

과목명	뉴미디어 영상론
주차명	5주. 영상디자인 방법론 2
학습목표	1. 화면구성의 기법을 학습한다. 2. 다양한 영상 촬영기법을 학습한다. 3. 템포그래피(Tempography)의 이론을 학습하고 그 예제를 살펴본다.

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드1	화면구성기법 1 - 카메라의 시점
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(1) 화면 구성방법

: 3차원의 현실을 여러 개의 단편으로 나눈 뒤 어떤 순서로 재배열해서 관객에게 보여 줄 수 있는 모든 방법. 실제 공간과 피사체의 일부분을 선택해서 의도한 방향으로 관객이 보고 느끼고 인식하게끔 만드는 시각적 조작.

1) 주관적 시점과 객관적 시점

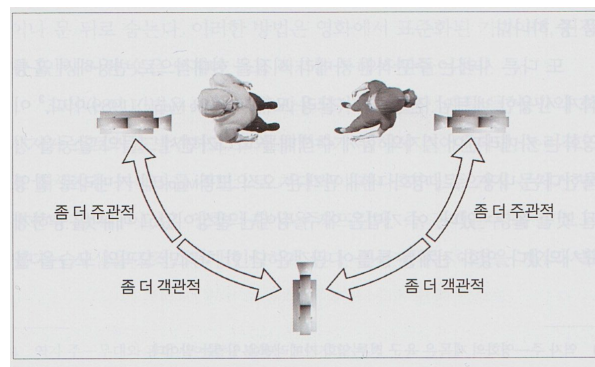
: 문학에서의 3가지 시점은 영상 안에서 장면에 대한 시점으로 표현됨.

① 1인칭: 이야기 속의 인물이 사건을 직접 서술하는 시점으로 화자는 ‘나’의 입장에서 이야기 함. (주관적 시점)

② 2인칭: 이야기 속의 인물 중 한 사람으로 화자는 ‘당신’으로 이야기 함. (객관 + 주관적 시점)

③ 3인칭(소설에서의 전지적 작가 시점): 화자는 ‘그들’에 대해서 이야기 함 (객관적 시점)

* 모든 카메라의 구도는 고유한 시점(을 가지고 있을 뿐만 아니라 몇 가지 방법으로 그 의미의 변화를 만들어 냄.



카메라의 피사체의 시점으로 가까이 갈수록 주관적인 장면이 만들어짐
출처: 시네마토 그래픽 촬영의 모든 것, 블레인 브라운 지음 (구제모 옮김), 커뮤니케이션북스, 2012



주관적이고 객관적인 카메라의 각도는 문학에서의 1,2,3인칭 시점의 개념과 유사함. 하지만 이것은 일반적인 특징일 뿐, 절대 불변의 규칙은 아님.

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드2	화면구성기법 2 - 장면구성 단위
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(2) 장면 구성단위

: 영상의 기초문법을 구성하는 샷의 종류. 와이드 샷과 풀샷을 제외한 다른 모든 용어는 주로 인물의 표현 방법에 관한 촬영 용어 이지만, 일반적으로 모든 피사체에 적용됨.

(다음의 샷의 종류에 관한 용어의 정의는 단지 일반적인 지침일 뿐 사람들이 사용하는 방식에 따라 상이할 수 있음)

1) 와이드 샷 (Wide Shot)

장면 전체를 촬영하는 것을 말하며 프레임을 구성하는 모든 요소는 주제와 관련성을 가짐.

① 설정 샷 (ES: Establishing Shot)

주로 와이드 샷으로 만들어지며, 한 신의 도입부에서 장소와 위치를 설명해 주는 샷으로 사용됨. 설정 샷은 관객에게 상당한 양의 정보를 제공함.



영화<배리 린튼>의 한 장면(설정샷). 스탠리 큐브릭 감독은 이처럼 완벽하게 구성된 형식의 샷을 사용해 그 시대의 정적인, 수직적인 사회구조를 영화에 반영함.

