

# 디지털시대 영상물의 새로운 조건과 정의

New Conditions and Definition of Images in Digital Era

장지현<sup>1)</sup>

Ji Hun Chang

## : Abstract

The meaning of images are changed rapidly by a time, and the images' social function and skills are different by times. Nowadays, the reasons to have different meanings of images are the different ways of representation and reproduction of images by new digital technologies. However, the images are communicating with each other, and the image makers should have responsibility to represent the images. Also, the images should be concerned in social, cultural context, and focused on positive ways to represent. It is hard to predict the future of images, but people shouldn't be controlled by manipulated digital images. Therefore, image makers need to have right ethics and morals in digital era not to be controlled by commercial enterprises.

**Key words:** digital images, digital technologies, cultural context, communication

## 목 차

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| I. 서론                 | 4. 기술의 진보와<br>영상물의 정체성 |
| II. 영상의 존재와<br>철학적 논의 | III. 영상의 사회기능론         |
| 1. 신적 영상론             | 1. 현대 영상물의 조건          |
| 2. 인간적 영상론            | 2. 영상커뮤니케이션            |
| 3. 영상 존재의 현대적<br>논의   | IV. 결론                 |

## I. 서론

오늘날 우리가 접하며 살고 있는 사회에서 영상은 절대적인 것이 되었다. 이미 기계 시대에 이르러 다양하게 발전된 복제술은 사물의 생산 뿐 만 아니라 정신의 산물인 이미지와 소리도 대량으로 복제 생산하고 소비시킨다. 더욱이 최근의 디지털 기술은 아날로그적인

물질의 복제를 넘어 디지털 정보를 무한대로 복제하고 사용자의 자위적인 조작도 가능하도록 길을 열어 놓았다. 이 같은 변화는 우리의 삶을 풍요롭게 바꾸어 놓은 듯 보인다. 산업기술을 포함한 모든 제반 기술은 훌륭한 것이다. 훌륭한 교통수단은 서울서 부산까지의 거리를 좁혀놓았다. 훌륭한 통신망에 의한 전국 방방곡곡 어디에서든 터지는 휴대전화는 정말 편리하기 그지없다. 또한 어느 거리에서나 퍼져있는 입간판으로 인해 쉽게 코카콜라 찾아 마실 수 있다. 이 브랜드시대에는 도시 곳곳에 똑같은 이름의 상점과 똑같은 제품, 똑같은 패스트푸드, 심지어는 똑같은 이름의 전통음식점도 만날 수 있다. 물론 똑같은 전통음식을 판매한다. 그리고 심지어 '짜통'이라는 이미테이션이 판매된다.

영상은 오늘날 생산과 소비의 한 가운데에서 존재하고 있으며, 현 자본주의사회의 최 앞단에서 탁월한 선택의 지시등을 켜고 온갖 신호를 보낸다. 선택의 기준은 영상에서 보여준 그 무엇에 의존하게 되며, 자신을 포함한 외계와의 인과관계는 영상에서 제시되는 콘

1) 서울예술대학 방송영상과 교수, jihun2@hotmail.com, (010)4523-5952

텍스트(context)에 준하여 형성된다. 이러한 콘텍스트는 영상창작의 새로운 기술들과 배급 방법에 맞물려 무척 복잡하고 무작위하게 흘러가는 듯 보인다. 그러나 이러한 상상력은 어느 시대에도 존재해 왔으며, 그 상상력은 그 시대의 현실적 욕구(Needs)로 가득찬 사람들에게 어떤 의미를 지닌 콘텍스트로서 지금과 마찬가지로 탁월한 선택을 위한 신호등 역할을 하였다. 이 시대는 그 당시보다 훨씬 복잡하다. 도시가 커지고 여러 종류의 직업과 다양한 의식구조를 가진 사람들과 함께 살고 있는 것이다. 아무리 평범한 삶은 산다고 해도 100년 전의 사람들이 겪는 경험과 지금의 사람들이 겪게 되는 경험은 다를 것이다. 그러다 보면 영상창작에 전진궁공하는 사람들에게 의미와 가치를 생성하기 위한 예술적 상상력 보다는 신기한 경험과 충격적 영상이 더 효과적인 대중들의 욕구를 충족시켜줄지도 모른다는 선부른 판단을 하게 될지도 모른다. 왜냐하면 현대사회는 이미 앞에서 밝힌 바처럼 너무나 복잡하기 때문이다. 즉 자신들이 창작한 영상을 보아야 할 수요자를 찾기 위해선 그들이 경험하지 못한 것을 보여주어야 하기 때문이며, 그렇게 해서 입에서 입으로 또는 익히 우리가 알고 있는 다양한 전자통신매체를 통해 알려 져야하기 때문이며, 하나의 화제꺼리가 되어야하기 때문일 것이다. 그리고 마지막 남은 동전 한 닢 까지 홍보하면서 관객들이 자신의 영상을 선택하고 선호해주길 바라게 되는 것이다.

상업적인 영상 즉, 앞에서 밝힌 바처럼 선호하는 관객을 목표로 한 영상물은 그래서 더 위험하다. 왜냐하면 오로지 돈을 벌기 위한 영상은 화제꺼리가 되어야 하며 선호하는 것을 보여주어야 하며, 충격적이어야 하기 때문이며, 또한 극히 사실적이어야 하기 때문이다. 많은 사람들이 지적해 오듯 영상이 사람들의 의식을 지배할 수 있는가에 대한 논의는 도덕적 영상물은 이 글에선 걸맞지 않은 주제이지만, 그렇다고 무차별한 폭력이나 근친상간 같은 비도덕적인 주제의 영상물에 정당성을 부여할 순 없을 것이다. 상업적인 영상물과 그 배급은 그래서 위험할 수 있다.

영상의 근간은 실재적이라는 데 있다. 연출되고 조작된 연기나 특수효과라 하더라도, 아니면 특수집단에서 공유하기 위한 특수 영상이라 하더라도, 특정한 상황에 놓여진 사실에 대한 촬영은 바로 그 사건에 대한 기록으로서의 역할을 하기 때문이며, 보통 사람들의 눈은 차마 못 볼 것들이라며 눈을 감아버릴 수 있는 사실도 영상을 만드는 기계(카메라)는 스스로 눈을 감을 수 없기 때문이며, 이미 촬영된 영상물은 어떠한 형태로든 공개될 수 있기 때문이다.

