

# VR 미디어아트의 확장성 연구

매체미학을 중심으로

## A Study on the Scalability of VR Media Art

Focusing on media aesthetics

주 저 자 : 윤병권 (YUN, ByoungGoun) 인하대학교 디자인융합학과 겸임교수  
yunbg504@naver.com

## Abstract

This study examines the four attributes of VR media art from a media aesthetic point of view and discursively describes the case analysis of related works and the possibility of expanding VR media art in the future. As a result of this study, the possibility of VR expansion will expand as the technological development of media increases in the use and utility of multiple media for the scalability of multimedia VR media art. Second, the expandability of VR media art is highly likely to expand in the future because it completely absorbs and accepts existing media as new media, which is repackaged and exhibits the characteristics of immaterial immersion. Third, the media ecosystem VR media art scalability is inevitable because the relationship between humans and media is inevitable, so if the interaction of each organism is strengthened, the possibility of expansion is high. Fourth, the scalability of media-emotional VR media art is not highly likely to expand by itself because the implied media form and media-emotional expression method of interacting VR are different. However, from a media aesthetic point of view, the possibility of confirmation may increase because the emotional interpretation and expression according to the user's five senses are abundant.

## Keyword

Virtual Reality(가상현실), Media Art(미디어아트), Media Aesthetic(매체미학).

## 요약

본 연구는 VR 미디어아트의 속성 네 가지를 매체미학적 관점에서 살펴보고 관련작품들의 사례분석과 향후 VR 미디어아트의 확장 가능성에 대해 담론적으로 서술한 연구이다. 본 연구의 결과 첫 번째, 다중매체성 VR 미디어아트의 확장성에 대해 매체들의 기술 발전은 다중 매체 사용과 효용성이 증대됨에 따라 VR 확장 가능성은 확대될 것이다. 두 번째, 매체재매개성 VR 미디어아트의 확장성은 기존 미디어를 새로운 미디어로 완전히 흡수·수용하므로써 재매개화 되고 비물질적 몰입의 특성을 띠므로 향후 확장 가능성이 높다. 세 번째, 매체생태계성 VR 미디어아트 확장성은 인간과 매체와의 관계는 필연적이므로 각 유기체들의 상호작용을 강화한다면 확장 가능성은 높다. 네 번째, 매체감성학적 VR미디어아트의 확장성은 상호작용하는 VR의 내포된 매체형식과 매체감성학적 표현방식이 다르기 때문에 그 자체만으로는 확장 가능성이 높지 않다. 다만, 매체미학적 관점에 볼 때는 사용자 오감에 따른 감성적 해석과 표현이 풍부하기 때문에 확장 가능성은 높아질 수 있다.

## 목차

### 1. 서론

#### 1-1. 연구목적

### 2. 이론적 고찰

#### 2-1. 매체미학

#### 2-2. 미디어아트와 VR 미디어아트

### 3. VR 미디어아트 사례 분석과 확장성 연구

#### 3-1. 다중매체성 VR 미디어아트의 확장성 분석

#### 3-2. 매체재매개성 VR 미디어아트의 확장성 분석

#### 3-3. 매체생태계성 VR 미디어아트의 확장성 분석

#### 3-4. 매체감성학적 VR 미디어아트의 확장성 분석

### 4. 결론 및 한계점

### 참고문헌

# 1. 서론

## 1-1 연구목적

AI로 대변되는 첨단 기술의 고도화와 함께 예술의 개념도 광의적으로 변하고 있다. 특히 디지털 기술의 발달은 매체의 발달을 가속화시키고 있으며 새로운 예술 장르의 탄생을 주도하고 있다. 이러한 예술 영역의 확장은 기존의 순수예술에 대한 진화뿐만 아니라 장르 간 경계의 해체, 미적 가치의 규범 변화로 이어지고, 독창적이며 창의적인 예술 형태의 작품으로 나타나고 있다(윤난지, 2005)<sup>1)</sup>. 순수예술의 경우 여전히 장르마다의 정통성을 추구하고는 있으나 이 분야 역시 진화를 거듭하여 타 장르와의 결합을 통해 새로운 개념의 크로스오버(crossover) 작품을 선보이는 등 다원예술로서의 기능을 확장시켜가고 있다. 이러한 기능의 확장에는 매체의 영향이 크다. 새로운 매체의 등장은 예술 영역의 진화와 확장, 형태와 가치를 변화시키고 나아가 문화 변혁에도 지대한 영향을 끼치고 있다. 매체의 발달은 과거 특권층이 누렸던 예술의 고급화를 대중문화로 재편시켰고 가상공간에서의 실현, 재생을 통해 소유의 개념이 아니라 시각적 개념으로 탈바꿈시켰다. 여기서 공간(space)은 인간의 지각 방식과 공간 개념의 확장성에 영향을 미친다. 인간은 사공간에 존재함으로 시간적 존재임과 동시에 공간적 존재이기도 하다. 공간에 대한 이론적 개념은 19세기부터 20세기를 거치면서 다각도로 발전해 왔는데 크게 네 가지 연구 방향으로 구분할 수 있다. 첫 번째는 사이언, 로체, 워스퀼 등이 시도한 '생리·생물학적' 접근이며 두 번째는 상징 형식 철학을 주창한 카시러의 '신화적, 미적, 이론적 공간'의 구분이다. 이 이론은 공간 경험의 방식을 문화철학적으로 설명하는 것이며 세 번째는 하이데거, 볼노우, 슈미츠 등이 주장한 공간 존재의 중요성을 현상학적으로 해명하는 연구로서 인간의 구체적 '생활 세계'의 관점에서의 접근이다. 마지막 네 번째는 짐벨과 벤아민이 선구적 통찰로 제시한 사회·문화·역사적 관점에서 '공간과 공간 경험의 구성 방식'을 비판적으로 조명한 접근이다<sup>2)</sup>. 위에 열거한 공간에 대한 이론적 접근을 볼 때 오늘날 VR은 이론적, 철학적, 실재적 공간 개념으로서의 새로운 패러다임을 제시한다고 해도 과언이 아니다. 특히, VR에서의 공간적 전환(spatial turn)은 장소성과 장면을 허무는 중요한 요소가 되기도 한다.