2) 미디엄 샷 (Medium Shot)

와이드 샷이나 풀 샷보다 피사체 쪽으로 다가갔기 때문에 대상의 표정이나 옷차림 (외형) 등을 상대적으로 자세히 볼 수 있음. 대상의 세부사항을 구체적으로 묘사하기 보다는 대상의 동작 자체에 좀 더 집중함.

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드3	화면구성기법 3 - 인물샷
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(2) 인물 샷

: 기본적인 샷은 화면에서 보여 주는 신체의 영역을 기준으로 정의함. 이 용어들은 인물이 아닌 다른 피사체에도 똑같이 적용됨.

1) 풀 샷(Full Shot): 인물의 머리에서 발끝까지 나타냄

2) 카우보이 샷(Cowboy shot): 인물의 머리끝부터 허벅지 중간까지 나타냄.

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드4	화면구성기법 3 - 인물샷
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

3) 클로즈 업

:장면을 묘사할 때 가장 중요한 표현 방법 중 하나.
일반적으로 머리부터 셔츠 주머니 아래 정도까지 나타냄.

① 미디엄 클로즈 업 (Medium Close up): 머리부터 허리까지 나타냄.

(프레임이 셔츠 주머니 바로 위에서 잘렸다면 ‘머리와 어깨 샷 (Head and Shoulder Shot)’ 이라고 부르기도 한다.)

② 3-Ts: 머리부터 가슴 윗 부분까지 보여 줌

③ 초커(2-Ts): 머리부터 목 윗부분까지 보여 줌

④ 빅헤드 클로즈업 또는 타이틀 클로즈업 (Big Head Close-up or Title Close-up)

: 머리의 일부분을 잘라 내어 머리카락이 조금 보이는 이마부터 턱 바로 아랫 부분까지 보여 줌

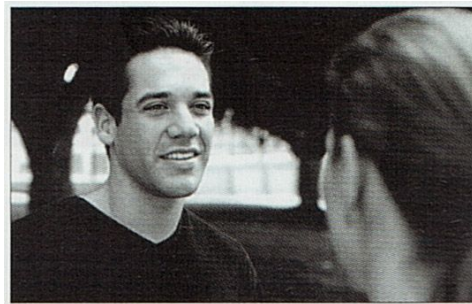
⑤ 익스트림 클로즈업 (Extreme Close-up): 입과 눈동자만 보여주는 것



유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드5	화면구성기법 3 - 인물샷
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

4) 오버숄더샷(Over-The-Shoulder Shot)

: 클로즈업의 변형된 형태로 인물의 어깨 너머로 다른 배우의 미디엄 샷 또는 클로즈업을 보여 주는 것. 등장하는 두 인물을 한데 묶고, 대사를 말하거나 듣고 있는 사람에게로 관객의 관심을 집중시킴.



카메라 문법에서 가장 기본적인 형태 중 하나임

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드6	화면구성기법 3 - 인물샷
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

5) 컷어웨이

주요 인물과 같은 장소에 존재하면서 그와 관련성을 가지는 다른 어떤 사람이나 피사체를 보여주는 것. 장면 내에서의 어떤 행동을 강조하거나 부가 정보를 전달하기 위해서, 또는 인물이 바라보거나 가리키는 그 무엇을 강조하기 위해서 쓰임.

예) 벽에 걸려 있는 시계, 바닥에 자고 있는 고양이 등

6) 반응샷 (Reaction Shot)

어떤 사건이 발생하거나 어떤 인물이 무엇인가를 말한 뒤 같은 공간의 다른 위치에 있는 다른 인물이 나타내는 반응을 보여 주는 샷.

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드7	화면구성기법 3 - 인물샷
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

7) 연결샷 (Connecting Shot)

인물이나 피사체를 한 프레임 안에 모두 담기 힘들 때 사용되는 샷. 이야기의 흐름과 관계 있는 모든 장면을 물리적인 관계를 기준으로 분류하고, 그 중 중요한 부분을 강조하는 식으

로 전체 장면을 하나로 묶을 때 사용함. (모든 물리적 요소를 반영해 영화 혹은 영상이 가지고 있는 네러티브를 강화하는 것)



영화 <킬러스 키스>



영화 <퍼펙트 듀오>

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드8	화면구성기법 5 - 기타 촬영방법
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(3) 편집점 (Cutting Point)

편집에서 컷을 나누는 지점. 신의 구성이 논리적이면서도 부드럽게 흘러갈 수 있도록 만들어 주는 지점.

