

# Chasing Gollum:

## 연기와 모션 캡처를 연결해 뛰어난 결과물을 얻는 방법



Ed Hooks | 'Acting for Animators' (Heinemann Publishing, 2001)의 저자. 무대 연기자와 애니메이터를 상대로 연기를 강의하고 있다. 그의 고객으로는 디즈니 애니메이션과 벨브, Ringling 예술 학교, PDI/드림웍스, 일렉트로닉 아트(LA), 미드웨이 게임즈, Filmacademy Baden-Württemberg(스투트가르트), 애니멀 로직(호주 시드니), 마이크로소프트 X 박스/스포츠 게임, 바이오웨어 등이 있다. 그의 웹 사이트를 방문하면 그에 대한 자세한 정보를 알 수 있다.

[www.actingsforanimators.com](http://www.actingsforanimators.com)

[www.edhooks.com](http://www.edhooks.com) e-mail [edhooks@edhooks.com](mailto:edhooks@edhooks.com)

낮 선 아테네의 자매인 Mocap이 마침내 아래층으로 내려오고 있다. 애니메이터들은 자신들의 형제를 과히 좋아하지 않겠지만 그와 함께 사는 법을 배우고 있다. 분노의 폭발로 수 년 간의 난처한 침묵이 깨진 이후, 이제는 모든 사람들이 적어도 같은 방에 앉아 심슨 만화 영화를 함께 볼 수 있게 됐다. 그런데 Gollum은 한쪽 구석에 웅크리고 앉아있는 것이 보인다. 아마도 그와 Weta Digital 팀에게 이 같은 새 삶에 대해 감사해야 할 지도 모른다.

여러 가지 이유로 애니메이터와 모션 캡처 전문가 사이의 관계는 긴장 상태에 있었다. 우선은 각자의 업무 기능이 고전적인 좌뇌 대 우뇌의 갈등이었다. 모션 데이터의 캡처는 예술(우뇌)보다는 과학(좌뇌)에 가까운 반면 3D나 전통 기법 여부를 떠나 애니메이션은 과학이라기 보다는 예술이다.

두 번째, 가족의 평가가 목표의 일부라면 모션 캡처가 완벽하게 비참한 시작을 알린 것이다. 이것은 회사 내의 모든 사람들이 (연습 면허를 가지고 있다고 해도) 운전할 수 있는 값비싼 승합차처럼 판매되었다. 여러 해 전 한 사람이 Game Developers 컨퍼런스에서 일어나더니 "당신이 프로 듀서이건 프로그래머이건 애니메이터건 상관 없다. 만일 mocap 연출을 하고 있다면 당신은 스티븐 스필버그나 제임스 카메론일 것"이라고 말했

다. 맞는 얘기다. 만일 필자가 자전거를 탄다면 필자는 랜스 암스트롱이다. 현재 소비자들이 요구하는 프로덕션 품질을 감안하면 동작에 관한 게임 업계의 관점을 상기하는 일은 필수적이다. 한 업체의 애니메이터가 부실한 mocap으로 훌륭한 동작을 만들어 낼 수는 없는 노릇이다.

다시 한 번 말하지만 애니메이터는 부실한 mocap으로 훌륭한 동작을 만들어낼 수 없다.

많은 업체들에서 교육을 담당하면서, 필자는 애니메이터와 프로그래머, 그리고 애니메이터와 mocap 간의 체계적인 분열을 인지하고 있었다. 요즘 전형적인 게임에 들어가는 프로그래밍의 복잡성과 게임 개발에 소요되는 천문학적인 비용을 감안하면, 이러한 분열은 이해가 되지 않는다. 그러나 이러한 분열에는 앞으로 전진할 다리가 필요하다. 필자가 게임 애니메이터 과정을 강의한다면 누군가 다음과 같이 말할 것이다. “이런, 만일 Sam만이 프로그래머라면 내가 여기 있었을텐데”라던가 “저는 mocap 전문가들이 여기 왔으면 좋겠어요. 그런데 오늘은 일하는 날이더군요”라고 말이다. 목표는 같은 페이지에서 디자이너부터 애니메이터에 이르기까지 프로덕션 팀 전체를 모으는 것이다. 그러나 애니메이터는 다른 개발자들에 비해 노비를 많이 사용하기 때문에 까다로운 일이다.

