크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 빙고(Bingo)에 나타난 부조리극 표현 분석

Analysis on the Expression of Theatre of the Absurd in Chris Landreth's 3D Short, Bingo

김치훈
상명대학교 만화·애니메이션학부

Chee-Hoon Kim(chkims@smu.ac.kr)

요약

3D 애니메이션은 사실의 완벽한 재현이라는 큰 특징으로 종래에 불가능했던 이미지의 완성을 가능하게 하며 보다 큰 환상을 창출한다. 사실의 모방에서 진일보한 창의적인 이미지의 제작은 내용의 중요성을 강조한다. 크리스 랜드레스는 이러한 기술적 만족도와 내용적 우수성 그리고 충격에 가까운 참신함으로 차별화된 3D 애니메이션을 제작한다. 그의 1998년도 작품인 빙고(Bingo)에서 매스미디어의 근원적 아이로니와 인간의 존재론적 고민을 부조리극 표현으로 풀어냄으로써 인간의 상황에 통찰력을 갖게 한다. 크리스 랜드레스의 3D 애니메이션은 이러한 점에서 미술사와 연극사를 넘나드는 폭넓은 포용과 테크놀로지의 확장으로 3D 애니메이션의 새로운 가능성을 보여주고 있다.

■ 중심어 : | 크리스 랜드레스 | 3D 애니메이션 | 부조리극 |

Abstract

The distinguishing feature of 3D animation is a reproduction of a reality. It is able to make the images that would be impossible with the conventional creative methods, and create the great fantasy. The development of creative image put great emphasis on importance of subject matter. Chris Landreth produces the unique 3D animation that has creative subject matter with great techniques. His work, Bingo(1998) describes social problem of mass-media and human being's agony in expression of theatre of the absurd. It is possible to have common interests in a matter with today's artists. The purpose of this study is to investigate how to express the theatre of the absurd in Chris Landreth's animation. A phase of social life is not only revealed with 3D features and his own techniques but communication capacity of 3D animation is also shown.

■ keyword : | Chris Landreth | 3D Animation | Theatre of the Absurd |

I. 서 론

1. 연구 배경 및 목적

오늘날의 현대예술과 콘텐츠산업에 있어 매우 중요한 위치를 차지하고 있는 영상은 보편적인 내러티브 전개방식에 사실성을 가미하여 보다 매혹적이고 강렬한

* 본 논문은 2008학년도 상명대학교 예술대학 미래예술연구소의 학술연구비 지원에 의하여 연구되었습니다.

접수번호 : #081008-002
접수일자 : 2008년 10월 08일
심사완료일 : 2008년 11월 11일
교신저자 : 김치훈, e-mail : chkims@smu.ac.kr

환상을 대중에게 제공하고 있다. 아이러니 한 것은 사실성의 극대화를 통해 보다 큰 환상을 창출한다는 것이다.

사실을 재현하고자 하는 오랜 노력은 디지털 테크놀로지의 적극적인 수용으로 이어졌고 이미 표현매체 전반에 걸쳐 필수 요소로 자리잡았다. 전통 표현 기법에 3D 애니메이션과 같은 디지털 기법은 이전에는 불가능했던 것을 가능하게 하였으며 이를 통해 매체간의 통합은 물론 장르간의 컨버전스로 새로운 변화를 리드하고 있다. 이처럼 디지털 테크놀로지의 필수적 자리매김은 단순히 제작 기법에만 제한 된 것이 아니라, 세계와의 소통의 문제에 있어서도 영상 제작 자체의 접근법을 달리하게 되면서 그 이상의 의미를 갖게 되었다.

그러나 아쉽게도 디지털 애니메이션 부분에서는 테크놀로지가 사실성의 극대화를 통해 새로운 내러티브 폼을 구축하기 보다는 단순한 사실의 재현 혹은 더 화려한 영상 제작으로 형식적 측면만 부각되어 본연의 의미 전달에 못 미치는 경우를 보게 된다. 특히 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션은 기술의 난이도와 숙련도에 의해 객관적인 영상의 품질이 정해지기 때문에 새로운 내러티브 구조를 연구하기 이전에 보이는 시각적인 측면에 우선적으로 치중하는 경향을 보게 된다[7].

픽사(Pixar)나 PDI 등의 성공적인 3D 장편 애니메이션은 '가족'을 타겟으로 전통적인 기승전결을 통한 보편적인 이야기에 머물러 있다. 몇 몇 작품은 심오한 사회적 고민과 비판을 담고 있기는 하지만 실험적인 전개보다는 대중적인 코드의 이야기 전개가 대부분이다. 한 편의 3D 장편 애니메이션에 소요되는 천문학적인 금액 앞에서는 경제의 원칙이 우선시 되는 것이 당연하다.

