

인간과 기계의 공진화적 관점에서 바라본 사이버가수의 진화과정

- I. 서론
 - II. 이론적 배경
 - III. 사이버가수의 탄생
 - IV. 캐릭터성의 기계적 진화
 - V. 인간과 기계음 목소리
 - VI. 결론
- 참고문헌
ABSTRACT

김대우

초 록

90년대 말에 등장한 사이버가수는 잠시 등장했다가 사라져 버렸고 2000년대 들어 몇 번의 시도는 있었지만 유의미한 성공사례를 보여주지 못하고 있다. 사이버가수는 대중음악계에서 아이돌 육성시스템의 등장과 IT산업의 기술발달에 힘입어 탄생하게 되었고 '아담'에서 시작해 보컬로이드 '시유'까지 개발되게 된다. 만화나 게임에 등장하는 일반적인 디지털캐릭터와 차별화되는 사이버가수는 음악을 매개로 하는 이상화의 대상이 될 수 있고 다수의 팬덤을 형성하는 특징을 가지고 있다. 따라서 실패를 거듭하고, 유행이 흘러간 콘텐츠로 간주될 수 있겠으나 보컬로이드같은 새로운 매체를 활용해 지속적인 창작 시도를 하고 있어 진정한 사이버가수 탄생에 대한 기대가 존재한다고 볼 수 있다.

초창기 사이버가수는 인간의 외형만 닮아가려는 노력으로 진행되다가 사이아트와 시유에서 인간의 기능들을 닮아가는 것으로 진화되어 왔다. 본 논문은 과거 등장했다가 사라진 사이버가수가 단순히 실패사례로 끝나지 않고 나름의 인공생명체로 진화하려는 과정 속에서 기술을 발전시키고 기계이미지를 바라보는 대중의 인식변화를 조금씩 이끌었다는 점에서 의미 있는 시도였다고 본다. 더불어 그 진화의 방향성은 인간의 기능을 기계적으로 하나씩 획득하면서 인간과 상호 재미와 감정을 교류하면서 자신만의 외형과 기능을 갖춘 인공생명체로 진화하려는 모습을 갖추고 있다. 이런 논리를 뒷받침하기 위해 브루스 매즐리시의 인간과 기계의 공진화에 대한 연구를 참고했고 90년대 후반부터 등장했던 8개의 사이버가수들의 기획 및 디자인적인 캐릭터성과 가수로서 중요하게 평가되는 목소리(보컬)에 대한 발달 과정을 브루스가 연구한 관점에서 사이버가수의 진화과정으로 분석했다.

기계는 인간과 함께 공진화하면서 진화해오고 있다. 사이버가수도 인간의 이데아적 욕망과 죽음에 대한 공포의 양가적 대상으로 인식되고 있지만 새로운 인공생명체가 되려는 개발노력은 지속되고 있다. 따라서 새로운 사이버생명체라면 시유같은 스타일이 될 가능성이 높다. 왜냐하면 만화적 형태나 기계음 목소리가 인간이 실재 욕망하는 기표의 형태는 아닐 수 있으나 현시대의 대중이 원하는 욕망과 기술적 발달이 교차되는 지점에서 탄생할 수 있는 기표의 형태이기 때문이다.

주제어: 사이버가수, 아담, 시유, 사이아트, 진화, 브루스 매즐리시, 보컬로이드, 인공생명체, 공진화

I. 서론

지금은 잊혀진 가수지만 90년대를 거쳐 온 사람이라면 아담이나 류시아 같은 사이버가수의 이름을 들어봤을 것이다. 8등신 체형에 순정만화 주인공 같은 비현실적 외모의 computer graphic 캐릭터였다. 당시 TV프로그램과 각종 연예뉴스 그리고 언론에서 집중조명을 받으면서 몇몇 가수의 앨범은 기존 가수들 못지않은 판매량을 기록하면서 인기를 얻기도 했다. 국내에서는 97년대 사이버가수 ‘아담’이 최초로 등장하면서 본격적인 사이버가수의 시대를 여는 듯 보였으나 이후 등장한 ‘류시아’, ‘사이다’ 같은 사이버가수가 이렇다 할 유의미한 성과를 보이지 못했고, 2002년까지 몇몇 실험적인 사이버가수 (‘디키’ 1999년, ‘인즈’ 2000년, ‘리밋’ 2002년) 제작을 시도하다 결국 데뷔조차 못하고 서서히 사라지기 시작했다. 이후 2007년 ‘사이아트’, 그리고 2012 ‘시유’까지 보컬로이드라는 새로운 매체와 결합된 사이버가수가 그 명맥을 이어왔다고 볼 수 있다. 최초로 아담이 TV뮤직비디오와 음료CF에 등장할 당시만 해도 각종 언론에서는 새롭게 나타난 사이버 캐릭터가 미래의 음악분야와 엔터테인먼트 분야 등 사회문화적으로 큰 영향을 끼치고 IT기술을 바탕으로 한 신성장산업으로 크게 발전시킬 것이란 희망을 내비치기도 했다. 이런 분위기에 편승해 금융, 방송, 교육 등, 다양한 업체나 기관에서 디지털캐릭터를 제작해 웹사이트나 광고를 통해 홍보효과를 노리는 등 다른 분야로의 확장 가능성까지 보였다. 지금은 사이버가수를 표방하면서 활동하는 캐릭터는 없지만 음악작곡기능을 갖춘 보컬로이드에서 음악을 시각화해주는 캐릭터로써 ‘seeU’ 같은 캐릭터가 소수매니아 영역에서 인기를 끌며 활동하는 정도로 사이버가수의 위상과 활동은 잊혀 졌거나 많이 축소되었다.

해외사이버가수로는 영국의 팝그룹 ‘blur’의 멤버 데이먼 알반과 만화가 제이미 휴렛이 제작한 ‘고틸라즈’¹⁾가 2000년대 이

* 이 논문은 2014년도 중앙대학교 성적우수장학금의 지원에 의하여 작성되었음.

1) 일반적으로 사이버가수라는 의미는 CG로 구현된 가상공간에서 실존하는 인물

후부터 현재까지도 상당히 많은 인기를 끌고 있으면서 활동을 이어오고 있다. 일본 같은 경우 최초의 사이버가수 ‘다테교코’ 등이 있었고 최근에 보컬로이드 캐릭터인 하츠네미쿠 같은 사이버가수가 명맥을 이어오고 있다. 일본은 사이버가수의 세계최초 개발된 나라이고 한국에 비해 소수 매니아문화를 중심으로 게임과 애니메이션 같은 다른 매체와 병행해서 사이버가수로 활동하는 등 좀 더 다양한 시도를 하고 있다.

그러나 국내의 사이버가수는 영국의 ‘고릴라즈’ 처럼 성공하지 못한 채 잊혀져버렸는데 그 원인이 무엇인지 알고 싶은 동기에서 이 연구가 시작되었다. 특히 2000년 이후 등장한 사이버가수는 앞선 실패사례를 교훈삼아 많은 시간과 노력을 투자했는데 제대로 데뷔조차 못하고 사라져 버렸기 때문이다. CG그래픽기술과 하드웨어는 더욱 발전하고 사이버가수는 인간과 구분할 수 없을 정도로 구현되고 있었는데도 몰락의 흐름은 바뀌지 않았다. 몇 가지 거론되는 원인으로 사이버가수에 대한 호감을 끌게 하는 디자인적인 문제와 유명세를 좀 더 효과적으로 퍼트릴 수 있는 기획과 마케팅적인 문제를 지목하기도 한다. 지금에 와서 잊혀져버린 과거의 유물일 수 있으나 AI²⁾에 대한 연구가 꾸준히 진행되고 있고 기술적 필요충분조건이 가능한 현재의 상황에서 사이버인공생명체는 미래에 어떤 형태로든 등장할 수 있다고 본다.

이 없는 가수를 의미하기 때문에 3D그래픽이미지가 떠오르게 마련이다. 그러나 고릴라즈는 국내 사이버가수와 다르게 2D그래픽이미지와 기존 만화적 스타일로 제작되었다. 그리고 실제 노래를 부르는 사람이 철저히 비밀에 붙여지는 경우가 많은데 반해 blur의 리더, 데이먼 알반이 직접 프로듀싱과 노래도 함께 부른다는 것이 이미 공개되었다. 그러나 본 논문에서는 2D, 3D그래픽 표현과는 상관없이 앨범을 내고 공연같은 유사한 활동을 하면서 나름의 팬덤을 형성했던 디지털캐릭터를 통칭해 사이버가수로 정의했다. 따라서 고릴라즈도 아날로그적 느낌이 나는 2D그래픽이미지로 표현되었다 하더라도 제작기술은 디지털로 제작되었으며, 실제 데이먼 알반이 고릴라즈의 실제적 가수라 하더라도 4인조 멤버들의 캐릭터성이 분명하고 각 캐릭터가 나름의 팬층을 확보하였기에 사이버가수로 편입하기로 하였다. (출처: 위키백과)

- 2) 인공지능(人工知能)은 철학적으로 인간성이나 지성을 갖춘 존재, 혹은 시스템에 의해 만들어진 지능, 즉 인공적인 지능을 뜻한다. 일반적으로 범용 컴퓨터에 적용한다고 가정한다. 이 용어는 또한 그와 같은 지능을 만들 수 있는 방법론이나 실현 가능성 등을 연구하는 과학 분야를 지칭하기도 한다. (출처: 위키백과).

그리고 대한민국 음악역사에서 특별한 발자취를 남겼던 대중문화적 사례이기 때문에 더욱 연구가치가 있다. 그리고 최근 보컬로이드 캐릭터가 가수와 비슷한 활동사례로 등장하면서 미약하나마 사이버가수의 명맥이 사라지지 않고 변형, 발전해오고 있는 상황이다.

그리고 사이버가수가 문화상품적 측면만이 아니라 인간의 창조 욕구의 산물로써 인간과 닮은 가상인물의 창조가 어떤 기계미학적 측면이 있는지 연구해보고자 한다. 황상민은 ‘디지털시대에 사이버인간_창조와 영성의 체험, 1999’에서 인간은 사이버공간을 창조하면서 그리스 신화의 이야기처럼 그곳에 인간을 만들어내고 인간의 운명을 마음대로 바꾸기도 하는 그런 신의 능력을 가지는 느낌을 들게 하고 주장한다. 이런 맥락에서 본다면 사이버가수는 개발자의 입장에서는 인간이 가진 불완전한 결핍을 완벽히 보완한 창조주의 피조물이 되는 것이지만 수용자의 입장에서는 때때로 피조물이 창조주를 위협하는 공포의 대상으로 인식되는 경향이 있다. 인간의 오랜 역사 속에서 인간과 닮은 기계적 피조물에 대해서 찬미하거나 공포감을 주입하는 신화, 소설, 영화 등을 수없이 존재해 왔다. 이런 콘텐츠가 끊임없이 지속되어오는 것은 인간의 기본적인 본성에 신이 되고픈 욕구와 신만이 행할 수 있는 능력을 인간이 감히 넘봤기 때문에 응당한 업보를 받게 된다는 종교적 입장같은 두개의 상반된 관념이 존재하고 있다. 아직까지 사이버가수가 완벽히 구현되지 않았고 실제적 위협으로도 다가오지 않았지만 이와 같은 입장이 어떤 배경에서 나왔는지 살펴보는 것은 동시대의 영화나 게임과 같은 디지털콘텐츠에 등장하는 디지털캐릭터가 앞으로 어떻게 진화하게 될 것인지 예측할 수 있고 실제로 등장하게 될지도 모르는 사이버가수에 대한 적절한 철학적이고 윤리적 태도를 제시해 볼 수 있다고 생각한다.

