

# 만약 관객의 선택이 영화 전개에 영향을 준다면

### '이 사랑 최선일까'·'블랙미러: 밴더스 내치' 등 인터랙티브 무비 눈길 중요한 극적 요소 시청자가 결정...OTT·유튜브 등 플랫폼서 상호작용

삶은 '선택의 연속'이지만 영화 관객에게 주어지는 선택권은 드물다. 스크린 앞에서 눈을 깜빡일지, 팝콘을 먹을지 결정하는 정도가 취할 수 있는 선택의 전부다.

만약 관객의 선택이 영화 전개에 영향을 준다면 어떨까. 그렇게 된다면 영화는 영상예술의 지평을 넓혀 '몰입형 콘텐츠'로써 새로운 즐거움을 선사할 것이다.

이런 생각에서 출발한 장르가 '인터랙티브 영화'다. 186개에 달하는 엔딩을 볼 수 있던 작품 '퀴리'나 '애즈 더스크 폴즈', '백 년의 봄날은 가고' 등이 잘 알려졌지만 대부분이 영화보다 게임에 가까웠다. 호러 인터랙티브 무비를 표방하던 '언틸 던(Until Dawn)' 등도 마찬가지.

최근 기술 및 플랫폼 발전 등에 힘입어 인터랙티브 영화가 한 차원 진화했다. OTT 플랫폼, 유튜브 등 플랫폼을 활용해 집에서 실시간 상호작용이 가능한 인터랙티브 무비들을 소개한다.

◇내가 선택한 열두 개 다른 결말을 보라. 넷플릭스 '이 사랑 최선일까'

지난해 개봉한 '이 사랑 최선일까'는 넷플릭스 오리지널로 독점 제공하는 로맨틱 코미디 영화다. 완벽한 직업과 애인이 있음에도 어딘가 결여를 느끼던 케미(로라 마라노 분)가 유명 뮤지션 렉스(애번 조지아), 첫사랑 잭(조르디 웨버), 부유하고 안정적인 폴(스콧 마이클 포스터)과 러브라인을 써내

려 가는 내용이다. 넷플릭스에서 글로벌 랭킹 1위를 차지했던 로맨틱 코미디 '로열 트리트먼트'의 주연 로라 마라노가 주인공을 연기한다.

특징적인 대목은 작품이 인터랙티브 무비 형식을 취해, 셋 중 한 명을 '집중 공략'해야 하는 일종의 연애 시뮬레이션에 가까운 전개를 보여준다는 점이다. 영화 상영 중 몇 개의 분기점마다 관객은 '선택'을 강요받는다. 제한 시간 안에 결정을 해야만 하기에 긴장감도 만만치 않다. 연회장서 만난 '폴'과 '잭' 중에서 주인공 '케미'가 누구에게 연락처를 줄지 결정하는 것도 오롯이 관객의 몫. 상대방과 키스할지 말지 등 중요한 극적 요소마저 관람자가 결정한다.

영화의 러닝타임은 77분으로 정해져 있지만, 끝까지 감상하는 데에는 훨씬 긴 시간이 필요하다. 여러 분기점마다 관객의 선택은 다른 알고리즘의 이야기로 연계돼 이색적인 재미를 남긴다. 영화는 자꾸만 내가 결정하지 않았던 '다른 선택'을 끊임없이 만들고, 자연스럽게 이전 분기점으로 돌아가 재관람을 유도해 완결을 보는 데 오랜 시간이 소요될 수밖에 없다.

관객이 안정적인 사랑, 이타적인 사랑, 꿈을 좇아가는 사랑 중에서 어떤 것을 선택하든 자유, 정해진 정답도 없다. 관객은 총 열두 개 다른 결말을 주인공과 함께 헤쳐 나가야 한다.



