

【기조발제】

기계와 리얼리티 그리고 환영

이 원 곤 (단국대학교)

I. 서론

II. 가상공간의 진화

III. 리얼리티와 환영

1. 합성사진 vs 콜라주/몽타주

2. 영화에서의 시각과 청각

IV. 결론

I. 서론

서구 르네상스기의 원근법은 실제공간의 반대편, 즉 L. B. 알베르티가 ‘세상을 향하여 열린 창문’이라고 했던 회화의 프레임너머에 구체적으로 구현해 낸 하나의 합리적 가상공간이었다고 할 수 있다. 그리고 5백여년 후, 현대의 가상현실 즉 인공현실감 기술은 그 가상공간과의 상호작용을 통하여 현실처럼 지각되는 ‘가짜 리얼리티’를 현전시키기에 이르렀다.

회화나 디지털영상은 원래 상(像)을 만들거나 화상정보를 처리하는 기술이지만, 이미지가 놓여지는 공간, 즉 인간의 시각적 경험에 정합적으로 합치되는 (가상)공간이 고안되고, 그것이 오랜 기간의 진화를 거쳐, 그 가상공간의 사상(事象)을 진짜라고 믿게 만드는 가짜 리얼리티를 현전하는 데에 이르게 된 것이다. 비유하자면, 전자는 주체의 시선을 특권화하는 창문을 만든 것이고, 후자는 그 창문 밖 세계를 실내로 들여오고, 새로운 환경이자 또 현실이 되는 마법으로 발전시킨 것이다.

그런데 현재의 미디어기술이 향하고 있는 또 하나의 지향점인 복합현실(mixed reality: MR) 혹은 증강현실(augmented reality : AR)기술은 주체가 받을 디디고 있는 실제의 현실과 창밖에서 실내로 들어온 가상세계가 모두 하나의 지평에서 인지되도록 하는 기술이다. 그러나 여기에도 그 지향성에 차이가 있어서 MR은 실제와 가상의 리얼리티를 위화감없이 하나로 통합하는 것을 목표로 하는 데 비해, AR은 현실에 대한 이해를 증강(augment)시키는 것을 목표로 한다.

두 개의 현실이 하나로 통합되지 않는 AR에서 사용자의 의식은 현실과 가상의 두 영역을 동시에 보고 접속하고 인식한다. 그런데 이 같은 다중(多重)인식은 인간에게 있어 자연스러운 일이다. 예를 들어 길을 가는 사람의 머릿속에 실제로 눈앞에 보는 현장을 이해하는 (나름대로의) 지도가 있듯이, 인간의 의식은 보통 두 개의 다른 세계에 접속되어 있다. 최근에 회자되고 있는 메타인지(metacognition)는 아닐지라도 “구분되는 두 개의 다른 경험영역, 동일한 사건에 대한 전혀 다른 두개의 시각, 또는 격리된 두 장소에 동시에 접속하는 상태(시선)”(Roy Ascott) 즉 이중시선(double gazing), 이중의식(double consciousness)은 인간의 문화 속에 수많은 사례를 찾을 수 있는

것이다.

그리고 역사적으로 보면, 이미지를 제작하는 기술 및 기계는 가상세계를 구체적이고 사실적으로 그려내기를 지향하는 반면, 그것을 사용하는 예술가들은 종종 그 사실성을 포기하고 불확정적인 다양성과 환영을 추구하는 방향으로 그것을 이용해 왔다. 이러한 태도는 ‘테크놀러지의 예술적 전환’을 위한 공동작업에서 공학자들과 예술가들의 불화를 야기하는 요인이 되기도 했다.

한편, 기술이 보편적인 미디어로 통합되어 하나의 지배적인 미디어가 되었을 때, 그것은 종종 각각의 사상이 지닌 존재적 특성이나 다양성을 소거하고, 그 의미를 기술 혹은 그 미디어의 맥락에 한정하려는 경향이 있다. 이러한 경향은 기계와 미디어가 인간생활에 깊숙이 침투한 현대에 이르러 더욱 강해지고 있다. 심지어는 시네마토그래프와 같은 대발명에 의해 영화예술의 풍부한 문맥이 열린 것은 하나의 축복이기도 하지만, 그 대신에 19세기말의 다양한 미디어장치들이 모두 박물관에 들어가 버렸고, 그 때문에 20세기가 그 개성있는 장치들을 창작했던 대중의 놀이(遊戱)정신과 감각을 제한했던 시대가 아니었는지 반추해 볼 일이다.

