

Character Design and Animation

Figure Drawing(인체 드로잉)



Figure drawing과 Character Design의 관계

어떠한 장르의 애니메이션인가에 따라 정도가 다르겠지만 대부분의 캐릭터가 인간의 형상을 하고 있기 때문에 기본적으로 인체에 대한 이해가 없이는 캐릭터 디자인에 큰 어려움이 따른다. 특히 요즘 들어 각광 받는 3D 애니메이션에서는 2D보다도 더욱 더 자연스러운 움직임을 필요로 하기 때문에 인체 드로잉과 인체 해부학의 이해가 더욱 더 필요하다. 또한 공상 과학 영화에 나오는 외계인의 디자인이나 특수 캐릭터의 디자인인 경우 등, 다양한 캐릭터를 위해서는 기본적인 인체 드로잉을 꾸준히 공부해 이 것을 밑바탕으로 디자인을 해나가야 성공적인 캐릭터를 갖게 된다.

예를 들어 전 세계 사람들에게 사랑 받고 있는 <Star Wars>는 가장 좋은 예이다. 여기에서는 수많은 강한 이미지의 캐릭터들이 등장한다. 대부분 외계인과 괴물들인데 모두들 기본적인 인체에서 과장과 삭제의 방법을 이용해 자연스러운 캐릭터를 만들어 냈다. 그래서 필자는 캐릭터 디자이너가 되기 위한 인체 드로잉을 익히는 몇 가지 방법을 소개할까 한다.

인체 해부학을 공부한다.

기본적으로 인간의 몸은 같은 구조로 되어 있지만 여성과 남성간에 서로 다른 특징을 가지고 있다. 예를 들어 여성은 일반적으로 남성들 보다 풍부함과 부드러운 느낌의 골격과 근육을 가지고 있다. 넓은 엉덩이와 좁은 어깨, 그리고 가늘고 긴 목, 수평적인 쇄골, 높은 가슴 선, 그리고 배꼽에 깊이가 있고 위치는 남성보다 밑 부분에 위치한다.

남성은 눈에 띄는 턱 선과 두꺼운 목, 큰 손과 발 등 여성과 반대되는 모양을 하

고 있다. 이렇게 다른 특징들을 가지고 있지만 인체 내에 기본 근육과 골격은 같은 구조를 가지고 있기 때문에 인체 해부학의 공부는 캐릭터 디자인에 많은 응용을 할 수 있다. 또한 어깨, 손목, 발목, 무릎, 팔꿈치, 목 등 연결 부분은 적지 않게 액션의 에너지를 표현하는데 중요한 역할을 한다. 그래서 해부학적으로 그것들의 모양과 움직임에 대한 공부가 필요하다.

인체의 비례

우리의 눈은 우리가 생각하는 것 보다 때때로 더 정확할 때가 있다. 하지만 좀더 아름다운 인체의 표현을 위해 아티스트들은 자기만의 독특한 재기 방법을 가지고 있다. 가장 많은 아티스트가 사용하는 재기 방법은 연필을 잡고 팔을 곧게 뻗어 연필의 끝과 엄지 손가락으로 길이를 재는 방법이다. 이러한 재는 방법과 함께 인체의 비례를 공부한다면 좀 더 아름답고 자연스러운 드로잉을 그리는데 많은 도움을 받게 된다.

고대 그리스와 르네상스의 인체의 표현은 대부분 8등신으로 표현했고 매넬리스트 아티스트들은 9, 또는 10등신으로 인체를 좀더 신비스럽게 표현을 했다. 그러나 실제로는 7과 1/2 등신의 인간을 8등신으로 표현했을 때가 가장 아름답고 우아한 인체를 표현할 수 있다.

일상에서 모델을 찾아라

제스처(gesture) 드로잉을 공부할 때는 자연스럽게 가족이나 친구들을 모델로 해서 끊임 없이 연습한다. 예를 들어 지하철이나 버스를 기다릴 때, 학교에서 친구의 뒷모습이나 옆 모습 등, 항상 한 포즈에 드로잉 시간이 1-2분을 넘지 않도록



한다. 그 이유는 짧은 시간 내에 디테일 없이 제스처만 빠르게 표현하는 연습을 위해서다. 그래서 제스처 드로잉을 ‘액션 드로잉(Action Drawing)’이라고도 한다.

