

시각 미디어의 진화에 따른 VR 매체 미학

- I. 감각의 서열화와 시각 미디어의 발전
- II. 스크린의 계보학과 신체의 감금
- III. 3D 입체영화와 VR 콘텐츠의 미학적 체계
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

이동은, 손창민

초 록

본 연구는 시각 미디어가 영화에서 3D 입체영화로, 그리고 VR로 진화함에 따라 인간의 관찰 자유와 관람 양상이 어떻게 변화하고 있는 양상을 계보학 관점에서 개념화하는 것을 목적으로 한다. 더불어 VR의 매체 미학적 특징을 밝히고 VR이라는 뉴미디어의 정체성과 존재론을 규명하고자 한다. 미디어는 인간의 가장 인공적인 감각인 시각을 중심으로 진화했다. 회화, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 등 시각 미디어를 중심으로 하는 모든 재현 장치의 중심에는 스크린이라고 하는 제 3의 시각 공간이 존재해왔다. 특히 움직이는 이미지를 재현하는 미디어인 영화와 텔레비전, 비디오 등의 스크린은 관객의 움직임을 통제하면서 완전한 환상과 시각적 만족을 추구했다. 이른바 관람객의 부동성을 전제로 ‘움직이는 가상의 시선(a mobilized virtual gaze)’을 확보한 것이다. 관객은 부동의 자세로 고정된 좌석에 앉은 채 시각으로만 영화적 환상을 경험한다. 그들은 수동적이고 소극적이며 피동적으로 스크린 너머의 환상의 세계를 의심 없이 받아들인다. 그러나 디지털 패러다임의 등장과 더불어 시각 미디어의 진화는 재현 매체의 전통에 큰 변화를 만들어낸다. 3D 입체영화는 스크린이라는 제 4의 벽(the fourth wall)의 소멸을 예고하였다. 관객은 더 이상 고정된 좌석에 앉아 앞만 응시하지 않는다. 3D 입체영상의 Z축 등장은 이야기의 공간을 재편성한다. 관객의 시선도 ‘앞’에서 ‘상·하·좌·우’ 심지어 ‘앞·뒤’라고 하는 여섯 개의 방향으로 확장한다. 뿐만 아니라 이미지 사이에 관객을 위치하게 함으로써 수동적이었던 관객을 적극적이고 상호작용적, 체험적 주체로 변모시킨다. 한걸음 더 나아가 VR시대로 진입한 시각 미디어는 감금했던 관객의 신체에 자유를 부여한다. VR은 관람객의 이동가능성을 확보하며 동시에 가상과 물리적 공간을 공존시킨다. 따라서 VR콘텐츠의 관객은 참여와 이동을 전제로 일체화된 정체성을 획득하게 된다. 이른바 재현이 아닌 스크린의 시뮬레이션 전통을 계승하면서 환상의 공간을 재구성하면서 미학적 체계를 완성하는 것이다.

주제어 : 스크린, 3D 입체영화, VR, 미학, 시각미디어, 시뮬레이션, 재현, 신체 감금

I. 감각의 서열화와 시각 미디어의 발전

문화비평가이자 미디어 이론가인 마셜 매클루언(Marshall McLuhan)에 따르면 미디어는 인간 감각의 확장이다. 역사적으로 인간은 오감을 활용하여 메시지를 전달하고 전달받아왔다. 보고, 듣고, 맛보고, 냄새 맡고 그리고 만지면서 소통했던 것이다. 그러나 인간의 오감은 한계가 존재한다. 오감이 작동할 수 있는 거리와 정도의 범주가 존재하기 때문이다. 때문에 인간은 인간의 감각을 확장시켜주는 미디어를 창조했다. 더 멀리 자세히 보고, 먼 곳의 이야기나 작은 소리까지 듣고자 하는 인간의 욕망이 모든 시대의 뉴미디어를 만들어낸 것이다. 예를 들어 더 멀리 보고 싶은 인간의 욕망은 망원경을, 자세히 보고 싶어 하던 인간의 욕망은 현미경이라는 미디어로 확장되었다. 청각 미디어 역시 목소리에서 확성기, 마이크, 유선 전화, 라디오 등으로 발전을 거듭하였다.

주목할 만 한 점은 미디어의 진화가 인간의 오감 중 유독 시각과 청각을 중심으로 이루어졌다는데 있다. 특히 오감을 활용하여 공감각적으로 커뮤니케이션하던 구술 시대와 달리 문자 시대와 전기 시대를 지나면서 미디어는 대부분 시각이라는 단일 감각을 강조하면서 발전해왔다. 그림에서 사진으로, 사진에서 다시 모션 그래픽과 컴퓨터 그래픽으로 확장되어가는 시각적 미디어의 계보는 오늘날 3D입체영상과 AR, VR, 그리고 MR까지 확장되고 있다.

