

# 3D 그래픽 기반 영화 포스터의 시각적 상징성과 미적 전략에 관한 연구

## A Study on the Visual Symbolism and Aesthetic Strategies of 3D Graphic-Based Movie Posters

김기범<sup>1</sup>

Ki-Bum Kim<sup>1</sup>

요약

이 연구는 루돌프 아르놀하임의 시지각 이론을 중심으로, 3D 그래픽 기반 영화 포스터의 시각적 상징성과 미적 전략을 분석하였다. 분석 대상은 <아바타: 물의 길>, <들투: 파트 2>, <닥터 스트레인지: 다중우주의 멀티버스>의 공식 포스터로, 조형적 요소, 상징적 요소, 지각 유도 차원에서 비교 분석하였다. <아바타>는 상·하단 구조와 색채 대비를 통해 가족과 물의 주제를 시각화했으며, <들투>은 중앙 축 중심의 깊이감과 오렌지 톤으로 사막의 세계관을 구성하였다. <닥터 스트레인지>는 방사형 구도와 파편화된 이미지를 통해 다중 우주의 혼돈을 시각적으로 표현하였다. 세 작품 모두에서 3D 그래픽은 깊이감과 입체감을 극대화하여 관객의 시선을 유도하고, 영화의 정서와 서사를 효과적으로 전달하였다. 특히 중심 배치, 상징적 이미지, 대비와 균형은 시지각적 긴장과 몰입을 이끄는 주요 전략으로 작용하였다. 이러한 결과는 영화 포스터가 관객의 지각적 참여를 유도하는 몰입 매체이자, 시각문화의 중요한 구성 요소로서 독립적인 미학적 가치를 지닌 예술 형식임을 입증한다.

핵심어 : 3D 그래픽, 영화 포스터, 시각적 상징성, 미적 전략, 시지각 이론

### Abstract

This study analyzes the visual symbolism and aesthetic strategies of 3D graphic-based movie posters through the lens of Rudolf Arnheim's theory of visual perception. The analysis focuses on the official posters of Avatar: The Way of Water, Dune: Part Two, and Doctor Strange in the Multiverse of Madness, examining them in terms of formal elements, symbolic meaning, and perceptual guidance. Avatar visualizes the themes of family and water through a vertical layout and strong color contrast, while Dune conveys its desert setting and narrative gravity through a central axis composition and dominant orange tones. Doctor Strange represents the chaos of the multiverse using a radial layout and fragmented imagery. In all three cases, 3D graphics enhance spatial depth and dimensionality, effectively drawing the viewer's gaze inward and conveying each film's atmosphere and worldview. Central placement, symbolic imagery, and dynamic contrasts function as key strategies in guiding visual perception and sustaining attention. These findings confirm that contemporary movie posters are not merely promotional tools but immersive visual media and independent artistic forms with aesthetic and cultural significance.

<sup>1</sup> Department of Visual Communication Design, Chosun University, Gwangju, Korea [Professor]  
e-mail: p00841@chosun.ac.kr

Received(October 20, 2025), Review Result(1st: November 10, 2025), Accepted(December 12, 2025), Published(December 31, 2025)



© 2025 The Authors. Published by NCISS.  
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Keyword : Movie Poster, Visual Symbolism, Aesthetic Strategies, Visual Perception Theory

## 1. 서론

### 1.1 연구의 배경 및 목적

영화 산업에서 기술 발전은 영화를 홍보하는 시각적 매체에도 큰 변화를 가져왔다. 현대 기술의 진보에 인한 3D 그래픽 기반 영화 포스터는 현대적인 디자인 감각을 통해 정보를 정확히 전달하면서 디자인의 미관을 높이며, 관객들의 눈길을 빠르게 끌어 당긴다 [1]. 과거의 포스터가 단순히 제목과 출연진 등을 소개하는 정보 전달의 매체였다면, 3D 그래픽 기반 포스터는 정교한 표현으로 영화의 차별적 이미지를 각인시키고 호기심을 자극하여 관심과 참여를 유발할 수 있는 효과적인 매체로서 역할을 수행하게 되었다 [2]. 특히 SF, 판타지, 슈퍼히어로 장르처럼 몰입이 중요한 영화에서는 관객들에게 세계관과 분위기를 정교하게 시각화하여 영화의 기대감을 고조시킨다. 포스터는 영화 홍보의 역할을 넘어, 다양한 시각 기호에 의해 정교하고 독특한 기법으로 만들어진 예술 작품으로 발전하고 있다 [3]. 이러한 변화 속에서 3D 그래픽 기반 영화 포스터에 내재된 시각적 상징성과 미적 전략을 분석하는 것은 현대 시각 문화의 한 측면을 이해하는 데 도움이 될 것이다.

본 연구는 루돌프 아르헨하임(Rudolf Arnheim)의 시지각 이론을 중심으로 3D 그래픽 기반 영화 포스터의 시각적 구조와 상징체계를 분석하고자 한다. 이 이론은 시각 요소가 인간의 지각 및 인지 과정에 미치는 영향을 체계적으로 설명하고 있어, 포스터의 시각적 전략을 이해하는 데 유용한 이론적 틀을 제공한다. 이러한 분석을 통해 현대 영화 포스터 디자인에서 활용되는 시각적 상징의 작동 방식과 그 효과를 체계적으로 파악할 수 있을 것이다. 또한 현대 시각 문화에서 포스터가 갖는 의미와 가치를 재조명하고, 나아가 실무에 적용할 수 있는 이론적 기초를 제공하고자 한다.

