

영화 연기와 연출을 위한 훈련 프로그램 방법

Method of an Effective Training Program For Film Acting and Directing

이정국

세종대학교 영화예술학과

Jeong-Gook Lee(ljgg@sejong.ac.kr)

요약

본 논문의 목적은 영화연기와 연출을 위한 훈련 프로그램의 필요성과 그 대안적인 방식을 소개하는 것이다. 우리 한국에서 영화나 방송의 최근 연기경향은 생활연기가 주를 이루고 있다. 그러나 연기교육은 여전히 연극 전문가들에 의해 이루어지고 있고, 그로인해 연극 훈련프로그램에 의해 연기를 교육한다. 또한 영화감독들의 연기연출에 대한 교육도 거의 없다. 그래서 영화연기와 연기 연출을 할 수 있는 훈련 프로그램이 필요하다. 이 글은 필자가 실제로 영화연기 훈련 프로그램 개발을 위해 실시한 단편영화 워크숍 <생활연기의 힘>과 <연기연습>제작과정을 다루고 있다. 이 훈련 프로그램은 이미 스타니슬라브스키가 연극 연습을 위해 활용한 에쥬드를 일부 응용하고, 리 스트라스버그의 액터스 스튜디오에서 체계화된 영화연기 훈련법인 매소드 연기법을 참조하고 있다. 무엇보다도 이 프로그램의 핵심은 기존 연기훈련법에 카메라 활용이 들어간다는 것이고, 배우뿐 아니라 영화 감독과 스탭들이 같이 참여해서 완성한다는 것이다. 이 글에서는 실제로 두 단편 워크숍을 통해 그러한 훈련법의 실험이 객관적인 성과를 이루었음을 입증하고 있다. 본 훈련 프로그램의 교육은 아마추어와 준 프로, 그리고 프로 연기자에 따라 달리 적용해야한다.

■ 중심어 : | 생활연기 | 에쥬드 | 스타니슬라브스키 | 리 스트라스버그 | 액터스 스튜디오 | 매소드 연기 | 연기연습 |

Abstract

The purpose of this thesis is to introduce the alternative method of the new training program for film acting and directing. Recently in Korea, acting in movies has become a trend and broadcasting still depicts reality. But men of the theater is usually privileged getting the most acting education offered by the theater training program. They also is hardly teach about acting's directing for film directors. So I thought of establishing a new training program for film acting and acting's directing. I made two short films <the power of living acting>, <acting rehearsal> that I had practical training program for film acting as practical text. This program applied partially 'Atude' that Stanislavsky devised for theater acting practice, and referred to 'Method Acting System' that Lee Strasberg made for film acting at the Actors Studio. Another main point of this program is camera use. That training program can be attended not only by actors but also by director and film staff. Through this thesis, I wish to prove my new training program for film acting and acting directing. The focus of this training is to target a better execution according to the group you belong to whether amateur group, associate professionals, professional actors.

■ keyword : | Living Acting | Etude | Stanislavsky | Lee Strasberg | Actors Studio | Method Acting | Acting Rehearsal |

I. 서론

문학에서 작가의 상상력이 펜으로서 구현되고, 연극이 배우로서 구현된다면, 영화는 카메라와 배우로 감독의 상상력이 구체화 된다. 연극이나 무용과 같은 공연 예술만큼은 아닐지라도 영화에서 배우의 역할은 매우 중요한 역할을 한다. 영화는 그 역사가 다른 예술에 비해 상대적으로 짧은 탓에 초기에 여러 면에서 연극이나 문학 등에 크게 의지하였는데, 특히 영화에서 배우의 연기는 대부분 연극의 전통을 그대로 흡수하였다 해도 과언이 아니다. 하지만 클로즈 업과 사운드의 전달력 등과 같은 영화 매체의 특성으로 인해 영화 연기는 연극 연기와 다르다는 것을 인식하기 시작했고, 좀 더 일상에 가까운, 연극연기와는 차별화된, 영화 연기가 선보이게 되었다. 이미 영화적인 특성에 맞는 연기에 대한 연구와 실제 활용은 몽타주 이론을 창안하고 체계화한 에이젠슈타인이나 클레쇼프, 프도프킨 등과 같은 러시아 영화감독들에 의해 시작되었고, 사운드가 본격적으로 도입된 1930년대부터 할리우드를 비롯한 전 세계 영화들에 적용되었다.

본격적인 영화연기 교육 시스템의 기초는 ‘삶 그 자체를 무대로 가져오는 것’을 강조하며 배우들이 연기를 사실적이고 개연성 있게 하도록 훈련시킨 러시아의 연극 연출가 스타니슬랍스키(Stanislavski)의 연기론에서 출발한 리 스트라스버그의 메소드 연기에서 확립되고 발전되었다고 할 수 있다. 21세기 들어 디지털 시대가 오면서 영상은 영화, TV, 인터넷, 아이폰 등 모든 부분에서 일상화되고 있기에 더 이상 연극 연기의 아류가 아닌 영화 연기만을 위한 교육 훈련 시스템이 체계화되고 일반화될 필요가 있다. 그러나 우리 한국에서의 영화 연기 교육은, 비록 영화과의 연기 전공조차도, 극소수의 학교를 제외하곤 독립된 교육과정이나 여전히 연극연기를 중심으로 가르치면서 영화 연기(또는 매체 연기)는 그저 선택과목처럼 다루지고 있는 경우가 많다. 그래서 한국에서 영화 연기에 대한 교육의 방향성은 각 대학 연극영화과마다 다양하며, 공통된 방향성을 가지기보다는 연극연기가 단순하게 영화연기 연습을 대체하고 있는 것이 현주소라고 진단하는 교육자도 있

는데[1], 필자는 거기에 전적으로 공감한다. 이제 ‘연극 영화과’라는 명칭으로 두 분야가 어정쩡하게 동거하는 낡은 패러다임은 수정되어야 하고, 연극과 영화는 ‘배우’를 통해 상호 교류는 가능하지만 분명 다른 매체임을 인정해야 하고, 영화과에서 가르치는 연기 역시 연극과 분명 차별화시켜야 한다. 하지만 현실적으로 쉽지 않은 이유는 대부분의 연기 교육 담당자가 연극적 배경을 갖고 있으면서 거기에 안주하기 때문이기도 하지만, 무엇보다도 영화 전공자 중에서 영화 연기를 전문적으로 교육시킬 인력과 구체적인 대안 프로그램이 부재하기 때문이다. 비록 연기 전공이 없는 연출 중심의 영화과일지라도 ‘영화 연기의 연출’에 대한 이해와 훈련은 매우 중요한데도 그러한 교육 또한 거의 없거나 매우 피상적으로 이뤄진다. 막상 그 교육이 있다 해도 그 교육 담당자는 카메라에 대한 기본 이해가 부족한 연극 전공자가 대부분이다. 영화가 진정으로 감독의 예술이 되려면, 카메라 외에도 배우와 어떻게 소통하고 그의 영화 연기를 어떻게 연출할 것인가에 대한 공부와 훈련은 매우 중요하다.

사실 이 글의 목적인 영화연기와 그러한 연기의 연출을 위한 훈련 프로그램 연구는, 영화감독이자 영화 교육자로서, 이 같은 상황을 방관했던 것에 대한 일말의 책임을 느끼고 일종의 반성에서 출발한 것이다. 그래서 영화 연기에 관한 막연한 이론적인 서술 보다는 구체적인 텍스트를 만드는 과정과 실례를 통해 어떤 방식이 영화 연기와 연출의 훈련 프로그램으로서 유용한 지를 연구함과 동시에, 그에 대한 실용적인 대안을 제시하고자 한다. 참고로 여기에서 실례로 든 주요 텍스트인 단편영화 <생활연기의 힘>과 <연기연습>은 실제로 필자가 대학원과 학부에서 연기를 전공하는 학생들과 매체 연기와 연출에 관한 수업의 일환으로 창작한 워크숍 작품이다. 이 수업 과정으로 얻어진 긍정적인 결과와 부분적인 시행착오를 통해 이 논문의 최종 목적인 ‘영화 연기와 연출을 위한 훈련 프로그램’의 실질적인 방법론을 도출해 내고자 한다.

II. 워크숍을 통한 영화연기 교육 사례

브라질과 미국, 그리고 프랑스의 합작으로 제작된 <시티 오브 갓>(2002, City of God)이란 영화(국내 2005년 11월 개봉)가 있다. 1960~70년대 브라질의 수도 리오테 자이네로의 빈민가에서 실제로 벌어진 사건을 배경으로 만든 갱스터 영화인데, 브라질의 페르난도 메이렐레스(Fernando Meirelles, 1955생)감독의 데뷔작이다. 그 작품은 아카데미 감독상 후보뿐 아니라 전 세계 영화제에서 50여개의 상을 수상하고, 유명 영화 사이트 IMBD 관객 조사(2010년 5월 기준)에서 2000년대 10년간 만들어진 세계영화 중 <다크 나이트>(2008), <반지의 제왕: 왕의 귀환>(2003)에 이어 걸작 3위에 오를 정도로 대단한 평가를 받았다[2]. 아틀란타 저널의 밥 론지노가 ‘스콜세지의 <좋은 친구들, Good fellas> 이후 최고의 갱스터 영화다’라고 찬사를 보낼 정도로 대다수의 평론가들로부터도 격찬을 이끌어낸 그 영화의 가장 큰 장점은 배우들의 리얼한 연기다. 그런데, 놀라운 사실은 그런 사실주의적인 연기를 해낸 배우들은 연기경력이 전혀 없는 비전문배우들이라는 점이다. 단지 그들은 영화를 위해 짧은 기간 동안 연기 수업을 받았을 뿐이다. 감독 메이렐레스는 영화의 현실감을 주기 위해 애초부터 비전문 배우를 기용할 생각을 갖고, 영화 배경이 되는 빈민가(소위 ‘신의 도시’라 불리는)에 정통한 전문가 카티아 룬드를 공동감독으로 영입하였다. 그리고 카티아 룬드를 통해 빈민가에 연기학교를 열어 10대 1의 경쟁률을 뚫고 들어온 200여명의 아이들과 함께 6개월간 연기 수업을 진행하면서 최종적으로 <황금의 문>이라는 실습 단편을 만들었다[3].

2008년 칸느 영화제의 황금종려상은 프랑스 감독 로랑 캄테(1961년생)가 만든 <더 클래스>(the Class)가 수상하였다. 이 작품 역시 최고 미덕은 아마추어 배우들의 리얼한 연기다. 교직 경험을 살려 원작 소설을 쓴 작가 프랑수아 베고도를 주인공으로 캐스팅한 감독은 파리 20구역에 있는 돌토 중학교를 촬영장소로 선택한 후, 오디션을 거쳐 실제 그곳에 재학 중인 학생들과 근무 중인 교사들까지 모두 연기자로 끌어들이었다. 이 영화는 지속적인 워크샵을 통해 연기 경험이 없는 출연진과 적극적으로 상호작용한 결과물이다. 영화 <클래스>의 형식은 아마추어 연기자들의 활력을 최대한 끌어내

는데 초점이 맞춰져 있다. 직업 배우가 아니기에 반복적인 연기가 쉽지 않은 상황에서, 기동성이 좋은 여러대의 HD 카메라로 동시에 핸드 헬드로 근접 촬영한 뒤, 편집에서 액션과 리액션을 오가는 비교적 짧은 쇼트들의 연결로 속도감을 내며 이어붙임으로써 에너지를 극대화했다. 그 결과 흡사 다큐멘터리를 보고 있는 것 같은 생동감과 현장감이 매순간 담기게 되었지만, <클래스>는 엄연히 극적인 짜임새가 있는 극영화다[4].

이상 두 영화의 공통점은 그 주요 장점이 연기가 매우 리얼하고 뛰어나다는 점, 그리고 가장 중요한 것은 영화를 만들기 전에 감독과 촬영감독, 그리고 영화에 출연할 배우들이 함께 모여 실전을 위한 영화 연기 워크숍을 했다는 점이다. 그것은 앞으로 영화 연기의 교육이 어떻게 진행되어야 할지에 대한 단서를 제공해주는 좋은 실례다. 여기서 언급을 필자의 수업 사례인 단편영화 워크숍을 통한 영화 연기와 연출은 이들 영화의 연기 워크숍 사례와 유사한 점을 발견하고 보다 체계화할 필요성을 느껴 본격적으로 쓰게 된 것이다.

III. 영화연기와 연출을 위한 워크숍

필자의 대학 영화과에서 영화 연기 교육은 연기 전공과 연출 전공이 같이 하는 ‘영화 워크숍’과 연기전공 학생들이 주로 듣는 매체 연기와 관련한 몇 과목을 제외하고 대부분 연극 훈련과 공연 중심의 연기 교육을 하고 있다. 특히 대학원은 매체 연기와 관련된 수업은 하나뿐이고, 나머지는 모두 연극 관련 중심이다. 현재는 연극 전공자가 그 수업을 맡고 있지만, 몇 년 전만 해도 필자가 담당하였다. 여기서 예로 들 단편 <생활 연기의 힘>은 당시 대학원에서 영화 연출 전공과 연기 전공 학생들이 공통으로 듣는 유일한 수업(2005년 2학기)인 ‘매체 연기와 연출’에서 영화 연기 워크숍의 일환으로 만들어진 작품이다. 그 수업은 매체 연기에 대한 기본 이론과 실습을 통해 매체(영화 및 방송) 연기와 그 연출에 대한 기초를 터득하고, 최종적으로는 연기전공과 연출 전공 학생들이 직접 하나의 단편을 공동 창작해 가는 과정을 통해 영화 연기에 대해 실질적인 체득을 하

는 것이었다. 이때 수강학생은 연출 전공 2명, 연기전공 7명이었다. 초기 이론 과정에서는 매체, 특히 영화 연기와 연극 연기의 차이점을 간단하게 강의하고, 세미나 형식으로 학생들 스스로 발제해서 연기 훈련 및 매체연기와 관해 토론하는 형식의 수업을 하였다.

