



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

2022년 8월
박사학위 논문

VR 애니메이션 서사에 대한 시점분석 메카니즘 연구

조선대학교 대학원

디자인학과

등 석

VR 애니메이션 서사에 대한 시점분석 메카니즘 연구

A study on the mechanism of viewpoint analysis
for VR animation narrative

2022년 8월 26일

조선대학교 대학원

디자인학과

등 석

VR 애니메이션 서사에 대한 시점분석 메카니즘 연구

지도교수 김 일 태

이 논문을 디자인학 박사학위신청 논문으로 제출함

2022년 4월

조선대학교 대학원

디자인학과

등 석

등석의 박사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 양 세 혁 (인)

위 원 조선대학교 교수 박 경 표 (인)

위 원 조선대학교 교수 황 중 환 (인)

위 원 조선대학교 교수 강 철 구 (인)

위 원 조선대학교 교수 김 일 태 (인)

2022년 6월

조선대학교 대학원

목 차

국문초록	ix
ABSTRACT	xii
제1장 서론	1
제1절 연구의 배경과 목적	1
1. 연구 배경	1
2. 연구 목적	7
제2절 선행연구 고찰	8
제3절 연구범위와 연구 방법	18
1. 연구 범위	18
2. 연구 방법	19
제4절 논문 구조	21
제2장 서사의 이론적 배경	22
제1절 서사의 개념	22
제2절 서사구조 요소	23
1. 사건	24
2. 캐릭터	24
3. 공간	27
제3절 서사구조의 유형	28
1. 선형 서사구조 (Linear narrative)	28
2. 비선형 서사구조 (Non-Linear narrative)	29
제4절 서술 시점	30
1. 감독 시점	31

2. 관객 시점	32
3. 서술자 시점	33
제3장 VR 애니메이션의 특징	34
제1절 VR 애니메이션의 개념	34
제2절 VR 애니메이션 역사의 대표적인 세 스튜디오	35
제3절 VR 애니메이션의 특성	39
제4절 VR 애니메이션의 서사	43
1. VR 애니메이션의 서사구조 유형	44
2. VR 애니메이션의 공간	49
3. VR 애니메이션의 시간	59
4. VR 애니메이션의 사운드	65
제4장 VR 애니메이션의 시점분석	69
제1절 시점의 개념과 이론	69
1. 시점의 개념	69
2. 시점 연구의 이론	70
3. 영화의 시점 - 쇼트	73
제2절 VR 애니메이션의 시점 구분	76
1. VR 헤드셋(Virtual Reality Headset)의 시점 요소	76
2. 감독 시점, 관객 시점, 서술자 시점의 관계	80
3. 감독 시점분석	83
4. 관객 시점 분석	89
5. 서술자 시점 분석	96
제3절 VR 애니메이션과 전통 애니메이션의 시점 비교 분석	100
1. 감독 시점	100
2. 관객 시점	104

3. 서술자 시점	106
제5장 VR 애니메이션 분석 메커니즘을 통한 사례분석	109
제1절 연구 대상 선정	109
제2절 VR 애니메이션 분석 메커니즘	114
1. VR 애니메이션 서사 분석 메커니즘	114
2. VR 애니메이션 시점분석 메커니즘	117
제3절 사례분석	120
1. VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들> 분석	120
2. VR 애니메이션 <글루미 아이즈> 분석	142
3. VR 애니메이션 <열쇠> 분석	165
4. VR 애니메이션 <바바 야가> 분석	184
제4절 사례분석 결과	201
제6장 결론	208
참고문헌	214
사람 목록 설명	220

표 목차

<표 1-1> 본 논문 키워드의 한국과 중국에서 연구수 통계	10
<표 1-2> 본 연구에서 정리한 선행연구	17
<표 2-1> VR 애니메이션 작품의 주인공과 대상	25
<표 2-2> VR 애니메이션 작품의 발신자와 수신자	26
<표 2-3> VR 애니메이션 작품의 조력자와 적대자	26
<표 3-1> VR 애니메이션 스튜디오 세 곳과 작품	37
<표 3-2> 전통 애니메이션 / 게임/ VR 애니메이션의 서사구조 비교	49
<표 3-3> VR 애니메이션에서 장면 전환 방식	58
<표 4-1> 주네트 서술 시점(초점)의 유형	70
<표 4-2> 주네트 서술 시점(초점)의 분류 및 의미	71
<표 4-3> 조스트의 시점의 세 가지	72
<표 4-4> 네 종류 VR 헤드셋의 시야각	77
<표 4-5> VR 애니메이션에서 관객의 시점 분류 사례	96
<표 4-6> 미르잰 보스머가 디자인한 세 서술자 시점 각본	99
<표 5-1> 연구 대상 선정 목록	113
<표 5-2> 영화 속 캐릭터 소개표	123
<표 5-3> 루시의 네 가지 행동표	124
<표 5-4> 영화 속의 장면 분석	127
<표 5-5> 영화에 나오는 상호작용 내용	130
<표 5-6> 사운드 요소표	130
<표 5-7> 영화 속 캐릭터 특징분석표	146
<표 5-8> 글루미와 네나의 4가지 행동표	148
<표 5-9> 대표적인 장면 분석	149
<표 5-10> 영화 속의 은유 장면	167
<표 5-11> 영화 속 캐릭터 소개표	168
<표 4-12> 안나의 네 가지 행동표	170
<표 5-13> 영화 속의 장면 분석	172

<표 5-14> 영화에서 나타난 상호작용 내용	174
<표 5-15> 사운드 요소표	175
<표 5-16> 영화 속 캐릭터 소개표	187
<표 5-17> 마그다의 네 가지 행동표	188
<표 5-18> 영화에 장면 분석	191
<표 5-19> 영화에 나타난 상호작용 내용	192
<표 5-20> 사운드 요소표	193
<표 5-21> 사례분석 결과	205

그림 목차

[그림 1-1] 서양 예술에서 몰입감을 표현한 작품	3
[그림 1-2] 단편소설 <피그말리온의 안경>, <판타즈마고리아>에 대한 리뷰 ..	4
[그림 1-3] VR 기기의 발전 과정	5
[그림 1-4] 연극 무대 위의 '제4의 벽'	9
[그림 1-5] 연구 범위 도표	19
[그림 2-1] 그레마스 이론에 근거한 역할 행위소 모형	27
[그림 2-2] <센과 치히로의 행방불명>의 온천장	28
[그림 2-3] 선형 서사 기본 구조	29
[그림 2-4] 비선형 서사구조의 영화	30
[그림 2-5] 앞 글에서 언급된 두 영화 속의 상호작용	42
[그림 2-6] 선형 서사구조 애니메이션 <글루미 아이즈>	45
[그림 2-7] VR 버전의 <듀엣(Duet)>은 평행 서사구조를 구현하였다	46
[그림 2-8] <듀엣(Duet)>의 서사구조	46
[그림 2-9] VR 애니메이션 <가정의 교수형>	48
[그림 2-10] <가정의 교수형>의 서사구조	48
[그림 2-11] 파노라마 (출처 : 구글 검색)	51
[그림 2-12] 게릴라브가 언급한 세 작품의 공간 디자인	54
[그림 2-13] <햇살 아니면 비>에서 장면의 전체적인 기획	56
[그림 2-14] <햇살 아니면 비>에서 관객 시점 쇼트의 변화	56
[그림 2-15] VR 애니메이션 <마이크로 자이언츠>	61
[그림 2-16] <진주> 에서 시간의 생략	62
[그림 2-17] 시간 감각 연구에 사용된 미로도	65
[그림 2-18] VR 애니메이션 '듀엣'의 사운드 공간 위치 설정	67
[그림 4-1] 헨리가 케이크를 들고 방으로 들어가고 있는 장면	74
[그림 4-2] VR 헤드셋의 시야도	77
[그림 4-3] 오쿨러스 퀘스트(Oculus Quest)를 사용하는 사용자 영역	78
[그림 4-4] VR의 3 DoF와 6 DoF	79

[그림 4-5] 감독 시점, 관객 시점, 서술자 시점의 관계도	83
[그림 4-6] <코코>의 강아지 단테	86
[그림 4-7] <아버지와 딸> 좌측, <진주> 우측	87
[그림 4-8] <코코> 감독의 장면 설정	87
[그림 4-9] 카메라의 돌리 쇼트과 팬쇼트	88
[그림 4-10] <코코>에서 감독 시점을 통한 쇼트의 편집	88
[그림 4-11] <코코>의 특수효과	89
[그림 4-12] VR 애니메이션 <헨리>에서 관객이 보는 장면	91
[그림 4-13] VR 애니메이션의 1인칭 서술자 시점	97
[그림 4-14] VR 애니메이션의 2인칭 서술자 시점	98
[그림 4-15] VR 애니메이션의 3인칭 서술자 시점	100
[그림 4-16] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 화면 내용 대비	101
[그림 4-17] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 공간 대비	101
[그림 4-18] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 시간 제어 대비	102
[그림 4-19] VR(왼쪽)은 전통(오른쪽)에 비해 화면 특수효과 증가	102
[그림 4-20] VR(왼쪽) 인터랙션을 이용한 장면 전환	103
[그림 4-21] 전통적인 쇼트로 컷 편집방식으로 장면 전환	103
[그림 4-22] VR 인터랙션을 통한 장면 전환	104
[그림 4-23] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 장면 전환 대비	104
[그림 4-24] VR(위)은 관객 시점을 더 중시하고, 전통(아래)은 관객 시점과 서술자 시점을 결합한다	105
[그림 4-25] VR은 시점을 조정할 수 있다(왼쪽), 기존 애니메이션은 조정할 수 없다(오른쪽)	106
[그림 4-26] 시청자가 VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)에서 보는 콘텐츠 대비	106
[그림 4-27] 전통적인 <크로우> 에피소드의 서술자 시점	107
[그림 4-28] VR <크로우>의 동일한 에피소드의 시점	107
[그림 5-1] 서사 분석 메카니즘	114
[그림 5-2] 시점분석 메카니즘	118
[그림 5-3] 핵심 사건	121

[그림 5-4] 캐릭터 대립과 협력 관계도	124
[그림 5-5] 공간 구축	125
[그림 5-6] 캐릭터의 연기를 통해 완전한 방의 모습을 구성한다	127
[그림 5-7] 서사구조와 핵심 사건	144
[그림 5-8] 캐릭터 대립과 협력 관계도	147
[그림 5-9] 공간 구축	149
[그림 5-10] 핵심 사건	166
[그림 5-11] 캐릭터 대립과 협력 관계도	169
[그림 5-12] 공간 구축	170
[그림 5-13] 영화 속 장면의 표현방식	171
[그림 5-14] 핵심 사건	185
[그림 5-15] 캐릭터 대립과 협력 관계도	188
[그림 5-16] 공간 구축	189

국 문 초 록

VR 애니메이션 서사에 대한 시점분석 메카니즘 연구

등 석

지도교수 : 김일태

디자인학과 멀티미디어 전공

조선대학교 대학원

애니메이션은 영화와 컴퓨터 과학을 포함하는 포괄적인 예술 범주다. 애니메이션의 서사는 영화학의 서사 이론을 따랐으며, 초기 영화 서사 이론에서 시점은 초점, 투영, 시각화 등으로 사용되어 영화 서사의 이해를 돕는 한 요소였다. 애니메이션의 서사 연구에 대한 선행자료를 살펴보면 플롯, 시청각 언어, 동작 규칙 및 장면에 대한 선행연구가 많지만 '시점'에 대한 연구는 많지 않다.

최근 영상 기술과 통신 속도의 급속한 발달에 따라 VR 기술이 영화와 결합되면서 전통 영화의 형식에도 큰 변화가 나타나고 있는데 특히 VR 애니메이션은 이러한 시대적 상황에 발맞추어 빠른 속도로 발전하고 있고, 현재 국제적인 영화제와 애니메이션 페스티벌에서 VR 분야의 공모전이 활발히 열리고 있다.

VR 애니메이션은 전통적인 애니메이션에 비해 컴퓨터를 활용한 표현방식을 강조하며, VR 애니메이션의 출현과 함께 기존의 틀을 깨는 자유 시점이 부각되었다. 관객이 객체가 아닌 주체의 역할을 하게 된 만큼 VR 애니메이션 감독은 VR의 자유 시점에 맞추어 서사구조와 샷, 캐릭터 연출, 장면 공간의 기획을 재구성해야 하며, VR 애니메이션에 적합한 서사 창작법을 완성해야 한다. VR 기술의 사용은 애니메이션의 표현방식을 수동에서 능동으로 변화시키고, 상호작용(인터랙티브)에 체험감을 더해서 애니메이션의 전통적 서사 속에서 관객 심리 연구와 상호작용 설계가 추가되었다.

본 연구는 VR 애니메이션의 물리적 특성에 대해 연구하였고, 서사 이론 기반의 서사 분석 메카니즘, 시점분석 메카니즘을 만들었다. 또한 VR 애니메이션 시점에 대한 관객 시점, 감독 시점과 서술자 시점에 대한 특성을 연구하였다. 특히 VR 자유 시점이 주는 가상미학을 체계적으로 연구하기 위해 4가지 대표작품의 사례분석

을 통해, VR 시점이 공간, 시간, 영상언어에서 표현하는 가상미학을 분석하고자 하였다.

본 연구는 다음과 같은 절차로 진행되었다. 먼저, VR 애니메이션의 개념을 명확히 하고 그 역사를 정리하고 분석한 다음에 서사학에서 시각과 서사 표현에 대한 이해를 바탕으로 VR 애니메이션 시점의 개념과 분류를 제안하였다. 다음으로 VR 애니메이션 시점과 서사 사이의 관계를 서사 이론을 토대로 스토리 분석과 서사구조를 분석하였다. 이러한 연구를 위해 최근 2018~2020년 사이, 서사 측면과 상호작용(인터랙티브) 콘텐츠로서 국제적으로 인정받아 수상한 VR 애니메이션 4편의 작품들을 선택하여 체계적인 분석틀로 사례를 분석하여 정리하였다. 마지막으로 가상현실의 매체 특성에 의존하여 VR 애니메이션이 시점을 유도하는 방법을 도출하였다.

그리고 VR 애니메이션 네 가지 작품 연구를 통해, 서사 분석 메카니즘, 시점분석 메카니즘에 대해 다음과 같은 결과를 도출하였다. 첫째, 서사 분석 메카니즘에서 스토리 요소를 통해서 모든 사건의 기제, 캐릭터의 움직임과 관객과의 상호작용(인터랙티브)은 시점을 유도할 수 있다. VR 애니메이션의 서사구조는 영화와 상호작용을 종합적으로 지닌 새로운 매체로서, 이러한 자유 시점에 의한 장면의 전환, 색상과 빛, 사운드 등의 시공간적 특징이 종합적으로 시점에 영향을 미친다. 둘째, 시점분석 메카니즘에서 VR 애니메이션에서 관객 시점은 영화의 참여자인 캐릭터로 설정되면서 VR 애니메이션에서 중요한 영상의 요소가 되었다. 감독 시점은 캐릭터와 관객 사이의 서사와 상호작용(인터랙티브)을 효과적으로 결합하는 역할을 한다.

본 논문은 전통 애니메이션과 비교 분석해서 VR 애니메이션의 시점 특성은 다음과 같다. 첫째, 가상현실 시점은 전통 애니메이션에 물리적 특성을 추가하여 시점 조절이 가능한 특성을 갖는다. 둘째, 가상현실 시점은 관객의 신분을 수동자에서 능동자로 바꾸게 한다. 셋째, VR 애니메이션은 전통 애니메이션의 서사구조를 공간적으로 확장할 수 있다. 넷째, VR 애니메이션의 장면은 전통 애니메이션의 '쇼트' 개념을 넘어서게 한다. 한편, VR 애니메이션은 전통 애니메이션보다 더 많은 특성과 미래 발전 가능성을 보여주지만, VR 애니메이션 역시 기술성, 예술적 표현성, 사유성, 서사적 일관성에는 아직 문제점이 있다.

본 논문의 분석을 통해 향후 가상현실 영상을 연구하는 연구자들에게 새로운 아이디어와 방법을 제공할 수 있기를 기대한다.

주제어 : VR 애니메이션, 가상현실, 상호작용, 몰입감, 현존감(실존감), 서사, 서사구조, 서술, 서술자, 시점, 자유 시점, 시점 유도, 서사 분석 메카니즘, 시점 분석 메카니즘

ABSTRACT

A Study on the Mechanism of Viewpoint Analysis for VR Animation Narrative

DENG XI

Advisor: Prof. Iltae Kim

Department of Design

Graduate School of Chosun University

Animation is a comprehensive art category that includes film and computer science. The narrative of animation followed the narrative theory of filmology, and in early film narrative theory, the viewpoint was used as focus, projection, and visualization to help understand the narrative. However, with regard to the traditional animation narrative research, there are many previous studies on plots, audiovisual languages, motion rules, and scenes, but there are not many studies on 'viewpoints'.

With the recent rapid development of video technology and communication speed in recent years, Virtual Reality(VR) technology has been combined with movies. Consequently, the VR animation is rapidly developing in accordance with the trend of the times. Moreover, various competitions of VR fields are being actively held at international film festivals.

The VR animation emphasizes the expression method using computers compared to traditional animation, and with the advent of VR animation, the free view of breaking the existing framework has emerged. As the audience has become the subject, not the object, the VR animation director must reorganize the narrative structure, shot, character production, and scene space according to the free point of VR, and complete the narrative creation method suitable for VR animation. The use of VR technology changes the way animation is expressed from manual to active, and adds interactive experience to audience

to audience psychological research and interaction design in the traditional narrative of animation.

This research studied the physical characteristics of VR animation and created narrative analysis mechanisms and viewpoint analysis mechanisms based on narrative theory. In addition, the characteristics of the audience's point of view, the director's point of view, and the descriptor's point of view for VR animation were also studied. In particular, in order to systematically study the virtual aesthetics of VR free perspective, we tried to analyze the virtual aesthetics expressed in space, time, and video language through case analysis of four representative works.

This study was conducted in the following procedure. First, after clarifying the concept of VR animation and organizing and introducing its history, the concept and classification of VR animation perspective were proposed based on the understanding of vision and narrative expression in narrative history. Next, the relationship between the viewpoint of VR animation and the narrative was analyzed based on the narrative theory. Specifically, four VR animation works that were internationally recognized as narrative-side and interactive content between 2018 and 2020 were selected for cases analysis and organized into a systematic analysis frame. Finally, we derive a method in which VR animation induces perspective by relying on the medium characteristics of virtual reality.

After the study of the four works of VR animation, the following results were derived for the narrative analysis mechanism and viewpoint analysis mechanism. First, the mechanism of all events, the movement of characters, and the interaction (interactive) with the audience can induce perspective through the story element in the narrative analysis mechanism. The narrative structure of VR animation is a new medium with comprehensive spatio-temporal features of film and interaction, in which color, light, and sound comprehensively influence the perspective due to its free perspective for scene conversion. Second, in the viewpoint analysis mechanism, the audience viewpoint in VR animation became an important element of video in VR

animation as it was set as a character who was a participant in the movie. The director's point of view effectively combines narrative and interaction (interactive) between the character and the audience.

This paper compares and analyzes traditional animation, and the viewpoint characteristics of VR animation are as follows. First, the virtual reality viewpoint has a characteristic that can be adjusted by adding physical characteristics to traditional animation. Second, the virtual reality point of view changes the audience's status from audience to controller and from passive to active. Third, VR animation can spatially expand the narrative structure of traditional animation. Fourth, the scene of VR animation goes beyond the concept of 'short' of traditional animation. All in all, VR animation shows more characteristics and future development potential than traditional animation, but VR animation still has problems in technicality, artistic expressiveness, privateness, and narrative consistency.

Through the analysis of this paper, it is expected that new ideas and methods can be provided to researchers studying virtual reality images in the future.

Keywords: VR animation, Virtual reality, Interaction, Immersion, Existence, Narrative, Narrative structure, Narrator, Viewpoint, Free viewpoint, Viewpoint induction, Narrative analysis mechanism, Viewpoint analysis mechanism

제1장 서론

제1절 연구의 배경과 목적

1. 연구 배경

컴퓨터의 등장은 인간을 '사이버 공간(Cyber space)', 즉, 가상의 친구, 가상의 세계, 가상의 대학, 가상의 도시 관광 등을 접할 수 있는 가상의 공간으로 유도했다. 디지털 기술의 '가상성(Virtualities)은 가상현실의 개념과 관련이 있다. 1980년대 말, 대중들의 시야에 들어온 가상현실은 컴퓨터가 인공의 세계를 창조하는 능력에 있어서, 3차원, 다감각(multisensory), 몰입형, 상호작용(인터랙티브)형 공간을 한 차원 더 높이 구현했다. 어원을 살펴보면, '버추얼(virtual)'은 라틴어 'virtus(힘, 남자다움, virtue)'¹⁾에서 비롯된 것이며, 이는 'virtus'에 스트레스나 힘을 부여하는 철학적 개념임을 알 수 있다. (이 뜻은 오늘날의 'By virtue of(~의 힘으로)'라는 단어로 여전히 존재한다).

철학에서 '현존감'과 '가상성'은 변증법적 관계이지, 극한의 대립적인 관계가 아니다. '버추얼(virtual)'은 존재를 빼앗기는 것이 아니라, 실제로 발전할 수 있는 잠재력이나 힘을 말한다.²⁾ 이후 18세기와 19세기부터 해당 용어의 사용은 이러한 실제적인 변증법적 관계를 현실의 이원적인 대립으로 바뀌었고, 가상은 허구와 부재(不在)로 바뀌었다. 가상의 의미는 양극단으로 뻗어 있는데, 한쪽 끝은 시각적이고 이중적이며 착각적인 부정적완 의미를 담고 있어 '가상의 허구'라고 불린다. 다른 한편으로는 생산력과 개방성, 다양성을 대변해 '가상의 잠재력'이라고도 불린다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 가상이 허구이라고 보았으며, 피에르 레비(Pierre Lévy)는 가상이 잠재력이라고 보았다. 보드리야르의 철학은 '진실의 복제'에 탐닉하는 사회에서 이미지의 위치에 대한 깊은 사색을 보여준다. 그가 보기에, 시물라크라(Simulacra)³⁾는 능동적인 과정으로, 한 이미지가 아닌 컴

1) Virtus-維基詞典, 自由的多語言詞典(wiktionary.org)

2) 楊軍, 「虛擬哲學探析」, 福建師範大學, 2007.

3) 볼드리야는 시물라크라의 3대 서열(The three Orders of Simulacra)을 제시했다. 첫 번째 서열 시기는 백작령(Countefeit), 두 번째 서열은 프로덕션(Production), 세 번째 서열은 시물레이션

퓨터 시뮬레이션처럼 기계적으로 생성된 것이어서 수동적으로 얻어지는 복제복제 물이다. 그것의 유일한 기능은 존재하지 않는 것으로 전달한다. 즉 "아날로그는 자신에게 없는 것을 가진 척하는 것이다"라고 말한 바 있다.⁴⁾ 피에르 레비 (Pierre Lévy)는 정보기술과 컴퓨터 네트워크 현상을 일종의 집단적 형태의 지능이 낳은 성과로 보고 있으며, 그의 저서 『가상세계가 되다(Becoming Virtual)』에서 "엄격한 정의로 볼 때 가상은 거짓이나 허황 또는 상상의 사물과 별다른 관계가 없다"고 제시했다. 가상은 결코 현실과 대립적인 면이 아니다. 오히려 창조 과정을 확장하고 미래를 열어주는 풍부하고 강력한 존재 방식이며, 직접적으로 물리적 존재라는 상투적인 말 속에 하나의 의미의 핵심을 불어넣는다. ⁵⁾

VR의 출현은 최근 몇 년 동안에 이루어진 것이 아니라, 오랜 기간 동안 이루어진 가상현실에 대한 인간의 여러 가지 방면에서의 관심 및 탐구와 그 맥락을 같이 하고 있다. 즉, 인간의 생활 공간에 가상의 공간을 적용하여, 가상현실에 대한 몰입감을 체험하도록 하는 시도로부터 비롯되었다. 미디어 전문가인 마셜 맥루한 (Marshall McLuhan)은 예술적 측면에서 매체 자체를 '인체의 확장' 이라고 하며 다음과 같이 설명했다. "우리의 모든 감각이 기술력의 도움으로 겹겹이 쌓여 있는 시간과 공간의 벽을 돌파하면, 결과적으로 궁극적인 형태는 육체의 제한을 완전히 초월하여 우리의 감각을 기술 세계에서 일종의 영원으로 향하게 만드는 것이다"⁶⁾ 독일 예술가 올리버 그라우(Oliver Grau)는 『버추얼 아트: 환각(幻覺)에서 몰입까지(Virtual Art: From Illusion to Immersion)』에서 "관객들이 폐쇄적인 이미지의 비현실적인 공간에 몰입한다"⁷⁾라고 언급했고, 올리버 그라우의 '환각'에서 '몰입'까지를 실마리로 삼아, 서양의 발전사와 미술사에서 회화 예술에 대한 VR의 단서를 발견했다. 예를 들어, 16세기의 피렌체 대성당의 돔 그림(그림 1-1 좌측), 고대 폼페이 벽화방(그림 1-1 중앙), 19세기 레스터 광장의 파노라마 그림(그림 1-1 우측) 등을 꼽을 수 있다. 회화는 사물에 대한 환영을 전달한다기 보다는 사물의 본질을 상징적으로 표현한 것이다. 즉, 이미지로 채워진 공간은 2차원의 표면이고, 관객들의 신체는 3차원의 객체이기 때문에 2차원 표면의 이미지에 융합될

(Simulation)이다. 바이두 백과 키워드: Simulacra이론.

4) Jean Baudrillard, 『Fatal Theories』. Routledge, 2008.

5) Lévy, Pierre, 『Becoming virtual, reality in the digital age』, 1998.

6) Baudrillard, Jean, 『Marshall MacLuhan, Understanding Media: the Extensions of Man, Mc Graw - Hill Book company, cop. 1964』, L'Homme et la Société, 1967, pp.227-230.

7) Grau, Oliver, 『Virtual Art: from illusion to immersion』, MIT press, 2003.

수 없다. 현실적인 공간에서만 2차원적 회화를 사용하여 '몰입형' 공간(예: 돔 그림과 벽화방)을 형성할 수 밖에 없었다. 관객들은 시각적으로 묘사된 대상을 구체적으로 경험했지만, 회화의 2차원의 평면은 물리적인 한계에 따라 2차원의 그림과 3차원의 인간 사이의 상호작용(인터랙티브)을 방해했다.

20세기 초반의 추상화와 입체 회화는 관객들을 정신적 활동의 상상 속으로 끌어들이고자 했다. 그리고 다양한 시도를 통해 관객들의 시점으로 평면 공간과 신체의 물리적 한계를 깨뜨리려고 했다. 이것은 예술적 측면의 몰입에 대한 논의이며, 가상현실에 대한 발전의 근본이 된 것으로 추정할 수 있다. 20세기의 마지막 30년 동안, 3차원 설치를 통한 예술이 도입되어, 사용자가 디스플레이 주변에서 움직일 수 있게 되었고, 관객들의 몰입감과 상호작용(인터랙티브)을 이끌게 되었으며, 이는 VR 기술과 예술이 서로 결합되면서 발전한 가상현실의 초기 형태였다고 할 수 있다.



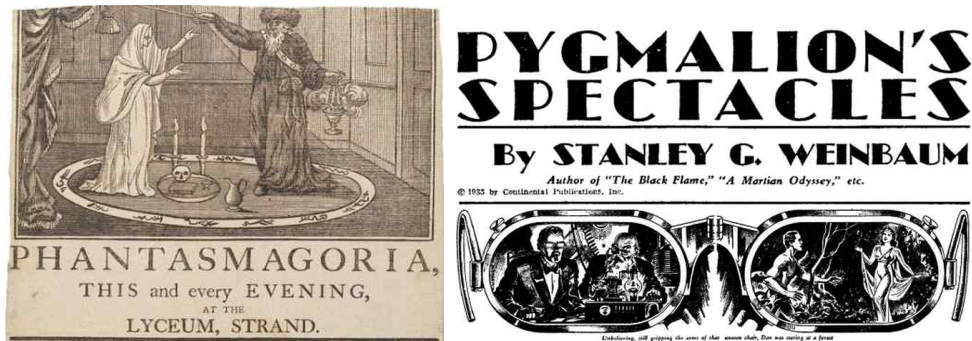
[그림 1-1] 서양 예술에서 몰입감을 표현한 작품

(좌측): 피렌체-산타 마리아 델 피오레 대성당-돔 벽화인 '최후의 심판'(화가: 마사리) 출처: 네트워크
(중앙): 폼페이 근처에 있는 페르시아 코리엘(Persia Coryell) 별장 침실, 폼페이 제2 스타일(건축 스타일)을 이용해 장식된 벽화, 기원전 1세기, 뉴욕 메트로폴리탄 박물관 소장. (우측): 아일랜드 화가 로버트 바커(Robert Barker)의 파노라마 전시관의 단면 삽화. 출처: 대영박물관.

가상현실에 대한 정의와 유래는 문학에서도 볼 수 있다. 일부 사람들의 경우 가상현실의 유래가 프랑스의 극작가이자 감독인 앙토냉 아르토(Antonin Artaud)의 학설에서 비롯되었다고 보는데, 그는 『연극 및 연극의 이중상(The Theatre and Its Double, 1938)』에서 극장을 '가상현실'이라고 설명했다. 아르토는 “거의 모든 연극술 서적에서 발견된 물질 및 극장 원리에 대한 은유는 정체성의 표현으로 이해되어야 한다. 이러한 표현은 등장인물과 이미지가 대략적으로 구성된 극장을

만들기에 전력을 다하는 가상현실과 연금술 표기가 진화된 상징으로 세계에 존재한다"라고 했다.⁸⁾ 1935년, 공상 과학 작가인 스탠리 와인바움(Stanley Weinbaum)은 단편소설 『피그말리온의 안경(Pygmalion's Spectacles)』(그림 1-2 좌측)을 썼다. 해당 소설에서 주인공은 시각, 청각, 미각, 후각 및 촉각을 이용하여 영화를 볼 수 있는 고글을 발명한 교수를 만났다. 또한, 냄새, 촉각, 홀로그래피 기능이 포함된 가상현실의 기본 시스템이라는 내용을 책에서 비교적 자세히 설명했다.⁹⁾ 이와 같은 이유에서 문학에서 가상현실에 대한 최초의 언급 및 상세한 분석은 스탠리 와인바움으로부터 시작되었다고 할 수 있다.

유럽의 오랜 역사 속에서 연극은 극본이 제공하는 장면을 최대한 사실적으로 재현하기 위하여 무대 예술을 사용하여 관객들에게 '공감 및 실재(real)'의 환각을 심어주었다. 연극의 전개 과정에서 '환각'이 리얼리즘의 가장 상위 계층이라고 언급되기도 했다. 그러나 프랑스의 소설가 스탕달(Stendhal)은 "연극이 관객들에게 환각을 제공할 수 있다고 하더라도 그것은 불완전한 환각이라고 말하였다".¹⁰⁾ 연극의 공간은 몰입감을 높이기 위하여 인간이 세운 거대한 '가상현실'의 공간이라 할 수 있다. 극장이 만들어낸 부분은 2차원적인 중첩적인 시지각이다. 즉, '어두운 공간에서 눈 앞에 펼쳐진 예술가의 연기'라는 뜻이다. 이는 가상현실이 관객들에게 제공해 주는 체험 효과와 매우 유사한 결과이다.



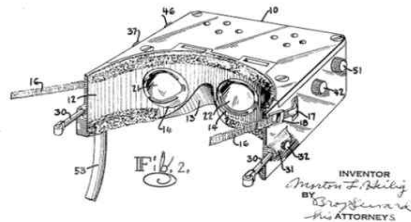
[그림 1-2] 단편소설 <피그말리온의 안경>, <판타즈마고리아>에 대한 리뷰
출처: image.baidu.com

8) Weber, Samuel, 「The Virtual Reality of Theate」, Antonin Artaud. U6: Theatricality as Medium, 2004, pp.277-294.

9) 위키피디아, 검색 키워드: 가상현실.

10) 스탕달 참조: '라신과 셰익스피어'

가상현실에 대한 다양한 인식의 실현은 영화기술에 대한 탐구에서도 나타났다. 회화는 물리적 차원에서 사람의 지각을 제대로 실현할 수 없는 문학의 '가상현실'에 대한 텍스트 설명과 상상뿐만 아니라, 프레임 사이의 연속성과 몰입감을 추구했다. 1801년 개봉한 영국 연극 <판타즈마고리아(phantasmagoria)>(그림 1-2 우측)는 관객들에게 공포와 환각의 다양한 형태의 감각 체험을 몰입할 수 있게 했다. 얼마 지나지 않아, <판타즈마고리아>와 다른 유사한 스타일을 갖고 있는 연극들이 성공적으로 연예계에 커다란 파문을 일으키며 런던 웨스트 엔드(West End)에서 퍼지기 시작했다.¹¹⁾ 1962년, '센소라마 시뮬레이터(Sensorama Simulator)'(그림 1-3 좌측)를 발명한 영화 촬영가인 모튼 하일리그(Morton Heilig)는 사람들이 시각적 인식에서 몰입형 상호작용(인터랙티브) 기술을 실현할 수 있도록 해주었다. 센소라마는 극장 캐비닛형 멀티미디어 장치였다. 모튼 하일리그는 전통적인 영화와 극장이 감각적 측면에서 보면 사람의 전체를 관통하지 않는다고 생각했고, 온몸으로 경험하고 싶다는 의지를 갖고 이 장치를 발명했다. 센소라마는 화면을 시각적 인식으로 사용하고, 팬의 진동은 터치를 구동하며 냄새의 방출을 통해 후각적 인식을 가져오고, 오디오 스피커는 청각적 자극을 가져왔다. 이러한 다각적 측면의 지각 유도는 관객들에게 상호작용의 체험을 제공할 수 있었다.



[그림 1-3] VR 기기의 발전 과정
최초의 가상현실 체험 기계인 센소라마(Sensorama)(좌측), 모튼(Morton Heilig)이 제작한 VR 장치 디자인(우측 상단), 오쿨러스 퀘스트(Oculus Quest) 헤드셋 VR 장치(우측 하단) 출처 : wikipedia

11) Steven Johnson, 『Wonderland : How Play Made the Modern World』, Riverhead , 2016.

컴퓨터 기술의 도입은 가상현실의 급속한 발전을 가져왔다. 그러나 모든 하일리그가 발명한 VR 체험 기계는 크기가 너무 컸고, 또한 사람들이 해당 VR을 체험하기 위해서는 특정 위치에 고정된 좁고 작은 창을 통해 구경하는 방법 밖에 없었다(그림 1-3 좌측). 이것은 스탠리 웨인바움(Stanley Weinbaum)의 책에서 설명한 것과 같이, 헤드셋을 쓰는 수단으로 시각 및 촉각적 관람 체험을 달성하지 못하였다. 1960년, 모든 하일리그는 VR 장치에 대한 특허 출원 문서를 제출했다. 이 장치는 센소라마(Sensorama) 만큼 부피가 크지 않으며, 세계 최초의 휴대용 헤드셋(그림 1-3 우측 상단)이었다. 그리고 특허 문서에는 이 장치에 대한 설명으로 '개인용 입체 텔레비전 장치'라고 적혀있었다. 이 장치는 50여 년이 지난 제품 디자인이지만, 오쿨러스 리프트(Oculus Rift), 구글 카드보드(Google Cardboard)와 유사한 점이 많다는 것을 알 수 있다. 이후 1970년대와 1980년대 컴퓨터 기술의 도입으로 가상현실의 급속한 발전을 가능하게 했고, 기술의 활용 범위도 더욱 확대되기 시작했다. 게임에서 가상현실 기술에 대한 VR의 사용은 점차 민간으로 확대되었고, 2019년, Facebook 계열사이자 VR 회사인 오쿨러스(Oculus)에 의해 출시된 오쿨러스 퀘스트(Oculus Quest)라는 이름의 무선 헤드셋 장치는 가정에서 사용하는 불편함을 완화시켰다.(그림 1-3 우측 하단)

VR 기술은 지속적인 발전을 하고 있지만, 많은 사람들이 VR의 등장에 대하여 인간 사이의 대립과 충돌로 이어질 수 있는 부분에 대해 경계심을 가지고 있으며, 이러한 사실은 영화가 막 발명되었을 때와 유사한 현상으로 볼 수 있다. 영화가 처음 등장했을 당시 사람들은 새로운 패러다임이 시작되었음을 깨닫게 되었다. 그리고 사람들은 새로운 패러다임에 대하여 많은 호기심을 가지고 있을 뿐만 아니라, 이는 사람들의 생활 습관까지 변화시켰다. 새로운 패러다임에 대해 좋지 않은 시각으로 바라본 시점부터 오늘날까지 사람들은 체계적인 학문적 이론을 형성했고, 이는 인류 문명 발전에 큰 영향을 미쳤다.

마리로르 라이언(Marie-Laure Rya)은 『가상현실로서의 서사(Narrative as Virtual Reality)』라는 책에서 가상현실을 철학적 개념으로 받아들이고, 가상현실을 기술로 사용하여 가상현실에 대한 '몰입(immersion)'과 '상호작용(interactivity)'을 연구하고, 가상현실로서의 서사는 몰입과 상호작용을 문학작품과 전자 미디어 속에 재등장시킨다. 이러한 가상현실에서 서사의 몰입과 상호작용은 종합적인 결과물이라 볼 수 있다.¹²⁾

최근, 위드 코로나(With Corona)로 인하여 일상생활에서 가상현실에 대한 수요가 증가하였고, VR 기술의 점진적인 개선과 VR 디스플레이 시스템이 최적화, 간편화됨에 따라, VR은 다양한 분야에서 발전하기 시작했다. 영화계에서도 VR 기술을 하나의 표현방식으로 받아들이고, 기존 영화의 개념과 VR의 기술을 융합하기 위하여 많은 노력을 기울이고 있다. 2015년에 개최된 선댄스 영화제에서는 가상현실 콘텐츠가 포함된 10편의 영화 작품들이 상영되었다. 같은 해 10월에는 최초의 가상현실 영화제인 VR 영화제가 북미에서 오픈되었다. 칸 국제 영화제, 베를린 국제 영화제, 앙시 애니메이션 페스티벌 등의 다양한 세계 영화제에서도 VR 경쟁부문이 추가되었다. 작품 <진주(Pearl, 2016)>는 오스카 단편 애니메이션에 후보로 오른 최초의 VR 애니메이션 작품이다. 2019년, 미리엄 해리스(Miriam Harris)는 『실험 애니메이션: 아날로그로부터 디지털까지(Experimental Animation: From Analogue to Digital)』라는 책에서 다음과 같이 설명했다. 실험적 디지털 애니메이션은 어휘의 발전과 상업적 한계를 넘어, 연구 결과에 따라 파생되어 나온 유파(流派)도 더욱 다양하고 풍부해질 것이다. 이렇게 되면 애니메이션의 정체론에 대한 이해를 더욱 더 심화시킬 수 있다.¹²⁾

2. 연구 목적

인류는 문학과 영화, 애니메이션을 통해 '가상 스토리'를 만들어냈고, 문학과 영화가 끊임없이 발전하면서 서사학과 영화학 이론을 만들었다. VR은 일종의 기술로서 애니메이션과 결합해 만들어진 VR 애니메이션은 인간의 스토리텔링에서 새로운 방식이 되었다. VR 애니메이션은 새로운 사물의 출현으로 필히 성장의 과정을 거쳐야 하고, 문학과 영화의 수준 높은 서사 이론은 VR 애니메이션 서사의 이론적 토대가 될 수 있다. VR 기술은 관객에게 기존의 체험 방식과 다른 점을 가져다 주고, 관객 시점의 자유를 실현하는 점이 가장 큰 특징이다. 서사학에서도 같은 시점 분석이 있기 때문에 서사학에서의 시점연구를 VR애니메이션의 이론적 기반으로 삼는 것이 본 논문의 첫 번째 연구목표이다.

다음으로 시점을 연구목표로 선택한 이유는 전통 애니메이션에서는 공간, 시간,

12) Ryan, Marie-Laure, 『Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media』, Johns Hopkins University Press, 2003, p.12.

13) Miriam Harris, Lilly Husbands, Paul Taberham, 『Experimental Animation: From Analogue to Digital』, Routledge, 2019. p.114.

장면, 캐릭터 등에 대한 연구는 비교적 광범위하지만, 시점에 대한 연구는 그다지 많지 않기 때문이다. 현재 전통 애니메이션에서도 시점을 체계적으로 연구한 문헌은 없으며, 문학과 영화의 서사학에 따라 본 논문의 시점 분석은 감독 시점, 관객 시점, 서술자 시점으로 구분하고, 세 시점을 어떻게 정의하고 구분하는가가 이 논문의 두 번째 목표이다.

세 가지 시점 구분을 명확히 한 후, VR 애니메이션의 서사 분석과 시점 분석 메커니즘을 확립하는 것이 본 논문의 세 번째 연구 목표이다. 시점분석 메커니즘을 수립하는 목적은 다음과 같다. 감독 시점의 설정으로 관객이 원활하게 스토리 내용을 이해하고, 감독의 생각을 정확하게 전달할 수 있도록 했다. 이는 VR의 특성과 관객의 니즈를 만족시킬 수 있도록 결합해야 한다. 시점은 감독이 가장 적합한 서사 방법을 찾도록 돕는다. 다음으로, 관객 시점이 VR에서 자유성, 몰입성이 있고 일정한 주도성을 가지며, 관객 시점이 VR 공간1에 녹아 들게 하는데, 이는 서사에서 VR 애니메이션을 볼 때 관객들이 더 쉽게 몰입상태가 되도록 한다.

서사 분석 메커니즘과 시점 분석 메커니즘을 사례분석에 운용하는 것이 본 논문의 네 번째 목표이며, 사례분석을 통해 두 분석 메커니즘의 유효성을 확정하고 VR 애니메이션 속의 시점에 영향을 미치는 서사요소를 파악한다.

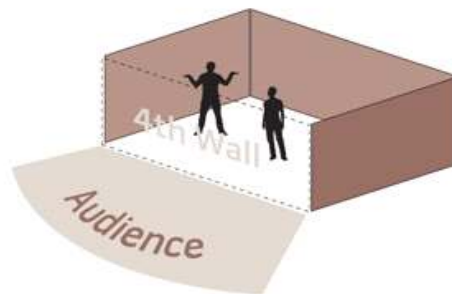
제2절 선행연구 고찰

가상현실의 발전상을 보면, 신기술 체험에 대한 소비자들의 호기심과 욕구 때문에, 가상현실을 통해 축구 경기나 라이브 콘서트를 관람하거나 먼 곳에 있는 친구를 방문할 수 있다는 투자연구기관의 예측이 곧 현실이 될 수 있다. 페이스북(Facebook)은 2021년 8월, 자신을 대표하는 '디지털 퍼슨(Digital Person)'을 디자인할 수 있는 호라이즌 워크룸(Horizon Workrooms)이라는 VR 컨퍼런스 소프트웨어를 출시하였고,¹⁴⁾ 가상현실 회의실에서 만나는 방법, 화이트보드나 문서를 어떻게 공유하며 협업을 할 수 있는지에 대해 설명했다. 2021년 10월 28일, 페이스북은 공식적으로 명칭을 '메타(Meta)'로 바꾸고 가상공간의 메타버스(Metaverse)¹⁵⁾를 계

14) <https://36kr.com/p/1367137794246016>, 2021.8.

15) 메타버스는 1992년 미국의 유명 공상과학소설가 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)이 쓴 공상과학소설 『스노 크래시(Snow Crash)』에서 유래했다. 메타버스(Metaverse)는 Meta와 Verse로 이루어져

속 개발할 예정이다. 이러한 가상현실 기술의 돌파구를 바탕으로, 가상현실의 서사는 2016년 오클러스의 창업자 팔머 럭키(Palmer Luckey)가 "가상현실 기법으로 스토리를 전개할 경우, 전통적인 영화 기법의 흥미유발의 수준까지는 상당한 시간이 걸릴 것이다"라고 주장한 내용과는 일치하지 않는 것으로 보여진다. 루카스 영화사 ILMx LAB의 크리에이티브 디렉터 존 가타(John Gaeta)는 "영화는 스토리를 들려주기 가장 좋은 예술 장르다, 하지만 곧 '제4의 벽 (Fourth Wall)'¹⁶⁾을 허물고, 영화관은 새로운 몰입형 표현의 장으로 가는 관문이 될 것이다. 그리고 스토리를 어떻게 다룰지에 대한 이견이 있긴 하지만 논쟁은 거의 없고 시간이 흐를수록 더 많은 매력을 얻을 수밖에 없다." 라고 말했다.



[그림 1-4] 연극 무대 위의 '제4의 벽'

(출처: <http://drewandersonasmedia.blogspot.com/2015/11/breaking-fourth-wall.html>)

본 논문의 선행연구는 주로 한국 RISS(학술연구정보서비스)와 중국 CNKI(知網)의 학위논문과 학술논문을 본 논문 키워드로 검색한 결과이다. 한국은 VR 애니메이션 연구에 대한 박사논문과 학술논문이 많았으며, 중국은 VR 애니메이션 연구에 대한 학술논문이 많았는데, 석사논문이 일부 있지만 박사논문은 없는 것으로 나타났다. VR 서사와 VR 미학과 관련된 연구에 대해, 한국은 일부 박사논문과 학술논문이 있고 중국에는 학술논문 연구만 있다. VR의 시점 연구에 대한 논문은 한국과 중국에서 소량의 학술논문이 연구되고 있으며 시점에 대한 연구는 영화로부터 시

있는데 메타는 초월을 의미하고, Verse는 우주(universe)를 의미하며, 합쳐서 '우주를 초월하다'는 개념이다 : 현실세계와 평행하게 움직이는 인공공간은 인터넷의 다음 단계인 AR, VR, 3D 등 기술이 지원하는 가상현실의 인터넷 세상이다.

16) '제4의 벽', 두산백과. 2021년 12월 5일에 확인함. 제4의 벽 이론은 프랑스의 D.디드로(Denis Diderot)가 주창하였다. 무대는 하나의 방으로 되어야 하고, 여기에서 한 쪽 벽은 관객이 볼 수 있도록 제거된 것뿐이다.

작되어 영화 시점으로 연구가 확대되고 있는데, 한국에서는 비교적 많은 영화 시점분석에 대한 박사논문과 학술논문들이 있다. 다음은 RISS와 CNKI에서 키워드를 검색한 결과이다.

<표 1-1> 본 논문 키워드의 한국과 중국에서 연구수 통계

키워드	연도		2021	2020	2019	2018	2017	2016
	발표 유형							
VR 애니메이션	한국 RISS	박사 학위 논문	8	5	8	6	1	2
		학술논문	24	27	29	30	20	19
	중국 지왕	학술논문	25	29	31	24	28	3
VR 서사	한국 RISS	박사 학위 논문	5	5	4	1		1
		학술논문	8	9	10	7	5	2
	중국 지왕	학술논문	28	12	24	24	18	3
VR 미학	한국 RISS	박사 학위 논문	4	6	2	1		1
		학술논문	5	5	3	1	4	8
	중국 지왕	학술논문	6	1	2	7	4	2
VR 시점	한국 RISS	학술논문	1	1	1	2	1	2
	중국 지왕	학술논문		1	1		2	
영화 시점	한국 RISS	박사 학위 논문	27	16	26	21	10	14
		학술논문	46	44	60	50	57	52
	중국 지왕	박사 학위 논문			1			1
		학술논문	7	2	6	5	5	3

위의 논문 열람과 분석을 통해 본 논문 연구와 관련된 논문 일부를 선정하여 본 논문의 선행연구로 분류하고, 카테고리를 VR 서사 선행연구, VR 시점 선행연구, VR 서사 미학연구 등 3개 부문으로 분류하였다.

선행연구를 분석한 결과 주로 가상현실의 기술적 특성을 둘러싼 몇 가지 연구들이 진행되었다. 그러나 연구 대상은 가상 영상으로, VR 애니메이션에 대해 이루어진 연구내용은 많지 않고, 시점 연구에서도 서사와 시점 시스템을 접목하지 못했다는 게 중론이다. 또한 '가상현실'과 관련한 선행연구를 조사 분석한 결과 연구의 주제와 내용이 주로 VR 기술과 서사적 측면에 집중되어 'VR 애니메이션 시점'에 대한 연구가 적고 단편적인 것으로 조사되었다. 따라서 본 논문은 이러한 선행연구의 조사를 토대로, 'VR 애니메이션 서사에 대한 효율적 시점 표현 연구'를 제시하였는데, 이러한 연구 주제는 선행연구와의 차이점이고 VR 애니메이션의 연구영역을 확장하는 기회가 되었다고 할 수 있다.

먼저, 'VR 애니메이션 서사적 표현'에 대한 선행연구 중 조연진의 VR 애니메이션에 대한 박사논문의 서사 연구 대상은 중국의 같은 제작사에서 제작한 오래된 두 편의 작품으로 국한되어 있다. 이러한 선행연구에 대해, 본 연구는 다른 논문들과 달리 VR 애니메이션의 서사구조에 대해 상세하게 분석하고, 전통 애니메이션 미디어와 VR 애니메이션 미디어와의 차이점을 비교 분석하였다. 또한 본 논문에서 분석에 활용한 작품사례는 서로 다른 제작사, 서로 다른 제작 연도, 서로 다른 서사구조, 서로 다른 스타일의 4편의 작품을 선정하여, 한 제작사의 작품을 선정한 이전 선행연구에 비해 더욱 광범위한 연구 성과와 연구 가치를 가진다.

가상현실 서사에 대해 국내외 학자들은 여러 가지 연구를 진행했다. 한국의 이유나¹⁷⁾는 2021년 발표한 박사논문에서 가상현실 영상의 서사를 시모어 채트먼(Symour Chatman)의 서사 이론을 통해 중핵 사건과 위성 사건으로 분류하는 방안을 제시했으며, 이 논문에는 차터먼의 서사 이론으로 가상현실 영상의 서사를 중핵 사건과 위성 사건 구분하는 내용이 제시됐다. 가상공간에서 관객의 관심을 중핵 사건에 집중시키고, 가상현실 영화 4편의 중핵 사건과 위성 사건을 분석해 가상현실 영상의 시청각 표현 특성을 파악하였다. 신흥주의 2016년 논문에서는 <로스트(Lost)> 영화에 대한 분석을 통해 VR 콘텐츠의 일반적인 특징을 정리했는데, 즉 서사의 전조적 해체, 틀 안에서 긴장 관계 소실, 사운드와 공간 관계의 재배치 등을 탐구하였다. 2016년 발표된 중국의 영울연(寧蔚然)¹⁸⁾ 및 곽새(郭賽, 2016)¹⁹⁾의 논문에서는 '기술이 영화 형태와 창작에 미치는 영향에 대한 연구'를 진행했다. 특히, 곽새의 논문에서 가상현실이 영화에 진입해 기존 창작의 틀을 바꾸었다는 점, 가상 영상은 새로운 영화 언어를 탐색해야 한다는 점, 선형 시공간 논리가 기존 몽타주 기법을 뒤엎었다는 점과 새로운 시공간 논리가 시나리오를 바꾼 창작 아이디어 및 연출 기능 등을 제시했다는 점을 강조했다. 왕징(王錚, 2007)²⁰⁾의 논문은 가상현실 시스템에서 가상현실 영상의 특성을 설명하며, '비선형 서사구조, 실시간, 시각 시뮬레이션, 몰입성이라는 네 가지 점으로 귀납한다'라고 했다. 진난모(秦蘭瑁, 2016)²¹⁾의 논문에서는 VR 서사에 대하여, '서사에서 서사의 생태로

17) 이유나, 「가상현실 영화에서 나타나는 위계별 서사적 사건의 시청각적인 표현 특성- 채트먼의 서사 이론을 중심으로-」 박사학위논문, 2021.2

18) 寧蔚然, 「虛擬現實技術對電影形態及創作的影響研究」, 西南大學, 2016.

19) 郭賽, 劉若涵, 「虛擬現實對電影創作的影響」, 『青年記者』, 2016, pp.82-83.

20) 王錚, 「試析虛擬現實系統影像的特征」, 『現代電影技術』, 2007, pp.27-31.

21) 秦蘭瑁, 「互動和故事：VR的敘事生態學」, 『文藝研究』, 2016, pp.101-111.

바뀔 필요가 있다'라고 논술했다. 스토리의 전개는 타임라인을 겨냥하여 디자인 외에 상호작용 축에 맞는 디자인을 추가해야 한다고 말했다. 이렇듯 스토리는 일종의 시간예술에서 상호작용 공간의 예술로 바뀌게 되었다.

애니메이션의 서사 기법은 영화의 서사와 거의 동일하기 때문에 서사 미학에서 VR 영화 미학의 변화로 볼 수 있는데, 애니메이션 미학에 대한 VR의 발전 변화를 볼 수 있다. 영화기술이 기계 기술 시대에서 디지털 기술 시대로 접어들면서 영화 미학은 이미 기계 기술 미학에서 디지털 기술 미학으로 전환되었다. 중국의 유서량(劉書亮)의 2016년 논문²²⁾에서 전통 영화와 디지털 영화를 비교하고, 가상현실 속 시각적 상호작용을 논술했고, 가상현실 작품 속 관객의 정체성을 알아보고 가상현실 영상용 1인칭으로 접근해 현장감을 높였다. 미학적 측면의 연구는 아니지만, 가상현실 영상에서 관객의 정체성을 중요하게 연구했다. 그리고 왕치(王馳)의 2016년 「VR이 영화예술의 가정적 미학에 미치는 영향」²³⁾이라는 논문에서도 VR이 영화 미학에 미치는 영향을 언급하며 기술과 예술의 관계를 깊이 연구하였다. 연구내용에서 '기술의 진보는 보는 이들과 영화 사이의 관계를 흐리고, 영화는 순수한 소일거리나 오락으로 전락하는데, 영화는 사실성과 더불어 질적 통일과 발전을 이루어야 영화예술의 발전을 이끌어 낼 수 있다'고 제시했다.

미국의 로버트 로센(Robert Rossen)의 「미디어 포화의 세계에서 새롭게 부상하는 디지털 미학에 대한 성찰」²⁴⁾은 영화 창작 기법에 대한 과거와 현재의 대비를 통해 새로운 영화 미학의 특징을 요약하였다. 단순 서사부터 복잡한 서사, 담론의 규칙을 따르는 것에서 담론의 규칙 창조, 캐릭터 중심에서 기술 중심까지 어느 정도 영화 미학적 특징의 발전을 견인했다. 2019년 발표된 김영혜의 논문 「가상현실(Virtual Reality) 영화의 예술적 잠재력에 대한 소고」에서는 'VR 영화에서는 관객의 선택권이 있기 때문에 감독이 보여주고 싶은 것을 어디에 배치하든 관객이 적절한 시간에 볼 가능성이 불확실해 이전 영화와 같은 스토리 전달 기법을 쓰기 어렵다'라고 했다²⁵⁾. 뉴미디어와 마찬가지로 실험과 창조적 사고는 새로운 서사 방식을 가져올 것이다. 영화 제작자들은 진로의 개척과 함께 관객과 연결되는 혁

22) 劉書亮, 劉昕宇 「虛擬現實語境下電影與數字遊戲的美學變革」, 『當代電影』, 2016, pp.134-138.

23) 王馳, 「VR對影視藝術假定性美學的影響」, 『出版廣角』, 2016, pp.74-76.

24) Robert Rossen, 黃望莉, 張淨雨, 「Reflects on A New Digital Aesthetic Emerging from A Media Saturated World」, 『當代電影』, 2012.

25) 김영혜, 「가상현실(Virtual Reality) 영화의 예술적 잠재력에 대한 소고」, 『영화연구』, 2019, pp.5-33.

신적인 방식을 찾고 있기 때문에 새로운 가능성과 시각이 끊임없이 나타나게 될 것이다.

다음으로 'VR 애니메이션 시점'에 관련한 선행연구 논문은 아주 적었다. 대표적인 서봉석은 VR에서 시점이 이동할 때 지연 현상을 줄이는 기술적인 측면에서 연구하였고, 신흥주의 연구내용도 VR 애니메이션이 VR의 표현에 가장 적합한 유형이라는 것을 인정했지만, 신흥주의 논문은 단순히 VR의 특성에서 VR 영상 시점의 일반적인 특징을 간단하게 해석하였다. 반면에 본 연구는 VR 시점의 구성을 체계적으로 정리하고 서사학의 이론적 토대를 바탕으로 서사 표현 구조를 통해 VR 애니메이션의 시점을 분석하고자 한 연구이다. 동시에 시점의 측면에서 VR 애니메이션의 서사 미학을 재검토하여, VR 애니메이션 시점 시스템 연구의 공백을 보완하려고 하였다.

VR의 독특한 매개성으로 인한 시점 문제에 대해서도 일부 학자들이 견해를 제시한 바 있는데, 서봉석의 2021년 논문²⁶⁾에서 실험을 통해 제한된 대역폭의 통신공간에서 Pre-Loading을 이용한 주변위치 이미지 전송방식으로 시점 변경시 지연을 줄였다. 김승현²⁷⁾의 논문에서는 VR 애니메이션 <진주>에 대한 제작과정 및 장면 분석을 통해, 어지럼증, 편집의 한계를 해결함으로써 VR 애니메이션 스토리에 대하여 관객 몰입도를 높일 수 있는 방법을 밝혀냈다. 차오옌젠의 2021년 논문²⁸⁾에서는 가상현실 장면의 디자인 요소 및 구체적 사례분석을 바탕으로 가상현실(VR) 영상의 상호작용 서사 장면, 음향 및 기술을 중요한 요소로 선정했다. 연구내용으로는 VR 영상 <The Dream Collector(拾夢老人)>와 <Shennong: Taste of Illusion(神農:幻覺)>의 특징을 비교 분석해 창작 특징과 독특한 서사적 특징을 정리했다. 김선아(2020)²⁹⁾는 논문에서 <동두천(Bloodless, 2017)>을 분석 대상으로 삼아, 해당 영화의 1인칭 시점의 혼용 형식을 분석했는데, VR 영화의 틀이 관객의 시점 이동에 따라 생성되고 소멸되었다고 지적했다. 신흥주³⁰⁾의 또 다른 VR 콘텐츠 시점 분석에서 VR 영상 문법을 이해하는 핵심문제인 시점을 제시하는 것은 기술의 발전

26) 서봉석, 황수빈, 김동호, 「대역 폭제한된 공간에서 다중 시점 360 VR 콘텐츠의 시점 변경에 따른 전송 지연에 대한 연구」, 『한국방송미디어공학회 학술발표대회 논문집』, 2021, pp.242-245.

27) 김승현, 김혜경, 「VR 애니메이션의 내러티브를 위한 몰입도 향상에 관한 연구-VR 애니메이션 「Pearl」의 제작방식을 중심으로」, 『기초조형학연구』, 2017, pp.91-104.

28) 차오옌젠, 「가상현실 몰입형영상의 진화에 대한 연구: <The Dream Collector>와<Shennong: Taste of Illusion>을 중심으로」, 청주대학교대학원, 2021.

29) 김선아, 「VR 영화의 시점과 프레임-VR 단편영화 <동두천>을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2020, pp.518-529.

30) 신흥주, 「VR 콘텐츠의 시점 연구」, 『한국애니메이션학회 학술대회지』, 2016, pp.183-188.

방향을 가능하는 중요한 척도가 될 것으로 보인다. VR 콘텐츠의 시점과 소설과 영화 시점의 구분을 간단히 열거하며 시점 통제에 대한 질문을 던졌다. 임왕태(2017)와 이영수(2017)는 관객의 자유 시점이 공연뿐 아니라 서사 진행에도 방해가 된다고 지적했다.³¹⁾³²⁾ 자예시 S. 필라이(Jayesh S. Pillai, 2017)는 가상현실 영화에서 공간의 시각적 신호를 이해하고 관객이 원하는 서사로 나아가도록 유도할 방침이 필요하다고 주장했다³³⁾.

한편, 현재까지 VR 애니메이션 연구에는 서사 분석 메카니즘, 시점분석 메카니즘 등 VR 작품을 체계적으로 분석할 수 있는 분석 메카니즘이 없는데, 본 연구는 VR 애니메이션에 대한 장점과 단점을 효과적으로 찾아내고 시점을 어떻게 구현할지에 대한 가이드 역할도 가능한 연구로서 향후 VR 애니메이션 창작과 연구자들에게 새로운 연구 방법을 제공할 수 있을 것으로 기대한다.

31) 임왕태, 「VR 영화의 새로운 영화문법」, 『영상기술연구』, 2017, pp.83-103.

32) 이영수, 「VR 활용 브랜드 콘텐츠의 스토리텔링 연출에 대한 연구」, 『인문콘텐츠』 2017, pp.135-157.

33) Jayesh, S. P. & Azif, I. & Herold, P. C. 「Grammar of VR Storytelling:Visual Cues」. 『ACM International Conference Proceeding Series』, 2017.

<표 1-2> 본 연구에서 정리한 선행연구

분류	구분	발표년도	저자	제목	학술집		연구내용	공통점	차이점
가상현실 서사	1	2021	이유나	가상현실 영화에서 나타나는 위계별 서사적 사건의 시청각적인 표현 특성 -채트먼의 서사 이론을 중심으로-	한국 학위논문/박사논문	중앙대학교	가상현실 영상의 서사를 중핵 사건과 위성 사건으로 나누고 중핵 사건이 관객의 시점을 사로잡을 수 있다고 봤다.	영화의 주요 서사 내용은 관객의 시점을 유도한다.	논문은 전통 애니메이션과 VR 애니메이션의 서로 다른 서사구조를 분석하였다.
	2	2021	차오옌쥰	가상현실 몰입형 영상의 진화에 대한 연구: <The Dream Collector> 와 <Shennong: Taste of Illusion>을 중심으로	한국 학위논문/박사논문	청주대학교 대학원	가상현실(VR) 장면의 디자인 요소 및 구체적 사례분석을 바탕으로 가상현실(VR) 영상의 상호작용 서사 장면, 음향 및 기술을 중요한 요소로 선정했다. VR 영상 <The Dream Collector(拾夢老人)>와 <Shennong: Taste of Illusion(烈山氏: 幻覺)>의 특징을 비교 분석해 창작 특징과 독특한 서사적 특징을 정리했다.	상호작용 서사를 연구하여 작품 분석방법을 채택하였다.	본 논문은 VR 서사의 특징 연구를 시점별로 진행하여 서로 다른 회사의 수상작 4개로 분석함으로써 이 논문이 연구한 한 회사의 작품보다 연구성과 면에서 더 광범위하고 연구적 가치가 있다.
	3	2016	寧蔚然	가상현실 기술이 영화 형태 및 창작에 미치는 영향 연구	중국 학위논문/박사논문	사우스웨스트 대학교	선형 시공간 논리를 내세우는 것은 전통적인 몽타주 기법을 뒤집고, 새로운 시공간 논리는 시나리오의 창작 발상 및 감독 기능 등을 변화시켰다.	시공간이 영화에 미치는 중요한 영향에 대한 연구.	선형 시공간의 전통 몽타주 뒤집기, VR 시공간의 몽타주 단속
	4	2015	신홍주	VR 콘텐츠에서 시점의 자유에 대한 연구 -애니메이션 <로스트 (lost)>를 중심으로-	한국 학술지 논문	애니메이션 연구	VR 콘텐츠의 일반적인 특징을 정리하면 프레임 내 긴장관계가 사라지고 사운드와 공간관계가 리셋된다는 점이다.	VR 프레임워크의 소멸을 살펴보았다.	VR 애니메이션의 특징은 이러한 특징 외에도 시간과 공간, 시청각 언어의 변화가 있다.

	5	2007	王崚	가상현실 시스템 영상의 특징에 대한 시험분석	중국 학술지 논문	현대 영화 기술(現代電影技術)	가상현실 영상을 요약하는 자체 특징은 비선형 서사구조, 실시간성, 뷰시물레이션, 몰입성이 다.	실시간성과 몰입성에 대해 살펴 보았다.	VR 애니메이션은 이 특징 외에도 다양한 형식의 서사구조와 비진실성 시각 효과를 갖추고 있다.
	6	2016	秦蘭瑋	상호작용과 스토리텔링: VR의 서사 생태학	중국 학술지 논문	문예 연구(文藝研究)	스토리의 전진은 시간축에 대한 설계 외에 상호작용 축에 대한 설계를 추가해야 한다.	VR에서 상호작용이 필요한 콘텐츠에 대해 연구하였다.	상호작용 콘텐츠의 디자인은 감독이 설정한 관객의 시점을 효과적으로 유도하는 방법이다.
가상 현실 시점	7	2017	Jayesh S. Pillai	Grammar of VR Storytelling: Visual Cues	국외 학술지 논문	ACM International Conference	가상현실 영화에서는 공간의 시각적 신호를 이해하고 관객이 원하는 서사로 나아갈 수 있도록 유도할 방침이다.	공간 시각 신호 대시점 유도 작용을 살펴 보았다.	공간, 화면, 캐릭터와 상호작용 내용이 모두 시점 인도에 작용한다.
	8	2021	서봉석, 황수빈	대역폭 제한된 공간에서 다중시점 360 VR 콘텐츠의 시점변경에 따른 전송지연에 대한 연구	한국 학술지 논문	한국방송·미디어공학회	제한된 대역폭의 통신공간에서 Pre-Loading으로 주변 위치 영상을 전송하는 실험을 통해 시점 변경 시 지연을 줄인다.	시점의 관심	참고 논문은 VR 시점 지연 문제를 기술적으로 주목한 것이다. 본 논문이 연구하는 시점은 VR 시점을 서사적·미학적 시점에서 연구이다.
	9	2017	김송현	VR 애니메이션의 내러티브를 위한 몰입도 향상에 관한 연구 -VR 애니메이션 <진주(Pearl)>의 제작방식을 중심으로-	한국 학술지 논문	기초조형학 연구	사이버 멀미, 어지러움, 편집한계를 해결해 VR 애니메이션 스토리 관객의 몰입도를 높일 방법을 찾는다.	VR의 기술적 문제들을 해결해야 한다.	현기증과 편집의 한계를 해소하는 방법은 적절한 장면 전환 방법과 관객의 눈높이를 안정시킬 수 있다.
	10	2020	김선아	VR 영화의 시점과 프레임 -VR 단편영화 <동두천>을 중심으로-	한국 학술지 논문	한국콘텐츠학회논문지	VR 영화의 틀은 관객의 시점이 움직이면서 생성되고 소멸된다는 점을 지적하였다.	시점 문제에 주목하였다.	VR의 프레임리스는 VR 자체가 가지고 있는 기능적 특성이다.

	11	2017	임용태	VR 영화의 새로운 영화 문법	한국 학술지 논문	영상기술연구	관객의 자유로운 시점은 공연뿐만 아니라 서사의 진행에도 방해가 될 수 있다.	관객 시점이 서사에 미치는 영향 연구.	관객의 자유로운 시점은 좋은 유도를 거쳐야 서사의 진행에 방해가 되지 않는다.
	12	2016	신홍주	VR 콘텐츠의 시점 연구	한국 학술지 논문	한국애니메이션학회 학술대회지	VR의 특성에서 VR 영상 시점의 독특함을 간단하게 해독하였다	시점을 연구 대상으로 하였다.	VR 시점의 구성을 체계적으로 정리하고 서사학적 이론에서 서사로 표현하는 구조로 VR 애니메이션의 시점을 분석하였다.
가상 현실 서사미학	13	2012	Robert Rossen	미디어 포화의 상황에서 디지털 영화 미학에 대한 사고	중국 학술지 논문	현대 영화 (當代電影)	간단한 서사부터 복잡한 서사, 말의 규칙을 따르는 것부터 말의 규칙을 만드는 것, 캐릭터로 구동하는 것부터 기술로 구동하는 것까지 한다.	디지털 영상에 큰 변화가 생겼다.	연구의 내용에 대한 일부 내용이 유사한 부분도 있으나 분석의 각도는 다르다.
	14	2019	김영혜	가상 현실 (Virtual Reality) 영화의 예술적 잠재력에 대한 소고	한국 학술지 논문	영화연구	관객은 선택권이 있어 이전 영화와 같은 스토리는 어렵다.	관객의 권리 변화는 서술 수단의 변화를 초래한다.	선행연구 논문은 관객 신분에 대한 연구가 필요한데 실제 전개되지는 않았다는 점을 언급했을 뿐, 본 논문은 VR 관객 신분의 변화를 상세히 분석했다.
	15	2016	劉書亮	가상현실 언어에서 영화와 디지털 게임의 미학적 변화	중국 학술지 논문	현대 영화 (當代電影)	가상현실 언어의 경우 관객의 신분을 중요한 연구 차원에 넣었다.	관객의 신분을 중시한다.	
	16	2016	王馳	VR이 영상 예술에 가상의 미학에 미치는 영향	중국 학술지 논문	출판 광각 (出版廣角)	VR이 영화 미학에 미치는 영향, 기술과 예술의 관계에 대해 생각해왔고, 기술의 진보는 관람자와 영화 사이의 관계를 모호하게 했다.	기술이 예술에 미치는 영향에 대한 탐구.	VR 속 관객과 영화의 관계는 모호한 것이 아니라 관객이 영화를 통제할 수 있는 권리를 부여받았다.

제3절 연구범위와 연구 방법

1. 연구 범위

VR 기술은 현재 군사, 의료, 교육, 문화오락, 상거래 등에서 활용되고 있으며 영상에서도 VR 영화, VR 애니메이션, VR 다큐멘터리, VR 뉴스 등으로 발전하고 있다. 그러나 다양한 VR 기술을 활용한 콘텐츠 중에서 본 연구는 서사구조를 가진 VR 애니메이션에 대한 시점 연구로 연구의 범위를 제한하였다.

