

영상 커뮤니케이션으로서의 애니메이션 표현 특징에 관한 연구

- 3D 애니메이션 '슈렉'을 중심으로 -

A study on the role of the animation in visual communication

박 소 영

한양대학교

Contents

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구배경과 목적

2. 연구방법

II. 이론적 배경

1. 영상 커뮤니케이션

2. 애니메이션의 발전배경

3. 커뮤니케이션으로서의 애니메이션

III. 애니메이션 시각적 표현 특징결론 및 제언

참고문헌

논문요약

애니메이션은 한 프레임(Frame)씩 촬영하여 사물이나 이미지에 생명, 즉 움직임을 부여하여 그 움직이는 대상을 매개로 숨겨져 있는 스토리를 풀어내는 일련의 과정으로서, 이미지의 변형을 통하여 현실을 재구성하여 가상의 세상을 만들어 낸 애니메이션이 사람들에게 얼마나 설득력 있게 다가갈 수 있는가는 송신자와 수신자간의 커뮤니케이션에 달려있다.

커뮤니케이션을 가능하게 하는 것이 기본적으로 언어이지만 테크놀로지의 비약적 발전으로 인하여 발생된 영상매체는 하나의 전달 미디어에 문자, 이미지, 소리와 영상 등의 멀티미디어를 함께 전달하여 또 다른 의미를 생산함과 동시에 인

간의 시각과 청각의 결합을 통한 복합적인 감각에 호소한다. 본 논문은 변화하는 멀티미디어 환경에서 커뮤니케이션의 새로운 매체로서의 애니메이션에서 영상을 통하여 전달되는 메시지는 송신자와 수신자간에 이루어지는 '의사 전달', '의미 작용' 등에 어떻게 상호작용 하는지 알아보고, 커뮤니케이션으로서의 애니메이션의 표현 특성에 대하여 접근을 시도하여 본다. 영상 커뮤니케이션으로서의 애니메이션의 시각적 표현 특성들은 인간 커뮤니케이션을 충족시키는 사이버 커뮤니케이션으로의 발전 가능성을 여는 중요한 요소가 되리라고 확신한다.

핵심어 : 영상매체, 영상커뮤니케이션, 애니메이션의 시각적 표현특성

ABSTRACT

Animation is a kind of procedure to make a story with animated things by giving life to inanimated things like images. Communication between a transmitter and a receiver plays a key role in deciding whether a animation is appealing to many people or not. Though a language is the most fundamental tool for communications, an image media developed by advanced technologies transmits multimedia - text, sound, image and vedio - within a single transmission medium and appeals to the multi-senses like eye and the ear of human. In this paper, we observed how the image verbal messages interact with the intention and meaning conveyance between a transmitter and a receiver. Then we examined the characteristics of the representations of animation as a communication method.

I. 서론

1. 연구배경과 목적

기원전 5,000~10,000년경의 스페인 북부 알타미라 동굴벽화는 인간의 본능적인 욕구인 커뮤니케이션을 표현한 것이었다. 인간에게 있어서 커뮤니케이션은 초기원시 시대의 손짓, 발짓, 얼굴 표정 등의 커뮤니케이션 미디어에서부터 언어, 인쇄기의 발명, 현재의 테크놀로지의 발전으로 인해 새로운 미디어를 통한 커뮤니케이션에 이르기까지 사회를 형성하고 발전시켜 나가는데 가장 기본적인 요소이다. 애니메이션은 단순히 움직이는 피사체의 동작을 촬영하여 직접적으로 표현하는 것이 아니라 한 프레임(Frame)씩 촬영하여 사물이나 이미지에 생명, 즉 움직임을 부여하여 그 움직이는 대상을 매개로 숨겨져 있는 스토리를 풀어내는 일련의 과정이다. 움직이는 이미지를 창조하고, 이를 통하여 일어나는 실제와는 다른 스토리의 공간을 창조하고, 이미지의 변형을 통하여 현실을 재구성하여 가상의 세상을 만들어 낸 애니메이션이 사람들에게 얼마나 설득력 있게 다가갈 수 있는가는 송신자와 수용자의 커뮤니케이션에 달려있다.

