

마크 차베스 Mark Joseph Chavez



마크의 전문적인 작업은 1980년에 움직이는 레이저 빛을 최초로 실행시키고, 그것을 할리우드에 있는 플레이보이 빌딩에 쏘았던 것과 함께 시작된다. 다른 초창기 작업은 레이저 애니메이션 작업으로, 1983년 대학원 학생으로서 제작했던 조지아 스톤 마운틴 주립공원 거대한 조각물들 위에 최대 규모의 움직이는 레이저 빛을 쏜 것을 포함한다. 그의 직업 경력은 도쿄 방송국에서의 국제업무, 드림웍스 SKG에서의 장편 애니메이션, 그리고 리듬 앤 휴 스튜디오에서의 장편물 시각 효과 등이 있다. 그는 정형화된 만화 애니메이션과 극사실적인 시각 효과 제작에 능숙하고, 아카데미 상 후보가 되었던 유수 프로젝트에 참여한 바 있다.

1980년에 애리조나 주립대학에서 드로잉 전공으로 학사학위를 받은 그는 석사과정을 위해 로스앤젤레스의 캘리포니아 대학에 갔고, 거기서 바로 컴퓨터 애니메이션을 시작하게 되었다.

최근의 연구

책임 연구자: “그거 하지말고, 이거 해”

실시간 저작 도구를 탐구하고, 디지털 애니메이션 매체에 나타난 사회적 이슈를 이야기 하기. 애니메이션에서 메타포의 이용을 탐구하는 이 AcRF/SUG 수상 연구 프로젝트는 패러디의 용법에 관련된 통찰을 형성하게 될 것이다.

경력

2002년 부터 현재까지: CLONE3D LLC (CLONE3D의 전신) : 오픈 소스 차터봇 (말하는 로봇) 기술과 합성된 자세 기술에 토대를 둔 파라메트릭(고주파) 애니메이션과 확률성

2002년 부터 2005년 까지: 리듬 앤 휴 : 장편 실사 영화 및 광고를 위한 극 사실적인 모델

1995-02 드림 워크스 장편 애니메이션 CGI 수석 애니메이터/ 모델러

1994-95 어클레임 엔터테인먼트 CGI 감독 컴퓨터 게임에서 처음으로 모션 캡처 사용

동남아시아 뉴미디어 환경에서의 애니메이션 트렌드

마크 차베스

난양 기술 대학

요약

동남아시아, 그 중 특히 싱가포르에서는 국가가 단순히 회사 설립 시 자금을 대주는 것 이상의 경제적 지원을 통해 애니메이션 및 엔터테인먼트 관련 분야의 개발을 적극 추진 중이다. 미첼 레스닉은 그의 논고 “디지털 시대에서 배움의 재고”에서 사회 문화란 우리가 얼마나 많이 알고 있느냐 보다는 우리가 얼마나 사고방식과 창의적 행동에 바탕을 두고 있느냐에 달려 있다고 언급한 바 있다. 싱가포르는 이 생각을 적극 수용하여 자국의 창조적 분야를 발전시키기 위해 엄청난 투자를 하고 있다.

이 글은 싱가포르의 뉴미디어 분야에서 애니메이션 연구에 관한 최신 동향을 간략하게 언급하고자 한다. 더불어 본인이 최근 싱가포르 정부의 지원금을 받아 시작단계에 있는 산업과 학계에 대한 연구와 관련된 개념과 초기 단계에 대한 과정을 함께 다뤄 보고자 한다.

배경

“창의적인 사회를 향해: 2000년을 향한 싱가포르의 전망”이라는 글에서 윌리엄 S. 와 W. 림은 싱가포르의 창의적 인력 집단에 대해 언급한 바 있다. 이 집단의 인력들은 싱가포르 정부가 가스, 석유, 의약품, 생체 공학 연구, 나노기술 연구 분야 등의 적극 장려로 인해 매료당한 전문인력집단과 나아가 이 섬나라에 경제권을 장악하고 있는 집단을 보완하고 있다.

이러한 접근방식은 싱가포르가 갖고 있는 장점을 강화하고 경쟁자들을 뛰어넘는 기회의 발판이 될 것이다. 미디어 21은 6가지 전략적 비전을 갖고 다음과 같이 추진 중이다.

- i. 싱가포르를 매체 교류의 장으로 확립한다.
- ii. 싱가포르에서 제작한 콘텐츠를 수출한다.
- iii. 디지털 미디어를 전략적으로 배치한다.
- iv. 싱가포르 미디어 기업들을 국제화한다.
- v. 미디어 재원을 증대한다
- vi. 부대 사업과 규제 환경을 육성한다.

