

# 디지털 가상 3D 카드게임 애니메이션에 반영된 예술적 가치 -〈To Be Joker〉 작품 제작 중심으로-

Aesthetic Value Reflected to Digital Virtual 3D Card Game Animation  
-Focused on the 〈To Be Joker〉

이선주\*

청강문화산업대학 교수\*

Lee, Sun-Ju\*

Chungkang College of Cultural Industries,  
Professor\*

## 요약

디지털 가상 3D 카드 애니메이션 〈To Be Joker〉를 통해 기술과 오락성을 많이 지니고 있는 카드 게임과 3D 애니메이션의 예술적 가치를 찾아보고 그 대중성에 대해 고찰해 보고 기술과 예술의 창조적 협력관계를 모색해 보고자 한다.

## Abstract

This paper will intend to find the artistic value of playing card and 3D animation that is having much skill and entertaining points through digital virtual 3D card animation 〈To Be Joker〉. And this paper will consider the popularity and explore the creative cooperation relation of skill and art.

## I. 서론

인쇄매체의 발달과 함께 카드라는 이름으로 대중들에게 널리 게임문화를 형성하고 나아가서는 온라인 상에서, 가상현실에서 인터랙티브하게 관객에게 게임을 접근해온 온 과정과 마찬가지로 만화나 카툰에서 시작한 애니메이션도 영상매체의 발달과 함께 유희의 개념으로, 그리고 현재에 이르러서는 대중들에게 예술로 접근하는 하나의 방식으로 소통되고 있다. 그리고 카드게임과 애니메이션 모두 그림과 내러티브로 구성되어 있다는 공통점을 가지고 있다. 하지만 그 내용 전달 방식에 있어서, 시나리오를 엮어가는 구성면에 있어서나 표현하는 매체수단에 있어서 사회의 변화와 맞물려 여러 가지 다른 방식으로 의미의 재생산을 이루고 있다. 이러한 공통점과 차이점을 지닌 카드놀이문화와 3D 애니메이션의 매체적 특징과 복

합형식으로서의 미래적 가치를 살펴보고, 카드게임의 형식과 게임 규칙 속에 기호화되어 숨겨진 내용물 3차원 애니메이션 영상을 통해 풀어 표현함으로써 그 안에 담겨진 문화적 이데올로기를 분석하고 미적, 유희적, 사회적 가치를 찾아보고자 한다.

## II. 본론

### 1. 작품 제작의 이론적 근거

#### 1) 카드게임에 나타나는 기호학

기호학은 모방, 유사성 이론에 의존했던 것으로부터 재현의 개념을 자유롭게 해 줄 수 있다. 그리고 기호는 과거의 다른 주제에 의해 그들에게 놓여진 해석의 표시라고 한다. 그래서 우리가 기호를 수용하는 것은 우리문화가 그것을 인식하게끔 가르치고 있다

는 것을 조건으로 하고 있다는 것이다.<sup>1)</sup> 미국의 기호학자인 멕시(Keith Moxey)는 예술작품은 예술가가 속해 있는 사회문화적 환경과 정치적 압력 등 이데올로기를 반영한다고 주장한다. 이러한 의미에서 예술은 세계의 형상들을 기호로 변화시켜 그 세계에 풍부한 의미를 부여하고, 예술의 목적은 이리저리한 대상을 단순히 반영하는 것이 아니라 그것을 의미의 전달자로 만드는 것이다. 이러한 의미에서 카드는 기술 발달과 미래를 점치고 유희의 한 도구로서의 역사성이 깊게 드리워져 있는 그 시대의 문화를 기호로 상징하는 이미지와 텍스트로 구성되어 있다. 각각의 기호화된 이미지와 텍스트는 계급을 상징하고, 그 시대의 인물을 상징한다. 또 그 게임의 규칙은 그 시대의 사회상을 게임의 룰 속에서 암시한다. 더군다나 동양에서 발명되어 서양으로 가게 된 타로 카드의 경우 이집트의 상형문자와 우의화가 어울려 삶의 여러 단면들을 다양한 각도로 해석하는 묘미를 더하게 한다. 즉, 나라마다 시대마다 그 모습이 다른 카드에는 그 시대의 유희문화, 예술 환경을 반영하고 당대의 시대 정신에 따라 다르게 해명되고 있다. 이번 작품은 그와 같은 카드의 유희성과 예술성을 다시 한번 고찰해보고 그에 따른 오늘을 사는 우리의 모습을 반추할 수 있는 시간을 갖고자 제작되었다. 다시 말해서, 각각의 카드에 담겨진 이야기를 풀어 상징과 은유가 숨겨진 카드이야기를 애니메이션이라는 움직임이 있는 스토리텔링 기법을 활용하여 카드의 문화 이데올로기적 관점을 현대에 맞게 재구성한 것이다.

