

VR 콘텐츠 ‘POISON’ 제작기

방송콘텐츠와 VR 콘텐츠 제작의 차이

- 연출, 기술, 스토리적인 측면에서

글. 이미술 EBS 프로듀서
전우열 Venta VR 대표
소현수 작가

들어가는 말

넷플릭스는 최대 경쟁자로 ‘포트나이트’를 꼽았다. ‘디즈니’도 아니고, 특정 방송사도 아니다. BTS도 Dynamite의 첫 안무를 ‘포트나이트’에서 공개했다. ‘포트나이트’는 게임을 넘어 ‘메타버스’(Metaverse)의 대표적인 플랫폼이 되었다. 이제 미디어 시장은 방송국, OTT만의 경쟁이 아니다. ‘메타버스’와도 경쟁해야 한다. 시청자들의 시간을 쟁취하기 위한 싸움인 것이다. 앞으로의 방송 시장은 더 험난해질 것으로 예상된다.

이에 대한 고민으로 EBS 제작 본부 내에는 ‘미래콘텐츠기획’팀이 생겼다. 이 팀 안에서 PD들은 다양한 포맷과 유통에 관한 실험을 해볼 수 있었고, 기존 방송콘텐츠가 아닌 VR 콘텐츠를 만들 수 있었다. 미래의 콘텐츠를 먼저 경험해보자는 의미로, ‘과학 다큐멘터리’를 기획하여 VR 콘텐츠로 제작했다. 일단 VR 콘텐츠를 보려면 HMD(Head mounted Display)가 필요하다. 현재 Oculus의 Quest 2가 저렴하게 나왔다고는 하지만 아직도 국내 보급률은 낮은 편이다. 그래서 ‘POISON’(포이즌)의 경우 초반 기획단계부터 전 세계 HMD 사용자를 타겟으로 제작했다.



POISON
VR EXPERIENCE

완성된 POISON은 세계 최대 IT·엔터테인먼트 축제 ‘2021 사우스 바이 사우스웨스트’(South by Southwest, 이하 ‘SXSW’)의 가상영화(Virtual Cinema) 섹션에 초청됐다. POISON이 초청받은 ‘SXSW 버추얼 시네마’ 부문은 선댄스영화제의 뉴프론티어 부문, 트라이베카영화제의 360 시네마 부문, 베니스영화제 VR 익스팬디드 부문과 함께 글로벌 첨단 콘텐츠의 대표 쇼케이스로 손꼽힌다. 올해 ‘SXSW의 버추얼 시네마’ 섹션에 초청된 VR 영화는 POISON 외에도 디즈니, 오кул러스, 페이스북, 바오밥 스튜디오, 위딘, 펠릭스앤폴 등 VR 대표 콘텐츠 기업들의 신작들이 대거 포진돼 있어 화제를 모았다.



