총체적 예술로서의 3D Animation에 대한 연구

A Study on 3D Animation as total Art

최성원(CHOI, Sung-Won)

동명정보대학교 정보조형학부 컴퓨터그래픽학과

본 연구는 2002년 동명정보대학교 학술연구비로 수행되었음

1. 서론

2. 3D Animation 작품에 대한 수용

3. 3D Animation의 상상력

4. Realism 기반 3D Animation의 형상화

5. 총체적 예술로서의 3D Animation

6. 결 론

참고문헌

(要約)

3D Animation은 미술사를 통해서 볼 때 화가들이 가장 갈구하였던 시공간 문제를 해결 하였던 매체였지만 3D Animation의 그 자체의 예술적 가능성의 측면에서 보지 않은 결과, 아직도 예술 분야에서 확고한 위치를 차지하지 못하고 있다.

이러한 3D Animation을 예술의 한 장르로 확고한 위상을 정립하기 위해서 우선적으로 우리의 지각으로부터 어떠한 방식으로 3D Animation을 형상화 시켜야할 것이냐에 그 초점을 맞춰야 할 것이다. 즉 단순히 Realism이란 3D Animation의 특성에만 얽매이지 말고, 대상의 묘사와 대상들과의 관계라는 측면에서의 서사라는 상호 연계성 속에서 그리고 총체적 의미 내에서 이러한 단위들이 설명 되어져야 할 것이다. 이러한 미학적 반성이 선행 되어진 후에 비로서 3D Animation 제작은 단순한 상업성에만 속하지 않고 독자적인 예술의 한 장르로서 정의 되어질 수 있다.

따라서 본고는 3D Animation을 예술로서 승화시키기 위한 첫 번째 단계로서 3D Animation을 어떠한 방식으로 바라보아야 할 것인가에 대해 논해 보고자 한다.

(Abstract)

With the view of an art history, 3D Animation is one of the media that was anxiously solved the issue of time and space by traditional painters, however it still could not acquire the proper position in the art field due to compromising commercialism. This is the result of devaluating for the possibility of art itself and it is only a matter of the range to apply 3D animation. In order to obtain a proper position for an art genre, previously it can be focused on how to visualize the 3D animation from our perceptions. 3D animation should not cling to the realism, it can be understand in the way of a narrative relation between the description of objects and the objects itself, further more it will be illustrated as whole units. After the aesthetical reflection, 3D animation production can be defined as an art genre and also independent from commercialism. Therefore this paper is the first step for improving 3D animation as an art and trying to discuss the way to observe 3D animation.

(Keyword)

3D Animation

1. 서 론

3D Animation은 일반 예술작품과는 달리 그 매체적 특성과 상업성과의 결탁으로 인하여 비록 Digital Art라는 장르에 포함되어지기는 하지만, 아직은 예술이라는 의미에서 사생아적 의미를 갖는 것이 현실이다.

1913년 마르셀 뒤샹의 <계단을 내려오는 나부(Nude descending a staircase No.2)>는 마치 animation의 연속적인 행동을 프레임마다 그린 인상을 주는 회화 작품이다. 이는 회화에 있어서 캔버스라는 2차원 공간형식에 시간의 형식을 도입하려는 시도였고, 피카소의 <아비뇽의 아가씨들(Women of Avignon)>에서는 5명의 벌거벗은 여인들이 기하학적 구성의 몸을 가지며 2차원적 캔버스에 3차원적인 즉 시각의 다양성을 통해 입체적인 느낌을 주기 위한 시도였던 것이다. 이러한 작가들의 오랜 숙원에 대한 해답이 Animation이었고, 3D였던 것이었다. 그러나 Animation의 경우는 그 자체로서 독자적인 예술성을 인정받고 있지만, 3D Animation의 경우에는 비록 몇몇 Artist들의 활동에도 불구하고 예술가들에게서 소와 받고 있는 것이 사실이다.

이는 상업성과 결탁 되어 비록 그 자체의 예술양식은 갖고 있지만 미국과 일본 중심의 소비 양식을 그대로 답습하면서 미학적 반성도 없는 타자의 미술양식이 되어버린 까닭일 것이다.

따라서 본고는 3D Animation을 예술로서 승화시키기 위한 첫 번째 단계로서 타자의 미술양식이 되어버린 3D Animation을 어떠한 방식으로 바라보아야할 것인가에 대해 논해 보고자 한다.

<그림 1>
피카소의 <아비뇽의 아가씨들>

<그림 2>
마르셀 뒤샹의 <계단을 내려오는 나부>

2. 3D Animation 작품에 대한 수용

3D Animation을 포함한 예술작품은 그 자체로 하나의 기호체계로 존재 하지만 수용자에 의해서 수용 되어지지 않을 경우 예술적 가치는 존재하지 않는다. 즉 수용자의 지각에 의해 그 의미가 해석될 때 잠재적인 존재에서 현실적인 존재로 되면서 비로소 완성된다. 이러한 의미에서 보면, 미적 대상의 존재도 중요하지만, 수용자의 미적 지각을 유발시키는 미적 대상이 어떠한 방법으로 수용 되어지는가 하는 것이 중요하다. 따라서 이러한 수용이 어떠한 방식으로 이루어지는 가를 논하지 않고, 3D Animation의 예술적적 가치를 논한다는 것은 무의미한 일이다. 따라서 이 장에서는 3D Animation을 포함한 예술작품이 어떠한 방법으로 수용 되어지는가를 살펴보고자 한다.

미적지각을 유발 시키는 미적 대상을 뒤프렌느는 "지각된 예술작품"[1]으로 간주한다. 즉 예술작품은 새로운 대상을 창조하지 않는 미적 지각을 통해 질료적 변형없이 미적 대상이 되는데 이는 3D Animation의 경우에 있어서도 마찬가지이다. 3D Animation의 경우, 대상 단위에 대한 지각이 아니라 3D Animation이라는 총체적 지각 속에서 대상의 단위가 논의 되어져야만 하는데 이는 회화 작품의 경우 캔버스라는 제한되어진 공간 내에 표현 되어지는 대상 속에 이러한 시·공간적 의미를 모두 함축하고 있기 때문에 예술작품의 지각 행위는 3D Animation이건 또 다른 예술작품에 대해서건 모두 같다고 말할 수 있겠다.

