보도사진

보도사진은 신문,잡지 등 언론매체에 실리는 사진을 말하며 보도사진은
크게 두가지, 뉴스사진과 상징사진으로 구분한다.

뉴스사진이란 뉴스가치를 가진 사실을 찍은 사진이며 사건.행사.스포츠 등 뉴스기사에 직접 관련된 것을 말한다.

상징사진이란 기사 내용과 직접 관련은 없으나 그 기사의 내용을 나타내 주는 것으로 주로 지면의 미화나 장식에 사용하는 사진을 말한다. 예를 들어 바캉스에 대한 소재기사에 곁들여 넣는 바다의 사진 등을 상징사진이라고 한다.

보도사진 밑에 사진의 내용을 설명하는 캡션이 반드시 달린다.

보도사진 표현의 범주

보도사진은 의도를 가진 시각적 표현형식의
구조를 가지고 있는 매체이다.
보도사진 연구는 언어적,시각적인 측면의 상관성,카메라를 통한 기계적 약호분석,의미구조
및 해석,독자의 반응과 태도변용,왜곡,이데올로기,정치관련 및 선거보도,보도윤리,사회적책임,신문 전체를 대상으로 하는 연구 등으로
다양하게 행해지고 있다.

보도사진은 내용 전달을 목적으로 하므로
큰 영역에서 언어범주에 포함되며 보도사진의
조형 요소 또한 언어의 규칙 속에서 잠재되어
있을 것으로 가장하고 사진 표현면의 구조적 분석을 한다.

신문사진

신문사진은 문자가 갖는 한계성을 극복하는 수단으로 각광을 받게 되었다. 신문의 특징과 장점으로 기록성을 이야기 하는데, 사진의 기록성은 신문의 활자 못지않게 뛰어나다고 할 수 있다. 특히 현장을 증언하는 생생하고 거짓 없는 기록으로 대중에게 더 강한 충격과 현실감을 던져준다. 쉽게 말해 글로 표현된 것은 믿지 않을 수도 있어도 사진으로 보여주는 현장은 의심의 여지없이 받아들인다.

신문기자는 사진 과학의 전문적인 지식이 있어야 함을 물론, 일반 취재기자가 지녀야 할 저널리스틱한 센스와 지식, 예술적인 감각과 문장력까지 함께 지녀야 함다. 그렇지 않고서는 사건의 현장에서 그 사건을 꿰뚫어 보며 그것을 순간적인 재치로 영상화하되 독자에게 감동을 주는 예술성까지 포함시킨 훌륭한 사진을 만들어 낼 수가 없을 것이다.

신문사진
뉴스사진(사건)
스케치 사진
스포츠 사진

신문사진은, 가령 사진을 기사보다 더 크게 취급하는 경우라도 최소한의 사진 설명이 따르는 등 기사와 분리되어 완전히 독립될 수 없다. 따라서 때로는 사진이 기사의 보조가 되기도 하고 또 어떤 때에는 반대로 기사가 사진의 보조 역할을 하는 등, 언제나 상호 보완적인 기능을 가지고 뉴스 보도의 사명을 완수한다. 즉 사진과 기사는 불가분의 관계인 것이다.

사진의 구도

기본적인 구도

◎ 중심적 구도

인물을 크게 클로즈업(Close-up)하든가 전신 또는 반신을 화면 중앙에 배치한 구도로 주제에 눈을 집중시킨다. 이러한 스트레이트한 구도는 환경이나 분위기 보다도 인물에 강한 매력을 느끼게 하며 화면 전체에 강한 인상을 주는 안정감이 있다.

◎ 삼각형 구도

삼각형의 형태로서의 안정감을 준다. 심리적으로 안정된 분위기를 표현하고 싶을 때, 무의식속에 이 구도법을 취하면 좋을 것이다. 삼각형으로 짜임새있게 인물을 배치, 동적이면서도 안정적 분위기로 동시에 화면에 변화도 가져오게 된다.

기념사진이나 작품사진의 인물배치에 응용할 수 있는 구도법이다.

◎ 사선 구도

화면에 동적감정을 주며 명랑하고 활동적인 감정을 표현할 때 효과적인 구도이다. 대각선구도라고도 한다. 사선은 불안정한 선으로 움직임을 느끼게 하며, 긴박감, 행동감을 의미한다.

◎ 수평선 구도

조용하고 안정감을 느끼게 하는 특징이 있다. 선의 위치 여하에 따라서 화면의 가치는 크게 좌우된다. 특히 가로로 된 구도가 정적인 미를 느끼게 한다.

◎ 수직선 구도

강렬한 의지를 표한하며 소박감 또는 순진한 성격 같은 것도 표현한다. 수직선은 화면상에서 큰 역할을 하고 있다.

