

메타버스 시대의 문화예술과 인간 중심 디자인

이혜원

(기어이 이머시브 스토리텔링 스튜디오, 대표 /
한국예술종합학교, 강사)

Art, Culture, and Human-centered Design in the Metaverse Era

Lee Hyewon

(President, Giiiii Immersive Storytelling Studio /
Lecturer, Korea National University of Arts)

1. 메타버스(Metavers)의 시대: 다차원 문화체험의 시작
 - 1.1. 가상 박물관에서 보낸 어느 멋진 하루
 - 1.2. 6축 경험으로 발전되는 메타버스 경험
2. 메타버스의 문화예술: 혼종과 혁신을 통한 실험
 - 2.1. 물리적 현실 공간과 가상공간이 연결되는 시도
 - 2.2. 이분법과 원근법이 사라지는 세계
 - 2.3. 기술을 만난 예술 실험
3. 메타버스의 설계와 기획: 인간 중심 디자인으로부터
 - 3.1. 통제에서 탐험으로 변화된 XR 스토리텔링
 - 3.2. 인간 중심 디자인을 통한 궁극의 몰입
4. 마치며: 3차원 내러티브로의 사고방식 변화

요약

‘현실세계와 같은 사회적, 경제적 활동이 이루어지는 3차원의 가상공간’을 뜻하는 메타버스(Metaverse)는 ‘4차 산업혁명’ 만큼이나 시대적 변화의 상징이 되었다. 가상경험을 기획하는 프로듀서로서, 메타버스 시대에 문화의 역할에 대해, 메타버스가 함의하는 본질에 대해 생각해보고자 한다. 음성과 동작, 시선 등으로 변화된 상호작용의 변화를 인지하고, 창조된 디지털 3차원의 세계 안에서 살고 이것이 몸의 일부로 체화되어 새로운 감각과 미디어 경험을 창조할 때 진정한 메타버스로의 전환이 가속화된다. 메타버스는 현실에서 불가능한 세계에 도달하게 해주고, 직접 세계를 창조하는 자유를 주기도 했으며, 새로운 방식으로 사람과의 커뮤니티를 형성하며 관계를 연결시켜주었고, 궁극적으로 내가 그곳에 존재하고 있다는 프레즌스(Presence), 즉 실재감을 느끼게도 해주면서, 새로운 형태의 문화이자 매체 혹은 그것을 초월하는 새로운 우주로 진화하고 있다. 이를 위한 기획에서 체험의 중심에 있는 인간을 염두하는 인간 중심 디자인은 더욱 중요하며 이를 위해 3차원적으로 관점을 전환해야 한다.

Abstract

The Metaverse, which means “a three-dimensional virtual space where social and economic activities such as those in the real world take place,” has become a symbol of the change of the times as much as the Fourth Industrial Revolution. I would like to think about the role of culture and the nature of the Metaverse era as an extended reality (XR) content producer. This includes recognizing changes in interactions that have shifted into speech, motion, and vision; that we live within a created digital three-dimensional world; and that this is all embodied as part of the body and creates new senses and media experiences. This is when the transition to the true Metaverse is accelerated. The Metaverse allows us to reach the impossible world in reality, attain the freedom to create a world ourselves, create a community and form relationships with people in new ways, and ultimately feel the presence there. In doing so, the Metaverse has evolved into a new form of culture, media, or a new universe beyond it. In planning for the Metaverse, human-centered design, which considers humans at the center of the experience, is more important and requires a three-dimensional shift of perspective.

