

메타버스와 메타피직스의 영화적 순환*

심 광 현**

한국예술종합학교 영상이론과 교수

목차

‘메타버스’와 ‘메타피직스’

과학기술과 형이상학

메타버스와 시네마

디지털 아카이브와 ‘초의식적’ 시뮬레이션

이행기의 철학과 대중의 철학이 된 영화

마음의 생태학적 연결망의 약도

역사지리-인지생태학적 영화철학의 기본 과제

* 이 글은 출저 <대중의 철학이 된 영화> (2021, 희망읽기)의 결론부를 발췌·보완한 것임을 밝힘.

** shimkh99@gmail.com

요약문

메타버스 시스템이 향후 초연결 사회의 촉매가 될 수 있을지는 인공지능 기술과 마찬가지로 연관 기술의 발전 속도와 사회적 활용 범위의 확장 여부에 달려 있다. 이 글에서는 이런 현실화 과정의 문제를 괄호치고, 기술 발전이 가속화될 경우 이 복합적인 기술-사회의 짝패구조가 영화의 미래와 연관된 인지생태학적 변화와 관련된 몇 가지 철학적-정치적 논점에 한정해 논의해 보고자 한다. 흔히 메타버스의 핵심은 ‘몰입도’에 있다고 보지만 인지생태학적으로 보면 한 장의 그림이나 사진의 몰입도는 ‘재현의 정확성’보다는 그것이 주는 메시지의 맥락적 연결성에 달려 있다는 점을 환기해 보면 정확한 판단은 아니다. 이런 맥락에서 볼 때 메타버스의 진정한 잠재력은 새로운 자연적-사회적-기술적 짝패구조의 형성 속에서 활성화될 인간 뇌의 다중지능적 연결 능력(증강-시뮬레이션, 외부-내부의 교차)의 변화라는 인지생태학적인 맥락에서 파악할 필요가 있다. 그리고 이런 인지생태학적 잠재력은 이미 오래 전부터 [현실의 모순/갈등(M1)-->허구적 변형을 통한 영화적 해결책(M2)-->관객의 소원-성취 욕망에 의한 선택적 해석(M3)-->현실의 변화(M1)]라는 삼중 미메시스의 영화적 순환 과정에서 부분적으로 실현되어 왔다. 따라서 메타버스 시스템의 진정한 잠재력은 현실적인 분리/문제들과 이상적인 연결/해결 사이의 영화적 순환을 더욱 확장하고 심화시킬 수 있는가에 달려 있다. 이런 측면에서 보자면 발전된 메타버스는 피직스-메타피직스의 이상적 순환의 현대적인 기술적 버전으로 비유될 수 있을 것이다

주제어

메타버스, 메타피직스, 디지털 시네마, 마음의 생태학, 역사지리-인지생태학, 영화철학

‘메타버스’와 ‘메타피직스’

〈코로나-19 팬데믹〉으로 영화 상영/관람의 주된 형식이 오프라인 극장에서 온라인 플랫폼으로 이동하고 있다. 이에 따라 영화의 미래에 대한 논란이 커지고 있다. 그러나 영화의 미래를 좌우할 더 큰 변수는 〈메타버스〉 기술의 발전 속도와 활용 범위의 변화다. 이 기술 발전이 가속화되면 코로나 국면이 진정되어 극장 상영/관람 형식이 부활해도 이전처럼 지배적 위치를 유지하기 어려울지 모른다. 일례로 거실의 TV와 메타버스 시스템이 결합되면 극장에 갈 필요가 없게 된다.

〈메타버스(meta-verse)〉는 초월(meta)과 우주(universe)의 합성어다. 다중우주라는 현대 물리학의 가설에 따르면 메타버스는 우주들 사이를 건너다닌다는 뜻이다. 황당무계한 공상과학-이야기처럼 들린다. 하지만 비슷한 개념이 오래전부터 철학의 별칭이었다는 사실을 환기해 보자. ‘형이상학’으로 번역되는 〈meta-physics〉가 그것이다. 요즘은 〈physics〉가 ‘물리학’으로 번역되지만, 본래 ‘자연현상’ 또는 ‘자연학’을 뜻하는 말이다. 자연이 곧 우주이기에 ‘메타버스’는 ‘메타피직스’의 현대적 표현이 된다. 따라서 플라톤 이후 근대까지 서구 철학의 중추였다가 한동안 뒤로 물러났지만 다시 존재론의 이름으로 부활하고 있는 〈메타피직스〉가 〈메타버스〉의 공상과학-버전이라면, 오늘의 〈메타버스〉는 〈메타피직스〉의 과학기술-버전이라고 볼 수 있다.

이런 비유의 타당성을 살피려면 먼저 메타피직스의 과학기술 버전이라는 말의 의미를 좀 더 자세히 살펴 볼 필요가 있다. 일반적으로 메타피직스는 형이하학적인 현상 세계를 대상으로 삼는 과학기술과는 정반대의 초월적인 형이상학적 세계를 대상으로 삼는다고 이해되기 때문이다. 그러나 18~21세기의 학문사의 변천 과정을 조망해보면 양자의 관계가 통념처럼 이분법적으로 단절되지 않을 뿐만 아니라 종종 상보적 관계가 형성되어 왔음을 확인할 수 있다. 물론 기술의 매개를 통해 양자가 단절되는 경우도 있었지만 오늘날 기술의 매개는 과학과 형이상학을 새롭게 연결시키는 새로운 계기를 제공하고 있고, 그 최전선에 메타

버스 기술이 위치해 있다고 볼 수 있다.

과학기술과 형이상학

『복잡성 과학이란 무엇인가』의 저자 존 카스티는 과학이 명사가 아니라 <동사>와 같다고 말한다. 물리학이나 생물학 혹은 사회과학 같은 특정 영역에 한정된 명사화된 지식의 집합체가 아니라, 어느 분야든 제기된 질문에 대해 과학적 규칙들의 집합을 만드는 과정을 거쳐 답할 수 있는지 여부에 따라 그 지식이 과학적인지 아닌지가 판명된다는 것이다(카스티; 26쪽).

과학을 공식화된 명사적 지식의 집합체가 아니라 질문을 던져 문제를 발견하고 가설을 세워 추리하고 예측을 실험해 답을 찾아가는 과정적이고 동사적인 관점에서 정의하는 방식은 철학에도 적용될 수 있다. 칸트 이후 철학도 절대적인 진리 명제들의 집합체가 아니라 지식의 형성 조건과 가능성 및 한계에 대한 비판적 탐구로 재정의 되었기 때문이다. 단지, 철학은 과학적 방법 중 <실험을 통한 검증>(3)이라는 절차 없이 <문제의 발견>(1)과 <가설/예측>(2)만으로 담론적/개념적 일반화를 추구한다는 점에서 과학보다 더 많은 자유를 누린다는 차이가 있다. 그러나 검증을 위한 복잡한 실험(3)은 <기술>에 의해 이루어진다. 이런 측면에서 보면 (1)과 (2)의 절차에만 주력하는 <이론적 과학>(상대성 이론 같은 이론 물리학)은 수학을 이용한 공식화(4)라는 측면을 제외하면 기술 보다는 오히려 <철학>에 가깝다.

