http://dx.doi.org/10.15751/cocis.2017.3.2.283

가상현실 영화의 이데올로기적 특성

-아비투스와 장의 개념을 중심으로*-

정인선** · 정태수***

한양대학교 박사과정 · 한양대학교 교수

목 차

1. 들어가는 말
2. 올드-시네마와 가상현실 영화의 이데올로기적 특성 비교
3. 아비투스와 장의 개념으로 본 가상현실 영화의 이데올로기 결정 방식
4. 가상현실 영화 〈인비저블 맨〉에서 드러난 이데올로기
5. 나오는 말

국문초록

이 논문은 올드-시네마의 이데올로기적 특성이 가상현실(Virtual Reality) 영화에서 어떻게 변화하고 있는지에 관해 현상적 · 이론적 분석을 실시하고 있는 논문이다.

이번 연구에서는 올드-시네마의 이데올로기적 특성을 분석함으로써 이데올로기적 특성을 유발하는 요인과 이데올로기적 효과가 만들어지는 과정을 구체적으로 파악하였다. 또한 올드-시네마에서 이데올로기적 특성을 만드는 요소들을 가상현실 영화의 요소들에 대입하여 비교 연구를 진행하였다. 이러

* 이 논문은 2017년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(한국연구재단-2017-글로벌박사양성사업).

** 주저자.

*** 교신저자.

www.kci.go.kr

한 연구를 바탕으로 본고는 가상현실 영화에서 올드-시네마의 이데올로기적 특성이 여전히 존재하는지를 살펴보았으며, 더 나아가 '시야각(Field of View)'과 '지연속도(Latency)'라는 두 가지 중요한 개념을 중심으로 가상현실 영화의 새로운 이데올로기적 특징에 대해서 분석하였다.

본고는 가상현실 영화에서 이데올로기적 효과의 생산 과정을 부르디외의 '아비투스(Habitus)'와 '장(Champs)'이론을 통해 설명한다. 또한 역사적인 관점에서 이데올로기의 형성과정을 살펴보고 부르디외의 장의 개념을 통해서 가상현실 영화에서 이데올로기적 효과가 어떻게 만들어지는지에 대한 과정을 구체적으로 연구하였다.

마지막으로 이 글은 <인비저블 맨 *The Invisible Man*>(휴고 케이젤, 2016)을 통해서 가상현실 영화가 이데올로기적 효과를 발생시키는 요인과, 가상현실 영화에서 이데올로기적 특성이 생성되는 과정을 예를 들어 설명하고 있다.

주제어
이데올로기, 시야각, 지연속도, 장 이론, 아비투스

www.kci.go.kr

ABSTRACT

The characteristic ideology of virtual reality cinema
-Focusing on the theory of “Habitus” and “Champ”-

Jung, In Sun
Ph.D. Student / Hanyang University

Jeong, Tae Soo
Professor / Hanyang University

This research analyses the phenomenons and the theories on how the ideological characteristics of film-based cinema have been changing in the virtual reality cinema, which is changing the format of movie viewing due to technological advances.

By analyzing the ideological characteristics of the film-based cinema, it would be identified the factors that cause ideological characteristics and the process of the ideological effects. This research compares the elements of film-based cinema to virtual reality cinema, which is produced the ideological characteristics. Based on this comparison, this research confirms whether the ideological characteristics exist or not into the virtual reality cinema. Furthermore, it would be focusing on the new ideological characteristics of virtual reality cinema by using the two important notions “field of view” and “latency”.

This research unearths the process of ideological effects on virtual reality cinema, adapting two social theories “Habitus” and “Champ” of Pierre Bourdieu. From a historical perspective, it would be looking at the process of forming an ideology and explained the structure of ideology in the virtual reality cinema by using the theory “Champ”

Finally, studying <*The Invisible Man*>(Hugo Keijzer, 2016), this research

www.kci.go.kr

would be demonstrated the characteristic ideology of virtual reality cinema.

Key words
Ideology, Field of view, Latency, Champ, Habitus

논문투고일 : 2017년 10월 08일 / 논문심사일 : 2017년 10월 25일 /
논문게재확정일 : 2017년 10월 25일

www.kci.go.kr

1. 들어가는 말

"영화는 현존하는 이데올로기를 재생산하고, 반영하며, 이데올로기의 순환 과정에서 의식적이든 무의식적이든 매개물처럼 사용된다."[1] (파르지에, 1996) 이 파지에르의 고찰은 영화가 현실을 있는 그대로 반영해야 한다는 앙드레 바쟁의 「완전 영화의 신화」[2]에 대한 환상을 무너트리는 동시에 기존에는 명확히 설명되지 못했던 영화의 이데올로기적 특성을 설명하고 있다. 이렇게 올드-시네마[3]는 그 본질적 특성으로 인해 이데올로기적 특성[4]을 지닌다고 말할 수 있다.

"컴퓨터 미디어는 영화의 정체성 자체를 재정의 해주었다."[5] 컴퓨터의 등장으로 시작된 디지털은 영화의 정체성 변화를 유발하고 있다. 새롭게 등장한 디지털 영화들은 기존의 영화와는 다른 특성을 지니고 있다. 이에 따라 디지털 영화는 기존의 올드-시네마와 구분하여 연구될 필요성이 있다. 이 논문에서는 디지털의 등장으로 인해 정체성이 변화하고 있는 영화들을 '포스트-시네마'[6]라는 용어로 총칭할

1) 프란체스코 카세티, 김길훈・김덕수・김건 역, 『현대 영화 이론 : 1945-1995년의 영화 이론』, 한국문화사, 2012, 270쪽.
2) 앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, 1998, 25~33쪽, 2장 참고.
3) 이 논문에서는 디지털 영화가 등장하기 전 '필름'이라는 물질적 요소를 사용하여 기존의 '극장'에 '영화적 경험'을 제공해 주던 영화를 올드-시네마로 명명한다.
4) 파르지에가 이야기했던 것처럼, 영화의 이데올로기적 특성이란 현존하는 이데올로기를 재생산하고, 반영하며, 이데올로기의 순환 과정에서 매개물처럼 사용되는 것을 뜻한다.
5) Lev Manovich, *The Language of New Media*,(Cambridge: MIT Press, 2001), 293.
6) 포스트-시네마라는 용어는 2010년 샤비로, 2015년 덴슨, 2016년 정찬철 등의 영화 학자들이 각각 다르게 정의하고 있을 정도로 유동적인 개념이며, 이에 따라 지금까지도 활발하게 논의되고 있는 용어이다. 이 연구에서 사용하고자 하는 포스트-시네마라는 개념은 저장 매체가 필름에서 '디지털'로 변화함과 동시에 '극장'이라는 공간의 제약을 벗어나 올드-시네마와 구분되는 정체성을 가지는 영화이다.

www.kci.go.kr

것이다. 또한 본고는 이러한 포스트-시네마에 대한 연구를 진행할 것이다.

이 시점에서 던져야 할 질문은 '정체성이 변화한 포스트-시네마는 과연 올드-시네마가 가지고 있던 영화의 매체적 특성인 이데올로기적 특성을 가질 것인가?'이다. 왜냐하면 디지털의 등장이 단순히 영화의 형식과 내용의 변화만을 야기하는 것이 아니라 영화의 궁극적인 정체성마저 변화시키고 있기 때문이다. 따라서 포스트-시네마의 특성에 관한 연구가 절실히 필요하다고 할 수 있을 것이다.

디지털 시대의 등장으로 유발된 포스트-시네마의 특성을 연구할 때 발생하는 문제점은 연구의 대상이 너무 광범위하다는 것이다. 예를 들면, 장소 기반 영화는 관객들이 극장이라는 장소에 구애받지 않고 영화를 즐길 수 있게 하였고, 인터랙티브 영화의 경우는 관객들이 영화와 상호작용하도록 하여 올드-시네마에 상호작용성이라는 특성을 추가해 영화의 정체성을 바꾸어 나가고 있기 때문이다. 뿐만 아니라 가상현실(Virtual Reality) 영화는 관객 시선의 자율성을 통해서 새로운 종류의 영화를 만들어내고 있다. 이와 같이 포스트-시네마는 그 변화의 진폭이 너무 넓기 때문에 그 특성 중 한 가지 특성만을 중심으로 연구하는 것이 효율적일 것이다. 따라서 본고는 장소 기반 영화, 인터랙티브 영화, 가상현실 영화 등에서 공통적으로 나타나는 '상호작용성'을 핵심적인 연구 대상으로 삼고자 한다. 다시 말해 이번 연구의 목적은 포스트-시네마 중 '상호작용성'을 잘 드러내는 가상현실 영화에 한하여 가상현실 영화의 이데올로기적 특성을 밝히는 것이다.

가상현실 영화에 관한 선행 연구로는 우선 가상현실의 개념과 제작 기술 분석을 한 유미(2015)의 연구가 있다. 다음으로는 영화 문법적 관점에서 가상현실 영화에 대해 기술한 임왕태(2017)의 연구가 있다. 하지만 이들의 연구는 기술적 접근방법에 치우쳐 있기에 가상현실 영화의 본질에 대한 고찰이 부족했다. 이러한 기술적 접근 방법 이외에 김성호(2012)는 베르그송과 들뢰즈의 철학 개념을 통해서 가상현실에

www.kci.go.kr

대한 이론적 접근을 실시하고 있다. 종합해 보면 가상현실 영화만의 고유한 특성에 관한 연구가 전반적으로 부족한 상태이다. 따라서 가상현실 영화의 이데올로기적 특성을 밝히는 이번 연구의 시도는 학문적 측면에서 매우 중요한 의의를 지닌다고 할 수 있을 것이다.

