

가상현실 예술에 대한 미학적 비평

김진엽*

I. 서론

II. 가상현실 예술

1. 브렌다 로렐(Brenda Laurel) 과
레이첼 스트릭랜드(Rachel Strickland)
2. 샤 데이비스(Char Davies)
3. 모리스 베나운(Maurice Benayoun)
4. 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)
5. 노보틱 리서치(Knowbotic Research)
6. 모니카 플라이쉬만(Monika Fleishmann) 과
볼프강 스트라우스(Wolfgang Strauss)

III. 가상에 대한 미학적 논의

IV. 결론

I. 서론

현실과 같은 가상, 즉 가상현실을 창조하는 일은 인간의 오래된 꿈이다.¹⁾ 가상현실을 창조하는 전통적인 형태는 시각적 이미지를 통해서이다. 인간은 현실에 대한 정보의 70% 가량을 시각을 통해 얻기 때문에, 시각적 이미지를 통해 현실과

* 홍익대학교 교수

이 논문은 2003년도 한국학술진흥재단의 지원에 의해 연구됨 (KRF-2003-041-G00003).

같은 가상을 만드는 일은 자연스러운 일이다. 이러한 시각적 이미지의 전통적 형태는 그림이다. 그림은 예로부터 현실과 같은 가상을 창조하는 일을 으뜸으로 삼아왔다. 위대한 미술가, 예컨대 제우스, 솔거, 장승업 등에 얽힌 전설적인 일화들은 현실과 같은 가상의 그림을 창조하는 일이 그림의 으뜸 목표임을 잘 보여주고 있다. 이러한 실천적 목표는 서양 미학에서는 모방론이라는 이론적 형태로 고대부터 근대에 이르기까지 큰 영향력을 지녀왔다.

시각적 이미지를 통한 가상현실의 창조는 청각적 음악이 덧붙여지면 더욱 강화된다. 청각은 인간이 현실에 대한 정보를 얻는 또 하나의 주요한 창구이기 때문에, 시각에 청각이 덧붙여지면 가상현실의 현실도는 그만큼 높아진다. 시각과 청각을 결합시킨 가상현실의 창조는 이미 고대적 제의에서부터 시작하여 그리스 연극 등으로 이어졌다. 그리고 근대 후반에 들어 바그너는 오페라를 통해 이러한 전통을 부활, 발전시키려 하였다. 이 전통은 영화로 이어졌고, 오늘날 디지털 기술의 발전과 더불어 촉각, 후각, 미각 등과 결합되면서 사회의 다양한 영역에서 더욱 번성하고 있다.

디지털 기술의 발전은 전통적 형태와는 다른 가상현실을 출현시키고 있다. 이러한 가상현실을 정확히는 가상현실의 하위범주로서 디지털 가상현실이라고 부를 수 있을 것이다. 그렇지만 오늘날은 가상현실과 디지털 가상현실이 동의어로 거의 사용되고 있으므로, 이 논문에서도 앞으로는 가상현실을 디지털 가상현실의 의미로 쓸 것이다. 그럼 먼저 디지털 가상현실, 줄여서 가상현실이 무엇인지 좀 더 세부적으로 정의하도록 하자.¹⁾

현실은 일차적으로 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등의 감각 기관을 통해 우

1) 이 경우에 사용되는 가상현실이라는 용어의 영어명은 virtual reality이다. 이 영어명은 컴퓨터광이었던 재론 래니어(Jaron Lanier)가 붙였다. 가상세계, 가상환경, 인공현실, 사이버스페이스 등도 가상현실과 서로 호환하여 사용되는 용어들이다. 가상환경(virtual environment)은 미국항공우주국(NASA)이 즐겨 사용하는 용어이다. 인공현실(artificial reality)은 미국의 마이런 크루거(Myron Kreuger)가 만든 용어이다. 사이버스페이스(cyberspace)는 미국의 윌리엄 깁슨(William Gibson)이 공상과학 소설인 『뉴로맨서(Neuromancer)』(1984)에서 처음 사용한 단어이다. 용어와 관련해서는 크리스 옥슬레이드, 이상현 역, 『감쪽같은 가상현실』, 김영사, 2000, p. 14를 참조하였다.

리에게 나타난다. 가상현실도 이와 마찬가지로 우리에게 나타난다. 그런데 중간에 더해지는 요소가 있다. 그 요소는 디지털 기술을 통한 조작이다. 즉 가상현실은 디지털 기술을 통해 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등의 감각 기관이 조작됨으로써 우리에게 나타나는 현실이다. 따라서 가상현실의 가상이란 말의 의미는 디지털 기술의 조작이라는 말의 의미와 크게 다르지 않다. 디지털 기술로 조작되어 나타나는 현실이 가상현실인 것이다. 그렇지만 디지털 기술이 가상현실에 가상성만 부여하는 것은 아니다. 현실성도 부여한다. 디지털 기술이 없다면 가상현실의 현실은 존재하지 않는다. 디지털 기술의 조작이 중단되는 순간 가상현실은 우리 앞에서 사라진다. 그러므로 디지털 기술로 인해 가상현실은 가상이면서도 동시에 현실이 된다.²⁾

디지털 기술을 통해 가상현실을 구현하기 위해서는 몇 가지 요소가 기본적으로 필요하다. 먼저 사용자가 있어야 한다. 두 번째로 컴퓨터가 있어야 한다. 세 번째로 사용자와 컴퓨터가 상호작용 할 수 있게끔 해주는 입출력 장치(input/output device)가 있어야 한다. 대표적인 입출력 장치로는 조이스틱, 트랙커, 터치 스크린, HMD(Head Mounted Display), 데이터 글러브, 대형 스크린, 스피커 등을 들 수 있다. 네 번째로 사용자가 입력시킨 정보를 컴퓨터 속에서 처리하여 다시 사용자에게 출력시키는 소프트웨어 프로그램이 있어야 한다. WorldToolKit, Java 3D, VRML(Virtual Realty Modeling Language), Ghost 등이 대표적인 소프트웨어 프로그램이다. 따라서 가상현실이 작동하는 절차는 다음과 같이 정리될 수 있다. 사용자가 입력 장치를 통해 컴퓨터에 정보를 전달한다. 전달된 정보를 컴퓨터는 소프트웨어를 통해 처리한다. 처리된 정보는 출력장치를 통해 사용자에게 재전달된다. 재전달된 정보를 바탕으로 사용자는 입력 장치를 통해 컴퓨터에 새로운 정보를 전달한다. 이후 사용자가 입력을 중단할 때까지 앞의 절차가 순환된다.

