

# VR과 영화 스토리텔링의 변화

## — 영화 구성단위, 몽타주, 공간성, 미장센, 시점을 중심으로 —

전병원<sup>†</sup>, 차민철<sup>\*\*</sup>

### VR & Changes in Cinematic Storytelling

— Focusing on film composition unit, montage, space, mise-en-scène and perspective —

Byoungwon Jeon<sup>†</sup>, Minchol Cha<sup>\*\*</sup>

#### ABSTRACT

In the context of the 4th Industrial Revolution, IoT, Big Data, and VR are rapidly emerging as core sectors of future industries. In particular, the VR has been under the limelight as a new media content appealing to new generation. And the VR user is not merely a 'spectator', but the 'actor'. In other words, the newness of VR is not in the 'more likely representation of the virtual reality', but in the 'making it act more virtual (more technically, 'interactive')' in the virtual world. In this paper, we examine the VR cinema in terms of film composition unit, montage, cinematic space, mise-en-scène and perspective. The VR cinema, which is in the early stage of evolution, is basically based on 360° image that strengthens the autonomy of the audience's point of view, but other factors like haptic or sonic immersion are becoming increasingly important. In addition, the VR cinema will be combined with AR, MR, SR, and Interactive technologies, and will expand its horizon as it is produced in various forms. Therefore, it is expected that more detailed viewpoint will be applied in the subsequent study on VR cinema.

**Key words:** Virtual Reality(VR), Storytelling, 360° Video, Perspective, Mise-en-scène

#### 1. 서 론

4차 산업혁명 시대에 사물인터넷(IoT), 빅데이터(Big Data)와 함께 가상현실(Virtual Reality: VR, 이하 VR)은 미래 산업의 중심으로 이동하고 있다. 특히, VR은 새로운 시대의 영상 미디어이자 콘텐츠로 주목받고 있다. 2015년 11월 《뉴욕 타임스(The New York Times)》는 <난민(The Displaced)>이라는 전쟁 난민 어린이에 관한 VR 영상 보도를 했고, 2016

년 릴레함메르 동계 청소년 올림픽(2016 Winter Youth Olympics in Lillehammer)에서는 올림픽 사상 처음으로 360° VR 생중계를 도입했다.

영화 산업도 VR의 빠른 행보에 적응하기 위한 준비가 한창이다. 예컨대, 독립예술영화와 다큐멘터리 영화 분야의 대표적 국제영화제로 자리매김하고 있는 선댄스 영화제(Sundance Film Festival)의 뉴 프론티어(New Frontier) 부문은 VR, 증강현실(Augmented Reality: AR), 융합현실(Mixed Reality:

\* Corresponding Author : Minchol Cha, Address: (47340) Eomgwang-ro 176, Busanjin-gu, Busan, Korea. Dept. of Film Studies, Dong-eui University, TEL : +82-51-890-2724, FAX : +82-0505-182-6910, E-mail : mincholcha@deu.ac.kr

Receipt date : Jul. 9, 2018, Revision date : Jul. 18, 2018  
Approval date : Jul. 18, 2018

<sup>†</sup> Cinema & Transmedia Institute, Dong-eui University (E-mail : cciinnee@deu.ac.kr)

<sup>\*\*</sup> Dept. of Film Studies, Dong-eui University

\* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF) (NRF-2017S1A5B8059186).

MR), 인공지능(Artificial Intelligence: AI) 등 예술과 테크놀로지를 결합한 실험적인 작품들을 선보이면서 영화 분야 뿐 아니라 ICT 관련 기업들의 관심을 불러일으키고 있다. 2016년 선댄스 영화제 뉴 프론티어 부문에 출품된 VR 작품이 30편을 넘어섰다. 또한, 프랑스 파리의 포럼 데 지마주(Forum Des Images)에서는 2016년부터 파리 VR 영화제(Paris Virtual Film Festival)가 열리고 있다. 이밖에도 트라이베카 영화제(Tribeca Film Festival)를 비롯해, 칸 국제영화제(Festival de Cannes), 베니스 국제영화제(Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica della Biennale di Venezia), 베를린 국제영화제(Internationale Filmfestspiele Berlin) 등 세계 우수 영화제들도 VR 영화에 점차 더 큰 관심을 기울이고 있다.

구글은 모바일 기기에서 사용할 수 있는 VR 동영상 플레이어인 ‘스포트라이트 스토리즈(Spotlight Stories)’를 개발하고 이 플레이어를 위한 단편 애니메이션을 제작했다. 그리고 저스틴 린(Justin Lin)의 연출로 실사 단편 VR 영화 <헬프(Help)>(2015)를 발표했다. 할리우드도 발빠르게 움직이고 있다. <에일리언(Alien)>(1979), <블레이드 러너(Blade Runner)>(1982) 등을 통해 SF 영화로 잘 알려진 리들리 스콧(Ridley Scott)이 VR 영화를 준비하고 있으며, <아바타(Avatar)>(2009)의 프로덕션 디자이너이자 <말레피센트(Maleficent)>(2014)를 연출한 로버트 스트롬버그(Robert Stromberg)는 2014년 할리우드의 유명 프로듀서 크리스 에드워즈(Chris Edwards), 조엘 뉴튼(Joel Newton) 등과 협력해 VR 영화 제작사 ‘버추얼 리얼리티 컴퍼니(The Virtual Reality Company: VRC, 이하 VRC)’를 설립하고 스티븐 스피버그(Steven Spielberg), 리들리 스콧 등을 자문위원으로 참여시키면서 <데얼(There)>, <기억의 풍경(Memoriescapes)> 등 다양한 VR 영화를 제작 중이다. 또한, 영화 <헬리온(Hellion)>(2014)과 <엘비스와 대통령(Elvis & Nixon)>(2016) 등의 프로듀서를 맡았던 데이비드 헨슨(David Hansen)은 2016년에 발표한 VR 실사 영화 <예수 VR: 그리스도 이야기(Jesus VR: The Story of Christ)>의 제작과 연출을 맡았다.

