

디지털시네마와 디지털애니메이션을 위한 CGI 시각형식 구조화 -영화<정글북>을 중심으로- Structuralization of CGI Visual Format for Digital Cinema and Digital Animation -Focused on Film <Jungle Book>-

유형준

명지대학교 디지털콘텐츠디자인학과

Hyoung-Jun Yu(yuhj@mju.ac.kr)

요약

CGI는 영화와 애니메이션이 디지털시네마와 디지털애니메이션으로 진화하는데 결정적 역할을 했을 뿐만 아니라 대중 상업 영화와 애니메이션 안에 리얼리즘 시각중심의 스펙터클의 영상문화를 정착시킨 중요한 시각형식이다. 영상문화를 설명하는 도상성, 포토리얼리즘, 팝진성, 언캐니밸리, 하이퍼리얼리즘, 스펙터클 사실주의 담론 연구를 통해 CGI 시각형식이 세 가지 관점에서 구조화될 수 있음을 발견하였다. 첫째는 그림과 사진의 도상적 차이에서 생기는 조형적 관점이고, 둘째는 시각적으로 인지되는 자연스러움과 이상함을 사실적 개연성의 문제로 보는 인식적 관점이다. 마지막으로 영화와 애니메이션의 미학적 전통에 뿌리를 둔 관습적 관점이다. 그리고 이렇게 구조화된 시각형식의 틀로 영화 '정글북'(2016)에 사용된 CGI의 특징을 분석하였다. 결과 이 영화는 사실적인 개연성의 바탕 위에 극사실적 포토리얼의 사진적도상성을 가지고 있다. 그리고 과장 및 증폭된 시각적 내러티브를 주된 시각형식으로 하는 영화의 영상미학적 관습을 따르면서 동시에 동물캐릭터의 의인화로 인해 애니메이션 영상미학의 관습도 충분히 가지고 있음을 알 수 있었다.

■ 중심어 : | 디지털시네마 | 디지털애니메이션 | CGI | 시각형식 |

Abstract

CGI not only performed a crucial role to make cinema and animation evolved into digital cinema and digital animation but also CGI, an important visual format, settled realism-centric spectacle image culture in public commercial cinema and animation. The fact that CGI visual format could be structuralized in three different view points is discovered through Iconicity, photorealism, verisimilitude, uncanny valley, hyperrealism, and spectacular realism discourse research which explain image culture. First, a formative viewpoint that comes up in an iconic difference between drawing and photograph. Secondly, a cognitive viewpoint that sees visually perceived naturalness and abnormality as a realistic probability issue. Lastly, a customary viewpoint which is rooted in aesthetic tradition of cinema and animation. After that, the features of CGI which is used in the movie 'jungle book'(2016) were analyzed using the structured visual format. Consequently, this movie has hyper-realistic photographic iconicity on the base of realistic probability. Also, by following image-aesthetic convention which uses overstated and amplified narrative as a visual format, at the same time, the movie also has sufficient image-aesthetic convention in animation by personified animal character.

■ keyword : | Digital Cinema | Digital Animation | CGI | Visual Format |

* 본 연구는 2016학년도 명지대학교 일반교원연구비 지원 사업에 의하여 연구되었습니다.

접수일자 : 2017년 02월 02일

심사완료일 : 2017년 06월 21일

수정일자 : 2017년 06월 07일

교신저자 : 유형준, e-mail : yuhj@mju.ac.kr

I. 서론

1. 필요성 및 연구목적

영화와 애니메이션은 그 역사가 시작된 이래 디지털 환경에 의한 채질개선이 불가피해졌으며 새로운 변화를 문화 변혁의 기회로 삼아 영상문화의 새로운 패러다임을 선도해 가고 있다. 이것은 CGI로 대변되는 첨단 컴퓨터그래픽기술과 격변하는 디지털 미디어에 대한 영상미디어 특유의 유연성 때문이다. 디지털 환경에서 탄생된 디지털시네마와 디지털애니메이션은 제작 기술 측면에서 유사 하면서도 시각 형식 측면에서 다른 특징들을 가지고 있다. 그리고 그 특징들의 체계화는 디지털 영상의 시각 문화를 논하고 그 패러다임을 예측하는데 매우 유용한 도구가 될 것이다.

본 연구는 디지털미디어시대의 CGI 영상문화에 대한 담론들을 살피고, 그 특징들을 구조화함으로써 디지털시네마와 디지털애니메이션에 대한 CGI 시각형식의 특징을 파악할 수 있는 도구를 개발 하는데 그 목적이 있다.