미디어의 진화가 시각을 중심으로 이루어진 것은 우연은 아니다. 시각은 인간의 감각 중 가장 인공적인 감각이다.¹⁾ 인공적

1) 감각의 서열화는 미국 현대언어문학회 회장을 역임했던 인문학자 월터 옹(Walter J. Ong)을 비롯한 아리스토텔레스, 토마스 아퀴나스, 매클루언 등에 의해 논의되었다. 그들은 인간의 감각을 촉각, 미각, 후각, 청각, 시각순으로 서열화시키며 촉각을 인간의 본능적이며 친밀한, 그리고 가장 완전해 가까운 감각으로 상정하고 시각을 가장 인공적이고 통제하기 쉬운 감각으로 상정한다.

이라는 것은 본능에서 가장 거리가 먼 것을 의미하며 후천적인 학습에 의해 만들어진 감각이라는 것을 의미한다. 뿐만 아니라 변형이나 조작이 가능하다는 말을 내포하고 있기도 하다. 따라서 인간은 가장 인공적이기에 통제하기 수월한 시각이라는 감각을 확장시키면서 미디어를 발전시켜온 것이다.

문제는 디지털 시대의 시각 미디어의 발전이 시각이라는 단일한 감각만을 확장시키는데 그치지 않고 시각 이외의 다양한 감각을 통합하고 융합시키는 방향으로 발전하고 있다는 데 있다. 이는 일찍이 세계를 온전히 지각하기 위해서는 인간의 모든 감각이 유기적으로 동원되어야 한다고 주장했던 매클루언의 선언과 일맥상통하며 토마스 아퀴나스의 감각 균형, 즉 게슈탈트 이론을 계승한 것이며 문화의 표현 매체에서 기술적 변화를 통해 지각이 만들어진다는 콰리치의 이론에 영향을 받은 것이라 말할 수 있다. 즉, 인간의 지각과 감각을 자극하고 작동시키기 위해 각 감각을 통합시키는 매체의 필요가 시각 미디어의 발전사에 반영되고 있는 것이다.

따라서 본 연구는 시각 미디어가 영화에서 3D 입체영화로, 그리고 VR로 진화함에 따라 인간의 감각을 어떻게 통합시키고 있는지를 구체적으로 살피고자 한다. 특히 관찰의 자유와 관람 양상이 미디어 진화 속에서 어떻게 변화하고 있는지를 계보학 관점에서 개념화하는 것을 목적으로 하고 있다. 더불어 개념화를 통해 VR의 매체 미학적 특징을 밝히고 VR이라는 뉴미디어의 정체성과 존재론을 규명하고자 한다. 이와 같은 연구는 뉴미디어의 미래를 가늠할 수 있다는 데 큰 의의가 있다.

II. 스크린의 계보학과 신체의 감금

시각 미디어는 회화에서 사진으로, 그리고 움직이는 영상을 담은 영화로 진화해왔다. 그리고 이 진화는 각기 다른 형태의 스크린이라고 하는 시각 공간에 의해 재구성되고 있다. 르네상스 회화는 캔버스라고 하는 스크린 공간에 선형적 원근법을 적용하

여 실제 하는 대상을 그대로 재현해내었으며 사진은 필름이라고 하는 공간에 대상을 담아내었다. 영화는 제 4의 벽이라고 일컬어지는 스크린 공간에 ‘채색된 색소를 찍어 얻은 인쇄된 이미지들과 빛다발’²⁾을 묘사한다. 이른바 스크린은 우리의 일상적인 공간 안에 자리 잡고 있는 또 다른 시각 공간이자 또 다른 3차원 세계의 존재인 것이다.³⁾

스크린은 전통적으로 평면의 직사각형 형태를 유지해왔다. 크기와 해상도, 그리고 가로와 세로의 비율은 스펙터클을 강화시키는 방향으로 변화를 겪고 있으나 그 기능과 의미는 변하지 않았다. 특히 영화 스크린을 통해 여전히 유지되고 있는 ‘제 4의 벽(the fourth wall)’이라는 개념은 ‘스크린 너머의 세상’과 ‘지금 여기’의 세상을 구분 짓는 대표적인 개념이라고 할 수 있다.

