

# 영상미디어 연출 특성에 따른 공간 표현에 관한 연구

## A Study on Space Expression According to the Production Characteristics of Reflex Media

유재엽\* / Yoo, Jae-Yeup

### Abstract

As the information-oriented society makes progress, the role of image has much influence on human being in space as a medium for information delivery and a means of artistic communication. These influences are appeared as expressional characteristics of the image such as the reproducibility of reality and unreality in the real world, the synchrony of expression of time, visual formality, a sign and the transmission of meaning. For these, the investigator examined the meaning of image in aspace, taking into consideration of the interrelationship of image, space, and human being.

As study findings show, the expressional characteristics of image in space have such visual effects as a space in which pictorial formality and object exists, in which the mutual understanding of communication exists, and that realizes immaterial membrane in the aspect of time and space, according to the electronic light, color, and formation of the image media. In addition, it become clear that the characteristic could be staged on various circumstances by constructing the relationship between an object and a point of time interactively with bidirectional communication through combining technology and art. This suggests that the image develops as the form of sensory communication via interacting of space and human being.

키워드 : 영상미디어, 공간, 시간, 공간연출 특성

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 목적 및 배경

현대사회는 정보발전에 따라서 문자와 언어의 시대에서 이미지의 발산이 강한 영상의 시대로 영상의 영향은 날로 확대되고 있다. 이러한 영상의 발달은 17세기 이후 환등기의 등장과 사진, 영화, TV 등으로 기록과 현실을 담아내는 과학기술의 발전이 있었기에 가능했으며 이후 서로 영향을 주며 복합적으로 고도화되고 있다.

TV가 실내공간에 차지하는 공간영역과 시간은 세상을 내다 보는 창과 같이 시선과 관심으로 우리를 붙들고 있고 휴대폰은 언어로 구성된 커뮤니케이션 기능에서 디스플레이가 첨가된 영상메시지로 바라보는 정신적 집중을 요구하는 몰입적인 생활 수단의 하나로서 자리잡고 있다. 또한 전시공간에서는 홀로그래픽과 레이저, 비디오아트 등이 빛에 의한 이미지의 환영과 재현성을 바탕으로 인간의 눈에 비친 세상모습을 객체화하고 추상화하여 작업의 영상으로 지각과 환영, 이미지와 실재라는

주제로 공간에 다양하게 표현되고 있다. 이것은 인간의 지각과 감각에게 사고의 확장이라는 측면을 제공하고 있으며 여기에는 보기(seeing)와 시간, 공간이라는 여러 구성요소들이 자리 매김하고 있는데 본 연구는 날로 그 영역이 확대되고 있는 영상미디어의 중요성을 인식하고 공간에서 나타나고 있는 영상의 연출구성요소와 조형적 특성을 분류하고 이를 통해 공간에서 보여지는 영상미디어 연출의 표현 특성으로서의 의미를 찾고자 하였다.

### 1.2. 연구의 방법 및 범위

연구의 범위는 현대 영상미디어의 출발이라 할 수 있는 1960년대 이후 영상이 표현되고 영향을 미친 예술공간과 건축공간을 중심으로 연구범위로 하고 먼저 영상이라는 하나의 형태가 구성되고 체험되는 과정으로서 영상의 특성과 시공간의 상호관계성에 관한 이론적 고찰을 하였다. 이후 영상미디어가 갖는 조형적 측면과 의미적 연출특성 및 적용성에 대한 분석을 하고, 그 자료를 기반으로 영상미디어 연출 특성이 공간에 재현된 사례들을 살펴봄으로써 공간에서의 영상미디어 연출 기초 자료를 도출한다.

\* 정회원, 부산경상대학 산업디자인과 실내디자인전공 조교수

## 2. 영상미디어 특성 및 공간 관계성

### 2.1. 영상미디어 개념

영상의 개념을 살펴보면 영상이란 영어 및 불어의 image의 번역어지만 마음에 떠오르는 심상, 실재와 닮은 꼴을 말하기도 하나 사물이 반영된 상(像)<sup>1)</sup>으로 의미하기도 하고 방송전문용어로서 어떤 기술수단을 이용하여 2차원 또는 3차원의 화면으로 재생, 표시된 시각정보<sup>2)</sup>라는 정의를 내리기도 한다. 그러나 영상을 음성, 음향이 배제된 순수 시각적 요소만을 의미하지만 오늘날에는 음의 요소가 포함된 포괄적 의미로 사용된다.<sup>3)</sup>

이러한 개념들을 정리하면 영상이란 물리적 과정에 의해 재생장치를 거쳐 소리와 빛, 음이 복합적으로 형성된 모든 시청각적 이미지 전달매체로 정의될 수 있다. 이규옥에 의하면 영상(映像)에는 영상미디어라는 개념이 포함되어 있으며 반영, 반사 꼭 닮음으로 인하여 영어의 Reflection이 Image 즉, 시각으로 인하여 심적인 상(像)보다 재생과 기록으로 이루어진 포괄적인 성격이 짙기에 새로운 영상 개념이 필요하다고 했다. 이는 다시 카메라로 직접 촬영되어 보는 현실의 세계와 화면으로 보는 재생된 비현실 세계, 현실을 대상으로 촬영하여 재편집한 상태로 우리마음으로 보는 비 현실의 세계가 존재하는데<sup>4)</sup> 이를 다시 정리하면 영상은 물리적 장치에 의해 재현되는 현실과 비현실 화상으로 재생과 편집으로 작가의 사상이나 감성 등이 전달 될 수 있는 매개체라 할 수 있다.

미디어는 매체(媒體) 혹은 매개체(媒介體)로 특히, 정보를 전달하는데 사용되는 매체를 지칭하며 정보의 보존과 배송, 생산에 따른 소통의 전송수단이자 표현수단으로서 인간의 신체를 포함한 감각기관을 확장하는 것으로 그 역할을 지칭할 수 있으며 넓은 의미로는 인간이 고안한 기술이나 도구까지 포함하는 개념으로 해석할 수 있다. 따라서 영상 미디어(映像media)는 영화·비디오·TV방송 등 빛과 소리로 이루어진 매개체로 우리 인간의 감각기관의 사고를 확장하는 매체를 지칭할 수 있으며 인간정신을 구체화하는 표현수단(means of expression)의 한 형태로 정의할 수 있다.