(4) 시간의 전환

신과 신 사이의 시간 경과가 분명하다면 시간의 변화를 설명해 줄 수 있는 것을 준비해야 함. 예) 일몰 이나 일출, 건물 밖에서의 낮 이나 밤 장면

(타임랩스나 디졸브 등의 편집 기법등이 사용됨)

(5) 생략 컷

전환 기법을 사용하지 않고 한 장에서 시간의 차이가 분명한 다른 장면으로 직접 전환하는 방법. 예) 한 신이 낮 장으로 끝나고 다음 신이 한밤중에서 시작하는 것.

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드9	화면구성기법 6 - 기타촬영방법
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(6) 실시간의 연속성

여러 개의 연결된 시퀀스나 영상 전체를 실시간으로 촬영함으로써 그 연속성을 영상 내내 유지하는 것.

<https://www.youtube.com/watch?v=wCU6eNU6cck>

1948년, 로프(Rope), 히치콕

- 영화의 처음부터 끝까지 연속된 한 장면으로 보이게끔

(7) 중복 촬영

실제로 편집에 필요한 분량보다 약간 더 길게 촬영하는 방법으로 구분된 피사체의 앞과 뒤의 움직임을 중복시키는 방법. 편집자는 피사체의 움직임에 빈틈이 드러나는 ‘점프컷’ 없이 모든 것들을 부드럽게 연결시켜 자연스러운 흐름을 만들 수 있음.

유닛1	창의적인 영상표현법 2	슬라이드10	화면구성기법 7 - 몽타주
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(8) 몽타주

:숏의 순서와 길이(기계적 규칙들)를 내용만큼 중요한 요소로 인식하는데서 출발됨.

화면 방향, 연속성, 주제, 등장인물, 조명 그리고 다른 모든 측면에서 ‘상호 연관성’이 없어 보이는 일련의 숏으로 구성. 그 시각적 연관성과는 무관하게 일련의 숏들은 같은 주제를 드러내거나, 시적 서사를 표현함.

1) 몽타주 기법의 용도

: 일반적으로 내러티브 스토리텔링에서 짧은 시퀀스의 경우에만 유용.

다큐멘터리나 기업 홍보영상과 같이 정보전달이 주목적인 영상에서는 많이 쓰이지 않음.

① 분위기 묘사

② 과정이나 상황에 대한 전체적인 느낌

<http://www.youtube.com/watch?v=1SUzcDUErLo>

1987 ,Rocky 4 training montage, 실베스터 스탤론

<http://www.youtube.com/watch?v=EUAOsEpsLWU>

1998, Australian Film Institute commercial (40 years montage)

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드1	촬영의 기본
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(1) 촬영의 기본

: 촬영의 가장 기본적인 첫 단계는 카메라를 위치를 설정하는 것임 (관객에게 어떤 관점을 보여 줄 것인가를 설정). 불안정한 화면이 주는 시각적인 불편함을 예방하기 위해 카메라의 안정감이 매우 중요(카메라 워크의 기본).

1)방법

삼각대 사용을 추천, 삼각대가 없는 경우 몸을 단단한 사물에 기대거나 카메라를 두 손으로 잡고 어깨에 단단히 고정 시켜 안정시킨 후 호흡을 조절)

2)효과

관객이 편안하게 영상에 몰입할 수 있도록 해줌

(관객들은 카메라를 통해 보이는 화면이 실제 자신의 눈을 통해 보는 듯한 착각을 일으키게 되어 영상을 시청하는 순간만큼은 카메라의 존재를 잊고 영상 속 장면에 공감을 느끼게 됨)

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드2	촬영법 - 카메라의 높이 1
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(2) 카메라의 높이

:렌즈의 높이를 다양하게 하는 것은 한 장면에서 또 다른 서브텍스트(Subtext) 덧붙일 수 있는 효과적인 방법임. 주된 피사체(배우, 사물)의 시선의 높이에서 촬영하는 것이 일반적인 규칙임.