SXSW 2021에 초대된 POISON

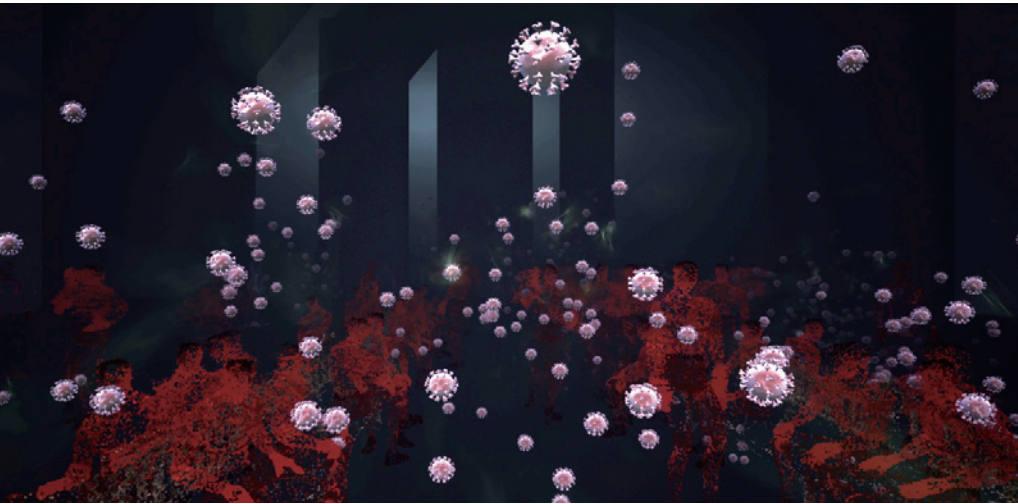
POISON은 이용자가 ‘코로나바이러스’가 되어 인간의 몸에 들어가 세포를 감염, 파괴하는 과정을 체험하는 콘텐츠이다. ‘코로나바이러스’가 전 세계를 지배해나가는 모습을 보면서, 만일 내가 바이러스라면 지금쯤 얼마나 신나는 상황일지 상상했다. 바이러스는 뇌가 없지만, 인간의 몸속에서는 마치 지능이 있는 생명체처럼 영민하게 행동한다. 그 과정을 생생하게 전하고자 했고, VR로 표현하기에 최적의 소재라 생각했다. 이 VR 체험의 중요한 목표는 체험 이후, 우리의 적에 대해 정확하게 알고 이해하는 것이다.

POISON 제작기를 크게 3가지 측면에서 살펴보고자 한다. 연출, 스토리텔링, 기술적인 측면이다. ‘연출’은 본 콘텐츠의 연출자인 EBS 이미솔 피디가 기술하고, ‘스토리텔링’은 소현수 작가, ‘기술’은 본 프로젝트의 프로듀서를 맡은 VentaVR의 전우열 대표가 기술한다.

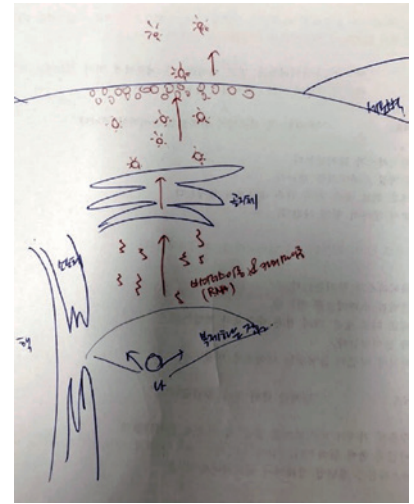
연출적인 측면

VR 콘텐츠의 제작이 기존 영상작업과 가장 크게 다른 점은 ‘네모난 프레임’의 소멸이다. 일반 영상은 카메라가 찍은 ‘네모난 프레임’이 존재한다. 프레임은 곧 연출자의 시선이다. 연출자는 이제껏 이 ‘네모난 프레임’을 채우는 고민을 했다. 하지만 VR은 ‘네모난 프레임’이 없다. 그저 나를 둘러싼 ‘공간’만 있을 뿐이다. 즉 연출자가 주관하던 시선을 관람객에게 넘겨준 것이다. 따라서 연출을 고민하는 대부분은 이 ‘공간’을 디자인하는 시간이었다.

POISON에서의 공간은 바이러스와 인간이 만나는 공간(엘리베이터/공항), 인간 몸속의 기관지, 기관지의 세포 내부로 크게 세 부분이다. 공간 디자인의 어려웠던 점은 바이러스의 시선에서 바라봤을 때의 풍경을 상상해야 했기 때문이다. 따라서 과학적 사실과 상상력이 어우러진 공간이 창조되었다.



