

# 시각매체에 대한 포스트휴먼의 지각 변화에 관한 연구

## A Study on the Change of Post-Human's Perception on Visual Media

### 주저자

정근 Zheng, Gen

건국대학교 영상학과 | Konkuk University

tiaoseban@gmail.com

### 교신저자

박상현 Park, Sang-hyun

건국대학교 영상학과 교수 | professor of Konkuk University

controlz@naver.com

투고일	2018.06.10	심사일	2018.07.10	게재확정일	2018.07.25
-----	------------	-----	------------	-------	------------

이 논문은 제1저자 정근의 박사학위논문의 축약본입니다.

www.kci.go.kr

1. 서론
    - 1.1. 연구의 배경 및 목적
    - 1.2. 연구의 방법 및 범위
  2. 인간의 몸에 대한 담론
  3. 인간의 경험과 시각예술의 해석변화
    - 3.1. 미적인 인식으로부터 경험되는 예술
    - 3.2. 현대예술에서의 인간 경험과 감각
  4. 포스트휴먼이 지각하는 매체예술
    - 4.1. 체험자로 변하는 관객
    - 4.2. 가상현실로서의 매체
    - 4.3. 사용자 경험으로 보는 시각매체
  5. 결론
- 참고문헌

**Keyword**

포스트휴먼, 현상학, 매체미학, 몸, 경험, 감각  
 Post-human, Phenomenology, Media, aesthetic  
 s, body, experience, sense

Because many works of modern interactive art are ultimately connected with the human body, the philosophical perspective based in reality and experience is largely focused on the question of how humans experience and perceive art. However, because the human body has long been classified as inferior to the mind and soul, the concept of the physical embodiment of art has received little attention within the field. Conversely, philosopher Maurice Merleau-Ponty prioritized the personification of the body and its senses, thus rejecting the modern era's dualistic definition of the human body; rather, Merleau Ponty characterized the body as an active experienter of art, rather than a passive observer.

The classification of the physical body as inferior to its non-physical counterparts is the result of 'uncertainties about physical limitations and perceptions'. However, the realm of art presents a contrasting perspective that highlights to uncertainties in human senses, i.e. the art form that actively utilizes delusion. As such, the body enters a work of art as one of the two primary subjects of experience, the other being senses. Therefore, executions of art and theories about the human body are now grounded in novel perspectives including phenomenology, psychoanalysis, and cognitive science. Thus, the characterization of art is now transforming from a Cartesian relationship between an autonomous body and an objective work of art, to an intersubjective experience.

Art is no longer confined to the bounds of sight and sound; rather, it simultaneously stimulates all five senses, including smell and touch. Consequently, art is not limited to an understanding or experience based on interpretation and contemplation. Rather, it is now the subject of a sense-induced spectacle and immersion in which the user's experience and perceptive methods hold more significance than his philosophical interpretation. As technology users, the audience is exposed to a novel experience in the middle of media and mediated perception. Through interaction, the body has evolved away from its previous classification as an inferior form, thus

becoming an active participant in art; accordingly, this study defines the physically formed and transformed 'human' as resolutely Posthuman.

In terms of artistic acceptance and understanding, if audiences of the past embraced the artist's intentions when analyzing a work of art, audiences of intersubjective art now have renewed identities as participants and users that actively interact with and direct the art according to their own perspectives and understanding. As a result, the Posthuman approach allows for diverse sensory embraces of art through phenomenal perception. The effects of the blurred line between media experiences and actual experiences reach beyond the physical and into the virtual realm. When examining the presence felt by humans when mobilizing and experiencing diverse feelings through a Merleau-Pontian lens, a certain phenomenon exists between the body and an object in which the human perceives that he or she is in another place. This virtual space is now no longer a realm in which human souls and minds dualistically float around, but rather an existing reality that can be perceived as it forms human bodies and phenomena.

The decline of the framework of traditional visual media has prompted the rise of a Posthuman era marked by a multisensory experience of the virtual domain and the perception of the virtual world as a tangible and formative reality.

### 논문요약

오늘날 많은 상호작용적인 예술은 궁극적으로 인간의 몸과 연결되어있기 때문에 현상과 경험을 중요시하는 철학적 관점에서는 인간이 어떻게 예술을 경험하고 지각하는지에 대한 연구가 주목받고 있다. 하지만 과거 긴 시간동안 인간의 몸은 영혼이나 정신에 비해 저급적인 것으로 분류되어 예술에서 몸의 체험은 관심을 받지 못했다. 반면에 체험된 몸과 감각을 중요시하는 메를로-퐁티는 몸에 대한 근대의 이분법적인 정의를 반대하고 몸을 대상적인 몸이 아닌 경험하는 주체로서 받아들인다.

과거에 육체적인 몸이 저급한 것으로 분류된 것은 어떤 면에서 인간의 '육체적 한계—감각의 불확실함'

때문이다. 하지만 예술에서는 착각을 적극적으로 이용하는 예술형식을 쉽게 찾을 수 있다. 또한, 감각과 함께 경험의 주체인 몸이 예술에 개입하는데, 신체에 대한 이론과 미술 실행들은 현상학, 정신분석, 인지과학 등 새로운 관점을 기반으로 한다. 예술은 감각과 몸을 통하여 데카르트적인 주체적 신체와 객체적 예술작품의 관계가 더 이상 아닌 상호주체성의 수용이라는 특징으로 창작되는 변화를 거치고 있다.

예술은 더 이상 시각이나 청각에 제한적이지 않다. 후각이나 촉각 등 다양한 오감을 동시에 자극 한다. 예술은 감각으로부터 오는 스펙터클과 몰입의 대상으로 변하게 되면서, 철학적인 해석보다 수용자의 체험과 지각방식이 중요하게 된다. 관객의 체험은 테크놀로지를 사용하는 사용자로서 매체와, 매개된 지각 속에서 새로운 경험을 하게 된다. 본 연구자는 과거에 저급한 것으로 취급되던 인간의 몸이 인터랙션을 통해 '진화'된 모습으로 예술에 참여함으로써, 신체적으로 향상되고 '진화' 된 인간을 적극적 포스트휴먼이라 정의한다.

수용의 측면에서 볼 때 과거에 관객은 수동적으로 예술가가 표현하고자 하는 것을 느끼고 분석하고 이해 하였다면, 몸과 관련된 상호작용적인 예술에서 관객은 참여자나 사용자로 신분이 바뀌어 능동적으로 작품에 참여하고 작품을 본인의 의지대로 끌고 간다. 결과적으로 포스트휴먼은 예술작품을 현상적으로 지각하면서 다양한 감성적인 수용이 가능해진다. 포스트휴먼의 현상적인 경험으로 매체 경험과 실제 경험의 경계도 모호해지면서 그 영향은 현실뿐 아니라 가상공간에까지 확장한다. 인간이 다양한 감각을 동원하여 느끼는 프 레즌스를 메를로-퐁티의 현상학적인 관점에서 바라보면 몸과 사물 사이에서 어떠한 현상이 일어나면서 인간이 다른 공간에 머무르는 것처럼 지각하는 것이다. 가상공간은 더 이상 이원론적으로 인간의 영혼이나 정신이 떠돌아다니는 그런 곳이 아니라, 인간의 몸과 현상을 만들어 내면서 지각되는 '실체'가 있는 '현실'이다.

