

외화면 공간과 인지심리에 관한 연구

왕진흥[†], 김동현^{**}

요 약

영화 외화면 공간의 개방성으로 인해 영화와 관객간의 소통은 일방적 커뮤니케이션에서 쌍방향 커뮤니케이션으로 전환되었다. 외화면 공간은 관객들이 영화를 볼 때의 적극성을 끌어내고 관객들의 깊은 사고를 유도할 수 있다. 관객들은 수동적으로 스크린의 정보를 받아들이지 않고 영화의 스토리 서술에 참여하여 현실에 대한 생각을 하게 된다. 본 논문에서는 장 르노아르와 미켈란젤로 안토니오니의 작품세계를 통하여 영화에서 외화면 공간의 표현양식과 인간이 가지고 있는 인지능력-감각, 지각, 기억을 통한 외화면 공간과 관객간의 상호작용에 대해서 분석했다.

Research in Off-Screen Space and Cognitive Psychology

Wang Zhen Xing[†], Kim Dong Hyun^{**}

ABSTRACT

The off-screen space openness of the movies converted a unilateral communication, which films have made audiences understand with, into an interactive communication. When the spectators see a movie, the off-screen space will be able to take out their positivity and induce their deep thinking. They won't accept information of the screen by manual operation but will participate in the narrative stories of the cinemas, thinking about the reality. In the paper, it shows that the motion pictures, which Jean Renoir and Michelangelo Antonioni produced, consist of the expressive forms of the off-screen space as well as a human has the ability sense, feeling, perception and memory associated with interacting between the off-screen space and audiences.

Key words: Off-Screen Space(외화면 공간), Cognitive Psychology(인지심리)

1. 서 론

과학기술의 산물인 영화는 가시적인 것과 가청적인 것, 이 두 가지의 기본적인 요소로 구성되어 있으며, 객관적 사물을 가시적인 영상(Image)으로 전환하여 미(美)적 가치를 지닌 예술 이미지로 승화시킨 것이다. 과학기술의 발전과 정보화시대의 변화에 따라 영화산업은 공전의 발전을 이룩하였으며, 여러 분야에서 광범위하게 발전 사용되었다. 예를 들어 방송, 광고, 애니메이션, 무빙 이미지, 문화 콘텐츠 등이

그것이다. 이런 분야들은 영화 매체의 특수성에 의해 발전 된 것이며, 단지 표현형식의 변화가 생긴 것뿐이다. 편집은 조형성과 리듬을 조절 할 수 있을 뿐만 아니라 영화적 공간을 구축 할 수도 있다[1]. 영화적 공간은 영화를 연구하는데 간과할 수 없는 요소 중의 하나이며, 영화의 서술적 각도에 따라 영화공간을 가시적 공간(내화면 공간)과 비가시적 공간(외화면 공간)으로 나눌 수 있다. 과학 기술의 발전에 따라 영화는 무성영화에서 유성영화로, 흑백영화에서 컬러영화로, 표준스크린에서 와이드스크린으로의 변혁을

※ 교신저자(Corresponding Author): 김동현, 주소: 부산광역시 사상구 주례2동(617-716), 전화: 010-3050-6783, FAX: 051)320-2674, E-mail: kimu428@hanmail.net
접수일: 2009년 12월 30일, 수정일: 2010년 1월 5일
완료일: 2010년 1월 5일

[†] 준회원, 동서대학교 디자인&IT전문대학원 디자인학과 석사과정

(E-mail: wangdear.0323@hotmail.com)

