

디지털 미디어 융합과 영화 내러티브의 인터랙티비티

Digital Media Convergence and Interactivity in Film Narrative

송민호

단국대학교 영화콘텐츠학과

Minho Song(gomsemary@gmail.com)

요약

본 연구는 지금까지의 극장을 중심으로 한 수동적 영화 관람을 벗어나 더 능동적인 참여를 통하여 영화 내러티브에 개입하고자 하는 관객의 욕망이 영화의 내러티브 구축 방식을 어떻게 바꿀 것인가 하는 문제에 대한 철학적 배경을 논의하고자 하는 목적을 갖는다. 빅스크린을 중심으로 한 집단적인 관극 경험이 과거의 영화적 정체성을 규정짓는 것이었다면, 다양한 디지털 미디어 융합이 이루어지고 있는 매체 다변화의 시대에 있어서 점점 극장이 갖는 절대적 가치는 해체되고 있다. 이러한 상황은 책이라는 매체에 대해 롤랑 바르트가 예견했던 저자의 죽음에 비교되는 것으로, 이제 이와 같이 새롭게 등장하는 '영화'들에 대해 논의할 시대이다. 이러한 논의에서 가장 중요한 것은 미래의 영화 내러티브의 변모 양상으로, 특히 3막 구조, 카타르시스를 불러일으키는 구성 등이 과거의 내러티브를 규정짓는 것이었다면, 이제 미래의 영화 내러티브는 관객의 참여를 통해 내러티브에 적극적으로 인터랙션하는 구조로 바뀌게 될 것이다. 본고에서는 특히 게임이 아니라 영화만이 줄 수 있는 수동적 경험성이라는 측면의 가치를 중시하면서 가능한 관객 인터랙션 방식을 고민해보고 지금까지의 인터랙티브 시네마의 시도와 향후의 가능성을 확인해보고자 하였다.

■ 중심어 : | 영화 | 디지털 미디어 | 융합 | 내러티브 | 인터랙티비티 | 인터랙티브 시네마 |

Abstract

This study has a main purpose on discussing the issue how the construction of film narrative will be changed by audience's desire to intervene into film narrative through the active participation, out of watching a film passively in movie theater. Compared with the collective theatergoing experience in big screen was defined as the past cinematic identity, the absolute value of movie theater fragmented increasingly in the era of media diversification facing with digital media convergence. As this situation can be compared with "the author's death" Roland Barthes predicted on the mono-media of the book, thus, we are to take the time to discuss the new emerging 'movies'. The most important thing in this discussion is the aspect of the transformation of narrative in the future screening. Especially, while 3 act structure and configuration evoking a catharsis in film narrative are elements defining aspect of the past narrative, then, the future narrative in film will change to the structure interacting with audience actively. This paper had a discussion how could be possible the audience interaction in only movie valuing the passive experientiality uniquely in screening over the other media through investigating the attempts of interactive cinema so far and the possibility of future.

■ keyword : | Movie | Digital Media | Convergence | Narrative | Interactivity | Interactive Cinema |

* 이 연구는 2014학년도 단국대학교 대학연구비 지원으로 연구되었음.

접수일자 : 2014년 09월 05일

수정일자 : 2014년 10월 13일

심사완료일 : 2014년 10월 13일

교신저자 : 송민호, e-mail : gomsemary@gmail.com

I. ‘극장’의 해체와 영화의 코기토적 존재론

최초의 영화가 등장한 지 이미 백여 년 이상 지난 지금, 책 등 문자를 중심으로 한 인쇄물이라는 단일미디어와 영화나 TV를 중심으로 한 멀티미디어라는, 적어도 앞선 50여년 이상 유지되어온 이분법적 구분은 더 이상 유효하지 않다. 최근 10여 년 간 미디어 환경은 이전 시대와는 비교도 할 수 없을 정도로 급격하게 변모해온 것이다. 빅스크린이라 명명될 수 있는 극장이라는 집합적 공간에서 영사기를 통하여 움직이는 필름을 활동사진 형태로 상영한다고 하는 영화의 본래적인 관념은 이제는 이미 해체된지 오래가 되었다. 그 대신 사람들의 사적 공간과 손에 유사 스크린의 형태로 ‘영화’가 투사되고 재현되는 방식들이 일반적이 되었다. 또한 공중과 네트워크를 중심으로 방송국 센터에서 전국에 동일한 영상을 뿌려주던 TV라는 미디어의 본래적인 형태 역시 아날로그 TV의 디지털화와 IPTV의 등장 등으로 말미암아 더 이상 그 본령을 고집하기 어렵게 변모하고 있다.

이와 같은 미디어 다변화와 융합(컨버전스)이라는 시대적 변화의 경향이 일반적으로 받아들여지게 되면서 ‘영화’라는 대상에 대해 그 존재가 향후 어떻게 변모해 나갈 것인가 하는 존재론적 물음의 영역을 넘어 이제는 과연 ‘영화’라는 것에 대한 존재론적 물음을 묻는 것조차 가능할 것인가 하는 회의적인 시대로 접어든 것은 불과 최근의 일에 해당한다. 이는 마치 근대의 주체의 확실성이 데카르트(R. Descartes)의 존재론적 물음에 의해 획득될 수 있었으며, 그와 같은 근대적인 주체의 코기토(cogito)적 변환이 탈근대의 상상력에 의해 불확정의 영역으로 빠져버린 것과 마찬가지로, (“극장에서) 본다, 고로 존재한다”라는 극장을 중심으로 성립된 영화라는 양식의 존재적 확실성은 점차 가속화된 극장의 해체와 함께 동반된 새로운 ‘영화’들의 재생과 산포(散布)를 통해 전혀 새로운 차원을 열어젖히게 된 것이다.

