

영상문화에 대한 성찰

1. 영상 읽기
2. 영상 특성
3. 영상과 [대중]문화
4. 영상문화의 기능
5. 영상의 이데올로기 효과
6. 영상, 문화적 관점에서 다시 읽기

영상문화에 대한 성찰

1. 영상 읽기: 형식과 내용의 관계 = 형식과 내용의 articulation(절합)

2. 영상의 특성

- 배경: 구술에서 문자로; 산발성에서 선조성으로

- 영상: 선조성 + 산발성 = 이중적 특성

- 문자 언어(이성) \leftrightarrow 영상 언어(감성)

- 언어(문자, 영상)의 기호적 특성: 지표, 도상, 상징

시청각의 확장(현미경, 망원경) = 과학성, 객관성

그런데 영상언어가 디지털, CG 등에 의존한 경우는?

- 영상의 허구성과 진실성: 디에제시스(팝진성, 현실성)

→ 영상(언어)은 언제나 진실을 말하는가?

영상문화에 대한 성찰

2. 영상의 특성

→ 영상(언어)은 언제나 진실을 말하는가?

- 이미지의 취사선택이 이미 주관적

- 영상 내에서의 주관성 (ex: 재연화면)

- 디지털, CG 등 새로운 기술에 의한 영상은?

- 현실의 반영 ← → 반영의 현실

(영상은 사회의 거울 ← → 영상이 사회적 이슈를 창조)

영상문화에 대한 성찰

3. 영상과 (대중)문화

- 영상의 시작: 19세기 초 사진의 발명
- 영상문화의 시작: TV의 발명, 특히 컬러 TV의 대중화(1960년대)
- 영상문화와 산업: 미국의 시장(자유)주의, 유럽의 보호주의
(ex. 문화적 예외와 스크린 쿼터제)
- 한국의 영상문화와 산업 :
 - 1966년 스크린 쿼터제 도입 입법, 1967부터 시행
 - 연간 146일 이상 한국 영화 상영 의무화
 - 1966년 165편 , 1967년 231편 제작
 - 2006년부터 의무상영 일수 1/2인 73일로 축소

영상문화에 대한 성찰



프랑스가 본 스크린 쿼터제와 한국 영화의 발전

영상문화에 대한 성찰

4. 영상문화의 기능

- 문자보다 큰 영상의 파급효과(ex: 영화 '도가니')
- 사회적인 이슈의 공론화
- 예술의 정치화, 정치의 예술화(ex: 선거 홍보)

5. 영상의 이데올로기 효과

- 가치관, 정체성 등에 영향

(ex: 백인 = 주인공, 주인; 흑인 혹은 동양인 = 악당, 보조인물.

가부장, 서구, 부르주아 중심적 이미지)

영상문화에 대한 성찰

5. 영상의 이데올로기 효과

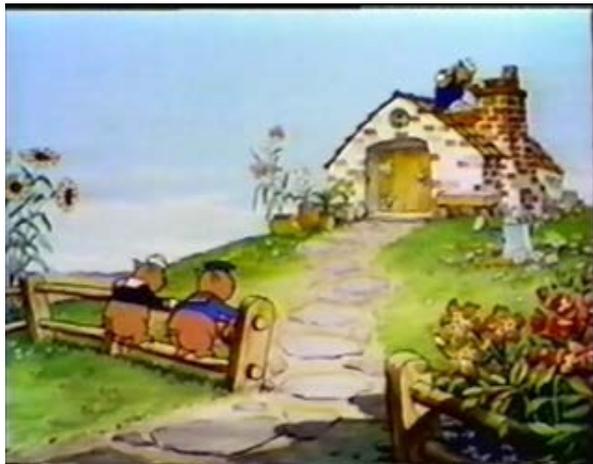
- 가치관, 정체성 등에 영향

~ 예시 1 ~

- 1) 동화 '아기돼지 삼형제'의 서사구조는?
- 2) 디즈니 애니메이션 '아기돼지 삼형제'와 비교해 보자.

5. 영상의 이데올로기 효과,

예시 1 .디즈니 애니메이션 '아기돼지 삼형제'의 서사구조는?



동화의 중요한 서사가 많이 생략되었다.

- 엄마가 등장하지 않고 집 짓는 아기돼지가 바로 등장한다.
- 또한 풀, 나무로 집 지은 두 돼지가 늑대에게 잡아 먹히지 않는다.
- 그들은 막내 돼지 집으로 피신한다.

5. 영상의 이데올로기 효과,

예시 1 .디즈니 애니메이션 '아기돼지 삼형제'의 서사구조는?