18세기까지 과학이 <자연철학>이라는 명칭으로 불렸던 이유도 이런 측면 때문이다. 데카르트와 스피노자, 라이프니츠와 칸트의 철학 체계에서 자연의 생성과 변화에 대한 가설/예측을 다루는 자연철학은 중요한 이론적 토대 역할을 했다. 그러나 19세기에 들어 산업자본주의가 본격화되고 다양한 기술들이 발전하면서 과학은 가설과 예측을 ‘실증’해 줄

〈기술〉과 밀접한 관계를 맺기 시작했다. 그리고 기술적 실험이 불가능한 철학적 문제 제기과 답변은 낡은 ‘형이상학’으로 배척되었다.

이렇게 〈과학-철학〉의 연결 고리를 〈과학-기술〉의 연결 고리로 대체한 〈실증주의 시대〉는 20세기 중반까지 지속되었다. 하지만 20세기에 들어 상대성 이론과 양자역학이 등장한 이래 상황이 변하기 시작했다. 기술적으로 당장 검증 불가능함에도 불구하고 새로운 문제/대상의 발견(1)과 가설/예측(2)만으로 고전역학의 기반 전체가 허물어지면서 새로운 과학적 탐구가 안정적으로 뿌리내릴 새로운 이론적 지평, 즉 과학과 철학의 재-연결이 필요해진 것이다. 그 결과 20세기 중반에 들어 〈과학철학〉이라는 새로운 학제적 연구가 등장했다.

‘형이상학’으로 번역되어 온 ‘meta-physics’는 본래 ‘자연학(physics)’에 〈대한(about)〉 또는 〈그 위에 선(above)〉 탐구를 뜻하는 용어다. 이제는 ‘자연학’이 다양한 ‘과학(science)’으로 확장되었기에 오늘의 형이상학은 바로 〈메타-과학(meta-science)〉, 즉 ‘과학철학’이 되는 셈이다. 이렇게 20세기 전반기에 흔들리던 〈과학-기술〉의 연결 고리가 20세기 중반 〈과학-철학〉으로 보완되는 사이에 한동안 과학과 무관한 것으로 간주되던 철학에서도 과학적 발견으로 변화하게 된 세계 인식에 〈대한〉 형이상학적 ‘사변(speculation)’이 활발해지기 시작했다(베르그송, 화이트헤드, 하이데거 등에 의한 존재론의 부활).

이렇게 과학-철학이 과학-기술로 대체되었다가 다시 과학철학이 등장하고, 철학에서도 사라졌던 형이상학적 사변이 부활하게 된 것은 과학, 기술, 철학의 관계가 흔히 생각하는 것보다 매우 불안정하고 복잡하다는 것을 시사한다. 그러나 칸트의 『순수이성 비판』은 이 불안정성 속에서 표류하지 않을 이론적 기반을 제공한다. 그의 삼대 비판서 간의 관계를 잘 살피면 과학과 기술과 철학의 관계를 마음의 능력들의 특수한 사용 방식이라는 관점에서, 어느 하나를 다른 하나의 우위에 두지 않고 체계적으로 해명하는 길이 열리기 때문이다.

이 세 가지 활동이 어떤 형태로 역사적 제도 속에서 구현되든 모두 인간 〈지성〉과 〈감성〉의 특수한 사용 방식에 뿌리를 두고 있다는 점에 주목해 보자. 칸트는 『순수이성 비판』에서 지성을 오성, 판단력, 이성으로 구별했다. 이 구분에 따라 그는 물리학(과학)은 감성이 제공하는

지각 자료를 오성이 개념의 체를 사용해 재구성하는 방법으로 경험적 지식들을 생산한다고 보았다. 이것이 오성의 <구성적(constructive)> 사용이다. 한편 그는 기존의 형이상학들이 감성을 통해 경험적으로 확인할 수 없는 대상에 대해서도 마치 오성이 경험적 지식을 구성하듯 이성을 구성적으로 사용하려는 <월권>을 행사했다고 비판했다. 하지만 경험적 지식의 한계를 넘어서 세계를 인식하려는 형이상학적 욕구 자체가 인간 이성의 제거할 수 없는 본성이라고 보았기에 형이상학 자체를 폐기하지는 않았다. 대신 기존의 경험적 인식을 넘어서 탐구를 확장해 나가도록 오성에게 촉구하는 ‘규제적’ 역할을 하는 한에서 이성은 과학의 발전에 필수 불가결한 역할을 한다고 역설했다. 이것이 이성의 <규제적(regulative)> 사용이다¹⁾.

이 구분에 따르면 경험 가능한 대상의 과학적 규명을 위해서는 <오성의 구성적 사용>이 요구된다. 반면 기존 과학적 지식의 한계를 넘어서기 위해서는 <이성의 규제적 사용>을 통한 형이상학적 사변이 요구된다. 이에 준하면 현대의 과학철학은, 이성의 규제적 사용을 통해 오성의 구성적 사용의 범위를 확장함과 동시에 이성의 월권을 비판하는 방식으로 인간 지성의 두 가지 사용 방식의 적합한 결합을 탐구하는 것이다. 과학은 당대의 과학적 지식의 한계를 넘어서기 위해 모종의 형이상학적 가정을 전제할 수밖에 없는 것이다.

19세기에 전기의 파장적 성격이 밝혀지자 과학자들은 빛이 태양에서 지구로 전달되려면 모든 파동이 매질을 전제하듯이 일종의 ‘에테르’ 같은 매질이 지구와 태양 사이에 있어야 한다고 가정했다. 이 가정은 빛의 입자설을 전제한 상대성 이론이 실험을 통해 검증되기까지 대부분의 과학자들에게 수용되었다. 물론 빛의 입자설은 곧 이어 양자역학의 등장으로 의문시되었다. 아인슈타인은 죽을 때까지 양자역학의 타당성에 대해 의문을 가지면서, 4가지 장(場: 중력장, 전자기장, 약력장, 강력(핵력)장)을 연결할 수 있는 통일장 이론을 수립하고자 노력했지만 실패했다. 이런 노력은 오늘날에는 ‘최종이론(가령 초끈 이론, 막 이론 등)’에 대한 탐구로 이어지고 있다(그린: 12장, 13장).

1) 심광현/유진화, 『대중의 철학이 된 영화』, 희망읽기, 2021

과학적 지식의 기반인 공간 개념의 경우도 고전역학과 상대성 이론은 서로 다른 가정에 입각한다. 고전역학의 관점에서 아인슈타인의 이론은 ‘황당한 형이상학’에 불과해 보일 수 있다. 하지만 후자의 입장에서 보면 전자는 인식의 범위를 지나치게 좁게 잡은 것이다. 고전 역학은 공간-시간-에너지-물질을 서로 무관한 것으로 구분하는 경험적 상식을 우주 전체로 확대해 적용한 ‘그릇된 형이상학적’ 가정이라는 것이다. 이렇게 과학의 역사를 돌아보면 과학과 형이상학의 경계는 얼핏 생각하는 것 이상으로 중첩되어 있음을 알 수 있다. 이 모호해진 경계선은 21세기에 들어 첨단 기술공학과 예술의 개입으로 더 복잡해지고 있다.