모든 학문의 가치는 도덕적인 것이며, 사회의 발전과 건강함을 유지하도록 해야 할 책임이 있는 것이다. 따라서 이 글의 목적 또한 건전한 영상물의 창작 이유와 정의를 밝히기 위한 단초로서의 초보적 연구이다. 이를 위해서는 먼저, 영상의 존재와 이유를 밝히고 둘째, 영상 문명의 역사를 살펴보고, 세째로 현대적 의미의 영상을 짚어보고자 한다. 이를 통해 디지털시대 영상물의 조건과 새로운 정의의 가능성을 찾아봄으로써 결론에 이를 것이다.

## II. 영상의 존재와 철학적 논의

사람은 눈을 통해 세계를 바라본다. 보여 지는 세계 속에서 성장하며 경험하고 알게 된다. 눈으로 확인한 대상에 대하여 이름<sup>2)</sup>을 붙인다. 이름은 그 대상을 기억하고 타인에게 그러한 대상물을 설명해 주기 위한 것이다. 평범한 자연의 사물들은 대부분 눈으로 보거나 만져볼 수 있으며, 촉각과 청각, 미각을 사용하여 이 사물의 유용성을 파악하면서 관계한다. 이 때 신체는 외계의 그 사물을 판단하는 기준을 제공한다. 먹을 것과 입을 것, 안전한 것과 위험한 것, 또는 어떠한 일을 하기에 유용한 것 등을 판단한다. 사람은 이러한 판단의 경험을 바탕으로 이 사물을 새로운 용도로 계속해서 변형시키고 발전시켜 사용할 목적에 더 적합한

2) 플라톤은 같은 종류의 성격을 지닌 여러 사물이 동일한 이름을 가질 수 있는 이유는 사물이 지닌 형식의 모방적 성격 때문이라고 역설한다.

것으로 만든다. 이렇게 만들어진 새로운 물건은 타인에게도 유용한 것이 되며, 따라서 경제행위가 가능해지는 것이다. 그리고 이러한 특정 사물을 공유하게 되어가면서 한 집단과 사회가 형성된다. 이러한 사물 공유의 근간에는 학습이란 과정이 존재했을 것이며, 학습과정은 실제 행위와 말과 형식의 모방<sup>3)</sup>, 그리고 사물의 관찰에 의해 가능했을 것이다.

가르칠 수 있었던 자들에 대한 동경심은 타 사회의 구성원들이 볼 땐 부러움의 대상이 되었을 것이다. 많은 신화나 설화에서 등장하는 불의 신이나 물의 신, 바람의 신 등은 실제로 마주칠 수 없었던 먼 시공간 속에서의 그들의 활약은 말이라는 매개를 통해 전해지면서 변형되었을 것이다. 그리고 말에 의해 구성된 가상의 그림이나 조각들이 그들을 설명하기 위한 이미지로 만들어지고 사용되었을 것이다. 이미지들은 약속된 의미를 갖는 완성된 형태의 심볼인 문자로 발전되었을 것이다. 그러나 자연에는 인간이 아무리 애를 써도 눈으로 바라만 볼 뿐, 만지거나 변형할 수 없는 대상이 있다. 하늘의 별, 해, 달, 계절의 변화, 세월의 흐름 같은 것 들이다. 사람의 생로병사, 선과 악, 사후의 세계와 같이 우리의 삶의 영역과 깊이 연관을 맺고 있다고 생각하였고 이들을 관찰하여 하늘의 뜻을 알아낼 수 있다고 생각하였다.

과학의 발달은 천체의 비밀을 하나씩 풀어나가면서 우리의 의식 속에 있는 이러한 믿음도 하나씩 벗겨 나아갈 줄 알았다. 그러나 새로운 과학의 이론이 등장할 때 마다 오히려 진리에 대한 갈증이 더욱 혼돈으로 다가오는 이유는 무엇일까? 달의 지표면을 밟았던 암스트롱의 모습이 아직도 뇌리에 뚜렷하게 남아있지만 전혀 믿음이 가지 않는다. 아직도 우리의 밤하늘엔 무수한 별들과 달이 여전히 빛나고 있지 않은가? 사진 속의 전지현은 나에게 가상의 인물일 따름이다. 사진 속

에서 그녀가 나에게 사랑고백을 늘어놓을 이유가 없기 때문이다. 하늘의 별과 사진 속의 그녀의 공통점은 내가 말을 건 낼 수도 만질 수도 없다는 것이다. 태양의 빛이 우주의 한 점에 불과한 달의 표면에 반사되어 오거나 종이위에 프린트된 그림이 빛과 반응하여 반사되어 내 눈으로 들어온 것일 뿐이다. 그러나 이 둘은 모두 나에게 심적 즐거움을 선사한다. 물질의 소유나 사용에 의한 즐거움이 아니라 오로지 바라봄만으로 즐거움을 갖게 되는 것이다. 달과 사진 속의 인물은 우리에게 마치 곧 말을 걸어올 듯 보인다. 그러나 우리는 그들에게 아무것도 할 수가 없다. 오로지 사진과 달을 바라보며 동경할 뿐이다. 이미지와 영상은 달과 사진 속의 인물처럼 사람들에게 다가선다. 그리고 무언의 의미 있는 대화를 청하고 있는 것이다.

## 1. 신적 영상론

소크라테스는 “인간은 만물의 척도이다. 그러나까 주어진 어떤 사물은 나한테는 나에게 보이는 그대로이며 당신에게는 당신에게 보이는 그대로이다”라고 하였다. 또한 플라톤은 지각된 세계는 계속 변하기 때문에 이 변하는 세계에 대한 (당신과 나)의 감각과 존재하는 무언에 대한 보편적인 지식은 서로 혼동하지 말아야 한다고 역설하였다. 플라톤의 말을 빌리자면 같은 종류의 성격을 지닌 사물이 동일한 이름을 가질 수 있는 이유는 사물이 지닌 형식의 모방적 성격 때문이며, 사물의 명칭은 어떤 이상적인 사물의 원형을 뜻한다는 것이다. 개개의 사물들은 사상적인 사물의 원형의 성질을 다소 불완전하게 분유하며, 따라서 사물이 되는 것이며, 동일한 사물이 여러 개가 있다는 것은 오로지 사물의 불완전으로 말미암아 가능하다는 것이다. 이 이상적인 사물의 원형이 실재, 진실이요 개개의 사물은 오직 현상에 지나지 않는다는 것이다.

