

# 영상학 : 문화적 표현의 새로운 영역

김형수 | 연세대 영상대학원 교수

## 1. 영상의 시대가 열린다

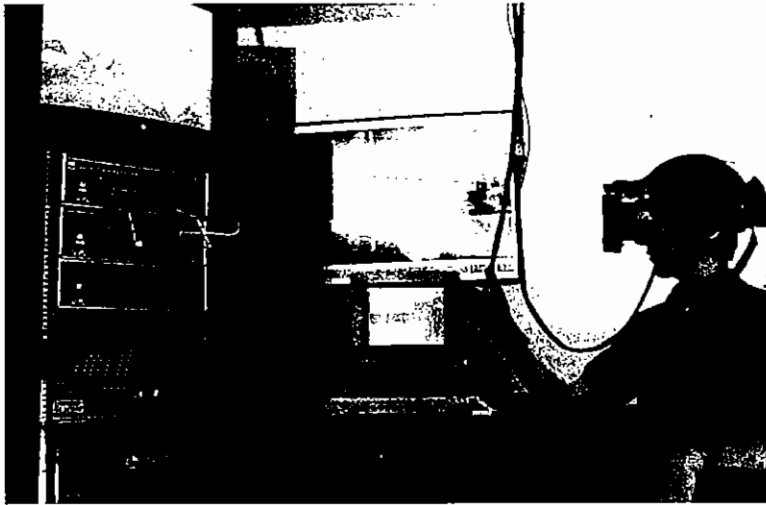
하늘의 문을 지키는 신 야누스는 두 개의 얼굴을 가진 것으로 그려진다. 왜냐하면 문이란 언제나 선택의 갈림길이기 때문이다. 고대 로마에는 야누스를 모시는 신전이 많았다고 한다. 흥미로운 것은 전쟁시에는 그 신전의 문이 항상 열려 있었으며, 평화시에는 문이 닫혀 있었다는 것이다. 로마 역사상 그 문이 닫힌 적은 딱 한 번 있었다고 한다.

인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경에서 새로운 영상의 시대가 화려하게 펼쳐지고 있다. 온갖 첨단 멀티미디어의 폭 넓은 활용과 정보 고속도로의 확장으로 인해 개인, 집단, 국가는 새로운 기회의 장을 만들고 있다. 영상의 이름의 새로운 신전의 문이 활짝 열려 있는 지금이다. 수많은 대학에서 새로운 영상 교육 프로그램을 개설하고 있으며, 산업계에서는 영상 분야를 이끌어갈 인적자원을 필요로 하고 있다. 그리고 이같은 교육 및 산업 분야에서의 영상에 대한 관심은 기본적으로 영상이 문화적 도구로 자리매김하면서 발생하는 자연스러운 현상이다. 멀티미디어 환경의 핵심은 기본적으로 인간의 시각과 청각을 아우르는 영상 세계를 기초로 한다. 이제 다양한 영상을 통해 일상 생활에서 인간은 서

로 유기적인 관계를 맺고 있다. 영상은 오랜 역사를 지나면서 발전해 온 여러 형태의 커뮤니케이션 양식을 포섭하고 걸러내고 있는 것이다.

멀티미디어 환경의 핵심은 바람직한 상호작용성을 전제로 한다. 테크놀로지의 발전은 인간의 오감 체계와 기능적으로 연결된 상호작용 시스템을 실현시키고 있다. 미국의 예술가 조지 리그래디의 설치 작품 '이퀴밸런스'에는 컴퓨터가 놓여있는 책상 위 벽에 "소음이 없는 상태에선 본질적인 일들이 일어나지 않는다"라는 자크 아탕리의 말이 쓰여져 있다. 아날로그 시대에서 디지털 시대로의 이행은 지금 엄청난 소음을 빚어내고 있다. 그러나 멀티미디어와 컴퓨터 간의 결합 방식에 대해 테크놀로지 중심의 접근에만 매달리지 않는다면 우리는 소음 이상의 것들을 들을 수 있을 것이다.

