아날로그 제작 방식 애니메이션에 나타나는 시각적 오차성의 관객 수용에 대한 연구

김진영

초 록

현대에 이르러 첨단 디지털 제작 방식은 우리가 시각 미술에서 추구해 왔던 현실 세계의 재현 문제를 핍진적으로 구현 가능하게 하였다.
그럼에도 불구하고 관객의 시각의 욕구는 사실주의의 시각적 재현에 머무르지 않고 수많은 우연성과 오차를 야기하는 아날로그적 회화성을 요구하고, 그에 부응하여 디지털 제작 방식 또한 사진, 수작업 시각물 등 아날로그 세계의 구현 방식을 추구하는 경향을 띠고 있다.
이는 인간의 회귀적 본능에 기인하는 과거 시각적 기억에의 향수만은 아니다. 이는 매체에 대한 관객의 시각적 욕구가 단순히 현실 세계에 근접한 정밀함에 머무르는 것이 아니라 대상에 대한 지각과 인식의 과정을 거치며 새로운 매체에의 익숙함이 반복되면서 정서적 반향을 일으키는 어떠한 형태의 시각적 자극, 즉 일련의 시지각적 오차에 대한 심리적 요구가 병행된다는 것을 의미한다.
이러한 관객의 욕구와 시각 예술의 구현 방법은 끊임없이 상호 형태를 달리하며 시각적 완성을 추구해 간다.

주제어 : 관객, 시각 예술, 애니메이션, 아날로그

Ⅰ. 서론

1. 연구배경

본 연구는 수많은 의도적 우연성과 무작위성의 조합으로 시각적 규칙을 갖게 되는 아날로그 이미지의 특수성과 현대에 이르러 이러한 특수성이 디지털 영상 환경에서 적용되는 요인에 대한 분석에서 시작되었다.

디지털 기술은 나날이 발전을 계속하여 육안으로 볼 수 있는 현실 세계의 시각적 정밀함과 사실성에 최대한 근접하면서 그를 대체하는 시뮬라크르(Simulacre)를 생산해 내고, 전통적 방식의 시각 예술에 있어서는 인간의 손을 거치기 때문에 극복될 수 없는 필연적 취약점이라고 간주되기도 하는 부분들이 상당수 보완되고 한계가 극복되었다. 그럼에도 불구하고 디지털 제작 방식의 이기와 결과

적 완성도를 유보한 채 수작업에서 나타나는 고유한 우연성과 작업 방식의 시각적 특수성을 디지털 작업에 도입하는 시도는 끊임없이 시도되고 있다. 이는 단지 '오래된 것'에 대한 전통적 관심에 대한 수응 혹은 옛 것의 회귀 욕구의 충족을 넘어 곰브리치가 언급한 관객의 예술에 대한 가장 큰 쾌락인 '예측되지 않은 것'과 '나의 개인적 경험'과 일치하는 순간에 대한 쾌감에의 욕구를 수작업 방식의 결과물이 가져다주기 때문이다.

정지 이미지에서는 우연하거나 모호한 이미지 안에서 관객이 자신의 경험과 기대치를 이끌어 내어 그 모호성에 결부시키면서 스스로에게 있어 완전한 이미지를 완성해 나가는 일은 그 시간적 불구속성으로 인해 자연스럽게 행해지는 현상이다.

반면 이 같은 수많은 정지 이미지들이 일련의 조합으로 연결된 동영상에 있어서는 강제적이고 제한된 시간성과 연속성이 포함되면서 보다 연상적인 조합 과정을 거친다.

정련된 연속성을 가진 이미지의 연결에서는 시각적 자극이 적게 되어 상대적으로 내러티브나 그래픽 연출이 가진 내용 그 자체의 몰입 경향이 많아지는 반면, 연속된 이미지에서 나타나는 시각적 오류가 많을수록 관객의 영상물에 대한 구조적 해석보다 즉각적 시각 몰입을 증가시키게 되는 사실을 상기해 볼 수 있다.

그러나 내러티브 구조가 단순하고 익숙할수록, 혹은 메시지가 명료하거나 관념적일수록 관객은 동영상물에 대한 이해가 신속해지고 따라서 지속적 집중을 하기 위해 그 외의 충족 요소로서 청각적, 시각적 측면에서의 다양성을 추구한다.

관객이 추구하는 것은 보다 근원적으로 라캉식의 주체 인식상의 결핍에 대한 욕망[5]을 채울 수 있는 것, 낯설음과 낯익은 우연성에 대한 추구이다.

이미지에 따른 특수성과 다변성에도 불구하고 이미지와 관객 사이에는 일련의 시각적 수용 논리가 작용한다. 이러한 이미지 중에서도 움직임을 동반한 이미지는 보다 복잡한 지각적 체계를 거쳐 인식하게 된다.

시각은 시각 그 자체로서만 머물지 않으며 반드시 지각을 통한 인식적 경험을 야기한다.

그리고 그 근간에 깔려있는 경험과 해석 이전의 시각적 몰입 측면은 학습에 의한 기호 해석 단계 이전의 보다 직접적인 시각적 욕구이며 그 몰입의 상태는 시각물을 대하는 관객의 심리적 욕구에 대응한다.

이러한 요소들이 어떠한 양상으로 드러나는지를 분석하고 그 원리와 다변성을 파악하여 동영상의 제작에 선택적으로 도입한다는 것은 제작상의 한 방법적 접근이 될 것이다.

