
게임애니메이션의 시각적 촉각성 연구

Style for a Study on Visual Tactility of Game Animation

박성원
홍익대학교 영상학과

Sung-Won Park(susya74@hanmail.net)

요약

우리가 살고 있는 현 시대의 뉴미디어는 다감각적 테크놀로지에 의해 강하게 수용자를 현혹시키며 우리의 삶에 영향을 미친다. 그것들은 시각적으로 구성되어있음에도 불구하고 마치 촉각적으로 체험하는 듯한 느낌을 준다. 현대의 대중은 온라인 미디어의 확산과 함께 일상 속에서 모든 감각을 통해 미디어를 접하고 있으며, 그 과정에서 일시적이면서도 촉각적인 공유를 원한다. 이와 같은 흐름으로 대중사회와 영화의 출현이후, 예술은 분산적이고 촉각적인 지각방식에 호소하여 왔으며, 이 대중 적인 지각방식은 특히나 온라인 게임문화의 발달과 함께 일상 속에서 '시각적 촉각'의 체험을 가능하게 한다. 온라인 게임의 서사를 체험할 수 있게 제작된 게임 애니메이션의 편집이 주는 쇼크작용은 바로 시각성에 촉각성을 불러일으킨다. 이러한 가정 하에 본 연구는 발터벤야민의 시각적 촉각성 이론과 영상의 몽타주 이론을 근거로 하여 게임 애니메이션을 접하는 대중의 촉각적인 충격이 단순한 그래픽 효과만이 아닌 몽타주 효과와 분산적인 수용에 의해 이루어진다는 것을 앞의 이론을 근거로 하여 설명하고자 한다.

■ 중심어 : □시각적 촉각성□몽타주□게임□애니메이션□

Abstract

With the New media of present age we are living at, strongly entice consumers through various sensible technology and give influences on our life. They are visually formed but make us feel them as if formed tactile. The masses of today are meeting media through all the senses in daily life according to the spread of on-line media and in such course they want momentary and tactile share. Since appearance of mass society and cinema following such current, art has appealed to dispersive and tactile perception, and such public way of perception makes it possible to experience 'visual tactility' in daily life in accordance with the development of on-line game culture among others. The shock effects, given by editing of game animations which are produced for epic experience of on-line game, arouse tactility in addition to visibility. Under this assumption and on the basis of visual tactility theory as well as montage theory of image by Walter Benjamin, the research intends to explain that public tactile shock does not result from simple graphic effect but from montage effect and dispersive acceptance.

■ keyword : □Visual Tactility□Montage□Game□Animation□

접수번호 : #081020-001
접수일자 : 2008년 10월 20일

심사완료일 : 2008년 11월 23일
교신처자 : 박성원, e-mail : susya74@hanmail.net

I. 서론

20세기 이후 시각예술은 디지털이라는 매체에 의해 많은 변화를 경험하고 있다.

매체의 변화와 더불어 시각예술의 생산방식에도 많은 변화가 일고 있으며, 특히나 지각 방식에 있어서 변화를 보이고 있는데, 그것은 시각중심의 단일 지각방식이 아닌 다감각적 지각방식으로 변화한 것이다. 즉, 그것 들은 시각적으로 구성되어 있음에도 불구하고 마치 촉각적으로 체험하는 듯한 느낌을 준다. 그러나 이러한 뉴미디어의 다감각적 지각방식과 새로운 매체와의 관계에 대한 이론적 연구는 활발히 진행되지 못하였다.

따라서 본 연구는 다감각 상호작용의 상관관계를 이루는 시각적 요소가 무엇인지와 그것이 촉각적으로 지각된다는 것을 분석해 보는 데 그 의의를 두겠다.

