

가상현실 플랫폼에서의 다큐멘터리 스토리텔링에 관한 연구

A Study about the Storytelling of Documentary on Virtual Reality Platform

이영수

단국대학교 영화콘텐츠전문대학원

Young-Soo Lee(lysoo01@hanmail.net)

요약

본 연구는 가상현실 플랫폼을 사용하는 다큐멘터리에서 관객이 감정적으로 몰입하게 하기 위한 서사가 어떻게 나타나는지 살펴보고자 하였다. 이를 위해 가상현실 다큐멘터리를 가상현실이라는 새로운 미디어 플랫폼을 활용하여 현실에 창조적으로 접근, 재구성한 다큐멘터리로 정의하고, 그를 대상으로 삼아 기존의 다큐멘터리와 비교하여 어떻게 상호작용을 통해 서사가 매개되고 있는지 분석하였다. 우선 기행 다큐멘터리에서 가상현실 공간 경험으로 매개된 콘텐츠들의 경우, 이동권의 체험을 위주로 한 이동 체험 서사를 보여주었다. 그리고 타자의 현실을 보여주는 다큐멘터리의 경우 가상현실로 매개되면서 1인칭 다큐멘터리의 자기서사부터 웹 인터랙티브 다큐멘터리의 스토리텔링과 유사한 서사구조까지 보여주고 있었다. 가상현실 인터랙티브 다큐멘터리의 경우, 가상자아를 가지고 타자의 현실을 체험하게 한다는 면에서 체험 모듈을 가진 웹 다큐멘터리에서 한 걸음 더 나아갔다고 볼 수 있다. 이동권을 주는 가상공간의 경험 및 동질감을 주는 가상자아의 경험을 줄 수 있다는 면에서 가상현실 다큐멘터리는 다큐멘터리의 내적 진실에 도달하는 목적을 달성하기 위한 많은 가능성을 보여준다.

■ 중심어 : | 가상현실 | 가상현실 다큐멘터리 | 이동권 | 인터랙티브 다큐멘터리 | 가상현실 영상서사 |

Abstract

This paper tried to study how the narrative to allow the audience to emotionally immerse in documentary using virtual reality platform has shown. For this purpose, it defined the VR documentary as contents what make creative approach and rebuild reality using VR media platform, and analyzed it by comparison with narrative of existing documentary. First, the contents like succeeding journey documentary use mainly virtual reality as experience of accessibility. However the contents that have purpose to experience other people's reality show from self-narrative of first person documentary to interactive storytelling of web interactive documentary. The case of interactive VR documentary is taking a step forward from web documentary and shows easy way to reach internal purpose of documentary as making experience with virtual self. The VR documentary has a lot of possibility as virtual space experience to give accessibility and virtual self.

■ keyword : | Virtual Reality | VR Documentary | Accessibility | Interactive Documentary | Visual Narrative on VR |

I. 서론

최근 HMD기기를 사용하는 가상현실 플랫폼은 물리적인 몰입감을 증대하여 현실을 눈앞에 펼쳐진 것처럼 보여줄 뿐만 아니라 참여도 할 수 있다는 면에서 주목을 받고 있다. 그런만큼 가상현실이라는 플랫폼에서 새로운 가능성으로 꼽히는 것이 현장감이다. 실제로 지금까지 가상현실 영상에 대한 언론의 표현들을 살펴보면, ‘마치 그곳에 있는 것처럼’ 직접 비행하거나, 직접 걸어다니거나, 직접 보는 듯한 느낌을 가질 수 있다고 선전하는 것을 자주 볼 수 있다[1]. 실제로 360도 카메라로 찍어 구현된 가상현실 공간에서는 감독이 주관할 수 있고 선택하는 구도가 존재하지 않는 것처럼 보이며, 현실 공간을 그대로 옮겨놓은 듯이 보인다. 그리고 관객은 그 가상현실을 항행하듯이 돌아다닌다. 문원립은 그러한 측면에서 가상현실 플랫폼의 영상이란 구도도 편집도 없는 공간에 관객이 이를 돌아다니는 것뿐으로, 그렇다면 그 영상은 예술이라기보다 타임머신이며 공간과 사건의 기록에 그치지 않겠느냐는 의문을 제기한 바 있다[2].

이는 현실공간을 매개한 가상현실에서 관객이 항행하는 것 이상의 경험을 할 수 있느냐라는 의문이기도 하다. 관객이 가상현실세계와 상호작용하며 과연 어떠한 경험을 제공받을 수 있는지에 대한 의문을 풀 수 있는 열쇠로, 본고에서는 가상현실 플랫폼이 출현하기 이전부터 최대한 현실을 영상으로 담으려고 노력해왔던 다큐멘터리 콘텐츠에 주목하고자 한다.

