
디지털 이미지의 미학적 수용에 대한 연구

-사실주의를 중심으로-

Aesthetic Approach of Digital Images
-Focus on Realism-

윤영두*, 최은영**

강원대학교 디자인학과*, 서울디지털대학교 디지털영상학부**

Youngdoo Yoon(yoon02@kangwon.ac.kr)*, Eunyoung Choi(echoi336@msn.com)**

요약

철학과 사상, 서사와 효과, 문화와 예술 영역으로 양분되어 논의되었던 포스트모더니즘의 담론은 디지털 테크놀로지의 발전으로 인하여 그 영역이 모호해졌다. 디지털 테크놀로지의 발전은 문화예술전반에 걸쳐 매체예술을 비롯하여 미학적 접근에 대하여도 변화를 가져왔다. 리얼리즘을 중심으로 디지털 이미지에 대한 해석은 기존의 이미지의 재현논리의 중심에서 디지털 기술이 만들어내는 이미지에 대한 특징 분석 및 해석과 함께 디지털 이미지들을 어떻게 수용해야하는가의 문제로 변화하고 있다. 하이퍼 리얼리티를 강조하는 디지털 이미지는 기존의 영화의 미학적 접근방식이 아닌 쇼트 단위로의 접근이 이루어져야 한다. 디지털 이미지는 프레임 단위 안에서 이미지의 현실 재현성을 강조하고 있으므로 기존의 총체적인 내러티브상의 영화 이미지의 미학적 특성에 대한 접근과는 다르게 이루어져야한다. CGI가 만들어내는 디지털 이미지는 프레임단위에서 재현되는 픽진성의 척도와 시뮬레이션, 극사실주의 개념으로써 해석이 이루어져야 하며 특히 환영성이 강조되는 영화에서는 내러티브상의 사실주의적 접근보다는 회화적 차원에서 현실 재현적 차원으로의 미학적 접근이 이루어져야 한다.

■ 중심어 : | 디지털 이미지 | 사실주의 | 리얼리즘 | 환영성 |

Abstract

Argument on the postmodernism of philosophy and history, epic and effect, and culture and art is becoming more ambiguous in scope due to digital technology development. Digital technology makes to change of aesthetic approach over the length and breadth of art and culture including medium art. Analysis of Digital images is changed from presence of images to feature analysis of images which is made by digital technology, and raise the question of how to analyze the images of reproducing digital technology focused on realism. Digital image, focused on hyper reality, should be approached not by film aesthetic approach but by shot unit. Due to emphasizes image reality reproduction by frame unit and not the short unit of the narrative approach, the artistic approach should differ from previous realism practice. Particularly, when considering movies which is focused on illusion, the realistic approach should be realized not in the of realistic approach in narrative aspect but in the aspect of realistic approach in painting aspect.

■ keyword : | Digital Image | Realism | Illusionism | Image |

I. 서론

디지털 기술의 발달로 인하여 현대의 미디어와 대중 매체에서 CGI (Computer Generated Imagery)를 사용하는 범위가 점점 더 넓어지고 있다. 기존의 3D 애니메이션에만 주로 사용되었던 디지털 이미지들은 광고를 비롯하여 영화, 방송, 게임 그래픽 등 그 활용범위가 점점 더 넓어지고 있으며 이와 함께 관객들의 눈높이도 기존의 경이로움에서 자연스러움으로 변하고 있다. 특히 디지털 영화의 급속한 증가와 함께 “디지털 기술은 21세기 예술 형태”라고 강조될 정도로 새로운 예술 형태로 자리잡아가고 있으며, 현재 우리 사회 문화, 예술 전반에 걸쳐 핵심적인 단어로 작용하고 있다. 영화가 기계 복제의 개념으로 이해되었던 반면, 디지털 이미지는 ‘보드리야르’가 주장한 ‘원본 없는 복제의 개념’인 ‘시뮬라시옹’ 즉 사실성과 무관하거나 조작된 이미지들의 재현으로 볼 수 있다. 더 나아가 디지털 이미지는 실제와 이미지적인 것 사이에 존재하는 경계를 허무는[1] 실제보다 더 실제와 같은 하이퍼 리얼리티적 이미지를 만들어낸다. 특히 시각효과들을 중시하는 판타지성향의 영화들은 하이퍼 리얼리티들을 강하게 강조하고 있으며, 디지털 테크놀로지를 자주 경험했던 관객들은 더 강하고, 웅장한 하이퍼 리얼리티를 원하고 있다. 이는 고대 알타미라 동굴 벽화에서부터 주술적 리얼리티의 반응을 출발점으로 고대 그리스의 재현의 개념, 고전적 회화의 종교적 이상의 리얼리티의 사실적인 이미지를 재현하고자 하는 인간의 욕망에 대한 연장으로 볼 수 있다. 특히 시각효과는 디지털 테크놀로지와 결합하면서 새로운 스펙터클 리얼리티를 만들어내며 복제가 아닌 ‘새로운 이미지 생성’이라는 개념으로 기존의 영화나 사진에서 지시대상과의 관계를 벗어나 비재현적인 이미지를 생성하고 있다. 하지만 아이러니컬하게도 파이널 판타지와 같은 하이퍼 리얼리티적 이미지들은 오히려 픽사의 ‘토이 스토리’나 드림웍스의 ‘슈렉’과 같은 카툰적 이미지들에 비하여 관객들의 관심을 끌지 못하였다. 1951년 원작을 리메이크 하였던 <지구가 멈추는 날> 역시 화려한 그래픽과 디지털 이미지가 사용되어 관객들의 관심을 끌었으나 원작에 비하여 좋은 평가를

