

‘쉽’ 프로젝트 설계 및 제작

이지은*, 고동현*, 최제익*, 김대훈*, 엄하운*, 오세창*, 박은주*, 임한규*

*국립안동대학교 멀티미디어공학과

e-mail : hoon102206@naver.com

Design and Making of Project 'Smin'

Jieun Lee*, Donghyeon Ko*, Jeik Choi*, Daehoon Kim*, Hayun Eom*,

Sechang Oh*, Eunju Park*, Hankyu Lim*

*Dept. of Multimedia Engineering, Andong National University

요 약

바쁜 일상을 살아가며 여유를 가지지 못하고 일과 여러 가지 여건으로 인해 바깥으로 나가지 못하는 20, 30대의 젊은 세대가 증가하고 있다. 이에 본 논문에서는 젊은 세대가 가지지 못하는 일상에서의 여유를 ‘쉽’ 프로젝트를 통해 담아내어 간접적인 휴식의 시간을 가질 수 있도록 영상을 제작하였다. 본 논문에서 촬영하고 제작한 ‘쉽 프로젝트’는 안동지역에서 촬영하고 영상을 제작하여 지역에 대한 홍보효과도 기대할 수 있으며 영상을 보는 동안 휴식을 취할 수 있으리라 기대한다.

1. 서론

영화, 텔레비전, 사진 같은 매체를 기반으로 2차원 평면에 존재하는 이미지를 영상이라 한다[1]. 영상은 하나 또는 여러 개의 정보를 연속적인 이미지의 형태로 보여주어 사회, 문화를 초월해 기초적 메시지 전달을 가능하게 하는 가장 쉬운 커뮤니케이션 매체로 영상이 가지는 정보의 전달력은 광고, 교육, 문화 사업 등 다양한 분야에서 활용되고 더 중요해지고 있다[2]. 구두로 전해 듣는 정보나 글과 그림으로 표현되는 정보와 달리 핵심만을 편집하여 시청자에게 제공하는 것이 가능하며, 시각, 청각, 그리고 촉각과 후각까지 구현이 가능하여 부가적인 기기의 기술발전과 함께 영상매체의 발전은 정보화 사회에서 무궁한 발전을 보여 왔다[3]. 또한, 영상은 부채하는 대상의 형상을 구체적으로 묘사함으로써 표현 대상과 정서적으로 연루시키기도 효과적인 매체이다[4].

영상기술의 시작은 보이는 그대로를 시청자에게 전달하는 것이었다[1]. 여러 장의 사진이나 그림을 일련의 연속된 라인 상에서 보여주는 영상은 가보지 않은 곳에 대한 간접적인 체험을 하게 해주고, 그때의 순간을 기록하는 기록 매체의 역할을 수행해왔다. 하지만, 음향 기술과 촬영 기술, 그리고 편집 기술 등 다양한 기술이 발전함에 따라 영상이 시청자에게 선사하는 가치는 풍부해졌다. 특히, 영상의 자막과 대사는 정보전달의 보조수단이나 불완전한 오디오 보완장치에서 다양한 시각효과, 자막 효과, 특수효과를 거쳐 함축적인 의미 또한 전달할 수 있게 되었다[5].

*교신저자: 임한규, hklm@anu.ac.kr, “본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원에서 지원하는 SW중심대학사업(IITP-2019-0-01113)의 연구 결과로 수행되었음”

본 논문에서는 일상에 지친 주인공이 안동여행을 떠나서 마음의 짐을 털고 재충전하는 모습을 담은 영상을 제작하였다. 본 논문에서 제작한 영상은 ‘쉽 프로젝트’이며 관광지를 목적 없이 나열하는 기존 여행 영상들과의 차별화를 위해 시청자로 하여금 호기심을 가지고 가보고 싶은 느낌이 들 수 있도록 감각적인 영상을 제작하였다. 본 논문에서 제작한 영상은 안동 관광지를 홍보하는 역할을 하며 영상을 시청한 시청자들의 여행욕구를 자극하고 일상에 지친 사람들에게는 휴식과 위로를 주고자 제작하였다.