다큐멘터리는 극영화와 달리 가공된 허구의 세계가 아니라 실제의 현실을 다룬다. 그러나 그 말이 다큐멘터리가 현실을 그대로 옮겼다는 것은 아니다. 다큐멘터리가 실제 현실을 대상으로 한다 할지라도, 현실을 안내하고 설명하는 감독의 묘사에서 주관적 의도와 선택을 배제할 수는 없기 때문이다[3]. 이 점은 필름과 TV 등 스크린이라는 미디어를 사용하는 다큐멘터리에서 오랫동안 지적되어 왔으며, 이에 엘리스(Ellis)는 그리어슨(J. Grierson)의 정의를 빌려, 다큐멘터리가 단순히 기록영상을 재구성한 것이 아니며 ‘내적 진실에 도달하기 위해 사실에 창조적으로 접근해 실체를 재구성하는

것’(creative treatment of actuality)라고 정의하였다[4]. 여기에서 말하는 창조적인 재구성이란 2차원의 스크린에 감독이 현실을 담는 구도, 편집에 감독의 주관적 의도와 선택을 현실적으로 배제할 수 없음을 인정했기 때문에 나온 개념이다. 이렇게 정의된 이후, 다큐멘터리가 관객에게 제공하는 경험은 감독이 의도적으로 배열한 에피소드를 통해 2차원의 스크린에 재구성된 현실에 몰입하여 내적 진실에 도달하는 경험이 되었다. 이때 다큐멘터리 서사의 구조는 관객이 시간에 따라 보게 되는 에피소드의 고정된 순서이며, 서사의 의미는 관객이 이를 따라 보면서 감정적으로 몰입하고 내적 진실에 도달하는 경험을 하게 한다는 데 있다.

그러나 현재 이 답들은 360도로 재현된 가상현실 및 그 가상현실과 자유롭게 상호작용을 하는 관객 앞에서 한 번 더 도전을 받고 있다. 현재의 HMD기기를 사용하는 가상현실 플랫폼은 관객의 시선을 아이트래킹(eye tracking)하거나, 헤드 트래킹(head tracking) 하는 등의 기술을 통해 관객과 상호작용하며 가상현실에 3차원의 공간을 매개시킨다. 이렇게 상호작용이 전제되어 있는 만큼, 2차원의 스크린에서 시간순서대로 진행되는 선형적이고 고정적인 서사와 달리 비선형적이고 고정되지 않는 인터랙티브 스토리텔링의 특징이 나타날 수 있다. 관객이 일방적으로 서사를 전달받기보다 상호작용을 하면서 가상현실을 체험하는 것이 가상현실 플랫폼의 목적인 만큼, 가상현실 다큐멘터리의 서사 역시 상호작용적 스토리텔링의 구조를 가지며 새로운 양상을 보여줄 수 있고, 또 그래야만 하게 되었다. 현실을 가상현실 공간으로 매개한 다큐멘터리 콘텐츠에서 서사를 어떻게 배열할 것인지, 또 관객은 이를 어떻게 받아들일지에 대한 고민들이 생겨난 것이다.

이는 가상현실 플랫폼의 영상서사에서 관객에게 항행 외에 어떠한 경험을 제공할 수 있을지에 대한 고민과 상응한다. 실제 현실공간을 가상세계로 옮겨 재현하는 과정에서 어떠한 스토리텔링이 나타날 수 있고, 또 그것이 어떤 경험적 의미를 가지는지 살피는 작업은 가상현실 플랫폼의 영상서사가 어떠한 방향으로 발전할 수 있는지에 대한 연구이기도 하다. 이에 본고에서는 가상현실 플랫폼의 콘텐츠 중에서도 다큐멘터리 콘텐츠

츠의 서사에 주목, 그 스토리텔링 양상과 의미를 연구하려 한다.

이를 위해 본고에서는 우선 현장을 그대로 증계하는 것이 목적인 VR 뉴스 등의 저널리즘 콘텐츠와 다큐멘터리라는 콘텐츠를 분리하고자 한다. 현재 VR콘텐츠에서 쓰이고 있는 가상현실 다큐멘터리라는 말은 현실을 대상으로 찍어 가상현실 공간에 매개한 콘텐츠를 전부 포함하는 것처럼 보인다. 그러나 현장감을 증계하는 것을 최대 목적으로 삼는 저널리즘 콘텐츠를 제외하고, 그리어슨의 표현대로 관객이 내적 진실에 도달하기 위한 목적을 가진 다큐멘터리를 살펴보게 된다면, 실제 현실을 가상세계에 옮기는 과정에서 ‘창조적으로 재구성하는’ 과정을 살펴볼 수 있을 것으로 생각된다. 이를 위해 기존의 다큐멘터리를 가상현실 다큐멘터리 콘텐츠와 비교하여 어떻게 상호작용을 통해 서사가 매개되고 있는지 분석할 것이다. 이때 현재 배포된 가상현실 다큐멘터리 콘텐츠 중에서도 접근성이 높은 모바일콘텐츠를 대상으로 작품들을 선정, 살펴보고자 한다.

기존의 다큐멘터리를 가상현실 다큐멘터리 콘텐츠와 비교하여 어떻게 서사가 매개되고 있는지 분석하기 위해서는 먼저 기존의 다큐멘터리를 서사적 목적에 따라 나누어야 한다. 본 연구에서는 크게 두 가지로 나누어 볼 것이다. 하나는 장소 면에서 제한이 있는 곳을 보여주기 위해 나온 기행 다큐멘터리이고, 또 하나는 대상 면에서 제한이 있는 타자에게 공감시키기 위한 다큐멘터리이다. 후자에는 1인칭 다큐멘터리부터 시사 다큐멘터리까지 포함될 수 있는데, 본문에서는 이러한 목적으로 상호작용적 서사를 보여주었던 웹 인터랙티브 다큐멘터리에 주목하고자 한다. 다큐멘터리에 인터랙티브 스토리텔링을 접목하려는 시도가 기존에도 없었던 것은 아니며, 웹 플랫폼을 사용한 인터랙티브 다큐멘터리의 경우 스크린에 재현된 영상서사에 상호작용적 기능을 통해 참여하고 체험하도록 구성하였다. 그러나 필름 다큐멘터리보다 특별히 강점을 가지지 못했던 일종의 과도기적 콘텐츠였다고 할 수 있다.