당시 이 수업의 구체적인 목표는 국내에선 전무한 영화연기 훈련 프로그램을 개발해 보자는 것이었다. 배우가 거의 소도구처럼 활용되는 극소수의 영화를 제외하고, 일반 영화에서 연기자의 비중은 거의 절반에 이르기 때문 그 이상이 될 정도로 중요하다. 그러기에 현장 영화인들의 가장 큰 고민 중 하나는 배우들 문제이다. 연기력보다는 이미지 캐스팅이 빈번한 영화의 경우 훈련이 거의 안 된 신인 연기자들을 교육시킬 때 영화연기 훈련을 위한 나름의 방법론이 없기에 대부분 연극에서 활용되는 훈련 프로그램을 이용한다. 물론 그러한 방법론은 일정 부분 계속 유효하리라 본다. 하지만 초기에 잘못 길들여진 연극적인 연기 스타일은 배우 생명에 치명적일 수 있다. 이제는 모든 분야에서 영상 매체가 주류를 이루는 현실에서 영화 및 방송 연기를 위한 나름의 정리된 훈련 과정과 연기 재교육(기성 연기자를 포함한) 프로그램이 분명 필요하다. 동시에 영화감독 입장에서 주어진 배우를 어떻게 연출할 것인가 하는 연기 연출도 그 훈련 과정을 통해 함께 공부할 수 있다고 보았다. 실제로 대다수의 영화감독들은 배우를 다루는 훈련이나 원하는 연기를 효과적으로 연출해내는 방법을 터득하지 못한 채 작품에 임하는 경우가 허다하다. 영화연기에 노련한 배우들과 작업할 경우에는 그런 방법론을 몰라도 자신의 연출 주관만 뚜렷하면 배우에게 전적으로 기대어 좋은 영화를 만들 수도 있지만, 아마추어나 과거의 잘못된 연기패턴에 사로잡힌 배우들과 작업할 때 심각한 문제가 초래될 수 있다. 물론 여기서 제시한 대안이 최선의 것은 아닐 수 있지만, 의미 있는 훈련 프로그램 개발의 최소한의 실마리가 될 수 있을 거라는 믿음으로 수업을 진행하였다.

1. 에쥬드와 메소드 연기에 관한 세미나

수업 초기에 연기 전공 학생들이 이미 학부 과정에서 배운 스타니슬라브스키(1863-1938)의 연기 훈련법의

일종인 '에쥬드'와 스타니슬라브스키 시스템에서 파생되어 1940년대 액터스 스튜디오에서 리 스트라스버그에 의해 활성화된 '메소드 연기(Method Acting)'에 관해 최종 정리하고 영화적인 관점에서 고찰하는 세미나를 가졌다. 액터스 스튜디오(Actors Studio)는 1947년 엘리아 카잔을 비롯한 감독들과 연극연출가 리 스트라스버그에 의해 뉴욕에 설립된 전문배우 양성기관이다. 스타니슬라브스키식 연기훈련 방식이 그 기초가 된 이 연기법의 요지는 극중 캐릭터를 제대로 연기하기 위해선 미리 주문된 형식적인 연기가 아니라 캐릭터에 대한 상세한 이해를 바탕으로 실제 캐릭터의 내면 요소까지 연기할 줄 알아야 한다는 것이다.

영화감독의 입장에서 볼 때, 연극에서 가장 기초적인 연기훈련법 중 하나로 활용되고 있는 '에쥬드(étude)'는 카메라와 결합해 영화 연기 훈련 프로그램 중 하나로 응용할 수 있는 것으로 보였다. 그 '에쥬드'란 용어는 원래 그림이나 조각에서 습작, 음악에서는 연습곡을 의미하는 것으로 사용되어 왔으나, 스타니슬라브스키가 자신의 연기 훈련 시스템에 그 용어를 차용하여 '즉흥성'과 '극적 구성이 있는 스토리'를 기본 틀로 해서 '배우의 기술을 발전, 완성시키기 위한 연습극'으로 활용하기 시작한 것이다. 본격적인 영화 연기 훈련법의 시조인 리 스트라스버그(Lee Strasberg, 1901~1982)의 메소드 연기법에서도 알 수 있듯이, 연극을 완전히 배제한 채 독창적인 영화연기 연습 및 훈련기법을 만드는 건 무리다. 이미 다양한 실험과정을 거친 연극의 훈련기법을 장점을 도입해서 보다 이상적인 영화 연기 연습기법을 만드는 게 합리적이라고 본다. 스타니슬라브스키의 제자에 의해 수업을 받았던 리 스트라스버그의 메소드 연기(Method Acting)법은 스타니슬라브스키의 연기론과 공통점이 많았으며, 그 연기법은 배우가 실생활에서 진짜 대상을 다룰 수 있는 것처럼, 무대나 카메라에서도 상상의 대상을 생생하게 다룰 수 있도록 하는 감성을 훈련하는 것과 그 감성의 지속성을 훈련하는 것으로 구성되어있다. 말론 브란도, 제임스 딘, 마릴린 폰로, 몽고메리 크립트 등과 같은 영화배우들이 그가 설립한 액터스 스튜디오를 통해 연기를 공부한 바 있다.

스타니슬라브스키가 체계화한 본격적인 연기훈련법

은 연극뿐 아니라 현대 영화연기 교육의 기반이 되고 있다. 실제로 1920년대에 푸도프킨이나 클레쇼프 같은 영화감독들은 영화를 찍기 전에 '에쥬드'를 이용해 배우들의 연기 훈련을 시켰다고 한다. 영화역사상 가장 위대한 캐릭터 중 하나인 <대부>의 비토 콜레오네의 역은 말론 브란도가 연기했는데, 주지하다시피, 그는 스타니슬라브스키의 연기법에서 파생된 매소드 연기의 대가로, 비토 콜레오네라는 캐릭터는 그의 연기가 아니면 도저히 나올 수 없는 캐릭터다. 스타니슬라브스키 이전 시대만 해도 세계도처에 있는 연극학교들에서의 연기자 훈련은 발레, 펜싱, 발성, 연설, 화법등 주로 신체적인 요소만 가르쳐 왔지 '내면 연기의 방법'에 관한 것은 거의 없었다. 배우가 역할의 영혼, 즉 무대 위에서 창조되는 인물의 내면세계를 만들어 내는 데 도움이 되는 기술을 발전시킨 결정적인 인물이 바로 연기 에쥬드를 창안한 스타니슬라브스키였던 것이다[5].

일종의 연극연기 연습 프로그램인 에쥬드는 주어진 상황과 인물의 목표, 그리고 사건의 결말과 구체적으로 구성된 극적인 스토리 안에서 배우들의 즉흥성을 요구한다. 이 훈련법의 장점은 배우 자신의 본성과 습성을 자연스럽게 이끌어 낼 수 있다는 데 있다. 에쥬드 훈련법에도 여러 가지 단계와 종류가 있지만, 필자가 실제 극장을 통해서 처음 본 학생들의 어떤 에쥬드는 짧지만 디테일이 뛰어난데다 배우들의 연기가 자연스럽게 실감 나서 막상 정식 공연 때의 정형화된 연기보다 훨씬 공감이 갔다. 그러한 연기야말로 영화 연기에 가장 가까웠고, 실제로 영화에서 배우들에게 가장 요구되는 디테일이 살아 있었다. 그것은 에쥬드에서의 연기가 사전에 작가에 의해 주어진 대사를 그대로 외워서 하는 게 아니라 주어진 상황과 캐릭터에 맞게 배우 스스로가 자연스럽게 벌여낸 대사였기에 가능했다고 보여 진다.

본격적인 워크숍에 들어가기 전에 학생들이 직접 세미나를 통해 발표한 에쥬드에 대한 글을 보면, 에쥬드를 하기 전에 배우들이 사전에 구체적으로 인식해야 할 사항으로 주제, 인물의 목표, 제기된 상황의 내용, 사건의 결말 등 네 가지로 크게 나누고 있다. 그것을 영화적으로 보면 주제, 캐릭터, 갈등, 플롯으로 이뤄진 단편영화와 유사하다. 차이라면 에쥬드는 철저히 배우 그 자

신의 역할 창조를 위한 것이라면 단편은 그러한 요소가 영화의 일부에 속한다는 것일 뿐이다. 물론 국내에는 스타니슬라브스키식 에쥬드가 아닌 배우의 역할 창조를 위한 기초훈련법이 나름대로 있다. 가령 안민수 교수의 '배우수련'에 따르면[6], 우선 인물간의 갈등과 에피소드를 먼저 만들고, 두 인물의 캐릭터를 구체적으로 정하고 갈등을 주어 극단적인 상황까지 몰아간 후, 두 인물 사이에 제 3자를 등장시키거나 다른 에피소드를 추가하여 일상의 작은 에피소드로 완결하는 방식이 그것이다. 필자가 보기에 그런 방식은 배우의 근본 속성을 자연스럽게 끌어내 극적으로 활용하고자 한다는 점에 있어선 에쥬드와 유사하다.

간혹 '연기 아주 잘하는 배우'를 메소드 배우(Method Actor)라고 하기도 하는데, 그것은 바로 극중 인물의 동일시를 통한 극사실주의적인 연기 스타일을 칭하는 용어인 '메소드 연기'에서 유래되었다. 메소드 배우란 극중 캐릭터의 내면에 숨어있는 감정까지 이끌어 낼 수 있는 경험이 풍부한 연기자를 말하는데, 그 용어는 1950년대 할리우드 영화를 통해서 본격적으로 등장했다. 액터스 스튜디오에선 화려함만을 강조하던 기존 영화 풍토에서 벗어나 극중 캐릭터의 성격이나 심리 등 세세한 내면까지 연기할 수 있는 배우들을 배출하는데 주력을 다하였고, 그곳 출신들이 말론 브란도, 몽고메리 크립트, 제임스 딘, 폴 뉴먼 등을 메소드 배우라 불렀었다. 메소드 연기법은 프랑스 누벨바그 영화감독들의 즉흥연기론에도 큰 영향을 주었다[7]. 실제로 장 뤽 고다르의 <네 멋대로 해라>(1959)나 프랑수와 트뤼포 감독의 <400번의 구타>(1959, The 400 Blows)등의 영화들에선 잘 폴 벨몽도와 장 피에르 레오 같은 배우들을 통해 이전 영화들의 전형적인 연기패턴과 현저히 다른 매우 사실적이고 자연스러운 연기 스타일을 볼 수 있다. 자연주의적 연기론에 가까운 메소드 연기의 핵심은 정서적 기억, 혹은 감정기억이라는 테크닉이고, 그 훈련법에서 중요한 것은 캐릭터 몰입이 아니라 배우 개인의 인간적인 개성의 발전에 있다[8].

사실 위와 같은 에쥬드니, 메소드 연기니 하는 용어는 영화만 해왔던 필자에게 다소 생소했으나, 학생들과의 세미나 덕분에 오히려 그 이해가 쉽게 와 닿았다. 필

자의 역할은 그러한 연극적인 용어를 영화적인 관점에서 재해석해 주고, 그런 연극적 기법을 어떻게 영화적으로 활용할 수 있을 것인지를 유도하는 것이었다. 그런데, 에쥬드를 활용한 메소드 연기를 기본 바탕으로 본격적인 필름 워크숍을 준비하는 과정에서 문제가 생겼다. 애초에 이 수업은 연출 전공 학생이 7명의 연기 전공 학생들을 나름대로 캐릭터를 갖고 모두 등장할 수 있는 시나리오 초안을 잡은 후, 그 내용을 바탕으로 모든 학생들과 공동창작을 해서 시나리오를 구체화시키기로 하였었다. 그런데 2명의 연출 전공자들(그중 1명은 재중동포)이 학부시절 영화를 전공하지 않아서 연출 경험이 전혀 없는데다 시나리오를 예정된 시간까지 완성하지 못한 것이다. 그래서 학기말을 한 달 앞두고, 급하게 필자가 직접 연출하기로 결정하고 원점에서 다시 출발했다.

2. 단편 워크숍, 첫 번째 - 〈생활연기의 힘〉

사실 영화에서는 ‘에쥬드’라는 용어는 전혀 쓰진 않지만, 필자가 학부에서 이미 그와 유사한 성격의 영화 워크숍 수업을 해본 적이 있기에 에쥬드를 응용한 단편영화 작업은 그리 어려운 일이 아니었다. 단지 일반적으로 스토리를 던져주고 끌고 가기 보다는 학생들이 모든 것을 직접 제안하여 자신들에게 익숙한 이야기를 스스로 만들도록 유도하고자 했다. 단, 이 수업을 효과적으로 진행하기 위해선 몇 가지 제한 조건이 필요했다. 즉 제작 가능한 컨셉트, 제한된 시간과 공간(30분 이내, 세장면 이하), 수업 참가 학생 7인이 모두 자기 개성을 갖고 참여할 수 있는 스토리, 기본적인 플롯과 인물간의 갈등 요소, 그리고 극적인 반전 설정이 있어야 한다는 것이다.

