

## 21세기의 영상문화와 시각적 교훈

박윤성\*, 김혜성\*\*

### 요약

과거 19세기와 20세기의 구분은 영상의 대두라고해도 과언이 아닐 것이다. 이러한 영상은 급속도로 발전, 제작, 상영되면서 인간과 사회에 커다란 영향을 주고 있다. 현대 사회의 영상은 언어적 인간관계와는 또 다른 새로운 영상적 관계를 만들어 내면서 새로운 의식과 사상을 만들며 우리의 삶에 영향을 준다.

영상(映像) 혹은 이미지(이하 영상)라고 불리는 것은 단순히 그림과 같은 예술에 한정된 것이 아니라 지식과 과학, 정치, 문화, 경제와 상호작용을 하여 영향을 주고받으면서 우리의 사고와 사상을 지배하게 되는 시각을 이루게 된다. 이 논문의 영상은 특히 움직이는 영상 혹은 동영상(이하 영상)을 지칭하며 이것은 다른 이미지와 달리 고유한 특성을 가지고 있다. 21세기에 들어 영상은 시시각각 의식적 혹은 무의식적으로 우리와 접하게 되며 이로 인하여 인간과 사회의 관계를 비이상적으로 몰고 가는 현대의 관한 고찰을 필요로 한다. 또한 새로운 각도로 인간성 회복과 사회적 역할 등을 할 수 있도록 영상 분석에 접근하려 한다.

## 21st Century Visual Culture and Visual Lesson

Park Yoon-Sung\*, Kim Hye-sung\*\*

### Abstract

It is not too much to say that invention of image divided the 19th and 20th century. Rapidly developed, produced and played images have a stronger effect on human beings and society. Today, images have an influence on forming interpersonal relationships by means of consciousness and ideas of new dimension, creating new image relationship different from verbal relationship between people.

Especially moving image(image) is unlike other images, an image has unique psychological characteristics of its own. An image stimulates all the five human senses as well as sight, is easier to access and perceive than other media, and unable to control image development passively in general but get absorbed unconsciously very quickly. On 21st century As we are exposed to image whether consciously or unconsciously everyday, consideration on current times driving human beings and social relationship in an abnormal way is needed. Furthermore, new view of image study suggest to new relation of image that is a key factor to recover humanity and functions of society.

Keywords : 영상문화, Visual Culture, Visual Lesson

## 1. 서론

### 1.1 연구의 목적

21세기 홍수와 같이 쏟아져 나오는 영상은 그

종류가 너무나도 다양하다. 특히 영상의 복제와 전파가 쉽게 이루어지는 디지털시대에서는 한번 만들어진 영상은 순식간에 엄청난 영향력을 가지게 된다. 그러므로 영상의 제작자나 관람자의 입장에서 보다 올바른 시각을 갖기 위해서 이 시점에서 다시 한번 영상의 본질을 살펴볼 필요성을 느낀다. 영상제작에 있어 기본적인 원리와 요소는 매체의 디지털화 과정과 인식방식의 변화가 있음에도 불구하고 인간과 사회의 바탕이 되는 진리나 의미 그리고 그 영향력은 변화하지 않을 것이다.

※ 제일저자(First Author) : 박윤성  
접수일:2006년06월30일, 심사완료:2006년08월04일  
\* 경기대학교 시각디자인학과  
yspark@kyonggi.ac.kr  
\*\* 평택대학교 디자인영상학부

우리를 둘러싼 이러한 영상은 인간의 시각만이 아니라 모든 오감을 감각적으로 자극하고 다른 매체에 비해 쉽게 접하고 느끼게 되며 일반적으로 수동적인 상태에서 이미지들의 전개를 통제하지 못하고 매우 빠르게 무의식적으로 흡수된다. 그러므로 끊임없이 영상은 관객에게 막대한 감각적, 인지적, 감정적 정보를 제공하게 한다. 이러한 영상을 접하는 인간은 신체적인 변화뿐만 아니라 사회·문화·정치·경제 등에 있어 지대한 영향을 주게 되므로 영상제작에 있어 다시 한번 그 중요성을 고찰할 필요성이 있다.

