

상업 애니메이션에서 라이프 드로잉(Life drawing) 교육의 중요성

이 지 은

초록

3D와 2D를 망라하여 라이프 드로잉(Life Drawing)은 캐릭터 애니메이션 교육과정에서 매우 중요한 의미를 갖는다. 디즈니의 백설공주 제작을 위한 인체의 공부는 이후 디즈니가 장편 애니메이션과 기타 애니메이션 분야에서 독주를 하도록 만들어준 비밀병기였다. 라이프 드로잉은 이러한 역사적인 배경을 가지고 현재까지도 디즈니가 세운 미국의 칼 아츠(California Institute of the Arts), 디즈니 출신 애니메이터들이 세운 캐나다의 셰리던 칼리지(Sheridan College)등 우수 애니메이션 학교에서 전공 필수 과정이다. 그에 반해 라이프 드로잉이 실무에 더 가까워 질 수 있는 영역임에도 불구하고 한국의 애니메이션 대학교에서는 아직 라이프 드로잉 교육의 필요성과 그 효과에 대해 그다지 강조되어 있지 않고 있음을 알 수 있다. 대학의 애니메이션 교육이 산업과 직접적으로 연관되어 있다는 것은 이제는 업계와 학계가 모두 아는 현실로서 학교에서는 좀 더 체계적이고 기본의 충실한 교육을 하여야 할 것이다. 그 기초 과목에 하나로 라이프 드로잉의 중요성을 다시 짚어보고 캐릭터 애니메이션을 전공과정으로 둔 학생들이 교육과정을 구성하는데 도움이 되고 그 교육과정을 이수한 학생들이 현업에 쉽게 자리 잡을 수 있게 하는 것이 본 연구의 목적이다.

주제어; 라이프 드로잉, 크로키, 디즈니

I. 서론

라이프 드로잉(Life drawing)의 원류는 서양화, 동양화, 조각 등의 순수미술에서 왔다고 할 수 있다. 예전에는 누드모델을 구한다는 것이 쉬운 일이 아니었기 때문에 많은 경우 남자 모델들이 여성모

델을 대신하여 모델을 하기도 하였다. 그래서 미켈란젤로나 다빈치와 같은 거장들은 원하는 그림을 모델 없이도 그릴 수 있는 능력을 기르기 위해서 해부학을 연구하였다는 것은 널리 알려져 있는 사실이다. 그들은 인체를 구, 사각형, 원통 등 여러 개의 입체가 모여 이루어진 것으로 분석하여 보았는데 이러한 것들은 애니메이션에서도 변함없이 필요한 부분들이다. 디즈니가 인간 캐릭터가 주인공인 최초의 장편 애니메이션 백설공주를 만들기 전 이

러한 인체에 대한 지식을 애니메이터들에게 고양시 키고자 라이프 드로잉 교육을 시작되었고 그 교육 기관이 칼 아트(California Institute of the Arts)의 전신이 되었다.

백설공주의 성공과 작품의 완성도를 통하여 디즈니는 라이프 드로잉과 캐릭터 애니메이션과의 중요성을 알게 되고 이후로 애니메이션의 기초를 다지기 위한 필수적인 과정이 되었다. 백설 공주 이전의 캐릭터들은 미키 마우스나 고양이 펠릭스처럼 고무호스(Robbery Character)형태의 캐릭터들로서 관절의 움직임보다는 그저 늘어나고 줄어드는 스타일의 애니메이션들이 주를 이루었다. 그러다가 빛을 보게 된 백설공주는 그 이전까지의 애니메이션 역사를 새로 썼고 그것이 현대 캐릭터 애니메이션에 끼친 영향은 다 할 수 없으며 거기에 라이프 드로잉이 맡은 역할은 매우 크다고 볼 수 있다.

백설공주의 성공으로 인해 크게 고무된 디즈니는 이후로도 애니메이터들의 라이프 드로잉 교육에 힘썼으며 새로운 스타일의 애니메이션의 탄생을 가져온 계기가 된다. 주인공이 인간이 아닌 다양한 동물 캐릭터들 역시 고무호스(Rubbery) 스타일에서 벗어나 보다 인간형의 스트럭처(Structure)를 갖게 되었고 그것이 현대 애니메이션의 기초라고 할 수 있기 때문이다. 이렇게 캐릭터 애니메이션의 기초가 다져지게 된다.

II. 본론

1. 연구의 목적

본 연구의 목적은 크게 두 가지로 나눌 수가 있으며 각 목적에 대한 내용은 다음과 같이 요약할 수 있다.

첫째, 라이프 드로잉에 대한 필요성 및 중요성을 인식해야 한다. 이것은 그동안 실험애니메이션을 중심으로 했던 대학 애니메이션 교육과 기초 전공과목의 시간 배정에 대한 의문을 재고하는데 목적이 있다. 애니메이션 전공과목 중 라이프 드로잉의 필요성과 비중을 더 강조하고자 한다.

둘째, 라이프 드로잉이 애니메이션학과에 필수적인 과목이라면 그것을 어떻게 교육할 것인가 하는 부분이다. 라이프드로잉이 순수 미술영역으로부터의 기초적 학문임에 틀림없으나 동세(movement)를 중요시 하는 애니메이션학과에서의 교육방법이 순수미술과 동일 할 수는 없다. 이에 애니메이션의 특성을 이해한 교수법을 연구하여 실제 교육에 적용시켜야 할 필요성이 있다. 올바른 애니메이션을 위한 라이프드로잉 교수법이냐 말로 애니메이션 교육의 기초를 다지는 일이라 할 수 있기 때문이다.