2. 연구내용 및 방법

연구 1단계는 디지털영상문화의 패러다임 연구로 CGI를 중심으로 한 디지털시네마 및 디지털애니메이션의 융합적 제 경향 연구이다. 2단계는 CGI 시각문화에 대한 이론 연구로 디지털시네마 및 디지털애니메이션의 사실적 시각문화의 특징을 설명하는 도상성, 포토리얼리즘, 팝진성, 언캐니밸리, 하이퍼리얼리즘, 스펙터클 사실주의 연구이다. 3단계는 유형화된 2단계 이론들을 조형, 인지, 관습의 세 관점으로 체계화한 CGI 시각형식 구조화 도구 개발이다. 4단계는 영화 정글북에 구조화된 CGI 시각형식을 적용하는 것이다.

II. 본론

1. 디지털영상문화의 제 경향

서사적 리얼리즘을 추구하는 초기 영화와 추상적인 움직임 추구를 하던 초기 애니메이션은 각자의 고유 영

역에서 독자성을 지켜왔던 역사에도 불구하고 디지털 기술을 수용함으로써 시각 형식과 제작 기술면에서 융합되는 양상을 보이고 있다. 디지털제작 기술을 전격 수용한 영화와 애니메이션은 디지털시네마와 디지털애니메이션으로 진화하였고 CGI 시각형식과 기술을 공통분모로 서로의 영역을 넘나들면서 새로운 형태의 영상문화를 창출하고 있다. 디지털시네마는 애니메이션 특유의 추상적이고 환영적인 영상미학을 수용하고 디지털애니메이션은 영화적 인물중심의 내러티브와 리얼리즘을 수용하고 있다. 이러한 양상으로 인해 서로의 영상미학적인 특성들이 섞여 유사한 모습으로 변해가게 되었고, 서로의 시각형식간 장벽이 없어져 전통적인 관점에서의 영화와 애니메이션으로 설명되기 어려운 새로운 가상화(visualization)된 시각문화가 형성 되고 있다[그림 1].

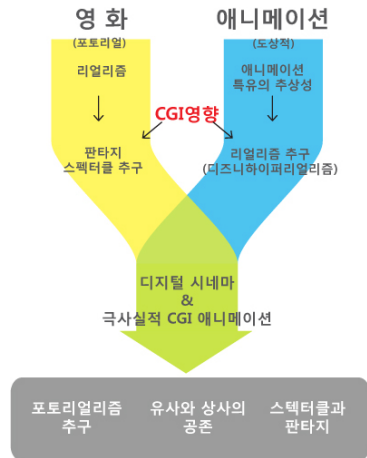


그림 1. 디지털시네마와 디지털애니메이션의 융합

대표적인 예가 영화 <정글북, 2016>이다. 이 영화는 걸로 보기엔 울창한 열대 밀림에서 잘 훈련받은 동물들이 연기한 실사 영화처럼 보인다. 하지만 주인공 소년을 제외한 모든 동물들과 배경이 CGI로 제작되었을 만큼 CG의 비중이 크다. 본 연구에서 정글북을 연구 대상으로 선정한 이유는 이것의 모호한 시각적 정체성 때문이다. 감독 Jon Favreau 스스로도 <정글북>을 영화와 애니메이션의 중간 형태 또는 둘 다로 보고 있다. 영화(film)인지 애니메이션인지 전통적인 기준으론 설명

될 수 없는 모호함은 관객에게 전혀 없는 시각적 경험을 제공한다. 실제와 구별되지 않는 외모를 가진 말하는 동물의 시각화는 영화와 애니메이션의 요소를 모두 가지고 있다. 또한 표면적으로 실사 영화에 가깝고 연출과 제작 기술면에선 애니메이션에 가깝다. CGI는 이러한 시각적 경험을 가능하게 한 결정적 수단이며 CGI 시각형식 구조화를 통해 모호한 정글북의 시각적 정체성이 구체적으로 분석될 수 있기 때문이다. 이미 영화와 애니메이션의 융합적인 관점에서 많은 작품이 탄생되었다. 100% CG애니메이션이지만 극사실적 시각형식을 추구했던 베어울프(2007), 파이널판타지(2001), 실사와 2D 애니메이션을 합성한 스페이스 잼(1996), 누가 로저 래빗을 모함했나(1988), 코믹스를 원작으로 영화화 한 많은 액션 히어로 영화들을 예로 들 수 있다. 현대 대중 상업 영화에서 디지털시네마와 디지털애니메이션의 경계는 점점 더 희미해지고 있다. 이미 관객의 시각적 관습은 다양한 융합적인 형태의 시각형식 들을 자연스럽게 수용하고 있다.

