

2018 사단법인 한국연기예술학회 추계학술대회

4차 산업혁명시대의 연기예술의 위치와 전망

일시_ 2018년 11월 3일 (토) 오후 2시

장소_ 서울연극센터 아카데미룸 2층

주최·주관_ 사단법인 한국연기예술학회



학회소개

본 학회는 한국 연기예술의 실천방법과 실기학문 연구를 도모하여 국내의 연기예술에 대한 학문적 발전 뿐 아니라 더 나아가 국제적인 교류를 통해 보다 체계적이며 과학적인 연기시스템 확립과 주체적인 한국적 '연기예술학'의 학문적 토대를 구축함을 주목적으로 한다.

이에 부응하기 위해 학회 회원은 연기분야와 관련한 연극, 영화, 방송, IT, 공연예술 등을 포함하며 다양한 미디어의 융합 및 문화기술(CT)을 바탕으로 열린 학회를 지향한다.

더불어 이론 및 실기교육을 전담으로 하는 다양한 학자와 연기관련 분야에서 활동하고 있는 현장인 전문가들의 주축이 되는 회원구성을 통해 "연기예술학"의 균형감 있는 이론과 실제를 추구하는데 중점적인 목표를 지향한다

- ▷ 한국의 연기예술학의 체계적이고 주체적인 학문적 기틀을 마련한다.
- ▷ 21세기 창조산업의 핵심으로서 공연영상 산업의 중점 인재 배출을 도모한다.
- ▷ 국가의 문화예술산업 전반의 고부가가치 창출 지원 역량체로 성장한다.
- ▷ 한국 연기예술의 문화원형과 정체성을 바탕으로 한 공인된 연기교육과정을 개발한다.
- ▷ 연기예술분야의 다양한 창작 활동 지원체계를 마련하고 실천한다.
- ▷ 연기자의 권익 보호를 위한 입법 및 제도마련 활동 등을 추진하여 안정적인 환경을 추구한다

홈페이지_ www.kosas.or.kr

사무국_ 홍세희 (010-5521-0763)

학술지 관련 문의/ 담당 한정수 010-8955-4026/ kosasacting@gmail.com

기타 행정 관련 문의/ 담당 박해리 010-2630-2294 kosasacting@naver.com

2018 사) 한국연기예술학회 추계학술대회

2018 사) 한국연기예술학회 추계 학술대회는 "4차 산업혁명시대를 맞는 연기예술의 위상과 전망" 이라는 주제로 21세기 현재, 인간을 대신할 인공지능의 시대이서의 인간(배우)예술의 한계는 어디까지인가? 배우의 연기예술과 인공지능(AI)시대의 협력과 상생, 인공지능(AI) 시대의 배우의 정체성, 고유성, 존재성. 4차 산업혁명시대의 배우예술의 전망 등을 토대로 미래를 준비하는 연기예술에 대한 토론과 담론의 장을 마련코자 합니다.

식 순

4차 산업혁명시대의 연기예술의 위상과 전망

좌장_ 강양은 (청운대)

사회_ 한정수 (중원대)

13: 30~	참가자 등록	
14: 00	개회사	어일선 (한국연기예술학회 수석 부회장)
14: 10	제1발제	
~	"4차 산업혁명시대, 배우예술의 영역과 그경계"	
14: 40	제1토론	정하니(동국대 박사과정)
14: 40	제2발제	
~	"인공지능시대의 배우의 정체성"	
15: 10	제2토론	하경화(수원여대)
15: 10	제3발제	
~	"VFX,SFX영화에 나타난 현대 영화기술의 방향성과 연기제안"	
15: 40	제3토론	최민수(청주대 석사과정)
15: 40	종합토론 및 담론	참가자 전체
15: 50		
15: 55	폐회사	강양은 (청운대)

2018 사) 한국연기예술학회 추계학술대회

-제1발제 및 제1토론 -

발제_

"4차 산업혁명시대, 배우예술의 영역과 그경계"

정하니(동국대 박사과정)

토론_

어일선 (청주대)



4차 산업혁명 시대, 배우예술의 영역과 그 경계

정하니

Jeng-Ha Ni

국문초록

예술 분야도 장르의 경계가 갈수록 모호해지고 더불어 4차 산업혁명 시대에 접어들면서 인공지능이라는 개념과 함께 로봇 배우가 공연문화의 새로운 패러다임을 만들어내고 있다. 배우예술의 영역에서 과연 로봇 배우와 인간 배우의 경계선을 앞으로 우리는 어떻게 바라보아야 할 것인가? 그 갈림길에서 우선, 배우예술 안에서 과연 로봇 배우의 연기를 우리는 진정한 연기 예술로 받아들이고 그 영역과 경계를 구분해야 할 것이다. 제미노이드 에프(F), 에버(EveR), 라오라(RAoRA)에 이르기까지 다양한 로봇 배우들이 다양하게 등장하고 있다. 더 이상 인간만이 할 수 있다고 믿었던 배우예술의 영역도 인공지능한테서 자유로울 수 없음을 의미한다. 미래 사회의 산업 지형을 우리는 완벽하게 예측할 수는 없지만, 연구와 분석을 통해 공존 방법을 모색해야한다. 가까운 미래에서 요구하게 될 새로운 배우예술의 영역과 그 경계에 대하여 논하고자한다.

이를 위한 본 논문의 구성은 크게 세부분으로 나뉜다. 먼저 4차 산업혁명 시대의 도입을 통해 달라진 시대적 현황을 살펴본다. 그리고 4차 산업시대의 혁명으로 배우예술의 혁신적 영역에 부분에 대한 사례들을 살펴본다. 마지막으로 로봇 배우와 인간 배우의 영역의 경계에 대하여 어떻게 구분하고 바라볼 것인가에 대하여 논하고자 한다. 본 논고에서는 4차 산업혁명 시대, 배우예술의 영역과 그 경계 배우예술 논의는 기존 논의들에서 고찰된 개념들을 보강하면서 새로운 시각에서 그 영역의 경계를 바라보고자 한다.

본 논고에서는 4차 산업혁명 시대에 이르러 달라진 배우예술의 현황과 그로인해 나날이 발전하고 있는 로봇 배우들의 사례를 통해 특징을 알아보고 인간 배우와 로봇 배우의 경계선과 그리고 앞으로의 발전 가능성을 살펴보고자 한다.

주 제 어 : 4차 산업혁명 시대, 배우예술, 연기, 인공지능예술, 로봇 배우

I. 서론

1.1 들어가는 말

‘4차 산업혁명 시대’라는 이슈는 사회전반에서 뜨거운 논쟁이 되고 있다. 인공지능(AI), 사물인터넷¹⁾, 빅데이터, 모바일, 로봇 등의 급부상은 더 이상 지식교육의 불필요성을 야기하며, 그 영역을 점차 퇴행시키고 있다. 현대사회는 갈수록 새로운 인재상을 요구하고 있으며, 위험한 경계 선상에 놓인 현실 속에서 불확실한 미래를 대비하기 위한 다양한 연구가 각 계층에서 진행되고 있다. 예술분야도 장르의 경계가 갈수록 모호해지고 더불어 인공지능이라는 개념과 함께 로봇 배우가 공연문화의 새로운 패러다임을 만들어내고 있다. 인간 배우²⁾와 로봇 배우의 경계선이 무너지고 있다. 더 이상 인간만이 할 수 있다고 믿었던 배우예술의 영역도 인공지능한테서 자유로울 수 없음을 의미한다. 미래 사회의 산업 지형을 우리는 완벽하게 예측할 수는 없지만, 연구와 분석을 통해 공존 방법을 모색해야한다. 인간의 생활에 급속도로 침투하고 있는 신기술 시대에 미래를 대비할 전환적 인식이 예술분야도 분명 필요하다. 다가올 4차 산업혁명 시대 배우예술의 영역에는 어떤 혁신적 변화가 일어나고 있는가? 로봇 배우를 무대 위에서 마주하게 될 우리들은 이를 어떻게 받아들이고, 그 영역의 경계를 어디까지 두어야 할 것인가? 변화의 중심에 선 배우예술의 영역에서 우리는 앞으로 어떤 준비를 해야 하는 것일까? 가까운 미래에서 요구하게 될 새로운 배우예술의 영역과 그 경계에 대하여 논하고자한다.

이를 위한 본 논문의 구성은 크게 세부분으로 나뉜다. 먼저 4차 산업혁명 시대의 도입을 통해 달라진 시대적 현황을 살펴본다. 그리고 4차 산업시대의 혁명으로 배우예술의 혁신적 영역에 부분에 대한 사례들을 살펴본다. 마지막으로 로봇 배우와 인간 배우의 영역의 경계에 대하여 어떻게 구분하고 바라볼 것인가에 대하여 알아보자. 그간 연극예술과 인공지능 로봇 배우의 양상에 대한 연구는 김영학, 이유선, 김동연, 주현식, 히라타 오리지, 이흥이 등을 중심으로 로봇연극에 나타난 언캐니³⁾ 연구, 포스트휴머니즘 시대의 퍼포먼스, 로봇 배우를 활용한 공연예술 활성화 방안 연구, 로봇연극의 개념과 의의 등이 논의되어 왔다.⁴⁾ 본고의 4차 산업혁명 시대, 배우예술

1) 사물인터넷(internet of things) 각종 기기와 사물에 센서와 통신기능을 내장해 인터넷으로 연결하고 사물 간에 정보를 주고받으며 처리하게 하는 기술. 무인자동차가 대표적 사례이며, 2020년까지 260억개의 사물에 해당 기술이 적용될 것으로 추정된다. 구본권(2015). 로봇시대, 인간의 일. 어크로스, 27쪽.

2) 본 논문에서 배우라는 개념의 혼란을 막고 로봇 배우와 대조적으로 구분하기 위해 인간 배우라는 용어로 통일하고 개념을 명확히 함으로 연구의 목적을 분명히 하고자 한다.

3) 엔치에서 발원되어 프로이트가 정립한 미적개념으로 로봇연구에서 로봇 외모가 인간을 닮아가며 호감도를 높이다가 그 정도가 지나쳐 로봇이 사람과 너무 닮으면 섬뜩하게 느끼는데 이런 감저을 느끼는 그래프의 구간을 언캐니 밸리라고 한다. 김영학(2017). 로봇연극에 나타난 언캐니 연구 -히라타 오리지의 <일하는 나>, <사요나라>, <세자매>를 중심으로. 드라마연구. 제54호, 한국드라마학회, 10쪽.

4) 김영학(2017). 로봇연극에 나타난 언캐니 연구 -히라타 오리지의 <일하는 나>, <사요나라>, <세자매>를 중심으로. 드라마연구. 제54호, 한국드라마학회. 55-31쪽, 이유선, 김동연(2011). 로봇 배우를 활용한 공연예술 활성화 방안 연구: ‘에버’ 중심으로, 공연문화연구 제22집, 371-411쪽. 주현식(2017). 포스트휴머니즘 시대의 퍼포먼스-배우로서 로봇에 대하여. 드라마연구. 제51호, 한국드라마학회,

의 영역과 그 경계에 대한 논의는 기존 논의들에서 고찰된 개념들을 보강하면서 새로운 시각에서 그 영역의 경계를 바라보는 데 의의를 지닌다.