1)연구의 방법 및 범위

본 연구에서는 라이프 드로잉이 애니메이션 교육에 있어서 어떤 역할을 하는지에 대해서 조사해 보려고 하였다. 이에 기인하여 세계 유명 애니메이션 학교들의 교육과정에서 라이프 드로잉이 차지하는 비율과 위치 또한 본인이 직접 유학 시 배웠던 커리큘럼을 근거로 그 필요성을 기술 할 것이다. 또한 해외 실무 경력을 가진 감독과의 인터뷰를 통하여 해외 애니메이션 업계에서 라이프 드로잉에 대한 인식과 취직 시 그 중요성들을 살펴봄으로서 라이프 드로잉 교육의 당위성에 대한 명확한 제언을 하

고자 한다. 다만 국내의 대학의 라이프 드로잉 교육 과정의 실정은 대학들의 숫자가 많고 규모면에서 현격한 차이가 있기 때문에 비교하여 구체적인 문제점을 제시하기 보다는 해외 교육 현황을 분석하여 라이프 드로잉 교육에 도움이 될 수 있는 부분들을 중점 분석하고자 한다. 사례연구로는 미국의 칼 아츠 와 캐나다의 세리던, 캐플라노 컬리지 등을 선택하였는데 이 학교들은 애니메이션 교육에 있어서 세계에서 가장 선도적인 위치에 있는 학교들이기 때문이다. 이와 더불어 직접 교육받았던 캐플라노 컬리지의 라이프 드로잉 세부 커리큘럼과 디즈니 애니메이터의 라이프 드로잉 강사 빌 푸의 라이프 드로잉 교육비디오를 기초로 애니메이션 학생을 위한 실질적 라이프 드로잉 교육 과정의 예를 들고자 한다. 이러한 데이터들이 앞으로 애니메이션 학생들을 위한 라이프 드로잉 교육의 예가 되길 바라는 바이며 더 나아가 후속적인 심층연구의 기틀을 마련하는데 그 의의를 갖고자 한다.

2) 라이프 드로잉의 목적

(1) 애니메이션을 위한 라이프 드로잉의 개념 및 특성

라이프 드로잉; 주목해야 할 능력, 살아있는 모델을 정확히 그려야 함. 풍부한 제스처 드로잉과 인간의 몸에 대한 확실한 공부. 상업 애니메이션 프로그램을 지탱해 주는 척추와 같은 과목¹⁾

캐플라노 컬리지 커머셜 애니메이션 프로그램 (Capilano College commercial animation)의 학과장인 돈 페로(Don Perro)²⁾는 이 프로그램을 졸업한

학생들이 취직률이 높고 프로그램이 시작한 이후 빨리 자리 잡게 된 이유를 훌륭한 라이프 드로잉교수 모 고레이시(Moh Ghoreishi)의 훌륭한 라이프 드로잉 교습법 덕분에 학생들의 실력이 훌륭하기 때문이라고 말한다. 라이프 드로잉은 애니메이션의 척추와 같은 과목이라는 말은 이 말은 곧 라이프 드로잉의 중요성을 다시한번 강조 하며 그 것을 바탕으로 애니메이션을 가르칠 수 있다고 생각하기 때문이다. 위에서 언급한 라이프 드로잉의 정의와 애니메이션의 필요한 이유를 다음과 같이 정리해보았다.

A. 입체감을 살린다.(Create Volume)

그림을 그린다는 것은 3차원의 인물을 2차원의 지면에 표현하는 것이다. 입체감은 물체가 겹쳐져 있는 것을 표현할 때 확실하게 나타나는 것이다. 겹쳐지는 선의 표현을(over lapping lines) 하는데 T라인이라고 부르기도 한다. 이런 작은 묘사들이 그림을 3차원의 물체로 보이게 하는 필수조건인 것이다. 그런 것들을 인체를 그리면서 자연스럽게 터득할 수 있다. 이러한 것들을 배워가면서 애니메이션에서 가장 중요한 덩어리(볼륨;volume)을 컨트롤하는 것을 터득하게 된다.

여기서 우리는 인체를 단순한 선의 흐름이 아닌 구와 원통 혹은 사각형으로 보면서 덩어리 감을 잡아내는 연습을 하게 된다. 그림 1)에서 알 수 있듯이 실제로 단순화 된 인체의 팔과 다리는 원통에 가깝고 몸통은 사각형 머리는 계란형에 가깝다. 이

1) http://www.gradshow.com/programs/c_anim/courses.html

2) http://www.gradshow.com/programs/c_anim/faculty.html

렇게 덩어리로 보는 연습을 함으로서 캐릭터 역시 단순한 2차원의 그림이 아닌 덩어리 형태인 입체로 볼 수 있다는 것이다.



그림1)빌 푸의 드로잉 매뉴얼³⁾

빌 푸의 드로잉 중 그림1에서 보면 간단한 구의 형태를 이용하여 덩어리를 잡아서 쉽게 입체감을 표현한 것을 볼 수 있다. 존재하지 않는 캐릭터를 창조하고 움직이게 하는 애니메이션에서 이러한 볼륨감의 표현은 필수적인 것으로 3차원의 입체적 느낌을 줌으로서 2차원의 지면의 무형의 캐릭터가 살아있다는 착각을 일으키게 할 수 있는 것이다.