이러한 가상현실은 예술에도 영향을 끼치고 있다. 디지털 기술을 통해 가상

2) 가상현실에 대한 규정을 위해서는 다음과 같은 책들을 추가로 참고할 수 있다. G. Burdea & P. Coiffet, *Virtual Reality Technology*, Wiley, 2003, p. 3; Stephen Wilson, *Information Arts (II)*, MIT, 2002, p. 693.

현실을 예술적으로 구현하는 가상현실 예술이 등장하고 있다. 다음 장을 통해 가상현실 예술의 구체적 작품들을 대표적 작가별로 살펴보도록 하자.

II. 가상현실 예술

1. 브렌다 로렐(Brenda Laurel)과

레이첼 스트릭랜드(Rachel Strickland)³⁾

『인간-컴퓨터 인터페이스 디자인 예술』(The Art of Human-Computer Interface Design, 1990)과 『극으로서의 컴퓨터』(Computers as Theater, 1991)라는 이론서의 저자이기도 한 브렌다 로렐은 가상현실 예술의 대표적 작품으로 꼽히는 <플레이스홀더>(Placeholder, 1992)를 레이첼 스트릭랜드와 함께 제작하였다.

캐나다 밴프 센터 등의 후원을 받아 제작된 이 작품의 감상을 위해서 감상자는 HMD와 센서가 부착된 옷 및 손목 띠를 착용한다. 이 장치들은 머리, 몸통, 손의 방향을 감지하여 컴퓨터에 전달하여 감상자의 움직임에 따라 그에 걸맞은 장면이 펼쳐지게끔 한다. 이 작품의 장면은 캐나다 밴프 국립공원 부근의 동굴, 폭포, 계곡 풍경, 신석기 시대의 문자와 문양, 단순한 만화적 캐릭터 등으로 구성된다. 감상자는 거미, 까마귀, 뱀, 물고기 중의 한 캐릭터를 선택하여 그 캐릭터의 모습으로 곳곳을 여행하고, 여신의 목소리가 여행을 안내한다. 감상자 또한 자신의 목소리를 작품 속에 남길 수 있는데, 까마귀 캐릭터를 선택하면 크고 남성적인 목소리를, 거미를 선택하면 현명하고 여성적인 목소리를 낼 수 있다. 그리고 이 작품은 두 감상자가 동시에 참여할 수 있게끔 만들어졌기 때문에, 화면 속에서 상대방을 볼 수도 있고, 상대방의 목소리를 들을 수도 있다.

3) http://tauzero.com/Brenda_Laurel/

2. 샤 데이비스(Char Davies)⁴⁾

가상현실 예술 분야에서 널리 활동해온 인물이다. 그림, 기록 영화, 애니메이션 등 다양한 매체를 사용하여 작업을 해오다가, 1980년대 중반부터 가상현실 기술을 탐구하기 시작하였다. 1987년 후반에는 소프트이미지(Softimage)를 설립하는 데 참여하였고, 이 회사는 이후 3-D 애니메이션 소프트웨어를 개발하는 유명한 업체로 성장하여서, 이 회사의 소프트웨어가 <쥬라기 공원>, <매트릭스> 등과 같은 많은 헐리우드 영화의 특수효과를 위해 사용되었다. 이 회사가 마이크로소프트사에 흡수된 이후에는 이머센스(Immersence Inc.)를 세워 예술과 컴퓨터 기술을 결합시킨 연구 및 작업을 하고 있다. 세계 도처에서 전시회를 가졌으며, 많은 연구 및 비평의 대상이 되고 있다. 가상현실 공간에 대한 예술적, 기술적 발전에 큰 기여를 한 인물이지만, 캐나다 퀘벡 부근의 농촌에서 400 에이커에 이르는 자연 공간을 가꾸고 있기도 하다. 자연 공간은 샤 데이비스의 작품들에 예술적 영감을 제공해 주고 있다.

대표작으로는 <오스모스>(Osmose, 1995)와 <에페메르>(Ephemere, 1998)가 있다. 양자는 상호작용적 몰입형 시청각 가상현실 예술(an interactive fully-immersive visual/aural virtual artwork)의 대표작들이다. 이 작품은 매킨토시 컴퓨터, 신시사이저 및 프로세서, 입체 디스플레이 및 입체 음향 장치가 부착된 HMD, 호흡 및 몸 움직임을 감지하는 센서가 달린 인터페이스 조끼, 비디오 프로젝터, 스크린 등으로 구성된다. 데이비스는 감상자를 몰입자라고 부르는데 몰입자는 센서가 달린 조끼를 입고, HMD를 쓰고 스크린 앞에 선다. 조끼와 HMD는 컴퓨터와 케이블로 연결되어 있다. 몰입자는 다음과 같은 경험을 한다.