^{**} 정회원, 동서대학교 디자인학부 영상디자인전공 조교수

거쳐 왔다. 무성영화시기부터 영화 외화면 공간은 이미 사용되기 시작하였으며, 그 당시는 주로 화면으로 인물을 분할하여 외화면 공간을 만들었고, 보통 영화 공간은 프레임의 제한을 받아 관객들이 외화면 공간의 존재를 인지하지 못했다. 와이드스크린의 출현은 전통적인 스크린의 구도개념을 넘어 외화면 공간도 구도 안에 포함시켰고, 스크린에서 보이는 화면의 구도는 완전하지는 않지만 외화면 공간이 충분한 암시 기능을 가지고 있어 관객들에게 안 보이는 공간을 연상하게 만들었고, 창작에 참여하는 기쁨을 얻을 수 있게 되었다. 후에 현실주의는 영화가 '세상을 향해 열리는 창'이라 규정하고, 관객들이 이 창 앞에 다가와 창밖의 경치를 보는 자이며, 세상과 단절되는 세계가 아닌 현실세계의 일부라고 주장했다. 이런 주장은 외화면 공간이 영화에서의 관객접근과 현실접근의 역할을 충분히 나타낸다고 할 수 있다. 영화는 시각과 청각언어로 관객에게 메시지를 전달하고, 관객은 시각과 청각으로 스크린에서의 이미지를 감지한다. 대뇌는 사람의 눈으로 외부세계를 반영하는 기관이며, 사람의 심리활동을 자극하는 가능성을 제공한다. 이런 가능성을 실제적인 역할로 바꾸려면, 외부의 자극에 의존하여야 하며, 영화가 관객들의 심리활동을 발생시키는 수단은 광파와 음파이다. 광파와 음파는 사람한테 감각기관에 대한 하나의 자극이며, 사람의 시각과 청각에 먼저 작용한다. 이로써 영화언어는 사람의 시각과 청각기관의 도움을 빌어(사람의 시청감지경험을 통해) 관객의 심리활동을 자극시키는 것이다. 심리학의 이론에 의하면 감각은 사람이 외부세계를 인지하는 시작에 불과하며, 그러한 감각을 통하여 우리는 사물의 개별 속성을 알 수 있게 된다. 이런 개별 속성은 우리의 기억 속에 저장되어 있으며, 사물에 대한 인상이 점점 보완되고 사물의 의미를 알게 되며 이것이 바로 지각이다. 지각은 감각을 바탕으로 생기는 것이다. 이런 감각의 경험은 모두 기억 속에 저장되어 있다. 기억은 대뇌에서 과거에 대한 감각이고 지각경험의 저장물이다. 기억이 없으면 인식도 없을 것이고, 사유도 없을 것이다. 이것은 바로 인지심리의 기초이다. 이 논문에서 다루고자 하는 것은 인간의 시·청 감지경험의 원리와 영화의 외화면 공간 사용에 대한 고찰, 그리고 영화 작품 속에서 외화면 공간이 어떻게 응용되었는지에 대한 사례분석을 통하여, 영화언어의 원리를 이해하고, 영

화 촬영 시 외화면 공간이란 표현수단을 더욱 합리적이고 융통성 있게 사용하여 인지능력을 가지고 있는 관객들의 심리를 파악하고자 한다.

2. 영화의 외화면 공간

영화의 외화면 공간은 일반적으로 내화면의 외부에 위치한 6개의 보이지 않는 공간이며, 화면의 상·하·좌·우, 무대의 뒤쪽 그리고 카메라 후방을 지칭한다. 영화의 외화면 공간은 영화의 발전과 더불어 점차적으로 일종의 개방성 공간 형식으로 변화되었으며, 이는 관객의 사유를 적극적으로 유발하는 수단이기도 하다. 스크린 속의 공간과 현실의 공간을 서로 연결시킴으로 개방적인 영화공간은 보이는 것(내화면)과 보이지 않는 것(외화면)의 결합체라고 할 수 있다. 외화면 공간의 존재는 일종의 암시작용을 하며 스크린 이외에 보이지 않는 공간이 있다는 것을 제시한다. 새로운 외화면 공간이 발생할 때 상상에만 그치던 볼 수 없던 공간을 스크린에 주입시켜 구체적으로 보이는 공간을 형성한다. 이런 의미에서의 외화면 공간은 상대성을 가지고 있다. 다음으로, 외화면 공간은 자아를 보여주는 면도 암시하는데, 이는 어떤 전체집합의 일부분이 아닌, 자신이 존재하는 이유를 알려주는 일종의 방식이기도 하다. 이때의 외화면 공간은 오로지 어떤 물질적 공간을 의미하는 것이 아니라 영화의 연속적 시간이나 정신적 공간을 의미하는 것으로 해석된다. 이런 외화면 공간의 존재는 영화의 표현수단으로 끊임없이 연장되며 영원한 여운을 남김과 동시에 창작자의 사상을 반영하고 관객들의 참여를 불러일으킬 수 있다.