그렇다면 현실에서의 진실 모방은 3가지 존재를 탄생시킨다. 즉, 신(이상적인 사물), 물체(사물들), 그림(그려진 사물)이 그것이다. 사물을 통해 신의 형식을 모방하는 것을 도상(eikon)이라 하고 물체-도상을

3) 또한 플라톤은 현실에서의 진실 모방은 2단계를 거쳐 이루고(Platon, *Le Sohiste*, Flammarion, Paris, 1993, p.123), 3가지 존재를 탄생시킨다고 설명하며, 다음과 같이 예를 들었다. 신(고양이 이름), 물체(고양이들), 그림(그려진 고양이)이 그것이다. (Platon, *Republique*, Flammarion, Paris, 1966, p.361)  
신형식, 영상커뮤니케이션 교재, p.18에서 재인용

다시 모방한 것을 환상(phantasma)라 한다. 따라서 영상은 진실로서의 신적존재(form)와 현상에 대한 중복 모방이므로 근본적으로 환상이다. 글 또한 마찬가지로 글은 신적 언어의 중복 모방이다. 따라서 신적존재를 모방하는 사물-도상(Substance)을 다시 모방하는 인간의 그림-환상(Picture-Image)은 진실과 상관없는 이데올로기에 상관할 뿐이다. 모방은 열등한 것이다. 따라서 모방의 산물인 영상은 열등한 것이라고 플라톤은 주장하는 것이다.<sup>4)</sup> 그렇다면 우리가 이미 알고 있는 신화는 환상이며 단지 이데올로기에 불과한 것인가? 신적 진실은 신화에서 환상으로 나타나야만 하는가? 그러면 그 신화를 통해 우리 인간이 터득하는 삶의 지혜는 허구와 거짓이란 말인가?

아리스토텔레스는 영혼과 육체는 분리되지 않는다고 생각한다. 만약 우리가 달의 표면을 직접 훑아보지 않았다 하더라도 달은 그곳에 항상 존재하며, 그러한 방식으로 우리에게 진실을 보여주고 있는 것이다. 아리스토텔레스의 이러한 주장은 영상이 사물이나 정신과 완전히 분리되어 있지 않다는 말과 같은 것이다. “의미가 사물에 붙어있지 않다면 오류는 거의 없다... 재현 형상은 사물에 대한 의미가... 오류에 빠지지 않기 위해 활동하는 와중에 생기는 운동”이라는 것이다.<sup>5)</sup> 이 주장에 의하면 영상은 재창조되거나 재생산되어 보여지는 어떤 것으로 즉 ‘재현의 기호’가 된다. 루크레티우스(Lucretius)에 따르면 영상-시물레이션은 사물과의 지속적인 만남을 통해서 사물의 진실에게로 다가간다. 현실(사물)은 연속체이다. 영상은 이 현실을 단순히 모방 한다기보다는 현실의 운동과 함께 자신을 확대해 나간다. 이러한 확대의 힘은 상상이며 상상은 현실 속에서 움직인다는 것이다.<sup>6)</sup> 즉 영상을 도상(Icon)으로 보는 관점이다. 이러한 논쟁은

바르트에 의해 정리되는 듯 하다. 즉 영상은 ‘사물의 흔적(Index)’이라는 것이다. 이러한 논의는 결국 영상은 도상(Icon)과 사물의 흔적(Index) 사이에 어딘가에서 적절히 균형을 이루고 있는 것이다.

한편 칸트와 헤겔은 인간과 사물에 대한 초월적인 입장에서 영상을 바라본다. 칸트에 의하면 영상은 의식으로부터 분리된 것이며, 단지 영상을 통해 알 수 있는 것은 우리의 정서적 지각(Phenomenon)일 뿐이라는 것이다. 헤겔은 이를 비판하면서 ‘지각과 인식’, ‘느낌과 감동’, ‘이해와 논리’는 발전 과정에 있는 정신의 과정일 뿐 서로 독립적인 현상이 아니라는 것이다.<sup>7)</sup> 영상 공간은 인간의 정신 속에서 흘러가는 정신 발전 과정의 내적 시간이 외부적으로 발현된 것이다. 그러나 이는 항상 부정되고 극복되어야 한다. 왜냐하면 영상공간은 어차피 인간적인 것이기 때문에 인간이 일정한 정신적 충만감을 느끼지 못하면 영상은 진정한 형식이 되지 못하기 때문이다. 이와 같이 사물과 영상, 나와 타아 또한 서로 침투하고 동시에 스스로 극복한다. 극복한 후에 나오는 것이 진정한 형식이다. 인간의 실천 이성 혼자 초월해 버리는 것이 아니라 서로 간에 균형을 형성한다. 이것이 공동체다. 모든 영상물은 공동체의 예술로 변해 갈 수 있다. 물론, 진정한 형식을 만드는 절대지식 혹은 절대자가 출현하기 이전에 진정한 형식은 없다. 그러나 헤겔 또한 영상의 존재를 어떤 절대적인 정신의 발현으로 이해함으로써 칸트와 엇비슷한 형식 논리적 입장에 선다. 단지 역사적 맥락만이 강조된다. 초월자, 절대정신 등과 같은 모호한 개념은 실은 역사의 통시대적인 이념이 녹아 들어가 있는 것이다. 즉, 역사를 현재로만 보지 않고 과거 혹은 미래로만 파악하려 한다. “역사의 판단에 맡기자”는 책임 회피적인 태도 혹은 “역사가 증명 한다”는 결정론의 사고가 이로부터 유발한다고 하겠다.<sup>8)</sup>

4) 주 2)에서 이미 밝힌 것처럼 이 고양이의 비유를 통해 신이 창조한 원형과 사물 그리고 인간이 개입하여 모방한 그림의 관계를 설명한다.

5) Aristote, De l'ame, Flammarion, Paris, 1993, p.220 아리스토텔레스에게 있어 영상은 지각과 의식의 다리(Bridge)를 이루는 것으로 이해된다. 진실이 머무는 곳은 의식이기 때문에 우리의 지각은 이 다리만 잘 건너가면 된다.

