



예측 트렌드 Trend Forecasting

콘텐츠 유형 : 스팟 리포트타주

취재 및 사진, 글 : 최성훈 (트렌드 리서처)

자료제공: 정재욱 교수

‘캐릭터 애니메이션’

-정재욱 교수-

성북동 조용한 주택가의 오래된 한옥을 리모델링한 사무실 입구는 일반 가정 주택 대문과 별반 다르지 않았다. 그러나 대문 안으로 들어서니 작고 아담한 마당과 한옥 집채의 자태가 편안함을 느끼게 해주었다. 저녁시간 갑작스럽게 약속시간을 바꾸어 찾아갔지만 반갑게 맞아주신 정재욱 교수님. 기둥과 서까래, 창살 문양들이 너무나도 정겨우면서도 멋스러운 사무실에서 3D 애니메이션 중 캐릭터 애니메이션을 주요 분야로 작업하신다는 정재욱 교수님을 통해 캐릭터 애니메이션에 관한 이야기를 들어보았다.



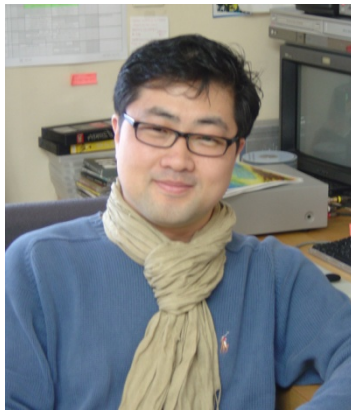


사진 2>전체: 정재욱 교수와 한옥을 개조한 사무실 내부 전경



1989년 작으로 스노우-볼 안에 갇혀진 스노우-맨의 도전기를 다룬 ‘닉백’이라는 애니메이션이 모티브이션(motivation)이 되었다고 말하는 정재욱 교수는 3D 애니메이션 ‘천재소년 지미누트론’과 ‘앤티블리’ 작품의 애니메이터로 참여 하였으며 현재는 3D style 애니메이션 캐릭터를 개발하고 성신여자 대학교 미디어 정보학부에서 학생들을 가르치며 후진양성에도 힘쓰고 있다. 캐릭터 개발은 단순히 얼굴이나 의상 등의 캐릭터를 만드는 것이 아닌 캐릭터 성격에 맞는 연기 패턴과 액팅을 디자인하는 작업이라고 한다.

‘테크놀로지 보다는 휴머니티’

디자인 철학이 어떤 것인지 묻는 질문에 정재욱 교수는 애니메이션작업을 할 때 주된 관점을 두는 것은 휴머니티한 부분의 강조하는 것이라고 대답했다. 테크놀로지를 통해 사람들의 시각을 자극하기보다는 따뜻함이 묻어나는 휴머니티를 부각시켜 애니메이션을 보는 사람들의 감성 터치를 통해 즐거움을 선사하고자 하며 이를 위해서 캐릭터의 모습이나 새로운 소재보다는 우리의 일상생활 속에서 흔히 볼 수 있는 에피소드를 재미있게 재구성하는 것에 초점을 둔다고 한다.

‘애니메이션을 통한 아이들의 정서를 필터링 해주는 역할’

애니메이션은 주요 시청 층이 어린아이들이다 보니 아이들이 호기심을 가질만한 소재나 교육적인 부분을 고려하여 자극적이기 보다는 영감이 될 수 있는 부분을 찾고자 한다. 예를 들어, 눈에 보이는 사물이 아닌 눈에 보이지 않는 무언가에 대한 순수한 호기심을 자극하고자 한다. 특히 요즈음 아이들은 사고(thinking, 思考)보다는 시각적으로 자극적인 비주얼들을 통해 생각하고 판단하려는 경향이 있는데 이러한 아이들에게 애니메이션을 통해 본질적인 호기심을 끌어내도록 하는 것에 초점을 맞추려고 한다. 더 나아가, 보이지 않는 것을 믿지 않고 보이는 것도 평범함이 아닌 자극적인 것을 선호하는 아이들에게 애니메이션은 아이들의 정서를 필터링 할 수 있는 시스템 역할을 한다.

‘모습으로만 판단되는 것이 아닌 움직임을 통해 성격이 표현’

애니메이션은 Shape, Form, Color보다는 움직임이 중시되는데 그 중에서도 타이밍 즉, 캐릭터의 몸동작(acting)에 의한 시간의 변화를 표현하는 것이 가장 중요하다고 정재욱 교수는 강조한다. 그러나 이러한 요소는 애니메이션의 가장 근본적인 것이면서도 실천하기가 쉽지 않은 요소라고 한다. 문장으로 얘기하자면 단어에 속하는데 이러한 동작을 통한 시간의 변화를 흥미롭게 보이도록 하여 아이들의 관심을 가질 수 있도록 등장하는 캐릭터들이 지루하지 않게 재미있게 타이밍을 디자인해야 한다. 쉬운 예로 같은 색의 세 개의 공을 단순히 시각적으로 볼 때는 차이를 느낄 수 없지만 직접 각각의 공들을 튕겨보면 고무로 만든 공, 천으로 만든 공 그리고 플라스틱으로 만든 공이 튕겨 오르는 탄성이 다르며 이러한 움직임에 의해 그 재료의 속성이 정의된다. 이렇듯, 애니메이션도 모습으로만 판단되는 것이 아니라 움직임을 통해서 캐릭터의 성격이 표현되는 것이다.

