

메타버스에서 탄생하는 작은 아이들

축지법, 분신술, 초인격의 삶



내 안엔 내가 너무나 많다. 그리고 갈 수 있는 세상도 많다. 메타버스의 시대, 수많은 세상이 우리를 유혹한다. 그리고 거기서 다른 자아가 태어난다. 기술과 예술 사이에서 나만의 시각으로 바라보는 세상의 두 번째 모습은 바로 메타버스이다.

4차원: “내 인생은 단 하나, 잘살자고!”

5차원: “수많은 내 인생, 애는 이렇고, 재는 저렇고...”



초등학교 때의 일이다. 미술학원 원장 선생님의 권유로 입시반에 들어갔다. 그런데 남자는 나 혼자, 대부분은 대입을 준비하는 고등학생 누나들이었다. 실기실에는 언제나 라디오가 켜져 있었는데 그때에는 슬픈 발라드가 대세였다. 이를테면 조하문의 '이 밤을 다시 한 번' 1987, 최호섭의 '세월이 가면' 1988, 이 두 곡은 특히나 자주 울려 퍼졌다.

당시를 회상하며 내 방의 불을 끄니 칠촉 같은 어둠이 그 모습을 드러낸다. 그리고 내 왼쪽에서 좌청룡, 조하문이 울조린다. “보고 싶어질 때면 두 눈을 감아버려요...” 그러자 내 오른쪽의 우백호, 최호섭이 울조린다. “힘없이 뒤돌아선 그대의 모습을 흐린 눈으로 바라만 보오네...”

그리고 보니 이 둘, 고수다. 우선, 조하문! 두 눈을 감으며 마음의 스크린을 켜니 비로소 그대가 떠오른다. 불가능을 가능케 하는 마법과도 같은 호출 버튼 이랄까. 눈꺼풀을 움직이며 지그시 나도 눈을 감는다. 아, 떠오른다. 다음, 최호섭! 흐린 눈으로 그대를 바라보니 더욱 느낌 온다. 온 세상을 아름답게 변모

시키는 마법과도 같은 필터 적용이랄까. 눈물을 발산하며 지그시 나도 초점을 흐린다. 아, 느껴진다. 그렇다! 세상일, 다 마음먹기 나름이다. 즉, 조하문 스승님처럼 다른 세상으로 훌 갈 수도 있고, 최호섭 스승님처럼 이 세상을 다른 세상으로 확 바꿀 수도 있다. 물론 말은 쉽다. 행동은 어렵고. 그렇다면 과연 진정으로 무림고수가 되는 비법이 뭘까?

누구나 가능한 멀티태스킹의 마법

미술대학에서 학생들을 가르치는 나, 2020년 1학기부터 비대면 수업은 일상이 되었다. 학생들이 참여하는 전시가 열리기 불과 며칠 전이었다. 다들 시간이 촉박했는지 돌아가며 작품 크리틱을 하는데, 자기 차례가 아닌 학생들은 개인 작업에 여념이 없다. 물론 수업에 따른 반응을 보니 아마도 이야기는 계속 청취하는 중이다.

나도 작업과 라디오 듣기를 동시에 수행했던 오랜 경험이 있다. 사실 요즘도 마찬가지. 특히 컴퓨터로 단순 노동 작업을 하는 경우에는 동시에 다른

모니터에서 드라마를 보거나 강의를 듣는다. 복수 모니터 설정으로 두 대의 모니터를 바로 옆에 놓고 각도를 조정하면 눈의 화각상 무리 없이 다 시야에 들어오기에 굳이 고개를 돌릴 필요가 없다. 업무에 별지장이 없는데다가 시간도 빨리 간다. 하지만 과부하가 올 수도 있으니 각별한 주의가 요구된다.