받지 못하였다. 이는 디지털 기술에 의하여 스펙터클화되었던 디지털 이미지들이 시각적으로 관객들의 눈을 압도하거나 현혹하고 사실적인 이미지들을 만들 수는 있으나, 이를 해석하는 문제에 있어서 기존 예술적 접근과는 다르게 접근이 이루어져야 함을 보여주고 있는 것이다.

II. 연구 목적 및 범위

21세기가 되면서 영화, 게임, 뮤직 비디오 등 많은 영상들은 디지털 영상문화로 총체 될 수 있다. 디지털 영상문화는 ‘기술적 매체에 의한 매개(이미지)[2]’로 한정 지을 수 있으며 이는 매체에 의한 지각 경험을 바탕으로 하고 있다고 볼 수 있다. 이러한 디지털 이미지의 특성은 기존 미학 담론의 중심이었던 ‘아름다움’에서 ‘감성적 지각’으로의 변화를 가지고 왔으며, 특히 관객이 어떻게 디지털 이미지들을 수용할 것인지에 대한 시각의 문제를 가지고 왔다. 이는 매체 예술에서 중요하게 여기는 현대의 지각 대부분이 기계적 매체에 의한 지각 경험임을 의미하여, 이러한 지각 경험을 관객들의 입장에서 어떻게 수용할 것인가에 대한 새로운 접근과 수용 방식의 근본적인 변화를 가져왔다. 스크 부케만은 “특수 효과 장면이 기술적 장엄함을 제시하나 이 이미지가 영화적 시공간을 무너뜨리는 것이 아니다. 오히려 그 이미지가 보여주는 스펙터클의 가상적 공간은 영화의 물리적 공간과 통합된다. 그리하여 관객은 제시된 대상으로부터 거리감을 획득하는 것이 아니라, 그것에 몰입하게 되는 경험을 제공한다[3].”고 이야기 한다. 하지만 앤드류 달리는 ‘스펙터클 제작에 이용되는 기술적 기교는 서사의 흐름을 계속 중단시키고 방해했으며, (의도적으로든 아니든)이미지와 그 이미지가 조작한 특성으로 관객의 관심을 끌어 모았다’라고 말한다[4]. 두 상반된 의견에서 보여주고 있듯이 디지털 이미지 수용에 대한 다양한 의견이 나타나고 있으므로, 디지털 이미지가 가지는 특성에 대한 전제와 기존의 전통적인 이미지들과의 차이점에 대한 전제가 내려져야 한다. 또한 광고, 영화, 게임 등 우리가 일상생활에서 접할 수 있는 모든

영상에 이르기까지 광범위한 영상의 범위에 대하여 디지털 이미지 특성과 이에 따른 관객들의 수용태도에 대한 접근문제를 제기할 수 있다. 본 연구에서는 디지털 이미지 가운데 하이퍼 리얼리티를 강조하는 시각 효과 중심의 영화를 바탕으로 미학적 기준의 수용의 문제와 기존의 미학적 접근과 어떻게 다르게 해석이 이루어져야 하는가를 알아보려 한다.

III. 디지털 이미지의 정의 및 활용

1. 디지털 이미지의 정의

디지털 이미지는 디지털 매체를 통하여 만들어지는 이미지를 뜻하는 것으로 영화, 광고, 게임에 이르기까지 포괄적으로 우리 일상생활에서 쉽게 접할 수 있다. 우리가 visual effects 또는 시각효과로 잘 알고 있는 CGI는 주로 컴퓨터 그래픽의 발전과 함께 1990년대부터 본격적으로 사용되기 시작하였으며, 특히 애니메이션 제작에 주로 사용되었던 컴퓨터 그래픽 기술은 픽사의 <토이스토리>를 시작으로 장면 3D 애니메이션은 물론 실사 영화에서도 적극적으로 사용되었다. 일반적으로 디지털로 만들어지는 이미지는 크게 두 가지 범주로 나누어 볼 수 있다.