테크놀로지의 비약적 발전으로 인하여 발생한 영상매체는 하나의 전달 미디어에 문자, 이미지, 소리와 영상 등 모든 표현 미디어를 함께 전달하여 또 다른 의미를 생산함과 동시에 인간의 시각과 청각의 결합을 통한 복합적인 감각에 호소한다. 변화하는 멀티미디어 환경을 맞아 커뮤니케이션의 새로운 매체로서의 애니메이션에서 프레임간 연결 동작의 순간 영상 안에서 전달되는 메시지가 전달자와 피 전달자, 송신자와 수신자간에 이루어지는 '의사 전달', '의미 작용' 등에 어떻게 상호작용 하는지 알아보고, 커뮤니케이션으로서의

애니메이션의 표현 특성에 대한 연구를 그 목적으로 하였다.

2. 연구방법

사람들이 서로간에 기호나 상징을 이용하여 의사를 소통하고 정보를 교환하며 감정을 이입시키는 행위의 과정이 커뮤니케이션이라고 하는데, 각종 미디어들은 이와 같은 커뮤니케이션의 수단이 된다. 커뮤니케이션을 효과적으로 이룰 수 있는 기본과정은 송신자 (sender)가 메시지 및 의사, 정보, 감정, 요인을 수신자(receiver)에게 전달하는 것으로 요약될 수 있는데, 디지털 미디어의 시대에서 미디어를 통한 전달의 효과는 문자 시대보다 훨씬 다양한 매체를 통하여 표현되면서 커뮤니케이션의 역할이 중요해진다. 따라서 본 연구에서는 애니메이션에 있어서 영상을 통한 커뮤니케이션과 커뮤니케이션으로서의 애니메이션의 표현 특성에 관해 알아보기로 하였다.

II. 이론적 배경

1. 영상 커뮤니케이션맥루한(Marshall McLuhan)

은 커뮤니케이션 테크놀로지의 발달이 인간의 감각 비율(ration of sense)을 변화시킴으로써 새로운 커뮤니케이션 양식들을 형성한다고 주장했다.¹⁾

*1 시대별 커뮤니케이션 양식의 특성

시대 구분	커뮤니케이션 테크놀로지 방법	커뮤니케이션 특징	커뮤니케이션 감각비율	집단의 특성	비고
문자 이전 시대	구어 형식	복수 감각형	균형적	부족화	언어에만 의존한 구두 커뮤니케이션
문자 사용시대		시각 단일형	다소 균형적		음소문자(알파벳)와 표음 문자(한자)를 함께 사용
활자 시대	인쇄 형식	시각 단일형	불균형적	탈 부족화	인쇄기 발명에 따라 개인주의 발달
전자 미디어 시대	전자 형식	복수 감각형	다소 균형적	재 부족화	전자 미디어가 주요 커뮤니케이션 수단으로 등장한 신부족 시대

1) 맥루한, 박정규 옮김, 미디어의 이해: 인간의 확장, 커뮤니케이션 북스, 1999

맥루한의 미디어 이론은 기본적으로 미디어 테크놀로지에 의해 새로운 미디어가 인간의 새로운 감각 균형을 낳고, 새로운 감각 균형은 공간 관계도 새롭게 인식하면서 이전과는 다른 커뮤니케이션 양식을 만들어낸다는 것이다. 영상미디어란 기계를 이용해 이미지를 모방·재현·창조하고 그 구성물을 편집·편성해 불특정 공중에게 전달하는 직접적인 물질 체계이다. 이들 미디어들은 기계적인 과정(카메라, 빛)을 구성한 현실을 대량 복제해 대중에게 제공하고, 대중은 이를 대량 소비한다.²⁾

영상미디어는 다양한 기술적 장치와 시·공간의 결합, 그리고 청각의 이용이라는 특징을 통하여 문자를 통한 기억에 의존하는 커뮤니케이션이 아니라, 이를 해석하는 수용자의 기억에 의존하는 커뮤니케이션 형태로 변화하였다.