태고의 강이 흐른다. 연초록 어둠을 헤치고 강이 흐른다. 강은 생명을 반짝이고, 반짝인 생명은 강을 따라 흐른다. 나무 한 그루가 솟구친다. 잎새를 버린 강건한 나무가 뿌리까지 나신을 붉게 드러낸 후 점차 멀어진다. 뿌

4) <http://www.immersence.com> 관련된 동영상은 작가의 사이트에서 볼 수도 있지만, www.medienkunstnetz.de/mediaartnet에서도 볼 수 있다. 후자의 사이트는 가상현실 예술을 포함한 많은 디지털 예술작품들을 볼 수 있는 매우 훌륭한 곳이다.

리는 대지로 이어지고, 대지는 속살을 드러내며 우주의 하늘 아래 펼쳐진다. 이제 강과 나무와 대지와 우주는 덤불숲을 낳는다. 덤불숲은 초록의 빛을 더해가고, 원시의 생명들이 빛을 받으며 숲 속을 미끄러지듯 날아다닌다. 벌레 소리, 새 소리, 바람 소리 등이 귓가를 스친다.

<오스모스>는 감상자들의 몰입도가 무척 높은 작품이다. 몰입도가 높은 이유를 다음과 같이 분석할 수 있다. 먼저, 펼쳐지는 풍경이 낯설다. 낯익은 상황보다는 낯선 상황에 놓였을 때 우리는 좀 더 긴장하고 주목한다. <오스모스>가 펼쳐내는 태고적 경외로운 풍광은 우리의 주목을 끈다. 둘째로, 감상자와 컴퓨터를 연결하는 인터페이스가 몰입도를 높인다. <오스모스>에서, 감상자인 나의 시선과 위치, 호흡 등을 측정된 데이터가 조끼와 HMD를 통해 컴퓨터에 전달되고, 컴퓨터는 이 전달된 데이터에 맞추어 강, 숲, 나무, 바위, 심연 등으로 구성된 세계를 감상자에게 펼쳐 보인다. 여기서 조끼 및 HMD는 잠수부의 잠수복 및 산소호흡기와 같은 구실을 한다. 감상자는 세계를 잠수부처럼 자신의 호흡에 맞추어 유연하고, 세계는 감상자를 물처럼 에워 두르며 흐른다. 바다 속의 스노클링이나 스쿠버다이빙에서 체험할 수 있듯이, 외부의 세계와 단절된 상태에서 이루어지는 체험은 몰입감이 더 강하다. 조이 스틱, 마우스, 터치스크린 등과 같은 인터페이스는 상대적으로 몰입감이 분산될 수밖에 없다. 셋째로, 자연에 대한 미시적 탐색을 들 수 있다. 나무 뿌리나 덤불 속에 대한 미세한 탐색은 세부적인 것에 주목하게 함으로써 몰입도를 높인다. 넷째로, 스푸마토처럼 부드럽게 이어지는 장면들이다. 강, 나무, 대지, 숲 등으로 이어지는 장면들이 서로 겹쳐지고 매우 부드럽게 연결되면서 몰입의 단절을 초래하지 않는다. 다섯째로, 명상적 음악을 들 수 있다. 릭 비들랙(Rick Bidlack)이 작곡하고 프로그램화한 명상적 음악은 작품 속으로 우리를 깊숙이 끌어당긴다.

낯설은 미시적 풍경에 대한 몰입을 통해 감상자는 일상적 현실체험과는 다른 새로운 지각적 체험을 하게 된다. 약 15분 동안 <오스모스>를 체험했던 감상자들은 “다른 곳에 있는 듯하였다”, “시간의 궤도를 이탈하였다”, “합리적으로는 이야기할 수 없다”는 등의 반응을 보였다.

<오스모스>와 짝을 이루는 데이비스의 또 다른 대표작이 <에페페르>이다.

이 작품은 숲 속 풍경, 지구, 신체 내부라는 세 곳을 탐색한다. 세 곳은 봄, 여름, 가을, 겨울의 변화와 함께 탄생, 성장, 결실, 소멸의 과정을 거친다. 나무, 바위, 씨앗, 혈관, 뼈 등이 나타나, 머물다, 사라진다. <오스모스>와 마찬가지로, 만물의 출현과 소멸은 감상자의 위치, 움직임, 호흡, 시선 등에 따라 변한다. 자연도, 우리의 삶도, 감상자의 눈길과 발걸음도 머물다 사라진다. 모든 일시적인 것에 대한 애탄과 포용이 이 작품의 가상현실적 정조이다.

3. 모리스 베나윤(Maurice Benayoun)⁵⁾

베나윤은 비디오에서 가상현실에 이르기까지 다양한 매체의 잠재력을 작품을 통해 탐색해 온 국제적 작가이다. 많은 작품들을 전 세계에 걸쳐 많은 전시회에서 개최해 왔으며, 국제적인 상도 여러 차례 수상하였다. 컴퓨터 그래픽과 가상현실 연구소인 Z-A를 파리에서 공동설립, 15개국 이상에서 널리 상영된 <쿼크스>(The Quarxs)이라는 HDTV 컴퓨터 그래픽 영상물을 제작하기도 하였다. 블란서의 대학들에서 비디오와 미디어에 대한 강의를 하고 있기도 하다.

가상현실과 관련된 그의 작품으로는 <대서양 터널>(The Tunnel under the Atlantic, 1995)을 들 수 있다. 이 작품은 수천마일 떨어진 파리와 몬트리올을 터널을 통해 가상으로 연결하는 작품이다. 파리의 퐁피두센터와 몬트리올의 현대예술관에 직경 2미터 가량의 미니터널이 놓여 있다. 감상자들이 각기 지역의 터널 앞에 서서 조이스틱을 조작하면, 터널 입구를 감싸고 있는 원형 스크린에 터널의 내부를 파들어 가는 듯한 이미지들이 펼쳐진다. 터널의 내부 벽면을 따라 바위, 그림, 알파벳 문자, 풍경, 문양, 하늘, 나무 등 프랑스와 캐나다를 상징하는 이미지들이 쭉 펼쳐진다. 감상자들이 양쪽에서 한참 파들어 가다 보면 상대방의 얼굴과 이미지로 마주하게 된다. 양자는 반갑게 조우하여 헤드폰을 통해 서로 대화를 나눈다. 가상현실을 통해 대서양 밑바닥을 뚫고 나가 파리와 몬트리올이 연결된 것이다. 이와 유사한 작품인 <파리-뉴델리 터널>(The Paris-New Delhi Tunnel)도 프랑스 파리와 인도 뉴델리를 1998년 1월에 가상적으로 연결하였다.

