

시각특수효과를 이용한 영상재현에 관한 이미지사례 연구

정태섭*

*청운대학교 방송영상학과

e-mail:ggam98@chungwoon.ac.kr

A study of Humanities about reflex reappearance that use Visual special effects

Tae-Sub Chung*

*Dept of Broadcasting & Digital Media, Chung Woon University

요 약

본 논문에서는 계속 발전하고 있는 영상기술에 대한 것을 인문학적 관점으로 접근하고자 하였다. 시각특수효과 기술의 기술적인 부분보다는 미학적 의미를 중심으로 하였으며, 이를 위해 미학의 접근과 재현의 의미와 사례를 통하여 기술적 부분보다는 해석적 의미에서 접근을 하였다.

1. 서론

20세기까지의 영화는 아날로그에서 디지털로 넘어가는 기술적 전환기에 놓여 있었다. 기술적 전환기는 카메라, 조명, 저장매체, 후반작업등 영화제작 분야의 아날로그의 디지털의 전환은 처음에 많은 이들의 거부감이 있었으나, 거부감에서 대세로 변화하기 시작했다.

디지털의 발전은 기술에 대한 동경으로 바뀌게 되는데, 이는 급속도로 발전하는 기술의 외형적 모습에 취하기 시작했다. 기술이 모든 것을 지배하는 것으로 착각을 하는 것이다.

예술을 지향하는 영화를 제작하면서, 영화에 대한 엄청난 자부심을 가지면서 막상 기술적 문제의 부분에는 철저히 배척하는 이중적 성격을 가지고 있다.

시각특수효과 사용은 게임의 발전이 이루어지면서 컴퓨터를 통한 영상 작업이 이루어지고 있다.

2. 시각특수효과 미학

퍼스는 편집되지 않은 사진속의 기호가 '도상(icon)'과 '지표(index)'의 특징을 동시에 가진다고 하였고, 존 버거는 '사진의 언어란 존재하지 않는다.'라고 주장하였다. 이는 구조주의에 입각하여 모든 사물이나 영상은 하나의 구조를 이루고 있다는 것을 주장하기

위해서이다.

현대 사회는 구조주의의 맥락에 서 있기는 하지만, 포스트모더니즘 시대와 네오 모더니즘의 시대를 거치면서 형식의 자유를 갈망하기 시작했다. 이를 통해 현대미술에서 복체의 자유를 갈망하는 관화와 콜라주 작품들이 주를 이루게 되었으며, 미술의 표현을 더 세밀하게 작업하는 리얼리즘을 넘어서는 하이퍼리얼리즘의 시대로 접근하기 시작했다. 하지만 형식의 파괴를 통해 무조건적 해체를 선언할 수 없다. 미디어 아트 경우에는 해체를 위한 해체가 아닌 구조주의에 입각한 미디어의 발전과 기술의 진보적인 발전에 따른 사회적 변화를 수용하고 있기 때문이다.

2-1. 시각특수효과 미학 접근

시각특수효과를 이용한 영상물에 있어서 미학이 없는 것은 아니다. 다만 기술에 가려져 보이지 않을 뿐이다. 영화에 있어서 언어적 해석이 가능한 모더니즘이 아닌 언어에 대한 비판적 생각을 가질 수 있는 포스트모더니즘으로 정의를 할 수 있다.

'마살 맥루언'의 유명한 명제인 <매체가 곧 메시지다.>를 또 다른 의미의 해석으로는 <수단으로 채택한 기술체계는 목적자체가 되어 버린다.> 라는 명제로 대체할 수 있다고 생각하는 '기술결정론'을 주장하는 학자들도 있다.¹⁾ 이는 현대사회의 기술 기반을 바탕으로 하는 모든 매체에 대한 기술적 우월론을

이야기 하는 것이다.

언어학으로 출발한 기호학에서의 ‘이중접합’에 대한 언어적 해석은 자체적으로 의미를 가질 수 없는 음소나 글자의 최소단위를 통해 언어로 표현이 불가능한 모든 것에 대해 기호체계에서 있어서도 최소의 단위인 선, 면, 색채, 명암, 비례, 형태 등의 다양한 요소들의 결합으로 가능하다고 본다는 것이다.²⁾

이중접합에 대한 이론적 대입을 시각특수효과에 적용한다는 것이 무리가 있을 수 있다. 완성된 화면을 통한 구도와 빛, 색상, 인물의 위치 등을 통해서 분석이 되지만, 하나의 화면을 통해 보여줄 수 없는 영상의 경우 원초적 요소를 어떤 관점에 두느냐가 중요한 문제로 작용할 수 있겠다.