B. 동세를 잡는다.(Line of action)

라이프 드로잉에는 여러 가지 종류가 있는데 그 중에서 퀵 제스처는 빠르게는 5~15, 30초 사이에 그리는 것들이다(그림2). 이런 연습을 통하여 애니메이터들은 캐릭터 애니메이션에서 필수적이라고 할 수 있는 캐릭터의 동세(Line of action)를 쉽게 잡을 수 있다. 캐릭터의 동세는 애니메이션을 살려주는 강한 포즈라고 할 수 있는데 강한 포즈가 있어야

만이 애니메이션의 생명인 과장된 액션을 효과적으로 보여줄 수 있다. 액션의 흐름이야말로 동작이 살아있음을 보여 줄 수 있는 가장 주요한 부분으로 애니메이션의 핵심이며 애니메이션 라이프 드로잉이 여타 기존의 순수 미술 중심의 라이프 드로잉과 크로키 등과 차별 되는 부분이기도 하다.



그림2) 빌 푸의 드로잉 매뉴얼⁴⁾

그림 2에서 빌 푸는 하나의 액션 라인이 아니라 작은 액션 라인들의 흐름을 보여주고 있다. 이러한 그의 제스처 드로잉(Gesture Drawing) 방식은 기존의 하나의 액션 라인을 강조하던 방식과는 사뭇 다른 것으로 인체의 유연한 흐름을 보여준다.

C. 포즈(Poses)

캐릭터 애니메이션은 그 움직이는 캐릭터가 사람

3) Glenn V. Vilppu. The Vilppu Drawing Manual. Vilppu Studio Press : CA.1997 p26,50

4) 빌푸, 전게서, p77

이든 의인화된 동물(로저 래빗, 톰과 제리, 미키 마우스 등등)이든 대부분이 인체의 움직임을 기본으로 삼았기 때문에 다양한 포즈를 자유자재로 표현할 수 있을 때야말로 자연스러운 애니메이션이 가능하다. 걷는 모습이나 어깨를 추켜세운 모습이든 모델이 없어도 머릿속에서 상상하여 원하는 포즈를 끌어낼 정도가 되어야 한다고 하겠다. 그리하여 그리는 인체 이외에도 포즈를 둘러싼 여백의 미(Negative Space)를 끌어내야 한다. 애니메이션은 문자 그대로 움직임의 예술이다. 대사나 소리 없이도 그 캐릭터가 무엇을 하고 있는지를 알아 볼 수 있는 것이야말로 좋은 포즈이기 때문이다.

이렇게 다양한 포즈를 자유자재로 표현하는데 라이프 드로잉이야말로 필수적인 과정이다. 수많은 시간동안 모델이 취하는 다양한 포즈를 그림으로서 관절과 관절간의 관계와 가능한 동작등을 무의식적으로 습득하게 된다. 그것이 기본이 되어 보다 강하고 효과적인 포즈 또한 동작에 대한 기본적인 이해가 이루어진다.



그림3)캐릭터 디자인을 하기 전 라이프 드로잉⁵⁾

그림 3은 타잔의 애니메이션 슈퍼바이저인 글렌 킨의 그림들로서 알라딘을 디자인하기 전 해변에서 캐릭터의 연령대와 비슷한 10대 후반의 인물들을 그림으로서 캐릭터의 동작을 분석하는데 사용된 실례이다.

D. 해부학적 신체구조의 학습(Anatomy)

라이프 드로잉을 함으로서 입체감 못지않게 중요한 것을 얻게 되는데 그것은 관절의 움직임과 근육의 팽창하고 줄어드는 것 등을 알게 된다는 것이다. 움직임을 관찰하는 것은 애니메이터들에게는 제 3의 본능이라고 하겠는데 특히나 살아 움직이는 캐릭터를 다루는데 있어서 손목은 어느 쪽으로 꺾이는지, 고개가 돌아가는 각도, 발목의 각도 같은 것 등이 실감나는 연기를 하는데 큰 역할을 하게 된다. 근육 수축과 이완을 아는 것 역시 같은 맥락에서 중요하다.

예를 들자면 디즈니에서는 애니메이션을 할 때 전통적으로 배우를 고용하여 스토리 보드에 따라서 실연을 시키고 애니메이터들에게 그 연기하는 모습을 스케치하도록 하였고 사실적인 동물이 등장했던 라이온 킹의 예⁶⁾만 보아도 스튜디오에 사자를 직접 데리고 와서 스케치를 하며 동물의 뼈의 구조 근육의 움직임을 관찰하는 것을 게을리 하지 않았다.

심지어 그림4)에서 보듯이 캐릭터의 표정을 연출하는데도 무작정 늘이고 줄이고 하는 것이 아니라 실제 사람의 근육을 캐릭터에 도입하여 웃을 때

5) John Calhane. *Disney's Aladin The making of animated Film*. New York: Hyperion,1992. 66P

6) making of lion king 중에서

는 캐릭터의 눈 부위의 근육이 어떻게 움직이는가? 입주변의 근육은 어떻게 올라가는가를 고려하여 만들기 때문에 일반인들이 생각하지 못한 곳에서 해부학은 영향력을 끼치고 있는 것이다.



그림4) 디자인한 캐릭터의 해부도7)

또한 그림4는 장편 애니메이션 타잔의 제작을 위해 타잔의 유연한 몸을 사실적으로 표현하기 위해 전문 해부학자를 동원하여 그린 타잔의 해부도로서 글렌 킨의 그림위에 타잔의 실제 근육의 움직임은 그려 넣음으로서 애니메이터들에게 보다 정확한 인체와 동작을 표현 하도록 하기 위해 그려진 그림이다. 이와 같이 보다 나은 동작과 애니메이션을 위해 업계에서도 애니메이터들에게 인체에 대한 교육을 게을리 하고 있지 않음을 보여주고 있다.