◎ 곡선구도(S.Z자형)

곡선은 변화있는 구도로 아름다운 유동감과 리듬을 느끼게 한다. 뿐만 아니라 곡선을 평행적으로 겹치게 하는 등 기술에 의해서 근대감각의 조형적인 중량감까지도 창작할 수 있다.

◎ 원근법 구도

먼 곳을 작게 가까운 곳을 크게 하는 방법이며, 칼라의 경우는 색의 무게로 원근감을 표현 할 수 있다. 흑백사진도 명암의 톤으로 같은 효과를 준다.

<구도의 목적 >

구도가 잘 잡히면 효과적이고 강한 인상을 준다. 사진효과를 높이는 것이라고 결론지을 수 있다. 사진에서 차지하는 구도의 역할을 결코 가볍게 볼 수 없으며, 찍고난 후에 보탤 수도 없는 것이다. 구도는 사진제작에서 본질적인 것이며 매우 중요성을 갖는다. 구도의 본질은 구성이고 그 목적은 주제를 강조하고 시각적으로 가장 유효적절하게 나타내려는 것이다. 좋은 구도란 사물을 가장 뚜렷이 보는 방법이다.

<사진구도의 원칙>(구성.명확. 단순)

구도란 인간의 시각에 대하여 적절한 밸런스(Balance)<균형>와 프로포션(Proportion)<비율. 조화>에 의해 화면구성을 이루는 것을 말한다. 사진의 화면구성은 자유로이 구상하며 사각인 인화지 위에 화상을 정착시키는 것이며, 시각적 호소의 표현이 필요하다. 그것은 작가의 의도에 있으며, 생각하는 기본은 파인더로 보면서 어떻게 사각안에 표현하면 좋을까 연구하는 것이다. (기술+ 예술= 효과적인 사진)

숙달된 기술은 좋은 사진창작에 가장 중요한 필수조건이다. 사진기법을 익히지 못한 사람은 자기의 의도나 관찰을 사진에 적절히 표현할 수 없다. 표현기술이 없으면 아무리 좋은 창작이라도 효과적인 사진영상으로 나타낼 수 없다. 기술은 일정함으로 남이 가르칠 수 있으나, 예술은 수많은 조건들을 각자 자신이 판단해야 하는데 문제가 있다. 자기만이 자기작품에 표현하려는 의도를 알고 있기 때문에 선택과 결단을 내려야 한다. 자기의 선택에 따라 만들어지는 작품의 가치가 결정된다.

<사진에 있어서 구도의 독자성>

구성(Construction)과 구도(Composition)는 동일한 것이 아니다. 고성은 구도한 것을 보다 더 작가의 의지를 갖추고 어떤 것을 생략하는가 어떤 것을 강조함에 의하여 더욱 화면에 엄격하게 구성하여가는 조형행위를 말한다. 이것에 대하여 구도는 작가의 의도에 따라 어떤 공간속의 인물 그외 물체를 하나의 전체로서 구성하는 조형수단을 말한다. 따라서 이 두가지는 일단 구별되고 있으나 구성과 구도는 깊은 관계를 지니고 있을 뿐만 아니라 실제에는 이 두가지가 상관하면서 주제를 표현하게 되는 것이다. 말하자면 작가의 제작의 동기를 화면이라고 하는 공간에 처리하는 것이 구도이며 구성이라 하여도 좋을 것이다.

사진은 카메라라고 하는 메카닉한 수단으로 재현하는 과정으로 표현이 성립되는 사진의 경우는 전혀 별개의 방법으로 구도나 구성이라는 조형수단을 취하게 되는 것이다. <무엇을>이라고 하는 자기의 제작동기를 가장 효과적으로 조형하는 수단으로서 구도나 구성에 맞추어야 하며 그 역할을 다하는 것이 구도나 구성임을 명심하기 바란다.

1930년대에 들어서서 사진의 자각이 시작되고 사진독자의 구도나 구성이 시작되어 사진미학을 논하게 되었다. 따라서 프레이밍 즉 파인더 틀 속에 대상물(피사체)을 커트한다는 것은 매우 중요한 의미를 지니고 있다. 프레이밍에 의하여 사진적 구도가 선택되기 때문이다. 따라서 프레이밍의 숙달된 수법은 매우 중요한

표현행위이며 운동의 표현이나 시간의 표현을 강조할 수 있다는 것이 된다.

<화면구성의 연구>

구도(Composition)란?

어떠한 조형표현에도 꼭 붙어 다니는 문제로 사진도 예외는 아니며 한정된 평면에 화상을 잘라내어 무엇인가를 표현하기 위하여 그 화면을 어떻게 구성하는가에 있는 것이다. 사진의 경우 특정의 <구도상의 법칙>이라고 하는 사진 그 목적이 매우 광범위하다는 것이다.