2.1 외화면 공간의 유래 및 발전.

외화면 공간을 얘기하자면, 우리는 먼저 영화의 발전 및 공간의 발전으로부터 얘기를 꺼내야 한다. 《세계 영화사》에서는 영화는 백 년의 발전 과정을 거쳤으며, 세단계로 나누어 연구를 제시했다. 첫 번째는 형성기(1895년-1927년)로서, 루미에르(Lumiere)형제가 프랑스에서 영화를 발명한 날부터 시작하여, 시각적 언어의 이십여 년 간의 역사를 형성하였다. 두 번째는 발전기(1927년-1945년)이다. 이십년도 안 되는 사이에 영화는 음향과 컬러를 겸비하였으며, 영화 예술에 필요한 일체의 표현 요소를 구비하게 되었다.

표 1. 영화 외화면 공간의 흐름도

	1915년	1927년	30-40년대	50-60년대	70-80년대
시대적 특징 및 기술	무성영화 시대	와이드 스크린	유성영화 시대	현실주의의 출현	영화 기술의 발전
외화면 공간	외화면 공간의 탐색	표준 스크린의 변형	시각적 강조로 외화면 공간을 표현	공간과 현실의 상호 연결	외화면 공간의 확립.

사람들은 무성영화(소리가 없는 영화)를 반대하던 경험을 살려 음향과 컬러 응용과 영화 형상의 표현적 잠재력에 있어서 깊은 연구와 실험을 진행하였다. 세 번째는 성숙기(1945년부터 지금까지)이다, 영화는 제 2차 세계대전 후 기술면에서 이미 완벽함을 구비하고 있었으며, 그 후의 기술적인 발전은 더 이상 예술적 표현에 중대한 영향을 미치지 못했다. 영화는 이때부터 예술성에 치중하고 보다 세밀함을 추구하는 단계에 이르렀다. 그리하여 영화는 단순한 오락물이 아닌 보다 큰 사회적 영향을 불러일으키는 예술영역으로 확장되었다. 표 1은 영화 외화면 공간의 흐름도를 나타낸다.

1920년대의 표준스크린에서 와이드스크린으로의 변형을 통해 영화의 외화면 공간의 표현이 가능해졌고, 7-80년대에 이미 스크린 공간의 개념은 “영화 공간=내화면 공간+외화면 공간”으로 확장되었다.

위 그림에서 보여 지는 영화공간은 틀이 없으며, 화면상의 틀은 스크린에 비취지는 부분이다. 외화면 공간 왼쪽에서 있는 인물과 오른쪽에서 있는 인물이 교류하는 장면은 스크린에 비취지는 앉아있는 두 인물의 반응과 시선으로 관객들에게 암시할 수 있으며, 또 정확한 음원의 거리와 방향성으로 표현할 수 있다. 이런 공간의 처리와 전·후 공간 분해의 샷들을 결합시키면 아주 자유롭고도 풍부하고 다채로운



그림 1. 외화면 공간의 예시

예술처리효과를 얻을 수 있다.

그리피스는 우선 얼굴 하나를 고립해서 촬영한 후에 차차 열리면서 주변을 보여주는 방식으로 조리개(Iris)를 사용하였다. 에이젠슈타인은 일본 그림의 영향을 받아 주제에 따라 화면들을 적용하는 방법에 대해 연구하였다. 아벨 강스는 극적 연출의 필요성에 따라 시각적인 아코디언처럼 열리고 닫히는 화면을 사용하였다. 이렇게 초창기부터 화면들에 대한 역동적인 변조의 시도들이 있었다[2].

