

살고, 힘이 자라는
우리 인천교육

인천광역시교육청학생교육원
교실 지원 프로젝트

교실 속 단편영화 만들기



인천광역시교육청학생교육원
Incheon Students Education Center



저자 프로필

▶ 이성일(연극영화)

- 인천광역시교육청학생교육원(現)
- 선인고등학교
- 강남영상미디어고등학교
- 건국대학교 교육대학원 연극영화교육 석사

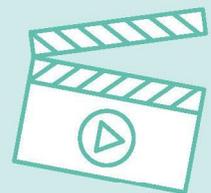


▶ 학생 단편영화 지도 작품

- 하이스쿨(2019), 아이폰(2018), 반려(2017), 마이 히어로(2017), 부재중 메시지(2016)

▶ 지도학생 수상 실적

2020	제1회 시네마공작소 온라인영화제 장려상
	제4회 부평청소년영상제 최우수상
	제6회 미추홀청소년영상제 우수상
	디아스포라영화제 청소년영화감상문 공모전 인천광역시장상, 인천광역시교육감상
	인천청소년학술제 예술체육영역 동상
2019	제7회 광명시 전국청소년미디어페스티벌 동상, 페스티벌상
	시청자미디어대상 신규영상작품부문 장려상
	청렴한 인천교육 UCC공모전 장려상
	미추홀구청소년상 문화예술부문 표창장
	EBS스쿨리포터 「인천 인현동 화재 참사 20주기 추모식」 뉴스 방송
	대한민국인재상 고등분과 교육부장관상
	인천광역시 청소년 大賞(예체능)
	천안 국제 초단편영화제 대상
2018	블러썸청소년영상제 우수상
	제18회 대한민국 청소년영상공모전 각본상
	장애 청소년 Best Friend(또래도우미) 활동 공모전 우수상
	제3회 부평청소년영상제 작품상
	제11회 자랑스러운 청소년 대상 「Youth Hero Prize」 (예술부문)
	제14회 부산청소년영화제 대상, 은상
	제1회 장애인식개선 영상공모전 금상, 동상
	제17회 인천광역시 고등학교영상제 일반영상부문 금상, 은상
	제6회 전국고교 방송영상공모전 우수상
	제6회 인천지방경찰청 인권영화제 은상
2017	인천광역시 동아리 활동 발표대회 은상
	제10회 서울세계단편영화제 은상, 동상
	국제청소년 평화휴머니즘 영상공모전 장려상
	대한민국청소년 밀알영상제 장려상, 인기상
	제14회 뽀편영화제 우수상
	제14회 청소년영상축제 공모전 심사위원특별상
	제17회 양산 전국청소년영상제 장려상





교실 속 단편영화 만들기 교재 활용 안내

▶ 교재 구성 및 활용 방법

구분	자료명	활용방법
본문 I ~ IV	교실 속 단편영화 만들기	단편영화 제작 지도를 위한 실습 중심 교육 내용으로 구성
본문 V	영화감상 및 토론	단편영화 소개, 영화감상 및 토론 활동을 위한 활동지
본문 VI	영화제작 후기	단편영화를 연출한 학생들이 들려주는 흥미롭고 유익한 영화제작 이야기
본문 VII	영화교육 학교 소개	영상 분야 진로를 희망하는 학생들을 위한 진로지도 자료
부록 VIII	참고자료	단편영화 제작을 위한 교육자료 (시나리오)

▶ 단편영화(영상자료) 활용 안내

구분	영화제목	영화감상 바로가기	QR CORD
1	부재중 메시지	https://youtu.be/PSurL9WxUTE	
2	마이 히어로	https://youtu.be/DZ-qBWnuRBU	
3	반려	https://youtu.be/93d_3kJrFCo	
4	아이폰	https://youtu.be/JU5jP1can88	
5	하이스쿨	https://youtu.be/SLoeGNYa5CA	

* 위 자료는 인천광역시교육청학생교육원 홈페이지(<https://www.isec.go.kr>) 자료실에서 다운받을 수 있습니다.



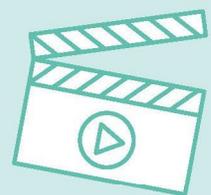
프롤로그(Prologue)

“교실 속 단편영화 제작은 이다.”



초기 영화교육은 영상인(人)을 꿈꾸는 학생들을 위한 전문교육으로 시작되었다. 이후 예술교육으로 조금씩 성장해온 영화교육은 이제 학생들의 삶의 힘을 키워주는 전인교육으로 그 의미를 확장해가고 있다. 학생들은 영화제작 활동을 통해 구성원들과 소통하고 협력하며, 각자의 재능을 살려 체험하고, 새롭고 창의적인 것에 도전한다. 이렇게 학생들은 교실 속 단편영화 제작 활동을 통해 나와 타인 그리고 세상과 소통하며 저마다의 성장영화를 만들어가고 있다.

그런데 학생들이 교육 현장에서 영화를 만들 수 있는 환경은 아직도 걸음마 단계에 머물러 있다. 영화교육을 전공한 교사는 소수에 불과하며 영화 교육을 받을 수 있는 기회도 많지 않다. 무엇보다도 학교 현장에서 활용할 수 있는 맞춤형 교재도 부족한 현실이다. 그래서 필자는 많은 학생들과 지도교사가 단편영화 제작 활동에 쉽게 활용할 수 있도록 전문적인 이론보다는 다양한 영화교육 현장에서 경험한 내용을 바탕으로 교재를 집필하였다. 이 교재를 통해서 영화교육이 한 걸음 더 나아가는 계기가 되고, 우리 학생들이 각자의 소중한 성장 스토리를 만들어가는 초석(礎石)이 되길 바란다.





CONTENTS

저자 프로필	01
교실 속 단편영화 만들기 교재 활용 안내	02
프롤로그	03

I. 영화야 놀자!(Ready Action!)

- 단편영화 만들기(중등편) 제작 배경	08
- 단편영화 제작 교육의 필요성	09
- 단편영화 제작 교육의 효과	10
- 단편영화 제작 교육을 위한 첫걸음	11

II. 기획하기(Pre-production)

- 영화제작 역할의 이해	15
- 역할 중심 모둠 구성	18
- 시나리오 창작	19
- 콘티제작	27
- 시나리오 리딩	30

III. 촬영하기(Production)

- 카메라의 종류와 특징	33
- 노출	35
- 샷 사이즈	36
- 앵글	39
- 렌즈	40
- 촬영의 3법칙	42
- 촬영기법	43
- 녹음	45
- 연기	46
- 촬영 실습	48

IV. 편집하기(Post-production)

- 편집 과정 5단계 55
- 편집 프로그램(ShotCut) 활용 56
- 편집 시 유의 사항 77

V. 영화감상 및 토론(Cinema literacy)

- 단편영화 소개 및 교실 속 영화 읽기 83

VI. 영화제작 후기(Making Film)

- 부재중 메시지 104
- 마이 히어로 106
- 반려 108
- 아이폰 110
- 하이스쿨 112

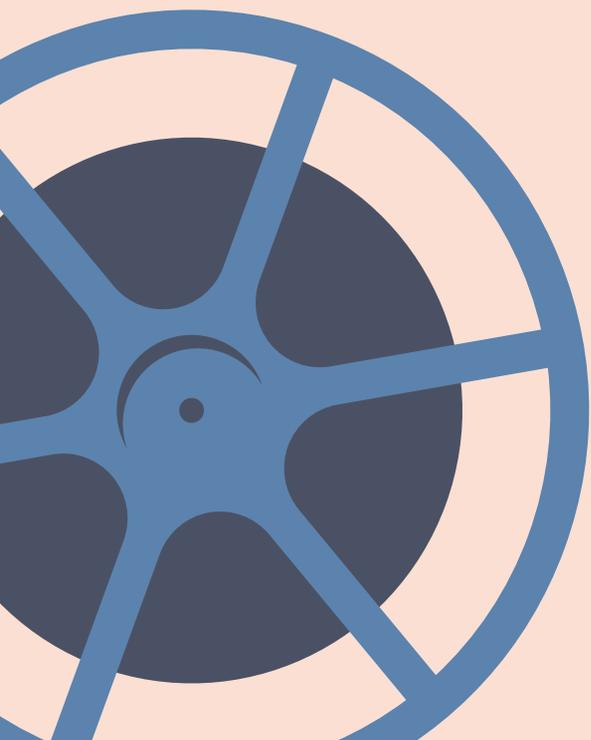
VII. 영화학교(Film School)

- 인천광역시교육청학생교육원 116
- 강남영상미디어고등학교 117
- 인천대중예술고등학교 118
- 인천뷰티예술고등학교 119
- 선인고등학교 120
- 인천산업정보고등학교 121

VIII. 부록

- 단편영화 「마이 히어로」 시나리오 124

인천광역시교육청학생교육원
교실 지원 프로젝트





교실 속 단편영화 만들기

I. 영화야 놀자! (Ready Action!)





01. 단편영화 만들기(중등편) 제작 배경

자유학기제 시행 6년, 2025년 고교학점제 전면 시행!



인천광역시교육청 자유학년제 유튜브 영상(2021)

2016년부터 중학교에서 시행되고 있는 자유학기제는 학생들의 소질과 적성을 키울 수 있는 다양한 체험 활동을 중심으로 운영되고 있다. 영화교육 또한 제작이나 감상 활동의 형태로 많은 학교에서 자유학기제로 운영되고 있다. 그러나 중학교에서는 영화제작 교과가 편재되어 있지 않으며 영화전공 자격을 소지한 교사가 없는 경우가 대부분이다. 그래서 한국문화예술교육진흥원의 예술강사 사업이나 지역의 영상 관련 기관의 프로그램을 신청하여 부분적으로 운영되고 있는 현실이다.

고등학교에서는 2025년 고교학점제 전면 시행을 앞두고 있으며 현재 일부 고교학점제 연구·선도학교에서 학생 선택중심 교육과정을 운영하고 있다. 실제로 2019년부터 선인고는 영상창작 교과중점학교를, 인천대건고는 인문융합(문화예술)교육과정에서 영화교과를 편성·운영하고 있다. 2021년에는 강화여고, 인천원당고, 선인고, 인천해송고, 부평여고, 가림고, 인천상정고, 인천남동고 등 많은 일반고에서 학교간 꿈두레 공동교육과정과 집중이수제 형식으로 영상교과를 편성·운영하고 있다. 인천부티예술고에서도 직업계고 간 공동교육과정으로 영상교과를 개설하여 운영하였다. 또한 인천광역시교육청학생교육원이 주최한 2020, 2021 시네마공작소 온라인 영화제 공모 결과 총 120여 편의 학생작품이 접수되었다. 이상의 교육사례에서 알 수 있듯이 인천의 많은 중등학교에서 영화제작 교육이 진행되고 있으며 앞으로도 그 수요가 증가할 것으로 예상된다.



단편영화 제작 꿈두레 교육과정 (2018)

맞춤형 단편영화 제작 교재(중등)가 필요해!



전문교과 I, II 영상제작 교재

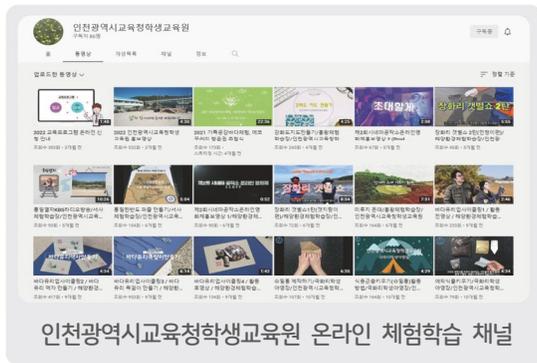
앞서 살펴본 것처럼 일선 교육 현장에서 영상교육에 대한 수요가 점점 증가하고 있는 반면, 전문성을 갖춘 교원이 부족한 것이 현실이다. 또한 영화제작 교육에 관심이 있는 교원이 교육과정에 활용할 교재나 교육용 콘텐츠도 많지 않다. 그리고 일부 전공 교과서나 시중에 출판된 교재 역시 교육 현장의 상황을 잘 반영하지 못하거나 실용적인 내용으로 구성되지 못한 경우가 많다. 이러한 상황을 고려해 볼 때 우선적으로 교육 현장에서 활용할 수 있는 맞춤형 단편영화 제작 교재가 필요한 현실이다. 이에 본 교재에는 창의적 체험활동(이하 창체), 교과활동,

학교간 꿈두레 공동교육과정(이하 꿈두레), 집중이수제 등 다양한 교육 현장에서 경험한 활동을 바탕으로 중등 수업에 바로 적용할 수 있는 실용적인 내용을 중심으로 집필하고자 노력하였다.



02. 단편영화 제작 교육의 필요성

☞ 유튜브 시대의 도래



유튜브의 등장은 미디어 생태계에 많은 변화를 초래하였다. 일부 메이저 방송국이 주도하던 미디어 환경에서 소규모 미디어 제작자들의 영향력이 커지고 뉴스, 다큐멘터리, 드라마와 같은 정형화된 틀을 벗어나 브이로그(vlog), 먹방 등 다양한 컨셉의 콘텐츠가 제작되고 있다. 무엇보다도 개인적인 취미에서 전문적인 영역까지 다양한 미디어를 생산하는 사람들이 많아지면서 이제는 자신에게 필요한 다양한 정보를 쉽고 빠르게 취사선택할 수 있게 됐다. 또한 일부 기득권이 누리고 있었던 정보들이 공개되면서 계층 간 정보의 벽이 조금씩 허물어지고,

사회의 불공정한 사건들도 드러나면서 우리 사회에 많은 변화를 일으키고 있다. 물론 이런 유튜브로 인한 변화가 긍정적인 효과만 있는 것은 아니다. 하지만 주목할 것은 많은 세대들이 유튜브를 통해 적극적으로 소통하고 있다는 점이다. 이제 우리 모두의 성장, 그리고 공동체의 변화와 발전을 위해 주도적으로 영상을 만들고, 소통하고, 협력하는 능력이 요구되는 시대가 온 것이다.

☞ 왜 단편영화 제작 교육이어야 할까?

유튜브 영상의 유행과 함께 최근에는 다양한 형식의 영상 콘텐츠가 제작되고 있다. 뉴스, 예능, 드라마, 다큐멘터리, 영화, 브이로그, UCC, 유튜브 숏(shorts) 등 다양한 컨셉을 가진 새로운 소재의 영상이 제작되고 있다. 그런데 이렇게 많은 영상 중, 영상교육을 위해서, 꼭 영화제작 교육을 해야 하는 이유는 무엇일까? 그 이유는 바로 영화가 현재까지 만들어지고 있는 모든 영상의 출발점, 시작이기 때문이다. 1895년 루미에르 형제의 「열차의 도착」에서 시작된 영화는 기술의 발전과 함께, 오늘날 모든 영상에서 활용하고 있는 영상표현기법과 제작방식을 만들어 냈다. 그리고 초기 영화가 만들어 낸 영상문법을 바탕으로 우리는 현재까지 다양한 영상콘텐츠를 만들고 있는 것이다. 따라서 단편영화 제작 교육은 영상 제작을 위한 필수교육이자 기본(초)교육이라 할 수 있다.



루미에르 형제 「열차의 도착」 (1895)

☞ 단편영화 제작 교육은 선택이 아닌 필수!



2021 시네마공작소 온라인 영화제 시상식

최근 학교뿐 아니라 사회 전 분야에서 미디어를 활용한 활동이 활발하다. 이는 코로나 장기화로 인한 비대면 상황이 지속되면서 학교나 기업이 회의나 연수, 원격수업 등에서 영상을 소통의 창구로 활용하고 있기 때문이다. 이제 영상을 활용한 활동은 우리의 일상으로 자연스럽게 스며들고 있음을 부인할 수 없다. 그리고 2022 개정교육과정에서 디지털 기초소양을 미래세대의 핵심역량으로 강조하고 있음에서도 알 수 있듯이, 앞으로 영상을 활용한 교육은 미래사회를 이끌어갈 우리 아이들에게 선택이 아닌 필수이며, 영상 제작 능력은 행복한 미래를 위한 필수 역량이 될 것이다.



03. 단편영화 제작 교육의 효과



성장영화를 만들다!



단편영화 제작 동아리 촬영 실습 (2019)

단편영화 제작 활동은 새로운 것들을 체험하고 도전하는 한편의 사춘기 성장영화를 만드는 것이다. 영화제작 활동은 결코 일회성의 진로체험 프로그램이 아니다. 학생들은 영화를 제작하는 여정 속에서 삶의 문제들과 마주하고 그 문제들을 해결하는 과정에서 새로운 나를 발견하게 된다. 다시 말해 비판적 사고와 창의적 발상으로 이야기를 창작하고, 긍정적 소통과 협동심을 발휘하여 촬영을 하고, 끊임없는 도전과 인내심으로 영화를 완성하는 것이다. 이러한 활동 속에 학생들은 예술적 감수성과 표현력을 기르고, 자신과 사회의 관계를 인식하며,

삶에 관한 고민과 성찰을 통해 보다 성장한 자아를 형성하게 된다. 이렇게 학생들은 단편영화 제작 활동을 통해 세상을 이해하고, 타인과 소통하는 과정 속에서 자신만의 성장영화를 만들어 간다.



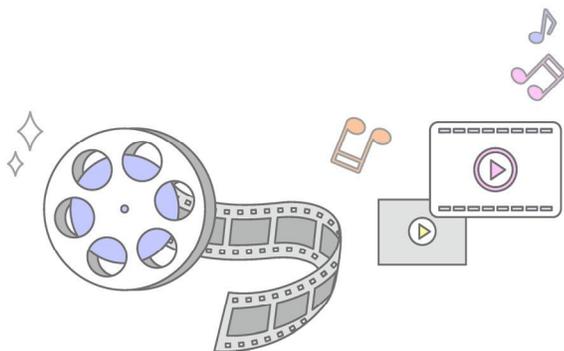
지속 가능한 배움의 성장형 교육

영화는 기본적으로 다양한 사회적 문제의식을 담고 있다. 그래서 학생들이 만든 영화에는 동시대를 살아가는 청소년의 고민과 그들의 시선이 고스란히 녹여져 있다. 입시와 성적, 진로, 학교폭력, 성차별과 혐오, 기후 위기, 인종차별 등을 주제로 학생들이 제작한 영화들은 각종 시사회(학교 축제, 공모전 등)를 통해 우리 사회가 가지고 있는 많은 문제를 해결하기 위한 고민의 장, 또 다른 교육의 장이 될 수 있다. 이렇듯 단편영화 제작 교육은 영화를 촬영하는 과정에서 많은 교육활동이 이루어지고, 그 활동에서 삶과 연계된 배움이 일어난다.

그리고 학생들이 제작한 영화는 완성된 순간부터 또 다른 배움이 시작된다. 이처럼 영화제작 교육은 시작부터 마지막까지, 그 이후도 지속 가능한 배움의 성장형 교육인 것이다.



부평아트센터 단편영화 시사회 (2017)





04. 단편영화 제작 교육을 위한 첫걸음

☞ 재미있는 영화는 무엇일까?



단편영화 시사회 관객과의 대화 (2019)

영화는 기본적으로 보는 사람들에게 특별한 메시지(주제)를 전달하기 위해 만들어진다. 따라서 제작자는 관객들에게 메시지를 효과적으로 전달하기 위해 다양한 기법과 장치들을 이용하여 영화를 제작한다. 흥미로운 스토리 구성, 화려하고 다채로운 카메라의 움직임, 긴장감이 흐르는 배경음악, 시선을 사로잡는 편집 리듬, 상상력을 확장하는 특수효과까지 다채로운 표현기법을 활용하여 관객들이 영화 속으로 몰입하게 만든다.

이러한 표현기법들이 관객에게 재미를 주는 이유는 무엇일까? 그것은 단조롭고 평면적인 요소들을 다채롭고 입체적인 방식으로 표현했기 때문이다. 지금 내 앞에 어떤 사람이 서 있다고 하자. 만약 그 사람을 정면에서만 바라본다면 우리는 전체적인 모습을 알 수 없을 것이다. 하지만 그 사람이 제자리에서 한 바퀴 돌면 우리의 뇌는 다양한 방향에서의 모습을 스캔하여 머릿속에서 입체적인 모습을 떠올릴 것이다. 즉, 평면적인 표현보다는 입체적인 표현들이 관객들에게 보다 흥미로운 요소로 받아들여지고 재미를 더할 수 있는 요소로 작용하는 것이다. 따라서 재미있고 흥미로운 영화를 만들기 위해서는 영화의 다양한 요소들을 얼마나 입체적으로 표현할지에 대한 고민이 꼭 필요하다.

☞ 영화는 끝까지 만드는 것이 중요하다?!

학생들은 영화를 제작하며 창의성을 키우고 협동심을 기른다. 또한 타인과 소통하는 방법도 익히고 책임감을 배운다. 학생들이 직접 만든 영화는 시사회를 통해 많은 관객들과의 소통의 시간을 가지며 영화가 전하는 메시지는 세상을 변화시키는 목소리가 된다. 이렇게 긍정적인 교육적 효과에도 불구하고 학생들과 영화를 제작하다 보면 여러 가지 이유로 완성하지 못하는 경우가 종종 발생한다. 물론 영화제작 경험이 부족해서 촬영이 중단되는 경우도 있지만 대부분 구성원 간의 소통과 협동이 원활하지 않아서 중간에 그만두거나 대충 마무리하는 경우가 많다. 단편영화 제작 활동은 모든 과정이 교육이다. 그래서 중간에 영화제작 활동이 중단되게 되면 학생들은 영화교육을 통해 얻을 수 있는 교육적 경험의 기회를 잃어버리게 될 것이다. 모두가 만족하는 완벽한 영화를 만들어야 하는 것은 아니기 때문에 작품의 완성도나 평가 또한 신경 쓸 필요는 없다. 영화제작이란 모두의 첫걸음이 시작되었다면 학생들의 체험과 성장을 위해 끝까지 나아가는 것이 중요하다.



단편영화 「반려」 촬영 (2017)



단편영화 제작 교육 어떻게 구성할까?



단편영화 「하이스쿨」 촬영 (2019)

교재에서는 단편영화 제작 교육을 일반적인 영화제작 과정에 맞춰서 크게 3가지 과정(기획, 촬영, 편집)으로 구성하여 정리하였다. 그리고 부분적으로 연계성이 필요한 경우 활동의 순서나 방법 등을 고려하여 내용을 구성하였다. 하지만 교재 내용의 순서는 단지 영화를 제작하는 과정을 단계별로 배열해 놓았을 뿐 실제로 교육이 이루어질 현장의 세부적인 상황을 고려한 것은 아니다. 각 교육 현장의 상황은 학교급, 학교 유형, 교육 목표, 교육 형태(교과, 동아리, 꿈두레, 집중이수) 등 매우 다양한 조건들을 종합적으로 고려해야 한다. 따라서 현장에 적합한

맞춤형 교육과정을 운영하기 위해 지도교사는 해당 학교의 교육 환경을 충분히 고려한 후 교재의 내용을 상황에 맞게 재구성하여 운영할 필요성이 있다.



고등학교 단편영화제작 교육과정 운영 예시 (34차시)

차시	시간	활동내용	방법	평가	비고
1	1	오리엔테이션, 연극놀이	실습		
2 ~ 6	5	촬영실습, 녹음실습, 조명실습	이론/실습	수행평가 ①	기자재 조작
7 ~ 8	2	이야기 만들기	이론/실습	수행평가 ②	이야기 창작
9 ~ 11	3	역할 중심 모듈구성, 시나리오 작성	이론/실습		
12 ~ 13	2	콘티제작	이론/실습		
14	1	영화촬영 및 운영의 실제	실습		
15 ~ 21	7	단편영화(본)촬영	실습	수행평가 ③	역할 수행
22 ~ 25	4	영상편집 실습	이론/실습		
26 ~ 31	6	단편영화 편집	실습	수행평가 ④	작품 편집
32 ~ 33	2	단편영화제작 이론	이론	지필고사	
34	1	시사회, 작품 평가회			설문지

모두가 안전한 영화를 만들자!

단편영화를 제작하다 보면 활동 과정에서 위험한 순간들을 자주 접하게 된다. 촬영 과정에서 기자재에 부딪히거나 좋은 장면을 연출 하고픈 의욕이 앞서 위험한 상황에서 촬영을 진행하기도 한다. 또한 내용에 있어서도 흥미 위주의 자극적인 스토리 전개와 즉흥적인 대사, 연기 등으로 영상을 보는 이들에게 불쾌감을 주거나 잘못된 가치관을 전달할 수 있다. 따라서 지도교사는 촬영 과정에서 학생들과 지속적인 상호작용을 하며 수시로 발생할 수 있는 문제 상황을 꼼꼼하게 살피서



단편영화 제작 교과 활동 (2019)

영화제작 과정에서 발생할 수 있는 사고 예방에 힘써야 한다. 그리고 제작에 참여하는 학생들도 이러한 점들을 진지하게 고민하고 스스로를 성찰하는 과정을 통해 영화제작 활동 과정에 문제가 있는지를 살피는 자정 노력이 필요하다.



교실 속 단편영화 만들기

II. 기획하기 **(Pre-production)**





단편영화 제작 어떻게 시작할까?!



단편영화 제작의 첫 번째 단계는 기획하기(Pre-production)다. 영화 기획은 촬영을 준비하는 과정으로 집을 짓기 위해 설계도를 그리고 필요한 재료들을 준비하는 과정이라고 할 수 있다. 학생 단편영화를 촬영하다 보면 기획 단계가 다소 지루하고 생각했던 것보다 힘들기 때문에 소홀히 하는 경우가 많다. 하지만 기획이 영화의 결과를 좌우하는 중요한 과정만큼 충분한 시간을 두고 신중하게 진행할 필요성이 있다. 기획 단계는 역할의 이해와 모듬 구성, 시나리오 창작, 콘티 제작에 관한 내용으로 구성되어 있다.

첫 번째, 영화제작의 역할에서는 일반적인 영화 현장이 아닌 학교에서 촬영하는 역할을 중심으로 내용을 구성하였다. 또한 역할은 모듬을 구성할 때 중요하게 고려되는 것으로 모듬 구성 전에 자신이 가장 잘 할 수 있는 역할에 대한 충분한 이해가 필요하다. 그리고 모듬 구성 시 역할 간 충돌을 최소화하고 구성원 간 협업이 잘 이루어질 수 있도록 한 모듬에 다양한 역할을 담당하는 학생들이 고르게 구성되는 것이 중요하다.

두 번째, 시나리오 창작은 소재 찾기, 줄거리 만들기, 시나리오 쓰기 3단계로 구성하였다. 이 단계는 기획에서 가장 핵심적인 부분으로 많은 학생들이 어려워하는 활동이기도 하다. 그래서 학생들이 좀 더 쉽게 이야기를 구조를 이해하고 시나리오에 적용할 수 있도록 단편영화 「마이 히어로」의 사례를 중심으로 내용을 구성하였다.

세 번째, 콘티는 텍스트(시나리오)를 이미지로 옮기는 작업으로 여기서는 샷 사이즈를 어떤 기준으로 구분하고 적용할 것인가, 또 장면과 다음 장면이 이어질 때 어떻게 하면 자연스럽게 연결될 수 있는지가 중요하다. 그리고 콘티는 촬영에 관한 내용과 연계성이 높기 때문에 촬영에 관한 이론적 배경도 필요하다. 그래서 기획 단계에서는 샷 사이즈를 적용하는 방법을 사례 중심으로 소개하였으며 촬영과 관련된 세부적인 내용은 촬영 단원에서 확인할 수 있다.



01. 영화제작 역할의 이해

① 시나리오



단편영화 제작 집중이수 줄거리 만들기 (2020)

시나리오 작가는 생각한 장면을 글로 표현할 수 있는 창작 능력이 필요하다. 또한 관객들에게 흥미롭게 주제를 전달하기 위해서 이야기 구조를 이해하고 시나리오에 적용할 수 있는 능력이 필요하다. 참고로 이야기 만들기 활동의 경우 먼저 줄거리를 작성한 후 시나리오 담당 학생을 1~3명 정도 따로 선발하여 운영하는 것을 권장한다. 왜냐하면 많은 학생들이 함께 작성할 경우 이야기의 통일성과 연계성이 떨어질 수 있기 때문에 글쓰기 능력이 있는 학생들을 선발하여 진행하는 것이 시나리오 완성도를 높이는 방법이 될 수 있다.

② 제작

제작은 일반적으로 영화 현장에서 예산이나 프로덕션 진행과 관련된 역할을 한다. 학교에서는 모둠 구성원이 촬영 장소를 이탈하거나 개인 행동을 하지 않도록 관리하고 주변 상황을 살펴 혹시나 발생할 수 있는 사고를 예방하는 등 지도교사 역할을 한다고 볼 수 있다. 그밖에 장소 섭외, 소품 구입, 스텝 식사(간식) 준비, 촬영 진행을 위한 장소 통제, 촬영 일정(계획) 정리, 공지 사항 안내 등의 역할을 담당한다.



단편영화 「마이 히어로」 촬영 (2017)

③ 연출(감독)



단편영화 「아이폰」 촬영 (2018)

연출은 영화에 보여지는 모든 요소(미장센)를 고민하고 결정하며 표현하는 역할을 한다. 영화감독을 보통 작가라고 표현하기도 하는데 이는 작품에 연출의 영향력이 매우 크고 중요하다는 것을 의미한다. 따라서 연출은 작품에 자신의 특별한 세계관을 담기 위해서 시나리오를 철저히 이해하고 있어야 하며 실제로 어떤 장면으로 촬영할지에 대한 구체적인 그림을 그릴 수 있어야 한다. 또한 영화제작 스텝과 배우 등 모든 구성원과 긍정적으로 소통할 수 있는 능력이 필요하다.

④ 조연출

영화에서 연출 혼자 모든 장면을 구성하고 표현하기에는 어려움이 있다. 그래서 조연출은 연출과 모든 과정을 함께 상의하면서 연출의 부족한 부분들을 채울 수 있는 역할을 해야 한다. 그리고 영화 촬영 시 슬레이트를 쳐야 하는 역할이 필요한데 이 역할을 조연출이 하는 경우가 많다. 그 밖에 출연하는 배우의 스케줄을 꼼꼼하게 체크하고 정리하여 배우들의 일정을 조율하는 역할을 한다. 또, 미술과 관련된 소품이나 의상, 헤어를 체크하는 등 촬영 진행에 필요한 사항들을 전반적으로 확인하고 진행하는 역할을 담당한다.



단편영화 「마이 히어로」 촬영 (2017)



⑤ 촬영



단편영화 「반려」 촬영 (2017)

촬영감독은 이야기를 영상으로 표현해야 하기 때문에 기본적으로 시나리오와 콘티를 충분히 숙지하고 있어야 한다. 그리고 촬영 과정에서 연출과 긴밀하게 소통하며 장면 표현을 위한 노출, 화면 사이즈, 앵글 등을 결정하는 역할을 한다. 보통 학생영화에서는 연출팀에서 촬영 순서를 안내하고 장면에 대한 설명을 상세하게 설명한 후에야 카메라 구도를 잡는 경우가 많이 있다. 하지만 이런 경우 촬영 진행이 다소 늦어지기도 하고 연출의 능력에만 지나치게 의존하는 수동적인 역할에 머무를 수 있다. 따라서 촬영감독은 연출에게 먼저 좋은 장면을 제안

하고 연출이 어려워하는 장면들을 잘 표현하고자 하는 노력이 필요하다. 그리고 출연하는 배우의 연기가 카메라 프레임 안에서 이루어지기 때문에 연출과 함께 배우의 동선이나 연기에 대한 의견도 능동적으로 제시하는 것이 좋다.

⑥ 조명

조명을 사용하기 전에 먼저 카메라에서 보이는 촬영 장면을 사전에 모니터링하여 조명이 어디에 얼마나 필요한지 확인을 해야 한다. 보통 실내에서는 별도의 조명기구나 천장에 있는 조명을 활용하거나 실외의 경우 반사판 등을 활용하여 조명을 조절한다. 학생영화는 주로 낮에 촬영을 진행하고 교실 조명이 잘 되어 있는 경우가 많아 특성화고처럼 전문교육을 하는 학교를 제외하면 특별히 조명을 사용할 필요는 없다. 하지만 조명이 필요한 경우라면 1인 미디어용 조명, 학습용 스탠드, 핸드폰 조명 등 주변에서 쉽게 사용할 수 있는 조명 사용할 수 있다.



단편영화 「마이 히어로」 촬영 (2017)

최근 카메라의 경우 밝기를 조절하는 기능이 뛰어나고 주변에서 활용할 수 있는 기본적인 조명 장치들이 많아서 처음부터 전문적인 조명 장비를 쓰는 것은 추천하지 않는다. 그럼에도 필요한 경우에는 1대 정도를 사용하여 어두운 부분에 빛을 더해주는 정도로 활용하는 것이 좋다. 그리고 조명은 전기적인 장치를 사용하며 부피가 크고 무겁기에 사고가 발생할 가능성이 있다. 그래서 조명감독은 항상 조명기 위치에서 주변을 살피고 유사시 발생할 수 있는 사고를 예방하고 대처할 수 있는 역할을 해야 한다. 또한 전기 사고는 순식간에 발생할 수 있기 때문에 조명기를 다룰 때는 꼭 장갑을 끼고 감전 등에 대한 대비가 필요하다.

⑦ 미술(소품/의상)



단편영화 「마이 히어로」 촬영 (2017)

학생영화에서는 큰 세트를 만들거나 비용이 많이 드는 소품을 제작하는 경우는 많지 않다. 미술담당 학생은 시나리오를 보고 책가방, 교과서, 시험지 등 주로 학교에서 사용하는 소품이나 등장인물의 의상, 헤어스타일을 꼼꼼하게 체크준비하는 역할을 한다. 주의해야 할 점은 장면과 장면이 이어지는 경우 소품이나 의상(헤어)이 달라지면 편집에서 장면 연결에 문제가 발생할 수 있기에 촬영 중 시나리오와 콘티에서 이런 부분을 잘 체크하고 준비하는 노력이 필요하다.



⑧ 녹음



단편영화 제작 집중이수 촬영 (2019)

녹음 감독은 연기자의 대사를 가장 잘 녹음할 수 있는 위치를 찾아 boom 마이크와 같은 기자재를 활용하여 역할을 수행한다. 그런데 대부분의 학교에는 녹음을 위한 전문 기자재가 없는 경우가 많고, 카메라 자체 마이크나 상부에 소형마이크를 장착해 사용하는 경우가 대부분이다. 그래서 녹음 감독은 주로 카메라에 오디오 연장 케이블을 연결하여 이어(헤드)폰으로 녹음 상태를 확인하는 역할을 한다. 그리고 깨끗한 사운드가 녹음될 수 있도록 촬영장 주변을 살피고 주변 소음을 최소화하는 역할을 수행하게 된다.

⑨ 편집

편집은 포스트프로덕션(후반작업)에서 가장 중요한 과정으로 편집 감독은 촬영된 영상을 재구성하여 스토리를 완성하는 역할을 한다. 편집은 보통 촬영 중 진행되는 현장 편집 외에는 프로덕션 과정에서 특별한 역할은 없다. 그리고 개인의 성향, 영화에 대한 해석 등에 따라 다양한 결과물이 나올 수 있기 때문에 가능하면 모든 구성원이 편집에 참여하는 것을 권장한다. 또 시나리오나 콘티에서 계획된 내용이 촬영 과정에서 바뀌는 경우도 많아 편집을 담당하는 학생이 이런 세부적인 내용을 인지하지 못할 경우 변경된 내용들이 편집 결과에 제대로 반영되지 않을 수 있다. 따라서 편집자는 꼭 촬영 과정(프로덕션)에 참여하여 촬영 소스에 대한 내용들을 정확하게 이해하고 있어야 한다.



단편영화 제작 집중이수 편집 (2020)

⑩ 연기



단편영화 「아이폰」 촬영 (2018)

연기에서 주연과 조연은 주로 연기를 희망하는 학생으로 구성하고 단역은 나머지 스텝으로 구성하는 경우가 많다. 그리고 주인공과 같은 중요한 배역을 찾기 어려운 경우도 많은데 이런 경우 주변에 연극이나 연기를 희망하는 친구를 직접 캐스팅 하는 방법도 고려해 볼 만하다. 연기를 맡은 학생은 극중 배역을 생동감 있게 표현하기 위해서 사전에 시나리오를 읽고 캐릭터를 분석하는 노력이 필요하다. 또 시나리오 작가와 등장인물에 대한 이야기를 나누면 극중 인물을 이해하는 데 도움이 될 수 있다. 무엇보다 연기를 하려면 인물의 대사나 감정들을

이해하는 것이 기본이기 때문에 시나리오를 사전에 충분히 숙지하는 준비가 필요하다. 그리고 때로는 다수의 연기자가 등장해야 하는 장면들이 있는데 이런 경우에는 영화 촬영을 위한 필수 인력을 제외한 모든 스텝이 연기자의 역할로 참여해야 자연스럽게 사실적인 장면 연출을 할 수 있다.



02. 역할 중심 모듈 구성



단편영화 제작 교과 활동 (2019)

영화제작 모듈을 구성할 때는 학생들의 역할이 골고루 배분될 수 있도록 하는 것이 효과적이다. 모듈을 구성하는 방법은 다양한데 필자의 경우는 비중이 높은 역할을 먼저 선정하는 방식으로 진행한다. 예를 들면 먼저 중요도에 따른 역할의 순서를 정한 후 감독과 같이 중요한 역할을 담당하는 학생을 우선 선정한다. 그리고 나머지 역할은 간단한 게임이나 추첨 등의 방법으로 순서를 정한 후 자신이 희망하는 모듈을 선택하는 방식으로 진행한다. 이런 방식으로 모듈을 구성하면 역할 간 중복을 최소화할 수 있으며 모듈 구성 과정에서 학생 개인의 선택권이

주어지기 때문에 대체로 만족도가 높은 편이다. 그리고 한가지 역할에 지원하는 학생들이 많은 경우 학생들이 책임감을 가질 수 있도록 특별한 과제를 수행하는 방식으로 진행할 수 있다. 지금 소개한 방식은 하나의 사례일 뿐이며 중요한 것은 모듈 구성 과정에서 학생들이 희망하는 역할이 최대한 반영되고 모든 역할이 골고루 구성되도록 하는 것이다. 그리고 모듈 구성 시 프리 프로덕션과 포스트 프로덕션에서의 역할은 포함하지 않는 것이 좋다. 그렇지 않으면 프로덕션 과정에서 촬영에 참여하지 않는 인원이 발생할 수 있으므로 모듈 구성 시 제작단계를 고려할 필요가 있다.

다음으로 모듈 구성 인원은 7~10명 정도를 권장한다. 그 이상의 인원으로 구성하는 경우 역할을 중복되게 하거나 배우의 수를 늘리는 방식으로 운영할 수 있다. 반대로 제작 인원이 부족한 경우에는 다른 모듈이나 외부 연기자를 섭외하여 촬영을 진행할 수도 있다. 그리고 많지는 않지만 모듈을 구성한 후 역할 변경을 희망하는 학생이 있을 수 있다. 역할 중심 모듈 구성은 단지 다양한 역할을 균형 있게 구성하기 위함일 뿐, 정해진 역할대로 운영할 필요는 없다. 따라서 역할 조정이 필요한 경우 상황에 맞게 모듈 내에서 자율적으로 협의 과정을 통해 조정할 수 있다.



단편영화 제작 동아리 촬영 실습 (2019)



단편영화 제작 집중이수 촬영 (2019)

마지막으로 모듈활동을 하다 보면 누군가가 다른 친구들의 역할을 대신해야 하는 상황이 있을 수 있다. 일부 학생이 개인적인 사정으로 등교를 하지 못해서 인원이 부족한 경우도 있고, 자신이 맡은 역할만 하면 된다고 생각하는 학생들도 있다. 그리고 활동에 참여를 잘 하지 않는 학생으로 인해 진행이 어려운 경우도 종종 발생한다. 결국 한 학생이 두 개 혹은 세 개 이상의 역할을 해야 하는 상황이 발생할 수 있는 것이다. 영화제작은 다양한 구성원 모두가 유기적으로 잘 협력할 때 원활하게 진행될 수 있다. 따라서 모듈이 구성이 완성되면 자신의

역할뿐만 아니라 다른 역할에도 관심을 가지고 긍정적으로 참여하는 실천과 노력이 필요하다.



03. 시나리오 창작

📄 시나리오 소재 찾기



단편영화 제작 동아리 시나리오 회의 (2019)

시나리오는 ‘어떤 이야기를 할 것인가’에서 시작된다. 일반적으로 이야기(story)는 내가 보고, 듣고, 경험한 것 중에 가장 인상 깊었던 사건이나 경험에 관한 것이거나 소설처럼 특정한 주제를 전달하기 위한 목적으로 사건이나 경험을 인위적으로 만든 것이다. 이 두 가지 중에서 시나리오 작업에 대한 경험이 많지 않은 학생들에게는 전자의 경우가 가장 효과적인 접근 방법이 될 수 있다. 그래서 학생들이 직접 경험하거나 보고 들은 사건들 중에서 나에게 특별한 생각(느낌)이나 감동(영감)을 주었던 이야기에서 영화의 소재를 찾는다면 좀 더 쉽게

시나리오 소재를 찾을 수 있을 것이다. 여기서 한 가지 고려해야 할 것은 단편영화 제작이 대부분 학교라는 공간에서 촬영해야 하는 경우가 많아 가능하면 학교에서 있었던 이야기, 학교에서 촬영할 수 있는 이야기를 중심으로 소재를 찾는 것을 권장한다.

