

디지털 연기 연구

Digital Acting Method

박호영

서원대학교 공연영상학과/세종대학교 공연.영상.애니메이션 협동과정

Hoyoung Park(kracibaya70@naver.com)

요약

각기 다른 매체에서 요구하는 연기 표현방법의 특성을 이해하고 표현하는 방법을 습득하면 다양한 매체에서 요구하는 연기를 표현하는데 수월하다. 각 매체에서 요구하는 연기 스타일은 매체의 특성에 따라 다르게 표현된다. 특히, 컴퓨터 그래픽 기술을 이용한 디지털 연기는 배우들이 상상의 공간을 가상해서 마치 그 공간에 있는 것처럼 연기로 표현한다. 컴퓨터 그래픽 후반작업을 통해서 최종 스크린에 보일 실제 공간이 완성되고 실제 상황에 따른 이야기를 만들어낸다. 모션 캡처를 응용한 디지털 배우의 역할은 영화에서 차지하는 비중이 점점 커지고 있다. 실사 배우와 디지털 캐릭터 간에 자연스러운 상호 리액션 연기 등은 디지털 배우들만 등장하는 애니메이션영화에서는 트렌드로 자리 잡았다. 애니메이션영화에서 실제 배우는 디지털 배우의 캐릭터를 연결시켜주는 주요한 역할을 해낸다. 디지털 배우의 핵심은 개성적 캐릭터 연기를 구현하는 것이다. 트랜스미디어 시대에 디지털 연기는 그 중요성이 날로 높아지고 있다.

■ 중심어 : | 연기 | 영화 | 연극 | 방송 | 뮤지컬 | 디지털 연기 | 모션 캡처 |

Abstract

Learning how to express and express the characteristics of acting expressions required by different media is easy to express the acting required in various mediums. The style of acting required by each medium is different depending on the characteristics of the medium. In particular, digital acting using computer graphics technology expresses actors as if they are in the space by imagining the imaginary space. Through computer graphics post-production, the actual space that will be visible on the final screen is completed and creates a story based on the actual situation. The role of digital actors in applying motion capture to movies is becoming increasingly important. Natural cross-reaction acting between live-action actors and digital character actors has become a trend in animation films where only digital actors appear. In animation films, a real actor plays a major role in connecting the characters of a digital actor. The core of a digital actor is the realization of a unique character performance. In the era of trans-media, the importance of digital acting is increasing day by day.

■ keyword : | Movie | Drama | TV | Musical | Digital Acting | Motion Capture |

I. 서론

현대는 다양한 장르를 넘나드는 시대이다. 연극, 뮤지컬, 영화, 방송을 넘어 디지털 연기를 표현 하는 트랜스미디어 시대에 있다. 트랜스미디어시대에 적용하기 위해서 전통적 방식의 연기 표현을 넘어 다양한 장르에서 요구하는 특징과 기술을 습득해야 새로운 장르에 맞는 연기를 표현해 낼 수 있다.

배우에게 가장 중요한 역할은 관객들에게 등장인물의 생각과 감정을 전달하는 것이다. 무대에서는 배우의 바로 앞에서부터 극장 양 끝 까지 관객들이 있으며, 배우는 객석의 가장 멀리 있는 부분까지 모든 내용을 전달해야 한다. 그러므로 배우는 성량이 풍부해야하며, 상황에 따라서는 연기의 움직임도 커야 한다.

영상매체에서는 스크린을 가득 채운 배우의 클로즈업 화면이 관객을 배우의 얼굴로 집중시키고, 배우의 디테일한 동작들이 나타나며 배우의 작은 동작만으로도 이야기를 전달하는 효과가 크다. 이처럼 각 매체에서 요구하는 연기 스타일은 매체의 특성에 따라 다르게 표현된다. 특히, 컴퓨터 그래픽(Computer Graphic) 기술을 이용한 디지털 연기는 배우들이 그린 또는 블루스크린에서 상상의 공간을 가상해서 마치 그 공간에 있는 것처럼 연기로 표현한다. 컴퓨터 그래픽 후반작업을 통해서 최종 스크린에 보일 실제 공간이 완성되고 실제 상황에 따른 이야기를 만들어낸다.

또한, 모션 캡처를 응용한 디지털 배우의 역할은 영화에서 차지하는 비중이 점점 커지고 있다. 실사 배우와 디지털 캐릭터 간에 자연스러운 상호 리액션 연기는 디지털 배우들만 등장하는 애니메이션영화에서는 일반적인 트렌드로 자리 잡았다.

