Art & Technology #32: 가상현실(VR)

현실, 가상, 환상의 연결고리

차원의 확장

지난해 문화역 서울 284에서 열린 전시 <반 고흐 인사이드>에는 특별한 체험을 위한 안경이 놓여 있었습니다. 바로 가상현실을 경험할 수 있는 VR안경입니다. 안경을 쓰면, 전시장이었던 그곳이 단숨에 고흐가 자주 찾던 카페로 변합니다. 심지어 타이밍이 맞으면, 문을 열고 카페에 들어서는 고흐를 직접 마주칠 수도 있습니다. 색다른 경험은 가상현실(Virtual 미술계에서도 VR을 이용한 전시가 점차 확대되고 있습니다. VR은 가상의 이미지와 디지털 테크놀로지로 사용자의 시각이나 청각, 촉각 등을 자극해 가상을 마치 실제로 존재하는 것처럼 느끼게 합니다. 현실과 유사한 시공간적 체험을 통해 현실과 상상의 경계를 자유롭게 드나들 수 있습니다. 인간은 웹이라는 가상공간에서 대부분 시간을 보냅니다. 그동안 인

Reality, VR) 기술을 통해서 성사됐습니다. VR은 컴퓨터 테크놀로지를 사용해 만들어내는 실제가 아닌 환경이나 상황을 칭합니다. 최근 가장 이슈로 떠오른 기술이기도 합니다.

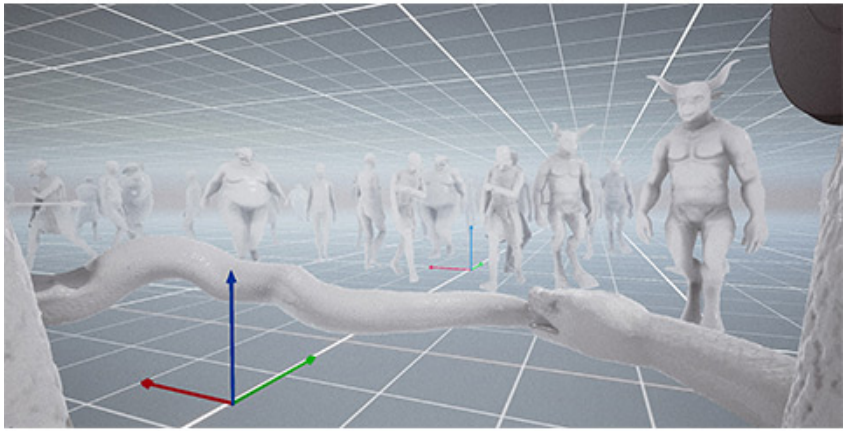
간이 경험한 가상공간은 2차원 화면을 일방적으로 바라보는 것이었습니다. 하지만 VR은 현실을 확장해 가상을 3차원으로 끌어와 입체적 환경을 창조해냅니다. 현실 세계는 이렇게 새로운 디지털 세계와 손을 맞잡았습니다.

새로운 환경을 향한 욕구

VR을 이용한 아트는 관람자가 다른 세상을 경험할 수 있는 몰입형 가상 경험을 제공합니다. 이는 인류가 새로운 환경을 탐구하려는 욕구와도 연결된다고 볼 수 있습니다. 이러한 욕구를 제대로 캐치한 아티스트 듀오가 있습니다. 독일 출신 밴츠 앤 보윙클(Banz & Bowinkel)은 바젤의 현대미술재단 HeK(Haus der Elektronischen Künste)에서 지난 3월에 막을 내린 전시 <The Unframed World: Virtual Reality as artistic medium>에 참여했습니다. 밴츠 앤 보윙클은 당시 <Berlin Art Link>와 인터뷰에서, “인류의 삶에는 항상 새로운 환경을 탐험할 수 있는 많은 이유가 있었습니다. 하지만 그동안은 신화적인 방식으로 존재했습니다. 끝없는 자원, 거룩한 땅에 대한 믿음, 새로운 사회를 향한 희망, 그리고 오늘날엔 기계를 이용해 현실을 초월하거나 다른 행성이나 더 나은 환경에서 살고 싶어 합니다. VR은 다른 매체로는 만들 수 없는 새로운 경험의 미학을 창조합니다. 이러한 새로운 기술 도구는 전통적인 예술 관행을 능가합니다.