신형식, ibid, p.18 재인용

6) Lucrece, De la nature, Flammarion, Paris, 1997, p.p.245-51 신형식, ibid, p.19 재인용

7) G.W.F Hegel, 정신현상학, 분도출판사, 1981

8) 신형식, ibid, p.20 재인용

“정신의 자기에 관하여 인식하는 스스로의 앞의 형식을 발현시켜 나가는 운동이야말로 정신이 구체적인 현실역사로서 수행 해 나가는 노동이다.” (G. W. F. Hegel, 1981, ibid, p.399)

## 2. 인간적 영상론

모든 이미지는 사람들에게 자기를 보아줄 것을 요구한다. 아니 이미지의 생산자들이 자신의 창작물인 이미지를 보도록 제공한다. 즉 선택되기를 바라는 것이다.<sup>9)</sup> 과거의 사람들이 자연적으로든지 또는 우연이든지 신화를 만들어 냈던 이유는 반드시 '들려주고 싶은 이야기'가 있었다는 것이며, 사람들의 귀를 솔깃하게 만들 어떠한 신비성을 필요로 했는지 모른다는 점이다. 역시 선택되어지기를 바라는 것이다. 영상과 신화는 그런 면에서 일맥상통한다. 단지 신화의 경우, 듣는 사람(수용자)의 마음은 살아가기 위한 하나의 지혜나 믿음으로 받아들여졌다는 것이지만, 하나의 이미지나 영상을 바라보는 수용자의 지각이나 평가는 우리 자신의 보는 방식에 의존하게 된다는 것이다.<sup>10)</sup>

데카르트는 "이성적인 정신은 현실의 질료가 지닌 힘으로부터 결코 나오는 것이 아니다...그것은 창조적인 것이다"<sup>11)</sup>라고 말한다. 그의 주장에 따르면 '나(ego)'는 내(I)가 나(Me)에 대하여 가진 의식이라는 것이며, 유사하다는 것은 우리의 지각의 산물이지 물건의 결과가 아니라는 것이다. 따라서 '내가 만든 영상은 사물이 아니라 나의 의식(ego)가 만든 것'이라는 것이다. 그의 말대로라면 영상이 사물의 유사성에 의존한다 하더라도 영상을 만드는 사람은 그 사물의 모든 것을 그대로 표현할 수는 없다는 것이며, 따라서 의식(ego)이 선택적인 방법을 사용하여 표현하게 되는 것이며, 수용자는 영상에서 보이는 사물의 유사성에서 사물의 진실을 찾아야 하는 것이 아니라 작가의 의식과 수용자의 의식의 관계를 찾아야 한다.<sup>12)</sup> "존

제한다는 것은 관계 짓는 것"<sup>13)</sup>이다.

후설(Edmund Husserl)과 샤르트르는 영상의 의식이 현실과 맺는 독특한 관계<sup>14)</sup>로 이해했다. 이들은 영상 그 자체의 중요성 보다는 인간의 경험이 바깥에 있는 실재에 대한 감각을 만들어가는 과정을 중요시한다. 샤르트르에게 있어서 영상이란 불규칙하고 순환적인 것도 아니며 의식의 종합적인 활동이 없으며 그저 버려진 지각일 뿐이다. 사물과 의식이 없으면 영상은 허상(상상)에 불과하다는 것이며, 상상에 의한 예술은 따라서 비실제적인 것이다. 샤르트르는 영상과 의식을 분리한다. 그러나 의식과 사물을 분리하지는 않는다. 본래 영상은 의식의 한 요소가 아니라 사물의 요소, 즉 상징이라는 것이다. 따라서 이 상징을 의식할 때 비로소 영상은 의식이 된다. 의식과 사물을 분리하지 않기 때문에 영상 속에서 의식의 내적인 구조를 볼 수 있다고 파악한다. 그럼에도 계속 사유하지 않으면 영상은 진실의 중개자가 되기를 그치는 것이다. 샤르트르의 이와 같은 인간중심적 파악은 영상의 독자적인 힘을 무시한 결과이다.<sup>15)</sup>

이러한 논의들의 결과는 영상물의 사회적 기능에 대하여 극단적인 의견을 만들어 내었다. 영상은 모방 이니까 결국 모방의 대상인 실재의 출현에 의해 교정되거나 사라질 것이라는 보수적 입장과 영상을 실재라고 믿는 허구의 세계를 한탄하는 비판적인 입장의 기호학자나 철학자들이 생겨났다.

해결에 따르면 정신이 마지막에 도달하는 절대적인 지식은 곧 구체적인 역사의 최종형식이 된다. 이 최종형식이란 역사의 흐름으로부터 나왔지만 이를 다시 관장하는 중개자로서 예술, 종교, 철학이라 한다. G.Lukacs, 청년해결2, 동년, 1987, p.p.384-411

9) John Burger, 영상커뮤니케이션과 사회, 나남, 1987, p.36

"우리가 보는 것은 무엇인가 시선을 준다는 말이며, 시선을 준다는 것은 선택하는 행위인 것이다. 이러한 선택 행위의 결과 우리가 바라본 사물이 우리의 영역 안으로 들어오게 되는 것이다. 우리가 만지는 일은 우리가 사물과의 관계 안으로 들어가는 것이다."

10) John Burger, 1987, ibid, p.38

11) R. Descartes, Discours de la methode(1937), Vrin, 1938, p.118

12) 여기서 관계란 자아가 구성되는 데에 있어서 남들의 의견이 중요하다는 상호작용적 관계를 말한다. 남의 영상을 통해 자아를 파악할 수 있다는 것이다. 이 관계가 발전하면 사회관계가 만들어진다. 한편 관계란 자아를 중심으로 한 인간 사이에서만 벌어지는 것이 아니라 사물, 상황, 역사, 무의식 등 다양한 대상과 경로를 통해 내 머리와 그의 머리 속에서 함께 벌어지는 문화, 인류학적 관계가 있다. 신항식, ibid, p.p 20-21

13) D. Bounoux, Introduction des Sciences de la communication, La Decouverte, Paris, 1998

14) J.-P. Sartre, L'imaginaire, Gallimard, 1940, p.p.16-17 "영상이라는 단어는 의식이 사물과 갖는 관계를 뜻한다...즉 사물에 종속된 의식이다."