5) <http://www.benayoun.com>

베나윤의 또 다른 가상현실 예술 작품으로는 <월드 스킨>(World Skin, a Photo Safari in the Land of War, 1997)이 있다. 케이브(cave)형으로 만들어진 이 작품에서, 6-8명으로 구성된 한 그룹의 감상자들이 카메라를 하나씩 받아서 케이브 안으로 들어간다. 그 속에는 전쟁의 땅이 이미지로 펼쳐진다. 병사들, 탱크, 대포, 폭격기, 포성, 폭격의 잔해, 음산한 소리들이 어두운 대지를 메운다. 감상자들 중의 한명은 원드(wand)라고 불리는 조정기를 가지고서 전쟁의 땅에 대한 여행을 이끌고, 나머지 감상자들은 그를 따른다. 케이브 속에 들어가 있는 모든 감상자들은 누구나 원한다면 사진을 찍을 수 있다. 눈앞에 펼쳐지는 화면을 향해 사진기를 누르면, 사진기에 잡힌 해당 화면의 부분이 사라져버리고 하얀 실루엣만 남는다. 사진기로 계속 찍을 때마다 세상은 뜯겨져 나간다. 전쟁이 뜯어버린 세상의 이미지를 사진기는 다시 뜯어 버린다. 병사들은 세상을 향해 총을 쏘고, 감상자는 세상의 이미지를 향해 카메라를 쏜다. 우리는 거둬 쏘고, 세상은 거둬 뜯겨져 나간다. 사진기가 뜯어 버린 부분은 화면에서는 사라지지만, 컴퓨터에 저장된 후 프린터로 출력되어 감상자들에게 나누어진다.

4. 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)⁶⁾

1944년 호주의 멜버른에서 태어난 제프리 쇼는 유럽 무대를 중심으로 디지털 아트 분야에서 두드러진 활동을 해왔다. 특히, ZKM(예술과 매체기술센터, Zentrum für Kunst und Medientechnologie) 부설 시각 매체 연구소의 창립 소장을 역임하며 전시 및 연구 분야를 이끌어 왔다.

그는 많은 작품들을 다양하게 발표해 왔는데, 가상현실과 관련된 작품으로는 <이브>(EVE, Extended Virtual Environment, 1993)를 들 수 있다. 감상자는 입체 안경을 쓰고 둠속 속으로 들어간다. 둠 속에 들어가 트래킹 장치가 있는 헬멧을 쓴다. 감상자가 고개를 움직이면 그 움직임이 트래킹 장치를 통해 감지되어 로봇형 프로젝트에 전달된다. 두 눈에서 영상을 비추는 로봇형 프로젝트는 감상자의 고개 움직임에 따라 같이 고개를 움직이며 둠 내부의 곳곳에 3차원 이미

6) <http://www.jeffrey-shaw.net/>

지를 만들어 낸다. 이 작품의 3차원 이미지는 평범한 실내의 모습이고, 그 실내 공간 속으로 간혹 알파벳 문자나 일본어 문자가 춤추며 지나간다. <이브>와 유사한 작품으로는 <티비전나리움>(T Visionarium, 2003)이 있다. 이 작품도 돔 속에서 비슷한 방법으로 위성 TV에 등장한 장면들을 보여준다. 돔을 이용한 이들 작품들은 헬멧에 달린 트래킹 장치를 통해 감상자의 상호작용 행위를 더욱 자연스럽게 만든다. 자연스러운 상호작용이 입체 영상에 더해지면서 작품에 대한 감상자의 몰입감은 한층 커진다.

제프리 쇼는 돔 형태의 가상현실 구현 공간 이외에도 케이브 형태의 가상현실 구현 공간을 위해서도 작업을 하였다. 케이브 형태의 대표작들로는 <케이브 만들기>(CONFIGURING the Cave, 1996)와 <케이브 다시 만들기>(reConfiguring the Cave, 2001)를 들 수 있다. 감상자 앞에는 한 면이 트인 정육면체의 케이브가 놓여있다. 감상자는 입체안경을 쓰고 케이브 속으로 들어간다. 그 속에는 피노키오처럼 생긴 나무 인형이 감상자의 상호작용을 위한 인터페이스로 누워있다. 그 인형의 목과 손과 다리와 몸통 등을 움직임에 따라 문자, 불, 추상적 선 등 다양하고도 신비스러운 이미지가 케이브의 다섯 면에 현란하게 투사되며 상하 및 전후좌우로 움직인다. 감상자는 강력한 입체감을 경험하게 된다. 2001년도 작품은 고가의 케이브 장치를 좀 더 단순화하여 2면의 L자 스크린에 영상을 비추는 경제적 작품이다.

5. 노보틱 리서치(Knowbotic Research)⁷⁾

오스트리아 및 독일 출신의 여러 예술가들이 1991년에 결성한 노보틱 리서치는 <노보틱 사우스와의 대화>(Dialogue with Knowbotic South)라는 작품을 제작하였다. 이 작품은 남극 기지에서 보내온 여러 과학적 정보들을 마치 행성이 폭발하는 듯한 모습을 보여주는 픽셀들로 시각화하여 어두운 방안의 대형 스크린 위에 펼친다.