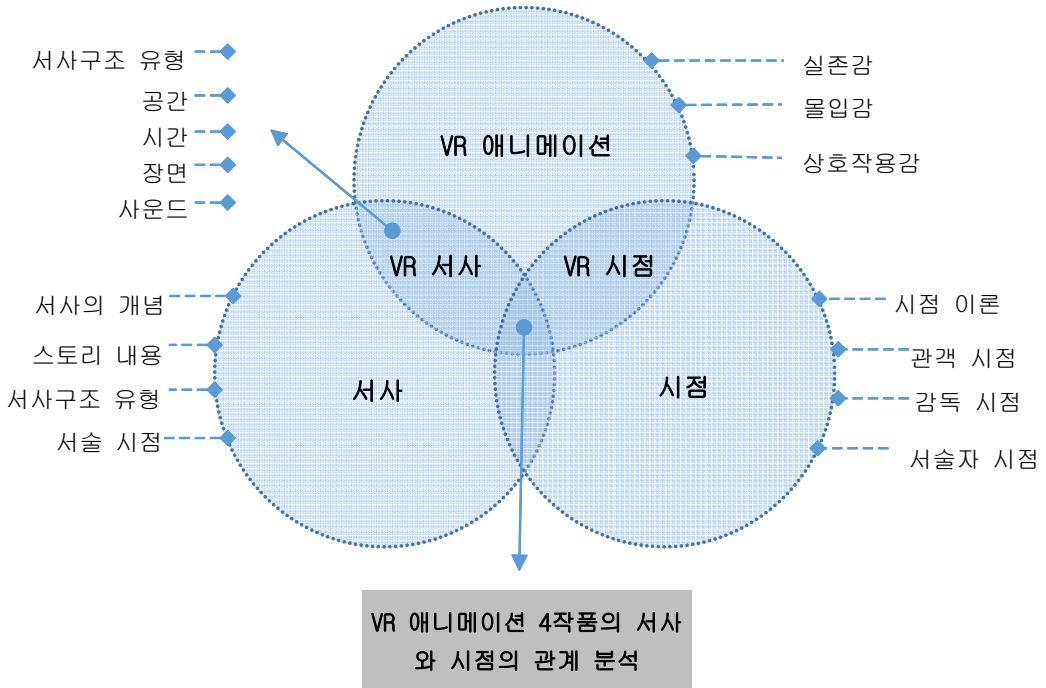
이 연구는 국제 영화제에서 인정받은 4편의 애니메이션 영화에 대해 연구자의 메카니즘을 적용한 사례분석을 한 것으로 그 영화는 각각 <벽 속의 늑대들(Wolves in the wall, 2019)>, <글루미 아이즈(Gloomy eyes, 2019)>, <열쇠(The Key, 2020)>, <바바 야가(Baba Yaga, 2020)> 이다. 이 네 편의 영화는 서사구조, 화면 효과, 장면 디자인, 상호작용 내용, 유도 시점 등 측면에서 독특한 점을 가지고 기존의 VR 애니메이션 시각적 유도 기법을 전면적으로 포괄했다.

VR 애니메이션은 VR 기술과 애니메이션의 결합 산물이기 때문에 VR 매체의 특성이 애니메이션과 어떻게 결합하는지에 대해 전통적인 애니메이션과 VR 애니메이션의 특성에 대한 비교연구가 본 논문의 연구범위 중 하나이다.

시점의 개념은 문학과 영화로부터 온 것이다. 역사적으로 서사 및 영상 기술과 기법의 발달에 따라 새롭게 출현한 애니메이션의 시점 원리는 물론 영화기술과 이론에서 비롯되었다고 할 수 있다. 따라서 현대의 첨단영상의 새로운 '쇼트'과 '시점 이론'의 연구를 위해 연구를 전통 영화의 '쇼트'과 '시점 이론'을 토대로 VR 애니메이션의 '자유 시점'에 대해 연구범위를 지정하여 연구를 진행하였다. 시점에 대한 이론적 배경으로는 주네트와 조스트 두 이론학자의 시점 이론으로 연구범위를 좁혔다. 또한 VR 애니메이션과 크게 다른 '쇼트'의 개념은 전통적인 서사에서 비롯되는 영상 요소로서 '쇼트'의 연구에 대해서는 두 명의 영화이론가 아이젠슈타인과 바쟁의 '쇼트' 이론으로 연구범위를 제한하였다.

본 논문은 서사에 무게를 둔 VR 애니메이션에서 시점 체계를 연구하였기 때문에, 최근 발표된 많은 VR 애니메이션 중에서 서사구조가 잘 갖추어져 있고, 국제적으로도 작품의 우수성이 인정된 VR 애니메이션의 대표적인 4가지 작품의 사례를

통해 VR 애니메이션의 서사 연구를 진행하였다.



[그림 1-5] 연구 범위 도표

2. 연구 방법

본 논문에서는 VR 애니메이션의 시점 전개 분석 및 연구를 보다 포괄적으로 수행하기 위해 연구 과정에서 아래와 같은 다양한 연구 방법을 활용했다.

(1) 문헌조사법: 영화와 애니메이션의 시점, 가상현실의 서사와 관련된 방대한 문헌을 수집하고 정리함으로써, 영화 이론에서 시점 연구를 출발점으로 VR 애니메이션 시점의 특징을 살펴본다. 또한, 가상현실 기술과 예술, 상호작용 디자인, 인지심리학 등 관련 전문 문헌에 대한 읽기, 가상현실 상호작용 디자인의 형성, 시간 및 이론, VR 애니메이션의 참조로서 종합적인 분석의 방법으로 과거 현재 수준의 미래 발전 가능성을 파악하여 VR 애니메이션의 서사와 시점에 대한 분석 구조를 형성하였다.

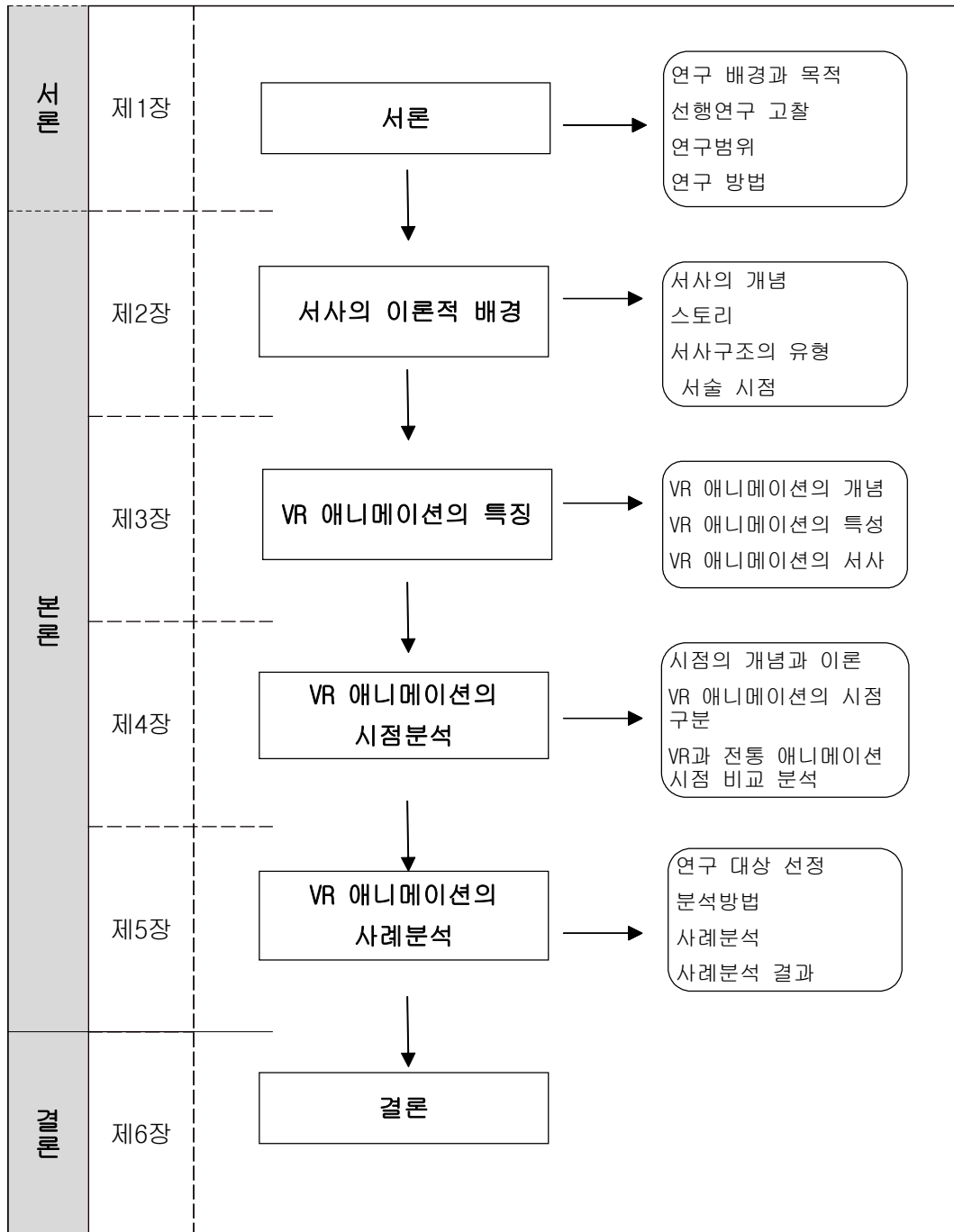
(2) 대비연구법: 본 논문에서는 대비연구법을 활용하였다. 하나는 기존 애니메이션과 VR 애니메이션의 서사 방식을 대비하여, VR 애니메이션의 새로운 서사적 패턴을 탐구하는 것이고, 둘째는 VR 애니메이션이 시점의 활용에 있어서 기존의 애니메이션 관측점 한계의 결함을 돌파한 것에 대해 탐구하는 것으로, 이는 대비를 통해 VR 애니메이션의 서사 표현과 시점 선택에서 내외적 의미를 탐구하는 것이다.

(3) 사례분석법: 본 논문은 사례분석과 관련하여 스토리 분석 기제, 서사구조 분석 기제, 시점분석 기제를 설계하였으며, 국제적으로 인지도가 높은 VR 애니메이션 작품 4편을 선정하여 서사구조와 시점을 체계적으로 분석하였다. 실증과 논리의 동의를 강조하여 실례를 지도하고 논리적 연구를 원칙으로 하여 분석한다.

(4) 학제간 연구: VR 애니메이션의 시점 연구는 영화학의 이론과 그래픽이론, 미학 이론, 심리학 이론, 상호작용 이론, 시각문화 이론을 접목한 기존의 서사 표현을 넘어서는 연구로 학제간 교차성을 가지고 있다. VR 애니메이션 자체는 기존 애니메이션에 비해 어느 정도 장르나 이론 시스템을 형성할 만큼 충분한 수의 작품을 가지고 있지 않기 때문에 다학제적인 이론과 방법 및 성과를 활용한 종합적인 연구를 진행하여 본 주제에 대한 심도 깊은 연구를 추진하였다.

제4절 논문 구조

본 논문은 연구과정과 절차에 따라 다음과 같이 총 5장으로 구성되어 있다.



제2장 서사의 이론적 배경

제1절 서사의 개념

'서사(내러티브)'는 인간의 모든 측면에 대한 정보를 조직하고 통합하는 가장 좋은 방법이며, 서술자는 일정한 방법으로 시간적 발생 실마리와 공간적 발생 장소, 복잡한 인물 간의 관계를 결합하여 서사의 전체적인 틀을 만든다.³⁴⁾ 서사의 다른 기법은 인간 정보의 이성과 감성적 상호작용을 제시하고, 이성적 표현 기교를 통해 인간 내면의 감성적·심리적 특징을 밝혀낸다. 애니메이션 서사와 VR 애니메이션 서사는 영화 서사와 같은 본질, 즉 화면 영상을 통해 스토리와 플롯을 서술한다. 영화 서사가 생기고 발전하는 것은 현대 서사학 이론에서 비롯된다.

현대 서사학 이론은 20세기 초 러시아 형식주의에서 기원했다. 러시아 형식주의자인 빅토르 슈클로프스키(Viktor Shklovsky)는 '스토리'와 '플롯'의 차이를 발견했는데, 그들은 '스토리'와 '플롯'의 개념을 제시하여 서사 작품의 소재 내용과 표현형식을 가리켰다.³⁵⁾ 즉, '스토리'는 실제 시간순서의 모든 사건을 작품에서 서술하고, '플롯'은 사건이 작품에서 나타난 상황에 치중하다. 현대 서사학의 기본 틀 형성은 블라디미르 프로프(Vladimir Propp)의 서사 연구에서 시작됐다. 구조주의 서사학의 프로프는 『민담형태학(Morphology of Folk Tales)』에서 '인물'과 주제별로 동화를 분류하는 전통적인 방법을 제시하였다. 그는 '스토리 속 기본 단위를 인물이 아닌 스토리 속 '기능'으로 보고 민담에서 31가지 '기능'을 분석해 거의 모든 스토리의 구조를 31가지 기능으로 조합할 수 있다'고 보았다.³⁶⁾

프랑스의 서사 기호학자 그레마스(Algirdas J. Greimas)는 프로프의 31개 '기능'에 영감을 받아, '행위소 모형(Modèle actantiel)'을 제시해 서사 분석에 새로운 공시(共時, co-time)적 모델을 제공해 연극·영화적 서사구조의 분석을 용이하게 했다. 구조주의적 틀을 살려 현대문학 서사학을 구축한 가장 대표적인 인물은 프랑스의 구조주의 서사학자 제라르 주네트(Gerard Genette)이다. 그는 『서사 담론』에서 "서사는 스토리, 서사, 서술행위 등 세 가지 차원의 개념을 담고 있다고 지적

34) [네이버 지식백과] 내러티브 [narrative] (영화사전, 2004.9.30., propaganda)

35) 彭宣維. 「話語、故事和情節—從系統功能語言學看敘事學的相關基本範疇」. 『外國語』, 2000.

36) Propp, Vladimir Iakovlevich. 『Morphology of the folktale』. University of Texas Press, 1968.

했다". 주네트와 비교해 빅토르 슈클로프스키는 스토리에 기초한 서술행위를 제시했다.

스토리는 '일련의 순서대로 배열된 사건'으로 여겨져 무작위적이고 우발적인 특징을 지닌 반면, 서사는 스토리에 대한 스토리의 자료적 통합과 정렬이다.³⁷⁾

영화 기호학의 발전 속에서 많은 학자들이 서사학적 방법으로 영화를 연구했는데, 대표적인 인물이 영화 서사학자 메츠(Christian Metz)이다. 메츠는 영화의 주제가 서사의 예술이며, 영화는 그 발전 과정에서 많은 서사 형식과 구조를 낳았다고 보고 '8종의 조합 타입 이론(Theory of eight types of combination)'을 종합해 카메라가 서사적으로 갖고 있는 가능성을 상세히 분석했다.³⁸⁾ 미국의 영화서사학자 데이비드 보드웰(David Bordwell)은 그의 저서에서 영화 서사학에 담긴 시점, 서사의 원칙, 서사와 시간, 서사와 공간 전반에 대해 논술했다.³⁹⁾

안드레 고드로(Andre Gaudreault)는 『문학에서 영화로: 서사체계』에서 "서사를 표현서사학과 내용서사학으로 구분할 수 있다고 언급했다". 조스트는 "표현서사학은 서술자의 표현, 서사의 중개로서의 표현재료(화면, 사운드 등), 서술 차원, 서사의 시간성, 시점 등에 주목하는 표현"으로 정의했다. 내용서사학은 다루어지는 스토리, 인물의 행동 및 역할, '행위소 모형' 사이의 관계 등에 주목한다. 본 논문은 시점과 관련된 표현형식 서사학에서 요소들이 VR 애니메이션 시점에 미치는 영향에 주목한다.

본 논문은 VR 애니메이션의 서사에 담긴 요소를 서사구조 요소, 서사구조의 유형과 서술행위로 크게 나누어 사례분석의 메카니즘으로 구축하여 이론적 토대를 마련했다.

제2절 서사구조 요소

서사의 구성 요소는 스토리를 풀어낼 때 쓰는 이야기 내용과 기법이다. '스토리'란 일반적으로 실제 있었던 일이건 허구의 일이건 그 내용들을 배열해서 말하거나 적는 일을 가리킨다.⁴⁰⁾ 스토리는 시간 순으로 묘사하는 극적인 동작을 가리킨

37) Rimmon-Kenan, Shlomith. 『Narrative fiction: Contemporary poetics』. Routledge, 2003.

38) Metz, Christian. 『Language and cinema』, De Gruyter Mouton, 2011.

39) Bordwell, David. 『Narration in the fiction film』. Routledge, 2013.

40) [네이버 지식백과] 스토리 (만화학개론, 권경민)

다. 스토리(이야기) 내용, 즉 스토리텔링 되는 내용, 즉 어떤 인물을 가지고 어떤 공간에서 어떤 '이야기'를 하는가 라는 것이 '스토리'이다. 서사의 구성 요소의 내용은 사건, 캐릭터, 공간을 포함하며, 전통적인 서사 이론에서 가장 주목받는 대상이자 VR 애니메이션 서사의 기초가 된다.

1. 사건

일련의 사건들은 플롯을 이루고 있다. 미국의 서사학자 채드먼은 사건에 대해 '핵심' 사건과 '위성' 사건으로 구분한다. 핵심 사건은 스토리의 가장 기본적인 단위로 선택적 역할을 하고, 상황의 흐름을 기정사실화하는 반면, 주변 사건은 핵심 사건을 채우고 보완하는 기능을 한다. 사건은 스토리의 전개에 따라 배열되며, 사건의 배열도 바로 '서사 서열'이다.⁴¹⁾ 사건의 배열은 시간, 논리, 공간에 따라 사건을 조합한다. 시간에 따라 서사를 배열하는 방식에는 두 가지가 있다. 하나는 스토리가 선후에 발전하는 순서에 따라 배열하는 것이다. 둘째는 동시에 발생한 사건을 질서 정연하게 배열하는 것이다. 더군다나 보통 인물과 사건을 많이 포함할 때만 채택한다. 논리 관계의 연결은 스토리에 따른 논리 관계로, 일반적으로 인과 관계, 즉 전인(前因)이 결과를 초래하면 그 결과에 반드시 전인이 있는 것으로 표현된다. 공간의 배열 형식은 같은 서사 공간에 다른 사건을 배치하거나, 관객의 심리적 공간을 통해 사건을 조합하는 형태로, 시간순서와 스토리의 인과 관계를 따르지 않고, 스토리의 논리성이 높지 않은 의식의 흐름이 작품에서 나타난다.

2. 캐릭터

캐릭터는 서사에서 만들어진 인물로 사건과 플롯이 발생하는 동인(動因)이다. 문학에서는 문자로 인물의 성격과 이미지를 만들고, 영화에서는 화면을 통해 캐릭터를 보여주며, 문학적인 인물보다 직관적으로 캐릭터의 외모적 특징부터 일부 캐릭터의 성격을 들여다볼 수 있다. 하지만 캐릭터의 내부적인 특징은 스토리를 통해 갈등을 유발하고, 행동을 자극하며, 인물의 성격을 발전시켜야 한다는 점이다.

41) '서사 서열'이라는 개념은 프랑스 서사학자 브레몽(C.Bremond)이 제안했다.

그레마스는 '행위자 모델' 개념이 콘텐츠적 서사의 주요 연구 대상이지만 서사 표현에서 캐릭터의 외모적 성격에 대한 분석 외에 6가지 행동 대상과 캐릭터의 4가지 행동 단계를 캐릭터 내부 특징의 분석 기준으로 제시할 수 있다.

첫 번째 그룹은 주인공과 대상(subject and Object)이다. 어떤 목적을 추구하는 캐릭터와 그것이 추구하는 목적 사이의 관계를 말한다. 가령 <벽 속의 늑대들>에서 주인공 루시가 주인공인데, 그가 추구하는 목적은 늑대(컨디션) 즉 대상을 찾아내는 것에서 대상이 꼭 하나의 캐릭터가 아니라 원하는 어떤 상태였음을 알 수 있다. 애니메이션 <글루미 아이즈>에서 주인공은 '글루미'이고 대상은 '네나'이다.

<표 2-1> VR 애니메이션 작품의 주인공과 대상

애니메이션 제목	주인공	기능	대상
진주(Pearl)	딸	희망하다	아버지 같은 사람
벽 속의 늑대들 (Wolves in the Walls)	루시	밝혀지기를 바라다	벽 속에 늑대가 있다.
글루미 아이즈 (Gloomy eyes)	글루미	희망하다	네나
크로우-더 레전드 (Crow:The Legend)	크로우	가져왔으면 좋겠다	친구에게 따뜻하게 해준다.

위의 VR 애니메이션의 예에서 주인공과 대상의 두 가지 다른 관계를 더 구분할 수 있다. 주연은 영화의 주요 역할이며, 대상은 주인공 외에 어떤 사람 혹은 어떤 사건, 혹은 주인공 자신의 어떤 상황 또는 속성일 수 있다.

두 번째 그룹은 '발신자'와 '수신자(Sender and Receiver)'로 주인공들이 어떤 목표를 추구할 때 그를 움직이게 하거나 목표와 대상을 제공하는 어떤 힘이 존재하는데 여기서 힘이 '발신자'이고, 대상을 얻는 사람이 '수신자'다. 보통 '수신자'는 주인공과 동일인물이지만, '발신자'는 사람일 수도 있고, 사회·운명 등 어떤 추상적인 힘일 수도 있다. 표 2-2의 VR 애니메이션 네 가지를 예로 들어 영화 속 발신자와 수신자를 짚어본다. 표 2-3에서 알 수 있듯이 4개 VR 애니메이션의 발신자는 주인공들이 추구하도록 만드는 어떤 추상적인 품질과 역량(Quality and Competence)이 주를 이룬다.

<표 2-2> VR 애니메이션 작품의 발신자와 수신자

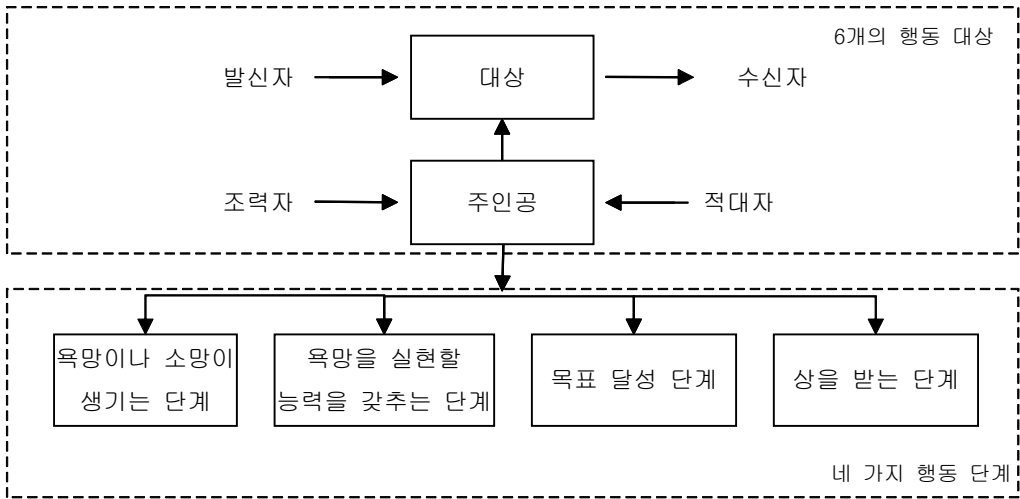
영화	발신자	수신자
진주	아버지의 음악에 대한 집착	딸
벽 속의 늑대들	탐색적 호기심	루시
글루미 아이즈	태양에 대한 향수	글루미
크로우-더 레전드	까마귀 친구	크로우

세 번째 그룹 대상은 '조력자'와 '적대자'(Helper and Opponent)로, 주인공이 목표를 달성하는 과정에서 적대세력의 방해에 시달릴 수 있는 사건, 갈등의 대상은 적대자이며, 주인공을 도와 난관을 헤쳐나가는 것이 조력자이다. 조력자와 적대자는 캐릭터가 될 수도 있고 추상적인 관계나 힘이 될 수도 있다.

<표 2-3> VR 애니메이션 작품의 조력자와 적대자

영화	조력자	적대자
진주	실생활의 스트레스	딸의 친구
벽 속의 늑대들	담벼락의 늑대	관객과 가족
글루미 아이즈	지도자	태양과 미친 여자
크로우-더 레전드	추운 날씨	크로우의 친구

행위소 모형을 형성하는 과정에서 그레마스는 욕망이나 소망이 생기는 단계, 욕망을 실현할 능력을 갖추는 단계, 목표 달성 단계, 상을 받는 단계 등 4가지 행동 단계를 주연 행동의 기초로 제시했다. 여섯 개의 대상과 주인공을 결합한 네 개의 행동 프로그램 단계는 영화 속 캐릭터의 성격 형성과 스토리와의 관계를 잘 풀어낸다. 아래 그림은 그레마스의 역할 분석에 대한 행위소 모형이다.

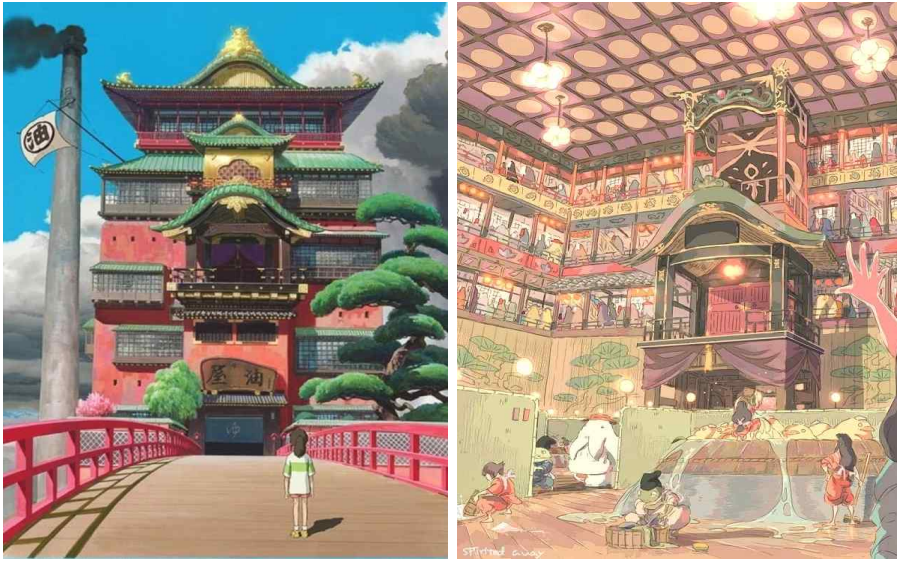


[그림 2-1] 그레마스 이론에 근거한 역할 행위소 모형

3. 공간

'공간'은 스토리가 일어나는 공간의 묘사이다. 영화 속 공간은 화면 표현 공간과 내적 스토리 공간으로 나눌 수 있다. 화면 표현 공간은 화면에서 관객이 직접 볼 수 있는 공간으로, 인물의 활동공간에 자연공간, 사회적 배경, 물질(인공과 자연이 만들어내는 공동의 산물인 건축물)과 같이 표현된다. 내적 스토리 공간이란 관객이 감각하고 상상하고 이해하고 파악할 수 있는 비교적 완전한 이미지를 스크린을 통해 구현하는 공간을 말한다.⁴²⁾공간의 구현 방식은 주제에 따라 정해지는데, 예를 들면 사회풍속을 소재로 한 서사들 중 인물과 플롯을 능가하는 공간묘사, 예를 들면 애니메이션 작품인 <노인과 바다(The Old Man and the Sea, 1999)>에서 해양공간의 어려움을 보여주는 작품으로 바다의 변화를 많은 분량으로 묘사하고 있다. 대부분의 영화가 인물과 플롯이 부각되기 때문에 이런 서사물에서는 공간은 종속관계다. 보통 영화에서 공간의 비중은 항상 끊임없이 조정된다. 예를 들면 <센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し, 2001)>에서는 인물과 플롯이 주를 이루지만, 온천장에서는 자세히 묘사하고 있다.

42) 李顯傑, 『電影敘事學-理論和實例』, 中國電影出版社, 2000.



[그림 2-2] <센과 치히로의 행방불명>의 온천장

제3절 서사구조의 유형

'서사구조'는 스토리와 플롯의 구조, 즉 '스토리와 플롯'을 풀어가는 방식을 말한다. 플롯이란 세부 사건들을 연결하는 이야기의 큰 틀을 가리키는데, 전통적으로 플롯의 구성 원리로 간주되어 온 것이 바로 인과 관계이다.⁴³⁾

애니메이션 영화는 플롯에 따라 장르가 다른 서사구조를 형성하고 있다. 흔한 서사구조의 유형으로는 선형 서사구조와 비선형 서사구조가 있다. VR 애니메이션은 헤드셋의 제약이 있지만 서사구조의 장르에서 기존 애니메이션과 동일하며, 기존 애니메이션에 게임의 서사구조를 접목해 새로운 서사구조의 장르인 갈래 서사를 형성하고 있다.

1. 선형 서사구조 (Linear narrative)

아리스토텔레스(Aristotle)는 『시학』에서 경전 서사학의 두 가지 핵심 이념인 내적 구조의 인과 논리와 외적 구조의 선형 형식을 강조한다.⁴⁴⁾ 할리스 밀러(J.

43) [네이버 지식백과] 서사구조 [敘事構造, Narrative structure] (문학비평용어사전, 2006.1.30, 한국문학평론가협회)

Hillis Miller)는 '서사 읽기(Reading Narrative)'에서 '서사의 선'에 대한 개념을 제시한다. 45) 여기에서 선형이란 하나의 비유이고, 서사 자체만 하나의 선처럼 앞뒤로 긴밀하게 맞닿아 끊김 없이 이어지는 것을 알 수 있다. 선형 서사구조는 흔히 볼 수 있는 서사구조다, 특히 애니메이션은 제작방식이 회화 위주이고 어린이들에게 인기가 많기 때문에, 오랫동안 어린이들을 소비층으로 정의해 왔기 때문에 서사에 있어 어린이들의 입지에 맞게 스토리의 복잡도를 낮추고 보다 단순하며 직설적인 선형 서사 방식을 형성하게 된다. 선형 서사의 방식이 바로 첫머리부터 끝까지 일직선으로 스토리를 풀어가는 것이다.



[그림 2-3] 선형 서사 기본 구조

2. 비선형 서사구조 (Non-Linear narrative)

비선형 서사는 일종의 서사 기교로, 시간순으로 사건을 묘사하지 않거나, 사건의 인과 패턴을 따르지 않는 것이 특징이다. 46) 기술적 측면에서 보면, 비선형성은 기존의 선형 편집방식보다 편리한 편집 수단이다. 선형 편집이 서사 방향의 단일성을 의미하는 반면에 비선형성 구조는 해체, 재편성 등 임의의 것이 될 수 있다. 47) 앨런 캐머런 (Allan Cameron) 은 "지난 25년 동안 대중영화가 이야기의 복잡성으로 방향을 틀었다."고 주장한다.

선형 구조에서 나오는 또 다른 서사구조가 바로 비선형 서사구조이다. 비록 전문에서 비선형적인 정의는 모든 선형 서사를 포괄하는 서사구조라 할 수 있지만, 1986년 아카데미 단편영화상을 수상한 <안나 & 벨라(Anna & Bella, 1984)>는 추억과 현실을 교차시켜 보여주며 하나하나의 사건을 두 자매의 추억으로 엮어낸다. 두 자매의 추억과 추억의 충돌을 바탕으로 사랑과 질투, 두려움, 기쁨과 실망의 감정을 8분 동안 통일했다. 극적 충돌이나 극적 전환 없이 모든 일이 자매의 담소

44) 亞理斯多德[Aristoteles], 羅念生(譯), 『修辭學』, 上海人民出版社, 2006, p.35.

45) J.希利斯米勒[J. Hillis Miller], 申丹(譯), 『解讀敘事』, 北京大學出版社, 2001, p.55.

46) [WikiPedia] Nonlinear narrative(last edited on 1 April 2022)

47) 許江, 吳美純. 『非線性敘事: 新媒體藝術與媒體文化』, 中國美術學院出版社, 2003.

속에 지나가는 듯한 산문적 서사구조는 오히려 깊은 사고를 불러일으키며 영화에 대한 인상을 심어준다. 비선형 서사구조도 선형 서사구조와 유사하게 시작과 끝이 명확하고, 다른 점은 스토리의 전개 과정이 달라졌다는 점이며, VR 애니메이션 <진주>에서도 단편 애니메이션 <안나 & 벨라>에서 보여준 것과 같은 산문적 비선형 서사구조가 드러난다. <안나 & 벨라> 속 서술 주체의 위치와 두 자매는 한 테이블 앞에서 이야기했고, <진주>의 스토리가 벌어지는 공간의 위치도 한 차 안에서 완성됐다. 부녀간 감정 변화를 차 조수석 시점으로 살핀다. 아버지의 딸 사랑, 딸의 반항, 딸과 친구 사이의 관계, 딸의 궁극적인 성공을 차 한 칸으로 보여준다. 두 영화 모두 서사구조상 비선형 서사에 속하지만, 매개가 달라서 사용하는 서사 기법은 크게 다르다. <안나 & 벨라>는 전통적인 애니메이션에서 흔히 쓰는 컷을 사용해 시공간적 도약을 가능케 했지만, <진주>에서는 가상현실 기술을 적용해 현재 '쇼트의 끊김'으로 인한 시각적 불편함을 해결하지 못한 채 자동차 실내 공간을 그대로 유지한 채 수십 년을 달리는 스토리를 담고 있다.



[그림 2-4] 비선형 서사구조의 영화
전통 애니메이션 <안나 & 벨라> (왼쪽) , VR 애니메이션 <진주> (오른쪽)

제4절 서술 시점

서술은 행동이나 사건이 진행되어 가는 움직임을 시간의 경과에 따라 표현하는 것이다.⁴⁸⁾ 서술행위는 '말하는' 사람과 '듣는' 사람이라는 두 가지 요소로 구성된다. 문학에서 스토리텔링은 '작가' 또는 '화자'인데, 이야기를 듣는 사람은 '독자'이다. 영화에서 스토리텔링은 '감독과 영화 속의 서술자'이고, 이야기를 듣는 사

48) [네이버 지식백과] 서술 [敘述] (Basic 고교생을 위한 국어 용어사전, 2006.11.5, 구인환)

램은 '관객'에 해당한다. 소설과 영화에서는 모두 서술 방식이 존재하고, 서술 방식은 서술행위와 서술 시점을 포함하고 있다. 서술행위는 '말하는' 사람과 '듣는' 사람이라는 두 가지 요소로 구성된다. 49) 문학에서 스토리텔링은 '작가' 또는 '화자'인데, 이야기를 듣는 사람은 '독자'이고, 영화에서 감독은 이야기를 짜는 책임이 있고, 서술자를 안내해 관객이 이야기를 보고 이해할 수 있도록 유도하는 것을 보면서, 우리는 감독이 이야기를 짜는 사람이라는 것을 알게 된다. 영화 속 서술자는 '이야기하는' 사람이고 관객은 '이야기를 듣는' 사람이다. 서술시점은 소설이나 영화가 주제를 전달하는 데 있어 아주 중요한 역할을 한다. 감독·관객·서술자는 영화 속에서 자신의 입장과 위치가 존재하기 때문에 모두 다른 시각이 존재한다.

1. 감독 시점

감독은 영화의 제작과정을 책임지고, 때로는 영화 전체의 영상과 최종 마무리를 담당하는 사람.50) 특정한 서술자의 확정도, 시점의 선택도 모두 감독이 결정한다. 적지 않은 서사 작품에서 작품은 감독 자신의 사상, 감정의 자각, 또는 자각의 표현이며, 서술자나 서술자로서의 인물도 종종 작가 자신의 사상 활동을 책임지는 존재가 된다. VR 애니메이션 <글루미 아이즈>에서 작가는 생태계 파괴 행위에 대한 일종의 벌칙을 스토리로 표현함으로써 공간을 보호하겠다는 의지를 표현한다. 하지만 영화는 서술자인 무덤을 파는 좀비 소년과 인간 소녀의 사랑 스토리를 다루고 있는데 무덤을 파는 이는 작가의 스토리의 한 축으로, 주인공의 드라마틱한 스토리 전개를 통해 관객들이 어떤 스토리를 다루고 있는지 깨닫게 된다. 감독(작가)는 흔히 스토리 뒤에 숨어있는 서술자로서 관객이 심리적으로 연상하는 인물이고, 서술자는 관객의 눈으로 직접 보고 느낄 수 있으며, 작가는 서술자를 통해 독자와의 은밀한 대화를 실현한다.

서사 분석에서 실질적인 의미의 감독과 서사 작품에서 서술자는 구분되어야 한다. 감독은 창작의 주체이고 서술자는 서술의 주체이며, 감독은 하나 이상의 정체성을 가진 개인이며, 서술자는 언어와 시각을 가진 가상 주체일 뿐이다.

49) 熱拉爾·熱奈特, 『敘事話語』, 中國社會科學出版社, 1990, p.127.

50) [네이버 지식백과] 감독 [director, 監督] (영화사전, 2004.9.30, propaganda)

2. 관객 시점

관객은 영화를 보는 사람들의 집단.⁵¹⁾ 감독과 서술자는 이야기를 하는 것이고, 그렇다면 스토리를 누구에게 들려줄지를 듣는 사람이 바로 관객이다. 그런데 관객이 서사에 참여하지 않는다고 서사와 무관한 것은 아니다. 사실 청취자 없는 스토리는 전파될 수 없고, 관객이 없는 영화는 아무런 의미가 없다. 관객은 실제 스토리에는 참여하지 않지만, 스토리의 최종 목표는 관객이다. 미국 학자 브랜더 매튜스 (James Brander Matthews) 는 어떤 작품이든 관객으로 모인 많은 사람들에게 보여주기 위해 만들어지는 것이 본질이며, 이것이 존재의 필수 조건이라고 말한다.⁵²⁾어떻게 관객이 스토리를 이해할 수 있도록 하는지가 감독이 서사 방법과 서사 형식을 바꾸는 밑거름이다. 관객의 이목을 끄는 것은 감독이 고려해야 할 중요한 요소가 된다. 위추위(餘秋雨)는 『관객 심리학』에서 "관객마다 간섭에서 자유로워질 수 있는 힘이 있어야 한다"며 "무엇보다 그 힘이 최대한 발휘돼 초반부터 관객의 관심을 끌 수 있도록 해야 한다"고 지적했다. 영화가 시작되면 관객들을 사로잡을 수 있지만 끝이 꼭 멋진 것은 아니기 때문에 관객의 또 다른 측면인 집중력의 지속에 주목해야 한다. 영국 현대극작가이자 배우 오스본(John Osborne)은 "내가 하는 일 중 일부는 관객들을 두 시간 반 정도 자리에 앉게 하려고 흥미를 계속 유지하는 것은 어려운 일"이라고 말했다. 관객의 집중력을 잘 유지하는 장르가 미스터리 장르인 영화로 초반부터 끝까지 궁금증을 두는 기법은 문제 제기와 해결의 거리를 두어 관객의 집중력을 이 거리에 두는 것이다. 실제 예술적 처분에 있어서 데니스 디드로(Denis Diderot)는 관객은 모든 것을 밝히되, 가능한 극 중 사람들은 서로 알지 못하게 해야 한다고 생각했다.⁵³⁾ 극 중 일어나는 모든 일을 알려주면서도 영화 속에서는 기대하지 않는 일이 계속 반복되면서 관객의 애타는 기다림과 열망이 관객의 관심을 연장시켜준다는 뜻이다. 관객들의 관심이 항상 긴장 상태에 있는 것도 적절치 않다. 리듬감 있게 관객의 관심을 배분하는 것이 필요하다. 작은 궁금증을 둔 다음 수수께끼를 풀어낼 수 있다.

51) [네이버 지식백과] 관객 [audience, 觀客] (영화사전, 2004.9.30, propaganda)

52) Matthews, Brander. 『A Study of the Drama』. Houghton Mifflin, 1910.

53) Diderot, Denis, and Walter Herries Pollock. 『The paradox of acting』. Chatto & Windus, 1883.

3. 서술자 시점

서술자(敍述者)는 이야기를 말해주는 서술기능을 수행하는 허구적 화자(話者)를 말한다.⁵⁴⁾ 서술자를 논술하기 전에 문학 속 저자와 영화 속 감독을 가려본다. 문학 속 작가는 스토리를 만드는 사람이자 스토리를 조직하는 사람이고, 영화 속 스토리를 만드는 사람과 스토리를 짜는 사람은 따로 있다. 영화에서 스토리를 만드는 사람이 극작가이고 스토리를 짜는 사람이 '감독'이다. 극작가와 연출가는 서사의 내용, 즉 스토리와 캐릭터의 행동에 대해 보다 깊이 있는 연구를 하고, 감독은 서사의 형식, 즉 플롯에 대한 조직, 서사의 구조, 캐릭터의 설정, 그리고 시점의 유도에 대한 연구를 한다.

작가(영화;감독)는 서사구조를 창작하거나 짜는 사람, 서술자는 작품 속 스토리를 풀어내는 사람, 서술자는 작가가 만들어내고 상상해 내는 사람이다. 일부 자전적 서사 작품에서는 저자와 서술자가 동일 인물일 수 있다. 서술자는 실제로 저자가 상상해낸 결과물이다. 롤랑 바르트(Roland Barthes)는 "서술자와 인물은 주로 '종이 위의 생명'이라며, 한 편의 서사의 실질 저자는 이 서사 작품의 서술자와 결코 혼동될 수 없다"고 지적했다.⁵⁵⁾ 서술자는 작가가 만들어낸 작품 속의 한 요소이며, 스토리의 화자이다. 서술자는 '시점'과 함께 서술을 구성한다. 하나의 서사 작품에는 반드시 하나 이상의 서술자가 있고, 그것을 서술하는 과정에서 하나의 특정한 '시점'(관찰점)에 의해 보이는 모든 것이 드러난다. 서술자의 '말'과 그가 몸 담고 있는 어떤 관찰점의 '보기'는 통일될 수도 있고 구별될 수도 있다. 따라서 작품 속 서술자의 확정, 시점의 선택은 모두 작가가 결정한다. 시점의 인칭에서 알 수 있듯이 어떤 서술자는 스토리에 참여하는 서술자(1인칭 서술자와 2인칭 서술자)이며, 스토리에 참여하지 않는 서술자(3인칭 서술자)이다.⁵⁶⁾(서술자 시점의 분석은 3장에서 이루어진다) 예를 들어 <열쇠>에서 서술자는 안나, <벽 속의 늑대들>에서 서술자는 루시, <글루미 아이즈>에서 서술자는 무덤을 파는 소년이다. 1

54) [네이버 지식백과] 서술자 [敍述者] (한국현대문학대사전, 2004.2.25, 권영민)

55) Barthes, Roland, and Lionel Duisit. 「An introduction to the structural analysis of narrative」, 『New literary history』, 1975, pp.237-272.

56) Prince, Gerald, 『Narratology: The form and functioning of narrative』, Walter de Gruyter, 2012.

제3장 VR 애니메이션의 특징

제1절 VR 애니메이션의 개념

가상현실(VR, Virtual Reality)은 컴퓨터 시뮬레이션을 이용하여 하나의 3차원 공간을 만드는 기술로 사용자에게 시각, 청각, 촉각 등 감각적인 시뮬레이션을 제공하여, 사용자가 제때 그 상황에 직면하듯, 제한 없이 3차원 공간 속 사물을 관찰할 수 있게 한다. 57) 『더 VR 북(The VR Book)』에서 제이슨 제랄드(Jason Jerald)는 "VR을 마치 실제 공간에 있는 것처럼 체험하고, 상호작용할 수 있는 컴퓨터가 생성한 디지털 공간으로 묘사했다".58) 컴퓨터의 개별 기능 모듈을 이용하여 개별 기기와의 상호작용을 이용하여, 콘텐츠의 설계와 다른 감각 시스템의 결합을 통해 몰입형 공간을 구축하는 컴퓨터 시스템과 웨어러블 기기에 의해 구현된다. 몰입은 마치 하나의 자연공간에 몸을 맡기고 주변에서 오는 서로 다른 감각적 자극을 받아들이고 있는 것처럼, 가상현실의 몰입감은 현실세계의 감각적 몰입을 시뮬레이션하여 예술과 상상을 아날로그 현실의 몰입감과 결합시키는 것이라고 할 수 있다. 애니메이션의 발전적 각도에서 애니메이션 예술가들은 최초의 셀룰로이드 그리기부터 다양한 재료의 콜라주, 스톱 모션 애니메이션, 핸드페인팅, 컴퓨터 그래픽을 시뮬레이션하는 3차원 기술까지 애니메이션의 제작 매체를 연구 개발해 왔으며, 애니메이션 예술가들도 2차원, 3차원, 공간 투영, 상호작용 장치를 활용해 작품을 만들기 시작하면서 기술과의 연관성이 긴밀해지고 있다. 특히, 가상현실 기술은 최근 애니메이션 작가들이 주목하는 뉴미디어로 자리 잡기 시작하면서 가상현실 기술을 활용한 애니메이션의 새로운 창작을 통해 전통을 깨고 디지털 그래픽의 잠재력을 확대하게 되었다.

가상현실과 애니메이션에 관련한 등장은 공학, 군사 훈련, 과학 및 의학 등 분야에서 구현된다59). 그러나 이 분야의 응용은 애니메이션의 표현 방법이 들어 있을 뿐, 다른 분야에 존재하는 하나의 표현 기법에 맞추기 위한 것이지, '서사'의

57) Lanier, Jaron. 『Dawn of the new everything: A journey through virtual reality』. Random House, 2017.

58) Jerald, J. 『The VR Book: Human-centered Design for Virtual Reality』, San Rafael, Morgan & Claypool, 2015.

59) Muhanna MA, 「Virtual reality and the CAVE: taxonomy, interaction challenges and research directions」. 『J King Saud Univ Comput Inf Sci』, 2015, pp.344-361.

기능은 없다. '서사'가 가미된 VR 애니메이션은 2016년 '에미상 최우수 오리지널 상호작용 프로그램상'을 수상한 VR 애니메이션 <헨리(Henry)>가 대표적인데, 2015년 오쿨러스 스토리 스튜디오(Oculus Story Studio)가 개발한 작품으로, 에미상 역사상 최초로 가상현실에 수여된 작품이다. 2017년 아카데미상 후보에 오른 최초의 VR 영화 <진주(Pearl)>는 구글 스포트라이트 스토리즈(Google Spotlight Stories)가 개발한 최초의 VR 애니메이션이다. 2017년 VR 애니메이션 <진주>는 제 89회 아카데미 단편상 후보에 처음 오르게 되었다. 아카데미 시상식에서 VR 애니메이션은 다른 애니메이션과 같은 카테고리로 구분돼, VR 애니메이션이 기존 애니메이션과 동일한 예술적 가치와 의미를 가진다는 것을 입증했고, VR 애니메이션이 컴퓨터 기술의 시도에 그치지 않고, 관객과 소통하며 감동을 선사하는 기존 애니메이션의 본질적인 콘텐츠에도 충실했음을 밝혔다. 2018년 월트디즈니 애니메이션 스튜디오의 첫 단계 가상현실 단편영화 <사이클(Cycles)>의 창작자 중 한 명인 호세 루이즈 고메즈(José Luis Gómez)는 "가상현실이 영화제작 방식을 완전히 바꿔 놓을 것이다"라고 말했다.

4차 산업혁명으로 VR이 갈수록 관심을 받고 있는 현시점에서 VR은 사회의 다양한 분야에 지속적으로 적용되며, 군사·의학 분야에서 이미 긍정적인 평가를 받고 있다. 특별히 VR 기술은 애니메이션 관객들에게 '상호작용감'과 '몰입감' 등의 새롭고 다양한 감성으로 전달되어 애니메이션 표현의 새로운 방식으로 제작 상영되고 있다.

제2절 VR 애니메이션 역사의 대표적인 세 스튜디오

VR 애니메이션은 비교적 새로운 애니메이션의 표현 형태로, VR 애니메이션에 있어 기념비적인 세 곳의 스튜디오가 있다. 바로, 구글 스포트라이트 스토리(Google spotlight Stories), 오쿨러스 스토리 스튜디오(Oculus Story Studio), 바오밥 스튜디오(Baobab Studios)이다. 세 곳의 스튜디오 중 구글(Google)과 오쿨러스(Oculus)의 스튜디오는 이미 폐쇄되었지만, 그들의 작품은 VR 애니메이션의 발전을 위한 토대를 마련했다고 평가받는다.

스포츠라이트 스토리즈(Spotlight Stories) 프로젝트는 모바일 기기에서 좋은 스토리를 전개할 수 있는 방법을 모색하는 모토로라의 작은 팀에서 처음 탄생했

다. 2011년, 해당 팀은 구글의 Advanced Technologies and Products(ATAP) 그룹에 합류한 후 글렌 킨(Glen Keane), 저스틴 린(Justin Lin), 호르헤 구티에레스(Jorge Gutierrez), 아드만 애니메이션(Aardman Animation)과 같은 창작자들과 탐구하여 360도의 다양한 VR 영상을 개발했다. 이 스튜디오는 다양한 스타일의 VR 단편영화 <바람 부는 날(Windy Day, 2013)>, <버기 나이트(Buggy Night, 2014)>, <햇살 아니면 비(Rain or Shine, 2016)>, <에이지 오브 세일(Age of Sail, 2018)>, <백 투 더 문(Back to the Moon, 2018)> 등과 같은 13편의 작품을 제작하여 훌륭한 VR 애니메이션 작품들을 많이 탄생시켰다. 그 중 <진주(Pearl)>는 2017년 '최고의 혁신 대화형 스토리 에미상'을 수상하였으며, 2017년 아카데미 단편 애니메이션으로도 지명되었다. 이 스튜디오는 새로운 기술을 통해 스토리를 전달하는 방법을 모색하고, 새로운 접근법을 통해 사용자 경험을 향상시키기 위해 제작되었으며, 대부분의 작품은 VR 헤드셋을 통해 감상할 수 있는 모바일 기기에 초점을 맞추고 있다. 2019년, 구글은 6년에 걸쳐 운영해 온 구글 스포트라이트 스토리(Google Spotlight Stories)를 폐쇄했다. 비록 이 스튜디오가 폐쇄되었음에도 불구하고 그들이 VR 기술력이 미숙할 때 진행한 몰입형 영화 개발의 시도는 새로운 기술로 스토리를 풀어낸 작품들로 모두 역사적인 의의가 있다. 스포트라이트 스토리가 만든 모든 작품은 VR 분야의 특정 문제를 해결하고 가상현실 기술의 경계를 넓히고자 한 것이었다.

오쿨러스 스토리 스튜디오는 2015년 페이스북의 오쿨러스 VR 부문 콘텐츠 스튜디오였다. 이 스튜디오의 첫 작품은 <로스트(Lost, 2015)>이고, 그 뒤 <헨리(Henry, 2016)>는 2016년 에미상을 수상했으며, 2017년 에미상 후보에 오른 <디어 엔젤리카(Dear Angelica, 2017)>를 제작했다. 그러나 페이스북은 2017년 초 오쿨러스 스토리 스튜디오를 달고, 외부 제작 지원을 하기로 결정했다. 오쿨러스 VR사는 최근 인터뷰에서 "오쿨러스 스토리 스튜디오가 시작되면서 이 미션은 사람들에게 지침의 등대를 주는 것이다"라고 하였고, 곧 다른 스튜디오와 창업회사들은 오쿨러스 스토리 스튜디오를 따라 오쿨러스로 스타일의 '서사' 방식을 개발하기 시작하였다.

2018년, 오쿨러스 스토리 스튜디오(Oculus Story Studio)팀의 주요 멤버인 에드워드 사치(Edward Saatchi)와 영화 제작자 피트 빌링턴(Pete Billington)은 '페이블 스튜디오(Fable Studio)'를 공동으로 창립했다. 페이블 스튜디오의 프로젝트 중 하나는 <벽 속의 늑대들(Wolves in the Walls, 2018)> 이다. 페이블 스튜디오

의 크리에이티브 프로덕션 디렉터인 제시카 샤미쉬(Jessica Shamash)는 이 스튜디오의 핵심 목표는 "관객에 대한 감동을 가진 캐릭터를 창조하고, VR을 통해 복잡한 스토리를 들려주는 것이라고 밝히며, <벽 속의 늑대들>은 이 여정의 부분적인 단계일 뿐⁶⁰⁾이라고 말했다. 제이슨 루빈(Jason Rubin) 오컬러스 콘텐츠 부문 부감독은 "우리는 여전히 VR 무비와 크리에이티브 콘텐츠 생태계를 발전시키기 위해 노력하고 있다. 이제 수많은 영화 제작자와 개발자들이 서사적인 VR 형식에 집중하고 있는 만큼 이들을 후원하고 지원하는 콘텐츠에 초점을 맞출 것"이라고 말했다.

바오밥 스튜디오(Baobab Studios)는 대화형 콘텐츠와 360도 파노라마 영상을 개발해 눈에 띄는 영화 캐릭터와 스토리를 창조하는 VR 애니메이션 스튜디오로, <마다가스카르(Madagascar, 2005)> 시리즈 애니메이션 영화의 감독 에릭 다넬(Eric Darnell)과 징가(Zynga), 전 게임 부문 부사장인 모린 팬 (Maureen Fan)이 2015년 공동으로 창업하였으며, VR CG 애니메이션 창작을 주로 진행하고 있다. 바오밥 스튜디오는 최근 작품 <침략(Invasion)>, <크로우:전설(Crow:The Legend, 2018)>, <바바 야가(Baba Yaga, 2020)> 등을 통해 민간전설로 성공적인 전환을 하고, 인터랙션 아트와 서사 예술의 완벽한 결합을 이뤄내 이 작품들이 에미상을 수상하게 되었는데, 이는 서사 위주의 VR 애니메이션이 성공적이었다는 것을 보여주는 증거이다.

아래 <표 2-1>은 VR 애니메이션 스튜디오 세 곳과 작품들을 요약 정리한 표이다.

<표 3-1> VR 애니메이션 스튜디오 세 곳과 작품

회사 이름	개봉	작품제목	이미지	내용 및 서사구조 유형
	2013	바람 부는날 (Windy Day)		내용: 바람이 부는 날 쥐 한 마리와 모자 한 개 사이에서 벌어지는 스토리. 서사구조 유형: 비선형 서사
	2014	버그 나이트 (Buggy Night)		내용: 방에 노래를 부르던 벌레떼가 손전등 빛에 끌렸다. 서사구조 유형: 비선형 서사

60) https://www.oculus.com/blog/vr-visionaries-fable-studio/?locale=zh_CN

구글 스포트라이트 스토리즈 (Google Spotlight Stories)	2015	온 아이스 (On Ice)		내용: 공상과학적 색채를 띤 아이스쇼. 서사구조 유형: 선형 서사
		특별한 배달 (Special Delivery)		내용: 지붕의 미스터리: 낯선 사람을 쫓는 간수 스토리. 서사구조 유형: 선형 서사
	2016	진주 (Pearl)		내용: 아버지와 딸의 스토리 서사구조 유형: 선형 서사
		햇살 아니면 비 (Rain or shine)		내용: 여자아이가 새로 산 선글라스를 쓴 것은 비 오는 날, 안경을 벗는 것은 맑은 날의 스토리. 서사구조 유형: 선형 서사
	2017	듀엣 (Duet)		내용: 한 소년과 한 소녀의 성장 과정을 다룬다. 서사구조 유형: 평행 서사
		소나리아 (Sonaria)		내용: 끊임없이 생명의 형태를 바꾸는 두 기발한 생물을 따라 환각적인 여정이 펼쳐진다. 서사구조 유형: 비선형 서사
	2018	에이지 오브 세일 (Age of Sail)		20세기 초 북대서양에서 홀로 표류하던 늙은 선원이 호화 크루즈선에서 뜻하지 않게 물에 빠진 젊은 소녀를 만났다. 서사구조 유형: 선형 서사
		백 투 더 문 (Back to the Moon)		내용: 매혹적인 마술사, 모험적인 레드 하트 여왕, 그리고 사악한 녹색인의 여정 서사구조 유형: 비선형 서사
오쿨러스 스토리 스튜디오 (Oculus Story Studio)	2015	로스트 (Lost)		내용: 한 로봇이 숲속으로 가서 잃어버린 손바닥을 찾아낸다. 서사구조 유형: 비선형 서사, 공간 몰입형 체험
	2016	헨리 (Henry)		내용: 작은 고슴도치 한 마리가 생일을 맞은 스토리. 서사구조 유형: 선형 서사

	2017	디어 안젤리카 (Dear Angelica)		내용: 사랑하는 사람들의 여정을 판타지적이고 환각적인 방식으로 추억한다. 서사구조 유형: 비선형 서사
	2018	벽 속의 늑대들 (Wolves in the Walls)		내용: 벽 속의 비밀을 발견하고 가족을 구한 한 소녀의 스토리. 서사구조 유형: 선형 서사
바오밥 스튜디오즈 (Baobab Studios)	2016	인베이션 (Invasion)		내용: 서툰 두 외계인이 세계를 정령하려 한다. 결국, 그들은 두 마리 귀여운 토끼에 의해 좌절되었다. 서사구조 유형: 선형 서사
	2018	크로우: 더 레전드 (Crow-The Legend)		내용: 한 마리 새가 동료들이 알지 않도록 모험을 겪으면서 아름다운 새에서 까마귀가 되는 스토리다. 서사구조 유형: 선형 서사
	2019	모닥불 (Bonfire)		내용: 외계인이 침입하면 관객은 우주정찰병으로 분해 인류를 위한 새집을 찾는 임무를 수행한다. 서사구조 유형: 비선형 서사
	2020	바바 야가 (Baba Yaga)		내용:정글에서 어머니를 구해준 소녀의 스토리를 다룬다. 서사구조 유형: 갈래 서사
		페이퍼 버드 (Paper birds)		내용: 음악에 소질이 있는 한 아이의 스토리를 담았다. 서사구조: 선형 서사
	2021	나무 (Namoo)		내용: 한 남자의 성장 과정을 다룬다. 서사구조: 선형 서사

제3절 VR 애니메이션의 특성

모든 예술 형태에는 이를 담아내는 매개체가 있는데, 예를 들어, 회화는 종이를 매개로, 음악은 플레이어를 매개로, 영상(영화, TV, 애니메이션)은 화면을 매개체로, 특정 매체는 하나의 매체를 하나의 감각과 연관시키는 것을 말한다: 음악은 청각, 그림은 시각, 영상은 시각과 청각, VR은 시각, 청각과 촉각을 연결한다. 예술품은 그 자체의 매체별 특성에 의존해야 하며, 가상현실에서 생성된 예술작품은

그 특별한 매체에 근거하여 기존의 의미의 문학, 회화, 영상작품과 연관되고 또 구별된다. 애니메이션과 가상현실의 결합은 애니메이션의 '허구성', '창조성'과 가상현실 매개체 자체의 '가상성'이 맞아떨어지며, 두 사람의 결합은 '가상'에 새로운 시청각적인 경험을 선사한다. <마다가스카르> 감독은 "VR은 영화의 연장이 아니라 완전히 새로운 언어라고 말한 바 있다".

가상현실은 그 매개체에 따라 다른 매체와 서로 다른 특성을 생성하는데, 월시와 폴로우스키(Walsh and Pawlowski)는 "가상현실의 특성을 '현존감(Presence)', '상호작용(Interactivity)', '몰입감(immersion)'이라고 보았다"⁶¹⁾.

(1) '현존감'은 통상적으로 몸이 실제 있는 곳이 아닌 어느 한 장소에 있는 느낌으로 이해되며, 돈 아이디(Don Ihde)는 『기술과 생활 세계(Technology and the lifeworld)』에서 "'실제로 사는 몸'과 '가상의 몸'이라는 두 가지 개념을 제시했다. 책에서 그는 '체현(體顯)관계(Embodiment Relations)'를 언급하면서 체현(體顯) 관계는 공간의 관계이며, 이 관계에는 물질화된 기술이나 인공물이 포함되어 있고, 이러한 기술이나 인공물을 관객 몸의 경험에 녹여내고 있다".⁶²⁾ VR 영상에서 VR 기술을 활용해 동작과 지각을 분리해 재구성하고, 이를 통해 새로운 경험과 의미를 만들어 '체현(體顯) 몽타주(Embodied Montage)⁶³⁾'라고 부른다. '체현(Embodied)'은 진정한 몸이 아닌 몸의 느낌을 갖는 것, 즉 '가상의 몸'이 가상공간에 존재하며 같은 생각과 시점을 갖는 것을 말한다. 르네 바쟁(Rene Bazin)은 "영화가 스크린을 통해 실제 세계를 재현하고 영상, 사운드, 색상, 입체감 등을 통해 관객에게 시·공간감을 구축해 주는 일종의 '생각의 현실(Imaginary Reality)'⁶⁴⁾을 구현했다"라고 말한 바 있다. 르네 바쟁의 이러한 진실은 머리 속에서 형성되고, 어떤 사람들은 뇌의 상상으로 쉽게 들어갈 수 있지만, 어떤 사람들에게 있어 이는 확실히 어려운 일이다.

(2) '상호작용'은 관객이 실시간으로 조종할 수 있는 가상공간이다. 일찍이 20세기, 90년대에 리처드 뷰캐넌(Richard Buchanan)은 상호작용에 대해 "제품의 영향력을 매개로 인간의 활동을 창조하고 지원한다"고 했다.⁶⁵⁾고 명확하게 정의했

61) Walsh KR, Pawlowski SD, 「Virtual reality: a technology in need of IS research」, Commun Assoc Inf Syst, 2002, pp.297-313.

62) 唐·伊德(著), 韓連慶(譯), 『技術與生活世界』, 北京大學出版社, 2012

63) HaliID. Torture. 『Embodied Montage: Reconsidering Immediacy in Virtual Reality』. Cambridge, MA: MIT Press, 2016, p49.

64) (法)安德烈·巴贊(著), 崔君衍(譯). 『電影是什麼?』, 文化藝術出版社, 2008.

65) Richard Buchanan, 「Design as Inquiry: The Common, Future and Current Ground of Design」,

다. 상호작용은 기술적으로 컴퓨터와 사람이 만들어내는 일종의 상호 관계이고, 정서적으로는 저자가 직접 접촉하지 않는 방식으로 다양한 사람들과의 접촉을 원하고, 생각의 출력 방식이기도 하다. 상호작용과 서사의 관계를 보면, 스콧 머레이(Scott Murray)는 "만약 설정한 상호작용이 완전히 자유롭다면 스토리에 대한 통제를 잃게 될 것이라고 제안한다".⁶⁶⁾ 애니메이션은 다른 영상과 마찬가지로 관객이 수용자이며 방송매체를 통해 정보를 제공받지만, VR 애니메이션에서는 관객이 수용자이자 체험자이며, 체험자가 애니메이션에 참여할 권리를 갖게 되고, 동작이 생기며, 되돌림을 받는 상호작용을 하게 된다. 이것을 '능동적 상호작용'이라고 한다. VR은 '존재'라는 특성 때문에 스스로 상호작용하는 기능 즉, '비주얼 상호작용'을 가지고 있는데, 이를 '수동적 상호작용'이라고 부른다. 본 논문은 이를 근거로 VR 애니메이션을 능동적 상호작용 VR 애니메이션과 수동적 상호작용 VR 애니메이션으로 구분한다.

능동적 상호작용은 관객이 의식적으로 상호작용을 결정하는 것을 말하며, 애니메이션 속에서 선택 가능한 옵션을 제공해 관객이 의식적이고 자발적인 클릭을 통해 능동적인 상호작용이 완성된다. VR 애니메이션에서는 적극적인 상호작용이 많았는데, 작품 <버디 VR>에서는 쥐가 치즈를 얻을 수 있도록 도와주고, 쥐와 인사를 하며 친구가 되는 등 상호작용이 많았다. <벽 속의 늑대들>에서 소녀는 게이머에게 잼병을 당겨 포장한 뒤 그릇장 위에 잼병을 올려놓으라고 조언한다. 수동적 상호작용은 시스템이 관객이 하는 조작을 검사하고 관객에게 제시해 주는 것이다. 관객은 언제나 그것을 내용으로써 상호작용할 의식이 없다. 관객은 어떤 메카니즘도 건드리지 않고 어떤 일을 해야 하는지도 깨닫지 못한다. 단지 백그라운드에서 관객의 행동에 대한 검사일 뿐이다. 수동적 상호작용이 가상현실 속에서 표현하는 가장 기본적인 것은 사방을 둘러보는 동작이다. 관객이 가상세계에 들어온 후, 관객이 궁금해하는 주위를 둘러보는 것은 자연스러운 동작이고, 관객이 스스로 움직이는 상호작용은 필요 없으며, 단지 시각적 상호작용일 뿐이다. 이 밖에도 청각적 상호작용이 있는데, 예를 들면 헤드셋에서 들리는 음악이나 제시된 음향이 있다. 이를 통해 수동적 상호작용은 시각적 상호작용과 청각적 상호작용을 모두 포함하고 있음을 알 수 있다.

In Future Ground: Proceedings of the International Conference of the Design Research Society, 2004.

66) Walsh KR, Pawlowski SD, 「Virtual reality: a technology in need of IS research」, 『Commun Assoc Inf Syst』, 2002, pp.297-313.



[그림 2-5] 앞 글에서 언급된 두 영화 속의 상호작용
왼쪽은 <벽 속의 늑대들>의 기계, 오른쪽은 <열쇠>에서 성들이 떠오르는 장면

토마스 셰리던(Thomas Sheridan)은 논문에서 이러한 의존성을 인정했다.⁶⁷⁾ 그는 다음 세 가지 요소를 현장 체험을 통제하는 변수로 제시했다. "구체적으로, ① 감각기관 정보의 정도(깊이 또한 넓이의 일종을 포함한다). ② 센서와 공간 관계의 컨트롤(관찰자가 시차나 시야에 따라 시점을 바꾸는 능력, 두 귀의 청각을 변화시키는 능력, 촉각 탐색을 수행하는 능력). ③ 물리적 공간의 능력을 변화(예를 들어, 물체의 운동 제어 정도를 실제로 변화시킨다)가 현장 체험을 통제하는 요소라 보았다. 감각 정보는 전시의 사실성과 입체감을 담당하며, 시점 및 감각의 제어와 공간을 변화시키는 능력은 공간을 탐구하는 능력과 공간을 변화시키는 능력을 의미한다".

(3) '몰입'은 이전 글에서도 언급되었는데, 이런 감각은 문학, 회화, 영화 등 예술적 형태가 추구하고 있는 것으로, 포용성(현실 배제 정도를 포함), 광범위성(여기서의 광범위성은 처리된 감각 형태의 범위), 주변성(시야의 크기), 생동감(시각의 풍부함, 해상도 및 질량), 일치성(신체 움직임의 본체 감각 피드백과 표시 정보의 일치 정도)을 포함한다⁶⁸⁾. 경험자의 인지몰입, 감정몰입, 감각 및 운동 몰입, 공간몰입을 의미하는 닐손(Nile Nilsson)의 "몰입감에 대한 정의 주관적 참여이다".⁶⁹⁾ 몰입성은 심리적인 차원에서 '현장감(Sense of Presence)'을 말한다.

67) Sheridan, Thomas B. 「Musings on telepresence and virtual presence」, Presence Teleoperators Virtual Environ. 1992, pp.120-125.

68) Slater M, Wilbur S, 「A framework for immersive virtual environments (FIVE): speculations on the role of presence in virtual environments」. 『Presence Teleoper Virt Environ』, 1997, pp.603-616.

69) Nilsson NC, Nordahl R, Serafin S, 「Immersion revisited: a review of existing definitions of immersion and their relation to different theories of presence」. 『Hum Technol』, 2016, pp.108-134.

VR은 물리적 현장감을 그 자체로 형성해 전통 영상보다 쉽게 현장감을 느끼게 하지만, VR 관객과 영상 콘텐츠의 심리적 거리 축소는 VR 애니메이션이 직면한 애로 사항이다.

사람마다 가상의 특징에 대한 이해가 다르고 합의된 정의가 어렵기 때문에 VR 애니메이션도 정확한 정의는 없지만, VR 애니메이션은 가상현실 기술을 매체 기법으로 사용해 애니메이션의 창작을 하는 것이다. 본 연구자는 VR 애니메이션이란, 가상현실 기술을 매체 기법으로 사용해 애니메이션의 서사구조와 예술적 표현방식을 결합해 몰입감과 상호작용을 체험으로 하는 일종의 애니메이션의 형태라고 생각한다.

제4절 VR 애니메이션의 서사

문학·연극·영화 등 전통적 의미의 서사 매체는 이미 많은 학자들의 연구를 끌어모았다. 가상현실이 새로운 매체로 가장 먼저 고려되는 것은 기술적 문제일 수 있다. 가상현실이 상대적으로 전통매체에 비해 새로운 체험방식이다. 창작자가 VR 헤드셋에 익숙해지고 언리얼 엔진/유니티 소프트웨어 사용법을 익히면서 몰입감 있는 공간 표현은 이제 더이상 방해물이 아니라 가상현실의 서사적 기능이 점차 사람들의 고민을 불러일으키고 있다. 오쿨러스 VR의 창업자 팔머 럭키(Palmer Luckey)는 2016년 온라인 콘퍼런스에서 VR 영화의 잠재력을 환영했다. 그는 "가상현실에서 스토리를 전개하는 것과 전통 영화, 심지어 비디오게임을 통해 스토리를 전개하는 것은 매우 다르다"며 "가상현실 속 스토리가 영화처럼 완벽해 지려면 아직 많은 시간이 필요하다"고 말했다. 실제로 구글, 오쿨러스, 바오밥 등 몇몇 회사가 만든 VR 애니메이션을 보면 팔머의 말처럼 오랜 시간이 걸리지는 않았다. 가상현실 매체 역시 서사적 능력이 있음을 2015년부터 현재까지 우수한 서사적 VR 애니메이션 작품들이 입증하고 있다.

본 연구에서는 VR 애니메이션의 서사에 대해 서사구조의 유형, 공간, 시간과 사운드 네 가지 방면에서 분석하였다. VR 애니메이션의 서사구조 유형은 영화와 마찬가지로 기본적으로 선형 서사구조와 비선형 서사구조를 채택하였지만, 특별히, VR 애니메이션은 비선형 서사구조에 게임의 서사방식을 결합한 갈래 서사구조를 채택하여 비교적 독특한 서사방식을 형성하였다.

서사의 시간과 공간의 연구도 매체에 따라 달라지는 것이다. 하나의 매개체가 서사구조, 서사 자체, 서사가 보여주는 시간과 공간을 판별할 수 있다. 문학과 영화가 서사의 시간과 공간을 쉽게 제어할 수 있는 반면, 가상현실은 '리얼리티와 같은 공간에서 특정 시간을 보여주는 것을 알 수 있다. 이러한 규제는 매체의 본질과 직결되며, 이러한 매체는 침습적이고 신뢰할 수 있는 방식으로 존재한다. 가상현실 세계의 관객들은 '리얼리티와 같은' 공간에서 일어나는 시간 변화를 경험할 수 있고, 소설이나 영화는 우선 이런 '리얼리티와 같은 공간을 제공하지 못한다. 연극의 서사는 대체로 진실한 시간과 한정된 지점에서 일어난다. 리얼타임은 연극의 서사에 어떤 한계를 가져오기도 하는데, 관객의 흥미를 끌기 위해 리얼타임에서 벌어지는 연극의 서사는 다원화, 상호작용 또는 극성을 강화한다. 문학에서 리얼타임은 거의 존재하지 않으며, 문학작품 영화는 시간 조절에 있어 유연하고, 영화는 허구적인 시간도 있고, 실제 시간(실화 영화)도 있다. 작가가 했던 일을 문학적으로 창작해야 독자에게 알려진다. 가상현실은 시간 표현상 영화 서사의 시간처럼 허구의 시간, 지나가는 시간, 미래의 시간, 그리고 진실의 시간일 수 있다.