전통적인 시각미디어의 프레임이 소실되고 다양한 감각으로 가상공간을 경험하면서 가상공간은 현상을 만들면서 '감각'할 수 있는 '현실'로 지각하는 포스트휴먼시대가 열렸다.

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경 및 목적

진보하는 미디어 환경은 인간의 몸에 밀착되어 우리의 생활에 부분적인 영향이 아닌 거부할 수 없는, 지배적인 역할을 차지하기에 이른다. 인간과 매체에 관한 논의의 확장 속에서 포스트휴먼에 대한 담론이 거론되고 있다. 포스트휴먼에 대한 다양한 담론은 변화된 환경과 변화된 신체, 그리고 현재의 철학적 가치 판단에 대한 새로운 기준의 발견을 요구하고 있다. 이러한 가치 변화에 대한 논의들은 예술의 내용과 형식에도 영향을 주고 있다.

20세기에 들어와 인간의 몸은 적극적인 예술 표현의 매체로 등장한다. 서양철학의 이분법적 논리에서 정신에 비해 열등한 몸은 과학기술과 미디어의 진보와 더불어 재조명되기 시작했다. 매체미학은 기술발전이 인간과 인간사회에 대한 영향에 관한 것으로, 상이한 기술매체에 의해서 예술작품이 어떻게 만들어지고, 그 작용 또한 어떠한가, 수용자는 그것을 어떻게 받아들이는가에 대해 연구하고 있다.

현대의 예술작품에 대한 해석이나 창작의도에는 과학기술의 진보, 인간의 몸, 매체미학, 경험, 현상학, 포스트휴먼과 같은 단어들이 자주 등장하고 있다. 전통적 예술과 다르게 과학기술이 적용된 예술작품에서는 인간이 기계들과 소통하는 모습을 보게 된다. 과거의 회화나 조각과 같은 전통적 예술에 대한 인간의 지각과 현대의 기술매체를 기반으로 하는 예술에 대한 인간의 경험과 지각 방식은 확연한 차이를 가질 수밖에 없다.

미디어를 통한 무형의 가치에 대한 인정은 과거와 다르게 인간의 몸에 대해 관심을 가지고 현상, 경험을 중요한 가치로 만들고 있다. 이것은 타자와 대상의 존재였던 예술의 정의에 대한 방법뿐 아니라 인간의 감각과 그 존재에 대한 정의 또한 변하고 있다는 것을 의미한다. 따라서 디지털, 비물질성, 가상공간, 인공지능, 포스트휴먼, 현상학, 경험주의와 같은 다양한 담론은 인간의 정신에 비해 열등하게 간주되었던 몸에 대한 담론을 중요하게 부각시키고 있다.

현대의 가치 변화라는 흐름 속에서 본 연구자는 이 논문을 통해 인간이 과거에서 인식적,

관념적인 측면에서 예술을 이해하는 것과 달리, 예술작품을 감각으로 경험하는 방법의 변화에 대해서 인간의 현상적인 몸을 중심으로 연구하고자 한다. 본 연구에서는 포스트휴먼, 현상학, 매체미학, 그리고 다양한 매체를 이용한 예술작품을 살펴보면서 변화하고 있는 예술작품의 특징과 인간의 지각, 특히 시각매체의 발전에 따른 가상공간에 대한 인간 지각의 변화에 대해서 연구하고자 한다.

### 1.2. 연구의 방법 및 범위

본 연구는 현대의 인간이 예술작품을 어떻게 경험하고 지각하며, 그러한 지각이 과거에 비해 어떠한 변화를 가져 왔는지에 대해 그 양상을 파악하려는 목적이 있다. 따라서 제2장에서는 이러한 목적에 도달하기 위해서 시대적으로 몸의 개념이 어떻게 변하며, 현대에 들어서 몸에 대해 어떠한 새로운 관점이 거론되고 있는지 알아볼 것이다. 다음으로 제3장에서는 과거와 현재의 예술의 변화에 대해 알아보고, 예술에 대한 해석이 어떠한 경험에 관한 것으로 변화하였는가를 살펴볼 것이다. 제4장에서는 인간이 감각으로 경험하는 예술에 대해, 구체적인 사례를 통하여 감각의 확장과 경험의 확장에 대해 분석할 것이다.

본 연구는 예술을 몸으로 경험하는 현대인간을 포스트휴먼과 연관 짓고 연구함에 있어서, 사회적 역사적 흐름을 함께 연구 분석하고자 한다. 이론과 문헌에 대한 고찰을 통하여 예술을 경험하는 인간의 지각형식에 대해 알아보고, 궁극적으로 새로운 지각형식이 가져오는 가상공간에 대한 수용의 변화에 대해 연구하는 것이다.

## 2. 인간의 몸에 대한 담론

우리는 몸을 통하여 외부와 소통하고 세계를 지각한다. 인간의 지각은 감각기관으로부터 시작하기 때문에 지각적의 문제에 있어서 몸은 곧 그의 주체이다.

반 퍼슨(Cornelis Anthonie van Peursen)에 따르면 원시인들이 이해한 ‘영혼’ 또는 ‘정신’이란 우리가 철학에서 이해하는 것과 전혀 다르다. 원시적인 사고는 육체적인 것과 정신적인 것을 분리하지 않은 채로 하나로 생각한다. 인간은 점차적으로 자신을 신화적 세계와 집단에서 구별하기 시작하고, 그들은 몸에서 그리

고 몸과 더불어 그의 영혼을 경험하게 된다.<sup>1)</sup> 플라톤(Plato)은 몸과 영혼을 엄격히 분리하면서 영혼이 몸보다 숭고하다고 본다. 플라톤주의는 몸은 영혼보다 훨씬 열등한 것으로 보고 따라서 육체적인 욕구나 욕망은 모두 포기하고, 영혼이 내세(來世)에서 누릴 정신적인 순결의 추구가 가장 이상적인 삶이라고 생각한다. 몸으로부터 오는 감각적인 지각은 영혼을 제한하며, 영혼이 진리와 접촉하는 것을 막는다. “플라톤에게 영혼과 몸은 이론적·존재론적 영역에 속하기 보다는 존재 방식, 즉 윤리적·종교적 차원을 가리킨다.”<sup>2)</sup> 플라톤과 동시대에 살았던 아리스토텔레스(Aristoteles)는 생물의 정신적·육체적 통일성을 강조하였다. 그는 죽은 물체와 몸을 구분한다. 영혼이 있어야만 비로소 몸이 완성된다. 영혼은 몸을 조종하고 몸의 한 부분에 구속되지 않는다. “영혼은 몸이 아니지만 몸을 떠나 따로 존재할 수 없다.” 이는 아리스토텔레스의 일원론의 핵심이다. 영혼 없는 몸은 몸이 아니라 조상이나 시체에 불과하다.<sup>3)</sup> 데카르트(René Descartes)는 철저하게 몸과 정신을 분리한다. 데카르트는 영혼과 몸을 ‘정신적인 것’과 ‘물질적인 것’으로 대치시켰다. 이에 대해 데카르트는 ‘사유하는 본체’와 ‘연장적인 본체’라는 용어를 사용한다. 그에 따르면 몸은 연장성과 분할 가능성이 있는 반면, 영혼은 의지와 오성, 의심과 상상력 등을 모두 포함하는 사유작용이라고 한다. 몸과 영혼의 문제를 플라톤이 실존적인 일상 경험의 차원에서 다루는 반면에 데카르트는 철학적 범위를 벗어나 일상생활의 실존적 차원으로 본다.<sup>4)</sup> 코기토(Cogito), 즉 “나는 생각한다, 고로 나는 존재한다.” 라는 명제에서 ‘나’를 영혼이나 정신과 동일시하고 몸을 대상의 차원에서 다룬다. 영혼이 몸이라는 기계를 통제하는 것이다. 하지만 영혼을 강제로 세계와 분리하여 그것을 ‘사유하는 자기의식’으로 관찰하는 것은 일상 경험을 철학의 영역에서 배제한다. 이러한 우려 때문에 최근에는 “철학에서도 ‘체험된’ 현실의 실존적인 본래 모습에 관심을 돌리기 시작하여 그것의 철학적 문제와 인간학적 문제를