15) 신항식, ibid, p.p.21-22

### 3. 영상 존재의 현대적 논의

20세기 중후반 대량소비시대를 맞이하면서 영상에 대한 인식론과 존재론 등 철학적 논의보다는 영상의 창작과 기능에 대한 논의가 부각되었다. 이러한 창작과 기능의 논의는 학제적 연구의 요구에 의하여 진행되기 시작했으며, 창작과 매체의 기술이 스스로 사유의 방향을 규정하려 한다. 현대에 들어 영상론 일반의 철학적인 문제 보다 영상커뮤니케이션의 문제가 대두되고 있다. 왜냐하면 현대사회의문화구조는 공주체의 개념을 벗어나기가 어렵기 때문이다. 여기서 데카르트의 전통은 거부된다. 공주체는 나 홀로 만들어지는 주체가 아니라 사람들간의 커뮤니케이션에 의해 만들어지는 주체이다. 이제까지 영상의 인식과 존재에 대한 논의는 나와 사물사이(subject-object relation)에서 주로 벌어져왔다. 이제 이 논의에 영상과 영상, 그리고 사물과 사물 사이의 문제를 추가하여야 한다. 여기서 부터 현상학이 그 자리를 이어받아야 할 것이다. 본다는 사실은 본능적인 의식만 가지고 되는 것이 아니다. 본다는 사실은 거기에 일정한 관점이 투여되었다는 것이며 이 관점은 오로지 나의 의식만으로 구성된 것이 아니라 공주체적(subject-subject relation: intersubjective)으로 구성된 것이다. 따라서 사물의 문제는 사물이 아니라 우리가 구성하는 영상의 집단적인 의미관계를 따져 들면서 새로이 논의된다. 공간의 영역이 의식 안으로 들어오면 공간은 사라지고 상상이 이를 대체한다. 영상 속의 이미지는 실제 공간에 존재하는 사물이었지만 내가 알고 있는 그 사물은 의식과 정서로서 존재한다. 즉 실체가 추상화되는 것이다. 이 의식과 정서가 타인과 공유되려면 추상화를 통해야만 한다. 실제 사물로서 타인의 머리와 살 속으로 들어갈 수 없기 때문이다. 하나의 영상이 드러내는 추상화과정 그리고 인간들 사이의 관계는 이와 같이 공동체적인 관계 그 자체이다. 역사의 존재는 공동체적 정서와 의식 그리고 역사와 떨어질 수 없는 것이다. 따라서 객체적(object-object relation: in-

tertext)인 사물의 의미를 얻어 올 가능성이 있다. 공주체적 추상화를 공감이라 하고 객체적 추상화를 객관적 함의라 불릴 수도 있을 것이다.<sup>16)</sup>

영상은 현실의 무엇을 모방하든 그렇지 않은 자신만의 텍스트를 이루며 기능해왔고 관조되어왔다. 즉 영상물로 존재하여 왔다. 영상은 실재를 모방했는지라도 곧 그것을 극복(모방의 부정)하면서 자신의 가치를 능동적으로 형식화(구상, 추상, 모방, 상상)한다. 영상은 나름대로의 전통을 수립했으며 이 전통이 거꾸로 사회 문화사에 영향을 끼치게 된다. 따라서 "영상의 세계는 논리의 세계를 집어 던져버리는 것이 아니라 그 반대"<sup>17)</sup>라는 명제를 획득하게 된다. 논리속의 영상(figure)을 이해하면 영상속의 논리(structure)를 찾아갈 수 있는 조건이 형성되었다.<sup>18)</sup>

### 4. 기술의 진보와 영상물의 정체성

19세기 말과 20세기 초 산업과 기술 그리고 창작의 문제를 해결하려는 참여적인 예술가들과 영상창작가의 시도에 의해 소위 디자인이나 공동체적 미학의 영역을 구축했다.<sup>19)</sup> 또한 아방가르드처럼 스스로 더욱 모호해지면서 몰락했던 미술 경향도 있었다. 이러한 시도들은 영상창작이 산업과 기술 영역에서 함께 호흡할 수 있는 환경을 제공한다는 것이다.

현대의 기술들은 혁신적이어서 마술사의 트릭 같은 상상속의 이미지를 만들어낼 수 있으며, 기술적으로 가능해진 표현력은 예술가들의 상상력을 자극하였다.

16) 신항식, *ibid*, p.p.22-23

추상화는 기본적으로 지각, 인상, 인지, 인식, 의식, 상상의 결과물이다. 따라서 의식의 산물이다. 우리의 의식과 정서를 타인과 교류하기 위해선 표현(representation)하여야 한다. 이는 결국 사물로 재현하여야 하는데 이 사물 자체는 신의 창조물이 아닌 사람에 의한 의식의 모방이며 재현이다. 따라서 추상적일 수밖에 없으며, 우리가 만든 영상물은 결국 추상화된다.

결국 사람은 통시대적 공의식이 현존한다는 전제하에 이러한 논의가 가능할 것이다.

17) G. 디아-Huberman, *Devant L'image*, Ed de Minuit, Paris, 1990, p.175

18) 신항식, *ibid*, p.p. 24-25

19) 아르누보니 바우하우스 등의 활동을 들 수 있다.

영상장르는 문맥이며 영상 공간은 창작과 분석의 대상이다. 영상의 의미와 미학의 연구는 기술과 더불어 풍부해진 상상력이 무작위적인 방향으로 가지 않도록 하는 것이다. 이러한 연구를 통해 정적인 영상과 동적 영상(TV, 영화, 광고, 인터넷 등)의 작업에 일정한 의미와 미학의 정체성을 형성시킨다.

미적 작업의 정체성은 오래전에 이미 정립되었다. 아리스토텔레스에 의하면 “아름다운 것은 생물이든, 여러 부분으로 구성된 사물이든 간에 그 여러 부분에 일정한 질서를 가지고 있어야 할 뿐 아니라 일정한 크기를 가지고 있지 않으면 안 된다. 왜냐하면 아름다움은 크기와 질서 속에 있기 때문이다.” 즉 크기는 느낌을 주며, 질서 있는 배열은 의미를 준다. 이는 곧 요소와 요소가 서로 정서적, 의식적인 정체성을 형성하는 것을 의미한다.<sup>20)</sup>

정체성을 위한 창작은 우리의 시지각과 상상이 꼬집어 낸 영상이 다른 종류의 형태와 의미를 가진 영상 혹은 사물과 어떤 관계 속에서 존재하는 가를 설명하는 일이다. 즉, 공동체의 정서와 의미 속에 영상작품의 위치를 놓는다. 정서와 위치의 의미를 잡는 데에, 지각 이상의 능력을 발휘할 수 있는 논리적 연산 즉 사유가 있어야 한다. 그렇지 않으면 영상의 수동적인 지각에 모든 사활을 거는 조건 반사적인 충격영상 혹은 직업적 매너리즘에 빠져 유치한 작품만 양산하게 된다. 문맥은 소비자인 당신이 만드는 것이라는 것이 이들의 제작의 변이 수 있다. 작가는 표피적인 대중에게 어필하는 것이 아니라 표피적인 기호-매체에 어필한 것뿐이라는 것을 알아야 한다.<sup>21)</sup> 이것은 영상의 정체성을 이룩해 나가야 할 브랜드 시대의 산업 영상 창작자들이 해야 하는 일이 아니라 영상의 사회적 기능이나 책임을 느끼지 않는 현대 아방가르드 미술<sup>22)</sup>