2.2 표준스크린과 와이드스크린의 외화면 공간

영화가 최초로 발명된 시기에 스크린은 지금의 와이드 스크린이 아니라 TV의 화면 비율과 비슷한 1.33:1이었으며, 무성영화시대부터 사람들은 이미 이에 대한 인식이 있었고 위에서 얘기했던 그리피스는 1914년에 제작한 작품 《국가 탄생》에서 이미 외화면 공간 기법을 응용하였다. 그러나 표준 스크린시대에 외화면 공간은 응용 상에서 많은 제한적 요소를 가지고 있었다. 표준 스크린의 화면구도는 회화와 뮤지컬의 영향을 받아 구도의 안정성을 중시하고 화면 내의 인물, 사물의 시선방향은 모두 화면 안에 머물러야 했다. 뿐만 아니라 이미지들 사이에서 이미지와 이미지를 논리적으로 연결하는 연속성을 세우는 것은 감독에게도 관객에게도 전혀 자연스럽지 않았다는 것이다. 이미지에 ‘스토리를 연결하는 것’이 몽타주의 첫 번째 기능이다[3]. 이미지의 표현기법은 대부분 단순한 몽타주 샷을 이용하여 공간을 분해하고 편집으로 연결시켜 이야기공간을 구성한다. 이런 공간은 완전한 스토리의 흐름을 위하여 존재하고 화면 공간은 관객들에게 외화면 공간이 있다는 것을 암시하지도 않았다. 히치콕의 영화 《사이코패스》는 의식적으로 구도와 장면배치에서 외화면 공간을 배제하여 밀폐된 스크린 세계를 창조하였으며, 의외의 요소를 외화면 공간에서 끌어오도록 했다.

와이드스크린의 출현은 이전의 화면구도 개념을

완전히 타파하였으며 내화면, 외화면 공간을 연결시켜주었고 와이드스크린은 밀폐된 공간구조를 파괴하였으며, 다양한 표현수단을 이용하여 관객들에게 개방되고 생활과 더 긴밀하게 연결되는 공간을 보여주었다. 이로부터 우리는 와이드스크린의 외화면 공간과 표준스크린이 많이 다르다는 것을 알 수 있다. 그럼 와이드스크린의 외화면 공간은 어떤 작용을 일으키는 것인가, 간단하게 말하자면 와이드스크린 개념은 내화면, 외화면 공간을 하나의 통일체로 보는 것이다. 화면내의 보여 지는 공간은 단지 전체 화면의 일부분이라는 것이고 이런 관념은 또 전쟁 이후 이탈리아의 현실주의의 관점에 부합된다. “영화는 생활을 향한 하나의 창문”이며, 스크린에 비춰지는 영화의 세계는 현실생활의 일부분이지 현실과 동떨어진 세계가 아니라는 것이다.

2.3 장 르느아르(Jean Renoir)의 공간개념과 외화면 공간의 응용사례

장 르느아르의 영화 “공간철학”의 가장 주요한 특징 중의 하나는 피사계심도와 장면배치에 대한 뛰어난 응용이다. 장 르느아르의 작품은 장면배치로 영화 공간을 끌어들이며 공간을 다시 새롭게 안배하는 하나의 전례이다. 그의 모든 영화에는 전부 이동 샷이 있으며, 관중들로 하여금 스토리 공간을 선명하게 느낄 수 있고 각종 공간 관계를 확정함으로써 영화의 스토리 서술을 위하여 존재한다. 예를 들면 그의 대표작 《게임의 규칙》 중의 유명한 장면인 배치 샷은 피사계심도로 모든 것을 분배하고, 샷을 연결하는 방법을 이용하였다. 이는 몽타주를 부분적으로 제거하고 빈번한 패닝(panning)과 배우가 화면 안으로 들어오는 장면으로 대체하였다. 이런 촬영 방법은 극중 공간의



그림 2. 영화 《게임의 규칙》

자연 연속성 그리고 시간의 연속성을 존중하는 것을 전제로 한다 이런 미술학적 역량을 부여한 피사계심도의 샷이 르느아르 작품에서의 응용은 프랑스의 시적 리얼리즘+영화의 공간이념(사람과 자연공간의 천연적인 연속성, 즉 천연적으로 세상에 처해 있으며 세상을 구성하는 일부분이다)을 재현하였다.

