

VR 360° 기술이 현대영화 이론에 끼친 영향에 관한 연구

A study on the Influence of VR360° Degree Panoramic Video on Theory of Modern Films

화 로 휘, 지도교수 김 해 윤
동서대학교, 디자인전문대학원

HUA LU HUI, Professor Kim, Hae Yoon
Dong seo Univ., Graduate School of Design

요약

영화관 발전 이유는(보통 영화,3D MIX,4D)관중 시청각 효과가 위해서 발전한다. 이제 까지 최고의 시청각 효과 받을 수 있는 기술을 VR360° Degree panoramic video촬영 기술 밖에 없다. 하지만 이 기술을 전통 영화 촬영 기술 보다 완전히 다르다. 이 기술 영화 방면 운용하면 원래 영화적 이론 크게 충격 받는다.

I. 서론

과학기술이 발전되면서 영상의 표현형식도 빠르게 변화하고 있다. 비교적 대표성이 있는 것은 비즈니스영화의 발전방식인데 비즈니스 영화는 처음의 넓은 스크린을 추구하는 것부터 3D, 4D의 실감식 방향으로 발전하는 것부터 보면 과학기술이 비즈니스영화에 미친 영화를 알 수 있다.

최근 VR 기술의 발전은 영상 시각에 새로운 발전 방향을 가져 주었다. 이것은 VPL회사 창립자 재론 레이니어(Jaron Lanier)가 20세기 80년대 초에 제출하였다. 가상 현실 기술은 가상세계를 창건하고 체험할 수 있는 컴퓨터 시뮬레이션시스템 기술이다. 컴퓨터로 일종 가상환경을 생성하고 다중정보융합의 호상 교호식 3D동태 가시적과 실제 행위의 시스템 시뮬레이션을 이용해 사용자가 이 환경에 빠져든다.

그리고 현대의 비즈니스영화의 실감식 발전 방향에 의하면 VR기술이 영화 방면에 운용될 수 있는 가능성이 아주 크다는 것을 예견할 할 수 있다. 그러나 현재의 운용은 아직도 아주 큰 곤란이 있는데 VR의 촬영기술과 보통 영화의 촬영방식은 완전 다르기 때문이다. 이는 바로 현대 영화의 이론이 VR영화속에서 운용할 수 없거나 영화 이론의 중대한 변혁을 초래할 지도 모른다.

II. 현대영화이론과 VR기술 운용의 충돌

영화화면은 영화 촬영과정의 기본 구성요소로서 주요하게 카메라가 작동 시작부터 멈추는 사이에 찍은 연속 화면 및 필름으로 형성된 것이고 그리고 영화 화면 구도 및 내용의 연결에 중요한 기본원소 의미와 작용이 있다.

게다가 특수한 감정의 표달을 위해 어떤 화면의 편폭이 심지어 완전하지 않고 가리는 행위로 특수 영화 감정을 구성하는 일종 수단으로 특수 지하 도형인 전시 화면을 획득해서 영화 영상내용과 감정은 이 지하 도안을 통해 전달한다. 카메라 각도는 주로 평면으로 찍기, 우러러 찍기, 아래로 찍기 및 정면 찍기, 측면 찌기, 뒷면 찌기 등 몇 가지로 구성되고 단독으로 사용 할 수 있을 뿐만 아니라 관련된 조합을 진행 할 수 있다. 그리고 그중의 카메라 각도는 영화 화면의 중요한 동태요소인데 영화 구도의 중요한 화면요소 뿐이 아니고 영화의 풍부한 예술을 표현하는 기초이기도 한다. 예를 들어 우러러 찍기는 주요하게 촬영자들의 웅위한 예술적 느낌을 표현하고 종종 아주 작은 감정의 기초 표달이며 정면은 장중하게 보이고 측면은 디테일을 표현하는 것 또한 생동한 화면으로 세심한 감정을 그려낸다. 그러나 VR 촬영수법으로 찍으면 VR 촬영은 360° 찍는 것이 때문에 화면의 변화로 감정을 표달하는 수단은 사용하지 못하게 된다. 그러기에 영상 제작진은 기타 감정을 표달해내는 방법을 찾아 내 야 한다.