이 작품은 혼합 현실(mixed reality)형 가상현실 작품이다. 감상자는 눈 한쪽

7) <http://www.medienkunstnetz.de/works/dialogue-with-the-knowbotic-south/>

에 프라이빗 아이(private eye)라고 하는 소형 모니터가 달린 헤드셋을 착용한 후, 점점 커졌다가 빙빙 소용돌이치며 움직이는 그리고 움츠려 들었다가 빅뱅처럼 터져버리는 픽셀들의 향연을 입체적으로 관찰한다. 여기에 금속성의 소리가 첨가되는데, 이 소리가 아주 특이한 공간감을 만들어낸다. 또한 전시장 안으로 유입되는 차가운 공기는 남극의 느낌을 더욱 가중시킨다. 감상자는 과학적 정보들을 시각, 청각, 촉각 등을 통해 다감각적으로 경험하게 된다.

6. 모니카 플라이쉬만(Monika Fleishmann)과 볼프강 스트라우스(Wolfgang Strauss)⁸⁾

독일 출신의 두 작가는 디지털 예술 연구소인 아트플러스콤(art+com)을 공동 설립하여 활발한 활동을 하고 있다. 이들의 대표작으로는 <이론가의 집>(Home of the Brain, 1991/2)을 들 수 있다.

이 작품 속에서는 플루서(Vilem Flusser), 비릴리오(Paul Virilio), 바이젠바움(Joseph Weizenbaum), 민스키(Marvin Minsky) 등 네 명의 디지털 매체 이론가(brain)들이 각기 자신에게 할당된 집(home)에서 디지털 매체의 미래에 대한 논쟁적 사고를 제시한다. 이들 이론가들의 이론에 걸맞게 할당된 각자의 집에는 색과 소리, 그리고 불, 공기, 흙, 물의 4원소 중 한 가지가 마찬가지로 할당되어 있다. 감상자는 데이터 장갑과 HMD를 쓰고 이러한 가상현실 공간을 체험한다. 플루서의 집을 방문해보자. 컴퓨터가 만든 이미지 세계에 매료되었던 플루서는 ‘모험의 집’에 산다. 그리고 불을 상징하는 피라미드, 빨간 색, 탁탁 튀는 불꽃의 소리가 주어졌다. 그의 집으로 들어가면 “I dream of a house with walls that can be changed at any time, of a world whose structure is no more than an expression of my ideas”라는 문장들이 떠올리며 뒤틀려 돌아간다. 컴퓨터의 힘과 이성의 무력함에 대해 경고하면서 인간적 희망을 꿈꾸었던 바이젠바움의 ‘희망의 집’에서는 “Do we need that? Why do we need it?”이라는 문장이 흙을 상징하는 큐브, 초록 색, 숲 소리 등과 함께 펼쳐진다. 감상자는 네 명의 이론가들

8) <http://www.medienkunstnetz.de/works/home-of-the-brain/>

이 거주하고 있는 가상공간에 들어가 그들의 사상을 선택하여 들어보고, 서로를 맞부딪히 논쟁하게 만들 수 있다. 감상자는 가상공간 안에 시각적으로 구현된 데이터들을 직접 활용함으로써, 각 이론가들의 논쟁점들을 파악하고 이해하게 된다. 작품은 기본적으로 한 사람씩 경험하도록 되어 있으며, 직접 체험하지 않는 다른 관람객들은 20평방미터 정도의 어두운 방에서 9평방미터 정도 크기의 화면을 통해 간접적으로 감상할 수 있다.

III. 가상에 대한 미학적 논의

미학에서는 오래 전부터 예술을 가상으로 간주하여 가상에 대한 논의를 전개해 왔다. 이 논문에서는 가상현실 예술에 대한 성찰을 위해 가상에 대한 미학적 논의를 참조해 볼 것이다.⁹⁾ 이런 맥락에서, 이번 장에서는 가상에 대한 미학적 논의를 개괄적으로 정리하도록 하겠다.

가상에 대한 초기의 견해는 플라톤에서 찾아볼 수 있다. ‘동굴의 우화’나 ‘침대의 비유’를 통해 플라톤은 가상의 이미지가 제공하는 거짓과 속임수를 경계하

9) 미학에서 논의하는 가상의 독일어 명은 Schein이고 영어명은 appearance 또는 semblance이다. 따라서 가상현실의 가상에 해당하는 영어명 virtual과는 다르다. virtual은 현실태로 구현되어 있지는 않지만 가능태로 잠재되어 있는 상태를 뜻한다. 미학적 논의에서의 가상과 가상현실 예술의 가상은 한글로는 같지만, 원어로는 다르다. 따라서 양자를 직접 비교하는 일이 혼란스러울 수도 있다. 그런데, 미학적 논의에서의 가상은 예술과 깊은 연관성이 있다. 예술적 가상은 허구 또는 조작이기는 하지만 폐기하기는 무리이고 나름의 가치를 지니고 있다. 마찬가지로, 가상현실 예술도 허구 또는 조작으로 비판받을 수도 있지만 나름의 가치를 부여받아 생산적으로 발전해 나갈 수 있다. 이런 점에서, 본 논문은 가상현실 예술의 지향적 가치를 모색하는데 가상에 대한 미학적 논의가 도움을 줄 수 있다고 예단하였다. 물론, 가상현실 예술에 대한 여타의 미학적 접근들도 가능할 것이다. 감각 및 육체 등에 미학적 논의를 참고하여 가상현실 예술을 비평하는 것도 일례가 될 수 있다. 이러한 일례와 연관하여 소개할만한 책으로는 Mark Hansen, *New Philosophy for New Media*, MIT, 2004를 들 수 있다. 사족으로, virtual의 용례에 관해서는 Rob Shields, *The Virtual*, Routledge, 2003, ch. 1을 참고하기 바란다.

