

영상커뮤니케이션론

색



영상커뮤니케이션(제2주차)
김경환(상지대 언론광고학부)

영상의 구성 요소

영상의 4가지 구성요소

- 인간의 뇌는 **색**, **형태**, **깊이(구도)**, **움직임**이라는 4가지의 속성에 신속하고 빠르게 반응
- 이러한 속성들은 인간이 영상을 인지하는 데 큰 영향을 미침

색

움직임

형태

구도

영상의 구성요소

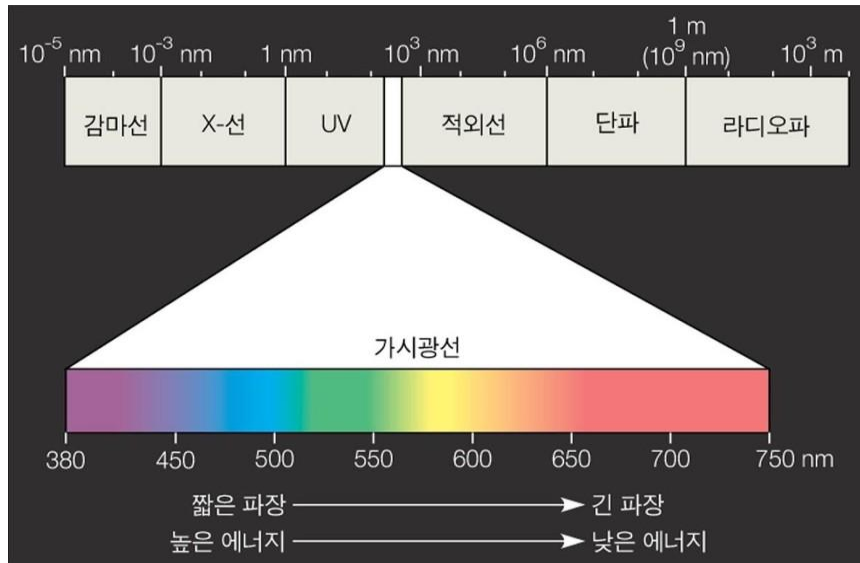
1. 색 色 Color

영상의 구성요소: 색

- 색체는 사람의 감정이나 감각을 자극
- 색마다 그에 따른 감각과 감정도 각기 다름
- 어떤 색상이 모든 사람에게 공통된 연상 작용을 일으키는 경우 그 색상은 하나의 상징이나 기호의 역할을 수행

“ 적색 → 불, 사랑, 피
“공통된 반응”

색의 속성: 빛의 파장



색의 상징적 의미

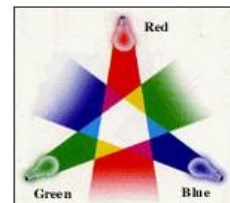
빨간색	정열, 사랑, 열정, 불, 피
주황색	식욕
노랑색	청순, 성장
연두색	생동
녹색	평화, 안정
청록색	상쾌, 희망, 영원한 생명
파란색	젊음, 충성, 동정, 진실, 차가움
보라색	공포
자주색	사랑
흰색	계몽, 순결, 믿음, 영광
검정색	죽음, 악, 슬픔, 근엄함, 신비
회색	우울

색의 상징적 의미



색의 3속성

□ 색상: 그 색만이 갖고 있는 독특한 속성



□ 명도: 색의 밝기

➢ 명도가 가장 높은 색은 흰색, 명도가 가장 낮은 색은 검정색

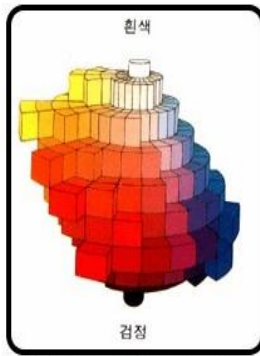


□ 채도: 색상의 선명도(색채의 강약)

➢ 채도가 높은 색은 순색, 채도가 가장 낮은 색은 흰색, 회색, 검정색



색의 속성: 명도



먼셀의 색입체 --색채II(KBS한국색채연구



색입체의 가로단면
(색상)



색입체의 세로단면
(채도와 명도)

색의 속성: 명도



명도--색의 밝은 정도를 말한다.
명도의 차이를 생각하고 배색한다.

