

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.1.135>

JCCT 2023-1-18

## VR애니메이션 <Goodbye Mr Octopus> 연출 연구

### A Study of Direction of VR Animation <Goodbye Mr Octopus>

이태구\*, 박수경\*\*

Lee TaeGu\*, Park Sukyung\*\*

**요약** VR애니메이션은 애니메이션 속 공간에 위치하면서 기존 애니메이션 연출에서 볼 수 없는 360도 화면 연출을 볼 수 있다. 2020년에 제작된 VR 애니메이션 <Goodbye Mr Octopus>는 몰입형 단편 영화로 제77회 베니스 영화제에서 선정되었다. 열여섯 번째 생일을 맞은 사춘기 소녀 스틸라와 엄격한 아버지와 갈등을 어머니의 편지로 해결되는 이야기이다. 총 11개의 씬으로 구성된 서사로 각 씬에는 시선유도, 시간흐름, 공간전환, 외화면 연출 등 VR영상 문법의 새로운 연출적 요소가 분석되었다. 시선유도 연출은 360도 시선의 불편함을 최소화하였으며, 시간 및 공간전환 연출은 서사적 사건에 따른 관객의 몰입도를 높이고, 외화면 연출은 VR공간의 확장 효과로 분석되었다.

**주요어** : VR, 애니메이션, 연출, 서사, 사이버멀미

**Abstract** VR animation allows you to see 360-degree screen production that cannot be seen in existing animation production while being located in the space within the animation. <Goodbye Mr Octopus>, a VR animation produced in 2020, was selected at the 77th Venice Film Festival as an immersive short film. This is the story of an adolescent girl, Stella, who is celebrating her 16th birthday, and her conflict with her strict father is resolved through a letter from her mother. It is a narrative composed of a total of 11 scenes, and in each scene, new directing elements of VR video grammar, such as gaze induction, time flow, and space conversion directing, were analyzed. Gaze-inducing directing minimized the inconvenience of 360-degree gaze, and time and space conversion directing was analyzed as an effect of increasing the audience's immersion according to narrative events.

**Key words** : VR, Animation, Production, Narrative, Cybersickness

#### 1. 서론

VR영상은 매체적 특성에 따라 공간감에서 오는 실제 공간의 깊이에 대한 이해가 선행되어야 한다. 영상은 3D로 제작되었다 하더라도 스크린에 재생되는 이미지는 2D이미지라 공간에 대한 깊이를 실제 공간처럼 체험하지는 못한다. VR영상은 이러한 공간의 깊이에서 오는 가상의 공간을 실제의 공간처럼 인식하게 되고

360도 공간에 있는 듯한 환상을 체험하게 해준다. 인간은 한정된 시야각 특성상 360도 전체 영상을 한 번에 볼 수는 없다. VR 360도 영상의 장점을 최대한 활용하고자 이미지들을 360도 전체에 배치할 했을 때 관객은 모든 이미지들을 보기 위해 고개를 움직여야 하며 이때 이미지들의 움직임에 따라 사이버 멀미가 발생한다[1].

VR애니메이션은 기존의 애니메이션처럼 서사적 사건을 담고 있으며, 관객은 수동적 감상에서 능동적인

\*정희원, 부산대학교 디자인학과 교수 (제1저자)

\*\*정희원, 부산대학교 디자인학과 박사과정 (교신저자)

접수일: 2022년 11월 27일, 수정완료일: 2023년 1월 4일

게재확정일: 2023년 1월 9일

Received: November 27, 2022 / Revised: January 4, 2023

Accepted: January 9, 2023

\*\*Corresponding Author: rajillia@naver.com

Dept. of Design, Pusan National University, Korea

체험자가 된다. 이 과정에서 기존 애니메이션 연출에서 볼 수 없는 360도 화면 연출의 어려움이 나타나며 감독의 의도와는 다르게 내러티브가 제대로 전달되지 못하고 사이버 멀미가 발생하는 경우가 발생한다[2]. 이러한 사이버 멀미 저감을 위한 연출적 요소에 대한 선행연구는 활발히 이루어지고 있으나, 선행연구에서 분석된 VR에 니메이션은 2018년 이전 구글 스포트라이트 스토리즈에서 제작된 작품에 국한되어 있다. 김은주, 김재웅, 추혜진(2018)은 <헨리(Henry)>작품에서 선택적 응시를 위한 연출요소를 분석하였고, 장옥상, 이영권(2015)은 <HELP>작품에서 내러티브 흐름을 따라가기 위한 롱테이크, 사운드, 조명과 이펙트 등의 연출요소를 분석하였다.

