

디지털영상의 CG 몰핑과 서사적 몰핑에 관한 연구

A Study on the CG Morphing and the Narrative Morphing of
Media Digital

주저자 : 김재화(Kim, Jae Hwa)

숭실대학교 대학원 미디어학부

공동저자 : 윤준성 (Yoon, Joon Sung)

숭실대학교 미디어학부

본 연구는 2007년도 숭실대학교 교내 연구비 지원으로 수행되었음.

논문요약

Abstract

1. 서론
2. 영상미디어의 몰핑
3. 몰핑 기법을 사용하는 미디어 아트
4. 몰핑기법이 사용된 영화
5. 몰핑 기법을 사용한 뮤직 비디오
6. 서사적 몰핑
7. 결론

참고문헌

(Keyword)

CG Morphing, Narrative Morphing, Media Digital

논문요약

컴퓨터가 우리의 일상에 미친 영향중에서 컴퓨터 그래픽스의 발전은 물리적으로 직접 실험하고 제작해 보아야 하던 일들을 가상으로 가능하게 해 주었다. 본 연구는 컴퓨터 그래픽스의 분야 중에서도 몰핑의 특수효과를 이용한 영화와 뮤직 비디오, 미디어 아트에 활용한 작품들을 분석하여, 스크린에 보이는 이미지의 변형뿐만 아니라 관객이 몰입할 수 있는 환경에서 관객의 감성적 심상이미지의 변형을 알아보고, 영상미디어의 서사적 패러다임을 기호학적, 도상학적 관점에서 논구한다.

Abstract

The use of computer especially CG has an impact on our everyday life. it influence the development of possible computer related work that simulated from the CG application.

This study uses special effect of Morphing among the fields of computer graphics and analyze the work in the application of video art, movie, music video and more variant of images seen on the screen.

We find that the variant of the viewer of narrative image in the environment in which the viewer can immerse together with our research finds that shows mental impression in the image media as Symbolic, Iconography representation.

1. 서론

21세기의 현대사회는 영상의 이미지에 의해, 커뮤니케이션(communication)이 이루어지는 시대라고 해도 과언이 아닐 것이다. 지금 우리 주변만 둘러보아도 텔레비전, 영화 이외에 멀티미디어, 컴퓨터 그래픽, 인터넷 방송, 컴퓨터 게임, 광고 등 수많은 영상미디어들 속에서 현대인들은 살아가고 있다. 이제 영상미디어는 대중생활 곳곳에 깊이 뿌리를 내리고 있어, 사람들의 보편적 사고마저 '언어적인 것에서 영상미디어로', '보는 입장에서 보이는 관계로' 새로운 경험과 함께 관객 스스로 이미지를 변형시키는 서사적 형태로 발전하고 있는 것이다.

이제 영상미디어는 세상을 내다보는 창(window)과 같은 존재로 여겨지고 있다. 이처럼 영상미디어는 일상적이고 실용적인 도구이며 환경으로 우리의 일상에 자리 잡고 있는 것이다. 이를테면 영상미디어의 이미지는 스크린의 화면에 불과 하지만, 동시에 관객에게는 새로운 리얼리티에 접하게 되는 것이다. 즉 눈에 보이는 이미지 이외에 관객의 감정에 감성적으로 전달되는 심상의 이미지의 진정한 의미를 다시 생각해볼 필요가 있다.¹⁾ 영상미디어의 환경은 디지털화되면서 관객에게 무한한 이미지와 심상의 이미지를 변형시키는 경험을 제공하고 있다. 이러한 영상미디어들의 이미지들 중에서 컴퓨터 그래픽스(CG: computer graphics)의 기법 중 몰핑(Morphing)²⁾은 1980년대부터 광고, 뮤직 비디오, 영화, 게임, 미디어 아트 등에 널리 사용되고 있다. 마치 마법사가 마법을 부리듯이 10대 소녀의 환한 얼굴을 할머니의 수척한 모습으로 자연스럽게 바꾸거나, 관객으로 하여금 까마귀가 되어 하늘을 훨훨 날아다니게 만들어 주기도 한다.³⁾ 이와 같은 몰핑의 기법은 하나의 이미지에서 다른 이미지로 자연스럽게 전환되는 기법으로써, 영화나 광고, 뮤직비디오 등의 제작에 필수적인 기법이 되었다.

스크린에서의 이미지가 다른 이미지로 변형 되는 것 이외에 관객의 감정이 또 다른 감정으로 변형되어 가는

1) 일반적으로 사용되는 물리적 이미지와 감정 속에 있는 정신적인 이미지로 분류할 때 본 논문에서는 후자에 관한 용어를 '심상 이미지'로 사용한다.

2) CG를 이용한 형상변형 기술이 나오기 전에는 특수분장을 이용하여 단계별로 촬영하여 디졸브(Dissolve-흔히 오버 랩(OVER LAB) 이라고도 한다.