그 다음은 빠른 일상의 행동들을 시도해 본다. 예를 들어 야구 방망이를 휘두르거나 테니스를 하거나 골프를 하는 모습 등 여러 가지 모델의 액션은 좀 더 많은 재미와 연습이 된다. 그리고 이러한 액션은 힘의 근원인 무게의 이동을 한 눈에 볼 수 있고 빠르지만 반복해서 행동하기 때문에 쉽게 액션 공부를 할 수 있다. 만약 지금 사진을 이용해 드로잉 공부를 하고 있다면 여기엔 많은 문제점이 따른다는 것을 알아야 한다. 일단은 사진을 그림으로 옮겼기 때문에 전문가의 눈에서는 생동감과 어색함이 느껴질 수 있다. 실제의 모델은 조금씩 움직이므로 어려움이 있을 수 있지만 이 과정에서 좀더 생동감 있는 표현이 나온다. 그리고 사진은 렌즈의 굴절로 인해 실제와 다른 모습을 가질 수도 있기 때문에 실제 모델보다는 많은 단점들을 가지고 있다.

제스처(동작, 몸짓)를 리듬감 있게 종이 위에 표현하라

인체 드로잉에서 인간의 여러 가지 다양한 감정의 변화와 리듬 감 있는 동작을 위한 공부 중 가장 좋은 연습 방법은 제스처 드로잉이다. 이 방법은 빠른 시간 안에 자연스럽게 드로잉 실력에 자신감을 갖게 해주는 방법으로 스크리블 드로잉(Scribble Drawing)이라고도 한다.

이 방법은 거리낌없는 느낌으로 흘려 그리는 특징을 가지고 있다. 일반적으로 1~2분 동안에 손과 어깨의 연속적인 움직임과 함께 펜을 종이 위에서 자연스럽게 시작하는 것으로 드로잉 동안 자신이 무엇을 그리는지, 무엇을 보고 있는지, 그

것에서 무엇을 느끼는지, 그림의 대상에 대한 느낌과 생각을 그림으로 기록할 수 있다. 또한 모델의 액션은 아티스트에게 쉽게 감정을 표현할 수 있도록 도와주는 인체 드로잉의 가장 중요하고 기분이 되는 과정이다.

구체적으로 이러한 공부를 위한 방법으로는 처음에 1~2분이었던 시간을 매 30초마다 그 다음에는 25초, 그 다음에는 20초 등 조금씩 시간을 단축하여 그린다. 이 방법은 빠른 시간 내에 그리기 때문에 디테일한 표현보다는 가장 중요한 제스처에 집중할 수가 있고, 빠르게 액션의 이미지를 표현하는 능력을 갖게 된다. 이때 손의 움직임을 멈추지 않고 마음속으로 덩어리를 빨리 보는 연습을 한다. 또 다른 방법으로는 모델이 취한 포즈를 1분 동안 취하는 동안에 머리 속으로 디테일 없이 모델의 액션 또는 포즈를 기억한다. 그 다음에 모델이 없이 종이 위에 기억하고 있던 모델의 액션을 그린다. 이러한 연습도 아티스트에게 드로잉할 때 공간 안에 있는 물체를 빨리 보고 기억하는 능력을 갖게 해준다.

인체를 기본 도형으로 이해한다

인체는 머리, 목, 위 몸통(torso), 아래 몸통, 위 팔, 아래 팔, 손, 위 다리, 아래 다리, 그리고 발로 나누어진다.

인체 드로잉에서 이 기본적인 덩어리의 이해, 그리고 그것들의 비례와 조화는 매우 중요한 부분이다. 특히 덩어리의 이해를 위해 기초 과정에서 인체를 기본적인 도형으로 표현한다. 예를 들어 원통, 원 기둥, 구체, 정 육면체 등으로 이해한다면 빠르고 쉽게 인체를 이해하는데 도움이 된다. 이것을 위한 공부만큼은 사진을 이용해서 공부하는 것이 좋다.



무생물적인 표현을 피한다

인체 드로잉은 살아 있는 인물의 드로잉이다. 그래서 항상 '살아 있다. (live)'에 역점을 두어 표현해야 한다. 인간의 몸이 움직일 때 각각의 다른 인체의 부분들이 서로에게 영향을 미치면서 움직이고 있기 때문에 좀더 자연스럽게 생동감 있는 표현이 중요하다. 그리고 인간의 몸은 얼마만큼의 무게를 가지고 있어 균형 (Balance)에도 역점을 두어야 한다. 이러한 것들을 위해서 실세의 모델보다 약간은 과장해서 표현한다면 좀더 살아있는 느낌을 나타낼 수 있다.