파해치고 있다.”<sup>5)</sup> 데카르트에게 있어서 정신은 신체를 타자화했으며, 인간 주체와 인간이 아닌 모든 타자들과의 사이에 분명한 선을 긋는 이분법적 사고의 핵심이 되었다.<sup>6)</sup>

“인간이 육체적인 존재라는 것은 그가 미완성의 존재이며, 세계를 향해서 열려 있고, 이 몸을 매개로 타인과 주변 세계와의 상호 관계의 장을 열며, 이를 통해서 비로소 인간이 자기 자신으로 설 수 있음을 보여준다.” 몸에 대한 현상학적 관점이 바로 여기에서 출발한다. 일반적으로 사람들은 몸을 대상으로 생각한다. 하지만 사르트르(Jean Paul Sartre)는 몸과 영혼을 대상으로 보는 것은 부당하다고 본다. 몸과 영혼은 완전히 분리된 실체가 아니다. 영혼은 체험된 몸의 개체화이고 분화다. 즉 ‘영혼은 곧 몸’이라고 한다. 영혼이 곧 몸이 되는 것은 몸이 주어진 환경 가운데서 인간의 의식 자체의 상황을 형성할 때, 비로소 가능하다.<sup>7)</sup> 사르트르가 정신적인 차원과 물질적인 차원을 구분하는 존재론적인 바탕에서 육체의 문제를 다루었다면, 메를로-퐁티(Maurice Merleau P ontty)는 인간의 존재와 주변 세계의 일체성으로부터 체험된 육체성을 다루었다. 그에 따르면 ‘자기 스스로의 몸’이 되기 위해서는 감각, 또는 지각과 관련된 문제를 3인칭이 아닌 1인칭으로 보아야 한다. 객관적인 몸은 체험된 몸에 바탕을 두고 있기 때문에, 시간이나 공간을 지각하는 것은 ‘객관 이전의 세계’에 속하며 개인의 주관적 육체성과 관계있다.<sup>8)</sup> 메를로-퐁티는 객관적 사고는 대상에 대한 우리의 경험과 일치하지 않다고 하면서, 신체를 객관적 대상으로 파악하는 모든 과학적 경험과 인식을 거부한다.<sup>9)</sup> 그는 신체를 객관적 사고와 세계로부터 떼어놓음으로써 대상적·객관적 신체와는 근본적으로 구별되는 고유한 신체를 탐색하게 된다. 생리학적·해부학적인 측면에서도 현실을 경험하는 ‘나’의 신체는 인과적 사고 유형의 것이 아니며 부분에 부분이 더해지는 대상이 아니라고 한다.<sup>10)</sup> 메를로-퐁티가 말하는

1) C.A.반 퍼슨, C.A.반 퍼슨, 손봉호 강영안 옮김, 『몸·영혼·정신』, 서광사, 1985. pp.83-92  
 2) C.A.반 퍼슨, op. cit., pp.41-55  
 3) C.A.반 퍼슨, Ibid., pp.113-118  
 4) C.A.반 퍼슨, Ibid., pp.27-34

5) C.A.반 퍼슨, Ibid., pp.35-40  
 6) 전해숙, 『포스트휴먼 시대의 미술』, 아카넷, 2015. p.23  
 7) C.A.반 퍼슨, Ibid., pp.130-137  
 8) C.A.반 퍼슨, Ibid., pp.142-148  
 9) 류의근, 『메를로-퐁티의 「지각현상학」 읽기』, 세창미디어, 2016. p.41  
 10) 류의근, Ibid., pp.48-52

신체는 고유한 신체로서, 세계—에로—존재로서 실존하는 것이다.

인간을 정의하는 포스트휴먼은 전적으로 기술과 관계된 개념이다. 대부분 역사적으로든 인류학적으로든 기술은 인간의 욕구를 충족시키는 도구적 차원이었다. 하지만 근대 이후, 특히 산업혁명 이후 기술은 단지 도구의 차원을 넘어 우리의 삶과 인간이 ‘인간’이라 생각하는 개념과 관념의 구성에도 지대한 영향을 끼치게 되었다.<sup>11)</sup> 제프리 다이치(Jeffrey Deitch)에게 포스트휴먼은 생명공학과 컴퓨터 과학 덕분에 생물학적 진화를 훌쩍 뛰어넘는 인공적인 방식으로 인간의 몸을 재구성하고 확장하는 것이다.<sup>12)</sup> 캐서린 헤일스(Katherine Hayles)의 정의에 따르면 포스트휴먼이란 여전히 인간 실존의 연속성 안에 있는 인간 존재의 일부이며, 기술에 의해 변화된 ‘우리의 모습(shaping)’과 ‘존재의 의미(being)’를 모두 포함한다.<sup>13)</sup> 헤일스에 따르면 포스트휴먼에서는 신체를 가진 존재와 컴퓨터 시뮬레이션, 사이버네틱스 메커니즘과 생물학적 유기체, 로봇의 목적과 인간의 목표 사이에 본질적인 차이나 절대적인 경계가 존재하지 않는다.<sup>14)</sup> 바로 포스트휴먼은 인간이면서도 비인간적인 모호한 지점이다. 포스트휴먼을 이해하는 것은 인간을 새롭게 이해하는 것이다. 그것은 철학적이든 역사적이든 어떤 의미에서든 인간을 이제까지 생각해왔던 어떤 고정된 존재가 아닌 변화 가능한 열린 존재로 본다.<sup>15)</sup>

인간이 포스트휴먼시대에 들어서면서 몸을 기존의 데카르트 적인 이분법이 아닌 새로운 방식으로 이해하는 것이 과제로 남게 된다. 이전에는 몸 자체가 문화 및 사회의 문맥과 연관되었지만 이제는 뉴미디어와 기술의 가능성에 근거한 기술현상학의 논의 아래에 놓였다. 특히 뉴미디어 아트에서 경험방식이 신체접촉을 중시하면서 메를로-퐁티의 현상학이 다시 논의된다. 이제 몸은 사회적인 것이 머무르는 장소로서의 의미를 잃고, 모니터 되고 수정되는 구

