

<디지털 미디어 환경에서의 모션그래픽의 기본적 요소에 대한 연구>

장태수, KAIST 문화기술대학원 석사과정
vader@kaist.ac.kr

<A Study on the basic elements of The Motion Graphic in the Digital Media World >

Tae Soo Jang/ Researcher, Graduate Course
KAIST, Graduate School of Culture Technology

요 약

산업 전반에 걸친 활발한 디지털로의 진전은 영상산업의 전통적인 방법을 변화시키며 새로운 형태로 발전하고 있다. 이러한 영상산업의 발전 중에서도 모션그래픽(Motion graphic)의 활용도와 중요성은 비약적으로 발전하고 있다. 컴퓨터 그래픽은 그 짧은 기간의 역사에도 불구하고 다른 예술분야의 특성을 차용하여 예술의 한 장르로 빠르게 진화하고 있다. 특히 빠른 시간 발전하는 국내의 미디어 환경 속에서 모션그래픽은 전통적인 디자인 영역과 새로운 영역의 디자인에서도 모두 관심을 모으는 부분일 것이다. 짧은 시간 동안 모션그래픽은 영화, 광고, 뮤직비디오, TV, web 등의 모든 분야에서 활용되는 매체로 성장하였다. 그러나 이러한 장르로서의 모션그래픽이 등장한 시점은 얼마 되지 않았으며, 디자이너들이 이러한 영상에 자유로운 기법이나 실험성을 가지게 된 것도 극히 최근의 일이다.

이에 본 논문의 목적은 이러한 발전하는 디지털기반의 영상 제작 환경에서 영상의 한 요소로서의 모션 그래픽의 기본적 요소를 고찰함으로써, 이 개념을 정립하려고 한다.

그 요소로는 공간, 모션 그래픽의 객체들의 시간개념과 움직임, 색채와 사운드를 규정하고, 이를 여러 디지털적인 환경에서 규정한다

Keyword: Motion Graphic, digital

서 론

1. 연구 배경과 목적

디지털시대의 전환기에 들어선 영상산업은 또 다른 예술의 분야의 도래를 예고하고 있다. 산업 전반에 걸친 활발한 디지털로의 이동은 영상산업의 전통적인 영역이 허물어 지면서 새로운 양상으로 발전하고 있다. 이러한 영상산업의 발전 중에서도 모션그래픽(Motion graphic)의 활용도와 중요성은 비약적으로 발전하고 있으며, 컴퓨터그래픽을 이용한 이

장르는 그 짧은 기간의 역사에도 불구하고 다른 예술분야의 특성을 차용하여 예술의 한 장르로 빠르게 진화하고 있다.

특히 빠른 시간 발전하는 국내, 외의 미디어 환경 속에서 모션그래픽은 전통적인 디자인 영역과 새로운 영역의 디자인에서도 모두 관심을 모으는 부분일 것이다. 짧은 시간 동안 모션그래픽은 영화, 광고, 뮤직비디오, TV, Web 의 모든 분야에서 활용되는 매체로 성장하였다.

그러나 이러한 장르로서의 모션그래픽이 등장한 것도 얼마 되지 않았으며, 디자이너들이 이러한 영상에 자유로운 기법이나 실험성을 가지게 된 것도 극히 최근의 일이다.

이에 본 논문의 목적은 이러한 발전하는 디지털 환경에서 디지털 영상으로의 모션 그래픽의 요소와 범위를 연구함으로써, 이 개념을 정리하려고 한다.

2. 연구방법의 범위

최근 부각되는 모션 그래픽의 이미지의 활용의 폭증은 현 시대의 영상과 방송 문화의 전반적인 면의 변화를 가지고 왔다. 그 핵심적인 키워드는 디지털 기반의 환경이며 여기에 그래픽적 색채와 움직임이라는 물리적인 융합이 일어난 것이라고 생각한다.