1. 메타버스(Metavers)의 시대:
다차원 문화체험의 시작

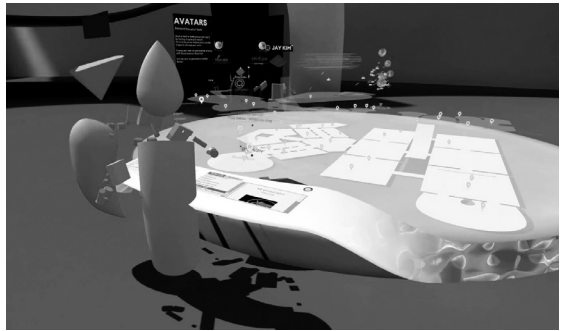
1.1. 가상 박물관에서 보낸 어느 멋진 하루

매년 뉴욕에서 열리는 트라이베카 영화제(Tribeca Film Festival)¹⁾는 베니스 영화제, 선댄스 영화제와 함께 XR(Extended Reality) 섹션을 다루는 중요한 페스티벌 중에 하나다. 올해 6월 오프라인과 가상현실 전시를 병행하여 진행했는데, 코로나 이후 온라인을 병행하는 축제와 전시는 일반화되었지만, 가상의 전시장을 VR로 접속하여 전 세계에서 참여하는 사람들과 함께 즐기는 소셜 체험이 가능한 형태는 아직까지 국내에서는 보기

드문 형태였다. 2019년도에는 뉴욕에 직접 가서 영화제에서만 볼 수 있는 최신 우수 XR 작품을 보기 위해 긴 줄을 서야 했지만 시간과 공간의 제약이 없는 가상 전시는 편리할 뿐만 아니라 매혹적이었다. 무엇보다 소셜 VR 플랫폼으로 옮겨온 전시와 축제는 당시 작품 감상이 끝나면 함께 줄을 서서 기다렸던 낯선 외국 친구들과 감상을 나누고, 실제 제작진을 만나 작품 제작기를 들을 수 있었던 오프라인 축제가 주던 재미의 경험을 가상으로 옮겨온 듯했다. 가상공간에서 새로운 실험들이 계속될 때 체험을 해본 사람들이라면 알지만, 혼자서 가상 세계를 유영하는 것은 실로 외롭고 지루한 경험이 되기 쉽다. 이를 위해 한국에서 글로벌 축제를 즐기기 희망하는 사람들과 같이



[그림 1] MOR(Museum of Other Realities) 속 로비 공간 및 Unity Garden



[그림 2] 가상이상 트라이베카 원정대



[그림 3] 스페이셜(Spatial) 후기 모임



[그림 3] 스페이셜(Spatial) 후기 모임

‘가상이상 트라이베카 원정대¹²⁾’라는 이벤트를 도모해보게 되었고 그 경험은 너무나 유쾌했다.

밤 10시, VR 디바이스인 오쿨러스 퀘스트(Oculus Quest)를 끼고 ‘뮤지엄 오브 아더 리얼리티(Museum of Other Realities, MOR)¹³⁾’에 접속했다. 함께 영화제를 즐기기로 한 원정대와 로비에 도착해서 마치 동대문디자인플라자(Dongdaemun Design Plaza, DDP)를 연상시키는 아름다운 선형의 구조물로 이루어진 3차원 가상 전시장을 둘러보고 인사를 나눴다. 각자 아바타 모양을 바꾸는 부스에 가서 머리와 몸통을 원하는 컬러와 도형으로 조합하며 변신하게 되는데, MOR만의 특성을 나타내는 이러한 아바타 시스템은 절제된 구성으로 여백을 강조하는 잘된 디자인 프로젝트를 보는 것 같은 시각적 즐거움을 선사했다. 주 전시장인 버추얼 아케이드(Virtual Arcade)로 향하는 레드카펫을 따라 이동하면서, 다같이 음성으로 대화를 나누고 오쿨러스 퀘스트와 함께 사용하는 좌, 우 컨트롤러를 활용하여 양손으로 엄지와 검지로 ‘L’과 ‘R’을 만들어 붙이면 생성되는 사진기 기능을 통해 함께 온 참가자와 인증샷을 찍기도 하고, ‘텔레포트’를 하여 ‘유니티 가든(Unity Garden)’에 모여서 버추얼 칵테일을 마시면 랜덤으로 아바타가 커지거나 작아지는 마법 같은 체험도 했다. 영화제에 선정된 작품 중에 360도로 만들어진 작품에는 모두가 함께 들어가 그 세계 속에서 이야기도 체험할 수 있을 뿐만 아니라, 작품 속에서 나와서는 로비 공간에서는 우연히 작품을 보러온 다른 나라의 사람들과도 인사를 나눌 수도 있었다. 함께 투어하면서 즐긴 영화제 체험 이후에는 소셜 VR 플랫폼인 스페이셜(Spatial)⁴⁾에