조가 된다. 21세기로 들어서면서 디지털 혁명과 유전자공학이 생명기술과 관련 문화 속에서 몸에 대한 실제적이면서도 미래 지향적인 수정을 가속화하고 있다. 나아가 현대의학기술의 발전은 생명공학기술과 더불어 몸의 개념과 기능을 변형하고 조작할 수 있는 가능성을 열어놓았다.<sup>16)</sup>

현대의 몸에 대한 담론은 근대의 이분법적인 사고에 대한 비판으로부터 시작된다. 과거 긴 시간동안 인간의 몸은 영혼이나 정신에 비해 저급적인 것으로 분류되어 예술에서 몸의 체현은 관심을 받지 못했다면, 오늘날 많은 상호작용적인 예술은 궁극적으로 인간의 몸과 연결되어 있기 때문에 현상과 경험을 중요시하는 철학적 관점에서는 인간이 어떻게 예술을 경험하고 지각하는지에 대한 연구가 주목받게 된다. 따라서 몸에 대한 근대의 이분법적인 정의를 반대하고 몸을 대상적인 몸이 아닌 경험하는 주체로서 체현된 몸과 감각을 중요시하는 메를로-퐁티의 관점이 중요하게 부각되고 있다. 예술과 커뮤니케이션 하는 과정에서 인간과 테크놀로지 사이에 자연스러운 합일을 이루면서 인간과 비인간의 절대적인 경계가 모호해지게 된다. 기술매체를 수단으로 하는 상호작용적인 예술은 근대의 인간중심주의적인 사고에 도전하고 포스트휴먼의 담론을 이끌어내게 된다.

### 3. 인간의 경험과 시각예술의 해석변화

#### 3.1. 미적인 인식으로부터 경험되는 예술

현재의 관점으로 선사시대를 바라볼 때, 그 시기에는 예술에 대한 개념의 정립은 이루어지지 않았다. 선사시대의 ‘예술’은 어디까지나 현대적인 시각으로 시대적 변화와 구분을 위해 편의상으로 분류한 것이다. 그 시대의 인간이 수용자가 아니라 현대의 인간이 수용자로서 지각하는 관점이다. 문자가 부재하던 수렵시대에 인간이 동물에 관해 정보를 공유하기 위한 도구는 그림이 유일무이한 수단이었다. 전달하는 정보의 정확성과 사실성이 직접적으로 동물에 대한 파악, 나아가 사냥의 성공을 보장한다. 따라서 벽화속의 소를 ‘능숙하게 죽이면’ 현실에서도 쉽게 소를 잡을 수 있다는 그들만의 역설이 성립된다. 그들은 사실주의에 대한 지향

11) 김은령, 『포스트 휴머니즘의 미학』, 그린비, 2014. p.112

12) 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 문혜진 옮김, 『테마 현대 미술 노트』, 두성북스 2011. p.150

13) 전혜숙, op. cit., p.27

14) 캐서린 헤일스, 허진 옮김, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 플래닛, 2013. p.24

15) 전혜숙, ibid., p.34

16) 전혜숙, ibid., pp.67-68

때문에 생동감이 있는 소를 그리는 필요성을 느끼게 된 것이 아니다. 예술에 대한 미학적 시도는 더더욱 아니다. 매체적 담론에서 볼 때 원시인들한테 동굴벽화는 바로 ‘실재’라는 점이다. 벽화나 수렵무에서 드러나는 ‘가상’이 그들에게는 곧바로 ‘현실’이었다.<sup>17)</sup>

“중세에는 아름다움에 대한 토대가 플라톤의 철학에 있었으며 이를 기독교의 신 및 피조물의 사상과 연결하려는 시도가 있었다.”<sup>18)</sup> 중세에서 주체적 인간으로서의 개인은 소외된 채로 모든 것이 신을 중심으로 움직인다. 눈에 보이는 온갖 것이 신의 메시지이고 신성의 상징물이기 때문에 화가가 묘사할 것도 겉으로 드러난 자연물이 아니라 숨겨진 신의 이미지이다.<sup>19)</sup> “성스러움의 현존은 인체와 사물의 표현에서 뿐만 아니라 공간과 움직임에 대한 표현에서도 조형성을 거부하고 태도와 제스처에 있어서도 엄숙함을 유지하는 근엄하고 장중한 양식을 선택하게 했다.”<sup>20)</sup> 이러한 양식은 개인의 인식, 개성과 무관하게 이데아를 묘사함에 있어서 꼭 지켜야 하는 법칙, 나아가 진리이다. 그것이 바로 엄격한 절제와 웅장한 초연함이다. 르네상스시대에 와서야 개인이라는 존재가 인간에게 의식되면서 예술의 양식도 다양한 색깔을 가지게 된다.

르네상스는 고대 그리스, 로마 문화를 이상으로 받아들이는 새로운 문화를 창출하려는 운동이다. 여기서 새로운 문화는 중세시대 즉 인간성이 말살되고 인간의 창조성이 철저히 무시된 ‘암흑시대’에 대비되는 문화이다. 르네상스로부터 주체적인 인간정신이 재출현하고 근대 인본주의의가 시작되었다. ‘나’라는 주체에 의미를 두는 르네상스화가에게 ‘눈에 보이는 대로’가 큰 의미를 가지게 되었으며 선원근법이 이에 대해 큰 기여를 한다. ‘눈에 보이는 대로’라는 현실세계에 대한 정확한 반영을 요구하는 르네상스예술의 목적은 어디까지나 ‘가시적 세계’를 인식하는 것이고 ‘현실’에 충실하려는 노력이다.

17) 진중권, 『미학 오디세이1』, Humanist, 2016. pp.41-42  
 18) 브리기테 세어, 박정훈 옮김, 『미와 예술』, 미술문화, 2016. p.29  
 19) 이광래, 『미술 철학사1』, 미메시스, 2016. p.51  
 20) 앙드레 그라바, 박성은 옮김 『기독교 도상학의 이해』, 이화여자대학교출판부, 2007. p.233

데카르트의 인식론에서 감성은 그 어떤 논리성도 없기 때문에 인지적 의미를 상실하는 반면에 바움가르텐(Alexander Gottlieb Baumgarten)은 감각적 인식의 고유함을 요구하면서도 합리적 인식과의 유비를 인지한다.<sup>21)</sup> 하지만 감성적 인식을 독립적으로 바라보는 바움가르텐 역시 감성적 인식을 저급한 것으로 취급하는 한계를 보이는데, 감성적이고 예술적인 지각이 인식적인 통찰이 가능하지만 여전히 이성보다 저급하다고 하는 것은 형이상학의 한계라고 할 수 있다.<sup>22)</sup> 바움가르텐의 ‘미학’이전에도 그랬지만 그 후에도 예술은 아름다움을 표현하는 것이었다. 그것이 주술에 관한 것이든 종교에 관한 것이든 아름다움의 표현이거나 그 자체가 아름다운 것이어야 한다. 임마누엘 칸트(Immanuel Kant)의 미학은 예술의 본성에 관한 문제인 것이 아니라 미학적 판단의 문제로서 칸트에게 “가장 미적인 판단은 예술이 아닌 자연에 대한 판단이다. 그것은 자연대상의 미에 대한 판단뿐 아니라 우리의 숭고 경험에 대한 판단이다.”<sup>23)</sup> 칸트의 『판단력 비판』의 일차적인 관심은 본래 제목이기도 했던 ‘취미 비판’이다. 이로부터 볼 때 칸트 미학은 ‘창조미학’보다는 ‘수용미학’에 가깝다.<sup>24)</sup> 헤겔(Hegel)에게 예술의 아름다움은 진리와 미의 결합에 근거하고 있다. 헤겔은 예술미가 정신으로 태어나는 반면, 자연미는 한낱 전자의 반영이라고 하면서, 예술미에 자연미보다 높은 지위를 부여한다. 나아가 헤겔은 미를 ‘이념의 감각적 현현’, 즉 감각적 대상과 그 개념의 통일이라고 규정한다. 개념은 헤겔 미학이론의 유일한 수단이다.<sup>25)</sup>