애니메이션은 이미지로 내용을 서술하는 것 외에, 사운드로 이미지 속의 정보 부재를 보완하고, 서사의 흐름을 매끄럽게 한다. 사운드는 서사 과정에서 이미지와 떼어낼 수 없는 관계이고, VR애니메이션은 전통 애니메이션의 사운드 요소를 바탕으로 공간 입체 위치 확인 사운드 기술을 통해 가상현실 공간의 몰입감을 강화한다.

1. VR 애니메이션의 서사구조 유형

(1) 선형 서사구조(Linear narrative)

VR 애니메이션의 선형 서사가 시간의 순서에 따라 전개되기 이기 때문에 선형 서사는 시간적으로 서사가 선행되어야 한다는 것을 알 수 있으며, 그 기본은 서사의 완전성을 요구한다. 선형 서사가 가장 기본적인 서사구조인 문학 영화 애니메이션 작품에도 동일하게 적용된다. VR 애니메이션 <글루미 아이즈(Gloomy eyes)> 역시 선형 서사의 패턴을 사용한다. 애니메이션 속 스토리는 글루미와 네나가 만나 쫓기듯 사랑하면서 마침내 함께하게 되는 시간적 전개 경로로 진행되며, 사건

에도 삽입과 역술이 없는 전형적인 선형적 서사구조이다. 위와 같은 분석에서, 선형 서사가 가장 기본적인 서사구조로서 문학 영화 애니메이션 작품에도 VR 애니메이션에도 적용되었음을 알 수 있다.



[그림 2-6] 선형 서사구조 애니메이션 <글루미 아이즈>

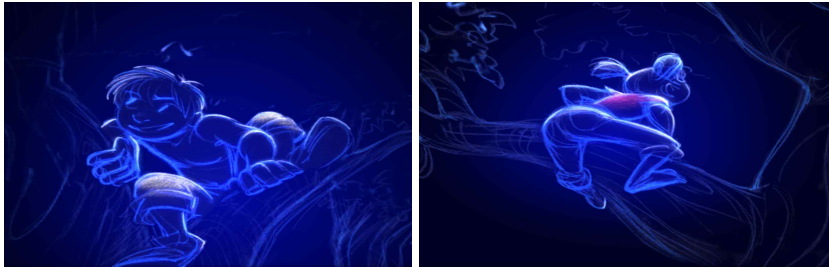
(2) 비선형 서사구조 (Non-Linear narrative)

VR에서는 하나의 평행 서사(Parrell narrative) 구조의 비선형 서사 방식을 사용했다. '평행 서사'는 '퍼렐 서사'라고도⁷⁰⁾ 한다. 프랑스의 영화학자 마르셀(Gabriel Marcel)은 『영화 언어(Film Language)』에서 "평행 몽타주는 두 개 또는 수 개의 희곡 동작이 각각의 동작을 삽입하여 교대로 나타나는 부분들을 평행하게 표현하는 것으로 둘의 대비에서 어떤 함의를 나타내는 것을 목적으로 한다"고 주장했다.⁷¹⁾ 평행 몽타주는 영화 촬영 기법에서 여러 가능성을 열어두고 있는데, 예를 들어 다른 공간과 같은 시간, 같은 공간과 다른 시간, 다른 공간과 다른 시간에 다른 효과를 낼 수 있다. 평행 서사는 가장 간단한 두 스토리의 조합이다. 예를 들어 하나의 소설에서 두 개의 독립된 스토리를 하나씩 연속해서 들려주기도 하고 교차된 구조로 스토리를 풀어낼 수 있다. 영화에서는 평행 몽타주적 표현을 많이 쓴다. VR 애니메이션에서는 몽타주의 기능을 약화시켰기 때문에 서사구조는 스토리에서 여러 캐릭터나 특징을 선택할 수 있는 방식을 기반으로 하며, 스토리에서 일반적으로 사용되는 서로 다른 캐릭터들을 사용할 수 있다(예컨대 좋은 사람/나쁜 사람). VR 버전 <듀엣(Duet)>에서는 선형 구조를 바꿔 평행 서사구조를 채택했다. VR <듀엣>에서는 남자아이와 여자아이를 선택할 수 있다. 캐릭터 선택에 따라 다른 사건을 겪지만, 기본적으로 같은 스토리를 따르고, 관객은 다른 캐

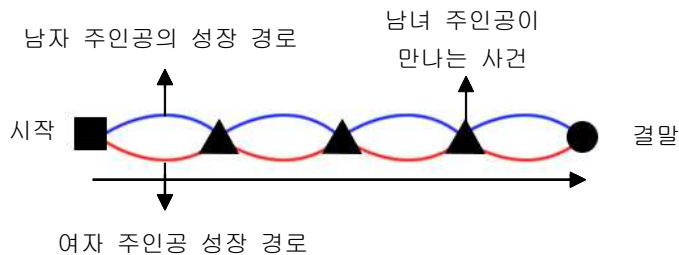
70) Gregory, Chris. Star Trek, 『Parallel Narratives』, Springer, 2016.

71) 馬賽爾·馬爾丹(著), 振淦(譯), 『電影語言』, 中國電影出版社, 2000.

릭터의 시각에서 스토리 속의 요소를 바꿀 수 있다.



[그림 2-7] VR 버전의 <듀엣(Duet)>은 평행 서사구조를 구현하였다



[그림 2-8] <듀엣(Duet)>의 서사구조

이들 세 서사구조는 전통적인 서사구조를 바탕으로 디지털 서사에 적용되며, 서사구조의 시간성에서는 극이 전개되는 시간에 맞춰 진행된다. 서사 공간에서는 한 캐릭터의 공연 공간에서 2인 또는 여러 명의 공연 공간으로 확장된다. 그 외에 사용하는 스크린 매체에 따라 서사적 표현 기법이 달라진다.

또 하나의 VR 애니메이션 특유의 서사구조는 게임의 비선형 구조를 결합한 갈래 서사구조(가지형 서사=분기형 서사; Branching Narrative)다. 갤리언(Galyean)은 『Narrative Guidance of Interactivity(1995)』에서 "많은 비선형 체험은 흔히 말하는 갈래 구조를 가지고 있다. 각 갈래는 공간 부분을 서술하는 선형 단편을 대표한다. 갈래 구조를 이용한 비선형 서술은 노드에 도달하기 전에 하나의 갈래를 거쳐 노드에서 다음 갈래를 결정한다".⁷²⁾ 플린트 딜(Flint Dille)은 『The ultimate guide to video game writing and design』에서 "갈래 서사(가지형 내러티브)를 '나무로 상상하는 가지'로 정의한다. 나무줄기는 이야기의 주요 내용을

72) Galyean, T.A. 『Narrative Guidance of Interactivity』. Ph.D. dissertation, MIT Media Arts and Science. 1995.

이루고, 서사 과정의 각 사건들은 이야기 속의 결정점이나 갈래에 따라 선택되며, 다른 선택들은 서로 다른 방향으로 뻗어나간다".⁷³⁾ 딜은 이 책에서 게임의 서사 방식이 갈래 서사를 채택하는 장르임을 설명했다. 상호작용(인터랙티브) 서사는 서사의 한 형태로서 보다 깊이 있게 사용자와 상호작용할 수 있으며, 상호작용(인터랙티브) 스토리 구축에도 갈래 서사구조를 사용한다.

서사 위주의 VR 애니메이션으로 사용되는 갈래 서사구조는 게임에서 사용되는 갈래 서사구조와 구별된다. 게임은 하나의 분과에서 시작되며 일련의 결정을 거쳐 몇 가지 가능한 결과를 낳는다. 이러한 구성은 상호작용이 매우 강하지만, 사용자들의 끊임없는 결정이 필요하고, 많은 상호선택에 있어서 서사의 원활하지 못한 결과를 초래할 수 밖에 없다. 이런 구조는 게임 장르의 서사 위주 디지털 콘텐츠에 적합하지만, VR 애니메이션이 서사성을 강조하는 데 있어 상호작용은 VR 조작의 한 특성이지만 절대적으로 필요한 것은 아니다. 따라서, 상호작용 콘텐츠가 있는 VR 애니메이션과 게임의 가장 큰 차이점은 서사의 '완성도'와 '유연성'이다. VR 애니메이션은 사용자가 보는 시간에 감독이 전하는 정보를 이해하고 파악할 수 있는 매끄러운 스토리를 요구하는데, 게임은 서사성을 강조하지 않고 서사가 있는 게임이라도 서사에 대한 내용이 집중되지 않으며, 개발자는 서사가 어떤 내용인지 전적으로 신경 쓰지 않고 주로 게이머의 상호작용 성능을 만족시킨다.

VR 애니메이션과 게임의 서사구조에서 또 다른 차이점은 서사 목표의 집중도에서 크게 다르다. 게임은 흔히 '최종적인 보스 죽이기'와 같은 총체적인 스토리의 목표가 있지만, 그것은 먼 목표이며, 보스의 수도 수없이 많다(게임이 끝나지 않는 한 플레이어의 미션은 보스를 죽이는 것). 그래서 플레이어가 장애에 부딪히면 장애를 극복하는 것이 게임이 요구하는 것이기 때문이다. 게이머들은 이 시점에서 분명히 '플레이 모드'에 있다. 이것은 플레이어에게 어떻게 해야 하는지를 알게 하는 데 유용하지만, 서사에 있어서는 큰 문제이다. 스토리의 몰입감을 없애고, 플레이어는 그들의 동작을 스토리의 일부로 생각하지 않고, 매우 추상적인 게임의 목표를 향해 나아가는 한 걸음으로 간주한다. 이 경우, 게이머들은 '이제 이 부분만 통관시키면 나는 계속 스토리를 즐길 수 있다'라는 서사와 게임 플레이를 분리하여 생각하게 된다. VR 애니메이션은 부분적인 상호작용 개념이 들어가 있지만, 감독들은 하나의 완전한 서사 사슬을 지정하고, 관객들은 작은 상호작용

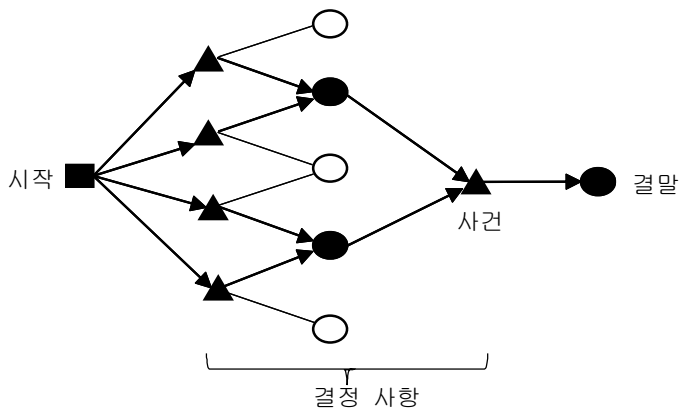
73) Dille, Flint, John Zuur Platten. 『The ultimate guide to video game writing and design』. Lone Eagle Publishing Company, 2007.

을 구현하지만, 전체적인 스토리에서 벗어나서는 안 된다. VR 애니메이션의 서사적 목표가 한 시간 안에 집중되는 것이 게임처럼 매우 추상적이면서도 먼 목표이다.

VR 애니메이션 <가정의 교수형(The hangman at home)>은 갈래 서사구조로 스토리를 5개로 나누었다. 앞의 4개 부분은 사용자와 집안의 일부 소품인 문, 창문, 벽난로, 옷장을 주고받으며 선택하자, 4개의 스토리가 등장해 인간의 어색한 친밀한 관계를 그려낸다. 각각의 스토리가 끝나면 처음의 방으로 돌아가 네 가지 스토리를 모두 본 후 다섯 번째 스토리로 이어진다. 전체 애니메이션의 스토리 진행은 관객에 의해 통제되며, 처음 방에서 자유롭게 하나의 메카니즘을 불러와 하나의 스토리에 들어갈 수 있으며, 이러한 방식은 사용자에게 대한 개인화된 대화형 콘텐츠로 볼 수 있다. 갈래 서사는 상호작용 내용의 편성에 따라 다른 구조 모델을 만들 수 있지만 기본 구조는 시작-결정 사건-결과로 한다.



[그림 2-9] VR 애니메이션 <가정의 교수형>



[그림 2-10] <가정의 교수형>의 서사구조

VR 애니메이션은 전통 애니메이션과 마찬가지로 스토리를 전달해야 하지만 고정된 서사가 아닌 선택적 서사, 즉 상호작용 서사구조를 가진 콘텐츠라는 점이 VR 애니메이션과 기존 애니메이션을 구분하는 특징이다. 갈래 서사는 전통적인 서사구조와 놀이 서사구조가 결합되어 일정한 상호작용 내용과 관객 선택 능력을 갖춘 서사구조이지만, 이러한 구조는 스토리에 대한 이해나 공감에 영향을 미치지 않아 VR 애니메이션에 적합한 서사구조이다. 아래 표에서는 전통 애니메이션, 게임, VR 애니메이션의 서사적 장단점을 정리했다.

<표 3-2> 전통 애니메이션 / 게임 / VR 애니메이션의 서사구조 비교

	서사구조	장점	단점
전통 애니메이션	선형 서사 비선형 서사 평행 서사	서사가 완전하고, 분석이 투철하며, 리듬 통제력이 강하다.	관객은 자유 시점과 이동이 불가하다.
게임	갈래 서사	캐릭터가 많고, 내용이 풍부하며, 선택할 수 있는 결말이 많고, 상호작용의 내용이 많아, 관객의 자유도가 높다.	서사의 무결성과 논리성이 비교적 떨어진다.
VR 애니메이션	선형 서사 비선형 서사 평행 서사 갈래 서사	전통 서사와 놀이의 상호작용 능력을 겸비하여, 비교적 공간형 서사 능력이 뛰어나다. 몰입도 ⁷⁴⁾ 가 뛰어나다	서사의 일부 내용과 디테일은 쉽게 잃어버리고, 관객의 스토리에 대한 이해가 다소 부족하다.

2. VR 애니메이션의 공간

조스트는 "대부분의 서사 형태는 그 행동을 수용하는 공간이 있다"라며, "영화 속 공간은 다각도, 다양한 쇼트, 멀티비전으로 연출되는 공간이고 스크린을 통해 현실공간에 대한 영화감독의 선택과 구상을 보여줌으로써 공간도 서사력과 묘사력을 갖게 한다"고 진단했다. 전통적인 애니메이션의 서사 공간 역시 영화 공간의 표현 이념을 따르기는 마찬가지다. VR 애니메이션에서는 관객이 위치한 물리적 공간의 변화로 영상 공간의 변화를 가져온다. 전통 영상의 물리적 공간은 1인 개인 비밀관람과 멀티플렉스 관람 등 모두 하나의 스크린이 대상이다. 관객의 관람 공간 변화는 사적인 작은 공간부터 여러 사람의 큰 공간까지, 분위기에 따라 영화에

74) 몰입도: 어떤 대상에 깊이 파고들거나 빠지는 정도(네이버 국어 사전).

대한 몰입감이 달라질 수 있다. 가상현실의 서사 공간은 위에서 언급한 무대나 스크린 공간이 주는 '제4의 벽(the forth wall)'과 구별된다.⁷⁵⁾ '제4의 벽'은 극장의 벽에 해당하는 삼면과 무대의 막인 제4의 벽을 넘어서는 공간을 의미하기 때문에 프랑스 연극가 데니스 디더롯(Denis Diderot)은 "무대 가장자리에 배우와 관객을 분리하는 보이지 않는 벽이 있다"라는 의견을 내놓았다. 가상현실의 공간은 디드로의 관점을 깨뜨리고 VR 기술은 배우와 관객의 벽을 허물게 하며, 관객은 자유로운 시각으로 벌어지는 스토리를 볼 수 있다. 가상현실의 공간은 프랑스 계몽주의자 드니 디드로(Denis Diderot)가 주창한 리얼리즘 연극의 기초 개념을 깨뜨릴 것이며, 이 벽을 사이에 둔 관객과 배우는 간섭할 수 없는 존재로 인식될 것이다. 가상현실은 이 네 번째 벽을 뛰어넘어 스토리와 같은 공간으로 들어갔고, 오쿨러스 스토리 스튜디오는 이 공간에 대해 'Swayze Effect'라고 정의한다.⁷⁶⁾ Swayze Effect는 자신이 세상 속에 있다고 느끼면서도 주위 공간과 아무런 상관도 없는 느낌을 묘사한다. 이런 느낌은 세계적으로 돈 이드(Don Ihde)의 『기술 속의 몸』이라는 책에서 언급한 '진실한 생활 신체'와 '가상 신체'라는 개념으로 가상현실의 공간을 신체의 '그 자리에서' 성적 공간과 영상 공간으로 구분할 수 있다. '존재' 공간은 몰입성과 상호성을, 영상 공간은 서사성을 제공한다. VR 애니메이션의 현장성과 서사성이 어느 정도 모순될까에 대한 의문이 생긴다. 본 논문은 VR 애니메이션이 존재하는 공간성에서 시각은 어떻게 가상공간에서 서사가 완성되는지를 논하였다.

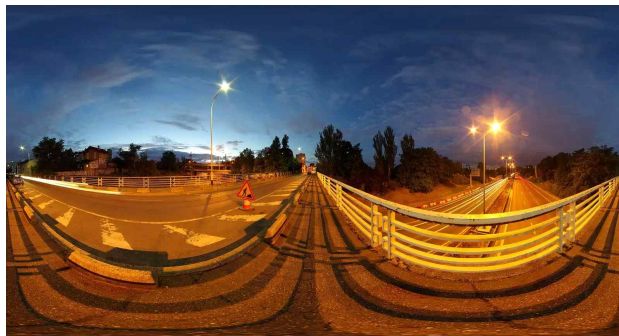
2.1 파노라마 공간부터 가상공간까지

파노라마 공간은 가상예술에서 발전한 최초의 창작 형태이며, 파노라마가 광각 촬영 등을 통해 주변 공간을 최대한 많이 포착해 이미지 매칭으로 시뮬레이션하는 3차원 공간이다. 파노라마 공간이 표현한 공간의 입체감은 관객의 시야를 그래픽으로 덮고 그 안에 둘러싸이게 한다. 가상현실의 가장 큰 특징은 공간의 변화로 입체적인 3차원, 움직임, 사운드, 촉각 감각이 결합되어 관객의 시점 변화에 따른 변화가 일어난다. 시각의 각도, 영화의 쇼트 위치, 회화 속의 구도와 촬영은 파노라마 공간 속에서 다시 쓰이게 되는데, 시점의 추종이나 시점의 인도는 관객들을

75) Cuddon, J. A. 『Dictionary of Literary Terms and Literary Theory』. John Wiley & Sons. 2012

76) <https://www.oculus.com/story-studio/blog/the-swayze-effect/>

이 공간에 끌어들여 언제든지 생각해야 하고, 그렇지 않으면 관객들을 이 공간에 빠뜨린다. 이는 예술가·디자이너들에게 보다 높은 요구사항으로, 파노라마 공간의 창작은 다층적인 표현을 요구하고, 고유의 구도적 사고·전통적 시각 관념을 떠나 입체적인 공간에서 장면의 디자인과 스토리 공간의 디자인을 다각도·비례로 관찰·체험하는 '완전한 가상세계'를 만든다. 가상공간의 조성은 기술이 가져다주는 새로운 공간의 형태이며, 기술과 사람 사이에는 상호의존적이고 상호생성이 있다. 가상현실 기술은 파노라마 공간을 결합해 인체를 회전시켜 이미지 곳곳을 검사할 수 있고, 마치 입체형 루프맵에서와 같이, 끊임없이 이미지를 업데이트할 수 있는 기계형 파노라마에서도 같다. VR 입체적 시각, 1950년대 영화관 영화 등 일련의 수학적 혹은 기술 혁신의 최신 발전으로 특별한 헤드셋을 쓰고 볼 때 깊이감, 현재의 대화면 아이맥스 영화들이 있다. 관객은 시야 범위 내에서 물체가 움직일 수 있도록 하고, 눈과의 거리가 늘어나면 줄어들수록 더 커지거나 작아지기 때문에 움직이는 시각을 이용하여 하나의 영상의 완전한 깊이감을 얻는다.



[그림 2-11] 파노라마 (출처 : 구글 검색)

기술의 출현은 인류의 생활에 점점 더 많은 편리함을 가져다준다. 인류의 세계는 기술을 빼놓을 수 없다. 인간, 기술, 세계의 세 가지는 서로 생성적이며 구조적인 관계에 있다. 인간의 주체성은 신체가 의식적으로 세상을 구성하는 능력과 활동이며, 이러한 의미의 주체성이 있기 때문에 신체는 자신의 작품을 '열린 인간의 본질적 힘에 관한 책'으로 만들 수 있고, 사물에 대한 미적 또는 추한 판단을 내릴 수 있다.⁷⁷⁾ 가상현실 기술은 인간의 신체 주체적인 욕구를 기술에 의존하여 신체 주체들이 현실을 초월하여 새로운 체험 방식을 창조하는 것으로, 인간 사고

77) 王曉華, 「身體主體性的起源與審美發生論」, 『河北學刊』, 2009.

의 연장과 현실 사회 규범의 속박, 신체의 욕구 충족, 시공간을 초월한 정보 교류, 보다 나은 풍부한 인간의 정신세계를 구현하고 있다. 가상공간은 시각의 속박을 해방하고 상호성을 증대시키며 참여성과 창조성을 향상시킴으로써 인간 사회의 서사적 비전을 실현한다.

한편, 가상현실 기술은 인간에 대해서도 형식적인 가이드의 기능을 수행하며, 인간의 행동을 만들고, 또 하나의 주체성을 형성한다. 사람들이 새로운 공간에서 하나의 서사를 완성하고, 하나의 스토리의 발전을 이끌 때, 사람들에게 새로운 권리의 상징을 준다. 사람들은 수동적인 공간에 머물지 않고 능동적으로 공간에 녹아들기 때문에 가상현실은 인간의 정신적인 치료와 행동 규범의 인도에도 매우 중요한 역할을 한다. 가상현실 기술이 의학과 교육에 대거 활용되는 이유다. 독특한 인공 공간은 특정 사람들에게 다른 역할을 할 수 있다. 한편, 기술은 인간과 세계의 좋은 관계를 촉진하는 동시에 도덕성 문제도 함께 고민해야 한다. 가상공간에서 가상의 콘텐츠를 제대로 다루지 못하면 사람이 자신을 서서히 잃어버릴 수 있고, 가상공간에서 오는 초월감에 너무 빠져 실생활에서 자신의 신체적 가치를 간과하는 것은 미래의 VR 기술 발전에서 몸이 빠져 고민해야 할 일이다. 가상현실 기술은 가상공간에서 사람의 상호작용, 즉 AI 지능과의 커뮤니케이션을 구현하는데, 주체성과 의식의 커뮤니케이션을 벗어나는 것은 결국 공허하다.

2.2 VR 애니메이션의 서사 공간

애니메이션의 쇼트는 공간 정보를 많이 담고 있으며, 전통적인 매체인 애니메이션은 쇼트의 교체를 이용하여 공간의 서술을 강화시킨다. 그러나 가상현실에서는 관객 시점의 자유성과 신체의 '존재'성으로 인해 쇼트 개념이 약화되어 장면의 기능이 더욱 돋보게 된다. 장면은 애니메이션에서 공간 관계, 스토리가 일어나는 장소, 캐릭터가 활동하는 공간, 자연 장면이나 사회적 공간 등을 가리키며 영화 속에서 한 단락의 미션, 서사, 액션, 언어를 제약한다. 장면 공간의 변화는 시점의 변화를 가져온다. 인물 캐릭터의 움직임이 시점 변화의 주요 요인이지만 장면의 설정도 시점의 변화를 다르게 한다. 전통적인 애니메이션에서 장면의 변화는 쇼트의 움직임으로 인한 변화이고, 캐릭터의 크기 변화도 쇼트와의 거리가 멀어지기 때문에 가상공간에서 관객의 위치는 쇼트에 의해 결정된다. 관객이 쇼트를 제어하고 시각을 자유롭게 선택하며 외부 사물에 대한 연결을 유지한다면 관객은 '관찰

광'78)이 아니라, 시각 세계의 배우에 가깝다.

서사 공간은 말을 서술하는 중요한 부분으로, 애니메이션의 서사 공간은 실제 사람이 촬영하는 영상물과는 구별되는 실질적인 가상의 공간이다. 가상의 공간은 가상의 영역이다. 애니메이션의 영역은 예술가가 평면 종이에 그려서 조직을 거친 가상의 공간이며, 애니메이션 서사 공간에서 가상의 영역은 세 가지 측면을 포함하고 있다고 지적하고 있다. 첫째는 "시각적 창작 과정의 가상성은 캐릭터 가상, 액션 가상, 장면 가상 등이다. 둘째는 서사적 표현의 가상성이다: 스토리 사건의 가상, 캐릭터 행동의 가상, 공간 설계의 가상이다. 셋째는 이해의 가상성이다. 관객은 모든 영상을 다 알고 있다. 구성은 모두 가상성에 기반하지만 역시 이에 감동을 받고 끌리기도 한다. 이 때문에 VR은 게이머의 신체 대신 마우스와 커서의 위치, 전통적인 애니메이션 공간의 표현이 스크린으로 표출되는 서사 공간보다 360도 파노라마 화면, 3차원 디스플레이, 사용자 제어 시점 등 세 가지 속성을 결합한 유일한 매개체이다.

VR 애니메이션의 심리 공간은 감독은 서사의 의도를 영상의 서사 공간을 통해 표현하고, 관객은 시청 공간을 통해 완전한 스토리 공간을 재구성해 서사의 전달을 완성한다. 애니메이션 영상의 서사 공간은 서술자가 생각을 전달하고 관객과 교감할 수 있는 매개체이다. VR 애니메이션은 기존 애니메이션보다 관객과의 교감을 실현한 듯, 가상현실은 서사 공간에서 애니메이션 영상 서사 공간의 매개로 완전히 융합돼 있고, '존재'에서는 VR 애니메이션 서사 공간의 유동성과 변환성을 보여준다. 이러한 공간에 대한 관객의 감각은 우선 시점의 변화에서 비롯되며, 현실공간에서는 관객이 상당한 자각과 능동성을 가지고 무엇을 보거나 어떻게 보더라도 스스로 조종할 수 있고, 가상공간에서도 현실공간의 자유가 실현될 수 있으며, 다만 존재하는 공간은 가상의 공간일 뿐이다.

구글 스포트라이트의 각 스토리의 최초 개발 단계는 공간 개념이 스토리와 관객의 상호작용에 어떻게 영향을 미치는가 하는 문제에서 시작된다.⁷⁹⁾ 구글 스포트라이트의 기술 프로젝트 팀장인 라키드 엘 게릴라브(Rachid El Guerrab)는 "우리는 프로젝트를 시작하기 전에 왜 이 스토리를 몰입감 있게 풀어내야 하는가?"라고 묻곤 한다. '그럴 이유가 없다면 왜 2D 틀에서 직접 이야기를 하지 않는 걸까?'라는

78) Biocca, Frank, and Ben Delaney. 「Immersive virtual reality technology」, 『Communication in the age of virtual reality』, 1995.

79) <https://atap.google.com/spotlight-stories/>

의문이 생긴다. <진주>의 자동차 앞 좌석부터 <비가 오나 눈이 오나>의 타운 스퀘어, <스페셜 딜리버리> 아파트까지 스토리와 관객의 중요성에 대한 공간 설명이 이어진다. <비가 오나 눈이 오나>을 제작한 애니메이션 제작사 넥서스(Nexus)는 시티플라자를 위한 360도 시나리오를 제작했다. 그들이 만들어낸 서사 속에서 도시광장의 다른 곳에서 일어난 일들은 관객들로 하여금 그 어린 소녀를 다시 찾게 한다. 예를 들어 고양이가 새를 쫓아가면 그 길은 결국 주요 스토리로 인도된다. 비록 당신이 적극적으로 공간을 헤매고 이런 작은 스토리들을 발견하더라도, 그것들은 당신을 주요 선형적인 서술로 되돌려 놓을 것이다. 관객은 장면에 몰입하지만, 적극적인 참여자가 아니라 가상공간에 있는 시간이 매력적이지만, 관객들은 주변 세계와 더 친밀하게 소통하려 할 때 목표를 찾지 못해 좌절할 수도 있고, 자신의 작은 발견에 당황할 수도 있다.



[그림 2-12] 게릴라브가 언급한 세 작품의 공간 디자인

2.3 VR 애니메이션의 장면

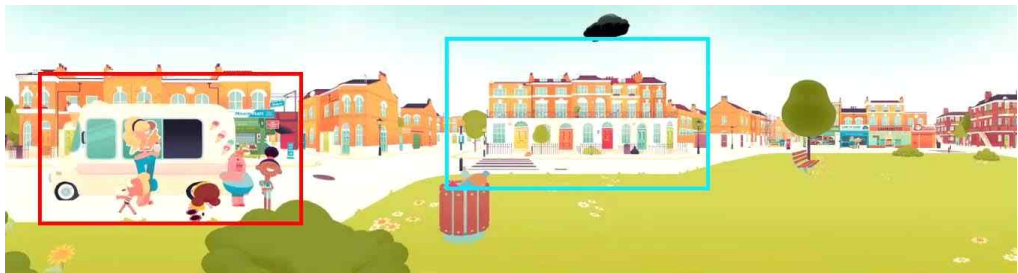
애니메이션을 보는 스크린은 작은 텔레비전 스크린에서 시네마의 아이맥스, VR 영화의 입체감으로 이어지고, 마지막으로 VR까지 관객과 영상의 근거리 접촉을 구현했다. 스크린의 확대는 시각 효과의 극대화를 추구하는 동시에 시청자의 시야 공간을 최대한 메워 시청자와 영상의 공간적 거리감을 좁히기 위한 방식이다. 하지만 스크린에 보이는 물체가 관객과의 거리감을 바꿀 수 없다는 사실이다. VR 헤드셋이 등장한 것도 전통 스크린의 시각적인 보완이지만 VR 헤드셋의 범위는 여전히 스크린의 범위를 제한하고 있다. VR 헤드셋을 쓰면 시청자의 최대 시야각은 물론 눈에서 볼 수 없는 시야각 범위를 메워주고, 시청자는 머리를 흔들거나 보조 장치를 돌려 360도 시야각을 형성할 수 있는데, 이는 전통매체의 스크린 프레임이 VR에서 사라졌다는 것을 의미한다. 프레임의 소멸로 VR 애니메이션은 고정된 렌즈에 의한 '정지된 화면'에서 관객의 자유 의지에 의한 '연속적인 장면'의 영상언어로 바뀌었다.

(1) 전통 '쇼트'의 삭제

르네 바쟁이 제시한 롱 테이크는 전통 영상에 대해 말하자면, 롱 테이크는 비교적 긴 시간 동안 피사체에서 비교적 완전한 경관표현이나 서사 단락을 이루는 연속된 시간과 밀폐된 공간에서 촬영된 롱 테이크를 의미한다.⁸⁰⁾ 일부 학자들은 가상현실의 쇼트를 바쟁의 롱 테이크의 연장선상으로 보는 견해도 있지만, 쇼트 사이의 이음새가 보이지 않고 화면이 연속성을 유지한다는 공통점이 있다. 그러나 가상현실의 쇼트는 '쇼트의 연속'이라기보다는 '시점의 연속'이다. 우선 롱 테이크 연속성 형성은 진정한 싱글 쇼트가 아니다. 대부분 이음새 없는 컷 편집 기술을 이용하여 싱글 쇼트로 연결된다. 쇼트의 흐름은 감독에 의해 통제된다. 쇼트가 표현하는 시각은 여전히 영화의 시청각 언어에 따라 롱 쇼트, 미디엄 쇼트, 버스트 쇼트, 클로즈업 쇼트와의 연결을 포함한다. 때문에 롱 테이크는 영화 시청각 언어에 더해 각기 다른 쇼트가 끊김 없이 이어진다. 가상현실의 '쇼트'는 롱 쇼트 속에서 쇼트의 변화 없이 전통 영화를 벗어난 시청각 언어 시스템이다. 가상현실의 쇼트의 변화는 사실 관객 시점의 변화로, 전통 쇼트의 밀고 당기는 흔들림은 모두 관객이 완성한다. 이때, 관객은 카메라에 해당하고 시점은 쇼트에 해당하기

80) Bazin, André. 『What is Cinema?』, University of California Press, 2004.

때문에, 전통 쇼트의 표현을 VR속의 시점으로 바꾸는 것이 합당하다. 다음으로 롱 쇼트는 감독의 통제하에 있는 반면에, 가상현실의 시점 쇼트는 감독의 통제에서 벗어나 관객의 흐름을 통제할 수 없기 때문에 가능한 한 장면에서 다루고, 적절한 시점에 빛의 유도나 캐릭터의 유도를 통해 장면에서 설정되는 단서와 플롯에 대한 추진력을 발견할 수 있다. 아래 그림은 VR 애니메이션 <햇님 아니면 비>에서 나타난 장면의 전체적인 기획을 보여준다. 장면을 디자인할 때 스토리가 일어나는 모든 장면을 기획해야 하며, 장면 계획도의 파란색 영역에서는 관객 시점 쇼트의 첫 번째 화면에, 빨간색 영역에서는 관객 시점 쇼트의 네 번째 화면에 대응해야 한다. 관객 시점 그래프의 두 번째, 세 번째 화면은 어린 소녀가 관객을 유도하는 시점들이 파란색 영역에서 빨간색 영역으로 옮겨진다. 관객의 시점에서 볼 수 있는 쇼트의 변화는 관객의 시점에 따라 달라지는 것으로, 첫 번째 시점에서는 블랙 존에 걸터앉아 호기심이 고개를 들게 한다. 검은 구름은 시나리오에서 이미 만들어져 있고, 전통적인 애니메이션에서는 검은 구름은 감독이 관객에게 보여주고 싶으면 쇼트가 있지만, VR 장면에서는 감독이 관객의 생각을 통제할 수 없기 때문에 모든 가능성을 최초 시나리오에서 미리 설정해야 한다. 관객들이 선택하여 볼 때 찾을 수 있다.



[그림 2-13] <햇살 아니면 비>에서 장면의 전체적인 기획



[그림 2-14] <햇살 아니면 비>에서 관객 시점 쇼트의 변화

(2) VR 장면의 전환 방식

전통적인 애니메이션에서는 서사적인 완전성, 참신성 또는 유연성이 애니메이션의 핵심이며, 거기에 대응하는 장면의 분위기로 뒷받침되지만, VR 애니메이션에서는 가상 상황의 디자인이 관객의 주관적인 체험에 직접적인 영향을 미치는 중요한 요소이다. VR 애니메이션은 전통적인 애니메이션의 장면보다 장면 디자인이 풍부하고 포괄적이다. 먼저 VR 영화가 전통 영화의 장면 구축에 비해 완전한 세계를 구현해야 한다. 전통 애니메이션의 평면적인 장면에 비해 VR 애니메이션은 360도로 장면이 구성되어 넓은 시야를 확보하고 있다. 따라서 이러한 광범위한 장면은 컷 없이 풍부하고 질서 있는 정보를 관객에게 전달할 수 있도록 한다. 둘째, 한편의 VR 영화에서는 장면 수가 많지 않고 너무 많은 장면이 복잡한 스토리로 적당하지만, VR 애니메이션은 시간이 제한적이고 복잡한 스토리로 인해 관객이 이해할 수 없게 되어 과거의 정보가 관객의 능동적인 탐색성을 떨어뜨린다. 다시 한번, 기존 VR 기술과 구현 방식 모두 빠른 장면 전환 및 멀티 장면 변환에는 적합하지 않으며, 단일 장면 내에서 스토리가 현재 VR 애니메이션의 중요한 특징이 되고 있다. 예를 들어, <온 아이스(On Ice)>, <소나리아(Sonaria)>, <에이지 오브 세일(Age of Sail)>, <헨리(Henry)>, <모닥불(Bonfire)>, <나무(Namoo)> 이 작품들은 한 장면밖에 없다. <벽 속의 늑대들>, <글루미 아이즈>, <크로우>, <바바 야가> 등 복잡한 장면의 VR 애니메이션도 있다. 이러한 영화는 스토리가 복잡하고 장면의 디자인도 풍부해 장면의 변화가 있는 만큼 전개에 문제가 있다.

VR 애니메이션의 장면의 전환은 연극무대 중, 막과 막의 연결 방법을 차용한 것으로, 조명이나 승강무대, 배우 동선 등은 연극무대 연출자들이 자주 사용하는 수단이다. 조명 전환, 배우 동선, 소품 안내로 장면의 전이를 제어하는 것은 장면의 자연스러운 전환이 어느 정도 가능하다. 공간 몽타주 수법을 할 때는 화면의 변화가 빠르거나 장면의 전환이 너무 많아지지 않도록 해 현기증을 줄이고 관객의 능동성과 몰입감을 보장해야 한다.

<표 3-3> VR 애니메이션에서 장면 전환 방식

	전환 전 장면	전환 후 장면
광선 유도 장면 전환		
	<p>VR 애니메이션 <크로우>의 이 같은 장면은 장면 속 한 줄기 빛의 움직임으로 두 장면의 전환이 이뤄졌으며, 두 번째 장면의 톤과 앞 장면의 톤이 계속되기 때문에 장면 전체가 바뀔 때 불편함이 없다.</p>	
승강식 장면 전환		
	<p>VR 애니메이션 <비트>에서는 오른쪽 로봇이 나만의 무대에 서고 스토리가 진행되는 가운데 왼쪽 로봇 무대가 천천히 뜨며 영화 내내 전체적인 공간에는 변함이 없지만, 로봇의 위치마다 무대 위치가 올라가는 형태로 등장한다.</p>	
소품 유도 장면 전환		
	<p>VR 애니메이션 <백투더문>에서는 어항을 통해 바다 속의 세계로 이동한다.</p>	
연기자 동작과 동선 전환		
	<p>VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들>은 소녀가 듣는 동작에 따라 어두운 공간에서 벽으로 장소를 옮기는 장면이다.</p>	

3. VR 애니메이션의 시간

시간과 공간은 서사의 구성 요소이고, 서술적 시점에서 사건 발생 시점과 시간을 어떻게 배치하느냐에 따라 서사의 효과가 달라진다. 데이비드 허먼(David Herman)은 제넛의 이론에서 스토리의 잠재적 시간인 순서, 지속시간, 시간의 빈도를 인식할 수 있다고 가정하고 주넛의 서사학 연구에서 서사 시간은 가장 중요시되고 분석되는 가장 투철한 개념이라고 제시했다. 조스트의 시간관념에 동조하는 것은 조스트도 마찬가지다. 감독이 시간을 어떻게 짜느냐가 영화에서 매우 중요해 보인다. 시모어 채트먼(Symour Chatman)의 구분에 따라 '스토리 시간'과 '서사 시간'으로 나뉜다. '스토리 시간'은 실제 사건 발생에 필요한 시간, 즉 발생 과정에서 나타나는 '시간의 순서'를 말한다. '서사 시간'은 사건을 서술하는 시간을 의미하는데, 전통 애니메이션에서 서사 시간은 감독이 통제하는 반면 VR 애니메이션에서 서사 시간은 관객이 원하는 시간에 맞춰야 하는데, 이 시간이 발생하면서 서사 시간이 압축되는 현상이 발생한다.

3.1 스토리 시간 - 전통적인 애니메이션 스토리 타임의 사용

전통적인 애니메이션에서 스토리 시간은 스토리가 지속되는 시간, 즉 스토리가 자연스럽게 흘러가는 시간이며, 마츠(Christian Matz)가 말한 '스토리 전개 과정을 서술하는 시간이다.'⁸¹⁾ 스토리 시간의 선택은 감독이 선택한 서사 시점과 매우 밀접하게 맞으며, 하나의 스토리 발생 배경 시간이 주인공의 정체 정보와 맞는지, 애니메이션의 캐릭터 스타일링과 스토리의 역사적 시간이 일치하는지, 영화 속 스토리 전개와 캐릭터 행위를 관객들에게 이해시킬 수 있는지, 이러한 문제는 감독이 스토리를 서술할 때 고려해야 할 점이고 감독의 촬영은 바로 선택의 시점이다.

3.2 서사 시간 - 시간순서와 시간 변형

조스트는 "시간이 새로 짜여져야 서사가 존재한다"고 말했다. 현실의 시간은 단선이고 불가역 한 것에 해당하지만, 애니메이션에서는 감독이 스토리가 일어나는 시간을 개조하는 것이 가능하다. 서사의 중요한 기능 중 하나는 하나의 시간을 다

81) (法)克裏斯蒂安·麥茨,志敏(譯),『想象的能指』,中國廣播電視出版社,2006.

른 시간으로 바꾸고, 한 방향의 불가역적인 시간을 다차원적이고 가역적인 것으로 만드는 것이다. 전통적인 애니메이션에서 시간을 조작하는 방법은 몽타주를 이용하여 시간순서의 배치와 시간의 변형을 실현하는 것이다. VR 애니메이션은 몽타주 표현은 아니지만, 처리 시간순서와 시간적 변형에도 나름의 접근 방식이 있다.

(1) 시간의 순서

전통적인 애니메이션에서 시간순서의 처리는 순서, 플래시백, 삽입 등의 방법을 사용한다. 순서는 영화에서 가장 흔한 시퀀스이며, 사건의 서사 중 앞뒤 순서와 사건의 순서가 같으며, 시간의 자연스러운 흐름을 따라 스토리 시간의 본래 앞뒤 순서로 풀어낸다. 스토리가 들려주는 자연스러운 순서로 화면과 쇼트가 처리되며, 스토리가 진행되는 시간과 관객이 정상적으로 이해하는 시간 순서가 일치해 영화는 전달해야 할 내용을 빠르게 이해할 수 있다. 플래시백은 영화가 스토리의 결과나 중요한 플롯을 서술한 뒤 그 원인을 서술하는 일종의 시간 배치 방법이다. 플래시백은 현재 시간과 과거 시간을 시간적으로 바꾸었지만, 시간적 또는 논리적 관계가 있고, 삽입술적으로 서술된 사건과 중심적 사건의 시간적 또는 인과적 관계는 존재하지 않는다. 삽입된 샷도 중심적인 사건과 관련된 것이긴 하지만 스토리 전개를 위한 것은 아닌 게 분명하다.

대부분의 VR 애니메이션은 위와 같은 전통적인 애니메이션을 사용하는 순서대로 시간 순서가 정해져 있는데, 순서를 선택하는 이유는 VR의 시점과 공간체험이 밀접하게 연관되어 있기 때문이다. VR 자유의 시점은 관객이 느끼는 가장 깊은 체험 감각으로 VR 가상공간에 들어갔을 때 관객은 자신도 모르게 관심 있는 것을 관찰하게 되고, 이는 곧 다른 세부적인 부분들을 무시하게 된다는 의미이며, 순서대로의 서사는 관객이 세부적인 부분들을 간과했을 때도 제대로 된 스토리의 실마리를 추리할 수 있도록 한다. 몰입감 있는 공간체험은 관객이 현실과의 벽을 허물고 싶고, 순서는 시간의 자연스러운 흐름을 따르며, 자연은 현실과 가장 가까이 있는 서사적 방식이며, 양자의 결합은 관객의 시각과 신체, 사상의 동기를 이루어 가상과 현실의 경계를 더욱 약화시킨다. 플래시백하는 데는 일정한 논리성이 존재하며 처음부터 끝까지 플래시백하는 방법은 스토리가 일어나는 시간을 바꿀 뿐 화면에 미치는 영향은 크지 않기 때문에 VR 애니메이션에도 적용되고 있다. 그러나 삽입 방식은 비논리적인 화면 교차처리로 인해 VR 연속성 시점에서 관객의 시각에 압박

을 줄 수 있어 삽입 기법은 신중히 고려해야 한다.

(2) 시간의 변형

주네트는 시간의 변형을 시간 간격이라고 하는데, 시간 간격은 사건이나 스토리의 실제 연장 시간과 서술 길이 사이의 관계를 탐구하는데, 그는 속도의 가능성을 정지, 장면, 개요, 생략으로 구분한다. 애니메이션에서는 시간의 변형에 대한 제어가 매우 마음에 들며, 한 프레임에 그려지기 때문에 감독이 쉽게 스토리의 전개에 따라 시간의 길이와 리듬을 제어할 수 있다. 애니메이션 서사의 시간을 시간의 팽창, 시간의 생략, 시간의 복원으로 나눌 수 있다.

시간의 팽창은 스토리보다 서사 시간이 더 많은 경우를 말하는데, 서술자는 특별히 미학 목적을 위해 일부러 시간을 연장해 스토리에 드는 시간을 초과하게 한다. 영화에서도 <매트릭스(The Matrix)>가 총알을 피하는 충격의 미학을 표현하기 위해 총알을 쏘는 시간과 피하는 시간을 늘리는 특수효과에 성공했다는 사실이 입증됐고, 오늘날까지도 이를 패러디하는 사람이 적지 않다.

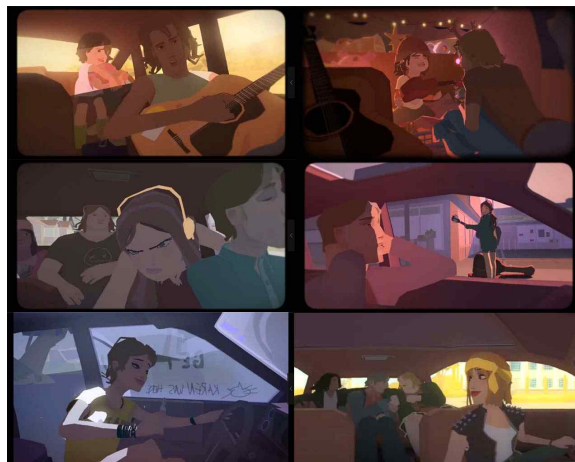
VR 애니메이션 <마이크로 자이언츠(Micro Giants)> 속 한 장면에서 카메라는 진딧물을 향하고, 갑자기 거대한 물방울이 진딧물 옆으로 떨어지는 장면이 나오자 관객들은 물방울 너머로 반사되는 무당벌레가 자신의 뒤로 천천히 다가오는 것을 발견하고, 고개를 돌려 거대한 무당벌레의 머리 부분을 바라보았다. 관객들은 곤충의 시점을 통해 평소 바라보기 힘든 물체들을 보게 되는데, <마이크로 자이언츠(Micro Giants)>는 자연계에 있는 곤충 세계의 시간을 팽창시키고 속도를 늦추면서 관객들을 기이하고 특별한 곤충의 세계 속으로 스며들게 한다.



[그림 2-15] VR 애니메이션 <마이크로 자이언츠>

시간의 생략은 스토리 시간보다 서사 시간이 적은 것을 의미하는데, 이러한 기법은 일반적으로 '컷'으로 표현되며, 절의 방법으로 시간적 도약이 이루어진다. 아카데미 수상 단편영화 <아버지와 딸(2001)>에서 딸이 아버지를 배웅한 뒤 이어지는 장면에서는 자전거를 타고 어린 소녀부터 노인까지 이어지는 여자들의 변화를 다른 장면으로 표현한다. VR 애니메이션 <진주> 역시 부녀의 감정을 표현한 영화로, 몽타주 편집은 거의 없었지만 <진주>는 전통적인 애니메이션의 몽타주 편집과 VR을 합리적으로 결합했다. 표현 시간에서도 역시 시간을 생략하는 수법으로 소녀의 성장을 몇 분의 시간으로 농축시켰다.

시간의 복원은 서사 속 서사 시간과 스토리의 시간적 대응으로 영화가 매개로 현실과의 가장 큰 밀착성 때문에 수용자는 영화를 받아들이는 과정에서 스토리가 영화에서 자유자재로 일어나는 것처럼 느껴질 때가 있다. 시간은 그 자신의 흐름을 따르고, 아무도 그것을 통제하지 않는다. 그래서 르네 바쟁은 영화를 "시간을 자신의 부패에서 벗어나도록 향료를 발라주는 것"이라고 말한다. 바쟁의 롱 테이크 이론은 시간 복원의 구현을 입증하는데, 롱 테이크의 정의는 어떻게 보면 시간적 연속성을 말한다. 이 쇼트 운용의 목적은 시간이 여기서 존중된다는 것을 깨닫게 하는 것이며, 서술자가 시간을 변형 처리하지 않은 것도 허상이지만 서술자의 그림자는 뒤에 숨어있을 뿐이다. 바쟁은 VR 영상이 롱 쇼트의 복고라고 하지만 서사적인 VR 애니메이션에서는 엄격한 시간 복원이 되지 않고 애니메이션 본래 본체가 변형돼 캐릭터 형태와 동작의 변형뿐만 아니라 시간의 변형도 애니메이션 본체에 담긴 콘텐츠이다.



[그림 2-16] <진주> 에서 시간의 생략

(3) 시간의 특징

VR 애니메이션의 본체와 애니메이션, 디지털 기술의 사용은 애니메이션에 새로운 생명력을 불어넣었고, 전통적인 애니메이션의 시간은 편집을 통해 보여지는 다양성, 연속성, 가상성이 VR 애니메이션에서 계승되고 개선되어 디지털 시대의 시공 관념을 확장시켰다. 애니메이션 본체의 시간적 순서와 변형에 더해 VR 애니메이션은 실시간성 시간과 피드백 시간, 시간 압축을 이끌어냈다.

실시간성의 만족은 VR 애니메이션에 등장하는 하나의 시간 제어의 갈래점이자, 주체들이 객체에 대해 끊임없이 진일보한 결과이다. 들뢰즈(Deleuze)는 운동, 회상 등 영상과 시간의 관계를 분석하면서 시간 영상을 '진실과 환각, 몸체와 마음, 객관과 주관, 묘사와 서사, 현재와 잠재, 중요한 것은 이 두 관계가 본질은 다르지만 서로 연관돼 있고 앞뒤 가리지 않고 모두 융합의 경계로 나아가 하나의 불가분의 지점에 도달한다'라고 진단했다.⁸²⁾ 그가 언급한 현행-잠재적 관계는 전통적인 영상과 시간의 공생 관계를 묘사하고 있는데, 즉 일반적으로 이해하는 2차원 공간에서 시간은 시간과 영상이 이루는 차별화된 공생의 상호작용 상태로 볼 수 있다는 것이다. 디지털 시대의 도래로 애니메이션은 단일 쇼트 서사의 표현에서 멀티스크린 서사로, 멀티스크린 서사는 서사 시간에 대한 제어를 증가시키고 영상 시간과 영상 운동 사이의 상호작용 관계를 증가시켜 서사 장면이나 인물에 대한 서로 다른 장면에서 운동 상태를 하나의 화면에서 묘사하고, 또 다른 장면에서 주관적인 시점을 관찰하여 동일한 시간에 저장하는 공간의 변화나 사건 진행 과정을 제공한다. 가상현실의 실시간 '유효성'은 제작과 체험에서 동시에 구현된다. 작품이 만들어지는 과정에서 애니메이션의 최종 효과는 합성 또는 렌더링의 대기 과정을 거쳐야만 최종 효과를 볼 수 있지만, 가상현실의 언리얼 엔진 사용으로 실시간 화면 동기화가 가능해 제작 시간의 '유효성'을 효과적으로 구현한다. 체험적으로, 전통 애니메이션은 과거의 순간이나 미래의 순간을 강조하는데, VR 애니메이션은 관객들을 '지금 이 순간'의 현재로 유지시켜 시간의 즉각적인 흐름을 느끼게 하고, 관객들은 현재 일어나고 있는 일에 대한 정확한 판단과 동작을 필요로 하며, 실시간 시간의 유효한 의미는 이때 가장 큰 역할을 하고, 즉각적인 현실 몰입을 형성하며, 관객의 다양한 정서가 거의 동시에 발생하게 된다. 실시간성도 상호작용의 일종으로, 상호작용 예술가와 이론가 사이먼 페니는 상호작용 예술작품의 정

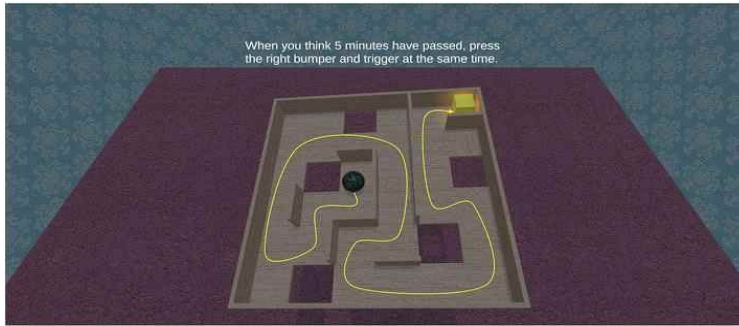
82) 德勒茲, 謝強等(譯), 『電影：時間—影像』, 湖南美術出版社, 2004, pp.83-84.

의에 대해 "즉각적인 연출은 실제 사건의 입력에 기초한다"며 시간적 요소가 상호 작용 예술에서 갖는 중요성을 강조했다.

여기서 시간 압축(time compression)이란, 관객의 심리가 감각하는 실제 지속시간이 비교적 짧게 압축된 감각체험을 말한다.⁸³⁾ 캘리포니아대 산타크루즈(University of California, Santa Cruz) 심리연구자들이 가상현실 속에서 관객이 시간 감각에 미치는 일종의 효과를 발견한 것이다. 그레이슨 멀린(Grayson Mullen)과 니콜라스 다비드엔코(Nicolas Davidenko) 교수는 두 가지 버전의 미로 게임을 가상현실과 전통 디스플레이(CM)에 설계·활용해 참여자들이 체험하게 한 결과 VR 조건에서 참여자들이 CM 조건보다 평균 72.6초 더 많이 즐길 수 있는 것으로 나타났다. 이는 VR에서 5분이 CM에서 감각한 것보다 28.5% 더 많은 실제 시간이 걸린다는 의미다.⁸⁴⁾ 가상공간 속에서 관객들은 몰입감으로 시간 흐름의 인식을 못하거나 느리게 하기 때문이라고 밝혔다. 신체 의식은 정확한 시간 감각과 관련이 있는 것 같고, 가상현실 공간 속 사람들은 이런 뜻을 박탈당해 시간에 대한 감각이 왜곡된다. 아직 헤드셋 디스플레이가 인체의 적합도에 맞지 않는 상태에서 72.6초의 시간 감각 차이가 나타나고, 헤드셋 디스플레이 착용이 더 편안해지면 이런 시간 감각의 차이가 벌어진다. 상호작용 콘텐츠를 가진 VR 애니메이션이 더 많은 관객의 시간을 차지하겠지만 전반적으로 VR 애니메이션은 고정된 스토리 컨트롤이 있기 때문에 게임보다 더 좋은 시간 제어를 할 수 있어서 과몰입 현상이 생기지 않는다. 일부 학자들은 VR 게임이 지나친 몰입감으로 인해 시간 흐름에 대한 인지 능력을 떨어뜨리게 해서, 수면시간과 정서, 건강을 해치는 경우도 있는데, 이러한 해결하는 방법으로 게임 설정이 규칙적인 시간에 자동으로 표시돼 관객에게 주의를 줄 수도 있다.

83) Mullen, Grayson, and Nicolas Davidenko. 「Time Compression in Virtual Reality」, 『Timing & Time Perception』, 2021, pp.377-392.

84) Mullen, Grayson, and Nicolas Davidenko. 「Time Compression in Virtual Reality」, 『Timing & Time Perception』, 2021, pp.377-392.



[그림 2-17] 시간 감각 연구에 사용된 미로도
(캘리포니아대 산타크루즈 분교의 연구)

4. VR 애니메이션의 사운드

애니메이션의 인사이드 스크린 사운드, 오프 스크린 사운드, 음악과 음향효과는 시각적 언어 체계 속 사운드의 요소이다. 사운드가 관객의 감각과 감정적 자극을 제공하며 체험의 범위와 깊이, 강도를 넓힌다. '산업 교육 시스템 핸드북 (Industrial Training System Handbook)'에서 사람의 뇌가 매일 오감을 통해 외부 정보를 받아들이는 비율은 미각 1%, 촉각 1.5%, 후각 3.5%, 청각 11%, 시각이 83%라고 지적했다.⁸⁵⁾ 가상현실의 몰입감과 리얼리티는 시각화면을 통한 표현만으로는 충분하지 않고, 반드시 소리에 대한 세심한 설계와 배치 아래 시각과 청각을 통해 가상현실 관객의 체험감을 강화해야 한다.

사운드를 만드는 기술에서 일반 스크린 영화는 무성부터 유성, 모노에서 듀얼 스테레오, 서라운드 스테레오에 이르기까지 사운드 제작 수준을 높여왔다. VR 애니메이션 사운드 기술은 스페이스 스테레오 사운드를 적용해 사운드 트랙에 최대한 가깝게 구현됐다. VR 장면에서 관객이 스스로 시청할 방향과 각도를 선택할 수 있고, 사용자는 헤드셋으로 시각과 청각을 경험해야 하며, 몰입 공간을 시뮬레이션하려면 듀얼 채널 스테레오 출력 이어폰에서 다양한 방향의 사운드를 들어야 한다.

애니메이션의 사운드는 애니메이션 서사의 중요한 구성요소로, 소리를 구성하는 세 가지 요소는 인사이드 스크린 사운드, 오프 스크린 사운드, 음악과 음향효과이다. 인사이드 스크린 사운드는 스토리의 일부분인 '스토리의 사운드'라고도 하며,

85) Edited by the Training Device Editorial Committee, and published by JUSE Press.

두 가지 형식을 포함한다. 한가지 형식은 흔히 볼 수 있는 그림과 겹치는 사운드로, 주로 그래픽에 의존하는데, 캐릭터가 말을 할 때 그에 맞는 말하는 소리가 나거나 자동차가 지나갈 때 엔진 굉음을 내는 소리를 예로 들 수 있다. 또 다른 형식은 비동기적(asynchronous) 인사이드 스크린 사운드인데, 에이젠슈테인(Sergei M. Eisenstein)은 영화의 사운드와 스크린의 결합은 풍부한 의미가 필요하고, 사운드와 스크린의 비동기성이 필요하다고 지적한다. 비동기적 사운드는 이야기 속에 속하지만 사운드의 출처는 카메라 밖에 있다는 것을 말한다. 예를 들어, 전화기가 울리고 주인공이 수화기를 들면 다른 캐릭터의 목소리가 나오는데 이 캐릭터는 스크린 안에 없지만, 그 혹은 그녀의 목소리가 나온다.

오프 스크린 사운드는 사건을 개괄하고, 인물을 소개하고 보충 설명한다. 오프 스크린 사운드 역시 두 가지 표현형식이 있는데, 하나는 영화 속 캐릭터의 사고와 활동, 심리 변화와 추억 등을 묘사한다. VR 애니메이션 <열쇠(Key)> 속에서 기본은 주인공 안나의 내면 활동을 내면 독백 방식의 오프 스크린 사운드로 표현하는 것이다. 예를 들어 영화 속에서는 안나가 세 개의 작은 공을 볼 때, 유쾌한 오프 스크린 사운드로 주인공이 기뻐하는 분위기를 느끼지만, 작은 공이 폭풍에 휩쓸려간 후에 안나의 마음은 슬펐다. 또 다른 형식은 VR 애니메이션 <글루미 아이즈(Gloomy eyes)>에서 영화에 등장하지 않는 이야기 서술자는 무덤을 파는 사람이고, 동시에 관객 시점은 관람하는 관객에게 이야기를 들려준다. 오프 스크린 사운드는 애니메이션의 이미지와 사운드의 서술 정보가 화면 밖으로 퍼지게 한다. 전통 서사 속 오프 스크린 사운드는 1인칭 서술자 시점이나 3인칭 서술자 시점의 방식으로 서사를 보여주는 경우가 많은데 VR 속 독특한 2인칭 서술자 시점은 관객들에게 현장감과 몰입감을 더할 수 있다. 미르잼 보스머(Mirjam Vosmeer) 등은 360도 파노라마 VR 오프 스크린 사운드의 서사 효과를 실험했는데, 같은 스토리 자료는 각각 1인칭 서술자, 2인칭 서술자, 3인칭 서술자 방식으로 기록했고, 실험자들은 서로 다른 인칭 서사 자료를 듣고 비교했다. 2인칭 서술자 시점의 오프 스크린 사운드는 몰입감과 현장감을 얻고, 스토리에 참여하도록 유도하기 쉽고, 1인칭 서술자 시점의 오프 스크린 사운드는 자아정체성을 얻고, 3인칭 서술자 시점의 오프 스크린 사운드는 실험자의 자발적인 참여를 이끌어내지 못한다는 결론이다.

음악과 음향효과는 애니메이션에서 그래픽의 의미에 대한 이해 외에도 보다 나은 청각적 체험을 할 수 있도록 하고, 머릿속에서 음악과 음향효과를 통해 시각적

효과를 만들어낸다. VR에서는 관객이 더 쉽게 장면에 맞춘 음향효과로 몰입감을 강화할 수 있으면서, 부적절한 음향효과로 인해 마음이 분산되기도 할 수 있기 때문에 장면 공간과 완전히 밀착된 사운드를 만드는 것은 VR의 사운드 처리에 있어서 핵심이 된다. 관객이 영화를 볼 때 관객은 흔히 '오프 스크린 사운드(off screen sound)을 듣는데 익숙하다. 예를 들어, 전통적인 애니메이션에서는 한 캐릭터의 발자국 사운드를 무시하기 쉽지만, 가상현실 콘텐츠에서는 캐릭터의 발자국 사운드가 빠져 관객의 이목을 끌기 쉽다. 몰입감의 끊김을 피하기 위해서는 먼저 음악과 사운드가 극의 전개 흐름에 따라 음악이 보일 듯 말 듯 부드럽게 감돌기도 하고 배경음악, 사운드 등을 통해 관객들에게 객관적인 현실에 맞는 청각 정보를 제공해야 하며, 이러한 정보가 빠지면 뇌는 현실과 가상의 세계를 제대로 구분하지 못하게 된다. VR 애니메이션의 사운드 스페이스 포지셔닝은 관객의 시점을 유도하는 효과적인 방법이다. VR 애니메이션 <듀엣>에서는 두 주인공의 각기 다른 성장 코스가 있는데, 관객이 한 주인공의 성장 코스를 쫓아가다가 또 다른 주인공의 성장 코스를 보려고 하면 첫 번째 주인공의 자리로 돌아갈 수 없는 경우가 있는데, 이때 시각 유도에 방향성을 더한 사운드가 관객을 올바른 위치로 이끈다. 물론 흔치 않은 경우지만 자유 시점의 경우 관객이 선택하는 내용이 달라 잘못된 시각을 바로잡기 위해 사운드 공간을 활용할 수 있다.



[그림 2-18] VR 애니메이션 '듀엣'의 사운드 공간 위치 설정

VR 애니메이션에서는 사운드와 그래픽이 상호 조화를 이루어야 하는데, 카렐 라이스(Karl Reisz)는 "사운드와 화면 사이는 정량적 평형이 아님을 반드시 명심해야 하는데, 화면만 고집한다"고 지적했다.⁸⁶⁾ VR 애니메이션은 시각적 감각에서 몰

입형 공간을 구현해야 하는데, 사운드와 화면을 상호 보완한 독특한 표현형식을 가진 시청각 예술을 개발 창작해야 한다.

86) (英)카雷爾賴茲(Karl Reisz)、(英)蓋文米勒(Gavin Millar), 『電影剪輯技巧』, 中國電影出版社, 1982.

제4장 VR 애니메이션의 시점분석

제1절 시점의 개념과 이론

1. 시점의 개념

시점(視點)이란, 어떤 대상을 볼 때 시선의 중심이 닿는 점을 말한다.⁸⁷⁾ 채드먼(Chadman)은 저서 『이야기와 담론(Story and discourse)』에서 '시점'이란 글자 그대로 누군가의 눈을 통해 사물을 감각하거나, 누군가의 의식 형태, 개념체계를 통해 형성된 세계관, 또는 누군가의 입장에서 진행되는 이익의 전이, 혹은 서사적 사건과 관련된 물리적 장소, 의식 형태, 또는 실생활의 취향 등을 의미한다고 지적했다.⁸⁸⁾ 프랑스 이론학자 자크 오몽(Jacques Aumont)이 시점을 서사적 각도로, 프랑스 구조주의 서사학자 제라르 주네트(Gérard Genette)는 시점을 '초점'이라고, 프랑수아 조스트(Francois Jost)는 시점을 '시각화'라고 표현했다. 프란츠 K 스타펠(Franz K. Stanzel)은 서술의 유형을 주석적(註釋的) 서술과 1인칭 서술, 그리고 인물시각적 서술로 구분하였다.⁸⁹⁾ 브룩스와 워렌(Cleanth Brooks, Robert Penn Warren)은 1인칭 서술, 1인칭 관찰자 서술, 작가관찰자 서술, 전지작가 서술로 나눈다.⁹⁰⁾ 그러면서 시점의 분류 방법 4가지를 제시했다. 1인칭 시점은 '나'가 서술자로 등장하는 소설로, '나'는 스스로 스토리의 중심인물이자, 우연의 목격자이며, 스토리의 주변 참가자이다. 전자를 1인칭 주인공 시점, 후자를 1인칭 관찰자 시점이라고 한다. 쉘로미드 림몬-케넨(Shlomith Rimmon-kenan)은 시각이 미치는 감각, 심리, 이데올로기 등의 측면과 상호작용을 탐구했다.

영화에서 시점의 의미에 대하여 프랑스의 이론학자 자크 오몽(Jacques-Aumont)은 비교적 전반적으로 서술하였다. 오몽은 시점이 네 가지 방면의 내용을 포함하고 있다고 생각하였다.⁹¹⁾ 첫째, 시점은 우선 주시하는 발원점 또는 발원방위를 말한다. 따라서 주시되는 물체와 관련된 카메라의 위치를 말한다. 둘째, 시점은 어

87) [네이버 지식백과] 시점 (중학생이 즐겨 찾는 국어 개념 교과서, 2011.8.10, 이서영, 강승임)

88) Chatman, Seymour. 『Story and Discourse』. Cornell University Press, 2021.

89) Stanzel, Franz Karl. 『A theory of narrative』, Cambridge University Press, 1984.

90) Brooks, Cleanth, and Robert Penn Warren. 『A Literary Correspondence』. University of Missouri Press, 1998.

91) Aumont, Jacques. 『Du visage au cinéma』. Paris: Editions de l'Etoile, 1992.

는 특정 위치에서 포착된 영상 자체를 말한다. 셋째, 시점은 늘 어느 한 쪽을, 혹은 저자 쪽이나 인물 쪽에서 바라본다. 넷째, 시점은 어떤 사상적 태도(이성, 도덕, 정치 등에서 태도)의 지배를 받으며 사건에 대한 서사의 판단을 표현한다".

2. 시점 연구의 이론

많은 서사 이론 중 제라르 주네트(G rard Genette)와 프랑수아 조스트(Francois Jost)는 비교적 대표적으로 개별적 시점을 구분하고 분석하는 학자에 해당한다. 본 논문은 VR 애니메이션 시점에 대한 연구에서 주네트의 서술자에 대한 시점분석과 조스트의 시각화, 청각화, 인지화가 이론적 기초가 된다.

2.1 소설의 시점 - 제라르 주네트

프랑스 문학비평가인 제라르 주네트(G rard Genette)의 저서 『서사화』는 소설 한 권을 대상으로 스토리·서사·서술을 세 가지 다른 개념으로 규정해 '스토리'는 '진실 또는 허구의 사건'이고, '서사'는 이를 다루는 '말이나 텍스트'이며, 그리고 '서술'은 말이나 텍스트를 만들어내는 '서술행위'를 가리킨다고 밝혔다. 제라르 주네트는 스토리의 시간은 다차원적일 수 있다며, 서술자는 사건이 '자연'이 일어나는 순서를 깨고 시간의 순서를 바꾸면서 어떤 미학적 혁신을 이룰 수 있다고 지적했다. '시점'의 동의어로 '초점(Focalisation)'을 사용한 주네트는 시간이나 외부 관찰 시간 중 서술자가 플롯에 나타나 시점을 분류하는지를 내부적으로 분석하였다. 서사 장면에서 시점을 네 가지로 분류하였다.

<표 4-1> 주네트 서술 시점(초점)의 유형

	내부적으로 분석한 사건	외부에서 관찰된 사건
서술자가 인물로서 플롯에 나타난다.	1. 주인공이 자신의 스토리를 한다.	2. 증인이 주인공의 스토리를 들려준다.
서술자는 인물도 아니고 플롯에도 나타나지 않는다.	3. 심리분석에 능하거나 모르는 것이 없는 작가가 스토리를 한다.	4. 작가는 외부에서 스토리를 들려준다.

주네트는 츠베탕 토도로프(Tzvetan Todorov)의 시점 개념을 비교해, 서사적 시점을 '초점'이라고 부르고, 무초점 / 제로 초점, 내적 초점, 외적 초점 세 종류로

분류하였다. 초점을 맞추는 방법이 서사작품 전체에서 변화가 있고, 각 시점의 차이도 항상 순수한 장르만을 생각할 때처럼 뚜렷하지는 않다. 주네트는 내포된 서술의 원칙은 외부 묘사에서 초점 인물까지 절대 거론하지 않으며, 서술자들도 그의 사상이나 느낌을 객관적으로 분석해서는 안 된다고 지적했다. 내적 초점은 내적 독백적 서사에서만 충분히 실현된다. 내적 초점은 다시 고정식 내초점과 부정식 내초점, 다중 내초점으로 3가지로 나뉜다. 외적 초점의 특징은 서술자가 인물보다 적게 말하고, 서술자가 카메라처럼 인물의 언행을 방관하지만 주인공의 사상과 감정을 영원히 지도할 수 없다는 점이다.⁹²⁾

<표 4-2> 주네트 서술 시점(초점)의 분류 및 의미

초점의 분류		의미	대응의 시점
무초점/제로 초점		서술자는 인물 내면의 모든 변화와 과거, 현재, 미래를 이해하는 '하느님'과 같다.	전지적 시점
내적 초점 (한 캐릭터의 시점 범위로부터 스토리를 서술한다)	고정식 내초점	서술자는 주관적인 렌즈를 통해 오프 스크린 사운드 ⁹³⁾ , 독백, 대화 등의 형식으로 스토리의 의미를 표현한다.	1인칭 주관적 시점 3인칭 주관적 시점
	부정식 내초점	서술자는 서로 바뀌어, 여러 인물이 자신의 시각으로 서로 다른 차원에서 다른 내용을 이야기하고, 근경(近景), 클로즈업을 통해 인물의 내면세계로 들어간다. 여러 '나'를 스토리의 서술자로 삼는다.	
	다중 내초점	여러 명의 '나'를 스토리의 서술자로 삼는다.	
외적 초점		서술자는 객관적 존재의 화자이다.	3인칭 객관적 시점

2.2. 영화의 시점 - 프랑수아 조스트

프랑수아 조스트(Francois Jost)는 '쇼트' 하나하나가 카메라의 한 위치를 나타내기 때문에 쇼트 자체가 바로 하나의 시점이라고 생각했다. 그는 저서 <영화서술학>에서 주네트의 이론을 바탕으로 '시점'에 대한 '시각화(Ocularisation)', '

92) 熱奈特(著), 王文融(譯), 『敘事話語』, 中國社會科學出版社, 1990, p.131.