물론 주지하듯 이러한 변화는 아날로그 영화 필름의 쇠퇴와 디지털 필름의 등장으로부터 시작된다. 영상의 디지털화가 담보하는 재현가능성은 영화라는 미디어를 극장이라는 한정적이고 집단적인 장소로부터 분리시켜

데이터 기반의 디지털 저장 매체를 통해 사용자의 TV, PC, 콘솔, 모바일 기기 등 다양한 미디어를 통해, 다양한 장소에서 지극히 개인화된 관람을 가능하도록 한다. 게다가 인터넷 기반의 네트워크는 영화 관람의 시공간적 제약을 해소하면서 디지털 정보들을 전송하여 영상 화질의 열화 없이도 다양한 방식과 형태로, 이전에는 전혀 대체될 수 없을 것만 같았던 극장에서의 관극 경험을 점차 대체해가고 있다. 이제는 ‘영화’라는 사건을 재현하는 데 있어서 공/사라는 시공간적 구분은 더 이상 의미가 없게 된 것이다.

이러한 시대적인 변화의 특징을 미디어 다변화 혹은 융합이라고 규정할 수 있다면, 분명 디지털에 기반한 영화의 변화는 이러한 시대의 미디어적 변화를 견인하는 측면이 있다. 영화의 디지털적 재현가능성은 이전 시대 독일에서 아도르노(T. W. Adorno)[1]와 벤야민(W. Benjamin)[2]이 행했던 대중문화와 문화산업의 존립 방식에 대한 치열했던 논의를 상기하도록 하면서도, 이미 그 당시와는 달리 급속도로 자본주의화한 사회 속에서 진정한 예술의 본래적 가치에 대한 합의가 사라졌을 뿐만 아니라 대중문화와 문화산업의 주요한 전제들이 이미 너무나 익숙하게 일반화되었다는 사실마저 새삼스럽게 깨닫게 한다. 대중문화의 전복적 가능성을 부분적으로나마 인정했던 벤야민마저 기계복제시대의 예술작품이 다다를 수 없는 원본의 아우라(Aura)를 옹호했던 반면, 디지털 영상의 재현가능성은 원본과 복제를 구별할 수 없는 상황을 조성하여, 궁극적으로는 가상과 원본을 구분하는 힘을 박탈하는 까닭이다.

이와 같은 디지털 복제 시대에 있어서 극장에서의 관극 경험은 결코 특별한 것이 되기 어렵다. 이는 관객들이 개인화된 디바이스들을 스크린 삼아 영화를 소비하는 경향이 더욱 가속화되고 있기 때문이기도 하고, 이와 같은 사유화된 관극 경험과 극장에서의 공공적인 관극 경험 사이의 거리가 그다지 극적으로 구분되지 못하는 까닭이기도 하다. 문제는 이러한 변화가 단지 영화 수용 방식에 있어서의 개인적인 변화 양상에 국한되는 것이 아니라 영화 산업 전반, 그리고 지금까지 자연스럽게 ‘영화’라고 간주되던 본래적인 대상의 존재적인 변화를 이끌게 될 것이라는 사실일 것이다. 그것은 당장

현재 존재하고 있는 극장이 채용하는 시설과 테크놀로지의 변화로 이어진다. 이미 개인의 가정에 소장된 개인 PC와 디지털 TV의 모니터가 충분히 대형화되고 있을 뿐만 아니라 해상도 역시 FHD를 넘어 UHD(4K) 이상으로 표현되어 상영 가능한 디지털 영상의 화질이 그에 상응할 만큼 고화질로 변모하고 있다. 이러한 변화로 인해 영화를 상영하는 극장의 입지는 점차 줄어들 수밖에 없다. 엔터테인먼트의 측면에서나 레저의 측면에서 극장에서의 관극 경험이 더 이상 특별한 것이 되지 못할 때 영화 산업은 위기에 빠지지 않을 수 없다.