II. 본론

2.1. 4차 산업혁명 시대의 도입

증기기관의 발명으로 생산과정의 기계화를 보급한 1차 산업혁명과 전기 에너지를 활용한 자본주의 대량생산 체제를 확립한 2차 산업혁명, 그리고 디지털 정보처리기술로 자동화 시스템을 가능하게 만든 3차 산업혁명 시대를 우리는 지나왔다. 매순간 인류가 최초로 체험하는 전례 없는 혁명들을 우리는 지나왔고, 이제는 제4차 산업혁명 시대가 소리 없이 눈앞으로 다가오고 있다.⁵⁾ 4차 산업혁명은 앞선 세 번의 산업혁명과 마찬가지로 역사적으로 큰 의미를 지니게 될 것이라 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)은 전망하고 있다. 이를 대응하기 위해 정치·경제·사회 체제를 제고해 볼 필요성이 요구되고 있지만, 이 급격한 변화에 대한 이해력은 매우 낮다고 지적한다.⁶⁾ 이에 그는 2016년 1월 스위스 다보스 포럼(WEF, Wore Economic Forum)⁷⁾에서 ‘4차 산업혁명의 완전한 이해(Mastering the Fourth Industrial Revolution)’ 라는 주제로 각 계층에서 다양한 논쟁을 펼쳤다. 세계경제포럼 회장 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)은 “우리는 지금까지 우리가 살아왔고 일하고 있던 삶의 방식을 근본적으로 바꿀 기술 혁명의 직전에 왔으면 이 변화의 규모와 범위, 복잡성 등은 이전에 인류가 경험했던 것과 다를 것”⁸⁾이라고 발표한다.

이처럼 4차 산업혁명의 시대로 접어들면서 다양한 변화들을 살펴볼 수 있다. 자율주행차, 인간형 로봇 휴보(Hubo)와 같은 산업형 로봇이 전투용, 의료용뿐만 아니라 이제는 지능형, 감정형 로봇이 되어 우리의 삶에 이미 투입되고 있다.⁹⁾ 무인자동차의 등장으로 자율자동차는 우리 도로의 풍경을 바꿔놓고 있으며, 알파고와 이세돌의 바둑대결에 대한 우리의 경험은 인공지능(AD)의 새로운 가능성을 보여준다. 또한, 스마트폰 앱만 실행해도 자동 번역이 가능한 시대, 이제는 실시간 통역이 가능한 상태에 도달했다. 사람이 접근할 수 없는 재난 상황에서 로봇은 사람을 대신 해 현장에 투입되어 상황을 수습하는 등 긍정적인 역할도 앞으로 기대 할 수 있다. 사람의 영역을 대체 할 수 없을 것 같았던 일들이 점차 로봇에게 위임되고 있다. 과학기술과 혁신은 곧

89-118쪽. 히라타오리자, 이흥이 역(2017). 로봇연구의 개념과 의의. 한국예술연구. 제16호, 한국예술연구소, 77-97쪽.

5) 한광택(2018). 4차 산업혁명과 인문학 교육의 미래. 비평과 이론. 제23권1호, 한국비평이론학회, 40쪽.

6) 클라우스 슈밥 지음. 송경진 옮김, 클라우스 슈밥의 제4차 산업혁명. 어크로스, 27-28쪽.

7) 다보스포럼(Davos Forum): 매년 스위스의 다보스에서 개최되는 ‘세계경제포럼’ 연차총회의 통칭. 세계 각국의 정계(政界)·관계(官界)·재계(財界)의 수뇌들이 모여 각종 정보를 교환하고, 세계경제 발전방안 등에 대하여 논의한다. 공식적인 의제는 없으며, 참가자의 관심 분야에 대해 자유롭게 의견 교환이 이루어진다.

8) 경향비즈(2016.01.20.). [다보스포럼 제4차 산업혁명을 말하다, 경제Talk], 이희진

9) 2015년 6월 미국 캘리포니아 포모나에서 열린 국방부의 방위고등연구계획국 주최 ‘재난구조 로봇 올림픽’ 에서 우승한 한국과학기술원의 인간형 로봇이다. 휴보는 이 대회에서 자동차를 스스로 운전해 목적지에 도달한 뒤 재난상황을 가장 빠른 최단 시간인 44분 만에 완수했다. 구본권(2015). 로봇시대, 인간의 일. 어크로스, 8-9쪽.

생산성 급증과 높은 경제성장을 촉발할 것이라고 낙관론자들은 주장한다.¹⁰⁾

반대로, 위협적인 시각에서 4차 산업혁명을 바라보는 입장도 있다. 지식교육의 불필요성으로 인해 대학 교수, 선생이 사라질 것이라 전망하는 교육의 영역에서 4차 산업혁명은 일자리를 앗아가는 두려운 존재이다. 또한, 적응을 요구하는 본질적 체제 변화의 상황 속에서 그 변화를 받아들이는 사람과 저항하는 사람 이 둘 사이에 점차 심화되는 계층 간의 갈등, 충돌을 야기할 가능성이 있다. 디지털 세상에서 나고 자란 세대와 반드시 디지털 세상에 적응해야만 하는 세대 간의 단절도 더욱 악화시킬 수도 있다.¹¹⁾ 일본의 무인 로봇호텔이 생겨나고 로봇이 사람을 응대하는 등 이제는 서비스 직무마저 지능형 로봇이 대체하기 시작하면서 단순노동에 이어 전문기술직도 로봇이 대체하는 시대가 도래 할 것이다. 앞으로 사라지는 일자리에 대한 논란도 치열하다.¹²⁾

공연예술분야에서 4차 산업혁명의 시대를 바라보는 관점도 양측의 입장으로 나뉜다. 기술을 활용한 공연예술의 긍정적 전망으로 공연의 수요가 더욱 증가할 것이고 4차 산업혁명의 시대에 요구하는 시대의 인간상, 즉 관객의 지성과 감성을 키우는 공연제작이 급증할 것이다. 관객의 지성과 감성을 함께 촉발시킬 수 있는 융복합 공연예술이야말로 새로운 도전과 실험이 될 것이다. 그 반대의 입장에서는 인간을 대체 가능성에 대한 불안감과 예술가 특히 배우의 일자리가 줄어들고, 창조적 사유를 통한 진정한 예술이 사라질 것이라는 절망을 내다본다. 전문가들은 모든 것이 디지털로 변화하고, 지능적 기계와의 공생이 시작되었다는 것은 그 사실을 인지하는 자에겐 기회이지만, 그렇지 못한 사람에겐 위기라고 전망하고 있다.¹³⁾ 지금까지 세 번의 산업혁명을 지나오면서 기술은 우리가 쉽고, 빠르게 그리고 효율적인 방법으로 일할 수 있고 더불어 개인이 발전 할 기회도 제공했다. 하지만 우리는 단지 이 순기능으로서의 역할 만을 생각할 것이 아니라 그 반대적 입장도 귀 기울여야 대비책을 마련할 수 있을 것이다.

2.2 배우예술의 혁신적 영역

오늘날 첨단로봇의 혁신적 도입은 문화예술분야에서도 다양하게 등장하고 있다. 텍스트 해체 중심의 공연들이 두각을 나타내고 이미지 중심의 퍼포먼스가 대두되고 있는 현대연극의 흐름과 맞아떨어지면서 인공지능의 로봇이 함께 공존해나가기 위한 다양한 실험적 연극들이 출현하고 있다. 점차 사람의 지능과 감성, 외형적 모습에 근접한 로봇이 다양하게 등장하고 있으며, 그 로봇들이 공연적 요소로 투입하는 합작들이 다양하게 시도되고 있다. 이제는 사람과 감성적 상호작용을 하게 되면서 주연급의 연기를 하는 로봇들이 공연예술 현장을 넘나들고 있다.

일본에서 제작 된 연극 <사요나라>(2010)¹⁴⁾와 영화 <사요나라>(2015)에서는 최초로 로봇이 여배

10) 클라우스 슈밥 지음. 송경진 옮김, 앞의 책, 57쪽.

11) 클라우스 슈밥 지음. 송경진 옮김, 앞의 책, 157쪽.

12) 구본권(2015). 로봇시대, 인간의 일. 어크로스, 11쪽.

13) 구본권, 앞의 책, 10-11쪽.

14) 죽음을 앞 둔 소녀를 위해 안드로이드 로봇이 소녀의 마음을 표현하는 시를 낭송한다는 설정을 한 1막과 혼자 남은 안드로이드 로봇을 택배기사 후쿠시마 원폭 피해 현장으로 배송한다는 내용의 2막으로 이루어진 25분 러닝타임 2막극이다.

우로 출연하여 큰 관심을 끌었다. 5분 정도의 촌극이었던 체험형 로봇이 극작가이자 연출가인 히라타 오리자와 오사카 대학 로봇연극프로젝트 협업으로 65가지의 표정연기가 가능한 로봇 배우 제미노이드 에프(F)로 탄생하였다. 이를 통해 이제 배우의 영역에서도 인공지능 로봇이 함께 공존하는 시대상을 제시하며 배우예술 그 경계를 무너뜨리는 계기가 되었다. 이외에도 일본에서는 휴모노이드 로봇이 등장하는 <일하는 나>(2008), 안드로이드 로봇이 등장하는 <세 자매>(2013) 등의 작품이 대표적인 성과물이며 지금도 로봇연극의 다양한 가능성을 확인시키기 위해 신개념 연극을 시도하고 있다.¹⁵⁾

스페인 출신 안무가 블랑카 리의 무용 공연인 <ROBOT>(2013)은 8명의 인간 무용수와 7대의 로봇 무용수의 협연으로 한국콘텐츠진흥원이 주관하는 ‘예술과 기술의 만남’이라는 주제로 2017년 국내에 초청되었다. 인간과 로봇, 이 양자의 특징을 뒤섞은 테크노 공연예술의 새로운 융합 모델을 보여주었고 앞으로 로봇의 동작 연기 가능성을 제고하는 계기가 되었다.¹⁶⁾

안드로이드 로봇을 직접 등장시킨 국내 공연으로는 한국생산기술연구원이 개발한 ‘에버(EveR)’와 서비스 로봇 ‘세노피(SEROPI)’가 등장하는 <에버가 기가 막혀>를 시작으로 <엄마와 함께하는 국악보따리>, <로봇 공주와 일곱 난쟁이> 등이 2009년에 공연된 바 있다. 최근에는 한국생산기술연구원들이 ‘라오라(RAoRA)’라는 연극용 로봇을 개발했다. ‘라오라(RAoRA)’는 인간이 못하는 공중 슬로 모션이 가능한 로봇으로 관절 38개 사람 동작을 흉내 내는 인간형 로봇 배우이다. 실제 공연에 투입된 적은 없지만, 이 로봇을 이용해 더욱 특색 있는 문화예술을 만들어내는 계기가 될 거라 국내로봇연구진들은 전망하고 있다.¹⁷⁾ 이밖에도 디지털 미디어를 도입한 홀로그램 음악 콘서트 <감성과학프로젝트-환생>¹⁸⁾를 시도하였다. 전용 프로젝터와 스크린을 영사하여 4차원적 실재처럼 착시되게 한 디지털 작업으로 인간만이 할 수 있었던 주연 역할도 디지털 미디어를 적용함으로써 인간과 테크놀로지 영역의 경계가 무너지고 융합으로 보여주는 적절한 예시라 할 수 있다.¹⁹⁾

이와 같이 오늘날의 첨단로봇은 과학기술의 진전에 힘입어 사람의 지능과 감성, 외형적 모습까지 점차 근접해가고 있다. 사람과 함께 상호작용하면서 연기하는 로봇이 등장하면서 배우예술의 영역에 변화를 몰고 왔다. 갈수록 정교해질 로봇들은 앞으로 공연예술에 대거 투입될 것이고, 정적임과 동적인 두 가지의 특성이 융합된 거의 사람과 흡사한 완벽한 로봇이 재현될 미래에 우리는 와있다. 미모와 지성 그리고 신체능력을 겸비한 로봇 배우의 시대가 곧 열릴 것이다. 예술가의 심미적 표현이 로봇으로 대체되는 기술과 문화예술 융합 시대가 한층 더 눈앞으로 다가 왔다. 앞으로 로봇 배우의 영역이 점차 확대되면서 배우의 역할에 대한 진정한 고민이 필요하며 인간과 로봇이 함께 공존하는 배우예술로 정착하기 위한 방향을 모색해야한다.

15) 김영학(2017), 앞의 논문, 6-7쪽.

16) 임형택(2018), 디지털·인공지능·첨단로봇 그리고 인문예술 -창의를 향한 새로운 여정에 관하여-, 인문과학. 제68집, 성균관대학교 인문학 연구원, 75-76쪽.