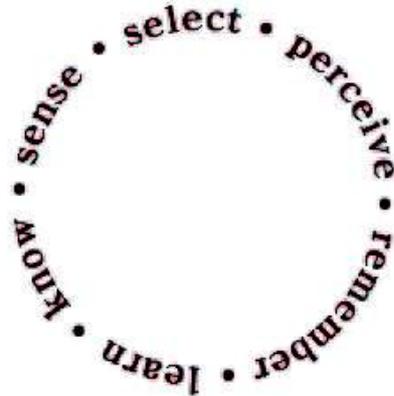
반응을 하는 눈과 눈으로 받아들이는 모든 감각 정보를 이해하는 두뇌에 의존하는 영상 커뮤니케이션을 통한 영상 메시지는 직접적이고 인식적인 과정을 통하여 장기간 기억으로 남게 되며, 실제로 감각적인 이미지가 아닌 것을 영상으로 만들어낸다.

헉슬리(Aldous Huxley)에 의하면 정확히 본다는 것은 주로 명확한 사고의 결과로 이루어진다고 하며, 눈과 시신경 시스템을 통하여 감각(感覺)을 하고, 마음에서는 지각(知覺)을 한다고 한다. 영상 커뮤니케이션은 많이 알수록 많이 감각하고, 많이 감각할수록 더 많이 선택하게 된다. 많이 선택할수록 많이 지각하게 되고, 많이 지각할수록 더 많이 기억한다. 그리고 더 많이 기억할수록 더 많이 배우게 된다.³⁾ 영상을 매체로 하는 모든

2) , 영상미디어론, 커뮤니케이션북스, 1997, p11

영상 미디어의 커뮤니케이션이 갖고 있는 특징을 살펴보자.⁴⁾

그림1. 영상 커뮤니케이션의 원형구조



첫째, 시각과 청각의 결합을 통한 멀티미디어로 복합적인 감각에 호소한다. 과거 인간의 감각 기관 중에 시각이나 청각 한 가지에 의존해왔던 단일 감각 커뮤니케이션에서 벗어나서 이상적인 커뮤니케이션 구조를 만든다.

둘째, 공간과 시간의 기억을 상호 결합시킨다. 다양한 기술적 장치들을 이용하여 과거나 미래의 시간들을 매체의 공간 속에 결합시키면서 비순차적인 구조로 재구성할 수 있다. 시간과 공간사이의 경계가 모호해질 수밖에 없으며, 표준화된 시공간 개념은 존재할 수 없다.

셋째, 재현성, 모방성, 모사성은 사회적 현존감 (social presense)을 창조해 준다. 영상 미디어를 통해 나타나는 이미지들은 실제와 거의 유사하기에 이미지 속의 인물과 직접 커뮤니케이션 하는 듯한 상황을 연출할 수 있다.

넷째, 수용자의 해석 가능성을 높여준다. 수용자의 기억에 의존하는 커뮤니케이션 형태이기에 주

3) 이준일 외 2인, 영상매체학 개론, 커뮤니케이션북스, 2001

4) 성동규, 사이버 커뮤니케이션, 세계사, 2002. p57-71

어진 메시지에 대한 의미해석이나 수용에서 특정 담론의 지배가 아닌 수용자의 다원적 해석을 강조하고 있다.

커뮤니케이션을 가능하게 하는 것이 기본적으로 언어이지만, 현재 디지털 환경 속의 영상매체는 하나의 텍스트와 영상, 소리 등 모든 표현 미디어를 함께 전달할 수 있게 하는 커뮤니케이션을 가능하게 해주었으며, 영상 커뮤니케이션에서 한 영상은 그 자체만으로는 단지 상징이거나 상징의 집합에 불과하지만, 그 자체와 텍스트 전체를 통해 의미를 가지게 되며, 그 의미는 메시지 형태를 띠게 된다.