김승현, 김혜경(2017)은 VR 애니메이션의 내러티브를 위한 몰입도 향상에 관한 연구에서 360도 연출의 특징을 통해 몰입도를 높이는 장점이 있는 반면 자유로운 시점에 의한 내러티브의 정확한 전달이 어렵다는 단점을 제시하였다[3]. 내러티브의 효과적인 전달을 위해 시각적, 청각적, 심리적 몰입도를 향상시키는 연출기법으로 <Pearl>작품을 분석하였다. <Pearl>작품은 2016년에 제작된 VR 애니메이션으로 아카데미 단편 최종후보에 오를 만큼 뛰어난 서사적 몰입도를 향상시키는 연출로 분석되고 있지만 사이버 멀미 저감을 위한 대안적 연출요소에는 다소 미흡한 부분이 있다. 김유미, 김재웅(2019)은 VR애니메이션의 현실 세계를 모방한 경계 없는 공간에서 시간을 분절한 쇼트의 변화는 관객에게 혼란을 준다고 하였다[4]. 이는 <Pearl>작품에서 시간을 분절하는 쇼트로 딸과 아버지를 각각의 화면 전면과 후면에 불연속하게 배치하여 시선의 불편함으로 멀미를 유발하게 되는 요인으로 작용한다고 할 수 있다. VR매체의 특성을 최대한 살리기 위한 연출만으로는 사이버 멀미를 저감시키면서 내러티브의 몰입도를 향상시키는 데 한계가 있다는 역설로 분석된다. 본 연구자는 일반 애니메이션의 다양한 연출을 VR매체의 특성에 반영할 수 있는 연출적 요소의 필요성을 제기하면서 <Goodbye Mr Octopus>VR애니메이션의 서사적 사건에 따른 연출적 요소를 분석하고자 한다.

## II. <Goodbye Mr Octopus>작품개요

2020년에 제작된 <Goodbye Mr Octopus>는 Studio Geppetto에서 페이스북(오컬러스)이 발행하는 일러스트

레이션 및 애니메이션 제작도구인 Quill 소프트웨어로 제작된 VR 애니메이션이다. Studio Geppetto의 설립자이며, 2D와 VR애니메이션 전문 모션 디자이너 및 멀티미디어 공학 엔지니어로 활동한 아마우리 캄피옹(Amaury CAMPION) 감독이 제작한 작품으로 2020년 베니스 영화제, 제네바 국제 영화제에 선정되었다.

<Goodbye Mr Octopus>는 열여섯 번째 생일을 맞은 사춘기 소녀 스텔라(Stella)가 부모로부터 독립해나가는 모습을 담고 있다. 스텔라는 자신이 속한 팀과 호주 축구훈련을 가고 싶지만 평소 엄격하게 통제하는 아버지(Leonard)의 반대에 부딪히고 이에 불만이 많은 스텔라는 엄마(Liv)가 멀리 떠나있는 이유를 아버지 때문이라는 오해까지 한다. 스텔라의 엄마 리즈는 아버지를 만나기 전부터 전 세계를 돌아다니면서 인류학 및 생물학을 연구하는 인류학자이다. 미지의 세계에서 탐험하고 연구하는 엄마 리즈가 딸의 생일을 축하하는 편지의 나레이션으로 리즈의 서사가 진행된다. 미지의 세계를 탐구하는 학자로서의 확신이 가득한 리즈와 달리 아빠는 리즈를 끝까지 지지하며, 가정을 지키기 위해 최선을 다하고 있다. 탐험 중 임신한 상태로 돌아온 리즈는 아빠와 같이 살면서 스텔라를 출산하게 된다. 리즈는 자신의 연구에 대한 열망을 더 이상 억누르지 못하고, 스텔라가 태어나 걸음마를 시작할 때 다시 미지의 세계로 떠난다. 아빠는 이러한 리즈를 끝까지 기다리며 홀로 스텔라를 키우며 가정을 지킨다. 리즈는 딸의 생일을 축하하며 스스로의 길을 찾아서 자신의 길을 쟁취하고 나아가길 당부하는 나레이션으로 리즈의 서사는 끝나고, 스텔라와 아빠의 서사로 돌아온다. 리즈를 믿고 지지했듯이 스텔라의 의견을 전적으로 지지하며 호주 축구훈련을 찬성하며 해외엔딩으로 서사는 마무리된다.