이러한 창조적 분열을 잇기 위해, 본 글에서는 사용되는 시스템이나 회사의 크기와 상관 없이 액팅 포인터부터 mocap 개발자를 망라하고 있다.

### 훌륭한 동작은 보이는 것 만큼 쉽지 않다

여러 해 전 어느 업체에 강의를 나간 적이 있는데, 한 프로듀서가 나를 자신의 사무실로 데려가서는 자신이 강의를 통해 원하는 것을 설명해 주었다. 그는 현재 나와있는 게임을 로딩하더니 그것을 하면서, 개인적으로 스크린 상에서 mocap을 많이 사용하여 동작을 만들었다고 말했다. 그는 자신이 사내의 다른 이들보다 뛰어난 배우이며 그 때문에 자신이 직접 작업한다고 말하기도 했다. 그러면서 “뛰어난 배우”가 실탄을 확보하고 “부실한 배우”가 탄환에 맞는 과정을 보여주었다.

필자는 이 친구가 총알을 맞고 자기 사무실 바닥의 카펫에 드러눕는 동안 바보같이 그의 말에 동의한다는 웃음을 띄며 우두커니 서있었다. 그는 사내의 모든 이들이 자신만큼 할 수 있을 정도로 강의를 주길 바랐다. 그저 맥 말이 맞다는 의미로 웃음을 띠고 개를 끄덕이는 수 밖에 없었다. 그는 게임 업계의 빌 게이츠나 만인의 왕이었을지 모르고 필자 역시 그의 말 뜻을 알지만, 그는 배우가 아니었다. 예술을 이해하는 사람에 대한 고전적인 실례이다.

에릭 클랩튼이 음악에 대한 자연적인 감각을 갖고 있고 Seabiscuit이 경주에 대한 자연적인 감각을 갖고 있듯이 일부 사람들도 연기에 대한 천부적인 감각을 갖고 있는 것은 사실이다. 하지만 연기는 대개 훈련을 거치지 않고 할 수 있는 성질의 것이 아니다. 피터 잭슨 감독은 반지의 제왕 3부작에 나오는 골룸을 만들기 위해 배우 앤디 세르키스를 고용하면서 이 사실을 깨달았다. 이러한 캐릭터의 실현은 애니메이션 역사에 있어 일종의 기념비였지만 실제로는 배우와 애니메이터의 합작품이었다. 그들이 자신만의 입장을 고집했다라면 골룸은 탄생하지 못했을 것이다.

바위를 기어오르는 이 캐릭터를 처음 봤을 때 필자는 입을 다물지 못했다. 훌륭한 배우의 흔적은 곳곳에 널려있다. 한 가지 대표적인 예를 들자면 Serkis는 마이클 체홉의 신경질적인 제스처라는 개념을 확실히 이해하고 있다(자세한 내용은 Professional Actor 참조). 골룸이 간사한 악당일 때 그의 팔과 손이 무엇을 하고 있는지 유심히 보길 바란다. 바로 이것이 신경질적인 제스처이며 관객들에게 복잡한 감정적 반응을 이끌어내는데, 우리의 감각은 청각보다 시각이 더욱 강력하다는 사실을 반증한다.

### 캐스팅은 전투의 절반

훌륭한 게임 애니메이션을 위해서는 숙련된 연기가 필요하다. 복잡한 게임 상황에서 최종 캐릭터가 상대방과 소통하고 믿음이 가도록 행동하도록 하려면 체조 선수나 댄서, 스텐트맨, 또는 운동 선수보다 고전적인 훈련을 받은 연기가 실질적으로 더 적합하고 기민하다는 사실을 알게 될 것이다. 체조 선수나 운동 선수는 스포츠 또는 아케이드 게임에 적합한 선택이었지만 연기에 대해서는 아는 바가 없을 것이다. 연기는 한층 아름답게 움직이면서도 연약한 연기를 선보일 수 있을 것이다. 연기 이론에 약하거나 그러한 연기를 감독하는 감독이라면 그야말로 목석 같은 결과물을 얻을 것이 거의 확실하다.

