

영상설치를 이용한 환경애니메이션작품 연구

염동철

(순천향대학교 애니메이션전공 교수)

I. 제작배경

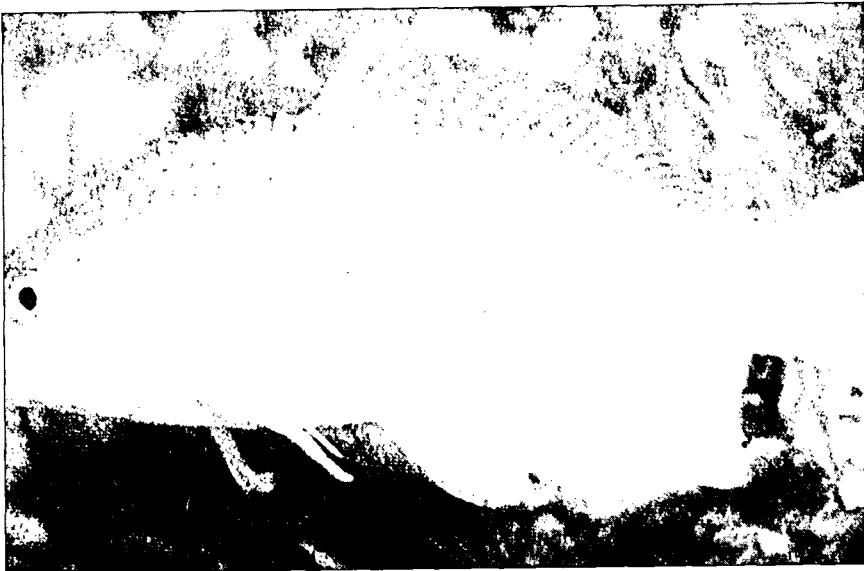
21세기 과학기술의 진보와 정보통신 및 온라인 미디어의 혁명적 발전은 사회, 문화, 경제 전반에 걸쳐 새로운 정의의 패러다임을 만들었다. 특히 문화와 예술에 있어서 디지털미디어의 영역 확장은 변화하는 속도나 범위의 모호함으로 말미암아 좀처럼 그 개념을 정의하기가 어려운 실정이다. 최근 국내 대중미술의 영역 또한 전통적 회화나 조각의 표현 양식에서 점차 디지털 매체를 이용한 표현양식으로 상당히 많은 변화를 겪고 있다. 특히 작가와 일반 대중과의 상호작용(Interactive)이 가능한 인터넷이나 쉽게 접할 수 있는 비디오영상매체가 대표적인 표현 수단으로 등장하고 있다. 따라서 최근의 경향은 대중의 참여 빈도가 종래의 전통적 미술보다는 높아지고, 작가주의적 표현보다는 사회적 책임과 문제의식을 동반한 작업이 점차 새로운 패러다임으로 인식되고 있다. 이러한 시대, 문화적 흐름의 화두가 공공미술과 환경미술이다.

환경미술이라고 하면 유럽의 'Environment Art'라고 하는 하나의 예술사조와 양식에서 그 어원을 추출해 낼 수가 있다. 그 어휘를 해석해 본다면 기존의 환경과 접목된 조형예술을 이야기 할 수가 있는데 이를테면 산이나 강, 바다, 도시의 빌딩, 거리의 구조물, 고대유적과 유물 등의 역사성과 환경과의 융합으로 빚어진 환경 친화적 조형구조물들과 최근 발전한 테크놀러지를 이용한 환경다큐멘터리 등 영상매체를 총체적으로 일컬어 부를 수 있다고 하겠다. 최초 유럽에서의 환경미술이란 장르가 생성하게 된 그 시원은 독일의 바이마르에 세워진 조형예술학교인 BAUHAUS 등에서 찾을 수 있다. 그로피우스에 의해서 건축과 예술의 통합운동으로 시작된 BAUHAUS의 예술 이론들은 유럽과 미국 등 여러 나라 전역으로 확산되면서 건축, 미술, 공예뿐만 아니라 도시공간이나 자연환경과의 자연스런 통합운동으로 범위를 넓혀 오늘 날까지 이어지고 있다.