본 연구에서는 웹 인터랙티브 다큐멘터리에서 보였던 인터랙티브 스토리텔링의 구조와 한계를 살펴보고, 웹에서 가상현실로 플랫폼이 변화하면서 어떤 상호작

용적 경험을 제공하게 되었는지 살피고자 한다. 이를 통해 가상현실 플랫폼에서 관객이 감정적으로 몰입하게 하여 내적 진실에 도달하도록 하기 위한 서사가 어떻게 기획될 수 있고 어떻게 작동하는지, 즉 스토리텔링적 전략의 존재 여부와 양상을 살펴볼 수 있을 것이다. 본 연구가 앞으로 가상현실 플랫폼을 사용하는 영상콘텐츠에 인터랙티브 스토리텔링이 어떠한 상호작용적 경험을 제공할 수 있을지, 그 전략에 대한 기반적 연구에 도움이 될 수 있을 것이라 기대한다.

II. 웹 인터랙티브 다큐멘터리 스토리텔링의 특성과 한계

가상현실 다큐멘터리의 스토리텔링을 연구하기 위해서는 우선 기존의 다큐멘터리가 가상현실 플랫폼에 어떻게 매개되었는지 살펴보아야 할 것이다. 현재까지 가상현실 다큐멘터리를 보면 어떤 경험을 관객에게 시키고 싶은지에 따라 유형을 크게 두 가지로 나누어볼 수 있다. 하나는 기존의 전통적 다큐멘터리에서 기행 다큐멘터리로 불려온 콘텐츠가 매개된 것이다. 여기에서는 장소 면에서 제한이 있는 곳을 가상현실 공간으로 매개하여 주로 항행(navigate)하는 경험을 제공한다. 이는 이동의 어려움을 극복하는 경험으로 다음 장에서 살펴볼 것이다.

그리고 다른 하나는 전통적 다큐멘터리에서 타자(他者)에게 공감시키기 위한 다큐멘터리 콘텐츠다. 현실의 사건을 다루며 타인의 경험을 전달하고 관객으로 하여금 공감시키는 것을 목적으로 해온 다큐멘터리로 여기에는 기존의 1인칭 다큐멘터리부터 시사 다큐멘터리까지 포함된다고 볼 수 있다. 이러한 다큐멘터리들은 가상현실 공간에 타자의 현실공간을 매개하고 항행을 시키는 것에서 그치는 것이 아니라, 관객이 상호작용하며 공감을 하도록 하기 위해 타자가 경험하는 공간을 배열하게 된다.

가상현실이란 가상세계를 사실감 있게 재현하고, 그 가상세계가 사용자의 몸 움직임을 감지하며 그것에 응하는 상호작용을 한다는 면에서 기존의 플랫폼과 다른

특징을 가진다[5]. 그러므로 가상현실 다큐멘터리는 본질적으로 인터랙티브 다큐멘터리일 수밖에 없다. 그러나 모든 가상현실 다큐멘터리가 인터랙티브 다큐멘터리로서의 구조나 경험을 제공하고 있는 것은 아니다. 타자의 시선으로 촬영된 가상현실 공간을 항행만 한다고 해서 타자의 경험을 체험했다고 말하기는 어렵다. 가상현실 플랫폼에서 인터랙티브 다큐멘터리의 경험을 제공하기 위해서는 항행 그 이상으로 체험을 시키기 위해 경험을 구조화하는 작업이 필요하다.

여기에서 눈여겨보아야 할 것이 기존의 다큐멘터리 중에서도 관객이 상호작용할 수 있도록 인터랙티브 다큐멘터리를 지향했던 웹 인터랙티브 다큐멘터리다. 웹 플랫폼에서 비록 한정적이거나 항행을 하고 타자의 경험을 배열하여 관객에게 체험시키려 했던 다큐멘터리 콘텐츠라 할 수 있다. 이 장에서는 가상현실 다큐멘터리가 줄 수 있는 상호작용적 경험과 스토리텔링의 가능성을 살피기 위해 웹 플랫폼에서 인터랙티브 다큐멘터리가 추구했던 체험적 스토리텔링의 구조 및 한계를 먼저 살펴보고자 한다.

기존의 다큐멘터리 중에서도 관객이 상호작용할 수 있었던 웹 다큐멘터리는 디지털의 발달과 함께 2007년 경부터 본격적으로 시도된 인터랙티브 다큐멘터리 콘텐츠다. 전통적인 다큐멘터리가 일반적으로 추구해왔던 ‘객관적인 현실’ 대신 ‘구성된 현실’이라는 개념을 토대로 웹 플랫폼을 사용해 관객이 상호작용하며 이 구성된 현실을 체험하는 것을 목적으로 했다. 가령 <프리즌 밸리(Prison Valley)>를 예로 들면 관객들이 탈출한 죄수를 추적하는 경험을 할 수 있도록 상호작용 기능을 지원, 관객들에게 탈출 경로를 지시하는 맵이나 한 장소를 지나야하기 위해서 치러야 하는 미션을 주는 방식으로 구성하였다[6]. 또 기존에 있던 다큐멘터리 영상을 인터랙티브 다큐멘터리로 재배열한 <더 디렉터>의 경우, 필름 다큐멘터리에서 상호작용을 시키기 위해 관객이 참여할 수 있는 서사구조로 재편한 것을 볼 수 있다[7].