3) 자넷 머레이, 한용환. 변지연 공역, 『사이버 서사의 미래 : 인터랙티브 스토리텔링』, 안그래픽스, 2001, p181

심상의 이미지 변환에 대하여, 본고에서는 컴퓨터 그래픽들 중에서 몰핑의 원리와 방법을 간단히 알아본다. 또한 몰핑기법을 사용하여 제작된 현대예술의 비디오 아트와 영화, 뮤직비디오 등을 알아보며, 관객의 감정이 영상미디어에 몰입되면서 변형되는 심리상태의 부분을 철학적, 미학적으로 분석하여 연구하기로 한다.

2. 영상미디어의 몰핑

무비 카메라가 발명되기 수십 년 전, 19세기 예술들은 새로운 기법들을 실험하기 시작하였다. 복잡한 플래시백 기법을 사용하여 이야기 연결 부분에 크로스 컷(cross-cut)기법, 파노라마(panorama)와 같은 장면에서 클로즈업(close-up)으로 디졸브(dissolve)⁴⁾되는 기법 등은 영화나 광고와 같은 많은 영상미디어 매체에 사용되고 있다. 이미 문학에서도 문자보다 영상으로 구현하기가 더 쉬운 병치(juxtaposition)기법을 추구하고 있다.

이러한 기법은 페이드 아웃(fade out)하는 앞 쇼트 위에 페이드 인(fade in)하는 뒤 쇼트를 이중 인화하면서 앞 쇼트(short)를 점차 사라지게 하고 뒤 쇼트를 점차 나타나게 하는 방법이다. 그러나 디졸브시에는 여러 가지 비현실적인 결과를 나타냈고 많은 비용과 시간을 요구했다. 지금은 컴퓨터 그래픽스 기술의 발달로 이와 같은 여러 가지 문제점들이 모두 해결되게 되었는데, 이 기술이 바로 와핑(warping), 몰핑(morphing), 메타몰포시스(metamorphosis) 등인 것이다. 이들은 모두 일종의 형상이 변형되는 기법을 의미한다.

몰핑은 헐리우드에서 새롭게 사용된 영상처리 기법중의 하나로 변형(metamorphosis)이라는 단어에서 유래된 것인데, 하나의 영상을 다른 영상으로 변화시키는 것이다. 몰핑은 <터미네이터II>에서 합금체 로봇인 T-1000의 외형 변화에서 사용되었고, 마이클 잭슨의 뮤직비디오 <Black or White>에서 사용되었다.

예전에는 옵티컬 방식을 주로 사용하였으나 요즘은 디지털 합성방식을 주로 사용되고, 지금의 합성은 매트촬영을 통해 두 개의 이미지를 합하여 표현 불가능한 장면을 연출하는 방법으로, 매트페인팅보다 훨씬 진보된 기술이다.

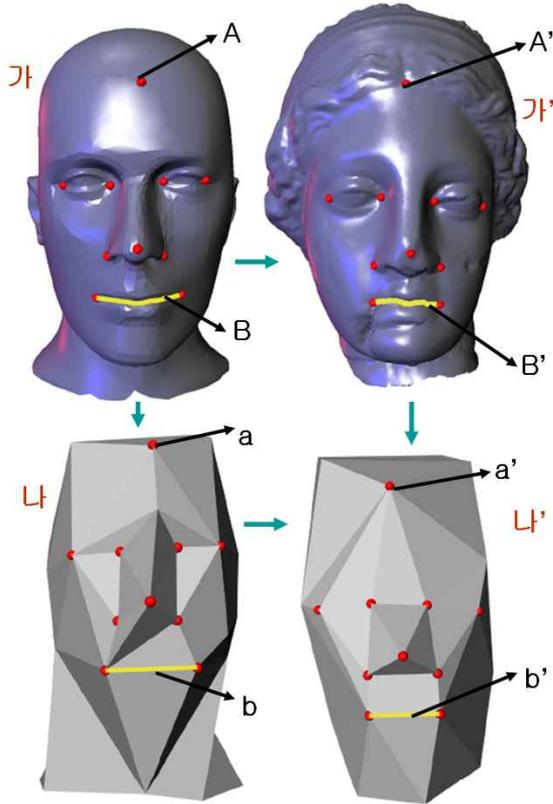
소품이나 세트를 제작하지 않고 CG를 사용하여 컴퓨터에서 더욱 정밀하게 만들어주므로 모형이나 매트페인팅 제작 시 느끼던 한계를 벗어나 의도대로 표현해 낼 수

4) 화면이 겹치면서 나타나는 장면 전환법

있다.

컴퓨터에서의 기법들은 우리에게 무한한 형상 변형의 기법들을 가능케 하였다.

