

공공예술로서의 인터랙티브 애니메이션 제작 연구 : 라이브 윈도우 애니메이션 <북극곰 파오> 사례를 중심으로

I. 서론
II. 본론
III. 결론
참고문헌
ABSTRACT

장욱상, 유승철

초 록

대부분의 공익성을 띤 콘텐츠들은 진부한 내용으로 메시지가 표면에 드러나는 경우가 많은데, 관객들은 이러한 콘텐츠를 흥미롭게 받아들이지 않는다. 애니메이션 또한 공익적 메시지를 전달하려다 보면 내용이 전반적으로 진부해질 수밖에 없는 것이 사실이다. <북극곰 파오>(PAO The Polar Bear, 2013)는 진부하고 교과서적인 내용인 지구 온난화 문제를 이야기함에 있어서 관객에게 흥미로운 경험이 되도록 하는 것에 초점을 두고 제작하였다. 또한 라이브 윈도우(Live windows)의 특성을 활용하여 애니메이션을 보는 것에 그치지 않고 관객의 참여를 통해 서사를 이루어낼 수 있도록 다중 형식 스토리(The Multiform Story)로 구성하였다. 본 논문에서는 <북극곰 파오>의 제작 사례를 통하여 극장과 라이브 윈도우에서의 차이점에 대하여 알아보고 이를 토대로 관객 참여를 위한 인터랙션 활용 사례를 살펴본다. 극장과 라이브 윈도우의 차이에 대해서는 장소의 특성에 따른 환경적 측면과 관객의 차이에 대해 분석해 보고, 인터랙션의 활용 사례는 볼특정 다수를 위한 사용자 환경 디자인과 인터랙션에 대한 반응으로 서사가 바뀌는 과정을 중심으로 살펴보고 밀라노 광장에서의 상영 결과를 통해 공공예술로서의 애니메이션이 나아가야 할 방향에 대하여 제시해본다. 라이브 윈도우의 특성상 <북극곰 파오>의 관객은 애니메이션을 보러 온 관객이 아니라 각기 다른 목적지를 향해 가고 있는 거리의 사람들이다. 이들을 대상으로 서사를 가진 애니메이션을 상영한다는 것은 새로운 시도였다. 밀라노 광장에서 상영이 시작되었을 때, 관객들은 본인의 참여로 이야기의 흐름이 바뀌는 경험을 통해 상당한 만족감을 느꼈으며, 흥미로운 경험의 끝에 지구 온난화 문제를 자연스럽게 떠올릴 수 있었을 것이다. <북극곰 파오>의 메시지를 통해 사람들의 습관과 생각을 얼마나 변화시켰는지 당장은 알 수 없지만 이러한 시도를 통해서 애니메이션의 사회적 역할의 가능성을 엿볼 수 있는 계기가 되었다. 세계적으로 수많은 애니메이션이 제작되고 있다. 대부분 극장과 TV, 영화제를 목표로 제작되고 있는데, 조금 더 다양한 방법을 통해서 관객과 만날 수 있어야 한다. 그 중 하나가 바로 공공예술로서의 애니메이션이고, <북극곰 파오>는 그러한 의미에서 새로운 시도였다고 할 수 있다. 또한 앞으로 공공예술로서의 애니메이션은 우리가 함께 더불어 살 수 있는 생각을 공유하고 나눌 수 있는 흥미로운 경험을 선사하기 위해 노력해야 한다. 다양한 매체의 예술이 공익을 생각하는 예술로 바뀌어가고 있는 만큼 애니메이션도 다양한 테크놀로지와 융합하여 새로운 형태의 공공예술로 나아갈 수 있을 것이다.

주제어 : 공공예술, 인터랙티브 애니메이션, 라이브 윈도우, CG애니메이션

I. 서론

1. 연구 의의 및 목적

공공미술의 개념은 퍼블릭 아트(Public Art) 즉, 누구에게나 개방된 장소에 설치된 미술을 말한다. 공공미술이란 미술과 공적인 가치의 합성어이다.¹⁾ 공공성에 대한 이해는 기본적으로 공적인 것과 사적인 것의 구분에서 시작된다. 가시적인 것과 비가시적인 것, 모두에게 접근이 개방되어 있는지, 어떤 행위가 자신을 위한 것인지 아니면 전체를 위한 것인지, 그 관계가 개인과 개인 간의 관계인지 또는 집단이나 전체의 이익과 관계된 것인지 등의 기준을 통해 살펴볼 수 있다.²⁾ 본래 공공미술은 건축물부터 시작되어 미술이 건축물과 조화를 이루며 특정 장소로서의 아름다움과 의미를 부여하는 것이었고, 그러한 공간과 공공성의 의미가 점점 확장되면서 현대에는 도시 계획의 일부분을 차지하기까지 이르렀다. 공공미술의 역사로 보면, 공공미술은 이제 공공장소에 있는 미술 그 이상이어야 한다. 공동체 공동의 관심이나 이익, 즉 공익(public interest)을 찾아 공공영역에 표현하는 미술이어야 한다.³⁾ 현재 공공예술은 양적으로 넘쳐나고 있지만, 질적으로 부족한 상태이며 새로운 매체의 공공예술이 부족한 것이 현실이다. 국내에는 벽화를 이용한 저소득층의 문화 공간 저변 확대에 힘쓰고 있지만, 결과적으로 단순히 장식을 위한 예술에 지나지 않는다. 공공예술은 생각과 감정의 교류를 통한 삶의 질 개선에 초점을 맞추고 있는데 이는 미술의 공통적인 사회적 역할이라고 볼 수 있으며 이러한 역할은 미술뿐만 아니라 음악, 공연, 미디어아트 등 다양한 예술이 추구하는 방향과 일치한다. 애니메이션은 이미 사회적인 문제를 다룬 다양한 작품들이 있고 애니메이션

* 본 연구는 2012-2013년도 중앙대학교 연구 장학기금 지원에 의한 것임.