E. 3d 애니메이션에서 라이프드로잉의 역할

라이프 드로잉과 해부학은 단지 2d 애니메이션 뿐 아니라 3d 애니메이션에서도 큰 역할을 한다. 3d 애니메이션은 처음 캐릭터를 만들 때부터 신체

구조를 정확히 알아야 조각을 하듯이 몸을 만들고 그 후에는 그 몸을 움직여줄 뼈대를 심어야 하는데 이것 역시 정확하고 바른 위치에 심어주어야 캐릭터가 잘 움직이고 움직일 때 이상이 생기지 않는다. 심지어 근육이 수축하고 이완하는 부분까지 지정해 줄 수 있기 때문에 캐릭터 모델러(Modeller)들도 정확한 근육의 위치 등을 아는 것이 좋고 애니메이터들은 팔 다리 등의 움직임은 사실적으로 표현하는데 도움을 받게 된다.

그 예로서 픽사(PIXAR)에서 일하는 대부분의 컴퓨터 애니메이터들이 2d 애니메이터의 경력을 가지고 있는 것이 그 대표적이 예이다. 컴퓨터는 애니메이션에 있어서 연필 대신의 도구일 뿐이고 그렇기 때문에 2d 애니메이션의 경험은 당연히 많은 도움을 준다. 3d 애니메이션도 고급스럽고 자연스러운 애니메이션을 위해서는 다양하고 멋진 포즈와 자연스러운 움직임을 표현하기 위해서 인체를 제대로 알아야 하기 때문이다.

F. 캐릭터 디자인(character design)

라이프 드로잉은 캐릭터를 디자인하는 부분에도 도움을 주게 되는데 그것은 다양한 인물을 그려보면서 인물의 특징을 찾아내어 그것을 강조하는 법을 배우게 되기 때문이다. 이것 역시 캐릭터 디자인의 기본이 된다. 신체적으로 다리가 길거나 배가 많이 나온다면 하는 것들이 단순화되어 특징 있는 캐릭터가 되고 캐릭터의 성격을 나타내기도 하는 것이다.

그렇기 때문에 애니메이터의 라이프 드로잉은 인체를 있는 그대로 상세하게 묘사하는데서 더 나아

7) DVD making of tarzan 캐릭터 모델 시트 중

가 그 인체의 특징을 부각시켜 그리는 것에 또 하나의 특징이 있다고 할 수 있다.

덧붙여 2차원의 캐릭터를 3차원의 물체로 생각하는 힘을 가지게 된다. 캐릭터를 3차원의 물체로 볼 수 있고 신체의 구조를 나누어 생각하는 사고는 디자인뿐만 아니라 실제 애니메이션에도 큰 영향을 끼치기 때문이다.

G. 화면의 배치

라이프 드로잉 과정 중 간과하지 말아야 할 것은 자신의 그림을 종이에 위치시키는 학습을 통해 나아가 미장센의 감각을 기르는 것이다. 단순히 빠르게 그림들을 나열해 그리는 것이 아니라 사각의 화면 위 적절한 곳에 위치시킴으로서 앞으로 미적 감각을 반복하여 연습하게 된다.

H. 그릴 수 있는 능력 배양(Ability to Draw)

아마도 라이프 드로잉을 통하여 가장 총괄적으로 얻게 되는 것은 바로 그릴 수 있는 능력의 배양이라 할 수 있겠다. 보이는대로 묘사할 수 있는 능력 즉 그저 그릴 수 있다는 것을 떠나서 “잘” 그릴 수 있는 것은 곧 그림의 생명력을 준다는 것이다.

애니메이션의 특징 중 하나가 움직임을 과장되게 표현하는 것으로서 보다 감동을 주려는데 그 목적이 있는 것과 같이 실제보다 더 과장되게 포장하여 잘 그릴 수 있는 것이야말로 그림을 그리는 애니메이터들에게는 가장 확실한 능력이자 자신의 실력을 인정받을 수 있는 보험과 같은 것이다.

2. 애니메이션 교육에서 라이프 드로잉의 위치

이상과 같이 애니메이션에서 반드시 필요한 분야인 라이프 드로잉이 실제로 교육에서 어떠한 위치를 차지하고 있는지를 알기 위해 미국과 캐나다에 소재한 2개 학교의 애니메이션 과정의 커리큘럼을 수집하여 분석해 보았다.

1) 칼아츠

다음은 미국의 칼 아츠 대학의 애니메이션 학과 커리큘럼이다.

표1) 칼 아츠 커리큘럼⁸⁾

학년	과목
1 학년	FC100A&B Beginning Animation Trad/CGI FC105A01 Video Animation and Computer Intro FC110A&B Beginning Life Drawing FC140 Color and Design I FC155A&B Beginning Story Development FC115A&B Basic Perspective FC371 Story for Animators
2 학년	FC105A02 Video Animation Production/Sound FC210A&B Life Drawing Intermediate FC250A&B Intermediate Animation FC272A&B Acting for Animators FC240A Design Concepts FC270A Beginning Layout
3 학년	FC105A03 Video Animation & Computer Workshop FC310A&B Advanced Life Drawing FC350A&B Advanced Animation III
4 학년	FC310A&B Advanced Life Drawing FC375A&B Advanced Animation IV

8) www.artreal.co.kr

표 2)에서도 알 수 있듯이 졸업생 대부분이 디즈니에 취직하게 되는 칼 아트에서는 물론 라이프 드로잉이 매우 주요과목임을 쉽게 알아볼 수 있다. 1학년에 라이프 드로잉 기초부터 시작하여 중급, 고급단계로 나누어 체계적인 교육이 진행되고 있다. 학년이 올라가면 갈수록 기타 과목들이 교과에서 제외됨에도 불구하고 4학년 졸업을 앞둔 상태에서도 강도 높고 고급의 라이프 드로잉 교육을 지속적으로 시키고 있다.

2) 웨리던 컬리지

다음은 캐나다 웨리던 컬리지 클래식컬 애니메이션 학과의 커리큘럼이다.