### 2.2. 영상미디어 분류 및 특성

영상미디어는 정지화(靜止畵), 컴퓨터 출력에 의한 영상, 리얼영상(비디오 상), 입체영화 등 형태적 분류를 하는 방법과 영상이 표현되는 공간과의 관계를 고려한 방법으로 구분한 맥류한의 방법, 영상이 표현되는 전자적 장치의 코드화에 따른 아

1)이원근, 영상기계와 예술, 현대미술사, 1996, p.19  
 2)방송용어사전, 서울, 한국방송개발원, 1996  
 3)황현탁, 한국영상산업론, 나남, 1995, p.107  
 4)이규옥, 디지털 정보화경에 있어 뇌내 이미지와 영상표현의 특성에 관한 연구, 디자인학회지, vol.16 no.2, p.327

날로그와 디지털, 빛의 사용방법에 따른 방법 등으로 구분된다.<표 1>

<표 1> 영상미디어 분류 및 특성

구분	매체특성	분류	미디어 연출특성
공간표현 방법	2차원	TV, 컴퓨터아트	모니터에서 나오는 영상
	3차원	레이저, 홀로그래픽	매체의 2차원을 3차원의 환영성인 입체감을 바탕으로 연출
빛의 사용방법	투광	스크린, 액정, 빔디스플레이	프로젝트 빔을 통하여 빛을 투사하여 영상을 표시, 배경공간과 영사막의 거리와 휘도 차이가 변수
	발광	CRT, LCD, PDP모니터	스스로 빛을 내는 화면모니터는 배경공간의 명암, 상황관계 구성에 따라 오브젝트 구성
시각정보 성격기준	아날로그	TV, 비디오아트	밝고 어둠의 차이를 연속으로 이용한 TV, 비디오 원본의 차이 존재
	디지털	컴퓨터그래픽	정보의 압축기술로 대량정보 전달이 가능한 네트워크 작업가능
형태적 분류	정지화, 컴퓨터 출력화, 리얼영상, 입체영상	비디오, 컴퓨터그래픽, 레이저, 홀로그래픽	매체 표현결과물인 영상장치 시스템의 형태별 분류
	단방향	TV, 영화	일방통행식 대량소통
소통양식	쌍방향	대화형 컴퓨터, 가상현실 시스템	상호작용 행동인 조작, 참여, 입력행위가 공간에서 이루어짐
	광역화	인터넷	통신시스템을 이용한 네트워크

### 2.3. 영상과 공간의 상호관계

#### (1) 영상과 동적인 시공간

영상은 스크린과 디스플레이 위에서 어느 한 공간을 점유하고 일정 시간을 통해 변화한다. 이러한 영상을 구성하는 시각의 시간적, 공간적 형태로서 그 표현과 전달특성은 움직임을 이루는 영상과 영상장치에서 일어난다. 영상은 외적인 시공간의 광학적 변형, 프레임의 구성과 점프, 카메라의 확대와 축소에 의한 앵글조작, 운동의 해석에 따른 동세의 빠름과 느림의 변화, 편집과정에서 나타나는 변형과 의도 등 영상 구성요소들의 총합으로 표현되어 스크린과 영상장치로 우리 앞에 나타난다.

이와 같은 영상이 이룩한 시공간을 경험하는데 있어서 움직임의 연속적 과정은 인간에게 있어 사물과 환경에 대한 빠른 연속에 의한 단편적 이미지들의 움직임 감각에 그 근거를 두고 있으며, 연속적인 현상학적 경험은 동적인 시간개념으로 나타난다.

#### (2) 시공간의 인식

사물을 관찰하면 형태는 공간적 결합으로 표현되면서 시간적 변화가 동시에 일어남에 선형적으로 알 수 있지만 사르트르의 실존적 관찰시점에서 보면 시공간의 외적인 반응이라 할 수 있는 지각적 의식인 시공간과 내적인 동기인 상상적 의식의 시공간으로 보는 일이 가능하다.<sup>5)</sup> 즉, 우리가 관찰하고자 하는 대상물이 공간에서 존재하고 있는 것과 이것을 지각하고 인지

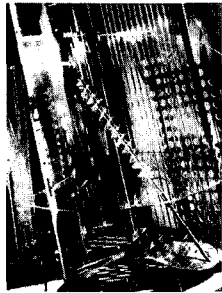
하며 상상하여 얻어지는 두 개의 상이 서로 교대로 만나 결합되어 우리가 인식하는 시공간 장에 표현된다.

영상은 현실감과 재현성을 가지고 우리들 내부에 새로운 시공간, 영상경험으로 시공간을 형성한다. 이러한 것은 영상이 촬영과 편집에서 마무리되어 투사와 투영을 거쳐 스크린과 모니터에 비친 하나의 상이 표현되는 시간의 장과 보는 이의 자신 속에 형성된 상상화된 시간의 장이 결합되어 복합적인 시공간 구조를 형성하게 된다. 여기에는 보여 주고자 하는 메시지가 담긴 물리적 영상의 상영시간과 보고 있는 메시지의 내용적인 시간이 포함된다.

### (3) 영상과 장(場)

영상장치의 투영과 투사로 인해 생긴 공간 속의 장(場)은 주위 구성요소와의 연관성을 가지고 있다. 이것은 공간 속에서 우리가 사물을 인식하게 되는 것은 먼저 주위를 둘러싼 형상(가구, 계기)등을 보면서 이후 공간을 둘러싸고 있는 구조물 표면(바닥, 천장, 벽)을 포착하게 된다. 여기에는 공간 속의 색채나 빛, 구조체 등이 분리되어 지각되지 않고 통합된 물리적 지각체로서 인식되어지며 상호 연속적인 차원을 가지고 있기 때문이다.

공간의 밝음과 어둠의 차이에서 오는 영상의 가치와 영상물 자체가 가지고 있는 색과 이미지는 우리들이 공간에서 지각케 하는 중요한 요소로 작용한다. 영상디스플레이에서 나오는 화면배경 색과 명암에 의해서 빛은 산란하게 되어 방향성이 수시로 변하게 되고 이러한 빛의 그림자는 물체 형태에 본질적인 것이 아니고 수반적인 것임에도 불구하고 공간의 인상적 높이나 깊이를 증가시키는데 중요한 역할을 한다.<sup>5)</sup> 또한 촬영과 영상, 공간의 관계에서 공간 형상의 성격에 따라, 영상장치의 형태는 돌출과 음양표현 영상의 분절과 플라즈를 연



<그림 1> 공간에서 연속적인 움직임으로 형태와 요소들의 시간과 공간을 표현한 모홀라-나기, Light-Space Modulator 1922-1930

상시키는 형상으로 나타난다. 영상물이 투사, 투영되는 수와 거리 또는 배치방법 등은 관련된 공간범위와 성격에 따라 현저한 차이를 표현되지만 이러한 공간의 인상은 형태와 크기, 색채의 질서와 조화, 텍스처의 정감과 패턴, 빛의 움직임에 의한 표현형식에 의해서 파악되어 결국 인간의 경험과 통합되어 공간의 인상이 연속적으로 형성된다.

