



소통으로 새로운 지평을 열다

채수응

〈버디VR〉 감독

글 유지영 | 오마이뉴스 기자 | alreadyblues@gmail.com

사진 문경록 사진기자

채수응 감독은 한국 감독 중 올해 제75회 베니스 국제영화제 경쟁 부문에 유일하게 초청된 감독이었다. 초청받은 역대 한국 감독 중 최연소이기도 하다. 그가 만든 애니메이션 〈버디VR〉은 베니스 영화제 VR 경쟁부문에 출품됐던 30여 편의 작품들 중 ‘베스트 VR 경험상’을 수상했다. 수상 소식이 국내에 알려지고 난 일주일 뒤, 채수응 감독을 직접 만났다. 그는 “좋은 작품들이 많아 수상을 예감하기 힘들었다. 자칫 어린이 애니메이션으로 치부될 수 있는 〈버디VR〉에 수상 기회를 즐까도 의문이었다”고 말했다. 어떻게 전 세계의 쟁쟁한 작품들을 제치고 ‘어린이 애니메이션’이 베스트 VR 경험상을 탈 수 있었을까.

〈버디VR〉 수상, 현재 VR을 상징하는 지표

〈버디VR〉은 외톨이 쥐 버디를 만난 관객이 버디와 함께 각종 난관을 헤쳐 나가는 VR 애니메이션이다. 러닝타임은 16분. 짧은 시간이지만 이 시간 동안 버디와 관객이 친구가 되는 것이 목표다. 영화관 의자에 가만히 앉아 영화를 감상하는 것이 아니라 버디와 함께 주인공이 돼 모험에 참여해야 영화가 완성된다. 영화 속에서 버디는 주인공에게 도움을 요청하기도 하고 이름을 써달라고 부탁하기도 한다.

베니스영화제에 온 관객들은 배를 타고 VR존으로 조성된 섬에 들어가 가로와 세로가 각각 3미터 방 안에서 VR 기기를 쓰고 홀로 영화를 ‘체험’한다. 영화제 섹션 중에서도 VR 섹션만이 외딴 곳에 떨어진 섬에 위치해 일견 고립 내지 소외를 의미하지 않을까 싶었지만 채 감독은 베니스 영화제가 VR을 ‘미지의 세계’로 대하고 있는 증거라고 설명했다.

올해 베니스 영화제에는 난민, 환경, 성폭력 등



상대적으로 심오하고 무거운 주제를 다룬 VR 영화도 많았다. 다만 채수웅 감독은 “VR 기술 자체가 심오한 주제를 담아낼 수 있을 정도로 개발되지 않았다”고 판단했다. 반면 <버디VR>의 서사는 ‘외로운 쥐와 만나 친구가 되는 이야기’로 정리할 수 있을 정도로 간단하다. 채 감독은 “유치원생도 읽을 수 있는 동화 같은 이야기로 영화를 만들었지만, 관객의 참여를 유도하고 소통했을 때 콘텐츠가 얼마든지 달라질 수 있다는 걸 표현하고 싶었다”고 말했다.

채수웅 감독은 영화를 ‘소통의 예술’이라고 부르며 “완성을 해서 출품을 한다고 끝나는 게 아니라 전시를 하고 관객을 만나는 것까지가 예술”이라고 말한다. 그의 말에 따르면 관객을 영화 서사 안에 넣어 ‘양방향’ 참여를 하게끔 유도하는 VR 영화는 가장 최선의 소통 도구인 셈이다.

<버디VR>에는 대사도 자막도 없다. 처음부터 언어가 들어가지 않는 것을 전제로 했기 때문이다. 언어의 미묘함을 인터랙티브로 살리기에는 부족함이 많다는 채수웅 감독의 판단이었다. 한편, 그것은 언

어 없이 몸짓만으로도 소통이 가능하고 우정을 증명할 수 있다는 자신감이기도 했다. 채수웅 감독은 “실제로 내가 설계한 대로 맞아떨어져서 기뻐다. 관객들이 버디와 소통했고, 버디가 자기를 알아줄 때 감동을 많이 받으시더라”라고 말했다.

<버디VR>을 만들며 생각한 점들

채수웅 감독이 처음 VR을 접한 건 대학에 다니던 2005년 무렵이었다. VR 기술이 대중들에게 보편적이지 않을 무렵, 채 감독은 대학에서 군사형 시뮬레이션 프로젝트에 참여를 하면서 처음 VR을 접하게 됐다. 당시 썼던 60억짜리 VR 헬멧이 어마어마하게 컸다고 그는 회상한다.