이러한 문제의식에 따라 본고는 기존의 올드-시네마가 가지고 있던 이데올로기적 특성들과 가상현실 영화가 가지고 있는 이데올로기적 특성들을 서로 비교·분석하려고 한다. 또한 정체성의 변화에 따른 이데올로기 생산방식의 변화를 부르디외의 장 이론을 통해서도 설명할 것이다.

2. 올드-시네마와 가상현실 영화의 이데올로기적 특성 비교

크라카우어는 영화의 분석을 위해 서론에 다음과 같은 전제를 세운다. "각각의 미디어들은 어떤 종류의 커뮤니케이션을 촉진하는 동시에 방해하는 특별한 본질을 가진다."[7] 이러한 전제를 바탕으로 그는 영화와 사진이 많은 속성을 공유한다고 설정한다. 또한 그는 영화의 속성을 살펴보기 위해 사진의 속성을 고찰한 후, 사진의 속성을 바탕으로 영화의 속성에 대해서 연역적으로 분석하고 있다. 따라서 크라카우어에게 영화에 관한 분석은 곧 "사진의 발전의 과정 속의 관점과 현재에 존재하는 트렌드와 관례 속의 관점을 가지고 분석"[8]하는 것이다. 결국 "사진 그리고 영화라는 매체는 새로운 기술이 아니다. 그러

7) Siegfried Kracaue, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, (Princeton: Princeton University Press, 1997), 3. (원문:each medium has a specific nature which invites certain kinds of communications while obstructing others)

8) Siegfried Kracaue, *Theory of Film,* 3.(원문: Rather, analysis must build from the views held of photography in the course of its evolution—views which in some way or other must reflect actually existing trends and practices.)

www.kci.go.kr

한 기술에 대해 새롭게 생각하는 것은 이론이 감당해야 하는 긴요한 과제다. 사진은 중요한 자리가 된다."[9]

크라카우어의 분석은 가상현실 영화 분석에 있어 중요한 단초를 제공한다. 즉 가상현실 영화의 이데올로기적 특성을 분석하기 위해서는 완전히 새로운 이론이나 기술이 필요한 것이 아니다. 기존에 존재하던 영화라는 매체 속성의 연장선상에서 변화들을 살펴보아야 하는 것이다. 크라카우어가 영화의 특성을 분석하기 위해서 서론을 통해 사진의 속성에 대해서 심도 있게 고찰했듯이, 가상현실 영화의 이데올로기적 특성을 살펴보기 위해서는 우선 올드-시네마의 이데올로기적 특성을 살펴 볼 필요성이 있다.

1) 올드-시네마의 이데올로기적 효과

> 보드리는 현실의 재현으로서의, 또는 스토리텔링의 미디어로서의 영화라는 관념에서 출발하지 않고, 주체 효과에 대해서 이데올로기적으로 비판하기 위해 르네상스 원근법, 카메라 옵스큐라, 데카르트의 과학을 포함하는 영화의 기술적 계보학을 사용했다. 그는 영사기, 관객 스크린의 배열과 같이 영화관에서 이루어지는 다양한 요소의 특수한 공간적 조직이 그가 말하는 '기본적 영화장치(A basic cinematic apparatus)'를 구성한다고 주장했다. 이 장치는 이미 그 내부에, 다른 도움 없이도 이미 관객에게 미칠 수 있는 효과를 내재하고 있다.[10]

장 루이 보드리는「기본적 영화장치가 만들어낸 이데올로기적 효과」라는 글에서 이데올로기를 올드-시네마의 특성 중 하나로 정의 내리고 있다. 그의 이러한 분석은 이 연구의 두 가지 측면에서 매우 유의미한 시사점을 가지고 있다. 첫 번째로 그는 영화의 이데올로기적 특성을 단순히 영화 속 내러티브, 혹은 영화의 기본 특성인 사진적 특성에서 찾는 것이 아니라 영화의 물질적 구성요소인 기계 장치(Apparatus)에

9) 박성수,『영화・이미지・이론』, 문화과학사, 1999, 112쪽.
10) 토마스 앨새서・말테 하게너, 윤종욱 역,『영화 이론 : 영화는 육체와 어떤 관계인가?』, 커뮤니케이션북스, 2012, 127쪽.

www.kci.go.kr

서 그 근본 원인을 찾고 있다. 즉 그는 영화 이론에서 영화의 내재적 요소뿐만 아니라 영화의 외재적 요소도 동시에 고찰하고 있다. 올드-시네마의 정의에서 이야기했던 것처럼 영화는 탄생 이후부터 '마그네틱 필름'과 '극장'이라는 물질적 요소들을 가지고 있었다. 하지만 장 루이 보드리 이전의 영화 이론에서는 이러한 영화 외재적 요소에 대해 별다른 관심을 가지지 않았다. 따라서 장 루이 보드리의 연구는 영화의 물질적 요소에 대해 고려를 했다는 점에서 매우 유익하다. 두 번째로, 이러한 물질적 요소에 대한 고찰뿐만 아니라 "도구들이 특수한 이데올로기적 효과를 불러일으키는지, 그리고 이 효과들 자체가 지배 이데올로기에 의해 결정되는지를"[11] 고찰한 것이 중요하다. 장 루이 보드리는 단순히 물질적 요소와 영화의 기술들만을 고찰하는 것이 아니라 이들이 만들어내는 효과를 직접적으로 분석하고 있다. 그는 기계 장치가 만들어내는 이데올로기적 효과의 요인으로 원근법을 만들어내는 카메라, 그리고 차이를 부정하게 만드는 영사를 든다. 이와 같이 장 루이 보드리의 분석은 영화의 기계 장치적 요소와 그것들이 만들어내는 효과를 설명해 냈다는 점에서도 유용하다. 따라서 가상현실 영화의 이데올로기적 효과를 알아보기 위해 그 효과를 만들어내는 요인들에 대해서 세부적으로 살펴 볼 필요성이 제기된다.

장 루이 보드리는 영화를 '객관적 현실', '시나리오', '필름/카메라', '몽타주', '영사기/필름', '빛', '스크린', '관객'이라는 여덟 가지 요소로 분류하고 있다. 위의 요소 중 장 루이 보드리가 중점적으로 살펴보았던 두 가지 요소(카메라, 영사)에 관해서 집중적으로 고찰할 것이다.

첫 번째로 카메라 장치에 관한 고찰이다. "카메라 옵스큐라라는 광학 장치는 역설적이게도 회화 작품의 생산에서 새로운 재현 양태, 즉 인위적 원근법을 발전시키는 데 쓰이게 된다."[12] 카메라의 시초였던

11) 장 루이 보드리, 이윤영 역, 「기본적 영화 장치가 만들어낸 이데올로기적 효과」, 『사유 속의 영화–영화 이론 선집』, 문학과 지성사, 2011, 269쪽.
12) 위의 책, 270쪽.

www.kci.go.kr

카메라 옵스큐라 형태에서도 회화에서 발전한 원근법의 법칙을 따라 오브제를 묘사한다. 이러한 원근법은 관객의 시선을 고정하는 역할을 한다. “그리스인들의 회화적 구성은 장면의 조직에 대응하는 것 다시 말해 복수의 시점에 기반을 둔 것이었지만, 르네상스 회화는 중심이 있는 공간을 발전시키게 된다……. 이 중심은 장 페를렝 비아토르가 정확하게 ‘주체’라고 명명한 눈과 일치한다. ‘원근법에서 주요한 점은 눈높이에 놓여야만 한다. 이 점을 고정점 혹은 주체라고 말한다.’ 단안원근법의 시각 vision ― 마르셀랭 플레네 Marcellin Pleynet가 강조한 것처럼 이것은 카메라의 시각이다 ― 은 일종의 ‘반사’ 놀이를 불러일으킨다. 고정점 ― 여기서 출발해서 시각화된 사물들이 조직된다 ― 의 원리에 입각한 단안원근법의 시점은 거꾸로 ‘주체’의 위치, 즉 주체가 반드시 점유해야 하는 지점 자체를 한정한다.”[13] 이렇게 ‘카메라’라는 기계 장치는 그 탄생의 순간부터 원근법이라는 법칙을 따르게 만들어 졌으며, 원근법은 관객의 시선을 한 곳으로 고정시키는 역할을 한다는 것이다. 한 걸음 더 나아가 카메라는 오브제를 바라보는 주체의 위치마저 고정시켜 버린다. 올드-시네마에서 카메라라는 기계 장치는 원근법이라는 법칙을 충실히 따르고 있으며, 이러한 원근법들은 관객들의 시선과 위치를 고정하는 것에 기여함으로써 올드-시네마에서 이데올로기적 효과를 만들어 낸다.