2. 연구의 범위와 방법

본 논문은 수작업 시각 예술 작품에서 드러나는 필연적이고 혹은 의도적인 '부정확함'을 둘러싼 시각적 오차성과 충족에의 심리적 기대감이 관객으로 하여금 영상물을 어떠한 대상으로 삼게 만드는가에 대한 연구이다.

수작업 과정이 포함된 애니메이션 필름에서의

---

5) '욕망'은 본 논문에서 다루는 '욕구need'와는 차별성을 둔다. 이 내용은 본문에서 다시 다루게 된다.

관객의 시지각적 몰입을 둘러싼 분석을 근거로 시각적 오류와 규칙을 둘러싼 관객의 인식과 욕구에 대해 탐구하고 현재 그러한 욕구에의 충족은 현대의 디지털 영상의 흐름에 어떠한 적용을 가지고 왔는가에 대해 분석한다.

이는 다분히 아날로그 제작 방식 특유의 원본성과 더불어 관객의 심리적 정서적 영역에 직접적으로 강력하게 작용하는 것으로서 아날로그 제작 방식 결과물의 고유한 시각적 특수성과 수용성에 대해 언급할 것이다.

이에 시각적 충족이라는 것은 어떠한 경로로 발전되어 왔는가의 역사적 근거와 이에 따른 수용의 주체인 관객의 존재는 어떻게 인식되어왔으며 관객이 보는 것에서 얻고자 하는 것은 결국 어떠한 것이며 시각성의 주체로서의 매체는 그를 충족시키기 위해 어떠한 방향으로 선회해 왔는지에 대해 차례로 밝힌다.

II. 시각 예술 수용의 주체로서의 관객

1. 시각 예술과 관객과의 관계

시각 예술이란 인간이 경험한 것, 상상한 것 등을 눈에 보이는 형태로 표현하는 모든 행위와 그 결과물을 일컫는다.

이 시각 예술의 형식적 변천은 그것을 관람하는 관객의 수용 방식에 어떠한 흐름을 형성하는가에 대한 문제는 시대에 따른 당시의 사회적 분위기, 정치적 상황, 문화적 배경 등 개인적 선호도에 영향을 미치는 다양한 변수가 작용한 결과이다.

예술가들은 시대의 흐름에 따라 세상과 인간에 대한 미학적 시각 표현 방식을 변화시켜 왔으며, 미의 기준이 그러하듯, 이러한 표현의 절대 기준은 지속적으로 변천을 거듭해 왔다. 이로 인해 시대에 있어서 시각 예술이 동시대의 대중에게 주는 그 의미와 가치는 무엇이었는가는 시대를 거스르며 끊임없이 재해석 된다.

심지어 오늘날 예술을 비평하는데 핵심적 관점인 '관객'에의 각성과 소통을 위한 노력들 이전에 관객의 존재 자체를 거부하는 예술 비평의 관점도 있었다.

'관객'이라 함은 어떠한 시각적 대상을 의도적으로 접하고, 시지각 과정을 거쳐 스스로의 경험 안에서 새로이 인식함으로써 대상에 대한 어떠한 해석과 판단을 내리게 되는 '시각성에 있어서의 대상이자 주체' 이다.

우리 주변을 둘러싸고 존재하거나 상상되는 모든 이미지는, 눈앞에 현존하는 '보이는 것'으로서의 형식을 갖추기 위해 끊임없이 연구되고 개발되어 왔다.

보이는 대상 그 자체로 일컬어지는 '시각'은 시각적으로 보이는 현상 그대로의 사실을 말하는 것이고 '시각성'은 보이는 것, 즉 시각에 담겨있는 이미지와 내용을 포함하는, 시각적으로 전달된 대상을 뇌에서의 해석 과정을 거친 인식을 말하는 것으로 볼 때, 미술의 역사에서 관객이라는 존재를 이해한다는 것이란 객관적이고 물리적 요소의 성격이 담긴 '시각'을 사회적 의미를 담고 있는 '시각

성'으로서 수용하는 주체로 인식하는 과정이라고 볼 수 있다.

현대에 이르러 이러한 모더니티의 산물 격인 시각중심주의에 대한 강력한 비판이 일어나고 이는 각종 매체에서 재구성되고 있다.

시각과 시각성에 관한 개념은 시각성의 정치적 제약 등으로부터, 미학적 규범을 동반하는 '시각'의 재규정 짓기까지, 문화 비평, 정치적 사회학, 철학, 미술의 역사 부문에서 기하학적으로 변형되며 번식되어왔다.

중세 이후까지 강력한 예술론이었던 이성주의에서 새로운 예술 표현의 방법적 측면에 있어서의 빛에 의한 시각의 재해석 시대인 인상주의와 시각적 개념의 재정립 시대인 초현실주의, 그리고 메를로 퐁티에 이르는 시각의 일반적인 역사는 이제 시각성이라는 새로운 화두를 규정짓기 위해 갖가지 담론에서 재규정 되고 있다. 결국 이는 '관객의 시각을 어떻게 형성하는가.' 로 귀결된다.

카프카의 그 것처럼, 글이 시각성을 갖게 되는 순간, 들리는 것이 영상을 만드는 순간, 즉 모든 것이 보이는 것이 되는, 비쥬얼리티의 영역에 들어오는 순간, 그것은 우리의 인식 속에서 이미지가 되고, 모든 시각과 시각성을 가능케 하는 대상은 이미지의 영역에 들어간다.