이 주로 해왔던 일이다. 아방가르드적 미술 창작의 상식으로 만들어 버린다. 그렇게 되면 인문학은 후퇴하고 경영학이 대두된다. 반면 디자이너의 영상은 상업과 연관되어있다. 따라서 커뮤니케이션의 공동체가 지니는 의미의 미학<sup>23)</sup>에 창작의 근거를 둘 수밖에 없다. 호라이투스가 말했듯이, “심오한 사상과 탁월한 성격을 제시하는 작품은 설사 단아한 맛이 없고 그 언어가 무게와 예성을 결여하고 있다 하더라도, 듣기는 좋으나 공허한 시구보다 더 청중을 즐겁게 해주고 더 매혹하는 법이다.” 의미와 미학은 서로 독립적인 것이 아니다. 서로가 서로에게 침투한다.<sup>24)</sup>

### Ⅲ. 영상의 사회기능론

현대의 영상 구조는 전통적인 영상 구조와 다르다. 디지털 기술의 혁명은 새로운 형태의 영상 구조를 탄생시켰다. 전통적인 영상물 - 조각, 회화, 출판, 극, 무용, 영화 - 에 새로운 표현의 힘을 실어준 디지털 기술은 2차원 평면에서 3차원의 실재감을 구현한다. 또한 일방의 통로로 수용되는 메시지는 양방의 통로를 획득했다. 새로운 변화들은 과거의 영상에 대한 논의로 접근하기엔 허전함을 느낀다.

과거의 영상에 대한 의미는 영상은 사물의 모방이든 의식의 모방이든지 또는 신적인 인식을 통하든 아니면 인간적인 인식을 통하여 이해하는 것이었다. 그러나 최근의 영상에 대한 양상은 사뭇 다르다. 존재하는 사물에 대한 모방으로서의 재현이 아니라 작가의 상상력에 의해 구현될 수 있는 가상의 실재감이다. 가상현실은 실재이다. 따라서 이제 작가는 창조자로서의 지위에 한껏 다다른 듯하다. 우리가 현대사회에서의 영상의 기능론을 설명하기 위해선 창조자로서의 작가가 그의 영상에서 던지는 언어가 사회에 어떻게 기능

20) 신항식, *ibid*, p.26

21) 신항식, *ibid*, p.27

22) 1960년 이후 서구의 아방가르드 미술을 말한다. 복제된 영상이 현실세계를 뒤덮어 가는 후기 자본주의 시대의 미술가들은 공동체 미학 보다는 그저 자유로운 짜깁기만이 예술의 핵심인양 떠돌아댄다. 이 문제는 인간과 사회에 심각한 문제를 일으키는데도 불구하고 창작 아방가르드 창작자들은 이 문제가 문제라고도 느끼지 않는다. 이에 대한 비판적인 논의는 많은 저서에서 발견되는 듯하다. 대표

적인 것은 신항식, 롤랑 바르트의 기호학, 문학과 경계, 2003, p.p. 362-376

23) Horatius, 시학, 문예출판, 1994, *ibid*, p.187

24) 신항식, *ibid*, p.28

할 것인가를 살펴봐야 한다. 영상은 기본적으로 문맥에 의해 소통되기 때문이다. 문맥은 언어로서 작용한다. 언어는 고도로 상징화된 기호이며, 커뮤니케이션의 중요한 요소이다. 그러나 언어는 어떠한 개념을 정확하게 전달하기엔 분명 미흡한 것이다. 이러한 부족함을 매우기 위한 인간의 슬기가 바로 창조적 언어로서의 은유이다. 은유는 기본적으로 추상이다.

현대 영상물의 조건을 따져보면서 과거의 영상과 최근의 영상의 변화 양상을 살펴보고, 영상 커뮤니케이션의 본질과 현대 영상커뮤니케이션에 대한 논의의 흐름, 그리고 인간의 역사 속에서 영상의 기능과 역할을 점검해 보고, 영상존재의 목적과 현대 영상의 기능을 찾아보려한다.

## 1. 현대 영상물의 조건

현대 영상물의 조건은 한마디로 기술 복제이며, 이에 대한 테제는 오늘날의 생산조건 하에서 영상이 어떤 방향으로 나아갈 것인가 하는 영상발전의 경향에 관한 것이다. 예술은 신비한 것이었던 시절, 예술에 대한 개념은 창조성, 천재성, 영원한 가치 같은 것이었다. 또한 이때의 예술은 일부 특권의 사람들과 소통하였기 때문에 공주체적인 개념으로서의 예술 보다는 한 화가 개인의 개인적 주관성에 의한 것이었음은 부인할 수 없다. 그러나 이제 영상의 소통대상과 소비대상은 대중이 되었으며, 더 넓은 소비층을 향산 '재생산 가능한 영상'은 언어의 기능을 그대로 유산으로 받아 더 풍부한 사회적 기능과 역할을 담당하기에 이르렀다. 그러나 언어가 그래왔듯이 영상 또한 거짓의 문제로부터 자유로울 수 없다. 사물이 기능하지 않는 곳에서 언어와 영상은 기능한다. 이런 면에서 보면 영상은 언어와 똑같이 사물을 모방하는 것이라기보다는 사물의 부재를 알리는 기호이다. 기호는 부재하는 사물의 자국(representation)을 통해 사물의 존재를 해석케 하거나 아니면 자국마저 지워 버리려(creation) 한다. 현대에 이르러 영상은 더 이상 사물과 의미의

관계라기보다 자체적인 존재의 의미를 지니는 것으로 이해되기도 한다.<sup>25)</sup>

영상의 기술복제 시대가 열리면서 이에 대한 발레리의 표현은 다음과 같았다. "마치 물이나 가스 및 전기가 거의 눈에 띄지도 않는 손동작 하나에 의해 멀리서부터 우리들 집으로 와서 우리에게 시중을 들듯이, 우리는 조그만 동작 하나로 하나의 이미지가 나타났다가는 곧 또 다시 사라져버리는 그런 영상이나 소리를 갖게 될 것이다." 그의 말대로라면 이제 영상이나 소리는 하나의 사물로서 간주된다고 봐야한다.

