

# 국제영화제 포스터에 나타난 3D 이미지 시각 요인 특성에 관한 연구

국내 3대 국제영화제 공식 포스터를 중심으로

## A study on the characteristics of 3D image visual factors appearing in international film festival posters

Focusing on the official posters of Korea's three major international film festivals

주 저 자 : 박광신 (Park, Kwang Shin) 배화여자대학교 디지털콘텐츠디자인과 겸임교수  
sinikal@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.4.299>

접수일 2024. 11. 23. / 심사완료일 2024. 12. 17. / 게재확정일 2024. 12. 18. / 게재일 2024. 12. 30.

## Abstract

The International Film Festival contributes to the development of Korean film culture by increasing accessibility to the Korean film industry, including film investment, distribution, and copyright contracts, discovering new film works and creators, and promoting cultural and artistic exchanges, including providing opportunities for communication between audiences, directors, and actors. It also serves as an important platform in globalizing Korean film content. This study investigated 3D images that can induce high visual immersion and provide a visually interesting user experience among the main image expression methods that appear in the official posters of Korea's three major international film festivals, the Busan International Film Festival, Bucheon International Fantastic Film Festival, and Jeonju International Film Festival. By analyzing posters that showed expression methods, the visual factors of 'color', 'Overlapping and Texture Gradient', and 'light and shadow' were derived as the main characteristics of stereoscopic 3D image expression. This is likely to be introduced in various ways in the future in the modern digital environment where visual communication is evolving at a rapid pace and the development of various expression possibilities of the official poster design as a representative image with artistry and popularity for the successful hosting of domestic international film festivals. It was presented as basic data for the future development potential of domestic international film festival poster design using 3D images.

## Keyword

International Film Festival Poster(국제영화제 포스터), Stereoscopic 3D image expression(입체적인 3D 이미지 표현), Visual Factors(시각 요인)

## 요약

국제영화제는 영화 투자, 배급, 판권 계약 등 한국 영화 산업의 접근성을 높이고 새로운 영화 작품과 창작자들을 발굴하고 관객과 감독, 배우들의 소통 기회 제공 등 문화적, 예술적 교류를 증진하여 한국 영화 문화의 발전에 기여해 왔으며 한국 영화 콘텐츠를 세계화하는 데도 중요한 플랫폼 역할을 하고 있다. 본 연구는 국내 3대 국제영화제인 부산국제영화제, 부천국제판타스틱영화제, 전주국제영화제의 공식 포스터에 나타나는 주요 이미지 표현 방법 중에서 높은 시각적 몰입도를 유발하며 시각적으로 흥미로운 사용자 경험을 제공할 수 있는 3D 이미지 표현 방식이 나타난 포스터를 선별 분석하여 입체적 3D 이미지 표현의 주요 특성으로 도출된 '색과 '간섭과 텍스처 경사', '빛과 그림자' 시각 요인을 국내 국제영화제의 성공적인 개최를 위한 예술성과 대중성을 갖춘 대표 이미지로서의 공식 포스터 디자인의 다양한 표현 가능성의 발전과 빠른 속도의 시각적 커뮤니케이션 진화가 이루어지고 있는 현대의 디지털 환경 속에서 향후 다양하게 도입될 가능성이 있는 3D 이미지를 활용한 국내 국제영화제 포스터 디자인의 미래 발전 가능성을 위한 기초 자료로 제시하였다.