2. 디지털시네마/디지털애니메이션 시각문화담론

2.1 필진성(verisimilitude)

필진성(verisimilitude)은 텍스트(또는 이미지)가 행위, 인물, 언어 및 그 밖의 요소들을 신뢰할 만하고 개연성이 있다고 독자(또는 관객)에게 납득시키는 것이다. (중략)필진성은 현실(사실)과의 관계가 아니라, 대부분 사람들이 현실이라고 믿는 것이다[1]. 사진 이미지의 문화적 중요성과 기술적 특징들을 고려해 볼 때 전통적인 영화(cinematography)에서는 필진성이 대체로 당연시되지만, 컴퓨터 이미지에서는 필진성이 제작자나 관객 모두에게 관심의 대상이 된다[2]. 컴퓨터이미지는 전통적인 영화에서와 같은 필진성을 '가상적으로' 추구할 뿐이다. 즉 가상적인 실재와의 지시적 관계를 전제로 사물이나 사건에 대한 사실적인 묘사를 추구한다는 것이다[3]. 디지털시네마 또는 디지털애니메이션에서 필진성은 재현의 지시대상이 실재하건 하지 않건 상관없이 화면에 보이는 CGI로 제작된 인물, 사물, 환경의 형상이 관객의 현실에 근거한 인식의 범위 안에 있도록 하여 사실적 개연성이 있다고 판단하도록 유도하는 시

각형식이라 할 수 있다.

2.2 언캐니 밸리(uncanny valley)

Mori(1970)에 의해 주장된 언캐니 밸리(uncanny valley)는 로봇과 같은 인공물에 대해 지각되는 친밀감(affinity)은 그 인공물이 지닌 인간과의 유사성 수준(human-likeness)에 의해 설명될 수 있다는 가정에서 출발한다. 대개 인간과의 유사성 수준이 높아지면 로봇과 같은 인공물에 대한 친밀감이 증가할 것이라는 직관적인 예상이 가능하지만 특이하게도, Mori는 로봇이 인간과 외형적으로 매우 유사해지면 오히려 그 친밀감이 급격히 감소될 수 있다고 주장하였다[4]. 언캐니 곡선은 원래 로보틱스의 가설과 실험적 데이터에서 출발하여 발견된 현상이 오늘날 영화와 애니메이션, 게임 등의 캐릭터에 적용되어 인간 유사성에서 오는 호감이나 혐오감의 문제와 같은 언캐니 밸리 효과를 다루는데 유용하게 적용되고 있다[5]. 극사실적으로 표현된 CGI 인간 캐릭터의 얼굴 표정과 몸짓이 섬세한 근육의 움직임과 유기적인 동작의 자연스런 연결이 없을 경우 관객은 그 미세한 부자연스러움을 통해 작게는 이질감이나 크게는 거부감을 경험한다. 이러한 일련의 시각적 이상함을 설명 하는 근거로 언캐니 밸리가 사용된다[그림 2].

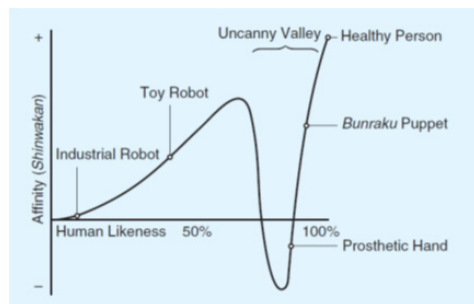


그림 2. 언캐니 밸리(uncanny valley)

2.3 하이퍼리얼리즘(hyperrealism)

일반적으로 하이퍼리얼리즘은 대상을 극 사실적으로 정밀하게 묘사하는 시각예술의 한 장르를 의미한다. 여기서는 리얼리즘을 애니메이션 미학에 가미한 극 애니메이션 스타일을 의미한다. 이재현(2004)은 하이퍼리얼