이러한 예들에서 보면 웹 인터랙티브 다큐멘터리에서는 관객으로 하여금 사용자로서 체험을 시키기 위한 모듈을 사용하며, 이 모듈을 통해 관객이 참여할 수 있는 체험적 서사구조를 보여준다. 버트 슈미트는 전략적

체험모듈(strategic experiential modules)을 통해 감정 체험을 시키는 것이 중요하다고 말한 바 있는데, 그가 말한 감정 체험이란 긍정적이고, 외향적인 감정, 즉 따뜻한 느낌, 감상적, 사랑 등의 감정을 이끌어내는 것이다[8]. 이때 인터랙티브 다큐멘터리의 궁극적 목적은 관객으로 하여금 이러한 감정 체험을 하도록 하는 데 있다.

인터랙티브 다큐멘터리는 멀티미디어를 통해 관객으로 하여금 상호작용성을 체험시키며, 체험하는 이들로 하여금 다큐멘터리가 다루고 있는 이슈에 보다 적극적으로 몰입하기를 바랄 뿐 아니라, 나아가 이를 통해 캠페인을 비롯한 커뮤니티 활동까지 참여하는 관계 체험까지 하는 것을 궁극적 목적으로 두었다. 즉 관객들이 필름이나 TV다큐멘터리를 수동적으로 보던 것보다 메시지를 능동적으로 체험하는 플레이어가 되면, 더 감정적으로 몰입하여 적극적으로 호응하게 된다는 가정 하에 만들어졌던 것이다.

따라서 인터랙티브 다큐멘터리의 스토리텔링은 전통적인 다큐멘터리의 서사와 다른 특성을 띠고 있다. 전통적인 다큐멘터리의 서사는 현실 사건에 대한 객관적인 기술이 개연성을 가지고 있는 이야기로 변화하면서 서사를 구성하는 각각의 에피소드들이 이야기의 일관성을 가지고 배열된다. 그러나 인터랙티브 다큐멘터리에서는 이 이상적인 구조의 질서가 변변히 위협받거나 심지어 변형될 수도 있다. 박미선과 이재준은 작품의 시스템적 요소들은 서로 상호작용하므로, 플레이어가 된 독자들에게 따라 이야기들이 가변적으로 변화하고 심지어 창발이 일어날 수도 있다고 말한다[9]. 그러므로 인터랙티브 다큐멘터리에서 다루는 현실은 ‘외부에 객관적으로 존재하는 무엇’이 아니라 개입된 이들, 감독 및 찍히는 대상, 그리고 플레이어의 입장을 가지게 된 독자 사이에서 새로이 구성되는 것이 된다. 상호작용적 관계의 구성물이자 각각의 관계 축들에 의해 항상 변형되거나 재구성될 수 있는 것이다.

그러나 이러한 인터랙티브 다큐멘터리를 지향했던 웹 다큐멘터리의 경우, 실제로 항행할 수 있는 공간이 주어진 것은 아니었다. 관객은 메뉴화된 웹 내비게이션을 클릭하고 웹 상의 힌트를 클릭, 다음에 주어진 영상을 보는 방식으로 서사를 체험하였다. 즉 영상을 보는

순서를 정하거나 리플레이할 수 있다는 면에서 상호작용이 있었을 뿐, 체험적 서사구조를 보여주지는 못했던 것이다.

제이슨 윌러(Jason Ohler)는 기본적인 스토리텔링의 모델을 'Story Core'라 부르며 이를 3가지 영역으로 나누어 설명한 바 있다. 첫 번째 중점 과제(central challenge)는 질문이나 문제, 장애물, 기회나 목표와 같은 것으로 긴장을 만들고 이야기를 앞으로 끌고나가며 독자를 끌어들이는 것이고, 둘째는 인물이 그 문제와 싸워나가면서 변화해 나가는 것이다. 마지막으로 세 번째는 초반에 설정된 문제가 해결되는 것이다[10]. 이러한 문제 해결이 가장 기본적인 체험적 서사구조라 할 수 있다. 그러나 웹 다큐멘터리에서는 중점과제 및 도전은 일어났으나, 문제 해결까지 체험시키기는 어려웠다. 가령 <프리즌 밸리(Prison Valley)>의 경우 장소마다 영상을 지원, 힌트를 주고 푸는 도전을 주지만 돌아다니며 영상을 보는 것에 그치며, <더 디팩터>의 경우 어떻게 플레이를 해도 복환을 탈주하려던 여성은 탈주를 실패하고 잡히는 결말로 끝난다. 구성된 현실을 체험시키려 노력은 했으나, 실제 가상세계를 돌아다니는 것이 아니라 클릭하는 경험, 영상을 제공받는 체험 모듈의 한계가 체험적 서사구조를 구현하기 어려웠다고 볼 수 있다. 일종의 과도기적 인터랙티브 다큐멘터리 콘텐츠였다고 할 수 있다.

체험 모듈을 통해 관객을 플레이어로 만들고, 체험적 서사구조를 경험하며 구성된 현실과 상호작용할 수 있는 인터랙티브 다큐멘터리는 가상현실 플랫폼에서 더 본격적으로 시도될 수 있다. 다음 장에서는 가상현실 다큐멘터리 콘텐츠를 살펴, 관객이 플레이어가 되어 상호작용적 경험을 하는 과정에서 스토리텔링이 어떠한 역할을 하는지 살펴볼 것이다. 이때 웹 인터랙티브 다큐멘터리에서 시도되었던 체험적 서사구조가 어떻게 가상현실 다큐멘터리에 나타나고 있는지도 함께 살펴 보게 될 것이다.