이후 채수웅 감독은 김용화 감독이 연출한 영화 <미스터 고>(2013)의 3D 프로듀서로 참여해 CG 기술을 배웠다. 그는 김용화 감독이 만든 텍스터 스튜디오 창립 멤버로 꾸준히 프로듀서로 커리어를 쌓

았다. 그러던 중 360도 카메라를 접하고 한계를 느낀 채 감독은 리얼타임 게임 엔진을 이용해 만들 수 있는 인터랙티브한 VR 영화에 관심을 기울이기 시작했다.

텍스터 스튜디오에서 제작한 <화이트 래빗>(2017)을 연출하고 이어 제작한 <버디VR>은 그의 네 번째 작품이다. 이 작품은 VR 고글을 썼을 때 느껴지는 고독한 감정에서 출발했다. IP 원작 <넛잡> 속 ‘버디’ 캐릭터를 보고 “저렇게 묵묵하면서도 충실한 친구가 있으면 좋겠다”는 생각에서 착안했다. VR 고글을 꺼도 더는 고독하지 않게 말이다.

<버디VR>은 적극적으로 ‘인터랙티브 스토리텔링’ 기법을 활용해 관객과 소통하는 데 주안점을 두었다. 몇 십 년 동안 스크린 밖에서 움직이지 않았던 관객들을 움직이게 하기 위해서는 관객들의 움직임이 영화 속에서 “중요한 의미”로 쓰여야 한다. 관객들은 <버디VR>에서 서사를 관망하는 제4의 벽(객석을 향한 가상의 벽을 일컫는 말에 갇히는 것이 아니라 적극적으로 이야기에 참여해야 한다. 채 감독은 이 과정에서 관객이 물리적, 심적인 제약을 극복하고 작품 세계에 빠져드는 ‘불신의 유예’를 이룰 때까지 기다려줘야 한다고 말한다.

채수웅 감독은 관객들로 하여금 창작자가 설계된 공간 안에서 놀게 하되 창작자가 의도했던 메시지를 보여줘야 한다고 말했다. 가상현실에서 ‘제한적 자유’를 제공되되 감독이 설계한 스토리텔링을 관객들이 즐길 수 있게끔 유도하는 것이다. 이러한 ‘내러티브에 대한 보상’ 덕분에 짧은 시간이지만 버디와 함께 겪은 일련의 과정들은 관객들에게 영화를 ‘관망’한 것이 아닌 ‘체험’한 것으로 누적된다. 마지막에 버디가 ‘친구’인 관객의 이름을 기억한다는 반응을 보여줄 때, 관객들은 비로소 감동을 느끼게 된다.

이런 놀라운 성과가 처음부터 확실한 것은 아니었다. 그런 의미에서 <버디VR> 제작 단계에 이루어진 한국콘텐츠진흥원의 지원은 작품의 가능성을 재발견하는 계기가 되었다. 기획안 발표 단계에서 제시할 수 있었던 비전이 VR 기술의 초창기라 한정적이었기 때문이다. 그렇지만 다행스럽게도 작품의 콘셉트와 구조, 지향점에서 가능성을 본 한국콘텐츠진흥원이 VR 제작지원 사업에 선정하였고, 레드

로버가 제작을 맡게 되면서 작품이 완성된 것이다. 결과적으로 <버디VR>은 인터랙티브 스토리텔링으로 작품을 풀어내 관객의 반응을 이끌어낼 수 있는 상징적인 사례가 됐다.

창작자는 기획과 관리 능력, 소통이 중요

채 감독은 영화를 좋아해서 전공과 커리어를 영화로 시작을 했지만 연극의 호흡, 테마파크의 공간 스토리텔링, 게임의 다시점(多視點)을 담아 VR 영화를 연출했다고 말했다. 채 감독은 장예모 감독이 총연출을 도맡은 베이징 올림픽(2008)을 예로 들면서 본인의 영역에서 충분한 역량을 갖춘 이가 타 장르와 ‘융복합’을 이루었을 때 시너지 효과를 일으키는 양상에 대해 이야기한다. 어느 분야에서든 시작은 가능하며, 문제는 관심이 향한 방향이라는 것이다.

