



## 위대한 발견: 진정한 아티스트 되기

(The Great Catch: Becoming the Artist You Should Be)

작성자: 오드런 게라드(Audran Guerard)

작성일: 2012년 7월 19일

본 특집 기사는 원래 일렉트로닉 아트(Electronic Arts) 직원들에게 영감을 주기 위해 시작한 것으로, EA 상하이의 아트디렉터 오드런 게라드(Audran Guerard)가 아티스트로 배우고 성장하기 위해 진정 필요한 것이 무엇이며, 플레이어들에게 의미있고 흥미로운 아트를 만들기 위해 필요한 것은 무엇인지 탐색해본다.



커버 아트 by 진(JiN)

나는 예술을 전공하는 학생들에게서 비디오 게임 업계에서 일하는 게 꿈이라는 이메일을 자주 받는다. (불쌍한 영혼들, 진실을 안다면..) 그들은 포트폴리오에 대한 힌트나 첫 직장에 취직하려면 어떻게 해야 할지 지도를 받고 싶어 한다. 이런 이메일의 대부분을 하나의 간단한 질문으로 요약할 수 있다. 제가 어떻게 해야 발전할 수 있을까요?

나 역시 이 문제를 숙고해왔으며, 여전히 고민하고 있다. 침체기에 빠지는 기분은 정말 좌절스럽고 참기 어렵다. 사실 나는 이 문제에 대해 집착할 정도였다. 나는 답을 찾기 위해 책, 워크숍, 친구, 블로그까지 내가 할 수 있는 모든 것을 샅샅이 뒤졌다. 퍼즐을 완성하기 위한 결정적인 정보의 조각을 끊임없이 찾아왔다.

어떻게 예술 솜씨(art skill)를 쌓았는가? 라는 질문을 받았을 때, 바깥의 많은 사람들은 "그냥 해서", 반복적으로 접해서, 경험을 해서, 라고 말할 것이다. 이것이 대체로 사실이라 해도, 나는 언제나 그 이상의 무언가가 있다고 생각했었다. 어쨌든 잘못된 방법을 택해서 스킬을 연마하는 데 시간이 많이 걸릴 수도 있고, 그다지 많이 향상되지 않을 수도 있다. 이 점이 오늘 내가 이 글을 쓰도록 만들었다.

더 깊이 파고들기 전에, 아프리카 격언을 공유하고자 한다.

**"불행하게도 나무를 심을 최적의 시기는 20년 전이었다. 다행히 다음으로 좋은 시기는 지금이다."**

## **예술 원리는 왕이. 기술은 부수적인 것이다.**

무엇보다, 우리는 아티스트다! 좋은 그림을 만드는 근본은 생계가 되어야 한다. 우리 모두는 우리가 만드는 것의 기술적 도구들을 너무 잘 알고 있다. 우리는 이 툴에 의존한다. 하지만 그건 단지 도구들이라는 것을 기억해야 한다. 우리가 바로 도구의 배후에 있는 창의력이다. 기술은 그저 우리가 그 안에 넣은 것만을 나타낸다. 툴에 도전하라, 속여라. 툴의 유일한 목적은 당신의 비전을 실행하는 것이다. 연필과 흰 종이처럼, 누군가 그 연필을 잡고 종이에 흔적을 남겨야 된다. 선의 아름다움은 그 연필을 잡는 사람의 힘에 달려있다. 기술만으로는 예쁜 것을 만들 수 없다. 도구는 당신을 필요로 한다. 우리 업계에서 잘한다는 것은 공동 작업 환경에서, 수용 가능한 시간 안에, 비전에 따른 예술적 원리를 얼마나 잘 표현해내는가와 당신의 매체를 통해 기술적으로 작업을 실행해내는가를 의미한다.

나는 기술적 성취의 측면은 제쳐 놓을 것이다. 그건 이 기사와 관련이 없다. 나는 비전, 실행속도, 우리 일의 협업적인 측면에 집중하고자 한다.

내가 발견한 중에서 시각적 디자인 접근법에 기반한 가장 강력한 도구는 앞으로 논의할 세 가지 컨셉이다. 이들을 종합하면 그림을 만드는 기묘한 컨셉과 과정을 머리 속에서 합리화시키는데 도움이 되고, 각 전문분야로 이루어진 팀과 아트에 대해 효과적으로 소통하게 해 줄 것이다. 아티스트로서 이 컨셉들은 "성공하는 것(getting somewhere)"과는 대조적으로 "목적을 달성(get there)"하도록 도와줄 것이다.

"성공하는 것"은 어디에서, 어떻게, 언제 작업이 최종적으로 완성될지 아무도 진짜로 알지 못하기 때문에 팀이 좌절감을 느끼게 한다. "목적을 달성하는 것(Getting there)"은 동기를 부여한다. 왜냐하면 최종결과를 명확하게 이야기하면, 현재의 상태를 측정하고 피드백을 받고 반복하는 게 더 수월해지기 때문이다.

전망과 명확한 취지, 열망하는 목표, 디자인 원칙을 통한 합리적인 접근법을 가지고 시작할 수 있다. 모든 선택은 원하는 곳을 향하는 방식으로 이루어질 것이다.

여기 내가 사용하는 가장 일반적인 디자인 원칙과 요소들이 있다. 이 원칙과 요소들에 대해 대강 설명하는 다수의 웹사이트들이 있다. 나중에 더 자세히 설명할 기회가 있을 것이다.

디자인의 원칙	디자인의 요소
통일성(Unity)	선(Line)
부조화(Conflict)	명암(Value)
우월성(Dominance)	색채/색조(Color/Hue)
반복(Repetition)	구성(Texture)
교체(Alternation)	형태/실루엣(Shape/Silhouette)
균형(Balance)	크기(Size)
조화(Harmony)	방향(Direction)
명암(Gradation)	

위의 용어들을 도구로서 사용하면, 명백하고 정확한 지시로 그림을 만드는 데 분명히 도움이 될 것이다. 나에게도 아트디렉터로서 비전을 설명하고 피드백을 제공하는 데 대단히 유용했다. 이들 용어를 통해 디자인 관점에서 이미지를 볼 수 있었고, 처음으로 추상적인 퀄리티를 발전시킬 수 있었다. 기본적인 형태와 비율, 명암(value)이 만족되면, 각의 개별적인 요소를 고려한 전체로써 실제 스토리텔링에 집중할 수 있게 된다. 만약 바탕이 되는 메인 레이어(layer)가 보기 좋지 않다면, 스토리텔링 요소를 조금씩 조정하는 의미가 없다.

