



게임 아트와 게임 디자인의 미학

(The Aesthetics of Game Art and Game Design)

작성자: 크리스 솔라스키 (Chris Solarski)

작성일: 2013년 1월 30일

보다 다양하고 정서적으로 의미 있는 게임 경험을 만들어 내기 위해 옛 거장의 기법에서 배울 수 있는 것은 무엇일까? 고전 미술 기법에 비디오 게임 고유의 요소인 '상호작용'을 어떻게 더하여 적용해야 할까?

이 글에서는 이러한 질문에 대한 답을 얻기 위해 형태의 심리작용과 동적 조합에 대해 살펴보기로 한다. 형태의 심리작용과 동적 조합(dynamic composition)은 내가 최근에서 북미를 다니며 강연한 내용의 초점이기도 한다. (방가¹, 스위스넥스², 스위스 문화재단 프로 헬베티카³가 강연을 후원해 주었다.) 나는 게임 개발자들일 게임의 정서적 경험을 형성할 때, 동적 조합을 가장 중요하게 봐야 한다고 생각한다. 내 책에서 동적 조합과 관련된 내용에는 기본 드로잉, 비디오 게임 아트, 성공적인 비디오 게임 디자인을 위한 고전부터 최신까지의 아트 기법⁴ 등이 있다. 이 내용은 다음 네 가지 요소로 구성되어 있다:

- 캐릭터의 형태
- 캐릭터 애니메이션
- 배경의 형태
- 패스웨이

¹ 참조링크: <http://gbanga.com/>

² 참조링크: <http://www.swissnex.org/>

³ 참조링크: <http://www.prohelvetia.ch/GameCulture.797.0.html?&L=4>

⁴ 참조링크: <http://solarskistudio.com/book.html>

비디오 게임에는 고전 미술과 동일한 디자인 원리가 사용된다. 고전 미술가들은 캔버스가 상상의 세계로 향하는 창이라는 환상을 만드는 데 관점, 형태, 가치 등의 디자인 원리를 사용했다. 비디오 게임도 같은 디자인 원리를 사용하여 텔레비전이 상상의 세계로 향하는 창이라는 환상을 만들어 낸다. 이 디자인 기법들은 미학적 가치를 표현하고 시각적 내러티브에 응용되기도 한다. 이 또한 고전 미술과 게임 디자인 모두에 동일하게 적용되는 바이다.

전통적 미술 기법과 비디오 게임 미학을 더 잘 이해하면, 게임 경험을 더 풍부하게 만들 수 있을 것이다. 이를 위해서는 기존의 스튜디오 구조, 그리고 게임 디자이너와 아티스트의 협동적 역할에 대해서 다시 생각해야 한다. 앞으로 살펴보겠지만, 고전 미술과 비디오 게임을 연결하는 일은 게임 디자이너에게도 함의하는 바가 있기 때문이다.

앞으로 위의 요소들이 함께 미학적으로 어떻게 작용하는지를 알아볼 것이다. 그리고 마지막에는 알아본 기법들을 게임 디자인에 적용할 것이다. 그러나 동적 조합에 대해 본격적으로 알아보기 전에, 조합의 기본 요소인 선, 형태, 부피에 대해 간단하게 알아볼 것이다. 요소들의 심리적 효과, 그리고 고전 회화와 조합에 적용되는 방식에 대해 알아볼 것이다.

선, 형태, 부피의 심리작용

현대 미술의 도래로 지난 수 백 년 간 미술계는 급격히 변했다. 20 세기 이전의 미술가는 공예와 디자인의 전통을 따랐다. 이 전통은 2 천 년간 스토리를 그림으로 표현해 전달하려는 목적으로 꾸준히 진화했다. 현대 미술이 전통과 고전 미술 기법을 의도적으로 파괴함으로써 창의적인 기법이 도입될 여지가 생겼다. 이로써 미술가들은 자유롭게 자신만의 스타일을 만들어 내고 새로운 형태의 자기 표현을 시도할 수 있게 되었다.

이제는 개인이 저마다의 독특한 삶의 경험에 따라 다른 사람과 다른 방식으로 미술 작품에 반응하는 태도가 환영 받는다. 삶의 경험은 개인이 자신의 주변을 둘러싼 세상을 해석하고 의미를 부여하는 방식에 영향을 미친다. 미술 작품 해석은 언제나 애매모호하기 때문에, 해석이라는 창의적인 과정과 작품 평가는 매우 이해하기 어렵고 개인적이다. 그러나 미술의 미학이 항상 이런 관점에서만 연구되는 것은

아니다. 고전 회화에는 분명한 목적이 있었다. 특히, 종교 회화에서는 더욱 그러했다. 그래서 고전 회화는 시간이 흘러도 변치 않는 심리학적 기반을 갖춘 디자인 기법을 사용해서 만들어졌고, 따라서 정의하기도 더 쉽다.

비디오 게임 디자이너는 미학에 관한 현대적 입장과 고전적 입장을 모두 존중해야 할 필요가 있다. 고전적 기법이 아티스트와 디자이너에게 실질적으로 더 유익하기는 하지만 말이다. 선, 형태, 부피를 통해 시각 디자인의 뿌리를 살펴보는 것으로 시작하겠다.

현실은 시각적으로 매우 복잡하기 때문에, 전문적인 미술가들은 물체를 관념적으로 축소시켜 간단한 선, 형태, 부피로 표현함으로써 현실감을 부여하는 작업을 단순화한다. 이러한 추상화 작업은 마야나 3DS MAX 같은 프로그램을 사용하는 3D 디지털 아티스트들에게 친숙하다. 인물, 배경, 소품 가운데 무엇이 되었건 처음에는 '원시 형태'로 시작할 것이다. 단순화로 인한 실질적인 이득과 별도로, 이런 형태들은 미술사적으로 다음의 미학 개념과 관련이 있었다.

- **원:** 순수, 젊음, 에너지, 여성성
- **정사각형:** 성숙, 안정, 균형, 완강함
- **삼각형:** 공격성, 남성성, 힘

이렇게 사람이 각 형태를 상응하는 미학적 관념과 연결 짓는 건, 실생활의 경험 및 촉각과 관련이 있다. 아이들은 주로 촉각을 통해서 자신을 둘러싼 세상을 배우고 이해한다. 이것저것 만져보고 감촉을 비교함으로써, 경험에 기반하여 사물의 전반적 특성을 시각적으로 평가하고 이를 간단한 정보로 기억해 둔다.



위의 그림은 나무로 세 가지 형태를 만든 것이다. 구, 정육면체, 별이 테이블 위에 놓여 있다. 이제 그 테이블을 흔든다고 생각해 보자. 구가 굴러다니기 시작할

것이다. 이는 구의 역동적 특성을 보여준다. 정육면체는 제 자리에 있을 것이다. 이제 누군가가 구와 별을 당신에게 던져 잡아보게 했다고 생각해 보자. 당신은 본능적으로 별을 잡기를 망설일 것이다. 잡아도 다치지 않는다는 걸 알더라도 말이다. 이런 현상은 실생활에서 부드럽고 둥그런 모양의 물체와 날카로운 모양의 물체에 대해 학습한 반응에 기반해서 나타나게 된다.

다음에 주목하라. 곡선은 원형이나 구 모양 입체로 표현될 수 있다. 수직선이나 수평선은 정사각형이나 정육면체로 표현될 수 있다. 각진 선은 삼각형이나 각뿔로 나타낼 수 있다. [참고로, 앞으로 이 세 그룹은 대표하는 형태로 지칭하겠다.]



5

미술가는 사람들의 실생활 경험과 촉각을 이용하고, 이 개념을 (종종 직관적으로) 작품에 적용한다. 위의 그림에서, 디자인 원리에 상관없이, 원, 정사각형, 삼각형이 각각 어떻게 로고, 건축 디자인, 보도 무늬, 자동차 디자인에 적용되었는지를 보자.

디즈니 로고의 역동적인 곡선에서는 원이 보인다. 해변 산책로의 곡선 패턴에도 나타난다. 원을 통해 우리는 사물을 시각적으로, 물리적으로 역동적인 방식으로 경험하게 된다.

