

# 영상커뮤니케이션론



상지대 언론광고학부  
김경환

## 영상지각

다양한 즐거움이 많은데

# WHY?

왜 굳이 영상인가?

## 영상지각

인간이 외부로부터 인지하는 것 중 5각의 의존 비율

시각	청각	후각	촉각	미각
83%	10%	4%	2%	1%

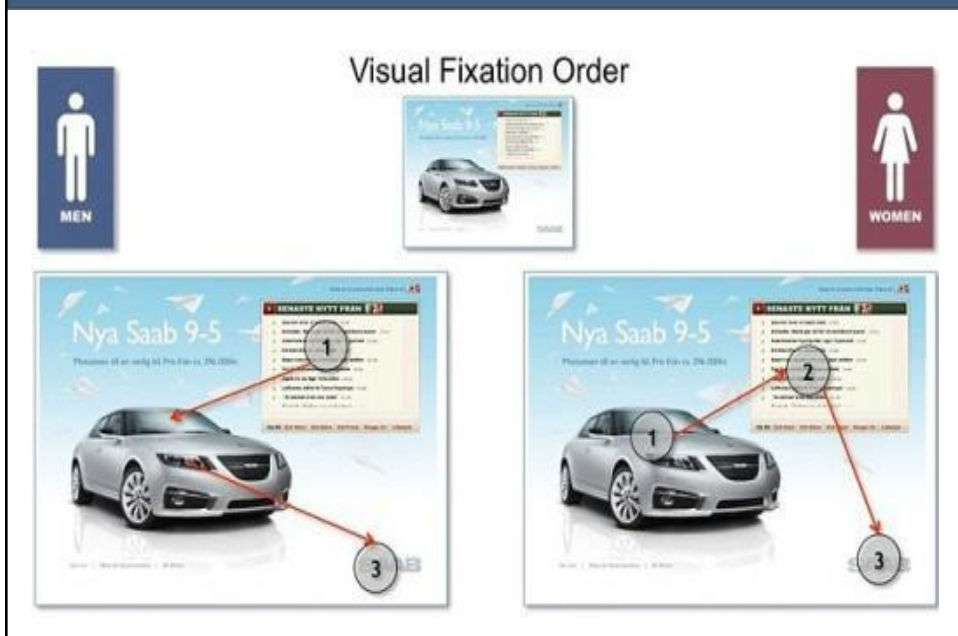
메시지를 청각적으로만 전달할 경우 사람들은  
20%만 기억  
시각적으로만 전달할 경우는 30%까지 기억  
그러나 시각과 청각을 조화시켜 전달할 경우는  
70%를 기억