오랜 세월을 거쳐 오늘날에도 여전히 박물관에 걸려있는 그림들은 대부분 강한 디자인 감각을 가진다. 그 주된 매력은 그들이 묘사한 대상이 아닌 형태와 색채의 기본 구성요소에 있다. 소재는 단지 첫 번째 단계를 강조해주는 두 번째 단계이다.

우리의 목표는 직감적으로 비전을 시도하고 실행해보는 것이 아니라 분명한 의도로 이미지를 쌓는 것이어야 한다. 오해하지 마라. 느낌, 인상, 직감으로 일하는 게 부적절하다는 것은 아니다. 내부적인 반응과 감정에는 항상 이런 것도 포함된다. 하지만 위의 용어들이 감정을 합리화하는데 도움이 되며, 효과적인 협업을 위해 다른 이들을 포용하는 데 효과적이고 간단한 방법이다. 왜냐고? 왜냐하면 다른 사람들이 나의 내면을 경험하고 나의 숨씨를 감지하고, 나의 느낌을 읽는 것은 어렵기 때문이다. 게다가, 나는 누구에게든지 느낌을 읽힐 정도로 다가갈 자신이 없다... 나는 좀 내성적이라서.

그리고 또, 다음의 세 카테고리를 통해서 인식을 심화시켜야 한다.

## 1. 형태/실루엣(Shapes/Silhouettes)

우리 인간들은 물체(object)를 가장자리부터 인지한다. 따라서 표현의 명확성을 위해서, 우리는 실루엣을 먼저 생각하고, 물체가 그 실루엣으로 인식 가능하다는 것을 확인해야 한다. 터미네이터와 비슷하다. 방에 들어갈 때 우리의 뇌는 주위 환경을 살피고 인식한다 (목적은 잠재적 위협을 주목하는 것이다. 우리는 정말 대단하다).

재미를 높이기 위해서 물건은 분명하고 알기 쉬워야 하며, 혼란스러워서는 안 된다. 아트 스타일 안에서 실루엣을 보기만 해도 인식 가능한 소품과 캐릭터를 만들도록

노력해라. 우리는 3D 작업을 하기 때문에 모든 각도에서 명백하게 알아볼 수 있는 실루엣을 주기는 어려울지도 모른다. 그러나 가장 중요한 각도를 찾기 위해 게임 플레이 카메라를 사용하고 거기에 조금 더 공을 들여라.

약간의 과장이 실루엣을 통해 물체를 묘사하고 그것의 정서적 감동을 높이는 것을 도와줄 때가 많다. 형태를 만들 때 캐리커처를 살짝 섞어 보자. 확실히... 더 흥미로울 것이다!

“현실적인 스타일(realistic style)”의 작업을 한다고 해서 과장 할 수 없다고 생각하지 마라. 그림을 흥미있게 만들기 위해서 여전히 어느 정도의 캐릭터화(characterization)가 필요하다. 재미있게 만들기 위해서는 리얼리즘을 비틀고 확장할 필요가 있다.

이제 형태/선들과 방향에 감정적인 역할이 있다는 사실을 알게 되었다. 우리는 이 형태와 선들을 조직해서 통일된 메시지를 전달해야 한다. 수평적인 형태와 수직적인 형태에서 떠올리는 것은 다르다. 하나는 조용한 느낌을 주고 다른 하나는 엄격함을 느끼게 한다. 스토리 진행을 뒷받침하도록 형태들을 배치해야 한다.



이반 3세(III Ivan)가 찍은 도베르만(Doberman)/클로디아 크랩스(Claudia Krebs)가 찍은 블러드하운드(bloodhound). 출처: 위키피디아

지루하겠지만 지금은 내가 대장이니 잠시 동안만 더 참아주길 바란다. 위의 두 개 사진은 서로 다른 반응을 불러온다. 하나가 다른 하나에 비해 훨씬 더 공격적으로

보인다. 오로지 겉모습 때문이다. 도베르만은 호리호리하고 날카로운 실루엣 때문에 더 날렵하고 빠르고 공격적으로 보인다. 블러드하운드는 더 무겁고 느릴 것 같으며 축 늘어진 눈은 게으른 분위기를 준다. 결국 블러드하운드는 별로 기민하게 보이지 않는다.

이런 디자인의 속성은 살아있는 것에만 적용되는 것이 아니다. 무엇이든 창조해서 다른 매력을 줄 수 있다. 우리는 테이블을 쾌활하게 또는 슬프게 보이도록 디자인할 수 있다. 이야기에 따라 디자인을 선택해야 한다. 픽사(Pixar)의 <라따뚜이(Ratatouille)>에서 안톤 이고(Anton Ego)를 기억하는가? 그의 사무실을 떠올려보자. 그의 성격과 신체적 특징들이 개인적인 공간에 반영된다. 안톤 이고는 소박하고, 키가 크고, 말랐으며 어둡다. 그의 사무실은 높은 천장과 좁은 공간, 높은 버티칼 프레임과 창문들에 조명이 약하고 조용하다. 소위 "현실적 스타일"로 일을 한다 하더라도, 스토리에 따라 사무실을 변형하는 자유는 좀 누려야 한다.

## 색채&명암(Colors & Values)

"색채"는 너무 광범위한 주제이며, 매우 주관적인 것이다. 엄격한 규칙은 없다. 만약 무언가 규칙이 있다면, 모두 예외가 있다. 그러니까 그저 몇 가지만 기억해라. 색채는 온도와 감정의 범위에 따르며, 당신이 말하고자 하는 이야기에 기반한다. 당신이 피하고자 하는 색채가 있을 것이다. 색채는 또한 게임 플레이 방법의 가독성을 돕는 데 쓰이기도 한다. 폭발성의 빨간 통! 본 적이 있는가?

