

해외사례

영국 공연계 연극과 과학기술의(AR/VR) 만남

글_김준영(본지 런던통신원, 런던 ILOVESTAGE Ltd. 프로듀서 junyoung.kim@ilovestage.com)

영국 공연계에서 무대예술에 비판없이 습관적으로 비디오나 영상 이미지를 채용하는 예술가를 비아냥거리는 속어로 비디오잇(Vidiots: Video +Idot 합성어)이라 표현한다. 그리고 누군가는 공연 관객들을 마치 컴퓨터 게임의 세상으로 안내하는 무대와 과학기술(AR/VR)의 접목을 두고 혁신으로 표현하기도 한다. 특히 대부분 영상매체에 치우친 '비디오잇' 들은 연극을 어떻게 변화하려고 하는 것일까?

과거 공연이 도입한 첨단기술

영국의 남서부에 위치한 브리스톨(Bristol)이라는 도시엔 1766년에 지어져 지금까지 지역사회 공연 문화를 이끄는 잉글랜드에서 가장 아름다운 극장(Bristol Old Vic)이 있다. 여기엔 영국내 단 세 개만 남아있는 독특한 장치가 있는데 바로 '썬더 런(Thunder Run)' 이라는 큰 구슬을 경사진 나무 트랙에 굴려 극장에서 천둥소리의 환상을 만들어 낸, 당시엔 분명 최첨단 기술의 특수 음향 효과 장치가 그것이다. 얼마 전 이 극장의 250주년을 기념해 셰익스피어의 <리어왕> 공연에 이 장치가 실제 사용되어 다시 화제가 된 일이 있었다. HDTV나 디지털 사운드를 전혀 만나보지 못했던 250년전, 이 장치를 만들고 경험한 영국의 선배 연극인들과 관객들은 공연 중 과연 어떤 상상을 했을까?

그로부터 약 100년 뒤 런던 웨스트엔드에 위치한 사보이 극장(Savoy Theatre)에선 세계 최초로 전기조명이 설치(1881년)되기에 이른다. 400년 전 셰익스피어는 태양광으로, 양초에서 오일램프 시대를 지나 1816년 최초의 극장용 가스등으로 이어진 시스템에서 사보이에 이르는 전기조명으로의 전환은 공연 역사상 기적에 가까운 혁명적 변화였을 것이다.

“무대 공연이 현재의 기술에 등을 돌린다면, 그것은 마치 1880년대 전기조명을 도입하지 않는 것과 같다.”

-마이클 빌링턴(Michael Billington, 가디언지 공연평론가, 기술 도입에 관한 입장)

현재 공연이 도입하는 첨단기술

과학기술이 무대를 장악하고 있는 것은 사실이다. 하지만 관객이 불편하다고 느낄 정도라면 그건 연출가가 기술을 잘못 사용한 데 따른 부작용일 뿐이라는 비판과는 전혀 다른 의견도 공존한다. 영국 연출가를 포함한 공연계 인사들(특히 평론가와 조명디자이너, 배우)은 기술의 필요성은 인지하고 있으나 지금의 공연계가 채용하는 과학기술이 지나치게 영상 언어에만 치우쳐 있다고 공개적으로 비난한다. 바로 이런 이미지 언어들은 공연이 관객에게 줄 수 있는 상상력을 적극적으로 차단하고 결국 지금 사용되는 기술들은 공연 최대의 장점인 상상력의 자리를 잠식해 나가는 게 아닐까 경계하는 것이다.

“장르의 특수성을 찾아서 독자적인 방향으로 발전되는 것이 아니라 마치 무대 공연이 쫓아갈 수 없는 영상문화를 너무 흥내내고 있는 것이 아닐까? 남을 따라할 것이 아니라 영화는 영화대로 그냥 잘 하도록 내버려 두었으면 한다.”

