

+ 강민수 · 방송기술저널 기자



Field Report

iPhone4 촬영장비가 되다?



[사진은 홍원기 감독의 <좀비헌터> 촬영장면, ©아이폰4필름페스티벌조직위원회]

‘다시 한 번 모든 것이 새로워진다’며 시장에 등장한 애플의 아이폰4가 이번에는 영화판에 나타났다. 12명의 젊은 영화감독들이 아이폰4의 뛰어난 영상촬영 기능에 기대를 걸고 단편영화촬영에 나선 것이다. 이들의 프로젝트는 아이폰4가 국내에 출시됨과 동시에 시작됐다.

아이폰4로 영화를 촬영한다는 소식을 처음 들었을 때, 기자의 마음 깊은 곳에서는 강한 편견이 일었다. ‘영상 미라면 깐깐하기로 소문난 영화감독들이 아이폰4로 영화를 찍는다고?’ 전화기로써 혹은 인터넷이 되는 디지털 토이(Digital Toy)로서 아이폰의 명성은 수년간 어느 누구도 완전히 따라잡을 수 없었던 것이 사실이다. 하지만, 그 명성만큼이나 아쉬운 점이 많은 것 또한 사실이었다. 짧은 배터리 지속시간, 뿌연 느낌의 디스플레이, 카메라라고 하기에는 이제 “매우 모자란” 300만 화소라는 사양은 아이폰을 디지털 토이, 그 이상도 그 이하도 아닌 것으로 포지셔닝할 뿐이었다.

그런데, 새롭게 출시된 아이폰4는 전작의 명성을 뛰어넘기 위해서였는지 기존 아이폰3Gs보다 40%가량 증가된 배터리 용량, 화소수가 4배 증가한 Retina 디스플레이, 500만화소로 증가한 카메라를 강점으로 내세우며 등장했다. 하지만, 본 기자는 '아무리 스펙이 좋아졌다고 해도 전화기는 전화기일 뿐'이라고 생각했다. 나름 기기에 대한 거부감이 적은 편임에도 불구하고, 그간의 휴대전화들이 보여줬던 2% 부족한 기능들은 나의 이런 편견을 강하게 지지했다.

그리고 그날은 왔다. 10월 6일, 아이폰4로 제작된 12편의 영화는 광화문 올레스퀘어 드림홀과 www.iphone4filmfestival.co.kr 등에서 일반인에게 공개됐다. 12편이라지만 모두 관람하는 데는 1시간 30분이면 족했다. 짧은 상영시간에 비해 등장한 영상의 장르는 매우 다양했다. 길을 달리며 일관되게 풍경만을 스케치한 영상이 있었는가 하면, 많은 인물들을 등장시켜 이야기를 완성한 작품도 있었고, 밤의 어두움과 도시의 조명을 대비시킨 영상과 요리를 주 피사체로 두고 다양한 색감을 표현한 작품이 대비되기도 했다. 또, 짧은 컷들을 이어 빠른 템포의 영상을 시도한 작품이 있었던 반면 긴 호흡으로 차분한 느낌의 화면을 담아낸 작품도 있었고, 실내와 실외에서 가능한 모든 앵글을 시도해본 작품들도 볼 수 있었다. 12편의 영상을 모두 보고 난 느낌을 한마디로 정리하자면 '신선한 시도와 강렬한 자극이 뒤섞인 영상들'임에 분명하다는 것.

그런데, 기자가 아이폰4의 촬영기기로서의 가능성을 논하기에 앞서, 독자들은 우선 영화제에서 상영된 12편의 영화를 잠시나마 훑어볼 필요가 있겠다. 영상을 지면으로 논하는 것에는 분명히 한계가 있기 때문이다. 관심이 있는 독자라면 다양한 경로를 통해 이번 영화제의 출품작을 손쉽게 접할 수 있을 것이다. 자, 그럼 이제부터 잠시 영화를 보는 시간!



[김병서 감독, <Faces Places>]

김병서 감독의 <Faces Places>는 마치 아이폰4를 무심하게 방치해 둔 듯 한 느낌의 영상이다. 영화를 찍는 카메라의 렌즈를 보여주다가, 다시 모니터 스크린을 비추다가는 또 지미집 위에 얹어놓은 듯하다가 결국에는 달리는 차창 밖으로 아이폰4를 내놓고 달리기 시작한다. 카메라에는 사람들의 얼굴도 보이고 자연과 인간이 만든 물건들도 보인다. 그런데, 차량이 빠른 속도로 이동하면서 영상의 상하 주사속도가 벌어지며 화면이 차량진행과 반대방향으로 기울어지는 현상을 발견할 수 있다.