'이 사랑 최선일까'에서 관객은 시간 제한이 끝나기 전에 주인공이 누구에게 연락처를 줄지 결정해야 한다. '폴'·'잭'

◇기술발전의 맹점을 기술로 역설하다. '블랙미러: 밴더스 내치'

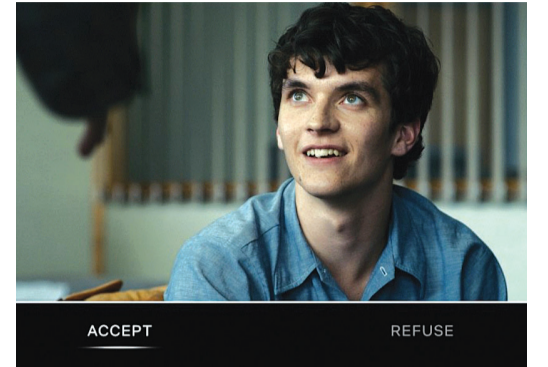
'블랙미러' 시리즈는 과학과 기술 발전의 맹점을 지적하는 명작 반열에 올라 특유의 팬층을 확보했다. 블랙미러 시리즈에 대한 스펀오프(파생작) 격인 '블랙미러: 밴더스 내치'는 1984년 천재적인 프로그래머가 판타지 비디오 게임 '밴더스 내치'를 만드는 과정을 담았다. 그 과정에서 주인공과 관객들은 함께 가상과 현실의 경계가 무너지는 경험을 한다.

궁극적으로 관객들은 거대한 선택지 앞에 놓이지만, 초반에는 위망업을 하듯 사소한 결정부터 직면

한다. 성인용 씨리얼 '프로스티'를 먹을지, 아동용 '슈가 퍼프'를 먹을지 등이 바로 그것. 그러나 시간이 흘러가면서 관객들은 작품을 뒤 흐르는 '큰 선택'과 마주한다. 그에 따라 주인공 동료들은 마약을 하거나 죽고, 아버지를 살해하는 등 극단적인 상황까지 치달기도 한다.

나아가 주인공은 자신의 의지에 따라 행동할 수 없는 것에 의문을 품고 '화면 밖 관객'의 존재를 의식한다.

다만 초반에 제시되는 선택지들이 생각보다 미미한 역할을 발휘한다는 점은 아쉬움으로 남는다. 선택



스테판은 '밴더스 내치' 게임 발매 제안을 수락할지, 거절할지 결정해야 한다.

에 뒤따르는 '나비효과'가 기대보다 부족해 막상 관객들이 스토리라인 속에서 큰 파급효과를 유기적으로 만들어내지는 못하는 것은 약간의 아쉬움이다.

그럼에도 작품은 OTT 플랫폼을 활용한 실험적인 인터랙티브 영화 선두주자로서 '입문'하기에 손색없다. 주인공이 결국 '나'라는 인식 속에서 인간의 '자유'와 '결정권'을 반문하는 작품은 이색적이다. 대부분의 결말에서 '엔딩 크레딧' 버튼을 눌러야만 결말이 나오는데, 그 가운데 단 하나의 엔딩이 자연스럽게 흘러 나온다. 이를 '진 엔딩(True Ending)'으로 보는 시선도 있다.

이외에도 얼마 전 호평을 받았던 영화 '스위트홈'의 공식 예고 영상 등에도 인터랙티브 기법이 활용된 바 있다. 기법에는 유튜브에 '인터랙티브 소설', '인터랙티브 영화' 등을 키워드로 검색하면 시청자가 직접 '다음 영상'을 선택하는 방식의 콘텐츠들이 업로드 돼 있다.

/최류빈 기자 rubi@kwangju.co.kr

## 알고리즘에서 벗어나 자연에서 나를 탐색하다

### ACC '신비한 극장' 22~23일 몰입형 사운드·영상 등 융합 공연

알고리즘은 일상 깊숙이 침투해 거의 모든 영역에 걸쳐 지대한 영향을 미치고 있다. 물론 간단한 정보 제공 같은 유용한 면도 있다. 그러나 오늘날 넘쳐나는 알고리즘 정보가 과연 균형 잡힌 자료인지는 숙고해 볼 필요가 있다. 편향된 정보에 의해 부지불식간에 현대인들은 조종당하고 있는 것도 사실이다.