## 영상지각

百聞不如一見



## 남녀 시선의 차이



## 남녀 시선의 차이



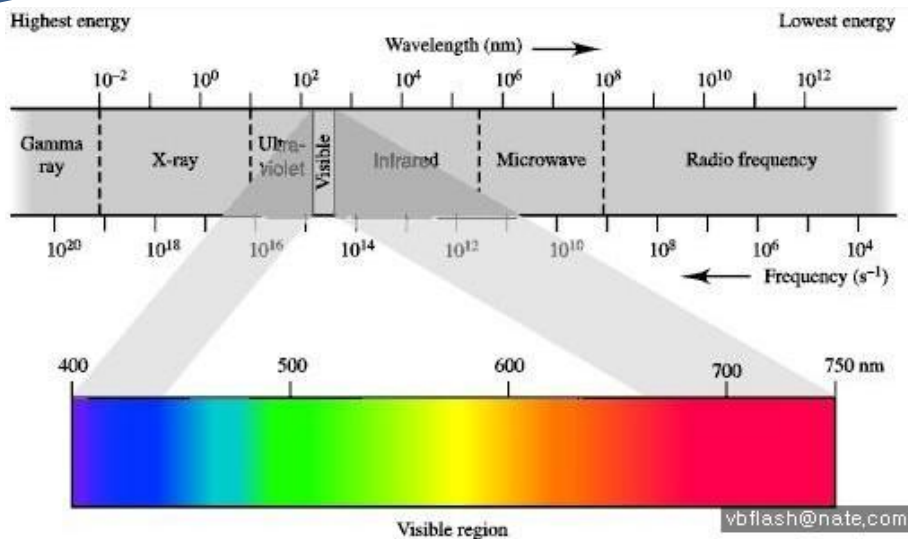
## 영상지각

보이지 않는 고릴라

## 영상의 개념

- 빛의 굴절 또는 반사에 의해 나타나는 물체의 상(눈의 망막에 비친 것, 거울에 비친 상, 신기루)
- 머릿속에 떠오르는 모습이나 광경(상상, 환상, 기억, 꿈)
- 종이 등과 같이 2차원 평면 위에 표현된 형상(그림, 사진, 영화, TV, 그래픽디자인)

## 빛의 정의



## 영상의 분류

### 영상의 구분

- 물질적 영상 vs. 정신적 영상
- 2차원적 영상 vs. 3차원적 영상
- 관습적 영상 / 광학적 영상 / 디지털 영상

### 영상의 목적

- 시각매체로서의 영상은 인간의 시각에 호소하기 위해 특별한 의도를 갖고 제작한 것으로 일정한 메시지 전달이 목적

## 영상의 의미

### □ 재현: 언어나 이미지를 사용해 주변 세계에 인미를 부여

- 사람들은 언어와 마찬가지로 이미지를 사용해 눈에 보이는 세상을 이해하거나 묘사하거나 규정

역사적 맥락에서 볼 때, 이러한 재현 양식을 통해 주변 세계를 마치 거울에 비추는 것처럼 그대로 반영할 것인지 아니면 이를 재구성해 새로운 의미를 부여할 것인지에 대한 논란이 지속

### □ 실증주의적 관점에서 보면 카메라는 “사실” 을 기록하기 위한 과학적 도구이며 손으로 직접 그린 이미지보다 대상을 정확하게 재현하는 수단이다

### □ 카메라 렌즈를 통해 이미지를 창조하는 것은 늘 주관적 선택을 동반

- 대상의 선택, 프레임, 개인적인 기호 등에 따라 카메라맨 나름대로의 선택이 개입

영상이미지가 아무리 사실적인 자료로 이용될 수 있다고 하더라도 영상이미지는 쉽게 조작되거나 변형될 수 있기 때문에 객관적 기록이나 진실의 기록으로서 재현에 대한 모호함을 파생