영화 스크린과 관객석의 이러한 배치는 연극적 유산에서부터 비롯된다. 아치형 구조물과 액자형의 무대 구조를 선보였던 과거 연극의 프로시니엄 극장(proscenium theatre)의 구조는 영화의 스크린과 관객들을 동일한 방식으로 배치시킨다. 관객은 스크린에 시선을 마주하게 한 채로 의자에 앉게 된다. 스크린이라는 장막은 사실 같은 공간에 공존하고 있는 관객과 콘텐츠를 엄격하게 분리시킨다. 때문에 영화에서 일어나는 사건과 이야기는 관객이 존재하는 스크린 밖의 세상으로 빠져나오지 못한 채 스크린 너머에서 자신만의 세계를 만들어간다. 이른바 영화적 세계가 스크린 뒤편으로 펼쳐지는 것이다. 그리고 관객은 스크린 앞의 현실적 공간과 스크린 뒤의 환상적 공간으로 이분화 된 공간을 인지하고 스크린 너머에 존재하는 환상의 세계를 열망하며 공간적 환상을 경험한다.

문제는 스크린의 이런 배치가 관객의 신체를 감금시키고 시

2) 차크 오몽, 오정민 옮김, 『이마주:영화, 사진, 회화』, 동문선, 2006, p.236

3) Manovich, L, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, p.146

선을 고정시킨다는데 있다. 그리고 이러한 신체의 감금은 관객으로 하여금 스크린 너머에 존재하는 세계를 의심 없이 완전히 몰입하게 만든다. 전통적 스크린은 물리적으로 관객의 관람 형태를 통제한다. 관객은 지정된 좌석에 앉아 ‘앞’ 만 바라보아야한다. 심지어 옆에 앉아있는 사람과 이야기를 나누거나 중간에 자리에서 일어나 이동을 하는 것도 금지 당한다. 모든 행동에 통제를 받으면서 스크린에서 펼쳐지는 이미지에 모든 감각을 집중하기를 강요당한다. 그리고 기꺼이 환영을 실재하는 것으로 받아들이며 이미지를 향한 공감을 만들어낸다.

스크린을 향한 신체의 감금은 르네상스 원근법에서부터 비롯되었다. 최초의 스크린이라고 명명되어지는 회화의 캔버스는 눈에 보이는 대상을 있는 그대로 캔버스로 옮기기 위해 격자무늬의 창을 활용했다. 화가는 자신이 그리고자 하는 인물의 신체를 격자무늬의 창 안에 가둔 채로 거리와 크기, 비율을 측량했다. 실제 그림의 대상이 되는 신체는 캔버스에 재현되는 세상을 위해 기꺼이 시간을 멈춰 부동적인 자세를 유지한다.

이후 사진 기술의 발명은 캔버스에서 수동적으로 이루어졌던 원근법과 신체의 감금을 자동화 시킨다. 카메라의 렌즈를 통해 들어온 대상은 ‘어두운 방’ 속에 갇힌다. 심지어 ‘어두운 방’ 속에 갇히기 전에도 사진 찍히는 자는 화가를 바라보던 모델과 마찬가지로 자신의 신체를 카메라를 향해 고정시킨다. 순간을 담아내기 위해 사진을 찍는 자는 ‘하나, 둘, 셋’이라는 기호를 발현하여 대상이 순간적으로 정지하도록 유도한다.

회화와 사진이 신체를 감금했던 역사는 영화로 그대로 계승된다. 영화는 카메라라는 프레임을 통해 보여 지는 것과 배제되는 것을 구분하며 이를 스크린을 통해 표출함으로써 관객으로 하여금 영화가 선택한 이미지들을 강제적으로 몰두하게 만든다. 관객에게 허용된 자유는 오로지 ‘눈’이라는 시각 미디어일 뿐인데 심지어 시각조차도 상·하·좌·우·앞·뒤라는 육방위 모두를 허락하지 않는다. 오로지 ‘앞’ 만 보고 스크린을 향유할 수 있도록 강제하고 있는 것이다.

이처럼 스크린으로 재현되는 이미지의 세계에서 신체의 부동성과 감금은 필수적이었다. 시각적 미디어가 발전할수록 신체의 감금은 더욱 강렬해졌으며 강력한 신체의 감금은 이율배반적으로 콘텐츠를 향한 강렬한 욕망으로 이어졌다. 제 3의 시각 공간인 스크린은 관객의 움직임에 통제하면서 완전한 환상과 시각적 만족을 추구했다. 이른바 관람객의 부동성을 전제로 ‘움직이는 가상의 시선(a mobilized virtual gaze)’⁴⁾을 확보한 것이다. 관객은 부동의 자세로 고정된 좌석에 앉은 채 시각으로만 영화적 환상을 경험한다. 그들은 비록 육체적 감금을 당했지만 스크린을 통해 정신적 자유를 획득하는 기회를 얻었기 때문이다. 그들은 동적 한계를 갖게 된 신체 때문에 수동적이고 소극적이며 피동적이기는 하지만 스크린을 통해 현실에서 마주하지 못했던 다른 환상의 세계를 의심 없이 받아들이고 다양한 정보와 감성을 가지고 몰입적 경험을 획득할 수 있다.