## 목차

### 1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

### 2. 이론적 배경

2-1. 국제영화제 포스터

2-2. 3D 이미지의 시각 요인

### 3. 국제영화제 포스터의 3D이미지 표현 방법

3-1. 부산국제영화제 포스터

3-2. 부천국제판타스틱영화제 포스터

3-3. 전주국제영화제 포스터

## 4. 국내 3대 국제영화제 포스터 분석

4-1. 부산국제영화제 포스터 분석

### 1. 서론

#### 1-1. 연구의 배경 및 목적

1996년 부산국제영화제가 최초로 개최된 이후 국내에는 각각의 차별적 목적성과 성격을 갖춘 다양한 국제영화제가 운영되고 있다. 국제영화제는 영화 투자, 배급, 판권 계약 등 한국 영화 산업의 접근성을 높이고 새로운 영화 작품과 창작자들을 발굴하고 관객과 감독, 배우들의 소통 기회 제공 등 문화적, 예술적 교류를 증진하여 한국 영화 문화의 발전에 기여해왔으며 K-영상 콘텐츠를 세계화하는 데 있어서도 중요한 플랫폼 역할을 하고 있다. 영화제마다의 다양한 목적과 성격을 가장 잘 드러내는 대표 이미지는 국제영화제 해당년 일정에 앞서 발표하는 공식 포스터로 영화제의 전체적인 방향성을 제시하고 있다.<sup>1)</sup> 이에 국제영화제 포스터 이미지는 영화제 성격을 드러내기 위해 다양한 표현 방법을 사용하고 있으며 지속적으로 발전하고 있는 상황이다.

본 연구는 국내 3대 국제영화제인 부산국제영화제, 부천국제판타스틱영화제, 전주국제영화제의 공식 포스터에 나타나는 주요 이미지 표현 방법을 전체적으로 살펴보고 그중 3D 이미지 표현 방식을 사용한 포스터를 분류하고 여기에 나타난 시각 요인 표현 특성을 분석하여 다양한 표현 방법에서의 3D 이미지 시각 요인 표현 특성과 향후 다양하게 도입될 가능성이 있는 3D 이미지를 활용한 국제영화제 포스터 디자인의 발전 가능성을 제시하고자 한다.

### 2. 이론적 배경

#### 2-1. 국제영화제 포스터

국제영화제의 공식 포스터는 일반적으로 영화제의

1) 서울문화재단, '국내 3대 영화제 포스터 대해부', 서울문화재단 공식 블로그, [https://m.blog.naver.com/i\\_sf/ac/10173559477](https://m.blog.naver.com/i_sf/ac/10173559477), 2013.8.2. (2024.11.02.)

4-2. 부천국제판타스틱영화제 포스터 분석

4-3. 전주국제영화제 포스터 분석

## 5. 결론

### 참고문헌

개막에 앞서 발표되며 그 이미지는 해당 영화제의 성격과 목적성을 드러내고 전체적인 방향성을 제시한다. 이러한 공식 포스터는 포스터 표현 자체의 예술성과 대중에게 영화제에 참가를 유도하도록 홍보하는 상업적인 역할을 동시에 수행하게 되며 그 기능은 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫 번째, 영화제의 존재를 알리는 기능을 수행한다. 두 번째, 영화제의 컨셉을 알리는 기능을 수행한다. 세 번째, 대중에게 영화제에 대한 관심도를 높이는 기능을 수행한다. 네 번째, 영화제를 대표하는 내용이나 주제를 표현하는 기능을 수행한다. 다섯 번째, 대중의 참여를 유도할 수 있도록 일자와 장소 등을 전달하는 기능을 수행한다.<sup>2)</sup>

이와 같이 국제영화제 포스터는 영화제를 대표하는 시각적 상징물로 대중에게 영화제의 성격과 목적성, 즉 정체성을 시각적으로 전달하고 각인시킬 수 있는 중요한 매체로 작용하며 영화제의 성공적인 개최를 위한 핵심적인 홍보 역할을 수행하고 영화제의 역사를 시각적으로 기록해 주는 문화적 자료로 역사적 가치를 갖게 된다. 그러므로 국제영화제 포스터의 이미지 표현 방법은 시대에 대표할 수 있는 예술성과 대중성을 갖추어야 하는 것이다.

#### 2-2. 3D 이미지의 시각 요인

2D 매체인 포스터에 현실감 있는 깊이감과 공간감을 느낄 수 있는 3D 이미지는 2D 이미지에 비해 높은 시각적 몰입도를 유발하며 시각적으로 흥미로운 사용자 경험을 제공한다.<sup>3)</sup> 입체감을 인지하는 표현 방법은 국

2) 심재현, '국제영화제포스터 디자인매니지먼트에 관한 연구', 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2010, p.24.

3) 한동균, '이미지 마커 인식기술을 이용한 증강현실 포스터 연구', 한국디자인리서치, 2021, Vol.6 No.1, pp.6.