“고정된 시점에서 촬영하는 것은 화면을 지루하게 만들 수 있다”

- 다만 눈높이에서 벗어난 촬영은 관객을 매우 비정상 적인 형식의 장면으로 유도하기 때문에, 그 시점을 변경할 때에는 합당한 이유와 야기될 수 있는 효과를 명확히 이해해야 함.

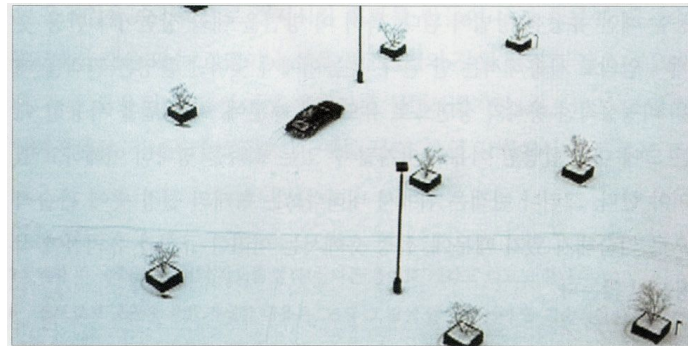
유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드3	촬영법 - 카메라의 높이 2
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

1) 부감 (High Angle)

: 카메라의 앵글이 위에서 아래로 향하는 경우.

-카메라가 피사체의 눈높이 보다 위에 있을 때, 관객은 그 피사체를 지배하고 있는 듯 한 느낌을 받음. (피사체의 거대하고 방대한 구조를 보여주는 경우 그 중요성이 감소되지는 않음)

- 풍경, 거리, 건물 등, 화면 내 소재들의 전체적인 배치와 범위를 드러내는 데 효과적임 (설정 솜이나 설명 솜으로 활용될 수 있음)
- 비인격적 특징을 가지며 화면 내의 상황을 보다 객관적인 시점으로 ‘관조’하는 기능을 함.



영화 <파고> 부감을 이용해 피사체의 고립감과 불길한 전조의 효과를 충분히 살림

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드4	촬영법 - 카메라의 높이 3
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

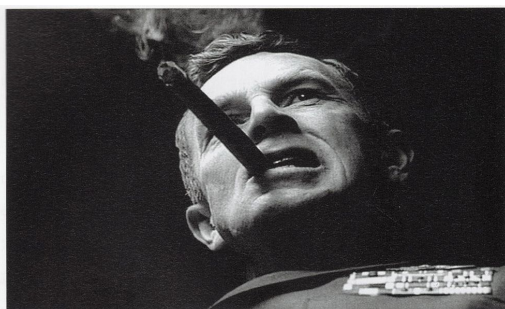
2) 양각 (Low Angle)

: 카메라의 앵글이 아래에서 위로 향하는 경우.

- 피사체가 관객을 압도하는 듯 한 느낌을 만듦.
- 시점의 객관화 (객관적 시점)가 적용되지 않음.
- 한 장면이 나타내는 (영상 속 상황을 인식하는) 상대적인 주관성은 높이에 따라 달라짐.



영화 <시민케인>, 상실감에 빠져 있는 주인공의 (혼란스러운) 심정을 양각으로 표현



영화 <닥터 스트레인지러브>, 인물의 캐릭터와 그 심리상태를 양각으로 표현

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드5	촬영법 - 카메라의 움직임 1
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(3) 카메라의 움직임

: 순서 편집과 더불어 카메라를 움직임 수 있는 가능성은 사진, 회화, 다른 시각예술로부터 (동) 영상을 구분하는 가장 큰 차이점임.

- 피사체의 움직임이 가지고 있는 리듬감에 반응하여 카메라의 움직임이 일어남(음악의 리듬 개념과 흡사).

- 카메라의 이동은 그 자체로 어떤 목적을 분명히 가짐.