## III. <Goodbye Mr Octopus> 연출 분석



그림 1. 스텔라와 아빠의 갈등  
Figure 1. Dad's Conflict in Stella

2분 20초 동안의 첫 씬에서 아버지와 딸은 단일 공간에서 시야각을 벗어나지 않는 범위에서 대화를 나눈다. 각종 소품들과 가구들이 배치된 넓은 실내에는 벽과

바닥면, 천장, 그리고 창문을 통한 조명으로 시야각 범위를 한정 지었으며, 또한 방의 정가운데가 아닌 후면(벽) 가까이 카메라를 위치시켜 관객들의 360도 회전에 대한 시선의 불편함을 최소화하였다. 긴 대화에서 이어지는 아버지와 딸의 갈등상황에 대한 많은 쇼트와 씬의 구성을 캐릭터의 절제된 연기와 창문의 조명을 통한 시간의 흐름을 연출하여 내러티브의 몰입도를 높혀주고 있다. 이는 관객이 실재를 둘러보는 과정이 오래 지속되지 않도록 하여, 캐릭터의 갈등구조에 집중할 수 있도록 연출한 것으로 분석된다. 이유나, 박진완(2018)은 <Pearl>의 서사적 흐름을 분석하면서 딸과 아버지가 다투는 장면에서 딸과 아버지를 각각 화면의 전면, 후면에 불연속하게 배치하여 관객이 둘 중 하나를 선택적으로 바라봐야 하는 상황을 연출하여 서사적 흐름을 놓치고 있다고 하였다[5]. <Goodbye Mr Octopus>작품은 공간 연출에서 카메라가 후면 가까이 위치해 있는 반면, <Pearl>의 경우 자동차 실내의 중앙에 카메라를 고정하여 창문 밖 화면의 좌면, 전면, 우면, 후면에 캐릭터들을 등장시켜 관객이 이들을 보기 위해 360도 시선을 옮겨야 하는 시선의 불편함을 조래하고 있다. 또한 캐릭터들의 연기 및 공간 전환에 따른 많은 쇼트와 씬의 구성요소에 의해 서사적 몰입도에 방해되는 요소로 작용된다.



그림 2. 정글탐험에서 원주민들의 성인식  
 Figure 2. Aboriginal coming-of-age ceremony in Jungle Exploration

두 번째 씬은 정글탐험의 첫 발을 내딛는 엄마(리브)의 움직임에 따라 관객의 시선을 유도하여 자연스럽게 관객을 정글로 끌어들여 정글 원주민들의 삶과 문화를 리브의 나레이션으로 체감하게 한다. 성년이 된 남자아이들이 98피트 높이의 타워에서 머리가 땅에 부딪히지 않을 만큼의 덩굴을 발목에 묶고 뛰어내리는 장소에서, 아이의 엄마가 아이가 어린 시절 쓰던 물건을 호수에 던지는 장소로의 공간전환을 화이트, 블랙, 와이프로 연출한다. 약 40초 동안 3번의 공간이동에 대한 장면전환을 연출하여 내러티브의 몰입도를 높이고 있다.

김승현, 김혜경(2017)은 [VR 애니메이션의 내러티브를 위한 몰입도 향상에 관한 연구]에서 VR영상에서 관객의 선택적 내러티브의 장점이 몰입도를 높이는 역할도 있지만 오히려 이야기의 흐름을 방해하는 요소로 관객이 내러티브를 놓치게 만들기도 한다고 지적하였다[6].

360도 공간에 이야기의 흐름을 방해하는 요소, 즉 이야기의 핵심이 되는 요소에 관객의 시선이 집중되게끔 화면의 전면에 이미지를 집중하고 후면에는 이미지 정보를 최소화하여 사용자의 시야각 범위를 넘어서는 불편함을 제거한 것으로 분석된다.

원주민 문화의 핵심요소인 성인식을 위한 높은 타워의 위압감을 표현하는 장면은 일반 영상에서 표현하기 힘든 VR영상만의 매체의 특성을 잘 반영한 것으로 관객의 가상현실 체험을 극대화하고 있다.