본 논문에서 연구하고자 하는 사이버가수에 대한 정의는 가상 공간의 디지털캐릭터 가수를 일컫는다.³⁾ 사이버가수란 용어는 90년대 말에 등장해 아담, 류시아 같은 컴퓨터그래픽으로 구현된

캐릭터를 지칭하는 용어로 사용해 오다 현재는 사이버가수를 표방하고 등장하는 가수가 없기 때문에 잘 쓰이고 있지 않다. 오히려 3D애니메이션, 영화VFX에서 CG캐릭터가 더 많이 사용되고 있기 때문에 최근에는 디지털캐릭터, virtual캐릭터로 혼용해 쓰이기도 한다. 그러나 본 논문은 대중가요나 음악분야에서 노래를 부르면서 가수로서 팬덤을 형성한 디지털캐릭터로서, 대중문화의 시대적 아이콘으로서 사이버가수를 연구하는 것이기 때문에 일반적으로 많이 통용되는 용어가 적절하다고 판단했다.

현재 사이버가수는 개발목적에 따라 세 가지로 나뉘지는데 첫 번째가 원래 가수처럼 노래와 앨범활동을 하기 위해 개발된 사이버가수가 있고, 두 번째는 게임, 애니메이션에 등장하는 주요 등장인물로 개발되었다가 팬들에게 사랑을 받으면서 가수로 활동영역을 넓힌 캐릭터, 세 번째가 보컬로이드처럼 아마추어 작곡프로그램에서 작곡된 노래를 불러주는 가상캐릭터가 있다. 우리나라의 경우 첫 번째인 사이버가수와 세 번째인 보컬로이드 사이버가수가 존재하지만 두 번째 캐릭터들은 국내에는 거의 없고 일본에서만 볼 수 있다. 일본에서는 마르로스 ‘샤론애플’, ‘아이돌마스터’ 같은, 애니메이션에서 파생되어 음악컨텐츠가수로 활동하는 사례가 오히려 더 많다. 본 논문에서 논란의 여지가 있을 수 있는 점은 보컬로이드 캐릭터를 사이버가수로 볼 것이냐는 점인데, 대부분의 인터넷사용자들은 보컬로이드 뮤직비디오에 등장한 캐릭터를 사이버가수라고 부르는 경우가 많다. 그리고 보컬로이드 캐릭터인 ‘시유’나 ‘하즈네 미쿠’ 같은 캐릭터는 실제 가수만큼이나 일정한 팬덤을 형성하고 있고 원래 가수로 기획되어 제작된 것은 아니지만 음악분야 안에서 가수의 역할과 인기를 갖고 있으므로 본 논문에서 사이버가수로 편입시킬 생각이다.

3) 위키백과, 사이버가수 <http://ko.wikipedia.org/wiki/>, 2015.5.1

II. 이론적 배경

사이버공간과 사이버가수는 실재하는 공간도 아니고 실재 존재하는 생명체도 아니다. 그러나 인간은 심리적 공간으로 인식하고 그것들이 실재하다고 믿는다. 이런 사이버세계의 속성을 황상민은 인공생명의 창조로까지 연장한다. “사이버 공간에서 인간은 새로운 생명체를 만들어내는 경험도 하게 된다. 인간의 경우 한 사람이 각기 다른 사람들의 모습들을 만들고, 또 그 사람의 운명을 통제하는 경험은 그 자체만으로 중독적일 정도로 강한 몰입 효과를 지닌다. 사이버 공간을 통한 창조경험은 일차적으로 인간이 새로운 생명체의 창조자가 되는 것으로 나타난다.”⁴⁾ 가상세계 속에서 디지털캐릭터를 만들어 보는 행위가 생명체를 창조하는 것과 비슷한 경험이라고 말하고 있는 것이다.

사실 인간이 새로운 피조물을 창조하는 사례는 사이버세계 속에서만 있었던 것은 아니다. 먼 옛날부터 오늘날까지 자동인형이나 로봇의 형태로 존재해 왔다. 그리스의 헤파이토스 신은 탈로스 Talos라는 일종의 청동로봇을 만들어서 크레테 신전을 지키도록 했고, 15세기에는 수학자이자 천문학자인 요하네스 뮐러 Johannes Müller가 독수리와 파리를 만들어서 동시대인들을 놀라게 했다. 18세기 프랑스 보캉송은 12가지 음을 연주할 수 있는 플루트 주자를 만들었는데 손가락, 입술, 혀를 움직일 수 있었다.⁵⁾ 자동인형이나 사이버가수는 물질적인 차이 이외에 기계라는 측면에서는 동일한 창조물이다. 가죽이나 나무, 금속 같은 물질적 차원에서 전자적 신호를 이용한 디지털영상으로 매체가 바뀌었을 뿐이다.

본 논문은 창조된 인간의 피조물(사이버가수)이 조금씩 진화하고 있다고 주장하려고 한다. 그리고 그 진화의 구체적 모습은 인간외형을 얼마나 정밀하게 닮아 가느냐가 아니라 인간의 기능성

4) 황상민, 「디지털시대에 사이버인간: 창조와 영성의 체험」, 『한국신학 마당』 1999, <http://theologia.kr/index>.

5) 브루스 매즐리시, 『네 번째 불연속』, 김희봉 역, 2001, p63-p65

(움직임, 감정표현, 목소리, 조건반사)을 하나씩 기술적으로 획득해가면서 진화해 가는 모습이다. 인간이 스스로 부족한 한계를 극복하고자 기계를 만들었듯이 피조물 또한 좀 더 완벽한 인간이 되기를 희망하기 때문이다. 처음에 인간과 닮은 모습과 자동인형 같은 움직임만으로 만족하다 지금은 완벽한 인간의 움직임을 구현할 뿐 아니라 인간능력을 초월하는 외형과 움직임을 보여주길 원한다. 이는 타락한 키프로스의 여성들에게 실망해 순수하고 가장 이상적인 아름다움을 가진 여인 조각상을 살아 숨 쉬게 만들었다는 피그말리온 신화와 연결될 수 있다. 이렇듯 인간의 욕망으로 탄생하고 점차 조금씩 발전해 가는 피조물은 진화의 과정을 겪고 있다고 볼 수 있다. 그러나 그 진화의 끝은 인간처럼 의식과 자의식을 가진 존재, 이성과 감성을 표현하는 존재로 발전해갈 것으로 본다.

하지만 본 논문에서는 미래의 기술발달을 예측하려는 것에 목적이 있는 것이 아니라 인간의 본성 속에 기계창조의 욕구를 통해 탄생한 사이버 캐릭터가 인간의 선택과정을 통해 조금씩 진화하고 있다는 주장을 하려는 것이다. 이런 주장을 펴기 위해 인간과 기계의 상관관계와 공진화의 발전을 다룬 브루스 매즐리시 Bruce Mazlish의 연구를 살펴볼 필요가 있다. 그는 <네 번째 불연속, 2001>의 저작을 통해 인간이 기계에 비해 그다지 특별할 것 없는 존재인지를 형이상학적 사색과 과학적 분석, 구체적인 역사적 사례를 통해 밝혀내고 기계가 인간과 어떻게 진화해 오고 있는지 연구하고 있다. 결과적으로 인간에 의해 창조된 기계가 앞으로 어떻게 진화될지도 예측하고 있다. 그의 주장에서 필자는 인간의 기능성을 기계가 획득하면서 진화한다는 말에 동의하고 앞으로의 논지에서 이것과 사이버가수의 진화과정을 비교분석하려고 한다.

먼저 기계의 진화를 논하기 전에 인간만이 고귀한 영혼과 신체능력을 통해 진화해오고 있는 유일한 생명체라는 믿음을 우리는 깨야 한다. 이렇게 하는 것은 우리가 편견 없이 기계진화를 냉정한 시선으로 바라보아야하기 때문이다. 18세기 라 메트리는 의사

였고 원래 성직자가 되려고 했던 그는 자연철학으로 공부를 시작하면서 철학적 관점에서 인간의 신체를 연구하기도 했던 사람이다. “그는 인간의 신체는 스스로 스프링을 감는 기계이다. 이것은 영구적인 운동의 살아있는 이미지이다. 영양공급은 열이 일으키는 운동을 유지한다. 음식이 없으면 영혼은 수척해지고 미쳐서 고갈된 채 죽는다.”⁶⁾라고 말했다. 그는 금속과 같은 무기물만이 기계라고 보지 않고 유기체 또한 근본적인 구성물질은 비슷하며 연료공급이 필요한 기계로 보았던 것이다. 따라서 인간은 이성과 감성, 자의식의 깊이가 동물이나 기계보다 깊고 오랫동안 축적된 것 외에 육체와 물질적인 면에서 월등하지 않다고 본 것이다. 그렇다면 정신은 어떤가. 여기서는 프로이드와 파블로프를 살펴보자. 프로이드는 인간의 진화과정이 인간생식과 성적선택으로, 파블로프는 인간의 기계적 본성, 즉 조건반사와 무조건반사로 발달했다고 보는 견해이다. 인간의 동물과 기계와 근본적으로 다르다고 보는 인간의 유일성이 이성과 영혼인데 이것 또한 유구한 역사 속에서 인간의 성에서 나왔다고 본다. 인간의 성의 뿌리는 무의식 속에 있으며, 인간 진화의 희미한 과거에까지 뻗어 있다. 동물적 본성을 기초로 한(따라서 잠재적으로 기계적 특성을 가진) 인간은 진화를 통해 문명세계의 문화적이고 신경증적이며 때때로 정신병적 동물이 되었다고 프로이드는 보았다.⁷⁾ 파블로프는 동물의 조건반사에 대한 개념을 인간으로 확장해 인간의 정신현상과 높은 수준의 신경활동을 객관적·생리적으로 측정해 인간행동을 설명하려 했다. 이들의 연구덕택에 인간의 정신병이나 심리를 치료하는데 프로이드와 파블로프의 법칙들이 활용된다. 따라서 뇌와 신경을 생리적 기계적 장치로 보고 심리억제현상이나 방어 메커니즘을 갖고 있는 정신병환자를 치료하는데 약물이 사용되고 있다. 기계가 제대로 작동하지 않을 때 윤활유를 넣어주는 것처럼 물질적 약품에 의해 인간의 정신도 제한받을 수 있다는 것을 보여준다. 이것은 인간의 정신도 작동원리나 구조가 기계적

6) 브루스 매즐리시, 『네 번째 불연속』, 김희봉 역, 2001, p52

7) 브루스 매즐리시, 앞의 책, p200

메커니즘을 갖고 있다고 보는 관점에서 출발한다. 그래서 인간은 기계와 비교했을 때 특별한 존재도 아니고 오히려 기계를 통해 특별한 존재가 되려고 했다. 이것은 150년 전 찰스 베비지를 통해 인간의 생각하는 능력을 완벽히 재현하지 않지만 기계가 생명력을 갖게 되는 최초의 컴퓨터의 원형을 개발하게 된 근거가 된다.