영화의 발전은 영화기술의 발전과 밀접한 상관관계에 있다. 영화는 무성영화에서 유성영화로, 흑백영화에서 컬러영화로, 와이드스크린이나 3D 입체영화

등의 등장으로 인해 현실의 충실하고 완벽한 재현을 향해 발전해왔다. 그렇다면 VR의 등장은 영화를 어떻게 변화시킬 것인가? VR 영화가 새로운 시대의 영상 미디어이자 콘텐츠로 주목받는 이유는 무엇인가? VR 영화는 과연 어떤 양상으로 발전할 것인가? 이 질문들에 대해 한마디로 답하기는 쉽지 않겠지만, VR로부터 파생된 변화들이 이전의 전통적 2D 영화 안에서의 기술발전에 따른 변화와는 전혀 다른 차원의 것이라는 점은 분명하다.

VR 테크놀로지가 영화 분야에서 본격적으로 적용되기 시작한 것이 최근의 일이어서인지 영화, 특히 영화 스토리텔링의 관점에서 VR을 다룬 선행 연구는 그리 많지 않다. 본 논문에서는 현재 다양한 실험적 시도를 통해 새로운 발전의 궤적에 올라 있는 VR 영화의 특징을 중심으로 전통적 2D 영화를 위한 스토리텔링이 VR 영화 환경에서 어떻게 변화하고 있는지 고찰하고자 한다. 본 논문의 구성은 다음과 같다. 우선, 2장에서 본 논문의 기본 이론이 되는 VR의 역사와 개념을 정리한 다음, 3장에서 2D 영화와 VR 영화의 상대 비교를 통한 영화 언어의 변화에 따른 VR 영화 스토리텔링에 대해 고찰한 후, 마지막으로 4장에서는 영화의 존재론과 수용자적 관점에서 VR 영화의 등장이 제기한 질문들과 앞으로 해결해야 할 학문적 과제들을 살펴볼 것이다.

## 2. VR 영화의 역사와 개념

### 2.1 VR의 역사

1957년 미국의 사진작가이자 영화 촬영감독 모튼 하일리그(Morton Heilig)가 개발한 ‘센소라마 시뮬레이터(Sensorama Simulator)’는 VR 디바이스의 원형이자 VR 기술의 효시로 거론된다. 센소라마는 1966년 미국 공군이 가상 비행 훈련을 하는 데 응용됐고, 이후 군사용으로 본격 개발되기 시작했다.<sup>1)</sup> “사용자가 그 장치 앞에 앉아서 잠망경처럼 생긴 것을 들여다보면 오토바이 타고 가는 사람 시점의 짧은 3D 영화를 볼 수 있었다. (...) 스테레오 3D 영상은 훨씬 이전부터 있었지만 이 장치는 거기에 다른 감각

1) “Virtual Reality, Dreaming of Another Resurrection,” *Samsung Newsroom*, June, 24, 2015. <https://news.samsung.com/devkr/?p=230934> (accessed June, 30, 2018).

경험도 추가하였다. 오토바이가 달리는 거리 주변의 소리는 물론이고, 오토바이의 진동이나 커브를 돌 때의 기술어집도” 느낄 수 있게 했다. 심지어는 안에 팬이 있어서 바람도 불고, 음식점 옆을 지날 때는 음식냄새도 났다고 한다. 이 장치는 사용자가 주변을 돌아보거나, 오토바이 방향을 바꾸거나 하는 ‘상호작용’은 제공하지 않았지만 영상에 의한 몰입 경험을 제공했다는 측면에서 VR의 시작이라고 할 수 있다. 최근의 ‘4D 영화’와 비슷하다.”<sup>2)</sup>

1968년에는 책상에 고정된 형태가 아니라 머리에 쓸 수 있는 헤드-마운티드 디스플레이(Head-Mounted Display: HMD, 이하 HMD) 장비가 나왔지만 엄청나게 무거워 천정에 끈을 연결한 후 고정시켜야 했다.<sup>3)</sup> 이반 에드워드 서덜랜드(Ivan Edward Sutherland)가 ‘다모클레스의 검(The Sword of Damocles)’이라는 이름을 붙인 이 장치는 머리에 쓰는 형태이고 상호작용이 가능했으므로 현재 사용되는 HMD의 시초로 간주된다.<sup>4)</sup> 1970년 무렵에는 노스캐롤라이나 대학(University of North Carolina)의 연구자들을 중심으로 촉각이 수반되는 사물조작이 가능한 ‘햅틱 인터페이스(Haptic Interface)’가 개발된다. 이후, 1980년대 중반에는 미 항공우주국(National Aeronautics and Space Administration: NASA)에서 보다 발전된 형태의 HMD를 만들었다. 이 장치는 영화 <마이 너리티 리포트(Minority Report)>(2002)에 나오는 것처럼 손과 손가락의 이동을 인식해 디스플레이를 작동시킬 수 있는 데이터 글러브(Data Glove)도 사용하게 했다.<sup>5)</sup> 이 글러브의 개발자 중 한 명인 재런 래니어(Jaron Lanier)는 ‘가상현실(Virtual Reality)’이란 용어를 고안하고 알린 사람으로 알려져 있다.

2000년대까지만 해도 HMD의 개발 속도는 느렸으며 큰 진전이 보이지 않았다. 이러한 상황이 바뀌게 된 것은 오쿨러스(Oculus)의 등장과 함께이다. 휴대전화기의 발달이 결정적인 영향을 미쳤다. 팔머 럭키(Palmer Luckey)는 2009년 VR이 지닌 주요한 문

제들을 휴대전화기의 기술이 많은 부분 해결하고 있음을 알게 된다.<sup>6)</sup> 휴대전화기는 강력한 프로세서와 고해상도 화면, 그리고 자이로 센서(Gyro Sensor) 같은 것을 사용해 움직임을 감지하는 장치인 모션 트래킹(Motion Tracking) 기술을 이미 갖추고 있었다. 화면이 눈에 너무 가까우면 초점을 맞출 수 없으므로 오목렌즈를 앞에 달고 단순한 소프트웨어만 설치하면 HMD와 비슷한 기능을 할 수 있었다. 럭키는 2011년 애플의 아이폰을 사용해 시제품을 만든 이후 소비자용 제품 오쿨러스 리프트(Oculus Rift)를 위해 본격적인 연구 개발을 진행했다. 현재 오쿨러스, 삼성, 마이크로소프트, 구글 등 세계적인 기업들이 앞 다투어 HMD를 출시하고 있으며, VR 영상 콘텐츠 개발에 막대한 투자를 하고 있다. VR은 이제 게임 산업에서 선택이 아닌 필수조건이 되었고 의료·패션·건축 등 시뮬레이션의 필요성이 높은 분야 속으로 급속하게 침투하고 있다. 영상 분야의 대표적 매체인 영화는 더 이상 새롭게 등장하는 VR을 관망할 수 없게 된 것이다.