현재 대중매체에서 미술로서의 환경이라는 문제는 과거의 전통적 표현방식보다는 —산업화, 도시화 등으로 환경오염이 날로 심화되어 이러한 환경의 현안문제를 해결하려는 문제 의식으로— 테크놀러지 혹은 영상 매체의 발전으로 인한 비디오와 컴퓨터그래픽, 애니메이션을 대중적 참여 표현도구로서 선호하게 된다. 이것은 이미 상당부분 돌이킬 수 없는 상태의 환경 문제를 어렵고 지루하며 특정 집단만의 문제가 아닌 누구나 쉽게 참여 가능한 국민적이고, 교육적인 문제로 해결해야 한다는 공감대가 형성되어 있기

때문이다.

지금까지 환경문제에 대한 작가의 이러한 문제의식은 문화적, 지리적 배경을 함께 하여 그 동안 우리가 소홀하게 생각했던 도시 주변의 강과 하천의 수질 오염과 점차 사라지고 위협받는 민물어류의 생태계를 작가가 오랫동안 직접 촬영한 비디오영상과 3D애니메이션으로 제작, 일부 작품은 설치를 함께 하여 우리 주변 환경 오염의 심각성을 알리고 일반 대중의 관심을 갖도록 하는데 그 목적을 두고 있다.



작품제목: 풍경

크기: 2분 30초 / 설치방법: VTR 1대와 Monitor 1대/ 제작년도: 2001.

III. 전개방식

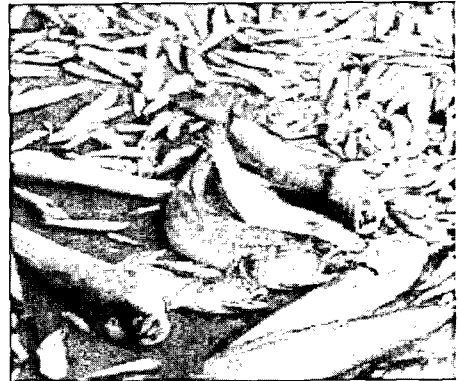
1. 이론적 측면

20세기를 넘어선 현재, 급속한 과학기술의 발달과 산업화의 진전은 대량생산, 대량판매, 대량소비 체제의 축진을 가져왔다. 이로 인해 인간은 문화생활 전반에 걸쳐 물질문명의 혜택을 누릴 수 있게 되었지만 풍요로운 소비생활은 결국, 자원에너지의 소비를 가속화시킴으로서 결과적으로 지구 자원의 고갈과 환경파괴의 위기에 직면하게 되었다. 특히 우리나라는 1970년대의 무차별적 공업화정책과 80, 90년대의 무분별한 산업화와 난개발로 최근 들어 수(水)자원의 환경오염 및 생태계 파괴는 아주 심각한 정도이다.

따라서, 본 연구 작품은 다음과 같은 문제 제기로 작품을 제작, 연구하게 된다.

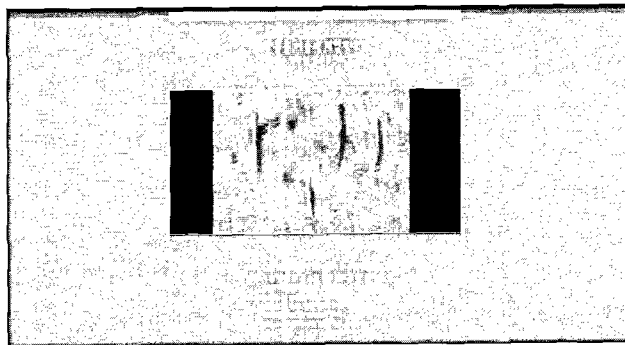
첫째, 누구나 쉽게 공감할 수 있는 주위의 수질환경 문제를 다루어야 한다.