이렇게 특별하지 않는 인간이 다른 동물에 비해 그나마 발전된 진화를 이룩한 것은 기계를 만든 점이다. 따라서 인간의 진화과정은 기계와 불가분의 관계이다. 인간이 수만 년 동안 진화해 오고 있으나 신체적으로 연약하고 수명이 짧고 자연재해의 위험 속에 노출되어 살아왔다. 진화과정이란 것이 좀 더 나은 육체적 조건으로 발달한다고 본다면 수만 년 동안 뇌가 더 커진 것 외에는 신체적으로 나아진 것은 거의 없다. 인간은 여전히 새처럼 날수 없고, 물속에서 몇 시간씩 유영할 수 없으며, 사지동물처럼 빠르게 달릴 수도 없다. 인간이 동물보다 좀 더 나은 것은 사고의 깊이와 추론능력의 정도에서 차이 나는 것이고 그것으로 인해 도구를 사용하고 새로운 기계를 창조하는 능력이 생긴 것이다. 지난 수만 년 동안 인간신체의 한계를 극복하려는 현미경, 자동차를 발명하는 것에서부터 자연과 동물을 지배하려는 컴퓨터와 전자장치를 개발해 왔다. 따라서 인간의 본성 중 동물과 구별될 수 있는 중요한 특성은 기계를 창조할 수 있는 능력이고, 인간이 단순히 진화하는 것이 아니라 기계창조와 밀접한 관계를 가지고 진화한다는 점을 알아야 한다. 하지만 여기서 더 나아가 인간의 신체적 한계를 극복하려는 기능뿐만 아니라 인간자체의 신체기능과 사고능력, 감정기능까지 모든 것을 갖춘 기계를 만들려고 한다. 결국 인간은 기계를 통해 인간진화단계를 앞당기려고 하는 것이다. 그것의 결정체가 프랑켄슈타인처럼 공포의 대상이 된다 하더라도 창조의 본성을 통해 인간보다 진일보한 인공생명체를 만드는 것이다. 이런 인과관계에 따라 기계도 진화한다고 볼 수 있다. 다만 기계의 진화는 자연선택보다 인위적인 선택에 가깝다. 이런 뜻에서 무엇이 살아남을지 선택하는 것은 인간이다. 기계를

진화론의 관점에서 다룰 때는 다윈의 방법을 뒤집어 자연선택에서 후퇴하여 일종의 품종개량을 모델로 삼아야 한다. 기계에 대한 인위적인 선택은 완전한 기계를 만들어 내는 형태로 진화 할 것이다. 사이버가수의 발달과정은 이러한 인간의 선택과 맞닿아 있고 그 과정 중 인간신체의 기능성이 선택의 기준이 되어왔다.

브루스의 논지는 고대부터 현대문명에 이르기까지, 인간이 기계를 만들고 기계가 인간을 변화시키는 `인간과 기계의 공동진화'의 서술과정이라고 보았다. 따라서 미래에 인공생명은 인간이 가진 기계창조본성에 의해 등장할 수밖에 없고 그것을 공포감과 파괴대상으로 삼기보다 인간과 공생하는 존재로 만들어야 한다고 주장한다. 인간 중심주의 탈피를 주장하는 브루스의 과학사관은 인간의 역사에서 배제되었던 기계의 진화사를 다시 바라보게 하는 `시각의 힘'을 전해주고 있다.⁸⁾ 따라서 이런 관점에서 90년대 후반부터 2010년대까지 등장했던 사이버가수의 발달과정을 분석해 본다면 인간의 기능성이 사이버가수에게 어떻게 적용되고, 기계적 발달이 다시 인간진화에 어떤 영향을 주는지 알아볼 수 있을 것이다.

Ⅲ. 사이버가수의 탄생배경

90년대 후반 국내에 사이버가수가 처음으로 등장했는데, 그들은 갑작스럽게 음악시장과 방송에 등장한 것은 아니다. IT의 발전과 PC의 보급에 따라 기술적 발달과 소비세대의 등장에 따른 문화적 발달, 음악시장의 변화 등 다양한 상황의 시대적 흐름 속에서 탄생하게 되었다. 따라서 앞으로 사이버가수의 발전방향을 연구하고 예측하는 관점에서 구체적으로 어떤 변화들이 사이버가수의 등장에 일조했는지 알아보는 것은 중요하다 하겠다.

90년대 초반 서태지와 아이들이 등장하면서 힙합, 랩, 댄스음악을 내세우면서 이전 세대의 음악과 차별화를 가지는 아이돌시

8) 오우철, “기계도 진화하는 생명체”, 『인터넷한겨레』, 2001

대가 시작되었다. 이후 SM, 대성기획(현 DSP미디어)을 필두로 한 HOT, 썬스키스, SES, 핑클 등 기획형가수가 등장하면서 아이돌 전성시대를 열었다. 지금은 음반기획사에서 가수를 키우는 일반화된 방법이지만 당시에는 가수의 선발과 음악, 의상, 퍼포먼스를 기획사의 주도하에 연습생을 선발하고 트레이닝 시켜서 데뷔시키는 것은 드문 일이었다. 이런 기획형가수의 등장은 한 가지 중요한 대중음악의 흐름을 바꾸어 놓았는데 ‘듣는 음악에서 보는 음악으로의 변화’였다. 미디어기술의 발달과 케이블채널이 보급되면서 영상의 시대로 접어들었고, 라디오보다 TV화면에서 음악프로그램을 더 자주 보게 되면서 가수의 외모와 퍼포먼스가 중요시되기 시작했다. 그러다보니 가수의 선발과정에서 가창력보다 잘생긴 외모를 선호하고 가수들의 이미지도 비주얼 위주로 기획하게 되었다. 여자아이돌가수는 순수함, 청순함, 여성스러움, 인형 같은 외적 이미지들을 주로 연출하였고 남자아이돌가수는 꽃미남, 왕자님 같은 부드러운 이미지를 보여주려 했다. 결국 보는 음악으로 변화는 비주얼적인 측면을 지나치게 강조하여 노래보다 퍼포먼스적인 부분에 치중하게 되었다.⁹⁾ 따라서 음반기획사의 의도는 물질성과 예술적 주체를 포기하더라도 외적 표피의 완벽함을 추구하는 방향으로 흐르게 된 것이다. 이런 대중음악의 변화 속에서 CG기술을 앞세운 IT개발자가 등장한다. 영상 속에서 만큼은 완벽한 외모를 구현할 수 있고, 모션캡처를 이용해 동작의 실수나 부자연스러움 없는 정제되고 현란한 퍼포먼스를 만들며, 영화에서나 볼 수 있는 화려한 뮤직비디오를 선사할 수 있는 가수로서 사이버가수만큼 매력적인 IT상품은 없었을 것이다.

9) 김진아, 「아이돌 중심 대중음악시장의 한계에 관한 연구」, 고려대학교 방송영상학 석사논문 (2010.12)

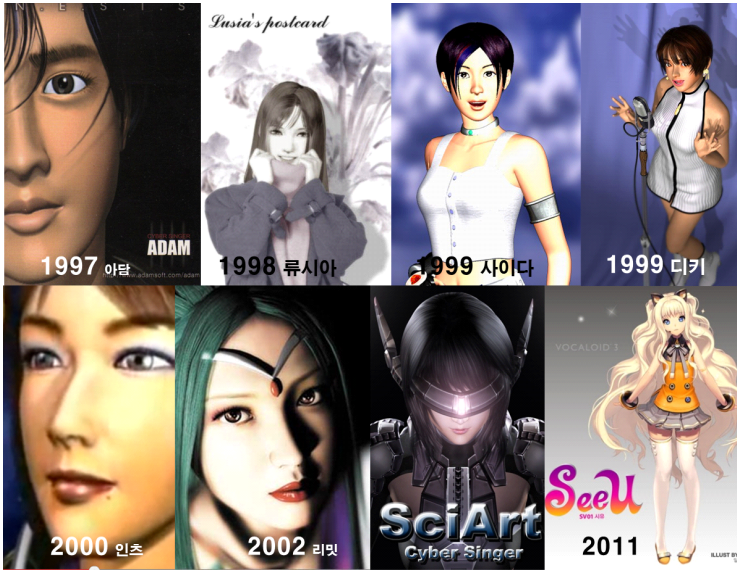


표 1. 사이버가수의 연도별 정리

사이버가수를 기획제작한 곳은 음반기획사가 아닌 IT개발사라는 것을 생각하면 기획형가수를 바라보는 시선의 차이를 알 수 있다. IT개발자들에게는 TV브라운관에서 화려한 퍼포먼스를 보여주는 아이돌스타가 형광물질과 충돌하여 빛을 내는 전자의 움직임과 크게 다르지 않다고 생각하고, 단순히 음악과 결합된 디지털 영상 콘텐츠 정도로 여겼을 것이다. 따라서 전자의 형상을 아름답게 구현하고 움직임을 완벽히 제어할 수 있다면 새로운 아이돌스타를 만들 수 있다고 본 것이다. 이것은 18세기 프랑스 보강송의 자동인형과 다를 바 없다. 기계공이 인간의 몸(신체)과 닮게 만듦으로써 인공생명의 완전한 기계를 구현할 것이라고 착각하는 것과 같다.

이런 상황과 더불어 IT개발자에게 사이버가수를 개발할 수 있는 경제적 조건들이 형성되었는데 개발에 있어 중요한 도구로 사용되는 소프트웨어 가격이 하락했고 CG제작기술의 비약적 발전하던 시기와 맞아 떨어졌다. 95년도 dos에서 window운영체제로 발

전하면서 PC의 보급이 확산되었고 window NT가 나오면서 UNIX워크스테이션에서만 운영되던 하이엔드 3D제작툴이 PC에서도 설치될 수 있었다. 이와 함께 3D제작툴인 3D studio max, maya, softimage 등이 수억 원대에서 수백 원대로 가격이 하락하면서 국내IT기업도 사용할 수 있게 된 것이다. 그리고 사이버가수를 제작하는 기술도 빠르게 발전했는데 nurbs와 polygon모델링 기법들이 등장하면서 가장 난이도 높았던 인간형 모델링이 가능해졌고 UV좌표를 이용한 유기체 맵핑기술도 개발되었다. 뿐만 아니라 하드웨어환경도 이를 뒷받침해주게 된다. 워크스테이션만큼 발전한 pc는 빠른 렌더링을 가능하게 했고 개인에게 보급된 pc의 확산이 인터넷을 통한 기술의 공유와 맞물려 CG기술발달을 더욱 촉진시켰다. IMF 이후 국가적 경제위기를 겪은 정부에서는 새로운 성장 동력이 필요하게 되면서 IT기술력을 바탕으로 한 사이버가수는 정보과학산업의 총아로써 기대를 받을 수 있었다.