영화는 시공간적 실재를 편집을 통하여 재조작하여 관객으로 하여금 유사-실재의 경험 혹은 환각적 경험을 갖도록 하는 미디어로 비교적 오랫동안 군림해왔다. 즉 영화라는 미디어는 본래적인 성격 상 영화 관객 혹은 미디어의 수용자로 하여금 감각적 차원에서 보다 즉각적인 감각으로 체현되는 정교한 영화적 현실을 경험하도록 만드는 방식으로 발전해왔던 것이다. 이러한 영화의 미디어적 속성을 감안한다면 최근의 극장이 영화관의 설비를 교체하고 테크놀로지를 도입하여 개인들에게 사유화된 영화에 비해, 극장에서 상영되는 영화를 더욱 더 특별한 볼거리로 만들어, 관객의 관극 경험을 더욱 특별한 경험으로 만들고자 하는 방식으로 자기 변모의 노력을 꾀했던 것은 충분히 납득할 수 있는 바가 있다. 지금까지 극장에서의 영화 관람이 수용자로서의 관객에게 특별한 관극의 경험을 제공하기 위해서는 기존 극장에서 유지되어온 비교적 큰 스크린의 화면과 돌비(Dolby) 수준 이상의 정규화된 사운드, 그리고 집단적 관극 경험의 즐거움 등으로 유지될 수 있었다면 이제는 그것만으로는 극장에서의 영화 관람이 특별한 것이 되기 어려운 시대가 도래하였기 때문이다. 아이맥스(IMAX)와 같이 관객 상하 좌우의 시야폭을 넘어서는 거대 스크린을 통해 압도적인 영상의 경험을 제공하고자 하는 시도들이라든가 스크린엑스(Screen-X)와 같은 멀티 프로젝션과 프로젝션 매핑 시스템을 통해 극장의 구조를 바꾸지 않고서도 아이맥스에 준하는 거대 스크린의 효과를 내는 시도들이 계속되고 있는 것은 시각적인 측면에서 관객에게 특별한 볼거리를 제공하고자 하는 의도가 담겨 있는 것이다.

게다가 이미 영화 산업에 있어서 주요한 선택적 옵션이 된 3D 혹은 4D는 관객으로 하여금 2차원의 스크린 너머에서 보다 고차원적인 체험을 경험하도록 하고자 하는 극장의 자기 변모 노력으로 이해될 수 있다. 말하자면 영화는 어디서나 영화를 볼 수 있는 디지털 미디어 다변화의 시대에 극장은 여전히 스크린의 크기와 테크놀로지의 진보가 담보하는 스펙타클의 구현을 통해 이를 타개하고자 하고 있는 것이다. 물론 과연 이러한 시도가 미디어 다변화의 시대에 일종의 위기 상황에 놓인 영화 산업의 하나의 타개의 모델이 될 수 있을 것인가 하는 물음이나 과연 그것이 대안이 될 수 있을 것인가 하는 우려에 대해서는 쉽게 답하기 어렵다.

예를 들어 최근 개발되어 시판을 앞두고 있는 오크러스 리프트(Oculus Rift) 등으로 대표되는 HMD(Head Mounted Display)와 같은 개인화된 미디어 장비가 그것을 사용하는 보는 주체의 감각을 최대화 하여 그가 경험하는 볼거리를 압도적으로 구축 가능할 뿐만 아니라 실질적으로 거의 공간적인 영향을 받지 않는다는 것을 감안한다면, 극장이 과연 볼거리의 규모나 압도성의 측면에서도 여전히 우위에 놓일 수 있을 것인가 하는 점을 장담하기란 쉽지 않다.



그림 1. 대표적인 HMD인 오크러스 리프트(Oculus Rift)

향후, 영화 관극의 경험이 이러한 새로운 디바이스들을 통해 점차 개인화되고 사유화될 것임은 이미 기정사실화된 것이며, 극장은 영화를 관람하고 소비하는 단일 목적 보다는 엔터테인먼트나 레저의 공간으로 변모하게 될 것이다. 이는 영화가 다른 문화적 어트랙션들과 얼마든지 경쟁적인 관계에 놓일 수 있다는 사실을 의미하며, 극장이 더 이상 문화 산업에 있어서 핵심적인 위

치에 놓이기 어렵다는 전망으로 환원되기도 한다. 하지만 미래에 대한 이 같은 비관적 전망은 따라서 당연하게도 우리는 극장 이후 ‘영화’들의 존재 양식과 그 변화에 대해서 진지하게 고민할 필요가 있다는 확인으로 귀결된다. 우리에게 있어서 중요한 것은 극장 중심의 영화 산업의 변모가 어떠한 방향으로 나아가갈 것인가, 또한 그러한 변화의 와중에서 관객 행위의 변모가 궁극적으로 어떻게 다른 ‘영화’들의 새로운 존재 양식을 파생시킬 것인가 하는 것이기 때문이다.

II. 영화 내러티브의 선형적 구조의 해체와 관객의 참여성

영화의 스토리가 이루고 있는 시간적 내러티브의 구조 혹은 관습은 영화 제작의 역사와 더불어 형성되고 정교화 되어왔다. 소설의 내러티브와는 구분되는 영화의 내러티브는 대개의 영화가 만들어지는 2시간 내외의 러닝타임, 즉 영화 관객의 실제적 시간에 맞추어 그 시간 내에 영화를 보는 관객이 영화 속 주인공, 말하자면 프로타고니스트(protagonist)가 처하게 된 일련의 상황 속에 감정이입하도록 하고, 그러한 감정이입에 기반하여 영화의 내러티브를 끝까지 수용하도록 하는 방향으로 발전해왔던 것이다[3]1. 조셉 캠벨(Joseph Campbell)의 분석해낸 고대 영웅 신화의 구조나 아리스토텔레스의 『시학』 속 비극의 3막 구조 혹은 감정이입에 기반한 카타르시스 구조 등이 영화 속 스토리의 기본적인 뼈대로 분석되고 이른바 전형으로 제시되었던 것은 바로 극장 안에서 영화 관객이 경험하는 실제의 시간과 영화 텍스트 내적인 시간을 고려하여 영화 속 캐릭터와 감정이입하면서 조용하는 양상을 고려한 결과이며, 이와 같은 영화 내러티브의 일반적인 문법은 특히 가장 발달된 영화 산업의 중심이라고 할 수 있는 할리우드를 중심으로 정교하게 구축되었던 것이다

