

디지털 정보환경에 있어 뇌내 이미지와 영상표현의 특성에 관한 연구

A study on the characteristics of brain image and yeongsang expression in the digital
information environment

이 규 옥(Lee, Kyu-Ok)

울산대학교 디자인대학

이 논문은 2001년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음(KRF-2001-041-I00087)

1. 서론

- 1-1 연구배경 및 목적
- 1-2 연구방법 및 연구

2. 시각세계의 확장

- 2-1 눈의 시각
- 2-2 뇌의 시각
- 2-3 카메라의 시각
- 2-4 실상(實像)에서 허상(虛像)으로

3. 뇌내 이미지와 영상의 생성

- 3-1 이미지의 개념
- 3-2 새로운 영상(映像)의 개념
- 3-3 뇌내 이미지와 영상

4. 정보환경에 있어 영상표현

- 4-1 영화영상의 본질
- 4-2 영화영상의 특성
- 4-3 텔레비전영상의 본질
- 4-4 텔레비전영상의 특성
- 4-5 영화와 텔레비전 영상의 공존

5. 결론

- 5-1 연구 결과 및 향후과제

참고문헌

(要約)

본 연구는 디지털 정보환경에 있어 시각화되기 전 단계에 생성되는 주관적인 이미지와 그것을 구체화시키는 객관적인 동적 영상표현에 중점을 두었다.

먼저 시각세계의 확장을 눈의 시각, 뇌의 시각, 카메라의 시각으로 구분하여 서술하였다. 또한 이미지와 영상의 개념을 재정의 하

였다. 이미지는 지각상(知覺像)과 심상상(心象像)의 뜻이 강하게 내포하고 있는 것으로 영상(映像)은 끊임없이 변화하는 빛의 정보가 물리적인 프로세스에 의해 생성되고 재현되는 시지각상(視知覺像)이라고 정의하였다. 또한 21세기 영상표현의 특성은 디지털 기술에 의해 실존하는 구체적인 허상에서 정보화된 허상으로, 종합화, 단순화, 집중화되고 있다는 것을 서술하였다. 이것은 영상커뮤니케이션에 있어 근대의 아날로그 환경과 현대의 디지털환경에 의한 표현양식이 각각 본질적으로 차이가 있다는 것을 의미한다.

이와 같이 테크놀러지의 발달과 함께 영상의 정보화는 인간의 감각기능을 확장시켜 가상적공간에서 대리체험을 통한 조형적 리얼리티를 높이고 있다. 한편으로는 인간이 갖고 있는 창조적 능력을 테크놀러지에 의존하는 경향이 동시에 일어나고 있다.

21세기 영상표현은 「디지털정보환경」에 의한 사이버 공간에 의한 인간 신체 외적 표현에서 내부적 표현으로 영상세계를 우주(宇宙)화, 내면화하는 양면성을 추구하게 될 것이다.

(Abstract)

This study is focused on subjective images that are produced before visualization in the digital information environment and on characteristics of objective, dynamic image expression that specifies the subjective images.

In this study, the visual world that works in the action of "see" is expanded into vision of eyes, vision of brain, and vision of camera. Also we have redefined the definitions of image and its materialized image, *yeongsang*. It is defined that image contains a strong meaning of consciousness and mind, and that *yeongsang* involves vision in which constantly changing information of light is created and reproduced by physical processes. We made it clear that image expression in the 21st century is becoming more generalized, simplified, and concentrated, by the digital technology, from existing specific non-real images to "informationalized" non-real images. This means that there exists an intrinsic difference in the expressional form of the modern analog environment and that of the recent digital environment in the area of *yeongsang* communication.

Along with development of technology, image information raises plastic reality through indirect experience in the virtual space by expanding the sensual faculty of human. However, there also is a tendency for humans to rely more on technology instead of utilizing their creative faculty.

Image expression by "the digital information environment" in the 21st century will pursue two sides; one is to shift from external expression of the human body in the cyber space to internal expression, and the other is to internalize the image world and make it connected worldwide. Further research is necessary in these fields.

(Keyword)

Image, Visual Communication, Space, Digital technology,

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

오늘날 영상미디어의 출발을 메커니즘도입이라는 시점에서 본다면 사진의 발명으로부터 150년, 영화의 발명 100년, 그리고 텔레비전 방송 50년, 컴퓨터개발 40년의 역사를 가지고 있다. 이러한 짧은 역사인데도 불구하고 영상미디어는 21세기의 고도정보사회에 들어서면서 모든 분야에 없어서는 안될 중요한 역할을 하고 있다.

이와 같이 영상자체가 고도의 기술혁명에 의해 기능과 영역을 확대함과 동시에 다른 영역과 복잡하게 관계를 맺는 새로운 상황이 전개되고 있다. 이러한 현상은 우리들의 의식사고, 창조력, 가치관뿐만 아니라 사회와 문화전체에 커다란 영향을 미치고 있다.

본 연구에서는 오늘날 급속하게 변화하는 정보화 사회에 있어 영상미디어가 출현하기 이전에 인간은 어떠한 과정으로 이미지를 생성하였는가? 나아가 그것을 의식하고 표현하기 위해 영상과 기술은 어떻게 접목, 발전되어왔는가? 그리고 오늘날 디지털 정보환경에 있어 영상커뮤니케이션이 어떠한 특징으로 변화되고있는가 하는 세 가지 문제를 이론적으로 정립하는데 그 목적이 있다. 즉 디지털 정보환경에 있어 표현되는 다양한 영상과제들 중에서 시각화되기 전 단계에 생성되는 주관적인 뇌내(腦內)이미지와 그것을 구체화시키는 동적 영상표현의 특성이 무엇인가 하는 것에 중점을 두고자한다.

1-2. 연구방법 및 내용

연구방법은 각종관련 문헌 및 국내외 학회지, 전시회 카달로그 및 작품집 등을 기초자료로서 활용하였으며, 내용의 집필에 있어서는 관련 전문서적, 학위논문과 학술지 게재논문 등을 참고자료로 활용하였다.

연구내용으로 첫째, 이미지생성과 영상표현과정을 설명하기 위해 먼저 '본다' 라고 하는 시각의 메커니즘에 대한 고찰이 선행되었다. 본다는 행위에 작용하는 시각세계를 눈의 시각, 뇌의 시각, 카메라의 시각으로 구분하여 영상생성과정을 체계화하였다.

둘째, 이미지와 영상의 개념정의에 대해 기존에 연구해왔던 결과의 미비점을 수정 보완하여, 이론적으로 재정의 하였다.

셋째, 디지털정보환경에서 표현되어지는 영화영상과 텔레비전 영상의 특성과 본질적 차이를 서술하였다. 이것은 영상 커뮤니케이션에 있어 종래의 도구와 기계적 기술을 기반으로 하는 아날로그 환경과 현대의 전기 및 전자적 기술에 기반을 둔 디지털환경에 의한 표현양식이 각각 본질적으로 차이가 있다는 것을 전제로 하였다.

넷째, 결론부분으로 본 연구를 통해 얻어진 결과에 대한 정리와 향후과제를 제시하였다.

2. 시각세계의 확장

2-1. 눈의 시각

인간이 처음 시각을 통해 얻는 과정으로 먼저 눈을 열고 명암을 구별하며 다음은 색의 식별이 가능하게 된다. 그 다음은 특정의 물체가 배경과 구별해서 존재한다는 것을 어렴풋이 알게 된다. 그

후 물체의 형태가 명확히 파악할 수 있게 된다. 여기에서 시각을 통해 얻는 것은 물체가 자신이라고 하는 존재와는 분리된 것으로 주객의 분란이 차차로 가능해 지는 것을 의미한다.

이와 같이 인간의 감각 중에서도 가장 복잡한 시각 메커니즘의 특징은 이론, 추리, 계산 등의 지적과정에서 먼저 일어나는 직감적 능력으로서 직접 눈에 들어오는 것을 명확히 수용하는 것에 있다. 이 '보다'는 용어는 영어의 'see' 해당하며 본다는 것은 'I see', 즉 '이해한다', '알다', '생각한다', '깨닫다' 라는 뜻으로 인지와 판단, 관찰이라고 하는 의미가 포함되어 있다. 예를 들자면 들어 보다, 맛을 보다, 만져 보다 등과 같이 문자 그대로 시각에 한정된 용어가 아니라는 것을 알 수 있다. 보다는 한자에서는 불견(不見), 불관(不觀), 불시(不視), 불진(診), 불찰(察), 불간(看) 등 용어의 목적 및 의미에 따라 다르게 사용되며 그 어원에서 보더라도 시각이 의외로 복잡하고 내면적인 것이라는 것을 알 수 있다. 즉 '보다'에는 뜻 있게 하다, 해석하다 라고 하는 '알다'의 의미와 언어에 의해 잘라 나누는 것으로 분절의 의미가 있다. 따라서 본다는 것에는 어떤 종류의 인식행위가 끊임없이 개재하고 있다.

인간의 보는 행위에는 두 가지 시각기능이 존재한다. 하나는 대상을 직접 육안으로 보는 것으로 여기에는 눈을 열고 외경이 단지 망막에 비추지는 대상과의 수동적 관계이다. 이것은 시각의 객관적, 물리적 기능이다. 또 하나는 대상을 의식해서 보려고 하는 능동적 태도이다. 이것은 시각의 주관적 의식적인 기능이다. 말하자면 객관적, 물리적 시각은 대상에 관심이나 흥미가 없는 의식밖에 존재하는 것이다. 따라서 의식이 능동적으로 관여하지 않는다 라고 하는 것은 대상과 의식 사이에 인식과 이미지가 스테레오타입(Stereotype)으로서 고착하고 있는 상태를 나타낸다. 그러므로 의식 내에 존재하는 것은 이미 알고 있는 것으로 체험세계인 것이다. 그런데 주관적이고 의식적인 시각은 대상에 대한 관심과 흥미를 갖는 것으로부터 성립된다. 여기에서 대상과 의식의 관계는 아직 모르는 비 체험적인 것으로 존재한다. 이때 인간의 마음은 소박하고 신선하고 부드럽고 의욕적이다. 말하자면 보려고 하는 인간의 주관적 의식적 시각은 그 대상이 귀한 것, 변형된 것, 새로운 것으로 보다 강하게 작용하는 특성을 가진다.