[그림 1]은 CG의 기법 중 3D의 이미지를 몰핑으로 변

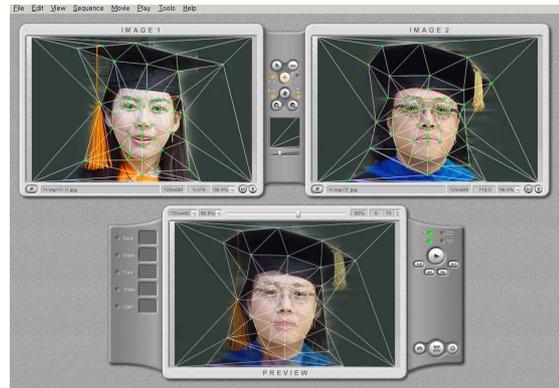


[그림1] 정보를 일치시키기 위한 정보

형시키는 그림을 설명하고 있다. 이와 같이 폴리곤의 정보를 이용하는 경우는 움직이는 대상에서 많이 사용되고 있으며, 특히 영화나 광고에 주로 쓰이고 있다. 본고에서의 [그림5], [그림6], [그림7] 등과 같이 움직이는 대상과 배경의 변화에서 주로 쓰이게 된다.

가의 이미지에서 가'의 이미지로 변형시키기 위해서 점 A와 점 A'를 B와 B'를 나와 나'의 폴리곤 정보를 일치시켜 알고리즘(algorithm)을 통해 변형시키는 것이다.

[그림 2]의 경우는 쉽게 구할 수 있는 몰핑 소프트웨어로써 두 개의 이미지 즉, import image1의 이미지에서 import image2의 이미지로 몰핑되는 공개된 소프트웨어이다. 이러한 소프트웨어는 배경의 변화가 없는 경우에 쉽게 사용할 수 있으며, 비디오 아티스트들이 주로 사



[그림 2] 2D image의 몰핑 소프트웨어

용한다. 2차원 몰핑은 두개의 연속되는 영상을 놓고 변화되는 포인트끼리 (눈은 눈끼리 또는 입은 입끼리) 연결시킨 다음 시간만 입력하면 변화과정을 컴퓨터가 알아서 처리한다. 예를 들면 [그림3], [그림4], [그림8],[그림9] 등과 같이 배경의 변화 또는 카메라의 이동이 없을 경우에 주로 사용된다.

2차원 몰핑이 평면적인데 비해 3차원 몰핑은 입체적이다. 이들은 모두 컴퓨터에서 이루어지는 변환 이미지들이다. 다음은 이들과 같은 변환기법을 사용한 영상미디어 예술작품들과 영화, 뮤직 비디오 등을 알아본다.

3. 몰핑 기법을 사용하는 미디어 아트

[그림 3]의 작품은 사진의 이미지를 변환시켜, 작가와 주변의 인물과 커뮤니케이션을 영상미디어로 표현한 작품이다.



[그림 3] 김재화 작(2004)

표현 기법은 컴퓨터에서 2D 이미지를 몰핑시키는 프로그램을 사용하였으며, 작가의 이미지에서 다른 이⁵⁾의

5) 여기서 말하는 다른 이는 보는 이의 자아(自我)이기도 하고 타자(他者, the other)일 수도 있다

이미지로 변형되는 과정에서 절실한 커뮤니티의 환경을 보여주고 있다. 즉 인간과 인간의 상호소통적인 내용을 내포하고 있는 것이다. 계속적으로 나타나는 인물들은 작가와 소통의 방식을 취하고 있으며, 이 작품은 디지털의 기술로 스크린에 보여 지는 이미지뿐만 아니라 관객의 심상이미지에서 다른 이의 심상이미지로 변형되는 서사성의 몰입감을 경험하게 된다.

몰핑기법을 사용한 작품[그림 4]의 <좋다 좋다 다아~좋다>는 작가가 지금까지 지속적으로 발전시켜 오고 있는 주제로써 ‘일상에서 발견되는 인간의 몸을 뼈뚫하게 보기’로부터 출발한다. <천상병 시인>을 연기하는 배우의 다양한 표정을 사진으로 기록한 후에 어떤 조작과



[그림 4] 손병돈 작, <좋다 좋다 다아~좋다>

변형, 확장을 거쳐서 때론 왜곡을 하면서, ‘몸’이라는 연외에 내포된 의미를 찾는 시도다. 또한, 관객과 만남으로써 일어나는 어떤 반작용들을 탐구하기도 한다. 예를 들면, 다양한 이미지를 접한 관객에게 최소한의 의사소통 요소를 제공함과 동시에, 다양한 조 작의 이미지들을 겹쳤을 때 나타나는 의미심장한 반응을 엿보려고 하는 것이다. 작가는 비디오라는 일시성을 통해 역설적이게도, 즉각의 만족을 주기보다는 차라리 긴 여운이 남는 심리적인 효과를 기대하고 있는 것이다.