17) 동아일보(2018.05.14.). [동아사이언스, IT/의학]. 전승민.

18) 이 프로그램은 고 김광석 씨의 생전의 영상과 음원 그리고 실제 인물과 흡사한 사람을 바탕으로 콘텐츠를 제작한 디지털 작업이다. 홀로그램(hologram)이라는 탈프레임의 중간 형식인 홀로그램 음악 콘서트라는 다큐프로그램이다.

19) 임형택(2018), 앞의 논문, 71쪽.

2.3 로봇 배우와 인간 배우의 경계

배우예술의 영역에서 과연 로봇 배우와 인간 배우의 경계선을 앞으로 우리는 어떻게 바라보아야 할 것인가? 그 갈림길에서 우선, 배우예술 안에서 과연 로봇 배우의 연기를 우리는 진정한 연기 예술로 받아들일 수 있는지부터 살펴보아야 한다. 현대예술은 장르를 넘나들고, 텍스트가, 시공이, 관객과의 관계가 해체되고 첨단 기술이 무대의 여백을 채우며 로봇과 AI²⁰⁾가 배우와 연출의 영역에 들어오고 있다. 앞서 살펴보았듯이, 로봇연구가 이시구 히로시와 연극인 히라타 오리자로의 협업을 통해 만든 로봇 배우를 연극무대에 등장시키고 그 영역을 다양하게 개척하고 있다. 이처럼 인간과 로봇이라는 두 개체의 관계에 대한 성찰이 필요하다.

사물이라는 로봇이 연극무대에 오르면 배우의 지위를 획득하면서, 하나의 개체로 격상한다. 로봇은 사물로서 현존과 한 개체로서 현존하는 이중성을 지니는데 무대에 선 순간 인간 배우와 구별되는 타자로서 인간의 영역을 포섭하기 시작한다. 그럴 때마다 로봇 배우의 현존은 관객에게 낯설고 두려운 감정을 느끼게 한다.²¹⁾ 로봇을 하나의 오브제의 시각에서 본다면, 무대 위의 단순한 물질로서 로봇 배우 오브제는 재현적 의미망 속의 기호로서 무대 위에 등장하게 된다. 20세기 이후 현대 연극에서는 과거 재현적 무대에서 탈피하여 보다 확장된 상징적 의미의 언어로서 오브제를 요구한다.²²⁾ 로봇 배우를 확장된 상징적 의미의 오브제로 볼 수도 있지만, 사람과 상호 소통이 가능한 로봇 배우는 그 상징적 의미 이상을 뛰어 넘고 있다. 인형극을 무대 위에 비인간이 등장하는 연극으로 본다면 로봇 배우가 등장하는 연극 역시 비인간이 등장하는 연극의 시각으로 바라 볼 수 있겠다. 하지만 인형극은 극적 가능성을 가진 조형적 물체인 인형을 사람이 조작해서 연기하는 감정입이 가능한 영역이라는 것에서 차별된다.

기계의 인간화, 인간의 기계화를 통해 몸의 물질성은 탈 물질화 된다고보다 재물질화 됨으로써 배우와 현존 개념은 확장될 수 있는 가능성으로 보는 시각도 있다. 이는 인간배우의 몸이 로봇을 거쳐 ‘재매개화’ 되고 정보와 가상, 생물학적 신체가 결합되어 다르게 현존할 수 있는 로봇 배우의 길이 열릴 수 있다.²³⁾ 또한, 로봇 배우는 연극 고유의 매체 특정성을 변화시킨다. 즉 배우의 현존, 재현성, 시공간적 동시성, 시공간적 제한성 등을 재매개한다고 보는 시각도 있다.²⁴⁾ 이는 배우의 현존이 위협받을 수밖에 없다. 무대 위 로봇 배우는 이처럼 다양한 시각에서 바라 볼 수 있다. 갈수록 인공지능에 대한 예술영역의 전체에 대한 논쟁으로 이어 지고 있다.

사람보다 더 정교하고 정확한 인공지능 로봇 배우들에게 관객은 박수를 칠 수 있을까? 과연 인간의 감정 전달 영역에서도 사람보다 우월하다는 인공지능 로봇이 대체할 수 있을까? 그 이

20) AI의 역량은 크게 학습, 응용, 창조에 있다. 이 학습, 응용, 창조는 바로 인간 고유의 지능 즉 ‘Natural Intelligence (Human Intelligence)’의 특징이기도 하다. AI는 거의 무한대의 경우의 수(number of cases)에 대한 해석과 적용에 기초한다. 조중걸(2017). AI와 예술. 풍요와 격차_기술혁신 시대의 예술 자료집. 서울문화재단 제9회 서울시창작공간 국제심포지엄 자료집, 12쪽.

21) 김영학(2017). 앞의 논문, 10-11쪽.

22) 김방옥(2003). 21세기를 여는 연극-몸, 퍼포먼스, 해체, 물질. 연극과 인간, 170-171쪽.

23) 주현식, 앞의 논문, 113쪽.

24) 이진아(2017). 경계를 넘는 공연예술. 뉴미디어 시대의 배우예술. 태학사, 163-164쪽.

전 우리는 먼저 인간 배우와 로봇 배우를 구별 할 수 있어야 한다. 풀리처상을 받은 미국의 시인 메리 올리버는 감정적 결핍과 지적 결핍에서 나온 사랑과 호기심은 기계가 대체할 수 없는 것으로 인공지능 시대를 거스를 하나의 가치를 말해준다. 시인 메리 올리버는 “이 우주에서 우리에게겐 두 가지 선물이 주어진다. 사랑하는 능력과 질문하는 능력. 그 두 가지 선물은 우리를 따뜻하게 해주는 불인 동시에 우리를 태우는 불이기도하다.”²⁵⁾라는 소감을 밝히며 오늘날의 인간만이 보유한 가치에 대하여 발언했다.

2016년 이세돌 9단과 알파고의 대결에서 인간이 로봇에게 패배했지만, 우리는 로봇에게 없는 인간적 면모를 보고 사람들은 열광하였다. 바로 인간만이 가질 수 있는 ‘가족’이라는 휴머니즘을 우리는 주목했고 이슈가 되었다. 로봇에게 졌다는 인간의 패배감, 불안, 위기감 보다는 실패를 인정하고 바둑기사 이세돌이 아닌, 한가정의 가장이라는 이름으로 가족의 품안에 돌아가는 모습에서 우리는 감동을 얻었다. 인간적인 면모를 발견하며 우리는 심적인 동요가 일어나는 것이다. 인간 배우와 로봇 배우를 구분 지을 수 있는 최후의 요소를 찾는다면 로봇에게 없는, 대체 불가능한 감정의 영역일 것이다. 좀 더 사람다움을 찾아내는 통찰이 필요하다. 배우예술의 영역에서 인간 배우의 정체성을 갖되 로봇 배우와의 경계를 허물고 함께 공존과 공생해나가는 방향으로 나아가야 한다. 그것이 야말로 4차 산업혁명시대 인공지능의 상황에 적응하는 방법이다. 인공지능 로봇을 활용한 다양한 공연들이 그리고 로봇과 상생할 수 있는 새로운 양식의 배우 연기술에 더욱 집중하여야 한다. 로봇 배우와 인간 배우의 협업이 기대되며 앞으로 이 둘의 융합이 더욱 주목받는 시대가 다가 올 것이다. 이에 우리는 폭 넓은 사고로 이를 받아드리고 새로운 시각에서 바라 볼 수 있는 배우예술의 영역을 만들어 나가야 할 것이다.

IV. 결론

제4차 산업혁명이라는 이 대전환 속에서 더 이상 예술이라는 인간의 감성적 영역은 인공지능이 절대 범접할 수 없을 거라 믿었던 시대도 이미 지났다. 이제는 배우예술의 영역도 이 거대한 흐름 속에서 자유로울 수 없다. 이 위기 혹은 기회의 상황 속에서 로봇 배우와 차별화되는 인간 배우의 존재성을 확인하고, 정체성을 갖기 위하여 이 둘의 영역의 경계를 살펴보고자했다. 결과적으로 인간 배우, 로봇 배우의 영역 경계를 나누기 보다는 이 둘의 융합과 신기술을 이용하여 새로운 창작을 통해 혁신적인 공연예술 정착화를 위해 노력해야한다. 물론, 새로운 문명이 들어온다는 것은 언제나 사람들에게 두려움의 대상이 된다. 하지만 변화라는 것은 그 두려움을 뚫고 나와야지만 새로워질 수 있다. 이처럼 AI의 영역에서 우리는 막연한 두려움을 갖기보다는 그 두려움을 뚫고 새로운 변화에 적응하고 융화될 수 있는 방안을 모색하여 그 새로움이 기존에 스며들 수 있도록 만들어야 하겠다. 촛불을 무대 위 조명으로 사용한 시대에서부터 전기라는 신기술이 개발되면서 조명기를 극장으로 끌어온 시대까지 새로운 기술은 공연예술의 혁신을 도모해왔다. 신기술이 도입된다고 그 시대의 연기 양상이 변하지 않으며, 연극 본연의 가치와 본질, 연기

25) 구본권(2015). 앞의 책, 328-329쪽.

의 고유성을 침범하지 않았다. 배우예술은 언제나 그 자리를 묵묵히 지켜 나갔다. 연극이라는 날 것이 줄 수 있는 아날로그적 감성은 상대적으로 줄어들지만 첨단 기술을 도입한 로봇 배우와 소통하고 조화로운 연기술을 펼치는 배우가 이제는 살아남을 수 있다. 이처럼 로봇, 인공지능을 두려워하지 말고 그 영역의 경계가 들어왔을 때 스며들며 보완하는 영역에서 배우의 몸과 현존이 함께 존재할 때 우리는 현시대의 공연예술에 박수의 갈채를 보낼 수 있지 않을까 기대해 본다.

참고문헌

1. 단행본

- 아보스 보겔(1997). 전위 영화의 세계. 권중운 역. 예전사.
- Schwab, Klaus(2016). *The Fourth Industrial Revolution*. 클라우스 슈밥의 제4차 산업혁명. 송경진 역. 서울: 새로운 현재,.
- 김방옥(2003). 21세기를 여는 연극- 몸, 퍼포먼스, 해체, 물질. 연극과 인간.
- 구본권(2015). 로봇시대, 인간의 일. 어크로스.
- 남상식, 박영욱, 이경미, 이선형, 이진아, 최영주(2017). 경계를 넘는 공연예술. 태학사.

2. 논문

- 김영학(2017). 로봇연극에 나타난 언캐니 연구 -히라타 오리자의 <일하는 나>, <사요나라>, <세 자매>를 중심으로. 드라마연구. 제54호, 한국드라마학회, 55-31쪽.
- 임형택(2018). 디지털·인공지능·첨단로봇 그리고 인문예술 -창의를 향한 새로운 여정에 관하여-. 인문과학. 제68집, 성균관대학교 인문학 연구원, 61-94쪽.
- 조중걸(2017). AI와 예술. 풍요와 격차_기술혁신시대의 예술 자료집. 서울문화재단 제9회 서울시창작공간 국제심포지엄 자료집, 12쪽.
- 주현식(2017). 포스트휴머니즘 시대의 퍼포먼스 -배우로서 로봇에 대하여. 드라마연구, 제51호, 한국드라마학회, 89-118쪽.
- 한광택(2018). 4차 산업혁명과 인문학 교육의 미래. 비평과 이론. 제23권1호, 한국비평이론학회, 37-60쪽.

3. 기타

- 동아일보(2018.05.14.). [동아사이언스, IT/의학]. 전승민.
- 경향비즈(2016.01.20.). [다보스포럼 제4차 산업혁명을 말하다, 경제Talk], 이희진.