그림 3. 아버지와 딸의 과거 씬  
 Figure 3. Father and daughter past scene

세 번째 씬은 약 14초 동안 스텔라의 어린 시절에 대한 과거 씬으로 딸과 놀아주는 아버지의 딸에 대한 애착과 가정을 지키는 책임감에 대한 관객의 감정이입을 유도하고 있다. 360도 화면에서의 시선의 불편함을 최소화시키기 위한 연출로 딸과 놀아주기 위해 딸을 따라가는 아버지의 움직임으로 관객의 시선을 유도하고 있다. 아버지가 딸과 놀아주기 위해 사용한 장남감은 영화의 제목인 문어를 활용한 미장센의 소도구 연출로 스토리의 개연성을 높혀주고 있다.



그림 4. 두 사람의 첫 만남과 연구원으로 떠나는 리브  
 Figure 4. The first meeting of the two and Liv leaving as a researcher

네 번째 씬은 엄마와 아버지의 연애시절에 대한 과거 씬으로 세 달 동안 폴리네시아에 보조 연구원으로 떠나는 리브의 형상만을 화면에서 지우는 VR애니메이션의 새로운 시도로 시간의 흐름을 연출하고 있다. 압전 배경에 두 사람의 캐릭터만 위치시킨 감독의 의도적

연출은 VR영상과 차별되는 연출적 요소로 내러티브의 몰입도를 높이는 효과로 작용한다. 첫 만남으로 사랑에 빠진 두 사람의 컷에서 세 달 동안 연구원으로 떠나는 리브의 모습을 와이프를 지우는 시간의 흐름 연출과 둘만의 이야기가 담긴 박스를 아빠가 들어 올리는 것으로 리브를 기다릴 것임을 암시하고 있다.



그림 5. 집으로 돌아온 리브와의 행복한 생활 모습  
Figure 5. Happy life with Liv back home

다섯 번째 씬은 박스를 들고 있는 아버지의 뒤에 리브가 등장하면서 함께 행복한 삶을 꾸리게 되는 약 17초 장면이다. 앞 씬의 마지막 컷에서 박스를 들고 있는 아버지의 잠정된 공간에서 집안 공간으로의 장면전환으로 공간과 공간의 연결을 연출하고 있다. 리브의 내레이션으로 두 사람의 강한 신뢰에 대한 내러티브의 몰입감을 높여주는 연출로 공간을 통한 두 사람의 스토리 개연성을 보여주고 있다. 이는 VR애니메이션 연출의 확장으로 서사에서의 감성을 전달하는 효율적 방안으로 공간연출의 최적화로 분석된다. 장육상, 이영권(2015)은 VR콘텐츠에서의 물리적 배경을 의미하는 공간에 대한 연출 분석에서 시간과 공간에서 재생되는 대사나 내레이션, 관객이 납득할 수 있는 서사적 구성에 부합한 압전 효과를 통한 제한된 컷 사용과 시간과 공간을 전환하는 등의 기술을 언급하고 있다[7]. 압전효과를 통한 제한된 공간은 두 사람의 헤어짐에 대한 서사에 해당하며, 집안의 공간은 두 사람의 애정이 담긴 서사적 구성으로 스토리의 개연성을 높여주고 있다. 그림.5의 중앙에 있는 장면은 아버지의 움직임으로 시간과 공간을 연출하는 제한된 컷 사용으로 서사를 따르도록 유도하고 있다. 오른쪽 장면 또한 벽의 공간을 와이프 기법을 활용하여 정글로의 공간전환으로 리브의 마음을 이해하고 꿈을 현실로 만들어주는 아빠의 강한 신뢰에 대한 두 사람의 관계를 함축적인 이미지로 연출하고 있다.



그림 6. 임신사실을 알리고 두려워하는 리브  
Figure 6. Liv fears after announcing her pregnancy

여섯 번째 씬은 벽을 건어낸 공간에서 드러난 정글로의 공간으로 시간경과 연출을 통해 리브가 다시 탐험에서 돌아온 장면으로 시작된다. 임신 4개월이라는 사실을 아버지에게 이야기하며 두려워하는 리브의 심정을 바닥에서부터 쏟아오르는 검은 파도에 휩쓸려 검은 공간으로 떠밀려가는 공간전환으로 연출하고 있다. 이는 물리적 공간에서 심리적 공간으로의 장면전환으로 리브의 임신에 대한 두려움과 본인의 꿈에 대한 갈등으로 막막한 심정을 깊은 심연으로 빠져들어가는 공간의 깊이감을 통해 리브에 대한 관객의 감정이입을 유도하고 있다.