영화를 통해 기호학적으로 분석이 가능하다는 것은 근대 모더니즘의 발상이다. ‘소쉬르’가 주장한 ‘모든 텍스트화로의 전환’은 현대 사회에서 적용이 될 수 없었던 이야기 일 수 있다. 즉 체계화를 통한 영상이 아니라 파편적 영상에 대해 ‘소쉬르’적 분석은 설명할 수 없는 부분이기도 하다.

[표 1] 보드리야르의 모더니티와 포스트모더니티의 구분

구분	내용	산업구분	특징
모더니티	획일적 종교관 사회적 삶 - 몇가지 자율적 영역으로 분화	기계를 이용한 산업생산	- 시장 - 테크놀로지 - 기계화 - 상품화의 폭발
포스트모더니티	탈분화 자율적 하위영역들 간의 관계가 무너짐	컴퓨터를 중심으로 한 지식 집약	- 고급문화/대중문화 - 진리/허위 - 실재/모사 - 자연/문화 유형의 이원적 대립이 무너지는 내파(Impllosion)

출처 : Douglas Kellner 『Postmodernism as Social Theory : Some Challenges and Problems Theory, Culture & Society』, London: SAGE, p.242 재구성

장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 소쉬르의 기호학이 아닌 모더니티와 포스트모더니티 간의 차이를 이야기 하고 있다.

[표 1]에서 보이는 것처럼 현대 문화의 기반은 컴퓨터를 이용한 시대이다. 주변에 보이는 모든 기기가 컴퓨터에 의존을 할 수 밖에 없으면서도 이에 대한 미학적 접근은 없는 편이다.

1) 다니얼 쉐들러, 강인규 역, 미디어기호학, 소명출판, 2006, p31
2) 다니얼 쉐들러, 같은책 p41

물론 많은 실험영화를 통해 움직임이 아닌 형태를 중심으로 하는 실험적 영화는 많이 탄생하고 있다. ‘Wet Dream’(1992 김윤태 등)에서는 움직임 즉 행위들을 위주로 영상을 노출을 하고 있지만, 내용적 구성을 통한 내면적 표현이 이영화의 중요한 요소로 자리 잡고 있다는 것이다.

포스트모더니즘은 미술의 표현기법에서 다양한 방법을 사용하고 있다. 특히 콜라주와 몽타주는 현대 예술의 표상적 방법으로 혁명적인 역할을 하고 있다. 이는 상호작용을 통해 원래의 의미는 소멸되고 새로운 의미의 재탄생을 이야기하고 있다는 것이다. 원래 이미지가 가지고 있는 기호적인 요소들이 모임에 따라 이미지의 상징성, 재현성을 파괴하고 새로운 의미를 기호들의 조합조직에 의해 탄생 시키는 것이다.³⁾

또한 보드리야르는 후기자본주의의 특징을 드러내는 기호로서 ‘시물라크라’를 선택한다. 이는 3가지의 구성 요소로 모든 현실의 일은 허구를 통해 이루어진다는 표현인 것이다.

시각특수효과는 영상의 분해와 재결합을 통한 새로운 영상의 창출을 하는 분야이다. 하지만 본 연구에서 계속 주장을 하듯 기술적인 부분만 부각되어 오고 있다는 것이다. 영화사에 남을 만한 시각특수효과 작품에 대한 논의나 논지보다는 기술에 의한 영상의 창출과 기 시선으로만 생각하고 보는 견해는 조금은 다를 수 있다고 본다.

3. 재현

재현이라는 명제를 앞에 두고 관련 이 말이 뜻하는 바는 무엇인가? 라는 질문을 던지게 되었다. ‘현실의 구성’이라는 말에 대한 명제에 대한 시각특수효과 의 시선으로 바라본다면 과연 현실의 재구성을 통해 보이고자 하는 시각특수효과를 연구하는 사람으로서 는 과연 기술만이 대안일까? 라는 명제에 또 한 번 부딪히게 된다는 것이다.

기호학자들이 말하는 재현이라는 것은 다른 의미의 해석이다. 이는 영화의 리얼리즘을 통해 수용자의 생각을 이야기하는 것이다. 영상을 통해 보이는 이미지를 수용자가 자신의 생각과 경험에 따라 다른 의미로의 재생산을 하면서 스스로가 그 상황에 빠진다는 것이다. 이를 재현이라는 표현을 통해 논의 되었다.