2. 애니메이션의 발전

넓은 의미의 애니메이션은 필름, 비디오, 컴퓨터, 홀로그래피 등에서 주로 사용하는 시간, 운동, 빛에 대한 모든 영상언어 및 영상기술을 총칭하는 말이다. 즉 사물에 생명을 불어넣는 행위이며, 움직임이 없는 무생물이나 상상의 물체를 한 프레임(Frame)씩 촬영하여 인위적인 조작을 가하여 움직임을 주는 것을 말한다. 일반적인 의미로서의 애니메이션이란 필름 및 비디오에 기록되는 무생물을 살아 움직이는 듯이 보이게 하는 영화 기술 또는 그렇게 만들어진 영화를 말한다. 또한 다음과 같은 세 가지의 개념으로 나누어 볼 수 있다.⁵⁾

첫째, 시각적인 정보 인공적으로 제어되어 보여지는 상태의 영상으로서 필름을 촬영하거나 또는 기계적 조작에 의하여 형상으로서 투영되는 것. 둘째, 움직여 변하는 것 시각 정보 중에서 그 자신의 형이 움직여 변하거나 색, 명암 등이 변하는 것.

셋째, 제어가 가능한 것자연의 움직임을 그대로

5) &최호천, 비주얼 커뮤니케이션, 미진사,

기록하는 것이 아니고 그 자체에 인공의 손을 가하여 제어가 가능한 것.“만약 물리적으로 실재하는 것(실존)을 보여주는 것이 실사 영화의 역할이라면, 애니메이션 영화는 형이상학적 실존과 관계된다. 즉, 사물이 어떻게 보이는가가 아니라 그것들이 의미하는 바가 무엇인지를 보여주는 것이다. (If it is the live-action film's job to present physical reality, animated film is concerned with metaphysical reality-not how things look, but what they mean.)” - 존 할라스 감독, 1949년“영화로서 애니메이션의 순수원료는 움직임이다. 이때 조형적 형식은 필연적이다. 왜냐하면 이 형상들 없이는 우리가 움직임을 인지할 수 없기 때문이다. 따라서 움직임을 ‘어떻게’ 보여주느냐는 것이 애니메이션의 궁극적인 목적이다. (The raw material of motion picture animation is movement. Plastic form is necessary only because we cannot perceive movement without forms The ‘how’ of movement is the real aim of animation.)” - 알렉산더 알렉세이에프 감독, 1972년각각의 이미지들의 결합은 궁극적으로 ‘움직임의 환상 (The illusion of movement)’을 창조하고, 수용자들은 이렇게 만들어진 ‘움직임의 환상(The illusion of movement)’을 통하여 움직임의 생동감을 체험하는 것이다.

애니메이션은 만화(Cartoon), 플립북 애니메이션, 종이나 셀을 이용한 기법에서 모래나 점토를 이용한 기법까지, 인형을 이용한 입체영화에서 최첨단 컴퓨터의 지원으로 만들어지는 3D 영역까지, 넓은 분야에 걸쳐 있다. 프레데릭 벡의 「나무를 심은 사람」은 불투명 셀지를 이용한 기술의 산물이며, 아드만의 「월로스 앤 그로밋」은 점토를 이용하여 표현, 디즈니사의 「미녀와 야수」는 3D컴퓨터 배경과 전통적인 2D 캐릭터의 합성을 시도한 작품이며, 새로운 테크놀로지 혁신적인 진보로 탄생시킨 결과물인 극장용 애니메이션 「슈

렉1 & 2」에 이르기까지, 애니메이션은 점차 세련되고 전문화되고 있다.



「나무를 심은 사람」



「월로스 앤 그로밋」



「미녀와 야수」



「슈렉1 & 2」

3. 커뮤니케이션으로서의 애니메이션

Ryan과 Schwartz는 애니메이션을 구체적 그림, 사진과 비교한 결과, 친숙한 대상이 아래의 3가지 양식으로 제시되었을 때 애니메이션이 가장 빨리 해독된다는 것을 발견하였다.⁶⁾

6) T.A. Ryan & C.B. Schwartz, Speed of perception as a function of mode of representation.