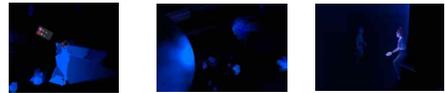


그림 7. 갈 길을 잃고 헤매는 리브  
Figure 7. Liv is lost and wandering

일곱 번째 씬은 여섯 번째 씬의 마지막 장면과 연결되는 리브의 심리공간으로 리브가 길을 잃고 헤매는 22초의 비교적 긴 씬으로 거꾸로 도는 세상과 확실해 보이지 않는 장애물을 통해 리브의 심정변화를 표현하고 있다.

김승현, 김혜경(2017)은 컷 편집에 의한 앵글 변화는 관객의 사이버 멀미를 일으키는 원인으로 많은 쇼트 또는 씬의 구성을 지양하고 자연스러운 쇼트와 씬의 연결에 대한 연구의 필요성을 제시하였다.[6]

이는 깊은 심연에서 헤매던 리브가 구 형태의 물체에 손을 내밀면서 방향의 끝을 암시하듯 따뜻한 심리공간으로 들어오는 공간전환으로 자연스러운 쇼트와 씬의 연결을 연출하고 있다.



그림 8. 안정을 찾은 리브와 스텔라의 탄생  
Figure 8. Liv found peace and the birth of Stella

여덟 번째 씬은 리브의 내레이션에서 말한 아빠의 믿음에 대한 두 사람의 사랑으로 태어난 스텔라의 탄생을 보여주는 장면이다. 처음으로 보이는 클로즈업 샷으로 밝은 표정의 리브 앞으로 아빠가 등장하고 두 사람은 서로 안으며 스텔라를 품에 안은 장면으로 시간의 흐름을 자연스럽게 연출하고 있다. 전병원, 차민철

(2018)은 [VR과 영화 스토리텔링의 변화]연구에서 VR 영화는 쇼트가 사라진 이미지에서 쇼트와 쇼트, 컷과 컷을 연결하는 몽타주는 사라지고 씬과 씬을 연결했던 영화 초창기의 고전적인 편집 방식으로 돌아가게 된다면서, 기존의 매치 컷 역할 및 장면전환에 대한 장치의 필요성을 언급하고 있다[8]. 그림.8의 오른쪽 장면은 씬의 장면전환이 아닌 쇼트내에서의 시간확장에 대한 일반 편집기법인 몽타주의 매치 컷으로 VR영상에서 새롭게 시도된 연출적 요소로 분석된다.



그림 9. 학자의 포부를 가지고 멀리 떠나는 리브  
 Figure 9. Liv goes far away with a scholar's aspirations

아홉 번째 씬은 스텔라의 탄생으로 미지의 세계에 대한 열망이 더욱 커진 리브가 멀리 떠나는 장면이다. 13초 동안 10번의 와이프 매치 컷으로 아빠와 스텔라의 곁을 떠남과 만남을 되풀이하며 점점 가족의 삶에서 사라지게 되는 긴 시간의 흐름을 연출하고 있다. 물리적 공간과 심리적 공간이 혼용된 공간으로 물리적 공간은 배웅을 위한 현관에 국한되어 이별의 서사를 구성하고 있으며, 심리적 공간은 헤어짐과 만남의 반복된 서사를 구성하고 있다. 이러한 상황에서도 끝까지 가정을 지키고 있는 아빠의 심리적 서사에 관객들을 참여시켜 내러티브의 몰입을 유도하고 있다. 전병원, 차민철(2018)은 공간(장소) 중심의 미장센은 창작자의 의도를 드러낼 수 있는 방법으로 VR영화에서 관객에게 주는 서사에 대한 정보의 양을 창작자의 의도로 조절하기 위한 연출을 논의하고 있다[9]. 공간과 장소에 대한 미장센 연출로 VR영화에서의 새로운 연출적 요소로 분석된다.