메타버스와 시네마

이런 맥락에서 <메타버스>는 단지 새로운 융합기술 중 하나라기보다는 첨단 과학기술의 성과들을 매개로 흩어져 있는 삶의 제반 국면들을 연결하는 새로운 <초-연결 문명>으로의 전환을 촉진하는 기폭제가 될 수 있다. 실제로 이 기술은 <증강현실(Augmented Reality)>, <라이프-로깅(Life-Logging)>, <거울세계(Mirror World)>, <가상현실(Virtual Reality)>이라는 상이한 기술들이 구현하는 이질적인 경험 세계들을 연결하면서 현실적인 파급력을 키우고 있다. 진화 중인 이 기술들을 포괄하는 메타버스 시스템은 정치·경제·사회·문화의 전반적 측면에서 현실과 비현실을 연결하는 생활형·게임형 가상 세계라는 의미로 폭넓게 사용되기도 한다²⁾. 2000년대부터 각기 다른 경로로 발전해 왔지만 각 유형들을 연결하는 기술의 발전 속도는 아직은 더디다. 그러나 이 모든 기술을 아우르는 <확장현실(Extended Reality, XR)> 기술이 고도로 발전하면 스피버그의 SF 영화 <레디 플레이어 원> (2018)에서 선보인 ‘오아시스’처럼 실감 나는 메타버스가 실현될 수 있다. 현재 인공지능 기술이 코로

2) 심광현/유진화, 『인간혁명에서 사회혁명까지』, 희망읽기, 2020

나19 팬데믹을 계기로 산업과 사회생활 및 일상생활 전반으로 급속히 확산되고 있듯이 XR 산업도 비대면 업무가 증가할수록 확대될 것이다.

XR 기술과 뇌 스캐닝/다운로드/업로드 기술들이 결합되면 영화는 극장과 스크린과 몸과 뇌 사이에 남아 있던 거리를 좁히거나 없애 영화 《인셉션》의 설정처럼 뇌의 <다중지각연합 영역>과 <변연계>의 무의식적 기억 속으로까지 파고들지 모른다. 그렇게까지는 못 가더라도 메타버스 시스템이 발전할수록 레프 마노비치(Lev Manovich)가 말한 공식 <디지털 시네마=실사 재료+회화+이미지 프로세싱+합성+2D컴퓨터애니메이션+3D컴퓨터애니메이션>이 자유롭게 구현되어 시각-청각-촉각-기타 감각을 생생하게 만족시킬 수 있을 것이다.

그런데 이렇게 1차 의식적인 몰입도가 증폭되면 인간 뇌는 그에 상응해서 고차 의식적인 스토리텔링 기능의 업그레이드를 요구한다. 기술 발전이 신체지도의 포맷 변화를 유도하는 데 상응해서 마음의 지도의 포맷 변화가 수반되지 않으면 심리적 공황 상태에 빠질 수 있기 때문이다. 따라서 메타버스 시스템이 발전할수록 운동-이미지와 내러티브의 역동적 변증법을 한층 더 심화시킨 영화적 스토리텔링에 대한 수요가 증가할 것이다. 자연에 대한 기술적, 과학적 이해가 증가함에 따라 형이상학/존재론이 발달했던 것처럼 말이다. 이 새로운 스토리텔링이 어떤 형태를 취하게 될지 좀 더 추론해 보자.

디지털 아카이브와 ‘초의식적’ 시뮬레이션

온라인 공간과 오프라인 공간이 메타버스 시스템을 통해 긴밀히 결합된다면 이미 비대면 화상 회의/강의를 통해 경험하고 있는 공시성의 감각과 경험이 증폭될 것이다. 나아가 극도로 정교해진 동영상 데이터 베이스를 통해 다른 시간대의 이질적인 공간들 속으로 실감나게 진입하는 일도 용이해질 것이다. 그러나 수백 개의 TV 채널과 무수한 유튜브

영상을 통해 이미 접하고 있는 이런 경험들이 확대될수록 그 복잡한 경험들을 짜임새 있게 연결할 새로운 커뮤니케이션 형식에 대한 요구도 증대할 것이다.

그동안에도 각 지역에 흩어져 있던 서로 다른 사회 생태계와 자연 생태계를 <M-C(자연자원+노동력+기계/설비의 상품화)-M'>의 순환공식으로 연결해 온 자본주의의 세계화 과정은 커뮤니케이션 형식과 범위 확장을 동반해 왔다. 교통 기술의 발달에 따른 공간의 압축과 통신 기술의 발달에 따른 시간의 가속화는 감각과 인식의 지형을 크게 변화시켰다. 또 새로운 경험과 지식들은 다양한 아카이브 형태(백과사전과 도서관, 디지털 아카이브 등)로 축적되어 왔다. 20세기에 영화와 텔레비전이 대중을 사로잡을 수 있었던 것도 이 다양하고 새로운 경험과 지식들의 아카이브를 기반으로 역동적인 스토리텔링을 만들어 냈기 때문이다. 그런데 오늘의 <월드 와이드 웹+디지털 아카이브+빅데이터+인공지능>의 초연결망은 감각과 인식, 정보와 지식, 체험과 경험의 지형 전체를 뒤흔들고 있다.

30년 전 빌렘 플루서는 『피상성 예찬』에서 디지털 시대의 근본적인 새로움은 “텍스트로부터 테크노-그림으로 한 단계 되돌아감으로써”, “설명적 선형적 세계로부터 나와 ‘모델’의 테크노-상상적인 세계로 걸어 들어가는 것”에 있다고 주장했다(68쪽). 동영상 복제기술과 극작술의 결합을 통해 탄생한 <필름 영화>가 이미 이런 <테크노-그림>의 시작이 아닐까? 그러나 플루서는 “테크노-그림이 움직인다는 것, 이 그림이 ‘시청각적’이라는 것, 이 그림이 음극선 내에서 빛을 발산한다는 것 등이 이 그림의 혁명적인 새로움이 아니라, 이 그림이 ‘모델’ 곧 개념을 함축하고 있다는 사실이 혁명적인 새로움”(68쪽)이라고 주장했다.

인지생태학적으로 보면 이 새로움은 <뇌-뇌(인터-브레인) 커뮤니케이션> 구조의 근본적인 변화와 관련된다. <디지털 테크노-그림>은 과거 <그림>의 비선형적인 공시성과 이후 <문자/숫자/기호 텍스트>의 선형적인 통시성을 자유자재로 결합할 수 있게 해준다. 이로써 직업과 학문 분과와 예술 장르에 따라 서로 분리된 채 사용되었던 1차 의식적인 사물-표상의 회로와 고차 의식적인 언어-표상의 회로가 상시적으로 자유롭게 결합되면서 마음의 생태계의 전체 회로에 근본적인 변화가 나타나

고 있다. 세계-이미지를 다르게 조합하는 상상력의 영역이자, 다음 행동을 사전 설계하는 영역이며, 타자의 표정이나 몸짓에서 상대의 마음을 읽어 내는 모방과 공감의 기능을 가진 거울뉴런이 집중 포진되어 있는 전두엽의 <전-운동 영역>이 폭발적으로 활성화되기 때문이다.

