



## 일상의 먼지 : 캐릭터 구성의 기술

Takayoshi Sato

최초의 3D 콘솔이 등장한 이래로 기술은 굉장한 발전을 거듭하고 있다. 당시, 많은 베테랑 아티스트들이 기억하듯, 건물 하나에 삼각형이 50 개 미만이었고 캐릭터는 500 개 미만이었다. 텍스처의 표준은 128 x 128 해상도에서 16 색이었다. 유기체라도 렌더링하는 작업이 있으면 엄청난 고생을 해야 했다. 우리는 가혹한 한계와 부딪혀가며 작업을 해야 했고, 플레이어들은 어디에서든 픽셀화된 텍스처를 받아들여야만 했다.

이제 우리는 보다 높은 품질의 콘솔과 PC 사양을 갖추게 되었고, 노말, 하이트 및 스펙큘러 맵, 주변광 차폐, 서브 서피스 스캐터링 및 소프트웨어 렌더링에 견줄 수 있는 다양한 실시간 렌더링 기능과 같은 고급 기술을 활용하고 있다.

Xbox 360 의 출시가 임박했던 2005 년쯤으로 기억한다. 언캐니 밸리(Uncanny Valley)라는 말이 들리기 시작하더니 그 이후로 이 단어는 탄력을 받기 시작했다. 이는 렌더링 품질이 엄청나게 개선되고 캐릭터가 HD 로 렌더링된다는 사실에도 불구하고, 여전히 감정은 결핍되어 있고 극도로 디테일한 모델 조차도 꼭두각시처럼 움직인다는 뜻이다. 모델이 더 잘 렌더링되면 될수록 더 이상하게 보인다는 것이다.

3D 스캐닝과 모션 캡처를 전적으로 믿어서는 안 된다. 모션 캡처는 그 자체로 이상하게 보이며, 3D 스캔된 머리는 종종 원래의 사람과 전혀 비슷하지 않다.

부분적으로 보면 이것은 해당 프로세스에서 일부 유형의 왜곡이 발생하기 때문인데, 그러나 그것보다는 우리가 고정되어 있는 정지 상태의 머리에서는 사람의 느낌을 느낄 수 없기 때문이다. 이것은 마치 몸체에서 떨어져 나간 목을 볼 때 인간이라는 느낌을 받지 못하는 것과 마찬가지로이다.

필자가 매우 복잡한 실험적 스캐닝 과정에 참여한 적이 있었는데, 텍스처와 음성을 동시에 레코딩하면서 3D 형체를 초당 60 프레임으로 스캐닝하는 작업이었다. 인간의 모든 요소를 한 번의 샷에 다 캡처해야 했으며 매우 사실적으로 보이도록 해야 했다. 그러나 결과는 그렇지 못했다.

우리 앞에서 연기를 하고 있는 이 영혼없는 모델들은 그저 공허한 느낌만을 남길 뿐이다. 캐릭터는 감정적으로 마음을 움직이고 감동을 줄 수 있어야 하며, 자신이 등장하는 장면을 압도해야 한다.

이것은 어떤 유형의 레코딩으로도 가능하지가 않다. 캐릭터 창조는 해당 캐릭터 부서(보통 게임 제작부 내) 외부의 여러 영역을 연결한다. - 다시 말해, 여러 부문이 강력한 하나의 비전을 통해 하나의 팀으로 함께 협업하지 않는다면 탄탄한 캐릭터를 구성할 수 없다. 이를 위해서는 정교한 기획이 필요한데, 매력적인 캐릭터를 창조하는 작업은 좋은 씬(scene)이나 좋은 스토리를 창조하는 것과 본질적으로 같기 때문이다.

본 사설에서 필자는 감정을 수반하는 캐릭터 창조와 연관된 가장 중요한 요소들을 파헤쳐 보고자 한다.

### 키 샷(Key-shot) 창조

좋은 스토리는 서로 연결된 몇 개의 중요 순간으로 구성되며, 캐릭터는 이러한 중요 순간을 조정하기 위한 일종의 매개체로서 존재하는 것이다. 따라서 가장 먼저 해야 할 일은 중요 순간을 창조하고 이해하는 것이다.

캐릭터에 관해서 우리가 각별히 주의를 기울여야 하는 중요한 샷이 2 개가 있다. 첫 번째는 소개 샷이다. 이 샷은 말 그대로 캐릭터를 소개하는 샷으로, 플레이어들에게 첫 인상을 제공한다.

두 번째는 반응 샷으로, 이 샷은 정해진 중요 이벤트가 일어난 후에 캐릭터에 초점을 맞추는 것이다. 이 샷은 캐릭터의 얼굴을 보여주면서 보는 이들에게 이 캐릭터에게 어떤 사건이 일어나는지를 들려주는데, 이는 캐릭터가 스토리 속에서 차지하는 위치를 정의하는데 도움을 준다. 일반적으로 리니어 매체에서는 장면이 이 반응 샷으로 끝이 나면서, 보는 이들의 마음 속에 인상적인 스토리라는 느낌을 남기게 된다.

## 분위기와 구성

분위기를 이해하지 못하고 분위기를 결정하지 않으면 실제로 아무것도 할 수 없다. 단순한 캐릭터 설명으로는 충분하지 않다. 인물은 그 인물을 둘러싸고 있는 분위기에 따라 판이하게 달라 보일 수 있다.