따라서 예술작품에 대한 지각 이론은 그것이 3D Animation을 포함한 다른 예술 장르에서도 삶의 모든 행위들 중에서 가장 기본적인 것으로, 지각을 통하여 세계와의 관계를 생생하게 알 수 있다. 메를로-뽕띠의 현상학[2]은 이러한 지각현상을 지각하는 몸과 대상의 상호작용에 의해 실현된다는 사실을 잘 밝히고 있다. 메를로-뽕띠는 주관과 대상의 대립적 딜레마를 극복한 '몸의 지향적 특징'은 3D Animation을 비롯한 예술작품을 이해하는데 있어서 매우 독창적이고, 미적 지각을 이해하는데 중요한 열쇠가 된다. 메를로-뽕띠는 몸에 대한 연구를 통해 지각 현상을 고찰했는데, 메를로-뽕띠는 현상학적 환원에 의해 우리는 타인들이 살고 있는 "세계 내 존재(être au monde)"[3]라는 사실만을 알 수 있다고 지적했다. 이는 현상학적 환원에 의해 찾고자 했던 것은 우리 몸이 "사유하는 세계가 아니라, 살고 있는 세계"[4]로 우리는 세계를 사유하면서가 아니라 지각하면서 이해할 수 있다는 것이다.

이러한 그의 이론은 3D Animation에 있어서 작가 자신의 세계를 구축해 나가는데 있어서 세계는 단순히 사유 속에서 구축 되어지는 것이 아니라, 세계 내 존재로서 작가의 경험적 사유의 종합으로서 구축 되어진다는 것이다. 이는 3D Animation이 환상적인 세계 또는 상상을 초월한 세계를 그려낸 것으로 알고 있는 대다수 사람들에게는 의아할 수 도 있겠지만, 이러한 상상 또한 우리가 살고 있는 세계를 기반으로 하지 않는 한 불가능한 것이다. 이는 메를로-뽕띠의 "몸의 도식(le schema corporel)"[5]에 의해 설명 되어질 수 있는데 이는 우리의 의식이 몸을 통제하고 구성하는 의식이 아니라, 몸의 움직임을 통해 실현되는 몸의 의식임을 밝혀준다는 것이다. 지각하는 의식은 세계 속에 현전하는 몸의 의식을 뜻한다. 이러한 의식은 주관과 대상 사이의 역동적인 긴장 속에서 작용

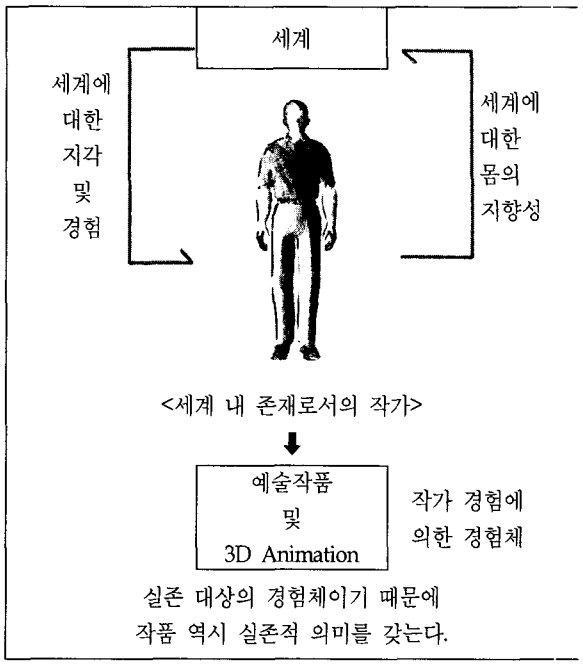
1) Mikel Dufrenne, *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris: P.U.F., 3e édition, 1992(1ère édition, 1953), p. 9.
2) Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard, 1945, p. I.
3) *Ibid.*, p. VIII.
4) Ibid., p. XII.
5) Ibid., p. 165.

하고, 시간의 두께를 통해 침전된 경험들의 현전을 소유한다는 점에서 잠재적이다. 몸의 움직임을 통해 지각하는 대상의 다양한 윤곽들은 "우리 주위에서 우리의 과거, 미래, 인간세계, 우리의 물리적, 이념적, 도덕적 상황을 투영하는 하나의 '지향적 활'"[6]에 의해 통일성을 획득한다. 이러한 지향적 활이 몸의 의식을 형성한다.

따라서 메를로-뽕띠에게서 '지향성'은 순수의식의 특권이 아니라, 몸의 존재적 특징을 의미하므로 '몸의 지향성'으로 해석될 수 있으며, 몸의 지향성은 우리의 의식이 구체적인 상황 속에 살고 있는 참다운 몸에 의해 구현된 의식을 의미하고, 세계의 사실성은 체험된 몸을 통해서 획득될 수 있다는 것을 입증한다. 따라서 대상에 대한 지각은 우리 몸의 현실적이고, 잠재적인 움직임들을 통해서만 가능하다는 것을 알 수 있다. 뒤프렌느는 이와 같은 몸의 지향적 성질에 의한 대상과 주관과의 친밀한 연관성이 일상적인 지각뿐만 아니라, 미적 지각의 본질임을 간파하였다. 수용자와 예술작품과의 소통을 가능하게 하는 몸에 의해 구현된 의식의 지향성은 주관과 대상 동시에 속하는 공통된 아프리오리(a priori)[7]가 주관과 대상의 친밀한 관계를 암시하는 지향적 관계를 설명할 수 있다고 보았다. 따라서 지향성은 주관과 대상의 친화성을 가능하게 만드는 하나의 원리가 존재함을 전제하는데, 뒤프렌느는 이 원리를 아프리오리의 이중적 특징을 소유한 "대자연(la Nature)"[8]으로 보았다. 즉 최상의 선재(先在)하는 원리인 대자연은 대상 안에서는 질료적 구조인 객관적 아프리오리로 존재하고, 주관 안에서는 잠재적 지식이라는 주관적 아프리오리로서 존재한다. 아프리오리의 이와 같은 이중적 기능이 주관과 대상 상호간의 친화를 가능하게 해준다. 뒤프렌느는 질료적 아프리오리에 대한 연구로부터 미적 직관의 가능성에 대하여 고찰하였는데, 미적 대상을 이해하게 해주는 조건인 정감적 아프리오리들은 미적 대상 속에서는 대상의 존재 방식을 표현하는 정감적 성질들로 존재하는데, 이러한 정감적 성질은 세계에 대한 작가의 사유를 의미한다. 또한 정감적 아프리오리들은 미적 주관 속에서는 잠재적 지식인 정감적 범주로서 존재하므로 예술작품에 대한 이해는 미적 대상 속의 정감적 성질과 수용자의 정감적 범주와의 상응에 의해 이루어진다.