<후두엽/측두엽의 지각 정보(1)-->여기에 개념을 부여하는 전전두엽(2)-->이에 따른 전-운동 영역의 시뮬레이션(3)-->운동-영역의 행동 명령(4)>으로 이어지는 신피질 회로에서 (3)의 활동이 증폭되면 개념과 상상력의 관계가 역전될 수 있다. 보조 역할을 하던 (3)이 중심 역할을 하고, 개념을 구성하는 (2)가 보조 역할을 하게 되는 것이다. 플루서는 이에 따른 새로운 상상(imagination)의 세계를 “개념적인 사고 ‘아래’에서 있지 않고, 그 사고 ‘위’에 있는”, “초의식적 꿈들의 세계”(플루서: 277쪽)라고 불렀다. 개념들의 노드들을 무수한 이미지들의 링크로 자유롭게 연결하는 <척도 없는 네트워크>(〈그림-15〉 참조)처럼 전후 좌우상하로 활짝 날개를 펴고 활공하는 상상력의 세계가 바로 그런 것이 아닐까?

필름 영화는 극작술과 동영상 기술의 합성을 통해 언어적 의식과 지각적 무의식을 연결하기는 했지만 <선형적 내러티브>의 일관성을 만드는 편집 과정에서 촬영했던 수많은 프레임들과 샷들을 잘라 내야 했다. 그러나 디지털 시네마는 촬영된 프레임과 샷을 필요에 따라 하이퍼-텍스트 형태로 이야기 구조 내에 아카이빙 할 수 있게 되었다. 이에 따라 적어도 이론적으로는 다중우주를 넘나드는 메타버스 시스템에 걸맞은, 또는 ‘피직스’와 ‘메타피직스’를 넘나드는 <비선형 내러티브>의 공시성의 세계로 나아가는 길이 활짝 열린 것이다.

여기에 인공지능과 빅데이터 기술이 결합되면 아직은 초보적인 <인터랙티브 시네마>가 활성화될 것이다. 영화 텍스트와 관객의 능동적 해석이 실시간으로 피드백을 이루면서 우연한 마주침을 통해 수없이 갈라지는 구조의 새로운 이야기-하기의 세계를 만들 수 있게 되는 것이다. 샷과 신과 시퀀스가 바뀔 때마다 각자가 직접 새로운 이야기를 써 내려가면서 뇌-뇌 상호작용이 활성화되는 세계. 이것이 바로 “초의식적인 꿈들의 세계”라고 할 수 있다.

인류 뇌의 <전전두엽>(2)은 고차 의식적인 지성이 작동하는 영역이

다. 하지만 진화론적으로는 수억 년의 역사를 지닌 나머지 영역에 비해 최대한 길게 잡아도 수백만 년에 불과하다. 플루서가 말한 “초의식(superconsciousness)”은 테크노-그림을 매개로 증폭된 <전-운동영역>(3)의 시뮬레이션이 언어 영역과 비선형적으로 결합될 경우 나타날 인간 지성과 상상력의 새로운 진화를 예시한 것이라 볼 수 있다. 이렇게 보면 <고차 의식적 스토리텔링+디지털 아카이브+초의식적 시뮬레이션>이 영화의 미래를 이끌 새로운 동력이 되지 않을까 싶다.

이행기의 철학과 대중의 철학이 된 영화

이런 변화는 철학에 대해서도 새로운 수요를 발생시킬 것이다. 시공간이 확장되고 삶의 다양성과 복잡성이 증가할수록 그 속에서 표류하지 않도록 사회 구성원들이 보편적으로 공유할 수 있는 <가치들>의 실에 수많은 지식들과 경험들의 구슬들을 꿰어 하나의 멋진 목걸이로 엮어 내는 일이 예나 지금이나 철학의 사회적 역할이기 때문이다.

평소에는 무시되다가도 이행기가 돌아오면 철학에 대한 관심이 늘어나는 이유가 여기에 있다. 이행기에는 낡은 것과 새로운 것이 충돌하며 요동치는 가운데 세계관과 인생관이 소용돌이에 휩쓸리기 쉽다. 2020년 가을 소크라테스를 소환한 나훈아의 노래 「테스형」이 많은 이들에게 공감을 일으킨 것도 파편화된 세계관과 인생관을 재구성해 양자의 불균형을 조정할 철학적 성찰에 대한 시대적 요구의 증가를 시사한다.

실제로 철학사를 되돌아보면 동서양을 막론하고 중요한 철학들은 대부분 역사적 이행기에 출현했다³⁾. 노자-공자-묵자-장자-맹자-순자의 철학은 주나라가 해체된 후 춘추전국의 혼란기에, 소크라테스-플라톤-아리스토텔레스의 철학은 고전 그리스 시대에서 헬레니즘 시대로의 이

3) 심광현, 「『비판철학의 비판』의 비판적 수용을 위하여」, 『중국현대문학 75호』, 한국중국현대문학학회, 2015

행기에, 주자학과 양명학은 몽골의 침략을 전후로 중세적 질서가 재편되던 동북아시아의 이행기에, 데카르트-스피노자-존 로크-라이프니츠 등의 근대철학은 중세 봉건사회에서 근대 자본주의 사회로의 이행기에 등장했다. 이후 루소-칸트, 헤겔-맑스를 위시한 근-현대 철학의 주요 흐름들도 대부분 18세기에서 20세기에 이르는 자본주의의 세계화 과정의 중요한 이행 국면에서 탄생했다. 따라서 오늘의 문명사적 이행기에 도 철학의 새로운 탄생을 예측해 볼 수 있다.

그러나 과거의 철학과 오늘의 철학에는 몇 가지 중요한 차이가 있다. 과거에는 세계관과 인생관의 일치를 명시적으로 널리 제시할 수 있는 방법은 오직 문자 텍스트밖에 없었다. 더구나 18세기까지는 과학과 철학의 분화가 나타나지 않았기에 철학은 지식인과 대중 모두가 경청하는 지혜의 왕좌를 유지할 수 있었다. 하지만 19세기 이후 과학이 철학에서 분리되어 사회 변화를 주도하면서 철학은 지식인 사회에서도 주변화되었다. 20세기에는 시청각 매체와 컴퓨터 사용이 대중화되자 철학은 대중에게도 외면당했다. 이런 과정을 통해 분열되고 위축된 철학이 어떻게 오늘의 문명사적 이행기 속에서 부활할 수 있을까? 다음 두 가지 조건에 내재된 의미를 정확히 밝혀 결합한다면 철학의 새로운 실천이 활성화될 수 있다고 본다.

1) 앞서 말했듯이 오늘의 대중에게는 시청각적 운동-이미지(1차 의식)와 내러티브의 역동적인 결합을 통해 고차 의식적인 스토리텔링을 생생하게 가시화한 영화가 암묵적인 철학적 실천의 역할을 하고 있다. 철학적 실천의 이 새로운 형식과 조건에 함축된 암묵적인 의미를 명시적으로 공유하게 된다면 영화적 미메시스에 함축된 철학적 성찰을 통한 대중의 세계관과 인생관의 교정이 더 활발해질 수 있다. 나아가 개인-사회-자연의 선순환 경로의 영화적 시뮬레이션을 활용해 사회 변화를 모색하는 일에 더 많은 이들이 적극적으로 참여하게 될 것이다.