대중음악시장의 변화와 IT기술발달 외에 신세대의 등장도 큰 몫을 차지한다. 서태지와 아이들로 촉발된 보는 음악, 대형기획사를 통해 육성된 아이돌스타, MTV채널을 통한 뮤직비디오 등과 같은 음악시장의 환경변화는 90년대 소비세대의 등장과 맞물려 거대한 문화산업으로 성장하고 음악컨텐츠상품으로 평가받게 된다. 이것에는 소비세대의 변화가 주요한 요인으로 작용했는데 음반의 주 소비층이 20 ~ 30대에서 10대 ~ 20대로 변화된 것이다. 젊은 아이돌스타가 등장하면서 비슷한 또래가 주요 팬 층이 되고 그들의 구매 욕구를 높이기 위해 음반, 캐릭터, 광고, 출판 등 다양한 마케팅전략을 세우다 보니 가수의 음반뿐 아니라 엔터테인먼트적인 부분을 포함한 다양한 상품성을 부각시키게 되었다. 이와 같은 상품성을 소비하는 세대는 90년대 등장한 X세대로 물질적인 풍요 속에서 자기중심적인 가치관을 갖고 있고 처음에는 TV영향을 받다가 점차 컴퓨터에 심취하기 시작한 세대들이다. 이들은 물건을 구입할 때에도 필요에 의해 사는 것이 아니라 갖고 있어서 즐겁기 때문에 구매한다.¹⁰⁾ 상품의 이미지에 열중했던 X세대는 적극적인 소비행위를 통해 자신의 존재감을 표현했다. 이

들은 pc통신이나 인터넷으로 가상세계속의 인간과 커뮤니케이션 하는 것이 낯설지 않다. 그래서 영상매체와 가상캐릭터가 결합된 사이버가수는 이들 X세대에 그들이 열광하는 하나의 스타아이콘으로써 거부감 없이 접근하려고 했다. 가상세계 속에서 자신을 대리하는 아바타를 통해 또 다른 자아를 창조하고 현실 속 자신과 다르거나 좀 더 우월하게 표출되기를 원하는 이들에게 진짜가 아닌 가상의 캐릭터일지라도 거부감이 덜 할 수밖에 없다. 그들도 사이버세계 속에서 가상존재가 되어 봤기 때문이다.

결국 사이버가수가 나타날 수 있었던 이유는 기술적 발달로 인한 사이버의 가상성이 젊은 소비세대에 수용되고 영상매체와 결합되면서 시각적 음악컨텐츠로서 극대화된 결과물을 원했기 때문이다. 이후 음악컨텐츠의 시각화로 나타난 사이버가수가 어떤 사례들이 있으며 그들이 진화해 가는 과정에서 인간신체의 기능성들과 어떤 관계를 맺고 있는지 살펴보도록 하겠다.

IV. 캐릭터성의 기계적 진화

최초의 사이버가수의 탄생목적은 인간과 닮았지만 완벽히 조정할 수 있고 이상적 신체를 가진 피조물 구현과정이었다. 오랜 역사 속 이야기에 등장하는 자동인형이나 인간이 만든 피조물은 인간의 부족한 모습이나 능력을 대체하는 이상적인 형태로 제작되었다고 전해진다. 인간은 실수할 수 있고, 타락하기도 한다. 그러나 인간이 만든 피조물은 고장날 수는 있지만 잘못된 결과를 만들지 않기 때문이다(물론 올바른 자료를 사용했을 때만).¹¹⁾ 기계적 전자신호로 만들어진 최초의 사이버가수는 실존가수들의 기능적 한계와 신체적 불완전성을 보완하기 위한 나름대로의 합리적 선택이었다.

국내 최초의 사이버가수 아담의 캐릭터설정은 사랑하는 인간 여성의 곁에 있기 위해 사이버 세계인 에덴(EDEN)을 떠나 현실

10) NAVER, www.naver.com, 검색어: X세대, 2015.5.1

11) 브루스 매즐리시, 『네 번째 불연속』, 김희봉 역, 2001, p95

세계로 왔다고 한다. 실제로 아담의 <세상엔 없는 사랑>뮤직비디오에서 인간여성과 CG캐릭터인 아담이 같이 연기하는 장면이 나오기도 한다. 아담의 디자인은 앞서 말한 캐릭터설정에서 기인한 측면이 강한데 장난스럽지 않으면서 진지한 사랑을 나눌 수 있는 이미지는 성인남자의 모습이어야 했다. 따라서 아담의 외모는 여성을 사랑하는 한 남성의 표상을 사실적인 영화나 드라마의 인물에서 가져왔다고 볼 수 있다. 실제 아담소프트 박종만 사장은 아담의 실제 모델이 당시의 드라마 단역으로 출연한 원빈이라고 말한 바 있다.¹²⁾ 그래서인지 얼굴형과 눈매 그리고 머리모양은 원빈과 상당히 닮아 있다. 거기에다 좀 더 완벽한 외모를 구축하기 위해 당시의 잘생긴 배우들의 눈, 코, 입, 얼굴형 등의 요소를 조합해 만들었다고 한다. 아담의 신체비례를 집어보면 머리와 몸의 비례는 정확히 8등신이고 얼굴의 전체길이를 1로 봤을 때 가로길이는 0.75정도가 되기 때문에 서양인 얼굴비례와 비슷하다. 이는 서양인의 인체비례를 이상적인 모델로 보고 디자인했다고 볼 수 있다. 아담의 복장이나 머리스타일은 뮤직비디오와 앨범홍보이미지 등에서 90년대 트렌드한 스타일을 입는 편이었는데, 아이돌가수의 화려한 복장이 아니라 당시의 대학생, 젊은이들이 즐겨 입는 깔끔하고 모던한 ‘댄디’ 및 ‘캐주얼’ 스타일로 디자인되는 경우가 많았다. 패션에 민감하고 외모에 관심이 많으며 피부와 헤어스타일에 시간과 돈을 투자하는 20~30대 초반의 도시남성들을 메트로섹슈얼(metrosexual)¹³⁾ 스타일이라고 하며 이런 아담의 스타일은 부드럽고 차분한 남성상으로 여성들에게 어필하기 가장 좋으면서 아담이 부르는 록발라드풍과 잘 어울려 보일 수 있었다. 결과적으로 아담의 외적 이미지는 당시의 트렌드와 이상적인 남성성의 모습을 완전함으로 형상화하려는 의지의 표현이다.

아담과 같이 인간과 닮아가려는 추세는 류시아까지 이어졌다.

12) 노규민, “사이버가수 아담, 실제모델은 원빈”, 『뉴스웨이』, 2013년 3월 22일.

13) NAVER, www.naver.com, 검색어 : 메트로섹슈얼, 2015.5.1

류시아는 순정만화에 나올법한 청순한 소녀이미지를 보이고 있는데 다른 사이버가수와 다른 특별히 주목되는 부분은 류시아의 나이를 디지털 시간개념을 도입한 점과 신인류에게 인간적 감정을 갖게 하려는 실험과정에서 태어난 인간이 만든 피조물이란 설정이다. 반면 아담은 20세의 나이와 몸무게, 혈액형 등이 인간과 동일하고 또 다른 차원의 ‘에덴’ 이란 세계에서 건너온 인물로 설정했다. 류시아는 인간이 창조한 새로운 생명체라는 설정 때문인지 후에 섹시미가 가미된 사이버여전사의 이미지로 탈바꿈하게 된다.

이처럼 아담과 류시아는 관객들에게 외모로써 극대화된 호감을 끌어올 수 있는 얼굴형과, 신체비례, 인격체에게 부여되는 프로필설정 등은 사이버가수가 실존가수보다 좀 더 매력적으로 보이게 하려는 장치들이다. 호감을 주는 인간외모에 대한 고민은 사이버세계 속에서는 더욱 쉽고 시뮬레이션이 가능하기 때문에 현실세계보다 더 급진적으로 발달하거나 왜곡되기도 한다. 이와 같은 고민들은 이후 게임과 애니메이션에 등장하는 캐릭터디자인에 큰 영향을 주었다. 기계가 인간을 닮아가려는 경향은 공진화단계에서 가장 기초적인 단계로 볼 수 있다. 아직 기계가 인간의 기능성을 완벽히 구현할 수 없기 때문에 표피적인 외모만을 따라가는 과정이다.

아담과 류시아가 동시대의 20대 청춘남녀의 이상형이라면 ‘사이다’는 동시대 10대 재기발랄한 소녀를 롤모델로 삼고 있다. 16세의 나이에 168cm, 45kg으로 여고생의 이상적 몸매를 갖고 있다. 또래집단의 여성들에게 동질감을 불러일으키려고 걸스카웃대원이라는 설정과 동성적 호감을 끌어내기 위해 보이쉬(boyish)한 취미활동인 오토바이 타기를 내세웠다. 당시의 패션스타일을 반영하기 위해 비슷한 시기의 아이돌그룹의 의상과 헤어스타일로 디자인했다. 사이다는 10대들의 이상적 표상을 추구하긴 하지만 아담과 류시아보다 개성을 좀 더 살린 캐릭터라고 볼 수 있다. 아담, 류시아가 모든 세대들에게 호감을 줄 수 있는 대중적 노래와 외모로 어필했다면 사이다는 10대 여성들만을 타겟으로 삼고

또래집단들이 느끼는 심리를 과감히 표현하면서 그들의 지지를 원했다. 사이다의 1집 앨범에 수록된 ‘진실은 싫어’ 라는 노래가사를 보면 당시의 유명방송인인 최진실을 귀여운 외모 때문에 못남성들에게 사랑받는 여자라고 폄하한다. 사회적 존재로 성장하는 과정에서 외모에 의해 차별받는 불공평한 세상을 조롱하는 10대들의 사춘기 같은 반항심리가 잘 묘사되어 있다고 볼 수 있다.

사이다는 인간의 움직임이 사이버가수와 결합한 점이 중요하다. 90년대 댄스음악의 일반적 경향은 누구나 따라 출 수 있는 정도의 단순한 동작과 가사나 곡의 특성을 담은 안무가 중요한 포인트였다.¹⁴⁾ 댄스음악의 안무는 내면의 감정을 표현하는 감성적 전달보다 음악적인 요소를 몸으로 표현해내는 유연하고 경쾌한 춤사위로 관객의 시선을 끌어 모으는데 목적이 있다. 따라서 댄스음악을 듣는 관객은 경쾌한 음악적 선율, 안무의 볼거리를 통해 청각과 더불어 시각에서 유희를 즐기게 된다. 따라서 댄스음악을 노래하는 사이다에게 뮤직비디오에 사용된 모션캡처는 필수불가결한 선택일 수밖에 없었다. 중요한 점은 모션캡처를 통해 인간의 움직임에 대한 연구가 더 깊이 있게 진행된 점이다. 단발적이고 순간적인 동작을 주의 깊게 살펴보려면 고속촬영카메라를 사용하겠지만 2차원 화면에서 확인할 수 있을 뿐이다. 모션캡처는 3차원적으로 동작을 분석할 수 있고 자유롭게 편집할 수 있다는 점, 따라서 새로운 움직임으로 재창조가 가능하다는 것이 중요하다. 인간 스스로 인간의 움직임을 과학적으로 인지하는데 큰 역할을 했다고 볼 수 있다. 모션캡처 테크놀러지는 이후 애니메이션, 게임, 영화에 적극 도입되면서 좀 더 디지털캐릭터에게 실감나는 움직임을 부여했다. 사이다는 상업적인 콘텐츠로써 발빠르게 모션캡처를 댄스음악안무에 적용시켰고 이러한 시도는 인간의 움직임을 기계와 합치시키는 것으로 공진화의 다음단계로 넘어갔다고 볼 수 있다.

