

□광고의 사이버 아트 (完)

현실, 그리고 또다른 창조세계로

컴퓨터 아트 중 비디오와 하면 사람들은 백남준씨의 비디오 아트를 생각한다. 그러나 두 영역은 서로 분리되어 있다. 우리 신문에서는 마지막 시리즈로서 컴퓨터 아트의 비디오 분야 중 요즘 새롭게 각광받고 있는 광고분야를 다루어 독자들의 이해를 돕고자한다.

(편집자)

임 윤 상

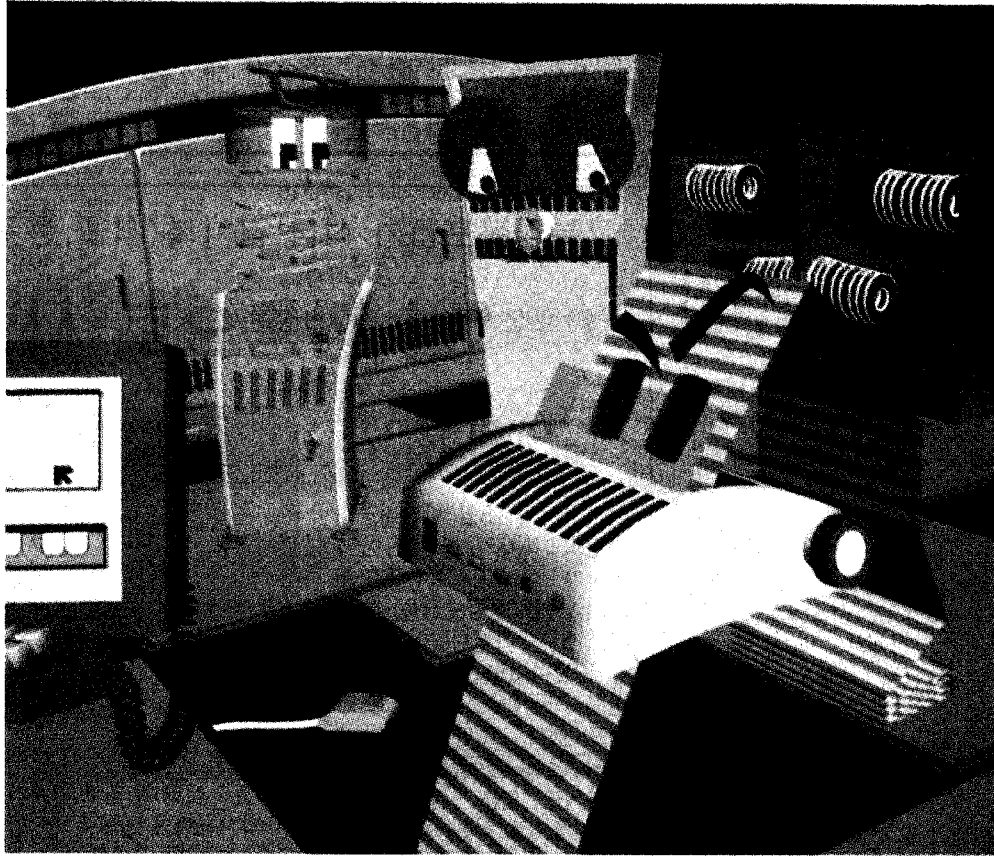
(한신대 감사)

현재 우리나라 광고계에서 컴퓨터 그래픽(좁게는 컴퓨터를 이용하여 사진이나 그림을 수정하거나 제작 하는 것을 말하나 여기에서는 컴퓨터를 이용한 모든 비주얼 작업을 말한다)은 모든 광고 분야의 제작에 사용되고 있다.

특히, 인쇄광고 제작에 있어서는 100% 컴퓨터를 이용하여 제작하고 있다. 이는 국내에 컴퓨터가 소개된 역사가 얼마 안된 것을 고려하면 실로 놀라운 일이다.

특히 이미 광고 제작 부문에 필수품이 된 애플사의 매킨토시는 미국에서 1984년 첫선을 보인 이래 1987년 우리나라에 소개되었고, 불과 5~6년 만에 우리나라 광고계에 당당히 한 자리를 차지했다.