멀티미디어와 컴퓨터의 상호작용은 단순한 커뮤니케이션이 아니라 그것은 복합적인 생산양식의 척도이며, 그 자체가 중요한 담론이 되고 있음에 주목해야 할 것이다. 지금 당면한 문제는 디지털 테크놀로지가 제공하는 문화적 환경과 아날로그 테크놀로지에 의해 형성된 우리의 인식간의 간극을 절충할 수 있는 능력의 필요성이다. 이러한 능력이란 바로



감성적 통찰력을 갖추는 것을 전제로 한다. 감성적 통찰력은 테크놀로지 중심의 사고의 틀에 묶여 있어서 얻기 어려운 것이다. 그것은 새로운 테크놀로지를 바탕으로 나타나는 새로운 사회 문화적 현상에 대해 지식을 매개로 해서 감성을 창출하는 실천적 과정이 요구된다. 이러한 실천의 단계에서는 테크놀로지에 대한 막연한 동경이나 경계심에서 벗어나야 하고, 또한 테크놀로지 중심의 지배적인 사고에서 비롯되는 오류들에 대한 진솔한 검토가 요구된다. 이러한 측면은 영상 분야를 체계적으로 이해하고 활용할 수 있는 출발점이라 할 수 있다.

기본적으로 영상세계는 테크놀로지에 의해 구성되기에 분명 물질적 토대 위에서 만들어지고 있는 것이 사실이다. 그러나 그러한 물질의 토대 위에서 정신적인 작용을 일으키는 것이 중요하다. 물질적 토대 위에서 정신적인 작용을 효과적이고 생산적으로 촉진하는 것은 다름 아닌 예술적 실천을 통해 문화를 창출하는 것이라 할 수 있다. 영상 분야에 대한 연구의 필요성은 이러한 맥락에서 살펴져야 할 것이다.

## 2. 영상학의 출현

지금 세계 여러 대학에서 진행되는 영상학에 관련된 강좌는 사진, 영화, 비디오, 방송, 커뮤니케이션, 광고, 기호학, 시각예술, 영상기술 외에도 실제로 다양한 장르에서 펼쳐지고 있다. 이러한 경향은 영상학이 예술 분야를 토대로 인문과학, 사회과학, 자연과학, 디지털 테크놀로지와 접점을 이루면서 폭을 넓혀가고 있기 때문이다. 국내의 경우, 기존의 미술대학, 인문사회과학, 공학 분야에서 영상학을 점차 구체적으로 활용하고 있다. 영상학과 관련된 전문강좌와 영상으로 특화된 전문학과들이 개설되고 있는 실정이다. 또한 영상학을 전문적으로 다루는 영상대학원들이 설립되어 새로운 영상 교육의 장을 만들고 있다. 해외의 경우에도 영상을 중심으로 수많은 영상 분야 교육과정과 강좌들이 만들어져 운영되고 있다.

디지털 멀티미디어 환경에서 영상학은 인간의 감성과 이성으로부터 출발하는 모든 연구 영역과 연결되어 있는 것이다. 사실 영상의 형식과 내용은

“

지금 세계 여러 대학에서 진행되는 영상학에 관련된 강좌는 사진, 영화, 비디오, 방송, 커뮤니케이션, 광고, 기호학, 시각예술, 영상기술 외에도 실제로 다양한 장르에서 펼쳐지고 있다. 디지털 멀티미디어 환경에서 영상학은 인간의 감성과 이성으로부터 출발하는 모든 연구 영역과 연결되어 있는 것이다.

”

전혀 새로운 것이 아니다. 인간의 문화적 표현의 도구라는 측면에서 볼 때, 영상의 역사는 아주 오랜 세월을 통해 발전해 온 것이라 할 수 있다. 인간이 공동체적인 삶을 영위하면서 시각과 청각을 통한 다양한 커뮤니케이션 양식을 개발해 왔던 맥락을 주목해 본다면 영상의 역사는 지금 우리가 피부로 체감하는 것보다 오랜 역사를 지니고 있다. 이것은 영상이 기본적으로 시각언어에 의존하고 있는데서 연유한다. 고대 동굴의 벽화에서부터 오늘날 인터넷 웹사이트와 휴대폰의 콘텐츠는 일련의 시각언어의 확장이라 할 수 있다. 즉, 시각화와 영상화의 과정인 것이다.