1) 윤난지, 현대미술의 풍경, 예경, 2005.

2) 하선규, '현대 영상매체와 공간적 경험에 관한 매체미학적 연구', 한국미학회, 2012. Vol.71, pp.179-219.

한편, 전술한 디지털 기술의 발달과 함께 발전해 온 매체의 발달은 하드웨어와 소프트웨어를 망라한 뉴미디어 영역을 구축하였고 뉴미디어에 재현되는 예술작품들의 정의 및 패러다임을 변화시키고 있다. 또한 예술작품의 복제 및 대량생산으로 인해 희소성은 하락한 반면 대중성 측면에서는 새로운 문화현상을 발현하기도 한다. 이러한 예로, 매체예술은 전통적으로 이어온 예술 재현 방식 및 형식과 달리 기술적 구현이 더 활발하게 이루어진다는 특징이 있다. 따라서 전통적 예술이론으로 접근하여 매체예술을 설명하는 데는 한계가 있으며 첨단 매체에서 구현되는 예술작품의 가치와 확장성을 새로운 미학적 관점에서 바라볼 필요가 대두되었다. 이 관점이 매체미학이다. 매체미학의 선구자인 발터 벤아민(Walter Benjamin)은 예술작품을 철저히 사회적 산물로 파악해야 하고, 사회의 기술수준이 바뀌면 예술작품의 형식도 바뀌며, 예술작품의 형식이 바뀌면 그 예술작품을 수용하는 방식도 바뀐다고 주장했다(최성만 역, 2007)<sup>3)</sup>. 심혜련(2006)은 아날로그에서 디지털로 바뀌면서 사람은 다른 지각 체현을 하게 되었고, 멀티미디어가 등장함으로써 사람의 지각 방식도 멀티로 바뀌게 되었다고 하였다<sup>4)</sup>.

본 연구는 매체미학을 연구한 기존의 연구자들의 이론을 중심으로 VR로 구현되는 미디어아트 사용자 지각 방식과 작품들의 사례 분석을 통해 확장 가능성을 모색해 보고 이를 기능적으로 분석·고찰하는 데 목적을 두었다. 동시에 확장 가능성 측면에서는 VR 미디어아트의 속성들 중 네 가지 주제를 가지고 논하였으며 향후 VR 미디어아트의 실현 가능성 및 발전 방향성에 대해 연구하였다.

## 2. 이론적 고찰

### 2-1. 매체미학

발터 벤아민은 예술과 기술의 관계를 설명함에 있어, 인간과 자연의 관계에 따라 제1, 제2의 기술을 구분하였다(최성만 역, 2007)<sup>5)</sup>. 여기서 제1 기술이란, 주술로 봉사하는 예술을 의미하며 이 기술은 '단 한 번 밖에 없다'는 원칙에 의하여 단 하나만을 생산해 내는 예술이다. 제2 기술이란, '한 번은 아무 소용 없다'는 원칙에 의해 다수를 복제해 내는 예술을 말한다. 제1

3) W. Benjamin, 기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외. (최성만, 역). 도서출판 길, 2007. pp.55-66

4) 심혜련, 사이버스페이스의 미학, 살림, 2006. p.38.

5) W. Benjamin. (2007). Ibid. pp.55-56.

기술이 전통적 예술의 개념이라면 제2 기술은 현대예술의 개념으로 이해할 수 있는데 제2 기술이 등장함에 따라 자연과 인류 사이의 상호작용을 가능하게 했다. 예술 영역에서는 예술 작품의 기술적 재생산 가능성을 가져왔다. 이에 따라 예술 영역은 경배의 공간에서 놀이의 공간으로 변형되기에 이르렀다. 발터 벤야민은 영화 예술의 등장과 기술 복제를 매우 중요한 예술적 사건으로 간주했는데 이는 제1 기술이 그동안 가지고 있던 유일무이성, 원본성 그리고 일화성을 제2 기술이 무너뜨렸다고 보았기 때문이다. 벤야민은 이런 현상을 기술복제 시대의 '아우라의 몰락'이라 하였지만 기술 복제를 새로운 예술 형태의 탄생으로 여겼다. 그리고 이를 '예술의 운명의 시간'이라 표현했다. 또한 벤야민은 '접근 가능성'을 재생산 시대의 예술이 가지게 된 가장 큰 특징으로 보았으며 이 특징으로 인해 언제나 접근, 반복, 복제 가능한 대중매체는 대중문화를 만들게 되었다. 한편, 정적인 존재의 개념에 바탕을 두고 있는 것이 전통적 예술의 개념이라면, 움직이는 이미지를 중심으로 한 디지털 매체 예술은 상호 작용의 상태 개념에 바탕을 두고 있다. 가상공간에서 움직이는 이미지들은 그곳에서 대상들과의 상호작용을 통해 이미지들을 병합하고 이미지 이외의 요소들인 음악, 소리 등과의 결합을 통해 새로운 지각 방식 및 수용 방식을 제시한다. 따라서 매체미학의 관점에서는 디지털 매체예술을 둘러싼 변화 중에 매체의 수용 문제에 무엇보다 주목할 수밖에 없다. 매체미학은 광의의 의미로 '매체에 의한 매개'라는 특징과 함께 전통적 관점에서의 미학을 규정하는 것을 거부하고 감성적 지각으로서의 새로운 미학 개념을 시도하였는데 독일의 매체 미학자인 노르베르트 볼츠(Norbert Bolz)는 다음과 같이 주장했다. 매체미학의 핵심은 감성적 지각으로서의 미학이다. 철학적 미학이라는 이름으로 추구되었던 매체미학에 감성적 미학이라는 본래의 이름으로 되돌려 주어야 한다. 이제 미학은 아름다운 예술들에 관해서만 이야기할 것이 아니라 지각이라는 미학의 원래 의미에 관해 이야기해야만 한다. 볼프강 벨슈(W. Welsch)는 매체미학을 매체의 경험적 측면에서 시각적 요소를 포함한 다양한 감각의 확장 이데이션 총체적 '감성적 지각'으로 규정했다. 이것은 단순히 시각에만 의존하는 것이 아니라 청각, 촉각과 같은 감각들을 새로이 조명함으로써 매체미학의 새로운 분야로 감성적 지각을 말한다. 매체미학에서 디지털 매체예술은 사용자에게 많은 공감각(synesthesia)을 요구하므로 다양한 지각이 가능하며 이전의 예술 체험과는 다른 감성적 지각 체험을 경험하게 되는데 이러한 체험은 해석과 이해보다는 지각을 더 중시하게

