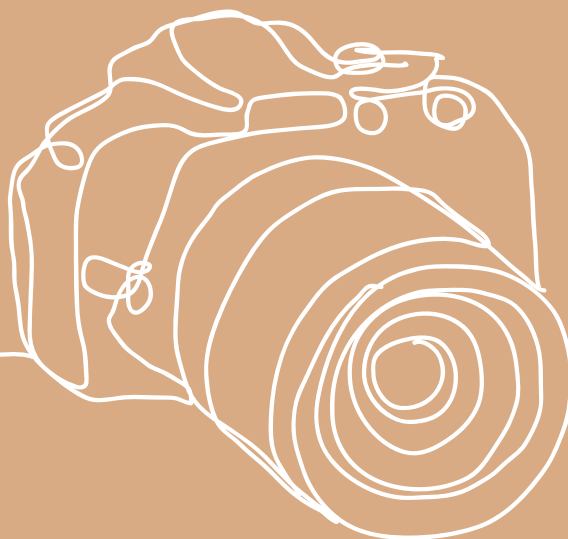


Inside of Photography - 8

사진의 구도

글. 강태욱 사진작가, Studio Workroom K 운영



구도의 정의

사진이라는 것은 기본적으로 내가 보는 풍경이나 대상 중 내가 보여 주고 싶은, 내가 이야기하고 싶은 부분만을 골라낸 이미지 언어입니다. 사진은 넓은 의미에서 소통의 수단 중 하나라고 분류될 수 있는데 내가 어떤 이야기를 하고 싶은가 하는 것은 사진의 구도에서 명확해 질 수 있습니다.

즉, 사진에서 구도라는 것은 그 대화를 시작하는 주제가 되는 것이고 그만큼 중요한 행위라 할 수 있습니다. 이번 달에는 이 구도에 대한 이야기를 진행해 보도록 하겠습니다.

먼저 쉬운 예를 들어 보겠습니다. 흔히 촬영 대회 같은 것을 가거나, 친구들과 같이 출사를 나갔다고 생각해 보세요. 그럴 경우 여러 포토그래퍼가 같은 피사체를 동시에 촬영하는 경우가 많은데 그런 상황에도 같은 사진은 하나도 없을 겁니다. 같은 피사체를 촬영해도 매우 다양한 사진이 나오게 됩니다. 이것은 같은 주제를 이야기하더라도 각자의 이야기 풀이 과정이 다른 것과 마찬가지로입니다. 즉, 같은 대상을 보더라도 그 대상을 어떻게, 어떤 방식으로 보여 줄 것인가는 촬영하는 사람마다 다르기 때문입니다. 사진은 시각 언어이기 때문에 그에 맞는 문법이 있는 것이고 그 문법에 따라 촬영을 하면서 주제를 어떻게 잡을 것인지, 그렇게 하여야 제대로 된 언어가 되는 것입니다. 그래서 각자에게 맞는 구도를 설정하여 촬영해야 제대로 자신이 말하고자, 보여 주고자 하는 의미의 전달이 가능한 것이지요. 즉, 말하고자 하는 주제를 어떻게 잡을 것인가와 그 주제를 어떻게 보여 줄 것인가 하는 것이 사진에서의 구도라고 할 것입니다.

사진과 같은 영상 이미지, 영상 언어에서 문법이란 무엇일까요? 주어, 목적어, 술어의 순서로 글을 써야 내용을 이해할 수 있는 것처럼 보여주고자 하는 내용을 제대로 위치하게 하고 쓸데없는 내용은 보여 주지 않도록 하는 것으로 생각됩니다. 쉽게 이야기하자면 보여 주고자 하는 내용을 효과적으로 보여줄 수 있어야 하고, 그 주제를 더욱 강조하기 위한 방법을 말한다 할 수 있습니다. 이러한 방식을 사진 촬영에서는 ‘좋은 구도를 설정하여야 한다’라고 할 수 있겠습니다.