현대 영화의 표현 수단에서 없어서는 안 될 중요한 요소 중의 하나로 자리 잡은 디지털 배우는 성공적으로 사용되었을 경우 영상에 현실성을 배가시킨다. 과거에는 표현 할 수 없었던 캐릭터의 섬세한 표정연기를 가능하게 하는 이모션 캡처는 배우 얼굴에 분포한 미세한 근육 움직임을 포착해 디지털 배우의 미학적 감성적 표현 영역을 보다 광범위하게 확장하는 데 기여하고 있다. 이러한 기술의 뒷받침으로 최근 영화에서 실제 촬영할 수 없거나 위험한 장면, 혹은 가상의 장면, 환상적

인 표현에 컴퓨터 그래픽을 활용한 시각 효과가 적극적으로 사용되고 있다. 모션 캡처와 이모션 캡처의 가장 중요한 장점은 실제 배우나 동물 동작의 미세한 움직임을 컴퓨터로 포착하여 디지털 배우의 캐릭터에 적용하거나 응용하고 반복적으로 사용할 수 있다는 것이다. 사람이나 동물이 지닌 제 각각의 스타일, 분위기, 감정 상태, 무게감, 물리적 특성 등의 동작을 사실적으로 보이게 만들고 시각효과를 통해 그 특징들을 응용 할 수 있다. 이러한 요소들이 디지털 캐릭터를 제작하는데 중요한 요소로써 작용된다[1].

디지털 영상제작 기술이 발전을 하면서 디지털연기의 역할은 다양하면서도 광범위하게 사용되고 있다. 본 연구는 연기의 다양성과 트랜스미디어 시대에 디지털 연기의 기술적 표현과 적용과정의 특성을 살펴보고자 한다.

II. 연기의 다양성

현대에서 요구하는 각 장르에서의 연기 방법론과 연기 표현법은 확연히 다르다. 각기 다른 연기 방법론의 특성들을 습득하고 공간적인 상황에 적용할 수 있는 표현법을 알면 각 장르의 연기를 넘나드는 것이 수월할 것이다. 그러기 위해서 배우는 반드시 각 장르의 특성들을 파악해야 한다[2]. 무대연기와 매체연기는 비슷한 것 같으면서도 표현방법에 있어서 확연하게 다른 특성들을 가지고 있다. 무대연기에는 연극과 뮤지컬, 매체연기에는 영화, TV로 나뉘 볼 수 있다.

무대연기와 매체연기의 차이점을 살펴보면 첫째, 매체연기는 '즉물적 리얼리티'의 예술이며, 무대연기는 '관습적 리얼리티'의 예술이란 점이다. 여기서 무대연기의 '관습적 리얼리티'는 관객이 참여하는 관습 없이는 리얼리티가 생성될 수 없다는 것을 의미한다. 반면 영상에서는 매체 자체가 이미 사진 적이며 즉물적 리얼리티를 갖고 있다. 무대연기에 있어 공연자와 관객은 필수적 존재다. 반면 매체연기는 근본적으로 관객과의 상호소통이 불가능하다. 무대에서의 제한성은 끊임없이 관객에게 이것이 가상이라는 것을 알려주므로, 무대의 관객은 일반적으로 관습적인 믿음을 가질 뿐이지, '즉물

적 리얼리티'를 느끼면서 믿는 것은 아니다. 반면 매체의 영상은 우리에게 '진실이 발견되었다는 믿음'을 준다. 결국 영상매체는 근본적으로 사실주의의 매체이므로 매체연기는 다른 어떤 매체의 연기보다 사실성에 민감할 수밖에 없다[3].

두 번째 차이점으로, '분절과 비 분절'의 차이를 들 수 있다. 매체연기는 '분절'의 예술이다. 무대는 언제나 기승전결에 따라 연기의 흐름이 자연스럽게 고조되지만 매체배우는 분절된 상황에서 끊임없이 하나의 흐름을 일관되고 통일하도록 노력해야 한다. 배우의 시선과 움직임이 편집실에서 완전하게 맞춰져도, '연기된 이미지'는 표현적인 질, 리듬, 강도에 대해 변화되기 쉽다. 매체연기에 있어서 즉물적 리얼리티는 매체가 갖고 있는 본질적 성격 중 가장 중요한 것일 것이다. 무대연기와 매체연기의 근본적 차이점은 무대연기에선 배우(공연자) 즉 배우와 캐릭터가 동일한 시간과 장소에서 같이 존재하지만, 매체연기에선 공연자는 부채한 채 오직 사각평면 속의 빛의 형상으로서 캐릭터만 보여 진다[4]. 이렇게 무대연기와 매체연기는 크게 차이가 있다. 좀 더 구체적으로 연기의 다양한 장르적 특성을 살펴보고자 하겠다.