색채는 상징적인 관계를 만드는 데도 쓰일 수 있다. 픽사가 만든 <업(Up)>의 인트로 시퀀스처럼, 감지하기 힘들 수 있지만 여전히 강력하다. 아티스트들은 엘리(Ellie)를 표현하기 위해 밝은 자홍색(fuchsia)을 썼고, 엘리의 물건이나 옷에서 자홍색을 자주 볼 수 있었으며, 마침내는 그녀가 사망하는 것을 묘사하기 위한 확실한 상징으로 분홍 햇빛이 창문에 반사되어 사라졌다. 아름다워라!

색채에 대해 특별히 다루는 책들이 많이 있지만, 색채를 공부하는 효율적인 방법은 영화를 보고 색채 선택과 스토리 상의 목적을 분석하는 것이다. 우리는 조화로운 색채 조합 뿐 아니라 스토리의 분위기에 어울리는 색채 조합까지 고려해야 한다.

## 구성(Composition) / 눈길을 끄는 것

구성은 아마도 가장 규정하기 힘든 예술 컨셉일 것이다. 하나의 간단한 명제로 요약하자면, 구성의 기술은 그림을 통해 시선을 연출하는 기술이라고 할 수 있다. 나쁜 구성은 없으며 단지 구성의 남용 - 더 강하거나 더 약한 구성 - 만 있다고 가정해보자. 특정 스토리에서 작용하는 것은 다른 설정에서는 작용하지 않을 것이다. 구성의 유일한 목표는 의도된 공간/이야기가 플레이어에게 어떻게 읽히고 이해되기를 원하는가 이다.

가장 흔한 도구는 갈등과 대조, 방향성 있는 선이나 모양을 이용하는 것이다. 형태의 갈등, 색과 명암의 갈등. 시선은 주로 프레임 내 최고의 갈등으로 향한다. 포커스를 정했을 때, 다른 요소들이 충돌해서 주목받지 않도록 해야 한다. 제일 좋기로는, 모든 요소들이 계층적으로 조직되어 점진적으로 초점 부분으로 이어지는 것이다. 구성은 분할 규칙(tier rule)으로 오해받고 축소되는 경우가 많은데, 여기에는 더 많은 것이 있다.

### 기능, 기능, 그리고 기능...

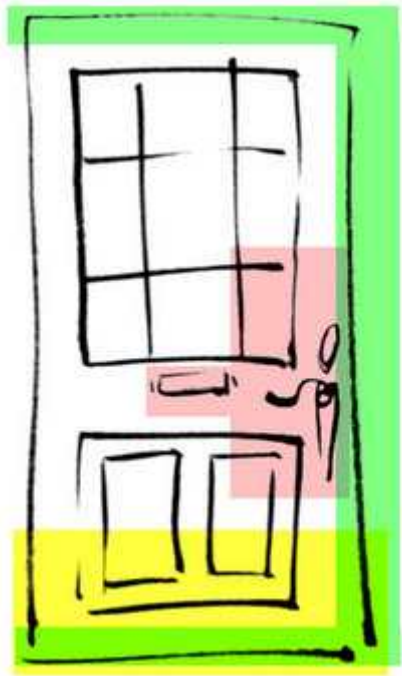
세계를 하나 건설하려고 할 때, 우리는 사람들이 그걸 사들이고 자신이 허구 안에 있음을 잊기를 바란다. 사람들이 무대 뒤에 집중하지 못하기를 바란다. 우리는 플레이어들이 무대 장치를 보는 걸 원치 않는다. 그들이 가능한 한 이 세계를 자연스럽게 느꼈으면 좋겠다. 이 세계에 있는 소품들은 믿을 수 있고 실용적이어야 한다. 그건 단순한 문제다. 물건과 장면들은 최대한 묘사적(descriptive)이어야 한다.

나는 무작위로 디테일을 더함으로써 무언가를 꾸미려고 고군분투하는 아티스트들을 너무 자주 보았다. 그들은 뭔가가 좋지 않다고 느낀다. 하지만 불행하게도 단속적인 관점에서 그것을 고치려고 안간힘을 쓴다. 나는 그들과 함께 앉아 다음의 세 가지 관점에서 작업을 평가하고 싶다.

**디자인의 기능.** 물건이 기능적인 것 같은가? 그것이 바로 내 옆에 있다면 그것을 사용할 수 있는가? 내가 그걸 어떻게 들고, 어떻게 켜고, 어떻게 접근하는가? 내 손을 손잡이에 맞출 수 있을까? (아티스트들은 손잡이를 최고로 작거나, 혹은 드럽게 크게 만드는 경향이 있다.) 용도나 유용성을 더 명확하게 하기 위해서 어떤 세부 사항을 더해야(혹은 빼야) 하는가?

**게임 플레이의 기능.** 게임 플레이 상에서 이 소품이나 공간이 얼마나 중요할까? 전체적인 디자인에서 그것의 역할은 무엇일까? 플레이어는 그것과 어떻게

상호작용(interaction)할까? 플레이어가 우리가 의도하는 상호작용을 이해하게 하려면 어떤 것을 할 수 있을까? 그것이 너무 많은(혹은 충분하지 못한) 시선을 끄는가?



**스토리의 기능.** 이 소품 혹은 공간이 이야기 속에 잘 어울리는가? 어떤 것과 모순되는가? 시각적인 흥미를 더하기 위해 이야기와 연관된 어떤 세부사항을 더할 수 있는가? 테마에 맞게 주위 배경에 충분히 잘 녹아드는가?

디테일을 더할 때는 할 수 있기 때문이 아니라 해야 하기 때문이라는 것을 명심해라. 우리는 다양한 제약 아래서 작업을 한다. 구조(textures), 다각형(polygons), 시간. 따라서 어떤 디테일이 소품과 작업을 가장 잘 특징지을지, 가장 확실한 “없어서는 안될” 것부터 별로 중요하지 않은 디테일까지 순차적으로 선택하고 우선순위를

매겨야 한다.

디테일을 더할 때는 플레이어에게 게임의 가치를 높이는 것이어야 한다. 그리고 그것이 전반적인 구성과 모순되지 않는지 확인해야 한다. 가능한 한 많은 자산(asset)을 통합한 가운데 -마야(Maya)의 쉐이드 관점에서가 아니라- 플레이어의 관점에서 이 모든 것을 평가하는 것이 최선이다.