📄 시놉시스

시놉시스는 영화의 내용을 짧은 시간 안에 파악하기 위해서 줄거리를 요약하여 작성하는 것이다. 보통 영화 프로듀서나 배우는 시나리오를 보기 전에 시놉시스를 보고 참여 의사를 결정하기도 한다. 그래서 시놉시스는 영화의 주제나 컨셉을 잘 드러낼 수 있도록 흥미롭게 작성하는 것이 좋다. 그리고 극장이나 인터넷 홍보자료로 활용하는 경우 관객의 호기심(궁금증)을 유발하기 위해 사건의 결말이나 이야기 후반 내용을 생략하기도 한다.



단편영화 「아이폰」 촬영 (2018)

📢 시놉시스 (단편영화 「아이폰」)

플더폰 쓰는 것을 부끄럽게 생각하는 은하. 화장실에서 핸드폰 소리 때문에 친구들에게 놀림을 받자 핸드폰을 쓰레기통에 버린다. 할머니는 속상한 마음에 핸드폰을 분실했다는 은하에게 화를 낸다. 다음날 학교에서 한 학생의 아이폰 분실사건이 발생하고 은하는 용의자로 친구들에게 의심을 받게 되는데...



즐거리 만들기



단편영화 「부재중 메시지」 포스터 (2016)

즐거리는 영화의 시작부터 결말까지 모두 포함한 내용으로 시놉시스를 좀 더 세부적으로 정리한 것이라 할 수 있다. 그런데 시놉시스를 먼저 쓰고 즐거리를 작성하는 것이 좋은 방법일까? 상업영화 현장에서는 이 순서로 진행되는 것이 일반적이지만 학생 영화에서는 다시 한번 생각해 볼 필요성이 있다. 왜냐하면 시놉시스는 영화의 최종적으로 완결된 요약본으로 이야기를 만들어가는 즐거리 단계에서 시놉시스와 다른 내용으로 이야기가 전개될 수 있기 때문이다. 따라서 즐거리는 시놉시스보다는 시나리오 소재 찾기에서 작성한 내용으로 진행하는

것이 효과적인 방법일 수 있다. 그리고 학생들이 막상 이야기 소재를 바탕으로 즐거리를 작성하다 보면 '시작을 어떻게 해야 할지', '무엇을 고려하여 작성할지' 등 즐거리 작성을 어려워하는 경우가 많다. 이야기 소재는 특별한 가공이 없는 재료의 상태다. 이야기 소재(재료)가 완결된 형식의 즐거리로 만들어지기 위해서는 재료를 재구성하는 과정을 거쳐야 한다. 이러한 재구성의 과정을 거치기 위해서는 특별한 이야기 구조, 즉 플롯(Plot)이 필요하다. 그럼 다음 장에서 이야기 구조를 만드는 방법에 대해서 알아보자.



즐거리 (단편영화 「부재중 메시지」)

친구 수연의 마지막 부재중 메시지를 확인하는 지현. 그녀는 친구를 지켜주지 못한 죄책감에 수연을 괴롭힌 민지가 있는 연극부에 들어간다. 학교폭력에 관한 공연 연습을 하던 어느 날, 지현은 자신의 연극연습을 핑계 삼아 생일파티에 민지를 초대한다.

생일 초대를 받은 민지는 지현에게 맥주를 권하며 연기에 경험이 중요하다는 충고를 한다. 그리고 연극부에 들어온 이유를 묻는 민지의 질문에 자신의 부끄러운 과거를 회상하며 용기 있는 사람이 되고 싶다고 답한다. 민지는 지현의 권유에 따라 짝과 화장을 하면서 즐거운 시간을 보내는 듯하다. 하지만 옥상에서 촬영한 민지의 핸드폰 사진을 두고 말싸움을 하던 중 지현은 잘 나온 사진이 있다며 한 장의 사진을 문자로 전송한다. 민지는 수연을 괴롭히던 모습이 촬영된 사진을 확인하고 불편한 듯 급하게 자리를 피하려고 한다. 그 순간 지현은 친구 수연을 괴롭힌 이유에 대해 물어보지만 민지는 애써 자신이 했던 잘못에 대해서 인정하지 않으려 한다. 그런 민지의 태도에 복수라도 하려는 듯 지현은 난간에 올라서고, 수연을 지켜주지 못한 미안한 마음과 수연의 아픔을 민지에게 각인시키기 위해 옥상 밖으로 몸을 던진다. 지현의 행동에 놀란 민지의 비명소리가 울려 퍼지고 과거 수연의 생일날, 수연과 민지의 아름다운 모습들이 그려진다.

지현을 통해 자신의 잘못을 깨달은 민지는 연극부 최종 리허설에서 자신의 잘못을 참회의 눈물과 함께 고백한다. 병원에 입원한 지현의 핸드폰에는 친구들의 응원이 담긴 부재중 메시지들이 들어온다. 바다를 바라보며 가장 아름다운 순간을 추억하는 지현과 수연, 이들의 추억도 저물어가는 해와 함께 사라진다.



단편영화 이야기 구조 5단계



단편영화 「마이 히어로」 촬영 (2017)

시나리오 소재 찾기를 통해서 만들어진 이야기는 자유로운 형식과 내용으로 작성되었기 때문에 그 내용 자체만으로는 극적 재미를 전달 하는데 한계가 있다. 그래서 관객들에게 극적 재미(감동, 긴장감, 슬픔, 기쁨, 무서움 등)를 주고 주제를 효과적으로 전달하기 위해서는 줄거리 작성 단계에서 특별한 이야기 구조가 필요하다. 즉 소재 찾기에 만들어진 이야기가 준비되었다면 이 이야기를 토대로 사건을 만들고 이야기를 구조화하는 작업이 필요한 것이다.

영화를 만들기 위한 이야기 구조는 매우 다양하다. 같은 소재의 이야기도 시나리오 작가마다 또 이야기를 풀어내는 방식에 따라 다양한 시나리오가 만들어질 수 있다. 그렇다면 학생 영화제작에서는 어떤 이야기 구조를 활용하는 것이 좋을까? 우선 너무 어렵지 않아야 한다. 많은 영화에서 활용하고 있고, 학생들이 쉽게 적용 가능한 이야기 구조이어야 한다. 그래서 교재에서는 독립(예술)영화처럼 어렵고 특별한 이야기 구조보다는 일반적인 이야기 구조를 소개하고자 한다. 단편영화 「마이히어로」의 줄거리를 적용하여 단편영화 이야기 구조 5단계를 살펴보자.

Voice Over - 영상의 단위를 알아보자!

- Shot(샷), Cut(컷) : 샷과 컷은 영상에서 가장 작은 기본 단위로 구체적인 개념에서 차이가 있다. 샷은 카메라 녹화 시작부터 종료까지를 말하는 것으로 촬영에서 적용되는 개념이다. 컷은 영화에서 한 장면의 시작부터 끝나는 지점까지로 편집에서 적용되는 개념이다. 이렇게 컷은 샷에서 불필요한 부분을 제외하고 사용한 것으로 샷은 컷의 길이보다 크거나 샷을 원본 그대로 편집에 사용할 경우 컷과 같을 수 있다. (shot \geq cut)
- Scene(씬) : 씬은 여러 개의 샷과 컷이 모여 이루어진 단위로 하나의 씬은 같은 시간, 같은 장소에서 벌어지는 사건으로 구성되어 있다. 씬은 시나리오, 콘티, 슬레이트에 숫자로 표기하는데 시간과 장소 중 하나의 요소라도 변화가 생기면 씬넘버는 바뀌게 된다.
- Sequence(시퀀스) : 시퀀스는 여러 개의 씬이 모여 이루어지는 단위로 일련의 연속된 사건으로 구성된 것이다.
- Movie(무비) : 무비는 가장 큰 구성단위로 한편의 완성된 영화를 말한다. 여러 개의 시퀀스가 모여서 이루어지며 Story(스토리)로 표현할 수 있다.

Shot(샷) \geq Cut(컷) \rightarrow Scene(씬) \rightarrow Sequence(시퀀스) \rightarrow Movie(무비) or Story(스토리)



단편영화 이야기 구조 5단계 (마이 히어로)

1. 발단 : 주인공, 적대자 등 주요 인물 소개 및 관계 설정, 호기심 유발

- 주요 인물들의 직업, 나이, 성격, ☆주인공의 욕망(목적) 등을 소개
- 주인공의 캐릭터가 단순하거나 성숙하지 못한 인물로 설정됨 (반대의 경우 주인공의 캐릭터가 선하거나 성숙한 인물로 설정됨)
- 발단에서의 설정(상황)은 2단계 전개에서 주요 사건과 연계성이 있게 설정



- **주인공:** 성준
- **적대자:** 친구들
- **캐릭터:** 장애인에 대한 이해와 배려심이 없고 장애인 형의 존재를 친구들에게 숨김
- **욕망(목적):** 주인공 성준은 자신이 하는 일이 나쁜 일인 줄은 알지만 형의 존재를 숨기고 친구들과 어울리기 위해 장애학생을 괴롭힘
- **전개와의 연계:** 같은 학교 장애인 학생을 괴롭히는 상황과 전개에서 장애를 가진 형과의 관계가 연계됨

▶ 타이틀 : 마이히어로

- 영화의 주제를 내포하는 상징적 표현
- 영화에 등장하는 소재나 인물이 될 수도 있음

2. 전개 : 주요 사건 발생으로 주인공의 삶의 균형이 무너짐

- 발단에서의 상황과 연계되는 사건으로 주인공과 적대자의 관계가 대립 관계로 전환됨
- 사건 발생으로 인해 주인공의 욕망(목적)이 이루어질 수 없는 상황이 발생함



- **대립 관계:** 장애를 가진 형(지훈)이 있다는 사실을 친구들이 알게 되면서 친구들에게 놀림을 당함
- **욕망(목적):** 성준은 이 사건으로 인해 친구들에게 창피함을 느끼게 되고 장애를 가진 형의 존재 때문에 화가 남

3. 위기 : 주인공이 위기 상황에 빠짐

- 전개에서의 사건으로 삶의 균형이 무너진 주인공이 위기를 벗어나고자 노력하지만 해결책을 찾지 못하고 오히려 어려운 상황에 빠짐



- **위기 상황:** 주인공 성준은 불편한 마음으로 학교를 등교하게 되는데 친구들은 장애를 가진 형에 대한 이야기를 하면서 성준을 괴롭힘. 이런 상황이 창피하고 화가 난 성준은 교실 밖으로 나가버림



4. 절정 : 위기 탈출을 위한 노력과 예상하지 못한 반전 상황

- 주인공이 삶의 균형을 회복하기 위해 더 큰 노력을 기울이지만 문제는 여전히 해결되지 않고 (관객이) 예상하지 못한 반전 상황이 발생함
- 반전 상황으로 인해 주인공 캐릭터에 변화가 생김(캐릭터 성장)



- **위기 탈출:** 성준은 지금의 문제가 형 때문이라고 생각하고 형을 낯선 장소에 남겨두고 떠남. 뒤늦게 후회가 된 성준이 형을 찾으러 가지만 발견하지 못함



- **반전 상황:** 집으로 돌아온 성준은 형이 경찰과 함께 집으로 온 사실을 알게 되고 이 사실로 인해 불안함. 하지만 엄마는 어린 시절 성준을 잃어버렸던 일을 이야기하며 아들에게 사랑하는 마음을 전함

5. 결말 : 사건 해결, 주인공의 선택 (열린 결말)

- 주인공은 일종의 깨달음을 통해 이전과 다른 변화된 행동을 하게 되고(캐릭터의 성장) 이 행동을 통해서 관객에게 주제(교훈적 메시지)를 전달함
- ※ 반대상황 - 주인공의 캐릭터가 나쁘거나 부정적인 캐릭터로 그려짐 ⇒ 반어(역설)적 주제 제시



- **주인공의 선택:** 성준은 그동안 자신이 한 행동을 반성하고 장애학생을 괴롭히는 친구들과 싸우며 친구를 도움. 그리고 집으로 돌아와 형과 함께 즐거운 시간을 보냄
- **메시지:** 장애인(가족)에 대한 편견 없는 사회를 만들기 위해 모두의 관심과 사랑이 필요함



- **열린 결말:** 형 지훈이 소매치기를 잡은 일로 경찰서에서 상을 받게 되고 앞으로 주인공 가족에게 펼쳐질 희망적인 이야기가 기대됨

▶ 엔딩크레딧

- 출연자, 스텝, 도움 주신 분(기타 활동명, 작품명 등) 순으로 작성



판타지(fantasy) 설정

단편영화에서는 종종 비현실적인 장면들을 발견할 수 있다. 이런 설정은 일종의 판타지 장면으로 관객들로 하여금 새로운 상상력을 자극하거나 영화에서의 상황을 확장하는 장치로 활용한다. 잘 표현된 판타지 장면은 등장인물의 감정이나 심리를 인상적으로 전달 할 수 있으며 극적인 상황을 보다 흥미롭게 표현할 수 있다. 하지만 지나치게 사용하거나 극적 상황에 어울리지 않게 표현되는 경우 오히려 스토리에 대한 이해나 신뢰가 떨어질 수 있으므로 꼭 필요한 부분에 제한적으로 사용하는 것을 권장한다.



단편영화 즐거리를 이야기 구조 5단계를 적용하여 작성하시오. (활동지)

1. 발단: 주요 인물 소개(주인공, 적대자, 주변 인물), 주인공 목표/목적/욕망 제시, 상황설정(전개의 사건과 연계성이 있도록 설정), 호기심 유발, 주인공의 캐릭터가 부족하거나 성숙하지 못함

2. 전개: 사건 발생 (주인공의 욕망, 목적, 목표를 힘들게 하거나 방해하는 사건)

3. 위기: 주인공이 자신의 욕망을 회복하기 위해 노력을 하지만 실패하고 위기에 빠짐

4. 절정: 다시 한번 주인공이 더 큰 노력을 기울이지만 그 결과는 관객이 예상하지 못한 반전 상황으로 이어지고 이를 계기로 주인공의 캐릭터가 성장함

5. 결말: 사건 해결, 교훈적 메시지 전달, 여운 있는 열린 결말로 마무리



트리트먼트



단편영화 제작 집중이수 트리트먼트 활동 (2019)

줄거리는 이야기 전개에 대한 최소한의 내용으로만 구성되어 있어서 시나리오로 옮기기 위해서는 등장인물, 대사, 행동 등 구체적이며 상세한 내용들이 필요하다. 어떤 이야기든 처음부터 군더더기 없이 정제된 이야기를 쓴다는 것은 글을 쓰는 전문작가가 아니라면 쉬운 일이 아니다. 그래서 시나리오 작성 전에 트리트먼트로 줄거리를 구체화하는 작업이 필요하다. 트리트먼트는 줄거리를 시나리오로 제작하는 중간 과정에서 작성하는 것으로 다양한 생각과 이야기들을 형식에 구애받지 않고 자유롭게 쓰는 것이 중요하다. 트리트먼트 작성 분량은 대략 줄거리의 3~5배 정도로 작성하는 것을 권장한다.

Voice Over - 개성 있는 캐릭터를 만드는 방법

시나리오를 작성하기 위해서는 등장인물 즉, 캐릭터를 만들어야 한다. 캐릭터는 인물이 가지고 있는 고유한 특성(개성)을 말하는 것으로 이런 특성은 자란 환경, 성격, 외모, 취미, 습관 등 다양한 요소로 결정된다. 살아있는 생생한 캐릭터는 스토리를 끌고 가는 중요한 역할을 하며 영화를 흥미롭게 감상할 수 있는 감초와 같은 기능을 한다. 그런데 영화에 등장하는 다양한 캐릭터를 만들어 내는 작업은 쉽지 않다. 그래서 학생영화에서는 새로운 캐릭터를 만드는 것보다 내가 잘 알고 있는 주변 인물을 분석하여 캐릭터에 적용하면 보다 쉽게 개성 있는 캐릭터를 만들 수 있다.

시나리오 작법

시나리오는 영화에서 가장 중요한 요소로 집을 지을 때 설계도(도면)와 같은 역할을 한다. 시나리오를 작성할 때 유의해야 할 점은 내용을 보고 사람들이 그 장면을 머릿속으로 상상할 수 있도록 작성하는 것이다. 보통 처음 시나리오를 작성하는 경우 등장인물의 의도나 생각 등을 자세하게 설명하려는 경향이 있어 마치 소설이나 일기처럼 표현하는 경우가 많다. 그래서 시나리오를 작성할 때는 마치 그 장면을 누군가가 보고 묘사하듯이 최대한 객관적으로 작성하는 것이 중요하다.



단편영화 「부재중 메시지」 촬영 (2016)



단편영화 「부재중 메시지」 장면 (2016)

시나리오는 크게 장면 표기, 등장인물, 지문, 대사로 이루어져 있다. 시나리오는 씬으로 장면을 표기하는데 하나의 씬(Scene)은 같은 장소, 같은 시간에 벌어지는 하나의 이야기(에피소드)를 말한다. 그래서 한 씬에서 장소나 시간 중 하나의 요소만 바뀌어도 씬 넘버가 바뀌게 된다. 그리고 표기는 Scene의 첫 스펠링 S에 #과 숫자(#1-첫번째)를 쓰고 장소와 시간을 작성하면 된다. 장소는 필요한 경우 실내인지 실외인지 구분해서 작성하고 시간은 낮인지 밤인지 혹은 1교시처럼 특정한 시간을 표기하여 작성할 수 있다. 지문은 영화 속 장면에서 벌어지는 상황을 묘사한 것으로 때로는 대사 사이에 (괄호)를 써 등장인물의 특별한 행동이나 감정 등을 표시하기도 한다. 보통 씬을 시작할 때 상황을 설명해야 하는 경우가 많기 때문에 지문을 먼저 작성하는 경우가 많으며 대사 사이 혹은 대사 다음에 상황이 변할 경우 이를 설명하기 위한 추가 지문을 작성한다. 대사는 등장인물이 말로 표현하는 것으로 장면 안에서 배우가 말하는 대사, 연극에서의 독백(방백), 혹은 장면을 설명하는 내레이션 등으로 표현할 수 있다.



S#2. 동아리실 (안/낮)

단편영화 「부재중메시지」 시나리오 中

장면표기

(지현과 민지는 학교폭력 주제에 대한 연극 연습을 하고 있다. 가해자 역인 지현과 친구들 그리고 피해자 민지를 괴롭히는 장면이 보여진다. 지현이 정색을 하며, 민지의 머리를 밀친다. 계속 NG가 나서 결국 민지가 화가 난다)

지문

지현 : (머리를 세게 치고 웃음보가 터진다) 아 미안.

지문

민지 : (머리를 위로 넘기며) 아 괜찮아 다시 하자

등장인물

대사

(지현이 다시 민지의 머리를 치지만 또 NG가 나자, 결국 연습은 끝난다.)

연극부선생님 : 그만! 지금 공연이 코앞인데 이따위로 할 거야? 임지현 너 한참 부족해 연습 더 해와. 널 다시 가자



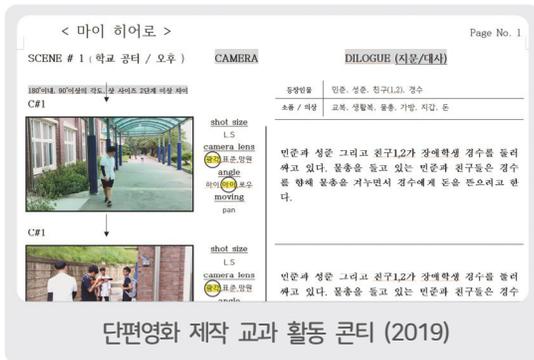
Voice Over - 시나리오와 실제 영화는 내용이 왜 다를까?



위에 제시된 시나리오의 내용과 실제로 촬영된 내용은 다소 차이가 있다. 그리고 단편영화 「부재중 메시지」의 처음 제목은 「수상한 친구」였고 내용도 촬영과 편집 과정에서 많은 변화가 있었다. 영화 시나리오는 실제 촬영하는 과정에서 대사나 내용이 바뀌는 경우가 많으며 편집 과정에서도 스토리가 바뀌는 경우가 있다. 왜냐하면 영화를 제작하는 과정에서 사전에 생각하지 못한 문제들이 발생하는 경우가 있어 이런 부분들을 수정하는 일은 자주 일어난다. 어쩌면 영화를 제작하며 끊임없이 고민하고 수정해가는 것은 좀 더 완성도 있는 작품을 만들기 위한 당연한 과정이라고 할 수 있다.



04. 콘티제작



콘티(Continuity)는 시나리오를 영상으로 촬영하기 위한 일종의 스토리보드로 시나리오의 특정 내용을 하나의 장면으로 시각화(이미지화) 하고 촬영에 필요한 정보들을 일정한 형식에 맞게 정리한 것이다. 콘티 제작에서 중요한 것은 영화를 제작하는 모든 구성원들이 공통적으로 내용을 이해할 수 있도록 표현하는 것이다.

콘티를 제작하는 방식은 다양하다. 과거에는 손으로 직접 그리는 콘티를 주로 사용하였다. 하지만 손으로 그리면 시간이 오래 걸리고 어설픈 그리는 구성원들이 장면을 이해하지 못하는 문제가 발생할

수 있다. 그래서 최근에는 스마트폰으로 쉽게 이미지를 촬영할 수 있어 콘티에 직접 촬영한 사진을 넣어 제작하는 추세다. 사진으로 콘티를 제작하면 촬영 장면을 보다 사실적으로 표현할 수 있다는 장점이 있다. 하지만 실제 영화 촬영 장소에서 사진을 찍어야 하고, 이미지 파일을 컴퓨터로 옮긴 후 프로그램을 사용해서 콘티로 제작하는 등 제작 과정이 간단하지는 않다. 그리고 간단하게 글 콘티로 제작하는 방법도 있다. 그런데 글 콘티는 보는 사람마다 장면을 다르게 해석할 수 있는 여지가 있고 함께 작성한 일부의 구성원만 내용을 정확하게 이해할 수 있기 때문에 모든 스텝이 공유하고 진행하기에는 어려움이 있다. 이렇게 각각의 방식마다의 여러 가지 어려움이 있지만 무엇보다도 시나리오를 영상으로 표현하는 데 익숙하지 않은 학생들이 촬영할 장면을 미리 생각하고 이미지로 표현하는 과정 자체가 쉽지 않다. 게다가 어렵게 콘티를 제작하더라도 실제 촬영에서는 콘티와 전혀 다른 장면으로 촬영하는 경우도 많다. 이렇게 실제로 교육현장에서 완성도 있는 콘티를 제작하는 것은 여러 가지 현실적인 어려움이 있다. 따라서 학교 현장에서는 이런 여러 가지 점들을 고려해서 콘티 제작 시 가장 효과적인 방법을 찾아 상황에 맞게 적용할 필요성이 있다.

시나리오를 콘티로 제작하기 위해서는 샷 사이즈와 장면 연결, 크게 이 두 가지 요소를 결정하고 콘티 작업에 반영해야 한다. 샷 사이즈는 인물(피사체)을 기준으로 구분을 하게 되는데 샷 사이즈에 대한 세부 설명은 촬영 단원(교재 36~38p)에서 자세히 살펴보자. 이 단원에서는 샷 사이즈를 쉽게 적용할 수 있도록 구체적인 사례를 통해 소개하고자 한다.

Shot Size	몰입도	적용기준	Shot Size	몰입도	적용기준	Shot Size	몰입도	적용기준
E.C.U	강	감정 강조 시선	W.S	강	행동 움직임 방향	F.S	강	배경 분위기 이동
C.U	중		M.S	중		L.S	중	
B.S	약		K.S	약		E.L.S	약	

위 표는 샷 사이즈를 구분하는 기준을 3가지로 구분하여 정리한 것이다. 사용 방법은 시나리오에서 한 장면으로 표현할 내용을 정하고 어떤 적용기준과 몰입도에 해당하는지를 생각한 후 해당 샷 사이즈를 선택하면 된다. 단편영화 「마이 히어로」 시나리오를 보고 샷 사이즈 선택을 위한 기준과 몰입도를 적용해보면 다음과 같다.



S#1 학교(공터) / D (오후)

민준과 성준 그리고 친구1,2가 장애학생 경수를 둘러싸고 있다. 물총을 들고 있는 민준과 친구들은 경수를 향해 물총을 겨누면서 돈을 뜯으려고 한다. (배경, 분위기, 이동 + 중 = L.S)

민준 : 꿈쩍마 우리 경수~ 움직이면 쏜다! (행동, 움직임, 방향 + 강 = W.S)

민준의 말에도 그냥 웃으며 계속 움직이는 경수 (감정, 강조, 시선 + 약 = B.S)

민준 : 경수야 이거 총이야. 꿈쩍마 하면 움직이면 안되는거야.

(행동, 움직임, 방향 + 강 = W.S)



단편영화 「마이 히어로」 장면 (2017)

첫 번째 지문을 살펴보면 장소(배경), 인물들의 관계나 상황(분위기), 인물의 이동을 표현하는 내용으로 이루어져 있다. 또한 몰입도는 중 정도가 적당한 것으로 판단했다. 이렇게 분석한 내용을 제시된 표에서 적용기준과 몰입도를 선택하여 적용하면 L.S(롱샷)으로 샷 사이즈를 결정할 수 있다. 정리하면 시나리오에서 어디서부터 어디까지의 내용을 하나의 장면으로 구분할 것인지 먼저 결정한 후 해당 내용이 어떤 적용기준에 해당하는지, 어느 정도로 강조할지를 선택하고 적용하면 쉽게 샷 사이즈를 결정할 수 있다.



Voice Over - 한 씬을 몇 개의 장면으로 촬영하는 것이 좋을까?

하나의 씬을 몇 개의 컷으로 나누는 것이 적당한지 정해진 답은 없다. 하지만 촬영 시간 등 학교에서의 여러 가지 환경을 고려하면 하나의 씬을 어느 정도로 나눌지 사전에 협의를 하고 진행할 필요성이 있다. 컷을 너무 많이 나눌 경우 촬영 시간이 길어지고 장면 연결에도 어려움이 있다. 반면 너무 적게 나눌 경우 한 장면의 길이가 상대적으로 길어져 지루하고 흥미가 떨어질 수 있다. 이런 점들을 고려하여 영화 수업을 진행해 본 경험으로는 평균적으로 한 씬을 3~8컷 정도로 나누어 촬영할 때 가장 효과적으로 영화를 제작할 수 있었다.

콘티 제작에서 다음으로 고려해야 할 사항은 장면과 장면을 어떻게 연결할지를 결정하는 것이다. 편집 과정에서 영상을 자연스럽게 연결하기 위해서는 장면과 장면 사이에 촬영의 3법칙을 적용하면 효과적이다. 촬영의 3법칙은 180° 법칙, 45° 법칙, 투 샷(two shot)의 법칙으로 각각에 대한 자세한 설명은 촬영 단원(교재 42p)에서 자세하게 살펴보자. 참고로 촬영의 3법칙, 투 샷의 법칙은 영화제작에서 일반적으로 통용되는 이론은 아니며 필자가 이론적 배경과 성격을 바탕으로 학생들이 영화제작 활동에 쉽게 적용할 수 있도록 만들어서 사용하는 용어다.

이렇게 콘티 제작은 앞서 설명한 두 가지 적용 요소(샷 사이즈, 촬영의 3법칙) 뿐만 아니라 촬영 앵글(교재 39p), 렌즈의 종류(교재 40~41p), 촬영 기법(교재 43p), 등장인물, 소품, 시나리오 지문과 대사를 일정한 콘티 양식에 정리해 제작하면 된다. 이 단원에서 상세하게 설명하지 못한 부분들은 촬영에 관한 내용들로 해당 단원에서 살펴보기로 하고 앞서 제시된 내용들을 바탕으로 단편영화 「마이 히어로」 시나리오의 일부 내용을 콘티로 제작하면 다음과 같이 작성할 수 있다.



< 마이 히어로 >

SCENE # 1 (학교 공터 / 오후)

CAMERA

DILOGUE (지문/대사)

180°이내, 90°이상의 각도, 샷 사이즈 2단계 이상 차이
C#1



C#1



180°이내, 45°이상의 각도, 샷 사이즈 2단계 이상 차이
C#2



180°이내, 45°이상의 각도, 샷 사이즈 2단계 이상 차이
C#3



180°이내, 45°이상의 각도, 샷 사이즈 2단계 이상 차이
C#4



180°이내, 45°이상의 각도, 샷 사이즈 2단계 이상 차이

shot size

L.S

camera lens

광각, 표준, 망원

angle

하이(아이)로우

moving

pan

shot size

L.S

camera lens

광각, 표준, 망원

angle

하이(아이)로우

moving

pan

shot size

W.S

camera lens

광각, 표준, 망원

angle

하이(아이)로우

moving

fix

shot size

B.S

camera lens

광각, 표준, 망원

angle

하이(아이)로우

moving

fix

shot size

W.S

camera lens

광각, 표준, 망원

angle

하이(아이)로우

moving

fix

<u>등장인물</u>	민준, 성준, 친구(1,2), 경수
<u>소품 / 의상</u>	교복, 생활복, 물총, 가방, 지갑, 돈

민준과 성준 그리고 친구1,2가 장애학생 경수를 둘러싸고 있다. 물총을 들고 있는 민준과 친구들은 경수를 향해 물총을 겨누면서 경수에게 돈을 뜯으려고 한다.

민준 : 꼼짝마 우리경수~ 움직이면 쏜다!

민준의 말에도 그냥 웃으며 계속 움직이는 경수

민준 : 경수야 이거 총이야. 꼼짝마 하면 움직이면 안되는거야.

* shot size: E.C.U / C.U / B.S (감정, 강조) W.S / M.S / K.S (행동, 방향) F.S / L.S / E.L.S (배경, 분위기, 이동)

* camera moving: fix (고정) / pan (좌우) / tilt (아래위) / zoom in / zoom out / dolly in / dolly out / tracking



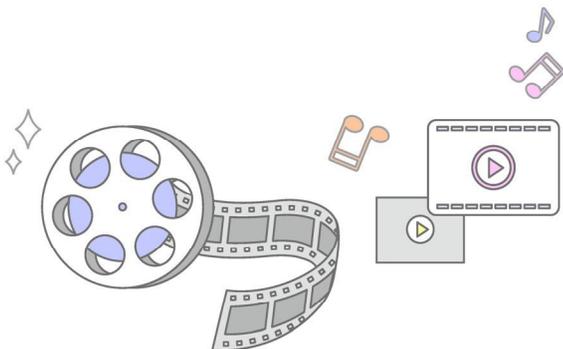
05. 시나리오 리딩

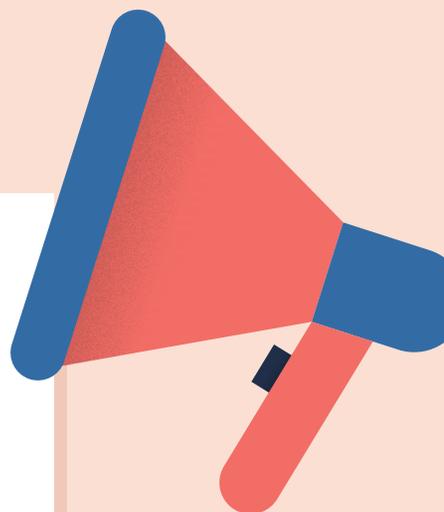


단편영화 제작 꿈두레 촬영 (2020)

시나리오 리딩은 메인 스텝과 주·조연급 배우들이 한자리에 모여서 대본을 같이 읽으며 영화의 전반적인 사항들을 점검하기 위해 진행한다. 시나리오 리딩은 단순히 배우들 간의 호흡과 이야기 전개 등을 확인 하는 것뿐만 아니라 영화제작을 위해 점검해야 할 모든 요소들을 확인 하는 중요한 기능을 한다. 배우들은 자신의 캐릭터와 상대 배우들과의 관계는 물론 이야기의 흐름을 파악할 수 있고 스텝은 각자의 역할에 필요한 내용을 확인하고 점검할 수 있다. 실제로 학생영화에서 소품이 없어 촬영이 지연되거나, 장면연결에 문제가 있어 다시 촬영하거나,

시나리오 내용 자체를 바꿔야 하는 문제점 등이 종종 발생한다. 이렇게 시나리오 리딩을 통해 모든 구성원들이 시나리오를 철저하게 분석하고 준비해야 할 것들을 꼼꼼하게 확인하는 노력을 기울인다면 보다 완성도 높은 영화를 제작할 수 있을 것이다.





교실 속 단편영화 만들기

Ⅲ. 촬영하기 (Production)





촬영의 필수 요소, 모든 구성원들의 협동심!



단편영화 제작의 두 번째 단계는 촬영하기(Production)다. 촬영 단계에서는 기획 단계에서 제작된 시나리오와 콘티를 바탕으로 모든 스텝들이 협업을 하며 촬영을 진행한다. 그리고 촬영이 원활하게 진행되기 위해서는 사전에 촬영 과정에서 필요한 여러 가지 기술적인 이해와 실습이 필요하다. 그런데 학생영화에서는 자신의 맡은 역할과 관련된 것만 관심을 가지고 실습하는 경우가 많은데 때에 따라서는 역할을 바꿔야 하는 경우도 있고 또 서로의 역할을 잘 이해할 때 협업이 잘 이루어지기 때문에 모든 역할이 수행해야 하는 활동을 잘 익히고 연습하는 노력이 필요하다. 촬영 단계에서는 크게 카메라의 종류와 촬영을 위한 기술적 이론, 녹음 및 연기, 촬영 실습에 관한 내용으로 구성되어 있다.

첫 번째, 카메라의 종류 및 촬영 기술에서는 카메라 종류에 따른 특징을 살펴보고 노출, 샷 사이즈, 촬영의 3법칙, 앵글, 렌즈, 촬영기법과 같은 촬영에 관한 다양한 기술적 이론들을 다루고 있다. 그리고 학생들이 간단한 촬영 도구만으로도 쉽게 활용할 수 있도록 전문적인 이론보다는 현장에서 바로 활용할 수 있는 실용적인 내용으로 구성하였다.

두 번째, 녹음 및 연기에서는 실제 촬영 과정에서 중요하게 고려해야 할 핵심적인 내용으로 구성하였다. 특히 연기와 관련해서는 일반적으로 단편영화 제작 교재에서 잘 다루지 않는 내용이다. 하지만 실제 촬영에서 연기가 매우 중요한 활동이기 때문에 본 교재에서는 촬영 과정에서 고려해야 할 몇 가지 사항들을 제시하였다.

세 번째, 촬영 실습에서는 촬영 위치, 촬영 신호와 같은 기본적인 촬영 방법과 연결 장면 촬영하기, 의상/소품 연결 확인하기 등 촬영 과정에서 중요하게 고려해야 하는 사항에 관한 내용으로 구성하였다. 실제로 촬영을 진행하다 보면 교재에서 설명하는 내용들을 잘 지키지 않아서 촬영이 지연되거나 후반작업에서 문제점들이 드러나는 경우가 많다. 그래서 촬영 과정에서 발생할 수 있는 문제들을 예방하고 효과적으로 촬영을 진행하기 위해서 고려해야 할 중요한 사항들을 항목별로 구성하였다.



01. 카메라의 종류와 특징



비디오 카메라

카메라는 크게 비디오카메라, DSLR(미러리스포함), 스마트폰 이렇게 3가지로 구분할 수 있다. 영화와 방송을 위한 전문가용 카메라도 다양하지만 본 교재에서는 학교 현장에서 활용하는 카메라를 중심으로 설명하고자 한다.

우선 단편영화 제작에서 가장 많이 활용되고 있는 비디오카메라와 DSLR카메라를 비교해서 살펴보자. 비디오카메라는 렌즈와 바디(본체)가 일체형으로 된 카메라로 기동성이 좋고 튼튼한 장점이 있다. 그리고 촬영을 위한 메뉴들이 카메라 외부에 노출되어 있어 짧은 시간에

직관적으로 기능을 설정하여 촬영할 수 있다. 무엇보다도 줌렌즈의 기능이 좋아 카메라의 위치 이동을 최소화하면서 원거리에서도 희망하는 샷 사이즈로 촬영이 가능하며 붐마이크와 같은 전문 녹음 장비와의 연결도 쉬운 장점이 있다. 반면에 피사계 심도를 표현하기에는 렌즈의 특성상 한계가 있어 얇은 심도로 입체적인 장면을 표현하는데 아쉬움이 있다. 또한 삼각대, 마이크 등 함께 사용하는 촬영 장비들이 비교적 무겁고 부피가 크기 때문에 기동성이 떨어지는 단점이 있다. 또 촬영 장비의 가격이 대체로 고가이기 때문에 경제적인 측면에서도 많은 비용을 지출해야 한다.

DSLR은 원래 사진 촬영을 목적으로 개발된 카메라로 최근에는 동영상 기능이 더해지면서 사진 촬영이라는 본래 기능보다는 동영상 촬영용으로 더 많이 활용되고 있다. DSLR은 보통 렌즈와 바디가 분리되는 방식으로 렌즈의 특성을 잘 활용하면 전문적 촬영이 가능하며 특히 피사계 심도도 자유롭게 표현할 수 있어 입체적인 장면 표현이 가능하다. 하지만 렌즈의 특성상 고가의 망원렌즈를 사용하지 않으면 원거리 촬영이 어렵고 다양한 장면을 표현하기 위해서는 렌즈를 교환해야 하는 번거로움이 있다. 또한 전문 녹음 장비를 연결해서 사용하기 위해서는 별도의 오디오 입력장치를 추가해야 하는 등 오디오 녹음에 취약하다는 단점이 있다.



DSLR 카메라

스마트폰 카메라는 앞서 설명한 두 카메라보다 상대적으로 크기는 작지만 두 카메라보다 뛰어난 몇 가지 장점이 있다. 우선 스마트폰은 가볍고 휴대하기가 편리하기 때문에 짧은 시간에 다양한 구도의 장면을 촬영할 수 있다. 그리고 최근에는 렌즈의 종류도 점점 늘어나고 고속 촬영(슬로우)과 같은 고급기능도 추가되면서 전문가 수준의 촬영도 가능하다. 또 고급메뉴에서 수동모드를 사용하면 조리개, 셔터스피드, 화이트 밸런스 등 전문적인 카메라 기능까지 활용할 수 있다. 아쉬운 점은 DSLR처럼 좋은 음질의 오디오를 녹음하기 위해서 추가 장비를



스마트폰 카메라

사용해야 하는 번거로움이 있다.

그렇다면 앞서 살펴본 카메라 중에서 어떤 카메라를 사용하는 것이 가장 효과적일까? 결론적으로 말하자면 3가지 장비 모두 단편영화 촬영에 효과적인 카메라다. 기본적으로 3가지 카메라 모두 전문적인 기능을 갖추고 있기 때문에 각각의 카메라가 가지고 있는 특성을 잘 이해하고 사용한다면 충분히 만족할 만한 촬영을 할 수 있다. 그리고 스마트폰을 비롯해 최근 영상 장비들의 기능이 매우 뛰어나기 때문에 학생 단편영화에서는 자동(AUTO) 기능을 최대한 활용하여 촬영 장비의 기능보다는 영화를 표현하는 방법에 좀 더 집중하는 것을 권장한다.



📢 Voice Over - 피사계 심도란?

피사계 심도는 초점을 맞춘 피사체의 초점면을 기준으로 초점이 맞는 앞·뒤 폭(깊이)으로 크게 얇은 심도, 중간심도, 깊은 심도로 나눌 수 있다. 얇은 심도는 초점을 맞춘 피사체는 선명하게 잘 보이지만 앞과 뒤에 있는 피사체는 흐리게 표현된다. 반대로 깊은 심도는 초점을 맞춘 피사체를 비롯해 앞·뒤에 있는 모든 피사체가 선명하게 표현된다. 심도를 표현할 때 주의해야 할 점은 얇은 심도로 촬영할 경우 초점을 정확하게 맞춰야 보여주고자 하는 피사체를 선명하게 표현할 수 있다. (수동으로 초점을 맞출 경우 카메라에서 최대 줌인을 한 후 액정 화면을 터치하거나 카메라 렌즈의 포커스 링으로 초점을 맞추고 다시 촬영하고자 하는 사이즈로 변경한 후 촬영을 진행하는 것이 효과적이다.)



얇은 심도



중간 심도



깊은 심도



02. 노출



단편영화 「하이스쿨」 장면 (2019)

우리가 사물을 인식할 수 있는 것은 피사체에 반사된 빛이 있기 때문이다. 영상은 빛을 필름이나 센서에 저장하는 사진의 원리에, 인간의 눈이 가지고 있는 착시현상인 잔상효과가 더해지면서 나온 결과물이다. 이렇게 촬영에서 빛은 모든 영상의 시작(근원)이자 가장 중요한 핵심 요소라고 할 수 있다.