## 3. 공간에서의 영상미디어 연출특성 및 적용

### 3.1. 영상미디어 연출 구성요소

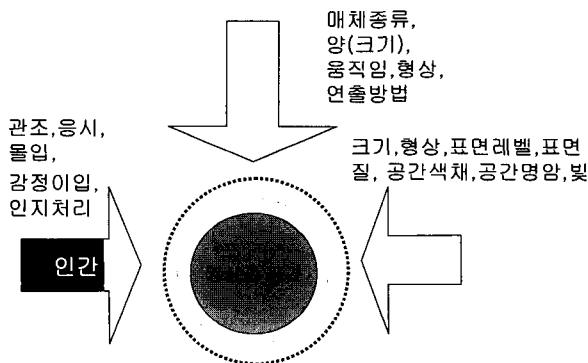
#### (1) 영상 빛의 사용 측면

영상은 빛을 어떻게 사용하는가에 따라 투광영상과 발광영상으로 구분이 가능하다. 빛을 투사함으로써 영상을 표시하는 투광은 영화, 비디오, 프로젝터 등 환등기 기술을 채용하여 어두운 공간 속에서 빛을 발하면서 영상을 표시하며 이러한 특성은 상영되는 공간의 명암에 있다. 또한 명암관계로 인해 영상 배경 막인 반사 막의 재질상태와 색채, 반사되는 막의 크기, 표현하여 보여 주고자 하는 영상물과 보고자 하는 이의 대상과의 거리가 조절이 필요하다. 홀로그래픽의 경우 기술적으로 색채와 볼륨의 투사를 언어정보와 결합시킴으로써 비물질인 빛의 직진성과 회절, 반사를 이용한 연출로 무한한 공간에서 시각적 배치가 가능하다.

발광영상은 스스로 화면 자체가 빛을 내는 발광특성상 공간에서 배경이 반드시 어두운 곳이라는 제약에서 벗어날 수 있다. 이러한 점은 보여주는 것과 보이는 관계에서 하나의 개체가 독립적으로 장소성을 발휘하고 영상장치 기기들과의 작동방법과 형태구성 관계에서 자유로운 위치를 가질 수가 있으며 빛을 내는 시스템으로 오브제로서의 공간설치가 가능하다.

맥루한은 빛을 스크린에 통과 시켜 직접 인간의 망막을 자극하는 식의 매체를 투사적(light-through) 매체라 하였다. 이와 반대의 개념인 반사적 매체의 경우, 일정한 형태의 반사물(예: 은막, 사진 등)에 빛이 반사될 때에만 메시지의 표현이 가능하다. 이것으로 인하여 관람자와의 관조적인 거리가 형성된다.

그러나 빛을 발광하는 식으로 작동하는 투사적 매체는 사용자로 하여금 빛의 아우라<sup>7)</sup>에 취하게 하고 이 취함을 통하여 감성적이고 의식적인 상호작용을 나누게 된다. 이러한 작용은 관람자로 하여금 사용자로 변환시켜 화면<sup>8)</sup> 터치와 마우스를 만지게 하는 상호작용을 가능하게 한다.



<그림 2> 영상과 공간 구성요소

5)오카다 스스무저, 강상욱 역, 미디어영상학, 1995, pp.157-161

6)宮川英二, 김태국 역, 건축의 공간, p.50

7)Aura :독일의 철학자 발터 벤야민(Walter Benjamin:1892~1940)의 예술 이론으로, 예술작품에서 흉내낼 수 없는 고고한 '분위기'를 뜻하는 말.

1934년 벤야민의 논문 《기술복제시대의 예술 작품 Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit》에 등장한 예술 개념이다. 벤야민은 기술복제 시대의 예술작품에 일어난 결정적 변화를 '아우라의 붕괴'라고 정의하였다.

8)유민호, 미디어 -시티 서울 2002, 서울 시립미술관, p.201

## (2) 시공간표현 방법 측면

인간은 두 개의 눈으로 사물을 보고 느낀다. 이런 눈의 지각은 망막상의 변화를 근거로 입체감으로 지각하며 두 눈 사이의 각도로서 운동시차를 이용한 거리와 망막상의 조합과 대상에 대한 거리감으로 입체감을 느낀다. 이러한 점을 이용하여 영상 미디어 중 레이저와 홀로 그래픽의 경우 양안시차 구조와 효과로 두 눈에 입체영상을 전달하는 3차원 영상 지각이 가능하다. 이에 반해 일반 모니터와 빔으로 투사되는 3차원영상은 인간지각상 대상의 운동시차가 없는 상태에서 2차원으로 인식이 가능하다. 그러나 공간에 표현하는 상이 대상에 대한 3차원적인 공간 속에서 근본적으로 지각 구조상 평면임에 변함이 없으며 단지 양안시차의 효과일 뿐이지만 여기에는 시간과 공간에 대한 인지문제가 관여하고 있다. 영상의 특성상 2차원상(비디오, 영상)은 평면적으로 공간에 투영과 투사를 통해 정적인 이미지를 주기도 하고 조형적 3차원(레이저, 홀로그래프)적인 입체 영상으로 인식되어 공간적으로 영상은 발광과 투광을 통해 시각적 운동성이 있는 회화성으로 감지가 가능하다.