표2)웨리던 컬리지 커리큘럼⁹⁾

학기	과목
1 학기	Life Drawing 1 Animation & Design 1 Layout & Storyboarding 1 Digital Methodology: Theory and Practice Art in a Social and Cultural Context Introduction to Composition and Rhetoric
2 학기	Life Drawing 2 Animation and Design 2 Layout and Storyboarding 2 Digital Methodology 2 History of Film General Education Nonspecific
3 학기	Life Drawing 3 Animation and Design 3: Action, Pose and Graphics Layout and Storyboarding 3: Atmopshere and Movement Digital Methodology: Theory and Practice Sound Design: Music, Cound Effects, Vocal Production

	Studies of Character and Culture in Literature
4 학기	Life Drawing 4 Animation and Design 4 Layout and Storyboarding 4 Digital Methodology 4 Performance Analysis 1
5 학기	Life Drawing 5 Animation and Design 5 Layout and Storyboarding 5 Digital Character Animation 1 Performance Analysis 2 Animation History
6 학기	Life Drawing 6 Animation and Design 6 Layout and Storyboarding 6 Digital Visual Effects 1 Music Structure and Culture Breadth Elective
7 학기	Life Drawing 7 Senior Project 1 Elective: Special Effects 2 or Digital Character Animation 2
8 학기	Life Drawing 8 Senior Project 2 Elective: Special Effects 3 or Digital Character Animation 3

표2)에서 보면 웨리던 컬리지 애니메이션학과에서는 4년 과정, 8학기 동안 8단계의 라이프 드로잉 수업이 포함되어 있음을 볼 수 있다. 심지어 주로 시니어 프로젝트(졸업 작품, 포토폴리오 작품)과 스페셜 이펙트나 디지털 캐릭터 애니메이션(3D 과정)을 배우는 4학년 과정에서조차 빠지지 않고 포함되어 있어 라이프 드로잉 과정을 얼마나 중시하고 있는지를 알 수 있다.

3) 캐플라노 칼리지

다음은 캐나다 밴쿠버의 캐플라노 컬리지 커머셜 애니메이션 학과의 커리큘럼이다.

9) www.artreal.co.kr

PROGRAM CONTENT

First Term

Animation Drawing I
Animation Design I
Communications
History of Character Animation

Second Term

Animation Drawing II
Animation Design II
Anatomy for Animators
Layout Design I
Life Drawing II
Film Principles

Third Term

Animation Drawing III
Storyboard Design
Layout Design II
Life Drawing III
3D Computer Animation

Fourth Term

Animation Drawing IV
Life Drawing IV
Colour and Media
Major Projects

Life Drawing for Animation
Observations skills.

Accuracy in drawing from the live model.

Expressive gesture drawing
and accurate studies of the human form.

The backbone of the Commercial Animation
Program.

그림5) 캐플라노 컬리지 커머셜 애니메이션학과의
교과목¹⁰⁾

그림5)에서 보면 캐플라노 컬리지 커머셜 애니메이
이션학과에서는 2년간 4학기 동안 라이프 드로잉
1.2.3.4 로 나누어 전공 필수 교과목으로 선정하여
강도 높고 지속적인 교육이 실시되고 있음을 인지
할 수 있다. 또한 라이프 드로잉을 관찰하는 기술이
라고 말하고 있다. 이것은 라이프 드로잉을 통해 동
작을 관찰하는 것이 또 다른 교육의 목표임을 말해
주는 것이다.

위와 같은 사실에 입각하여 세계 최상급 애니메
이션 학과들이 애니메이션에 있어서 라이프 드로잉
이 전공 필수 과목으로서 얼마나 중요하며 또한 비
중을 차지하는 과목인지 쉽게 알아볼 수 있다. 이에

반해 일일이 열거하지 않았지만 국내에 있는 애니
메이션 학과들 중 라이프 드로잉의 중요성을 깨닫
고 저마만큼 비중 있게 다루는 학과는 아직 없다고
알고 있다.

그러나 애니메이션 선진국에 우수 학교들은 입학
하는 순간부터 졸업하는 마지막 순간까지 라이프
드로잉은 학생들에게 직접적이고 가장 기초적인 애
니메이션 학문임과 동시에 주요한 학문으로서 비중
있게 자리매김 했다고 할 것이다.

3. 애니메이션 산업에서의 라이프 드로잉

리프 드레프트 코리아(RDK) 정 유문감독과 인터
뷰를 통해 국내 애니메이션 업체들의 라이프 드로
잉에 대한 이해를 알아보았다.

이; 미국 업체에서는 신입 애니메이터를 뽑을
때 어떤 기준으로 뽑습니까?

정 감독; 제가 미국 RDS 재직 당시 직원을 뽑
을 때는 포토 폴리오에서 라이프 드로잉을 중
요하게 보는 비중이 70퍼센트 이상이었습니다.

이; 라이프 드로잉을 중점적으로 보는 이유는
무엇이라고 생각하십니까?

정 감독; 그것은 별다른 필름 제작 크레딧
(Credit)이 없는 학생들에게 자신이 알고 있는
인체에 대한 지식과 그릴 수 있는 능력을 회사
에 가장 잘 보여 줄 수 있는 것 바로 라이프 드
로잉이기 때문입니다.

이; 해외 근무하시면서 라이프 드로잉에 대해
느끼신 바가 있으신지요?

정감독; 귀국 전까지 약 2년간 해외근무 하면

10) http://gradshow.com/programs/c_anim/courses.html

서 그쪽에서 라이프 드로잉을 보는 비중에 매우 놀랐습니다. 이전에는 10년 여 경험에도 불구하고 해본 적이 없었던 과정이었기 때문에 더 그렇습니다. 그렇지만 그곳에서 보고 느낀 라이프 드로잉의 중요성은 매우 크다고 생각합니다.