세익스피어는 연기자들에게 “자연은 거울에 비추라”(햄릿, 3막 2장)고 조언했는데, 이것은 하찮은 의견이 아니다. 플레이어는 자연과 고정돼 있어 다른 사람의 미묘한 신호까지 읽어 낸다. 바로 그래서 연기가 문제가 되는 것이다. 게임 캐릭터가 뻗뻗하고 동기가 없는 방법으로 움직이면 플레이어는 그것이 유일한 게임이라는 사실을 알기 때문에 항의 메일조차 띄우지 않을 것이다. 그들은 여러분이 장난하는 것으로 알고 발길조차 끊어버릴 것이다. 그러나 플레이어 중 누군가의 생활이 그런 식으로 움직인다면 감정적인 신호를 촉발할 것이다.

인류는 유아용 침대에 머물러 있을 때 울리는 인간의 움직임



인지하기 시작하고 있다. 사람이 13살 정도가 되면 움직임의 개념화시켜 상대방에게 설명하지는 못하더라도 그것에 관한 한 박사 수준이 된다. 이것은 원시적인 동시에 진화론적이다. 우리는 모방의 과정을 통해 서로를 배운다. 예를 들어 몸의 긴장 상태가 어떻게 보이는지 일찍이 터득하는데, 이것이 일종의 분출보다 우선시 되고는 한다. 이완 그 자체는 가벼움이 아니라 중량감을 나타낸다는 사실을 인식한다. 또한 신뢰할 수 있는 웃음(눈 주위의 근육이 접촉한다)과 그렇지 못한 웃음(눈 주위 근육이 접촉하지 않는다)이 있다는 사실도 알고 있다.

댄서나 체조 선수, 운동 선수는 대개 일반인들처럼 움직이지 않는다. 이들은 특바른 자세로 서거나 출발을 위해 몸을 숙이는 훈련을 받아왔다. 길거리에서 이런 사람과 스친다면 뭔가 다르다는 사실을 바로 직감할 수 있다. 숙련된 발레리나(노)는 걸을 때 한 쪽 발을 다른 쪽 발 앞에 놓는 경향이 있다. 운동 선수나 체조 선수는 우리와 같은 대부분의 사람들보다 느슨하게 걷는다. 운동 선수는 운동 종목에 따라 대개 상체나 하체가 단련되어 있고 근육질일 것이다. 실제 훌륭한 배우이기도 한 스티븐 맨들과 텔레비전 쇼를 한 적이 있는데, 대부분 배우라기보다는 운동 선수에 가까웠다.

Mocap 색션에서, 목표는 실제 움직이는 수백 장의 사진을 캡처해 나중에 취합하는 것이다. 연기 지도자로서의 내 관점에서 보면 이것은 최종 목표가 아니라 기술적인 제약이다. 여러분이 그 일을 해야 할 이유는 이해하지만 그러한 작업을 부러워하지는 않는다. 그러나 강렬한 인상의 애니메이션을 추구한다면 움직임과 연기를 따로 분리할 수 없다.

여기 연기에서 동기와 목적이 움직임에 미치는 영향과, 감독이 최적의 결과를 달성하기 위해 이것을 명심해야 하는 이유에 관한 예가 있다. 연기자에게 “A 지점부터 B 지점까지 걸어가 표시 지

점에서 멈추도록” 연출할 경우, 이것은 배우에 민감한 연출이 아니다. 연기자에게는 걸어야 할 이유와 목적지가 있어야 한다. 배우에게 전후 사정을 설명해주지 않으면 감독의 요구대로 움직이긴 하겠지만 그 움직임은 공허할 것이다. 사랑하는 사람을 꺼안기 위해 방을 가로질러 가는 것과 전화를 받기 위해 움직이는 것은 엄연히 다르다. 직장 상사를 만나기 위해 움직이는 것과 주저할 때, 그리고 따분할 경우의 움직임도 모두 다르다. 깜빡 잊었다가 스토브를 끄기 위해 방을 가로질러 가는 것과 신발 안에 돌이 들어갔을 때의 움직임이 다른 것도 마찬가지다.