그러나 새로운 시각적인 발전과 내용적인 실험은 장편 애니메이션에서 하기 힘든 부분으로 단편 애니메이션에서 대안과 가능성을 찾아야 한다. 이러한 점에서 크리스 랜드레스(Chris Landreth)가 1990년대에 발표한 3D 단편 애니메이션은 주목할 만하다. 3D 컴퓨터 그래픽 애니메이션의 독특한 특징을 최대한 부각하여 보는 이로 하여금 이목을 집중시키고, 3D의 특징으로 말하고자 하는 이야기를 강렬하게 전달한다[7]. 이는 '애니메이션은 하나의 예술 작품으로 그 사회문화를 바탕으로 그 시대 그 민족의 문화를 바탕으로 그 시대 그 민족의 문화를 대변'[9] 할 수 있음을 보여준 것이다.

더불어 그의 단편 애니메이션은 섬뜩하고 그로테스크한 이미지의 전개를 통해 강렬한 인상을 남기며 이질적인 요소의 결합으로 초현실적 효과를 유도하며 재현의 관습을 거부하는 반(反)연극적 태도로 필연성과 개연성 그리고 감정이입 대신 객관적인 비평의 태도를 갖도록 유도하는 특징을 가지고 있다. 크리스 랜드레스의 작품에 녹아있는 반연극(反演劇)의 부조리극(不條理劇) 표현이 어떻게 표출되고 있으며 작가 자신의 의도와 의미들을 고찰하여 3D 애니메이션의 또 다른 가능성을 찾아보는 것이 본 논문의 목적이다.

2. 연구 방법 및 범위

이미 크리스 랜드레스의 1995년 작 '디 엔드(the end)'를 통해 초현실주의의 표현 특징을 선행 연구("크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 the end에 나타난 초현실주의 표현", 한국콘텐츠학회논문지, 제7권 10호, p105-114, 2007) 하였으며 본 논문은 그에 따른 후속 연구로 크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션에 나타난 반연극적 부조리극의 개념과 표현방식으로 연구를 제한한다.

이를 위해 먼저 반연극의 시작과 부조리극의 배경 및 특징을 알아보며 그것을 근거로 부조리극의 표현 특징이 크리스 랜드레스의 애니메이션에 어떻게 반영되었는지를 연구한다.

부조리극의 특징과 개념은 부조리극의 가치척도와 비판적 평가체계의 초석이 된 마틴 에슬린(Martin Esslin)의 저서인 '부조리극(The Theatre of Absurds)'의 내용을 기준으로 하며 크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 중 1998년 작 '빙고(Bingo)'를 중심으로 한다. 아울러 작품 속에서 보이는 부조리극의 개념과 표현 특징을 조명하여, 이를 통해 3D 컴퓨터 애니메이션이 단순히 사실을 재현하는 기술로써의 애니메이션이 아니라 작가의 주관적 세계와 조우하여 만들어 낸 상상의 세계로 전통적 이야기 전달 방식에서 탈피하여 새로운 가능성을 보여줄 수 있는지를 전망하고자 한다.

II. 부조리극

1. 부조리극의 배경 및 개념

데카르트(Rene Descartes)에서 시작된 이성 중심 사상은 헤겔(Hegel)의 변증법에 이르러 인류의 사유체계를 지배하였고 합리주의 사상은 인간 개체의 특성과 현실성을 무시하고 모든 인간을 보편적인 개념과 가치의 틀 속에 묶어두고자 하였다. 그러나 두 번에 걸친 1, 2차 세계대전을 겪으며 인류사회가 처한 비참한 현실, 생존의 불안, 삶의 허무의식 속에서 진실한 자기를 찾으려는 움직임이 시작되었다. 합리주의 사고체계에서는 개인은 개념화된 전체에 불과하며 개인의 우연성과 고유성은 무시된다. 이토록 개인의 존재, 의지, 감성을 무시하는 합리주의에 반발하여 실존주의는 20세기 서구사회를 대표하는 철학사조로 번성하게 된다.

인류를 풍성하게 해줄 것이라 믿었던 과학문명의 발달은 세계를 전쟁의 공포로 만들 수도 있음을 경험하였고, 이는 인간을 주체가 아닌 객체로 전락할 수 있다는 존재의 불안을 가져왔다. 생존의 불안에서 진정한 자기의 모습을 찾으려는 움직임이 바로 실존주의 사조의 근본을 이룬다. 즉 실존주의는 합리주의와 과학정신으로 잃어버린 인간의 주체성 회복 운동이라 할 수 있다[2].