된다. 디지털 매체예술은 영상, 소리, 텍스트 등이 혼합된 멀티미디어적인 성격이 강하므로 인간의 감각을 공감각적 지각 방식으로 변화시켰다. 가령, 3D 입체영상은 사실 묘사의 시각적 자극을 통해 촉각을 부여하고 물리적인 환경을 조성하여 이미지와 연동되는 진동이나 바람 등 실재성을 가미하거나 디지털 입체 사운드를 통해 청각을 극대화하여 자극을 주고 있다. 이와 같이 신체의 각 기관과 감각을 사용해 공감각 능력을 발휘하여 멀티미디어적 정보를 수용하는 것을 벤야민은 '본산적 지각 방식'이라 하였다. 이는 동영상이나 게임 등을 통해 능동적인 활동을 이끌어내어 공감각적 정보를 수용하는 것을 말한다. 랄프 슈넬(Ralf Schnell)은 아날로그 환경에서 디지털로 전환되면서 인간은 또 다른 차원의 지각 체험을 하게 된다고 하였다. 즉, 시각 중심의 한 가지 지각방식이 아닌 청각, 후각, 촉각 등 새로운 신체 감각들이 개입되면서 우리의 지각 방식에 많은 영향을 준다고 하였는데, 이 지각 방식을 복합지각이라고 한다. 인간이 일반적으로 감지하는 오감을 넘어서는 감각인 '결합 감각적 촉각상'과 '시각적 촉각상'은 다양한 상황으로 감성 지각에 재구성되고 있다고 주장하였다. 마지막으로 볼츠는 매체미학은 매체를 단순히 내용과 정보를 전달하는 중립적이며 투명한 전달 수단으로 보지 않으며 반대로 매체미학은 매체를 주체의 지식과 경험에 대입하고 이들을 특정한 방식으로 구성하는 역사적·기술적 선행성(apriori)으로 간주한다고 했다.

## 2-2. 미디어아트와 VR 미디어아트

일반적으로 미디어는 정보를 전송하는 매체(mass media)를 의미하지만 현대사회의 미디어는 단순히 정보를 전달하는 수단뿐만 아니라 인간이 활동하는 사회 대부분을 통괄하고 제어하는 기능에까지 이르렀다. 이러한 미디어의 거듭된 발달은 뉴미디어의 탄생을 가져왔고 뉴미디어는 오늘날 거의 모든 정보의 전송을 전기통신을 이용한 망의 디지털화로 발전하게 되었다. 따라서 과거와 현재 미디어의 양자 정합(整合)이 중요하게 되었다. 미디어아트는 전송한 양자 정합을 아우르는 예술의 한 형태이자 장르로 자리 잡고 있는데, 최연희(2008)는 현대적 의미의 미디어아트는 다양한 대중매체 즉, 현대 커뮤니케이션의 주요 전달 수단인 TV, 영화, 비디오, 사진, 컴퓨터 등 대중에게 파급효과가 큰

6) N. Bolz, Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit. 1995. <컨트롤된 카오스>, (윤종석, 역). 문예출판사.(원본출판 2000년). p.274.

미디어 테크놀로지를 미술에 적용시킨 예술을 의미하는 것)이라고 하였다. R. 앳킨스(R. Atkins)에 따르면 미디어 아트라는 용어는 팝 아트(pop art)와 연관되어 사용되어 왔으며 미디어아트의 등장으로 매스 미디어에 종속되는 대량 소비사회의 일면을 보다 긍정적으로 활용하고 받아들이게 한 것이 팝 아트라고 하였다. 초창기 미디어아트는 대중 매체들의 권력을 위한 봉사, 여론 조작 등 부정적인 측면과 다양한 사회적 부조리를 비판하는 입장을 취하였다. 1990년대 이후 컴퓨터와 네트워크의 비약적인 발전으로 새로운 사·공간과 가상 현실을 맞이하게 되었고 수많은 작가들의 상상력을 자극하는 결과를 가져왔다. 이러한 현실은 기존의 미학적 기준으로 생각할 수 없었던 기계와 가상공간, 다양한 메커니즘으로 융합하는 미디어아트로 이어지게 되었다. 그럼에도 여전히 미디어아트는 용어, 구성, 연구 등에서 완성된 단계에 도달하지 못했지만 기술의 발전으로 뉴미디어아트가 새롭게 등장하게 되었고 현재는 이들 용어가 혼용되고 있다. 뉴미디어아트는 전통적 예술의 대상을 창작을 위한 일종의 도구로서 디지털 기술을 사용하는 예술과 또는 디지털 기술을 오직 자신의 고유한 매개로 삼아 특별히 디지털 형식을 담고 그것을 보관, 재현하면서 상호작용성과 참여성을 이끌어 내는 예술로 나눌 수 있다. 뉴미디어아트의 역사도 전통 예술처럼 과학과 기술의 역사를 통해 형성되었지만 디지털 아트는 예술사적 공백 속에서 아쉽게도 발전되지 못했다. 오히려 다다(Dada), 플럭서스(Fluxus), 개념예술(Conceptual art)과 같은 이전의 예술사적 운동들과 매우 밀접한 관계를 가지고 있다. 이러한 운동들이 중요하게 부각되는 것은 그들이 획일화된 오브제에 반해서 공식 명령과 개념, 사건 그리고 관객의 참여, 곧 상호작용을 강조하고 있기 때문이다<sup>8)</sup>.