(동기 없이 카메라를 이동하거나 줌을 시키는 것은 영상촬영 기술의 미숙함으로 인식됨 또 관객으로 하여금 혼란을 야기함.)

1) 카메라 이동의 동기

- 피사체의 움직임이 카메라의 움직임을 유도하는 경우

예) 인물이 의자에서 일어나 창문 쪽으로 걸어갈 때 카메라가 인물과 함께 이동하는 경우
단, 피사체의 이동이 카메라 이동의 필수 조건은 아님. 또한 카메라가 이동하기 위해서 피사체가 이동해야 하는 것도 아님.

* 카메라 움직임의 시작과 끝에는 반드시 동기가 있어야 함.

카메라의 이동이 끝났을 때 의미 있는 방식으로 구성된 새로운 정보가 반드시 드러나야 함.

2) 유의점

- 카메라 이동의 끝부분에서는 카메라가 반드시 멈춰야 함.

(새로운 프레임에서는 카메라의 이동이 완전히 종결되어야 하고 한 박자를 쉬고 다음 컷으로 넘어가야 함)

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드6	촬영법 - 카메라의 움직임 2
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

3) 카메라 움직임의 기본 형태

- 정적인 움직임

① 팬샷 (Pan Shot)

: 카메라의 모체만 좌/우로 돌리며 촬영한 화면.

- 정지화면 보다 역동적이고 생생한 시각적 호소력을 가짐

- 영상에서 관람자의 P.O.V(Point of View)를 만들어 줌으로써 관람자의 시점을 대행.
- 카메라의 움직임을 과장하지 않으면서 인물의 정서적 표현이나 관계를 설명할 때 주로 사용.

<http://www.youtube.com/watch?v=rCoJmCz6SU4>

2007, My afternoon pan-shot of Waikiki Beach

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드7	촬영법 - 카메라의 움직임 3
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

② 틸트샷 (Tilt Shot)

- 고정된 위치에서 카메라를 상하로 올리거나 내리면서 촬영한 화면을 말함.
- 화면의 수직구도를 만들어 내고 상승 또는 하강의 느낌을 줌.
- 인공적인 구조물, 특히 고층 빌딩의 위용을 극적으로 표현하는데 탁월한 효과를 가짐.

<http://www.youtube.com/watch?v=UHYFKsZH82o>

2012, Tilt shot of the Bridge of Sighs and the canal beneath it

<http://www.youtube.com/watch?v=HS0qJIAQFco>

2011, Tilt up shot of a ballerina dancing en pointe.

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드8	촬영법 - 카메라의 움직임 4
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

③ 줌샷 (Zoom Shot)

:초점거리를 광학적으로 변화 시키는 방법으로 카메라의 위치가 고정된 상태에서 시점을 가까이 또는 멀리 이동 시킴.

- 피사체와 배경의 상대적 거리가 변하기 때문에 피사체가 움직이는 듯 한 착각을 줌.
- 피사체의 움직임을 확대하여 화면에 역동성을 부여함
(달리나 배우의 움직임과 함께 줌 기능을 사용하면 줌의 변화가 시각적으로 잘 드러나지 않아 화면의 안정성을 확보할 수 있음)
- 인간의 눈은 대상물과 어느 정도 거리를 두기 때문에 물리적으로 매우 가까이 접근하기 전까지 카메라와 같은 줌인이나 클로즈업과 같은 상황을 거의 만들어 낼 수 없기 때문에 영상을 통해 연출되는 클로즈 업 효과는 비정상적으로 인식됨. (시각적 충격화법으로 인식됨)

<http://www.youtube.com/watch?v=iO0niGPR5S4>

1965, repulsion TRAILER, Roman Polanski

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드9	촬영법 - 카메라의 움직임 5
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

④ 캔티드 앵글 샷 (Canted angle Shot)

- 화면 안에서 긴장감(불안정한 심리상태)을 표현하기 위해 카메라의 수평도를 기울여 (Oblique Angle) 촬영하는 것

http://www.youtube.com/watch?v=W_1uFE_5KH8

2008, Slumdog Millionaire, 대니 보일

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드10	촬영법 - 카메라의 움직임 6
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

