

+ 임석태 · EBS 스튜디오중계영상팀

# 캠코더 촬영과 영상 편집

포인트를 잡아서 촬영

편안하게 촬영할 수 있는 상태를 만드는 것은 촬영에 있어서 중요한 부분이다.  
그냥 걸으면서 좋은 모습을 화면에 담아내는 것으로 촬영을 시작한다.



★ 본 이미지는 기사의 내용과 관련이 없습니다.





[영상 1]



[영상 2]



[영상 3]

필자가 가족들과 대공원 나들이를 하면서 촬영한 영상이다. 아이용 유모차를 빌리고 비눗방울 장난감을 사주니 아이가 무척 즐거워한다. 아이가 비눗방울을 쏘며 즐거워하는 장면에서 첫 녹화를 시작했다. [영상 1]에서 어느 정도 노는 모습을 보여준 후, 뒤로 물러나 [영상 2]를 녹화했다. [영상 3]은 [영상 2]에서 약간의 시간이 흐른 후 촬영을 개시한 것으로 비눗방울 장난감을 친구에게 빌려준 후에 노는 모습을 촬영했다.

장면 장면을 촬영할 때 쉼 없이 촬영하는 것이 아니라, 좋은 장면을 촬영했으면, 잠시 촬영을 쉬다가 스토리가 변화했을 때 다른 내용으로 촬영을 개시하는 것이 좋다. 촬영에 대한 욕심으로 계속해서 촬영을 하다보면 막상 재미있는 상황에서 테이프나 배터리가 모두 소모되는 경우도 있다. 동일한 장면이나 비슷한 장면을 계속해서 촬영한다면 나중에 원본을 볼 경우 불필요하게 긴 장면이 많게 된다. 물론, 편집에서 긴 장면을 잘라 낼 수는 있지만 그만큼 효율성이 떨어지게 된다. 좋은 내용을 촬영했으면 잠시 다음 장면을 위해 촬영을 쉬었다가 상황과 내용을 관찰한 후 다시 촬영을 개시하는 것이 좋다.



[영상 4]



[영상 5]



[영상 6]

[영상 4]는 전경을 걸어가는 뒷모습으로 처리했고, 거리의 단풍들이 가을임을 보여준다. [영상 5]는 내용이 바뀌며 다른 소재가 보여진다. [영상 6]은 주인공의 뒤로 동물들이 보임으로서 주인공이 어디에 있는가를 보여 준다. 실제 공간에서는 주인공과 가족들이 음식을 먹는 모습 등을 촬영했다.



[영상 7]



[영상 8]



[영상 9]

[영상 7~9]는 장소가 바뀐 상태이다. 동물우리 앞에서 주인공이 구경하고 있다. 동물을 촬영한 후, 다음 장면으로 주인공을 촬영해야 하는 상황에서 주인공의 얼굴은 보이지 않아도 [영상 8]처럼 뒷모습으로 촬영해 주어도 괜찮다. 이 경우에는 주인공이 카메라 쪽으로 얼굴을 돌려서 한 각도에서 주인공의 얼굴까지 보여줄 수 있다.



[영상 10]



[영상 11]



[영상 12]

[영상 7~10]과 [영상 10~12]는 촬영의 동일한 패턴을 보여 준다. 주인공의 모습이 보이는 공간([영상 10]), 주인공의 얼굴([영상 11]), 보고 있는 대상([영상 12])을 차례로 보여 주었다. 이렇게 3개의 장면이면 다양한 상황에서 영상구성의 기본 요소를 충족시킬 수 있다. 내용이 복잡하고 길더라도 결국은 주제와 객체, 둘을 포함한 공간, 소재의 클로즈업 등으로 영상이 구성된다.

[영상 11, 12]는 팬으로 보여줄 수도 있는 것이다. 주인공의 음성이나 현장음 등을 중시한다면 카메라 팬으로 처리하여 오디오를 연결해 주고, 안정된 화면을 원한다면 컷으로 처리하여 2개의 컷으로 만들어 준다. [영상 10~12]의 주된 내용이 잘 표현되었다면 뒤로 좀 더 물러나 시원한 롱샷을 보여주거나 장면전환용 클로즈업(단풍 등)을 촬영해 주어도 좋다.

촬영 경험이 많아지면, 촬영 원본을 편집본처럼 정돈하며 촬영을 할 수 있게 된다. 편집본보다 조금 넉넉한 길이로 원본을 촬영하게 되지만, 원본에서도 내용이 지루하지 않고 재미있게 영상을 압축하여 촬영해 준다.

초보자의 경우, 기초적인 구도, 촬영 길이, 또는 안정감 등의 문제로 인하여, 촬영원본을 볼 때 어지러운 경우가 있다. 처음엔 편안한 영상을 만들어 내기가 어려울 수도 있지만, 자신이 촬영한 영상을 자주 시사회 보고, 영상구성에 대한 기초 지식을 익히면, 촬영 실력이 많이 향상될 것이다.