3) J Baudrillard, 하태환 역, 시물라시옹, 민음사, 1992, p70

재현을 의미적, 즉 수용자의 마음속에 존재하는 새로운 형상의 도출이 아닌 ‘공간의 재창출’, ‘이미지의 재창출’로 의미를 둔다면, ‘현실속의 공간을 두 개를 이어붙인다면 과연 그것은 논 할 수 없는 그림일까?’ 하는 것이다.

김민수는 미학적 관점을 기술과 예술의 관계문제에 보고 있으며⁴⁾, 진중권은 ‘상보적 상생관계’ 라는 말에 대해 동조적인 의견을 제시하고 있다. 이는 디지털 기술 개발 과정에서 보듯 예술은 디지털 기술을 수용하는 것이 아니라 예술의 특유의 창조성을 바탕으로 기술의 창안과 개발을 주도 했다고 보고 있다.⁵⁾ 이는 현실성 있는 환경과 새로운 공간의 창출과 의미가 아니라 각각의 다른 개체를 통해 새로운 사실을 만들 수 있다는 것이다.

현대 미술에서 추구하는 하이퍼리얼리즘의 전제를 가지고 온다는 것이다. 김민수는 디지털 예술의 등장으로 인해 ‘변한 것은 시각이 아니라 경험’ 이라고 하였다. 이는 가상공간에서 새로운 이미지 기술이 시지각을 변화시킨다고 보는 것이 아니라 오랜 노출을 통해 경험으로 알 수 있다.⁶⁾

유지나는 영화에 개입된 테크놀로지는 인간의 욕망과의 관계에서 시너지 효과를 발휘한다고 하였다.⁷⁾ 단 이 논리에 대해 고려해야 할 것은 감각기관과 욕망기계라는 것이다. 즉 감각기관은 잔상효과⁸⁾와 망막 이미지이며, 욕망기계는 생생하게 욕망을 물화하는 표현욕구 혹은 상상 실현하기로 표현을 하였으며 지금의 시각특수효과는 기술로 표현을 하는 모든 것을 보고 있을 뿐이다.

4. 영상재현 사례

영화에서의 재현을 통한 이미지는 공간의 재창출과 이미지의 재창출을 보여주는 것이다. 기술적인 진보를 통해 보여주는 것은 현실공간을 두 개를 붙여 만든 새로운 의미의 이미지로 볼 수 있다.

4) 디자인 문화실험실, 『디자인문화비평 04』, 진중권, 『디지털 복제 시대의 예술품』, 안그래픽스, 2001, p.193
 5) 진중권, 같은 책 p194
 6) 진중권, 같은 책 p197
 7) 디자인 문화실험실, 『디자인문화비평 04』, 유지나, 『영화 속의 하이테크, 하이테크 속의 영화: 테크노- 코기토로서의 SF 영화』, 안그래픽스, 2001, p.80
 8) 잔상효과는 눈에 어떤 사물을 인지하면 잠시 그 영상이 남아있는 것이며, 이런 잔상효과를 이용하여 애니메이션과 TV를 볼 수 있는 것이다. 움직이는 물체를 잔상효과 없이 본다면 아주 모든 사물이 아주 어설픈 클레이애니메이션을 보고 있는 느낌일 것이다.



[그림 1] 그때 그 사람들 [그림 2] 그때 그 사람들

그림 1, 2에서 보면 기존의 이미지를 통해 변화를 볼 수 있다는 것이다. 원경의 경우에 현재 촬영한 이미지와 변화된 이미지는 공간이 다른 곳이다. 이런 다른 곳의 이미지를 시나리오상의 공간으로 변화를 보여주는 것이다. 이는 변화에 따른 시각이 경험을 통해 그 곳의 이미지로 변화되어 보여주는 것이다. 이는 이미지의 시지각의 변화를 보여 주는 것이다. 그림1의 경우 일반 운동장의 모습에서 뒤에 나오는 아파트 단지를 지우고, 나무와 다른 건물을 삽입하여 원하는 이미지로의 전환을 보였다. 또한 공허한 분위기의 운동장의 모습에 군인을 삽입함으로써 운동장의 장엄한 분위기로의 전환을 보여 주었다. 물론 군인들의 모습도 한, 두명을 계속 복제함으로써 단순한 인물배치가 아닌 장엄한 분위기로의 전환을 보이고 있다.