먼저 이론적 배경에 대한 고찰로서, 발터벤아민의 '시각적 촉각성' 의 언급을 통하여 사전적 의미와 다른 지각 확장으로서의 촉각성 개념에 대한 정의를 살펴 볼 것이다. 뉴미디어 시각예술은 시각적인 충격에 의해 촉각성을 지각하게 한다는 발터벤아민의 주장은 분산적인 수용방식으로서 화면을 편집하는 몽타주와 관련된다. 그러한 연관관계 속에서 가장 분산적이면서, 시각적인 충격을 일으키는 편집방식을 고안한 에이젠 슈타인의 '충돌 몽타주 기법'은 시각예술 속에서 어떠한 특징으로 표상되는지 정리해 볼 것이다. 다음으로 몽타주에 의한 시각적인 충격이 적용된 뉴미디어 예술 중 게임 애니메이션에서 사용되는 몽타주를 분석하여 분산적인 수용과정을 확인해 볼 것이다.

이와 같은 과정을 통하여 새로운 매체와 지각의 상관관계를 살펴보고, 동시대 시각 예술 형식의 다변화에 따른 여러 현상들의 근원이 바로 시각적이면서 동시에 촉각적인 수용방식에 있다는 것을 주장하고자 한다. 더불어 이러한 다감각적 체험을 초래하는 뉴미디어 시대의 사회현상과 인간의 생활에 대한 분석을 위하여 뉴미디어의 지각방식을 연구하는 과정이 반드시 필요하다는 주장을 펼치고자 한다.

II. 시각적 촉각성의 개념적 제기

1. 발터 벤아민의 시각적 촉각성

벤아민(Walter Benjamin)은 기술 재생산 시대에 이르러 인간의 지각구조는 단순히 시각을 통해 문제를 해결할 수 없게 되었다고 보았다. 새로운 지각 방식으로 벤아민이 주목한 것은 분산적이고 오락적인 지각 방식과 시각적 촉각성이다. 여기서 말하는 촉각성은 신체적 접촉에 의한 촉각이 아닌 많은 이미지들의 범람 속에서 시각이 체험하는 시각적 촉각성인 것이다. 즉, 사전적인 촉각의 의미가 아닌 습관적 행위나 충격을 유발하는 근접 촬영 기술 등에 의해 제공되는 것을 의미하며 이는 충격으로서의 상과 같은 시각적 요소들 속에서 입증된다[1]. 그는 영화의 몽타주에 주목하는데, 여기서는 전통적인 회화작품 등을 감상하는데 필요했던 집중과 침장방식과 달리 분산적인 지각이 필요시 되며, 이러한 지각방식은 시각적인 동시에 촉각적이라고 하였다.

그가 말하는 '분산'의 개념에 대해 노엘 캐롤(Noel Carroll)은 두 가지 다른 의미가 있다고 말한다. 첫째는, 우연적 주의이다[2]. 예를 들면 TV를 볼 때 집중해서 보는 것이 아닌 힐끗 바라보는 방법을 의미한다.

두 번째로는, 분산을 충격효과로 이해하는 것이다. 캐롤은 벤아민이 이 개념을 영화의 몽타주 효과에서 찾고 있음을 지적한다. 영화에서 사용되고 있는 몽타주와 같은 편집 기술은 수용자에게 충격효과를 주기 때문이다 [3].

벤아민은 우리가 대도시에서 등장하는 많은 광고들을 지각할 때 연속적으로 스쳐 지나가면서 파노라마적으로 그것을 체험하는데 이러한 체험이 바로 시각적이면서 촉각적인 지각이라고 하였다. 즉 촉각적 수용은 주의력 보다는 익숙함을 통해 이루어지는데 긴장된 주의를 통해서가 아니라 습관과 정신 오락적 지각 방식에 의해 수용되는 것이라 하였다. 이러한 촉각적 지각은 영화에서도 나타나는데 영화를 볼 때 우리의 지각방식이 정신 분산적이면서 동시에 그 요소로 촉각적인 점을 지적한다[4].

따라서 충격적 효과에서 오는 시각적 촉각성은 수용자로 하여금 이미지 공간으로의 적극적인 개입을 요구한다.

이러한 시각적이면서 촉각적인 지각방식은 현대의 디지털 미디어로 창조되는 모든 시각예술을 수용하는데 중요한 요소로 작용하게 된다.