모여 캠프 파이어가 있는 숲속 공터에서 함께 그림도 그리고 이야기를 나누면서 모임을 마쳤다. 며칠간 이어졌던 영화제와 소셜 체험은 새로운 감각을 선사했다. 비단 축제 이벤트 때문이 아니더라도, 메타버스 혹은 가상현실 세계에서 내가 보내는 시간은 기존에 영화나 독서 등 문화생활을 하면서 보낸 여가시간의 비중만큼이나 증가하면서 내 삶의 일부가 되고 있다.

1.2. 6축 경험으로 발전되는 메타버스 경험

메타버스하면 으레 ‘로블록스(Roblox)’나 ‘마인크래프트(Minecraft)’ 등 게임 속에서 직접 게임을 만들어 교류하거나, ‘포트나이트(Fortnite)’ 같은 게임 속에서 콘서트를 보거나, ‘체페토’에서 아바타로 친구들과 만나는 등 대표 사례로 경험을 한정하기 쉽지만, 가상의 박물관에서 전 세계 다른 사람들과 연결되어 새롭게 진화되는 디지털 아트나 이머시브(immersive) 아트, VR 작품 등을 함께 체험하는 것도 가능해졌다. 미래 세대만의 놀이터로 간주하기 쉽지만, 메타버스를 기획하는 입장에서는 현실의 미러 월드(Mirro World)라 불리는 대체 현실(Alternative Reality)과도 같은 이 세계에서 많은 시간을 보내야 한다. 메타버스의 시대가 도래하면서 몇몇 사례들이 통상적으로 언급되지만, 개념의 이해를 위해 일반인이 체험을 직접

1) 트라이베카 영화제, <https://tribecafilm.com> (2021.6.13)
 2) immersive X interactive, <https://medium.com/ixi-media> (2021.6.13)
 3) 뮤지엄 오브 아더 리얼리티(Museum of Other Realities), <http://www.museumor.com> (2021.6.13)
 4) 스페이셜, <https://spatial.io> (2021.6.13)

해보기란 어려운 것이 사실이었다. 하지만 10대들의 전유물로만 인식되기 쉬웠던 단계를 지나 다채로운 메타버스 플랫폼과 이벤트가 문화예술, 축제, 교육, 산업분야 등에서 전 지구적으로 만들어지면서 점점 더 많은 사람들이 새로운 디지털 지구로 탐승하기 시작하고 있다.

광활한 가상세계에 대한 비전이 담긴 스티븐슨(Neal Stephenson)의 1992년 작 '스노우 크래시(Snow Crash)'는 김슨(William Gibson)이 1984년 소설 '뉴로맨서(Neuromancer)'에서 소개한 사이버 공간 개념에서 VR을 더한 작품이다. 가상의 미래를 담은 이 책은 인터넷과 모바일 다음의 새로운 디지털 전환을 가져올 기술에 대한 시사가 담겨 있을 뿐 아니라, '메타버스'와 '아바타'라는 용어를 탄생시킨 기념비적 소설이다.

'현실세계와 같은 사회적, 경제적 활동이 이루어지는 3차원의 가상공간'을 뜻하는 메타버스는 '4차 산업혁명' 만큼이나 시대적 변화를 상징하는 것으로 회자되면서 일상으로 깊게 침투했지만, 아직도 기술의 언어로만 낯설게 느껴지거나, 트렌드 용어로 치부되기 쉬운 정도로 이론적으로 정립되지 않았다. 하지만, 메타버스 세상 속에서 수익을 창출하는 가상 경제(Virtual Economy)가 가능해지면서 동력을 얻었고, 사회와 문화 전반에서 그 영향력이 급속도로 확산되고 있어, 메타버스 시대에 문화의 역할에 대해, 메타버스가 함의하는 본질에 대해 생각해보지 않을 수 없게 된 것이다.