이 두 가지의 시각기능은 상호 관련하여 인간의 시야가 처음 인식하는 것으로 체험세계에는 없었던 것이다. 이와 같이 주관적 의식적 시각이라고 하는 것은 체험세계를 초월하려고 하는 지향적인 세계이다. 거기에는 물리적 시각에는 존재하지 않는 대상에 대한 의욕적 능동적인 관심이 작용하고 있다. 즉 주관적 시각은 체험세계에만 머물지 않고 인간의 욕망과 의욕, 상상력과 지향성이 기성의 틀을 뛰어넘는 것이다.

2-2. 뇌의 시각

시각의 기본적인 기능에는 외부 세계의 정보를 받아들이기 위한 구조가 있다. 물체가 보이는 것은 눈을 열기만 하면 외부 세계가 그대로 자연적으로 보이게 된다고 우리들은 느끼고 있다.

이와 같이 보통 당연한 것 같이 받아들이는 '본다'는 행위에는 눈의 기능과 뇌의 관여에 의한 시지각(視知覺)에 있다. 눈이 열려져 있는데도 불구하고 외부세계가 보이지 않는 것은 망막이 보고 있는데 뇌가 보고 있지 않는 것으로 시신경과 뇌신경 사이에 커뮤니케이션이 되지 않는다는 것을 의미한다. 시각의 의식을 움직이는 것은 뇌이며, 뇌에 있어 시각의 정보 처리가 일어나므로 본다는

것이 가능한 것이다.

따라서 시각을 두 가지로 나누어 생각할 수 있다. 하나는 눈의 안쪽에 있는 망막에 비춰진 외부세계의 상(像), 시각세계(Visual World)인 것이다. 또 하나는 인간이 본 것이 재구성되어진 상(像), 시야(Visual Field)인 것이다. 시야라고 하는 것은 “끊이지 않고 변천하는 빛의 연속패턴으로서 이것이 망막에 기록되어 인간은 하나의 데이터를 처리해서 자신의 시각세계를 만들어 가는”¹⁾ 과정이다. 인간화되어진 상(像), 시야(視野)의 형성과정은 망막에 나열되어 있는 시세포가 외부로부터 들어오는 빛을 받아들여 인지하는 것부터 시작된다. 이렇게 해서 외부의 상은 이 시세포에 형성된다. 상(像) 생성을 위해 카메라 렌즈와 같이 움직이는 것이 수정체인 것이다. 실제로 더욱더 빛을 크게 굴절시키는 것은 각막이며 수정체는 외부세계의 물체에 대해 집점(集點)을 맞추는, 즉 상(像) 형성을 위해 미세한 조절 역할을 하고 있다. 시각의 정보는 망막에 있는 신경세포에 의해 신경 정보로 변해 뇌에 전달된다. 망막으로부터 최초로 전달되는 곳이 뇌의 시각 중추이다. 망막에는 특성의 신경세포 집단이 있으며 그곳에 외부의 자극은 정보로서 분해된다. 좌우 어느 쪽의 눈으로부터 자극을 받아들일까, 어떤 색을 하고 있는가에 대해서 각각의 정보가 특성의 신경세포에서 받아들인다. 이 각각의 시각 정보는 외부세계의 한 측면을 분석하면서 어떤 형의 물체인 것인가 라고 하는 ‘형의 정보’(색과 깊이)와 어디에 있는가 하는 ‘공간의 정보’(위치)로 나누어져 외부세계에 반응하는 행동 프로그램이 만들어진다. 이것은 망막에 기록된 외부세계가 눈으로부터 뇌에 전달된 상을 데이터로 처리하여 자신의 시각세계(시야)를 만들어 가는 과정이다.

시야에 있어 눈은 뇌의 활동을 반영하여 움직이는 기관이다. 인간의 눈이 절취하는 것은 ‘공간의 단편’이며 눈에 보이는 전방, 그 중에서도 확실히 보이는 것은 그 일부이다. 또 ‘순간의 형태’도 볼 수가 있다. 이 공간의 단편, 순간의 형태를 재구성하는 것이 뇌이다. 뇌는 시각정보에 기억과 의미, 촉각과 시간, 혹은 감각 등을 더해 재구성된 시각상을 만든다. 이와 같이 본다는 것은 빛의 수용기관으로서 기능 일부이며 대부분의 경우 본다는 행위에는 사고력이 관여된다. 평상시 우리들이 보고 있는 외부세계의 물체와 풍경은 뇌의 해독기능이 크게 관여하고 있다는 것을 가리킨다. 정보화하는 것은 뇌의 활동으로 구체적인 형태와 색이 보이는 것도 뇌의 해독작용의 결과이다. 즉 눈과 뇌는 절취, 배열, 의미관련의 질서에 정합(整合)하는 기능을 가진다.

뇌의 기능에 있어 “좌뇌는 언어, 이론, 대수, 문자 등 이성적인 지적활동을, 그에 비해 우뇌는 직감, 음악, 기하학, 이미지, 무의식적인 지적활동을 담당한다는 인식이 일반적이다. 바꾸어 말하면 우뇌가 받아들이는 직감적인 세계의 모양에 지나지 않으며, 이것은 동물에도 가능하다. 그렇지만 인간은 진화의 과정에서 이론적 사고를 언어에 의해 행동하는 좌뇌를 발달 시켰다. 좌뇌로 언어중추를 습득한 인간은 우뇌의 세계를 언어를 이용해 객체화하는 것에 의해 우주 속에 자기라고 하는 인간의 의식을 갖게 된다.”²⁾

본다는 것에 있어 눈과 뇌의 역할은 하드웨어와 소프트웨어와 같은 것이며, 말하자면 본다는 행위에는 눈보다 뇌의 역할이 차지하는 부분이 크다고 할 수 있다. 즉 인간의 시각은 ‘눈의 시각’과 ‘뇌

의 시각’이 작용하고 있다. 뇌의 시각은 마음의 시각이기도 하다.

2-3 카메라의 시각

시각 예술은 ‘본다’(seeing)라고 하는 행위를 통해서 외부세계의 이미지를 얻는 시지각(視知覺)의 본질로부터 생각할 수 있다. 영상에 있어 보는 것의 주체는 인간의 눈이며 보는 행위의 본질이 기계라고 한다면 카메라 메커니즘에 해당된다. 즉, 인간의 눈과 기계의 눈은 시간 속에서 끊이지 않고 움직이는 빛의 이미지를 감지한다고 하는 메커니즘에 공통점이 있다. 단지 유기체로서 눈이 지각하는 세계와 기계적으로 작동하는 연속성을 통해서 제작되는 영화, 비디오의 메커니즘의 세계와는 근본적 차이가 있다. 이 부분이 영상에 있어 시각적 경험의 본질을 이해하는데 기본적인 대상이라고 하겠다. 보기 위해 렌즈는 외부세계로부터 들어온 빛과 그림자를 받아들인다. 그 외부 세계가 카메라의 필름 혹은 비디오 CCD (Charge Coupled Device)에 비추어져 그 한 점에 형태와 공간의 정보를 어느 쪽의 눈으로 입력할 것인가 하는 정보에 분해되어 주입된 테이프에 기록된다. 카메라의 필름에 해당하는 인간의 망막은 눈 밑의 전 영역에 있어 빛을 받아 들어 넓은 시야를 제공해주고 있다.

그런데 인간의 눈과 카메라의 렌즈는 구조적으로 몇 가지 차이가 있다. 따라서 렌즈라고 하는 메커니즘에 의해 형성되는 영상에는 다음과 같은 특성을 들 수 있다.

첫째는 육안에 의한 물질영상과는 달리 렌즈의 작용에 의해 대상을 확대 축소할 수가 있으며 그것을 영상화할 수 있다. 이것은 렌즈를 통해서 대상을 촬영함으로써 실물보다 축소 영상화하며 다시 렌즈를 통해서 영상함으로써 실물보다 확대 영상화가 가능하다. 게다가 렌즈의 밝기와, 인간의 눈의 밝기와는 차이가 있으며 렌즈는 조리개를 조작함으로써 영상을 얻을 수 있다.

둘째는 렌즈의 광학적, 기계적 기능은 자연적, 객관적인 것으로 인간의 의식으로부터 독립한 눈빛이며 인위적 조작성은 주관적, 문화적이다. 이와 같이 렌즈의 메커니즘은 양면성을 가지고 있다.

셋째는 인간의 눈과 카메라 렌즈의 상은 생성과정이 틀린다. 카메라의 렌즈를 통해서 들어온 광선은 필름에 한번 노광(露光)하여 상(像)을 생성한다. 거기에는 외부세계를 단절할 수 있는 메커니즘의 조직력이 작용한다. 그에 비해 눈은 뜨고 있는 동안에는 언제나 외부를 봄으로서 끊임없이 들어오는 외부세계의 상을 중단 없이 대뇌에 입력시킨다. 시세포는 빛을 흡수하여 외부세계를 인식하면 즉시 상으로 재생하며 다음 빛을 수용할 준비를 한다.

넷째는 카메라의 경우 필름의 감도와 색 재생이 어느 장소에서나 일률적이라고 할 수 있다. 그런데 인간의 눈은 불균형으로 말하자면 망막의 중심 집중적이다. 망막 중심부분의 작게 들어간 부분은 시력, 색상, 운동인지 등 어느 쪽을 택하여도 이 장소는 현격하게 뛰어나 있다. 이 부분을 거처서 외부로부터 들어온 빛은 바로 시세포에 도착하여 흡수, 산란 이 최소한으로 억제되어 화상형성에 최적이다. 망막은 넓다고 하지만 중심은 한곳뿐이며 그곳은 좁게 되어 있으며 시력의 증대, 말하자면 해상력을 높이는 기능을 가져다주고 있다.

2-4 실상(實像)에서 허상(虛像)으로

지금까지 논한 바와 같이 본다는 것은 어떤 대상이 있어 그것을 망막에 강하게 새겨지게 하기 위한 것이며 또한 보는 것

1) John Berger著 伊藤俊治譯 『イメージ』 Ways of Seeing 1972, Penguin Books Ltd, PARCO出版, 1986, p196.

2) 室井尚, 吉岡洋 著 『情報情報と生命 - コンピュータ・宇宙』 新曜社, 1993, pp72-3

이 부족함을 보충하여 준다. 그리고 본다는 것에는 외부세계의 정보를 인간이 인식하는 것이 원칙이다. 물체를 보기 위해서는 눈으로 보충할 필요가 있으며 인식하기 위해서는 의식이 필요하다. 본다는 것은 종래에 갖고있던 지금까지의 의식세계와 관계가 있다. 통상 우리들은 대상을 본다는 것은 형태, 색상이 있으며 그 대상 자체의 움직임, 동태, 현상(現象)을 파악함에 있어서는 지각상(知覺像)이 중심이 된다. 그것에 영상으로 대상을 본다고 가정해 본다면 영상은 카메라로 정보를 수용하고 메커니즘을 통해 재생된다. 따라서 재생된 영상으로 대상을 보기 위해서는 다음과 같은 분류가 가능하다.