### 1.2 연구의 범위와 방법 및 구성

본 연구는 3D 그래픽 기술을 적극적으로 활용하여 작품의 세계관과 분위기를 연출한 영화 포스터를 중심으로 다음과 같은 객관적 기준에 따라 연구 대상을 선정하였다. 작품은 <아바타: 물의 길>, <들투: 파트2>, <닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스>의 공식 포스터이며, 이 작품들은 다음의 기준을 모두 충족하는 대표적인 사례이다. 첫째, 3D 그래픽의 기술적 특성이 두드러지게 나타난다. <아바타: 물의 길>은 외계 행성 환경의 입체적 표현, <들투: 파트2>은 사막 지형의 질감과 원근감, <닥터 스트레인지>는 다중 차원의 중첩된 공간감을 효과적으로 구현하고 있다. 둘째, 시각적 상징 표현 측면에서 각 영화의 핵심 테마나 내러티브를 함축적으로 표현하는 시각적 상징을 포함하고 있다. <아바타: 물의 길>의 물과 생명의 연결성, <들투: 파트2>의 사막과 운명의 상징성, <닥터 스트

레인지>의 차원 붕괴와 혼돈 등이 상징적으로 표현되고 있다. 셋째, 장르적 다양성 측면에서 선정된 작품들은 SF, 판타지, 히어로 등 다양한 장르에 걸쳐 있어, 장르별 시각적 전략의 차이점과 공통점 등 다양한 양상을 고찰할 수 있는 대표성을 확보하고 있다.

연구는 루돌프 아른하임의 시지각 이론을 중심으로 질적 분석 방법을 적용하여 포스터의 구성 원리와 시각적 효과를 분석한다. 아른하임은 시각 예술 작품에서 형태, 색채, 구도 등의 요소와 인간의 지각에 관한 영향을 체계적으로 설명하고 있어, 영화 포스터의 시각적 전략을 분석하는 데 적합한 이론적 틀을 제공한다. 또한 시각 미학적 관점에서 3D 그래픽이 창출하는 미적 경험의 특성을 탐구하고, 이것이 어떻게 영화의 내러티브와 주제를 시각적으로 전달하는지 분석한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 영화 포스터의 시각디자인적 역할 변화

영화 포스터는 영화 산업의 역사와 함께 변화해 온 대표적인 시각 매체이며, 전통적으로 영화의 상업적 성공을 위한 핵심적인 마케팅 도구로 기능해왔다. 영화 포스터는 상업적인 면과 예술성을 겸비하고 있으며, 영화를 관객에게 홍보하고 관람하도록 유도하는 매체이다 [4]. 영화가 가진 내용을 한 장의 이미지에 담아내야 하는 하므로 강력한 상징성을 지녀야 하며, 내용을 함축적으로 전달 수 있어야 한다 [4]. 한편 디지털 기술의 발전과 영화 시장의 경쟁 심화로 인해 포스터의 역할은 단순한 홍보 도구를 넘어 시각 예술의 표현 수단으로 미적 기능을 가지며 [5], 관객의 감성적, 인지적 몰입을 유도하는 방향으로 확장되었다. 영화의 포스터는 관객이 아직 경험하지 않은 것에 실마리와 기대감을 전달하는 효과적인 홍보 전략 매체로써 보다 특별한 존재론적 의미를 가지며, 장르영화의 경우 그 장르적 특징을 얼마나 효과적으로 전달할 것인가가 핵심이다 [6]. 이는 포스터가 정보 전달과 미적 표현의 두 요소를 지닌 문화적·시대적 상징성을 지닌 예술 형식 매체로 변화하고 있음을 의미한다 [7]. 따라서 현대의 영화 포스터는 어떻게 보여줄 것인가에 더 큰 비중을 두게 되었으며, 이는 3D 그래픽과 같은 첨단 기술의 활용으로 이어졌다.

3D 그래픽 기술의 도입은 영화 포스터와 같은 평면 이미지에 표현 영역의 확장과 효율성을 가져오고 있다 [8]. 특히, 강화된 공간감과 깊이감이 강조된 공간감을 구축하며, 관객의 시선을 포스터의 깊은 곳까지 유도하는 효과를 만들어낸다. 3D 그래픽은 다양한 재질과 질감을 사실적으로 표현할 수 있다. 이는 관객에게 촉각적 상상을 불러일으키며, 시대적 배경과 장르적 특성 등을 함축하는 표현에 적합하다. 또한 3D 그래픽은 광학 현상을 시뮬레이션하여 분위기와 감정을 더 효과적으로 전달한다. 더불어 다양한 시각 요소들을 하나의 통합된 이미지로 자연스럽게 합성할 수 있어 복합적인 세계관을 표현해야 하는 블록버스터 포스터에서 중요한 역할을 한다. 3D 그래픽 기술의 이러한 특성들은 포스터 디자인에 새로운 표현 가능성을 열어주었다.

## 2.2 루돌프 아른하임의 시지각 이론

루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim, 1904-2007)은 20세기를 대표하는 시각 예술 이론가이자 지각 심리학자로, 게슈탈트 심리학을 예술 이론에 접목해 예술 작품의 지각 과정과 시각적 사고에 관한 독창적인 이론을 발전시켰다. 그의 대표적 저서인 『미술과 시지각(Art and Visual Perception)』(1954)과 『시각적 사고(Visual Thinking)』(1969)는 시각 예술의 인지적 이해와 분석에 큰 영향을 미쳤으며, 특히 이미지의 구조적 특성이 인간의 지각 과정에 미치는 영향에 관한 통찰을 제공했다. 그는 인간의 시지각 행위가 여러 감각들과 지각들이 종합되어 나타나는 행위라고 주장했다 [9].