- 1) 유성하, 「공공미술로서 만화, 애니메이션의 사회적 역할:도시공간을 중심으로」, 『만화애니메이션연구』 통권 24호(2011), p.201.
- 2) 이승훈, 「근대와 공공성 딜레마」, 『민주 사회와 정책 연구』 통권 13호(2008), pp.19-23. 참조.
- 3) 박삼철, 『왜 공공미술인가』, 학고재, 2006, p.5.

요소가 포함된 공공예술이 있기는 하지만, 공공예술을 목적으로 제작된 서사를 가진 애니메이션은 찾아보기 힘들다. 파브리카(FABRICA)⁴⁾에서도 서사를 가진 애니메이션을 라이브윈도우(Live Window)⁵⁾에 상영한 사례가 이번이 처음일 정도로 공공예술로서의 애니메이션은 의문이었다. 이러한 이유는 기존의 공익성을 강조한 콘텐츠들은 교과서적인 내용으로 인해 관객에게 지루함을 주거나 메시지 전달을 위해 너무 직접적인 표현을 함으로서 관객의 흥미를 끌지 못하였기 때문이다. 게다가 공공장소에서 상영은 극장이라는 공간이 관객에게 제공하는 몰입을 위한 환경이 없기 때문에 서사를 가진 애니메이션을 상영에 있어서는 충분한 공간이 되지 못하였다. 따라서 본 논문은 극장과 라이브 윈도우의 차이점을 분석하고 <북극곰 파오>(PAO The Polar Bear, 2013)⁶⁾의 제작 사례를 살펴봄으로서 서사를 가진 애니메이션이 관객에게 흥미로운 경험을 선사하기 위해서 어떠한 요소가 필요하며, 결과적으로 관객은 극장에서는 느낄 수 없는 어떠한 새로운 경험을 할 수 있었는지 살펴본다. 이를 토대로 공공예술로서의 애니메이션이 나아가야 할 방향에 대하여 제시해본다.

-
- 4) 색채의 혁신을 불러일으킨 이탈리아 베네통 그룹이 1994년 설립한 커뮤니케이션 센터. 지역, 종교, 인종의 차원을 넘어 전 세계적인 문화 교류를 시도하며, 젊은 예술가들을 후원하기 위하여 설립하였다. 그들은 20여년 동안 유행에 저항하고 기존 선입관에서 탈피한 새로운 이미지, 사진, 오브제, 비디오, 영화, 음악, 인터랙티브 설치 미술, 컬러스(Colors) 잡지 출판 등 실험적이며 창의적인 작업으로 전 지구적인 문화 교류를 시도해왔다.
 - 5) 가상성, 상호교류, 참여의 3요소를 바탕으로 전 세계 베네통 매장에 콘텐츠를 제공하고 고객의 반응을 관찰하며, 공간을 느끼는 방법, 인간과 공간의 소통을 목적으로 한다. 이를 통하여 미래의 상점은 단순히 상품을 판매하는 공간이 아니라 인간과 인간이 만나는 공간, 감성을 전달하는 공간, 열린 글로벌 사회를 반영하고, 하이 테크놀로지와 환경 친화적인 상호적 진화를 볼 수 있는 공간임을 강조한다. 현재 이탈리아 밀라노 광장, 영국 런던, 러시아 모스크바, 스페인 바르셀로나, 독일 뮌헨, 인도 뉴델리 등의 대도시 매장에 설치되어, 글로벌 메시지를 전달하고 있다.
 - 6) 중앙대학교 첨단영상대학원 3D애니메이션 연구실과 파브리카(FABRICA)의 콜라보레이션(Collaboration)으로 제작된 인터랙티브 애니메이션. 이탈리아 밀라노 광장의 라이브 윈도우(Live Window)를 시작으로, 유럽 각국의 라이브 윈도우에서 상영되어 많은 관심을 받고 있다.

2. 연구 범위와 방법

일반적으로 애니메이션은 극장 상영이나 TV 방영 등을 목적으로 제작되지만, <북극곰 파오>는 라이브 윈도우에 상영을 목적으로 제작되었다. <북극곰 파오>를 제작함에 있어서 무엇보다 중요하게 생각하였던 부분은 사회적 메시지를 담은 애니메이션이 공공장소에서 상영되었을 때 관객에게 흥미로운 경험을 줄 수 있는가 하는 문제였다. 대부분의 공공예술은 장소의 특성에 따라 전혀 다른 표현이 될 수 있는 만큼 장소가 제공하는 환경적 요인에 영향을 받을 수밖에 없다. 같은 작품을 TV로 관람할 때와 극장에서 관람할 때 관객의 몰입도와 받아들이는 정보량의 차이는 매우 크다. 상영되는 공간의 환경적, 기능적 차이는 작품을 감상하는 관객에게 큰 영향을 미친다. 본 연구에서는 공공장소에서의 관객을 어떻게 바라볼 것이며, 그들을 위한 애니메이션은 극장 상영을 목적으로 제작되는 애니메이션과 어떤 점을 다르게 접근해야 하는지 알아보려고 한다.