그림 10. 엄마의 편지를 읽고 있는 스텔라의 방  
 Figure 10. Stella's room where reading her mother's letter

열 번째 씬은 엄마의 마지막 편지를 읽고 있는 첫 씬의 스텔라의 방으로 공간전환되는 장면이다. 앞 씬의 마지막 장면의 리브가 떠나는 모습이 와이프로 지워지며, 압전된다. 압전되는 8초 동안 "i'm sorry" 나레이션

으로 리브의 감정을 전달함과 동시에 스텔라의 심리적 공간에 엄마의 사진들이 펼쳐지며 현실의 시간대인 스텔라의 방으로 공간전환 된다. 조수진, 최유미(2020)는 [VR 애니메이션의 효과적인 영상 연출방법 분석 연구]에서 VR 버전과 HD버전 애니메이션을 비교하여 VR애니메이션은 공간과 공간을 연결하는 시퀀스 중심의 구성이 필수적이며 공간 전환을 위한 장면전환에 대한 길이 변화의 필요성을 제기하였다[10]. <Goodbye Mr Octopus> VR 애니메이션은 360도 영상으로 제작되었으나 관객의 시야각을 고려한 연출로 시야각을 벗어난 후면과 측면에는 내러티브의 정보를 담지 않았으며, 자연스러운 쇼트와 씬의 연결 및 공간전환을 위한 장면전환 연출로 내러티브의 몰입도를 높이고 있는 것으로 분석된다.



그림 11. 현재로 돌아와 아버와의 화해  
 Figure 11. Come back to the present and reconcile with your father

마지막 열린 번째 씬은 2분 26초의 가장 긴 씬으로 스텔라와 아빠의 현재의 서사로 구성된다. 아빠가 스텔라의 호주 축구훈련 참가를 허락함으로써 아빠와 딸의 갈등이 해소된다. 리즈를 믿고 지지하였듯이 딸에 대한 믿음을 보여주는 아빠와 아빠의 사랑을 확인한 스텔라의 화해로 해피엔딩 서사로 막을 내리게 된다. 임철희(2012)는 [외화면과 내화면, 두 영화 공간의 변증법] 논문에서 회화면과 내화면의 관계는 영화공간을 확장하고 서사의 밀도를 풍부하게 만든다. 또한 화면의 변화는 어둠과 밝음, 무성과 유성, 소리주체의 변화뿐이지만 이들이 변증법적으로 작동하면서 디제시스의 공간을 충만하게 만든다고 하였다[11]. 아빠의 등장을 알리는 노크소리, 둘 사이의 추억이 깃든 mr octopus를 찾았다는 아빠의 대사와 부녀의 장난치는 소리들이 외화면의 연출로 VR공간을 더욱더 확장시켜 주는 연출로 분석된다. 또한 내화면에서 벽에 걸려 있는 리즈의 사진이 화면 정면으로 다가오고, 외화면 부녀의 장난치는 소리와 오버랩되면서 서사의 완성도를 높여주고 있다.

#### IV. 결 론

VR 애니메이션에서는 시청자의 시선유도와 연출을

통해 효과적인 스토리텔링 전달을 할 수 있으며 스토리의 몰입도를 증가시켜준다. VR애니메이션 <Goodbye Mr Octopus>에 분석된 씬별 서사적 사건과 연출적 요소들에 대한 결론은 다음과 같다.

