

# 3D 입체영상을 활용한 음식의 시각화

김민호 (주)65stereo 3D 연구소장 · 영화학 박사

## 군침 도는 음식의 시각화

구정 초입의 어느 날 저녁이었던 듯 싶다. 나와 아내, 그리고 어머니 셋이서 TV 앞에 모여 앉아 담소를 나누며 부침개, 만두 등을 만 들고 있었다. 그때 TV 홈쇼핑에서 갈비 선물 세트 행사의 막바지에 열을 올리고 있었다. 보기 좋게 익은 갈비를 집게로 뜯고 참가자들이 서로 맛보고 하는 그 뻘한 광고방송에 우리 가족은 점점 빠져들고 있었고, 음식을 만 드는 손들이 간간히 멈추기도 했다.

“역시 A++ 등급의 갈비여서 그런지 입에 넣자마자 없어지네요!”

“이 찢어지는 육질을 보세요. 이게 가능한 일입니까? 이게?”

과장된 멘트와 적나라한 영상들이 찰떡궁합으로 어우러져 우리네 가족들의 식욕을 쥐락펴락하고 있었다. 그 당시의 심정을 아내와 어머니는 이렇게 회고한다.

“눈앞에 갈비가 왔다갔다 해서 만두가 좀 처럼 빔어지질 않았어요.”

“갈비는 뜯어야 제맛인데, 그만 녹두전을 뜯었지 뭐니?”

입체영상을 업으로 삼고 있는 필자는 그 영상물을 보면서, 저 영상이 3D 입체영상으로 표현된다면 위험할 만큼 강한 흡입력과 좋은 효과를 일궈 낼 수 있을 거란 생각을 했다.

## 입체영상의 원리

입체영상의 원리는 영국의 에디슨이라 불리는 물리학자, 만물박사였던 찰스 휘트스톤 경에 의해 고안되었다. 두 개의 그림을 좌, 우측에 놓고 45도 각도로 기울어진 거울 두 개를 사용해 두 영상을 각각의 눈에 따로 보이게끔 해서 그림이 입체로 보이게 한 것인데 (그림 1), 조악한 발명품임에도 불구하고 입체영상을 위해 이론적으로 부족한 건 하나도 없었다.

사실 입체영상이란 이론적으로 매우 쉽다. 좌측, 우측 두 개의 카메라로 똑같은 사물을 찍되 인간의 눈 사이의 거리만큼 떨어트려서 찍고, 각각의 영상을 왼쪽 눈, 오른쪽 눈으로 따로 보여주게 되면 찍힌 영상은 훌륭한 입체

영상으로 보이게 된다.

왼쪽 눈과 오른쪽 눈의 시차(visual parallax)에 의해 입체감과 공간감이 생기면서 사물과 공간의 현실을 표현하는 훌륭한 도구가 하나 더 생긴 셈이다(그림 2).

## 입체영화, 과거와 현재

이렇게 쉬우면서도 훌륭한 미학적 효과를 영화계에서 가만히 둘 리가 없다. 1922년 'The Power of Love'라는 영화가 최초 입체영화로 제작되었으나 입체감이 만족스럽지는 못했다. 1950년대부터는 할리우드의 거대 예산을 활용해 훌륭한 입체영화들이 큰 성공

을 거두게 되었고 그 후 1970년대, 1990년대, 2009년의 '아바타'에 이르기까지 20년의 차이를 두고 큰 흥행과 붐을 이루게 된다.

필름으로 찍어서 영사기로 상영하는 과거의 시스템에서는 똑같은 사물을 정확히 일치하게 찍기도 힘들었지만 똑같이 보여주기도 힘들었다. 그 외의 여러 가지 이유로 인해 입체의 품질은 계속 볼 수 있을 정도의 기술이 구현되기 힘들었다. 한 세대의 독특한 경험이었던 입체영화는 그 이상도 그 이하도 아니었다. 그래서 1~2년 잠깐 관객몰이를 한 후 한 세대, 약 20년의 세월이 흘러야만 새로운 수요가 생겨나 장사가 될 수 있었고 '아이맥스' 같은 특수한 영화관이나 놀이공원 극장에서