이처럼 영화상에서는 새로운 분위기로의 전환을 통해 기존의 이미지를 전환하는 진리가 아닌 모사와 허구의 이미지를 만들어 낼 수 있다. 시간상의 전환이나 촬영을 할 수 없는 장소인 경우에는 다른 곳에서 촬영을 하고, 컴퓨터에서 새롭게 이미지를 창조해 내는 것이다.



[그림 4] 인물 (근경)



[그림 4] 문 이미지 (중경)



[그림 5] 배경 이미지 (원경)



[그림 6] 3가지 이미지를 합한 이미지

그림 3,4,5의 이미지는 따로 분리 하였을 경우 어떤 의미나 이미지로서의 가치를 부여 할 수 없다. 하지만 그림 6의 경우처럼 위의 3가지 이미지가 합하였을 경우에는 각각의 이미지가 가지는 힘을 발휘할 수 있는 것이다.

5. 결론

이미지의 합을 위해 지금까지 모든 연구에서는 기술적 부분에만 치중하고 있었다. 이미지가 가지는 하나하나의 힘이 서로 모일 수 있게 만들어 주는 것은 기술이다.

이 기술을 통해 하나의 이미지로 합하였을 경우에 새롭게 탄생되는 이미지는 최대의 힘을 발휘 할 수 있는 것이다. 분리된 이미지는 이미지의 힘을 발휘 할 수 없는 것이다.

이런 이미지의 새로운 창출을 통해 새롭게 바뀌는 의미의 변화를 느낄 수 있다는 것이다. 인물의 시선과 모습을 통해 그 인물의 의미를 찾을 수 없지만, 배경과 이미지가 결합이 되었을 경우에는 다양한 의미의 변화로 전달이 될 수 있다는 것이다.



[그림 7] 중간에 문이 있는 이미지



[그림 8] 중간에 문이 없는 이미지

그림 7과 8의 경우 중간에 어떤 이미지가 존재하느냐에 따라 영상의 의미가 많은 변화를 보이고 있다. 물론 전후의 연상에 따라 의미전달의 변화를 보이는 편집의 기법이 있지만 하나의 영상을 보고자 할 경우에 중간 그림이 어떤 의미적 전달자로서의 역할을 한다는 것이다.

이는 영상의 분리를 통해 새롭게 조합을 함으로서 새로운 역할을 할 수 있다는 것이다.

이에 시각특수효과를 하나의 기술적인 부분으로만 보는 것이 아니라 디지털 시대의 새롭게 만들어지는 영상에 대한 의미적 해석이 필요하다고 본다.

이에 본 연구를 통해 이미지의 변화와 조합을 통해 새롭게 재현이 되는 이미지에 관한 분석이 필요할 것이며, 향후 의미적 전달자로서의 해석이 필요하다고 본다.

참고문헌

- [1] 진 영블러드, 권중운 편역, 『뉴미디어 영상미학』, 『컴퓨터 영화』, 민음사, 1994, p332
- [2] 빌렘 플루서, 윤종석 역, 『디지털 시대의 글쓰기』, 문예출판사, 1998, p.55-56
- [3] 레브 마노비치, 『뉴미디어 언어』, 서정선 역, 생각의 나무, 2007, p371
- [4] Margot Lovejoy, 『Postmodern Currents : Art and Artists in the age of Electronic Media』, New Jersey: p[rentice-Hall, 1992, pp195-196
- [5] 김홍희 『백남준과 그의 예술』, 디자인하우스, 1992, p.57
- [6] 맹수진, 『소비자본주의시대의 영상 게릴라들』, 『한국 단편영화의 쟁점들 2: 이미지와 사운드, 정치학, 관계들』, 소도, 2004, p30
- [7] 대니얼 챌들러, 강인규 역, 미디어기호학, 소명출판, 2006, p31
- [8] J Baudrillard, 하태환 역, 시뮬라시옹, 민음사, 1992, p70
- [9] Douglas Kellner 『Postmodernism as Social Theory : Some Challenges and Problems Theory, Culture & Society』, London: SAGE, p.242
- [10] 디자인 문화실험실, 『디자인문화비평 04』, 진중권, 『디지털 복제 시대의 예술품』, 안그라픽스, 2001, p.193
- [11] 디자인 문화실험실, 『디자인문화비평 04』, 유지나, 『영화 속의 하이테크, 하이테크 속의 영화: 테크노-코기토로서의 SF 영화』, 안그라픽스, 2001, p.80