93) 오프 스크린 사운드(off-screen sound; 영화의 장면 밖에서 상황 전개를 알리는 효과음이나 음악).

청각화(Autictularisation)', '인지화(Focalisation)', 의 세 가지로 확대시키자고 제안했다. 이는 카메라가 보여주는 것과 볼 수 있는 것 사이의 관계를 시각화해 묘사한 것으로, 제로 시각화와 내적 시각화로 나뉜다. 제로 시각화는 극 중 주체 캐릭터를 주목한다. 내적 시각화는 쇼트를 빌리지 않아도 알 수 있는 캐릭터, 컷으로 관객이 느낄 수 있는 캐릭터로 두 경우가 있다. 조스트는 시각화가 바로 관객의 모든 감각이라고 여겨, 시각 외에 사유적, 후각적, 청각적, 미각적, 촉각적 기능을 추가해야 한다고 했다.⁹⁴⁾

많은 영화 연구자들이 청각 문제를 시각 문제의 일부로 간주하나, 조스트는 청각화를 따로 구분했다. 발생했는지 아닌지 사람이 느끼는 주관적인 청각은 제로 청각화와 내적 청각화로 한다. 인지화 분석은 관객과 극중 캐릭터의 관계이자 관객의 시점에서 외적 인지식, 내적 인지식, 관객적 인지식으로 나뉜다. 외적 인지식은 관객이 아는 스토리의 전개가 등장인물보다 적다는 뜻이고, 내적 인지식은 등장인물과 동일시하며, 관객적 인지식은 관객의 지각하는 내용이 등장인물보다 많다는 것이다.⁹⁵⁾

<표 4-3> 조스트의 시점의 세 가지

차원의 유형	세분화	내용
시각화 (시각적 시점) (Ocularisation)	제로 시각화	카메라가 캐릭터 밖에 놓여 있다.
	내적 시각화	쇼트의 연결을 빌릴 필요 없이 캐릭터의 주관적인 장면을 구현할 수 있다.
쇼트를 통해서 연결되어야만 캐릭터 관계를 맺을 수 있다.		
청각화 (Autictularisation)	제로 청각화	객관적인 사운드는, 어떤 사람의 주관적인 청각을 통하지 않는다.
	내적 청각화	어떤 사람의 주관적인 청각을 통해서 듣는다.
인지화 (인지적 시점) (Focalisation)	외적 인지식	관객이 아는 것은 인물보다 적어서, 관객의 인지를 제한한다.
	내적 인지식	관객이 아는 것은 인물이나 마찬가지로이며, 서사는 인물에 국한된다.
	관객적 인지식	관객은 등장인물보다 더 많이 안다.

94) (加)安德烈·戈德羅, (法)弗朗索瓦·若斯特, 劉雲舟(譯), 『什麼是電影敘事』, 商務印書館, 2005.

95) Gaudreault, A, Jost, F, & 송지연역. 『영화서술학』, 동문선, 2001.

주네트가 시점을 '초점(focalization)'이라 칭하고, 조스트가 시점에 대해 '시각화(Ocularisation)'라고 하는 것 외에도, 어떤 학자는 '시점'을 다른 용어로 사용한다: 관점(point of view), 서술적 관점(narrative perspective), 서술적 상황(narrative situation), 서술적 양식(narrative manner) 등이 있다.⁹⁶⁾ 이들 용어 중 초점(focalization)은 제넷이 제시한 서양 서사학자들에게 널리 받아들여졌다. '초점'이라는 단어는 초점자, 초점객체, 그리고 둘의 관계를 나타낸다. 서술 초점 즉 'focus of narration'에서 'focus'는 포커스와 포커스에 의해 발생하는 다양한 관계를 강조한다. 본 논문은 '시점'이라는 단어는 서술자(초점자)와 관찰자(초점객체)를 포괄한다고 생각한다. 수전 랜서(Susan Sniader Lanser)의 주장처럼 '시점은 항상 감각하거나 인지하는 도구뿐만 아니라 서술자(narrator)의 공개성과 같은 요소, 즐겨 사용하는 처리 방식 유형(희극 드라마 또는 파노라마), 그리고 사용되는 언어 유형(types of discourse)을 가리키는데 사용된다. 좀 더 넓게 말하면, 시점은 서술자와 서술행위(narrating)와 서술자와 서술자(narrator), 그리고 서술자와 피서술자(narrated) 사이의 관계에서 비롯된 것으로 여겨진다'⁹⁷⁾.

3. 영화의 시점 - 쇼트

조스트는 『영화 스토리(El relato cinematográfico)』에서 "쇼트는 카메라의 위치를 의미하며, 쇼트가 하나의 시점"이라고 주장했다.⁹⁸⁾ 영화의 쇼트 이론에서 쇼트를 바라보는 두 학자의 시각은 정반대. 아이젠슈타인(Sergei M. Eisenstein)은 몽타주(Montage)의 편집 기법을, 앙드레 바쟁(André Bazin)은 편집되지 않은 롱 테이크(Long take)를 선호하였다. 몽타주 이든 롱 테이크 이든 전통 애니메이션에 적용하면 쇼트 적용 방식에 따라 효과를 다르게 표현할 수 있다. 하지만 VR 애니메이션에서는 현재 롱 테이크 이론에 더 무게를 두고 있다.

영화 이론에서 아이젠슈타인(Eisenstein)의 쇼트 이론은 영화 서사 표현의 대표이다. 러시아 영화예술의 거장 아이젠슈타인은 후대에게 '아이젠슈타인 이론'으로 불릴 수 있는 영화 체계를 갖추었고, "두 개의 쇼트를 한 곳에 놓아도 새로운 표상, 새로운 개념, 새로운 이미지가 생길 수밖에 없다"라고 지적했다. 쇼트 배열을

96) 申丹, & 王麗亞. 『西方敘事學:經典與後經典』. 北京大學出版社. 2010

97) (美)傑拉德·普林斯, 喬國強, 李孝弟(譯), 『敘述學詞典』. 上海譯文出版社, 2011. pp.173-174.

98) Gaudreault, André, and François Jost. El relato cinematográfico. Barcelona: Paidós, 1995.

통해 새로운 의미를 만들어내 관객의 이성적 사고를 유도한다. 분리된 두 개의 쇼트가 합쳐진 것은 하나의 쇼트가 다른 하나의 쇼트에 더해진 것이 아니라, 또 다른 창조를 만드는 것이다. 아이젠슈타인은 영화란 프레임의 예술, 즉 창조적인 의미 있는 스크린으로 인식했다. 그는 영화 촬영을 촬영 현장의 미장센이 아닌 영상을 최대한도로 파악하고 제작하는 것으로 여겼다. 편집을 통해 진솔한 표현이 아닌 의미를 드러낸다. 아이젠슈타인은 끊임없는 예술 창작으로 이론의 정확성을 증명하고 몽타주를 통해 이미지적 사고와 논리적 사고를 소통시켜, 인간의 이성적 활동을 통해 철리(哲理)를 표현하려는 행위는 칭찬받을 만하다. 그러나 아이젠슈타인은 몽타주의 역할을 지나치게 강조해 몽타주를 현실 해석의 수단으로 하고, '캐릭터 메이킹(캐릭터 성격의 선명화 작업)'을 피하며, 직접적으로 사상을 표현하는 것에 있어, 어떤 영화는 난해하여 이해하기 어렵고 캐릭터 메이킹에 실패하는 결과를 초래했다. 아이젠슈타인의 쇼트 이론을 VR 애니메이션에 담아 보면, 예를 들어 <헨리(henry, 2016)>의 한 장면을 살펴볼 수 있다. 해당 장면에서 방에 들어가니 헨리가 쟁반을 들고 들어오는데 그 쟁반에는 예쁜 케이크가 놓여 있다. 이 같은 내용을 영화 쇼트로 표현하면 집 밖에서 집안으로 쇼트를 밀어 넣고, 좌우로 흔들리는 쇼트로 공간을 살피고, 이어 헨리가 점시를 가져오는 쇼트, 칼로 케이크를 자르는 클로즈업 장면으로 활용할 수 있다. VR 세계에서 갑자기 쇼트를 돌리면 실감이 나지 않고 현기증이 동반되기 때문에 아이젠슈타인의 영화 편집 이론은 VR 애니메이션에 잘 적용되지 않는다. 그러나 아이젠슈타인의 또 다른 수직 몽타주 이론에서는 몽타주에 음악적 특성을 사용해 리듬, 역동성, 무드가 풍부하며, 이는 VR 애니메이션에서 사운드를 이끌어내는 상호작용을 가능하게 한다.



[그림 4-1] 헨리가 케이크를 들고 방으로 들어가고 있는 장면

가상현실 매개성의 영향으로, 아이젠슈타인의 쇼트 이론은 가상현실 영상에는 잘 적용되지 않는다. 현실주의 영화이론가 바쟁의 이론은 가상현실 영상의 이론적 기초가 될 수 있다. 바쟁은 평생 동안 현실주의를 주장하고 현실주의 영화 이론 체계의 3대 축은 촬영 영상의 본체론, 영화의 기원인 심리학, 영화언어의 진화론이 있다고 지적했다. 롱 테이크는 관객이 현실에 대해 이해할 때, 현실을 존중할 수 있는지, 현실에서 본질적인 것을 볼 수 있는지, 외적인 강요가 아닌 본질적인 것을 볼 수 있는지에 대해 르네 바쟁은 영화적 진실성에 대한 태도를 유지한다. 르네 바쟁의 진실성에 대해 표현 대상의 진실, 시간 공간의 진실, 서사구조의 참됨을 강조했다. 르네 바쟁은 관객이 주목해야 할 것은 영화의 형식이 아니라, 영화 서사의 본질이라고 생각하였다. 몽타주의 수법은 이 시기 이전까지 '영화의 본질'로 여겨졌지만, 르네 바쟁 몽타주 수법은 일정한 경계선 안에만 사용할 수 있고, 그렇지 않으면 스토리의 주체성을 훼손할 수 있다고 주장하였다.⁹⁹⁾ 르네 바쟁은 몽타주 수법을 사용할 수 없는 세 가지 장소를 제시했다. '첫째. 장면의 성질이 둘 이상의 피사체가 동시에 나타나도록 요구할 때', '둘째. 다큐멘터리, 신문 보도, 부분 판타지 영화와 같은 서사의 진정성을 확립할 때', '셋째. 소설이나 연극과 같은 서술형 영화에서 극의 충분한 발전을 위해 있을 때'와 같은 장면에는 몽타주 수법의 사용이 적합하지 않다. 르네 바쟁은 몽타주에 비해 롱 쇼트는 처음부터 끝까지 공간의 통일성을 유지해 주고, 관객에게 생각할 수 있는 공간을 줄여 주며, 기계를 통해서 다각도로 관객을 관찰할 수 있다고 주장하였다.

바쟁의 롱 테이크 미학에는 문단 쇼트와 필드 깊이 쇼트가 제시됐다. 관객의 시점을 엄격하게 한정하지 않고, 필연적인 결말을 이끌어 내기 보다는 주요 스토리 라인을 이해하도록 유도하겠다는 것이다. 같은 연극 공간에서는 관객이 명확한 시야를 갖게 하고, 쇼트의 흔들림과 배우의 장면 대신 장면의 전환으로 연극 공간의 연속성, 사건의 연속성, 사물의 실제 연결을 유지한다. 롱 테이크 미학은 르네 바쟁의 사실주의 미학으로, 롱 테이크를 통해 현대 영화의 서사 원칙을 따르고, 현실 사물의 자연스러운 흐름을 재현하기 때문에 서사구조적으로 따르는 것은 '사건의 완전성', '스토리 발생과 발전은 생명과 같은 진실과 자유를 지닌' 구조이다. 이러한 서사구조의 특징은 몽타주 서사와 구별되는 것으로, 그는 몽타주의 장면 스케줄링을 사건이 아닌 기호로 여기며, 서사는 완전한 실천이나 사실을 보

99) (프랑스) 앙드레 르네 바쟁, 『영화란 무엇인가』, 화중과기대 출판사, 2020.11

여줘야 하고 몽타주 생략법의 서사구조 대신 액션의 사실적이고 섬세한 서사로 대체해야 한다고 보았다. 서사적 기교도 사건의 일관성을 깨달아야 하지만, 사건은 서로 간에 교환할 수 있는 것이지 고리가 맞달아야 하는 것은 아니며, 사건의 발전은 연극의 범주에 따라 사건을 배치하려는 어떠한 의도도 보이지 않도록 해야 한다. 100)

바쟁의 이론은 에이젠슈테인의 유아 몽타주론 이론에 대한 반대이며, 아이젠슈타인의 쇼트는 '1' 더하기 '1'보다 크다는 철학으로, 바쟁은 이를 차별해야 한다고 주장했고, 실재를 표현하는 것에 어긋나는 일부 클립 쇼트에 대해서는 이를 삭제하고 롱 테이크를 통해 실제 구조를 구현해야 한다고 주장했다.

제2절 VR 애니메이션의 시점 구분

1. VR 헤드셋(Virtual Reality Headset)의 시점 요소

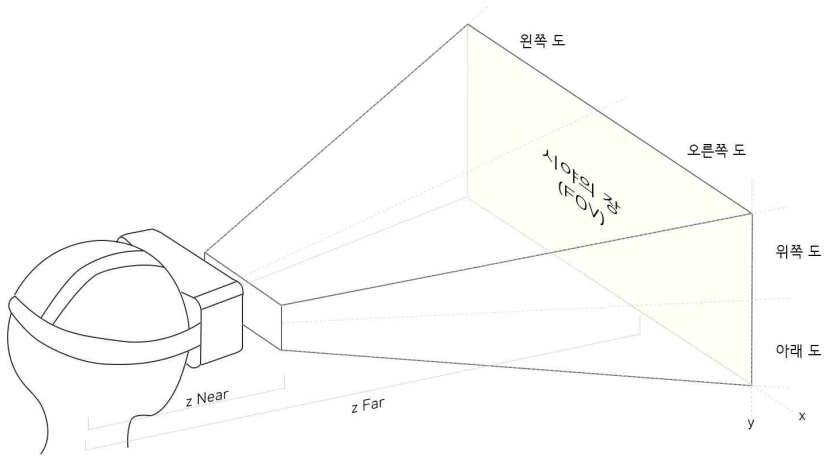
채드먼(Chadman)은 "시점을 서사적 사건과 상관있는 물리적 장소(physical field, 주위의 객관적 환경)로, 가상현실의 가상공간이 제공하는 시점의 장소는 다른 매체와 구별되는 장소라고 지적했다".¹⁰¹⁾ 본 논문은 'VR 헤드셋(Virtual Reality Headset)'에서 시점 관련 요소가 시야(Field of View, FOV), 자유도(Degrees of Freedom, DoF), 관객점(Point of Interest, Poi)임을 정리하였다.

첫째 요소는 VR 헤드셋의 시야다. VR 애니메이션의 관객은 가상현실 기기를 통해 시청해야 하고 가상현실의 시점 설정은 가상현실 기기와의 관계가 매우 긴밀하며, 현재는 VR 헤드셋을 통해 가상콘텐츠를 전시하는 몰입적인 공간을 형성하고 있다. 가상현실 서사의 구조와 시점의 유도를 생각해야 할 때 가상 헤드셋의 시야를 알아야 한다. 시야는 관객이 스크린에서 볼 수 있는 경관의 범위를 각도로 가늠할 수 있으며, FOV의 값이 높을수록 관객이 볼 수 있는 콘텐츠가 많아지고 공간에서 느끼는 것도 많다. 아래 그림은 VR 헤드셋을 착용한 후 관객이 볼 수 있는 영역인 Fov를 보여준다. 왼쪽 각도와 오른쪽 각도는 수평, 위쪽 각도와 아래 각도는 수직이다. z Near은 관객의 눈이 z축에서 볼 수 있는 사물의 가장 가까운 거리

100) (프랑스)앙드레 바쟁, 최군연 역, 『영화는 무엇인가』, 비즈니스인서관, 2017.

101) Chatman, Seymour. 『Story and discourse』, Cornell University Press, 2021.

이다. z Far는 관객의 눈이 z축에서 바라보는 사물의 가장 먼 거리이다.[그림 3-6] 따라서 관객의 시점에서 볼 수 있는 범위는 z Near와 z Far 사이에 있다.



[그림 4-2] VR 헤드셋의 시야도

(출처 : Kwan-HeeYoo, HMD based VR Service Framework, Chungbuk National University, 2017)

VR 헤드셋은 현실에서 투시되는 느낌이 관객 헤드셋의 원래 시야에 자연스럽게 어울릴 수 있도록 한 것이다. 시중에서 FOV의 범위가 다르기 때문에 사람마다 머리 크기와 모양에 따라 체험하는 FOV의 범위가 달라진다. 아래 표에서는 현재 시중에서 활용도가 높은 몇몇 디스플레이의 수준 FOV의 값을 비교해 보았다. Oculus는 HTC Vive VR 헤드셋의 FOV 값과 비슷하고 Valve Index VR 헤드셋의 FOV가 높은 것을 볼 수 있다.

<표 4-4> 네 종류 VR 헤드셋의 시야각

Headset	Horizontal FOV
Oculus Quest	89° (+-4)
Oculus Rift S	87° (+-6.4)
HTC Vive	89° (+-4.3)
Valve Index	108° (+-3.3)

데이터 출처: Oculus Quest 2 FOV & Comparison With Other Headsets - Smart Glasses Hub

VR 영상 관객의 대다수는 앞쪽을 똑바로 보고 있는데, 관객이 고개를 돌려 볼 수 있는 각도 쪽이 가장 편한 게 30도, 최대 55도였다. 마이크 알제리(Mike Alger)에 따르면, 『Visual Design Methods for Virtual Reality』라는 기사에서 측정 기준으로 실험했는데, Oculus Quest의 경우 30도의 회전을 기기의 시야에 결합하면 사용자는 74.5도($89/2+30$)의 내용을 볼 수 있고 최대 각도 55도와 결합하면 99.5도($89/2+55$)에 달하지만, 74.5도에서 99.5도까지 이 내용을 볼 수 있다. 그래서 마이크의 방법에 따라 사용자의 시점 앞 범위를 편안한 콘텐츠 영역(Comfortable content zone)이라고 한다. 사용자 뒤의 범위는 호기심 영역(Curiosity zone), 양쪽 영역은 주변 영역(Peripheral zone)이다. 수평 영역의 시야 범위를 제외하고 사용자가 중심(縱深) 관찰하는 구역의 최적 체험 거리는 10m이며, 이 거리를 강렬한 깊이 인식(Strong depth perception)이라고 하는데, 20m 이외의 내용은 주목받기가 어렵다. 20m 위치를 깊이 인식의 한계(Limit of depth perception)라고 한다.



[그림 4-3] 오쿨러스 퀘스트(Oculus Quest)를 사용하는 사용자 영역
 (참고: Mike Alger, Visual Design Methods for Virtual Reality, p35)

다음으로 가상현실 속 관객의 시점은 자유, 즉 자유도(DoF)다. 자유도(DoF)는 한 물체가 어떻게 3차원 공간에서 움직이는지를 말한다. 3 DoF는 3개의 회전각도에 의한 자유도를, 6 DoF는 3개의 회전각 외에 상하, 전후, 좌우 등 3개의 위치에 따른 자유도를 의미한다. 따라서 3 DoF의 VR 헤드셋이나 VR 기기라고 하면 머리가

다른 방향으로 자유자재로 돌아가는 것은 감각되지만 머리 앞뒤 좌우 공간 변위는 감각되지 않는다. 반면 6 DoF의 VR 기기(헤드셋)는 머리 회전에 의한 시야각 변화 외에 신체 이동에 따른 상하좌우 변위 변화도 감지한다. 3 DoF의 VR 기기는 상호작용(인터랙티브) 콘텐츠가 없는 VR 영화를 지원하며, 장면에서 상호작용(인터랙티브)을 위해서는 6 DoF를 지원할 수 있는 VR 기기, 이하 3 DoF와 6 DoF의 구별이 필요하다.



[그림 4-4] VR의 3 DoF와 6 DoF

마지막 요소는 '관심점(Point of Interest, PoI)'이다. 관심점(PoI)은 방문자의 관심을 끄는 대상이나 위치, 사건을 말한다. 영화에서 흥미 포인트와 시점은 본질적으로 같다. PoI는 2D 스크린이 제한된 틀에서 볼 수 있도록 감독이 알려주기 때문이다. 그러나 VR에는 여러 개의 관심점(PoI)이 존재할 수 있고, 어떤 주어진 순간에도 여러 개의 시각이 존재한다. 가상현실 체험은 관객 몸이 항상 하나의 관심점에 고정될 수 없기 때문에 삶을 반영한다. 관심점(PoI)은 VR 크리에이터가 방문자에게 관심의 방향을 보여줄 수 있는 강력한 스타일 요소지만, 반드시 '정확한' 경로를 밝히지는 않는다. 관심점(PoI)이 얼마나 될 것인지를 결정하는 것이 필요하며, 어떤 관심점(PoI)을 어떻게 하면 방문자가 관심을 가질 수 있는지 여부(예를 들어, 사운드, 반짝이는 화살표 등). PoIs는 또한 방문자가 체험을 통해 집중력을 가지도록 유도하고 대화를 시작하며 방향을 제시하며, 가상공간에서 관객을 유도하는 데 사용될 수 있다. 이 논문에서 PoI은 감독 시점분석에 해당하는데, PoI은 감독이 영화 속에서 관객의 시각을 끄는 기법이다.

2. 감독 시점, 관객 시점, 서술자 시점의 관계

VR 애니메이션도 기존 매체의 애니메이션과 마찬가지로 애니메이션의 예술적 사고와 특징을 통해 스토리를 들려주는 형식이기 때문에 감독의 개입과 구조적 서술이 필요한 디자인이다. VR 애니메이션이 전통적인 애니메이션과 다른 점은 VR 애니메이션이 감각되면서 프레임이 있는 스크린에서 360도로 둘러싸인 가상공간으로 진입하기 때문에 감독의 한정 서사가 큰 충격을 받을 수 있다는 점이다. VR 애니메이션이 관객에게 제공하는 시점이 제한적 시각에서 '자유 시점'으로 바뀌는데, 이때 감독은 서사구조를 안내하면서 관객들이 화면 속 내용을 알아차릴 수 있는지 아닌지를 생각할 필요가 있다. 감독이 보여준 시점에 관객의 시점이 있지 않아도 관객을 정해진 시점으로 유도할 수 있을까. 츠베탄 토도로프(Tzvetan Todorov)는 '스토리 공간을 구성하는 여러 가지 사실 중에서, 그들 자신으로 나타나는 것이 아니라 어떤 시점에 따라, 어떤 관찰점에 의해 관객 눈 앞에 펼쳐지고 있다고 말한다'라고 했다. 서사 시점은 서술자의 스토리에 대한 감각과 경험을 어떤 국소적 주체 의식과 국한시켜 서술 전체를 이 국소적 주체 의식의 능력의 범위 안에 놓는다. 같은 사실을 서로 다른 시각에서 바라보면 두 가지 다른 사실이 나온다. 츠비탄 토도로프는 "서사적 시각은 본질적으로 말(서술)과 스토리 사이의 관계를 확정 짓는 범주라고 생각한다"라고 했다.

애니메이션에서 서술자는 감독이 스토리 속에 설정하는 캐릭터이며, 스토리의 수용자는 관객이다. 감독은 관객의 시점을 스토리 차원에서 이끄는 데, 이는 관객이 감독의 힌트를 받아 정보를 받아들일 수 있느냐가 곧 영화의 성공적인 스토리 전달을 의미하는 것이다. 시점은 서술자 차원이나 관객 차원에 있어 '전달점'과 '수신점'이 달라지는데, 전달점이란, 서술자가 약간의 시점을 통제하는 방식으로 이를 유도하거나 제한적으로 관객에게 스토리를 효과적으로 전달하는 것을 말한다. 수신점은 관객이 서술자가 설정한 내용에서 정보를 얻는데 성공해 스토리를 받아들일 수 있는지를 말한다. 서술자는 관객이 이미 설정된 전달점을 제대로 받았는지 고민하고, 관객의 심리와 습관을 충분히 해석해 서술자의 목적을 달성해야 한다.

주네트와 조스트의 이론적 이해를 바탕으로, 전통 애니메이션과 VR 애니메이션의 특징을 결합하여, 본 논문은 관객 시점, 감독 시점, 서술자 시점 등 세 가지 측면에서 VR 애니메이션의 시점을 분석한다. 관람과 서사적 측면에서 관객은 관람

적 시점의 시점으로, 감독 시점과 서술자 시점은 서사적 시점으로 분류된다. 서술 시점은 쇼트와 특정 인물의 시점을 다루며, 서술자의 '태도'와 '저자의 세계관'을 보여주는 수단에 해당된다. 이에 대해 미국 당대 서술학자 월리스 마틴(Wallace Martin)은 서술 시점이 독자에게 플롯을 전달하는 부속물로 덧씌워지는 것이 아니라, 오히려 절대 다수의 현대 서사 작품에서 서술 시점이 흥미와 충동, 서스펜스, 나아가 플롯 자체를 만들어낸다고 지적했다.¹⁰²⁾ 서술 시점의 분석 대상은 에드워드 버넷(Edward Branigan)이 제시한 바와 같이, 저자와 서술자, 인물 모두가 서술 시점에 해당한다.¹⁰³⁾ 서사성은 영화의 여러 구성 요소 중 가장 표현적이고 매력적인 요소 중 하나임에 틀림없다. 본문 중에서 에드워드 버넷이 제시한 서술 각도 시점에 근거하여 감독(즉, 에드워드 버넷이 말하는 작자) 및 서술자(인물 포함)는 감독 시점과 서술자 시점의 분석을 진행한다. VR 애니메이션 속 서술 시점이 전통 애니메이션의 시정보다 쇼트로 표현되는 기법이 빠진 것도 서사구조에 변화를 초래했다.

서술자는 감독이 설정하고 서사구조에서 연출자가 배치하는 요소이기도 하며, 서술자와 스토리 배치, 장면, 사운드 모두 감독이 서사를 추진하는 기법이다. 그러나 화면과 사운드와는 달리 서술자는 감독이 서사에 설정하는 하나의 사상적 캐릭터이기 때문에 '시점'의 기능을 하며, 서사적인 분류는 1인칭 서술자 시점, 2인칭 서술자 시점, 3인칭 서술자 시점으로 구분된다. 관객은 보는 입장에서 주관적 시점(1인칭 시점, 2인칭 시점)과 객관적 시점(3인칭 시점)으로 나뉜다.

감독 시점, 서술자 시점, 관객 시점은 먼저 서사의 각도와 보는 각도에서 구별되는데, 서사학에서 연구한 내용은 소설에서 얻었고, 소설은 저자의 쓰기를 거쳐 책 속에 서술자가 등장했으며, 스토리는 서술자가 이야기하면서 '나'를 주인공으로 한 1인칭 서술자와 '그'를 주인공으로 한 3인칭 서술자, 그리고 '너'를 주인공으로 한 2인칭 서술자가 등장한다. 독자는 저자에 대해 잘 알지 못하지만, 저자의 생각은 책의 서술자를 통해 알 수 있다. 영화는 소설의 '문자'를 '영상'으로, '독자'를 '관객'으로 전환하기 때문에, 관객은 스스로 스토리를 만들 필요가 없다, 따라서 감독이 소설의 내용을 영상으로 전환하는 일을 맡는다. 다시 말해 감독이 시각적인 영상을 제공하고 관객은 감독을 통해 머릿속에 정해진 이미지를 제공받기 때문에 관객은 영화 속 서술자를 통해 스토리를 이해하게 된다.

102) (美)華萊士·馬丁, 『當代敘事學』, 北京大學出版社, 1991, pp. 15-159.

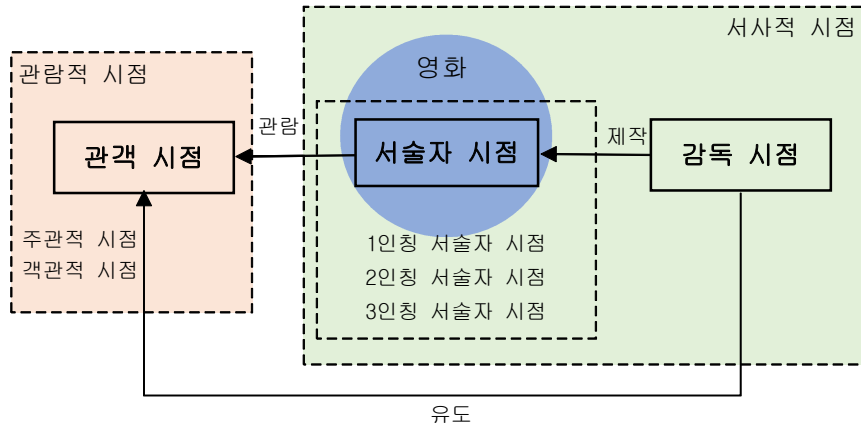
103) Branigan, Edward, 『Point of View in the Cinema』, De Gruyter Mouton, 2012.

감독 시점과 관객 시점의 가장 큰 차이는 감독과 관객의 신분이 다르다는 것에 있다. 전자는 ‘통제하는 사람’, 후자는 ‘통제를 당하는 사람’이다. VR 애니메이션에서는 관객이 자주적으로 선택할 권리가 있지만, 이러한 선택권 역시 감독이 설정한 범위 내에서 선택한다.

VR 애니메이션이 관객에게 주는 것은 ‘서사의 자유’ 뿐만 아니라 ‘감각적인 자유’이기도 하다. 관객이 본 내용은 감독이 연출했지만, 관객 시점으로 보는 것은 감독 시점과 같다. 감독은 영화 제작 당시 이미 스토리 전부를 파악하고 감독 특유의 표현 기법(예, 아이젠슈타인의 몽타주 기법이나 바잔의 롱테이크 기법)으로 관객을 이끌어간다. 감독 시점과 관객 시점이 일치하는 경우도 있는데, 다큐멘터리에서는 감독이 편집 및 선택 촬영으로 정보를 통제하지만 감독이 컨트롤할 수 없는 내용이 등장하기도 한다. VR 애니메이션에서도 감독 시점이 관객 시점과 동일한 경우가 있다. 예를 들어, VR 애니메이션 <열쇠>에서 관객들이 공을 서로 주고받는 경우, 감독은 관객의 행동을 통제할 수 없기 때문에 감독과 관객의 시점이 일치한다.

감독 시점과 서술자 시점의 차이는 양자의 신분이 다르고, 전자는 이야기 밖의 인물이고, 후자는 이야기 안(혹은 이야기와 관련된) 캐릭터이다. 영화 <글루미 아이즈>에서 스토리는 영화 속의 서술자(무덤 파는 사람)가 이야기를 풀어내고, 무덤 파는 사람은 감독이 아니라, 감독이 서술자의 신분과 어떤 시점으로 이야기를 풀어낼 수 있는지 연출한 것으로, 감독도 영화 밖의 사람이다. 관객이 체득할 수 있는 것은 영화 속 서술자가 가져오는 느낌이다.

따라서 서사적인 측면에서 보면, 감독 시점과 서술자 시점이 모두 서사적인 측면에 속한다. 관객은 서사에 참여하지 않고 서사의 대상으로 VR 애니메이션에서는 관객이 직접적인 서사 안에 참여할 수 없고, 분기서사 구조를 가진 VR 애니메이션에서는 관객이 간접적으로 정해진 서사의 결과를 선택할 수 있지만, 관객이 스스로 만드는 스토리 안, 서사 구조와 결말은 나타나지 않는다. 관객 시점의 주관적 시점과 객관적 시점은 관객이 보는 동안 생겨나는 지각에서 분류된다. 서술자의 인칭 서술자 시점은 영화 속 인물의 신분에서 분류된다. 아래의 [그림 4-5]는 영화에서 감독, 관객, 서술자 시점에 대한 역할과 관계를 분석한 것이다.



[그림 4-5] 감독 시점, 관객 시점, 서술자 시점의 관계도

3. 감독 시점분석

오몽(Jacques Aumont)은 시점 진행에 대한 정의를 할 때, 모종의 제안을 받은 시점(이성, 도덕, 정치 등 방면의 태도)의 지배, 서술자의 사건 판단에 대한 표현을 지적했다.¹⁰⁴⁾ 감독이 보여주는 시점은 단순히 보는 대상의 특정 각도를 나타낼 뿐만 아니라 동시에 영상을 가리키는 시점도 하나의 사색, 판단, 평가의 과정에서 언급되고 있다. 강소원은 『현대 영화의 분석 입문』에서 "감독의 시점은 감독이 특수한 촬영방법과 편집방법을 동원하여 자신이 보여주고 싶은 것, 자신이 강조하고 싶은 것을 나타내는 방법을 말한다. 일반적이지 않은 촬영각도로 촬영하거나 아니면 특수렌즈를 이용하거나 또는 필름을 느리거나 빠르게 하여 감독 자신의 감정을 관객들에게 강요하는 방식이기도 하다".¹⁰⁵⁾ 그것이 바로 감독의 시점'이라고 언급했다.

따라서 감독시점은 두 부분을 포함하는데, 첫째는 감독의 사고를 대표하는, 감독의 사고 표현이 서사의 내용, 캐릭터의 설정에 따라 표현할 수 있는 감독시점이고, 둘째는 감독시점의 표현이 시각화를 통해 구현되며, 시각화는 장면의 설정, 카메라의 움직임, 쇼트의 편집, 특수효과를 포함한다.

104) Aumont, Jacques, 『Du visage au cinéma. Paris』, Editions de l'Etoile, 1992.

105) <https://blog.daum.net/daseut/2475230>

3.1 서사의 내용

감독이 영화를 통해 자신의 가치관을 관객으로부터 승인을 받으려면, 서사의 내용에 있어(이야기 혹은 주제 혹은 영화의 유형 등을 말할 수 있다) 감독은 개인의 목적과 창작의 목적을 표현할 필요가 있다. 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao)는 그의 애니메이션 작품에서 기존 영화들과 다른 유형, 다른 시대적 배경을 채택하여 다른 이념을 전달했다. <천공의 성 라퓨타(天空の城ラピュタ, 1986)>는 19세기 산업 혁명의 유럽을 배경으로 귀여운 어린 소녀 시타가 천공의 성을 찾아와, 과학 기술이 아무리 발전하더라도, 인류는 언제나 생존의 땅을 떠날 수 없다는 이념을 전달한다. <바람계곡의 나우시카(風の穀のナウシカ, 1984)>에서 미래의 세계 전쟁을 통해 인류가 의식하지 못한 오류, 즉 심각한 산림 파괴의 진행, 인류가 직면하고 있는 더 무서운 결과의 초래를 전달했다. <마녀 배달부 키키(魔女の宅急便, 1989)>에서 사춘기 여자아이가 독립과 자력갱생의 어려움을 겪으면서 어떻게 성장하는지를 관객들에게 알려주고, 따뜻함과 성장의 이념을 함께 전하고 있다. <센과 치히로의 행방불명(千と千尋の神隠し, 2001)>에서 열 살 아이의 성장에 관한 판타지 모험과 인성과 자아를 찾는 이념을 전달한다. 이 영화들은 모두 미야자키가 시기별로 전달되는 다른 이념과 사유를 보여주고, 주제 선택에 있어서도 다양한 시점을 보여준다. 역시 일본 애니메이션으로 매우 유명한 애니메이션 감독 곤 사토시(Kon Satoshi)는 애니메이션 작품 장르에서 다른 시점을 갖고 있다. 그는 현실 사회의 표현에 있어 그의 작품 <퍼펙트 블루(Perfect Blue, 1997)>에서 이야기 하는 한 소녀의 우상이 가수에서 탤런트로 전향하면서 겪는 엄청난 어려움과 스트레스, 그로 인해 미마가 진실과 허상을 구분하지 못하는 결과를 낳는다. 곤 사토시는 사람들마다 퍼펙트 블루에 대한 자신의 생각을 갖고 있으며, 이 영화에 대한 해석도 유일한 기준의 답안은 없다고 말한다. <크리스마스에 기적을 만날 확률(Tokyo Godfathers, 2003)>은 세 명의 떠돌이들이 버려진 아기를 주워 엄마를 찾아 돌려줄 길을 찾다가 그들 자신의 방향과 가정을 찾게 되는 내용이다.

3.2 캐릭터 설정

켄(Ken)은 『감독사유』에서 연관된 캐릭터가 감독의 사유가 될 수 있는 유능한 도구라고 지적했다.¹⁰⁶⁾ 애니메이션에서 표현하고 싶은 이야기는 모두 캐릭터가 움

106) Dancyger. Ken, 『The director's idea: the path to great directing』, Routledge, 2006.

직이는 만큼, 애니메이션 속 캐릭터가 꼭 인물일 필요는 없지만, 동물(<라이언 킹, 1994>의 사자)이나 가상의 캐릭터(<유령 신부, 2005>의 좀비) 등, 서사 주제에 맞는 캐릭터를 선택하는 것이 감독 시점 표현의 한 형태이다. VR 애니메이션 <진주(Pearl)>에서 연출자의 시점은 말을 하지 않고 묵묵히 관심을 기울이는 부녀(父女)에 부모와 자식의 관계를 담았다. 사춘기의 반역을 겪으면서도 가출했지만 아버지의 꿈을 기억한 딸은 결국 아버지를 데리고 콘서트를 찾았다. 감독이 영화의 캐릭터를 통해 생각을 전달하고 관객이 이야기를 발견하도록 유도하는 것은 감독의 시선이다. VR 애니메이션<진주>에서 감독의 시점은 부모와 자녀의 관계가 말이 필요 없이 묵묵히 관심을 기울이는 한 부녀(父女)에 담았다가, 아버지가 다른 가족의 따듯함을 보고 마침내 음악의 꿈을 접고 딸이 성장하기에 적합한 환경을 만들겠다는 애정 표현을 한다. 딸이 비록 아버지에게 반항적이어서 가출하지만, 결국 아버지의 꿈을 기억하다 결국 아버지를 모시고 콘서트를 찾았다. 감독이 영화의 캐릭터를 통해 생각을 전달하고 관객이 이야기를 발견하도록 유도하는 것이 감독의 시점이다.

위의 영화에서 설정된 캐릭터는 이야기의 흐름에 영향을 주는 영화의 서술자이며, 이것들은 관객의 눈에는 띄지만, 어떤 영화에서는 감독이 영화 전체 이야기에 영향을 미치지 못하는 조연들을 설정하기도 하는데, 이는 감독 생각의 일부 표현이며, 이러한 캐릭터들은 종종 관객들에게 무시를 당한다. 예를 들어 <코코(2017)>의 강아지 단테, 이 단테 이름은 『신곡(Divine Comedy)』에서, 출연하는 단테(Dante Alighieri) 본인이 망한 나라를 한 차례 여행한 것에서 따왔다.<코코>에서는 강아지 단테가 영혼의 사자(使者)로서, 살아있는 자의 세계와 망자의 세계를 오갈 수 있다는 것, 단테가 망자의 세계를 한 차례 여행하며 미겔(Miguel)을 이끄는 것을 은유한다. 강아지 단테의 캐릭터를 통해 극을 풍성하게 만들고, 살아있는 자의 세계와 망자의 세계가 서로 통하게 하고, 생사에 대한 감독의 관점을 담아내어 영화 전체의 사상을 한층 끌어올렸다.



[그림 4-6] <코코>의 강아지 단테

3.3 시각화 표현

(1) 장면 설정

앞서 말한 캐릭터는 감독의 서사를 이야기하는 매개체이고, 장면은 감독이 서사 전개에 맞게 설정한 공간이나 환경이다. 관객은 감독의 장면 디자인과 그 속에서 감독이 창조한 세상을 수동적으로 느낄 수밖에 없다. 예를 들면, [그림 4-7] 좌측 애니메이션 <아버지와 딸>의 장면은 부녀의 애뜻한 감정을 표현한 작품으로, 아버지와 같이 자전거로 다니던 길에서 아버지를 기다리는 딸이 기다리고 있는 장면으로 수평의 똑방길과 세로의 포플러 나무의 배치를 통해 쓸쓸함을 표현하고자 하였다. 이러한 화면 구성은 감독의 서사에 대한 에필로그의 표현이고 관객은 수동적으로 관람을 하게 되는 것이다.

VR 애니메이션에서 관객은 감독이 설정한 장면 디자인과 같이 관람하면서도 독립적이고도 능동적인 관람을 할 수 있다는 차이점이 있다. 예를 들면, [그림 4-7] 우측 애니메이션 <진주>에서 감독이 설정해 놓은 장면은 차 안에서 차 안과 차 밖을 보는 장면으로 처리했는데, 차 안에서 긴 인생의 시간을 보내는 아버지와 딸 사이의 관계를 보여주기 위한 감독의 의지에 의한 장면의 설정이다.

두 애니메이션의 장면 설정은 관객의 시점이기도 하지만 감독의 의지에 의해 결정된 장면으로 감독의 시점에 수동적으로 관람하는 장면이다. 따라서 이러한 장면 설정의 시점은 바로 감독 시점의 표현 중 하나이다.



[그림 4-7] <아버지와 딸> 좌측, <진주> 우측

장면 설정의 또다른 예로 소품을 통해 감독의 생각을 강조하고, 이를 쇼트를 통해 전달하는 방법이 있다. 아래 그림 [그림 4-8] 애니메이션 <코코>의 한 장면에서, 어린 소년이 힘차게 달리는 동작과 속도가 아닌, 멕시코 마리골드(Mexican marigolds)가 뒤덮여 있는 길이 나오는데, 이 장면은 것은 멕시코 문화의 구현이자 어린 소년의 죽음을 예시하는 것이다.



[그림 4-8] <코코> 감독의 장면 설정

(2) 카메라의 움직임

애니메이션에서 감독의 시점은 카메라의 움직임에도 나타나는데, 일반적인 렌즈 운동 방식으로는 카메라를 밀고 당기는 돌리 쇼트(Dolly Shot), 카메라를 옆으로 움직여 수평운동을 하는 팬(Pan), 물체를 따라 움직이는 팔로우 쇼트(Follow Shot), 위아래로 움직이는 크레인 쇼트(Crane Shot)가 있다. 관객은 카메라 움직임의 효과를 볼 수 있지만 카메라가 어떻게 움직이느냐를 선택하는 것은 감독에게 달려 있다. 아래 그림 1~4는 돌리 쇼트(Dolly Shot)이고, 4~6은 팬(Pan)이다.



[그림 4-9] 카메라의 돌리 쇼트과 팬쇼트

(3) 쇼트의 편집

감독 시점의 시각적 표현의 또다른 방식은 쇼트의 편집에 있다. 감독은 쇼트를 통해 정보를 조합하고, 쇼트와 쇼트의 전후 논리 관계를 형성하고, 의미와 스토리 텔링의 중요한 수단을 표현하는데, 이것이 바로 감독 시점의 표현 중 하나이다. 감독은 쇼트를 통해 관객에게 장면과 서사를 전개해야 하고, 각기 다른 쇼트는 관객의 심리와 감정에 각기 다른 영향을 준다. 애니메이션 <코코>의 한 장면을 예로 들면, 아래 사진에서 주인공 미겔 (Miguel) 은 망자의 다리를 건너는 한 부분이다. 관객 시점에서 보면 줄곧 객관적 시점으로 이 부분을 바라보고, 관객이 파악한 정보는 미겔이 이끌고 미지의 땅으로 진입하게된다.

감독은 이 장면에서 익스트림 롱 쇼트(extreme long shot), 롱 쇼트(long shot)로 카메라를 움직이고, 다시 미디엄 쇼트(medium shot)로 전환한 뒤, 마지막으로 클로즈업 쇼트(close-up shot)로 표현하였다.



[그림 4-10] <코코>에서 감독 시점을 통한 쇼트의 편집

(4) 특수효과

영화나 애니메이션에서 관객의 체험을 강하게 느낄 수 있도록 특수효과를 사용해 효과를 높인다. 예를 들어, 섀도우(shadow) 효과는 화려한 캐릭터들이 등장할 때 화려한 탑라이트(top light)를 사용하여 주위에 꽃들이 둘러싼 모습을 표현한다. 폭발, 연기, 물 등을 표현하는 특수효과도 있다. 이러한 화면들의 특수효과는 감독 시점에서 출발해 스토리를 밀어주고 작품의 질을 높일 수 있다. 아래 그림은 애니메이션 <코코>에 사용된 여러 가지 특수효과이다.



[그림 4-11] <코코>의 특수효과

4. 관객 시점 분석

관객은 언제나 영화의 가장 중요한 구성 요소이고, 영화의 좋고 나쁨은 관객에 의해 판단되어진다. 그렇기 때문에 관객의 심리 변화, 관객의 욕구, 관객의 직관적 감각은 한 영화가 먼저 고려해야 할 문제이다. VR 애니메이션의 시점은 기존 애니메이션과 비교했을 때 매우 큰 변화가 있다. 관객의 주체적 지위가 확립되고, 감독의 서사가 더이상 감독 자신의 것만이 아니다. 가상공간의 주체가 변하고, 서술의 대상이 어느 정도 권리를 갖게 되어서 감독은 관객 시점을 고려해 서사 공간을 재구성해야 한다.

4.1 관객 신분의 부여

문학작품에 있어 관객은 '독자', 영화와 연극에서는 '관객'으로 불리며, 관객이라는 용어는 전시와 디지털 미디어의 작품 감상 분야로 이어지고 있다. 그래서 관

객은 시각적인 예술품을 보고, 가치 체험 피드백을 하는 사람들이다. 중국의 저명한 문화학자 위추위(餘秋雨)는 『관객 심리학(觀衆心理學)』에서 심리학적으로 수용(容納)미학을 접목해 관객을 정의했다. 관객은 수용자 집단으로서 심리 활동의 일반성, 상상력 및 필연적 오독(誤讀)에 따라서 관객은 관람하는 형상에 대한 영향을 받게 된다¹⁰⁷⁾. 메츠(Christian Metz)는 『상상의 능지(能指)(Imaginary signifier)』에서 "영화 관객이 바라봐야 영화가 될 수 있다"¹⁰⁸⁾며 관객은 단순한 관객이 아니라 심리학, 사회학, 수용미학, 예술기호학 등 다양한 방면에서 관객의 정체성을 해석하고 분석할 수 있다고 말했다.¹⁰⁹⁾

영화에서 사운드, 화면, 스토리, 플롯, 쇼트가 주는 감정은 다면적이고 다층적이다. 미야자키 하야오(Miyazaki Hayao)의 <바람계곡의 나우시카(1984)>와 <모노노케 히메(1997)>는 인간과 자연이 조화롭게 통합된 미학적 시스템을 보여준다. <센과 치히로의 행방불명, 2001>은 또 하나의 동양 예술적 특색과 양식을 지닌 건축물을 한 장면에 담고 있다. <이웃집 토토로, 1988>는 일본 시골 마을의 자연스러움을 보여준다. <하울의 움직이는 성, 2004>은 영화 속 눈 덮인 고개, 푸른 호수, 푸른 풀이 우거진 농가의 그림에 고즈넉한 음악으로 관객들을 그림 속 세계로 끌어들이는다. 사실 이 모든 것이 관객에게는 하나의 감상자이자 수용자로서의 몫이다.

1960년대 후반, 문학가 한스 로베르트 야우스(Hans Robert Jauss)는 『수용미학(Reception Aesthetics)』¹¹⁰⁾이라는 이론을 제시하면서, 처음에는 이를 문학에만 적용했지만, 나중에는 영화에도 적용되게 되었다. 미학을 받아들여 관객과 영화는 대립각을 세우고, 어느 영화든 촬영이 끝나면 객관적으로 존재하며, 관객은 선택적 관람 후 수동적으로 받아들인다. 스토리가 무엇이든, 어떻게 발생하든, 결말이 무엇이든, 캐릭터 연기가 어떻든 관객은 변하지 않고 평가만 하고, 이 때문에 관객은 수용자로서 사후에 피드백을 받을 수밖에 없다. 100년에 걸친 영화 관람 패턴의 영향으로, 관객은 수동적으로 받아들이는 데 익숙해졌고, 관객의 선택권이 있는 가상현실 기술이 등장하자 수용하기 어려워진 관객도 있었지만, 관객의 정체성은 상호작용 디지털 미디어의 등장과 함께 '객체'에서 '주체'로 바뀌었다. VR

107) 위추위(餘秋雨), 『관객심리학』, 상하이교육출판사, 2005, p.13.

108) (프랑스) 크리스티안 메츠(Christian Metz), 『상상의 능지』, 중국방송출판사, 2006.

109) 장바이칭, 장웨이저, 『영화관객학』, 중국영화출판사, 1994.

110) 미학을 받아들이는 것은 수용이론이라고도 하는데, 작품의 교육적 기능과 오락적 기능은 독자의 독서에 의해 실현되어야 하며, 실현과정은 곧 작품이 생명력을 얻고 완성되는 과정이라는 것이다.

애니메이션에서 관객은 '상호작용 주체'가 된다. 관객은 현실 사회와 복잡한 관계에서 벗어나 익숙하지 않은 가상공간에 들어가 새로운 세상을 관찰 및 체험하고 이해하는데 몰두한다. VR 애니메이션 <헨리(Henry)>가 나왔을 때 관객은 처음으로 고슴도치 헨리가 살고 있는 방에 들어간 것을 느꼈고, 관객은 이제 헨리의 생일을 함께 보내는 친구가 되었다. 관객의 시점이 이렇게 가까워서 마주치는 캐릭터는 관객으로 하여금 마치 자신이 헨리와 진짜 생일잔치를 하고 있는 것처럼 느끼게 하고, 헨리를 만져보고 싶은 충동을 불러일으킨다.



[그림 4-12] VR 애니메이션 <헨리>에서 관객이 보는 장면

4.2 관객의 감각(Sense) 강화

감각은 심미적 대상의 각 속성이 심미적 주체의 두뇌에 반영되어 형성되는 주관적 이미지이다. 지각은 감각에 대한 종합적인 토대 위에 미의 대상을 구성하는 완전한 인식이다.¹¹¹⁾ 감각은 신체의 일부 기관을 통해 심미 대상의 모양, 부피, 색상, 사운드에 대해 접촉한 후 종합적인 지각을 형성해야만 심미 대상에 대한 전면적인 인식을 진행할 수 있다.

관객의 감각은 문학과 영화 서사 속에서 관객과 서사 사이에 '벽(제4의 벽)'으로 격리되기 일쑤였다. 가상현실도 '벽'이 있는데, 이 벽은 현실세계를 관객의 서사 공간으로 바꾸는 것이고, 바깥세상이 아무리 소란스러워도 영향을 받지 않는 가상세계의 서사 속에서 관객은 자신의 의식과 몰입, 감정이입에 따라 서사에 몰입하거나 현실로 돌아온다.

문학에서는 독자가 흔히 쓰는 시각감각을, 영화와 연극에서는 시각과 청각을 강화하지만, 영화관이나 극장에서는 인간의 다른 감각적 기능이 제대로 발휘되지 않고 갈려 있다. 영화관과 극장에서 관객이 조용히 있어야 하고 관객이 무대나 스크

111) 위추위(餘秋雨), 『관객심리학』, 상하이교육출판사, 2005, p.76.

린과 일정한 거리를 두어야 한다는 것은 공감각의 통제라는 한계가 있다. 몸이 한 방향으로만 향하는 것 말고는 신체의 다른 부위는 사용하지 않고, 많은 관객들 사이에서 아이들의 울부짖음, 휴대전화 사운드, 커플의 속삭임 등 외부 방해에 의해 영화의 서사가 끊기곤 한다. 가상현실 세계에서는 관객이 관람하는 공간에 대해 헤드셋을 쓰고 다른 관객의 방해받지 않는 독립적인 세상을 체험할 수 있으며, 관객의 시점이 제한되지 않고 음성·손동작까지 스토리와 교감할 수 있어 시각적 감각, 신체 감각, 후각적 감각, 운동 감각, 언어적 감각까지 강화한다.

예를 들어, 시각 장애인의 청각은 보통 사람들보다 훨씬 더 민감하다. 예를 들어, 시각 장애인들은 다른 감각들을 차단하거나 약화시킬 필요가 있다. 하나의 감각을 통한 강화된 사람의 주의력이 특정한 감각에 집중된다. 인간의 모든 감각 중에서 시각은 가장 많이 사용되고 가장 강력하며, 시각을 차단하면 대부분의 사물에 대한 사람의 인식을 차단한다. 하지만 사람의 감각은 모두 연동된다. 주변 사물은 현재 사람의 감각 시스템에 투사되고, 뇌를 통해 정보를 통합해 각 감각기관에 전달한다. 감각을 강화하는 가장 중요한 점은 집중할 수 있는 공간을 갖추고 각 감각에 대한 뇌의 관심을 자극해 감각을 끌어올리는 능력이 필요하다는 것이다. 영화관의 캄캄한 공간과 반짝이는 스크린은 자연스럽게 관객들의 시각적 감각을 강화시켜 주는 반면, 가상현실이 가지고 있는 차폐 능력의 몇 배는 시각과 청각을 강화한 감각 시스템이다. 상호작용의 합류를 통해 사람의 감각을 서로 다른 창작 통로로 볼 수 있고, 필요에 따라 다양한 창작 통로를 조합해 사용할 수 있어야 영화 서사의 통상적인 패턴을 뛰어넘을 수 있다. 감각적 몽타주와 음화 몽타주의 재구성은 VR 애니메이션의 새로운 예술 창작의 문을 열 수 있다.

4.3 애니메이션의 서사를 확장시킨 관객의 '자유 시점'

VR 애니메이션의 '자유 시점'과 '상호작용'은 관객의 관람 방식에 영향을 주면서 서사의 방식과 구조에 영향을 미치고 있다. 가상현실 서사의 가장 큰 특징은 관객의 참여가 감독의 시점 제어에 대한 제한의 일부를 벗어날 수 있는 점이다. 관객들은 서사에 개입하고 싶은 욕망을 갖게 된다. 어떤 관객들은 극의 전개를 변화시키고자 한다. 어떤 관객들은 엔딩을 다르게 만들고 싶어하며, 서로 다른 서사의 방향에 어떤 결말이 나올지 궁금해한다. 앞서 말한 바와 같이, 감독의 권리가 교체되지 않았다는 것은 감독이 관객에게 일부 선택권을 준 것이다.

대중이 상호작용을 통해 서사에 영향을 미치기 위해서는, 우선 관객에게 기본적인 스토리의 단서를 만들어주고, 일부 주요점에 선택권리를 설정해 관객에게 맡기는 것은 기존 영상에서는 찾아볼 수 없는 것으로, 이는 서사의 일관성을 끊을 수 있지만 관객의 존재성을 재정립한다. 그래서 일부 VR 애니메이션에서는 관객에 따라 서사의 방향을 설정하는데, '헨리'와 같이 선형 서사를 가진 VR 작품과 <버디 VR>처럼 게임 상호작용을 서사에 녹여내는 '집안의 꼬맹이 손'과 같이 관객이 스토리를 선택하기도 한다. 스토리의 발전 단서가 변하지 않는 상황에서 관객이 스스로 스토리 발생의 수순을 결정할 수 있다는 점에서 기존 애니메이션의 서사 패턴을 완전히 뒤집은 것이다.

4.4 '관객'인가, '체험자'인가?

가상현실은 관객이 주체적인 지위의 독특한 시점으로 관람함으로써 서사 방식에 새로운 방식을 부여하게 되었다. 이러한 사실은 기존의 '관객'이 시각을 중심으로 한 관람방식에서 VR 애니메이션의 '참여형 관객'으로 변화의 요구가 따른다. VR 애니메이션에서 일방적 수동적 '보기'에서 점차 쌍방향적이고 능동적인 '체험, 참여형'으로 대체되고 있다. '가상 체험'은 관객이 요가, 필라테스, 뷰티 등을 가상으로 체험할 수 있는 가능성을 가질 수 있게 하기도 한다. VR 애니메이션이란, 새로운 것이 기존의 영화 관람 습관에 적응한 사람들이 시도해야 하는 것, 즉 '체험'을 할 수 있다는 것이다. VR 애니메이션의 무한한 가능성을 더욱 개방하고 확장하려면 관객에게 감각의 더 나은 확장을 위한 접촉면을 더 많이 만들어야 한다. 감독은 서사를 효율적으로 전달하기 위한 방법으로 관객의 호기심을 불러일으키는 다양한 연구와 개발을 통해 보다 효과적인 관객 유도 장치와 내용으로 관객의 능동적인 참여와 공간 이동의 자유와 시점의 자유를 고민할 필요가 있다.

4.5 관객 시점의 분류

이 같은 분석에서 가상현실 기술이 주는 새로운 시점으로 관객의 정체성에 변화가 생겼고, 시점이 바뀌는 것에서 새로운 다감각적 체험 시스템을 열었다. 전통적인 스크린의 고정된 시점은 쇼트와, 카메라의 움직임은 감독의 서사와 미의식을 보여준다. 시점의 가장 기초적인 기능은 바로 신분의 정체성을 갖는 것이다.¹¹²⁾

영화의 서사를 관객의 시점에서 보면 전지적 시점(Omniscient Perspective)과 제한적 시점 (limited Perspective) 으로 구분된다.

전지적 시점(무제한적 시점)은 문학에서 신의 시점으로, 즉 관객들은 극중 인물과 그들의 행동을 하느님의 시점처럼 이해한다. VR 애니메이션 <더 라인(The Line, 2019)>는 전지적 시점을 채택했다. <더 라인>에서는 스토리의 장면이 무대로 설계돼 관객들이 무대 바깥에 서서 그 위를 내려다보며 오프 스크린 사운드에서 극 중 캐릭터의 성격과 스토리, 그리고 내용을 알아본다. 영화는 관객에게 캐릭터의 행동을 통제할 수 있는 권한을 더 부여하고, 그 권한은 신에게 더 가깝다. 그림<표 4-5>에서 볼 수 있듯이, 영화 속 관객의 시각이다. 그림 속 손은 인물의 움직임을 제어해 다음 스토리를 유발한다. 이런 종류의 체험은 전통 애니메이션에서는 할 수 없는 것이다. VR 애니메이션에서는 더이상 아이젠슈타인의 몽타주 편집 기법으로 영화의 의미를 제시하지 않는다. 관객은 VR에서 다음 샷에 무엇이 나오는지 더이상 주목하지 않고, 감독도 샷을 자르고 붙이는 방법을 통해 시간과 공간의 전환이 불가능해 르네 바쟁의 롱 테이크가 원하는 것을 사실적으로 표현하는데 더 가까운 것 같다.

제한적 시점은 주관적인 시점과 객관적인 시점을 포함한다. 주관적 시점은 극중 인물의 눈을 통해 서술하는 것으로, 영화 인물의 시점에서 장면을 묘사하고 스토리를 서술한다. 이 시점이 극중 인물의 위치, 즉 흔히 말하는 1인칭 시점이다. 주관적인 시점은 장면 속 사람, 사물, 사물을 직접 '목적'할 수 있게 해주고, 관객이 직접 극에 참여할 수 있도록 한다. 주관적인 시점은 장면 속 사람, 사물, 사건을 직접 '목적'할 수 있게 해, 극에 직접 참여하게 해 신분의 정체성을 만들어준다. 전통매체인 애니메이션을 볼 때 관객의 시점 범위는 앞쪽 스크린에만 시점이 제한되어 있고, 반면에 VR 애니메이션의 시점은 360° 로 둘러싸여 있기 때문에 제한적 시점에 대해 자유로운 시점 변화를 가능하게 한다.

그래서 VR 감독은 관객의 정체성을 영화 속의 한 캐릭터로 설정함으로써 관객의 정체성을 가지고 서사에 직접적으로 참여할 수 있도록 하였다. VR 애니메이션 <버디 VR(Buddy VR, 2018)>, <열쇠(The Key, 2019)>, <모닥불(Bonfire, 2019)>는 모두 주관적 1인칭 시점으로 영화의 주인공이자 관객의 시점으로 동시에 서사에 참여한다.

112) 遊飛, 「觀看與呈現—論電影化的視點」, 『當代電影』, 2009.

주관적인 시점을 통해 느낄 수 있는 것은 다음과 같다. 첫째, 관객은 주관적인 장면으로 하여금 극 중 인물이 되게 하고 그 감정을 경험하게 하는 주체성과 참여감을 강하게 느끼게 된다는 것이다. 둘째, 관객의 몰입감을 높인다. 관객들이 스토리에 빠지는 것은 문학작품과 영화가 서사를 전개하면서 진행되는 관객의 체험감이며, 전통 영상에서는 스토리와 쇼트의 조합을 통해 관객은 스토리에 참여한 듯한 ‘가상 체험’을 경험하게 된다. 영화 거장 히치콕(Alfred Hitchcock)은 주관적인 앵글로 스릴러 분위기를 만드는 데 능숙해 관객들을 긴장시키고 극에 더 빨리 개입하게 만들었다. VR의 감각적 몰입성은 전통적인 영상 표현의 깊이를 더하고, 그 결과 관객이 극중 인물과 감정교감을 하고, 극중 인물과 공감하며 공통의 감정체험을 할 수 있게 된다. 마찬가지로 VR 영상 중 일부 공포, 미스터리, 스릴이 있는 주제들은 주관적인 시점을 1순위로 선택한다.

객관적 시점은 아날로그 쇼트가 관객의 눈으로 서술하는 것을 말한다. 관객은 하나의 방관자로서 영화에서 일어나는 사람과 일을 들여다본다. 객관적인 시점은 뚜렷한 연출의 주관적 색채를 띠지 않으며, 극 중 캐릭터의 시점을 채용하지 않고, 일반 관객이 사물을 보는 시점을 채용하여 장면과 사건을 기록한다. 예를 들어, VR 애니메이션 <진주(Pearl, 2016)>에서 관객은 조수석에서 부녀 사이의 감정 변화를 방관자로 파악하는데, 관객은 극 중 역할에 참여하지 않고 영화에서 일어나는 일을 객관적으로 평가한다. 객관적 시점은 영화에서 객관성과 진실성을 가지고 있으며, 극 중 캐릭터와 감정적 거리감을 유지한다. 객관적 시점을 구현하기 위해 감독은 장면 속 캐릭터의 움직임과 소품을 사용하여 주관적 시점과 거리를 유지하면서 영화를 관람하도록 연출한다.

VR 애니메이션과 전통 애니메이션은 주객관 시점의 변환에 큰 차이가 있다. 전통 애니메이션의 서사에는 객관적인 시점과 주관적인 시점을 동시에 사용함으로써 주객관 시점의 변환이 이루어진다. 대부분 샷 리버스 샷(shot reverse shot) 모드로 되어 있다. 한 영화의 서사에서는 객관적인 시점과 주관적인 시점을 동시에 사용하는데, 보통 객관적인 시각을 위주로 하는데, 이것은 전통 애니메이션과 VR 애니메이션에서 모두 비교적 자주 사용된다. 전통 애니메이션 <코코(Coco, 2017)>와 같이, 한 소년의 음악 역정을 객관적 시점으로 다룬다. VR 애니메이션 <크로우:전설(Crow:The Legend, 2018)>과 <신농 환각의 맛(Shennong Taste of Illusion, 2018)>은 객관적인 시점을 담았다. 두 영화 속 관객들은 영화의 한 캐릭터가 아닌 극 밖의 시각에서 스토리의 흐름을 지켜보고 있지만 관객이 얻는 정보와 스토리

속 캐릭터가 일치한다는 점은 전지적 시점과 다른 점이다.

<표 4-5> VR 애니메이션에서 관객의 시점 분류 사례

전지적 시점 (무제한적 시점)			
		라인(The Line)	
제한적시점	주관적 시점		
		버디 VR(Buddy VR)	열쇠(The Key)
	객관적 시점		
		모닥불(Bonfire)	바바 야가 (Baba Yaga)
	객관적 시점		
		크로우: 전설(Crow: The Legend)	신농 (神農) 환각의 맛 (Shennong Taste of Illusion)

5. 서술자 시점 분석

관객의 시점이 중심이 되는 주관적, 객관적 시점의 분석과는 달리 서술자 시점을 중심으로 한 분석은 1, 2, 3인칭 시점과 이에 대해 전지적 시점, 관찰자 시점으로 세분화한 또다른 시점 분석이 가능하다.

서술자 시점분석은 서술자가 영화 장면 속 혹은 장면 밖에 존재하는지 아닌지를 분석하고 시점을 택해 스토리를 풀어낸다. 서술자는 극 중 스토리를 다루는 인물

로, 서술자는 그에 따라 스토리 내 서술자와 스토리 외 서술자로 분류된다. 스토리 속 서술자가 스토리를 진행하는 것은 스토리를 다루는 서술자이면서 동시에 이야기하는 한 인물로 나타나기 때문에 서술의 '시점'이 달라진다. 스토리 내 서술자의 '시점'은 제한돼 있고, 스토리 밖 서술자처럼 모든 플롯과 캐릭터를 파악할 수 없고, 영화의 한 캐릭터를 담당해야 하기 때문에 그 표현의 생각과 행동에도 제약이 따른다. 시점의 한계 때문에 스토리 속 다른 인물, 장면, 시간에 대해 서술자의 '시점'에 맞게 진행해야 한다.

‘인칭’으로 서술자를 구분한 것은 1973년 돌레제르가 『체코 문학의 서사모델』 113)에서 서사 모델의 핵심은 서술자를 주목하는 것이며, 서술자 분류에서는 1인칭과 3인칭 서술자가 상당히 중요한 위치를 차지하면서부터다. 2인칭은 서술에 관심이 많지 않고 서사작품에도 드물지만 문학작품에도 부족함이 없다. 114)

(1) 1인칭 서술자는 서술자 그 자체이면서 동시에 스토리 캐릭터의 특정 시점에서 스토리를 들려준다. 115) 이 같은 서술자는 보통 '나'로 등장하는데 VR 애니메이션 모닥불(Bonfire)에서는 영화 속 캐릭터인 스페이스 스카우트 817(Space Scout 817)이 우주선을 몰고 미지의 행성에 추락해 유일한 모닥불의 빛으로 현지 주민을 우연히 만난다. 관객은 1인칭 서술자이며 동시에 1인칭 관찰자 시점으로 영화를 보고 체험한다.



[그림 4-13] VR 애니메이션의 1인칭 서술자 시점

(2) 2인칭 서술자는 ‘당신-서술(you - narratives)’ 이라고도 하는데, 2인칭

113) Lubomir Doležel, 『Narrative Modes in Czech Literature』. Toronto: University of Toronto Press, 1973, pp.3-13.

114) 譚君強. 「第二人稱敘述者如何敘述?—論小說的第二人稱敘事」. 『思想戰線』, 2019, pp.44-150.

115) Kozloff.S, 『Invisible Storytellers』, University of California Press, Berkely, 1988

서술자는 서사 작품에 드물게 등장한다. 모니카 프루드니크(Monika Fludernik)는 유럽 문학에서 2인칭 ‘당신-서술’은 17세기, 심지어 15세기에 개별적인 예증을 발견할 수 있지만 포스트모던 서사 기법의 새로운 전략으로 20세기 이후에나 등장한다고 지적했다.¹¹⁶⁾ 문학에서 유명한 2인칭 서사작 『If On A Winters Night A Traveller』의 시작은 "당신은 곧 이탈로 칼비노의 새 소설 『If On A Winters Night A Traveller』을 읽기 시작할 것이다". 첫머리의 이 말은 독자가 서문으로 착각하게 했지만 본문의 시작이라는 것을 뒤늦게 알게 됐다. 독자가 계속 읽다 보면 소설 속 '당신'이 바로 주인공이고, 주인공의 정체가 독자라는 사실을 알게 되고, 이탈로 칼비노가 원하는 효과는 바로 독자에게 작가와 상호작용하는 '착각'으로 강한 몰입감을 주는 것이다. 데이비드 허먼(David Herman)은 사실 2인칭 서사에 대한 정의 중 하나가 '스토리의 주인공은 네가 가리키는 것'이라고 말했다.¹¹⁷⁾ 독자나 관객들을 스토리 속의 한 캐릭터로 지칭하는 것은 전통 영화에서는 실현하기 힘들기 때문에 ‘2인칭 서술자’라는 호칭은 영화에서는 언급되지 않는다. 하지만 이러한 서술 방법은 VR 애니메이션에서 많이 사용되는 서술 방식이 된 것이 사실이다. 아래 그림 속 세 개의 VR 애니메이션 스크린샷에서는 영화 속 캐릭터가 '당신'에 대해 이야기를 나누고 '당신'에게 도움을 받는 모습을 볼 수 있는데, '당신'은 영화 속 캐릭터다. 2인칭 관찰자 시점은 관객 시점과 2인칭 서술자 사이의 거리를 좁힐 수 있는 호소력이 강해 몰입감을 잘 보여주는 시점이 된다.



[그림 4-14] VR 애니메이션의 2인칭 서술자 시점

미르잼 보스머(Mirjam Vosmeer)는 가상 현실에서 스토리를 1인칭 서술자, 2인칭 서술자 그리고 3인칭 서술자로 나누어 디자인하고, 서술자의 목소리가 관객에게

116) Monika Fludernik, 『An Introduction to Narratology』, London and New York: Routledge, 2009, p113

117) David Herman, Jahn Manfred and Marie-Laure Ryan, 『Encyclopedia of Narrative Theory』. London and New York : Routledge, 2008, p552.

미치는 다른 영향을 측정한다. 실험에서 미르잰 보스머는 한 각본을 세 서술자 시점에서 각각 진행하도록 설정하였으며, 디자인 각본은 다음과 같다. 118)

<표 4-6> 미르잰 보스머가 디자인한 세 서술자 시점 각본

1인칭 서술자 시점	2인칭 서술자 시점	3인칭 서술자 시점
<p>내가 눈을 뜨자, 놀랍게도 나는 이미 스케이트보드 공원에 있지 않았다. 반면에, 나는 이 이상한 배에서 내가 여기서 뭘 하고 있는지도 몰랐다. 내가 아래를 내려다 보았을 때, 나는 내 몸이 없어진 것을 알았다. 내가 뒤돌아봤을 때, 한 사람을 봤는데, 그는 보기에는 매우 우호적이고, 얼굴에 미소를 띠고 있었지만, 완전히 침묵했다.</p>	<p>눈을 떠보니, 놀랍게도 내가 이미 스케이트보드 공원에 있지 않다는 것을 발견했다. 았다. 반면에, 너는 이 이상한 배 위에서, 네가 여기서 뭘 하고 있는지 몰랐다. 네가 아래를 내려다보았을 때, 너는 내 몸이 없어진 것을 알게 될 것이다. 뒤를 돌아볼 때, 너는 한 사람을 볼 수 있는데, 그는 보기에는 매우 우호적이고, 얼굴에 미소를 띠고 있지만, 그는 완전히 침묵한다.</p>	<p>프레드릭(Frederick)이 눈을 뜨니, 놀랍게도 그가 이미 스케이트보드 공원에 없었다. 반면 그는 이 이상한 배에 올라타 자신이 뭘 하고 있는지 몰랐다. 그가 고개를 숙이고 보니 자신의 몸이 없어진 것을 알았다. 그가 뒤를 돌아보았을 때, 그는 한 사람을 보았다. 그 녀석은 보기에는 매우 우호적이고 미소를 지었지만, 그는 완전히 침묵했다.</p>

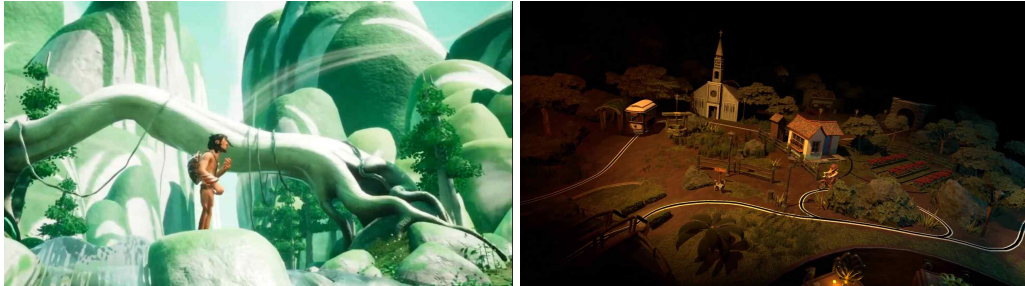
(출처 : Mirjam Vosmeer, "Who are you? Voice-over perspective in surround video".)