전통적으로 아름다움과 예술이 동일하게 취급되었다면 이제는 아름다움과 예술이 분리되어야 한다. 이제는 전통 미학 또는 철학적 미학이 주장하는 것과는 달리 아름다움과 예술이 이제 아무런 관련도 없기 때문이다. 전통미학은 철학으로서 실제 벌어지고 있는 예술과 아

21) 브리기테 세어, Ibid., pp.57-65  
 22) 카이 함머마이스터, 신혜경 옮김, 『독일 미학 전통』, 이학사, 2016. p.54  
 23) 카이 함머마이스터, Ibid., pp.51-52  
 24) 크리스티안 헬무트 벤첼, 박배형 옮김, 『칸트 미학』, 그린비, 2012. p.12  
 25) 카이 함머마이스터, Ibid., pp.165-169

름다움이 아니라, 관념 속에 존재하는 아름다움과 도달해야 하는 예술에 대한 사유가 늘 우선이었다.<sup>26)</sup> 기술매체가 등장하면서, 예술에 대한 관념으로부터 출발하는 지각방식의 한계가 드러나게 된다. 따라서 실제로 벌어지고 있는 예술과 아름다움을 충분히 인식할 수 있는 다른 어떤 지각방식을 호소하게 된다.

### 3.2. 현대예술에서의 인간 경험과 감각

근대까지 예술에 대한 해석은 영혼과 정신에 걸맞은 아름다움에 관한 것으로 논의 되었다. 오늘날 예술에서는 특히 기술매체시대에 들어서면서 아름다움을 추구하는 시대는 이미 지나갔다. 철학적 미학은 현시대의 모든 예술을 설명하기에 적합하지 않은 것이다.

새로운 매체에 대한 의견은 낙관적이거나 비관적이게 다양한 해석들이 전개되고 있다. 이것들은 매체의 변화, 즉 문자문화에서 이미지 중심의 시각문화로 전환하면서 생기는 인간 경험에 관한 것이다. 대표철학자 중에서 발터 벤야민(Walter Benjamin), 마셜 맥루한(Marshall McLuhan), 프리드리히 키틀러(Friedrich Kittler)와 같은 철학자는 긍정적인 관점으로 새로운 매체를 바라보는 반면 테오도어 아도르노(Theodor Adorno), 귄터 안더스(Günther Anders)와 같은 철학자들은 부정적인 관점으로 바라본다. 긍정적인 관점은 주로 새로운 매체의 형식적인 면을 중심으로 인간 경험의 확장에 대해서 언급한다. 부정적인 관점은 새로운 매체가 탑재한 내용을 중심으로 다루는데, 인간에 대한 시각매체의 무차별적인 ‘폭력성’을 강조하였다.

디지털 매체시대에서 찬반의 쟁점은 가상과 실제의 상관관계 속에서 바라보는 관점의 차이에서 부각되는데, 디지털로 구축되는 가상공간에 대한 인간의 경험에 관한 것이다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 시뮬라크르라는 개념을 중심으로 우리가 실체라고 믿고 있었던 것들이 가상임을 폭로한다. 폴 비릴리오(Paul Virilio)는 질주학을 중심으로 속도가 공간을 소멸시키는 것을 비판적으로 받아들인다. 비릴리오와 달리 피츠 그로스클라우스는 이원화 되었던 사회적 시공간이 매체에 의해 매체-시간, 매체-

공간으로 재편되는 것을 긍정적으로 본다. 빌렘 플루서(Vilém Flusser)는 담론과 대화로서로 균형을 유지하는 ‘이상적인 사회’를 텔레마틱 사회라고 하면서 낙관적인 입장을 보이는데, 현재로서는 인터넷으로 구성되는 가상공간이다. 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz)는 수용자의 체험과 지각방식을 중요하게 생각하고, 나아가 감각과 이미지의 스펙터클과 몰입의 중요성을 언급한다.

매체학자들은 예술에서 ‘아름다움’보다 매체에 의한 예술의 표현 형식을 이론적으로, 체계적으로 규정하려고 시도한다. 체험과 지각을 중시하면서 시작한 매체 미학에서 궁극적으로 논의되는 것은 경험에 대한 것이고, 나아가 그러한 경험이 인간과 사회에 대한 영향이다. 이러한 경험은 매체와 감각이 직결되는 현상학적인 경험이며 인간의 감각과 분리할 수 없다. 따라서 인간과 예술작품의 현상적인 관계의 시작을 감각과 몸이 예술작품에 개입하는 것으로부터 살펴볼 수 있다. 몸이 영혼이나 정신에 비해 저급한 것으로 분류된 것은 어떤 면에서 인간의 ‘육체적 한계—감각의 불확실함’ 때문이다. 하지만 예술에서는 전혀 상이한 양상을 보이고 감각의 불확실함, 즉 착각을 적극적으로 이용하는 예술형식을 쉽게 찾을 수 있다.

흔히 르네상스의 선원근법이 대상을 재현하는 유일하게 객관적인 방식이라 생각하지만, 그 역시 착각이라는 점이다. 3차원의 현실을 2차원으로 환원하는 자체가 시각의 착시를 이용하는 것이고, 착각이다. 인상과 화가들이 우리 눈이 바라보는 외부세계가 변화하는 일순간의 시각적 인상을 착시현상을 이용하여 표현하고자 하였다면, 입체파는 기억에서 최종적으로 구성된 방식대로 착각을 표현하고자 했다. 메니에르증후군으로 앓고 있었던 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)는 질병으로 고통 받는 본인의 감각을 인간의 상태라는 보다 심층적인 진실로 환원한다. 해프닝이나 퍼포먼스아트, 프로세스 아트와 같은 예술에서는 감각과 함께 경험의 주체인 몸이 예술에 개입하는데, 신체에 대한 이론과 미술 실험들은 현상학, 정신분석, 인지과학 등 새로운 관점을 기반으로 한다. 오늘날 예술은 데카르트적인 주체적 신체와 객체적 예술작품의 관계가 더 이상 아닌 상

26) 심혜련, 『아우라의 진화』, 이학사, 2017. p.33

호주체성의 수용이라는 특징으로 창작되는 변화를 거치고 있다.