시각과 시각성에 대한 담론은 멀게는 중세에서 르네상스까지 가까이는 전근대로부터 현대 사회에 이르기까지 계속되었다.

앤디 워홀 이후 비전의 해체 작업을 미학적 근거로 완성시키려는 노력은 맥락을 포기하고 '사회적 시각성' 이라는 이름의 '시각성'이라는 화두로 이어져 가는 듯하다.

2. 관객의 주관적 이미지 수용

관객은 결국 자신의 경험과 욕구에 비추어 자신이 찾고자 하는 이미지를 대상 속에서 찾는다.

곰브리치가 그의 저서 <예술과 환영>에서 수차례 언급하였듯이 인간이 주변의 하찮은 얼룩이나 구름 등의 자연물이나 임의적 형상에서 어떠한 구체적 사물의 형상을 읽어내는 것은 그 대상의 내용이 아니라 그 대상을 보는 관람자의 경험적 상상과 욕구에 관한 것이다.

결국 대상들이 실제로 보이는 것에 의해서가 아니라 어떻게 보여야 한다고 미리 생각하는 것과 잘 어울리는 대상들을 보는 것이다.

우리가 '대상들은 어떻게 보여야 하는가'에 대한 개념을 획득하는 방식은 시각 예술 인지에서 가장 흥미진진한 영역 중의 하나이다.[6]

모든 사물이나 현상은 우리의 지각 구조가 인식하는 상태에 따라 변화하는 것이라고 본 문스터베르크는 정신을 계층적 구조로 인식했다. 즉, 정신은 여러 단계로 이루어져 있으며 보다 높은 수준의 단계는 그보다 낮은 단계의 작용에 의존하고 있다는 것이다.

각각의 단계는 진실한 행동에 의해 생겨나는 평범한 자극들의 무질서한 상태를 체계화함으로써, 우리들이 일상적으로 더불어 사는 감정이나 사건 또는 사물의 세계를 만들어 내며 기본적인 단계에서, 정신은 감각적인 세계를 움직임을 통해 생명력을 가지게 한다고 설명하고 있다.[7]

---

6) Robert L.Solso 『시각심리학 』 시그마프레스 2000 p.199.

따라서 지각적 인식은 감성적 인식 이전에 자리하게 되는 것으로 관객의 인식은 결국 감성적 몰입 이전에 시지각적 자극에 의해 먼저 지배된다.

III. 욕구 충족 대상으로서의 이미지

1. 관객과 내면적 미적 경험

관객은 시각을 통하여 대상을 자신의 미적 경험과 기호의 범주로 끌어 들이는 주체이다.

미적 감각은 18세기 버크가 『숭고와 미에 관한 우리 관념들의 기원에 대한 철학적 논구』에서 밝혔듯 '유연하고 부드러운 감각'이라는 다소 한정된 개념으로부터 장엄, 숭고 등의 분열된 감성을 논하는 언어가 되었다.

한편 흄은 '미란 대상 자체의 속성이 아니라 지각하는 마음속에 존재하는 것'[8]이라는 미적주관주의를 표방하였으며, 이는 오늘날 예술 작품 자체의 미적 가치가 대상으로서 뿐만 아닌 관객의 주관적 수용까지를 포용한다는 측면에서 발전된 미적 경험의 개념에 보다 근접한다.

이와 더불어 18세기 말 칸트는 『판단력 비판(1790)』에서 어떤 시각적 대상이 쾌감을 주는 보편적 원리란 존재하지 않으며 그 대신 관람자가 그 미적 경험을 '판단'하는 데 있어 존재하는 보편성에 대하여 거론하였다.

폴란드의 미학자 세갈은 또한 1911년 폴란드판 『철학 리뷰』에서, 아름다운 대상들의 특징과 형식은 서로 같지 않고 다르며 다양하다고 썼다. 그러므로 미에 대한 일반적인 이론이란 생각할 수가 없다는 것이다. 한편 우리가 할 수 있는 것은 아름다운 대상들을 대할 때 우리가 경험하는 것의 공통된 특징을 찾는 일, 즉 미적 경험의 공통된 특징을 찾는 일인 것이다.[9]

'관람자'라는 존재에의 관심에 대해 쇼펜하우어는 '미감적 태도'라는 명칭을 내세워, 관객이 예술 작품에 몰입하여 대상과 주체의 경계를 의식하지 못하는 즉, 감정 이입을 하게 되는 상태를 말하기도 했다. 이는 결국 예술 작품 자체에만 부과하려 했던 미적 개념을 '관객'의 존재에로 돌린 결과이다.

이렇듯 미의 대상이 작품 자체로 머물기를 거부하며 관객에의 접근과 수용적 문제로 범주를 넓히자 19세기 후반 이후 미에 대한 관념은 심리학적 접근이 커다란 작용을 하게 되었다.

현대에 이르러서는 그러한 심리학의 한 분야인 인지심리학이 관객의 예술 작품에 대한 기능적 접근에 대한 해석을 가능하게 한다.

이는 시각경험이 눈에 주어지는 시각자극 뿐만 아니라 두뇌에 의한 감각경험의 해석을 통해서 달성되기 때문이다.[10]

메를로-퐁티는 그의 현상학을 통해 이러한 인간의 본질적 심층에서부터 기인하는 이미지에 대한

---

7) 더들리 안드류 『현대영화이론』 조희문 편, 한길사 1988 p.32.

