



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

설득적 게임 : 피크닉이 비를 망치다
(Persuasive Games: The Picnic Spoils the Rain)

이안 보고스트(Ian Bogost)
가마수트라 등록일(2010. 05. 06)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4412/persuasive_games_the_picnic_.php

[이안 보고스트는 비평가에게 호평을 받은 플레이스테이션3의 Quantic Dream사의 Heavy Rain 게임을 영화사(史)의 관점에서 분석하였다. 게임이 “인터랙티브 영화”의 수준으로 홍보되고 있지 않다고 느끼는 이유를 설명하고 있다.]

헤비 레인(Heavy Rain)은 인터랙티브 영화가 아니다.

제작자가 어떻게 했는지도 알고, 시장에 어떻게 내던져졌는지도 알고, 성공적이거나 비 성공적인 실행에 대해 비평이 이루어진것도 알고 있다.

게임이 플레이가능한 영화가 아니라는 것을 이해하기 위해서, 무엇이 영화를 예술의 형태를 가질 수 있도록 하는지를 살펴보는 것은 매우 중요하다. 물론 상충되는 의견이 있기는 하지만, 한가지는 매우 분명하다. 영화는 편집의 산물이라는 것이다.

소련의 영화 제작자이자 이론가였던 레브 쿨레쇼프(Lev Kuleshov)는 영화의 최우선의 품질로써 편집을 손 꼽았다.

잘 알려진 “쿨레쇼프 효과”는 이 점을 잘 증명하는 것처럼 보이는데, 쿨레쇼프는 유명한 러시아 무성 영화 배우(이반 모쥬킨, Ivan Mozzhukhin)의 감정없는 연기 장면과 다양한 다른 장면 사이를 실험적으로 편집하였다. 이를 통해 긴 의자의 여인, 관 속의 아이, 수프 한 그릇과 매칭 되도록 하였다.

모쥬킨의 얼굴 장면은 동일하게 각각의 컷에 남아 있음에도 불구하고, 시청자는 그의 표정의 의미에 대하여 각각의 다른 추론을 하게 되었다.

쿨레쇼프의 학생이었던 세르게이 아인스타인(Sergei Eisenstein) 역시 편집 기술(특히 몽타쥬 기법)이 겉보기에 관련 없는 이미지를 병렬로 연결시켜 영화처럼 보이게 만든다고 주장하였다.



이들 뿐 아니라, 그리피스(D.W. Griffith) 역시 편집과 대조적 장면을 삽입하는 기술을 활용하였다. 세월이 흘러 10 여년 후에 편집만이 그 중요도가 증가되었다. 스탠리 큐브릭(Stanley Kubrik)은 쿨레쇼프의 의견을 다소 직접적으로 활용했다. 프랜시스 포드 코폴라(Francis Ford Coppola)는 아래와 같이 말하였다 :

“영화의 핵심은 편집이다. 편집은 평범한 이미지가 될 수 있는 것의 조합이다. 일반적인 장면의 이미지나 감정적인 순간의 사람들의 이미지겠지만 이들을 함께 섞어 놓으면 연금술을 이용한 것 처럼 변형된다. 몇 장의 이미지를 특정한 방식으로 섞어 놓으면, 각각이었을 때 보다 꽤 나은 것이 된다”

정말, 편집은 영화 제작에서 좀더 중요한 도구가 되었다. 점프 컷과(연속되는 장면 중 일부를 삭제하는 편집 기법)과 퀵 컷(장면 연결 속도를 증가시키는 빠른 편집 기법)의 활용은 액션 영화에서 일반적이고 친근한 편집 기법이 되었고, 텔레비전은 영화 미학적 접근방법으로써 편집에 대한 의존도를 증가시켰다.

그러나 일반적으로, 비디오게임은 극 영화 편집을 적용할 수 없다. 활동의 지속성이 인터랙티브 미디어의 본질이기 때문이다. 사실, 지속성은 너무 중요해서 대부분의 게임(3D 게임)이 플레이어가 카메라를 통해 직접 조정을 하도록 해 주며, 보이는 것 뿐만 아니라 지켜 보기에 좋은 위치까지도 조정할 수 있게 해 준다.

우리가 특별히 영화에 대하여 관대하다면, 헤비 레인이나 메탈기어솔리드(*Metal Gear Solid*)와 같은 게임에서의 고정된 카메라의 시각을 점프 컷 형태로 생각할 수 있다. 행동이 지속되기 보다는 방해 받기 때문이다. 그러나 이러한 경우의 대부분에서, 카메라의 이동은 장소의 변화를 따를 뿐이고, 공간이나 행동 또는 테마에 대한 플레이어의 관계를 중재해 주는 비디오게임의 방식에 대해서는 변화가 없다.