미르잰 보스머의 실험에서, 대다수의 참여자들은 3인칭 서술자 시점은 그들이 느끼기에 그저 앉아서 들을 수밖에 없고, 그들은 영화에 적극적으로 참여할 생각이 없다고 밝혔다. 또 2인칭 서술자 시점의 각도 대다수 참여자는 강렬한 존재감을 체험했고, 이들은 2인칭 서술자 시점에서 영상 콘텐츠를 중심으로 제공되는 시각 콘텐츠는 사운드가 제공하는 내용과 밀접한 관련이 있고, 그들이 사방을 둘러보며 영상 콘텐츠에 적극적으로 참여하도록 촉진시켜, 2인칭 시점이 스토리의 일부인 강렬한 느낌을 제공한다고 지적했다.

(3) 3인칭 서술자는 관찰자 시점과 전지적 시점으로 나눌 수 있다. 서술자가 마치 전지적 하느님인 것처럼 어떤 인물이나 시간, 영역에도 마음대로 들어가 자유롭게 시공간을 넘나들 수 있다는 것이다. VR 애니메이션 <글루미 아이즈>에서 서술자는 남자 주인공과 여자 주인공의 사랑 스토리를 오프 스크린 사운드를 그리는

118) Vosmeer, Mirjam, Christian Roth, and Hartmut Koenitz. 「Who are you? Voice-over perspective in surround video」, International Conference on Interactive Digital Storytelling. Springer, Cham, 2017.

형태로 방관자 신분과 객관적으로 다룬다. 이런 스토리 방식은 감독의 의도를 더 잘 드러낸다, 즉 인류는 지구의 일부이기도 하지만, 인류도 지구에서 일어나는 변화를 방관자로서 바라본다. VR 애니메이션 <신농(神農) 환각의 맛>, <더 라인> 모두 3인칭 관찰자 시점 방식을 채택했다.



[그림 4-15] VR 애니메이션의 3인칭 서술자 시점

제3절 VR 애니메이션과 전통 애니메이션의 시점 비교 분석

앞글의 서사구조 분석에서 볼 수 있듯이 갈래 서사를 제외하면 전통 애니메이션과 VR 애니메이션은 큰 차이가 없다. 하지만 매체 특성에 따라 동일한 애니메이션에서 VR로 표현하고 전통매체로 표현하면 효과가 달라지고, 서사적 요소의 사용이 달라지며, 시점도 서사적 요소에 따라 달라진다. 시점에 대한 비교 분석 대상은 <크로우: 레전드(Crow-The Legend)>는 바오밥 스튜디오(Baobab Studio)에서 제작한 VR 애니메이션 작품으로, 2018년 '에미상 최우수 VR 단편상'을 수상하였으며, 이후 같은 애니메이션에서 전통매체가 볼 수 있는 버전이 제작되었는데, 매체별 비교 분석이지만 서사의 내용과 구성이 같기 때문에 시점으로만 비교 분석하는 것이 좋다.

아래 분석에서 왼쪽 사진은 VR 캡처 이미지로, 빨간색 영역은 주요 시점 위치, 파란색 영역은 보조 시점 위치, 노란색 화살표는 시점의 이동 방향이다.

1. 감독 시점

감독은 화면의 내용, 공간감의 강화, 상호작용 콘텐츠의 추가, 그리고 장면의

전환 방식을 달리하여 전통적인 애니메이션의 시점 유도를 변화시킨다.

(1) VR 애니메이션은 화면에 담는 콘텐츠가 풍부한 편이다. 왼쪽 그림의 VR 매체에는 영화의 시작부터 시작 페이지에서 선택 가능한 세 가지 콘텐츠가 제공된다. 이 상황에서 빨간색 영역은 파란색 영역의 글자를 선택해서 애니메이션 관람을 시작한다. 반면에 우측의 작품은 전통적인 애니메이션 방식에서는 시작 장면에서 관객은 내용을 선택할 수 없고 수동적으로 영화의 시작을 받아들일 수 밖에 없다.



[그림 4-16] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 화면 내용 대비

(2) VR 애니메이션은 공간에 깊이와 폭을 넓혀 공간감을 높였다. 장면 공간 전 시에서 왼쪽 그림의 VR 화면은 최대한 많은 장면 요소를 보여줘 공간의 깊이와 폭을 구현하며, 제목은 장면의 한 요소로서 주변 장면과 어우러진다. 오른쪽 그림의 전통적인 화면에서 제목과 공간은 분할되어 평면으로 나타난다.



[그림 4-17] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 공간 대비

그리고 감독은 공간을 활용해 완충 기간을 설정해 관객이 VR에 적응할 수 있도록

록 했다. 오른쪽 그림 속 VR은 공간에 적응하고 장면을 이해하는 데 충분한 시간을 주고, 공간 속 풀이 자라고 풍부한 장면을 조종할 수 있다는 내용으로 시작하며, 1분 정도 공간과 상호작용을 익힌 뒤에야 캐릭터가 등장한다. 오른쪽에 있는 전통적인 매체가 고정렌즈로 되어 있고 제목이 나오면 캐릭터가 직접 이야기를 시작한다. 이때 관객은 파란색 방향으로 시점 이동이 가능하다.



[그림 4-18] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 시간 제어 대비

또한 감독은 공간을 늘려 공간의 장면과 화면 효과를 높여 몰입감을 높이고 공간 이동으로 관객의 이목을 집중시킨다. 왼쪽 그림은 화면의 특수효과(빨간색 영역)에 의해 관객의 시점을 다음 장면으로 유도한다. 이 상황에서 빨간색 영역을 파란색 방향과 위치로 이동이 가능하다. 반면에 오른쪽 그림의 전통적인 애니메이션의 시점은 지정된 공간에 시점을 고정하고, 캐릭터는 정해진 쇼트의 동선을 따라 이동을 한다.



[그림 4-19] VR(왼쪽)은 전통(오른쪽)에 비해 화면 특수효과 증가

(3) 감독은 '상호작용' 기능을 이용하여 장면 전환을 실현할 수 있다. 왼쪽 그림의 VR 화면 속 나뭇가지(빨간색 영역)는 관객이 제어할 수 있는 부분으로, 관객

은 나뭇가지를 흔들며 눈송이를 가져오고 장면이 서서히 눈을 덮게 해 결국 오른쪽 그림의 효과를 볼 수 있다. 전통매체에서 오른쪽 그림의 효과는 영화가 스스로 만들어 내는 것이므로 관객은 이를 통제할 수 없다.



[그림 4-20] VR(왼쪽) 인터랙션을 이용한 장면 전환

이러한 '상호작용' 기능은 감독으로 하여금 스토리에 부가된 콘텐츠를 늘려 관객의 체험감과 오락성을 높인다. 예를 들어 아래 그림에서 까마귀가 별을 향해 날아가는 장면이라면 전통 애니메이션에서는 쇼트로 컷 편집방식으로 장면 전환을 해야 한다.



[그림 4-21] 전통적인 쇼트로 컷 편집방식으로 장면 전환

그러나 VR 매체에서 감독은 까마귀가 별(빨간색 영역)에 이르는 과정을 '상호작용' 기능을 추가해서 관객이 우주 공간의 아름다움을 느낄 수 있고, 공중에서 빛을 만들어내며 아름다운 교향악과 즐거운 상호작용을 직접 만들 수 있도록 하였다. 까마귀는 물론 관객들도 이 여정을 즐기는 것이다. 공간감각, 관객참여도, 화면표현력, 사운드 입체감, 그리고 서사를 보강하는 데 있어서도 전통적인 매체의 표현보다 이 '상호작용'의 활용은 매우 특별하고 효과적이다. 아래 시리즈는 VR에서 연속된 장면으로 나뭇가지(파란색 영역)에서 나오는 빛의 물결을 통해 음악에 맞춰 오케스트라를 지휘하는 아름다움을 선사하며 아름다운 빛의 물결 속에서 까마귀가 무사히 도착하는 장면이다.



[그림 4-22] VR 인터랙션을 통한 장면 전환

(4) 끊김 없는 장면 전환이 나오는데, 전환 기법에서 VR은 앞뒤 장면의 이음새를 고려해 좌측 그림에서 전 우주의 장면이 지구로 회전할 때 관객이 상호작용하는 빛으로 관객의 시점을 끌어당겨 배경색과 비슷하게 이음새 없는 전환을 구현했고, 오른쪽 그림은 우주에서 지구로 가는 흰색의 엠티 샷을 통해 장면의 전환이 이뤄지는 전통적인 장면이다.



[그림 4-23] VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)의 장면 전환 대비

VR에서는 상호작용 콘텐츠와 장면이 끊김 없이 맞물리는 수법으로 인해 시간에 대한 제어가 기존 매체와 다른데 상호작용 콘텐츠를 추가해 화면을 풍부하게 하고 콘텐츠를 늘렸기 때문이다. 장면이 연결되지 않아 VR 기술에서 현기증을 해소하지만 이야기를 하는 시간이 길어지는 단점이 있다. 전통적인 매체의 시간은 컷 편집으로 인해 몽타주를 이용해 시공간적인 점프를 이뤄냈고, 스토리를 더욱 세련되게 만들어 관객이 쉽고 빠르게 극을 이해할 수 있도록 도와줬다.

2. 관객 시점

(1) VR 매체는 관객의 시점을 더욱 중시한다. VR 매체에서 서술자는 주로 시점을 유도하는 역할을 한다. 위의 그림의 VR의 연속 장면에는 까마귀에서 부엉이로 서술자가 바뀌었고, 관객의 시점은 서술자에 따라 달라지기 때문에 까마귀(빨간색

영역)와 부엉(파란색 영역)이의 쇼트 변화는 관객이 통제한다. 반면 전통매체에서는 서술자의 시점을 넣는데 아래 그림에서 앞 장면의 서술자는 까마귀, 다음 장면에서는 까마귀의 서술자 렌즈가 까마귀의 시점으로 다람쥐와 부엉이를 본다.(빨간색 영역을 파란색 위치로 이동 가능)



[그림 4-24] VR(위)은 관객 시점을 더 중시하고, 전통(아래)은 관객 시점과 서술자 시점을 결합한다

(2) 관객이 스스로 시점을 조정함으로써 종래의 매체에서 쇼트의 전환 효과를 달성할 수 있다. VR에 클로즈업이 없는 것이 아니라 클로즈업이 필요한지 아닌지는 관객이 결정한다. 오른쪽 그림의 VR 시점의 까마귀(빨간색 영역)가 관객의 시점 위쪽 가까운 거리에 나타나 시각적 중단 없이 시각의 움직임으로 전통적 장면에서 표현되는 원경과 근경의 전환 효과를 느낄 수 있다. (빨간색 영역을 파란색 위치로 이동 가능) 동시에 관객가 자신의 위치를 조절해 캐릭터와의 거리를 제어할 수 있다. 같은 내용의 표현에서 오른쪽 그림의 전통적인 장면 아래 감독은 모든 캐릭터를 파노라마로 표현해 관객이 자유롭게 선택할 수 없다.



[그림 4-25] VR은 시점을 조정할 수 있다(왼쪽), 기존 애니메이션은 조정할 수 없다(오른쪽)

(3) 같은 장면(쇼트)에서 VR 매체는 더 많은 캐릭터와 콘텐츠를 볼 수 있게 해준다. 왼쪽 그림의 VR 장면에서는 한 캐릭터의 움직임뿐 아니라 다른 캐릭터의 움직임도 함께 볼 수 있어 다양한 욕구와 궁금증을 충족시킬 수 있고, 감독의 생각이 관객에게 직접 전달되지 않아 정보를 잃어버릴 수 있다는 단점이 있다. (빨간색 영역을 파란색 위치로 이동 가능) 오른쪽 그림의 전통적인 쇼트는 쇼트의 전환만으로 정보를 전달할 수 있고, 때로는 한 장면에서 한 캐릭터의 움직임과 일부 화면 내용만 볼 수 있어 감독의 정확한 화면 정보 전달을 돕는 장점이 있다.

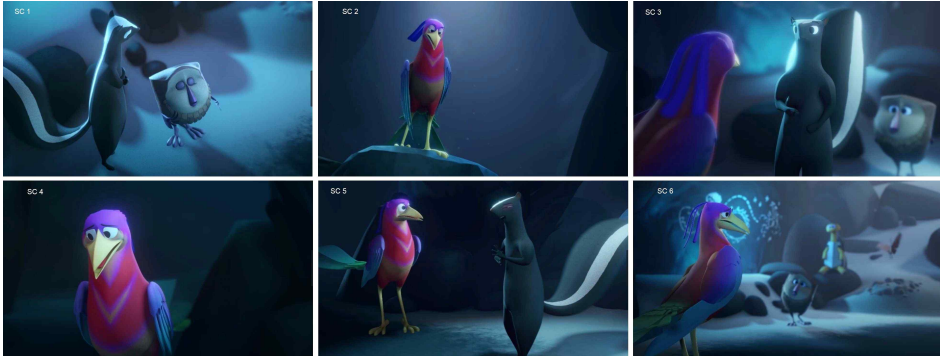


[그림 4-26] 시청자가 VR(왼쪽)과 전통(오른쪽)에서 보는 콘텐츠 대비

3. 서술자 시점

전통적인 애니메이션에서 서술자 시점은 서술자에 따라 달라지는데 서술자 시점은 감독 시점이나 관객 시점과 항상 일치한다. 아래 사진은 다람쥐, 부엉이, 까마귀 사이에서 서술자가 전환하는 전통 애니메이션 쇼트이다. SC 1 쇼트는 화자인 까마귀의 시점으로, 까마귀의 관점에서 다람쥐와 부엉이를 관찰하는 동시에 감독 시점이기도 하다. SC 2는 서술자 다람쥐의 시점, SC 3은 관객 시점, SC 4는 서술

자 다람쥐와 부엉이의 시점, SC 5는 서술자 시점 대신 관객 시점, SC 6은 감독 시점이다.



[그림 4-27] 전통적인 <크로우> 에피소드의 서술자 시점

반면 VR 애니메이션 <크로우>에서는 서술자 시점이 존재하지 않고 전통적으로 관객 시점으로 시청하며, 아래 그림은 이미지(위 그림과 같은 에피소드를 캡처한 그림이지만 VR에서는 연속적이다. 이 그림에서 보는 바와 같이 관객의 위치는 변하지 않고 관객 시점은 서술자를 따라 움직이며 관객 시점은 어느 서술자에게로 갈지 자유롭게 선택할 수 있으며, 아래 그림에서는 까마귀의 뒤를 따라 움직이는 것을 알 수 있다.



[그림 4-28] VR <크로우>의 동일한 에피소드의 시점

이 같은 분석을 통해 VR 애니메이션은 전통적인 애니메이션에서 서술자를 영화에 등장시키거나 그 이후처럼 서술자의 시점을 골라 이야기를 풀어낸다는 결론을 내릴 수 있다. 하지만 VR 속 서술자는 관객의 시점을 유도하기 위해 사용되며, 기존 애니메이션처럼 시점의 변화는 없다. 관객 시점과 감독 시점에서도 VR 애니메이션은 전통 애니메이션과 큰 차이가 있다. 전통적인 애니메이션은 감독의 시점을 쇼트로 표현해 감독이 매우 좋아하는 표현이지만 VR 애니메이션은 쇼트의 전개가

부족해 감독에게 제약이 커 서사 없이 관람 목적의 영화에 VR이 더 적합하다는 주장이 제기되기도 했다. 하지만 <진주> 제작진은 VR 영상의 새로운 언어 역시 몰입도를 높일 수 있는 토대 위에서 스토리 정보 전달을 성공적으로 마쳤다고 제작진은 26개의 배경, 38개의 다양한 각도의 장면으로 VR 몽타주 혁신을 이뤄냈다고 밝혔다. VR 영상언어에 따르면 전통 영상에서 감독이 장면 정교한 연출 구도로 쇼트를 구현하는 예술은 의미가 없어진다. VR의 영상언어는 상호작용 연극에 가까운 형태로 캐릭터의 움직임, 연기, 세트, 조명 등 미학을 통해 가상 상호작용 영상언어를 형성하게 된다. 다음으로 VR 애니메이션은 관객이 느끼는 점을 중시하고 관객에게 시점을 부여하는 자유를 부여하는 것이 VR 애니메이션 시점 중 가장 주요한 특징이다.

제5장 VR 애니메이션 분석 메카니즘을 통한 사례분석

제1절 연구 대상 선정

본 연구는 서사에 기반한 시점 연구이므로, 연구 사례 선정 면에서 서사를 갖추지 않은 VR 애니메이션 작품은 배제하고, 다음 몇 가지 특징을 지니는 작품을 연구대상으로 선별하였다. 첫째, 연구대상의 서사 표현기법, 서사 구성에 차이가 있다. 둘째, 관객의 시점, 감독의 시점과 서술자의 시점에 차이가 있다. 셋째, 국제적인 수상경력이 있고, VR 플랫폼에 이미 발표되어 어느 정도 관객으로부터 인정 받은 바 있다. 넷째, 연구자가 완전한 동영상 자료를 획득할 수 있다. 2022년 논문 완성 시점에는 아직 수상경력이 있는 VR 애니메이션 작품이 나오지 않았으므로, 2018년~2021년 서사적 표현이 있는 수상작 가운데 선별하기로 하였다. 최종적으로 국제영화제에서 수상한 바 있고, VR 플랫폼에 발표되었으며, 서사 표현과 시점 측면에서 서로 다른 표현기법을 지닌 VR 애니메이션 작품을 확정하였다. 선정된 4편의 작품은 다음과 같다.

첫 번째 분석 대상은 2018년 에미상 '상호작용 미디어 콘텐츠 우수 혁신상'을 수상한 작품 <벽 속의 늑대들(Wolves in the Walls)>이다. 2020년 11월 오쿨러스(Oculus) 플랫폼에 발표된 VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들(Wolves in the Walls)>는 닐 게이먼(Neil Gaiman)의 동명 스토리를 각색한 작품이다. 이 애니메이션은 총 세 부분으로 구성되며, 오쿨러스 스토리 스튜디오(Oculus Story Studio) 팀 출신 구성원들이 Oculus 플랫폼에 독점 발표하였다. 기존 프로젝트와 달리, 이 스토리에서 관객은 루시라는 소녀와 상호작용을 진행한다. 관객의 도움으로 루시는 방안에 숨겨진 비밀을 찾아낸다. 총지휘를 맡은 피터 빌링턴(Pete Billington)은 이렇게 밝힌 바 있다. "<헨리(Henry)> 이후, 우리는 전통 미디어의 프레임 모델에 얽매이지 않는 상호작용이 강한 캐릭터를 창조하고 싶었다. 그래서 우리는 몰입감이 높은 스토리를 만들고, 흡인력 있는 상호작용 방식을 도입하였다. 그리하여 최종적으로 루시의 행동을 형상화하였는데, 이는 우리가 이전에 창조한 이미지와는 다소 차이가 있다". 이 프로젝트는 피터 빌링턴이 지휘하고, 이머시브 시어터(Immersive Theater) 서드 레일 프로젝트(Third Rail Projects)와 제시카 셰매쉬(Jessica Shamash)가 협력하여 연출하였다. 루시는 인공지능으로 구현하여, 게이머

의 행동에 따라 자신의 표현을 바꿀 수 있으며, 자신의 행동에 근거하여 다양한 대화와 정서에 대해 반응할 수 있다고 알려져 있다. 제작자 사스치카 운셀드(Saschka Unseld)는 이렇게 밝혔다. "VR 속 스토리 전개에서 눈을 뗄 수 없는 가상 스토리를 현실 세계의 사람들과 어떻게 유기적으로 결합하여 상호작용을 이끌 것인가 하는 난제를 깬 사람은 아직 아무도 없다". 닐 게이먼(Neil Gaiman)은 또한 이렇게 언급한 바 있다. "데이브 맥킨(Dave McKean)은 <벽 속의 늑대들(The Wolves In The Walls)>를 위해 시각 이미지와 아이디어를 낼 때, 촬영과 회화를 결합하였다. 그는 다양한 층위의 현실을 창조하며, 사람들이 이 초현실적이고 추상적인 세계로 들어설 때 이것이 새로운 세상임을 발견할 수 있기를 희망했다".

두 번째 분석 대상은 2019년 제29회 프랑스 안시 국제 애니메이션 영화제 경쟁 부문 최고 영예인 'VR 크리스탈 상', 에미상 우수 오리지널 상호작용 프로그램 작품과 사우스 바이 사우스웨스트(South by Southwest)¹¹⁹⁾의 '스토리텔링 부문 심사 위원상(Jury Award for Storytelling)'을 수상한 <글루미 아이즈(Gloomy eyes)>이다. 이 작품은 2019년 9월 Vive 플랫폼에 발표되었고, 2020년 5월에는 오쿨러스(Oculus) 플랫폼에 발표된 바 있다. 감독은 창작에 관해 설명하면서 이 스토리는 외로움에 관한 스토리이고, 어색하고도 불가능한 사랑을 찾는 스토리라고 밝힌 바 있다. 이 스토리는 아이들이 자신의 방식으로 타인을 사랑할 수 있음을 표현하고자 한다. 그리하여 이 영화에서 그들은 두 아이에게 매우 어두운 곳을 주는 방식으로 희망을 가져다줄 수 있도록 설정하였다.¹²⁰⁾ 조지 테레소(Jorge Tereso)는 영감의 출처를 묻는 질문에, "우리 주변에서 발생하는 일들로부터 영감을 얻었다"고 말했다. 사람들이 상상 속의 적, 괴물이나 좀비를 만드는 것은 그저 우리 모두의 내면에 있는 좀비를 부인하기 위함이라고 그는 덧붙였다. 그들은 아이를 이용해 관객을 관객의 어린 시절로 안내함으로써 관객이 유년 시절의 순진함과 아름다움을 다시 경험할 수 있게 한다.¹²¹⁾ 그러므로 제작진은 이 애니메이션을 제작할 때 여러 가지 일상적인 동작을 사용했다. 공동 제작자인 안토닌 카이롤(Antoine Cayrol)은 공간과 주의력에 관해 설명하면서, 그들이 검은색 공간 등 부정적인 공간을 절묘하게 활용하여, 일련의 과도적인 기법으로 사람들의 주의력을 끌었으며, 사람들은 조명을 따라 장면과 스토리 내용을 파악한다고 말했다. 주요 더빙 배우

119) 사우스 바이 사우스웨스트 영화제(SXSW)는 1987년 지역의 작은 음악 축제로 시작하여 2018년 기준 102개국 43만2500여 명의 참가자를 끌어모은 북미 최대의 콘텐츠 페스티벌.

120) <https://uploadvr.com/gloomy-eyes-review/>

121) <https://blog.vive.com/us/2020/01/16/gloomy-eyes-full-hearts-cant-lose-chat-developer-atlas-v/>

로 참여한 콜린 파렐(Colin Farrell)은 연출자와의 협력에 관해 이야기하면서, 그들이 외로움과 고립, 아쉬움과 슬픔, 희망과 젊은 사랑 등의 주제를 비롯해 우리가 인간으로서 일상적으로 경험하는 크고 작은 모든 일을 자주 논의했다고 말했다. 애니메이션과 예술적 지도 측면에서 <글루미 아이즈>는 정말 경탄할 만하다. 이 작품은 팀 버튼 같은 느낌을 주지만, 더 부드러운 애니메이션과 복잡한 디자인을 보여준다.¹²²⁾

세 번째 분석 대상은 2019년 제18회 트라이베카 영화제(The 18th annual Tribeca Film Festival)에서 '스토리 풍경상(Story scapes Award)'를 수상한 작품 <열쇠(The Key)>이다. 이 작품은 2020년 4월 Oculus 플랫폼에 발표되었다. 이 프로젝트에서 감독 겸 제작자인 셀린 트리카트(Celine Tricart)는 더 많은 난민의 경험을 알기 위해, 오쿨러스 폴 굿(Oculus VR for Good) 프로젝트를 통해 애틀랜타의 비영리기구 '난민의 친구(Friends of Refugees)'와 협력하였다. 그곳에서 그들은 수많은 난민을 인터뷰하여 그들로부터 공통점을 발견했다. 대다수 난민은 다시는 고향으로 돌아갈 수 없거나 집이 전쟁으로 인해 파괴되거나, 혹은 다른 사람에게 탈취당했지만, 그들 중 대다수 사람이 집의 열쇠를 버리지 못한다는 사실이었다. 그리하여 사용할 수 없는 열쇠를 콘셉트로 정하였으며, <열쇠>의 숨은 구동력이 바로 이것이다. 영화를 통해 관객이 해석 없이도 난민의 정서를 느끼게 하기 위해, 감독은 감각적 은유를 사용해 난민의 마음속 생각을 전달하고, 애니메이션과 리얼리즘의 예술 표현형식을 결합함으로써 관객이 그 뒤에 숨은 진실을 알 수 있도록 하였다. 영화의 말미에 이르면, 난민 문제는 언급되지 않지만, 감독은 그들의 목표가 사람들에게 모든 문제를 이해시키는 데 있지 않다고 생각하였다. <열쇠>의 가장 큰 매력 중 하나는 바로 스토리 구성을 이용하여 상대적으로 무거운 주제를 풀어나가면서, 애니메이션 형식으로 어드벤처와 판타지를 결합하고, 장면의 조합을 거쳐 마지막 순간에 이르면 스토리에 담긴 의미를 볼 수 있도록 한 데 있다. 이러한 스토리 구성을 통해 관객은 관람이 끝남과 함께 큰 깨달음을 얻고, 마지막 진실은 관객의 마음속 깊은 속에 아프게 각인된다.

네 번째 분석 대상은 바오밥 스튜디오(Baobab Studio)사가 제작한 VR 애니메이션 <바바 야가(Baba Yaga)>이다. 이 영화는 2021년 미국 텔레비전 예술과학 아카데미(NATAS)가 수여하는 '최우수 상호작용 미디어 데이 타임 에미상'을 수상하였

122) <https://uploadvr.com/gloomy-eyes-review/>

고, 그밖에도 에미상의 '애니메이션 프로그램 우수 제작진 및 애니메이션 캐릭터 디자인 우수 개인 부문상'을 수상하였다. 이 작품은 2021년 1월 오쿨러스(Oculus) 플랫폼에 발표되었다. 바오밥 스튜디오(Baobab Studio)사는 회사를 설립하면서부터 <바바 야가(Baba Yaga)>의 제작 아이디어를 갖고 있었지만, 당시 작업실 공간으로는 이처럼 스토리가 복잡한 내용을 VR 애니메이션으로 제작하기에 어려움이 있었고, <모닥불(Bonfire)> 제작이 완료된 후 작업실 상호작용 서사의 방향이 확정되고 나서야 <바바 야가(Baba Yaga)> 제작에 착수했다. 최고경영자 모린 팬(CEO Maureen Fan)은 제작단계에서부터 스토리에 변화가 일어났으며, 처음부터 스토리와 상호작용에 관해 생각했지만, 제작과정에서 수시로 변화가 일어났다고 설명했다. <바바 야가>는 러시아 민간에 전해오는 스토리를 각색한 작품이다. 민간 전설에 따르면 바바 야가는 초자연적인 생물로 묘사된다. 이것은 기형적이거나 사나운 노파로 보이는데, 깊은 숲에 있는 닭 다리 위에 지어진 오두막에 살며, 주위는 소나무와 빛이 나는 해골로 둘러싸여 있다. 바바 야가는 그녀를 마주치거나 그녀를 찾는 사람에게 도움을 줄 수도 있고, 혹은 훼방을 놓을 수도 있으며, 생명 샘의 수호자이기도 하다. 그녀와 관련 있는 전형적인 특징을 나타내는 단어로는 닭 다리 오두막, 절구, 절구공이, 대걸레나 빗자루가 있다. 감독 에릭 다넬(Eric Darneil)은 바바 야가의 신분이 스토리에 따라 달라진다고 설명한다. 어떤 스토리에서는 아이를 잡아먹는 사악한 마녀이고, 어떤 스토리에서는 착한 마녀이다. 그러므로 이러한 모호성은 우리가 심층적으로 파고들어 스토리를 결정하는 출발점이 된다. 제작단계에서 에릭 다넬은 사용자의 몰입감을 높이기 위해 상호작용의 수와 복잡성을 줄였으며, 상호작용 콘텐츠의 설치는 집중력에 영향을 미치지 않는 전제하에 관객이 스토리와 캐릭터를 체험하도록 해야만 실질적인 의미가 있다고 밝혔다. 완벽하게 융합된 서술과 상호작용 성격은 관객의 행동에 진정한 중요성을 부여하고, 관객의 선택에 따라 스토리에 변화를 줌으로써 더 많은 새로운 사용자를 유치할 수 있는 경험을 창출한다. "우리는 당신을 주인공으로 만들어 당신이 다양한 선택을 하도록 만들고자 한다. 이러한 선택은 최종적으로 거대한 영향을 미칠 것이다". 바오밥(Baobab) 최고경영자인 모린 팬(Maureen Fan)은 에릭 다넬과 배우들의 무대에서 이렇게 말했다.

<표 5-1> 연구 대상 선정 목록

작품명	작품포스터	수상 경력	특징
벽 속의 늑대들 (Wolves in the Walls)		2018년 에미상 상호작용 미디어 콘텐츠 우수 혁신상	<ol style="list-style-type: none"> 1. 상호작용 서사에 선형 서사 결합 2. 여러 방식으로 가상공간 속에서 장면전환을 완성, 3차원, 2차원 효과 결합 3. 캐릭터는 인공지능으로 구동 4. 관객의 2인칭 관객 주관적 시점. 캐릭터 유도 시점, 사운드 유도 시점, 상호작용 유도 시점, 공간 유도 시점의 방식을 활용하였다.
글루미 아이즈 (Gloomy eyes)		2019년 제28회 프랑스 안시 국제 애니메이션 영화제 경쟁 부문 최고 영예 'VR 크리스탈상' 수상, 에미상 우수 오리지널 상호작용 프로그램 작품과 SXSW의 'Jury Award for Storytelling' 상 수상.	<ol style="list-style-type: none"> 1. 전통 애니메이션의 선형 서사를 사용하여, 상호작용 콘텐츠가 없다. 2. 무대식 공간 전환 기법 3. 3인칭 관객 객관적 시점, 빛 유도 시점, 캐릭터 유도 시점과 공간 유도 시점 방식을 활용하였다.
열쇠 (The Key)		2019년 제18회 트라이베카 영화제(Tribeca Film Festival)의 스토리 스케이프상(Storyscapes Award)와 베니스 영화제(Venice Film Festival) 최고의 VR 몰입체험을 수상한 그랜드쥬리 어워드	<ol style="list-style-type: none"> 1. 상호작용 서사와 비선형 서사 구조 결합 2. 장면에 순환식 장면 전환을 활용하고, 담채 스타일을 구현하였다. 3. 1인칭 주관적 시점, 캐릭터 유도 시점, 색상 유도 시점, 상호작용 유도 시점, 공간 유도 시점의 방법을 활용하였다.
바바 야가 (Baba Yaga)		2021년 미국 텔레비전 예술과 학 아카데미(NATAS)가 수여하는 최우수 상호작용 미디어 데이 타임 에미상 수상	<ol style="list-style-type: none"> 1. 상호작용 서사 중 갈래 서사를 활용하였다. 2. 장면에 장질을 삽입하여 장면 전환을 실현하고, 컷 편집 스타일을 활용하였다. 3. 1인칭 관객 주관 시점, 캐릭터 유도 시점, 상호작용 유도 시점을 활용하였다.

제2절 VR 애니메이션 분석 메카니즘

본 논문의 사례분석은 서사 이론적 토대 위에서 시점과 서사적 표현 요소의 관계를 연구하는 것으로, VR 애니메이션 사례의 서사를 먼저 분석한 뒤, 서술행위 중에서 감독, 서술자, 관객의 시점에서 사례를 분석하였다. 본 논문의 분석방법은 서사적 표현의 이론적 기초에 따라 4편의 가상현실 애니메이션에 대해 연구자가 구축한 '분석 메카니즘'으로 다음과 같은 문제를 해결하고자 하였다.

첫째, VR 애니메이션에서 서사적 표현이 VR의 자유 시점에 어필하는가.

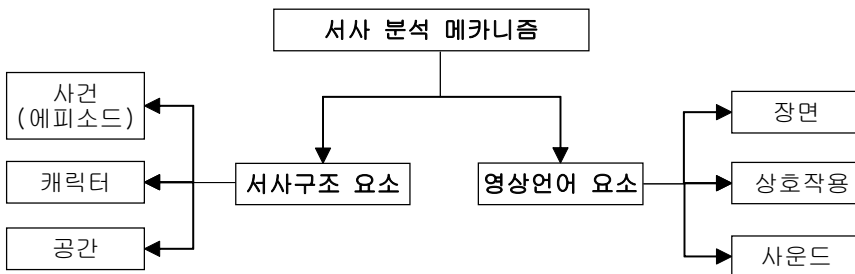
둘째, VR 애니메이션 시점의 변화가 서사적 표현상의 변화를 가져오는가?

셋째, 전통 영상에서 연출 시점, 서술자 시점과 관객 시점이 VR 애니메이션에서 동일하게 유효한지의 여부.

넷째, 가상현실 애니메이션 속 서사적 표현 요소와 VR 애니메이션 시점 사이에 어떻게 서로 영향을 미치는가.

1. VR 애니메이션 서사 분석 메카니즘

본 연구에서 제안한 분석 메카니즘은 이론 연구에 기초하여, VR 기술의 특성과 애니메이션의 서사 특성을 결합한 VR 애니메이션의 서사 분석 메카니즘이며 시점 분석의 기초다. 본문의 서사 분석 메카니즘은 서사구조 요소와 영상언어 요소 두 가지로 나누었다. 사건(에피소드)·캐릭터·공간은 서사구조 요소의 세 가지 요소이고, 영화속 장면·상호작용·사운드는 영상언어 요소이다. 사례분석을 통해 VR 애니메이션의 서사구조 요소와 영상언어 요소 그리고 시점과의 상호 영향의 관계를 파악함으로써 VR 애니메이션의 특성인 '자유 시점'의 일반적인 규칙을 도출하였다.



[그림 5-1] 서사 분석 메카니즘

(1) 서사구조 요소

스토리 내용은 감독에 따라, 문제를 바라보는 시점에 따라, 서로 다른 표현기법으로 묘사된다. 하나의 스토리는 몇 부분으로 나누어질 수 있으며, 마치 블록을 쌓듯, 서로 다른 쌓기 방식에 따라 저마다의 효과를 나타낸다. 이러한 부분은 사건으로 볼 수 있고, 사건의 배치는 주인공에게 선택을 시작하도록 만든다. 각 선택은 더 다양한 저항에 부딪히며, 전환점을 통해 상승 행동을 창출한다. 사건은 줄거리를 바탕으로 에피소드별로 시간을 배열한 사건의 다소(多少)에 따라 영화의 길이가 결정되는데, VR 애니메이션에서는 장비의 한계와 일부 관객의 현기증 때문에 현재 VR 애니메이션에서는 스토리 내용의 길이가 짧은 콘텐츠가 주를 이룬다. 이 때문에 한정된 시간 안에 어떻게 합리적으로 사건을 배치하느냐에 따라, 관객이 스토리 전개에 대한 파악과 동시에 창의성을 느낄 수 있다. 본 연구에서 사례에 대한 사건의 분석은 사건의 배치를 통해 감독의 의도(감독 시점)를 파악하고 사건과 시점의 관계를 분석하는 데 있다.

캐릭터는 사건 발생을 이끌어가는 주체이고, 대부분의 사건이나 스토리는 캐릭터의 행동과 상호작용으로 구성되고 발전한다. 그 밖에, 육체적·정신적 목표를 담는다. 캐릭터와 목표가 서술 환경을 이루고, 이 환경에는 물리적, 추상적 대상이 있고, 그들은 각자 하나의 관계장을 형성하며, 이러한 요소들이 상호작용하여 일련의 사건들을 형성한다. 캐릭터는 서사를 촉진하는 중요한 요소이며, 애니메이션 캐릭터의 형상화는 문화적 요소 및 사회적 요소와 관련 있는 것으로, 여러 국가 애니메이션에 등장하는 캐릭터는 자국의 문화적 특징과 당대 사회의식을 융합한다. 애니메이션 캐릭터의 시각 이미지는 대중성과 소통의 성격을 지닌다. 시점의 기반한 캐릭터 분석은 주로 스토리 공간에서 각 캐릭터의 외부적 특징과 내부적 특징의 묘사를 중심으로, 어떻게 문제를 해결하는지를 통해 표현된 성격을 분석하는 방식으로 이루어지고, 문제의 등장은 한 개 혹은 여러 개의 적대적 세력(사람일 수도 있고 사물일 수도 있다)이 진행하는 저항이며, 이는 충돌을 형성한다. 생김새, 의상 등을 비롯한 캐릭터의 외면적 특징은 모두 인물의 성격적 특징을 구현하지만, 캐릭터의 행동, 즉 내면적 특징을 통해 내면의 본질을 심층적으로 발굴할 수 있다. 캐릭터 내면의 특징 분석은 그레마스가 말한 바와 같이 욕망이나 바람이 생성되는 단계, 욕망을 실현할 능력을 갖추는 단계, 목표 실현 단계 및 포상 획득 단계 등 캐릭터의 4개 행동 단계로 나눌 수 있다. 캐릭터 행동의 4단계는

바로 영화 속 캐릭터에게 부여된 행동 목표와 행동 동기의 점진적 관계이며, 캐릭터 행동 단계의 분석을 통해 스토리 속 캐릭터 내면이 변화 과정을 보여줄 수 있다.

공간은 환경이라고도 할 수 있는데 자연적 공간과 사회적 공간으로 나눌 수 있다. 자연적 공간은 인간의 주위를 도는 자연계를 말하며, 사회적 공간은 인간이 자연적 공간을 바탕으로 형성한 인간중심 사회를 말한다. 영화 속 서사 공간은 스토리와 사건의 본연의 공간을 취사 선택, 처리, 표현, 재구성한 결과물로 사건이 일어나는 장소와 캐릭터의 활동 공간이다. 영화나 애니메이션에서 나온 공간은 현실 세계와 구별되는 유연하고 변화무쌍한 가상세계다. 예를 들어 <벽 속의 늑대들>에서 형성된 벽 속의 늑대 세계는 바로 예술적으로 개조된 가상세계다. 영화공간의 형성과 분류는 복잡한데, 이 사례분석에서 다루는 공간은 스토리와 인물의 관계에 얽힌 서사적 공간을 말한다.

(2) 영상언어 요소

기존 애니메이션에서는 주로 쇼트의 배열 조합에서 영화의 공간 구조를 분석했고, VR 애니메이션은 장면으로 쇼트의 개념을 대체했기 때문에 공간 구조 분석에서는 장면 구조를 중심으로 분석하고자 한다. 본 분석에서는 사건의 발생을 토대로 주제 장면을 정한 뒤 장면의 내부 공간순서를 배치하고, 장면의 예술적 스타일, 미장센 요소, 색상, 빛을 분석해 영화 속 감독이 이를 어떻게 적용해 영화의 구조를 배치하고, 관객이 자유롭게 바라볼 수 있는 상황에서 관객의 시점을 어떻게 효과적으로 끌 수 있는지를 알아내기 위한 것이다.

'상호작용(인터랙티브)'은 VR 애니메이션이 시점 외에 또 다른 전통 애니메이션과 차별화된 곳으로 상호작용과 서사가 결합된 디지털 미디어 서사의 특징으로 앤디 캐머런은 상호작용을 분석하면서 "영화 속 상호작용은 관객이 장면에 몰입하는 능력과 영화 출력의 패러다임을 바꾸는 능력"이라고 말했다.¹²³⁾ 몰입 장면은 앞글에서 언급한 수동적 상호작용이고, 영화의 출력을 바꾸는 것은 능동적 상호작용이다. 본 사례분석에서 선정된 4편의 영화는 각기 다른 상호작용 형식을 가지고 있으며, 사례분석에서는 각 영화에서 상호작용한 내용을 총정리하고, 감독님이 이를

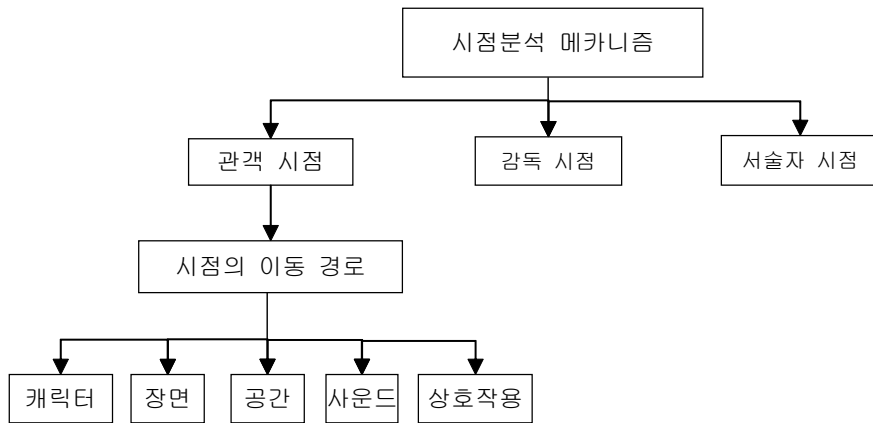
123) Cameron, Andy, 「Dissimulation: The Illusions of Interactivity」, 『Millennium Film Journal』, 1995, pp.33-47.

어떻게 활용하여 서사와 결합하고, 관객의 시점을 유도하는 역할을 할 수 있는지 분석하고자 하였다.

사운드는 애니메이션에서 영상을 풍부하게 만드는 언어, 서사에서는 "사운드는 영화가 이야기를 들려주는 근본적인 변화를 가져왔다"는 서사의 기초와 의미표현의 구성 요소로서 캐릭터 대화, 음악, 사운드를 담고 있으며, 전통 애니메이션에서는 서사와 공간을 부각시키는 역할을 하며, VR 애니메이션에서는 서사와 공간을 부각시키는 역할 외에도 관객의 시점을 이끌어내는 중요한 역할을 한다. VR 애니메이션은 관객의 자유로운 시점이 주요 스토리에 집중하지 않는 상황을 만들고, 사운드는 관객이 우선순위를 구별하고 위치를 정하는 중요한 수단이다. 사례분석에서는 각 영화마다 각기 다른 역할을 하는 사운드를 분류해 관객들이 영화의 사운드를 파악할 수 있도록 구성했다.

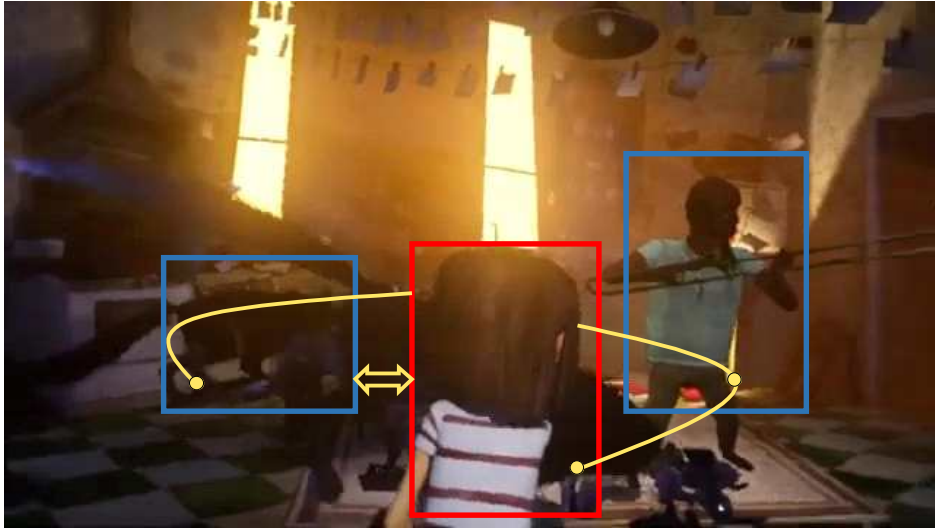
2. VR 애니메이션 시점분석 메카니즘

1993년 부스(Booth)가 말한 바와 같이, 서사학의 기본 입장은 서술자와 피서술자가 모두 다중적인 존재를 지닌다는 것이다. 이는 서사 작품 속의 1개 혹은 여러 개의 서술자가 서로 다른 시점을 사용하여 서사를 진행하며, 서술자와 감각자가 서로 다른 등급의 서사 이해 층위에 있을 가능성을 의미한다. 앞글은 VR 애니메이션에서 관객 신분의 변화를 분석하였는데, 시점의 변화는 관객이 서사 과정에서 느끼는 참여감 차이를 초래하고, 사례의 관객 시점분석에서 일련의 서사 전개를 촉진하는 플롯 위치에 있는 캐릭터, 장소, 공간, 사운드를 상호작용 내용 측면의 시점 경로로 분석하였다. 서사 시점 면에서는 감독의 시점, 즉 작품 속에서 감독이 플롯 포인트 설정에 특수한 설계를 넣어 스토리를 전개했는지, 이러한 설정이 합리적인지, 관객의 시점을 끌어들이 수 있는지를 분석한다. 서술자 시점분석은 스토리부터 한 캐릭터를 대신하는 신분이 영화 스토리 서술에서 지니는 시점을 분석하고, 스토리 중 서술자 신분에 변화가 발생했는지, 관객의 시점을 끌어들이 수 있는지의 여부를 분석한다.



[그림 5-2] 시점분석 메카니즘

관객 시점의 이동 경로는 캐릭터, 장면, 공간, 사운드, 상호작용 등 다섯 가지 요소에 의해 결정된다. 캐릭터가 스토리의 주체이고, 애니메이션에서는 스토리의 서술자이며, VR에서는 캐릭터와 관객이 때로는 상호작용을 하며 캐릭터와 관객의 관계를 표현한다. 장면은 주로 예술 스타일, 미장센 요소, 색상, 빛의 시각에서 관객의 시선을 이끄는 데 도움이 되는 요소인지 살핀다. 공간이란 스토리가 일어나는 환경 공간, 관객이 느끼는 심리적 공간, 주요 캐릭터와 보조 캐릭터 사이의 거리 변화에 따른 심리적 공간의 변화를 의미한다. 영화 속의 사운드 요소(인사이드 스크린 사운드, 오프 스크린 사운드, 음악과 음향효과)를 분류해 사운드가 영화에서 가진 세가지 역할을 명확하게 된다. 즉 서사를 추진하고, 공간을 부각시키며, 시점을 유도하는 것이다. 상호작용은 모든 사건에만 있는 것이 아니라, 아래의 분석에서 상호작용이 있는 사건은 시청자의 시선을 유도하는 역할을 한다. 감독 시점은 주인공과 기타 캐릭터 사이에 놓여 관계를 생성하고, 감독이 어떻게 요소를 설정하는가에 따라 관객의 시점을 이끈다. 시점분석 예시 그림 속 색상은 이 장면에서 시점의 이동 경로를 나타낸다. (관객 시점 이동 경로). 붉은색은 주요 시점 위치이고, 파란색은 보조 시점 위치이다. 노란색 단방향 화살표는 시점의 단방향 이동을, 노란색 쌍방향 화살표는 시점이 양자 사이를 이동하는 움직임을 나타낸다. 아래 표의 예시는 시점의 쌍방향 이동을 나타낸다. 관객 시점, 감독 시점과 서술자 시점의 세 가지 시점에서 분석을 진행하였으며, 이는 다음 표에서 보는 바와 같다.

번호	시점분석 예시	
		
감독 시점	감독의 입장에서 장면 설정, 장면 전환, 특수 효과를 분석하다.	
관객 시점	<p>이동 경로: 빨간색은 시점의 주요 위치이고, 파란색은 시점이 이동가능한 위치이다. 노란색 한가닥 선과 화살표는 단방향 이동을 나타내고, 노란색 두가닥 화살표는 두 위치의 자유로운 시점 이동을 나타낸 것이다.</p> <p>캐릭터: 시점을 이끄는 캐릭터 및 동작 분석</p> <p>장 면: 장면의 설정이 관객 시점에 도움이 되는지, 플롯에 대한 관객의 이해에 도움이 되는지의 여부.</p> <p>공 간: 스토리가 발생한 공간, 관객이 인지한 심리적 공간: 주요 캐릭터와 보조 캐릭터 사이의 거리 변화가 가져오는 심리적 공간의 변화.</p> <p>사운드: 장면에서 시각적 관심을 불러일으키는 사운드 요소.</p> <p>상호작용: 관객 시점을 끌어들이는 행위 동작 등 상호작용 콘텐츠</p>	
서술자 시점	서술자의 입장에서 서술자가 이야기를 어떻게 서술하는지, 서술자와 관객의 관계, 다른 서술의 시점이 관객에게 주는 느낌을 분석한다.	

제3절 사례분석

1. VR 애니메이션 <벽 속의 늑대들> 분석

1.1 서사 분석 메카니즘

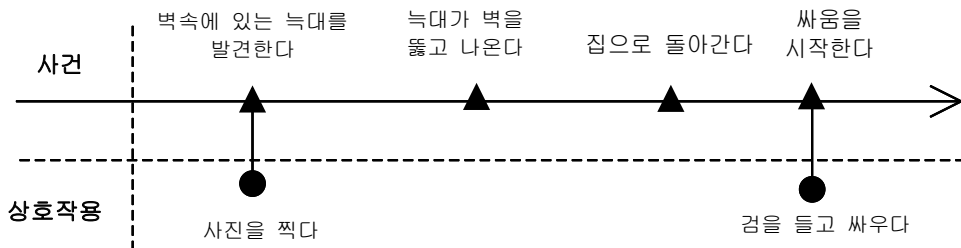
(1) 서사 요소

① 스토리

이 영화의 스토리는 소녀 루시로부터 시작되며, 관객은 루시의 친구로 등장한다. 루시는 방 안에서 벽 속으로부터 들리는 뼈거덕거리는 소리를 듣고, 이 소리가 벽 속에 사는 늑대가 내는 소리라는 것을 관객에게 알려준다. 루시는 관객에게 함께 늑대의 위치를 찾아달라고 청하며, 사진을 찍어달라고 부탁한다. 사진 속에서 그녀는 늑대의 그림자를 발견한다. 그리하여 루시는 사진을 들고 주방에서 잤을 만드느라 바쁜 엄마에게 가 벽 속에 늑대가 있다고 알린다. 루시를 거들떠볼 겨를도 없는 엄마는 늑대가 벽 속에 들어간 것을 사람들이 알면 모든 게 끝이라고 루시에게 말한다. 루시는 벽에 늑대의 위치를 표시하다가 엄마에게 쫓겨난다. 루시는 아빠를 찾아가 벽 속에 늑대가 있다는 사실을 이야기하는데, 아빠는 오빠가 너를 놀라게 하려고 지어낸 말이라며, 아마 쥐일지도 모르지만 늑대일 리는 없다고 말한다. 루시가 이번에는 게임을 하고 있는 오빠를 찾아가는데, 오빠는 이것이 루시의 환각에서 비롯된 것이라며 그녀를 비웃고, 루시는 스스로에 대한 의심에 빠지기 시작한다. 그때 갑자기 늑대가 벽 속에서 뛰쳐나오고, 루시 가족은 황급히 바깥 정원으로 도망간 후에야 마침내 루시의 말을 믿는다. 그러나 이때 아빠와 엄마가 어찌해야 할지 모르는 상황에서 루시가 도망갈 생각을 했을 때 아끼는 돼지 인형을 집에 놔두고 왔음을 알아차리고, 그녀는 관객에게 돼지 인형을 찾으러 집으로 돌아가는 것을 도와달라고 요청한다. 루시가 벽 안으로 들어가자 벽 속에서 늑대가 각 방을 뒤흔고 다니며, 마치 사람처럼 게임을 하고 사진을 찍는 모습을 본다. 마지막 장면에서 가족들은 루시를 찾아 합심하여 늑대를 물리치고, 루시는 자신의 돼지 인형을 되찾는다. 그리고 온 가족이 화목하게 테이블에 둘러 앉아있는 옆쪽으로 늑대 한 마리가 양전하고 조용하게 누워있는 모습이 보인다.

② 사건(에피소드)와 서사구조

영화는 4개의 사건을 통해 스토리 전개를 이끈다. 영화의 첫 부분에서 주인공 루시가 혼잣말 형식으로 스토리의 발단을 시작한다. 루시는 이상한 소리를 듣고, 벽 속에 늑대가 있다고 생각한다. 정서적인 복선이 깔리는 이 시기는 관객이 적응하는 단계이기도 하다. 관객은 헤드셋을 쓴 후 신체적 적응과 스토리 이해를 동시에 진행해야 하기 때문이다. 또한 관객은 영화에서 스토리 전개를 촉진하는 보이지 않는 중요한 역할을 담당하며, 관객의 2가지 상호작용은 스토리 전개를 돕는다. 첫 번째 사건은 상호작용 형식으로 등장하여, 루시가 사진 찍는 것을 돕고, 이로 인해 루시는 사진 속 늑대의 존재를 발견한다. 한편 첫 번째 사건의 발생을 확인한 후, 이 사건은 루시가 아빠, 엄마, 오빠의 도움을 구하러 가도록 촉진하며, 거절당한 루시는 심지어 자신에게 문제가 있는 것인지 의심하기에 이른다. 두 번째 사건은 늑대가 벽에서 뛰쳐나오는 클라이맥스 부분으로, 루시의 판단이 옳았음을 증명하고, 이로 인해 가족 모두가 황급히 도망을 나오게 된다. 세 번째 사건은 루시가 자신이 돼지 인형이 아직 집 안에 남아 있음을 알아차리고 집으로 돌아가 그녀의 돼지 인형을 구하기로 결심하는 장면이며, 다른 가족 역시 루시를 돕기 위해 집으로 돌아간다. 네 번째 사건은 또 다른 상호작용 형식으로 스토리 전개를 촉진한다. 작가는 칼을 들고 마침내 늑대를 물리치고 승리를 얻으며, 마지막으로 아름다운 결말을 보여준다. 아래 그림에서 이 영화가 전통적인 영화의 사건 구성과 다른 점은 사건에 대한 관객의 역할 개입에 있음을 알 수 있다. 문제 발견과 문제 해결에 모두 관객의 개입이 있고, 이 영화에서 관객이 어떠한 선택을 하든(사진을 찍거나 찍지 않거나, 싸움에 개입하거나 개입하지 않거나) 사건의 전환을 가져오지는 않지만, 영화는 관객에게 참여권을 부여한다.



[그림 5-3] 핵심 사건

③ 캐릭터




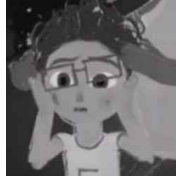
영화 캐릭터로는 루시, 엄마, 아빠, 오빠 등 네 가족과 관객, 늑대가 포함된다. 동화 스토리 주제를 각색한 VR 애니메이션으로서, 극중 캐릭터 이미지는 그림책 스토리 속 이미지를 그대로 가져왔다. 집 안의 캐릭터 4명은 각기 성격의 특징이 있다. 영화 속 루시는 집안의 가장 어린 구성원이며, 그녀의 가장 친한 친구는 그녀와 그림자처럼 붙어 있는 아기 돼지 인형이다. 물론 VR 관객도 있으며, 이 점은 전통적인 애니메이션과 대단히 큰 차이점 중 하나이다. 관객은 또한 애니메이션 속 캐릭터의 일부로 서사 속에 녹아든다. 이는 앞글에서 언급한 관객의 신분 변화이며, 이로 인해 서사구조에도 변화가 일어난다.


영리한 8살 소녀 루시는 혼자 집에서 자주 놀면서 집안을 탐험하는 것을 즐긴다. 그녀는 바닥에 분필로 자신의 생각을 그려내기도 하고, 집에서 나는 소리에 쫓겨 귀를 기울이기도 한다. 그러던 어느 날, 벽 속에서 미세한 소리가 나는 것을 발견하였다. 소리는 점점 커졌고, 책에서 읽은 벽 속에 늑대가 산다는 이야기와 더해져, 그녀는 집안 벽 속에 늑대가 있다고 생각하기에 이른다. 곳곳한 성격의 루시는 가족 모두에게 집안에 늑대가 있다고 말한 후 거듭 부정당하며 상처를 받았지만, 자신을 약간 의심하면서도 여전히 자신의 생각을 굽히지 않는다. 용감한 성격의 소유자이기도 한 그녀는 집안을 늑대가 차지하는 바람에 가족 모두가 정원으로 쫓겨나온 상태에서 아빠와 엄마도 집으로 돌아가지 못할 때, 용감하게도 자신의 아기 돼지 인형을 찾으러 용기를 내어 집으로 돌아간다. 이는 또한 우정을 중요시하는 루시의 일면을 보여준다.

엄마는 집안의 통제자이다. 바쁘게 잼을 만드는 방 위쪽으로 뽁뽁이 꽃혀 있는 주문서를 보면, 엄마가 집안의 경제력을 책임지고 있음을 알 수 있고, 이로 인해 집안에서도 발언권이 세다. 루시가 주방으로 들어서자, 엄마는 루시에게 해야 할 일을 말해주고, 루시는 매우 익숙한 듯 시킨 일을 처리하며, 관객의 도움을 유도한다. 루시의 숙련된 모습은 그녀가 엄마의 일을 자주 도와주었다는 사실을 보여준다. 집안에서 엄마의 주도적인 지위는 루시가 벽에 그림으로 표시할 때, 엄마가 호되게 야단치자 루시가 황급히 도망가는 장면에서도 드러난다. 아빠는 음악을 사랑하는 인물이다. 그는 자주 자신의 음악실에 숨어서 악기를 연주한다. 딸에게 매우 자상한 그는 루시가 벽 속에 늑대가 있다고 말하자 엄마처럼 강렬하게 부정하지 않고, 부드럽게 달랜다. 그러나 그는 또한 주견이 부족한 캐릭터로, 루시가 집

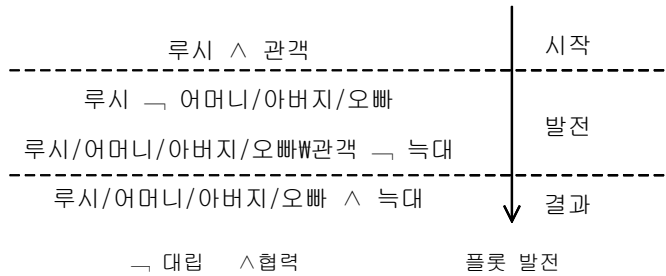
으로 돌아가려고 하자, 엄마와 오빠가 모두 루시에게 돌아가지 말라고 권유하였지만, 아빠만 고개를 숙인 채 묵묵부답이었다. 오빠는 집안에서 비교적 낯익은 캐릭터로, 엄마를 돕는 법이 없다. 그는 방 안에서 게임하는 것을 좋아하고, 두 번째로는 루시를 비웃고 조롱하는 것을 즐긴다. 그러면서도 루시에게 관심이 많아서, 루시가 늑대가 차지한 집으로 돌아가자, 가장 먼저 루시를 구하겠다고 나선다. 영화 속 늑대는 유일한 악역 캐릭터이다. 영화 속 엄마와 아빠가 언급한 바에 따르면, "늑대가 벽 안에서 나오면 모든 게 끝난다".라고 했다. 늑대가 위험한 대상이라는 사실을 알 수 있지만, 위험한 대상도 한마음 한뜻으로 협력하는 가족 앞에서는 결국 집을 지열쇠는 충실한 늑대개로 바뀌었다.

<표 5-2> 영화 속 캐릭터 소개표

캐릭터	외모	성격	역할	이미지
루시	머리가 길고 가냘프며, 줄무늬 T셔츠와 청바지를 입고 있다	생각하고 관찰하는 데 능하며, 곳곳하고 용감한 성격이다. 우정을 중요하게 여기며, 신비로운 것, 과학과 그림을 좋아한다	스토리의 전개를 이끈다	
엄마	포니테일 머리를 하고, 깔끔한 검은 옷을 입고 있다. 집안의 경제력을 주로 담당한다	주관이 뚜렷하고 당차며, 센 캐릭터이다.	장애 설정	
아빠	대머리에 거무잡잡한 피부를 하고, 옅은 색 캐주얼복을 입고 있으며, 튜바를 즐겨 분다	부드럽고, 자기주장이 부족하다	장애 설정	
오빠	안경을 쓰고, 게임을 즐기며, 루시를 놀리는 것을 좋아한다	개인주의자이며, 관심을 표현하는 데 익숙지 않다	장애 설정	

늑대	긴 귀에 뾰족한 입을 하고 마른 편이다.	흥악하지만 길들이지 못하는 대상은 아니다.	스토리의 충동을 유발한다	
관객	랜덤	성격 없음.	주인공과 동행하며 스토리를 전개한다	

이들 캐릭터 사이에는 대립과 협력이 존재한다. 가장 큰 대립성은 집 안에 사는 일가족과 벽 속의 늑대 간 대립이다. 그러나 스토리가 전개되는 과정에서 엄마, 아빠와 오빠는 루시를 믿지 않고, 그리하여 그들은 스토리 전반부에 대립 관계를 형성한다. 그들이 함께 늑대를 대면하는 동안 그들은 협력 상태를 이룬다. 한편 뒤에 숨어있는 관객은 극 중에서 루시와 줄곧 협력하는 상태를 유지한다.



[그림 5-4] 캐릭터 대립과 협력 관계도

그레마스의 네 가지 행동 절차에 따라 루시의 네 가지 행동 의향이 가리키는 구체적인 행동은 아래 표와 같다.

<표 5-3> 루시의 네 가지 행동표

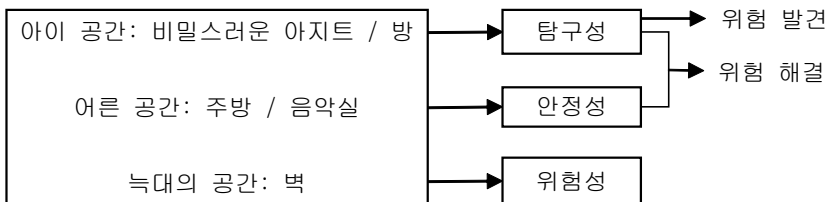
욕구 / 동기	루시는 독서를 통해 벽 속에 늑대가 산다는 정보를 획득하고, 집에서 이상한 사운드를 들은 뒤, 소녀 내면의 진상을 탐구하고자 하는 욕구가 일어난다.
능력 구비	영화 속 루시는 주변의 미세한 소리를 관찰하고 추측하는 데 능하며, 집안에서 늑대가 숨어있을 만한 공간을 찾아 표시를 해두는 용감한 모습을 보인다. 엄마의 의심스러운 질문에도 여전히 용기 있게 아빠, 오빠에게 자신의 생각을 설명한다. 그리고 가장 중요한 조력자는 바로 관객이다. 이러한 능력은 루시가 문제 해결에 나서는 동력을 제공한다.

목표 실현	늑대의 등장은 루시가 적극적으로 발견한 것이 아니라, 늑대 스스로가 뛰어나 온 결과이지만, 영화 시작에서 루시는 책 속의 이야기를 통해 벽에 늑대가 존재한다는 단서를 찾는다. 늑대의 등장이 스토리 발생의 필연적 결과임을 추측할 수 있다. 늑대의 등장은 시나리오의 클라이맥스 부분으로서, 사람과 늑대의 대립을 절정으로 끌어 올린다.
보상 획득	텍스트 측면: 루시는 그녀가 가장 소중하고 중요하다고 여기는 사랑이 존재하는 집을 지켜낸다. 의미 측면: 아이의 능력, 소수 사람의 진리가 사실로 입증된다.

영화에서 언급하려는 또 하나의 중요한 캐릭터는 바로 관객이다. 관객은 숨어있는 캐릭터로서 극 속에 녹아드는데, 이는 전통적인 애니메이션에서는 실현할 수 없는 부분이다. 관객의 존재성은 극 중에서 매우 뚜렷하게 표현된다. 루시는 줄곧 관객이라는 친구를 마주하며 그녀가 발견한 것을 이야기하고, 루시는 또한 영화에서 관객의 존재를 대신하는 흰 양손을 그리기도 한다. 루시가 손을 잡아끌며 달릴 때, 관객은 마치 방안을 누비는 것 같은 직관적인 느낌을 받을 수 있다. 루시가 집에 돌아가기로 결심할 때에는 관객을 응시하며 계속 곁에 함께 해 줄 거냐고 확인하는 장면도 나온다. 그뿐만 아니라 영화에서 주인공과의 다양한 상호작용을 통해 주인공이 점차 사건의 진실을 찾아내도록 돕는 역할을 한다.

④ 공간

영화는 루시와 오빠가 속한 아이의 공간, 엄마와 아빠가 속한 어른의 공간, 벽 속에 있는 늑대의 공간 등 3개의 공간으로 이루어진다. 3개의 공간은 독립적이면서도 서로 관련성을 띠며 동일한 공간 속에 존재한다. 어른의 공간에는 생활과 생활 이외의 한가로움이 가득하고, 아이의 공간에는 탐색과 독립이 가득하다. 늑대의 공간은 은밀하고 위험하며 좁은 세상이다. 늑대 공간의 은밀함은 아이 공간과 어른 공간을 위협하는데, 이러한 위험성은 아이에 의해 깨지고 결국 위험한 공간이 굴복하면서 다른 두 공간은 평안을 얻는다.



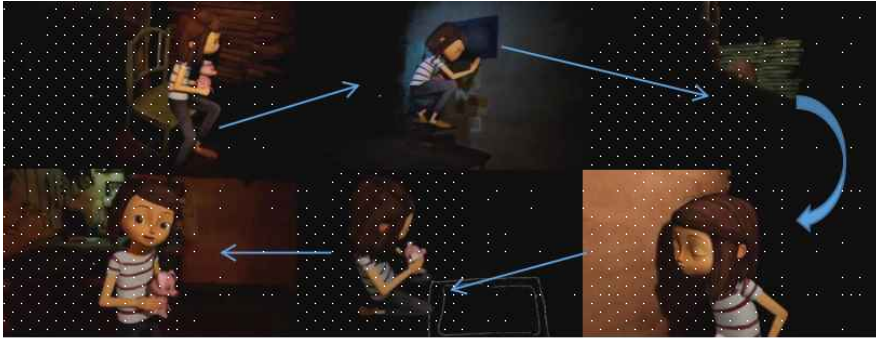
[그림 5-5] 공간 구축

(2) 영상언어 요소

① 장면 구성

앞글에서 언급한 바와 같이 VR 애니메이션은 관객의 시점을 중심으로 하고, 감독은 쇼트의 빠른 전환과 조합을 통해 서사를 진행할 수 없으므로, VR 애니메이션에서는 바깥의 롱 쇼트 개념을 이어간다. 그런데 VR 애니메이션에서는 롱 쇼트를 사용하는 것으로는 정확성이 부족하며, 여기에서 롱 쇼트는 장면의 전환으로 바뀌어야 한다. 그러므로 VR 애니메이션에서 장면에 대한 분석은 쇼트의 개념을 융합한 것이다.


이 영화의 장면은 사건 발생에 근거하여 변화한다. 관객은 가상의 공간에서 다변적인 장면의 빛에 대해 일정한 시각적 부적응이 발생할 수 있는데, 이러한 점을 감안하여 주변을 검은색으로 처리하는 방식을 선택하고, 검은색으로 장면 사이의 차단과 전환을 진행함으로써 장면이 전환할 때 관객은 어지러움을 느끼지 않을 수 있다. 다음 그림은 각 사건이 발생할 때마다 인물에 따라 이루어지는 장면의 변화를 나타내며, 장면과 캐릭터의 성격은 서로 부합한다. 루시의 비밀 아지트는 영화에서 전체적인 모습을 드러내지 않으며, 루시가 동작할 때마다 장면 속의 각 부분이 나타나면서 다른 부분은 어둠 속에 가려진다. 루시가 의자에 앉아있다가 소리를 듣고 돌아설 때 의자는 계단으로 바뀌고, 그녀는 위층으로 올라가 꼭대기 창문에서 이상한 소리를 듣다가 몸을 돌려 맞은편 벽에 바싹 붙어 귀를 기울인다. 그녀가 웅크리고 앉자 다시 바닥이 나온다. 이처럼 루시가 위치한 장소가 완전하게 전체를 드러내지 않는데, 이처럼 캐릭터를 따라가며 주변 배경이 나타나는 배치는 연극 무대의 표현기법을 결합한 것이지만, 동시에 관객에게 심리적인 공간을 부여함으로써 물리적 공간에 대한 상상을 충족해 줄 수 있다. 관객의 시점이 줄곧 캐릭터를 따라가기 때문에, 장면이 드러났다 사라짐은 캐릭터의 등장에 따라 변화하며 의미를 지니게 된다.



[그림 5-6] 캐릭터의 연기를 통해 완전한 방의 모습을 구성한다

엄마가 있는 주방 장면에서는 가득한 주방도구와 잼을 만드는 기기가 등장하며, 엄마의 분주한 뒷모습은 엄마가 집안에서 차지하는 주요한 지위를 보여준다. 아빠가 나오는 장면에서 영화는 작은 전경을 보여주고, 아빠는 관객의 시점 밖에 가려지는데, 이는 아빠가 집안에서 주요한 위치에 있지 않으며 자신만의 음악 공간에 살고 있음을 보여준다. 오빠의 방은 전형적인 소년의 방으로, 어지럽고 무질서하며 게임 위주로 배치된 것을 볼 수 있다. 관객은 방안에서 점프하는 루시를 따라 오빠의 방을 관찰하게 된다. 이 세 가지 장면에서 관객의 시점 위치는 달라지며, 이는 감독이 관객을 위해 특별히 배치한 시점이다. 엄마의 장면에서 시점은 벽에서 출발하므로, 관객은 120°의 시점 범위에서만 장면을 바라볼 수 있다. 아빠의 장면에서 시점은 앞에 있는 상자에 가려진 채 일부러 관객에게 좁은 공간 분위기를 부여한다. 오빠의 장면에서는 관객의 위치를 방의 중앙에 두어 캐릭터가 방에서 활동할 수 있도록 설정하고, 관객 시점이 360°를 둘러볼 수 있도록 만들었다. 이처럼 VR 애니메이션 감독이 장면에서 사용하는 관객 시점의 방식은 관객의 시점 제한(엄마의 장면), 시점 차단(아빠의 장면)과 캐릭터 유도(오빠의 장면) 등 몇 가지가 있다.