8) W.타타르키비츠 『미학의 기본 개념사』 미술문화 1999 p.388.

9) 위의 책 p.392.

10) Robert L.Solso 『시각심리학』 시그마프레스 2000 p.3.

시각 인식에 대해 논해왔다.

그는 우리에게 내면의 눈이 있으며 그림, 심지어 정서적 이미지들을 보는 세 번째의 눈이 있다고 언급하면서 그림은 영혼에 대해서는 사물의 구성적 연관성을 다시 생각하게 하지 않지만 내면적 시각의 흔적과 결합하기 위해 응시, 그리고 현실의 상상의 질감을 내면적으로 뒤덮는 시각에 대해서는 그러한 연관성을 상기하게 한다고 말했다. 11)

따라서 이러한 미적 경험의 형태는 매우 분열적이어서 사회적으로나 문화적으로 터부시되거나 거부의 대상이 어떠한 관객 개인에게는 미적 쾌감으로 간주될 수도 있는 것이다.

이러한 '미'는 궁극적으로 어떠한 불쾌감이나 혐오감이 아니며 부정적 측면이든 혹은 보편화된 미적 감각에 의한 것이든 간에 관객의 내면에서 다양한 양상으로 드러나는 미에 대한 지극히 개인적이며 경험적 영역이다.

2. 관객의 시각적 욕구

예술 작품으로서의 미의 개념은 처음부터 관객 자신의 기호의 범주 안에서 새로운 것을 경험하고자 하는 충동적 욕구만은 아니었다.

다분히 '미'는 객관성을 띤 일종의 개념으로서의 보편타당성을 찾기 위해 시각물이 예술의 범주에 들어온 이후 끊임없이 분할되고 통합되며 인간의 보편적 시각의 미감을 충족시키기 위해 노력해 왔다.

시각적 충족에 대한 욕구는 라캉식의 지속적 욕구의 잔여물, 혹은 파생물로서의 욕망보다는 보다 직접적이고 일차원적인 것이다.

이러한 욕구는 자신의 경험에 기인한 익숙한 것을 근거로 그 경험을 넘어 미래 익숙해 질 대상으로서의 모종의 '낯설음'에 대한 강력한 기대이다.

욕망의 대상은 욕구(need)의 대상과 근본적으로 다르다. 본질적으로 주체로부터 감추어져 있는 것의 자리를 무엇인가가 차지하게 되면 그것은 욕망 속의 대상이 된다. 욕망의 대상이란 자기희생을 의미하며, 기표와의 관계에 저당 잡힌 일 파운드의 살이다.12)

욕구는 오히려 충동(pulsion)에 보다 직접적으로 관여하지만 충동보다는 한층 지속적인 것이다.

라캉은 응시와 시각의 분열에 의해 시각적 충동이 생겨난다고 언급한 바 있다.

이들 중 관객은 자신의 심리 상태 혹은 성향, 문화적 관습, 사회적 상태 등 여러 다변적 요소들에 의하여 자신이 보고 있는 매체 속 이미지에서 그들의 욕구를 충족하거나 혹은 새로이 발견하고자 한다.

메체를 통해 관객이 얻기를 원하는 것을 관객의 욕구(Audience needs)라고 한다. 커뮤니케이션 학자 스테판 맬넉은 매체는 본질적으로 관객의 욕구 해소 측면에서 평가되어야 한다고 주장한다.13)

이에는 관객의 영상물에 대한 시각적인 욕구와 기대감의 해소가 어떤 경로로 충족 되는가에 대한 전제적 상태가 큰 비중을 차지한다.

---

11) Maurice Merleau-Ponty 『L'œil et l'esprit』, Folio essais 1997 p.24. 참조

12)자크 라캉 『욕망 이론』 권택영 엮음, 문예출판사,1994. p.156

13)김의준, 『디지털 영상학 개론』 집문당,1999 p.148.

3. 아날로그 작업 방식의 직접적 전달성

아날로그 방식의 시각물에서 그 노출 형태가 인쇄물 혹은 디지털 영상 등 2차적 매체를 거치더라도 관객의 지각은 그 아날로그적 발현의 최초 제작 방식에 관여한다.

화면의 표면을 스치는 붓, 나이프 등 도구의 터치, 그리고 미디엄이 무작위적으로 빚어내는 우연성 등 간접적으로 상상 체감 가능한 요소들을 통해 관객은 그 실재성을 경험할 수 있다. 아날로그 이미지가 관객과 강력하게 소통하는 힘을 갖는 것도 이러한 경험적 실재성이다.

이탈리아의 작가주의적 만화가 로렌쪼 마토티는 한 인간의 기구하고도 카오스적인 인생을 둘러싼 이야기를 그린 그의 흑백 만화 <성흔>(Stigmates 1998)의 서문에서 주인공의 격정적이고도 무엇인가에 처절하게 할퀸 듯 한 상처 입은 인생을 관객의 정서에 직접적으로 호소하기 위해 그리는 도구로서 새의 발톱, 못, 칼날 등의 날카로운 할퀴는 재료를 사용하여 그려냈다고 기술하였다.[14]

이렇듯 이미지를 둘러싼 작업들은 결국 이성의 표현으로서 뿐만 아니라 인간이 자신의 내재된 감성과 경험을 통해 원하는 것을 머릿속의 상상 이미지로서가 아닌 눈앞의 가시화 된 실체로서 보고자 하는 욕구를 구현해내는 결과이다.