2018 사) 한국연기예술학회 추계학술대회

-제2발제 및 제2토론 -

발제_

"인공지능시대의 배우의 정체성"

하경화(수원여대)

토론_

신현주 (중원대)



"인공지능시대의 배우의 정체성"

하경화(수원여대)

목 차

1. 인공지능시대에 배우의 정체성 확립이 필요한 이유
2. 장르간의 환류로 성립된 배우의 연기예술
 - 1) 공연예술과 인공지능간의 양상불
 - (1) 봉어빵아, 헤엄쳐라에서 볼 수 있었던 영상의 상징적 의미
 - (2) 퍼포먼스 그룹 153의 황미숙연출 작품에서 표현한 영상과 미술의 의미
 - (3) 뮤지컬 빈센트반고호 에서 보여진 시간과 공간의 초월 그리고 일루전
 - 2) 영화 연기에 영향을 준 인공지능
 - (1) AI영화에 나타난 배우들의 연기
 - (2) 실제 접목되어 상영화된 영화들
3. 다원예술시대에 배우의 정체성 확립을 위한 배우의 나아갈 방향
 - (1) 인공지능과의 양상불로 실현가능한 연기의 가능성과 한계
 - (2) 인공지능 시대에 부합하는 연기훈련과 연기법

1. 인공지능 시대에 배우의 정체성 확립이 필요한 이유

4차 산업혁명의 쟁점은 인공지능이며 그 속의 한 부분도 인공지능 예술가는 예술계의 혁신이다. 여러 매체에서 인공지능 미술가, 인공지능 지휘자, 인공지능 음악가는 보도되고 있기도 하다. 사람만이 할 수 있다고 믿었던 순수예술이 인공지능의

범주로 넘어가고 있는지도 모를 시점에서 연기는 과연 인공지능연기자가 해낼수있는가에 대한 의문들이 나오기 시작했다.

기획기사 아티클 에서 발췌한 내용을 보면 다음과 같다.

2010년 세계최초로 안드로이드형로봇을 주연으로 한 연극이 일본에서 공개되었다. 연극"사요나라"는 연출가 히타리오리자 가 제작한2인극으로 연극에서 사용된 '제노모이드F'는 인간과 매우 유사한 외형을 띠며 65가지의 표정연기가 가능하다고 하였다.

또한JTBC 교양프록램 '잡스' 에서 뮤지컬 배우마이클 리는 인공지능은 뮤지컬 뮤지컬 배우를 대체할 수 없다고 하였으나 사요나라 연출을 한 히라타는 관객반응을 감지해 그때 그때 반응하는 안드로이드형 로봇을 개발 하겠다고 하였다.

이러한 4차 산업혁명시대의 중간에 순수예술에 국한되었던 공연예술의 꽃 배우는 과연 어떤 존재로 자리매김해야 하는지에 대한 발문을제기하고 다원예술과의 효율적인양상블 을 위해 배우는 어떤 방법으로 존속해야 하며 연기법은 어떻게 연구되고 개발되어야하는지에 대한 문제 제기와 해결 방법론 을 제시하고자 한다.

우선 순수예술이 인공지능으로 대체되고 있을지도모르는 무대예술에서의 케이스를 살펴보고자한다.

2.장르간의 환류로 성립된 배우의 연기에술

현재 공연예술은 퍼포먼스를 지나 타예술과의 환류와 더불어 영상이 무대위에서 작품의 완성을 돋보이고 있는 중이다.

매년 열리는 PADF의 작품들은 영상예술이 주를 이루는 쾌거를 이루고 있다. 그에 맞게 배우들의 연기도 영상에 맞춰 움직임이나 소리의 조율..표정 역시 독특 하게 구성되는 작품들이 주를 이루고 있다.

1)공연예술과 인공지능간의 양상블

(1) "붕어빵아 헤엄쳐라" 에서 볼 수 있었던 영상의 상징적의미

2018년 현대극 페스티벌에서 앙콜 공연까지 한 김한아 연출의 "붕어빵아, 헤엄쳐라"는 내용이나 표현양식에 있어서 상당히 상징적의미를 내포하고 있다.





(2)퍼포먼스 그룹 153의 황미숙 연출 작품

"One Thing"에서 사용된 영상이 표현한 인물의 심리상태와 인물간의 관계구도 큐빅이나 벽면에 비추어진 영상들은 무대에서 표현 할 수 없는 인물의 내면세계와 상황의 전개를 색으로 표현되고, 비추어진 한강의 그림..남녀의 정사장면. 어항 속의 물고기 .살바도르 달리의 그림..티비 속의 화면장면들은 배우의 심리적 표현과 인물간의 갈등구조 표현연기에 보조적 역할을 하면서 관객에게는 전달의 주된 역할을 하기도 한다.



영상의 앙상블은 무대예술의 2%부족을 충족시키면서 100%를 이루는 요소이기도 하다.

영국의 심리학자 출신 작가 팸젬스(Pam Gems1925-2011)의 작품인"Dead fish " 를 각색한 작품으로 작은 웨어 하우스에서 4명의 여성이 서로 다른 이념과 사상 유물론적 가치관등 난해한 이야기를 네 여성이 각자 느끼는 희노애락을 심리적 시각으로 섬세하게 풀어 놓았다.

작품에 사용된 타 장르는 영상과 미술. 사진이며 적용은 다음과 같다.

●주제 미술

작품에 사용된 박신양의 미술작품 "한강"은 붉은 상처의 하늘이 뒤덮인 도시는 거친 숨을 몰아 내 쉬고 있는 한강과 대비된다. 물은 한곳을 향해 고여가는 듯 모든 시점이 왜곡되어 그림이 틀 밖으로 쏟아질 것 같다. 도시의 슬픔과 눈물같은 한강에서 사람들은 무엇을 낚으려는 건지 낚시대만 있고 낚시줄은 없다. 그림 속 낚시꾼은 허무의 사랑을 꿈꾸기도 하고 그렇게 살아온 인간의 삶과 작품속의 인물들의 모습을 모아놓은 듯 하다.

●작품 속 인물의 색감과 Complex



@Green의 dusa

-인물 속 두자는 아름다운 가정주부이다. 그녀는 내면에 가정의 평화를 염원한다. 그래서 아이들을 지키려고하고 아이들에 대해 집착한다. 사라진 아이들이 안정하기를 그리고 만나기를 고대하고 결국 피쉬의 도움으로 아이들을 만나게 된다. 정신적으로나 육체적으로 다시 말해 가정주부로의 피곤과 심리적으로 쉬지 못하는 불안정함이 간구하는 컬러가 녹색이기도하다. 난색과 한색을 혼합한 색으로 그것은 흥분도 아닌 침체도 아닌 정서적으로 불안함으로 자연의 색 이기도한 녹색은 대지에서 주는 안정감 어머니 그리고 휴식의 공간을 전달한다.

@stas의 Red

-작품속의 스타스는 두가 지의 직업을 가지고 있다. 성을 파는 직업여성(텐프로), 물리치료사 모두 감각적인 것을 사용하고 자극하는 일을 감당하고 있다. 꿈이 있고 자아 실현을 하려는데 물질에 대해 의존하는 경향이 크다. 현대 여성들의 잘못된 돈, sex, 등 자본주의의 이상향을 꿈꾸는 인물이다. 빨간색의 의미는 심신이 건강함 젊고 아름다움에 어울리는 색이다. 긴장이나 보이지 않는 내적 트라우마로 스트레스가 가득찬 심리 상태의 인물에 적합하게 표현되는 색깔이다.

@Blue Fish

-작품 속의 피쉬는 사회주의적 성향이 강한 여성이고 사회적 위치가 높고 깨어있는 지식인이다. 반면 지독한 자신감에 남자를 사랑하되 잘못된 해석의 사랑으로 집착하며 정신적인 자위에 빠진다. 결국 이타적인듯하나 가자 이기적인 선택을 하고 만다. 파랑색은 침착하고 차분한 듯해 보이며 지적으로 느끼게 해준다. 반면 실연 상실감에도 파랑색감으로 표현된다. 그리고 정서적으로는 찬듯하나 고독과 슬픔에 빠진 의미를 전달하는 색감이다.

@Vi 의 Violet

-작품속의 바이올릿은 가장 어리고 성의 정체성이 모호한 부분을 갖고 있다. 염세적이고 꿈이 없고 이상만을 상상하며 피쉬를 통해 대리만족하는 정서적으로 매우 불안정한 인물이다. 공간 안에만 머물러 있어서 사회성이 매우 떨어지며, 순간의 즐거움에 익숙한 연약

함을 가지고 있다.

빨강과 파랑이 섞인 것처럼 상반되는 두 색깔이 강렬한 만큼 색깔적으로도 심리적인 흔들림이 전달된다. 고민과 고뇌, 혹은 트라우마는 몸과 마음까지도 병들게 느껴지게 한다.

신체적으로도 심리적으로도 건강함을 전해주는 색감이 아니다.

인물들의 콤플렉스는 프로이드의 리비도와 아들러를 참고하여 각 단계에서 일어날 수 있는 트라우마를 찾아 각 인물을 구축하는데 적용하였다.

특히 이 작품 속의 성에 대한 트라우마는 결국이 여인들의 사랑에 대한 가치관이 자리잡는데 큰 영향을 주었고 과거의 잘못된 가부장제도의 피해자들이거나 남성우월주의의 사상으로 강요받은 상처로 인해 이들의 사랑과 삶의 왜곡된 부분들을 찾을 수 있었다. 보이지 않는 콤플렉스는 열등 콤플렉스에서 우월 콤플렉스까지 형성되어 피쉬의 경우 결국 자살이라는 선택을 하게 된다.

(3)"뮤지컬 빈센트 반고흐"에 보여진 시간과 공간의 초월 그리고 일루전

화가 반고흐의 생애와 작품세계를 담은 뮤지컬로 ICT기술을 활용한 무대가 화두이다.

이 작품은 프로젝션 맵핑(3D로 스캔, 제작된 콘텐츠를 영상으로 투사해 입체적으로 보이게 만드는기술)기술로 무대셋트 위에 고흐 작품을 투사함으로써 무대효과를 극대화 하여 관객으로 하여금 고흐의 삶과 감정의 기복을 절실 하게 받아들이게 하는 정서적 효과를 도출하는 결과를 불러온다.

입체적 사물에 영상을 투사하는 오브젝트 맵핑, 3D 애니메이션, 인터랙티브 미디어(Interactive Media) 등의 첨단 기술이 사용되어 시간과 공간의 초월을 획득하기도 하였다.

공연에서의 한계와 무한의 가능성은 어떤 것인지 먼저 찾아내야 한다고 여겨진다.. 영상으로 처리 하는 부분이기에 배우에게 더 중요하다. 그런 상황에 맞게 연기의 모든 부분에 있어서 어떻게 긴장과 이완을 조율 하느냐가 초점이라 생각한다.

2)영화연기에 영향을 준 인공지능

(1)AI 영화에 나타난 배우들의 연기

유토피아영화 와 디스토피아 영화에서 볼 수 있는 양상들의 실례는 상당히 잘 알려진 사실들이다

1921년 안드레이 데에드 감독이 "기계인간 The Medical man"에서 로봇을 등장시

킨 이후 시간을 거쳐 오면서 일일이 열거하지 않아도 될 정도로 영상의 가능성은 영상예술의 최고점을 찍고 있다 해도 과언은 아닐 것이라 여겨진다.

2014년 " 분노의질주 7" 촬영당시 메인배우 폴워커가 사망하자 동생들을 대역으로 촬영하여 컴퓨터 그래픽으로 편집 등 폴워커의 특유의 움직임..걸음걸이 등 사소한 디테일정보를 대역에게 덧입혀 가능성에 대한 무한을 증명하기도 하였다

또한 연출, 연기 등의 창작영역은 인공지능의대중화 이후 인간고유영역중 하나로 남을 것이라는 기대와 달리 많은 영역을 AI에게 내줄 수 있다는 예측들 스티븐 리 제러스 외에 많이 있다.