## 영상의 의미

□ 재현: 언어나 이미지를 사용해 주변 세계에 의미를 부여



## 영상 구성요소

관습적 영상

광학적 영상

디지털 영상

회화

사진, 영화

TV

CG

재료

천, 종이,  
물감, 먹

필름

자석 테이프

디지털 수열

시공간적  
구속성

공간적 구속성

시공간적 구속성

시공간적 구속성

-

생산방식

손

기계

기계

기계

대상과의 관계성

대상과 유사성

시공간의 흔적

시공간의 흔적

대상 부재

## 영상이미지 생산의 역사 —원근법 이전의 고대미술—

### 시각의 특징

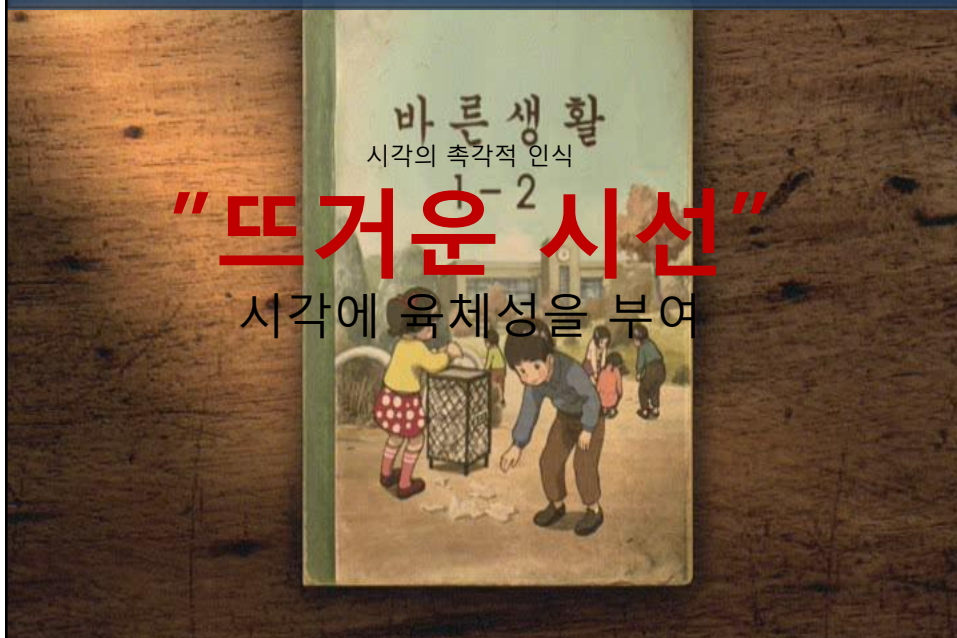
- 영상을 통해 세계를 파악하는 것은 바로 눈을 통해 세계를 지각하는 것임
- 눈으로 무엇인가 보는 것은 신체의 위치와 깊이 관련되어 있음
- 시각을 통해 대상을 지각한다는 것은 대상과의 거리두기를 전제로 함
- 인간의 시각은 수평각 160도, 수직각 약 75도 범위로 한정되며 이를 흔히 시야라 부름
- 카메라의 표준렌즈는 35mm 필름 기준으로 50mm로 설정되어 있는데 이는 인간의 평균 수평시각에 기준해 설정되었음

