

FORM(型): 로봇소문만복래

경병표

(공주대학교 만화예술과 교수)

<초록>

변모하는 시대는 예술의 가치성에 대한 부분과 더불어 변해간다. 예술의 가치성, 예술의 척도, 예술 방법도 시대의 변모와 함께 변해간다. 순수회화를 지나 첨단 테크놀로지 예술이 융성화된 현실에서 과거의 따뜻함이 들어 있는 예술을 돌아보게 된다. 차가운 기계의 느낌을 전달하기에 급급한 현실에서 해학을 통한 아름다움을 표현하고자 한다.

I. 제작배경

18세기 이후 인쇄기술의 발달과 더불어 만화매체는 대중 속에 깊게 뿌리내리게 되었고, 만화를 전달하기 위한 수단도 인쇄기술의 발달로 다양한 방법으로 표현되고 있다. 만화산업이 문화산업과 연결되어 각광받고 있는 현재 다양한 장르의 만화작품 표현에 다양한 매체를 이용하여 표현하고 있다. 또한 디지털화된 만화의 등장으로 만화, 애니메이션계에 디지털 바람이 불고 있으며 캐릭터의 제작 및 디자인에도 3차원 애니메이션 소프트웨어가 널리 이용되고 있다. 이는 만화와 게임으로의 연결을 이야기하기도 한다. 인터넷의 발전과 컴퓨터의 발전은 게임산업에서도 다양한 장르의 게임 그래픽표현을 가능하게 하였다. 3차원 캐릭터의 제작에 로봇(Robot) 캐릭터의 사용은 캐릭터 개발자라면 누구라도 한번쯤 시도해봤을 것이다. 로봇은 차가운 이미지를 전달하기에 감정전달이나 표정묘사가 어렵다는 점이 지적된다. 이러한 차가움이라는 감정을 다양한 표현 방법과 해학적인 이미지를 추가하여 따뜻함을 전달하고 3차원 캐릭터 제작 소프트웨어와 이미지편집 소프트웨어의 사용으로 만화적인 이미지 제작에 주안점을 두었다. 이번 작품에서는 다양한 로봇의 표현 방법을 나열하고 해학이 담긴 이미지 제작을 목적으로 했다.

II. 전개방식

1. 제작측면

이번 작품제작을 위하여 몇 가지의 소프트웨어와 컴퓨터 시스템이 이용되었다. 성능이 좋은 컴퓨터는 훌륭한 제작환경을 제공하며, 뛰어난 소프트웨어는 좋은 이미지를 만들어준다. 그렇지만 무엇보다도 중요

한 것은 작가의 감성과 디자인 능력에 있다고 본다. 작품에 등장하는 로봇의 표현방법을 보면 스케치(sketch), 선(wireframe), 면(surface), 만화적 표현(cartoon), 금속성(Metal) 등 다양한 렌더링 기법을 이용하였다. 이는 3차원 캐릭터의 이미지를 다양한 방법으로 묘사하여 로봇이미지의 차가움을 해소하고 중심에 있는 해학적인 눈과 미소의 표현을 통하여 작품을 관람하는 관객의 미소를 유도하고 함이다.

작품제작에 사용된 시스템과 소프트웨어는 아래에 나열한 것과 같이 2차원, 3차원이미지 제작용 소프트웨어를 복합적으로 사용하였다.

가. Hardware

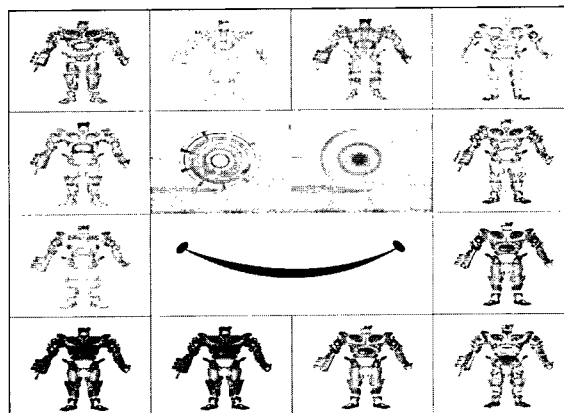
- 시스템: Windows 호환 시스템(CPU: Pentium III, RAM: 512MB)
- OS: Windows2000 Professional

나. Software

- 3차원 로봇 캐릭터 제작: Curious Labs Poser(r) 4.0.3
- 배경 이미지 및 눈(eye)이미지: MetaCreations Corp. Bryce 4.1
- 이미지 편집 및 제작: Adobe Photoshop 6.0, Adobe Illustrator 9.0

제작과정은 Poser에서 로봇 이미지를 다양한 방법으로 렌더링(Rendering) 하여 같은 크기의 이미지를 제작하고, 배경이미지와 눈(eye)이미지를 Bryce에서 추가 제작하여 이미지프로세싱 소프트웨어인 Photoshop에서 완성하였다. 각각 제작된 이미지는 프린트로 출력 후 종이물림을 이용하여 특수지에 칼집을 내어 끼우기로 정리하였다.

2. 작품사진



제목: FORM(型)-로봇소문만복래
 크기:(3200 x 3200)pixel/ 재료: 컴퓨터그래픽/ 제작년도:
 2001. 11.

III. 향후방향

이번 작품은 평면의 패넬 작품이지만 사실 이번 작품을 광센서를 이용한 멀티미디어 시스템을 제작하여 관객과 대화하는 작품(로봇의 다양한 표정 연출, 움직임-working, 변형-morphing)을 구현하고 싶었지만 시간의 부족과 장비제작의 난점에 봉착하여 완성을 할 수 없었다. 앞으로 멀티미디어적이며 게임화된 전개방식을 도입하여 관객과 상호작용(Interactive)하는 대화형 작품제작에 노력할 계획이다. 이는 아티스트의 작품이 평면에 머물지 않고 시나리오 구조를 가진 형태의 작품으로의 발전을 의미하기도 한다. 물론 영화나 애니메이션과는 다르다. 다중이야기 구조이며 관람자와의 대화성을 유도 할 수도 있으며 작가의 의도를 다방면으로 전달할 수 있으며, 작품에 동영상과 음향을 추가할 수도 있다. 그리고 인터넷을 통하여 전세계의 네티즌에게도 작품감상의 기회를 줄 수 있기에 글로벌적인 작품으로의 가치상승도 기대할 수 있다.

참고문헌

「만화애니메이션 연구」, 한국만화애니메이션학회, 통권 제2호, 1998.

야마구치 가쓰히로, 『20세기 예술과 테크놀러지』, 지성의 샘, 1995.

《애니메이툰》, 1998. 9~11.

“Curious Labs Poser(r) 4.0.3 Help.”

“MetaCreations Corp. Bryce 4.1 Help.”