두 번째로 영사에 관한 고찰이다. 올드-시네마는 물질적으로 필름이라는 요소를 사용한다. 필름 속 불연속적 사진 이미지는 1초에 24번 기계적 움직임을 통해서 마치 연속적인 이미지인 것처럼 관객들에게 보인다. “영사 작용(영사기, 스크린)은 고정된 연속적 이미지에서 출발해서 움직임의 연속성과 시간적 차원을 복구시킨다. 이 물질적 처리를 통해 망막 인상의 지속에 달려 있는 환영적 연속성이 불연속적 요소들-이전의 이미지와 이후의 이미지 사이에서 차이를 내포한 이미지들-에서 출발해서 복구된다. 연속성의 환영, 연속된 이행(움직

13) 위의 책, 270~271쪽.

www.kci.go.kr

임, 시간)의 환영이 만들어지기 위해 이 차이는 필수불가결한 것이다. 그러나 여기에 하나의 조건이 있는데, 그것은 이 차이 자체가 지워져야 한다는 것이다."[14] 그리고 이러한 연속성은 바로 필름 속 이미지의 차이를 부정함으로써 이루어지는 것이다. 따라서 관객들이 장면 장면의 차이를 끊임없이 부정함으로써 영화 속의 연속성이 만들어지는 것이다. 이렇게 영사라는 기계적 장치를 통해 영화는 불연속적 사진 이미지를 연속하는 이미지인 것처럼 제시하며 끊임없이 환영성을 만들어 낸다. 다시 말해서 영화는 기계 장치인 영사의 본질적인 특성 때문에 불연속성을 '은폐'하고 있다.

"결국 한편으로는, 차이를 기입할 수 있는 광학장치와 필름이 있다.(그러나 앞서 보았듯이 이 차이는 거울상의 효과를 내는 원근법적 이미지의 구성에서 이미 부정된다.) 다른 한편으로는, 최소한의 차이를 선택하고(방향이고 연속성이면서 움직임인) 의미가 구성될 수 있도록 영상시에 억압하는 기계 장치가 있다."[15] 즉 "이것은 이 장치가 부르주아 개인주의가 이데올로기적 차원에서 추구했으며 지각적 차원에서 단일 관점을 이루어 낸 것을 물리적 차원에서 모방하고 있다는 사실을 확인한다."[16]

2) 가상현실 영화의 이데올로기적 효과

장 뤽 고다르가 프랑스 68혁명 이후 조직한 '지가 베르토프 집단'은 영화가 지니는 지배 이데올로기적 특성을 인정하고 그에 대항하기 위해서 구체적인 실천 방향을 생각했으며 이를 실행으로 옮겼다. "영상은 더 이상 순결하지 않으며, 더 이상 세계를 참되게 그리고 기계적으로 반영하지 않으며, 더 이상 본질적으로 모호한 세계를 직접 복제하지 않는다. 영화적 영상의 인간의 담론이며 이데올로기적 담론이

14) 위의 책, 273쪽.
15) 위의 책, 274~275쪽.
16) 토마스 앨새서・말테 하게너, 앞의 책, 127쪽.

www.kci.go.kr

다."[17] 이 때문에 이런 영화적 특성을 극복하기 위해, '지가 베르토프 집단'은 다음과 같이 선언하고 실천한다.

> 정치영화란 정치적으로 만들어야 한다는 선언에서 시작한다. 그들은 이를 '정치 영화' (즉 선정주의적 효과를 산출해 내기 위해 정치적 주제를 사용해서 잘 팔리도록 만든 영화)에 대한 일반적인 견해와 대비시킨다. 그들에 따르자면 "정치영화를 정치적으로 만들어야 한다" 는 말은 다음과 같이 영화를 만들어야 함을 뜻한다. "1. 주제는 정치적이며 미장센을 결정한다. (주제는 결정적인 역할을 한다.) 2. 미장센은 특히 영화제작 자체 차원에서 이윤동기의 이데올로기와 대항하여 투쟁하는 정치적 실천을 위한 영화 작업에 종속된다." 이 글은 이러한 과정을 브레히트 특히 관객의 수동성에 맞선 브레히트의 투쟁에 직접 연결한다.[18]

다시 말해 '지가 베르토프 집단'은 영화의 이데올로기적 특성의 의해 유발되는 관객들의 수동성을 타파하기 위해서 미장센을 적극적으로 활용해야한다고 주장했다. 실제로 <만사형통>(장 뤽 고다르, 1972)이라는 작품에서는 영화의 연속성을 파괴하기 위해서 기존 영화에서 잘 사용되지 않았던 등장인물이 화면을 정면으로 쳐다보기, 세트인 영화 공간을 그대로 보여주기, 관객에게 직접 말 걸기 등이 사용된다. 즉 감독은 관객들에게 영화를 보고 있다는 사실을 주지시킴으로써 수동적이고 전통적인 관객들이 능동적으로 변화하기를 바라는 것이다. 또 감독을 비롯한 영화 제작자는 이러한 능동적인 영화를 만들기 위해서 기존 영화와 같이 이데올로기를 은폐하는 방식이 아니라 주제와 미장센을 통하여 드러나게 하는 기법을 택한다. 이는 브레히트가 '소격효과'를 통해서 관객들의 능동적인 연극 비평을 이끌어 냈던 것과 유사하다.

고다르를 비롯한 감독들은 올드-시네마 시대의 관객들에게 능동적 태도를 고취시켜 영화의 이데올로기적 특성을 타파하려고 했다. 그렇

17) 조지 랠리스, 이경운・민경철 역, 『브레히트와 영화』, 말길, 1993, 125쪽.
18) 위의 책, 124쪽.

www.kci.go.kr

다면 능동적인 관객 시선을 지니는 영화는 과연 영화의 이데올로기적 특성을 그대로 가진다고 할 수 있을까? 관객의 능동성이 올드-시네마의 이데올로기적 특성을 해체시킨다면, 관객 시각의 자율성이 보장된 가상현실 영화에서도 이데올로기가 해체되어 나타나지 않을 것이다. 이에 관해서 구체적인 연구를 진행해보기로 한다.

<HMD>[19]

우선 가상현실 영화의 정의와 특징을 살펴보자. "가상현실영화는 가상현실과 영화라는 두 개의 단어로 이루어진 용어로 가상현실 플랫폼에서 상영되는 것을 가정으로 하고 만든 영화를 말한다. 즉, 가상현실 기기를 통해 입출력함으로써 영화를 관람하는 것으로 예를 들면 헤드 마운티드 디스플레이(HMD)와 같은 가상현실 기기를 착용하여 화면에 비쳐진 영화를 감상하는 것이라고 할 수 있다……. 가상현실 영화는 영화적인 연출이나 스토리에 따라서 관객에게 환희와 같은 감동을 줄 수 있는 감성적인 몰입감을 제공한다."[20] 위 인용문에서 가상현실 영화의 특징으로 '몰입감'을 지적하고 있다.

19) 정재훈, 「삼성, 독립형 VR HMD 개발중… "무선 기능 탑재한 최고급 제품이 목표"」, IVEN, 2016.04.29. 〈http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=155720&sw=hmd&sclass=0#csidxcf9dcb613697f8ea23dbdf09e8b8bd2〉 (검색일: 2017.05.12.)HMD:머리에 직접 장착해 눈에 가상현실 영상을 직접 보여주는 디바이스를 말한다.

20) 유미, 「가상현실영화의 개념과 제작 기술 분석」, 『애니메이션연구』 11권, 2015, 214쪽.

www.kci.go.kr

> 가상세계를 실제처럼 느끼게 하려면 가장 중요한 것은 시각적 몰입감이다. 19세 오큘러스를 창업한 팔머 럭키는 당시 주변에서 쉽게 구할 수 있는 단순한 부품을 사용해 몰입감을 느낄 수 있는 시제품을 보여주어 세상을 놀라게 했다……. 사용자가 머리를 움직이면 자이로스포크가 머리의 움직임을 센싱하여 PC의 게임 엔진에 전달한다. 게임 엔진은 3차원으로 구성된 가상세계 속의 이용자가 어느 위치에 있는지 알아내고 그 위치에서 이용자가 바라보는 시점의 영상을 만든다. 머리가 움직이면 시점도 바꾸게 되고, 이렇게 바뀌는 시점에 맞는 영상을 다시 만들어 이용자의 시각에 전달하는 것을 반복한다. 이로 인해 사람들은 실제로 컴퓨터 그래픽으로 만들어진 세계이지만 그곳을 가상의 '세계'로 인식한다.[21]

위의 인용문은 가상현실 영화에서의 상호작용성과 몰입감을 잘 설명해준다. 가상현실 영화는 몰입감을 통해 관객이 가상의 이미지를 현실의 이미지로 믿게끔 끊임없이 노력한다. 이렇게 몰입감을 만들어내는 데 중요한 특징은 바로 상호작용성이다. 즉 관객이 능동적으로 시선을 움직이면 이에 따라서 관객 앞에 펼쳐지는 가상의 이미지 또한 그에 맞추어 변화해 나가야 한다는 것이다. 이러한 상호작용성의 전제는 관객 시선의 자율성이다. 이는 곧 관객이 더 이상 영상 이미지 속 한 곳에 시선을 고정하지 않고 자유롭게 시선을 설정할 수 있다는 것이다. 시선의 자율성은 수동적인 관객이 능동적인 관객으로 변화할 수 있는 계기를 마련해 주고 있다. 구체적인 예를 살펴보면, 현재 시중에 나와 있는 핸드폰과 HMD로 구동 가능한 영상들에서 가상현실 영상의 시작과 끝은 관객의 시선을 통해서 결정된다. 다시 말해 가상현실 영상을 다 보고 나서 '다른 가상현실 영상을 계속 볼 것인가, 관람을 중지 할 것인가'에 대한 결정을 관객의 시선이 직접 결정하게 만드는 유저인터페이스(User Interface)가 많다.