2.4 미켈란젤로 안토니오니(Michelangelo Antonioni)의 공간개념과 외화면 공간 응용사례

미켈란젤로 안토니오니의 영화 공간개념은 르느아르의 공간개념을 이어받았다고 볼 수 있는 것은 그들은 모두 개방적인 공간개념을 가진 현실주의자라는 것이다. 르느아르 작품 중의 공간과 동작은 예로서 쓰이는 틀의 한계를 늘 벗어났으며, 미켈란젤로 안토니오니는 심리활동 역시 현실의 일부분이라고 여겼다. 그리하여 그들은 모두 스크린 공간과 현실의 공간은 서로 연결된 것이라고 생각했다.

그의 작품에서 외화면 공간의 응용은 두 가지로 나뉘는데, 한 가지는 인물이 외화면 공간에 위치하고 있어 관중들의 기대를 유발하고 그 뒤에 인물이 갑자기 화면 안으로 들어오면서 관객의 기대를 파괴하는 것이다. 다른 한 가지는 외화면 공간은 더 큰 공간의 존재를 암시하며, 관중들에게 정신적 측면에서의 공간, 혹은 영화에 대한 일종의 연장과 공간의 체험을 암시하는 것이다. 안토니오니의 이런 독특한 외화면 공간표현방식은 그의 작품 《밤》에서도 응용되었다. 작품 《밤》에서는 남주인공이 부잣집 연회에 참가하는 장면으로서, 남주인공은 부잣집 딸과 이야기를 하다가 계단 옆에서 키스를 하는데 이때 부감촬영이 겹치며 남주인공의 아내의 뒤통수가 화면 왼쪽에 갑자기 나타난다. 이것은 아내가 위층에서 자신의 남편

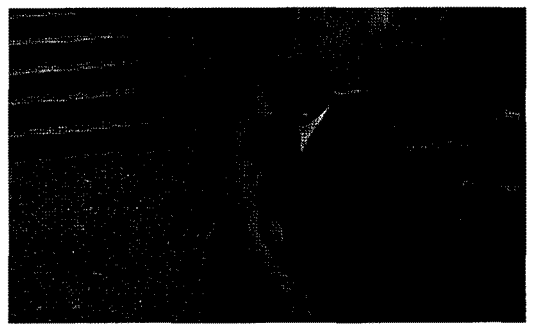


그림 3. 영화 《밤》 남주인공과 부잣집 딸이 키스하는 장면

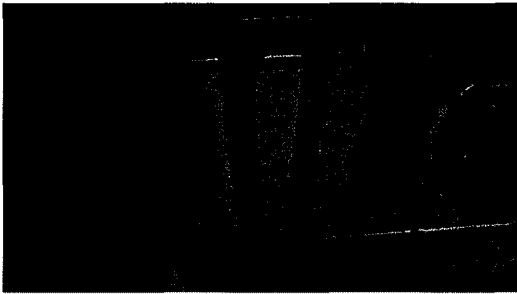


그림 4. 영화 《밥》 시각전환, 아내는 외화면에 위치함.

이 바람을 피우는 장면을 지켜보고 있었던 것이다. 도입부의 룡 샷은 감독이 외화면 처리에서의 객관적 시점처럼 보이지만, 이때 아내의 모습이 화면에 들어오면서 시점을 교묘하게 전환시킨다, 이때 관중들은 비로소 이것은 주관적 시각에서의 화면이라는 것을 알게 된다. 이런 프레임의 움직임에 의해서 영화의 공간은 구조화 된다[4].

3. 인간의 인지심리와 영화의 외화면 공간

인지 심리학은 사람의 심리과정을 연구하는 것이며, 인지에는 주의, 지각, 표상, 기억, 사유와 언어 등이 포함된다. 인지과정을 연구하는 것은 현대 인지심리학의 주류이며, 인지심리학은 인포메이션 가공심리학이라고 할 수 있다. 이는 사람을 한 개의 인포메이션 가공시스템으로 보고, 인지는 감각 주입에 있어서의 변화, 가공, 저장 및 사용 등 전반적인 과정을 포함한 인포메이션을 가공하는 작업이라는 관점이다. 인지심리학자가 관심을 가지는 것은 메시지 주입이나 방출할 때 발생하는 내부 심리과정이다. 인지심리학자들은 메시지 가공과정을 여러 개의 단계로 분해하는데, 이는 그들로 하여금 메시지가 인체 내에서 반드시 거치는 과정이 있다는 것을 주의하게 하였다. 그들은 일반적으로 타임킵 연구법을 사용한다. 타임킵 연구법이란 한 과정에 소요되는 시간을 측정하고 이로서 이 과정의 성질을 확인하는 것이다.