첫째, 마음으로 보는 비현실의 세계(의식되어지는 세계)이다. 즉 우리들은 허상(비현실)의 세계를 실상(현실)의 세계로 기록, 편집하여 스크린 상에 재생(허상화)한다. 대상을 촬영하기 위해서는 작가가 마음으로 그렸던 세계가 있으며 그 의식의 세계를 작가 나름대로 절단하여 포착하는 것이 생명이다. 동근원의 물체가 어떤 시점에서 사각으로 또 다른 시점에서 삼각으로 보이기도 한다. 마음으로 보는 세계는 비현실의 세계에서 그것은 현실을 기대하는 이미지의 세계이다.

둘째, 렌즈로 보는 현실의 세계(카메라로 기록되는 세계)이다. 렌즈로 본다는 것은 실제로 카메라를 통해 보는 세계로, 현실의 모양이 그것에서 보충된다. 카메라로 보기 때문에 당연히 크기, 앵글, 빛 등에 의해 실체가 영상화되지 않으면 안 된다.

셋째, 화면으로 보는 비현실의 세계(재생되어진 화상의 세계)이다. 최후의 단계로 종합화된 화면이라고 하는 형식으로 정보의 수용자에게 제공된다. 그것은 또 렌즈를 통해 화면이라고 하는 형태를 취하며 영상이라고 하는 존재감을 느끼게 한다. 그러나 그것은 화면이라고 하는 비현실의 세계에서의 존재감을 의미한다.

이와 같이 우리들은 비현실의 세계와 현실의 세계와의 이중구조 속에서 대상을 보고 있다. 즉 영상이라고 하는 형식으로 투시된 화면을 보는 것으로 작가가 주장하는 의식을 동시에 보고있는 것이다. 영상은 적어도 시상(視像)에 가까운 것이지만 그렇다고 시상(視像) 그 자체는 아니다. 눈과 렌즈 사이에 미묘한 차이를 정확히 파악하는 것이 중요하다. 즉 인간의 눈에 가까운 렌즈의 성질에 주목하여야한다. 예를 들자면 하나의 의자라고 하는 물체를 렌즈로 투시함으로써 확인되며, 화면으로 정착되어 발표됨으로서 의자라고 하는 영상이 탄생한다. 그때 우리들은 작가의 마음속에 그려진 의자를 보게 되는 것이다.

일반적으로 '무엇을 의식한다'고 하는 것은 마음속에 자유롭게 상상(想像)가능한 세계가 있기 때문이며 그 창조력의 강약, 발상의 증폭에 의해 창작하는 힘의 탄력이 작용한다. 촬영할 대상이 구체상(具體像) 일 경우는 목적하는바가 명확하기 때문에 무난하지만 슬픔, 기쁨 등 비구체적인 것일 때에는 하나의 것으로 그려지지 않기 때문에 몇 것을 중복하는 것으로 영상감이 양성되어 것을 또 의식의 세계로 되돌려 감정이 묘출(描出)되는 것이다. 첫째항의 마음으로 보는 것은 작가와 피사체와의 반응 속에 공격, 방어를 위한 자세라고 말할 수 있다. 거기에 둘째의 렌즈로 보는 것에는 어떤 의식이 움직이고 있다. 인간의 눈은 두 개인데 반해 렌즈는 보통 하나의 눈으로 기능을 한다. 즉 일방적이고 독선적인 시야를 가지고 있다.

밸런스의 감각이 직접적이지만, 한쪽 눈인 렌즈로 촬영한 화면을 관객은 두 개의 눈으로 감상하는 것이다. 세 번째의 화면으로 보는 것에는 영상화 된 것을 보는 것이다. 현재의 세계 속에 상영되는 영상은 상하좌우를 사각으로 막혀져 있다.

렌즈로 대상을 본다는 것은 렌즈로 향하면 먼저 보이는 틀(프레임)을 통해 대상을 보는 것이다. 또 화면으로 대상을 본다는 것은 포장된 정보를 어떤 재생방식에 따라 상영되는 것을 의미하고 있다. 이것으로부터 영상은 조절(framing)된 피사체를 보는 것으로, 화면으로 보는 것이다. 즉 우주공간까지 확산하는 피사체로부터 구체적인 상을 절취하여 현실의 형태에 틀을 만들어 응시하는 것이라고 할 수 있다. 절취한 공간과 그 주위의 공간과의 관계를 연출자, 카메라맨이 명확히 인식하지 않으면 안 된다. 절취한 사이즈가 작아도 절취된 세계와 대항하는 것과 같이 눈을 돌리지 않는 힘을 가진 화면이 되게 하여야한다. 즉 절취한 화면으로부터 떨어져나간 부분의 확장을 이미지화 시키는 것이다. 화면을 본다는 것은 화면으로부터 그러한 확장성을 의식시키는 것으로 말하자면 조절된 화면을 통해 작가의 사상, 감정, 지식을 관객에게 전달하는 과정이다. 여기에서 문제는 화면을 어떻게 조립하며, 무엇을 어떻게 관객에게 전달할 것인가 하는 것이다.

영상제작의 기본은 연결되는 이미지를 몇 개로 분해하여 영상화하는 작업이다. 분해 될 때는 사이즈의 변화가 요청되며 작가의 의도는 화면의 프레임을 결정하고 조절하는 것으로 강조된다. 하나의 프레임에는 하나의 시점을 원칙으로 하며 관객들의 응시하는 시점이 하나가 되도록 화면을 구도화(構圖化) 하여야한다. 프레임을 만드는데 있어서는 어떤 부분을 제외시키는 물리적인 면과 제외시킨 부분을 상승화(相乘化)시키는 심리적인 부분이 공존하고 있다. 그리고 하나의 화면은 당연히 하나의 장면 구성부분으로 이루어져야한다. 화면이 모여서 하나의 장면을 만드는 것은 화면이 가지고있는 감성의 의식이 모여서 하나의 장면이 완성되는 것이다. 따라서 이미지라고 하는 것은 각 화면의 반응 속에 양성되는 것으로 볼 수 있다. 그런 의미로 장면은 의식의 용기이며 감정과 인식의 기반이 되는 것이다.

3. 뇌내(腦內) 이미지와 영상의 생성

3-1. 이미지의 개념

일상생활에 사용되고있는 '이미지'는 원래 영어의 발음기호 장음[:]이 없는 Image와 프랑스어 '이마쥐'(Image)가 혼성되어진 번역어이다. 이것은 영어의 'Image'(상상하다)와 Imagine와 같은 뿌리인 라틴어의 '이마고' Imago(= Copy, Likeness: 닮은 형태)에서 유래한 언어로서 눈에 보이는 형태인 '초상(肖像), 인형(人形), 전형(典型)'이라는 뜻과 눈에 보이지 않는 '마음에 떠오르는 상(像)'이라는 두 가지 의미가 담겨있다.

유럽에서는 16세기 이후 후자에 해당되는, 눈에 보이지 않는 '심적인 상(心的像)'의 의미로 사용되었으며, 17세기에 언어의 비유용법(Figure of speech)의 뜻이 더하여졌다. 거기에 19세기부터 20세기에 걸쳐 새로운 테크놀로지의 발달, 말하자면 사진, 영화라고 하는 기계시대의 미디어로부터 텔레비전, 컴퓨터에 의한 디지털 미디어로 변환함에 따라 '이미지'에는 인상, 평판 등의 의미가 더하여 졌으며, 또한 지각상(知覺像),

‘심적상(心的像)’, ‘상(像)’ 등 다양화된 의미로 사용하게 되었다. 옥스포드 영한사전을 보면 먼저 “①어떤 물체의 외형의 인공적인 구조 혹은 재현, 특히 인물 혹은 가슴 위(흉상) ②거울에 반사되거나 렌즈에 굴절되게 하거나, 아주 작은 구멍을 통해 표면에 다른 광선에 의해 생겨나는 빛의 현상, 혹은 비침”³⁾이라고 쓰여있다. 또 프랑스사전에 의하면 “①광선의 장치에 의한, 혹은 거울에 반사하는 평면에 의한, 어떤 물체 대상의 상. ②사진 혹은 그와 유사한 기술(영화 텔레비전, X선 등)에 의한 물체 대상의 상.”⁴⁾ 이라고 설명되어져있으며 양쪽의 사전에서 공통적으로 한글의 이미지의 어감에 가까운 인상 등의 설명이 등장한다.

한편 한자의 고어(古語)에는 그림자(影)라고 하는 언어에 심상(心象)의 의미가 포함되어 있다. 자신의 모습을 비춰 보는 면영(面影)이라는 단어에서도 심상의 의미가 아직 남아 있다. 일반적인 사진을 찾아보아도 이미지는 ‘마음에 떠오르는 상(像), 심상(心象), 자세, 형(形), 영상(映像)’ 등으로 설명되어져 있다. 지금까지 설명한 것을 보면 영상과 이미지(Image)는 동의어라고 이해되어질 수 있다. 이것들은 어디까지나 일반적인 사진에 의한 정의이다.

그러나 ‘영상’과 ‘이미지’ 라는 언어를 사용할 때에는 해석의 혼란을 피하기 위해 두 용어에 대해 어느 정도 구별해서 사용할 필요가 있으며, 이미지에 대해 다음과 같이 구별하고 있다.

“ ‘지각(知覺)레벨의 이미지’는 지각상(知覺像)으로 시상(視像), 청상(聽像), 촉각상(觸覺像) 등이 있으며, 심적(心的)레벨의 ‘이미지’는 심적상(心的像)으로 상상(想像), 환상(幻想), 꿈(夢) 등이 해당되며, 양쪽을 총칭해서 바로 Image=Imago에 해당하는 언어로서는 간단하게 ‘상(像)’, 혹은 원어 그대로 ‘이미지’ 라고 부르는 것이 좋다. 좀더 구체적으로 말하자면 Image=Imago, 이미지(Image)=상(像)은 단지 총칭이라기보다, 지각상(知覺像)과 심적상(心的像)을 연결하는 고리역할로, 사물을 의미 있는 형태로 나타내기 위한 방법, 사물을 의미 있는 것으로 나타내기 위한 일종의 지향성(志向性)이라고 생각된다.”⁵⁾

우리가 일상생활에 사용하고 있는 ‘이미지’와 ‘영상(映像)’은 의미가 다른 경우가 많다. 즉 이미지(Image)=영상(映像)이라는 등식이 성립되지 않는 일상어가 있다. 예를 들자면 “바다의 이미지가 떠오른다” “내가 생각하는 이미지와 다르다” “그의 이미지는 좋다” 등과 같이 일반적으로 보여진 풍경, 마음에서 생성되는 풍경, 그림으로 그려진 풍경, 혹은 평판, 인상의 의미도 내포하고 있으며 이때에는 영상이라고 부르기 보다 이미지라고 부르는 것이 훨씬 어울린다. 이런 경우 이미지 네이션(imagination)의 의미 즉, 상상(想像) 공상(空想)적인 의미로 사용되고 있다. 이와 같이 이미지는 다음과 같이 분류할 수 있다.

