

## 글로벌 넘버원 애니메이터를 양성하는 디즈니, 픽사의 교육 시스템



“작품을 만들어 내는 것은 빌딩이나 소프트웨어가 아니라  
사람이다” - 존 라세티(픽사)

### 1. 픽사의 교육 시스템, PU(Pixar University)

- 픽사의 교육 시스템을 총괄하는 부서를 PU(Pixar University)로, 봄·가을 2학기제이며, 한 학기당 4~5개월 팀이며 주 1회 운영

### 2. PU의 운영 클래스

- PU의 클래스들은 크게 3종류로 아트, 테크니컬, 필름부분이며, 이외에 레크레이션으로 체육관에서 행해지는 피트니스 클래스가 있음.
- 아트 클래스는 2D 페인터들을 위한 텍스처 페인팅, 조소, 드로잉 (애니메이터들을 위한 제스처 드로잉, 피겨 드로잉 두가지), 페인팅, 파스텔 클래스등이 있음.
- 필름에는 실제 라이팅을 이용하여 수업을 진행하는 라이팅, 카메라, 시나리오(스크리닝 룸에서 영화를 보여주고 시네마틱 해석 및 분석), 캐릭터 스터디, 시나리오 디벨롭먼트(아동용 도서 작가가 수업을 진행하며 개개인의 시나리오 아이디어 개발을 도움), 액팅 클래스(연기 학원 강사 또는 배우가 수업진행) 등이 있음.
- 테크니컬은 픽사의 각 부서(라이팅, 텍스처, 리깅, 모델링..) TD들을

위한 재교육 시스템으로서 비교적 자유롭게 진행되는 아트나 필름의 클래스들과 달리 PU 전용건물의 컴퓨터가 설치된 클래스룸에서 행해짐.

- 아트와 필름은 지원자에 한해 누구에게나 개방되어 있으나, 테크니컬은 부서를 옮기거나 신입직원 대상으로 픽사 전용 툴이나 파이프라인에 대한 교육을 집중적 실시

### 3. 디즈니의 교육 시스템을 총괄하는 TADA



- 나인 올드 맨 이라는 디즈니 전설적 애니메이터들이 죽고 이를 이을 후계자가 없자 후계자 양성 시스템으로서의 디즈니 교육 시스템 구축
- 신입직원은 디즈니가 개설한 칼아츠인스티튜트를 통해 공교육을 통한 신입직원 양성과, 직원 재교육하는 두가지 시스템으로 운영되는데, 신입직원은 견습생 제도와 인턴 제도를 통해 체계적 양성
- 디즈니의 교육시스템 총괄 부서는 TADA(The Academy at Disney Animation)라 하며 디즈니 애니메이션 직원의 모든 트레이닝과 활동을 지원

### 4. TADA의 교육시스템

- 교육시스템은 트레이닝, 자기발전, 리소스, 새로운 아티스트 등 4 가지로 운영
- 트레이닝은 신입 및 전입사원의 교육, 새로운 소프트웨어나 디즈니 전용툴 교육, 프로덕션 파이프라인 교육 실시

- 자기 발전은 영화 및 숏필름 스크리닝, 워크샵, 세미나, 트레이닝 (액팅, 후디니, 영화에서의 라이팅 테크닉, 캐릭터 디자인, 포토샵, 애프터이펙트, 셰이크, 마야, 스크립트 클래스 등등), 순수미술 클래스 (피겨드로잉 제스처 드로잉, Cloth Drawing) 등 운영
- 리소스는 직원들의 멘토링, 모든 수업진행에 대한 카다록정리, 디즈니 전용툴이나 소프트웨어 또는 파이프라인 등을 문서화한 다큐멘테이션, 라이브러리\*, 온라인 비디오 강좌, 리서치 등 실시

<참고> 디즈니 보유 라이브러리는 Animation Research Library라는 부서가 따로 있으며 디즈니가 지난 70년간 제작한 오리지널 숏필름, 단편영화, 피쳐등의 6천5백만개에 이르는 작품들을 보관하여 열람을 통한 자가 교육 실시

## 5. 인턴십과 어프렌티스십을 통한 인재양성 및 발굴

- New Artist과정은 아티스트 개발 및 채용을 행하며 인턴십과 어프렌티스십을 운영
- 인턴십은 2개월 정도로 보통 방학기간동안 행해지며, 어프렌티스십은 6개월정과정으로 운영
- 인턴십은 대부분이 학생들로서 끝난후 다시 학교로 돌려보내지고 어프렌티스십은 채용을 목적으로 하고 있어 장기간 교육후 선별하여 직원으로 채용

## 6. 교육 과정 운영 방법

- 교육은 주로 점심시간 또는 저녁 퇴근시간 무렵에 행해지며 수업대상자들은 무료점심이 제공되는 런치 타임 강좌가 다수 개설되어 있음.
- 런치타임 강좌는 감독, 원로, 유명아티스트, 영화학과 교수, 특수분야 또는 전문직 종사자 등 외부인사를 초청하여 점심시간에 회사 스크리닝룸에서 강의 실시
- 클래스당 10명 내외가 수업을 들으며, 런치타임лек처의 경우는 150명 좌석이 만석되는 경우가 많음

- 대부분의 클래스들은 자발적으로 들을 수 있는 것으로서 자기개발을 목적으로 하며, 툴이나 파이프라인은 새로운 프로젝트 시작 전 프로젝트에 맞추어 개발된 툴들이나 새롭게 만들어진 파이프라인에 대한 오리엔테이션으로 실시

## 7. 시사점

- 한작품당 60명 내외의 애니메이터 들이 동시에 작업에 참여하기 때문에 이들의 협업 능력 및 신규 소프트웨어에 대한 적응력 등이 중요
- 동작을 위한 조소교육 등 애니메이터들을 대상으로 하는 순수 예술 교육 과정이 많이 개설되어 있는 등 기본 소양 교육의 중요성 강조
- 소규모 스튜디오의 경우, 자체 교육은 마련되지 않으나, 인력의 이동이 소규모 스튜디오→ 중·대규모 스튜디오로 이동하기 때문에 경력 개발 및 인력 양성 가능
- 점심시간 등을 활용해 자유로운 분위기의 교육 강좌를 개설함으로써 편안하고 창의적인 환경에서 크리에이티브 능력 향상 유도