결국 3D Animation을 포함한 모든 장르의 예술작품에 대한 지각은 우리의 몸과 대상간의 지향적 상호성에 의해 이루어진다는 것을 알 수 있으며, 지각행위가 주관과 대상 그 어느 쪽도 선취권을 행사할 수 없는 상호의 공동작용을 필요로 한다는 것을 확인할 수 있다. 미적 대상은 단순히 의식의 산물인 내적 세계도 아니고 물리적인 세계도 아니고 몸에 의한 잠재적 존재의 실존적인 출현임을 알 수 있다.

따라서 3D Animation으로 표현 되어지는 모든 상상의 세계 또는 환상적인 세계 역시 세계 내 존재로서 작가의 경험을 바탕으로 나타나질 수 있는 경험체인 것이며, 실존적의미인 것이며, 이를 <그림 3>으로 나타내 보면 다음과 같다.



<그림 3>

3. 3D Animation의 상상력

3D Animation이 현실과 가상의 세계를 더 이상 관찰자로 하여금 혼동을 빚게 한 것에 대해서는 더 이상의 이견이 없다. 그것은 가상의 대상을 현실로 외화하는 작업인 것이다. 이러한 작업은 아마도 상상력의 뒷받침 없이는 불가능했던 일일 것이다. 물론 3D Animation이 단지 이러한 현실의 비존재를 존재화 하는 도구로서 사용 되어지는 것이 아니지만, 이러한 가상현실 대상의 현실로의 외화는 아마도 예술세계에서의 상당한 쾌거라고 할 수 있겠다. 또한 3D Animation이나 영상세계의 총체적인 내용의 서사 자체가 지각에 의한 묘사와 더불어 이루어지는 만큼 Story Telling을 구성 하는데 있어서 작가 또는 이를 총체적으로 담당하는 감독의 상상력은 아마도 그 작품 또는 미적 판단의 성공여부와 매우 밀접하게 관계 되어져 있어야 할 것이다. 따라서 본 장에서는 미적대상을 대상으로서 완성을 시키는 원초적인 에너지인 상상력에 대해서 살펴보고자 한다.

모든 예술작가의 판단, 의지와 같은 정신활동은 감각적인 지각물들을 표상하는 상상력의 기능에 입각하는 것이다. 따라서 미적 지각에서 상상력은 미적 대상의 제재를 위한 도식이다. 상상력은 감각물을 제재로 통일시킬 수 있는 능력이다. 지각은 상상력에 의해 몸의 현전 단계인 선(先)반성적인 것으로부터 사유의 반성적인 것으로 넘어갈 수 있다. 구상화에서 재현된 대상 또는 비구상화에서 제목은 몸과 정신 사이의 매개체인 상상력에 의해 이미지로 된다. 뒤프렌느는 칸트의 정의를 다시 언급하면서 상상력의 역할을 "정신과 몸의 매개"[9] 즉 감성과 오성의 매개로 보았다. 상상력은 대상의 객관성을 구성하기 위해 현전의 단계에서 주관과 대상이 서로 융합되어 있는 상태를 떨어뜨려서 거리를 취하게 하는 역할을 수행한

6) Ibid., p. 158.
7) Mikel Dufrenne, *Esthétique et philosophie*, Tom 1, Paris: Klincksieck, 1967, p. 60.
8) Mikel Dufrenne, *Le poétique*, Paris: P.U.F., 1973, p. 223.
9) Ibid., p. 432.

다. 표상은 대상이 몸에 의해 체득된 야생의 현전과 그 대상이 관념으로 변화하는 사유간의 매개상태에 속하는 이미지에 의해서 출현한다. 뒤프렌느는 상상력을 "선험적으로 소여물이 가능하게 하고, 경험적으로는 이 소여물이 가능한 것들에 의해 풍요로워져서 의미를 갖게 해주는"[10] 두 가지로 구분하였다. 소여물이 출현하여 볼 수 있게 하는 역할을 담당하는 상상력의 선험적 기능은 시간의 퇴행과 공간의 개방을 전제로 한다. 퇴행작용은 현전 단계에서 지향성에 의해 형성된 대상과 주관의 총체성을 파기해서 대자(對者)존재의 특징인 의식과 대상을 대립시키는 것을 의미하고, 과거로 물러나는 의식의 퇴행작용은 의식에게 대상의 형태를 파악할 수 있게 빈 공간을 마련해 주는 개방작용을 초래한다. 이와 같은 의식과 대상의 분리는 시간성의 작용으로 가능한데 활동을 멈추고 뒤로 물러서는 것은 과거 속으로 물러서는 것을 의미한다. 상상력의 퇴행작용과 개방작용은 지각하는 주관이 행위를 자제해서 대상으로부터 일정한 거리를 두는 무관심적 태도인 관조를 가능하게 해 준다. 왜냐하면 "관조한다는 것은 주관이 미래를 포착하기 위해 대상과 함께 밀착되어 있는 현재로부터 과거로 되돌아가는 것"[11]을 의미하기 때문이다. 경험적 상상력은 체득된 경험 속에 잠재적으로 존재하는 지식을 활용하여 지각된 정보들을 가시적인 이미지로 전환시키는 역할을 한다. 이러한 상상력의 경험적 기능이 상상력의 본질적인 창조적 기능이다. 지각물을 분석해서 구체적이고 실용적인 지식으로 개발하는 역할을 하는 상상력의 경험적 기능은 수용자의 미적 지각에서 덜 중요하다. 왜냐하면 미적 대상에 의해서 주어진 광경은 자족적이므로 경험적 기능에 의해 그 의미가 풍요로워질 필요가 없고, 미적 대상의 의미가 보다 잘 출현할 수 있게 하는 관조적 태도를 필요로 하므로 상상력의 선험적 기능만이 요구되기 때문이다.