첫째, 지각되어진 형(形), 둘째, 상상되어진 형(形), 셋째, 창조 작용에 의해 인위적으로 표현되어진 형(形)으로 나눌 수 있다.

첫째의 형(形)은 존재하는 형(形)이며, 둘째의 형(形)은 존재하지 않는 형(形)으로, 셋째의 형(形)은 첫째와 둘째의 중간에 위치하는 형(形)이라고 할 수 있다. 또 John Berger는 “이미지라고 하는 것은 만들어 고친 것, 혹은 재생산된 시각이다”⁶⁾라고 말하고 있다. 이 경우는 앞에서 분류한 세 번째에 해당되며 이미지를 인공적인 것으로 취급하고 있으며, 그것은 우리의 판단, 지각으로 보는 방법에 의존하고 있다. 이미지는 시각적 경험과정에 있어 최초의 단계로서 망막세포에 대한 빛의 자극이다. 그리고 움직이고 있는 망막에 비춰지는 상은 언제나 망막세포 속에서 끊임없이 흐르고 있으며 그것이 뇌를 통해 다시 재생산된다.

이와 같이 이미지=상(像)에는 눈에 비춰지는 것으로 ‘형태가 있는 것’ 과 ‘형태가 없는 것’ 이 있다. 본래 이미지는 상(像)이라는 형(形)의 의미(물적 이미지)였지만 영(影)이 변화하는 것으로 영상(影像)에서 심상(心象), 인상(印象), 오감(五感)의 동태(動態), 상징(象徵), 상상(想像)등 심적 이미지에 이르러가자 그 의미가 다양하게 쓰이게 되었다. 따라서 본 논문에서는 이미지를 협의(狹義)의 개념으로 다음과 같이 여섯 가지로 정의하고자 한다.

첫째, 이미지는 망막에 비춰진 물질상(物質像)이다. 이 물질의 상에는 자연에 존재하는 물질적 형(形)과 인공적으로 만들어진 형(形)이 있다. 또 물질상(物質像)에는 촉각으로 느끼는 입체적인 상(像)과 평면적인 상(像)으로 구분할 수 있다.

둘째, 이미지는 대뇌에 형성되어진 심상상(心象像)이다. 인간은 망막에 옮겨진 상을 뇌로 기억하여 그것을 근본으로 독자적인 상을 창조 해낸다. 말하자면 심상상(心象像)인 것이다. 심상상(心象像)에는 기억, 인식되어진 상(像)과 창조되어진 상(像)이 있다. 일반적으로 무엇을 보고, 느끼고 이미지화 하는 것 중에는 대상을 자연으로 삼는 경우가 가장 많다고 할 수 있다. 예를 들자면 알프스 산, 북극해를 마음속에서 떠오른다. 그것은 본래 본인의 의식 속에 만들어진 마음의 상(像)이다. 이것을 심적상(心的像)이라고 한다. 많은 사람이 알프스의 산을 실제로 보지 않더라도 우리들의 마음속에 몇 가지의 만들어진 알프스연봉(連峰)의 이미지가 가능하다는 것이다. 여기에서의 영상(映像)은 뇌에 기억되어진 상(像)과 언어로 기억되어진 추상개념과 결합작용에 의해 형성된다.

셋째, 지각상(知覺像)이다. 동물을 보면 그 특징을 직접적으로 이미지화 하는 것을 지각상(知覺像)이라 할 수 있다. 예를 들자면 코끼리, 고릴라, 침팬지 등의 동물을 보면 즉시 그 동물의 특징을 연상해서 이미지화 한다. 이러한 직접적인 반응을 지각상(知覺像)이라 할 수 있다. 지각상(知覺像)은 현실에 있는 것을 보는 것이지만 그의 대부분이 이미 지식으로 뇌속에 각인 되어있는 세계를 실감하는 것에 지나지 않는다.

넷째, 이미지는 망막에 옮겨진 상(像)에는 물질로서 느끼지 못하는 형상상(形象像)이다. 실물을 보고 나서 그림이나 형태로 만들어내는 이미지를 형상상(形象像)이라고 할 수 있다. 형상상(形象像)은 구체적인 형태로 시각화되는 것이다. 단 여기에는 시각화되는 과정에서 전체의 양적 배분이 작가에 의해 조절된다.

다섯째, 추상상(抽象像)이다. 이것은 시, 문장, 등으로 종합된

3)The Oxford English Dictionary, Oxford at the Clarendon Press, reprinted, vol. V.51. (1970)

4)Grand Dictionnaire Encyclopedique Larousse, Librairie Larousse,1983, Tome5, p.5475.

5) 岡田晋 『映像學』序説：(九州大學出版會, 1981, pp8-9)

6) John Berger 『Ways of Seeing』: Penguin Books Ltd,1972, p12

형(形)에 이미지화 하는 것이 추상상(抽象象)이다. 문장화하는 것에는 어떤 일정한 형(型)이 갖추어 지며 당연히 이미지가 창작된 형태로 제공되는 것이 통상이다.

여섯째, 영상(映像)이다. 이제까지 서술한 이미지는 이미지 그 자체를 만들어내는 개인적인 것이 대부분이다. 그것에 비해 영상이미지는 개인적인 능력을 초월하여 창작되어진다. 영상은 정보수집단계에서부터 카메라라는 메커니즘이 개입하는 것으로 객관화되어, 거기에 수집된 소재를 짜 맞추어 그것을 편집하기 위해 메커니즘을 개입을 허용하고 있다. 또 객관화된 소재를 재편집하기 위해 이중의 메커니즘을 필요로 한다. 한편 메커니즘이 개입하는 것으로 타 이미지와 구분되지만 역으로 충분히 메커니즘을 활용하지 않을 경우에는 창작의 규제는 느슨해질 수밖에 없다. 이와 같이 이미지는 인간의 감각기능을 통해서 느끼는 지각상(知覺象), 창조되어지는 심상상(心象象)의 뜻이 강하게 내포하고 있으며, 이미지라도 영상은 별도의 요소를 가지고 있다는 것에 주목하여야 한다.

이미지는 처음 영상(影像)과 심적인 상(象)의 의미로 사용되었지만 언젠가 영(影)이 영(映)으로 변하여 의미하는 내용이 다양화되고 있다. 즉 의식하는 대상이 넓어지고 있다고 하겠다. 이러한 종합성, 복잡성이 다른 네 가지 이미지와는 근본적으로 차이가 있다. 따라서 영상에 대해서는 좀더 구체적인 논하고자한다.

3-2 새로운 영상(映像)의 개념

동굴회화에서 연재문화까지의 내용 중에 “인간은 오늘날 우리가 알고있는 동물 가운데 유일하게 그림을 그리는 동물이다.”⁷⁾라고 말하고있지만 이러한 역사가나 예술가의 추측을 빌리지 않더라도 인류는 꽤 오랜 전부터 영상표현의 중요한 소재가 되는 빛과 그림자에 대해 흥미를 가지고있었던 것은 확실하다. 인류의 시각표현 역사가 언제부터 시작되었는지 불확실하지만 알타미라 와 라스코 벽화까지 거슬러 올라가지 않더라도 인간의 잔상(殘象)을 이용한 실험은 세기 전부터 이루어져왔다. 특히 아라비아의 철학자이면서 화학자인 아루바젠은 2세기에 잔상설(殘象說)에 대해 실험을 하였다. 그 실험이 “움직이는 그림”으로 발전되었으며 그것을 계기로 기술과 결합된 보다 진보된 영상의 다양한 장르들이 탄생되어지고 있다. 이와 같이 장르만큼이나 영상이란 용어에 있어서도 여러 가지 의미로 사용되고있다.

일상 생활 속에서 ‘영상(映像)’이라는 용어는 ‘텔레비전의 영상(映像)’ ‘영화(映畫)의 영상(映像)’ 또는 ‘영상(映像)이 선명하다’라는 표현과 같이 반영(反映), 반사(反射), 꼭 닮음 등의 뜻으로 영어의 Reflection의 의미로 주로 사용되고 있다.

한편 영상문화(映像文化), 영상언어(映像言語) 등으로도 사용되고 있으며, 이 경우 영상 본질적 의미가 애매 모호하게 사용되고 있다는 것을 알 수 있다. 말하자면 이미지의 번역어로서 영화, 텔레비전의 상(象)의 의미로 사용하는 것에서부터 혼란을 가져왔다고 할 수 있다. 역시 영상(映像)은 이미지를 한정하는 특별한 용어로 생각할 수 있다.

영상(映像)이라는 용어가 본래 갖고있던 의미를 사전에서

찾아보면 「마음속에 떠오르는 상(像), 혹은 인상, 즉 감각상(感覺象), 심상(心象)의 모든 것」 등으로 해석되어 이미지에 가까운 것으로 쓰여졌다. 한편 한자의 「영상(影像)」에는 그림이나 조각으로 나타난 신불(神佛)이나 사람의 모습을 뜻하며 여기에 ‘심적인 상’의 의미가 포함되어 있다. 그것이 언제부터인가 「영(影)」이 비취 변화하는 것으로 「영상(映像)」이 되었다.