첫 번째로 컴퓨터를 이용하여 모델을 만들거나 배경을 만들어내는 작업으로 2D 또는 3D 작업 모두를 포함한다. 이는 일반적으로 디지털 애니메이션으로 분류되거나 불리는 분야로써 <슈렉>, <토이스토리>등이 대표적인 예라 할 수 있다. <터미네이터 2>에서 사용된 디지털 물뽕기술과 <쥬라기 공원>에서의 공룡과 같이 실제 존재하지 않아서 촬영할 수 없는 장면을 연출하거나, <반지의 제왕>·<해리포터>와 같이 비현실적인 장면에서 주로 사용되는 가상적인 CGI들이 주로 이에 해당된다. 이와 같이 시각적으로 눈에 띄게 드러나는 효과 이외에 [그림 1]과 같이 대역 장면이나 세트 합성 등에도 사용 된다. [그림 1]은 <호로비치를 위하여>에서 전문 피아노 연주자의 얼굴을 엄정화가 피아노를 치는 장면으로 CGI를 사용하여 제작된 장면이다. [그림 2]는 <벤자민의 시계는 거꾸로 간다>에서 블루 스크린으로

촬영한 세트 장면을 CG모델과 합성한 장면이다.



그림 8. <영화 호로비치를 위하여>

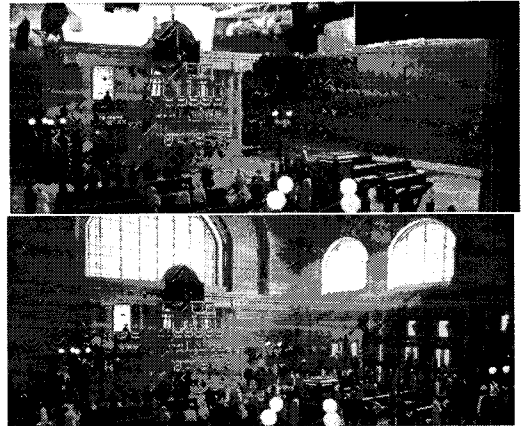


그림 9. <벤자민의 시계는 거꾸로 간다 >

두 번째로는 라이브 액션으로 촬영된 영상에 컴퓨터를 이용하여 만든 이미지를 합성하거나 색 보정 또는 리터칭과 같은 이미지 프로세싱을 통하여 새로운 느낌을 만들어 영상의 퀄리티를 높여주는 경우이다. 첫 번째의 경우가 가시적인 효과로 관객들의 관심(attraction)을 집중시켰다면 두 번째의 비가시적인 효과는 첫 번째의 경우와 같이 화려하거나 관객들의 집중을 끌어오지는 않지만 관객이 미처 눈으로 식별할 수 없는 미세한 장면의 연출 등을 통하여 시각적 완성도를 높이는 데 광범위하게 사용되고 있다. 특히 최근 포스트 프로덕션 단계가 중요하게 여겨짐에 따라서 그 활용도와 중요성이 점차증가하고 있다. [그림 3]은 <벤자민의 시계는 거꾸로 간다>에서 사용된 색 보정 작업의 예로

써 색 보정 작업 전과 후의 결과를 보여주고 있다.



그림 10. <벤자민의 시계는 거꾸로 간다>

이러한 비가시적인 합성은 관객이 감지할 수 없을 정도로 정교하게 표현되어 무의식적으로 내러티브를 이해하는데 있어서 여과 없이 사실로 받아들일 뿐만 아니라 영화의 이해도를 높여준다. 이는 디지털 애니메이션이 표현하는 혼성과 합성이 주는 초현실주의적이고 환상적인 분위기가 실제 같지만 실체가 아닌 모호한 가상의 세계를 나타내기에 적합하고 현대인들의 복잡하면서도 동시에 판타지를 동경하는 이중적인 정신을 잘 표현하기 때문이다[5].