1. 무대 연기

무대 연기는 크게 연극과 뮤지컬로 나누어 볼 수 있다. 연극 경험은 그 나름대로 한 가지 특성을 지니고 있다. 바로 일회성이다. 직접 공연장에서 관객과 만나는 라이브인 것이다. 이것은 모든 공연예술이 공유하는 특징이다. 연극 경험이란 공연 그 자체를 말하는 것이다. 공연은 연기자라고 하는 물리적인 존재, 의상과 무대 장치의 색상과 형태, 극작가의 말 속에 표현된 사상과 감정을 비롯한 여러 가지 힘이 존재하는데 어떤 것은 유형으로 어떤 것은 무형으로 존재하는데 이러한 것들이 한데 어우러진 결과이다. 그중에서 연극은 배우의 예술이라고 해도 과언이 아닐 정도로 중요한 장르이다. 약 2시간동안 관객과 한 공간에서 배우의 생생한 라이브가 관객의 희로애락을 책임지기 때문이다. 관객에게 라이브 무대에서 연기하는 배우를 통해서 신뢰감을 느끼고 진실성을 바탕으로 한 설득력 있는 연기를 펼쳐야 한

다. 무대는 배우가 조명을 받으며 서게 되며 관객에게 있어 온전히 집중되어지는 곳이다. 그러므로 더욱 리얼한 표현이 중요한 영향을 미친다. 그래야 관객이 믿고 보기 때문이다. 무대에서는 소극장, 중 극장, 대 극장에 맞춰 배우의 소리, 발성, 대사전달이 중요하고 정확한 화술을 구사하는 능력이 필요하다. 그래야만 객석 끝까지 정확한 대사를 관객이 들을 수 있기 때문이다[5].

뮤지컬의 특성은 기존의 연극의 형식을 그대로 유지하며 여기에 춤과 노래를 믹스해서 종합극의 성격을 갖게 된다. 뮤지컬은 일반적으로 연기, 춤, 노래로 이루어진다.

뮤지컬 배우는 연극배우와 다르게 노래와 춤과 연기를 소화할 수 있는 훈련이 되어 있어야 하기 때문이다. 대체로 음악과 가사와 춤은 극본에 맞추어서 만들어진다. 이렇게 만들어진 뮤지컬 대본을 가지고 뮤지컬 배우에 의해서 생명력을 불어넣게 되는 것이다. 뮤지컬 배우의 연기를 통해서 뮤지컬 작품은 완성되기 때문에 그 어떤 장르에 비해 철저한 노래와 춤과 연기의 삼박자가 맞는 능력을 필히 갖춰야 한다. 특히 뮤지컬은 노래 가사가 대사이기 때문에 정확한 발음을 바탕으로 극중 인물의 심리에 맞는 호흡이 노래에 담겨야 하는 것이 특징이다. 그리고 드라마의 흐름과 노래와, 춤이 자연스럽게 연결되어야 한다[6]. 뮤지컬 연기는 드라마와 노래와 춤이 융합되어 하나를 완벽하게 이루는데 특징이 있다. 특히, 뮤지컬은 노래로 내러티브를 전달하기 때문에 뮤지컬 배우는 노래 가사 전달력이 가장 우선시 되어야 한다.

2. 매체 연기

매체 연기는 크게 영화와 방송으로 나누어 볼 수 있는데 영화에서 배우는 미묘한 주제를 드러내기 위한 정교한 연기술과 함께 이중적 성격을 표현할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 현대 영화에서 성격은 '모순', '이중성', '뉘앙스', '미묘함'의 복합체이다. 현대의 영화배우들은 이러한 모순들에 스스로 민감해져야 하며 모순의 전달을 잘 할 수 있어야만 한다. 순간에 직접적으로 반응할 수 있는 순발력을 길러야 하며 자기관찰을 게을리해서는 안 된다[7].