이러한 디지털적인 환경에서의 모션그래픽이란 전통적인 선형적 영화제작 작업에서 비선형적인 컴퓨터를 이용한 영화제작기술에서의 디지털 이미지 처리(digital image processing), 영상의 시간적 해석, 네트워킹과 같은 여러 방식들로 발전하여 나아갔다. 이러한 디지털 미디어의 중요한 콘텐츠로 모션그래픽은 자리 매김을 하였다. 이제 디지털 영상에서 모션그래픽이 한 문화 양식의 되어가고 있으며, 또한 문화 양식을 아이콘화 하고 선동하며, 규정지어 가고 있다는 것에 주목하여야 하고 이에 대한 연구가 필요한 것이다.

이에 본 논문의 연구 방법은 다음과 같다.

2 장에서는 모션 그래픽의 형성과정과 사례를 수집하여 각 기본적 요소를 규정, 분류하였다. 이를 토대로 모션 그래픽의 장르와 그 표현의 문법적 규칙을 기호학적, 디자인적으로 규명한다. 또한 이러한 형식을 오브제간의 결합(조합, 몽타주, 콜라주), 나타나는 색상에 대한 상호작용(상승, 상쇠, 융합), 타이포(typo)의 성격의 규정과 움직임, 그리고 움직임이 있는 오브제들의 상관관계를 사례별로 조사하여 연구하였다.

3 장에서는 가장 많이 사용되는 모션 그래픽의 요소들을 기호학적, 디자인적 요소로 비교 분석하였다. 분석방식은 영상이 표현되는 방식들로써 오버랩, 몽타주, 일러스트레이션, Moving typographic 등이다.

이를 바탕으로 결론에서는 이를 바탕으로 디지털 시대의 보다 효과적이며 구체적인 메시지를 전달할 수 있는 모션그래픽의 발전방향을 모색하였다.

본 론

1. 모션그래픽의 역사와 현황

1-1. 모션그래픽의 형성과정

현재의 컴퓨터 기반의 모션그래픽만을 생각한다면 모션그래픽을 컴퓨터와 분리하여 생각하는 것은 가능해 보이지 않는다. 그러나 단순히 모션그래픽이 이러한 컴퓨터 그래픽만을 기반으로 발전한 것이라고는 생각되지 않는다. 모션그래픽은 20 세기의 전, 후기의 미술사조인 미래주의, 구성주의, 바우하우스 운동과 밀접한 관련이 있다. 특히 형상을 단순화 시키는 데 일조한 입체파와 미래파는 이러한 비 원근법적인 공간개념을 시간이라는 다른 차원의 개념과 결합시킨다. 더 이상 색채와 구성은 정지한 프레임이 아닌 시간에 따라 움직이는 장르들이 등장한다. 이러한 요소들은 1960 년대의 빛, 움직임, 소리로 구성된 키네틱 아트¹의 등장은 70 년대의 자연물에 대한 생태학적 방법론이나 물리학적 방법으로 넘어간 후, 80 년대의 비디오 아트, 홀로그래피까지 이어진다. 이때부터 이러한 모션그래픽은 첨단기술의 발전에 기반으로 두면서 예술의 한 장르로 발전하기 시작한다.

1-2. 모션 그래픽의 개념

모션그래픽이란 의미 그대로 움직이는 그래픽이다. 여기서 움직인다는 개념은 단순히 움직인다는 것이 아닌 시간과 공간으로 규정지어

지면서 움직인다는 것이다. 움직임은 단순화된 평면에서의 X, Y 축이 아닌 소실점이 있는 Z 축도 표현된다. Z 축의 개념은 사실 많은 예술가들이 고민하던 소실점의 문제와 직접적으로 연관된다. 핀 홀 카메라를 이용하던 소실점의 연산은 디지털적 환경에서는 컴퓨터가 카메라의 입사각도를 연산하는 방식으로 구현되고 있다. 또한 심도라는 개념은 Z-depthⁱⁱ란 개념과 perspective cameraⁱⁱⁱ라는 요소가 3D 모델링, 애니메이션 부분에서 차용해 들어 오면서 구현이 되었다. 이 움직임은 모양과 위치 그리고 깊이에 대해서 거리감을 가짐으로 가능한 방법이다. 이러한 움직임은 시간이란 요소가 더해지면서 변화되면서 에너지와 방향성을 발생시키고, 이러한 에너지와 방향성으로 스스로의 성격을 규정짓는다. 또한 자체적으로 색상의 대비나 그 명도와 채도의 차이로도 힘을 만들어 내기도 한다.