'지가 베르토프 집단'이 이데올로기적 효과를 타파하기 위해 제작의 차원에서 실천적으로 미장센을 통해 관객의 자율성을 보장하고 있

21) 오컴(편석준 외), 『가상현실 : 미래는 바로 우리 눈앞에 있다』, 미래의창, 2017, 44~45쪽.

www.kci.go.kr

다면, 가상현실 영화에서는 HMD라는 기계 장치를 통해서 관객의 자율성을 보장하고 있다. 하지만 이렇게 획득된 관객의 자율성이 올드-시네마가 가지고 있던 이데올로기적 효과를 제거하고 있는지에 관한 의문이 여전히 남는다.

장 루이 보드리가 올드-시네마의 이데올로기적 효과를 영화의 본질적 특성으로 연구하기 위해서 영화의 기본 기계 장치를 살펴보았듯이 가상현실 영화에서도 기본 기계 장치의 연구를 통해서 이데올로기적 효과를 살펴볼 필요가 있다. "콘텐츠 제작 측면에서 볼 때, 현실의 공간을 360° 가상공간으로 만들어 제공하면 가상현실 콘텐츠 사용자는 주어진 공간에서 관심이 가는 방향을 스스로 선택해서 감상하게 된다."[22] 가상현실 영화는 현실 세계에서처럼 360° 공간을 가상현실의 공간으로 만들었기 때문에 시선의 제약이 없을 것이라고 생각할 수 있다. 다시 이야기하면, 관객의 시선에 무한한 자율성이 부여될 것이라고 생각하기 쉽다. 하지만 가상현실 영화에서는 HMD라는 장치에 의해서 시야가 결정된다. 조금 더 정확하게 설명하자면 인간의 시야각 때문에 한 번에 볼 수 있는 이미지가 제한된다.

> 가상현실을 실제처럼 느끼게 하기 위해서는 우리가 보는 시야와 같은 수준의 시야각을 제공해야 한다. 머리를 움직이지 않고 볼 수 있는 영역을 시야(view)라고 하고, 그 범위를 시야각(FOV: Field of View)이라고 한다. 또 양쪽 눈의 겹쳐져서 보이는 상의 각도 차이로 물체의 입체감을 느낄 수 있는 '양안 공동 시야(Stereoscopic)'는 수평 120~124도이고, 수직 120도다. 사람은 대략 120X120도인 양안 시야각을 갖게 되므로 이 시야각에 맞는 영상을 제공해야 몰입감을 느낄 수 있다.[23]

가상현실 영화에서는 가상의 이미지를 현실의 이미지처럼 보이게 하기 위해서 '몰입감'이라는 요소가 무엇보다 중요하게 다루어진다. 이러한 몰입감을 관객에게 제공하기 위해서는 양안 공동 시야각에 맞

22) 위의 책, 50쪽.
23) 위의 책, 45쪽.

www.kci.go.kr

는 영상이 제공되어야 한다. 즉 360° 전체 영상이 제공됨에도 불구하고 관객에게는 이 정보들이 한꺼번에 다 전달되는 것이 아니다. 시야각에 맞는 영상을 제공해서 몰입감을 증대시키는 방향으로 가상현실 영화는 진행되는 것이다.

[그림 1] 시야각 103°[24]

[그림 2] 시야각 80°>[25]

위의 그림 둘로 시야각이 어떻게 HMD 속의 화면을 결정하는지 확인할 수 있다. [그림 1]과 [그림 2]는 같은 자리에서 시야각 조정에 따른 이미지 변화를 보여주고 있다. 시야각이 넓어지면 넓어질수록 많은 정보량을 제공하고 반대로 시야각이 좁아지면 좁아질수록 적은 정보량이 제공된다. 이렇듯 아무리 360° 입체 영상을 만든다고 해도 인간의 신체적 한계 때문에 HMD에서 보여주는 영상 이미지의 양은 차이가 발생한다. 즉 시야각이 한 번에 볼 수 있는 가상현실 영화 속 이미지의 양을 결정하는 것이다. 관객 시각의 자율성과 제한성은 상반된 특성을 가지고 있지만, 이 둘은 가상현실 영화의 관객의 시선에서 공존한다.

우리는 가상현실 영화의 기본 기계장치 때문에 가상현실의 이미지가 끊임없이 제한되는 것을 확인했다. 이러한 특징은 영상처리 기술에서도 그대로 확인된다. “현실 세계의 움직임을 가상현실에서도 자

24) 정재훈, 앞의 사이트, (검색일: 2017.05.12.).
25) 정재훈, 앞의 사이트, (검색일: 2017.05.12.).

www.kci.go.kr

연스럽게 제공하기 위해서는 고개를 돌리거나 시선을 움직일 때 그에 맞춰 자연스럽게 영상이 이동되어 제공되어야 한다. 여기서 움직이기 시작한 시점부터 눈에 보이기까지의 응답 시간을 우리는 '지연 속도(Latency)'라고 한다. 이 지연속도는 통산 20밀리초(msec)이하가 되어야 자연스럽다고 느낀다. 또한 이 움직임을 화면에 매끄럽게 표시해 주기 위해서는 초당 90장 이상으로 처리해서 표시해야 한다."[26] 따라서 오늘날 가상현실 영화에서 영상처리 기술이라고 불리는 것은 올드-시네마의 영사와 일치한다. 초창기 영화는 1초당 영사되는 프레임 수가 현재의 기준인 24프레임보다 적었으며 일정하지도 않았다. 하지만 이내 사람들은 초당 24프레임을 영화의 표준 형식으로 정했다. 이와 같이 가상현실 영화에서도 관객들이 자율적으로 시선을 정하며 360° 의 영상을 현실처럼 느끼게 하기 위해서 초당 90프레임과 지연속도의 20밀리초 이하의 속도가 필요한 것을 확인해볼 수 있다.

우리는 올드-시네마 속 영사가 필름 속 정지 이미지의 차이를 부정해서 환영성을 만든다는 사실을 살펴보았다. 또한 이러한 환영성이 이데올로기적 효과를 만들어 내는 과정을 장 루이 보드리의 이론을 통해 확인했다. 가상현실 영화에서는 '영사'라는 용어가 '영상처리'라는 용어로 치환되어 사용된다. 하지만 이미지를 자연스럽게 느끼도록 하기 위해서 영상처리를 통하여 이미지들 사이의 차이를 부정하는 방법으로 현실감을 제공한다는 점에서는 올드-시네마와 가상현실 영화가 공통점을 지닌다. 또한 가상현실 영화에서는 지연속도라는 개념이 추가되어 이미지의 차이를 부정하며 지속적으로 환영성을 제공한다. 또 '영상처리'와 '지연속도'라는 두 요인은 각각의 요인들에 의해 종속되지 않고 독립적으로 존재한다.

3) 유사한 이데올로기적 효과

지금까지 올드-시네마에서 이데올로기적 효과를 만들어내는 기계

26) 오컴(편석준 외), 앞의 책 46쪽.

www.kci.go.kr

장치에 관한 연구와 가상현실 영화에서 이데올로기적 효과를 만들어 내는 기계 장치에 관한 연구를 했다. 그 결과 올드-시네마, 그리고 포스트-시네마의 한 종류인 가상현실 영화는 유사한 이데올로기 효과를 지님을 확인해볼 수 있다. 왜냐하면 가상현실 영화 속 기계적 요소가 제한 요소를 만들고, 그 결과 시선 고정 혹은 차이 부정에 의해서 이데올로기 효과가 만들어지기 때문이다.

올드-시네마에서 '카메라'라는 기계 장치는 원근법을 통해서 관객들이 집중해서 봐야 할 대상들을 선정한다. 이렇게 시선을 고정시킴으로써 올드-시네마는 이데올로기적 효과를 만들어 낸다. 그리고 영사기는 1초에 24프레임의 서로 다른 이미지를 영사하여 불연속적 이미지를 마치 연속적인 것처럼 만든다. 이러한 연속성의 환영은 차이의 부정을 통해서 이데올로기적 효과를 만든다고 할 수 있다.

이와 유사하게 가상현실 영화는 몰입감을 증진하기 위해 시야각을 120° 정도로 제한하여 360° 가상현실 공간 중 일부만을 볼 수 있게 만든다. 이는 가상현실 영화에서 관객 스스로가 시선을 자유롭게 정할 수 있는 '시선의 자율성'과 반대되는 요인이며, 이러한 시선의 제약은 가상현실 영화에서도 이데올로기적 효과를 만들어 낸다. 또한 영상처리 기술은 초당 90장의 가상의 이미지를 관객에게 제공함으로써 이들 이미지 사이의 차이를 부정한다. 이와 더불어 20밀리초 미만의 지연속도는 가상공간의 이미지와 현실 공간의 이미지의 차이를 부정하는 쪽으로 끊임없이 작동한다. 가상현실의 이러한 기계 장치의 특성은 가상의 현실을 실제처럼 믿게 만들기 위해 몰입감을 제공하려는 노력에 기반하고 있다.