일반적으로 사진의 다목적성에 의하여 그 구도에 대하는 생각법도 매우 다양성이 있으며 한정된 법칙에 꼭 맞도록 해서는 곤란하다. 함부로 도식적인 구도의 법칙 등을 예시하는 것은 사진가의 창조력을 막는다는 결과가 되는 위험성이 있다. 따라서 여기에서는 일반적인 구도가 지닌 심리적인 효과-확산이나 집중, 안정감이나 불안정감, 역감 등에 대하여 각자가 그 표현목적이나 내용에 의하여 그것들의 심리효과를 함께 담아 자유자재한 응용이 바람직하다.

말하자면 그도는 작가자신이 자유로운 발상에 의하여 창작하는 것이며, 구도에 관한 서투른 선입관을 가진다는 것은 창작의 방해가 된다는 것을 알아야 한다. 스냅숏의 경우에 특히 그 경향이 강하며 상대가 어떠한 움직임을 하고 있는가 셔터 직전에도 모를 경우가 많으므로 화면 구성은 순간의 판단으로 결정지워야 할 것이다. 이 때 대상에서 받은 감동, 형에서 받는 시각적인 미나 감

정적인 쇼크이다. 이 순간적인 감동을 여하히 강한 메시지를 전달 할 것인가라는 수단으로서 사진가의 조형감각의 작업만이 진실한 화면구성이 창작될 것이다. 즉 자기자신의 몸에 지닌 조형감각과 대상을 예리하게 포착하는 감수성과의 결부만이 창조적인 구도인 것이다.

흑백의 경우, 흑과 백의 명암의 톤과 그의 매수(Mass)의 배치에서 구성되고 있는 화면이 칼라에서는 색채의 매스로 구성하게 되어 있다. 따라서 어떤 표현목적에 대하여 효과적인 화면을 만들기 위해서는 어떤 색채를 강조시킬 것인가, 전체의 화면을 어떠한 색채로 통일시킬것인가, 또는 어떤 색의 대비(Contrast)를 이룰 것인가 등, 작화의 경우에는 이미 <색면의 구성>이라는 것을 의식하는 것이 중요하다. 그리고 그 색채나 구성의 선택에는 참으로 전형이란 것은 없다. 관습적으로 말하는 색채의 조화의 원칙 등에 얽매임없이 전혀 작가의 자유로운 발상에 의하여 대담한 화면을 구성하여 나가는 것을 권유하고 싶다. 작품의 승부를 결정하는 것은 작가자신의 색채감각에 있는 것이다. 조화(Harmony) 뿐만 아니라 때로는 불협화음의 미도 있는 것이 현대의 조형이다.

세로위치와 가로위치의 효과

대상물에 따라 높은 것은 세로위치로, 넓은 것은 가로위치로 한다면 큰 효과를 본다. 사진의 시작효과를 강하게 하는 수법을 생각해야 한다. 대상의 종류에 따라 의미가 다르기 때문에 주제의 배치로써 세로위치와 가로위치의 결정이 요구된다.

화면 전체가 지닌 분위기를 보다 강조하는데 도움을 주여야 한다. 초보자들은 대개 가로사진을 많이 이용하는데 피사체의 대상을 관찰하고 직감적으로 새로 가로의 위치를 결정, 자유자재로 촬영할 수 있는 자세가 무엇보다도 중요하다.

프레이밍(Framing)의 중요성

프레이밍이란 거저 화면의 틀 속에 필요한 목적물이 짜임새 있게 구성한 것만이 아니라 조형처리와 사진가의 사상이 표현되지 않으면 아무런 의미가 없는 것이다. 사진의 창작은 작가의 의도에 의하여 넓은 자연현상이나 사회현상의 사상 일부를 파인더로 보는 사각 틀안에 훌륭한 배치와 구성, 공간, 시간의 처리가 되고, 틀속의 스페이스(Space)안에 쓸데없는 것을 피하고 충실히 보는 이에게 작가의 의도.사상을 분명하게 알도록 전달해야 한다. 여기에서 명심할 것은 사진의 구도는 회화의 구도와 근복적으로 성격을 달리하고 있는 것이 다. 회화와 같이 자유롭게 화면상에 물체를 배치하고 그것을 생략하든가 강조할 수 있으나 사진에 있어서는 불가능한 것이다. 즉 자연.사회현상의 사물이 실제 있어야 하며 그 사물이나 사실을 전제로 하여 더구나 카메라의 메카닉의 제약속에서 조형처리하고 진실을 파악 표현하지 않으면 안되는 것이다.