MDA (Media Development Authority-미디어 개발 당국) 는 이런 전략과 비전을 실현시키기 위해 사업 파트너들과 협력 방안을 모색해 나갈 것이다.¹⁾

이것은 애니메이션과 뉴미디어 기술 및 작업을 발전시켜 나가는 예술가들을 사로잡을 수 있는 광범위한 영역의 작업을 적극적으로 장려하고 있다.

MDA 미디어 21의 청사진은 싱가포르를 국제적 미디어 도시로써 미디어 서비스와 프로젝트가 제작되고, 개발되고, 거래되고 그리고 배급될 수 있도록 구상하고 있다. 이 계획은 싱가포르를 디지털 미디어 개발과 양질의 콘텐츠를 제작하여 아시아 최고의 미디어 시장 및 경제적 허브로 자리매김하는데 있다. 미디어 21은 현재 1.56% 정도 사용되는 GDP 배분을 10년 안에 3.0%로 끌어올리고, 자국민을 위한 만여개의 새로운 일자리 창출을 기대하고 있다.²⁾

1) <http://www.mda.gov.sg/wms.ftp/media21.pdf>

2) <http://www.mda.gov.sg/wms.www/thenewsdesk.aspx?sid=480>

일상생활에서 뉴미디어를 활용하고자 하는 맥락으로 싱가포르의 제1번지 Orchard 가에 감지 기능이 가미된 LCD가 부착된 갤러리들과 공공 장소들로 이뤄진 복합 쇼핑센터를 건설 중에 있으며 이곳에는 뉴미디어와 애니메이션이 함께 섞여들어갈 것이다. 이 복합쇼핑센터에는 벽과 거리가 뉴미디어를 접목한 디자인으로 구성되어, 국제화된 싱가포르 국민의 삶을 잘 반영하게 될 것이다. (그림 1 참고)

미디어 개발 당국(MDA)과 교육부(MOE), 이 두 개의 독립 기관에 의해 조성된 통합 지원 본부 아래, 정부 지원 산업 장려금들은 학술 연구 장려금과 보조를 이뤄 사용된다.

이번 2008년 여름, MDA 와 모기관인 국가연구 기금 (NRF) 에 의한 정부보조금 사업 계획의 일부로 프로젝트 공모가 진행됐으며 그 사업 내용은 다음과 같았다.

우리는 지식과, 경험과, 감정을 재현하겠다는 근본적인 문제에 도전하려고 한다. 인터페이스와 정보획득 기술의 진보에 힘입어, 지식, 경험, 감정은 전무후무하게 새로운 재현으로 거듭나야 한다. 그것은 좀 더 완성된 포착능력, 상호작용, 변이, 운송을 촉진하도록 가능하다면 혼성적인 형태여야 한다. 디지털 공간에서 재현이란, 실제 세계와의 실시간 상호작용을 가능하게 하는 것이어야만 한다. 되도록이면, 인터넷을 주축으로 하되, 실제 공간과 디지털 공간 사이의 경계를 모호하게 하는 일종의 잘 짜여진 방법이어야 한다. 그 디지털 공간은 어디에나 존재가 가능하고, 실제 공간과 공존하면서, 실시간과 실제공간에 의해서 조작성이 가능해야 한다. 이에 우리는 “코스페이스 (Co-Space)”라는 용어를 만들어 냈다.³⁾

이러한 계획아래, 본인은 여러 연구 분야에 걸친 프로젝트를 추진 중에 있다. 이 연구는 애니메이션이라는 테두리 안에서 애니메이션 연구와 뉴미디어가 결합된 접근이 가능하도록 기획하고 있다. 그리고, 이는 예술 양식으로써의 집합적 감각과 여러 분야에서 혁신적인 콘텐츠 생성 가능성을 지지하는 인터랙티브 디지털 미디어 (IDM) 의 도움을 받고있다. “영화예술과 서사구조: 실시간 비주얼 도구를 사용해서 이야기 창작하기” 라는 제목의 이 연구는 세가지 관련 목표로 구성된다. 첫 번째 목표는 애니메이션 원형에 대한 시각적 디자인 및 서사구조 디자인의 저장고라는 측면에서 실시간 애니메이션 기술 및 콘텐츠를 연구, 발전시켜 나가는 것이다. 두 번째로는 애니메이션의 기본 사항들을 영화적 서사구조를 통해서 새로운 형식으로 재조합하면서, 내용, 설명, 표현의 역학관계를 탐구하는 것이다. 세 번째 목표는 관객과의 공유영역 (interface) 을 포함하는 것이다. 이를 통해 시스템이 관객과의 상호작용을 통해 스스로 배우고, 자동적으로 디자인을 재정비할수 있게 하는 방법이

3) https://rita.nrf.gov.sg/IDM/CFP2_prelim/Guidelines%20and%20Templates/Co-Space.doc

다. 결과로 만들어진 영화 시스템은 콘텐츠를 관객에게 맞추어 재편하는 살아움직이는 (Animated) 경험, 또한 일종의 영화적 경험을 생성할 것이다.