1 Marie-Laure Ryan은 이러한 감정이입을 일종의 내적인 인터랙티비티(internal interactivity)로 정의한다. 이는 물론 전통적인 감정이입적 내러티브 수용에 관한 관점을 포괄하면서 유저 혹은 관객의 선택에 의해 즉각적으로 구축되는 상호작용성에 기반한 관객의 인터랙티비티를 외적인 인터랙티비티로 규정하기 위한 목적을 갖는 것이다.

[4][5]2.

관객은 영화를 관람하는 시간 동안 영화 속 주인공들이 겪는 사건(event)들을 통해 몰입-해제, 몰입-해제의 경험을 반복하면서 내러티브의 클라이막스를 향한 정서적 운동을 계속하고 이른바 가장 핵심적인 결정과 운명에 대한 인식으로부터 카타르시스를 경험하고 정화된 마음으로 집으로 돌아오게 된다는 것이 관객의 수용적 관점에서 본 가장 일반적인 영화 내러티브의 구조이자 전형일 것이다. 물론 관객의 몰입을 방해함으로써 일정한 목적을 달성하고자 하는 소격 효과의 시도가 없었던 것은 아니나 일반적으로 영화를 보는 관객이 경험하게 되는 직선적이고도 선형적인 내러티브의 구조는 바로 여기에서 기만한다고 보는 것이 일반적이다. 물론 이는 책이라는 미디어의 일방향성과는 또 다른, 관객의 시간적 수동성에서 도래하는 선형성이라는 차이가 있기는 하지만, 결국 관객이 캐릭터에 대한 이입의 구도를 통해 영화 속 스토리에 몰입하도록 하여 그로 하여금, 관객을 통해 유사 현실에 준하는 경험을 획득하도록 한다는 개념이 오랜 기간 동안 영화를 본다는 사실의 본령에 해당하는 것이었음을 부인하기는 어렵다.

하지만 미디어 다변화와 융합 시대의 도래와 함께, 변모한 관객의 관객 경험은 바로 이 지점에서 중요한 변화의 계기를 마련하게 된다. 즉 정해진 시간에 집단적으로 관람하는 극장의 환경에 비해 개인화된 디바이스를 통하여 관람하는 영화는 언제든 끄고 켤 수 있다는 점에서, 또는 언제든 시작했다가 중단할 수 있다는 점에서, 극장에서 상영되는 영화의 2시간 남짓의 러닝타임에 맞추어 제작된 영화에 대해서는 충분한 감정이입이 이루어지기 어려운 환경이 조성되는 까닭이다. 극장의 공공성에 기반하여 형성된 관객의 매너는 관객으로 하여금 영화의 시작과 끝 동안 가장 수동적이고도 몰입적인 태도를 요구하나 미디어 다변화와 융합 시대에 있어서 관객은 원치 않는 개입에 의해 끊임없이 자발적인 수동성을 방해받지 않으면 안 되는 것이다. 이러한 시대적 상황의 변화 속에서 발터 벤야민과 같이 영화 속 관객들이 시시각적 몰입에 의존하는 것을 경계

2 할리우드 영화의 스토리 구성적 완결성은 아리스토텔레스의 『시학』의 영향 아래 있는 다음과 같은 저작들에서 점차 완성되었다.

하였던 미학의 시대의 비평가들이 지적했던 이른바 주의 산만한 수용[6]이나 느슨한 수용 같이 영화의 몰입적 경험을 방해하여 관객이 소격을 통하여 작품 속에 내재된 메시지에 더욱 신경 쓰게 될 수도 있다는 지적은 통용되지 않는다. 영화가 문화상품이라는 명제를 의식하고 비판하지 않으면 안 되었던 벤야민의 시대와는 달리, 지금의 시대는 어디까지나 관객이 영화라는 문화상품을 구매하여 극장에서 충분한 몰입적 경험을 담보하지 않으면 안 되는 상황으로 변모했기 때문이다. 이러한 상황에서 극장에서가 아니라 다양한 미디어 기기를 통해서 재현되는 '영화'들은 그 영화적 경험의 본령인 감정이입과 몰입의 구조를 거의 달성하지 못한다. 집 안, 밖에서 짧은 시간 내에 관람하는 '영화'는 수시로 나를 필요로 하는 누군가의 요청이나 교통의 흐름 등에 의해 방해받기 일쑤이고, 이 때문에 몰입과 해제, 혹은 긴장과 이완의 반복을 통한 몰입의 선형적 구조는 더 이상 의도된 대로 실현될 수 없는 것이다. 관객은 더 이상 과도하게 불편한 긴장의 순간이나 지루한 이완의 순간을 참아내지 않으며, 채널을 바꾸거나 스마트폰의 전원을 켜는 등 멀티태스킹을 시도한다.