한편, VR 미디어아트의 형태를 갖춘 실험적 도전은 1967년 예술과 공학, 과학의 다학제적(interdisciplinary) 연구에서 찾아볼 수 있다. 이 실험적 연구는 빌리 클루버(Billy Klüber)와 로버트 라우센버그(Robert Rauschenberg)가 결성한 E.A.T(Experiment in Art and Technology) 그룹에서 진행하였는데 참여하는 관객들뿐만 아니라 사회 전반에도 큰 영향과 이익을 줄 것이라는 확신으로 시작되었다. 이러한 실험적 연구의 결과는, 2018년 5

7) 최연희, 미디어 아트: 현대의 예술과 미학, 미학대계간행회, 서울대학교출판부, 2008. p.140.

8) 크리스티안 풀, 디지털 아트, (조충연, 옮김), 시공아트, 2007. pp.7-13.  
정근, '감각으로 지각되는 포스트 휴먼 시대의 매체 예술', 건국대학교 박사학위 논문, 2018. p.68.

월 대한민국의 국립현대미술관에서 E.A.T의 주요 활동의 조명과 함께 4차 산업혁명 시대의 융복합 예술의 가능성을 타진하고 '예술과 기술의 실험(E.A.T) : 또 다른 시작'이라는 전시로 이어진 바 있다. 뽀퍼(Popper)는 기술의 매체 발달의 측면에서 즉, 미디어아트를 기술적 요소와 미학적 요소의 관계성 측면에서 테크놀로지아트(Technological art)로 규정지었는데, 뉴미디어 시대의 예술을 컴퓨터 아트, 비디오 아트, 레이저 아트와 홀로그래피 아트(Holography art), 커뮤니케이션 아트, 예술, 자연, 과학의 설치 분야로 분류하였다<sup>9)</sup>. 또한 러쉬(Rush)는 뉴미디어의 기원을 사진과 영화로부터 출발하여 비디오아트, 비디오 설치미술, 디지털 아트로 크게 분류하고, 디지털 아트 내에서 컴퓨터 아트, 디지털 사진, 웹아트, 인터랙티브아트, 가상현실(VR)로 접근하고 있다<sup>10)</sup>. 이러한 분류를 감안하여 볼 때 VR 미디어아트는 뉴미디어 시대의 디지털 아트 또는 테크놀로지 아트로 구분할 수 있을 것이다. VR 기술의 이점을 활용한 VR 미디어아트는 몰입감 높은 예술세계를 새로운 방식으로 경험하게 한다. 피터 루빈(Peter Lubin)은 VR의 몰입감에 대해 실제 특정 공간 안에 있다는 확신을 심어주는 것이라고 하였으며 어떤 미디어에서도 보지 못한 기술과 방법으로 사람들의 연결하고 지각을 바꿔 놓는다고 하였다. 즉, VR은 컴퓨터로 만든 가상공간에서 시각·청각·촉각·미각·후각 등 감각 정보를 활용한 상호작용을 통해 물리·공간적 제약에 의해 현실 세계에서는 직접 경험할 수 없는 상황을 실감적으로 현존감 있게 체험할 수 있도록 하는 기술을 총칭한다<sup>11)</sup>.

### 3. VR 미디어아트의 사례 분석과 확장성 연구

#### 3-1. 다중매체성 VR 미디어아트의 확장성 분석

1998년 개봉된 영화 트루먼 쇼(The Truman Show)[그림 1]는 디지털 환경에서 이루어지는 메타(meta) 경험을 관객에게 선사하지는 않는다. 또한 물리적 체험도 제공하지 않는다. 그 공간은 시각과 청각만을 제공하는 시각화된 공간일 뿐이다. 하지만 관객은 러닝타임(Running Time) 내내 결말 속 가상공간을 실재 공간으로 몰입하며 현존감을 느낀다. 영화와 가상공간은

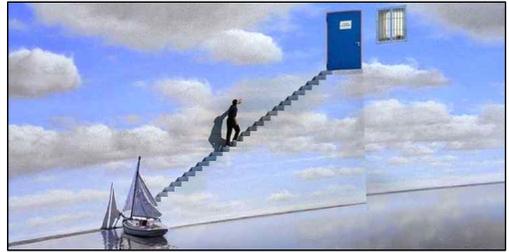
9) Popper F, Art of the electric age. Thames and Hudson : London, 1993.

10) 송은주, '뉴미디어 아트에서 매체 역할의 변화에 대한 관한 연구', 중앙대학교 박사학위 논문, 2010. p.44.

11) 정종오, 가상현실(VR) 2018년 현실이 된다. 2016년5월25일, 아시아경제 URL: <https://spri.kr/post/16741>.