3.1 인간의 인지과정- 감각

사람들이 현실에 대한 반응에서 가장 간단하고 원초적인 형식은 감각이다. 감각에는 외부감각과 내부감각이 있는데 감각을 통하여 우리는 사물의 개별 속성을 알 수 있으나 거기에만 그치고 그 의미는 알

수 없다[5]. 그러나 보다 복잡한 심리현상은 모두 감각의 기초 상에서 파생된다. 감각은 외부의 자극에 의하여 인지된다. 감각은 적당한 자극이 특정된 감각기관에 작용하여 생성되지만 자극의 강도가 너무 약하거나 혹은 너무 강하면 모두 감각을 소멸하게 된다. 이는 감각을 생성하는 자극 강도는 일정한 범위가 있다는 것을 말해주는 것인데 최소의 자극 강도는 바로 이 범위의 최저한도이며 심리학에서는 감각의 “절대역치(절대 임계값-sensory threshold)”라고 한다. 예를 들면 청각을 생성하는 소리(1000헤르츠)의 최저 강도는 0데시벨이며 이것이 바로 소리의 절대역치이다. 여기서 소리의 볼륨 레벨과 경별(different scenery-카메라와 피 녹화사물의 거리가 움직임에 따라 형성되는 피 녹화사물이 영화 화면에 비추지는 범위 크기의 구별)의 크기 사이의 관계가 언급된다. 《패튼 대전차 군단》(Patton, 1970)에서 시칠리아 섬에 상륙하는 첫 두 컷은 마침 창작자가 이 방면의 기교를 아주 교묘하게 응용하였다는 것을 보여준다. 감지는 관객의 몫이므로 관객이 느낄 수 있는 자극을 제공하는 것은 가장 기본적인 것이며, 관객의 감각을 자극하는 것을 통하여 기억 중의 감지경험을 유발하여 관객으로 하여금 판단하게 하는 것이다.

3.2 인간의 인지과정- 지각

지각도 감각과 마찬가지로, 모두 자극물이 감각기관에 직접적으로 작용하여 표현되는 것이며, 우리가 현실에 대해 반영하는 형식이다. 감각을 통하여 우리는 사물의 개별 속성 밖에 알 수 없으며 지각을 통해야만 우리는 사물에 대한 완전한 의미를 알 수 있게 된다. 감각과 비교할 때 지각은 감각과는 서로 다른 특징을 가지고 있다. 우선, 지각이 반영하는 것은 사물의 의미이며, 지각의 목적은 우리의 감각기관에 작용하는 사물이 무엇인가를 해석하며 이해하려고 하는 것으로서, 지각은 사물에 대하여 해석을 하는 과정이라고 할 수 있다. 다음으로 지각은 감각속성에 대한 개괄로서, 감각통로의 메시지에 대하여 종합가공을 진행한 결과이다. 지각은 사유의 요소도 포함하며, 감각 메시지와 개체의 주관적인 상태가 제공하는 보충 경험을 근거로 하여 반영, 결과를 공동으로 결정하는 것이다. 그러므로 지각은 사람이 주동적으로 감각메시지에 대하여 가공, 추리 및 이해하는 과정이라고 할 수 있다. 다시 말하자면 감각은 지각의 기초

이고 지각은 감각의 변형이다. 지각은 언제나 대상에서 발생한다. 우리가 일반적으로 지각이라고 부르는 것은 실제로 외부의 지각과 내부적 감정의 혼합이다. 지각은 필수적으로 우리의 신체적인 감정들/감정들에 연결되어 있다. 그러나 지각과 감정은 다르게 존재한다. 지각은 대상에서 발생하고 감정은 신체에서 발생한다. 그러나 우리는 신체화한 지각자이기 때문에 감정 없이 지각은 없다. 따라서 감정은 우리 신체의 내부에서 외부 신체들의 이미지와 혼합하는 것이다. 시네마에서 클로즈업은 얼굴과 가장 빈번하게 연결되는 쇼트이다. 그러나 들뢰즈는 한층 더 나아가 '감정-이미지는 클로즈업이고 클로즈업은 얼굴이다'라고 주장한다[6,7].