서울의 동북부를 관통하는 한강의 지천 중 가장 큰 하천인 증랑천의 오염과 생태계 파괴를 다큐멘터리 형식과 저널리즘의 시각으로 진단하고 고발하고자 한다. 서울의 수돗물은 이미 불신의 대상이고 강과 하천, 지하수는 환경 오염이 심각해짐에 따라 더 이상 먹는 물이 되지 못한다. 그 동안 우리는 환경 오염을 탓하여 얼마나 이기적으로 살아왔는가? 정작 우리가 해결해야 할 수질오염과 물의 생태계에 관한 문제에는 또 얼마나 소극적인지 깊이 반성해야 할 일이다.



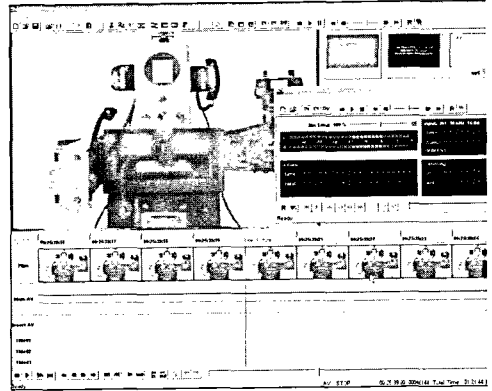
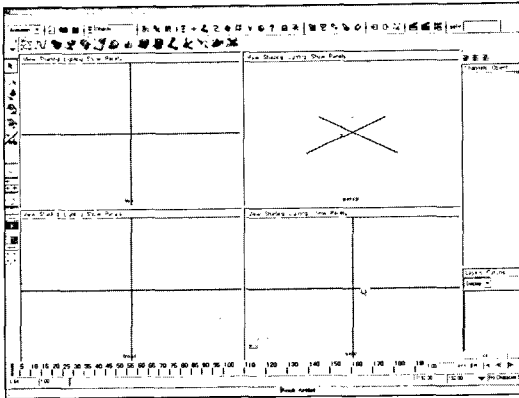
작품제목: 증랑천
크기: 2분30초/ 제작년도: 2001.

둘째, 이미지와 정보 전달의 매체로서 복제와 커뮤니케이션이 가능한 인터넷과 비디오, 영상 설치를 함께 선택한다. 인터넷은 현재, 온라인 정보전달 매체 중 가장 상호작용과 피드백이 뛰어나며 다량의 정보 전달 효과가 우수한 매체이다. 본 작품 연구를 위해 작가는 인터넷 상에 <http://asan3.sch.ac.kr/~aniyoum> 를 제작하여 네티즌에게도 환경문제와 작업을 공유하게끔 하였다. 또한 기존의 전통적 표현 양식보다는 정보전달이 빠르고 복제가 가능한 비디오를 제작 배포하였고 전시장에서 동영상과 설치를 통해 대중에게 친밀감과 직접 참여할 수 있는 기회를 제공하였다.