아른하임의 시지각 이론에서 특히 중요한 개념은 형태의 역동성과 시각적 힘이다. 그는 모든 시각적 형태가 단순히 정적인 구조물이 아니라, 시각적 힘의 역동적인 요소라고 보았다. 특정 모양이나 선은 방향성을 가지고 시선을 유도하며, 팽창하거나 수축하는 듯한 역동적인 느낌을 창출한다. 이러한 시각적 힘은 이미지의 구성 요소들 사이의 관계, 그리고 이미지 전체와 관찰자 사이의 상호작용에서 발생한다. 아른하임은 이러한 시각적 힘의 균형, 대립, 조화, 대비 등의 관계가 작품의 미적 경험을 구성하며, 이는 관찰자의 생리적, 심리적 반응과 직결된다고 보았다.

아른하임은 게슈탈트 심리학의 핵심 원리를 시각 예술 분석에 적용했다 [10]. 인간의 지각 시스템은 복잡한 시각 정보를 단순화하고 조직화하려는 본능적 경향을 가지고 있다. 이는 유사성, 근접성, 연속성, 폐쇄성, 공동 운명 등의 원리를 통해 이루어진다. 예술가는 이러한 원리를 활용하여 시각적 요소들을 조직화하고, 관객은 이 원리에 따라 작품을 인지하고 해석한다. 아른하임에 따르면, 성공적인 시각 구성은 최소한의 수단으로 최대한의 효과를 달성하는 것을 목표로 한다. 이는 불필요한 복잡성을 제거하고 본질적인 구조와 관계를 강조함으로써 가능해진다. 이는 시각적으로는 명확하고 직관적인 구조를 통해 메시지를 전달하는 것이 중요하다는 의미이다. 시각 구성에서 중심과 주변의 관계도 핵심적인 구성 요소이다. 시각 필드는 중심과 주변의 역동적인 상호작용으로 구성되며, 중심에 가까울수록 시각적 무게와 중요성이 증가한다. 이러한 중심성의 개념은 시각 예술에서 구도와 구성의 기본 원리로 작용한다. 아른하임은 단순한 기하학적 중심보다 구조적 중심이 더 중요하다고 강조했는데, 이는 시각적 무게와 힘의 균형점으로서의 중심을 의미한다. 시각적 균형은 모든 성공적인 시각 구성의 핵심 요소이다. 아른하임에 따르면, 균형은 단순히 좌우 대칭만을 의미하는 것이 아니라, 시각적 힘들 사이의 역동적인 균형 상태를 의미한다. 대비는 아른하임이 강조한 또 다른 중요한 시각적 원리로, 형태, 크기, 방향, 색채 등의 차이를 통해 시각적 긴장감과 역동성을 창출한다. 대비는 시각적 계층 구조를 형성하고, 관찰자의 주의를 유도하는 수단이 된다. 아른하임의 또 다른 중요한 개념은 시각적 사고로, 이는 시각을 통한 인지 활동이 단순한 감각적 인식이 아니라 고차원적인 사고 과정이라는 것을 의미한다. 그에 따르면, 보는 행위는 이미 사고하는 행위이며, 시각적 형태들은 사고의 범주로 기능한다. 이러한 관점에서 아른하임은 예술 작품의

형태가 특정한 의미와 개념을 표현하는 표현적 형태라고 주장했다. 표현적 형태는 예술가의 시각과 개념화를 통해 변형된 형태로, 이는 관찰자에게 특정한 감정적, 인지적 반응을 유도한다.

아른하임의 시지각 이론은 비록 디지털 시대 이전에 발전되었지만, 3D 그래픽과 같은 현대적 시각 표현 기술을 분석하고 이해하는 데에도 유효한 이론적 틀을 제공한다. 특히 시각적 힘, 역동성, 표현적 형태 등의 개념은 현대 디지털 이미지의 특성을 분석하는 데 유용한 도구가 된다. 3D 그래픽 기반 영화 포스터의 맥락에서 아른하임의 이론은 공간적 역동성, 지각적 통합, 시각적 사고의 확장 측면에서 적용될 수 있으며, 포스터가 어떻게 관객의 시각적 경험을 조직화하고, 영화에 대한 기대를 형성하는지 이해하는 데 중요한 통찰을 제공한다.

### 2.3 시각 문화론 및 기호학적 해석

현대 사회에서 시각 이미지는 문화적 의미를 생산하고 전달하는 복합적인 기호 체계로 기능한다. 시각 문화론은 이미지로 나타난 시각적 유형들의 의미를 어떻게 인식하고 판단하는지, 또한 대중문화의 이미지 생산과 표현에서 관객들이 추구하는 방향에 대해 연구하는 학문 분야로 [11], 영화 포스터와 같은 대중문화 이미지의 해석에 중요한 이론적 틀을 제공한다. 시각 이미지는 기호학적 관점에서 기호(sign)로 작용하며, 특정한 의미를 생성하고 전달한다. 특히 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 신화 개념은 시각적 기호들의 의미 구성과 그 속에 숨어있는 함축적 의미를 구별하여 이미지를 분석하는 데 유용하다 [12]. 바르트는 이미지가 단순한 미적 요소를 넘어 함축적 의미를 상징적으로 전달하는 기호로 작용한다고 보았다 [13]. 장 보드리야르의 시뮬라크라(simulacra) 개념은 3D 그래픽 포스터가 실재하지 않는 가상 세계를 구현하는 특성을 설명하는 데 유용하다. 보드리야르에 따르면, 현대 사회의 이미지는 더 이상 실재를 반영하는 것이 아니라, 그 자체로 하이퍼리얼리티를 구성한다 [14]. 3D 그래픽 포스터는 이러한 하이퍼리얼리티의 사례로, 실재보다 더 실재 같은 이미지를 통해 관객의 기대와 상상을 형성한다. 영화 포스터의 상징적 의미 해석에 있어 또 다른 중요한 측면은 아이콘화 과정이다. 특정 시각적 모듈(module)이 상징이나 의미를 가지게 되는 것으로 [15], 3D 그래픽 기술이 어떻게 강렬한 시각적 모티프를 통해 문화적 상징을 창출하는지 보여준다. 미셸 푸코의 시각 체제 개념은 특정 시대와 문화의 시각적 규범과 인식 방식을 이해하는 데 유용하다. 상호 텍스트성 개념은 포스터가 다른 영화 포스터, 예술 작품, 대중문화 이미지 등과의 관계 속에서 의미를 생성함을 설명할 수 있다.