실존주의 철학사상을 문학에 접맥시킨 사르트르(Jean-Paul Sartre)는 '실존주의적 인간은 상황 속에 있는 인간'[4]이며, 우리는 그 상황을 흔히 사회라고 부르며, 인간이 이성의 한계를 인식하고 형이상학적이고 개인적인 문제에 해답을 줄 수 없는 부조리[1]한 상황에 대항하여 자유로운 행위자로서의 인간을 묘사하였다. 이것을 더욱 발전시켜 초현실주의 등의 수법으로 부조리를 재현하여 구체적인 이미지를 주려는 반연극의 전위적(前衛的)인 연극운동이 1950년대에 프랑스를 중심으로 일어난다.

반연극이라는 명칭이 처음 사용된 것은 1950년에 공연된 외젠느 이오네스코(Eugene Ionesco)의 '대머리 여가수(La Cantatrice chauve)'를 통해서이다. 작가는 이 작품에 '안티-플레이(anti-play)'라는 부제를 달았는데, 이로부터 반연극이라는 명칭이 널리 쓰이게 되었다[1].

좁은 의미의 반연극은 부조리극이라는 특정한 연극양식을 지칭하는 개념이다. 이 용어는 영국의 비평가 마틴 에슬린이 사뮤엘 베케트(Samuel Beckett), 외젠느 이오네스크, 해롤드 핀터(Harold Pinter) 등 1950년대 이후 등장한 일련의 작가 군을 논하면서 처음으로 언급했다. 에슬린은 '인간에게 존재의 근원적 리얼리티를 의식하게 하고, 우주와 직면하여 망각하고 있던 경외감과 원초적인 두려움을 환기시키고, 의식에서 생겨나는 그런 존엄성이 결여되어 있는 통속적이고, 기계적이고, 자족에 찬 존재에서 인간을 끌어내려는 시도이며, 근원적 현실에 부딪히게 함으로써 인간의 상황에 통찰력을 갖게 하려는 우리 시대의 참된 예술가들의 부단한 노력'[3]이라고 부조리극의 의미를 설명하였다.

이처럼 부조리극은 1950년대 이후 등장한 새로운 연극양식으로 반사실적이고 반대중적인 무대실험을 통해 현대인의 실존적 부조리를 형상화한 연극이라 할 수 있다. 종래의 리얼리즘 전통을 부정하는 자기부정의 미학을 통해 연극은 역설적으로 자기정체성을 찾기에 이르렀다.

2. 부조리극의 특징

부조리의 사전적 의미는 '도리에 어긋나거나 이치에 맞지 아니함. 또는 그런 일'[13]이다. 그러나 연극에서의 부조리는 단순히 현실의 부조리한 모순만을 뜻하는 것이 아니라 인간과 세계의 불합리한 관계를 나타내는 실존주의적 용어를 뜻한다.

까뮈(Albert Camus)는 '이방인(L'étranger)'에서 인간존재는 우연이고, 인간과 세계의 관계도 우연이기에 세상을 합리적으로 설명할 수 있는 질서도 구원도 없기 때문에 존재란 곧 부조리하다는 실존적 소외를 표현하였다.

까뮈와 같은 실존주의 작가들은 인간 존재의 불합리함에 대한 느낌을 매우 명확하고 논리적으로 구성된 논증의 형태로 표현하였다. 이와는 달리 부조리극에서는 인간존재의 무의미성, 이성적 직관형식의 불충분함에

1) 우연의 사고, 질병의 고통, 죽음 등 알지도 못하고 이해할 수도 없는 부조리에 직면하게 될 때 실존의 인간은 오히려 강한 저항의식을 느낀다. 즉, 부조리는 기대하지 않았거나 모르고 있던 세계에 의해 삶의 의미가 압도당할 때 강렬히 인식된다.

대한 의식을 합리적 근거나 논증적 사고를 의식적으로 포기하면서 구체적인 상황으로 뚜렷한 장면상의 이미지를 제시하였다[3].

무대 위에서 보이는 이미지의 전개를 부각시키고 언어에 대한 극단적인 평가절하로 등장인물의 대사보다 무대 위에서 일어나는 상황이 더 많은 것을 표명하였다. 무대장치는 극도로 간소화되어 하나의 시적 상징으로 기능한다. 넓게 보면 이런 특성은 상징주의, 표현주의, 초현실주의 등의 전통을 계승한 결과라고 할 수 있다.

뚜렷한 줄거리에 섬세한 인물 묘사와 동기 설명이 필수 불가결한 전통적인 연극에 반해 꼭두각시처럼 반복되는 등장인물과 앞뒤의 상황설명의 부재로 필연성과 개연성을 거세하고 있다. 이는 시작과 끝이 모호하게 반복 순환되어 결말에서도 사건의 해결은 찾아볼 수 없다. 등장인물의 대사는 논리적 맥락에서 벗어난 상투적이고 진부함의 반복이며 때로는 극도의 압축과 생략으로 심지어 대사와 사건의 모순이 발생하기도 한다.