카메라는 기본적으로 빛의 양 즉 노출(Exposure)을 조절하여 적절한 밝기를 결정하게 되는데 카메라에는 노출을 조절하기 위한 3가지 설정값이 있다. 하지만 교재에서는 노출 조절에 관한 내용은 다루지

않는다. 앞서 카메라의 종류에서도 언급한 것처럼 요즘 카메라는 자동모드로 촬영을 해도 충분히 좋은 결과물을 얻을 수 있기 때문이다. 그리고 필요하다면 후반(편집)작업에서 밝기보정이 가능하기에 노출과 관련된 부분은 카메라의 자동 노출모드(AUTO) 사용을 권장한다.

Voice Over - 자동노출모드로 촬영 시 주의사항

노출을 자동모드로 촬영할 경우 노출차로 인한 문제가 발생할 수 있다. 대표적인 예로 역광을 들 수 있는데 밝은 햇살을 배경으로 서 있는 인물을 촬영할 경우 배경은 적정 노출로 보이는 반면 인물이 너무 어둡게 보이는 경우가 있다. 자동모드는 카메라에 들어오는 빛의 양을 평균적으로 계산하여 노출을 산출하기 때문에 실내에서 밝은 창을 배경으로 촬영하거나 실외에서 태양을 배경으로 촬영하는 경우 상대적으로 피사체가 어둡게 표현되는 경우가 많다. 이런 경우 카메라의 각도를 좌우로 틀어서 피사체(인물)가 화면에서 차지하는 비율을 상대적으로 많이 하고 배경의 비율을 줄여 노출을 보정할 수 있다. 또는 카메라 기능 중에 역광보정 기능을 있다면 이 메뉴를 설정하여 사용할 수 있으며 필요하다면 이런 특별한 경우에만 노출을 수동모드로 변경하여 촬영하는 것도 방법이 될 수 있다.





03. 샷 사이즈

샷 사이즈는 관객이 영화를 흥미롭게 볼 수 있도록 하는 가장 효과적인 수단이다. 우리가 글로 사람들과 소통(대화)을 하듯 샷 사이즈는 영화와 관객이 소통하는 일종의 언어라고 할 수 있다. 이렇게 영화에서 샷 사이즈는 전 세계가 공통으로 사용하는 일종의 만국 공통어로 영화를 표현하고 이해하는 데 있어 가장 중요한 미장센(프레임 안과 밖에서 표현되는 모든 요소)이라 할 수 있다. 샷 사이즈는 보통 사람(인물)의 신체를 기준으로 구분하는데 9가지 샷 사이즈에 대해 자세히 알아보자.



미장센(mise-en-scène)이란?

미장센은 프랑스어로 연극에서 등장인물의 위치, 소품, 조명 등 무대 위에서 표현되는 총체적인 연출기법을 의미한다. 연극에서 시작된 미장센의 개념이 영화로 넘어오면서 프레임에서 표현되는 요소들, 즉 배우의 연기, 의상, 카메라 구도, 소품 등 연출자가 스토리를 전달하기 위해 사용하는 모든 개성적인 표현방식(연출)을 말한다.

① 익스트림 클로즈업(E.C.U)



E.C.U (익스트림 클로즈업 / Extreme CloseUp)

가장 작은 샷 사이즈로 주로 스토리를 강조하기 위해 사용한다. 놀람, 슬픔, 분노 등 등장인물의 감정이나 특정 소품 등을 최대한 타이트하게 촬영하여 관객에게 전달하고자 하는 메시지를 최대한 강조하기 위한 목적으로 사용한다. 이 샷은 제한된 장면 연출로 관객이 주변의 상황을 잘 이해할 수 없으며 이렇게 보이지 않는 부분으로 인해 긴장감을 유발하는 효과가 있다. 그리고 이 샷은 장면을 극적으로 강조하는 특성이 있어 자주 사용할 경우 관객에게 피로감을 줄 수 있다. 따라서 특별한 경우가 아니면 최대한 제한적으로 사용하는 것을 권장한다.

② 클로즈업(C.U)

인물의 표정을 통해 감정을 잘 이해할 수 있는 샷 사이즈로 인물의 대사도 집중력 있게 전달할 수 있다. 과거 화면 비율이 4:3일 때에는 클로즈업에서도 약간의 헤드룸(머리 위 공간)이 있었지만 16:9(TV), 2.35:1(극장 스크린) 등 최근 화면 비율에서는 헤드룸 없이 촬영하는 추세다. 보통 한 씬을 클로즈업처럼 타이트 한 샷으로 시작하는 경우 관객에게 극적 긴장감을 줄 수 있으며 배우의 시선이나 표정 등으로 궁금증을 불러일으키는 효과가 있다.



C.U (클로즈업 / CloseUp)



③ 바스트 샷(B.S)



B.S (바스트 샷 / Bust shot)

머리부터 가슴 정도까지의 샷 사이즈로 여기서부터는 헤드룸이 있어 클로즈업보다 상대적으로 편한 느낌을 전달할 수 있다. 바스트 샷은 인물이 바라보는 시선이 잘 표현되며 제한적이긴 하지만 작은 행동도 표현할 수 있다. OS(오버 더 숄더) 샷처럼 2명 이상의 인물을 하나의 프레임 안에 연출할 수 있어 등장인물들이 대화하는 장면으로도 많이 활용된다.

④ 웨이스트 샷(W.S)

머리부터 허리 정도까지의 샷 사이즈로 여기서부터는 인물의 행동, 움직임, 방향 등을 구체적으로 표현할 수 있다. 이런 샷의 특성 때문에 주로 액션 영화와 같이 신체를 이용한 행동이나 움직임을 표현하는 영화에서 많이 사용되며 뉴스에서 앵커나 인터뷰 촬영에도 많이 활용된다. 또한 2~3명 정도의 인물을 한 프레임에 담을 수 있어 인물들 간의 위치와 관계 등 등장인물 간의 상황을 이해할 수 있으며 대사나 표정도 어느 정도 전달할 수 있는 샷 사이즈다.



W.S (웨이스트 샷 / Waist shot)

⑤ 미디엄 샷(M.S)



M.S (미디엄 샷 / Medium shot)

머리부터 허벅지 중간 정도까지의 샷 사이즈로 주로 인물들이 서서 대화를 하는 장면에 많이 사용한다. 다리 부분이 일부 화면에 보이기 때문에 웨이스트 샷(W.S)보다는 상대적으로 움직임이나 이동을 좀 더 넓게 표현할 수 있다. 또한 등장인물이 팔을 올리거나 내리는 등의 움직임을 촬영할 때 손끝까지 신체의 손실 없이 온전하게 표현할 수 있다.

Voice Over - 샷 사이즈를 9가지로 나누는 이유!

일반적으로 샷 사이즈는 미디엄 샷을 제외한 8가지로 나누는 경우가 많다. 하지만 교재에서는 샷 사이즈 기준을 3개씩 통일성 있게 구분하기 위해 9가지로 정리하였다. 미디엄 샷은 자료마다 샷 사이즈에 대한 정의나 해석이 다른 경우가 있으므로 이런 점을 참고하여 활용하는 것을 권장한다.



⑥ 니 샷(K.S)



K.S (니 샷 / Knee shot)

머리부터 무릎까지의 샷 사이즈로 하반신이 상대적으로 많이 노출 되기 때문에 인물의 행동이나 움직임을 보다 역동적으로 표현하는 것이 가능하다. 보통 미국의 서부극 영화에서 허리에 찬 총을 뽑는 장면을 촬영하기 위해 많이 사용되는 샷 사이즈로 아메리칸 샷이라고도 표현한다. 또 인물의 표정과 감정, 인물들 간의 관계, 배경의 정보, 이동과 움직임 등 거의 모든 샷에서의 기능을 복합적으로 표현할 수 있어 가장 많은 정보를 고르게 전달할 수 있는 샷 사이즈라고 볼 수 있다.

⑦ 풀 샷(F.S)

머리에서부터 발끝까지의 샷 사이즈로 인물의 행동을 프레임에서 전체적으로 표현할 수 있다. 또한 화면에서 인물과 배경이 차지하는 비율이 대략 1:3 정도로 풀샷부터는 인물에 대한 정보와 함께 배경에 대한 정보도 중요해지는 샷 사이즈다. 따라서 풀샷부터는 프레임에서 인물의 등·퇴장과 이동을 효과적으로 표현할 수 있으며 배경의 정보나 분위기를 활용하여 메시지를 효과적으로 전달 할 수 있다.



F.S (풀 샷 / Full shot)

⑧ 롱 샷(L.S)



L.S (롱 샷 / Long shot)

이 샷은 일반적으로 소극장에서 관객이 무대 위 배우를 바라볼 때 보이는 정도의 샷 사이즈를 말한다. 한 사람이 칠판 앞에서 수업하는 장면을 롱 샷으로 촬영했다면 관객은 화면을 보고 인물의 직업이나 그 장소에서 벌어지는 상황과 분위기를 파악할 수 있을 것이다. 이렇게 전체적인 상황을 효과적으로 보여 줄 수 있는 장면의 특성 때문에 주로 설정 샷으로 사용한다.



Voice Over - 설정 샷은 왜 필요한가?

설정 샷(Establishing Shot)은 하나의 씬에서 기준이 되는 장면을 처음부터 끝까지 한 번에 촬영하는 것으로 주로 콘티에서 계획된 장면 중 롱 샷을 기준으로 촬영한다. 설정 샷을 처음에 촬영하게 되면 씬 전체의 배우 동선이나 촬영 순서 등을 파악할 수 있어 다음 촬영부터는 순서에 상관없이 촬영을 진행할 수 있고 연기의 연결도 자연스럽게 이어갈 수 있다. 또한 편집한 장면 연결이 매끄럽지 못하거나 촬영하지 못한 장면에도 설정 샷을 사용할 수 있다.

⑨ 익스트림 롱 샷(E.L.S)

가장 큰 샷 사이즈로 영화의 전반적인 분위기를 표현하거나 공간에 대한 정보를 중심으로 이야기를 전달하기 위해 주로 활용한다. 보통 씬이나 시퀀스에서 처음이나 마지막 장면으로 배치하여 시작과 끝을 알리는 영화적 장치로 많이 활용하며, 도시의 건물이나 자연 풍경을 화면에 담아 영화의 전체적인 분위기를 표현하기도 한다. 또한 날씨나 계절을 화면에 담아 시간의 흐름을 표현하거나 배경에서의 분위기로 등장인물의 심리나 상황을 표현하는 목적으로 사용한다.



E.L.S (익스트림 롱 샷 / Extreme Long shot)



04. 앵글(Angle)

앵글은 카메라가 피사체를 바라보는 각도로 카메라 렌즈가 우리의 눈이라면 바라보는 각도는 일종의 시선이 되는 것이다. 우리가 피사체를 바라볼 때, 어떤 시선으로 바라보느냐에 따라 피사체가 주는 느낌은 매우 다르게 보일 수 있다. 단적인 예로 스마트폰을 활용해서 셀카를 찍을 때 어떤 각도로 촬영하는지에 따라 그 결과물에 대한 느낌은 매우 달라진다. 즉, 영화에서 앵글은 세상을 바라보는 감독의 시선이며 피사체에 관한 관객의 느낌을 결정하는 중요한 수단이 된다. 앵글은 피사체와 카메라 간의 상하 각도를 기준으로 구분하는데 4가지 앵글의 특성에 대해 알아보자.

① 로우(Low)앵글



로우앵글 (Low Angle)

인물(피사체)의 눈높이보다 카메라가 낮은 높이에서 촬영하는 앵글로 주로 힘이나 권력이 있거나 상대적으로 높은 지위의 인물을 표현할 때 사용한다. 그리고 카메라의 움직임을 함께 사용하면 역동적인 장면 연출이 가능하고, 광각렌즈를 이용하면 피사체가 주는 이미지를 과장해서 표현할 수 있다.

② 아이(Eye)앵글

인물(피사체)의 눈높이와 카메라가 바라보는 시선의 높이가 동일한 앵글로 주로 인물들의 관계가 동등한 지위이거나 수평적인 관계를 표현하는 경우에 사용한다. 그래서 보통 뉴스나 다큐멘터리처럼 객관적이거나 사실적으로 이야기를 전달하는 경우에 사용한다. 주의할 점은 일반적으로 가장 많이 사용하는 앵글이지만 자칫 캐릭터나 스토리 전개를 단조롭게 만들 수 있어 영화에서는 중간중간 앵글의 변화를 고민할 필요성이 있다.



아이앵글 (Eye Angle)

③ 하이(High)앵글



하이앵글 (High Angle)

인물(피사체)의 눈높이보다 카메라가 높은 위치에서 바라보는 장면으로 힘이 없거나 낮은 지위의 인물을 표현할 때 주로 사용한다. 그리고 앵글의 특성상 높은 위치에서 군중이나 군대 등 집단적인 대상을 표현하기 위해 사용하기도 하는데 이 경우에는 오히려 집단성이 가지는 강인함, 조직력, 결집력 등을 표현하는 수단으로 사용한다.

④ 버즈 아이 뷰(Birds Eye View)

이 앵글은 새가 하늘에서 바라보는 시점으로 카메라가 인물(피사체)의 머리 위에서 촬영하는 앵글을 말한다. 보통 소설의 전지적 작가 시점과 같은 의미로 사용되는데, 관객은 이 앵글을 통해 전지전능한 신의 위치에서 대상을 바라보는 듯한 느낌을 받는다. 일반적으로 영화에서 이 앵글이 등장하는 경우 이어지는 장면에서는 등장인물들에게 뭔가 운명적인 사건이 벌어지는 경우가 많다. 이처럼 버즈 아이 뷰 앵글은 운명적인 사건이 벌어지는 것을 암시하는 영화적 장치로 많이 활용한다.



버즈 아이 뷰 (Birds Eye View)



05. 렌즈



스마트폰 카메라

스마트폰의 기능이 발달하면서 촬영 전문가들이 사용하던 각종 렌즈가 스마트폰에 추가되고 있다. 초기 스마트폰에는 대부분 렌즈가 1개 정도였지만 최근에는 3개~4개까지 렌즈의 수가 점점 늘어나고 있다.

그런데 이렇게 스마트폰에 렌즈의 수가 늘어난 이유는 무엇일까? 스마트폰의 렌즈가 하나일 때(단렌즈)는 줌 기능(확대)을 사용할 경우 사진이나 영상의 화질이 떨어지는 문제점이 있었다. 보통 DSLR에서 사용하는 줌렌즈는 다양한 렌즈를 조합하여 만든 것으로 확대 촬영을

해도 선명한 영상을 얻을 수 있다. 하지만 스마트폰의 렌즈는 광학적으로 줌렌즈의 기능을 제대로 구현할 수 없다. 이러한 문제점을 보완하기 위해서 여러 개의 단렌즈(하나의 초점거리를 가진 렌즈)를 추가하게 된 것이다. 단렌즈는 크게 광각, 표준, 망원 이렇게 3가지로 나누어 볼 수 있다. 일반적으로 스마트폰의 촬영 화면을 활성화하면 3가지의 나무나 사람 모양의 그림(아이콘)을 확인할 수 있는데 이 메뉴에서 렌즈의 종류를 선택할 수 있다.

① 표준렌즈

표준렌즈는 우리의 눈과 비슷한 공간감(거리감)을 표현하는 렌즈를 말한다. 여기서 공간감(거리감)은 우리가 여러 개의 피사체를 중첩해 바라볼 때 피사체 간의 간격(거리)을 말하는 것으로 표준렌즈는 촬영 화면과 눈으로 바라보는 피사체 간의 간격이 거의 똑같이 표현되는 것을 말한다. 하지만 화각(좌우로 보이는 범위나 각도)은 카메라나 렌즈의 특성에 따라 달라지기 때문에 우리의 눈과 다소 차이가 있다. 이렇게 표준렌즈는 우리 눈으로 보는 것과 비슷한 표현이 가능하기 때문에 아이 앵글과 함께 다큐멘터리나 뉴스처럼 사실적으로 내용을 전달하거나 현실처럼 느껴지게 하기 위한 목적으로 주로 사용한다.



표준렌즈

② 광각렌즈



광각렌즈

광각렌즈는 표준렌즈보다 공간감(거리감)이 확장되고 화각이 넓게 표현되는 렌즈다. 실제로 앞뒤로 배치된 피사체를 촬영하면 광각렌즈로 촬영한 피사체가 표준렌즈보다 피사체 간의 거리가 멀고 뒤에 있는 피사체가 상대적으로 작게 촬영되는 것을 확인할 수 있다. 이런 특성 때문에 광각렌즈는 넓은 공간을 표현하거나 인물(피사체)을 가까운 거리에서 촬영해서 왜곡되거나 과장된 느낌을 표현할 때 주로 사용한다. 그리고 피사체 심도가 깊어 초점을 맞추기 쉽고 핸드헬드처럼 움직임이 있는 촬영에 사용하면 다른 렌즈에 비해 상대적으로 화면의 흔들림을 줄일 수 있다.



③ 망원렌즈



망원렌즈

망원렌즈는 표준렌즈를 기준으로 공간감(거리감)은 축소되고 화각도 더 좁게 표현되는 렌즈로 주로 멀리 있는 피사체를 확대하여 촬영할 때 사용한다. 그리고 누군가가 멀리서 바라보는 느낌을 주기 때문에 인물에 대한 시선이 잘 표현되는 특성이 있으며 이런 특징 때문에 등장인물이 무언가를 생각하거나 고민하는 장면에 많이 사용한다. 망원렌즈는 촬영 시 카메라가 조금만 흔들려도 실제 표현되는 화면은 많이 흔들려 보이기 때문에 핸드헬드 촬영은 관객에게 어지러움을 유발할 수 있다. 그래서 삼각대 등 거치대를 사용하거나 손떨림 보정 기능을 활용해서 최대한 흔들림 없이 촬영하는 것을 권장한다.



Voice Over - 샷 사이즈, 렌즈, 피사계 심도는 어떤 관련성이 있을까?

아래 표는 샷 사이즈, 렌즈, 피사계 심도의 상관관계를 나타낸 것으로 3가지 요소를 연계하여 촬영을 진행하면 효과적으로 장면을 표현할 수 있다. (ex. 샷 사이즈 C.U(클로즈업)은 망원 렌즈를 사용하여 얇은 심도로 촬영)

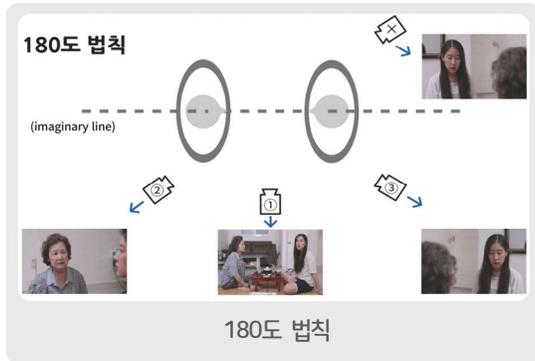
Shot Size	물입도	적용기준	렌즈	피사계 심도	촬영화면
E.C.U	강	감정 강조 시선	망원	얇은 심도	
C.U	중				
B.S	약				
W.S	강	행동 움직임 방향	표준	중간 심도	
M.S	중				
K.S	약				
F.S	강	배경 분위기 이동	광각	깊은 심도	
L.S	중				
E.L.S	약				



06. 촬영의 3법칙

촬영의 3법칙은 편집을 고려한 3가지 촬영 방법에 관한 것이다. 영상편집 과정에서 자연스러운 장면 연결을 위해서 촬영 단계에서 지켜야 할 법칙들이 있다. 이 법칙은 콘티 제작 과정에 적용하는 것으로 학생들이 쉽게 활용할 수 있도록 촬영의 3법칙을 콘티 양식(교재 29p)에 표기하여 정리하였다.

① 180도 법칙



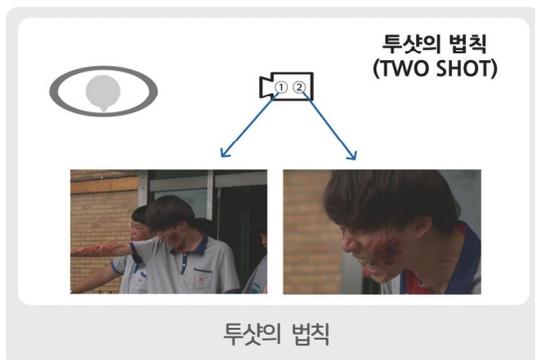
둘 이상의 인물이 대화를 하는 장면을 촬영할 때 적용하는 법칙으로 인물들 간의 시선과 방향의 일치를 위해 사용한다. 180도 법칙의 적용 방법은 우선 대화를 진행하고 있는 두 사람을 기준으로 가상의 선인 이미지너리 라인(imaginary line)을 설정한다. 그리고 첫 번째 장면을 촬영한 카메라의 위치를 기준으로 180도 안에서 다음 장면을 촬영하면 된다. 그리고 중간에 대화의 상대가 바뀌는 경우 새로운 이미지너리 라인을 설정하고 이 법칙을 동일하게 적용하면 된다.

② 45도 법칙

이 법칙은 30도 법칙을 수정한 것으로 동일한 피사체를 동일한 사이즈로 촬영할 때 연결되는 장면은 좌우로 최소 30도 이상의 각도로 차이를 두고 촬영하는 것을 말한다. 여기서 30도를 45도로 수정하여 제시한 이유는 학생들이 30도를 적용하기 쉽지 않고, 실제 촬영에서 45도 이상 각도 차를 두고 촬영하는 것이 편집에서 보다 자연스러운 장면 연결이 가능하기 때문이다.



③ 투샷의 법칙



이 법칙은 동일한 피사체를 동일한 위치(각도)에서 촬영할 때 연결되는 장면은 샷 사이즈가 최소 2단계 이상 차이가 나도록 촬영하는 것을 말한다. 예를 들어 앞에서 촬영한 샷 사이즈가 K.S(니샷)이라면 이 샷을 기준으로 다음에 촬영할 샷 사이즈는 2단계 이상의 샷 사이즈 즉 작은 사이즈로는 W.S(웨이스트샷) 이하, 큰 사이즈로는 L.S(롱샷) 이상의 샷 사이즈를 선택해서 촬영할 수 있다.

📢 Voice Over - 촬영의 3법칙 꼭 지켜야 할까?

촬영의 3법칙은 절대적으로 지켜야 하는 것은 아니다. 180도 법칙만 하더라도 이미지너리 라인을 넘을 수 있는 다양한 방법들이 있으며 최근에는 관객(시청자)이 영화(상)를 이해하는 수준도 높아져 이러한 규칙들이 지켜지지 않더라도 내용을 이해하는 데 크게 문제가 되지는 않는다. 하지만 이 법칙을 잘 지켜 촬영하면 영화를 보는 관객의 몰입도를 높일 수 있기 때문에 가능하면 적용하는 것을 권장한다.



07. 촬영기법



단편영화 「하이스쿨」 촬영 (2020)

촬영기법은 카메라를 이용하여 촬영하는 방식에 관한 것으로 적절한 방식으로 촬영하기 위해서는 각각의 촬영 방법과 효과에 대한 이해가 필요하다. 최근에는 촬영 장비의 소형화, 그립 장비의 다양화, 카메라 기능의 발달 등으로 일반인들도 전문적인 촬영이 가능한 환경이 마련되었다. 무엇보다도 스마트폰 카메라 기능이 전문화되면서 촬영기법을 적재적소에 잘 활용한다면 학생영화에서도 충분히 전문적인 촬영이 가능하게 되었다. 촬영기법은 카메라를 연결하는 방식에 따라서 픽스 촬영과 핸드헬드 촬영으로 나눌 수 있으며 카메라 이동 방식에 따라 줌, 달리, 트래킹, 팔로우로 구분할 수 있다.

① 픽스(고정) 촬영

픽스(Fix) 촬영은 삼각대 등 카메라를 지지하는 장비를 사용하여 카메라가 하나의 축을 중심으로 고정된 상태로 촬영하는 것을 말한다. 픽스 촬영에서는 카메라의 움직임을 상하, 좌우로 움직이며 촬영을 진행하는데 상하 움직임을 틸트(Tilt), 좌우 움직임을 팬(Pan)이라고 한다. 이 촬영기법은 고정된 상태로 촬영하기 때문에 화면의 흔들림이 없어 안정적인 장면을 촬영할 수 있다. 그래서 촬영하는 영화가 주로 정적이거나 관객에게 상황(사건)을 객관적으로 관찰하는 느낌을 전달하고자 할 때 주로 사용할 수 있다. 픽스 촬영은 영화 장면에서 카메라가 개입하는 것을 최소화함으로써 영화를 보는 관객의 집중력을 올릴 수도 있다. 하지만 삼각대 등 카메라를 고정하기 위한 추가적인 촬영 장비를 사용하기에 신속하게 앵글을 바꾸거나 이동하기 어렵고 장면이 길어질 경우 자칫 영화가 지루하게 느껴질 수 있다.



픽스 촬영

② 핸드헬드 촬영



핸드헬드 촬영

카메라를 손으로 들고 촬영하는 기법으로 프레임의 움직임을 통해 역동적인 느낌을 전달하기 위해 사용한다. 보통 피사체의 움직임이 없을 때 카메라의 움직임을 이용해 자칫 지루하거나 밋밋할 수 있는 화면의 느낌을 다이내믹하게 만들어주는 효과가 있다. 그리고 물리적인 장비가 아닌 손으로 직접 들고 촬영하기 때문에 앵글을 신속하고 다양하게 표현할 수 있으며 움직임 또한 자유로워 흥미롭고 입체적인 촬영이 가능하다. 하지만 촬영 과정에서 피사체의 움직임이나 촬영 공간에 대한 고도의 집중력이 필요하고 카메라가 무거운 경우에 긴 호흡의 촬영에 어려움이 있다. 또한 줌이나 포커싱 등 촬영 기능들을 동시에 작동하는 것이 힘들기 때문에 이런 경우 촬영을 보조해 주는 학생이 필요하다. 그리고 움직임(손떨림)이 심할 경우 자칫 관객들에게 불편함을 줄 수 있어 가능하면 광각 계열의 렌즈와 손떨림 보정 기능을 함께 사용하면 안정적인 촬영이 가능하다.



③ 줌(인/아웃) 촬영



줌 (인/아웃) 촬영

줌 촬영은 카메라에서 렌즈의 줌 기능을 사용하여 촬영하는 것으로 줌인은 집중되는 느낌을 줌아웃은 이완되는 느낌을 연출할 수 있다. 촬영기법이 단조로웠던 과거에는 줌 촬영이 관객에게 시각적 효과로 즐거움을 줄 수 있어 많이 사용되었지만 촬영기법이 다양해지면서 최근에는 거의 사용하지 않는다. 그래서 줌을 사용하게 되면 영화가 올드한 느낌을 줄 수도 있지만 오히려 이러한 효과를 필요한 장면에 잘 사용하면 영화에서 특별한 의미를 만들어 낼 수도 있을 것이다.

④ 달리 촬영

달리는 이동촬영 장비로, 이 장비를 사용하여 카메라가 피사체로 가까워지거나(달리 인) 멀어지는(달리 아웃) 촬영기법을 말한다. 달리 촬영은 사람이 직접 올라타고 촬영을 하거나 카메라를 장비에 올려서 촬영하는 것이 일반적인 방식인데 대부분 고가의 장비이기 때문에 학교 현장에서는 활용하기 어렵다. 그래서 최근에는 스마트폰처럼 작은 카메라를 장착해서 촬영할 수 있는 저가의 슬라이드 장비를 활용하여 촬영하는 경우가 많다. 그리고 달리 촬영은 줌 촬영처럼 피사체를 확대(가까워지고) 하고 축소(멀어지는) 하는 점은 비슷하지만 화면에서 표현되는 느낌에는 차이가 있다. 줌의 경우 렌즈의 광학적 기능을 이용하기 때문에 줌을 사용하는 과정에서 광각, 표준, 망원렌즈로 바뀌기 때문에 피사체와 배경 간의 공간감(거리감)이 달라지게 된다. 하지만 달리는 이동 과정에서 렌즈의 변화가 없기 때문에 피사체와 배경 간의 공간감(거리감)이 일정하게 표현된다. 이렇게 달리는 집중과 이완을 사실적으로 표현하는 반면 줌은 다소 과장되게 표현되는 차이점이 있다.



슬라이더 촬영

⑤ 트래킹 촬영



짐벌 촬영

트래킹은 피사체와 일정한 간격(거리)을 두고 이동하면서 촬영하는 방식으로 카메라의 자유로운 이동이 가능하기 때문에 다채로운 장면 연출이 가능하다. 트래킹 촬영을 위한 장비로는 트랙이나 스테디캠 등의 장비가 있는데 장비 세팅이나 조작이 힘들고 고가의 장비기 때문에 학생영화에서는 활용하기 어렵다. 그래서 학생영화에서는 저렴하고 손쉽게 다룰 수 있는 짐벌을 사용하면 전문가 수준의 안정된 트래킹 촬영이 가능하다. 짐벌을 사용할 수 없는 경우 광각 계열의 렌즈를 활용

하거나 카메라나 스마트폰에 있는 손떨림 보정 기능을 함께 사용하면 핸드헬드 촬영에서도 어느 정도 안정된 촬영이 가능하다.



Voice Over - 트래킹 촬영

오른쪽 사진은 트래킹 촬영기법을 활용한 대표적인 예로 걸어가는 인물의 뒷모습을 따라가면서 촬영한 장면이다. 이 장면은 학교폭력을 당하고 있는 장애학생을 돕기 위해 주인공이 서서히 다가가는 장면으로 관객에게 앞으로 벌어질 일에 대한 기대와 긴장감을 전달하기 위해 트래킹 기법으로 촬영하였다.





08. 녹음



단편영화 제작 집중이수 촬영 (2019)

인물의 대사가 제대로 전달되지 않는다면 스토리를 이해하지 못한 관객은 영화에 몰입하지 못할 것이다. 그리고 관객은 그때부터 영화를 즐기기보다는 영화 밖으로 나와 이야기를 분석하기 시작한다. 이처럼 영화에서 사운드는 스토리 전달에 있어 절대로 소홀히해서는 안 되는 중요한 표현 요소다. 그래서 배우의 대사를 잘 전달하기 위해 잡음이 없는 깨끗한 사운드를 녹음하는 것이 중요하다. 그럼 적절한 음량의 사운드를 녹음하기 위해 중요하게 고려해야 하는 2가지 사항에 대해 알아보자.

① 마이크의 특성

마이크는 소리를 수음하는 방식에 따라서 지향성 마이크와 무지향성 마이크로 나뉜다. 지향성 마이크는 특정한 방향의 소리를 녹음하는 반면 무지향성 마이크는 방향과 상관없이 주변 소리를 고르게 녹음하는 특성이 있다. 대부분의 영화 촬영 현장은 카메라 뒤에 위치한 스틱들의 소리나 주변에서 들려오는 잡음을 최대한 줄이고 연기자의 목소리만 선택적으로 녹음하기 위해 지향성 마이크를 사용한다. 따라서 음질이 좋은 사운드를 녹음하기 위해 카메라가 지향성 마이크를 연결하여 사용할 수 있는지 확인하고, 불가능한 경우에는 별도의 사운드 연결 장비를 추가할 필요가 있다. 최근에는 1인 미디어 제작을 위한 저렴하고 기능이 우수한 사운드 장비들이 많이 출시되고 있어 조금만 관심을 가지고 알아보면 깨끗한 사운드 녹음을 위한 환경을 쉽게 마련할 수 있다.



지향성 붐 마이크

② 사운드 레벨



카메라 오디오 레벨

사운드가 관객들에게 명료하게 전달되기 위해서는 적절한 음량으로 녹음을 해야 한다. 카메라 메뉴를 살펴보면 녹음되는 음량을 알 수 있는 오디오 게이지가 표시되어 있는데 보통 좌에서 우로 혹은 아래에서 위로 2/3가 되는 지점에 특정 표시가 되어 있다. 이는 적정 음량 기준을 표시한 일종의 가이드로 만약 이 수치보다 낮게 녹음이 되면 편집에서 음량을 올려야 하며 이때 공간음(엠비언스)이나 잡음도 같이 키워져 불편하게 들릴 수 있다. 반대로 소리가 너무 크게 녹음이 되어 사운드 레벨이 한계점(피크)을 넘게 되면 소리의 정보가 일부 손실되어 대사가

명확하게 전달되지 않을 수 있다. 그래서 녹음 감독은 수시로 사운드 모니터링을 하면서 적정한 사운드가 녹음 될 수 있도록 사운드 레벨을 조정하는 역할을 해야 한다.



09. 연기

영화에서 연기자의 역할은 매우 중요하다. 연기에 대한 특별한 준비나 교육이 없는 상태로 영화제작을 진행하게 되면 여러 가지 문제점들이 발생할 수 있다. 대부분의 학생 연기자는 연기교육을 받지 않은 경우가 많다. 그래서 실제로 촬영 현장에서는 연기자가 대사를 숙지하지 못하거나 연기를 준비하는 시간이 길어져 촬영 시간이 지연되는 경우가 많다. 또 촬영이 끝난 후 연기와 관련된 문제들을 발견하기도 한다. 이렇게 연기와 관련된 여러 가지 문제들이 있지만 대부분의 영화제작 교재에서는 연기와 관련된 내용을 다루지 않는다. 그래서 본 교재에서 이런 문제들을 사전에 예방하고 원활한 촬영 진행을 위해 연기자가 지켜야 할 것들에 대해 몇 가지 살펴보고자 한다.

① 시나리오 숙지하기



단편영화 제작 꿈두레 교육과정 시나리오 리딩 (2019)

단편영화 제작을 하다 보면 배우(학생)들이 자신이 맡은 배역의 대사나 내용을 잘 읽지 않거나 촬영 현장에 와서 대충 한번 읽어보고 연기를 하는 경우가 대부분이다. 이런 경우 촬영 현장에서 대사를 숙지하기 위한 준비 시간이 길어지고 촬영 과정에서 대사 실수로 인한 빈번한 NG로 전체적인 촬영 시간이 지연되는 상황이 발생할 수 있다. 따라서 배우를 맡은 학생은 사전에 자신이 맡은 배역의 대사는 물론 전체적인 내용을 충분히 숙지할 필요성이 있다.

② 샷 사이즈 확인하기

영화는 프레임이라는 틀을 가지고 있기에 프레임 안에서 무엇을 어떻게 표현하느냐가 중요한 예술이라고 할 수 있다. 그중에서도 연기는 프레임 안에서 핵심적인 미장센으로 화면 안에서 얼마나 효과적으로 표현할 수 있는지가 중요하다. 하지만 학생들과 영화를 진행하다 보면 연기자가 자신의 연기만 신경을 쓰고 프레임 속에서 어떻게 연기를 해야 하는지를 고려하지 못하는 경우가 많다. 물론 연기자가 연출이나 촬영 감독의 의견에 따라 연기를 진행하면 되지만 연기자 스스로가 화면에 어떻게 표현되는지 인식하지 못한다면 프레임 공간을 충분히 활용할 수 없을 것이다. 따라서 배우는 자신이 연기해야 할 무대인 프레임을 카메라나 모니터를 통해서 사전에 꼭 확인하면서 스스로 행동과 표정, 움직임 등을 어떻게 표현하는 것이 효과적인지를 생각하면서 연기하는 것이 중요하다.



단편영화 제작 샷 사이즈 확인 (2020)



Voice Over - 스마트한 화면 모니터링 방법!



얼마 전까지만 하더라도 촬영되는 화면을 모니터링하기 위해서는 별도의 선을 사용하거나 카메라의 작은 화면을 사용해야 했다. 그래서 카메라 앞에서 연기하는 배우가 화면 속 자신의 모습을 모니터링하는 것이 쉽지 않았다. 하지만 최근 출시되고 있는 카메라에는 블루투스나 와이파이로 영상을 송출하는 기능이 있어 카메라와 모니터(스마트패드, 스마트폰)를 무선으로 연결하여 사용하면 위치에 상관없이 연기자의 모습을 자유롭게 모니터링할 수 있다.



③ 움직임과 동선 기억하기



단편영화 「아이폰」 장면 (2018)

영화는 장면과 장면의 연결을 통해 스토리가 전개된다. 이렇게 영화는 연속된 장면들로 구성되어 있어 연기자는 장면 연결이 매끄럽게 이루어지도록 앞·뒤 장면이 연결되는 지점의 연기를 최대한 똑같이 해야 한다. 물론 연기자가 촬영한 장면을 다시 모니터링하면서 다음 장면을 촬영할 수 있지만 이런 경우 촬영 시간이 많이 지연되고 영화 제작 전반의 집중력이 떨어질 수 있다. 그래서 배우는 촬영 과정에서 최대한 움직임과 동선을 기억하며 연기에 집중하는 노력이 필요하다.

④ 캐릭터 만들기

캐릭터는 등장인물이 가지고 있는 성격이나 말투, 가치관, 외모, 습관 등 극중 인물이 가지고 있는 고유한 개성(특성)을 말한다. 학생 연기자가 시나리오를 읽고 캐릭터를 분석하여 연기에 적용하는 것은 쉬운 일이 아니기에 캐릭터를 만드는 쉬운 방법으로 극중 캐릭터와 가장 유사한 인물을 주변에서 찾아 분석한 후 적용하는 것을 권장한다. 물론 주변 인물이 극중 인물과는 다소 다른 면이 있겠지만 캐릭터에 대한 막연한 해석보다는 내가 잘 아는 주변 인물을 분석하는 것이 보다 현실적이며 생동감 있는 연기를 하는 데 도움일 될 수 있다. 그리고 학생영화의 경우 등장인물들이 교복과 같이 비슷한 의상을 입고 있는 경우가 많은데 이런 경우 인물들 간 캐릭터 구분이 잘되지 않을 수 있다. 그래서 관객이 극중 캐릭터를 좀 더 뚜렷하게 인지할 수 있도록 의상이나 헤어스타일, 소품 등 외적인 부분에 차별성을 두어 인물이 가지고 있는 특징을 강조하는 것도 캐릭터를 만드는 좋은 방법이 될 수 있다.



단편영화 「부재중 메시지」 장면 (2016)





10. 촬영 실습

촬영을 위한 모든 준비가 끝나면 학생들은 각자 맡은 역할을 수행하면서 촬영을 진행하게 된다. 이 순간에 대부분의 학생들은 '무엇부터 시작해야 할까'에 대한 고민을 한다. 자신이 맡은 역할에 대해서는 알고 있지만 어떤 과정, 방법, 순서로 촬영을 진행해야 하는지 몰라 그냥 손을 놓고 기다리거나 시간을 흘려보내는 경우가 많다. 그리고 지도교사의 현장 지도를 받지 못하는 경우도 많다. 그래서 본 촬영에 앞서 학생들을 대상으로 촬영 진행을 위한 사전 실습이 꼭 필요하다. 그러면 효과적인 촬영 진행을 방법과 촬영 과정에서 주의해야 할 몇 가지 사항들에 대해서 살펴보자.



① 촬영위치 확인

촬영 시 모든 스텝은 효과적인 촬영 진행을 위해 특정한 위치에서 자신의 역할을 수행하게 된다. 그리고 배우와 스텝의 경계는 카메라와 프레임으로 결정되기 때문에 촬영감독의 위치를 기준으로 촬영위치를 살펴보자.

- **촬영감독**은 보통 카메라의 위치를 기준으로 촬영화면이 잘 보이는 좌측 후면에 자리를 잡고 녹화를 진행한다.
- **연출**은 촬영감독의 왼쪽 후면 위치하면서 촬영감독과 앵글이나 배우의 위치 등을 긴밀하게 협의하고 화면을 확인하면서 촬영을 총괄한다. 만약에 유(무)선으로 카메라에 모니터를 연결해서 확인하는 경우 위치 선정을 자유롭게 할 수 있지만 이런 경우에도 빠른 촬영 진행을 위해 구성원들과 원활한 소통을 할 수 있는 위치에 자리를 잡아야 한다.
- **조연출**은 카메라와 연기자 사이에 위치하여 슬레이트를 치는 역할을 수행한다. 슬레이트가 화면에 잘 보이기 위해서는 사전에 촬영되는 화면을 카메라에서 확인하고 위치를 선정하며, 가능하면 슬레이트가 촬영 화면의 정중앙에 잘 보일 수 있도록 자리를 잡는 것이 중요하다.
- **녹음감독**은 적절한 음량으로 녹음하기 위해 카메라 화면에 노출되지 않는 범위 내에서 최대한 배우와 근접한 거리에 위치하는 것이 좋다. 그리고 붐마이크와 같은 별도의 마이크를 카메라에 유선으로 연결해서 사용하는 경우 연결된 선의 상태를 확인하기 위해 카메라를 바라보는 방향으로 서서 녹음을 진행하는 것이 좋다.
- **조명감독**은 카메라 화면에 보이지 않는 어떤 위치에 있어도 된다. 하지만 조명 앞에 스텝이나 장애물이 있는 경우 조명을 가릴 수 있어 위치 선정 시 이런 점들을 고려할 필요성이 있다. 그리고 조명은 전기를 사용하기 때문에 조명감독은 사고가 발생하지 않도록 항상 조명기 옆에 위치해야 한다.