2. 시각적 충돌과 몽타주

우리는 영화와 같은 움직이는 영상을 바라보며 시각적인 충격을 느낀다는 것을 벤야민의 시각적 촉각성에 대한 언급을 통하여 알아보았다. 이러한 시각적인 충격을 형성하는 외적 방식 중에 주목해야 할 부분이 바로 편집 방식, 즉 몽타주이다. 특히나 시각적인 충격을 유발하는 에이젠 슈타인의 충돌 몽타주 방식과 구성주의 미학은 뉴미디어의 기술로 편집된 각종 시각예술의 촉각성을 불러일으키는데 가장 관련이 있다 하겠다.

1920년대 지가 베르토프(Dziga Vertov)를 비롯 세르게이 에이젠슈타인(Sergei Mikhailovich Eisenstein)등이 러시아 스타일의 몽타주를 시도해 영화사상 가장 획기적인 편집방법이라는 관심을 받게 되었다. 이들이 사용한 몽타주 기법은 객관적 사물을 촬영한 장면에 편집 기법을 가미하여 전혀 다른 장면을 삽입시키는 방법이다.

그 중에서도 세르게이 에이젠 슈타인이 사용한 몽타주 방식의 핵심은 갈등을 통한 새로운 극적 이미지 만들기라고 볼 수 있다. 즉 A와 B가 부딪혀서 C라는 전혀 다른 제3의 것을 만들어 극적 상황을 연출하는 방식을 창출해 낸 것이다. 몽타주에 대한 에이젠슈타인의 개념은 여러 가지 사상의 영향을 받고 있지만 그 중 대표적인 것이 구성주의 미학이다. 처음부터 예술 활동을 '만드는 것'이기는 '구축하는 것'으로 생각했으며, 적극적으로 화면을 구성하는 구성주의 방식과 에이젠슈타인의 충돌몽타주는 많은 공통점을 지니고 있다.

구성주의 방식이 어떻게 적용되었는지 몇 가지의 예를 살펴볼 것이다. 먼저 이센트리즘은 부드러운 무용장면과 폭력적인 장면을 대치시킴으로써 표현의 질적 변화를 통해 효과를 극대화 하는 방식에 대입되었다. 다음으로 반사학의 적용인데 에이젠슈타인의 몽타주 이론은 예술자극이 특정한 감흥을 그대로 일으킨다는 것에 기반하고 있다. 즉, 외과의사와 같이 철저하게 계산해서 사람들의 심리를 다루기 때문에 미리 자극을 계산하여 사용하며 조직된 충격을 끌어낼 수 있는 것이다. 또한 시각적 충돌

을 일으키는 여러 방법을 시도 하였는데 가령 정적인 선과 역동적 선의 만남에 의한 충돌, 높은 수평면과 낮은 수평면의 수평충돌, 조명에 의한 충돌의 방식을 대입시켰다. 이런 구성주의 방식은 현대의 동영상으로 제작된 뉴미디어 예술에서 흔히 볼 수 있는 외적표현 방식으로, 보는 이에게 시각적인 충격을 동반하여 촉지각적으로 인지하게 하는 것이다.

III. 지각방식의 변화

1. 매체변화와 감각의 확장

회화나 조각과 같은 전통 시각예술에서는 고정적인 이미지로 미적 대상이 묘사되고 재현된다. 따라서 이런 작품을 수용하는 관람자는 단순히 예술작품을 관조하게 되는데 이때는 시지각 만이 작용한다. 이른바 '시지각'에 의하면 대상 지각은 대상에 의해 제공된 성질들과 주체 사이의 상호작용^[4]이 필요한 것으로, 시지각은 대상의 눈에 띄는 구조적인 특질을 파악하는 것으로부터 시작한다고 하였다.

이렇듯 시각은 여타의 다른 감각의 기본이 되며 관람자나 맥락과의 관계성을 고려하지 않는 전통 시각예술에서는 우위를 차지했다. 르네상스 시대 이후 서구의 화가들은 환경을 주로 시각적 관점에서 지각했고, 모든 것은 보는 사람의 눈에 의해 지배되었다. 즉, 예술을 사실적으로 해석하는 것은 공간이 지각되는 방식에 따라 형상화된 것이다. 이러한 전통 시각예술에서는 지배적인 원근법의 습관에 따르기 때문에 시각적인 상호성 따위는 필요하지 않았다.

