

안녕하십니까?

이렇게 만나게 되어 반갑습니다.

제 소개를 드리겠습니다.

저는 어릴 적부터 그림 그리는 것을 좋아라 했고 내가 가고 싶은 길이 과연 어디에 있을까를 항상 고민하며 성장해 왔습니다. 한 때 디즈니 애니메이션의 풍자와 부드러움에 반해 애니메이션 업계의 정통적인 직업을 생각해 보기도 했지만 그 당시 2D 애니메이션의 기법이 같은 동작을 반복하여 캐릭터 및 사물에 생명을 불어넣는 귀찮은 작업의 속성임을 알고는 이내 그 열정이 식어버리기도 했습니다.

현재 저는 2006년에 설립된 라비오크 게임개발사의 대표로 임하고 있습니다.

게임이 속칭 종합예술이라고 하는데 정말 맞는 얘기인 것 같습니다. 그러나 실제로 오늘날 종합 예술의 총체는 세부적인 업무의 경계로 명확히 구분되어 있기 때문에 게임을 즐길 때와 개발할 때의 그 느낌이란 참 이질감이 큰 것 같습니다.

이번 강연의 큰 주제는 그림을 그리는 사람으로 정해 봤습니다.

기술적인 강연을 하기에는 시간이 부족하고 아무래도 제가 경험하고 겪어온 체험적 사례로 이 시간을 채우는 것이 더 의미 있지 않을까 싶습니다.

정보를 공유하는 시간보다는 서로를 교감하는 시간이 되기를 바랍니다.

그 전에 앞서 그 간 제가 작업해 온 포트폴리오들을 잠시 감상해 보시겠습니다.

www.nkw.biz 이곳에 들어오시면 저와 다양한 교감을 하실 수 있습니다. 다만 댓글 달 수 있는 공간이 제한적이어서 다소 소박하고 일방적인 교감이 되겠네요.

대 주제의 말 그대로 그림을 그리는 사람입니다.

저도 그림을 그리는 사람이고 여러분도 그림을 그리는 사람 맞지요?

한 때 청강문화산업대학 외래교수로 잠시 활동을 했습니다. 학생들에게 가장 많이 받는 질문 중 하나가 "이건 어떻게 그리면 되나요?"라는 것이었습니다. 그럼 저는 이렇게 대답합니다.

"어떻게 그리냐고? 무엇을 그릴 건지는 정한 거야?"

여러 가지 질문들 중에 제가 공통적으로 가장 많이 대답한 하나가 있습니다.

"알면서 왜 물어? 잘 생각해 봐" 그리고 학생의 질문을 내가 다시 던집니다. 그러면 어떤 학생은 알았다는 듯 혼자서 잘 하기도 하고 어떤 학생들은 불만이 가득해 집니다. 결과물 역시 달라집니다. 또 한가지 더 있습니다. "네이버가 있잖아."

정답을 듣는 것 보다 정답을 생각해 내는 것이 더 중요하다고 봅니다.

그림을 그리는 사람으로부터 시작된 모든 의문과 고민은 그림을 그리는 사람으로서 그 답을 찾게 될 것입니다.

이 강연을 들으시는 여러분들은 대부분이 아마도 "어떻게 그리면 더 잘 그릴 수 있을까?" 혹은 "어떤 그림을 그려야 내가 원하는 길을 찾을 수 있을까?" 이런 고민을 해 본 적이 있을 겁니다.

자, 고민 속에 바로 정답이 있습니다. 스스로 구해야 합니다.

기술서적, 시연, 자료 등을 통해서 좋은 그림의 해답을 얻기에는 너무나도 무딥니다. 실제로 끼와 재능이 넘치는 사람은 외부 요소에 의해 본인이 성장하지 않음을 알고 있습니다. 단지 재능이 있는 사람들은 외부 요소에 의해 쇼크를 얻고 영감을 얻을 뿐입니다. 거기에 기술서적, 시연, 자료 등의 양념이 더해지면 하나의 스타일이 완성되는 것입니다.