## 1.2 연구의 범위와 방법

영상은 그 범위가 너무 방대하여 본 논문에서는 주로 움직이는 영상(동영상) 혹은 디지털 미디어로 제한하기로 한다. 이 연구는 크게 본문 제1장에서 영상의 원리와 영상의 특성을 간단히 알아본다. 제2장에서는 이러한 영상의 기본 조건과 이를 갖춰야 할 이유들을 간단히 설명하며 제3장에서는 시각적 교혼을 통해 영상에 나타난 내러티브나 사운드를 제외한 시각적인 이미지만으로써 교혼과 감동을 내포해야 하며 이러한 영상은 사람들에게 궁극적으로 이로운 영향을 줘야만 하는 이유와 방법을 제시하고자 한다. 또한 여러 가지 다른 매체를 통하여 영상에 나타난 의미와 가치가 우리에게 어떻게 영향을 미치며 현명한 영상의 시각적 교혼을 유지하기 위한 방법을 제시한다.

## 2. 본론

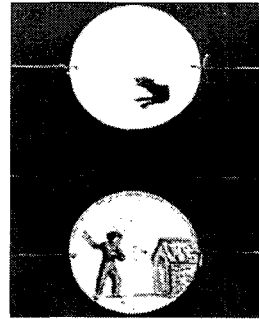
### 2.1 영상의 특성

#### 1.1.1 영상의 원리

미술의 원류를 찾자면 아마 알타미라 동굴벽화나 라스코 동굴벽화까지 거슬러 올라가야 할 것이다. 그렇기 때문에 여기서 원리는 영상이 직접적으로 움직이기 시작한 시기에서부터 알아보기로 하자. 우리가 움직이는 영상을 제작하고 관람하는 기본정보 중에 하나는 우리 신체가 가지고 있는 결함인 착시현상 때문이다. 신체적인 인간의 눈은 잔상, 즉 정지 화상을 빠르게 움직이면 마치 움직이는 것처럼 보이는 신경세포에서 비롯된다. 잔상은 정지된 영상에서 다음 영상을 전환될 때 앞의 영상이 한동안 눈의 상에 머물

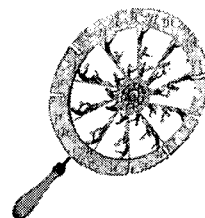
러 있다가 서서히 없어지는 현상을 말한다.

1826년 존 에어튼 파리스(John Ayrton Paris)에 의해 제작된 소마트로프(Thaumatrope)는 2개의 원판을 사용한 도구였다[1]. 이것은 원판의 각각의 면에 서로 다른 그림을 그려 양쪽의 고무줄을 회전시켜 합성되어지는 영상을 볼 수 있는 장치였다.



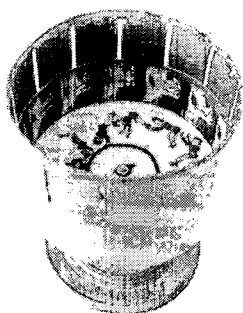
(그림 1) 개와 개집이 그려진 소마트로프

1832년에는 조셉 플라투(Joseph Plateau)가 페나키스토스코프(Phenakistiscope)를 발명함으로써 우리는 움직이는 영상을 더욱 가까이 접할 수 있게 되었다. 이는 흰 원반에 단계적으로 위치가 다른 그림 16장을 붙여 회전시킴으로써 마치 움직이는 듯한 영상을 재현 하는 장치였다. 몇 년 후 윌리엄 조지 호너(William George Honer)는 조트로프(Zoetrope)를 만들어 공개, 이전에 도구들보다 훨씬 자연스러운 움직임을 구사하는 영상장치를 제작하였다. 이는 페나키스토스코프를 발전시킨 것으로서 그림을 통 안에 넣고 통을 돌리면 바깥에서 작고 긴 직사각형의 구멍을 통하여 봄으로써 잔상의 효과를 극대화시킨 것이었다.