막내 돼지는 소극적인 방어를 할 뿐이다. 원작 동화가 보여주는 적극적인 지혜도, 용기도 나타나지 않는다. 결국 늑대는 죽지 않고 도망치는 것으로 애니메이션은 끝난다. 어떤 차이가 있는가? 어떤 이데올로기가 숨어 있는가?

5. 영상의 이데올로기 효과,

예시 1. 동화와 애니메이션의 서사구조를 비교해 보자

동화 서사	디즈니 애니메이션 서사
어머니와 분리	X
세 종류의 집	세 종류의 집
아기돼지의 지혜와 용기	아기돼지의 지혜? 용기?
- 순무밭	X
- 사과 과수원	X
- 시장 구경과 용기	X
늑대의 죽음	늑대의 도망

→ 서사의 이러한 차이를 어떻게 해석할 것인가?

→ 왜 디즈니 애니메이션은 이렇게 각색했을까?

5. 영상의 이데올로기 효과

- 가치관, 정체성 등에 영향

~ 예시 2 ~

- 1) 동화 '인어 공주'의 서사구조는?
- 2) 디즈니 애니메이션 '인어 공주'와 비교해 보자.

5. 영상의 이데올로기 효과,

예시 2. 디즈니 애니메이션 '인어공주'의 서사구조는?



동화와 근본적으로 다른 부분이 있다.

- 동물 친구들이 공주를 도와준다.
- 왕자가 마녀를 물리치고 공주를 구출한다.
- 공주가 공주와 결혼한다.
- 아버지와 언니들, 모든 사람들이 이들의 결혼을 축하해 준다.

5. 영상의 이데올로기 효과,

예시 2. 디즈니 애니메이션 '인어공주'의 서사구조는?

동화 서사

행복의 나라

다른 세계에 대한 동경, 할머니의 금지

마녀와 거래

다리와 목소리의 교환

왕자와 결혼 실패

X

마녀의 승리

불행의 나라, 죽음 = 공기의 요정

디즈니 애니메이션 서사

O

= , 아버지의 금지

O

O

왕자와 결혼 위기

친구들, 아버지, 왕자의 도움

마녀의 실패

왕자와 결혼 성공, 모두의 축하

- 서사 구성에 어떤 차이가 있는가?
- 어떤 이데올로기가 숨어 있는가?

6. 영상, 문화적 관점에서 다시 읽기

원작 동화와 애니메이션의 이러한 차이를 어떻게 해석할 것인가?

'아기 돼지 삼형제'의 경우,

- 분리불안 해소가 전제되지 않아 성장의 의미를 담지 못함.
- '쾌락원칙만 추구해도 별 문제가 없을 것이다.'라는 생각을 주입
- '결국 주변에서 나를 도와 줄 것이다.'라는 생각을 주입
- 늑대가 '현실의 위험'이라는 상징성을 무시.
- 늑대를 죽이지 않음으로써 '현실원칙'의 위험을 근원적으로 제거하지 못함.
- 따라서 어린이는 계속 불안감을 느낄 수 있음.

6. 영상, 문화적 관점에서 다시 읽기

원작 동화와 디즈니 애니메이션 서사의 이러한 차이를

어떻게 해석할 것인가?

‘인어공주’의 경우,

→ 금기를 어기고 마음대로 외부 원칙과 거래해도 됨.

→ 할머니의 금기로 상징되는 여성적 가치를 무시하고,

1) 인간의 정체성인 ‘목소리’를 포기함.

2) 다리를 얻는다는 것은 육체를 찢는다는 의미임을 무시함.

3) 결국 ‘처녀성’을 사회적 통과의례를 거치지 않고 잃어도,

→ 원작 ‘인어공주’처럼 죽어서 원혼이 되지 않고, 행복한 결혼을 할 수 있으며, 친구들과 아버지, 심지어 남자까지도 나를 도와주고, 축하해 줄 것이라는 착각을 심어 줄 수 있음.

6. 영상, 문화적 관점에서 다시 읽기

왜 디즈니 애니메이션은 이렇게 각색했을까?

- 영상문화와 자본주의
- 사회적 가치관의 변화와 와해
- 대중적 기호에 대한 자본의 선호

영상, 문화적 관점에서 비판적으로 읽기

- 형식과 내용의 관계 = 형식과 내용의 articulation(절합)
= '형식 + 내용 + 사회문화적 문맥'의 articulation(절합)

임을 비판적으로 성찰할 필요가 있음.