여기까지가 제가 말씀 드리고 싶었던 그림을 그리는 사람입니다. 그림을 그리는 사람에 대한 정의를 내리고자 하는 것이 아니라 여러분과 저는 그림을 그리는 사람으로서 살아가고 있고 그 삶에 있어서 여러 가지의 의문과 답은 여러분과 나 스스로에게 달려 있다는 것입니다. 그리고 물론 제 개인적인 견해입니다.

실무 얘기를 해 볼까요?

여기 대부분의 분들이 게임 그래픽 쪽에 종사하거나 희망하시는 분들이겠지요?

저는 한 때 웹젠의 W스튜디오에서 아트디렉터, 원화 팀장 직을 맡은 적이 있습니다.

일종의 스카우트(?) 제의였는데요, 면접 당시 접한 스튜디오의 프로젝트는 그 동안 내가 진행 해 온 것과는 그래픽 스타일이 너무나도 달랐습니다. 이분들이 뭘 믿고 나를 보자고 한 것일까 의문이 들 정도였습니다. 그리고 자료를 찾아보기 시작했습니다. 잘 할 수 있을까라는 걱정보다는 도대체 왜 이렇게 단순한 그래픽을 컨셉트로 정했을까 하는 궁금증이 더 컸었지요. 저는 대체적으로 주제가 무겁고 어두운 그림을 선호하는 편이긴 한데 프로젝트의 목표는 그래픽의 단순, 간결함 그 자체였습니다. 그리고 한 참 동안 관련자료를 뒤져보던 중 서서히 그 매력에 빠져들고 말았습니다.

나중에 와서야 내가 얼마나 큰 공부를 하게 됐는지 새삼 깨닫게 되었습니다.

우리나라는 게임 콘텐츠에 있어서 적어도 아직까지는 그래픽의 다양성이 보편화 되지 않았다는 개인적인 생각입니다. 누군가의 어떤 것의 스타일을 쫓는 게 대세이고 상업화를 위해서는 이것이 당연하게 받아들여지고 있습니다. 이는 소비자의 잘못도 아니고 시장생리의 불편한 진실도 아니라고 봅니다. 단지 그림을 그리는 우리들의 몫이라고 봅니다.

게임의 그래픽이란 그 게임의 목적에 부합하는 최적화된 최상의 결과물이 나올 때 게임 종합예술의 한 부분을 완벽하게 소화할 수 있겠습니다. 다만 그 방법은 대세를 쫓는 것이 아닌 다양성을 보편적 시각으로 받아들이고 즐길 수 있는 그래픽 디자이너의 몫이 아닐까 생각해 봅니다.

그러면 게임 그래픽 디자이너로서의 직업적 수명도 길어지게 될 것입니다.

그럼 분업화 된 그래픽 업무에서 서로의 영역을 침범 해야 가능한 것일까요? 그래픽 디자이너는 본인의 결과물로 인하여 다른 보는 사람들로 하여금 흥미유발자가 되어야 합니다. "나는 캐릭터만 잘 그려, 배경은 잘 못해." 이는 엉터리입니다. 못 그리는 게 아니라 안 그리는 것이 맞겠지요. 큰 기업에서의 그래픽 실무자들은 분명 업무가 분담되어 있기에 자칫 다른 파트의 결과물을 평가하 다간 큰일 날 수 있습니다. 오히려 서로가 동료들의 결과물을 존중하고 신뢰하면서 조율하는 것이 더 효율적입니다. 그러려면 여러분들은 흥미유발자가 되어야 합니다. 오브젝트 하나를 그리더라도 다른 동료들이 영감을 받아 그 오브젝트를 들고 있을 캐릭터, 그 오브젝트를 부수고 있을 Monster, 그 오브젝트가 위치할 배경을 제시할 수 있도록 열정을 공유하자는 것입니다.

이것이 흥미유발입니다.

좀더 세부적인 내용으로 들어가 보겠습니다.
제가 터득한 그림을 잘(?) 그리는 방법입니다.

3시간 동안 그림을 그린다고 가정해 봅시다.

시간은 이미 정해져 있고 3시간 뒤면 운명의 결과물이 기다리고 있습니다.

질문은 3시간 전에 시작됐고 정답은 3시간 뒤면 나오게 돼 있습니다.

이것 바로 스스로에게 구하라고 한 대목입니다. 스스로 구할 수 밖에 없는 처지가 됐지요?