작가가 이런 idea를 시각화하는데 있어 Digital Technology는 방법적인 접근과 기술적 효과를 가능하게 해 주었다. 디지털화를 통해서 해체·변형이 가능했고 현실과 가상현실을 조합할 수 있었다. 디지털 사진으로 촬영된 다양한 표정은 영상 이미지로 전환시킨 후에 프레임(frame) 단위로 자르고 다양한 방식으로 통합했다. 때로는 연속된 순서를 뒤바꾸다든지, 두 이미지를 병합, 합성하거나, 시간을 늘리거나 줄인다든지, 기술상의 실수를 다시 이용함으로써 현실 불가능한 이미지를

만들어 냈다. 이렇듯 시간과 공간을 합성함으로써, 비디오라는 가상현실에서 가능한 현실을 만들 수 있었던 것이다.⁶⁾

4. 몰핑기법이 사용된 영화

조지 루카스가 <스타워즈 에피소드 I>을 제작했을 때 사람들의 관심은 대부분 영화 자체에 쏠려 있었다. 주인공이 누구이고, 얼마 만에 만들어진 작품이다. 등등. 그런 화제 속에 디지털 영화라는 측면에서 눈여겨보아야 할 일이 있었다.

디지털 기술은 시뮬레이션 형식으로 영화에 도입됨으로써 영화는 현실 세계에서는 지각 불가능했던, 그러나 지금은 새로운 세계를 창조한다. 이제 예술은 과학기술로 삶과 예술의 영역을 희미하게 하면서 신화가 아니라 사실을 창조한다. 관객은 스크린 위에 없는 구조물의 위치도 기억하기 시작하면서 인간과 기계간에 극단적으로 친밀한 상호작용이 이루어지면서 관객은 매체 속으로 몰입해 들어간다.⁷⁾

<어비스>, <마스크>, <터미네이터>와 같은 영화들은



[그림5] 제임스 카메론 감독 <어비스 The Abyss,1989>

CG의 몰핑 시스템을 이용하여 제작·상영함으로써 디지털 영화시대의 개척자가 됐다. <터미네이터II>에서의 액체금속인간, 그리고 에일리언의 그 무시무시한 괴물들... 그리고 <쥬라기 공원>에서의 공룡들... 모두 CG로 만들어진 결과물들이다. CG로 만들어진 화면들 중에서 몰핑기법이 들어간 몇 가지의 영화를 살펴보면, 첫 번째로 1989년에 만들어진 영화 <The Abyss>를 들 수 있다. 이 영화는 흥행에는 실패했다고 하지만, 최초의

6) 작가 손병돈의 작품에 대한 글은 작가의 작업노트를 참조하였음

7) 권중언 편역, 『뉴 미디어의 영상미학』, 민음사, 1994, pp379-381

CG가 사용되었던 영화다. 우주인이 깊은 물속에서 사람과 통신을 하기 위해 물 분자를 변형된 우주인 런제이 브릭만이라는 여주인공의 얼굴에서 남자 주인공 버드 에릭만으로 변하는 장면이 있다. 여기에서 쓰인 기법이 물핑이다.



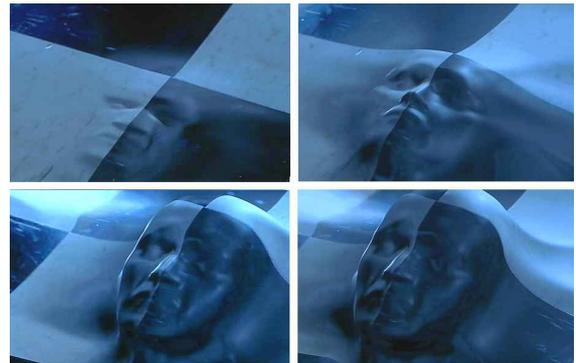
[그림 6] 척 러셀 감독 <마스크 The Mask, 1994>

두 번째로 <The Mask>는 강렬한 물핑 기법을 사용해 관객들을 놀라게 했다. 주인공 짐 캐리가 평소 짝사랑하던 여인을 보고 심장이 몸 밖으로 튀어나오는 장면과 드러내지 않았던 남성의 본능적인 내면의 마음을 의인화한 동물의 모습으로 변형되는 장면은 3차원 물핑에 해당한다. 이것은 단순히 얼굴 형태가 변하는 2차원 물핑보다 훨씬 더 치밀한 계산과 조작을 필요로 한다.

