

게임과 초현실주의의 융합

<예술이란 무엇인가>와 <게임의 이해> 강의페어링

이진희 교수님 지도

목적

<게임의 이해> 과목 전반과 <예술이란 무엇인가> 과목 중 '전위예술: 초현실주의'와 '현대미술' 내용을 바탕으로 한다. 디지털 게임과 초현실주의의 융합을 연구하며 이를 통해 게임의 기획과 평론에 있어 새로운 관점을 제시한다.

초현실주의란?

초현실주의란?

초현실주의라는 용어는 시인 아폴리네르가 1903년에 처음으로 사용하였다. 이후 1920년대 초 파리에서 본격화되었는데, 문학, 회화 등 많은 예술 분야에서 영향을 끼쳤다. 1924년 작성된 '초현실주의 선언문'에서는 '그 모든 미학적 혹은 윤리적인 고려 없이, 그 어떤 이성에 의한 통제가 없는 사유의 구술'이라고 표현하고 있다.

초현실주의의 특징

1. 판타지의 외재화
 - 초현실주의는 합리적 사고를 부정하고 꿈과 욕망, 무의식 등 인간의 판타지를 외재화한다.
2. 전위적 표현기법
 - 계산을 통한 필연적인 표현보다는 우연을 통한 표현, 전위적 표현기법을 즐긴다
3. 언캐니(Uncanny)
 - 초현실주의는 관람자에게 섬뜩한 낯섦, 즉 언캐니(Uncanny)한 감정을 느끼게 하곤 한다.



Yves Tanguy
(1900-55),
Indefinite
Divisibility

디지털 게임과 초현실주의의 융합 의의

1. 판타지 측면에 대한 탐구: 두 분야 모두 판타지를 감각적으로 외재화한다는 공통점이 있다. 초현실주의는 인간의 무의식과 꿈의 세계 등의 판타지를 미술, 영화 등을 통해 구현하였다. 게임은 컴퓨터 그래픽을 통해 판타지를 가상의 캐릭터, 스토리, 세계관 등으로 구현한다. 따라서 초현실주의에 대한 탐구를 통해 게임 자체에 대한 탐구를 할 수 있다.
2. 게임의 예술성에 대한 탐구: 현대미술에서 게임은 하나의 예술로서 인정받는다. 가령 미국의 Smithsonian American Art Museum에서는 비디오 게임을 전시한다. 또한 <게임 그래픽의 예술적 표현을 위한 NPR 기법 연구>, <플레이어 경험을 통한 게임의 예술성 의미 연구> 등 많은 논문이 게임의 예술성을 탐구한다. 게임은 캐릭터를 통해 게임 속의 세계를 경험하고, 그 속의 오브젝트들과 상호작용한다. 이는 현대미술의 인터랙티브 예술, 경험적 차원의 예술과 유사하다. 따라서 게임을 현대예술의 플랫폼으로 활용할 수 있다. 이를 통해 그동안 영화, 회화 등 선형적 플랫폼으로 구현되던 초현실주의를 인터랙티브한 플랫폼으로 확장하여 표현할 수 있다. 즉 작가의 창작물이 일방향적으로 관람자에게 전달되던 것에서 작가의 창작물과 관람자가 상호작용하고, 관람자가 창작물에 참여하는 방식으로 전환되는 것이다. 또한, 게임에 예술적 의미를 부여함으로써 게임의 다양한 가치를 발굴할 수 있다.



<Smithsonian American Art Museum>

구현의 요소1: 게임 비주얼

과거 초현실주의는 회화, 영화 등으로 판타지를 시각화하였다. 이후 디지털 기술의 발전으로 판타지의 시각화를 더욱더 다채롭게 표현할 수 있게 되었다. 이 때문에 게임은 디지털 기술을 기반으로 판타지를 더욱 정교하게 시각화할 수 있다. 동시에 게이머가 게임 속에서 상호작용하며 그 표현이 더욱 확장되고 심화한다. 또한, 게임 비주얼을 통한 초현실주의의 구현을 통해 기존의 게임이 가지지 못했던 언캐니한 감상을 선사하여 게임 자체의 차별성을 확보할 수 있다.

<구현의 방법>

- 초현실주의적 예술작품의 미장센을 게임상에서 구현하는 것
- 초현실주의적 의상을 게임 속에서 구현하는 것
- 비사실적 렌더링을 통한 극화적 표현



예시 1: 게임 Back to Bed 메인화면 / 2: 르네 마그리트 <거짓 거울> / 3: <Back to Bed> 게임플레이 화면 / 4: 에서 <폭포> / 5: 르네 마그리트 <인간의 아들> / 6: 마리 칸트라주 2012 S/S 컬렉션 / 7: 비사실적 렌더링 예

구현의 요소2: 스토리텔링

인간의 무의식을 스토리텔링의 주제 의식으로 담아낼 수 있다. 가령 <Hell Blade: Senua's Sacrifice>의 경우 표면적으로는 전사가 죽은 애인의 복수를 수행하는 내용이지만, 실상은 애인의 죽음에 충격을 받고 의식과 무의식의 구분이 소멸한 주인공의 환상을 다룬다. 이때 게이머는 전사의 입장에서 플레이하며 그 세계를 경험하지만, 내레이터에 의해 왜곡된 현실임을 인지한다. 이를 통해 초현실주의적 경험, 인간의 무의식에 대한 경험을 극대화할 수 있다.

구현의 요소3: 캐릭터

피에르 레비에 따르면 가상화는 힘에 대한 욕망을 의미하기도 한다(<AOS 게임 캐릭터의 존재론적 재현 양상 분석>, 한혜원 외 2인 재인용). 캐릭터 등의 가상화 과정에 인간의 무의식적 욕망을 투영한다는 것이다. 가령 동물이나 기계 등의 비인간 캐릭터를 통해 인간의 다르게 되고자 하는 욕망, 애니메이션 등의 무의식을 담는다. <League of Legend>의 경우 전체 캐릭터의 약 47.96%가 기계, 괴물 등 인간의 형태를 벗어나 있다. 플레이어는 이런 캐릭터들로 영웅 서사를 완성해나가며 본인의 자아와 무의식을 풀어낸다.

구현의 요소4: 연출방법

<LSD:Dream Emulator>의 경우 게임 제작자의 10년간의 꿈 일기를 바탕으로 만들었다. 이는 초현실주의의 자동기술법과 동일한 방식이다. 초현실주의는 그 외에도 우아한 시체놀이, 콜라주, 데페이즈망 등 의식의 흐름대로 표현하는, 혹은 우연에 기댄 연출 방법을 많이 활용한다. 이를 게임 연출에 활용하면 게임의 비주얼, 스토리텔링, 캐릭터 등도 자연스럽게 영향을 받게 된다. <LSD:Dream Emulator>는 꿈속에서 보았던 풍경이 곧 게임의 비주얼, 스토리텔링, 캐릭터가 되는 셈이다. 이를 통해 기존과 차별화되는 게임을 기획할 수 있고, 또 예술적 행위로서의 게임의 측면을 더욱 강조할 수 있다.