베케트의 '고도를 기다리며(Waiting for Godot)'에 등장하는 블라디미르와 에스트라공의 의미 없는 대사의 반복과 왜 그들이 거기에 있으며 무엇을 기다리는지 설명되지 않는 끝없는 기다림의 연속이다. 간소한 무대와 '시간에 대한 자유로운 축소와 확대를 통해 환상과 사실 사이의 명확한 구별이 모호하고, 시각적 비유의 형태로 정신 상태를 투영'[4] 한다. 사건전개의 전통극 대신 하나의 상황을 제시하고 그 상황 속에 등장인물들이 어떻게 반응하는가를 묘사한다. 이를 통해 현대인의 비극적 초상의 단면을 있는 그대로의 리얼리티로 전달한다.

III. 크리스 랜드레스 작품의 부조리극 표현연구

크리스 랜드레스는 1998년 소속사인 알리아스/웨이브프론트(Alias/Wavefront)의 '마야(MAYA) v1.0'이라는 소프트웨어를 이용하여 '빙고'를 제작 발표하고 전 세계 애니메이션계의 주목을 받게 된다. 마야의 출시를 앞두고 발표된 빙고 애니메이션은 소속사의 입장에서는 자사의 최신 소프트웨어를 빛내주기 위한 홍보영상 역할을 한 것으로, 마야 홍보에 절대적인 애니메이션이었다. 1998년 당시의 3D 소프트웨어의 화두는 여전히 '현실의 사실적 재현'이었기에, 빙고에서도 마야의 자체 렌더링 엔진을 이용한 사실적인 표현 - 광대의 하얀 분장 뒤의 살결과 주인공의 잔주름 그리고 안경에 살며시 비치는 반대편의 반사 이미지 등 - 은 당대 최고의 3D 품질을 선보이고 있다. 그러나, 크리스 랜드레스 애니메이션의 매력은 소속사의 소프트웨어 성능을 단순히 최고의 3D 이미지로 재현하는데 있는 것이 아니라 그만의 독특한 내러티브 구조에서 이야기를 전달하는데 있다. '3D 작업이 사진처럼 정교한 포토리얼리즘이 전부라고 생각하고 거기에만 치중하는 것은 CG기술의 낭비이며, 이를 보완하기 위해서는 세상을 보는 주관적 관점을 가미 하여야 하는데'[11] 그의 일련의 작품에서 보이는 기하학적인 폐쇄공간에 상징적인 유기적 형태의 배치, 그로테스크한 묘사, 이질적인 오브젝의 배치를 통한 충격 등은 초현실주의 화가들의 작품에서 느껴지는 것과 반연극적인 부조리극의 특성을 작가의 주관으로 작품에 녹여낸 것이라 할 수 있다.

빙고는 5분여(크레딧 포함)의 짧은 3D 단편 애니메이션으로 반연극 형식을 띄고 있다. 이 단편은 시카고의 네오퓨쳐 극단(Neo-Futurist Theatre Company)의 그렉 커티스(Greg Kotis)[2]가 1993년 첫 연출한 '이 연극을 무시하세요 (Disregard this play)[15]'라는 단편 실험극을 원전으로 하고 있다. 이 단편극에서는 데이브(Dave)를 중심으로 극이 진행된다. 데이브는 처음에 자신이 광대라고 불리자 적극 부인한다. 그리고 점차 진위를 따지는 논쟁을 하지만 자신이 궁극적으로 광대임을 시인하며[12] 막은 내린다.

이 연극의 주요 골격을 바탕으로 크리스 랜드레스는 3막극 형태의 빙고를 기획하고 3D 애니메이션의 특징을 최대한 반영하여 그로테스크하고 환상적인 이미지를 반연극 형식으로 그려내고 있다.

2) 뉴욕에서 활동하는 극작가. 사회적 이슈를 어둡고 복잡한 코미디로 풀어내는 탁월한 성찰력의 소유자로 뮤지컬 '유린타운(소변마을 Urinetown)'으로 토니상(작품상, 연출상, 극본상, 안무상 등 10여개 부문)을 수상했다. 시카고의 네오-퓨쳐리스트 극단과 함께 실험적 단편극을 발표하고 있다.

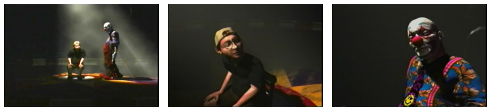

그림 1. 빙고 1막: 광대가 주인공에게 빙고광대라고 부르자 주인공은 부인한다.