이와 같이 영화에 대한 몰입 환경이 전혀 달라져 버린 여러 가지 미디어적인 변화는 지금까지 형성되어온 기존의 영화 내러티브의 문법을 바탕으로 영화를 제작하는 이들에게는 꽤 고민을 불러일으키는 것이 아닐 수 없을 것이다. 이는 근본적으로 수동성에 기반하고 있던 영화 관람의 몰입적 태도를 철저하게 무너뜨리고 있기 때문이다. 이제 관객은 영화를 보는 순간에도 자신으로부터 벗어나지 못하고 쉽게 감정이입하기 어렵게 되었다. 이러한 상황 속에서 관객은 영화에 수동적으로 참여하기보다는 적극적으로 참여하여, 영화의 내러티브 속에 적극적으로 개입하게 된다. 이는 분명 영화 속 캐릭터에 감정이입하지 못하고 주위를 걸돌면서 영화 전체를 조망할 수밖에 없어진 관객의 변화에 해당한다. 따라서 관객이 이전 시대에 비해 영화 내러티브에 제시된 세계를 그대로 수용하지 않고, 오히려 평행한 세계와 대안적 세계에 대한 관심을 갖거나 영화에 제시된 내용을 재구축하고자 하는 자기 욕망을 갖게 된 것은 극장을 중심으로 한 관객 경험이 해체되어가면서 자기

화된 미디어를 통한 사유화된 관객 경험이 일반화된 미디어 환경의 전반적인 변화와 맞물려 있다.

즉, 현대의 영화 관객은 자신 앞에 주어진 영화를 전통적인 관점에서의 '예술작품'이라는 비분해가능한 총체적 대상으로 간주하지 않는다. 롤랑 바르트가 책에 대해 예지했던 '저자의 죽음', 그리고 독자를 중심으로 조성된 텍스트의 탄생은 비단 문학적 현상인 것만은 아닐 것이다. 지금까지 영화라는 미디어가 극장이라는 특수한 공간 설정과 관객의 다양한 공감각적 체험을 압도하는 볼거리를 통해서, 관객의 영화에 대한 감정이입의 구조를 확립하면서 구축한 영화라는 예술과 영화적 경험의 총체성은 관객이 극장에서 벗어나 점차 개인화된 기기를 통한 관객 경험을 얻게 되면서 점차 느슨하게 되거나 해체되고 마는 것이다. 영화 정보 사이트에 댓글을 달거나, 블로그를 통한 관람한 영화에 대한 즉각적인 의사표명이 비교적 과거의 수동적인 관객 참여의 방식이라면, 팬픽을 통하여 대안적인 내러티브를 만들거나 원래의 영상을 재편집하여 새로운 의미를 부여하는 방식은 보다 현재적이고 적극적인 참여의 방식이다. 물론 어떠한 참여의 방식이든 그것은 창작자, 즉 영화라면 작가와 감독, 그리고 제작자와 소통하는 인터랙션 구조를 구축하는 것으로, 궁극적으로는 창작자와 관객 사이에서 원래의 영화 텍스트 내에 잠재되었던 새로운 해석적 가능성을 도출하는 데 기여하는 것이 사실이다. 영화가 단순히 어트랙션으로서의 볼거리의 영역을 벗어나 미디어로서 인간의 심층적인 심성 구조에 영향을 끼치는 문화적 기호의 구조물로서 기능할 수 있는 기반에는 바로 영화라는 텍스트를 중심으로 창작자와 관객 사이의 상호작용성이 놓여 있는 것이다.

당연하게도 문제는 이러한 관객 참여의 양상이 상호작용적 해석을 통한 해석적 다양성의 체계에 대한 구축에 그치지 않고 보다 즉각적인 참여의 방식을 요구하고 있다는 사실일 터이다. 이미 게임이라는 인터랙티브 미디어에 대한 경험을 일반화한 관객들은 영화의 텍스트적인 표면의 아래를 흐르는 이미지의 표면 아래의 해석적 가능성을 드러내는 방식으로 자기 욕망을 투사하는 것에만 그치는 것이 아니라, 스스로 영화 내러티브를 이끄는 본격적인 주체로서 참여하고자 하는 것이다. 이

제 관객은 더 이상 해석적 참여로 만족하지 않고, 스스로 하나의 창작자로서 영화의 내러티브에 참여하고자 하는 것이다.