III. 3D 입체영화와 VR 콘텐츠의 미학적 체계

디지털 패러다임의 등장과 더불어 시각 미디어의 진화는 재현 매체의 전통에 큰 변화를 만들어낸다. 우선적으로 3D 입체영화는 평면적 스크린을 부정하고 ‘제 4의 벽’의 소멸을 예고하였다. 관객은 더 이상 고정된 좌석에 앉아 앞만 응시하지 않는다. 그렇다고 관객의 부동성이 완전히 해소된 것은 아니다. 여전히 관객은 지정된 좌석에 앉아 스크린을 응시한다. 그러나 그들은 스크린의 양각으로 돌출되는 이미지들을 향해 손을 뻗기도 하고 고개를 돌리기도 한다. 이미지들이 관객 사이에 위치하기 때문이다.

스크린 음각에서만 펼쳐지던 세계가 스크린 양각(positive parallax)로 이미지를 투사하면서 관객의 시선도 다수의 방향으

4) Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, Berkeley: University of California Press, 1993, p.2

로 확장된다. 마주보도록 만들어진 전통적인 스크린은 3D 입체 영상으로 진화하면서 관객의 시선에 자유를 선사한다. 관객의 시선은 단일한 방향이었던 ‘앞’ 에서 ‘상’ , ‘하’ , ‘좌’ , ‘우’ , 심지어 ‘앞’ , ‘뒤’ 라고 하는 여섯 개의 방향으로 확장된다. 때문에 수동적이었던 관객은 상호작용적이며 적극적으로 이미지를 향유하게 된다. 이른바 관람이 체험으로 변모하는 순간이다.

특히 VR에서는 스크린이 완벽하게 사라진다. VR은 관람객의 시선을 모두 이미지로 채워넣는다. 때문에 프레이밍을 통해 선택되고 배제되었던 이미지의 경계가 모호해지며 실제의 물리적 공간과 가상의 시뮬레이션 공간의 합일을 이루게 된다. VR은 관객의 이동 가능성까지 확보하면서 참여와 이동을 전제로 하는 일체화된 정체성을 획득하게 만든다.

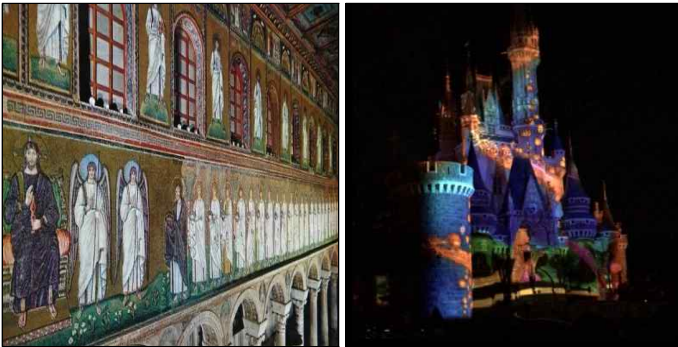
이와 같은 새로운 시각 미디어의 등장은 관찰의 자유와 관람양상의 변화를 이끌어내며 뉴미디어의 매체 미학의 지평을 열고 있다. 따라서 계보학 관점에서 VR의 개념화와 매체 미학적 특징을 밝히고 VR이라는 뉴미디어의 정체성과 존재론을 규명하는 일은 필수적이다.

레프 마노비치는 디지털 컴퓨터 기술이 VR, 원격현전 그리고 상호작용성을 가능하게 했다고 하면서 동시에 그것들이 더 오래된 기술인 스크린에 의해 현실화되었음을 지적한다. 마노비치가 주지하듯 지금의 VR은 HMD(Head mounted display) 기기를 이용하여 220°의 시야각까지 커버하면서 전통적인 스크린의 한계를 뛰어넘으려는 시도를 하고 있다. 이제 VR의 스크린은 우리의 일상 공간과 동일한 크기를 가지고 있는 시뮬레이션적 공간으로 재탄생하고 있는 것이다.

시뮬레이션 공간은 현실의 공간에서 확장된 정상 공간과 연결된 꾸며진 공간을 말한다. 전통적으로 프레스코나 모자이크, 그리고 벽화와 같은 형태가 바로 시뮬레이션 공간의 전통이다.