- 나머지 스텝은 카메라 뒤 적절한 위치에 대기하면 되는데 주의해야 할 점은 배우의 연기를 방해하지 않는 것이다. 학생영화에서는 연기를 처음 접하거나 연기 경험이 없는 경우가 대부분이기 때문에 학생 연기자들은 주변을 의식하는 경우가 많다. 만약에 주변에서 대기하고 있는 스텝들이 연기하는 학생과 눈이 마주치거나 연기자가 바라보는 위치에서 어떤 이상한 행동이나 표정을 짓는다면 배우들이 감정을 잡기 어려우며 연기에 집중할 수 없는 상황이 발생할 수 있다. 이런 점들을 고려하여 촬영에 참여하는 구성원들은 최대한 배우들이 편안한 환경에서 연기에 집중할 수 있도록 세심한 배려가 필요하다.

② 촬영 신호

하나의 장면을 효과적으로 촬영하기 위해서는 기본적으로 모두가 공유할 수 있는 촬영 신호(sign)가 필요하다. 일반적으로 영화제작에서 사용하는 신호를 7단계로 정리하면 다음과 같다.

단계	내용	신호 (담당역할)
1단계	촬영 준비(주의집중) 하기	촬영 시작하겠습니다 (조연출)
2단계	사운드 녹음 시작	사운드 (연출) - 스피드 (녹음)
3단계	카메라 녹화 시작	카메라 (연출) - 롤 (촬영)
4단계	슬레이트 치기	썸 넘버, 컷 넘버, 테이크 넘버, 슬레이트 치기 (조연출)
5단계	촬영시작 알리기	레디~ 액션! (연출)
6단계	배우 연기하기	연기 (배우)
7단계	촬영 종료 알리기	컷, 오케이(OK) - 킵(Keep) - 엔지(NG) 중 선택 (연출)

- **1단계:** 촬영 준비가 완료되었다고 판단되면 먼저 조감독이 “촬영 시작하겠습니다.”라고 외치게 되는데 이때 모든 스텝과 연기자들은 개인 활동을 멈추고 촬영에 집중해야 한다.
- **2단계:** 연출이 ‘사운드’를 외치면 녹음 감독은 주변 환경이 사운드를 녹음하기에 적합한 상황인지를 파악한 후 녹음할 준비가 되었다면 ‘스피드’를 외친다. 학생영화의 경우 대부분 영상과 사운드를 합쳐서 녹화하기 때문에 ‘스피드’가 녹음 준비를 의미하며 만약에 촬영과 녹음을 분리해서 촬영하는 경우에는 녹음을 시작했다는 의미로 ‘스피드’를 사용한다. 그리고 촬영과 함께 합쳐서 진행하는 등 경우에 따라 2단계를 생략하고 진행할 수 있다.
- **3단계:** 연출이 ‘카메라’를 외치면 촬영감독은 촬영할 화면을 확인하고 촬영할 준비가 되었음을 확인, 녹화버튼(REC)을 누르면서 (녹화가 진행되고 있다는 의미로) ‘롤’이라고 외친다.
- **4단계:** 카메라 감독의 ‘롤’ 신호가 끝나면 조감독은 슬레이트에 표기한 썸 넘버, 컷 넘버, 테이크 넘버를 순서대로 외친 후 슬레이트를 친다. 이후 빠른 속도로 촬영에 방해가 되지 않는 장소로 이동하여 촬영에 집중한다.
- **5단계:** 연출은 ‘레디~ 액션!’ 신호를 힘차게 외친다.
- **6단계:** 배우들은 연출의 액션 사인 후 3초의 간격을 두고 연기를 시작한다.
- **7단계:** 배우들의 연기가 끝나면 연출은 3초의 간격을 두고 ‘컷’ 사인을 준다. 그리고 장면이 만족스럽게 촬영되었을 경우 ‘오케이’ 신호와 함께 다음 장면으로 넘어가고, 조금 아쉬운 부분이 있는 경우 ‘킵’, 촬영이 잘못되었을 경우 ‘엔지’ 신호를 하고 문제점들을 수정·보완하여 다시 촬영을 진행한다.



📢 Voice Over - 슬레이트는 왜 치는 것일까?

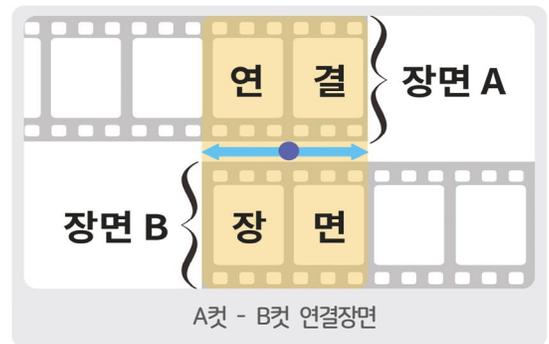


슬레이트는 편집 콘티, 사운드 소스 연결, 촬영 시작을 알리는 목적으로 사용한다. 슬레이트에는 씬 넘버, 컷 넘버, 테이크 넘버를 작성하게 되는데 이 내용을 영상에 기록하여 편집을 위한 데이터로 활용한다. 그리고 영상과 사운드를 분리해서 촬영할 때 슬레이트를 내려치는 지점의 영상과 사운드 파형을 결합하여 편집을 진행한다. 최근에는 예능과 같은 방송 프로그램에서도 슬레이트 치는 장면을 종종 볼 수 있는데 이는 사운드 연결을 위한 기능으로도

활용하지만 멀티 소스 편집을 위한 것으로 여러 대의 카메라로 촬영된 영상의 시작 지점을 맞추는 목적으로 사용한다. 마지막으로 슬레이트는 촬영의 시작을 알리는 신호로 모든 스태프는 슬레이트 신호와 함께 모든 개인적인 행동을 멈추고 촬영에 집중해야 한다.

③ 연결 장면(브릿지) 촬영

영화의 앞뒤 장면은 시간의 연속성, 움직임의 일치 등 상호 연계성을 고려해서 촬영이 이루어져야 한다. 하나의 장면을 촬영할 때 앞에서 촬영한 장면의 마지막 부분과 다음에 촬영할 처음 부분은 편집 과정을 거쳐 연결되게 되는데 이때 편집점 즉 앞 장면의 끝점과 뒤 장면의 시작점이 연결되는 부분을 어떻게 연결하느냐에 따라서 장면 연결의 결과는 달라질 수 있다. 그래서 후반작업에서 적절한 편집점을 잡기 위해서는 촬영 시 앞뒤 장면이 연결되는 장면(브릿지)을 충분한 여유를 두고 촬영하는 것이 좋다. 그리고 연결 장면의 연기도 최대한 동일하게 표현되어야 한다.



④ 의상/소품 연결 확인



단편영화 「아이폰」 장면 (2018)

학교에서 영화제작을 하면 수업이나 기타 활동 등으로 인해 촬영을 지속적으로 진행하기 어려운 경우가 많다. 주말이나 방학에 집중해서 촬영을 이어 갈 수 있으면 괜찮겠지만 대부분의 촬영은 일주일 중에 짧게는 1시간에서 길게는 3시간 정도의 시간만 주어진다. 그래서 하나의 씬을 짧게는 2~3일 많게는 1달 동안 촬영해야 하는 경우도 있을 수 있다. 이렇게 촬영 기간이 길어지는 경우 의상, 헤어, 소품 등이 촬영 과정에서 연결되지 않아 재촬영을 해야 하는 경우가 종종 발생한다. 그래서 이런 문제점들이 발생하지 않도록 미술 담당 학생은

의상/소품 리스트를 작성하여 촬영 시 이상 여부를 꼼꼼하게 확인해야 하며 다른 스태프들도 이런 부분들을 함께 체크하면서 촬영을 진행해야 한다.



⑤ 한 씬은 3시간 이내, 같은 장소는 몰아서 촬영



단편영화 제작 집중이수 촬영 (2020)

의상과 소품 연결하기에서 살펴보았듯이 같은 씬을 여러 날에 걸쳐 촬영할 때 몇 가지 문제점이 발생할 수 있다. 하루 동안에도 실외에서 촬영하는 경우 3시간 이상 시간이 흐르면 빛의 방향이나 색감, 분위기 등이 변할 수 있다. 이런 문제점들을 최소화하기 위해 같은 씬은 같은 날에 촬영하고 하루 중에서도 촬영 조건의 변화를 최소화할 수 있도록 3시간 이내로 촬영하는 것을 권장한다. 또한 학교에서는 촬영 장소를 원하는 시간에 사용할 수 없는 경우가 많다. 따라서 씬이 다르더라도 촬영하는 장소가 동일한 경우 몰아서 촬영하는 것이 시간을 절약하는 방법이 될 수 있다.

⑥ 마스터 샷/설정 샷 촬영(선택사항)

마스터 샷(Master Shot)/설정 샷(Establishing Shot)은 하나의 씬을 처음부터 끝까지 촬영하는 것으로 보통 롱 샷 정도의 샷 사이즈로 촬영한다. 마스터 샷은 촬영 진행에 있어 다양한 긍정적인 효과를 얻을 수 있다. 우선 하나의 씬을 한 장면씩 나누어서 촬영하다 보면 배우들의 감정이나 대사 톤이 이전과 다르게 표현될 수 있고 연결되는 장면에서 배우들의 동선이나 움직임이 맞지 않는 경우들이 있을 수 있다. 또한 촬영 과정에서 소품 연결, 촬영 위치 선정, 장면 연결 등 기술적인 문제들도 종종 발생한다. 마스터 샷 촬영은 이러한 문제점들을 사전에 점검할 수 있는 장점이 있다. 또 상업영화 촬영 현장에서는 조명이나 세트 등 촬영 셋팅에 많은 시간이 소요되기 때문에 촬영 시간을 줄이기 위해 촬영을 장면 순서가 아닌 같은 방향의 장면들을 몰아서 진행한다. 이렇게 몰아서 촬영하는 경우 촬영 장면의 순서가 띄엄띄엄 진행되기 때문에 연기나 세팅의 연결이 달라질 수 있는데 이런 문제점들을 사전에 점검하고 해결할 수 있는 방법으로 마스터 샷을 활용할 수 있다. 그리고 마스터 샷은 영화제작에 대한 경험이 어느 정도 있을 경우만 활용하는 것을 권장한다. 왜냐하면 하나의 씬을 처음부터 끝까지 촬영하기 위해서는 모든 것들이 완벽하게 준비되어야 하는데 촬영 경험이 많지 않은 경우 준비 부족으로 인해 많은 시간이 소요될 수 있기 때문이다. 따라서 처음 영화를 제작하는 경우에는 한 씬에서 장면을 순서대로 촬영하는 것이 효과적인 방법일 수 있다.



단편영화 「하이스쿨」 장면 (2019)

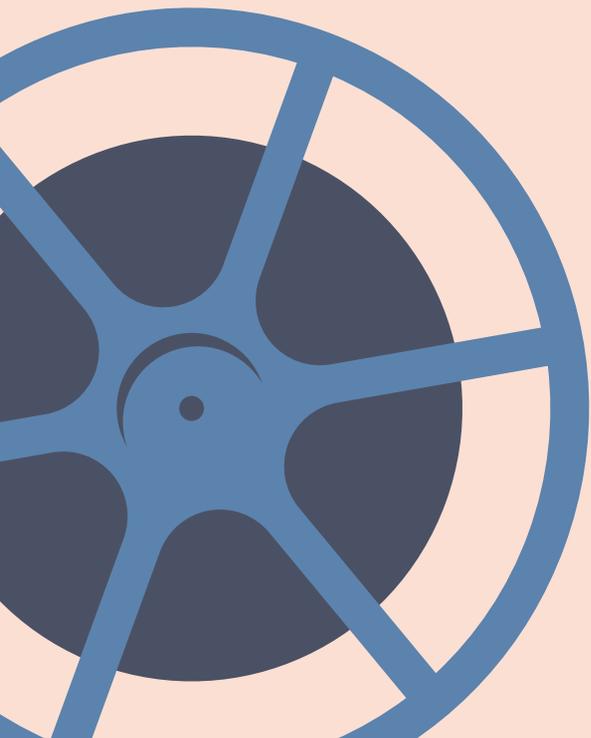
⑦ 초점(Focus) 맞추기

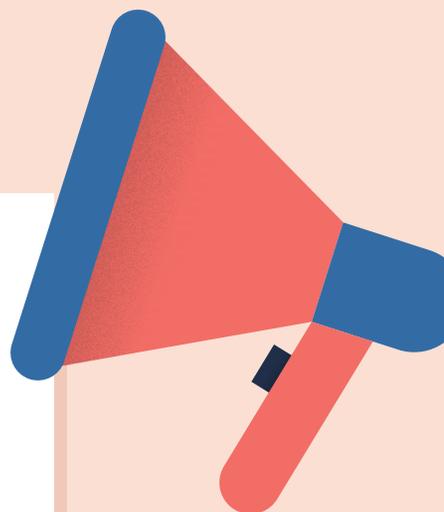


단편영화 「마이 히어로」 장면 (2017)

영상은 초점이 맞아야 보여주고자 하는 대상을 선명하게 표현할 수 있다. 특히 피사계 심도가 얇은 경우에 초점을 정확하게 맞춰야 하는데 일반적으로 줌렌즈를 사용하는 경우나, 피사체가 카메라에 가까이 있는 경우에도 얇은 심도로 표현되기 때문에 초점 확인이 필요하다. 초점은 보통 카메라의 화면을 터치하거나 초점링을 조절해 맞추는데 화면을 최대한 확대(줌인)한 상태로 초점을 맞추면 정확한 초점을 맞출 수 있다. 또한 촬영 준비 과정에서 배우가 이동하거나 카메라의 위치가 바뀌면서 초점이 달라질 수 있어 리허설을 마친 후 본 촬영을 시작하기 전에 꼭 다시 한번 확인할 필요성이 있다.

인천광역시교육청학생교육원
교실 지원 프로젝트





교실 속 단편영화 만들기

IV. 편집하기 **(Post-production)**





편집, 영화에 생명력을 불어 넣는 작업!



단편영화 제작의 세 번째 단계는 편집하기(Post-production)다. 편집은 기획과 촬영 과정을 거쳐 영화를 완성하는 최종 단계로 영화 제작 과정에서의 문제점들을 수정·보완하는 과정을 통해 완성도를 높일 수 있다. 그런데 학교 현장은 편집 활동을 위한 교육 환경이 열악한 것이 현실이다. 그래서 편집 교육은 주어진 시간 안에 최대한 효율적으로 운영하는 것이 중요하다. 편집 단위에서는 편집 순서(과정), 편집 프로그램 사용법, 편집 시 유의 사항으로 내용을 구성하였다.

첫 번째, 편집 순서를 요리 과정에 빗대어 5단계로 제시하였다. 편집은 기본적으로 지켜야 하는 순서가 있다. 만약에 이 순서를 지키지 않고 진행된다면 앞서 수행한 작업을 다시 해야 하거나 편집 결과가 의도한 바와 다르게 나오는 등 다양한 문제들이 발생할 수 있다. 그래서 편집 과정을 제대로 이해하는 것이 중요하며 이 과정을 쉽게 이해할 수 있도록 요리 과정과 함께 내용을 구성하였다.

두 번째, 편집 순서를 고려하여 샷컷(ShotCut)의 사용법을 정리하였다. 최근 유튜브 등 다양한 영상콘텐츠의 수요가 증가하면서 편집 프로그램도 이전보다 기능이 더 좋아지고 종류 또한 매우 다양해졌다. 하지만 학교 현장에서 학생들이 활용할 수 있는 편집 프로그램은 많지 않다. 그래서 교재에서는 별도의 비용을 지불하지 않고(무료), 편집의 기본 기능을 잘 갖추고 있으며, 사용 방법도 어렵지 않은 프로그램을 선정하여 소개하였다.

세 번째, 편집 과정에서 참고하거나 유의해야 할 사항을 8가지로 정리하여 제시하였다. 학교에서 편집 수업을 진행해 보면 주어진 시간 안에 영화를 완성하는 것이 쉽지 않다. 그래서 학생들과 편집 수업을 통해 얻은 다양한 경험을 바탕으로 최대한 실수를 줄이고 효율적으로 편집을 진행하기 위해 참고할 만한 사항들을 정리하였다.



01. 편집 과정(workflow) 5단계

• 1단계: 요리 재료 가져오기 vs 편집 소스 가져오기

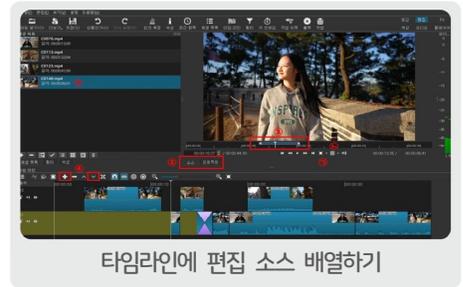


편집 소스 가져오기

요리에서 가장 먼저 해야 할 것은 재료를 장바구니에 담아서 준비하는 것이다. 영상편집에서는 재생목록창이 장바구니 기능을 하는데 여기에 각종 편집 소스(영상, 사운드, 이미지 등)를 가져와 편집을 준비하게 된다.

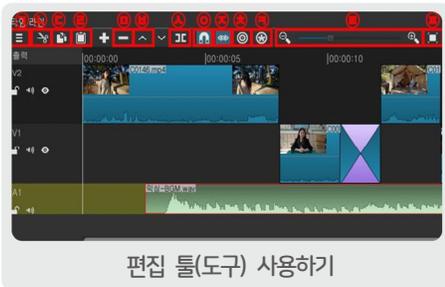
• 2단계: 요리 재료 준비하기 vs 편집 소스 배열하기(컷편집)

요리 준비가 끝났다면 장바구니에서 어떤 재료들이 있는지 확인하고 그 재료에서 필요한 만큼의 양만 남겨두고 남은 재료는 따로 보관한다. 편집도 플레이어창을 통해 촬영된 소스가 어떤 것인지 확인 후 필요한 소스(ok컷)를 선택하고 이 소스에서 편집에 사용할 부분(시작점, 아웃점)만을 가져와서 타임라인에 배열하게 된다.



타임라인에 편집 소스 배열하기

• 3단계: 요리 재료 손질하기 vs 상세 편집하기(디테일 편집)

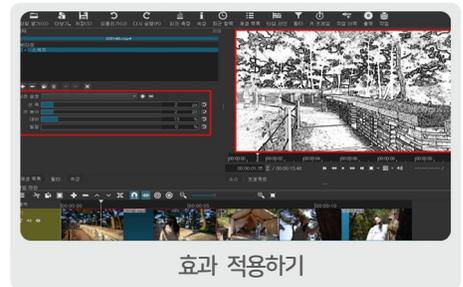


편집 툴(도구) 사용하기

요리재료가 준비되면 재료를 손질하기 위해서 다양한 조리도구를 사용한다. 그리고 많은 요리에 도마를 사용해서 재료를 다듬게 되는데 편집에서는 화면 아래 위치한 타임라인창이 도마와 같은 역할을 한다. 그리고 타임라인 창에 배열된 다양한 편집 소스를 상세하게 편집하기 위해 타임라인창 위에 배열된 편집툴(도구)을 활용하여 디테일 편집을 진행한다.

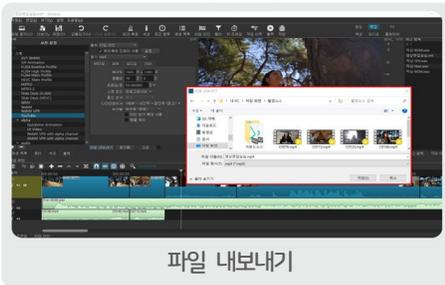
• 4단계: 요리 양념 더하기 vs 편집 효과 적용하기

요리 재료의 손질이 끝나면 냄비나 프라이팬과 같은 조리 용기에 재료를 넣고 요리를 하게 되는데 이때 요리에 맛을 더하기 위해 각종 양념을 넣고 맛을 더하는 과정을 거치게 된다. 편집에서는 조리 용기와 같은 역할을 하는 플레이어창에서 타임라인에서의 전체 편집 과정을 확인할 수 있다. 그리고 타임라인창에 자막, 비디오/오디오 효과, 모션(움직임) 등을 적용하는 과정은 요리에서 양념을 넣는 과정이라 할 수 있다. 여기서 요리는 조리 용기에 직접 양념을 넣는다면 편집에서는 플레이어창이 아닌 타임라인창에 효과를 적용한다는 차이가 있다.



효과 적용하기

• 5단계: 요리 완성하기 vs 영상파일 만들기



파일 내보내기

양념을 넣고 조리가 끝나면 음식을 접시나 그릇에 담아 보기 좋게 플레이팅(장식) 하면 요리가 완성된다. 편집에서는 마무리된 영상을 파일로 만드는 과정에 해당하는 것으로 요리에서 그릇을 선택하고 장식을 하는 것처럼 편집은 어떤 곳에 파일을 저장할지 또 어떤 형식의 파일로 생성할지 포맷을 지정한 후 영상파일을 완성하게 된다.



02. 편집 프로그램(ShotCut) 활용

최근 유튜브 영상의 높은 인기 상승은 영상 제작 환경에 많은 변화를 가져왔다. 이전에는 전문 기술을 가지고 있는 소수만 할 수 있었던 영상작업을 이제는 핸드폰 하나만으로도 언제 어디서든 누구나 할 수 있는 일이 되었다. 또한 과거에는 연출, 촬영, 편집 등 각각의 영역이 매우 전문화되고 개별화되었다면 최근에는 1인 미디어 제작 환경의 변화로 각 분야가 일반화되고 통합되어가고 있다. 이러한 변화는 촬영 장비의 소형화와 고사양화로 더욱 가속화되고 있으며 편집 프로그램도 누구나 손쉽게 사용할 수 있는 환경으로 변화하고 있다.

영상편집 프로그램의 종류는 매우 다양하다. 대표적으로 가장 많은 사람들이 사용하고 있는 프리미어를 비롯해 베가스, 리퀴드 에디션, 스튜디오, 리졸브, 아비드, 모바비, 샷 컷 등 매우 다양한 프로그램들이 사용되고 있다. 이 중에서 본 교재에서는 무료로 사용할 수 있는 편집 프로그램인 샷 컷(shotcut)을 소개하고자 한다. 이 프로그램은 무료라는 장점도 있지만 프로그램 사용환경이 어렵지 않고 영화편집을 위해 필요한 기능을 대부분 사용할 수 있다는 장점이 있다. 그리고 가정에서 사용하는 노트북이나 데스크탑 컴퓨터 사양에서도 충분히 운영할 수 있어 편집을 시작하는 학생들이 사용하기에 적합한 프로그램이다.



Voice Over - 리듬과 호흡이 있는 편집!



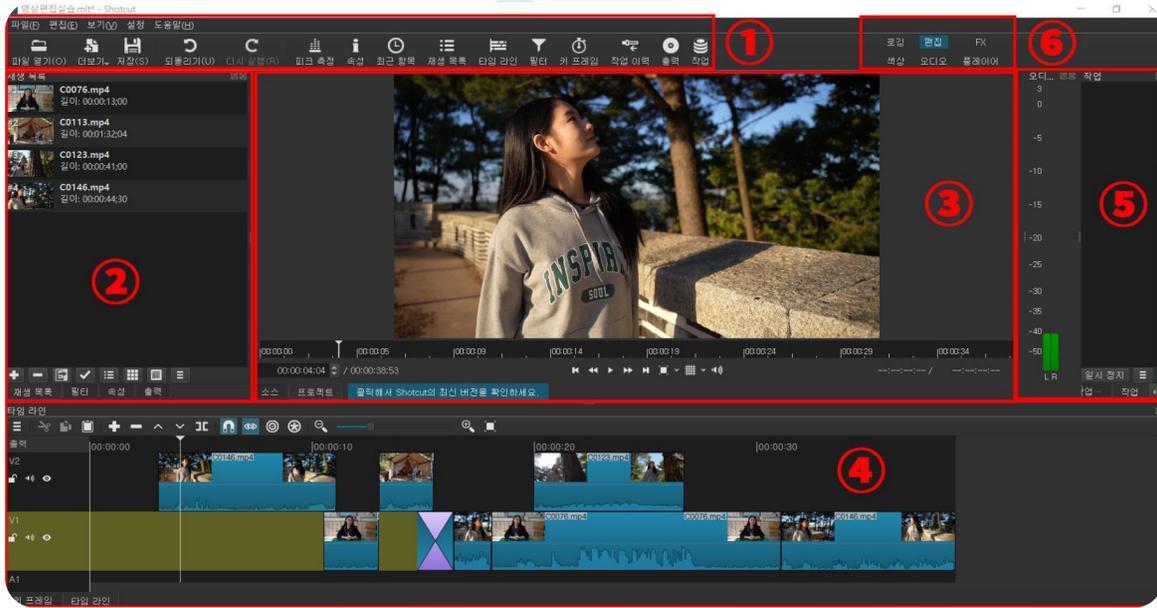
모든 과정이 그렇겠지만 편집을 잘 할 수 있는 가장 좋은 방법은 많은 영상을 편집하면서 편집에 관한 다양한 경험과 노하우를 쌓는 것이다. 하지만 영상편집을 전공하지 않는 이상 학업과 동시에 많은 영상을 편집하는 것은 현실적으로 불가능할 것이다. 그리고 단순히 편집을 많이 한다고 해서 실력이 좋아지는 것도 아니다. 그래서 편집을 처음 접하는 학생들도 효과적으로 활용할 수 있는 한 가지

편집 방법을 소개하고자 한다.

편집은 연속된 장면의 흐름 속에서 특별한 리듬과 호흡을 가지고 있다. 이 리듬과 호흡은 영화에서 대사로 설명할 수 없는 다양한 의미를 표현할 수 있다. 예를 들어 두 사람이 대화하는 장면을 살펴보자. 한 사람은 조금 느리고 안정감이 있는 캐릭터고 다른 한 사람은 성격이 급하고 뭔가 불안한 캐릭터라고 하자. 이런 인물의 캐릭터를 편집에 반영한다면 전자의 경우는 대화 장면의 앞과 뒤에 충분한 여유를 두고 대사 장면을 넣는다면 후자의 경우 대사를 시작하는 시점부터 바로 장면을 편집할 수 있다. 이렇게 인물의 캐릭터를 편집에 반영한 사례와 같이 장면의 길이로 긴장과 이완이라는 리듬감과 호흡을 편집에 만들어 줄 수 있다. 또한 영화에서 긴박하거나 초조한 장면을 표현하기 위해 영상을 짧고 빠르게 편집할 수 있고 반대로 평화롭고 안정된 분위기를 표현하기 위해 영상을 길고 천천히 편집할 수 있다. 이러한 것들은 장면의 길이뿐만 아니라 장면 전환 효과, 배경음악 등 모든 요소에 적용이 가능하다. 이렇게 편집에 특별한 의미를 부여하여 리듬과 호흡이 있는 편집을 적절하게 활용한다면 보다 흥미롭고 입체적인 영화를 완성할 수 있을 것이다.



1. 편집 프로그램 레이아웃



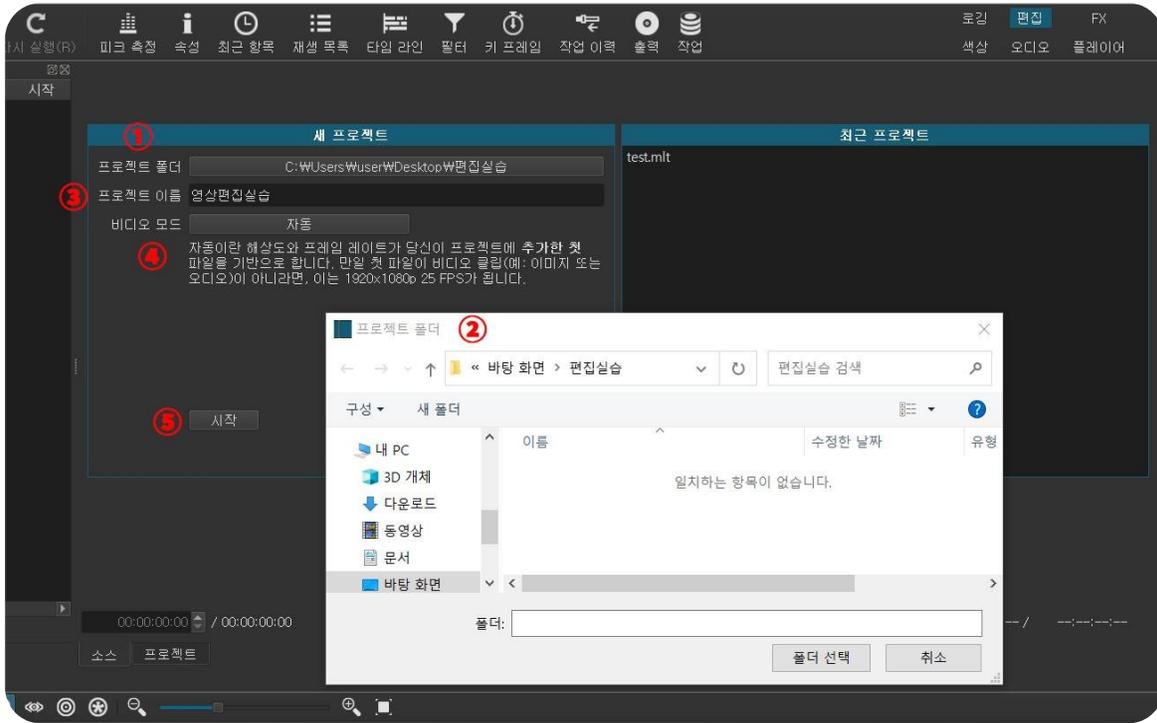
레이아웃

- ① 메뉴/작업창
- ② 재생목록창/효과작업창
- ③ 모니터창
- ④ 타임라인창
- ⑤ 오디오창
- ⑥ 작업설정창

표기	구분	기능설명
①	메뉴/작업창	메뉴창 - 편집을 위한 주요 기능을 항목별로 분류한 메뉴 창 작업창 - 편집을 위한 기능을 직관적으로 활성화할 수 있는 창
②	재생목록창 /효과작업창	재생목록창 - 편집에 필요한 영상, 사운드, 이미지 등 편집 소스를 담는 창 효과작업창 - 편집 소스에 효과를 넣고 세부적인 옵션들을 설정할 수 있는 창
③	모니터창	편집 소스를 불러와 영상으로 재생하며 확인 편집 소스에서 필요한 부분들을 지정하여 타임라인에 배열 (가편집) 타임라인에서 편집이 되고 있는 상황을 모니터창을 통해 확인
④	타임라인창	편집 소스를 배열 및 편집하고, 효과를 넣을 수 있는 창 시간 막대(타임라인)를 이용하여 편집 진행 과정을 확인
⑤	오디오창	사운드 음량의 수치 등을 파악하여 조절하는 가이드로 활용
⑥	작업환경 설정창	편집할 때 주요 편집기능에 맞는 작업환경을 선택하는 창 기본적으로 편집을 사용하며 기타 FX효과, 오디오, 색상을 부분적으로 활용



2. 새 프로젝트 세팅 (설정)



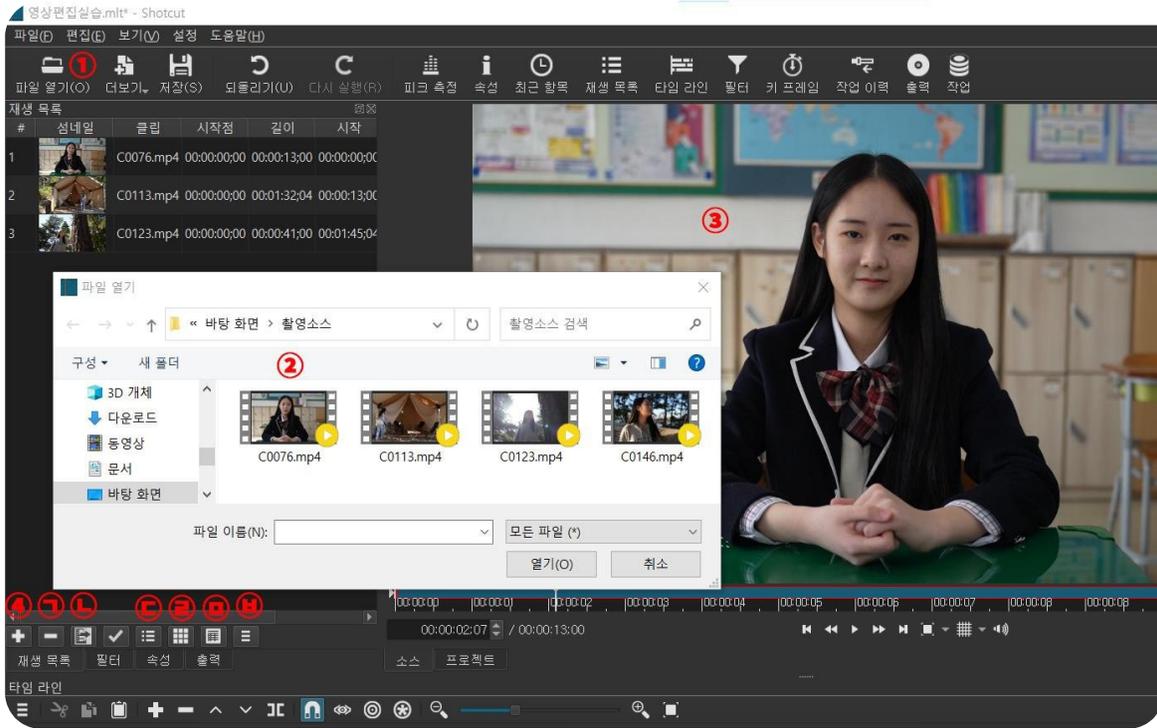
작업 과정

- ① 프로젝트 폴더 설정하기 ⇒ ② 저장 폴더 선택 ⇒ ③ 프로젝트 이름 설정
⇒ ④ 비디오 모드 자동 설정 ⇒ ⑤ 시작 버튼 클릭

표기	아이콘	기능설명
		Shotcut 아이콘 클릭하여 프로그램 실행
①		편집하는 프로젝트를 저장할 폴더를 설정 작업 속도를 높이기 위해 가능하면 메인 드라이브(C드라이브) 폴더 생성을 권장
③		편집하고자 하는 내용에 맞게 이름을 설정 날짜별로 저장하는 것을 권장 (ex.영상편집_0105)
④		편집 소스를 설정 특정한 영상포맷(사이즈)을 설정하는 경우를 제외하고는 자동 설정을 권장
⑤		편집 시작
		새 프로젝트 우측 최근 프로젝트의 프로젝트명을 클릭하여 이전 작업 불러오기



3. 소스 파일 불러오기



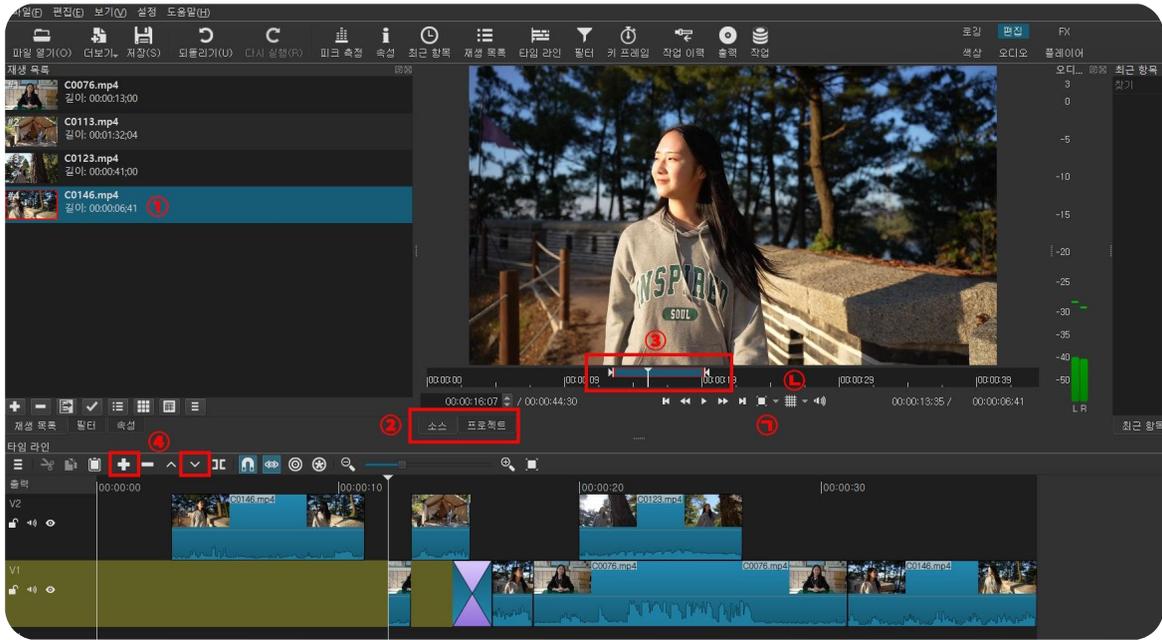
작업 과정

- ① 파일 열기 클릭 ⇒ ② 소스 선택 ⇒ ③ 모니터창에서 소스 확인
⇒ ④ 소스를 재생목록에 추가 버튼 클릭

표기	아이콘	기능설명
㉠		재생목록에 있는 소스를 잘라내어 제거
㉡		재생목록에 파일 추가 파일 열기와는 다르게 소스를 불러오면 바로 재생목록에 추가
㉢		재생목록을 타일 형식으로 보기
㉣		재생목록을 아이콘 형식으로 보기
㉤		재생목록을 상세 내용으로 보기
㉥		재생목록과 관련된 추가메뉴 보기 (정렬, 보기 모드, 썸네일 등)



4. 타임라인으로 소스를 옮겨 편집하기 (순서편집, 가편집)



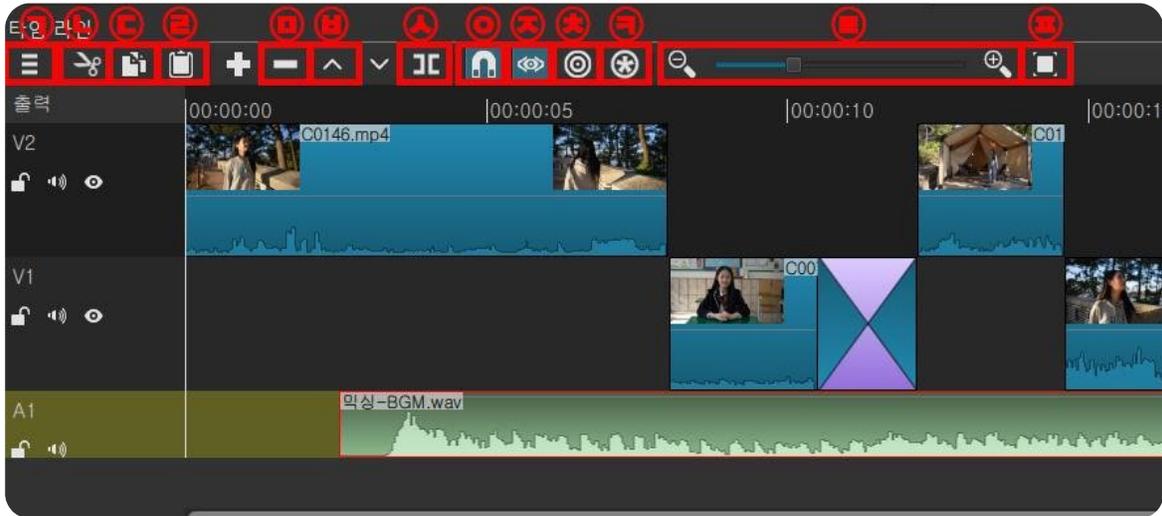
작업 과정

① 소스 파일 선택 ⇒ ② 소스창 선택 확인 ⇒ ③ 인(IN)점, 아웃(OUT)점 잡기
⇒ ④ 선택된 소스를 타임라인창으로 가져오기 (2가지 메뉴 중 하나를 선택하여 사용)

표기	아이콘	기능설명	단축키
①		소스 파일을 더블클릭하면 모니터창의 소스탭이 활성화 소스 재생(재생, 멈춤 - 키보드 스페이스바 클릭)	
②		모니터창의 소스탭 활성화 확인	
③		전체 영상에서 필요한 부분의 시작(인점)과 끝(아웃점)을 선택하여 지정 (영문 타자에서만 단축키가 활성화됨)	인점 - I 아웃점 - O
④		현재 선택된 트랙에 소스를 추가 활성화(선택)된 트랙의 가장 마지막 부분에 소스 추가	A
④		현재 선택된 트랙에 소스를 덮어쓰기 시간막대(타임라인)을 기준으로 소스가 덮어쓰기(overwrite) 됨	B
⑦		토글줌 - 모니터 창의 크기를 조정(확대, 축소) 모션 등의 효과 편집에서 창의 크기를 조정하는데 활용	
⑧		모니터 창에 격자를 표시 자막 등 일정한 위치에 소스를 배치하거나 기준을 설정	



5. 편집 도구를 활용한 상세 편집하기 (디테일 편집)