제영화제 포스터의 예술성과 대중성에 요구되는 현재 시류(時流)의 다양한 표현 방법과도 연관이 깊다고 할 수 있다. 평면적인 이미지에 깊이감과 공간감을 구현하여 입체적인 3D 이미지로 느끼게 하는 요인은 양안시차, 초점조절, 수렴 등이 포함된 양안요인과 공간과 선의 원근법, 간섭, 텍스처 경사 등의 시각요소인 단안요인으로 구성되며 공간에 대한 깊이감과 공간감 등을 인식할 때 시각 요소인 단안 요소가 더 중요한 요인으로 작용을 하게 된다.<sup>4)</sup> 관객과 대중이 몰입을 느낄 수 있는 입체감을 생성하는 시각 요인은 다음과 같다.

첫 번째 요인은 빛과 그림자(Lighting and shading)이다. 사람의 뇌는 다양한 빛의 각도와 명함의 차이로 깊이감과 거리를 인식하고 해석하여 공간에 대한 정보를 얻게 된다.<sup>5)</sup> 그리고 빛의 방향, 광원으로서의 거리를 통해 생성된 그림자 형태는 물체의 표면, 대상물의 위치에 대한 정보를 제공하여 깊이를 지각하게 한다. 이를 활용하여 공간감과 깊이감을 표현할 수 있다.



[그림 1] 표면 그림자의 역전현상  
Attached shadow reversal<sup>6)</sup>



[그림 2] 투영 그림자에 의한 공간지각의 예  
Cast shadows suggest locale<sup>7)</sup>

4) 김정현, '3D 입체 애니메이션에서 입체감 표현을 위한 시각 요소에 관한 연구', 홍익대학교 산업대학원 석사학위논문, 2011, p.71.  
5) 박광윤, '빛과 공간 연구에 의한 조명제작', 국민대학교 대학원 석사학위논문, 2001, p.6.  
6) HERBERT ZETTL, Zettl, Herbert, Herbert Zettl, 『SIGHT SOUND MOTION APPLIED MEDIA AESTHETICS EIGHTH EDITION』, CENGAGE LEARNING, 2017, p.208-210.  
7) Ibid., p.24.

두 번째 요인은 색(Color)이다. 물체에 비친 빛의 반사, 흡수, 투과, 굴절 등의 과정을 통해 시각각으로 지각되는 것으로 색의 차이를 나타내는 색상(Hue), 색의 밝고 어두운 정도를 나타내는 명도(Lightness), 색의 선명도를 나타내는 채도(Saturation)의 조합을 통해서 느끼게 되며 여기에 빛의 밝기와 물체의 크기, 배경과의 대비 그리고 색상, 명도, 채도 대비 등의 차이를 통해 색상에 의한 입체감을 표현할 수 있다.<sup>8)</sup>



[그림 3] 색상의 정보 기능  
Informational Function of color<sup>9)</sup>

세 번째 요인은 물체(Object)이다. 물체의 상대적 크기로 깊이감을 판단하게 되며 피사체의 크기를 가늠하지 못할 경우 기준이 될 수 있는 다른 물체의 크기를 통해 피사체의 크기를 짐작하고 이해하게 되며 거리의 판단을 하게 되므로 기준이 되는 물체를 좀 더 나은 입체감을 느껴지도록 하고 피사체를 좀 더 쉽게 인지할 수 있도록 입체적인 기하학 형태를 부여함과 동시에 입체감을 강하게 표현할 수 있다.<sup>10)</sup>



[그림 4] 신체 크기 참조  
Size reference to human being<sup>11)</sup>

8) 김정현, 2011, op.cit., pp.81-87.  
9) HERBERT ZETTL, Zettl, Herbert, Herbert Zettl, O p. cit. 2017, p.74.  
10) 박진희, '입체영상에서 지각공간의 재구성에 관한 연구', 연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사학위논문, 2008, p.46.  
11) HERBERT ZETTL, Zettl, Herbert, Herbert Zettl,

네 번째 요인은 원근(Perspective)이다. 원근법은 평면에서 깊이를 갖는 3차원을 표현할 때 나타나는 한계를 극복하면서 입체적인 공간으로 인식하게 만드는 역할을 한다. 소실점과 수평선을 기반으로 하는 선 원근법이나 물체의 거리 간에 존재하는 공기의 간섭을 기반으로 하는 대기 원근법<sup>12)</sup>은 사물의 크기나 비율을 변형하고 왜곡된 형식으로 평면에 투영하여 사실적인 입체물로 인식되는 영역에 적용할 수 있다.<sup>13)</sup>