영화연기는 배우가 연기하는 것이 보인다면 그 배우는 뭔가 잘못하고 있는 것이다. 카메라 앞에서 뭔가를 보여주려고 ‘연희’를 하는 것이 포착된 순간, 배우로서 연기를 잘못하고 있는 것이다. 영화연기의 관건은 ‘자연스러움’이다. 영화연기는 아주 미세한 부정확함까지 확대할 수 있기 때문에 섬세하고 사실적으로 표현해야 한다. 오늘날의 영화는 과거에 비해 한층 다양해 졌는데 이는 부분적으로 연기자들 자신이 개성 있는 외모와 매력에 더 많은 관심을 기울이고 연기 또한 더욱 정교해지고 과감해지고 있다. 이렇듯 영화에 있어서 연기자들의 다양성은 육체적인 아름다움으로부터 내적인 측면으로 초점이 옮겨진 것 같다. 관객들은 겉으로 드러나는 것보다는 그 안에 숨겨진 내적인 것에 대해 더 많은 관심을 보인다. 오늘날 연기자들의 표정은 메이크업에 의해서 다듬어진 정교한 외모보다 더 많은 것을 보여줘야 한다. 연기자들은 표정을 통해 내적 심리상태와 현실적 성격의 복잡하고 디테일한 갈등을 반영해야 하는 것이다. 영화의 시나리오와 연기에 의해 표현되는 리얼리티는 실제 생활을 통해 경험한 것일 수도 있고 상상 속의 그 어떤 상황일 수도 있다. 영화에서 배우는 미묘한 주제를 드러내기 위한 정교한 연기술과 함께 이중적 성격을 표현할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 또한 인간성의 다양한 모순성을 보여주고 있다. 때문에 배우는 인간의 불완전한 성격을 세련되고 명확하게 전달할 수 있는 능력을 갖추어야만 한다. 어떤 형식의 예술도 영화만큼이나 자연스러운 ‘외관’을 요구하는 것이 없다. ‘외관’이라는 말을 강조한 이유는, 관객들이 보고 있는 건 연습한 연기라는 점 때문이다. 준비와 반복적인 연습의 최종 결과로 연기자들은 자신의 연기를 처음 하는 것처럼 보이게 만들어야 한다. 자연스러움이란 ‘배우’의 자연스러움을 의미하는 것이 아니라는 점이다. 바로 ‘캐릭터의 자연스러움’을 의미한다.

자연스러움이란 연기자가 전적으로 배역에 몰입해 있을 때 비로소 진실이고 사실이다. 그리고 배우는 자신을 역할과 일치시켜야 하는 만큼, 배역과 자아가 융합된 최종적인 결과는 새로운 자아 즉 배역이 역할 창조임을 항상 명심해야 한다. 그만큼 영화연기에 있어서는 단순함과, 간결함, 자연스러움을 간과할 수 없음을

명심해야 한다[8].

방송연기의 특성에 대한 이해에 앞서 TV의 사회적 특성을 몇 가지 요약하여 이해할 필요가 있다. TV가 지니고 있는 청각과 시각의 동시수용 능력이야말로 타 매체에 비해 강한 호소력을 가진다는 장점이 있다는 것이다. TV 방송은 상황을 그대로 담아낸다는 특성을 가지고 있으므로 실상을 바로 전달하는 사실성을 내포하고 있다는 것이다. 이는 보도 기능으로서의 중요한 역할이며 초창기 TV방송드라마 생중계 시절에는 더욱 중요한 부분으로 작용하기도 하였다. 방송은 특정 개인이 아닌 불특정 다수를 대상으로 하는 공적 커뮤니케이션으로서 공공의 사회적 시설이다. 이는 방송이 공적인 재산이며 이를 통해 다양한 프로그램이 생산된다는 것이다. TV는 이를 바탕으로 쉽게 접근할 수 있는 장점을 가지고 있으며 타 매체에 비해 가장 빠른 친근성을 가지고 있다. 방송의 궁극적인 목적은 시청자의 알권리와 생활에 활력을 제공하는 것이다[9]. 그중에서 시청자들에게 삶의 활력으로서 방송의 역할로 드라마를 빼놓을 수가 없다. TV드라마는 시청자의 삶에 깊숙이 관여된 요소라고 할 수 있다. 드라마를 통해 서민들은 대화의 소재가 되기도 하며 드라마의 상황을 빗대어서 자신의 삶을 돌아보기도 하는 역할을 하기 때문이다. 드라마에서 시청자들에게 가장 큰 영향력을 주는 대표는 연기자다. 그러므로 시청자와 만나는 연기자는 항상 드라마에서 시청자와 공감대를 형성하는 캐릭터라는 기본 생각을 잊지 말아야 한다[10].