리즘의 특징을 다음과 같이 정리하였다. 그 하나는 이런 애니메이션들에서는 그 이전의 애니메이션들과 달리 등장인물이나 환경이 실제 세계의 물리학을 '상당히' 따르는 것이고, 둘째는 내러티브, 인과관계, 등장인물의 동기화 등에서 사실주의적 관습들을 차용하고 있다는 것이다. 이런 의미에서 극 애니메이션이 보여주는 하이퍼사실주의는 실사 영화(live action cinema)의 관습이나 이데올로기를 재매개한다고 볼 수 있다. 셋째, 그림에도 불구하고 전적으로 실사 영화의 관습에만 충실 하는 것이 아니라 물리적 법칙을 과장하거나 등장인물(동물)의 설정이나 그 언행에서 보듯 애니메이션 특유의 상상력이 더해진다[6]. 초기 애니메이션과 하이퍼리얼리즘 애니메이션의 차이에서 애니메이션 시각형식의 특징 잘 알 수 있다. 고양이 펠릭스(Felix) 또는 초기 미키마우스는 백설 공주나 포카혼타스가 그랬던 것처럼 중력이나 불변성에 전혀 얽매이지 않았다. 그들은 아이젠슈타인이 명명한 늘어나고(stretch), 찌부러지고(squash), 변형되는(transform)초창기 카툰 캐릭터와 환경의 성질인 'plasmaticness'에 의해서 캐릭터화 되었다. (Leyda 1988)[7] 하이퍼리얼리즘은 초기 애니메이션의 자유롭고 추상적인 시각형식에 극영화의 사실주의적 관습이 더해져 대중적인 형식으로 정형화 된 것이라 할 수 있다. 디즈니가 처음 시작해서 디즈니 식으로 해석되고 강화된 하이퍼리얼리즘은 컴퓨터 그래픽의 사실적 표현 기술이 더해져 토이스토리(1995)나 슈렉(2001)과 같은 디지털애니메이션의 영상문화로 자리 잡았다.

2.4 포토리얼리즘(photorealism)

용어 포토리얼리스트(photo-realistic)은 사진기술에 의해서 만들어진 것이 아니라 마치 그렇게 해서 만들어진 것처럼 보이는 표현을 의미한다[8]. 관객은 영화, TV, 비디오와 같은 다양한 영상미디어를 통해 실사적인 이미지에 길들여져 있으며 이것이 하나의 시각적 관습을 형성한다. 사진사실주의는, 실제 세계 자체의 포착(capturing)에 의해 획득되는 필진성과 달리, 사진이나 전통적 영화와 같은 다른 미디어를 시뮬레이션 함으로써, 즉 다른 미디어에서 묘사된 형상에 의존함으로써

획득되는 것이다[9]. 필름의 광학적 작용에 의한 도상적 스타일이 CGI의 도상적 스타일에 계승되어 하나의 시각형식으로 정착됐다고 할 수 있다. 디지털시네마 또는 디지털애니메이션에서 CGI가 실물을 카메라로 촬영해서 만든 것처럼 보인다면 그것은 포토리얼리즘의 시각형식이라 할 수 있다.

2.5 스펙터클 사실주의(spectacular realism)

리스터 등(Lister et al., 2003)은 "스펙터클 사실주의"(spectacularrealism)라는 새로운 개념화를 통해 현대적인 디지털 영화나 애니메이션의 사실주의 미학을 설명하고자 한다. 이것은 단적으로 말해 영화의 다른 요소들에 대한 영상 이미지의 우위(dominance of the visual)라는 현대 디지털 영화의 경향과 특성을 지칭하는 것이다[10]. 리스터 등(Lister et al., 2003)은 스펙터클사실주의를 시각적인 관점을 넘어 자본주의가 가지는 문화적인 속성으로 확대 해석하고 있다. 스펙터클사실주의는 시각적 이슈에 집중한다. 즉 영화나 애니메이션의 내러티브, 등장인물, 캐릭터의 연기나 감정선, 이데올로기, 미장센, 미술, 음악 등 다양한 구성요소들 보다 관객의 시각을 유혹하는 스펙터클한 방식의 시각적 과장과 증폭에 큰 비중을 둔다. 스펙터클 이미지들은 CGI 시각특수효과로 만들어 진다. 매우 사실적인 표면의 정확성과 동시에 실사영화가 가지는 리얼리티를 표현 할 수 있어 관객의 몰입을 극대화 한다. 스펙터클 사실주의(spectacular realism)는 디지털시네마 또는 디지털애니메이션에서 CGI로 제작된 이미지들의 형상과 상황적 움직임이 스펙터클한 사진사실적인 형식으로 관객의 시각적 감각에 강력하게 호소하는 시각형식이라 할 수 있다.