특히 주목할 점은 아른하임의 시지각 이론과 시각 문화론, 기호학적 접근의 결합이 3D 그래픽 영화 포스터 분석에 효과적인 통합적 틀을 제공할 수 있다는 것이다. 아른하임 이론이 주로 형태, 균형, 역동성 등 시각적 구조와 그 지각적 효과에 초점을 맞춘다면, 시각 문화론과 기호학 접근은 그러한 형식적 요소들이 어떻게 문화적 의미를 생성하고 전달하는지에 관심을 둔다. 이 두 접근법을 결합함으로써 디자인의 구조와 의미 작용 간의 상호작용을 통합적으로 이해할 수 있다.

### 3. 분석 틀 설정 및 분석 방법

본 연구는 3D 그래픽 기반 영화 포스터의 시각적 상징성과 미적 전략을 분석하기 위해 아른하임의 시지각 이론과 시각 문화론적 접근을 결합한 통합적 분석 틀을 설정한다. 이 분석 틀은 이미지의 형식적 특성과 상징적 의미를 균형 있게 고찰할 수 있도록 세 가지 핵심 차원으로 분리하여 구성하였다. 조형적 요소, 상징적 요소, 지각적 유도의 각 차원은 아른하임의 이론과 시각 문화론의 주요 개념을 반영하되, 분석에 가장 적합한 핵심 요소들로 간소화하였다.

[표 1] 시지각 이론과 시각 문화론적 접근의 통합 분석 틀

[Table 1] An integrated analytical framework of visual perception theory and visual culture approaches

분석 차원	분석 요소	주요 분석 내용
조형적 요소	구도와 공간감	중심과 주변 구조, 깊이감과 원근법, 공간적 계층화
	색채와 조명	색상의 상징성, 조명 효과, 분위기 조성
	시각적 역동성	운동감, 방향성, 시각적 힘의 표현
상징적 요소	상징적 표현	시각적 은유, 주제적 상징, 캐릭터 및 세계관 표현
	장르적 코드	장르 관습, 시각적 문법, 장르적 기대 형성
	문화적 맥락	상호 텍스트적 참조, 문화적 아이콘, 디지털 미학
지각적 유도	시선 유도와 주의 집중	시각적 계층 구조, 강조 전략, 시선 흐름
	정서적·인지적 반응 유도	감정적 톤 설정, 인지적 참여 유도, 해석적 여지
	몰입감과 기대 형성	시각적 스펙터클, 세계관 암시, 경험적 기대 구축

[표 1]은 아른하임의 시지각 이론과 시각 문화론적 접근을 결합한 통합 분석 틀로써, 조형적 요소는 시각적 구조와 형식을 구성하는 기본 요소이다. 세부 요소에는 구도와 공간감, 색채와 조명, 시각적 역동성이 포함된다. 구도와 공간감은 전체적인 공간 구조, 깊이감, 원근법 등이 3D 그래픽을 통해 어떻게 강화되는지 살펴본다. 색채와 조명은 포스터의 분위기와 감정 전달 방식을 고찰한다. 시각적 역동성은 운동감, 방향성, 시각적 힘 등을 분석하여, 정적인 이미지 속에서 움직임과 긴장감의 표현을 살펴본다. 상징적 요소는 내포된 의미와 상징에 관한 것으로, 시각 문화론의 기호학적 접근에 기반한다. 여기에는 상징적 표현, 장르적 코드, 문화적 맥락이 포함된다. 상징적 표현은 시각적 상징과 은유를 분석하여 특정 모티프가 주제와 내러티브를 표현하는 방법에 대해 살펴본다. 장르적 코드는 영화 장르의 시각적 관습에 대해 활용 및 재해석 여부를 분석하여 장르적 기대감을 형성하는 요소들을 고찰한다. 문화적 맥락은 포스터와 문화적 연결을 분석하는 요소이다. 지각적 유도는 관객의 반응을 유도하는 방법에 관한 것으로, 아른하임의 시각적 사고 개념과 수용자 중심 접근을 결합한다. 여기에는 시선 유도와 주의 집중, 정서적·인지적 반응 유도, 몰입감과 기대 형성이 포함된다. 시선 유도와 주의 집중은 관객의 시선 유도를 위한 시각적 계층 구조와 강조 전

락을 살펴본다. 정서적·인지적 반응 유도는 색채, 구도, 상징 등을 통한 정서적 톤의 설정과 인지적 참여 유도 방식을 고찰한다. 몰입감과 기대 형성은 3D 그래픽이 어떻게 관객에게 영화 경험에 대한 기대를 구축하는지 살펴본다.

분석은 주요 세 차원에 따라 분석하는 개별 사례 분석 후, 결과를 종합하여 영화 포스터의 시각적 상징성과 미적 전략에 대한 통합적 이해를 도출하는 종합적 해석의 방법으로 진행한다. 특히, 형식적·문화적 맥락 분석을 균형 있게 결합하여, 3D 그래픽 기반 포스터의 시각 문화에서의 역할과 함께 어떠한 방식으로 영화 경험에 대한 기대를 형성하는지 이해하는 데 기여할 것이다.