## 2) 인쇄매체와 영상매체가 갖는 오락성과 예술성

산업혁명과 함께 인쇄술의 황금기를 맞이한 것과 마찬가지로 애니메이션의 발달과정 역시 사회의 경제적 기술적 발전과 더불어 왔다. 특히, 3D 애니메이션은 기술 경제적인 산업구조와 관객의 특성을 반영한다는 점에서 더욱 깊은 관련성이 있다. 이것은 영

화나 인쇄매체가 처음 발견되던 당시 대부분의 연구가 기술적 측면에 치중되었던 점과 매우 흡사하며, 영화나 판화의 예술적 가치가 단지 기술적인 발전사로 설명될 수 없듯이 대중문화로의 카드게임과 애니메이션을 평가할 때 그 안에 함축하고 있는 사회 문화적 이데올로기를 분석하는 일은 매우 중요하다고 본다. '예술적'이라는 표현이 갖는 고전적 의미가 지금의 기술창작자에게 무의미해졌을지는 모르나, 이와 같은 접근은 학문과 산업의 커뮤니케이션 관점에서 우리시대의 한 문화현상으로 예술현상으로 이해하는데 중요하다고 본다.

기술적인 측면에서 인쇄매체와 영상매체 모두 이미지 가공프로세싱을 거쳐 2차이미지를 생성하고 그 2차적 이미지는 매스미디어로서의 호환성과 대중성을 함께 지니게 된다. 즉, 가공된 이미지들은 복제의 개념에서 매체의 호환성, 다양성을 가지고 대중들에게 다가선다. 그렇기 때문에 접근성에 있어서 두 가지 매체가 갖는 성격은 매우 대중적이며 엔터테인먼트 산업 내에서 그 경쟁력과 가능성을 입증할 수 있었던 것이고, 영화 특수효과나 다양한 게임산업으로의 응용을 넘어서 대중예술형식으로 자리를 잡아가고 있으며 그 발전 방향에 대해서 관심이 집중되고 있는 것이다. 이러한 매체의 확장성은 디지털 영상이 등장하면서 그리고 인터랙티브한 최신기술의 가상게임이 등장하고 예술표현매체로 활용되면서 디지털 영상 예술론이 기술과 오락과 예술의 경계를 논하고 있다. 그렇다면 이러한 기술발전기반의 오락 문화에서 시작한 3D 애니메이션과 카드게임에 다음과 같은 문제를 제기해보게 된다.

대중이 즐기는 유희생활 속에 사회문화를 반영하는 예술적 가치를 찾을 수 있을 것인가? 기술 창조와 예술적 창조가 그 발전의 가능성을 같이 하는가? 본인은 이러한 질문 속에서 <To Be Joker>작품의 기술적 측면과 내용적 측면을 설명하고자 한다.

불특정 대수를 대상으로 하는 애니메이션 또는 게임의 오락성은 현실적으로 대중성을 확보하는데 무

1) Keith Moxey <The Practice of Theory>, Cornell University press, 1994, P32-33

엇보다 중요한 요소로 작용하는 반면 현대사회의 부정적 기능으로 상징한 문화 산업, 즉 예술이 아닌 금전적 이익을 얻기 위해 수용자를 매료시키고자 하는 사회적 유해요소로 지적당하기도 한다.<sup>2)</sup> 그러나 이러한 오락성은 본래 즐거움을 찾는 자연스런 인간의 본성을 자극하는 것으로 산업적 요구에 의해 그 기본 성질이 변질되었다고 본다. 게임과 애니메이션은 오락과 즐거움을 커뮤니케이션의 목적으로 하는 매체이며, 이것은 고급-대중문화의 이분법을 파괴하고 역사성을 거부 또는 결여하며 쾌락주의적인 경향을 띠는 포스트모더니즘 미학의 속성과<sup>3)</sup> 그 해석을 같이 해 볼 수 있다. 예술로서의 오락성은 더 이상 고급문화예술로의 미적 즐거움도 아니고 사업적 이윤을 고려한 것도 아닌 대중 속에 사회문화향유의 개념으로서의 애니메이션의 오락성일 것이다.

## 2. 작품내용 및 시나리오 구성

놀이, 게임이라고 하는 것은 가상으로 그려진 시나리오를 만들어 놓고 인터랙티브하게 서로의 호흡 속에서 새로운 시나리오를 상징적인 가상 이미지들과 함께 엮어나가는 것이고, 애니메이션은 작가가 표현하고자 하는 가상의 시나리오를 움직이는 이미지속에서 표현하는 것이다.

작품 속에 보이는 Joker 카드 이미지와 텍스트는 기존의 카드가 가지고 있는 '재주꾼'이라는 의미를 가지고 있는 Joker의 상징성을 가지고 카드게임의 한 부분에서 따온 기호들이다. 이 Joker는 게임을 할 때 늘 최후의 비상카드로 위기를 모면한다거나 행운을 가져다주는 역할을 한다. 하지만 숫자와 특별한 무늬