'메타버스'라는 뜻은 PC나 모바일 등을 통해 온라인으로 접속된 환경에서 즐기는 3차원적인 것까지도 아우르는 광의적 의미로 확장되었지만, 궁극적으로

패러다임을 바꾸는 변화가 되기 위해서는 스노우 크래시가 그의 책에서 가상을 강조한 것처럼, 컴퓨터 화면이나 미디어를 통해 하는 3차원 경험처럼 분리되어 하는 것이 아닌 VR 장비를 끼고 6축을 통해 온몸으로 경험하는 것이 되어야 할 것이다. 즉 기존의 인터넷, 모바일 시대에서 키보드나 터치 방식으로 상호작용하던 것에서 음성과 동작, 시선 등으로 변화되는 것을 말한다. 새롭게 창조된 디지털 3차원의 세계 안에서 살고 이것이 몸의 일부로 체화되어 새로운 감각과 미디어 경험을 창조할 때 진정한 메타버스로의 전환이 가속화된다.

2. 메타버스의 문화예술: 혼종과 혁신을 통한 실험

2.1. 물리적 현실 공간과 가상 공간이 연결되는 시도

메타버스는 현실과 동떨어져 존재하지 않는다. 아직까지는 과도기이기는 하지만, 실존하는 물리적 예술 공간인 미술관에서 컴퓨터로 구현되는 새로운 시공간인 '가상'의 세상으로 접속하고 이를 연결하는 시도들은 수년째 계속되어오고 있다. 가상현실 콘텐츠에 대한 새로운 비전을 제시하고자 기획되었던 신촌문화발전소의 '가상이상'⁵⁾ 전시를 비롯, 행화당에서 열렸던 '가상정거장'⁶⁾, 그리고 2021년 말까지 진행되는 국립현대미술관의 '멀티버스'⁷⁾ 전시까지, 가상현실로 제작된 작품, 게임 안에서 진행되는 예술 등 기술력과 예술적 상상력의 조화로 탄생하는 창작의 결실들이 앞다투어 소개되면서 사회, 경제, 문화 사이의 간극을 채우게 된 것이다. 기술이

발전하면 기술은 뒤로 숨게 마련이지만, 예술적 표현 매체로서의 가상현실은 아직도 초기 단계이므로 기술이 전면에서 드러나기도 하고, 기술을 통해 창작 요소들을 변형시키기도 하면서 기술이 가능케 하는 문화적, 창조적 잠재력을 폭발시키기도 한다.

그동안 VR은 영화, 시각예술, 공연예술에 이르기까지 다양한 예술 영역과 결합한 시도가 확산되어 왔고, 메타버스 구축에서 가장 널리 쓰이고 있는 게임도 플랫폼으로서 대대적인 전환기를 맞고 있다. 미션을 해결하는 경쟁적 체험이 중심이었던 게임에서 문화적 체험을 즐기거나 사람들과 만나고 편안한 시간을 보내는 형태로 변모하기도 하는 것이다. ‘가상정거장’에서 시도되었던 ‘에란젤: 다크투어’⁸⁾의 경우, 한 명만 살아남도록 누군가를 죽여야 하는 룰이 적용되는 ‘배틀 그라운드’에서 끝까지 함께 살아남아 일정한 공간까지 함께 이동하며, 대안적인 관계를 맺고자 하는 게임의 성격을 띤 공공 예술 프로젝트였다. 게임 속에 참여하는 사람을 지켜보는 현상이 되는 문화 공간, 스트리밍으로 관람하는 관객, 직접 게임에 참여하는 관객 등 세 가지 서로 다른 층위의 감각이 연결되는 예술 실험을 한 것이다.

2.2. 이분법과 원근법이 사라지는 세계

VR의 아버지라 불리는 레니어(Jaron Lanier)는 『가상 현실의 탄생』(2018)에서 VR은 ‘20세기의 세 가지 위대한 예술인 영화, 재즈, 프로그래밍을 하나로 엮은 21세기 예술의 형태’라고 표현하기도 했다. 기술이 적극적으로 개입되는 이러한 예술의 형태는 전통적인 관점의 혁신을 요구하는,

새로운 것이 생성되며, 일부 요소는 사라지고 변형되면서 반복되어온 미디어의 역사와 크게 다르지 않다.