그림 2. 빙고 2막: 소녀광대가 1막과 동일한 대화로 주인공을 광대로 부르지만 주인공은 부인한다.

그림 3. 빙고 3막: 머니 가이(Money Guy)가 등장하고 1,2막과 동일한 반복적 대화와 함께 '돈'에 대한 욕심을 주인공에게 강요한다. 다시 1막의 광대가 등장할 때, 주인공은 자신이 광대임을 시인한다.

부조리극 작품에서 수수께끼 같은 상황과 결말을 푸는 딱 맞는 답을 찾으려 한다면 그것은 마치 레오나르도 다빈치의 그림에서 물감을 채취하여 화학적 반응 데이터를 근거로 명확한 그림해석을 하려는 시도와 같을 것이다. 부조리극 표현 양식을 띤 빙고 역시 창조적 상상력과 다층적인 작품으로 작가의 의도를 하나의 정답으로 집약한다는 것은 작품의 논점을 한정짓는 것이다. '고도를 기다리며'의 베케트는 '고도가 누구이며 무엇을 의미'하는지를 묻는 질문에 '만일 그걸 알았다면 작품 속에서 말했을 것'[3] 이라고 답했다. 이처럼 직선적 전개가 아니라 본질적으로 다성적 구성방식으로서 작가의 체험을 표출하기에 전체로 들어야 효과를 느낄 수 있는 심포니처럼 여러 이미지와 진술로 엮인 구조체를 전체의 조화로써 의미를 파악하고 해석하는 것이 바람직하다.

1. 시적 이미지 전개

지적개념이 아닌 시적 이미지를 사용하는 부조리극은 도입부에서 어떤 합리적인 문제들도 제기하지 않고 순환적 전개를 하며, 분명한 해결책도 제시하지 않는다.

빙고의 '남자'는 왜 거기에 있는지에 대한 합리적인 설명이 없다. 또한 진짜 광대들이 왜 그에게 '빙고 광대'를 강요하는지에 대한 배경도 제시되지 않은 채 처음 시작했던 바로 그 지점에서 이야기는 끝을 맺는다.

정보를 제공하거나 작가의 내면세계 바깥에 존재하는 인물들의 문제나 운명을 묘사하는데 관심을 갖지 않고, 어떤 명제를 내걸거나 어떤 이데올로기적 주장을 토론하려고 하지 않기 때문에 사건들의 묘사나 주인공의 운명과 모험을 다루지 않는다[3]. 빙고 역시 부조리극의 표현 특성처럼 줄거리가 진행되며 무엇이 일어날까를 보여주는 것이 아니라 무엇이 일어났는가를 통해 상황을 전달함으로써 시적 이미지들의 구성물을 무대 위에 펼쳐 놓는다.

크리스 랜드레스는 이미지 구성에 있어 등장인물을 통해 존재에 대한 자신의 개인적 세계관을 전달한다. 빙고의 캐릭터는 신체의 왜곡으로 '융통성 있거나 탄력 있는 것이 아니라 불안정하고 고정되지 않은 것'[6] 처럼 보이게 하며, 사회(시스템)에 의해서 개인이 어떻게 굴절되고 변형되는가를 초현실주의적이고 그로테스크하게 보여주고 있다.

그림 4. 빙고의 캐릭터 왜곡: 남자광대 – 비대해지는 머리 / 소녀광대 – 입 큰 괴물 머리 / 머니가이 – 다수의 손과 돈으로 육체 구성

부조리극이 관심을 갖는 리얼리티는 속성상 심리학적인 것이기에, 등장인물들의 끔직스러운 신체적 상황을 보여줌으로써 장면들과 이미지들이 작가의 감정상태, 두려움, 꿈 그리고 내적 갈등을 밖으로 투사한다. 필립 톰슨(Philip Thomson)은 '그로테스크란 공상과 필연적인 친화관계를 맺고 있기는커녕 사실적인 틀 속에서 사실적인 방식으로 제시된다'[5]고 하였으며 빙고에서의 등장인물의 그로테스크한 변이는 이야기가 황당무계한 초자연적인 이야기로 받아들이는 것을 오히려 부정하는 효과를 얻고 있다고 할 수 있다.

또한 신체 왜곡은 그렉 커티스의 연극을 원전으로 한 만큼 그대로의 답습이 아니라 컴퓨터 그래픽의 특징을 최대한 사용하여 연극과는 차별화 되는 점을 보여주기 위한 장치이기도 하다. 3D 애니메이션의 기술적인 부

분에서 오브젝의 변이는 그 어떤 매체보다 용이한 것이기 때문이다.