2) 빌렘 플루서가 잘 요약했듯이 커뮤니케이션 매체는 [세계-->그림-->문자-->테크노-그림(디지털 시네마)](A)의 순으로 발전해 왔다. 이 과정을 선형적 발전으로만 보면 이제는 낡은 문자-커뮤니케이션을 새로운 디지털 영상-커뮤니케이션으로 대체하는 것이 당연하게 되었다고 착각할 수 있다. 그러나 1차 의식과 언어 회로의 역동적 결합에 의해 고

차 의식을 산출하는 뇌의 관점에서 보면 시청각적 멀티미디어를 언어 회로와 재결합해 기존의 선형적인 내러티브를 비선형적 내러티브로 확장하는 새로운 커뮤니케이션 형식이 요구된다. 즉 [테크노-그림-->문자-->그림-->세계](B)라는 새로운 반구를 설정해 <A+B> 형태의 다차원적인 <본론 운동>의 모델을 만드는 것이 그것이다. 이것이 오늘의 대문자 철학의 새로운 과제이자 대상이며 형식이라 할 수 있다⁴⁾. 철학이 영화 속으로 들어가고 영화를 철학적 성찰의 새로운 조건이자 대상으로 봐야 하는 이유도 여기에 있다.

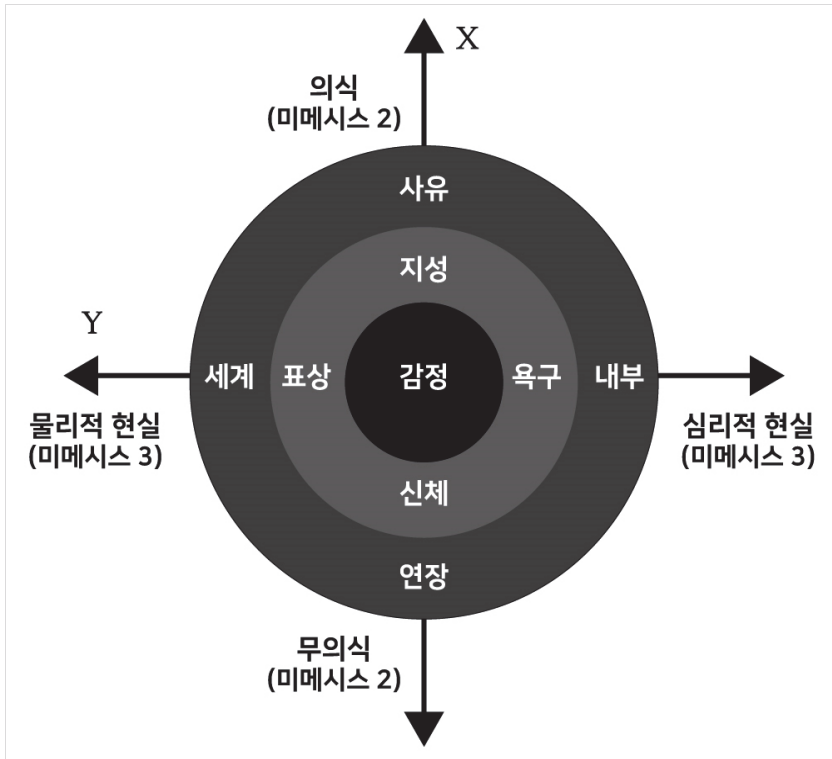
그동안 서로 다른 경로로 숙성된 이 두 조건을 연결해 영화를 매개로 나와 세상을 바꾸는 철학적 실천의 새로운 방향을 탐색하는 것이 필자가 『대중의 철학이 된 영화』(2021)에서 제시한 <역사지리-인지생태학적 영화철학>이다. 그러나 이 책의 각 장에 소개된 논의들은 이 영화철학을 도출하는 과정이기도 했기에 한눈에 파악하기 어렵게 수많은 설명과 모형으로 분산되어 있다. 이 분산된 설명들과 모형들을 하나의 약도로 통합한 <마음의 지도>를 그려보면 다음과 같다.

마음의 생태학적 연결망의 약도

지도를 그리려면 먼저 좌표를 설정해야 한다. 위 책의 핵심적인 두 모형인 삼중 미메시스 모형과 영화적 인식론의 모형을 좌표의 두 축으로 설정해 보자. 가상(시뮬레이션)을 매개로 변화하는 현실의 존재론적 수평축, 연장 속성과 사유 속성이 마주치는 인식론적 수직축이 그것이다. 전자는 <미메시스1-->미메시스2-->미메시스3-->새로운 미메시스1>로 전개되는 역사지리적 시공간의 수평축에 해당한다. 후자는 신체적-정신적 역량이 1차 의식적인 정동으로 수축되거나 고차 의식적인 지성으로 팽창하는 인지생태학적 역량의 수직축에 해당한다. 이 두 축을 교차시

4) 심광현, 『홍한민국』, 현실문화연구, 2005

키면 감정을 중심으로 상하좌우로 퍼져 나가는 <마음의 생태학적 연결망>의 동심원을 아래와 같이 그려볼 수 있다.



<그림 1> 마음의 생태학적 연결망의 동심원적 구조

수평축에서는 복잡한 환경 세계의 정보들을 선택한 <표상>이 생명체의 복잡한 내부에서 발생하는 <욕망>과 마주쳐 <감정-판단>이 형성된다. 그때그때 세계의 표상과 내부의 욕망이 일치하면 즐거움/쾌, 불일치하면 고통/불쾌함으로 그 마주침의 상태를 평가하는 것이 감정-판단이다. 한편 사유와 연장이 마주치는 수직축에서는 <연장> 속성의 한 양태인 <신체>의 무의식과 <사유> 속성의 한 양태인 <지성(오성-판단력-이성)>의 의식이 마주쳐 <감정-기억>이 형성된다. 이 마주침이 일치하면

신체와 지성의 역량(코나투스)이 증가하고 불일치하면 감소되는 과정이 감정-기억의 형태로 축적된다. 이 중에서 극심한 불일치/불쾌/고통의 기억들은 트라우마로 남는다.

그러나 이 그림은 환경 변화와 상호작용하는 마음의 부단한 운동의 한 단면을 정지 상태로 추상화한 것이다. 여기에 시간 변수를 도입하면 외부와 내부의 부단한 마주침을 조절하는 뇌의 심리적 〈상태-공간(phase-space)〉은 동심원이 일그러지는 형태로 변화한다. 평소에도 늘 크고 작은 파도로 변형되는 이 심리적 상태 공간은 영화를 볼 때는 마치 태풍이 몰아치는 바다처럼 포효하거나 전후, 좌우, 상하로 뒤틀리는 롤러코스트와 같은 역동적인 궤적을 그린다.

1895년 루미에르 형제가 만든 영화를 처음 본 관객들은 플랫폼으로 들어오는 열차 장면을 보고 몸을 피하는 반응을 보였다고 한다. 정면에서 빠른 속도로 달려와 마치 몸을 덮칠 듯이 커지는 기차의 모습이 기존의 신체지도 및 감정-기억으로 처리할 수 없는 새로운 공포로써 순간적인 감정-판단을 촉발했기 때문이다. 영화 기술의 물리적 발전에 따른 영화의 상영과 관람 형태의 역사적 변화는 이와 같이 물리적 공간과 심리적 상태-공간의 상호작용이라는 인지생태학적인 관점에서 새롭게 이해할 필요가 있다.

도시 문명의 급속한 변화와 부단히 변화하는 새로운 미디어와의 마주침은 이런 변화들 이전에 우리 뇌가 만든 비교적 안정적인 신체지도와 심리적 상태-공간의 좁은 경계를 무너뜨리고 더 다양하고 역동적인 시공간과의 마주침을 판단하고 기억하게 해 신체지도와 심리적 상태-공간의 경계를 확장하도록 이끌었다. 이런 차이가 20세기의 대중과 그 이전의 대중을 확연히 구별한다. 이제 메타버스 시스템의 출현으로 심리적 상태-공간에 또 다른 격변이 휘몰아칠 것이다.