었다.¹⁰⁾ 여기서 가상은 기만적 가상이며, 진실을 가리는 그림자이다. 가상의 이미지는 우리를 진리의 세계로부터 멀어지게 한다. 우리는 겉으로 그럴듯한 가상의 이미지에 현혹당하기보다는 이성적 추론을 통해 진실을 깨닫는 일이 바람직하다.

플라톤의 이러한 견해가 지속되는 한 가상에 대한 긍정은 이루어지기 힘들다. 로마가 기독교를 공인한 이후, 성당에서의 가상적 이미지 설치를 둘러싸고 벌어진 성상 파괴 논쟁도 플라톤의 견해가 지배적일 경우에는 파괴에 무게가 실릴 수밖에 없었다. 성상이 허용되려면 플라톤의 견해에 대한 변화가 필요하였다. 그 변화의 내용 중에 하나는 가상적 이미지가 진실은 아니지만 진실에 다가가는데 필요할 수도 있는 방편이라는 생각이다. 이러한 생각은 교황 그레고리가 성상을 허용하면서 성상이 문맹자들을 위해서는 성경의 구실을 할 수 있다고 말한 점에서 대표적으로 드러난다.

변화의 내용 중에 또 하나는 가상적 이미지가 진실을 감각적으로 드러내는 매체라는 생각이다. 진실의 이데아는 그 자체로는 드러나 보이지 않는다. 가상적 이미지는 진실의 옷이 되어 진실을 비록 온전히는 아니지만 부분적으로 드러내 보일 수 있다. 여기서 가상은 진실을 가리는 그림자가 아니라 진실을 드러내는 ‘찬란한 빛’이다. 이러한 생각은 플로티누스를 비롯한 신플라톤주의자들로부터 해석해낼 수 있는 생각이다. 그리고 이후에 헤겔도 예술적 가상과 관련해서 이와 유사한 생각을 피력한다.

“일반적으로 예술이 지니고 있는 가상과 현혹이라는 무차격성과 관련해서 말하자면, 가상을 존재해서는 안 되는 것으로 간주할 경우 그러한 이의 제기는 타당성을 지닌 것처럼 보인다. 그러나 가상 자체는 본질에 본질적이다. 진리가 빛나지 않거나 현상화 되지 않는다면, 그리고 진리가 하나의 통일자를 위해, 자기 자신을 위해, 그 뿐만 아니라 정신을 위해 존재하지 않는다면 그 진리는 존재하지 않을 것이다. 따라서 예술은 바로 가상 속에서 스스로 참된 것에 현실성을 부여하므로, 비난의 대상이 될 수 있는 보편적 의미의 가상화가 아니라 특수한 방식의 가상화일 것이다.”¹¹⁾

10) 플라톤, 박종현 역주, 『국가』, 서광사, 1997, 제 7권 및 제 10권을 참조하기 바란다.

11) 헤겔, 두행숙 옮김, 『헤겔 미학 1』, 나남, 1996, pp. 36-37. 좀 더 매끄러운 번역문을 위해 최문규, 「자율적 예술과 가상: 헤겔 미학에서의 가상 개념에 관한 연구」, 『독

플라톤의 비판으로부터 가상을 구제하려는 위와 같은 시도는 가상의 가치에 대한 인정이기도 하지만, 그 인정은 진리의 보조자라는 맥락 안에서 이루어지는 가치이다. 가상의 독자적 가치에 대한 옹호는 쉴러에 이르러서 본격적으로 이루어진다. 그리고 쉴러를 통해 우리는 가상을 창조하려는 소망이 현실의 지평을 넓혀 현실을 풍요롭게 할 수 있는 독자적 방식의 일단을 발견하게 된다.

쉴러는 프랑스 혁명이 안겨준 희망과 좌절에 고민하였다. 계몽주의적 이상이 공포와 야만으로 변해가는 것을 목도하면서, 쉴러는 도덕과 욕망, 이성과 감정, 필연과 자연, 형식 충동과 소재 충동 중 어느 한편이 강조되면 재앙이 초래된다고 보고 양편의 조화가 필요하다고 생각하였다. 그 필요성을 부합시키는 영역이 바로 놀이 충동에 의한 미적 가상이다.

“가공할 힘들어 지배하는 왕국과 거룩한 법칙들이 지배하는 왕국 한 가운데에 미적 형성 충동은 남몰래 즐거운 유희와 가상이 지배하는 제3의 왕국을 건설합니다. 그 속에서 미적 형성 충동은 인간에게 모든 상태의 속박을 제거해주고, 그를 물리적 영역 및 도덕적 영역에서 강요라고 불리는 모든 것으로부터 해방시켜 줍니다.”¹²⁾

쉴러가 꿈꾸는 미적 가상의 세계에서는 강박한 이성의 전횡도 저열한 욕망의 집착도 없다. 미적 가상이 제공하는 해방을 통해 인간은 원하면서도 올바르게 느끼면서도 합리적이고, 자연스러우면서도 필연적인 자유를 누리게 된다. 따라서 미적 가상은 진리에 반하거나 진리에 부수적인 기능을 지닌 것이 아니라 진리를 넘어선 고유한 가치와 기능을 지닌 것이다. 미적 가상을 통해 우리는 비로소 이상적 상태에 도달할 수 있다.¹³⁾

무위와 무욕의 세계와 흡사한 쉴러의 미적 가상의 세계는 무관심성으로 대변되는 근대 미학의 맥락에 위치한다. 따라서 무관심성에 가해지는 현실 도피적이라는 비판의 수식어가 쉴러의 미적 가상에도 가해질 수 있다. 그러나 앞서 이

일문학』(1998), p. 118을 참조하였다.

12) 프리드리히 쉴러, 최익희 옮김, 『인간의 미적 교육에 관한 서한』, 이진출판사, 1997, 제 27서한, p. 182.