예를 들어, 렘브란트 조명에서는 섬뜩한 웃음으로 느껴지는 미소가 르누아르 조명 설계에서는 그냥 천진한 미소로 보일 수도 있다. 아니면 피사체가 괴물인 경우, 브뤼겔과 같은 배경에 이 괴물이 있으면 전설의 고향같이 보일 수 있지만, 르동 스타일에서는 오히려 초현실적인 판타지처럼 보일 수도 있다.

스토리, 테마 및 철학적 메시지와 같은 핵심 요소들은 표적 썸의 분위기를 결정한다. 다소 잠재의식 속이긴 하지만 못지 않게 중요한 차원에서, 조명과 구성은 이러한 분위기를 시각적으로 정의하는 주요 기여 인자이다. 캐릭터는 다양한 조명 설계, 렌즈 또는 썸 구성에 따라 완전히 다르게 보일 수 있다.

중요한 샷은 그러한 요소들을 염두에 두고 디자인되어야 한다. 특히 컷 썸에서나 설정/반응 샷에서는 더욱 그러하다. 결국 우리가 지향하는 것은 완벽한 샷이므로, 캐릭터 개발은 조명과 카메라가 준비된 썸 테스트 베드에서 시작하는 것이 이상적이다.



그림 1: 사일런트 힐 2의 안젤라.

사일런트 힐 2 의 안젤라 이미지를 보면(그림 1 참조), 캐릭터에 뚜렷한 얼굴 표정이나 감정적인 묘사가 그렇게 두드러지지는 않지만 조명과 카메라 설정과 같은 미묘한 것들에 의해 그녀 뒤쪽에 누군가가 공격할 공간이 충분하다는 것을 알 수 있다.

그녀의 바디라인을 따르는 화면 구성은 매우 안정적이지만, 경사진 카메라가 여전히 다소 불안정해 보이는 순간을 전달하고 있다. 그녀는 전혀 무방비 상태로 자기만의 순간을 탐닉하고 있는 듯 보인다. 그녀의 눈은 그녀가 칼이 아닌 다른 것을 바라보고 있는 방향에 중요한 것이 아무것도 없다는 것을 말해주지만, 그녀의 눈에는 초점이 없다. 이 이미지는 게임에서 드러나는 명백한 감정적 도구를 사용하지 않고도 우리에게 많은 정보를 제공하고 있다.

## 개성 디자인

초기 게임 개발에서, 사전 제작 아트는 차량, 우주선, 전투복 및 이와 비슷한 것들에 대한 다양한 디자인으로 시작하는 경향이 있었다. 사람들은 그러한 초기 디자인에 만족하지 않으려 하거나 그러한 디자인을 신뢰하지 않으려 했기 때문에, 사전 제작은 종종 지나친 감이 있었다.

캐릭터에 관한 한, 전투복과 이와 유사한 것들이 업계에서 가장 좋아하는 테마이기 때문에 이러한 테마에 수많은 디자인이 구현되었다. 마치 제품 판매량이 전적으로 이 테마에 좌우되더라도 하는 듯이 말이다. 그러나 그 사전 제작 시간 중 어느 정도가 내부적인 것에 투자되고 있는가?

인정된 개념 미술에서 우리는 대개 환상적인 코스튬, 액세서리 및 멋진 문신을 볼 수 있다. 그러나 사람 자체에 대한 데생은 전형적인 원형으로 남아 있는 경우가 종종 있다. 이것은, 첫째 게임에서 캐릭터의 실제 역할이 전형적인 경향이 있고, 둘째 일반적으로 전투감옷 내부의 인간의 음영을 묘사하는 것이 개념 미술가의 작업이 아니기 때문에 이해할 수 있는 것이다.

라이브 캐스팅이 아니라면, 그 누구도 제작 아티스트가 모델링을 시작할 때까지 그 캐릭터가 누구인지 알 수 없다. 이러한 유형의 설정에서는, 캐릭터들의 꾸밈없는 매력을 발견할 기회가 많지 않다.

영혼을 가진 캐릭터만이 좋은 스토리를 들려주거나 어떤 메시지를 전달해 줄 수 있다. 현실적인 캐릭터가 없다면, 전체 제품이 공허한 살인 경험으로 끝이 나고 말 것이다(모든

게임에서 이것이 필요한 경우가 있다 하더라도). 플레이어들과 게임 역사에 오래 동안 영향을 미치는 제품을 만들고 싶다면 전투복 내부의 캐릭터를 반드시 설정해야 할 것이다.

## 시각적 언어

개념 미술은 시각적 언어로 가득하다 - 헬멧, 망토, 제트 팩, 인공근육 및 보석과 같은 코스튬 디자인뿐 아니라 상처, 문신, 여드름, 심지어 거무스레한 수영자국까지. 이것은 친근한 아이디어를 자극하기 위한 공통 언어이다.

그러나 유기적인 객체는 매우 복잡하며, 특히 인간을 바라볼 때 우리의 마음은 단순한 시각적 언어보다 훨씬 더 많은 것을 구별할 수 있다. 스타트렉의 **Dr. Spock** 의 끝이 뾰족한 귀와 헤어스타일은 시각적 언어 트러프로 이는 아주 훌륭한 코스튬 디자인이며 모든 사람의 기억 속에 남게 된다. 그러나 이것이 신체 유형이 비슷하다고 해서 모든 사람들이 자신의 역할을 수행할 수 있다는 의미는 아니다.