(그림 2) 조셉 플라투, 페나키스토스코프, 1832

그 후 사진이 발명이 되고 마이브릿지(Eadward Muybridge), 에밀 레이노(Emile Reynaud), 에띠엔느 줄 마레이(Etienne Jules Marey) 등 많은 사람들에 의하여 끊임 없이 움직임에 관한 연구는 계속되었다. 이러한 시도는 이전에 정지되어있던 영상을 바라보는 시각에서 움직이는 눈으로 해방을 시킨 것이다.



(그림 3) 윌리엄 호너, 조트로프, 1843

### 1.1.2 카메라를 통한 영상

본격적으로 움직이는 영상을 제작하기 시작한 것은 카메라의 발견 이후일 것이다. 정지되어 있는 사물을 촬영하던 카메라는 움직임을 포착할 수 있는 카메라로 발전하게 되었다. 이러한 카메라는 영사기를 통해서만 움직임이 재현되었기 때문에 영사기의 발명 또한 커다란 업적이라고 할 수 있을 것이다.

고대의 아리스토텔레스(Aristoteles)에서부터 연구가 되어 온 카메라의 원리는 AC 1000년에 아라비아의 알하젠(Alhazen)이 조리개의 기능을 발견하고 이러한 원리를 이용하여 다게르(Louis jacques Mandé Daguerre)에 의해 최초의 카메라가 발명되었다.



(그림 4) 다게르, 화가의 화실에 있는 정물, 1837

최초의 영화 카메라는 루이 뤼미에르(Louis Lumiere)형제의 카메라와 영사기의 겸용으로 제작되었던 시네마토그래프(Cinematographe)라고 할 수 있을 것이다. 그 후 끊임없는 인간의 노력에 의하여 카메라와 영사기는 발전을 거듭하였다. 이러한 영상은 마침내 대중화가 본격적으로 이루어 졌고 특히 20세기에 들어 산업자본주의와 맞물려 엄청난 속도로 그 영향력을 발휘하였다.

우리는 기술적인 문제가 해결됨으로써 영상의 본격적인 의미를 찾게 되었다. 앞서 언급했듯이 영상은 인간의 시각이라는 감각을 즉각적으로 자극하는 것이다. 이러한 특성을 가지고 있는 영상은 우리의 환영을 자극한다. 영상의 특성이자 매력은 스틸(움직이지 않는) 이미지를 보고 반응을 하거나 텍스트를 읽고 상상을 하는 것보다 빠른 시간동안 인간의 환상이나 감성을 자극할 수 있다. 상상이나 환상 등을 마치 현실처럼 느끼게 해 주는 재현효과는 영상의 중요한 특성이자 중요한 의미를 함축한다.

### 1.1.3 디지털 영상

1960년대부터 디지털에 기초한 신기술이 집중적으로 발전한 시기라고 할 수 있으며 그 당시 모든 분야의 사람들은 컴퓨터의 영상구현에 매료되었다. 공학으로부터 시작한 컴퓨터 그래픽과 프로그래밍은 시뮬레이션을 성공적으로 재현함으로써 그 속도는 급속히 빨라지기 시작했다. 그 당시 과학자들이 디지털 영상을 필요에 의해 발전된 기술에 예술가들의 관심이 일기 시작했고 이렇게 새로운 기술은 영화의 특수효과나 합성을 시작으로 현재 다양한 장르의 디지털 영상을 만들어내고 있다.

디지털 영상이란 컴퓨터로 제작된 영상이라고 생각해도 될 것이다. 디지털 영상은 컴퓨터의 기본 원리인 0과1의 2진법 코드를 이용한 매체로써 그들은 의상소통, 교환, 연관성 그리고 상호 이해가 컴퓨터와 비슷하게 이루어진다. 즉 컴퓨터로 제작되는 영상은 디지털이 가지고 있는 특성을 고스란히 가지고 있다는 사실에 주목해야 한다.