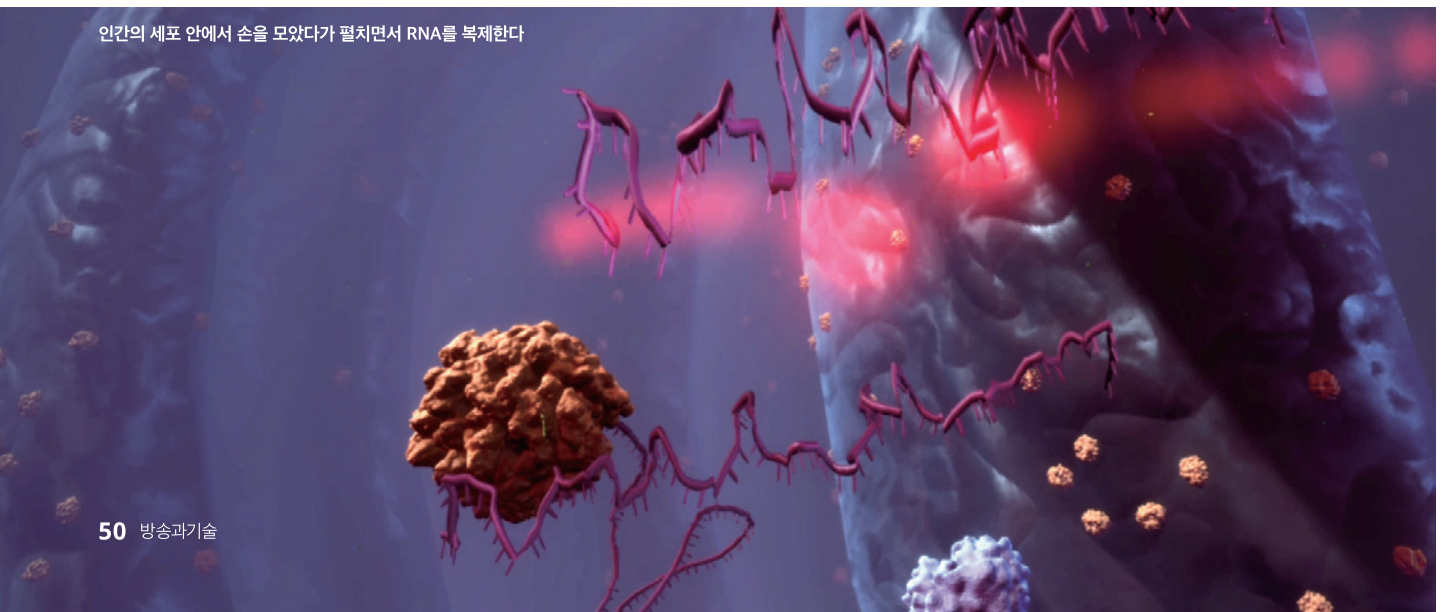
바이러스와 인간이 만나는 공간인 공항을 바이러스 시점에서 표현



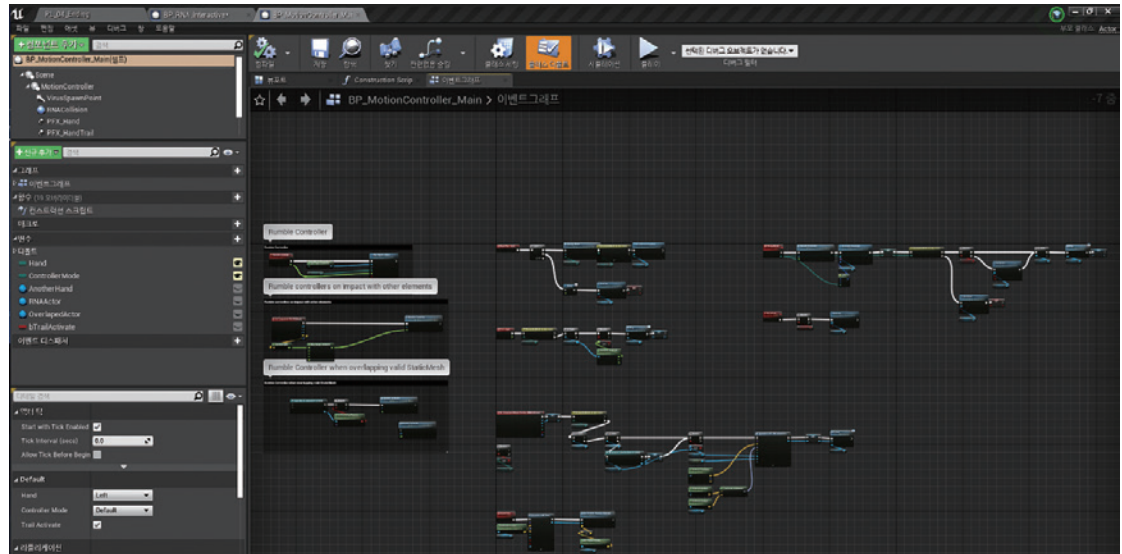
기관지 세포 내부의 공간 디자인 스케치

기존 영상작업에서는 ‘네모난 프레임’에 어떤 것을 담아 ‘보여줄까’ 고민했다면, VR에서는 이 ‘공간’에서 어떤 것을 ‘체험시킬까’로 변했다. 공간 디자인이 선행되면, 그 안에서 관람객이 그 공간과 어떤 ‘상호작용’을 했을 때 그 공간에 더 몰입될지를 고민한다. 관객을 더 능동적으로 만들수록 공간에 더욱 빠져들게 된다. POISON에서 사람들이 가장 몰입하는 장면은 바이러스가 인간의 세포 속에서 복제를 시작할 때였다. 이용자는 자신의 손을 이용하여 직접 RNA 복제를 해야 한다. 복제를 더 많이 할수록 빨리 세포를 찢고 나갈 수 있다. 바이러스를 직접 복제한다는 점에서 약간 죄책감이 들지만, 복제하는 능동적인 행동 자체가 재미있어 ‘길티 플래저’를 유발한다.

VR을 처음 제작하면서 가장 어려웠던 점은 다루는 톨의 생소함이었다. 방송 제작에 파이널컷과 프리미어가 있는 것처럼, VR에는 유니티와 언리얼 엔진이라는 양대 산맥이 있다. POISON은 언리얼 엔진으로 제작되었다. 언리얼 엔진은 이용자의 행동에 따라 프로그래밍으로 움직이는 게임 시스템이다. 영상을 편집하듯이 타임라인에 얹어놓고 편집하는 방식이 아니다. 타임라인 창이 아닌, ‘노드’들의 향연인 편집 창을 바라보며 생소한 방식에 애를 먹었다. 