2.6 만화적 도상성

퍼스는 기호를 세 가지 커다란 범주(도상 l'icone, 표시 l'indice, 상징 le symbole)로 구분하고자 하였다. 도상(외적 현실과 유사관계가 있는 기호)이란, 시니피앙이 표상하는 것(지시대상)과 유추관계를 맺고 있는 기호들과 상통한다. 가령 나무나 집을 보여주는 구상적인 그림, 사진, 합성된 이미지는 나무나 집과 '났았으므로'

도상이라 볼 수 있다[11]. 사진은 높은 도상성을 갖고 있으며 사실적인 선화는 그보다 덜하고, 만화는 훨씬 덜하다. (중략) 그러나 만화는 두 가지 방법을 통해 실제 현실로부터 이탈할 수 있다는 점을 주목해야 할 필요가 있다. 하나는 단순화한다는 것으로 그것은 전형적으로 사람이나 사물의 개요를 강조하는 것이다. 또 하나는 과장한다는 것으로 만화의 개요는 인물의 실제 모습에 대한 의곡이 되는 것이다[12]. 본질적으로 카툰이나 캐릭터는 '기호체계'(sign system)의 한 유형 속에 포함되어 있는 '도상적 기호'(iconic sign)의 특수한 형태이다. 도상적 기호는 그것이 표현하는 실제 사물과 어느 정도 유사성을 갖는다. 즉 그것은 어느 정도의 '도상성'(iconicity)을 드러낸다[13]. 만화적 도상성은 지시 대상의 외형에 대해 과장과 생략의 조형과정을 더 함으로써 그 형상이 실제에 근거한 관객의 인식범위 보다 과장되거나 생략되어 보는 사람으로 하여금 만화적으로 느껴지도록 하는 시각형식이다.

3. CGI 시각형식 구조화

기 드보르(Guy Debord, 1931~1994)는 그의 저서 스펙터클 사회에서 자본주의의 미디어와 이미지를 상품과 같이 재화(財貨)의 가치를 창출할 수 있는 가장 진보한 산물중의 하나로 보고 있다. 이미지가 상품으로서의 재화적 가치를 획득하기 위해서는 대중의 시선을 사로잡는 강력한 힘을 가질 때 가능하다. 스펙터클 이미지는 시각적 유희라는 전략으로 관객의 몰입(시선)을 유도 한다. 이미지가 눈을 즐겁게 하기 위해서는 새롭고 흥미로워야 하며 대중이 공감하는 실제와 패리가 없어야 할 것이다. CGI가 실제에 근거한 새로운 재미있는 볼거리 창조를 구현 할 수 있는 현존하는 최고의 미디어로 자리 잡은 오늘날 디지털시네마와 디지털애니메이션에서 더욱 진보한 스펙터클 CGI가 대량생산되고 있는 현실에 비춰봤을 때 CGI는 상업적 목적으로써 그 존재 이유가 명료하다. 그것은 유희적 관조의 대상으로서 대중을 위한 매력적인 이미지 창출이다. 대중에게 유희적 관조의 대상으로서 CGI는 현실과 유착된 조형적 시각형식을 제공함으로써 몰입을 강화시킨다. 이미지 표면의 사실적 정확성은 현실과 허구의 경계에서 망

설임을 통해 대중을 긴장시키고 동시에 만족 시킨다. 그리고 CGI는 시각적 인식의 영역을 확장함으로써 상상의 즐거움을 증폭시킨다. 현실을 초월한 세계를 제시함으로써 유사와 상상의 경계를 넘나드는 쾌감을 선사한다. 또한 CGI는 시각적 즐거움을 창조하기위해 볼거리 관습의 명맥을 이어간다. 과거 서커스, 공연, 영화, 애니메이션과 같은 볼거리 문화가 제공하는 스펙터클과 환타지를 보다 정교하고 세련되게 표출한다. 이미지는 관조의 대상으로서 그 자체가 조형적 요소들로 구성되어 있으며 관조의 주체인 관객은 이미지를 읽기위해 인식행위를 한다. 그리고 이러한 주체와 대상 사이엔 역사적 전통이나 사회적 관습의 맥락이 이미지 쓰기와 읽기의 코드로 작용한다. CGI 역시 이미지로서 조형적 요소들로 구성되어 있으며 관객은 인식을 통하여 그것을 읽는다. 그리고 CGI와 관객 사이엔 이미지의 생성과 수용의 과정에서 다양한 관습적 코드가 영향을 준다. 이러한 관점에서 CGI도 이미지 자체로서의 조형적 측면과 관객 주체의 인식의 문제 그리고 그것의 전통적 맥락에서 본 관습의 문제들이 상호 연관되어 있다 할 수 있다[그림 3].