3차원의 현실을 2차원의 평면에 재현하기 위해 사용된 회화 기법이었던 원근법이 가상현실에서는 3차원을 다시 3차원으로 구현하기 시작하면서부터 사라지게 되었고, 사용자가 중심에 놓이는 가상환경 안에서는 사용자가 카메라의 눈이 되므로, 이야기를 만드는 사람과 관람하는 사람이라는 창작자와 관객이라는 이분법적인 관계도 무너지게 되었다. 극장과 공연예술 등이 VR과 결합하거나 메타버스적인 플랫폼으로 확장된 실험들 속에서는 지난 300년 간 가장 널리 쓰인 액자형 무대의 프로시니엄(Proscenium) 극장 개념을 사라지게 하는 시도도 많다. 일반적으로 프로시니엄 무대의 공간 구성 역시 원근법으로 이루어지는데 이를 뛰어넘어 그간 무대와 객석의 구분이 사라지는 이머시브 연극(Immersive Theater)에서 수차례 시도된 것이기도 하다. 뉴욕의 대표적 이머시브 공연인 ‘슬립 노 모어(Sleep No More)’ 역시 5층으로 된 건물을 공연장으로 활용하면서 관객이 스스로 선택하고 참여하면서 자신만의 경험을 만들었다. 관객의 경험을 확장해온 이러한 새로운 예술

5) 신촌문화발전소 가상이상, <https://www.scas.or.kr/product-page/20210304> (2021.6.13)
 6) 가상정거장, <http://virtualstation2021.com> (2021.6.13)
 7) 국립현대미술관 멀티버스 전시, <https://www.mmca.go.kr/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exhId=202102030001394> (2021.6.13)
 8) 유튜브 채널 ‘가상정거장’의 ‘에란젤: 다크 투어’, <https://www.youtube.com/watch?v=bxVCJKH11o&t=3s> (2021.6.13)

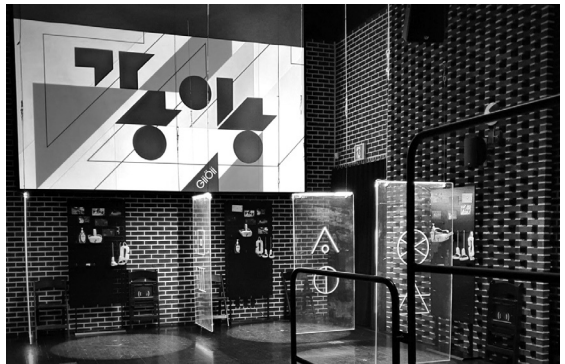
형태가 3차원의 가상현실에서도 구현되고 있다고 볼 수 있다.

2.3. 기술을 만난 예술 실험

영국 국립극장이 2017년에 제작했던 ‘올 카인즈 오브 림보(All Kinds of Limbo)’ 같은 사례는 가수 브랜든(Nubiya Brandon)과 밴드 전체를 볼류메트릭(Volumetric)으로 3D 캡처 촬영하여 VR 헤드셋을 쓰고 관람하면 마치 실제 공연장에서 자유롭게 돌아다니며 공연을 관람하는 경험 제공하기도 했다. 지난 3월에 열린 게임 기술을 공연에 도입했던 영국의 로얄 셰익스피어 컴퍼니(Royal Shakespeare Company, RSC)⁹⁾의 ‘드림(Dream)’ 디지털 라이브 공연은 셰익스피어의 4대 희극인 ‘한여름 밤의 꿈’을 30분으로 축소한 실험이었다. 영화 ‘아바타’에서 보던 환상의 세계를 재창조한 듯한 비주얼의 향연이 이어졌다. 디지털 아바타로 등장한 주인공 펍(Puck)을 만날 수 있고 가벼운 수준의 인터랙티브로 참여도 가능했지만, 사람들은 이를 연극보다 ‘무용극’에 가깝다고 평가했다. 배우가 모션

캡처 수트를 입고 라이브로 공연을 했지만, 배우의 표정을 느낄 수는 없었기 때문일 것이다.