2.1 스토리 및 플롯 확정, 그리고 세부 에피소드 보강

이러한 전제하에 학생들 각자 경험한 사건이나 남에게 들은 내용, 또는 책이나 인터넷을 통해 본 내용이라도 좋으니 모두 하나의 스토리를 1주일 내에 발표하도록 하였다. 그러한 ‘스토리 만들기’는 워크숍이나 시나리오 창작 수업에서 자주 해왔는데, 그 정도 단계는 사실 연기 전공이든 연출전공이든 (때론 영화 비전공자라

도) 누구나 할 수 있다. 시나리오 양식을 갖추고 쓰는 것이 아니라 그저 구술만 하더라도 그 스토리만 재미있으면 되기 때문이다. 7명의 학생들이 1주일 후, 각자 다양한 내용을 발표했다. 이때 학생들에게 아주 편하게 옆 친구에게 얘기하듯이 발표하도록 유도했다. 어떤 학생 이야기는 내용은 좋지만 위에서 언급한 전제조건이 맞지 않거나, 전제 조건에는 맞지만 스토리가 그다지 매력적이지 못한 경우가 있었는데, 다행히 그중 단연 돋보이는 이야기가 있었다. 한 학생이 전년도 대학 졸업공연을 준비하는 과정에서 있었던 실제 사건이었다.

연습 중에 생일을 맞이한 한 여학생을 위해 다른 모든 동료 학생들이 그녀를 위해 깜짝 파티를 벌이는 과정에서 벌어진 사건이었다. 먼저 학생들은 미리 합의하여 생일인 여학생을 속이고, 연습 중에 서로 싸우는 척 하면서 분위기를 살벌하게 만들었다 한다. 모처럼 생일을 맞이해 일찍 연습이 끝나고 파티를 기대했던 여학생은, 영문도 모른 채, 다툼 끝에 한 친구가 뛰쳐나감으로서 공연이 무산될 뻔 하자 그들을 말리다 결국엔 울고 마는데, 화내며 나갔던 그 친구가 생일 케이크를 가지고 들어와서 그 생일을 맞이한 여학생을 놀라게 했다는 스토리였다. 그것만 가지고 보면 연극 속에 또 다른 연극이 있다는 점에서 흥미로웠지만 차츰 방송의 몰래카메라 수준에서 머무를 수 있었다. 그런데, 그 스토리 속에 또 다른 재밌는 서브 플롯이 인상적이었다. 깜짝 파티 모의 과정에서 빠진 한 학생이 자신까지 속였다는 데 분노해 정말 연극을 그만두겠다고 하는 바람에 모두가 그 학생을 달래느라 혼이 났다는 것이다. 그 얘길 듣고 해볼만 하다고 생각했다. 그것은 애초에 전제조건으로 내건 모든 배우 참여, 제작 현실성, 제한된 공간과 시간, 극적인 구성과 반전 등 네 가지가 잘 맞아 떨어지는 내용이었기 때문이다.

결국 그 스토리로 결정한 뒤, 좀 더 탄탄한 구성을 위해 도입부와 중간 에피소드의 구체성, 그리고 결말을 어떻게 할 것인지 좀 더 이야기 하였다. 특히 반전에 대한 논의가 있었다. 가령 반전 없이 관객에게 미리 알려주고 서스펜스로 가느냐, 아니면 관객도 눈치 못 채게 해서 깜짝 반전으로 가느냐 였는데, 결국 미리 알려주는 것은 너무 방송의 몰래 카메라와 유사하다는 생각에

관객도 같이 속이는 반전으로 가기로 결정했다. 그리고 그들이 연습하는 영화 속 연극 작품을 무엇으로 할 것인가도 정해야 했다. 학생들과 논의 끝에 최근에 학부생들이 공연한 적이 있었던 몰리에르의 풍자 희극 <재치를 뽑내는 아가씨들>으로 하기로 결정했다. 그 작품을 선정할 결정적인 이유는 우리 대학원생들 7명중 여학생이 5명인데, 그 연극의 캐릭터 설정이 거기에 잘 부합했기 때문이다. 그리고 그들이 음모를 꾸민 후, 친구를 속일 때 자기들끼리 다투는데, 그 갈등의 구체적인 에피소드를 무엇으로 시작할 것인가도 중요했다. 논의 끝에 갈등의 동기는 연출자와 배우간의 캐릭터 해석으로 인한 사소한 말다툼과 연기력에 대한 인신공격으로 잡았다.

이런 식으로 스토리를 배우들 중심으로 공동 창작해서 꾸며나가는 과정은 매우 중요하다. 그래야만 매소드 연기처럼 자신의 캐릭터를 자신의 노력으로 자유롭게 구현할 수 있게 되기 때문이다. 전체적인 틀과 부족한 부분은 연출자가 책임지면서, 배우들과 적절한 소통은 이후 결과물이 얼마나 자연스럽게 훌륭하게 나올 것인가를 가능하기 때문이다.

2.2 배역 선정 및 캐릭터 논의

결국 그 스토리가 워크숍의 과제로 결정되자, 우선적으로 7명의 학생들의 각자 역할을 정했다. 크게 연출자 1인, A팀 배우 3인, B팀 배우 3인으로 정한 후, 생일을 맞이한 여학생을 정하고, 도중에 지각하게 되는 학생도 미리 정했다. 배역선정은 사전에 학생들 각자의 의견을 참고하면서, 연출자인 필자가 각자의 캐릭터에 맞게 결정하였다. 표면상 생일을 맞이한 친구가 주인공처럼 보이지만, 사실상 7명 모두가 주인공이나 마찬가지로 배역을 놓고 갈등이나 긴장관계는 크게 없었다. 단지 7명중 1명은 개인사정으로 이후 연습에 거의 참석을 못해 도입부만 잠깐 등장하고 막상 영화 속 연습 장면에서는 실제상황을 그대로 이용해 아예 불참하는 것으로 설정하였다. 배역이 다 정해지자 각자의 캐릭터에 대해 논의를 하였고, 어떤 식으로 주어진 역할을 연기할 것인지 큰 틀의 차원에서 논의하였다. 에쥬드가 '배우 자신으로부터 출발'하는 것처럼 이번 워크숍의 각자 캐릭

터들도 스스로 표현할 수 있도록 하기 위해 일일이 구체적으로 파고들거나 분석하지 않았다.

2.3 장소 선정 및 공간 세팅

영화에서는 장소 헌팅이나 세팅이 중요한 데, 우리의 워크숍 단편은 사실 있던 공간을 활용할 수 있는 스토리이기에 큰 무리가 없었다. 만약 특정한 공간이라면 기존 공간을 변경해 활용하거나 세트를 제작할 필요가 있겠지만, 그럴 필요도 없었다. 애초에 워크숍의 취지가 그런 영화적인 요소보다 '영화 연기의 구현'에 중점을 두었기 때문이다. 실화 스토리대로 주요공간은 공연 연습 장소인 학교 대연습실로 정하고, 도입부 장면은 바로 옆 로비 휴게실로 정했다. 도중에 늦게 오는 학생 장면을 위해서 인서트로 연습실 앞마당 공간이 잠깐 보이지만, 주요 공간이 대연습실 건물 안과 밖이기 때문에 크게 보면 공간은 하나나 다름없었다. 공간 세팅도 있는 그대로 활용기로 했다. 왜냐하면 실제로 그 장소가 공연 연습과 연기교육을 위해 사용되는 곳이기 때문이다. 특정한 공간이 필요했다면 세팅하는 데 많은 시간이 소요되었겠지만, 이번 워크숍 작품에서는 그럴 필요가 없었다. 인위성을 배제하기 위해 대부분 있는 그대로 둔 채 촬영에 입했다. 단지 프롤로그에 해당하는 로비 장면에서만 인물 배치와 구도 때문에 책상의 위치를 변경하는 정도였다.

2.4 장면 연습- 에쥬드 응용, 즉흥적인 대사 창조

일반적인 영화 작업이라면 배우들과 둘러앉아 시나리오를 보며 리딩하는 정도로 끝났겠지만, 이번 워크숍 작품에는 시놉시스와 캐릭터는 있지만, 시나리오가 없었다. 애초 수업의 목적대로 전체적인 상황을 스토리대로 배우들이 직접 재현하면서 즉흥적인 대사를 상황과 자신의 캐릭터에 맞게 대사를 내뱉어야 하기 때문이다. 이 부분은 에쥬드를 기본 축으로 하고 있지만, 공간 활용에 있어서는 연극과 달리 제한되지 않고 배우들이 동선을 자유롭게 움직이도록 하였다. 여기서 중요한 것은 배우들의 창조적인 즉흥성이었기에, 사전에 상황에 필요한 인물의 정서(감정)나 변화, 대사, 그리고 행동을 세부적으로 정하지 않았다. 단지 중요 지점이 될 만한

곳에서 어떤 식의 대사가 필요하다는 정도만 암시했다. 가령, 생일을 맞이한 배우와 동료들의 음모 내용을 모른 채 연습 중간에 등장한 B팀의 연기자 중 한 사람은, 들어오자마자 (그 이전 다툼의 동기를 전혀 모른 채) 어색한 분위기를 보며 얼른 그 친구가 '우리 힘내요, 파이팅!' 하는 식으로 소리쳐 주는 게 좋을 것 같다는 주문을 했다. 그로 인해 그 지각한 친구는 분위기 파악 쉽게 못하는 다소 멍한 캐릭터로 살아날 수 있기 때문이다. 그리고 그런 그의 액션은 분명 코미디를 유발하면서 극적 분위기를 전환시키는 좋은 지점이 될 수 있다고 보았다.(실제로 나중에 시사회 때 그 장면에서 모든 관객들이 웃음을 터뜨렸다. 결과적으로 그녀는 상대적으로 짧게 등장하지만 가장 재밌는 캐릭터가 되었다.)

연기 전공 학생들에게 자율적으로 모여서 촬영할 장소인 대연습실에서 30분 이내의 상황을 만들어 연습한 뒤 필자에게 보여 달라고 하였다. 이때 대상 학생들이 순수한 아마추어이거나 연기훈련이 일천한 학부 저학년들일 경우, 선생이 직접 참여하여 일일이 지도할 필요가 있겠지만, 대학원생들은 학부에서 이미 에쥬드나 즉흥극을 해본 경험이 있기 때문에 어렵지 않게 할 수 있을 거라고 보았다. 대학원생들은 2주에 걸쳐서 수업 시간을 이용해 두 번 정도 자발적으로 에쥬드식 상황극을 창작하여 연습한 뒤, 연출자인 필자가 직접 그들이 그동안 짜놓은 구체적인 상황을 보기로 했다. 장면은 크게 두 개였다. 하나는 학생들이 식사하면서 서프라이즈 음모를 꾸밀 5분 정도의 로비 장면이었고, 다른 하나는 하루 정도 시간경과가 이뤄지고 나서 연습실에서 연습하던 중 서로 갈등이 벌어다가 서프라이즈가 이뤄지고 마무리되는 20분 정도의 장면이었다.

최종적으로 그들의 연습이 끝나자, 6명의 학생들이 직접 만든 장면을 바로 옆에서 처음부터 끝날 때까지 마치 실제상황처럼 연기하는 것을 지켜보았는데, 예상보다 훨씬 리얼했고, 각자가 자기 역할에 맞춰 내뱉은 대사나 캐릭터도 좋았다. 총 25분 정도 진행된 그 상황극은 연극을 기본으로 하고 있지만, 공간 개념에선 영화적이었다. 가령, 연극처럼 무대라는 한정된 공간 개념으로 의식하고 거기에 맞춰 동선을 만드는 게 아니라, 실제 현실적인 공간처럼 동선을 자유롭게 움직일 수 있

게 한 것이다. 왜냐하면 카메라가 나중에 촬영할 때 그들을 따라가면 되기 때문이다. 그들은 에쥬드처럼 일정한 스토리와 정해진 결말, 캐릭터를 갖고 출발했지만 구체적인 대사나 액션 및 동선은 스스로, 또는 서로 상의 하에 즉흥으로 만들어낸 것들이었다.

하지만 필자는 결말 부분의 반전이 아무래도 너무 단순해 보여 부분적으로 장면 수정을 하자는 의견을 내었다. 반전(깜짝 파티)이 이뤄진 후, 다시 한 번 뒤집자는 것이다. 즉 생일 당사자가 아닌 인물이 자기를 소외시켰다고 화내며 연습에서 빠지겠다며 나가자 다들 그녀를 말리는데, 알고 보면 그녀 역시 다른 모든 동료들을 속였다는 것이다. 즉 그녀가 속은 게 아니라 속은 척 연기했다는 또 다른 반전을 만들었다. 그 재반전은 그동안 친구들에게 비밀로 했던 남자 친구(A팀 중 한사람)와의 백일 기념이라고 고백하는 것으로 마무리하기로 했다. 두 사람을 제외한 모든 사람이 연기 속에서 또 다른 연기를 하도록 한 것이다. 모두 동의했고, 그 디테일 구현에 대해선 학생들 스스로 해결하도록 했다. 또한 배우들의 동선도 부분적으로 수정해 주었다. 그건 대부분 영화적인 카메라 위경을 위한 것이었다. 그리고 수정한 부분, 특히 라스트의 재반전을 포함하여 한 번 더 연습한 뒤, 1주일 후, 일정을 잡아 바로 촬영에 들어가기로 했다.

