

Power User

임석태 · EBS 스튜디오중계영상팀  
+ 영상 이미지너리 라인

+ 임석태 · EBS 스튜디오중계영상팀

# 영상 이미지너리 라인



★ 본 이미지는 기사의 내용과 관련이 없습니다.

아마추어 탁구선수들의 영상을 보여주며 이미지너리 라인에 대해 간략한 설명을 곁들여 보겠다.  
참고로 탁구는 필자의 오랜 취미이기도 하다.



영상 1



영상 2

[영상 1, 2]는 전체의 모습을 안정적으로 보여주었다. 게임이 진행될 때 타이트한 장면보다 [영상 1, 2]처럼 넓은 장면이 오히려 더 정확한 상황을 보여줄 수 있다. 랠리가 진행된다면 한쪽이 득점에 성공할 때까지 충분한 길이로 보여주는 것이 좋다.



영상 3



영상 4

[영상 3]은 [영상 1, 2]와 마주보는 방향에서 촬영되었다. 검은색 상의 선수의 뒷모습에서 앞모습이 보이도록 각도를 변화시켰다. [영상 4]는 [영상 1, 2]와 같은 방향에서 타이트하게 촬영된 모습이다. 이렇게 마주보는 방향에서 촬영하는 것이 스포츠나 대화 장면에서 기본이 된다. 흔히 촬영하면서 편집을 고려하는 기본적인 방향이기도 하다.

[영상 5]도 마주보는 방향에서 넓게 보여주었다. [영상 1~5]까지 두 사람이 서로 얼굴을 마주보는 방향에서 촬영되었다.

[영상 3, 4]의 경우에도 누가 득점에 성공하였는지 인식할 수 있도록 충분한 길이로 보여주는 것이 좋다. 그리고 이왕이면 멋진 장면이 포착될 때까지 녹화하며 기다리는 것도 권장만한 방법이다.



영상 5



영상 6

이중에서 가장 메인이 되는 그림은 [영상 1, 2, 5]가 된다. 물론, 이중 누군가가 주인공이라면 가령 검은색 상의의 선수가 주인공 이라면 더 중점적으로 검은색 상의의 선수를 보여줄 수도 있다. 얼굴 클로즈업 등의 영상을 더 많이 보여줌으로서 주인공을 부각 시킬 수 있다. 그러나 가장 중심이 되는 그림은 현재의 상황을 가장 잘 보여주는 [영상 1, 2, 5]일 것이다.

[영상 6]의 경우는 흔히 말하는 이미지 라인(이미지너리 라인)을 넘어서서 촬영한 것이다. [영상 5] 뒤에 바로 [영상 6]을 보여준 다면 선수들의 원래 위치가 바뀌게 된다. [영상 1~5]까지는 붉은색 상의 선수가 화면의 좌측에 위치했었는데, [영상 6]의 경우는 화면의 좌측에 검은색 상의 선수가 위치하게 되어 방향에 혼란을 가져오게 된다.

스포츠 중계는 결코 이미지 라인을 넘지 않는 각도에서 메인 화면을 설정하지만, 영화나 드라마에서는 간혹 이미지 라인을 의도 적으로 넘어서 촬영하는 경우도 있다. 캠코더에서도 적절한 화면을 중간에 촬영해 준 다음에는 이미지 라인을 넘어서도 무방할 듯하다.



영상 7



영상 8

[영상 7, 8]은 [영상 5] 뒤에서 이미지 라인을 넘어 타이트하게 촬영된 그림이다. 이미지 라인을 넘었지만 이처럼 타이트한 그림의 경우는 방향성의 혼란을 최소화 할 수 있다.

[영상 5]와 [영상 6] 사이에 [영상 7, 8]이 인서트 된다면 [영상 6]에서 갑자기 이미지 라인을 넘어서 혼란을 상쇄하여 자연스럽게 영상이 연결될 수 있다. 처음 캠코더를 접할 때 어디선가 이미지 라인에 대한 이야기를 듣게 되면 촬영시 상당한 부담으로 다가온다. 그러나 여기서 권하고 싶은 것은 이미지 라인에 너무 신경 쓰지 말고 다양한 각도에서 여러 종류의 사이즈로 촬영해 보기를 권한다. [영상 5, 6]과 같은 타이트한 그림의 편집시 끼워 넣기를 한다면 이미지 라인에 대한 부담감은 그리 갖지 않아도 될 듯하다.

반대로 타이트한 영상끼리 이미지 라인을 넘어서 방향성에 혼란을 준다면 아주 넓은 그림을 영상과 영상 사이에 촬영하여 이미지 라인을 재설정해 줌으로서 이미지 라인에 의한 방향성의 혼란을 해결할 수 있다. 이미지 라인을 넘어 섰을 때 방향의 혼란을 최소화하여 자연스럽게 영상이 연결될 수 있는 기법을 이해하고자 한다면, 스스로 이미지 라인을 넘어서 촬영을 한 후에 편집 작업을 통해 이미지 라인을 넘어서는 방법을 터득하는 것이 가장 좋다.