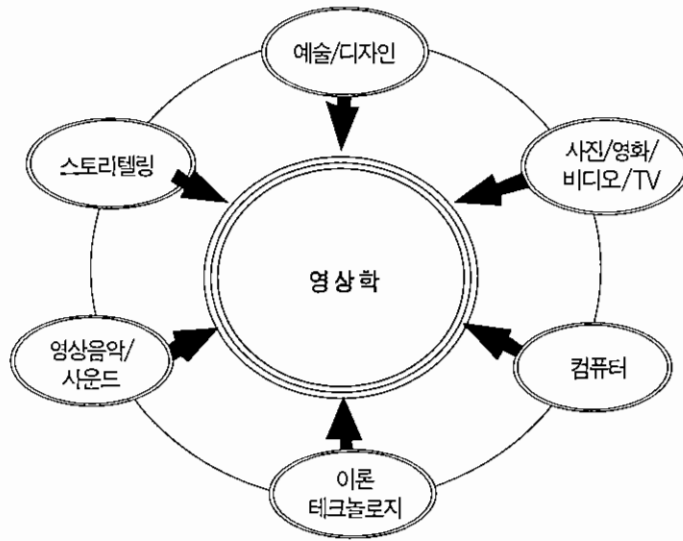
구텐베르크의 활자술에 의해 문자언어는 시각적으로 소통될 수 있었고, 다양한 미디어의 발달에 따라 시각언어는 영상화 과정에 활용되었다. 이미 오래된 논의이긴 하지만 마셜 맥루한은 '미디어의 이해'에서, 영상 미디어를 높게 평가했다. 또, 앨빈 토플러는 '미래의 충격'과 '제 3의 물결'에서 가까운 미래사회의 변화의 파장을 역설했던 것이다. 그 외에도 케네스 보르딩과 다니엘 벨 등 많은 문명비평가와 이론가들이 조금씩 다른 시각의 차이는 있어도 정보사회의 도래에 대해서 비교적 체계적으로 논의해 왔다. 결국 그들이 논의한 '미래사회'는 지금 우리가 진행하는 현재의 시공간이라 볼 수 있다.

〈표 1〉 시대적인 환경 변화

시대적인 환경 변화			
Hardware	Software	Contentware	Artware
기계, 컴퓨터, 자원, 부품 등 눈에 보이는 기술 : 고도 성장 중심의 사회	1980년대의 주역 R&D, 지적소유권 등 Software 중심의 눈에 보이지 않는 기술	1990년대의 주역 통신 혁명 지적소유권 전쟁 Software 소유권 전쟁 Internet(intranet) : 눈에 보이지 않는 기술과 사람의 마음을 이해하는 능력	2000년대의 주역 정보고속도로 구축 멀티미디어의 일상성 가상현실 실현 문화 대혁명

※ 인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경의 일상성이 구축됨에 따라 시각화 및 청각화에 의한 영상 세계가 출현했다. 영상을 위한 다양한 문화적 표현양식인 Artware는 영상학의 중심이 된다.

〈표 2〉 영상학의 영역



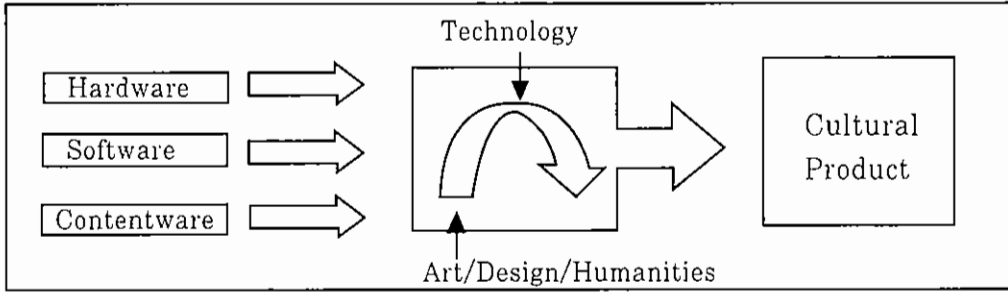
※ 영상학은 다양한 학문과 예술의 활용을 통해 연구 영역이 설정된다.

다양한 미디어가 발달해 상호작용성이 증대되는 환경, 그것은 인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경이다. 이러한 환경에서 중심적 역할을 담당하는 것이 소위 영상인 것이다. 21세기의 시작은 인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경에서 영상을 통해 이루어졌다고 할 수 있다.