21세기의 영상문화를 이끌어 갈 디지털 영상은 쉽게 저장되고 조작성이 높으며 복제될 수 있다. 또한 원본과 복사본의 차이가 존재하지 않으며 동

일하다고 할 수 있다. 이는 원본이 없고 복제성, 상호텍스트성, 인터랙티브티, 디지털 색채 등을 지니고 있으며 손쉽게 이해하고 접속할 수 있다 [2]. 디지털 영상의 특성으로 용이성과 편리성을 들 수 있으며 카메라의 대중화에 이어 제작에 대중화가 일어났다고 할 수 있다. 즉 디지털 영상은 제작자와 관람자의 관계를 모호하게 만들었다고 할 수 있다. 또한 제작의 용이성은 이전의 제작자와 관람자의 관계를 재정립하면서 수시로 상호작용하면서 관계를 유지한다.



(그림 5) 조지 루카스, 스타 워즈 에피소드 3 - 시스의 복수, 2005 실사와 컴퓨터 그래픽의 합성 장면

## 2.2 영상의 기본 조건

패션에 종사하시는 분에게 어떤 사람이 질문을 한 적이 있다. 「난 편한 옷을 즐겨 입다 보니 스타일이 없어진다. 과연 어떤 옷을 입어야 하는 건지 모르겠다.」라는 질문에 그분의 대답은 기능만 생각하고 입었다면 그 옷의 의미는 절반정도라고 평가할 수 있다며 「옷은 미와 기능을 동시에 생각하고 입어야 한다.」고 하였다. 우리가 늘상 듣는 좋은 디자인이란 무엇인가에 대한 논의의 해답과도 같은 얘기이다.

모든 디자인은 미와 기능을 갖추어야 한다. 이것은 단지 디자인의 영역뿐만 아니라 소위 순수 예술에서도 마찬가지이다. 작가는 무의식적으로 자신의 재능을 바탕으로 예술을 창조했으며 그것이 잘 갖춰진 작품을 보고 몇 백 년, 몇 천 년이 지난 지금도 훌륭한 작품이라고 말을 하는 것이다. 여기서 우리는 영상에서도 마찬가지의 해답을 유추할 수 있을 것이다. 영상의 경우 그것이 디자인 영역이던 순수예술 영역이든 이러한 조건들을 모두 갖추어야 좋은 영상이라 볼 수 있다.

### 2.2.1 조건으로서의 미

예로부터 예술의 기본조건 중에 하나는 미, 즉 아름다움 이었다. 여기서 아름다움이란 일반적이고 대중적인 관점이기도 하지만 포스트모던시대에 이르러 현재의 트렌드적 관점을 내포하기도 한다. 즉 미는 관점에 따라 다소 주관적인 면이 포함이 된다.

많은 미학자들은 예술의 단순한 미가 아니라 미적 경험, 즉 사물에 대한 미적 반응이 미학이라고 얘기한다. 더하여 심리학적인 미를 들 수 있을 것이다[3]. 이것은 영상을 접하는 관람자의 성, 나이, 인종, 환경 등에 따라 극적으로 달라 나타날 수 있으며 많은 연구와 논문이 이를 뒷받침하고 있다. 또한 미는 제작하는 사람들뿐만 아니라 보는 관람자 또는 그것을 평가하는 관람자의 관계에서 상호작용하면서 만들어 진다. 특히 이러한 점은 사회적·문화적·종교적인 영향을 많이 받는다.

고대 그리스 시대의 대리석 조각품을 예로 들어보자. 이 조각의 제작자는 그 당시 성행하던 그리스 철학의 중심 개념에 따라 조각되었음을 알 수 있다. 양감이나 명암을 통해 마치 사실적인 움직임이 재현하는 듯하지만 (그림 6)의 조각상을 살펴보면 오른발에 체중이 실리고 왼발은 살짝 미끄러지듯 표현이 되었다. 이럴 경우 양쪽 다리의 근육이 똑같은 형태로 나타날 수 없으며 팔의 경우도 무거운 왼발을 든 팔과 왼팔도 똑같이 표현되었음을 알 수 있다. 허리는 직각이며 상체는 비틀어져 있다. 그렇다면 인간이 왼발을 던질 때 이런 형태를 띠고 있지 않다는 사실을 알 수가 있다. 그렇다면 작가는 왜 이렇게 표현을 했을까? 그것은 그 당시 가장 이상적인 인간상은 단련된 육체와 함께 지적인 정신을 가진 인물이다. 사실적인 묘사보다는 인간의 인체를 가장 아름다운 시각으로 바라본 것이다. 즉 개인성을 재현하거나 표현하지 않았으며 이상적인 아름다움을 추구했다는 것을 알 수 있다.