표2) 애니메이션의 특성과 커뮤니케이션 수단으로서의 장,단점

애니메이션의 특성	커뮤니케이션 수단으로서의 장점	커뮤니케이션 수단으로서의 단점
핵심을 찌르는 커뮤니케이션 (communication to the quick)	속도성	성급함(hasty)
단순화와 과장 (simplify&exaggerate)	명확성(clarity)	왜곡(distortion)
유우머(humor)	오락성(amusement)	이탈(diversion)

또한 미국의 커뮤니케이션 학자 윌리엄 스티븐슨(W.Stephenson)은 모든 커뮤니케이션 이론에서 으뜸가는 관심의 자리에 놓여야 하는 것은 '놀이'라고 했으며, 유희 이론적 접근의 필요성을 강조하였다. (W.Stephenson, 1967) 그의 이론의 중심은 재미이며, 두 가지 본질적인 즐거움 중의 하나는 '소통의 즐거움(communication-pleasure)'이고 또 하나는 '다시 봐도 새로움의 즐거움(double-take of recognition)'이다. '소통의 즐거움(communication-pleasure)'은 자아가 개입되지 않은 상태에서 대화를 나누는 이들의 즐거움을 위해 대화하는 방식이고, '다시 봐도 새로움의 즐거움(double-take of recognition)'은 소격화된 즐거움으로, 우리가 항상 알고 있었던 것을 마치 전에 한번도 본적이 없었던 것처럼 그렇게 알게 되는 것이다.⁷⁾

애니메이션은 놀이적 개념의 '재미'라는 요소를 시, 청각적 이미지의 영상언어와 함께 적극적으로 활용하여 수용자로 하여금 새로운 미적 체험을 반복해서 느낄 수 있도록 하고 있으며, 계속되는 반복적 전달에도 식상하지 않고 또 다시 신선한 재미를 느낄 수 있는 것은 '다시 봐도 즐거움'을

American Journal of Psychology, Vol.69, p60-69, 1956

7) , 컴퓨터애니메이션 영상언어의 사이버 커뮤니케이션에 관한 연구, 시각디자인학술지, 5권, 2000

느끼기 때문이며 커뮤니케이션 하는 그 자체에 즐거움을 느낄 수 있기 때문이다.

3D애니메이션 슈렉에서는 엽기적인 이미지의 괴물 슈렉과 함께 동화책 속에 나오는 등장인물들을 새로운 성격으로 출연시킴으로써 기존에 존재하는 수용자들의 기억속의 주인공들의 이미지를 깨뜨리고, 왜곡시킴으로써 새로운 즐거움을 전달하고 있다.



또한 중세 기사와 현대 레슬링의 묘미를 가미시켜 설정하였으며, 과거에는 무섭고 공포스럽게 그려졌던 공룡의 모습을 익살스러운 당나귀 동키의 짝으로 등장시키고, 살짝 치켜 뜬 눈과 공룡의 입에서 나오는 뜨거운 입김으로 하트 모양을 그려내면서 사랑에 빠진 공룡의 상태를 나타내면서 관객과 동시에 감정을 교환한다.



피오나 공주가 거미줄로 날파리를 잡아서 슈렉에

게 선물하는 장면이나, 두꺼비와 뱀을 이용하여 풍선을 만들어 교환하는 장면에서는 주인공들의 친밀감과 호의의 교류를 엿볼 수 있다.



애니메이션은 프레임 자체를 의도적으로 만들어 내며, 미디어 테크닉을 이용한 이미지를 창출하여 인위적으로 만들어낸 대상과 움직임 자체에 스토리를 담아 풀어나가고 자유로운 상상력과 창작을 재현해내며, 드러나지 않는 내용을 메시지화하여 수용자에게 전하는 것은 물론이고, 현실에서의 많은 상황들을 재창조하여 시각화하는 커뮤니케이션 행위이다.