이러한 흐름 속에서도 인간 시지각 확장의 유래는 오랜 역사 속에서부터 찾아볼 수 있다. 가령 인간의 지각을 다중적으로 확장시킨 예로 프랑스 남부의 라스코 동굴벽화를 들 수 있다. 이는 기원전 15,000년경의 '멀티미디어적 의식'으로 설명될 수 있다. 동굴 벽에 동물들이 에워싸듯 커다랗게 그려져 에워싸고 있고, 춤을 추며 중얼거리는 소리가 동굴 안에 울려 퍼진다. 그리고 동물기름이 타면서 그 연기가 동굴 안에 퍼지면서 신비스러운 분위기가 더해지는 이 퍼포먼스는 시각표현, 음향, 후각 자극

등으로 결합된 인간 지각이 다중적으로 확장된 원형이라 하겠다[5].

한편 1900년대 미래주의자들과 다다이스트들은 전통 예술의 비라봄에 제한된 지각표현을 거부하고 후각, 청각, 촉각적 공감의 시도를 해왔다. 특히 미래주의 예술가인 카를로 카리(Carlo Carra)는 기계가 지닌 차가움에 역동성을 부여하기 위한 시도로 스피드감이나 운동을 회화에 도입하였다.

뉴미디어 시대에 이르러 그 예술작품을 지각할 때는 시지각을 바탕으로 하여 청각, 촉각에 이르기까지 공감각적인 경험을 필요로 하게 되었다. 마살 맥루한은 이러한 현상에 대해 전자시대에 이르러 미디어는 인간 신경중추조직의 확장이라는 말이 실감난다고 하였다.

산업 혁명 이후 등장한 전자매체는 르네상스 이래로 영향을 미쳤던 우리의 지각과 재현의 패러다임을 변화시켰다. 1840년 사진의 발명 이후 전자매체에 이르면서 이미지 즉, '보이는 것'은 과학기술에 의존하며 발전되어왔고 이것은 인간의 지각을 변화시켰다. 이 현상을 피터 바이벨(Peter Weibel)에게서 확인할 수 있는데 그는 오늘날 인간의 지각은 청각적이든 시각적이든 기기에 의존하고 있고 그것은 20세기의 조건이며 한계라 주장 하였다.

이처럼 오늘날 인간의 지각은 매체 의존적이며 새로운 매체 등장과 함께 예술의 형식과 인간의 지각방식 또한 변화한다.

2. 뉴미디어 예술의 촉각적 수용

현대의 디지털 예술은 컴퓨터 매체가 단순히 도구로만 사용되는 것이 아니라, 창조적 행위 그 자체이다. 따라서 작품의 시각적 부분 뿐만 아니라, 감각에 호소하고 관람자를 상호작용적으로 개입시킨다.

가령, 인터넷이나 가상현실, 문자메세지 등 우리의 생활에 밀접하게 연루되어 있는 뉴미디어 매체를 보면 인간의 다감각적 지각을 모두 활용하여 상호작용적인 사용을 필요로 한다.

또한 이러한 뉴미디어 예술은 점점 파편화 되고, 의미가 조각조각 나누어지는 등 과거와는 다른 방식으로 전달되고 있는데 특히나 텔레비전과 컴퓨터 화면에서 영화적 사실주의를 포기하는 새로운 형식의 영상들을 볼 수

있게 되었다. 이것은 선형적인 형태를 벗어난 비 서사적인 형식의 영상이라 할 수 있다. 이런 형식은 뮤직비디오와 광고를 비롯한 편집기술이 적용된 디지털 영상에서 뚜렷이 드러난다. 여기에는 이야기 흐름 중간에 다른 이야기의 장면이 끊어져 들어오기도 하며, 합성된 사진들의 혼합과 반복, 단절된 움직임 등의 이미지들을 쉽게 볼 수 있다. 이와 같은 원리를 기반으로 한 비선형적 형식의 뉴미디어 영상들은 뒤에 설명할 게임 동영상의 시각적 촉각성을 느끼게 하는 가장 적절한 요소로서 우연적이며, 충격적인 시각적 촉각적으로 지각된다.