현시대는 포스트디지털 매체 시대이다. 포스트 디지털 매체 시대에서 디지털 매체로 통합되었던 매체들은 이제 다시 디지털을 토대로 분화되고, 또 매체와 통합될 수 없다고 여겨졌던 것들도 통합되기 시작한 것이다.<sup>27)</sup> 매체뿐만 아니라 매체적인 것과 비매체적인 것, 매개성과 직접성, 매체와 몸 등등의 아주 이중적인 것들이 서로 매개하면서 혼종화 되고 있다.<sup>28)</sup> 예술에서도 '전혀 이질적인 것과의 통합'이 컴퓨터 기술의 발전에 기인하여 이루어지게 된다. 예술에서 인간의 감각도 포스트시대를 경험하여 순수 생물학적인 감각이 아닌 포스트휴먼의 모달리티로 발전하게 된다. 모달리티는 감각의 유형으로 서로 비교할 수 없고 또한 그 사이의 이행이 인정되지 않는다. 하지만 감각들은 포스트디지털 매체 시대에 와서 기술에 의해 서로의 이행을 실현하게 되고, 다양한 인터페이스를 통해 예술작품을 제어하거나 작품과 소통할 수 있다. 현시점에서 말하는 모달리티란 인터랙션 과정에서 사용되는 커뮤니케이션 채널을 의미한다. "멀티모달 인터페이스는 인간의 제스처, 시선, 손의 움직임, 행동의 패턴, 음성, 물리적인 위치 등 인간의 자연스러운 행동들에 대한 정보를 해석하고 부호화하는 인지기반 기술"이다. "멀티모달 인터페이스는 인간과 컴퓨터 인터랙션 과정에서 동시 여러 모달리티의 입출력을 허용하며 다수의 모달리티의 조합과 입력신호 통합해석 등을 통해 상호 의사교환을 한다."<sup>29)</sup>

본 연구자는 인간의 감각이 인터랙션을 통해 '진화'된 모습으로 예술에 참여함으로써, 신체적으로 향상되고 '진화'된 인간을 적극적 포스트휴먼이라 정의한다. 즉 인간의 형상이 아닌 현상적인 몸이 테크놀로지와 함께 예술에 참여하는 모습이 포스트휴먼의 조건을 충족시킨다고 본다.

#### 4. 포스트휴먼이 지각하는 매체예술

27) 심혜련, 「포스트 디지털 매체 시대의 예술에 관하여」, 『미학예술학연구』 43집, 2015. p.5

28) 심혜련, Ibid., p.11

29) 임미정, 박범, 「멀티모달 인터랙션을 위한 사용자 병렬 모달리티 입력방식 및 입력 동기화 방법 설계」, 『大韓人間工學會誌』, Vol.25 No.2, 2006. p.136

#### 4.1. 체험자로 변하는 관객

수용의 측면에서 볼 때 포스트휴먼이 예술을 현상적으로 지각하면서, 예술과 인간의 관계가 어떻게 변하고, 예술에서 인간경험이 어떻게 변하는지에 대한 연구가 중요하게 부각되고 있다. 전통예술에서 예술가는 관조하는 '대상'을 창작했다면, 상호작용적인 예술에서는 예술가가 인간과 작품사이의 '현상'을 만들어 내고 있다.

올라프 엘리아슨(Olafur Eliasson)의 「날씨 프로젝트」 날씨 프로젝트의 광대한 공간을 꼭 채운 주인공은 바로 인공태양이다. 15미터가 넘는 반원형의 철제 프레임 안에 200여 개의 소듐 램프가 들어있고 천장과 벽에 설치된 거울은 반원을 구처럼 보이게 만든다. 발광체에서 나오는 강렬한 노란빛은 효과를 위한 수증기와 함께 터빈홀을 초현실적인 공간으로 변모시킨다. 공간에 들어온 사람들은 자유롭게 다니거나, 앉거나, 드러눕거나, 춤추거나, 포옹하거나, 라디오를 듣거나, 책을 보거나 하는 등 행동들을 보인다. 안토니 고펠리(Antony Gormley)의 「눈 먼 빛」에서는 널찍한 유리로 된 방안에 짙은 수증기가 꼭 차서 한 치 앞도 가리기 힘들다. 짙은 수증기 때문에 입구에는 "신발이나 옷이 젖을 수 있다."라는 경고문이 있다. 빛은 있지만 바로 그 하얀 빛이 눈을 가리고 습기가 주는 특유의 냄새가 코를 진동한다. "한치 앞을 볼 수 없는 상황에서도 밝은 빛이 주는 묘한 흥분감과 함께 다가서는 타인의 존재에 의지하는 자신을 발견한다."<sup>30)</sup> 이처럼 예술은 더 이상 시각이나 청각에 제한적이지 않다. 후각이나 촉각 등 다양한 오감을 자극 한다. 예술은 더 이상 해석이나 관조를 기반으로 하는 이해 또는 미적체험 대상으로 제한적이지 않다. 예술은 감각으로부터 오는 스펙터클과 몰입의 대상으로 변하게 된다. 따라서 철학적인 해석보다 수용자의 체험과 지각방식이 중요하게 된다.

뉴테크놀로지를 기반으로 한 라파엘 로자노 헤머(Rafael Lozano-Hemmer)의 「Solar Equation, Relational Architecture」에서 태양 실측 크기의 1억분의 1로 줄인 풍선을 상공에 띄우

30) 이지은, 『감각의 미술관』, 이봄, 2012. p.248

고, 태양의 실제 영상을 투영한다. 영상은 NASA의 부속기관인 SDO에서 제공한 2010년 당시 최신 영상이었다. 관객은 실제 태양표면을 예술작품을 통해 가까이에서 관찰할 수 있다. 또한, 관객은 인터페이스를 통해서 태양과 상호작용할 수 있다. 아이패드, 아이폰과 같은 스마트 장치에 애플리케이션을 다운받아 작품의 표면에 흔적을 남기는 등 상호작용을 하여 태양 표면을 새롭게 장식할 수 있다. 미트 미디어(Meat Media)의 「Brain Station 2」에서 관객은 BCI(Brain-Computer Interface)라는 장치를 통하여 눈앞에 있는 불을 제어한다. BCI는 눈을 뜨거나 감으면 생기는 뇌파를 통하여 불을 제어하는 시스템이다. 하지만 정작 관객은 눈을 감아야만 불이 들어와서 본인은 직접 볼 수 없다. 이 작품은 맥루한이 말한 ‘미디어는 인간의 몸의 확장’이라는 관점을 직설적으로 보여주고 있다. 일부러 외부환경의 변화를 참여 관객의 시각으로부터 차단하여, 참여 관객으로 하여금 시각 이외의 감각을 동원하여 외부를 지각하기를 강요한다. 이러한 작품에서 관객의 체험은 테크놀로지를 사용하는 사용자로서 매체와, 매개된 지각 속에서 새로운 경험을 하게 된다.

전혀 이질적인 것처럼 보이는 테크놀로지나 사물들이 예술에 참여하는 것을 예술에서 ‘포스트’시대의 특징이라 할 수 있다. 과거에는 공감각을 자극하여 상상과 환상을 유도했다면, 오늘에 와서는 날로 발전하는 테크놀로지로 확장되거나 이질적이었던 감각의 이행을 실현하여 현상적인 포스트휴먼의 감성을 자극하고 있다.