물질(物質, matter)이란 물체를 이루는 실질이란 뜻으로, 자연계를 구성하는 요소의 하나로서 공간의 일부를 차지하고 질량을 가진다. 이것은 두 가지 개념으로 나누어 볼 수 있는데, 자연과학상의 물질이란 자연계를 구성하는 여러 요소를 말하며, 철학상의 물질이란 의식에 대해 독립해서 존재하고, 감각을 통하여 의식에 반영되는 사물·현상의 총체, 즉 객관적 실체를 가리킨다. 이에 반해 비 물질이란 빛, 소리, 냄새, 움직임에 시간 등 질량과 양자가 배제된 비 객관적 실체를 말하며 영상도 이에 해당된다. 비 물질에 대한 공간존재에 대한 개념은 근대 이후 2가지의 다른 인식론에 따라 발전되어 왔으며 정신과 물질의 결합이 이루어지고 있는데 그 첫 번째는 어떤 연상으로부터 주관주의적 이성을 극복한 자유로운 순수추상에 근원을 두고 사물의 극소화와 추상화를 두는 것과는 다르게 또 하나는 훗설의 현상학의 영향으로 사물 개체가 가지고 있는 객관적 존재를 부정하고 보는 이의 감각에 따라 형성되는 주관적 존재가 곧 주체가 될 것이라 공간개념의 변화를 들 수 있다. 이렇듯 두 개념을 바탕으로 현대공간의 비 물질경향은 정보화의 바탕으로 동시성과 보편성을 띠면서 전자언어의 특성인 비결정성을 바탕으로 객체성이 여러 시간이 모여 다층화(多層化)되어 중첩되고 차별적인 모습으로 인식이 가능하다.<sup>9)</sup> 이에 반해 영상은 고정화되어 있지 않으며 비대칭성과 경험적 시간이 가미되고 빛의 산란으로 인한 무중력과 부유성, 역동성을 띄며 영상편집과 수정이 가능한 개방성과 팽창성이 있는 비 물질성 공간표현 구성 개념의 존재가 가능하다.

## (3) 소통양식 측면

9) 권영걸, 공간디자인의 비물질화 경향에 관한 연구, 실내디자인학회논문집, 2003, pp.62-63

소통양식이란 본래 정보전달과 의사소통에서 출발하지만 오늘날 그 의미는 생동감이 있는 정보전달의 성격이 크다. 멀티미디어 영상 매체 특성의 관계 형성은 관계사이의 심리적 갈등과 상대성에 있다.

이것은 관계의 형성을 위해서는 행위에 대한 반응이 기대되고 이를 지속시키기 위해서는 반응과 반응의 반복과 조율이 필요하다. 행위에 대한 지속적인 반응이 만족스럽지 못할 때, 반응이 없을 때 그 관계는 끊어지고 만다. 행위자의 반응이 영상 매체에 반응으로 돌아 올 때 그 값어치는 살아난다. 이러한 정보전달의 표현은 단순 의사를 일방적으로 전달하는 것과 보내는 이와 받는 이의 시공간적으로 상호작용이 일어남을 말한다. 마이클 쿠르거에 의하면 미디어 예술작업에서의 소통양식은 관람객을 해석하는 환경으로서 반응환경(responsive)이 있음을 지적했다. 이것은 작품과 관람객, 공간사이에서 일어나는 조작과 입력, 참가에 의한 체험을 바탕으로 상호작용이 시공간사이에 일어나는 쌍방향의 환경임을 지적했다.

거미줄처럼 광역화로 이루어진 멀티미디어 특징으로 인하여 수신과 송신의 개념이 일대일에서 벗어나 전체로 연동되어 누구나 참여 가능한 비결정적 시스템으로 사용자(user)입장에서 접속 가능하고 참여의 형태가 실시간 가능으로 인하여 참여자에 의한 변이가 시공간을 초월하여 이루어지고 있다. 이것은 가상공간의 참여라는 시공간의 새로운 영역을 보여주고 있다.

영상에 있어서 또 하나의 특성은 기호와 의미이다. 기호는 지시대상을 연상시켜 실제대상을 모방하는 능력을 말하는 것이고 영상언어의 기호성은 영상적 기법인 카메라의 조작과 색채, 전체구성, 추상적 모양에 의해 매혹적으로 보인다. 여기에는 영상언어의 시각적인 특징으로 시각적 재현성과 진실성으로 인해 수용자의 감정을 통제와 제어가 가능함을 의미하며 여러 관계 설정을 통한 인과관계가 예측될 수 있는 기호학의 지표성도 포함된다. 이러한 영상의 기호성은 해독이라는 이해를 떠나 느낌과 감정, 정서가 와 닫기에 바라보는 관람객과 관객에 따라 여러 해석이 나오며 한 장면 한 장면을 단편적인 파편들의 모음으로 이어지며 보는 이로 하여금 해석이 달라진다. 이는 참여의 폭이 확대됨을 의미하며 영상이 지니는 중요한 특성이다.

인간은 지각작용과 연상작용에 의한 상상력을 근거로 공간의 이미지를 형성한다. 감성은 이미지를 통해서 전달되며 감각을 통해 수용된 정보가 기억의 형태로 저장될 때는 이미지의 형태로 저장되며 감성적 내용이 사람에게 전달될 때에도 이미지는 중요하게 작용된다. 또한 영상은 언어와 마찬가지로 지각된 대상을 통해 또 하나의 의미를 지시해 주는 기호, 즉 심볼성을 갖는다. 언어는 간접적 체험으로서 현실의 의미를 통하게 하나 영상은 직접 체험으로 현실을 전달케 한다.<sup>10)</sup> 이러한 영

10) 이지현, 영상매체를 이용한 미적 체험효과에 관한 연구, 한양대 석사, 1995, p.18

상이 만드는 특성은 공간과 공간을 뛰어 넘어 공간표현상의 이미지들을 망막에서 보는 이로 하여금 과거, 또는 현재 기억의 이미지를 지각과 더불어 함께 공유했다는 느낌을 가짐으로써 상호 정보교환과 소통의 방식으로의 영상이 시공간을 넘어서는 상호작용에 대한 중요한 특성으로 남는다.

<표 2> 영상미디어 연출 구성 요소

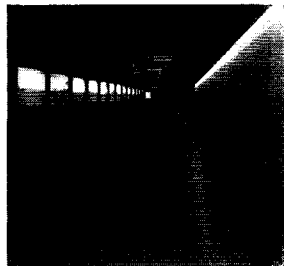
시공간표현	소통양식	영상빛의 사용
영상의 2차원, 3차원, 비 물질	단방향, 쌍방향, 네트워크에 의한 상호작용, 의미와 기호	발광, 투사

### 3.2. 영상미디어 연출특성과 공간적용 가능성

#### (1) 형태구성 측면 접근

형태와 색채로 이루어진 시각적 조형성은 영상 빛의 투사와 투영으로 인하여 공간에서 빛과 색채의 움직임으로 표현되고 또한 광학적인 빛의 명멸효과와 색채의 변조, 공간과 배경 막, 모니터와 이를 지지하는 영상장치들의 형태구성들이 더욱 조형성을 띄게 된다.