이와 같이 영상은 한문에서 유래한 것으로 영상(影像)이 기술의 발달과 함께 영상(映像)으로 사용되어졌다. 말하자면 영화(映畫)시대에 있어서는 영상(影像)의 뜻으로 사용되었고 텔레비전과 컴퓨터가 보급된 이후로는 영상(映像)의 의미로 널리 사용되어졌다. 영상(影像)에는 미디어라는 개념이 포함되지 않으며 즉, 영화의 화면 또는 화면의 상(像)을 가리키는 좁은 뜻으로 사용되었다. 반면 영상(映像)에는 영상미디어라는 개념이 포함되어 있다. 한자 표기의 영상 「映像」이라는 용어를 사전에서는 「광선의 굴절, 혹은 반사에 의해 비춰지는 물건의 형태와 모양, 또는 영화와 텔레비전 등에 비춰지는 화상, 머리 속에 상상되어지는 물체의 모양, 영화, 텔레비전, 사진 등의 영상과 같이 렌즈를 통해서 비춰지는 상」 등으로 설명하고 있다. 이것은 일반적인 사전의 정의로서 영상의 자연적, 물리적, 기술적, 심리적 규정으로 볼 수 있다.

최초로 인간이 영상을 발견한 시점을 언제라고 할 것인가? 수면 위에 비춰진 자신의 얼굴을 의식할 때, 아니면 거울에 비춰진 상(像)을 위치에 따라 변화하는 과정을 인식한 시점으로 할 것인가? 그러나 이러한 것은 순간적인 것으로, 영상은 정착된 상이 재차 연속해서 볼 수 있어야 되는 것으로 규정할 때 무효한 것이며, 이런 경우 기록과 재생은 영상의 주요한 특징이라고 할 수 있다. 이와 같이 영상의 출발점을 어디에 둘 것인가 하는 관점에 따라 용어의 정의도 달라 질 수 있다.

영상의 용어 정의에 있어 일본인 영상학자 佐佐木基는 “카메라라고 하는 광학 기계를 통해서, 또는 감광(感光), 현상, 인화라고 하는 과학적 프로세스에 의해 생겨나는 것이다. 또 텔레비전과 같이 전기 공학적 기계를 통해서 생겨나는 것이다.”⁸⁾ 라고 설명하고 있다. 이것은 일반적인 영상을 예술의 시각적 이미지로써 구별하고 있다. 또 “영상은 어떤 구체적인 시각적 측면을 카메라에 의해 받아들이는 것에 의해 형성된다.”⁹⁾라고 영상의 대상물을 명확히 설명하고 있다.

그러나 여기에 문제를 제기하고 싶은 것은 물적 대상에 의해 규정하는 영상, 즉 영상의 개념을 단지 카메라, 렌즈 등의 광학 장치에 의해 형성되어진 화상(畫像)만으로 한정하면, 그와 같은 프로세스를 필요로 하지 않는 컴퓨터, 레이저, 비디오 시스템 등 새로운 디지털 영상 미디어에 대해서는 별도의 정의가 필요하게 된다. 왜냐하면 예술의 개념 자체가 기술적, 역사적인 변화에 의해 재 정의가 필요하듯이 영상에 있어서도 시대적, 기술적인 발전에 의해 개념 자체가 변하고 있기 때문이다. 말하자면 다양한 영상이 갖는 의미를 파악하기 위해서는 단지 물리적인 프로세스에 의해 형성되어진 현실의 상(像)에 한정하지 않고, 그 화상을 재생하는 장치에 의해 비춰지는 모든 상(像)을 대상으로 하는 새로운 정의가 필요하다.

이와 같이 오늘날 고도정보사회에 있어 광학적 프로세스를

7) Lancelot Hoben, From Cave Painting to Comic Strip, George Allen & Unwin Ltd.,5(1949)

8) 佐佐木基-映像論: (勁草書房,1990,p438

9) 淺沼圭司-映畫學: 紀伊國屋書店1981, p103

필요로 하지 않는 컴퓨터, 레이저, 스캔 등 새로운 영상 테크놀러지의 영역이 전개되고 있다. 이러한 영상테크놀러지는 인간이 직접 시각에 의해 인식 가능한 영역을 대폭적으로 확대하였다는 점에서 헤아릴 수 없는 가능성이 숨어 있다. 인간의 눈으로는 볼 수가 없었던 것을 보여 준다는 역할은 영상미디어의 탄생과 함께 존재했다.

그러나 디지털 영상의 경우 분자 원자 레벨에서 본 물질의 운동과 우주를 항행(航行)하는 위성탐사기, 원생동물이 몇 억년에 걸쳐 인류로 진화되는 과정 등, 사실상 촬영하기 불가능한 것을 주관적 이미지 혹은 객관적인 모델로서 표현 가능하다는 것은 기존의 영상 테크놀러지와 비교가 되지 않는다. 즉 오늘날 영상은 단지 현실의 기술적 복제로서 체험, 대리체험 등의 레벨을 넘어 인간의 시각 혹은 감각을 시뮬레이터 하는 시스템이라고 할 수 있다.

앞에서 논한바와 같이 이미지에는 인간이 직접 감각에 의해 느껴지는 것과 인간의 감각에서 인식 할 수 없는 이미지가 존재한다. 예를 들자면 후자의 경우 현시점에서 재현과 촬영이 불가능한 비현실적인 이미지를 컴퓨터와 비디오 시스템에 의해 가시화 할 수 있다. 즉 인간의 눈과 카메라 렌즈를 통하지 않는 이미지의 창조는 옛날부터 회화와 조각 등의 예술 표현에 의해 구체화 되어왔지만 현재에는 인간의 비현실적인 "상(像)"은 기술적 매커니즘을 통해 영상화하는 것이 가능하게 되었다.

이와 같이 최근에 와서는 비현실적인 영상의 창조가 디지털 기술에 의해 실용화되고 있는 것에 주목하고 있다. 이렇게 볼 때 본 연구에서는 영상의 의미를 다음 세 가지 측면에서 분류할 수 있다.

첫째, 의식 속에서 생겨나는 심적 이미지(心象)이다. 이것은 외래어 이미지에 가깝다.

둘째, 거울, 망원경, 사진기의 렌즈 등 다양한 광학적 매체를 통해 광선의 굴절, 반사에 의해 비춰지는 상(像)이다. 이것은 자연 현상을 비춰 나타내는 상(像)이다.

셋째, 광학적, 전자적 기술에 의해 형성된 영화, 텔레비전, 컴퓨터에 의해 생성되는 상(像)이다. 여기에는 상(像)이 동적으로 생성되는 것이 특징이다. 말하자면, 영화는 카메라를 통해서 필름의 입자에 연속적으로 기록되어진 다수의 화상을 스크린 상에 투영해서 재현한다. 또, 텔레비전, 컴퓨터에 의해 생성된 상(像)은 전기 신호를 전환시켜 그것을 유동적인 전자에 의해 수신자 측의 모니터에 영상으로 재현된다. 이와 같이 영상이 무엇인가 하는 점에서는 물체의 광학적 재생과 시각적, 심적 이미지라고 하는 두 가지 측면에서 다루어져야 한다.

따라서 본 논문에서는 영상이 갖는 의미를 셋째 항에 해당되는 협의의 개념에 한정하여 재정의 하고자 한다.

영상(映像)은 첫째, 빛에 의해 나타나는 상(像)이다. 둘째, 비현실적이다. 셋째, 재현 가능한 것이다. 넷째, 인공적으로 형성된 것이다. 즉 "영상(映像)은 끊임없이 변화하는 빛의 정보가 생성되고 재현되는 시지각적인 허상(虛像)"이라고 정의하고자 한다.

3-3 뇌내 이미지와 영상

현재 우리가 일상적으로 사용되어지고 있는 이미지이라는 용어는 시각적인 것으로 해석되어지고있으며 이와 같은 언어의

사용은 그 용어가 갖는 본래의 의미가 상실되는 결과를 초래하고 있다.

눈을 감아도 보이는 시상(視像), 즉 뇌내 이미지라는 것은 우리들이 살아가는 세계를 영상화(구현화)되기 전에 작가의 머리 속에 있는 이미지라고 말할 수 있다. 말하자면 뇌 내의 스크린에 비춰지는 개인적인 이미지(像)를 가리킨다. 그것은 현실의 광경(光景)자체가 아니라 기억 속에 떠오르는 모습(面影), 감각기관의 자극 없이 머리 속에 떠오르는 상(心像), 현실로는 있을 수 없는 일을 있는 것처럼 상상하는 일(幻想)등을 들 수 있다. 그것은 눈을 뜨면 보이는 광경, 혹은 외부로부터의 자극에 의해 망막에 비춰지는 반사적인 시각세계가 아니라 순수한 뇌 속에만 존재하는 이미지이다. 그러나 이 뇌내 이미지는 객관적인 것이 아니기 때문에 유무를 증명하는 것은 불가능하다. 모든 개개인의 순수한 뇌 속에 만 존재하는 이미지라고 전제한다면 다음과 같은 의문이 포함된다.

뇌내 이미지라고 부르는 상(像)은 과거에 본적이 있는 시각이 기억에 따라 뇌 내에서 재현되어진 것으로 순수한 뇌 내에서 생성된 상(像)과는 거리가 있는 것이다. 또 과거에는 눈을 열고 본 풍경의 단편을 눈을 감고 재구성 한 것이 뇌내 이미지라고 한다면 그 고유성에는 어느 정도의 무게가 있을까.

일반적으로 영상이라고 하는 용어는 어떤 형식이 광학시스템에 의해 객관적인 세계의 모사로서 나타난 상(像), 즉 다른 사람과 공유 가능한 시각을 가리키는 언어로 사용되고 있다. 예를 들자면 영화, 텔레비전, 컴퓨터 등의 화상이 여기에 속한다. 특히 실사에 의한 영상은 어디까지나 현실의 2차원적인 묘사로서 결코 현실을 정확히 전달하는 것은 아니다. 영상은 이미지를 포함하는 것이 아니라 어디까지나 영상으로서 만 인식되어져야 한다.

한편으로 단편적인 묘사인 영상을 보고 현실과 사실로 인정하는 위험성이 존재한다. 부분을 재구성해도 전체 혹은 사실이 될 수 없다. 이러한 것의 이해가 전제 되어야 한다. 이와 같이 영상과 뇌내 이미지는 명확히 구분하여 사용되어져야 한다.

4. 정보환경에 있어 영상표현

4.1 영화 영상의 본질

텔레비전 영상이 가정에 범람하면서 영화영상이 갖는 본질을 텔레비전 영상이 대신하고있다는 착각을 불러일으키고 있다. 영화가 브라운관을 통해 상영되면 그것을 보고 있는 사람은 텔레비전을 보고있는 것이 아니라 영화를 보고있는 것으로 생각하는 면이 강하게 작용하고있기 때문이다. 영화관의 영상과 텔레비전 영상의 차이점은 분명히 존재하는데도 불구하고 영화관에서 상영하는 영화를 텔레비전으로 보고있기 때문에 본질적으로 변화가 없다고 생각하는 데 문제가 있다. 여기에서는 텔레비전영상과 영화의 영상이 본질적으로 차이가 있다는 것을 명확히 하고자 한다.