그림 1. <북극곰 파오> (PAO The Polar Bear, 2013)

우선 공공예술의 특성상 장소가 제공하는 환경적 측면 고려하여 극장과 라이브 윈도우의 차이를 시각적 요소와 청각적 요소로 비교 분류함으로써 라이브 윈도우의 특성에 대하여 살펴본다. 이를 토대로 라이브 윈도우란 무엇이며 극장과 다른 라이브 윈도우만의 특성이 관객에게 어떠한 환경을 제공하는지 알아보고 <북극

곰 파오>의 제작 과정에서 라이브 윈도우의 장점이라고 할 수 있는 인터랙션을 활용한 사례를 분석하여 공공예술로서의 애니메이션이 관객의 참여와 개입을 이끌어낼 수 있는 방법에 대하여 알아보도록 한다.

II. 본론

1. 라이브 윈도우(Live Windows)

‘관객을 어떻게 볼 것인가?’ 하는 문제는 공공미술의 역사 이래 가장 중요한 과제였다. 관객의 위치가 무대에서 멀고 높은 곳에 있을 때는 아무 문제도 아니었다. 그러나 좌대를 내려와 수평적인 연대를 맺기 시작하면서부터 이 ‘관객’을 규정하는 것이 시급한 과제가 되었다. 제이콥 (Mary Jane Jacob)이 기획했던, 공공미술 프로젝트 중 성공작의 하나로 꼽히는 ‘행동하는 문화 (Culture in Action)’는 ‘공공미술에서 도대체 누가 관객인가?’ ‘다양한 속성과 구성을 지닌 대중을 어떻게 표현해야 할까?’ 하는 문제를 내걸고 프로젝트를 시작했을 정도로, 공공미술은 전에 없던 관객의 문제를 새롭게 고민해야만 했다.⁷⁾ 관객에 대한 고민은 애니메이션에서도 매우 중요한 문제인데, 기존 애니메이션에서 대상(target)의 문제는 연령대를 고려하여 결정하고 그에 적합한 작품을 만들기 위해 노력한다. 하지만 공공예술로서의 애니메이션은 누구나 볼 수 있으며 모두를 위한 예술이기 때문에 불특정 다수를 대상으로 한다. 공공예술마다 장소성을 고려하여 관객에 대한 분석이 이루어지겠지만, 라이브 윈도우의 경우는 특정 연령과 문화 등을 고려하는 것이 아닌 거리의 지나가는 사람들이 관객이 되는 것이었다. 이는 상영하는 장소 즉 환경의 차이만이 아니라, 관람자이자 참여자인 대상이 누가 될지 알 수 없다는 것이 기존 애니메이션과의 큰 차이이다. 또한 자신이 보고 싶은 애니메이션을 보기 위해 표를 구입하고 정해진 시간에 극장

7) 박삼철, 『왜 공공미술인가』, 학고재, 2006, pp.271~273. 참조.

을 찾는 사람들이 애니메이션을 관람하는 것과 각기 다른 행선지가 있는 사람들이 지나가다가 우연히 마주치게 되는 애니메이션을 관람하는 것은 관객으로서의 목적에 있어 큰 차이를 나타낸다. 또한 라이브 윈도우가 설치된 곳은 유럽 각국의 관광 명소라는 점에서 수많은 사람들의 관심을 유도하여 관객으로서 참여시킬 수 있는가 하는 부분은 상당히 중요한 문제였다. 극장과 라이브 윈도우의 차이를 정리해보면 다음과 같다.

	극장	라이브 윈도우
시각적 요소	스크린 외부는 어두운 조명으로서 관객의 몰입 극대화	밝은 조명과 주변의 산만한 조명으로 관객의 몰입 저하
청각적 요소	몰입을 위한 최적의 사운드	사운드 볼륨의 제약과 거리의 소음
기능적 요소	인터랙션 없음	동작 인식을 이용한 인터랙션 가능
화면비율	2.35:1 혹은 16:9	1:1.06
관객	애니메이션 관람이 목적인 사람들 공간내의 모든 사람이 동시 관객	목적지가 각기 다른 거리의 사람들 공간내의 일부가 1차적 관객(참여자) 1차적 관객의 주변사람들이 2차적 관객
관객과 스크린의 거리	몰입을 위한 최적의 거리	주변 사람들에 따른 무작위

표 1. 극장과 라이브 윈도우의 차이

라이브 윈도우는 <표 1> 에서도 알 수 있듯이 일반적인 애니메이션과는 다른 접근을 필요로 했다. 라이브 윈도우의 구성은 120개의 모니터들의 조합으로 이루어졌으며, 전체 비율은 극장의 스크린 비율과 비슷하였지만, <북극곰 파오>가 상영되는 부분은 정

사각형에서 약간 세로로 긴 형태의 비율로서 일반적인 애니메이션 제작의 화면비율과 매우 다르다. 물론 전체의 화면에 애니메이션을 상영할 수도 있지만 동작인식을 통한 인터랙티브 애니메이션이 가능한 부분은 <그림 2>에서 밝게 표시된 부분이었다.