⁵ 이미지 원본 링크 :

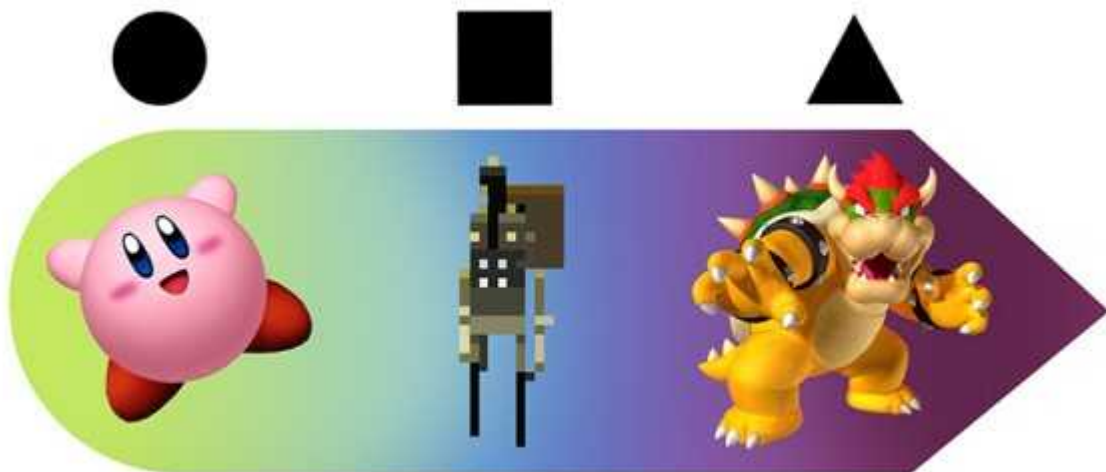
http://gamasutra.com/db_area/images/feature/185676/03_Primary_Shape_Examples_large.jpg

정사각형의 수직선은 안정감을 주는데, 런던에 있는 국립 갤러리 정면의 기둥에서 찾아볼 수 있다. 레인지 로버의 수직선에도 반영되어 안전감과 세련미를 느끼게 한다.

한편, 불안한 느낌을 주는 삼각형은 스래시 메탈 밴드인 앤스랙스의 로고에 반영되어 있다. 미국 덴버 주에 있는 프레드릭 해밀턴 건물과 람보르기니의 공격적으로 빠르고 날렵한 선에서도 삼각형이 보인다.

형태 개념을 바꾸면 각 물체가 어떻게 보일지 생각해 보자. 예를 들어, 디즈니 로고가 앤스랙스의 로고처럼 각진 모양이었다면, 브랜드에 전혀 맞지 않는 디자인이었을 것이다.

기본 도형과 연관된 이러한 심리작용을 아래와 같은 스펙트럼으로 표현할 수 있다. 도형에 따라 정서가 어떻게 달라지는지를 보여주는 이 스펙트럼을 이용해서 캐릭터와 물체가 주는 느낌을 알아볼 수 있다.



그렇지만 이 스펙트럼이 디자인 공식으로 사용될 수는 없다. 작품을 평가하고 문제 영역을 알아내기 위한 개념적 도구로 사용한 수 있을 뿐이다.

기본 도형에 연관된 심리작용은 세월이 흘러도 변치 않는 예술의 특성이다. 이를 통해 겉으로 보기에 서로 전혀 다른 두 작품 사이에서 관계를 찾아내고, 비디오 게임의 미학을 더 잘 이해할 수 있다. 고전 미술에서는 이 기본 도형들이 어떤 방식으로 감상자의 정서에 영향을 미쳤는지를 살펴보자.

전통 미술에서의 선, 형태, 구도

고전적 구성은 기본 도형이 응용되는 중요한 방식 중 하나이다. 옛 거장들은 기본 도형을 사용해서 작품의 미학적 특성에 영향을 미쳤다. 고전적 구도란 무엇이며, 왜 그토록 중요한 미술적 도구일까?

고전 미술가들은 선으로 이루어진 체계에 기반해서 그림을 구상했다. 그 선의 체계는 감상자의 눈이 이미지를 향하게 하기 위해 고안되었다. 이렇게 선에 기반한 구도는 그림 속 요소들을 구조화하는 데 도움이 된다. 즉, 이미지가 더 잘 읽히도록 하는 것이다. 그러나 알다시피 기본 선과 도형에는 미학적 가치가 있고, 이는 구도의 두 번째 목적과 관련이 있다.



‘다이아나와 친구들’(c. 1655), 요하네스 버미어

위의 그림에서, 버미어는 곡선에 기반한 구도를 사용했다. 이를 통해 감상자에게 부드럽고 연속된 움직임의 시각적 느낌으로 전달한다. 중앙에 있는 인물의 오른팔에서부터 땅바닥의 천에 이르기까지 각각의 요소들은 고의적으로 해당 위치에 배치되었고, 전체적으로 둥근 구도를 강화하는 방향으로 모양이 결정되었다. 이 그림을 오래 보면, 이 컨셉을 반영하는 더 많은 구도선을 발견할 것이다.

이렇게 선에 기반한 구도는 분명하게 보이지 않도록 고안되었다. 미술가가 숨겨놓은 비밀이 되어 감상자의 잠재 의식에 영향을 미치는 것이다. 감상자는

구도의 영향을 의식하지 못한 채로 걸보기에는 자신의 의지에 따라 작품을 감상할 수 있다. 이렇게 내재된 선이 투영하는 느낌은 그 자체로 시각적 내러티브를 전달할 수 있다.

이제 버미어의 그림과 루벤스의 '영아 학살'(c. 1611-1612)을 비교해보자. 루벤스는, 의도적으로 휘어지는 구도 선을 이용하기 보다는, 각진 선에 기반해서 폭력적인 주제를 표현했다. 루벤은 숨씨 좋게 대다수의 남성 인물을 위의 삼각형에 배치하여 아래의 여성들을 짓밟는 모습을 그렸다. 그러나 선만 본다면 충돌하는 두 힘을 나타낸다.

시간을 들여 보면, 버미어와 루벤의 그림 모두 복잡하고 구체적이란 걸 알 수 있을 것이다. 고전 구도의 장점은 미술가로 하여금 복잡한 이미지를 단순화하여 시각적으로 더 간결하게 표현할 수 있도록 한다는 것이다. 이제 이렇게 복잡하게 배열된 시각적 요소들을 게임에서처럼 움직이게 한다고 생각해 보자. 시각적 소음이 증가하는 문제를 해결하기 위해 간단한 구도가 훨씬 더 필요할 것이다.

시각적 표현이 간단할수록, 작품의 메시지가 더 잘 전달된다.



'영아 학살' (c. 1611-1612), 페테르 루벤스

미술가가 고안한 구도 유형은 작품이 전달하는 감정 메시지를 강화해야 한다. 버미어의 곡선을 '영아 학살'에 적용하거나 반대로 '영아 학살'의 각진 선을 버미어의 그림에 적용한다고 생각해 보자. 그러면 각 그림을 통해 전달하고자 했던

감정이 상당히 약해질 것이다. '영아 학살'의 경우에는 주제가 잔인함에도 불구하고 더 우아해질 것이다.



'그리스도의 세례' (c. 1448-1450), 피에로 델라 프란체스카

피에로 델라 프란체스코가 그린 '그리스도의 세례'의 구도는 정사각형의 수직선과 수평선에 맞춰져 있다. 정사각형은 도형-정서 스펙트럼 상에서 중간에 위치해 있다. 이미지 내에 곡선이 약간 있기는 하지만, 그리스도, 나무, 그리고 주변 인물들에

나타나는 수직성과 흰 비둘기의 수평선이 주를 이룬다. 이 수직 모티프 때문에 우리는 이 그림을 볼 때 정지해 있는 느낌을 받는다.

우리 언어의 억양에 비유해보면 구도의 영향을 좀 더 쉽게 이해할 수 있다. 내용에 상관없이 말이 전달되는 리듬과 어조에 따라 감정적 메시지가 완전히 바뀔 수 있다는 점을 생각해 보자.



‘검정과 보자’(1923), 바실리 칸딘스키

후대에 카메라가 발명되면서, 선에 기반한 구도를 강조하던 분위기도 바뀌었다. 카메라가 빛과 그림자 모양에 따라 현실을 담는 방식이 미술가들에게도 영향을 미쳤기 때문이다. 현대 미술가인 바실리 칸딘스키(1866)는 재현예술을 그만 뒀지만, 고전적 기법으로 연습했기 때문에 구도의 중요성 또한 잘 알고 있었다.

“작품의 내용은 [...] 내재적으로 조직된 긴장감의 합으로 구도에 표현된다.”

- 칸딘스키, <점과 선에서 면으로> (1926)

미술사에서 기본 도형과 구도는 작품을 조직하고 이미지의 미학적 특성을 형상화하기 위한 기초 도구 역할을 해왔다. 그러므로 이 기법을 비디오 게임에 적용할 방법을 찾아야 한다. 그러나 고전 구도를 비디오 게임에 옮기는 과정에 플레이어라는 개념적 문제가 있다.