## 2.2 VR의 개념

전술한 바와 같이, 1980년대 들어 VR 기술 개발 선구자 중 한 명인 재런 래니어가 최초로 ‘가상현실(Virtual Reality)’이란 용어를 만들고 대중화시켰다.<sup>7)</sup> 하지만, VR은 AR, MR, SR 등과 연관되어 사용되기도 한다. 각각의 개념을 간략하게 설명하면 다음과 같다. 우선, ‘인공현실(Artificial Reality)’라고도 불리는 ‘가상현실(VR)’은 컴퓨터로 구축된 가상의 공간에서 가상의 이미지를 디바이스를 통해 체험하는 것으로, 현실 세계를 차단한 완벽한 디지털 환경을 구축한다는 점에서 ‘증강현실(AR)’과 다르며 보는 것에 그치지 않고 사용자의 컨트롤이 가능하다는 점에서 3D 영화와 다르다. 다음으로, ‘복합형가상현실(Hybrid VR)’이라고도 불리는 ‘증강현실(AR)’은 GPS 기술을 기반으로 현실 이미지에 3차원 가상 이미지를 겹쳐서 하나의 영상으로 보여주는 기술로 2016년 출시되어 전 세계적인 돌풍을 일으켰던 ‘포켓몬 고(Pokémon GO)’ 게임이 대표적인 예이다. 그리

2) W.L. Moon, “VR and Cinema,” *Cineforum*, No. 22, Dongguk University Research Center for Image, pp. 351-375, December 2015.

3) “Virtual Reality, Dreaming of Another Resurrection,” *op. cit.*

4) L. Yount and T. Gale, *Virtual Reality*; Lucent Books, Detroit, Mich., pp. 17-19, 2005. - W.L. Moon, “VR and Cinema,” *op. cit.*, pp. 351-375, Recite.

5) *Ibid.*, pp. 22-23.

6) D. Kushner, “Virtual Reality’s Moment,” *IEEE Spectrum*, Vol. 51, Issue 1, pp. 34-37, January 2014.

7) “Virtual Reality, Dreaming of Another Resurrection,” *op. cit.*



Fig. 1. Simplified representation of a "virtuality continuum"<sup>8)</sup>.

고 ‘융합현실(Merged Reality)’ 혹은 ‘혼합현실(Mixed Reality)’로 불리는 ‘MR’은 현실과 상호작용 할 수 있는 AR의 장점과 몰입감을 강화할 수 있는 VR의 장점을 결합한 것으로, 별도의 디바이스 없이 여러 사람이 동시에 같은 체험을 할 수 있다. 끝으로, ‘대체 현실(Substitutional Reality: SR)’은 인간의 인지과정을 왜곡시켜 가상세계에서의 경험을 실제인 것처럼 인식하게 하는 기술로, 현실과 반대되는 상황설정을 실제 경험으로 받아들이게 함으로써 외상 후 스트레스 장애나 우울증 등 정신질환의 치료 실험이 진행되고 있지만 아직 실용화 단계에 이르지 못하는 못하고 있다.

위 그림(Fig. 1)은 토론토 대학의 폴 밀그램(Paul Milgram) 교수가 1994년 제시한 ‘가상 연속성(Virtuality Continuum: VC)’ 개념이다. 밀그램에 따르면, 가상 연속성은 ‘현실환경(Real Environment)-증강현실(Augmented Reality: AR)-증강가상(Augmented Virtuality: AV)-가상환경(Virtual Environment)’의 네 단계로 구성돼 있으며 ‘혼합현실(MR)’은 가상 연속성(VC) 상에서 증강현실(AR)과 증강가상(AV)를 포괄하는 개념이라고 할 수 있다.

하지만 관점에 따라서는 AR이 VR을 포함한다고 보거나, VR이 AR을 포괄하는 개념이라고 보는 입장이 공존한다. 예컨대, 비저너테크(VisionerTech)사(社)는 아래 그림(Fig. 2)과 같이 AR은 VR을 포함하고 있으며 이 둘 모두를 포괄하는 최상위 개념인 MR을 ‘매개현실(Mediated Reality)’이라고 규정하고 있다.<sup>9)</sup> 소프트웨어정책연구소(SPRi) 양병석 연구원은 아래 그림(Fig. 3)에서 보는 것처럼 최근의 VR 개념



Fig. 2. Definition of MR<sup>10)</sup>.

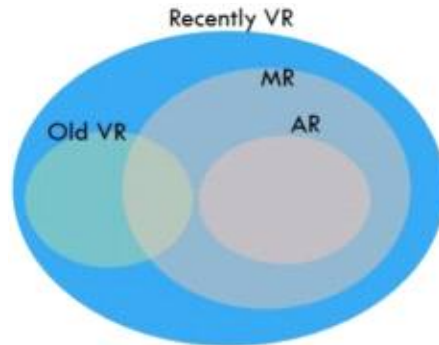


Fig. 3. Recent Definition of VR<sup>11)</sup>.

을 기존의 VR 개념과 구분하고 있다. 그에 따르면, “VR과 AR은 기술이나 사용자 경험으로 봤을 때는 확연한 차이가 발생한다. AR은 현재 보고 있는 실제 상황을 보여주면서 그 위에 가상물체가 가상정보를 뿌려주는 개념이라면, VR은 가상현실을 의미한다. 그런데, 요즘에는 모두 다 VR로 통칭하는 분위기가 있는데, AR의 초기는 가상 물체가 아닌 ‘정보’를 뿌

8) P. Milgram and F. Kishino, “A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays,” *IEICE TRANS. INF. & SYST.*, Vol. E77-D, No. 12, p. 1321, December 1994.  
 9) <http://www.visionertech.com/en/about/index.aspx> (accessed July, 03, 2018)

10) <https://www.leiphone.com/news/201510/RK62uakXjkr9DeI1.html> (accessed July, 03, 2018)  
 11) B.S. Yang, *op. cit.*