5) Manovich, L, 앞의 책, p.145

이들 이미지는 그것이 존재하는 실제 건축물로부터의 분리가 불가능하다. 따라서 이미지를 이동시키는 일 또한 불가능하다. 오히려 관람객이 이동하면서 이미지를 해석하고 향유해야한다. 이미지의 이동 불가능성은 이미지로 하여금 현실의 공간을 적극적으로 매개하도록 유도한다. 벽의 구조를 활용하여 이미지를 만들어 내거나 현실 공간에 존재하는 또 다른 오브젝트와의 연결을 전제로 이미지를 구현해내는 것이다. 즉 프레스코와 모자이크가 그것의 건축 환경에 ‘고정되어’ 있다는 사실은 예술가로 하여금 가상공간과 물리적 공간 사이의 연속성을 창조할 수 있게 해준다.⁶⁾

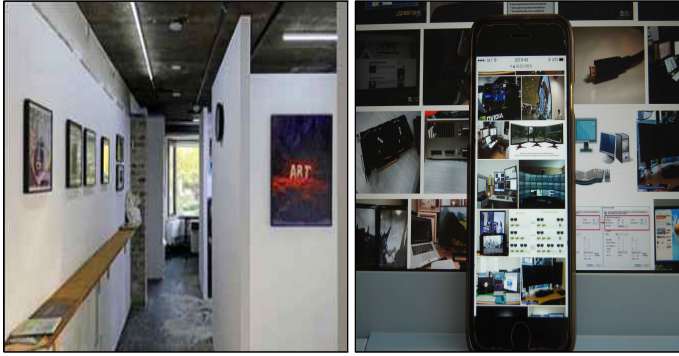


[Fig. 1] 시물레이션 전통의 예시 : 산타폴리나레 누오보 성당 벽면(좌), 디즈니랜드 일루미네이션 이벤트(우)

반면 현대적 회화는 이 연속성을 보장받지 못한다. 그림은 언제나 벽에 붙였다 떼어낼 수 있다. 자유로운 이동이 가능하며 어떻게 배치되느냐에 따라 물리적 공간과의 연속성을 만들어낼 수도 아닐 수도 있다. 때문에 시물레이션 전통에서 보여주는 연속성을 전제로 하지 않는다. 이런 회화의 특질을 재현 전통이라고 일컫는다. [fig. 1]의 미술품이나 모니터와 같이 스크린을 기반으로 한 재현물들을 말한다. 이는 상술하였던 것처럼 물리적 공간과 다른 크기를 갖고 있는 스크린 내부의 창 속 세계를 말한

6) Manovich, L, 앞의 책, p.164

다. 흥미로운 지점은 시뮬레이션 전통에서 관객이 연속성을 가지고 가상과 실제 현실의 공간에 동시에 존재하는 매개가 된다면, 재현 전통에서의 관객은 분리된 두 세계를 오고가면서 이미지를 해석하고 경험하는 체계를 갖는다는 것이다. 그리고 스스로 이동할 수 없는 시뮬레이션 전통은 관객에게 자유로운 이동을 요구하는 반면 이동 가능한 현대적 회화는 관객으로 하여금 해당 회화 앞에 붙들어둔다는 특징을 보인다.



[fig. 2] 재현 전통의 예시 : 전통적 미술회화(좌)⁷⁾, 현대적 스크린의 형태(우)

VR은 시뮬레이션 전통을 계승하는 미디어이다. 그러나 프레스크나 벽화에서 보여주었던 현실과 가상의 연결성은 파괴된다. VR에서 현실은 존재하지 않기 때문이다. VR을 통해 보이는 모든 이미지는 철저하게 가상적인 것이다. 때문에 시뮬레이션의 전통을 따르기는 하지만 그것만으로 설명하기에도 부족함이 있는 이례적인 미디어라고 할 수 있다.

VR은 기존에 논의되던 역동적 스크린만큼 수용자를 수동적으로 만들지는 못한다. VR 콘텐츠 내부에 재현 전통과 같은 물리적 스크린이 따로 존재하는 것도 아니다. 하지만 서사의 향유를 위

7) <http://www.arariomuseum.org/exhibition/#/inspace.php>, 접속일자 2017.06.15

해 콘텐츠는 향유자의 시선을 조작하고 종래의 재현 전통의 의미를 그대로 발현시킨다. 이는 역설적으로 물리 공간과 가상공간이 분리되지 않고 같은 크기로 연속적이게 되는 시뮬레이션 전통 안에서 재현 전통의 특징이 나타나는 현상과 맥을 함께 한다. 따라서 본고에서는 이를 ‘재현적 시뮬레이션’ 특징이 엿보인다고 규명하고자 한다. 이는 볼터와 그루신의 표현에 따르면 투명하면서도 동시에 불투명한 스크린이 함께 발생하는 현상을 말한다. 때문에 VR 콘텐츠는 이분법으로 논의되던 스크린의 전통을 무너뜨리며 새로운 스크린을 만들어내고 있는 것이다.