「슈렉의 귀에서 파낸 귀지를 이용하여
촛불을 켜는 장면」

III. 애니메이션의 시각적 표현 특징

애니메이션은 현실 상황에서는 표현될 수 없는 다양한 형태 변형과 자유로운 움직임의 변화⁸⁾를

시도할 수 있는 기능적 특징을 가지고 있기 때문에 인간이 전달하고자 하는 모든 형태의 표현이 가능하다. 커뮤니케이션 요소로서의 애니메이션의 표현 특성을 살펴보면 크게 세 가지로 나누어 볼 수 있다.

첫째, 시·청각적 요소의 특성 작용으로 인한 시간과 공간 개념의 확대이다.



「실사 영화의 카메라워크를 연상시키는 장면」



8) (Matamorphosis) : 선의 전개나 클레이의 형태 변화, 대상이나 환경의 조작 등을 통해 하나의 이미지가 전적으로 다른 이미지로 바뀌는 능력

「달을 매캐체로 하여 공간의 이동을
표현한 장면」



「공주에서 오거로 변하는 장면」

애니메이션 구성의 기초 단위는 한 개의 단일 프레임으로, 프레임이라는 물리적 공간 안에서 공간 구성을 의미하는 메시지를 표현한다. 사실적인 원근법의 발달로 움직이는 시각 정보를 프레임 안에서 실사영상보다 더욱 사실적으로 영상화하고, 캐릭터나 그 이외의 애니메이션 동작은 이야기의 흐름이나 상황의 심리적 측면을 대사, 효과, 음악과 일치시켜 적당히 과장과 왜곡을 통하여 표현하고 있다.

촬영, 편집, 몽타주 기법, 특수효과 등을 통하여 시간과 공간 사이의 경계는 모호해지며, 타이밍 조절에 의한 현실음과 인공음 등의 유기적 결합으로 인하여 시각과 청각의 '감각 정보간의 상호 작용(Intersensory Interactions)'을 통한 강한 호소력을 갖는다.

둘째, 시물라르크⁹⁾의 극대화애니메이션은 인물이나 배경으로 등장하는 모든 것들이 하나의 이

9) 보드리야르는 '시물라시옹'에 의해 발생하는 '시물라르크'를 실제 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물이나 원본 없는 이미지나 그 자체가 현실을 대체하는 것이라고 정의. 장보드리야르, 시물라시옹, 하태완 옮김, 민음사, 2003

미지로 표현되며, 그 이미지들의 움직임은 시각적인 착시현상에 의한 결과이기 때문에 완전한 진공 상태의 현실을 재창조한다.



「가상된 배경으로서의 둘락성의 모습」



「가상된 배경으로서의 슈렉의 집」

진실과 허위, 실재와 허구, 원본과 모사물, 현실과 가상의 구분이 사라지면서 파생실재로서의 이미



지나 비언어적 요소들이 강조된다.

「폭발하는 새를 과장하고 허구적으로 표현한 장면」



「Behind-the-scene, game등으로 관객과의

폭넓은 커뮤니케이션 응용」

셋째, 상호작용적 커뮤니케이션으로의 변화이다. 멀티미디어의 커뮤니케이션 요소인 문자, 이미지, 소리와 영상 등을 포함하는 애니메이션은 멀티미디어의 기본적 특징인 상호작용성과 쌍방향성을 포함하고 있다. 특히 컴퓨터에 접속한 이용자들은 미디어 테크놀로지의 디지털화로 인해 수용자의 시각과 의식의 흐름에 따라서 미디어 수용자의 개념에서 벗어나 적극적인 이용자의 개념으로 변화하고 있으며, 이용자들이 필요에 따라 미디어를 활용할 수 있는 시·공간의 경계가 허물어진다.