생존 공포 게임은 가장 영화 같은 편집 기술을 보여주는 훌륭한 표본이다. 카메라를 인질처럼 붙들고 있음으로써, 레이던트이블(*Resident Evil*)과 사일런트 힐(*Silent Hill*)과 같은 게임은 긴장과 공포를 만드는데 필요한 기술과 플레이어 조정을 제거했다. 카메라 편집을 통한 이러한 효과의 가장 좋은 예는 페이탈프레임 2(*Fatal Frame2*)가 될 터인데, 이 게임은 플레이어가 마을에 있는 자택의 방을 통해 움직임으로써 두려움과 친근함을 동시에 느낄 수 있도록 하는 효과를 창조했다.

근대 영화에서, 편집은 액션으로 좀더 나아갔다. 영화는 게임에 비교하여 짧지만, 조금 더 중요하게 편집을 이용하여, 영화 제작자는 관람자의 관심을 추상적인 장면에서 중요한 플롯의 요소로 옮겨 놓는데 초점을 둘 수 있게 해 주었다. 예를 들어, 캐릭터가 준비하고 일터로 떠나는 것을 보여주는 대신, 몇 개의 빠른 쿼드 샷이 똑 같은 정보를 좀더 효율적으로 커뮤니케이션 할 수 있게 해 주었다. 벽장 문 열기, 셔츠 단추를 잠그는 손, 열쇠를 쥐는 손, 도로의 차 뒷 모습과 같은 장면은 출근을 위한 준비와 출근길을 암시해 준다.

많은 인터랙티브 내러티브와 마찬가지로, 헤비 레인은 플레이어가 퀵-타임 이벤트(quick-time event, QTE)에 기반을 둔 내러티브의 연결을 조정할 수 있게 해 줌으로써 극영화적 편집을 실행하려고 하였다. 이런 관점에서, 이 게임은 드래곤즈라이어(*Dragon's Lair*)로 시작하는 전설적인 타이틀을 따르고 있다.

그러나 유사성은 겉모습에만 국한되어 있었다. 헤비 레인의 가장 중요한 특징, 어떤 다른 게임보다도 이 게임을 중요하게 만드는 디자인 선택은 연장을 선호하기 위하여 기존의 편집을 거부한 것이다.

게임 첫 장면을 고려해 보라. 플레이어는 이단 마르스(*dress Ethan*)의 옷을 하나 하나 입혀야 할 뿐만 아니라, 그를 침대에서 나오게 해서, 샤워를 시켜야만 한다. 계단은 반드시 한 계단씩 오르고 내려와야만 한다. 플레이어는 건축가인 이단을 도와야만 하고, 그의 자택 사무실에서 건물의 스케치를 그림으로써 일을 해야만 한다는 식으로 매우 세부적인 설정으로 점철되어 있다. 또한 커피를 만들어야 하고, 식료품 상점으로 가야만 한다.

이제, 누군가는 게임을 질질 끌게 만드는 느린 속도가 플레이어에게 캐릭터를 조정하는 방법을 가르치고, QTE 실행을 가르치는 것이라고 설명할지도 모른다. 그렇지만, 게임의 후반부에서,

이러한 행동이 편집되지 않은 채 가지고 있는 본연의 특질이 게임 장면의 의미를 드러내는 핵심이라는 것을 알게 될 것이다.

게임의 두번째 장을 고래해 보라. 여기서 이단은 혼잡한 쇼핑몰에서 아들 제이슨(Jason)을 잃어버린다. 이 실수는 끔찍한 결과를 초래한다. 제이슨에게 빨간 풍선을 사 준 후에, 소년은 돌아다니고, 플레이어는(이단)는 그를 찾아야만 한다.

이 장면에서 몇몇 우수한 혼잡한 장면과 혼란스러움, 많은 사람들은 플레이어에게 이단이 쇼핑몰을 오르락 내리락 함으로써 패닉 상태에 빠지는 기분을 조성한다. 쇼핑몰을 가로 질러 정문을 나가는 등의 행동을 하면서, 빨간 풍선을 찾아 훑고 그른 실마리를 뒤쫓아 가게 된다.

내러티브 측면에서 본다면, 이 장면은 최악이다. 이것은 강요되고, 분명하고, 질문의 여지가 없는 장면이다.

어떤 열살 짜리 아이가 풍선을 달라고 하겠는가? 어떻게 그렇게 천천히 움직이는 자동차가 아이에게 치명적인 상해를 입히겠는가? 제이슨이 정말 멍청해서 길을 어떻게 건너는지를 모르겠는가? 왜 제이슨은 처음 장소에서 아버지를 떠나도록 강요를 받은 것 같을까?