[표 1]

	영화 분류	기계적 요소	제한 요소	결과
시선	올드-시네마	카메라	원근법	시선 고정에 의한 이데올로기적 효과
	가상현실	HMD	시야각	
영사	올드-시네마	영사	24fps	차이 부정에 의한 이데올로기적 효과
	가상현실	영상처리	90fps,20밀리초	

www.kci.go.kr

결론적으로 가상현실 영화에서 나타나는 이데올로기적 효과는 올드-시네마에서 나타나는 이데올로기 효과와 유사하다. 따라서 가상현실 영화 역시 이데올로기적 효과를 나타내며 이데올로기를 재생산하고 반영하는 기능을 한다는 사실을 확인할 수 있다. 하지만 이데올로기를 생성해내는 구체적 기계 장치는 올드-시네마와 가상현실 영화가 상이하다고 할 수 있다. 따라서 이를 종합해볼 때 가상현실 영화는 올드-시네마와 완전히 동일하지는 않지만 그와 유사하게 이데올로기적 효과를 나타낸다고 할 수 있다.

3. 아비투스와 장의 개념으로 본 가상현실 영화의 이데올로기 결정 방식

그렇다면 가상현실 영화에서 이데올로기가 생성되는 과정에 대해 조금 더 상세히 살펴보아야 할 것이다. 왜냐하면 올드-시네마와 유사점도 있지만 완전히 같지는 않기 때문에, 가상현실 영화에서 이데올로기의 생성과정을 밝히기 위해서는 보다 다른 방식의 접근법이 필요하기 때문이다.

본격적으로 이데올로기가 가상현실 영화에서 어떻게 형성되는가를 살펴보기에 앞서 역사적인 관점에서 현실 세계에서 이데올로기가 어떻게 형성되는지에 관한 유명한 학자들의 생각을 살펴보자. 우선 마르크스는 '유물론', 알튀세르는 '중층결정론', 부르디외는 '장 이론' 등으로 이데올로기가 형성되는 구조에 대해서 설명하고 있다. 이론가들에 의한 이데올로기의 결정 방식에 대한 설명을 통시적 관점에서 살펴보면 하나의 추론에 이르게 된다. 바로 이데올로기의 결정구조와 원인들의 '다양화'라는 것이다. 마르크스의 경우에는 물질이 상위의 구조를 결정한다는 일원론을 주장했다. 이후에 알튀세르는 일원론적으로 이데올로기가 결정되는 것이 아니라 중층적으로 이데올로기가

www.kci.go.kr

결정된다고 했다. 즉 알튀세르가 마르크스에 비해 좀 더 다양한 원인과 다층적 구조를 주장하고 있다. 한 걸음 더 나아가 부르디외는 '장'이라는 개념을 통해서 이데올로기의 생성구조를 조금 더 다층적으로 설명하고 있다.

이렇게 시간이 흐름에 따라 각 학자들이 다층적인 구조로 이데올로기의 생성구조를 설명하고 있는데 이를 가상현실에서의 이데올로기 생성과 연관지어 생각해 보자.

1) 알튀세르의 이데올로기 결정 방식의 한계

올드-시네마의 이데올로기적 효과가 어떻게 만들어지는지에 대한 관심은 꾸준히 존재했다. "70년대에도 자본주의 사회구성체의 지속에서 영화가 수행하는 역할을 분석해낼 이론 및 정치학과 연관된 이론의 필요성에 대한 강조는 꾸준히 지속되었다. 영화의 이데올로기적 기능방식, 의미 생산방식, 영화가 관객에 영향을 미치는 방식 등의 문제를 확립하려던 기획은 마르크스주의와 기호학과 정신분석학의 전례 없는 결합을 이끌어낼 기회이었다. 그 기획의 시작단계에서 가장 중요한 영향을 미친 인물은 맑시즘 철학자 루이 알튀세르였다."[27] 따라서 우리는 루이 알튀세르의 생각을 따라가다 보면 올드-시네마에서 이데올로기가 생성되는 결정 방식을 확인할 수 있다.

이데올로기의 생성 원리는 기본적으로 마르크스주의와 연관이 되어 있다. 왜냐하면 이데올로기라는 개념 자체가 마르크스에 의해서 재정의된 용어이기 때문이다. 하지만 마르크스의 이데올로기의 생성방식에 대한 의견에도 논쟁적인 부분이 존재한다.

> 토대와 상부구조론에 관한 문제이다. 맑스는 1895년『정치경제학 비판을 위하여』서문에서 다음과 같이 기술했다. '이러한 생산관계의 총합이 사회의 경제적 구조를 구성하고 그 경제적 구조는 법적, 이데올로기적 상부구조

27) 로버트 랩슬리・마이클 웨스틀레이크, 이영재・김소영 역,『현대 영화이론의 이해』, 시각과 언어, 1995, 14쪽.

www.kci.go.kr

> 가 발생하는 진정한 토대가 되며 사회적 의식의 일정한 형태가 그것에 조응한다. 물질적 삶의 생산양식이 사회적, 정치적, 지적 삶의 과정 일반을 조건 짓는 것이다.' '속류 맑시즘' 혹은 '경제주의적' 독해에 있어 위 문장은 상부구조의 모든 것이 경제적 토대에 의해 유일하고도 기계적으로 결정된다는 것을 의미했다. 그런 설명의 난점은 상부구조의 다양성을 무시하거나 혹은 경제로 환원한다는 사실인데, 그 두 가지 경우 모두 불만족스러운 설명을 결과할 뿐이다. 한편 만일 상부구조에 일정 수준의 자율성이 허용한다면 토대 상부구조의 문제는 경제적 토대에 어떤 결정의 역할이 남게 되는가에 대한 선택의 문제가 된다.[28]

로버트 랩슬리와 마이클 웨스틀레이크는 그들의 저서『현대 영화이론의 이해』에서 마르크스주의의 상부구조론의 비판점을 명확하게 제시하고 있다. 즉 상부구조의 모든 것이 물질적 토대에 의해서 결정된다고 주장하는 것은 상부구조의 다양성을 무시하고 모든 것을 경제구조의 문제로 치부해버린다는 점에서 문제라는 사실을 그들은 정확하게 지적하고 있다. 물론 이러한 마르크스의 상부구조론에 대한 해석은 잘못된 해석이라고 엥겔스는 밝히고 있다.[29] 하지만 마르크스는 모든 사회의 문제에 경제적 토대를 기초로 한 유물론을 강조했다는 점 역시 무시할 수 없다. 따라서 마르크스의 생각의 진위는 이 논문에서 따지지 않기로 한다. 대신 본고는 랩슬리와 웨스틀레이크의 비판을 수용하기로 한다. 이번 연구에서 무엇보다 중요한 것은 바로 하부구조인 '경제적 토대'가 모든 상부구조를 결정한다는 것이다. 즉 하나의 요인이 다른 상부구조를 결정한다는 것인데 이에 관한 알튀세르의 비판을 살펴보자.

> 다음으로 토대와 상부구조의 관계에 대해서 알튀세르는 모든 직접적인 경제결정론은 절대 부적절하다고 여긴다……. 본질론 및 그에 수반되는 표현

28) 위의 책, 15쪽.
29) 카를 마르크스와 프리드리히 엥겔스가 함께 쓴『독일 이데올로기』에는 경제적 토대가 모든 상부구조를 결정한다는 생각의 반박에 대한 엥겔스의 재반박을 참고하라.

www.kci.go.kr

> 적 총성이라는 개념에 반대하면서 알튀세르는 사회구성체를 탈중심화된 것으로, 즉 기원의 발생 지점과 목적론적 종착점을 지니지 않은 것으로 파악한다. 사회 구성체는 세 가지 실천 혹은 세 가지 심급, 즉 경제적, 정치적, 이데올로기적 심급으로 구성되고, 그 각각은 일정한 수단을 통해 일정한 원재료를 일정한 생산물로 전형시킨다. 그리고 각각의 심급의 자신의 특수성과 효율성을 지니고 있기 때문에 그런 발상은 조아 토대/상부구조 모델과의 단절을 표현하는 것이다. 따라서 그 방식은 토대에 대한 상부구조의 상대적 자율성… [과]토대에 대한 상부구조의 상호작용의 분석을 가능하게 한다." 그런 논리와 관련된 개념은 "지배 내의 탈중심화된 구조" 로서의 사회이다. 경제가 더 이상 전체를 결정하지 않으며 각 실천들 간의 상이한 발전의 여지를 허용한다는 점에서 '탈중심화' 되었다.[30]

경제적 토대만이 상부구조를 결정한다는 마르크스의 생각을 반박하고 있는 알튀세르는 이데올로기 결정 요인을 경제적, 정치적, 이데올로기적 심급으로 나누고 각각의 심급은 서로 다른 토대와 특수성을 가지고 있기 때문에 상부구조가 상대적 자율성을 띤다고 이야기 하고 있다. 즉 알튀세르는 모든 것이 경제적 토대에 의해서만 결정된다는 일원론적 사고를 버리고 확장해나감으로써 사회 속에서 드러나는 상이한 발전의 원인에 대해서 다층적으로 접근해 나가고 있다. 이러한 하부구조와 상부구조가 결정되는 과정을 알튀세르는 '중층결정'이라는 정신분석학으로부터 빌려온 용어를 통해 설명하고 있다.