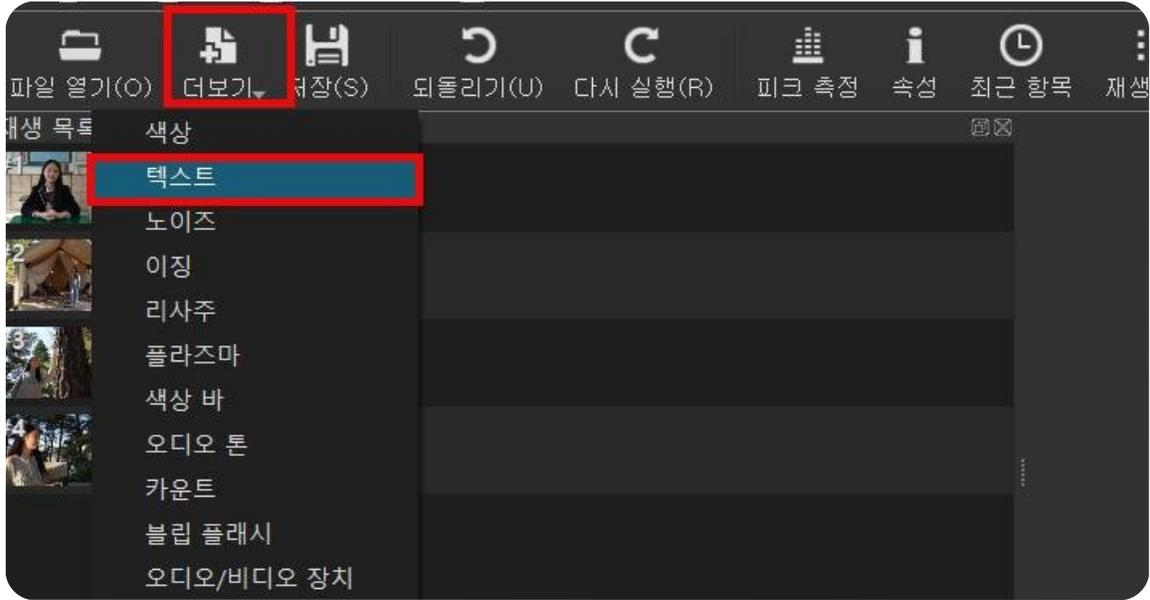


표기	아이콘	구분	기능설명	단축키
㉠		추가 메뉴 보기	트랙 작업, 트랙 높이, 선택, 설정, 기타 등 타임라인에 필요한 추가 설정 작업을 할 수 있는 서브 메뉴	
㉡		잘라내기	선택한 파일을 타임라인에서 제거 잘라낸 파일의 빈자리가 자동으로 채워짐	Ctrl + x
㉢		복사	선택한 파일을 복사	Ctrl + c
㉣		붙여넣기	잘라내거나 복사한 파일이 타임라인을 기준으로 삽입 (insert)되며 타임라인 뒤 파일은 자동으로 이동됨	Ctrl + V
㉤		잔물결 제거	선택된 클립을 제거하고 남은 자리는 뒤에 있는 파일을 당겨 자동으로 채워짐(리플 삭제)	X
㉥		빼기	선택된 클립을 제거하고 남은 자리는 비워진 상태로 있음	
㉦		자르기	시간막대(타임라인)를 기준으로 클립 자르기	S
㉧		스내핑	클립과 클립 혹은 클립과 시간막대 등 경계 부분이 자동으로 자석처럼 붙는 기능	
㉨		스크러빙	시간막대나 클립을 이동하는 동안 영상이 재생	
㉩		잔물결 자르고 지우기	하나의 트랙에서 선택한 클립을 이동 시 오른쪽에 있는 모든 클립이 연동되어서 좌우로 이동	
㉪		모든 트랙 잔물결 편집	모든 트랙에서 선택한 클립을 이동 시 오른쪽에 있는 모든 클립이 연동되어서 좌우로 이동	
㉫		확대/축소	타임라인 소스 클립을 확대 혹은 축소	확대 + (키보드) 축소 - (키보드)
㉬		타임라인 맞춤 확대	전체 파일이 화면에서 보이는 타임라인의 영역에 맞게 조절	0 (숫자)



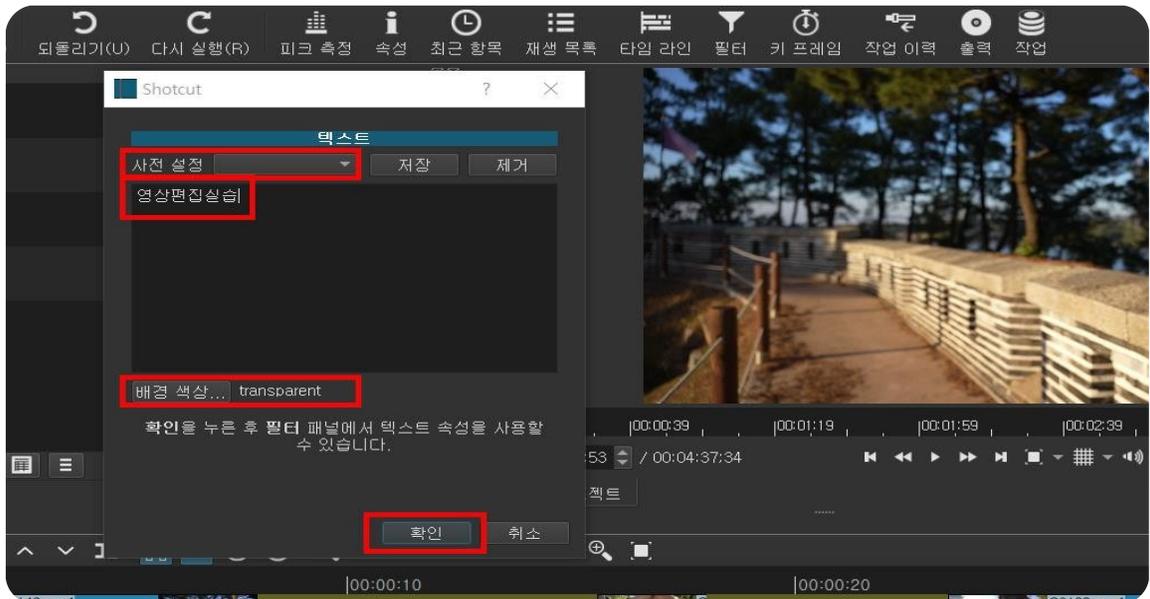
6. 자막 넣기

▶ STEP 1



- 메뉴창에서 더보기를 클릭 후 아래 메뉴 중 텍스트 선택

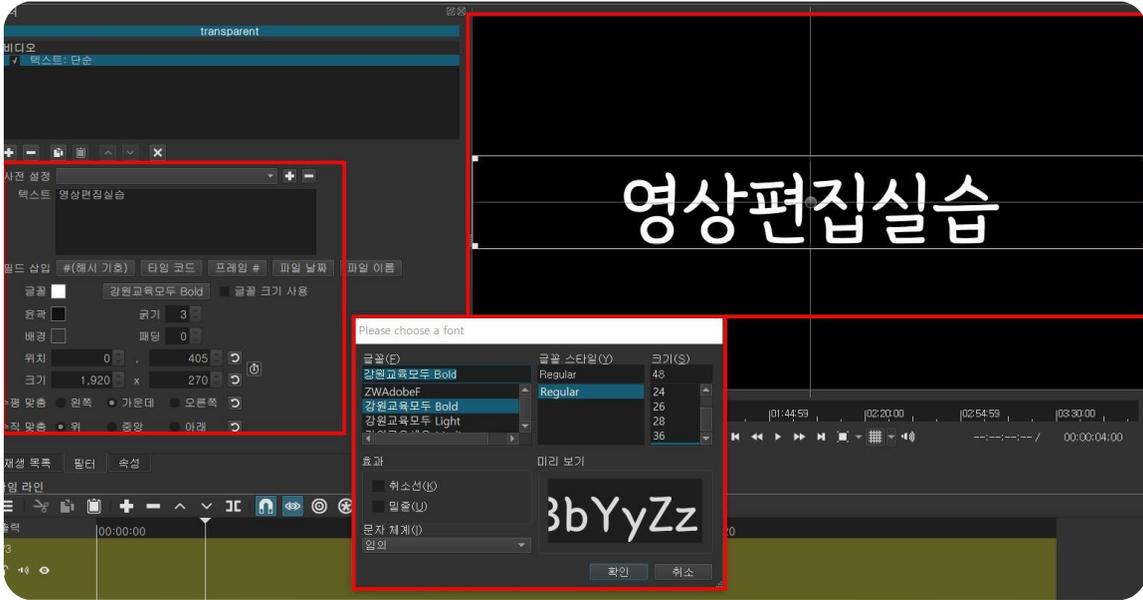
▶ STEP 2



- 자막 팝업창이 활성화되면 텍스트(영상편집 실습) 입력
- 사전 설정에서 자막의 배경을 기본(투명), 검정(배경에 색넣기), 투명 중 선택
- 검정을 선택한 경우 배경 색상에서 원하는 컬러 선택
- 확인

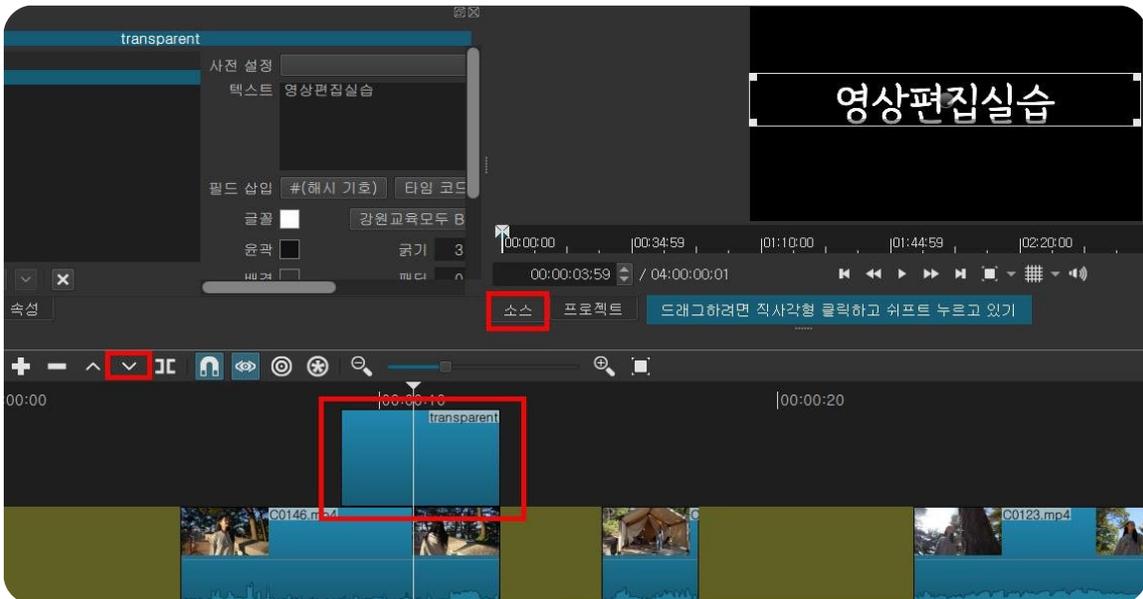


▶ STEP 3



- 필터창에서 폰트, 색상 등 세부 속성 설정
- * 글꼴 크기 사용을 체크 해제하면 모니터 창의 자막의 크기를 자유롭게 조절 가능
- 폰트(글꼴) 팝업창을 활성화 후 세부 속성을 설정하여 변경
- 모니터창에서 격자 표시를 설정 후 자막의 위치를 조절하면 정확하게 이동 가능

▶ STEP 4

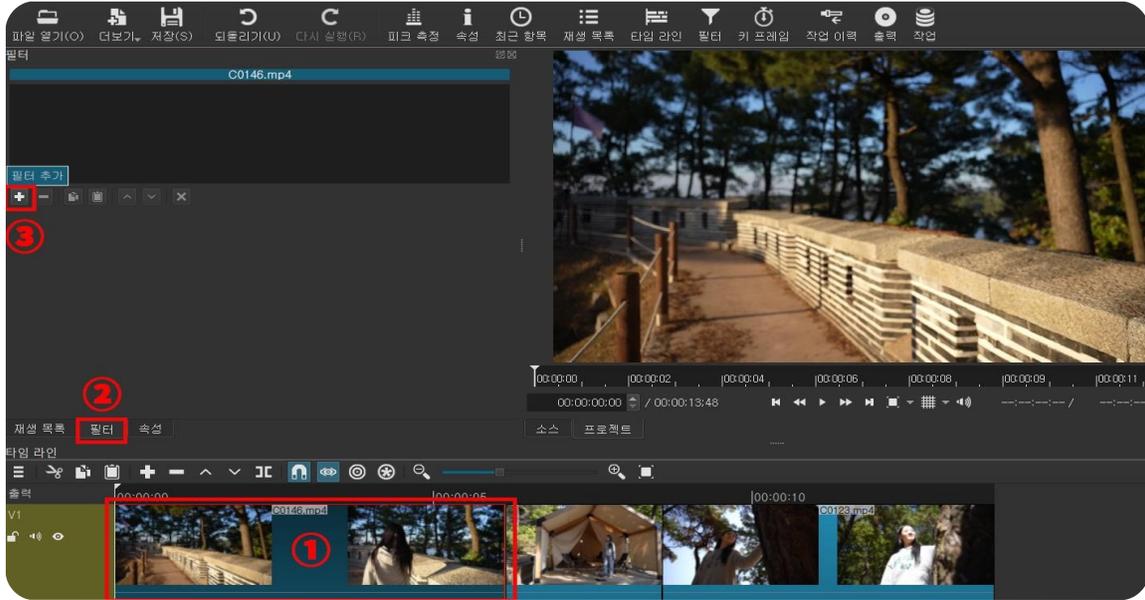


- 타임라인에서 비디오 트랙 추가(Ctrl+I)
- 자막이 생성된 소스 탭 활성화 확인
- 타임라인에서 자막 생성을 위한 비디오 트랙 선택
- 타임라인에서 덮어쓰기 버튼(B) 클릭하여 자막 넣기



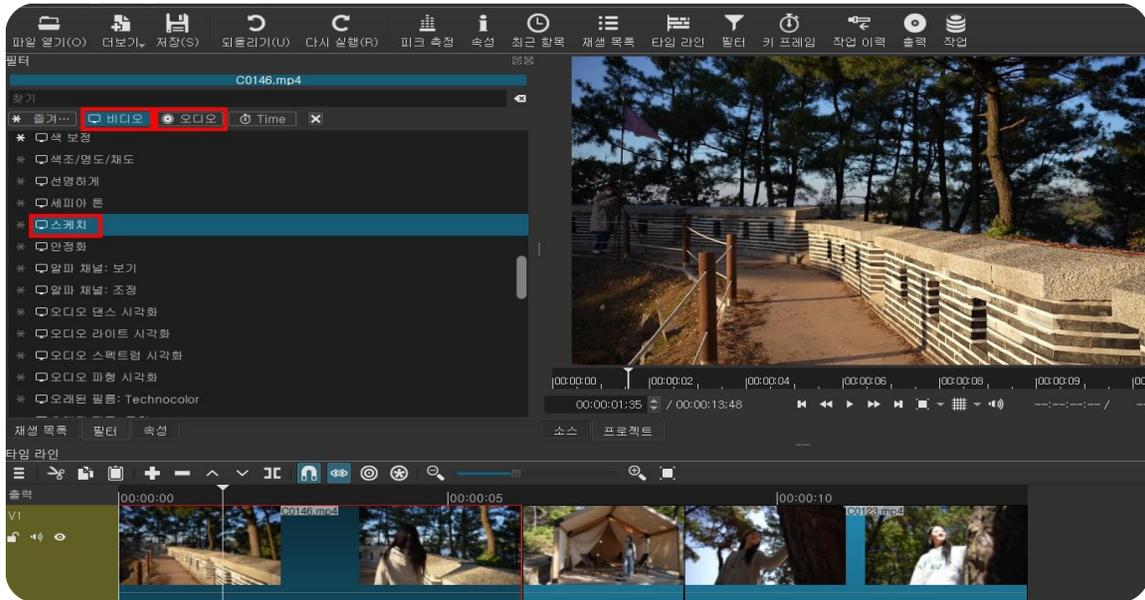
7. 효과 적용 (비디오/오디오 이펙트, 트랜지션)

STEP 1



- 작업환경 설정창에서 편집 혹은 FX로 설정
- 타임라인창에서 비디오/오디오 효과(필터)를 넣고자 하는 파일 선택
- 효과 작업창에서 필터탭 선택
- 필터 추가 버튼 클릭

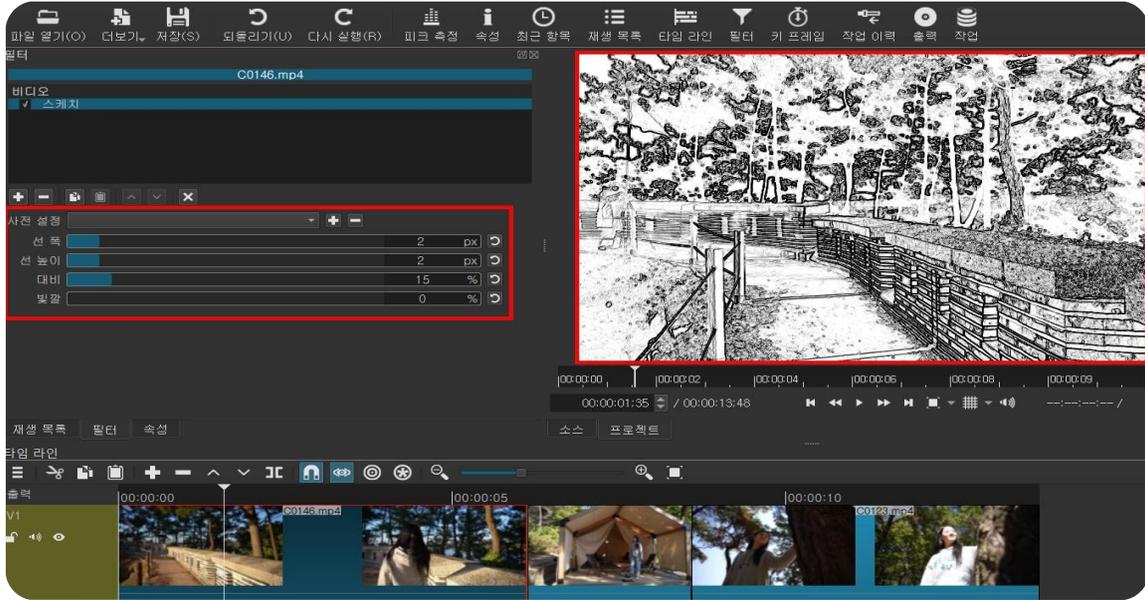
STEP 2



- 필터창이 활성화되면 비디오/오디오 선택
- 편집자가 희망하는 비디오/오디오 효과를 리스트에서 선택

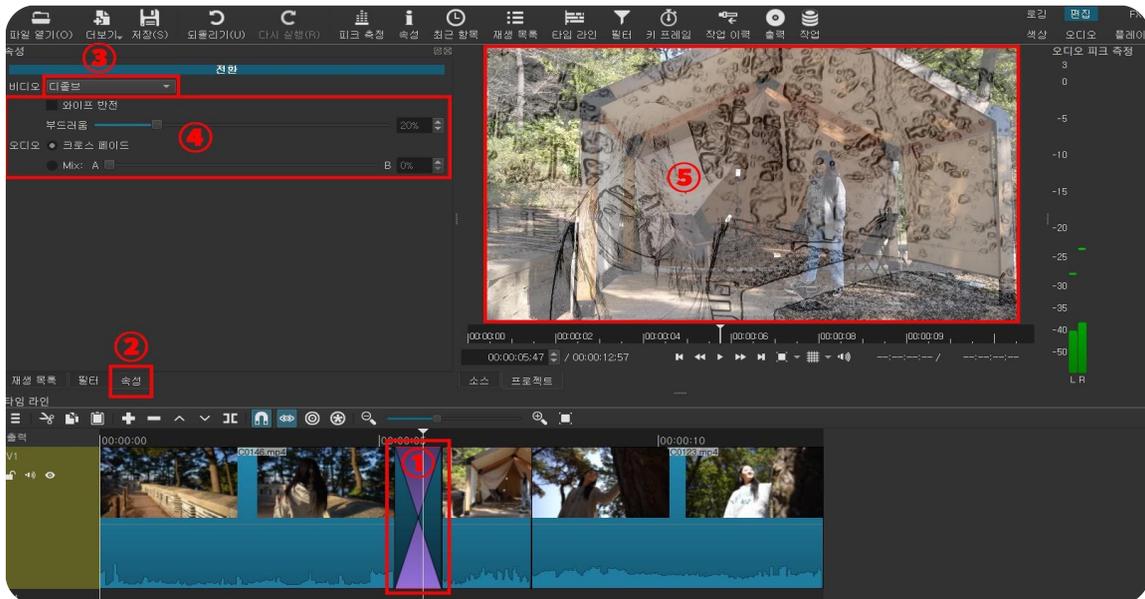


▶ STEP 3



- 필터 선택 후 효과작업창에 있는 세부 옵션 조절
- 모니터창에서 적용되는 효과를 확인하며 수정

▶ STEP 4

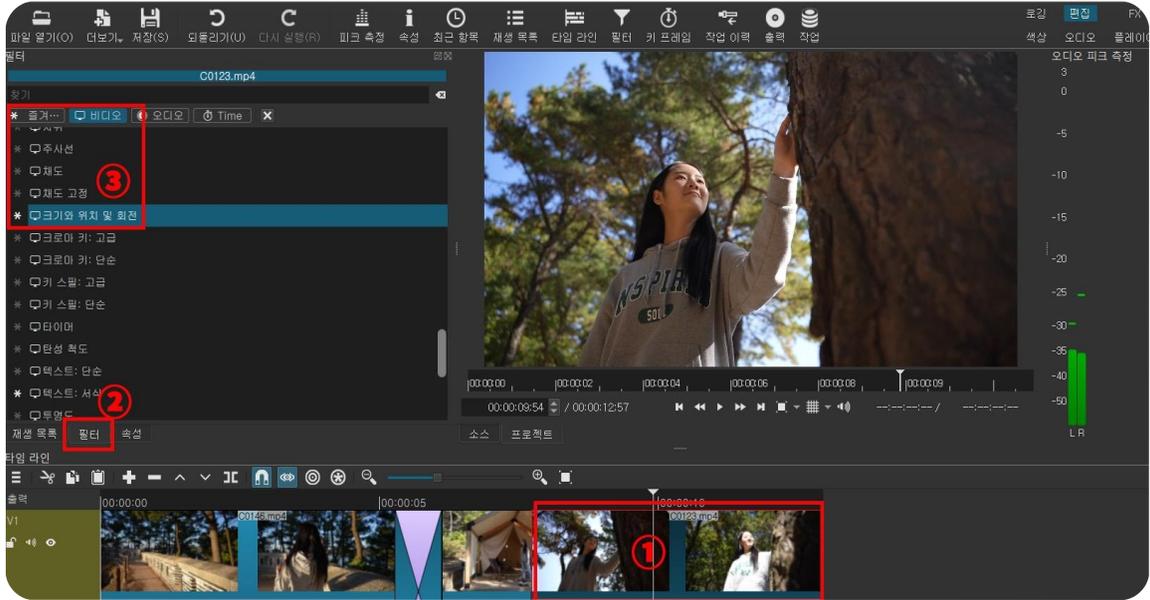


- * 트랜지션 적용하기 (트랜지션: 영상과 영상 사이에 적용되는 장면 전환 효과)
 - 두 개의 소스 클립을 서로 겹쳐 파일을 배치 후 겹친 부분 선택
 - 효과작업창에서 속성탭을 선택
 - 속성 옵션에서 희망하는 비디오 트랜지션 효과 선택
 - 트랜지션 효과의 세부 옵션 조절
 - 모니터창에서 효과 확인



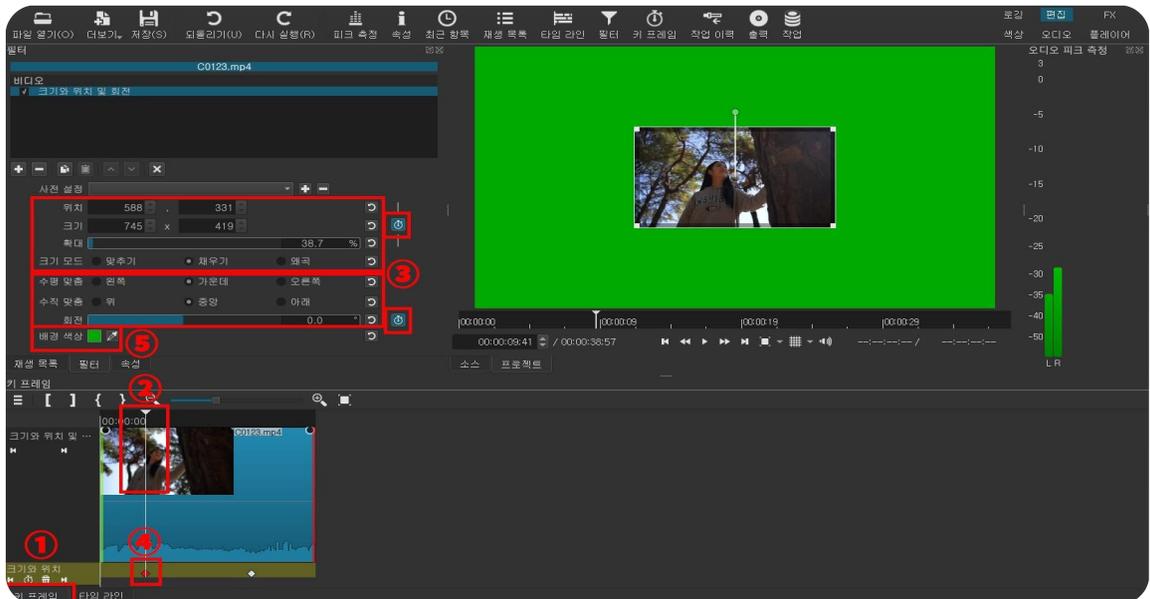
8. 키프레임을 활용한 모션(움직임) 적용

STEP 1



- 작업환경 설정 창에서 편집 혹은 FX 설정
- 타임라인창에서 모션 효과(움직임)를 적용할 파일 선택
- 효과작업창에서 필터탭 선택
- 필터 추가 버튼을 클릭 후 필터 리스트에서 크기와 위치 및 회전 선택 (즐거찾기에서도 선택 가능)

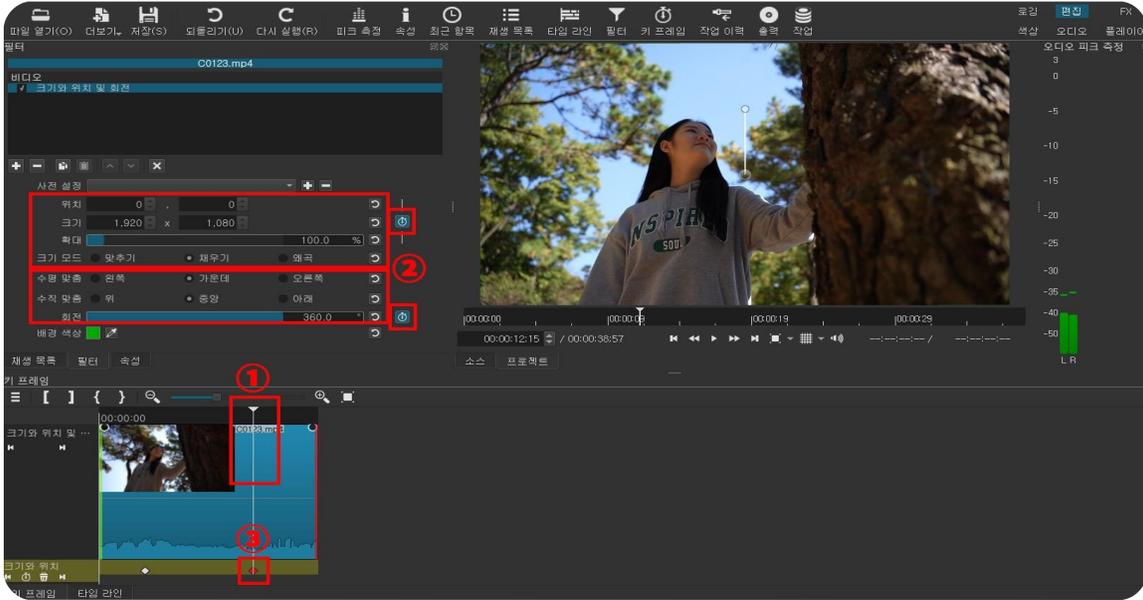
STEP 2



- 타임라인창에서 키프레임탭 선택 (키프레임: 시간의 속성을 가진 설정값으로 두 개 이상의 서로 다른 설정값을 지정하여 시간에 변화에 따른 움직임을 표현하기 위한 기능으로 사용)
- 시간막대(타임라인)를 효과를 시작하고자 하는 위치로 이동
- * 위치값은 수직으로만 변경 가능, 크기값은 마우스로 모니터창에서 변경 가능
- 효과작업창에서 위치 및 크기, 회전 키프레임을 클릭 후 설정값 조정
- 타임라인창 클립 아래에서 키프레임 적용 여부 확인. 배경 색상을 클릭하여 변경

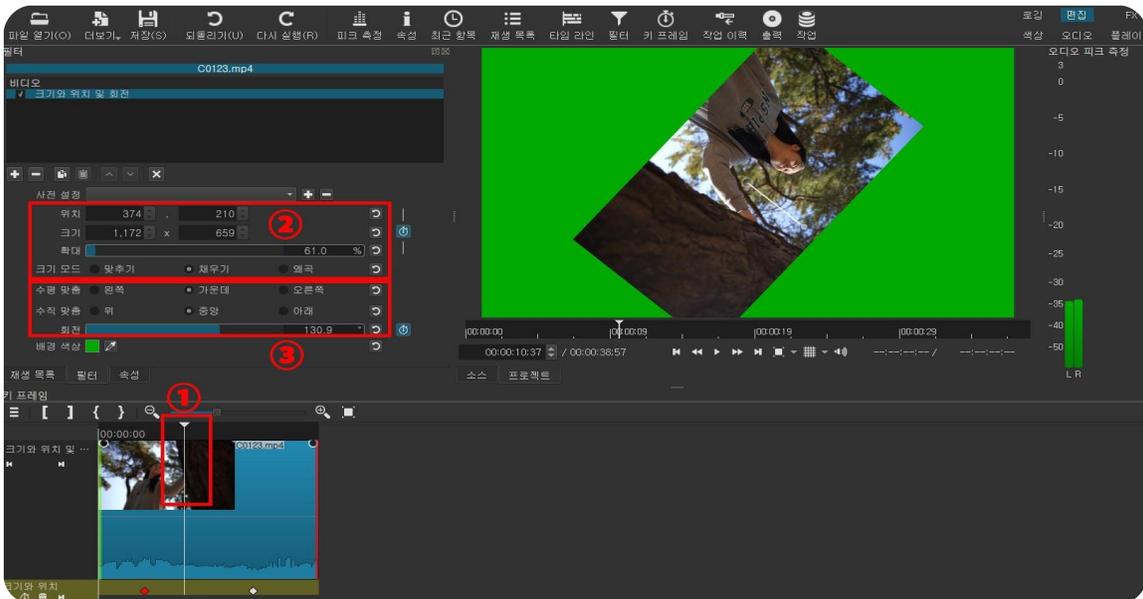


▶ STEP 3



- 시간막대(타임라인)를 효과를 종료하고자 하는 위치로 이동
- 효과작업창에서 위치 및 크기, 회전 키프레임을 클릭 후 설정값 수정
- 타임라인창 클립 아래에서 키프레임 적용 여부 확인
- * 효과적인 모션작업 순서: 움직임의 시작과 마지막에 키프레임을 적용 후 가운데 키프레임 적용

▶ STEP 4



- 시간막대(타임라인)를 효과가 적용된 구간의 가운데로 이동
- 위치 및 크기 설정값 확인
- * 크기모드에서 맞추기는 일정한 비율로 수정되며 사진의 위치가 변경, 채우기는 일정한 비율로 수정되며 사진 위치가 고정, 왜곡은 자유로운 비율로 수정 가능
- 회전 설정값 확인
- * 수평 맞춤과 수직 맞춤은 회전 중심점 지정을 위한 옵션이며 모니터창에서 마우스로 회전값 조정가능



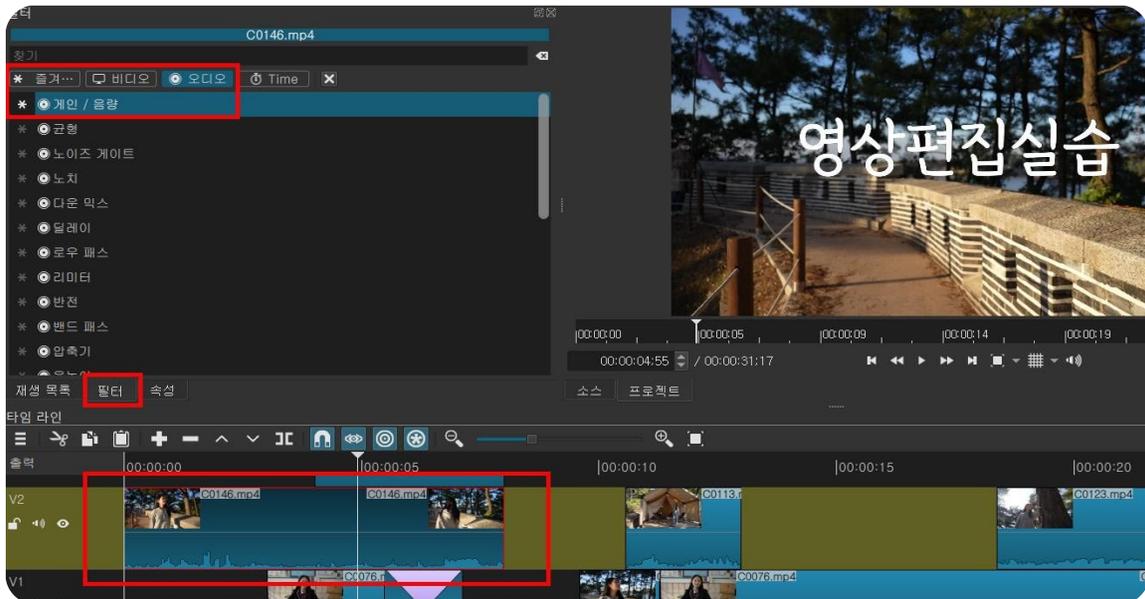
9. 오디오 레벨(볼륨) 맞추기

STEP 1



- 작업환경 설정창에서 편집 혹은 오디오 설정
- 편집 영상을 재생하면서 사운드 볼륨의 높이(레벨)가 일정한지 확인
- 오디오창의 레벨미터를 확인하여 오디오 볼륨 확인
- * 대사는 일반적으로 오디오 볼륨이 -10dB 이상 0dB 이하로 들어오는 것이 좋음 (-5dB을 기준으로 상하로 수치가 나오는 것이 좋음)

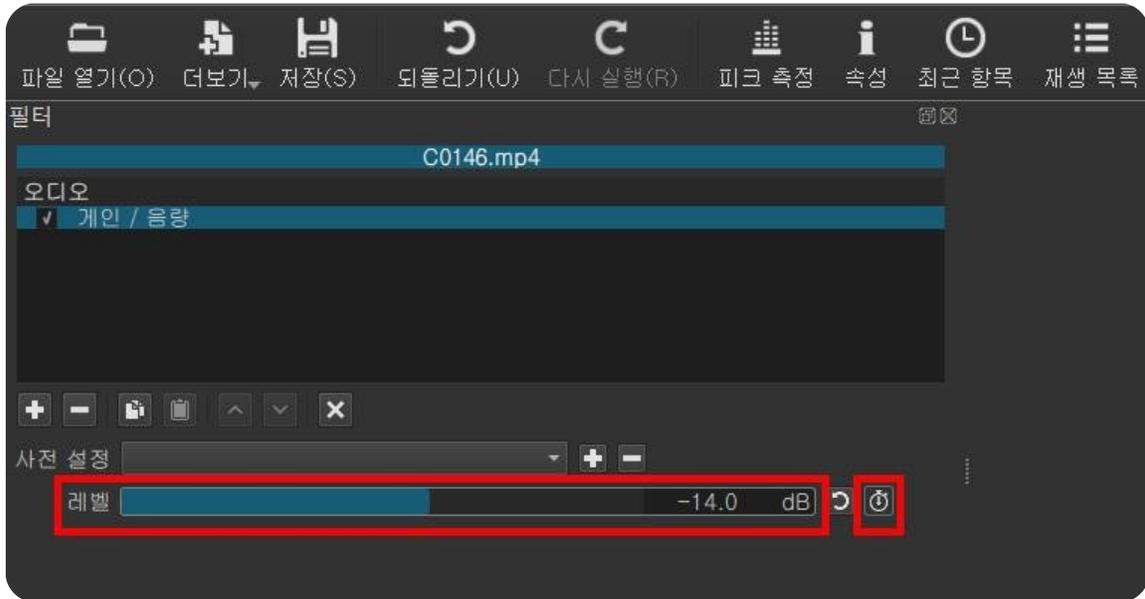
STEP 2



- 타임라인에서 오디오 볼륨을 수정하고자 하는 소스 클립 선택
- 필터탭 선택
- 오디오 필터에서 개인/음량 선택 (즐거찾기에서도 선택 가능)

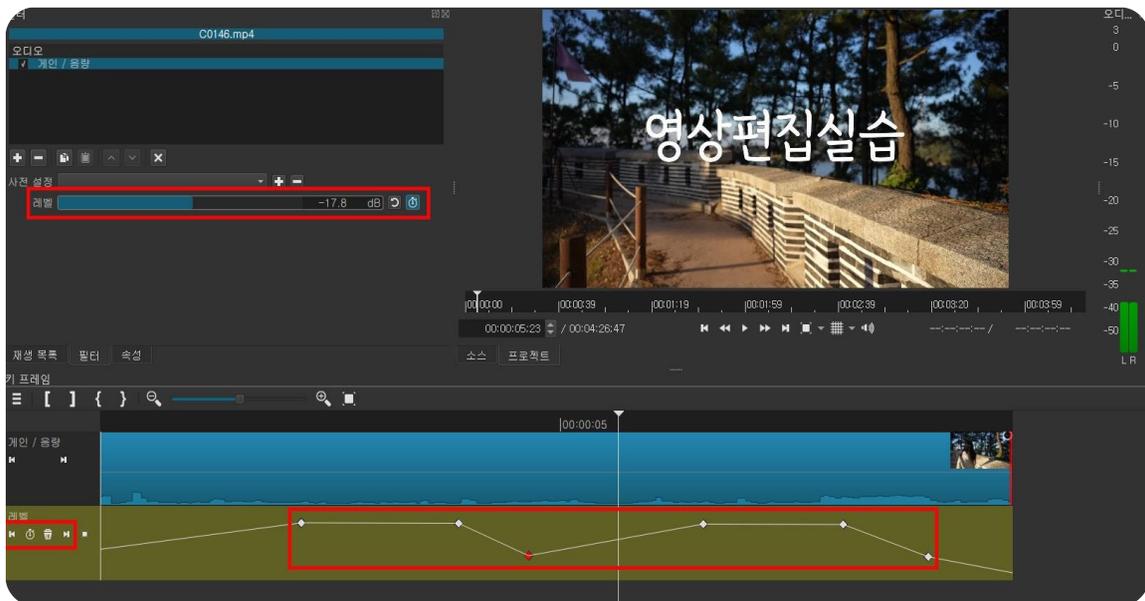


▶ STEP 3



- 오디오 필터 창이 활성화되면 레벨의 수치를 좌우로 조절하여 볼륨 조정
- 특정한 시간대에 볼륨의 변화를 주고 싶을 때 오른쪽 키프레임 아이콘 선택