이 과정에서 표류하지 않으려면 마음의 동심원의 회로가 위축 또는 확장되는 궤적과 방향을 가늠하면서 스스로 세계관과 인생관을 부단히 교정하는 방법을 체득해야 한다. 이 평가와 교정의 방법을 알기 쉽게 체계화하는 것이 역사지리-인지생태학적 영화철학의 기본 과제다.

역사지리-인지생태학적 영화철학의 기본 과제

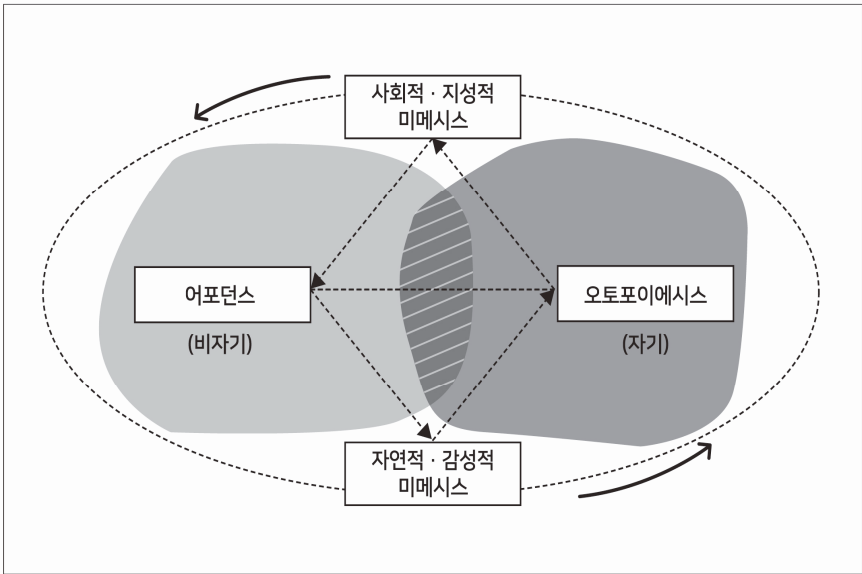
필자가 전작 『인간혁명에서 사회혁명까지』에서 제시한 4가지 <실존양식>(사회구성체의 생산양식과 통치양식, 개인구성체의 생활양식과 주체양식)과 3가지 <인지생태학적 역량>(어포던스-미메시스-오토포이에시스)의 범주를 결합하면 교정의 방법들을 체계화할 수 있다(S2: 131~141쪽). 이행기의 격랑이 커질수록 표류의 위험도 증가한다. 이를 예방하려면 시시각각 변화하는 복잡한 환경과의 부단한 상호작용 과정에서 각자가 충족시키고자 욕망하는 가치가 꼭 필요한 것인지 아닌지를 미리 정리해 두어야 한다. 쉽게 말하면 삶의 이정표를 온전히 세워야만 ‘감각의 낭비’, ‘욕망의 낭비’, ‘감정의 낭비’(S1: 3장 4절)를 초래했던 기존의 시행착오를 반복하지 않고 격랑을 헤쳐 나가는 데 필요한 자유 에너지를 축적할 수 있기 때문이다.

대중의 철학을 구성하는 한 요소인 <세계관>은 영화가 보여주는 외부 환경의 역사지리적 변화(생산양식의 변화)에 따른 어포던스의 생산과 수용 방식 변화에 영향을 받는다. 또 다른 요소인 <인생관>은 영화의 등장인물들의 인지생태학적 변화(주체양식의 변화)를 통한 오토포이에시스 역량의 증감에 민감하게 반응한다. 이 두 요소 간의 관계를 성찰하고 교정하는 철학적 판단은 어포던스의 변화와 오토포이에시스 변화의 상호작용을 매개하고 조절하는 미메시스의 역량 변화와 맞물린다. 이때 미메시스에는 두 차원이 있다. 일상적-개인적-감성적 차원에서 미메시스의 변화(생활양식의 변화), 사회적-집단적-지성적 차원에서 미메시스의 변화(통치양식의 변화)가 그것이다(S2: 561~564쪽)⁵⁾.

이 네 가지 차원의 변화를 별개의 것으로 간주할 때 어포던스와 오토포이에시스를 양자택일하거나, 개인적 미메시스와 사회적 미메시스를 양자택일하는 환원주의가 나타난다. 태양 주위를 공전하는 지구가 근일

5) 심광현, 「21세기 이행기 정치의 과제」, 『진보평론 70호』, 메이데이, 2017

점이나 원일점을 지날 때 이를 고정된 것으로 착각하고 그 지점에 안주하려는 것과 같은 현상이다. 그러나 어포던스와 오토포이에시스라는 두 개의 중심을 가진 타원 궤도를 도는 미메시스 운동이라는 관점에서 보면 이런 환원주의에서 벗어날 수 있다: <어포던스의 생산과 분배>(사물화)에 관한 정보와 지식을 교환하는 근일점 방향으로 나아갔다가 <오토포이에시스의 실존적 부름>(인격화)에 응답하는 원일점 방향으로 되돌아온 후 다시 근일점 방향으로 나아가는 주기적 운동을 반복하면 된다 (S2: 565~566쪽). 이 과정을 다이어그램으로 그리면 아래와 같다.



<그림 2> 어포던스-오토포이에시스-미메시스의 타원형 궤도

이 주기적 운동의 단면을 근일점과 원일점, 고점과 저점으로 구분해 실존양식과 가치와 세계관과 인생관의 관계를 알기 쉽게 표로 정리해 보면 다음과 같다.

<표 1> 영화의 역사지리-인지생태학적 가치와 대중의 철학의 관계

실존양식	역사지리-인지생태학적 가치	마음의 지도
생산양식	어포던스의 증감=인지적 가치	세계관
통치양식	사회적-집단적 미메시스의 증감=정치적 가치	
생활양식	일상적-개인적 미메시스의 증감=미적 가치	인생관
주체양식	오토포이에시스의 증감=윤리적 가치	

역사지리-인지생태학적 영화철학의 핵심 과제는 관객이 자신의 마음의 능력들을 확장하면서 각자의 세계관과 인생관을 교정하는 데 도움이 되도록 영화가 이 네 가지 가치의 증가를 온전히 예시하는지 여부를 평가하는 데 있다. 일차적인 가치 평가에서 마지막 가치 평가 순으로 그 내용을 개괄해 보면 다음과 같다.

과제1. 미적 평가: 역사지리-인지생태학적 관점에서 미적인 가치는 <일상적-개인적 수준에서 미메시스 역량의 증감>에 따라 여러 유형으로 평가된다. 미적 미메시스는 <예쁘거나(pretty)>, <아름답거나(beautiful)>, <숭고한(sublime)> 대상이나 행위 자체에 ‘사심 없이’ 주목하면서 거울뉴런/방추뉴런을 통해 생명력의 충만을 느끼고 교감하는 것이다. 칸트에 의하면 이때 발생하는 기쁨은 평소에 사용하지 않던 마음의 능력들 전체의 자유로운 놀이를 촉진한다. 인지생태학적으로 삼부뇌와 전후뇌와 좌우뇌의 연결을 활성화해서 오토포이에시스 역량의 전면적 발달을 돕는 것이다.