TV드라마 연기는 리얼리즘을 바탕으로 한다. 리얼리즘이란 진실하고 자연스러우며 편안한 연기스타일을 말한다. 겉모습만을 흉내 내는 연기는 카메라에 자연스럽게 못하게 비쳐지고 건조하면서 다소 ‘과장된 연기’로 나타난다[11]. 방송은 시청자의 즉각적인 반응이 있고 그 반응에 따른 연기패턴의 변화를 빠르게 적용시켜야 한다.

III. 디지털 연기

각 장르에서 연기의 다양성은 매체의 특성에 따라 다르게 표현되고 있다. 정통적인 매체의 특성에 따라 발

진된 연기 표현은 디지털 시대가 도래하면서 새로운 트렌드로 발전되었다. 디지털 연기와 디지털 배우는 트렌드 미디어 시대에 필수적인 작업공정의 단계로 발전했다.

영화의 기술적 진보의 전제는 현실감이다. 영화는 어느 매체보다도 생생한 현실감을 확보하고자 했다. 스크린에 펼쳐진 장면이 바로 내 눈앞에 일어난 것처럼 느끼게 하려는 것이다. 장면이 사운드가 더해지고, 역동적인 움직임이 가미되어, 허구를 현실처럼 판타지를 현실처럼 느끼게 한다. 이를 ‘영화적 체험’이라고 한다[13].

영화는 21세기에 진화되는 기술을 수용하며 능동적으로 변화 하였다. 디지털 시대의 영화는 기술적 발전을 토대로 과거의 어떤 변화보다 빠르게 변화하고 있다.

디지털 시대에 접어들면서 영화의 시각적 표현은 날로 발전하고 있다. 이러한 시각적 표현의 발전은 기술의 발전과 연계되어 나타난다. 인간이 상상하거나 확인할 수 없는 어떤 대상이나 환경, 물체 등을 실제 본 것처럼 또는 실제 존재하는 것처럼 만들어 낼 수 있는 것은 과거 특수 효과와 현재의 디지털 기술이라고 할 수 있다[13]. 그렇기 때문에 배우들의 디지털 연기는 더욱 상상력을 필요로 하고 기술을 이해하고 집중력을 요구한다 할 수 있겠다.

디지털 연기의 대표적인 예로 [그림 1]의 영화 반지의 제왕에서 ‘골룸’ 역을 맡은 앤디 서커스를 들 수 있다. 반지의 제왕의 예에서 보면 실사 영화 배우를 완벽히 대체하는 디지털 연기의 출현 단계까지 발전해왔음을 알 수 있다.

특히 디지털 연기의 신개념은 연기자들의 역할 및 새로운 연기이론과 개념 및 훈련법의 정립을 요구하고 있다[14].



그림 1. 반지의 제왕
(The Lord of the Rings), 2001[15]

이러한 디지털 연기를 하기 위해선 컴퓨터 그래픽과 모션캡처, 이모션캡처에 대한 개념정리가 중요하다. [그림 2]에서처럼 컴퓨터 그래픽이란 컴퓨터를 이용하여 인간이 상상하고 있는 이미지를 가시화 하거나 영화 속에 재현되는 현실 세계를 새롭고 다양하게 재창조하는 기술을 말한다. 이는 컴퓨터 그래픽 기술을 통해 가상세계를 구축하거나 장면을 시뮬레이션 하여 디지털 데이터를 가시화하는 것을 말한다[16].



그림 2. 이상한 나라의 엘리스
(Alice in Wonderland), 2010[17]

모션 캡처는 [그림 3]에서처럼 가상의 캐릭터나 군중 복제된 대상들의 각각의 다른 움직임을 표현하기 위해 사용되며, 멀리 비춰지는 캐릭터가 배우의 특정한 움직임을 그대로 묘사함으로써 실제 배우가 연기를 하고 있는 것처럼 보이게 한다. 이러한 모션 캡처 기법은 오래 전부터 애니메이션 기법 중 하나로 사용되었지만 애니메이션 보다는 현실을 정확하게 재현하기 위한 영화에서 더욱 많이 사용 되고 있다. 또한 모션 캡처는 시각 효과에서 중요한 역할을 수행한다.