III. 영화 내러티브에 대한 관객 인터랙션의 방식과 인터랙티브 시네마의 사례들

이상에서 설명한 것과 마찬가지로, 미디어 다변화와 융합 시대의 영화 관람의 경험은 극장에서 집단적인 관객의 경험만을 국한되는 것이 아니라 오히려 다양하고 개인화된 미디어 디바이스를 통해 얻는 자유롭고 사유화된 경험으로 확산된다. 시야의 범위를 넘나드는 커다란 스크린과 청각을 울리는 사운드로 대표되는 극장에서의, 혼자만이 아닌 타인과 함께 경험한다는 사실 때문에 이른바 공적 경험의 대상인 영화 관람의 경험은 더 이상 관객에게 있어서 불가피한 선택인 것만은 아니다. 디지털로 변모된 미디어 환경 속에서 가정에서 수신 가능한 IPTV(Internet Protocol Television)라든가 개인 PC, 모바일 기반의 휴대폰이나 태블릿 등을 통하여 얼마든지 개인적인 영화 관람이 자기 선택적인 시대가 될 수 있는 시대로 변모한 것이다. 이와 같은 개인화된 관객의 경험은 관객으로 하여금 영화라는 대상을 대하는 태도 자체를 변모하도록 하여 그동안의 수동적인 수용에서 벗어나 보다 능동적인 참여의 경험을 이끈다. 지금에 있어서 이와 같은 관객 참여의 변모 양상이 이전의 시대와는 달리 특별한 것은 이와 같은 관객의 참여라는 욕망이 단지 영화의 텍스트에 대한 해석적 다양성의 요구에 그치는 것이 아니라 영화에 대한 관객의 피드백-내러티브의 변화라는 보다 즉각적인 요구로 이어지고 있다는 사실일 터이다.

반대로 이는 게임을 통하여 이미 수많은 자기 조작적 결말을 경험한 사용자들이 영화의 내러티브를 수용하는 것에 더 이상 만족하지 못하고 있다는 의미도 될 수 있다. 물론 영화와 관객 사이의 피드백-내러티브의 유동적 변환이란 영화 내러티브 자체의 전반적인 변화를 담보하지 않고서는 다다르기 어려운 것이다. 예를 들어 현재 개인화된 디바이스를 통하여 영화를 보는 관객에

게 지금 자신의 눈앞에 상영되고 있는 영화의 내러티브에 대해 참여하여 피드백 하는 방식이란 고작해야 영화를 잠시 꺼두어 내러티브의 진행을 유예시키는 것이나 랜덤 액세스가 가능한 디지털 미디어의 특성을 이용하여 자신이 보고 싶지 않은 부분을 스킵하거나 보고 싶은 부분을 여러 번 돌려 보고 원하는 장면을 저장해두는 자기 편집적 행위뿐일 것이다. 당연하게도 극장에서의 관객 경험에 비한다면 이와 같은 자기 편집적 영화 관람 행위라는 것만도 큰 변화라고 할 수 있을 것이다. 이와 같은 영화에 대한 자기 편집의 가능성은 영화에 대한 지극히 개인화된 미디어의 수용적 경험을 담보해 내기에 충분한 것이기 때문이다.

문제는 점차 가속화되고 있는 미디어 컨버전스 시대에 있어서 관객 참여의 욕망이 과연 그 정도 수준의 개인화된 영화 수용의 경험에 그치게 될 것인가 하는 여부에 달려 있다. 이는 물론 전통적인 영화의 존재 방식에 대한 고려를 포함하는 고민으로, 향후의 ‘영화’의 존립 가능성에 대한 존재론적 물음에 대한 연장에 해당되는 것이다. 지금까지 실험적인 영화계 혹은 그 주변부에서 인터랙티브 시네마(interactive cinema)라는 이름으로 이루어진 일련의 시도들은 대부분 영화 관객의 영화 내러티브에 대한 참여의 욕망을 영화의 내러티브에 즉각적으로 피드백하는 인터랙션의 방식을 고민했던 바 있다. 이와 같은 인터랙션 방식에 대한 고민의 핵심에는 영화 관객의 욕망을 어떻게 영화 내러티브에 전달할 것인가 하는 매개의 선택적 범주화에 대한 고민이 놓여 있다고 해도 크게 무리한 것은 아니다. 물론 이러한 영화 내러티브에 대한 개입은 필연적으로 디지털 미디어를 전제로 한 것으로 인간과 기계 사이의 소통이라고 하는 컴퓨팅 시스템의 입출력 디바이스에 대한 이해와 그 신체적 확장이라는 휴먼 컴퓨팅의 문제가 개입되어 있기 마련이다.

예를 들어 1967년 몬트리올 엑스포에서 공개된 최초의 인터랙티브 시네마라고 할 수 있는 체코의 Radúz Činčera (1923-1999) 감독의 “Kinoautomat”의 경우, 영화 내러티브 속의 주요한 선택의 국면에 있어서 화면을 멈추고 관객들에게 미리 나누어준 리모콘에 설치된 빨간색과 초록색의 버튼을 누르도록 하여 보다 많은 선택

이 이루어진 방향으로 사건을 이어가는 방식으로 멀티쓰레딩(multi-threading)의 플롯[7]을 구축하도록 하였다. 이러한 방식에 있어서 관객의 의사를 결정하는 빨간색과 초록색의 버튼에 각각 할당된 관객의 선택은 범용한 것이 될 수 없으며, 이러한 외부 입력 디바이스에 영화 내러티브의 중요한 분기점마다 각각 가능한 선택들이 차례대로 매핑될 필요가 있었던 것이다. 당시 이 “Kinoautomat”에서는 영화의 진행자가 매 분기마다 빨간색과 초록색의 버튼에 매핑되어 있는 선택들을 구체적으로 설명하고, 다중의 선택을 통하여 미리 구축되어 있는 영화의 가능한 플롯들의 데이터베이스로부터 선택에 해당하는 영상을 불러내어 상영하는 방식으로 이루어졌다. 이 과정에서 관객은 매번 다른 선택을 통해서 가능한 분기점들의 연쇄들 중 하나를 경험하게 되며, 함께 하는 관객들에 따라서 매번 다른 영화를 관람할 수 있게 되었던 것이다[8].