**Leonard Nimoy**(오리지널 TV 시리즈)와 **Zachary Quinto**(새 스타트렉 영화)는 인간인데, 우리의 뇌에서는 단지 시각적 언어 식별자 그 이상의 더 많은 정보를 읽어 들 수 있다. 외관상으로는 단 몇 마디만으로도 쉽게 구별을 할 수 있지만 **Leonard Nimoy** 나 **Zachary Quinto** 의 **Dr. Spock**(그림 2 참조)을 구성하는 특수한 얼굴 형태나 음영을 설명하는 것은 굉장히 어렵다. 말로만 설명하려면 모르긴 몰라도 아주 대단한 작가를 모셔와야 할 것이다.



**그림 2:** 뚜렷한 시각적 언어가 모두 숨겨져 있는 사진. 메이크업은 시각적 언어의 또 다른 예이다. 예를 들어, 마릴린 먼로의 얼굴 생김새 중 거의 모든 부분이 아이콘이 되었다.

이와 마찬가지로, 미술로서 설명하려면 대단한 아티스트가 있어야 한다. 인간 캐릭터를 인간으로 만드는 것은 비시각적 언어 요소이다. 일반적인 게임 제작에서는 이런 작업에 그렇게 많은 주의를 기울이지 않는다.

## 배경 찾기

특정 게임에서 플레이어가 적군의 무리를 학살해야 한다면, 이에 대한 이유가 반드시 있어야 한다. 예를 들어, 주인공 캐릭터는 에일리언들이 자신의 부모를 죽이는 장면을 목격한 이후로 그들을 증오하게 된다던지 하는. 이것은 플레이어에게 살인을 유도할 수 있는 충분한 동기가 된다. 스토리를 그럴 듯 하게 만들려면, 한 가지 단계가 더 필요하다.

예를 들어, 플레이어는 부모의 원한을 갚기 위해 무수히 많은 에일리언들을 죽였다. 그런데, 플레이어가 어떤 한 에일리언과의 관계를 통해 에일리언에도 착한 편이 있다는 것을 알게 되었고 마음을 바꾸게 된다. 그리고 그 에일리언과 친한 친구가 되었다. 일반적인 비디오 게임에서는 이러한 수준의 스토리가 최적이다.

보는 이/플레이어들이 스토리에 대해 어떤 감정적인 것을 느끼게 하려면, 한 단계 더 깊이 들어가야 할 필요가 있다. 예를 들어, 주인공 캐릭터는 자신이 에일리언을 증오한다는 것을 말하고 싶어한다. 그래야지만 에일리언에 우호적인 측 사이에서 자신을 구별하는 데 도움이 되기 때문이다. 실제로, 주인공은 자신이 에일리언을 증오하는지를 알 수 없다.

그가 확실히 아는 사실 한 가지는 에일리언을 죽이고 나서 사람들의 시선이 집중되면 그에게 힘이 생기고, 무법자처럼 행동할 수 있다는 것이다. 주인공은 이것을 즐긴다. 이렇게 하면 훨씬 더 쉽게 여자를 만날 수도 있다. 그는 사람들에게 부모에 관한 슬픈 이야기를 들려주면서 쾌감을 느끼기도 한다. 극도의 희열이 얼굴에 떠오르고 미묘한 웃음이 그의 뺨을 지나간다.

또한 그는 감정이 되도록 표출되지 않게 하려고 하기 때문에, 얼굴에 요상한 변형이 나타나면서 고뇌하는 듯한 효과를 멋지게 낼 수 있다. 그가 항상 행복한 것은 아니다. 앞으로 남은 인생을 계속 이런 식으로 살아야 하는지 고민도 한다. 내가 아닌 다른 사람의 흉내를 내는 것도 신물이 난다. 에일리언을 내려다 보고 있을 때면, 내면 깊은 곳에서는 너무 두렵다고 아우성을 친다.

그때, 낯선 에일리언이 그의 앞에 나타난다. 그 에일리언은 뭔가 다르게 행동하면서 신성한 메시아와 같은 기질을 내뿜는다. 우리의 영웅은 지금이 바로 자신의 캐릭터를 진정한 자기 자신으로 되돌려야 할 시간임을 깨닫게 된다. 이런 방식으로 그는 아무런 의심 없이 평범한 사람으로 되돌아 갈 수 있게 된다. 그는 자신의 명예를 지키고 내내 행복하게 살았다. 이것이 바로 캐릭터 개발인 것이다. 우리는 주인공의 표면적인 페르소나 아래에 있는 내적인 캐릭터를 이해해야 한다.

## 결함 찾기

캐릭터에 있을 수 있는 결함을 찾아내면 캐릭터를 거짓된 완벽함으로부터 끌어내어 굉장한 친밀함을 만들어낼 수 있는데 이를 위한 전형적인 방법이 바로 비대칭이다. 인간의 얼굴은 완전한 대칭이 아니다. 눈썹을 불균형하게 만들거나 한 쪽 뺨을 다른 쪽 뺨에 비해 처지게 하거나 두개골에 변형을 가하는 등 이러한 사소한 것들이 놀라운 정도의 친밀함을 가져다 준다.

예쁜 여성의 코 끝에 있는 열린 모공, 사람이 아래를 내려다볼 때 턱선 밑부분에 나타나는 이중턱살, 여성이 상체를 구부릴 때 바지 선 위로 겹쳐지는 뱃살, 이러한 것들이 바로 캐릭터에 몇 가지 아이디어를 더해 준다.