사운드 편집도 마찬가지였다. 이용자가 ‘공간’에 서 있다 보니 사운드는 무조건 이용자를 둘러싼 서라운드로 들려야 한다. 물체가 뒤에 있으면 뒤에서 소리를 내야 하고, 이동 방향에 따라 사운드가 나야 한다. 그래서 기존의 사운드 믹싱 방식은 사용할 수가 없고, 공간의 물체들에 각각 사운드를 달아주는 방식으로 작업을 했다.



인간의 세포 안에서 손을 모았다가 펼치면서 RNA를 복제한다



언리얼 엔진 작업화면

스토리적인 측면

POISON의 시나리오, 스토리텔링에 관해 논하기에 앞서 언급하고 싶은 점이 있다. VR이란 정보가 필요 이상으로 과도한 영상제작기법이라는 것이다. 이는 한때 유행하던 3D 입체(Stereoscopic 3D)와도 완전히 궤를 달리하는 특성이다. VR은 기술의 흐름에 있어 3D 입체와 연관이 있을 수 있으나 스토리텔링에 있어 둘은 완전히 다르다. 3D 입체영상 기술은 좋은 이야기를 더 좋게 만들 수 있는 도구로써 쓰일 수 있지만, VR은 그런 식으로 쓰일 수 없다.

일반적으로 우리가 접하는 이미지, 영상, 특히 영화의 경우 평면의 화면을 통해 매우 정제되고 절제된 정보만을 제공한다. 등장인물 둘이 나와 대화하는 장면을 떠올려보라. 화자가 있고 청자가 있다. 화자를 비추고, 청자의 반응을 비춘다. 이야기의 이해, 흐름에 꼭 필요한 것만을 전달하는 것이다. 이를 통해 이용자는 화자의 말에 몰입하고 청자에 공감한다. 영상 ‘문법’의 존재의의가 여기서 생겨난다.