먼저 시각적 조형성은 빛과 색채의 측면에서 본다면 영상미디어의 이미지 특성상 2차원적 회화성(비디오, 영상)으로 규정지을 수 있다. 영상이미지에 있어서 회화적 조형성이란 빌폰리나 그린버그가 주장한 painterly 라는 개념이나 방향과 같은 맥락에 있다. 영상이미지에 있어서 회화성이란 그림 같은 특성을 의미하며 이것



<그림 3> 비디오설치로 편집된 요소의 영상메세지와 공간속에 오브제를 사용하여 연속적 체험가능, 스튜디오 이쥬로, palazzo fortunv, 1984

은 움직임에서 더욱 의미를 가질 수 있는 동영상 즉 움직이는 색채로서 눈부신 이미지의 조형성이라고 할 수 있을 것이다.

이와 같은 빛과 색채의 움직임은 평면적으로 공간에 투영과 투사를 통해 정적인 이미지를 주기도 하고 조형적 3차원(레이저, 홀로그램)인 입체영상으로 인식되어 공간에서 영상은 방사를 통해 시각적 운동성으로 감지된다. 입체감을 강조하는 동시에 전체성을 나타냄으로써 2차원에서 3차원의 형태변형이 가능하다. 이러한 빛과 색채를 발하는 영상의 물리적 특성은 빛과 현실적 요소를 차용하는 콜라주, 몽타주, 레디메이드처럼 현실적 리얼리티를 제시하기고 하고 컴퓨터그래픽의 경우는 이미지 변형과 조작, 상편집과 수정으로 인하여 실재와 이미지가 환영이미지로 인간의 지각체계를 자극하는 요소로 자리 잡을 수 있다.

공간에서의 영상미디어가 갖는 형태적 측면의 의미는 영상을 지지하며 장치형태로 공간과의 연계 속에 오브제로서 다양하게 나타난다. 오브제는 하나의 기호(sign)로 인간과 마주하는 대상으로 인식될 때 그 실체는 허상적 이미지와 실물로 구분될

수 있으며 이것은 물질적 껍데기와 감각적인 의미체계로 보는 이로 하여금 다중적 의미로 전달되어 질 수 있다.<sup>11)</sup> 이러한 오브제의 공간적 의미는 공간과의 연계 속에서 형태적 의미로 나올 수 있으며 영상의 메시지와 더불어 객관적 현실을 담기도 하고 추상적인 주관적 내면의 환상세계를 모니터와 스크린 그 외 영상장치로 표현되고 의미를 담아내는 표현수단으로서 환경적 차원의 조각과 디자인이 통합된 공간적 시간적 장치를 가진 구조물로 나타나게 된다.

건축공간에서의 내부는 물리적 구조체 사이에서 영상에서 나온 빛과 색채는 비물질로 이루어진 불안정한 상태로 수축과 팽창이 자유로운 유기체의 성격을 보이면서 변화하는 공간적 깊이감과 역동적인 모습의 감성체로서 보일 수 있다. 외부공간에서의 건축재료로 공간의 모니터화, 스크린 또는 유기체적 표현으로 빛과 색채가 머물면서 다양화를 표시할 수 있으며 제한된 형태 내에서 외피의 표현성과 더불어 미디어 벽체를 통해 건축적 재료로서 시간과 공간에 대한 바이패스(by-pass)장치의 형태로 활용할 수 있다.

#### (2) 커뮤니케이션 측면

하나의 관계 형성은 관계사이의 심리적 갈등과 상대성에 있다. 관계의 형성을 위해서는 행위에 대한 반응이 기대되고 이를 지속시키기 위해 반응과 반응의 반복과 조율이 필요하다. 행위에 대한 지속적인 반응이 만족스럽지 못하고, 반응이 없을 때 그 관계는 끊어지고 행위자의 반응이 돌아 올 때 그 값어치는 살아난다.

영상의 표현 형태로 구분하여 영상 속에 의도로 표현된 색채와 피사체의 형태, 화면의 형태에 따른 영상의 크기구도나 영상의 전개 방법에 따라 다양한 의미전달형태가 나오게 된다. 독일의 미디어 이론가인 노베르트 볼츠(norbert bolz 1953~)는 오늘날 직접적인 세계지각이라는 것은 존재하지 않음과 직접적인 세계지각 대신해서 커뮤니케이션 미디어에 의해 매개된 지각이 등장한다<sup>12)</sup>는 말을 통해 시지



<그림 4> 매체간 쌍방향 커뮤니케이션 환경조성으로 인하여 시간과 공간은 서로 혼합되며 교환되어 서로 영향을 준다. 이사무노구치, 오사카 과학관, 1990

각 체계와 커뮤니케이션과의 관계설정에서 미디어 역할의 중요성을 이야기하고 있고 특히 미디어 아트의 영상은 단순히 현실 세계를 기술적으로 복제한 의사(擬似)체험이나 대리체험이라는 수준을 훨씬 초월하여 인간의 시각을 시뮬레이터로 표현할 수 있는 시스템이라고 할 수 있음을 지적했다.

이와 같이 공간에서의 영상이미지 표현은 영상매체에서 나오는 빛과 색채의 혼합물이 투영과 투사로 공간 속에 영향을

11)김영호, 오브제의 기호학적 해석, 서양미술사학회 제14집, 2000

12)최경란, 공간속의 디자인 디자인속의 공간, 효흥, 2003, p.274

주게 되고 그 이미지가 공간에 전달된다. 이러한 이미지와 텍스트의 영상구성은 보는 이로 하여금 관계를 형성하게 되고 행위에 대한 반응을 유발케 하는 반응환경(responsive)으로서 상호 작용성을 구현하게 된다. 그러한 예는 광고나 정보제공을 위해 슈퍼마켓이나 공항, 은행에서 사용하는 액정디스플레이들이 공공서비스 메시지의 형태를 띠고 있으며 일방적이며 영상과 음성을 더한 것으로 영상의 시선 두기와 광학적 변형, 상징과 기호 등으로 대중에게 접근하고 있다. 이에 반해 예술 속의 메시지는 테크놀러지의 기술발전과 인간관계를 주제로 상호교감을 위주로 영상의 빛과 색채, 영상장치로 통합되어 총합적인 이미지를 발산하게 되는데 관람자와 작품간의 적극적이고 긴밀한 상호소통의식을 요구하게 된다. 이것은 소통의 목적을 위해 소극적 관조인 일방적 한 방향에서 적극적으로 대화와 교감이 이루어지는 역동적 상호관계 형태로 표현형태가 나온다. 이러한 유형들을 구분하여 보면 가변성의 진행하는 과정을 보여주고 소통할 수 있는 장을 마련하는 것으로 인터랙티브(interactive) 환경과 반응, 설치형태가 대표적이다.<sup>13)</sup>