영상을 체계적으로 연구하는 사람들에게는 지금 우리가 당면하고 있는 인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경에서의 영상의 기능과 역할이 전혀 새로운 측면만 있는 것은 아니다. '영상'은 우리가 테크놀로지를 어떠한 맥락에서 이해하고 활용하는가에 따라 그 형식과 내용에 관한 범위가 달라진다. 따라서, 영상학 연구는 광범위하게 다루어지고 있는 것이 일반적이기도 하다. 하지만, 영상학에 대한 연구와 교육이 다양한 예술과 학문에 관련되어 있다는 것 자체는 영상학 연구의 출발점을 모색하는 근거

가 되는 것이라 볼 수 있다. 기존의 다양한 예술과 학문의 분야는 영상학을 위한 논리와 감성을 창출하기 위한 활용의 도구이다. 또한, 테크놀로지의 기능적인 측면도 영상학을 정립하는 도구로 활용될 필요가 있다. 일상생활에서 인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경이 구축되면서 영상학은 기존의 예술이나 학문 분야와 개별적 연계의 특수성에만 의존할 수 없게 되었다. 영상 분야에 대한 연구도 종래처럼 영상의 개별분석의 접근 이외에, 그것들을 체계화하고 영상을 종합적으로 파악할 필요가 있는 시점이 도래한 것이다. 유럽이나 미국의 많은 대학에서 지난 몇 년 동안 영상 중심의 특화된 교육 프로그램을 구축해 오고 있는 경향은 이러한 시대적인 흐름과 맞물려 있다. 예술 분야에서도 다양한 예술의 형식과 내용들이 그 경계가 무너지고, 예술과 인문과학, 사회과학이 상호 유기적인 접점을 이루는 새로운 실천적인 교육 프로그램이 테크놀로지의

〈표 3〉 멀티미디어 환경의 영상 문화 생산



도구적 활용과 함께 논의되고 있는 것이다. 결국 영상의 전 영역을 다룰만한 기초적인 지식과 본질적인 측면들에 관한 논의가 중요하게 다루어지고 있으며, 그것을 바탕으로 하는 실제적인 영상 활용의 문제들이 '문화적 표현 연구'와 함께 검토되고 있다. 몸의 문화적 표현, 문자언어와 구술언어의 새로운 활용, 미디어와 비미디어 범주의 문화콘텐츠 영역들은 영상을 전제로 새롭게 구성되어 가고 있다. 따라서, 영상학의 정립은 이제부터 시작되고 있다고 해도 결코 지나친 말이 아닐 것이다.

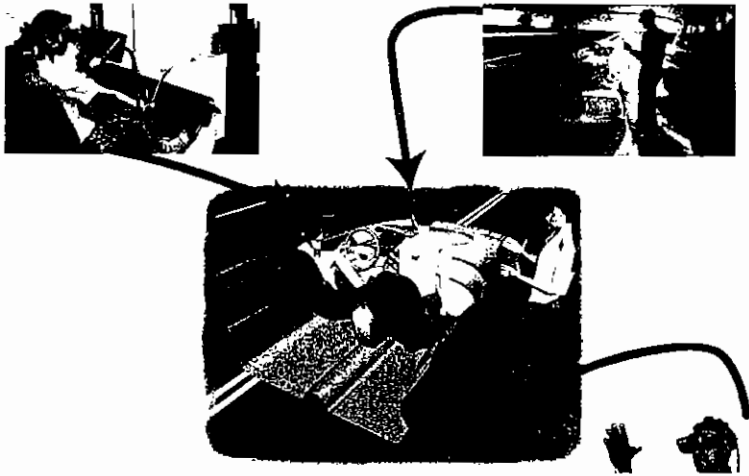
이제부터 영상학은 1) 감성, 문화 중심의 가치 변화 'Hardware → Software → Contentware → Artware' 2) 경쟁의 원천 변화 '감성, 지식, 테크놀로지간의 새로운 융합' 3) 인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경의 일상성 확대 '문화예술의 보편화 및 대중화' 라는 세 가지 측면에서 다루어져야 할 것이다. 영상학에 대한 실제적 연구와 활용은 이론과 실기 영역의 구분에 의해 나누어질 수 있지만, 영상학을 실제적으로 활용하는 분야는 1) 급변하는 디지털 시대의 사회문화적 욕구에 대응하는 문화콘텐츠의 연구 2) 멀티미디어 환경에서의 인문/사회/예술/공학 분야에 대한 기본적 이해와 활용의 방법 연구 3) 문화적 표현을 위한 감성과 논리의 구성 및 활용 방안 모색하는 것이 앞으로 전개될 영상학 연

구의 핵심이라 할 수 있다.