분명한 건, 우리는 이미 다중 우주에 살고 있다. 예를 들어 컴퓨터에 여러 창을 띄워놓고 탭tap을 치며 창을 바꾸는 묘기를 부린다. 여기서 개별 창을 서로 다른 세상이라고 간주하면 다중우주는 멀티태스킹multi-tasking, 다중처리능력으로 경험 가능하다. 생각해보면 원시 시대부터 사람은 멀티태스킹이 가능한, 아니, 숙명적으로 그럴 수밖에 없는 존재다. 들소를 사냥하며 동굴에 있는 아이를 걱정한다. 요즘에는 출근길에 페이스북을 여행하며 맹활약을 한다. 혹은, 지금 나는 배고픈데 인스타그램 속 내 먹거리는 다채롭고 화려하다.

우리는 딴 생각을 하는 중족, 이는 바로 치명적인 삶의 조건이다. 그리고 보면 조하문과 최호섭이 그냥

고수가 된 게 아니다. 이 둘은 그윽한 아픔이 있다. 이를테면 조하문의 그대, 현실계에서는 당장 내 곁에 없다. 즉, 도무지 찾을 수 없어서 괴롭다. 한편으로 최호섭의 그대, 현실계에서는 벌써 마음이 떠났다. 즉, 더 이상 있어도 있는 게 아니라 괴롭다. 결국 현실계에서는 안 된다. 아, 내 삶의 아이러니! 그런데 왜 여기만 현실계냐? 저기도 현실계지! '여기는 실제고 저기는 가상이다'라는 식의 이분법은 너무 단순하다. 실상은 오늘도 우리는 현실에서 꿈을 꾸다. 그리고 때로 꿈은 현실이 된다. 이와 같이 고래로 현실과 꿈은 언제나 뒤죽박죽 얽히고설키게 마련.

무림고수의 절대무공 비법

2011년 2월에 제출한 내 박사 논문은 세컨드라이프secondlife.com를 배경으로 연구되었다. 여기서는 아이들을 만들면 아바타가 생성된다. 또 다른 나로 빙의하는 것인데 나이나 성별, 외모나 체형을 정할 수 있고 웃도 마음대로 갈아입을 수 있다. 그리고 아이들을 여러 개 만들면 여러 명이 될 수도 있다. 요즘은 로블록스roblox.com나 제페토zepeto.me가 유행하는데, 이들은 일종의 메타버스metaverse로 그 원리는 통한다.

아마도 앞으로 기술이 진보하면 나누기 애매한 실체나 추상적 개념으로도 빙의가 가능할 것이다. 이를테면 바람이 된다면 도대체 어떤 기본일까? 어디부터 어디까지를 나라고 규정할 수 있을까? 아니, 그게 더 이상 의미가 있을까? 아상我相은 깨지라고 있는 거다.

현재 세컨드라이프, 로블록스, 제페토에서는 사람스러운 아바타가 자신의 삶을 영위한다. 이 아바타는 일종의 스타게이트를 통해 순식간에 다른 세상으로 공간 이동이 가능하다. 그런데 그런 그리 새로운 경험이 아니다. 컴퓨터 인터

넷 브라우저에 주소를 치면 세상이 바뀐다. 창을 여러 개 띄워놓으면 동시에 여러 세상을 목도한다. 그런데 특정 세상에 국한하면 아바타는 나름대로 제약이 많다. 이를테면 여기서 저기로 가려면 뛰거나 날 수 있다. 하지만 진정한 축지법 수준에 미치지 못하는 것이다. 방향 키를 계속 누르다 보면 어느 순간 피로감이 몰려오며 '현실계나 가상계나 몸뚱어리 매한가지, 뛰어다녀 힘들구나'라는 식의 경험을 하게 된다. 게다가 그 아바타는 몸뚱어리가 하나다. 즉 복수의 아이드로 동시에 접속하지 않는 이상, 진정한 분신술을 실현하기 어렵다. 더불어 그 아바타는 마치 명사적 실체인 양, 몸뚱어리가 규정적이다. 왜 다른 세상에서마저! 장자의 나비는 그렇지 않았는데. 즉 이런 식으로는 바람이나 공기나 파도, 혹은 음기나 양기가 되는 식의 초인격을 체화할 수는 없다.