건축공간의 영상구성 표현은 미니멀리즘의 추상화에 대한 이미지 재해석 구조로 이루어진 공간 구축형태와 상징적 공간의 형식으로 주변 환경상황에 영향을 주고받는 매개체로 고정적인 형을 지니지 않고 다변적인 소통체계의 특징을 지닌다. 여기서 다변적 소통체계의 공간이란 영상이 가지는 빛의 명암과 색채, 메시지가 담긴 디스플레이로 설치 장소와 형태에 따라 이미지 스크린의 표피를 구성하게 된다. 이 동작이 구현될 때에는 영상의 빛과 색채의 운동으로 인해 지각되는 4차원적인 운동성과 동시성의 체험감이 나타나지만 정지함으로서 주변상황에서 느끼는 공간의 체험감은 공간개념에 시간의 요소가 사라진 3차원적인 공간이 경험되어 진다. 이러한 다변적 공간은 체험과 감상, 메시지를 전달하기 위한 의미 전달성을 강조하면서 시공성을 초월하고 있고 물질적 부피로서 공간을 점유하는 형태에서 맥락을 재구성하는 관계의 장으로서 공간개념이 표현된다.

### (3) 공간지각 측면

우리 인간의 시,감각을 자극하는 빛의 파장을 통해 망막 위에 생기는 시각적 상은 두뇌를 거쳐 기억과 연상 작용을 하며 착각을 불러일으키게 된다. 이러한 현상을 환영(Illusionism)이라 하며 이미지와 관념상의 착오가 공간 속에 실재가 아니지만 실재처럼 표현된다면 공간 속에 의도된 환영을 시대의 인습과 관습에 따른 내용상의 환영과 시지각 상의 착오가 일으키는 형식상의 환영성으로 구분이 가능하다.<sup>14)</sup>

13) 인터랙티브(interactiv)개념은 관람자가 네트워크를 통해 작품의 흐름에 영향을 주거나, 구조를 변경시키거나 작품과정에 참가하여 상호 반응하는 형식의 직접 참가하는 행위를 말함.

14) 송춘의, 영화의 특성 분석에 따른 공간디자인의 표현방법, 디자인학 연

영상에서 나오는 빛과 그림자의 전자적 매체구성요소가 마치 현실처럼 실재감을 경험하게 되는 환영성이라 한다면 이러한 환영성을 표현하는 영상의 구성요소로는 공간의 탈 시간성과 탈 공간성, 탈 차원성이 될 것이다. 이런 측면에서 본다면 비 물질의 대표인 영상에서의 빛과 색, 소리 합성은 곧 이미지(영상)세계로서 물질로 구성된



<그림 5> 영상 공간에 여러 이미지를 결합시켜 새로운 시공차원, 무중력, 비물질 표현 전시형, TOOL PUP, 2001

세계라는 기존 개념과 결별하고 있다. 영상제작의 기법 상 빠른 속도의 커팅(rapid pacing), 점프 컷(jump cut), 카메라 자체 움직임, 몽타주, 그래픽 처리, 채도 혹은 색조가 변형된 영상, 익스트림, 화면의 확장과 축소, 문자 기호처리 기법<sup>15)</sup> 등을 사용한 영상이미지의 표현성은 변형과 압박거림, 움직임으로 시각적 명멸(明滅)효과와 산란(散亂)으로 인하여 방향성이 수시로 바뀌어 공간의 유동성을 강조하게 되고 벽의 질감이나 형태를 인지시키지 못한다. 이에 반해 고정된 영상 화면에서 나오는 색채와 빛은 영상의 특성이 소멸되고 빛의 오브제로서 공간적 방향성, 조명으로 표출되어 물리적 실재와 전자적 실재 인식을 혼돈하게 된다.

이처럼 색과 빛이 머무는 공간은 기존의 구성체를 투명한 영상 막의 개념으로 탈바꿈시켜 주어진 공간을 구조체가 아닌 투명막과 빛이 머무는 공간으로 변모시킨다. 이것은 공간을 확장시켜 초현실적 공간의 시공간 경계를 해체하는 환영적 개념으로 해석할 수 있다.

<표 3> 영상미디어 연출 적용 공간가능성

구분	영상연출특성	공간적용기법	
소통성(메시지)	공간의 빛과 색채로 된 전자적 풍경, 비가시적 표현	지각구조의 확장, 상호작용, 테크놀로지, 의미, 가상현실	
조형성	빛과 색채의 움직임측면	시각적 환영, 비물질, 변형	플라주, 중력성, 키네틱, 빛의 굴절과 반사
	형태적 측면	환경 비디오조각, 설치, 외곽표피 구성, 디스플레이	설치, 멀티미디어병렬, 조형적 오브제
시공간성	시각적 테크놀로지 빛과 색채의 표출,상징	순간과 지속, 동시성, 환영, 투명성, 상호침투	

## 4. 공간에서 영상미디어 연출특성이 나타나는 사례 분석

### 4.1. 사례분석

영상미디어의 전개는 근대이후로 많은 영상장치들의 발달과 등장으로 인하여 공간에서 시간의 개념과 조형성이라는 개념전환을 바탕으로 많은 변화가 일어났다. 사례분석의 범위는 특히

구 Voll7호, p.236

15) 이준일 · 김동호 · 김영식, 영상매체학 개론, 커뮤니케이션 북스, 2003, p.201

1960년 이후의 것으로 공간별로 다양한 변화를 나타내는 작품과 계획으로 한정하며 선정된 사례는 작가에 의해 의도적으로 영상미디어를 사용하고 적용된 공간과 영상미디어 연출특성으로 해석되어 질 수 있는 전시, 상업공간의 예를 선별하였다. 사례분석과정은 먼저 시대별 영상미디어연출구성의 공간적용성과 공간화에 대한 상관성을 염두에 두고 영상과 시공간의 상호관계에서 나올 수 있는 공간조형의 표현 원리에 의한 시각적 조형성(회화성과 오브제 요소)적용과 공간지각측면의 환영성을 이루는 요소들의 특성과 시공간과의 관계, 공간에서 영상매체가 소통이라는 측면에서 살펴보았다. 이후 시공간 연관성을 어떻게 이루어 나가는지 영상미디어매체 특성에 따라 나타나는 공간 표현특성을 분석하고자 한다.