이런 구도의 설정은 사진 제작에서는 크게 3단계로 구분이 가능합니다. 사진의 제작 과정을 따라가면서 살펴볼 것입니다. 먼저 대상을 촬영할 때 화면을 구성하는 ‘프레이밍’, 두 번째로는 현상한 필름을 암실에서 인화지 위에 올리는 과정에 필름의 어느 부위를 보여 줄 것인가 하는, 인화 범위를 정하는 ‘트리밍’, 그리고 그렇게 나온 최종 결과물인 인화지에 나온 이미지를 다시 한번 정확한 이미지 표현을 위한 정밀한 커팅을 하는 크로핑으로 나뉘어 집니다.

이것은 필름의 시대에 잡힌, 하지만 꼭 알아야 할 과정이어서 말씀을 드렸습니다만 현재 디지털 사진이 대중화 되면서는 사실 트리밍과 크로핑의 구분이 모호해졌습니다. 필름을 사용한 인화를 하지 않기 때문에 트리밍하지 않지요. 게다가 사진은 컴퓨터나 핸드폰으로 소화를 하는 경우가 너무나 많아졌고 설령 최종 결과물인 사진을 만든다고 하더라도 인화가 아닌 출력을 하고 있기 때문입니다. 그래서 그 두 과정이 컴퓨터의 포토샵 등 사진 편집 도구 안에서 하는 작업으로 합쳐졌다고 할 수 있겠습니다.

마지막으로 정리하자면 구도는 아주 기본적인 사진의 요소 중의 하나로 구도가 좋다고 좋은 사진이라고 말할 수는 없습니다. 하지만 좋은 사진들은 훌륭한 구도를 가지고 있습니다. 그래야지만 하고자 하는 말을 효과적으로 전달할 수 있기 때문입니다. 말이 문법에 맞다고 다 의미가 전달되는 것이 아닌 것과 마찬가지로.

‘아버지 가방에 들어가신다’와 ‘아버지가 방에 들어가신다’를 생각해 보시면 되겠네요. 둘 다 문법적으로는 맞지만 의미 전달은 완전히 달라지는 것이니까요. 마찬가지로 같은 대상을 촬영했다라도 어떻게 보여 주는가에 따라 사진이 하고자 하는 이야기도 힘이 떨어지거나 더 심하면 바뀌게 될 수 있습니다. 앞으로 말하게 될 구도의 기본에 맞게 피사체가 배치되고 트리밍, 크로핑 된 사진이라고 하더라도 다 좋은 사진이라고 할 수는 없다는 이야기입니다.

구도의 삼단계

촬영 시 구도를 조절하는 행위 - 프레임, ‘framing’

- 주 피사체와 배경 또는 부 피사체의 배치, 렌즈의 선택과 원근감, 심도의 결정, 앵글, 촬영 거리 등을 결정하는 행위. 제일 중요한 단계로서 이후의 단계에서는 프레임링 시 결정된 내용의 변경이 불가능하다.

인화(암실/디지털 암실) 시 구도를 조절하는 행위 - 트리밍, ‘trimming’

- 확대기, 이젤을 이용한 외곽경계의 재구성
 - 포토샵에서 크롭툴을 이용한 외곽 경계의 재구성
 - 촬영한 이미지의 불필요한 부위를 제거하는 작업으로 사진의 의미를 많이 변화시킬 수 있다.
- 촬영 시 약간 여유를 가지고 구도를 잡는 자세도 필요

인화 후 구도를 조절하는 것 - 크로핑, ‘cropping’

- 인화지나 출력물을 직접 잘라내어 다시 한번 재구성하는 방법
- 현재 디지털 작업 시에는 대부분 두 번째 단계인 트리밍에서 작업이 완료되는 경우가 많고 포토샵에서는 트리밍툴의 이름 자체가 크롭툴이듯이 경계가 없어졌다.