완벽한 외모를 추구하는 경향은 인츠, 리밋에도 이어진다. ‘인

14) 배수을, 「한국대중춤으로서의 포인트 안무에 내재된 댄스코드와 사회문화적 함의고찰」, 『무용예술학연구』, 제 43집 4호, 2013, p73

즈’는 3인조 댄스그룹을 표방하며, 화려한 댄스퍼포먼스에 포커스를 두면서 남녀인간캐릭터와 더불어 로봇캐릭터를 추가했다. 그래픽기술이나 사실성면에서 진일보한 측면은 많지 않지만 기존 사이버가수와 차별화된 퍼포먼스는 좀 더 진보된 모션캡처를 사용해 훨씬 자연스러운 모션을 만들어 냈다. 사실 다채롭고 복잡한 인간의 움직임에 캡처해서 디지털캐릭터에 입혔다고 해서 인간보다 더 완벽해졌다고 말할 수 없다. 동작과 표정, 그리고 립싱크가 관객에게 동시에 적절하게 가수의 감정을 잘 전달해야 한다. 인즈의 뮤직비디오에서 사이버가수들의 퍼포먼스는 오히려 자연스런 동작에 반해 무표정한 얼굴과 립싱크의 엇박자 때문에 부자연스러움을 더욱 느끼게 된다. 오히려 인간을 가장 닮지 않은 안무를 담당하는 로봇 ‘킨’만이 가장 자연스러워 보일 지경이다. 이에 반해 2002년도 등장한 ‘리밋’은 이전 사이버가수들에 비해 가장 정확한 얼굴모사와 립싱크를 보여주고 있다. 뮤직비디오의 완성도도 나름 돋보이는 작품이기도 하다. 인간의 기능성에서 인간외피와 움직임을 더해 감정표현기능을 갖춘 진보된 사이버가수라고 할 수 있다.

인즈와 리밋에서 사이버가수의 진화적인 측면에서 볼 때 눈여겨 봐야할 점은 SF, 판타지 스타일과 제작시스템의 진화를 들 수 있다. 당시의 대중음악트렌드는 아이돌 그룹들이 대거 등장하고 젊은 세대와 청소년층이 주소비층으로 나서게 되면서 대중의 요구와 선호성향이 뚜렷하게 아이돌그룹에 반영되는 하위문화적 양상이 두드러지게 나타난다. 여성아이돌의 경우 귀엽고 섹시한 이미지가, 남성아이돌의 경우 멋진, 남자다운 이미지를 선호하게 된다.¹⁵⁾ 이에 반해 인즈와 리밋, 그리고 2007년 등장하는 사이아트 같은 사이버가수는 SF 판타지 스타일로 뮤직비디오에 등장한다. 영화나 애니메이션에서 볼 수 있는 미래사회나 판타지 이미지들은 비주얼을 중시하는 당시의 뮤직비디오에서도 음반기획사가 선불리 시도할 수 없는 장르였다. 3D디지털영상기술이 필요하

15) 박희지, 「k-pop특성과 k-pop아이돌의 패션이미지」, 서울대학교 의류학 석사학위논문, (2012.8), p91

고 3~4분짜리 뮤직비디오영상제작에 들어가는 비용도 수억 원이 들어가기 때문이다. 반면 IT기술을 바탕으로 엔터테인먼트산업에 진출한 사이버가수 기획사는 자신의 영상기술력을 바탕으로 시간과 제작비를 줄일 수 있었다. 그리고 SF, 판타지스타일은 기존 아이돌 그룹과의 차별화로 독자적 패션이미지로 보여 질 수 있고, 고급영상미와 액션이 들어간 뮤직비디오는 사이버가수만이 가능하다는 것을 강조하고 있다. 인츠의 타이틀곡 <갯 어웨이>는 뮤직비디오에서 지구전사로 파견된 섹시여전사 ‘가이아’의 활약을 담았다. 그녀가 입은 우주복 수트는 몸에 부착된 기계적 장치와 함께 플라스틱, 메탈재질이 뒤섞여 마치 사람모습을 한 안드로이드처럼 보인다. 리밋은 Life, Innovation, Marvel, Information, Techology의 약자로서 생명력이 있으면서 혁신적이고, 경이로운, 지능화된 디지털 사피엔스의 결정판을 뜻한다. 리밋의 <독불> 뮤직비디오에서는 부드러운 외모에 영화<매트릭스>같은 스텐트액션과 특수효과 볼거리를 제공한다. 날개를 펴고 비상하려는 세 마리의 용이 조각된 고성능 중세판타지 분위기를 자아내고 있고 시원한 오토바이 레이싱 장면은 지구가 아닌 또 다른 행성의 계곡 아래서 펼쳐진다. 이런 리밋의 모습은 사이버 세계 속에서 아름다움과 강렬한 카리스마를 보여주는 <매트릭스>의 트리니티와 오버랩 되고 있다. 따라서 이들 사이버가수들은 같은 음악분야의 아이돌패션에서 벗어나 영화나 애니메이션 캐릭터디자인을 참고하는 경향으로 점차 변화되었다고 볼 수 있다.

SF장르의 선택과 더불어 제작시스템의 진화가 특별한 관점으로 부각된다. 사이버가수는 태생적으로 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어의 기술적 발전과 함께 진화해 오는 것은 분명한 사실이지만 18세기 산업혁명이 기계의 진화를 한 단계 업그레이드 시키면서 문화, 사회에 큰 영향을 끼친 점을 생각해 본다면 사이버가수의 진화과정에서 리밋의 제작시스템은 일차원적 생명체로서 기능을 갖추게 되는 중요한 포인트로 여겨진다. 이전 사이버가수는 사람이 모든 움직임을 조종하는 마리오네트 인형과 다를 바 없다. 그러나 리밋은 파블로프의 신경계의 조건반사효과를 그대로 재현한

프로그램을 사이버가수에게 탑재했다고 볼 수 있다. 리미트의 개발사는 자체 개발한 언어입력형(TTFE: Text To Facial Expression) 실시간 표정 애니메이션 시스템을 이용, 인간의 수많은 근육의 이완과 표정에서 나타나는 미세한 변화, 각 발음에 따른 루틴에서 단어에 따른 연속성을 도출해내면서 자동화된 표정연기를 할 수 있다.¹⁶⁾ 실제 뮤직비디오에서 노래를 부르는 리미트의 모습은 관객에게 감정이입할 수 있는 수준의 표정과 립싱크를 보여주기에는 불충분하지만 일일이 애니메이터의 손을 거치지 않고 표정을 자동으로 만들 수 있게 시스템을 개발했다는 점에서 의미가 크다. 이러한 시스템은 표정과 발음의 라이브러리를 구축하고 입력할 단어의 조건에 따라 결과 값을 하나의 표정으로 도출하는 과정이다. 인간의 신경계가 지속적인 자극을 통해 생리적 행동을 지배하고 이것이 심리화 과정으로 축적되는 과정으로 본다면 리미트의 TTFE는 일차원적 신경계로써 입력된 단어들은 외부에서 받은 자극으로 TTFE라는 시냅스를 통해 표정라이브러리(뉴런)에 도달하고 이것의 반사작용으로 표정들 중의 하나가 구현되는 과정이기 때문에 원리적인 측면에서 인간뇌의 조건반사와 상당히 비슷하다. 리미트의 페이스셜시스템은 인간감정의 종류를 수집하고 근육움직임 등에 대한 작동원리를 결합해 1차원적인 수준에서 표현할 수 있는 기계적 감정표현단계라고 볼 수 있다.

현대에 와서 페이스셜 제작시스템은 인간의 표정인식과 얼굴근육에 대한 연구로 확장되었다.¹⁷⁾ 디지털콘텐츠에 등장하는 캐릭터의 표정은 훨씬 자연스러워졌고 수작업으로 표현하던 2D애니메이션에 비해 더욱 미세한 표정까지 표현할 수 있게 되었다. 지금은 페이스셜 모션캡처까지 개발되어 CG캐릭터의 표정데이터와 매치시켜 실제배우와 구분할 수 없을 정도로 감정표현을 구현하고 있다. 더구나 현재 개발 중인 감정교류 로봇¹⁸⁾같은 경우 얼굴의 특

16) 최원정, 「사이버캐릭터 세대교체선언」, 『오마이뉴스』, 2001년 7월 11일
 17) 이동엽, 「감정인식에 따른 가상 캐릭터의 미소 표정변화에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 33호, 2013
 18) 일본 소프트뱅크에서 개발한 감정교류로봇, 이름은 페퍼, 머리에 4개의 마이크로 3D카메라가 장착돼 있어 사람의 감정상태를 파악할 수 있다. (출처: 윤

정한 근육의 움직임과 표정의 형태를 보고 대상의 감정을 읽어내고 있다. 리미트가 별다른 관심을 받지 못한 채 사라졌지만 이와 같은 기술적 발달이 지속되었다면 기계의 커뮤니케이션능력은 크게 발전했을 것이다.