윌터 벤야민은 기술복제 시대의 복제된 예술에 대하여 손에 의한 복제가 기술적 복제 보다는 권위에서는 우월하지만 독자성 면에서는 기술적 복제를 따라올 수 없다고 주장한다. 그 이유는 첫째는 기술적 복제(사진술의 경우)는 육안에는 미치지 못하지만 시각을 자유자재로 조정할 수 있는 렌즈에 의해 포착될 수 있는 원작의 의도를 두드러지게 나타낼 수 있고, 또 확대나 고속 촬영술과 같은 기계적 도움을 받아 자연적 시각에서는 포착될 수 없는 이미지를 고정시킬 수 있다는 것이다. 또 둘째는 기술적 복제는 원작이 포착할 수 없는 상황 속에 원작의 모상을 가져다 놓을 수 있다. 기술적 복제는 수용자들로 하여금 사진이나 음반의 형태를 통하여 무엇보다도 원작의 모상을 가까이 갈 수 있도록 만든다는 것이다. 이말 대로라면 복제된 예술은 하나의 상품적 가치를 지닌 사물로서 사람들이 소유하고 즐기도록 만들어 진다는 것이다. 즉, 고유한 원본은 사라지고 신문, 잡지, 소설, 만화 등과 같이 취급되도록 되어졌다는 것이다. 따라서 이제 영상에 대한 논의는 더 이상 진실이나 의미라기보다는 진실과 의미가 있어보이도록 하는 효과에 치중하게 된다.<sup>26)</sup>

보드리야드에 따르면 허물(simulacre)은 역사상 3가지 종류로 자신을 드러낸다. 첫째가 모조이고 둘째가 생산품이며 셋째가 허상이다. 모조는 진품이 없다는 뜻이다. 따라서 진품은 모조와 대립을 통하여 자신

25) 신항식, *ibid*, p.p.29-30

26) 신항식, *ibid*, p.31



이 진실임을 말 할 수 있다. 두 번째의 허물인 생산품은 모두가 진품이다. 모두가 진실이라고 외칠 수 있다. 진품, 가짜와 상관없이 무조건 재생산을 위해 달려가는 사회이며 유행현상과 같이 허물을 먼저 차지하는 이가 진실을 앞서 말할 수 있을 뿐이다. 세 번째는 허물이 진품이 되는 사회이다. 허물은 여기서 명확하게 영상의 성질을 지닌다. 상상과 현실이 영상 속에서 융합되어 구분이 사라져 버린다. 허상의 단계에 이르러서는 이제 속도가 중요한 것이 아니라 얼마만큼 진실을 가상하느냐가 문제로 떠오른다.<sup>27)</sup>

이제 현실은 영상 안에서 좀처럼 찾아보기 힘들다. 디지털 영상의 조작술은 현실의 왜곡이 아니라 영상 자체를 왜곡한다. 사람들은 조작된 영상을 선택하고 그 곳에서 자신만의 진실을 찾고자 한다.<sup>28)</sup> 영상은 허구를 진실인 양 가장함으로써 사회적 합의에 이르게 한다. 대중들은 그 허구에서 스스로 진실을 찾아낸 듯 의기양양하게 정부와 정책에 영향을 행사한다. 그러나 이러한 허구의 진실을 창조해낸 이들은 학자들이 아니라 흥행과 인기에 몰입하는 영상제작자들인 경우가 더 많다. 즉, 영상 흥행사들에 의해 영상창작이 흔들린다. 물론 영상을 어떠한 기능적 용도로 사용하는가 또는 어느 매체를 통해 배포할 것인가에 따라 그 순기능은 달라질 것이다.

영상의 사회적 기능을 연구한다는 것은 영상의 현실효과 혹은 상징효과를 연구하는 것이다.<sup>29)</sup> 많은 분야에서 영상의 현실효과에 주목하고 있다. 그리고 이들은 주로 교육과 오락의 목적으로 용해된다. 현대사회의 영상은 이러한 조건 속에서 소통되고 있는 것이다. 따라서 영상에 대한 사회적 조건은 영상철학(관념적)의 이유와 영상창작의 서술(실용적)의 이유에서 공히 이해해야 한다.

## 2. 영상커뮤니케이션

고립된 영상은 없다. 모든 영상은 소통된다. 바로 여기서 상상과 무의식, 시각과 인지, 해석과 재현 그

리고 감정과 의식의 정신작용들이 종합적으로 이해된다. 영상의 존재는 나와 영상 혹은 영상과 사물 사이의 문제라면, 영상의 기능은 나와 타인 사이의 관계를 지향한다. 그리고 영상매체는 그 사이에서 중개한다. 영상커뮤니케이션이란 상상과 의식사이를 오가며 인간들 간의 사회적 관계와 실생활을 구성하는 문화 인류적 소통을 말하는 것이다.<sup>30)</sup>

퍼스의 기호학에 의하면 3가지의 존재가 동시에 작용한다. 대상, 기호, 해석이다. 대상은 사진 속의 현실과 같이 영상이 참고할 만한 사항의 영역이다. 기호는 사진으로 찍은 상태와 같이 매체의 표현 방법의 영역이다. 해석은 사진에 찍힌 현실 즉 기호에 대한 의미를 뜻한다. 이것은 영상의 존재원리, 기능, 인간사회의 관계를 상호적으로 규정한다. 그리고 이들은 서로 순환하면서 서로 작용한다.

블루머는 '사람은 자신이 지닌 공동체의 의미를 근거로 사물을 본다. 이 의미는 다른 사람들 사이의 관계를 통해 변한다. 변한 의미는 사물과 다시 만나면서 재해석을 이룬다'고 말하면서 사회의 '상징적' 관계 속에서 인간행동을 이해한다. 물질세계가 인간에게 불러 일으키는 반응(stimuli)은 곧 자연스런 기호(natural sign)를 만들어 낸다.<sup>31)</sup> 자연적인 기호는 반복적인 자극을 통해 점차 상징화 과정을 거쳐 상징적 기호가 되며 자연적인 기호와 상징적인 기호는 이와 같이 지속적인 접촉을 통해 그만큼 지속적으로 해석, 적용되어 갈 수 있다.<sup>32)</sup> 영상존재와 사회적 기능은 영상 심리와 실증적인 응답을 통한 대상의 활용에 기여한다. 사회에 필요한 기능들(먹고, 입고, 자고, 생식하고, 체면 차리고, 분위기 파악 등)에 대하여 인간들이 본능적으로 대응하는 방식을 지칭한다. 영상의 존재가 물질적이라면 산업생산을 통해 이 생물학적 그리고 도구적 기능을 실현하고, 존재가 정신적이라면 교육기관이나, 종교, 법, 윤리와 같은 제도를 통해 상징적인 기능