<http://asan3.sch.ac.kr/~aniyoum>

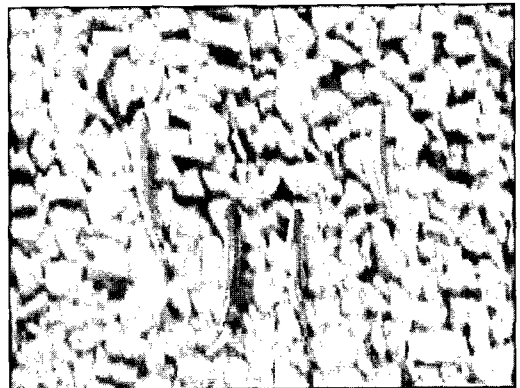
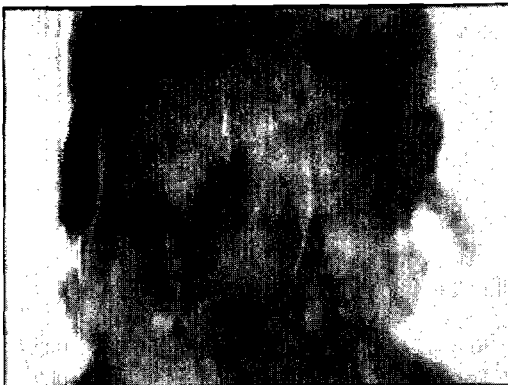
셋째, 이미지 표현 도구로서 컴퓨터 특수효과와 3D애니메이션을 이용하였다. 종래의 표현 도구가 아날로그의 형태라면 본 연구 작품은 디지털을 이용하여 복제와 정보의 전달 및 전송이 수월하고 영상매체의 특성을 최대한 살린, 최근의 테크놀러지를 감상하도록 하였다. 3D 애니메이션을 통한 토종민물고기의 움직임과 디지털 6mm캠코더로 촬영한 생태계의 동영상은 Edit Box를 이용하여 편집하였고, 다양한 특수효과는 물론 긴장감과 생동감 있는 오디오의 편집까지도 할 수 있도록 하였다.



Maya 4.0과 DVstom의 브라우저 환경

2. 제작측면

작품 1. 왜, 물을 거슬러 헤엄칠까?



가. 작품 크기: 2분 16초, 세로 2.5m x 가로 3.6m의 대형 흰색스크린

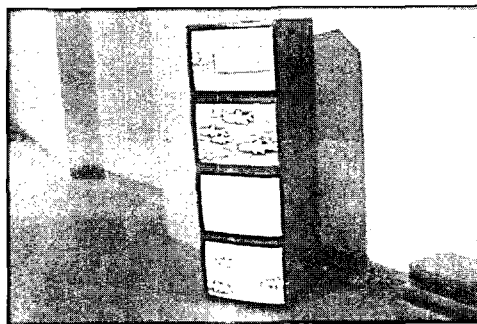
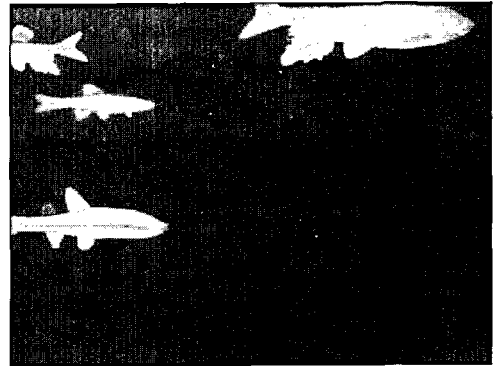
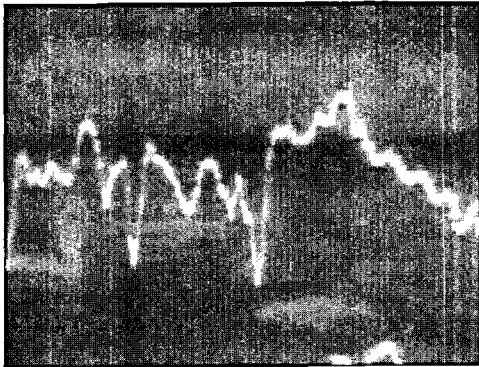
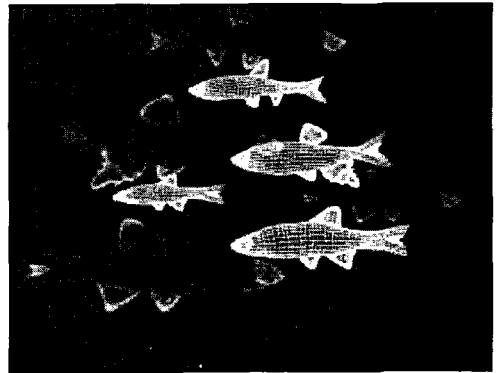
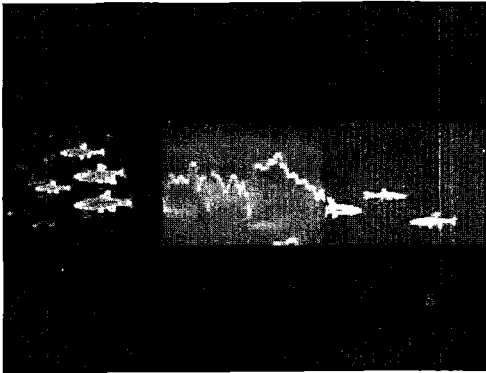
나. 설치방법: LCD프로젝터 1대와 VTR 1대를 이용하여 약 4.5m의 공간에서 상영.