13) Ibid., 제 9서한, p. 73.

미 언급했듯이 쉴러의 미적 가상은 현실의 고통에 대한 고민에서 비롯된 것이며 그 고통에 대한 치유책이다. 미적 가상에 바탕을 둔 교육을 통해 쉴러는 이 현실을 개선하여 풍요롭게 만들고자 했다.

니체에게서도, 가상은 고유한 가치와 기능을 지닌다. 쇼펜하우어에 영향을 받은 니체는 인간의 명목적 의지가 준동시키는 이 세상의 고통과 무의미에 절망하였다. 이 절망을 견딜 수 있어야 우리는 살아나갈 수 있다. 이 절망을 견딜 수 있게끔 해주는 것이 가상이다. 가상은 이 세상의 공포와 무의미를 베일처럼 가려 주어 우리에게 이 세상을 견딜 수 있게끔 만들어 준다.

“내가 말하자면 자연에서 저 전능한 예술 충동들과 그 안에서 가상의, 가상을 통한 구원 받음에의 열정적인 동경을 더 많이 지각하면 할수록 그만큼 더 나는 형이상학적 가설의 독촉을 받는 것을 느낀다: 진정한 존재자인 원일자는 영원히 고뇌하여 모순에 차 있는데, 동시에 황홀한 비전, 즐거운 가상을 자기의 끊임없는 구원을 위하여 필요로 한다.”¹⁴⁾

그렇지만 니체에게서의 가상이 고통을 잊게 해주는 황홀한 환각제라는 일면만을 지니고 있지는 않다. 아폴론적인 명랑성과 디오니소스적인 고뇌의 조화를 강조하는 니체의 주장에서 드러나듯이, 가상은 고뇌를 전제한 상태에서의 명랑성이다. 즉, 가상은 세상의 극심한 고통을 흘깃 보고 난 후의 그 고통을 극복하기 위한 긍정적 베일이다. 니체가 기독교를 삶을 부정하는 베일이라고 반대하고, 예술을 삶을 긍정하는 베일이라고 주장한 것도 이와 유사한 맥락이다. 현실의 고통에 대한 깨달음과 그 고통에 대한 승화가 니체의 가상에는 버무려져 있는 것이다.

아도르노는 니체의 가상 속에 버무려져 있는 고통과 그 고통에 대한 승화를 한층 사회, 역사적 지평으로 끌어왔다. 파시즘적 전체주의와 스탈린주의적 전체주의를 목도하면서, 아도르노는 삶의 목적을 망각한 ‘도구화된 이성’이 낳는 사회, 역사적 고통들에 주목하였다. 예술이 그 고통을 외면하고 도피할 수는 없다. 예술

14) 니체, 광복록 역, 『비극의 탄생』, 범우사, 2002, pp. 48-49를 참조하기 바란다. 좀 더 매끄러운 번역문을 위해 심재민, 「생성과 가상에 근거한 니체의 미학」, 『뷔히너와 현대문학』(2001), p. 119를 인용하였다.

은 그 고통과 대면해야 한다. 그러나 고통을 극히 주관적으로 표출하거나 또는 고통을 극히 사실적으로 드러내는 것은 적절치 않다. 자칫, 전자는 가상에, 후자는 현실에 함몰될 수 있기 때문이다. 고통을 가상적으로 구성함으로써, 예술은 고통을 드러내면서 동시에 고통이 지양된 유토피아를 꿈꾸어야 한다. 예술은 현실에 머물러서도 안 되지만 현실을 떠난 가상이어서도 안 된다. 유토피아적 가상을 통해 현실을 개선하는 일, 아도르노에게서 가상의 지표는 그 곳에 있어야 한다.¹⁵⁾

IV. 결론

지금까지 가상에 대한 미학적 논의를 살펴보았다. 플라톤은 가상에 대해 부정적 생각을 피력했지만, 그 이후 가상의 부분적 가치를 인정하는 논의가 이루어지다가, 쉴러, 니체, 아도르노 등에 의해 가상의 독자적 가치에 대한 긍정이 본격적으로 개진된다.

가상에 대한 이들의 논의에 속에는 현실과 유토피아 사이의 긴장이 드러난다. 현실에 만족할 수 없기에 가상을 꿈꾼다. 가상 속에는 유토피아에 대한 꿈이 담겨있다. 그렇지만 플라톤은 현실을 넘어서려는 가상적 꿈이 환영이나 미망이 될 것을 염려하였다. 그러한 염려를 불식시키려면, 가상은 다시 현실에 다가서야 한다. 가상이지만, 현실에 뿌리를 둔 가상이 되어야 한다. 쉴러에게는 프랑스 혁명 후의 야만이, 니체에게는 이 세상의 무의미가, 아도르노에게는 전체주의의 폭력이 현실이다. 그런 현실을 외면한 가상은 현실 도피의 가상이 된다. 따라서 가상은 이 현실을 구원할 수 있는 가상이어야 한다. 그런데 어떻게 구원할 수 있는지는 모호하다. 쉴러의 소재충동과 형식충동의 조화, 니체의 아폴론적인 것과 디오니소스적인 것의 조화, 아도르노의 유토피아적 화해 모두가 베케트의 고도처럼 모호하다. 모호하기에 가상이며, 그 모호함으로 가상은 현실과 유토피아 사이에서

15) 가상에 대한 아도르노의 입장과 관련해서는 아도르노, 방대원 역, 『미적 이론(1)』, 이론과 실천, 1997과 이병진, 「문화비판적 관점에서 본 아도르노의 예술이론」, 『뉘히너와 현대문학』(2003), pp. 363-396을 참고하였다.

줄다리기 하며, 나름의 자율성을 누린다. 그리고 이 점에서 가상은 예술의 주요한 특징이 된다.