과거 유럽에서는 기독교의 성화가 유일무이하게 찬란하고 아름다움 가지고 있었다고 믿었던 것과 르네상스시대에 접어들어 인간중심의 인간성 해방과 인간의 재발견, 합리성의 대두로 인간의 신체적인 미와 이를 표현 하는 예술에 깊은 관심을 두었던 것도 마찬가지이다. 이렇듯 미에 대한 관점은 그 시대의 문화·사회·정치 등의 영

향을 많이 받으며 계속 변한다는 것을 알 수 있다.



(그림 6) 미론, 원반 던지는 사람,  
B. C 5세기 경

### 2.2.2 조건으로서의 기능

영상의 기능의 경우 매체에 의해 그 기능이 다르다고 보는 관점이 많다. 하지만 이러한 물질성이나 기술성, 혹은 형식으로 인하여 기능이라는 말을 나누어서는 안 될 것이다. 어떠한 매체를 통하던 그것이 영화이든 애니메이션이든 텔레비전에 방영되는 CF나 드라마이든 그 기능에 있어 총체적인 것만을 파악하였다.

특수한 목적으로 만들어진 영상물, 즉 정보를 전달하기 위한 영상을 제작할 경우 이러한 정보 전달이 1차적인 기능이 될 수 있을 것이다. 하지만 이렇게 1차적인 기능을 떠나 왜 우리는 영상을 제작하고 관람하는지를 생각해봐야 할 것이다. 일단 작가는 작품을 만드는데 있어 상업적인 이유를 제외한다면 유희와 성취감을 갖게 된다. 하지만 이러한 자기만족으로 그치지 않고 대중에게 조금이라도 호소하려면 관람자의 유희도 배제할 수 없을 것이다. 현대에 들어 디자이너들에 의해 비주얼 펀(visual pun)에 대한 언급이 많이 되고 있다. 펀은 만드는 사람의 입장이 아니라 관객을 위해 익살스러운 즐거움을 디자인이 내포하고 있어야 된다는 뜻이다. 이로 인하여 디자인이나 광고의 효과를 올릴 수 있다. 또한 하나의 이미지에서 내포되어 있는 다른 의미나 다양한 의미를 느낄 수 있으며 이를 통하여 기능을 다하는데 좋은 수단으로 알려져 있다.

노베르트 볼츠(Norbert Bolz)는 다음과 같은 얘기를 했다. “만약 우리가 유명한 이 이야기에 귀 기울인다면, 우리는 다음과 같은 결론에 이를

것이다[4]. 즉 동굴 거주자들을 본래 묶어둔 것은 가상세계의 움직이는 그림자들이다. 다시 말해 활동사진, 영화, 그리고 영사막 위의 유희들이다.” 즉 우리는 움직이는 영상에 의해 또 한번 유희를 느낄 수 있다는 것이다. 움직임에 대한 갈망은 쉽게 정의할 수는 없지만 앞서 ‘영상의 특성’을 통하여 인간이 이러한 것에 얼마나 매료되는지 알 수 있었다.



(그림 7) Texas Department of Transportation,  
Save a Life, 2005, 공익광고의 한 장면

### 2.3 시각적 교훈

미는 전제 조건이다. 기능도 마찬가지이다. 그렇다면 그 밖에 어떠한 것이 충족 돼야 하는 것인지 알아보았다. 1960년에 들어 기호학이 등장하고 이를 영상에 적용하면서 영상의 기호학적인 구조는 프레임(frame), 쇼트(shot), 씬(scene), 시퀀스(sequence)로 나누어지기 시작했다. 이러한 분석 구조는 그 영향력이 커서 아직까지도 많은 사람들이 영상의 단위를 이와 같이 나눈다. 전체 영상은 여러 개의 시퀀스로 이루어지며 시퀀스는 여러 개의 씬, 그리고 씬은 여러 개의 쇼트로 이루어진다. 여기서 중요한 점은 한 개의 프레임(한 개의 이미지)이 한 쇼트를 이룰 수도 있다. 혹은 한 쇼트가 한 씬을 그리고 한 씬 한 시퀀스를 이룰 수도 있다는 점이다.