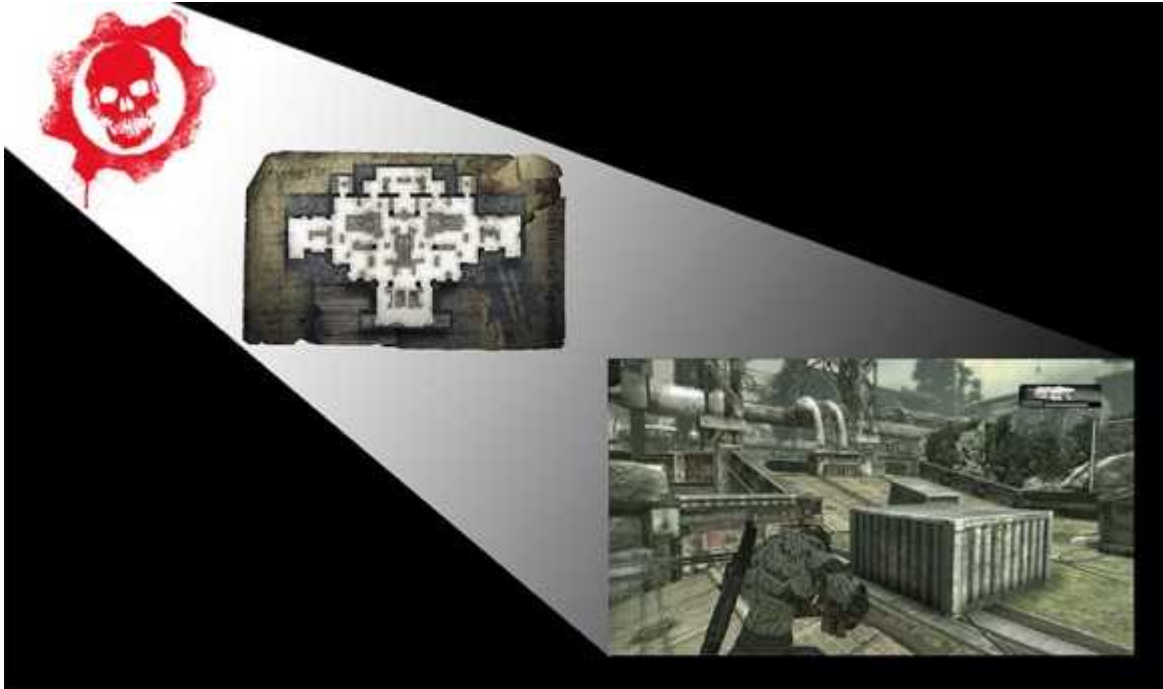
앞서 살펴본 그림들은 정적인 매체를 대표한다. 사회와 문화적 취향이 시간에 따라 변화함에도 불구하고, 미술 작품과 회화 감상 경험은 비교적 바뀌지 않은 채로 남아 있다. 비디오 게임은 그렇지 않다. 비디오 게임에 단 한 가지 관점이란 건 없다. 왜냐하면 매체의 상호 작용성 때문에 플레이어들이 가상 환경 내에서 마음대로 움직이기 때문이다. 그렇다면 정적인 매체에서 비롯된 고전 기법을 어떻게 비디오 게임이라는 역동적 세계에 적용할 수 있을까? 정답은 바라던 바대로 매우 간단하다.

역동적 조합

고전 구도의 기본 요소를 고려하면 해결책은 간단해진다. 구성이란 요소를 결합시켜 하나의 전체를 만드는 일이다. 이전에도 말했지만, 고전 구도의 기본 요소는 선과 도형이다. 비디오 게임 속 어디에 이 요소들을 배치할 것인지를 알면 동적 구성을 정의해서 비디오 게임에 적용할 수 있다. 그러면 플레이어들이 가상 세계 내 위치에 상관없이 그 구성을 항상 알고 있게 된다.



고전 작품 속 선과 도형을 개념적으로 가져와서 그 구성을 바닥에 평평하게 놓은 후 이미지를 지도처럼 처리하면 정답이 보인다. 고전 작품을 보면서 눈으로 좇았던 선들이 이제는 3D 환경에서 다닐 수 있는 패스웨이(pathway)가 된다.



에픽 게임즈의 <기어즈오브워> 로고, 멀티플레이어 맵, 게임 스크린 샷

<기어즈 오브 워> 시리즈의 꼼꼼한 디자인은 고전 디자인 컨셉을 상호작용적 경험에 적용한 훌륭한 예이다. 좌측 상단에 <기어즈 오브 워> 로고가 있다. 훌륭한 로고들이 의례 그렇듯, 게임 경험을 하나의 이미지를 통해 시각적으로 잘 표현했다. 에픽의 아티스트들은 당시 레벨 설계에 해골 모티프를 반영했다 (멀티플레이어 맵을 보면 추상적인 눈구멍, 코, 입이 있는 걸 알 수 있다).

이 멀티플레이어 맵은 개념적으로 그림에 매우 가깝다. 물리적으로 작품과 상호작용하는 능력이 없어도 시선이 해당 레벨의 복도를 따라 내재된 선을 쫓게 되기 때문이다. 그러나 비디오 게임은 한 단계 더 나아간다. 해골 모티프 투영이 3D 환경을 나타낸다는 점에서 그렇다. 멀티플레이어 맵 상에 보이는 선은 3D 가상 환경에서는 패스웨이가 된다.



패스웨이는 동적 구성의 한 부분에 불과하다. 동적 구성을 완전히 이해하기 위해서는 위의 그림 나타난 다섯 가지 요소와 이들 간의 관계를 고려해야 한다.

- 캐릭터의 형태
- 캐릭터 애니메이션
- 환경의 형태
- 패스웨이
- 플레이어 제스처

플레이어 제스처를 동적 구성의 일부로 보기는 어렵다. 왜냐하면 동적 구성은 화면상의 이미지와 관련이 있기 때문이다. 하지만 비디오 게임의 상호 작용성 때문에 플레이어 제스처는 시각 경험과 긴밀하게 연관되어 있으므로 이런 맥락에서는 함께 고려해야 한다.

다음에 이어질 5 개의 섹션에서는 원, 정사각형, 삼각형 등의 기본 도형을 통해 동적 구성의 각 측면에 대해 알아볼 것이다. 또한, 비디오 게임 그래픽에서 플레이어가 차지하는 역할에 대해서도 알아볼 것이다. 그리고 나서 이 내용을 게임 디자인에 적용해 볼 것이다. 캐릭터의 형태에 대해 설명하는 것으로 시작하는 한편, 캐릭터 형태 변화에 따른 내러티브 가능성에 대해서도 함께 알아볼 것이다.

캐릭터의 형태와 캐릭터 개발

앞에서 기본 도형과 관련된 미학적 느낌에 대해서 알아보았다. 이번에는 이 도형들이 어떻게 동적 구성의 맥락에서 다양한 캐릭터 디자인을 이해하도록 돕는지에 대해 알아볼 것이다. 닌텐도의 마리오 게임 캐릭터들이 좋은 예가 된다.



닌텐도 캐릭터(왼쪽부터): 마리오, 루이지, 와리오, 쿠파, 굼바

마리오는 어떤 성격일까? 아마도 활발하고, 에너지가 넘치고, 긍정적일 것이다. 그러므로 몸통부터 콧수염에 이르기까지 마리오에 관련된 모든 디자인이 원 컨셉에 기반하고 있다고 해도 놀랄 일이 아니다.

루이지의 잘 둥고 우애 있는 성격은 인물상의 수직성에 나타나 있다. 루이지의 인물상은 마리오의 동그란 모양과 대조적으로 직사각형 모양이다. 와리오를 비롯해서 마리오 게임 세상 속 거의 모든 적들의 모양은 공격적인 삼각형에 맞추어져 있다.

사실 이들은 모두 같은 캐릭터다! 닌텐도의 아티스트들은 마리오의 몸을 가져와서 도형에 따라 다른 미학적 효과가 나타나도록 몸의 형태를 더 부드럽거나 날카롭게 조정했을 뿐이다. 마리오는 원, 루이지는 정사각형, 와리오는 삼각형에 맞추어서 말이다.

그러나 마리오, 루이지, 와리오가 내러티브가 진행됨에 따라 역동적으로 변하는 캐릭터였다면 어땠을까? 이 질문은 비디오 게임에서 캐릭터 변화를 다루는 방식과 관련이 있다.