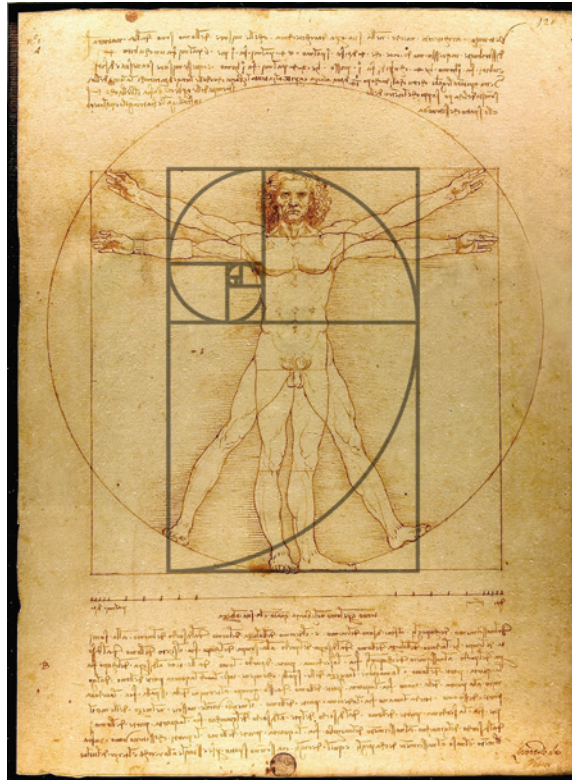
기본적인 사진 구도

사진도 그림과 다르지 않은 구도를 활용합니다. 전통적으로는 황금비율(1:1.618)을 이용한 3등분 법을 많이 사용합니다. 이 황금비율이라는 것은 고대 그리스 시대에 만들어진 일종의 수학 비율입니다만 이것이 유럽에서는 이 비례가 가장 조화롭고 아름다운 것으로 간주 되었습니다. 사실 이유는 알 수 없는 듯합니다만 그 비율이 안정감을 주기 때문이 아닐까 생각합니다. 게다가 건축으로 유명한 르 코르뷔지에는 이 황금비를 인체 비례에 연관 지어서 ‘모듈’이라는 황금 기준척을 만들기도 했고, 심지어 미술사조 중에서도 황금비율이란 이름이 붙은 입체파 화가 그룹도 있었습니다. 물론 이 황금비율이라는 것에 의문을 가지는 목소리도 있습니다만 워낙 오랫동안 알려진 비율이기 때문에, 그리고 실제로 이 비율에 맞게 배치된 사진이 안정적으로 보이기도 하기에 기본 구도 작업에서는 많이 활용됩니다.

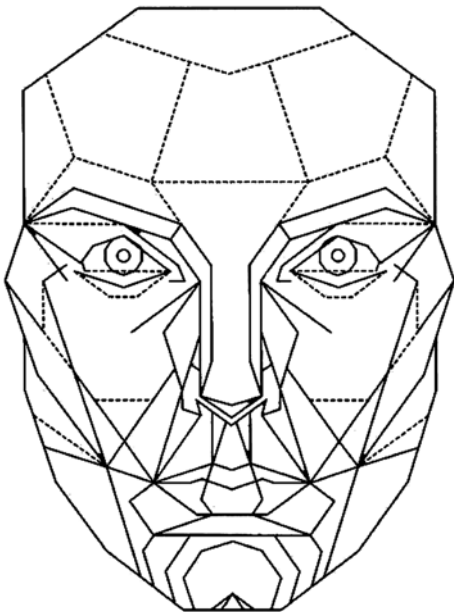
이 황금비율은 그 발견 이후로 많은 조각이나 그림 작품에 응용이 되었습니다.



이 작품은 유명한 밀로의 비너스입니다. 이 사진을 보시면 아시겠지만 머리에서 배꼽까지, 즉 상반신과 하반신의 비율이 황금비에 맞게 제작되었음을 볼 수 있습니다. 고대 피라미드 역시 이 황금비에 맞게 만들어졌습니다.



