카메라 구도

디렉터의 연출 의도를 이해하고 카메라맨의 감각과 구도의 기본적인 지식이 있어서 화면을 만들고 있다. 그러나 화면이 하나 하나 구도도 정하고 화면이 아름다워도 살아 있는 것이다. 시간의 흐름과 더불어 전개되어 가는 화면속에서는 연속성이라든가, 움직임이라든가를 중시하지 않으면 안 된다.

예를 들면, 뉴스나 스포츠 중계, 다큐멘타리에서 취재 대상이 되는 인물이나 물체 등을 Flow할 때 화면이 다소 흔들린다든지 구도적이나 영상적으로 불만족한 것이 있더라도 시청자에게는 신선미나 현실감을 주어 만족하게 보게 된다. 스튜디오 제작의 드라마나 음악 프로그램등에서는 소위 "협의한대로" 출연자가 움직이고 카메라가 움직이고 미적으로 화면의 흔들림도 허용되지 않고 이질감이 없는 화면이 요구된다.

# 구도의 기본적 원칙

화면구도의 기본적 원칙은 전체적인 통일성(UNITY)에 있으며, 조화(HARMONY)가 이루어져 있는 것, 그리고 다양성(VARIETY)을 가지고 있으며 유쾌한 느낌과 속도감(PACE)을 가지고 있는 것, 평형(BALANCE)과 균형(PROPORTION)을 유지하면서도 지배적인 강조감(EMPHASIS)이 넘치는 것, 그리고 화면의 흐름인 연속성(CONTINUITY)이 있는 것이라고 할 수 있다. 이것은 텔레비젼의 화면을 구성할 때에도 해당된다.

* 통일성: 화면은 단 하나의 이야기를 가득 담은 것이라야만 한다.
* 조화: 조화는 화면을 심리적으로 통일성있게 인지토록 하는 요소이다.
* 다양성: 다른 어떤 것보다도 더 시청자의 주의를 끄는 것은 다양성이다.
* 속도: 일련의 쇼트의 속도는 신중히 검토되어야 한다.
* 균형: 선, 모양, 색깔 및 빛 등 제 요소들이 조화를 이루어 고루게 짜여져 있어야만 효과적인 화면이 된다.
* 강조: 화면의 중요한 부분에 눈이 가게 하려면, 그 곳을 강조해야만 한다.
* 흐름: 텔레비젼이나 영화에서는 개개의 장면을 촬영할 뿐만 아니라 그 장면들을 하나의 흐름으로 연결해야만 한다.
* 평형: 수직선은 수평선보다도 평형에 많은 영향을 준다. 대각선은 수직선 또는 수평선보다도 많은 흡인력을 가지고 있다. 강한 수직선은 그림을 둘로 나누는 것이 되기 때문에 좋지 않다. 수평선에 의해 둘로 등분하는 것은 별 의의가 없으므로 피해야만 한다. 큰 물건의 경우는 작은 물건을 여백으로 둠으로 해서 평형을 유지할 수 있다. 같은 크기의 경우에는 여백이 가장자리에 가까이 있는 것이 중앙에 있는 것 보다도 흡인력이 있다.

텔레비젼의 스크린은 수평의 그림을 만들므로 수평의 평형은 수직의 평형보다 중요하다. 다만 수직의 평형도 전혀 무시해서는 안되며 지배적인 수직선 또는 양감의 위치는 매우 중요하다.

만약 그것이 꼭 한가운데라면 단조롭고, 만일 오른쪽이 왼쪽보다 지나치게 치우쳐 있으면 화면의 한쪽을 너무 무겁게 한다. 따라서, 평형은 중량감의 관계이므로 화면구성시 대저울의 양쪽 지점의 위치에 사물이 '매달리도록' 구성하는 것과 같이 화면 평형이 이루어지도록 주의해야 한다.

# 선의 구도

화면구성을 하는데 있어서는 선으로 이루어지는 구도의 모든 원칙이 매우 중요하며, 선은 일반적으로 다음과 같은 심리적인 의미를 가지고 있다.

* 직선: 솔직, 엄격, 남자다움 등의 느낌을 준다.
* 곡선: 매력, 우아하고 아름다움, 동작 및 여자다움을 나타낸다. 곡선은 아름다움과 기품있는 동작의 선이다.
* 꺾인 선: 순한 마음, 우유 부단, 불규칙, 기타 유사한 상태한 나타낸다.
* 수평선: 휴식, 평온 및 안정을 나타낸다. 이 선을 지나치게 사용하면 단조로워진다.
* 수직선: 중요한, 향상, 대지, 영적인 것을 나타낸다. 이 선은 수평선보다 강하게 잡아당기는 힘을 가지고 있다.
* 대각선: 힘, 활동, 침략선, 동작의 변화를 나탄낸다. 이선은 주의를 끌며, 그것을 지속하는 힘을 가지고 있으므로 가장 극적으로 흥분시키는 선이다.