허구다. 그러나 실재(real) 공간과 인접한 관계에 있는 가상공간의 위치는 실재와 가상 사이의 미세한 공간을 열어주고 담론을 이끌어 낸다. 뒤상(M. Duchamp)은 이 미세한 공간을 초박막(The Inframince)이라 하였다. 이 영화의 결말에서야 드러나는 의도적 가상공간의 실현은 결말 전 몰입을 유도하지만 결말을 경험하고 난 후에는 실재 공간보다 그 사이에서 발생한 미세한 공간에 대한 관심을 포함하고 있다. 따라서 이 공간에서의 초박막은 영화에서 보이는 이미지 자체가 아닌 새로운 공간의 등장에 따른 체험적 공간인 것이다. 이것은 현실과 가상 사이에 존재하는 그 어떤 공간이며 관객은 이로써 인지적, 체험적, 현실과 가상이 만나 충돌이 일어나는 공간이라 느끼게 된다. 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)는 현실과 가상의 세계를 오가는 이 공간을 파타피지컬 공간(Pataphysical space) 또는 파타피지컬 체험(Pataphysical experience)이라고 하였으며 일종의 유희적 공간으로 해석했다. 한편, 제프리 쇼의 작품 'The Legible city'(읽을 수 있는 도시\_1989~1991)[그림 2]는 실재 도시(맨해튼, 암스테르담 등)를 모델로 제작된 가상의 도시 공간 체험 작품으로 관객은 그 작품 앞에 설치된 자전거를 타고 도시 곳곳을 이동하며 실재와 비슷한 가상의 도시를 체험한다. 이 작품은 미디어아트로서의 공간 확장을 시도한 작품이며 상호 대화형 3D 설치 작품으로 가상-증강현실 속 원격 현전을 제공하였다. 앞서 언급한 초박막 공간의 특징을 보여준 작품이며 랄프 슈넬(Ralf Schnell)은 이 작품의 등장이 기존의 예술이 가지고 있던 이미지와 공간의 개념을 새로운 차원으로 진입하게 하였음을 보여 주는 작품이라 하였다. 또한 VR 미디어아트로서의 확장성을 보여준 사례라 할 수 있다. VR 미디어아트의 특징은 문자뿐만 아니라 그림(이미지), 영상, 소리 등 다중매체를 VR에 혼합하여 사용한다는 점이다. 이러한 VR 미디어아트의 다중매체성을 결정하는 두 가지 특징은 비선형성(非線形性)과 비물질성이다. 비선형성은 사용자 스스로 경험하며 방향이나 경로를 설정하는 것 즉, 여기와 저기를 동시에 존재하는 공간으로 만드는 것이며 비물질성은 VR 미디어아트의 표현 형식을 동시다발적으로 사용하는 것이다. 또한 물질과 분리된 내용을 자유롭게 복제하여 디지털 세상을 구성한다. 비물질성은 표현의 자유를 의미하며 예술의 혁명을 가져왔다. 독일의 시인 아르노 홀츠(Arno Holz)는 예술의 혁명은 수단의 혁명이라고 말하였다<sup>12)</sup>. 이는 매체의 발달로 예술의 형식이 진보를 거듭하고 형식의 진보는 혁명으로 이어진다는

의미로 해석할 수 있다. 매체의 발달로 등장한 다매체적이고 복합매체적인 예술은 심미적인 것에 대한 열망을 확장시켰고, 미학적 해석 가치를 변화시켰다<sup>13)</sup>. 매체들의 기술 발전은 다중 매체 사용과 효용성을 증대시켰고 이에 따라 VR 미디어아트의 확장 가능성은 더욱 확대될 것이다.



[그림 1] Jim Carrey. <영화 트루먼 쇼>, 1998.



[그림 2] Jeffrey Shaw. <The Legible city>, 1989-1991.

### 3-2. 매체재매개성 VR 미디어아트의 확장성 분석

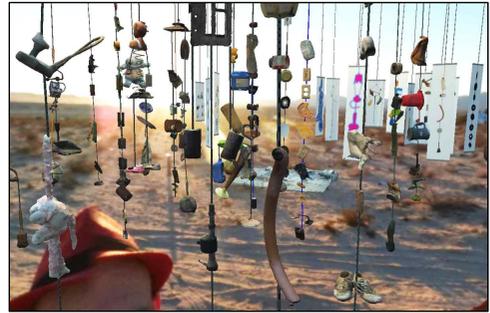
페리 호베르만(Perry Hoberman)의 작품 Suspensions (2018)[그림 3]은 새로운 혼합 현실 설치물 작품이다. 이 작품은 태양에 녹은 플라스틱, 녹슨 캔, 바람에 변질된 테디 베어, 바람 빠진 공, 부식된 자동차 부품, 풍화된 주전자 등 다양한 품목과 3D로 스캔 한 방치된 판잣집으로 구성되어 있다. 여기서 특정 지역에 부착되었던 물건들과 그 지역의 거주민들 그리고 역사는 이 산적이며 비맥락화되어 있다. 각각은 빨랫줄이나 번지 코드로 묶여있고 물건 스스로 아이콘화되어 양면에 수직으로 매달린 인쇄물과 함께 분리되어 비맥락화를 재

12) 조복행, 뮤지컬의 상호매체성과 혼종의 미학, 경인문화사, 2014. p.93.

13) 이종대, '증강현실 퍼포먼스의 감성적 지각 연출 방안 연구', 동국대학교 박사학위 논문, 2019. p.2.

자 강조한다. 이 구조의 현실 버전은 관객에게 동일한 시각 좌표를 제시하지만 HMD(Head mounted Display)를 통해 경험할 때까지 보이지 않는다. 이 설치물의 각 구성요소는 말 그대로 비유적으로 매달려 있다. 중력과 무중력 사이뿐만 아니라 인공물로서의 역사와 물체로서의 물리적 존재 사이에서 균형을 이룬다. 이 작품은 가상현실 앱에 의해 더욱 강화된 중첩된 물리적 현실과 디지털 현실을 결합하여 혼합된 현실을 구성한다. 그러나 실제 세계가 가상 기술에 의해 '비물질화되고 있는 만큼 이러한 기술들을 실제 살아있는 경험의 세계에 대한 연결을 명시함으로써 동시에 '재물질화'를 이룬다. 볼터(J.D.Bolter)와 그루신(R.Grusin)은 학문적으로 '이전의 미디어를 재매개(Remediation)하여 사용한다'<sup>14)</sup>고 하였다. 볼터(J.D.Bolter)와 그루신은 한편 재매개가 미디어 테크놀로지와 인간의 경험을 네 가지 방식으로 구성한다고 주장하였는데 첫 번째, 재매개는 매개의 매개라 하였다. 각 매개 행위는 또 다른 매개 행위에 의존하며 서로를 재생산, 대체한다. 이 과정은 절대적 미디어 구성요소로서 미디어가 미디어로서 기능하기 위해서는 서로를 필요로 한다. 두 번째, 재매개는 매개와 실제의 분리 불가능성으로 이는 모든 매개가 그 자체로 실재적이기 때문이다. 모든 미디어가 재매개의 순환 속에서 다른 미디어에 의존한다는 사실을 인정하더라도 또한 모든 미디어가 실재적인 것을 재매개한다는 사실을 받아들여야 한다. 이것은 인간의 매개 문화 속에서 인공물만큼 실재적인 것에 매개를 제거할 수 없듯 실재적인 것을 제거하는 것은 불가능하다. 세 번째, 재매개는 개혁이다. 재매개의 가장 큰 목적은 다른 미디어를 복구하거나 개조하는 것이다. 이것은 모든 매개가 실재적인 동시에 실재적인 것의 매개이므로 재매개 역시 실재를 개혁하는 과정으로 수용하고 이해할 수 있다. 네 번째, 재매개는 새로운 미디어가 기존 미디어를 완전히 흡수하는 것이다'<sup>15)</sup>. 전술한 네 가지 방식을 살펴볼 때 VR 미디어아트는 네 번째 방식의 미디어로 볼 수 있다. 투명성의 비매개 방식의 대표적인 예가 VR(가상현실)이므로 이는 미디어의 '사라짐'을 잘 구현해 낸 몰입적(immersive) 미디어 테크놀로지로 설명할 수 있다. 여기서 사라짐은 사용자가 몰입에 의해 미디어를 사용 중임을 잊는 행위로 가상 현실에 구현된 환경을 사용자가 감성적 시각 세계로