려주는 것을 의미했기 때문이다. AR에 실제 존재하지 않는 가상 물체를 그리는 형태라면 사실 VR의 경험에 조금은 더 가까워진다. 이 두 가지는 사실 태생이 조금 다른데, VR은 게임의 가상게임세계를 구현하는 데 목적이 있었다면, AR은 산업계에서 특정한 일을 더 잘하기 위해서 시작되었다. 그러다 보니 VR은 조금 더 엔터테인먼트적인 입장에, AR은 조금 더 생산성도구적인 입장에 있게 된다. AR을 기반에 두고 VR에 훨씬 가까워진 홀로렌즈나 매직리프(Magic Leap)는 MR(Mixed Reality)이라고도 한다. (...) 현재는 VR과 가상 오브젝트를 그릴 수 있는 AR을 통칭하여 VR이라 통칭한다고 할 수 있겠다.”<sup>12)</sup>

현재 진화의 초기 단계에 들어선 VR 영화는 기본적으로 수용자 시점의 자율성을 강화하는 360° 영상에 기반을 두고 있지만, 인간과 컴퓨팅 시스템이 촉각정보를 주고받을 수 있도록 하는 햅틱(Haptic) 기술<sup>13)</sup>이나 사운드 연동 기술을 통한 몰입감 강화 등도 점차 중요한 요소로 부각되고 있다. 또한, VR 영화는 AR, MR, SR 및 인터랙티브(Interactive) 기술 등과 결합되고 제작기술 및 구현방식에 따라 다양한 형태로 제작되면서 그 지평을 넓혀갈 것이다. 따라서 VR 영화에 관한 연구에 있어서도 보다 세분화된 관점이 적용될 것으로 예상된다. 다만, 본 논문에서는 VR 영화를 기존의 2D 영화와 가장 큰 차이점이라고 할 수 있는 프레임·쇼트·앵글 등 영화 구성단위, 몽타주와 장면전환, 영화적 공간과 미장센 및 시점 등의 측면에서 분석하고자 한다.

### 3. VR 영화의 특징과 스토리텔링의 변화

VR 영상은 유저의 시선처리 보다 늦는 프레임 속도에 대한 문제, ‘양안수렴-원근조절 충돌(Convergence-Accommodation Conflict)’이라는 스테레오 이미지에서 느끼는 불편함, ‘스티칭(Stitching)’의 기술적인 문제들을 안고 있지만<sup>14)</sup> 빠른 기술적 진보가

이런 문제들을 해결할 수 있다는 믿음과 함께 콘텐츠 개발이 활성화되고 있다. 또한, 360° 영상 촬영을 기반으로 하는 VR 영화에서 “VR 영상기술이 영화와 접목되기 위해서 기존 영화의 촬영환경의 이해와 카메라 움직임의 기술적인 요소의 분석이 필요하다.”<sup>15)</sup>

VR 영화는 기존의 2D 영화와는 분명히 다른 점을 지니고 있다. 360° 재현은 비가시 영역을 가시 영역으로 확장하고, 등장인물への 감정입을 통한 정서적 동일화에서 간접 체험을 극대화하게 될 것이며, 관객의 극적 개입은 확장되어 주체적 관객이 등장하게 될 것이다. 이런 변화의 중심에는 VR 영화가 관객에게 주는 시점의 자유, 그로 인해 영화 탄생 이후 관객이 처음으로 획득하게 되는 시선의 주체성이 있다. 이 시선의 주체성은 선택된 시선만을 전달했던 영화언어와 영화문법을 전복한다.

영화 시나리오의 영화의 대본으로서 영화라는 매체의 특징과 장점을 극대화하는 방식으로 발전해왔다. 즉 영화의 스토리텔링 방식이란 영화 탄생 이후 영화언어와 영화문법이 획득한 소통방식이다. 선택되고 고정된 관객 시점으로 인한 정서와 의미의 단성성(Univocality)이라는 측면에서 고전적 영화는 비민주적이며 전근대적인 소통방식이라고 할 수 있는데, 영화는 이런 한계에 벗어나고자 노력했다. 1920년대 다다이즘(Dadaism)과 초현실주의(Surrealism)의 영향 아래 다양하게 시도되었던 영화적 실험들과 아방가르드 영화들이 그 대표적 예이다. 또한, 영화는 현대예술이 될 수 있는가라는 질문에 답을 해야만 했다. 그 결과 1950년대 후반부터 누벨바그(Nouvelle Vague)와 모더니즘 영화의 시대를 맞이하게 되었다. 하지만 이 역시 영화의 소통방식이 다성적(Polyphonic)이라고 관객에게 강요하는 또 다른 방식이었던지도 모른다. VR 영화로 인해 획득되는 관객 시선의 주체성이 가져올 영화언어와 영화문법의 변화와 그로 인한 스토리텔링의 변화를 파악해보자.

#### 3.1 프레임과 쇼트·앵글 개념 해체

VR의 360° 촬영으로 파생되는 자유로운 시점은

12) B.S. Yang, “Definition & Classification of VR and 360° Image,” *Venture Square*, June, 24, 2016. <http://www.venturesquare.net/725643> (accessed July, 03, 2018)

13) H.M. Lee, K.K. Kim, and M.Y. Sung, “Haptic Rendering Technology for Touchable Video,” *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 13, No. 5, p. 692, May 2010.

14) W.J. Tam et al., “Stereoscopic 3D-TV: Visual Comfort”, *IEEE Transactions on Broadcasting*, Vol. 57,

No. 2, pp. 335-346, June 2011.

15) Y.S. Lee, and J.W. Kim, “A Study on the Production Efficiency of Movie Filming Environment Using 360° VR,” *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 19, No. 19, p. 2038, December 2016.



Fig. 4. <Citizen Kane>(1941) of Orson Welles.

영화문법의 패러다임 전환을 요구한다. 신흥주는 「VR 콘텐츠의 시점 연구」에서 “기존의 영화와 달리 프레임 안팎의 긴장관계 부재, 상호작용에 따른 시공간의 균열, 시점 통제 등의 문제가 대두된다”<sup>16)</sup>고 밝히고 있다. 또한, 360° 영상에서 프레임은 무의미하다. 엄밀히 말하자면 프레임은 존재하지 않는다. 프레임이 존재하지 않는다는 것은 영화언어의 기본 단위라고 믿어왔던 ‘쇼트(Shot)’의 해체를 의미한다. 쇼트의 구분이 사라진다는 것은 쇼트를 기본으로 하는 영화언어와 영화 문법이 해체된다는 것이다. 즉, VR 영화에서는 기존의 영화언어와 영화문법을 기준으로 하는 스토리텔링과 시나리오 작법은 그 힘을 발휘할 수 없다. 따라서 VR 영상의 특징에 적합한 새로운 스토리텔링과 시나리오 작법이 개발되어야 한다.