2011년 개발된 사이버캐릭터 시유에서는 만화캐릭터로 극단적인 사실주의 인간외형을 벗고 만화캐릭터성을 강화했다. 이것은 이전 사이버가수의 진화발전과 전혀 다른 방향전환이었다. 1997년 아담부터 2007년 사이아트까지 이어지는 사실주의 추구는 인간과 똑같이 닮고자 하는 구현을 위해 디지털기술의 발전과 맥을 같이 하고 있다. 사실상 인간이 새로운 인공생명을 창조한다면 인간과 똑같은 모습으로 표현되어야 한다는 것은 고대부터 내려온 강박관념이었다. 그렇게 함으로써 인간들에게 호감을 끌어내고 동일시를 이룰 수 있다고 개발자들은 본 것이다. 그러나 시유는 인체의 비례를 과장시키면서 일명 망가스타일¹⁹⁾로 탈바꿈 해 버렸다. 사실 이런 스타일이 나오게 된 것은 사이버가수로서 시유가 최초로 시도한 것은 아니고 일본의 서브컬처와 아이돌문화를 기반으로 개발되어 왔던 음악프로그램으로써 ‘하츠네미쿠’ 같은 성공적인 버추얼싱어(virtual singer)캐릭터가 있던 보컬로이드 콘텐츠에서는 일반화된 디자인이었다. 따라서 시유는 보컬로이드 콘텐츠스타일을 이어오고 있고 시유의 개발배경에는 하츠네미쿠의 성공사례가 있었다. 하츠네미쿠는 음악소프트웨어의 마케팅을 벗어나 유튜브를 통해 누리꾼들의 폭발적인 인기를 얻으면서 음악소프트웨어로서는 이례적으로 높은 판매량을 보였고 캐릭터로서 인기가 많아서 게임과 피규어 상품 등으로 판매되었다.²⁰⁾ 이와 같이 상업적 성공을 본 SBS아트텍에서 일본 야마하사

석진, “휴머노이드 로봇이 물려온다”, 뉴스토마토, 2015년 6월1일)

19) 일본 망가스타일이라는 정의는 없지만 일반적으로 미국코믹스와 대비되는 일본 만화/애니메이션 스타일을 말한다. 큰 눈과 밋밋한 코 작은 입술이 특징이며 머리가 크고 다리길이가 다른 신체에 비해 매우 길다. (출처: 위키백과)

20) 하츠네 미쿠(일본어: 初音ミク はつねミク, 영어: HATSUNE MIKU)는 크립톤 퓨처 미디어가 2007년 8월 31일 발매한 야마하의 보컬 음성 합성 소프트웨어 VOCALOID2를 채용한 소프트웨어이자 캐릭터이다. 캐릭터 보컬 시리즈의 제1탄이다. (출처: 위키백과)

와 합작하여 만든 최초의 한국어 3세대 보컬로이드이다. 이런 시유의 망가스타일은 대중적 관객보다는 보컬로이드 사용자를 위한 소수매니아층이 좋아하는 스타일이다. 이들은 취미나 아마추어 작곡가들로 데스크톱 뮤직제작을 위한 보컬로이드를 구입해서 사용한다. 이들이 주로 만화, 애니메이션, SF팬들으로써 자신과 같은 취향과 취미를 가진 사람들과 어울리면서 동인활동을 통해 소비하고 다시 재창조하는 소수문화를 형성하고 있었다. 따라서 시유가 관객보다 콘텐츠제작자들을 위한 외형으로 디자인될 수밖에 없는 것은 상업적 상품으로써 주 소비층인 서브컬처 팬들을 위한 유인책이었다.

시유는 사이버가수로서 독특한 디자인 설정을 가지고 있다. 17세 전후의 소녀캐릭터로 주이미지 컬러는 주황색의 옷과, 백금색의 술이 많고 볼륨감이 큰 머리카락, 눈동자는 파란색이다. 일단 망가캐릭터의 특징인 인종과 지역이 불분명한 얼굴모양을 가지고 있으면서 사이버캐릭터임을 선명하게 드러내는 악세사리를 가지고 있다. 정면의 푸른색 단추는 컴퓨터 전원버튼이고 등 가운데의 단추는 일시정지버튼, 목의 깃 장식은 CD플레이어이고 위 가슴부분은 음파 표시패널로 만들어져 있다. 음향과 컴퓨터와 관련된 기계적 기호들을 사용하면서 사이버상에서 활동하는 가수요정임을 적극적으로 드러내고 있다. 이전 사이버가수가 디지털기술로 만들어져 자신의 기계적인 모습을 감추고 싶어 하는 것과는 전혀 다른 양상을 보이고 있다. 시유가 일본망가스타일이나 하츠네미쿠를 모방한 것일 수 있으나 사이버 캐릭터로써 가장 적절한 디자인이라고 본다. 그 이유는 부르스의 연구에서 찾을 수 있다. 그는 기계의 진화를 옹호했으나 신을 흉내 내기 위해 인간과 닮게 만드는 것은 기계에 대한 거부감만 쌓이게 한다고 지적한다. ‘인간의 능력이 아니라 인간의 모습을 흉내 내는 자동인형은 기계의 성공적인 발전을 방해했다. 사람을 대신할 기계는 사람의 모양을 닮은 것이 아니라 사람의 기능을 닮아야 한다. 자전거는 다리를 닮지 않았지만 다리의 힘을 확장시킨다.’²¹⁾ 부르스의 주장에 비추어 본다면 시유의 디자인은 엔터테인먼트 캐릭터로써

관객과 커뮤니케이션을 잘 이루기 위한 기능적 형태를 가지고 있다. 만화/애니메이션 캐릭터는 실사 이미지에 비해 단순하고 과장되어 있어 정보전달에 용이한 이점을 가지고 있다. 감정과 표정을 잘 전달하기 위해 몸에 비해 얼굴과 눈을 크게 하고 성적매력을 발산하기 위해 여성적 특징들을 극대화시키고 있다. 이와 같은 망가스타일은 생산과 소비적 측면에서 일본의 청소년에 국한된 느낌은 있으나 사실 전 세계적으로 통용되고 있고 게임과 애니메이션 등 콘텐츠상품으로 확장되면서 국내에서도 90년대 말 일본대중문화가 개방된 이후 더욱 친숙한 이미지가 되었다. 그리고 이런 캐릭터스타일은 인종과 국적이 불분명하기 때문에 국내외 팬들에게 거부감이 덜 한 점도 시류개발의 배경이 되기도 한다. 실제로 시류에 대한 해외의 반응이 호의적인 편이고 동인 창작물개발이 국내보다 해외에서 더욱 활발하다고 한다.

이처럼 초창기 사이버가수의 외모, 성격, 설정 같은 캐릭터성은 이상적으로 미화된 신을 닮아가려는 고전주의적 경향에서 사이다와 리밋처럼 기능적으로 인간과 닮아가려는, 신체적 기능성을 강화시킨 모더니즘적 경향으로 발전했다. 이후 좀 더 진보된 시류는 엔터테인먼트로써 오락성과 만화이미지적 환상성을 더욱 드러내면서 대중들과 소통하려는 포스트모더니즘경향으로 변화했다고 볼 수 있다. 이런 진화의 과정은 언캐니(The Uncanny)한 인간외피의 기계보다 인간과 다른 모습일지라도 인간과 소통하고 새로운 인공생명으로써 독특한 매력을 발산하는 것이 인간과 기계가 조화롭게 공진화 할 가능성이 있음을 보여주고 있다.

V. 인간과 기계음 목소리

대중음악의 보컬은 가창력이란 이름으로 평론가들이 가수를 평가하는 자질 중에 가장 기본이면서 수용자들이 가수에게 일차적으로 매력을 느끼게 되는 부분이다. 일반인들이 연주곡보다 보컬

21) 브루스 매즐리시, 『네 번째 불연속』, 김희봉 역, 2001, p126

이 있는 곡을 들을 때 덜 지루해 한다. 그 이유는 대부분의 사람이 한 번쯤 노래를 불러본 경험이 있고 한 번도 연주해보지 않은 악기보다 목소리라는 악기를 통해서 연주자의 감정에 동화될 수 있기 때문이다.²²⁾ 과거 보컬의 유래를 찾아본다면 판소리가 있을 것이다. 판소리는 광대혼자 육성과 몸짓의 창극조로 향토의 선율을 토대로 여러 가지 장단에 따라 변화시켜 노래함으로써 긴 이야기를 관객에게 전달한다.²³⁾ 이후 신민요, 트로트, 포크, 록, 발라드 등 대중음악의 역사를 이어오면서 장르를 초월해 보컬은 악기이기도 하면서 가사전달과 감정전달의 역할을 하고 있다. 따라서 대중음악에서 노래를 부르는 보컬의 비중은 악기나 몸짓보다 더 크다. 실제 밴드나 아이돌그룹들에서도 메인보컬을 담당하는 사람이 대중에게 많은 관심을 받고 있는 것을 보아도 알 수 있다. 그러나 이런 보컬의 중요성도 90년대 말 약화되면서 새로운 가수형태가 등장하기도 했고 더 나아가 기술적 발달에 따라 기계로 대체되기도 한다.

사이버가수가 등장하는 초기에는 인간이 직접 노래를 부르는 사이버가수가 대부분이었다. 그 이유는 두 가지로 볼 수 있는데 첫 번째는 기술적 한계였다. 사이버가수가 등장할 수 있게 한 시발점은 컴퓨터그래픽의 발전이었다. 그런데 이것은 인간의 시지각(視知覺)에 관한 분야였고, 90년대 말까지는 인간의 음성과 비슷하게 발성하는 컴퓨터기술은 개발되기 전이었다. 음표와 가사만 입력하면 가수처럼 가성으로 목소리를 내는 기술은 2003년이 되어서야 시장에 처음 등장한다. 두 번째는 아이돌과 립싱크, 뮤직비디오의 성행으로 비주얼적 요소가 음악적 요소를 압도하던 시기로서 음악요소인 작곡, 작사 그리고 보컬은 비주얼에 비해 부수적인 요소로 대접받았기 때문이다. 당시에 방송과 공연 중 가수가 립싱크를 하는 것이 일반화된 경향이었고 아이돌가수 중에 보컬실력보다 춤과 외모같은 노래 외적인 재능만으로 가수로

22) 김창훈, 「대중음악을 위한 보컬트레이닝에 관한 연구」, 국제신학대학 실용음악학 석학학위논문, 2011, p12

23) 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/> 검색어: 판소리, 2015.4.1

데뷔하는 경우도 많았다. 따라서 사이버가수를 기획하는 제작자 입장에서는 보컬과 가수를 분리해서 별개의 구성요소로 보고 원하는 스타일로 외모와 목소리를 조합할 수 있다고 본 것이다. 표면적으로 방송공연 중에 아이돌가수가 립싱크를 하는 것과 크게 다르지 않았다. 이렇게 보컬을 간과하는 대중음악계의 특수한 상황과 기술발달에 힘입은 IT업계가 엔터테인먼트산업으로 진출하는 상황이 겹치면서 컴퓨터그래픽과 인간의 목소리가 결합된 새로운 가수형태를 만들어지게 된 것이다.

1997년도 아담에서 시작해 류시아, 사이다, 디키, 인즈, 리밋 등 2002년도까지 사이버가수는 인간이 대신 노래를 부르는 사례였다. 특이한 점은 실제 목소리의 주인공은 철저히 비밀에 붙여진 점이다. 이것은 관객과 팬들에게 사이버가수와와의 동일시를 유지하기 위해 필요한 조치라고 볼 수 있다. 지금까지 아담의 목소리 주인공만이 공개되고 나머지 사이버가수들은 비공개된 상태로 역사 속으로 사라져 버렸다. 사이버가수의 목소리 주인공에 대한 비밀주의는 사실 자동인형모티브의 전통에서 흔하게 볼 수 있는 경향이다. 인간이 신을 흉내내기위한 노력으로 탄생한 자동인형은 최대한 모방하고자 하는 대상의 속성을 그대로 재현하려고 노력한다. 그러나 자동인형의 실제 내부는 기계장치로 움직이고 겉 모습만 사실적 질감을 사용하여 실제 대상처럼 표현한다. 18세기 보캉송의 ‘소화하는 오리’는 마시고, 먹고, 소화하고 해엄칠 수 있도록 정교한 기계장치로 만들어졌지만 외부모양은 오리를 그대로 재현했다. 스위스인 피에르 자케-드로가 만든 인간소년처럼 정교한 모습을 한 ‘화가인형’은 4가지 다른 그림을 그릴 수 있도록 제작되었는데 시계를 만들 때 들어가는 부품으로 제작되었다. 이처럼 자동인형의 내부와 외부의 부조리는 일종의 속임수로도 볼 수 있지만 완벽한 형상을 창조하겠다는 인간의 욕망과 그 완벽함에 미치지 못한 인간의 한계를 부정하고 싶어 하는 **내적 심리**라고 볼 수 있다.

