

천체사진가 권오철

“천체사진가가 VR영화 찍는 이유?
우주의 경이로움 실감 나게 전하고파”

글 마송은 | 객원 기자 | masongeun@gmail.com
사진 문경록 사진기자

신화 해설자 조셉 캠벨에 따르면, 인간에게는 누구나 ‘운명의 바퀴’가 있다. 캠벨은 스스로 운명의 주인공이 되고 싶다면, 바퀴의 굴대를 잡아야 한다고 조언한다. 바퀴의 테를 잡으면 반드시 올라갈 때와 내려올 때가 있지만, 굴대를 잡을 경우에는 늘 같은 자리 즉 운명의 중심에 있을 수 있다는 것이다. 권오철 천체사진가는 스스로 운명의 바퀴의 굴대를 잡은 사람에 속한다. 잘 다니던 회사를 그만두고, 어렸을 때부터 동경해 온 우주와 별을 찍는 사람으로 살고 있기 때문이다. 권 작가는 “예전보다 수입은 줄었지만 마음만큼은 편하고 즐겁다”고 말한다. 그는 자신의 운명을 스스로 개척하기 위해 오늘도 고군분투 중이다. 천체사진가로 머무는 것이 아니라, 시나리오 작가, VR영화감독 등 자신의 영역을 끊임없이 확장해 나가고 있다.

지난 10월 중순 서울 잠실의 한 카페에서 만난 권 작가는 수척한 모습이었다. 주황색 체크남방에 감색 조끼를 입고 나온 그는 “감기몸살에 걸려 컨디션이 좋지 않다”면서 “인터뷰 전날, 출근을 제 시간에 하지 못하는 악몽에 시달렸다”고 말했다. 그도 그럴 것이 권 작가는 불과 3주 전, 한국콘텐츠진흥원(Kocca)의 콘텐츠 제작지원을 통해 제작 중인 VR영화 <코스모스 오디세이(COSMOS ODYSSEY)> 실사 촬영 작업을 끝마쳤다. 그는 미국 하와이, 아프리카, 칠레 등 전 세계의 내로라하는 천문대를 누비며 촬영에 몰두해 왔다.

138억 년 전 우주 역사를 30분 VR 영화로

“이번에 준비하고 있는 VR 영화는 우주의 역사에 관한 이야기예요. 우주의 시작인 빅뱅부터 현재의 우주 모습까지 담아보려고 해요. 관객들은 우주의 역사는 물론이고, 우주를 알아가기 위한 인류의 여정을 한눈에 볼 수 있을 거예요. 콘텐츠가 완성이



되면 내년 1~2월에 과천과학관에서 시연을 할 예정이에요.”

권 작가는 코스모스 오디세이를 제작하면서 “CG 부분에 특별히 공을 들이고 있다”고 말했다. 실제로 촬영하기 어려운 우주의 모습을 공간적으로 풀어주기 위해서다. VR 영화의 대표적 표현방식이 실사와 CG라고 한다면, 권 작가는 이번 콘텐츠에서는 시각적으로 충격을 주기 위해 CG 이외에 애니메이션도 넣고 있다. 특히 고대 인류의 별에 대한 신화적 이야기는 애니메이션 아트 작업을 활용하고 있다.

권 작가는 이외에도 시뮬레이션 작업도 함께 진행 중이다. 시뮬레이션은 우주의 시점과 공간을 알 수 있는 IT기술이다. 작업 시간은 많이 걸리지만, 실제 우주의 모습을 구현하기 위해서는 반드시 거쳐야 하는 과정이다.

권 작가는 이번 VR영화를 만들기 위해 2년 전부터 촬영을 해왔다. 천체를 찍는 일이라는 것이 특정 시기에만 촬영을 할 수 있는 때가 오는 경우가 많기 때문에 촬영 분량을 먼저 준비해 놓는 것이 유리하다. “영화 <콘택트(Contact)>에서 나오는 미국 뉴멕시코주의 VLA(Very Large Array)전파망원경의

경우는 여러 차례 다녀왔어요. 제가 원하는 전파망원경 대형이 1년 반마다 돌아오기 때문에 미리 촬영을 진행했어요.”

칼 세이건 <코스모스>도 이루지 못한 우주 체험 콘텐츠

그가 준비하고 있는 <코스모스 오디세이>가 칼 세이건의 <코스모스>를 떠오르게 한다고 했더니 권 작가는 칼 세이건과의 차별점을 분명하게 설명했다. “칼 세이건이 우주에 관한 지식을 전달했다면, 저는 30분 안에 우주를 체험할 수 있는 장을 만들었어요. 관객이 우주 빅뱅의 현장에 뛰어들고, 시간과 공간을 넘어서는 간접 경험을 해볼 수 있는 거죠.”

사실 <코스모스 오디세이>는 해외 시장을 타깃으로 준비하고 있는 콘텐츠다. 권 작가는 “영어 버전은 코스모스 해설을 맡았던 닐 디그래스 타이슨 섭의를 고려하고 있다”며 “아직 섭의가 성사된 것은 아니지만 실현된다면 코스모스와의 공통점이 생기는 셈”이라고 웃으며 말했다.