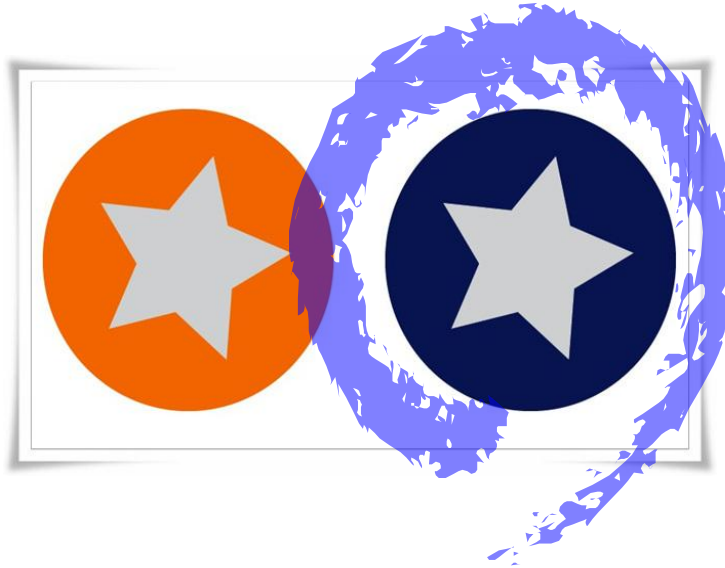
명도가 높은색



명도가 낮은색



색의 착각: 명도대비



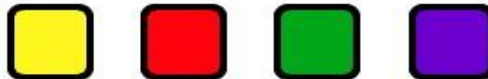
색의 속성: 채도



채도--색의 선명한 정도

채도의 차이를 생각하고 배색한다.

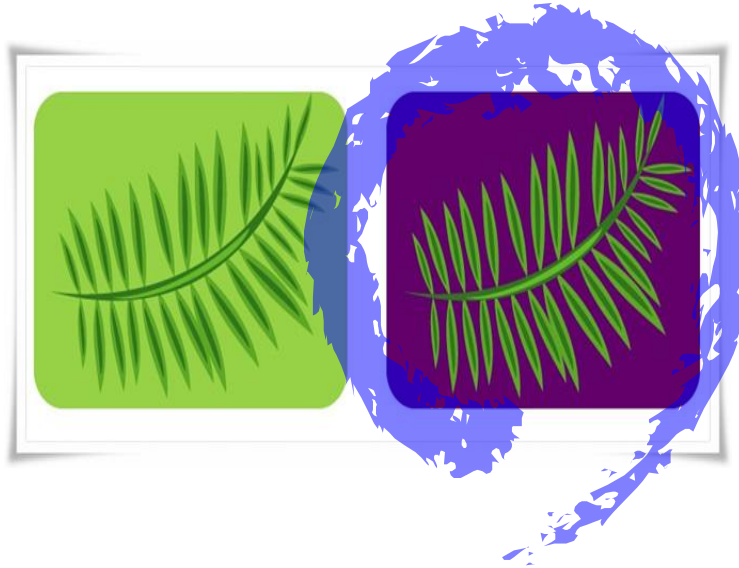
채도가 높은 색



채도가 낮은 색

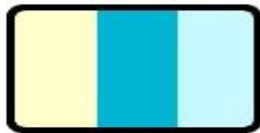


색의 착각: 채도대비

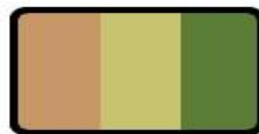
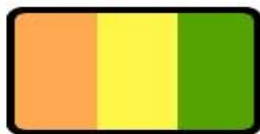


색의 대비

같은 색상에서 명도를 변화시켜 배색



명도의 차이가 같아도 채도가 다르면 이미지는 확연히 틀려진다.
아래 두개의 배색에서 색사이의 명도차이는 서로 같다.



색의 상대성

주변광

- 한 장면에 어떤 종류의 빛이 얼마만큼 주어진냐에 따라 색상이 변화

색의 항상성

- 물체를 지각하는 과정에서 무의식적으로 그 상황을 안정시키려고 하는 경향

표면반사

- 물체의 색은 광량뿐 아니라 물체의 반사율과도 깊은 관계가 있음

주변색

- 하나의 색은 그 색을 둘러싸고 있는 주변색에 의해 영향을 받음

색의 상대성

주변광

- TV나 영화촬영에도 기본 조명이 필요한 것처럼 물체도 색을 나타내기 위해서는 최소한의 광량이 필요
- 달빛 아래에서는 물체를 분간할 수는 있지만 물체의 색상을 지각하기에는 광량이 부족
- TV나 영화의 달빛 장면은 푸른빛이 돌아 그럴듯해 보이지만 이것은 정확한 색이 아니며 인위적으로 만든 색임
- 반면 광량이 지나치게 많을 경우 카메라는 색상을 표현하지 못하고 하얗게 퇴색된 영상으로 표현됨

색의 상대성

색의 항상성

- 사람은 물체를 지각하는 과정에서 무의식적으로 미묘한 변화는 무시하고 색상, 패턴, 동작, 형태, 크기 등이 변화하지 않는 쪽으로 인식하고 싶어함
- 연필이나 책의 밝은 부분과 어두운 부분을 같은 색으로 지각하는 것은 색의 항상성 때문임
- 하지만 카메라는 색의 항상성을 인식하지 못하고 보이는 대로가 아니라 있는 그대로의 색으로 표현
- 따라서 TV화면에서는 색의 항상성을 유지하는 데 어려움이 따름