위 그림(Fig. 4)은 오손 웰스(Orson Welles)의 1941년 영화 <시민 케인(Citizen Kane)>의 장면들이다. 이 영화를 VR로 만들어 이 장면들을 관객이 자유롭게 보고 있다고 가정해보자. 시선의 위치가 어디인지에 따라 관객은 모두 다른 크기의 이미지를 각기 다른 앵글로 보게 된다. 그러면 왼쪽 그림과 같은 정교한 구도는 의미가 없어질 것이다. 즉 뒤에 보이는 창문 밖으로 어린 케인의 모습이 비친다. 어린 케인의 시선에서 창문내며 집 안의 상황을 볼 수도 있다. 특히, 관찰자가 아니라 참여자로 이 영상 이미지 안에서 행동할 수 있다면 더더욱 정교한 구도는 의미가 없어질 것이다. 장면의 시작을 오른쪽 그림에서처럼

볼 수 있게 카메라를 위치시키거나 시작하면 된다고 생각할 수도 있다. 그러나 그것은 시선을 이동하지 않고 주어진 각도에서만 계속 보는 관객에게만 해당한다. 즉 VR에서는 정교하든 아니든 ‘화면 구도(Shot Composition)’라는 것 자체가 무의미해진다. 영화 탄생 이후 지금까지 관객은 수동적 관찰자였다. 그런데 이제 VR 영화는 관객에게 보는 구도를 마음대로 정하는 주체적 참여자가 되기를 요구한다. 그러니 연출자가 구도를 정하는 것은 모순적이다. 연출자가 선택한 구도에서 계속 보길 원한다면 VR이 의미가 없어지고 관객에게 시선의 자유를 주면 연출자의 구도 선택의 의미가 없다.<sup>17)</sup> 따라서 VR 영화에서는 쇼트나 컷 단위의 이미지가 아닌 씬(Scene) 단위의 묘사만이 유용하게 된다.

또한, VR 영화에서는 대사에 의한 내러티브 전달이 중요해진다. 감독의 의도와 선택으로 완성된 영상 이미지로 정확하게 작품의 주제와 내러티브를 전달하던 고전적 영화의 방식은 부정확한 것이 된다. 관객의 시선이 어디에 있는 정보를 전달할 수 있는 청각적 정보가 고전적 영화에서보다 더욱 큰 역할을 담당하게 된다. 신흥주는 「VR 콘텐츠에서 시점의 자유에 대한 연구」에서 “프레임이 없는 VR 콘텐츠에서, 관객이 능동적 외화면 사운드로 경험하게 되는 소리는 관객의 호기심을 불러일으킴으로써 서사의 전개에 따라 시선을 유도하는 데에 유용한 도구로 쓰일 수 있으며, 비디제시스(Non-Diegesis) 사운드는 화면과 다른 시공간을 상정한다는 특성상, VR 360° 동영상에서도 프레임의 부재와 상관없이 유사한 의미효과를 발휘한다”<sup>18)</sup>고 주장한다. 또한, 비디

16) H.J. Shin, “An Examination of Point of View in VR Contents”, *Conference of The Animation Society of Korea*, Vol. 2016, No. 06, pp. 183-188, June 2016.

17) W.L. Moon, *op. cit.*, pp. 367-368.

제시스 사운드 중에서도 특히 음악은 ‘시·공의 중계자이고 모든 구체적인 단절을 뛰어넘는 장소 중의 장소’<sup>19)</sup>로서 VR 콘텐츠에서 위력을 가진다. 이런 의미에서 청각적 정보가 우선인 라디오 드라마 작법은 VR 영화의 창작에 큰 도움이 될 것으로 예상된다.

### 3.2 몽타주를 통한 의미화 작용 해체와 장면전환

VR 영화는 고전적인 몽타주 효과와 기능도 해체한다. ‘쇼트’가 사라진 이미지에서 쇼트와 쇼트, 컷과 컷을 연결하는 몽타주는 사라지고, 씬과 씬을 연결했던 영화 초창기의 고전적인 편집 방식으로 돌아가게 된다. 앞 장면과 다음 장면으로 바뀐다는 것은 공간의 변화를 말한다. 공간적 배경의 변화에 관객이 적응하기 위한 장치들이 필요하다. 예컨대, 기존의 매치 컷(Match Cut) 역할을 할 장치가 필요하다. 갑작스런 공간의 변화로 관객에게 당혹감을 주고 싶은 의도가 아니라면, 혹은 그런 당혹감이 적합한 장르의 영화가 아니라면 장면 전환에 대한 대비가 필요하다. 디졸브(Dissolve), 아이리스(Iris), 슬라이드(Slide)와 같은 장면전환은 만나기 힘들어질 것이다. 페이드-인(Fade-In), 페이드-아웃(Fade-Out)도 인물이 불을 끄거나 켜면서 장면이 시작되는 것처럼, 어두운 곳에서 밝은 곳으로 이동하면서 전환되는 것처럼 내러티브 안에서 사용되는 것이 적절할 것이다.

플래시백(Flashback)이나 플래시포워드(Flashforward) 같은 시간의 전환 플롯을 활용하기 위해서도 역시 매치 컷이 중요하게 작용할 것이다. 브레히트(Bertolt Brecht)의 소외효과(Verfremdungseffekt)처럼 관객들을 의도적으로 스토리의 흐름에서 벗어나게 하는 것이 아니라면 장면전환, 플롯 전환, 씬 전환을 위한 매치 컷 역할을 담당할 많은 장치들의 연구가 필요한 것은 분명하다.

### 3.3 영화적 공간과 미장센의 변화

VR 영화에서 관객의 자유로운 시선을 가로막는 벽이나 장애물은 VR 영상을 통제하거나 조절할 수 있는 장치로서 역할을 하게 된다. 따라서 VR 영화의

미학을 구축할 수 있는 중요한 요소로서 공간 전체에 대한 미장센(Mise-en-Scène)이 중요해진다. 즉, VR 영화에서 프로필미크(Profilmique)적 상황<sup>20)</sup>, 공간(장소) 중심의 미장센은 창작자의 의도를 드러낼 수 있는 방법으로 강화되어 갈 것이다. VR 영화에서 관객에게 주는 서사에 대한 정보의 양을 창작자의 의도로 조절하기 위한 방법은 개발될 것이고 창작자는 여전히 관객을 자신들의 통제 상태에 놓이게 하는 상황을 원할 것이기 때문이다.