누런 이빨? 1 개가 빠진 이빨? 권투선수의 뭉개진 귀? 이러한 것들은 게임에 불완전함을 더하는 전형적인 방법이지만, 실제로는 극단적으로 단순화한 시각적 언어이다. 분명한 것은 이것이 역할을 설명하는 데 도움은 되지만, 실제 캐릭터의 깊이를 추가하는 데 있어서는 별 도움이 되지 않는다.

이러한 유형의 트롬은 캐릭터에 모공이나 입술 주름 같은 임의의 디테일을 서서히 추가하면 생기는 것들이다. 이것은 보는 이들의 눈을 캐릭터 자체에서 사소한 디테일로 전환시키는 역할을 하는데, 사소하다는 것은 이러한 디테일이 스토리의 특정 부분을 전달하는 데 있어 꼭 있어야 하는 부분은 아니라는 것이다.

예를 들어, 캐릭터의 입술에 실제와 같은 주름을 추가하는 경우, 이것은 해당 장소가 매우 건조하다거나 캐릭터가 피곤한 상태라는 생각을 전달해 줄 수 있을 것이다. 그렇지만 이것이 꼭 전달하고자 하는 메시지가 아니라면 이 표현은 실패한 것이다. 모든 작은 구성요소들은 최종 메시지의 한 부분이어야 한다.

## 미묘함 찾기

캐릭터의 모든 것을 이해하고 난 후의 다음 단계는 이 캐릭터를 컴퓨터 그래픽에 어떻게 반영하느냐를 결정하는 것이다. 상기 스토리에 나오는 작은 웃음처럼, 내면의 감정을 반영할 수 있는 신호를 찾아야 한다.



그림 3: 아래의 여성은 더 깊은 캐릭터를 반영하기 위해 입을 쪽 늘려 놓은 모습이다.



그림 3 을 참조하여 미묘한 부분의 예를 살펴보도록 하겠다. 위의 이미지는 제작 과정에서 사용되는 전형적인 입 모양으로, 빨리 만들어서 무게감을 주기가 쉽다.

아래의 이미지에는 여성의 성격과 지난 세월을 잘 보여주는 몇 가지 미묘함이 있다. 그녀는 자신의 작은 입술이 싫어서 항상 더 넓게 보이게 하려고 했다. 몇 년을 그렇게 한 결과 자연스러워진 것이다.

다른 예(그림 4)를 보면, 사람이 어떤 사물을 뚫어지게 쳐다볼 때 눈이 달라짐을 알 수 있다.

아마 눈 주위의 근육들이 팽팽해지면서 초점을 조정하기 때문일 것이다. 눈이 어딘가에 초점을 맞추고 있으면 비록 그 형태에는 크게 변함이 없지만 인상은 굉장히 달라진다.



그림 4 는 사람이 어떤 사물을 뚫어지게 쳐다볼 때의 표정의 차이를 보여준다.

## 흐름

지금은 ZBrush 의 시대이다. 특히 게임 업계에서, 3D 모델의 디테일은 ZBrush 를 통해 점점 더 정교하게 만들어지고 있기 때문에, 다각형 구조를 사용하면 표면의 흐름과 가장자리를 마치 점토처럼 모델링할 수 있다. (필자는 이것을 엣지 루프(edge loop)라 부르지 않겠다. 엣지 루프에 대한 개념은 서브디비전과 테셀레이션은 다루지만, 이에 반해 다각형 구조는 이와 같은 흐름을 위해 고안된 것이기 때문이다.)

가장자리는 윤곽을 따라가야 하며, 다각형 하나는 단 4 개의 가장자리를 공유하기 때문에 퍼즐을 맞추는 것처럼 어렵다. 결국 일부 가장자리를 골라서 내버려야 4 방향 다각형을 유지할 수 있다.

필자는 이것이 가장 고통스러운 과정이며 3D 모델을 만들 때 가장 시간이 오래 걸린다고 말하고 싶지만, 이것이 바로 훌륭한 모델을 만드는 방법이기도 하다. 비전문가의 눈에는

좀처럼 보이지 않는 이러한 영역에 엄청난 시간이 투자되는 것이다. ZBrush 나 Mudbox 가 작업자에게서 이러한 고통을 조금이나마 줄여줄 것이며 4-면 4 방향 다각형의 한계를 해결해 줄 것이다(그림 5a 및 5b 참조).