그림 3. 모호빗: 스마우그의 폐허
(The Hobbit : The Desolation of Smaug), 2013[18]

영화 <아바타, 2009>에서 적용한 기술은 [그림 4]의 이모션 캡처이다. 이 기술의 개발로 인해 디지털 연기자의 디테일한 연기가 가능해 졌다. 모션 캡처의 데이터와 움직임, 배우들 간의 현실감 있는 연기의 분위기를 조성 해주며, 얼굴의 주요 근육 부위를 마킹하고 연기자의 근접 촬영을 위해 머리에 적외선 카메라를 설치하며 표정 변화를 실시간으로 기록함으로써 배우의 감정 표현력을 향상 시켰다. 또한 실시간으로 촬영 결과를 합성해 배우들에게 모니터의 기회를 제공함으로써 보다 현실적인 연기가 가능해졌다[19]. 모션 캡처가 배우의 몸의 움직임을 표현했다면 이모션 캡처는 배우의 움직임과 섬세한 얼굴의 표정연기에 그래픽을 입힌 것으로 볼 수 있다.



그림 4. 아바타(Avatar), 2009[20]



그림 5. 폴라 익스프레스 (The Polar Express), 2004[21]

컴퓨터 그래픽, 모션 캡처, 이모션 캡처를 응용한 디지털 연기 및 디지털 배우의 연기술이 앞으로의 영화영

상 속에 차지할 비중은 커져 갈 것이다. 실사 배우와 디지털 캐릭터 간의 자연스러운 상호 리액션 영화 장르라든지 [그림 5]처럼 모두 디지털 배우들만이 등장하는 애니메이션 영화 장르는 이미 일반적 트렌드로 자리잡아가고 있다. 디지털 연기에서 필요한 시스템은 기술적인 면을 익히기 전에 배우의 내면의 진실과 신체 표현의 외적 연기의 조합이 잘 이루어져야 한다.

디지털 연기의 주요 역할은 캐릭터의 미세한 감정을 내적 연기로 표현, 연기의 '즉흥성'이 강조되는 순간의 연기, 혹은 실사 배우들 간의 상호 리액션을 연기 하는 것이다. 디지털 연기는 창조적이며 개성적 연기를 통해서만 이뤄질 수 있다. 디지털 연기는 배우의 주체적이며 고유한 연기 예술의 영역이라고 구분 지을 수 있다. 디지털 연기의 실제적 역할은 크게 세 가지로 나눌 수가 있다. 첫째, 실사 촬영현장에서 리액팅 주체로서의 배우 역할, 둘째, 모션 캡처 촬영에서의 캐릭터의 주도적, 협동적 창조자로서의 역할, 셋째, 시각효과팀과 협력적 관계를 통한 객관적 캐릭터의 협동자의 역할이다. 실사 촬영장의 연기란 디지털 배우가 모션 캡처의 과정이전, 상호 연기를 할 실사 배우들과 1차 촬영 현장에서 직접 상대방 역으로써 연기하는 작업을 말한다. 여기서 '리액팅', 즉 배우와 배우가 서로 시선을 마주 보며 서로 대사와 감정을 '투사'하고 '반응'하는 리액팅 연기는 최상의 리얼리티 있는 연기를 연기 위한 요소다. 모션 캡처 촬영에서는 최종적으로 완성될 캐릭터를 가상해서 연기를 수행해야 되기 때문에 때로는 주도적으로 때로는 가상의 창조 캐릭터를 감안하여 협동적으로 역할을 수행해내야 한다. 모션 캡처 또는 가상공간에서 상상의 연기를 수행하는 과정에서 컴퓨터 그래픽 후반 작업을 수행할 시각효과팀과 협력적인 작업을 진행해야 한다. 디지털 연기의 완성을 위해서는 기술적 진행과정이 필수적이기 때문에 비주얼을 책임지는 시각효과전문가와 의 협력관계는 반드시 거쳐야할 과정이다.