2017년8월28일 네이버뉴스에 서는 예술과 VR.인공지능 등을 연계해 창작물을 만들어내는 연구단체 카오스 그룹 랩스(chaos group labs) 의 디렉터 크리스 니콜스는 "인공지능을 통해 만들어낸 프로그램인 디지털 인간 Digital Human은 영화계에 점차 중요한 역할을 차지하게 될 것"이라며 "인공지능이 모은 데이터는 더욱 실제 같은 인간을 만들어 낼 수 있을 것"이라고 예측..영국의 옥스퍼든.미국의 예일대 등 세계유수 연구진은 50년이내에 번역부터 AI가 인간대신 활약 할 것으로 보인다고 예측했다.

이처럼 증강현실(AR) 을 활용한 영화 뮤지컬이 공연되고, 가상현실(VR) 기술이 공연계에 접목은 접목되고,

빅데이터와 인공지능의 기술예술현장에 도입되는 상황은 확연한 사실이다.

(2)실제 접목되어 상영화된 영화들

헐리웃 영화 에서도 볼 수 있는 인공지능사용은 개봉당시 한국에서도 썬세이션을 일으켰던 ET(1982.스티븐스필버그).터미네이터(1984.제임스카메론) 등 수없이 많은 작품들이 제작되었고 제작되는 중이다.

사실 많은 영화에서 테크노 포비아의 맛을 보아온 시점부터 지금까지 인공지능은 유효적절하게 그 중심 역할을 담당하고 있다.

그렇다면 인공지능의 배우가 나온다면..이미 나왔지만 연기표현 능력이 어디까지 진보되며 가능성이 있는지에 대한 여부도 논쟁점이 될 수 있기에 배우 역시 긴장하지 않을 수 없다.

디테일의 면에서 유능한 배우일지라도..

3.다원예술시대에 정체성 확립을위한 배우의 나아갈 방향

4차 혁명시대에 배우들은 과연 어떤 방법으로 연기를 할것인가는 화두가 될것이다. 단편적인 연기는 이미 실행하는 인공지능이 존재한다. 코딩수업에 의해 입력되고 주문되어진 단선적인 연기만으로는 더이상 존재할 수 없다..

65개의 감정을 표현할 수 있다는 인공지능배우가 나온 사실을 기저에 두고 그에 맞

게 배우역시 변화되어야 한다고 생각한다. 굳이 로봇과의 연기대결을 이야기 하는 것은 아니다. 영화연기에서 나 무대연기에서 사용될 인공지능 연기..그리고 인간으로서의 숙련되고 완숙한 감정의 조화가 시대에 맞는 장르 불문의 배우가 되어야 하지 않을까 한다..

그에 따라 두 가지 논제를 두고 배우들은 변화해야 한다고 여겨진다.

(1)인공지능과의 앙상블로 실현 가능한 연기의 가능성과 한계

인공지능은 어떤욕구나 성취욕 그리고 목적은 없다.인간이 지닌 감정지능과는 본질적으로 다르다고 생각한다. 인간에게는 오감과 또하나 직관력이 부가되면육감이라는 것이 있다..그중 직관은 교육이나 습득에 의해 얻어지는 것이라 배워왔다.

그 직관력이 사실 연기수행에 있어서 대단한 힘을 발휘한다.

2018년 9월 29일 정수인 컬럼니스트 인공지능은 Deep Learning만 있다고 하였으며 이딕 러닝이란컴퓨터가 사람 처럼 생각하고 배울 수 있도록 한 기술로써 인간두뇌의 신경세포 활동을 모방하는기계학습의 트렌드라고 기술했다.

"사람처럼 ", "모방", "학습" 분명한 것은 창조는 직관력이라 생각하는(필자를 포함한)이들에게는 한계가 있어 보익도 한다.

그러나 만약 다니엘폴먼의 저서에서 언급된'감정지능'이 인공지능 연기자에게 부합된다면 조금은 논점이 있는 상황이 될 수도 있다 여겨진다.

(2)인공지능 시대에 부합하는배우들의 연기훈련과 연기법

앞서 언급한 사요나라의 인공지능 연기자가 코딩에 의해 주입이 되었다 손치더라도 연기중에 사용할 수 있는 그의 감정이 인간이 지닌 감정의 종류가 65개가 넘는다는 사실에 자극을 받는다면 배우는 그 이상의 능력을 지니고 있다고 보면 될듯하다.

그렇다면 인공지능 연기자보다 우월한 존재이기에 더많은 가능성을 열어 연기훈련과 연기법에 대한 제고를 해야 할 것이다. 기존의 배우 뿐 아니라 교육을 받아야 하는 또는 교육을 담당할 교육자도 포함해서 새롭지 않더라도 더 강화된 프로그램을 수행해야 할 것이라 여겨진다.

2018 사) 한국연기예술학회 추계학술대회

-제3발제 및 제3토론 -

발제_

"VFX,SFX영화에 나타난 현대 영화기술의 방향성과 연기제안"
최민수(청주대 석사과정)

토론_

박진태 (여주대)



VFX·SFX영화에 나타난 현대영화기술의 방향성과 연기제안

최민수 (청주대 석사과정)

I. 서론

1.1. 연구 목적

오늘날 영상기술은 과거에 비해 엄청난 발전을 이루었다. 그 중심에 CG(Computer Graphics)가 자리하고 있다. 이제 CG는 미디어를 활용한 문화예술에서 빼놓을 수 없는 기술 요소 가운데 하나이다. 특히 디지털 영상물에서 CG는 이미 우리에게 친숙하게 느껴질 정도로 가까이 와 있다. 광고, 예능에서 볼 수 있는 간단한 CG 영상에서부터 TV 드라마 영상에 이르기까지 흔히 접할 수 있는 기술인 것이다. 뿐만 아니라 영화예술에서 CG는 흥행을 좌우한다고 해도 과언이 아닐 정도로 중요한 기술로 자리매김 되고 있다. 앞으로 어떠한 형태로 발전이 될지 그 속도와 가능성에 대해서는 가늠하기조차 어려운 것이 현실이다.

CG 기술의 발전이 가져온 변화 가운데 주목할 만한 것이 CG로 만들어진 캐릭터의 등장이다. 지금까지 이런 CG 기술을 이용한 캐릭터들은 대개 모션캡처를 활용한 배우의 연기를 바탕으로 후반작업 과정에서 CG를 입히는 방식으로 작업한 것이다. '골룸'이나 '아바타' 등의 캐릭터들은 바로 이런 과정을 거치면서 현실에서는 존재하기 어려운 캐릭터로 재탄생시킨 것이다. 그러나 여기서 우리가 주목해야 할 분명한 것은 아무리 정교한 CG 기술을 사용한다 하더라도 그것은 모션캡처 기술을 활용한 것일 뿐, 화면 속 만들어진 캐릭터는 결국 연기를 하는 배우인 움직임이 바탕이 된 것이라는 사실이다.

이 지점에서 우리는 새로운 질문을 마주하게 된다. 미래에 영상기술이 더욱 발전하여 인간만의 영역으로 여겨졌던 '연기'가 인공지능(AI)으로 대체 가능해진다면 과연 인간이 설 수 있는 자리는 어디일까? 인간이 창조해낸 인공지능이 인간만이 할 수 있는 영역까지 침범하게 된다면 과연 다가올 미래의 영상에선 "누가 연기의 주체가 될 것인가?" 하는 철학적인 문제에 도달하게 된다. 하지만 CG 기술이 만들어내는 캐릭터는 과거에 비해 많은 발전을 이루어냈을 뿐, 아직은 인간만이 나타낼 수 있는 연기의 영역에 근접하지는 못하였다. 아마도 디지털 기술의 발전이 획기적으로 이뤄진다고 하더라도 당분간은 근본적인 차원에서 이런 사정에 변화가 올 거라곤 생각하지 않는다.

그럼에도 불구하고 디지털 영상 문화의 변화와 발전 속에서 살아가는 배우들의 입장에서는 기술의 변화와 발전에 걸맞는 스스로의 변화를 모색하지 않을 수 없다. 그 고민의 하나가 모션캡처를 활용한 연기에 대한 고민이라고 생각한다. 이 글은 이런 변화에 대한 성찰을 통해 기술발전에 따른 연기 환경의 변화 속에서 배우는 인간만이 가질 수 있는 고유한 예술성을 어떻게 조합시켜 나가야 할지에 대한 방향성을 제시하는 데 그 목적을 둔다.

1.2. 연구 범위 및 방향

연구 목적의 효과적인 달성을 위하여 본 논문에서는 VFX(Visual Effects)와 SFX(Special Effects)의 발전 과정에 주목하고자 한다. 구체적으로는 디지털 캐릭터의 진화과정을 컴퓨터 그래픽을 활용한 영화가 활발하게 만들어지기 시작한 1990년대의 CG 영화 중에서 대표성을 가진 영화 <반지의 제왕>, <아바타>를 중심으로 논구하게 된다. 이들 작품들은 디지털 캐릭터 부분에서 많은 진보를 이루어낸 작품으로 영화기술발전의 방향성이 배우의 연기법에 어떠한 영향을 주는지 살펴보고자 하는 본 연구의 목적에 부합한다고 판단하기 때문이다. 연구 목적의 효과적인 수행을 위해 본고에서는 선행연구의 성과들을 적극적으로 수용하는 한편, 인터넷 자료, 배우의 인터뷰 자료 등도 함께 활용하였다.

II. 본론

2.1. CG 기술의 발전과 영상표현의 변화

2.1.1. CG 기술의 발전과 VFX (Visual Effect)

세계최초로 영화를 만들어 상영한 것은 프랑스의 루미에르형제이다. 이들은 세계최초의 대중적인 영화로 불리는 <라 시오타 역으로 들어오는 기차>(프랑스어: L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat)를 만들었다. 보통 <기차의 도착>으로 불린다. 그 당시, 이 영화를 관람한 관객들은 사진이 살아 움직이는 것에 대한 놀라움과 감탄을 금치 못했고 한다. 지금의 관객들이 이해하기 어렵겠지만 당시 영상에서 기차가 도착하는 장면을 오해한 관객들이 기차가 자신들에게 달려드는 것으로 착각을 불러일으켰다고 하니 당시 영화가 가져온 시각적 충격이 얼마나 강렬한 것이었는지 짐작할 만하다.

그러나 관객들은 언제나 이전보다 더 강렬한 시각적 자극을 원하고 있다. 관객들의 시각적 욕구에 부응하기 위하여 영화제작자들은 전보다 더 자극적이고 더 화려한 영상을 만들어 내고자 한다. 인간의 무한한 상상력과 끝없는 욕구는 SFX의 발전으로 이어지게 된다. SFX란 언어 그대로 특수 효과라는 의미를 갖는다. 하지만 보다 상세하게 풀이하면 현실적으로 표현하기 힘든 불가능한 영상 표현을 돕는 기술을 의미한다. 2005년 피터 잭슨 감독이 첨단기술로 재현해낸 <킹콩>의 원작이 1933년에 만들어진 작품이라는 데서 알 수 있듯이 오늘날 CG 기술이 존재하기 훨씬 전부터 현실에 없는 것을 만들어내서 영화 속에서 보여주기 위한 기법들은 존재해왔다. SFX에서 사용하는 기술은 다음과 같다. 카메라 및 필름 자체의 기계적/광학적 특성을 이용한 페이드(Fade)/디졸브(Dissolve)와 같은 화면전환기법, 고속/저속 촬영, 현실에 존재하지 않는 것을 물리적으로 만들어낸 뒤 그것을 카메라로 찍었을 때 그럴듯하게 보이는 특수 분장, 특수소품제작, 미니어처 기법 등이 있다. (김현빈 2006:21)

'특수 분장'은 과거 주로 공포영화 장르에서 사용된 SFX의 고전적인 분야로, 일반 분장의 수준을 넘어서 특수 약품이나 라텍스 등의 물질을 이용하여 사람의 얼굴에 다양한 형태의 보형물을 덧대어 원하는 형상을 만들어 내는 기법이다. 영화 <프랑켄슈타인>(1931)같은 대

표작을 시작으로 특수 분장의 기술 거듭된 발전을 이루었다. CG 기술이 비약적으로 발전한 오늘날에 와서는 공포영화 장르 뿐 아니라 다양한 장르에서 여전히 활용되고 있다.