확실히, 비 연기자들도 “제논이 레이 건을 들고 당신을 쫓고 있다”거나 “지뢰밭에 발을 딛는 순간 당신은 통구이가 될 것”이라는 등의 단순한 전후 사정에 따른 연출을 이해할 것이다. 그러나 캐릭터 구축 자체에는 취약하다. 최종 캐릭터는 감독이 고용한 mocap 연기자처럼 걷거나 뛰도록 되어 있지 않을 것이다. 연기자는 적절한 물리적 조절 과정을 거친다. 축구 선수라면 아마 그렇게 못할 것이다.

또 다른 예를 들어보자. 사랑에 빠진 한 남자가 데이트를 하기 위해 외출을 한다. 그에게는 목적이 있다. 그는 연인의 어깨에 팔을 두르고 오랫동안 그의 눈을 들여다 볼 것이다. 연기 이론에서 이것은 목적을 추구하는 행위이며 숙련된 연기자에게는 일상적인 일이지만, 체조 선수에게는 ‘그리스 신화’ 일 것이다. ‘메소드 연기’의 아버지인 배우 콘스탄틴 스타니슬라브스키는 “장애물을 극복하면서 목적을 추구해 나가는 행위”라고 연기를 정의했다. 배우가 자신이 움직이거나 특정한 행위를 실행에 옮기는 이유를 알고 있거나 장애물이 무엇인지를 알고 있을 경우, 캡처가 더욱 신빙성을 얻을 것이다.

이 원칙을 이해한다면 전쟁 게임도 발전시킬 수 있을 것이다. 전쟁터의 한 병사가 살아 남길 원하고 있다. 생존이 그의 목적이



다. 애국적이 이유로 일을 그만두지는 않았지만, 전쟁의 열기 속에서 단순히 자신의 임무를 수행하고 전쟁터를 빠져나가고만 싶다. 생존이라는 목적과 장애물이 상황이다. 이 시나리오를 mocap 세션으로 표현하면 캐릭터의 움직임이 보다 날카롭고 신빙성도 있을 것이다. 모든 사람들이 생존을 위해 움직인다. 우리는 자동으로 세상에서 만나게 되는 타인들의 생존 전략을 인식하고 그것에 반응한다.

### 생각은 결론으로 이어지고 감정은 행위로

**감**정을 자동적인 가치 반응으로 정의할 수 있을 것이다. (두려움과 같은) 감정을 느끼게 되면 뛰거나 위협에 맞서거나 비명을 지르거나 총을 가져오거나 하는 등 그와 관련된 행위를 하게 마련이다. 각각의 캐릭터는 스스로의 가치와 그에 따른 감정을 가지고 있다.

인간은 각각의 감정을 통해 서로 관계를 맺는다. 캡처한 움직임 역시 감정을 이상적으로 표출해야 한다. 오래 전 헐리우드에는 디즈니 스튜디오에서는 작화 감독인 돈 그레함이 유명한 강연을 한 적이 있는데, 형태(움직임)가 아니라 애니메이팅 포스(일시적 감정)의 중요성을 역설했다. 통상 3D는 형태 애니메이션에 치중하는 경향이 있으며 mocap은 그러한 경향이 더욱 뚜렷하다. 게임에서 가장 큰 문제 중 하나는 캐릭터의 움직임이 종종 지능적으로 보인다는 것이다. 캐릭터는 특정 감정에 반응하여 행동하기 보다는 단순히 여기서 저기로 움직이는 쪽을 택한다. 이렇게 보이는 한 가지 이유는 mocap이 연기가 아닌 움직임을 포착하기 때문이다.

저명한 연기 이론가 아르토닌 아타우드는 연기자들을 “가슴의 선수”라고 칭했다. 감정이 아닌 생각에 의한 움직임도 플레이어에게 전하는 바가 있겠지만 그들을 감정적으로 움직이지는 못할 것이다.

### 애니메이션 대 실사 연기

“애니메이터가 연기가 되는 법”에 관한 격언들은 엄격히 말해 정확한 것이 못된다. 이 글을 준비하면서 mocap에 관한 현재의 지혜들을 고찰한 적이 있다. 익명의 한 남자를 우연히 만났는데, mocap 스튜디오를 가지고 있는 것이 분명했다. 그는 거래 업체의 애니메이터들을 연기자로 종종 활용하는데, 이들이 캐릭터를 잘 이해하고 있으며 “애니메이터가 곧 연기자”이기 때문이라고 설명했다.