1-3. 모션그래픽의 현황

현재 모션그래픽은 거의 모든 그래픽 분야에 결합되어 다양한 매체로 이용되고 있다. 이것은 영상이 어는 곳이나 이식이 용이한 디지털의 성격이 가장 중요한 부분이다. 실질적인 내용물이 어떠한 물질적인 실물이 아니라 0 과 1 로 이루어진 디지털이기 때문에 각 영역각의 사용이 용이해 진 것이다. 가장 먼저 사용된 부분은 영화로써 이미 TV 가 보급되기 전부터 영화 타이틀은 모션그래픽의 사용이 시작되었다. 영화 타이틀로서의 모션그래픽의 시작은 ‘솔 바스(Saul Bass)’^{iv}로 시작한다.

그의 작품은 직접 손으로 그리거나 오려 붙이는 형식이었으나, 이 방식은 영화의 제작의 디지털화되면서 현재는 ‘카일 쿠퍼(Kyle Willis Jon Cooper)’^v에 와서는 컴퓨터를 작업에 적극 활용하여 제작이 이루어진다. TV 광고나 뮤직비디오에서의 감각적인 비주얼들은 시대적인 트렌드가 되었다.

또한 MTV 를 시작으로 각 방송사는 자체의 로고나 타이틀은 직접 방송에 삽입시키는

스테이션 로고나 아이디어가 방송에 전반적으로 사용되고 있다.



< 도판 1. 솔바스의 대표작들

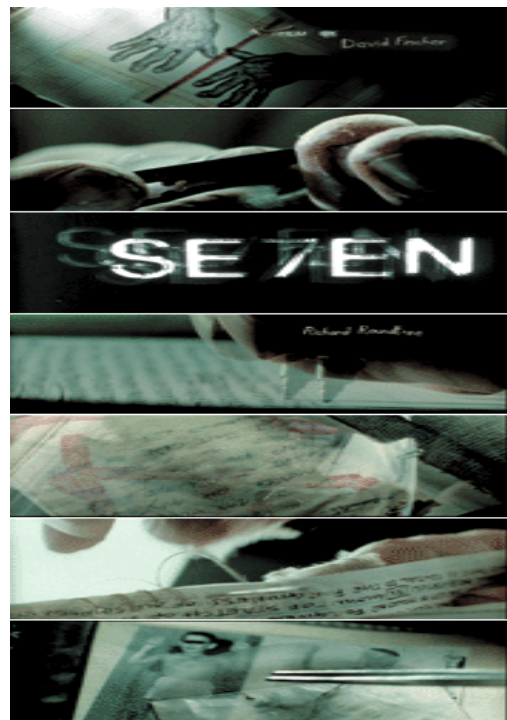
상단 좌측 : 황금 팔을 가진 사나이 The man with the golden arm (1955)

상단 우측 : 성 잔 다르크 Saint Joan (1957)

중단 좌측 : Le Vieil homme et l'enfant (1967)

중단 우측 : 키에프의 신화 The fixer (1968)

하단 : 살인의 해부 Anatomy of a Murder (1959) >



< 도판 2. 카일 쿠퍼의 대표작, 세븐 SE7EN 1995>

또한 **MTV** 를 시작으로 각 방송사는 자체의 로고나 타이틀은 직접 방송에 삽입시키는 스테이션 로고나 아이디어가 방송에 전반적으로 사용되고 있다. 또한 **web** 에서는 플래시가 이러한 모션그래픽을 **web** 상에서 구현하고 있다. **web** 상에서의 이러한 모션 그래픽은 정적인 **web** 에서 눈길을 끌기 위한 광고수단으로 리치 미디어(**Rich Media**)^{vi} 라는 새로운 장르로도 응용된다. 특히 디지털로 제작된 미디어들은 바로 인코딩이 가능하기 때문에 이러한 사용이 용이하게 된다.