먼저 가슴속에 있는 감정을 억누르는 짐 캐리를 촬영한다. 그리고 그 필름을 컴퓨터로 읽어 들인 다음, 짐 캐리의 내면 속의 마음을 상징하는 늑대의 모습으로 변형시키려면 이미지의 변형되는 속도를 계산해 필름마다 각각 그 값을 지정해준다. 식당에서 혀가 길게 빠져나와 식탁을 뒤덮는 장면도 마찬가지로의 과정을 거쳐 만든다. 3차원 물핑은 카메라의 이동이나 물체의 회전, 크기의 변형 등을 동시에 추가시킬 수 있기 때문에 훨씬 더 세련된 영상이미지의 감각을 보여 주었다.

세 번째로 <터미네이터II>에서도 사이보그가 사람으로 변하는 장면에서 물핑기법이 적용된 영화다. <터미네이터II>의 캐릭터인 T-1000이 살해된 남자의 부인에서 경찰관으로 변형되는 장면과. 액체크롬과 같은 변형 구조물인 T-1000은 3차원 물핑기법에 의해 탄생 했는데 당시 CG 기술로는 획기적인 것이었다. 이제 영화는 가상의 디지털 캐릭터가 다양한 CG 기술을 거쳐 디지털 영상으로 상영되는 이른바 '디지털 영상 시대'를 맞고 있는 것이다. 이처럼 SFX는 100여 년간 지속돼 온 영화의 개념 자체를 송두리째 뒤바꾸는 데까지 다다랐다.

100% 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 캐릭터들의 출현으로 인해 이때부터 '디지털 캐릭터가 인간 배우를 완전 대체하는 일이 머잖아 실현될 것'이라는 말이 나돌기 시작했다.



[그림 7] 제임스 카메론 감독, <터미네이터II Terminator II, 1991>

[그림 7]은 형태가 정해지지 않은 금속액체가 사람의 형상으로 바뀌는 모습을 3차원으로 적용시킨 대표적 물핑장면이다. 액체의 모양을 컴퓨터로 만들어 실사 촬영한 사람으로 변형시키려면 변형함수를 필름마다 서로 다르게 주어야하기 때문에 계산이 매우 복잡했다.

5. 물핑 기법을 사용한 뮤직 비디오

마이클 잭슨의 90년대 음반 중에서 <Black or White>는 다양한 음악 장르를 소화한 동시에 물핑의 사용으로 새로운 타입의 뮤직 비디오이다.



[그림 8] 마이클 잭슨, <Black or White, 1992>

음악도 음악이긴 하지만 에디 머피, 매직 존슨, 매컬리 컬킨 등 여러 유명 인사들이 출연하고 혁신적인 기술을 도입했던 뮤직 비디오로써 큰 화제를 모았다. 서로 다른 성과 인종의 사람들이 변형되는 물핑기술이 눈길을 끌었던 <Black or White>는 농구 황제 마이클 조던과 팝의 황제 마이클 잭슨이 춤과 농구 대결을 벌이던

<Jam>, 그리고 영화 <세븐>, <파이트 클럽> 등을 감독했던 시네 아티스트 데이빗 핀치가 연출을 맡아 세련된 감각을 보여준 뮤직 비디오로써 사람들의 탄성을 자아내게 했다.



[그림 9] 마돈나, <Frozen, 1998>

1998년도 발표된 마돈나의 <Ray of Light> 의 수록곡 중의 하나인 뮤직비디오 <Frozen>는 몽환적이면서도 뭔가 신비스러운 영상미를 자아낸다. 겉으로 보아서는 냉담한 사랑을 내용으로 표현되어 있는 것 같지만, 좀 더 확대 해석해 보면 인간의 욕망을 까마귀와 같은 하늘을 나는 새의 이미지로 변환시켜, 보는 관객으로 하여금 몰입감을 한 층 더 높게 경험하도록 하는 영상미디어의 장점을 적극 활용한 뮤직 비디오로 볼 수 있다.

6. 서사적 몰입

한 사람의 의식에서 다른 사람의 의식으로 옮겨가는 행위는, 취약한 인물들의 몰입에 대한 고립성을 강화시키고 동작의 연관성을 재조정하는 일이다. 화면에서 보이지 않는 개념을 보는 이가 도출하여 연상하게 만드는 방법을 개념적 몽타주(Idea-Associative Montage)라고 하며, 이 방법들은 무성 영화 시대에 대사가 없는 영상을 통해 어떤 이야기를 효과적으로 전달하기 위해 개발된 이 방법은 영상의 표현력을 높이는 결과를 가져왔다.⁸⁾

우리에게는 여전히 하나의 캔버스에 리얼리티를 고정시키려는 욕망, 보이는 모든 것들을 완전하고 아름답게 표현하려는 욕망이 들끓고 있다. 이러한 욕망을 근본적으로 해결하기 위해서는, 다양하고 복잡적이면서도 일관된 관점으로 세계를 포착할 수 있는 만화경적 캔버스