2. CGI와 사실주의

2.1 사실주의

광학에 대한 리얼리티에 대하여 롤랑 바르트는 “그 때 거기 있었음”이라는 존재론적 사실을 증명해준다[6]라고 이야기 하고 있다. 이는 사진 매체의 특성을 지시 대상과의 인덱스적 관계로 보았음을 의미하며, 도상적 사실주의를 추구하는 사진의 특성이 영화에서도 계속 이어지고 있음을 말한다. 영화는 현실을 객관적으로 재현하느냐, 아니면 내면적으로 주관적인 재현을 하느냐에 따라 크게 두 가지 방식으로 나뉘게 된다. 사실 그대로의 모습을 객관적으로 표현하는 사실주의는 ‘영화는 기계복제의 확장이라는 초기 이론의 연장’이라 볼 수 있다. 사실주의 이론의 대표자인 앙드레 바쟁은 ‘필름이란 과거의 객관적 재현이며 실제의 진정한 단편이라고 주장’ 하였다. 영상이 재현하는 것은 실제의 대상과 똑같은 존재론적 지위를 갖는 것이며, 관객들은 스크린 위의 이미지들을 그것의 지시대상과 동일시한다는 심리적인 설명, 즉 관객들은 영화는 실체를 모사하는 자

연적인 거울로 생각한다”고 하였다[7]. 전통적인 관점에서 보면 이미지는 하나의 현상으로 본질, 실제 또는 대상과의 관계를 맺고 있으며, 이미지 그 자체로 존재 이상의 의미를 가진다고 볼 수 있다. 크라카우어는 영화의 표현 수단을 기본적인 요소와 기술적인 요소로 구분하고, 현실에서 일어날 수 있는 일을 기록하는 기본적인 요소를 강조하였다. 이는 형식보다는 내용과 다층적 의미, 모호성을 강조 한 것이다. 하지만 영화는 현실을 그대로 재현하는 부분 이외에 초현실주의적 장면 구성 및 현실의 재구성이라는 면에서 현실을 있는 그대로 재현하지 않기 때문에 불완전한 기계 복제 매체이며, 이 안에서 특정 양식으로 형식화되어진다. 뿐만 아니라 디지털 테크놀로지의 발달과 함께 시각효과를 통하여 재현의 개념뿐만 아니라 비재현 이미지 생성을 구현하면서, 관객들로 하여금 새로운 세계를 경험하고 스펙터클한 이미지에 매료되도록 하고 있다. 영화에서 말하는 사실주의는 “있는 그대로”의 리얼리티를 강조하기보다는 관객들로 하여금 공간과 캐릭터를 통하여 현실적인 공간과 사건으로 ‘얼마나 더 그럴듯함’과 사실적인 느낌을 줄 수 있는가에 주목하고 있다.

2.2 디지털이미지와 사실주의

디지털 이미지가 영화 제작의 하나의 기술적 수단으로써 활용되면서 이제는 하나의 형식적 특성이 되고 있다. 디지털 이미지가 만들어내는 이미지의 환영성은 초기 영화가 관객들에게 ‘어트랙션’ 개념으로 다가와 서사적 구조나 연출이 아닌 ‘새로운, 신기한’ 볼거리 차원의 ‘볼거리의 미학’으로 다가온 것과 같이, 디지털 테크놀로지 그 자체를 보게 됨으로써 관객들을 매혹하고 있다. 즉 관객은 디지털 테크놀로지를 사용한 디지털 이미지를 보면서 서사구조를 보는 것뿐만 아니라 동시에 테크놀로지 자체의 완성도도 같이 보게 되는 것이다.

이렇듯 디지털 테크놀로지 기술에 의존하는 디지털 이미지들은 관객들에게 조금 더 사실적인 이미지들을 보여주기 위하여 더 정교하고 정밀한 이미지들을 만들어낸다. 이에 대하여 앤드류 달리는 디지털 이미지 구현에 관여했던 대부분의 사람들은 사진과 영화 이미지가 얼마나 진짜에 가까운가하는 필진성의 척도를 기준

이라고 이야기했다. 앙드레 바쟁이 영화의 존재론을 대상의 존재에서 찾았으며, '존재의 일부'로써 '객관적 리얼리티'를 선호하였던 반면, 디지털로 표현되는 디지털 이미지는 그 지표성이 없으며, 실제 피상적으로 보이는 실재(presence)로써 환영적인 것으로 볼 수 있다.