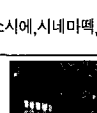
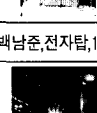
#### 4.2. 분석결과

이상에서와 같이 분석한 결과는 공간에서 영상미디어가 시각적이고 다중적인 감각으로 우리의 지각을 자극하는 방법으로 표현되고 있고 각 매체별로 각기 다르게 나타나고자 하는 형태의 오브제와 색채의 변형에 의한 비물질성 또한 이로 인한 실재와 비실재의 환영적 모습, 등이 영상의 창작진행 과정에서 시간적 공간적, 정신적으로 연출됨을 확인할 수 있었다. 특히 감각에 호소하는 미디어아트 측면에서 다양한 형태로 표현이 일어나고 있다. 이는 보는 이로 하여금 물리적으로 커뮤니케이션 아트라는 차원에서의 상호대화적인 인터랙션과 인터랙티비티가 형성됨을 의미하며 오브제와 결합된 복합 시각적 장(場)-설치, 퍼포먼스, 환경, 회화-인 수용자 커뮤니티의 멀티미디어 형식으로 매체들과 결합된 혼합매체적 통합력(Integrity)으로 표현됨을 알 수 있다. 또한 영상미디어 연출특성은 현대로 갈수록 건축공간과 실내공간에서 이벤트성이 강한 빛의 연출특성으로 주변 환경에 커뮤니케이션을 발산하고 점차 공간을 감싸는 표층성 형태로 가고 있지만 영상을 표현하는 영상장치의 디스플레이 크기의 한계로 부분적 차용으로 그치고 있음을 알 수 있다.다음은 이와 같은 분석을 통해 영상미디어 연출특성에 따른 공간표현을 3가지로 분류할 수 있다.

<표 5> 영상미디어 연출 적용 분류특성

공통사항		작품코드	연출 및 표현특성
소통성	단방향	A1,A2,B1,B4,B5,B6,B8,B9	주관적으로 응시하거나 관조형식으로 바라봄을 위한 수동적 공간연출을 위한 영상의 스크린 역할
	쌍방향	A3,B2,B3,B7	영상매개체와 상호 시각적 참여는 형태와 색채형질 변경으로 자기 재생산 시스템으로 상호작용과 변형을 통해 생산 연결망을 재 생산하는것
시공간성	탈시간성	A1,A2,A3,B1,B2,B3,B4,B5,B6,B7,B9	네트워크, 동시성, 사이버 공간 특성 공간적 속성에서 벗어나서 시간의 속성 수용
	탈공간성	A1,A3,B1,B2,B4,B5,B7,B8,B9	공간 개념에 시간적 요소를 대입하여 관찰자 시지각의 운동성을 표현하여 공간감을 4차원으로 확장하였으며 이로 인한 접이라는 리듬적 질서가 나왔다. 표현기법으로는 병치, 상징, 사물과 공간의 상호관입 등이 사용된다
	표층성	A3,B2,B4,B5	빛의 반사와 투영으로 동적인 색채와 형질의 변경 환영적 이미지의 연출 공간의 형이상학적 빛의 피막과 비물질 빛의 껍질표현으로 실재와 가상의 경계가 모호해짐.
조형성	회화성	A2,A3,B2,B4,B5,B6,B8,B9	현실과 비현실적인 색채 변형,꼬리쭈, 조합, 병치 등으로 형이상학적 공간 표현
	오브제	A1,A2,B1,B3,B5,B6	조각구조물의 병치, 반복전이,포장,집적,확대,걸어놓기,고정시키기,매달기

<표 4> 영상미디어 연출 적용 공간 분석표

구분	작품코드	작품사례	소통성		시공간성			조형성		영상미디어매체 연출
			상호소통	상징	탈공간성	탈시간성	표층성	회화성	오브제	
전시공간	A1	 Giuseppe, tv-life 1997	○		○	○			○	비디오아트 설치 조각
	A2	 조나스, 텔레파시, 1994	○			○		○	○	비디오아트 설치 조각
	A3	 한스, 영상바다, 2002		○	○	○	○	○		슬라이드, 16mm, 반음 조명
건축공간 및 실내공간	B1	 츄미, 유리비디오갤러리, 1990	○		○	○			○	비디오, 레이저아트, 상호 쌍방향 자극과 반응
	B2	 슈베거, 미디어센터, 2001		○	○	○	○	○		LED NET display 상호관입 입체연출
	B3	 소시에, 시네마텍, 1990		○		○			○	멀티 디스플레이 매체 전시
	B4	 다라, 비디오벽, 1989	○		○	○	○	○		비디오 멀티배열
	B5	 Otsuka, restrir, 2001	○		○	○	○	○		빔 프로젝트 스크린 투영
	B6	 백남준, 전자탑, 1994	○		○	○		○	○	비디오아트 설치조각
	B7	 첸셀러, 아발론극장, 1994		○	○				○	비디오아트 설치
	B8	 NHK-NNNDISPLAY, 2003	○		○	○	○	○		멀티영상 디스플레이 공간구성 요소
	B9	 BMW Square, 동경, 2003	○		○		○	○		LED조명 공간 스크린 막

(1) 다변적 전자이미지 공간

영상디스플레이에서 방출되어 나온 전자 빛은 공간에 2차원과 3차원의 움직임과 색채변형의 틀을 유지하면서 컴퓨터그래픽의 싸이키 델리 형태와 색채 변형의 형태로 전시공간에서 회화적 조형성으로 피막을 형성하기도 하고 건축부재로 건물전면이나 공간연출에 사용되어 빛을 발하는 오브제로 이루어지고 있음을 알 수 있다. 여기에는 영상미디어 연출특성인 메시지가 어떻게 구성되고 전달될 것인지를 고려하여 이미지의 전달, 기록표현, 정보전달, 영상표현, 상징에 따라 미디어장치의 성격과 형태가 결정되어 진다.

이에 반해 건축공간과 실내에서의 영상미디어장치를 사용하여 표현하는 것은 정보전달과 홍보, 이미지에 치중하여 공간자체 보다 전달하고자 하는 내용물의 시각적 디스플레이 전달비중이 더 크다. 또한 전자테크놀로지와 결합된 영상미디어는 건축공간에서 부분적으로 또는 전면으로 확장 설치되어 빛과 소리, 움직이는 이미지를 발산하여 건축적 재료로 사용되기도 하고 이 자체가 시공간을 상호 연계하여 오브제적 성격으로 존재한다. 여기에는 건축공간의 형태적 존재의미가 사라지고 다양한 표정으로 이미지를 발산하는 빛의 전달체로서 감성체 역할을 다하고 있다.