2.5 스태프 및 장비 점검

촬영을 앞두고, 촬영 장비를 점검하고 소품을 점검할 필요가 있었다. 일반적인 단편 영화라면 이 부분에 상당한 기간과 노력이 필요했을 것이다. 하지만 애초부터 카메라 두 대를 동시에 실시간 촬영할 계획을 가지고 있었기에 A카메라는 연출자인 필자가 직접 잡았고, 학부 학생 중 촬영 경험이 있는 학생을 불러 B카메라를 잡게 하였다. 연출 전공 대학원 중 1명은 사정상 불참하고, 촬영경험이 없는 다른 한명은 붐 마이크를 잡도록 하였다.

촬영 시간은 외부 소음과 창문 조명의 변화를 감안해 밤에 하기로 하고, 영화 조명은 설치하지 않는 대신, 대연습실 내부의 형광등을 모두 밝게 켜 상태에서 촬영하기로 하였다. 어차피 디지털 카메라(PD 170)에 마이크

를 장착하고, 핸드 헬드에 다큐멘터리적인 방식으로 촬영할 생각이었기에 특별한 조명이 필요 없었고, 트라이포드도 필요 없었다. 스태프 역시 붐 마이크를 잡을 학생 1명만 필요했다. 단순한 연기 중심 워크숍이었기에 영상의 기술적인 완성도에는 그다지 신경 쓰지 않았다. 소품으로는 서프라이즈 때 들고 나올 케이크와 도입부 식사장면 촬영 때 배우들이 시켜먹을 자장면 정도였다. 케이크는 미리 사오게 해서 준비하였고, 자장면은 촬영 직전에 시켜서 오자마자 실제로 먹으며 촬영에 들어갈 수 있었다.

2.6 촬영

첫 번째 촬영은 배우들과 하는 워밍업이자 본 촬영이기도 하다. 영화 찍을 때는 종종 첫 리허설 때 장면에서 배우들의 연기가 좋은 경우가 많기에 아예 첫 촬영 리허설을 실제 촬영처럼 간주하고 찍기로 하였다. 촬영에 본격적으로 들어가기 전 배우, 스태프에게 사전에 유의사항을 몇 가지 공지했다.

첫째, 1회 촬영을 마치고 나서 문제점을 보완한 뒤 2번째 테이크(take)를 반복 촬영한다.

둘째, 붐 마이크를 사용하지 않을 것이기에 동시녹음을 위해 배우들은 대사는 평소보다 약간 더 크게 한다는 느낌으로 하되, 절대 과장하진 않는다.

셋째, 연기 중 대사가 어색하거나 다소 실수를 하더라도 다시 반복 연기가 가능하다. 왜냐하면 실수 장면은 나중에 편집 할 수 있고, 같은 상황을 두 번 반복해 재현하니 처음에 표현 못한 것은 두 번째에 하면 되기 때문이다. 단, 감정의 연속성을 절대 깨뜨려선 안 된다.

넷째, 배우는 절대 카메라를 의식하지 않고 자신의 캐릭터로 주어진 상황에만 몰두한다.

다섯째, B카메라맨은 A카메라맨인 필자가 찍는 인물의 반응 솜이나 반대 각도에서 촬영하도록 한다.

여섯째, 각 장면은 핸드 헬드로 실시간, 롱 테이크로 촬영하기에 배우는 연출자의 특별한 지시가 있을 때까지 멈추지 않고 계속 연기한다.

촬영 당일 저녁 6시 무렵 저녁식사 겸 하루 전날의 상

황인 로비 장면부터 찍었다. 영화 도입부 5분 정도 분량인 그 장면은 예정대로 카메라 두 대로, 실시간 촬영을, 두 번 반복 촬영하였다. 이때 촬영 및 제작 스태프는 나와 B카메라를 찍는 학생 단 둘, 붐 든 학생 모두 3명뿐이었다. 로비 장면 외에는 사운드를 따기 위해 따로 붐 대를 사용하지 않고, 사운드를 카메라에 장착된 외장 마이크로 입력할 수 있게 하였다. 기동성을 위해서 뿐 아니라 카메라 두 대를 활용해 핸드 헬드 촬영을 하기에 반대편 카메라의 붐 대가 노출될 가능성이 많기 때문이다. 인물들의 동선은 대충 알고 있지만 어느 시간대에 어떻게 움직일지 모르기에 카메라의 노출과 포커스는 자동으로 설정했다. 카메라의 화면 구도는 배우들의 감정이나 대사나 움직임에 따라 즉흥적으로 움직였다. 여기서 배우들도 즉흥성을 기반으로 했지만 카메라 역시 즉흥성을 최대한 활용하였는데, 그것은 연출자인 필자가 직접 찍기에 가능한 것이다.

B카메라를 잡은 학생은 필자가 지시한 대로 A카메라가 잡은 인물의 반대편 인물이나 반응 솜을 주로 잡았다. 그리고 솜의 크기도 클로즈업과 풀솜 등, 극의 진행에 따라 촬영자의 감각에 따라 자연스럽게 줌 렌즈를 이용해 조정하도록 하였다. 연기자들은 카메라와 상관없이 모든 상황을 리얼 타임으로 연기하였고, 두 대의 카메라는 다양한 각도에서 롱 테이크를 촬영하듯 멈춤 없이 촬영하였다. 프롤로그에 해당하는 장면의 촬영은 20분 내에 모두 마쳤지만 연습실내에서 진행되는 촬영은 훨씬 길기에 쉽진 않았다. 카메라가 비록 가볍긴 하지만 오랫동안 들고 찍다보니 힘이 들어 자세도 불안하고 팔이 아파 손이 다소 떨렸다. 구도가 불안해질까 봐 얼른 도중에 한번 정도 잠시 잠깐 카메라를 멈추고 팔을 스트레칭 한 뒤 다시 자세를 고쳐 잡고 찍어야 했다. 찍다가 구도를 바꾸더라도 카메라 작동은 멈추진 않았다. 왜냐하면 배우들은 계속 연기 하느라 대사를 하고 있기에 그 사운드를 살리기 위해서다. 그건 편집할 때 꼭 필요하기 때문이었다. 결말 부분에 이르러 작은 문제가 생겼다. 사전 약속이 정확하게 안 되다 보니 깜짝 파티를 위해 생일 케이크를 가지고 들어오면서 실내 등을 전부 꺼버린 것이다. 그러다 보니 생일 당사자의 놀라는 표정을 잡을 수 없었다. 그것은 사전에 카메라 테

스트를 같이 하지 않았기에 드러난 문제였다. 두 번째 테이크에서 그러한 문제를 보강하였다. 즉, 불을 다 끄지 않고 일부 등만 끄도록 한 것이다. 그런 다음 케이크 들어온 뒤에 다시 불을 켜도록 하였다. 그렇게 함으로써 생일 당사자의 놀란 표정과 이후 사람들의 반응을 카메라로 담을 수 있었다. 첫 번째 테이크를 끝낸 후 배우들과 대화를 통해 몇 가지 문제(배우들 동선, 소품 처리)를 보강하고 나서 다시 상황을 동일하게 반복하도록 하고 두 번째 테이크를 촬영을 하였다. 물론 당연히 즉흥성이 강하기 때문에 내용은 같지만 그에 따른 배우들이 똑같은 대사나 연기 디테일은 약간씩 달라질 수 있었으나 상관없었다. 나중에 편집에서 선택하면 되기 때문이다. 내부 촬영을 모두 마친 후, 충분히 전체적으로 비교적 잘 연출된 것 같아 세 번째 테이크는 더 이상 안 찍었다.(아마 공식적으로 극장에 걸 상업영화였다면 몇 번이고 더 반복촬영 했을 것이다) 단지 인서트 장면으로 도중에 지각한 학생이 대연습실 건물 입구에서 전화 받으면서 달려오는 것을 마지막으로 촬영했다.

그런데, 연출자 입장에서 배우들의 상황 연기를 객관적으로 보다가 새로운 아이디어가 발생하면 즉각 보충할 수 있어야 한다. 실제로 촬영을 하다 보니, 결말의 깜짝 파티가 잘 살기 위해선, 그리고 생일 당사자가 연습 중 전화가 수시로 걸려와 안절부절 하는 모습을 관객이 느낄 수 있도록 하기 위해서는, 도입부에서 그녀가 단독으로 외부와 전화 통화를 통해 그녀가 생일이라는 사실을 사전에 관객에게 인지시켜야 한다는 생각이 들었다. 그래야 관객도 그녀처럼 ‘오늘 생일인데, 이렇게 분위기가 험악하면 어떡하지?’하며 똑같이 불안감을 느낄 수 있기 때문이다. 그래서 두 번의 촬영이 모두 다 끝나고 나서 생일 당사자를 따로 불러 그 학생이 혼자 스트레칭 하는 중에 친구로부터 전화가 와서 핸드폰을 통해 생일에 관해 통화하는 인서트 장면을 추가 촬영을 해 영화 도입부에 배치했다. 그것은 사전 대본에 의해서가 아닌 연출자인 필자의 즉흥성에 기인한 것이다. 배우들이 스토리에 기초하여 즉흥적으로 캐릭터를 구현해 내듯이 연출자도 전체 내용을 풍부하게 하거나 효과적으로 전달할 수 있는 장면에 대한 아이디어가 떠오를 경우 즉흥적으로 장면 연출을 할 수 있어야 했던 것

이다. 훈련된 연출자의 경우, 그런 즉흥성은 배우들의 연기를 객관적으로 살피다 보면 자연스럽게 떠오르게 마련이다.

결과적으로 촬영기간이 최소한 4일에서 6일 정도 걸리는 한편의 단편영화 분량을 단 2시간여 만에 모두 마친 셈이 되었다. 촬영을 중간에 잠깐 쉬기 위해 멈춘 것을 제외하고는 컷 없이 실시간 촬영했기에 가능한 것이었다. 첫 번째 테이크 촬영은 프롤로그 씬(로비 식사장면) 6분, 연습실 장면 17분, 모두 23분 정도가 소요되었다. 두 번째 테이크에서는 프롤로그 6분, 연습실장면 20분, 모두 26분 정도 소요되었다. 두 번째 테이크가 다소 길어진 것은 첫 번째 테이크를 수정 보완했기 때문이다.

2.7 편집 및 보충 촬영, 문제점 발견

영화와 연극의 가장 큰 차이점은 편집이다. 연극 공연을 영화적인 관점에서 보면, 고정 샷과 일정한 구도(풀샷 또는 롱샷)에 그야말로 1막이 1개의 롱 테이크에 해당하기에 도중에 배우가 잘못해도 편집할 수가 없다. 그러나 영화는 배우들이 잠깐 실수하더라도 편집을 통해 제거하거나 어색한 부분은 다른 샷으로 대체해서 감출 수 있다. 가령 대사는 좋지만 표정이 어색할 경우, 편집을 통해 다른 배우의 모습을 보여주면서 그의 대사만 들려주게 할 수도 있다. 표정은 좋은데, 발음이 다소 이상하더라도 후시녹음을 통해 보완할 수도 있다. 특히 영화는 동일한 상황을 여러 테이크로 촬영을 해두기 때문에 그중에서 가장 좋은 샷을 선택해서 편집할 수 있다는 장점이 있다. 이번 워크숍의 촬영 분량은 40분 짜리 DV 테입으로 3개 정도 분량이였다. 콘티도 대본도 없이 스토리만 가지고, 단 2시간 만에 25분 정도의 단편 영화를 찍어낸 것이다. 카메라 두 대로 두 번 반복 촬영했으니 한 가지 소스가 네 가지 다른 것으로 잡힌 셈이다. 그러나 각각 다른 구도를 잡거나 카메라를 움직이는 과정에서 제대로 찍히지 않은 장면이 종종 있어 다 활용할 수는 없었다. 각각 23분(1차 촬영), 26분(2차 촬영) 분량에서 최종 편집한 작품이 18분이니, 실제 배우들이 연기한 분량에서 25%를 편집에서 삭제하고 거의 75%에 가까운 장면을 그대로 활용했다고 볼 수 있다.

편집하면서 몇 가지 기술적인 문제가 있음을 발견하였다. 첫째는 사운드 문제였다. 도입부 장면을 제외하고는 봄 마이크를 사용하지 않기에 대사 입력이 잘 안 될까 봐 학생들에게 평소보다 좀 큰소리로 대사 할 것을 주문했는데 그게 실수였다. 카메라가 멀리서 폴아웃을 잡을 때는 괜찮았지만 클로즈업으로 가까이에서 찍었을 때 마이크 바로 앞에서 큰소리를 치는 셈이 되어서 일부 사운드가 너무 커 깨진 채 입력된 것이다. 애초에 배우들에게 카메라가 멀리 있을 때와 자기 가까이 있을 때의 상황에 맞춰 톤을 조정하도록 지시했어야 했다. (물론 이런 문제는 정상적인 시스템으로 영화 스태프를 구성해서 전문가를 활용한다면 쉽게 해결할 수 있다) 편집과정에서 볼륨 조절을 하긴 했지만 애초에 생긴 문제를 완벽히 해결하긴 어려웠다. 다행히 대사들은 실내라서 그런지 대부분 인식할 수 있었다. 외부 시끄러운 공간이라면 반드시 성능 좋은 봄 마이크를 사용해야 할 것 같았다.