그림 2. 영화 Kinoautomat의 진행 방식, 진행자는 영화의 분기마다 투표를 통해 영화를 진행한다.

이후, 게임이라는 인터랙티브 미디어와의 결합을 통하여 수도 없이 많은 인터랙티브 시네마의 창작적 시도가 이루어졌음에도 불구하고, 기본적으로 이러한 시도는 다중 내러티브(Multi-linear narrative)를 구성하기 위한 선택적 인터랙션의 과정을 어떻게 영화의 내러티브에 반영할 것인가 하는 입력 디바이스에 대한 매핑의 고민으로 요약될 수 있을 것이다. 최근에 제작된 캐나다의 Mateo Guez 등이 연출한 “Late Fragment”(CFC Media lab, 2007)라는 인터랙티브 필름의 경우, 개인 PC의 전통적인 입력 디바이스인 키보드와 마우스의 클릭을 통하여 영화 속에 등장하는 3명의 등장인물의 관점을 이동하면서 3막과 9컷, 3개의 엔딩, 139씬, 380

개의 요소들, 10개의 루프와 10개의 토끼구멍(시대 간의 연결 지점)을 자유로이 이동하면서 관객이 3명의 각각 다른 시공간을 살고 있는 캐릭터를 넘나들면서 그 사이에서 자기 내러티브를 구축하도록 구성하였다.

한편, 2010년 4월 독일에서 공개된 “13th Street : The last call”의 사례에서 사용된 것은 모바일 폰으로서 관객은 사전에 고지된 전화번호를 통해 전화를 걸어 위기에 빠진 영화 속 주인공과 계속 대화하면서 문제를 해결해가는 방식으로 구성되었다. 주인공은 전화를 통해 선택지를 제시하고 관객은 답하는 방식으로 플롯의 선택에 참여하도록 유도하였던 것이다.



그림 3. ‘Interactive Film’을 표방했던 ‘Late Fragment’의 세 주인공, 세 주인공은 각각 연관성 없는 다른 공간에서 다른 세계를 영위한다.

IV. 인터랙티브 시네마의 내러티브적 특성과 미래영화의 새로운 가능성

과연 이와 같은 인터랙티브 미디어가 구현하는 내러티브적 특성은 어떻게 규정될 수 있을까. 무엇보다 이러한 논의에 앞서 전제가 되어야 할 것은 관객의 수용적 관점에 있어서 플롯의 구축을 해명하려는 노력이 뒤따르지 않는다면 지금까지의 이러한 노력들이 인터랙티브리티를 내재한 새로운 내러티브의 시학의 차원으로 발전되기는 요원하다는 사실일 것이다. 관객이 수동적으로 참여하는 미디어로부터 관객의 능동성을 당연히 전제하는 미디어로의 일괄적인 변이를 당연한 듯 전제하고 시도되는 기존의 선형적인 플롯과 비선형적인 플롯 사이의 비교는 구체적인 실체적인 의미를 담보하기 어렵다. 마치 영화와 게임이라는 서로 다른 미디어를 일련의 발전적인 흐름 속에 넣고서 관객의 수동적인 태도로부터 참여적인 태도로의 변화라든가, 선형적인

플롯에서부터 비선형적인 플롯으로의 변화라고 간단하게 지칭하는 태도가 위험한 것이나 마찬가지이다. 미디어에 대한 수용적 태도에 있어서 관객의 수동성과 능동성 사이에는 많은 사이의 구간들이 존재하며 참여의 성향이나 정도에 많은 차이가 존재하는 까닭이다. 특히 영화와 게임 사이에서 잠정적이고 중간적인 미디어로서 그 가능성을 드러내온 인터랙티브 시네마의 내러티브적 특성을 규정하는 경우에는 더욱 그러하다.

따라서 인터랙티브 시네마의 내러티브적 특성을 규정하고자 한다면, 결코 기존의 영화 관객이 갖고 있는 수동적 수용에 대한 고려를 빠뜨려서는 안 된다. 아리스토텔레스 이래의 3막 구조의 극적 형식이라는 것은 바로 영화 속 인물에 대한 감정이입을 통하여 감정을 대리적으로 충족하는 수동적인 수용에 기반하고 있기 때문이다. 그에 따르면 주인공에게 운명적으로 예정된 비극의 플롯에 대해서 관객들은 비애에 기반한 공감을 느끼지 않으면 카타르시스라는 소정의 목적이 충족되지 않는 것이다. 이를 전부 게임의 상황으로 옮겨 마치 게임이 끝난 상황으로 간주하여, 관객이 주인공의 운명을 개선하기 위해 다시 시작하여야 하는 상황으로 만드는 것은 내러티브에 인터랙티비티를 부여하고자 했던 수도 없이 많은 시도들이 필연적으로 겪지 않으면 안 되었던 오류에 해당한다.