#### 4.2. 가상현실로서의 매체

가상현실이란 현실이 아닌 것을 현실로 받아들이는 것 또는 그렇게 하는 기술을 말한다. 가상은 흔히 시각적인 것과 관련되어 왔다.

밀그램과 키시노(Milgram, Kishino)에 따르면 가상현실은 사용자가 완전한 상태로 몰입하고 상호작용할 수 있는, 100퍼센트 가상으로 만들어진 세계라고 정의한다. 정동훈은 가상현실의 3요소를 100퍼센트 컴퓨터 그래픽으로 구성해야 하고, 시야에서 현실 세계를 차단해야 하며, 상호작용 가능해야 한다고 한다.<sup>31)</sup> 가상

현실은 비록 가상이지만 인간의 오감이 바탕이 되어 상상 속에서 현장감으로 느낄 수 있는 가상공간이라 할 수 있다. 가상현실을 구축하는데 필요한 요소는 프레즌스이다. 프레즌스는 현존감, 실재감, 입장감, 원거리 실재감, 현실감, 등 다양한 용어로 번역되고 있다.

김태용은 Loomis의 현상체(phenomenal body)라는 개념으로부터 프레즌스에 접근한다. 현상체는 육체(physical body)와 대응되는 개념으로, 관점에 따라 정신 또는 영혼으로 일컬어질 수 있다. 김태용에 따르면 현상체가 육체와 그것이 존재하는 현실의 세계를 떠나 다른 공간에 머무르는 상태를 텔레프레즌스(telepresence)라고 한다.<sup>32)</sup> 이러한 관점은 인간의 몸을 이원론적인 시각으로부터 바라보는 것이다. 메를로-퐁티의 현상학적인 관점에서 바라보면 현상체가 육체와 그것이 존재하는 현실세계를 떠나서 다른 공간에 머무르는 것이 아니라, 몸과 사물사이에 어떠한 현상이 일어나면서 인간이 다른 공간에 머무는 것처럼 지각하는 것이다. 지각하는 주체가 현실에 있기 때문에 그 현상 또한 현실에서 이루어진다고 본 연구자는 생각한다. 이원론적인 관점에서 보면 현상체가 가상세계로 가는 반면에 현상학적인 관점에서 보면 현실의 몸에 가상이 씌워지는 것으로 설명이 된다.

관점에 따라 프레즌스를 바라보는 시각은 상이하지만 감각에 따른 경험을 간과하지 않은 점은 같다고 할 수 있다. 지금까지의 많은 프레즌스 결정 요인에 대한 연구를 살펴보면 감각에 따른 경험에 관한 것이 주된 연구로 진행되고 있다. 가상현실 기술에 대한 개발의 초점은 가상현실 기기와 콘텐츠에 대한 개발이다. 프레즌스를 추구하는 가상현실은 기기에서도 콘텐츠에서도 감각에 따른 인간의 경험에 관한 연구가 중심으로 이루어지고 있다. 이러한 점들은 오쿨러스 리프트(Oculus Rift), 필리얼 VR 마스크(Feelreal VR Mask), Virtuix Omni, 테슬라 슈트(Tsasluit) 등 VR시스템의 개발만 놓고 봐도 직관적으로 설명이 된다. 이제는 시각, 청각뿐 아니라 더 많은 오감들이 시각미디어

31) 정동훈, 『가상현실 개념사전』, 21세기북스, 2017. pp.45-46

32) 김태용, 「텔레프레즌스: 개념정의와 연구의의를 중심으로」, 『커뮤니케이션연구』, 제15집, 2002. p.22

어에 동참하여 인간의 경험을 확장한다.

### 4.3. 사용자 경험으로 보는 시각매체

시각매체의 진화는 인간이 현상적인 주체로 다양한 감각을 통해 경험하고자 하는 욕구를 그대로 반영하고 있다. 시각매체의 진화는 프레임, 또는 스크린이라고 하는 시각공간의 재구성을 시작으로 한다. 프레임의 장벽은 3D 입체영상에서 와해되기 시작하고 VR영상에서는 완전히 와해되면서 현실과 가상의 합일을 이루어 더 이상 이분법적인 현실공간과 가상공간이 존재하지 않는다.

칙센트미하이(Csikszentmihalyi)는 인간은 최적의 경험을 통해 행복감을 얻을 수 있다고 주장한다. 최적의 경험을 제공하기 위해 오늘날 각 분야의 기업들은 단순히 상품과 서비스만을 제공하는 것이 아니라 사용자의 경험에 초점을 맞추고 있다.<sup>33)</sup> 관객이 수용자에서 사용자로 변하여 “무엇을 할 수 있는가?”에 초점이 맞추어지면서 사용자 경험—UX(User Experience)에 대한 연구가 광범하게 진행되는 것도 현실이다. 사용자의 행동이 유발되는 과정에서 경험되는 요소들이 다양한 감각을 자극하는데, 불편함이 없이 효율적으로 경험을 제공하는 것이 출발점이다. 예술에서 UX는 관객이 작품에 대한 몰입과 직결된다. 그 어떤 불편하거나 비효율적인 경험은 몰입감을 떨어뜨리며 직접적으로 작품의 평가에 영향을 주기 때문이다.

시각미디어의 진화에 있어서 경험의 확장을 최적화할 수 있는 환경이 가상현실이다. 가상현실에서는 현실세계에서 할 수 있는 경험뿐 아니라 현실세계에서는 불가능한 경험도 할 수 있기 때문이다. 가상현실의 영상은 기존 미디어의 수동적인 감상방식과 달리 능동적으로 자신이 원하는 대로 감상할 수 있다. 하지만 선택적 시각 경험을 영화에 적용했을 때 문제가 생기게 된다. 통상적으로 영화는 스크린으로 관객의 신체를 감금시키고 시선을 고정시키는 방식으로 감독이 전하고자 하는 바를 강조하고, 관객도 그러한 관람방식에 익숙하다. 반면에 관객이 헤드트래킹하면서 스스로 볼거리를 선택하면서 지각할 때에는 감독의 의도와 혼선

이 생기게 된다. 따라서 “촬영에서의 화각, 렌즈의 선택과 효과, 초점과 초점이동 등 기존의 영상 촬영 문법은 활용될 수 없으며 화각의 이동이 아니라 장소의 변화가 편집의 기준이 되어, 마치 ‘One Scene, One take’방식의 구성이 일반적으로 필요하게 된다.”<sup>34)</sup> 시간의 편집이나 편집의 리듬, 미장센 등 기존의 영상문법이 더 이상 적용되지 못하는 것은 필연적으로 영화의 스토리에 대한 몰입이 떨어지는 결과를 초래하게 된다.