III. 목적경험에 따른 가상현실 다큐멘터리

1. 이동권의 경험

전통적인 다큐멘터리 중에서도 기행 다큐멘터리는 영상기술 없이 일반 관객이 경험하기 어려운 자연경관의 시각적 감동과 문화적 현상까지 전달해온 장르다. 호스트 여행객의 행적을 따라가며 1인칭 혹은 3인칭 대화방식을 취하면서 작성된 일종의 기행문의 서사를 보여주었다[11]. 말하자면 이동을 하고자 하는 욕망은 있으나 여러 여건 상 장애물이 있는 이들의 욕구를 충족시키고, 그곳에서 얻을 수 있는 내적 진실에 접근하려 하는 것을 목적으로 했던 장르라 할 수 있다.

이진경은 '이동의 권리'를 이야기하면서, 이동권이란 이동능력이 이동할 수 없게 하는 장애물을 만날 때 발생한다고 말한 바 있다. 어디든 장애물에 부딪치면 그것을 넘어서고자 하는 이동능력의 흐름, 자유로운 활동의 흐름이 존재하면서 이동권이 발생한다는 것이다[12]. 가상현실 플랫폼이 기존의 기행 다큐멘터리와 목적을 같이하면서도 뛰어넘는 부분은 이 이동권을 관객에게 경험시킨다는 데 있다.

지금까지 기행 다큐멘터리의 대상이 되어왔던 공간들, 가령 남극, 열대 우림, 실크로드, 험준한 산 속, 깊은 바다 등은 이동하기 어려운 장애물이 있었던 곳이다. 가상현실 플랫폼에서는 이를 경험시킨다. 이동권의 체험이 가장 큰 욕망이었다는 점은 디스커버리 VR에서 다루는 콘텐츠들 중 우주(Journey to edge of space, 2016), 상어가 있는 바닷속(New way to shark, The shark, 2016)처럼 가기 힘든 공간을 보여주는 콘텐츠가 대부분이고, 이중 상어를 눈앞에서 보는 것처럼 촬영한 콘텐츠가 3개월만에 300만 조회수를 돌파했다는 점이 잘 보여준다[13].

이동권을 체험하고 싶은 공간은 가기 힘든 곳뿐만이 아니라 출입이 어려운 곳이기도 하다. 전통적인 박물관 기행 다큐멘터리의 경우 해설사에게 이야기를 들으며 정해진 경로로 진행하게 되어있다. 그러나 가상현실로 옮겨진 박물관의 경우 실제 그 박물관에 가더라도 출입이 금지된 그림 바로 앞까지 이동을 하게 해주거나(WoofbertVR, Woofbert Inc, 2015), 시간적으로 과거의 박물관으로 이동하게 해주는 등(Städel Time Machine, Städel Museum, 2016) 공간과 시간에서 이동권을 체험

시키고 있다.

유적지를 복원, 가상공간에 매개하는 아이디어들도 이러한 이동권 체험의 연장선상에 있다. 실제 출입이 불가능하거나 용이하지 않는 현장 유적을 대체(代替) 체험하는 것을 목표로 삼고 있는 것이다. 인터랙티브 다큐멘터리에서 플레이어가 된 관객이 가진 여정의 선택권은 가상현실에서도 유효할뿐더러, 한발 더 나아가 여정을 굳이 떠날 필요 없이, 가상현실 공간에 매개된 공간을 둘러보기만 할 수 있는 자유마저 주어진다. 이는 경험의 자유다. 웹 플랫폼에서 추구했던 구성 가능한 실재가 가상현실 플랫폼에서 ‘구성된 실재’로 눈앞에 나타나, 우리가 그 실재를 경험할 수 있게 된 것이다.

그러나 지금까지 이동권 체험을 목적으로 하는 가상현실 다큐멘터리의 경우, 체험 그 자체를 목적으로 삼고 있을 뿐, 체험을 경험하게 하기 위한 서사의 측면에서 보면 오히려 전통적인 기행 다큐멘터리의 것보다 못한 듯이 보인다. 기존의 기행 다큐멘터리에서는 화자(話者)인 호스트 여행객의 말이나 행적을 따라가며 일정한 시선과 구도를 경험했으나, 360도로 펼쳐진 가상 공간에 화자나 화면의 구도 없이 어떠한 방식으로 서사를 매개해야 할지 아직 연구가 필요한 분야인 것이다. 가령 스타델 박물관(Städel Museum)은 같은 박물관에서 과거로 시간을 돌려 체험하게 하지만, 이를 알려주는 것은 박물관 외부에 있는 시간의 표지뿐이다. 과거의 박물관을 돌아다니는 과정이나 체험의 종류가 달라질 뿐, 돌아다니는 과정이나 체험의 종류가 달라지는 것은 아니다. 행행의 경험만 제공하는 것은 동일하며 과거의 박물관을 돌아다녀야 하는 이유를 알려주는 것도 아니다.

현재까지 이러한 기행 가상현실 다큐멘터리가 얼마나 실감나게 매개하였는지, 얼마나 관객이 거기에서 자율적으로 움직일 수 있는지를 강조하는 것은 거꾸로 말해 그 외의 경험을 제공하지 않기 때문이다. 유사한 콘텐츠들이 나오는 현재 가상현실 공간에도 스토리텔링이 필요하다는 인식은 있으나[14], 아직 구현이 되지 않고 있음을 알 수 있다. 그러나 자율적인 이동권을 보장하고 있다는 것은 중요한 측면이다. 다음 장에서는 이동권을 체험하기 위한 서사 구조를 보여주는 콘텐츠들

을 살펴보기로 한다.