Bill Nichols는 '디지털적으로 디자인되고 만들어진 이미지들은 무한하게 조정되어질 수 있으며, 이는 지시 대상에 대한 필요한 기계적 유사성이라기보다는 컴퓨터 메모리에 저장된 복잡한 알고리즘의 기능으로 볼 수 있다'고 주장하며 디지털 이미지의 사실주의에 대하여 새롭게 정의하였다. 디지털 이미지는 사진과 같이 인텍스적으로 지시대상과 연결되는 방법이 아닌 형이상학적 방법을 통하여 조절되며, 지시대상과 관계의 인텍스로부터 자유로울 수 있는 유연성을 포함하고 있다. 그러므로 프레임 안에서 재현되는 현실은 실제 우리세계와 얼마만큼 인텍스적으로 밀접한 관련이 있느냐에 중점을 두기 보다는 관객이 영화를 보면서 느끼는 지각적, 심리적, 상대적 개념으로써 사실성 정도의 연관성과 관객의 사회 및 문화적 요소와의 관계 정도에 있다고 볼 수 있다. 지각(perception)을 통하여 물리적 환경이나 객관적 세계와 같은 리얼리티가 연결되며, 이러한 지각은 지극히 개인적이지만 여러 가지 요인들에 의하여 결정되어진다[8]. 디지털 이미지는 실제 세계의 시각적 사회적 경험에 관련된 관객들의 능력을 이해하기 쉽게 만들고, 실제 세계의 시각적 사회 경험과 영화적 구성요소들 사이에서의 반응을 생성한다. 관객은 제시되는 이미지가 사실이 아닌 테크놀로지의 효과일 뿐이라는 것을 인식하고 있지만, 지각의 차원에서는 리얼리티를 지닌 것으로 받아들인다[9]. 스테판 프린스는 이러한 사실주의를 "지각적 사실주의"로 명명하며 디지털 이미지와 관객의 지각적 반응과의 관계를 이야기하였다. 지각적 사실주의는 이미지에 의하여 전달되는 정보, 즉 이해, 지적 작용과 관계있으며 상대적으로 관객들이 의도를 얼마나 자연스럽게 받아들일 수 있도록 하는가와 같이 경험적 인식에 영향을 받는다.

2.3 디지털 이미지의 미학적 효과

· 디지털 테크놀로지의 발전은 고대 그리스의 특징인

“재현적 이미지”의 부활과 함께 사실적인 이미지 생성과 시각적 미학을 추구하였다. 이는 기존의 사실주의적 미학적 접근뿐만 아니라 변화된 새로운 매체에 따른 해석과 접근을 요구한다. 기존의 예술 작품에 대한 미학적 접근 이외에 디지털 이미지의 특성에 맞는 미학적 접근과 이미지의 수용태도에 대하여 논해야 한다. 바이엘은 기본적으로 전통적인 조형 예술이 공간의 개념을 중시하는 정지의 미학으로 보았으며, 이러한 미학적 기준에 의하여 움직임의 예술과 디지털 매체 예술을 평가할 수 없다고 보았다. 바이엘이 주장한 새로운 미학의 개념과 같이 미학적 패러다임의 변화에 맞추어 디지털 이미지의 미학은 새로운 접근이 이루어져야 한다. 환영성이 강조되는 디지털 이미지는 가상공간에서 지시대상들 간의 상호작용, 음악과 같은 새로운 요소들과 결합 등을 통하여 수용방식과 지각 방식을 제시하고 있다. 또한 디지털 테크놀로지의 발달로 인하여 디지털 이미지를 이용한 영화 제작이 늘어나게 되면서 새로운 이미지 조작기법으로 제작되는 자극, 충격, 놀라움이 선호되고 서사적인 요소의 중요성은 감소하고 있다. 시각적 환영의 근대적 유형이 되는 디오라마, 즉 '원시적인' 실사 영화의 사실성과 오술 환등, 초기 '속임수 영화'의 초자연적이고 '환영적인 요인'들이 20세기 후반의 스펙터클 영화에 명백하게 드러나고 강조되고 있다. 또한 스펙터클의 혁신을 분명하게 보여주는 기술 집약적이며 특수효과로 가득한 '블록버스터' 영화들은 서사적 구조보다는 이미지와 형식에 치중하고 있다. 대표적인 예로 시각적 과잉 (visual excess)을 통하여 현란한 디지털 영상의 미적 효과를 보여주었던 영화<300>은 서사적 구조의 빈약함을 화려한 이미지를 통하여 대신하였다.



그림 11 영화 <300>의 한 장면

시각적 측면과 서사적 측면의 충돌성이라는 갈림길에서 <300>은 서사의 복잡성을 포기하고 시각적 과잉을 선택한 결과, 영화 <300>에서 이미지가 발휘하는 도취의 힘은 관객을 모종의 황홀경에 빠뜨린다[10]. [그림 4]와 같이 디지털 이미지가 만들어내는 합성은 실제 같지만 실제 같지 않는 비재현적 세계인 모호한 가시의 세계를 표현하는 초현실주의적인 환상을 추구하고 있으며, ‘인공적 무한’을 넘는 숭고미에 해당되는 진지한 환영성을 보여주고 있다. 이는 이야기 구조에서 오는 감흥보다는 영화전체를 뒤덮은 표면의 황홀한 사실성이 그 자체로 숭고한 미[11]가 나타나고 있음을 이야기한다. 이처럼 거대한 기술현상에서 생기는 효과를 스콧 부캤만 (Scott Bukatman)은 ‘인공적 무한’이라고 부르면서 버크가 말한 인공적 숭고와 연결시켰다[12].