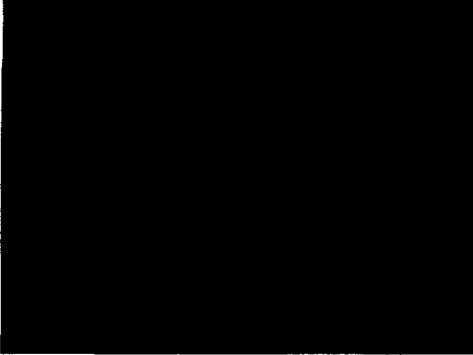
가 없기 때문에 여러 곳에 어울릴 수도 있지만 카드 자체가 가지는 실질적인 생산역할을 하지는 못한다. 이것이 본인이 Joker 카드를 선택하고 이야기를 만들게 된 이유이다. 당시 예술가 계층을 묘사하고 있는 것 같은 이 Joker는 사회를 향유할 줄 알고 그 시대를 평화적으로 비평하고 담아내고 삶을 윤택하게 만든다. 이것은 어떠한 권력과 재물 앞에서도 존재해야만 하는 인간의 기본 본성이자 권리이다. 시놉시스 또한 이러한 Joker가 옹기 못한 권력과 무력에 의해 사회에서 사라지고 다시 등장하는 과정을 표현하면서 이상적인 사회모습을 은유적으로 그리고 만화적으로 과장된 엉뚱한 발상으로 시작된 이야기체로 표현하였다. 물고기 자전거로 표현되는 자연과 기술 문명의 조화와 발가벗은 여왕의 모습으로 표현된 비권위적인 지도자와 맑은 날과 비오는 날을 함께 관장하는 태양과 같은 구름이 그러한 것들의 예이다. 이 모두는 사회상을 반영하는 카드이미지에 조화로운 세상을 반영하는 카드이미지를 만들고 그것이 이루어지기를 바라는 본인의 염원을 다룬 것이다.

## 3. 인쇄 매체와 3D 영상매체 활용에 대한 고찰

3D 애니메이션의 경우 보다 사실적인 재현을 목적으로 기술적이 발전이 이루어지고 있다는 점에서 기술적인 발달에 전적으로 의존하는 듯한 인상을 준다. 기술적 발전 역시 산업적 과정 속에서 일어난 대부분 그 시대의 경제적 요구와 필연적으로 만나게 된다. 그리고 그 시대를 공유하는 대중 역시 그러한 테크놀로지에 익숙해져 간다. 카드 역시 과거의 인쇄기술에 의해 양산된 문화 산물이다. 시대의 요구와 주위환경이 관객이 선호하는 매체를 변화 시킨 것이다.

2) 오락산업이란 명백한 교육적 목적이나 저널리즘, 정치, 광고 등의 목적을 달성하기위해서 라고 하기보다, 오히려 금전적인 이득을 얻기 위해 수용자들을 매료시키고자 하는 조직 상호간의 미디어 행위의 제작과 공개라고 할 수 있다. James Curran & Michael Gurevitch, *Mass Media and Society*, 김지운 역, <현대사회와 언론>, 나남, 1993, pp.271-272

3) 조대현, "문화융합 매체로서 애니메이션 특서에 관한 연구", <만화애니메이션 연구>, 1999, p.11



▶▶ 그림 49. 작품 앞에서 그림자 놀이하는 관객

작품에서는 전통적인 인쇄기술중의 하나인 판화를 활용한 이미지가 각각의 상징성을 가지고 조각난 종이위에 프린트된 모습으로 움직인다. 이것은 과거의 종이놀이의 시뮬레이션 같기도 하고, 종이 조각을 활용한 그림자놀이 같기도 하다.

이러한 종이와 빛의 시뮬레이션 모두 3D 애니메이션 기술을 통하여 모두 이루어 졌다. 그리고 이것이 영상기로 커다란 벽면화면에 비추어 졌을 때, 관객은 그 영상 안에서 또 다른 하나의 캐릭터가 되어 애니메이션 속 세상에 존재하고, 영상 속 캐릭터들과 그림자놀이를 즐긴다. 이것은 모두 과거에서부터 현재에 이르기까지 놀이 문화에 반영된 기술과 매체의 단적인 총체이며 현대 테크놀로지가 가능하게 만든 유희의 재현이며 어울림이다.

### III. 결론

가상 디지털 3D 카드애니메이션 작품의 카드라는 소재의 오락적 측면과 3D애니메이션과 인쇄매체의 혼종이라는 형식적 장르측면과 대중성 그리고 애니메이션 이야기 구조를 통해 예술작품의 오락성과 기술성 그리고 예술성의 경계를 고민해 보았고, 기술기반으로 성장한 매체의 대중성과 그것들의 예술적 가치를 살펴보았다. 그리고 앞으로 예술표현매체로서의 3D 애니메이션의 가능성 그리고 유희라는 개념의 대

중적 예술작품에 대한 방향성도 꾸준히 연구해 보아야 할 것이다.

#### ■ 참고문헌 ■

- [1] James Curran & Michael Gurevitch, *Mass Media and Society*, 김지운 역, <현대사회와 언론>, 나남, 1993.
- [2] 조대현, “문화융합 매체로서 애니메이션 특서에 관한 연구”, <만화애니메이션 연구>, 1999.
- [3] Keith Moxy <*The Practice of Theory*>, Cornell University press, 1994.