-맷 울프(Matt Wolf, 해럴드 트리뷴 공연평론가, 기술 도입에 반대하는 입장)

한 번쯤은 경험한 식상한 형식

최근 영국 무대에선 예술위원회(ACE)의 막대한 지원금을 받아가는 왕립 셰익스피어 극단에서 마치 '태양의 서커스'를 연상시킬 정도로 무대 위에 뿌려진 초현실적인 현란한 비디오 이미지들과 중급 오페라를 닮은 <템페스트(Tempest)>가 탄탄한 배우들과 예산을 바탕으로 선보인 적도 있고, 역시 배경을 대신한 비디오 기술과 더이상 3D안경의 도움 없이 3D프로젝터와 가상현실 기술로 이미지와 배우들 간 상호 교류가 이루어진 런던 초콜릿 팩토리(Menier Chocolate Factory)의 피핀(Pippin)도 있었다. 이제는 로버트 르파쥬(Robert Lepage, 프랑스-캐나다인으로 디지털 공연의 선구자)의 초대형 예산이 들어가는 공연이 아니더라도 이런 식의 공연을 원하지만 하면 소소하게 찾아볼 수 있다.

예술대학에선 미래의 예술가들에게 무대의 두려움을 없애주기 위해 실기 연습실에 3D홀로그램을 이용해 가상 관객을 두고 연습하기에 이르렀다. 이들 가상 관객은 실제 객석에 앉은 것처럼 서로 잡담을 나누기도, 가끔 기침까지도 재현한다.

장치를 대신하던 게으른 방식의 초기 영상 도입에서 크게 벗어나 배우들과 무대에 사용된 영상 이미지들의 상호 교류로 공연의 일부가 된다고 하지만 아직 영상과 배우의 움직임이 완벽하게 일치하지 않음이 발견된다. 지나치게 화려한 영상에선 무대 위 배우의 몸보다 영상에 시선이 빼앗기기 마련이다. 배우의 움직임에 따라 이미지가 반응하며 변화되는 장면들, 3D맵핑과 드론의 사용까지 처음엔 주목받았는지 모르지만, 기술과의 접목이라는 것을 제외하면 이젠 이마지도 전혀 새롭지 않다. 유튜브와 TV 텔런트쇼에 이런 식의 영상들이 난무해 다들 한 번쯤은 봐왔기 때문이다.

그래서 한 무대에서 기술과 공연의 접목은 (과도하게 보여주고자 한 것이 많아) 그 중심을 잃고 자신들이 만들어낸 공간에서 갈길을 잃어버리는 경우가 발견됨을 지적하지 않을 수 없다.

과도한 영상 채움에 따른 연극의 정체성과 생각해야 할 점

곧 5G가 일반화되면 새로운 무대언어들과 함께 더욱 정교해진 홀로그램 기술을 통해 우리의 배우들과 해외 배우들이 시공간을 초월해 한 무대에서 호흡을 맞추는 입체적 공연이 가능해진다. 공연 제작에 있어 이런 기술들을 만들어 제공하는 사람들은 예술가인가 기술자인가? 1960년대 모더니즘을 겪은 회화라는 장르에서 다시 포스트모더니즘 시대를 지내온 앤디 워홀(Andy Warhol)은 아트(예술)가 만들어지는 작업 공간을 더이상 아틀리에라고 부르지 않고 ‘팩토리’, 즉 공장이라고 선언했으니 공연계의 ‘비디엇’ 들은 앤디 워홀의 후예인가?

신의 창조력을 버리고 인간의 창조력을 신의 등급에 올리더니 이제는 인간의 창조력이 아닌 기계의 창조력을 과도하게 믿고 따르는 과정은



브리스톨 올드빅 극장 썬더 런, 1766년식
(사진: 브리스톨 올드빅 제공)



(렘페스트)(사진: RSC 제공)

공연 예술의 타락인가 발전인가? 기술의 채용이 장르의 경계를 허물고 새로운 장르를 만드는 기회가 된다고 한다. 그렇다면 연극 예술이 변화하고 변화해서 끝까지, 그 한계점까지 도달하면 더이상 연극이라고 할 수 없는 단계가 나오는 것일까? 역설적으로 앤디 워홀의 등장으로 미술이 추상에서 다시 구상으로 전환된 것과 같이 장르의 특성과 장점을 부각시키며 다른 장르와 구별되는 연극성을 살려 예전대로 돌아가는 것이 결국 연극의 미래일까?

공연산업에서 첨단기술 도입 시도가 여전히 진보적이고 자연스럽게 받아들여야 하는 과정이라는 인식은 피할 수 없는 듯하다. 하지만 누구나 쉽게 이런 기술들과 영상언어를 채용할 때 갑자기 과거의 연극성으로 회귀한 작품을 만난다면 “아니 이렇게 진보적일 수가?” 하는 반응이 기대되지 않을까 잠시 생각해 본다.