결론 및 제언

움직이는 이미지를 창조하고, 변형을 통하여 현실을 재구성하여 가상의 세상을 만들어 낸 애니메이션은 미디어 환경의 급격한 변화로 애니메이션 제작 환경에 있어서 단순한 영상과 문자의 관점이 아니라 인간 존재 방식과 사유 형태를 재구성하여 표현하고, 기존의 커뮤니케이션을 새롭게 한다는 점에서, 테크놀로지의 비약적 발전으로 인하여 발생된 영상은 하나의 전달 미디어에 문자, 이미지, 소리와 영상 등의 멀티미디어를 함께 전달하여 또 다른 의미를 생산함과 동시에 인간의 시각과 청각의 결합을 통한 복합적인 감각에 호소한다. 커뮤니케이션 매체로서의 애니메이션은 하나의 텍스트와 영상, 소리 등의 '시·청 지각을 통한 시간과 공간의 확대', '시물라르크의 극대화', '상호작용적 커뮤니케이션으로의 변화'라는 표현 특성을 갖는다.

디지털 시대의 커뮤니케이션은 하나의 전달 미디어에 문자, 이미지, 소리와 영상 등 멀티미디어를 통하여 또 다른 의미를 생산함과 동시에 인간의 시각과 청각의 결합을 통한 복합적인 감각에 호

소하는 인간 커뮤니케이션을 중심으로 하고 있으며, 영상 커뮤니케이션으로서의 애니메이션의 시각적 표현 특성들은 인간 커뮤니케이션을 충족시키는 사이버 커뮤니케이션으로의 발전 가능성을 여는 중요한 요소가 되리라고 확신한다.

참고 문헌

- 1) 월터 J 옹(Walter J. Ong), 이기우&임명진 옮김. 구술문화와 문자문화, 문예출판사, 1995.
- 2) Verderber, K. S. & Verderber, R. F., Inter-act : Interpersonal communication concepts, skills, and, contexts. (9th ed.). Belmont, CA : Wadsworth/Thomson Learning, 2001.
- 3) 나은영, 인간 커뮤니케이션과 미디어, 한나래, 2003.
- 4) Buck, R. W., The ommunication of emotion. New York : Guilford, 1984. <전환성&조전근 옮김, 감성과 커뮤니케이션, 나남, 2000>
- 5) Fiske, J., Introduction to communication studies. London : Routledge, 1990.<강태완&김선남 옮김, 커뮤니케이션학이란 무엇인가?, 커뮤니케이션북스, 2001>
- 6) 마셜 맥루한, 박정규 옮김, 미디어의 이해: 인간의 확장, 커뮤니케이션 북스, 1999.
- 7) 성동규, 사이버 커뮤니케이션, 세계사, 2002.
- 8) 앤드류 달리, 김주환 옮김, 디지털 시대의 영상 문화, 현실 문화 연구, 2003.
- 9) 박선의&최호천, 비주얼 커뮤니케이션, 미진사, 2001.
- 10) T.A. Ryan & C.B. Schwartz, "Speed of perception as a function of mode of representation," American Journal of Psychology, Vol.69, 1956.
- 11) 정혜원, "컴퓨터애니메이션 영상언어의 사이버 커뮤니케이션에 관한 연구", 시각디자인학술지, 5권, 2000.
- 12) 김진영, "무빙타이포 그래픽의 움직임과 시각적 구조에 관한 연구", 상명대 석사 논문, 2001.
- 13) 플롯(plot) : 스토리가 시간에 따라 전개된다면, 플롯은 사건의 인과 관계에 따라 구성된다.
- 14) 데이비드 보드웰 & 크리스틴 톰슨, 주진숙&이용관 번역, 영화 예술, 아리랑 글방, 1992.
- 15) Maciatoryre Alasdair, After Virtue : A Syndy in Moral Theory Note Dame, University of Notre Dame press, 1981.
- 16) 김의준, 디지털 영상학 개론, 집문당, 1999.
- 17) 강길호&김현주, 커뮤니케이션과 인간, 한나래, 1995.
- 18) 송희복, 영상 문학의 이해, 두남, 2002.
- 19) 김택환, 영상미디어론, 커뮤니케이션북스, 1997.
- 20) 장보드리야르, 하태완 옮김, 시뮬라시옹, 민음사, 2003.
- 21) 이준일 외 2인, 영상매체학 개론, 커뮤니케이션북스, 2001