[그림 5] 소실점과 지평선<sup>14)</sup>



[그림 6] 수평 지평선 : 안정 level horizon : stability<sup>15)</sup>

다섯 번째 요인은 간섭과 텍스처 경사(Overlapping and Texture Gradient)이다. 간섭은 하나의 공간에 여러 개의 인식 대상들이 서로의 의미가 혼합 또는 크기의 차이를 갖도록 겹쳐 배치되어 깊이를 갖는 하나의 이미지로 표현되고 인식되는 것을 말한다.<sup>16)</sup> 그리고 텍스처 경사는 물체 표면에 나타나는 질감 정밀도의 차별적인 표현으로 깊이를 만드는 입체감을 표현할

Op. cit. 2017, p.100.

12) 김경현, 2011, op.cit., pp.108-114.

13) 문찬, 김미자, 신희경, 임남숙, 이상훈, 『기초 조형 Thinking』, 안그래픽스, 2010, p.119.

14) 김경현 Op. cit. 2011, p.109.

15) HERBERT ZETTL, Zettl, Herbert, Herbert Zettl, Op. cit. 2017, p.111.

16) 루돌프 아르하임, 『미술과 시지각』, 미진사, 2000, p.144-146.

수 있다.<sup>17)</sup>



[그림 7] 그래픽 벡터: 지붕 구조  
Graphic vectors: Roof structure<sup>18)</sup>

### 3. 국제영화제 포스터의 3D이미지 표현 방법

#### 3-1. 부산국제영화제 포스터

부산국제영화제는 '작지만 권위 있는 영화제를 표방하며 1996년 9월 13일에 최초로 개최된 국내 국제영화제로 현재 국내 최대 규모의 국제영화제로 한국을 대표하는 영화제뿐만이 아니라 아시아를 대표하는 세계적인 영화제를 넘어 세계 속에서 많은 영화인들과 관객이 방문하는 국제영화제로 자리매김<sup>19)</sup>하여 아시아 영화를 전 세계에 알리는 교두보 역할을 하고 있으며 '아시아 영화의 허타운'이라는 확대된 개념의 비전을 제시<sup>20)</sup>하고 있는 부산국제영화제 포스터 총 29종 가운데 사진 또는 일러스트 등의 이미지 위주의 표현은 25종이고, 타이포그래피가 적용된 포스터는 1997년, 2016년, 2018년, 2021년 총 4종으로 나타났다. 그 중에서 3D 이미지 표현 방법이 나타난 포스터는 총 11종으로 분석되었다. 3D 이미지 표현 방법이 적용된 포스터와 해당 포스터에서 나타난 입체감 표현 시각 요인은 [표 1]과 같다.

17) 김진웅, 안치득, 최진수, 문경애, 허남호, 엄기문, 강경욱, 『환히 보이는 3D 기술』, 전자신문사, 2011

18) HERBERT ZETTL, Zettl, Herbert, Herbert Zettl, Op. cit. 2017, p.128.

19) 김성호, '부산국제영화제가 아시아 최고되기까지, 이 사람이 있었다', 오마이뉴스, [https://star.ohmynews.com/NWS\\_Web/OhmyStar/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0003072468](https://star.ohmynews.com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0003072468), 2024.10.22. (2024.11.02.)

20) 부산국제영화제, 'BIFF 소개', [https://www.biff.kr/ko/r/addon/10000001/page.asp?page\\_num=8140](https://www.biff.kr/ko/r/addon/10000001/page.asp?page_num=8140), (2024.11.16.)

[표 1] 부산국제영화제 포스터

개최년도	포스터 이미지	시각 요인
1회 1996년		빛과 그림자, 색, 물체, 간섭과 텍스처 경사
9회 2004년		색, 간섭과 텍스처 경사
12회 2007년		빛과 그림자, 색
14회 2009년		간섭과 텍스처 경사
18회 2013년		빛과 그림자, 색, 간섭과 텍스처 경사
19회 2014년		빛과 그림자, 색, 간섭과 텍스처 경사
20회 2015년		빛과 그림자, 색, 물체, 간섭과 텍스처 경사

24회 2019년		빛과 그림자, 색, 물체, 간섭과 텍스처 경사
25회 2020년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
28회 2023년		빛과 그림자, 색, 원근, 간섭과 텍스처 경사
29회 2024년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사