<표 5-4> 영화 속의 장면 분석

장면	스타일 및 미장센 요소	색상 / 빛
	스타일: 3차원 스타일	색상: 푸른 색
	미장센 요소: 비밀 기지에는 잡동사니가 가득 쌓여 있다.	빛: 스포트라이트 모드, 캐릭터에 초점을 맞추면 사방이 어둡다.

	스타일: 3차원 스타일	색상: 노란색
	미장센 요소: 주방도구	빛: 햇빛이 창밖에서 비쳐, 밝은 따뜻한 색조.
	스타일: 3차원 스타일	색상: 푸른 색, 노란색
	미장센 요소: 많은 악기	빛: 무대 조명 효과
	스타일: 3차원 스타일	색상: 녹색, 붉은색, 노란색
	구도 원소: TV, 소파, 컬러램프	빛: 장면 내 램프에서 뿜어져 나오는 희미한 빛과 TV에서 나오는 빛
	스타일: 3차원 스타일	색상: 붉은색, 노란색, 블랙
	미장센 요소: 달, 집, 불더미	빛: 모닥불의 광선
	스타일: 3차원 스타일	색상: 노란색, 짙은 파란색, 녹색
	미장센 요소: 집안의 벽, 좁은 공간, 각종 관로	빛: 벽의 자발광
	스타일: 3차원 스타일	색상: 노란색
	미장센 요소: 집 안의 방마다 전환하기	빛: 따사로운 햇살
	스타일: 사실적인 스타일	색상: 노란색
	미장센 요소: 한 가족이 책상을 둘러싸고 있다.	빛: 따사로운 햇살



② 상호작용

이 영화에는 총 9개의 상호작용 행동이 있다(표 4-5). 그중 2개의 상호작용 행동은 서사를 추진하는 역할을 하고, 서사의 핵심 사건에서 매우 중요한 역할을 한다. 하나는 늑대의 존재를 찾는 대목, 다른 하나는 늑대를 물리치는 대목이다. 전체 서사 과정에서 관객을 스토리의 서술에 완전히 융합하고, 관객의 시점을 통해 각 캐릭터와 그들의 행동을 관찰하며, 특히 캐릭터와 상호작용을 진행하는 5개의

행동을 통해 극 중에서 관객의 신분을 확정할 수 있다.

<표 5-5> 영화에 나오는 상호작용 내용

샷	내용	상호작용	주인공과 상호작용	서사의 도움	이미지
1	사진 촬영: 루시는 손을 그려, 관객에게 카메라를 건넨다.	상호작용 실행	있음	있음	
2	루시가 돋보기를 관객에게 건넨다.	상호작용 실행	있음		
3	잼에 라벨을 붙이고, 잼을 담는다.	상호작용 실행			
4	벽의 소리를 듣고 컵을 잡고 벽에 둔다.	상호작용 실행	있음	이곳에서 상호작용 선택이 가능하다: 실행을 선택하면, 관객은 컵을 들어 벽에 둘 수 있고, 관객이 실행하지 않으면 주인공이 컵을 바닥에 둔다.	
5	벽에 표시를 그린다.	상호작용을 실행하여, 그리기를 진행한다. 이곳에서 상호작용은 선택할 수 있다.	있음	있음	
6	비커를 들어 약물을 붓는다.	상호작용 실행	있음		
7	검을 휘둘러 게임을 완료한다.	상호작용을 실행하여, 손짓으로 상호작용을 진행한다.			

8	손전등을 들고 캐릭터에게 조명을 비추어 줌으로써 도움을 준다.	상호작용을 실행하여, 손짓으로 상호작용을 진행한다.	있음		
9	검을 휘둘러 늑대 무리를 물리친다.	상호작용을 실행하여, 손짓으로 상호작용을 진행한다.	있음		

③ 사운드

이 영화의 전체 스토리가 발생하는 도화선은 바로 사운드이다. 스토리의 발생은 바로 벽 속의 바스락거리는 소리에서 시작되며, 이 소리가 소녀 루시의 관심을 불러일으킴으로써 증거를 찾는 과정으로 시작된다. 영화에서 서사의 추진 역할을 하는 벽 속의 소리는 미미한 약한 소리에서 강한 소리로 바뀌며, 스토리 전개를 촉진한다. 스토리 전개를 촉진하는 사운드 외에도 공간을 부각시키는 사운드 및 시점을 유도하는 사운드가 있으며, 구체적인 사운드의 분류 및 의미는 다음 표에서 보는 바와 같다.

<표 5-6> 사운드 요소표


사운드 분류	사운드 요소 및 의의
서사를 추진하는 사운드	1, 바스락 소리(벽 안에 나오는 소리는 루시의 주의를 끌면서 루시가 엄마를 찾아간다) 2, 벽 안의 소리가 크고 또렷해진다(루시의 생각에 확신을 심어주고, 루시는 아빠를 찾아가기로 결심한다) 3, 끊임없이 울리는 아빠 엄마의 질문하는 소리(늑대가 벽을 깨고 나오는 결과를 초래한다) 4, 늑대가 난폭한 소동을 피우는 소리(한바탕 싸움을 일으킨다)
공간을 부각시키는 사운드	1, 루시와 관객이 개별적으로 있을 때 나지막하고 신비로운 음악이 깔리며 탐험의 공간을 부각시킨다. 2, 엄마가 있는 공간에서는 주방의 어지러운 소리가 깔리며 분주한 분위기를 부각시킨다. 3, 아빠가 있는 공간은 튜바의 소리와 악기가 부딪히는 소리로 가득하며, 이는 아빠만의 음악 공간을 부각시킨다. 4, 전자게임의 음악은 오빠가 있는 공간과 연결된다.


	<p>5. 다급하고 긴장감 있는 음악과 함께 늑대가 쏟아져 나오며, 매우 혼란스러운 공간을 형성한다.</p> <p>6. 일가족이 장작불 옆에 앉아있을 때 울리는 소리는 무기력한 분위기를 고조시키며, 모두가 계속해서 생각에 잠긴 시각 효과를 형성한다.</p>
시점 유도하는 사운드	<p>1. 루시의 설명이 줄곧 관객의 시점을 유도한다.</p> <p>2. 튜바의 소리는 시점을 루시로부터 옮겨가도록 유도한다.</p> <p>3. 공중에 맴도는 소리는 주변 공간을 관찰하도록 시점을 유도한다.</p>


1.2 시점분석 메카니즘

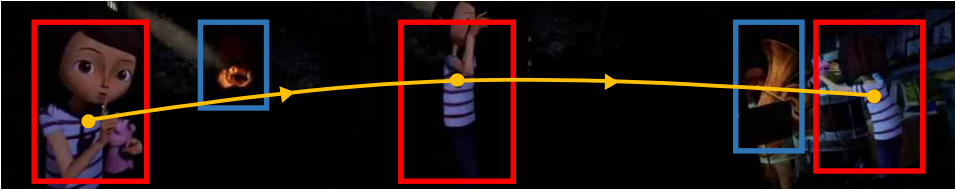
애니메이션 속의 시점은 관객 시점으로 캐릭터, 장면, 공간, 사운드와 상호작용에 따라 시점 경로 생성에 대한 분석을 진행하였다. 이 애니메이션은 상호작용 유도, 캐릭터 유도, 공간 유도와 사운드 유도의 전략을 사용했다.


첫 번째 시점분석 대상은 애니메이션의 시작이고, 영화는 루시가 방 안에서 소리를 찾아 헤매면서 시작되고, 이 장면은 심리적 공간 지향의 장면 전환 방식을 사용한다. 두 번째 시점분석 대상은 루시가 엄마의 도움을 구하는 장면으로 '엄마' 캐릭터의 성격적 특징을 만들어냈다. 세 번째 시점분석 대상은 루시가 엄마 찾는 것에 실패한 후에도 계속해서 늑대의 단서를 찾는 장면으로, 이 장면은 다음 줄거리의 발생을 추진한다. 네 번째 시점분석 대상은 루시가 음악실에 있는 아빠를 찾는 것이다. 이 장면은 VR 속 '카메라'의 변화를 실현했다. 다섯 번째 시점의 분석 대상은 루시와 오빠의 대화로 스토리 속 줄거리 중 하나이다. 여섯 번째 시점의 분석 대상은 늑대가 벽을 뚫고 나오는 장면으로, 전통 애니메이션의 2차원적 풍격의 효과를 적용해 영화가 절정(Climax)을 이루는 부분이다. 일곱 번째 시점의 분석은 온 가족이 집에서 쫓겨나 처음으로 한자리에 모여 대책을 논의하는 장면이다. 여덟 번째 시점분석 대상은 온 가족이 관객과 함께 늑대들에게 맞서는 장면이다. 아홉 번째 시점분석 대상은 온 가족이 늑대들을 물리치고 화합하여 함께 뭉치는 해피엔딩 장면이다.


번호	분석 내용	
1		
	<p>감독 시점</p>	<p>영화의 첫 부분에서 스토리의 배경을 설명할 때, 감독은 스토리 시작의 임무를 서술자 루시에게 부여하고, 무대 연극의 형식을 이용하여 주변 공간을 어둠 속에 가림으로써 관객의 주의력을 캐릭터 연기에 집중시킨다. 이러한 방법은 VR 관객의 주의력을 집중시켜 감독의 생각이 완벽하게 전달되도록 해준다.</p>
	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 장면에서 루시가 혼자 있기 때문에 관객 시점은 레드존(red zone)의 캐릭터를 따라 이동한다. 캐릭터: 시점은 루시의 방 각 부분에 따라 이동한다. 장 면: 이 장면은 캐릭터의 시점 유도 작용을 부각시키기 위해, 배경을 약화시켰다. 장면 중 이동 경로는 방 우측 벽의 의자 → 우측 벽 꼭대기의 창문 → 좌측 벽에 그려진 표시 공 간: 심리 공간의 형성, 루시의 어둠 속에서 이동을 통해 나타난 부분은 배경이고, 관객의 심리에는 완전한 공간이 형성된다. 사운드: 스토리의 발생은 루시의 혼잣말로부터 시작되며, 관객에게 스토리의 전개를 알려준다. 2인칭의 오프 스크린 사운드는 관객에게 강력한 몰입감과 현장감을 준다. 사방에서 들리기 시작하는 바스락거리는 소리는 공간을 입체적으로 감싸며 관객의 청각적 감각을 강화한다.</p>
<p>서술자 시점</p>	<p>루시는 영화의 서술자이자 관객의 행동을 유도하는 중요한 유도자이다. 영화의 시작 부분에서 서술자의 모습을 드러내어 신비롭게 말을 걸고 경청하기도 하며, 관객에게 강력한 캐릭터 이입감을 줌으로써 관객이 빠르게 자신의 역할에 몰입할 수 있도록 한다.</p>	


번호	분석 내용	
		
	<p>감독 시점</p>	<p>이 장면에서 감독은 관객의 시점을 엄마에게 집중시키고, 공간을 통해 엄마의 이미지를 형상화하고자 한다. 공간 설정 면에서 감독은 비교적 복잡한 주방 장면을 설정하고, 엄마의 분주한 동작과 결합하여 엄마의 외면 및 내면적 성격의 특징을 구현한다. 감독이 이 대목에서 추가한 쯤의 상호작용 동작은, 관객이 영화에서 느끼는 동질감을 강화하는 데 목적이 있지만, 관객의 시점이 지나치게 상호작용 동작에 쏠려 엄마를 관찰하는 데 소홀할 수 있는 단점이 있다. 이는 서사 전개 면에서는 영향이 없고, 감독은 루시의 관객과의 교류를 통해 관객의 주의력을 루시에게 옮긴다.</p>
<p>2</p>	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 이 장면에서 루시와 엄마가 대화를 나누고, 관객 시점은 두 사람의 대화를 따라 이동하지만, 여기서 가장 관객의 눈길을 끄는 것은 상호작용할 수 있는 도구이다. 따라서 상호작용할 수 있는 도구가 주요 시점 영역이고, 루시와 엄마는 보조적 시점 영역이다.</p> <p>캐릭터: 루시는 주방으로 와서 엄마에게 그녀가 발견한 것을 이야기하고, 시점은 두 사람 사이를 번갈아 오간다.</p> <p>장 면: 지난 사건 포인트에 비해, 시점이 주방용품으로 가득하고, 관객의 시점은 분산되어 캐릭터 외의 내용까지 관찰할 수 있다.</p> <p>공 간: 관객의 위치는 주방의 한 구석에 고정되어 있고, 고정된 위치는 관객의 시점을 루시와 엄마에게 더 효과적으로 집중시킬 수 있다.</p> <p>사운드: 주방기기의 소리, 소녀와 엄마 사이의 대화 소리</p> <p>상호작용: 루시는 관객에게 쯤에 라벤을 붙이는 일을 말함으로써 관객은 장면에서 한 공간을 차지하고, 서사에서 관객의 위치를 확정한다. 상호작용을 가미함으로 인해 모녀 간 대화 및 공간에 대한 관찰은 소홀히 하게 된다.</p>
	<p>서술자 시점</p>	<p>서술자 루시와 엄마의 대화는 관객의 시점을 엄마에게로 옮긴다. 루시는 관객에게 쯤을 포장하도록 부탁하여, 관객이 이 장면에서 관찰 위치를 설정하도록 한다. 또한 관객의 동작과 서사 내용을 결합하여, 관객이 만든 쯤이 사라진 사실을 통해 엄마에게 루시가 늑대의 존재를 발견했다는 사실을 증명하는 동시에 관객의 호기심을 자극한다.</p>

번호	분석 내용	
3		
	감독 시점	<p>이 장면은 감독이 설정한 엄마의 장면에서 아빠의 장면으로의 중간 전환 장면이며, 동시에 서사 리듬에서 추진력을 발휘하는 부분이기도 하다. 감독은 이 대목에 2개의 상호작용 내용을 설정하였는데, 이는 스토리 전개에 반드시 필요한 플롯의 전개이자, 관객의 시점을 제어할 수 있는 내용이기도 하다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 엄마의 출현으로 루시로부터 엄마에게 옮겨갔다. 캐릭터: 루시는 주방에서 나온 후 벽 속의 사운드를 또 듣고, 벽에 표기를 해 둔다. 엄마의 목소리가 등장한 후, 시점은 루시로부터 엄마에게로 이동한다. 장 면: 루시 → 벽에 표시 → 엄마 공 간: 루시와 엄마 간 거리가 비교적 멀어, 관객은 사운드의 위치를 통해 엄마가 등장하는 위치를 확정하고, 이로써 시점을 보조 캐릭터로 옮겨간다. 사운드: 벽 안에서 나오는 다소 강한 소리 → 루시의 외침 → 문 여는 소리 → 엄마의 꾸짖는 소리 상호작용: 관객은 루시의 알림을 통해 루시가 벽에 표시하는 것을 돕고,</p>
서술자 시점	<p>루시는 이 장면에서 관객과 상호작용을 진행하여 영화에서 관객의 역할을 강화함으로써 관객이 벽 속의 늑대가 있는 실마리를 관객을 통해 발견한 것으로 느끼게 한다. 루시가 관객의 손을 당겨 달려갈 때 관객이 어깨를 나란히 하고 함께 싸우는 파트너로 존재한다는 느낌을 받도록 하였다.</p>	

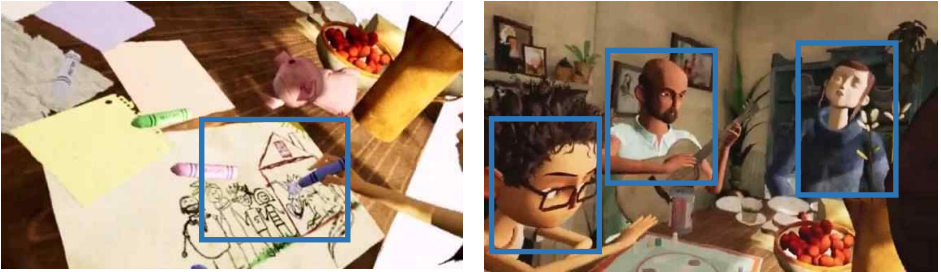
번호	분석 내용	
4		
	감독 시점	<p>이 장면에서 감독은 원경에서 근경으로의 쇼트 변화를 설계하였으며, 이 대목에서 감독이 전통적인 쇼트 변화를 VR 애니메이션에 융합하기 위해 시도한 노력을 엿볼 수 있다. 감독은 여기에서 주변의 어두운 공간 및 루시의 위치를 이용해 공간의 원근 전환을 절묘하게 실현하였다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객은 레드존의 루시를 따라 이동하며, 블루존은 보조 시점 영역이다.</p> <p>캐릭터: 루시가 음악실의 범위로 진입 → 판자를 이용해 관객의 시점 차단 → 음악실로 진입하면서, 캐릭터의 동작은 관객의 시점 유도</p> <p>장 면: 배경은 검은색을 기본으로 하여, 캐릭터의 시점 유도를 부각시키고, 음악실은 따뜻한 색으로 장면에서 매우 눈에 띄게 처리하여 관객의 시점을 끌어들이는다.</p> <p>공 간: 물체를 이용해 관객의 시야를 가리고 공간의 전환이 이뤄지게 된다. 음악실에서 전체 경관을 내려다본다 → 음악실 내부의 근경, 이곳의 공간 처리는 중국 산수화에서 여백과 크기 대조를 활용해 공간의 원근을 벌려놓은 특징을 나타낸다.</p> <p>사운드: 튜바의 울리는 소리, 루시와 아빠의 대화 소리.</p>
	서술자 시점	<p>서술자는 이 장면에서 위치의 이동을 이용해 관객의 시점을 유도하였다.</p>

번호	분석 내용	
5		
	감독 시점	<p>감독은 관객의 1인칭 시점에서 게임 장면을 추가함으로써 루시가 안경을 떨어뜨리는 동작을 통해 오빠의 방으로 진입한다. 감독은 이 대목에서 상호작용 내용을 이용해 장면의 전환을 실현하였다. 마찬가지로 안경을 쓴 채 게임을 하는 오빠는 관객과 이전의 상호작용 동작을 계속 이어가게 한다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 레드존의 루시를 따라 이동하며, 루시의 이동경로는 방 전체를 감싸고 있는 형의 대화중에서 관객의 시점이 잠시 형에게로 넘어간다.</p> <p>캐릭터: 이 장면은 주로 캐릭터가 시점을 유도하며, 시점은 공간에서 주인공의 움직임을 따라 관객의 공간 관찰을 유도하는 역할을 한다.</p> <p>장 면: 이 장면에서 시점을 잡아끄는 점은 움직이는 캐릭터, 주변의 검은색과 대조를 이루는 붉은색 빛을 내는 광원이다.</p> <p>공 간: 지상의 붉은색 조명 등 캐릭터 간의 게임 공간은 관객의 시점을 끌어들이는다.</p> <p>사운드: 캐릭터 간의 대화 및 게임 사운드</p>
	서술자 시점	<p>루시는 오빠와의 대화를 통해 오빠의 태도를 알게 되고, 루시와 관객의 시점 교류는 관객의 존재감을 강화한다.</p>

번호	분석 내용	
6		
	<p>감독 시점</p>	<p>감독은 전체 스토리 전개에 클라이맥스와 전환점에서 특수한 처리를 진행하였다. 첫째, 2차원 시각 효과를 이용해 장면의 대조를 이루었다. 둘째, 사운드의 강점을 강조하고, 장면의 연속성을 약화시켜, 사운드를 통해 장면의 논리성을 구성하였다. 셋째, 번쩍이는 장면을 이용해 관객의 시각적 불편함을 높임으로써 심리적 긴장감을 불러일으키는데, 이러한 긴장감은 극중에서 감독이 조성하고자 하는 긴장된 분위기와 합쳐져 시너지 효과를 낸다.</p>
	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 이 장면은 각기 다른 화면으로 전환되며 관객의 시각 중심은 줄곧 레드존에서 캐릭터에 나타난다.</p> <p>캐릭터: 가족들은 갑자기 나타난 늑대 떼에게 두려움을 느끼고 도망친다.</p> <p>장면: 이 대목은 몇 개의 장면이 플래시백으로 연결되며 구성되는데, 2차원 장면 스타일을 활용하여 전후의 3차원 스타일과 큰 대조를 이룬다.</p> <p>공간: 캐릭터의 공간은 늑대 떼에 의해 찌그러지고, 그들은 집에서 쫓겨나온다. 관객의 공간은 비교적 정적인 2차원 공간을 형성한다.</p> <p>사운드: 사운드는 이 대목에서 대단히 중요한 역할을 한다. 장면의 지속적인 전환으로 인해 눈에 불편함을 초래하는 상황에서 사운드에 의존하여 캐릭터의 현재 동작을 실현한다. 늑대 떼의 이미지는 뚜렷하게 드러나지는 않지만, 늑대 떼의 소리와 번쩍임 속에 등장하는 늑대 걸함하며 늑대의 사나운 모습이 부각된다. 배경음악의 리듬이 가속화되면서 긴장된 분위기를 자아낸다.</p>
<p>서술자 시점</p>	<p>이 대목의 서술자는 언어를 통해 행위, 동작과 심리를 설명한다. 아버지, 아들, 어머니와 루시는 이 단락의 서술자로 교체되어 그들이 당시 직면한 어려움을 나타낸다.</p>	

번호	분석 내용	
7		
	<p>감독 시점</p>	<p>이 장면은 영화 속에서 가족이 처음으로 한 곳에 모이는 장면으로, 감독은 말없이 침묵하는 가족과 주변을 에워싼 오프 스크린 사운드를 통해 가족의 막막한 심리상태를 부각시킨다.</p>
	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 레드존에서 타오르는 사진은 관객 시점의 중심이며, 일가족은 불더미 옆에 둘러앉아 있어, 관객의 시점은 사람마다 잠시 머문다. 캐릭터: 루시 일가족은 보조적 대상으로 등장한다. 장 면: 시점은 사진이 타며 날려 떨어지는 시점을 따라 장작불로 떨어지고, 돼지의 이미지가 루시를 회상으로 이끈다. 이 대목에서 돼지는 주요 시점 대상이 된다. 공 간: 공간을 맴도는 독백의 목소리는 관객이 사방의 공간을 관찰하도록 이끈다. 사운드: 맴도는 나지막한 소리, 불소리, 가족 간의 대화 소리</p>
<p>서술자 시점</p>	<p>가족들이 지금의 상황을 바꿀 수 없음에 탄식하고 있을 때, 루시는 다른 결정을 내린다. 가족들은 생일선물인 돼지 인형을 포기하라고 거듭 말리지만, 루시는 오직 원래의 돼지 인형이 필요하다는 생각만 한다. 이 대목은 지금의 집을 포기하려는 가족의 생각을 암시하지만, 루시는 다른 곳에 새로 집을 지을 필요 없이, 원래의 집을 되찾으려 한다.</p>	

번호	분석 내용	
8		
	감독 시점	<p>감독은 영화에서 늑대무리를 여러 장면으로 전환하는 수법을 두 차례 사용해서 표현했다. 그중 한 번은 늑대 떼가 등장할 때이고, 다른 한 번은 이 대목에서 늑대 무리와 싸울 때이다. 감독은 장면 전환으로 관객의 감각을 자극해 관객의 긴장된 정서를 강화하였다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 이 장면에서 가족은 끊임없이 전투에 참가하는 중이고, 관객도 전투에 참가해야 하기 때문에 레드존의 늑대가 가장 시선을 끌고, 블루 부분은 전투에 참가한 가족들이다.</p> <p>캐릭터: 루시 일가족과 늑대, 관객의 시점은 늑대를 중심으로 한다.</p> <p>장 면: 싸움 장면이 거실, 주방, 음악실과 오빠의 방에서 잇따라 등장한다. 도구를 사용해 장면 전환의 방식을 유도하며, 늑대를 관객에게 향하게 함으로써 장면 간 전환을 실현한다.</p> <p>공 간: 루시 일가족이 늑대 무리를 포위하는 형식으로 늑대 무리의 활동 공간을 축소하고, 점차 가족이 차지하는 공간을 확대한다.</p> <p>관객은 1인칭 시점의 형식으로 늑대와 싸우는 장면을 관찰한다.</p> <p>사운드: 격렬한 싸움소리, 싸움의 분위기를 부각시킨다.</p> <p>상호작용: 관객은 검을 얻어 전투에 합류했다.</p>
	서술자 시점	<p>루시는 싸움의 지휘자로서, 관객에게 늑대와 싸울 권리를 부여한 후, 가족과 합심하여 싸우는 방향으로 전환한다.</p>

번호	분석 내용	
9		
	감독 시점	<p>가족이 모인 두 번째 장면은 감독이 특별히 배치한 결말이다. 다시 가족이 한자리에 모임으로써 가족의 상황이 이전의 서로 교류 없이 거리를 두던 모습에서 함께하는 모습으로 변화하고, 마지막으로 화목하게 둘러앉아 가족이 함께 있는 즐거움을 누린다. 이는 또한 가정은 분산된 개체가 아니라 함께하는 집단이라는 감독의 가정에 대한 생각을 표현한 것이기도 하다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 이 장면에서 관객의 시점은 사람마다 이동하며, 주요 시점의 끌림 영역이 없다.</p> <p>캐릭터: 그림을 그리는 루시, 고요함을 즐기는 엄마, 기타를 치는 아빠, 늑대에게 먹이를 주는 오빠.</p> <p>장 면: 가족들인 테이블 옆에 모여 앉아 있는 장면</p> <p>공 간: 관객의 시점 공간이 Lucy 옆에 고정되어 있다.</p> <p>사운드: 가볍고 부드러운 배경음악은 위험이 이미 끝나고 삶은 다시 평화로워졌음을 나타낸다.</p>
	서술자 시점	<p>여기에서 관객은 서술자이며, 관객의 눈을 통해 스토리의 마지막 결말을 이야기한다.</p>

1.3 분석 결과

서사 분석에서 나온 결과는 다음과 같다. 영화의 서사구조는 선형 서사구조를 취하였는데, 서사구조에 상호작용 내용을 추가하였지만, 갈래 서사 모델에 맞지 않는다. 갈래 서사에서 상호작용의 내용은 기타 스토리나 결말을 촉발하는 부분이 있지만, 이 영화의 상호작용 내용은 관객의 존재감을 강화하고 관객의 시점을 유도하기 위해 설정된 상호작용이다. 이러한 상호작용 내용에 대한 관객의 선택 유무와 관계없이, 영화는 계속해서 정해진 서사내용을 따라 완성된다. 그 전체적인

서사 방향은 선형구조를 띠며, 루시가 문제를 제기한 후 루시와 관객이 문제 해결의 방법을 찾아 나섰다가 장애물을 만나고, 갈등이 발발할 때 루시가 문제를 성공적으로 해결하면서 아름다운 결말을 맞이한다.

영화에서 표현한 루시와 가족의 갈등 관계는 일부 아이와 부모에 관한 문제를 보여준다. 주인공 루시는 집안에서 늑대 사운드를 듣지만, 집에서 그녀를 믿는 사람은 없다. 오히려 그들은 루시의 걱정에도 아랑곳하지 않고 그녀에게 일깨우듯 말한다. "만약 늑대가 벽 속에서 나온다면, 모든 게 다 끝이야". 루시는 이 말의 의미에 의문을 품지만, 그 진정한 의미에 대해 분명하고 간단한 답을 줄 수 있는 사람은 집안에 없다. 바로 이 대목에서 지식이란 무엇인지, 속담이나 보편적 진리의 역할을 하는 철학 문제가 드러난다. 루시가 벽 속에 늑대가 있다고 문제를 제기했을 때, 그녀의 부모는 이 소리가 그저 쥐가 있음을 의미하는 것이라고 여기고, 루시는 어른의 말을 듣고 스스로에게 의심을 품기 시작한다. 아이가 만약 이처럼 부모의 '진리'를 수용한다면, 마지막 결말은 바뀔지도 모른다. 아이가 자신의 생각과 견해를 지켜내는 것은 현실에서 매우 어려운 일이며, 아이들이 드러낸 생각은 부모에게 무시되기 십상이다.

스토리에서 루시가 가족의 공포를 어떻게 대면하는지를 통해, 아이들은 어떤 일이 두려워할 만한 일인지를 생각하기 시작한다. 용기는 두려움을 모르는 행동일 뿐만 아니라, 공포에 뿌리를 둔 용감한 행동이며, 용감함의 여부는 다른 사람이 오직 그녀의 단순한 행동, 행위 혹은 외면으로부터 볼 수 있을 뿐이다. 루시가 방으로 몰래 들어가 그녀의 돼지 인형을 구할 때 공포를 대면하는 중요성이 부각된다. 이러한 행동이 용기인지 아니면 위험한 행동인지에 관한 논의는 아이들이 용기와 우둔함의 차이 및 공포와 용기의 관계를 생각하도록 유도할 수 있다.

시점분석에서 나온 결과는 다음과 같다. 이 영화의 관객 시점은 1인칭 주관적 시점으로, 영화 속 캐릭터는 루시(Lucy)가 상상해 낸 친구다. 영화는 루시의 액션과 언어를 통해 관객과 소통하는 영화의 장면들은 검은색 바탕색을 사용해, 관객의 장면에 대한 관심도를 떨어뜨리고, 주의력을 캐릭터의 액션과 연기에 집중하기 때문에 영화 캐릭터는 관객 유도 시점의 주요한 요소이고, 그 다음 청각은 영화의 주요 단서이자 보조적 관객 유도의 요소이다. 상호작용은 사건의 발전에서 스토리 흐름에 방해 없이 동시에 관객의 시선을 유도하는 것이 잘 녹아 있다. 감독은 2차원과 3차원(3D)을 결합한 예술 스타일을 사용해, 다양한 스타일로 장면 디자인의 부족을 보완했다. 주방, 오빠 방에는 관객의 위치가 고정돼 있지만 아빠 방에는

검은 배경을 이용해 전통 애니메이션 속에서 카메라의 변화를 실현한다. 늑대가 등장하는 순간은 애니메이션 기법으로 표현되고, 이런 형식은 VR 애니메이션에서는 흔히 볼 수 없지만, 감독은 2차원 화면과 음악적 리듬감을 파악해 VR 기기를 접목해 깜빡이는 불편감으로 관객의 긴장감을 높인 점이 이 영화의 주목할 만한 부분이다.

2. VR 애니메이션 <글루미 아이즈> 분석

2.1 서사 분석 메카니즘

(1) 서사 요소

① 스토리

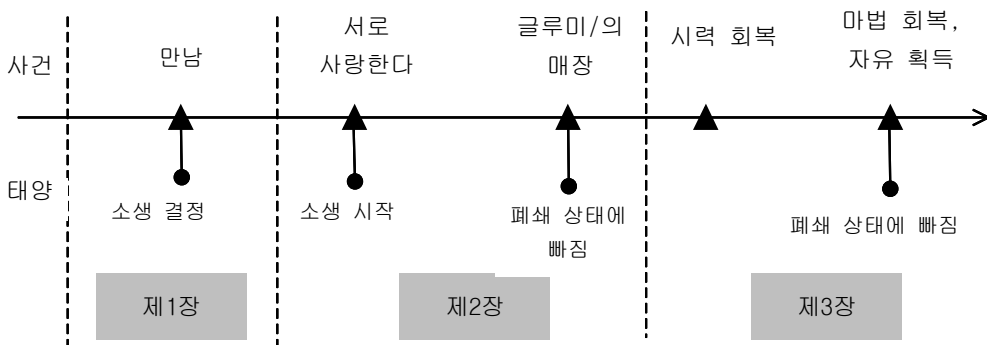
영화의 첫 부분에 등장하는 "태양은 인간에게 지쳐 숨기로 했다. 태양이 더이상 떠오르지 않자 어둠이 죽은 자를 무덤으로부터 불러 깨웠다".라는 한 마디는 이 영화의 독특한 세계를 형성한다. 이 스토리는 3장으로 나누어진다. 제1장은 주인공의 만남이다. 이 장은 관객에게 스토리가 발생한 공간을 보여준다. 태양이 인간의 위선에 지쳐 숨어버리자 세상은 어둠에 휩싸였다. 태양이 없는 이 차가운 세계에서 좀비들이 땅속에서 기어 나온다. 인간 세상에는 통치자가 있는데, 그는 부하에게 전 세계 좀비를 잡아 머나먼 차가운 세상에 묻어버리도록 명령한다. 통치자는 네나(Nena)라는 이름의 소녀와 함께 사는데, 소녀는 어느 날 우연히 좀비 소년 글루미(Gloomy)를 만난다. 글루미는 태양을 매우 동경하며, 곳곳에서 태양의 흔적을 찾는다. 침묵하던 태양은 인간 소녀와 좀비 소년의 만남을 보고 희망을 느낀 후 깨어나기로 결심한다. 여기에서 제1장이 마무리된다. 제2장은 남녀 주인공의 사랑을 다룬다. 늘 따뜻함을 동경해온 글루미는 네나 역시 따뜻함을 느낄 수 있도록 태양을 만들어 선물하고 싶어진다. 그리하여 글루미는 통치자의 집에 몰래 들어가 자신이 만든 작은 태양을 네나에게 선물한다. 통치자가 등장하여 가로막자 글루미와 네나는 달아나기에 이른다. 그들은 놀이공원까지 달아나고, 사랑의 씨앗이 그들 사이에서 싹을 틔운다. 태양도 그들의 사랑 때문에 더이상 외롭지 않다. 그러나 통치자는 좀비의 존재를 허락하지 않고, 자신이 사랑하는 네나와 좀비의 사랑은 더욱 인정하지 않는다. 그리하여 통치자는 사람을 보내 글루미를 붙잡는

다. 제3장은 편견을 깨고 고난을 극복하는 스토리이다. 인간과 좀비의 사랑은 통치자에게 받아들여지지 못하고, 통치자에게 포위당한 가운데 글루미는 결국 붙잡혀 다시 죽임을 당한 후 차갑고도 요원한 곳에 묻히고 만다. 태양은 글루미가 매장되자 다시 빗장을 걸고 깊고 깊은 차가운 호수 바닥에 숨어버리고, 세상은 더욱 차갑고 어둡게 변한다. 그러나 좀비는 죽지 않는 존재이니, 네나의 강아지는 글루미의 무덤을 찾아내고 네나는 글루미를 무덤에서 파낸다. 그러나 글루미는 다시 죽임을 당한 바람에 마법의 능력을 잃고 눈은 빛과 시력을 상실한다. 네나는 글루미를 데리고 따뜻한 곳을 찾아가고, 지혜를 상징하는 부엉이의 안내로 네나는 '미친 여자'를 찾아내는데, '미친 여자'는 글루미의 눈을 치료해준다. 그때 네나의 실종과 글루미가 무덤에서 사라졌다는 소식을 들은 통치자는 다시 글루미 사냥에 나서고, 불행히도 글루미는 이번에도 붙잡히고 만다. 그러나 네나는 자신을 기꺼이 희생하는 방법으로 글루미의 마법을 회복시키기를 원하고, 글루미는 파이어볼로 변하여 속박에서 벗어난다. 마지막으로 태양은 글루미와 네나를 데리고 먼 곳으로 사라진다. 스토리의 결말은 글루미와 네나가 결국 함께 있게 된 것인지 설명해주지 않지만, 태양은 다시 지평선에서 떠오르고, 세상은 다시 빛으로 가득 차 따뜻해진다. 이러한 세상은 관객에게 마지막 결말을 예상하게 만든다.

② 사건(에피소드)과 서사구조

애니메이션은 5개의 핵심 사건을 통해 스토리 전개를 이끄는데, 세상의 변화는 모두 태양과 관련이 있고, 각 핵심 사건의 등장은 태양의 태도 전환을 나타낸다. 그러므로 핵심 사건표에 태양의 변화를 추가하였다. 제1장에는 중요한 핵심 사건이 등장한다. 네나와 글루미의 만남이다. 네나와 글루미는 원래 서로 전혀 교류가 없는 2개의 세상에서 서로 만날 가능성이 없는 존재인데, 네나의 강아지가 사라진 일이 이 핵심 사건의 도화선이 된다. 통치자의 부하가 네나의 강아지 찾는 일을 돕다가 통치자에게 질책을 당하자, 네나는 강아지가 벌을 받지 않도록 피하려다 글루미를 만난다. 글루미와 네나가 통치자에게 발각된 후, 글루미는 깊은 물에 빠지고, 이곳에 숨어있는 태양을 발견한다. 그들 두 사람의 만남으로 태양은 다시 세상에 희망을 품는다. 두 번째 사건은 두 사람의 사랑이다. 글루미가 네나에게 작은 태양을 만들어준 사건을 통해 두 사람의 연애 관계는 확정되고, 어둡고 차가운 세상에서 글루미가 그들의 데이트를 위해 만든 놀이공원은 그토록 따뜻하게 보

인다. 이는 감독이 말한 바와 같이 관객에게 순수한 사랑의 모습을 떠올리게 한다. 태양도 두 사람의 사랑으로 인해 다시 깨어나기로 결심한다. 세 번째 사건은 통치자가 밤마다 사냥에 나서면서 눈에서 빛을 내는 글루미가 핵심적인 사냥 대상이 되는 사건이다. 불행히도 글루미는 통치자에게 붙잡혀 먼 땅에 묻힌다. 네나는 큰 슬픔에 빠지고, 태양도 이 일로 깊은 호수 바닥으로 가라앉아버린 채 다시 나오려 하지 않자 세상은 더욱 차갑고 어둡게 변한다. 네 번째 사건은 제3장으로 접어들며 펼쳐진다. 강아지의 도움으로 네나는 글루미의 무덤을 찾고, 글루미를 파낸 후, 글루미가 마법의 능력과 시력을 상실했음을 알게 된다. 그리하여 네나는 글루미가 마법을 되찾도록 돕기로 한다. 그들은 미친 여자를 찾아가고, 그녀는 글루미의 마법은 회복시키지 못하지만, 글루미의 눈을 치료해준다. 두 사람이 다시 함께 한 기쁨은 통치자의 등장과 함께 깨진다. 통치자의 등장과 글루미가 다시 붙잡힌 일은 다섯 번째 사건이 된다. 이 사건으로 네나는 모든 것을 불사하고 불더미 속으로 뛰어들어 글루미를 구출하고, 글루미는 네나의 희생 덕분에 마법을 일으킬 수 있게 된다. 태양도 그들의 경계를 초월하고 모든 것을 불사한 사랑에 감동 받는다. 태양은 이 세상에 다시 나타나고, 이 세상은 이후에 계속해서 빛을 이어간다.



[그림 5-7] 서사구조와 핵심 사건

③ 캐릭터




애니메이션 캐릭터로는 글루미, 네나, 통치자, 태양, 무덤 파는 사람, 강아지, 미친 여자가 나온다. 글루미와 네나는 주인공이자, 이 세계에 변화를 가져오는 두 핵심 인물이다. 글루미는 좀비이지만, 다른 좀비처럼 기억을 상실하지 않고, 과거 태양의 따뜻함을 기억한다. 그 때문에 파이어볼로 변신하는 마법 능력도 지녔다.




네나는 통치자의 집에 사는 소녀이다. 통치자는 소녀를 구해준 적이 있기에, 소녀와 통치자는 종속과 피종속의 관계에 있다. 네나는 어려서부터 통치자의 집에서 살며, 바깥 세상과 접촉한 적이 없어 매우 순진한 소녀이다. 좀비를 만나본 적이 없는 그녀는 글루미를 만난 후 존재하지 말아야 할 이 사랑을 시작한다. 통치자는 인간 사회의 지도자로서, 좀비를 잡아 네나를 통제한다. 그가 보기에 네나는 다른 사람이 차지할 수 없는 그만의 물건이며, 그의 차가운 마음과 냉혹한 방식은 이 차갑고도 어두운 세상과 매우 부합한다. 그는 좀비의 존재를 허용하지 않고, 더욱이 네나와 좀비의 사랑을 받아들일 수 없다. 통치자라는 이 캐릭터를 통해 관객의 삶 속에 마찬가지로 차갑고도 무시할 수 없는 권력을 지닌 인물이나 일을 반추할 수 있다. 태양은 영화에서 하나의 캐릭터를 이룬다. 그리하여 태양은 감정을 지니고, 그 정서적 변화는 세상 전체에 영향을 미친다. 차가움과 잔혹함은 태양을 상하게 하고, 오직 사랑과 희망만이 태양을 구할 수 있다. 극중 무덤 파는 사람은 비교적 특수한 존재이다. 영화는 그가 인간인지 좀비인지 설명하지 않지만, 그는 인간 세상의 일을 잘 알고, 동시에 좀비 세상의 일에 대해서도 흰하다. 그는 두 세계를 오가며, 매우 객관적인 시각으로 두 세계의 변화를 바라보고, 또한 태양에 대해서도 이해한다. 무덤 파는 사람은 이 세계의 안내자이며, 그를 통해 이 스토리를 관객에게 전달한다. 제작자 페르난도(Fernando)는 이 캐릭터를 하느님으로 만들고 싶지 않다고 말했지만, 영화에서 이 캐릭터는 독립적이고도 객관적인 하나님의 신분을 지닌다. 미친 여자 캐릭터는 영화에서 등장하는 시간은 짧지만, 그 형상화된 이미지는 매우 깊은 의미를 지닌다. 영화는 그녀가 이곳에서 유일하게 따뜻한 곳이라고 말한다. 태양이 없는 세상에서 초록색 식물을 거의 볼 수 없지만, 미친 여자에게서는 초록색의 식물과 버섯을 볼 수 있고, 그녀는 인간에게 배척당하며, 오직 화초와 이야기하기 때문이다. 그녀는 글루미를 치료한 후 쓰러져 죽고, 이는 태양이 미친 여자에게 주었던 희망이 글루미에게로 옮겨갔음을 상징한다.

애니메이션 제목인 <글루미 아이즈>에서 관객은 '아이즈'이라는 단어에 복선이 깔려 있음을 알 수 있다. 캐릭터 디자인에서 글루미와 네나 두 캐릭터의 아이즈가 매우 큰 것을 볼 수 있으며, 글루미의 아이즈는 빛을 뱉으로써 마법을 펼치는 능력이 있다. 영화 제목에서 '아이즈'는 캐릭터 디자인과 기능적인 면에서 의미가 있을 뿐만 아니라, 더욱 심층적인 의지를 함축한다. 아이즈는 따뜻함을 가장 잘 나타내는 곳이다. 이처럼 차가운 세상에서 눈을 통해 따뜻함을 가져올 수 있을 뿐

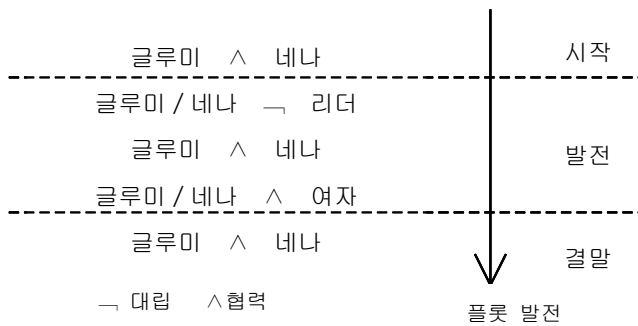
만 아니라, 그 따뜻함을 다른 사람에게도 전할 수 있다. 둘째, 눈은 사랑의 창구이며 아이즈를 통해 사랑의 마음을 전달할 수 있다. 영화에서도 글루미와 네나가 마주 보는 장면 뒤에, 두 사람의 사랑이 시작된다.

<표 5-7> 영화 속 캐릭터 특징분석표

캐릭터	외모	성격	신분	이미지
글루미	초록색 머리, 붉은색 조끼, 청바지. 눈은 크고 빛이 나며, 마법을 부릴 때에는 몸 전체가 하나의 파이어볼로 변한다.	외모는 좀비처럼 차갑지만, 내면은 태양처럼 뜨겁다.	좀비, 영화의 남자 주인공	 
네나	흰 머리칼을 두 갈래로 묶고, 커다란 검은 눈에 노란색 상의를 입고 있다.	단순하고 귀여우며, 기꺼이 희생을 감수한다.	인간 소녀, 영화의 여자 주인공	
통치자	마르고 긴 몸매, 대머리, 매부리코, 붉은색 눈에 긴 가운을 입고 있다.	음침하고 잔혹하다.	인간 사회에서 권력을 장악한 인물 중 하나로, 가장 큰 장애물이다.	
무덤 파는 사람	커다란 모자를 쓰고, 혐객의 모습을 하고 있다.	성격 없음.	세상의 방관자	

태양	가면을 쓰고 있으며, 사람과 나무를 합쳐 놓은 모습이다.	사람의 감정을 지녔다.	세상에 영향을 미치는 캐릭터	
강아지	몸에 점이 있는 흰색 강아지	충성스럽다.	네나의 조력자	
미친 여자	오랫동안 동굴 속에 살며, 몸은 나뭇가지에 휘감긴 채 버섯이 자라있다.	따뜻하고 친절한 사람이지만, 인간에게 배척당한다.	글루미를 치료하여 고친 후 쓰러진다.	

영화 캐릭터의 충돌은 비교적 단순하여, 아이인 남녀 주인공과 통치자의 대립과 충돌을 통해 스토리가 전개된다. 통치자 캐릭터는 스토리 전개가 고조되는 부분에서 등장하는데, 이는 통치자의 반대가 두 사람의 사랑을 견고하게 만들기 때문이다. 영화에서 남녀 주인공에게 도움을 주는 것은 강아지와 미친 여자이다. 그러나 두 캐릭터는 스토리 전개의 필요성에 따라 설정된 캐릭터일 뿐이다. 강아지는 주로 글루미의 무덤을 찾는 역할을 하고, 미친 여자는 글루미의 눈을 치료해주는 역할을 맡는다.



[그림 5-8] 캐릭터 대립과 협력 관계도

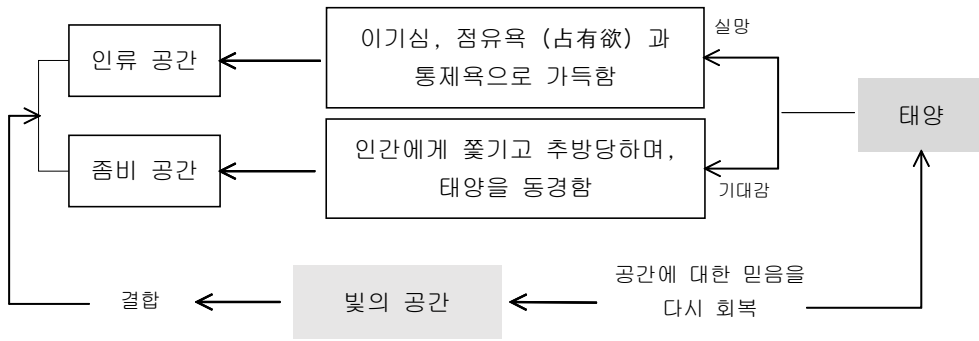
그레마스의 네 가지 행동 절차에 따라 글루미와 네나의 네 가지 행동 의향이 가리키는 구체적인 행동은 아래 표와 같다.

<표 5-8> 글루미와 네나의 4가지 행동표

	글루미	네나
욕구/ 동기	글루미는 좀비이지만, 세계가 다시 따뜻하고 밝아지기를 원하고, 네나를 만난 후 이러한 바람은 더욱 강렬해진다. 그리하여 글루미는 네나와 함께 따뜻한 느낌을 공유할 수 있기를 바란다.	인간 사회에서 보호받아온 소녀로서, 외부 세계에 대해 호기심이 가득하다. 글루미를 만나며 인간과 다른 종족을 목격한 그녀는 따뜻한 세상에 대한 욕망이 일어난다.
능력 구비	글루미는 좀비이므로 영원히 죽지 않는 존재이다. 원래 좀비는 의식도 없고 인간의 체온도 없지만, 글루미는 다른 좀비와 달리, 태양의 온도를 기억하고, 스스로 빛과 열을 내는 능력도 있다.	네나의 강아지는 그녀의 가장 훌륭한 조력자이다. 또한 네나는 의지와 희생정신을 갖춘 캐릭터로 이들 능력을 동원하여 글루미에게 도움을 준다.
목표 실현	글루미는 네나의 도움을 받아 부활하고, 빛과 마법을 되찾는다. 그리고 결국 순수한 사랑을 얻는다.	글루미를 구한다.
보상 획득	태양은 그들의 노력, 희생과 의지에 감동하고, 차가운 세상에 태양이 나타난다.	글루미와 결국 함께 하며 사랑을 획득한다.

④ 공간

이 애니메이션은 매우 독특한 공간을 구축한다. 하나는 태양이 없이 인간과 좀비가 존재하는 공간이다. 두 공간의 캐릭터가 세상을 대하는 태도는 매우 특이하다. 인간이 세상에 살 수 있으려면 태양이 꼭 필요하고, 세상에 태양이 없다는 것은 인간에게 막대한 재앙이다. 인간은 자신의 행동을 반성하고 태양의 흔적을 찾기커녕, 어둠과 차가움에 익숙하게 길들여진다. 그러나 어둠과 차가움도 이기심, 욕심, 권력에 대한 동경과 세상에 대한 무관심 등 인간의 악습을 바꾸지는 못한다. 한편 좀비의 공간을 들여다보면, 좀비는 빛을 필요로 하지 않고, 어둠도 두려워하지 않는다. 그들은 이 공간의 지배자이지만, 여전히 인간의 추격과 추방에서 벗어나지는 못한다. 빛을 필요로 하지 않는 그들은 도리어 태양을 향한 추억과 동경을 품고 있다. 결국 두 공간의 융합(인간과 좀비의 사랑)을 통해 태양은 희망을 발견하고 공간에 대한 믿음을 회복한다. 그리하여 다시 이 공간에 빛과 따뜻함을 가져다주고, 결국 두 공간은 하나의 공간으로 융합된다.



[그림 5-9] 공간 구축

(2) 영상언어 요소

① 장면 구성

<글루미 아이즈>의 장면 체험은 활기가 넘친다. 입체 모형과 무대효과를 이용해 캐릭터가 위치한 공간을 묘사하고, 스토리 전개에 따라 장면이 서로 융합, 회전 및 변형을 진행한다. 전통적인 애니메이션과 달리, VR 애니메이션은 유도 시점을 통해 관객이 수용하는 정보를 정의한다. 영화는 움직이는 플로팅 아일랜드의 무대와 극장 조명 모델을 적용해 이야기의 초점을 맞춘다. 영화 속의 장면 디자인은 시각 효과 면에서 대단히 정교하게 이루어져, 관객이 가까이에서 감상하고 싶은 충동을 느끼게 한다. 영화는 관객과 '무대'의 거리를 설정하였는데, 이 거리는 관객이 일정 정도 변화를 줄 수 있다. 전통적인 애니메이션에서는 관객이 어떤 장면에 매우 감탄하여 아무리 스크린에 가까이 다가가도 장면에 변화를 줄 수 없다. VR 애니메이션에서는 당신이 감상하는 물체에 대해 거리를 좁혀 감상하는 것이 가능하다. 이처럼 제어와 조절이 가능한 거리감은 공간에 대한 관객의 탐색을 더욱 강화할 수 있다. <글루미 아이즈>는 바로 이같은 심리를 포착하여, 정교한 장면으로 관객이 다가가 보고 싶도록 유도하지만, 일정 정도 이상 가깝게 다가갈 수는 없으며, 적당한 거리 통제는 관객의 호기심을 정확히 공략할 수 있다. 다음 표는 영화의 대표적인 장면을 분석한 것이다.

<표 5-9> 대표적인 장면 분석

장면	스타일 및 미장센 요소	색상/빛
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 붉은색
	미장센 요소: 붉은빛이 도는 한채의 집	빛: 무대식 조명
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 검은색, 파란색, 오렌지색
	미장센 요소: 회전하는 계단, 욕조, 대형 창문	빛: 창문으로 붉은빛이 들어오는 가운데, 실내는 차가운 빛으로 가득하다.
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 노란색, 하늘색
	미장센 요소: 실내, 높다란 지붕, 긴 테이블, 벽난로, 바닥까지 달는 대형 창, 피아노, 샹들리에	빛: 벽난로에서 나오는 빛
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 붉은색, 검은색
	미장센 요소: 불을 뿜는 차	빛: 불빛
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 파란색, 노란색
	미장센 요소: 절벽, 달	빛: 글루미 눈 속의 노란색 빛, 달의 스산한 파란색 반사광
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 붉은색, 노란색
	미장센 요소: 길가의 감실과 유사한 건축물, 중국식 가로등	빛: 중국식 등, 글루미의 눈과 장면 속에서 빛을 내는 작은 불빛들
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 파랑, 노랑
	미장센 요소: 산꼭대기, 가시같은 돌기둥, 불더미	빛: 불더미의 빛

	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 노란색, 붉은색
	미장센 요소: 놀이공원 장면, 회전목마, 범퍼카, 롤러코스터 등	빛: 각 놀이공원 시설 상단의 조명
	스타일: 3D 판타지 스타일	색상: 노란색
	미장센 요소: 중심구도, 사방의 산이 하나의 중심을 에워싸고 있다.	빛: 태양의 자체적인 발광

상술한 장면 분석으로부터, 장면의 대부분 내용이 어둠 속에 가려져 있고, 따뜻한 색의 조명과 차가운 파란색 공간을 만드는 빛을 이용해 인간 세상과 좀비 세상을 구분하는 것을 알 수 있다. 영화는 장면 속 조명을 이용해 관객의 시점을 유도하며, 이들 빛의 일부는 공중에 떠다니는 점이 되고, 일부는 발산되는 광선을 이룬다.

② 상호작용

<글루미 아이즈>는 좀비와 인간이 공존하는 세상에서 좀비 소년 '글루미'의 이야기를 통해, 좀비 사냥꾼에게 쫓기고 다른 좀비들과도 어울리지 못하며 살아가는 글루미가 자신과 다른 인간 소녀 네나를 만나며 사랑을 꿈꾸게 되는 스토리로, 애니메이션으로 펼쳐지는 이 작품은 VR을 통해 이야기 속으로 들어가 스토리텔링을 직접 경험할 수 있다. 빛이 사라진 세상, 좀비 소년과 인간 소녀, 두 주인공의 상호작용을 통해 스토리가 절정에 이른다. 영화 속 상호작용 내용은 줄거리 전개에 있어 중요한 역할을 하고, 일부 중요한 위치에서 상호작용 내용은 모두 줄거리의 한 부분이고, 상호작용 내용을 잘못 처리하면 이야기가 중단될 수 있고, 관객의 몰입을 약화시킬 수 있다. 이 영화는 VR에서 가장 기본이 되는 시각적 상호작용, 즉 VR로 형성된 몰입 공간과 관객의 자유로운 시점만을 사용했을 뿐 관객과의 몸짓은 담지 않았다. 상호작용과 줄거리 사이에 생길 수 있는 갈등을 없애고 몰입감 있는 공간에서 영화를 감상할 수 있다는 장점이 있다. VR의 우수한 상호작용 성능을 충분히 발휘하지 못한 점과 관객에게 더 많은 놀라움과 변화를 주지 못한 점이 단점으로 꼽힌다.

③ 사운드

애니메이션은 무덤 파는 사람의 서술을 통해 스토리를 풀어가는데, 애니메이션 더빙 배우 콜린 파렐(Colin Farrell)이 무덤 파는 사람의 더빙을 맡았다. 콜린 파렐의 더빙은 매우 성공적이었다. VR의 고요한 공간 속에서 장면을 보며 그의 목소리가 흥미진진하게 이야기하는 소리를 듣고 있는 동안 관객은 금세 서사 속으로 빨려 들어가 스토리와 공감을 이룬다. 작품이 처음 파리에서 상영되었을 때, 일부 관객은 그녀가 안경을 떨어뜨리자 눈에 눈물이 맺히는 것을 깨달았다며 이 스토리에 감동하였다고 말했다.¹²⁴⁾ 사운드의 흥미진진함 및 서사의 완전성에 몰입감 높은 체험까지 더해져 관객은 가상의 공간 속으로 쉽게 빠져든다.

2.2 시점분석 메카니즘

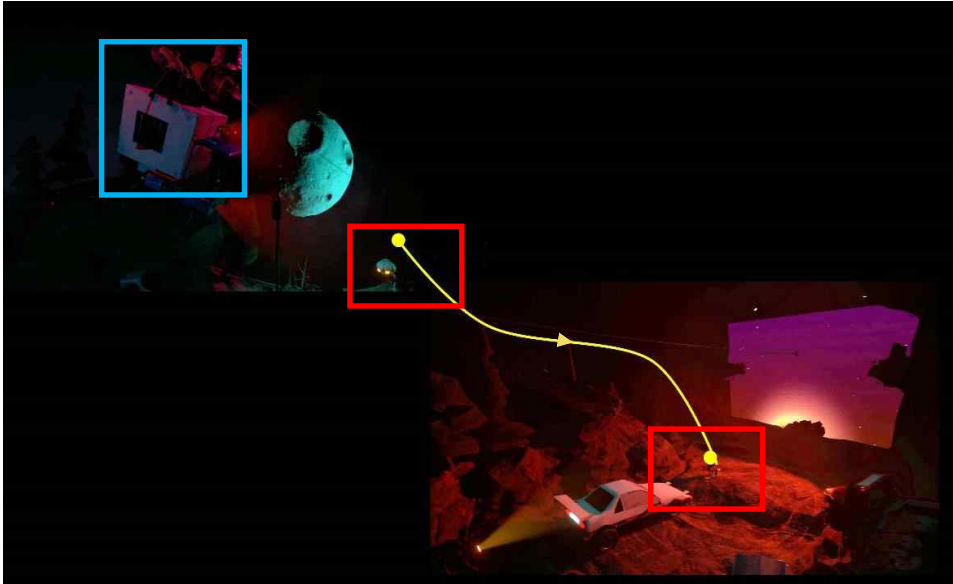
애니메이션의 시점은 관객 시점의 캐릭터, 장면, 공간과 사운드에 근거하여 시점 경로 생성 분석을 진행한다. 이 영화에는 상호작용 내용이 없으며, 캐릭터 유도, 공간 유도와 사운드 유도의 전략을 사용한다. 서사 시점 중 감독 시점은 영화의 전체적인 색상 선택 면에서 어두운 공간을 선택하였는데, 이는 이 공간의 디자인에 부합할 뿐만 아니라 검은색에 의존하여 갖가지 장면을 은닉할 수 있어, 장면 간 자연스러운 연결을 가능하게 한다. 서사기법 면에서 3인칭 서술자를 통해 오프 스크린 사운드의 서술을 진행하는 방식을 사용했다. 3인칭 서술자 시점의 오프 스크린 사운드는 서사에서 비교적 객관적이며, 이는 주로 플롯의 전개를 파악하기 위해 보완적으로 진행된다. 이 영화의 서술자는 이 세계의 무덤 파는 사람이다. 그는 영화에 등장하지 않고, 무덤 파는 사람의 시점으로 이 스토리를 전개한다. 그러므로 서술자 시점은 방관자의 신분으로, 많은 감정을 띠지 않는다. 논문은 영화 속 10개의 플롯을 선정하여 관객 시점의 이동 경로 요소와 서사 시점에 대해 분석하고자 한다.

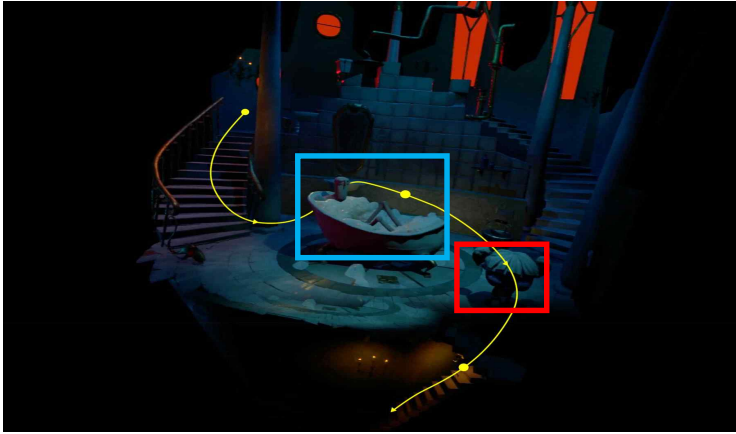
첫 번째 시점분석은 두 주인공 네나와 리더를 알려주는 장면이다. 두 번째 시점분석은 주인공 글루미를 알리는 장면이다. 세 번째 시점분석은 네나와 리더의 관계를 설명하는 장면이다. 네 번째 시점분석은 글루미와 네나의 사랑의 시작을 표현한다. 이 역시 영화의 기폭제가 된다. 다섯 번째 시점은 대사님이 글루미와 네나의 사랑을 발견하고 그들을 쫓는 장면이다. 여섯 번째 시점분석은 태양이 나타


124) <https://blog.vive.com/us/2020/01/16/글루미-eyes-full-hearts-cant-lose-chat-developer-at-las-v/>

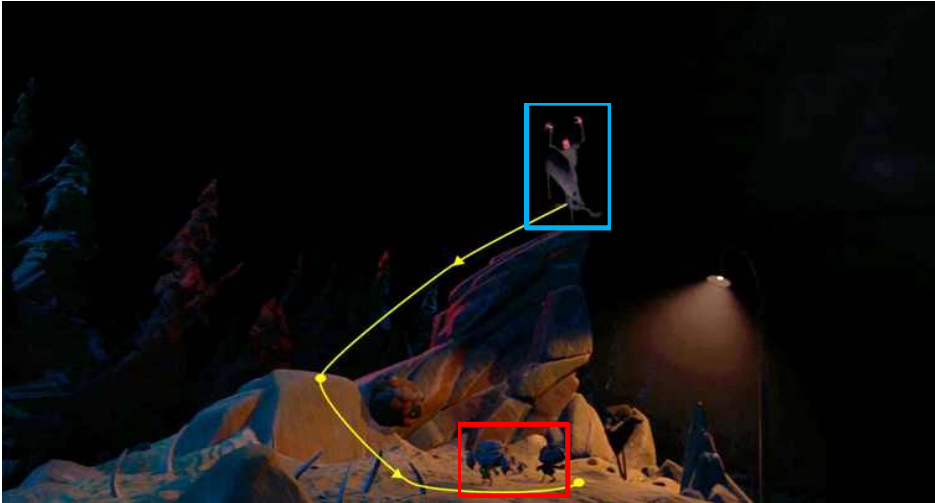
나는 장면이다. 일곱 번째 시점은 네나가 빛을 잃은 글루미를 데리고 태양을 찾는 광경이다. 여덟 번째 시점은 네나가 번개처럼 도망치고 뛰는 모습에서 리더의 일그러짐과 고독을 보여준다. 아홉 번째 시점분석은 글루미가 다시 리더에게 붙잡혔지만 그 몸에서 마법이 피어난다. 열 번째 시점분석은 영화의 결말로, 장면은 태양이 멀리서부터 떠오르는 것을 표현하며, 글루미와 네나의 결말을 의미한다.