<그림 1> 프랑켄슈타인(1931)의 특수 분장



<그림 2> 해리포터 시리즈(2001)의 특수분장

'미니어처 기법'이란 실제보다 작은 사이즈의 모형에 카메라 트릭을 통해 실제와 같은 느낌을 주는 데 도움을 주는 기술이다. 1933년 개봉영화 <킹콩>에서도 46CM 킹콩 미니어처와 다양한 미니어처 세트를 이용하여 제작되어 당시 큰 놀라움을 주었다. 미니어처는 비현실적인 캐릭터나 표현하기 힘든 공간, 대자연의 모습들을 미니어처로 만들어 다양한 표현이 가능하게 하였다. 또 영화 <타이타닉>(1998)에서 제작비 관계상 배의 반쪽만 실제로 제작하였고 타이타닉호가 출항하는 배의 전체가 담긴 장면은 미니어처로 만든 배 모형과 후에 합성을 해서 만든 장면이다. 이처럼 미니어처 기술은 배의 침몰, 항공기의 추락, 건물폭발, 화산폭발 등 다양한 장면에 적용시켜가며 비용적인 부분의 절감이나 위험한 요소들의 표현하는 데 도움을 주기도 한다. 또 미니어처는 제작하는 시간이 오래 걸린다는 단점이 있지만 CG의 기술이 많은 발전을 거듭했음에도 섬세하고 더욱 실제와 같은 느낌을 준다는 점에서 아직까지도 많은 영화에서 사용되고 있는 기술이다.



<그림 3> 영화 타이타닉(1998)미니어처 촬영장면



<그림 4> 영화 그랜드부다페스트호텔(2014)

한편, VFX는 영상물에 사용된 시각효과를 뜻하는데 흔히 CG 특수효과라고도 한다. VFX와 SFX는 별개의 영역으로 나뉘어 구분되고 있으며 VFX는 아래의 표의 내용과 같이 SFX 기술을 한층 더 발전시켰다고 할 수 있다. 직접 분장을 하고 실제 모형을 만들며 실제 기계 장치를 움직이거나 폭발 효과 등의 물리적 특수효과를 사용하는 SFX와는 분명한 차이가 있다. VFX 기술의 발전은 고전적 특수효과(SFX)인 미니어처를 훨씬 더 거대하고 생동감 있게 보여주는 효과를 주기도 하고 직접 폭발하지 않더라도 폭발 효과를 낼 수 있다는 점 등 다양한 기술적 부분에 발전과 변형으로 비용적인 절감과 실패에 대한 두려움을 감소시켰다고 할 수 있다. VFX나 SFX는 영화 속에서 가상적 실체나 실제적 가상을 표현하기 위해 적용되는 일련의 합성 과정으로 볼 수 있다. 다음은 고전적인 특수효과(SFX)와 디지털 기술을 기반으로 하는 VFX의 차이를 비교한 표이다.

<표 1> 고전적 특수효과(SFX)의 디지털 VFX로의 대체 (김현빈 2006:21)

고전적 특수효과	디지털 VFX	설명
카메라 트릭	고속 촬영 및 디지털 인터미디에트(DI)	디지털 인터미디에트(DI) 기술은 필름 스캐닝, 레코딩, 색보정 등을 일컫는다. 고속 촬영 영상을 DI 기술을 이용하여 컴퓨터로 작업하면 다양한 카메라 트릭의 연출이 가능하다.
특수 분장	CG합성, 디지털 액터	배우를 XG로 만든 디지털 액터로 대체하고, 디지털 액터에 CG로 만든 형상을 부착시킴으로써 디지털 특수 분장이 가능하다.
미니어처	CG합성, CG모델링	미니어처와 카메라 트릭을 사용하는 대신에, CG로 모델링한 미니어처 모델과 실사를 합성하여 거대한 미니어처 모델의 표현이 가능하다.
화공 특수효과	화염 및 동역학 시뮬레이션	물, 불, 구름, 연기, 폭발과 같은 자연 현상 시뮬레이션 기법이 많이 발전되어 화염 시뮬레이션, 폭발 효과를 위한 동역학 시뮬레이션으로 화공 특수효과 대체가 가능하다.
스턴트	모션캡처, 동역학 시뮬레이션, 디지털 액터	모션캡처를 이용하여 안전한 환경에서 동작을 획득한 후 위험한 배경에 적용시키거나, 모션 캡처도 불가능할 경우 동역학 시뮬레이션을 이용한 동작 생성이 가능하다.

오늘날 VFX의 발전은 촬영현장에서의 오류를 수정하거나 제작비를 낮추기 위한 후보정을 위한 것에서부터, 실제 촬영이 불가능한 장면을 구현하기 위해 광범위하게 사용되고 있다. (노극태 2014:2) 이제 VFX 작업을 조금도 거치지 않는 영화는 없다고 하는 말이 과언이 아닐 정도로 널리 쓰이고 있는 것이다. 할리우드 영화뿐 아니라 우리나라에서도 최근 활발하게 <디워>(2007), <해운대>(2009), <미스터고>(2013), <신과 함께>(2017) 등 CG 기술을 활용한 영화들이 많이 만들어지고 있고, 성공적인 흥행을 거두고 있다. 나아가 VFX는 실사 촬영을 기반으로 한 크로마키 촬영, 모션 캡처, 모션 컨트롤 등의 합성작업에서 CG 작업이 디지털 콘텐츠 전 분야로 확대되고 있는 추세이기도 하다.(김남훈 2013:103)

여기서 인간만이 가지는 섬세한 감정이나 동작들을 표현하는 것은 대개 '모션 캡처', '이모션 캡처'와 같은 기술적 발전을 통해 이뤄진 것이다. 현대의 다양한 영화들에서 더욱 생동감 있는 디지털 캐릭터들은 바로 이런 기술을 기반으로 탄생되고 있는 것이다.

2.1.2. 모션 캡처 기술의 진화와 영상표현의 변화

모션 캡처는 배우의 몸에 센서를 부착시켜 인체의 움직임을 디지털 방식으로 기록하는 기술이다. 그것은 말 그대로 동작을 잡는 것과 그것을 사진 등으로 기록하는 것으로 실제 세계에서 일어나는 인간, 동물, 사물 등의 움직임을 분석하여 데이터로 변환하는 과정을 말한다. 또한 그 움직임을 녹화하고 디지털화하여 컴퓨터로 읽어내는 일련의 과정을 일컫는다.

(김남훈 2013:104)

모션캡처의 기원은 1878년 6월 15일 에드워드 머이브리지(Eadweard Muybridge)의 달리는 말(The Horse in Motion)이라는 사진에서 비롯한다. 모션 캡처 기술이 발명이 되기 전에는 현실 존재 불가능한 캐릭터들을 표현하기 위해서 사람이 탈을 쓰고 연기를 하고, 그나마 조금 발전이 되어 기계에 탈을 씌워 표현해내는 것이 전부였다. 그렇기 때문에 관객 입장에서는 시각적으로 부자연스러워서 부담감을 느낄 수밖에 없었다. 모션 캡처 기술이 제작 현장에서 폭넓게 사용됨에 따라 영화 <혹성탈출>, <킹콩>, <반지의 제왕>(2001) 등 관객들은 전보다 한 차원 높은 수준의 영상 속 가상세계를 접할 수 있게 되었다. 과거엔 수작업으로 모션을 제작하느라 많은 시간을 소모했지만 모션 캡처 기술을 활용함으로써 더 빠르게 정확한 값을 얻어 낼 수가 있게 된 것이다. 하지만 모션 캡처 기술에도 초기투자비용이 많이 들어가게 된다는 단점은 있다. 모션 캡처를 사용하기 위한 넓은 공간, 프로그램 등 다른 부가적인 영역에도 비용이 많이 발생하게 되었다. 나아가 후반 작업에서는 수작업 해야 할 양이 많아졌다. 여기에 더해 부자연스럽거나 비현실적인 움직임은 만들게 될 수도 있다는 단점도 있다. (김현빈 외 2006:97)

비현실적인 움직임이 만들어질 수 있는 이유는, 모션 캡처 배우와 3D 그래픽스의 모델이 다른 사이즈를 가지고 있다면 골격 및 근육의 구조 차이로 인해 원치 않는 움직임의 불일치 현상이 발생할 수 있기 때문이다.(에리얼 위키자료 참고) 또, 인간과 거의 비슷한 몸짓과 표정을 표현해 낼 수 있게 되었지만 몸의 전체적인 동작을 읽어낼 뿐 섬세한 표정까지는 읽어 내지 못하는 한계가 있었다. 그렇기 때문에 인간의 미세한 근육의 표현으로 드러나는 캐릭터의 내면 감정을 완벽하게 표현하기에는 무리가 있다.

이런 단점을 보완한 것은 퍼포먼스 캡처(Performance capture), EOG(Electrooculogram Capture) 등의 등장이다. 2010년대 들어서는 이들 혁신적인 시스템이 더욱 상용화 되었다. 기존의 광학식²⁶⁾ 모션캡처와 달리 'Xsens MVN 모션 캡처 시스템'은 자이로(관성)센서²⁷⁾를 이용하기 때문에 별도의 장비 세팅 필요 없이 수트를 입는 것만으로 촬영준비를 완료할 수 있게 된 것이다. 또한, 광학식의 단점인 마커의 가려짐 현상이 없어지게 되면서 자유로운 복장으로 임할 수도 있게 되었다. (서정남 2018:481)

큰 움직임만을 잡아내던 모션 캡처의 진화는 여기서 멈추지 않고 작은 미세한 근육의 움직임이나 눈동자의 움직임, 눈썹의 움직임, 땀구멍까지 잡아내게 되며 감정까지 잡아낸다는 뜻의 '이모션(Emotion)캡처'로까지 발전하게 된다. 이러한 시스템의 발전으로 인하여 배우의 감정 표현력을 적극 활용할 수 있게 되었다.

26) 광학식 센서 - 적외선 빛을 쬐 되돌아오는 빛을 인식하는 센서

27) 자이로(관성)센서 - 관성센서란 운동의 관성력을 검출하여 측정 대상인 움직이는 물체의 가속도, 속도, 방향, 거리 등 다양한 항법 관련 정보를 제공하는 센서.



<그림 5> 영화 어벤져스에서 Xsens MVN 모션테크놀로지를 사용해 완성한 장면

그에 따라 인간의 무한한 상상력을 표현할 수 있는 뒷받침이 되었고 비현실적인 디지털 캐릭터들이 마치 인간과 똑같은 감정표현을 전달하며 관객들에게 판타지 세계의 몰입도를 높이는 효과를 얻었다. 이와 같은 기술의 발전은 오늘날 영화 장르의 폭을 넓히고 다양한 판타지, SF 영화가 큰 인기를 끌 수 있는 데 도움을 주었다고 할 수 있다.

2.2. 디지털 캐릭터 구현의 방향성

2.2.1. 연기의 첨단기술 접목

우리는 영화에 등장하는 인물이 실제 배우가 연기하는 것인지, 인간이 컴퓨터로 창조해낸 캐릭터가 움직이는 것인지 구분이 어려울 정도로 첨단기술이 도입된 시대에 살고 있다. 이는 영화의 진화와 함께 발전되어온 CG 기술과 영상장비들의 발전과 관련이 있다. 흑백의 무성영화에서 출발된 영화가 지금은 상상만 해오던 캐릭터들이 영화 속에서 살아 움직이고 있는 것이다. 앞서 본문에서 설명한 미니어처 기법이나 특수 분장 등 여러 가지 특수효과들 역시 현재도 많이 쓰이고 있지만, 개봉 전부터 관심을 받고 개봉과 동시에 엄청난 관객수를 보여주는 제작사 마블(MARVEL)의 시리즈 영화(어벤져스 시리즈 등)를 비롯한 여러 장르의 영화에서 모션 캡처의 기법은 영화에 있어 매우 중요한 기술임을 입증하고 있다.