쇼트가 아닌 ‘씬’ 중심의 VR 영화에서는 내러티브의 공간적 배경이 되는 장소의 선택이 중요해진다. 한 공간(장소) 안에서 각기 다른 시선으로 보고 있는 관객들이 창작자의 분명한 의도들을 발견할 수 있는 시간이 필요하다. 관객 개개인에 따라서 시간 차이가 나겠지만, 한 장소에서 벌어지는 상황은 단순해지고 그 상황은 긴 시간에 걸쳐 일어나게 된다. 또는 좀더 복잡한 내러티브를 구축하고자 하는 영화는 관객을 스스로 습득해야만 하는 정보를 확인할 수밖에 없는 상황에 놓이게 한다. 그것은 지연과 반복 그리고 그로 인한 차이의 발생이다. 공간적 배경의 반복, 상황 전개의 반복 속에서 시선의 흐름에 따라 같은 곳을 여러 번 반복하며 보게 되고, 반복되어 지나치는 시선 속에서 의미 있는 이미지와 정보들을 발견하게 해야 한다. ‘반복과 차이’는 VR 영화의 중요한 키워드가 될 것이다. 따라서 공간의 구성과 장소의 의미가 중요하게 작용하게 될 것이다. 영화에서 재현된 장소는 단순히 내러티브의 공간적 배경으로서 뿐만 아니라 더 많은 역할과 기능을 수행해 왔다.

전병원은 버스터 키튼(Buster Keaton)의 영화들과 피터 위어(Peter Weir)의 <트루먼 쇼(Truman Show)>(1998)에 관한 연구에서 장소 분석을 통한 영화 연구와 영화 해석의 가능성을 제시하고 있다.<sup>21)</sup> 특히, 장소가 어떻게 주제를 형상화하고 있는지 집중

18) H.J. Shin, “The Freedom of Viewpoint in VR Contents : With a Focus on Lost, an Animation”, *The Korean Journal of Animation*, Vol. 12, No. 4, The Animation Society of Korea. p. 93, December 2016.

19) M. Chion, *Film and Sound*, Mineumsa, p. 180, 2000.

20) ‘프로필미크(Profilmique)’적 상황이란 1953년 프랑스 철학자 에티엔 수리오(Étienne Souriau)가 『영화적 우주(L’univers filmique)』에서 제시한 개념인 ‘프로필미(la profilmie)’에서 유래를 찾을 수 있는데, 실재하는 것 중 영화적 필요에 의해 카메라에 의해 기록되는 모든 것을 의미한다. - cf.) É. Souriau, *L’univers filmique*, Coll. Bibliothèque d’esthétique, Éd. Flammarion, p. 3, 1953.

21) B.W. Jeon, *La Représentation des Lieux de Réception de la Télévision dans <Truman Show>*, Master’s Thesis of University of Paris I, 2005.

적으로 살펴보고 있다.<sup>22)</sup> 그리고 시나리오 작가 앤드류 니콜(Andrew Niccol)과 피터 위어 감독이 관객에게 전달하고자 했던 주제를 그들이 영화에서 재현해낸 장소들을 분석함으로써 충분히 파악할 수 있다고 주장한다.

영화에서의 장소의 역할과 장소 선택의 중요성, 영화에서 장소를 통한 주제의 형상화에 관한 연구는 VR 영화를 위한 스토리텔링과 시나리오 작법에 많은 시사점을 주고 있다. 공간과 장소가 중요한 의미와 작용을 하는 VR 영화의 시나리오 작업을 할 때 장소를 통한 주제의 형상화 방식을 활용할 수 있을 것이다. “영화에서 보여주는 것은 ‘공간(Espace)’이 아니라 ‘장소들(Lieux)’이다. 즉, 영화 속에서 그려지는 것은 비유적인 의미로나 재현의 의미로나 ‘장소들’인 것이고, 그것은 관객에 의해 ‘허구적으로(Diégétiquement)’ 인식되고 구성된다. 또한, 그러한 장소들을 통해 분석과 추상화의 과정을 거쳐 체계로서의 ‘공간’에 이를 수 있기 때문이다.”<sup>23)</sup>

### 3.4 시점의 전환

“VR 콘텐츠의 수용 방식은 ‘보는’ 것보다는 ‘경험하는’ 쪽에 가까운데, 이를 가능하게 하는 요인 중 하나가 시점 선택의 자유이다. 360°로 재현된 가상공간 내에서 수용자는 시선의 방향과 이동을 자유롭게 선택할 수 있으며, 이러한 상호작용은 스스로 가상의 공간에 존재하는 듯한 몰입감을 높인다. 하지만 인간의 시야각은 약 220°로 제한되어 있으므로, 시점 선택에 따라 내러티브, 스토리 전개에 필수적인 정보를 인식하지 못하거나, 지나치거나 곡해할 가능성 또한 무시할 수 없다. 따라서 VR의 시점에 대한 정확한 이해와 전략을 기반으로 VR 콘텐츠에 특화된 스토리텔링 문법을 구축하는 것은 핵심적 문제로 대두된다.”<sup>24)</sup>

VR 영화는 언제까지 관객을 유령 같은 존재로 떠돌게 할 것인가? 관객은 유령 같은 무존재감을 스스로 언제까지 받아들일 것인가? VR 영화는 적극적으로 주체적인 관객의 참여 의지를 막지 못 할 것이다. 많은 이들은 이미 게임 속에서 자신의 아바타 캐릭터를 통해 유저 스스로 게임에 주체적으로 참여하고 있다는 착각에 익숙해져 있다. VR 영화는 게임보다 더 사실적이며 실제적인 환경 안으로 관객을 끌어들이는 것이다.