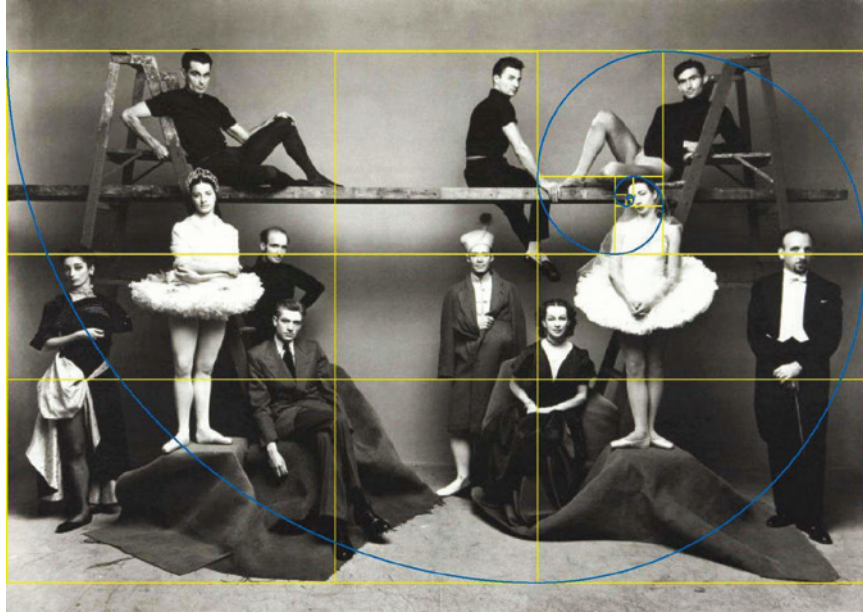
인체 해부 등 해부학에도 관심을 가졌던 레오나르도다빈치는 인간 신체의 비례에 일정한 법칙을 발견하였습니다. 이는 '두 팔을 벌린 길이는 신장과 같다'는 것인데 이를 설명하기 위해 그린 그림입니다. 이 논리를 입증하기 위해 인체 주위에 정사각형과 원을 겹쳐 그린 후 이에 대하여 '만약 두 다리를 신장의 1/4만큼 벌리고 팔을 벌려 중지를 정수리 높이까지 올리면 뻗친 팔에 의해 형성된 원의 중심은 배꼽이 되며, 두 다리 사이의 공간은 정확한 이등변 삼각형을 형성한다'고 설명했습니다. 레오나르도 다빈치의 해부학적 연구의 일부로써 머리에서 발 끝까지 정확한 신체 비례를 측정한 것입니다.



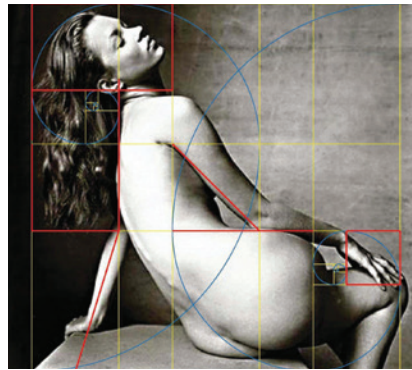
얼굴분석 학자 Stephan R. Marquardt가 만든 황금비율 마스크입니다. 이 비율에 따른 얼굴 배치가 가장 보기 좋다는 뜻인데 이거야 뭐 주관적이라 이렇게 황금비율의 얼굴을 만들 수 있다는 것도 아시면 될 거 같습니다.

사진에서의 황금비

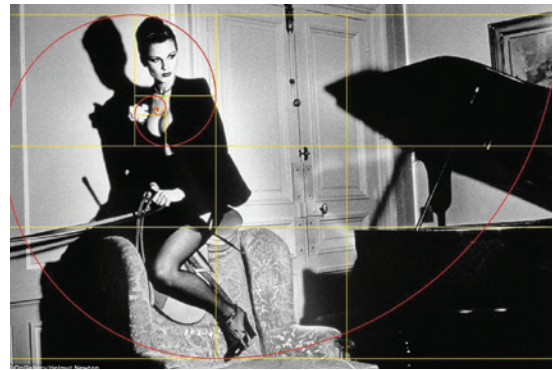
사진에서 기본적인 황금비의 응용은 다음 그림과 같이 화면을 등분한 위치에 주제를 두는 것입니다.