'극장'을 매개로 알고리즘 정보 속에서 탈피해 자연에서 자신을 탐색, 체험할 수 있는 시간이 마련돼 눈길을 끈다.

국립아시아문화전당(전당장 이강현, ACC)이 마련한 'ACC 신비한 극장'이 그것. 오는 22~23일 극장1에서 펼쳐지는 공연은 아시아 최대 규모의 블랙박스형 극장에서 즐길 수 있는 관객 체험형 작품이다.

특히 ACC 무대기술진이 직접 참여해 극장의 공간성을 새롭게 재해석했으며 몰입형 사운드를 비롯해 레이저 아트, 영상, 조명이 융합됐다. 주제인 '고비(The Gobi)'는 몽골어로 '황무지'라는 의미를 담고 있으며 우리말로 번역하면 '막다른 절정'을 뜻한다.

연출은 영화 '환산'의 사운드 디자인, 웹예능 '환승연애'의 OST 등 다양한 작품에서 활동한 신현필이 맡았다.

공연사업과 문정인 주무관은 "이번 공연에서는 외부 정보가 차단된 사막과 같은(마치 일상과 차단된 극장) 공간에서 순례처럼 끊임없이 자아를 탐색해 볼 수 있다"며 "광활한 밤하늘 아래 인간 본연의 자유와 희열을 느끼게 될 것으로 기대된다"고 밝혔다.

이번 작품은 평창동계올림픽 개폐회식 등에 참



체험형 공연 'ACC 신비한 극장' 장면. (ACC 제공)

여한 강보람 작가, 임충일 미술감독 등 제작진들도 힘을 보탰다.

시놉시스에는 '프리스트', '알고리즘 바다', '진동, 모래지옥', '순례, 별의 사막으로', '각성의 태양으로'로 구성돼 있다.

작품 핵심인 '알고리즘 바다'는 SNS의 메시지 등 사람들의 모든 취향이 거대한 알고리즘의 바다를 형성한다는 내용이다. 또는 '순례, 별의 사막

로'는 광활한 사막의 하늘 위로 퍼붓는 별의 궤적을 만나는 시간에 초점을 맞췄다.

신현필 연출가는 "이번 공연 작품은 디지털 사회와 알고리즘의 부정적인 측면을 상기시키는 데 의미가 있다"며 "공연을 통해 우리 내면에 깃들여 있는 소리를 듣는 이색적인 체험을 해보는 것도 좋을 듯하다"고 밝혔다.

/박성천 기자 skypark@kwangju.co.kr

## '꽃바람처럼 봄. 봄. 봄'

### 강남구 초대전, 15일~4월 14일 컬처호텔 램 1층 갤러리

그의 그림은 생화보다 더 생화 같다. 작품을 보고 있으면 자연스레 신라시대 화가 솔거의 일화가 떠올려진다. 황룡사에 노승을 그렸는데, 새가 진짜 소나무인 줄 알고 날아왔다는 전설 말이다. 그러나 화폭 속에 오래도록 시선을 고정해보면 생생한과는 결이 다른 감성과 만나게 된다. 뒤편까, 그것은 신비로움과 환상 같은 기운일 듯하다.

강남구 서양화가의 전시가 아시아문화전당 앞 컬처호텔 램 1층 갤러리 램(관장 서동균)에서 열린다. 15일부터 오는 4월 14일까지 열리는 이번 전시의 주제는 '꽃바람처럼 봄. 봄. 봄'. 이번 전시는 그의 53번째 개인 초대전이다.

전시장에서는 최근 연작 중인 매화와 소나무 작품을 볼 수 있다. 작가는 이 계절과 맞춘 꽃과 나무를 소환해 풍경이 내재하는 사실과 그 사실 너머의 몽환적 이미지를 풀어놓았다. 전경에 꽃과 나무를 초점화하고 후경에는 잔상이나 느낌을 '꿈결인 듯' 흐릿하게 처리한 것이다.