3.3 인간의 인지과정- 기억

기억은 지난 경험이 사람의 두뇌에서 반영하는 것을 가리킨다. 두뇌가 감지했던 사물이나 사고했던 문제와 이론, 체험했던 감정이나 정서, 연습했던 동작 등은 모두 내용 중의 일부만으로 될 수 있다. 인간은 놀라운 수준의 기억력을 구비하고 있는데, 이를 기억 비축이라고도 하며, 이런 기억 비축 중의 일부는 감지 경험으로서, 접하는 비율이 아주 크다. 그러나 기억과 감지는 다르다. 감지는 두뇌가 당시 직접 작용하는 사물에 대한 반영이며, 기억은 두뇌가 지난 경험에 대한 반영이다. 기억은 일종의 복잡한 심리과정으로서, 암기, 유지, 재인식 혹은 회상 등 세 개의 기본 환절이 포함된다. (1)암기: 암기는 사물을 식별하고 기억하는 것으로서 지식, 경험을 누적하는 과정이다. (2)유지: 유지는 이미 얻은 지식, 경험을 공고히 하는 과정으로서, 회상이라고도 한다. (3)회상, 재인식: 경험했던 사물이 눈앞에 없으나 다시 떠올릴 수 있는 것을 회상이라고 한다. 경험했던 사물이 다시 나타났을 때 알아볼 수 있는 것을 재인식이라고 하며, 회상과 재인식은 지난 경험을 회복하는 과정이다. 기억 과정에서의 세 가지 환절은 모두 상호 연결되고 상호 제약한다. 암기가 없다면 경험의 유지를 논할 여지가 없고 암기와 유지가 없다면 경험했던 사물을 다시 떠올리거나 회상할 수도 없는 것이다. 그러므로 암기와 유지는 재인식과 회상의 전제이며, 재인식과 회상은 또한 암기와 유지의 결과로서 인식과 유지를 전일보하게 할 수 있다. 영화에 대한 관객의 반응은 동일시에 의존하는 것이다[8]. 관객들이

영화에 대한 인지능력은 바로 이런 기억 속에 비축된 생활 경험에 의거한다.

사람은 모두 기억비축이 있으며, 그중 일부는 바로 감지 경험이다. 영화의 창작자는 모두 관객의 감지 경험을 이용해야 하며, 위반해서는 안 된다. 영화는 관객들을 감각과 지각을 통해 외부세계를 새롭게 인식하게 하는 것이 아니라, 팡파나 음파로 관객의 감각과 지각을 자극하여 그들의 기억표상 중의 비축을 유발하여 이해하게끔 하는 것이다. 관객은 감지해 보지 못했던 사물을 알리가 없으며, 이는 우리가 생활상에서 흔히 말하는 "무경험(경험이 없다)"이다. 상상도 역시 감지경험의 기초 위에 건립되는 것이다[9,10].

4. 외화면 공간과 인간의 인지심리

영화 스크린에 출현하는 영상과 음향은 바로 사람의 감각을 모방한 것이다. 영화는 관객의 시·청 감각을 자극하여 그들의 기억 속에 있던 평소 생활 중에서 감각을 통하여 누적하고 귀납한 지각, 인식 및 사상을 유발하여 영화를 이해시키는 목적을 이룬다. 영화의 외화면 공간은 영화언어의 일부분이다. 영화의 시·청각언어는 사람의 시·청 감지 경험에 의거한다. 고로 관객들이 외화면 공간에 대한 인지능력 역시 시·청 감지 경험의 지도를 받는 것이다. 우리는 시각과 청각 두 방면으로부터 외화면 공간의 표현 방식 및 사람의 인지심리 간의 관계를 분석해야 한다. 우선 시각 방면으로 볼 때 사람의 시각 범위는 120도이며, 시·지각은 공간감, 입체감 등 특징을 가지고 있으며, 영화 카메라는 바로 사람의 이런 한쪽 눈의 기능을 모방한 것이다. 그러므로 관객들의 스크린에서의 시각적 감수를 현실생활중의 감수와 같게 느껴지게 하려면, 이차원 스크린에 입체적인 세계를 표현해야 한다. 청각은 방향성과 공간감 등 특징을 가지고 있으며, 사람의 청각은 전 방위적인 특징을 가지고 있다. 사람은 소리를 통하여 방향을 분별할 수 있고, 소리는 회화면 공간 표현에 대하여 아주 중요한 작용을 한다[11,12].