치환된 것을 의미한다. 이러한 몰입은 비매개가 추구하는 지향점이며 VR을 만들어 내는 미디어들과 기술 장치는 표상의 현전을 제공하며 사용자에게 몰입의 경험을 선사한다. 따라서 VR 미디어아트의 매체재매개성은 기존 미디어를 새로운 미디어로 완전히 흡수·수용함으로써 재매개를 이루고 이러한 재매개는 기존의 미디어가 보여주지 못한 비물질적 몰입의 특성을 보여준다. 이런 점에서 VR 미디어아트의 매체재매개성은 향후 확장 가능성이 높다고 할 수 있다.



[그림 3] Perry Hoberman. <Suspensions>, 2018. Virtual reality, installation view

### 3-3. 매체생태계성 VR 미디어아트의 확장성 분석

매체생태계는 매체 그 자체를 포함하여 매체라는 환경과 상호 관계라는 구도 속에서 삶을 영위하는 인간 유기체 사이에서 발생하는 문화적 성격이 한 사회에 어떻게 형성되는지에 주목한다. 매체생태학에서는 매체 환경을 기본적으로 인간 유기체의 확장으로 보기 때문에 일방적으로 인간이 매체 환경에 지배받는 것이 아니라 거꾸로 매체 환경을 적합하게 변경할 수 있다고 가정한다. 따라서 인간과 매체는 서로 이원적으로 분리되는 것이 아니라 서로를 넘나들며 연결되는 '인간과 매체' 혹은 '매체와 인간의 연속체를 이루고 있다고 본다'<sup>16)</sup>. 이러한 매체생태학적 시각에 의하면 인간이 경험하는 실재는 인간의 지각과 인식, 사고와 느낌 등을 특정한 방식으로 조직 또는 제한하는 매체 체계에 의해 형성된다고 보는 것이며, 매체의 물리적, 상징적 형식에 따라 언어의 형식, 정보의 유포 및 공유의 속도, 정보의 보존 양, 보존성, 공간을 넘어선 의사소통 능력, 의사소통에 참여하는 사회적 조건과 정서적, 지적, 인식론적 조건 등이 다르게 구성될 수 있다는 것을

14) 손종남, '게임의 재매개성', 한국디지털정책학회 디지털융복합연구, 2012. Vol.10(2). p.305.

15) 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신, 재매개: 뉴미디어의 계보학. (이재현, 역), 커뮤니케이션 북스, 2007. p.48.

16) 오창호, '맥루한과 포스트만 생태주의 매체철학', 한국언론학보, 2008. Vol.52. pp.199-225.

말한다. 최준호(2012)는 ‘우리가 어떤 환경에 처해 있는가, 그 환경을 어떻게 느끼는가 그리고 그 환경을 감성적으로 어떻게 경험하는가 하는 점이 문제가 되는 상황에서 미의 경험만 중요한 것이 아니다. 환경의 모든 형상들에 대한 감성적 경험이 모두 중요하다<sup>17)</sup>고 하였다. VR 개척자로 불리는 캐나다 몬트리올 출신의 작가 샤 데이비스(Char Davies)는 3D 컴퓨터그래픽과 사운드를 통합한 VR 작품 오스모스(Osmose)[**그림 4**]를 1995년에 발표한 바 있다. 주목할 점은 데이비스 작품의 경우 작가 본인이 극심한 근시로 유년시절 시력문제를 겪었던 신체적 조건과 관련한 다양한 경험들을 작품에 투영하였다는 점이다. 이러한 작가의 신체적 경험의 투영은 데이비스의 작품에 등장하는 자연의 형상과 오브제들이 구체적이지 않거나 추상적 형태로 표현되고 있다. 이렇듯 작가의 신체적, 정서적 체험은 생태학적으로 매우 중요한 요소이며 이것이 기술 정보 환경과 접목되어 독특한 미학과 작품을 만들어내는 것이다.



[그림 4] Char Davies, <Thee Pond : Osmose>, 1995. Virtual reality, installation view

한국 작가 권하윤이 2017년 발표한 버드 레이디(The Bird Lady)[**그림 5**]는 새를 수집하는 집에 방문하였던 지인의 경험담을 듣고 상상 속의 공간을 VR로 재현해 낸 작품이다. 그 이전인 2015년 권하윤작가의 작품 489 이어스(489 years) 역시 전직 군인이 들려준 이야기를 토대로 하여 제작한 작품으로 비무장지대 안의 북한 마을이나 판문점 등 낯선 사-공간 경험을 제시하며 생경한 감각들을 체험하게 한다. 이러한 작가들의

17) 최준호, 미학에서 지각학으로의 전환과 그 함의, 철학연구, 고려대학교 철학연구소, 2012. Vol. No.45, p.335.