미적 가치의 유형 구분이 필요한 것은 대상/행위의 크기/강도에 따라 마음의 능력들의 반응이 다르게 나타나기 때문이다. 칸트의 설명을 활용해 이 세 가지 유형의 차이를 설명하면 다음과 같다: <눈-높이보다 작은> 대상이 만족을 줄 경우 <예쁘다(귀엽다)>고 한다. 반면 몽게구름이 피어나는 화창한 하늘이나 울창한 나무들 사이로 시원하게 물이 흐르는 계곡 같이 <눈높이에 적합한> 대상은 감성(감각과 욕구의 일치)를 쾌로 판정하는 감정과 지성(오성과 이성을 일치하게 매개하는 판단력)의 모든 능력들 간의 자유로운 유희를 촉발해 더 큰 만족을 주기에 <아름답다>고 부른다. 그러나 <눈-높이를 초월한> 압도적인 크기(태산)나 강도(태

풍)로 두려움을 주다가 이성을 구원투수로 삼아 스스로를 고양시킬 때 비로소 더 큰 기쁨을 느끼게 하는, 즉 <고통을 경유한 환희> 같이 역설적인 만족을 주는 대상/행위는 <숭고하다>고 한다(칸트: 278~280쪽).

이 세 가지 유형의 미적 만족/기쁨은 상반되는 불만족/불쾌(추함과 그로테스크 등)와 강한 콘트라스트를 이룰 때 상대적으로 더 풍부해질 수 있다. 또 많은 영화들이 그렇듯이 다양한 반전과 반대 조합으로의 이행을 통해 미적 가치들의 역동적인 오케스트라를 만들어 낼 수도 있다. 그러나 역사지리적인 환경의 차이에 따른 인지생태학적 반응의 차이로 미적 만족의 유형은 달라질 수 있다. 예로부터 한국 사람들은 감성적인 기쁨 중에서도 몸 전체를 흔드는 역동적인 기쁨을 <흥>이라 부르고, 오장육부까지 스며든 깊은 슬픔을 <한>으로 구분했다. 시대 상황이 엄혹하면 <한풀이>를 통해서라도 만족을 느끼지만, <한>에서 <흥>으로 도약하는 반전을 더 좋아한다. 또 근대화 과정에서는 격자형으로 잘 구성된 신도시의 유클리드적인 <아름다움>을 높이 평가했지만 이제는 공간의 미학이 바뀌고 있다. 서울의 북촌처럼 구부러진 골목길과 1평의 단위 공간이 다양하게 조합되는 한옥의 다중-프랙탈한 구조의 <멋>이나 <여백의 미>를 좋아하는 사람들이 늘어나고 있다(S4: 171~199쪽).

이런 정서적-구조적 변화에 초점을 맞춰 다른 지역 영화들과 비교하면 한국 영화(와 그 구성 요소들로 사용되는 풍경과 건물과 의상, 대중음악과 춤 등)에 고유한 미학적 특징성을 발견할 수 있다(S7: 282~285쪽). 이 다양한 요소들 간의 복잡한 관계를 고려하면서 해당 영화가 어떤 유형의 단일한 또는 복합적인 미적 가치 생산을 통해 관객에게 생명감 고양을 촉진하는지 여부를 해명하는 것이 미적 가치 평가의 핵심 과제다.

과제2. 윤리적 평가: 미적 평가는 앞서 살폈듯이 윤리적 가치 평가와 직결된다. 미적 향유는 오토포이에시스 역량을 활성화시키지만, 종종 사회적 금기/공통감각을 위반할 뿐만 아니라 감각의 확장으로 욕망의 지평을 요동치게 해 감정-기억을 혼란에 빠뜨릴 수 있다. 동서고금을 막론하고 지배 질서가 급진적인 예술에 촉각을 곤두세워 왔던 이유도 여기에 있다.

그러나 종교와 전통에 기초한 공동체적 금기와 규제가 약화되고 느슨

한 법적 규제로 대체되는 한편에서 자극의 강도를 더해 가는 상품미학과 외설적인 콘텐츠가 범람하고 있는 오늘의 상황은 윤리적 공백에 무방비 상태다. 오토포이에시스 역량 강화의 필요조건이라고 할 윤리적 면역 체계(지나치게 자극적인 감각의 탐닉과 무분별한 욕망에 대한 자기 제어, 자기 배려와 타자 배려의 선순환을 향한 인격 확장 의지 등)가 붕괴된 것과 다름없다. 과거의 도덕이 자유로운 인격 형성을 가로막았다면, 그것이 해체된 자리에서 활개 치는 자유로운 상품화가 인격의 표류와 성격의 방종을 부채질 하고 있는 것이다.

이 난관을 헤쳐 나가려면 1부 2장의 <그림-12>에서 제시한 것처럼 신체적-감성적 역량의 증대와 정신적-지성적 역량의 증대가 선순환하는 경로를 찾아야 한다. 미적 향유를 통한 마음의 능력들의 자유로운 놀이와 자기 배려와 타자 배려의 공진화를 위한 윤리적 노력을 부단히 마주치게 하려는 노력이 그것이다. 이를 위해 스피노자가 『윤리학』에서 제시한 처방이 유용한 가이드라인이 될 수 있다⁶⁾.

따라서 영화철학의 윤리적 과제는 해당 영화가 다양한 미적 향유를 매개로 관객의 오토포이에시스 역량(부정적 욕망을 긍정적 욕망으로 전환하는 역량, 1종 인식에서 2종 인식으로, 나아가 3종 인식에 도달하려는 노력, 그에 상응하는 인격 확장 등)을 어떻게 증대시키거나 감소시키는지를 평가하는 것이다.

과제3. 정치적 평가: 미적-윤리적 가치 평가는 다시 각자의 미적-윤리적 역량의 증가를 가로막거나 억압하는 지배 질서에 대한 정치적 가치 평가를 촉발한다. 영화를 통해 촉발된 미적-향유와 신체적-정신적 역량(오토포이에시스)의 고양에 대한 각성이 평소에 관심을 기울일 여유가 없었던 제도정치적 구조적 모순에 눈뜨게 하기 때문이다. 또 등장인물들의 분투는 아래로부터 정치적 대안의 형성 가능성을 성찰하게 만들기도 한다. 각자가 오토포이에시스 역량을 펼치면서 서로 교감하고 어포던스의 평등을 위해 협력하는 정치적 미메시스의 새로운 경로가 그것

6) 심광현, 「영화적 미메시스와 이데올로기: 브레히트적 영화와 알튀세르의 이데올로기론의 현행화를 위하여」, 『문화/과학 92호』, 문화과학사, 2017

이다. 해당 영화가 이와 같이 관객의 개인적인 오토이에시스 역량 강화에서 능동적이고 집합적인 미메시스의 활성화로 나아가는 적절한 가교가 될 수 있는지(랑시에르의 표현에 의하면 치안에 맞서는 정치에 기여하는지) 여부를 평가하는 것이 정치적 가치 평가의 핵심 과제다⁷⁾

과제4. 인지적 평가: 마지막으로 해당 영화가 이 세 가지 평가에 적합한 근거나 요소를 포함하는지 여부를 객관적으로 확인하는 과제가 남아 있다. 먼저 그 근거들과 요소들 사이에 모순이나 불일치가 없는지 영화 텍스트 전체를 체계적으로 분석해야 한다. 영화 텍스트의 내용의 재료/형식/기능과 표현의 재료/형식/기능의 모든 측면들을 세밀하게 분석하고, 6가지 항목들 사이의 상관관계를 평가하는 일이 그것이다. 나아가 영화 텍스트가 장르적 콘텍스트 및 현실적 콘텍스트와 맺는 상관관계를 해당 사회구성체의 역사-지리적 변화의 맥락과 연결해 종합적으로 평가해야 한다. 이 과정을 거치면 처음 영화를 보았을 때의 주관적인 인상과는 상반된 평가가 나올 수도 있다.