그리고 무엇을 그릴 것인지를 생각해 봅시다.

“어떻게 그릴까?” 에서부터 시작하면 시간만 소비됩니다.

무엇을 그릴 것인지의 고민이 더 우선해야 합니다.

이제는 가슴이 설렐 차례입니다.

흥미 유발자가 될 차례입니다.

결과물을 보여줄 사람이 없다면 여러분 스스로를 위해 흥미유발자가 되어 보시기 바랍니다.

흥미를 유발시키려면 무엇이 됐든 그 대상에 의미를 부여해야 하겠습니다.

의미 부여 방법 중에 가장 쉬운 것이 존재감을 부여해 주는 것입니다.

예를 들어 “중세의 기사”라는 주제로 그림이 시작 됐다면 소재를 창조하여 기사의 존재감을 만들어 줘야 합니다. 여러 가지 처한 상황을 떠올려 보세요. 이게 잘 안된 다면 작업 당시 여러분의 마음상태를 표현하시는 것도 매우 좋습니다. 더 개성이 살 수가 있겠지요. 고민하기 싫다면 지금 나의 마음상태를 그대로 반영한 캐릭터로 존재감을 부여해 보세요. 당장 저는 배가 고프네요. 그럼 배고픈 기사로 시작합니다. 집에 돈이 많네요. 그럼 배후가 든든한 기사가 됩니다. 배후가 든든한 기사라면 장구 류가 매우 화려하고 디테일 해 질 수도 있겠네요. 이런 방법입니다.

그런 후 본격적인 그림을 그리기 시작합니다.

그림을 완성하는 공정은 마치 카메라가 안개를 걷고 대상에 접근하는 것과 같습니다.

안개가 걷혀 있기 때문에 절대로 대상이 부분부분 보이지 않습니다. 서서히 드러나게 될 것입니다. 나쁜 습관 중의 하나가 어느 특정 공간을 집중해서 묘사하는 것입니다. 조금 앞섰다 싶으면 바로 주변의 공간을 의식하여 안개를 걷어 내듯이 표현해 줍니다. 이렇게 하면 3시간 뒤의 결과물에 만족할 수 있는 가능성이 매우 커집니다.

기술적인 한 가지 방법을 공유해 드리고자 합니다.

머리로 그리는 것입니다.

생각은 손놀림보다 빠릅니다. 그리고 보다 추상적입니다. 추상적이라는 뜻 그 자체만으로도 완성도는 이미 100%입니다. 추상적이기 때문에 잘못된 길을 갈 염려가 없습니다. 구체적으로 어느 한 길에 들어섰을 때 돌이킬 수 없는 상황이 되었다고 가정해 보면 이 말이 쉽게 이해가 될 것입니다. 추상적인 생각에서 몇 가지를 캐치해 낼 때마다 손이 쫓아가도록 훈련해 보세요. 손은 표현이고 표현은 학습입니다. 머리 속이 비어있는데 손이 먼저 무언가를 습관적으로 끄적거리고 있다면 창조적인 생각을 하는데 방해가 됩니다.

손놀림은 절대로 머리의 회전속도를 따라 갈 수 없기 때문에 여러분의 실력은 그대로 유지되면서 습관적인 행위를 떨칠 수 있게 될 것입니다. 끄적거리는 습관이 나쁜 이유는 그것을 눈으로 통해 보면서 자연스럽게 창의력을 제한해 버리기 때문입니다.

자료는 되도록 참고하지 않도록 연습해 보세요.

자료를 참고하시되 눈으로 보지 말고 머리 속에서 떠올려 보세요.

연습한 만큼 더 훌륭한 결과물이 나올 것입니다.

이처럼 게임 그래픽 디자이너로서의 역할이라 함은 한마디로 말해서 그 게임의 목적을 위해 얼마만큼의 열정을 토해내느냐 하는 조금은 고리타분하고 당연한 결과에 도달하게 돼 버리는군요.

자신감, 열정, 다양한 시선과 집중, 흥분(설렘), 자문 등을 통해 훌륭한 아티스트로서의 궁극적인 목표와 삶의 꿈을 꼭 이루시기 바랍니다.

이상 강연을 마치도록 하겠습니다.

감사합니다.