<젤다: 시간의 오카리나>(1988), 닌텐도

내가 가장 좋아하는 게임 중 하나인 <젤다: 시간의 오카리나(Zelda: Ocarina of Time, 1988)>의 스크린샷을 보자. 왼쪽 샷에는 이제 막 탐험을 시작한 링크의 모습이 있고, 오른쪽 샷에는 많은 지하감옥과 보스 전투를 지나온 링크의 모습이 있다. 게임을 하는 동안 링크의 힘과 능력이 커졌다는 걸 어떻게 알 수 있을까? 대부분의 사람들이 캐릭터의 걸모습을 보면 알 수 있을 것이라고 생각하겠지만, 캐릭터의 성장 여부는 사용자 인터페이스를 통해 알 수 있다. 왼쪽 샷에는 하트 수가 더 적고 칼 한 자루만이 장착되어 있지만, 오른쪽 샷에는 하트, 무기, 도구가 더 많다.

비디오 게임 경험이 있는 플레이어는 사용자 인터페이스를 이해하지만, 매체에 익숙하지 않은 플레이어들은 연극이나 영화에서처럼 중심 캐릭터의 모습이 변할 거라고 생각할 것이다. 비디오 게임에서 캐릭터 변화를 다루는 방식은 배우가 “난 이제 더 힘이 세고 자신 있어!”라고 말로 하는 것과 같다. 자세나 행동은 아직도 같은 상태에서 말이다.

현실적이고 감정적으로 더 풍부한 내러티브를 만들어 내기 위해서 우리는 비디오 게임 캐릭터를 감정이 있는 실제 사람처럼 다루기 시작해야 한다. 프랑스 낭만주의 화가, 유진 들라크루아(1798-1863)는 성격에 대해 이렇게 썼다:

“한 사람 안에 열 명의 다른 사람들이 있을 수 있다. 가끔은 한 시간에 그 열 사람이 모두 나타나기도 한다.”

- '유진 들라크루아의 일기'에서



<반지의 제왕> 3 부작 (2001-2003), 피터 잭슨 감독, 뉴 라인 시네마 제작

들라크루아의 말은 내러티브에도 적용되고, 캐릭터는 게임이 시작할 때와 끝날 때 절대 같은 상태가 아니라는 사실에도 적용된다. 내러티브가 있다는 건, 캐릭터가 감정 변화를 경험한다는 걸 의미한다. 그리고 이건 관객이 이해할 수 있도록 시각적으로 표현이 되어야 한다. '반지의 제왕 3 부작'에서 프로도를 연기한 일라이저 우드는 역동적인 바디랭귀지로 프로도의 정신적, 신체적 상태를 표현하는 법에 대해 설명한다. 그는 거짓된 분노 상태, 혼란 상태, 공황 상태에서의 달리기, 지쳐서 인사불성인 상태 등을 표현했다.



디즈니 <백설공주와 일곱 난쟁이> (1937)의 '그럼피(Grumpy)'

애니메이션의 황금 시대에 일한 디즈니 만화 작가들은 캐릭터의 감정뿐만 아니라 캐릭터가 무슨 생각을 하는 있는지도 중요시 했다. 캐릭터가 무슨 생각을 하고 있고 무엇을 하고 싶은지가 표현되는 순간, 그 캐릭터는 더 살아있는 느낌이 들었다.

위의 시퀀스는 프랭크 토마스 와 올리 존스톤이 쓴 <생명의 환상: 디즈니 애니메이션⁶>(1995년 디즈니판)라는 필독서에 실렸다. 그림피가 백설공주에게서 막 작별 키스를 받은 모습이다. 오른쪽에서 왼쪽으로 가면서, 그림피의 몸짓에 담긴 공격적인 모험이 어떻게 변하는지 보자. 그의 성미가 풀리면서 그 각이 부드러워졌고 그래서 완만한 곡선이 되었음을 알 수 있다.

이러한 역동적인 캐릭터 애니메이션은 <레지던트 이블> 같은 게임에서 나타난다. 이 게임에서는 주인공이 독을 먹었거나 다치면 신체적으로 해를 입은 것이 된다. 그러나 이는 사용자 인터페이스의 아이콘처럼 캐릭터의 감정 보다는 건강 상태를 알리는 것과 관계가 있다.

⁶ 참조링크: http://www.amazon.com/ILLUSION-LIFE-DISNEY-ANIMATION/dp/0786860707/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1356009238&sr=1-1&keywords=the+illusion+of+life+disney+animation



<저니> (2012), 닷게임컴퍼니

이제까지의 게임 중에 캐릭터의 감정을 몸짓을 통해 가장 성공적으로 표현한 것은 닷게임컴퍼니의 <저니(Journey, 2012)>이다. 게임 도입부에서는 캐릭터 자세가 똑바르고 자유롭고 우아하게 뛰어다닌다. 그러나 캐릭터를 폭풍우가 몰아치는 환경으로 데려가게 되면 거센 바람에 맞서 걷기 위해 앞으로 수그리기 시작하면서 캐릭터의 신체적 상태에 변화가 생기는 걸 볼 수 있다.

닷게임컴퍼니는 캐릭터의 두려움을 표현하기 위해 캐릭터 애니메이션을 넣을 수도 있었다. 캐릭터에게는 어두운 지하 공간에서 날아다니는 가디언에게 위협당할 것이라는 두려움이 있다. 이로 인해 파란 하늘에서의 마지막 비행에서 훨씬 더 카타르시스를 느낄 수 있는 것이다.

플레이어들이 화면 속 아바타의 감정에 강하게 공감하므로, 게임 디자이너들이 캐릭터의 걸모습을 좀 더 역동적으로 바꿔서 비디오 게임 경험에 캐릭터의 감정적 디테일을 추가할 것이다. 캐릭터의 의상을 바꾸는 방법을 통해서 걸모습에 변화를 줄 수도 있을 것이다. 그러나, 무엇보다도 자세의 변화가 캐릭터의 감정 변화를 가장 확실하고 광범위하게 시각적으로 보여주는 단서이다.

이제 캐릭터와 관련된 동적 조합의 또 다른 측면을 살펴볼 때가 되었다. 다음 섹션에서는 도약 곡선과 동선의 관점에서 캐릭터 애니메이션을 살펴볼 것이다.

캐릭터 애니메이션

해상도가 낮을 때나 캐릭터가 움직일 때는 캐릭터의 미묘한 손짓이나 머리 움직임을 나타내는 애니메이션은 알아보기 어려운 반면, 도약 곡선이나 전체적인 동선을 나타내는 애니메이션은 비교적 알아보기 쉽다. 이렇게 큰 규모의 움직임은 선으로 쉽게 표현될 수 있으므로, 이런 애니메이션을 만드는 게 비디오 게임에 미학적으로 어떤 영향을 미칠 수 있는지에 대해 생각해 볼 수 있을 것이다.



댓게임컴퍼니의 <저니>

<저니> 게임의 초반 레벨에서 플레이어가 점프 버튼을 누르면, 캐릭터는 (위의 그림에서와 같이) 화면을 가로지르며 부드럽게 점프한다.

캐릭터가 점프할 때 생기는 선은 버미어의 '다이아나와 친구들'에서와 같이 미학적으로 원형 구도에 맞추어져 있다.

아래에 있는 <저니>, <슈퍼브라더스: 소드 & 소서리(2011)>, <뱅퀴쉬(2010)>의 동영상을 보자. 각 캐릭터가 저마다의 비디오 게임 환경 속에서 돌아다닐 때 캐릭터 뒤로 어떤 움직임의 자취가 남는지 그려보자. 애니메이션을 원이나 정사각형, 삼각형에 맞춰볼 수 있겠는가?



동영상 : 비디오 게임 디자인에서 다이나믹한 선과 캐릭터 애니메이션⁷

각 동선이 다양한 감정을 전달한다는 것을 알 수 있다. 곡선은 섬세하고 역동적이며, 수직선과 수평선은 느리고 평화로우며, 각진 선은 공격적이다. 캐릭터의 움직임을 디자인할 때는 플레이어들이 경험하기를 원하는 감정을 보완할 선을 골라야 한다.

캐릭터의 형태와 관련해서 앞에서 알아본 바와 같이, 캐릭터 애니메이션도 게임 내내 한 가지 유형의 움직임이 지속적으로 사용되는 경향이 있다. 비디오 게임은 역동적인 매체이므로, 더 복잡한 내러티브를 전달할 수 있도록 표현 가능한 모든 애니메이션을 이용해서 경험을 디자인 할 수 있다.