캐릭터 감정은 결국 배우가 직접 느끼는 감정이고 배우에게 있어서 무언가를 안다는 것은 느낀다는 것이다. 배우가 매번 연기할 때 캐릭터와의 동질감을 직접 느끼며 연기함으로써 관객과의 직접적 감정 소통을 이룩한다는 것이다. 감정 분석은 머리로써의 분석이 아니라,

주체적으로 캐릭터가 느낄 법한 감정을 실제로 동화된 채 느끼고 그대로 투사하는 작업으로써 시각효과전문가가 묘사하는 차원이 아니라 배우가 직접 동화되어 즉흥적 리듬과 템포가 저절로 살아날 때 주관적 감정 분석가로서의 역할이 제대로 이뤄진다고 볼 수 있다. 이처럼 배우의 캐릭터 분석은 과학적으로 이뤄지는 것이 아니라 철저하게 주관적이며 감정에 대한 직관적 분석으로 이뤄진다. 즉 미리 정해진 도식화된 감정이나 시각효과전문가가 만들어낸 창조물로서의 감정이 아니라 배우가 캐릭터와 동일화 되어 순간순간 진짜 느끼는 감정이 디지털 배우에게는 중요하다고 생각된다. 이러한 동질화된 순간의 감정은 어떠한 묘사된 감정 표현보다 생동감과 더불어 ‘즉흥성’을 갖고 있다. 전통적으로 애니메이터들에게 피사체인 그림 캐릭터는 ‘명료한 감정 표현 전달’을 목표로 한다. 그러므로 주관적 감성 분석자로서의 디지털 액터는 애니메이터나 어떠한 기술의 발달로도 대체할 수 없는 주관적인 캐릭터의 창조자라고 할 수 있다. 창조성이 알차면 알수록 배우의 음성은 더욱 듣기 좋아지고 대사는 더욱 완벽해지며 얼굴 표정도 풍부해지고 신체 동작도 우아해져서 모든 표현수단이 갖는 융통성의 정도가 커지게 될 것이다. 디지털 연기에서 디지털 배우는 첫째는 신체적, 표현적 동작보다 캐릭터의 내면 분석과 내적 감정의 동화가 요구되는 내적 연기의 측면이고 둘째는 캐릭터만의 독특한 템포와 리듬의 개성을 보여주는 연기를 들 수 있다[22].



그림 6. 흑성탈출:종의 전쟁 (War for the Planet of the Apes), 2017[23]

[그림 6]의 앤디 서커스의 유인원 연기처럼 리얼하고 감각적인 캐릭터 창조를 요하는 디지털 연기는 고밀도

의 내면연기를 바탕으로 풍부한 얼굴표정과 몸의 움직임이 필요하다는 것을 알 수 있다.

IV. 결론

지금까지 트랜스미디어시대에서 디지털 연기의 개념과 특성들을 살펴보았다. 디지털 연기는 실사 배우와 디지털 캐릭터를 연결시켜주는 주요한 역할을 해낸다. 디지털 연기의 핵심은 개성적이고 자연스러운 캐릭터를 구현하는 것이다. 개성적이고 자연스러운 캐릭터의 구현은 디지털 연기뿐 아니라 전통적인 메소드 연기에서도 늘 강조 되고 있다. 디지털 연기는 독특한 개성과 리얼리티를 추구해야 디지털 배우의 역할을 성공적으로 수행할 수 있는 것이다. 디지털 연기를 통해 탄생된 디지털 배우는 태생적으로 시각효과전문가에 의해 묘사되고 재창조된다. 영상이야기 속에서 결핍되기 쉬운 캐릭터의 다양한 측면에 생동감을 불어 넣어 줌으로써 개성 있고 자연스런 캐릭터로 창조된다. 디지털 배우는 단순한 동작과 표현만을 위한 등장인물이 아니라 주도적이고 개성적인 캐릭터로서 이야기 속에 존재한다. 디지털 연기를 통한 디지털 배우의 독특한 템포와 리듬을 찾아 투사하는 연기 등 디지털 배우만이 이룩 할 수 있는 고유의 주체적 연기영역을 발견해 나가고 있으며 앞으로 디지털 캐릭터 창조에 주도적인 역할을 할 것이 분명하다. 앞으로 디지털 기술의 진화 및 다양한 동작 데이터의 축적된 데이터베이스가 아무리 고도로 발전한다 하더라도 극에 맞춰 매 순간 일어나는 배우의 창조적이며 즉흥적 연기의 측면들까지 완벽하게 디지털 자동화되는 것은 어려울 것이다. 그만큼 디지털 배우는 창조적이고 개성 있는 디지털 연기를 보여주어야 한다 [24]. 디지털 연기 분야란 기존 메소드 연기론의 원칙 및 훈련법의 많은 부분을 공유할 여지를 많이 가지고 있다. 기초적인 배우 훈련은 현대와 미래에 필요로 하는 다양한 배우들을 배출해내는데 가장 중요한 훈련법이라 할 수 있다. 앞으로 지속적으로 첨단기술은 발전을 할 것이다. 새로운 환경과 다양한 장르에서 활약할 수 있는 배우들이 탄생되기 위해서는 나날이 발전하는

기술의 접목과 더불어 기초적인 배우 훈련에 더욱 더 심혈을 기울여야 할 때이다.