### 3. 문화적 표현을 위한 학문

영상을 문화적 표현 수단으로 적절하게 활용하는 방안을 모색한다는 것은 결코 쉬운 일이 아니다. 컴퓨터의 창의적인 사용법을 강조하는 것은 당연히 중요한 일이지만, 그러한 사용법에 대한 이론적인 바탕을 동시에 제공해야 더욱 설득력이 있을 것이다. 마찬가지로 디지털 멀티미디어 환경에서 영상의 중요성을 강조하는 것과 동시에 영상을 본질적으로 어떻게 이해하고 활용할 것인가에 대한 구체적인 접근방식이 필요하다.

〈표 3〉에서 볼 수 있듯이 디지털 멀티미디어 환경은 하드웨어(Hardware), 소프트웨어(Software), 콘텐츠웨어(Contentware)의 세 가지 차원으로 이루어진다. 디지털 멀티미디어 환경이 구축되기 이전에는 문화적 생산을 진행하는 과정에서 하드웨어와 소프트웨어의 두 가지 개념으로 전체적인 문화 생산의 흐름에 대한 설명이 가능했다. 그러나, 디지털 멀티미디어 환경에서 문화적 생산이 시작되면서 하드웨어와 소프트웨어라는 두 가지 개념만으로는 문화 생산의 전체적인 구성을 설득력 있게 설명하기 어려워졌다. 멀티미디어 환경에서 영상을 통한 문화적 생산의 전반적인 과정을 구성



하는 하드웨어(전기의 공급에 의해 사용되는 장치들이다. 컴퓨터의 입력과 출력에 관련된 모든 기기들은 하드웨어에 해당한다. 하드웨어는 소프트웨어를 운용할 수 있는 일련의 장치(device)를 단일적으로 또는 복합적으로 구성하는 형식, 소프트웨어(컴퓨터를 포함한 하드웨어 장치에서 운용되는 프로그램을 말한다. 그러한 프로그램의 내용은 현재 널리 사용되고 있는 인간의 시각 및 청각을 활용할 수 있는 기능들을 제공, 콘텐츠웨어(아이디어, 아트웨어 '시각, 청각', 인적 자원 등)의 개념에 대한 이해와 활용을 연구해야 할 것이다.

#### 4. 멀티미디어 영상 세계의 영상학

영상을 통한 문화적 표현 능력을 개발하기 위한 디지털 환경을 어떻게 구성하느냐에 따라 영상학의 형식과 내용이 결정된다. 영상학 연구와 교육에는 다양한 학문과 예술 분야의 지식, 감성, 기술과 함께 사람의 아이디어를 탐색할 수 있는 공간이 마련되어야 한다. 멀티미디어 영상 세계는 테크놀로지

에 의해 만들어진 것이지만 사람들이 영상을 이용하여 다른 사람들과 문화적 표현의 장을 여는 창의적 활용은 온전히 우리들 자신에게 달려있는 문제다. 그리고, 자신의 생각을 다른 사람과 공유하고, 작업을 구체화하기 위한 새로운 방법을 찾는 것도 우리의 몫이다. 인터랙티브 디지털 멀티미디어 환경에서 영상학은 우리의 인식과 테크놀로지에 의해 마련되는 영상세계의 실체간의 간극을 조율하는 중요한 역할을 수행해갈 것이라고 본다. 영상학은 테크놀로지의 변화와 발전 과정에서 인간이 문화적으로 '존재되기'를 구축하는 수많은 논의를 진행해야 할 책무를 지니고 있는 것이다. [14]

김형수

미국 칼이츠(Calarts)를 졸업(BFA 및 MFA)하고 한국예술종합학교 영상원 조교수를 거쳐, 현재는 연세대학교 영상대학원 영상디자인전공 주임교수로 재직 중이다.