물론 그 이전에 대형컴퓨터



를 이용한 컴퓨터 그래픽이 부분적으로 광고에 사용되었으나 고가의 장비비와 조작의 어려움으로 인해 일반화 되지는 못하였다.

이에 반하여 지금에 와서는 맥킨토시의 하드웨어와 소프트웨어들이 저렴한 가격과 쉬운 조작으로 활용할 수 있게 됨에 따라 컴퓨터 그래픽 작업을 훌륭히 수행할 수 있었기 때문에

광고업계에 정착할 수 있었다.

이와함께 원래 광고인들의 속성이 사물에 대한 호기심이 많고, 새로운 것에 대하여 수용적인 자세를 가지고 있기 때문에 빠른 기간내에 컴퓨터 그래픽은 광고계에 뿌리를 내릴 수 있었다.

그러면 광고제작에 있어서 컴퓨터의 역할은 무엇인가? 한마디로 기존에 수작업 도

구들이나 아날로그 방식의 장비들을 컴퓨터로 대체한 것이라고 이해하면 된다.

조직화된 광고 그래픽

다시말해서 CF 제작에서 촬영, 편집, 녹음, 등에 사용하던 기계적 장비들이나 인쇄광고 제작에 사용하던 원색제판이나 편집, 일러스트레이션 등과 관련된 장비들이 이제는 컴퓨터가 그 기능을 대신하고 있다. 이밖에도 공개발표 등에 사용

광고업에 새롭게 다가온 컴퓨터그래픽 질적 성장 위해 부단한 노력 필요

컴퓨터 애니메이션은 광고 분야에 많이 사용되고 있다. 사진은 '컴퓨터 애니메이션' (크랜스턴 작) 필름의 한 장면

했던 OHP 프로젝트나 슬라이드 프로젝트 등의 장비들도 컴퓨터와 호환되는 장비로 바뀌었다. 이에따라 광고 업계에서의 업종이나 역할 또한 당연히 재구성 되었다.

예를 들면 기존의 사진식사와 관련된 기사들이나, 사진제판에서 중요한 역할을 하던 분판 전문가 등의 직업이 없어졌으며, 이와관련된 장비들 역시 사라졌다. 또한 조각의 간편성으로 인해 컴퓨터 그래픽전문가들의 숫자 역시 특수한 분야 외에는 대부분 사라졌다.

그리고 과거 광고 대행사에 있어서 엄격히 구분되어있던 (P.D. 카피라이터, 디자이너) 등의 역할이 이제는 상당 부분 공유하게 되었으며, 더욱더 업무의 공유 폭이 넓어지고 있다.

결론적으로 과거에 광고업계의 인적 구성은 아이디어 부분과 이를 시각화하는 기술적인 부분의 인적구성으로 혼화될 분류하였으나 대부분의 기술적

인 부분들을 컴퓨터가 담당하게 된 것이다.

이러한 상황에서 컴퓨터 그래픽은 과거의 많은 시간과 비용을 들여 제작하던 그래픽 작업들이나, 표현하기 어렵던 작업들을 훨씬 수월하게 수행할 수 있게 하였다.

다른 나라와 비교해 보더라도 우리나라 광고계에 있어서 컴퓨터 그래픽의 도입은 일본이나 유럽등의 선진국에 뒤지지 않는다.

그러나 이러한 양적성장과는 달리 고난도의 컴퓨터 그래픽 작업은 미국이나 일본 등에 아직도 의뢰하고 있는 실정이나, 차츰 외국에 의뢰하는 횟수가 급격히 줄어들고 있다.

특히 우리나라 컴퓨터 그래픽 발전에 크게 기여한 것이 바로 한글 컴퓨터 서체의 개발이다. 다양한 한글 서체의 개발은 우리나라 컴퓨터의 발전과 확산을 더욱 가속화시켰다.