직선 없이 곡선으로 이루어진 인체

인체 드로잉을 할 때 곡선에 대한 이해가 없이는 인체가 가지고 있는 에너지와 감정을 표현하는 데 어려움이 크다. 예를 들어 모델이 옆으로 누워 있거나 다리를 포개거나 하는 포즈는 서로 계속적인 연결 곡선을 이해하지 못하면 마치 인형을 그린 듯한 느낌을 받게 될 것이다. 아티스트들은 인체 내에 어떤 곡선이 어디에서 멈추었다가 다시 어느 방향으로 바뀌는지를 항상 조심해야 한다.

또한 모든 직선은 자연스러움과 인체의 각 부분의 연결 관계를 중단시키는 효과가 있다. 그래서 아름다운 곡선의 결정체인 인간의 몸에서는 직선을 피하는 것이 좋다. 그러므로 인체 드로잉에서는 평행선과 대칭적인 표현을 피해야 한다. 이러한 평행과 대칭 구조는 살아 있는 생명체에는 어울리지 않고 기초 도형인 비생물체에만 나타나는 것이다.

디테일을 생략하자

빠른 시간 내 좀 더 정확한 제스처를 표현하기 위해 인체 드로잉에서 생략해도 되는 것들이 있다. 예를 들어 머리의 방향과 어깨의 각도를 정확하게 표현했다면 얼굴에 눈을 표현해 주지 않아도 머리의 방향과 어깨선의 경사에 따라 시선의 위치를 알 수 있다. 또한 시간 절약에 발을 묘사하기 보다 정확한 위치에 발바닥 라인만 그려 주거나 다리의 선을 간단하게 무게가 실어지는 부분만 선으로 표현한다. 이러한 방법은 전체를 다 그리지 않아도 쉽게 액션을 강조해 주기 때문에 생각하는 것이 더욱 좋은 효과를 낼 수 있다. 손과 손가락의 경우 모델의 손을 똑같이 그리지 않아도 된다.

18세기의 서양의 페인트를 살펴보면 손의 표현을 그들 나름대로 아름답게 표현했다. 그 이유는 손과 손가락은 모델의 약간의 움직임에도 판이하게 달라지기 때문에 때로는 포즈의 표현에 방해가 되기 때문이다.

필자는 이러한 경우, 손과 손가락을 모델의 제스처와 맞게 나름대로 디자인한다.

그러기 위해서는 손을 가장 나중에 표현하는 것이 좋다.

자신이 그 동안 배운 지식과 경험을 통해 나만의 단계를 만든다

필자의 경우 인체 드로잉을 할 때 항상 따르는 몇몇 단계가 있다.

첫째, 전체적인 윤곽을 잡아 균형과 리듬감을 준다.

둘째, 모델의 제스처를 정확하게 표현해 주기 위해서 모델의 무게 중심이 어디로 흘러가는지 표현해 준다.

셋째, 비례를 본다. 예를 들어 어깨와 엉덩이의 기울기, 머리의 위치, 또는 여자와 남자의 차이점 등을 생각한다.

넷째, 처음의 라인에 모양을 덧붙인다.

다섯째, 인체의 덩어리를 자연스럽게 연관시킨다. 그 다음, 옷이나 디테일은 인체의 자연스러움이 나오기 전에는 시작하지 않는다.

사실 우리 나라의 아트 지망생들은 인체 드로잉을 단순한 스케치의 수준으로만 알고 인체에 대한 공부를 소홀히 여겨왔다. 그러한 드로잉들은 그저 일반인들도 할 수 있는 낙서와 다르지 않다. 그래서 "모든 성공적인 캐릭터들은 인체에 대한 모든 이론을 기본으로 이루어졌다."는 것을 항상 명심해야 한다.

애니메이션과 캐릭터 디자인 분야에서 세계화를 이루기 위해서는 처음부터 다시 인체에 대한 이론과 실기를 공부하는 것이 앞으로의 우리 나라의 캐릭터 디자인의 미래를 밝게 해 줄 것이다.

가끔 애니메이션의 왕국이라 할 수 있는 일본의 것을 보고 비슷하게 만들어내느라고 고민하는 아티스트들이 있는 이상 우리의 애니메이션은 발전하기 어려울 것이다.

우리 나름대로의 '우리 애니메이션 만들기'에 많은 노력을 기울여야 할 것이다. M



이 장 옥 / <A Pair of Shoes>를 제작하고 있는 Wellpig의 Art Director, S.N.K US Art Director, 3DO Company의 아티스트이며, GAP Company의 일러스트레이터로 활동중이다.
E-Mail은 angwook@earthlink.net