사이버가수에 대한 음악적 평가는 평론가나 팬들의 반응으로 평가될 수 있는데, 사실 아담을 제외하고 유의미한 수준의 유명

세를 얻고 노래에 대한 팬들의 반응이 표출된 사이버가수가 거의 없다. 아이러니한 점은 아담이후 컴퓨터그래픽 수준이 발달하여 외형과 움직임이 더욱 정교해진 인츠, 리밋에 비해 상대적으로 그래픽기술이 떨어졌으나 보컬실력과 노래에 대한 호의적인 평가를 받은 아담이 가장 좋은 음반판매량과 인기를 받았다. 그리고 아담이 매체에서 이슈로 떠오를 때 실제 목소리 주인공에 대한 궁금증과 관심이 가장 컸었다. 결국 아담이 공식 활동을 접고서야 실제 목소리 주인공인 박성철은 본래 자신의 모습으로 가수 데뷔를 할 수 있게 되었다. 이에 반해 해외에서 인간이 직접 노래를 부르는 사이버가수로써 영국의 ‘고릴라즈’는 국내의 사이버가수와 대조적으로 세계적 수준으로 성공한 사례이다. 데이먼 알반과 제이미 휴렛에 의해 만들어진 4인조 가상밴드인데 영국의 대표그룹 ‘블러’의 프론트맨인 데이먼 알반이 노래하고 여러 협력 아티스트들이 참여했다. 그러나 국내사이버가수가 실제 목소리 주인공을 비밀주의로 일관한데 반해 고릴라즈는 등장할 때부터 보컬과 참여한 아티스트에 대한 정보가 매체를 통해 팬들에게 공개되고 있었다. 이것은 기존 가수의 유명세를 이용하기 위한 고릴라즈의 마케팅측면일 수 있으나 노래자체의 음악성과 보컬에 대한 자신감이 작용했다고 볼 수 있다. 여기에 실제 아티스트들이 사이버핑크스타일의 2D 만화캐릭터로 대체되면서 오히려 실제 아티스트의 이미지와 비주류적이면서 냉소적인 만화이미지가 합쳐져 고릴라즈의 콘텐츠를 풍부하게 만들어 주었다. 결국 고릴라즈는 12년 동안 활동하면서 음악성과 엔터테인먼트적 요소로 팬들을 꾸준히 매료시켰기 때문에 성공할 수 있었다. 따라서 초기 사이버가수의 보컬에 대한 평가는 관객과 동일시 때문에 목소리의 주인공을 감추는 경향이 최선의 선택은 아닐 수 있다는 것과 매력적인 외모는 처음 관객의 시선을 모을 수는 있으나 음악을 선택하는 수용자의 입장에서 음악성과 보컬의 중요성이 간과될 때는 결과적으로 실패할 수 있다는 교훈을 준다.

2007년 음반기획사 마니주엔터테인먼트에서 순수기계목소리를 입힌 사이버가수 사이아트(SciArt)를 등장시킨다. 기획부터 컴퓨

터프로그램으로 제작하여 100% 사이버가수를 만들어 보자란 아이디어에서 출발했고 공개와 동시에 정식앨범을 발매하여 공식적인 가수로 인정받고 있다. 프로그램이 가수로 인정된 사례는 이 사건이 세계 처음이었다. 영국에서 제작한 보컬로이드²⁴⁾ 미리암(miriam)을 기반으로 보컬목소리만 가져오고 CG캐릭터와 합성하여 사이버가수를 제작한 새로운 스타일이다. 그러나 사이아트 디지털 앨범이 공개되었으나 목소리의 발음이 불분명하고 중성적인 목소리로 거부감이 드는 등 대중들에게 어필할만한 보컬매력이 부족했다. 또한 외모가 일본애니메이션 <공각기동대>의 캐릭터인 ‘쿠사나기 모토코’를 닮았다는 지적을 받아 논란이 일기도 했다.

이후 기계목소리를 사용한 사이버가수로서 인지도와 인기를 받은 사이버가수는 2011년도에 등장한 ‘시유’ 일 것이다. 보컬목소리만 가져오고 캐릭터와 연동될 수 없었던 사이아트에 반해 시유는 본격적인 보컬로이드 프로그램에 삽입된 캐릭터이면서 보컬과 작곡, 작사, 안무가 프로그램 하나에서 완성되어 나오는 순수한 사이버가 가수라고 할 수 있다. 보컬로이드는 실제 사람 목소리에서 수록한 목소리를 ‘가수 라이브러리’로 데이터화하여 저장한다. 음표 정보가 입력되면 ‘합성 엔진’에서 총 생성한다. 또한 사람의 목소리에 근접하기 위하여, 강약이나 비브라토, 숨소리와 같은 라이브러리를 더하여 리얼한 보컬로 노래한다. 보컬로이드의 시스템 구성은 사용자가 가사나 멜로디 등을 입력하는 ‘스코어 에디터’, 음성 소편을 수록한 ‘가수 라이브러리’, 음성 소편을 연결하여 가성을 합성하는 ‘합성 엔진’ 이렇게 3요소로 구성된다. 스코어 에디터에 입력된 정보를 합성 엔진으로 보내 합성 엔진이 ‘가성 라이브러리’에서 적절한 음성 소편을 골

24) 사이버가수의 보컬목소리는 보컬로이드라는 프로그램으로 생산되는데 작곡가가 만든 곡을 가수가 부르기 위해서는 ‘가이드’라고 하는 목소리가 들어간 노래가 필요한데 보컬로이드는 작곡가와 가수 사이를 이어주는 가이드 역할을 하는 프로그램이다. 이때 아마추어 작곡가들이 보컬로이드를 이용해 음악을 만들면 프로그램은 디지털캐릭터를 이용한 시각화작업을 해주는데 이렇게 생산된 동영상을 UCC 공유사이트 통하여 투고되기 시작했고 하즈네미쿠같은 유명한 캐릭터가 등장하기 시작했다.

라 연결하여 출력하는 방식이다.²⁵⁾ 시유의 보컬성능은 여전히 기계음이 존재하지만 사이아트에 비해 가사전달능력은 뛰어나고 비성과 탁성이 결합된 여성적 목소리를 가졌다. 기존에 일본 보컬로이드 캐릭터가 가진 높은 하이톤 목소리에 비해 무기음이 많은 한국어의 특징 때문에 중저음과 탁한 목소리가 가미된 것이 특징이다. 이것은 시유가 당시 활동 중인 아이돌가수 ‘글렘’의 멤버 ‘다희’의 목소리를 가지고 음원을 만들었는데 이때 성우의 특성이 가미되기 때문이다. 일반적으로 시유를 포함한 보컬로이드 음악이 전자음악에 한정될 것이라는 선입견이 있을 수 있는데 시유의 발라드장르에서 상당히 강력한 모습을 보여주고 있고, 기계음을 배제한 곡들의 평가가 그렇지 않은 곳보다 좋다. 그리고 시유는 한국어만 지원하는 것이 아니라 일본어와 영어도 지원하는데 음질이 분명하게 나뉘지는 부분에서는 선명하고 실제 사람 목소리와 유사하게 들린다.²⁶⁾ 기계보컬로써 인간과 비슷한 목소리를 구현했다는 기술적 의미에서 긍정적으로 평가될 수 있으나 실제 음악시장에서 시유에 대한 반응은 미비하고 오히려 경제적인 면에서 실패사례로 보고 있다. 아직 국내에는 낯선 보컬로이드라는 소수매니아문화를 즐기는 유저가 적고 실제 유저 또한 나이가 어린 10대들에 편중되어 있었다. 더구나 그들은 일본 보컬로이드 목소리에 익숙해져 시유의 탁한 목소리에 거부감이 드는 경우도 많았다. 이러한 소수문화의 한계 때문에 한국유저들에게 나름 큰 인기를 끌었지만 일반 대중적 관심까지 이끌어내지는 못했다. 다만 공중파방송에서 홀로그램을 이용해 아이돌그룹 글렘과 실제 라이브로 합동공연을 하고, 2014년도에 단독 콘서트까지 열었던 점은 이전 사이버가수가 태생적으로 가질 수밖에 없는 시간과 공간의 제약을 시유가 최초로 극복했다고 볼 수 있다.

시유의 등장은 인간의 신체에서 독립하고, 목소리마저 인간에게서 독립한 새로운 기계진화의 단계를 보여주는 신호탄이다. 이것은 진정한 의미에서 사이버가수의 등장이라고 볼 수 있다. 아

25) 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/> 검색어: 보컬로이드, 2015. 4.20

26) 엔하위키미러, <https://mirror.enha.kr/wiki/>, 검색어: 시유, 2015. 4.20

직은 인간의 뇌에서 독립해 스스로 음악을 창작하지 못하지만, 목소리를 통해 관객에게 감동을 주는 것이 가수의 역할이라면 물리적인 측면에서 기계목소리가 인간의 성대기능을 대체하면서 실존가수와 대등해졌다고 볼 수 있다. 다시 말해서 음성의 높낮이, 떨림, 숨소리는 순수 기계적 합성으로 인간성대를 모방해 발생하도록 했고 작사와 작곡된 음표가 추가되어 완결된 노래로 표출되면서 관객인 인간과 교감을 시도하는 가수의 역할을 해내는 수준에 와 있다. 그러나 관객이 받아들이는 과정에서 시유의 보컬능력은 완벽히 인간과 교감하지는 못하고 있다. 인간의 목소리와 비슷하지만 여전히 기계음과 부정확한 발음, 인간가수만이 낼 수 있는 독특한 감성이 부족하기 때문에 자연스럽게 못하다. 다만 기계가 인간고유의 능력을 절대 흉내 낼 수 없을 것이라고 여긴 고정관념들이 기술발전예 따라 점차 깨지고 있는 상황을 보았을 때 완벽히 인간과 교감할 수 있는 보컬로이드 등장은 시점이 문제일 뿐 미래에 실제 개발될 것으로 본다.

앞으로도 목소리의 개발에 있어 기존 가수의 보컬창법을 모창하는 수준에 그친다면 그것은 인간의 소리를 모방하는 것이지 독창적인 기계만의 진화로써 보는 것은 무리다. 사이버가수의 기계목소리는 캐릭터성이 강조된 시유의 외형처럼 여기서 더 진화해 인간에게 닮을지 않으면서 독창적인 기계음 목소리로 개발될 가능성이 높다.

VI. 결론

2000년대 전 후반 사이버가수의 실패사례를 교훈삼아 좀 더 정교한 실사표현을 시도했던 리미트가 작은 과장도 일으키지 못한 체 사라졌고 인간의 외형을 벗어나 만화체 캐릭터로 변신하고 목소리까지 순수한 기계음으로 제작되어 나름 기대를 모았던 시유도 몇몇 매니아들 외에 대중적 인기를 얻지 못하고 시들해져 버렸다. 이후 새로운 사이버가수의 등장 같은 이슈도 현재로써 전무한 상태다.