이; 애니메이션 전공 교수님이나 학생들에게 조언해주신다면?

정감독; 실무에서는 그릴 수 있는 능력과 인체에 대한 이해도가 가장 중요합니다. 기타 애니메이션 테크닉 같은 것들은 실무에서 배우는 것이 가장 바람직하겠지요. 학교에서 배울 수 있는 부분은 기초라고 생각합니다. 학생들이 애니메이션의 기초라고 할 수 있는 라이프 드로잉을 열심히 그렸으면 합니다.

저희 회사에서도 사원을 뽑을 때 라이프 드로잉 실력을 우선시 하여 뽑습니다. 그리고 회사 내에서 한달에 두 번 라이프 드로잉 시간을 갖고 있습니다. 회사로서는 애니메이션의 질을 높이기 위한 투자라고 할 수 있지요.

11)

이상에서 확인되었듯이 국내 애니메이션 산업에서도 점차 라이프 드로잉을 애니메이터들의 '그림을 그릴 수 있는 능력, 인체를 이해하는 능력'으로 보아 평가기준으로 삼게 되어 감을 알 수 있다. 라이프 드로잉의 중요성과 그것을 평가의 잣대로 삼으려 하는 국내 회사들이 생겨감에 따라 이러한 필요를 충족시켜줄 수 있는 애니메이션 학과들이 라이프 드로잉 교육에 실질적 노력을 쏟아 가는 것이 매우 중요하다고 할 수 있다.

4. 애니메이션을 위한 라이프 드로잉교육

사람은 본능적으로 보이는 대로 그리려고 한다. 하지만 그림의 생명력을 부여하는 애니메이터들에게는 그 이상의 것이 필요하다. 그 동작의 동세와 그 동작으로 인해 두드러진 인체의 특징을 파악하여 과장해 줌으로서 더 아름답고 살아 움직이는 듯한 느낌의 그림을 그려줄 때야말로 라이프 드로잉에서 원하는 바를 얻을 수 있다. 앞서 언급한 전통적인 기법에 애니메이션 기법 상 필요한 부분들을 보충하여 학생들에게 라이프 드로잉을 교육하여야 한다. 이에 디즈니 라이프 드로잉 강사인 빌 푸의 라이프 드로잉 교육 비디오와 캐플라노 칼리지 라이프 드로잉 교육과정과 등을 참고로 연구하여 애니메이션과 학생들을 위한 라이프 드로잉 교육방법을 다음과 같이 제시하여보았다.



그림5) 리차드 윌리엄스의 라이프 드로잉¹²⁾

1) 제스처 드로잉

11) 2005년 5월20일 러프 드레프트 코리아 정 유문감독(장편 애니메이션 스폰지 밥 감독)

12) Richard Williams. *The Animator's survival kits*: (London. Faber and Faber Limited. 2001)p21,31,33

애니메이터는 빠르게 그릴 수 있어야 하고 짧은 순간에 포즈를 기억하여 모델을 보지 않고도 그림을 그려낼 수 있는 능력을 필요로 한다. 그런 것들은 짧은 시간에 그리는 연습을 반복하면서 얻어진다.

방법; 30초 포즈.

1. 10초 동안은 몸 전체의 액션 라인이 어떻게 뻗어져있는 감지한다.
2. 10초 동안 머리의 방향과 팔다리의 방향을 그리도록 한다.
3. 마지막 10초 동안은 덩어리를 잡도록 한다.
 - 이러한 훈련방법은 빠르게 그리는 방법을 숙지하게 하는데 효과가 있다.



그림6) 라이프 드로잉 30초

방법: 1분 제스처

1. 30초 동안 제스처를 그린다.
2. 남은 30초 동안은 모델을 보지 않고 그림을 완

성시켜 본다.

- 이러한 방법을 통하여 최대한 많은 것을 기억하고 기억된 것을 통해 그릴 수 있는 관찰력을 기르게 된다.

2) 원, 원통 박스를 사용한 재구성

인체를 원이나 원통 박스등을 이용하여 재구성해 보면 애니메이션 캐릭터의 구조와 다를 바 없다는 것을 알 수 있다. 그렇기 때문에 이러한 연습을 통해 자유자재로 캐릭터를 표현하고 애니메이션 시키는 능력을 구사 할 수 있게 된다.¹³⁾ 또한 심플한 형태의 덩어리로서 인체를 보기 때문에 소실점을 가지고 원근법에 맞는 그림을 그리게 된다.

방법; 3분 포즈

1. 30초 동안 제스처 드로잉을 그린다.
2. 남은 2분 동안 머리는 원형으로 목, 팔 다리 등은 원기둥으로 골반은 상자형태로 상체는 유연한 원형을 이용하여 재구성시킨다



그림7)박스와 원통 구를 이용한 인체 구조들⁴⁾

13) 빌 푸, 전제서, p47-59

위와 같은 방법으로 반복하여 연습하면 인체를 구조적으로 파악하게 되고 디자인한 캐릭터의 구조를 쉽게 파악하여 입체감 있게 그릴 수 있는 능력을 배양하게 된다.

3) 다양한 각도

실제로 존재하지 않는 캐릭터의 로테이션을 그려내야 하는 애니메이터들에게는 실제 모델을 그릴 때 정면에서도 뒷모습을 정확히 그릴 수 있는 그런 능력이 필요하다. 이것은 해부학에 대한 정확한 이해와 지식을 갖추어서 얻어지는 것이다. 애니메이션에서 캐릭터가 주어진 포즈에서 다른 포즈로 움직일 때 그 동작은 애니메이터의 능력으로 그려져야 한다. 보이지 않는 다른 쪽 몸이 어떤 모양새를 하고 있는지 파악할 수 있는 능력이 있어야 한다. 그래야 다음 움직임에서 자연스러운 동작을 끌어낼 수 있기 때문이다.