또 하나의 문제는 노출을 자동으로 맞춰놓은 바람에 화면 톤이 다소 선명하지 못하고 거칠다는 것이다. 그리고 연습실내에 설치된 많은 거울들에 촬영 모습이 비쳐져 쓸 수 없게 된 것이 많아 편집에 어려움이 많았다. 거울을 대부분 막고 찍었어야 했다. 또한 카메라를 롱테이크로 찍느라 오랫동안 들고 있다 보니 구도가 간혹 불안정하게 잡힐 것도 좀 거슬렸다. 디지털용 스테디캠을 활용한다면 그런 문제를 해결될 수 있을 것이다. 사전에 배우들 동선에 대한 체크가 좀 더 치밀히 이뤄져야 카메라 구도를 정확히 잡기에 유리하다는 생각도 들었다. 시간관계상 미리 카메라와 배우가 함께 리허설을 하지 못한 것이 문제였다.

편집 과정에서 배우들의 연기를 체크한 결과 즉흥연기는 훌륭한 편이었다. 하지만 문제점도 있었다. 간혹 배우에 따라 다소 부정확한 발음과 잘못된 대사(예를 들어, ‘B팀...’을 ‘A팀...’으로 잘못 말한다든가 하는 것...)가 있었는데, 그것은 배우들이 아직 100%로 그 역할에 빠지지 못했다는 반증이자 짧은 연습과정으로 인한 문제점이기도 했다. 그리고 두 번의 촬영을 거치면서 에쥬드를 반복 재현하는 과정에서 동선이 너무 달라지는 바람에 상호 교차 편집에 애로사항이 있었다는 것이

다. 가령, 첫 테이크 촬영 땀 바닥에 쭈그러 앉아 대사 했는데 두 번째 테이크에선 동일한 장면을 의자에 앉아서 하고 있거나, 모자를 벗고 있었는데 나중에는 쓰고 있다거나 함으로써 두 장면 중에서 좋은 장면을 골라 쓰려던 연출자의 의도를 어렵게 만들곤 했다. 이런 문제는 대개 두 가지 이유 때문이다. 하나는 연출자가 사전에 배우들에게 동선과 자신의 연기 액션만큼은 최대한 동일하게 유지하도록 강조하지 않았기에, 또 다른 하나는 배우들이 아직 영화연기에 익숙하지 않기 때문이다. 실제 영화 촬영현장에서도 이런 문제는 종종 야마추어 배우들에 의해 발생한다. 워크숍 단편의 초기 목표는 생일 당사자를 당황하게 만들어 울리도록 한 것이었는데, 소기의 목적을 달성할 수 없었다는 것도 그 문제였다. 그가 울고 난 직후에 깜짝 파티가 마무리되어야 훨씬 드라마가 극적이 될 수 있기 때문이다. 하지만 그 목표를 달성하기 위해선 당사자 본인 뿐 아니라 주변 배우들의 앙상블 연기도 동시에 중요했다. 사실 연출자 입장에서 촬영이 시작되기 전 그 목표를 분명히 강조했어야 했는데, 그러지 못하고 시작한 책임도 있다.

2.8 시사회 및 워크숍 자체 평가

이 결과물은 처음엔 <연극연습>이란 제목으로 교내 학생들 영화제에서 처음 공개했으나, 후에 생활연기를 지향하는 훈련 프로그램의 특징을 살려 제목을 <생활연기의 힘>으로 수정했다. 최종 편집한 작품을 학생들과 시사를 하였고, 참여한 학생들은 몇 가지 문제점에도 불구하고 예상 이상의 긍정적인 결과가 나온 것으로 판단했다. 무엇보다도 배우들의 연기가 다큐멘터리처럼 너무도 리얼하고 자연스러웠다. 극단적인 리얼리티가 때론 서스펜스나 코미디를 동시에 유발할 수 있다는 점을 깨닫게 해준 시사회이기도 했다. 영화감독인 필자 시각에서 볼 때, 배우들이 일반적인 대중 영화에서 저 정도로 리얼하게 연기할 수 있다면 정말 좋겠다는 생각이 들 정도였다. 참고로 이 워크숍에 연기자로 참여한 대학원생 6명중 3명은 타 대학 연극과 출신인데, 그 학생들은 이전에 ‘에쥬드’라는 용어를 한 번도 들어본 적이 없었다고 한다. 사실상 ‘에쥬드’는 주로 러시아에서

공부하고 돌아온 교육자들에 의해 사용되는 연기훈련 방식인 것이다. 워크숍에 참여한 학생들의 반응이 궁금해 최종 편집된 작품을 학내에서 공개 시사하고 나서, 각자 리포트로 수업내용과 결과에 대한 평가 및 후기를 쓰게 했는데, 학생들의 반응을 보면 다음과 같다.

“매체연기에 익숙하지 않은 나에겐 많은 것을 터득하게 해 준 수업이었고, 연기 초보자들에게는 매우 좋은 훈련 프로그램이라고 보았다. ‘에쥬드’는 대사나 반복이 없이 상황만으로 만들어지는 것이기에 처음에 연습할 때가 가장 진실다웠고 하는 사람들조차도 서로에 대한 반응으로 놀라고 재미있었다. 하지만 대본 없이 즉흥적으로 극을 이끌어 가야하는 상황이 반복되면서 흥미가 떨어지기도 하였다. 그래서 우리는 각자의 캐릭터를 다시 한 번 다시 정리한 후, ‘서로를 도발시키기’라는 생각으로 집중하면서 상대방을 도발시킴으로써 다른 상황이 생기고, 그것에 서로 반응하면서 우리 자신들의 문제점을 쉽게 극복할 수 있었던 것 같다. ‘나라는 인물이 그 상황에 어떻게 할 것인가’라는 나로부터의 캐릭터를 잡고, 상대방에 집중하며 반응하기로 마음먹고 난 뒤부터는 상황을 재미있게 받아들였다. 그리고 흥미 있었던 것은 연극처럼 다른 장소라고 속이면서 연기 하는 것이 아니라 실제 공간으로서의 현장감을 느낄 수 있어서 더 진실한 연기를 할 수 있었던 것 같다.”(B팀 여배우 역)

“학부 때 우리가 흔히 ‘즉흥극’ 또는 ‘상황극’ 이라고 배웠던 것을 이곳 대학원에서는 ‘에쥬드’ 라는 새로운 용어를 사용하여 가장 기초적인 훈련방식으로 활용하고 있었다. 나는 깜짝 생일파티의 사건에 대해 아무것도 모르는 지각하는 여학생으로 연기하였다. 처음 워크숍 들어가기 전에는 내 역은 중간에 등장하기에 중요하지 않다고 쉽게 연기 할 수 있을 것이라 여겼다. 하지만 그건 나의 착각이었다. 영화 뒷부분에서 나만 소외시킨 것을 알아차리고 토라지고 화를 내면서 급기야 울먹거리는 연기였는데... 그 상황에 처하니 감정은 감정대로 표정은 표정대로 또 행동은 행동대로 각기 따로 분산되어 역할에 깊이 빠져들지 못했던 점이 지금 와서 아쉬웠다. 하지만 이번 단편영화 워크숍을 통해서 나의 문

제점과 내가 앞으로 배워나가야 할 것이 무엇인지를 알게 되었다. 영화를 본 다른 친구들은 내 캐릭터가 분명히 살아있다고 하는데, 내가 보기엔 화면에서 들리는 내 목소리가, 평소에 말할 때 음성이 어리엔 같고 하이톤이어서, 다른 굵직한 목소리의 여자 친구들과 상반되어 캐릭터가 더 분명히 보일 수 있었다고 생각된다. 영화를 찍으면서 또 하나 느낀 점은 사전에 잘 알고 있었던 에피소드를 통해 ‘에쥬드’ 형식을 사용하여 약속이나 대본 없이 즉흥적으로 자유롭게 연기했다는 점이 리얼하게 연기할 수 있었던 재미있고 효과적인 방법이라는 것이다. 이번 영상 매체 연기 수업을 통해서, 연기에서 중요한 것은 주어진 상황을 잘 파악 할 수 있는 능력과 캐릭터에 맞게 자연스럽게 연기할 수 있는 창조력, 민첩성, 순발력 등이라는 것을 깨달았다. 이번 수업은 나 자신을 돌아보며 나를 끄집어내고 또 나를 깨뜨리는 소중한 시간이었다.”(B팀 여배우, 연습 중 늦게 온 지각생 역)

“내가 너무도 잘 알고 있는 상황으로 연기를 해서인지 적응이 빨랐고, 상대 배우들과도 교류가 잘 되었던 것 같다. 그리고 연기하기 조금 더 편했던 이유는 서로간의 목표가 하나로 통일되는 상황이기에 가능했던 것 같았다. 보통 단체 에쥬드에서는 서로의 목표가 하나로 통일되기 힘든 점이 있는데, 이번 에쥬드에서는 생일을 맞은 한 친구를 속이자는 목표가 집단적으로 작용하여서 갈등의 목표점으로 찾아가기 쉬운 점이 있었다. 그리고 두 대의 카메라를 이용하여 핸드 헬드로 촬영해서인지 컷에 대한 부담감이 없어 좋았다. 과거 일반적인 영화 연기에 비해 직접적인 ‘나’에서의 출발이었으므로, 배우들에게는 더 할 나위 없는 좋은 작업이었다. 이번 작업을 통해 배우로서 ‘나’자신의 장점과 단점을 극명하게 파악할 수 있었던 것 같다.”(연출자 역할, 자신의 경험을 스토리의 아이디어로 제공한 학생)

“에쥬드와 즉흥극에 차이는 무엇인가? 에쥬드는 러시아에서 사용되는 연기 용어이며 미국에서는 즉흥극이라고 하는 것 같다. 즉흥극은 말 그대로 즉흥성이 더 많이 요구되어지는 것이지만 에쥬드는 그 즉흥성에 여

러 가지 구체적으로 인식해야 할 몇 가지 사항들이 있는 것이다. 그 내용들은 주제, 인물의 목표, 제기된 상황, 사건의 결말 등이다. 이런 것들의 유무에 따라서 에쥬드와 즉흥극의 차이가 있는 게 아닌가 싶다. 분명한 것은 에쥬드는 배우 훈련의 한 단계라는 것이다. 언제까지나 모든 연기를 자기 식으로 할 수 있는 것은 아니다. 에쥬드에 가장 큰 장점은 자기로부터의 출발이기에 자연스러움에 있지만, 시나리오나 희곡에서는 작가가 써 놓은 인물이 있기에 그것만으로는 부족하다. 교수님께서는 이번에 만든 단편에서 보여준 우리 배우들의 자연스러움이 진정한 영화 연기일 것이라고 말씀하셨지만, 그것이 과연 현장에서 시나리오에 나오는 어떤 인물을 연기할 때 어느 정도는 도움이 되겠지만 어디까지가 과연 가능한 선인지는 의문이다.” (A팀 남자배우, 후에 지각생 B팀 배우와 연인 관계로 밝혀지는 학생)

위와 같은 학생들의 참여 감상 및 후기엔 이번 영화 연기 워크숍의 가능성과 문제점이 잘 나타나 있다. 학생들은 이 워크숍 과정을 통해서 자기 자신을 철저히 반영한 캐릭터를 객관적으로 바라볼 수 있게 되었고, 연기와 대사 스타일의 장단점을 알 수 있는 계기가 되었으며 매체라는 게 카메라를 의식하지만 않는다면 그다지 겁낼 게 아니라는 것을 공부하게 된 것이다. 또한 여러 사람이 모여 집단적으로 연기할 때 상대 배우와의 조화가 얼마나 중요한 가도 보여준다. 한 학생이 잘 지적했듯이 (비록 자체 평가이긴 하지만) 이번 작업이 나름대로 성공적일 수 있었던 것은 친구를 속인다는 분명한 목표에 모두가 집중했기에 가능했던 것 같다. 물론 이 실험에 참가한 대부분의 학생들은 대학에서 4년간 연기 훈련이 충분히 된 학생들을 대상으로 하였기에 무난한 결과를 냈지만, 과연 <시티 오브 갓>같은 영화처럼 순수 아마추어만을 데리고 했을 경우 그 결과가 어떻게 나올지 알 수는 없다. 그렇지만, 그런 초보 연기자들도 본격적인 실습에 들어가기 전에 최소한의 훈련만 거친다면 이러한 워크숍 방식은 충분한 효과를 낼 수 있을 것이라 본다. 대부분의 초보자들이 카메라에 처음 설 때, 지나치게 두려워하고 카메라를 의식하는데, 이런 워크숍은 일단 그러한 공포를 없애주는 매우 큰 효과가

있다.

이번 대학원생들은 한 영화 연기와 연출을 위한 단편 워크숍에서 ‘연극 연습’이라는 익숙하게 경험해본 상황 에다 자신들이 가지고 있는 캐릭터를 그대로 활용했기에 그들 연기가 일상적인 생활연기를 리얼하게 할 수 있었으리라 본다. 아마 자신들이 경험해보지 못한 다른 특별한 인물이나 상황을 연기했다면 상당한 사전 준비와 연습이 필요했을 것이고, 그 연기가 그만큼 리얼하지 않았을지도 모른다. 물론 이와 같은 영화 연기훈련 방식을 한 번의 시도로 성공적이라고 자평하기에는 설부른 측면이 있다. 그냥 새롭게 접근한 훈련 프로그램이 좋았다기보다는 운이 좋았거나 학생들이 노련했기 때문일 수 있기 때문이다. 그래서 보다 확실한 검증을 위해 그와 똑같은 스토리로 다른 학생들에게 시도해 보기로 했다. 학부 졸업을 앞둔 연기 전공 학생들 중 그동안 나름대로 연기가 좋았고 영화 연기 경험이 있는 7명을 선정해 두 번째 워크숍에 들어 간 것이다. 이번에 선정된 학생들의 경우 이미 주어진 배우가 아니라 감독의 입장에서 스토리에 맞게 의도한 캐스팅이었다. 낯선 배우들 같으면 오디션 과정을 당연히 거쳤겠지만 필자는 4년 가까이 그들의 연기 능력과 가능성을 보아왔기에 평소 생각해 둔 학생들을 중심으로 캐스팅한 것이다.