무대감독으로 보이는 여자광대를 통해 알려지는 막간의 시작과 끝은 시간과 공간의 추상화(내적 풍경과 환상 그리고 사실 사이의 명확한 구별의 결여)라 할 수 있으며 관객을 제3자의 입장으로 객관화 시키는 역할을 하고 있다.

또한 빙고에서의 등장인물은 동기와 행동을 대부분 이해할 수 없는 캐릭터들이다. 정작 '광대'임에도 정상적인 남자를 '광대'로 몰아붙이는 상황과 서커스에서 희극적인 몸짓으로 웃음을 자아내야 하는 인물이 폭력적인 강요를 하는 상황에서, 보는 이들은 이러한 인물들과 동일시 될 수가 없다. 관객이 인물과 동일시 될 수 없기에 객관적으로 상황을 지켜볼 수 있으며 등장인물들에게 직면한 혼란스런 상황을 비유와 상징을 통해 시적 이미지를 불러내어 관객과의 공유를 가능하게 한다.

아리스토텔레스(Aristoteles) 이래 서구의 무대 관습은 모방과 환상, 관객의 감정이입, 행위의 논리성, 필연성과 인과율 그리고 교훈성과 계몽성 등을 특징으로 삼았다. 이러한 관습을 통해 현실을 객관적으로 재현하고자 했다. 그러나 반연극은 재현의 관습을 거부함으로써 비현실적인 장면, 플롯의 해체, 비논리적인 행동, 우연적인 요소 등을 의도적으로 추구한다. 그리하여 감정이입의 태도 대신 객관적 비평의 태도를 갖도록 조장한다. 그 결과 현실의 피부가 아니라 그 이면의 숨은 속살, 은폐된 진실을 직시하도록 유도한다[1].

이처럼 전통적인 기승전결식 이야기에 반하여 기계적인 반복, 꿈과 현실이 교합하는 시적인 이미지전개를 통해 인간과 세계의 불합리함과 존재의 소외를 부조리한 그대로 표현하고자 하였으며 '표현되는 내용과 표현의 형식을 완전히 일치'[3] 시키려는 부조리극의 노력이 크리스 랜드레스의 애니메이션에서도 두드리지게 나타난다.

2. 언어의 평가 절하

빙고의 남자는 자신의 이름을 강요받는다. 이름은 본인의 의지와는 상관없이 결정된 것으로 이름을 통해 윤곽 지어진 자아의 개인성이다. '인간이 이름을 갖고 있다는 사실이 우리를 개별화하는 원천인 것이다. 이런 상황이 우리에게 억제를 강요하고, 존재하는 모든 것들과 하나가 되지 못하게 하는 것'[3]이다. 이름을 잃는다면 억압으로부터 자유로울 수 있음을 암시하지만 빙고의 남자는 여전히 빙고라는 새로운 이름으로 불리길 강요당하고 이는 곧 본인의 의지와 무관하게 사회의 질서에 편입되는 부조리한 상황을 말한다.

빙고의 사전적 의미는 복권식 놀이의 명칭이기도 하며 영어권에서 '뜻하지 않은 기쁨을 나타날 때 하는 말'[14]이다. 원래의 좋은 의미와는 상반되는 빙고라는 동일언어는 보편적으로 통용되는 합의된 원칙도 없어졌으며, 단편적이고 근원적인 불합리에 의한 부조리성을 구체적인 상황과 뚜렷한 장면상의 이미지로 병행하여 존재하는 요소 일 뿐이다. 기존의 연극에서는 대사가 중요하며 언어 분석을 통해 근본개념을 발견하고 타당한 해결로 유도된다. 그와는 반대로 '반문학적인 연극에서는 언어가 하위 역할만을 하며, 부조리극은 다차원적인 이미지 언어 속에서 단어를 많은 요소들 중 하나의 요소'[3]로 사용한다.

빙고의 막간 사이에 나타나는 화려한 장면 변환은 3D 애니메이션에서만 가능한 질감표현과 화려한 조명 그리고 카메라 워크 등을 통해 연극에서 불가능한 시간의 연속성을 가능케 하며, 사실성을 극대화하여 환상을 만들어주지만 단순한 이미지 전개를 넘어 언어의 평가절하를 의미하는 현재의 언어 가치 개념을 보여준다.

그림 5. 막간의 매스미디어 이미지 전개

멀티비젼에서 디스플레이 되는 화면은 TV의 내용물 중 쇼, 뉴스, 광고 등을 빠르게 편집하여 보여주고 있다. 뉴스에서 정당들이 정책을 통해 공동의 안녕과 복지를 추구한다고 하지만 실제로는 이기적인 당리당책에 지나지 않으며, 또한 윤리에 반하는 사회적 암적 존재를 추방한다고 강도 높여 외치지만 다음 날 신문에는 버젓이 성매매와 고리대금을 알선하는 지면이 인쇄되어 시민들에게 전달된다. 여기서 서로 모순되는 가치개념을

발견할 뿐이다.