## 4. 사례 분석

### 4.1 아바타: 물의 길

<아바타: 물의 길>(Avatar: The Way of Water)은 제임스 캐머런 감독의 2022년 작품으로, 판도라라는 외계 행성을 배경으로, 자연과 문명의 대립을 보여준 작품이다. 분석된 포스터는 영화의 대표 공식 포스터로서 첨단 3D 그래픽 기술이 집약된 시각 디자인의 대표적 사례이다.

[표 2] <아바타: 물의 길>의 기본 정보

[Table 2] Basic information about <Avatar: The Way of Water>

공식 포스터	구분	내용
	제목	아바타: 물의 길
	감독	제임스 캐머런 (James Cameron)
	개봉 연도	2022
	장르	SF, 액션, 어드벤처
	제작자	20세기 스튜디오
	세계관	판도라 행성을 배경으로 한 미래 세계. 인간과 외계 종족의 갈등과 공존을 다룸. 풍부한 자연 생태계와 미래 인간의 기계 문명에 대한 공간 묘사가 특징
	주요 배경	판도라 행성의 해안 지역과 수중 환경. 물의 부족이 사는 산호초 지역과 다양한 해양 생태계가 중심 배경

[표 2]는 작품의 공식 포스터와 기본 정보를 정리한 것으로, 포스터는 나비족 가족을 중심으로 물과 하늘이라는 두 세계를 묘사하고 있다. 상단에는 가족 구성원들의 얼굴이 원형으로 배치되어 있고, 하단은 외계 생물을 타는 인물의 실루엣과 판도라 배경으로 표현되어 있다.

조형적 요소 측면에서, 이 포스터는 상단과 하단의 뚜렷한 이원적 구조를 보인다. 상단부는 인물 중심의 청색 계열 색조로, 하단부는 황금빛 일몰 색조가 강한 대비를 이룬다. 이러한 색채 대비는 영화의 두 가지 핵심 환경을 상징적으로 표현한다. 구도적으로는 원형 구조를 중심으로 한 위

계적 배치가 특징적인데, 이는 아른하임의 구조적 중심 개념에 따라 관객의 시선을 다양한 요소 간에 순환하도록 유도하는 것으로 볼 수 있다. 공간감 표현에 있어서는 다층적 구조가 활용된다. 상단의 인물 배치는 중요도에 따라 원근감을 형성하며, 하단의 비행 장면과 멀리 보이는 산은 광활한 판도라의 공간을 입체적으로 묘사한다. 조명 효과에 있어서는 하단부의 일물이 역광 효과로 장면의 실루엣을 강조하고 영웅적 인물을 강조한다. 시각적 역동성은 주로 하단부의 비행 장면을 통해 표현된다. 물 위 비행 장면의 역동적인 표현은 속도감과 에너지를 시각화하며, 이는 정적인 상단부 인물 배치와 대비되어 포스터에 긴장감과 균형을 부여한다.

상징적 요소 측면에서, 가장 두드러진 것은 가족과 물이다. 상단 가족 구성원은 가족의 결속과 보호 및 세대 간 유대와 생명의 연속성을 암시한다. 이때 물은 영화의 중심 상징으로 생명의 원천, 순환 등의 의미를 내포한다. 특히 물 위를 나는 장면은 경계를 넘나드는 자유와 초월을 상징하며, 이는 영화에서 새로운 환경에 적응해 가는 내러티브를 암시한다. 장르적 코드 측면에서는 SF와 판타지 장르의 시각 문법이 뚜렷하게 나타난다. 푸른 피부의 외계 부족과 환경 요소들은 판타지적 세계관을 강조하며, 동시에 외계 행성 환경의 디테일 표현은 SF 장르의 특성을 반영한다. 또한 모험 영화의 장르적 코드도 활용되는데, 일물 배경의 실루엣 구성은 서사시적 영웅의 전형적 표현 방식을 따른다. 문화적 맥락에서 보면, 환경 보호와 토착 문화에 대한 존중이라는 현대적 담론을 반영한다. 또한 첫 번째 아바타 영화와의 시각적 연속성을 통해 상호 텍스트적 참조를 형성하며, 이는 기존 팬들에게 친숙함을 제공하는 동시에 새로운 세계관의 확장을 암시한다.

시각적 유도 측면에서, 포스터는 시선 흐름의 순환적 구조를 만든다. 일반적으로 관객의 시선은 상단 주요 인물에서 점차 아래쪽 조연으로 이동하고, 마지막으로 하단의 비행 장면으로 유도된다. 이러한 시선 이동은 하단의 영화 제목에서 마무리되어, 브랜드 인식을 강화한다. 정서적 반응 유도에 있어서는 가족의 표정을 통해 극적 무게감과 긴장감을 형성하며, 비행 장면은 모험, 자유, 희망과 같은 긍정적 정서를 자극한다. 포스터의 전체적인 구성은 관객의 인지적 참여를 유도하는 여러 요소를 포함한다. 상단과 하단의 대비되는 장면은 이야기의 이중 구조를 암시하며, 관객에게 이 두 요소가 어떻게 연결될지 추측하게 만든다. 또한 자연환경 묘사는 판도라 행성의 광범위한 세계를 은유적으로 암시한다. 몰입감과 기대 형성 측면에서, 이 포스터는 첫 번째 영화의 세계관을 확장하여 새로운 환경과 캐릭터를 암시함으로써 관객의 호기심을 자극한다. 특히 3D 그래픽으로 구현된 정교한 물의 표현은 측면에서 탐험할 새로운 영역에 대한 기대를 형성한다.