Ballet Theatre, New York, 1947, Irving Penn



Kate Moss by Irving Penn



Helmut Newton 'saddle'

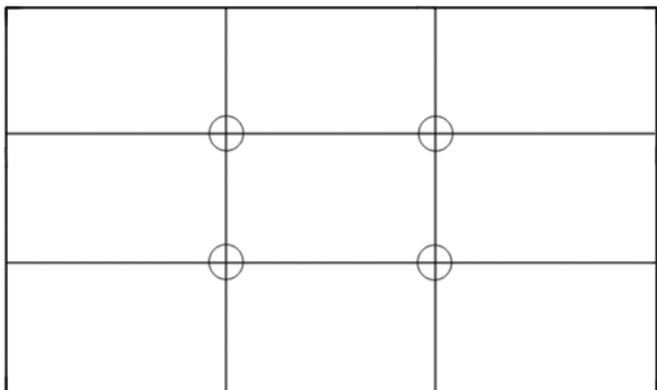


Helmut Newton



Helmut Newton

유명사진가인 어빙펜과 헬무트 뉴턴의 사진을 보면 의도적인지 모르겠지만 황금비율을 적용해 대부분 황금비율 안에서 피사체나 소품 등이 배치되어 있습니다. 의도적으로 황금비율에 대한 규칙을 지키려 노력하였고 그리하여 무의식중에도 촬영 중이나 후반 트리밍이나 크롭 작업에서 의식적으로 배치를 하여 작업하지 않았을까 생각합니다.

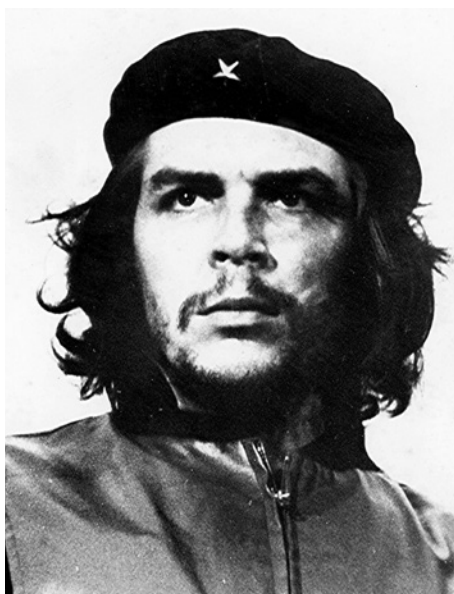


그래서 저는 조금 더 쉽게 응용을 하고자 3분할 법을 사용합니다.

이런 식으로 화면을 3분할하는 것입니다. 그리고 그 교차점에 중요 피사체를 두는 것이죠. 완벽한 황금분할은 아니지만 좀 더 직관적이고 직접적으로 구도를 잡기에 좋습니다. 사진을 보시면 가이드 선이 3등분 선입니다. 이 교차점 주위로 주요 피사체를 배치한 것을 보실 수 있습니다.



트리밍의 예를 보겠습니다.



◀ 다들 잘 아시는 사진이지요? 체 게바라의 포트레이트입니다. 이 사진은 이제 나의 상징이 되었고 이 자체로 의미를 가지는 역사적으로도 유명한 사진입니다. 그런데 이 사진의 원본을 보신 적이 있나요? 아마 깜짝 놀라시리라 생각합니다.



▲ 이 사진도 피아니스트 스트라빈스키의 사진으로 유명한 사진입니다. 전체적인 구성이 정말 멋집니다. 피아노의 뚜껑과 구석의 피아니스트, 뒷면 벽 모서리의 느낌까지. 완벽하다는 생각이 듭니다. 특히나 피아니스트의 포즈와 위치가 절묘하지요. 이 사진도 역시 트리밍으로 만들어낸 작품입니다.



어떠세요? 사진의 차이가 바로 확 보이죠? 트리밍에 의해 사진이 얼마나 많이 바뀌는지 감이 오시죠?