를 주시해야 할 것이다.⁹⁾ 영상미디어에서의 이미지를 변형시켜 호소력을 높이고, 시간을 절약하면서도 현대 예술을 고조시킨다. 영화 속 세계에 몰입한 관객에게 보여주는 세계는 있을 수 있는 것으로 느껴지지만 실제의 시간과 공간의 현실 속에서 일상적으로 경험하는 것과는 크게 차이가 난다. 그럼에도 불구하고 그러한 시공간을 현실적으로 느끼는 이유는 이야기체(narrative)나 동일시(identification)라는 영화적인 장치 때문만이 아니라, 이미 영화적인 시간과 공간의 관습에 익숙해져 있기 때문이다. 관객은 화면위에 무엇이 등장하는 곧 자신에게 친숙한 어떤 것을 표현한 것으로 받아들이는 경향이 있는데, 영화는 일찍부터 이러한 관객의 지각성향과 기대치를 만족시켜주는 방향으로 발전되어왔다.¹⁰⁾

매체가 구성하는 지각된 현실은 세 가지의 개념적 요소로 구성된다. 첫째는 요술 창문이고, 두 번째는 유용성이며, 마지막으로는 동일시라는 요소다.¹¹⁾ 먼저, 요술창문의 관점은 매체가 제공하는 메시지 내에 문자 그대로 현실이 있다고 믿는 것이다. 이 현실은 문제 또는 내용의 수준에서 전달될 수 있다. 두 번째로 매체로부터 인식한 것을 실생활에 응용하는 것은 바로 유용성의 차원이다. 예를 들면, 드라마에서 구성한 상황이 실제로 제시한다는 강하게 믿는 관객들은 드라마의 상황을 자신의 생활에 적용하려고 한다는 점이다. 세 번째로 동일시 효과는 등장인물이 관객의 실제 생활에서 얼마나 사실적인지를 관객들이 느끼는 정도를 뜻한다.

이와 같은 영상미디어의 이미지를 통해 관객의 다양한 경험을 현대예술에서 가능성을 포함시키도록 확장한다면, 관객은 보다 적극적인 몰입감(immersion)을 느낄 수 있을 것이다. 고급 예술이나 하급 예술을 막론하고, 현대예술은 이미지의 변형을 상기시키면서 관객으로 하여금 평가하도록 한다. 이것은 관객을 동요시키지만 한편으로는 창조적 과정에 동참하도록 유도하는 체험으로 받아들여질 수 있다. 미술에서의 관객은 책의 독자나 영화의 관객보다는 적극성이 떨어지는 관객으로 치부되어 왔지만, 영상미디어에서의 서사성에 대한 작품에서는 적극적으로 참여한다는 사실들이 명백해 지고 있

8) 윤준성, 김규정, 『매체미학의 실제: 본원리의 일탈과 적용』, 브레인 코리아, 2004, pp114-115

9) 자넷 머레이, 2001, pp181-189

10) 이영음, 홍석경 지음, 『영상학 개론』, 서울: 참미디어, 1999, p169

11) Richard J. Harris, 이창근, 김광수 공역, 『매스미디어 심리학』, 서울:나남, 1993, pp25-26

다.¹²⁾ 최근의 관객들은 화랑이나 무대에서 영상미디어 작품들을 접하는 기회가 많아졌으며 몰입에 젖어 함께 참여하기도 하고, 관객은 환영의 세계 속으로 여행의 경험을 하기도 한다. 이 새로운 서사적 영상미디어의 경험은 작품을 작가와 함께 만들어간다는 데서 나오는데, 보고 듣기만 하는 관조적 형태가 아니고, 관객들 모두가 함께 만들어가는 예술의 대안적 리얼리티로서 공유되는 서사적 영상미디어이다.

영화적 영상미디어를 관람할 때 경험되는 모든 감각은, 기계적 매체의 규모가 크기 때문이 아니라 관객이 환상의 세계에 몰입되기 때문이다. 이렇듯 영상미디어의 이미지의 현존감은 더욱 생생하게 몰입감을 더해준다. <사이버 서사의 미래> 저자 자넷 머레이는 디지털월드의 '에프코트 센터'에서 처음 3차원 영화를 보고 있을 때, 갑자기 조그마한 푸른 새 한 마리가 화면 밖으로 날아오더니 바로 그의 코앞에 앉는 줄 알았다고 한다. 그 순간 그는 숨을 멈추었고, 그를 포함해서 관객석에 앉아 있던 모든 관객들은 그 새를 만지기 위해 손을 내밀었다고 한다. 관객들은 각자 다른 위치에 앉아 있었지만, 모두 자기 앞에 새가 있는 것으로 보았기 때문이다. 새의 모습을 오랫동안 쳐다보면서 관객들은 차츰이 재현된 물체가 실제 같지만 실제로 있는 것이 아니라는 사실을 당연 하게 받아들여지게 되었다고 한다.¹³⁾