김지용 감독의 <지상의 밤>은 밤의 어두움과 도시의 불빛들을 대비시킨다. 하지만, 영상을 자세히 보면 다소 높은 휘도(차량 정지, 가로수 등)에서 색표현이 뭉개지는 현상을 볼 수 있다. 대신 영상은 차량에서 시도할 수 있는 거의 모든 앵글을 보여준다. 차량 내부의 비좁은 공간에서 작은 기기의 장점이 극대화된 영상이라고 할 수 있다.



[김지용 감독, <지상의 밤>]

봉만대 감독의 <맛있는 상상>은 감독 스스로 “접사기능을 크게 활용해보고 싶다”고 밝혔을 정도로 음식과 배우를 근접 촬영한 것들이 매우 많다. 특히, 흔들림 없는 안정적인 근접촬영을 위해서 여러 가지 그립(Grip)장비들을 사용했음을 알 수 있는데 봉 감독은 “시중에는 아이폰4용으로 상용화된 그립장비들이 출시되지 않아서 제작팀에서 직접 어깨지지대, 삼각대, 지미집 등을 제작했다”고 밝혔다.



[봉만대 감독, <맛있는 상상> 촬영장면]

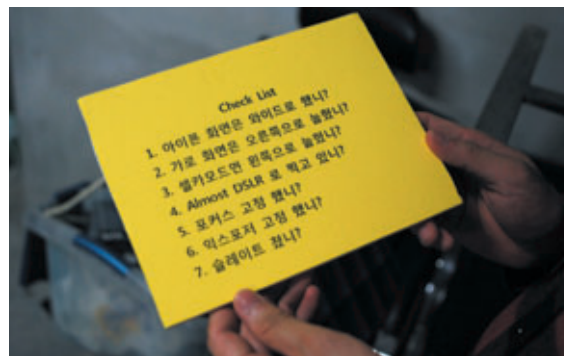


[윤종석 감독, <크로스, 그녀에게 장미를> 촬영장면]

<크로스, 그녀에게 장미를>을 제작한 윤종석 감독은 아이폰4를 자전거에 지지하는 방식을 시도했다. 가벼운 무게와 작은 부피를 이용해서 극중 여주인공이 타고 가는 자전거에 아이폰4를 지지시키고 스태디캠과 같은 효과를 낸 것이다. 다만 감독은 “이 장면을 찍다가 자전거가 넘어지면서 아이폰4의 강화유리가 깨지는 개인적인 참사를 겪었다”며, “이것이 아이폰4의 최대 약점이 아닐까 한다”는 우스갯소리를 했다.

이현하 감독의 <오리진>은 아이폰4의 장점을 살렸다고 보다 기존의 카메라로 시도하던 카메라 워킹을 똑같이 담아보는 것에 의미를 둔 작품으로 보였다. 접사, 광각, 망원, 부감, 양감, 달리, 틸트, 실내, 실외 등 거의 모든 장소에서 거의 모든 앵글을 사용해 영상을 완성했다. 그리고 각 영상을 촬영하기 위해 많은 그립장비들을 제작·사용한 것으로 알려졌다.

<세로본능>을 연출한 이호재 감독은 “기존에 영화를 찍으려면 많은 사람들이 움직여야 해서 무거운 느낌이 있었지만 아이폰4를 이용해서 작업하는 동안은 마치 학창시절에 작품 활동하는 것처럼 가벼운 느낌이 들었다”고 말해서, 아이폰4가 아마추어 영상제작자들에게 많은 기회를 줄 수 있을 것이라는 기대를 품게 하기도 했다.



[이호재 감독, <세로본능> 촬영장면]



[임필성 감독, <수퍼덕후> 촬영장면]



[정윤철 감독, <미니와 바이크맨>]



[정정훈 감독, <농반진반> 촬영장면]

임필성 감독은 <수퍼덕후>라는 작품을 연출했다. 이 작품은 영화제에 출품된 12개의 작품 중에서 대사가 두 번째로 많은 작품이다. 이외 대부분의 작품들은 대사가 적거나 거의 없다. 이는 아이폰4의 마이크가 카메라와 90° 방향을 지향하고 있기 때문에 촬영하는 방향의 소리를 제대로 집음할 수 없는 단점 때문이다. 그래서, 이 프로젝트에 참여한 감독들은 촬영은 아이폰4로 하면서도 집음은 별도의 마이크를 설치하는 방법을 주로 사용했다.