여기 세부사항들과 이야기에 대한 간단한 예시가 있다. - 통(barrel)을 이어 두 번째로 유명한 소품인 - 최고로 아름다운 문을 구성하고 모형을 제작하는 동안, 조연출(AD)이 들려 그것을 약간 넓게 만들 것을 요구한다. 지금은 너무 새것처럼 보인다. 이 시점에서 많은 아티스트들의 반응은 포토샵으로 들어가 전체에 먼지 레이어를 더하고, 반사 텍스처를 준 다음, 짜잔!

글쎄... 조금 더 밀어붙여 보자. 논리적인 “원인과 결과”의 관점에서 한 번 볼까? 문은 매일 사용되었을 것이며, 뚜렷한 자국들이 많이 있을 것이다.

분홍색 부분(\*좌측 그림)은 문에서 손이 좀 더 많이 닿았을 것 같은 곳으로, 시간이 지나면서 땀에 젖은 손바닥과 기름 묻은 손가락이 얇은 때를 겹겹이 남길 것이다.



노란색으로 강조된 부분은 발 혹은 물체들(아마도 자전거 바퀴와 페달들)에 부딪혀 움푹 찌그러지고 굵은 자국을 남겼을 것이다. 이곳은 또한 수해(water damage)를 입기 쉬운 곳이다.

초록색 부분은 쉴 새 없는 문의 열고/닫음에 스트레스를 받으며, 끊임없이 문틀을 칠 것이고, 페인트가 벗겨지고 안쪽보다 모서리가 떨어지는 일이 많을 것이다. 디테일을 더할 때, 그럴듯한 작은 스토리를 말하는 데 이용해보라. 더 그럴듯할 수록, 더 많은 플레이어가 그것을 사들일 것이다.

## 보는 것이 실마리다(Seeing is Key)

그림, 조각, 모형제작, 구성은 추가로 예리한 관찰감각을 필요로 한다. 보는 것은 좋은 화가가 되기 위해 발전시켜야 할 중요한 기술이다. 펜이나 종이에 대한 것이 아니다. 마야(Maya)나 맥스(Max)에 대한 것이 아니다. 최고의 신중함으로 물체의 진실을 잡아내는 당신 자신의 능력에 대한 것이다.

어떤 3D 모형제작자에게 컨셉 아트(concept art)가 주어진다면, 그녀는 관계된 디자인과 캐릭터의 미묘함을 완전히 이해할 정도로 충분히 섬세해질 필요가 있다. 보통 움직이는 빠른 그림을 3D 물체로 바꾸는 것은 매우 어렵다. 여기에서 실마리는 2D에서 3D로 단순히 변형 하는 것이 아니다. 2D 컨셉 아트에서 제안된 제스처를 3D로 재창조/재해석 하는 것이다. 이걸 마치 필하모닉 오케스트라에게 헤비메탈 밴드의 해석을 듣는 것과 같다. 두 버전은 매우 다르게 들리겠지만, 숨겨져 좋게 실행된다면 둘 다 같은 에너지를 반향할 것이다.

아티스트들은 모양, 양, 서로의 관계, 긍정적 공간과 부정적 공간의 패턴, 표면을 주의 깊게 살핀다. 우리는 또한 물체의 특징, 나이, 의복, 역셈 혹은 여림, 그들의 스토리를 살핀다. 그리고 필수적인 정보만을 고를 필요가 있다. 희화화하는 과정에서 본질에 집중하는 데 중요하지 않은 정보를 빼낸다. 사물의 본질을 고집어 내는데 전문가가 되어라.

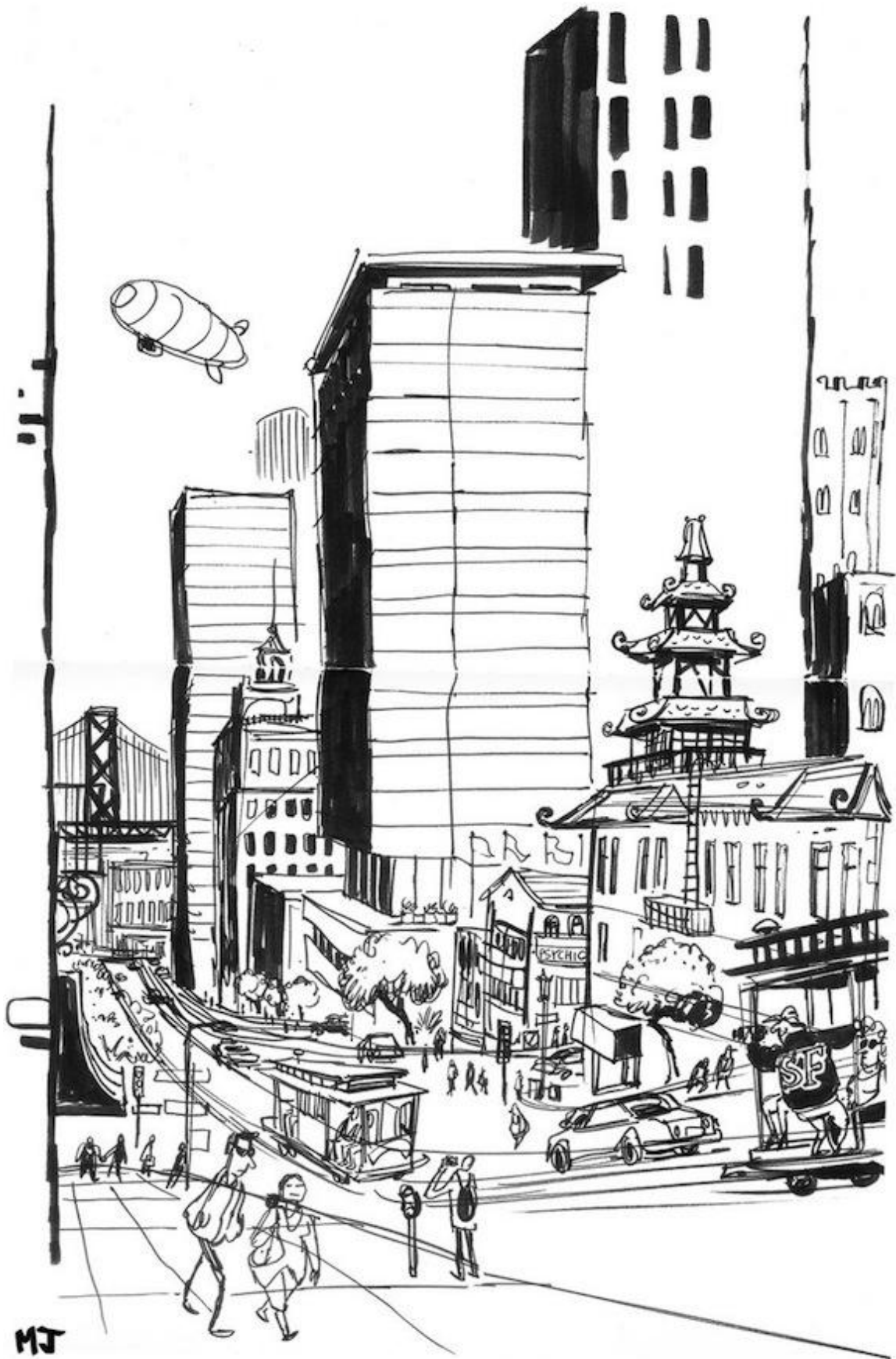
보는 것(seeing)은 사진처럼 물체를 그릴 수 있는지의 문제가 아니다. 예술은 복사에 관심이 없다. 오락에서의 예술은 삶보다 커야 한다. 납득시키고 즐겁게 하기 위해서 예술에는 과장이 필요하다. 만약 아트 디렉션이 바보같은 것을 요구한다면, 실제 생활에서보다 더 바보같은 것을 만들어야 한다. 양 방향 모두에서 적용된다.