권 작가는 이번 VR 영화를 준비하면서 연출, 편집,



사진, 대본 등 1인 다역을 맡고 있다. 혼자서 해결하고 있는 부분이 많다보니 시간이 걸리고, 체력적으로 힘들지만, 그 어느 때보다 흥미를 느끼며 작업을 진행하고 있다고 전했다. “영화감독이 체질인 것 같다”는 권 작가는 “단순히 사진을 찍는 것보다는 영상을 만들어서 편집하는 작업이 훨씬 더 재미있다”고 털어놨다.

기술 발전하고 있지만 오로라 직접 보는 것만 못해 권 작가가 VR영화를 만든 것은 이번이 처음이 아니다. 2015년 캐나다 옐로나이프의 오로라를 담은 VR 영화 ‘생명의 빛 오로라’를 선보였다. 그의 작품은 ‘천체투영관 페스티벌(Fulldome Festival, 2017)’에서 ‘최고의 천문학 중심 천체투영관 상(Best Astronomy-oriented Fulldome Show Award)’을 차지한 바 있다. 천체사진가로 활동하던 그가 VR영화를 만들기 시작한 계기는 무엇이었을까.

권 작가는 자신이 본 우주의 경이로운 모습을 더 실감나게 전달할 수 있을지 수년간 고민해 왔다. 그는 타임랩스, VR 등 다양한 기술과의 접목을 시도

하며 천체 사진의 한계점을 극복하기 위해 노력 중이다. 오로라 촬영에 VR기술을 도입한 것은 대표적 사례다.

실제 오로라는 밤하늘 전체를 완전히 뒤덮고 출렁인다. 또 강렬한 빛이 땅위의 눈을 반사해 땅과 하늘이 수십 가지 색으로 변한다고 한다. 이런 현상을 사진으로 담는다는 것은 사실상 불가능한 일이었다.

“사진으로 표현이 안 되는 오로라를 실시간 동영상 VR 기술로 찍어야겠다고 생각했지만 당시에는 이런 기술을 가지고 있는 카메라가 없었어요. 그러던 차에 소니에서 관련 기술을 담은 카메라를 출시한다는 소식을 듣고 미리 리그를 짊어 두었죠. 그리고 카메라가 나오자마자 바로 오로라를 만나러 갔어요.”

권 작가는 “기술이 빠르게 발달하고 있다는 것을 인정하지만, 아직도 2% 부족하다는 생각이 들 때가 많다”고면서 “VR 영화로 오로라를 체험해 보는 것도 좋지만, 실제로 오로라를 보는 것이 훨씬 낫다”고 솔직하게 고백했다. 물론, 현재 VR 기술이 빠른 속도로 발전하고 있는 것이 사실이지만 시야

각, 해상도 등 기술적으로 보완은 과제로 남아있기 때문이다.

‘우주’, VR 콘텐츠와 잘 맞는 테마

앞으로도 계속 VR 콘텐츠를 제작할 것이냐는 질문에 권 작가는 “최소 10년간은 VR 영화를 만들 것”이라면서 “우주를 주제로 VR 영화를 만든 상황에서 기술적인 부분이 퇴보하면 안 된다”고 자신의 생각을 밝혔다.

권 작가는 또 “낚시, 전쟁 등을 주제로 VR 콘텐츠를 만든다면 호불호가 갈릴 수밖에 없지만, 우주라는 주제만큼 모든 사람들이 좋아하고 VR과 잘 맞는 콘텐츠는 없을 것”이라고 평가했다. “현재 우주의 역사에 관련한 시나리오 작업을 해 놓은 것만 해도 대 여섯 편은 돼요. 은하수, 개기일식, 대유성우 등 앞으로 VR 영화로 다루고 싶은 주제는 무궁무진해요.”

권 작가는 해외 촬영을 오가는 비행기 안에서 시나리오 작업을 하는 편이다. 바쁜 일정 속에서도 꾸준히 자신의 새로운 작업을 구상하고 있는 그는 “어딘가에서 영감을 얻어 작업을 하는 것보다는 목표를 먼저 세워 놓는 것이 중요하다”며 “어떤 작업을 할 것인지 정해 놓으면 그것을 표현할 수단을 찾고 정보를 모으게 된다”고 설명했다.

최근 칠레의 국영방송이 권 작가가 칠레의 파라날 광학 천문대에서 촬영한 콘텐츠를 방영할 것이라는 소식이 전해졌다. 이 콘텐츠는 권 작가가 세계에서 가장 큰 칠레 광학 천문대에서 24시간 동안 VR 촬영을 진행한 것으로, 하루 만에 페이스북 공유가 1500건을 넘는 등 호평을 받았다.

“칠레의 공영방송에 제 콘텐츠가 방영되는 것에 대해 큰 의미를 두고 있지는 않아요. 대신 저는 운이 좋은 편이었다고 생각해요. 제가 만들었던 콘텐츠 가운데 세계 최초라는 타이틀이 붙는 것이 많았던 것도 운이 많이 따라 줬기 때문이고요. 저를 통해 많은 사람들이 우주의 아름다움을 잠시라도 느낄 수 있는 기회를 갖게 된다면 그것만큼 큰 기쁨도 없을 것 같아요.” ❶



HOT TREND

요즘 트렌드는 극과 극을 오가는 경우가 많다.
그만큼 개인의 선호와 취향이 중요시되고 있는 사회이다.
이런 개인의 약진이 만든 다양한 사회의 풍경 중 구독경제와 험한 트렌드
그리고 SNS 스타 결의 얼굴 없는 기획자들을 살펴본다.