생생함과 신비로움이라는 전혀 다른 감성을 발하는 것이 강 작가의 작품이 지닌 매력이다. 관객들은 개화하고 있는 꽃의 시간과는 다른 종류의 시간을 경험할 수 있다. 절대적 시간과 상대적 시간, 즉 크로노스와 카이로스의 시간을 동시에 추체롭게 한다는 점에서 이색적이고 흥미롭다.

감성과 별개로 인문적 사유까지도 담보한다. 푸른 소나무와 매화는 겨울 인고의 시간을 건너 현존하는 '생명'이기 때문이다. 우리들 감성에 가장 잘 부합하는 나무요 꽃이다. 가녀린 꽃망울을 피워내기까지 혹한의 시기를 감내해야 했을 매화의 근기, 한겨울 푸르름을 견고히 하기 위해 칼바람에 맞서야 했을 소나무의 강직한 것은 울림을 준다.

강 작가는 "소나무와 매화는 우리네 삶과 많이 닮았다는 생각을 하게 된다"며 "거친 나무의 표피에서 풍파와 연륜을, 굵직한 강단있는 매화의 선에서 향기와 그윽함을 느낄 수 있을 것 같다"고 말한다.



'꽃바람처럼 봄. 봄. 봄'

한편 강 작가는 다수 국내 아트레이어 참여를 비롯해 광주시립미술관 개관 초대전 및 단체전 등의 다수 전시에 참여했다.

/박성천 기자 skypark@kwangju.co.kr

## 광주미협 제4대 지회장

### 정운태 원로 조각가 별세

광주미술협회 제4대 지회장을 역임한 정운태(사진) 원로 조각가가 별세했다. 향년 78세.



장남인 정지우 씨는 "아버지께서 코로나 이후에 몸 컨디션이 좋지 않았는데 최근 폐렴이 악화돼 지난 13일 오후 8시에 돌아가셨다"고 밝혔다.

이어 "아버지는 인간에 대한 정을 비롯해 비둘기로 상징되는 평화 등에 가치를 두셨다"며 "조소적 양감에 바탕을 둔 창작활동과 휴머니즘의 가치가 이어졌으면 한다"고 덧붙였다.

원로 출신인 정 조각가는 조선대 미술대학과 대학원을 졸업했으며 조선대미술관장, 미술대학장을 역임했다. '쉬지 않는 손, 멈추지 않는 정신'을 모토로 평생 조각 작업에 매진했다. 그의 작품은 하늘과 땅과 인간의 조화라는 전제 아래 다양한 변화에 초점을 뒀다.

그는 소망을 이루게 해주는 중간적 존재로 새를 상징했는데 '하늘을 나는 학의 노래' 등에는 자유로운 비상, 상승, 소용 등 의미가 투영돼 있다. 특히 남부대 캠퍼스에 대표작들을 기증해 '조경 없는 기증의 선례'를 남기기도 했다.

고인은 일본 동경 및 북해도, 중국, 프랑스, 이탈리아 등지에서도 해외전을 가졌으며 대한민국 미술대전 심사위원 등을 역임했다.

유족으로 배우자 김현숙 씨, 아들 지우씨, 딸 지영·은수 씨가 있다. 구호전경제식장 402호에 빈소가 마련돼 있으며 발인은 15일 오전 10시 30분, 장지는 북구 망월동 영락공원.

/박성천 기자 skypark@kwangju.co.kr

# "고객에게는 신뢰와 만족"



KSA 한국표준협회

ISO 21388

보청기적합관리 인증센터



# 국제보청기

- ✓ 필요한 소리만 똑똑히 들립니다.
- ✓ 작은 사이즈로 착용시 거부감이 없습니다.
- ✓ 정직한 우수상품 가격부담이 없습니다.

**본점** 서석동 남동성당 옆 062) 227-9940  
062) 227-9970

**서울점** 종로 5가역 1층 02) 765-9940

**순천점** 중앙시장 앞 061) 752-9940