다. 제작과정: 거리(아스팔트, 잔디, 흙길, 자갈감)를 촬영한 후 편집하고 그 위에 3D애니메이션으로

제작된 여러 마리의 토종민물고기가 물이 아닌 메마른 거리를 힘들게 헤엄친다. 또다시 방독면 쓰고 뛰는 사람을 촬영하여 합성한다.

라. 제작의도: 이른봄이 되면 개천과 강의 물이 불어나 물의 흐름이 세어진다. 이때 가만히 있으면 민물고기들은 잔물이 있는 바다 쪽으로 밀려나게 된다. 그래서 민물고기들 대부분은 살아남기 위해 물을 거슬러 힘들게 헤엄치는 것이다. 밀리지 않으려 발버둥치는 우리와 어쩔 이리 같을까……. 우리가 숨쉬는 환경이 이처럼 살기 어려운 상태임을 강조한다.

작품 2. 상수원수 3급수



가. 작품 크기: 1분 56초

나. 설치방법: VTR 4대를 이용, 4대의 모니터에 각각의 영상을 분배한다. 4대의 모니터는 세로로 올려져 있다.

다. 제작과정: 3D애니메이션으로 물고기를 제작하면서 와이어프레임만으로 된 물고기의 애니메이션을 만든다. 병원에서 사용되는 심전도모니터의 특수효과를 만들고 또한 맵핑된3D애니메이션 물고기의 애니메이션을 합성한다. 세 개의 모니터 그림을 하나의 모니터에 보여질 그림으로 합성한다.

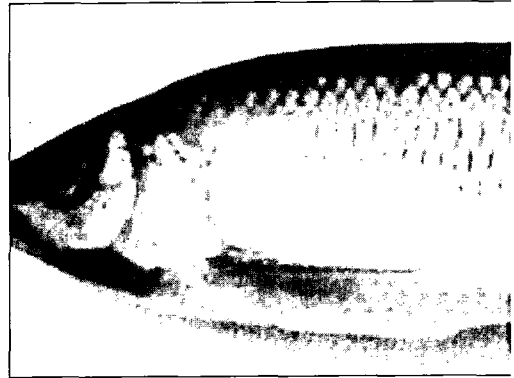
다. 제작의도: 수질은 보통 3급수로 나누어져 있다 그 이하면 죽은 물이 되는 것이다.