‘컨셉의 시각화를 위한 캐릭터 연구 필요’

캐릭터와 스토리 구상 시 아이디어나 컨셉 설정에 영향을 받는 것이 있냐는 질문에 정재욱 교수는 어떠한 영향을 받아 아이디어를 얻는 것 보다는 어떻게 표현하느냐에 기준을 가진다고 대답했다. 캐릭터의 컨셉을 얼마나 충실히 시각화 하느냐가 중요한데 이 과정에서 캐릭터 연구가 필요한 것인데 즉, 등장인물의 역할 분석, 사건전개에 따른 캐릭터들의 변화를 적절히 표현하는 것에 치중하며 오히려 소재를 선택하는 것에 아이디어 구상보다 더 중점을 둔다고 한다.

마지막으로 가장 기억에 남는 작품을 묻는 질문에 ‘지미 뉴트론’이라는 작품이라고 말하며 다양한 등장인물들의 성격을 각각 다르게 나타내야 하는 작품으로 일주일에 300프레임이라는 엄청난 분량의 고된 작업이었다고. 하지만 힘든 작업을 통해 완성된 작품이 아이들로부터 좋은 반응을 얻어 보람을 느꼈던 작업이었다고 말하며 꼬마 시청자들로부터 팬레터를 받기도 했다고 말하며 잠시 즐거운 회상에 잠겼다.

<취재후기>

짧은 시간이었지만 정재욱 교수님의 인터뷰를 통해 캐릭터 애니메이션이라는 새롭고 생소했던 분야를 접하고 배우게 된 유익한 시간이었다. 기술의 발전에 힘입어 테크닉적으로 현란하고 시각적 자극을 주는 애니메이션에 점점 익숙해져 가는 아이들에게 교육적이면서 순수한 호기심을 유발시키는 애니메이션, 그리고 바쁜 현대 생활 속에서 점점 메말라가고 있는 어른들의 감성을 휴머니티를 통해 여유롭고 촉촉하게 적셔줄 수 있는 애니메이션 작품들이 정재욱 교수님이 가르치는 학생들을 통해 더욱 많이 만들어지기를 기대해본다.

정재욱 교수 약력.

니켈러디언의 지미뉴트론 TV시리즈의 캐릭터 애니메이터로, 2006년에 개봉한 Wanner Bros.의 3D 애니메이션 영화인 The Ant Bully에서 애니메이터로 일했으며, 다수의 단편 영화제작과 프리랜서 사진가, 모션 그래픽 디자이너로서도 오랫동안 활동하였다. 귀국 후, 국민대 시각디자인과 강의전담교수로, 제로원디자인센터에서 캐릭터 애니메이션을 교육했으며, 현재 성신여대 산업디자인과 전임강사로 학교에서 애니메이션 아트와 테크놀러지를 결합한 사용자 중심의 애니메이션 콘텐츠에 대해 교육하고 있다.

국민대 시각디자인학과 졸업

Academy of Art University 캐릭터애니메이션 전공

(전) DNA Production (지미뉴트론, 앤티볼리 애니메이터)

(전) LG EDS 기술대학원 전임강사

(전)국민대학교 시각디자인학과 강의전담

(현)성신여자대학교 산업디자인과 전임강사

(현)Arco Animation Studio 제작감독



사진3> 애니메이터로 작업에 참여했던 3D 애니메이션 영화
'The Ant Bully'



A JAE WOOK JUNG FILM

사진4> 정재욱 교수가 작업한 애니메이션 컷들

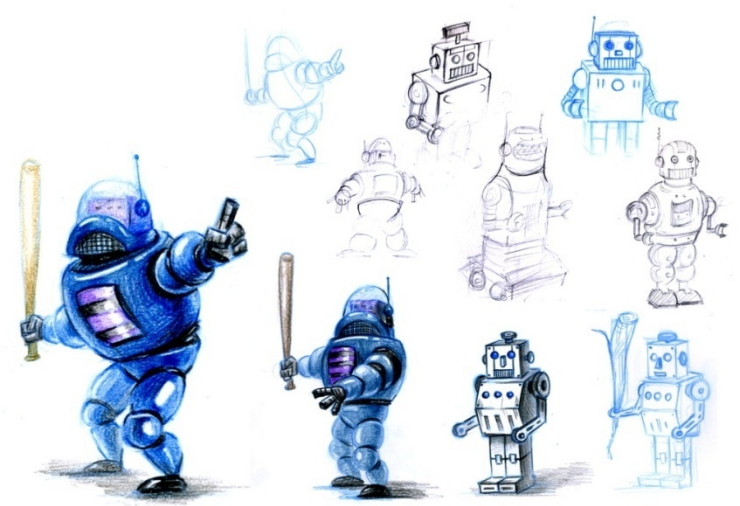


사진5> 정재욱 교수의 애니메이션 속 캐릭터 개발 과정의 acting 컷들



A JAE WOOK JUNG FILM