모션 캡처 기술은 본래 애니메이션 캐릭터의 동작 데이터를 입력하는 보조기술이었다. 다시 말해 인간의 자연스러운 동작을 넣어서 실제 움직임을 재현한다거나 가공하는 방법이었던 것이다.(정주영 2018:216) 보통 캐릭터의 바디 모션은 '모션캡처'라는 장비로 입력이 되고, 표정은 애니메이션 프로그램으로 만들어지기 마련이다. 캐릭터의 움직임은 모션캡처로 만들어져 자연스러운 반면, 얼굴의 표정은 후반작업 기술에 의존하고 움직임만을 보고 상상력으로 만들어내야 했다. 물론 표정은 만들어내는 과정에서 배우의 대사, 움직임, 목소리 톤을 감안하여 만들어 내겠지만 배우가 직접 움직임에 맞는 표정을 짓는 것과는 분명히 엄청난 차이가 있다. 때문에 다른 감정표현을 갖는 것처럼 부자연스럽게 보이고, 움직임과 표정을 따로 만들어내어 합치는 과정에서 타이밍이 맞지 않게 되면 더욱 부자연스럽게 보일 수밖에 없다. 이러한 디지털 캐릭터의 몸과 얼굴의 부조화를 극복한 것이 영화 <반지의 제왕>에서 모션 캡처의 대가인 '앤디 서키스'가 연기한 '골룸'이란 캐릭터다. 몸 곳곳에 60개의

작은 광학센서를 부착해 그의 동작 하나하나를 디지털 움직임으로 받아들이고, 즉석에서 배우가 연기하는 표정을 카메라로 촬영한 다음 250개의 표정을 만들어 애니메이터가 섬세하고 디테일한 표정을 만들 수 있도록 했다. 그렇기 때문에 '골룸' 같은 경우 한 명의 배우가 표정과 액션을 모두 소화해낸 연기를 캡처 받을 수 있어 생생한 연기가 살아날 수 있었던 것이다. 즉, 모션 캡처는 배우가 영화의 CG 캐릭터로 탈바꿈하도록 도와주는 장치가 된 셈이다.



<그림 6> 영화<반지의 제왕>에서 모션캡처를 사용하여 '골룸'을 연기한 앤디 서키스

한편, 모션 캡처 기술은 2009년 영화 '아바타'에서 '이모션 캡처'로 발전이 된다. 영화 <아바타>는 기존의 모션 캡처를 활용한 VFX 영화와는 많은 차이점을 두고 있다. '아바타'가 개봉한 2009년 이전의 CG 영화들도 역시 '모션 캡처'를 활용하여 작업을 하였다. 하지만 바디(Body)의 큰 움직임만을 잡아내는 한계가 있었다. '모션캡처' 기술의 한계를 뛰어넘은 '이모션 캡처'는 배우들의 속눈썹, 동공의 움직임까지도 잡아낼 수가 있다. 영화 <아바타>가 기존 영화들과 다른 점은 배우들의 머리에 카메라를 추가한 점이다. 초소형 카메라가 달린 장비를 배우들의 머리에 씌워 얼굴을 360도 촬영했다. 얼굴 근육과 눈동자 움직임, 심지어 땀구멍과 속눈썹 떨림까지 정밀하게 기록할 수 있던 배경이다. 세트장에는 250 여개의 카메라를 설치해 세분화 된 각도에서 배우들의 모습을 담았다. 미세한 부분까지도 놓치지 않기 위한 노력이다. 전체 영상의 절반이상을 CG로 제작했음에도 아바타가 애니메이션이 아닌 실사영화의 느낌을 주는 이유다.(김헌식 2013:106)



<그림 7> 영화<아바타> 의 이모션 캡처



<그림 8> 영화<아바타>의 배우들의 연습 장면

'모션캡처'와 '이모션 캡처'의 공통점은 배우에게 CG 캐릭터를 입히는 것이며 최종적으로는 어찌되었건 근본적으로 배우의 생동감 넘치는 연기력이 수반되어야 한다는 것이다.

2.2.2. CG 기술의 발전에 따른 연기훈련법 제안.

영화에서 CG 기술이 발전함에 따라 연기하는 배우들에게도 한층 심화된 표현력이 요구되고 있다. 이제 배우는 단순히 세트장이나 야외에서의 촬영이 아닌, 실내 스튜디오에서 크로마키만을 배경으로 두고 초자연적인 현상, 내가 경험하고 느끼지 못했던 장소들을 상상해가며 연기해야 하는 상황이 되었다. 모션 캡처를 활용하는 영화의 보편화로 눈앞의 배우를 세상에는 존재하지 않는 생물체로 받아들이고 상상하며 연기해야 할 때가 온 것이다.

2018년 8월에 개봉한 국내영화 <신과 함께 - 인과 연>에서 저승사자 '강림' 역으로 연기한 배우 하정우는 인터뷰에서 이렇게 말한다. "블루 스크린 앞에서 연기 하는 게 부끄럽고 쑥스러웠다. 그리고 아무 것도 없이 연기하다 보니 촬영하기 힘들었다. 보통 다른 영화가 20% 정도 특수 장비로 촬영한다면 <신과 함께>는 90% 이상이 특수 장비로 촬영했다. 영화 속 불구덩이 장면의 경우는 녹색 매트리스에 몸을 던졌다. 그런 것은 CG로 구현 가능하지만, 불 괴물이 잡으려는 장면은 녹색 수트를 입은 사람들이 내게 와서 직접 터치하며 찍었다."

위의 인터뷰에서도 알 수 있듯이 CG 기술을 활용한 연기에 있어서 사전의 준비와 연습은 더욱 중요하게 여겨질 것으로 보인다. 보이지 않는 것을 실제라고 믿어가며 연기하는 과정이 쉽지만은 않을 것이기 때문이다. 많은 CG 영화들이 흥행을 거두고 있고, 그 비중 또한 많아지고 있기 때문에 배우들은 앞으로 더욱 새롭고 다양한 연기 스킬들을 연습해야 할 것이다. 이러한 연기 환경의 변화는 다음과 같이 요약될 수 있을 것이다.

첫째, CG 영화의 기술적 특성상 실제로 촬영하는 현장과 후에 완성된 영화에서 모습은 크게 다르며, 배우는 아무 것도 제공되지 않는 공간에서 연기해야 한다는 점에서 배우의 상상력이 매우 중요해졌다.

둘째, 배우의 몸에 직접 센서를 달아 모든 움직임을 읽는다는 점에서 연기하는 배우는 단순한 움직임이 아닌 캐릭터 연구를 전제로 한 섬세한 신체 표현이 요구된다.

셋째, 작은 근육까지 읽어내는 센서를 달기 때문에 내면 감정의 표현도 매우 중요하며 내면 감정 표현은 큰 동작이 아닌 섬세한 표정 연기를 요구하고 있다.

위 세 가지 사항은 변화된 환경에 따라 배우들의 연기에 중요하게 요구되는 사항이다. 이는 물론 과거에도 배우 훈련에서 중요하게 여기던 사항들이지만, 기존 앵글이 강조되는 영화 연기법에 덧붙여 다른 차원의 심화된 연기 훈련의 필요성이라고 볼 수 있다.

첫째, 배우에게 있어 상상력은 빼놓을 수 없는 필수 능력 조건이다. 여기서 상상력은 배우의 자유분방한 상상력을 의미하지 않는다. 배우의 상상력의 기반은 어디까지나 극 속에 있어야 하기 때문이다. 따라서 배우의 상상력은 캐릭터에 관한 충분한 이해를 전제로 한 것이어야 한다. 지금까지 우리는 자신만의 색이 확고한 일명 '개성파 배우'들을 많은 영화 속에서 만나왔다. 어떠한 역을 연기 하더라도 이들은 자신만의 개성으로 캐릭터를 소화한다. 그러나 이제 새로운 CG 기반 영화들은 배우들에게 이런 류의 개성을 기대하고 있지 않다. 따

라서 본고에서는 캐릭터의 이해와 표현에 있어 개성과 배우의 유형이 아닌 에드워드 라이트와 렌틸 다운스가 분류한 연기자 유형 중 “의인화 연기자(Impersonators)”의 배우 유형의 자세를 언급하고자 한다. 이들이 말한 “의인화 연기자”란 배우 자신의 성격과는 다른 극중 인물을 연기할 때 자신의 고유한 정체성이나 개성을 모두 무시하는 연기자를 뜻한다.(조셉 보그스, 1991:201) CG 영화 속 디지털 캐릭터는 내·외적으로 지금까지 전혀 세상에 존재하지 않았던 캐릭터를 창조해내야 한다. 배우는 새롭게 재탄생 될 캐릭터의 모습을 정확히 이해하고 상상하며 연기해야만 배우와 새로운 캐릭터의 어색함이 생기지 않을 것이다.

다음은 새로운 기술의 발전으로 배우가 연기에 몰입하기 힘든 크로마키 앞에서 상상력의 중요성이다. 아무 것도 없는 공간에서의 연기는 배우에게 있어 가장 힘든 요소일 것이다. 촬영하기에 앞서 배우는 극 속에서의 공간이 어떤 공간일지 연출자와 충분한 대화를 통해 알고 자신의 연기를 상상해야 한다. 물론 그 공간의 느낌을 온전히 받을 수 없겠지만 그와 비슷한 장소나 사진, 영상 등을 적극 활용하여 몰입에 익숙해져야 할 것이다. 여기서 본고에서는 공간에 대한 몰입을 위하여 홀로그램이나 빔 프로젝트를 활용한 연습법을 제안한다. 요즘 무대예술에서도 많이 사용되고 있는 홀로그램이나 빔 프로젝트는 시각적인 자극을 주어 배우에게 있어 마치 실제 공간에 있다는 느낌을 주는데 이를 적극 도입하고 활용한다면 크로마키 앞에서의 연기 훈련에 많은 도움을 줄 것으로 기대한다. 나아가 그와 비슷한 연습실의 온도나 냄새까지 만들어 낸다면 몰입하는 데 큰 도움이 될 것이라고 생각한다. 이러한 연습을 기반으로 크로마키 앞에서 연습했던 세트장 환경을 상상하며 촬영을 한다면 보다 자연스러운 표현을 할 수 있을 것이다. 비현실적인 영화 세계를 얼마나 현실적으로 자연스럽게 표현해낼 수 있는가는 변화된 환경에서의 배우들에게 큰 숙제이기 때문이다.

둘째는 신체 훈련의 중요성이다. 기존의 영화 연기에서 배우는 정해진 프레임 안에서만 연기를 하면 되었다. 서사적 구조로 촬영을 진행하지 않기 때문에 순간적인 몰입도와 사이즈 별 훈련이 영화 연기의 주된 훈련이라고 할 수 있었다. 하지만 모션 캡처의 발달은 배우의 신체 전체를 읽어냄에 따라 배우에게 신체훈련에 관한 연습은 더욱 중요하게 여겨지게 되었다. 반지의 제왕에서 골룸 역을 완벽하게 표현해 내어 인정받은 앤디 서키스는 연극 배우 출신으로 비교적 신체 표현에 있어 매우 익숙했다. 다년간 무대에서 훈련된 육체로 골룸을 상상해서 만들어냈고 그 결과 골룸의 몸짓을 표현함에 있어 긍정적인 결과를 불러낼 수 있었던 것이다. 하지만 골룸의 탁월한 몸짓 표현은 단순히 앤디 서키스가 연극배우 출신이었다는 이유만은 아닐 것이다. 실제로 <킹콩> 촬영 당시 고릴라의 몸짓표현을 위하여 직접 아프리카 ‘르완다’까지 날아가 야생보호구역에서 2달간 지내면서 고릴라의 습성, 고릴라의 17가지 발성법을 익히는 등 철저한 사전 준비를 했다. 이처럼 가장 중요한 것은 배우가 맡은 캐릭터에 대한 충분한 이해를 기반으로 하여 상상한 캐릭터를 만들어내고 그 캐릭터의 특징을 잘 잡아내어 특유의 몸짓을 설계하고 연습하는 것이 매우 중요하다는 사실이다.