3. 서사적 구조와 환영적 사실주의

최근 주류 실사영화의 대부분은 CGI를 사용하고 있으며, 구형 기법 또한 다양해지고 있다. CGI의 다양한 사용에 대하여 ‘놀라운 스펙터클은 영화의 내러티브를 이끄는 요소이기도 하다’[13]는 관점이 있기도 하고, ‘비주얼 크리에이터가 내러티브의 정확한 해석에 의해 적절한 기술로 장면을 완성한다면 그것을 애초에 감독이 의도한 내러티브의 디에게시스(Diegesis)세상을 완벽하게 표현하고, 거기에 몰입된 관객은 그 내러티브가 안내하는 감동적이고 실감나는 이야기의 세계로 빠져들게 될 것이다[14].’는 의견도 있다. Academy Awards에서 Visual Effects 상을 수상하였던 <반지의 제왕>의 경우에는 후자를 만족하는 경우이지만 실제 이미지의 환영성만을 추구하였던 <300>, <할로우 맨>, <지구가 멈추는 날> 등과 같은 SF장르의 영화는 어떠한가?

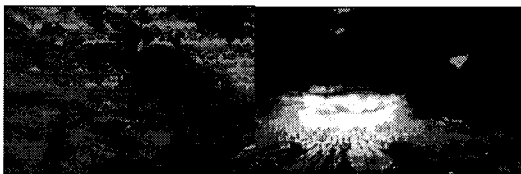


그림 12. 영화 <지구가 멈추는 날>의 한 장면

위 [그림 5]는 <지구가 멈추는 날(The day the earth stood still, 2008)>은 1951년 작품을 리메이크한 것으로 본래 해리 베이츠의 단편 공상과학소설(1940)을 각색한 작품이다.

원작에 비하여 화려한 CGI와 많은 제작비를 들여 만들었지만 흥행이나 비평 모두의 측면에서 성공하지 못하였다. 1951년 원작은 미국과 소련 양대 강국이 대립 시기에 개봉된 작품으로 관객들에게 내용과 기술적인 면에서 모두 크게 성공을 거두었고 현재까지 SF의 걸작으로 꼽히고 있다. 2008년 리메이크 작에서는 화려한 그래픽과 시각적 효과를 통하여 ‘고트’, ‘나노봇’의 공격, 거대 ‘스피어’의 출현과 같이 화려한 볼거리와 압도적인 영상미와 함께 원작의 내러티브에서 크게 벗어나지 범위에서 리메이크되어 제작 되었다. 하지만 많은 제작비와 화려한 그래픽과 시각적 효과를 보여주었음에도 불구하고, ‘스토리의 부재, 철학과 상상력의 빈곤’등의 평가를 받으며 SF 신파극으로 전락하고 말았다. 원작의 내러티브 구조에 크게 벗어나지 않았음에도 불구하고, 서사적 구조와 시각적 조형성의 부적절한 배합으로 인하여 관객들을 매료시키지 못하고 만 것이다.

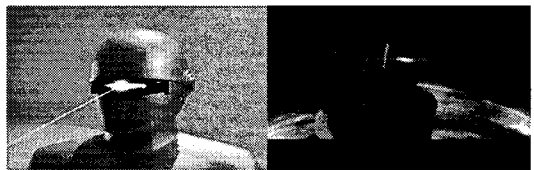


그림 13. <지구가 멈추는 날> 고트의 변화

하지만 <300>의 경우에는 서사적구조인 문학적 특성과 시각적 조형성의 조화를 과감하게 포기하고 디지털 이미지가 가지는 완벽한 환영성의 특성을 표현 하였다. 디지털 테크놀로지에 의하여 생성되는 디지털 이미지의 고해상도의 하이퍼 리얼리티를 관객에게 재현함으로써 더 실감나는 현실을 경험할 수 있도록 하였다. 또한 스펙터클적인 요소들을 과감하게 보여줌으로써 다른 영화들과 미학적 가치가 다르게 평가되었다. 또한 <할로우맨>의 경우에도 흥행이나 작품성이라는 면에서 크게 성공하지는 못하였지만, 시각적으로 보여주

는 기술성과 환영성으로 인하여 2000년 아카데미 시각 효과상에 지명되기도 하였다. <할로우맨> 역시 <300>과 마찬가지로 전통적인 서사구조를 포기하고 시각적 조형요소에 치중하여 만들어진 작품이다. 이 외에도 아카데미 시각 효과상을 수상한 많은 작품들이 위와 같은 특징들을 가지고 있으며, 이들 작품의 공통적인 특징은 전체적인 내러티브 구조와는 관계없이 사실주의 관점에서 상상적 현실의 실체를 보여주고 있다. 이는 서사적 구조와 환영적 사실주의가 충돌과 조화라는 형식으로 영화 안에서 디지털 이미지의 특징으로 존재하고 있음을 보여준다.