작간접적 경험들이 매체를 만나 새로운 매체생태계 문화를 조성하는 것이다. 포스트만(Neil Postman)은 문화가 성장하는 기술을 매체라고 정의하였는데, 매체는 기술에 속하지만 문화와 커뮤니케이션 상황을 고려하지 않기 때문에 연관되지 않은 기술은 매체가 아니며 의미하지 않다고 했다. 그러므로 매체생태계성은 인간과 매체와의 유기적 관계를 보다 중시하고 인간과 매체를 연속체로 지각하여야 한다. VR 미디어아트에서 인간(작가/사용자)과 매체와의 관계는 필연적일 수밖에 없으며 매체생태계의 자연적·기술적·인식론적 환경을 포함하여 각 유기체들의 상호작용을 강화한다면 확장 가능성은 더 증대될 것이다.



[그림 5] 권하윤, <The Bird Lady>, 2017.

### 3-4. 매체감성학적 VR 미디어아트의 확장성 분석

미학(Ästhetik)은 본래 ‘감성적 지각을 중심으로 한 ‘감성학(Aisthethik)’이었다. 그럼에도 불구하고 미학은 긴 시간 동안 감성적 지각의 탐구가 아닌 아름다움과 예술 그리고 아름다운 예술에 관한 철학적 탐구에 몰두했다. 오히려 감성과 지각은 탐구의 과정에서 배제되었고 이것은 철학적 미학이 가질 수밖에 없었던 운명이었다. 그러나 예술을 둘러싼 상황이 극적으로 변화되었으며 이러한 변화들을 기존의 미학으로는 더 이상 읽어 낼 수 없는 상황에 봉착했다. 마침내 다른 미학이 대두되었고 그 결과, 감성적 지각에 근거를 둔 ‘감성학’이 등장하게 된 것이다. 이로써 지각되는 모든 것이 감성학의 대상이 되며 감성학 중에서도 특히 매체와 지각 그리고 매체에 의해 매개된 지각을 중요한 지점으로 생각하는 것이 바로 매체감성학(Medienästhetik)이다<sup>18)</sup>. 한편, 대부분의 지각들은 매체에 의해 매개된 지각이므로 지각의 문제를 분석하기 위해서는 매체에 대한 분석이 선행되어야 한다. 매체감성학은 순수 예술을 중심으로 전개되는 예술 영역에서도 전통적인 기준

18) 심혜련, 비메의 분위기 감성학과 디지털 매체예술의 수용방식에 관하여, 감성연구 제19집, 2019. pp.5-29.

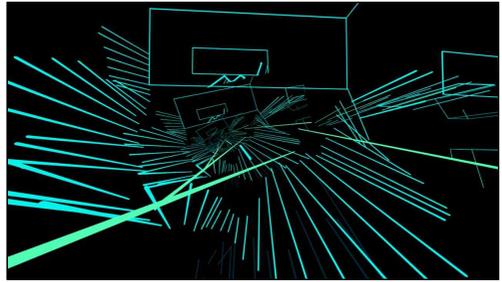
의 미학과는 달리 시각 이미지 전반을 다룬다. 대중 매체나 광고 또 다른 다양한 예술 매체들이 이들의 분석 대상이다. 뵘메(Gernot Böhme)의 감성학에서 가장 중요한 개념은 '분위기(Atmosphäre)'다. 감성적 시각에서 그는 다른 무엇보다 일차적으로 지각하는 것이 어떤 것인지를 묻고 그리고 그것을 분위기라고 본 것이다. 요약하면, '분위기의 지각'이 바로 뵘메의 감성학의 핵심 주제이다. 그에 따르면, 감성적 지각과 관련하여 무엇보다 중요한 요소는 사물에 대한 지각이 아니라, "우리가 느끼는 분위기(das, was man empfindet: die Atmosphäre)" 그 자체인 것이다<sup>19)</sup>라고 하였다. VR 미디어아트와 매체적 특징 역시 매체의 감성학적 특징과 유사함을 알 수 있다. 페리 호버르만의 작품 바코드 호텔(Bar Code Hotel\_1994)[그림 6]은 룸 안의 테이블과 벽에 부착된 바코드를 통해 가상공간을 체험하면서 시간의 재구성을 경험하게 한다.



[그림 6] Perry Hoberman, <Bar Code Hotel>, 1994.

이때 사용자는 바코드를 통해 다른 공간으로 이동하는 일정한 규칙성을 지각하게 되고 새로운 공간에서 다양한 감정을 인식하게 된다. 뵘메가 말한 '분위기를 지각하는 체험을 하게 되는 것이다. 데미안 길리(Damien Gully)의 작품 스펙큘러(Specular\_2016)[그림 7]는 우주 공간이라는 소재로 신비스러운 공간으로 빠져들게 한다. 이때 사용자는 우주라는 가상공간에서 놀라움과 두려움을 경험하며 몰입하게 되는데 이 과정에서 사용자는 온 신체가 반응하는 감각의 지각을 감성적으로 지각하게 된다. 사례로 든 작품들을 매체감성학적 측면에서 본다면 VR 미디어아트의 감성적 지각은 충족되나 그 지각만으로 상호작용성이 충분하다고는 보지 않는다. VR 미디어아트가 본질적으로 가지고 있는

매체미학의 표현 방식(다중매체성)과 매개되는 장치, 작품 그리고 사용자가 서로 상호작용하는 매체 형식이 다르다고 보았기 때문이다. 따라서 매체감성학만으로는 VR 미디어아트의 확장성이 높지 않을 것으로 사료된다. 다만, 매체미학적 관점에서 볼 때 앞서 제시한 VR 미디어아트의 세 가지 속성보다는 오감(五感)으로 느끼는 사용자의 감성적 해석과 표현이 풍부하기 때문에 확장 가능성은 높아질 수 있다.