게임 속 카메라 움직임은 캐릭터 애니메이션과 밀접한 관련이 있다. 캐릭터 애니메이션이 캐릭터의 감정적 상태를 표현의 주요 도구가 되는 일인칭 게임의 경우에는 특히 그러하다. 일인칭 게임에서는 카메라가, 모든 감정을 느끼고 표현하는, 살아 숨쉬는 사람의 관점을 나타낸다고 생각해야 한다.

⁷ 동영상 링크 :

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=TgZVskMwz_w



동영상 : 게임 디자인에서 카메라의 움직임⁸

위의 동영상은 두 가지 대조적인 카메라 애니메이션을 보여준다. 번지가 만든 <헤일로: 컴뱃 이볼브드>의 카메라 애니메이션은 비교적 부드럽고, 에픽 게임즈가 만든 <기어즈 오브 워 3>의 카메라 애니메이션은 공격적이다. <헤일로>에서는 플레이어가 부드럽고 우아한 느낌을 받는다(이전 버전에서는 이런 느낌이 더 강하다). 이런 느낌 때문에 매스터 치프가 더 불안하고 공격적으로 움직이는 적에 비해 뛰어나다는 인상을 받는다. 반면에, <기어즈 오브 워>에서는 카메라 애니메이션이 시종일관 불안하고 공격적인데, 이는 델타 스쿼드와 로커스트 호드의 도덕적 수준이 같다는 것을 암시적으로 보여준다.

이러한 예는 동적 구상의 맥락에서 카메라 애니메이션이 지닌 중요성을 보여준다. 캐릭터 형태와 애니메이션을 다루었으니, 이제 환경과 관련해서 캐릭터에 대해 생각해 볼 차례이다.

⁸ 동영상 링크 :

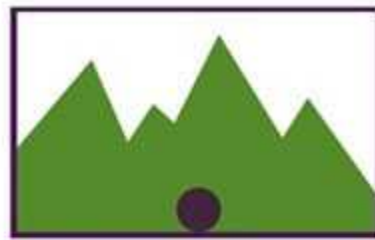
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=sbMKLDGH5Q

캐릭터의 형태 대 환경의 형태

캐릭터를 둘러싼 환경은 동적 구상의 중요한 부분이다. 왜냐하면 환경이 보통 시각적 프레임의 많은 부분을 차지하기 때문이다(여기에서는 '환경'에 조연 캐릭터와 적도 포함된다). 캐릭터 형태와 애니메이션만 가지고도 캐릭터에 감정적으로 반응할 수 있지만, 내러티브는 우리가 환경 속에서 캐릭터를 볼 때에만 떠오른다.



조화



부조화



부조화



조화

위의 그림은 환경(녹색) 속에 있는 캐릭터(자주색)를 나타낸다. 원형 환경 속 원형 캐릭터(좌측 상단)는 조화로운 느낌을 띤다. 캐릭터의 형태가 환경에 반영되어 있기 때문이다. 이 경우 캐릭터가 어울리는 곳에 있다는 메시지가 간접적으로 전달되어 편안한 느낌이 든다. 캐릭터와 환경이 둘 다 정사각형이거나 삼각형(우측 하단)일 때도 조화로운 느낌을 받는다. 기본 도형의 모양이 달라서 미학적 느낌도 달라지지만 말이다.

캐릭터와 환경의 형태가 서로 대조적이면 충돌하는 느낌을 받는다. 원형의 캐릭터가 뾰족한 모양의 환경 속에 배치되면(우측 상단) 캐릭터가 위협받는 느낌이 든다. 반면, 부드럽고 둥근 환경에 삼각형의 캐릭터가 배치될 경우에는(좌측 하단), 캐릭터 자체가 위협적 요소로 느껴진다.



<반지의 제왕> 3 부작 (2001-2003), 피터 잭슨 감독, 뉴 라인 시네마 제작

이러한 조화와 충돌의 개념은 반지의 제왕 3 부작에서도 찾아볼 수 있다. 성품이 좋은 호빗들은 도형-정서 스펙트럼의 한쪽 끝에 위치해 있다. 호빗들의 굽슬머리에서부터 그들의 둥근 어깨와 단추, 집으로 들어가는 둥근 문, 호빗 동네 풍경 속 둥근 곡선까지 그들과 관련된 모든 것들이 원형을 반영하여 순수하고 어린 느낌을 준다. 사우론은 모양 스펙트럼의 다른 쪽 끝에 위치한다. 사우론의 손가락 끝에서부터 사우론이 사는 화산에까지 공격적인 삼각형 모양이 나타난다.

이렇게 기본 도형의 대조를 통해 <반지의 제왕> 이야기를 기본 도형을 사용한 추상적인 시각 내러티브로 단순화할 수 있다. 둥근 프로도와 샘와이즈가 둥근 집을 떠나서 위협적이고 각이 진 풍경까지 여정을 한 후 안전한 집에 돌아오는 것이다.



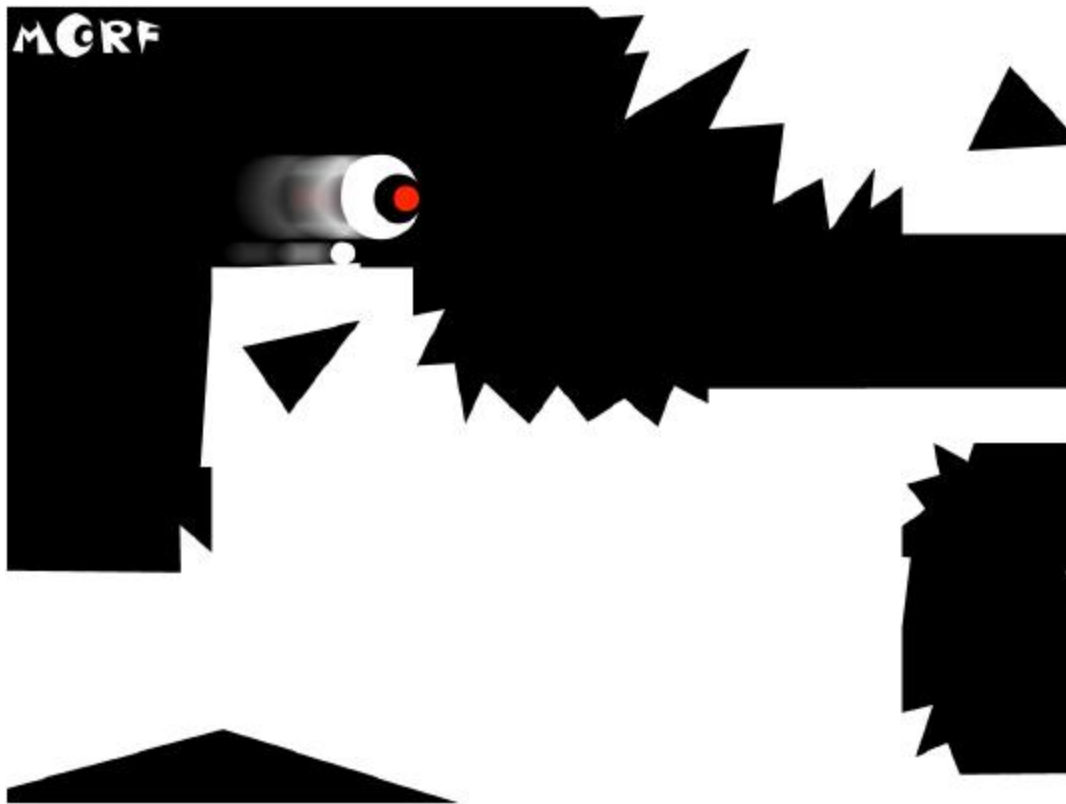
<수퍼 마리오 갤럭시> (2007), 닌텐도

영화 <반지의 제왕> 3 부작처럼, <수퍼 마리오 갤럭시> 시리즈도 추상적인 시각 내러티브로 단순화할 수 있다. 공 모양 마리오는 삼각형 모양 적으로 가득 찬 공 모양 세상에 살고 있다. 플레이어의 역할은 마리오가 삼각형 모양 적들이 사는 은하계를 없애서 마리오와 환경 사이의 조화를 복구하는 걸 돕는 것이다.



<저니> (2012), 닷게임컴퍼니

<저니>는 삼각형 모양의 형태들을 사용해서 캐릭터와 환경 간에 조화를 구축한 좋은 예이다. 삼각형 모양은 플레이 가능한 캐릭터의 모양과 풍경 곳곳에 반영되어 있다. 흥미로운 점은, 둥근 모양을 사용해서 게임에 비공격적인 특성을 부여할 수 있었는데 그렇게 하지 않았다는 것이다. 캐릭터의 형태를 날카롭게 만든 대신 캐릭터 애니메이션을 부드럽게 만들어서, 이 둘 사이의 대조적인 느낌이 들도록 한 것이다. 관행을 거슬러서 게임 디자인이 훨씬 더 나아졌다.