또 하나는 인터넷을 이용한 컴퓨터 그래픽 기술에 관한 정보의 수집이라 할 수 있겠다. 과거 국내 광고인들이 새로운 외국의 기술을 입수하기 위해 고생한 것에 비하면 실로 꿈만

금식은 순서

1. 음악
2. 미술
3. 비디오

문화단신

평화씨

- 아리스토파네스의 대표 희극 '류시스트라테'를 개작한 작품
- 2400년의 시간과 그리스와 1997년 한국의 아파트 지하실의 공간에서 벌어지는 일을 다룬 작품
- 이상우(연출), 정용성(그래픽 디자인)
- 5월3일(토)~6월22일(일)
- 대학로 소극장
- ☎747-2090

제5회 젊은 연극제

- 연극 전공학생을 대상으로 예술 창작 활동과 미래한국 연극의 발전을 도모하고자 열리게 된다.
- 세익스피어의 대표작품들을 선보이게 된다.
- 5월13일(화)~5월20일(화)
- 국립극장 소극장
- ☎290-0800

전사가 된 세명의 도둑

- 놀이문화의 부재로 정신적으로 메달라가는 우리에게 무한한 상상력과 자기표현 방식을 제시해 주는 작품
- 세도독과 '아슬'이라는 소녀와의 이야기를 재미있게 다룬 연극
- 5월1일(목)~6월1일(일), 월요일은 휴관
- 최선종(연출), 이상로(기획)
- 은누리 예술관
- ☎308-3141

□대학생과 소형게임기

반성해야 될 대학의 미니문화

'대학생들을 잡아라' 미니게임기를 파는 판매업자들의 말이다. 대학입시를 준비하는 고등학생들보다 여가시간이 많은 대학생들을 대상으로하는 상술행위가 돋보인다.

또한 그들은 "집에서 학교까지 거리가 멀어 중간에 지루한 시간을 재미있게 보내는데 안성맞춤"이라며 대학생들을 현혹시키기도 한다. 그래서인지 하절, 버스, 거리에서 게임에 열중하는 학생들을 많이 볼 수 있다. 심지어는 강의실에서 수업 대신 오락을 즐기는 학생도 있다.

게임기의 종류는 다양하다. 테트리스, 자동차, 벅돌개기등 수십가지가 있어 쉽게 지루해지지 않는다.

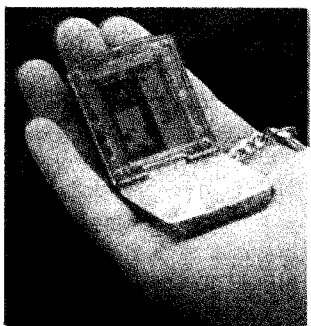
가격도 물론 5천원에서 만원으로 저렴하여 부담없이 구입할 수 있다. 게임기 구입장소도 노점상에서 백화점까지 어디에서 쉽게 접할 수 있다. 평소 오락을 즐겨한다는 김정철(생물2)은 "집에 오고 갈때 허무하게 보내는

시간이 많았는데 오락을 하니 시간도 빨리가고 머리도 좋아지는 것 같다"며 "왜 진작 이런 게임기가 없었는지 모르겠다"고 주머니 속에서 게임기를 꺼내며 말한다.

대학생들의 새로운 미니 문화로 다가온 게임기. 그러나 게임기가 확산되면서 적잖은 부작용도 나타나고 있다. 여가시간에 책이나 신문을 보는 대신 게임으로 아까운 시간을 허비한다는 것은 실질적 도움이 되지 않는다. 특히 수업시간이나 도서관에서 오락을 즐긴다는 것은 지성인으로서의 행동이라고는 볼 수 없다.

우리는 그런 행동들을 되새겨볼 필요가 있다. 단순한 게임기를 자기의 생활에 포함시키려는 생각은 버려야 된다. 물론 오락을 즐긴다는 것 자체가 잘못되었다는 것이 아니다. 그러나 지성인으로서 단순함보다는 좀 더 창의적인 발전이 필요하다.

(김동혁 기자)



▲대학생들에게 많은 인기를 끌고 있는 미니 게임기

시리즈-경희의 유산을 찾아서

⑧ 인쇄문화와 '대학주보'

오일환, 이연의

(중앙박물관 연구실)

한국에서 가장 오래된 목판 인쇄물은 1966년에 불국사 석가탑 2층 탑신에서 발견된 751년경의 '무구정광다라니경(無垢淨光陀羅尼經)'이다. 해인사에 보관되어 있는 '팔만대장경'은 불심으로 몽고의 침입을 막기 위해 강화도에서 1236년부터 16년간에 걸쳐 81,445장의 경판을 제작한 것이다.