참 고 문 헌

[1] 김정환, “영화제작에 사용되는 모션과 페이스 캡처 연구,” 영화연구, 제50호, pp.138-140, 2011.
 [2] 박호영, “현대연기특성연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제11호, p.708, 2016.
 [3] 조성덕, 영화연기로서의메소드, 한양대학교 대학원, 박사학위논문, p.10, 2006.
 [4] 조성덕, 영화연기로서의메소드, 한양대학교대학원, 박사학위논문, pp.11-12, 2006.
 [5] 에드윈월슨저, 채윤미 옮김, 연극의이해, 예니, 1990.
 [6] 스티븐시트론, 정재왈, 정영주 옮김, 뮤지컬기획 제작공연의모든 것, 열린책들, 2001.
 [7] 메리 엘렌 오브라이언, 최상식 옮김, 영화연기, 연극과인간, 2003.
 [8] 박호영, “현대연기특성연구,” 한국콘텐츠학회논문지, 제16권, 제11호, p.710, 2016.
 [9] 최충웅, 텔레비전제작실무, 남출판사, 1999.
 [10] 조강희, 카메라연기방법론에관한연구, 청운대학교산업기술경영대학원, 석사학위논문, pp.50-51, 2014.
 [11] 가두현, 방송연기화법에관한연구, 동덕여자대학교 공연예술대학원, 박사학위논문, p.39, 2003.
 [12] 문관규, 유양근, 이명자, 함춘성, 시네클래스, 커뮤니케이션북스, 2012.
 [13] 이도균, 영화의시각 이미지 발전이 영화적 체험증강에 미치는 영향연구, 경기대학교 대학원, 박사학위논문, p.34, 2014.
 [14] 조성덕, “모션캡처’과정에서 나타난 ‘디지털액팅’의 연기미학과 연기훈련방법론에대한 고찰-메소드 연기 분석 틀을 중심으로-,” 디지털영상학술지 Preview, Vol.6, No.2, p.167, 2009.
 [15] 반지의 제왕(The Lord of the Rings), 2001.

[16] 이도균, 영화의 시각이미지 발전이 영화적 체험증강에 미치는 영향연구, 경기대학교 대학원, 박사학위논문, p.34, 2014.
 [17] 이상한 나라의 앨리스(Alice in Wonderland), 2010.
 [18] 모호빗: 스마우그의 폐허(The Hobbit : The Desolation of Smaug), 2013.
 [19] 김남훈, 디지털 캐릭터의UV현상에 관한 연구, 경성대학교 디지털 디자인 전문대학원, 박사학위논문, p.110, 2013.
 [20] 아바타(Avatar), 2009.
 [21] 폴라 익스프레스(The Polar Express), 2004.
 [22] 조성덕, “모션캡처’과정에서 나타난‘디지털액팅’의 연기미학과 연기훈련방법론에 대한 고찰-메소드연기분석 틀을 중심으로-,” 디지털영상학술지 Preview, Vol.6, No.2, pp.178-181, 2009.
 [23] 혹성탈출:종의 전쟁(War for the Planet of the Apes), 2017.
 [24] 조성덕, “모션캡처’과정에서 나타난‘디지털액팅’의 연기미학과 연기훈련방법론에 대한 고찰-메소드연기분석 틀을 중심으로-,” 디지털영상학술지 Preview, Vol.6, No.2, pp.176-177, 2009.

저 자 소 개

박 호 영(Hoyoung Park)

정희원



- 1995년 2월 : 단국대학교 연극영화학 문학사(BA)
- 2000년 6월 : Russian Academy of Theatre Arts(GITIS) 연기에술학석사(MFA)
- 현재 : 서원대학교 공연영상학과 교수

<관심분야> : 연기예술, 연기이론, 연기교수법, 매체연기, 공연예술사, 공연제작연출