<모프>(2011), 솔라스키 스튜디오

<모프>는 브라우저 기반의 간단한 게임으로, 캐릭터 형태와 환경 형태 사이의 감정적 연결점을 알아보기 위해 내가 개발했다. 플레이어가 둥근 모양의 캐릭터를 두 가지 환경에서 데리고 다니게 되는데, 한 환경은 둥근 모양이고 다른 환경은 날카로운 모양이다. 플레이어가 놀라게 되는 점은, 엄밀히 말해서 두 환경이 동일하다는 것이다. 다른 점은 피상적인 표면 그래픽뿐이다. 이 게임은 내 [홈페이지](#)⁹에서 할 수 있다.

게임 경험자들과 비경험자들을 대상으로 모프를 테스트해 볼 기회가 있었다. 게임 경험자들은 당연히 비디오 게임의 언어를 잘 알고 있었고, 따라서 게임의 규칙 시스템을 시험해 보는 데 일차적인 관심을 보였다. 이를테면, '달리면서 점프 하면 더 높이 점프할 수 있을까?', '캐릭터가 스파이크가 박힌 물체에 닿으면 죽을까?' 등과 같은 가설을 시험해 보는 것이다.

반면, 게임을 해 본 경험이 없는 사람들은 시각적 디자인에 매우 관심이 있었다. 이들은 둥근 환경에서는 걱정 없이 캐릭터를 이리저리 부딪혀 가며 게임을 했지만,

⁹ 참조링크 : <http://www.solarskistudio.com/games.html>

위의 그림과 같은 뾰족한 환경에서는 날카로운 물체를 조심스럽게 피하는 데 지나치게 오래 걸렸다. 캐릭터가 우연히 스파이크 위에 떨어지더라도 하면, 우리가 현실에서 다쳤을 때처럼 “아야!” 같은 말을 내뿜었다. 비디오 게임이 이러한 반응을 이끌어낼 수 있다는 점을 아주 자랑스러워 해야 한다. 왜냐하면 비디오 게임은 예술 분야에서 유일무이하며, 화면 속 캐릭터에 대한 플레이어의 강한 공감을 실증하기 때문이다.

게임 비경험자에게서 이렇게 강한 감정적 반응이 관찰된다는 건, 예술적인 비디오 게임에 훨씬 더 큰 잠재력이 존재한다는 것을 암시한다. 비경험자들은 엄청난 규모로 존재하지만 그간 무시당했다. 이들은 게임 규칙(과 훨씬 더 사소한 기술적 이해)에는 관심이 적어서, 게임을 단지 ‘경험’해 보려는 경향이 더 강하다. 게임 개발자들이 하드코어 게이머들을 대상으로 하지 않는 게임 영역을 탐색해 볼 필요가 있음을 알 수 있는 대목이다.

지금까지 캐릭터 형태, 캐릭터 애니메이션, 환경 형태가 어떻게 비디오 게임의 미학적 경험에 영향을 미치는 지에 대해 알아봤다. 다양한 예술적 스타일과 상호작용을 이해하기 위해서 원, 정사각형, 삼각형 등 감정을 전달하는 기본 도형을 개념적 도구로 사용하여 분석했다. 다음 섹션에서는, 비디오 게임 환경 내 패스웨이가 동적 구상의 맥락 내에서 어떻게 감정적 경험에 영향을 미치는 지에 대해서 알아 보겠다.

패스웨이

환경 내 패스웨이는 공원의 산책로나 도시의 보도처럼 선의 체계로 간소화할 수 있다. 길의 모양은 신체적으로, 정서적으로 강한 영향을 미친다. 이 때문에 공원의 산책로가 여유로운 곡선 모양인 경우가 많다.



<저니> (2012), 닷게임컴퍼니

<저니>의 시작 레벨에는 분명한 패스웨이 같은 게 없다. 캐릭터를 연필이나 그림 붓의 끝으로 보면, 이 레벨은 텅 빈 캔버스와 같다. 디자이너들이 플레이어로 하여금 환경 내에 마음껏 선을 그릴 자유를 준 것이다.

그러나 플레이어들이 그릴 수 있는 선은 한 가지 유형에 한정되어 있다. 캐릭터의 부드러운 움직임과 미학적으로 어울리는 스타일로만 움직일 수 있는 것이다.

<저니>의 패스웨이는 내러티브가 게임의 중반 지점을 향해 가면서 더 어둡고 우울해짐에 따라 더 명확해지고 부자연스러워진다. 이렇게 자유 대 구속이라는 추상적인 내러티브를 만들어 내는 것이다.



<헤일로 4> (2012), 343 인더스트리

매스터 치프의 움직임과 게임 내 카메라가 <기어즈 오브 워>의 공격적인 움직임과 어떻게 다른지 이미 살펴보았다. <헤일로> 시리즈 게임들은 다른 많은 일인칭 슈팅 게임과 다르다. 왜냐하면 종종 둥글고 유기적인 패스웨이가 나타나기 때문이다. 앞에서 살펴본 예들을 통해 둥근 선이 더 부드러운 미학적 특성을 지니고 있음을 알고 있을 것이다. 버미어의 '다이아나와 친구들'에서의 구상 선과 일치하는 특성이다.



<슈퍼 브라더스: 소드 & 소서리 EP> (2011), 카피바라 게임즈

도형-정서 스펙트럼에서 다른 쪽으로 이동하면 <슈퍼 브라더스: 소드 & 소서리 EP>에서 발견되는 수직선과 수평선에 이르게 된다. 이 게임에서는 충돌도 나타나지만, 환경의 형태를 조심스럽게 선택해서 매우 평온한 미학을 갖추고 있다.

이 게임 속 모든 나무가 한쪽으로 기울어져서 물 속에 반영된 이미지와 함께 V 자 모양을 만들면 게임이 시각적으로 얼마나 역동적으로 보일지 상상해 보자. 이 게임의 평온한 느낌은 배경의 수직성과, 캐릭터가 따라 움직이는 수평, 수직의 패스웨이에 의해 일부 만들어진다. 고전 구도 부분에서 예로 든 피에로 델라 프란체스카의 '그리스도의 세례' 속 수직선을 떠올려 비교해 보자.



<기어즈 오브 워>, 에픽 게임즈

환경의 패스웨이를 각지게 만들면, 시각적, 상호작용적 경험은 즉시 더 공격적으로 변한다. 이는 <기어즈 오브 워> 시리즈 게임에 완벽하게 어울리는 미학적 특성이다. 위의 샷을 보면서, 3D 환경에서 패스웨이가 어떻게 루벤의 '영아 학살'에 나타난 각진 구상을 반영하는지를 생각해 보자.

지금까지 비디오 게임 화면과 관련해서 동적 구상의 네 가지 측면을 살펴보았다. 이 개념적 도구들은 우리가 게임의 미학적 경험을 더 잘 제어하고 복잡한 내러티브를 만들 수 있게 한다. 이 기법을 게임 디자인에 적용하기 전에 상호작용성 때문에 나타나는 비디오 게임만의 독특한 미학적 측면에 대해 알아볼 것이다. 이를 통해 게임 디자이너와 플레이어 사이에 '예술적 협동'이 생겨난다.

플레이어 제스처

우리가 지금까지 알아본 동적 구상의 요소는 화면 상의 시각적 이미지에 제한되어 있다. 이 시각적 이미지는 플레이어의 인풋에 반응한다. 그러므로, 비디오 게임의 미학을 완전히 이해하기 위해서는, 플레이어의 수행 역할도 고려해야 한다. 이는 거의 예술가의 수행 역할에 비유될 수 있다.

모션 컨트롤러는 비디오 게임에서 플레이어의 예술적 역할을 설명할 때 특히 유용하다. 모션 컨트롤러에는 마이크로소프트의 키넥트, 소니의 플레이스테이션 무브, 닌텐도의 위 등 플레이어로 하여금 신체적 움직임을 사용해서 화면 상의 요소를 제어할 수 있도록 하는 어떠한 인풋이라도 포함된다.



모션 컨트롤 매카닉의 응용 잠재력은 피트니스와 워싱 게임이상으로 엄청나다. 아직까지 거의 개발되지 않은 것으로 볼 수 있다. 지금만큼 관객/플레이어의 역할이 예술가/게임 디자이너의 역할에 가까워진 적이 없었다. 아래의 비유를 잘 보자.