2. 모션그래픽의 주요 요소

모션 그래픽은 디자인적 요소와 시간 공간을 모두 가지고 있는 종합적인 작업이다.

모션그래픽의 주요요소들은 공간감(**Layer**), 디자인 (**Typo**), 시간개념(**Time Wrap**), 그리고 움직임 등이 있으면 이 요소들이 유기적으로 결합하여 효과적인 영상을 만들어 내는 것이다.

2-1 공간(Layer)

‘공간’은 점, 선, 면, 부피 등으로 구성되어 있으며, 모션그래픽에서는 중요한 공간으로 그 공간을 한정하는 프레임을 추가하기도 한다. 이것은 모션그래픽이 표현되는 공간인 모니터가 4각인 것 때문인데 디지털이라는 매체의 특징이기도 하다. 물론 과거의 그림들도 4각의 캔버스에서 시작되었지만, 이 작품들은 모션그래픽과 다르게 복제시대의 이전의 그림들이다.^{vii}

사진이란 매체의 탄생 이후에 등장한 복제란 개념은 모션그래픽에 와서 전혀 다르지 않게 적용이 된다. 일반적으로 프레임 안의 내용을 그라운드라고 하는데 색채와 명암에서 대조시켜 나타나는 플래너 그라운드(**Planer ground**)와 카메라의 움직임과 각도로 발생하는 대비를 이용한 리니어 그라운드(**Linear ground**)가 있다. 플래너 그라운드는 색채와 명암의 대조시켜 이미지를 진출시키거나 후퇴하게 만드는 대비의 기법이다. 이것을 이용하면 평면처럼 보이는

공간도 입체적으로 보이게 할 수 있다. 이 기법은 전혀 새로운 것이 아니며, 전통적인 회화기법에서 계속 사용되던 것들이다. 어떠한 색을 사용하는가에 따라 전달하고자 하는 이미지에 많은 영향을 미치므로 중요한 요소가 된다.

리니어 그라운드는 관객이 보는 시점이라는 시점의 요소가 포함된다. 카메라의 움직임, 각도로 화면이 일정한 에너지를 가지게 된다. 또한 이러한 움직임은 선경과 후경을 가지게 된다. 이 개념은 첨가가 자유로운 디지털 적인 작업환경의 **Layer**란 개념에서 등장한 것이다.

전통적으로 오페라를 상영하는 이탈리아의 프로시니엄 극장에서 뒷 배경을 이루는 막을 그 시작으로 볼 수 있다. 막이 순차적으로 내려와 바뀌면서 공간이 이동을 표시하던 개념이 그 시발점이라고 할 수 있다. 이것을 처음 응용한 곳은 디즈니였다. 그들은 애니메이션을 제작하면서 배경을 계속 그릴 필요가 없다는 알고 배경과 인물을 분리하여 작업한다. 이 배경과 인물이 작업공정은 각기 레이어(**Layer**)라는 개념으로 분리 되고 이것을 선경 과 후경으로 분리 되기도 한다. 선경과 후경이란 화면에 배경과 움직임의 요소가 되는 기본적인 그래픽이다. 일반적으로 선경이란 화면의 앞쪽에 배치되면서 움직임을 가지는 것이다. 그러나 반드시 후경이 움직임이 없다고 할 수는 없다. 그러나, 이러한 각각의 움직임은 시선을 분산시킴으로 움직임의 속도가 같은 두 요소를 동시에 배치할 경우 산만함을 유발할 수 있다는 점을 고려하여 한 쪽을 고정시키는 쪽으로 제작된다.

또한 이러한 중요도나 화면의 흐름에 따라 강조점이나 유기적 흐름이 발생하게 됨도 역시 중요한 요소가 된다.