### 촬영 각도의 변화



[영상 13]



[영상 14]



[영상 15]



[영상 16]

[영상 13~16]은 놀이터 앞 벤치에서 놓여있던 책을 읽는 상황이다. 이런 상황은 촬영하기가 수월한 형태이다. 주인공의 움직임이 적기 때문이다. 주인공의 움직임이 적은 경우에는 카메라의 각도를 바꾸면서 촬영자가 다양한 위치에서 촬영해 주는 것이 좋다.

[영상 13]은 주인공과 다소 먼 거리에서 전체 배경을 보여 주었다. [영상 14]는 가장 중요한 주인공의 얼굴이다. 얼굴을 가장 정확하게 전면에서 촬영해 주었다. 무엇인가 동작을 취하기 전에도 주인공의 얼굴은 커다란 의미를 갖는다.

[영상 15]는 촬영자가 위치를 바꾸어 주인공의 좌측에서 책을 읽는 모습을 촬영하여, [영상 14]와 다른 각도에서 다른 배경을 보여 주었다. 다음 장면은 책 클로즈업이 나오는 것이 거의 정석처럼 촬영된다. 주인공이 무슨 내용의 책을 읽는가하는 궁금증도 해결해 주어야 한다. [영상 16]은 뒤로 조금 물러나 각도를 바꿔 전면에서 배경을 포함한 주인공의 모습을 다소 넓은 사이즈로 보여 주었다. 한 장소에서 주인공이 움직임이 별로 없는 경우에는 조금 먼 거리에서 넓은 그림을, 가까이에서 타이트한 그림을, 그리고 각도를 바꿔서 좌측 혹은 우측에서, 사이즈에 변화를 주면서 촬영한다.

## 영상 편집이 되도록 촬영



[영상 17]



[영상 18]



[영상 19]



[영상 20]



[영상 21]



[영상 22]

[영상 17~22]는 바닷가에서 가족과 함께 시간을 보내는 모습이다. 촬영하면서도 편집이 잘 될 수 있도록 해주는 것이 좋다. 편집을 생각한다면 처음 그림인 [영상 17] 다음에는 주인공의 앞모습을 촬영해 주는 것이 일반적이다. 물론, 바닷가 쪽으로 빨리 가서 앞모습을 받아주는 것이 가장 일반적이지만, 조금 기다렸다가 [영상 18]처럼 돌아오는 모습을 타이트하게 촬영해 주어도 영상이 구성된다.

바닷가라는 동일한 공간이 설정되므로, 주인공이 어느 정도 이동하였다 하더라도, 영상의 사이즈를 달리하여 촬영해 주면 자연스럽게 영상이 연결된다. 물론, 좋은 영상을 위해서 앞으로 달려가서 다가오는 영상을 촬영하고 뒤에서 주인공의 측면이나 후면에서 좋은 그림을 만들어 주어도 괜찮다.

필자가 강조하는 것은 자연스런 영상 구성이 가능한 상황이 어떤 경우까지인가 하는 것이다. 물론, [영상 17]처럼 한 지점에서 분홍색 우산의 소녀의 앞으로 다가가서 타이트한 얼굴을 촬영한다면 당연히 영상 구성이 된다. 하지만, 그렇게 하지 않고 [영상 18]처럼 기다렸다가 돌아오는 장면을 타이트하게 촬영해 주어도 영상의 흐름은 단절되지 않는다.

[영상 19~22]는 아이들의 노는 모습을 비교적 자세하게 촬영했다. 이렇게 한 자리에 자리를 잡고 충분한 시간동안 머물러 있을 때는 자세하게 촬영해 준다. [영상 20]을 촬영하는 동안 주인공이 즐겁게 웃으며 이야기를 했다. 이런 경우에는 그림만을 생각하지 말고 음성에도 신경을 써야 한다. 재미있는 말이나 웃음 등은 훨씬 더 좋은 내용을 만들어 준다. 음성이 들릴 때는 무슨 말인지 알 수 있을 정도로 길게 촬영해 주는 것이 좋다.



[영상 23]



[영상 24]

[영상 23]은 [영상 18]을 우측으로 패닝 한 그림이다. [영상 18]은 어느 방향으로 향하는지 알 수 없지만 [영상 23]에서 바다의 반대방향으로 가는 모습이 확인된다. [영상 24]는 나중에 천천히 바닷가를 걸으며, 풍광을 촬영한 것이다. 주인공이 포함되지 않은 영상도 사이즈를 달리하여 촬영해 주면 내용이 풍부한 영상을 담을 수 있다.

촬영시 미리 다음에 촬영할 영상의 사이즈를 어떻게 시작할지 생각해 보는 것도 좋다. 타이트하게 시작해도 되고, 넓은 그림으로 시작해도 된다. 클로즈업으로 시작해도 되고, 롱플샷으로 시작해도 된다. 영상의 사이즈를 적절히 변화시키고, 촬영 각도를 변화시키며, 촬영한다면 화면은 아주 재미있을 것이다.