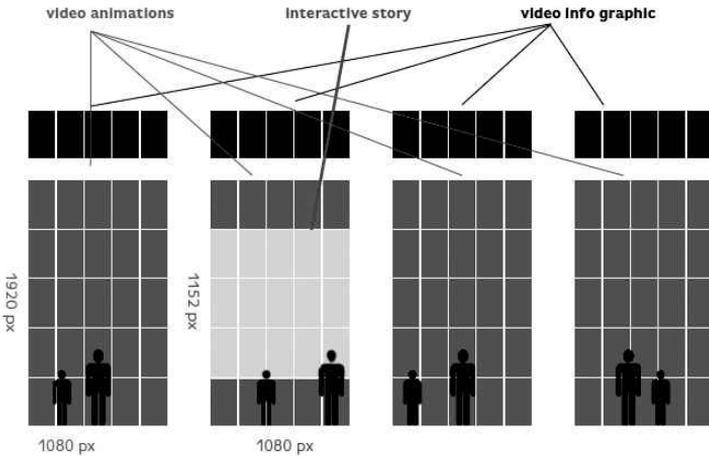


그림 2. 라이브 윈도우(Live Windows)의 구조⁸⁾

라이브 윈도우의 구조는 크게 3부분으로 나눈어진다. 상단의 video info graphic 부분은 20개의 모니터로 구성되어 영상의 정보 및 타이틀 등을 상영하고 하단의 video animation 부분은 100개의 모니터로 구성되어 영상 작품을 상영하게 된다. 작품의 특성에 따라 일반적인 영상 작품의 경우 100개의 모니터가 하나의 영상을 상영하고, 인터랙션을 활용한 작품의 경우에는 관객의 참여가 어떻게 이루어지는가를 고려하여 화면을 분할하여 작품을 상영하게 된다. <북극곰 파오>는 관객의 참여가 근거리에서 이루어지는 만큼 작품을 관람하고 참여하기에 부담이 없도록 15개의 모니터(<그림 2>의 밝게 표시된 부분)에서 상영하도록 구성하였다. <북극곰 파오>의 화면구성에 대해서는 2.4에서 제작 사례를

8) Alfio Pozzoni, "Live Windows layout Document", FABRICA, 2012. p. 4.

통하여 자세히 살펴보도록 한다.

2. 공공예술로서의 인터랙티브 애니메이션 <북극곰 파오>의 제작 사례

2.1. 기획의도

<북극곰 파오>의 기획은 애니메이션이 사회적으로 얼마나 많은 영향을 줄 수 있으며, 인간의 습관과 행동을 변화시킬 수 있는가? 하는 생각에서 출발하였다. 많은 사람들이 공공장소에서 <북극곰 파오>를 보고 즐기면서 지구 온난화 문제를 쉽고 재미있게 접근하도록 하여 환경문제에 대한 관심을 갖도록 하는 것이 작품의 핵심이었다. 공공예술로서의 애니메이션이 공익성을 담고 있으면서도 관객에게 흥미로운 경험이 될 수 있도록 하기 위해서 라이브 윈도우의 인터랙션을 활용하였다. 따라서 관객은 본인의 참여와 개입을 통해 서사의 흐름을 변화시키는 경험을 할 수 있도록 하였다.

2.2. 다중 형식 스토리(The Multiform Story)

인터랙션은 관객 참여의 관점에서 볼 때 크게 두 가지로 볼 수 있는데, 관객의 참여를 통한 직접적인 표현을 바꾸는 것과 서사의 흐름을 바꾸는 것이다. 전자의 예는 동작인식이나 터치를 통해 그림을 그리거나 색을 바꾸는 등의 표현으로서 나타나고, 후자의 경우에는 다중 형식 스토리(the multiform story)를 구현하는 방식으로 나타난다. ‘다중 형식 스토리’란, 하나의 상황이나 줄거리를 서로 배치되는 여러 가지 변형으로 보여주는, 글로 쓰여지거나 극으로 된 서사를 뜻한다.⁹⁾ 다중 형식 스토리의 이야기 구조는 기본적으로 참여자의 선택에 의해 다른 이야기로 전개될 수 있으며 이러한 구조는 관객으로 하여금 다음 스토리에 대한 궁금증을 증폭 시키고 적극적인 참여를 유도한다. 기본적인 다중 형식 스토리의 구조는 다음과 같다.

9) 자넷 머레이, 한용환, 변지연 역, 『사이버 서사의 미래, 인터랙티브 스토리텔링』, 안그래픽스, 2001, p.34.