- 카메라의 이동

① 달리 샷

(Dolly in/push and out/ pull out)

- 피사체나 행동의 방향으로 카메라가 다가가거나 멀어지는 움직임.(카메라의 움직임을 통해 프레임에 새로운 요소를 추가하거나 불필요하게 발생하는 여백을 줄여줌으로써 프레임 내의 공간을 효율적으로 사용할 수 있음)

- 와이드 샷과 타이트 샷을 결합 시키는 효과를 만듦. (영상을 보다 극적인 방식으로 관객에게 전달 함)

http://www.youtube.com/watch?v=r988E_J14FM

줌샷과 달리 샷의 비교 동용상

(13초~ 29초 : 줌 샷, 31초 ~ 41 초 : 달리 샷)

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드11	촬영법 - 카메라의 움직임 7
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

* 줌 샷과 달리 샷의 차이

- 줌 기능을 사용하면 피사체의 심도 특성이 변하기 때문에 근경이나 배경의 초점에 영향

을 미칩.

- 달리는 줌이 표현 할 수 없는 역동적인 움직임을 보여 줌.
- 줌을 사용하면 화면의 크기는 변하지만 기본적인 시점의 변화는 없음.
- 반면 달리를 사용하면 카메라의 위치가 변하기 때문에 프레임 안에서 피사체의 위치가 변하지 않더라도 배경이 움직임. (장면의 시작과 끝이 완전히 다른 배경이 됨)

줌 샷과 달리 샷을 결합해 역동적인 효과를 만든 예제 (Vertigo Shot)

<http://www.youtube.com/watch?v=LutRaK8YmA0>

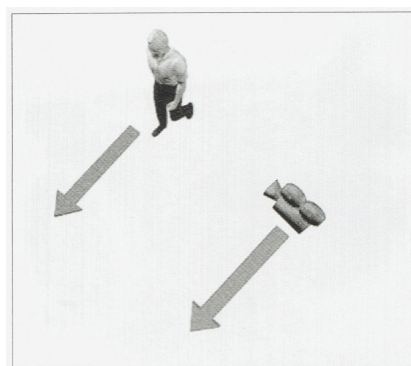
2010, Vertigo Shot

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드12	촬영법 - 카메라의 움직임 8
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

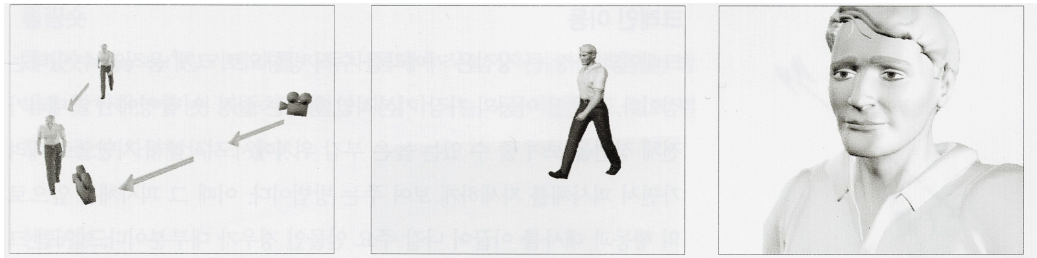
② 트래킹 샷 (Tracking Shot)

피사체와 함께 카메라가 움직이며 촬영하는 샷.

- 피사체의 움직임과 동일한 방향으로 카메라 이동 시키는 것으로 그 동기가 가장 간단하고 명료하게 드러남.
- 피사체의 배경을 빠르게 지나가게 함으로써 역동적인 장면을 연출 할 수 있음.