물론 대중영화를 보는 관객들은 이런 복잡한 절차를 거치지 않고 즉석에서 주관적 평가를 내리고 입소문을 낸다. 사전 홍보와 이런 입소문들이 모여 영화는 흥행에 성공하거나 실패한다. 그렇다면 어떻게 영화가 대중의 철학이 되었다고 말할 수 있을까? <암묵적인 철학적 실천>과 <형식지로서의 철학>의 차이 때문이다.

영화적 스토리텔링 전반에 대한 대중의 호응이나 거부에는 각자의 지적-감성적-실존적 분투의 총체인 삶의 철학이 암묵적 평가 기준으로 작용한다. 어려운 생활 속에서도 잃지 않는 자존감, 노동의 성취감, 생명의 아름다움, 자유와 평등과 협력의 가치에 대한 믿음 등이 그것이다. 동시에 이런 가치들을 억누르는 사회생활과 일상생활의 관행들에 대한 누적된 불만도 작용한다. 어포던스의 평등을 가로막는 착취와 수탈에 대한, 오토포이에시스의 자유를 가로막는 억압에 대한, 인간과 인간, 인간과 자연의 풍요로운 교감을 가로 막는 사회적 경쟁 압력에 대한 비판과 부정 등이 그것이다.

7) 심광현, 「'한국/영화'의 미학적 특정성에 대한 단상: 임권택 감독의 《취화선》을 중심으로」, 『동서철학』, vol. 27, 한국동서철학회, 2003

반면, 대중에게 누적되어 있던 ‘부정의 철학’을 창조적인 ‘긍정의 철학’으로 전환시키는 촉매 역할을 하는 영화들이 있다. 몇몇 장면들이나 대사가 이 전환의 지렛대 역할을 하기 때문에 체계적인 분석 없이도 그 의미와 가치를 쉽게 알아챌 수 있다. 이럴 경우 체계적 분석을 거처도 동일한 결과가 나온다. 그렇다고 형식지로서의 영화철학이 불필요한 것은 아니다. 대중영화의 흥행과 제도정치적 투표에서 대중의 선택이 언제나 옳은 것은 아니기 때문이다. 철학적 성찰의 1차적 과제는 영화에서나 정치에서나 대중의 선택에 함축된 암묵적인 가치 평가의 옥석을 가려내고, <과거의 잘못된 선택>을 교훈으로 삼는 것이다. 그러나 더 중요한 과제는 <과거의 올바른 선택>에 내재한 암묵적인 가치 평가의 내용을 명시적 지식으로 재구성해 <더 나은 미래>를 위한 <현재의 선택>의 준칙으로 세우는 데 있다.

이런 방법으로 평가의 틀을 세우고, 각자가 부정하거나 긍정할 선택의 기준을 잘 다듬어 간다면 향후 영화의 관람 형식과 매체와 표현 양식이 크게 변하더라도 나와 세상의 바람직한 변화를 매개하는 영화적 미메시스 순환은 활발하게 지속될 수 있을 거라고 본다. 크라카우어의 말처럼 영화의 내용을 결정하는 최종 심급은 관객의 욕망이기 때문이다

참고문헌

단행본

- S1: 심광현/유진화, 『대중의 철학이 된 영화』, 희망읽기, 2021
- S2: 심광현/유진화, 『인간혁명에서 사회혁명까지』, 희망읽기, 2020
- 그린, 브라이언, 『우주의 구조: 시간과 공간, 그 근원을 찾아서』, 박병철 옮김, 도서출판 승산, 2004
- 랑시에르, 자크, 『감성의 분할: 미학과 정치』, 오윤성 옮김, 도서출판 b, 2008
- 스피노자, 베네딕트 데, 『에티카』, 강영계 옮김, 서광사, 1990
- 알튀세르, 루이, 『재생산에 대하여-자끄 비테 서문』, 김웅권 옮김, 동문선, 2007
- 카스티, 존, 『복잡성 과학이란 무엇인가』, 김동광·손영란 옮김, 도서출판 까치, 1997
- 칸트, 임마누엘, 『판단력 비판』, 백종현 옮김, 아카넷, 2009.
- 플루서, 빌렘, 『피상성 예찬』, 김성재 옮김, 커뮤니케이션북스, 2004.

논문

- S3: 심광현, 「『비판철학의 비판』의 비판적 수용을 위하여」, 『중국현대문학 75호』, 한국중국현대문학학회, 2015
- S4: 심광현, 『홍한민국』, 현실문화연구, 2005
- S5: 심광현, 「21세기 이행기 정치의 과제」, 『진보평론 70호』, 메이데이, 2017
- S6: 심광현, 「영화적 미메시스와 이데올로기: 브레히트적 영화와 알튀세르의 이데올로기론의 현행화를 위하여」, 『문화/과학 92호』, 문화과학사, 2017

S7: 심광현, 「'한국/영화'의 미학적 특정성에 대한 단상: 임권택 감독의 《취화선》을 중심으로」, 『동서철학』, vol. 27, 한국동서철학회, 2003

Abstract

Cinematic Circulation of Meta-verse and Meta-physics

Kwang-hyun Shim

Dep. of Cinema Studies, Korea National University of Arts
Professor

The possibility of metaverse system to be a catalyst for hyper-connected society will be dependent on the speed of connected technological development and its social utilization in the same manner as AI technology. Putting these technical realization processes in brackets, this paper focus on some philosophical-political issues in connection with cognitive-ecological changes in the future cinema which will be influenced by the complexive techno-socio couples of accelerated development of metaverse system. Generally speaking, essence of metaverse system seems to be the degree of immersion by technical accuracy, but is not true. In perspective of cognitive-ecology, flow degree of a picture or photograph is relied not on 'accuracy of representation' but on its message's contextual link-up. In this aspect, real potentiality of metaverse system shall be understood in the context of cognitive-ecological changes of human brain's multi-intelligence networking abilities(intersection of augmentation-simulation and outside-inside) which will be activated in the new structure of natural-social-technological coupling of metaverse system. These cognitive-ecological potentialities have been partially actualized in

the cinematic process of tripod mimesis for the longest time, [real contradiction/conflicts (Mimesis-1) -->fictional solutions of cinema (Mimesis-2) --> selective interpretation of spectator's wish fulfillment (Mimesis-3) --> real change (Mimesis-1')]. Therefore metaverse's real potentiality must be considered to be dependent on the possibility of deepening and extending of cinematic circulation between real separation/problems and ideal connection/solutions. In this context, advanced metaverse system can be compared as a modern technical version of ideal circulation of physics and metaphysics

Keywords

Meta-verse, Meta-physics, Digital Cinema, Ecology of Mind,
Historical-geographical Cognitive Ecology,
Philosophy of Cinema