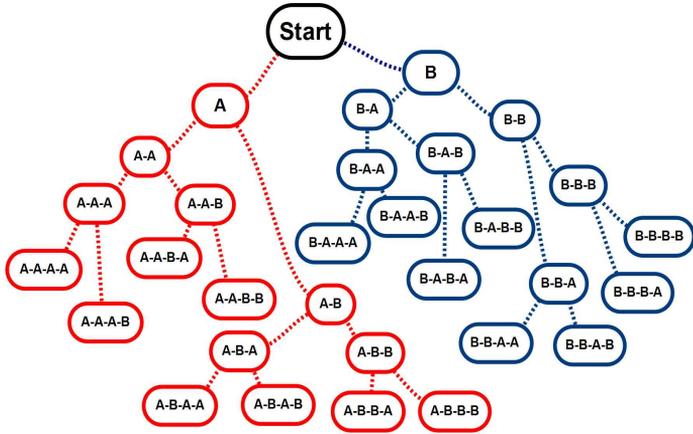


그림 3. 다중 형식 스토리(The Multiform Story)의 구조

<북극곰 파오>의 기본 스토리를 요약하면 다음과 같다.

온난화로 빙하가 줄어들어 북극. 아기 북극곰 ‘파오’가 작은 빙하에 의지한 채 떠 밀려오고 있다. 자신이 처한 위험한 상황을 모른채 매 순간 천진난만한 ‘파오’는 바닷가의 마을까지 오게 되고, 주인이 없는 가게에서 음식을 훔쳐 먹다가 신고를 받고 출동한 경찰에 쫓기게 된다. 경찰차의 추격을 피해 도망가던 ‘파오’는 자신의 의지와 상관없이 쓰레기차에 실려 남극으로 이동하게 된다. 남극에서 펭귄들을 만난 ‘파오’는 행복하게 웃는다.

<북극곰 파오>에서는 기본 스토리에 관객의 참여 유도를 위한 인터랙션으로 주인공 ‘파오’의 선택 과정을 추가하였다. 본인의 선택으로 화면이 전환되어 새로운 스토리가 전개됨으로서 관객의 몰입감은 증가하게 된다. 관객은 천진난만한 ‘파오’와 함께 스토리를 전개해 나가면서 아기북극곰에 대한 애정을 느끼게 되고 애니메이션을 보는 것으로 끝나지 않고 참여를 통해 서사를 바꾸는 경험을 하게 되는 것이다. <북극곰 파오>의 다중 형식 스토리

구조를 정리하면 다음과 같다.

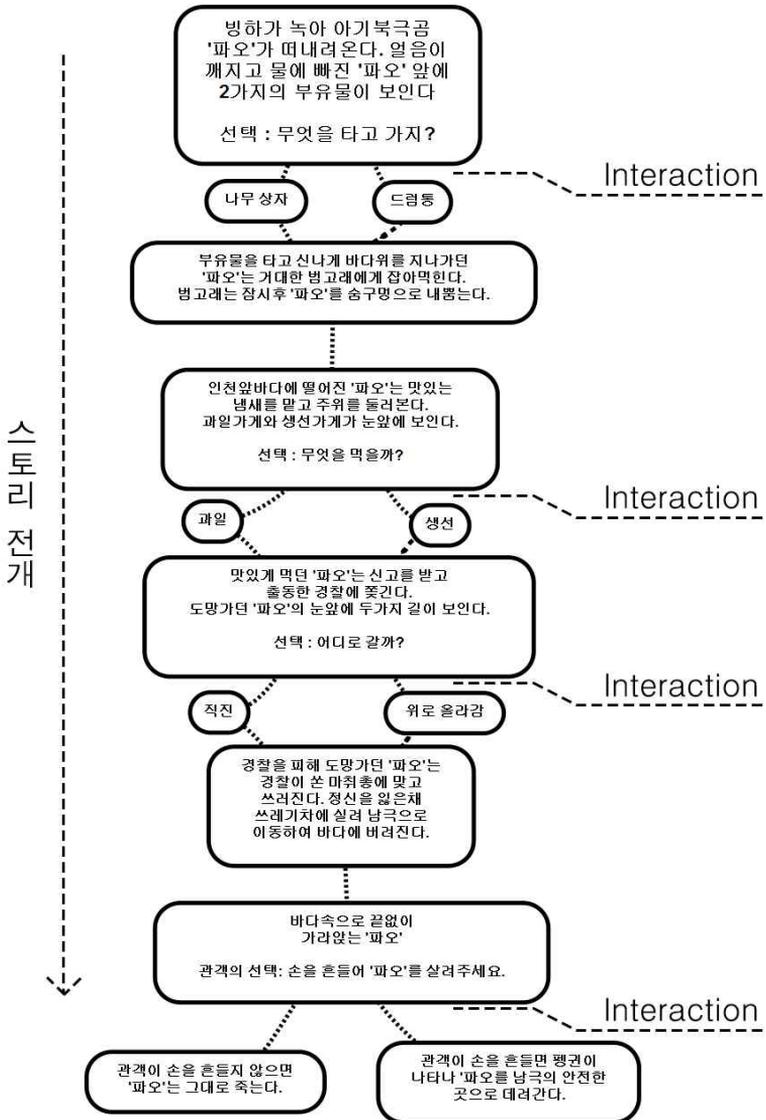


그림 4. <북극 곰 파오>의 다중 형식 스토리 구조

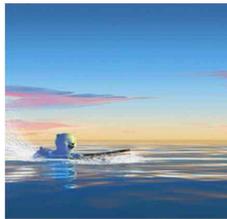
다중 형식 스토리를 통한 관객 혹은 사용자의 참여는 게임을 통해 극대화 되었으며, 디지털 콘텐츠의 가장 독특한 특징이 되었다. 특별한 이야기가 아니더라도 관객의 참여를 통하여 이야기를 만들어 가는 그 상호작용으로 인하여 끊임없이 참여를 이끌어 낼 수 있다.¹⁰⁾



'파오' 에게 위기 상황 발생



'파오' 의 입장이 된 관객이 자신의 참여로 파오의 선택을 대신 함



관객이 선택한 방향으로 다음 장면이 전개 됨

그림 5. <북극곰 파오>의 관객의 참여를 통한 서사 변화

10) 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005, pp.55-56. 참조.