뒤보스의 이론은 인간이 자신의 욕구를 만족 시키는 것만을 행한다는 입장을 취하고 있다. 그리고 인간의 욕구들 중 하나는 자신의 마을을 무언가에 사로잡히고자 하는 것인데, 그 이유는 그렇지 않으면 지루하고 불행하기 때문이라는 것이다. 권태를 피하기 위해 인간은 여러 가지 다양한 활동을 하게 되는데, 어떤 활동들은 심지어 어렵기도 하고 때로는 위험한 것도 있다. 그러나 전혀 위험하지도 유해하지도 않은 방법으로 똑같은 목표가 실현될 수도 있다는 것인데, 그것이 바로 예술과 미적 경험을 통한 것이다.[15]

이 무언가에 사로잡히는 것은 물론 강압적 구속이 아닌 관객의 경험이나 기호에 대응하는 능동적 쾌락에 대한 것이다.

바라보고 있는 사람 쪽의 시선에 어떤 욕망(식욕, appetite)이 없다면, 어떻게 '보여주기'가 어떤 것을 충족시킬 수 있겠는가? 반드시 충족 되어져야 할 이런 시선의 욕망에 의해 그림의 최면적(Hypnotic)인 가치가 만들어진다.[16]

프로이트가 심리학적 측면에서 언급한, 어떠한 미지의 모호성에 머물렀던 것을 어느 순간 '이미 알고 있던' 경험적 사실로 연결시키는 것은 인간이 쾌락을 얻는 주요 메커니즘들 중의 하나였음을 상기할 수 있다.

IV. 움직임 인식과 관객

동영상에 있어 움직임을 둘러 싼 논제는 가장 일반적으로 거론되는 주제이자 어느 한 가지 논증

14) Lorenzo Mattotti, Claudio Piersanti <Stigmates> seuil 1998 참조

15) W.타타르키비츠 『미학의 기본 개념사』 미술문화 1999 p.385.

16) 자크 라캉 『욕망 이론』 권택영 엮음, 문예출판사,1994 p.250.

으로 접근하기에 너무나 다양한 스펙트럼을 가지고 있는 주제이다.

움직임의 시각적 측면과 지각 인식 사이의 관계는 메커니즘 적으로 입증될 수는 있으나 여기에 연출과 설정, 전달과 지각적 인식의 문제를 놓고 보면 또 다른 영상 기호학, 정신 분석학, 심리학 등 다양한 각도에서의 인문학적 접근과 분석을 필요로 하게 되기 때문이다.

그 구성 요소에 있어서도 캐릭터나 오브젝트의 움직임은 물론이고 이미지가 경험으로 해석될 수 있는 구체성을 띠고 있는가 혹은 낯설고 추상적인가 또 단순 명료한 조형 요소로 구성되어있는가 복합적으로 이루어져 있는가 등등 그 시선에 의한 인식에 영향을 주는 요소는 지극히 세분화되고 광범위하다.

영화의 발전 이후는 물론 현대에 이르러 더욱 두드러지는 시대적 요구로서 관객은 정지 화면에서 얻었던 시각적 욕구를 시간성이라는 전제를 가진 움직임 속에서 찾고자 한다.

관객은 내러티브나 내용에의 몰입 이전에 시각적 몰입을 먼저 경험하게 된다. 시각적 몰입이 실패 하였을 때 필름은 내러티브 전달에 있어서의 설득력과 관객의 감정 이입을 얻을 기회를 잃고 만다.

에이젠슈테인은 관객을 견인하는 요소는 극적인 스토리텔링에 있는 것이 아니라 이미지와 이미지의 연결에서 발생하는 순수 시각적인 요소에 있다고 주장하며 영화 언어의 새 장을 개척했다.[17]

17) 김의준, 『디지털 영상학 개론』, 집문당,1999 p.11.

1. 관객의 수용적 측면의 수동성

동영상물은 예술에의 시각성이 시간의 흐름과 결합한 결과로, 정지화면의 인식과는 다른 방법의 인식 과정을 요구한다.

동영상에 대한 관객의 시각은 그 몰입 시간이 지속되면 스스로 인식하기 위해 일련의 규칙이나 익숙함을 찾아낸다. 그리하여 눈앞의 화면에서 움직이는 대상이 매우 다양한 조형적 요소-색상, 선의 불규칙, 마티에르 등등-를 갖추었다 해도 그것이 일정시간 동영상 속에서 재현될 때 그 대상을 하나의 묶음으로 인식하여 다양성을 갖춘 하나의 단일한 피사체로 인식한다. 일차적인 움직이는 피사체에 대한 해석을 마무리 짓는 것이다. 그리고 곧이어 그 피사체의 동적 양상에 주의를 기울이게 된다.

이는 정지화면에서 일어나는 현상과는 다소 차이점을 가진다.

정지 화면에서는 그 몰입 시간을 관객 스스로가 제어하며, 상상이라는 측면을 제외한다면 대상에 대한 기대감은 동시간에 눈앞에 비춰지는 그 것에 한정된다.

그리하여 관객은 눈앞에 펼쳐지는 대상 안에서 자신이 시각적 다양성에 대한 욕구를 충족시킬 만한 요소를 찾는다.

다시 말해 정지화면에서는 보다 전통적 정신집중을 통한 적극적 수용 양상을 띠게 되며 동영상에서는 그에 비해 상대적으로 수동적 수용 입장을 띤다.