시각적 창작의 영역으로 보자면, VR 기술의 발전으로 VR 헤드셋을 끼고 터치 컨트롤러와 모션 카메라를 사용해서 손으로 움직이는 것만으로도 3D 캔버스에서 즉각적으로 3차원 그림이나 애니메이션이 만들어지는 ‘퀸(Quill)’¹⁰⁾, 틸트 브러쉬(Tilt Brush) 등 새로운 저작 도구들이 많이 등장했다. 이를 활용하여 새로운 애니메이션 제작을 시도하면서, 기존 영상 문법에 길들여진 창작자를 3차원이나 가상현실 매체에 적합하게 전환하는 과정에서 많은 시행착오가 수반되었다. 드로잉의 손맛은 아날로그적으로 유지되지만, 3차원적인 특성이 마치 회화보다 ‘조각’의 과정과도 유사했다. 컷으로 빠르게 호홉하듯 전개되게 하거나 액션의 비중이 높은 전통적 애니메이션과 달리, 우리가 조각하는 공간에 몰입할 수 있도록 공간이 하나의 서사가 되게 하고 캐릭터는 감정적으로 몰입될 수 있게 하며, 본래 만화 등에서 시도된 환상성을 부가하는 것 등 마치 움직이는 ‘그래픽 노블’처럼 시청각적 몰입 외에도 정서적



[그림 4] 기어이 주관, 신촌문화발전소 ‘가상이상’ 전시 (2021.3)

몰입을 끌어내는 서정성을 부가한 것이다.

이 외에도 VR 소셜 플랫폼인 VR챗(VR Chat)을 활용하여 영화제를 열었던 '사우스바이사우스웨스트(SXSW)' 같은 플랫폼에서 열렸던 선댄스 영화제 초청작인 VR 공연 '허수아비' 등 메타버스 플랫폼 안에서의 문화예술은 최종 구현되는 플랫폼이 갖는 특성을 반영하고 원천이 된 이야기나 매체의 DNA를 흡수하면서 다른 장르적 특성의 혼용을 통한 실험을 계속하고 있다.

3. 메타버스의 설계와 기획 인간 중심 디자인으로부터

3.1. 통제에서 탐험으로 변화된 XR 스토리텔링

'새로운 매체를 활용하는 사람들은 이전과 관련된 사고에서 벗어나기를 어려워하는 시기를 거친다'는 매클루언(Marshall McLuhan)의 말처럼 우리는 아직도 프레임에 길들여진 서사에 익숙하고, 카메라의 시선이 만들어내는 창을 통해서 보는 이야기에 친숙하다. '플롯'과 '편집' 등의 전통적 관념이 사라지지 않았지만, 중요하지 않게 되었고, 장르는 혼종되었으며, 우리가 배운 창작의 문법은 다른 결로 다시 쓰여야 하는 것이 된 것이다. 특히 영화라는 미디어에서는 체험성이 강한 영화를 만들어 내거나, 여러 개의 결말 중 선택지를 주는 인터랙티브 영화를 시도하거나, 관람객의 시야를 덮는 파노라마나 멀티 프로젝션 영화를 시도하는 등 관객을 보다 몰입시키려는 시도는 새로운 신기술을 수용하며 발전해온 영화의 역사처럼 멈춘

적이 없었다. 하지만 이 역시도 프레임이 서사의 핵심이었고, 스토리텔러들이 자신만의 비전을 관객에게 부가시키는 형태였다. 하지만 스탠퍼드대학 교수 베일렌슨(Jeremy Bailenson)이 말한 것처럼 가상현실은 '통제'가 아닌 '탐험'이기에 그 사이의 균형을 잡아 가장 풍부하고 매혹적인 경험을 만들어 관객을 몰입시켜야 한다.

3.2. 인간 중심 디자인을 통한 궁극의 몰입

이렇듯 지금까지 창작자가 만들어 놓은 이야기를 관조했다면, 가상현실에서 보다 본질적인 질문은 '사람이 어떻게 이야기를 체험하기를 원하는가'로부터 시작한다. 이용자가 주도하면서 나름대로 구축해놓은 세계를 체험한다는 점에서, 체험자의 행동을 예측해보고 동선을 그려내고, 이에 대한 반응을 구상해보는 등 건축 설계 혹은 경험 디자인과도 가깝게 된다.