번호	분석 내용
1	<div data-bbox="271 241 1204 788" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="271 795 1204 1066" data-label="Text"> <p>감독 시점</p> <p>감독은 캐릭터가 등장할 때 네나와 리더의 위상을 무대 형식으로 보여준다. 전체 배경이 어둡기 때문에 감독은 빛을 이용해 관객들을 네나에게 인도하고, 리더의 등장은 비올라의 음악을 이용하여 관객들을 인도한다. 감독은 목소리와 캐릭터의 출현 사이에 시간 차를 두어 관객들에게 소리의 원천을 찾을 수 있는 충분한 시간을 주었고, 관객들은 리더의 완벽한 등장을 놓치지 않았다.</p> </div> <div data-bbox="271 1074 1204 1464" data-label="Text"> <p>관객 시점</p> <p>이동 경로: 관객의 시점은 리더의 노랫소리에 따라 나타나고, 관객의 시점은 레드존의 네나에서 레드존의 리더에게로 옮겨진다.</p> <p>캐릭터: 작은 붉은 빛을 발견한 소녀는 소리를 따라 파란색으로 시점이 이동하고, 파란색 리더의 동작에서 붉은색으로 시점이 유도된다.</p> <p>장면: 희미한 노란 빛이 장면에서 매우 약하게 보인다.</p> <p>공간: 어두운 장면에서 희미한 빛은 관객에게 신비감과 불안감을 안겨준다.</p> <p>사운드: 오페라 소리는 시점으로 하여금 리더를 찾도록 유도하고, 노래와 리더의 액션이 만나 눈길을 끈다</p> </div> <div data-bbox="271 1472 1204 1580" data-label="Text"> <p>서술자 시점</p> <p>영화의 서술자는 장면에 등장하지 않으며, 3인칭 오프 스크린 사운드를 화자로 삼았다. 서술자는 여기서 세계와 네나, 리더를 소개한다.</p> </div>

번호	분석 내용	
2		
	<p>감독 시점</p>	<p>감독은 이 대목에서 글루미를 등장시키고, 체포 차량을 설정함으로써 좀비의 현재 상황을 설명한다. 두 장면의 연결을 통해 글루미와 태양의 관계를 생성하고 글루미의 마법이 다른 좀비와 다른 점도 보여준다.</p>
	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 관객 시점은 글루미를 따라(레드존), 밧줄에서 미끄러져 내려온다. 캐릭터: 글루미의 등장, 포획 차량이 나타나자 글루미는 삭도를 잡고 도망친다. 장 면: 상층 공간이 보여주는 것은 썰렁한 장면이고, 하층 공간은 약간 따뜻한 모습이다. 공 간: 상하 2개의 공간으로 구성된다. 위쪽 공간은 글루미가 등장하는 공간이고, 좀비를 체포하려는 차가 등장한 후 글루미는 아래 공간으로 미끄러진다. 사운드: 상층 공간: 강아지의 짖는 소리, 체포 차량이 등장할 때 위험한 느낌을 지닌 음악, 사격 소리, 하층 공간: 인간의 비명 소리, 자동차가 질주하는 소리, 자동차 부서지는 소리.</p>
	<p>서술자 시점</p>	<p>글루미의 등장에 따라, 서술자는 자신의 신분을 밝히고, 글루미를 매장한다. 서술자의 스토리를 통해 글루미를 기본적으로 파악할 수 있다.</p>


번호	분석 내용
	
3	<p>감독 시점</p> <p>감독은 무대식 상하층의 실내 공간을 설정하고, 네나의 행동 경로를 시점의 관찰 경로로 삼았다. 네나를 통해 인간 통치자의 또 다른 신분인 네나 삼촌으로서의 신분을 알 수 있다. 또한 두 방의 인테리어를 통해 두 사람의 성격 특징을 표현한다. 인간 통치자가 거주하는 곳은 텅 비고 쓸려간 데 비해, 네나는 인간이 과거 사용하던 여러 가지 물건을 수집해 놓은 것을 볼 수 있다. 감독은 이 장면을 통해 두 사람의 신분 및 성격 특징을 다시 전달한다. 네나는 자신의 방로 들어갈 때, 소녀다운 팝송을 틀고, 이는 그녀의 삼촌이 듣는 오페라와 대조를 이룬다.</p>
	<p>관객 시점</p> <p>이동 경로: 관객의 시점은 네나를 따라 계단에서 내려와, 리더 옆을 지나 잠시 머무른 뒤 계속 지하로 향했다.</p> <p>캐릭터: 네나가 계단으로 내려와 통치자를 피해 아래쪽에 있는 그녀의 방으로 간다(그림의 노란색 선이 네나의 행동 경로를 나타낸다). 통치자는 옥조 안에서 장난감 오리를 가지고 놀고 있고, 시점의 변화는 네나를 통해 유도된다.</p> <p>장 면: 창밖의 붉은빛과 내부의 차가운 빛이 선명한 대조를 이룬다. 실내 인테리어는 단순하며, 하나의 옥조를 이용해 통치자의 안팎이 다른 성격 특징을 표현한다.</p> <p>공 간: 상중하 3층 구조의 거주공간을 디자인하고, 네나의 행동 경로를 통해 방의 공간구조를 보여준다. 네나가 계속 아래쪽으로 내려와 자신의 방으로 갈 때, 공간은 회전 계단을 따라 돌아가며, 다음 공간이 바로 네나의 방이다. 이처럼 회전을 통해 캐릭터 공간의 전환을 실현한다.</p> <p>사운드: 방백, 네나의 발걸음 소리, 노란 장난감 오리 소리, 팝송. 사운드는 이 장면에서 시점의 이동을 생성하지 않는다.</p>
	<p>서술자 시점</p> <p>서술자는 비교적 객관적으로 네나와 그녀의 삼촌 간 관계를 설명한다.</p>

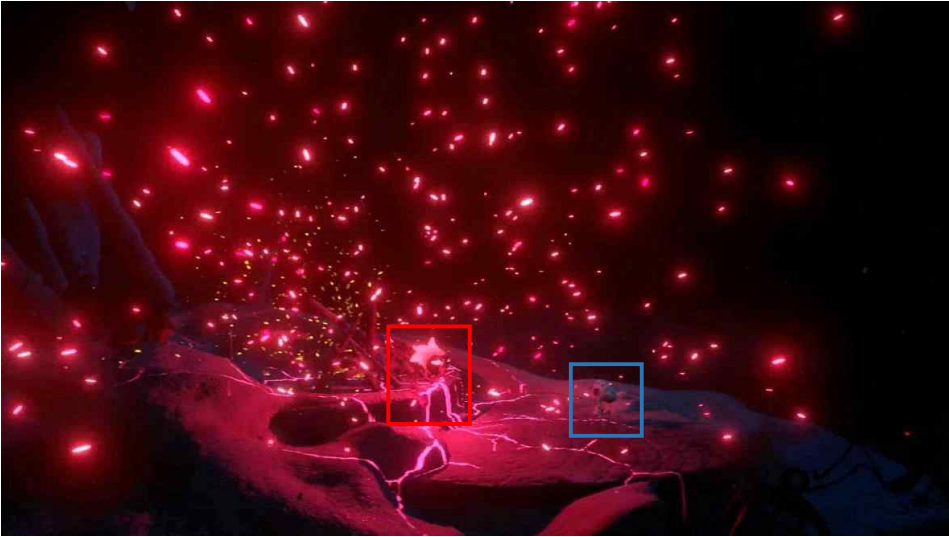
번호	분석 내용	
4		
	<p>감독 시점</p>	<p>감독은 공간, 색상과 사운드 면에서 앞 장면과 대조를 이루도록 하여, 네나와 통치자가 한 집에 살지만, 두 사람의 성격과 삶에는 큰 차이가 있음을 표현한다. 또한 스토리 속의 낭만적이고 따뜻한 사랑을 위해 토대를 다지는데, 네나의 따뜻함은 태양을 감동시키는 주요한 원인이기도 하다. 글루미는 자신이 만든 태양을 가지고 와 네나에게 주고, 두 사람의 사랑의 불꽃이 타오르기 시작한다. 네나는 글루미를 데리고 방을 빠져 나오고, 이는 네나가 사랑을 위해 변화하였음을 확실하게 보여준다.</p>
	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 관객의 시점은 글루미를 따라 이동 경로를 움직인다. 캐릭터: 네나가 계단으로 내려온 후, 글루미는 자신이 만든 태양을 가지고 네나를 찾아온다. 노란색의 경로는 글루미가 들어왔다 나가는 경로이다. 두 사람이 만난 후 통치자가 등장하고, 네나는 글루미를 데리고 장면 우측의 창문을 통해 도망간다. 장 면: 네나의 비밀 아지트, 안에는 인간만이 사용할 수 있는 가전제품, 책과 레코드가 있고, 이러한 인간의 도구를 통해 네나가 인간 역사에 큰 흥미와 동경을 품고 있음을 알 수 있다. 방의 빛 역시 따뜻한 노란색으로, 앞 장면에 나온 통치자의 차가운 빛과 대조를 이룬다. 공 간: 통치자의 큰 방에 비해 좁지만 따뜻해 보인다. 사운드: 방으로 들어오면 레코드에서 흘러나오는 경쾌한 음악이 들리고(영화 전체에서 유일하게 삶의 숨결이 느껴지는 음악), 이는 통치자의 시크한 오페라와 대조를 이룬다.</p>
<p>서술자 시점</p>	<p>서술자는 필요한 상황에 따라 등장한다. 삼촌의 공간에 있을 때, 서술자는 비교적 객관적으로 네나와 그 삼촌 간의 관계를 서술한다. 그러나 네나의 작은 공간에서 서술자는 등장하지 않는다.</p>	


번호	분석 내용		
5			
		<p>감독 시점</p>	<p>감독은 통치자가 등장하는 위치와 동작을 설정하였다. 통치자가 서 있는 산꼭대기와 글루미와 네나 사이는 멀리 떨어져 있는데, 이는 통치자와 피통치자 간의 관계를 상징한다. 통치자의 동작은 괴수처럼 기어가는 모습이며, 이는 통치자가 야수같은 성격의 소유자임을 상징한다. 글루미가 잡혀온 후 색상의 변화 역시 네나의 심정이 따뜻함에서 차갑게 변화하였음을 보여준다.</p>
		<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 관객의 시점은 네나와 글루미에 집중됐고, 리더는 산 정상에서 내려와도 네나와 글루미 곁에 머물렀다. 캐릭터: 네나와 글루미는 통치자 부하에게 붙잡혀 이 장면에 등장한다. 통치자는 높은 곳에서 나타나 분노에 찬 목소리로 고향을 지르며 마치 흉악한 이리처럼 기어 내려온다(노란색 경로). 글루미는 돌 앞까지 떠밀려가고, 붉은색 빛을 뿜어내지만, 결국 통치자에게 사살된다. 장 면: 척박한 작은 산이 보이고, 바닥에는 백골이 나뒹군다. 글루미가 잡혀 오기 전의 따뜻한 색은 잡혀 온 후 차가운 색으로 바뀐다. 공 간: 이러한 모습의 공간은 좀비의 공간과 별 다를 것이 없다. 그저 옆에 존재하는 가로등만이 이곳이 인간의 공간임을 느끼게 한다. 사운드: 통치자의 분노 섞인 고향 소리, 강아지의 짖는 소리, 글루미가 거세게 저항하는 소리</p>
<p>서술자 시점</p>	<p>글루미가 뿜어내는 불빛이 통치자에 의해 소멸된 후, 서술자는 태양이 글루미의 죽음으로 인해 사망했음을 알린다.</p>		

번호	분석 내용	
6		
	감독 시점	<p>감독은 태양을 구상화하여, 인간과 유사하고 인간의 감정 형태를 지닌 캐릭터로 변화시킨다. 이는 자연계도 감정과 생명을 지녔음을 표현하려는 감독의 의도를 보여준다. 태양은 인간과 좀비의 결합을 보며 기뻐하고, 이는 자연계가 세계의 평화로운 공존으로 인해 더욱 아름다워질 수 있음을 암시한다. 영화에서 태양은 2번 등장하는데, 매번 네나와 글루미의 아름다운 사랑 때문에 등장한다. 캐릭터 디자인에서도 태양의 거대함과 인간의 미미함을 부각하는데, 이는 인간의 상식과도 부합한다. 감독은 태양을 이 장면의 주요한 시점으로 삼아, 어둠 속의 태양 빛으로 사랑이 어둠을 밝힐 수 있음을 은유적으로 표현한다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 레드존의 태양에 집중된다. 캐릭터: 글루미와 네나는 태양에 의해 조심스럽게 들리고, 관객의 시점은 태양의 움직임을 따라 이동한다.</p> <p>장 면: 장면 요소는 태양을 중심으로 하며, 태양의 빛으로 관객의 시점을 집중시킨다.</p> <p>공 간: 경계 없는 어두움이 끝없는 공간을 형성하며, 이는 태양이 위치한 공간의 무한함을 나타낸다.</p> <p>사운드: 배경음악</p>
	서술자 시점	<p>여기서 서술자 시점은 태양이며, 앞에서부터 글루미와 네나는 시점의 목표로 태양을 향한다. 장면 구도에서도 태양의 이미지 확대를 통해 서사자 시점의 전환이 두드러진다.</p>

번호	분석 내용
7	
감독 시점	<p>감독은 여기에서 장면의 전환을 진행함으로써 네나가 글루미를 데리고 눈을 치료하기 위해 힘겨운 길을 찾아가는 모습을 구현한다. 이 대목은 서사의 전환점이 되고, 글루미의 죽음은 앞 장의 완결을 의미하며, 네나의 글루미 구출은 그들의 새로운 장이 시작됨을 말해준다.</p>
관객 시점	<p>이동 경로: 관객의 시점은 네나를 따라 움직인다. 캐릭터: 네나의 강아지가 글루미의 무덤을 찾자, 네나는 글루미를 무덤에서 꺼내고, 실명한 글루미를 데리고 태양을 찾아간다. 장 면: 첫 번째 장면은 글루미를 묻은 곳이다. 장면은 온통 흰색의 눈이고, 파란색이 더욱 음산하게 보인다. 두 번째 장면에는 초록색 오로라가 나타난다. 시점은 장면 속의 빛(파란색 구역)에 의해 두 번째 장면으로 유도된다. 공 간: 공간의 전환은 두 개의 빛에 의해 시점이 유도되며 이루어지며, 롱 쇼트에서 익스트림 롱 쇼트로 전환된다. 사운드: 배경음악.</p>
서술자 시점	<p>태양은 글루미의 매장으로 인해 깊은 폐쇄 상태에 빠진다. 네나가 글루미를 구하는 이 모든 행동은 태양을 깨우는 필연적인 과정이다.</p>

번호	분석 내용	
8		
	감독 시점	<p>큰 공간은 탁 트인 느낌을 주고, 넓게 트인 공간에 나타나는 튀어 오르는 점은 관객의 시점을 끌어당기기에 충분하다. 통치자는 바로 이 튀어 오르는 점이 되고, 감독은 관객에게 먼 거리에서 통치자의 과장된 동작을 감상하도록 함으로써, 넓은 공간 속에서 통치자의 고독과 우스운 모습을 더 효과적으로 표현한다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 리더를 따라 움직인다. 캐릭터: 통치자는 네나가 글루미를 구해 함께 달아났다는 사실을 알고, 광분하여 옥상으로 올라가 절규한다. 장 면: 방 인테리어는 비교적 화려하고, 붉은색 빛은 위험을 은유적으로 표현한다. 공 간: 방의 공허한 공간은 통치자의 고독을 더욱 부각하고, 통치자의 동작을 통해 2개 공간의 전환을 실현한다. 사운드: 통치자가 분노하는 절규.</p>
	서술자 시점	<p>서술자는 방관하는 시점에서 통치자가 네나와 글루미가 달아난 사실을 안 후의 분노를 설명한다.</p>

번호	분석 내용	
9		
	감독 시점	<p>감독은 특수효과를 이용해 관객이 맨 처음 잡혔을 때와는 완전 다른 글루미를 느끼게 한다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객의 시점은 주로 레드존의 글루미에 집중된다. 캐릭터: 글루미가 삼촌에게 잡혀 불더미 위에 묶이고 곧 타죽을 지경에 이르자, 글루미의 마법이 폭발한다. 네나는 사랑을 위해, 폭발할 것 같은 글루미를 지켜내고, 글루미가 다시 이성을 찾게 만든다. 장 면: 글루미의 마법은 마치 밤중의 불꽃처럼 빛나고 아름답게 장면 전체와 관객의 시점을 가득 메운다. 공 간: 어두운 공간은 관객의 시점이 희미한 빛에 집중되도록 유도한다. 사운드: 글루미의 비명 소리, 강에서 약으로 진행되는 배경음악.</p>
서술자 시점	<p>서술자는 이 대목에서 글루미의 마음의 사운드를 들려주는 역할을 하고, 네나에게 떠나라며, 그렇지 않으면 네나를 죽일 것이라고 말한다. 서술자의 미세하게 떨리는 목소리는 글루미의 서글픈 마음을 표현한다.</p>	

번호	분석 내용	
10		
	감독 시점	<p>글루미와 네나의 마지막 거취는 명확하게 밝히지 않지만, 감독은 마지막에 태양이 지평선으로부터 나오는 장면을 설정함으로써 글루미와 네나의 사랑이 결국 태양을 감동시켜, 태양이 다시 땅으로 돌아왔고, 이 세계가 마침내 빛을 되찾았음을 암시한다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 태양에 집중된다. 캐릭터: 태양의 뒷모습 장 면: 태양이 가까운 곳의 어둠으로부터 나와, 멀리 향하면서 점차 더 멀어지다가, 마지막에는 하늘의 태양이 된다. 공 간: 철축 같은 공간에서 서서히 먼 산의 공간을 드러낸다. 사운드: 배경음악, 태양의 발자국 소리</p>
서술자 시점	<p>서술자의 방백 역시 관객이 따뜻한 결말을 느끼도록 한다.</p>	

2.3 분석 결과

서사 분석에서 나온 결과는 다음과 같다. 이 영화의 서사구조는 선형 서사를 사용하며, 네나와 인간 통치자의 등장으로 영화 전체가 처한 세계 상황을 소개한다. 글루미가 등장한 후, 네나는 글루미와의 사랑의 모험을 시작한다. 영화는 연극무대의 형식을 도입하여, 무대 회전으로 연결하는 방식을 이용해 장면 간 전환을 실현한다. 현실과 전혀 다른 시공간을 설정하고, 이 시공간 속에서 영원한 좀비와 인간이 함께 생존한다. 생존의 압력은 인간이 이 시공간의 리더가 되는 것을 막을 수 없다. 이 특이한 세계에는 자신만의 규칙이 있고, 마법이 등장하며, 태양도 생각을 지닌 캐릭터로 존재한다. 심층적으로 말하자면, 태양의 정서는 사실 대자연의 정서를 대표하며, 인류의 우둔함이 대자연을 해치는 갖가지 일을 벌이는 동안 대자연은 묵묵히 저항한다. 장면을 분석한 절에서, 장면을 담은 통해 인간세계이든 좀비세계이든 인간이 인공적으로 만든 광원을 제외하면 기타 장면 요소는 별다른 차이가 없음을 알 수 있다. 영화는 인류가 대자연을 완전히 파괴한 후의 끝없는 어둠, 뼈에 사무치는 추위와 생기라고는 찾아볼 수 없는 황량함을 보여준다. 인간과 좀비의 사랑은 또한 인간이 세계의 갖가지 물종과 평화롭게 공존해야만 대자연이 인간의 선함을 느끼고, 그래야만 지구에 희망을 가져다줄 수 있음을 말해준다. 영화는 세계에 오직 인간과 좀비만 남았을 때 그들 간의 평화로운 공존이라 해도 세상에 재생의 희망을 줄 수 있음을 보여준다. 그러므로 영화는 단순한 '사랑 이야기'를 주요 내용으로 하지만, 사실 인간 사회를 향한 경고의 메시지이다. 영화는 VR 특유의 상호작용을 사용하지 않아, 관객들은 360도 몰입감을 느끼면서도 정통 애니메이션의 유창한 즐거움을 경험할 수 있다.

시점분석에서 나온 결과는 다음과 같다 : 이 영화는 객관적인 시점을 채용하여 관객은 영화 속에서 캐릭터가 아닌 방관자로서 역할을 하고 관람을 한다. 상호작용 내용이 없고, 장면도 검은 배경을 사용하므로, 영화는 관객 시점이 장면 속의 빛, 캐릭터, 사운드에 의존해 인도한다. 감독은 연극 속 무대효과를 장면으로, 캐릭터의 등장 방식도 연극 무대 속 조명 효과를 적용해 관객이 360도 몰입형 연극 무대체험을 할 수 있도록 했다. 이 영화는 3인칭 서술자를 통해 스토리텔링을 하고, 방관자로서 인간과 좀비 사이의 사랑을 어떤 감정 색상도 없이 풀어낸다.

3. VR 애니메이션 <열쇠> 분석

3.1 서사 분석 메카니즘

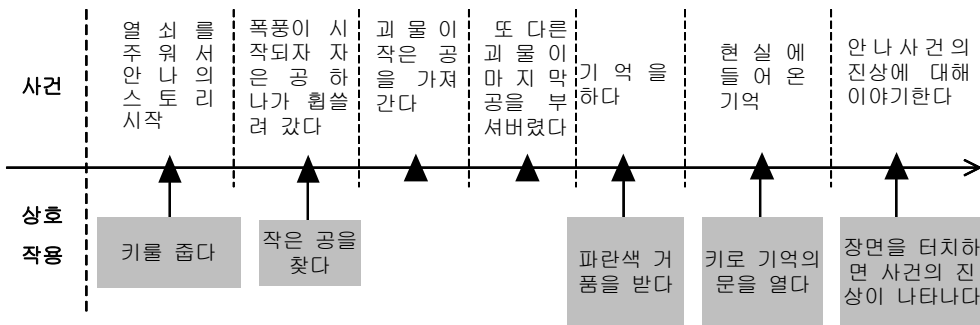
(1) 서사 요소

① 스토리

관객이 혼돈의 세계로 들어갔을 때 어떤 목소리가 관객에게 인사를 하고 자신이 안나(Anna)라고 소개했다. 안나가 바로 영화의 주인공이며, 안나는 자신의 어린 시절을 잊었다고 말하지만 그녀에게는 열쇠가 하나 있다. 그녀는 이 키의 의미가 무엇인지 잊어버렸다고 관객에게 열쇠를 가지고 그녀의 어린 시절을 찾아달라고 부탁한다. 관객이 열쇠를 집어 들면, 관객 옆에 방이 생기는데 이 방에서 관객들은 사진 벽을 보았다. 안나는 이들이 누군지 잊어버렸고 관객들은 거울에서 자신을 보았으며, 이는 사진 속 인물과 똑같이 생겼다. 안나는 관객에게 캐비닛을 열라고 일깨워 주며, 그녀는 그 안에 중요한 것이 있다는 것을 느끼고, 관객이 열자 안나는 이것은 그녀가 꿈에서 자주 만나는 친구라고 알려주었다. 관객이 작은 공을 만지고 작은 공이 사운드에 반응하며 관객에게 보답했다. 갑자기 폭풍이 불어 작은 공 하나가 폭풍에 휩쓸려 갔다. 방 장면이 사라지고 엘리베이터 장면이 나타나며, 엘리베이터가 끊임없이 내려가고 바깥의 경치가 변화한다. 엘리베이터가 도착했을 때 엘리베이터 입구에 괴물이 나타나 작은 공을 삼켰다. 그리고 관객들이 최초의 원시 장면을 돌아갔다. 안나는 애절한 목소리로 탐욕스러운 괴물들이 그녀의 동료를 잡아먹었다는 것을 이야기했다. 장면은 황량한 사막에 나타나며, 엘리베이터 앞에 긴 행렬이 있고 관객도 행렬 안에 있다. 온몸에 눈이 달린 괴물이 앞에 나타나 관객을 끊임없이 보고 있다. 괴물은 갑자기 마지막 작은 공을 잡고 그것을 깨트렸고, 작은 공이 처참한 소리를 냈다. 이때 안나는 무엇인가 생각난 거 같다고 말했고, 이어서 장면은 흑백의 바닷속으로 변했다. 어떤 인어공주가 헤엄치면서 파란색 거품을 가지고 왔다. 관객들은 거품을 머리에 달았고, 바닷속 공간은 색채가 나타났으며, 키 구멍이 생겼다. 관객들은 열쇠를 키 구멍에 넣고 진실한 공간을 열었다. 이 진실한 공간에서 장면은 환각의 방에서 전쟁 후의 폐허의 방으로 바뀌었고, 안나는 진상을 설명하고 그녀는 난민이라고 말하여 기억이 나는 일을 말했다. 관객의 터치를 통해 모든 허구 장면 뒤의 실제 장면을 열었다.

② 사건(에피소드)와 서사구조

영화의 사건은 상호작용(인터랙티브) 콘텐츠로 추진되고 거의 모든 상호작용 내용은 사건 포인트 부분이다. 첫 번째 상호작용은 열쇠를 चु는 것부터 관객들이 만나 키의 의미를 찾을 수 있도록 도와주는 여정이 시작됐고, 관객이 작은 공을 찾은 후 폭풍이 시작돼 첫 번째 공을 휩쓸어 가 만나를 슬프게 했고, 이후 다음 사건 포인트는 두 괴물이 각각 다른 두 개의 작은 공을 파괴했다. 이 두 사건 포인트는 바로 슬픔이 만나에게 기억을 가져다줄 것을 느끼게 했다. 다섯 번째 사건 포인트는 관객들은 인어공주의 거품을 받아 기억의 키 구멍이 나타나게 했다. 여섯 번째 사건 포인트는 관객들의 인터랙티브를 통해 기억의 문을 열었다. 일곱 번째 사건 포인트는 마지막으로 기억을 폭로해 여섯 번째 사건 포인트에 은근한 의미를 부여하는 것이다.



[그림 5-10] 핵심 사건

이 영화는 사건 속에 은유적인 내용을 담고 있다. 영화의 은유는 물품 은유, 장면 은유와 캐릭터 은유를 포함한다. 물품 은유는 키의 은유를 말한다: 열쇠는 일부 난민들이 항상 가지고 있는 집의 키이며, 그들은 언젠가 자신의 집에 돌아가기를 희망한다. 열쇠는 그들의 희망을 걸고 그들의 추억을 열어준다. 영화 속에 줄을 길게 선 사람들은 모두 난민촌을 떠났지만 무사히 떠난 이들도 오랜 기간 내면의 고난에 시달렸다. 소수의 난민들이 살아남아 새로운 삶을 다시 시작할 수 있다는 것은 영화 주인공이 매우 다행이라고 생각하는 일이다. 주인공은 난민의 생존자로서 아픈 기억에 시달렸고, 열쇠는 아픈 기억을 여는 도구이자 추억을 봉인하는 도구였다. 키의 개념은 당신이 생존 메카니즘으로서 기억을 열었다는 것과 같다. 영화는 전쟁이 인류에게 미친 거대한 영향을 매우 깊이 있게 알려준다. 전





쟁에서 죽은 사람들은 일종의 슬픔이며, 이런 전쟁에서 살아남은 사람들은 항상 영향을 받고 있다.

장면의 은유는 영화에서 다음과 같다. 방의 폭풍은 전쟁의 시작을 대표하며, 엘리베이터 밖의 변화 장면은 난민들의 상황이 끊임없이 나빠지는 것을 대표하고, 마지막으로 인어공주는 색상이 있는 거품을 관객에게 주었으며, 흑백의 장면은 색상이 있는 바닷속으로 변했다. 일부 난민들은 잔혹한 곳에서 색채가 가득한 곳으로 도망가 새로운 생활을 시작했다.

캐릭터의 은유는 영화에서 가면을 쓴 난민으로 표현하고, 괴물로 난민촌 병사와 장교를 은유하며, 작은 공으로 그녀의 어린 시절 장난감을 은유한다. 인어공주는 결국 도망친 난민들을 은유했다.

<표 5-10> 영화 속의 은유 장면



영화 속 은유 장면	
	<p>캐릭터의 은유는 캐릭터 부분에서 분석되고 그 다음은 이 장면에서 폭풍으로 평온을 깨트리고 폭풍은 전쟁의 시작을 은유한다.</p>
<p>영화가 마지막으로 제시한 세 가지 은유적 의미</p>	
<p>열쇠는 수난자들이 정원에 대한 걱정을 은유한다.</p>	




	→		줄을 서는 사람들은 난민촌에서 줄을 서서 기다리는 난민들을 은유하고 있다.
	→		난민의 0.2%만이 새로운 생활을 시작했다. 인어공주는 해변에서 일하는 난민들을 은유하고 있다.

③ 캐릭터

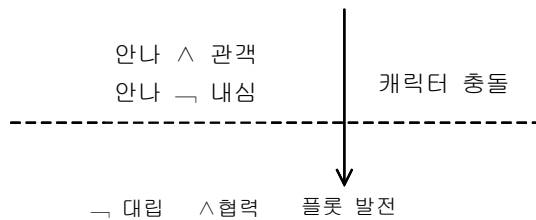
영화의 주인공은 안나이며, 처음에는 블랙의 이미지가 등장하여 주인공을 대체할 때 관객들은 모두 의심을 했고, 다른 가면을 쓴 캐릭터가 등장했을 때 관객들의 의심은 깊어갔다. 특히 두 괴물을 볼 때 관객들은 이때 이렇게 생각했다: 설마 이 영화는 스릴러 공포 장르인가? 영화의 마지막 엔딩까지 주인공이 난민이라는 신분이라는 것을 이해하면서 이것은 감독이 채택한 독특한 서사 기법임을 알게 됐다. 주인공의 신분을 알고 이 캐릭터의 설정을 돌아볼 때 매우 적절하다고 생각한다. 주인공이 혼돈된 추억 속에 있을 때 추억 깊은 곳에 있는 흉악한 사람을 괴물로 보고 두려움에 휩싸인 공간에서 모든 사람이 다른 사람들의 외모에 관심을 갖지 못한다. 감독은 방의 거울에서 관객을 볼 수 있고, 관객의 외모도 다른 난민들과 같다. 이렇게 관객에게 영화 캐릭터의 위치를 설정하여 관객에게 난민의 신분을 부여했다. 특히 관객이 괴물에게 잡혀가 난민들이 선 긴 줄에 서서 기다리고 괴물의 눈 앞에서 심판을 받을 때 관객들의 영속 캐릭터의 지위를 공고히 했다.

<표 5-11> 영화 속 캐릭터 소개표

캐릭터	분석	이미지	캐릭터	분석	이미지
안나	영화의 주인공은 관객들이 그녀의 마음을 보기 때문에 그녀는 유일하게		안나의 파트너	안나는 꿈에 자주 등장하는 파트너로, 관객들과 함께 추억을 찾지만, 찾는 과정에서	

	가면을 쓰지 않는 난민이다.			괴물에 의해 하나하나 파괴된다.	
관객 및 기타 난민	모든 난민들의 생김새가 일치하는 것은 그들이 처한 공간과 상황이 같다는 것을 의미한다. 가면을 쓰고 있는 것은 그들이 이미 표정과 희망이 없다는 것을 의미한다.		괴물	영화의 괴물 중에서 행동이 난폭하여, 체포형 괴물에 속하며, 난민촌의 병사를 대표하고 있다.	
				이 괴물은 심판의 괴물로 온 몸에 사람의 마음을 꿰뚫는 눈이 가득해 난민촌의 장교를 대표한다.	

영화 캐릭터의 총돌은 자기 내면의 총돌이며, 주인공의 내면의 자아 폐쇄는 주인공이 추억의 출구를 찾을 수 없게 한다. 관객은 주인공의 열쇠를 받은 인물로 관객이 주인공의 마음 깊은 곳으로 한걸음씩 다가갈 때 또 관객이 키 구멍을 찾았을 때 갈등은 결국 해결됐다. 따라서 캐릭터 총돌의 대립은 주인공 만나와 그 마음 속의 대립이며, 관객은 만나가 수수께끼를 풀 수 있도록 도와주고 그 관객과 안나는 협력 관계이다.



[그림 5-11] 캐릭터 대립과 협력 관계도

그레마스의 네 가지 행동 절차에 따라 안나의 네 가지 행동 의향이 가리키는 구

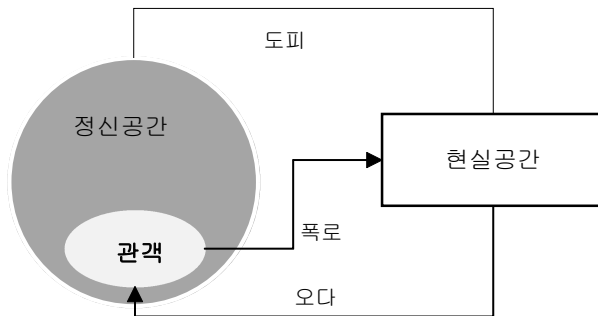
체적인 행동은 아래 표와 같다.

<표 4-12> 안나의 네 가지 행동표

욕구 생성	관객들은 안나의 내면 공간으로 들어가 안나가 잃어버린 추억을 찾을 수 있도록 돕는다.
능력 구비	안나가 관객에게 추억을 여는 열쇠를 준다.
목표 실현	결국 안나가 추억을 찾을 수 있도록 도와 준다.
보상 획득	텍스트 측면 : 안나의 추억을 찾는다 내포 측면 : 관객들은 사실을 알게 되고, 난민의 마음 깊은 곳의 방향과 두려움을 얻었다.

④ 공간

영화에는 두 개의 공간이 존재하며, 하나는 안나 마음속에 숨겨진 정신공간이고, 하나는 안나가 회상하고 싶지 않은 고통스러운 현실공간다. 안나의 정신공간은 현실공간을 도피하는 것이며, 관객은 현실공간에서 온 캐릭터로 안나의 정신공간에 들어가 안나가 정신공간에서 현실공간의 진상을 폭로하는데 도움을 준다. 현실공간은 잔인하며, 난민으로서 정신공간은 영원히 슬픔 속에 머무르고 싶어 하지 않지만, 사실의 진상은 항상 누군가가 폭로하고 전달해야 더 많은 사람들이 세상에 이 사람들이 존재한다는 것을 알 수 있다. 그들이 일반인의 삶을 살고 있지만 내면 공간은 치유할 수 없는 상처를 받았다는 것을 알 수 있다. 영화의 측면에서 난민들의 정신공간을 표현했지만 다른 알려지지 않은 사람들의 상처를 은유했다. 예를 들어 병사들의 전쟁 후 증후군 또는 전쟁에서 살아남은 위안부 등이다. 관객은 그들의 존재를 알고 그들의 현황에 대해 주목해야 한다.



[그림 5-12] 공간 구축

(2) 영상언어 요소

① 장면 구성

이 애니메이션은 장면 스타일을 세 부분으로 나누었는데 한 부분은 주인공 안나가 추억을 시작하기 전의 장면이며, 이 시기의 외부 경치는 실체의 구성 요소가 없고 장면에는 아무것도 없었으며, 공중에 가끔 주인공의 추억 중의 일부 장면이 떠다닌다. 이런 떠다니는 장면과 끝없는 공간이 하나의 전체를 형성하여 관객들이 한 사람의 마음 깊은 곳에 있다는 것을 느낄 수 있다. 세 번째 부분은 추억이 시작된 후에 장면이 사실적인 스타일로 변하고 애니메이션 스타일과 전혀 다른 기법으로 관객들이 난민촌 파괴에 대한 강한 시각적 감각을 깨웠다. 영화의 세 가지 스타일의 기법이 층층이 나아가는 것은 한 걸음씩 주인공 마음속 비밀을 밝히는 수업으로 진실과 환각을 완전히 분리시킨다. 관객이 환각에서 나와 이렇게 참혹한 진실을 목격할 때 관객의 심리는 어느 정도 충격을 받을 것이다. 영화의 장면은 전환할 때 첫 번째 장면으로 되돌아간다. 첫 번째 장면은 모두 장면의 과도(넘어가는) 부분이며, 대부분의 장면은 첫 번째 장면에서 자동 생성되고 나타나고 이런 표현 기법은 매우 교묘하게 활용되어 관객들이 서로 다른 느낌을 갖게 하고 하나의 정신공간에 있는 것을 확정했다.











[그림 5-13] 영화 속 장면의 표현방식

애니메이션 장면의 디자인에 있어 깊은 의미와 은유가 풍부하며, 하나는 세 가지 스타일 장면을 통해 주인공의 내면 변화를 표현하는 것이고, 두 번째는 장면에서 인물의 증가와 감소는 색상에 변화를 초래할 수 있다. 아무도 없거나 혹은 주인공 자신을 대표하는 인물만 나타날 때 장면은 회백색이고, 다른 사람의 그림자

가 나타날 때 장면에 색상이 나타난다. 셋째, 장면에 은유적인 내용을 설정했는데 이런 은유적인 내용은 결말이 밝혀질 때 관객들에게 깨닫게 한다. (은유 내용의 분석은 심층 구조 분석 부분을 보임)

<표 5-13> 영화 속의 장면 분석

장면	스타일 및 미장센 요소	색상 / 빛
	스타일: 수목 효과	색상: 다른 회색
	미장센 요소: 서로 다른 그레이스케일이 하늘과 지면을 구성한다	빛: 다른 빛 없음
	스타일: 3D 선염 / 2D 효과	색상: 흑백에서 여러 가지 색상으로 변함
	미장센 요소: 사진 벽, 상자, 장롱 등 실내 장식	빛: 창밖에 비치는 빛의 영향을 받아 방의 색상이 변함
	스타일: 3D 선염 / 2D 효과	색상: 흑백에서 붉은색으로 변함
	미장센 요소: 창밖 풍경의 변화	빛: 하늘 빛
	스타일: 엘리베이터안의 3D 선염 / 2D 효과, 엘리베이터 밖의 열은 색	색상: 엘리베이터는 황토색, 엘리베이터 밖의 색상은 남색에서 회색조, 주황색, 마지막으로 청회색으로 변함
	미장센 요소: 텅 빈 엘리베이터, 구름무늬가 새겨진 창문과 사람들	빛: 다른 빛 없음
	스타일: 열은 채색 스타일	색상: 회색, 황색
	미장센 요소: 광활하고 척박한 지면, 먼 곳의 산, 회색빛 하늘, 노란색 구름	빛: 다른 빛 없음

	스타일: 열은 채색 스타일	색상: 회색에서 남색으로
	미장센 요소: 바닷속 요소의 장면	빛: 해면에서 아래로 비치는 빛
	스타일: 사실적 스타일	색상: 남색, 갈색
	미장센 요소: 부서진 창문, 부서진 나무, 벽돌과 진흙, 창밖의 부서진 집	빛: 실외 광원

② 상호작용

이 애니메이션의 상호작용 내용은 서사의 발전을 컨트롤하는 것이기 때문에 모든 스토리의 부분에서 관객들이 상호작용을 완성해야만 뒤의 내용을 진행할 수 있다. 따라서 이 영화의 상호작용 내용은 서사의 상호작용 내용과 일반적인 상호작용으로 나뉜다. 서사에 영향을 주는 상호작용 내용은 네 가지가 있는데 첫 번째 상호작용 내용은 키(열쇠)에 대한 것이고, 관객들이 열쇠를 터치해야 스토리가 시작된다. 두 번째는 안나가 관객을 유도하여 상자를 열게 하는 것이며, 상자 안에는 그녀의 세 친구가 있고, 뒤의 스토리에서 이 세 친구는 플롯의 진행에 따라 하나씩 사라지고 관객에게 점차 안나의 슬픔을 느끼게 한다. 세 번째 상호작용 내용은 인어공주가 건네준 거품을 받아 물속에서 질식감을 느끼던 관객을 무거운 추억에서 나오게 하고, 이 추억의 문을 열기 위한 정서적 포석을 까는 것이다. 네 번째 서사 상호작용은 관객이 안나의 추억의 문을 열고, 안나가 쫓고 있는 추억의 진상을 밝힌다.

<표 5-14> 영화에서 나타난 상호작용 내용

샷	내용	상호작용 형식	서사의 도움	이미지
1	관객들은 네 방향을 향해 각각 엘리베이터, 인어공주, 길게 줄 서고 있는 사람들을 보여주었다.	시각 상호작용		
2	관객들은 안나가 준 열쇠를 잡고, 그녀의 추억 속 공간으로 들어간다.	터치 상호작용	있음	
3	거울을 통해 관객 본인을 볼 수 있고, 관객의 동작은 거울을 통해 반응하여 관객이 영화에서 캐릭터 위치를 설정할 수 있다.	시각 상호작용		
4	관객이 상자를 연다	터치 상호작용	있음	
5	관객이 작은 공을 터치하면, 작은 공과 연관이 생긴다.	터치 상호작용		
6	관객은 인어공주 손에 있는 남색 거품을 받았다.	터치 상호작용	있음	
7	관객이 열쇠로 문을 연다	상호작용 실행	있음	
8	관객이 벽의 그림을 터치한다	터치 상호작용		

③ 사운드

이 애니메이션의 사운드는 오프 스크린 사운드, 배경음, 음향효과를 포함한다. 제3인칭 오프 스크린 사운드는 안나의 목소리로, 주인공인 안나는 사운드의 형식으로 존재하며, 플롯 발전을 추진했다. 안나의 오프 스크린 사운드는 <글루미 아이즈>의 3인칭 오프 스크린 사운드와 다르다. 여기서 오프 스크린 사운드는 주인공의 독백이기 때문에 목소리는 주인공의 감정을 담고 있다. 배경음이 주인공의 독백과 어우러져 열린 슬픔과 무력함을 나타내고 있다. 음향효과의 성분이 비교적 적으며, 주로 작은 공과 두 괴물에게 나타난다. 작은 공은 말을 할 수 없기 때문에 음향효과로 작은 공의 기쁨과 공포를 표현한다. 괴물은 괴물 동작의 음향효과와 함께 괴물의 역겨움과 잔인함을 나타낸다. 구체적인 사운드 분류 및 의미는 아래 표 참조:

<표 5-15> 사운드 요소표


사운드 분류	사운드 요소 및 의의
서사를 추진하는 사운드	안나의 내면 독백이 서사의 발전을 이끈다.
공간을 부각하는 사운드	영화 전체의 배경음
캐릭터를 만드는 사운드	1. 작은 공의 기쁨과 공포의 음향효과 2. 괴물 자체에서 나는 음향효과
시점을 유도하는 사운드	1. 안나의 독백 유도 2. 작은 공과 괴물 소리의 유도


3.2 시점분석 메카니즘


애니메이션의 시점분석은 관객 시점의 캐릭터, 장면, 공간, 사운드와 상호작용에 따라 시점 경로 생성에 대한 분석을 진행하였다. 이 애니메이션은 상호작용 내용 유도, 공간 유도와 사운드 유도 전략을 사용했다. 서사 시점 중의 감독 시점은 관객이 스토리에 참여하는 역할과 신분을 부여하고 플롯 발전 노선을 제어할 권리를 부여함으로써 VR이 관객에게 주는 몰입감과 현장감을 충분히 실현했다. 감독은 또한 공간 보호의 이념을 스토리에 심어 감독의 의도를 실현하였다.

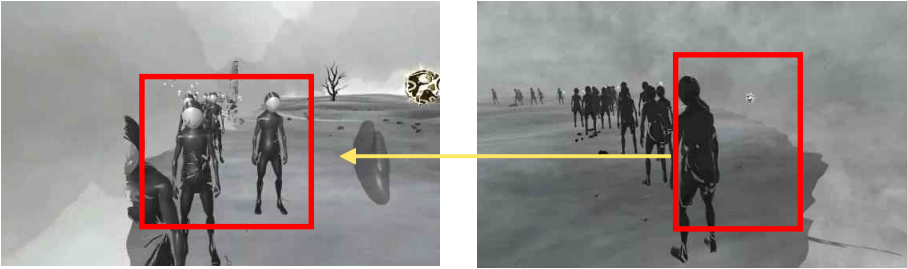
첫 번째 시점분석은 영화의 시작 장면으로 관객이 들어가는 공간이 바로 안나의 내면적 공간임을 알려준다. 두 번째 시점분석은 안나가 관객에게 그녀의 세 파트



너를 찾게 하는 장면으로, 만나가 회상하는 첫 장면이다. 세 번째 시점분석은 관객이 엘리베이터에 들어가는 장면이다. 네 번째 시점은 관객이 엘리베이터에서 나와 가면을 쓰고 있는 사람들 속에 놓여 있다는 것이다. 다섯 번째 시점분석은 바닷속으로 들어가는 장면이자 관객이 회상하기 시작하는 장면이다. 여섯 번째 시점분석은 현실적인 장면으로 만나가 난민이라는 신분을 밝히고 그녀가 겪은 일들을 이야기한다.


번호	분석 내용	
1		
	감독 시점	<p>감독은 안나를 주인공으로 설정했지만 목소리 형식으로만 영화에 존재했고, 사람들의 마음속에 잊힌 비밀을 탐구하는 서사 기법으로 매우 참신했다. 감독이 설정한 장면은 관객들이 VR에서 자유로운 시점으로 자아 탐색을 하는 특징에 적합하다. 장면 디자인은 관객과 시각 상호작용을 하며, 관객의 시점을 매우 끌어당기는 장면 상호작용 설계이다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 레드존에 집중된다. 캐릭터: 안나의 대역 장 면: 전체 장면이 어슴푸레한 혼란 속에 있다. 공 간: 지평선과 하늘은 하나로 연결되어 무한한 공간을 형성했으며, 공간의 주위는 관객의 시점에 따라 공중에 엘리베이터, 인어 등 장면이 떠올라, 전체 공간을 환각으로 가득 채웠다. 사운드: 안나의 인사와 자기 소개, 안나의 목소리가 공중을 감싸고 매우 공허해 보인다. 관객의 시점이 사방을 둘러볼 때 안나의 목소리는 관객에게 시점을 키로 옮기라고 일깨워준다. 열쇠를 오랫동안 건드리지 않으면 알려주는 음향효과가 나타난다. 상호작용: 시각적 상호작용과 터치 상호작용을 실현했고, 키의 터치 상호작용은 서사 추진의 중요 포인트이다. 장면 중의 시각 상호작용은 완전히 관객의 시점을 끌 수 있다.</p>
서술자 시점	<p>서술자 안나는 수수께끼를 풀어 그녀의 잊고 있던 기억을 되찾는데 도움을 주고 호기심을 불러일으키며 관객이 행동을 해야 할 때 관객의 시점 이동을 일깨워준다.</p>	

번호	분석 내용
2	
감독 시점	<p>감독이 방 안에 창문을 크게 설치한 목적은 관객들이 창밖의 상황을 보고 위치를 알 수 있도록 하기 위해서였다. 여기에 안나의 동반자를 구체적인 인물이 아니라 작은 공으로 설정하면 구체적인 인물이 아니어도 그녀가 좋아하는 물건이 될 수 있다는 것을 의미한다. 안나 자신이 영화에 나오지 않았기 때문에 감독은 관객 시점을 유도하면서도 의미를 가진 물건을 설치했다.</p>
관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 레드존의 작은 공을 따라 움직이며, 블루존의 내용은 선택적으로 보는 영역이다.</p> <p>캐릭터: 관객들은 방의 거울에서 자신을 볼 수 있다. 세 개의 작은 공은 안나의 동반자로서, 안나의 어린 시절 동반자를 은유하고, 세 개의 작은 공은 관객의 시점을 주로 끄는 물건이다.</p> <p>장 면: 공중에 떠 있는 방은 외부 빛의 변화에 따라 집안의 색상도 변했다. 벽에 걸려 있는 액자는 안나의 가족과 그녀의 세 개 공이었다.</p> <p>공 간: 집안은 봄비는 작은 공간이며, 방안에 큰 창문을 설치하여, 관객들은 집 밖의 큰 공간을 느낄 수 있고, 집 밖의 공간은 다른 작은 방을 떠다니고 관객들이 있는 방도 아마 그중의 한 칸일 것이다.</p> <p>사운드: 안나는 그녀의 동반자를 찾아 기뻐하는 소리를 냈고, 세 개의 작은 공이 발견됐을 때에도 기뻐하는 소리를 냈다.</p> <p>상호작용: 주요한 상호작용은 상자를 열고 세 개의 작은 공과 상호작용을 하여 세 개의 작은 공이 관객들에게 신뢰감을 가지게 하는 것이다.</p>
서술자 시점	<p>안나는 작은 공을 보고 어리둥절한 마음에서 기쁜 감정으로 바뀌었고, 안나 정서의 변화는 관객이 작은 공에 대한 궁금증을 불러일으켰다.</p>

번호	분석 내용	
3		
	감독 시점	<p>감독은 숨겨진 정보를 창밖 장면에 설정해 엘리베이터 형식으로 계속 내려가고 창밖 장면에서 나타난 난민 상황도 더 악화됐다. 감독이 큰 창문을 설치하고 창밖의 색상 변화로 관객들의 시점을 끌었지만 두 개의 작은 공은 여전히 관객들의 시점을 많이 끌었다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 이 장면에서 관객 시점은 레드존의 위치를 탐색하고, 블루존의 작은 공도 비교적 많은 시점을 끌어당긴다.</p> <p>캐릭터: 엘리베이터 안의 난민 2명, 두 개의 작은 공</p> <p>장 면: 검은색 엘리베이터, 엘리베이터 사방으로 새겨진 창문과 문으로 바깥의 변화를 볼 수 있다.</p> <p>공 간: 관객은 엘리베이터 공간을 통해 바깥의 큰 공간의 변화를 관찰하고, 외부 공간에 네 가지 차원의 변화가 생겼는데, 이는 난민들이 처한 네 가지 단계를 대표한다.</p> <p>사운드: 비상한 배경음</p> <p>상호작용: 두 개의 작은 공과 상호작용 할 수 있다.</p>
서술자 시점	<p>서술자는 관객들이 공간의 변화를 스스로 느낄 수 있기를 바라며, 여기서 서술자는 언어상의 일깨움을 하지 않았다.</p>	

번호	분석 내용	
4		
	<p>감독 시점</p>	<p>감독의 설정 장면이 오른쪽에서 왼쪽으로 변해 관객 시점이 변화하도록 유도한다. 그에 따라 관객이 자기 몸이 난민 대열에 있음을 알아채게 한다. 무표정한 난민 행렬을 설정함으로써 관객들도 난민들의 슬픔과 어쩔 수 없음을 느낄 수 있다.</p>
	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 관객 시점의 시점이 왼쪽에서 오른쪽으로 이동하고, 줄을 서서 앞뒤의 인파를 바라본다.</p> <p>캐릭터: 줄을 선 난민들</p> <p>장 면: 장면은 위 그림에서 보듯이 페이드 인 효과를 취하고, 관객의 시점은 장면이 떠오르면서 이동한다.</p> <p>공 간: 장면은 지면과 공간의 구분이 있어서, 긴 S형의 사람들의 행렬을 끝까지 볼 수 없다.</p> <p>사운드: 안나의 설명, 리듬감 있는 배경음악</p>
	<p>서술자 시점</p>	<p>관객들이 이 장면이 왔을 때, 안나는 그녀가 생각한 것과 다른 일을 서술했다. 마지막 작은 공은 안나의 슬픔을 정점으로 끌어올렸고, 안나에게 많은 것을 떠올리게 했다.</p>

번호	분석 내용	
		
	감독 시점	<p>감독이 바닷속의 장면을 설정하는 것은 첫째, 엘리베이터가 도착하는 최하층, 둘째는 인어공주는 난민을 구하는 사람을 대표한다. 셋째, 적은 수의 난민은 마지막에 도망가 살아남은 난민의 수가 많지 않다는 것을 의미하며, 관객 즉, 안나가 그중 하나다.</p>
5	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점을 왼쪽의 레드존에서 오른쪽의 레드존으로 이동시킨다.</p> <p>캐릭터: 인어, 난민, 관객</p> <p>장 면: 흑백의 바닷속과 색채를 지닌 해저, 비교적 풍부한 바다 밑바닥 디자인은 이전의 허무한 장면과 대비를 이루었다.</p> <p>공 간: 해저 공간은 내면 공간과 현실공간의 과도 공간이다. 이전의 내면 공간과 달리 바닷속 공간의 디자인은 비교적 풍부하다.</p> <p>사운드: 배경음악, 물소리, 물고기 떼 소리</p> <p>상호작용: 관객들이 인어공주가 건네준 파란 거품을 받은 후 장면은 흑백에서 컬러로 바뀌었다. 열쇠를 사용하여 키 구멍을 배치한 후 장면이 전환되었다.</p>
	서술자 시점	<p>서술자는 관객에게 열쇠가 어디서 왔는지, 어디를 열었는지 생각나게 하여, 관객에게 열쇠를 구멍에 넣고 이전의 기억을 일깨우도록 인도하였다.</p>

번호	분석 내용	
6		
	감독 시점	<p>감독은 내면 공간 장면과 현실 장면을 직접적으로 전환하여 관객들의 시각적 차이를 형성했고, 안나가 자신을 난민이라고 말할 때 관객들의 마음을 강력하게 울렸다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 주로 레드존에 집중된다. 캐릭터: 관객 장 면: 사실적인 방, 파손된 벽과 창문, 방과 창밖의 건물은 모두 폐허가 되었고, 앞의 완전한 방은 현실의 파손된 집과 시각적인 강렬한 차이를 이루었다. 공 간: 의식(이데올로기) 공간의 방에서 현실적 공간으로 전환되면서 시공의 변화가 형성되었으며, 의식 공간의 방은 예전에 안나가 살던 방이고, 그 공간에서 관객은 안나의 대역이며, 현실공간으로 전환한 후에 관객들은 자신의 신분을 회복했다. 사운드: 배경음악 없이, 조용한 공간에 안나의 목소리만 있다. 상호작용: 벽에 있는 그림을 터치하여 상호작용을 진행한다.</p>
	서술자 시점	<p>안나는 이때 마침내 자신의 정체성을 밝히고 함께 나온 난민들의 생활 상황을 알리며, 자신의 경험을 관객들에게 설명한다. 관객들은 이때 방관자로서 안나의 진술을 들었다.</p>

3.3 분석 결과

서사 분석에서 나온 결과는 다음과 같다. 이 영화는 비선형 서사구조를 채택했

으며, 전통 애니메이션에서 비선형 구조의 가장 큰 특징은 단일한 시간의 음량이 깨지고 구조가 형성되며 시간은 일관되지 않는 부분이고 일반적으로 몽타주 기법으로 각 부분을 재구성한다. 이 영화는 상호작용 서사와 비선형 서사를 결합시키며, 영화도 각 부분으로 구성되고, 상호작용 내용을 통하는 단편 조합 방법을 취한다. 이런 서사 방법은 영화 초반에 긴장감을 만들었다. 관객들은 꿈의 주인공 마음속 공간으로 들어가며, 주인공 역시 열쇠가 무슨 역할을 하는지 잊어버리고 뒤의 스토리를 통해 스토리의 수수께끼를 천천히 풀어간다. 관객들은 영화 전체를 보고 나서야 이것이 난민의 내면 공간라는 것을 알게 되었다. 이런 서사 기법은 영화로 하여금 매우 강한 수수께끼 풀이 성격을 가지게 한다. 영화에서 은유적인 기법을 풍부하게 서사의 구조를 만들었다. 열쇠는 피란민의 집 열쇠에 대한 보존과 통과한 추억의 봉인을 은유했다. 장면은 전쟁과 피란민 생활의 끝없는 악화를 은유적으로 표현했다. 난민의 캐릭터 디자인은 통합이 난민이 위험 속에서 무차별성을 대변하고, 괴수는 병사와 장교의 잔혹함을 은유하며, 인어는 난민들을 탈출시키는 역할을 한다. 영화 속 장면은 주로 세 부분으로 구성돼 있는데, 하나는 회색을 위주로 한 내면 공간의 장면, 둘째는 추억을 되찾은 후 채색된 해저, 셋째는 진실이 밝혀진 현실공간이다. 내면 공간의 장면 전환은 깊이 들어가고 알게 나오는 기법의 두 장면을 빈틈없이 이어지게 하고, 장면은 가공의 장면으로 난민들의 내면 공간을 대변하고, 현실의 잔혹함을 고발한다.

시점분석에서 나온 결과는 다음과 같다. 영화의 관객 시점은 주관적 시점을 채택하고, 안나(Anna)의 목소리가 영화의 숨겨진 비밀을 찾도록 유도하기 때문에 사운드는 이 영화에서 주로 관객의 시선을 끄는 시점의 방식이다. 그 다음 상호작용(인터랙티브) 콘텐츠가 관객의 시선을 유도하는데, 이 영화는 작은 볼의 상호작용이 과도하게 관객의 시선을 사로잡아 장면의 숨은 의미를 간과하고 영화 내용을 그닥 잘 이해하지 못하는 경우를 초래한다. 회색을 위주로 한 장면으로 색상의 변화 역시 관객의 시선을 이끄는 효과가 있다. 감독이 안나를 주인공으로 설정했으나 사운드 형식으로 영화 속에 존재했고, 인간의 내면에 잊혀진 비밀을 찾아내는 서사의 기법이 신선했다. 감독이 설정한 장면은 관객이 VR에서 자유로운 시점으로 자기 탐구를 하는 특성에 맞다. 장면은 관객과 시각적 상호작용으로 설계되어, 관중의 시선을 매우 잘 이끄는 관객 시점의 장면 상호작용 설계이다. 이 영화는 2인칭 서술자 시점을 적용해 관객이 주요 캐릭터에게 안나의 기억을 열어주고, 관객과 서술자 사이의 거리를 좁히고, 아주 강한 감화력을 갖고 있다.

4. VR 애니메이션 <바바 야가> 분석

1.1 서사 분석 메카니즘

(1) 서사 요소

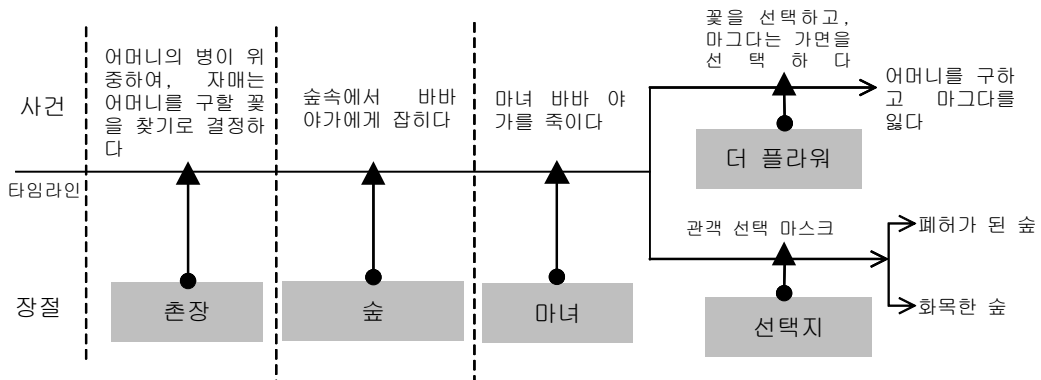
① 스토리

스토리는 여자아이 마그다(Magda)부터 시작되고, 마그다는 관객을 깨운다(관객은 영화 속 메다의 언니 사샤(Sasha), 이 순간부터 관객은 1인칭 시점으로 스토리 속에 융합된다. 마그다는 관객을 데리고 어머니 침대 앞으로 왔고, 어머니가 많이 아프자, 마그다는 숲 속으로 가 전설의 마녀의 꽃을 찾아 어머니를 구하자고 했지만, 어머니에게 거절당하고, 관객과 여동생은 모두 숲에 가지 말라고 당부했다. 그러나 마그다는 숲으로 갔고, 숲속에서 관객을 보았다. 관객은 마그다가 건네준 등불을 받았고, 그녀와 함께 어머니를 구한 꽃을 찾아가기로 했다. 이때 마그다는 식물을 발견했고, 식물이 관객들의 손에 있던 불을 잡아먹어 화재가 발생했다. 마그다와 관객은 나뭇잎을 들고 불을 꺾지만, 바바 야가의 주의를 끌었으며, 바바 야가의 나무 위의 집이 나타나 관객과 마그다를 모두 잡았다. 관객이 눈을 떴을 때 관객과 마그다 모두 새장에 갇힌 것을 보고 마그다 가 새장 문을 열었고 관객을 도와주던 중 바바 야가가 나타나자 마그다는 급히 몸을 숨겼다. 못생긴 바바 야가는 마그다를 붙잡아 묶어 큰 냄비 위에 매달았다. 바바 야가가 지팡이를 들어 관객을 공격하려 하자 마그다는 지팡이를 힘껏 걸어쳤고, 관객은 지팡이를 주워 바바 야가를 공격해 쓰러트리니 냄비에 빠트리자 사라졌다. 이때 숲 안에서 하나의 가면이 나왔고, 가면에서 나는 것은 숲의 소리였다. 숲의 소리는 두 자매에게 결정을 해야 한다고 알려줬다. 한 사람은 가면을 쓰고 마녀라고 불렀고, 다른 한 사람은 꽃을 가지고 어머니를 구할 수 있었다. 여기서 두 가지 결말이 나왔다. 관객이 꽃을 받았을 때 관객은 어머니의 침대 옆으로 돌아와 어머니를 구했고 마그다는 마녀 바바 야가가 되어 숲을 지켰다. 관객이 가면을 선택하자, 관객은 냄비 안의 수프를 저으며, 마그다와 어머니의 모습을 떠올렸다. 그리고 관객은 바바 야가가 되어 관객은 파멸하는 숲을 세울지 번영하는 숲을 세울지 선택할 수 있었다.

② 사건(에피소드)와 서사구조

애니메이션은 사건 포인트를 장과 절의 형식에 따라 요약했으며 첫 번째 장과

절은 The 촌장이고 이 장과 절은 플롯이 발생한 배경과 주인공의 목적을 설명한다. 플롯이 발생한 배경은 숲 옆 마을에서 촌장이자 주인공의 어머니가 중병에 걸린 것이고, 이것이 플롯이 발전한 원인이다. 주인공의 스토리에 대한 주요 목적은 바로 어머니를 구하는 꽃을 찾기 위한 것이다. 그래서 제2장인 숲의 스토리가 시작됐는데 숲 안의 사건은 매우 간단하다. 주로 식물에 불이 나서 숲을 관리하는 바바 야가가 숲의 위험을 느끼고 자매 앞에 나타났으며 그리고 제2장 마녀 스토리가 시작된다. 마녀는 바로 바바 야가이며, 그녀는 두 자매가 숲을 파괴하러 왔다고 생각하기 때문에 그녀를 벌해야 한다고 생각했지만 두 자매에 의해 죽을 거라고는 생각하지 않았다. 이때 영화의 가장 중요한 선택 부분이자, 이 영화만의 갈래 서사에 왔다. 여기서 관객의 다양한 선택은 두 개의 서로 다른 스토리라인을 만들어 낼 것이다. 하나는 관객이 꽃을 선택하며 The Flower의 장절에 들어가고, 관객이 꽃을 들고 어머니 침대 옆을 돌아가 어머니를 구하지만 마그다는 오히려 숲 속에 영원히 남았다. 또 하나는 관객이 가면을 선택해 다른 결말로 들어간다, 마그다는 꽃을 들고 어머니를 구하고 자신은 숲의 지배자가 되었다. 이때 스토리에는 작은 갈래가 있는데 같은 선택이 숲의 두 가지 결말을 초래할 것이다. 스토리와 플롯 발전에 있어서 많은 플롯의 기복을 설정하지 않았고, 스토리 구조도 가면을 선택하는 등 상대적으로 간단하지만 서사 상호작용의 선택성은 관객에게 많은 새로운 의미를 가져다주었다.



[그림 5-14] 핵심 사건

③ 캐릭터

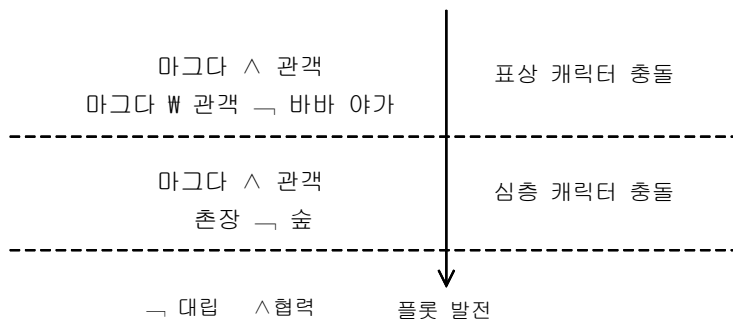
조스트(Francois Jost)가 스크린에 출현하지 않는 것을 '숨은 서술자'라고 생각한다. 영화에 나타난 진정으로 말하는 사람은 '보이는 서술자'이다.¹²⁵⁾ 애니메이션에서 보이는 캐릭터는 마그다, 촌장 그리고 바바 야가 3명이다. 숨은 캐릭터는 두 명의 관객인 샨샤와 숲이 있다. 보통 영화는 현성 캐릭터를 주인공으로 하지만 이 영화에서는 오히려 숨은 캐릭터인 관객 샨샤를 주인공으로 한다. 이것은 VR 애니메이션에서 특유의 관객 몰입감을 더욱 깊이 있게 하는 서사 기법이다. 영화는 초반 오프 스크린 사운드 형식으로 촌장을 소개했는데 촌장이 그녀를 이끌고 섬으로 왔고, 촌민들은 나무를 대량으로 벌목해 숲 속에 사는 바바 야가의 분노를 일으켜 촌장을 저주했으며, 촌장은 중병에 걸렸다. 마을 사람들을 이끌고 멀리 갈 수 있다는 것은 촌장이 매우 유능하고 결단력 있는 리더라는 것을 증명한다. 마그다는 주인공을 일깨워 촌장 곁으로 찾아갔고, 촌장이 거듭 교대하는 상황에서 마그다는 몰래 숲으로 달려가 마녀의 꽃을 찾아 어머니를 구했다. 관객은 주인공으로 아무런 대사와 동작도 하지 않았지만, 마그다가 숲에 와서 관객들에게 네가 왜 여기 있냐고 말할 때 감독이 설정한 관객 캐릭터는 여동생을 매우 생각하는 성격임을 알 수 있다. 숲에 와서 관객에게 네가 왜 여기 있냐고 할 때 감독이 설정한 관객 캐릭터는 여동생을 매우 생각하는 성격임을 알 수 있다. 마그다가 홀로 숲에 뛰어든 때 그녀의 용감함을 볼 수 있고 어머니의 뜻을 어길 때 그녀의 효심과 확고함을 볼 수 있다. 그러나 위험을 고려하지 않고 쉽게 식인화를 만질 때 마그다의 무지와 두려움을 볼 수 있다. 바바 야가는 숲을 보호하는 역할을 수여받았다. 그녀는 숲 깊은 곳에 살고 있고, 모두들 그녀가 신비감을 가지고 있다는 것을 몰랐다. 숲이 파괴되면 그녀가 숲을 파괴한 사람들을 처리하고, 그녀가 죽은 후에 그녀의 신분은 다른 숲을 보호하는 사람으로 옮겨질 것이다. 바바 야가의 캐릭터 디자인은 민간전설의 이미지에 근거했다: 노부인의 이미지로 나타나 나무 위의 집에 살고 손에 마법 절구공이를 들고 움직일 수 있는 마법 절구 위에 서 있다. 숲은 하나의 캐릭터로 나타날 수 없을 것 같지만 캐릭터의 성격을 가지고 있기 때문에 숲을 숨은 캐릭터로 나눌 수 있다. 바바 야가는 숲이 파견한 사람이고, 숲에는 무수한 나무가 포함되어 있고, 생명도 무수히 많다. 누군가가 숲 속에서 많은 생명을 보호하기를 희망한다.

125) 戈德羅. 『什麼是電影敘事學』. 商務印書館, 2005.

<표 5-16> 영화 속 캐릭터 소개표

캐릭터	성격	소개	그림
마그다 (Magda)	두려움을 모르고, 용감하고 또 나약하다	두려움을 모르는 어린 소녀인 마그다는 추장의 딸로 어머니를 바바 야가의 저주에서 구하기 위해 그녀는 모든 대가를 아끼지 않을 것이다. 굳은 결심으로 마그다는 어두운 숲에 들어가 바바 야가에 대항해 저주를 풀 수 있는 신기한 꽃을 가져오겠다고 했으며, 이것은 그녀의 어머니의 뜻을 어기는 것이다.	
촌장/ 어머니	용감, 결단력, 리더십이 있다.	전사와 촌장, 추장은 혈통의 리더로서 마을 사람들을 보호하고 이것은 숲으로 확대되었다. 그녀는 그녀의 아이들을 보호했고, 그들은 마을의 미래의 지도자였고, 그녀가 직접 그들을 키웠다. 바바 야가에게 치명적인 질병으로 저주받은 그녀는 너무 허약해져서 움직일 수 없어 침대에서 남은 나날을 보냈다.	
바바 야가 (Baba Yaga)	신 비 록 고, 다변 하고, 급 진 적 이 다.	한 신비한 마녀가 마을의 파괴를 받지 않고 숲을 보호했다. 시간의 흐름에 따라 마을이 계속 숲을 파괴하였고 이에 대한 그녀의 방법은 더욱 급진적이어서 그녀는 촌장에게 치명적인 저주를 했다. 슬라브 민간전설과 유사한, 바바 야가는 그녀의 절구 폐슬(pestle)로 매지컬 모타리(magical mortar)를 날아다녔고, 그녀는 조개 오두막집에 살았고 오두막집은 나무 위에 지어졌다.	
숲		숲은 나무와 식물에 사는 영혼으로 에너지와 생명으로 가득 차 있다. 숲은 무수한 개성을 포함하고 있고 두 그루의 나무도 같은 나무는 없다. 숲은 잘못된 길로 빠진 마을 사람들을 위협하여 들어오지 못하게 하려고 했다. 마을이 계속 숲을 파괴함에 따라 마을은 이미 더욱 어둡고 불길한 색조를 선택하여, 마을의 위협에 대응하였다.	

영화의 캐릭터 충돌은 주로 소녀와 바바 야가 사이에 집중된 거 같지만, 실제로는 촌장과 숲 사이에 주로 충돌한다. 표상으로 볼 때 여자들은 바바 야가 손에 있는 꽃을 원하지만 바바 야가가 그녀에게 꽃을 주지 않아 두 사람 사이에 충돌이 생겨 결국 바바 야가의 실패를 초래했다. 그러나 실제로 노부인 바바 야가가 죽은 후, 한 소녀가 새로운 바바 야가로 불릴 것이다. 바바 야가는 실제로 숲의 대변인이다. 촌장과 마을 사람들의 과도한 벌목으로 숲에 저주를 받았다. 비록 촌장은 결국 치유됐지만 자신의 딸이 바바 야가가 된 후 아마 마을 사람들의 숲에 대한 과도한 파괴를 단속할 수도 있을 것이다.



[그림 5-15] 캐릭터 대립과 협력 관계도

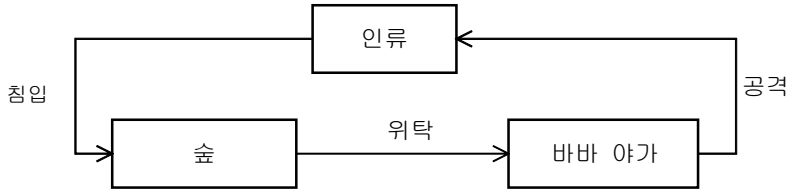
그레마스의 네 가지 행동 절차에 따라 마그다의 네 가지 행동 의향이 가리키는 구체적인 행동은 아래 표와 같다.

<표 5-17> 마그다의 네 가지 행동표

욕구 / 동기	어머니가 병에 걸리자 마그다와 관객은 숲으로 가 치료의 꽃을 찾으러 갈 동기가 생겼다.
능력 구비	마그다가 관객을 초대해, 함께 치료의 꽃을 찾으러 간다
목표 실현	국 치료의 꽃을 구한다
보상 획득	텍스트 측면: 어머니를 구한다 의미 측면: 숲의 보호자가 촌장의 딸로 바뀌어 마을 사람들은 숲과 평화롭게 공존할 수 있었고, 숲은 구원을 받았다.

④ 공간

애니메이션은 인류와 숲의 관계를 플롯 발전의 공간으로 삼고 있으며, 인류가 숲을 침범할 때 숲의 대리인 바바 야가가 나와서 인류를 제지하고 공격한다. 인류가 바바 야가, 즉 숲의 보호자라고 할 때 인류와 숲은 평화롭게 공존할 수 있다.



[그림 5-16] 공간 구축

(2) 영상언어 요소

① 장면 구성

애니메이션의 장면 스타일은 2D 페이퍼 컷아웃 스타일을 취하고, 3차원 제작 기법으로 2차원으로 렌더링 효과가 있어 영화의 독특한 스타일 특성을 증가시켰다. SC 1의 장면은 VR 헤드셋에 나타난 시야가 약 240도이고, 다른 120도의 범위는 모두 검은색이기 때문에 검은색 나무는 앞 층을 가리고, 넘어가는 것이 관객의 시점 범위를 컨트롤 한다. SC 2의 장면은 마을 사람들이 나무를 벌목하여 SC 1의 뾰뾰한 숲을 집으로 만들었다. 장면 속의 뾰족한 지붕과 울타리는 모두 인류 침입의 야망을 상징하고, 색상도 상서로운 녹색에서 회색을 띤 노란색으로 바뀌었고, 녹색의 숲은 작은 부분만 남았다. 이 장면에서 인류의 숲 파괴에 대한 심각성을 보여주며, 숲의 보호자 바바 야가는 마지막 숲을 보호하기 위해 촌장에게 저주를 내렸다. SC 3은 촌장의 방안에 붉은색 침대와 커튼이 촌장의 지위와 성격을 상징하고, 벽에 걸린 사진은 이 가족의 영구함과 위세와 명망을 보여준다. SC 4는 마그다가 숲에 뛰어들자 칙칙 같은 숲이 마그다의 앞길로 막막하고 위험하게 만들었고, 주변의 나무들이 녹색의 빛을 발하여 유혹적인 언어로 여자아이의 마음을 압박했다. SC 5는 바바 야가가 사는 곳으로, 위에서 나선형으로 끝까지 내려오는 주거 지역으로 설계된 공간이고, 주거 지역 중간에 녹색 빛을 내는 큰 냄비가 걸려 있고, 주변에 많은 새장과 촛불이 놓여 있어 여자들이 나타나면 새장에 갇히게 된다. 방의 빛은 촛불과 중간의 큰 냄비에서 온 것이며, 어둡고 음산하며, 신비롭

다. SC 5와 SC 6는 소녀 혹은 관객이 바바 야가가 된 이후 숲을 대하는 태도가 달라 나타나는 다양한 숲의 장면으로, 숲을 잘 대할 때 숲은 SC 5처럼 울창해지고, 당신이 숲을 파괴하면, 숲은 SC 6처럼 가시덤불이 무성하고 어두우며 음산해진다.

<표 5-18> 영화에 장면 분석

장면	스타일 및 미장센 요소	색상 및 빛
 SC 1	스타일: 2D 컷아웃 스타일 미장센 요소: 전경은 검은 나무로 가려져 있고 중간층의 작은 관목, 배경이 큰 나무가 있다.	색상: 녹색이 점차 변하고 상림의 공간감을 형성한다. 빛: 전경 빛이 어둡고, 중간층의 빛이 충분하여, 깊이감을 형성한다.
 SC 2	스타일: 2D 컷아웃 스타일 미장센 요소: 앞 층과 중간 층 모두 집이고, 먼 곳에 나무가 조금 보인다.	색상: 큰 검고 누런색, 약간의 녹색. 빛: 먼 곳의 하늘빛, 가까운 곳의 무광 처리
 SC 3	스타일: 3D 미장센 요소: 침대, 커튼, 일부 찻 주전자, 한쪽 벽에 사진이 가득 걸려 있다.	색상: 붉은색의 침대와 커튼 빛: 침대 머리 위의 빛, 점광원
 SC 4	스타일: 2D 컷아웃 스타일 미장센 요소: 나무줄기, 약간의 식물, 작은 식인화와 큰 식인화	색상: 검은색, 녹색, 붉은색 빛: 나무의 자연 발광, 등불의 빛
 SC 5	스타일: 2D 컷아웃 스타일 미장센 요소: 새장, 큰 냄비	색상: 녹색 빛: 촛불, 큰 냄비의 녹색 빛

 SC 6	스타일: 2D 컷아웃 스타일	색상: 황녹색
	미장센 요소: 나무	빛: 앞의 층이 비교적 밝고, 중간층에는 빛이 없고, 배경 빛이 충분하다.
 SC 7	스타일: 2D 컷아웃 스타일	색상: 붉은색, 남색
	미장센 요소: 가시 덩굴	빛: 붉은색 빛

② 상호작용

상호작용 내용의 설정은 이 영화에서 돋보이는 하이라이트다. 하나는 영화 속의 상호작용 내용이 플롯의 발전을 추진하는데 중요한 역할을 하고, 일부 중요한 위치에서 상호작용 내용 부분은 모두 스토리 부분이다. 예를 들어 숲에 불이 나는 부분인데 식인화가 관객 손에 있는 등불을 먹어 화재를 일으켰고, 관객들은 손에 들고 있는 나뭇잎으로 불을 껐다. 화재로 바바 야가가 나타나 자매가 잡힌 것이다. 두 번째 스토리의 상호작용 내용은 관객이 지팡이를 주워 마녀를 죽였고, 이로 인해 중요한 선택을 불러일으켰다. 세 번째 스토리는 바로 가면과 꽃의 선택이고, 서로 다른 선택에 서로 다른 스토리라인이 나타난다. 두 번째는 상호작용 내용과 서사의 조화로운 관계를 적절하게 처리하고, 상호작용 내용의 처리가 부적절하면 스토리가 중단되고 관객들의 몰입감을 약화시킬 수 있다. 이 애니메이션의 상호작용 설정은 매우 자연스럽다. 예를 들어 마그다가 등불을 관객에게 주고 자연스럽게 관객이 꽃을 찾는 스토리에 융합시켰다. 마그다의 눈빛과 동작 상호작용은 관객들의 몰입감을 높일 수 있다. 세 번째는 상호작용 내용은 관객의 시점을 잘 인도할 수 있다.