상상력이 제공하는 것은 지각된 것과 상관없는 비실재가 아니라, 표상된 세계로서 존재하는 준실재이다. 이러한 준실재는 상상력의 "자연인 동시에 정신인 이중적 측면"[12]이 지닌 모호성을 암시한다. 즉 상상력의 자연적 측면은, 상상력이 소여물을 상상력에 제공하는 지각에 항상 의존하는 것을 의미하며, 반면에 정신적 측면은 지각물을 판단하기 위해 일정한 거리를 취하면서 지각물에 대한 반성을 개시하는 것이다. 즉 지각물과 주관이 구별되지 않은 상태로 있을 때에만 상상계가 존재한다. 따라서 뒤프렌느는 상상계를 '실재에 근거한 세계'라는 뜻으로 "초현실(surréel)"[13]로 정의하는데, 결국 상상계는 단순히 예술가의 환상적인 세계에 속하는 것이 아니라, 세계의 얼굴이다. 이러한 사실은 상상계가 초현실주의자들이 생각하는 실재 세계를 초월한 '초현실'이 아니라는 뜻이다. 따라서 상상계는 실재의 가능한 세계이고, 만일 이러한 상상계가 비실재라면, 이것은 실재를 예견하는 "선실재(le pré-réel)"를 의미하는데, 왜냐하면 선실재는 실재 세계와의 근접을 의미하나 실재 세계보다는 훨씬 광범위하고 심오하여 실재 세계는 이 선실재에서 생겨난 것이다. 다시 말해서 상상력은 지각에 의해 소여된 실재에 시간적 공간적 두께를 부여하여 실재를 하나의 상상의 세계로 확장시킨다.

상상력이 실재를 변형시키므로 지각된 것은 실재의 은유이다. 따라서 예술작품 속에 재현된 이미지는 자연의 단순한 모사가 아니라 자연의 변형이라는 것을 의미한다. 따라서 뒤프렌느는 화폭 위에 재현된 이미지를 모사된 또는 재생산된 이미지가 아니라 "이미지로 된 하나의 대상"[14]으로 간주했다. 따라서 예술은 자연을 모사하는 것이 아니라, 상상력에 의해서 자연을 변형시키는 것이다. 여기서 자연적인 것은 예술작품 속에 변형된 인공적인 상태로 있으므로 "재현은 실재를 모사하는 것이 아니라 실재를 구성하여"[15] 실재의 등가물을 생산하는 것이며, "상상력에 의해서 대자연은 의식 되고, 의식은 현전에서 표상으로 나아간다"[16]라고 말하면서, 세계를 만드는 것은 인간 자신이라기보다는 대자연이라고 했다. 이미지는 단순히 대상 혹은 소산적 자연의 재생산 아니라, 대자연인 능산적 자연의 출현이다. 따라서 상상계는 예술가에 의해 영감 받은 만큼, 자연에 의해 영감 받은 세계이기도 하다. 이미지는 능산적 대자연의 창조적 상상력에 의한 실재의 은유이다. 따라서 우리는 창조적 상상력을 시적 상상력으로 간주할 수 있다. 폴록의 몸짓은 의식 그 자체가 아닌 구성하는 의식을 제압한 시적 상상력에서 유래한 것이므로, 우리는 시적 상상력에 기원을 둔 그의 행위를 무의식의 산물로 간주하지 말아야 한다. 제작과정에서 이러한 시적 상상력의 활동은 관습적인 규범이나 정치적 통제를 거부하는 작가의 욕구에 의해 가속도가 붙을 수 있다. 그 결과 모든 형상의 기원인 "원형적인 형상"을 표현할 수 있었는데, 이러한 "원형적인 형상"은 정신적이며, 절대적인 이념으로 간주해서는 안 된다. 왜냐하면 이러한 형상은 세계 속에서 살아온 체험된 삶에서 비롯된 것이기 때문이다. 이러한 사실은 상상계가 항상 예술가의 지각체험 속에 뿌리를 두고 있다는 것을 입증해주며, 상상계의 이중적인 면은 예술과 세계 또는 예술과 삶과의 내적으로 필연적인 관계를 주목하게 해주어서 폴록의 올오버 페인팅이 단순히 무의식적 충동이나 정신적 혼란의 산물로 간주하지 않게 해준다.