그러나 정작 영상의 내용이나 느낌에 있어 사람들은 내러티브를 내세운다. 영상 기호학자인 크리스티앙 메츠(Christian Metz)는 “영화가 구두적 표현과는 다른 형태의 배열로 의미화작용 요소들을 질서 짓는다는 점에서, 그리고 영화의 의미화작용 요소들이 현실 자체의 지각적 형상에 도출되지 않는다는 점에서 영화는 언어”라고 주장했다[5].

TOTAL IMAGE											
SEQUENCE				SEQUENCE				SEQUENCE			
SCENE			SCENE			SCENE			SCENE		
SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH	SH
DT	DT	DT	DT	DT	DT	DT	DT	DT	DT	DT	DT
F	F	F	F	F	F	F	F	F	FRAME	FRAME	FRAME
SEQUENCE											
SCENE											
SHOT (1 SHOT ≈ 1 FRAME)											
FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME	FRAME

<표 1> 영상(동영상)의 구조적 분석의 틀

그의 주장에 다소 의견을 일치하지만 그가 이와 같은 이유로 영화에서는 계열체 관계가 부재한 이유로 영상의 내러티브에 의해 구성된다는 점에서 그 의견과 달리한다. 즉 저자는 내러티브를 배제하고 한 장의 이미지(프레임)이든 쇼트, 씬이나 시퀀스 혹은 전체적인 영상에서 시각적인 충격으로도 사람들은 특별한 느낌이나 감동을 받을 수 있다는 것이다. 저자는 이러한 범주를 시각적 교훈이라 한다. 물론 영상의 내러티브는 영상의 내용적인 면을 인지하는데 있어서 중요한 작용을 하지만 이 논문에서와 같이 그러한 요소들을 제외하고도 영상에는 충분히 의미와 감정 혹은 교훈, 감흥이 있다는 것을 주장하고 싶다.

이렇게 영상을 나누어 봤을 때 시각적 교훈은 내러티브를 배제한 시각 자체 곧 작가는 이미지 한 장 더 나아가서는 한 시퀀스를 이루거나 영상의 전체에 걸쳐 나타나는 또 하나의 중요한 요소인 것이다. 과연 영상을 볼 때 사람들은 내러티브에 개의치 않고 감동이나 느낌을 받을 수 있을 것인가에 대한 의문이 생길 것이다. 저자는 간혹 전체적인 영상의 스토리와는 상관이 없이 혹은 상반된 감정을 느끼거나 영상의 한 일부분을 강렬하게 기억하는 점을 미루어 보아 이 같은 요소가 존재한다고 믿는다. 이것은 간혹 정지되어 있는 예술품과 같은 이미지와 마찬가지로 생각할 수도 있으나 움직이는 이미지는 앞서 언급했듯이 영상의 특성, 즉 인간은 시각에 의하여 다른 감각들이 초감각적으로 반응하여 느껴지게 되는 점에서 그 차이를 찾을 수 있을 것이다.