2.본론

2.1 사용 장비

본 논문에서 제작한 ‘쉽 프로젝트’ 영상의 기획 및 제작에 사용된 장비는 다음과 같다. 영상을 주로 촬영하는 핵심 장비인 카메라는 SONY 사(社)의 ‘A7-III’를 사용하였고 특징은 기존의 DSLR 카메라에서 거울과 프리즘을 뺀 미러리스 카메라이다. 기존의 DSLR 카메라와 비교하여 화질에 큰 차이가 없으며, 사용하기에 무게와 부피가 부담되지 않아 HandHeld(카메라 혹은 조명 장치 등을 손으로 드는 것) 기법이 많이 사용된 영상에서 촬영자의 편의 또한 고려할 수 있었다. 카메라와 함께 사용된 부가적인 장비로는 짐벌(Zhiyun Crane 2 Zimbal)을 사용하였다. 어느 정도 흔들림을 주어 영상에 효과를 줄 수 있지만, 계속되는 흔들리는 영상을 보는 것은 보는 이로 하여금 눈에 피로를 줄 수 있다. 사람의 손을 거치는 영상의 촬영 과정에서 짐벌을 사용하여 카메라의 균형을 맞춰줌으로써, 흔들림 없이 편안한 영상의 촬영을 하였다.

영상의 공중촬영에는 드론(Dji Mavic pro Drone)을 사

용하였다. 높은 장소나 사람이 직접 가기 어려운 장소를 촬영해주는 드론을 사용하여 영상에 풍부한 영상미를 구현하였다.

촬영된 영상을 편집은 Adobe사(社)의 'Premiere Pro CC'를 사용하여 영상을 자르고 붙이는 편집 과정을 진행하였다. 그 외에도 추가적인 효과 및 보정을 주기 위하여 Adobe사(社)의 After Effect, 영상미를 살리기 위한 목적으로 색을 보정하기 위해 Black Magic Davinchi Resolve를 사용하였다. 또한, Cool Edit Pro를 사용하여 녹음을 진행함으로써, 영상에 다양한 감각을 주었다.

2.2 벤치마킹

지역을 홍보하고 역사적 가치를 알리기 위해 다양한 기관에서 다양한 영상들을 제공하고 있다[6].

‘거제시’는 지역 규모의 촬영협조와 지원을 투자한 결과, ‘영상산업도시’라는 타이틀과 함께 지역을 알리는 홍보 효과를 이루어 내며, 영상을 통한 성과를 거두었다. 영상 매체를 이용한 홍보는 유튜브, 네이버 TV 등 다양한 채널 요소를 통해 누구나 쉽게 정보를 접하고, 편집 요소를 사용하여 핵심을 빠르게 이해할 수 있다는 장점이 있다.

그러나 촬영하고자 하는 장소에 대한 타인의 사유재산권이 있다면 사전에 허가를 있어야 촬영이 가능하다. 또한 영상에 사용되는 음향효과, 추가 자료에 대한 저작권에 대한 검증이 필요하다. 업로드 한 영상이 개인의 지적재산권을 침해하는 경우에는 법적 대응을 통해 막대한 피해를 볼 수 있기 때문이다.

본 영상에서는, 음향효과와 추가적인 영상의 특수효과 등 외부적인 요소를 사용하였지만, 영상을 통해 수익을 창출하지 않고 창작의 목적으로만 사용하였다.

2.3 촬영 콘셉트

문화체육관광부의 ‘2017 국민여행 실태조사’에 따르면 여행의 방문지 선택의 이유가 ‘여행지 지명도’, ‘볼거리 제공’, ‘동반자 유형’, ‘이동거리’ 순인 것으로 조사되었다[7]. 이에 본 논문의 ‘쉽 프로젝트’에서는 연휴를 이용하여 친구를 만나러 간다는 설정과 안동 내의 관광지 소개를 중심으로 영상을 계획하고 촬영하여 제작하였다.