2-2. 타이포그래피

정보전달과 가독성이란 부분이 모든 모션그래픽의 기본조건이 되는 것은 아니지만,

모션그래픽에서 타이틀과 카피용 문구 등은 직관

적으로 정보를 전달하는 중요한 역할을 하기 때문에, 이것이 어떻게 전달하느냐가 가장 1차적인 목적이 된다.

이러한 정보전달의 타이포 그래픽은 조판기술이 존재 하기 전부터 문자라는 요소가 발생한 순간부터 항상 중요한 요소로 인식되어 왔다.

그러나 타이포(typo)라는 말이 쓰인 것은 조판인쇄술이 발생한 활자문자의 발생부터 라고 보아야 할 것이다. 이때부터 타이포(typo)에는 폰트(Font)라는 형식이 생겨나기 시작했다.

이것은 전체적인 글의 이미지에 분위기를 더하는 방식으로 폰트를 왜곡시키거나 색조의 변경, 그리고 크기의 변화와 입체적인 표현 등의 방법 등을 이용한다. 그리고 여기에 더하여 선과 이미지 등을 첨가하는 방법이 같이 사용된다. 선과 이미지는 단면적이 타이포를 규정함으로 방향성과 성질을 부여하는데 큰 역할을 담당한다.

2-3. 시간과 운동

모션 그래픽에서 시간은 화면에 등장하는 요소들의 움직임의 변화를 의미한다. 시간이 흐름에 따라 요소들은 변화를 가지며 그 경과가 시간을 나타나게 된다.

일정한 거리를 두면서 간격을 좁히는 영상이 있다면 이러한 움직임으로 시간이 정의되며 이와 반대로 움직일 경우 시간이 역순으로 흘러가는 듯한 효과를 줄 수 있다. 시간의 순서는 움직임만으로 정의되지는 않는다. 여기에는 다른 시간의 전환에 관한 약속들이 존재한다.

트랜지션(Transition)은 이러한 약속 중에 하나로 장면의 전환에서 많이 사용된다. 이것은 마치 막과 장이 넘어가면서 시간의 경과가 발생하는 것과 같은 효과로 Cut, Fade In/Out, Dissolve, wipe 등이 있다.

또한 운동은 에너지를 발생시킴으로 의도를 효과적으로 전달하는데 중요한 요소가 되지만, 한 요소가 너무 지나친 운동을 한다거나, 너무나 많은 요소들이 운동을 진행한다면 이 것은 오히려 집중력을 저하시키고 타이포의 판독성을 저해하여

산만해 질 수 있으며, 작가의 의도를 흐리게 하는 부작용이 있다.

2-4. 사운드

모션그래픽에 사용되는 사운드는 배경음악, 음성, 환경음, 효과음의 4 가지 유형으로 크게 구분된다.

모션그래픽의 색깔이나 길이는 사운드에 크게 영향을 미친다. 이것은 영상과 사운드의 동기화가 중요하다는 것을 보여주는 예이다. 또한 영상과 사운드의 싱크(Sync)가 1 프레임 차이로 미묘하게 차이가 생겨도 큰 이질감이 발생하기 때문에 동기화는 중요한 요소 중 하나이다. 사운드는 구체적으로 이미지와 적절히 어울리는 이미지를 사용하여 구체적인 효과를 구현하고자 하는 표현 방식과 스토리 전개에는 반드시 필요하지 않은 추상적인 사운드를 사용하여 전체적인 분위기만을 조성하는 표현방식으로 크게 구분된다.

3. 모션 그래픽의 표현기법

모션그래픽에서 표현기법은 여러 가지가 있으나, 그 중 본 논문은 가장 사용빈도가 높으며 주요한 4 가지를 중심으로 고찰하고자 한다.

오버랩 기법, 몽타주기법, 일러스트레이션기법 무빙 타이포그래픽 기법, 크게 4 가지 기법을 중심으로 이 기법들이 어느 분야에 사용되며 어떠한 매체에 적합한지를 분석하고자 한다.