몽타주와 비선형형식에 의해 파손된 대중의 지각은 전적으로 촉각에 의해 지배당하는 미학의 새로운 모델이다. 그것은 뉴미디어의 영상물에서 완벽히 실현되며 충격적 접근성, 즉 감각의 원리를 가동시키는 것이다[6]. 컴퓨터로 만들어진 뉴미디어 생산물은 시각적이고 체계적이기 보다 촉각적이고 집합적이다.

사이버 공간에서의 촉각성은 스크린이라는 매체적 성격으로 인해 맥루한이 텔레비전 영상을 필두로 한 모자이크 구조와 같은 상태이다. 이것은 시각적인 구조가 아닌 촉각적인 구조로서 수용자의 참여를 유발시킨다[7].

따라서 사이버 공간은 맥루한의 정의에 의해 촉각적 공간이라고 말할 수 있으며 마르코스 노박(Marcos Novak)은 사이버공간을 '전 세계적인 정보처리 시스템을 완전히 공간적으로 시각화한 것'이라고 정의한다. 사이버 공간에서의 촉각성으로 인해 수용자인 관람자들은 작품을 관조하는 것이 아니라 작품과의 상호작용으로 이어진다. 또한 현재는 월드와이드웹(WorldWideWeb)을 통한 온라인에서의 즉각적인 상호작용을 주고받음으로써 사이버 공간 안에서는 맥루한에 따르면 '동시적이고 불연속적인' 청각적-촉각적 공간의 지각 작용이 우세해지고 있다.

IV. 시각적 촉각성의 전개

1. 온라인 게임의 특징과 촉각적 재현

뉴미디어의 시각적 촉각성은 인터넷의 고도화에 따라 온라인 게임의 진행과정에서도 두드러지게 드러나고 있

다. 특히나 최근 온라인 게임은 그래픽과 사운드가 강조되어 현실감을 얻을 수 있고, 인간 대 인간의 상호작용이 가능하며 예측 불가능한 돌발 상황들을 경험할 수 있다. 또한 게임의 서사를 체험할 수 있는 게임 동영상을 보면 캐릭터의 성격을 강력하게 부여하고 각종 그래픽 효과와 사운드, 편집 기법들을 시도해 실제 게임보다 훨씬 흥미롭게 느껴진다. 이렇듯 온라인 게임은 게임 플레이와 동영상을 통하여 다각적인 상호작용을 느끼게 하고 있다.

인터넷 게임을 포함한 컴퓨터 게임은 전자오락게임, 게임 몰 등으로 불리기도 하는데 그 역사나 대중적인 기에 비하면 그 정의는 확실히 마련되지 못한 것으로 보인다.

따라서 여러 각도의 정의가 존재하는데, 한국 PC게임 개발사 연합회는 <1997 게임백서>에서 "게임 콘텐츠와 컴퓨터 기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상세계"라 규정하고 있다. 위의 게임에 관한 내용을 토대로 온라인 게임을 정의하면, "인터넷을 통해 멀티플레이가 가능하도록 고안된 멀티미디어형 게임"[9]으로 정의될 수 있다. 이는 온라인 게임의 멀티미디어적 속성을 강조한 정의로 실시간에 여러 사람이 접속하여 상호작용을 이루는 기능과 컴퓨터 텍스트의 구성방식으로 이루어진 점을 중요시한 것이다. 이러한 멀티미디어적 속성은 온라인 게임의 특성을 규정하는 중요한 지점이 된다.

첫 번째로, 온라인 게임은 컴퓨터 통신망의 발달로 인해 더욱 보편화된다는 지점이며, 두 번째로, 온라인 게임은 상호작용 기능이 강조된 미디어라는 것에 있다. 상호작용성은 인간 상호작용과 기계 상호작용으로 나뉘어 지는데, 온라인 게임에서는 인간 상호작용이 가장 두드러진다고 하겠다. 가령 리니지와 같은 게임을 실행하기 위해 3000명의 사용자가 동시에 접속하여 함께 체험하는 것을 보면 알 수 있다. 마지막으로 그래픽과 사운드에 의한 현실감 생성의 부분이다. 최근 온라인 게임에서 사용되는 3D그래픽 효과와 사운드 등의 컴퓨터 텍스트 들은 사용자에게 현실감과 충격적 몰입을 불러오는 중요한 기능을 하고 있다. 본 연구에서는 온라인 게임의 특성 3가지 중 현실감을 조성하는 컴퓨터 텍스트의 구성방식과 특징을 발견하고 촉각각적인 충격을 조성해내는 요소에 대해 집중한다.