1급수: 버들치, 버들개, 열목어, 금강모치, 독중개

2급수: 꺾지, 쉬리, 통가리, 갈겨니, 피라미, 은어

3급수: 잉어, 붕어, 뱀장어, 메기, 미꾸라지, 사람

작품 3. 2000년 중랑천



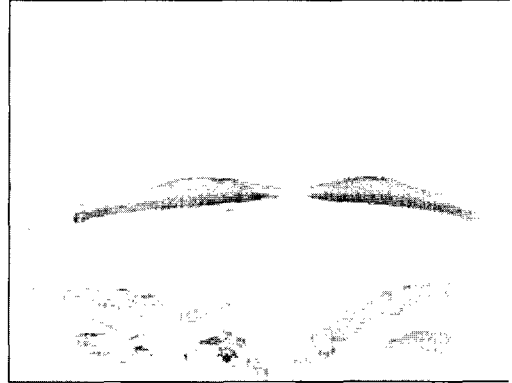
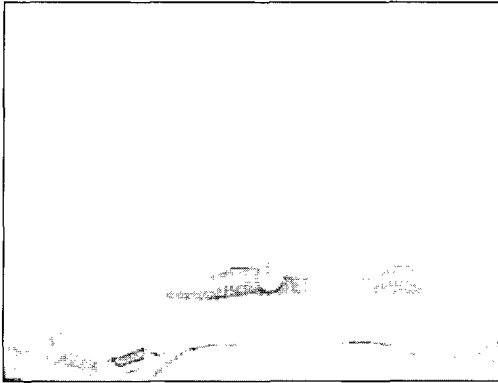
가. 작품 크기: 1분

나. 설치방법: VTR 1대와 Monitor1대.

다. 제작과정: 2000년 여름 장마철인 6월과 7월에 6mm캠코더로 촬영한 중랑천의 폐수방류 그림과 죽어 가는 물고기의 그림을 다큐멘터리 형식으로 제작하였다. Edit Box를 이용하여 편집하였고 칼라보정과 필터작업을 하였다.

다. 제작의도: 비만 오면 물고기가 죽어 떠오른다. 내린 비로 인해 갈수기 하천 바닥에 쌓였던 노폐물이 일어나 물 속 산소가 부족해서 벌어진 일이라한다..... 근처의 공장과 종말하수처리장에서는 거품을 잔뜩 폼은 시커먼 폐수가 비가 오면 방류된다. 서울에는 34개의 크고 작은 하천들이 있다. 그 중에서 중랑천은 경기도 양주에서 발원해 서울의 동북부를 관통하는 한강의 지천 중 가장 큰 하천으로 중랑천에 딸린 지류도 14개 이상이나 된다.

작품 4. 어항 속, TV물고기



작품제목: 어항 속, TV물고기크기: 1분 7초제작년도: 2001



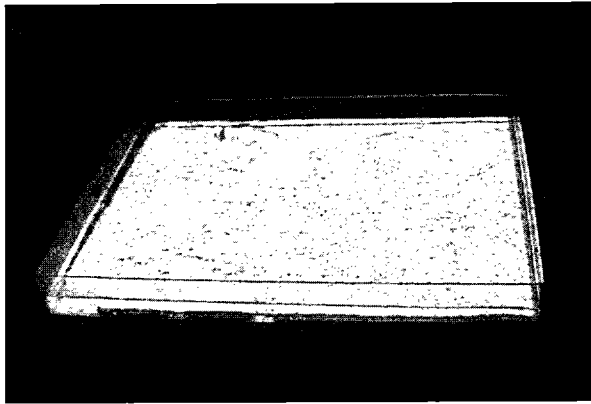
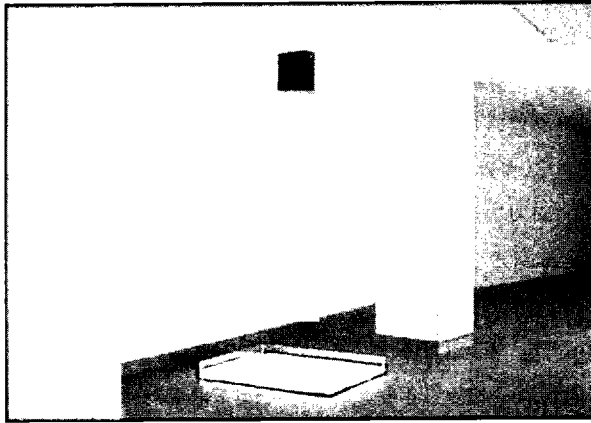
가. 작품 크기: 1분 7초

나. 설치방법: VTR 3대와 Monitor3대. 모니터 3대를 비닐포장으로 설치

다. 제작과정: 6mm캠코더로 촬영한 토종민물고기와 3D애니메이션으로 제작된 이미지를 합성하였다. Edit Box를 이용하여 편집하였고 특수효과와 칼라보정, 필터작업을 하였다.