▶ STEP 4

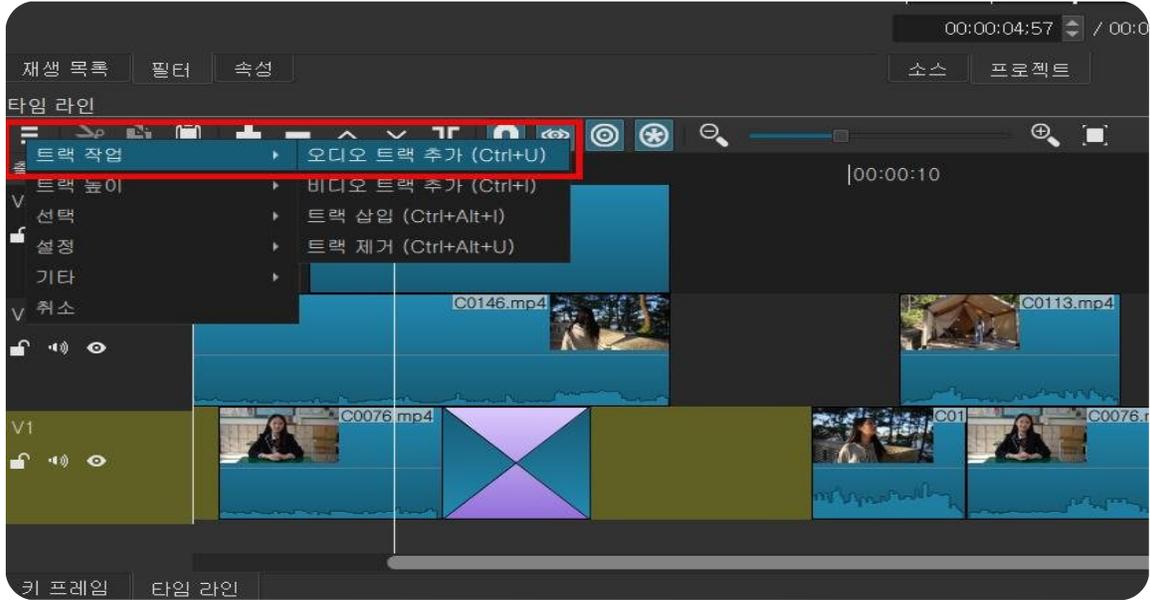


- 타임라인 아래 키프레임 탭 활성화
- 시간막대(타임라인)의 위치를 옮기고 레벨값을 수정하면 자동적으로 키프레임 생성
- 특정한 위치에 키프레임을 생성, 키프레임을 삭제, 키프레임 간 이동을 원하는 경우 좌측 레벨에 있는 아이콘 메뉴 활용



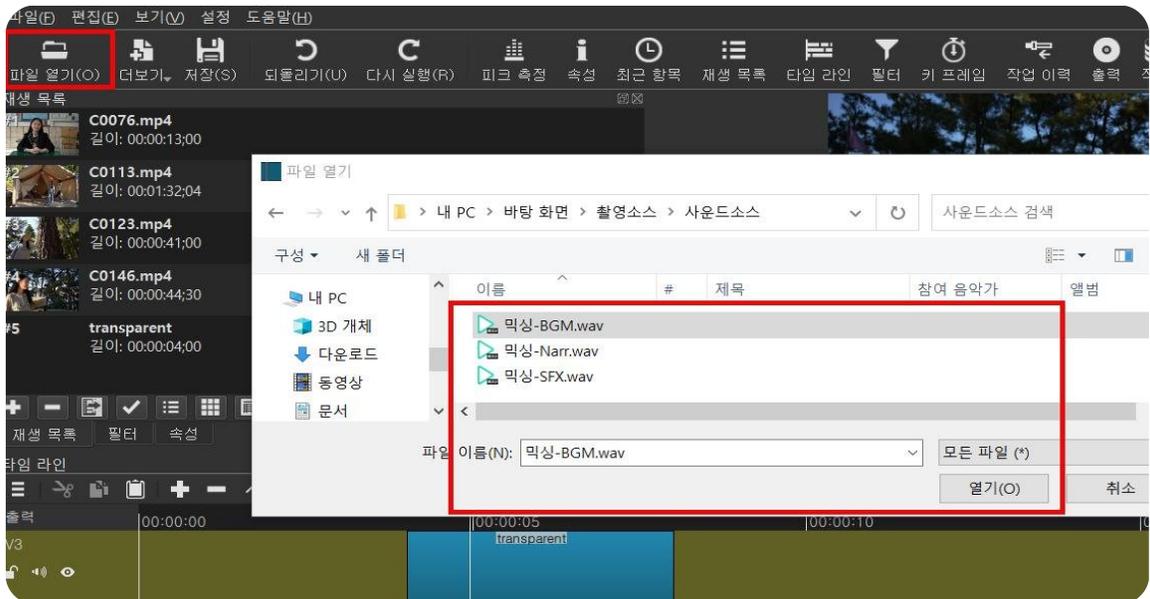
10. 배경음악 및 효과음 넣기

STEP 1



- 추가메뉴에서 트랙 작업 오디오 트랙 추가하기 클릭(Ctrl+U)
- 배경음악(bgm), 효과음(fx), 내레이션(narr) 등 필요한 소스를 고려하여 사운드 트랙 추가

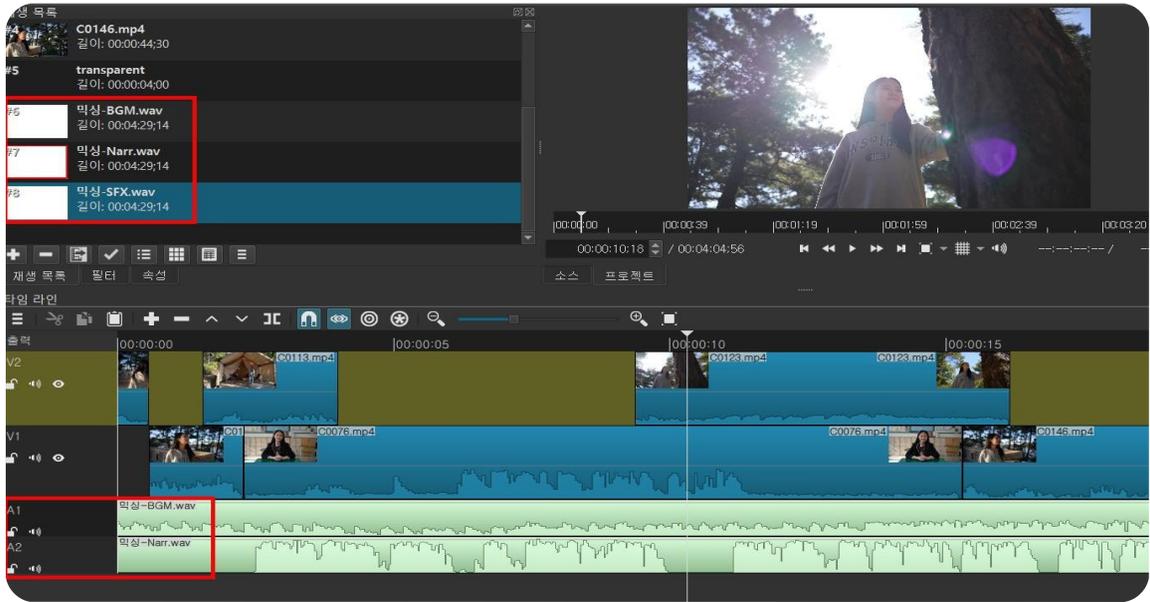
STEP 2



- 파일 열기를 클릭하여 사운드 소스 불러오기



▶ STEP 3



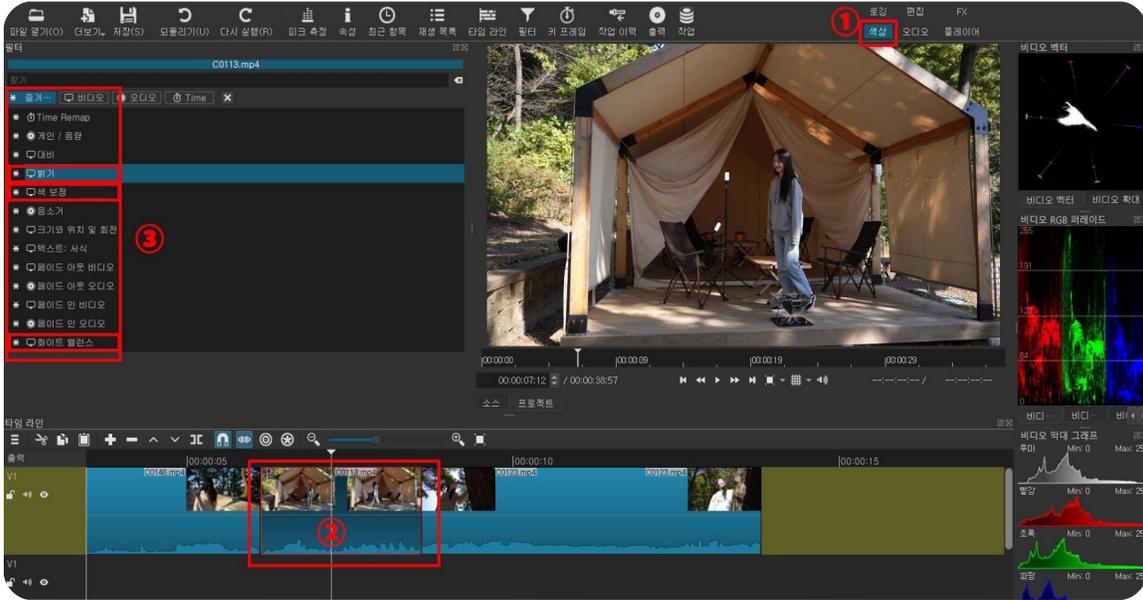
- 사운드 소스 확인 후 타임라인으로 가져오기
- 사운드 소스의 위치, 볼륨, 길이 등 조절

추가메뉴	기능설명	단축키
비디오 트랙 추가	영상 트랙 추가	Ctrl + I
트랙 삽입	선택한 트랙(비디오 or 오디오)과 동일 트랙을 위에 삽입	Ctrl + Alt + I
트랙 제거	선택한 트랙 삭제	Ctrl + Alt + U
트랙 높이 짧게 하기	전체 트랙의 높이 줄이기	Ctrl + -
트랙 높이 길게 하기	전체 트랙의 높이 늘이기	Ctrl + +
트랙 높이 초기화	설정된 트랙의 높이로 초기화	Ctrl + =



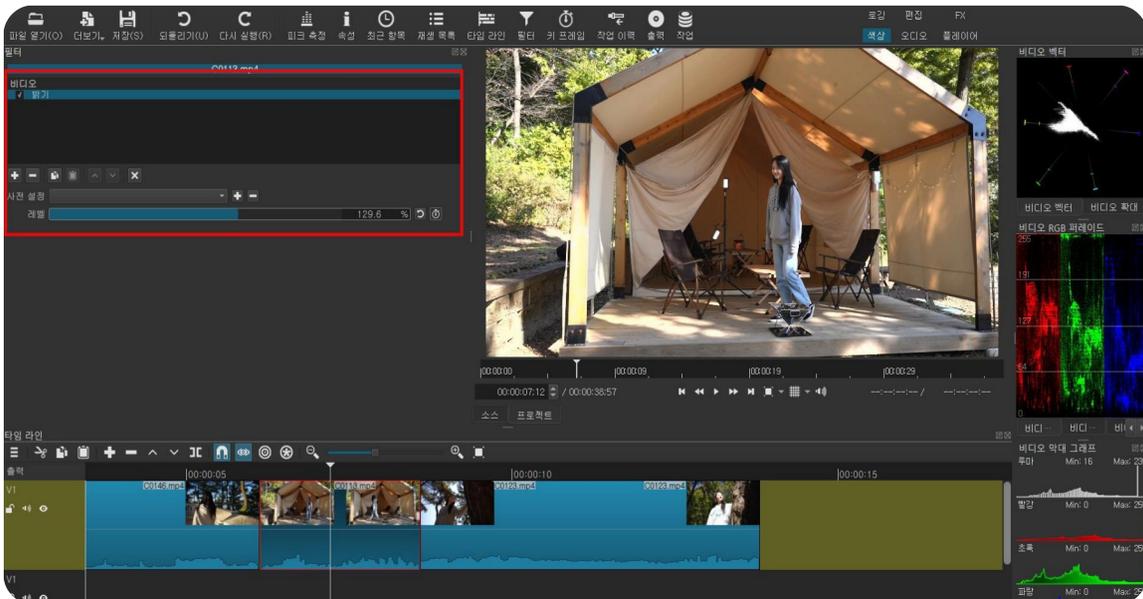
11. 밝기(노출), 색온도(화이트 밸런스), 색보정하기

STEP 1



- 작업환경 설정창에서 색상 레이아웃 선택
- 효과를 적용하고자 하는 파일 선택
- 필터창에서 즐겨찾기에 있는 필터 선택(밝기, 화이트밸런스, 색보정)
- * 즐겨찾기는 비디오/오디오 필터에서 주로 사용하는 필터를 모아 놓은 곳으로 비디오 필터에서도 선택하여 적용 가능

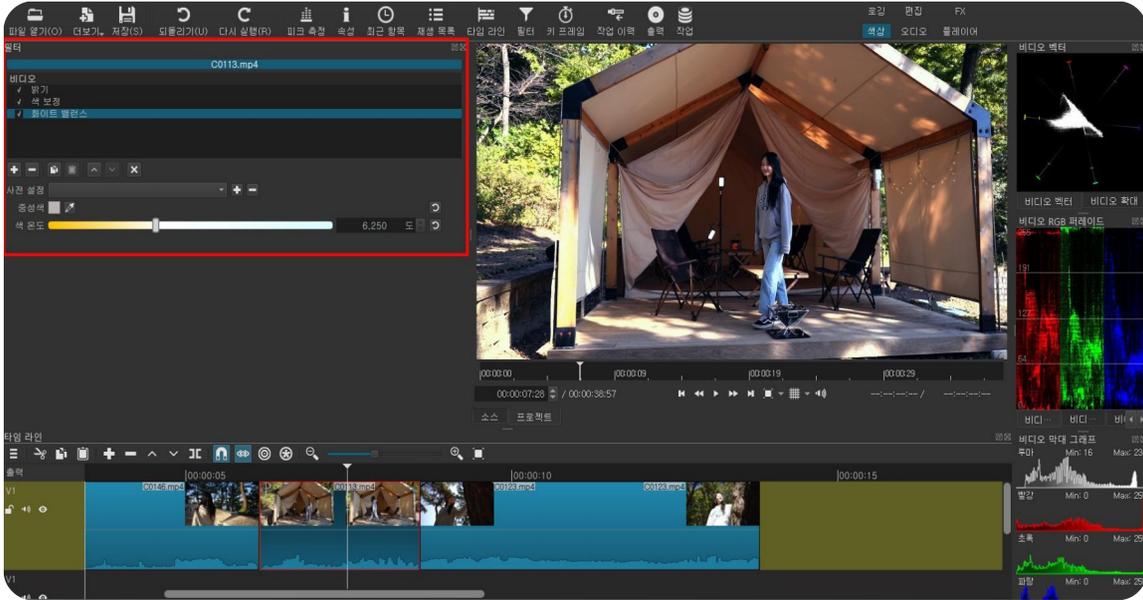
STEP 2



- * 밝기(노출) 조정
 - 세부 설정창에서 레벨을 좌우로 이동하면서 밝기 조절
 - 우측 키프레임을 활용하면 시간에 따른 밝기의 변화를 적용 가능



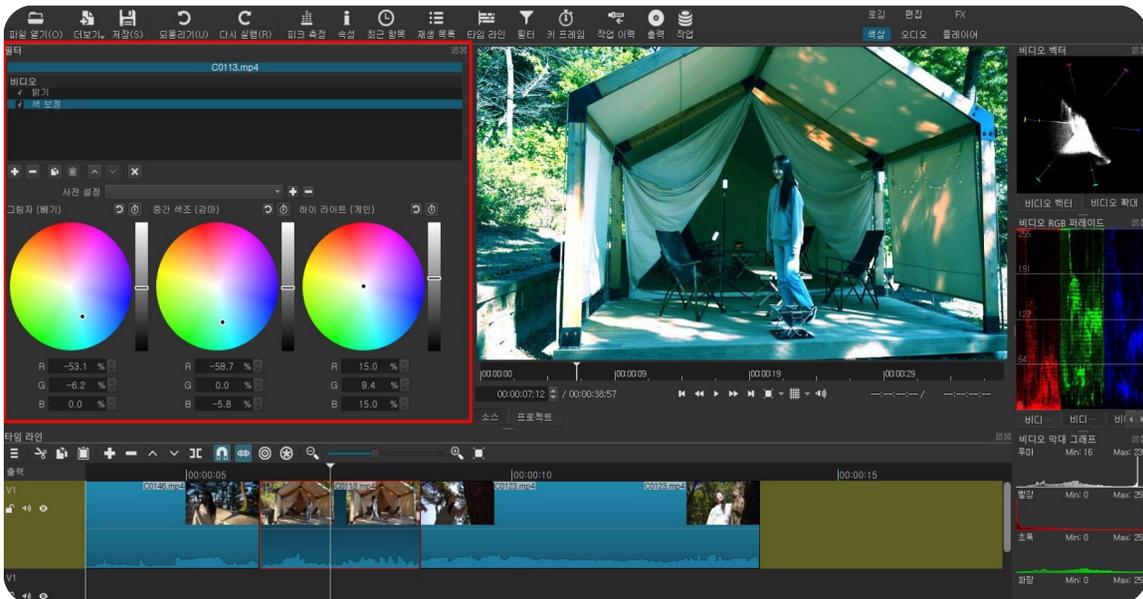
▶ STEP 3



* 화이트 밸런스(색온도) 조정

- 화이트 밸런스 세부 설정창에서 중성색을 선택 후 색온도 값을 좌우로 이동하면서 조절
- 우측 키프레임을 활용하면 시간에 따른 색온도의 변화를 적용 가능

▶ STEP 4



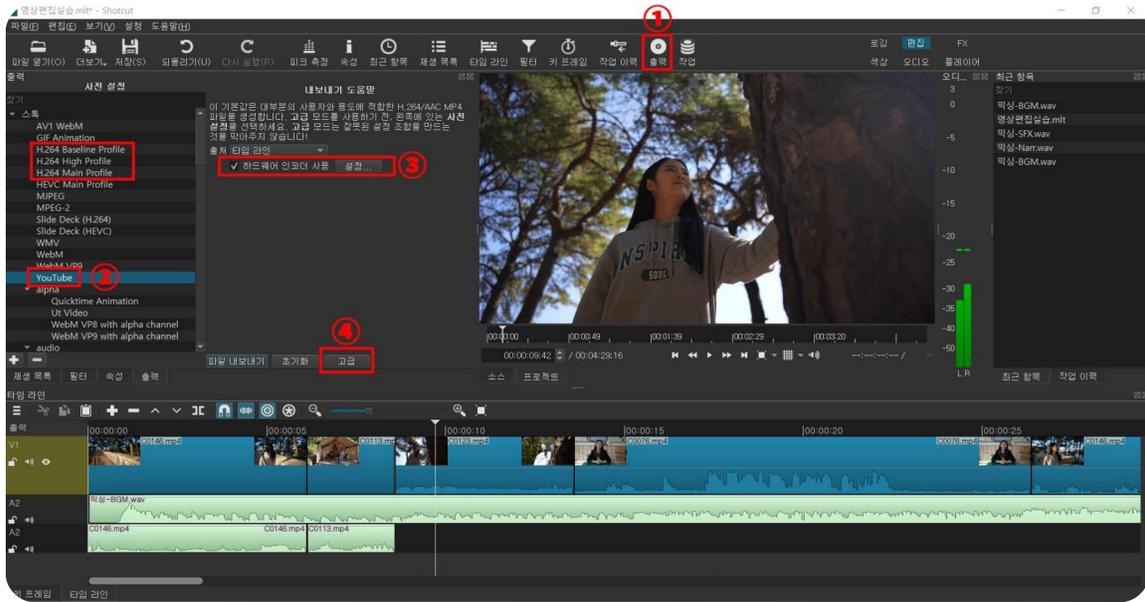
* 색보정 조정

- 색보정 세부 설정창에서 그림자(어두운 부분), 중간색조(중간 밝기 부분), 하이라이트(밝은 부분) 색감과 밝기 조절



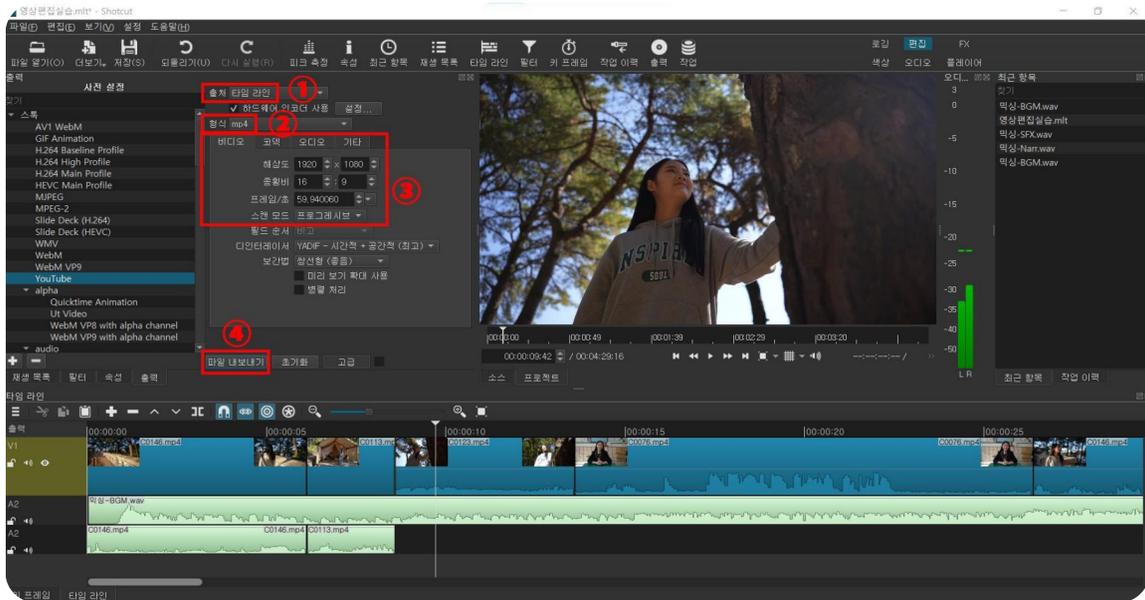
12. 파일 내보내기 (출력)

STEP 1



- 작업장에서 출력 선택
- 왼쪽 사진 설정창에서 출력 포맷 선택 (출력포맷은 YouTube나 H.264포맷 권장)
- 하드웨어 인코더 사용 체크 (그래픽카드 하드웨어 기능을 사용)
- 고급 탭을 선택하여 세부 설정 수정 및 확인

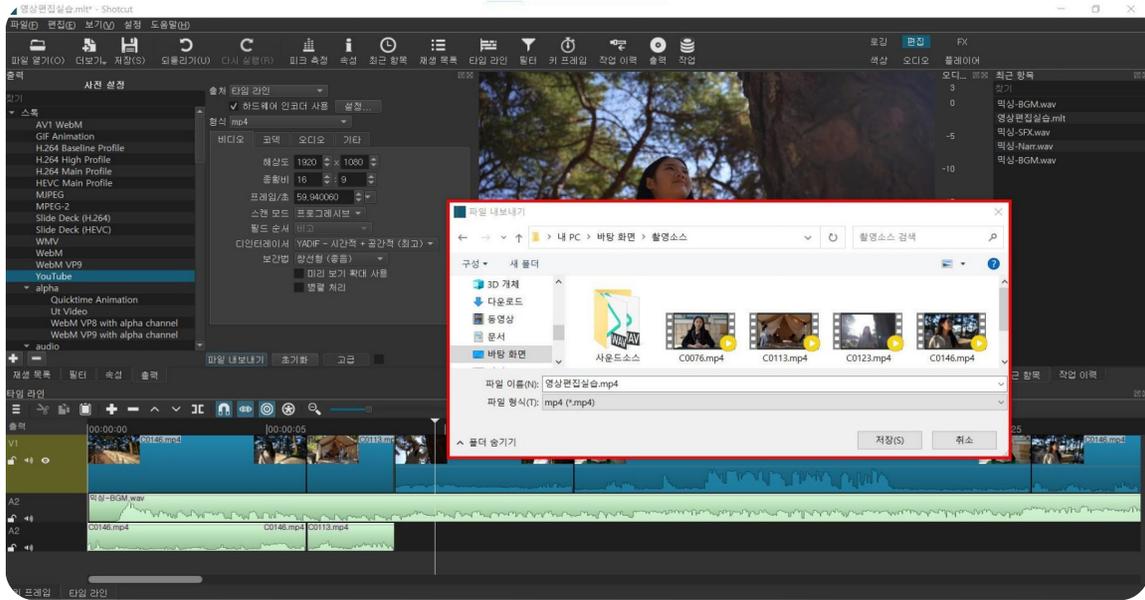
STEP 2



- 출력을 타임라인으로 설정 (기본 설정)
- 형식 mp4 확인 (mp4 형식이 용량은 작고 화질은 좋음)
- 비디오 세부 설정
 - * 해상도 - Full HD (1920×1080)
 - * 종횡비 - 16:9, 프레임/초 - 24/29.97/30/60 권장 (기본 설정 시 소스와 같은 프레임으로 설정)
- 설정 완료 후 파일 내보내기 선택

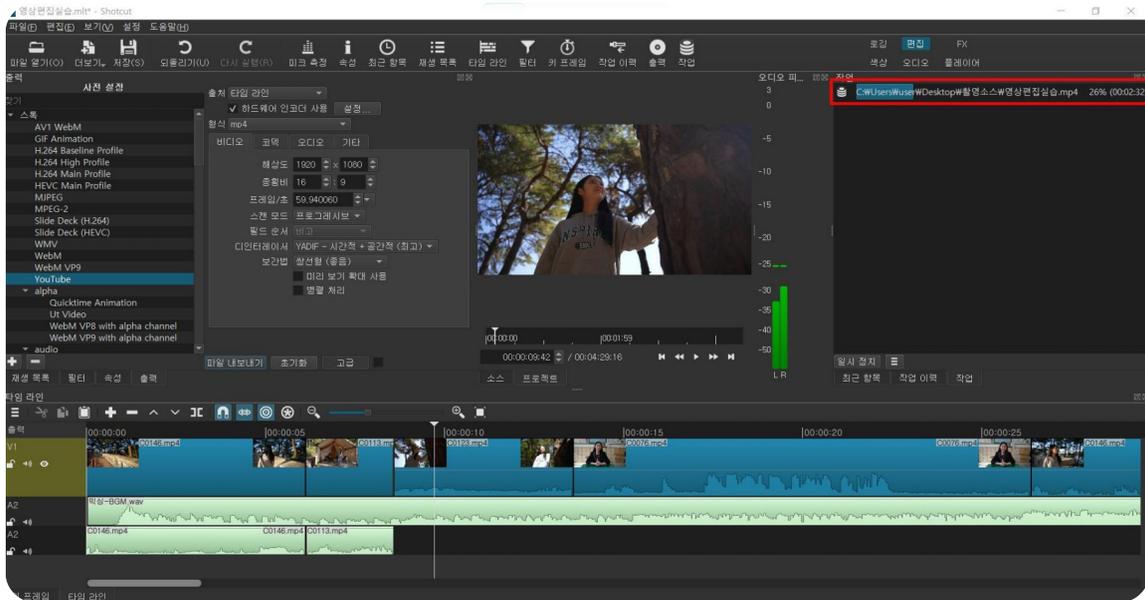


STEP 3



- 파일 내보내기 팝업창이 활성화되면 파일 저장위치 이름 작성, 파일 형식 확인 후 저장

STEP 4



- 우측 작업창에서 파일생성 여부 확인



13. 기타 메뉴 설명

영역	기메뉴	기능설명	단축키
파일	새 작업	새로운 프로젝트 만들기	Ctrl + N
	파일 열기	소스 가져오기, 프로젝트 파일 열기	Ctrl + O
	비디오 내보내기	영상 출력 작업	Ctrl + E
	프레임 내보내기	영상에서 한 장의 이미지(사진) 파일 내보내기	Ctrl + Shift + E
편집	실행 취소	작업 과정을 이전 단계로 되돌리기	Ctrl + Z
	다시 실행	작업 과정을 이후 단계로 되돌리기	Ctrl + Y
	잘라내기	선택한 파일 삭제	Ctrl + X
	복사	선택한 파일 복사	Ctrl + C
	붙여넣기	잘라내거나 복사한 파일을 붙여넣기	Ctrl + V
보기	레이아웃 - 기본레이아웃으로 복귀	편집과정에서 실수로 작업창의 위치나 모양의 변경으로 편집이 불편할 때 설정된 작업환경으로 다시 복구 (리셋)	
	속성 탭	클립의 이름 등 설정을 변경하는 속성탭 활성화	F2
	필터 탭	소스 클립에 효과를 주기 위한 필터탭 활성화	F
타임라인	역재생	뒤로 재생 (단축키 반복 클릭 시 재생속도가 빨라짐)	J
	정지	재생 멈춤	K
	재생	앞으로 재생 (단축키 반복 클릭 시 재생속도가 빨라짐)	L
	처음 지점으로 이동	시간막대(재생헤드)를 타임라인창 맨 처음으로 이동	Home
	끝 지점으로 이동	시간막대(재생헤드)를 타임라인창 마지막으로 이동	End
	다음 편집(점) 찾기	시간막대를 클립과 클립의 오른쪽 경계면으로 이동	Alt + →(방향키)
	이전 편집(점) 찾기	시간막대를 클립과 클립의 왼쪽 경계면으로 이동	Alt + ←(방향키)
	클립 소스 바꾸기	선택한 클립의 길이 변경 없이 다른 소스로 변경	R
	클립 인 트리밍	선택 클립을 이동 없이 시간막대로 시작점까지 줄이기	I
	리플 트림 클립 인	선택 클립을 빈 공간 없이 시간막대로 시작점까지 줄이기	Shift + I
	클립 아웃 트리밍	선택 클립을 이동 없이 시간막대로 종료점까지 줄이기	O
	리플 트림 클립 아웃	선택 클립을 빈공간 없이 시간막대로 시작점까지 줄이기	Shift + O
	토글 스냅	자석 기능을 하는 스냅 메뉴 켜고 끄기	Ctrl + P
키 프레임	확대	키프레임 클립의 길이 확대	Alt + =
	축소	키프레임 클립의 길이 축소	Alt + -
	줌 재설정	키프레임 클립의 길이를 타임라인창의 크기로 조정	Alt + 0(숫자)



03. 편집 시 유의 사항

① 편집 순서 지키기



단편영화 제작 집중이수 편집 실습 (2020)

편집 수업을 진행해 보면 같은 촬영 소스로 편집을 하더라도 편집 순서나 방식이 꽤 다양하다는 것을 확인할 수 있다. 그리고 편집에 많은 시간과 노력을 기울임에도 불구하고 다른 학생들보다 편집 시간이 오래 걸리거나 끝까지 마무리하지 못하는 학생이 있다. 이런 문제가 생기는 이유를 살펴보면 대부분 처음부터 영상, 사운드, 효과, 자막 등 2~3가지 이상의 작업을 중복해 편집하거나 나중에 해야 할 작업을 먼저 해서 편집을 계속 수정해야 하는 등 편집 순서가 잘못된 경우가 많았다. 물론 편집 순서에 정답이 있는 것은 아니다. 오히려

각자의 성향에 맞게 편집을 진행하는 것은 학생들의 창의성을 장려한다는 점에서는 바람직한 편집 방법일 수 있다. 그러나 부적절한 순서로 편집 작업에 어려움을 겪는다면 교육적인 효과도 그만큼 줄어들게 될 것이다. 교재에서 제시된 편집 순서는 학생들과 많은 수업을 진행하면서 얻은 하나의 예시일 뿐 최선의 방법은 아니다. 중요한 것은 편집 수업을 통해 학생들이 자신만의 효과적인 편집 순서를 찾아 적용할 수 있도록 하는 것이다.

📢 편집 순서 (워크플로우)

소스 파일 폴더에 정리하기 → 소스 불러오기(재생목록창) → 소스 확인하고 필요한 만큼 가져오기(플레이어창에서 인점 아웃점을 잡아 타임라인창으로 가져오기) → 소스를 배열하고 도구툴을 활용하여 디테일 편집하기 → 자막 넣기 → 비디오 이펙트, 트랜지션, 모션 적용하기 → 오디오 레벨 맞추기 → 오디오 이펙트 적용하기(생략가능) → 배경음악, 효과음 넣기 → 노출, 색보정하기 → 파일 내보내기(포맷지정) → 결과물 이상 여부 확인하기

② 사운드 레벨 맞추기

영화를 보다가 배우들의 대사가 잘 들리지 않는다거나 장면마다 사운드 레벨이 다르게 들린다면 관객이 영화를 재미있게 감상할 수 있을까? 아마 단 1분이라도 이런 일이 발생한다면 관객들은 영화에 대한 흥미를 잃어버리고 집중력도 떨어질 것이다. 영화는 보이는 부분을 제외한 모든 것을 사운드에 의존하기에 관객의 몰입도를 높이기 위해 사운드 레벨을 적절하게 조절하는 것은 매우 중요한 작업이라 할 수 있다.

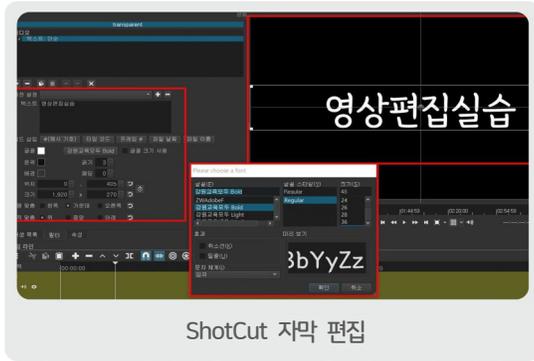


ShotCut 오디오 피크 측정

영화의 사운드는 대사, 배경음악, 효과음 등이 있는데 이 중에서 기준이 되는 것은 배우의 대사다. 대사를 기준으로 할 때 적절한 음량으로 편집하는 방법은 오디오 레벨 게이지에서 2/3지점을 기준으로 위아래 +-5db 정도의 범위 안으로 음량을 조절하는 것이다. 또한 소리가 커서 피크(소리의 한계범위를 벗어남)가 치면 사운드 정보가 손실되는 문제점이 발생하기 때문에 오디오 레벨 게이지의 가장 윗부분이 빨간색으로 변하는지 확인하고 음량의 한계 범위를 벗어나지 않도록 조절해야 한다. 대사의 오디오 레벨이 적절한 음량으로 조절이 되었다면 배경음악과 효과음은 대사의 음량을 기준으로 사운드를 조절하면 전체적인 레벨을 균형감 있게 편집할 수 있을 것이다.



③ 자막



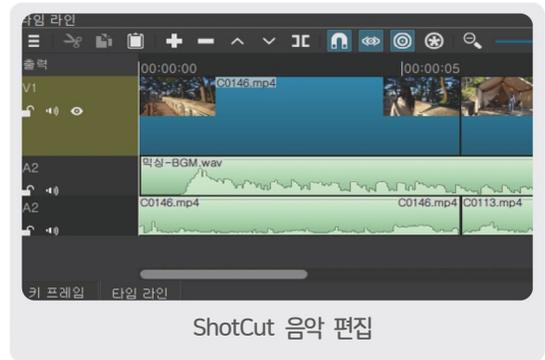
ShotCut 자막 편집

최근 유튜브 영상을 많이 접한 학생들은 영상에 자막을 기본으로 넣어야 한다고 생각하는 경향이 있다. 이는 공중파 방송도 마찬가지로 대부분의 영상에서 화려하고 빠른 편집과 다양한 자막을 통해 메시지를 전달하기 때문에 자막을 당연히 넣어야 하는 요소로 인식하는 것이다. 그리고 코믹이나, 액션, 로맨스 영화 등 일부 장르 영화에서 자막들을 부분적으로 사용하는 경우들이 있다. 하지만 이러한 자막들은 장르적 특성을 고려하여 사용하는 것이지 일반적으로 사용하는 유튜브나 방송 자막과는 차이가 있다. 영화는 기본적으로 미장센을 통해 이야기를

전달하기 때문에 설명적인 요소인 자막을 거의 사용하지 않는다. 주로 타이틀과 엔딩크레딧 그리고 특정한 장소를 표기하는 정도로 사용한다. 따라서 자막을 사용할 경우 관객의 몰입에 방해되지 않는 선에서 꼭 필요한 것인지를 숙고하여 사용할 필요가 있다.

④ 배경음악

배경음악은 학생 단편영화에서 1~3곡 정도 사용할 것을 권장한다. 왜냐하면 많은 배경음악을 사용할 경우 영화가 스토리 전달보다 자칫 이미지 중심의 뮤직비디오처럼 보일 수 있기 때문이다. 그래서 음악의 사용은 관객이 지루함을 느낄 수 있는 부분이나 관객에게 특정 감정을 끌어올리는 장치로 활용하는 것이 좋으며 음악이 나오는 시점도 짧은 간격으로 연속해서 나오기보다는 충분한 간격을 두고 배치하는 것이 효과적이다.



ShotCut 음악 편집

⑤ 영상효과



ShotCut 색보정 효과

영화에서 기본적으로 사용하는 효과로는 페이드, 디졸브 등이 있는데 이런 편집 효과(effect)의 사용은 영상의 변화를 극적으로 표현할 수 있다. 다시 말해 장면의 느낌을 바꾸거나 장면과 장면의 연결에 변화를 주는 효과는 보는 사람들의 이목을 끌어 순간적으로 집중력을 높이는 효과가 있다. 하지만 이런 효과를 잘못 적용하는 경우 자칫 이야기의 전개를 방해하거나 편집의 연속성을 저해할 수 있기에 효과를 적용할 때는 연결된 여러 장면의 흐름을 고려하여 사용하는 것이 필요하다. 그리고 영화에서 편집 효과의 사용은 자막처럼 제한적으로 사용하는

것을 권장하며, 사용 시에는 그 효과가 나타내는 표현이 스토리와 잘 어울리는지를 충분히 고려해야 한다.



⑥ 하나의 컴퓨터와 편집 프로그램 사용하기



ShotCut 편집 프로그램 실습 (2020)

편집은 미디어 소스를 편집 프로그램으로 가져와 작업이 진행되는 데 이때 편집에 사용하는 모든 미디어 소스는 실제로 프로그램 안으로 가져온 것이 아니라 단지 파일정보만 불러와 연결된 상태로 사용하는 것이다. 그래서 편집 소스가 원래 있던 폴더(위치)에서 삭제되거나 이동하게 되면 편집 소스의 정보가 변경되면서 편집된 흔적은 있으나 영상은 보이지 않는 문제가 발생할 수 있다. 또한 영상편집은 사용하는 컴퓨터의 시스템 환경과도 연동이 되는데 만약에 사용하는 컴퓨터가 달라진다면 시스템 환경 변화로 편집 작업에 여러 가지 오류가 발생할

수 있다. 이런 오류들은 실제 편집 과정에서 자주 일어나는 문제로 안정적인 편집 작업을 위해서 가능하면 하나의 컴퓨터, 하나의 편집 프로그램 사용을 권장한다.

⑦ 다다익선(多多益觀) - 영화 편집은 친구들에게 많이 보여주면 보여줄수록 좋다!

오랜 시간 영화를 편집하다 보면 같은 장면을 여러 번 보게 되고, 또 짧은 영상을 반복적으로 보다 보면 영화의 구성이나 내용 전개 등 전체 그림을 잘 보지 못하는 경우가 있다. 즉, 편집을 진행하다 보면 영화가 스토리를 제대로 전달하고 있는지, 또 구성은 적절한지 등 전체적인 숲을 보지 못하게 되는 것이다. 그래서 1차 편집(가편집)이 끝나면 객관적으로 영화를 볼 수 있는 친구들에게 영화를 보여주고 편집에서의 문제점을 피드백 받는 것이 좋다. 그리고 문제가 있는 부분들을 수정한 후에도 영화를 본 친구들에게 다시 한번 피드백을 받아보거나 가능하다면 새로운 친구들에게 영화를 보여주고 피드백을 받는 과정을 거치면 좀 더 객관적이며 정확한 피드백을 받을 수 있다. 이렇게 영화를 객관적으로 볼 수 있는 친구들에게 영화를 보여주고 피드백을 받는 과정을 많이 하면 할수록 관객에게 영화의 주제를 효과적으로 전달할 수 있는 완성도 높은 영화를 편집할 수 있다.