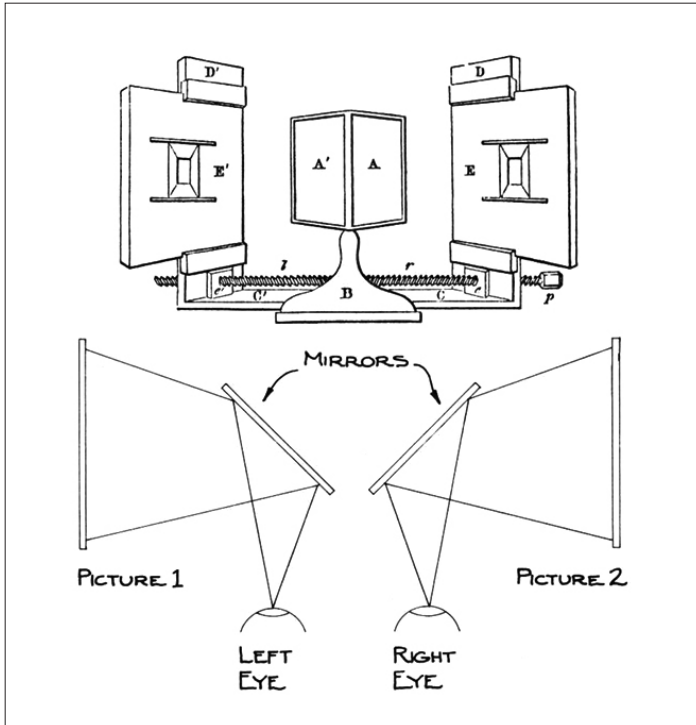


그림 1. 휘트스톤 입체경

만 일회적 경험으로 상영되면서 그 명맥만을 간간히 유지해 오고 있었다.

2000년대에 들어서 디지털 기술에 힘입어 입체영화는 새로운 전기를 맞이하게 된다. '폴라익스프레스'의 성공 이후 '치킨리틀 3D', '베오울프' 등의 영화가 본격적으로 3D 입체영화의 시대를 열었다고 할 수 있다.

디지털 기술이 기존에 지속적으로 볼 수 없었던 입체영상의 기술적 한계를 보기 좋게 채워 나가면서 '아바타'같이 미학적으로 훌륭한 입체영상을 고품질로 경험할 수 있게 된 것이다.

## 입체영상과 음식

이렇게 좋은 도구를 사용하는 데에 음식만큼 좋은 소재가 또 있을까? 옛말에 '보기 좋

은 떡이 먹기도 좋다.'는 말이 있다. 음식의 시각적 효과는 예술적 감흥을 불러일으켜 보는 즐거움을 주는 것 외에도 많은 이로움이 있다. 보기 좋고 먹기 좋은 음식으로 시신경을 자극하면 입에서 군침이 돈다. 위장은 음식을 받아들이기 위해 꼬르륵거리며 위산을 분비한다. 우리 몸이 좋은 음식을 받아들이기 위한 준비 운동을 하게 하면서 보기 좋은 음식이 몸에 들어가서도 좋은 음식이 되는데 도움을 준다.

또한 음식의 시각화는 매체를 통해 음식을 널리 알리는데 매우 중요하다. 아무리 좋은 음식이라도 멀리 떨어져 있다면 먹지도 못할 뿐더러 그런 음식이 있다는 사실조차 알기 힘들다. 이러한 모든 것들은 디지털 기술과 입체영상 기술을 통해 충분히 효과적으로 구현해 낼 수 있다.