영화영상은 갖는 본질을 다음과 같이 들 수 있다.

첫째는 영상공간의 '연속성' 이라고 할 수 있다. 영화의 특성은 회화적 성격과 사진적인 성격에 영화가 갖는 독자적인 '움직임'이

더하여 진 것이라고 말할 수 있다. 영화에 있어 움직임은 미완결의 필름과 필름을 연결하는 역할을 하고 있다. 회화와 영화의 관련은 캔버스와 스크린에 표현되어진 2차원적 공간으로 심적인 이미지를 시각화하는 것에 공통점이 있다. 둘 다 이미지에 의한 예술표현과 의지를 전달하는 것이다. 그런데 회화는 물체에 이미지를 실체화 하지만 영화는 스크린에 이미지를 비 실체화하는 것과 동시에 빛의 운동에 의해 연속화 하는 것에 차이가 있다. 여기에서 본다는 행위를 통해 의식을 집중하는 것에는 회화도 영화도 같은 2차원의 공간인 것이다. 그러나 회화는 보는 시선을 중심으로 향해 집중시키는 폐쇄성과 완결성을 가지고 있는 반면, 영화의 영상은 사진과 같이 외부로 확장하려고 하는 성질을 가지고 있다. 따라서 대상의 어느 부분을 잘라 내어도 영상은 부분으로부터 전체를 유추해 볼 수가 있다. 영화의 영상은 1컷 1컷이 회화와 같이 완결한 소우주가 아니라 미완결의 부분이며 이 부분에서 전체로 확장해 가는 영상공간의 연속성을 갖는다. 즉 회화가 갖는 공간보다 영화 쪽이 부분적, 개방적이다 라고 할 수 있다.

영화의 화상은 빛의 확장에 의해 어두운 공간의 스크린에 투영되어 영상화한다. 관객은 스크린에 투사된 영상 이외에는 아무 것도 느끼지 못하는 분위기로 전환된다. 여기에 영화가 갖는 영상공간의 연속성이 발휘되어 관객과 영상이 하나가 되는 말하자면 영화독자의 세계가 형성되는 것이다. 즉 영화의 본질은 '어두운 공간에서 확대된 영상'으로서 어두운 공간이 완벽하면 할수록 영화의 본질에 가까운 영상이 된다고 하겠다.

둘째, 영화의 영상이 갖는 '현실성과 초현실'에 있다. 기계적 메커니즘을 통해서 재현되는 영상은 초현실성을 갖는다. 초현실성이라는 것은 보통 인간의 눈으로는 언지 못하는 것을 영상을 통해 얻을 수 있다는 것을 의미한다. 즉 현실에서 언지 못하는 것을 각종 기계적 기술에 의해 무한하게 영상으로 표현이 가능하다는 것이다. 말하자면 영상의 초현실성이라고 하는 것은 허구적 영상인 것이다. 게다가 기계적 영상은 초현실성을 갖는 동시에 늘 현실성을 동반하는 이면적 성격을 공유하고 있다. 카메라에 찍혀진 현실 쪽이 인간의 눈보다 정확하고 구체적이다. 그것은 기록되고 재현될 수 있기 때문이다. 여기에 영화의 현실성은 화면의 크기와도 관련이 있다. 즉 화면이 너무 크거나 너무 작아도 현실성을 잃어버릴 수 있다. 가장 현실성이 높은 크기는 실물 크기에 영사되는 것이다. 영화의 본질을 살려서 본다는 것은 완전한 어두운 공간에서 현실성을 잃어버리지 않고 영상을 보는 것을 말한다.

셋째는 영화의 영상이 갖는 '시간성'이다. 조각이나 건축 등을 공간예술이라고 한다면 영화는 시간예술이라고 할 수 있다. 영화는 두 가지의 시간성을 갖는다. 하나는 상영하는 실제 시간의 흐름이다. 이것은 우리들의 일상생활과 같은 시간을 의미한다. 또 하나는 스크린 상에 전개되는 영상의 시간, 말하자면 영화가 갖는 고유의 시간 흐름이다. 이것은 화면과 화면 사이를 연결하는 시간적 흐름의 구성에 의해 실현되는 것이다.

현실의 시간과 고유의 시간을 갖는 영화의 이중적 시간성은 '운동하는 그림자'가 시간적 흐름에 의해 자연적으로 생겨나는 역동적이고 개방적인 것이다. 즉 영화를 본다는 것은 현실의 시간으로부터 영화의 시간으로 옮겨가는 것이다. 그래서 영화의 시간성은 연속한 영상의 독특한 시간적 리듬에 의해 미의식을 구성하며 전개된다.

4.2 영화 영상의 특성

영화미디어는 다양한 관점에서 고찰이 가능하지만 본 연구에서는 먼저 영화가 가지고있는 표현소재를 중심으로 특성에 접근하고자한다.

영화는 동적 영상과 문자, 대화, 음, 음악을 표현소재로 사용하는 시청각적 미디어로 규정할 수 있다. 이것은 타 미디어와 엄연히 차별화 되는 것으로 표현소재의 다양성과 풍부함을 총칭하고 있다. 영화가 가지고있는 이러한 시각적, 청각적 영역의 공존에 공간적 시간적인 차원의 표현소재도 함께 내재되어있는 점을 잊어서는 안 된다. 동적인 영상의 대부분이 복수의 영상을 채택하고있기 때문에 그것은 공간적인 표현형태에 멈추지 않고 시간을 개입시킴으로서 영화만이 가질 수 있는 단일의 영상공간을 형성한다. 이와 같은 표현소재를 통해서 제작된 영화 미디어는 기계적으로 또 한번 복제과정을 거치는 소재라는 점이다. 스크린에 비춰지는 동적 영상은 예로부터의 그림자 그림(影繪)에서 출발하여 중세이후 환등(幻燈)기술을 기초로 발전하였으며 나아가 19세기 전반에 발명된 사진술과 조화, 최후에는 19세기말 루미엘 형제가 필름의 전송기조를 완성시킴으로서 처음으로 움직이는 영화(映畫)가 실현되었다. 그래서 영화는 근대적 기술의 대표적인 소산물이라고 할 수 있다. 이렇게 하여 현실의 광경을 조정적으로, 또는 운동적인 면으로 충실히 재현할 수이었던 것이다. 거기에 음성의 녹음, 재생기술의 발달에 의해 1920년 말에 발성영화(Talking picture)가 개발되어 영화는 광학적 혹은 자기적 방법에 의해 영상에 동반되는 음성을 재현하게 되었다. 이와 같이 영화는 기존의 어떠한 미디어 보다 현실에 가까운 형상을 우리에게 제공하고 있다.

그러나 말하지 않아도 스크린 위에 전개되어 온 것은 현실의 것이 아니라 '비현실'인 것이다. 따라서 영화가 그려내는 세계는 '허구적 현실'로 그것은 이해가능성에 있어서 영화작품의 픽션에 의해 이어지는 스토리와 그것에 의해 상정(想定)되어, 제시되는 세계에 속하는 모든 것으로 정의된다. 한마디로 허구적 현실이라고 말해도 그것은 다양한 표현소재에 의해 다양한 차원을 개입하여 만들어지며 복잡한 총체가 되고 있다. 여기에서 영화의 특징적인 소재인 영상의 비 현실에 대해 논하고자한다. 먼저 영화에 있어 비 현실은 크게 두 가지의 차원에 관련되어있다.

하나는 영상을 통해 지각하는 차원이다. 즉 영상을 통해 비춰지는 피사체를 보고 그것으로 인식하는 것은 모든 영화 체험의 기반이 되는 것이다. 스크린에 비춰지는 물체의 영상을 보고 그것을 물체라고 인지되지 않으면 처음부터 어떠한 영화작품도 수용하지 못한다. 그리고 그러한 인식의 메커니즘은 단지 영화에만 관계되는 것이 아니라 일상생활에 있어서도 우리들이 의존하고 있다. 말하자면 문화적인 제도이다.

그러나 한편으로 스크린상의 영상을 지각하는 것은 현실의 것과는 명확한 차이가 있다. 먼저 현실의 광경의 부분적인 단편으로 그러면서도 그것은 3차원의 입체에서 2차원의 평면으로 환원(還元)되는 광경이다. 게다가 흑백영화의 경우에는 색채가 결여되어있으며, 발성영화(Talking picture)에 있어서는 음성을 별도로 한다면 시각이외에 관계되는 지각도 그곳에는 제외된다. 이렇게 하여 영상을 통한 지각은 현실의 그것에 공통의 메커니즘과 영상에 대해서만 기능하는 메커니즘과의 복

합적인 작용으로서 성립한다. 모든 예술이 마찬가지로이지만 영화도 그것을 수용하는 관객이 없다면 영화로서 성립하지 않는다고 말할 수 있다. 비 현실이라고 하는 것은 스크린상의 영상에 의해서만 성립되는 것이 아니라, 관객이 영화를 보는 사이에 심적인 메커니즘이 개입되어 처음 구축되는 것이다. 앞에서 논한바와 같이 눈앞에 일어나는 현실이 아니라는 것을 알고있다. 그것은 어디까지나 영사기에서부터 스크린에 투영되는 빛과 그림자에 지나지 않는다면 영화라고 하는 것은 단지 허구일 뿐이다. 영화가 영화로서 기능하기 위해서는 먼저 그것이 현실과 차이가 있다는 것을 관객이 인식하지 않으면 안 된다. 그러나 한편 관객은 눈앞의 광경이 비현실 것을 알면서도 여전히 그것을 있을 수 있는 현실 것처럼 수용한다. 애초 이러한 자세가 없었다면 영화가 우리에게 있어서 괴력 있는 매체로 발전되지 않았다는 것은 명확한 일이다.

말하자면 영화가 픽션으로 성립하기 위해서는 그것이 현실이 아니라는 인식은 물론이거니와 동시에 그것을 완전한 비 현실로 잘라버릴 것이 아니라 그 허(嘘)에 몸을 맡기는 자세도 필요하다. 영화는 그러한 양면성을 가지면서 관객에게 간접 체험을 제공하는 미디어인 것이다. 즉 어두운 방에서 스크린에 빨려 들어가는 관객의 자세는 운동에 대해 지각하는 우월(優越)을 체현(體現)하며 또 영상을 보고있는 동안에 불가결한 카메라시선 쪽으로의 동일화는 인간의 자아를 형성하는 경상단계(鏡像段階)의 양태(樣態)를 기초로 하고있다. 거기에 눈앞의 광경을 순회하는 존재와 부재의 미분화(未分化)적인 인식상태는 바로 영상세계가 의식에 의해 구조화되기 이전의 '상상적인 것'의 영역으로 귀속하는 것이다. 이러한 체험을 제공하는 영화는 '영상(映像)과 분신(分身)'에 대한 원초부터 인간의 근원적인 원망(願望)이 움직이고 있는 것인지도 모른다.