종합적으로, <아바타: 물의 길> 포스터는 3D 그래픽 기술을 활용하여 가족과 물이라는 핵심 주제를 시각적으로 압축하여 표현한다. 상단과 하단의 이원적 구성, 청색과 황금색의 색채 대비, 정적인 인물 배치와 역동적인 비행 장면의 대비 등을 통해 영화의 다층적 주제와 세계관을 효과적으로 전달한다. 아른하임의 시지각 이론 관점에서, 이 포스터는 시각적 균형, 대비, 계층적 구조 등을 통해 관객의 능동적 지각 참여를 유도하며, 영화가 제공할 복합적 경험에 대한 기대를 형성한다.




## 4.2 **들: 파트 2**

<들: 파트 2>(Dune: Part Two)는 드니 빌뇌브 감독이 연출한 2024년 미국 SF 영화로, 프랭크 허버트의 소설 「들」을 원작으로 한 영화의 두 번째 작품이다. 1편에 이어 주인공이 자신의 운명과 맞서고, 은하 제국의 전쟁과 갈등에 뛰어드는 서사를 중심으로 한다. 이 작품은 먼 미래 외계 행성의 시각적 모티프와 함께, 정치·생태적 메시지를 내포한 복합 장르물로 평가된다.

[표 3] <들: 파트 2>의 기본 정보

[Table 3] Basic information about <Dune: Part Two>

공식 포스터	구분	내용
	제목	들: 파트 2
	감독	드니 빌뇌브 (Denis Villeneuve)
	개봉 연도	2024
	장르	SF, 어드벤처, 드라마
	제작자	레전더리 픽처스, 워너 브러더스
	세계관	먼 미래 성간 제국 사회. 귀중한 자원 스파이스를 둘러싼 정치적 갈등과 권력 구조의 복잡한 관계가 특징적
	주요 배경	사막 행성 아라키스를 중심으로 광활한 사막과 거대 외계 생물이 존재하는 척박한 환경, 그리고 사막 원주민 프레멘의 동굴 거주지 시치 타브르, 흑백의 하코넨 가문 행성

[표 3]은 작품의 공식 포스터와 기본 정보를 정리한 것으로, 오렌지 톤의 모래 폭풍을 배경으로, 주요 인물들이 위계적 구도로 배치되어 있다. 포스터 중앙을 관통하는 수직 구조와 중첩된 인물들, 그리고 하단의 거대한 전투 장면은 핵심 서사를 어떻게 시각적으로 조직하는지를 드러낸다.

조형적 측면에서 가장 눈에 띄는 것은 강한 수직 구도와 중심 집중형 배열이다. 상단부터 하단까지 인물들의 피라미드 배치와 최상단 중앙의 주인공은 관객의 시선을 집중시키는 시각적 중심에 위치한다. 이는 아르하임의 균형과 심리적 무게 이론에 기반한 것으로, 화면 상단이 더 이상적이고 주도적인 위치로 인식된다는 시지각 원리에 부합한다. 배경 전체를 덮고 있는 모래 폭풍의 오렌지 톤은 색채 단순화를 통해 위협적 환경과 열기, 생존과 도전의 숙명이라는 정서를 강화하고 있다. 또한 중앙의 샌드웜과 비행체들은 시선을 하단으로 유도하는 시각 흐름과 운동성을 형성한다. 이는 아르하임이 말한 형태의 역동성과 시선 흐름 설계 개념을 구현한 예라 할 수 있다.

상징적 요소 분석에서는 인물의 복장, 배경 요소 등이 핵심이다. 주인공의 복장은 종교와 전사적 정체성을 동시에 담고 있으며, 가운데 인물의 복장은 신비롭고 신성한 상징성을 부여하고, 캐릭터 사이의 관계나 종교적 계급 질서를 암시한다. SF 장르이면서 종교적 이미지와 정치적 서사가 이중으로 중첩되어 있는데, 이는 단순한 장르적 연출을 넘어 시각 기호가 의미 층위를 복합적으로

구성하며, 바르트의 기호학에서 말하는 기호의 다층성이 작동하는 예시이다. 문화적 측면에서는 사막이라는 배경을 통해 문명과 야생, 통제와 무질서의 경계를 상징한다고도 볼 수 있다.

시각 유도 요소로 보면, 주인공의 정면 응시는 관객과의 감정 교감을 형성하고 있으며, 주변 인물들의 시선 방향은 중심인물을 둘러싼 관심과 결속을 암시한다. 상단에서 하단으로 이어지는 시선 흐름은 포스터의 중심축부터 하단의 전투 장면, 그리고 영화 타이틀에 이르는 자연스러운 시각 흐름을 유도한다. 배경의 거대한 원형 사막 구름은 전체 이미지를 감싸며 시각적 틀을 형성하고 있는데, 이는 관객의 시야를 한곳으로 모으는 계슈탈트적 완결성을 제공한다. 또한, 인물들의 무표정하고 결연한 얼굴은 갈등 관계 및 거대 서사에 대한 기대감을 형성하는 역할을 한다.


결론적으로 <툰: 파트 2>의 포스터는 조형 구조, 상징체계, 시각 유도 전략이 유기적으로 결합하고 밀도의 시각 메시지로써, 관객에게 하나의 이미지 안에서 정체성, 예언, 갈등을 동시에 체험하게 만든다. 이는 현대 영화 포스터에서 상징성 표현과 몰입 전략의 좋은 사례로 볼 수 있다.