셋째는 내면 감정표현의 중요성이다. 이모션 캡처의 발전으로 디지털 캐릭터는 센서를 통해 배우의 신체 뿐 아니라 얼굴의 근육, 눈썹 하나하나까지에 대한 인식을 전제로 만들어진 다. 그 결과 당연하게 배우의 연기는 더욱 섬세하고 자연스러워져야만 한다. 상황과 내면감정의 자연스러운 표현을 위해서는 표정 연기도 물론 중요하지만 배우와 연기하고자 하는 캐릭터 간의 감정적 공감도 매우 중요할 것이다. 배우의 깊은 공감과 몰입은 적합한 표정으로 드러낼 수 있을 것이기 때문이다. 본고는 크게 스타니슬라브스키가 전기 시스템에서 다루었던 정서적 기억과, 후기 시스템에서 다룬 신체적 훈련 두 가지 훈련법을 인용하여 연기법을 제안하고자 한다.

먼저 정서적 기억훈련에서 감정은 자신만의 경험에서 우러나올 수 있는 것이기에 누군가에게 빌려올 수가 없는 부분이라고 이야기한다. 때문에 내적동기가 부여되지 않은 외적 연기는 그저 핵심 없는 형식적인 연기일 것이다. 그렇기에 배우에게 경험은 무엇보다도 바꿀 수 없는 자산인 것이다. 연기함에 있어 보고 느낀 기억과 감정들은 시간이 지남에 따라 열어질 수도, 심화될 수도, 또 그로 인해 다른 기억으로 파생될 수 있다. 시나리오의 인물을 연기함에 있어 과거 자신이 가졌던 감정을 불러올 수 있다면, 시나리오 상황에 한 걸음 더 가까이 다가갈 수 있을 것이다. 행동(혹은 연기)하기 위해서는 그렇게 해야만 하는 내면의 감정을 필요로 한다. 스타니스라브스키의 후기 시스템인 신체적 훈련에 영향을 받은 스텔라 애들러는 초기 시스템인 정서적 기억법에 영향을 받은 리 스트라스버그와는 다르게 주어진 환경에 적합한 행동이 이루어지면 작품이 요구하는 리듬과 템포가 자연스럽게 파생되고 그 결과 감정과 분위기의 환기가 뒤따른다고 보았다.(정수정 2012:41)

그러나 AI, CG영화가 차지하는 대부분의 극적 스토리는 이와 비슷한 경험을 겪을 수도 없을 뿐만 아니라 그와 비슷한 감정을 표현하기엔 더더욱 힘들기 때문에 배우는 실제로 접해보지 못했던 것들을 연기하기 위해서는 상상력을 통해서 주어진 상황을 구체화해야 한다. 그러므로 배우는 어찌 되었건 작품의 주어진 상황에 맞는 연기를 보여주어야 한다. 그러기 위해 과거의 정서적 기억을 활용하고, 경험해보지 못한 상황에서 상상력을 통해서 최대한 주어진 상황에 스며들어야 할 것이다.

III. 결론

영화 기술의 변화는 실로 괄목상대할 정도이다. 상상으로만 그렸던 가상세계, 인간이 직접 할 수 없던 영역들까지도 CG 기술의 발전으로 인하여 표현 가능하게 되었다. 그로 인해 관객들은 보다 다양하고 화려한 영상들을 다양한 매체로 손쉽게 제공받을 수 있게 되었다.

이미 할리우드에서는 이러한 영화 기술의 발전에 맞추어 배우들의 연기 교육 및 훈련이 체계적으로 개발되고 시행되고 있다고 한다. 하지만 우리나라 영화 연기 교육의 현장은 이런 기술의 발전에 따른 환경의 변화에 둔감한 것이 현실이다. 변화된 환경에 적합한 연기 교육과 훈련이 필요함에도 불구하고 새로운 시도들이 나타나지 않고 있는 것이다. 우리나라 영화도 이제 할리우드 영화처럼 VFX 영화, CG 영화들이 보편화 되어 익숙하게 다가오고 있는 만큼 배우들의 연기도 더욱 발전되어 관객들로 하여금 몰입에 방해되지 않는 자연스러운 연기를 보여주어야 한다.

보다 사실적인 반응을 이끌어내기 위하여 실제 배우가 촬영장에서 상대역을 마치 연극처럼 받아준다든지, 실제 촬영되지 않더라도 실제 배우들과 동작과 대사를 맞춰가며 배우들의 반응 연기를 도모해주는 것도 도움이 될 것이다. (정주영 2018:129)²⁸⁾ 발전되어가는 기술에 발맞추어 배우의 연기 역시 끊임없이 변화되어 연구해야만 한다. 그 연구를 통한 연습과 훈련이 함께 발전된 기술과 융합되어야 한다. 4차 산업시대가 오면서 인간의 영역이라고만 여겨졌던 많은 부분들을 컴퓨터가 대체하고 있다. 그럼에도 불구하고 컴퓨터나 AI도 해결해

28) 정주영, 한국 카메라 연기의 변천 과정에 관한 연구 = A Study on the Changes of Camera Acting in Korea 2018 P129 인용.

주지 못하는 인간만이 할 수 있는 영역은 분명히 존재한다. 영화에서도 기술은 엄청난 발전의 이뤄왔지만 여전히 연기하는 것은 인간이다. 하지만 배우는 이에 안주하지 않고 현대사회의 기술들이 빠른 속도로 발전되고 있는 만큼 날로 성장하는 영상기술에 대처하기 위해 더욱 고민하고 훈련하는 과정을 게을리 해서는 안 될 것이다.

본고에서는 바로 이런 기술의 발전에 따른 영화 제작환경의 변화와 새로운 연기 훈련법을 제안해 보았다. 이런 제안이 변화된 환경에서의 연기를 준비하는 배우들에게 연기훈련의 방향성을 살피는 데 도움이 될 수 있기를 기대한다.

변화된 환경 속에서 배우들의 연기 제안과 관련하여 본고에서 다루지 못한 부분은 아직도 많다. 예컨대 인간의 무한한 상상력이 만들어낸 디지털 캐릭터의 발전은 배우의 목소리 연기, 화술의 중요성을 다시 일깨워주었다. 디지털 캐릭터와 배우의 목소리가 부조화를 낳게 된다면 관객은 심각한 몰입의 방해로 받게 될 것이다. 또 모션 캡처 연기 시 실사 배우와의 앙상블 연기가 필요하며, 환경에 대한 사실적 반응을 할 수 있는 숙련된 '반응 연기술' 이 필요할 것으로 보인다. 미진한 부분에 대해서는 후속 연구를 통해 보완하고자 한다.

IV.참고문헌

1. 단행본

- 김현빈, 김기호, 김진서, 김해동, 박창준, 이지형, 정일권, 추장우, 이민기(2006). 흰히 보이는 디지털시네마. U BOOK, pp.21-97
서정남(2018). 영상특수효과의 세계. 빛을 여는 책방, p.481
조셉 보그스(1991). 영화보기와 영화읽기. 제3문학사, p.201

2. 논문

- 김남훈(2013). 디지털 캐릭터 UV(Uncanny Valley) 현상에 관한 연구: 리얼리즘 기반의 CG 영화와 애니메이션을 중심으로. 경성대학교 디지털디자인전문대학원 박사학위논문, 103-104
김대우(2011). 영화 속 디지털 캐릭터의 진화과정과 감성적 동일시: 디지털캐릭터를 등장시킨 헐리우드 제작 영화를 중심으로. 성공회대학교문화대학원 석사학위논문, 34
김헌식(2013). 3D 입체영상 콘텐츠의 몰입에 관한 연구: 영화<아바타>의 분석과 문화콘텐츠의 타 장르적용을 중심으로. 건국대학교대학원 박사학위논문, 106
정주영(2018). 한국 카메라 연기의 변천 과정에 관한 연구. 청주대학교 대학원 박사학위논문, 216-219
정수정(2012). 리 스트라스버그와 스텔라 애들러의 연기훈련법 비교연구. 한서대학교 대학원 석사학위논문, 41

3. 기타

- <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=4357074&cid=43665&categoryId=43665> (2017.11)
<https://blog.naver.com/nextmavel/221252145886> (2018.4.13.)
<https://lycos64.blog.me/221151846591> (201711.30)
http://wiki.nex32.net/%EC%9A%A9%EC%96%B4/%EB%AA%A8%EC%85%98_%EC%BA%A1%EC

[%B3%90](#) (2011.7.4.)

<https://movie.naver.com/movie/bi/pi/basic.nhn?code=621>

<https://blog.naver.com/gyurbals389/221270313630> (2018.5.7.)

영화 '신과함께-인과연' 강림역 하정우 인터뷰 - 스타뉴스 김미화 기자

<http://star.mt.co.kr/stview.php?no=2018073013204600378> (2018.7.31.)

<https://terms.naver.com/>

안녕하십니까? (사)한국연기예술학회 편집위원회입니다.

저희 학회 논문지 <연기예술연구>가 2017년 한국연구재단 신규학술지평가에서 KCI 등재후 보지로 선정되었습니다. 다시 한번 많은 관심과 애정을 보내주신 선생님들께 진심으로 감사의 말씀을 전합니다. 2018년부터는 1호: 4월30일, 2호: 8월30일, 3호: 12월30일 총 3회 발간합니다. (논문마감은 1호: 3월15일, 2호: 7월15일, 3호: 11월15일)

본 학술지는 연기 소재가 활용 및 적용되는 모든 분야, 공연/이론, 영화/영상, 뮤지컬/음악, 무용/퍼포먼스는 물론, 감성과학, 예술교육, 예술심리치치, 힐링/치유 등의 내용을 실을 수 있는 예술분야 융·복합 연구공간입니다. 더불어 예술가들의 창작작품(활동)을 연구하는 “**실기 기반연구(PBR: Practice Based Research)**”를 <연기예술연구>에 도입했습니다. 보다 다양한 방법으로 연구활동을 할 수 있는 장이 열렸기에 회원분들의 적극적인 논문투고 부탁드립니다.

2018년 12월 30일 발행될 제12호 <연기예술연구> 논문투고 안내입니다.

1. 투고자격: ①연기, 예술 관련 연구자
②석사, 박사 취득 후 5년 이내 연구자
 2. 연구주제: 연기(Acting), 예술(Art)이 활용, 적용되는 모든 분야
 3. 원고분량: 학술지 20쪽(A4용지 13쪽)초과 시 한 페이지 당 5천원 추가
※우리학회 홈페이지 투고규정 메뉴에서 논문샘플 참조(APA)- 투고형식 불이행 시 심사에 영향을 미칠수 있습니다.
 4. 접수방법: (사)한국연기예술학회: <http://www.kosas.or.kr> ⇒ 온라인회원가입 ⇒ 회비납부 ⇒ 온라인 논문투고시스템 회원가입 ⇒ KCI로그인 후 문헌유사도검사결과 탑재 ⇒ 논문투고
 5. 접수마감: 2018년 11월 15일
 6. 발 행 일: 2018년 12월 30일
 7. 심 사 비: 6만원
 8. 계 재 비: ①일반: 15만원(논문집 2권 발송) ②연구비수혜- 30만원
 9. 별 책 본: 10부- 5만원
 10. 입금계좌: ①회원가입: 가입비(3만)+연회비(5만)/우리은행 1005-401-606432, (사)한국연기예술학회
②심사비, 게재비: 우리은행 1005-801-908064, (사)한국연기예술학회
※<연기예술연구>에 논문투고를 희망하시는 분은 본 학회 정회원 가입을 하신 분이거나, 회원 연회비(연체포함)납부가 정상적으로 이루어진 분에 한하여 투고 가능합니다.
 11. 우수논문상: **【매 호 투고된 논문 중 한 편 선별 수상】**
- ☎ 문의: 한정수 학술사무국장(온라인투고담당): 010-8955-4026, E-mail: kosasacting@gmail.com

감사합니다.