온라인 게임의 장르는 크게 아케이드 게임, 시뮬레이션 게임, 롤플레이 게임으로 나뉘어 진다. 그 중에서도 롤플레이 게임은 역할 수행 게임으로서 사용자가 역할을 맡고 그 임무나 목적을 달성해 나가는 방식으로, 특정한 목적이 정해져 있지 않아, 사용자의 목적에 따라 시작과 끝이 정해진다. 위와 같은 특징들에 의해 이 게임들은 캐릭터의 성장에 많은 시간을 투자하게 되며, 그 성장 일변도에 스토리 텔링이 존재한다. 이와 같은 게임의 서사는 CG효과와 편집기술을 동반하여 촉각적으로 재현되는 것이다.

2. 게임애니메이션의 시각적 촉각성

롤플레이 게임이 타 게임의 종류와 가장 차별적으로 다른 점이 바로 캐릭터의 성장과 스토리 텔링에 있으며 이것은 게임의 전체적 서사를 체험할 수 있는 홍보용 애니메이션으로 제작된다.

따라서 대부분의 롤플레이 게임은 각 캐릭터들의 서사를 담은 몇 가지의 동영상을 가지고 있다. 이 애니메이션의 서사의 특징은 기승전결의 전통적인 스토리 구조가 아닌 전체의 스토리 중 일 부분만 편집해 놓은 듯한 시작과 끝이 없는 서사 구조를 가지고 있다. 즉 특정 캐릭터가 공간에서 벌이는 에피소드로 이루어져있다. 이와 같은 스토리 구조는 앞서 말한 멀티미디어적 특징인 그래픽의 구성방식에 따라 시각적인 충격을 만들어 낸다. 본 연구에서는 롤플레이 게임 중 '리니지'의 동영상을 기준으로 시각적 촉각각을 불러일으키는 요소들에 대해 분석하였다.

2.1 총틀 몽타주의 적용

대부분의 롤플레이 게임 동영상은 3D그래픽으로 제작된 애니메이션의 형태를 띠고 있고 '리니지'의 동영상도 각각의 캐릭터들이 3D로 재현되어 사실적인 화면으로 연출된다. 애니메이션은 실제 게임과는 달리 캐릭터들의 성격과 행동묘사가 다양한 각도로 부각되어 짧은 스토리 들을 이루고 있는데 이는 시작과 끝이 불분명한 상태의 롤플레이 게임의 서사적 특징이 그대로 반영된 듯하다. 가령 '리니지'의 동영상 중 E3 CG는 세리엘이 복수를 다짐하는 장면에서 시작되는데 세리엘이 눈을 감

고 적이 떨어뜨린 혈맹 문장을 손에 움켜쥐고 있다. 이 장면은 극적 상황을 연출하기 위해 연결적인 편집방식과 충돌 몽타주를 대치적으로 사용하고 있는 것으로 분석된다. [그림 1]의 첫 장면에서는 자연스런 흐름의 일환으로 얼굴 표정의 미세한 변화를 오버랩하여 처리하여 시각적인 어떠한 충격도 느낄 수 없다.

그러나 세리엘이 회상하는 고풍한 장면 사이 과거의 전장에서 참혹한 일들이 점프컷으로 첨가된다. 세리엘은 연인이자 동료였던 펠러딘 바츠를 구하려 전장에 가게 되는데 [그림 2]에서는 여러 각도의 장면이 대치, 전환되며, 동작의 변화 또한 다양하고 빠른 흐름으로 표현되어 있다.