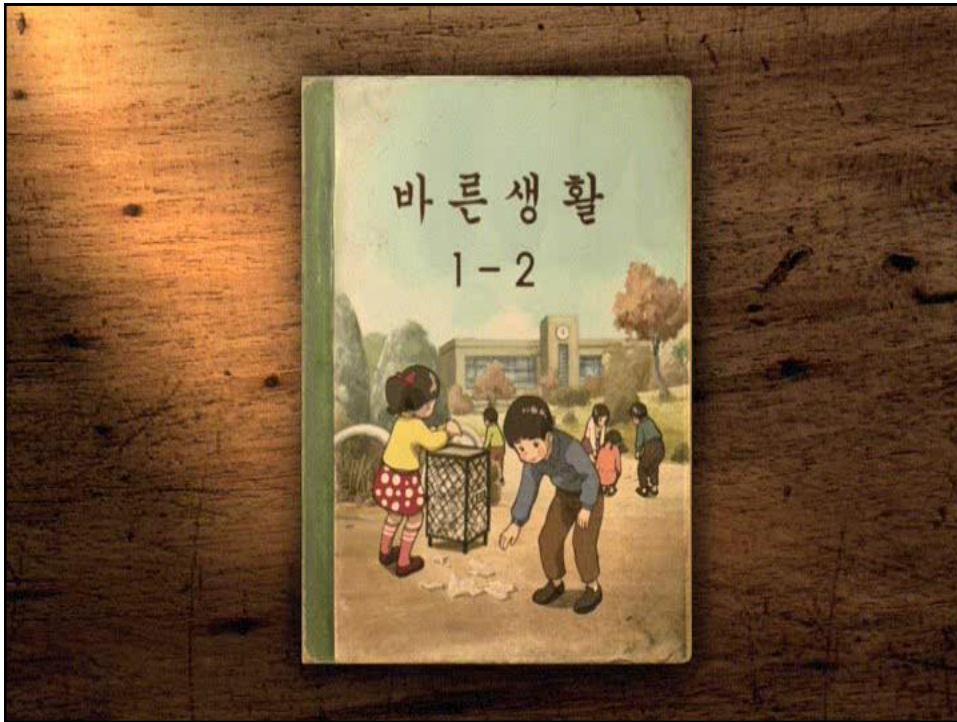


## 영상이미지 생산의 역사

- 1425년 원근법 발명 이전의 고대미술
- 기계문명기 이전까지의 원근법 시대(15세기 중엽~18세기)
- 사진으로 대표되는 기계화와 산업혁명의 근대기(18세기 중엽~20세기 후반)
- 디지털 이미지 그리고 가상 공간의 탈근대적 시기(1960년대~현재)

## 고대 그리스인들의 시각 인식

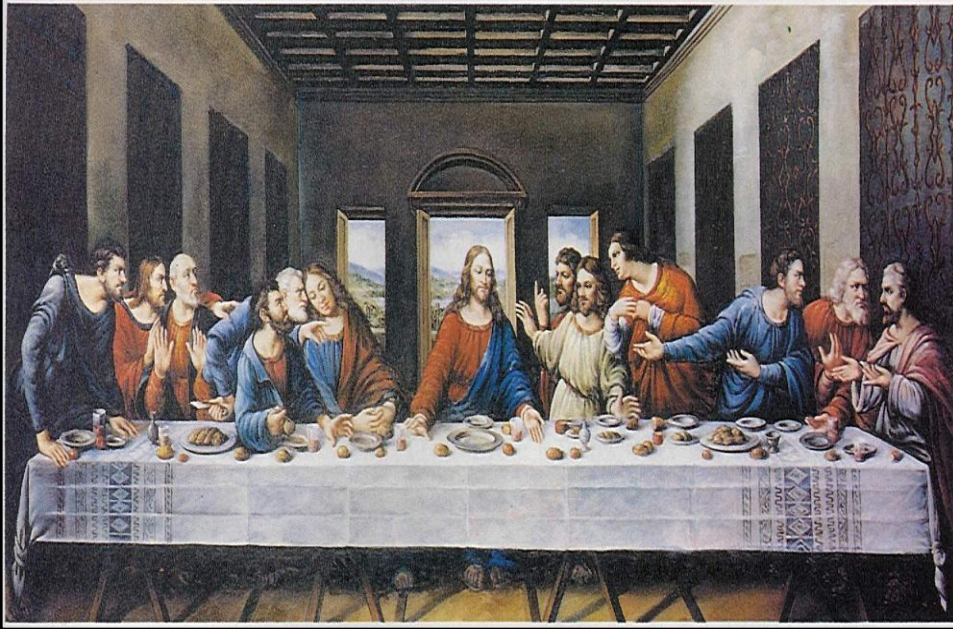




## 영상의 이해



## 영상의 이해



**영상이미지 생산의 역사**  
—원근법 시대(15세기 중엽~18세기)—



## 원근법



## 원근법



### 원근법

- 예술과 과학의 융합
- 새로운 근대적 시각적 경험방식
- 3차원 공간의 2차원적 표현기법
- 현실의 객관적 보여주기

“원근법이란 자신과 대상과의 멀고 가까움이 느껴지는 거리감과 공간감을 말한다”