유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드13	촬영법 - 카메라의 움직임 9
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			



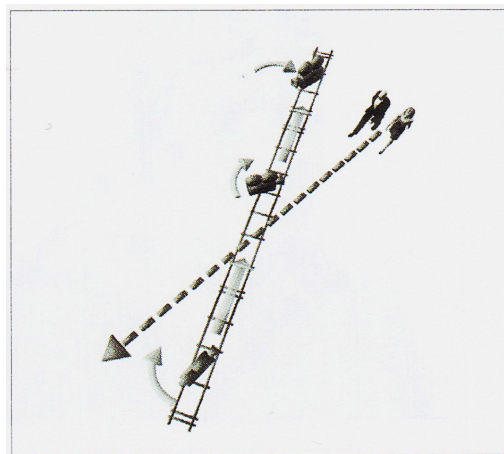
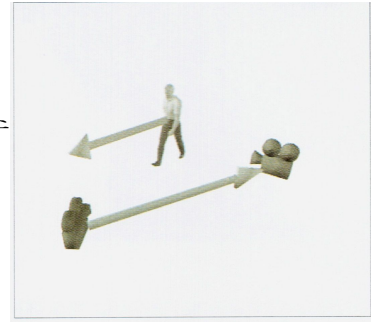
카메라가 다가가면서 피사체와 만나는 이동. 카메라로부터 피사체까지의 거리가 계속 변하기 때문에 매우 역동적인 장면이 연출이 됨. 와이드 트래킹 샷으로 시작해서 타이트한 클로즈업으로 끝낼 때 사용할 수 있고, 그 반대의 경우도 가능함.

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드14	촬영법 - 카메라의 움직임 10
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

③ 반대방향으로 이동

: 카메라를 피사체와 별개로 독립적으로 이동함으로써
장면에 대조적인 요소와 다른 추가 요소들을 만들어 줄 수
있음.

- 카메라가 피사체의 이동방향과 반대로 움직일 때
같은 방향으로 움직일 때 보다 속도감이 2배로 증가함.



카메라의 트래킹, 팬, 피사체까지의 거리 변화, 방향전환이
모두 동시에 이루어지면 매우 역동적인 화면을 만들 수 있음

유닛2	창의적인 영상표현법 3	슬라이드15	촬영법 - 카메라의 움직임 10
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

④ 핸드헬드 (Handheld) - 쉐키 카메라(Shaky Camera)

: 카메라를 어깨에 메거나 손에 쥐고 직접 촬영하는 방법.

-계단에서와 같이 달리를 사용할 수 없는 경우에 카메라를 이동시키기 위한 중요 수단으로 이용됨.

-카메라 이동 수단의 발달에 따라 기능적 목적보다는 예술적 목적으로 활용됨.

-다큐멘터리 식 접근법으로, 관객에게 ‘당신은 여기 있다’ 또는 ‘이것은 진짜로 일어나는 일이다.’와 같은 미묘한 느낌을 전달함.

(광고 영상에서 인기 있는 개념인 정직함, 친밀성, 간단함의 느낌을 효과적으로 전달)

<https://www.youtube.com/watch?v=lpqTfBVRa4U>

2013, 먼도기 광고 (질레트)

<http://www.youtube.com/watch?v=OeaUokzE9fI>

2007, REC, Jaume Balagueró / Paco Plaza (스페인)

유닛2	창의적인 영상표현법	슬라이드16	기타 촬영법
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다			

(2) 아웃 오브 포커스 (Out of Focus)

: 불안정한 초점의 영상을 효과적으로 이용하면 감각적인 영상을 만들 수 있음.

1) 풀링 포커스 (Pulling Focus)

촬영 중 의도적으로 대상(피사체)의 초점을 변경 줌으로써 신을 바꾸지 않으면서도 영상의 중심이 되는 대상 변경할 수 있다.

<http://vimeo.com/27374252> (17초, 가로수 썸)

2012, Ulriksdal castle

예) 대화하는 두 사람의 인물을 번갈아 가며 초점을 맞추는 것, 인물에서 배경으로 초점이 옮겨 가는 것

2) 블러링 (Blurring)

전체화면의 초점을 흐리게 만드는 것. 화면을 어슴푸레하게 만들어 신비스러운 분위기를 연출. 관객의 상상력을 자극함과 동시에 시적인 연출을 가능하게 함.