단순한 접근은 우리가 가장 대중적인 영상인 영화를 보는 이유를 생각하면 알 수 있을 것이다. 대부분의 사람들은 영화를 보면서 심오한 갈

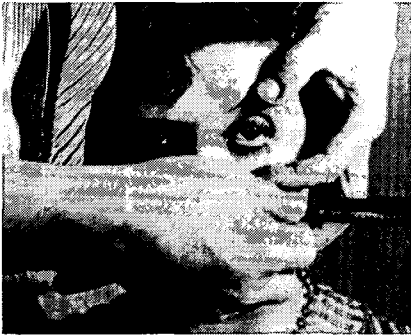
등과 고독을 통한 공감대를 형성하거나 나보다 훨씬 악한 상황의 약자를 보며 생기는 연민, 나의 삶에 대한 안도감, 무한한 상상력의 자극을 받고 잠재적인 욕망이나 공포를 충족시킨다. 또한 오랜 시간 즐겨보는 영화는 직접적이든 간접적이든 우리에게 감동 혹은 깨달음을 주고 있다는 것을 알 수 있다. 그러한 것은 꼭 영화전체에 걸쳐 내러티브에 의한 것은 아니며 보통 씬 단위로 기억하는 것이 일반적이다. 제작자와 관람자의 시각이나 입장은 다를 수도 있지만 적어도 영상은 미와 기능 외에 시각적 교훈을 충분히 내포해야 된다는 것이다.

「그는 희극은 웃음으로, 비극은 눈물로 카타르시스(정화)를 표출한다고 하였다. 또한 그는 비극을 이렇게 정의하였다. “진지하고 엄숙한 인간의 행위를 극적인 혹은 공연의 양태로 운문을 매체로 하여 모방하는 것(Mimesis)”이며 “모방은 인간에게 자연스러우며, 모방 인지는 즐겁다”. 즉 비극이 좋아서가 아니라 슬픔은 인간의 감정을 순화시키고 삶을 의미 있게 만들기 때문인 것이다. 아리스토텔레스(Aristoteles)의 시학(Rhetorica) 중에서」

아리스토텔레스에게 가장 즐거운 일은 학습이었기에 그는 모방의 대상이 즐거운 것이 아닐지라도 모방을 통해 무엇인가를 배운다는 의미에서 기쁨을 얻는다는 것이다. 아리스토텔레스의 두 가지 모방적 테크네(techne)를 보면 첫째로 시각적 외양의 모방인 회화와 조각과 두 번째로 인간의 행위를 모방한 시를 뜻하지만 아리스토텔레스가 시와 회화를 동일한 모방적 테크네의 범주에 넣었다고 하여, 시와 회화를 동일시했다고 볼 수는 없지만 인간의 감성을 자극하는 예술의 범주에서 같은 의미를 갖는 것이다. 결국 희극이건 비극이건 인간은 모방을 통해 학습을 할 수 있기 때문에 즐거움을 느낀다는 것이다. 이러한 관점에서 영상은 시각적 교훈을 표출하면서 관람자에서 유희를 줄 수 있다.

시각적 교훈이란 우리가 영상을 시각적인 이미지로 받아들이고 이를 통하여 얻는 교훈, 깨달음 혹은 감정, 느낌, 감동이라 할 수 있다. 우리는 주로 영상의 내러티브를 통하여 이러한 교훈들을 얻기도 하지만 여기에서는 내러티브를 배제한 이미지 그 자체라고만 가정하자. 우리는 영

상을 통해서 미를 즐기고 기능을 익힐 뿐만 아니라 시각적 교훈을 통하여 자아의 정체성을 찾고 가치관을 형성하고 삶에 반영을 할 수도 있다.



(그림 8) L.부뉴엘, 안달루시아의 개, 1928

많은 관람자들이 선호하는 루이스 부뉴엘의 '안달루시아의 개(Un Chien Andalou)'를 예로 들어보자. 면도날로 여자의 눈을 자르는 남자, 찢은 당나귀의 시체를 올려놓은 피아노, 손바닥에서 들끓듯이 터져 나오는 개미들, 괴상한 몽타주 형식의 영상이 빠르게 교차한다. 초현실주의적 이 영화는 수많은 작가의 이성이 지배하지 않는 환상의 세계를 자극 시킨다. 엽기적이다 못해 공포적인 영상은 끝내 묘한 웃음을 자아내게 한다. 결국 전체적인 내러티브와 상관없이 우리는 극단적인 유희를 통하여 상식을 뒤엎고 또 하나의 현실, 즉 상상의 세계로 유인되는 것이다.

### 3. 결론

영상은 단순히 위와 같은 조건들만이 충족 된다고 해서 좋은 영상이 되는 것이 아니라 이러한 조건들을 내포하며 어떻게 조화롭게 풀어 가느냐에 달려있다.