### 3-2. 부천국제판타스틱영화제 포스터

부천국제판타스틱영화제는 1997년 최초로 ‘사랑, 환상, 모험’을 주제로 한 국제 장르 영화제로 시작하여 2001년 5월에 아시아 최초로 유럽 판타지 영화제 연합에 가입했으며, 일본의 유바리 국제 판타스틱 영화제 (YIFFF)와 유럽 판타지 영화제 연합(EFFFF)과의 협력을 통해 아시아 최대 규모의 장르 영화제로 성장하였으며 2008년부터 장르 영화 전문 프로젝트 마케팅 아시아 판타스틱 영화제작네트워크(NAFF)를 시작하여 아시아 영화 제작, 교육, 교류 네트워킹에 이바지하고 있다.<sup>21)</sup> 이같은 정체성을 표방하고 있는 부천국제판타스틱영화제 포스터 총 28종 가운데 사진, 그래픽 또는 일러스트 등의 이미지 위주의 표현은 27종이고, 타이포그래피가 적용된 포스터는 2016년에 일부 적용되어 나타났으며 3D 이미지 표현 방법이 나타난 포스터는 총 20종으로 분석되었다. 3D 이미지 표현 방법이 적용된 포스터와 해당 포스터에서 나타난 입체감 표현 시각 요인은 [표 2]와 같다.

21) 부천국제판타스틱영화제, 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/wiki/부천국제판타스틱영화제>, (2024.11.16.)

[표 2] 부천국제판타스틱영화제 포스터

개최년도	포스터 이미지	시각 요인
1회 1997년		빛과 그림자, 색, 물체
2회 1998년		빛과 그림자, 간섭과 텍스처 경사
3회 1999년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
4회 2000년		빛과 그림자, 색, 물체, 간섭과 텍스처 경사
5회 2002년		빛과 그림자, 색, 원근, 간섭과 텍스처 경사
14회 2010년		색, 원근, 간섭과 텍스처 경사
15회 2011년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사

16회 2012년		색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
17회 2013년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
18회 2014년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
19회 2015년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
20회 2016년		색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
21회 2017년		빛과 그림자, 색, 물체, 간섭과 텍스처 경사
22회 2018년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사

23회 2019년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
24회 2020년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
25회 2021년		빛과 그림자, 색, 물체, 간섭과 텍스처 경사
26회 2022년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
27회 2023년		색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
28회 2024년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사

### 3-3. 전주국제영화제 포스터

2000년 출범한 전주국제영화제는 대안, 독립실험영화를 소개하는 영화제로 미래 영화의 주역이 될 수 있는 영화인들의 재능 발굴, 창의적인 실험과 독립 정신을 지지하며 독립영화 비즈니스 모델 구축 및 재정 자립 기반 확대하며 지역 영상문화 저변확대 및 산업 육성에 영화제의 목적이 있는<sup>22)</sup> 전주국제영화제 포스터

총 25종 가운데 사진, 그래픽 또는 일러스트 등의 이미지 위주의 표현은 27종이고, 타이포그래피가 적용된 포스터는 총 10종으로 나타났다. 그중에서 3D 이미지 표현 방법이 나타난 포스터는 총 9종으로 분석되었다. 3D 이미지 표현 방법이 적용된 포스터와 해당 포스터에서 나타난 입체감 표현 시각 요인은 [표 3]과 같다.

[표 3] 전주국제영화제 포스터

개최년도	포스터 이미지	시각 요인
1회 2000년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
3회 2002년		빛과 그림자, 색, 간섭과 텍스처 경사
4회 2003년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
5회 2004년		색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
6회 2005년		색, 간섭과 텍스처 경사

22) 전주국제영화제, ‘대안, 독립영화의 중심 영화제, 관객과 함께 성장하는 전주국제영화제’ [https://archive.jeonjufest.kr/about\\_jiff/](https://archive.jeonjufest.kr/about_jiff/), (2024.11.16.)