좋은 것은 더 좋아지고, 못한 것은 더... 못나진다.

이따금 지원자들의 포트폴리오에서, 유명인의 사진을 대단히 현실적으로 연필로 옮긴 것을 본다. 최소한 복사기만큼 빠르지 않다면, 별로 인상적이지 않을 것이다. 나는 언제나 누군가의 화상(畫像)을 담아낸 삼선 드로잉을 선호한다. 나는 예리한 관찰력으로 매우 적은 수의 선으로 아이디어, 감정, 이야기를 표현할 수 있는 사람을 알고 있다. 다시 한 번, 비싼 3D 소프트웨어 패키지든 해변가에 떨어진 잔가지든 사용하는 매체는 중요하지 않다.

요약하자면 관찰이다. 관찰력을 연습하는 방법 한 가지는 무엇이든, 언제든, 항상 그리는 것이다. 스케치북을 들고 다녀라. 통근할 때, 은행에서, 혹은 커피를 마실 때, 5분의 여유가 있을 때마다, 연필과 메모지를 꺼내서 주변의 무언가를 그려라. 사람일 수도 있고 사물이 될 수도 있다. 본질에만 초점을 맞추도록 한다. 어떤 모양은 단순화하고 싶고, 다른 것은 과장하고 싶을 것이다. 스타일은 무엇을 남기고 무엇을 제거했으며 무엇을 더해 완성했는가에 따라 정의된다.

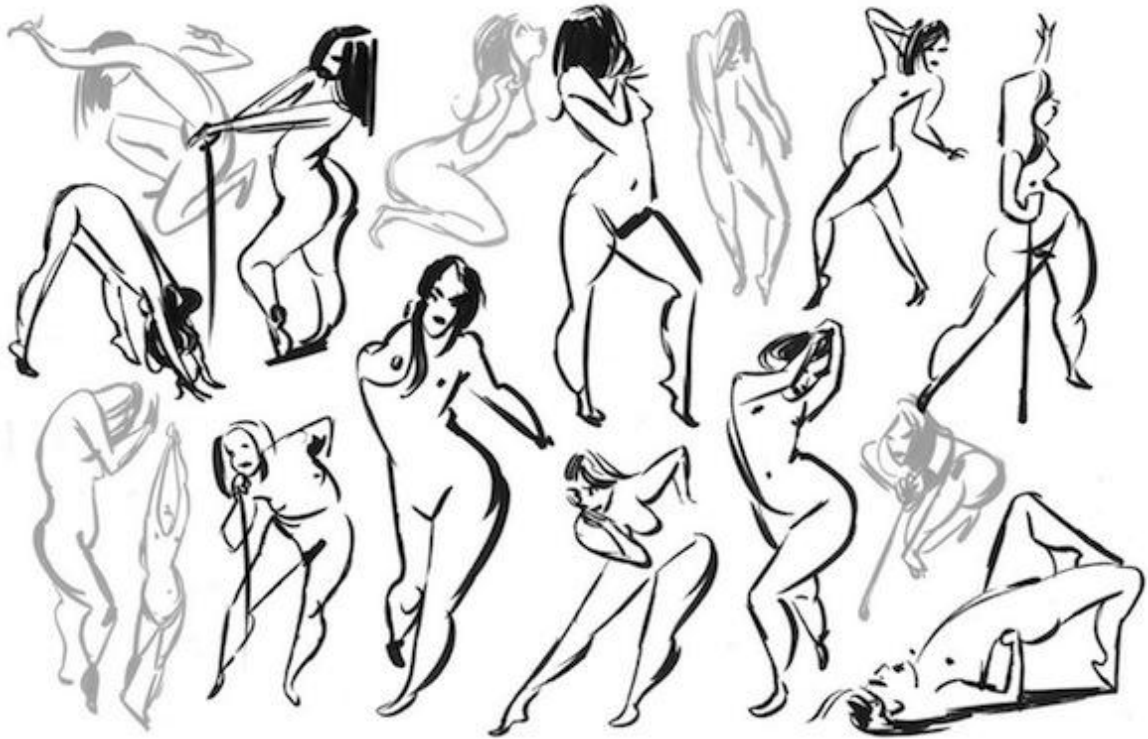
여기 매트 존스(Matt Jones)의 훌륭한 그림이 두 개 있다. 나는 그가 도시를 묘사하는 방식을 정말 좋아한다. 그가 선택한, 무시한, 강조한, 생략한 디테일이 그의 그림을 샌프란시스코보다 더 샌프란시스코답게 만든다.





이미지들은 감사하게도 매트 존스에 의해 제공됨. 복제 불허.