집중이수제 작품 시사회 (2019)

⑧ 편집 그리고 재(보충)촬영

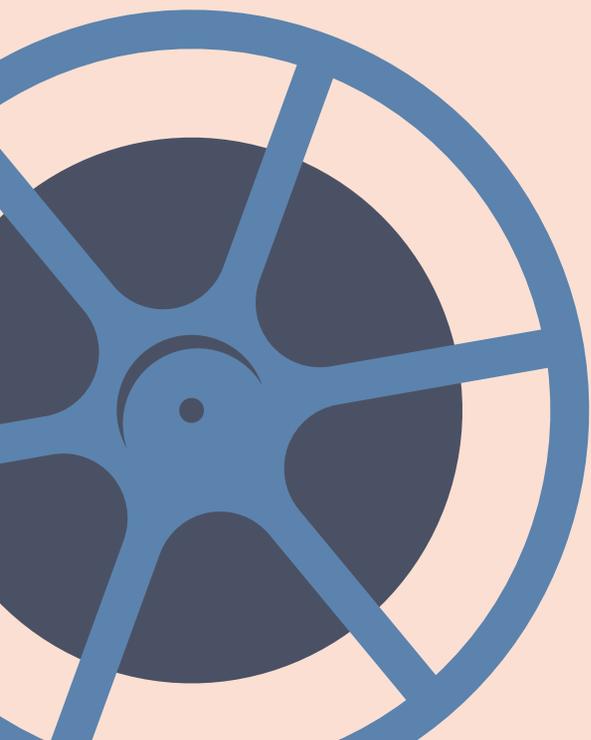


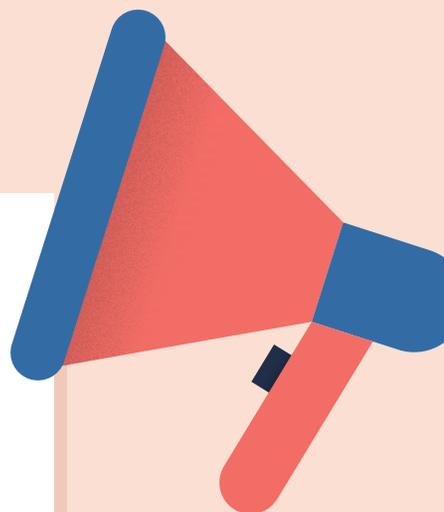
부평아트센터 동아리 단편영화 시사회 (2017)

영화 촬영이 끝났는데 촬영을 다시 해야 하는 상황이 생기면 어떨까? 물론 모든 스텝들은 좋아하지는 않을 것이다. 재촬영을 위해 준비해야 하는 것도 많고 배우는 물론 스텝들까지 촬영 일정을 다시 잡는 것도 쉽지 않기 때문이다. 그런데 영화를 편집하고 문제가 되는 부분들을 수정하다 보면 영화에서 꼭 필요한 무언가가 없는 경우들이 종종 있다. 이런 것들은 대부분 영화에서 이야기 전개를 위해 혹은 시나리오에서 놓치고 있었던 내용들이다. 그리고 촬영한 영상에 문제가 있었거나 예상했던 장면과 다르게 촬영된 경우도 있다.

만약 편집된 영상에서 이런 문제점들을 발견했을 때 여러분은 어떤 선택을 할 것인가? 물론 추가 촬영 없이 그냥 마무리할 수도 있을 것이다. 그런데 한편의 영화를 제작하기 위해서는 많은 구성원(배우와 스텝)의 맘과 열정이 필요하다. 그리고 많은 예산도 투입되고 때로는 지도교사나 보호자 등 여러 사람의 조력으로 영화가 만들어진다. 이렇게 제작된 영화가 짧은 장면이 없어서 혹은 잘못 촬영한 몇 장면 때문에 작품의 완성도가 떨어진다면 어떻게 하는 것이 좋을까? 물론 선택은 구성원들의 몫이다. 다만 내가 참여한 작품에 대한 애정이 있다면, 또 많은 구성원들이 정말 열심히 참여한 작품이라면 마지막까지 최선을 다하는 것이 책임감 있는 자세가 아닐까 생각한다.

인천광역시교육청학생교육원
교실 지원 프로젝트





교실 속 단편영화 만들기

V. 영화감상 및 토론 (Cinema literacy)





영화, 스크린을 통해 공감하고 소통하는 예술!



영화를 감상하는 것은 그 자체로 자신의 삶을 성찰하는 활동이며 일종의 새로운 대안을 찾는 치유의 과정이라고 할 수 있다. 누구나 한 번쯤은 영화 감상을 통해 희로애락을 함께한 경험이 있을 것이다. 이것은 영화가 삶에 관한 다양한 문제와 고민들을 다루고 있으며 우리는 스크린을 통해 그 이야기를 공감하고 소통하기 때문이다. 이런 영화 감상이 의미 있는 활동이 되기 위해서는 영화에 관한 다양한 물음을 통해 자신만의 시선으로 감상하는 과정이 필요하다. 영화 감상 및 토론 활동은 미장센 분석을 통한 주제 생각해 보기, 영화 공감하기, 주제토론 및 정책 제안하기 이렇게 3가지 활동으로 구성하였다.

첫 번째, 미장센 분석을 통한 주제 생각해 보기는 영화를 이해하고 의미를 해석하는 활동이다. 영화는 특정한 주제를 전달하기 위해 프레임 안에 수많은 미장센을 포함하고 있다. 이것은 마치 숨은 그림 찾거나 퍼즐 맞추기처럼 영화를 통해 전하고자 하는 메시지를 찾는 활동이라고 할 수 있다. 영화 안에 숨어 있는 메시지를 찾고 이 메시지들의 퍼즐 조각들을 맞추다 보면 영화가 전달하고자 하는 주제에 한 걸음 더 다가갈 수 있을 것이다.

두 번째, 영화 공감하기는 영화 속 이야기를 통해서 자신의 삶을 성찰하는 활동이다. 우리가 영화를 보고 무언가를 느끼고 새로운 영감을 받는 것은 단순히 감상하는 차원을 넘어 자신의 삶과 연계된 부분들을 돌아보고 그 의미를 생각해 보기 때문이다. 이런 성찰의 과정을 통해 영화가 자신의 삶과 연계될 때 영화 감상 활동은 그 영역을 확장할 수 있다.

세 번째, 이슈 토론 및 정책 제안하기는 영화와 관련 있는 이슈를 공감하고 토론하는 활동을 통해서 그 대안을 찾는 과정이다. 영화는 기본적으로 특정한 주제를 전달하고자 하는 목적이 있다. 그리고 이러한 주제는 많은 관객들과 소통하기 위해 우리 사회가 안고 있는 다양한 이슈를 담고 있다. 따라서 영화가 이러한 사회적 이슈들과의 만남을 통해 새로운 대안을 모색하고자 할 때 영화 감상 활동은 삶의 긍정적 변화와 치유라는 사회적 소명을 다할 수 있을 것이다.



01. 부재중 메시지

QR CORD



제작연도 2016
 러닝타임 13분 48초
 제 작 강남영상미디어고등학교
 키 워 드 #학교폭력 #목격자 #우정 #복수
 영화감상 <https://youtu.be/PSurL9WxUTE>

📷 기획의도 (소중한 친구의 부재가 우리에게 보내는 특별한 메시지)

우리의 소중한 친구들이 학교폭력으로 인해 안타까운 선택을 하고 있다. 그들의 부재가 우리에게 들려주고자 하는 특별한 메시지를 이 영화를 통해 전하고 싶었다.

📷 시놉시스

친구(수연)의 마지막 부재중 메시지를 확인하는 지현. 그녀는 친구를 지켜주지 못한 죄책감에 학교폭력 가해자인 민지를 생일파티에 초대한다. 달갑지 않은 손님(민지)을 초대한 지현은 자신의 속마음을 숨긴 채 둘만의 생일파티를 보내게 되는데 핸드폰 사진 한 장으로 시작된 이들의 불편한 관계가 시작된다. 결국 진실 앞에서 누구도 당당할 수 없는 민지와 지현은 수연의 빈자리(부재)를 통해 불편한 진실과 마주하게 되는데...

📷 공모전 수상

- 2017 제14회 부산청소년영화제 대상
- 제6회 인천지방경찰청 인권영화제 은상
- 제10회 서울세계단편영화제 은상
- 제17회 양산 전국청소년영상제 장려상
- 제6회 전국고교 방송영상공모전 최우수상
- 낙동강 전국청소년영상제 입상
- 국제청소년 평화휴머니즘 영상공모전 평화휴머니즘부문 우수상
- 제13회 청소년영상축제 공모전 심사위원특별상, 청소년이 뽑은 작품상

📷 영화 주요 장면





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름



부재중 메시지



미장센 분석하기

1. 이 영화의 엔딩 크레딧은 해질녘 바다를 배경으로 두 주인공의 모습이 사라지는 장면으로 연출되었습니다. 이 장면설정이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





주제 생각해 보기

2. 이 영화는 학교폭력에 관한 이야기입니다. 영화의 줄거리를 바탕으로 전달하고자 하는 주제가 무엇인지 제목의 의미를 담아 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

부재중 메시지



영화 공감하기

3. 학교 분리수거장에서 민지는 수연에게 학교폭력을 가하고 있습니다. 만약에 여러분이 주인공 지현처럼 학교폭력을 당하는 친구의 모습을 목격한다면 어떻게 대처할지 작성해 봅시다.





영화 공감하기

4. 학교폭력은 누구에게나 일어날 수 있는 일입니다. 혹시 나의 친구가 학교폭력으로 힘들어하고 있지는 않을까요? 만약 학교 폭력 피해 사실을 숨기고 있는 친구가 있다면 그 친구와 어떤 이야기를 나눠보면 좋을지 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름



부재중 메시지



이슈 토론하기

5. 주인공 지현은 학교폭력을 당하고 있는 수연의 상황을 알고 있었지만 도움을 주지 못합니다. 결국 수연은 안타까운 선택을 하게 되는데요. 그렇다면 학교폭력 목격자인 지현은 수연의 죽음에 어떤 책임이 있는지를 함께 토론해 봅시다.



정책 만들기

6. 교육 현장에서는 학교폭력을 예방하기 위해 다양한 프로그램을 운영하고 있습니다. 현재 운영되고 있는 학교폭력 예방 프로그램의 문제점을 찾아보고 이를 보완(개선)할 수 있는 프로그램을 만들어 봅시다.





02. 마이 히어로

QR CORD



제작연도 2017

러닝타임 17분 46초

제 작 강남영상미디어고등학교

지 원 인천영상위원회 씨네인(人)천 지원작

키 워 드 #장애인 #가족 #괴롭힘 #드라마

영화감상 <https://youtu.be/DZ-qBWnuRBU>

📷 기획의도

장애인 가족이 상처(아픔)를 극복해 가는 이야기를 통해 장애인에 대한 편견 없는 사회를 위해 우리의 관심과 사랑이 필요하다는 메시지를 전하고 싶었다.

📷 시놉시스

장애인 형을 둔 성준은 같은 반 친구들에게 왕따를 당할 것 같은 불안감에 형의 존재를 숨기고 있다. 그러던 어느 날 성준은 친구들에게 장애를 가진 형의 존재가 드러나게 되고, 친구들의 놀림과 따가운 시선 때문에 수변공원에 형을 혼자 남겨두고 돌아가게 되는데...

📷 공모전 수상

- 2018 제18회 대한민국 청소년영상공모전 각본상
- 2017 제1회 장애인식개선 영상공모전 금상
제14회 부산청소년영화제 은상
제6회 전국고교 방송영상공모전 우수상
대한민국청소년 밀알영상제 장려상, 인기상
제14회 뽀편영화제 우수상
국제청소년 평화휴머니즘 영상공모전 장려상
제17회 인천광역시 고등학교영상제 일반영상부문 금상

📷 영화 주요 장면



미안해

다 형 때문이야

사실은 말야...



< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름



마이 히어로



미장센 분석하기

1. 영화 마지막에 상을 받는 두 형제의 모습과 어린 시절 형제가 함께 찍은 사진 속 모습이 동일하게 연출되었습니다. 이 장면 설정이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





주제 생각해 보기

2. 「마이 히어로」는 장애인 가족에 관한 이야기입니다. 영화 줄거리를 바탕으로 이 영화가 전달하고자 하는 주제가 무엇인지 제목의 의미를 담아 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

마이 히어로



영화 공감하기

3. 주인공 성준은 형의 장애 사실을 친구들에게 숨겨왔습니다. 그러던 중 PC방에서 형의 존재가 알려지는 상황이 되었는데요. 여러분이 성준과 같은 상황이라면 어떻게 대처할지 작성해 봅시다.





영화 공감하기

4. 「마이 히어로」에는 여러 영웅들이 등장합니다. 그런데 이 영웅들은 특별한 능력을 지닌 존재가 아닌 늘 우리와 함께 하는 평범한 사람들입니다. 영화에서처럼 여러분 곁에 있는 영웅은 누구인지, 그리고 왜 그렇게 생각하는지를 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름



마이 히어로



이슈 토론하기

5. 서울의 한 지역에서 특수학교 설립을 허용해 달라며 지역 주민 앞에서 무릎을 꿇고 눈물로 호소하는 학부모의 사연이 뉴스에 보도된 적이 있습니다. 만약에 내가 거주하고 있는 지역에 특수·장애아·장애인을 대상으로 한 학교나 시설이 설립된다면 본인의 의견을 (찬성 또는 반대) 중 한 입장을 정하고 함께 토론해 봅시다.



정책 만들기

6. 우리 사회는 장애인이 인권을 존중받고 차별 없이 살아갈 수 있도록 하기 위해 다양한 정책들을 시행하고 있습니다. 현재 시행되고 있는 정책의 문제점을 찾아보고 이를 보완(개선)할 수 있는 정책을 만들어 봅시다.





03. 반려

QR CORD



제작연도 2017
 러닝타임 16분 51초
 제작 강남영상미디어고등학교
 지원 인천영상위원회 씨네인(人)천 지원작
 키워드 #반려견 #노인문제 #가족 #드라마
 영화감상 https://youtu.be/93d_3kJrFCo

📷 기획의도

우리는 반려견과 노인 문제의 연결을 통해 가족이 해체되어가는 현실을 재조명하고자 하였다. 그리고 생명을 존중하는 마음을 통해 잃어버린 인간성(가족애)을 회복하고자 이 영화를 기획하게 되었다.

📷 시놉시스

나현은 가족여행에 강아지가 함께 가지 못함에 아쉬워한다. 나현이 집을 나서고 엄마는 문을 닫지 않은 채 나간다. 갯벌이 넓게 펼쳐진 바닷가를 뒤로하고 도착한 요양원에서 나현의 부모님은 할머니를 남겨두고 집으로 돌아간다. 집에 도착 후 강아지가 사라진 것을 발견한 나현은 호동이(강아지)를 찾아 나서고 딸이 밤늦게 돌아오지 않자 아버지는 나현을 찾아 나서게 되는데...

📷 공모전 수상

- 2017 제1회 장애인식개선 영상공모전 동상
- 제10회 서울세계단편영화제 동상
- 제17회 인천광역시 고등학교영상제 일반영상부문 은상

📷 영화 주요 장면



가족여행

호동이 어디있니?

보고 싶은 할머니



< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

반려



미장센 분석하기

1. 영화 초반 할머니가 바라보는 바다는 갯벌이 넓게 펼쳐져 있고 마지막 장면에는 물이 가득 차 있는 바다가 보입니다. 이 장면설정이 의미하는 것이 무엇인지 두 장면을 비교하여 작성해 봅시다.





미장센 분석하기

2. 딸을 찾아 나선 아버지는 어두운 골목길에서 강아지, 할머니, 딸을 순차적으로 만나게 되는데, 마지막에 아버지가 딸 나현을 만나서 돌아보자 강아지와 할머니의 모습은 사라져 버립니다. 이 장면설정이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

반려



미장센 분석하기

- 3. 주인공 나현은 요양원에서 할머니에게 사탕 하나를 받습니다. 그리고 영화 마지막에 나현은 할머니에게 줄 사탕을 가지고 갑니다. 영화에서 사탕이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





주제 생각해 보기

- 4. 「반려」는 노인 문제를 다룬 가족영화입니다. 영화의 줄거리를 바탕으로 이 영화가 전달하고자 하는 주제가 무엇인지 제목의 의미를 담아 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

반려



이슈 토론하기

5. 나현의 부모님은 할머니를 요양원에 보내고 난 후 마음에 담아 두었던 이야기들 털어놓으며 심한 갈등을 겪습니다. 영화처럼 핵가족 시대 노인부양 문제는 많은 가정에서 일어나고 있는 현실의 문제입니다. 노인부양 문제는 가족과 사회 중 누가 책임져야 하는 문제인지 함께 토론해 봅시다.



정책 만들기

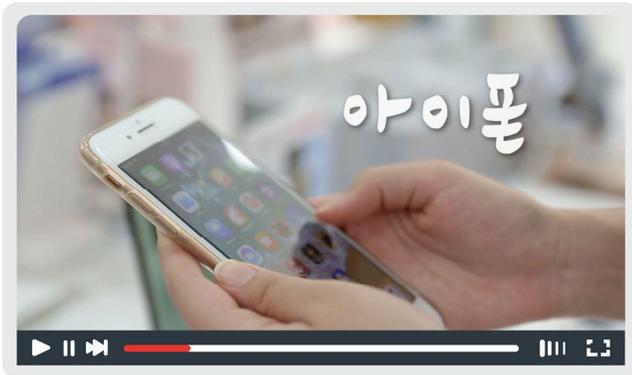
6. 한국도 고령화 사회로의 전환을 앞두고 노인 문제 대비를 위한 다양한 정책들을 시행하고 있습니다. 현재 시행되고 있는 정책에서의 문제점을 찾아보고 이를 보완(개선)할 수 있는 정책을 만들어 봅시다.





04. 아이폰

QR CODE



제작연도 2018

러닝타임 18분 03초

제작 강남영상미디어고등학교

지원 인천영상위원회 씨네인(人)천 지원작

키워드 #할머니 #아이폰 #가족 #소중함

영화감상 <https://youtu.be/JU5jP1can88>

기획의도

때로는 무언가를 갖고 싶은 마음으로 인해 정말 소중한 것들을 잃고 살아갈 때가 있다. 우리는 이 영화가 누군가에게 잊고 있었던 소중한 것들을 떠올리는 계기가 되었으면 좋겠다.

시놉시스

플더폰을 부끄럽게 생각하는 은하. 화장실에서 핸드폰 소리 때문에 친구들에게 놀림을 당하게 되자 핸드폰을 부수게 된다. 할머니는 속상한 마음에 핸드폰을 분실했다는 은하에게 화를 낸다. 다음날 학교에는 아이폰 분실 사건이 발생하고 은하는 친구들에게 의심을 받게 되는데...

수상내역

- 2019 시청자미디어대상 신규영상작품부문 장려상
제7회 광명시 전국청소년미디어페스티벌 페스티벌상
- 2018 제3회 부평청소년영상제 작품상

영화 주요 장면





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

아이폰



미장센 분석하기

1. 영화 마지막 주인공 은하는 더 이상 친구들의 눈치를 보지 않고 할머니의 낡은 핸드폰을 당당하게 사용하는 모습을 보여줍니다. 이 장면이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





영화 공감하기

2. 화장실에서 수아는 주인공 은하의 구형 핸드폰을 조롱하듯 비아냥거리고 그런 수아의 태도에 화가 난 은하는 자신의 핸드폰을 쓰레기통에 버립니다. 만약 여러분이 은하와 같은 상황이라면 어떻게 대처할지 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

아이폰



미장센 분석하기

3. 은하는 귀가하던 중 갑자기 길에서 나타난 차량을 보고 놀라 넘어지게 됩니다. 그리고 찌그러진 상태로 바닥으로 떨어진 꺾배기를 잠시 바라봅니다. 영화 내용을 고려할 때 꺾배기가 의미하는 것이 무엇인지 작성해 봅시다.





주제 생각해 보기

4. 영화 「아이폰」은 최신 스마트폰을 갖고 싶어 하는 주인공 은하의 이야기를 다룬 성장영화입니다. 영화를 감상한 후 이 영화가 전달하고자 하는 주제가 무엇인지 제목의 의미를 담아 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

아이폰



이슈 토론하기

5. 많은 학교에서 학생들의 핸드폰 사용 문제를 두고 찬반 논란이 있습니다. 핸드폰 사용은 교육 활동에 필요하기도 하지만 수업을 방해하는 부작용도 있습니다. 여러분은 학교에서의 핸드폰 사용을 어떻게 생각하는지 함께 토론해 봅시다.



정책 만들기

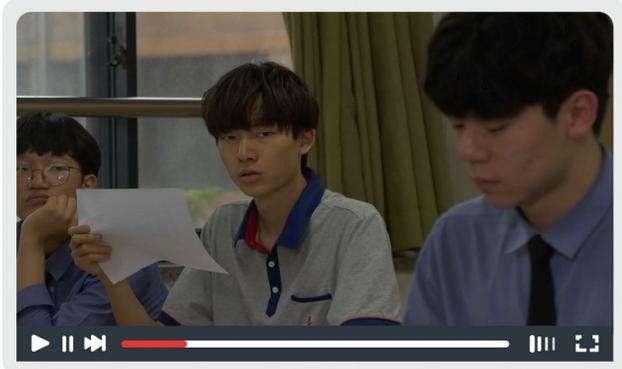
6. 학교마다 올바른 핸드폰 사용 문화를 만들기 위해 학생들이 자율적으로 규정을 만들어서 운영하고 있습니다. 학교에서 현재 운영하고 핸드폰 사용 규정에 어떤 문제점이 있는지 살펴보고 이를 보완할 수 있는 규정을 만들어 봅시다.





05. 하이스쿨

QR CORD



제작연도 2019

러닝타임 15분

제 작 선인고등학교

지 원 인천영상위원회 씨네인(人)천 지원작

키 워 드 #입시 #성적 #좀비 #학교 #생존

영화감상 <https://youtu.be/SLoeGNy5CA>

📷 기획의도

입시 위주의 현실 속에서 우리는 1등을 어떻게 생각할까? 대부분의 학생들은 부러움의 대상으로만 생각할 뿐 그들이 가지고 있는 아픔을 아는 사람은 많지 않을 것이다. 하이스쿨의 공간 속에서 치열하게 경쟁하며 1등의 자리를 지키기 위해 끊임없이 달려가야만 하는 가슴 아픈 현실을 좀비 영화로 만들고 싶었다.

📷 시놉시스

늘 학교에서 전교 1등을 하는 은성, 친구들은 매번 1등을 한다는 이유로 은성을 싫어한다. 1등을 지키기 위해 열심히 공부하던 은성은 갑자기 코피가 나 화장실로 향한다. 머리가 깨질 듯 아파하며 쓰러진 은성이 화장실 밖으로 나가자 이미 시간은 밤이 되었고, 은성은 학교에 홀로 남게 된다. 아무도 보이지 않는 학교에서 친구들을 찾아 헤매던 은성은 우연히 좀비가 된 친구들을 만나게 되는데...

📷 공모전 수상

- 2020 제1회 시네마공작소 온라인영화제 장려상
- 2019 제4회 부평청소년영상제 최우수상
제7회 광명시 전국청소년미디어페스티벌 동상

📷 영화 주요 장면



이번에도 2등이야



왜 그러지?



꼭 잡고 말 테야



< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름



하이스쿨



미장센 분석하기

1. 영화 마지막, 복도를 걷고 있던 은성의 발걸음이 멈추자 잠시 후 좀비로 변해버린 은성의 섬뜩한 얼굴이 보입니다. 이 장면이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





미장센 분석하기

2. 주인공 은성은 좀비를 피해 밖으로 나가지만 학교 건물에서 떨어진 현수막(대입결과)을 들고 나타난 좀비들에게 다시 공격을 당하게 됩니다. 이 씬에서 떨어진 현수막이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름

하이스쿨



미장센 분석하기

3. 좀비로 변한 친구들을 피해 달아나던 은성은 체육관에서 농구를 하고 있는 친구들을 발견합니다. 그리고 그곳에서 친구들과 함께 즐거운 시간을 보냅니다. 이 장면이 무엇을 의미하는지 작성해 봅시다.





주제 생각해 보기

4. 「하이스쿨」은 고등학교 입시제도 문제를 다룬 영화입니다. 영화의 줄거리를 바탕으로 이 영화가 전달하고자 하는 주제가 무엇인지 제목의 의미를 담아 작성해 봅시다.





< 교실 속 영화 읽기 >

반 번 이름



하이스쿨



이슈 토론하기

- 최근 대학 입시제도에 관하여 정시와 수시 비중 개편안을 놓고 찬반 격돌이 벌어지고 있습니다. 이 문제와 관련하여 입시제도 개편 방향에 대하여 함께 토론해 봅시다.



정책 만들기

- 대학은 우수한 학생들을 선발하기 위해서 다양한 입학전형을 운영하고 있다. 현재 각 대학에서 운영하고 있는 입학전형의 문제점을 살펴보고 이를 보완할 수 있는 입학전형을 만들어 봅시다.





교실 속 단편영화 만들기

VI. 영화제작 후기 (Making Film)





부재중 메시지 (연출/백진원)

- 계원예술대학교 영상디자인과
- 퍼니스튜디오그룹 대표(CEO)
- 강남영상미디어고등학교

1. 자기소개

안녕하세요. 저는 강남영상미디어고등학교를 졸업하고, 계원예술대학교에서 영상디자인학을 전공하고 있습니다. 벌써 시간이 흘러 졸업이 가까워지고 있습니다. 현재 저는 퍼니 스튜디오 그룹과 퍼니 필름을 창업하여 운영하고 있습니다. 퍼니 스튜디오 그룹은 다양한 방송 외주와 글로벌 영상 프로모션 작업들을 하는 영상 프로덕션이며, 퍼니 필름에서는 독립 및 단편영화를 제작하고 있습니다. 또한 저는 연극영화 입시학원에서 아이들을 가르치고 있는 전임강사로도 활동하고 있습니다. 앞으로 회사를 운영하면서 연극영화 교원자격도 취득하고, 전공 공부도 더 열심히 해서 대학에서 학생들을 가르치는 전공 교수가 되기 위해, 일과 학업을 병행하고 있습니다.



영화제 수상

2. 영화를 만들면서 가장 기억에 남았던 일이 있다면 무엇인가요?



영화제작 단체 사진

영화를 제작하면서 가장 기억에 남았던 일은 '협동'입니다. 한 작품을 위해 여러 스태프 친구들과 소통하고 배려하고 협동심을 키우면서 싸우고, 웃고, 맛있는 것도 먹었던 추억들이 기억에 많이 남습니다. 제가 「부재중 메시지」라는 작품으로 영화 세계에 눈을 뜨게 되었는데 그때 지도해 주셨던 이성일 선생님을 비롯한 배우들, 스태프 친구들과 저녁에 고기를 구워 먹으면서 재밌게 촬영했던 기억이 아직도 생생합니다.

3. 영화제작 경험이 자신의 진로에 어떤 영향을 주었나요?

영화제작 경험을 통해서 제 인생이 바뀌었다고 생각합니다. 제 카톡 프로필 상세 메시지에 “인생은 드라마틱하게”라는 문구가 있습니다. 공부도 못하고, 운동도 못했던 어떤 남자아이가 ‘영화’를 만나면서 소박하게 썼던 시나리오가 하나의 멋진 영화가 되었고, 그 영화를 재밌게 봐주었던 관객들이 있었기에 제 삶의 긍정적인 변화가 있었고 진로 또한 명확해지는 소중한 시간이었던 것 같습니다.



공모전 시상식



4. 단편영화를 제작하려는 학생들에게 도움이 되는 이야기를 해준다면?



학교 촬영

단편영화를 제작하는 학생들, 특히 연출을 담당하는 친구들에게는 ‘소통’하는 능력이 꼭 필요합니다. 내가 말하고자 하는 나의 뚜렷한 메시지를 같이 일하는 친구들에게 잘 전달해야 하고, 문제가 생기면 내 주장만을 내세우기보다 서로 존중하며 원만하게 해결책을 찾는 것도 영화를 잘 찍는 방법이겠죠? 영화는 단순히 능력만으로 만드는 건 아닙니다. 내가 느끼고 있는 것, 현재 사회에서 벌어지는 이야기들, 울고 웃고 떠들고, 이러한 다양한 감정과 경험들을 통해 영화를 잘 녹여낼 수 있는 훌륭한 제작자가 될 수 있습니다. 영화를 제작하기

위해서 비가 오면 비도 맞아보고, 가끔은 하늘도 바라봐 주고, 그동안 해보지 못했던 색다른 경험도 해보면서 본인만의 색깔을 찾으신다면 그 경험들이 결국에는 좋은 영화로 돌아온다고 생각합니다.

5. 영화감상 포인트

저의 첫 작품 「부재중 메시지」를 여러분들 모두 보시겠죠? 저는 이 영화를 제작할 때 하루에 대략 3시간 정도를 자면서 시나리오를 고치고, 공모전을 찾아보고, 학교폭력에 관련된 자료들도 검토하면서 열의를 다한 기억이 납니다. 그래서 촬영 하루 전날에 응급실 가서 링거도 맞고 다음날 ‘레디 액션’을 외쳤던 기억이 있습니다. 이런 어려움에도 불구하고 제가 이 영화를 통해서 전하고 싶었던 것은 ‘소통’에 대한 문제와 ‘경험’ 대한 이야기입니다. 제가 이 영화 시나리오를 썼을 때 기획의도는 딱 하나였습니다. 소중한 친구들이 아직도 학교폭력으로

안타까운 선택을 하고 치유되지 않는 고통에 시달리고 있는데 이런 그들의 부재(아무도 들어주지 않는)를 특별하게 전달해 주고 싶었습니다. 극 중 지현의 “넌 역시 경험이 중요하구나”라는 대사를 쓸 때는 저도 소름이 끼쳤을 정도였어요. 이 장면이 영화에서 하이라이트 장면이니 꼭 한번 눈여겨 봐주세요. 영화에 관한 비평도 함께 달아주시면 감사하겠습니다. 제 작품은 네이버 포털검색에서 찾아보실 수 있습니다. 그럼 즐거운 관람 되세요. ^^



학교 촬영



마이 히어로 (연출/이지숙)

- 유니메이트 사원
- 강남영상미디어고등학교

1. 자기소개

외국계 회사에서 신제품 출시 업무 및 제품 홍보를 맡아 하고 있습니다. 제품 촬영을 하고 보정한 뒤 제품 홍보페이지를 제작하거나 신제품 출시 안내 홍보자료를 제작합니다. 또, 홍보를 위해 인스타그램 사진 업로드 등 마케팅, 홍보, 디자인, 촬영을 담당하고 있습니다.



성준집 촬영

2. 영화를 만들면서 가장 기억에 남았던 일이 있다면 무엇인가요?



아라뱃길 촬영

아무래도 무더운 여름 폭염주의보 기간에 촬영했던 경험이 가장 기억에 남는 것 같습니다. 실내촬영 때는 에어컨이 있었지만 소음이 없는 깨끗한 녹음을 위해 사용하지 못하였고 야외에서 그늘이 없는 땀벌에서 촬영하는 것이 너무 힘들었습니다.

3. 영화제작 경험이 자신의 진로에 어떤 영향을 주었나요?

영화를 제작하면서 매 순간 어려움을 겪기도 했지만 팀원들과 협력하여 문제를 해결하는 과정을 통해서 성취감을 얻었고 제 자신의 역량을 한층 키울 수 있는 시간을 가질 수 있었습니다. 그렇게 영화제작 경험을 통해 자신감이 생겼고 더 높은 곳으로 도전하고 싶다는 생각이 들면서 제가 원하는 진로를 찾을 수 있게 해주었습니다.



학교 촬영

4. 단편영화를 제작하려고 하는 학생들에게 도움이 되는 이야기를 해준다면?

즐거움과 성실함이 있어야 단편영화를 제작할 수 있습니다. 「마이 히어로」를 연출하는 동안 즐기면서 제작했기 때문에 제작 과정에서 닦친 문제 상황을 원만하게 해결할 수 있었습니다. 그리고 어느 때보다 더 성실하게 영화제작에 임하였기에 완성도 높은 단편영화를 제작할 수 있었던 것 같습니다.



5. 영화감상 포인트



영화제작 단체 사진

영화 초반에 주인공 성준이가 장애인 형을 둔 사실을 친구들에게 속이고 장애인 친구를 괴롭히는 모습으로 시작을 합니다. 후반부로 갈수록 성준은 자신의 잘못을 깨닫고 이를 뉘우치고 반성합니다. 이런 성준이의 감정 변화와 성장하는 모습을 집중해 보주시면 좋겠습니다. 그리고 극 중 지훈의 귀여움과 순수함, 불의를 보면 참지 못하는 히어로 같은 모습을 눈여겨보시면 재미있게 감상하실 수 있을 것 같습니다.

6. 촬영현장 메이킹



아리벳길 촬영



배우 대본 리허설



실내 조명 세팅



학교 촬영



반려 (연출/김나현)

- 동아방송예술대학교 무대미술과
- 강남영상미디어고등학교

1. 자기소개

안녕하세요. 동아방송예술대 무대미술과에 재학 중인 김나현입니다. 저는 고등학교 때 영화를 너무 좋아해서 3년 내내 단편영화 촬영에 임하다가 영화 세트에 관심을 가지게 되었어요. 제가 공부하고 있는 무대미술과는 무대에 관한 것뿐만 아니라 영화미술에 관한 것들을 배우고 있습니다. 텍스트를 이미지화해서 공간을 꾸며내는 일을 하는 직업이 바로 프로덕션 디자이너인데요, 취업을 바라보게 되는 마지막 학기다 보니 프로덕션 디자이너에 관한 포트폴리오를 만들기 위해 현재 영화를 제작하고 있습니다. 이 영화에서 각본, 디자인, 의상 등 모든 비주얼적 요소들을 디테일하게 연출하며 실무 경험을 쌓으려고 노력하고 있습니다.



나현집 촬영

2. 영화를 만들면서 가장 기억에 남았던 일이 있다면 무엇인가요?



요양원 실내 촬영

제가 살면서 그렇게 책임감을 느꼈던 적이 없어서 고등학교 때 연출했던 영화 「반려」가 가장 기억에 오래 남습니다. 시나리오부터 촬영, 편집까지 한 편의 영화를 제작하는 동안 정말 많은 일들이 있었어요. 저희가 촬영하는 날은 폭염주의보 발령으로 너무 덥고 습해서 모두가 예민했어요. 쉬는 시간에 후배들이 부채질도 해주고 얼마 안 남았다며 힘내자고 저를 다독여주었는데 제가 해야 할 말을 후배들에게 들으니 너무 미안하더라고요. 그래서 남은 촬영 열심히 하고 최대한 힘들고 지친 모습을 드러내지 않으려 노력했어요.

그런데 정말 큰 사건은 촬영을 마치고 후배들이 단체로 동아리를 그만두고 싶다고 하는 거였어요. 후배들을 믿었기에 속상한 마음도 컸지만 첫 영화 촬영의 힘들 또한 알기에 후배들에게 미안한 마음이 들었어요. 이 문제를 해결하기 위해서 동아리 단장 선배에게 조언도 구하고 후배들과 면담을 진행하면서 개선 방안들을 함께 찾아보려 노력을 기울였어요. 이런 노력의 결과 선후배 간의 우정이 더욱 돈독해졌고 동아리 발표대회에서 다 같이 협력하여 참여한 결과 은상이라는 좋은 결과도 얻을 수 있었어요. 이 일을 계기로 리더로서의 책임과 역할, 조직 내의 갈등 상황에 대처할 수 있는 리더십을 기를 수 있는 계기가 되었어요.



3. 영화제작 경험이 자신의 진로에 어떤 영향을 주었나요?



동막해수욕장 촬영

고등학교에 입학하여 단편영화 제작 동아리에 들어가 시나리오를 쓰는 법부터 시작해서 여러 개의 파트들을 어깨너머로 보며 배웠어요. ‘어떤 경험도 소중하지 않은 것이 없다. 그러니 모두 배워 보자’는 자세로 열심히 활동했고 그러다 보니 차차 영화제작에 관한 경험과 노하우를 쌓을 수 있었어요. 이렇게 영화를 제작한 경험이 있기에 내가 정말 뭘 하고 싶었는지 항상 해오던 고민거리들을 풀어나갈 수 있었던 거 같아요. 사람들과 함께 완성도 있는 영화를 만든다는 게 정말 힘든 일이거든요. 이 힘든 일을 해내기 위해 안 맞는 의견들도

수용하고 소통하며 서로를 배려하고 다독이며 영화를 완성하기까지 많은 커뮤니케이션이 필요했어요. 이런 특별한 경험들이 저에겐 진로를 준비하고 개척할 수 있는 원동력이 된 값진 경험이었다고 생각해요.

4. 단편영화를 제작하려고 하는 학생들에게 도움이 되는 이야기를 해준다면?

첫 시작을 너무 어렵게 생각하지 않았으면 좋겠어요. 시나리오는 수정하고 노력을 쓸수록 좋아지더라고요. 저는 항상 남의 시선을 많이 신경 쓰는 편이어서 스태프들이 제가 쓴 시나리오를 본다는 게 정말 두려웠는데 정말 수정하면 할수록 좋아지는 게 시나리오였어요. 연출팀과 자주 회의하다 보면 좋은 의견, 좋은 에피소드가 많이 나올 수 있으니 너무 부담 갖지 않았으면 해요. 그리고 후반작업이 생각보다 오래 걸리고 연출이 직접 해야 하는 부분이 많더라고요. 저는 수업 때 영상편집 프로그램을 배우는 시간이 있었어요. 가능하면 포토샵이나 애프터 이펙트 등 후반작업에 관한 프로그램을 미리 배워두면 좋을 것 같아요.



나현집 촬영

5. 영화감상 포인트



영화제작 단체 사진

작품에 출연하는 인물 중 아버지와 어머니 사이에 일어나는 갈등을 서로의 입장에서 생각해 보면 좋을 것 같아요. 영화 속 갈등 상황에서 아버지와 어머니가 느꼈던 감정들을 각각의 입장에서 생각하며 본다면 영화를 통해서 전달하고자 했던 메시지를 좀 더 잘 이해할 수 있을 것 같아요. 그리고 나현이를 찾으러 나선 아빠가 강아지와 할머니를 통해 나현이를 발견하는 판타지 장면이 있어요. 이 장면도 관심가지고 보면 영화를 좀 더 흥미롭게 관람하실 수 있을 것 같아요.



아이폰 (연출/김혜미)

- 목원대학교 연극영화영상학부
- 강남영상미디어고등학교

1. 자기소개

안녕하세요. 저는 목원대학교 연극영화영상학부 2학년 김혜미입니다. 저는 촬영을 전공하고 있구요. 지금은 영화제작 워크숍 준비로 바쁜 나날을 보내고 있습니다. 고등학교 때부터 영화제작에 관심이 많았고 단편영화제작 동아리 '소울'에서 활동하면서 연출과 제작을 중심으로 영화를 제작하였는데, 대학교에 들어온 후에 촬영 조명 학회에 들어가 촬영 조명에 대해 관심이 많아졌고, 지금은 촬영 중심으로 더 열심히 공부하고 있습니다. 우리 학교는 교직 이수자 전형이 있어서 연기전공 1명 영화전공 2명이 교직이수를 할 수 있어요! 저는 졸업을 하고 바로 영화 현장에 나갈 계획이지만 교직에도 관심이 있기 때문에 열심히 전공 공부하고 있어요! 영화 찍으라 공부하라 많이 바쁘지만 즐겁게 대학 생활을 즐기고 있는 중입니다.



학교 촬영

2. 영화를 만들면서 가장 기억에 남았던 일이 있다면 무엇인가요?



교실 촬영

촬영을 하면서 항상 드는 생각은 영화를 찍으면서 더 '영화 같은 일'이 벌어진다는 거예요. 1학기 워크숍 때 주연이었던 배우가 촬영 당일, 허리 디스크가 터지는 바람에 더 이상 촬영을 진행할 수 없었던 상황이었어요. 그래서 배우를 급하게 병원에 보내고 남은 스태프들은 발을 동동 구르며 회의를 하고 있었는데, 연기를 전공하고 있던 1학년 친구가 구경을 왔는데 저희가 생각했던 이미지와 너무 잘 맞는 거예요! 그래서 연출인 동기가 바로 물어봤죠. "오늘 뭐해?" 일정이 없었던 1학년 친구는 바로 촬영에 응해줬어요. 촬영이 들어가기 전 급하게

대사를 외웠지만 레디~ 액션을 외치자! 표정이 바뀌고 바로 몰입을 하는 그 순간 저는 정말 영화 같은 일이 벌어졌다고 생각했어요. 다행히 촬영은 무사히 마쳤고 1학년 연기전공 친구와는 계속해서 연을 이어나가며 작품을 같이 하고 있습니다. 그 밖에도 외부에서 빌린 싱크대가 부서진 사건이나, 코로나로 인해 신고를 당해서 촬영 당일 철수를 하는 일이 많았지만 다양한 사람들이 모여서 영화라는 작품을 만들 때 그 단합력은 어떠한 일도 해결할 수 있는 힘을 가졌다는 걸 작품을 할 때마다 매번 느끼는 것 같아요. 그래서 전 영화가 좋고, 영화를 제작하는 것이 너무 좋습니다.



3. 영화제작 경험이 자신의 진로에 어떤 영향을 주었나요?



은하집 촬영

영화는 절대 혼자서 만들 수 없어요. 정말 다양한 사람들이 모여서 자신이 맡은 역할을 충실히 해내야 무너지지 않고 단단히 버틸 수 있어요. 때문에 영화를 제작하게 되면 정말 다양한 사람들을 만나게 되는데, 그중엔 정말 좋은 사람들도 있지만 일을 하는 것보다 관계에서 지치게 하는 사람들도 정말 많아요. 그래서 영화를 제작하고 작품을 몇 번 하다 보면 사람을 대하는 법을 자연스럽게 터득하게 되는 것 같아요. 사람을 대하는 법은 교과서에서도 알려주지 않잖아요. 세상엔 정말 다양한 사람이 존재하고 나와 맞지 않는 사람들도 같이 일을

해야 하는 경우가 많기 때문에 사람을 대하는 법은 인생에서 정말 중요한데, 저는 사람을 대하는 방법을 영화를 제작하면서 많이 배웠습니다.

4. 단편영화를 제작하려고 하는 학생들에게 도움이 되는 이야기를 해준다면?