그림 1. 세리엘이 과거를 회상하는 장면



그림 2. 펠러딘 바츠의 전장장면

그들의 싸움사이에는 어두운 색감과 상반되는 번개와 같은 빛이 투과된다. 이는 앞에서 살펴본 에이젠 슈타인의

몽타주 방법이 적용된 것인데, 정적인 선으로써 눈을 감은 세리엘의 모습과 역동적인 선이 대치된 과거 전장 장면, 그리고 조명의 효과에 의한 충돌방식 등이 그대로 대입되어있다. 이러한 충돌 몽타주는 애니메이션의 곳곳에서 등장한다. [그림 3]은 세리엘의 전투 장면이다.

첫 장면은 수평에 가까운 구조를 이루며 캐릭터와 배경이 화면에 작게 등장한다. 여기서 장면들은 빠른 속도로 전환되는데 캐릭터의 크기와 카메라의 각도, 색채 대비 등이 적극적으로 충돌되어 역동적인 시각적충격을 이루어 내고 있다.



그림 3. 세리엘의 전투장면

2.2 비선형 형식에 의한 재현

위와 같이 삽입된 점프 컷 장면들은 서사를 깨뜨리는 비선형적방식이며, 시각적이면서 촉각적인 방법으로 관람자에게 수용된다. 이는 앞서 살펴본 벤아민의 미디어를 지각하는 방식과 연관 지어 볼 수 있다. 애니메이션은 하나의 이미지로 구성된 것이 아니라 초당 24프레임 이상으로 구성되어있고 우리는 이 움직임의 화상을 한 프레임씩 집중하여 인식하는 것이 아니라, 훑어보는 방법에 의해 관조하며 감상하게 된다. 특히나 점프 컷과 비선형적인 방식으로 편집된 위와 같은 화면은 어떤 일이 일어났는지 자세히 알지 못하는 사이에 습관적이고 오락적으로 인지된다. 가령 [그림 1][그림 2]와 같이 빠르게 전환되며 서사의 구조가 깨어져 있는 장면을 감상할 때 한 프레임마다 시선을 멈추어 감상하는 것이 아니라, 시야 앞에서 버려지는 화면전환의 속도를 따라가며 관조적으로 훑어보게 된다. 비선형에 놓여진 과거 회상의 장면은

세리엘이 눈을 감고 있는 고요하게 흘러가는 이야기와 달리 긴박하게 전투하는 이야기가 삽입되며, 상반된 색감과 수평면의 충돌효과와 함께 비선형성을 강조하고 있다.

2.3 시각적 촉각성과 조직된 수용

이러한 상반된 색감의 대비와 자연스러운 연결몽타주, 시각적 충격을 주는 충돌몽타주 기법들은 '리니지 2' 애니메이션 전반을 거쳐 반복되는데 이 과정을 통하여 캐릭터들의 심리는 강하게 묘사되며, 보는 이로 하여금 정신 분산적이면서 동시에 촉각적임을 느끼게 한다. 이러한 충격적 효과에서 오는 시각적 촉각성은 게임 사용자에게 가상의 공간으로의 적극적인 개입을 할 수 있게 한다는 벤아민의 언급은 디지털 편집의 효과를 체험할 수 있는 위와 같은 애니메이션에서 적용되고 있는 것이다.

물론 실제 게임의 운영 시에 체감할 수 있는 그래픽의 실상은 홍보용으로 제작된 애니메이션에서와 달리 다채로운 편집방식을 체험하지 못하는 것이 사실이다. 아래의 그림 4는 '리니지 2' 온라인 게임의 실제 베틀 장면과 홍보용으로 제작된 애니메이션의 장면을 비교해 놓은 것이다.



그림 4. 리니지2 베틀장면과 애니메이션

홍보용 게임애니메이션은 실제 게임의 거대 서사를 실시간으로 제공할 수는 없으나 앞서 분석한 시각적인 촉각감을 일으키는 장치들을 적용함으로써 짧은 시간안에 게임의 감흥을 수용할 수 있게 한다. 이처럼 게임애니메

이션은 표현의 질적 변화를 통해 효과를 극대화 하는 방식을 대입하고 있다. 이는 사용자의 심리적 자극을 미리 계산하여 조직된 충격을 이끌어낸 것이다.