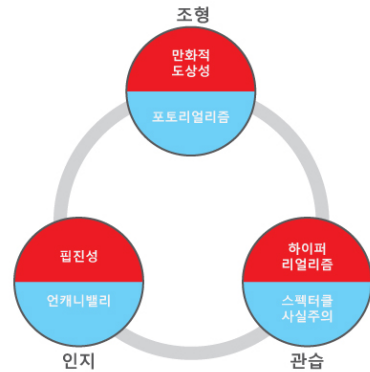


그림 3. CGI 시각형식 구조화 모델 개념

3.1 CGI의 조형적 관점.

CGI의 시각형식에서 사진적 재현과 그림적 재현이라는 조형의 문제는 오랫동안 중요한 화두였다. 이는 전통적인 영화와 애니메이션의 관점에서 사진이나 그림이라는 문제로 볼 수도 있다. 그러나 디지털시네마와

디지털애니메이션에서 CGI는 사진처럼 렌즈를 통해 형성된 광학적 결과가 아니고 사람의 손으로 그려진 회화적 결과도 아니다. 서로 다른 시각적 형식을 추구하는 사진과 그림이라는 재현된 이미지의 재현이라는 점에서 다르다. 초기 CGI는 필름과 그림을 모방하려는 시도에서 출발했으나 현재는 재현에 기반 한 사진성과 그림성이 융합된 새로운 조형양식을 추구하고 있다. CGI는 비록 재현된 이미지의 재현이라는 독자적인 시각형식을 추구하고 있으나 그 근본적인 시각적 형식은 사진과 그림이라는 두 축에 두고 있으며 결과적으로 조형적 측면에서 포토리얼리즘의 사진적 도상과 과장되고 단순화된 그림의 만화적 도상이라는 재현의 서로 다른 시각형식의 사이에서 다양한 모습으로 표출되고 있다[그림 4].



그림 4. 사진적 도상(좌)과 만화적 도상(우)

3.2 인지적 관점

인지적 관점은 사실적개연성을 근거로 관객이 CGI에 대해 인식하는 자연스러움과 이상함의 측면이다. 디지털시네마 또는 디지털애니메이션에서 CGI로 제작된 사실적 이미지는 관객의 인식 속에 자리 잡은 실제 외형에 대한 시각적 개연성을 바탕으로 자연스럽게 수용되기도 하고 직감적인 미묘한 차이로 거부되기도 한다. 사실과 다름에 대한 날카로운 본능을 가진 인간에게 사실적 CGI에 대한 수용과 거부는 직관적 인지 작용에 의해 일어나는 상반된 활동이다. 관객은 이러한 상반된 인지 활동을 통하여 자연스런 몰입을 할 수도 있고 그렇지 못 할 수도 있다. 디지털 배우의 얼굴 표정에서 어색하거나 불편함을 느낄 수 있는 대표적인 예로 풀 CG 영화 Beowulf(2007, Paramount)가 있다. 이 영화는 실사영화에서 당연시되는 편집성을 추구하였으나 실제

얼굴에서 느껴지는 작은 근육의 미동과 같은 섬세함의 부재 등으로 인해 가상적으로 추구되는 편집성이 결여되어 인위성이 드러나고 부자연스러움이 눈에 거슬린다. 이러한 시각적 이상함은 자연스럽게 몰입을 방해한다[그림 5].



그림 5. Beowulf(2007)안소니흠킨스

3.3 관습적 관점

CGI의 시각형식은 CGI가 사용되기 이전의 전통 영화와 애니메이션 영상미학의 관습을 계승하고 있다. 디지털시네마는 비주얼 내러티브를 강조하는 볼거리 중심의 영화의 관습을 계승하여 스펙터클사실주의를 낳았고, 디지털애니메이션은 매력적이고 카리스마 넘치는 캐릭터 창조와 물리 법칙에 충실하면서도 타이밍 완급이 인위적으로 조절된 움직임 연출과 같은 애니메이션의 문제들을 중요시하는 하이퍼리얼리즘의 관습을 계승하고 있다. 디지털시네마는 팝진성과 함께 더욱 유혹적인 스펙터클 시각특수효과를 적극 수용하고 있고, 디지털애니메이션은 비록 사실주의와 회색되었음에도 불구하고 그 속엔 여전히 개성 있는 캐릭터와 창의적인 움직임이 중심인 애니메이션 특유의 관습이 중요한 비중을 차지하고 있다. 헐리웃 영화에 흔히 등장하는 히어로 캐릭터들의 현란하고 화려한 액션연기와 엄청난 스케일의 장관을 이루는 사실적인 배경과 역동적인 카메라워킹은 CGI가 이룩한 스펙터클사실주의의 결과이다. 디즈니 뮤직비디오 Hercules, Zero to hero와 인간 동작을 포함한 실사동영상으로 만들어진 애니메이션을 비교해 보면 리얼리즘에 기반 한 애니메이션 특유의 추상적 미학이 반영된 하이퍼리얼리즘의 흔적을 엿 볼 수 있다[그림 6].