방법; 이 훈련을 하기 위해서는 다양한 위치에서 그릴 수 있는 환경이 필요하다. 5분 포즈.

1. 먼저 30초 포즈의 모델을 앉은 자리에서 그린다.
2. 현재 앉은 자리에서 모델을 중심으로 정 반대 위치의 모델의 형태를 상상하여 그린다.
4. 현재 위치에서 90도 이동하여 앉았다고 생각하고 모델을 그린다.

이 훈련을 통하여 다양한 각도의 캐릭터를 그리는 능력을 갖추게 된다. 그림 8)을 보면 애니메이션 제작과정에서는 실제 존재하지 않는 창조된 캐릭터

를 다양한 각도를 그려야함을 알 수 있다. 그와 더불어 애니메이션의 키 포즈 등을 쉽게 그려낼 수 있다는 것도 알 수 있다.

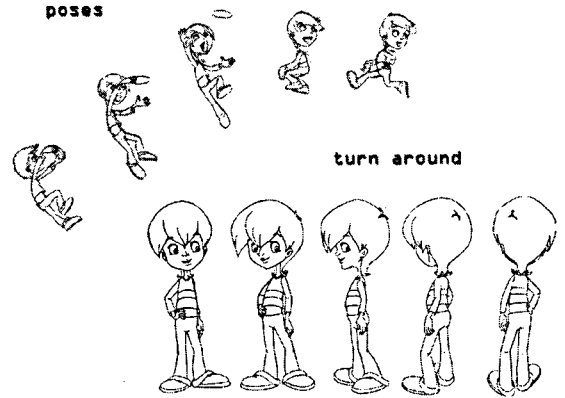


그림8) 다양한 각도의 포즈와 캐릭터 로테이션

4) 다양한 모델과 다이내믹한 포즈

애니메이션을 하게 되면 어떠한 각도의 그림이 주어져도 그릴 수 있는 능력이 필요하다. 그러기 위해서는 모델을 다양한 각도에서 그려보아야 하고 되도록 다른 모델을 접해보는 것 역시 중요하다. 한 명의 모델에 익숙해지면 다른 모델을 보았을 때 그리는 것이 쉽지 않다. 그것은 우리도 모르게 그 모델의 신체구조를 외우게 되기 때문이다. 모델 역시 중요한데 모델이 취하는 동작은 그냥 앉아 있거나 하는 단순한 동작이 아니라 다양하며 동세가 있는 동작이어야 한다. 그렇기에 긴 시간을 포즈 취하기에는 힘든 동작들이 대부분이다.

이러한 것들은 라이프 드로잉 수업을 계획하는 강의자가 세심한 배려를 해야 할 것들이다.

14) 빌 푸, 전계서, p64,65

5) 해부학 실습

라이프 드로잉시간에 해부학은 의과의 해부학과는 다르다. 여기서의 목적은 잘 그리기 위한 해부학이라고 말할 수 있다. 그 예로 그림4)에서 디즈니 애니메이터들이 타잔을 그리기 위해 타잔의 해부학적 그림을 그린 것을 봐도 알 수 있듯이 유독히 액션이 많았던 타잔에서 이것은 믿을 수 있는 (Believable) 애니메이션을 만들 수 있었던 원동력이었다. 15)



방법;

1. 30초 제스처 드로잉을 그린다.
2. 해부학 책을 보며 특정부위(팔 다리 등등)의 근육을 그 포즈에 맞게 그려본다.
3. 여러 가지 다른 포즈로 그려본다.

- 이 연습에서는 전체를 다 해부해 보려는 시도보다는 포즈에 따라 근육의 수축과 이완을 해부학적으로 분석하여 그리게 된다. 이러한 연습으로 그림9)와 같이 좀더 사실적이면서 정확한 그림을 그릴 수 있다.

그림9) 해부학을 기초로 그린 라이프 드로잉 7분

6) 다양한 시간 배분

그림을 그릴 때 주어지는 시간에 따라 무엇에 중점을 두어 그려야 하는지 목표를 뚜렷이 알아야 한다. 예를 들어 7초에서 15초의 시간에 한 가지 포즈를 그려야 한다면 빨리 그리지 못한다고 두려워하지 말고 주어진 시간 안에 그 모델의 동세를 파악하여 그리는 연습을 하여야 한다. 아래에서는 라이프 드로잉에서 주어진 시간에 따라 집중하여 학습해야 하는 부분들을 나열해 놓았다.

7 ~ 30초 - 동세를 찾는 연습. 액션 라인을 찾는 데 중심을 두고 연습한다.

1 ~ 3분 - 동세와 덩어리를 찾는 연습. 액션 라인을 찾음과 더불어 덩어리를 묘사하고 원근감을 표현해 준다.

7 ~ 15분 - 덩어리, 그림자, 여백, 깊이 감 있는

15) 캐플라노 칼리지 커머셜 애니메이션과 라이프 드로잉 해부학 클래스 수업방법

인체 묘사: 빛의 방향과 그림자의 방향을 이용하여 입체적인 묘사를 해준다.

15분 이상 - 해부학적인 관찰 및 묘사: 근육의 형태와 모양, 피부 속에서 관찰되는 뼈의 방향등 섬세하게 표현해 준다.

다음은 위의 시간 배분을 이용하여 실습한 다양한 스타일의 라이프 드로잉들이다.