<http://vimeo.com/5565214>

2010, francesco rivolta

유닛3	템포 그래피 (Tempography)	슬라이드1	템 포 그 라 피 (Tempography)의 정의
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다.			

(1) 정의

: 2003년 앤서니 뱅와트(Anthony Bannwart)에 의해서 만들어진 영상 예술 기법.

반복되는 움직임을 가진 피사체를 (상대적으로) 정적인 샷으로 촬영 하는 것으로 관객에게 현상의 분위기나 그 이미지에 대한 자신의 생각(관점)을 시각적인 영향만으로 전달하는 것.

(2) 제작 가이드

- 템포그래피는 영상과 사진의 중간의 개념임.
- 사진에 시간적 요소의 더해 줌으로써 의미를 확장하는 것임.
(사진을 통해 담아 낼 수 없는 이미지의 의미를 찾는 것임)
- 한 샷은 30초를 넘어서는 안 됨.
- 촬영본은 컷이나 페이드 등 어떤 장면전환 편집도 거쳐서는 안 됨. (촬영본 자체가 완성된 영상임 / 필요에 따라 색보정은 가능)
- 내러티브는 최소화 시키고 사진적인 이미지 중심으로 촬영.

유닛3	템포 그래피 (Tempography)	슬라이드2	템 포 그 라 피 (Tempography)의 정의
결정된 컨셉을 영상을 통해 창의적으로 시각화한다.			

'제한된 시간과 공간 안에서, 시간이 흐른다는 것을 가시적으로 증명하는 것은 무엇이 있을까?'



2008, 템포그래피(전시 작품), 갤러리 팩토리

<http://www.youtube.com/watch?v=EW-FInMc3as>

2011, Tempography, 백종관

<http://www.youtube.com/watch?v=Bkw9DDoMDQg>

2013, TempographyType

<p>학습정리</p>	<p>1. 문학에서의 3가지 시점은 영상 안에서 장면에 대한 시점으로 표현됨. ① 1인칭 (주관) ② 2인칭 (주관 + 객관) ③ 3인칭 (객관)</p> <p>2. 설정 샷 (와이드 샷)은 한 신의 도입부에서 장소와 위치를 설명해 주는 샷으로 사용됨. 관객에게 상당한 양의 (영상) 정보를 제공함.</p> <p>3. 연결샷은 이야기의 흐름과 관계있는 모든 장면을 물리적인 관계를 기준으로 분류하고, 그 중 중요한 부분을 강조하는 식으로 전체 장면을 하나로 묶을 때 사용함. (모든 물리적 요소를 반영해 영화 혹은 영상이 가지고 있는 네러티브를 강화하는 것)</p> <p>4. 몽타주는 화면 방향, 연속성, 주제, 등장인물, 조명 그리고 다른 모든 측면에서 '상호 연관성'이 없어 보이는 일련의 샷으로 구성된 것 (시각적 연관성과는 무관하게 일련의 샷들은 같은 주제를 드러내거나, 시적 서사를 표현함) ① 분위기 묘사 ② 과정이나 상황에 대한 전체적인 느낌</p> <p>5. 촬영은 기본은 ① 카메라를 위치를 설정하는 것임 (관객에게 어떤 관점을 보여 줄 것인가를 설정). ② 불안정한 화면이 주는 시각적인 불편함을 예방하기 위해 카메라의 안정감이 매우 중요(카메라 워크의 기본).</p> <p>6. 카메라의 이동은 그 자체로 어떤 목적을 분명히 가짐. (동기 없이 카메라를 이동하거나 줌을 시키는 것은 영상촬영 기술의 미숙함으로 인식됨 또 관객으로 하여금 혼란을 야기함.)</p> <p>피사체의 움직임은 카메라 이동의 가장 큰 원인이 됨.</p> <p>7. 템포그래피는 ① 반복되는 움직임을 가진 피사체를 (30초 이내의) 정적인 샷으로 촬영 하는 것. ② 관객에게 현상의 분위기나 그 이미지에 대한 자신의 생각(관점)을 시각적인 영향만으로 전달하는 것.</p>
--------------------	---