그림 6. Hercules, Zero to hero, Oh My Disney, Side by Side (Lyric Video, Disney Sing Along)[14]

4. 영화<정글북>의 CGI시각형식

조형적, 인지적, 관습적 관점에서 구조화된 CGI 시각 형식을 사용하여 영화 정글북(2016)을 분석하였다.

첫째 조형적 관점에서 화면에 등장하는 CGI 제작된 인물, 사물, 배경의 형상이 과장과 생략을 통한 만화적 그림에 더 가까운지 사실적인 사진에 더 가까운지 관찰하였다. 주인공 소년 모글리를 제외한 동물들과 정글의 식물들은 CGI로 제작되었으며 모두 표면의 정확성이 매우 높은 극 사실적 CGI이다. 반면 이 영화에는 만화 또는 그림의 도상성은 존재하지 않는다. 따라서 CGI 시각형식의 조형적 측면에서 만화적도상성은 없으며 사진적도상성은 매우 높다고 할 수 있다.

둘째 인지적 관점에서 화면에 등장하는 CGI 캐릭터의 이미지와 움직임이 현실과 같이 자연스럽게 보이는지, 어색하거나 이상하게 보이는지 관찰하였다. 주연급 캐릭터 시어칸(호랑이), 발루(곰), 바기라(흑표범), 락사(늑대), 카(아나콘다)는 대부분 의인화 되어있어 야생동물이 가지는 감정 표현과 함께 인간의 감정까지 모두 표현하고 있다. 그럼에도 불구하고 어색하거나 이상한 부분은 찾기 힘들다. 그 이유는 극 사실적으로 털 하나 하나 묘사된 CGI 캐릭터들은 그 표면적 정확성이 실제라고 믿을 정도로 충분히 픽진성을 가지고 있기 때문이다. 또한 의인화된 표정은 지시대상이 없는 허구이기 때문에 사실적 개연성을 실제와 비교하여 판단하기 불가능하고, 그 표정과 연기가 어색하거나 부자연스럽게 느껴지지 않도록 매우 정밀하게 연출 제작되어 관객의 자연스러운 시각적 인식 허용 범위 안에서 있기 때문이다. 따라서 CGI 시각형식의 인지적 측면에서 사실적 개연성은 높으며 시각적 부자연성은 거의 없다고 할 수

있다.

셋째 관습적 관점에서 화면의 미장센과 몽타주가 리얼리즘을 바탕으로 한 시네마의 관습을 따르는지 아니면 창의적인 캐릭터와 시각적 과장 및 생략의 애니메이션 관습을 따르는지 관찰 하였다. 정글북은 광대한 밀림과 초원의 장관을 배경으로 아름다운 자연의 볼거리를 극 사실적으로 제공한다. 소년을 제외한 모든 장면이 CGI로 만들어졌으며 CGI는 실제 밀림과 같은 매우 정교한 표면정확도를 가지고 있다. 특히 주인공 소년 모글리가 쉬어칸(호랑이)으로 부터 도망가기 위해 돌진하는 몰소 때 속으로 몸을 숨기는 장면, 킹루이(오랑우탄)가 지배하는 폐허가 된 밀림 속 사원에서 쫓고 쫓기는 추격 장면 등의 화려한 액션과 연출은 디지털시네마에서 볼 수 있는 전형적인 스펙터클사실주의 보여주고 있다. 한편 정글북에 등장하는 동물 캐릭터들은 말을 하고 인간의 감정연기를 함으로써 의인화 되어있다. 이것은 실사영화에 없는 애니메이션의 전통적 판타지로 매력적이고 카리스마 넘치는 캐릭터 창조이며 애니메이션의 관습을 자연스럽게 승계한 하이퍼리얼리즘 특유의 미학적 관습이라 할 수 있다. 이 영화의 CGI 시각형식은 관습적 측면에서 영화의 영상미학적 관습과 애니메이션의 영상미학적 관습을 모두 가지고 있다 할 수 있다.

III. 결론

CG 기술을 사용하는 디지털시네마와 디지털애니메이션은 리얼리즘미학의 패러다임 속에서 서로의 전통적 시각형식을 차용하며 진화하고 있다. 그 진화의 양상은 리얼리즘을 설명하는 픽진성, 언캐니 밸리, 도상성, 포토리얼리즘, 스펙터클사실주의, 하이퍼리얼리즘과 같은 담론들로 부터 알 수 있었다. CGI 시각형식을 구조화하기 위해 이 6개의 담론들을 분석한 결과 크게 3가지 관점으로 구조화 할 수 있었다.