채 감독은 제작부에 있었지만 스토리텔링 기법을 연마해 감독으로 연출을 시작한 경력을 갖고 있다. 그는 왜 한국 영화계에서는 연출부와 제작부를 나눠 연출부만 감독을 할 수 있다고 생각하는지 모르겠다고 지적했다.

“지금은 덜하지만, 예전에는 CG를 제작하는 사람들이 영화 현장에 나온다고 하면 뒤처리하는 사람들로 치부했던 시절이 있었다. 난 영화를 사랑한다면 틀 밖으로 나와야 한다고 본다. 융복합에 능통한 전문가들을 모아서 서로 소통하면서 만드는 인터랙티브 스토리텔링은 분명히 관객들의 니즈가 있을 것이다.”

아울러 이러한 인식에 맞서 싸울 준비가 된 예술가라면 재미있는 콘텐츠를 만들 수 있을 거라고 독려했다. 채수웅 감독은 조지 루카스가 <스타워즈> 시리즈를 만들었을 때, 파이썬 언어를 다룰 수 있는 컴퓨터 프로그래머를 고용했다면서 결국 “여러 장르를 한 군데 묶을 수 있는 소통 능력이 있고 종합 예술을 할 수 있는 기획·관리자가 향후 연출가로서 자리매김할 수 있을 것”이라 했다.

채 감독이 특히 강조한 소양은 소통 능력과 기획 및 관리 능력이다. 그는 “한 사람이 자신의 커리어 인생 안에서 모든 분야를 다 잘 할 수는 없다”며 “수많은 전문가들과 소통하면서 일을 진행하는 데



© 레드로버

에는 기획과 관리의 능력이 꼭 필요하다”고 강조했다. 자기가 좋아하는 분야를 선택하고 거기에서 출발하되 기획 관리 능력을 기르는 게 필요하다는 것이다.

VR 이후의 세계

채수용 감독은 벌써 VR 콘텐츠 이후의 세계를 준비하고 있었다. 채 감독은 “뒤집어쓰고 체험을 하는 VR 기기는 그저 과정 중에 하나”라며 “몸에 뭔가를 붙이고 사용한다는 부담감과 불편함을 이길 수 없기 때문”이라고 한다.

그가 최근 주목하고 있는 기술은 ‘뇌파 인지’와 ‘머신 러닝’이다. 그가 열띤 목소리로 말하는 미래는 <레디 플레이어 원>(2018)이 아닌 <매트릭스>(1999)에 좀 더 가까웠다. 기기를 이용해 뇌를 속이는 것이 아니라 뇌와 바로 신호를 주고받는 형태다. 다만 채 감독은 “언급한 기술이 올 때까지 내가 살아있을 수는 없을 것이다. 지금 내가 할 수 있는 건 그저 하나의 현상을 만드는 일”이라고 말한다.

“지금이 딱 재밌는 시기”라는 채 감독의 표현은 그의 현재를 잘 말해준다. 서구에 비해 많이 뒤쳐졌던 영화 산업에 비해 VR 콘텐츠 산업은 전 세계가 함께 발달해나가는 과정에 있기에 한국이 창조적으로 시장에 진입할 수 있는 가능성은 보다 높다고 말하고 그는 말하고 있다. 채 감독은 (VR 기기 같은) 새로운 문물이 나오고 관객들이 좋아한다면 창작자들도 이에 맞추어 유연하게 받아들여 나아가야 한다고 강조했다.

채수용 감독의 차기작은 <버디VR>에서 기술로나 서사로나 조금씩 더 나아간 형태의 작품이 될 것이라고 한다. 채 감독은 차기작에서 애니메이션 캐릭터가 아닌 실제 배우를 등장시켜서 말을 시키고 지금보다 성숙한 주제의 작품을 선택할 것이라고 말했다. 사람의 감정을 읽을 수 있는 뇌파 센서를 이용해 관객들과 조금 더 깊은 상호 작용을 할 계획이다. 동시에 <버디VR>의 시리즈물과 저예산 장편 영화 준비를 같이 하고 있다. 채 감독은 “다른 일을 해서 돈을 벌수도 있지만 지금의 시간이 너무 아까워” 할 수 있는 바를 계속 밀고 싶다는 뜻을 밝혔다. 거침없는 그의 다음 작품이 기대된다. ①