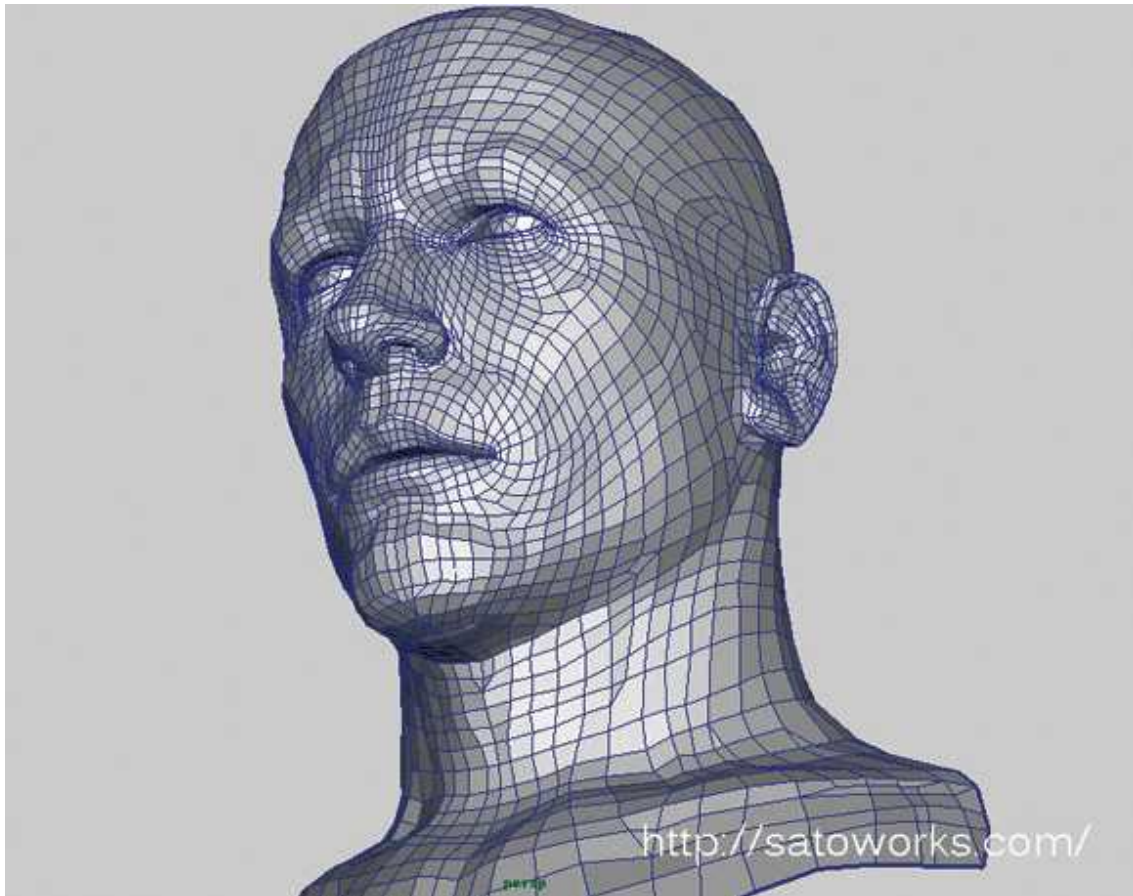
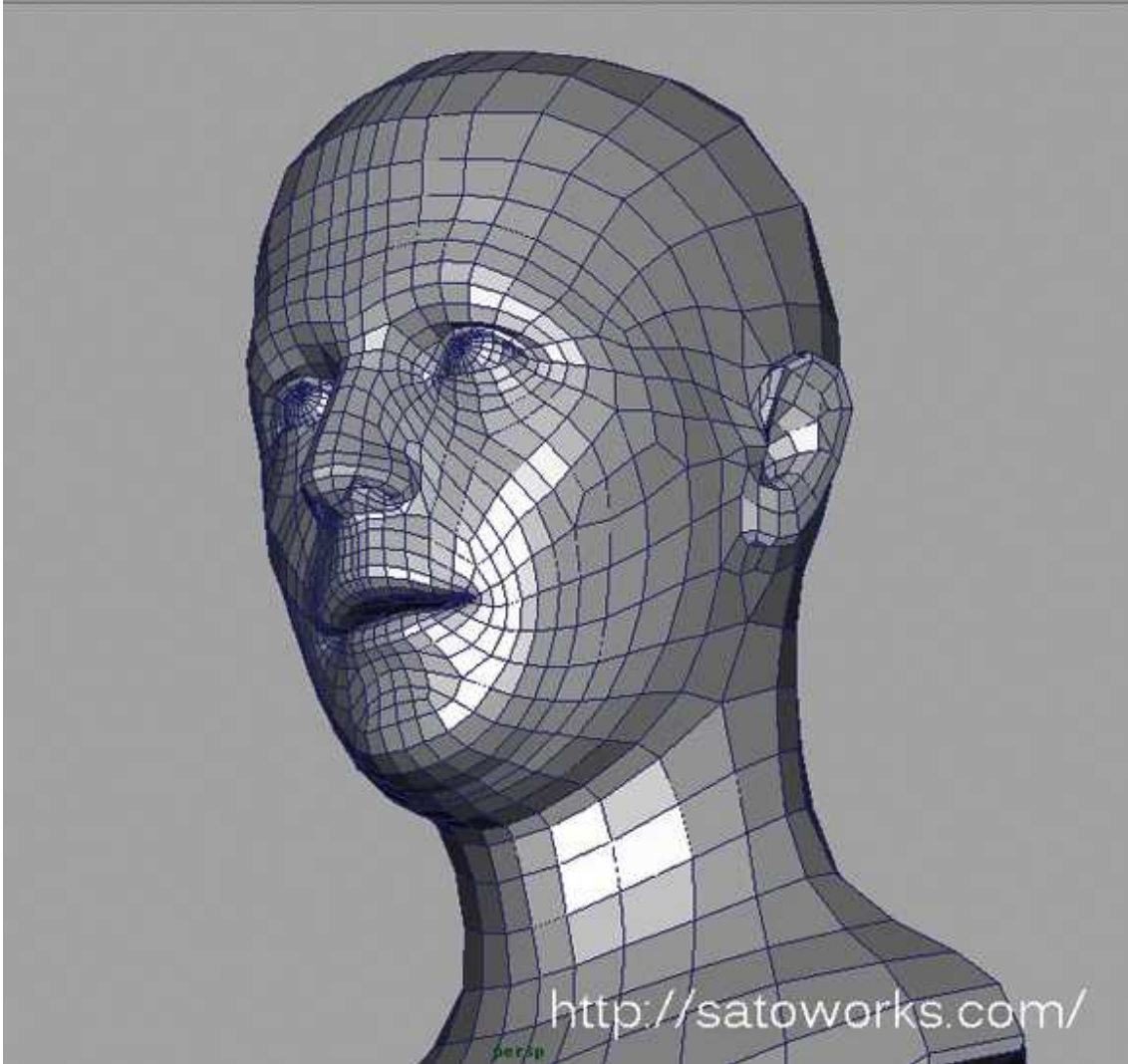