디지털 혁명은 우리 세계에 큰 변화를 가져왔고, 그로 인해 인간이 이 세계를 탐구하는 방법 또한 변화했습니다. 산업 혁명 당시 초기 사진 기술이 했던 역할과 마찬가지로 말입니다.” 라며 컨템퍼러리 아트 씬에서 VR의 역할을 점쳤습니다. 하지만 예술은 이러한 새로운 기술을 초월해야 한다고도 밝혔습니다. "우리 문화에 대한 그들의 영향력은 실제로 광범위합니다. 첫 번째 산업 혁명이 일어났을 때 사람들의 삶의 방식이 완전히 바뀌었습니다. 오늘날 디지털 기술에 영향을 받지 않은 분야는 거의 없습니다. 컴퓨터는 모든 것을 통제합니다. 컴퓨터의 구조는 인간과는 상당히 다릅니다. 컴퓨터는 직접 생각하지는 않지만 그 결론은 상황에 따라 꽤나 흥미로워 질 수도 있고 상당히 파괴적일 수도 있습니다. 적어도 컴퓨터가 만들어내고 운영하는 환경에 관심을 기울여야 합니다.”라는 말을 덧붙였습니다.

모바일 애플리케이션으로 확장



이 전시는 모바일 가상현실의 가능성을 실험합니다. 물론 뮤지엄의 VR 전시가 처음은 아닙니다. 달리 뮤지엄은 초현실주의 화가 살바도르 달리의 작품 속 독특한 세계관에서 착안한 비디오를 만들어 전시 동안 온라인에서 릴리스하기도 했습니다. 하지만 이번 <First Look>처럼 모바일 애플리케이션 형식으로 전시를 선보여 많은 이가 손쉽게 접근할 수 있도록 한 것은 최초입니다. 뉴 뮤지엄은 2003년부터 VR 프로그램을 성공적으로 진행하고 있습니다. 2012년에는 'First Look'이라는 디지털 커미션과 전시 프로그램을 론칭했습니다. VR, 테크놀로지 아티스트와 스타트업을 지지하는 레지던시 프로그램인 'NEW INC'을 이끌고 있습니다.

그런가 하면 뉴욕 현대미술을 이끄는 뉴 뮤지엄은 디지털 아트를 선도하는 플랫폼인 리좀과 협업해 VR을 이용한 온라인 전시를 열며 주목 받았습니다. <First Look: Artists' VR>이라는 제목의 전시는 iOS와 안드로이드에서 모두 다운로드 할 수 있는 모바일 VR 애플리케이션으로 구성됩니다. 접근성을 높이기 위해서 모든 서비스는 무료로 제공한 것이 특징입니다. 피터 버(Peter Burr), 제레미 쿠일라드(Jeremy Couillard), 제이슨 머슨(Jayson Musson), 존 라프먼(Jon Rafman), 레이첼 로신(Rachel Rossin), 자콜비 새터와이트(Jacolby Satterwhite) 라는 총 6명의 아티스트가 커미션 작업을 선보입니다. VR 아트 분야에서 상당한 이름을 떨치고 있는 작가입니다. 제이슨 머슨은 경찰의 잔혹 행위로 인한 희생자를 기리는 작품 <An Elest for Ancestors>을, 라프먼은 거대한 흰색 뱀을 타고 다른 세계를 여행하는 <Transdimensional Serpent>를 선보였습니다.

VR 아트의 감상 경험

VR 아트의 감상 방식은 흰 벽면에 달린 작품을 바라보는 단계를 넘어서 가상의 3D 공간에서 작품을 경험하는 기회를 제공했습니다. 전통적인 전시 공간을 벗어난 VR 아트 워크가 점차 늘어남에 따라, VR 아트를 이상적으로 관람할 수 있는 형태에 대한 연구가 이어지고 있습니다. 뉴 뮤지엄의 애플리케이션 형식 전시는 그런 면에서 언제 어디서든 디지털 아트 작품을 볼 수 있는 편리성을 제공했다는 평가를 얻었습니다. 하지만 이렇게 VR 아트의 수요가 점차 늘어나더라도, 감상 경험은 아직 개발 단계에 있습니다. 뉴 뮤지엄의 큐레이터 로렌 코넬(Lauren Cornell)은 <The Creators Project>와 인터뷰에서 이렇게 말했습니다. “저는 지금 현재 VR에 대한 흥미가 아주 급속도로 팽창한 상태라고 생각합니다. VR의 활용 또한 그만큼 높은 수준에 이르렀죠. 이런 VR의 배포와 전시에 대해 협상하는 건 아주 도전적인 일입니다. VR 아트의 미래는 매체가 얼마나 진실로 접근 가능성을 높이느냐에 따라 달렸습니다.” ■ with ARTINPOST

에두아르도 헤르난데즈(Eduardo Hernandez) <난민(Refugees)> 2017

VR 다큐멘터리 7분 네덜란드 사진 제공: 네마프2017