### 4.3 닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스

<닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스>(Doctor Strange in the Multiverse of Madness)는 2022년 개봉한 작품으로, 샘 레이미 감독이 연출을 맡았다. 이 영화는 닥터 스트레인지가 다중 우주 속의 혼란과 균열을 마주하며, 시간과 공간을 넘나드는 여정을 그린다.

[표 4] <닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스>의 기본 정보

[Table 4] Basic information about <Doctor Strange in the Multiverse of Madness>

공식 포스터	구분	내용
	제목	닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스
	감독	샘 레이미 (Sam Raimi)
	개봉 연도	2022
	장르	슈퍼히어로, 판타지, 공포
	제작자	마블 스튜디오
	세계관	마블 시네마틱 유니버스(MCU)의 일부. 다중 우주인 멀티버스가 존재하며, 각 우주는 같은 인물의 다른 버전이 존재할 수 있음. 마법과 초능력, 과학기술이 공존
	주요 배경	다양한 평행 우주들과 차원들. 마법 수련지 고대 사원, 일루미나티가 통치하는 지구 838 중심

[표 4]는 작품의 공식 포스터와 기본 정보를 정리한 것으로, 다중 우주라는 영화의 핵심 개념을 시각화한다. 파편화된 시공간 이미지와 상징적 구도를 통해 영화의 주요 메시지를 효과적으로 응축하고 있으며, 3D 그래픽 기술을 통해 역동적으로 표현한다.

조형적 요소 측면에서, 방사형 구조가 특징적이다. 중앙의 주인공 배치와 그 주변의 조연 및 다

양한 등장인물의 분산 구도는 핵심 주제인 현실의 파괴와 혼돈을 시각적으로 표현하며, 거울 조각 파편들은 다중 우주의 분열된 현실을 상징한다. 아른하임의 구조적 중심 개념에 따라 시각적 중심부터 주변으로 방사되는 구도로 인해 시각적 긴장감과 역동성이 표현되어 있다. 색채와 조명은 어두운 청색 배경에 붉은색의 극적 대비가 이원적 대립 구도를 상징적으로 표현한다. 시각적 역동성은 이 포스터의 가장 두드러진 조형적 특징이다. 파열되는 유리 파편, 소용돌이치는 에너지, 주인공의 마법 동작 포즈 등이 정적인 이미지에 동적인 에너지를 부여한다.

상징적 요소 측면에서, 이 포스터에는 여러 층의 상징이 내재되어 있다. 가장 중심적인 상징은 파편화된 거울로, 이는 분열된 현실과 다중 우주의 개념을 직접적으로 시각화한다. 장르적 코드 측면에서, 슈퍼히어로, 공포 장르의 시각적 문법을 혼합한다. 주인공의 의상, 초능력의 시각화를 통해 히어로 장르의 특징이 두드러지며, 신비로운 마법 기호와 초자연적 에너지 표현을 통해 판타지 장르의 코드가 나타난다. 특히 주목할 만한 것은 공포 장르적 요소인데, 어두운 색조, 일그러진 현실 등은 샘 레이미 감독의 공포 영화 배경을 반영하며 영화의 차별화된 톤을 암시한다.

시각적 유도 측면에서, 포스터는 가장 먼저 중앙의 주인공에 시선이 집중되고, 이후 주변 인물들과 파편들로 시선이 확산된다. 이 구도는 관객의 시선이 포스터 전체를 탐색하도록 유도하며, 이 과정에서 숨겨진 디테일이나 인물들을 발견하는 즐거움을 제공한다. 정서적·인지적 반응 유도에 있어서, 포스터는 긴장감, 혼돈, 신비로움 등의 감정을 자극한다. 특히, 인지적 측면에서, 제목의 '대혼돈'이라는 단어를 시각화하여 혼란스러움을 강조하며, 중심 주제를 효과적으로 강화한다. 몰입감과 기대 형성에 있어서는, 다중 우주의 광대한 스케일을 통해 세계관의 확장을 암시함으로써, 기존 팬들의 충성도를 강화하는 동시에 새로운 관객들의 호기심을 자극한다.

종합적으로, <닥터 스트레인지: 대혼돈의 멀티버스> 포스터는 3D 그래픽 기술을 활용하여 멀티버스의 개념, 현실의 파편화, 혼돈 등 영화의 핵심 주제를 시각적으로 압축해 표현한다. 방사형 구도, 강렬한 색채 대비, 역동적인 움직임 표현 등을 통해 영화의 액션과 모험, 그리고 공포적 요소를 효과적으로 전달한다. 아른하임의 시지각 이론 관점에서, 이 포스터는 관객의 능동적 지각 참여를 유도하며, 영화가 제공할 시각적, 서사적 혼돈에 대한 기대를 형성한다.

## 5. 논의 및 결론

본 연구는 루돌프 아른하임의 시지각 이론과 시각 문화론적 접근을 통합적으로 적용하여 3D 그래픽 기반 영화 포스터의 시각적 상징성과 미적 전략을 분석하였다. 사례 분석 결과, 각 포스터는 3D 그래픽 기술의 특성을 활용하여 영화의 핵심 주제와 세계관을 시각적으로 압축하여 표현하고 있음을 확인하였다. 세 작품 모두 3D 그래픽 기술의 깊이감과 입체감의 강화가 두드러지며, 이는 아른하임이 강조한 시각적 힘과 역동성 개념이 현대적 기술을 통해 확장된 형태로 나타난다. <아