3. 단편 워크숍, 두 번째 - <연기연습>

페르난도 메이렐레스 감독은 <시티 오브 갓>을 만들 때, 비전문배우를 다루는 요령을 다큐멘타리적인 영화 스타일로 유명한 켄 로치(Kenneth Loach, 1936생) 감독의 연출방식에서 참고했다고 한다. 그는 촬영할 때 배우들에게 대본을 주지 않는 대신, 그저 각 장면의 상황과 목표를 명확히 전달했을 뿐이었다고 한다. 어차피 그 영화 속 배우들은 영화가 담고 있는 세상에 관해서라면 감독보다도 익숙했기 때문이다. 그렇게 카메라 앞에서 일상을 재연하는 이들은, 그 어떤 배우도 흉내 낼 수 없는 생생한 속어를 섞어 대사를 완성했고 9주 만에 촬영을 끝낼 수 있었다[9]. 이와 같은 <시티 오브 갓>의 연기 연출 스타일에 대한 사실은 필자가 <생활 연기의 힘>을 통해 훈련 프로그램을 처음 시도한 직후 알게 되었는데, 그 유사성에 매우 놀랐다. 그래서 나름대로

확신을 얻기 위해 첫 워크숍과 동일한 스토리와 방법론으로 두 번째 워크숍을 하게 되었던 것이다.

3.1 연습 및 촬영

일단 전작에서는 7명의 배우 중 B팀 한 명이 개인 사정상 빠졌지만, 이번에는 A팀 3명, B팀 3명, 연출자 1인 등 7명으로 확정하고 워크숍에 들어갔다.

참여 학생들 모아놓고 가장 처음 한 일은 바로 직전 작업한 단편 <생활연기의 힘>을 보여주고, 연극에서 한 편의 희곡을 수 없이 다른 연출자와 배우들이 공연을 올리듯이, 동일한 스토리와 똑같은 작업 방식으로 만들 예정이라고 말했다. 대신 구체적인 대사는 이전 방식처럼 배우들 자신의 즉흥적인 감정을 바탕으로 나름대로 자유롭게 할 수 있다고 했다. 이미 모든 학생들이 에쥬드나 메소드 연기에 대해 잘 숙지하고 있기에 구태여 전과 같은 세미나는 필요 없었다. 일부 학생들은 필자의 개인적인 단편 영화 워크숍에서 같이 작업한 적도 있어서 여러 면에서 의사소통이 쉬웠다. 각자 캐릭터를 부여하고, 연습을 시킨 뒤, 촬영을 시작하기까지는 일주일 정도 밖에 안 걸렸다. 첫 번째 워크숍처럼 스스로 알아서 연습하도록 했다. 캐릭터 해석이나 디테일 액션, 그리고 대사는 이전 작품과 달리 접근할 수는 있으나 기본적인 스토리와 짜놓은 구성만큼은 동일하게 가도록 하였다.

이번에도 촬영은 연출자인 필자가 A카메라를 잡고, 다른 촬영 전공 학생에게 B카메라를 잡도록 했다. 동시 녹음의 붐 대는 카메라에 장착했기에 스텝은 필자와 그 촬영 전공 학생뿐이었다. 대신 첫 번째 워크숍에는 참여하지 않았던 B카메라맨에게 이전에 시행착오가 있었던 사운드 문제를 이야기하고 주의하도록 당부하였다. 촬영과 후반 작업은 첫 번째 <생활연기의 힘>과 거의 동일한 방식으로 하였다. 단지 이전보다 준비기간이 훨씬 짧았을 뿐, 25분 전후 분량을 두 대의 카메라로 두 번 반복해 촬영하였던 것도 똑같이 하였다. 대신 이전 작업에서의 문제점을 나름대로 보완하고자 했다. 특히 배우들의 동선과 발음 문제, 그리고 조명 문제, 사운드 문제 등 영상 테크닉에 보다 신경을 쓰게 되었다. 그리고 1차 워크숍에서 연출자로서 좀 더 명확하게 지시하

지 못했던 것을 이번에는 확실히 강조했다. 즉 생일을 맞이한 친구를 서프라이즈 직전에 어떻게든 자연스럽게 울리도록 하는 게 극의 중요 목표라는 점을 강조한 덕에 첫 번째 워크숍과 달리 생일 맞은 배우는 동료들이 서로 싸우는 것을 말리다 다들 공연을 포기하려하자 눈물을 흘리는 장면이 나왔고, 그 직후 서프라이즈가 이뤄지는 데 성공했다.

그런데 연출자 입장에서는 이전보다 재밌는 요소도 있었지만 첫 번째 워크숍에 비해 디테일이 부족해 보였다. 사실상 최강 멤버로 구성된 두 번째 참여자들은 나름대로 자존심 때문에 전편과 차별화하고자 하는 욕심이 강해 디테일 부분에선 많이 다르게 표현하였다. 기본 스토리와 캐릭터는 분명 같았지만 동일한 대사과 디테일이 거의 없을 정도였다. 그런데 즉흥연기로 인해 벌어진 재미있는 현상은 배우에 따라 똑같은 캐릭터도 달리 표현된다는 점이었다. 특히 B팀의 연기자 2명의 경우 상황에 대한 적극적인 개입과 재치 있는 대사로 인해 전편보다 훨씬 캐릭터가 강해진 반면, 전편에서 늦게 등장해 개성이 돋보였던 B팀 지각생의 경우는 오히려 약화되었다. 그녀는 이 내용에서 가장 코믹하면서도 정감 가는 역할이었음에도 효과를 내지 못한 이유는 배우의 분위기가 전편의 대학원생에 비해 그 역할에 다소 안 어울린 데다 다른 배우들과의 앙상블도 부족했기 때문이었다.

3.2 편집, 객관적 평가

영화는 역시 편집의 예술이었다. 편집 과정에서 어색한 느꼈던 장면들을 모두 정리하고, 디테일 에피소드가 부족한 대신 편집을 통해(부분적으로는 줌프 컷을 사용) 빠르게 목표를 향해 사건을 진행하니 이전보다 훨씬 강하게 주제를 드러낼 수 있는 장점도 있었다. 특히 라스트의 어색했던 재반전 상황을 모두 삭제해 버리니 전편보다 훨씬 깔끔한 반전으로 마무리 되었다. 특히 영화적인 화면구도나 사운드 문제는 사전 준비 덕분에 많이 좋아졌다. 최종적으로 <연기 연습>이라는 제목으로 이전 작품보다 3분 정도 짧은 15분 정도로 편집했다. 사실 단 두 시간 만에 촬영하고, 총 제작비도 소품, 식대, 6mm테이프 값 등으로 5만원밖에 들지 않은 그야말

로 초저예산이지만, 엄연히 단편영화로 완성한 것이다. 영화연기 훈련 프로그램의 워크숍 성과는 자체평가만으로는 성공여부를 판단하기 힘들다고 생각해, 객관적 확보를 위해 <연기연습>을 당해에 개최된 국제단편영화제에 예명을 사용해 출품하기로 했다. 이때 보다 디테일이 풍부하다고 생각했던 <생활연기의 힘>이 아닌 <연기연습>을 출품했는데, 그 이유는 기술적인 완성도 때문이었다. <생활 연기의 힘>은 배우들의 연기가 매우 뛰어나고 리얼했음에도 불구하고 치명적인 사운드 문제가 있었던 것이다. 그렇다고 <연기연습>이 기술적인 문제를 모두 해결한 것은 아니다. 이미 언급했다시피 영화에서 아주 기본적인 스태프와 기술적인 장치(조명, 녹음장비)없이 연기자 훈련 워크숍을 위해 촬영했기에 아무래도 미학적인 한계는 있을 수밖에 없었다. 그럼에도 불구하고 자체 모니터를 통해 <연기연습>은 완성된 단편으로서 충분히 외부에 공개해볼만 하다고 판단한 것이다.

<연기연습>을 출품한 아시아나국제단편영화제[1]는 2003년에 시작된 국제경쟁 단편영화제로 매년 전 세계에서 1400여 편에 가까운 단편들이 출품된다. 그런데 실험 프로그램의 객관적인 평가를 받기위해 출품한 <연기 연습>은 본선 경쟁 진출작 53편 속에 선정되었고, 나중에 본상 수상권인 최종 10편에 올라 '국내 단편 작품 중 일반관객이 가장 예매하고 싶을 만큼 대중의 사랑을 많이 받은 작품에게 수여하는 상'인 맥스무비상을 수상했다. 여러 가지 기술적인 결함에도 불구하고 그런 좋은 평가를 받을 수 있었던 것은 배우들의 리얼하고 생생한 연기 때문이었다. 결과적으로는 에쥬드와 즉흥연기를 근간으로 실험한 워크숍 훈련 프로그램 덕분인 셈이다.

IV. 영화 연기와 연출을 위한 훈련 프로그램 진행 방식

지금까지 두 번의 워크숍은 분명 배우를 중심으로 한 것이지만, 이 같은 워크숍은 현장에서 연기를 연출해야 할 감독이나 스태프(특히 촬영)들에게도 똑같이 중요하다. 적어도 영화감독은 배우에게 정확한 연기를 원한다

면 연기 연출을 할 수 있는 나름의 대안이 필요하고, 훈련이 필요하다. 서두에 언급했듯이 연기자나 영화연출자의 교감이 절대 필요한 훈련 프로그램인 것이다. 그런 의미에서 이번 영화 연기 워크숍은 감독인 필자에게도 매우 의미 있는 작업이었다. 특히 연기자와 사전에 어떻게 교감을 이뤄야 좋은 결과가 나올 수 있는가에 대한 깨달음이기도 했다.

리 스트라스버그가 1931년 창립한 그룹 시어터의 창단멤버이자 제자인 스텔라 애들러는 스트라스버그의 '정서적 기억의 사용'에 회의를 갖고 자신만의 독자적인 메소드를 창안했다. 말론 브란도의 진정한 스승이기도 한 애들러는 연기의 핵심을 '상상력과 대본 분석력, 신체 심리학적인 요소'라고 보았다. 반면 또 다른 멤버인 샌포드 마이스너는 '배우 상호간의 정서적인 교감(communion)'을 강조했다. 이들의 연기론은 다르게 보이지만 바로 내적인 연기로 연극연기와 차별화되는 영화연기에 가장 적합한 연기론의 정신들을 대표하는 연기시스템이라고 말할 수 있다[11]. 필자의 훈련 프로그램에서는, 마이스너의 '배우 상호간의 정서적인 교감' 못지않게 '감독과 배우의 상호 교감'도 중요하다.

1. 구체적인 훈련 대상과 방식 구분

물론 이 프로그램 방식은 단순한 훈련목적을 넘어 실제 영화작업에 그대로 활용할 수도 있다. 지금까지 두 번에 걸친 워크숍의 경험을 토대로 영화연기 연출 훈련 프로그램의 구체적인 단계를 한번 총 정리해 보고자 한다. 무엇보다도 이 훈련 프로그램의 특성은 연기자와 영화 연출자가 동시에 참여하여 조화를 이루는 '영화 연기 및 연기 연출 훈련 프로그램'이라는 것이다. 훈련 대상으로는, 연기와 연기연출 모두 각각 세 부류로 나눌 수 있다. 영화 연기의 경우, 아래와 같이 구분하여 적용할 필요가 있다.

첫째, 순수 아마추어 대상

둘째, 기본적인 연기 훈련이 된 준(準) 프로 대상,
셋째, 프로지만 자기 개조를 위한 재교육 프로그램

(연극 경험은 많으나 영화가 초보인 배우 가능)
연기 연출의 경우, 단편이나 장편의 경력이 다수인

직업적인 프로 감독과 영화 매체에 대한 제반 이해가 깊은 영화 교육자의 참여는 당연히 가능하지만, 연기와 달리 순수 아마추어 감독은 다소 한계가 있다. 최소한 카메라에 대한 매커니즘을 이해할 수 있고, 한 두 편 이상 완성도 있는 단편영화를 연출한 경험 있는 아마추어 감독 이상이 되어야 연기연출 훈련 프로그램을 진행할 수 있기 때문이다. 물론 무 경력자는 보조나 스태프 참여는 가능하다. 워크숍 진행 방식도 크게 두 가지 방식으로 나뉘어 할 것 같다.

첫째, 참여 배우들이 자신들의 캐릭터를 그대로 이용해 연기하는 방식

둘째, 자신의 캐릭터와는 전혀 상관없이 새롭게 주어질 인질적인 캐릭터를 창조해서 연기하는 방식

캐릭터가 새롭게 주어질 경우 연기해야할 인물에 심화 과정과 분석, 그리고 관찰 및 연습이 상당 기간 필요할 것이다. 그리고 훈련 워크숍의 진행 방식은 크게 두 종류로 나눌 수 있을 것 같다.