> 각각의 구성요소들이 상호 결정하는 사회구조를 개념화하기 위한 두 가지 제안 중 첫 번째의 것으로, 알튀세르는 정신분석학에서 중층결정 overdetermination의 개념을 차용한다……. 사회의 구성체의 모든 주어진 역사적 국면들은 경제적, 이데올로기적 그리고 정치적 심급에 의해 중층결정되며 동시에 다양한 사회적 모순들 사이에서의 절충의 표현이 되는 셈이다.[31]

이렇게 알튀세르는 상부구조의 결정 방식이 다양한 원인에 의해서 결정되고 있다고 생각했다. 이는 알튀세르에게서 많은 영향을 받은

30) 위의 책, 18쪽.
31) 위의 책, 18쪽.

www.kci.go.kr

장 루이 보드리가 영화의 이데올로기적 특성을 밝혀내는 데 사용한 방법론과도 일치한다. 즉 장 루이 보드리는 영화에서 기본이 되는 기계 장치에 대해 고찰할 뿐만 아니라, 동시에 정신분석학적인 측면까지 분석함으로써 영화라는 매체가 어떻게 이데올로기적 효과를 내고 있는지 분석한다. 이렇게 올드-시네마에서 나타나는 이데올로기는 단순히 하나의 요인에 의해 결정되는 것이 아니라 몇 가지 요인들이 동시 작용해서 나타나는 것을 확인할 수 있다. 예를 들면 카메라의 원근법, 영사의 차이, 초월적 자아 등이 올드-시네마에서 이데올로기를 만들어내는 요소이다. 이들 요소는 서로에게 영향을 주고받지만 각각이 자율적으로 작용해 관객에게 이데올로기적 효과를 만들어 낸다.

> 그와 같은 토대와 상부구조 사이의 화해는 최종심급에서의 결정이라는 개념을 활용하고 그와 동시에 사회구성체의 복합성을 인정함으로써 경제를 적절히 강조하고 있다. 즉 "… 한편으로는 상부구조의 상대적 자율성과 특수한 자율성" 이 존재하는 것이다. 그러나 최초의 순간에서 최후의 순간까지 최종심급의 고독한 시간은 절대로 오지 않는다." 따라서 알튀세르는 다양한 심급에 완벽한 자율성을 허용하거나 결정의 철저한 다원성을 재가하는 데까지는 나아가지 않고 그 직전에서 멈추어 선 것이다.[32]

알튀세르는 다양한 심급에 대해서 자율성을 부여하지만 결정의 완전한 자율성과 다양성에 대해서는 침묵했다. 이러한 알튀세르의 의견을 가상현실 영화에 적용하는 데에는 어려움이 따른다. 왜냐하면 우리가 앞서 살펴보았듯이 가상현실 영화에서 이데올로기적 효과를 만들어내는 하부구조인 시선의 경우 시야각에 한계를 갖지만 여전히 관객에게 360°의 화면을 제공함으로써 관객에게 시선의 자율성을 부여하기 때문이다. 다시 말해, 가상현실 영화에서는 그것을 구성하는 하부 요인들 중 상부구조와 상관없이 자율성을 획득하는 요인이 존재한다. 또한 하부 구조들의 요소들 사이의 관계에서도 자율성이 존재한다.

32) 위의 책, 18쪽.

www.kci.go.kr

올드-시네마에서 영사로 불렸던 기술이 가상현실에서는 영상처리라는 기술로 불린다고 앞에서 살펴보았는데, 영상처리의 경우 단순히 초당 몇 장의 이미지를 보여주어야 한다는 것뿐만 아니라 지연속도라는 요인도 중요하다. 그리고 초당 보여주어야 하는 프레임 수와 관객이 시선을 돌렸을 때 화면이 바뀌는 시간을 의미하는 '지연 속도'라는 요인은 상호간 독립적 요인으로 존재하는 동시에 상호작용한다. 이처럼 가상현실 영화의 이데올로기적 효과를 만들어 내는 하부토대들은 각각의 자율성을 가지고 있을 뿐만 아니라, 하부토대들에 대한 상대적인 자율성도 가진다. 따라서 알튀세르의 생각으로는 가상현실 영화에서 이데올로기의 결정 방식을 설명할 수 없다. 왜냐하면 알튀세르의 이론으로는 결국 가상현실 영화의 이데올로기적 요인의 자율성과 그 결과의 다원성을 설명할 수 없기 때문이다.

2) 아비투스와 장에서의 이데올로기 결정 방식

이제 가상현실 영화에서의 이데올로기가 생산되는 방식에 대한 구체적인 고민이 필요하다. 왜냐하면 이데올로기를 결정하는 하부요인들의 자율성과 그들 관계의 자율성이 증대되었기 때문에, 기존 올드-시네마에서 이데올로기의 결정 방식의 중요한 이론적 토대가 되었던 알튀세르의 중층결정론이 가상현실 영화에서는 적용이 불가능하기 때문이다. 따라서 가상현실 영화에서 이데올로기의 결정 방식을 다른 방식으로 고찰해 볼 필요가 있다.

"서로 다른 심급들의 상호작용을 통해 사회는 사건, 요소 그리고 세력들의 합성물 이상의 점이 되었다는 점에서 '구조'이다."[33] 가상현실 영화의 이데올로기의 결정 방식을 살펴보는 데 중요한 고찰 기준은 바로 '구조'이다. 왜냐하면 가상현실의 기본 기계 장치들이 모여 이데올로기라는 합성물 이상의 것을 만들어내고 있기 때문이다. 따라서 가상현실 영화에서 이데올로기적 효과를 만드는 요인들이 결합되

33) 위의 책, 18쪽.

www.kci.go.kr

는지 구조적으로 살펴볼 필요성이 제기된다.

프랑스 사회학자인 피에르 부르디외의 학문적 여정은 가상현실 영화에서 이데올로기 생성 방식에 중요한 이론적 배경을 제공한다. 그는 사회학을 구조와 기능이라는 관점에서 서술하려고 노력했다. 그래서 우리가 만약 가상현실 영화에서 이데올로기를 생산하는 방식을 '구조'로, 이데올로기적 효과를 '기능'으로 이해한다면 그의 이론을 적용해볼 수 있을 것이다. 그의 이론에서 가장 중요한 두 가지 개념은 장(*Champ*)과 아비투스(*Habitus*)이다. 장(場)에 대해서 먼저 살펴보자.

> 장(*Champ*)이란 위치들(혹은 지위들)간의 객관적인 관계망으로 정의되며, 어떤 사회 문화적 생산 영역에 관련된 행위자와 조직 전체 및 그들 사이의 역동적인 관계를 지칭한다. 그에 따르면, 현대사회는 예술, 과학, 종교 등 다양한 장으로 구성되어 있으며, 각 장은 개별 주체들이 체화한 동시에 각 장 안에 존재하는 행위자들에게 영향을 줌으로써 개별적 주체들의 아비투스를 구성하기도 한다. (Bonnewits, 1997)[34]

이미 앞에서 설명한 바와 같이 가상현실 영화에서 이데올로기가 생성되는 것을 확인했다. 부르디외는 '장'개념에 대해 이야기했는데 이와 관련해서 '가상현실 영화의 이데올로기 장'이라는 개념으로 설명할 수 있다. 그 이유는 부르디외가 이데올로기를 다양한 하부구조가 상부구조와 결합하는 관계망으로 설명하고 있는데, 가상현실 영화에서도 다양한 하부요인들(시야각, 지연속도)이 결합하여 관계망을 이루며 이데올로기를 만든다고 할 수 있기 때문이다. 가상영화의 '이데올로기 장'이 존재한다면, '이데올로기 장'이란 이데올로기를 생산하는 관객, 가상영화, 그리고 그 속에 존재했던 기계적인 요소들의 관계망을 모두 통틀어 이르는 말이 될 것이다. 이제부터 부르디외가 이야기한 장의 특성들을 우리가 가정한 가상현실 영화의 이데올로기 장에 대입해서 가상현실 영화의 이데올로기적 특성을 살펴보자.

34) 김계영, 「'아비투스'를 통해 본 문화적 격차 및 해소 가능성에 대한 고찰: 영화 〈언터처블 1%의 우정〉을 중심으로」, 『프랑스문화연구』 33집, 2016, 99쪽.

www.kci.go.kr

이데올로기 장은 가상현실 영화를 보는 관객들의 아비투스를 구성한다. 먼저 아비투스의 개념에 대해서 살펴 볼 필요가 있다. “아비투스는 개인의 일정한 행동 속에서 내면화되고 육화된 성향체계를 지칭하는 것으로서, 사회공간 속에서 우리가 차지하는 위치 및 그와 관련된 삶의 방식, 그리고 부르디외가 ‘기질’이라고 부른 문화적 취향 및 느끼고 사고하는 방식 등을 포괄하는 개념이다.”[35]

가상현실 영화에 있어 이데올로기 장에서 아비투스는 관객들의 ‘몰입’으로 설명할 수 있다. 아비투스란 행위자들의 육화된 성향체계를 말하는데, 가상현실 영화를 보는 관객들도 가상현실 영화에 몰입할 수밖에 없는 성향과 문화적 취향을 가지게 될 것이다. 왜냐하면 가상현실 영화는 근본적으로 가상 이미지를 현실 이미지처럼 보이도록 하기 위해서 관객들을 끊임없이 몰입하게 만들어야 하기 때문이다. 이와 같이 가상현실 영화는 관객을 몰입시키기 위해 인간이 가장 몰입할 수 있는 시야각인 120°에 맞춰 영상을 제공하고, 초당 90프레임 이상의 가상이미지를 제공하며, 지연속도를 20밀리초로 유지한다. 이렇게 가상현실 이데올로기 장에서는 관객들이 ‘몰입의 아비투스’를 가지게 될 것이다.