이처럼 최초의 사이버가수 아담 이후 이렇다 할 성공사례를 보여주지 못하는 사이버가수의 문제점과 한계는 분명해 보인다. 90년대 말 초창기 사이버가수의 문제점은 비용이 많이 든다는 점이다. 당시 기술로써 5분짜리 뮤직비디오를 제작하는데 수개월과 수억 원의 제작비가 들어가니 제작비대비 수익성이 좋지 않았다. 그리고 팬들과 직접적인 교류를 위해 팬 사인회나 콘서트, 방송 출연 등이 인기를 유지하고 가수들의 영역확장을 통해 광고수익을 얻도록 하는 수익창출을 위한 좋은 수단인데 이것을 오프라인에서 보여줄 방법이 없었다. 그러다보니 방송과 매체에서 이슈와 콘텐츠를 만들어 내지 못하면서 시들해졌다. 보컬로이드 캐릭터로 대표되는 사이아트와 시유는 90년대 사이버가수들에 비해 저렴한 제작비, 오프라인공연, 게임과 같은 유저와의 인터랙티브한 커뮤니케이션같은 경제성과 확장성 때문에 기대를 모았지만 보컬로이드 매체가 갖는 소수문화의 폐쇄성과 매니아적 취향 때문에 대중들에게까지 확장되지 못하고 있다.

여기에 브루스 메즐리시가 말한 기계에 대한 공포감이 인간심리에 근본적으로 내재되어 있어 사이버가수가 외면당했다고 볼 수 있다. 다른 한편으로 사이버가수의 실패를 벤야민의 아우라 측면에서 찾을 수도 있다. 벤야민은 대중들이 가수들에게 열광하는 스타숭배를 경계했는데 현대에 와서는 사이버가수의 가능성에 비하면 실존가수들은 시간과 공간적 측면에서 제한적인 활동 때문에 오히려 과거의 예술작품처럼 예술가으로써 아우라를 갖추게 되었다. 여기에 반해서 사이버가수가 기술적 가능성을 때문에 대중의 지지를 받을 것이란 기대를 가졌지만 결국 기술적 한계 때문에 무제한적인 시공간적 활동이 보장되지 못했고 전통적인 스타숭배를 통해 쌓아온 대중가수들의 아우라를 사이버가수가 추월하기에 현실적으로 무리가 있던 것이다.

그러나 사라져간 사이버가수의 발자취는 실패했다고 해서 의미 없어진 것은 아니며 새로운 캐릭터등장(사이버가수)을 위한 밑거름이 되었다. 인간형상과 거리를 두면서 캐릭터성(외형뿐만 아니라 성격부분까지)을 강조하고 목소리와 보컬에서 인간목소리와

차별화되지만 거부감이 덜 드는 독창적인 기계목소리가 개발되는 것은 실제 예술과 상업적 성공과는 거리가 있을 수 있으나 인공 생명에 대한 기술/과학적 관점에서 의미있는 진화일수 있다.

결론적으로 인간이 개발했던 사이버가수는 인간을 편리하게 하거나 즐겁게 하거나 인간의 한계를 극복하기 위한 도구들이다. 앞서 연구의 결과를 보면 인간과 소통하고 감정을 공유하기 위해 인간의 기능을 대체하고 새로운 인공미를 조화시키려는 기계미학적 흐름에서 사이버가수는 진화해 온 것을 확인할 수 있었다. 아담, 류시아는 외형적 인간신체만을 닮아보려는 일차원적 진화과정이고, 사이다는 비슷한 또래집단들과 동화되기를 바라면서 인간움직임의 기능성을 기계와 결합하는 시도를 했고, 리밋은 인간의 조건반사능력을 프로그램화해서 사이버가수의 감정표현을 시도하려는 진화과정이었다. 시유에 와서는 인간과 닮아보려는 강박관념을 버리고 기계자체로써 인간과 교감하고자 캐릭터성을 강화시키고, 순수기계음을 가수의 목소리로 전면내세우게 되었다. 이러한 만화적 형태나 기계음 목소리가 전정한 기계진화적 형태이거나 인간이 실제 욕망하는 기표의 형태라고 단언할 수 없으나 현시대의 대중이 원하는 욕망과 기술적 발달이 교차되는 지점에서 탄생할 수 있는 적절한 기표의 형태라고 볼 수 있다. 이런 과정은 브루스 매즐리시가 말한 인간의 선택에 따른 기계의 한 단계 높은 진화적 산물이며 인간의 신체적 기능성을 닮아가려는 경향이 강해짐을 의미하고 있다.

인간은 기계를 창조하려는 진화적 욕구와 함께 분열된 존재여서 인간의 인간적인 특징이 또한 인간을 비인간성으로 몰고 간다고 볼 수 있다.²⁷⁾ 인간이 기계에 대해 죽음을 암시한다고 믿고 있으나 다른 한편으로 죽지 않는 영생의 의미를 기계에서 찾고 있는지 모른다. 인간은 끝없는 이데아를 갈구하고 그런 이데아의 표상으로서 예술작품이 만들어 지고 있다. 그런 점에서 사이버가수는 이와 같은 근본적인 인간의 속성이 투영되어 창조된 존재이

27) 브루스 매즐리시, 『네 번째 불연속』, 김희봉 역, 2001, p358

기 때문에 인간과 비견되는 피조물을 창조하려는 작업들은 앞으로 지속될 것이다.

본연구의 한계는 사이버가수가 인간의 기능성을 획득하면서 기계가 진화하는 과정을 설명했는데 이 과정에서 또다시 인간에게 어떤 영향을 주면서 공진화단계까지 진행되는지를 피상적 서술정도로 그쳤다. 다음연구에서 이 부분을 명확히 조사하고 사이버가수를 포함한 디지털캐릭터의 형이상학적 존재원리를 연구해 보고자 한다.

참고문헌

- 브루스 매즐리시, 『네 번째 불연속』, 김희봉 역, 2001
지그문트 프로이트, 『예술 문학 정신분석』, 열린책들, 2004
발터벤야민, 『기술복제 시대의 예술작품』, 최성만 역, 도서출판 길, 2007
진중권, 『진중권의 imagine』, 씨네북스, 2008
이운기, 『이운기의 그리스 로마신화』, 웅진지식하우스, 2008
나은영, 『미디어심리학』, 한나래출판, 2010
stephen prince, digital visual effects in cinema, 2012
주정, “보컬로이드 씨유. 너도 예술이니?”, 『고함20』, 2012년 8월7일
이용인, “인간을 넘보는 사이버 스타”, 『한겨레21』, 1998년 05월 21일 제208호
최원정, “사이버캐릭터 세대교체선언”, 『오마이뉴스』, 2001년 7월 11일
오우철, “기계도 진화하는 생명체”, 『인터넷한겨레』, 2001
노규민, “사이버가수 아담, 실제모델은 원빈”, 『뉴스웨이』, 2013년 3월 22일.
배수을, 「한국대중춤으로서의 포인트 안무에 내재된 댄스코드와 사회문화적 함의고찰」, 『무용예술학연구』, 제 43집 4호, 2013, p73
황상민, 「디지털시대에 사이버인간_창조와 영성의 체험」, 『한국신학마당』 1999, <http://theologia.kr/index>

- 이동엽, 「감성인식에 따른 가상 캐릭터의 미소 표정변화에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 33호, 2013
- 이은민, 「디지털 음악시장의 동향 및 주요 이슈」, 『정보통신정책연구원』 통권 549호, 2013
- 김진아, 「아이돌 중심 대중음악시장의 한계에 관한 연구」, 고려대학교 방송영상학 석사논문 (2010.12)
- 김창훈, 「대중음악을 위한 보컬트레이닝에 관한 연구」, 국제신학대학 실용음악학 석학학위논문, 2011, p12
- 박희지, 「k-pop특성과 k-pop아이돌의 패션이미지」, 서울대학교 의류학 석사학위논문, (2012.8), p91

- 위키백과, 사이버가수 <http://ko.wikipedia.org/wiki/>, 2015.5.1
- NAVER, www.naver.com, 검색어: X세대, 2015.5.1
- NAVER, www.naver.com, 검색어 : 메트로섹슈얼, 2015.5.1
- 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/> 검색어: 판소리, 2015.4.1
- 엔하위키미러, <https://mirror.enha.kr/> 검색어: 시유, 2015. 4.20
- 위키백과, <http://ko.wikipedia.org>, 검색어: 보컬로이드, 2015. 4.20

ABSTRACT

The Evolution of Cyber Singer Viewed from the Coevolution of Man and Machine

Kim, Dae-Woo

Cyber singer appeared in the late 1990s has disappeared briefly appeared. although a few attempts in the 2000s, it did not show significant successes. cyber singer was born thanks to the technical development of the IT industry and the emergence of an idol training system in the music industry. It was developed by Vocaloid 'Seeyou' starting from 'Adam'. cyber singer that differentiated typical digital characters in a cartoon or game may be subject to idolize to the music as a medium. They also feature forming a plurality of fandom. therefore, such attempts and repeated failures, this could be considered a fashion, but it flew content creation and ongoing attempts to take advantage of the new media, such as Vocaloid can see that there are expectations for a true Cyber-born singer.

Early-Cyber singer is made only resemble human appearance, but 'Sciart' and 'Seeyou' has been evolving to becoming more like the human capabilities. in this paper, stylized cyber singer had disappeared in the past in the process of developing the technology to evolve into own artificial life does not end in failure cases, gradually led to a change in public perceptions of the image look looking machine was an attempt in that sense.

With the direction of the evolution of the mechanical function to obtain a human, fun and human exchanges and mutual feelings. And it is equipped with an artificial life form that evolved with it only in appearance and function. in order to support this logic, I refer to the study of the coevolution of man and machine at every Bruce Mazlish. And, I have analyzed the evolution of cyber singer Bruce research from the perspective of the development process since the late 1990s, the planning of the eight singers who have appeared and design of the cyber character and important voices to be evaluated as a singer (vocal).

The machine has been evolving coevolution with humans. cyber singer ambivalent development targets are recognized, but strive to become the new artificial creatures of horror idea of human desire

and death continues. therefore, the new Cyber-organisms are likely to be the same style as 'Seeyou'. because, cartoon forms and whirring voice may not be in the form of a signifier is the real human desires, but this is because the contemporary public's desire to be desired and the technical development of this type can be created at the point where the cross-signifier.

Key Word : Cyber Singer, Adam, Seeyou, Sciart, Evolution, Bruce Mazlish, Vocaloid, Artificial Life, Coevolution

김대우

성공회대학교 디지털컨텐츠학과 조교수, 중앙대학교 첨단영상대학원 박사과정
(422-750) 경기도 부천시 소사구 괴안동 아주아파트 4동 107호

Tel : 032-345-9076

woodae72@hanmail.net

논문투고일 : 2015.05.01.

심사종료일 : 2015.05.20.

게재확정일 : 2015.05.30.