첫 번째 씬은 시야각 범위에 따른 미장센 연출(카메라, 배경, 소품 등)로 360도 회전에 대한 관객 시선의 불편함을 최소화하여 멀미저감 효과를 보여주고 있다. 두 번째 씬은 외화면 연출의 나레이션과 리브의 움직임으로 자연스럽게 정글로의 시선을 유도하고 있다. 또한 이용자의 선택적 이미지 정보를 최소화하는 공간전환 연출로 서사의 몰입도를 높인다. 세 번째 씬은 아빠의 움직임으로 이용자의 시선유도 연출과 제목의 문어인 소도구 연출로 서사의 개연성을 높였다. 네 번째 씬은 리브와 아버지와의 관계에 대한 서사구성으로, 리브의 심리적 상황을 암전 배경의 심리적 공간으로 연출하여 기존의 VR영상과 차별화된 연출을 보여주고 있다. 또한 와이프 트랜지션 기법으로 시간의 흐름 및 캐릭터의 상황에 대한 감독의 의도적 연출로 자연스럽게 스토리를 전개 시키고 있다. 다섯 번째 씬은 VR영상 매체의 특성을 가장 잘 표현한 씬으로 공간의 깊이를 활용한 공간에서의 또 다른 공간으로의 연출로 시간과 공간을 함축적 서사로 이끌어 간다. 여섯 번째 씬은 물리적 공간에서 리브의 심리적 공간으로의 연출로 리브에 대한 관객의 감정이입을 유도하고 있다. 일곱 번째 씬은 자연스러운 쇼트와 씬의 연결로 서사적 사건의 개연성을 보여주며, 리브의 심리적 공간에 대한 관객의 감정이입으로 서사의 몰입도를 높이고 있다. 여덟 번째 씬은 VR영상 매체에서 잘 쓰이지 않았던 쇼트와 컷을 연결하던 몽타주의 매치 컷을 이용하여 시간의 흐름을 자연스럽게 연출하였다. 아홉 번째 씬은 반복된 매치 컷으로 16년의 시간 흐름을 연출하여 리브 자신의 삶에 대한 열정과 이를 지지하며 끝까지 가정을 지켜내고 있는 아버지에 관객의 감정이입을 이끌어낸다. 열 번째 씬은 시야각을 벗어나는 후면과 측면에는 내러티브의 정보를 담지 않아 시선의 불편함을 최소화하였으며, 정면에 쇼트와 씬을 연결하는 공간전환을 통해 서사의 완성도를 높여준다. 열 한번째 씬은 리브의 사진이 다가오는 내화면 연출과 노크소리, 부녀의 장난치는 소리의 외화면 연출로 VR공간을 확장시켜준다. VR 콘텐츠는 사용자를 위해 실험적인 콘텐츠를 계속해서 제작하여 지속적으로 변화하고 있다. 최근 인공지능을 활용하여

새롭게 시도되고 있는 연출이 많아지고 있어 VR애니메이션의 확장도 기대되고 있다. 이 연구를 통해 VR애니메이션에 대한 시선의 불편함을 최소화하고, 내러티브의 몰입도를 높이기 위한 연출 분석 연구가 활성화되기를 기대해본다.

## References

- [1] J. Kim and T. Lee, "A Study on Video Directing for Reducing VR Animation Cyber Sickness," *Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology*, Vol. 8, No. 3, pp. 235-244. 2019. DOI : 10.29056/jncist.2019.09.01
- [2] S. Kim and H. Kim, "A Study of Immersion Improvement for Narrative in VR Animation", *Journal of Basic Design & Art*, Vol.184, No.6, p.96, 2017.
- [3] C. Ahn and T. Lee, "A study on the relationship between gaze guidance and cybersickness using Eyetracking," *The Journal of the Convergence on Culture Technology*, Vol. 8, No. 3, pp.163- 173, 2022, DOI: 10.17703/JCCT.2022.8.3.167
- [4] U.Kim and J.Kim, "The Theatrical Characteristics of the Direction of the VR Animation", *Cartoon & Animation Studies*, Vol.56, p.9, 2019. DOI : 10.7230/KOSCAS.2019.56.001
- [5] U.Lee and J.Park, "Arrangement of narrative events and background in the contents of VR 360 video", *Journal of Digital Contents Society*, Vol.19, No.9, p.1636, 2018. DOI :10.9728/dcs.2018. 19.9.1631
- [6] S. Kim and H. Kim, "A Study of Immersion Improvement for Narrative in VR Animation", *Journal of Basic Design & Art*, Vol.184, No.6, p.94, 2017
- [7] W.Jang and Y.Yi, "VR Film <HELP> Direction Analysis", *The Korean journal of Animation*, Vol.11, No. 5, P.300, 2015
- [8] B.Jeon and M.Cha, "VR & Changes in Cinematic Storytelling", *Journal of Korea Multimedia Society* Vol. 21, No. 8, p.997, 2018. DOI :10.9717/kmms.2018.21.8.991
- [9] B.Jeon and M.Cha, "VR & Changes in Cinematic Storytelling", *Journal of Korea Multimedia Society* Vol. 21, No. 8, p.997, 2018. DOI :10.9717/kmms.2018.21.8.991
- [10] S.Cho and Y.Choi, "A Study on Effective Directing of VR Animation", *The Korean journal of Animation*, Vol.16, No.2, p.115, 2020.
- [11] C.Lim, "The Dialectic of On-Screen and Off-Screen Space in Film", *Human Contents of Association*, Vol.27, p.277, 2012

※ 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NR F-2021S1A5A2A01064555).