영화의 한 장면

동시에 VR기술을 사용하면 감독에게도 큰 도전이다. VR기술로 영화를 감상하면 시각은 더이상 감독이 결정하지 않고 시청자가 스스로 결정하게 된다. 그리하여 감독이 화면에 대한 통제는 힘들어지는데 시청자의 시선이 원하는 화면에 이끌어야 한다. 만약 시청자의 시선이 스토리의 주요 발전 화면에 이탈하면 기타 방식으로 시청자의 시선을 다시 되돌아 오게 해야 한다. 그리고 또한 촬영은 360°이어서 촬영 도구와 제작진은 화면에서 나타나지 못하는 것도 난점으로 된다.

Ⅲ. VR기술의 운용

VR기술의 제일 큰 성공은 바로 게임에서 운용되는 것이다. 영화와 다르게 게임은 원본 게이머가 스스로 즐기려 발전을 통제하는 것이기에 VR기술을 사용한 이후 게이머의 발휘 공간이 넓어지고 진실감도 증가된다. 이것은 많은 게임들이 추구이기 때문에 VR과 게임의 결합은 목전까지 제일 성공적이다.

그리고 실내 디자인의 운용도 아주 큰 발전이 있다. VR기술과 3D모델의 결합을 사용한 후 VR안경으로 주택거나 상점이 인테리어가 완성된 모습을 볼 수 있다.



소니 가상현실 안

실내 디자인적 운용

또한 VR기술이 애니메이션에서의 운용도 뜻밖에도 좋았다. 예전의 애니메이션 VR효과 처리이든 3D제작으로 만든 VR애니메이션이든 모두 우수한 작품이 나타났다. 예를 들어 2016년 4월 21일 2015년 Oculus VR Mobile VR Jam 시합에서 수상 받은 개발팀이 제작한 창의적 이야기 서술 체험 <Colosse>을 제작하였다. <Colosse>는 프로그래밍하고 인물 각색을 중시하는 가상현실(VR)체험이며 시청자를 주도로 하는 탐색인 이야기 줄거리 서술이다. 이야기 줄거리는 <Colosse>라고 불리는 유실한지 오래된 위대한 인물을 맴돌아 펼쳐졌고 그는 공포, 권력과 존중 등 주제를 탐색한다. 이야기 속의 캐릭터들은 모두 다 디자인이 복잡한 거인 모습으로 나타난다. 이 체험에는 인물 대화가 없고 단지 한 노인이 전편 이야기를 방백으로 서술한다.



<Colosse>

그리고 Skillman와 Hackett가 창작한 VR Butts는 비록 스토리는 유치하지만 가상현실의 장면체험은 아주 훌륭하다. 배경은 단지 몇개 드문드문 심어놓은 나무만 있어 시청자들이 완전히 애니메이션에 빠져들게 되고 아주 자연스럽게 주인공의 연극에 흡인된다.



VR Butts화면

IV. 결론

애니메이션으로부터 보면 VR기술 운용이 비즈니스 영화 방면에서도 아주 큰 가능성이 있다. 지금의 VR애니메이션 단편 영화의 VR영상 제작 수법도 우리가 배우는 우점이 많다. 예를 들어 배경을 간단히하면 시청자는 이야기 줄거리에 집중되고 그리고 방백으로 대화를 대신하는 것 모두 좋은 제작 방식이다. 동시에 시청자의 자유도와 줄거리의 발전 사이의 관계도 다시 고려해 야 한다. 비록 현대 영화 이론은 VR제작 방식과 충돌되지만 우리는 기타 방식을 찾아서 우리의 목표를 실현할 수 있다. 멀지 않는 미래에서 VR기술이 비즈니스 영화에서의 사용은 현대 영화 이론에 아주 큰 변혁을 일으킬 것이라고 믿는다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] [美]李·R·波布克. 电影的元素[M].北京: 中国电影出版社, 1992.
- [2] 阳西述, 陈娟:《虚拟现实系统中人机交互感官机理研究》,《湖南人文科技学院学报》, 2006年第6期.
- [3] 张丹青. 电影镜头画面先期视觉化的历程[J].北京电影学院学报,2005(10)
- [4] 潘茜,陈可辛电影的镜头语言[D].江苏:江苏广播电视大学, 2011.