뒤프렌느는 상상력이 몸의 다양한 감각 기관들이 기록한 것들을 통일하는 몸의 공감각을 가능하게 하여서 감각물의 통일체를 형성해 표상할 수 있게 한다고 고찰하면서 상상력의 잠재적인 역할의 중요성을 강조했다. 즉 잠재적인 것으로 상상계는 지각물의 의미를 풍요롭게 해준다. 상상력의 잠재성이 몸의 공감각을 낳고 감각물의 통일을 시행한다. 즉 우리가 그림의 색채를 통해 어떤 음조를 느끼거나, 음악을 통해 어떤 이미지를 떠올릴 수 있는 것은 상상력에 의한 몸의 공감각에서 기인한다. 따라서 상상계는 현실과 관계없이 관념 속에만 존재하는 비실재의 세계가 아니라, 항상 지각된 것, 즉 현상에 근거하는 실제 세계의 가능성으로 실재하는 세계이다. 따라서 이렇게 잠재적인 것을 상상계 보다는 "상상할 수 있는 것(l'imaginable)"으로 정의하는 것이 적합할 것 같다. 상상계는 세계의 실제적 가능성이므로, 상상계로 고찰된 비가시적인 것은 가시적인 것을 초월한 것이 아니라 가시적인 것의 잠재적

10) Ibid., p. 435.
11) Ibid., p. 434.
12) Ibid., p. 439.
13) Mikel Dufrenne, Esthétique et Philosophie, Tome 2, p. 127.
14) Ibid., 17.
15) Ibid., p. 57.
16) Mikel Dufrenne, Esthétique et Philosophie, Tome 1, p. 71.

인 것이고, 가시적인 것은 비가시적인 것의 가능성이다. 비록 주관의 상상력이 감각기관의 기록들을 수용하여 상상계를 만드는 능력을 지닌다고 할지라도 이러한 능력은 상상계를 생산하는 구성능력이 아니라, 실재에 자주 드나들면서 실재의 사실성을 입증하는 상상력의 수용능력을 의미한다. 상상력은 상상하는 의식을 구성하는 능력에 의해서가 아니라, 세계에 개방하는 지향성에 의해서만 주관적이다. 이상과 같은 상상계에 대한 현상학적 고찰은 상상계가 심리화된 비실재가 아닌 잠재적인 것으로 정의될 수 있음을 밝혀준다.

4. Realism 기반 3D Animation의 형상화

3D Animation은 우리가 자연으로 부터 얻은 모든 정보를 입력함으로서, 현실과 유사하거나 혹은 우리의 뇌가 상상할 수 있는 세계를 '모의실험(simulate)'할 수 이게 하였다. 이처럼 3D Animation은 인간의 뇌를 대신하는 '외화된 뇌'를 통해 만들어낸 상상적이고 심적인 이미지이며, 수식연산에 의한 시각화로서, 예술의 본질적인 문제의 하나인 리얼리즘에 새로운 의미를 부여한 것이다. 이러한 가상현실은 3D Animation이 시간과 공간을 중심으로 외화 되는 미적 대상이기 때문에 형상화 방식에 있어서 그 방식 역시 달리 규정 되어져야만 한다. 그러나 여기서 얘기하는 시간과 공간이라는 의미는 단지 물리적인 소프트웨어의 시•공간을 의미 하는 것이 아닌 이러한 시•공간을 통해 3D Animation을 관통하고 있는 내용적인 면에서의 형상화를 어떤 방식으로 전개해야 하는가를 논하고자 한다.

현대는 가상공간에서 구현한 '인물'을 마치 살아있는 현실의 인간인 것처럼 연출해낸 대상이 고유명사적인 위상을 획득하려 하고 있으나, 그것은 어디까지나 가상공간에서의 '가능한 현실' 즉 'Simulation'일 뿐인 것이다.

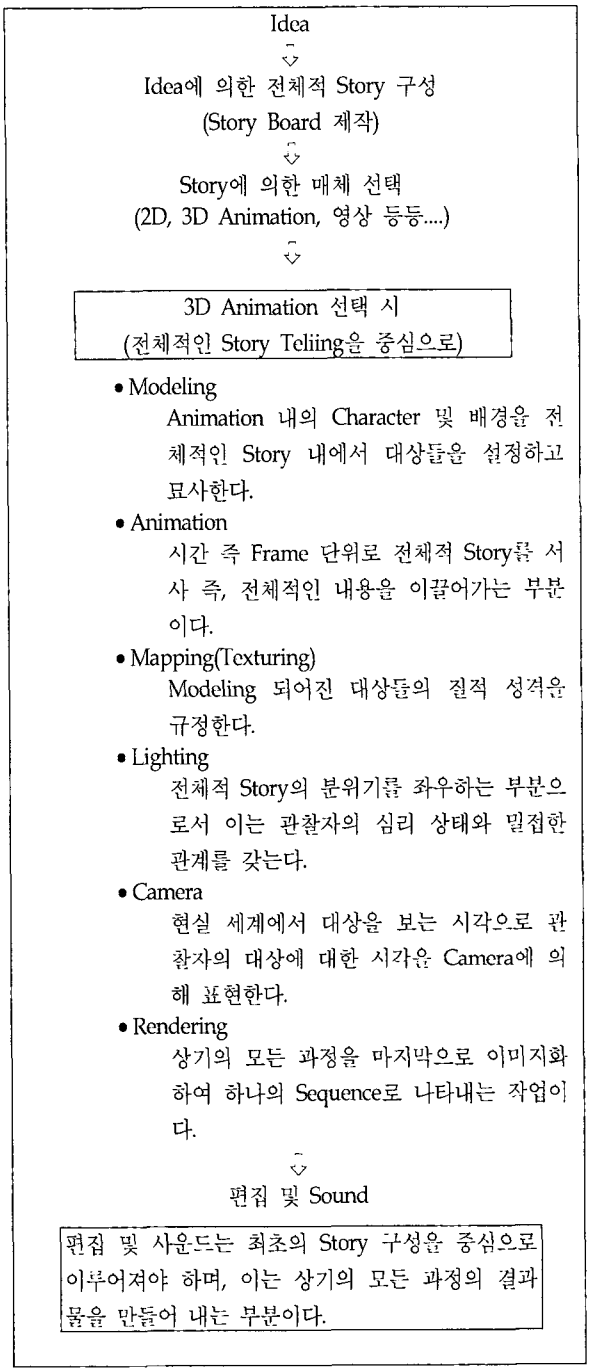
그러나 비록 이렇게 가능한 현실내에 구현 되어진 것일지라도 이는 주관의 경험을 바탕으로 지각 되어진 3D Animation이기 때문에 대상은 묘사와 서사의 형태로 형상화 되어져야만 한다. 즉, 공간이라는 대상의 관계 속에서 자신의 identity를 위하여 묘사 되어져야만 하고, 시간이라는 연장선 속에서 대상과의 관계를 통하여 서술 되어져야만 한다. 따라서 Realism를 그 속성으로 갖고 있는 3D Animation은 그 자체로서 종합예술의 성격을 띠고 있기 때문에 회화와 같이 대상을 묘사하는 방법과 문학과 같이 관계를 나타내는 서사라는 형상화 방식을 공통적으로 포함해야 한다.