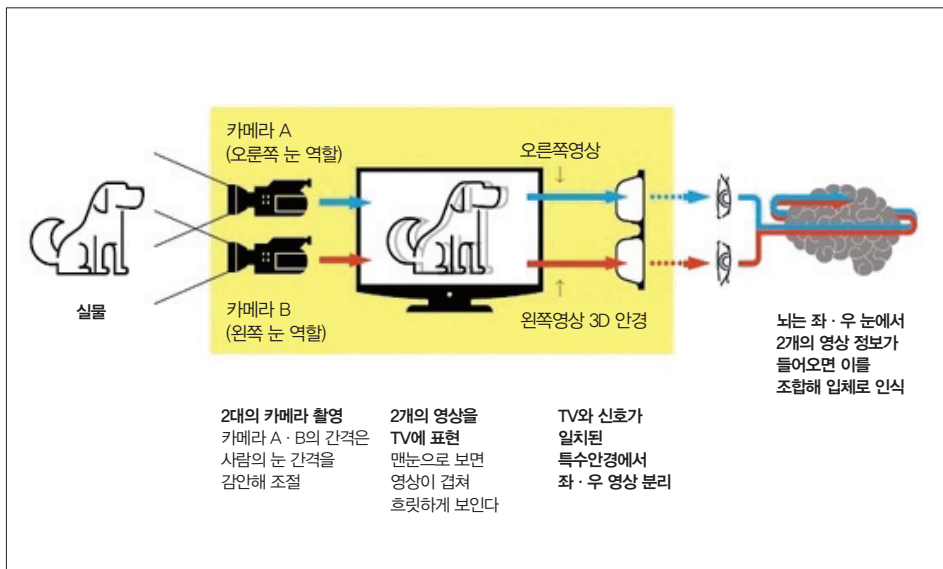


그림 2. 입체영상의 구현원리

## 입체영상을 통한 한국 음식의 세계화

음식이라는 소재를 현실화하는데 필요한 도구라면 그 어떤 것이라도 더할수록 좋다. 사진에서 보는 음식과 TV에서 보는 음식이 어찌 같을 수 있을까. 저해상도보다 고해상도가 그 효과가 배가 되며 좋은 음향효과가 가미되면 금상첨화다. 거기다 3D 입체영상이라는 훌륭한 도구를 사용해 실제로 눈앞에 음식이 놓여 있는 것 같은 착각이라도 불러일으킬 정도가 되어야 비로소 음식의 시각화에 있어 정점을 찍었다고 말할 수 있다.

작년 추석을 즈음해서 서울 잠실종합운동장에서 '2010 서울디자인 한마당'이 열렸고 그 가운데 가장 큰 관심을 끌었던 부분이 바로 '푸드 디자인'이었다. 그곳에는 한국 전통 음식을 비롯해 갖가지 음식들이 먹기 아까울 정도로 먹음직스럽게 전시되고 있었다. 그곳에 전시된 음식들 하나하나가 훌륭한 예술품이었고 음식 이상의 가치를 담고 있었다. 그것은 그 음식이 가지고 있는 식재료적 특성을 넘어 문화적 품격, 민족의 열, 역사적 아우라(aura)까지도 내포하고 있었다.

전시회의 끝자락에 필자는 '이렇게 훌륭한

한국 음식이 전 국민에게 시급히 알려져서 한국 음식문화의 우수성을 깨치는 과제가 시급하다.'고 통감했다. 전 국민을 넘어 전 세계로 뻗어 나아가야 할 가치를 실현시키기 위해서는 3D 입체영상을 통한 한국 음식의 시각화에 그 열쇠가 있다.

세상 만물이 3D 입체영상으로 구현된다는 것은 사회적·문화적 패러다임의 큰 변화를 일으킬 만큼 엄청난 것이다. 게다가 입고, 먹고, 잠자는 등의 모든 인간 활동의 중심엔 음식이 있다. 인간을 중심으로 일어나는 갖가지 일들, 패션, 오락, 주거 등의 오만가지 것들이 신체 외적으로 일어나는 일들인 반면, 오직 음식만이 인체 안에서 일어나는 일이다. 생명의 유지와 인간 생활의 근간을 이루며 삶의 원동력이 되는 '먹는 일' 만큼 중요한 일도 없다. 이렇게 만물의 요소 가운데 인간에게 가장 중요한 음식이 3D 입체영상으로 구현된다는 것은 모든 패러다임의 변화의 중심일 수밖에 없다.

이번 구정에는 군침 흘리는 것으로 만족했지만, 아마 내 후년 정도면 가족 모두를 데리고 소갈비 뜯으러 당장 외출을 서두를지도 모를 일이다.