컴퓨터의 기술과 점점 더 밀접한 관계를 맺어가고, 또 컴퓨터를 기반으로 한 영상미디어에 서사적 요소를 좀 더 많이 도입하는 동안, 오늘날의 CG는 예전의 예술가 고유의 영역으로만 여겨졌던 분야까지 영역이 확대되고 있다. 관객이 영상미디어에 몰입되는 경우는 오늘날의 영상미디어에서 보이는 CG의 기법으로만 한정하려는 것은 아니다. 영화가 처음 탄생되었다는 1895년 12월 28일의 하룻밤 사이에 일어난 사건으로부터 유래되었다고 전해진다. 이날 밤, 카푸치네 거리에 있는 그랜드 카페의 어두운 지하 방에는 한 무리의 파리 시민들이 모여 있었다. 그런데 갑자기 어디에선가 마치 살아 움직이는 이미지를 가진 기관차 한 대가 그들을 향해 무자비하게 달려오기 시작했다, 온몸이 얼어붙는 것 같은 공포의 순간이 조성되었고, 관객들은 진짜 기차에 깔릴 것만 같은 두려움 속에서 비명을 지르기 시작했다고 한다.

의심할 여지없이 몹시 과장된 이 이야기는, 실제로 있었던 사건에 그 기반을 두고 있다.¹⁴⁾

뤼미에르 형제가 최초로 대중에게 상영된 사건이 바로 그것이다. 이미 그때부터 관객들은 일반 이미지보다 영상미디어에 몰입감이 있었던 것이다. 그러나 간혹 영화 학자들은 이 진기한 화면을 관람하던 관객들이 정말로 그토록 극심한 공포를 느꼈을 것인가에 대해 의문을 제기하곤 한다.¹⁵⁾ 컴퓨터의 이미지 변형은 어디까지나 작가의 입력내용에 따라 감응하는 것이다. 영화 카메라와 영사기가 지닌 가장 중요한 표현적 자산이 시간을 넘어선 행위의 전달이라면, CG는 감응하는 행동들을 요약적으로 전달한다는 점이다. 몰입이라는 경험적 속성을 갖는 영상미디어에서의 감정변환은 기존의 다른 미디어들과 달리, 그림에서 장소로, 관찰에서 경험으로, 사용에서 참여로, 인터페이스에서 거주(inhabit)로 패러다임 전환(paradigm shift)을 초래하고 있다. 이와 같은 패러다임 전환을 초래하고 있는 영상미디어는 수천 년간 지속되어온 철학적, 특히 형이상학적 문제들을 새롭게 고민하게 만들고 있다.

정신(mind)과 육체(body)와의 관계에 관한 것에서는 사이버 펑크 영화나 소설에서 형상화 되는 것처럼, 가상에서의 이미지를 영상미디어에 의해 인간은 '물리적 육체' 새로운 '가상육체'를 획득하여 정신과 새로운 '가상육체(virtual body)'가 결합된 '사이보그'가 탄생한다.¹⁶⁾ 앞서 가상현실에 대한 사이버 문화적 정의에서 살펴본 바와 같이, 이것의 육체의 한계를 벗어나고자 하는 인간의 근원적 욕망, 즉 육체이탈(disembodiment)의 욕망이 실현되고 있음을 의미하는 것이다. 이런 점에서 CG는 영상미디어의 매체로써 이런 욕망을 실현 시켜주는 장치로 간주된다. 그러나 이원론을 주장한 데카르트와는 달리 그동안의 철학적, 과학적 연구는 정신과 육체의 일원론으로 모아지고 있다. CG의 표현기법들은 이러한 문제에 대한 새로운 몰입감을 해결하고 있다. 근본적으로는 육체의 물리적 반응으로부터 정신이 자유로울 수 있는가 하는 문제다. 이런 점에서 '육체이탈의 장치'를 CG에서 제공하는 감각, 또는 자극 역시 물리적 육체를 매개로 수용될 수밖에 없다는 점을 고려하면, '육

12) Henry Jenkins, 『Textual Poachers』, New York. Routledge, 1992, p225

13) 자넷 머레이, 2001, pp50-51

14) 위와 같은 책 p73

15) 이 영화의 원제는 <L' Arrive'e d'un Train a' la Ciotat>이다. David A. Cook, "A history of narrative film", 3rd edition, 1996

16) 이재현, 『현대사회의 생활양식과 텔레비전』, 커뮤니케이션 북스, 1999, pp242-247

케이탈'의 문제는 재고되거나 새로운 차원에서 규정되어야 할 것이다.