[그림 7] Damien Gilley, <Specular>, 2016.

#### 4. 결론 및 한계점

본 연구는 VR 미디어아트의 속성 네 가지인 다중매체성, 매체재매개성, 매체생태계성, 매체감성학적 측면을 매체미학적 관점에서 살펴보고 관련 작품들의 사례 분석과 향후 VR 미디어아트의 확장 가능성에 대해 담론적으로 서술한 연구이다.

본 연구의 결과 첫 번째는 다중매체성 VR 미디어아트의 확장성에 관한 것으로서 먼저 VR 미디어아트의 다중매체성을 결정하는 두 가지 특징인 비선형성과 비물질성이 확장 가능성을 증대시켰다고 볼 수 있다. VR 미디어아트의 비선형성은 사용자 스스로의 경험이나 결정에 따라 방향, 경로를 자유롭게 설정하며 시공간에 상관없이 공간을 이동할 수 있게 한다. 또 다른 특징인 비물질성은 표현 형식을 동시다발적으로 사용 가능하게 하며 이러한 표현의 자유는 물질과 분리된 내용들을 제약 없이 복제·재생산하므로 형식에 구애받지 않는 디지털 작품을 구현할 수 있게 했다. 따라서, 매체의 발달로 등장한 다매체적이고 복합매체적인 예술은 심미적인 것에 대한 열망을 확장시켰고, 미학적 해석의 가치를 변화시켰다. 또한 매체들의 기술 발전은 다중 매체 사용과 효용성을 증대시켰고 이에 따라 VR 미디어아트의 확장 가능성은 더욱 확대될 것이다. 두 번째, 매체재매개성 VR 미디어아트의 확장성은 기존 미디어를 새로운 미디어로 완전히 흡수·수용함으로써 재매개를 이루고 이러한 재매개는 기존의 미디어가 보여주지 못한

19) 심혜련.(2019), Ibid, pp.5-29.

비물질적 몰입의 특성을 보여주기 때문에 향후 확장 가능성이 높다고 할 수 있다. 세 번째, 매체생태계성 VR 미디어아트와 확장성은 VR 미디어아트의 특징상 인간(작가/사용자)과 매체와의 관계는 필연적일 수밖에 없다. 그러므로 매체생태계의 자연적·기술적·인식론적 환경을 포함하여 각 유기체들의 상호작용을 강화한다면 확장 가능성은 증대될 것이다. 네 번째, 매체감성학적 VR 미디어아트의 확장성은 매체감성학적 측면에서만 본다면 감성적 지각은 충족되지만 그 지각만으로 상호작용성이 충분하지 않다고 볼 수 있다. 이는 VR이 내포하고 있는 매개와 재매개의 매체 형식과 사물의 지각이 아닌 감성학적 비중이 더 높은 매체감성학적 표현방식에 차이가 있기 때문이다. 따라서 매체감성학 자체만으로는 VR 미디어아트의 확장 가능성은 높지 않다고 하겠다. 다만, 매체미학적 관점에서 볼 때 사용자가 오감으로 느끼는 감성적 해석이 풍부하다는 차별성이 있어 확장 가능성은 높아질 수 있다. 본 연구의 한계점으로는 VR 미디어아트의 네 가지 속성에 맞는 최신 사례에 대한 분석이 부족했다는 점이며 향후 관련 논문 진행시 사례들을 보완하여 진행되길 기대한다.

---

## 참고문헌

1. 손종남, '게임의 재매개성', 한국디지털정책학회 디지털융복합연구, 2012. Vol.10(2). p.305.
2. 송은주, '뉴미디어 아트에서 매체 역할의 변화에 대한 관한 연구', 중앙대학교 박사학위 논문, 2010. p.44.
3. 심혜련, 사이버스페이스의 미학, 살림. 2006. p.38.
4. 심혜련, 비메의 분위기 감성학과 디지털 매체예술의 수용방식에 관하여. 감성연구 제19집, 2019. pp.5-29.
5. 오창호, '맥루한과 포스트만 생태주의 매체철학', 한국언론학보, 2008. Vol.52. pp.199-225.
6. 윤난지, 현대미술의 풍경, 예경. 2005.
7. 이종대, '증강현실 퍼포먼스의 감성적 지각 연출 방안 연구', 동국대학교 박사학위 논문, 2019. p.2.
8. 정근, '감각으로 지각되는 포스트 휴먼 시대의 매체 예술'. 건국대학교 박사학위 논문, 2018. p.68.
9. 제이 데이비드 볼터와 리처드 그루신, 재매개: 뉴미디어의 계보학. (이재현, 역). 커뮤니케이션 북스, 2007. p.48.
10. 조복행, 뮤지컬의 상호매체성과 혼종의 미학, 경인문화사, 2014. p.93.
11. 최연희, 미디어 아트: 현대의 예술과 미학, 미학대계간행회, 서울대학교출판부, 2008. p.140.
12. 최준호, 미학에서 지각학으로의 전환과 그 함의. 철학연구, 고려대학교 철학연구소, 2012. Vol. No.45, p.335.
13. 크리스티안 폴, 디지털 아트, (조충연, 옮김). 시공아트, 2007. pp.7-13.
14. 하선규, '현대 영상매체와 공간적 경험에 관한 매체미학적 연구', 한국미학회, 2012. Vol.71, pp.179-219.
15. N. Bolz, Das kontrollierte Chaos. Vom Humanismus zur Medienwirklichkeit. 1995. <컨트롤된 카오스>, (윤종석, 역). 문예출판사.(원본출판 2000년). p.274.
16. Popper F, Art of the electric age. Thames and Hudson : London, 1993.
17. W. Benjamin, 기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외. (최성만, 역). 도서출판 길. 2007. pp.55-66
18. 정종오. 가상현실(VR) 2018년 현실이 된다. 2016년5월25일, 아시아경제 URL: <https://spri.kr/post/16741>.