영상은 이미지 자체로 존재하는 것이 아니라 우리의 시각, 즉 우리를 지배하는 모든 것과 관련된다. 르네상스 시대의 원근법의 대두로 인한 시각의 변화와 카메라의 발견으로 인한 또 한번의 새로운 사고의 성립은 큰 의미를 내포하고 있으며 21세기에 들어 컴퓨터로 인한 영상의 제작은 우리의 시각과 사고체계에 큰 변화를 주었

으므로 우리는 다시 한 번 이를 인지하고 가름해야 할 것이다.

현재 영상의 다시각과 시점의 해체 그리고 주체의 변환 등 여러 가지 측면으로 영상에 접근을 하고 있다. 이 시점에서 새로운 영상의 출현과 시각문화에 있어서도 보다 긍정적인 양상을 제작자와 관람자의 모든 입장에서 갖기를 희망한다. 현재 매체와 기술의 발달로 시각적 교훈을 더 적극적으로 발현시킬 수 있는 기회가 있음에도 불구하고 많은 작가들은 자극적인 충격에만 몰두 하는 경향이 있다. 또한 너무 파괴적인 논쟁과 비판적인 시각을 제시하는데 새로운 미디어 문화와 혁신적인 영상을 이끌어 나갈 수 있는 효과와 대중문화와 가까이에 설 수 있다는 장점을 잘 살리어 시각적 교훈에 관하여 좀 더 깊게 구상하여 영상을 제작하여야 할 것이다.

### 참 고 문 헌

- [1] 황선길, 애니메이션 영화사, 범우사, 1998
- [2] 마리타 스테르콘, 영상문화의 이해, 윤태진역, 커뮤니케이션북스, 2006
- [3] W. 타타르키비츠, 고대미학, 미술문화, 2005, p12
- [4] 랄프 슈넬, 미디어 미학, 강호진 역, 이론과 실천, 2005, p458
- [5] 허버트 랩슬리, 현대 영화이론의 이해, 이영재 역, 시각과 언어, p63
- [6] 마르틴 졸리 지음, 영상 이미지 읽기, 김동 윤 역, 문예출판사, 1999
- [7] 마츠모토 토시오 지음, 영상의 발견, 유양근 역, 동국대학교출판부, 2004
- [8] 모린 퍼니스, 움직임의 미학, 한창완 역, 한울아카데미, 2001
- [9] 박경래 엮음, 시각예술에서 이미지란 무엇인가, 눈빛, 2003
- [10] 베르너 크뢰버 릴, 영상커뮤니케이션, 조창연 역, 커뮤니케이션북스, 2005
- [11] 신항식, 시각영상 커뮤니케이션, 나남출판, 2004
- [12] 아네드 쿤, 이미지의 힘, 이형식 역, 동문선, 2001
- [13] 이일범, 영상예술의 이해, 신아사, 1999
- [14] 앤드류 달리, 디지털 시대의 영상 문화, 김주환 역, 현실문화연구, 2003
- [15] 장 보들리야르, 시뮬라시옹, 하태환 역, 민음사, 2004
- [16] 존 스토리, 문화연구의 이론과 방법들, 박만주 역, 경문사, 2002

- [17] 존 피스크, 커뮤니케이션학이란 무엇인가?, 강태완 역, 커뮤니케이션북스, 2001
- [18] 주은우, 시각과 현대성, 한나래, 2003
- [19] 한국미술연구소 펴냄, 영상디자인, 시공사, 1997
- [20] 허버트 제틀, 영상 제작의 미학적 원리와 방법, 박덕춘 역, 커뮤니케이션북스, 2002
- [21] 황선길, 애니메이션의 이해, 디자인하우스, 1996

### 박 윤 성



1995년 : Pratt Institute, BFA  
1997년 : William Paterson Univ.,  
MFA

1999년~2001:남서울대학교 애니메이션학과 조교수  
2003년~현재:경기대학교 시각디자인전공 교수

### 김 혜 성



1995년 : Pratt Institute, BFA  
1997년 : Pratt Institute, MFA

2001년~2004:(주) 오콘  
2005년~현재:평택 대학교 전임강사