3D Animation의 서사와 묘사의 관계는 인간과 사회의 관계를 중요시하는 루카치의 관점에서 출발 되어져야만 한다. 따라서 3D Animation의 미학적 특징은 문학과 회화의 두 가지 부문의 특징을 통해서 살펴 보아야한다. 루카치가 리얼리즘은 문학이 보여주는 바와 같이 사회적 삶 속에서 겪는 인간의 갈등이 미술에서는 두드러지게 나타나지는 않지만 구체적, 역사적 삶을 체험하는 인간 정서의 총체적 반영은 리얼리즘 문학과 미술의 공통점이고 그러한 점에서 문학과 미술은 인간관과 세계관을 공유한다고 본다. 루카치는 '서사'와 '묘사'라는 형상화 방식을 각각 비교하면서 리얼리즘 문학의 본질을 논하는 글[17] 에서 문학과 조형예술의 관계를 다음과 같이 정의 내린다. 즉 그에 의하면 시각 예술은 '묘사'를 통한 방법으로 생명력을 얻고 문학은 '서사'를 통한 방법으로 시적 생명력을 얻는다고 한다. 회화와 문학에서 인물의 신체적인 묘사는 인간들 간의 관계에 중요한 영향을 미치는 한에서만 시적인 활력을 갖는다. 그러한 영향과는 상관없이 묘사 그 자체에만 집중하는 것은 사람들을 정물적인 삶의 구성요소로 변형 시킨다. 왜냐하면 묘사된 인간들의 특성에서 중요하고 중요치 않은 것이 구별되어지지 않으며, 묘사된 세부가 통일적인 어떤 것을 드러내지 않기 때문이다. 문학이 예술적으로 필연적인 어떤 것이 되게 하는 것은 대상 묘사의 완벽성이 아니라 대상과 사건에 대한 등장인물의 필연적인 관계 그리고 인물들이 행동하고 갈등을 겪는 역동적 상호작용을 통해 표현되는 그들의 운명에서 비롯된다. 이상에서 알 수 있듯이 루카치는 문학과 회화의 경계를 짓고자한다. 이러한 루카치의 이론은 3D Animation이 단순한 대상의 Modeling에 그치지 않고 대상들 간의 관계를 통해서 이야기를 전개 시킨다는 점에서 한편으로는 회화의 공간적 묘사와 다른 한편으로는 문학의 시간적 서사와 관련 되어져 있다고 할 수 있다.

문학과 회화의 특성상 루카치의 이러한 이분법적인 적용은 아마도 정당한 비판이라고 판단되어진다. 그러나 이 두 가지의 특성을 모두 내포하고 있는 3D Animation의 경우, 이분법적 분류가 아닌 총체적인 의미로 설명 되어져야만 한다. 즉 서사와 묘사라는 구분은 형식상의 구분이 되어질 뿐 '총체성'이라는 의미에서 대상의 묘사와 Story Telling의 서사적인 부분이 동시에 설명 되어져야만 하고 이것이 3D Animation 이해의 첫 걸음이라고 할 수 있겠다.

리얼리즘 3D Animation 기반에는 현실의 '총체성'을 인식하고 이를 담고자 하는 작가의 '확고하고도 생기 넘치는 세계관'이 전제 되어야 하며, 이러한 세계관 없이 어떤 깊이 있는 내용 구성도 불가능 하다. 전위주의 예술에서는 '객관세계는 본래 설명 될 수 없다'는 가정이 현실을 보는 출발점이 되기 때문에 세계관은 주관적, 관념론적, 비이성적으로 나타난다. 또 그런 세계관은 현실로부터 도피하여 초월적인 것에서 의미를 찾는 '내세성(Jenseitigkeit)'으로 나타난다고 한다. 현실의 총체성을 부정하는 것은 인간의 통일성을 형상화 기법으로서 몽타주(Montage)와 알레고리(Allegorie)와 같은 중요한 전위주의 작가들의 작품이 지녔던 미적 호소력을 높이 평가하지 않은 것은 아니었다. 그러나 유기적 '총체성'을 기반으로 하는 그의 리얼리즘관으로 인하여 루카치는 그의 이러한 완강한 태도는 많은 비판의 표적이 되기도 하지만 3D Animation에 있어서는 그 자체의 총체성을 기준으로 대상의 묘사와 Story Telling의 서사형식이 적용 되어져야만 한다. 이러한 Story Telling을 중심으로 이루어지는 3D Animation의 일반적인 작업 과정을 살펴보면 <도표 1>과 같다. 하지만 이 모든 과정 하나하나가 관찰자의 심리를 기준으로 한 전체적인 Story의 서사와 묘사를 중심으로 이루어진다는 것이다.

17) Lukács, "Erzählen oder beschreiben?" in : Probleme des Realismus I. Essay über Realismus, George Lukács Werke Bd. 4., op. cit., 1971, S. 197~242



<도표 1>

5. 총체적 예술로서의 3D Animation

앞에서도 설명했듯이 3D Animation은 자족적인 하나의 '세계'이므로 내적으로 밀도 있는 '총체성'을 이루고 있다. 이러한 Animation의 자족적인 세계와 총체성을 루카치는 '내포적 총체성(Intensive Totalität)'이라고 불렀다. 즉 리얼리즘 예술론의 핵심은 '동질적 표현매체'를 통해 현실의 총체성을 '내포적 총체성' 속에 담아내는 것이다. 따라서 이번 장에서는 3D Animation이 어떻게 예술의 한 장르로서 취급 되어져야만 하는가에 대해서 논하고자 하겠다.