‘마인크래프트(Minecraft)’나 ‘오버워치(Overwatch)’에서처럼 유저가 1인칭 시점으로 참여하다가 3인칭 시점으로 자신의 캐릭터가 놓인 상황을 확인할 수 있게 하는 방식은 이미 많은 게임에서 활용되고 있다. VR 실사 영화에서 1인칭 시점의 참여자에서 3인칭 시점의 관찰자로의 전환은 자신이 VR 영화에 출연하는 캐릭터(배우)로서의 역할을 할 수 있도록 해준다. 이를 위해서는 게임에서처럼 미리 준비되어 있는 캐릭터의 이미지가 필요하다. 즉 VR 영화를 보기 전 자신이 선택한 데이터에 의한 실시간 이미지나 홀로그램의 정보가 아바타가 아닌 유저 자신의 이미지를 통해 VR 영화 안으로 참여하게 되는 것이다. VR 영화와 AR, 홀로그램의 만남은 관객을 관찰자에서 체험자이자 주인공으로 만든다. VR에서 MR로의 변화가 급속하게 진행될 것이다. 미래의 VR 영화는 관객을 관찰자가 아닌 더욱 능동적인 주체로 이끌어갈 것이다. 내러티브 진행에 대한 관객의 직접적인 게임과 참여가 가능한 다양한 방법은 급속하게 개발될 것이고 콘텐츠에 대한 몰입도는 더욱 강화될 것이다. 궁극적으로 VR 영화는 미리 짜여진 각본에 의한 스토리를 일방적으로 받아들이던 고전적 영화 콘텐츠에서 관객과 함께 완성해 가는 ‘인터랙티브’ 콘텐츠로의 변화를 요구하고 있다.

## 4. 결 론

이 시대를 틀 지우고 있는 새로운 매체, 뉴 미디어라는 정보기술에 대한 고찰은 일차적으로는 매체철학의 성격을 띠지만 궁극적으로는 그것을 넘어서 시대와 인간에 대한 비판과 성찰을 지향해야 한다. 매체는 소통의 기술이고, 소통은 인간의 본질이며, 인

22) B.W. Jeon, “Etude de l’analyse filmique : <Truman Show> de Peter Weir à travers des lieux représentés”, *Etudes de la Culture Française et des Arts en France*, No. 42, Association d’Etudes de la Culture française et des Arts en France, pp. 281-315, November 2012.

23) A. Gardies and J. Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Paris, Ed. CERF, p. 132, 1998. - B.W. Jeon, *La Représentation des Lieux de Réception de la Télévision dans <Truman Show>*, Master’s Thesis of University of Paris I, 2005, Recite.

24) H.J. Shin, “The Freedom of Viewpoint in VR Contents

: With a Focus on Lost, an Animation”, *op. cit.*, p. 88, December 2016.



간은 여전히 시대의 중요한 축을 담당하고 있기 때문이다.<sup>25)</sup> 따라서 우리의 논의의 출발도 도착점도 인간과의 소통이다. 스토리텔링이란 각각의 미디어와 매체가 선택하는 인간과의 소통을 위한 방식이다. 따라서 VR 영화의 기술적 특징과 발전의 현황보다는 좀더 본질적이며 궁극적인 질문을 던질 필요가 있다. 이 질문들이 곧 앞으로 해결해야 할 과제들일 것이다. 이를 위해 VR 영화의 등장이 던지는 질문을 영화 매체와 인간의 관점에서 살펴보자.

#### 4.1 VR 영화의 등장이 던지는 질문 1- 영화에게

VR 영화는 공연을 관람하는 객석에 있던 관객이 무대 안으로 들어가 보는 것과 비슷하다. 갑자기 역할이 달라진 관객은 혼란스러울 것이다. VR 영화의 등장은 관객뿐만 아니라 영화 제작자, 영화감독, 시나리오 작가, 촬영감독 등 영화 산업 종사자 모두를 혼란스럽게 하고 있다. 또한, VR 영화의 등장은 ‘영화란 무엇인가?’라는 영화에 관한 존재론적 질문을 다시 던질 수밖에 없게 한다. 문원립은 「VR과 영화」에서 VR이 ‘예술로서의 영화’에 적합하지 않다고 평가한다. “타임머신을 예술이라고 할 수는 없지 않겠는가”<sup>26)</sup>라는 문구가 그 생각을 대변한다.

1946년 앙드레 바쟁(André Bazin)은 《크리틱(Critique)》에 발표한 「완전 영화의 신화(Le mythe du cinéma total)」라는 글에서 영화는 “현실의 전체적이고 완전한 재현”, “외부 세계의 완벽한 환상을 소리와 색과 형태로 구축하는 것”에 대한 욕구에서 나왔다고 주장했다.<sup>27)</sup> 앙드레 바쟁은 VR 영화의 등장을 자신이 꿈꾸던 ‘완전 영화’로 받아들일까?

세계 최초의 영화는 무엇인가? 토머스 에디슨(Thomas Edison)의 키네토스코프(Kinetoscope)가 루미에르 형제(Auguste & Louis Lumière)의 시네마토그래프(Le Cinématographe)에게 ‘최초의 영화’ 타이틀을 양보하게 된 데에는 관람 형태의 차이가 주요 요인 중 하나였다. VR 영화는 현재 키네토스코프와 같은 1인 미디어이다. VR 영화는 지금처럼 극장에서

다수가 동일한 콘텐츠를 관람하는 것은 불가능하다. 1인 미디어인 VR 콘텐츠가 영화라면 에디슨의 키네토스코프 또한 영화이며, 최초의 영화 관람인 것이다. 이런 관점에서 VR 영화의 등장은 ‘루미에르 영화 시대’의 마감을 예고하고 있는지도 모르겠다.

#### 4.2 VR 영화의 등장이 던지는 질문 2- 우리에게

기술, 차이, 인칭, 시점, 소통, 그리고 형이상학은 서로 분리된 주제들이 아니다. 이 주제들이 각각 다른 관점과 심급에서 그리고 각기 다른 방식으로 뉴미디어의 본질을 드러내준다는 점에서 이들을 나누어 살펴볼 필요가 있다. 형이상학의 역사, 기술의 본질, 그리고 차이에 대한 성찰은 뉴미디어에 대한 논의를 위한 가장 기본적인 형이상학적 배경을 이룬다. 시선의 주체성과 소통에 대한 성찰은 VR 영화라는 새로운 매체의 대두로 변모를 겪게 된 소통의 지형도에 대한 인식론적 분석으로 우리를 이끈다. 이승용은 특히 “허무주의에 대한 성찰은 뉴미디어 시대가 함축하는 세계관과 가치관에 대한 반성을 수행한다”<sup>28)</sup>고 말한다. 그는 기술에 대해 하이데거(Martin Heidegger)가 던졌던 것과 같은 질문<sup>29)</sup>을 던지고 있다. 무엇을 위한 기술인가? 새로운 기술의 시대는 어디를 향해서 가고 있는가? 따라서 뉴미디어는 소통에 어떻게 개입하는가? 이로 말미암아 사람들은 소통이 지향하는 친밀도를 제고했는가? 라는 질문 속에서 뉴미디어에 의지해 소통할수록 현대인의 고립감과 소외감은 역으로 더욱 깊어만 간다고 진단하고 있다. 뉴미디어에 의한 소통이 친밀성의 도모와 큰 상관성이 없기 때문이다.