결국 메타버스 플랫폼을 개발하는 것이든, 메타버스 내에 경험을 설계하는 일이나 그 안에서 즐길 수 있는 VR 콘텐츠를 만드는 것이든, 계속 진보하는 기술을 적용하는 것도 중요하지만 사용자와의 공감대를 형성해야 하는 중요한 과제가 남게 된다는 것이다. 사용자를 정의하고, 사용자 입장에서 움직임도 정의해야 하는 것이다. 기존에는 3차원으로 모델링 했던 것을 물리적 공간에 건축했다면 지금은 디지털

9) 로얄 세익스피어 컴퍼니(RSC), <https://www.rsc.org.uk> (2021.6.13)

10) 오퀸러스의 퀘일, <https://quill.fb.com> (2021.6.13)



[그림 5] 로얄 셰익스피어 컴퍼니(RSC)의 디지털 공연 '드림 Dream' (2021.3)



[그림 6] Oculus Quill Animation '디어 안젤리카 Dear Angelica' (2017)

[그림 7] VR 공연 '허수아비 Scarecrow' (2020)

방식으로 재현해낸 모든 것을 가상으로 펼쳐낼 수 있게 되면서, 현실세계의 제한과 한계를 뛰어넘는 표현이 가능해졌고, 한계 없는 상상을 펼칠 수 있게 되었지만, 체험의 중심에 있는 인간을 염두 해야 하는 것이다. 사람의 신체동작 범위를 수치화하고 동작과 감각, 자세 등에 대한 것을 다루는 휴먼 스케일을 고려하기도 하면서, 동시에 물리적 공간보다 넓은 가상공간을 돌아다닐 때의 이동 방식의 형태에서 텔레포트 방식 등을 도입한다든지 하는 현실의 물리적 법칙이 적용되지 않는 새로운 행동도 설계하는 것이다.

이렇듯 인간을 중심에 놓기 때문에 가상공간의 기획과 설계는 건축 설계를 넘어 프로젝트 디자인이나 디자인 씽킹 프로세스 과정과도 유사하다. 문제 혹은 경험을 정의하고 빠르게 프로토타입을 시도해보고 테스트를 하는 과정 자체가 여러 번 반복된다. 지속적으로 수정해 나가며 최적화된 경험을 도출해 나가는 과정에서 경험시나리오가 정교화 되고, 개발과 설계의 전 과정에 관객 혹은 사용자가 관여된다는 점에서도 그렇다. 반복 적용해 나가는 사이클을 통해 경험이 개선되는 과정은 프로젝트에 진전이 이루어지고 있는 것이기도 한 것이다. 고민의 시간보다 형편없는 프로토타입을 빠르게 만들어 피드백을 받고 다시 발전시키는 것이 훨씬 가치 있다는 것을 느끼게 되는 것이 높은 기술 난이도로 인해 투여된 노력을 무마시키지 않는 방법이기 때문이다.

4. 마치며:

3차원 내러티브로의 사고방식 변화

3차원의 공간을 디자인하기 위해서는 단순한 이미지의 공간이 아닌 세계관이 투영된 '세계'를 구축하기에 그 세계를 관통하는 규칙, 행동도 정의해야 한다. 뿐만 아니라 상호 작용성을 고려하는 몰입적인 스토리텔링에 대해 고민해야 하고, 3차원적으로 사고하는 것에 익숙해져야 하며, 확장성을 감안해야 한다. 현실을 그대로 복제하며 실사로 그대로 구현하는 것은 생각보다 중요하지 않다는 것이 그간의 가상현실 콘텐츠에서 증명되어왔기에, 컴퓨터 그래픽으로 그려낸 새로운 스펙터클을 창조해 낼 때, 제약 없는 무한대의 상상력을 환상적으로 그려 낼 때, 함께 즐기는 사람이 있어 교감할 때, 이 체험에 동참하는 사람들은 감동받고, 놀라워하며, 즐거워 할 수 있게 된다.