광고는 최상급에 최상급을 반복하고 끊임없이 사용함으로써 언어의 보편적 객관화를 퇴색시켰기에 신문의 광고문구나 텔레비전 광고의 미사여구는 무의미 한 것이다. 현재의 매스미디어는 감각적인 대중오락과 물질적 쾌락을 부추기는 광고 그리고 이기적인 이데올로기를 전파하여 인류의 신뢰와 도덕적 상실을 불러오는 모순된 세계의 총체이다.

이처럼 언어와 실재 사이에 커다란 간극이 가로 놓이게 된 것이다. 매스미디어를 통한 전반적인 언어의 평가절하 말고도 증가하는 삶의 전 문화가 그 테마의 수를 점점 더 증가시켜 다양한 삶의 영역에 속한 사람들이 서로 생각을 교환하지 못하게 하는데 책임이 있다[3]. 형이상학적인 진리 인식과 전달 수단으로써 언어는 불충분하기에 부조리극에서 언어는 평가절하 되고 해체되는 것이며 랜드레스의 빙고에서도 오늘날의 매스미디어에 대한 강한 부정을 막간의 멀티비전 이미지를 통해 직접적으로 전달하고 또한 등장인물의 겉도는 대화와 반복되는 기계적인 반복 언어를 통해 언어의 평가절하를 나타내고 있다.

이와 같은 부조리극의 특징을 크리스 랜드레스는 3D 애니메이션에 녹여냄으로써 '인간에게 그의 존재의 근원적 리얼리티를 다시 의식하게 하고, 우주와 직면하여 망각하고 있던 경외감과 원초적인 두려움을 환기시키고, 의식에서 생겨나는 그런 존엄성이 결여되어 있는 통속적이고, 기계적이고, 자족에 찬 존재에서 인간을 끌어내려는 시도이다. 한편으로 실질적 현실을 지각하지 못하는 삶의 그로테스크한 우스꽝스러움을 풍자의 수단으로 탄핵'하기도 한다[3].

IV. 결 론

3D 애니메이션은 사실의 완벽한 재현이라는 큰 특징으로 종래에 불가능했던 이미지의 완성을 가능하게 하며 보다 큰 환상을 창출한다. 사실의 모방에서 진일보한 창의적인 이미지의 제작은 상대적인 내용의 빈곤을 가지고 왔다. 기술의 빠른 발달은 관객의 관람 수준도 비약적으로 끌어올려 화려한 영상만으로도 관객의 호평을 사던 시대에 종지부를 찍었다. 이에 시각적인 고품질은 기본이고 내용적인 측면이 함께 하지 못하면 외면 받을 수밖에 없는 상황으로, 주관을 가지고 이야기를 펼칠 수 있는 작가의 존재가 매우 중요해지고 있다.

크리스 랜드레스는 이러한 기술적 만족도와 내용적 우수성 그리고 충격에 가까운 참신함으로 차별화된 3D 애니메이션을 제작하는 작가이다. 카메라의 자유로움과 변화무쌍한 조명의 세팅은 애니메이션 속의 인물을 더욱 사실적으로 만들었으며 3D의 특징을 최대한 부각한 그의 노력은 시각적 즐거움을 자아낸다. '그것은 기술적 변화 이상의 의미를 지니고 있는 것으로 세계를 보는 방식과 그 세계를 보고 인식하는 사람들의 정체성과도 관계가 있다.'[8] 또한 영향을 받은 화가와 작가의 작품을 연구하여 작품에 반영함으로써 자신만의 초현실주의와 자신만의 반연극적 분위기를 만들 수 있었고 내용의 견고함은 아트와 테크놀로지의 합일에서 오는 독특한 내러티브를 구축하게 된다.

빙고에서 매스미디어의 사회적 문제와 인간의 존재론적 고민을 부조리극 표현으로 풀어냄으로써 인간의 상황에 통찰력을 갖게 하려는 우리 시대의 참된 예술가들의 부단한 노력과 뜻을 같이 한다. 이렇게 부조리극의 개념과 특징으로 랜드레스의 작품을 비추어 보면 숨겨진 다중의 의미와 작가의 의도를 이해할 수 있으며 성숙한 3D 애니메이션의 성장을 예측해 볼 수 있다.