(2) 관념의 해체 공간

미디어발전으로 인한 구축공간의 실체성(reality)에 대한 개념과 의미가 비물질화 경향표현으로 나타나고 있다. 기존 시공간 차원의 공간가치가 가벼움과 변화하는 유동성이 있는 공간, 영상이미지로 이루어진 스크린으로서의 표피공간, 투영되고 투사된 이미지의 중첩을 통한 시간의 동시성 표현, 이벤트 공간 형태적 차원에서의 내 외부 상호침투성을 보여주고 있다. 외부 환경과의 경계의 모호함으로 공간을 감싸며 정보흐름의 배경이 되는 비물질의 표층으로서 주변환경에 대한 이미지투사와 반응 역할을 하는 반응체로서의 형태구성은 하나의 벽체에 다양한 영상처리, 특히 <표 4>의 B1, B2는 복합구성으로 막힘과 트임, 반사와 투명기법을 사용하여 안과 밖의 상태가 변환된 모습으로 표현되어 진다. 이러한 표현특성은 건축입면에 심층적 깊이감을 형성하고 착시 및 일루전 효과로 보는 이로 하여금 인식의 혼란과 스크린사용에 의한 중심성을 가진 무한한 공간으로 시공간의 관념 해체라 할 수 있으며 새로운 공간감을 형성한다.

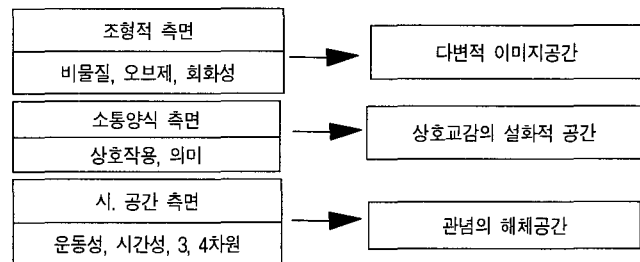
(3) 커뮤니케이션 표현의 실화적(narrative) 공간

건축환경은 시간과 공간에서 인간 삶의 행위와 동기가 복합적으로 관계가 형성되고 있어서 사회가치관이나 메시지전달을 전달하기 위한 좋은 매개체이며 수단이다. 이는 건축환경이 다양한 매체를 통해 고도의 커뮤니케이션 기능을 해야 함을 말하며 전자영상은 보여주하고자 하는 것과 보고자 하는 대상물 사이에서 보다 나은 커뮤니케이션 환경을 형성하는 도구이자 메시

지를 전달하기 위해 실화적 기능을 표현되고 있다. 특히 영상미디어 설치미술 공간표현에서는 관람자를 위한 체험공간으로서 상호교감을 주제로 작품주제를 관람하는 체험자가 직간접으로 체험을 통해 얻을 수 있도록 가상과 실재가 이루어지고 있다.

커뮤니케이션을 표현하는 영상미디어 연출 형태 구성은 스크린형식 영상 환경 구성방식과 일반 소통메시지 전달방식으로 실내공간의 벽, 바닥, 천장에서 부착되거나 돌출형의 영상미디어차원과 멀티미디어 형식의 입체전시 3차원으로 소리와 움직임의 역동적 생명력을 추가하는 형태로 보여준다.

<표 6> 영상미디어 연출 적용 공간표현 특성 분류



5. 결론

이상과 같이 본 연구를 통해 현대 우리들 생활에 영향을 미치는 영상의 구성요소가 공간연출에서 예술의 형태이자 인간과 인간의 관계를 이어주는 새로운 장에 있음을 보여주고자 하였으며 영상 구성요소가 공간 지각차원에서 공간표현성과 빛으로 이어지는 조형성, 이에 따른 소통의식의 내용으로 집약하여 도출할 수 있었다.

영상미디어의 큰 특징 중 하나로 시대적 흐름에서 보면 영상이 미디어 아트 측면에서 큰 흐름을 주도했고 표현 경향은 관람객의 참여가 이루어지는 움직이는 공간, 빛과 공간, 색채가 있는 비물질 공간의 환영성이 있는 지각경험을 가능하게 하는 공간으로 영상과 영상장치가 형상화되었다.

특히 현대에 들어서 오브제가 담긴 시공간에 대한 다중적 지각감각을 넓히는 방향으로 건축환경에서도 공간 연출이 전개되고 있으며 또한 공간에서 연출되는 영상미디어는 각 매체별로 다른 경향을 보여주고 있지만 한 분야로 머물지 않고 혼성화에 의한 공간적응으로 감성을 자극하는 즉각성을 갖춘 미디어, 심미성 경향의 이벤트장치 특성이 있는 비 일상적 공간체험의 무한한 가능성을 표현하고 있다.

참고문헌

1. Van de van, Space in Architecture, 고성용 역, 기문당, 1987
2. 이영훈, 뉴미디어 아트와 시간, 재원출판사, 2004
3. 마이클러지저, 심철용 역, 뉴미디어 아트, 시공사, 2003
4. 로이 애스콧, 이원곤 역, Technoetic Arts, 연세대, 2002



5. 프랑크 포페르저, 박숙영 역, 전자시대 예술, 예경, 1999
6. 최경관, 공간속의 디자인, 효흥, 2003
7. 이준일 외, 영상매체학 개론, 커뮤니케이션 북스, 2003
8. 황현탁, 한국영상산업론, 나남, 1995
9. 우에조 노리오 지, 구종상·최은옥 역, 영상학원론, 이진출판사, 1995
10. 임석재, 미니멀리즘과 상대주의 공간, 시공사, 1999
11. 김태국 역, 건축의 공간, 1991
12. 김선영, 현대공간의 비 물질화 경향과 초표피 건축에 관한 연구, 실내학회, 2002. 10
13. 서울시립미술관 시티팀, 미디어-시티, 서울, 2002
14. 정용도, 디지털 영상예술 코드 읽기, 아이공, 2003
15. 이원근, 영상기계와 예술, 현대미술사, 1996
16. 송남길, 미술관을 통해 살펴본 미디어 아트의 소통의식, 서양미술사 학회 제118집
17. 정용도, 상호작용성 시대의 미술과 문화, 삼성미술관 연구논문집 제1호, 2000, 삼성미술관
18. 김영호, 오브제의 기호학적 해석, 서양미술사학회, 제14집, 2000
19. [http://www.kcaf.or.kr/lecture/docent/2003/docent\\_030703.htm](http://www.kcaf.or.kr/lecture/docent/2003/docent_030703.htm)

<접수 : 2004. 10. 30>