3. 설계

3.1 스토리 보드 제작

본 영상을 제작하기에 앞서, 영상의 기본적인 진행이 이루어질 스토리 라인을 구성하였다. 기획자의 의도를 그림과 제작기법으로 설명하는 영상의 스토리보드는 그림 1과 같이 수작업으로 진행하였다.

스토리의 내용을 그림과 설명으로 쉽게 이해할 수 있게 제작하였으며, 촬영 계획을 수립하는데 참고가 되는 자료가 될 수 있도록 구성하였다. #(Scene Number)로 스토리보드의 절차를 나누었다. 스토리보드의 구성은 화면의 구

성, 화면 설명, 촬영기법으로 진행하였다.

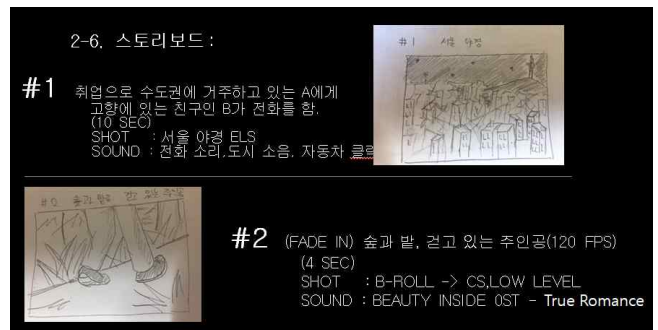


그림 1. 스토리보드 제작

3.2 촬영

촬영은 촬영일의 날씨 상황을 고려하여 진행하였다. 주로 인물이 혼자 있는 분위기에는 오후 5시-6시 사이의 약간의 어두운 날씨를 선택하는 경우도 있었으나, 대부분 12시-4시 사이의 맑은 날을 선택하여 촬영을 진행하였다. 그림 2는 영상제작 당시의 장면을 촬영한 장면이다.



그림 2. 촬영 과정

촬영 전, 촬영 장소에 대한 사전답사와 장소 섭의를 진행하였다. 특히, ‘월영교’를 촬영할 당시에는 안동시청과 안동관광정보 센터의 사전 촬영 허가를 받아 약 10분간 유동 인력 없이 주인공만을 촬영한 영상을 제작하였다.

대체로 스토리보드와 콘티를 중심으로 영상의 촬영이 진행되었으며, 기존의 촬영 예정 장소인 ‘부용대’, ‘하회마을’, ‘역동서원’, ‘만휴정’ 등 대중적으로 인기 있는 장소를 선택하여 촬영을 진행하였다.

4. 제작

영상의 시작은 일상에 지친 주인공이 이전에 알던 친구를 만나러 간다는 전화기 너머의 목소리로 시작된다. 빠듯했던 일상에 대한 재충전을 가지고자 출발하는 택시 안에서 영상의 타이틀 ‘쉽: Project’가 띄워진다. 택시 안이라는 내부적인 성격의 공간과 바깥의 풍경이라는 외부적인 성격의 공간을 창문이라는 경계 사이에서 표현하였다.

처음으로 진행되는 장면은 ‘월영교’에서 촬영된 영상을 사용하였다. 주인공이 노트에 그린 원, 그리고 두 개의 선

이 드론으로 촬영한 월영교의 항공 장면과 자연스레 연결되며 그림 3과 같이 주위의 풍경을 담아내었다.