V. 결 론

본 연구의 목적은 뉴미디어 예술의 지각 방식 다변화 현상을 분석해 볼 뿐만 아니라 촉각성의 이론적 배경을 매체와 지각방식의 관계 속에서 설명해 내고자 함에 있다.

먼저 시각적 촉각성의 개념에 있어서 발터벤아민은 영화의 몽타주에서 보여지는 분산적 지각 방식은 시각적이면서 촉각적이라 하며 습관적 행위나 충격을 유발하는 촬영기술이 이것을 제공한다 하였다. 그러한 충격을 유발하는 편집기술을 적극적으로 개발한 에이젠슈타인의 충돌몽타주 중 시각적 충돌이 적용된 이센트리즘과 반사학의 반영적 특징들을 정리해 보았다.

이와 같은 이론을 '리니지 2' 게임 애니메이션에 적용시켰는데, 여기에는 서사의 효과적 재현을 위해 여러 가지 편집 방식이 적용되어 있음을 찾을 수 있었다.

즉, 비선형적 서사구조를 만들어내는 충돌 몽타주를 대입시키면서 짧은 시간 안에 기존 서사의 구조를 촉각적으로 느끼게 한다는 것이다. 가령, '리니지 2' 애니메이션에는 점프 컷 장면이 자주 등장하는데 서로 상반된 화면을 대치시켜 전장에서의 긴박함을 표현 하였으며, 선과 조명처리 방식을 충돌시켜 시각적이면서도 촉각적인 충격을 자아내는 방식이 적용되어 있었다.

위와 같은 방식으로 편집된 게임 애니메이션은 게임사용자들에게 습관적이며 촉각적인 수용을 이끌어 낸다.

게임의 서사를 TV용 애니메이션을 통해 먼저 체험한 사용자들은 실제 게임을 진행하며 더욱더 다각적인 상호작용을 체험한다. 결국, 게임애니메이션에서 느껴지는 시각적 촉각성이라는 것은 우리의 지각을 분산시키기 위해 사용되지만 촉각적인 쇼크를 유발하며 벤아민의 언급과 같이 분산적이면서도 오락적인 수용을 가능하게 한다. 게임애니메이션을 비롯한 모든 뉴미디어 예술, 즉 컴퓨터의 편집기술에 의해 접합되어진 동영상은 이미지 공간으로의 적극적인 개입을 가능하게 한다. 따라서 뉴미

디어 예술의 생산자들은 이의 효과와 재현기술만을 연구할 것이 아니라, 수용자의 지각방식과 그 관계의 근원을 계속적으로 고민하고 연구하는 과정이 필요하다 하겠다.

참고 문헌

- [1] C. Noel, *A Philosophy of Mass Art*, NewYork: Oxford University Press, p.124, 1998.
- [2] C. Noel, *A Philosophy of Mass Art*, NewYork: Oxford University Press, p.124-125, 1998.
- [3] H. U. Gunkrecht and M. Marrian, *Mopping Benjamin*, Stanford University Press, Stanford, California, p.225, 2003.
- [4] R. Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*, University of California press, p.6, 1974.
- [5] 이재현, *멀티미디어와 디지털 세계*, 커뮤니케이션 북스, p.9, 2004.
- [6] N.볼츠, 빌렘 반 라이엔 지음, 김득룡 역, *발터벤야민 예술, 종교, 역사철학* 서광사, p.147, 2000.
- [7] 마셜맥루한 박정규역, *미디어의 이해*, 커뮤니케이션 북스, p.334, 1994.
- [8] 이재현, *인터넷과 사이버사회*, 커뮤니케이션 북스, p.9, 2000.
- [9] 이재현, *인터넷과 사이버사회*, 커뮤니케이션 북스, p.193, 2000.

저자 소개

박 성 원(Sung-Won Park)

정회원



- 2004년 2월 : 홍익대학교 미술대학 판화과 (미술석사, 학사)
- 2006년 현재 : 홍익대학교 시각디자인과 뉴미디어론 강사, 홍익대학교 영상학과 박사과정 중

<관심분야> : 영상이론, 애니메이션, 게임