3-1. 오버랩 기법

앞의 장면이 서서히 사라져 가면서 이에 겹쳐서 다음 장면이 등장하는 기법이다. 이 기법은 영상에서 주로 강한 이미지로 역동적인 화면을 구성하거나, 빠른 템포로 시간성을 주기 위해서 사용된다.

또한 제품을 소개할 때나 기업의 이미지를 홍보할 때 많이 사용하며, 강한 이미지를 나열함으로 짧은 시간에 제품에 대한 설명과 이미지를 심는데 효과적이다.

3-2. 몽타주 기법

몽타주 기법이란 세르게이. M 에이젠슈타인이 그의 영화에서 처음 고안하여 도입한 방식이다. 성난 군중과 사자의 입상, 함대의 함포사격 등을 교차편집으로 보여줌^{viii}으로 군중의 분노를 극대화하여 표현한다. 이렇게 이미지를 대비 시킴으로 반대 혹은 상생의 효과를 유발하는 것 몽타주 기법이라고 한다.

한 화면상에서 전달하고자 하는 이미지소스를 마스크 처리하여 필요한 부분만 모여주고 그에 대비되는 영상을 보여줌으로 적절한 대비를 일으키는 방법으로 표현되는데 여기에 필요한 텍스트, 그래픽, 배경 등을 각각 이미지, 키 프레임을 가진 애니메이션으로 첨가하여 각각의 이미지의 운동이 상생효과를 극대화하여 유발하려는 것이 주요한 목적이다.

이러한 요소들과 같이 등장하는 다른 영상은 유기적으로 접합되어 다른 영상적 시간과 영상적 공간으로 시너지 효과를 일으킨다. 시각적 리듬과 심리적 감동을 유발하는 면에서 영화에서 많이 쓰이던 기법이나 이제는 모션그래픽과 영상디자인에서도 흔히 쓰는 표현기법이다.

3-3. 일러스트레이션 기법

실제화면을 일러스트로 표현된 이미지소스와 조합하는 표현기법이다. 실제화면으로 연출되는 현실성으로 보는 관객에게 신뢰도를 높인 후 일러스트레이션으로 만들어진 화면들이 첨가됨으로 이후 만들어지는 허구적인 이미지들이 현실적인 근거를 가지게 되는 기법이다.

일반적으로 첨가되는 이미지는 현실적 이미지와 공통적인 운동성, 디자인 등을 가지며 이러한 요소들은 유기적으로 결합하여 추가된 이미지가 전혀 다른 이미지처럼 보이지 않고 잘 융합된 한 가지의 화면으로 보이게 하는 것이 이 표현 기법의 목적이다.

3-4. Mving typographic 기법

무빙 타이포그래픽(Mving typographic) 기법은 전달하고자 하는 내용을 문자언어로 전달함과 동시에 에너지를 발생시킴으로

정보전달성과 이미지 적인 영역의 표현이 가장 가능해진 모션그래픽의 가장 핵심적인 표현기법이다.

기존의 타이포(Typo)들이 단지 시간의 흐름을 표현한 Fade In/Out 이나 Dissolve 기법을 이용하던 정적인 움직임이라면, 무빙 타이포그래픽(Mving typographic) 기법은

텍스트가 시간과 공간의 움직임을 가짐으로 시각적 정보 전달의 효율성을 극대화시키고, 문자언어를 영상적으로 해석함으로써 정보를 효과적으로 전달할 수 있어졌다.

또한 타이포에 강조점을 주기 위하여 폰트를 왜곡시키거나 칼라나 크기의 변화, 입체적인 표현 등 같이 사용되며 선과 이미지가 동시에 사용되어 더 강한 운동성으로 가진 표현 기법이 된다. 이러한 방법들은 이미지의 왜곡이 자유로운 디지털 적인 환경에서 가장 적합한 것들이며 또한 각각의 디자인을 각기 다른 객체로 인식하는 객체 지향적인 편집방식이 이러한 무빙 타이포그래피(Mving typographic)의 발전에 많은 영향을 끼친다. 이러한 표현기법은 모션그래픽의 시각적 전달에 큰 비중을 차지하고 있다.