그의 단편 애니메이션 빙고에서 부조리극의 표현 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 시적 이미지 전개. 등장인물들의 혼란스런 상황을 비유와 상징을 통해 이미지를 불러내어 관객과 공유한다. 그리고 비현실적 장면, 우연, 반복된 순환 구조는 관객의 감정이입 대신 객관적 비평의 태도를 갖게 한다. 또한 왜곡된 신체의 그로테스크한 등장인물들은 초자연적인 이야기가 아닌 보다 사실적인 이야기로 받아들여지게 한다.

둘째, 언어의 평가절하. 매스미디어를 통한 언어 해체와 평가절하는 언어와 실 존재 사이의 커다란 간격을 인지하고 언어를 통한 소통불능의 시대를 살고 있는 현대인의 단면을 풍자하고 있다.

인간 존재의 불합리를 부조리한 그대로 드러내는 것은 절망의 표현이거나 비합리적인 어두움으로 돌아가는 것을 의미하지 않는다. 부조리극 특성을 통해 살고 있는 세계의 환상에서 벗어나 현실을 정확하게 인식하려는 노력인 것이다.

크리스 랜드레스는 2004년 '라이언(Ryan)'을 통해 빙고의 스타일리쉬한 캐릭터를 더욱 진일보한 캐릭터의 질감과 이야기의 극적 분위기로 그만의 사실주의를 펼쳐 보이고 있다. 이는 '영화와 같은 사실주의와는 다른 개념의 2차적 리얼리즘[10]'이 있기에 가능하다. 향후 라이언의 미학적 특징을 통해 3D 애니메이션에 있어 리얼리즘은 무엇이며 사실적 표현과 또 다른 이야기 전달의 가능성을 연구할 것이다.

3D 애니메이션의 튼튼한 산업적 기반을 위해서는 단편애니메이션을 통한 새로운 실험과 꾸준한 도전으로 문화적 기반이 선행되어야 한다. 거대한 규모의 3D 영상에서는 비용절감과 안정된 수입창출을 기대하기에, 다양하고 과감한 실험과 도전을 꾀하기 힘들기 때문이다. 크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션은 이러한 점에서 미술사와 연극사를 넘나드는 폭넓은 포용과 테크놀로지의 확장으로 3D 애니메이션의 새로운 가능성을 보여준다. 시각적 연출의 조연으로 또는 황금알을 낳는 애니메이션이 전부가 아닌, 작가의 의지로 예술적 가치와 사회적 이슈를 함께하며 3D 특징을 분명하게 부각시킬 때 또 다른 소통의 잠재력을 펼쳐 보여 줄 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

[1] 임준서, *반연극의 계보와 미학 - 부조리극을 중심으로*, 살림, pp.6-8, 2004.

[2] 변종민, *존 업다이크의 실존주의 문학세계*, 태학사, pp.32-33, 2004.

[3] E. Martin, *부조리극*, 한길사, pp.36-453, 2005.

[4] P. H. Arnold, *부조리문학*, 서울대학교출판부, pp.8-111, 1983.

[5] T. Philip, *그로테스크*, 서울대학교출판부, p11, 1986.

[6] P. John, *사진에 나타난 몸*, 예경, p.73, 2000.

[7] 김치훈, "크리스 랜드레스의 3D 단편 애니메이션 the end에 나타난 초현실주의 표현', 한국콘텐츠학회논문지, 제7권 10호, p.106, 2007.

[8] 문재철, "3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구: 테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로", 만화애니메이션연구, 통권7호, 2003.

[9] 이종한, "애니메이션에 나타난 그로테스크 표현 방법 추이 연구", 디자인학연구, 통권57호 Vol.17, No.3, pp.51-60, 2004.

[10] 현승훈, "극사실주의 디지털애니메이션의 장치 특성에 대한 미학적 고찰", 한국콘텐츠학회논문지, 제8권, 9호, p.99, 2008.

[11] http://www.chosun.com/svc/content_view/content_view.html?contid=2005081670359

[12] http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m0JSF/is_24/ai_30234467/pg_3

[13] http://krdic.daum.net/dickr/contents.do?offset=A017727500&query1=A017727500#A017727500

[14] http://endic.naver.com/search.nhn?query=%BA%F9%B0%ED

[15] http://en.wikipedia.org/wiki/Greg_Kotis

저 자 소 개

김 치 훈(Chee-Hoon Kim) 종신회원

- 1997년 : Pratt Institute, CGIM - 3D 애니메이션 전공(MFA)
- 1999년 ~ 2003년 : 카마 디지털 엔터테인먼트 게임개발부장
- 2003년 ~ 2007년 : 동아방송대학 게임·애니메이션계열 교수
- 2007년 ~ 현재 : 상명대학교 만화·애니메이션학부 교수

<관심분야> : 3D 애니메이션, 게임, 인터랙티브 스토리텔링, 디지털 콘텐츠