첫째, 무작위로 모인 참여자들이 스스로 아이디어를 낸 뒤 연출자와 함께 디테일을 꾸며 나가고 대사나 동선을 스스로 창조해가는 집단창작 방식으로 철저히 배우 중심의 진행.(이 방식은 순수한 영화연기와 연기 연출 워크숍으로 유용하다)

둘째, 이미 주어진 스토리나 대본에 맞춰 배우들을 모아 거기에 맞춰 훈련하고 난 뒤, 연출자의 의도를 중심으로 각자의 상상력과 창의력을 보태 상황을 만드는 진행 방식.(이 방식은 하나의 영화 프로젝트를 위한 훈련 프로그램일 경우 유리하다)

2. 준비 - 스토리, 배역 결정, 캐릭터 구체화

단편영화 제작을 통한 영화 연기 및 연출 프로그램 진행은 기본적인 절차나 원리는 유사하지만 어떤 목적으로 시행하느냐에 따라 다소 차이가 줄 필요가 있다. 가령 위에서 구분했듯이 아마추어 대상이나, 준프로 대

상이나, 프로 대상으로 하느냐에 따라 진행 방식이 달라야 한다는 것이다. 가령 순수 아마추어를 상대로 할 경우, 전체적인 교육자(대부분 감독이 직접 진행하는 게 좋다)는 시나리오 작가를 동참시켜 초반에 같이 작업하거나 감독 그 자신이 스토리를 구성하고 지도할 수 있는 자질을 갖춰야 한다. 비록 배우들이 직접 공동창작을 하게 될지라도 연출자가 그것을 정리할 수 있어야 원만한 진행이 가능하다. 단편이든 장편이든 <더 클래스>나 <시티 오브 갓>처럼 실제 영화 작업이 들어가기 전에 배우들과 매끄러운 소통, 그리고 배우들의 연기 패턴을 이해시키기 위한 워크숍일 경우, 들어갈 작품의 분위기에 맞는 장면을 중심으로 작업하거나 영화 캐릭터를 활용한 워크숍을 할 수도 있다. 이때는 작업에 들어갈 주요 스태프와 배우들이 모두 참여할수록 좋다.

일단은 목적에 따라 훈련에 참여할 배우들이 모이면 그들 모두가 최대한 참여할 수 있는 스토리를 정한다. 때로는 사전에 이미 있는 스토리나 기존 영화의 한 장면을 응용해서 하는 것도 가능하다. 중요한 것은 연출자가 중심에 서되, 모든 과정에 배우가 적극 참여하도록 한다. 사전에 세부적인 시나리오를 주어서는 안 되지만 시놉시스 정도는 가능하다. 그리고 컨셉만 있을 경우 배우들과 같이 의논을 통해 구체화 시킨다. 이때 워크숍 전 과정을 영상으로 기록할 메이킹 및 스틸 촬영 담당도 필요하다. 준비단계에서 할 수 있는 것들은 다음과 같다.

첫째, 컨셉트 및 스토리와 플롯 결정

둘째, 각자 맡을 역할 및 캐릭터에 대한 구체화,

셋째, 에쥬드나 즉흥극, 그리고 카메라에 대한 기본적인 이해를 위한 세미나

넷째, 스태프 구성 및 촬영에 관한 준비

다섯째, 장면 연출의 공간의 최종 결정

3. 연습 - 즉흥 연기 및 동선 창조

위의 준비단계 상황이 모두 결정되면 즉시 연습을 하는 지점으로 가야한다. 이전 두 워크숍에서 설명했듯이 연습 단계의 초기에는 되도록 연출자는 빠지고 배우들

즉흥연기를 기반으로 한 상황극인 에쥬드를 하도록 바꾸는 게 좋다. 스타니스랍스키의 연기론 중 상당 부분이 즉흥극, 에쥬드에 기초를 두고 있는 것도 이러한 즉흥성이 연기의 리얼리티와 직결된 문제이기 때문이다. 영국 왕립극단에서 배우들의 즉흥연기 교육을 담당했던 키스 존스톤(Kieth Johnston)은 개인의 창조정신을 막아온 기존의 교육법을 비판하고, 내면에 잠재되어 있는 상상력과 끼를 자유롭게 분출할 수 있도록 도와주는 ‘즉흥연기법’을 개발했다. 키스 존스톤은 1956년부터 1966년까지 영국왕립극단에서 일하면서 상연할 희곡을 선정하는 플레이리더(playreader)였으며, 배우들의 즉흥연기교육을 담당했다. 스타니스랍스키의 메소드 이론이 지배하고 있던 1950~60년대 연극계에서 ‘즉흥연기’에 대한 독창적인 방법론을 개발한 그는 상상력과 즉흥성을 중요시 한다. 대본이나 연기에 대한 사전지식 없이 연기하는 즉흥극은 순간적인 상황 해석을 통해 개인의 자유로운 상상력을 자극하고, 배우들이 스스로 이야기를 만들어 가는 연극으로 영화 연기 훈련 프로그램에도 응용 가능하다. 키스 존스톤은 자신에게 존재하지 않는다고 느꼈던 많은 것들을 새롭게 발굴하는 과정이야말로 진정한 즉흥연기라고 주장한다. 이 말은 단순히 연기에만 적용되는 말은 아닌 듯 하다. “우리가 생각하도록 교육받아온 지금 자신의 개성은 자기의 본모습이 아니며 상상력이 진정한 우리의 모습”이라는 말은 배우가 아닌 일반 관객들에게도 충분히 적용되는 말임을 알 수 있게 해준다. 그는 또한 “연기는 특정한 교사가 특정 유효를 통해 단정적으로 가르쳐줄 수 있는 다른 학문과는 거리가 멀다. 또한 예술은 자기 안에 있는 것이며 선생이 강요할 수 있는 것이 아니고, 선생은 학생들보다 우월하지 않으며 시범을 보여줘서는 안 된다 [12].”고 단정적으로 말한다. 그만큼 즉흥 연기는 배우의 상상력과 자기 개성이 자연스럽게 드러나도록 유도하는 과정이기에 선생(연출자)의 개입은 절제되는 게 중요하다는 것이다. 로버트 코헨 주장처럼 훌륭한 연기란 연극이나 흥내를 내서가 아니라, 배우 스스로가 자신을 상황 속에 완전히 던져 넣음으로서 나오는 것이기 때문이다[13].

그래서 연출자의 개입은 배우들이 자율적으로 최종

합을 어느 정도 짠 후, 지켜보면서 조금씩 수정해 가는 게 좋다. 또한 연습할 공간은 초기에 배우들 상호간 대략적인 스토리 진행에 대한 합의가 이뤄지면 나중에 촬영이 이뤄질 장소(오픈 또는 세트장)에 직접 가서 진행해야 한다. 연기자의 블로킹은 무대 위의 공간처럼 제한적으로 상상하고 하는 게 아니라 실제 영화처럼 움직이며 연습해야 한다. 물론 장면 자체가 크게 이동하는 동선은 사전에 연출자와 상의할 필요가 있다. 연출자는 연기자들의 연습이 어느 정도 이뤄지고 나면 직접 촬영이나 조명 같은 주요 스태프들과 같이 가서 보는 게 좋다. 이때, 연출자는 배우의 신체적 특성, 대사 톤, 액션 스타일, 그리고 그 내면에 감춰진 개성을 간파하고 복돋아 줘야 한다. 이런 훈련에서 결국 중요한 것은 배우들 간의 교감과 상호반응이기 때문이다.

배우들은 대사를 억지로 만들어 외우기보다는 전체적인 스토리의 흐름을 이해하고 캐릭터에 빠져서, 그 캐릭터에 맞춰 자연스런 말하도록 하는 게 중요하다. 이때, 주의할 사항은 다음과 같다. 배우들은 각각의 인물 캐릭터를 구체적으로 설정하고 완전히 그 인물에 동일화되고 일체화된 상태에서 시작한다. 만약에 어떤 배우가 영화 속에서 연기하고 있다는 것을 알아챌 수 있다면, 그 배우의 연기는 잘못된 것이다[14]. 그건 그만큼 배우가 주어진 역할에 몰입해야 한다는 것을 의미한다. 스토리에 따른 대사나 액션은 즉흥성에 따르도록 한다. 각 배우들의 전체적인 동선(도입부터 마무리까지)은 연습을 통해 자연스럽게 만든 뒤, 연출자가 최종 결정한다. 최대한 연습 단계에서 전체적인 동선과 인물들의 큰 액션에 대한 결정을 해주는 게 좋다. 배우들이 연습하는 동안 연출자는 스태프들과 함께 세팅을 준비하고, 필요한 소품과 촬영 장비를 점검하고 테스트해야 한다. 물론 배우들의 연습 장면을 몰래 카메라처럼 촬영해 볼 수 있으나 어느 정도는 배우들이 자기들끼리 자유롭게 즉흥적인 연기를 해서 캐릭터의 감정에 빠질 수 있도록 해주는 게 좋다.

그렇다고 연기자들이 지나치게 많이 연습해서 자신의 대사와 액션을 외워서 고정화 시키는 것도 곤란하다. 연기를 잘하기 위해서는 ‘연기는 결국 단순해지기 위한 것’이기 때문에 ‘너무 많은 생각을 하지 마라!’[15]고

이창동 감독이 말했던 것처럼, 막상 촬영에 들어갈 때 과도한 준비는 자칫하면 과장되거나 의식적인 연기를 할 수 있기 때문에 연습은 약간 부족하다 싶게 하는 게 좋다. 대신 전체적인 구성의 흐름과 장면의 목적을 분명히 하는 것과 배우들의 자기 캐릭터에 대한 확실한 이해와 정서적인 일체화가 중요하다. 훈련과정에 대한 최종 결과물을 DVD로 제작하고자 할 경우, 이러한 연습과정에서 배우들의 장면 이미지를 미리 스틸 사진으로 찍어둘 필요가 있다. 실제 촬영 중에는 방해가 되기 때문이다.

4. 촬영할 때 연기와 연출의 행동 요령

연출자는 촬영 전에 배우들에게 가장 중요한 요소를 강조한 뒤, 최대한 긴장을 풀어주고 촬영에 들어갈 필요가 있다. 지나치게 많은 주문은 배우들을 긴장시켜 자연스런 연기를 방해할 수 있다. 그 중요한 요소란 지금까지 두 번의 워크숍 과정을 통해서 언급했지만 최종적으로 요약 정리하자면 다음과 같다.

첫째, 배우들은 약속된 장면의 경우 연기를 쉬지 않고 실제상황처럼 계속한다.

둘째, 카메라는 기본적으로 2대 또는 3대 정도가 적합하고, 사전에 각자의 역할을 정한다. 가령 A 카메라와 B카메라로 구분해서 누가 메인 샷을 찍고, 반응 샷을 찍을지, 또는 사이즈 크기는 어떻게 잡을지에 대해 결정한다. 되도록 연출자인 감독이 직접 카메라 중 하나를 직접 잡는 게 좋다.

셋째, 촬영 도중 배우나 스태프의 NG나 실수가 다소 있더라도 결정적인 부분이나 큰 문제가 아니면 계속 진행한다.

넷째, 전체 테이크를 찍고 난 뒤, 마음에 들 때까지 서너 번 계속 재촬영할 수 있으나 초기 테이크가 대체로 좋다는 걸 명심하고 (특히 훈련목적이 아닌 작품 촬영을 할 경우)네 번째 이상 넘어갈 경우엔 맘에 안 드는 부분만 따로 빼서 촬영하는 게 좋다.

다섯째, 반복 촬영시 대사는 다소 다른 방식으로 하

더라도 동선과 배우의 액션은 최대한 유사하게 하도록 한다. 물론 그렇다고 지나치게 동선을 의식함으로써 즉흥성의 자연스러움을 깨뜨려선 안 된다. 즉흥성으로 인해 다소 달라질 순 있으나 최대한 유지함을 기본으로 한다.

여섯째, 카메라를 의식해선 안 되고, 연기를 과장을 해서도 안 된다.

일곱째, 각자 캐릭터가 주어진 상황에서 자연스럽게 반응하고 행동한다.

여덟째, 카메라가 자기 가까이 있을 때, 소리를 크게 질러선 안 된다. 사운드가 깨질 수 있기 때문이다. 물론 봄 대나 녹음장비를 활용해서 사운드 음량을 조정할 수 있다.

아홉째, 비록 자연스런 대사라 할지라도 발음을 정확히 할 필요가 있고, 중요한 대사일 경우 알아들을 수 없을 정도로 지나치게 빠른 대사를 해선 안 된다.

열째, 장면 끝까지 주어진 캐릭터에 충실한 상태로 일관성 있게 가야한다.

열한째, 촬영 스태프는 촬영을 위해 움직일 때 소음을 내지 않도록 주의한다. 특히 신발의 경우 소음이 안 나도록 사전 조치를 취한다. 특히 동시 녹음은 후시녹음을 예상하고 그 공간의 사운드(톱 톤)를 별도로 녹음해둘 필요가 있다.

열두째, 연출자에게도 즉흥성이 필요하다. 촬영을 한 후, 필요할 경우 인서트를 따로 찍거나 보충할 수 있어야 한다.