여기에서 사진의 구도는 카메라 기구상으로 말하면 인간의 눈과 피사체와 결부시켜 파인더 틀 속에 대상물을 작가의 의도가 있고 개성적인 사진적 효과를 생각, 이른바 구성함으로써 결정짓게 된

다.

셔터를 누르는 순간에 작가의 전지전능을 기울여 인식된 영상을 파인더틀 속에 의하여 짜임새있는 구도가 프레이밍이며 그 의미에 있어서 사진의 구도는 프레이밍 함으로써 결정된다고 하여도 과언은 아니다. 프레이밍의 의미가 확실하여지면 가장 중요한 것은 <왜 찍는가> 또는<어떻게 여러 사람에게 호소하는가>라는 작가의 분명한 촬영의도와 사상이 없으면 안된다. 이것은 구도에 꼭 맞도록 하기 위하여 대상을 찾는 것이 아니라 작가의 사회관이나 인생관에 기본으로 한 확고한 입장에 서서 대상의 파악이 필요로 하게 된다. 이 눈이 카메라의 파인더틀과 결부되었을 때 비로소 내용있는 사진의 구도가 생기게 될 것이다.

프레이밍을 구체적으로 결정하기 위해서는 무엇보다도 촬영기술이다. 이것은 작가의 선택한 대상물(피사체)을 어떻게 한정된 평면의 공간인 파인더틀 속에 집어넣어 화면을 구성하는가에 있기 때문에 메커니즘을 작가가 이용하는 것이 된다. 여기에서 생각할 것은 35밀리 카메라로서는 화면을 자유롭게 다룰 수 있기 때문에 가로 세로 위치의 문제점과 효과를 감안하여 프레이밍을 결정지어야 한다. 역시 가로 세로 위치는 다른 감정과 분위기가 있으며 변화도 가져오게 된다.

프레이밍을 결정하는 최후의 결말을 짓는 것은 셔터를 누르는 순간이다. 사진이란 말할 것도 없이 순간적인 표현방법이나 여기에서 마음에 둘 것은 셔터를 누르는 순간과 셔터챤스의 차이점을

잘 알고 있어야 한다는 것이다. 셔터찬스에는 그 행위 이상 찍히는 피사체의 리얼리티와 내면적 내용이 영상으로서 표현되는 순간이 아니면 안된다. 물론 어떠한 피사체에 있어서도 어떤 최량의 일순에 있음은 말할 것도 없으나 영상으로서 표현된 내용과 같이 프레이밍하기 위하여 기술적인 문제의 모든 것이 완벽하지 않으면 안되는 절대적인 일순이어야 한다.

현실에서 하나의 대상에 대하여 모든 프레이밍을 생각케되며 그 중에서 하나의 결정적인 것으로 하여 판단한다는 것은 매우 어려운 경우가 있다. 최량의 프레이밍은 꼭 하나라고 하는 사상이 필요하며 현실적으로 여러가지 좋다고 생각되는 프레이밍으로 찍어보고 그 속에서 인화가 된 후 가장 좋은 것을 선택하는 것이 현명한 방법이라 하겠다.

테크닉

목적에 의하여 미리 창조적인 프레이밍을 정하는 것이 바람직하다. 촬영후 트리밍한다는 생각은 버려야 하며, 엄격한 프레이밍의 연구가 중요하다. 형식적인 짜임새 있는 구도에 치중하는 것 보다도 내용을 포착하는 것과 셔터찬스가 선결문제이다.

트리밍(Trimming)

촬영할 때 프레이밍으로 화면구성이 완벽하게 결정짓는 것이 이상적이라 하겠으나 현실적으로는 여유있는 판단이나 카메라포지션의 미숙으로 부득이 필요없는 부분을 없애는 소위 트리이밍이 필요로 하게된다. 암실에서 천천히 검토하면서 트리밍을 이것저

것 해보는 것은 즐거움의 하나라고 하겠다. 이 작업의 경험을 다음 촬영때는 프레이밍으로 살려나가야 한다.

노우트리밍에 의하여 만들어진 구도가 프레이밍이며, 셔터를 누르는 순간의 영상을 다시 변경하여<만드는 구도>즉 찍혀진 화면을 여하히 안정시켜 구도하는가가 트리밍이라고 하겠다. 그러나 중요한 것은 확실한 표현효과인 목적을 최초부터 연구해 나가야 하며 트리밍없는 프레이밍만이 최상임을 명심해야 한다. 셔터를 누른 순간은 프레이밍을 결정한 최후의 행위이며 그것만이 셔터찬스에는 프레이밍이 포함되어 있음으로 프레이밍이 완벽한 것은 셔터찬스도 최량이 된다고 말할 수 있다.