그러한 문법이 VR에서는 무의미해진다. 앞서 언급한 정보의 과잉 때문이다. VR(360도)은 이용자의 시점을 기준으로 보이지 않는 뒤쪽까지 포함한 모든 공간의 정보를 제공한다. 아무것도 절제되지 않고 정제되지 않는다. 이야기를 의도대로 전달하려면 어떻게든 이용자의 시선을 원하는 때, 원하는 곳으로 돌리도록 하는 연출이나 장치가 필요하다. 단순히 스토리텔링, 이야기의 전달만을 두고 생각하자면 낭비이며 불필요한 정보의 홍수이자 번잡한 행위로 비친다. 이와 같은 맥락에서 VR 영상이 기존의 영상과 비교했을 때 이야기의 전달에 그리 유용하지 않으며 심지어는 그러한 시도조차 불필요하다는 결론에 닿을 수도 있다.

아마 VR 기술로 제작된 영화가 기존의 영화보다 효과적으로 이야기를 전달할 수는 없을 것이다. 하지만 VR에는 고유한 그만의 특성, 기존의 영상기법이 감히 범접하지 못할 만큼 뛰어난 장점이 있다. 이것은 미래 VR이 가져올 혁신의 핵심이기도 하다.

다름 아닌 Virtual Reality, 세계의 재현, 그로써 느껴지는 현실감, 실재감이다. 이것은 기술적으로 완벽하지 않은 현재에도 이용자에게 그 어떤 영상기법보다 강렬한 감각적, 감정적 몰입, 공감을 부여한다. 이는 VR기기가 시청각을 완벽히 점유함으로써 3차원 시공간을 재현할 수 있기 때문이며 그것을 가능케 하는 것이 바로 앞서 언급한 정보량이다. 즉 이야기 전달에 있어 과잉이자 낭비처럼 보이던 그것이 실은 VR에 있어 필수 불가결한 핵심속성인 것이다.

그렇다면 이쯤에서 우리는 그러한 특성이자 장점을 극대화할 수 있는, VR에 적합한 이야기가 존재할 수 있지 않을까? 자문할 수 있을 것이다. POISON의 시나리오에는 바로 이러한 고민을 시작으로 집필되었다. 그렇게 탄생한 시나리오에는 이용자가 바이러스의 감염 과정을 직접 보고 느끼게 한다는, 이야기보다는 경험의 전달에 주력한 것이었다.

이야기의 흐름은 내레이션을 통해 이뤄졌으며 중요한 몇몇 부분에서는 마치 게임을 하는 듯한 상호작용(Interaction)이 적용되었다. (여기서 잠깐 시나리오 집필의 기능적 측면을 짚고 넘어가자면 VR의 경우 이용자 시점의 360도 모든 공간에 대한 묘사 혹은 정보(적어도 가까운 위치에 대한)를 제공할 필요가 있었다. POISON의 경우 처음부터 그렇게 집필되지는 않았지만, 주기적 회의를 통한 수정 및 보완으로 극복해 나아갔다.)

즉, POISON의 스토리텔링을 구성하는 요소는, 일반적인 영상으로 전달할 수 없는 차원의 경험을 제공한다는 주제, 그러한 경험에 몰입을 극대화하는 상호작용, 영상의 흐름을 보조하는 성우의 목소리다. 이를 통해 VR에 적합한 이야기, 좋은 VR 스토리텔링이란 무엇인가? 라는 물음에 관해 나름의 논의와 결과를 끌어낼 수 있었다.

그것은 VR 스토리텔링은 그 개념 자체를 완전히 달리 보아야 한다는 것. VR 영상제작에 있어 스토리텔링이란 우리에게 익숙하던 효과적 이야기의 전달법이 아닌 VR이 가진 장점을 극대화하는 주제의 선택과 일련의 장치라는 것. 일반적인 영화에 쓰일 법한 이야기 구조, 접근 방식으로 VR을 제작하려는 시도는 개념적으로 올바른 접근이 아니며 소모적인 일인지도 모른다는 것. 더하여 VR 영화, 영상은 (영화도 게임도 아닌) 그것만의 독자적인 영역이 필요하다는 것이다.