이 “애니메이터가 연기자”라는 말을 곱씹어보던 필자는 방향을 잡지 못했다. 애니메이터가 캐릭터의 피부 속으로 들어간다면 그것은 일종의 연기자로 생각할 수 있다. 하지만 그 외의 세계에서 인식되는 연기는 현재의 시간에서 일어나는 어떤 것이다.

애니메이션과 실사 연기는 매우 다른 기술을 필요로 한다. 만일 볼에 입맞춤을 한다면 좋아하던 거부하던 감정적인 반응이 있을 것이다. 실사 배우는 현재 순간에 그 반응을 처리해야 한다. 현재 순간의 환상을 만들어내야 하는 것이다. Mocap 세션의 연기자들도 현재 시간에서 연기를 하지만 나머지 연기를 책임져야 하는 애니메이터는 그렇지 않다. Mocap과 애니메이터 사이에 자연적인 긴장 관계가 형성되는 또 다른 이유다.

### 장면은 중간에서 시작된다

**캐**릭터가 방의 왼쪽으로 들어가 가운데를 가로질러 주위를 한 번 둘러보고는 오른쪽으로 나간다고 해보자. 이 정도는 쉽게 연출할 수 있을 것이라고? 좋다. 다음과 같은 질문을 생각해보자.

그가 방을 들어갈 때 어디서 나타났는가? 이 시퀀스 이전에 어떤 일이 벌어졌는가? 이 시퀀스 전에 어떤 일이 벌어졌건 포착 대상 시퀀스의 움직임과 동작에 지대한 영향을 미칠 것이다.

캐릭터가 여기 저기를 둘러볼 때 연기가 실제 무엇인가를 쳐다보도록 할 것인가, 아니면 무언가를 쳐다보는 시늉을 하도록 할 것인가? 캐릭터의 얼굴이 포착되지 않는다고 해도 실제 연기가 뭔가 볼 것이라면 몸이 다르게 움직일 것이다. 예를 들어 연기자의 왼쪽 스튜디오 뒷벽에 달린 선반을 본 후 훨씬 오른쪽 구석의 침실 문을 보도록 한다고 치자. 그렇게 연기한다. 캐릭터가 어떤 행위의 시늉을 내는 대신 실제 그렇게 하도록 할수록 훨씬 나아 보인다.

캐릭터가 존재한다면 어디로 가고 있는가? 그 방을 나가도록 하는 것만이 필요하기 때문에 신경 쓰지 않을 수도 있지만, 연기에서는 움직임의 목적이 바로 목표이다. 캐릭터는 이유가 있어 방으로 들어가고 그 이유 때문에 존재하는 것이다. 이것은 단순한 움직임이 아니다.

여러 캐릭터가 나오는 시퀀스까지 이 원칙을 확대해 볼 수 있



다. 여기에 속한 모든 캐릭터 하나 하나가 “이전 순간”과 “이후 순간”을 가지고 있다. 그들 모두에게 전후 사정이 있으며 모두 자체적으로 감정적인 반응도 가지고 있다.

## 연기는 연기 위에서 성립된다

**캐**릭터는 다른 행위를 하도록 어떤 일이 벌어질 때까지 특정 연기를 해야 한다. 이 원칙은 장면이 중간에서 시작된다는 원칙과 매우 밀접한 관계에 있으며, 2차 캐릭터에 특히 중요하다. 초창기의 게임을 떠올려보자. 플레이어가 방 안을 들어가 그곳에서 다른 캐릭터와 마주칠 경우 그 자리에서 꼼짝 않고 앞뒤로 왔다 갔다 하거나 했을 것이다. 더 이상은 그런 식으로 얼렁뚱 넘어갈 수 없다. 방 안에서 발견된 캐릭터는 아마 우리가 도착하기 전에 뭔가를 하고 있었을 것이다. 우리의 도착으로 인해 그는 다른 뭔가를 하게 된다. 이러한 캐릭터의 동작을 캡처하려면 고정된 장소에서 시작하도록 하면 안 된다. 이 시퀀스가 시작되기 전에 이미 그가 하던 일과 연관 지어야 하는 것이다.