만약 당신이 인체 드로잉을 공부한다면, 해부학에만 집중하지 말고 스토리를 택해라. 추론하고, 과장하고, 현실을 비틀어라. 이것이 위대한 그림을 만든다. 자신을 카메라 역할로 낮추지 마라. 아티스트가 되어라.



이미지들은 감사하게도 매트 존스에 의해 제공됨. 복제 불허

이런 통속적인 믿음이 있다. “나는 그릴 줄 몰라도 돼, 나는 3D로 일하니까.” 나는 이렇게 말하고 싶다. “글쎄. 하지만 대체 왜 스스로 한계를 두지?” 그리는 능력은 정신적인 시각화와 관찰력의 증거이다. 많은 사람들은 그림이 손가락과 연필 사이에서 일어난다고 생각하지만, 사실 그림은 머리 속에서, 극도의 명확성으로 무언가를 시각화하는 능력을 사용하여 그리는 것이다.

펜을 잡아 당신의 이름을 쓸 정도의 재주만 있다면, 대부분의 달인들처럼 그리는 재주를 가진 것이다. 그들과의 차이점은 관찰력이다. 내 경험상, 우리 팀에서 최고로 성과가 좋은 사람은 보통 그림을 잘 그렸다. 반드시 그런 것은 아니지만, 그들은 실행 속도, 형태의 퀄리티, 구성, 컨셉 아트를 이해하는데 뛰어났다.

90년대 중반 프랭크 프라제타(Frank Frazetta)는 병에 시달리면서 자신의 오른손을 더 이상 믿을 수 없게 되었다. 그는 왼손으로 그리고 칠하는 것을 연습하기 시작했다. 몇 달 후, 괜찮은 작품을 몇 개 만들 수 있었다. 어떤 비평가는 심지어 그의 그림이 실제로 향상되었다고 말하기도 했다. 글쎄, 나는 그건 잘 모르겠지만, 어쨌든 비교적 짧은 시간에 주로 사용하지 않던 손으로 숨씨 좋게 그릴 수

있었다는 점은 사실이다.

다시 한 번, 여기서 나의 요점은 그리고 칠하는데 필수적인 능력에 대한 것이다. 프라제타는 이미 자신의 머리로 어떻게 그리고 칠하는 지 알고 있었기 때문에, 그의 왼손을 오른손만큼 민첩하게 만들기만 하면 되었다. 물론 쉬운 일은 아니다. 계속해서 뇌가 새로운 신경을 연결을 하도록 노력 해야 한다. 엄청난 인내심이 필요했을 테지만, 프라제타는 해냈다. 이 점에서, 그의 오른손은 50년 넘게 그리고 칠한 경험을 가지고 있었다.

또 하나 내가 그림에 대해 이야기할 수 있는 점은 절대 시간이나 경험만으로 쉽게 얻어지지 않는다는 것이다. 여전히 어렵다. 그리기는 달리거나 자동차 운전처럼 자동화된 업무가 아니다. 그림은 시간이 지날수록 더 좋아질 것이다. 자신감도 생길 것이다. 그러나 여전히 어려울 것이다.

스스로 세운 목표는 기술들과... 삶과 함께 올라갈 것이다. 아티스트들이 종종자신의 작업을 공개적으로 어떻게 폄하하는지 관심을 가져본 적이 있는가? 그들은 더 잘할 수 있었다고 생각하는 "흠결"만을 본다. 이런 이유로 "예술 작품은 절대 완성되지 않는다"는 말이 있다.

요령(tricks)과 공식은 무시해야 한다. 아마추어를 위한 지름길에서 떠나라. 그림을 배울 때는 진짜 그리는 걸 원할 것이다. 힘들겠지만, 일단 제도기술이 두 번째 피부처럼 들어 붙으면, 말하려고 하는 것이 무엇이든 자유롭게 표현할 수 있게 된다. 요령과 공식은 그런 자유를 줄 수 없다. 적용할 가능성이 아주 작다.

위대한 예술가적 기교를 위해 우리는 표현의 자유를 원한다. 풍경을 그리거나 조각하거나, 칠하는 자유는 우리 마음 속에 있다. 주된 고민은 어떻게 그릴지가 아니라 무엇을 그릴지가 되어야 한다. 4분의 3 각도로만 코를 제대로 그릴 수 있다고 그 각도로만 초상화를 그리지는 마라. 다양한 각도에서 코를 표현하는 연습을 해서 그 각도에서 해방되기 바란다. 딱 진 주먹을 그리는 것을 그만 뒤라. 완전한 손을 그리고 그 손이 이야기를 하게 하라. 캐릭터의 발을 키 큰 잔디에 숨기지 마라. 가능한 모든 각도에서 발과 신발, 부츠를 그리는 방법을 배워라. 약점이라 생각하는 것을 피하지 않도록 노력해라. 약점에 맞서라.

가능하다면 참고자료를 활용하는 것을 두려워하지 마라. 직접적으로 베끼지만 않는다면, 참고자료를 이용하는 것이 똑똑하게 일하는 방법이다. 물체, 환경, 분위기, 캐릭터에 대한 기본적인 정보를 제공할 수 있는 자료를 참고자료로 삼아야 한다.

스스로의 예술 원리와 표현하고자 하는 비전을 이용해 참고자료의 정보를 비틀어야 한다. 참고 자료를 자신의 상태에 맞게 고쳐 만들 필요가 있다.

모든 것이 자기 머리에서 나와야 한다고 생각하지 마라. 문서가 있어야 한다. 좋은 화가가 모든 것을 기억해 그린다고 생각하지 마라. 그렇지 않다. 많은 사람들이 참고자료를 이용한다. 휴고 프랫(Hugo Pratt)은 <코르토 말테즈(Corto Maltese)>를 위해 셀 수 없는 시간을 도서관에서 연구를 하며 보냈다. 노먼 록웰(Norman Rockwell)은 그의 걸작을 위해 모델들과 사진 자료를 활용했다. 왜 참고자료를 사용하는 것을 약점으로 여기는가? 모든 것을 알고 머리 속에서 그려내야 한다는 기대가 과연 현실적인가?