## 인물 촬영시, 줌의 사용과 인물의 구도



영상 9



영상 10



영상 11



영상 12



영상 13



영상 14

[영상 9~14]는 유치원 무용 발표회의 모습이다. 음악과 율동이 함께 나와서 끊지 않고 3분간 계속 녹화한 그림이다. 사이즈는 줌인과 아웃으로 조정하였고, 촬영하기 좋은 장소에서 발을 움직이지 않고 계속 촬영하였다. 경험이 많은 촬영자는 줌인을 하면서 언제 어느 정도의 사이즈에서 얼마 동안 멈추었다가 다시 줌인을 하고, 사이즈가 일정한 만큼 변한 후에는 몇 초 정도 안정되게 멈추어서 정확하게 보여준 후에 [영상 12]까지 타이트한 그림으로 만들어 줄 것이다.

[영상 9~12]까지 한 번에 줌인 한다면 중간 중간에 좋은 율동 모습을 놓치게 된다. 위의 경우에는 줌인 중간에 [영상 10]에서 10여초 안정되게 줌을 멈추어 보여준 후, 다시 [영상 11]로 줌인 하여서 멈추고 주인공을 팔로우 하여 15초간 사이즈를 유지하였고, [영상 12]로 서서히 줌인 하였다. 줌 아웃은 비교적 신속하게 하여 [영상 14] 정도의 사이즈에서도 길게 보여주었다. 율동의 경우에는 [영상 12]와 같은 타이트한 그림도 필요하지만 [영상 10] 정도의 사이즈에서 정확하게 율동모습이 보이므로 [영상 10] 혹은 [영상 14] 정도 사이즈도 중요하게 생각하여 비교적 안정된 그림으로 유지해 주는 것도 좋다.



영상 15



영상 16



영상 17



영상 18

영상의 구도에 관한 부분은 아주 많은 시간을 투자해도 쉽지가 않으며, 이 글을 읽는 분들 중에서도 필자보다 훨씬 좋은 구도감을 갖고 있는 분들이 있을 것이다. 구도는 회화나 사진의 구도가 동일하게 캠코더 영상에서 적용된다.

인물의 구도에 있어서 가장 중요한 부분은 눈의 위치이다. 조금 나누자면 눈의 높이(아이레벨)와 방향이다. [영상 9]는 인물이 하나의 구성요소로서 전체 배경에 포함되므로 인물보다는 배경을 보여주는 부분이 강하기 때문에 인물들의 눈높이가 아래쪽에 배치되었다. [영상 9]의 경우는 인물의 배치를 전체 공간에 어울리게 두는 것이 중요하다.

[영상 10~14]까지는 인물이 추가 되는 그림이다. [영상 10~14]까지 눈의 높이가 조금씩 변화 되었지만 심하게 달라지지는 않았다. 사이즈 변화에 따라서 조금씩 변화를 주어 눈의 높이가 자연스러운 위치에 올 수 있게 한다면 인물 촬영시 많은 구도의 발전을 가져 올 수 있다. 눈높이(아이레벨)를 편안한 위치에 오게 할 수 있다면 자연스럽게 헤드룸과 시선 방향에 따른 리드룸의 정도에 대해서도 자연스럽게 해결된다.

[영상 15~18]은 외국의 공원 스케치와 필자의 조카이다. [영상 15]처럼 사물에도 시선 방향이 존재하고 [영상 16]은 마주하는 대상이 좌측의 연이므로 리드룸은 좌측에 설정하였다. [영상 17]은 그곳이 어디인가를 보여주는 배경 위주의 그림이 된다. [영상 18]은 뒤의 한국 건축양식을 보여주기 위해서 인물의 아이레벨(눈높이)을 다소 낮게 설정한 모습이다.



영상 19



영상 20



영상 21



영상 22

[영상 15~22]는 한 장소이다. 마치 사진을 찍듯이 눈에 들어오는 장면을 사이즈에 변화를 주면서 촬영하였다. 다만 사진과 다르게 캠코더의 영상은 [영상 15] 뒤에는 [영상 16]이 꼭 필요하다. 만약, [영상 15]만 있다면 보는 이들은 누가 연을 날리고 있는지가 궁금할 것이다. [영상 19]의 경우에도 [영상 20]이 없다면 그것이 어디에 새겨진 모습인지 알 수가 없다. 한 컷의 그림만으로는 설명이 부족할 때 구체적인 설명이 되는 다른 한 장면을 추가로 녹화해 준다면 캠코더에서의 내용 구성에서 자연스러운 연결이 될 것이다.

가정에서의 캠코더의 촬영은 그때그때 부담 없이 촬영이 가능하다. 때때로 관심을 가지고 구도나 내용의 구성 등을 공부한다면 아주 유용한 취미가 될 것이다. 우선, 디카를 다루듯이 부담 없이 촬영에 임하고, 조금 더 재미있는 구성을 하고자 노력한다면 캠코더 촬영이 효율적이면서도 편안해진다.