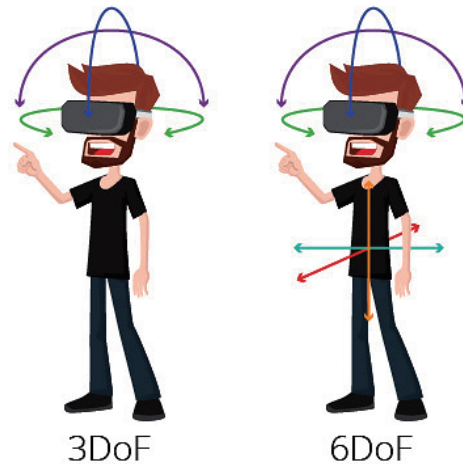
애초에 스토리텔링이라는 용어가 주는 혼동이 있을지도 모른다. 사실 VR이 전달할 수 있는 것은 이야기보다는 온전한 시간간 경험 그 자체일 수 있다. 그러므로 좋은 VR 스토리텔링이란, 실상 이야기가 아닌 경험의 전달에 관한 무언가라는 것이다.

VR 영화, 영상제작에 있어 이야기가 중요하지 않다거나 무의미하다는 건 아니다. (이야기는 어디든 존재하기 마련이니까) 단 무게중심을 어디에 두고 제작할 것인지는 재고해볼 여지가 있다는 것이다. 경험을 이야기의 도구로 사용할 것인가, 이야기를 경험의 도구로 사용할 것인가에 관하여 말이다.

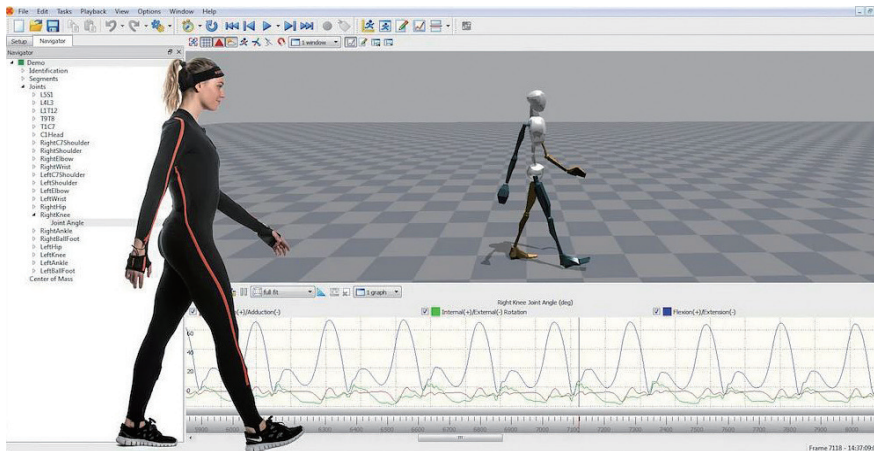
기술적인 측면

VR의 제작기법은 크게 두 가지로 나뉜다. 360도 영상과 CG를 활용한 3-DOF(Degrees of Freedom) VR과 게임엔진을 활용한 6-DOF VR이 있다.

POISON의 경우 기획 단계에서 인터랙티브, 바이러스 표현에 있어 3-DOF보다는 6-DOF 기법이 적합하다는 판단이 섰고, 다음으로 어떤 디바이스(HMD)에서 보여줄 것인지 고민했다. HMD는 크게 독립형(오클러스 퀘스트)과 PC형(HTC 바이브, 오클러스 CV 등), 콘솔형(소니 플레이스테이션 VR)으로 나뉜다. 독립형의 경우 모바일 수준의 그래픽 퍼포먼스를 보여줄 수 있고, PC형은 그 이상의 고품질 그래픽 퍼포먼스 표현이 가능하다.