모든 전통 회화 작품은 미술가가 다양한 선과 모양을 조합해서 구성했다. 캔버스 위에 그려진 모든 선에는 미술가의 신체적 움직임이 필요했다. 선이 부드러운가 공격적인가에 따라 미술가의 신체적 움직임도 달라졌다. 그리고 나서 감상자들은 작품을 시각적으로 탐색함으로써 수동적으로 미술가의 미학적 선택과 붓질에 반응했다.

비디오 게임도 마찬가지이다. 비디오 게임 속 선과 모양이 캐릭터의 도약 곡선과 같은 동적 요소로 표현될 뿐이다. 플레이어는 회화 작품을 감상할 때와 마찬가지로 게임 화면 상의 이러한 모양에 반응한다. 그러나 비디오 게임은 한 단계 더 나아간다. 게임이 완성되자마자 게임의 디자이너들은 플레이어로 하여금 상호작용을 통해 창의적으로 제어할 수 있도록 한다. 이를 통해 플레이어들은 전통 미술가들이 그림을 그릴 때와 똑같은 감각을 경험할 수 있다.



동영상 : 동적 구성 / 플레이어 제스처¹⁰

이러한 예술적 제스처를 경험하기 위해, 닌텐도 위 리모콘을 사용하는 두 게임의 다른 제어감을 비교해 보자. 한 게임은 <마리오 카트 Wii>이고 다른 게임은 <트론: 에볼루션>이다. <마리오 카트 Wii>에서의 조종은 <트론>의 라이트 사이클에 비해 더 쉽다. 라이트 사이클은 디즈니 영화 원작에서처럼 갑작스럽게 돌아서기도 한다. 위의 동영상에 두 게임이 모두 담겨있지만, 효과를 완전히 이해하기 위해서는 직접 게임을 해보기를 권한다.

<마리오 카트 Wii>은 애니메이션과 트랙이 더 부드럽기 때문에 플레이어가 컨트롤러를 기울일 때 더 부드러운 신체 제스처를 사용하게 된다. 반면, <트론>의 라이트 사이클을 조종하는 경우에는 갑자기 돌아서게 할 때 플레이어가 그에 해당하는 신체 제스처를 사용하게 된다.

¹⁰ 동영상 링크 :

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=_qGKIIfPwhaw



이렇게 화면 상의 애니메이션을 플레이어의 신체적 제스처에 직접적으로 연결하는 것은 비디오 게임에서만 나타나는 상호작용이다. 이러한 예술적 협동에서 플레이어의 역할은 지휘자와 같다. 이는 내가 가장 좋아하는 비유이자, 내가 현재 진행중인 비디오 게임 프로젝트에 적용되고 있는 개념이기도 한다.

이렇게 비유할 때 악보에 따라 연주하는 오케스트라는 디자이너들(작곡가들)에 의해 만들어진 비디오 게임 경험을 나타낸다. 플레이어(지휘자)는 음악에 신체적으로, 감정적으로 반응하면서 음악을 활성화하고, 음악에 자극을 준다.



동영상 : 게임 디자인과 오케스트라 지휘자 메타포¹¹

위의 동영상에서 당신이 세 곡의 노래를 들으며 지휘봉을 휘두르는 지휘자라고 생각해 보자. 각각의 음악을 지휘하기 위해서 어떤 제스처를 하겠는가? 지휘자로서 당신이 하는 제스처는 플레이어들이 모션 컨트롤러를 사용해서 비디오 게임을 할 때 하는 제스처와 밀접하게 관련되어 있다.



음악은 시각적 이미지처럼 개념적으로 원, 정사각형, 삼각형으로 단순화할 수 있다. 각각의 노래와 그에 맞는 지휘자의 제스처는 연주자에게 다른 미학적 감각을 전달한다. 이렇게 미학적 요소들을 결합함으로써 우리는 <슈퍼 마리오 브라더스>와 같이 비디오 게임을 재창조할 수 있다. 마리오의 도약 곡선을 모션 컨트롤러로 제어할 수 있는 멜로디로 개념화한 것이다.

캐릭터 형태, 캐릭터 애니메이션, 환경 형태, 패스웨이, 동적 작품에서의 플레이어의 역할 등과 같이 비디오 게임의 미학에 대해서 전반적으로 살펴보았다. 이제 이

¹¹ 동영상 링크 : http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=cv-HqVejpCw

지식을 미학적 게임 디자인에 적용하여 미술가와 게임 디자이너 간의 협력을 더 강화할 수 있는 가능성을 탐색해 볼 차례이다.

게임 디자인의 미학

이번에는 게임플레이 관점에서 게임 디자인을 살펴보려고 한다. 게임을 규칙의 시스템으로 보겠다는 말이다. 게임을 '모양'으로 개념화하면 게임플레이에도 미학적 특성이 있다. 이러한 개념적 관점에서는 게임이 스토리를 활성화하기 위한 수단이라는 점을 이해하는 것이 필수적이다. 체스와 같은 전통적 게임조차도 플레이어들에게 목표를 부여하고 게임 영역 내에서 개인적인 내러티브를 구성한다. 오늘날의 비디오 게임은 엄청 더 복잡한 내러티브 구조로 스토리를 활성화할 수 있다. 미디어의 동적, 상호작용적 특성 때문에 가능한 일이다.

앞에서 동적 구상의 예를 통해, 고전 미술과 비디오 게임 아트가 공통의 시각적 문법으로 연결되어 있음을 보았다. 전통적인 디자인 원리가 이러한 연결점을 드러내는 데 있어서, 상호작용성이 어떤 영향을 미치는 지에 대해서 생각해 보기만 하면 된다. 미술사에서, 비디오 게임은 혁명이 아니라 진화의 산물이다.

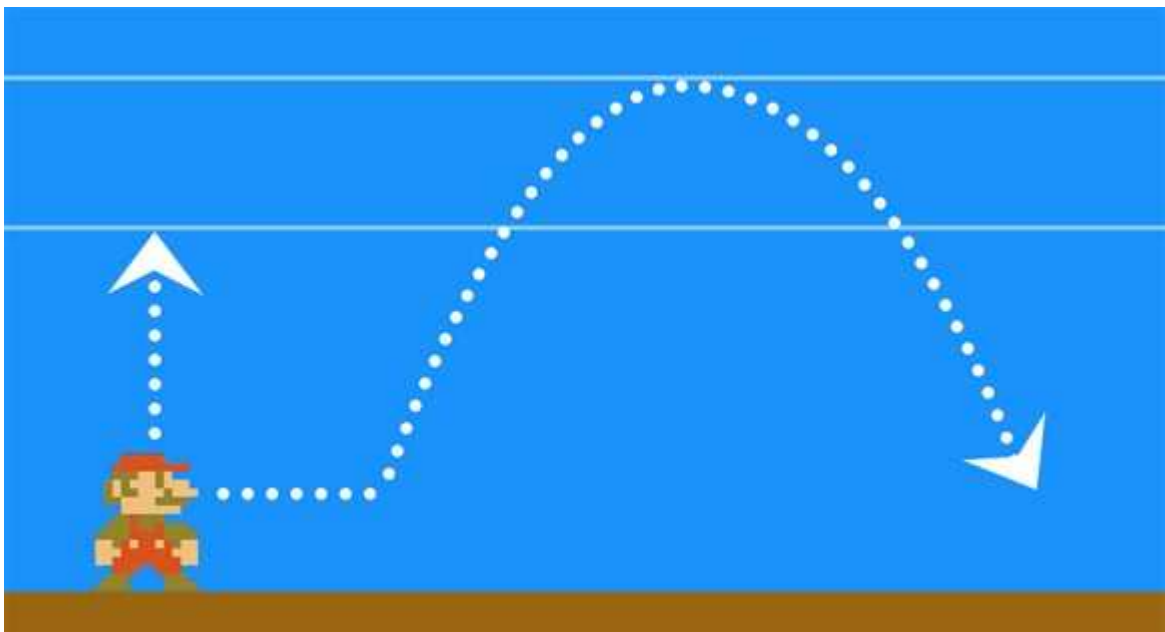


위의 그림은 피나타, 숨바꼭질, 야구 등 세 가지 게임을 보여준다. 각 게임의 주요 플레이어가 자주색으로 표시되어 있다. 각 게임의 규칙에는 플레이 영역의 모양과 참가자 배치 방식이 정해져 있다. 우리 모두가 잘 알고 있듯이, 원, 정사각형,

삼각형 등의 모양은 관객에게 강한 심리적 영향을 미친다. 그래서 게임의 모양이 플레이어들에게 감정적으로 어떤 영향을 미칠 수 있는지를 알아보는 게 중요하다.