영화를 잘 만들기 위해서는 '시나리오'에 많은 시간을 투자하는 게 좋아요. 가장 당연한 일이지만 가장 어렵죠. 시나리오가 좋다면 다른 파트들이 잘하지 못하더라도 작품성으로 관객들에게 인정받지만, 시나리오가 좋지 않으면 촬영을 아무리 잘해도 그저 현란한 테크닉에 불과합니다. 시나리오에 시간을 많이 쏟을수록 완성도 있는 작품이 나올 확률이 큼니다! 시나리오에 시간을 많이 투자하세요!



병원 세트 촬영

5. 영화감상 포인트



병원 세트 촬영

단편영화 「아이폰」은 핸드폰 기종인 '아이폰'을 뜻하는 게 아닙니다. '아이', 그리고 '폰'이라는 함축적인 의미가 담겨 있어요. 은하라는 캐릭터가 성장하는 내용이에요. 친구들과의 갈등과 할머니와의 갈등을 어떻게 풀어나가는지를 눈여겨보시면 좋을 것 같아요. 영화 중간에 나오는 콧배기도 분명한 의미가 담겨 있습니다!



하이스쿨 (연출/장은성)

- 청주대학교 미디어콘텐츠학부
- 선인고등학교

1. 자기소개

저는 청주대 미디어 콘텐츠학부에서 뮤직비디오 감독, 그중에서도 촬영, 편집 감독이 되고자 열심히 노력하고 있습니다. 또한 영상편집에 필요한 포토샵, 일러스트 자격증을 취득하였고 현재는 컴퓨터그래픽스 운용기능사 자격증 공부하고 있습니다.



공모전 시상식

2. 영화를 만들면서 가장 기억에 남았던 일이 있다면 무엇인가요?



화장실 촬영

고등학교 때 단편영화를 만들었는데 장르가 좀비물이었어요. 좀비물 특성상 낮보다 밤에 촬영을 많이 해서 밤부터 새벽까지 촬영을 했어요. 이 때문에 졸음을 견뎌내기 힘들어서 영화제작에 참여했던 친구들이 교실 책상과 의자를 연결해서 침대를 만들었어요. 그렇게 쪽잠을 자면서 힘들게 영화를 제작했던 게 가장 기억에 남아요.

3. 영화제작 경험이 자신의 진로에 어떤 영향을 주었나요?

일단 사교성이 좋아졌어요. 원래 성격이 소심하고 내성적이어서 남에게 쉽게 다가가지 못하고 남이 말을 걸어줘야지 그제야 말을 할 수 있었는데 영화를 제작하면서 사람들과 소통을 많이 해서 그런지 성격이 나아졌고 자신감도 높아졌어요. 그리고 원래 진로가 선생님이 되고 싶었는데 영상 제작에 흥미를 느껴 진로를 뮤직비디오 감독으로 바꾸었어요.



화장실 촬영



4. 단편영화를 제작하려고 하는 학생들에게 도움이 되는 이야기를 해준다면?



공모전 시상식

제가 생각하기에는 마음가짐이 제일 중요하다고 생각해요. 하기도 싫은 일을 억지로 하면 작품도 좋게 나올 수가 없을뿐더러 개인적으로 시간 낭비라고 생각해요. 그리고 커뮤니케이션 능력도 매우 중요해요. 영화를 제작하려면 생각했던 것보다 더 많은 의사소통을 해야 하는데 촬영을 하면서 말을 잘하지 못하면 영화가 산으로 갈 수 있기 때문에 커뮤니케이션 능력을 기르는 게 중요해요.

5. 영화감상 포인트

개인적으로 영화는 스토리 이해와 흐름이 절반 이상을 차지한다고 생각해요. 유명한 배우가 나와도, 액션이 좋아도 스토리가 없으면 그냥 유튜브를 보는 것과 다름이 없어요. 영화가 어떻게 흘러가는지, 저 배우는 왜 저런 행동을 취하는지에 대해 생각하면서 보면 영화를 더 재미있게 볼 수 있을 거예요.



교실 촬영

6. 촬영현장 메이킹



촬영 리허설



촬영 회의

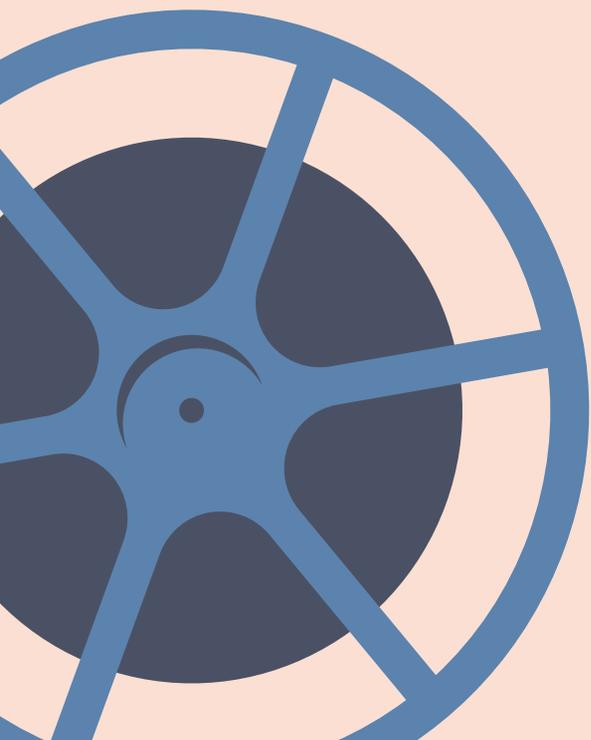


교실 복도 촬영



농구 장면 촬영

인천광역시교육청학생교육원
교실 지원 프로젝트





교실 속 단편영화 만들기

Ⅶ. 영화학교 (Film School)





인천광역시교육청학생교육원 (시네마공작소)

개요

동아리 지원프로그램으로 인천의 초·중·고 학교를 대상으로 단편영화 제작 활동을 지원하는 '시네마공작소'를 운영. 공모를 통해 참여학교를 선정하고 '멘토 교사'와의 1:1 매칭을 통해 전문적인 영화제작 활동이 이루어짐



활동 과정

기 획	→	촬 영	→	편 집	→	시 사 회
- 시나리오 제작 - 콘티 구성 - 배역 및 역할 분담		- 기본 촬영 - 상황에 어울리는 각도별 촬영		- 프리미어, 베가스, 샷컷 s/w활용하여 편집 - 음악 삽입		- 결과물 발표 및 관객과의 대화 - 작품 시상식

특색활동

- 영화제작 과정에서 참여 학생들에게 소통의 기회를 제공하고 예술적 감수성을 키울 수 있는 파도소리 시네마 캠프 프로그램 운영
- 극장 시사회를 통해 학생들이 제작한 영화를 영화관 스크린에 상영 및 공유할 수 있는 장을 마련하고 GV(관객과의 대화)를 통해 소통의 기회를 제공
- 제작된 영화를 인천을 비롯한 전국단위 영상공모전에 상시 출품하며 많은 학생, 학부모, 교직원이 영화를 관람하고 소통할 수 있도록 유튜브 채널에 업로드

(시네마공작소 유튜브 채널- <https://www.youtube.com/channel/UCfSgMAgi1Y6Pit41DvVLbmg/videos>)

2021 시네마공작소 동아리 제작 단편영화





강남영상미디어고등학교 (영상미디어과)

개요

인천 최대 규모의 시설과 교육환경을 갖춘 특성화고등학교. 꿈을 디자인하는 영상 미디어학과 단일과로 방송 및 영화 스태프로서의 전문성을 가진 크리에이터 양성을 목표로 함



학과소개

교육과정	영상콘텐츠 제작 실무중심의 교과 편성으로 다양한 장르의 영상을 제작, 유튜브 채널 운영
특징	인천 최대 규모의 촬영 편집 장비 및 실습실 구축, 영상 제작 지원 프로그램
자격증	사진기능사, 컴퓨터그래픽운용기능사, 영상전문촬영인, 영상전문편집, 드론운용 자격증
진학	영상분야 4년제 및 2년제 대학 진학
취업	1인 미디어 제작자, 유튜버 및 개인 방송 크리에이터, 연출, 제작, 촬영, 조명, CG, 녹음, 편집

학교 특색

- **개인별 맞춤형 고교학점제 코스 과목 운영 (촬영, 편집, 연기)**
 - 개인별 소질, 적성, 특기를 고려한 맞춤형 진로 지도 프로그램 운영
- **진로 적성을 고려한 전문동아리 운영**
 - 단편영화 제작, 방송, 사진, 연극, 음향, 실용음악 등 학생들의 흥미와 적성에 맞는 다양한 자율동아리 운영
- **스쿨버스 운영 및 기숙사 운영**
 - 인천 시내 전역 스쿨버스 운영을 통해 편리하고 안전한 등·하교 지원

시설소개



영상스튜디오



기자재실



사진촬영실



음향녹음실



시사실



종합편집실



인천대중예술고등학교 (연기예술과)

개요

21세기 글로벌 한류 콘텐츠 시대를 맞이하여 공연예술, 영상연기 분야에서 대중의 감성과 소통하는 역량을 갖추고, 연기자로서 자유롭고 풍부한 표현력을 신장시켜 한류문화(K-Culture)를 선도할 연기예술 창조산업 발전에 초석이 될 인재를 양성함



학과 투어

연기연습실	연극제작실습, 현대무용, 아크로바틱, 특기 수업을 진행. 빔프로젝터, LED 무대조명, 서라운드 음향 기기 등 최신 설비세트가 갖추어진 신체표현, 감각, 안무 훈련 수업 공간
방송촬영 스튜디오실	프로필 촬영, 매체연기(단편영화, 웹드라마, 유튜브 등) 촬영을 위한 4K급 스튜디오 카메라, 3면 호리즌 블루 스크린, 조명 및 음향 콘솔(32채널 harman) 실시간 송출 가능
영상편집실	1인 방송 송출, 영상편집, 듀얼 모니터 고사양 그래픽 컴퓨터 완비, 영상 크리에이터로 갖추어야 할 포토샵, 프리미어, 애프터이펙트 등 영상편집 교육활동 공간

학교 특색

- 100% 실기 중심 전공수업(소그룹 분반)
- 1학년 장면발표회, 2학년 정기공연, 3학년 입시전담반으로 운영
- 방과후 수업(기초연기, 정기공연, 특기, 보컬 등) 운영 및 야간연습실 개방
- 전공동아리 운영(조명, 음향, 무대, 분장, 의상, 영상)
- 유명 배우, 교수 초청 직업 특강, 외부 공연 및 대학 탐방 등 진로 프로그램 운영

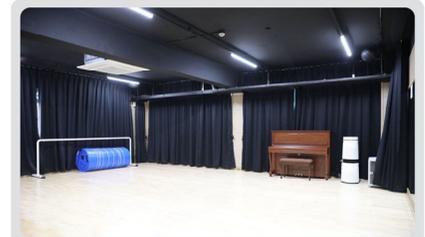
시설소개



연기실습실(대)



연기실습실(중)



연기실습실(소)



방송스튜디오



조정실 및 부조정실



영상편집실



인천뷰티예술고등학교 (시각영상디자인과)

개요

고부가가치 디자인, 영상을 기획, 제작할 수 있는 창의적이고 유능한 영상디자이너 양성. 새로운 미디어 매체에 적합한 기획 및 설계를 할 수 있는 전문적인 인재를 양성함



학과소개

교육과정	2D, 영상, 웹(앱) 등 다양한 시각 및 영상디자이너를 양성
특징	영상과 디자인의 융합교육과정으로 시각적인 교육과정을 중심으로 교육활동이 구성
자격증	컴퓨터그래픽운용기능사, 사진기능사, 한국영상전문인자격증, 광고기획전문가, GTQ포토샵 등
진학	시각디자인과, 광고영상디자인과, 그래픽 디자인과, 영상미디어과, 연극영화과 등
취업	영상편집기사, 편집 디자이너, 시각디자이너, 웹디자이너, 홍보영상제작, 일러스트레이터

전공과목

- 1학년
 - 공통과목, 조형, 컴퓨터그래픽
- 2학년
 - 시각디자인, 컴퓨터그래픽, 색채관리, 디자인일반
- 3학년
 - 광고콘텐츠제작, 시각디자인, 웹디자인, 출판편집, 사무관리

교육활동



드론촬영교육



공모전 수상



영상 편집 실습



디자인 실습



유튜브 라이브 방송



단편영화 제작 동아리



선인고등학교 (영상창작교과중점학교)

개요

2019학년도 인천광역시 최초 공립일반계고등학교 영상창작교과중점 교육과정 개설 운영. 단편영화, 1인 미디어, UCC, 뮤직비디오 등 영상창작 분야에 소질과 적성이 있는 학생을 대상으로 맞춤형 교육과정을 제공



교육과정

구 분	과목명
기 초	영상제작의 이해, 연극, 디자인 일반 (1,2학년)
심 화	영화제작실습, 시나리오, 영화감상과 비평, 영화기술, 사진영상편집, 연극의 이해 (3학년)

기초과정: 진로나 전공에 상관없이 선택할 수 있는 문화예술소양 공동교육과정 (자유선택)
 심화과정: 영상 관련 분야로 진로를 희망하거나 관련 교과 심화 교육을 희망하는 진로 중심 선택과정

중점활동

- 단편영화제작
 - 영상제작의 이해, 영화제작실습 교과 및 영상동아리 활동과 연계 운영
 - 중점과정 예산 및 인천영상위원회 '씨네스(인)천' 지원사업과 연계한 제작비 지원
- 진로 맞춤형 체험학습
 - 인천시청자미디어센터, 인천영상위원회 등 지역 영상교육기관과 연계한 체험프로그램
- 콘텐츠 공모전 및 시사회
 - 각종 교내외 공모전에 제작 작품 출품 및 작품 시사회를 통한 화합과 소통의 장 마련

교육활동



단편영화 제작 실습



선인사진관



EBS스쿨리porter 방송



영상 촬영 실습



연극공연 사진 녹화



단편영화 공모전 수상



인천산업정보고등학교 (사진영상예술과)

☞ 개요

인천 유일의 인천광역시교육청 산하 공립직업교육 위탁학교로 사진과 영상을 하나로 전문 크리에이터 양성 교육기관



☞ 학과소개

교육과정	영상과 사진을 융합한 1년제 교육과정
특징	고등학교 진학 후 진로 변경을 희망하는 일반계고 3학년 학생들의 진로 맞춤형 전문교육 학교
자격증	사진기능사, GTQ 1급, 디지털 영상편집, 촬영 전문인
진학	영상분야 4년제 및 2년제 대학 진학
취업	1인 미디어 제작자, 유튜버 및 개인 방송 크리에이터

☞ 학교특색

- 개인별 맞춤형 진로 과정 운영
 - 개인별 소질, 적성, 특기를 고려한 맞춤형 진로 지도 프로그램 운영
- 실습(100%) 중심의 전문교육 프로그램 운영
 - 단편영화제작, 방송, 사진, 등 학생들의 흥미와 적성에 맞는 다양한 교육프로그램 운영
- 전문 자격증 취득 과정 운영
 - 영상편집, 촬영, 사진 등 실무중심의 자격증 취득을 위한 교육과정으로 운영

☞ 교육활동



영상 편집 실습



스튜디오 사진 촬영



단편영화 제작 실습



사진 편집 실습

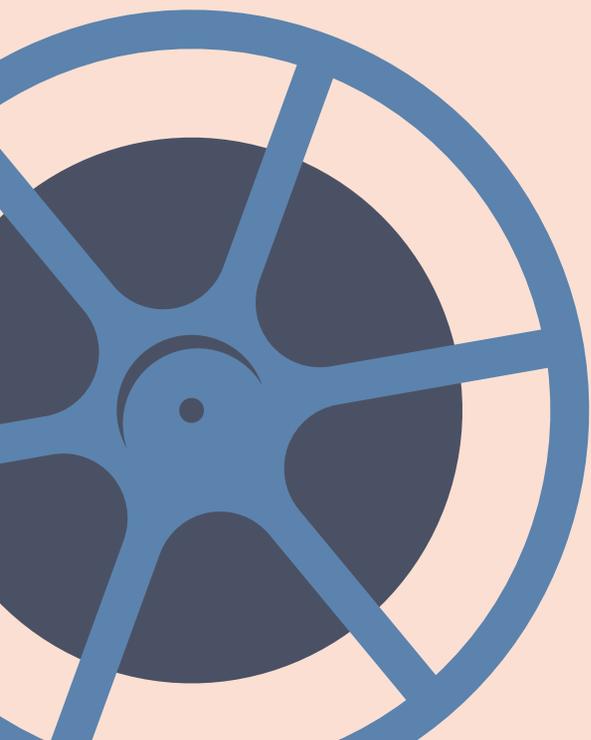


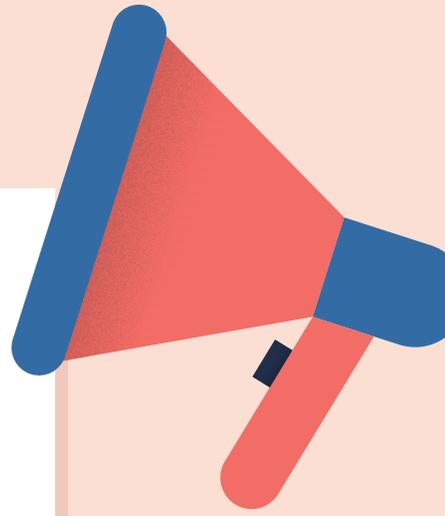
모둠 토의 활동



스튜디오 조명 실습

인천광역시교육청학생교육원
교실 지원 프로젝트





교실 속 단편영화 만들기

Ⅷ. 부록





단편영화 「마이히어로」 시나리오

S#1 학교(공터) / D(오후)

민준과 성준 그리고 친구1,2가 장애 학생 경수를 둘러싸고 있다. 물총을 들고 있는 민준과 친구들은 경수를 향해 물총을 겨누면서 경수에게 돈을 뜯으려고 한다.

민준 : 우리 경수~ 꼼짝 마 움직이면 쏜대! (그냥 웃으면 계속 움직이는 경수) 경수야 이거 총이야. 꼼짝 마 하면 움직이면 안 되는 거야.

민준의 말에 주위에 있는 친구들도 비웃음을 짓고 성준도 어색하지만 덩달아 웃음을 짓는다. 민준이 성준이를 향해 고갯짓을 하자 성준이는 경수에게 다가가 가방을 빼앗고 지갑을 찾아 빼려고 하지만 경수가 가방을 놓지 않자 성준이와 약간의 실랑이가 벌어진다. 이를 본 민준과 친구들이 물총으로 경수의 얼굴과 몸에 물총을 쏘면서 괴롭히자 가방을 놓는다. 가방에서 지갑을 뺀 성준은 지갑을 민준이에게 준다.

민준 : 경수야... (지갑에 있는 돈을 빼며) 이렇게 더운 날 시원하게 물총도 싸주고. 고맙지?! 좀 모자라기는 한데 수고비로 가져가는 거야~

물범벅이 된 경수는 얼굴을 닦고 조금은 두려운 듯한 표정을 짓는다.

민준 : 성준아. 우리 경수가 아직 더운가봐~ 니가 시원하게 한방 멋지게 싸줘라~

민준의 말에 성준은 물총을 들고 경수를 향해 조준한다. 물총을 쏘자 경수는 손으로 막으면서 괴로워하고 민준과 친구들은 주위에서 즐거워한다. 물총을 쏘는 성준의 표정이 밝지는 않다. 물줄기가 쏟아지는 경수의 시선을 배경으로 타이틀이 보인다.

S#2 집(거실) / D(늦은 오후)

현관문 비밀번호를 누르고 성준이 들어온다. 부엌에서 고무장갑을 끼고 설거지를 하고 있다. 마침 지훈은 집에서 망토를 걸치고 슈퍼맨 복장으로 영웅놀이를 하고 있다. 머리에는 양은 냘비를 뒤집어쓰고 한손에는 장난감 칼과 냘비 뚜껑을 들고 있다. 성준을 향해 다가가는 지훈

지훈 : 셋! 조심해, (성준의 방을 가르키며) 저 안에 악당이 있어!

성준 : (지훈을 밀치며 귀찮은 듯이) 비켜~



성준이가 방을 들어가려고 하자 지훈이가 한 번 더 막아선다.

지훈 : 안돼! 위험해!

성준 : (짜증을 내며) 아 쯤! 비켜 짜증나니깐....

지훈 : 성준아 슈퍼맨이 지켜줄게~

성준 : 아이씨 비키라고 했지. 그리고 너 밖에서 나 아는 척 하지마라. (작은 목소리로) 병신 새끼가...

엄마 : 성준아 그만해, 형이 너 좋아서 그런 거잖아.

성준 : 형은 무슨...

성준은 지훈을 밀치고 엄마의 말에 짜증을 내면서 방으로 들어간다. 엄마는 성준의 버릇없는 행동에 화가 나지만 참으려 애쓰는 표정이다. 엄마의 시선을 따라 어지럽게 쌓여 있는 설거지거리가 보인다.

S#3 집(성준방) / D(늦은 오후)

방에 들어온 성준은 문을 잠근 후 책상 위에 가방을 올려두고 핸드폰을 꺼내면서 의자에 비스듬히 앉는다. 핸드폰을 꺼내 게임을 하는 성준

엄마 : (문을 두드리며) 성준아 너 요즘 형한테 왜 그래?! 그래도 니 형인데 그게 무슨 말버릇이야! (손잡이를 돌리며)문 좀 열어봐.

엄마가 방문을 치면서 성준을 불러보지만 성준은 듣기 싫다는 듯 헤드폰을 끼고 게임을 계속한다.

S#4 PC방 앞 거리 / D(정오)

성준이 친구들(민준, 친구1,2)과 대화를 하면서 걸어가다가 PC방이 있는 건물 입구로 들어간다. 맞은 편 길에는 한 손에 장바구니를 들고 있는 엄마가 지훈과 같이 걸어오고 있다. PC방 건물로 들어가는 성준을 본 지훈은 반가운 표정을 지으며 엄마의 손을 뿌리치고 달려간다.

지훈 : (즐거워하며) 어 성준이다! (달려가며) 성준아~

엄마 : (손을 놓쳐 걱정스런 어투로) 어...지훈아 어디가?!

S#5 PC방(안) / D(정오)

PC방으로 들어온 성준과 친구들은 자리에 앉아 즐겁게 게임을 하고 있다. 자리에는 음료가 놓여있다. 게임을 하면서 즐거워하는 성준 옆으로 지훈이 다가온다.

지훈 : (소리를 지르면서) 성준아~

성준 : (시선을 피하며 속삭이듯) 아이씨...



친구1: (귀찮은 듯이 모니터를 보다 지훈을 힐끗 보고) 저 병신은 뭐냐?

친구2: (큰 목소리로) 아 지랄하지 말고 빨리 들어와! 게임 시작한다고!

민준 : 이 새끼 이거 뭐야 (성준이를 보며) 너 애 알아?

성준 : (일어서며 지훈에게) 너 뭔데... 나 알아?! 귀찮게 하지 말고 그냥 가라~

지훈에게 그냥 가라는 눈치를 주는 성준, 순간 숨차하며 PC방으로 들어오는 엄마는 지훈과 함께 있는 성준을 보고 놀란다. 엄마는 지훈에게 다가가 손을 잡고 나오려고 하지만 엄마의 손을 뿌리치고 성준의 자리에 앉아 컴퓨터 게임을 한다.

엄마 : (지훈을 끌어내며) 지훈아 여기서 뭐해~ 빨리 나가자

지훈 : (즐거운 표정으로) 싫어. 나 성준이랑 게임할 거야!

민준과 친구들이 성준을 향해 의심의 눈초리로 바라보자 친구들의 시선을 의식한 성준은 급하게 PC방 밖으로 뛰쳐나간다.

엄마 : (혼잣말로) 성준아...

S#6 길거리 / D(늦은오후)

PC방을 나온 성준은 거리 곳곳을 뛰어다닌다. 뛰어가는 성준의 얼굴이 어둡다. 오락실을 지나가던 성준은 편치 게임기를 발견하고 주먹으로 있는 힘껏 내려친다.

S#7 집(거실) / N

집으로 들어온 성준은 기운 없는 걸음걸이로 방에 들어가려고 한다. 지훈은 장난감을 가지고 놀고 있고 엄마는 바닥에 앉아 빨래를 개고 있다.

지훈 : (밝게 웃으며) 성준아 우리 또 게임하러 가자 응?

성준 : (지훈이를 밀치며) 야 내가 밖에서 아는 척 하지 말랬지. 사람이 말을 하면 알아 처먹어야 할 거 아니!

엄마 : (성준이 앞을 막아서며) 성준아 그만해 형이 모르고 그런거잖아.

지훈 : (엄마 등 뒤에 숨어서 겁에 질린 목소리로) 성준아 화내지마 무서워...

성준 : 너 진짜 관중새끼냐! 죽여 버린다.

지훈 : 미안해...미안해...

엄마 : 김성준! 너 형한테 그게 무슨 말버릇이야! 빨리 사과 안 해?!

성준 : (흥분해 목이 멘 목소리로) 엄마는 저 새끼가 뭐가 좋다고 계속 감싸주는데! 지겹지도 않아?

지훈 : (두려운 모습으로) 미안해요 지훈이가 잘못했어요... 다시는 안 그럴게요...



엄마가 무언가 말을 하려고 하지만 성준은 자신의 방으로 들어가 문을 닫아 버린다. 엄마는 지훈을 안고 진정 시키는데 엄마의 눈에 어느덧 눈물이 맺힌다.

S#8 학교(복도-)교실 / D(아침)

복도를 걸어오던 성준은 교실 창문 너머로 보이는 민준과 친구들을 보고 문 앞에서 망설인다. 문을 열고 들어가자 친구들이 성준을 보고 숙덕거리기 시작한다. 성준은 가방에서 책을 빼서 올려놓고 가방을 책상 옆에 걸어 둔다. 성준에게 다가서는 민준과 친구들

민준 : (소리를 지르며) 성준아 너 형한테 그래도 되는 거야?!

친구1: 그러게 누가 보면 남인 줄 알겠어~

민준 : 언제 시간되면 형 좀 모셔와~ 우리가 시원하게 해드릴테니까.

친구들은 민준과 친구 1의 말을 듣고 자기들끼리 비웃는다. 성준은 펼쳐진 책을 손으로 구기며 자리에서 일어나 나가버린다. 그런 성준의 뒤에서 친구들이 비웃는다.

S#9 놀이터 / D

성준은 집에 가는 길에 놀이터에서 아이들과 놀고 있는 지훈을 발견한다. 엄마는 놀이터 벤치에 앉아서 지훈의 모습을 바라보고 있다. 지훈은 아이들과 가위바위보를 하는데 지훈이 져서 술래를 하게 된다.

다같이 : 가위바위보!

아이들 : 형이 졌어. 형이 술래야~

지훈 : 내가 술래다 악당들 어서 숨어! 내가 다 잡아줄테다.

엄마 : (멀리 있는 지훈을 향해) 지훈아 엄마 화장실 좀 다녀올게. 어디 가지 말고 놀고 있어~

지훈 : 응 엄마!

근처에 숨어서 이 모습을 보고 있던 성준은 엄마가 화장실 건물로 들어가자 지훈의 손을 잡고 어딘가로 끌고 간다. 숨바꼭질을 하기 위해서 숨어 있던 아이들이 밖으로 나와 둘러보지만 지훈의 모습이 보이지 않는다.

S#10 아라뱃길 / D

공원에는 산책을 하는 사람들이 곳곳에 보이고 성준은 지훈을 끌고 강가로 데리고 간다. 멋진 강가풍경에 기뻐하는 지훈. 성준은 주위를 두리번거리며 뭔가를 살핀다.

성준 : 야! 너 악당 잡고 싶지?!



지훈 : 응. 난 슈퍼맨이잖아.

성준 : 그럼 여기서 기다리고 있어~ 조금 있으면 악당이 나타날 거야.

지훈 : 정말이야? 근데 어떤 악당이야? 로켓단? 용가리? 에어리언?

성준 : 악당은 자기 정체를 드러내지 않아. 자세히 보면 사람처럼 보이지만 위장하고 있는 거야. 그러니깐 잘 살펴야 해 알겠지?

지훈 : 응!

성준 : (손으로 다리 위를 가리키며) 난 저기 위에 숨어서 악당을 살필 테니까 너는 여기서 악당을 찾아봐.

지훈 : 그래~ 걱정하지 마. 내가 악당을 다 물리칠 거야.

성준은 걱정스러운 표정으로 지훈을 바라보지만 지훈은 환한 표정을 짓는다. 지훈을 남겨두고 다리에 있는 엘리베이터 쪽으로 달려가는 성준. 지훈도 악당에게 들키지 않기 위해 컨테이너 박스 뒤에 숨는다.

S#11 엘리베이터 안 / D

성준은 엘리베이터를 타고 다리 위로 올라가고 성준을 향해 경례를 하고 있는 지훈의 모습이 창밖으로 보인다. 지훈을 남겨두고 가는 성준의 표정이 어둡다. 잠시 후 핸드폰 진동이 울리고 액정 화면에는 엄마라는 메시지가 보인다. 잠시 후 전화를 받는 성준

성준 : 여보세요? (사이) 어? 나 학교지... 왜?

S#12 아라뱃길, 거리, 다리 (몽타주) / D

(지훈) 컨테이너 뒤에 숨어 주변을 살펴보는 지훈. 지훈이 바라보는 방향에 사진을 촬영하고 있는 친구들의 모습이 보이고 멀리서 자전거를 타고 다가오는 사람이 보인다.

(성준) 버스정류장에서 서성이면서 불안해하는 성준의 모습이 보인다. 잠시 뒤돌아서 빠른 걸음으로 걸어가는 성준.

(지훈) 공원에서 셀카봉을 들고 기념사진을 촬영하는 여자 둘을 향해 자전거를 탄 남자가 다가오더니 한 여자의 손가방을 빼앗아 달아난다. (여자 비명소리 : 도둑이야!) 그 광경을 목격한 성준은 사이클을 탄 소매치기를 향해 달려간다.

(성준과 지훈의 모습이 교차되는 몽타주와 함께 엄마의 통화 내용이 들린다 - 보이스오버)



-몽타주-

(성준) 거리를 달리고 있는 성준. 성준의 표정이 다급해 보인다. 빨간불에도 건널목을 살피며 급하게 건넌다.
 (지훈) 사이클을 잡기 위해 망토를 휘날리며 뒤쫓는 지훈. 힘들지만 악을 쓰는 듯한 표정으로 사이클을 향해 달려간다.
 (성준) 다리 위를 달리는 성준 많이 지친듯한 표정이지만 이를 악물고 뛰어간다.
 (지훈) 사이클과 지훈의 간격이 조금씩 좁혀지고 달려오는 지훈을 돌아보며 소매치기범도 힘들어한다.
 (성준) 엘리베이터에 도착한 성준은 급하게 버튼을 눌러보지만 엘리베이터가 오지 않자 계단으로 내려간다.

-통화내용-

엄마 : (다급한 목소리로) 성준아 형이 없어졌어 어쩌면 좋으니... 우리 지훈이 사고라도 나면 엄마는 살 수 없어.
 (울먹이는 목소리로) 성준아 니형 좀 찾아줘. 길도 잘 모르는데 무슨 일 생기는 거 아니겠지? 정말 미칠 것 같아.
 엄마가 죄인이야 죄인... 니 형 그렇게 된 것도 엄마 때문인데 지켜주지도 못하고 내가 대신 죽더라도 니 형만은 아무 일 없어야 해. 성준아 제발 형 좀 찾아줘. 부탁이야~

-몽타주-

(지훈) 싸이클 도둑도 힘들어 속도가 줄어들더니 결국 성준은 싸이클을 따라잡는다. 지훈이 도둑을 잡자 주변에 있는 사람들이 모여들어 도와주고 핸드폰으로 이 장면을 찍는 사람들의 모습이 보인다.
 (지훈, 성준) 지훈의 모습에서 카메라 좌로 팬을 하자 성준이 지훈을 찾는 모습이 보이고 다시 카메라 우로 팬을 하자 지훈이 있던 자리에는 아무도 보이지 않는다.
 (성준) 성준이 주변을 계속 살피며 지훈을 찾지만 어디에도 지훈의 모습은 보이지 않고 성준은 지쳐 그 자리에 주저앉는다.

S#13 집 앞 / N

성준은 집 앞에 경찰차가 세워져 있는 것을 보고 불안한 표정을 지으며 집으로 들어간다.

S#14 집(거실) / N

성준이 문을 열자 엄마와 경찰관이 이야기를 나누고 있고 잠시 후 지훈이 다가온다. 지훈의 팔에는 깁스가 되어 있고 얼굴에는 상처투성이다. 성준을 보자 반가워하는 지훈. 하지만 엄마의 표정은 어둡다. 잠시 성준을 바라보던 엄마는 경찰관에게 감사하다는 인사를 한다. 성준을 향해 달려가는 지훈

지훈 : (성준을 끌어안으며) 성준아. 나 악당 잡았어. 잘했지?!

성준 : (당황한 표정을 지으며) 어?! 어....

지훈 : 우리 다음에 또 악당 잡으러 가자.



성준은 지훈의 말에 그냥 말없이 고개를 숙이고 방으로 들어간다.

엄마 : (고개를 숙이며) 정말 감사합니다. 다음부터는 이런 일 없도록 아들 옆에 꼭 붙어 있겠습니다. 정말 감사합니다.

경찰 : 아닙니다. 그럼 저는 다른 신고가 들어와서 가보도록 하겠습니다.

경찰은 엄마에게 거수경례를 하고 문을 열고 나간다.

S#15 집(성준방) / N

경찰이 집에서 나가는 소리를 들은 성준은 헤드폰을 끼고 PC게임을 하는 척한다. 잠시 뒤 문이 열리고 엄마가 들어온다. 엄마의 인기척을 듣고 성준의 표정이 굳어진다. 게임하는 성준을 바라보던 엄마는 성준에게 다가가 다가 벽에 붙어 있는 이소령 포스터와 성준이 어린 시절 받았던 상장들을 바라본다.

엄마 : 성준아. 너는 잘 기억나지 않겠지만 어릴 때 엄마가 시장에서 너 잃어버렸던 적이 있었어. 그때 엄마가 얼마나 무서웠던지 지금도 그 생각만 하면 잠이 안와. 엄마한테는 너도 니 형도 똑같이 소중한.

성준은 엄마가 하는 말을 듣고 움직이던 마우스를 멈춘다.

엄마 : 형 찾으러 다니느라 많이 힘들었지? 게임 조금만하고 나와서 밥 먹어.

엄마가 나가자 성준은 쓰고 있던 헤드셋을 벗고 멍하니 생각에 잠긴다. 잠시 후 서랍에서 사진을 꺼내 바라본다. 사진 속에는 어린 시절 성준과 지훈이 다정하게 어깨동무를 하고 찍은 사진이다. 어린 시절 지훈은 슈퍼맨 동작을 하고 있고 그 옆에 있는 성준은 밝은 표정으로 브이 포즈를 취하고 있다.

#16 학교(공터) / D

성준이 학교 건물에 들어가려고 하는데 건물 옆 구석진 곳에서 경수를 괴롭히고 있는 민수와 친구들이 보인다. 성준은 가던 길을 멈추고 돌아서려고 하지만 민수와 친구들의 시선을 느끼고 그냥 건물 안으로 들어가 버린다.

#17 학교(공터) / D

잠시 뒤 건물 입구에서 나오는 성준의 모습이 슬로우 모션으로 보인다. 성준은 물총을 장착하고 앞으로 맨 가방에 물풍선을 가득 담아서 마치 전투에 나가는 듯한 비장한 표정으로 등장한다. 민수와 친구들이 성준을 발견하자 가방에서 물풍선을 움켜쥔 후 던지기 시작한다. 민수와 친구들은 물풍선을 피하려고 몸을 웅크린다. 그 사이 성준은 물총을 쏘면서 경수에게 다가가 손을 잡고 도망치기 시작한다. 성준과 경수를 잡으려고 뒤따라 뛰어가는 민수와 친구들. 도망치는 경수의 표정이 밝다.



S#18 집(거실) / D

집에 들어온 성준은 가방을 내려두고 주방에 있는 엄마에게 다가간다. 성준의 얼굴에는 멍과 상처가 있다.

성준 : (두리번거리며) 다녀왔습니다.

엄마는 성준의 얼굴을 보고 놀란 표정을 짓는다.

엄마 : 성준아 너 얼굴이 왜 그래?

성준 : 아무것도 아니야. 근데 형 어디 있어?

엄마 : (당황한 표정으로) 어..? 형... 방에 있지...

방으로 들어가는 성준

(사이)

잠시 뒤 방문이 열리고 슈퍼맨 복장을 한 지훈이 등장한다. 지훈이 방을 나오자 이어 이소령 복장을 한 성준이 등장하고 둘은 거실로 나와 즐거운 시간을 보낸다. 거실을 돌아다니며 영웅놀이를 하는 성준과 지훈 그리고 두 아들의 모습을 보며 기뻐하는 엄마의 모습이 즐거워 보인다.

- 엔딩크레딧 -

S#19 (에필로그) 경찰서 서장실 / D

엔딩크레딧이 올라가는 동안 블랙 화면에 사운드 오버랩

사운드 : 위 사람은 위험한 상황에도 불구하고 용기와 기지를 발휘하여 소매치기범을 잡아 시민의 안전과 재산을 보호하는 큰 공을 세워 시민의 영웅으로써 시민히어로상을 수여합니다.

화면이 보이고 카메라를 들고 있는 경찰관이 기념사진 촬영을 하고 있다.

경찰관 : 자 조금만 옆으로 가주세요...

성준과 지훈이 가운데 서서 상장을 들고 있고 양 옆으로 엄마와 경찰서장이 서서 기념사진을 촬영하는 모습이 보인다.

경찰관 보이스 : 촬영하겠습니다. 환하게 웃어주세요.

경찰관의 말에 밝은 표정을 짓는 네사람. 지훈은 영웅이 된 듯 어린 시절 기념사진과 같은 슈퍼맨 자세로 촬영을 한다.

- 엔딩크레딧 -

인천광역시교육청학생교육원 교실 지원 프로젝트

교실 속 단편영화 만들기(중등편)

발행일 2022. 2. 28.

발행인 원장 강계윤

기획/총괄 교학과장 이육진

교학팀장 박성수

집필위원 교육요원 이성일

편집위원 해양환경체험학습장 소장 이재영

해양환경체험학습장 교육요원 이한성

해양환경체험학습장 교육요원 신혜연

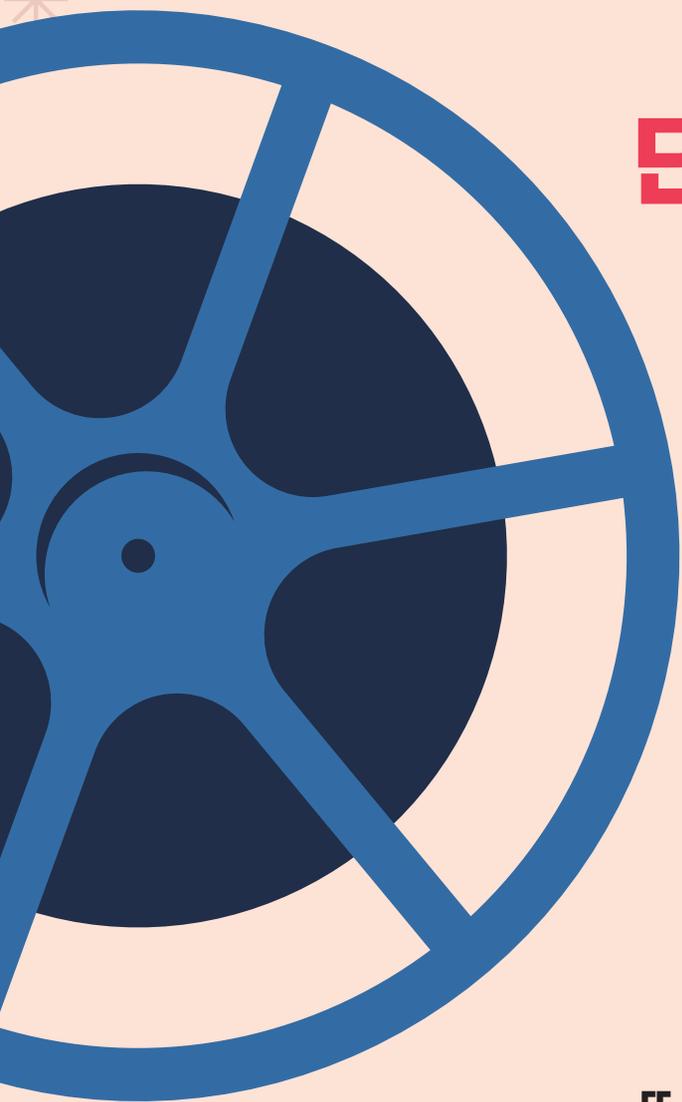
편집·인쇄 네오다큐

인천광역시교육청학생교육원

인천광역시 강화군 화도면 해안남로 2463

TEL. 032-627-6763 FAX. 032-937-3783

교실 속 단편영화 만들기 중등편



또 하나의 행복배움터!

인천광역시교육청학생교육원 | 인천광역시 강화군 화도면 해안남로 2463 | T. 032 627 6763 | F. 032 937 3783