VR이 재현적 시뮬레이션이라는 새로운 미학의 세계로 진입한 것처럼 VR 콘텐츠를 향유하는 관객 역시 기존의 행태와는 다른 참여와 이동의 양상을 보인다. 시뮬레이션 전통에서 엿볼 수 있는 관객의 이동성과 재현 전통에서 발생하는 관객의 부동성이 VR 콘텐츠를 향유할 때 모두 나타나는 것이다. 이런 모순적 상황에 따른 관람의 형태를 ‘관찰 현전’, ‘관람 현전’, ‘탐색 현전’이라고 하는 세 단계의 양상으로 특징지을 수 있을 것이다.

1. 관찰 현전

볼터와 그루신은 디지털 미디어의 재매개 능력이 자아에 대한 우리 문화의 정의에 어떠한 함의를 갖는지 고찰하고 있다. 여기에서 가상현실을 ‘이동성을 갖는 새로운 관점을 통해 자기 현전을 성취하고자 하는 테크놀로지’⁸⁾라고 한다. 가상현실 향유자는 지속적으로 VR 콘텐츠 내에서 스스로의 자기 현전을 시도한다. 이는 주변 환경을 둘러보고 가상의 것을 보는 자아를 물리 공간의 것을 바라보는 자아와 동일시하려는 현상으로 해석할 수 있다. 하지만 VR의 향유자는 가상 세계에서 자아가 현전된 시야의 자유를 누림과 동시에 모순적으로 콘텐츠 내에서 자신이 존재함을 증명할 수가 없다. 즉 VR의 향유자는 주인공 혹은 등장인물

8) Bolter, J. & Grusin R, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 서울:커뮤니케이션북스, 2006, pp.277-308

조차 되지 못하는 것이다. 따라서 VR 콘텐츠, 특히 VR 애니메이션의 경우 캐릭터들은 영상 너머에 있는 카메라를 찍는 자와 종종 시선을 맞추거나 시점에 따라 반응하기는 하지만 이 서사를 보고 있는 향유자는 언제나 수동적일 수밖에 없다.

이러한 수동성은 시각 미디어가 3D로 진화하면서 소멸시켰던 제 4의 벽을 다시 재생시킨다. 다만 VR에 새롭게 등장한 제 4벽은 향유자 사이로 이미지가 배회할 수 있도록 허락한다. 때문에 향유자는 비록 서사에는 참여하지 못하지만 자신의 감각을 동원하여 VR 콘텐츠를 경험한다. 그리고 이와 같은 경험 체계는 이미지가 보여주는 환상 세계를 더욱 강력한 것으로 치환시킨다. 결국 VR의 시뮬레이션 전통적인 특징을 말하는 원론적인 논의로 돌아가자면 VR 콘텐츠를 바라보는 수용자는 시야의 자유를 이용해 주변을 둘러보고 확장된 감각(시각과 청각)을 이용하여 콘텐츠와 교감한다. 또한 물질세계와 같은 크기의 스크린을 바라며 주변을 둘러보는 행위에서 잉태되는 관찰의 자아를 강력하게 작동시킨다. 즉 수용자는 사방을 둘러싼 제 4의 벽 너머를 관찰하는 현전성을 모토로 정립하며 시선은 관찰로 귀결시킨다. 이 현전성을 집중시키고 종속, 이동시키는 것이 바로 후술할 ‘관람 현전’과 ‘탐색 현전’의 현전성이다.

2. 관람 현전

명백한 서사와 재현 전통의 특징이 혼합되는 VR 콘텐츠에서 자아의 형태소를 다시 해석해볼 수 있다. 본 연구에서 거론한 재현적 시뮬레이션 전통을 따르는 수용자의 자아도 기존의 자아와는 다른 특징을 가질 수 있다.