결 론

디지털이 영상과 모션그래픽이 미친 영향은 다양하다. 가장 중요한 점은 이러한 변화가 상당히 빠른 시간 내에 이루어지고 있다는 것이다.

다른 매체들의 등장과 동시에 그 매체에 적합한 방식으로 진화를 계속해 나가는 영상물은 디지털의 기반에서 같은 내용이지만 그 기법을 달리하는 여러 방식으로 발전하고 있다.

이 연구를 바탕으로 향후 모션그래픽의 기반이 되는 새로운 미디어의 연구가 필요하며, 이러한 변화하는 디자인의 원리와 영상문법, 표현방식에 대한 지속적이며 체계적인 이론적 정립이 필요할 것이다.

ⁱ 움직이는 예술로, '움직임'을 의미하는 그리스어 '키네시스(Kinesis)'에 어원을 둔다. 동력에 의해

움직이는 작품과 관객이 작품을 움직일 수 있는 것(비동력)으로 크게 나눌 수 있다.공기의 흐름이나 형태의 구조에 따라 상하좌우로 움직이며 형태에서 미묘한 변화를 보이는 모빌(mobile)은 키네틱 아트의 일부이다. 또한 넓게는 시각적으로만 움직이는 '움 아트'도 키네틱 아트의 범주에 포함되며, 최근에는 빛 그 자체를 소재로 하는 라이트 아트와 결부되기도 한다.

ⁱⁱMicheal O'rouke, 「Three dimensional Computer Animation」, Norton , p.35 1995

ⁱⁱⁱ Issac V. Kerlow 「The Art of 3D Computer Animation and Effect」, WILEY, p.184, 2001

^{iv} 미술을 공부한 바스는 뉴욕에서 영화광고를 만들다가 오토 프레민저의 제의를 받고 오프닝 타이틀 제작을 시작했다. 1950년대, 프레민저는 애니메이션 기법을 사용한 <황금팔을 가진 사나이>의 파격적인 오프닝 타이틀을 수용하면서 열한편의 영화로 이어지게 될 기나긴 동반의 시작을 다졌다. 프레민저와 함께 바스의 오랜 파트너가 된 감독은 앨프리드 히치콕이었다

^v 매사추세츠대와 예일대에서 미술을 전공한 그는 LA 소재 디자인 회사 알/그린버그 어소시에이츠(RGA)에서 근무했다. 그리고 <썬>의 오프닝 시퀀스로 격찬을 받은 뒤 몇몇 동료들과 독립해 영상 디자인 회사 '상상의 힘(Imaginary Forces, 이하 'IF')을 설립했다. 지금까지 쿠파가 직간접적으로 타이틀 디자인에 참여한 작품은 모두 150여 편. <닥터 모로의 D. N. A. > <스폰> <도니 브래스코> <미션 임파서블> <함정> <스파이더맨> <새벽의 저주> 등 오프닝 타이틀의 걸작이라 부를 만한 것들이 즐비하다.

^{vi} 인터넷 광고용어로 기존의 단순한 형태의 배너광고보다 풍부한(rich) 정보를 담을 수 있는 매체(media)라는 뜻을 지닌다.

JPEG·DHTML·자바스크립트·쇼크웨이브등을 이용해 만든 멀티미디어 형태의 광고로, 텔레비전 방송광고처럼 비디오와 오디오·사진·애니메이션 등을 포괄한다. 스트리밍 기법과 다운로드되며 바로 사용자와 상호작용을 할 수 있는 애플릿, 사용자가 배너광고 위에 마우스를 올려놓으면 변하는 광고 등 다양한 방식으로 표현된다.

^{vii} 발터 벤야민 , 「발터벤야민의

문예이론」 민음사,, 1983
^{viii} 전함 포템킨(Bronenosets Potemkin,1925)