동영상은 관객 스스로가 감상의 시간을 통제할 수 없으며 눈앞에 진행되는 동시간의 화면 변화에 상상과 감상의 타이밍을 맞추어야하는 필연성을 지니고 있다.

문화와 사회의 분위기에 따라 영화나 동영상의 체감 리듬이 매우 상이한 것도 그 나라 특유의 문화적 정서와 감성의 일반적 리듬에 영화의 흐름이 대응될 수밖에 없기 때문이다.

결과적으로 동영상 예술 작품 자체에 대한 욕구 충족을 위한 의존적 기대감은 더욱 높다.

카메라의 앵글이나 구성, 초점 심도 등이 영화를 일련의 정지사진의 단순한 수록에서 한 단계 앞서도록 하는 요소들인 것처럼, 집중은 감각이나 움직임의 세계에 대해 작용하는 요소이다.[18]

이는 단순한 시지각적 집중이 아니라 그로 인해 파생되는 모든 정신적, 감각적 자극과 같은 정신 작용이며, 이들을 작용하게 하는 것은 끊임없이 변화하는 연속적 이미지가 생산해내는 움직임의 요소 - 즉, 동선, 이러한 동선을 이루는 시지각 변화 요소, 그리고 그들이 종합되어 구성해내는 연출 - 들이다.

2. 수용 단계의 병렬성

시각 예술의 메시지, 의미, 해석은 미술, 그리고 이와 관련된 현상에 대한 관람자의 개인적인 지식과 더불어 시각 예술에 대한 관점의 역사 속에 자리한다.

시각물을 예술적 관점에서 지각하는 것은 생리학적 근거 이외에도 개인에 의한 심리적, 경험적 해석이 공통적으로 작용하는 것이다.

시각 인지(보기와 이해하기)는 모양, 형태, 색채, 윤곽, 대비, 그리고 움직임의 기본적 분석을 수반한다.[19]

이미지의 연결로 이루어지는 동영상에 있어서 그 구성하는 이미지가 어떤 식으로 프레임 안에서의 구도와 요소를 갖고 이들을 어떻게 상호 배치하는가에 따라 그 전달의 영역은 무한하게 확장된다.

애니메이션은 정지 이미지와 달리 예정된 시간 안에 끊임없이 새로운 시각적 자극 정보를 수용하게 된다.

정지 화면에서의 이미지가 그 내용 안에 시각적 조형 요소에서 회화적 기호에 이르기까지 광범위한 의미 작용을 내포하는 함축성을 띠고 있다면 동영상에서의 이미지는 상대적으로 병렬적이다.

정지 이미지는 시착점들의 집합인 다변적 조형 요소를 한 화면에 내포한다.

인간의 눈은 선들이 집중하는 점이나 교차하는 것으로 암시되는 점에 모여지므로 두 개의 선이 교차하거나 한 개의 선이 갑자기 방향을 바꾸는 곳으로 관객의 관심이 집중되곤 한다.[20]

그리고 이러한 요소들을 관객은 선택적으로 순차에 따라 이를 수용한다.

정지 화면에서 관객은 자신이 보고자 하는 것을 시간성의 제약을 받지 않고 볼 수 있다.

---

18) 더글러 안드류 『현대영화이론』 조희문 편, 한길사 1988 p.35.

19) Robert L.Solso 『시각심리학』 시그마프레스 2000 p.81.

20) 피터 와트 『영화,TV의 화면 구성』 책과 길. 2006 p.114.

동영상은 위에서 예를 든 교차점이나 방향 전환점 등 시선의 포착점을 시간적 흐름 위에 나열된 연출에 따라 보여준다.

정지 화면의 시각을 유도하는 선, 즉 동영상에 있어서는 시간성을 띠고 나열되어 있는 동선의 방향이 바뀌는 곳이란 움직이는 대상의 힘의 진행 방향이 바뀌는 곳이다.

그리고 선이 교차하는 부분은 동영상에 있어서는 시간상의 움직임에 따른 동선이 교차하는 부분으로 대체된다.

이미지의 기능이란 공간 속에 있는 두 물체의 점대점 대응 (Point to point correspondence)을 의미한다. 두 물체의 관계를 정할 때 사용된 시각적 매개수단이 어떤 것이건, 그 이미지가 실제적이건 아니건 반드시 필요한 것은 점대점 대응관계이다.[21]

이러한 정지화면상의 점대점 대응은 동영상에서 위에서 언급한 동선으로 대치되는 것이다.

이미지는 관객의 머무르고자 하는 의지와 상관없이 시간성을 가지고 진행되며, 관객은 그 흐름 속에서 나름의 방식을 찾아 신속히 정보를 인식해 내야 한다.

관객은 주어진 이미지의 연속들 속에서 공통점을 찾아내어 이내 그 흐름을 일관하고 있는 시각적 조형성에 대해 익숙해진다.

그러나 이 익숙함은 이내 마음껏 원하는 바를 화면 속에서 발견해 내는 정지화면에서의 욕구 충족 요소 중 극히 일부분으로, 관객은 또 다른 볼거리, 혹은 자신의 내적 경험과 일치할 부분을 요구하게 된다.

스탕 블랑카쥬의 <월광>(Mothlight 1963), <Water for Maya>(2000)등의 실험 작품들을 예를 들어 보면, 혼란스러운 변화 속에 관객은 점차 일관되는 부분을 찾아 나름의 리듬을 읽어 나가게 되는 것을 알 수 있다.