2. 타자의 실재 경험

가상현실 공간에서 이동권은 가기 힘든 곳, 갈 수 없는 곳 등 장소의 이동 장애를 넘어서려고 할 때만 성취되는 것이 아니다. 현실에서는 자아가 자신이 실재하는 곳을 넘어, 타자(他者)가 살아가는 공간을 타자의 눈으로 살펴봄과 그곳에 실재하는 것처럼 경험해보는 일은 불가능하다. 그러나 가상현실 플랫폼에서는 이러한 타자의 공간으로 이동하는 것 같은 체험을 할 수 있으며, 이를 위해 가상현실 다큐멘터리에서는 상호작용적 경험을 구조화하려고 한다.

필름 및 TV 다큐멘터리에서 1인칭 다큐멘터리는 카메라를 든 사람이 화자가 되어 자신의 시선으로 자신, 혹은 주변의 이야기를 기록하는 자기 서사의 제작행위로 나온 다큐멘터리다. 대상이 된 현실의 사람들이 객관적 실재를 표현할 수 없고 감독의 시선으로 재단된다는 점 때문에 스스로 자아를 표출시키기 위해 출현한 것이다. 가상현실 다큐멘터리에서는 이러한 1인칭 다큐멘터리의 서사를 매개하고 있는 콘텐츠들이 존재한다.

3인칭 시점으로 객관성의 권위를 강조하는 기존의 다큐멘터리와 비교해 이른바 포스트 다큐라고 불리는 1인칭 다큐멘터리는 전통적 다큐멘터리 제작자들이 지닌 사실 전달자의 권위대신 자신을 평범한 한 사람, 나아가 사회에 저항하지 못하는 무력하고 나약한 존재로 카메라 앞에 드러내며 역설적으로 자신의 시각을 관객에게 설득하는 것을 목적으로 한다[14].

자타리(Zaatari)시리아 난민 캠프에서 살아가고 있는 12살 시드라라는 소녀의 시선으로 난민캠프의 생활상을 보여주는 <Clouds over sidra> 나, <My mother's wing>(Gabo Arora & Ari Palitz, 2016)에서 가자(gaza) 지역 공습으로 두 아이를 잃어버린 엄마의 시선으로 가자 지역을 보여주는 가상현실 다큐멘터리의 서사 역시 이 연장선상에 있다. 실제로 이들 다큐멘터리는 제작자가 따로 있는 다큐멘터리이지만, 가상현실 다큐멘터리에서 1인칭으로 이들의 공간을 체험할 때 경험하게 되는 것은 시드라나 엄마의 자기 서사다.



그림 1. <Clouds over sidra>(Gabo Arora & Chris Milk, 2015)

이들은 자신의 방, 혹은 집에서부터 나와 가자지역이나 난민캠프처럼 스스로를 둘러싼 환경을 보여준 뒤, 자신의 상처 입은 경험을 구술하며 막막한 심경을 드러냈다가, 마지막에는 현재의 정체성을 보여주는 구술을 한다. 이는 자신을 둘러싼 사회문화적 환경 속에서 자기 정체성을 재정립하는 1인칭 다큐멘터리의 자기 서사의 특징을 그대로 보여주고 있다. <My mother's wing>에서 가자 지역의 여성이 두 아들을 잃었음을 고백하고 아이들을 잃은 어머니의 모임에 참석한 뒤, 가자 지역을 보여주고, 마지막으로 황무지에서 남은 아이들과 함께 자신의 정체성을 재정립하는 장면의 순서는 그 전형적 예시다.

이렇게 가상현실 플랫폼을 통해 1인칭 다큐멘터리화(化)된 타자의 실재를 경험하는 일은 단순히 다른 공간을 항행하는 것을 넘어, 관객에게 자신이 1인칭을 체험하는 듯한 감각을 불러일으킨다. 박명진과 이범준은 가상현실 체험자는 실제 현실에서의 정체성에서 벗어나 가상현실 속 인물로의 감정이입을 유도받아 현실과는 다른 새로운 정체성의 가상적 자아(virtual self)에 몰입하며 가상현실을 체험하게 된다고 말하고 있는데[16], 이 가상적 자아의 정체성이 만들어지는 것이다.

그러나 이 가상자아를 보다 잘 체험하기 위해서는 가상현실 시스템에서 메시지를 수신하고 해독하고 전달받는 인지적 상호작용이 필요하다. 웹 인터랙티브 다큐멘터리에서 관객을 플레이어로 만들기 위해 필요했던 것이 인터랙티브 체험 모듈이다. 이러한 기능은 가상현실 인터랙티브 다큐멘터리에서도 찾아볼 수 있다.

그 예로 <Notes on blindness>(Arte Experience, 2016)을 들 수 있다. <Notes on blindness>은 1983년 존 헐(John Hull)이 실명을 경험하며 오디오 카세트에

녹음했던 기록들을 가지고 만들어진 프로젝트이다[17]. 단편 영화는 에미상을 수상했으며, 가상현실 인터랙티브 다큐멘터리로도 만들어지면서 선댄스에서 상을 받은 작품이다.