볼터와 그루신은 디지털 혁명을 통해 생긴 가상의 자아를 논하면서 감정이입에 대해 말한다. 가상현실의 비매개성은 새로운 종류의 감정이입을 언제나 가능케 해주며 이는 대중적 영화의 장르에서 사용되는 내러티브 전략이라 평가기도 한다. 이처럼 감정이입을 통해 다른 관점을 취한다는 개념에 의거하면 VR 콘텐츠의 관점에서는 향유자가 서사에 몰입하는 창구의 일환으로서 감정적

교류를 매개로 사용한다는 것을 알 수 있다. 서사에 대한 몰입은 곧 바라보는 시야각 내의 투명한 고전적 스크린을 바라보는 것을 의미한다. 이는 재현 전통에서 관람을 통제했던 특징들과 직결된다. 그리고 이 강력한 공존의 연결고리에는 역시나 서사의 향유가 존재함을 알 수 있다. 이때 현전되는 수용자의 자아는 앞서 말한 관찰적인 자아와 달리 상대적으로 관람의 성격을 띠고 있으며, 서사로 대변되는 재현 전통의 관람 통제를 적극적으로 수용하려는 자아가 현전되어 시점의 자유를 스스로 통제토록 한다.

3. 탐색 현전

VR 콘텐츠에서 수용자는 자유로운 시점을 통해 세계를 인식하고 콘텐츠와 동일한 정체성을 유지하려 한다. 이 과정은 궁극적으로 관찰 현전과 관람 현전을 지나면서 강화된 경험을 통해 관찰적이며 관람적인, 독특한 행동을 만들어낸다. 관찰 현전을 기반으로 하는 자아를 주축으로 관람 현전의 관람 통제 효과를 받으면서 수용자는 경험적인 현전을 바탕으로 서사를 탐색하는 작업에 이르게 된다.

주지하듯 VR에서 콘텐츠의 근원적 이유인 ‘온전한 향유’가 존재한다면 다른 논의에서 VR 콘텐츠를 재정의 내릴 수 있을 것이다. 이에 대해서는 VR이 향유자를 둘러싼 세상을 창조하고 있어 서사가 동시다발적으로 진행된다는 점에서부터 살펴볼 수 있다. 오쿨러스 스토리 스튜디오는 이러한 VR의 특징을 분석하며, VR을 통해 보는 3차원 공간에서 콘텐츠와 수용자의 관계를 “서사의 공간적 밀도(Spatial Story Density)”라는 말로 재정의한다. 수용자의 시선을 끄는 “흥미로운 무언가(interesting story related thing)는 한 가지여서는 안 되며 우리 주변의 공간만큼 3차원적이어야 한다.”⁹⁾ 이는 곧 상술한 재현적 시물레이션 전통의 특징이 고스란히 녹아있는 묘사라고 할 수 있다.

9) Unseld, S, *5 Lessons Learned While Making Lost*, Oculus Story Studio Blog, <https://www.oculus.com/story-studio/blog/5-lessons-learned-while-making-lost/>

시뮬레이션 전통 위에서 재현 전통을 찾아 해매는 수용자의 공간은 자연스럽게 3차원적인 서사로 구성되어야 하기 때문이다.

IV. 결론

VR은 시각매체의 역사에서 어느 한 순간 갑자기 등장한 미디어가 아니다. 인간의 시각이라는 감각을 재현한 매체의 계보학에서 VR은 회화와 사진, 영상과의 맥락을 함께 한다. 따라서 시각 미디어의 진화와 그에 따른 스크린의 계보학은 오늘날 VR 콘텐츠를 조망하는데 있어 중요한 매개가 된다. 이 둘 관계에는 서사를 향유하려는 수용자의 현전 층위가 숨겨져 있으며, 과거 시각매체와의 차별성으로 대두되던 VR의 자유로운 시점은 반대로 과거 역사와의 연맹을 도모하는 중요한 요소가 내재되어 있기 때문이다. 인간의 시야각을 재현하고 자유로운 시점을 부여한 것은 VR 매체의 정체(正體)적인 특성이다.

재현적 시뮬레이션 전통을 만들어가는 VR이 관객의 이동성과 참여를 바탕으로 진화하고 있음은 무엇보다 중요한 시사점을 준다. 관찰 현전, 관람 현전, 탐색 현전이라고 하는 3가지의 현전은 때로 서로를 공격하고 침범할 수 있다. 강화되지 않은 수용자 경험은 관찰 현전의 지배를 받아 관람 현전의 유도를 절단시킬 수 있으며, 종속적인 수용자 경험은 관람과 탐색에 집착하며 VR의 정체적 특성인 관찰에 대한 현전을 수행하지 못할 수 있다. 이처럼 재현적 시뮬레이션 전통인 VR 콘텐츠의 향유자는 반강제적으로 수용미학적인 태도를 취하게 되지만, 역설적으로 이는 제작자의 의도를 다분히 불어넣을 수 있는 시공간의 여유가 생기게 됨을 의미한다. 즉 수용자 현전패턴의 변화와 융합을 꾀할 수 있는 창작적 여지가 있음을 의미하며 이를 기반삼아 보다 치밀한 콘텐츠 창출이 가능하다는 지점에 의의를 두어야 할 것이다.