<북극곰 파오>에는 총 4개의 인터랙션이 적용되었으며 3회의 인터랙션은 관객이 ‘파오’의 입장에서 선택을 하고 자신의 선택으로 인해 주인공이 행동이 결정되는 이야기에 몰입하도록 설정하였다. 마지막 4번째 인터랙션은 ‘파오’의 입장이 아닌 관객 자신의 입장에서 ‘파오’를 살리기 위해서는 손을 흔들도록 설정함으로써 관객 자신이 위기에 처한 ‘파오’를 살려냈다는 만족감을 얻을 수 있도록 하였다. 마이클 러시는 ‘상호작용은 사회문제에 관심을 가지고 있는 작가들에게 매우 강화된 방식으로 관람자를 참여시킬 기회를 제공했다.’¹¹⁾ 고 하였다. 그의 글처럼 <북극곰 파오>를 통해 관객 스스로가 흥미로운 경험의 주체가 될 수 있도록 연출하였다. 다중형식 스토리에 관객의 참여를 통한 서사 변화는 <그림 5>와 같다.

2.3. 캐릭터 디자인 및 제작

주인공 ‘파오’ 캐릭터는 누구나 좋아할만한 대중적인 캐릭터를 만들기 위해 노력하였으며, 의인화 된 형태임에도 북극곰의 특징을 살리도록 하였다. 스토리의 후반 부에 주인공이 죽음의 위기에 처했을 때, 관객들이 정말 안타깝게 느껴지도록 아기 북극곰의 특징을 살려 귀엽고 사랑스러운 형태로 디자인 하였다.

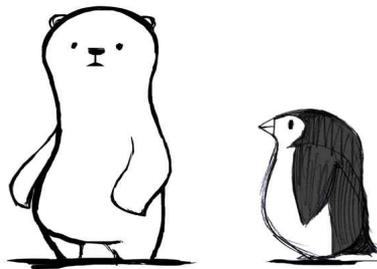


그림 6. 주인공 ‘파오’와 펭귄의 캐릭터 디자인

11) 마이클 러시, 심철웅 역, 『뉴미디어 아트』, 시공아트, 2011, p.228. 참조.

주인공 캐릭터의 디자인이 결정되고, 주인공 캐릭터의 다양한 표정을 위해 페이스샷 디자인을 하고 모델링과 맵핑을 진행하였다. 모델링은 다양한 표정과 동작이 잘 나올 수 있도록 진행하였고, 페이스샷 디자인은 아기 북극곰임을 감안하여 아이의 천진난만한 표정이 잘 나타날 수 있도록 하였다. 펭귄과 고래는 주인공의 조력자로서 친근감이 느껴질 수 있는 형태로 디자인 하였고, 경찰 캐릭터는 애니메이션 내에서 곰을 위협하는 존재로 등장하기 때문에 무섭고 위협적인 존재의 느낌을 살려 디자인하였다.



그림 7. ‘파오’ 캐릭터의 모델링과 페이스샷 디자인

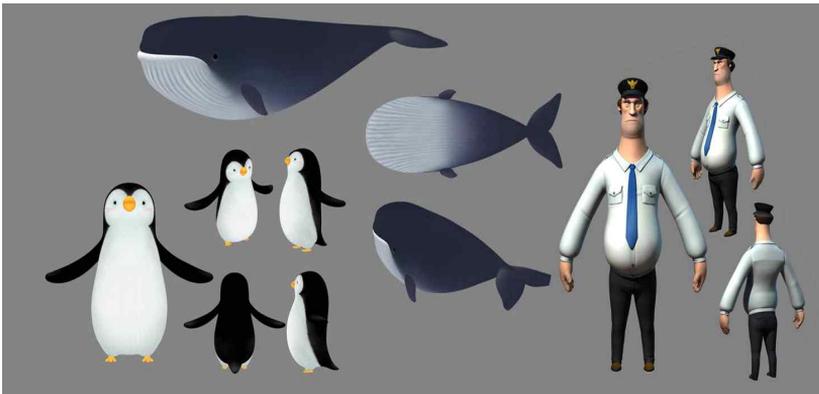


그림 8. 펭귄, 고래, 경찰 캐릭터의 모델링과 맵핑

2.4. <북극곰 파오>의 화면 구성(Layout)

라이브 윈도우의 특성상 인터랙션이 구현되는 공간과 그렇지 않은 공간의 구성을 어떻게 하는가에 대한 고민은 작업이 완료될 때까지 계속되었다. 여러 번의 회의를 거쳐 다양한 의견을 종합하여 내린 결론은 인터랙션이 구현되는 공간은 인터랙티브 애니메이션을 상영하여 근거리의 관객이 애니메이션에 몰입하여 흥미로운 경험을 할 수 있게 하고, 그 외의 공간에는 원거리의 관객을 라이브 윈도우로 유도하기 위해서 라이브 윈도우 전체사이즈의 배경 애니메이션을 제작하였다. 결과적으로 <북극곰 파오>가 상영되지 않을 때에도 원거리의 관객이 배경 애니메이션에서 보이는 캐릭터들의 움직임을 보고 관심을 보였다. 최종 레이아웃은 <그림 9>와 같다.¹²⁾