9회 2008년		색, 물체, 간섭과 텍스처 경사
10회 2009년		색, 원근
12회 2011년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사
16회 2015년		빛과 그림자, 색, 물체, 원근, 간섭과 텍스처 경사

## 4. 국내 3대 국제영화제 포스터 분석

### 4-1. 부산국제영화제 포스터 분석

총 29종의 부산국제영화제 포스터 중 38%에 해당하는 11종에서 3D 이미지 표현 방법이 나타났다. 11종 포스터에 표현된 3D 이미지 표현 시각 요인 중에서 ‘색’과 ‘간섭과 텍스처 경사’ 요인이 동일하게 10종(34%)에서 표현되었으며 그다음으로는 ‘빛과 그림자’ 요인으로 9종(31%) 포스터에 표현된 상태이다. 2020년과 2024년 포스터에서 모든 시각 요인을 다 사용하여 표현되었다.

**[표 4] 부산국제영화제 포스터 3D 이미지 표현 시각 요인 사용 빈도 분석**

시각 요인	사용 빈도
빛과 그림자	9종
색	10종

물체	5종
원근	3종
간섭과 텍스처 경사	10종

### 4-2. 부천국제판타스틱영화제 포스터 분석

총 28종의 부천국제판타스틱영화제 포스터 중 71%에 해당하는 20종에서 3D 이미지 표현 방법이 나타났다. 20종 포스터에 표현된 3D 이미지 표현 시각 요인 중에서 ‘색’과 ‘간섭과 텍스처 경사’ 요인이 동일하게 19종(95%)에서 표현되었으며 그다음으로는 ‘물체’ 17종(85%), ‘빛과 그림자’ 16종(80%), ‘원근’ 15종(75%) 순의 빈도로 3D 이미지 표현 요인으로 사용된 상태이다. 이같이 부천국제판타스틱영화제의 공식 포스터에는 3D 이미지의 표현이 주된 표현 방식인 것을 알 수 있다.

**[표 5] 부천국제판타스틱영화제 포스터 3D 이미지 표현 시각 요인 사용 빈도 분석**

시각 요인	사용 빈도
빛과 그림자	16종
색	19종
물체	17종
원근	15종
간섭과 텍스처 경사	19종

### 4-3. 전주국제영화제 포스터 분석

총 25종의 전주국제영화제 포스터 중 36%에 해당하는 9종의 포스터에서 3D 이미지 표현 방법을 사용한 것으로 나타났다. 9종 포스터에 표현된 3D 이미지 표현 시각 요인 중에서 ‘색’이 9종(100%)으로 모든 포스터에 사용된 것으로 나타났으며 ‘간섭과 텍스처 경사’ 요인이 8종(89%), ‘물체와 ‘원근’이 동일하게 6종(67%), 그다음으로는 ‘빛과 그림자’가 가장 낮은 빈도인 5종(56%)으로 표현된 상태이다.

**[표 6] 전주국제영화제 포스터 3D 이미지 표현 시각 요인 사용 빈도 분석**

시각 요인	사용 빈도
빛과 그림자	5종
색	9종
물체	6종
원근	6종

## 5. 결론

국내 국제영화제의 포스터는 각각의 영화제가 표방하는 기본 정체성과 매년 기치(旗幟)로 내거는 주제에 맞는 표현 방식을 채택하여 제작되어왔다. 역대 국내 3대 국제영화제의 포스터에서 나타난 다양한 표현 방법 중에서 높은 시각적 몰입도를 유발하며 시각적으로 흥미로운 사용자 경험을 제공할 수 있는 3D 이미지 표현 현황을 분석한 결과, ‘사랑, 환상, 모험’을 주제로 한 국제 장르 영화제를 표방하는 부천국제판타스틱영화제가 총 20종(71%)으로 가장 많은 사용 빈도로 나타났으며 7종(36%)의 전주국제영화제, 부산국제영화제 10종(34%) 순으로 나타났다.