## 예술 스타일과 유형을 초월하다

여러 문화의 다양한 예술 스타일을 탐구하라. 옛 걸작들과 새로운 아티스트의 그림, 그리고 그 사이의 모든 것을 공부하라. 예술의 특정 측면에 스스로를 가두지 마라. 시도하는 범위를 제한하고, 또한 가능성을 제한할 것이다. 유연하지 않고 다양한 스타일로 일할 수 없다는 것은, 스스로 충분히 준비하지 않은 것이다. 게임 산업은 여전히 초기 단계이다. 최근에는 많은 상품들이 “현실적인(realistic)” 예술 스타일을 따른다. 캐주얼 게임이 성장하고 소비자에게 더 많은 플랫폼이 제공되면서, 개발자들은 눈에 띄기 위해서 다른 이들과 다른 접근법을 개발하고 더 독창적이기 위해 분투해야 한다. 나는 <저니(Journey)>, <팀 포트리스2(Team Fortress 2)>, <캐슬 크래셔스(Castle Crashers)>, 그리고 <림보(Limbo)>와 같은 작품들의 놀라운 영상에 환호한다. 마침내, 새로운 비주얼이 나왔다.

비디오 게임에서 사실주의는 민감한 주제이다. 소비자들이 현실적인 그래픽을 요구한다고 믿는 이가 많다. 나는 게이머들이 진짜를 원한다고 생각한다. 게이머들은 진행되는 이야기에 몰두하고 감동받기를 원한다. 사실주의는 정말 이루기 쉽고, 소통하기 쉽고, 또 모두가 이해할 수 있는 것이다. 이것이 아마도 개발자들이 사실주의를 가장 먼저 선택하는 이유일 것이다. 여러 틀은 이를 위해 만들어졌다. 제작은 더 뻥해지기 쉽다. 많은 방면에서 도전이 적어지고 있다.

『[예술 영혼\(The Art Spirit\)](#)』에서 로버트 헨리(Robert Henri)는 “어떤 사람에게나 아티스트가 살아있을 때, 그가 어떤 종류의 일을 하든, 그는 창의적이고, 면밀하고, 대담하며, 개성 있는 사람이 될 것이다. 그는 다른 사람들에게 관심을 갖게 된다.

그는 더 나은 이해를 위해 방해하고, 뒤엎고, 이해시키고, 개방할 것이다. 아티스트가 아닌 사람은 책을 덮으려고 할 때, 아티스트는 책을 열어 더 많은 가능성을 보여줄 것이다.”라고 말했다.

만약 대중이 찾는 것에 대한 마케팅 조사에 기반한 작업을 하고 있다면, 당신은 책을 덮어 두고 있는 것이다. 마케팅 조사는 대중이 무엇을 원하는지 말해줄 수 없다. 우리 아티스트들은 새로운 길을 찾아야 한다. 그것이 우리 도전의 일부분이다. 양식화(stylization)는 많은 이점이 있다. 특정 스타일/관념에 더 기댈수록, 예술적 도전은 더 커지겠지만, 더 좋은 스토리를 말하고 게임플레이 경험을 강화할 수 있다.

게임플레이와 예술을 분리하는 경향이 있다. 스토리가 압도되고/서두르고/간과되며, 단지 게임플레이를 위한 핑계를 만들기 위한 도구로 사용되는 일이 너무 자주 일어난다. 또한 어떤 아트 스타일이든 모든 게임에 적용할 수 있다는 얘기를 들었을 것이다. 이는 믿기 힘든 손실이다. 게임은 단지 게임 플레이에 대한 것이 아니다. 모든 경험에 대한 것이다.

아트, 스토리, 게임 디자인은 서로를 증폭시키고 통일된 서술을 지니며 함께 가야 한다. 게임 경험의 깊이는 여기에 달려있다. 다른 아트 스타일의 <새도우 오브 콜로사스(Shadow of the Colossus)>를 상상할 수 있는가? 물론 가능하지만, 세 가지 요소(아트, 스토리, 디자인)이 함께 너무 잘 결합되어 있어 서로 분리시켜 생각하기 힘들다.

다양한 스타일을 공부하는 것이 좋은 또 다른 이유는 그로 인해 자신의 스타일이 풍요로워지기 때문이다. 물건의 모양을 만들거나 음영을 넣는 데에는 무한한 방법이 있다. 다양한 소스에서 영감을 받을 수 있다. 이를 잘 섞어서 독창적인 무언가를 만들어낼 것이다. 예술에는 길고 풍부한 역사가 있는데, 전임자들이 찾아놓은 해결책을 무시하는 것은 잘못이다. 다른 사람들이 남긴 것에서 찾을 수 있는데 왜 시간 낭비를 하는가? 내 채색 실력은 월트 디즈니의 영화를 면밀히 살펴보기 시작했을 때 빠르게 성장했다. 디즈니 영화는 디자인이 어떻게 내 작업에 영향을 미치는지 이해하도록 해주었고 야외 장면을 채색할 때 더 자유롭게 해주었다.

**예상이 우리 내면의 아티스트를 죽이기 전에 예상을 죽여라**



몇 년 동안, 나의 가장 큰 적은 나 자신과 나의 예상이었다. 오류나 실험의 여지, 비평의 자유를 누군가가 어깨 너머로 계속 보고 있다면, 자유롭게 일하기 힘들 것이다. - 나도 누군가 내 뒤에 서서, 모든 과정을 본다면 일을 할 수 없다. 주위에 적절한 공간을 확보해야 한다.

스스로의 결과물에 실망하기도 하고, 결과가 생각했던 것과 꽤 다를 때가 많을 것이다. 이는 완전히 정상이다. 나는 이것이 개인적 성장을 위한 동력이라고 본다. 기술이 생기면 더더욱 까다로워질 것이다. 상상하는 것과 최근 결과물 사이에는 언제나 갭이 존재한다. 이것이 많은 사람들이 아트를 포기하는 이유이다. 만족스럽지 않으면 이제 자기가 아트에 맞지 않는다고 납득시킨다.

예술 작품은 절대 끝나지 않는다. 언제나 더하거나 "고칠" 것을 찾게 된다. 이것이 공동작업이 믿을 수 없는 격려가 되는 부분이다. 동료들의 눈에 의존해라. 그리고 성취하고자 하는 것을 명백하게 볼 수 있도록 도움을 받아라. 우리는 어둠 속에서 일하고 작품을 절대 보여주지 않을 수도 있지만, 군중 속에 서서 다른 사람들이 작품에 어떻게 반응하는지에서 가르침을 얻을 수도 있다.