보시면 아시겠지만 그냥 사진을 사용했다면 그냥 평범한 피아니스트의 사진이 될 뻔했습니다. 이렇게 시선을 끌 수 있는 사진이 아니었죠. 즉 사진은 촬영이 끝이 아니라 그 순간부터 다시 작업이 시작되는 작업인 것입니다. 그래서 촬영 시에는 오히려 조금 넉넉한 앵글로 촬영하는 것도 촬영 테크닉이라 할 수 있겠습니다. 촬영 시에는 나중에 더하거나 뺄 수 없는 대상들을 움직여 주고 최종적인 트리밍은 암실에서(전자 암실) 하는 것이죠.

구도를 잡는 방식

구도를 어떻게 잡을 것인가, 이것이 결국 사진가 개개인의 특성이 될 것입니다. 많은 촬영에 따라 굳어질 수도 있지만 독특한 그 사람만의 시선이 만들어지는 것이지요.

균형, 시각 흐름에 따른 구도 방식

- 회화와 사진에서 다루는 전통적인 구도 방식으로 중심, 삼각형, 수평, 수직, 사선, 곡선 구도 등이 있습니다. 어떻게 배치할 것인가 하는 고민입니다.
- 주제의 배치 위치와 시선의 흐름에 따른 방식입니다.

그럼 마지막으로 구성을 고려한 사진 촬영의 기본 방법을 알아보겠습니다.

'주연'과 '조연'을 설정하고 '주연'을 강조하기 위한 방법을 결정합니다.

촬영 시 주된 피사체를 결정하고 그 후 '조연'이나 '배경'을 적절히 배치합니다. 대부분 '주제'만으로도 이야기가 되지만 '조연'이나 '배경'은 사진을 더 풍성하게 해 줄 수 있습니다. 물론 없는 것이 더 좋을 수도 있으니 그런 상황을 보고 판단하여야 합니다.

'파인더'를 볼 때는 전체 '프레임'을 보도록 합니다.

눈으로 볼 때는 내가 관심을 가진 하나의 물체만이 보이는데 사진으로 나온 결과물은 그 자체가 하나의 대상이므로 모든 것이 완결된 모습으로 결정되어야 합니다. 전체의 모습을 숙고하여야 하지요. 저는 촬영 시 두 눈을 다 사용하려 노력합니다. 파인더를 통해서도 보지만 다른 눈으로는 전체 모습을 보며 앵글을 결정합니다.

'프레임'을 보며 흐름을 만들어 봅니다.

시각 흐름에 따른 구도를 위하여 '주연'과 '조연' 사이, 혹은 '배경' 사이의 흐름을 만들어 봅니다. 시선은 '주연'에서 '조연'으로 자연스럽게 흘러가면 더 좋겠지요. 이때 작가의 직감이 중요한 역할을 하게 됩니다. 화면을 보는 순간 무의식적으로 보이는 선이 그 사진가의 독특한 시각이 되겠지요. 그에 따라 그 작가의 개성이 드러나게 될 것입니다.

'황금비'를 생각하며 촬영합니다.

'프레임'을 보면서 황금비 분할(대부분 3등분)로 나누어 시선 배분에 있어서 모든 구역에 적절한 공간을 배치하도록 노력합니다. 사진은 인간 시선이 무한 확장되어 사물을 인지하는 것과 달리 사각의 틀 안에서 이야기가 시작되고 끝나야 합니다. 이 점을 인식하여 모든 배치를 완벽하게 하도록 노력해야 합니다. 회화는 빈 곳에서 시작하여 대상을 하나씩 채워 가는 과정이라면 사진은 꼭 차 있는 공간에서 하나씩 빼 가는 과정이라 생각하세요.

새로운 시각의 도전

사람들의 눈이 다시 한번 찾아올 수 있는 사진을 만들려면 당연히 관심이 가는, 흥미가 가는 대상을 촬영해야 합니다. 흥미가 가지 않는 대상이라도 재미있게 촬영하려면 '새로운 시각'을 찾아봐야 하는 것이지요. 즉 그동안 사람들이 보던 느낌이 아닌 사진을 만들려 노력해야 합니다. 촬영 거리, 앵글, 렌즈의 효과를 이용하여 새로운 시각을 보여 줄 수 있도록 해 봅시다. 📷