분담 문제

- 영상물 제작을 효과적으로 하기 위해서는 기자재를 담당하는 staff과 배우와 장소 섭외를 담당하는 staff 그리고 실재적인 영상물의 내용을 담당하는 사람들로 역할을 나누어 일을 진행해야 한다. 하지만 이번 작업은 워낙 일할 사람들도 없었고 사용하는 기자재가 신방과의 사적인 통로를 이용해서만 빌릴 수 있는 것이어서 시소가 기자재와 편집실을 빌리는 것을 비롯하여 각각의 장면에 필요한 사람들을 섭외하는 것까지 모두 도맡아서 할 수밖에 없는 상황이 되었다.(흑흑...촬영이 필요한 기간에 예감이 집으로 내려간 것도 한 몫 했다.) 향후의 영상물 작업에서는 맨 처음 어떠한 기자재를 쓸 것인지를 결정하고 기자재와 편집실 대여만을 담당하는 사람을 따로 배정할 필요가 있다. 배우와 장소의 섭외를 담당하는 사람을 따로 두는 것도 마찬가지다. 그리고 영상물 제작이라는 것이 워낙 변수가 많이 작용하는 유동적이고 까다로운 작업이므로 항시 의사소통하고 문제를 해결할 수 있는 지속적인 만남의 자리가 존재해야 하는 것은 물론이다. (거의 같이 살아야 한다.)

▶ 문제제기 셋: 촉박한 기한과 창의성 없고 미흡했던 기획

- 음....반성하고 있는 시소...이번 영상물은 1개월이라는 단기간에 완성되어야 했기에 영상물 제작이 가질 수 있는 갖가지 문제들을 총체적으로 드러냈다. 여러 사람들의 창의적인 아이디어를 수집할 수 있는 자리를 마련하지 못한 것과 치밀한 기획을 세우지 못한 것은 본인의 책임이 크다. (흑흑...하지만 일이 너무 많았다구...) 그래서 다음 영상물 제작에 꼭 권하고 싶은 일은 영상물의 실제적인 기획에 앞서서 최대한 많은 사람들이 참여하는 아이디어 회의를 가지라는 것이다. 그리고 그 회의에서 나온 의견을 실제적인 기획으로 연결시키는 기획팀을 구성하고 그 팀이 완벽한 기획을 내놓은 상태에서 촬영에 임하라는 것이다. 영상물의 제작기한을 최대한 많이 확보하라는 것은 더할나위 없이 권하고 싶은 말이다. (영상물의 제작은 장기적인 플랜을 가지고 시작하라!)

3. 정리

쓰다보니 여러모로 본인의 변명만 늘어놓은 듯한 불길한 예감이 들지만...(^^;) 정말로 향후 영상물 제작에 임하는 사람들이 도움을 얻을 수 있는 자료가 될 수 있기를 바랍니다.