그렇다면 CGI 영상의 미학적인 기준을 어디에 두어야 할 것이냐 하는 의문이 남게 된다.

CGI가 많은 부분을 차지하고 있는 영화의 경우 디지털 이미지를 통하여 만들어내는 또 하나의 창조성, 서사구조가 아닌 전통적 영화에서의 “놀람”, “신기함(Virtuosity)”과 한 프레임, 프레임 단위로서 재현되는 이미지의 특성으로써 접근이 이루어져야 된다. 즉 CGI 영상의 미학적 기준이 프레임 단위 안에서 표현되어지는 필진성의 척도와 시뮬레이션, 그리고 극사실주의 개념으로써 접근이 이루어져야 한다.

4. 이미지(image)의 의미

이미지는 사건재현을 시간과 공간 안에 위치시키며, 시간과 공간의 재현은 전체적인 목적에 의하여 결정된다. 이러한 시 공간의 재현적 이미지는 사건 재현이라는 목적을 가지고 있으므로 서술적이며, 이미지에 나타난 시간 파악의 정상적 방식은 매우 짧더라도 기간의 방식을 선택한다. 이 기간을 감각의 한계에 이를 정도까지 단축한다면, 자발적으로는 이해 가능한 용어인 “순간(instant)”이 된다[17]. 사진이 ‘순간을 포착’ 하듯이 단발적 이고 파편적인 순간의 자극은 근대적 시각을 설명하는 가장 중요한 구성적 요소이다. 벤야민은 ‘영화가 움직이는 이미지라는 면에서 전통적인 회화와 다르게 수용자가 이미지를 해석하고 수용해야 한다’라고 주장을 하였다. 이는 관객의 입장에서 영화전체를 수용하는 관점으로 볼 수 있다. 하지만 디지털 이미지로 만들어내는 장면은 영화 전반을 이해하는 전체로서의

개념이 아니라 내러티브를 끌고 가는 일부본인 쇼트적인 개념으로 접근이 이루어져야 한다. 물론 영화 전체를 이끌고 가는 내러티브적인 입장에서는 총체적인 개념으로 시각적 효과를 볼 수 있으나, 디지털 이미지가 만들어내는 제작 프로세스를 감안한다면 이는 총체적인 개념이 아닌 단위별 접근 즉 “쇼트” 및 프레임단위의 접근이 필요하다. 영상 단위적 접근으로 보면 디지털 이미지가 만들어내는 장면은 시퀀스(sequence), 씬(scene), 쇼트(shot)중에서 쇼트에 해당된다. 즉 표현하기 어려운 가상의 공간을 재현하거나, 이미지를 만들어내는 디지털 이미지는 각각의 필요한 shot에서 이루어지고 있으며, 각 shot안에서 하이퍼 리얼리티를 구현해내고 있다. 디지털 이미지가 만들어내는 가상공간을 관객들에게 적극적으로 제시함으로써 온몸으로 느끼고 경험할 수 있는 ‘몰입’의 세계로 이끌며, 가상 세계 속에 현존하는 느낌을 만들어 주어 몰입할 수 있도록 만드는 것이다. 이는 중세말기부터 회화에서 주도적으로 사용되었던 사건의 전모를 재현하여 사람들이 그것을 잘 이해할 수 있어야 하는 반면, 순간만을 재현하여 지각적인 그럴듯함에 충실해야 한다는 “함축의 시간”과도 연결된다. 퍼시 루복은 문학과 서술에서 “보여주기”와 “이야기 하기”를 대립시켰으며, 고드르는 “보여주기”를 “서술 행위”와 엄격히 분리하자고 제안했다. 또한 보드르는 영화의 쇼트는 서술적 독립성을 가지고 있지만, 그 서술은 보여주기의 방식으로 생산되는 것이며 그러므로 진정한 서술 행위에 근접할 수 없다고 이야기한다. 영화 <300>의 경우 서사성 대신 ‘보여주기’를 택함으로 디지털 기술을 이용하여 사진보다 더 실감나는 환상적 이미지들을 재현함으로써 관객에게 새로운 이미지 체험을 하도록 한 것이다.