VR 영화도 위와 같은 문제에 봉착할 것이다. 현재 영화라는 매체를 수용하는 방식은 극장 상영 방식과 그로 인한 관람 방식이 결정한다. 극장 안에서 한 편의 동일한 영화를 보며 같은 공간에 있는 사람들과의 감정의 공감과 정서적 교류가 있는 상영과 관람 방식에서 VR에는 HMD라는 완전히 개인적인 관람 방식과 미디어와 개인 간의 교류만 있을 뿐이다. 스토리텔링이 해결해야 할 과제가 여기에 있다. VR 영화라는 새로운 기술과 매체 시대의 개별적인 관람 방식과 환경에서 타인과의 감정의 교류, 공감과 소통, 소통

25) S.J. Lee, *Media Philosophical Interpretation about New Media*, Korea Infomation Society Development Institute(KISDD), p. 5. December 2008.

26) W.L. Moon, *op. cit.*, pp. 369.

27) A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*, Visual and Language, Seoul, pp. 25-33. 1998.

28) S.J. Lee, *op. cit.*, p. 5.

29) M. Heidegger, (1953a) *Einführung in die Metaphysik*, Frankfurt: Klostermann, 1983.

에 대한 욕구로 이끌어 줄 수 있는 스토리텔링 방식을 고민해야만 한다.

우리에게 '토탈 리콜(Total Recall)'의 시대가 다가오고 있다.

## REFERENCE

- [1] Virtual Reality, Dreaming of Another Resurrection, *Samsung Newsroom*, <https://news.samsung.com/devkr/?p=230934> (accessed June, 30, 2018).
- [2] W.L. Moon, "VR and Cinema," *Cineforum*, No. 22, pp. 351-375, 2015.
- [3] L. Yount and T. Gale, *Virtual Reality*, Lucent Books, Detroit, 2005.
- [4] D. Kushner, "Virtual Reality's Moment," *IEEE Spectrum*, Vol. 51, Issue 1, pp. 34-37, 2014.
- [5] P. Milgram and F. Kishino, "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays," *IEICE Transactoins on Information and Systems*, Vol. E77-D, No. 12, pp. 1321-1329, 1994.
- [6] About VisionerTech, <http://www.visionertech.com/en/about/index.aspx> (accessed July, 03, 2018).
- [7] Definition and Classification of VR and 360° Image, *Venture Square*, <http://www.venturesquare.net/725643> (accessed July, 03, 2018).
- [8] Definition of MR, [https://www.leiphone.com/news/201510/RK62\\_uakXjkr9DeI1.html](https://www.leiphone.com/news/201510/RK62_uakXjkr9DeI1.html) (accessed July, 03, 2018).
- [9] H.M. Lee, K.K. Kim, and M.Y. Sung, "Haptic Rendering Technology for Touchable Video," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 13, No. 5, pp. 691-701, 2010.
- [10] W.J. Tam, F. Speranza, S. Yano, K. Shimono, and H. Ono, "Stereoscopic 3D-TV: Visual Comfort," *IEEE Transactions on Broadcasting*, Vol. 57, No. 2, pp. 335-346, June 2011.
- [11] Y.S. Lee and J.W. Kim, "A Study on the Production Efficiency of Movie Filming Environment Using 360° VR," *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 19, No. 19, p. 2036-2043, 2016.
- [12] H.J. Shin, "An Examination of Point of View in VR Contents," *Proceeding of Conference of The Animation Society of Korea*, Vol. 2016, No. 6, pp. 183-188, 2016.
- [13] H.J. Shin, "The Freedom of Viewpoint in VR Contents : With a Focus on Lost, an Animation," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 12, No. 4, pp. 87-102, 2016.
- [14] M. Chion, *Film and Sound*, Mineumsa, Seoul, 2000.
- [15] É. Souriau, *L'univers filmique*, Coll. Bibliothèque d'esthétique, Éd. Flammarion, Paris, 1953.
- [16] B.W. Jeon, *La Représentation des Lieux de Réception de la Télévision dans <Truman Show>*, Master's Thesis of University of Paris I, 2005.
- [17] B.W. Jeon, "Etude de l'analyse filmique : <Truman Show> de Peter Weir à travers des lieux représentés," *Etudes de la Culture Française et des Arts en France*, No. 42, pp. 281-315, 2012.
- [18] A. Gardies and J. Bessalel, *200 mots-clés de la théorie du cinéma*, Ed. CERF, Paris, 1998.
- [19] S.J. Lee, *Media Philosophical Interpretation about New Media*, Korea Infomation Society Development Institute, Gwacheon, 2008.
- [20] A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*, Visual and Language, Seoul, 1998.
- [21] M. Heidegger, *Einführung in die Metaphysik*, Klostermann, Frankfurt, 1983.



전 병 원

1993년 서울예술대학교 극작과 졸업  
2006년 프랑스 파리 1대학 영화학 석사  
2013년 전북대학교 문학박사  
2017년~현재 동의대학교 영화·트랜스미디어연구소 전임 연구원

관심분야: 스토리텔링, 영화정책, 4차산업혁명과 영화환경



차 민 철

2000년 한국외국어대학교 불어과 졸업  
2010년 프랑스 에브리-발-테손 대학 영화고등기술사  
2014년 프랑스 그르노블 3대학 영화학 박사수료

2010년~현재 동의대학교 영화학과 교수  
2017년~현재 부산국제단편영화제 집행위원장  
관심분야: 다큐멘터리, 실험영화, 인터랙티브 시네마, 트랜스미디어