<Notes on blindness>VR은 존 헐의 실명 경험을 공유하도록 하기 위해 6개의 스테이지를 제공한다. 첫 번째 <how does it feels like a blindness>에서는 공원에서 들리는 소리에 따라 사람들의 형상을 인지하는 경험을 할 수 있도록 소리 쪽으로 시선을 돌리면 이미지가 생겨나며, 두 번째 <The wind>나 다섯 번째 <The choir>에서도 유사 경험을 제공한다. 세 번째 <On panic>에서는 실명한 사람이 당황하는 경험을 할 수 있도록, 발자국을 따라 가다가 눈앞에서 개가 짖으면서 화면이 흔들리고 방향을 잃도록 만들어져 있다. 이 인터랙티브 체험 모듈은 간접경험을 지원하는 필름 다큐멘터리와 본질적으로 다른 부분이다.



그림 2. 왼, <Notes on blindness> 단편영화의 메이킹 장면. 오, <Notes on blindness> 영화 장면.

왼쪽은 단편 영화의 메이킹 장면이며, 오른쪽은 그 결과 나온 장면이다. 존 헐이 실명 후 사물들을 인지하는 과정을 표현한 것으로, 비가 부딪치면서 나는 소리로 주방의 집기들을 인지하는 장면을 표현하였다. 이 장면을 가상현실 인터랙티브 다큐멘터리에서는 네 번째 스테이지인 <Cognition is beautiful>에서 체험 모듈을 지원, 주인공이 사물을 인지하는 과정을 관객이 인지하는 과정으로 대응하여 경험하도록 한다. 물체를 찾아 그 물체가 파란 색으로 변할 때까지 쳐다보라는 지시를 내리고, 빗소리가 들리는 부분으로 시선을 향하면 사물의 형태가 확실하게 드러나게 되는 상호작용은 인지체험 모듈을 사용한 것이다. 이러한 상호작용을 통해 플레이어가 된 관객은 실명한 사람의 인지과정이 무엇인지 확실하게 보여주는 체험을 하게 된다.

가상현실 인터랙티브 다큐멘터리는 이러한 체험 모듈을 사용하여 설명의 경험에 동질감을 느끼며 관객이 존 헐로써 가상자아 체험을 할 수 있도록 하고 있다. 가상자아체험을 보다 분명하게 지원하는 것이 인터랙티브 스토리텔링을 이용하는 체험적 서사구조다. 웹 다큐멘터리는 앞에서 살펴보았듯 체험적 서사구조를 지향했지만, 한정적인 체험 모듈로 인해 실제로 문제를 해결하는 경험을 지원하기는 어려웠다. 그러나 가상현실 플랫폼에서는 관객이 가상자아를 가지고 체험적 서사구조를 통해 상호작용을 하도록 시도하고 있다.

제이슨 윌러의 'story core' 모델에 따라 정리해보면, <Notes on blindness> VR에서 첫 번째로 던져진 질문, 어떻게 실명을 느끼는가는 존 헐이 된 관객에게 던지는 문제이며, 그 문제는 두 번째 <The wind>에서 바람을 느끼는 부분에서 조금 더 어려워진다. 세 번째 스테이지인 <On panic>은 관객을 똑같이 패닉에 빠지게 함으로써 가장 큰 위험을 느끼게 한다. 그러나 이 실명의 문제와 싸워나가며 네 번째 스테이지인 <Cognition is beautiful>에서는 이러한 방식의 인지를 아름답다고 느끼게 되고, 그 아름다움은 성가대의 노래를 체험하는 <The choir>에서 클라이맥스에 달한다. 마지막 스테이지인 <Eplilogue>는 실명을 이렇게 받아들였음을 보여줌으로써 문제 해결을 알려준다.

각 스테이지에서 경험하는 체험 모듈 및, 그에 따라 'Story core' 모델의 단계를 어떻게 밝게 되는지 정리하면 다음과 같다.

표 1. VR다큐멘터리 <Notes on blindness>의 체험 스토리텔링 구조

스테이지	체험 모듈	story core 단계
How does it feel to be blind	각종 사운드에 따른 헤드 트래킹, 공원의 사람과 사물 인지	실명을 어떻게 받아들일 것인지 문제 제시
Feeling the wind	바람소리 헤드 트래킹, 집 앞의 풍경 인지	실명을 극복하기 위한 사운드 트래킹 시작
On panic	발자국 헤드 트래킹	사운드 트래킹의 한계, 개 짖는 소리에 패닉
Cognition is beautiful	빗소리 헤드 트래킹 후 그릇 모양 인지, 부엌 풍경을 채워나감	사운드 트래킹 후 인지체험을 긍정적으로 제시
The choir	성가대 소리 헤드 트래킹, 성가대 풍경 인지	긍정적 인지 클라이맥스
Eplilogue	존 헐의 녹음 들려줌	문제 해결

관객은 존 헐로써 이렇게 중점과제를 해결하는 경험을 함으로써, 본래는 경험할 수 없는 타자의 실재를 가장 본질적인 이야기 형태로 경험하게 된다. 여기에서 타자의 경험이 구성된 공간에서 가상자아를 가지고 체험적 스토리텔링을 경험하여 내적 진실에 도달하는 목적을 달성하는 것이 가상현실 인터랙티브 다큐멘터리라고 재정의해 볼 수 있다.