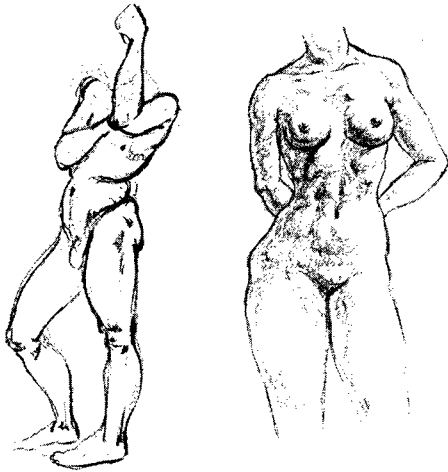


그림10) 다양한 시간 배분으로 그린 라이프 드로잉들 2분,15분

7) 특정한 방식은 없다

디즈니 애니메이터들의 라이프 드로잉 강사 빌 푸는 16)

‘물은 없다, 도구만이 있을 뿐이다’ 라고 이야기 한다 이것은 ‘모든 그리는 지식과 방법도 그리는 사람에게는 그리기 위한 도구일 뿐이다’

라는 말로 특정한 방식에 얽매이지 말라고 충고하고 있다. 위에 제시된 방법들은 애니메이션과 학

생들과 강 의자들에게 라이프 드로잉을 효율적으로 접근할 수 있도록 하기위해 제시한 방법들 중 일부이며 뿐 이것들만이 옳은 방법이라는 것은 아니다 단지 학생들에게 라이프 드로잉의 중요성을 깨닫게 하고 즐기며 그릴 수 있게 한다면 목적인 바를 이룬 것과 다름이 없다고 할 수 있다.

III. 결론

‘캐릭터 애니메이션에 있어서 라이프 드로잉은 기초이다.’

아직도 디즈니에서는 애니메이터를 뽑는 포트폴리오에 라이프 드로잉을 포함시키고 있으며 칼 아츠나 우수한 애니메이션 대학에서도 입학 시 라이프 드로잉을 보고 학생을 선발하며 재학 시 라이프 드로잉은 필수과목이다. 디즈니나 픽사 등 여러 회사들은 중요한 장면 프로젝트가 있으면 그때마다 애니메이터들에게 라이프 드로잉을 하게 하여서 감각을 다시 깨우기도 한다. 이러한 이야기들은 단적으로 애니메이터에게 라이프 드로잉이라는 것이 얼마나 중요한 것인지를 보여주는 부분이다.

물론 본 연구에서는 일본의 사례는 없이 북미의 사례들을 주로 들어 연구한 것이나 현재 그들이 애니메이션 업계의 주류이기 때문에 앞서 언급했던 바와 같이 특정한 방법이 아닌 애니메이션 기초 교육의 하나로서 라이프 드로잉의 예를 든 것이라고 하겠다.

앞으로 한국 애니메이션의 발전은 얼마나 애니메이터들의 기초가 탄탄한지에 달려있다고 생각한다. 현재 쉬운 OEM을 위주로 자라온 한국 애니메이션

16) 빌 푸, 전계서, p62

은 점차 OEM물량이 줄어들면서 저임금임에도 불구하고 고급 작품들을 수주하게 되면서 작품의 퀄리티를 높게 요구받는 상황으로 일은 힘들어져 간다. 이런 상황에서 한국애니메이션은 서서히 자체 기획과 제작의 단계로 넘어가고 있다. 한국 애니메이션이 살아남고 디즈니와 같은 고급 장편 작품을 자체적으로 만들어 내기 위해서는 애니메이터들의 기초가 매우 중요하며 그러기 위해서는 체계적이고 심도 깊은 라이프 드로잉 교육이 반드시 필요하다. 이러한 애니메이션의 기초 교육은 앞으로 2D 애니메이션분야 이진 3D애니메이션 분야에서건 간에 애니메이션의 역사를 발전 시켜줄 밑거름이 될 것이다.

참고문헌

John Calhane. *Disney's Aladin The making of animated Film* .New York: Hyperion1992

Glenn V. Vilppu. *The Vilppu Drawing Manual*.
Vilppu Studio Press : CA.1997

Harward E. Green. *The Tarzan Chronicles* .New York: Hyperion. 1999

Richard Williams. *The Animator's survival kits*:
London. Faber and Faber Limited. 2001

www.artreal.co.kr

http://www.gradshow.com/programs/c_anim/courses.html

인터뷰 : 2005년 5월20일. 러프 드레프트 코리아 정
유문감독

ABSTRACT

A Study on the Importance of Teaching Life Drawing in Commercial Animation

Lee, Jee-Eun

Life drawing is one of the most important curriculum not only in 2D animation but also in 3D animation. It was secret weapon of Disney how they made great success of Snow White and Seven Dwarfs and all the fame of Disney animation. Life Drawing which has its back ground history is major curriculum of famous animation school such as CAL Arts which Disney made and Sheridan College in Canada. But in Korea, a lot of the universities and colleges which have animation department do not really seem to understand the importance of the life drawing and it's effectiveness, thus do not emphasize it as a short cut to get close to the real work field.

Now that the academical society as well as industry are very well of the fact that the animation education is directly related to the animation industry, the schools should have to teach step by step and closer to the basic fundamentals. The intentions of this study is to emphasize the importance of the Life Drawing, one of the essential fundamental course, which not only help the universities and colleges that have animation course to organize their curriculum. but also to help the students who graduate the program easily find their position in the animation industry.

keyword, Life Drawing, gesture drawing, Disney

이 지은

순천향대학교 애니메이션 학과 겸임교수

336-745 충남 아산시 신창면 읍내리 646

Tel : 041-530-1745

Email : sophia22@naver.com