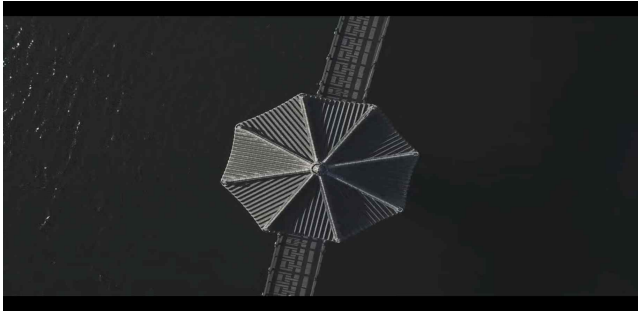


그림 3. 월영교 촬영 씬(Scene)

두 번째 장면은 ‘만휴정’에서 촬영하였다. 비가 내린 직후의 날씨를 선택하여 외부적으로 어두운 느낌을 주고, 주인공에게 밝은 조명효과를 특수효과로 삽입하여 어두운 분위기 속의 밝은 주인공이라는 느낌으로 회화적 요소를 살려내었다.

세 번째 장면은 학교 앞 갈대밭을 중심으로 주인공의 주위를 도는 트랙 샷(Track Shot)을 통해 주인공의 전체적인 모습을 담아내며 영상이 끝난다.

마지막 장면은 안동대학교 내의 ‘역동서원’에서 촬영하였다. 책을 읽는 주인공을 드론을 활용한 180도 촬영기법을 사용하여 주인공과 역동서원의 모습을 공중에서 지면과 함께 담아냄으로써, 그림 4와 같이 시청자가 3차원적인 시선에서 바라보는 것과 같은 효과를 주었다.



그림 4. 역동서원 촬영 씬(Scene)

5. 결론

본 논문에서 제작한 ‘쉽 프로젝트는’ 빠르게 돌아가는 현대사회에서 여유를 찾지 못하는 20, 30대의 세대가 안동의 주요 관광지를 거치며 휴식을 찾으려 떠난다는 내용을 영상에 담아내었다. 새로운 지식이나 정보를 담아내기보다는 시청자가 주위의 요소에서 찾을 수 있는 새로운 가치를 찾아내는 태도를 갖기 위함을 목적으로 삼았다. 잘 보기 어려운 공중에서의 풍경을 드론으로 담아냈으며, 길게 이어지는 촬영 라인에서 시청자가 마치 그곳에 있는 것처럼 느껴지는 안정적인 샷을 촬영하기 위해 지벌을 사용하

였다.

기존에 알고 있던 장소에 대해서는 향수를, 이전에 몰랐고 새로운 장소를 영상을 통해 만나는 사람들에게는 새로운 장소로 가고 싶다는 호기심을 자극하도록 영상에 대한 부가적인 설명을 추가하였다. 이번 프로젝트는 다양한 시선에서 해석될 수 있다는 요소를 가진 영상매체를 제작하는데 중점을 두었다.

많은 사람들이 이 영상을 보며, 잠시 여유를 가지고 가까운 장소에라도 찾아가는 휴식, 즉 ‘쉽’이라는 내면적 치유의 요소를 가지길 바란다.

참고문헌

- [1] 김용태, 박길철, “스마트 시대의 멀티미디어”, 한빛아카데미, 2014.
- [2] 백현순, “영상매체를 활용한 융복합 무용교육”, 한국무용연구, 제31권, 제3호, pp. 173-192, 2013.
- [3] <http://www.bloter.net/archives/271207>
- [4] 최한나, 이드보라, “영상매체를 이용한 음악치료가 정서부적응 초등학생의 정서지능에 미치는 영향”, 정서.행동장애연구, Vol.28, No.2, pp. 195-213, 2012.
- [5] 이명진, “TV 프로그램 속 영상자막 (Visual Characters)의 활용 및 표현에 관한 연구”, 커뮤니케이션 디자인학연구, 제27권, 제0호, pp. 27-40, 2008.
- [6] <http://www.nspna.com/news/?mode=view&news-id=320071>, 경기남부보훈지청 영상제작 기획 관련기사
- [7] 한국문화관광연구원, “2017 국민여행실태조사 보고서”, 문화체육관광부, 2018.