5. 결 론

본 논문에서는 영화공간을 보이는 공간-화면내의

공간과 보이지 않는 공간-화면 밖의 공간으로 분류하고, 관객들이 인지하지 못하는 보이지 않는 공간 즉 화면 밖의 외화면 공간에 대한 고찰을 통해 영화 공간의 중요성을 강조하였다. 더 나아가 공간예술인 영화의 외화면 공간을 인간이 어떻게 감지 할 수 있는지에 대한 인간의 인지심리에 대한 논의는 인간이 이미지에 대해 감각적 자극을 받으면 지각을 통해 먼저 인지를 하고 그 인지는 경험을 통해 인간의 기억 속으로 저장된다는 것이다. 이 저장된 경험을 통해 인간은 스스로 스크린 안에서 외화면 공간과의 상호작용을 시작하게 된다. 또한 장 르느아르(Jean Renoir)와 미켈란젤로 안토니오니(Michelangelo Antonioni)의 외화면 공간에 대한 작품사례 분석에서도 알 수 있듯이 영화는 사건을 진행시키기 위한 공간이동이 자유롭고 화면내의 시간을 압축하고, 확장하는 것이 가능하다는 것이다. 타 예술 분야에는 없는 이런 표현의 자유는 영화를 시간예술, 공간예술로 승화시키는데 가장 중요한 역할을 하였다. 향후 연구과제로는 시간·공간예술인 영화의 프레임 안에서 이루어지는 내적리듬과 프레임 밖에서 이루어지는 외적리듬을 창조하기 위한 인간의 인지심리와 영화의 표현기호 등을 포함하여야 할 것이다.

참 고 문 헌

[1] D. Bordwell and K. Thompson, *Film Art: An introduction(4th ed)*, McGraw-Hill, 1993.
 [2] 질 들뢰즈, *시네마 I 운동-이미지, 시각과 언어*, 1983.
 [3] 뱁상 아미엘, *몽타주의 미학*, 동문선, 1997.
 [4] 민병록, “미켈란젤로 안토니오니의 공간구성에 관한 연구,” *한국영화학회영화연구*, 제15권, 제20호, pp. 139-160, 2002.
 [5] 나카노 하지무, *공간과 인간*, 도서출판국제, 1999.
 [6] 로널드 보그, *들뢰즈와 시네마*, 동문선, 2003.

[7] 쉬잔 엠 드라코트, *들뢰즈:철학과 영화*, 열화당, 2004.
 [8] 김시무, “인지주의 영화기호학의 가능성과 한계,” *한국영화학회영화연구*, 제17권, 제23호, pp. 64-103, 2004.
 [9] 鄭國恩, *電影攝影造型基礎*, 中國電影出版社, 1992.
 [10] 安德烈巴贊著, *電影是什麼*, 江蘇教育出版社, 2005.
 [11] Allen and Unwin, *Production Videos: A complete Guide*, AFTRS, 1996.
 [12] 馬賽爾馬爾丹, *電影語言*, 中國電影出版社, 1992.



왕 진 흥

2007년 산둥공예미술대학 애니메이션학과 학사
 2008년 3월~동서대학교 디자인 & IT전문대학원 디자인학과 석사과정
 관심분야 : 3D애니메이션, 연출기법과 표현, 영상과 공간디자인



김 동 현

1990년 3월~1996년 2월 단국대학교 연극영화과 문학사
 2000년 4월~2002년 3월 일본공학원하치오지전문학교 멀티미디어 전문사
 2002년 4월~2004년 3월 무사시노미술대학 대학원 예술석사
 2005년 3월~현재 동서대학교 디자인학부 영상디자인 전공 조교수
 관심분야 : 영상적 시간과 공간, 영상의 내적 리듬과 외적 리듬, 영상의 표현기호로서의 디자인