그림 5a: 흐름을 간파하면 객체를 더 쉽게 깎아낼 수 있다.



**그림 5b:** 흐름은 사람에 따라 변하며, 근육이 굽혀질 때도 변한다.

이러한 소프트웨어 패키지를 이용하면, 다각형 구조는 예전만큼 그 역할을 발휘하지 못하겠지만 그래도 아직 무시할 수는 없다. 게임의 외부 또는 **softbody** 시뮬레이션과 같은 일부 상황에서는 다각형 구조에서 벗어날 수 없을 것이다.

#### 그림자와 형태

보통 우리는 3D 모델을 디자인하고는 있다고 생각할 수 있지만, 필자는 실제로는 그렇지 않다고 생각한다. 비록 우리가 3 차원 다각형 객체를 구성하고는 있지만 최종 결과물은 항상 2D 이다.

결국 페인팅과 3D 모델링 간에는 큰 차이가 없다. 중요한 것은 작업자가 하나의 그림 또는 연속 그림을 디자인하고 있기 때문이다.

유일한 차이점은 2 차원 방법을 사용해서 만들었느냐 3 차원 방법을 사용해서 만들었느냐이다. 그렇다면 3D 로 모델링 작업을 하면서 2D 결과물을 디자인하고 있다는 것에 대해 여러분은 실제로 어떻게 생각하고 있는가?

그림자가 여기서 가장 큰 요소이다. 우리는 형태보다 그림자를 더 많이 디자인하고 있다. 적절한 조명 설계에서, 모델이 오른쪽에 있으면 오른쪽 그림자는 오른쪽 편으로 떨어진다.

결과적인 구성이 충분히 강력하지 않거나 캐릭터가 충분히 강하게 보이지 않는다면, 그것은 그림자 형태가 잘못되어서 그럴 가능성이 높다. 모델링 단계에서는 정말 엄청난 양의 조절 작업이 있는데, 바로 여기서 그림자 형태를 충분히 유연하게 생성할 수가 있다(그림 6a 및 6b 참조).

수 백번 반복한 후에도 오른쪽 그림자를 만들 수 없다면, 아마도 완성하려는 목표 인상이 조명과 근본적으로 다르기 때문일 수 있다.



그림 6a: 모델링 단계에서 그림자 형태를 거의 조절하게 된다.



**그림 6b**

이에 대한 좋은 예를 들어보면, 영화 감독 이치가와 곤은 종종 측면에서 오는 빛을 이용하는 데, 이렇게 하면 덜 굴곡진 아시아인의 얼굴에서도 코의 선명한 그림자가 얼굴에 드리워지게 된다. 백인 배우에게 이 편법을 시도할 경우 얼굴의 반쪽이 그림자로 덮여 버릴 것이다(그림 7 참조).