피나타 게임에서는 친구들, 가족, 지인들이 정한 한 사람을 원의 중앙에 배치한다. 플레이어가 눈을 가린 채로 매달려 있는 피나타를 치려고 하는 동안 원은 안전한 격려의 공간 역할을 한다. 숨바꼭질 게임 영역의 모양은 매우 다른데, 이는 술래의 관점에서 다른 플레이어들이 보이지 않기 때문이다. 야구의 게임 영역 모양은 강한 대립성을 보여준다. 타자의 관점에서 볼 때 그의 방향으로 8 명의 야수가 마주하고 있다.

카메라 각도, 구성, 애니메이션, 색 등을 조절해서 각 게임을 미학적으로 더 나은 게임으로 만들어 보자. 예를 들어, 조르조 데 키리코¹²의 그림에 표현된 단독상처럼, 숨바꼭질에서 시각적으로 외로운 느낌이 물씬 풍기도록 할 수 있다. 그런 다음 이 세 가지 게임을 모두 결합해서 하나의 내러티브로 만들면, 각 게임이 내러티브를 구성하는 하나의 막(幕)이 될 것이다. 이렇게 세 개의 막으로 구성된 게임의 플레이어는 1 막(피나타)에서는 기쁨을, 2 막(숨바꼭질)에서는 외로움을, 3 막(야구)에서는 공격을 경험하게 된다.



게임플레이 관점에서, 우리는 각 게임의 기존 규칙 내에서 새로운 종류의 플레이어 애니메이션을 디자인할 수 있다. 예를 들어, <슈퍼 마리오 브라더스> 게임에서 볼

¹² 참조링크 : http://en.wikipedia.org/wiki/Giorgio_de_Chirico

수 있는 마리오의 동작 범위를 살펴보자. 마리오는 달리면서 점프할 경우 더 높게 점프할 수 있다.

예전에는 캐릭터의 동작을 선택하는 게 오직 게임플레이의 문제였다. 미학을 고려한 선택이 아니었다는 말이다. 이는 게임의 기술적 한계 때문이었다. 그러나 앞에서 <저니>, <슈퍼브라더스: 소드 & 소서리 EP>, <뱅퀴쉬>를 다룬 동영상에서 봤듯이, 게임 디자인과 게임 아트는 이제 훨씬 더 복잡하기 때문에, 캐릭터에게 가능한 동작이나 행동이 게임의 규칙과 잘 맞물리는 동시에 미학적으로 더 낫고 다양하다.



동영상 : 비디오 게임 디자인의 다이내믹한 선과 캐릭터 애니메이션¹³

따라서 우리가 생각한 3 막 구성의 비디오 게임에서는 조종 가능한 플레이어들이 각 내려티브 막 사이에 캐릭터의 모양과 애니메이션을 역동적으로 바꿀 수 있다. <슈퍼 마리오 갤럭시>에서의 마리오의 역동적이고 활발한 움직임은 1 막(피나타)의 애니메이션에 반영할 수 있을 것이다. 2 막(숨바꼭질)에서의 외로운 느낌은 <슈퍼 브라더스: 소드 & 소서리 EP> 속 애니메이션을 반영하여 강화될 수 있다. 3 막(야구)에서의 대립은 <기어즈 오브 워>에서 아이디어를 얻을 수 있을 것이다.

이러한 아이디어는 꼭 우아한 예술적 경험을 위해 준비된 것은 아니다. 그러나, 이 가상의 게임은 동적 디자인을 이용한 게임플레이의 미학적 가능성의 예를 보여주는 역할을 한다. 우리는 더 이상 정해진 규칙을 따르는 게임을 디자인하는 방식을 따라서는 안된다. 이는 전통적인 보드 게임 디자인에 뿌리를 둔 개념이다. 동적

¹³ 동영상 링크 :

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=TgZVskMwz_w

구상과 전통 미술 원리에 대한 지식을 갖추었으니, 미학적 특성에 기반해서 게임을 디자인할 수 있다. 정서적으로 더 강한 게임 경험을 만들어 내기 위해서는 동적 게임플레이를 추가적으로 이용할 수 있다.

관행 타파

시각 자료, 상호작용, 게임 디자인 등 비디오 게임의 모든 측면에 미학적 특성이 있다. 따라서 예술적 경험을 창조하는 데 있어서 전통 미술과 겨루고 싶다면, 게임 디자인과 미술의 원리 사이에 더 강한 연결점을 만드는 방식을 사용할 수 있다.

감정을 잘 전달하는 훌륭한 게임을 만들기 위해서는 게임 개발을 시작할 때 “정서적’ 경험이 무엇인가?’라는 질문을 던져야 한다. 우리가 저지르는 실수는 장르나 스타일에 따라 게임을 디자인하는 것이다.

올바른 방식으로 게임을 개발하려면, 매체의 강점을 사용해서 게임 내 내러티브를 만들기를 권한다. 컷씬, 대화, 특수효과, 사용자 인터페이스에 지나치게 의존하지 않고 말이다. 이런 변화를 통해 비디오 게임은 영화보다 발레와 같은 공연 예술에 더 가깝게 될 것이다. 움직임과 음악(그리고 상호작용)만으로 스토리를 전달하기 때문이다. 이렇게 하기 위해서는 개발팀 전체가 동적 구상의 개념에 숙달해야 한다. 요컨대, 동적 구상은 주로 다음의 요소에 관련이 있다.

- **캐릭터의 형태**
- **캐릭터 애니메이션**
- **환경의 형태**
- **패스웨이**

이 간단한 기법들이 미술, 게임 디자인, 프로그래밍과 같은 다양한 영역 간에 의사소통 할 수 있게 하는 공통의 언어가 될 것이다.

원과 삼각형의 대립이 이 글에서 자주 언급되었음을 기억할 것이다. 원과 삼각형이 도형-정서 스펙트럼에서 양 끝에 위치하기 때문이다. 각각의 모양은 시각적으로, 심리학적으로 서로 다르다. 이러한 대조는 스토리텔링의 필수적 요소이다. 내러티브 안에서 갈등과 행동을 유발하고, 관중에게는 감정적 갈등을 유발하기 때문이다. 이

때문에 미술사에서 원과 삼각형은 두 대립 세력을 추상적으로 정의하는 데 사용되어 왔다.

게임 캐릭터에 어떤 모양을 사용하던 간에, 내러티브 도구로서의 대조에 대해 알고 극적인 효과를 위해 캐릭터들의 극성을 뒤집을 준비가 되어 있는 게 중요하다. 대조를 사용하면 관중이 내러티브의 감정 무대에 적응하는 게 더 쉬워지기도 한다.

동적 구상과 기초 도형 개념이 공식에 따라서 사용되어서는 안된다는 점을 명심해라. 직관을 사용하고 관행을 따르지 않는 것이 더 바람직하다. 예를 들어, 겉보기에는 악랄하게 보이지만 결국 영웅이 되는 캐릭터는 플레이어들을 놀라게 하고, 그들의 게임 경험을 감정적으로 더 풍부하고 매력적으로 만들 것이다.

크리스토퍼 보글러(Christopher Vogler)의 말을 인용하는 것으로 글을 마치려고 한다. 그는 '신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기(The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers)¹⁴'라는 책에서 독자들에게 영웅의 여정 은유에 어떻게 접근해야 하는지에 대해 말한다. 영웅의 여정 은유는, 동적 구상이 게임 아트와 게임 디자인에서 개념적 기능을 하듯이, 내러티브에 비슷한 개념적 기능을 제공한다.

"막히면, 여정 중에 지도를 확인하듯이 영웅 은유를 참고해라. 그러나 지도를 여정과 혼동하지 말아라. 사람들은 지도를 자동차 앞 유리에 붙인 채로 운전하지 않는다. 출발하기 전이나 길을 잃었을 때 참고할 뿐이다. 여정의 즐거움은 지도를 확인하거나 따르는 데 있지 않고, 알려지지 않은 장소를 탐험하고 가끔 지도에서 벗어나는 데 있다. 새로운 발견은 전통이라는 경계를 넘어 창의적으로 길을 잃을 때만 이루어질 수 있다.

<Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design>은 [아마존¹⁵](#)과 [반즈앤노블¹⁶](#)에서 구입 가능함

¹⁴ 참조링크 : http://www.amazon.co.uk/Writers-Journey-Mythic-Structure/dp/193290736X/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1354692042&sr=1-1

¹⁵ 참조링크 : http://www.amazon.com/Drawing-Basics-Video-Game-Art/dp/0823098478/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1334766872&sr=8-1

¹⁶ 참조링크 : <http://www.barnesandnoble.com/w/drawing-basics-and-video-game-art-chris-solarski/1110872281>