그러나 장면이 진정한 것 처럼 느껴지게 하기 위해서 내러티브를 꼭 성공적으로 만들 필요는 없다. 영화에서, 광란은 연속적인 쿼드 컷으로 얻어질 수 있다. 이단은 다른 방향으로 바라 보고, 군중이 지난 가는 장면을 빠르게 카메라를 좌우로 돌려 잡는다. 쇼핑몰의 중심지에서의 이단의 움직임은 핸드헬드의 1 인칭 시점으로 에스컬레이터를 보게 하고, 시각적으로 좌우로 카메라를 패닝하여 혼란스럽게 보이도록 한다. 또한 풍선을 잡는 손을 보여준 다음 다른 소년이 그것을 잡는 것을 보여준다.

공공장소에서 아이를 실제로 잃어버린 사람은 잠깐 사이의 그 순간이 빠르지 않고 매우 느리다는 것을 경험으로 알고 있다. 느린 혼란스러움과 혼미한 상태의 공포, 발소리와 고개를 돌리는 사람들에게 대한 노이로제와 같은 행동이 주는 불확실성에 대한 느낌이 수 분이 지난 것과 같은 느낌을 준다.

내러티브 상 추적에 대한 신빙성 있는 이유를 만드는데 실패 했지만, 추적은 그 자체로 극 영화에 적용되는 편집 보다 더 큰 공포를 조장한다. 편집이 극영화의 핵심적인 특징이라면, 헤비 레인은 그 반대이다. 요약이라기 보다는 연장이 특징이다.

그러나 쇼핑몰 장면은 단지 게임의 가장 성공적인 실험에 대한 준비 단계에 불과하다. 3 장 아버지와 아들의 장면이 가장 성공적인 실험이다. 3 장은 2 장이 발생한 후 2 년 후의 일을 보여주고 있다. 제이슨의 죽음은 이단에게는 아직 끝나지 않았음이 분명하다. 플레이어는 이단의 살아있는 아들 션(Shaun)을 학교에서 집으로 태워와야만 한다. 집은 황폐화 된

판잣집임이 드러나고, 상자가 널려있는 거실은 제이슨의 죽음 이후 이단의 결혼까지 영망이 되었음을 은유적으로 보여준다.

게임은 플레이어가 이 장에서 이단의 행동을 결정하는 내러티브를 바꿀 수 있도록 해 준다. 이단이 공부해야 하는 것, 먹어야 하는 것, 잠자야 할 시간까지 등등의 세부 일정이 벽에 붙어 있다. 플레이어가 이 일정을 따라 한다면, “좋은 아버지”라는 PSN 트로피가 부여된다.

그러나 다시 한번, 극영화 플롯의 부재라기 보다는 극영화 편집 기술의 부족에 의해 좀 더 강력한 아이디어가 나타난다.



한 시퀀스에서, 플레이어는 선을 위해 저녁을 만든다. 이단은 선이 먹는 동안 앉아 있다. 그의 창백한 얼굴은 아무것도 응시하지 않는다. 시간이 지난 것 처럼 보이지만, 플레이어는 이단을 그의 의자에 앉히기 위하여 컨트롤러를 눌러 임무를 완수해야만 한다. 앉아 있는 것과 서 있는 것 사이의 정적의 시간은 전체 게임을 통틀어, 강력한 감정적인 순간의 일부를 제공해 준다.

이단은 아무것도 말하지 않는다. 그는 무슨 생각을 하고 있을까? 2년 전에 다르게 했었어야 할 실수를 떠올리고 있을까? 별거중인 아내를 생각하고 있을까? 선에게 드러내었던 무심했던 순간을 통탄하고 있을까? 직장으로서의 복귀를 계획하고 있을까?

게임은 우리에게 어떤 대답도 주지 않지만, 플레이어가 이 모든 것들을 고민하도록 해 준다. 이 장면을 편집하지 않음으로써, 정적의 순간은 접시를 굽는 소리, 의자를 끄는 소리 등의 어떤 느낌이 그득한 소리를 제공해 준다. 플레이어가 이 장면에서 분투하고 있는 정신적인 노력은 나머지 게임 부분에서의 L1, R2s Xs 와 Os 보다 더 의미 있는 순위를 점하고 있다.

또 다른 강렬한 시퀀스가 곧 뒤따라 나온다. 침대에 포근히 누워 있는 션은 가장 좋아하는 테디 베어 인형이 없어진 것을 깨닫는다. 인형 없이 잠들기 보다는 아버지에게 찾아 달라고 한다. 다시 한번 게임은 인형을 찾기 보다는 이단이 우울하게 인형을 찾기 위해 어두운 집을 돌아다니는 것을 보여준다.