27) 신항식, ibid, p.32

28) 신항식, ibid, p.32

29) R. Debray, Cours de meliologie generale, Gillimard, Paris, 1992

30) 신항식, ibid, p.33

31) 신항식, ibid, p.35

32) J. Habermas, 인식과 관심(1968), 고려원, 1991 재인용, 신항식, ibid, p.36

을 실현한다. 기능주의자들의 관점에서 영상은 통해 존재의 흔적을 파악하고 이를 곧바로 사회에 투여하려는 목적을 가진다. 아날로그의 세계이며, 영상의 물질 및 정신적 조건에 근거한 영상의 수동적 혹은 도구적 역할을 강조한다. 다큐멘터리 사진과 같이, 이를 수동적인 영상의 문명이라 할 것이다. 이러한 문명 속에서 영상은 도구가기 때문에 영상이 아니라 그것의 짜임새만을 파악하면 영상의 존재를 규정할 수 있다.

영상문화와 사회적 기능은 영상의 의식적, 사회문화적 문제를 드러낸다. 영상에 대한 구성주의적인 연구와 관점을 기반으로 지각의 세계를 극복하고 변형하는 인간의 정신세계를 강조한다. 사회에 필요한 기능들에 대해 인간들이 문화적으로 대응하는 방식을 지칭한다. 산업생산의 기능을 실현하기 위해 구성하는 문화적 장치들과 제도의 기능은 공동체의 독특한 가치에 의해 구성되는 것이다. 즉, 방향과 방법에서의 문제가 끼어든다. 또한 지각과 인식 사이의 간극이 있음을 강조한다. 이 간극을 이해함으로써 창조적인 인간이 강조된다. 영상의 조건이 아니라 그 문화적 효과에 근거한 영상의 능동적 혹은 구성적 역할이 강조된다. 곧 디지털의 세계이다. 예술사진과 같은 능동적인 문명이라 할 것이다. 여기서 영상은 단순한 도구가 아니라 사회적 역할을 담당하는 독립체이며, 문화를 형성하는 인자로 자리한다.

영상 존재와 영상문화는 대상과 기호의 변증법으로 이해된다. 즉, 인류의 역사가 영상에 대하여 취해왔던 역사적(미래적) 관점을 드러낸다. 영상은 주어진 조건을 극복하는 인간적 활동의 산물이지만 또한 주어진 조건에 얽매인다. 존재와 의미의 관점을 통해 사물과 진실, 자연과 문화, 주관과 객관, 의식과 미학의 인간 사회의 문제를 해결하려 노력한다. 이 노력의 산물이 바로 구성된 대상이다. 정신적인 것이든 물질적인 것이든 자기 자신이 하나의 대상으로 다신 존재하는 세계를 만든다. 이는 바로 문명 창조의 세계이며 영상의 사회적 기능을 결정한다. 아날로그와 디지털의 합작으로 만들어내는 변증법적 영상의 문명이라 할 것이다. 의미가 안착하는 아날로그의 문명과 의미가 해체, 재

구성되는 디지털의 운동 속에서 새로운 방법론은 발전한다.<sup>33)</sup>

## IV. 결론

영상의 의미는 시대에 따라 변해왔다. 즉 존재와 인식 그리고 해석적 관점이 변해왔기 때문이며, 역사적 사회적 기능의 요구에 의해서이기도 하다. 지금의 시대에서 영상의 의미는 사물의 기술적 복제가 가능하다는 점에서 영상에 대한 전통적 사고 또는 사유가 혁명적으로 변하였다고 해야 할 것이다. 100여 년 전의 사진술의 발전과 더불어 차분차분 발전해온 기술이지만 영상에 대한 이해의 변화는 급격하게 진행되고 있는 것이다. 아울러 앞으로 진행될 미래의 영상기술에 대해서 어떠한 영상의 의미의 변화를 초래할지는 장담할 수 없다.

지금까지의 영상의 의미에 대한 논의를 이해하고 받아들이기도 사실 너무 벅차며 심지어 정의를 내린다는 것은 어쩌면 불가능한 일인지도 모르겠다. 그러나 윤리적 관점에서 우리가 이해하고 넘어가야 할 것은 영상은 반드시 소통된다는 점이며, 따라서 영상제작자에게는 사회변화에 따른 자신의 영상제작에 따른 영향을 예측하고 책임감을 느끼는 것이다. 또한 영상을 연구하는 학자에게 있어서 영상연구가 사회 문화발전에 지향하는 것이어야 한다는 점이다. 본문에서 언급한 바처럼 경제논리나 매너리즘에 빠진 속물적인 영상제작자들에게 효과적인 비판을 하며 올바른 길을 안내해야 할 의무가 있기 때문이다.

## 참고문헌

1. 강명구, 영상이미지의 사회적 소통과 수용, 나남, 2002
2. 권명광, 신항식, 광고 커뮤니케이션과 기호학, 문학과 경제사, 2003
3. 신항식, 영상커뮤니케이션, 나남, 2004
4. 이영철, 21세기 문화 머리보기 '이미지세계: 시각예술

33) 신항식, *ibid.*, p.p.36-38

- 과 미디어문화', 시각과언어, 1996
5. 권중우, 화가의 눈 · 카메라의 눈, 월간미술, 1998. 7
  6. 존 버거, 영상커뮤니케이션과 사회, 나남, 2002
  7. 어빙 핑, 매스커뮤니케이션의 역사, 한울아카데미, 2002
  8. P.M. 레스터, 비주얼커뮤니케이션, 나남출판, 1996
  9. 발터 벤야민, 발터 벤야민의 문예이론, 믿음사, 1983
  10. 이일범, 영상예술의 이해, 신아사, 1999 Horatius, 시학, 문예, 1994
  11. Aristote, De l'ame, Flammarion, Paris, 1993
  12. D. Bounoux, Introduction desSciences de la Com-munication La Decouverte, Paris, 1998
  13. J. Habermas, 인식과 관심(1968), 고려원, 1991
  14. Lucrece, De la nature, Flammarion, Paris, 1997
  15. Platon, Le Sohiste, Flammarion, Paris, 1993
  16. R. Debray, Cours de meliologie generale, Gillimard, Paris, 1992
  17. R. Descartes, Discours de la mothode(1937), Vrin, 1938