바타>의 상·하단 구조, <뎀: 파트 2>의 중심축을 따라 형성되는 깊이감, <닥터 스트레인지>의 다층적 현실 파편은 모두 관객의 시선을 포스터 내부로 끌어들이는 효과적인 시각적 장치로 작용한다. 세 작품 모두 아르하임의 구조적 중심 개념을 활용한 시선 유도 전략이 돋보이며, 색채와 조명을 통한 정서적 톤 설정과 상징적 의미 강화 전략이 공통으로 관찰된다. 3D 그래픽 기반 영화 포스터의 미학적 특성은 시지각과 상징성의 이중 코드로 작동하고 있다. 아르하임의 이론에서 강조하는 형태, 균형, 역동성 등의 요소는 시각적 지각 차원에서 관객의 시선을 조직화하는 반면, 시각 문화론적 관점의 상징적 요소는 문화적 의미를 생성하고 전달한다. 이 두 차원의 유기적 결합이 3D 그래픽 포스터의 미학적 특성을 구성한다. 또한 3D 그래픽 기술은 실재하지 않는 공간과 질감을 구현함으로써 보드리야르의 하이퍼리얼리티 개념을 구현하고, 관객에게 영화의 가상 세계를 선 체험하게 하는 동시에 현실과 가상의 경계를 모호하게 만드는 포스트 디지털 미학의 특성을 보여준다.

본 연구는 3D 그래픽 포스터 디자인에 있어 조형적 요소, 상징적 요소, 지각 유도 전략 간의 통합적 접근이 필요함을 제시한다. 디자이너는 기술적 완성도뿐 아니라 영화의 주제와 세계관을 함축적으로 표현할 수 있는 시각적 상징과 은유 개발에 주목해야 할 것이다. 아르하임의 시지각 이론과 현대 시각 문화론을 접목한 분석 모델은 비평적 시각과 해석 능력 발전에 기여할 수 있으며, 이는 다양한 3D 그래픽 기반 시각 미디어 분석에도 활용될 수 있다.

본 연구는 분석 대상을 한정된 점과 정성적 분석에 치우친 관계로 논문의 결과물 일반화하기 힘들다는 약점이 있지만 3D 그래픽 기반 영화 포스터가 단순한 마케팅 도구를 넘어 영화의 내러티브와 주제를 압축적으로 전달하고, 관객의 능동적 지각 참여를 유도하는 미학적 전략임을 확인하였다. 현대 영화 포스터는 독자적인 미학적 가치를 지닌 시각 텍스트로 발전하며, 디지털 시각 문화의 변화 속에서 현실과 가상의 경계를 넘나들며 새로운 시각적 경험을 창출하는 중요한 시각 매체로 자리매김하고 있음을 알 수 있다.

## References

- [1] Z. Ling, "Evolution of Movie Poster Design in New Media Era", Doctoral thesis, Department of Theater and Film, Cheongju University, Republic of Korea, 2021.
- [2] K. S. Park, "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", Design Research, vol. 9, no. 4, December 2024, pp. 299-309, doi: 10.46248/kids.2024.4.299.
- [3] J. W. Wang, J. Y. Park, "Research on the Correlation between the Composition and Meaning of Poster Visual Elements in the Last ten years of Shanghai Film Festival through Semiotics", The Journal of the Korea Contents Association, vol. 23, no. 12, December 2023, pp. 254-261, doi: 10.5392/JKCA.2023.23.12.254.
- [4] H. H. Im, K. J. Lee, "A study on typography of movie poster> - Focusing on logo types of movie posters

- released in Korean domestic theater”, *Journal of Art & Design Research*, vol. 10, no. 1, December 2007, pp. 69-76.
- [5] H. X. Li, S. K. Han, “Content Analysis and Research on Visual Components of Film Posters - Centered on Domestic Action Film Posters from 2017 to 2021 -”, *Journal of Cultural Product & Design*, vol. 71, December 2022, pp. 181-190, doi: 10.18555/kicpd.2022.71.016.
- [6] K. T. Park, S. J. Bae, “A Study on Directing of the Portrait Photograph in the Film Poster : Focusing on Korean Thriller Film Released in 2016”, *Film Studies*, no. 74, December 2017, pp. 155-194, doi: 10.17947/kfa..74.201712.006.
- [7] K. H. Lee, “Study for making movie poster applied Augmented Reality”, *Cartoon & Animation Studies*, no. 48, September 2017, pp. 359-383, doi: 10.7230/koscas.2017.48.359.
- [8] B. H. Kim, C. Y. Lee, “A Study on Production Methods of Digital Comics Using 3D Graphics”, *The Korean Journal of animation*, vol. 11, no. 1, March 2015, pp. 21-37.
- [9] K. A. Kang, “Formative Characteristics in Traditional Pattern Seen through Rudolf Arnheim's Visual Perception Theory”, Doctoral thesis, Department of Clothing & Textiles, Konkuk University, Republic of Korea, 2011.
- [10] R. Arnheim, *Art and Visual Perception, Second Edition: A Psychology of the Creative Eye*, University of California Press, 2023.
- [11] M. S. Eom, “The Development of Visual Culture and Lookism”, *The Korean Journal of Cultural Sociology*, vol. 5, no. 1, November 2008, pp. 73-102, doi: 10.17328/kjcs.2008.5.1.003.
- [12] J. Y. Shim, “A study of semiotic methods for analyzing visual culture-Postmodern art and visual semiotics”, *Semiotic Inquiry*, vol. 45, December 2015, pp. 199-222.
- [13] R. Barthes, *Mythologies*, Vintage Classics, 2009.
- [14] J. Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Galilee, 1985.
- [15] Y. J. Choi, I. S. Kim, “A Study on the Relativity of ‘Graphic module’ to ‘Graphic Icon’ in the Graphic Design field”, *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, vol. 8, no. 3, August 2007, pp. 555-567.