<표 5-19> 영화에 나타난 상호작용 내용

샷	내용	상호작용	서사의 도움	이미지
1	마그다가 손에 들고 있는 등불을 관객에게 준다	스크래치 상호작용, 시각 상호작용		
2	관객이 식인 꽃을 터치하면, 식인 꽃을 피할 수 있다.	터치 상호작용		
3	식인화가 관객의 등불을 먹어 치운다	시각 상호작용	있음	
4	관객이 손에 나뭇잎을 들고 불을 끈다	스크래치 상호작용		
5	관객이 지팡이를 잡고, 바바 야가를 공격한다	스크래치 상호작용, 공격 상호작용	있음	
6	관객 선택, 가면 잡기 혹은 꽃 잡기	스크래치 상호작용	있음	
7	관객은 손에 지팡이를 들고 숲 안의 스프를 휘젓는다	스크래치 상호작용, 제스처 상호작용		
8	관객은 제스처를 통해서로 다른 효과를 얻고 손을 빙빙 돌린다	제스처 상호작용	있음	

③ 사운드

이 애니메이션의 사운드는 오프 스크린 사운드, 대화, 배경음과 음향효과를 포함한다. 3인칭 오프 스크린 사운드는 배경 스토리의 소개로서 주로 플롯의 발전을 추진하는 것은 대화이다. 공간의 사운드를 부각하는 것은 배경음악과 음향효과이고, 대화는 관객의 시점을 이끄는 역할을 한다. 그다음은 특정한 음향효과 역시 시점을 이끄는 역할을 한다. 구체적인 사운드 분류와 의미는 아래 표와 같다.

<표 5-20> 사운드 요소표

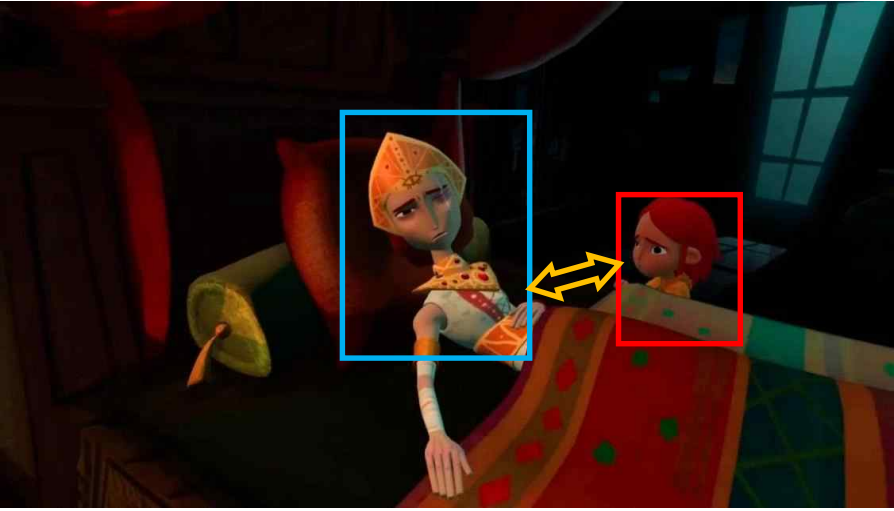
사운드 분류	사운드 요소 및 의의
서사를 추진하는 사운드	1. 오프닝 화자는 오프스크린 사운드로 스토리를 소개하는 배경과, 각각의 프롤로그 화자는 오프스크린 사운드로 시작한다. 2. 엄마, 마그다의 스토리 3. 마그다가 자물쇠 여는 소리 4. 바바 야가의 말소리 5. 숲의 소리
공간을 돋보이게 하는 사운드	1. 나무가 내는 웃음 소리 2. 숲의 소리 3. 바바 야가 나타나기 전의 번개 소리 4. 나무 위의 집이 나타날 때 배경 음악 5. 마녀가 막대기를 끌고 걷는 소리 6. 마법의 소리
시점을 이끄는 사운드	1. 작은 식인화의 사운드, 큰 식인화의 울부짖음 2. 불빛이 비치는 소리, 마녀의 등장을 알리고 관객들의 시점을 이끈다. 3. 마그다가 자물쇠 여는 소리 4. 마녀가 막대기를 끌고 걷는 소리


4.2 시점분석 메카니즘


애니메이션 속의 시점은 관객 시점의 캐릭터, 장면, 공간, 사운드와 상호작용에 따라 시점 경로 생성에 대한 분석을 진행한다. 이 영화는 상호작용 내용의 유도, 캐릭터 유도, 공간 유도와 사운드 유도의 전략을 사용했다. 서사 시점 중의 감독 시점은 관객이 스토리에 참여하는 캐릭터와 신분과 플롯 발전 노선을 컨트롤할 권리를 부여함으로써, VR이 관객에게 주는 몰입감과 현장감을 충분히 실현했다. 감


독은 또한 공간 보호의 이념을 스토리에 삼입해 관객의 선택으로 감독의 의도를 실현한다.


첫 번째 시점의 분석은 영화의 시작이다. 마그다(Megda), 어머니, 관객의 캐릭터를 소개하며, 마그다는 병을 앓는 엄마를 치료할 꽃을 찾기로 결심한다. 두 번째 시점분석은 마그다가 숲 속으로 들어가자 관객과 마그다가 실수로 숲에 불을 내 바바 야가를 불러오는 장면이다. 세 번째 시점은 마그다와 관객이 모두 바바 야가에게 잡히고, 마그다와 관객은 함께 바바 야가를 죽이고 선택의 장면으로 들어간다. 네 번째 시점분석은 마그다가 바바 야가를 선택한 장면이다. 다섯 번째 시점분석은 관객이 바바 야가가 되는 장면이다.

번호	분석 내용	
1		
감독 시점	<p>감독은 마그다에게 관객을 깨우게 하고, 이 순간부터 의도적으로 관객을 스토리에 융합시켰다. 마그다와 관객의 위치를 설정했고, 촌장을 둘러싸고 이들의 신분을 나타낼 수 있을 뿐만 아니라 관객에게 좋은 관찰 시점을 줄 수 있다. 관객들의 시점을 분산시키지 않기 위해 감독은 이 장면에서 두 곳만 설계했다. 하나는 주요 시점 위치인 침대이고, 다른 하나는 관객들 뒤에 있는 사진 벽이다. 사진 벽의 위치는 관객들이 공간에 대한 호기심을 충족시키고 관객들의 시각을 풍부하게 하며, 촌장 가문의 전승을 구현할 수 있다.</p>	
관객 시점	<p>이동 경로: 관객의 시점은 주로 마이다를 따라 움직이며 마이다와 어머니가 대화할 때 시점은 둘 사이에 머무른다.</p> <p>캐릭터: 촌장이 병상에 누워 있고, 마그다는 침대 한쪽에 있으며, 관객은 침대 반대편에 배치된다.</p> <p>장 면: 캐릭터를 모두 침대 주위에 배치하고, 사방의 방을 비교적 간단하게 배치하며, 관객 뒤의 벽에 가족사진이 있고, 방의 장식을 통해 촌장의 지위를 보여준다.</p> <p>공 간: 이 공간에 들어갈 때 관객 시점은 주위를 살펴보고 두 개의 주요 시점 위치를 설정한다. 하나는 침대이고, 다른 하나는 뒤에 있는 사진 벽이다.</p> <p>사운드: 촌장과 마그다의 대화</p>	
서술자 시점	<p>영화의 서술자는 마그다이며, 마그다가 관객을 이끌고 촌장의 침대 옆으로 가고, 관객에게 그녀가 숲 속으로 가서, 꽃을 찾아 어머니를 치료하겠다는 결심을 전달한다.</p>	

번호	분석 내용	
		
2	감독 시점	<p>감독은 관객들이 숲 속에서 마그다를 기다리도록 설정했으며, 매우 교묘하게 관객과 마그다를 동반하게 했다. 관객에게 등을 건네주는 상호작용 동작을 설정해서 관객이 자동으로 행동에 참여하게 했으며, 또, 관객이 손에 들고 있는 등불 때문에 숲에 불이 붙는 것을 설정해 관객의 주의력을 플롯 발전에 집중시켰고, 그 다음 행동에 대해 호기심을 느꼈다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 관객 시점은 환경속에서 괴물에게 끌린다. 캐릭터: 마그다가 혼자 숲에 왔으며, 숲 속에서 관객을 본 후 숲의 나무 역시 캐릭터로 그들의 비웃음을 표현했다. 장 면: 어두운 숲, 푸른빛을 발하는 나무와 붉은 꽃은 전체 장면을 괴이하고 신비로우며 충분히 위험하게 만든다. 공 간: 어두운 공간은 관객에게 숨 막히는 감정을 주고, 사라졌다 나타났다 하는 나무는 때때로 공간을 좁게 만들고 때로는 공간을 텅 비게 한다. 사운드: 나무로 둘러싸인 사운드 효과는 관객의 긴장감을 증가시킨다 상호작용: 이 두 가지 상호작용 동작은 모두 관객의 시점을 끌고 플롯의 발전을 촉진할 수 있다.</p>
	서술자 시점	<p>마그다는 사사의 표정이 관객으로 하여금 그녀의 행동에 참여하고 싶어 하는 것을 발견했다. 식인화를 볼 때 그 호기심과 기쁨이 관객의 주의를 끌었다.</p>

번호	분석 내용	
		
3	<p>감독 시점</p>	<p>감독은 관객의 위치를 정성껏 설정하고, 새장 안에서 관람할 때 1인칭 시점으로 새장 밖의 일을 관찰하는데 매우 강한 현장감을 가지고 있다. 바바 야가의 캐릭터에 대해 시각적으로 잘 모르고, 사운드와 동작으로 그녀의 성격 특징을 부각하여 신비감을 더한다. 감독은 여기서 영화의 중요한 상호작용 내용을 설정했고, 관객들이 스토리 전개에 대한 선택은 다른 VR 애니메이션과 구별되는 부분이다.</p>
3	<p>관객 시점</p>	<p>이동 경로: 왼쪽 마그다와 바바야가가 대화할 때 시점은 둘 사이로 바뀌는데, 오른쪽 가면이 나오고 나서, 관객의 시점이 마스크에 고정된다.</p> <p>캐릭터: 관객이 장면을 다시 볼 때, 새장 안에 마그다가 감금되어 있는 것을 보고, 마그다가 새장에서 나와 관객을 구하려고 할 때 바바 야가가 나타났고, 마그다가 숨는다. 바바 야가가 관객에게 손을 내밀려고 할 때 마그다가 나와서 막지만 불행히도 바바 야가에게 잡혀 큰 냄비 위에 매달리게 된다. 바바 야가가 다시 한번 관객에게 마법을 펼치려고 할 때 마그다는 관성을 이용해 지팡이를 관객의 새장 앞으로 날려 보냈고, 관객은 지팡이를 주워 마그다와 함께 바바 야가를 때려 없애고 두 사람은 결국 구출됐다.</p> <p>장 면: 어두운 오두막에서 희미한 노란색과 녹색의 빛을 발하고 있다.</p> <p>공 간: 관객들은 새장의 작은 공간을 통해 밖에서 일어나는 일들을 본다.</p> <p>사운드: 이 장면의 사운드는 주로 바바 야가를 둘러싸고 등장하는 소리, 날카로운 말소리, 마법의 소리, 가벼운 배경음이 사운드의 공백을 메꿨다.</p> <p>상호작용: 중요한 두 가지 상호작용, 하나는 바바 야가를 공격하는 것이고, 하나는 플롯 발전의 갈래를 선택하는 것이다.</p>
3	<p>서술자 시점</p>	<p>마그다는 꽃을 가지겠다는 결심을 굳히고, 마녀에게 반항했으며, 선택을 할 때 마그다 역시 가면을 쓰고 관객이 돌아가 어머니를 구하도록 했다. 마그다는 관객을 믿고 자신을 희생하는 캐릭터였다. 마그다의 시점에서 볼 때 그녀는 자신의 희생을 받아들여 어머니의 건강회복과 바뀌어야 한다고 생각한다.</p>

번호	분석 내용	
4		
	감독 시점	<p>인간을 선택해 바바 야가의 신분과 일을 계속함으로써 인류가 자신의 행동에 대가를 치러야 한다는 뜻이다. 이런 이별 장면을 설정해 가면을 선택한 마그다의 결말을 관객에게 알린다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 시점은 오직 레드존에 집중된다.</p> <p>캐릭터: 관객들이 꽃을 가져와 어머니를 살렸고, 마그다는 새로운 바바 야가가 되어 어머니와 작별 인사를 하고, 나무 위 집으로 돌아와 숲 속에서 영원히 거주했다.</p> <p>장 면: 장면은 비교적 강한 대비 색을 취했고, 검은색 배경 장면에는 녹색의 나무 위의 집과 촌장 그리고 마그다의 붉은 머리카락만 있었다.</p> <p>공 간: 주변의 어둠은 무한한 공간을 형성하여 태양이 처한 공간의 무한을 대표하고 있다.</p> <p>사운드: 배경음악과 음향효과</p>
서술자 시점	<p>마그다가 가면을 선택한 것은 숲을 보호하는 바바 야가가 되기 위해 자신을 희생하겠다는 의지이다.</p>	

번호	분석 내용	
5		
	감독 시점	<p>감독이 두 가지 결말을 설정했는데, 하나는 생명이 가득한 숲이고 하나는 가시나무로 가득 찬 공포의 숲이고, 인터랙티브 내용을 설정해 관객이 숲의 변화를 천천히 볼 수 있도록 함으로써 산림보호에 대한 아이디어를 전달한다.</p>
	관객 시점	<p>이동 경로: 이 장면에는 고정된 시점이 없기 때문에, 관객의 시점은 인터랙션을 만들어내는 마법에 끌리게 된다. 캐릭터: 장면 밖에 숨어있는 관객 장 면: 첫 번째 장면은 녹색이 가득한 생기 넘치는 장면이며, 두 번째는 빨간색의 공포와 절망이 가득한 장면이다. 공 간: 녹색의 공간은 사람에게 생명을 주는 가져다주는 공간, 붉은 공간은 사람에게 숨 막힐 것 같은 절망적 공간을 준다. 사운드: 첫 번째 장면의 듣기 좋은 음향효과, 두 번째 장면의 날카로운 폭발음 상호작용: 두 개의 장면은 관객의 제스처를 통해 완성되었으며, 첫 번째는 가볍게 흔들며 나타났고, 두 번째는 세게 흔들면 나타났다.</p>
서술자 시점	<p>여기의 서술자는 관객 자신이 관객의 행위 동작을 통해 자신이 본 시각 효과를 바꾸는 것이다.</p>	

4.3 분석 결과

서사 분석에서 나온 결과는 다음과 같다. 이 영화는 상호작용 서사에서 갈래 서사를 채택했으며, 영화에서 관객의 행위와 선택이 플롯을 변화시킬 수 있고, 관객이 선택한 후에 피드백이 생겨서 관객이 그녀의 행동이 의미가 있다고 느끼게 한다. 이것은 <글루미 아이즈>에서 관객의 신문으로만 간단한 시각 상호작용을 진행할 수 있고, <벽 속의 늑대들>에서 관객의 행동이 플롯의 발전에 영향을 주지 않는다는 것을 완전히 바꾸었다. 이 영화에는 두 가지의 스토리 갈래가 있는데 관객의 선택이 마그다의 운명을 바꿀 것이며, 관객이 바바 야가가 될 때, 숲의 운명은 또 관객에게 넘어간다.

영화는 또한 관객들이 캐릭터와 더욱 친근하게 상호작용하게 함으로써 관객들이 그들과 관계를 맺을 수 있도록 한다. 예를 들어 마그다가 관객에게 등불을 주는 장면에서 영화는 관객들이 손을 뻗어 그것을 잡을 때 그녀가 약간 앞으로 나가아 도중에 너와 만날 수 있도록 인도한다. 이런 느낌은 미묘하지만 진실하고 인류의 행동에 부합된다. 만약 그곳에 서서 손을 내밀어 등불이 잡히면 그것은 거짓이다. 이런 섬세한 디테일은 관객의 몰입감을 변화시킬 것이다. 영화에서 하는 상호작용은 게임과 큰 차이가 있다. 바바 야가 상호작용은 주요 내용이고 VR 애니메이션의 상호작용은 서사 아래에서 증가하는 즐거움이다. 바바 야가의 상호작용은 관객과 캐릭터를 더욱 밀접하게 연결시키는 것이다. 관객들이 영화에서 결정한 것은 현실 생활에서도 구현할 수 있다. 에릭이 항상 이야기하는 것은 캐릭터에게 압력을 가해 자신의 진정한 본성을 드러나게 하는 것이라고 말한다. 영화는 관객을 하나의 캐릭터로 만들어 관객에게 스트레스를 주고, 관객에게 진실한 본성을 폭로하기를 바란다. 관객들에게 영화를 보면서 자신이 마녀가 될 수 있을지 생각하게 할까? 어떤 마녀가 될까?

시점분석에서 나온 결과는 다음과 같다. 이 영화의 관객 시점은 주관적 시점을 사용하는데, 관객이 영화의 한 캐릭터를 맡아서 여동생 마그다와 함께 엄마를 살릴 꽃을 찾는다. 마그다는 관객과 상호작용의 형식을 통해 교감하고, 그래서 상호작용과 캐릭터의 액션은 이 영화가 관객의 시선을 유도하는 방식이고, 다음 영화에서는 장면의 빛과 사운드가 보조적으로 관객의 시선을 유도한다. 감독은 영화에서 상호작용 내용을 관객의 시선을 끄는 주요한 방법으로 삼고, 상호작용도 역시 스토리의 주요 방법을 추진하다. 몇 가지 중요한 줄거리 발전의 최종점은 모두 관

객들의 상호작용을 통해서 실현된다. 다른 세 영화보다 상호작용(인터랙티브) 콘텐츠 설정이 이 영화 서술에서 더욱 자연스럽다. 서술자 시점도 달라졌는데, 맨 처음에 마그다가 서술자가 되고, 두 번째 엔딩에서는 관객을 서술자로 했다.

제4절 사례분석 결과

네 가지 사례분석을 통해 서로 다른 스토리 주제와 내용이 감독의 서사구조에 대한 배치에 영향을 미친다는 것을 알 수 있으며, 서사구조에 따라 서로 다른 관객들의 시점 모델에 일정한 변화가 생길 수 있지만 관객들이 VR 공간에서 자유로운 시점으로 감독이 영화에서 서술자의 설계, 장면 전환의 설계, 캐릭터와 관객 관계의 설계, 사운드 설계, 상호작용 내용 설계에서 서로 다른 표현을 하게 된다. 하지만 공통된 표현도 있다. VR에서 관중 시점은 주로 감독이 일부 유도 요소를 설정하여 서사의 완성도를 실현한다는 것이다.

네 가지 VR 애니메이션의 사례분석을 통한 서사 분석 메카니즘의 서사구조 요소에 대한 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 스토리 연구 결과, 사례에서 밝힌 스토리의 주제별 시점에 영향은 없지만, VR 애니메이션은 관객의 공감 방면에서 주제별로 다른 효과가 있다. 탐험과 수수께끼를 주제로 한 영화가 관객을 하나의 캐릭터로 설정해, 관객의 참여를 높이고 공감을 얻는 데 도움이 되는 사례가 있다. 예를 들어 <벽 속의 늑대들>은 가족애를 담은 탐험 주제로, 아이의 엉뚱한 생각에 대한 부모의 반응을 통해, 현실에서 아이를 대하는 부모의 태도를 비추어, 아이의 시각을 담아, 관객에게 한 계단씩 아이의 변화를 이끈다. 의혹(소리를 듣다)-탐색(방에서 늑대의 종적을 발견)-증거를 구함(아빠, 엄마, 오빠에게 질문)-자아 의심(가족의 부정)-확신(늑대가 실제로 나타났고, 집으로 돌아가기로 함), 이는 관객이 아이와 함께 진상을 찾는 캐릭터로 관객의 공감대를 이끌어낸다. 다음으로 <바바 야가>는 민간의 전설을 바탕으로 한 탐험 테마의 영화로, 역시 관객을 영화 속의 한 캐릭터 마그다의 언니로 설정해, 메다와 함께 엄마를 구원할 꽃을 찾아주고, 관객이 독립적인 결말을 내리게 하고, 관객의 공감대를 증가시키는 데 효과적이다.

둘째, 사건(에피소드)의 연구 결과, 사건과 상호작용의 균형 관계이다. 네 가지 사례분석에서 볼 수 있듯이 <글루미 아이즈>를 제외한 나머지 세 영화는 모두

상호작용의 내용을 담고 있다. 스토리 흐름이 매끄러운 면만 본다면 <글루미 아이즈>가 가장 매끄럽고, 나머지 세 영화는 상호작용한 내용과 사건 사이의 충돌이 있다. <열쇠>에서 작은 공과의 상호작용은 일부 관객들이 작은 공과의 상호작용에 과도한 관심을 가져 일부 사건의 발생을 간과하게 만들었지만, <벽 속의 늑대들>과 <바바 야가>에서 알 수 있듯이 적절한 상호작용의 내용은 사건 전개에 큰 영향을 미치지 않는다. VR 애니메이션은 사건과 상호작용 사이의 관계를 균형있게 만들어야 한다. 전통적인 스토리 창작자들은 희극적 사건들을 구상하고 설계하는 데 힘을 쏟고, 상호작용 서사는 사건의 흐름을 만드는 데 있어 창작자가 아닌 관객이 포석을 깔고, 관객은 관람을 하면서 상호작용(인터랙티브) 과정 중에서 사건의 흐름을 만든다.

셋째. 캐릭터의 연구 결과. 애니메이션의 주제가 관객의 시점에 영향을 주지 않고 모든 사건 포인트의 위치는 관객 시점을 이끄는 곳이며, VR 애니메이션에서 캐릭터의 행위와 상호작용으로 사건 발생을 관리하고 사건 포인트의 위치에서 집중적인 시점 유도를 하기 때문에 과도한 캐릭터 설정을 하지 않은 것이 시점 관리에 유리하다. <벽 속의 늑대들>은 캐릭터가 많은 애니메이션이지만 주요 사건 포인트 위치에서 두 캐릭터 간의 대화만 설정했으며, 여러 캐릭터가 등장할 때 가족이 함께 도망가거나 불더미 옆에 둘러앉는 등 장면을 정지시키거나 혹은 서브 캐릭터의 동작을 줄이는 방식으로 관객의 시점을 전체적인 시각 효과 혹은 주요 캐릭터에 집중시켰다. 캐릭터가 시점을 이끄는 방법에 있어 관객을 영화의 캐릭터로 하고 주인공과 시각적 상호작용을 실현하여 관객이 영화에서 캐릭터의 위치를 설정함으로써 관객의 주의력을 집중시킨다. 둘째, 캐릭터는 영화 속에서 스토리의 흐름을 이끌어 가면서도 관객의 시점을 이끌어 내는 가장 좋은 방식이다. 4개 영화 중 3개 영화는 모두 캐릭터가 이끄는 시점 위주였고, 그 다음으로 캐릭터와의 상호작용이 관객의 관심을 더 집중시켰다. <벽 속의 늑대들>와 <바바 야가>는 캐릭터와의 상호작용으로 VR 애니메이션의 미디어 특성을 구현해 관객이 관람할 때 재미를 더했고, <글루미 아이즈>보다 가상현실이 가져오는 변화를 더 쉽게 느낄 수 있도록 했다.

넷째, 공간의 연구 결과. 영화 속 스토리 공간의 디자인은 가상공간에서 관객이 느끼는 감정에 영향을 줄 수 있다. 네 영화의 스토리 공간은 저마다의 특징이 있다. <벽 속의 늑대들>에서 아이와 어른의 공간은 관객들로 하여금 가상공간에서 아이 공간의 강인함과 용감함을 느끼게 한다. <글루미 아이즈>에서 인간과 짐비의

공간은 관객들을 하나의 판타지 공간으로 몰아넣는다. <열쇠> 속 피난민들의 내면을 보는 이들의 정신공간, <바바 야가> 속 인간과 숲의 공간은 숲을 대하는 각기 다른 태도가 주는 서로 다른 결과를 직관적으로 느끼게 한다.

VR 애니메이션의 사례분석을 통한 서사 분석 메카니즘의 영상언어 요소 연구에서 나온 결과는 다음과 같다.

첫째, 장면 구성의 연구 결과. 장면의 전환은 관객의 시점에 영향을 미친다는 것을 나타낸다. 논문은 위의 언급한 네 가지 사례 중에서 모든 영화가 서로 다른 장면 전환 형식을 채택할 수 있다. 전통 애니메이션에서 일관성 있게 컷 편집하는 몽타주 방법으로 서사를 진행하지 않지만 VR 애니메이션에서 장면을 연결하는 방식으로 자연스럽게, 유창하여, 진실감을 가진 효과를 나타내며, 360도의 장면은 전통적 시점과 쇼트를 통합하는 메카니즘이 효력을 잃고 VR 기술의 객관적인 조건에 의해 제한된다. 빠른 무빙과 컷 편집은 현기증(멀미)을 일으킨다. VR 애니메이션에서 장면의 전환을 처리할 때 다음과 같은 방식을 택할 수 있다. 첫째, 서사의 사건 포인트와 상호 결합하여 관객이 심리를 잡고 장면을 전환한다: 예를 들어 <벽 속의 늑대들>에서, 늑대가 방안에 들어올 때 연속적으로 반짝이는 2D 장면으로 묘사하고, 시각의 불편함을 이용하여 관객의 긴장된 정서를 조절한다. 둘째, 페이드 아웃을 하였다가 페이드인을 하는 장면 전환은 전통 애니메이션에서 거의 사용되지 않는 쇼트 컷 편집방식이 VR 애니메이션에서 매우 잘 사용되고 있으며, <열쇠>에서 장면을 중첩하고 페이드 아웃, 페이드인의 기법으로 두 장면 간의 전환이 순조롭게 실현된다. 셋째, 무대식의 장면 전환, 이런 표현방식은 관객들이 등장하는 장면에 집중하고 다른 장면을 숨길 수 있게 하는 것이며, 이것은 관객의 시점을 잘 컨트롤 하는 방식이고 전통 애니메이션에서 감독이 일부러 만든 쇼트와 유사하다. 넷째, 고정된 삽입식 전환, 고정된 장면 혹은 모델로 장면을 전환했다. <열쇠>에서 페이드 아웃, 페이드 인의 장면을 제외하고 모두 하나의 과도 장면을 바탕으로 전환한다. 과도 장면의 설정은 관객에게 시각적 기억을 형성할 수 있다. <바바 야가>에서 중간에 장절을 삽입하는 방식을 사용했고 장절 장면을 고정하는 방식으로 서로 다른 장면에 삽입하여 장면의 전환을 실현했다. 이런 형식은 <열쇠>의 방법보다 못하며, 영화 속의 한 장면으로 장면 전환을 진행하면 서사가 일시적으로 중단되지는 않는다. <바바 야가>는 장면의 전환을 실현했지만 장막(帳幕)에 장면의 연변을 삽입할 때 서사가 갑자기 중단된다.

장면에서 시각적으로 표현되는 색상과 빛은 시각을 유도하는 데 사용되기도 한

다. <열쇠>에서는 장면의 색상 변화를 통해 일정한 시점의 흡인력이 생긴다. <글루미 아이즈>는 어두운 공간에 약한 빛을 을 적용하여 관객의 시점을 사로잡는다. 빛을 이용하여 관객을 끌어당기는 시점을 비교하는 장면 디자인은 검정이 주를 이루며, 밝은 빛과 검정이 강한 대비를 이루며 효과적으로 관객을 끌어당긴다. 그러나 장면에서 색상 요소가 많고 빛이 충분한 경우에는 색상과 빛이 관객의 관심을 끌지 못한다.

둘째, 상호작용의 연구 결과. VR 애니메이션의 서사구조는 영화와 상호작용 매체의 서사구조를 종합하고 표현형식이 비교적 풍부하다는 것을 알 수 있다. 영화 속의 선형 구조와 비선형 구조는 VR 애니메이션에도 똑같이 적용되고 인터랙티브 미디어 갈래 서사는 가상현실에도 비교적 잘 나타난다. 갈래 서사에서 상호작용은 매우 중요한 역할을 하며, 상호작용 내용의 설정을 통해 관객들에게 서사 주도권을 장악할 수 있도록 하고, 서사 중의 오락성, 게임성과 반복성을 증가시켰다. 상호작용 내용은 간혹 관객의 주의력을 분산시킬 수 있다. 예를 들어 <열쇠>에서 세 개의 작은 공은 일부 관객들이 상호작용에 집착하는 내용이지만 관객들의 전체적인 서사 이해에 영향을 주지 않는다. 이런 상황에서 전통 애니메이션에 없는 현상도 생겼다: VR 관객들은 반복적으로 애니메이션을 보고 싶어하며, 그 의도는 매번 이전에 본 것과 다른 점을 찾아낼 수 있다.

셋째, 사운드의 연구 결과. 사운드 요소를 밝히는 공간적 특징은 VR 파노라마 서사를 시각적으로 이끌 수 있도록 돕는다. 한편, VR 장면에서 사운드의 세기, 거리, 방위가 시각적 측위를 도와주고, 강도, 거리, 방위의 변화도 관객의 시점과 주의를 돌리게 한다. 한편 목소리 자체가 흥미를 느끼게 하는 중요한 서사의 단서가 될 수 있다. 사례는 사운드를 내는 물체를 환기시키는 것으로, 장면 내 서사 단서의 공간배치 자체가 관객의 시점에 큰 유도를 주지 않고 장면 내 공간 단서를 공간 사운드와 결합할 때 시점 유도가 이루어지는 것으로, 예컨대 <벽 속의 늑대들> 과 <열쇠>에서 사운드와 공간의 효과적인 결합이 관객의 시각을 이끈다.

네 가지 VR 애니메이션의 사례분석을 통한 시점분석 메카니즘의 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 관객 시점이 영화의 캐릭터로 미리 설정되어 있다는 것을 보여주며 VR 상황 속 관객들의 신체적 감각, 정서적 몰입, 심장 박동 등의 생리적 반응이 전통 애니메이션보다 훨씬 강하다는 것을 보여준다. <벽 속의 늑대들>, <열쇠>, <바바 야가>는 모두 관객의 역할로 관객의 참여감과 감성적 공감대가 <글루미 아이즈>보다 우수하다는 분석이 4개나 나왔다. 둘째, 감독 시점은 관객의 시점

을 끝 때 VR을 활용한 공간감과 상호작용이 서사와 효과적으로 결합되어 관객의 1인칭 또는 2인칭 시점으로서 아바타 감각을 유도하고 최대한 가상공간에 포함될 수 있도록 허용하며, 관객 감각 메카니즘의 자연스러운 전환으로 상호작용의 정확성에 더 적합한 조건을 제공한다. 3인칭 시점은 공간 감각과 가상공간에 대한 감각을 높인다. 연출은 어떤 시점의 활용이든 캐릭터와 장면, 사운드, 상호작용을 활용하여 관객의 시각을 사로잡고 서사를 완성하는 데 성공하였다. 심지어 서사구조에서도 새로운 돌파구를 찾기 시작하였는데, <열쇠>의 비선형 서사와 <바바 야가>의 갈래 서사가 좋은 시도라고 할 수 있다. 셋째, 서술자 시점은 미르잰 보스머 등이 VR에서 밝힌 1인칭 서술과 2인칭 서술, 3인칭 서술이 관객에게 주는 다른 느낌을 확인하였다. <열쇠>의 2인칭 서술은 관객들에게 깊은 몰입감과 현장감을 안겨주었고, <글루미 아이즈>의 3인칭 서술은 관객들에게 전통적인 애니메이션과 같은 느낌을 가져다 주어 영화에 대한 적극적인 참여감을 주지 못하였다. <벽 속의 늑대들>과 <바바 야가>의 첫 번째 호칭 서술은 관객들이 자아 정체성을 얻을 수 있도록 해주었다.

<표 5-21> 사례분석 결과

분석 메카니즘	분석 작품		벽 속의 늑대들	글루미 아이즈	열쇠	바바 야가
	분석 요소					
서사구조 분석 메카니즘	서사구조 요소	주제	탐험	사랑	난민을 소재로 한 작품	공간보호
		사건	캐릭터와의 상호작용이 서사 전개	캐릭터가 서사 전개	상호작용이 서사 전개	캐릭터 및 상호작용이 서사 추진
		캐릭터	여자 루시	인간 소녀 네나와 좀비 소년 글루미	난민 만나	관객과 마그다
		공간	인간 공간과 벽 속의 공간	인간 공간과 좀비 공간	내면 공간과 현실공간	인류 공간과 숲의 공간

		서사 구조	선형 서사	선형 서사	비선형 서사	비선형 서사 갈래 서사 (가지형 서사)
		영상 언어 요소	장면 구성	3차원 스타일 위주로 2차원 스타일 삽입	3차원 판타지 스타일	담채 스타일
검은 배경을 이용하여 다른 장면의 전환을 실현하고, 부분적으로 2 차원 장면 플래시 효과 채용	연극식 장면 전환, 캐릭터가 있는 장면만 표시			순환식 장면 전환, 한 장면을 과도 장면으로 하여, 여러 장면의 변환을 실현한다	장면과 장면 사이에 과도기적인 화면을 삽입한 다. 예를 들면, 장의 화면과 같다	
상호 작용	시각적 상호작용 접촉 상호작용		상호작용 없음	접촉 상호작용	시각적 상호작용 접촉 상호작용 제스처 상호작용	
사운드	서사 전개		분위기를 복돋운다.	서사 전개	분위기 부각	
시점분석 메카니즘 (시점 유도 여부)	관객 시점	시점	주관적 시점	객관적 시점	주관적 시점	주관적 시점
		캐릭터	주인공 유도 시점	주인공 유도 시점		주인공 유도 시점
		장면	X	빛 유도 시점	색상 유도시점	X
		공간	X	공간 유도 시점	공간 유도 시점	X
		청각	사운드 유도 시점	X	사운드 유도 시점	X
		상호 작용	상호작용 유도 시점	X	상호작용 유도 시점	상호작용 유도 시점

	감독 시점	캐릭터 유도과 상호작용 유도를 적절히 설정	공간 유도 훌륭하게 설정	사운드 유도가 매우 우수하고, 일정한 공간 유도가 있으며, 영화 속 과도한 상호작용은 서사 이해를 어느 정도 방해한다.	상호작용을 이용한 서사 전개
	서술자 시점	2인칭 서술자 시점	2인칭 서술자 시점	1인칭 서술자 시점	2인칭 서술자 시점

(X : 두드러진 특성 없음)

제6장 결론

가상현실의 '가상' 기술은 컴퓨터를 통해 실제의 현실공간처럼 시뮬레이션하는 것이다. 그러나 가상현실 기술의 응용과 발전은 피에르(Pierre Lévy)가 말한 것처럼 생산성과 개방성, 다양성이 있다. 매체의 발전이 기술의 벽을 뛰어 넘어 인간의 감각을 증강시키면서, 예술가들은 서양회화 속 돔(dome) 그림과 벽화에서 '환각'과 '몰입'의 개념을 탐구하기 시작했다. 또한 문학작품에서도 미래세계의 가상현실을 예측한 바 있다.

상호작용 아트의 탐구는 유럽의 연극무대에서 등장하기 시작해, 컴퓨터 기술의 발전으로 인간이 상상하는 '가상'과 '상호작용'이 실현되는 '가상현실'을 만들어냈다. 가상현실이 영화와 결합한 후 인간은 가상현실의 서사기능을 발견했고, 가상현실은 영화나 애니메이션에서도 하나의 매개체가 될 수 있었다. 구글 스포트라이트 스토리(Google spotlight Stories), 오쿨러스 스토리 스튜디오(Oculus Story Studio), 바오밥 스튜디오(Baobab Studios) 등 3개 스튜디오는 꾸준히 VR 애니메이션의 가능성을 탐색하며, 다수의 우수한 VR 애니메이션을 개발했다. 이들은 국제적으로도 인정받고 가상현실 애니메이션 연구에도 다량의 연구 사례를 제공했다.

가상현실 영상의 연구에서 가상현실이 갖는 세 가지 특성 '현장감' '상호작용(인터랙티브)성' '몰입감'에 대한 연구가 많다. 현장감과 몰입감은 일종의 물리적 환경의 체험으로서 관객의 신체감지, 정서감지, 운동감지의 한 공간을 형성하고, 이 공간에서 관객은 영상과 상호작용을 할 수 있다. 본 논문은 가상현실의 세 가지 특성에서 애니메이션 발전의 새로운 가능성을 찾아냈고, 그것이 바로 상호작용과 몰입의 공간에서 VR 애니메이션의 시점 연구의 문제를 도출했다.

시점의 연구는 문학과 영화 속에서 주목한 지 오래되었다. 마크(Marc corrillo)는 『포스트모던 서사 이론』이라는 책에서 '20세기 전반 50여 년 동안 서술학계 연구자들이 시점의 연구에 심취했었다.'고 주장했다. 서사학에서도 시점이란 단어는 여러 가지 명칭이 있지만, 주네트가 『서술화어』에서 제시한 '초점(focalisation)'이란 용어는 대다수 서사학자들이 채택하고 있다. 문학과 영화의 서사이론에서 유래한 애니메이션 서사이론은 애니메이션 서사의 공간, 시간, 몽타주 등에 대한 연구는 많지만 '시점'에 대한 연구는 적다. 시점은 일반적으로 감독

의 의식형태와 세계관, 관객의 시각감지, 서술자의 입장에서 이루어지는 서술 대상의 전환 등을 의미한다. 가상현실의 가장 큰 의의는 전통적인 애니메이션의 시점 방식이 바뀌면서 자유로운 시점의 표현이 가능해졌다는 것을 의미한다.

시점은 서사의 일부로 서사의 다른 요소들이 시점에 영향을 미친다. 본 연구의 서사 분석에서는 문학과 영화의 서사 발전에서 시점에 영향을 미치는 세 가지 서사요소, 즉, 스토리, 서사구조의 분류와 서술행위를 다뤘다. 스토리에 포함된 사건들은 VR 애니메이션에서 상호작용과 모순되는 부분이 존재하지만, VR의 특성상 양자의 갈등을 완화할 필요가 있다. 캐릭터는 VR 애니메이션의 주요 구성 부분이자, 시점을 이끄는 중요한 구성이다. 공간은 전통 애니메이션 서사에서 중요한 예술형식으로, VR의 특성이 잘 어우러져 있다.

서사구조 유형에서는 영화에서 흔하게 볼 수 있는 선형 서사구조, 비선형 서사구조, 평행 서사구조가 모두 VR 애니메이션에 적용된다. 그 밖에 VR 애니메이션은 특별한 비선형 서사구조 중에서 게임의 갈래 서사와 결합함으로써 서사구조의 독특한 융합성을 갖고 있는 것으로 분석되었다. 이러한 VR 애니메이션의 특별한 비선형 서사구조 형식에 대한 미래의 가상 미학의 변화도 분석했다.

VR 애니메이션 시점의 가상공간은 연극의 '제4의 벽'을 넘어선 가상공간에서 서사성을 갖게 함으로써 VR 애니메이션의 서사 공간에 대한 '가상성'을 갖는다. 또한 고정적이고 수동적인 공간 감각에서 다양성과 능동적인 파노라마 공간으로 관객을 이동시켜 전통적인 매개체에서 볼 수 없는 공간을 보완하는 현장감(현존감)의 특징을 나타낸다. VR 애니메이션은 쇼트의 컷 편집 대신 연속 장면으로 연극무대의 연결 방법을 빌려, 광선 유도과 승강식 장면, 소품 유도, 연기자 동작, 동선 등을 통해 장면 전환이 이뤄진다.

VR 애니메이션의 시간적 특성은 서사시간에 표현되며, 순서는 VR 애니메이션에서 자주 사용되는 서사방식이고, VR 애니메이션은 시간의 순서를 거꾸로 서술할 때 시간의 경과를 막기 위해 합리적으로 시간의 순서를 배치해야 한다. VR 애니메이션은 실시간의 시간과 시간이 압축된 상태로 보여준다. VR은 실시간 시간을 제작에 구현해 실시간으로 볼 수 있는 제작의 효과를 볼 수 있다. 체험에 있어 관객이 현재 발생한 상태를 유지하면서 내용과의 실시간 상호작용을 통해 실시간으로 피드백을 제공한다. VR 애니메이션은 시간의 압축 상태로 나타나고, 이런 압축은 실제로 지속시간이 비교적 짧은 감지체험으로 압축돼 VR 관객이 VR 헤드셋을 사용할 때 시간 감지의 차이를 느끼고, 비교적 전통적인 매체의 관객에 비해 시간에

대한 감지가 약하다.

기술상 VR 애니메이션은 공간 입체 위치추적 사운드를 적용해 장면 환경에 맞는 사운드 효과를 만들어 공간의 '몰입'을 한층 더 구현했다. 동시에 소리는 서사 속에서 인도하는 역할을 한다. VR 애니메이션의 사운드는 '인사이드 스크린 사운드' '오프 스크린 사운드' '음악과 음향효과'의 세 부분으로 구성된다. 인사이드 스크린 사운드는 그래픽에 의존하여 그래픽과 음향 및 그림을 동기화하는 효과로, 비동기성의 인사이드 스크린 사운드는 서사 내용의 확장을 말한다. 오프 스크린 사운드는 영화 속 캐릭터의 사고 활동과 내면 변화를 묘사하면서도 서술자가 되어와 신분으로—객관적으로 이야기를 풀어낸다. VR 애니메이션에서 2인칭 시점의 오프 스크린 사운드는 관객의 참여를 자극하고, 몰입감과 현장감을 부여한다. 1인칭 시점의 오프 스크린 사운드는 관객에게 자아 정체성을 부여한다. 음악과 음악효과는 애니메이션에서 관객이 이미지의 의미를 더 잘 이해하게 하고, 더 좋은 청각적 체험을 얻을 수 있게 하며, 머릿속에서 서사의 시각적 효과를 높인다. 세 가지 사운드 요소의 결합은 VR 애니메이션의 서사적 완성도를 높이고 시청각 효과를 더 극대화한다.

VR 애니메이션 시점은 서사 속 서술행위가 지향하는 관객, 감독, 서술자에 따라 시점을 관객 시점, 감독 시점, 서술자 시점으로 구분했다. 관객 시점분석에서 VR 애니메이션 속 관객의 정체성이 '객체'에서 '주체'로 바뀌면서 관객이 스크린 밖 관객이 아닌 스크린 속 캐릭터로 바뀌는 것을 확인했다. VR 애니메이션은 관객의 감지를 높여 극장 모드에서 '분리식' 개인 공간으로 진입하고, 전통 극장 모드의 시각적 감각과 청각적 감각을 바탕으로 후각적 감각, 촉각적 감각, 운동 감각을 추가했다. 즉, 기존의 '관객'이라는 단어가 부여한 '관람'의 의미에 '체험'의 의미를 더한 것이다.

감독 시점은 관객의 자유로운 시점에서 영향을 받아 몽타주 기법을 이용한 특정 장면 편집이 없어지고, 기존 애니메이션에 비해 감독의 스토리텔링 표현에 비교적 많은 제약을 받는다. 영화가 감독 위주에서 관객 위주의 패러다임으로 전환된다. 관객 시점의 분류는 전통 애니메이션 시점에 따라 주관적 시점과 객관적 시점으로 나눌 수 있다. VR 애니메이션의 서술자 시점은 전통적으로 많이 쓰인 1인칭 서술자 시점과 3인칭 서술자 시점에 대해 문학적 개념으로 응용했다. 그러나 영화에서는 잘 쓰지 않는 2인칭 서술자 시점을 활용함으로써 적합하게 했다. 본 연구에서 VR애니메이션 <크로우: 레전드(Crow-The Legend)>는 전통적인 미디어와 VR 매

체에서 감독 시점과 관객 시점을 비교한 결과, VR 매체에서 감독 시점은 장면이 더 풍부해지고, 공간적으로 깊이와 폭을 넓히고, 상호작용 내용을 활용한 장면 간의 전환이 빈틈없는 효과를 이뤄다는 결론을 내렸다. VR 매체는 관객의 시각을 더욱 중시해 관객이 스스로 시점의 거리를 조절할 수 있는 전통적인 카메라의 전환 효과를 볼 수 있다.

시점과 서사 사이의 관계를 증명하기 위해 본 논문은 서사 이론에서 구분되는 서사 요소와 시점분석에서 감독 시점, 관객 시점과 서술자 시점을 바탕으로 한 사례분석에 대해 서사 분석 메카니즘과 시점분석 메카니즘 두 가지를 설계했다. 사례분석의 목적은 두 가지 분석 메카니즘을 통해 VR 애니메이션 속 서사와 시점 간의 상호관계를 정리하고, 서사 속 각 요소가 어떻게 시점에 영향을 미치는지를 알아내는 것이다. 연구를 위해 국제 영화제에서 인정받은 4편의 애니메이션 <벽 속의 늑대들(Wolves in the wall: 2019)>, <글루미 아이즈 (Gloomy Eyes: 2019)>, <열쇠(The Key; 2020)>, <바바 야가(Baba Yaga; 2020)>을 연구 대상으로 했다. 이 네 편의 영화는 서사구조, 시각 효과, 장면 디자인, 상호작용 내용, 유도 시점 등의 방면에서 독특한 점이 있고, 기존 VR 애니메이션의 시각적 유도 기법을 전면적으로 포괄하고 있다. 사례분석의 연구결론은 다음과 같다.

첫째, VR 애니메이션 시점은 전통 애니메이션을 기반으로 물리적 특성을 추가했다. 전통 애니메이션은 관객이 스크린을 보기만 하면 되지만, 관객과 스크린과의 거리는 바로 시점 거리에 위치하고, 물리적 공간에서 고정되고 이동이 불가하다. 반면에 VR 애니메이션 시점은 시점 거리의 가변성과 시점 범위의 확대가 가능하다. 관객은 가상현실 공간에서 현실공간과 유사한 자각성과 능동성, 조종성을 갖는다.

둘째, VR 시점은 관객의 신분 변화를 가져온다. 전통 애니메이션에서 시점은 주로 감독이 보여주는 내용에 나타나며, 감독은 관객들이 볼 수 있는 여러 가지 내용을 미리 설계해서 관객들이 어떻게 보고, 어떤 각도에서 봐야만 감독의 생각을 나타내기 위해 더 적합한지 알게 한다. 이런 생각들은 컷 편집을 통해 표현하면 되고, 관객들은 영화의 어떤 시점에 대한 문제에 신경 쓸 필요가 없다. 그러나 VR 기술은 관객의 의지대로 자유롭게 관람이 가능하고, 관객은 전통적인 영화의 수동적인 관람객의 입장에서 자유롭게 관람하는 주체가 되었다. 전통 애니메이션에서는 장면이 변하지 않고 관객들의 이해도 거의 일치하지만, VR에서는 관객들의 자유로운 시점이 그들의 서로 다른 행동을 야기하고, 관객의 능동적인 참여는 결과

적으로 작품의 완성도를 높였다.

셋째, VR 서사구조의 변화이다. 전통 애니메이션의 서사구조에 비해 VR 애니메이션은 전통 애니메이션의 선형 서사구조, 비선형 서사구조, 평행 서사구조로 나뉜다. 이 세 가지 서사구조를 기반으로 새로운 '갈래 서사'를 결합했다. 갈래 서사에서 가장 큰 차이점은 바로 '상호작용' 서사 내용의 추가이며, 상호작용 서사는 관객이 서사를 주도하는 새롭고 발전된 시점 형식이다. 이러한 서사의 시점은 VR 애니메이션이 전통적인 애니메이션의 시점과 구별되는 또 다른 서사구조라고 할 수 있다. 즉, VR 애니메이션의 새로운 '갈래 서사'구조는 VR 기술에 몰입성을 더하여 관객이 영화의 캐릭터로 존재할 수 있게 하고 1인칭과 2인칭으로 스토리에 더욱 몰입하게 만든다.

넷째, 관객이 시점을 제어할 수 있다. 이것은 전통 애니메이션의 시점과 가장 큰 차이일 것이다. 앞에서 언급했듯이 전통 애니메이션의 관객은 수용자이고, 감독의 모든 시점 배치를 수용해야 한다. 그러나 VR 애니메이션에서 감독의 임무는 관객들의 시점을 유도하는 것이고, 몽타주 컷 편집 기법이 사라지기 때문에 감독은 고정된 쇼트의 컷 편집만으로는 감독의 의도를 표현할 수 없다. 물론 관객 또한 영상에서 시점을 제어할 수 없다. VR 애니메이션에서 감독은 서사구조, 캐릭터의 동작, 장면 구성, 색상, 빛과 상호작용 내용으로 관객을 이끌어야 한다.

다섯째, '쇼트' 개념은 장면 개념에 의해 대체된다. 전통 애니메이션에서 서사와 시점은 모두 쇼트의 컷 편집을 통해 표현한 것이고 장면은 쇼트에 따라 설계되고 배치된다. 반면에 VR 애니메이션은 VR 장비의 특성으로 인해 잦은 쇼트의 전환으로 현기증을 유발하기 때문에 연속적인 롱테이크 장면 연출이 필요하다. 또한 전통 애니메이션의 장면은 쇼트 프레임에 표시되기 때문에 완전한 설계가 필요하지 않다. 그렇지만, VR 360도의 시점 체험일 경우 장면의 완전성은 매우 중요하며, 서로 다른 관객들의 다양한 니즈에 부합해야 한다. 그러므로 VR에서 장면의 디자인은 특히 중요하고, 장면의 디테일도 전통 애니메이션보다 더욱 풍부해야 한다.

위에서 언급한 VR 애니메이션이 서사와 시점에 표현되는 특징 외에 또다른 특징도 있다. 첫째, 관객이 스크린 방식에서 헤드셋을 쓰고 스크린이 없는 1인 몰입식 관람 방식으로 전환한다. 둘째, 관객들이 영화를 관람하는 감각적 체험을 강화하고 시각, 청각에서 시각, 청각, 촉각, 후각의 다중 감각으로 확대한다. 셋째, VR 애니메이션의 공간은 관객에게 실제 공간과 같은 심리적 느낌을 주고 영화를 관람

할 때 전통 애니메이션보다 관객의 감정 이입과 정서를 더욱 잘 전달한다. 넷째, VR 애니메이션은 관객의 관람 습관을 바꾸게 했고, 관람하는 객체에서 주체가 되었으며, 정적인 관람에서 동적인 관람, 일회성 관람에서 다회 관람 방식으로 바뀌었다.

본 연구의 사례분석 메카니즘의 연구 결과는 향후 VR 애니메이션을 연구하는 연구자와 창작자에게 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다. 그러나 본 연구에도 한계성이 존재한다. 본 연구의 사례분석 방법은 연구자들이 영화, 애니메이션 등 관련 자료를 많이 찾아, 자신의 분석을 통해 만들어졌다. 그렇기 때문에 분석 대상의 선택과 분석 요소의 도출에 있어 기존 선행 연구자들의 주관적 개입의 영향이 있다. 그리고 분석 대상이 많지 않았기 때문에 향후 연구에서 더 많은 VR 애니메이션을 결합한 분석 방법과 결론으로 연구의 깊이와 폭을 더 보완해야 할 것이다. 이번 연구는 VR 애니메이션의 서사와 시점에 대한 제한적 분석으로 진행했지만, 앞으로 더 넓은 범위, 예를 들어, 오프 스크린 사운드의 공간적 표현, 시간 표현, 청각 표현 등에 대해서도 더 많은 연구가 필요하다. 더불어 가상현실과 관련된 인지 심리학, 인간 공학, 인간과 기계의 상호작용(HCI), 컴퓨터 그래픽학 등 학문 영역 전반의 관련 내용도 향후 연구에 좋은 방향이 될 것이다.

참고문헌

단행본

- 강소원, 『현대 영화의 분석 입문』, 출판사 지원, 1999.
- 장바이칭, 장웨이저, 『영화관객학』, 중국영화출판사, 1994.
- (프랑스) 크리스티안 메츠(Christian Metz), 『상상의 능지』, 중국방송출판사, 2006.
- 프란트 칼 슈탄젤 (Frant Karl Stangelo), 김정신역, 『소설의이론』, 문학과 비평사, 1990.
- Gaudreault, A., Jost, F., & 송지연역, 『영화서술학』, 동문선, 2001.
- Aumont, Jacques, 『Du visage au cinéma』, Paris: Editions de l'Etoile, 1992.
- Brooks, Cleanth, and Robert Penn Warren, 『A Literary Correspondence』, University of Missouri Press, 1998.
- Bazin, André, 『What is Cinema?』, University of California Press, 2004.
- Branigan, Edward, 『Point of View in the Cinema.』, De Gruyter Mouton, 2012.
- Bordwell, David, 『Narration in the fiction film』. Routledge, 2013.
- Cuddon, J. A, 『Dictionary of Literary Terms and Literary Theory』, John Wiley & Sons, 2012.
- Chatman, Seymour, 『Story and Discourse』, Cornell University Press, 2021.
- Diderot, Denis, and Walter Herries Pollock, 『The paradox of acting』, Chatto & Windus, 1883.
- Dancyger, Ken, 『The director's idea: the path to great directing』, Routledge, 2006.
- Dille, Flint, and John Zuur Platten, 『The ultimate guide to video game writing and design』. Lone Eagle Publishing Company, 2007.
- David Herman, Jahn Manfred and Marie-Laure Ryan, 『Encyclopedia of Narrative Theory』, London and New York : Routledge, 2008.
- Galyean, T.A, 『Narrative Guidance of Interactivity』, Ph.D. dissertation, MIT Media Arts and Science. 1995.
- Grau, Oliver, 『Virtual Art: from illusion to immersion』, MIT press, 2003.
- Gregory, Chris. Star Trek, 『Parallel Narratives』, Springer, 2016.
- Halid. Torture, 『Embodied Montage: Reconsidering Immediacy in Virtual Reality』, Cambridge. MA : MITPress, 2016.
- Jean Baudrillard, 『Fatal Theories』. Routledge, 2008.
- Jerald, J, 『The VR Book: Human-centered Design for Virtual Reality』, San Rafael, Morgan & Claypool, 2015.
- Kozloff, S, 『Invisible Storytellers』, University of California Press, Berkely, 1988.
- Lévy, Pierre, 『Becoming virtual, reality in the digital age』, 1998.
- Lubomir Doležel, 『Narrative Modes in Czech Literature』, Toronto : University of Toronto

- Press, 1973.
- Lanier, Jaron, 『Dawn of the new everything: A journey through virtual reality』, Random House, 2017.
- Matthews, Brander, 『A Study of the Drama』, Houghton Mifflin, 1910.
- Monika Fludernik, 『An Introduction to Narratology』, London and New York: Routledge, 2009.
- Metz, Christian, 『Language and cinema』, De Gruyter Mouton, 2011.
- Miriam Harris, Lilly Husbands, Paul Taberham, 『Experimental Animation: From Analogue to Digital』, Routledge, 2019.
- Propp, Vladimir Iakovlevich, 『Morphology of the folktale』, University of Texas Press, 1968.
- Rimmon-Kenan, Shlomith, 『Narrative fiction: Contemporary poetics』, Routledge, 2003.
- Prince, Gerald, 『Narratology: The form and functioning of narrative』, Walter de Gruyter, 2012.
- Ryan, Marie-Laure, 『Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media』, Johns Hopkins University Press, 2003.
- Stanzel, Franz Karl, 『A theory of narrative』, Cambridge University Press, 1984.
- (法)馬賽爾·馬爾丹,何振淦(譯), 『電影語言』, 中國電影出版社, 2000.
- (法)熱奈特,王文融(譯), 『敘事話語』, 中國社會科學出版社, 1990.
- (法)德勒茲,謝強等(譯), 『電影:時間—影像』, 湖南美術出版社, 2004.
- (法)克裏斯蒂安·麥茨,志敏(譯), 『想象的能指』, 中國廣播電視出版社, 2006.
- (法)安德烈·巴贊,崔君衍(譯), 『電影是什麼?』, 北京文化藝術出版社, 2008.
- (法)雅克·奧蒙, 『電影導演論電影』, 上海人民出版社, 2008.
- (加)安德烈·戈德羅,(法)弗朗索瓦·若斯特(著), 劉雲舟(譯), 『什麼是電影敘事』, 商務印書館, 2005.
- (立陶宛)A.J.格雷馬斯,吳鴻紗,馮學俊(譯), 『論意義—符號學論文集』, 百花文藝出版社, 2005.
- (美)華萊士·馬丁, 『當代敘事學』, 北京大學出版社, 1991.
- (美)傑拉德·普林斯,喬國強,李孝弟(譯), 『敘述學詞典』, 上海譯文出版社, 2011.
- (美)J.希利斯·米勒(J. Hillis Miller),申丹(譯), 『解讀敘事』, 北京大學出版社, 2001.
- (美)唐·伊德(著),韓連慶(譯), 『技術與生活世界』, 北京大學出版社, 2012.
- (英)卡雷爾·賴茲(Karl Reisz),(英)蓋文·米勒(Gavin Millar), 『電影剪輯技巧』, 中國電影出版社, 1982.
- 亞理斯多德[Aristoteles],羅念生(譯), 『修辭學』, 上海人民出版社, 2006.
- 李顯傑, 『電影敘事學—理論和實例』, 中國電影出版社, 2000.
- 許江,吳美純, 『非線性敘事:新媒體藝術與媒體文化』, 中國美術學院出版社, 2003.
- 申丹,王麗亞, 『西方敘事學:經典與後經典』, 北京大學出版社, 2010.
- 餘秋雨, 『觀眾心理學』, 上海教育出版社, 2005.
- 章柏青,張衛, 『電影觀眾學』, 中國電影出版社, 1994.

학위논문

- 김지수, 「사이버 멀미 저감을 위한 VR 애니메이션의 시각적 연출 연구」, 부산대학교대학원, 디자인학과, 박사학위논문, 2021.
- 두신, 「주의력 가이드를 기반으로 한 VR 내러티브 연구」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 경험디자인학과, 박사학위논문, 2021.
- 박은경, 「HMD 기반 가상현실 게임에 나타난 리얼리즘 기법 연구」, 이화여자대학교, 융합콘텐츠학과, 박사학위논문, 2019.
- 배주현, 「가상현실 내러티브 연출 방법론 : 작품 <The bus>의 연출을 중심으로」, 연세대학교 커뮤니케이션대학원, 미디어아트전공, 석사학위논문, 2021.
- 신채룡, 「가상현실 콘텐츠를 활용한 무용창작 <세 개의 방> 실행기반연구」, 세종대학교 대학원, 무용학과, 박사학위논문, 2020.
- 이봉비, 「게임과 영화 예술의 미래 융합에 관한 연구 : 가상현실의 특성을 중심으로」, 인천대학교 일반대학원, 디자인학과, 박사학위논문, 2020.
- 이유나, 「가상현실 영화에서 나타나는 위계별 서사적 사건의 시청각적인 표현 특성- 채트먼의 서사 이론을 중심으로」, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문, 2021.
- 정지영, 「가상현실에서 시점과 화면움직임 방향이 사이버 멀미에 미치는 영향」, 연세대학교 정보대학원, UX/콘텐츠, 석사학위논문, 2016.
- 주도, 「애니메이션 서사와 가상공간 기술을 활용한 테마파크 어트랙션 개발」, 신라대학교 일반대학원, 애니메이션전공, 박사학위논문, 2019.
- 차오옌젠, 「가상현실 몰입형 영상의 진화에 대한 연구 : <The Dream Collector>와 <Shennong: Taste of Illusion>을 중심으로」, 청주대학교 대학원, 영화언론콘텐츠학과, 박사학위논문, 2021.
- Galyean, T.A., 「Narrative Guidance of Interactivity」, MIT Media Arts and Science, Ph.D. dissertation. 1995.
- 陳琳娜, 「數字技術電影美學的當代建構」, 南京藝術學院, 연극 영상학과, 박사학위논문. 2020.
- 宮春潔, 「數字時代電影美學嬗變研究」, 吉林大學, 중국 현시대 문학과, 박사학위논문. 2019.
- 劉波, 「沉浸式虛擬現實交互藝術設計研究」, 中央美術學院, 디자인학과, 박사학위논문. 2019.
- 薛峰, 「媒介融合語境下之動畫奇觀研究」, 南京藝術學院, 방송예술학과, 박사학위논문. 2019.
- 孫鑫, 「動態影像藝術的反敘事性研究」, 東北師範大學, 미술학과, 박사학위논문. 2018.
- 賴守亮, 「數字虛擬情境中的設計審美研究」, 武漢理工大學, 디자인학과, 박사학위논문, 2016.
- 陸欣, 「新世紀小說的敘事空間研究」, 蘭州大學, 중국 언어문학과, 박사학위논문. 2015.
- 程雯慧, 「動畫的影像敘事研究」, 武漢理工大學, 디자인학과, 박사학위논문. 2011.

학술지 논문

- 김명삼, 「360° 몰입형 가상현실에서 동일시와 시점을 통한 체험자 중심의 영상 이미지 체계 분석」, 『조형미디어학』, 2017.
- 김승현, 김혜경. 「VR 애니메이션의 내러티브를 위한 몰입도 향상에 관한 연구-VR 애니메이션 < Pearl>의 제작방식을 중심으로-」, 『기초조형학연구』, 2017.
- 김영혜, 「가상현실(Virtual Reality) 영화의 예술적 잠재력에 대한 소고」, 『영화연구』, 2019.
- 김선아, 「VR영화의 시점과 프레임-VR단편영화 <동두천>을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』, 2020.
- 김종민, 한정엽, 「VR콘텐츠의 재현적 공간 연출 사례 연구- Google Spotlight Stories VR를 중심으로」, 『한국공간디자인학회논문집』, 2020.
- 김태호, 「가상현실의 서사 예술적 가능성과 서사교육」, 『청람어문교육』, 2020.
- 변민주, 정세권, 이운장, & 이경호. 「스토리보드 제작을 위한 에듀테인먼트 가상현실 콘텐츠의 사용자 시점 연구」, 『커뮤니케이션디자인학연구』, 2019.
- 서봉석, 황수빈, 김동호, 「대역폭 제한된 공간에서 다중시점 360 VR 콘텐츠의 시점변경에 따른 전송지연에 대한 연구」, 『한국방송미디어공학회 학술발표대회논문집』, 2021.
- 신홍주, 「VR콘텐츠에서 시점의 자유에 대한 연구 -애니메이션 <로스트(lost)>를 중심으로-」. 『한국애니메이션학회 학술대회지』, 2016.
- 신홍주, 「VR콘텐츠의 시점 연구」, 『애니메이션연구』, 2016.
- 이영수, 「VR활용 브랜드 콘텐츠의 스토리텔링 연출에 대한 연구」, 『인문콘텐츠』, 2017.
- 임왕태, 「VR영화의 새로운 영화문법」, 『영상기술연구』, 2017.
- 유인혁, 「한국 혼합현실 서사에 나타난 '디지털 사이보그' 표상 연구-웹소설을 중심으로」, 『국제한국문학문화학회』, 2020.
- Baudrillard, Jean. 「Marshall MacLuhan, Understanding Media: the Extensions of Man, Mc Graw-Hill Book company, cop. 1964」, 『L'Homme et la Société』, 1967.
- Barthes, Roland, and Lionel Duisit. 「An introduction to the structural analysis of narrative」, 『New literary history』 1975.
- Biocca, Frank, Ben Delaney. 「Immersive virtual reality technology」, 『Communication in the age of virtual reality』, 1995.
- Cameron, Andy, 「Dissimulation: The Illusions of Interactivity」, 『Millennium Film Journal』, 1995.
- Delaney B. 「Sex, drugs and tessellation: The truth about virtual reality」, 『CyberEdge Information Services』, 2014.
- Gregory, Chris. Star Trek: 「Parallel Narratives」, Springer, 2016.
- Prince, Gerald, 「Narratology: The form and functioning of narrative」, 『Walter de Gruyter』, 2012.

- Jayesh, S. P. & Azif, I. & Herold, P. C. 「Grammar of VR Storytelling: Visual Cues」. 『ACM International Conference Proceeding Series, ACM International Conference Proceeding Series』, 2017.
- Matthews, Brander, 「A Study of the Drama」, 『Houghton Mifflin』, 1910.
- Muhanna MA, 「Virtual reality and the CAVE: taxonomy, interaction challenges and research directions.」, 『J King Saud Univ Comput Inf Sci』, 2015.
- Mullen, Grayson, Nicolas Davidenko. 「Time Compression in Virtual Reality」, 『Timing & Time Perception』, 2021.
- Nilsson NC, Nordahl R, Serafin S, 「Immersion revisited: a review of existing definitions of immersion and their relation to different theories of presence」, 『Hum Technol』, 2016,
- Richard Buchanan, 「Design as Inquiry: The Common, Future and Current Ground of Design」, In Future Ground: Proceedings of the International Conference of the Design Research Society, 2004.
- Robert Rossen, 黃望莉, 張淨雨, 「媒介飽和語境下對數字電影美學的思考」, 『當代電影』, 2012.
- Sheridan, Thomas B., 「Musings on telepresence and virtual presence」, 『Presence Teleoperators Virtual Environ』, 1992,
- Slater M, Wilbur S, 「A framework for immersive virtual environments (FIVE): speculations on the role of presence in virtual environments」, 『Presence Teleoper Virt Environ』, 1997.
- Steven Johnson, 「Wonderland: How Play Made the Modern World」, 『Riverhead』, 2016.
- Vosmeer, Mirjam, Christian Roth, and Hartmut Koenitz. 「Who are you? Voice-over perspective in surround video」, 『International Conference on Interactive Digital Storytelling』. Springer, 2017.
- Weber, Samuel. 「The Virtual Reality of Theate」, 『Antonin Artaud. Uő: Theatricality as Medium』, 2004,
- Walsh KR, Pawlowski SD (2002) 「Virtual reality: a technology in need of IS research」, 『Commun Assoc Inf Syst』, 2020.

- 劉書亮, 劉昕宇, 「虛擬現實語境下電影與數字遊戲的美學變革」, 『當代電影』, 2016.
- 郭賽, 劉若涵, 「虛擬現實對電影創作的影響」, 『青年記者』, 2016.
- 秦蘭珺, 「互動和故事: VR的敘生生態學」, 『文藝研究』, 2016.
- 王錚, 「試析虛擬現實系統影像的特征」, 『現代電影技術』, 2007.
- 王馳, 「VR對影視藝術假定性美學的影響」, 『出版廣角』, 2016.
- 遊飛, 「觀看與呈現—論電影化的視點」, 『當代電影』, 2009.
- 譚君強, 「第二人稱敘述者如何敘述?—論小說的第二人稱敘事」, 『思想戰線』, 2019.
- 彭宣維, 「話語、故事和情節—從系統功能語言學看敘事學的相關基本範疇」, 『外國語』, 2000.

웹사이트 :

<https://36kr.com/p/1367137794246016>, 2021.8.

<https://www.linkedin.com/pulse/storytelling-film-how-works-tyler-gooden>

<http://spectrum.ieee.org/tech-talk/consumer-electronics/portable-devices/how-oculus-story-studio-learned-storytelling-in-virtual-reality>,2015.4.

<https://www.cartoonbrew.com/VR/animation-VR-world-different-149804.html>

<https://blog.csdn.net/snow327646777/article/details/61193247>

https://www.sohu.com/a/304570140_120000396

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/73926608>

<https://blog.vive.com/us/2020/01/16/gloomy-eyes-full-hearts-cant-lose-chat-developer-at-las-v/>

<https://uploadvr.com/gloomy-eyes-review/>

<https://www.3dar.com/vr-ar/gloomy-eyes/>

<https://variety.com/2020/film/global/colin-farrell-gloomy-eyes-vr-virtual-reality-1234618582/>

<https://www.youtube.com/watch?v=8m54QFpsNU4>

<https://blog.daum.net/daseut/2475230>

사람 목록 설명

그레마스(Algirdas Julien Greimas: 1917-1992), 프랑스 기호학파의 창시자 중 하나로 기호학, 어의학, 문장학, 서술학에서 자신의 이론적 모델을 제시한다.

닐스 닐슨(Nils Nilsson:1922-2019), 인공지능 선도자, 스탠퍼드대학교 컴퓨터 교수, 데이비드 허먼(David Herman:1967-), 미국 여러 대학에서 교편을 잡았고 현재 미국 오하이오주립대 영문학부 교수, 프로젝트 내러티브 연구소(Project Narrative) 소장으로 재직 중이다.

돈 아이디(Don Ihde:1934-), 미국 철학자이자 뉴욕주립대에서 가르치고 있으며 현재 철학과에서 뛰어난 교수로 재직 중이다. 이드는 현상학과 기술철학을 연구한 분야로 이들 분야에서 학술 전문서 13편을 펴냈다.

데니스 디드로(Denis Diderot:1713-1784), 프랑스 계몽사상가, 철학자, 연극인, 작가, 백과사전 파를 대표하는 인물로 프랑스 파리대학을 졸업했다.

들뢰즈(Gilles Louis Rene Deleuze:1925-95), 프랑스의 철학자로 후기 구조주의 대표.

로버트 바커(Robert Barker), 아일랜드 화가, 그는 사람들이 한 장소에서 있으면 3도 공간(길이, 높이, 깊이)의 실제 경관을 감상할 수 있도록 하는 창작 방법을 고안했다.

롤랑 바르트(Roland Barthes:1915-1980), 프랑스 작가, 사상가, 사회학자, 사회평론가, 문학평론가.

마셜 맥루한(Marshall McLuhan:1911-1980), 20세기의 창작 매체 이론가는 1990년대에 다시 "IT 시대의 선지자"로 여겨졌다.

미야자키 하야오(Miyazaki Hayao:1941-), 일본의 애니메이터, 애니메이션 프로듀서, 만화가, 애니메이션 감독, 애니메이션 각본가.

시모어 채트먼(Symour Chatman:1928-), 미국 영화와 문학 비평가, 서사학자, 버클리 캘리포니아대 수사학과 교수.

세르게이 에이젠슈테인(Sergei M. Eisenstein:1893-1948), 러시아 감독, 각본가, 프로듀서, 배우, 작가, 편집인은 상트페테르부르크 토목공학부 건축과를 졸업했다.

앙톤넬 아르토(Antonin Artaud:1896-1948), 프랑스 시인, 배우, 연극 이론가.

앙드레 바쟁(André Bazin:1918-1968), 프랑스의 유명 영화 이론가이자 비평가로 뉴웨이브 영화의 아버지로 불린다.

제라르 주네트(Gérard Genette:1930-2018), 프랑스 문학평론가, 주요 공헌은 서술학 비평 이론에 있다.

자크 오몽(Jacques Aumont:1942-), 프랑스 영화 이론의 학자와 작가.

츠베타토프(Tzvetan Todorov:1939-2017), 프랑스의 저명한 문학 이론가, 역사학자, 당대의 저명한 구조주의 기호학자, 문예 이론가로 지금은 프랑스 사회과학연구센터 연구원으로 활동 중이다.

크리스티앙 메츠(Christian Metz:1931-1993), 영화 기호학의 종사. 메츠는 이상주의와 이성주의가 팽배한 지금까지 가장 깊은 영화 이론가다.

프랑수아 조스트(Francois Jost:1949-), 영화 서사학자, 현재 몽펠리에 3대학에서 교수로 재직 중이다. 주요 저서로는 '서사적인 말', '새로운 영화, 새로운 기호학-알랭 룽-그리에의 영화'가 있다.

한스 로베르트 야우스(Hans Robert Jauss:1921-), 독일의 문예 이론가, 미학자로 미학을 받아들이는 주요 설립자이자 대표 중 한 명이다.