5. 편집과 완성, 시사회

연기자의 역할은 기본적으로 촬영이 끝나면 마무리된다. 그러나 감독의 입장에서 연기 연출은 거기서 끝나지 않는다. 왜냐하면 편집 단계에서 한 번 더 연출할 수 있기 때문이다. 결국 영화 연기는 편집이 절대적인 영향력을 갖고 있다는 것은 주지의 사실이다[16]. 사실상 감독 입장에서 연기는 다양한 영화적 요소가 결합된 미장센의 일부일 뿐이다. 촬영에서 확보한 다양한 샷 중에서 감독은 최선의 연기가 찍혀진 샷을 선택할 수 있고, 어색한 샷은 삭제하고 다른 샷으로 대체할 수 있

기 때문이다. 또한 부족한 부분은 재촬영이나 후시녹음을 통해 보완할 수도 있다. 감독이 어떤 샷을 골라 연결하느냐에 따라 예상보다 훨씬 효과적인 연기를 만들어 낼 수도 있다. 연출자인 감독은 기본적으로 그러한 편집에 대한 능력을 갖출 필요가 있지만, 객관성을 위해 (촬영 현장에 전혀 개입하지 않았던) 편집 전문가나 다양한 외부 모니터를 통해 자신의 시각을 객관화할 필요가 있다. 왜냐하면 연출자를 비롯한 주요 스태프들은 초기부터 전 과정에 깊숙이 개입해 있기 때문에 때로는 너무 주관적인 판단을 할 우려가 있기 때문이다. 특히 연출 초보자들일수록 그런 위험성이 크기에 객관적인 관찰자를 옆에 두는 게 좋다. 동시에 참여했던 배우 및 스태프들과 기술시사회를 하고 각자의 의견을 교환하며 최종 평가하는 과정도 반드시 필요하다. 이 과정에서 연기자들은 영상 매체를 이해할 수 있는 계기가 되고, 상호 장단점을 파악하고 문제점에 대해서는 반성할 수 있기 때문이다. 하지만 단순한 훈련이 아닌 작품의 완성도를 목표 작업을 했을 경우, 때론 배우들이 지나치게 자기 역할 중심으로 편집을 주장할 경우 연출자가 흔들릴 수 있기에 감독은 분명한 자기 주관과 불합리한 요구에 설득할 수 있는 논리가 필요하다.

6. 에피소드 및 감정 연출 중심의 프로그램

물론 여기서 제안한 단편영화 제작을 통한 훈련 방식은 영화 연기 및 연기 연출 교육을 위한 여러 대안 중 하나일 뿐이다. 사실 워크숍을 통해 하나의 단편을 완성하려면 연출자는 상당한 경험과 영화적인 장악력을 갖고 있어야 한다. 그러기에 아마추어들을 가르칠 때는 작은 상황으로부터 출발하는 게 좋다. 구성이 확실한 단편이 아닌, 일부 에피소드만을 즉흥연기를 이용해 촬영할 수도 있다는 것이다. 예를 들면, 스토리가 없더라도 희로애락 중 하나의 감정을 선택해 그것을 카메라 앞에서 효과적으로 연기할 수 있도록 한다거나, 사소한 감정을 표현하기 위한 배우의 동작이나 블로킹의 디테일을 중심으로 연기하고 연출해 내는 것을 공부하도록 하는 것이다. 또한 중요한 것은, 영화 연출자는 당연한 것이지만, 비록 연기 전공자일지라도 영상 매체에 익숙해지도록 직접 카메라를 다루고 최소한의 편집하는 기

술도 가르쳐야 한다는 것이다. 그래서 스스로 카메라를 이용해 자화상을 찍어보는 연습도 하게하고 자신의 일상이나 상대의 모습을 찍은 뒤 스스로 편집해보게 하여 편집이 연기에 미치는 효과를 직접 확인해 보게 하는 교육도 필요하다. 디지털이 일상화된 시대에기에 충분히 가능하다.

V. 결론

지금까지 두 편의 단편영화 <생활연기의 힘>과 <연기연습>의 제작 워크숍을 통해 영화연기와 연출을 위한 훈련 프로그램의 유용성과 그 가능성을 타진해 보면서 몇 가지 작업 방식의 원리를 도출해 보았다. 영화 연기는 초기 교육이 중요하다. 리 스트라스버그가 ‘적절하게 훈련된 배우는 하나의 매체에서 다른 매체로 그의 재능의 감소 없이 옮겨갈 수 있다’고 말했지만, 그것은 초기에 그 배우가 어떻게 교육을 받았느냐에 따라 다르다. 지나치게 연극적인 연기, 그것도 고전적인 연기 스타일에 집중했던 배우들은 나중에 영화 연기를 하게 될 때 오랫동안 굳어진 연극 스타일에서 빠져나오지 쉽지 않다. 반면 아마추어 연기자들의 경우, 그들에게 깊고 다양한 캐릭터를 연기할 수 있게 하려면 상당한 훈련이 필요하겠지만, 영화 연기를 가르쳐 적용시키기에는 연극 매체에 익숙한 배우들보다 훨씬 더 쉬울 수 있다.

연극과 교수이자 유명한 연기 지도자인 로버트 코헨(Robert Cohen)은, 직업배우나 이미 성공한 배우들도 연기수업을 받고 훈련을 계속하는 것처럼, 연기는 가르치거나 배울 수 있다고 단언하면서도 특정한 책을 읽거나 유능한 스승에게 배우거나, 우수한 교육 프로그램에 등록한다 해도 탁월한 배우가 된다는 보장은 없다고 한다. 훌륭한 연기는 지성, 상상력, 심리적 자유, 신체적 기민성, 발성의 강도, 정서적 심도, 그리고 실수, 비평, 관찰로 부터의 습득 능력 등 매우 뛰어난 재능들의 조합을 필요로 하기 때문이다. 이것은 또한 재치, 매력, 자부심, 확신, 정직, 대담성, 권위, 열정, 솔직함 등 개인의 용기를 필요로 하며 이러한 특성들은 가르칠 수 없으며 인생 경험과 연기 수련을 통해 습득된다고 말한다[17].

또한 액터스 스튜디오에서 수업을 받은 후 나름의 연기법을 만들어 연기 지도자가 된 웨렌 로버스트는 자신의 연기훈련법은 ‘배우 개개인을 훈련시키기 위해 사용할 재료는 평범한 사람이면 누구나 가지고 있는 몸(body), 마음(mind), 정서(emotion)이기 때문에’ 누구에게나 적용할 수 있다고 단언한다. 배우와 보통 사람의 차이점으로, 단지 배우는 이런 기본 재료를 발전시키기 위해 전념한다는 사실 하나 뿐이라는 것이다.^[3] 스타니슬랍스키의 선배이자, 리얼리즘의 아버지라 불리는 러시아의 사실주의 배우 미하일 쉬웁킨(1788-1863)은 연기의 최고 텍스트는 다름 아닌 자신과 인생이라고 말했다. 또한 그는 배우에게 두 가지 이용할 자료가 있는데, ‘그 하나가 자신의 천성에 대한 지식이고, 다른 하나는 인생에 대한 관찰’이라고 하였다. 그래서 연기교육은 반드시 캐릭터 분석이나 작품분석을 하기 전에 정확한 자기 분석, 개성 발견의 시간이 선행되어야 한다. 또한 그의 재능의 특징을 정확히 간파하고 키워줄 수 있는 자질을 갖춘 연기교사 역시 요구된다^[19].

이상 세 사람의 연기 전문가가 가진 견해가 다소의 차이는 있지만 공통점은 연기는 누구나 할 수 있되, 타고난 재능을 바탕으로 삶에 대한 치열한 경험과 관찰, 그리고 자기 자신에 대한 파악, 그리고 꾸준한 연기 훈련이 조화를 이뤄야만 좋은 연기자가 될 수 있다는 것이다. 대다수 영화 연기의 경우 마이클 케인이 <영화수업>이란 책을 통해 언급한 것처럼 ‘카메라 앞에서 사실적이고 진실 되게 행동하는 일은 꾸준한 훈련과 경험을 쌓은 후에야 갖출 수 있는 까다로운 기술’이다^[20]. 그러나 지나친 훈련과 프로의식이 오히려 독이 될 수 있는 종류의 영화들도 일부 있다는 것을 기억할 필요가 있다. 비토리오 데시카나 다르덴 형제, 켄 로취, 압바스 키아로스타미처럼 다큐멘타리적인 리얼리티를 강조하는 감독들의 작품은 오히려 노련한 세련미보다는 아마추어의 투박함과 일상의 진실한 표현력을 더 나은 연기의 미학으로 친다. 일상성이 강한 생활연기로 최근 한국영화를 대표하는 배우가 된 송강호는 한 인터뷰에서 “연기에서 학습되는 부분은 생각보다 크지 않습니다. 오히려 저는 제 삶이나 사회의 문제들을 고민하고 성찰하는 게 가장 효과적인 연기 훈련 방법이 되었던 것 같

아요. 삶 자체의 치열함이 타고난 재능과 결합해 그 배우를 만들어내는 것이라고 판단합니다^[21].” 라고 말한 바 있는데, 그것은 과도한 학습과 훈련만이 좋은 연기를 끌어내는 최선의 방법은 아니라는 것을 시사한다. 영화연기가 그동안 미학적인 측면에서나 훈련 기법 면에서 연극연기에 비해 훨씬 정체성이 부족해 왔던 것은 사실이지만, 그렇다고 과도하게 훈련 테크닉에 집착할 필요까지는 없다고 본다. 필자가 여기서 제시한 영화 연기 교육 프로그램은 연기자의 보다 진실한 내면을 끌어내고 객관화시키기 위한 최소한의 훈련 워크숍이라고 생각하면 될 것 같다.

연기 지도자 샌포드 마이스너는 ‘배우의 액션을 방해하는 것은 바로 배우의 액션이다.’하고 말한 바 있다. 연극 중심의 전통적인 연기 교육은 보여주는 연기에 대한 강조만을 하는 경향이 있다. 무대 위에서 탁월한 효과를 주는 표현적인 연기들과 정확하고 전달성이 강한 발성법과 표현적인 블로킹들은 영상연기의 특징인 ‘미장센으로서의 연기, 피사체로서의 연기’와는 구별되어야 한다^[22]. 무엇보다도 영화를 전공한 교육자가 연기를 가르치고 연기를 연출하고자 할 때는 반드시 연극의 제반 연기 특성과 그 훈련법에 대해 공부할 필요가 있다. 마찬가지로 연극전공자가 매체연기를 가르치고자 할 때 역시 카메라 작동법과 영화 연출의 특성 및 편집까지 영상매체 전반에 대한 확실한 이해가 있어야 한다. 20세기가 소수 전문가만 활용할 수 있었던 필름 영상 시대라면, 21세기는 한걸음 더 나아가 일반인 누구나 쉽게 접근할 수 있는 디지털 영상 시대이기 때문이다. 모든 이미지는 일상적인 디지털영상으로 쉽게 제작되고 보여질 수 있다. 마찬가지로 새로운 세기가 요구하는 연기는 더 이상 19세기나 20세기의 연극의 아류가 아닌 독자적인 영상 매체 연기로서 거듭나야 하고, 그것을 위해 새로운 교육 시스템과 훈련 프로그램이 필요하다. (*)

참 고 문 헌

- [1] 조성덕, “디지털 시대의 영화연기 교육대안”, 디

지털영상학회, 제2권, 제2호, p.161, 2005.

[2] <http://www.imdb.com/chart/2000s>

[3] cine21.com. 오정연 정리, <시티 오브 갓>탄생 비화(1), 2005.11.5

[4] <http://news.naver.com/main>

[5] 소니아 무어/김석만 역, *스타니슬라브스키의 연극론*, 이론과 실천, p.155, 1993.

[6] 안민수, 배우수련, 헤르메스 미디어, pp.253-274, 2009.

[7] <http://100.naver.com/100.nhn?docid=771972>

[8] 조성덕, “영화연기로서의 메소드” 한양대학교 대학원 박사학위논문, p.24, 2006.

[9] cine21.com. 오정연 정리, <시티 오브 갓>탄생 비화(1), 2005.11.5

[10] <http://www.aisff.org/>

[11] 한진수, *메소드 연기의 이해*, 연극과 인간, p.149, 2004.

[12] 키스 존스톤/이민아 역, *즉흥연기*, 지호출판사, p.8, 2000.

[13] 로버트 코헨/박지홍 역 *액팅원, Acting One*, 도서출판 경당, p.43, 2006.

[14] 마이클 케인/오세필 역, *영화 수업, 시각과 언어*, p.16, 1994.

[15] <http://blog.naver.com/lifeisntcool>

[16] 페트릭 터커/방은진 역 *스크린 연기의 비밀*, 시공사, p.82, 1999.

[17] 로버트 코헨/박지홍 역, *액팅원 Acting One*, 도서출판 경당, p.21, 2006.

[18] 웨렌 로버트슨/김석만 역, *연기의 첫걸음 Fire to act: How to star in your own life*, 한울, p.20, 2005.

[19] 조성덕, “디지털 시대의 영화연기 교육대안”, 디지털영상학회, 제2권, 제2호, p.167, 2005.

[20] 마이클 케인/오세필 역, *영화 수업, 시각과 언어*, p.16, 1994.

[21] 조선일보, 2004. 4. 24., 이동진 기자 인터뷰

[22] 조성덕의 앞의 논문, p162.

저자 소개

이정국(Jeong-Gook Lee)

정회원



- 1987년 2월 : 중앙대학교 영화학과(문학사)
 - 2000년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과(문학 석사)
 - 2000년 3월 ~ 현재 : 세종대학교 영화예술학과 교수
 - 1991년 3월 : 장편영화 [부활의 노래]로 감독 데뷔
 - 1991년 3월 ~ 현재 : [두 여자 이야기]. [편지], [블루] 등 장편영화 8편 감독
- <관심분야> : 시나리오, 영화 연출, 매체 연기