우리는 더는 수동적으로 객석에 앉아 있길 원하지 않고, 직접 창작에 참여하고 싶어 하며, 항상 새로운 경험을 즐기고 싶어 하고, 능동적 참여가 가능한 환경을 원하는 시대에 와 있다. 외부 활동의 제약이 커진 포스트 코로나 시대를 맞아, 즐거운 유희와 몰입을 찾아 게임과 가상세계로의 참여가 증가하면서 시대적 수요와 맞물렸지만, 기술은 끝없이 진보해 왔고, 예술은 늘 이를 수용하며 경계를 확장시켰다. 메타버스를 몰입하게 하는 VR 헤드셋도 나날이 발전하며 보편화 되고 있으며, 메타버스 제작을 가능하게 하는 게임의 가상세계 제작에 활용되는 유니티(Unity)나 언리얼(Unreal) 같은 실시간 게임엔진과 엔비디아의 옴니버스(Omniverse), 마이크로소프트의 메시(Mesh) 등도 계속 발전이 되면서 쉬운 제작 도구로 변모하고

있다.

메타버스는 현실에서 불가능한 세계에 도달하게도 해주고, 직접 세계를 창조하기도 할 수 있는 자유를 주기도 했으며, 새로운 방식으로 사람과의 커뮤니티를 형성하며 관계를 연결시켜주었고, 궁극적으로 내가 그곳에 존재하고 있다는 ‘여기 있음(Presence)’, 즉 실재감을 느끼게도 해주면서, 새로운 형태의 문화이자 매체 혹은 그것을 초월하는 새로운 우주로 진화하고 있다. 이처럼 영화 ‘레디플레이어원(Ready Player One)’이나 ‘블랙 미러(Black Mirror)’ 등을 통해 우리가 꾸준히 꿈꾸어오고 예측한 미래는 이미 와 있다. 하지만, 여러 분야를 망라한 새로운 예술 매체의 등장은 그 가능성을 발현하는데 여러 세대를 거치기도 하기에 우리가 지금의 실험을 하나의 장르이자 역사로, 일상화된 문화로 받아들이는 데는 시간이 소요될 지도 모른다. 그럼에도 3차원으로 관점을 전환하고, 두려움을 극복하며 체험의 기회를 늘리고, 벽을 허무는 실험을 계속하는 과정 속에 기회는 앞당겨질 것이다. 📡



[그림 8] 마이크로소프트 혼합현실 플랫폼 ‘메시 Mesh’ (2021.3)

참고 문헌

- 가상정거장, <http://virtualstation2021.com> (2021.6.13)
- 국립현대미술관 멀티버스 전시, <https://www.mmca.go.kr/exhibitions/exhibitionsDetail.do?exhId=202102030001394> (2021.6.13)
- 로얄 셰익스피어 컴퍼니(RSC), <https://www.rsc.org.uk> (2021.6.13)
- 뮤지엄 오브 아더 리얼리티(Museum of Other Realities), <http://www.museumor.com> (2021.6.13)
- 스페이셜, <https://spatial.io> (2021.6.13)
- 신촌문화발전소 가상이상, <https://www.scas.or.kr/product-page/20210304> (2021.6.13)
- 오퀸러스의 퀸, <https://quill.fb.com> (2021.6.13)
- 유튜브 채널 '가상정거장'의 '에란젤: 다크 투어', <https://www.youtube.com/watch?v=bxVCJVKH11o&t=3s> (2021.6.13)
- 트라이베카 영화제, <https://tribecafilm.com> (2021.6.13)
- Immersive X interactive, <https://medium.com/ixi-media> (2021.6.13)

그림 차례

- [그림 1] MOR(Museum of Other Realities) 속 로비 공간 및 Unity Garden
- [그림 2] 가상이상 트라이베카 원정대

- [그림 3] 스페이셜(Spatial) 후기 모임
- [그림 4] 기어이 주관, 신촌문화발전소 '가상이상' 전시(2021.3)
- [그림 5] 로얄 셰익스피어 컴퍼니(RSC)의 디지털 공연 '드림 Dream'(2021.3)
- [그림 6] Oculus Quill Animation '디어 안젤리카 Dear Angelica'(2017)
- [그림 7] VR 공연 '허수아비 Scarecrew'(2020)
- [그림 8] 마이크로소프트 혼합현실 플랫폼 '메시 Mesh'(2021.3)