첫째, 조형적 관점에서 도상성과 포토리얼리즘에 대한 내용을 만화적 도상성과 사진적 도상성으로 개념화하여 시각형식으로 구조화 하였다. 둘째, 인지적 관점에

서 픽진성과 언캐니 벨리를 사실적 개연성과 시각적 거부감으로 개념화하여 시각형식으로 구조화 하였다. 셋째, 관습적 관점에서 스펙터클사실주의를 영화의 영상미학적 관습으로, 그리고 하이퍼리얼리즘을 애니메이션의 영상미학적 관습으로 보고 시각형식을 구조화 하였다. 이렇게 구조화된 CGI 시각형식을 사용하여 영화 정글북(2016)을 분석한 결과 이 영화는 사실적인 개연성의 바탕 위에 극사실적 포토리얼의 사진적도상성을 가지고 있다. 그리고 과장 및 증폭된 시각적 내러티브를 주된 시각형식으로 하는 영화의 영상미학적 관습을 따르면서 동시에 동물캐릭터의 의인화로 인해 애니메이션 영상미학의 관습도 충분히 가지고 있음을 알 수 있었다.

이 연구를 통해 CGI를 주요 표현수단으로 하는 디지털시네마와 디지털애니메이션의 시각형식을 분석할 수 있는 도구를 만들었다. CGI 시각형식은 그리 간단하지 않은 리얼리즘 영상문화의 담론들이 집약되고 개념화되어 만들어졌다. 담론의 장황하고 구체적인 사항은 비약하고 핵심 되는 개념만 시각형식에 적용할 수 있도록 설계 하는 것이 직관적 분석 도구를 구축하는데 더 효율적이기 때문이다. 구조화된 시각형식들의 정량적 지표가 연구에 포함되지 않았다는 점에 대한 보장은 향후 연구의 방향이 될 것이다. 한 두 개의 이론이나 담론으로 특정 영화나 애니메이션의 CGI의 시각형식을 객관화 하는 것은 편협적인 결과가 될 가능성이 크기 때문에 다각적인(조형, 인지, 관습) 관점에서 시각형식의 이론들을 구조화하고 이를 직관적 분석 도구로 만드는 것은 기존의 디지털시네마와 디지털애니메이션이 뿐만 아니라 앞으로 제작될 디지털영상미디어에 대한 기획과 분석에 유용한 장치가 될 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

[1] 오진희, “디지털 실사영화와 3D애니메이션의 픽진성 연구,” 기초조형학연구, 제12권, 제5호, p.325, 2011.
 [2] Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain

Grant, and Kieran Kelly, *New Media: a critical introduction Second Edition*, Routledge, p.136, 2003.
 [3] 이재현, *디지털 영화와 사실주의 미학*, 언론정보연구, p.54, 2006.
 [4] 김대규, 김혜윤, 김기연, 장필식, 정우현, 현주석, “사건관련전위 관찰에 기초한 언캐니 벨리 현상에 대한 탐색적 이해,” 감성과학, 제19권, 제1호, pp.95-110, 2016.
 [5] 김남훈, 정한경, 김남훈, “애니메이션 캐릭터의 CG 언캐니 곡선과 추상화 정도 분석,” 디지털디자인학연구, 제11권, 제4호, p.259, 2011.
 [6] 이재현, *멀티미디어와 디지털 세계*, 커뮤니케이션북스, p.265, 2004.
 [7] Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, and Kieran Kelly, *New Media: a critical introduction Second Edition*, Routledge, p.138, 2003.
 [8] Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, and Kieran Kelly, *New Media: a critical introduction Second Edition*, Routledge, p.137, 2003.
 [9] 이재현, *디지털 영화와 사실주의 미학*, 언론정보연구, p.54, 2006.
 [10] 이재현, *디지털 영화와 사실주의 미학*, 언론정보연구, p.55, 2006.
 [11] 마르틴 줄리, 김동윤 역, *영상 이미지 읽기*, 문예출판사, p.48, 1999.
 [12] 랜달 P. 헤리스, 하종원역, *만화와 커뮤니케이션*, 이론과 실천, p.55, 1989.
 [13] 랜달 P. 헤리스, 하종원역, *만화와 커뮤니케이션*, 이론과 실천, p.54, 1989.
 [14] <https://www.youtube.com/watch?v=sCoJvu8PF7Q>

저 자 소 개

유 형 준(Hyoung-Jun Yu)

정회원



- 1992년 2월 : 서울대학교 조소과 (미술학사)
- 2001년 8월 : 서울대학교 디자인 학부(디자인학석사)
- 2002년 3월 ~ 현재 : 명지대학교 디지털콘텐츠디자인학과 교수

<관심분야> : CGI, 3D 애니메이션, 영상디자인