테이트 하러 나간 남자의 예로 돌아가서, 손을 잡고 돌아다니지는 않을지라도 여자가 만일 그를 밀쳐낸다면 그는 자신의 목적을 달성하기 위해 또 다른 전략을 시도하게 될 것이다. 여자가 과거에 한 일을 할 때까지 그는 특정한 행위를 할 것이다. 그런 이후 다른 행동을 취하게 된다.

## 분위기의 창조

**캐**릭터는 추울 때와 더울 때의 행동이 다르다. 오전 두 시와 오전 10시에 하는 행위도 다를 것이다. 각각의 방이나 세트마다 감독이나 mocap 연기자가 염두에 두고 있는 분위기가 다를 것이다. 예를 들어 예배당의 분위기는 파티 장소와 다르고 이 두 장소의 분위기 모두 포커 게임장이나 감옥과 또 다를 것이다. 연기에서 이러한 측면을 간과하기가 매우 쉬운데, 최종적인 신빙성에는 커다란 차이가 있다.

## 반환점

**5**~7년 동안 이 길을 걸어왔지만 가장 성공적인 타이틀의 캐릭터는 인간의 복잡성을 더 많이 갖추고 있고 움직임도 보다 동기적이라는 데에는 의문의 여지가 없다. 물론 아직도 기본적으로 Mister Toad의 Wild Ride에 필적하는 게임도 있다. 레이스 게임이나 축구 게임, 또는 슈팅 게임의 상황은 그리 크게 발전하지 않을 것이며, 항상 그에 맞는 시장도 있을 것이다. 그러나 플레이어들은 점점 신빙성 있는 캐릭터가 나오는 시추에이션 게임을 선호하고 있으며, 그런 게임을 제공하지 않으면 플레이어들은 미련 없이 등을 돌릴 것이다. 특수효과 영화에서 고무 호스 애니메이션으로 되돌아가는 일이 없는 것처럼 초창기에 캐릭터 게임으로 되돌아갈 일도 없다.

모션 캡처는 바로 여기에 있지만 지금 당장은 게임 업계가 이것이 가지고 있는 잠재력을 100% 활용하지 못하고 있다. 특수효과 영화의 경우는 그나마 좀 낫다. 사실 특수효과 영화 아티스트가 게임 아티스트에 비해 유리하다. 완벽할 때까지 한 가지 작업만 하면 된다. 게임의 경우 게임 플레이에 따라 수천, 수백 가지의 변수를 필요로 한다. 영화와 게임은 재무 구조와 개발 과정 역시 틀리다. 그러나 우리는 미래를 지향하고 있다. 기억하는가? 게임 업계는 그 어느 때보다 높아진 플레이어들의 기대치를 충족시켜야 할 것이다. 지금으로부터 10년 후에는 흥미롭게 2003년을 되돌아보게 될 것이다. 사무실 주방의 누군가가 정장을 입는 동안 다른 누군가가 감독을 하는 시대는 이미 지나갔다. Mocap 섹션은 연기의 원리와 이론을 확실히 이해하면서 능력 있는 연기자의 연기를 입력할 수 있는 전문가의 기술을 더욱 필요로 할 것이다.

## 추가정보

- Richard Boleslavsky. *Acting, the First Six Lessons*. Theatre Arts Books, 2003.
- Michael Chekhov. *Lessons for the Professional Actor*. Performing Arts Journal Publications, 1985.
- Harold Clurman. *On Directing*. Simon & Schuster, 1997.
- Uta Hagen. *Respect for Acting*. Macmillan, 1979.
- Issac Kerlow. *The Art of 3D Computer Animation and Effects (revised third edition)*. John Wiley & Sons, 2003.
- Alberto Menache. *Understanding Motion Capture for Computer Animation and Video Games*. Morgan Kaufmann, 2000.
- Frank Thomas and Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion, 1995.
- Jeff Young. *Kazan, the Master Director Discusses His Films (Interviews with Elia Kazan)*. Newmarket Press, 1999.