라. 제작의도: 이젠 토종민물고기를 어찌면 청계천의 물고기 집에서나 볼 수밖에 없을지 모른다. 물고기를 파는 아저씨는 집이 어디냐고 꼭 물어본다. 멀리 가는 물고기가 안스러워 놈들을 담은 비닐봉투에 산소를 더 넣어 되도록 크게 해준다. 물을 가는 방법, 먹이 주는 방법, 놈들의 특성까지……. 시집보내는 어미의 마음일까.

작품 5. 빠져 죽을 수 있다.



작품제목: 빠져 죽을 수 있다
크기: 2분16초/ 제작년도: 2001.

가. 상영시간 및 작품 크기: 2분 16초, 세로 1.5m x 가로 0.9m x 높이 3m

나. 기자재 및 설치방법: LCD 1대, VTR 1대, 세로 1.5m x 가로 0.9m x 높이 0.2m의 흰색 자갈을 깔아놓은 사각형의 어항을 바닥에 놓고 LCD를 천장에 설치하여 천장에서 그림을 쏜다.

다. 제작과정: 3D로 제작된 토종물고기의 애니메이션을 천장에서 쏜다. 사각의 어항은 흰색 모래와 자갈을 깔고 어항 속에 살아있는 토종민물고기를 넣어 해엄치게 한다.

다. 제작의도: 우리가 숨쉬는 공간이, 마실 수 있는 물이 제한되어 있다면 하는 생각이 들었다. 금을 굶다. 여기서 저기까지, 이만큼의 산소와 이만큼의 물만 준다면. 그리고 그 안에서만 살아라 하면. 나는 차라리 죽어버릴 것이다. 참여자가 직접 토종민물고기를 관찰하고 느낄 수 있는 공간을 만들었다.

III. 향후방향

국제 인구행동연구소(PAI)에서 발표한 바에 따르면 현재 한국의 활용 가능한 물 자원량은 661억m³으로서, 이를 국민 1인당 활용 가능량으로 환산할 경우, 한국은 1995년에 1,472 m³로 줄어들어 물 부족국가로 분류되고 있다. 그나마 2025년에는 1,258m³로 떨어질 것으로 전망되어 앞으로 적극적으로 수질 오염과 환경 문제를 적극적으로 대처하지 않는다면, 우리나라는 물 기근 국가로 전락할 위기에 처해 있다. 비단 물뿐만 아니라 모든 환경문제는 우리 세대만의 문제가 아니라 우리의 미래와도 직결되는 문제이다. 수많은 환경 단체의 노력과 개개인의 관심이 심각한 환경오염과 자연 생태계 파괴를 전부 막을 수는 없다 하더라도 지금까지의 노력이 헛되지 않을 것이다. 본 연구작품에서 도시하천의 오염과 토종민물어류의 애니메이션을 제작한 이유도 부족하지만 사회적 책임에 따른 활동이라 본다.

본 연구 작품들이 관객과의 상호작용을 강조하고 정보공유와 참여기회를 제공한다고 하지만 사실상 시, 공간의 한계와 기술적 미숙함으로 그 영향력이 매우 미흡함을 인정한다. 향후 이러한 작품 연구가 좀더 신선하고 관객의 참여와 대화를 이끌어 내는 매개 역할로서 테크놀러지를 이용하고, 관람자를 구체적이고 상호 대화적인 차원에서 참여시켜, 시각적, 촉각적, 청각적, 심리적 경험 등의 다중 감각적 행위를 통해 작품의 조작이나 제작 등 다양한 방식으로 작가와 공유함으로써 새로운 형태의 제2, 제3의 작품을 생산하도록 할 것이다.