7. 결론

고속 연산으로 인한 CG는 지속적이고도 급속도로 향상되었다. 특히 1960년대 이후 컴퓨터가 예술의 혁명을 예견했고, 현대의 매체에서는 관객이 스크린에서 키보드나 마우스 없이 이미지를 변형할 수 있는 작품들까지 선보이고 있다. 관객과 작품사이의 소통은 CG로 이루어지고 있으며, CG는 넓은 의미에서 보면 언어, 개념, 숫자를 논리적으로 시각화하는 언어로서 현대예술에서의 새로운 매체로 자리 잡고 있다. CG는 관객과 작품 사이의 소통을 위해 가장 보편적이고 유용한 도구이며, 본격적인 영상미디어 시대의 예술과 창조의 연결 가능성을 한층 높이고 있다. 1970년대에 이후 CG기술 발전의 일관된 흐름은 '어떻게 하면 3차원적인 형태와 그 움직임을 현실감 있게 표현 하는가' 하는 과제에 대한 도전이었다. 1980년대까지 진행되어 온 CG 기술의 발전으로 인해 1990년대 이후 거의 실제로 리얼리즘적인 측면에서 묘사가 가능해졌다.¹⁷⁾

이처럼 실현 불가능한 것으로 여겨졌던 여러 가지 현상을 눈에 보이는 형태로 표현하게 됨으로써 이미지의 변형을 통해 새로운 서사적 패러다임(paradigm)의 영상미디어 예술작품들이 제작되었고, CG는 모든 분야에서 필수적인 요소로 자리를 잡았으며, 논리와 모방이라는 오래된 상반된 영역에 공통적 교차점이 되고 있는 것이다. CG를 이용한 영상미디어 작품을 미학적 논의와 연결시킬 수 있는 고리는 기호학적 또는 도상학적 전통 속에서 이루어진 현대예술들에서도 찾아볼 수 있다. 이들은 기호로서의 이미지와 관객들과의 관계 속에서 생성되는 의미에 관심을 갖고 있다.

미(美)적 대상으로서의 영상미디어 예술은 담론을 만들어내는 문화적 구성체이자 대중매체로서 관객의 작품에 대한 몰입을 어떻게 수용하는가를 기술하는 미학적 접근을 주장한다.

미적 체험이 있기 위해서는 몰입감을 주어야 하고, 명백히 객관적인 관련(reference)을 보일 때, 비로소 그 몰입은 미적 체험이라고 할 수 있다. 여기서 체험은 총체적인 것이고 고유한 개별적 성질과 몰입의 느낌을 동반

한다. 관객의 내면에서의 정서적 체험의 진동이 바로 체험이며, 이것은 곧 자기 자신의 존재를 느끼는 것이다. 과거 미적체험의 대상은 고급 예술이었다. 즉, 심오하고 영원하고 투명한 차원에서 이루어지는 것이며, 표피적, 일시적, 육체적 차원의 체험은 단지 사이버 미적 체험이라고 하였다.

결국 영상미디어를 통한 미적체험은 관객들의 예술을 체험하는 순간적이고 다양한, 그러면서도 구체적이고 정서적인 체험이기 때문에 작가와 작품과 관객의 관계를 설정하며, 의미전달 혹은 상호소통의 문제로 직결된다. 따라서 영상미디어의 미학적 가치는 경험, 지식, 이해, 판단 그리고 가치 체계를 점진적으로 심화시키며, 이를 통해 관객의 몰입을 유도할 수 있는 예술이다. 이로써 컴퓨터를 통한 CG의 기술들을 이용한 영화, 뮤직비디오, 비디오 아트에서의 서사적 패러다임에 대한 영상미디어를 알아보았다. 영상미디어의 서사성은 컴퓨터 매체는 완벽하게 상호접속, 상호소통, 이미지의 변형과 더불어 관객의 심상을 변형시키기도 하며, 스크린에 보이는 이미지뿐만 아니라 관객의 심상이미지의 변형까지 불러 일으켜 몰입시킬 수 있는 이 시대의 진정한 메타포인 것이다.

참고문헌

- 1) 자넷 머레이, 한용환. 변지연 공역, 『사이버 서사의 미래 : 인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001
- 2) 권중언 편역, 『뉴 미디어의 영상미학』, 민음사, 1994
- 3) 윤준성. 김규정, 『매체미학의 실제: 기본원리의 일탈과 적용』, 브레인 코리아, 2004
- 4) 이영음. 홍석경 지음, 『영상학 개론』, 서울: 참미디어, 1999
- 5) Richard J. Harris, 이창근. 김광수 공역, 『매스미디어 심리학』, 서울:나남, 1993
- 6) Henry Jenkins, 『Textual Poachers』, New York: Routledge, 1992
- 7) David A. Cook, 『A history of narrative film』, 3rd edition, 1996
- 8) 이재현, 『현대사회의 생활양식과 텔레비전』, 커뮤니케이션 북스, 1999
- 9) 오세인, 『영상매체란 무엇인가』, 커뮤니케이션 북스, 2004

17) 오세인, 『영상매체란 무엇인가』, 커뮤니케이션 북스, 2004, pp336-340