또 이보다는 훨씬 조형적 측면에서 구체적이지만 노만 맥라렌의 <색의 변덕>(Caprice en Couleur, 1949)에서도 이와 비슷한 경험을 할 수 있다.

리듬은 방향과 흐름을 필요로 하며 인간의 눈이 이미지를 읽어 나가는 좌/우의 방향과 일치할 때 더욱 강해질 수 있다.[22]

자신이 찾고자 했던 시각적 충족은 연속성을 종합하여 얻은 조형적 일관성 외에 또 다른 대상을 원한다.

그것은 일반적으로 움직임의 구조적 대상- 캐릭터 혹은 그 외 카메라 앵글의 변화에서 얻어지는 화면의 변화-의 연출적인 측면이 된다. 즉, 이는 화면의 시각 요소의 불규칙에서 오는 지각적 인식이 아닌 기표적 조형 요소의 무브먼트에서 기인되는 인식이다.

또한 이러한 움직임들이 연결되어 화면에서 움직임을 인식할 수 있는 범위가 확장될수록 화면에의 몰입은 커진다. 시선은 움직이는 것에 집중된다.

3. '무작위성'에 대한 기호

21) 자크 라캉 『욕망 이론』 권택영 엮음, 문예출판사,1994 p.211.

22) 피터 와드 『영화.TV의 화면 구성』 책과 길. 2006.p.120.

2005년 안시 페스티벌의 피날레 전막으로 상영되었던 빌 플림튼이 그의 풍자적인 단편에서 보여주었듯[23] 90년대 이후 애니메이션 분야에서 작가의 실험적이고 미학적 성향의 시각 표현이 점차 외면되고, 보다 경험적이고 대중적인 수용을 충족시키도록 나아가는 것은 정작 현대 미술이 진행되는 것과는 상반되는 흐름으로 보인다. 애니메이션이 점차 기술의 발전을 거듭하며 추구하는 것은 미학의 해체 작업이 아니라 오히려 16세기 매너리즘 이후에 보였던 정밀하고 기교적인, 사회적 의미를 내포하는 상징적 시각성이다.

회화는 중세 이후 합리주의 데카르트에 이르러 더 이상 그 무엇의 존재에 대한 모방이 아닌 스스로 독립된 생명력을 가지면서 전달을 위한 여러 가지 코드를 만들어 냈다. 이러한 회화적 요소로서의 코드는 동영상의 '움직임'이라는 전제하에 영상 변화에 따른 지각의 연속성에 관여하여 관객에게 다른 방식의 수용을 요구한다. 그것은 내러티브에 대한 철저한 연관성이며 시간의 강제성을 담보로 하는 동영상에의 충실한 귀속이다.

관객은 예술의 생성 양태를 변화하게 하는 모체이다.

영화를 비롯하여 공연이나 애니메이션과 같은 대규모 관객의 동시적 참여를 요구하는 장르는 시각적으로나 방법적으로 그 참여 방식의 변화를 초래하였다.

흔히 사진 이후의 매체에 대한 관객의 수용 양상을 이야기하기 위해 아우라의 붕괴와 함께 거론되는 발터 벤야민의 언급대로 예술은 대중에게 전통적 정신 집중을 요구하는데 반해 현대의 대중은 적극적 인식 수용의 준비 없는 상태에서 예술 작품으로 인한 정신 분산을 원한다.

이 두 상반되는 개념의 반향은 다시 말해, 정신 분산이란 곧 예술로 하여금 예술 작품 스스로의 내부적 가치로 회귀하게 한다는 것이다.

탈피를 추구하는 정신 분산은 '익숙해짐'으로써 지각 구조에 부과된 과제를 그 안에서 해결할 수 있게 되며 그것은 하나의 수용 능력이 된다.

이러한 관객의 오락성에의 수용 유도는 내용적 측면과 동시에 레이아웃 연출과 편집으로 인한 인식적 접근이 가장 대표적이며 표면적인 수단으로 간주된다.

그러나 그 이전에 시각적 자극에 대한 욕구는 그에 선행하는 지각적 욕구이다.

이 시지각에 대한 욕구는 시각의 일관적 지속성에 반하는 무한의 새로운 다양함과 익숙한 시간성의 파괴에서 충족된다.

---

23) 현대 대중적 작가주의 애니메이션의 대표 작가 군의 한 명인 빌 플림튼은 필름 초반에 난해하고 추상적인 미학을 추구하는 컨셉의 애니메이션을 보여주며 고의적인 지루하고 진부한 연출로써 의도적으로 관객들의 야유를 불러일으킨 다음(실제로 음향에도 야유를 넣었음), 그 전반 소재인 기하학적이고 추상적인 오브제들이 캐릭터가 되어 '우린 단지 예술의 자유로움을 보여주고 싶었을 뿐인데 왜 우릴 미워하는 거죠? 우린 이런 예술을 계속할 겁니다!' 라는 등의 대사를 넣는 내용을 담은 난해한 예술을 조롱하는 풍자적 단편을 만들어 관객의 큰 환호를 얻었었다.

V. 결론

신호 혹은 점 대 점 조합으로서 시각화를 이루는 디지털 영상 매체는 그 존재의 근원부터 시뮬라크르의 재현으로서 시작되었다.