관객이 몰입이라는 아비투스를 가진다고 가정했을 때, 가상현실 영화의 관객이 가지는 시선의 자율성이라는 개념과 상반되는 개념을 생각해볼 수 있다. 예를 들면 가상현실 영화의 관객이 영화에 몰입을 하지 않고 360° 공간 중에 가장 의미 없는 공간을 멍하니 쳐다보는 경우이다. 이렇게 영화에 몰입하지 않을 수 있는 시선의 자율성이 가상현실의 영화에서 ‘몰입’이라는 아비투스를 깬다고 생각할 수 있다. 하지만 아비투스는 이러한 방식으로 작동하지 않는다.

> 아비투스는 투쟁의 공간 속에서, 대립적인 방식으로 규정된다. 장의 대립적 위치는 그 위치에 조응하는 차별적인 아비투스의 생성을 유발하고, 이러

35) 위의 논문, 99쪽.

www.kci.go.kr

> 한 장 내 투쟁이 역사적으로 축적될수록 장의 구조와 실천은 다른 장들과 차별적인 방식으로 전개된다. 이는 곧 장의 자율성의 증가를 의미한다. 역으로 장의 자율성의 증가할수록 장내 실천의 논리는 자율성의 낮은 장에 비해 좀 더 동질적이며, 보편적인 양상으로 나타난다. 특정 시대와 사회에서 양식장은 장 내 참여자들에게 특정한 형태의 예술적 실천을 강제하고 정당화한다.[36]

즉 시선의 자율성을 제공하는 360° 가상현실 공간과 시선을 제약하는 시야각이라는 요소들이 가상현실 영화를 보는 관객들에게 자율적으로 공존한다. 이 상반되는 두 요소는 각각 자율적으로 존재하기 때문에 오히려 보편적이고 특정한 가상현실의 관람(실천논리)을 강요할 것이다. 또한 영상처리에서도 각각의 요소(초당 프레임 수, 지연속도) 역시 자율적으로 존재하며 동질적이므로 보편적인 관람양식을 생성할 것이다. 결론적으로, 가상현실의 이데올로기 장에서 관객들은 체화된 '몰입'이라는 보편적 관람행위를 할 것이다.

하지만 이러한 아비투스가 반드시 관객의 관람 행위를 획일화하고, 이데올로기 장을 제한하는 것만은 아니다. "중요한 것은 장이 장 내 행위자들의 전략적 실천들이 충돌하게 되는 투쟁의 공간이라는 점이다. 예술장의 실천자들 역시 특정한 재현, 표현, 평가 척도 등을 둘러싼 헤게모니를 쟁취하고자 노력한다. 각 장은 특정한 게임의 규칙을 설립함으로써 실천의 차별성을 보장한다."[37] 즉, 보편적인 관람형태가 있더라도 그 속에서 시선의 자율성과 시선의 제약성 등이 충돌하여 끊임없이 새로운 헤게모니를 장악하는 관람형태가 생성될 것이다.

결론적으로, 가상현실 영화의 이데올로기 장에서는 관객, 가상현실 영화, 이데올로기적 요소 등의 다양한 요인들이 관계를 이루고 있다. 이러한 관계 속에서 관객은 체화된 보편적인 몰입이라는 관람방식 즉, 아비투스를 가지게 될 것이다. 동시에 가상현실 영화의 이데올로

36) 김동일, 「하우저와 부르디외: 장의 상대점 자율성의 관점에서 반영론의 재해석」, 『사회과학연구』 21집, 2013, 22~23쪽 주석.
37) 위의 논문, 23쪽.

www.kci.go.kr

기 장은 이와 다른 전략적 실천들(혹은 관람방식들)이 충돌하게 되는 투쟁의 공간이 될 것이다. 이러한 이데올로기 장에 의한 이데올로기 생성 방식은 상반된 요소들(혹은 하부토대들)인 관객의 자율성과 비자율성 사이에서 어떻게 이데올로기가 생산되고 있는지에 대해 잘 설명해 주고 있다. 따라서 부르디외의 장 이론은 가상현실 영화의 이데올로기 생산방식을 연구하는 데 좋은 이론적 뒷받침이 될 것이다. 결국, 가상현실 영화에서는 이데올로기를 생성하게 하는 하부구조들(시선, 시야각, 영상처리등)이 자율성을 가지고 이데올로기 장 속에서 결합하고 또 투쟁하며 이데올로기를 생성하고 있음을 확인해볼 수 있다.

4. 가상현실 영화 <인비저블 맨>에서 드러난 이데올로기

<인비저블 맨 *Invisible Man*>(휴고 케이젤, 2016)은 가상현실 영화의 이데올로기 담론을 잘 드러낸다. 흔히 영화를 관음증의 매체라고 설명한다. 즉 관객은 숨어서 영화를 보고, 이를 통해 인간이 가지고 있는 관음의 욕구를 해소한다는 것이다. <인비저블 맨>에서는 영화를 보는 관람객의 이러한 위치에 대해 의문을 제기한다. 기존에는 제4의 벽에 의해서 관객들을 존재하지 않는 것처럼 취급했다면, <인비저블 맨>에서는 관객의 존재에 대한 의문을 배우가 직접 제기한다. 브레히트가 이야기한 것처럼 이 영화는 소격효과를 통해서 관객의 몰입을 방해하며 기존의 이데올로기적 효과를 해체하는 듯이 보인다. 하지만 동시에 이 가상현실 단편 영화 역시 기계적 장치가 유발하는 이데올로기적 특징을 보인다.

우리는 가상현실 영화가 생산하는 이데올로기적 특성을 시야각에 의한 시각의 제한, 영사를 통한 차이의 부정이라는 두 가지 측면에서 중점적으로 살펴보았다. 본고는 <인비저블 맨>을 이 두 가지 특성 중 관객의 시선의 제한이라는 측면에서 집중적으로 살펴볼 것이다.

www.kci.go.kr

시선의 문제에 대해서 생각해 보자. 이 영화는 영화의 주 무대인 좁은 창고 안에서 자유롭게 360° 내에서 자신의 시선을 선택할 수 있다. 하지만 이론적 검토에서 살펴본 것과 같이 여전히 인간의 시야각이라는 요인 때문에 창고의 일부분을 [그림 3]과 같이 바라보게 된다. 즉 시각의 자율성에도 불구하고 시야각 때문에 관객의 시선은 제약받게 되는 것이다. 이러한 제한은 가상현실 영화 역시 이데올로기적 특성을 지닌다는 근거가 될 수 있다.

[그림 3]

[그림 4]

[그림 3]은 2D로 변환된 장면이기 때문에 관객이 HMD를 쓰고 보는 장면과 완전히 같을 수는 없다. 하지만 인물과 공간의 상태를 대략적으로 확인할 수 있으므로 이를 통해 이 영화의 화면 구성에 대해서 생각해 보자. [그림 3-1]과 [그림 4-1]은 물리적으로 같은 시 · 공간에서 일어나고 있는 일이다. 하지만 둘은 각기 다른 시야각에 의해서 차이를 보이고 있는데, 그러한 차이에도 불구하고 원근법이라는 요소는 여전히 공통적으로 존재한다.

www.kci.go.kr

[그림 3-1]

[그림 4-1]

[그림 3-1]을 보고 있는 관객이라면 자연스럽게 인물과 공간 배치의 미장센에 의해서 비닐로 된 출입문 쪽으로 시선이 유도될 것이다. 관객은 이러한 시선을 기반으로 네 명의 인물 사이에서 벌어지는 일들을 확인할 것이다. 그렇다면 이러한 원근법적인 인물과 사물 배치가 다른 시야각에서 어떻게 실현되고 있는지 확인해 보자. [그림 4-1]에서도 인물의 배치와 오브제의 위치는 많이 바뀌었지만 관객의 시선을 하나로 모이게 하는 원근법적 배치를 통해서 관객의 시선을 하나로 모이게 하고 집중하게 만드는 것을 확인해볼 수 있다. 이 영화에서는 기존 가상현실 영화와 마찬가지로 '시야각에 의한 시각의 제한'이라는 요소를 통해 이데올로기적 효과가 발생된다. 그것뿐만 아니라 이 영화에서는 올드-시네마가 시각을 제한하는 전통적인 요소인 원근법 또한 존재하는 것을 확인할 수 있다.