그림 9. <북극곰 파오>의 전체 화면 구성(Layout)

12) <그림 9>에서 밝게 보이는 부분만 라이브 윈도우에 상영되는 부분이며, 그 외의 어둡게 보이는 부분은 잘라내어 상영되지 않는다. 밀라노 광장의 라이브 윈도우가 건물의 기둥에 의해 4개로 분할되어 있기 때문에 그 비율에 맞게 최종 작업 이미지를 맞추어 좌우의 거리감에 있어서 어색함이 없도록 처리하였는데, 그림10과 비교해 보면 그 차이를 알 수 있다.



그림 10. 밀라노 광장의 상영 장면

2.5. <북극곰 파오>의 사용자 경험(User Experience)

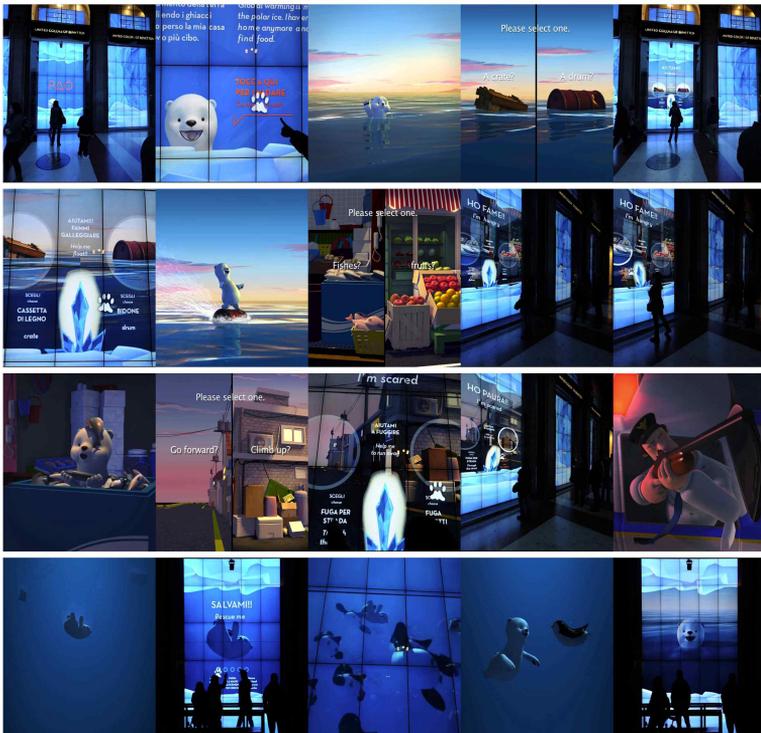


그림 11. <북극곰 파오>의 관객 참여를 통한 서사 전개 과정

<북극곰 파오>는 관객의 참여와 개입을 통하여 서사가 바뀔 수 있는 인터랙티브 애니메이션이다. 관객은 극장에서의 수동적인 입장이 아니라 사용자가 되어 능동적으로 서사에 개입하게 된다. 지나가던 거리의 관객들은 전체 화면에서 움직이는 캐릭터를 통해 라이브 윈도우에 관심을 갖게 되고 ‘파오’의 움직임과 텍스트 정보를 통해 ‘파오’와 만남을 시작한다. ‘파오’의 천진난만한 행동에 미소 짓던 관객들은 곧이어 발생하는 위기 상황에 의해 ‘파오’를 대신하여 선택을 이어나간다. 본인이 선택하는 방향으로 서사가 진행되는 것을 경험하면서 관객의 몰입은 극대화된다. 짧은 시간이지만 ‘파오’와 함께하며 선택을 대신해주던 관객은 ‘파오’가 결정적 위기에 빠졌을 때 적극적으로 도와주는 모습을 보였다. 관객은 자신의 도움으로 ‘파오’가 안전하게 남극에 도착하여 해맑게 웃는 모습을 보며 자연스럽게 지구온난화에 대한 문제를 떠올리게 되었을 것이다.

상영이 끝난 뒤에도 관객은 또 다른 선택을 위해 반복해서 참여하는 모습도 볼 수 있었다. 또한 참여하는 관객의 모습을 보는 2차적 관객의 모습도 발견하였는데 그들은 참여자와 상호작용을 통해 이루어지는 서사를 감상하며 흥미를 느끼고 직접 참여하기도 하였다.