총체성이란 미메시스의 원리에 의해 실제 현실에도 또 작품세계에도 마찬가지로 적용된다. 현실을 총체적으로 본다는 것은 우선적으로 눈에 드러나는 현실의 단편을 고립적으로 보는 것이 아니라 상호연관 속에서 핵심을 보는 것을 의미한다. 이러한 현실 인식을 바탕으로 작품을 형상화 함에 있어서 중요한 것은 "예술작품의 창작이 반드시 하나의 '세계'를 온전하고 완결된 총체성을 대표할 것을 요구하고 또 실현한다"[18]는 것이다. 따라서 3D Animation이 총체성을 그려낸다는 것은 다름이 아니라 작품이라는 '소우주(Mikrokosmos)' 속에 인간의 사회적 삶의 전모를 그 온전한 폭과 밀도 속에서 제시한다는 것을 의미한다. 이 세계적 창조적 경향을 지닌 예술은 감각적 정서환기를 풍성하게 일으키기 위해서 3D 공간과 시간의 Frame 그리고 그 속에서의 운동과 같은 기본적 범주들을 가능한한 효과적으로 모두 활용해야한다. 그러한 점에서 루카치는 시간과 공간을 물신적으로 분리시키지 않는 것이 중요하다고 강조한다. 왜냐면 삶이 표현되는 어디에서나 존재는 공간과 시간 속에서 살고 있고 그렇기 때문에 양자의 공존은 모두 인간 존재의 객관적 토대라고 보기 때문이다. 따라서 시간과 공간의 형식적인 분류는 그 자체로서는 의미를 갖지 않으며, 총체성 속에서 그 의미가 있다고 할 수 있다. 따라서 3D Animation의 경우에도 형식적으로 대상과 Animation 등으로 분류 되어지지만 그 자체로서 의미를 갖는 것이 아니라 3D Animation이라는 큰 분류 속에서 그 자체는 생명력을 갖는 것이다.

이는 루카치가 말했던 것과 같이 하나의 매체가 토대로 설정되면 다른 매체가 형상화의 영역에서 전면적으로 배제되는 방식으로 공간성과 시간성이 경직된 대립의 관계에 있지 않다는 것이다. 오히려 양자는 긴밀히 상호관계 한다고 한다. 하나의 세계는 어떤 작품 속에서건 시간과 공간의 짜임 속에서 존재한다는 점에서 루카치는 장르간의 상호매체적 특성을 강조하는데 그 범주는 시간예술의 '유사공간(Quasiraum)'과 공간예술의 '유사시간(Quasizeit)'이다. "모든 예술에 대한 주된 요구는 하나의 '세계'에 대한 강조이며, 작품을 구축하고 완성하는 규정들이 현실의 객관적 규정들의 총체성에 대한 완결되고 온전한 구체적, 감각적 반영상으로 될 수 있도록 반영된 현실을 고정 시키라는 것이다....따라서 원초적, 직접적으로는 공간적, 시간적인 성격을 띠는 모든 동질적 표현매체 역시 자기세계의 총체성 속에 유사시간성을 도입하지 않을 수 없게 되고 이와 마찬가지로 유사공간의 흔적 없이 자신의 '세계'를 만들어 낼 수 있는 시간적 매개물 역시 존재 할 수 없는 것이다"[19] 즉 그는 어떠한 장르의 작품이건 그것이 바로 시간예술과 공간예술의 '상호매체성'을 이룬다고 보고 있다. 이러한 상호 매체성은 3D Animation에 있어서는 매우 중요한 의미를 갖는다. 왜냐하면 3D Animation은 영화와 같은 종합예술로서 어느 하나에 의해서 이루어지는 것이 아니라 매체들의 종합으로 - 비록 3D Animation은 Computer라는 하나의 매체로 완성되어 질 수 있지만 - 이루어져 있기 때문이다. 따라서 Story Telling이

18) G. Lukács. Deutsche Literatur in zwei Jahrhunderten, Lukács Werke Bd. 7 Luchterhand, 1964, S. 383
19) Lukács, Die Eigenart des Ästhetischen, Bd. I(George Lukács. Werke Bd. 11), Luchterhand, 1963, S. 708

라는 서사와 대상의 묘사라는 공간적 묘사를 기반으로 매체들의 적절한 상호 관계를 통해서만 3D Animation의 예술적 정당성을 확보할 수 있다.