가상현실 예술도 유사한 맥락에서 논의될 수 있다. 가상현실은 현실과 같은 가상이다. 그러나 가상현실이 현실과 같은 가상이라면 가상현실은 현실이지 가상은 아니다. 그렇다면 현실과 같은 가상으로서의 가상현실이라는 의미를 버리고, 가상현실에 가상이면서도 현실이라는 의미를 부여하는 것이 바람직하다. 가상현실은 가상이기예 유토피아적 계기를 지니며, 현실이기예 환영이나 미망이 아니다. 그리고 이 점에서 가상현실은 예술로서의 가능성을 얻게 된다.

그런데 가상현실의 미래는 유토피아적 계기를 지니지 못한 환영이나 미망이 득세할 가능성이 높다. 상업화와 결합된 가상현실은 현실과 같은 가상을 통해 현실적 욕망을 충족시키는 쾌락주의적 미망이나 환영이 되기 쉽다. 그럴 경우, 인간은 결국 자신의 뇌를 전자뇌로 교체한 후 디지털 채널의 미망과 환영 속을 배회하며 가상현실의 노예로 살게 될 것이다. 디지털 기술은 결국 근대 이후의 여러 기술들이 그러하듯 일시적 욕망의 충족을 위해 장기적 재앙을 초래하는 우를 범할 것이다. 예술은 쾌락주의적 가상이 아닌 유토피아적 가상을 통해 끝없이 현실을 넘어서고 개선해 나가야 한다. 가상을 통한 유토피아의 꿈, 예술의 오래된 꿈을 가상현실 예술도 더불어 꾸어 나가기를 바란다. “예술은 행복에 대한 지켜지지 않는 약속이다.”¹⁶⁾

핵심어

가상, 가상현실, 예술, 디지털, 미학, 유토피아

16) 아도르노, 『미적 이론(1)』, p. 247.

참고문헌

- 니체, 곽복록 역, 『비극의 탄생』, 범우사, 2002.
- 쉴러, 최익희 역, 『인간의 미적 교육에 관한 서한』, 이진출판사, 1997.
- 아도르노, 방대원 역, 『미적 이론(1)』, 이론과 실천 1997.
- 옥슬레이드, 이상현 역, 『감쪽같은 가상현실』, 김영사, 2000.
- 플라톤, 박종현 역주, 『국가』, 서광사, 1997.
- 헤겔, 두행숙 역, 『헤겔 미학 1』, 나남, 1996.
- Burdea, G. & Coiffet, P., *Virtual Reality Technology*, Wiley, 2003.
- Wilson, Stephen, *Information Arts II*, MIT, 2002.
- Hansen, Mark, *New Philosophy for New Media*, MIT, 2004.
- Shields, Rob, *The Virtual*, Routledge, 2003.
- 심재민, 「생성과 가상에 근거한 니체의 미학」, 『뫼히너와 현대문학』 Vol. 17, No. 1(2001), pp. 113-134.
- 이병진, 「문화비판적 관점에서 본 아도르노의 예술이론」, 『뫼히너와 현대문학』 No. 20(2003), pp. 363-396.
- 최문규, 「자율적 예술과 가상: 헤겔 미학에서의 가상 개념에 관한 연구」, 『독일문학』 Vol. 65, No. 1(1998), pp. 102-135.

Abstract

An Aesthetic Criticism for Virtual Reality Arts

Jin-Yup Kim*

In our hi-tech culture, one of the most sophisticated technologies in the technical-intensive circumstances is the Virtual Reality System. It makes some experiences of users by high speed digital data transmitting machines which interact instantly with human senses. Their experiences are “Schein(the Virtual)” like the real, precisely to say, the artificial real. In fact, an Interfaces of the immersed form VR has the highly advanced precision provide users with real-like feelings. For this, the feelings of users, their experiences can be not virtual rather than real. It is VR arts, we here interest in, that are the artistic expressions applicate these high technologies. This article examines these VR arts practices and its virtuality, and also some traditional conceptual relations in aesthetics to it.

From 1990s, only a few institutes and high technology developers make VR arts, for its economic and technological properties. We research briefly some major works in this paper: Brenda Laurel & Rachel Strickland, Char Davies, Maurice Benayoun, Jeffrey Shaw, Knowbotic Research, and Monika Fleishmann & Wolfgang Strauss.

According to a traditional determination in modern european aesthetics, the “Schein” is the Art. The german word, “Schein” is appearance in English, and has semantically a relation to virtuality. In

* Professor of Hongik University

ancient Greece, Plato differed the reality(eidos) from the unreal(doxa). Plato's the unreality is a something fake. But German Enlightenment critically subverted this determination. It is the very modern german's concept, "Schein." Especially Schiller accepted these enlightenment needs, and he insighted a positivity in these thoughts. He defined the fine art as the "aesthetischer Schein," in distinction from "Schein." For Schiller, the Art as the "aesthetischer Schein" provide a ethical, rational, aesthetic liberation which human beings want to achieve fundamentally. Nietzsche who dreamed the reversed metaphysics comprehended a fundamental agony in the world, and he insisted that this agony could be transcended by the "Schein," a reversed truth. It is Adorno's thought that in this era had defined the "Schein" on the critical ground. He witnessed the totalitarianism of Fascism and Stalinism at his sight. These terrible experiences made him criticize social, political, historical contradictions which instrumental reason had produced. In his critical light, the "Schein" as the Art uncovers these contradictions, it sublates them, and ultimately gives this culture a flash of hope.

The future that high-tech VR desires to construct has some political-economical conditions which might remain hedonic entertainments. But the Art has provided our society and culture a critical possibility which can overcome our contradictory real. VR arts are no exception. In our conclusion from some relational properties of the "Schein" and virtuality in VR arts, we expect these utopian possibilities.

Key Words

Schein, aesthetischer Schein, virtuality, virtual reality, virtual reality arts, critical possibility of art