정윤철 감독은 <미니와 바이크맨>이라는 작품을 통해 '바닥앵글'을 시도했다. 주인공인 인형이 자전거를 타고 바다를 향하는 것이 극의 주된 내용이라서 인형의 시점으로 거의 모든 영상을 구성했기 때문이다. 정 감독은 "이전에는 시도할 수 없었던 아주 낮은 앵글까지 시도할 수 있었던 것을 아이폰4 촬영의 장점으로 생각한다"고 말했다.

정정훈 감독의 <농반진반>은 좁은 방안의 곳곳에서 끊임없이 앵글을 테스트하는 작품이다. 극중 주인공인 이준익 감독이 하루 동안 방안에 갇히는 내기를 하는데, 시간의 흐름에 따라 생기는 심리변화를 앵글의 다양한 변화로 표현한다. 때로는 앵글이 천장에 붙기도 하고, 화장실 거울의 시점이 되기도 하며, 휴지상자 위의 시점이 되거나, 과자봉지 안에서 주인공을 바라보기도 한다. 다만 어두운 방안에서는 가차 없이 노이즈가 발생하므로 깔끔한 화면을 얻기 위해서는 조명의 사용이 필수인 듯하다.

조용규 감독의 <Bang!>과 홍경표 감독의 <Bang!>은 가벼운 무게를 활용한 촬영기법을 선보인다. 조용규 감독은 지지대에 부착한 아이폰4를 배우의 몸에 달아 스태디캠을 완성했으며, 홍경표 감독은 아이폰4 전용 게임그립을 이용해 좁은 계단과 복도를 따라 배우를 쫓아가는 장면을 촬영했다.



[조용규 감독의 <Bang!>과 홍경표 감독의 <Bang!> 촬영장면]

홍원기 감독의 <좀비헌터>는 작품들 중에서 가장 많은 배우와 특수효과가 등장한 작품이다. 좀비영화이다 보니 좀비가 침입하는 장면 등의 절정상황에서 '핸드헬드'와 '지지대'를 번갈아 사용하며 화면의 흔들림 정도를 통해 상황의 안정과 위급함을 표현해내고 있다. 한편, 이 영화는 유일하게 컴퓨터 그래픽(피가 튀는 장면 및 타이틀 자막)이 사용된 작품인데 물론 이 CG는 아이폰으로 구현한 것이 아니다.



[홍원기 감독, <좀비헌터> 촬영장면]



[애플 아이튠스에 등록된 Almost DSLR과 iMovie]

프로젝트에 참여한 감독들 중에는 아이폰4의 기본 카메라로 촬영을 해낸 이가 있는 반면, Almost DSLR과 같은 앱을 사용해서 좀 더 전문적인 영상을 구현해낸 이도 있다. 그리고, iMovie처럼 아이폰4에서 구동 가능한 앱으로 편집을 완료한 이도 있고, MAC에서 Final Cut Pro의 힘을 빌려 완성한 이도 있다. 핸드폰으로 동영상 촬영하거나 촬영한 동영상에 수정을 가하기 힘들었던 예전을 생각하면 이만큼 다양한 방식으로 영상을 제작할 수 있는 아이폰4의 등장은 분명 반가운 일이다. 또, 아이폰4가 가진 기본적인 동영상 촬영사양이 뛰어나기 때문에 특별한 옵션 없이도 우수한 화질의 영상을 촬영할 수 있으므로 많은 이들에게 영상 제작의 욕심을 품도록 하는 것이 사실이다.

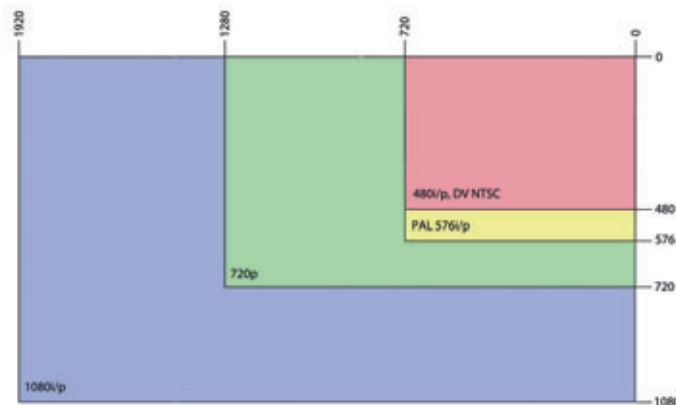
그러나, 아무리 뛰어난 기능을 가진 아이폰4라고 해도 태생적으로 '전문 촬영 장비'가 아니기 때문에 근본적인 한계는 분명히 가지고 있다. 우선, 기기의 저장용량이 최대 32GB라는 것을 가장 큰 단점으로 들 수 있겠다. H.264로 압축되는 아이폰4의 동영상은 시간당 약 7~8GB의 용량을 차지한다. 다시 말하면, 아이폰4에는 최대 5시간가량의 영상을 저장할 수 있다는 뜻이다. 영화 혹은 방송프로그램을 제작하기 위해서 통상 본편의 10배 이상의 촬영이 필요한 것을 감안하면 그리 넉넉한 용량이라고 할 수는 없다. 영화제에 참여한 감독들은 일정시간 촬영내용을 백업해 가며 작업을 진행했다고 한다.