우리는 우리 자신을 위한 예술을 만들지 않는다. 예술은 소통이지만, 소통이 일어나기 위해서 받는 쪽이 필요하다. 받는 이는 대단한 선생님이다. 비평과 피드백에 대한 반응, 비판적으로 필요한 조언을 해줄지도 모르는 다른 아티스트들에 대한 태도, 그리고 무엇을 받아들이는가와 무엇을 거부했는가가 우리를 정의할 것이다. 음악 속에 고요의 순간이 있는 것처럼 말이다. 이 고요의 순간이 전체 작품을 강조할 수도 있고...아닐 수도 있다.

## **학교들이 다 똑같지는 않다.**

나는 장래의 학생들에게 무수한 3D 학교/학원들에 대해 경고하고 싶다. 학교는 시간 소모가 크고 정말 비싸다. 사업처럼 운영된다. 그것이 그들의 본질이다. 학생들은 고객이며, 학교들은 모두 큰 돈을 번다. 학교의 관심은 가능한 한 많은 학생들을 모집하는 것이다.

일단 학생이 졸업해 나가고 나면, 학교는 필연적으로 학생의 전문적인 성공에는 무관심해진다. 학교는 3D, 소프트웨어 패키지, 의미론, 과정, 작업의 흐름과 팀 공동작업의 기술적인 측면을 가르칠 것이다. 하지만 대다수의 학교들은 아트를

가르치지 않을 것이다. 기술을 가르치게 되는 이유는 간단하다. 예술을 가르치는 것은 어렵기 때문이다.

몇몇 유명한 학교들은 입학 전에 포트폴리오를 요구할 것이다. 이런 학교들은 기술적인 측면만 가르치면 후에 성공할 수 있는 예술적 배경이 충분한지를 확인하려는 것이다. 다른 어떤 학교는 보통 커리큘럼이 좀 더 길고, 예술과 기술 모두 가르칠 것이다. 예술적 배경이 있는 학생이 아니라면 나는 이 쪽을 추천한다.

채용과 관련해 말하자면, 나는 상당히 많은 아티스트들을 채용해 왔고, 지금까지 절대 실패하지 않는 하나의 원칙이 있다. 경력에 관한 것이 아니다. 교육에 관한 것도 아니다. 취직에 도움이 되는 것은 성격과 포트폴리오의 혼합이다. 우리는 팀에서 협력적으로 일할 수 있는 사람을 좋아한다. 새로운 것은 없다. 우리는 또한 예술에 대해 평균보다는 더 많이 아는 사람을 좋아한다. 우리는 심부름꾼을 원하지 않는다. 우리는 의견, 비전, 말하는 데 확신이 있는 아티스트를 원한다. 만약 지원자가 대단한 대인 관계 능력을 보여주고 강한 예술성을 소유하고 있다면, 나는 기술적인 능력이 높지 않다 해도 그를 채용할 것이다. 나는 기술을 가르치는 것이 쉽다는 것을 아니까, 하지만 예술을 가르치는 것은 다른 문제이다.

## **만약 이것이 당신이 원하는 것이라면, 절대 절대 포기하지 마라**

아마도 또 한 번 상투적인 문구를 말하는 것 같겠지만, 나는 아티스트는 타고나는 것이 아니라 만들어진다고 확고히 믿는다. 나는 예술적으로 타고난 재능(gift)을 믿지 않는다. 많은 아티스트가 말할 것이다 - "재능"이라 불리는 것에 너무 많은 땀을 흘리는 것은 품위를 떨어뜨린다. 우리가 "재주(talent)"라 부르는 것은 열정과 열심의 필연적인 부산물이다.

궁극적으로, 결국에 차이를 만드는 것은 성장하고자 하는 당신의 열망이다. 최대치라고 믿는 것에 절대 만족하지 마라. 이 문제에서는 많은 사람이 자기 자신의 그림 경험에 근거해서 나에게 동의하지 않을 것이다. 그들은 아마도 몇 번 실패했고, 지금은 황홀한 재주를 눈곱만큼도 받지 못하고 태어났다는 믿음으로 모든 노력을 방해하면서 자신은 그림을 그릴 수 없다고 격렬하게 믿을 것이다. 격언도 있듯, 모든 위대한 화가는 최소한 만 번은 나쁜 그림을 그렸다. 나쁜 그림 각각이 모두 약간씩 가르침을 줄 것이다. 열정과 열심히 하는 것이 원하는 곳으로 데려다 줄 것이다 - 타고난 재능이 아니라.

많은 경우 아티스트의 사회적 성공은 결코 그림 실력에만 달려있지 않다. 수 백, 아니 수 천 가지 변수들이 있다 - 시대의 사회적 풍토와 전하고자 하는 메시지가 아마 가장 중요한 두 가지일 것이다. 따라서 우리는 다빈치가 될 수 없다. 하지만 당신은 당신 자신이고 그 자신을 향상시킬 완전한 자유가 있다. - 동료들, 고객들, 그리고 옛 거장들이 하던 방식으로 작품을 살피고 그 안의 가치를 볼 수 있다.

처음의 아프리카 격언으로 돌아가서, 장기적으로 먹고 살 수 있는 일을 하기에 절대 너무 늦지 않았다. 실패한 아티스트들은 모두 공통적으로 한 가지를 가지고 있었다. 모두 너무 일찍 그만두었다. 그러니 계속 붙잡고 일어라, 절대 포기하지 마라, 계속 배워라, 계속 밀어 붙여라, 계속 성장하라. 다음의 결과는 당신 투지의 부산물이 될 것이다.

게임을 향상시키고자 하는 사람들에게 다음 블로그들을 추천한다. 이 사람들은 알게 모르게 나를 도와주었다. 이들 블로거는 스스로 발전하면서 가치 있는 실마리들을 남겼다.

<http://sevencamels.blogspot.com/>

<http://gurneyjourney.blogspot.com/>

<http://artandinfluence.blogspot.com/>

<http://nathanfowkes-sketch.blogspot.com/>

<https://one1more2time3.wordpress.com/>

<http://radhowto.blogspot.com/>

<http://broadviewgraphics.blogspot.com/>

<http://tulptutorials.blogspot.com/>