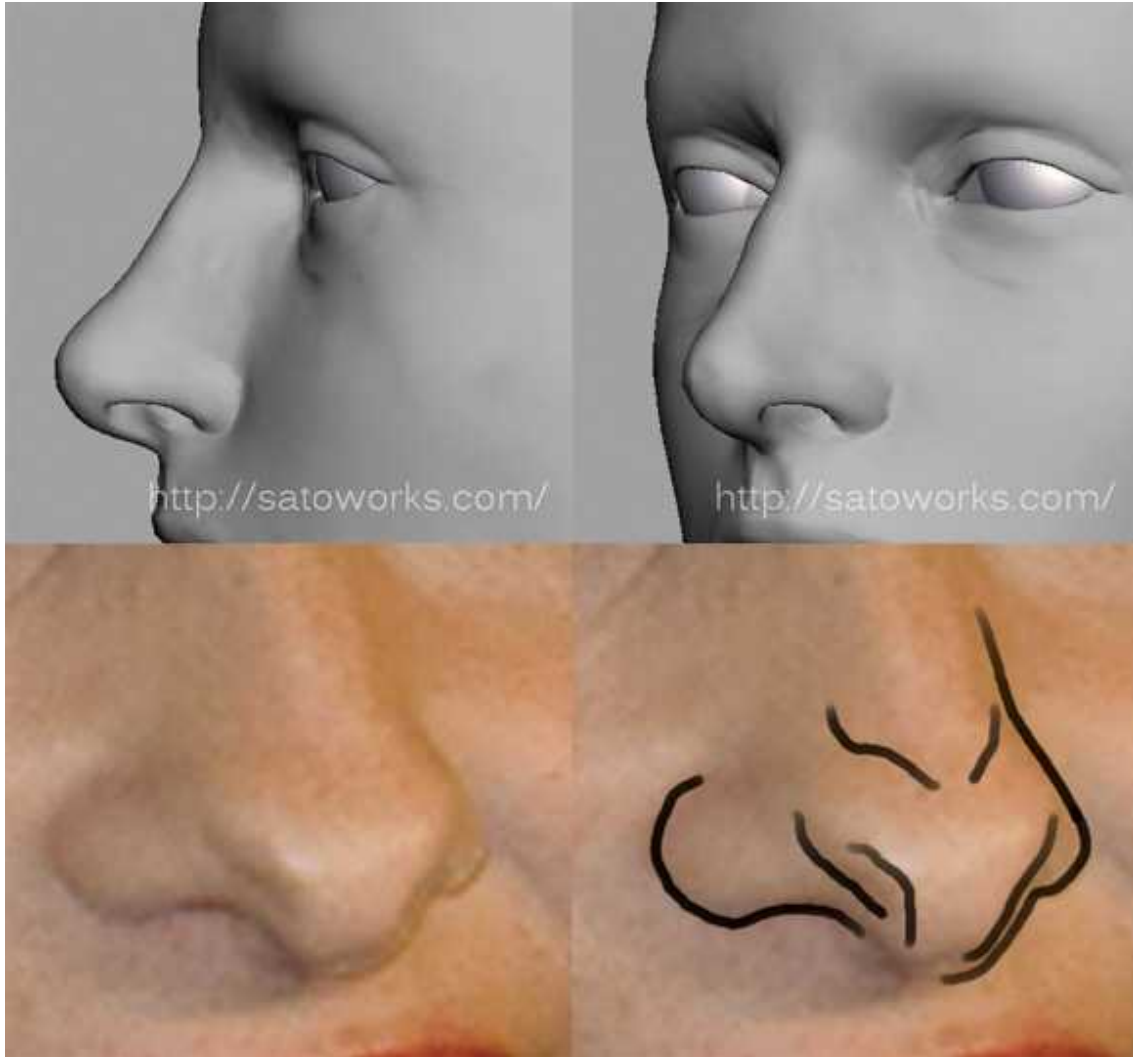


**그림 7:** 이치가와 곤 감독은 종종 배우들에게 강력한 크로스 라이팅을 비쳤다.

상당히 복잡한 그림자가 교차하는지 확인하거나, 배경의 복잡성과 그림자를 비교하고 싶을 때 캐릭터의 코스튬 디자인을 확인하는 것이 좋다. 이렇게 하면 그림자의 균형을 설정하여 조절하는 데 도움이 된다.

## 환영

사람에게는 다른 사람들을 인지하는 놀라운 능력이 있다. 3D 스캐너를 사용하여 머리를 다시 만들려고 시도할 경우 깜짝 놀랄 것이다. 결과가 예상했던 것과 다를 것이기 때문이다. 맨 눈으로 머리 전체를 캡처하려는 경우, 눈이 단 3 인치만 떨어져 있더라도 정확하게 캡처하기는 어렵다.



**그림 8:** 곧게 보이는 코도 실제로는 굉장히 복잡하다.

따라서 스캔된 머리의 경우, 예상치 못했던 질량과 부피가 생긴다는 것을 알 수 있으며, 결국 인게임 카메라를 이동시킬 때 예상치 못한 실루엣이 생기게 된다. 측면에서 보면 곧게 보이는 코가 살짝 구부러질 수 있다(그림 8 참조).

뺨은 특정 각도에서 보면 실제로 더 부풀 수 있다. 위대한 조각품의 경우 그 주변을 실제로 돌아보면 실루엣이 우아하게 바뀌며, 매 순간이 놀라움의 연속이다. 이 개념은 CG 에 적용되기 때문에 작업자는 이에 대한 준비를 갖추어야 한다. 촬영은 각도가 바뀔 때마다 보는 사람의 부피감을 현혹시키는 것이어야 한다.



## 포즈와 연출

좋은 캐릭터에는 좋은 시그니처 포즈가 있어야 한다. 예를 들어, 스파이더맨 하면 곡예 비행 실루엣이 떠오른다. 그러나, 이것은 시각적 언어로, 개념 디자인의 분야에 속하는 것이다.

여기서 필자가 말하고자 하는 바는 캐릭터의 개성을 정의하는 포즈잡기이다. 좋은 영화 배우는 맡는 역할에 따라 자신의 바디 매너리즘(**body mannerisms**)을 바꾼다. 목의 각도와 척추 곡선이 대표적인 대상이다. 기본 자세에서 척추를 안쪽 바깥쪽으로 당기면 캐릭터에 상당히 다른 개성이 부여된다.

또한 영화에서는 프로필 샷을 거의 볼 수 없는데, 이는 배우들이 카메라에 수직이 되는 축으로 회전하는 경우가 거의 없기 때문이다. 감독이 훌륭하지 않은 경우 이것이 여전히 일어나기도 하지만, 훌륭한 애니메이션에서는 일어나지 않는다.