또한, 여전히 부족한 배터리 지속시간도 문제로 지적됐다. 아이폰4로 동영상을 연속 재생할 때의 배터리 지속시간은 7시간, 동영상 녹화에는 카메라 모듈과 압축, 메모리 액세스가 동시에 진행되므로 그보다 훨씬 많은 전력이 소모될 것이다. 보조배터리나 충전장비의 사용은 필수일 것이다. 감독들은 장시간 촬영을 했을 때 발열과 딜레이 현상이 생긴다고들 한다. 전자기기에서 발열은 있을 수밖에 없는 현상이다. 하지만, 아이폰4와 같은 집적도 높은 모바일기기에게 발열은 성능을 저하시키는 주된 원인으로 지목된다. 게다가 온도가 높아지면 배터리 효율도 급감하게 된다.

또 한 가지 단점은 앞서서도 지적했듯이 마이크의 방향이 카메라의 방향과 90°의 각을 이루고 있다는 사실이다. 음향이 필요한 촬영이라면 꼭 보조 음향장비를 구비해야 한다고 감독들은 조언한다. 마지막으로 휴대용 기기로서 세부적인 렌즈 기능이 생략됐으므로 줌이나 조리개 조절 등의 조작이 어렵다는 당연한 사실 또한 아이폰4로 촬영할 때 극복하기 어려운 한계다.



[아이폰영화제 중 감독과의 대화]



그럼에도 아이폰4를 사용한 영상제작은 많은 가능성을 갖고 있을 것으로 본다. 방송사에서 사용되는 DVCAM SD의 해상도가 720*480인 것을 감안할 때, 아이폰4의 해상도(1280*720p, HD급)는 분명 매력적이다. 특히, 최근 많이 사용되고 있는 Final Cut Pro와 같이 mp4를 지원하는 NLE장비에서는 별도의 인젝션이나 코덱 변환이 필요 없으므로 완벽한 촬영팀을 구축하기 힘든 상황에서 단시간의 영상을 촬영하거나 제보영상을 사용하고 할 경우 매우 유용할 것으로 본다.

최근 일부 방송프로그램에서 캐논의 5D Mark II DSLR로 촬영한 영상이 심심치 않게 사용되고 있다. DSLR 영상의 특징은 심도를 알게 해서 배경과 주 피사체의 거리감을 두어 기존의 방송영상과 차별화된 감성을 만드는데 있다. 아이폰4 또한 더욱 연구와 개발이 필요하겠지만 DSLR과는 다른 또 다른 방송영상의 영역을 만들 가능성이 충분히 있다. 이번 아이폰4 영화제에서도 비록 촬영 전문장비로서 아이폰4의 가능성을 담보하지는 못했지만, 보조적 수단으로써는 충분히 아이폰4를 활용할 수 있다는 점을 확인했다고 할 수 있다. 하지만, 지금까지 나열한 그 어떤 하드웨어적인 장점보다도 아이폰4의 가능성을 돋보이게 하는 사실이 있다. 그것은 단일제품으로서 이미 50만명 이상이 사용하고 있다는 점과 어린 아이나 노인들까지도 쉽게 사용할 수 있게 하는 아이폰만의 우수한 UI가 있다는 점이다.

지금까지 아이폰4의 하드웨어, 소프트웨어적 사양과 함께 직접 아이폰4를 카메라로 사용해본 영화감독들의 사용기를 중심으로 본 기자의 분석까지 나름 곁들여 봤다. 그런데, 최근에는 아이폰4 영화제 이외에도 아이폰4를 사용한 뮤직비디오와 TV 광고 등이 준비되고 있다는 소식을 심심찮게 들을 수 있다. 재밌는 사실은 이런 시도를 하는 이들이 아마추어들 못지 않게 프로들에게서도 많이 찾을 수 있다는 점이다. 조심스럽지만, 이 정도면 아이폰4의 영상 촬영장비로서의 가능성은 이미 검증됐다고 볼 수 있지 않을까?