그리고 모든 국제영화제의 포스터에서 가장 많이 나타난 입체적 3D 이미지 표현 특성은 ‘색’과 ‘간섭과 텍스처 경사’의 시각 요인을 사용한 것으로 드러났으며 다른 영화제에 비해 3D 이미지 표현을 차별적으로 많이 사용한 부천국제판타스틱영화제의 포스터에서는 ‘빛과 그림자’의 시각요인도 중요한 요인으로 작용한 것으로 분석되었다. 가장 많이 사용된 3D 이미지 표현 시각 요인인 ‘색’과 ‘간섭과 텍스처 경사’는 3D 표현 기술의 발전으로 더욱 정교한 색상 처리와 텍스처 표현이 가능해졌음을 보여주는 것이며 이러한 3D 표현 효과는 시대의 흐름을 반영하고 있으며 관객의 호기심과 기대감을 자극할 수 있는 효과적인 수단으로 발전하고 있음을 시사하는 것이다. 또한 3D 이미지 표현 방법은 한국 영화 산업 및 문화의 중요 플랫폼 역할을 하고 있는 영화제의 차별적 이미지를 각인시킴과 동시에 관객의 호기심을 자극하여 국제영화제에 대한 강렬한 인상을 전달할 수 있다. 이는 영화제의 정체성을 강화하고 관객의 영화제에 대한 관심과 참여를 유발할 수 있는 효과적인 홍보 매체로의 역할을 수행하게 될 것이다.

이후 국내 국제영화제 포스터 표현 방법을 3D 이미지 표현으로 디자인할 경우 본 논문에서 분석 결과로 도출된 가장 높은 빈도로 사용된 3D 이미지 표현 시각 요인인 ‘색’, ‘간섭과 텍스처 경사’, ‘빛과 그림자’를 기반으로 영화제만의 고유 성격과 차별적 목적성에 부합한 다양한 이미지 시각 표현 요인을 변형 또는 추가 접목하여 영화제만의 정체성을 표현한다면 국내 국제영화제의 성공적인 개최를 위한 예술성과 대중성을 갖춘 대

표 이미지로서의 공식 포스터 디자인의 표현 가능성이 더욱 확장 발전할 것으로 기대된다. 이러한 표현 방법에 대한 연구가 지속적으로 이루어지길 기대하며 본 연구는 국내 3대 국제영화제 공식 포스터에 나타난 3D 이미지 표현의 시각 요인 특성 분석 결과를 기초 자료로 제공하며, 빠른 속도의 시각적 커뮤니케이션 진화가 이루어지고 있는 현대의 디지털 환경 속에서 향후 다양하게 도입될 가능성이 있는 3D 이미지를 활용한 국내 국제영화제 포스터 디자인의 미래 가능성에 대한 초석을 마련하고자 한다.

## 참고문헌

1. 김진웅, 안치득, 최진수, 문경애, 허남호, 엄기문, 강경욱, 『흰히 보이는 3D 기술』, 전자신문사, 2011
2. 루돌프 아른하임, 『미술과 시지각』, 미진사, 2000
3. 문찬, 김미자, 신희경, 임남숙, 이상훈, 『기초 조형 Thinking』, 안그라픽스, 2010
4. HERBERT ZETTL, Zettl, Herbert, Herbert Zettl, 『SIGHT SOUND MOTION APPLIED MEDIA AE STHETICS EIGHTH EDITION』, CENGAGE LEARNING, 2017
5. 고광연, ‘국내 3대 국제영화제의 포스터 디자인에 대한 기호학적 분석’, 한국디자인문화학회지, 2008
6. 선병일, ‘국내 국제영화제 포스터에 나타난 이미지 표현 연구’, 한국상품문화디자인학회, 2019
7. 김정현, ‘3D 입체 애니메이션에서 입체감 표현을 위한 시각 요소에 관한 연구’, 홍익대학교 산업대학원 석사학위논문, 2011
8. 박광윤, ‘빛과 공간 연구에 의한 조명제작’, 국민대학교 대학원 석사학위논문, 2001
9. 박진희, ‘입체영상에서 지각공간의 재구성에 관한 연구’, 연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사학위논문, 2008
10. 심재현, ‘국제영화제포스터 디자인매시지먼트에 관한 연구’, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 2010

11. 박광윤, '빛과 공간 연구에 의한 조명제작',  
국민대학교 대학원 석사학위논문, 2001
12. 김성호, '부산국제영화제가 아시아 최고  
되기까지, 이 사람이 있었다', 오마이뉴스, 2024
13. 고광연, '국내 3대 국제영화제의 포스터  
디자인에 대한 기호학적 분석',  
한국디자인문화학회지, 2008
14. [www.biff.kr](http://www.biff.kr)
15. [www.bifan.kr](http://www.bifan.kr)
16. [www.jeonjufest.kr](http://www.jeonjufest.kr)
17. [m.blog.naver.com](http://m.blog.naver.com)