이렇게 3D Animation의 '세계'를 하나의 '총체성'으로 보는 시각이 장르의 시간성과 공간성을 함께 확보해 주는 기반이 되고 있음을 알 수 있는데 이를 좀 더 구체적으로 살펴보면, 레싱이 <라오콘>론에서 공간예술과 관련하여 논의를 출발점으로 삼는 것은 조형예술들이 결코 단 한순간 이상의 어떤 것을 재현할 수 없다는 특성이었다. 그러나 루카치가 보기에 이러한 순간성 역시 부분들의 유기적 종합이라는 총체성의 원리를 갖기 때문에 시간성을 요구하는 것이다. 조형예술이 객관현실의 반영에 도달하려면 반영된 가시적 순간 속에 운동을 구성하는 규정들의 총체성이 담겨져 있어야 한다. 이러한 총체성으로부터 비로서 형상화된 순간의 풍요로움이 도출된다. 조형예술 작품은 순간적으로 일별되는 대상일 뿐 아니라 오래도록 두고두고 고찰의 대상이 되기도 하기 때문에 시간성이 농축되어 있다. 공간예술이 내포하고 있는 운동의 총체성이 시간성을 압축하고 있다면 작품을 감상하기 위해 눈길이 따라가는 지각체험의 순서 역시 시간성을 내포하고 있다. 공간예술의 경우 작품마다 고유한 최적의 지각체험이 있게 마련이다. 그러한 면에서 3D Animation의 경우 하나하나의 세부들은 전체를 구성하는 국면인 것이며, 부분과 전체와의 연관성은 부분들 상호간의 내밀한 넘나듦과 지각체험의 순서에도 핵심적 계기로 작용하여 시간성을 끌어들인다. 이렇게 공간예술에도 시간성은 '세계'를 구성하고 있는 '총체성' 속에 그리고 지각체험의 순서에 의해 내재 되어 있게 된다. 이러한 총체성 속에서 창조되는 3D Animation은 사실적인 세계에 기반을 두고 만들어지는 모방적 의미의 재현이 아니라 가상의 공간에 기반을 둔 진정한 의미에서 창조적 재현을 가능하게 한다. 즉 우리 인간의 미래에 대한 의지와 정신이 지향하는 비전의 창조인 것이다. 따라서 종이 혹은 스크린에 담겨 있는 이미지를 볼 때에 그것의 물질적 담지자인 종이나 스크린에 주목하는 것이 아니라, 그 담지자를 매개로 한 이미지 또는 실체 없는 형식으로서의 총체성 내의 이미지에 주목 하는 것이다. 그런 의미에서 이미지를 고찰 한다는 것은 일정한 방식으로 무(無)를 고찰 하는 것이다. 즉 물질적 대상이 아니라 작가의 상상력에 의해 표현 되어진 가상의 시공간에 펼쳐진 총체적 이미지 형식인 서술과 묘사를 고찰하는 것이다. 이러한 순수한 가시성에 필연적으로 수반 되어지는데 이것이 이미지가 수반 되어지는 방식 또는 주어지는 방식으로서의 시각방식인 것이다. 이것은 가시성으로서의 이미지처럼 뚜렷하게 부각 되어지는 것은 아니지만 우리가 이미지를 포착할 때 언제나 함께 주어지는 것이다. 그것은 이미지의 미묘한 현상이기 때문에 반성적이고 분석적인 태도를 통해서 추출해 내야 하는 것으로 스타일이라고 부를 수 있다. 이 시각 방식은 시공간을 통한 이미지의 가시성을 가능하게 하는 선험적 조건인 것이다. 이미지의 이와 같은 측면, 즉 순수 가시성과 시각 방식이라는 측면은 그러나 사후적으로 일종의 기호적 기능 즉 지시기능을 수행하는 것이 일반적이다. 그것은 시공간을 통해 어떤 대상의 기호로 작용한다. 특히 지표적인 특성을 기본적인 핵심으로 하는 3D Animation의 이미지에서 이런 기호적 기능은 자연스러운 것이다. 3D Animation의 이미지는 그것이 지각되고 파악될 때에 분명히 순수한 가시성과 시각 방식이지만, 관객은 Animation의 현실 효과에 따라 자연스럽게 그것을 일종의 지시적 기호로 이해한다. 따라서 관객은 일상적으로 이해된 세계를 보는 것이다. 즉 순수한 가시성은 일정한 대상의 묘사로 이해되고 특정 Animation의 이미지 배치는 그 영화의 서술로서 기능을 수행한다. 그러나 3D Animation에 있어서 이러한 서술은 도식적인 것을 넘어서 일반적으로 가시성의 영역에서 불가능한 것들을 가시화 시켜준다. 이런 의미에서 3D Animation은 다른 시각 장르들처럼 지각을 강화 시켜 주는 것이 아니라, 상상력을 강화 시켜준다. 그것은 우리의 상상력의 한계를 분쇄 시킨다. 따라서 3D Animation은 우리의 상상력의 한계를 넘어서는 동시에 이미지를 만드는 능력으로서의 상상력을 한정 시킨다. 여기서 우리는 3D Animation이 가지고 있는 미학적 차원을 발견할 수 있다. 3D Animation이 지향하는 것은 전통매체를 이용해 생산된 재현에 대한 도전이나 연장이 아니라, 새로운 매체의 물리적인 조건들을 기반으로 만들어지는 진정한 의미에서의 정신의 재현인 것이다. 그러므로 3D Animation은 21세기를 열어가는 예술적 상상력의 실체이고 새로움을 새롭게 보여줄 수 있는 진정으로 효과적인 도구가 될 수 있는 것이다.

결 론

지금까지의 논의에서 3D Animation이 예술작품과 인간 사이의 적극적인 소통과 비전의 창조를 최고의 가치로 지향한다는 것을 알 수 있다. 그러므로 과제로 남는 것은 3D Animation의 실존적 정체성이 어떤 방식으로 구현 될 수 있을지 예측해 보는 것이고, 그 동안의 예술작품들이 해왔던 역할을 3D Animation이 어떤 방식으로 수행해 갈 수 있을지를 탐구하는 일일 것이다. 이런 면에서 당분간 3D Animation의 본질에 관한 성찰 보다는 3D Animation의 사회적 문화적 역할에 대한 탐구는 의미 있는 작업이 될 수 있을 것이다.

참고문헌

- Mikel Dufrenne, Phénoménologie de l'expérience esthétique, Paris: P.U.F., 3e édition, 1992(1ère édition, 1953)
- Maurice Merleau-Ponty, Phénoménologie de la perception, Paris: Gallimard, 1945
- Mikel Dufrenne, Esthétique et Philosophie, Tome 1
- Mikel Dufrenne, Le poétique, Paris: P.U.F., 1973
- Maurice Merleau-Ponty, Signes, Paris: Gallimard, 1960
- Lukács, "Erzählen oder beschreiben?" in : Probleme des Realismus I. Essay über Realismus, George Lukács Werke Bd. 4., op. cit., 1971
- G. Lukács. Deutsche Literatur in zwei Jahrhunderten, Lukács Werke Bd. 7 Luchterhand, 1964
- Lukács, Die Eigenart des Ästhetischen, Bd. I(George Lukács. Werke Bd. 11), Luchterhand, 1963