Ⅲ. 결론

작품의 기획부터 상영에 이르기까지 끊임없이 고민하였던 부분은 공공예술로서 애니메이션의 역할이었다. 애니메이션이 극장이 아닌 공공장소에서 거리의 사람들을 만났을 때 어떻게 그들을 관객으로 만들 것이며, 극장에서 상영하는 애니메이션과는 다른 무엇을 전해줄 수 있는가에 대한 고민이었다. 공공미술에 대한 가장 오래되고 일반적인 견해는 공공미술을 공공공간에 조성한 미술로 보는 것이다. 벽화나 조각은 이러한 유형의 공공미술을 대표하는 장르이다.¹³⁾ 하지만 앞으로의 공공예술은 관객의 참여와 개입을 통해 삶과 직접 관계에 놓인 쟁점에 관하여 소통하기 위

한 예술로서 나아가야 한다.¹⁴⁾ 이러한 관점에서 볼 때 <북극곰 파오>는 애니메이션이 가진 서사와 이미지의 힘에 인터랙션을 추가하여 관객의 참여와 개입을 이끌어낸 공공예술로서 애니메이션의 새로운 시도라고 볼 수 있다.

<북극곰 파오>를 관람한 관객들은 극장과 비교하여 상대적으로 몰입할 수 있는 환경적 요인이 부족한 거리에서도 참여와 개입을 통해 주인공 ‘파오’에 몰입하게 되었으며, 결과적으로 상영이 끝날 때까지 자신이 주체가 되어 다음 상황을 기대하는 모습을 볼 수 있었다.

다양한 매체의 예술이 공익을 생각하고 대중과 함께 만들어가는 예술로 바뀌어가고 있는 만큼 애니메이션 또한 공공예술로서 다양한 테크놀로지와 융합하여 관객에게 새로운 경험을 제공한다면 관객은 극장이 아닌 거리에서도 애니메이션과 함께 호홉하며 흥미로운 경험을 통해 사회적 메시지를 자연스럽게 받아들일 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강심호, 『디지털 에듀테인먼트 스토리텔링』, 살림, 2005.
마이클 러시, 심철웅 역, 『뉴미디어 아트』, 시공아트, 2011.
박삼철, 『왜 공공미술인가』, 학교재, 2006.
수잔 레이지, 이영욱·김인규 역, 『새로운 장르 공공미술:지형 그리기』, 문화과학사, 2010.
자넷 머레이, 한용환, 변지연 역, 『사이버 서사의 미래, 인터랙티브 스토리텔링』, 안그라픽스, 2001.
양현미, 「예술에서 <퍼블릭> 개념의 변화에 관한 고찰」, 『공공성』, 미메시스, 2008.
유성하, 「공공미술로서 만화, 애니메이션의 사회적 역할:도시공간을 중

13) 양현미, 「예술에서 <퍼블릭> 개념의 변화에 관한 고찰」, 『공공성』, (미메시스, 2008), p.264.

14) 수잔 레이지, 이영욱·김인규 역, 『새로운 장르 공공미술:지형그리기』, 문화과학사, 2010, p.25. 참조.

심으로」, 『만화애니메이션연구』 통권 24호, 2011.
이승훈, 「근대와 공공성 딜레마」, 『민주 사회와 정책 연구』 통권 13호, 2008.
Alfio Pozzoni, “*Live Windows layout Document*”, FABRICA, 2012.

ABSTRACT

A Study on Interactive Animation Production as Public Art : Focusing on an Case of the Live Window Animation, <PAO The Polar Bear>

Chang, Wook-Sang · Yu, Seung-Cheol

There are many cases that messages of boring contents of most contents with public interests appear on the surface. Audiences don't think these contents are interesting. It is true that animations cannot be generally boring when delivering messages of public interests. <PAO The Polar Bear> was produced to focus on making audiences experience that a global warming story, the boring and textbook contents is interesting. And it was composed by the multiform story to realize narration through audiences' participation by utilizing the characteristics of live windows, not just watching the animation. This paper examines the differences between theaters and live window through the case that <PAO The Polar Bear> was produced and examples which utilized interaction for audiences' participation based on this. It analyzes the differences between environments according to characteristics of places and audiences in the differences between the theaters and live window, examines the examples to utilize interaction focusing on the process that narration is gradually changed as response to user environment design and interaction for unspecified individuals, and suggests direction that animation should move forward as public art based on the results to show the animation in Millano Piazza. According to the characteristics of live windows, the audiences of <PAO The Polar Bear> are people in the streets who are heading for different destinations, not the ones who come to theaters to watch the animation. Showing the animation with narration to them was a new attempt. When it began to show it in Millano Piazza, the audiences were very satisfied with the experiences that the stories were changed as they participated in it by themselves and naturally thought of global warming problems. You cannot know how the message of <PAO The Polar Bear> change people's habits and thoughts for the present, but this attempt was an

opportunity that animations play the social role. Many animations are being produced in the world. Most of them are being done to aim at theaters, TVs, and film festivals. They should meet audiences through more various methods. One of them is animations as public art. And <PAO The Polar Bear> can be the new attempt in this sense. And in the future, animations as public art should make efforts to show you interesting experiences that you can share thoughts to be able to live together. As art of various media is changing to the one which considers public interests, animations can be new types of public art by integrating them with various technologies.

Key words: Public art, interactive animation, live window, CG animation

장육상

중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수
(156-756) 서울특별시 동작구 흑석로 84

Tel : 02-820-5351

Wooksang_chang@gmail.com

유승철

중앙대학교 첨단영상대학원 애니메이션 박사과정
(156-756) 서울특별시 동작구 흑석로 84

Tel : 010-4473-9310

cineartist@nate.com

논문투고일 : 2013.11.01

심사종료일 : 2013.11.24

게재확정일 : 2013.12.03