다시 이야기해서 가상현실 영화에서는 시각의 자율성과 시야각에 의한 시각의 제한의 충돌로 인해 이데올로기적 특성이 나타난다. 이러한 특성들은 단순히 시야각에 의해서 중층 결정되는 것이 아니라 올드-시네마에서의 이데올로기적 특성을 유발하는 원근법과도 결합한다. 즉, 이데올로기적 특성의 생성이 단순한 요인에 의해서 유발되는 것이 아니라 복합적이고 다양한 요인에 의해서 결정됨을 확인해볼 수 있다.

또 가상현실 영화 전체의 특징은 아니지만 이 영화에서만 나타나는 특별한 시선의 고정 방법이 존재한다. 가상현실 영화에서는 관객 시

www.kci.go.kr

선의 자율성이라는 특징이 관찰되는데, 이러한 시선의 자율성 때문에 영화의 내러티브를 관객이 따라가지 못할 확률이 있다. 이러한 단점을 이 영화는 부분 확대라는 기계 장치를 통해서 극복해 낸다. 올드-시네마와 같은 경우 클로즈업으로 관객의 시선을 고정했지만, 가상현실 영화에서는 시선의 자율성 때문에 관객이 한 부분만을 보도록 강제할 수 없다. 따라서 [그림 5]와 같이 긴장감 고조를 위해 인물의 얼굴을 인위적으로 확대한다. 이런 기계적 장치를 통해서 이 영화는 관객의 시선을 고정시키고 있는 것이다. 즉, 어떤 관객이 다른 공간을 중점적으로 보고 있었더라도 갑자기 인위적으로 확대된 여주인공의 얼굴 쪽으로 시선을 고정할 것이다.

[그림 5]

가상현실 영화는 앞서 살펴본 바와 같이 올드-시네마에서 나타나는 기계 장치에 의한 이데올로기적 특성인 원근법을 가지면서, 추가적으로 시야각에 의한 시각의 제한이라는 요소 또한 이데올로기적 특성으로 가지고 있다. 또 이 영화에서는 부분 확대라는 장치를 통해서 이데올로기적 효과를 발생하고 있다. 즉 가상현실 영화에서 이데올로기를 유발시키는 요인들은 단편적인 것이 아니라 다층적이고 복합적인 것이다. 따라서 우리는 <인비저블 맨>이 생산해 내는 이들 요소들이 복합적으로 작용하며, 이들 요소들의 관계망 속에서 이데올로기적 효과가 생산된다고 이야기해볼 수 있다. 그래서 이를 이데올로기 장에 대입해서 생각해볼 수 있다. 마지막으로 이러한 다층적이고 복합적인

www.kci.go.kr

장의 형태에서 발생하는 이데올로기적 효과는 관객으로 하여금 시선의 주관성에도 불구하고 '몰입'이라는 아비투스를 창출하고 있다.

5. 나오는 말

본고는 이번 연구를 통해 올드-시네마의 기계적 요소와 가상현실 영화의 기계적 요소들을 비교해 보았다. 이를 통해서 가상현실 영화의 독립적인 요소들이 복합적으로 결합하여 상이한 효과를 나타내고 있음을 확인했다. 예를 들면 올드-시네마에서는 카메라가 시선의 제한에 직접적인 요인을 제공한다. 반면 가상현실 영화는 관객으로 하여금 시선의 자율성을 부여하며 동시에 그들에게 몰입감을 제공하기 위해 시야각이라는 요소를 제공한다. 결국 올드-시네마와 가상현실 영화에서 기계적 요소는 '시선의 고정'이라는 동일한 효과를 만들어내며 이는 곧 이데올로기적 효과를 생산해낸다고 이야기할 수 있다.

이러한 이데올로기적 효과의 생산은 '영사'라는 기계 장치에 의해서도 동일하게 확인된다. 영사는 올드-시네마에서 연속성이라는 환영을 제공하기 위해서 한 프레임 속 이미지들의 차이를 부정하면서 이데올로기적 효과를 만들어 낸다. 이러한 차이의 부정은 가상현실 영화에서 영상처리 기술로 치환되는데, 이는 초당 처리 프레임과 지연속도라는 개념으로 발현되며 이미지들의 차이 부정을 통해서 이데올로기적 효과를 생산해낸다.

결국 가상현실 영화는 기본적인 기계 장치를 통해서 이데올로기적 효과를 나타낸다. 하지만 이러한 이데올로기적 효과는 올드-시네마와 완전히 같지는 않기 때문에 가상현실 영화의 이데올로기의 생성방식을 분석하기 위해서는 새로운 이론적 준거가 필요했다. 왜냐하면 '관객의 시선'의 경우 비자율적 요소와 자율적 요소가 혼합되어 나타났고, '영상처리'에서는 완전히 서로 다른 요소들이 동시에 자율적으로

www.kci.go.kr

등장하였기 때문이다. 이렇게 이데올로기를 결정하는 요소들의 양상을 설명해주는 새로운 이론이 부르디외의 장 이론이었다.

부르디외의 이론 중 장의 개념은 올드-시네마와 달라진 가상현실 영화의 이데올로기를 설명하는데 적합했다. 우선 이데올로기적 효과를 만들어내는 요소들(기계 장치들)이 가상현실 영화의 이데올로기 장에 존재한다. 그 장 안에서 각 요소들은 자율적이고 독립적으로 존재하는 동시에 치열한 대립과 경쟁을 통해서 이데올로기적 효과를 만들어 나간다. 이러한 과정 속에서 보편적인 관람양식인 몰입이라는 아비투스가 생성된다.

가상현실 영화에서 이데올로기 장의 개념은 고정되어 있지 않으며 변화 가능하다. "장이 외적 조건의 존재와 영향을 부정하는 것이 아니라 그러한 '외적 조건의 영향을 받으면서, 그것에 저항하는 이중적인 과정' 속에서 형성된다는 점을 강조하기 위한 것이다. 부르디외가 말하는 장의 굴절과 변환이란, 곧 수용과 저항을 동시에 의미한다."[38] 따라서 가상현실 영화의 이데올로기 장은 올드-시네마의 이데올로기적 요소를 수용하는 동시 그에 저항한다. 그리고 이데올로기 장은 새롭게 이데올로기적 효과를 만들어내는 요소들을 수용하고 저항하는 과정에서 끊임없이 변화한다.

본고는 <인비저블 맨>이라는 가상현실 단편 영화를 통해서 가상현실 영화에서 기계 장치에 의한 이데올로기적 특성이 올드-시네마와 유사하게 만들어진다는 사실을 확인하였다. 또한 기계 장치에 의한 시선의 고정, 원근법, 부분 확대 등의 다양한 요소들이 결합하여 이데올로기 장을 만들어내고 있다는 사실도 확인하였다. 이는 매우 다층적이며 복합적인 양상을 보인다.

본고는 이번 연구를 통해 가상현실 영화의 이데올로기적 특성의 존재 유무와 생성 방식에만 집중했다. 따라서 가상현실 영화의 이데올로기적인 다른 특성들에 대해서도 추가적인 연구가 필요하다. 또한

38) 위의 논문, 26쪽.

www.kci.go.kr

앞으로 가상현실 영화와 같이 이데올로기적 효과가 복합적으로 나타나는 다른 영화의 경우 장의 개념을 통해서 장을 이루는 추가적 요소들에 대한 심도 있는 연구의 필요성이 제기된다.

www.kci.go.kr

참고문헌

<단행본>

로버트 랩슬리・마이클 웨스틀레이크, 이영재・김소영 역, 『현대 영화이론의 이해』, 시각과 언어, 1995.

박성수, 『영화・이미지・이론』, 문화과학사, 1999.

앙드레 바쟁, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, 1998.

오컴(편석준 외), 『가상현실 : 미래는 바로 우리 눈앞에 있다』, 미래의창, 2017.

유미, 「가상현실영화의 개념과 제작 기술 분석」, 『애니메이션연구』 11권, 2015.

장 루이 보드리, 이윤영 역, 「기본적 영화 장치가 만들어낸 이데올로기적 효과」, 『사유 속의 영화-영화 이론 선집』, 문학과 지성사, 2011.

조지 랠리스, 이경운・민경철 역, 『브레히트와 영화』, 말길, 1993.

카를 마르크스・프리드리히 엥겔스, 김대웅 역, 『독일 이데올로기』, 두레, 2015.

토마스 앨새서・말테 하게너, 윤종욱 역, 『영화 이론 : 영화는 육체와 어떤 관계인가?』, 커뮤니케이션북스, 2012.

프란체스코 카세티, 김길훈・김덕수・김건 역, 『현대 영화 이론 : 1945-1995년의 영화 이론』, 한국문화사, 2012.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001.

Kracaue, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton: Princeton University Press, 1997.

<논문>

김계영, 「'아비투스'를 통해 본 문화적 격차 및 해소 가능성에 대한 고찰: 영화 <언터처블 1%의 우정>을 중심으로」, 『프랑스문화연구』 33집, 2016.

김동일, 「하우저와 부르디외: 장의 상대점 자율성의 관점에서 반영론의 재해석」, 『사회과학연구』 21집, 2013.

<사이트>

정재훈, [뉴스] 삼성, 독립형 VR HMD 개발중… "무선 기능 탑재한 최고급 제품이 목표", IVEN, 2016.04.29.

www.kci.go.kr

www.kci.go.kr