43 텔레비전 영상의 본질

정보화 사회에 있어 정보의 확산과 미디어의 다양화가 실현되고 있다. 하나의 정보가 확산되는 현상은 정보화사회의 특징이라고 할 수 있다. 이와 같은 정보가 물질보다도 가치 있는 것으로 인식되면서 정보의 속보성, 분산성이 문제가 되고 있다. 즉 정보의 생명은 속보성과 확실성에 있다고 하겠다. 텔레비전미디어가 주목받는 이유가 여기에 있다. 따라서 텔레비전 영상이 갖는 본질적 요소에 대해 서술하고자한다.

첫째, 텔레비전 영상이 갖는 '공간의 비연속성'에 있다. 텔레비전은 회화와 같이 수상기의 틀 속에서 화면의 중심에 시선을 집중시키는 기능을 갖는다. 텔레비전의 영상과 공간은 영화와 같이 시간적으로 연속하는 것이 아니라 일상생활 속에 존재하고 있다. 예를 들자면 어두운 공간에서 텔레비전으로 영화를 보아도 스크린의 영상과 같은 확장감을 느끼지 못한다. 그것은 기능적, 본능적 차이로 영화를 영사할 때 시력이 미치는 범위, 즉 시계 내 측 크기의 문제로, 작은 화면은 영상이 사방으로 확장되는 힘을 잃게 되며 따라서 현실감도 떨어진다. 이와 같이 텔레비전의 영상은 공간의 비연속성에 의해 끊이지 않고 비판적, 의식적으로 인식되는 것이다.

둘째, 텔레비전 영상의 '동시성'에 있다. 텔레비전 영상은 영화 영상과 달리 '영상과 현실의 동시성'을 갖는다. 예를 들자면 스포츠, 뉴스 등 생방송을 보고 있으면 영화 이상의 현실감을 얻을 수 있다. 텔레비전의 화면이 시계의 틀 내에 있는 작은 영상인데도 불구하고 실황방송 자체에 영화 이상의 현실감을 느끼는 것은 '텔

레비전 영상의 현실과 방송시간의 동시성'이 있기 때문이다. 즉 텔레비전 영상의 동시성은 현실과 영상을 동일화하여 그것을 보는 이에게 심어주는 역할을 하는 것이다.

텔레비전 영상에는 리얼타임의 현실을 제시 할 수 있는 독자의 '시간성=동시성'이 있다. 이것은 영화와 같이 제작시간을 필요 하는 것과는 달리 내용구성에 있어서도 도입, 위기, 절정, 결말이 없는 것이 특징이다. 말하자면 기, 승, 전, 결의 도식에서 볼 수 있는 고조가 없는, 행위의 일부의 시작과 끝을 일상의 단편으로서 촬영하는 다큐멘터리, 뉴스, 스포츠 등과 같이 리얼타임을 중시하는 프로그램이 여기에 속한다.

셋째, 프로그램 표현의 '다양성'에 있다. 텔레비전의 영상은 개개인의 생활과 시간대에 맞추어 방송할 만큼 다양화되어 있다. 즉 아침방송에서 저녁방송에 이르기까지 연령이나 취향에 맞게 구성된 다양한 프로그램은 시청자에게 선택의 폭을 넓혀 준다.

또한 영화는 영상을 시간에 의해 구성하는 반면, 텔레비전은 시간을 영상에 의해 단락지어 구성되어 진다고 할 수 있다. 이것은 스포츠나 콘서트 등 실황중계나 무대중계를 보면 인식할 수 있다. 영화 보다 훨씬 복잡한 제작과정을 거쳐 편집된 텔레비전 영상은 각 가정에 전송되어 최후의 선택은 채널의 버튼을 누르는 사람의 손에 맡겨진다. 또 텔레비전 영상은 영화와 달리 세부적인 것에 이르기까지 다양한 표현이 가능하다. 여기에 텔레비전 영상의 본질이 담겨있다고 하겠다. 이와 같이 텔레비전 영상은 다양성을 가진 영상으로서 영화와 동일시 할 수 없는 독자적인 영상이라고 할 수 있다.

넷째, 텔레비전 영상은 '네트워크 화' 기능을 가진다. 이것은 영상의 확산과 결합이 가능하며 시간과 공간을 초월하는 위력을 가지고 있다. 특히 인공위성에 의한 영상의 네트워크화는 즉시성과 리얼타임으로 표현 가능한 정보 환경을 구축, 평화로운 감각에서 자유로운 조작이 가능한 시뮬레이션적 현실을 제공하면서 대중 속으로 넓게 확산시키는 위력을 갖는다.

44 텔레비전 영상의 특성

텔레비전 영상의 특성은 일상성과 시간성의 원리에서 찾을 수 있다.

첫째, 텔레비전 영상의 일상성(日常性)에 대해서는 다음과 같은 다섯 가지 차원의 의미가 포함된다.

1)관람행위의 일상성(日常性)이다. 텔레비전 출현 초기의 관람행위가 축제의 행위였다면 이제는 보통의 행위로 변화하였다. 예를 들자면 영화나 스포츠 등 이벤트형 프로그램을 보러간다고 하는 의식적, 비 일상적인 행위에서 텔레비전 시청(視聽)은 일상생활의 일부분이 귀속되었다.

2)시청(視聽)장소의 일상성(日常性)이다. 텔레비전을 시청하는 장소가 처음에는 공공장소, 혹은 대중 업소 등이었으나 지금은 일상의 가정환경으로 변화하였다.

3)시청시간의 일상성이다. 텔레비전 시청이 사람들의 생활구조 속에 완전히 스며들어 정착되어졌다. 즉 사람들의 생활시간 속에 일상성을 습득하였다.

4)관람대상=방송내용의 일상성이다. 일상적인 가정에서 시청한다고 하는 것에서부터 그 시청대상, 즉 방송내용의 일상성도 규정된다. 텔레비전에 묘사되는 내용은 일상성에 풍부한 소재, 테마를 다루는 것으로 친밀감을 느낀다. 그러나 여기에서 말하는 일상적 소재는 표면적인 일상성이 아니라 현실의 깊은 내면의 극(極)에 존재하

는 소재의 발굴 및 표현을 의미한다.

5)일상 감각에 의한 시청, 관람행위, 장소, 시간 대상의 일상성은 최후에 일상감각, 일상의식에서 텔레비전 시청이라고 하는 명칭으로 종합할 수 가 있다. 사람들은 생활인으로서 현실의 눈으로 텔레비전을 보고 거기에 본 것을 현실의 일상생활에 반영시키는 수단으로 텔레비전을 접한다.

둘째, 텔레비전 영상이 갖는 특성은 시간성의 원리에 있다. 시간성 원리에는 다음과 같이 세부적인 사항으로 나눌 수 있다.

1)시간의 틀, 시간구속성이다. 시간의 틀은 방송내용을 규제하는 것이 아니라 수신자의 시청시간을 규제한다. 한번 볼 시간을 놓치게 되면 다시 볼 수 없는 시간의 구속성에 방송의 특징이 있다.

2)주기성(周期性)이다. 시간의 틀은 주기성의 틀과 관계가 있다. 주기성은 단지 방송프로그램의 규칙적 송출을 의미하는 것이 아니라 그 시점에 있어서 상황의 정의를 내포하며 시간 역사의 흐름을 분절화(分節化)한다. 그리고 분절화 된 시간은 그 시점에서 특유의 의미가 부여된다.

3)속보성·동시성·현재성이다. 동시 중계는 텔레비전의 중요한 기능중 하나이다. 동시성은 속보성의 극한화(極限化)하는 것 보다 속보성과 동시성의 사이에는 질적 전환이 있으며 거기에 텔레비전의 고유성이 있다. 동시성에는 동시대성의 측면이 있다. 과거에서부터 미래로 향하는 역사의 흐름 속에는 그 시대의 사상을 다루는 것에도 동시성 기능의 발근에 있다.

4-5 영화와 텔레비전 영상의 공존

영상이라고 하는 용어가 일반화한 것은 1950년대 초부터이다. 그전에는 사진·슬라이드·영화·텔레비전 등이 독립하여 각자 고유의 영역과 특성을 가지고 발전하였다. 거기에 가정용 VTR의 보급되기 시작하면서 텔레비전 영역의 확장을 가져왔다. 이러한 시각미디어를 총칭해서 일반적인 용어로 영상이라고 부르게되었다.

영화의 영상은 물체 표면에 반사한 빛이 카메라 렌즈를 통해 필름 면에 결상(結像)하여 화학적 처리를 거쳐 고정되는 과정을 거친다. 비디오의 경우는 전자기적으로 고정되지만 기본적으로는 물리적 프로세스에 의해 고정된다고 할 수 있다.

이와 같이 영화와 비디오 영상은 각각 제작 프로세스가 다른 데도 불구하고 오늘날 영화의 영상이 텔레비전 영상에 대체되어진 것과 같은 착각을 일으킬 정도로 가정의 생활 속에 범람하고 있다. 그것은 텔레비전 브라운관에 영화가 상영되면 그것을 보고 있는 시청자는 텔레비전을 보고 있다는 생각보다 영화를 보고 있다는 느낌을 갖기 때문이다. 이러한 본질의 차이가 있으면서도 서로가 융합된 영상미디어의 공존 현상이 일어나고 있다.

오늘날 디지털정보환경이 제공됨에 따라 영화의 감상형태도 커다란 변화를 맞고 있다. 서두에서 논한바와 같이 우수한 근대 미디어로 탄생한 영화는 언제부터가 현대적인 디지털 테크놀로지에 의해 소멸한 날이 올지도 모를 정도로 빠르게 퇴화되고 있다.

하지만 영화의 영상과 텔레비전의 영상에는 각각의 미디어가 갖는 특성을 가지고있다. [표1] 에서 제시한바와 같이 영화의 영상과 텔레비전영상의 특성을 비교할 수 있다. 즉 영화는 대형스크린에 의한 초현실성, 비일상성, 박진감을 제공하며 텔레비전 영상은 영화에 비해 소형의 브라운관에서 일상감각에 호소하는 현실성, 사실성을 본질로 하고있다는 것을 알 수 있다.