애니메이션의 형식을 본다면, 시각적, 서사적, 보여주는 방법적 측면에서 오래동안 창조적이고 기술적인 개혁을 해왔다. 이것들은 항상 당대의 기술적 진보와 상대적으로 맞물려 있다. < CaN >은 한 애니메이션 제작사의 비평가 주간을 본따 디자인 되었다. 영화 감독은 예술가들의 작업을 보고, 애니메이션 디자인을 향상시킬 제안을 한다. 애니메이터들은 자신의 작업 테이블로 돌아가서 감독의 지시에 맞추어 작업을 수정한다. 한번 마무리짓고 나면, 그는 또다른 비평가 주간으로 돌아가, 그의 작업을 다시 보여준다. 이 비평가 주간을 애니메이션 용어로 “스윛 박스 (Sweat Box)”라고도 한다.

이 연구의 핵심은 애니메이션 콘텐츠를 구축하기 위한 개혁적인 도구를 생성하고, 애니메이션 과정의 자동화에 중점을 두고 있다. 결과적으로 소위 “액티브 시네마” 라고 부르는 한 창의적인 도구모음(toolset) 개발에 있다. 이것은 실시간 컴퓨터 애니메이션과 영화적 경험을 근저로 하는 인터랙티브 테크닉에 도움이 되는 도구모음이다. 그것은 예술가들이 등장 인물, 장면, 디자인 템플릿 등을 기존 모티브 또는 원형 저장고로부터 사용할 수 있게 제작된 일종의 발화 (Storytelling) 도구 모음이다. 이는 이 접근 방식을 다음 단계로 가져갔을 때, 인성과 감정적 상태가 풍요로워져서, 영화감독의 즉흥적이고 특징적인 요구에 유연하게 대처할 수 있는 지적 대리인들을 만드는 것이다. 대행자들의 실제적 모습, 행동, 움직임, 표현의 질과 같이 디자인에 관련된 요소들은 관객이 이 흡인력있는 경험에 몰입할 수 있게 하는 기본적인 요소들이다. 이 세계에서 “온전히” 자율적인 대행자는 이 환경에서 독립되지 않은 극적인 신념을 가지고 행동할 수 있어야만 한다. 이 목적을 달성하기 위해서, 우리는 고전적인 서사 구조를 만들어 낼 것이고, 우리 대행자들의 전형이 직선적인 시간구조 상의 경험에서 보이는 특성들을 연구할 것이다.

요약해서 말하자면, 이 연구는 애니메이션 내에서 뉴미디어와의 장르연계를 위한 수 많은 창의적인 기회를 모색함에 있다. 산업체가 뒷받침 하는 미술계와 갤러리들과 함께 아티스트들이 애니메이션으로 실험할 수 있는 기회들이 많아지고 있다. 이들은 감지가 잘 되는 성숙한 발표 현상이기도 하다. 대학의 학술적 연구는 상업적 애니메이션의 제약을 벗어나 예술의 개혁적인 접근을 용인하기 때문에, 콘텐츠와 기술을 모두 시도할 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

그림 참조

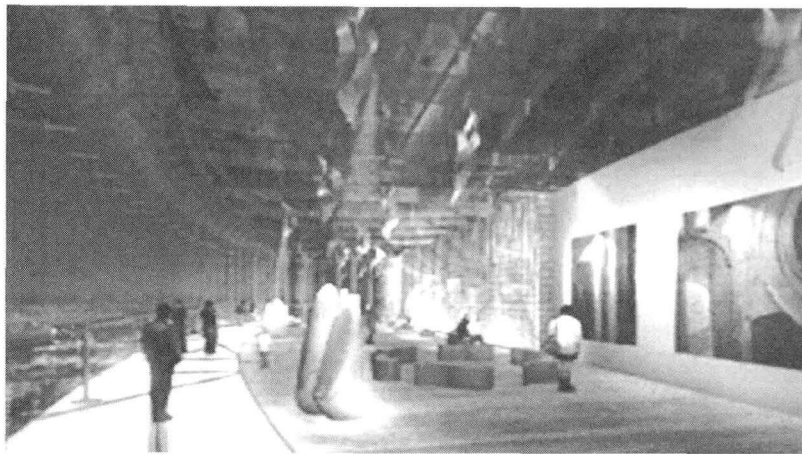


그림 32 그림 1. ION 건축 컨셉이 제시한 뉴미디어 현장 자료.