<http://www.virtualheroes.com/>  
<http://satoworks.com/>

위의 예제 이미지를 살펴보자. 시리우스 게임용으로 만들어진 이 이미지 이면에 숨겨진 스토리는 이 소녀가 HIV 에 걸린 것을 알고도 일부러 매춘 행위를 한다는 것이다. 한 남자(그가 누구인지는 모르지만, 고객이거나 혹시 경찰이라고 짐작할 수 있다)가 그녀에게 접근하고 있다. 필자는 소녀의 얼굴에 죄책감과 천진함이 모두 표현되는 복잡한 감정을 넣고 싶었는데, 실제와 같은 얼굴 표정을 추가할 시간이 없었기 때문에 그냥 단순한 포즈로 이 문제를 해결했다. 그 결과 필자가 바라던 복잡한 감정 중 일부가 소녀에게서 제대로 뿜어져 나왔다.

목소리 톤이나 눈 움직임과 같은 전형적인 연출 측면은 제외하고, 가장 좋아하는 배우가 포즈와 움직임을 통해 자신의 역할을 어떻게 만들어갈지를 해결하는 과정은 아주 흥미롭다.

## 얼굴 표정

인간은 순간순간으로 살아간다. - 우리는 묘사할 수 있는 행동들 사이에서 자신이 무엇을 하고 있는지 실제로 깨닫지 못한다. 예를 들어, 손을 씻을 때 초점은 손에 있다. 그 다음, 손을 닦을 때 초점은 타월로 옮겨간다.

사람들은 이렇게 초점이 다른 대상으로 옮겨 가는 동안 자신들이 무엇을 하고 있는지 정확하게 인지하지 못한다. 이렇게 스쳐가는 순간에서 초점을 다른 방향으로 돌리면 좋은 연출을 만들어낼 수 있다. 이러한 개념은 얼굴에도 적용된다. 미소, 찡푸림, 분노 또는 입술 모양 싱크 맞춤까지, 모든 것들이 시각적 언어의 예가 된다.

이러한 상태들 사이에서, 실제와 같은 캐릭터를 만들 수가 있는 것이다. 집에서 영화를 보다가 일시 중지하면, 의식 지점 사이에 배우들의 포즈나 얼굴이 웃기게 보인다는 것을 알 수 있다. 이것은 아주 좋은 연구 주제가 될 수 있다. 이러한 유형의 정수를 첨가함으로써 단순한 미소나 찡푸림과 같은 지루한 연출이 매력적인 표정으로 바뀔 수도 있다.

## 인간 디자인

완벽한 배역을 찾을 수 있다는 보장은 없다. 설사 찾는다 하더라도, 우리 애니메이션에 쓰려는 특정 배우를 캐스팅할 수 없는 여러 가지 법적인 이유가 있을 수 있다. 이때가 바로 인간을 디자인해야 하는 때이며, 이럴 경우 보통의 사람보다 더 매력적으로 만들어야 한다. 최소한 배우만큼 매력적이어야 한다.

필자는 이것이 완성하기 가장 어려운 작업 중 하나라고 생각한다. 특정한 인간 대상을 선택하여 모델링하는 작업이 좀 더 쉽긴 하지만, 만약 배우를 활용할 수 없다면 말짱 황이다! 그림 9 는 특정한 분위기를 불러내기 위해 실제 배우(게리 올드만)를 활용하는 예를 보여준다.



**그림 9: 골든아이에 대한 초기 테스트 다소 복잡한 캐릭터를 창출하기 위해 거리 올드만을 활용한 로그 에이전트 게임**

인간을 디자인하는 전형적인 방법은 여러 사람의 이목구비 특징을 골라 합성 제도와 같이 조합하는 것이다. 모든 부위와 두개골 형태가 조화를 이룰 수 있도록 조합하려면 굉장한 노력이 필요하다. 그렇지만 이렇게 노력한다 해도 결과가 좋다는 보장은 없다.

결과가 충분히 좋지 않을 경우 다시 처음으로 돌아가서 이목구비의 특징을 새로 골라내야 할 수도 있다. 인간을 디자인한다는 것은 이러한 실험과 시행착오의 연속을 반복하는 것이다. 필자의 경우 이 작업을 할 때, 모든 것을 다 쏟아 부을 각오를 하지만, 그래도 여전히 좋은 결과를 얻을 수 있다는 보장은 없다.

가끔 캐릭터 서술을 시각화하는 것이 어려울 때도 있다. 예를 들어, 이런 경우를 생각해 보자. "나이는 35 세이지만 외모는 20 대 중반으로 보이는 아라비아와 북아프리카 혼혈 여성. 그녀의 눈은 심각하지만 아주 단호하다. 전형적인 미인형은 아니지만 매력적인 고요함은 모든 사람을 매료시킨다."

이렇게 복잡한 요구사항만이 캐릭터 아티스트에게 주어진다면, 정말 잔인한 일이다. CG와 게임 충실도(game fidelity)가 높아질수록, 보다 실제적인 기준이 필요하다. 필자는 모델링 작업 시 아티스트들을 지원하기 위해 오디션을 하거나 국내외 캐스팅 에이전시와 협업하는 것도 충분히 가치가 있는 일이라고 생각한다.

## 예술을 위하여

총 제작에 들어가기 전 먼저 다양한 구성요소들을 고려해야 한다. 기술이 발전하고 예산이 확대될수록, 각 구성요소를 단일한 방향으로 연결하는 것이 점점 더 어려워진다. 그러나 모든 구성요소들이 조화롭게 작용하지 않는다면 큰 영향을 미칠 수 없다. 명작은 모든 것들이 일치되어 작용할 때 탄생하는 것이다.

*[그림 2와 7을 제외한 모든 이미지는 Takayoshi Sato가 구성.]*