새로운 시각물은 이미지 자체로서만 존재하는 모델을 창조해 내었다. 그러나 실재성이 없는 이미지는 인식과 수용에 있어서의 막연함과 한계를 드러내었고 첨단 기술은 결국 구체적인 현실에서 그 근거를 찾는 것으로 시각 예술계의 한 장르로서의 발달 목적에 대한 해답을 얻고자 하였다.

그리하여 현대에 이르기까지 이러한 디지털 시각 매체가 끊임없이 추구해 온 것은 현실에 대한 완전한 일치로서의 핍진성이었다.

실재하지 않지만 완전한 닮은꼴의 외형을 갖춘 또 다른 실재로서 말이다.

그러나 시각 매체가 실재의 외형을 완벽하게 복제해 제공한다는 것은 결국 관객에게 있어 첨단의 기술적 완성도를 만끽하게 할 뿐 정서적인 측면을 충족시켜 주지는 못했다.

이는 시각 예술 혹은 시각 매체가 가지는 중요한 몰입 요소인 욕구 충족에의 결핍으로 이어진다.

그리하여 디지털 테크닉은 이제 그 핍진성의 정복의 차후 단계 개발 방향을 NPR 등의 예로 볼 수 있는 아날로그적 시각물에의 접근으로 타진해 보게 되었다.

관객은 이제 시각매체에 대해 인간이 손으로 창조해 내는 것에 대한 재현 혹은 완벽한 실재의 재현 가운데 이루어지는 의외의 오차를 기대하기 때문이다.

그 의외성은 끊임없는 오차의 재인식과 익숙해짐의 반복으로 인해 몰입으로 연결된다. 이는 결국 관객이 시지각적 측면에서 추구하는, 예술에 있어서의 우연에 대한 기대감과 대상이 지닌 불완전성을 발견하고 채우는 데 대한 쾌감의 시작이다.

곰브리치가 언급한 '예술을 감상하는 데 있어 최고의 쾌감'인 '관객의 경험이 예술을 완성하는 것'의 근원에는 이러한 지각적 몰입이 선행하는 것이다.

관객은 시각 예술에 대하여 끊임없는 몰입과 자극을 원한다.

이러한 관객의 욕구와 예술의 기술적 실현 가능성은 위와 같은 상호 작용에 의한 지속적인 접점을 찾아 나가며 기술과 정서의 조화 혹은 그 나름의 시각적 완성을 도모해 간다.

참고문헌

곰브리치.E.H, 『예술과 환영』 열화당,2003.

김의준, 『디지털 영상학 개론』 ,집문당, 1999.

미르조예프 니콜라스 , 이윤희 역, 『바디스케이프』, 시각과 언어, 1999.

더들리 안드류, 조희문 역, 『현대영화이론』, 한길사, 1988.

아른하임 루돌프 , 김정오 역, 『시각적 사고』 ,이화여자대학교출판부,2004.

아른하임 루돌프 , 김재은 역, 『예술 심리학』 ,이화여자대학교출판부, 1984.

아른하임 루돌프, 오용록 역, 『엔트로피와 예술』, 전파과학사, 2004.

메를로-퐁티, 류의근 역, 『지각의 현상학』, 문학과 지성사, 2002.

솔소 로버트, 신현정 역,『시각심리학』, 시그마프레스, 2000.

이광형 외,『디지털 시대의 문화 예술』, 최혜실 엮음, 문학과 지성, 1999.

앙드레 바쟁, 박상규 역,『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, 1998.

달리 앤드류, 김주환 역, 『디지털 시대의 영상 문화』, 현실문화연구, 2003.

오몽 자크 , 오정민 역, 『이마주』, 동문선, 2006.

라캉 자크 , 권택영 엮음,『욕망 이론』, 문예출판사, 1994.

주은우, 『시각과 현대성』,한나래, 2003.

칸트 이마누엘, 김상현 역,『판단력 비판』, 책세상, 2005.

타타르키비츠.W, 손효주 역, 『미학의 기본 개념사』,미술문화, 1999.

와드 피터 , 김창유 역, 『영화, TV의 화면 구성』, 책과길, 2006.

포스터 핼 , 최연희 역,『시각과 시각성』, 경성대학교 출판부, 1988.

Francastel, Pierre et Galienne, l'image, la vision et l'imagination, Denoel-Gonthier, 1983 .

Fried, Michael, La place du spectateur, Gallimard, 1997.

Merleau-Ponty, Maurice, L'œil et l'esprit』, Folio essais, 1997.

ABSTRACT

A Study on Spectators Reception of Visual Error in Manually Produced Animation

Kim, Jean-young

Digital production method in animation has enabled us to reconstruction the real world in the way we had sought in visual art.

However, spectator's visual desire is not satisfied with mere photographic visual reconstruction.

It demands traditional picturesque quality with involves a great deal of contingencies and errors.

Naturally, Digital film technology has also sometimes tried to simulate analogue technique such as hand drawing..so on.

This is not caused by nostalgia, but by recursive instinct.

The spectator's visual desire for media doesn't remain only precision of real world but require mental demand on successive visual and perceptive errors while repeating ripeness of new media and going through perception and recognition.

This spectator's desire and visual art technology pursuits variously its visual perfection in history.

keyword : spectator, visual art, animation, analogue

김진영

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 박사과정

(156-756) 서울 동작구 흑석동 221

Tel :02) 820- 5114

tsin911@hotmail.com