색의 상대성

표면반사

- 물체가 빛을 너무 많이 반사하거나 너무 적게 반사하는 것을 광량 뿐만 아니라 반사율과도 관계가 깊음
- 반사율이 높은 물체를 조명할 때는 반사율이 낮은 물체를 조명할 때보다 광량이 적게 필요
- 반사율이 높은 색은 가까이 있는 연기자나 소품에 색이 묻어나게 하는 경우가 있는데, 이 때는 빛을 잘 흡수하는 재료를 사용하거나 그러한 특수 페인트를 사용하여 반사율을 낮춤으로써 이러한 문제를 해결

색의 상대성

주변색

- 일반적으로 가운데 색은 주변색의 보색느낌을 약간 갖는 데 이러한 현상을 동시대비라 함
- 동시대비로 인해 경치나 연기자의 의상에 불필요한 색이 묻어남
- 또한 타이틀 제작시 같은 채도와 같은 명도의 두 가지 보색을 사용하면 색떨림현상이 발생함
- 이러한 색떨림현상이 풍경이나 연기자의 의상에서 나타나게 되면 보는 사람의 주의력이 떨어짐

색의 심리적 효과:

밝기 순응과 색순응

순응현상

- ▶ 우리 몸의 감각기관이 어떤 조건이 바뀌었을 때 감각적 균형을 만들어내기 위해 스스로 일으키는 생리작용

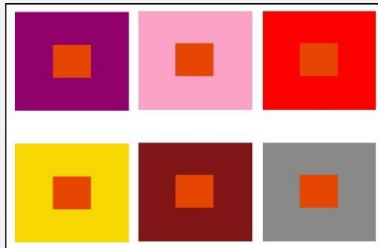
암순응

명순응

색순응

동시대비

- ▶ 나란히 놓여있는 어떤 색상을 동시에 볼 때 강한 색의 반대색이 약한 색과 혼합되어 실제의 색과 다르게 보이는 현상
- ▶ 색상대비 / 명도대비 / 채도대비



색의 심리적 효과	
온도감	<ul style="list-style-type: none"> 난색: 따뜻함, 여유로움 한색: 차가움, 긴장감
시간의 장단	<ul style="list-style-type: none"> 난색: 빠르게 느껴짐 한색: 느리게 느껴짐
중량감	<ul style="list-style-type: none"> 고명도: 가벼움 저명도: 무거움
강약감	<ul style="list-style-type: none"> 고채도: 강함 저채도: 약함
거리감	<ul style="list-style-type: none"> 고채도, 난색계, 밝은 색, 유채색: 진출 저채도, 한색계, 어두운 색, 무채색: 후퇴

색의 심리적 효과:

색의 심리적 효과

크기와 주목성

→ 같은 색이라도 명도가 높으면 크게 보이며, 명도가 높은 것은 낮은 것보다 시각적인 주목성이 높음




원근감

→ 같은 색일 경우 명도가 높은 것이 가깝게 보이고 낮은 것은 멀리 위치한 것으로 인식됨
또한 난색(적색계열의 색)의 경우에는 앞에 위치한 것으로 느껴지며(진출색),
한색(청색계열의 색)은 뒤에 위치한 것으로 느껴짐 (후퇴색)




색의 기능

정보기능

- 색은 물체를 좀 더 사실적으로 표현하고 물체의 상태에 대한 구체적인 정보를 제공
- 색의 정보기능은 명료성(주변색과 잘 구분되도록 하는 것)이 목적

구도기능

- 색의 구도기능이란 한가지 색을 갖고 화면의 일부분은 강조한 뒤 그 부분을 화면의 핵심 포인트로 삼고 다른 색으로 화면의 균형을 맞추기 위해(화면의 구도를 잡는 목적) 색을 사용하는 것을 말함

감성표현기능

- 색은 사람의 느낌이나 감성을 이끌어내는 기능을 갖고 있는데
- (1) 어떤 물체나 어떤 일의 특징을 표현(스포츠카=빨간색)
- (2) 어떤 일에 극적인 느낌이나 흥분을 유도(클럽=번쩍이는 조명)
- (3) 어떤 일의 분위기를 조성(폭력장면, 공포영화=차가운 색)

색의 기능

탈채도 이론

- **탈채도 이론**이란 색의 채도를 빼어 모자이크, 소프트포커스 효과 등과 같이 화질을 떨어뜨리면 관객이나 시청자들이 저화질 화면의 부족한 화소를 채우기 위해서 고화질 화면보다 감성적인 느낌을 더 많이 받게 됨
- 하나의 장면이 감성적일수록 저화질의 화면으로 처리해야 하고 저화질의 화면일수록 색상의 필요성이 감소