갑자기 내 뒤에서 조성모가 '가시나무' 2002를 읊조린다. “내 속엔 내가 너무도 많아아...” 그러자 내 앞에서 니체가 또박또박 '영원회귀'를 외친다. 이는 정확히 동일한 일이 무한 반복되는 개념으로, 가장 순간적인 것이 가장 영원한 게임이라고 이해 가능하다. 그래, 그때 그 결정이 오늘의 나를 만들어! 만약에 다른 결정을 했다면? 분명한 건 '결정적인 순간', 종건 싫건 책임은 내가 진다. 어차피 영원히 회귀하게 마련이니까. 그리고 다른 결정의 또 다른 나, 같은 이유로 마찬가지로. 다중우주에 있는 나와 또 다른 나, 모두 다 존재한다. 즉 이렇게 결정한다, 이 별에서 이렇게 살고, 저렇게 결정한다, 저 별에서 저렇게 산다. 돌이켜보면 그동안 살면서 수많은 선택을 했다. 그렇다면 나만의 인공지능, 내 삶의 가능한 수많은 선택지를 마치 나뭇가지처럼 하듯이 사방으로 파생시켜보세요! 따리 디리다... 자, 빅 데이터 완성이다.

이 방대한 자료를 찬찬히 검토해보니 이 별에 사는 나, 다행히(?) 도덕적이다. 그런데 자만은 금물! 확률적인 분포상 가능한 여러 좌표 중 하나일 뿐이기에. 즉 또 다른 나는 몹시 비도덕적이다. 물론 그 외에도 별의별 '나'가 온 우주에 득실댄다. 따라서 '모두가 나'라는 전제하에 이를 평균 내면 어떤 기준이건 결국에는 0에 수렴하게 마련이다. 그리고 보니 겸허한 마음이 든다.

우리는 3차원 공간에 시간을 덧댄 4차원 '단시공'에 산다. 여기서 시간은 1차원이기에 내 인생은 그저 나뭇가지 하나다. 즉 단선적으로 태어나 죽는다. 그런데 우리는 4차원에 확률을 덧댄 5차원 '다시공'에도 산다. 그러면 시간은 복선적이기에 내 인생은 수많은 가지로 파생 가능한 잠재태가 된다. 정리하면, 4차원의 눈으로 바라본 미시적으로 일관된 나, 유일무이한 '단일우주적 삶'에 갇혀진 마음을 다잡는다. 그리고 5차원의 눈으로 바라본 거시적으로 파생된 나, 오만 가지 색의 '다중우주적 삶'에 넓어진 마음을 음미한다. 물론 인생은 나그네길, 때에 따른 적절한 왕복 운동이 제 맛이다. 역사적으로 회화는 특히 3차원 사물을 2차원 평면에 그리고, 2차원 평면을 3차원 사물로 연상하는 차원 이동의 마법을 시연해왔다. 이 얼마나 기가 막힌 훈련인가! 이같은 감상으로 내 삶의 기본 체력을 다지자. 결국 여기는 저기로, 저기는 여기로, 기묘한 마음 스트레칭이 관건! 마침 르네 마그리트가 회화 작품, <이것은 사과가 아니다> 1964를 선보여준다. 울소! 메뉴판이 음식이나? 음식은 내 배 속에! 가만...

글 임상빈 성신여대 서양화과 교수
국내의 여러 기관에서 미술 작품 활동을 활발히 전개 중이다. 현재 성신여자대학교 서양화과 교수로 재직하며 미술 교육과 예술 연구 활동에 매진하고 있다. 자신만의 예술적인 통찰을 다양한 분야와의 연계를 통해 심화, 확장된 글쓰기를 지속하고 있다. www.sangbinim.com