테디베어 인형이 세탁기 맨 위에서 찾아질 때 즈음, 또 다른 확장된 회상의 순간이 가능해 진다. 플레이어는 인형이 이 집으로 오게 되었을 때의 상황을 회상하는데 초대된다. 션, 이단, 심지어는 제이슨에게 이 인형이 가지고 있는 의미가 무엇인가에 대한 회상이다. 좋았던 시절에 받은 선물이었을까? 션이 제이슨을 기억하기 위해 가지고 있던 것일까? 이 짧은 장면을 잘라대는 대신, 게임은 효과적으로 플레이어가 여러 가지 가능한 상상을 할 수 있도록 인형을 상징으로 활용한다.

영화 이론에서, 편집은 때때로 미장센과 대비된다. 미장센은 세트, 소품, 연출 등의 비 대사적 수단을 통해 만들어진 장면 구성을 의미한다. 미장센은 세팅을 풍족하게 함으로써 무형의 감정적 교류를 가능하게 해 준다.

예를 들어, 맥주와 피클밖에 없는 냉장고, 차가운 콘크리트 바닥이 있는 넓은 방과 같은 장면은 외로움과 고독감을 줄 것이다.

헤비 레인은 미장센을 극대화하여 사용했음이 분명하다 : 쇼핑몰의 시각적인 상황(혼잡함)과 집(혼란스러움)은 플레이어가 개별 챕터의 중요한 행동을 하는데 도움을 준다.

그러나 극적인 미장센은 여전히 편집을 통해 의사소통되어야만 한다. 영화에서, 미장센은 대개 추상성을 제공하지만, 종종 싱글 샷이나 구체화를 통해 캐릭터화되는 특징을 주기도 한다.

그러나 미장센이 “아버지와 아들” 챕터를 감정적으로 좋은 생각을 떠올리게 만들어주지는 못한다. 오히려, 인터랙티브 게임 월드에서는 편집이 거의 없기 때문에 직접적으로 집중하게끔 하는 이러한 장치가 필요하지 않다.

극영화적인 장면은 이상하고, 모순되는 캐릭터화 된 3D 비디오게임의 움직임으로 대체된다. 카운터스트라이크(*Counter-Strike*)나 기어오브워(*Gears of War*)의 상황에서, 이 움직임은 대상을 향하게끔 되어 있다. 그러나 헤비 레인과 같은 극적인 타이틀에서는 편집의 부재를 통해

플레이어가 그윽한 순간을 발견하고, 드러내고, 또는 창조해낸다. 이러한 순간이 게임의 지배적인 폭발력을 내포하고 있다.

챕터를 마무리 짓는 마지막 순간에, 게임 디자인의 첫 번째 원리인 기술의 잠재력을 덧붙이면서 끝내고 있다. 선을 잠자리에 눕히고 난 후, 이단은 떠난다. 느리게 회전하는 QTE 를 재배치하고, 문을 부드럽게 닫고 떠난다. 영화에서라면, 문이 닫히는 소리와 함께 화면이 검게 변하면서 다음 챕터로 이동하면서 다음 장면을 편집할 것이다.



그러나, 헤비 레인에서는 다른 선택 사항이 드러났다. 달콤 씩씩한 상황에 마주친 플레이어는 문을 향해 돌아서서 간단히 문을 바라볼 지도 모른다. 이단의 내면에 있는 희망과 절망이 혼합되어 또 다른 불편함을 만들어내는 것을 허락하면서 말이다.

헤비 레인의 제작자와 비평가는 비디오게임을 좀더 영화 처럼 만들어 놓은 이 성과에 대하여 논의하였다. 우선, 저관여 수준의 상호작용과 유연한 의사 결정이 전통적인 영화 제작의 주제와 내러티브 구성과 비슷하다는 것이었다. 이러한 아이디어는 적어도 25년 정도 계속되어 왔다. 그 기간 동안 비평적, 상업적 성공과 실패를 오갔다.

그러나 헤비 레인의 게임에서는 훨씬 흥미로운 점이 있다. 성공적인 영화 편집 전략의 거부라는 흥미로운 점이 있다. 게임이 이러한 장점을 완벽하게 활용하여 성공하지는 않았지만, 비슷한 목적을 가진 다른 게임에 비하여 좀더 공감할 수 있는 재연을 해 내었다. 만약 “편집”이 영화를 영화답게 보이는 동사라면, 아마도 비디오게임은 그 반대에 초점을 두어야만 한다. 확장, 부가, 연장 등이 핵심이다. 헤비 레인은 영화 제작을 수용하지 않았지만, 플레이어에게 할리우드 영화는 절대로 제공할 수 없는 것을 할 수 있도록 초대함으로써 외히려 퇴짜를 놓았다.

이는 이단이 모델 발코니의 철책에 기대어 서서, 끊임없이 내리는 비를 바라보며 곰곰이 생각하게 내버려 두는 것이다.