POISON이 처음부터 목표로 한 것은 최고 수준의 6-DOF VR 콘텐츠였던지라 PC(1080Ti)형 HMD인 HTC 바이브/오클러스 CV 기준으로 언리얼(게임엔진) 그래픽 작업의 품질 검수를 진행했다. 일반 PC게임의 그래픽에 비해 VR의



경우 더 많은 리소스를 차지한다. 일반 게임은 2K 60fps이라면 VR은 3K 90fps 화면이 양안으로 출력되어야 하므로 최적화에 많은 노력을 기울여야 한다.

POISON의 실제 제작에는 파티클 효과가 모든 장면에 적극적으로 활용됐다. 언리얼 엔진의 나이아가라 VFX 시스템(Niagara VFX System)을 사용하여 게임 엔진에서도 VFX 효과를 실시간으로 구현할 수 있었다.

POISON의 첫 장면과 마지막을 장식하는 엘리베이터/공항에 나오는 사람의 움직임은 처음 계획상으로는 볼륨메트릭 촬영을 활용해 사람의 모델링+움직임을 구현하려고 했으나 표현해야 할 사람의 숫자가 늘어나 CG로 모델링을 구현하고, Xsens 모션캡처 장비를 활용해서 움직임을 구현했다. 이후 사람 CG에 나이아가라 VFX 시스템을 통해서 파티클을 발생시키는 방식으로 엘리베이터/공항 장면을 구현했다.

POISON의 제작을 통해 기획단계 콘텐츠의 목표 설정, 하드웨어의 선택과 그에 따른 그래픽 품질의 최적화에 관한 많은 기술적 시행착오를 경험했다. 이를 통해 6-DOF VR 콘텐츠의 제작이 있어 한 걸음 나아갈 수 있는 발판을 마련할 수 있었다. 모든 분야가 그렇겠지만 기술의 발전 역시 한 술밥에 배부를 수 없다. 차근차근 계단을 오르다 보면 언젠간 마스터피스 나올 수 있을 것이다.

향후 전망

VR 콘텐츠는 능동적인 관람 방식 덕분에 일반 영상보다 몰입감이 뛰어나다. 최근에는 시장을 선도할 만한 콘텐츠들도 많이 나왔다. 잘 만든 VR 콘텐츠로는 ‘Spheres : Songs of Spacetime’, ‘The Book of Distance’ 등이 있고, 독보적인 품질의 VR 게임으로 ‘Half Life : Alyx’가 있다.

하지만 가장 큰 문제는 역시 여전히 낮은 HMD(Head mounted Display)의 보급률이다. HMD가 있는 사람들만 콘텐츠를 즐길 수 있다 보니, 유통 경로가 매우 협소하다. 그래서 대중적인 콘텐츠를 VR로 제작하여 보급하는 것은 아직 한계가 있다. 하지만 특정 목적을 가진 콘텐츠로 적절한 유통망을 노린다면 좀 더 효과적인 콘텐츠가 될 수도 있다. 예를 들면, 의료용 훈련 목적을 가진 VR을 관련 기관에 보급하면 높은 교육적 효과와 시장성을 기대할 수 있다.

당장 HMD 보급률은 낮을지라도 이러한 기술들을 열린 마음으로 받아들이는 자세는 필요하다. 기술발전 속도가 빨라서 매년 HMD의 성능이 2배로 좋아지고 가격은 점점 저렴해진다. 이러한 추세가 가속화되어 ‘메타버스’와 ‘VR’이 융합된다면, 2045년을 그린 영화 ‘레디 플레이어원’에서처럼 모든 사람이 가상현실에 빠지게 될 수도 있다. 그렇게 된다면 모든 콘텐츠를 가상의 세계에서 즐길 수도 있다.

그런 먼 미래까지 가지 않더라도 VR과 같은 기반의 기술을 이용하는 AR, XR을 TV 콘텐츠에 접목할 기회와 동기는 충분히 보인다. 특히 최근에 XR 스튜디오들이 여럿 생겨나고 있는데, 코로나 시대 스튜디오 촬영이 증가하는 추세에 발맞춰 신기술을 이용해 제작될 새로운 콘텐츠들 역시 기대가 된다.