[표1] 영화의 영상과 텔레비전 영상의 비교

매체종류	영 화	텔레비전
표현방법	스크린	브라운관
공간성	어두운 공간(비일상적인 엄밀 공간)	밝은 거실(일상적인 생활공간)
시간성	일상적인 물리적시간이 없다	일상적인 물리적시간이 있다
영상의 특성	융합	융합의 중단 분절 일상감각에서 시청
영상의 본질	초현실성 비 일상성 박진감	현실성 일상성 사실성

영화는 영사기기의 개입에 의해 새로운 분야를 개척했지만, 정보의 수집, 확산은 매커니즘에 의지하며 그 화면정보의 재생을 위해서는 기계우선(機械優先)의 예술형태를 출현시킨 것이다.

영화의 탄생은 매커니즘의 개입 없이는 이루어 질 수 없으며 예술수단을 위해 활용되는 매커니즘은 그 특수성을 위해 범위를 엄하게 대결하였다. 영화는 흥행을 위해 시네마스코프, 비스타 비전, 시네라마, I·MAX 방식 등 몇 번의 형식을 바꾸었지만 필름을 사용하는 것과 광원(光源)을 갖는 것, 렌즈에 의해 확산된다는 것으로부터 벗어나지는 않았다.

텔레비전의 출현은 확실히 필름미디어로부터 전파미디어로 옮겨가는 것에 지나지 않는다. 가정용VTR의 출현으로 정보의 전달이 필름에서 테이프, 테이프에서 디지털디스크로 변하고 있다. 그것은 정보화 현상에 의해 더욱 촉진되고있는 현실이다. 정보의 전달이 송신자와 수신자의 단순한 메시지가 일방적으로 전달되는 시대는 끝나고 송수신의 과정에는 많은 정보가 복합화 되는 정보화현상이 확산되고있다.

이와 같이 텔레비전 비디오를 대표하는 다양한 디지털미디어의 출현은 예술표현에 있어서도 회화, 조각 등 전통예술과 대조적인 표현방법으로 접근하였다. 특히 영상미디어의 기술적 진보는 60년대의 시각예술에 있어 표현방식의 혁신과 영역의 확대를 가져왔다. 텔레비전 영상은 일상생활 공간으로부터 분리되어 순수한 하나가 되어 현실로부터 도피하기 위해 영화의 어둠과 회화의 액자를 초월하여 결과적으로 일상성과 비 일상성이라고 하는 한계를 뛰어넘어 일종의 영상의 혼합화를 가속화시키고 있다. 즉 영화, 텔레비전, 비디오 등 독자의 영상영역을 동일한 시간과 공간에 포함시켜 공존하게 되었다. 영상이 현실의 생활 속에 범람하게 된 이래 지구 양측의 현실과 비 현실이 동시에 개입되고 있는 것이다. 그것은 영화, 텔레비전 등 각 각의 영상미디어가 가지고 있는 본질과 현실주의적인 특성에 동시성을 더하여 관객과 같은 일상적 수준에서 세계를 연결하는 것이다. 여기에 대해 인간은 일상감각을 초월한 감수성을 요구하게 되었다.

영상미디어의 일상생활에 도입은 개인주의적 세계로서 일상생활의 균질화(均質化), 즉 세계를 균질화 시키는 가능성을 내포하고 있다. 영상에 의해 현실과 비 현실의 한계가 허물어지고 있는 것에는 비 현실에 대해 감각 각성과 더불어 습관적 위험성도 내포되어 있다. 인펙트한 영상을 추구하는 감각기능이 시각기능에서 청각, 후각, 촉각, 미각이라는 오감을 초월한 지각까지 요구하는 융합된 미디어로서 예술적 체험이 기대된다. 영상미디어의 기술혁신

은 영상예술영역에 있어서도 예술가가 자신의 표현 매체로서 수용하는 요인을 만들어 내었다. 말하자면 하드웨어로서 미디어 소프트웨어로서 예술가의 창조력이 결합하여 표현양식을 어느 정도 변용해서 우리 눈앞에 펼쳐 보일 것인가 하는 것이 이후의 미디어와 대중성의 관계를 결정하는 것이다.

영상예술에 있어 블랙박스란 새로운 발상의 요소가 들어가 있지 않는 한 그저 하나의 검은 상자에 지나지 않는다. 지금부터는 미디어의 변용을 예술표현에 어떻게 적용할 것인가 하는 사용방법의 개발과 그것을 가리키는 역할이 예술가들에게 부여된 책임이다. 모든 영상미디어가 예술가들의 손에 의해 표현되어 이것이 어떤 형태로든 융합화 되어간다. 이것은 디지털미디어 시대에 있어 영상미디어의 대중화 길을 여는 열쇠인 것이다. 즉 단순정보에서 복합정보로 변하면서 영상미디어의 변용이 일고있다. 이미지가 확산하면 할수록 의식이 확산되는 것으로 영상미디어의 확산은 급속하게 그 범위를 넓히고 있다. 영화도 그 틀을 벗어나 가정의 비디오와 복합화 하면서 나아가 21세기 디지털정보환경에 있어서는 영화, 비디오, 컴퓨터가 융합화 하는 새로운 현상이 일어나고 있다. 정보화 사회의 미디어 전망은 이러한 형태로 진행된다면 역으로 종합화, 단순화, 집중화되어 간다는 것을 예측 할 수 있다.

5. 결론

5-1 연구결과 및 향후과제

지금까지 서술한 바와 같이 서론에서 제시한 세 가지 과제에 대해서 다음과 같은 연구 결과 및 향후과제를 얻게 되었다.

첫째, 이미지 생성과 그것을 표현하는 과정을 눈의 시각, 뇌의 시각, 카메라시각을 구분하였으며 각각이 가지는 특성과 연계성을 메커니즘적인 측면에서 정립하였다. 또한 영상과 이미지에 대한 개념정의의 선형하였다. 이미지는 크게 여섯 가지로 정의하였다. 그것은 1)촉각으로 느끼는 물질상(物質像), 2) 마음속에 떠오르는 심적상(心的像), 3) 현실에 있는 것을 보고 이미지화 하는 지각상(知覺像), 4)형태로 묘사하는 형상상(形象像), 5)문장으로 표현하는 추상상(抽象像), 6)화면과 소리로 표현하는 영상(映像)이다. 또한 “영상(映像)은 끊임없이 변화하는 빛의 정보가 생성되고 재현되는 시지각적인 허상(虛像)”으로 정의하였다. 나아가 영상의 개념은 실체적인 시각상에서 인간의 내면적인 표상으로서 심적 이미지까지 확장하고있는 현실이다.

둘째, 시대적으로 영상이 갖는 본질이 기술적 발전에 의해 변화하여 왔다는 것을 알 수 있었다. 영화의 영상과 텔레비전 영상의 본질과 특징에 있어서 먼저 영화는 대형 스크린에 의한 초현실성, 비일상성, 박진감을 제공하며, 텔레비전 영상은 영화에 비해 소형의 화면에서도 일상감각에 호소하는 현실성, 사실성을 본질로 하고있다는 것을 서술하였다

셋째, 영상커뮤니케이션의 전개는 디지털 기술에 의해 진행될 재생, 가공, 변환의 용이함을 특징으로 하고 있으며 그것은 표현 자체가 실존하는 구체적인 허상에서 정보화 된 허상으로 영상세계를 내면화 심화하여 전체적으로 영상세계를 확대하는 현상을 보이고 있다. 이와 같이 테크놀러지의 발달과 함께 영상의 정보화는 인간의 감각기능을 확장시켜 가상적공간에서 대리체험을 통한 조형적 리얼리티를 높이고 있다. 한편으로는 인간이 갖고 있는 창조적 능력을 테크놀러지에 의존하는 경향

이 동시에 일어나고 있다.

끝으로 향후 「디지털정보환경」에 의한 영상 표현의 전개는 사이버 공간에 의한 인간 신체 외적 표현에서 내부적 표현으로 영상세계를 우주(宇宙)화, 내면화하는 양면성을 추구하게 될 것이며, 여기에 대한 연구가 향후 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 1.Laszlo Moholy-Nagy "Vision in Motion", Chicago; Theobald, Paul, 1947.
- 2.Japanese Journal of Image Arts and Science, vol62,1999.
- 3.Ander FRonnblo, Andreas Linholm "The Frontline of Digital Art METALHEART", HBi, Inc.2001.
4. Jayne Pilling "2D and beyond", RotoVison SA,2001.
5. InterCommunication "Interactive Art" NTT, 1994.
- 6.Ken Pimentel, Kevin teixeira "Virtual Reality", Mc Graw-Hill, Inc.1995.
- 7.Jerney Birn, "digital Lighting & Rendering", New Riders.2000.
- 8.Douglas Davis, "Art and Future", Thames and Hudson London,1973.
9. Frank Popper, "Art of the Electronic Age", Thames and Hudson,1993.
10. Japanese Journal of Image Arts and Science, vol62,1999.
- 11.Mitsuhiro Takemura "Cyber Media Galaxy : Research into Visual Scanning" film Art Inc.1988.
12. 布放映利 "電腦美學" 筑摩書房, 1992.
13. 岡田晋 "映像學·序說" 九州大學出版會, 1981
14. 松本峻夫, "映像의 探求" 三一書房, 1991.
- 15.Nicolas Schoffer, 渡逸淳譯. "Le Louvel Esprit Artistique" 法政大學出版局, 1975.
16. 三田村峻右 "美術" から 아트まで, PART1,"1983.
17. 이원곤 "영상기계와 예술" 남남출판사, 1996.
18. 한국미술연구소, "영상디자인" 시공사, 1997.
19. 권중운 편역 "뉴미디어 영상미학" 민음사, 1994.
20. 이규옥 "공간을 확장시키는 실험적 영상표현에 관한 연구" 디자인학연구, NO22, 1997.
21. 강민섭,최현섭, "컴퓨터 그래픽스의 이해와 활용", 창조사, 1999.
22. 윤재호, "시뮬레이션 가상현실의 활용방안에 관한 연구", 상명대 정보통신대학원, 1998.
23. 유재춘, "고정관념의 정체를 창조적 사고를 위한 두뇌활용법 연구", 디자인학 연구, NO34, 2000.
24. 오근재, "창조적 발상과정에 있어서 비논리적사고의 지속에 관한 연구", 디자인학 연구, NO34, 2000.