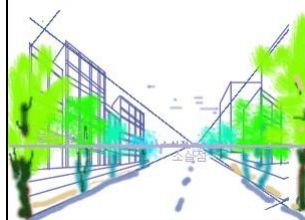
원근법의 생성: 소실점

## 원근법의 종류: 투시원근법(선원근법)

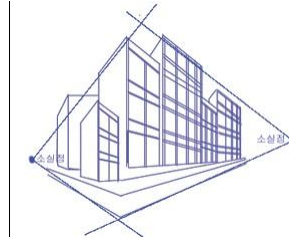


## 투시원근법의 종류

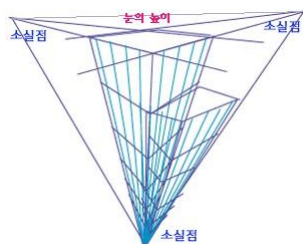
1점 투시



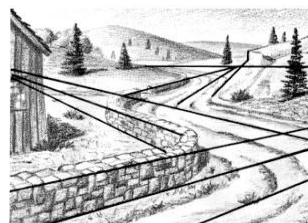
2점 투시



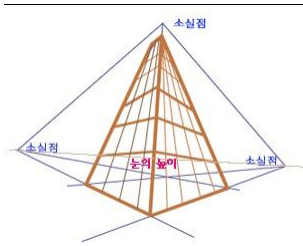
3점 투시



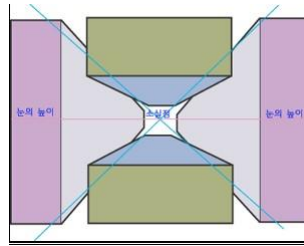
다점 투시



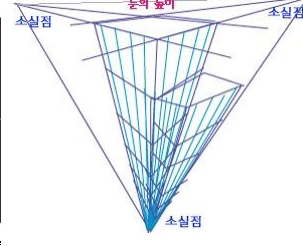
## 투시원근법의 종류



양시 투시



중심 투시



조감 투시

## 원근법의 종류: 대기원근법





## 동양적 원근법: 삼원법



## 단축법



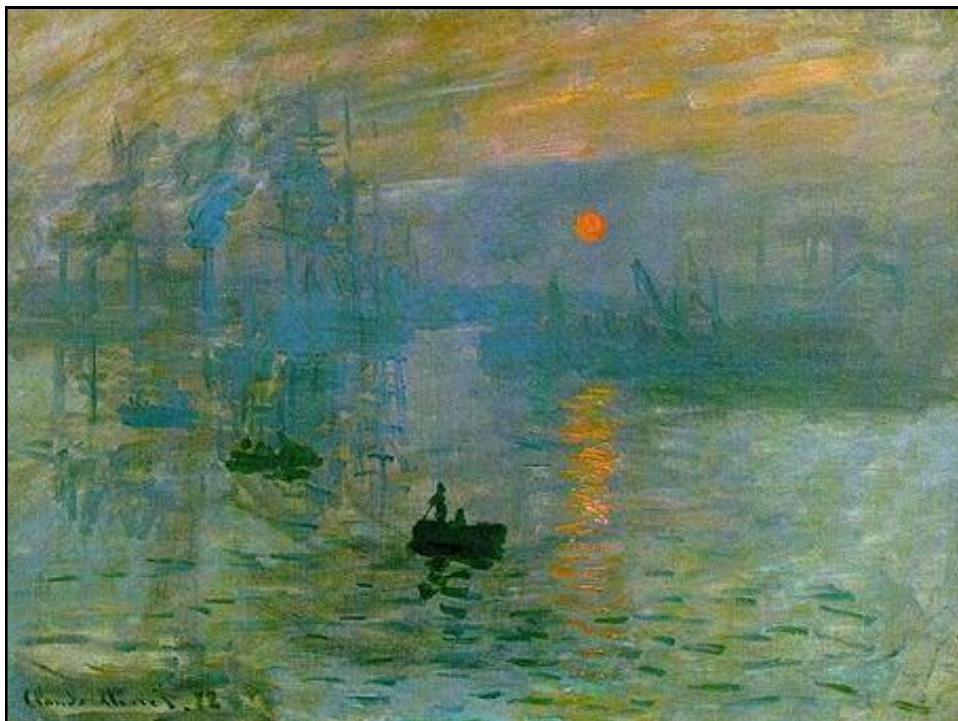
미들하니스의 가로수 길  
(마인데르트 호베마)

## 영상의 이해



**영상이미지 생산의 역사**  
—근대적 시각의 시각: 인상주의의 등장—











**영상이미지 생산의 역사**  
—현대적 시각의 시각: 모더니즘의 등장—