IV. 결론

‘예술에서 혁신은 내용도 아니고 형식도 아니고 기술에서 나온다’라는 발터 벤야민의 말처럼, 디지털 테크놀로지를 통하여 만들어지는 이미지는 그 자체가 가상적이다. 실사와 CG의 경계의 모호성, 지표성이 없는 사진,

지시대상과의 무관한 포토 리얼리즘과 같은 이미지의 재현은 미학적으로 우리에게 기존의 미학적 접근이 아닌 디지털 이미지의 새로운 해석을 요구하고 있다. 디지털 이미지의 특성은 관객들로 하여금 새로운 세계를 경험할 수 있도록 만들어 줄 뿐만 아니라, 변화된 예술 작품에 대한 관객의 수용태도에 대하여도 변화를 가지고 왔다. 디지털 이미지는 영화 전체 내러티브 구조와는 관계없이 철저히 'showing'을 따르고 있으며, 보이는 새로운 가상공간 안으로 관객들이 완전한 몰입과 경험, 즉각적인 상호작용을 요구하고 있다. 또한 디지털 이미지로 표현되는 영상들은 대부분 하나의 쇼트로써 존재하며, 서사구조에 따른 시간과 공간의 극사실주의적인 표현을 한다. 따라서 디지털 이미지에 대한 해석은 영화의 흥행 성공여부나 내러티브상의 문제와는 달리, 하나의 시각적이고 지각적인 인간의 감각기관에 얼마만큼 충실 하느냐에 무게를 두어야 하는 것이다.

에프라임 레싱(Ephraim Lessing)의 개론서 '라오콘(Laocoon)'에서 회화는 사건의 본질을 표현하는 순간을 고른다는 조건하에 재현적 회화에 있어서 사건적인 전모의 재현과 순간적인 재현이나의 당위성 사이에는 모순이 없으며, 한 순간만을 형상화 하면서도 사건 전체를 유효하게 재현할 수 있다는 '함축의 순간'으로 봐야 한다고 이야기 했던 것처럼, 디지털 이미지는 영화의 서사적인 구조에서 순간의 재현을 나타냄으로 그 자체를 함축의 순간으로 해석되어야 한다. 따라서 디지털 이미지 영상의 미학적인 접근은 영화의 흥행에 따른 성공여부가 아닌 순간적인 재현에 충실한 회화적인 요소로서의 미학적인 접근이 필요하다고 볼 수 있겠다.

참고문헌

[1] 배영달, *예술의 음모*, 백의 출판사, 2000.
 [2] R. Schnell, *Kultur der Gegenwart*, Metzler, 2000
 [3] Scott Bukatman, *The Artificial Infinite: on Special Effects and The Sublim*, Bay Press, 1995.
 [4] 앤드류 달리, *디지털 시대의 영상문화*, 현실문화

연구, 2003.

[5] 이종한, "실사 영화와 3D 애니메이션에 나타난 디지털 애니메이션에 관한 연구", 기초조형학회, Vol6, No4, p.32, 2006.
 [6] 김상환, *매체의 철학*, 나남, 1998.
 [7] 앙드레 바쟁, *영화란 무엇인가?*, 시각과언어, 1998,
 [8] 크리스티안 뮐러, *미디어에서 리얼리티란 무엇인가*, 커뮤니케이션 북스, 2001.
 [9] 문재철, "3D 컴퓨터 애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구 ;테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로", 한국만화애니메이션학회, No.7, 2003.
 [10] 진중권, *이때진*, 씨네북스, 2008.
 [11] 진중권, *까간의 미학*, 새길, 1998.
 [12] 문재철, "3D 컴퓨터 애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구;테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로", 한국만화애니메이션학회, No.7, 2003.
 [13] 모은영, *컴퓨터 애니메이션을 중심으로 한 라이브 액션 영화와의 상호작용 연구*, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2005.
 [14] 석혜정, "영화 비주얼 이펙트의 내러티브에 의한 분류체계연구", 한국만화애니메이션학회, No.13, p.238, 2008.
 [15] 자크 오몽, *이마주*, 동문선, 2006.

저자소개

윤영두(Youngdoo Yoon)

중신회원



• 1999년 8월 : Academy of art university(MFA)
 • 2002년 3월 ~ 현재 : 강원대학교 교수

<관심분야> : 애니메이션, 영상, 특수효과, 모션그래픽

최 은 영(Eunyoung Choi)

종신회원



- 1999년 8월 : Academy of art university(MFA)
- 2008년 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정
- 2004년 3월 ~ 현재 : 서울디지털대학교 교수

<관심분야> : 가상현실, 애니메이션, 콘텐츠, 3D