그러나 인쇄물의 대부분이 전란으로 소실되자 늦최의 해

감 모래 주조법이 나왔다. 고려말기 청주 흥덕사에서 금속활자로 찍은 '직지심체요절'(1377)은 독일의 구텐베르크 활자보다 70여년 빨리 인쇄된 것이다.

조선 초에는 주자소를 설치(1403)하고 동활자를 만들었다. 최초의 한글 금속활자인쇄물은 '월인천강지곡'(1447)이다. 본고 박물관도 조선시대의 청동활자와 목활자 등을 다수 소장하고 있다.

활자를 이용한 신문 형식의 조보(朝報)는 16세기부터 있었다. 한국 최초의 신문은 개화당이 박물관에서 발견한 '한성순보'(1883)이다. 독립협회



기관지인 '독립신문'(1896)은 민족 자주 정신의 함양과 신지식 개발에 앞장서 애국계몽운동에 일익을 담당하였다. 그 외에 '매일신문', '황성신문', '제국

신문', '대한매일신보', '한세보', '대한민보', '경향신문' 등이 관심을 중심으로 국내외의 시사를 결집하고 서양의 문화를 소개하기도 하였다. 이들 신문들

◀1955년 5월 12일 창간된 대학주보

은 시대적 상황에 따라 발간이 중지되기도 하였다.

우리학교의 인쇄문화로는 '대학주보'를 비롯하여 'The University Life'(58. 5.18), '대학원보'(86. 2. 3) 등이 있다. '대학주보'의 발간 취지는 민주헌정의 창달, 학생들의 연구열고 무, 발표력의 육성, 대학교육이념의 구현, 전체학사의 정확한 반영등이다. 처음에는 '신홍대학보'(55. 5.12)로 창간되어 '경희대학주보'(60. 3.25)를 거쳐 '대학주보'(60. 6.30)로 정착되었고 현재와 같은 가로쓰기는 800호(84. 4. 2)부터 시작되었다. 앞으로 경희인의 벗인 '대학주보'는 경희건설을 위한 대학의 광장으로 사명을 다해갈 것이다.

1997창학반세기
대학의정



경희가족 찾기
경희발전기금
참여안내

개교50주년기념사업회에서는 총동문회와 총학생회 공동으로 "경희가족찾기"캠페인을 전개합니다.

이 캠페인은 경희인의 "어제와 오늘"을 파악하고 '동문인명록'을 발간함으로써 동문간의 커뮤니케이션 활성화는 물론 "새로운 21세기 경희비전"을 창출하는 토대가 될 것입니다.

본인은 물론 주변 동문의 근황을

①전화 또는 Fax(전화: 961-0931/2, 961-9150/2 Fax: 961-0906)

②직접방문(본관1층 개교50주년 기념사업회 경희가족찾기 캠페인 사무국, 중앙도서관 405, 406호 경희가족찾기 캠페인사무국)

③우편(130-050 서울 동대문구 회기동 1번지 경희가족찾기 캠페인 사무국 앞) 등의 방법으로 연락주시면 감사하겠습니다.

경희발전기금

■대 상: 경희가족(동문, 학생, 교직원, 학부모), 독자, 기금, 기관, 단체 등

■기부형태: 현금, 주식 및 유가증권, 기타자산(부동산, 기타), 도서자료, 실험실습기자재 등

■일시 및 분할 납부: 일시 또는 월납등으로 참여. 개인 또는 단체별(예: 직장/지역동문회 등) 각 학과/대학(원)별 특정목적기부금으로 지정하여 참여할 수 있습니다.

무통장 입금(예금주: 경희대학교)

국민은행 010-01-0618-642 한일은행 070-084146-13-101

서울은행 17301-2710-209 외환은행 131-13-10336-6

농협 031-01-396711 평화은행 044-01-001-286

무체 국 012336-0025556 서울은행 17308-95308-0505323

※ 서울은행은 경희사랑기부금통기금인

경희대학교 개교50주년기념사업회

(130-150)서울특별시 동대문구 회기동 1번지 ☎ 961-0931-2 FAX: 961-0906