더 큰 문제는 상호작용이다. 가상공간이 현실로 느껴지려면 이론상 현실에서 할 수 있는 모든 경험을 할 수 있어야 한다. 가상현실에서는 더 이상 이분법으로 나뉜 공간이 존재하지 않는다. 인간은 감각으로 가상현실을 지각해야 하는 상황에 온 것이다. 메를로-퐁티에 따르면 현상적으로 봤을 때 감각은 상호적인 것이다. VR 영화가 진정한 의미에서의 가상현실이라면, 관객은 그곳의 유리컵 같은 사물을 잡을 수 있어야 한다. 또한, 그 유리컵을 땅에 떨어뜨렸을 때 현실에서처럼 깨질 수도 있어야 한다. 그렇다면 ‘나’는 도대체 관객인가? 아니면 나도 영화 속의 캐릭터인가? 영화의 스토리 또한 어떻게 전개해 나갈 것인가?

분명히 VR은 새로운 미디어임에 틀림없다. 하지만 단순히 기존의 영화나 애니메이션을 VR영상으로 개발한다는 것은 맥루한의 관점으로 보면 내용에 주목하는 것이고, 결론적으로 새로운 미디어가 될 수 없다. 적어도 기존의 영상문법으로는 더 이상 새로운 미디어를 다룰 수 없다. UX 측면에서 봐도 기존 영화에 익숙했던 몰입 방식으로는 더 이상 새로운 VR미디어에 몰입할 수 없다. 이제부터 새로운 미디어 형식에 맞는 새로운 영상문법을 찾아야 하는 시기에 이르렀다. 포스트휴먼이 현상적으로 가상현실을 지각하고 몰입할 수 있는 그런 문법이 필요하다.

## 5. 결론

본 연구자는 현대의 인간, 또는 포스트휴먼이 과거와는 달리 예술작품을 경험하고 지각하는 방식의 변화에 대해서 연구하고자 하였다. 또

33) 진경아, 『디지털 미디어 디자인』, 커뮤니케이션북스, 2014. pp.31-36

34) 이상욱, 「VR영상콘텐츠의 미학적 발전 가능성 연구」, 『아시아영화연구』, 9권1호, 2016. p.255

한 수용의 측면에서 봤을 때, 새로운 방식으로 지각되는 예술은 과거와 달리 어떤 변화를 거치고 있는지 그 양상을 파악하려는 목적에서 출발하였다. 과거의 전통예술을 수용하는 방식은 작품과 일정한 거리를 두면서 관조적 방식으로 이루어 졌다. 하지만 포스트휴먼시대에서 수용자는 예술작품과 거리를 두는 것이 아니라, 작품 속으로 들어가서 오감으로 느끼고 작품과 상호작용한다. 예술 수용자는 작품 밖의 타자로서 대상으로서의 예술작품을 보는 것이 아닌, 예술작품의 내부에서 예술작품과 인터랙션하며 현상적인 몸으로 예술작품을 감각하는 단계에 이르고 있다. 나아가 인간은 테크놀로지에 의해 진화된 ‘감각’으로 대상을 지각하고 있는데, 경험과 관련된 예술에 대한 인간의 지각을 현상학적으로 해석할 필요가 있다.

오늘날 많은 상호작용적인 예술에서 인간이 기계를 부착하거나 인터페이스를 통하여 예술작품과 소통하는 모습을 보이는데 궁극적으로 인간의 몸과 연결되어있다. 현상과 경험을 중요하게 생각하는 철학적 관점에서는 인간이 어떻게 예술을 경험하고 지각하는지에 대한 연구가 주목받고 있다. 하지만 긴 시간동안 인간의 몸은 영혼이나 정신에 비해 저급적인 것으로 분류되어 예술에서 몸의 체험은 관심을 받지 못했다. 예술의 새로운 패러다임 속에서 감각과 함께 경험의 주체인 몸이 예술에 개입하는데, 신체에 대한 이론과 미술 실험들은 현상학, 정신분석, 인지과학 등 새로운 관점을 기반으로 한다. 오늘날 예술은 데카르트적인 주체적 신체와 객체적 예술작품의 관계가 더 이상 아닌 상호주체성의 수용이라는 특징으로 창작되는 변화를 거치고 있다. 예술 수용자는 작품 밖의 타자로서 대상으로서의 예술 작품을 보는 것이 아닌, 예술작품의 내부에서 예술작품과 인터랙션하며 현상적인 몸으로 예술작품을 감각하는 단계에 이르고 있다. 인간의 감각이 인터랙션을 통해 ‘진화’된 모습으로 예술에 참여함으로써, 신체적으로 향상되고 ‘진화’된 인간을 적극적 포스트휴먼이라 정의할 수 있다.

포스트휴먼의 현상적인 경험은 현실뿐 아니라 가상공간에까지 확장한다. 인간이 다양한 감각을 동원하여 느끼는 프레즌스를 메를로-퐁티의 현상학적인 관점에서 바라보면 몸과 사물

사이에서 어떠한 현상이 일어나면서 인간이 다른 공간에 머무르는 것처럼 지각하는 것이다. 가상공간은 더 이상 이원론적으로 인간의 영혼이나 정신이 떠돌아다니는 그런 곳이 아니라, 인간의 몸과 현상을 만들어 내면서 지각되는 ‘실체’가 있는 ‘현실’이다.

## 참고문헌

- 김은령.(2014). 『포스트 휴머니즘의 미학』, 그린비.
- 류의근.(2016) 『메를로-퐁티의 「지각현상학」 읽기』, 세창미디어.
- 브리기테 셰어, 박정훈 옮김.(2016). 『미와 예술』, 미술문화,
- 심혜련.(2017). 『아우라의 진화』, 이학사,
- 앙드레 그라마, 박성은 옮김. (2007). 『기독교 도상학의 이해』, 이화여자대학교 출판부,
- 이광래.(2016). 『미술 철학사1』, 미메시스.
- 이지은.(2012). 『감각의 미술평』, 이봄.
- 전해숙.(2015). 『포스트휴먼 시대의 미술』, 아카넷.
- 정동훈.(2017). 『가상현실 개념사전』, 21세기북스.
- 진경아.(2014). 『디지털 미디어 디자인』, 커뮤니케이션북스,
- 진 로버트슨, 크레이그 맥다니엘, 문혜진 옮김. (2011). 『테마현대미술 노트』, 두성북스.
- 진중권.(2016). 『미학 오디세이1』, Humanist.
- 카이 함머마이스터, 신혜경 옮김.(2016). 『독일 미학 전통』, 이학사.
- 캐서린 헤일스, 허진 옮김.(2013). 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』 플래넷.
- 크리스티안 헬무트 벤첸, 박배형 옮김.(2012). 『칸트 미학』, 그린비.
- C.A.반 퍼슨, 손봉호 강영안 옮김. (1985). 『몸·영혼·정신』, 서광사.
- 김태용.(2002). 「텔레프레즌스: 개념정의와 연구의의를 중심으로」, 『커뮤니케이션연구』, 제15집.
- 심혜련.(2015). 「포스트 디지털 매체 시대의 예술에 관하여」, 『미학예술학연구』 43집.
- 이상욱.(2016). 「VR영상콘텐츠의 미학적 발전 가능성 연구」, 『아시아영화연구』, 9권1호.
- 임미정, 박범. (2006). 「멀티모달 인터랙션을 위한 사용자 병렬 모달리티 입력방식 및 입력 동기화 방법 설계」, 『大韓人間工學會誌』, Vol.25 No.2,