참고문헌

- 김치수, 김성도, 박일우, 박인철, 『현대기호학의 발전』, 서울대학교출판부, 1998
- 이민화, 김영준, 김창배, 박종원, 김성완, 『가상현실을 말하다』, 클라우즈북스, 2016
- 김지윤, 「VR 영상·영화용 스토리보드 템플릿 연구」, 『한국애니메이션학회 학술대회지』 6, 2016
- 신홍주, 「VR 콘텐츠에서 시점의 자유에 대한 연구」, 『애니메이션연구』 12-4, 2016
- 이종한, 「오큘러스 VR (Oculus VR)를 이용한 애니메이션 콘텐츠의 새로운 모색」, 『만화 애니메이션연구』.
- 자크 오몽, 오정민 옮김, 『이마주:영화, 사진, 회화』, 동문선, 2006
- 장옥상·이영권, 「VR영상 <HELP> 연출 분석」, 『애니메이션연구』 11-5, 2015
- 천현순, 「디지털 컨버전스 시대 인간과 문화의 변화양상」, 『탈경계 인문학』 3-2, 2010
- 이석원, [가상현실 영화는 스토리텔링 중], Tech Holic 뉴스·정책, <http://www.techholic.co.kr/news/articleView.html?idxno=65960>
- Anne Friedberg, Window Shopping: Cinema and the Postmodern, Berkeley: University of California Press, 1993
- Arario Museum 전시 게시판. <http://www.arariomuseum.org/exhibition/#/inspace.php>, 접속일자 2017.06.15
- Bolter, J. & Grusin, R, Remediation: Understanding New media, 이재현 역, 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2006
- Gray Hodgkinson, “Lock up your stories - here comes Virtual Reality” , Journal of Arts and Imaging Science, v.03 no.4, 2016
- Manovich, L, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004
- Manovich L, "Post-media Aesthetics", 2001
http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf
- Unsel, S, 5 Lessons Learned While Making Lost, Oculus Story Studio Blog, <https://www.oculus.com/story-studio/blog/5-lessons-learned-while-making-lost/>

ABSTRACT

VR media aesthetics due to the evolution of visual media

Lee, Dong-Eun · Son, Chang-Min

The purpose of this study is to conceptualize the changing aspects of human freedom of observation and viewing as the visual media evolves from film to 3D stereoscopic film and VR. The purpose of this study is to conceptualize the aspect of freedom and viewing aspect from the viewpoint of genealogy. In addition, I will identify the media aesthetic characteristics of VR and identify the identity and ontology of VR. Media has evolved around the most artificial sense of human being. There is a third visual space called screen at the center of all the reproduction devices centering on visual media such as painting, film, television, and computer. In particular, movies, television, and video screens, which are media that reproduce moving images, pursue perfect fantasy and visual satisfaction while controlling the movement of the audience. A mobilized virtual gaze was secured on the assumption of the floating nature of the so-called viewers.

The audience sees a cinematic illusion with a view while seated in a fixed seat in a floating posture. They accept passive, passive, and passively without a doubt the fantasy world beyond the screen. But with the advent of digital paradigm, the evolution of visual media creates a big change in the tradition of reproduction media. 3D stereoscopic film predicted the extinction of the fourth wall, the fourth wall. The audience is no longer sitting in a fixed seat and only staring

at the front. The Z-axis appearance of the 3D stereoscopic image reorganizes the space of the story. The viewer's gaze also extends from 'front' to 'top, bottom, left, right' and even 'front and back'.

It also transforms the passive audience into an active, interactive, and experiential subject by placing viewers between images. Going one step further, the visual media, which entered the VR era, give freedom to the body of the captive audience. VR secures the possibility of movement of visitors and simultaneously coexists with virtual space and physical space. Therefore, the audience of the VR contents acquires an integrated identity on the premise of participation and movement. It is not a so-called representation but a perfection of the aesthetic system by reconstructing the space of fantasy while inheriting the simulation tradition of the screen.

Key Word : Screen, 3D stereotype film, Virtual Reality, Simulation, Representation

이동은(주저자)
가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수
(14662) 경기도 부천시 지봉로 43
Tel : 02-2164-4911
delee@catholic.ac.kr

손창민
가톨릭대학교 일반대학원 디지털미디어학과 석사
(14662) 경기도 부천시 지봉로 43
son1384@naver.com

논문투고일 : 2017.10.09.

심사종료일 : 2017.11.26.

게재확정일 : 2017.11.26.