결과적으로 빅스크린으로 영화를 보던 종래의 관객들에게 있어서 주인공의 운명을 적극적으로 선택하고 영향을 주거나 그러한 선택을 강요받는 상황은 결코 익숙한 것이 될 수 없다. 곧 이러한 관객의 수동적 선택의 가능성들을 열어두지 않는 인터랙티브 미디어와 내러티브의 발전 과정은 분명 긍정적으로 보기는 어렵다. 그렇다면 관객의 수동적 선택을 어떻게 내러티브에 반영할 것인가. 여기에서는 미디어와 관객 사이에 놓인 디바이스들에 있어서 관객의 자발적인 신호 뿐만 아니라 비자발적인 신호를 읽어낼 수 있는 센서의 존재를 통해 관객의 수동성을 인터랙티브 시네마의 내러티브에 반영하는 방법을 제안한다. 이 문제에는 1) 다중 내러티브의 개별적 분기점에서 관객의 능동적/수동적 선택, 2) 관객의 선택과 매핑된 인터랙션 디바이스의 작용성이라는 문제가 게재되어 있다. 즉 이를 정리하면 다

음의 표와 같다.

표 1. 다중 내러티브의 참여적 선택과 작용성

1) 다중 내러티브의 개별적 분기점에서 관객의 능동적 / 수동적 선택			
능동적	관객의 적극적 의사표현 (예/아니오, 한다/하지 않는다, 가치평가 등)	수동적	관객의 기본 정보 (즐거움, 우울함 등), 행동패턴, 위치 정보 등
2) 인터랙션 디바이스의 작용성			
입력 디바이스	스위치, 버튼 등 모바일(기술기, 진동, 압력, 통신), 마우스, 키보드, 조이스틱 키넥트 등 신체인식기반 디바이스	센서	성량, 손짓(동작), 온, 습도(체온), 시선, 입김, 진동, 압력 등

즉 위의 표에 따르면 관객이 가지고 있는 선택의 의지는 능동적인 것과 수동적인 것으로 나눌 수 있으며, 우선 능동적 의사표현은 다양한 인터랙션 도구에 매핑된 입력도구에 기반하여 영화 내러티브의 주요한 결절점에 피드백을 주는 방식으로 다중 내러티브에서의 다양한 선택에 기여한다. 이는 관객의 충분히 자발적인 신호를 디바이스를 통해 미디어에 전달하는 인터랙션에 해당한다.

수동적인 의사표현 역시 마찬가지이다. 관객의 상태를 읽어낼 수 있는 다양한 센서들은 다중 내러티브 속에서의 의사 결정 구조에 작용하게 된다. 중요한 점은 게임에 대한 경험이 별로 없이 기존 영화 관람 방식에 익숙한 관객이라면 능동적인 인터랙션 보다는 수동적인 인터랙션이 효율적일 수도 있다는 사실에 대한 이해가 필요하다는 것이다.

인터랙티브 미디어가 제공하고 있는 다중 내러티브의 선택적 분기에 있어서 능동적이든 수동적이든 관객의 의도가 영화에 피드백될 수 있다는 사실은 중요하다. 이러한 과정을 통하여 관객은 매번 다른 영화를 경험하게 될 수 있기 때문이다. 기존 영화가 제공하는 관극 경험의 특수성을 해치지 않으면서도 관객이 다양한 방식으로 영화에 참여할 수 있는 미디어의 환경이란 분명 가까운 미래에 충분히 도래 가능한 내러티브적 가능성으로 제시될 수 있을 것이다.

참 고 문 헌

- [1] T. W. Adorno and M. Horkheimer, 김유동 옮김, *계몽의 변증법*, 문학과 지성사, 2007.
- [2] W. Benjamin, 이태동 옮김, “기계복제시대의 예술작품”, *문예비평과 이론*, 문예출판사, 1987.
- [3] Marie-Laure Ryan, “Beyond Myth and Metaphor : The case of narrative in digital media,” *International journal of computer game research*, No.1, 2001(7).
- [4] S. Field, *Screenplay*, 유지나 옮김, *시나리오란 무엇인가*, 민음사, 1992.
- [5] C. Vogler, *The Writer's Journey*, 함춘성 옮김, *신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기*, 무우수, 2005.
- [6] 이윤영, “발터 벤야민에 따른 영화와 건축”, *SPACE*, 서울 : 공간사, pp.108-109, 2012(6).
- [7] J. Murray, *Hamlet on Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, 2000.
- [8] C. Hales, “Cinematic Interaction : from Kinoautomat to Cause and Effect,” *Digital Creativity*, Vol.16, No.1, SWETS & ZEITLINGER, pp.54-55, 2005.
- [9] “Experimental Multi-Screen Cinema”
<http://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema>

저 자 소 개

송 민 호(Minho Song)

정회원



- 2002년 2월 : 서울대학교 국어국문학과 석사(문학석사)
- 2012년 8월 : 서울대학교 국어국문학과 박사(문학박사)
- 2013년 3월 ~ 현재 : 단국대학교 영화콘텐츠학과 연구전담 조교수

<관심분야> : 내러티브, 미디어 스토리텔링