현실을 3차원 공간에 매개한 가상현실영상에서 이 공간과 사건의 기록이 그치지 않겠느냐는 의문에 대한 답은 여기에서 찾아볼 수 있다. 구도도 편집도 없는 가상현실 다큐멘터리에서 관객은 이를 돌아다니는 항행의 경험을 하게 되고, 이동권을 성취한다. 그러나 거기에서 그치는 것이 아니다. 이동권을 가진 관객이 감정적으로 몰입하고 내적 진실에 도달하는 목적을 달성하기 위해서는 그들을 체험시키도록 이끄는 구조가 필요하다. 여기에 체험 모듈을 사용하고 문제 해결을 시키는 체험 스토리텔링이 그 역할을 하고 있는 것이다. 가상현실 다큐멘터리에서도 관객이 내적 진실에 도달하기 위해 감정적으로 몰입시키는 서사는 필요하다. 그리고 그 형태가 인터랙티브 다큐멘터리의 체험 스토리텔링으로 나타날 때 보다 효과적인 힘을 발휘할 수 있을 것이다.

IV. 결론

본 연구에서는 가상현실 플랫폼을 사용한 다큐멘터리를 저널리즘과 분리하여, 가상현실이라는 새로운 미디어 플랫폼을 활용하여 현실에 창조적으로 접근, 재구성한 콘텐츠들로 재정의하였다. 여기에서 스토리텔링은 관객으로 하여금 내적 진실에 접근하게끔 현실을 재구성하는 하나의 방법으로 쓰일 수 있다. 이에 가상현실 다큐멘터리 콘텐츠 중에서도 접근성이 높은 모바일 콘텐츠를 대상으로, 관객이 내적 진실에 도달하기 위해 감정적으로 몰입시키기 위한 스토리텔링이 존재하는지, 있다면 그 구조와 특징이 어떠한지 살펴보고자 하였다.

우선 기행 다큐멘터리에서 가상현실 공간 경험으로 매개된 콘텐츠들의 경우, 아직까지는 이동권의 체험을

위주로 하고 있다. 그러나 타자의 실재를 경험하는 콘텐츠의 경우 1인칭 다큐멘터리의 자기서사적 특징부터 웹 인터랙티브 다큐멘터리의 스토리텔링까지 보여주었다. 가상현실 인터랙티브 다큐멘터리의 경우, 체험 모듈을 가진 웹 다큐멘터리에서 한 걸음 더 나아가, 가상자아를 가지고 스토리텔링을 체험하게 한다는 점에서 보다 다큐멘터리의 내적 진실에 도달하는 목적을 달성하기 쉬워졌음을 알 수 있다.

가상현실 다큐멘터리는 이동권을 주는 가상공간의 경험 및 동질감을 주는 가상자아의 경험을 줄 수 있다는 면에서 많은 가능성을 가지고 있다. 본 연구가 가상현실 플랫폼의 영상서사가 어떠한 서사전략을 가져야 하는지에 대한 기반적 연구로 도움이 되기를 바란다.

참 고 문 헌

[1] <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?no=567332&year=2016>

[2] 문원립, “VR과 영화,” 씨네포럼, 제22호, pp.351-375, 2015.

[3] 정현, *영화 역사와 미학*, 커뮤니케이션북스, 2013.

[4] Ellis, *The documentary idea: A critical history of english-language documentary film and video*, Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice Hall, 1989.

[5] 문원립, “VR과 영화,” 씨네포럼, 제22호, pp.351-375, 2015.

[6] 박미선, 이재준, “인터랙티브 다큐멘터리-미학적 분석과 그 의미,” 영화연구, Vol.53, pp.63-87, 2013.

[7] 이영수, “인터랙티브 기술을 활용한 탈북여성 다큐멘터리의 체험적 서사구조 연구-〈디팩터인터랙티브〉 다큐멘터리를 중심으로,” 글로벌문화콘텐츠, pp.211-238, 2015.

[8] 벤트 슈미트, 박성연 역, *체험마케팅*, 세종서적, 2002.

[9] 박미선, 이재준, “인터랙티브 다큐멘터리-미학적

분석과 그 의미,” 영화연구, Vol.53, p.76, 2013.

[10] Jason Ohler, *Digital Storytelling in the Classroom New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*, Corwin Press, 2013.

[11] 변찬복, “TV 기행다큐멘터리 「상그리라」의 서사구조 분석- 관광객의 진정성 경험을 중심으로,” 관광연구, 제27권, 제5호, pp.253-273, 2012.

[12] 이진경, “노마디즘과 이동의 문제,” 진보평론, pp.269-285, 2007.

[13] <http://www.vrn.co.kr/news/articleView.html?idxno=855>

[14] 박진호, 김상현, “가상현실(假想現實)을 이용한 사마르칸트 아프리카시업 궁전벽화 디지털 복원 연구,” 글로벌문화콘텐츠학회 학술대회 발표집, pp.77-82, 2016.

[15] 홍지아, “1인칭 다큐멘터리에 드러난 결혼이주 여성들의 자기재현과 정체성의 자리매김,” 미디어, 젠더 & 문화, 제18호, pp.141-187, 2011.

[16] 박명진, 이범준, “가상현실 커뮤니케이션의 특성과 그 체험의 양상: 몰입과정과 몰입 조건에 대한 수용자 연구,” 언론정보연구, 제41호, pp.29-60, 2001.

[17] <http://www.notesonblindness.co.uk/>

저 자 소 개

이 영 수(Young-Soo Lee)

정희원



- 2009년 2월 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상콘텐츠 전공(석사)
- 2014년 2월 : 이화여자대학교 디지털미디어학부 영상미디어 전공(박사)

- 2014년 3월 ~ 현재 : 단국대학교 영화콘텐츠전문대학원 영화콘텐츠학과 연구전담 조교수

<관심분야> : 스토리텔링, 영상 콘텐츠