그러나 이에 반해 예술가들에게 종종 ‘기계는 환상을 위한 도구’이며, 조형예술의 영역에서 보자면, 이미지를 만드는 기계가 제공하는 사실성을 해체하는 것이 새로운 표현을 위한 출발점이 되는 장면을 우리는 예술사에서 수차 목도하고 있다. 현대의 MR 및 AR기술은 학습, 유희, 노동, 주거 등 인간활동의 모든 측면에서 새로운 양상의 환경과 리얼리티를 제공할 것이며, 현실과 가상이 만나고, 상호작용하며, 새로운 인식의 창발을 자극하게 될 것이라고 예측되지만, 이처럼 새로운 상황에서 예술가/디자이너들이 어떤 방식으로 새로운 리얼리티의 발견 혹은 인식에 도달할 수 있을지? 이 글에서는 과거의 흐름과 사례를 반추해보며 이를 모색해 보고자 한다. 이를 위하여, 먼저 이미지를 생산하는 기술 혹은 기계가 가상공간과 가상현실을 현전해 온 흐름을 진단하고, 그 곳에서 기계적 사실성과 이에 반하는 지향성을 통해 예술의 새로운 길을 열었던 대표적 장면들을 살펴봄으로써, 이에 참조할 단서를 구하고자 한다.

II. 가상공간의 진화

서구에서 원근법이 발견되기 이전, 회화에서나 중국의 산수화에서 볼 수 있는 가상공간은 3차원 공간에서의 기하학적 구체성을 지닌 것이 아니었다. 그것은 늘 심상(心象)이나 종교적 주제 하에 ‘청각적 공간’ 혹은 탈현실적 미의식의 경지를 구현한 것이었다. 그러한 심적(心的) 혹은 주관적 세계를 논리적 정합성을 지닌 공간으로 대체한 것이 르네상스기의 원근법이었다.

‘perspectiva’라는 라틴어는 르네상스시대보다 훨씬 이전부터 존재했으며, 로마시대의 건축가 비트르비우스(Vitruvius)의 투시도법도 평면상의 3차원적인 깊이를 가져오는 점에서 원근법이라고 볼 수 있다. 이 경우에서 보는 것처럼, 아마도 원근법적 공간에 대한 발상이 용이한, 즉 가장 가까운 위치에 있었던 것은 건축가들이 아니었을까 한다. ‘신의 공간’인 교회의 내부는 신계(神界)와 인간세계의 거리만큼이나 장엄한 세계의 파노라마가 필요했을 터이기 때문이다.

‘상징형식으로서의 원근법’을 비롯한 E. 파노프스키에 의하면, 원근법은 원래 ‘신의 시대’였던 중세의 신앙적 장치라고 할 수 있는 도상구성법으로 태어나, 그 후에 고전적 균형을 표현하는 장치가 되었고, 나아가서는 ‘인간의 시대-근대’를 체현하는 장치로 정착되어 갔다. 그리고 원근법적 질서에 의해 체현되는 ‘가상공간’은 정합성(整合性)을 지닌 리얼한 공간이며, 그것을 들여다보는 행위야말로 근대사회의 지적, 시각적 형식이었다.

17세기에 A. 키르허에 의해 세상에 알려진 환등기(1646~), 환타스마고리아(Phantasmagoria, 1790) 그리고 시네마토그래프의 탄생(1895)에 이르기까지, 애호가들의 절대적인 지지를 받았던 ‘세계의 부감’과 ‘관람의 문화’는 원근법에 의해 열린 가상공간을 기반으로 하고 있었다. 그것들은

세계를 한 눈에 바라보고자 무대에 올려놓거나, 보이지 않는 환영을 추구하는 욕망의 발현이며, 이를 통하여 관객들은 이미지 속으로 몰입하였으며, 현실과 가상이 서로 교차하면서, 그 '세계극장'에는 대중의 마음속의 이미지와 꿈이 투영되고 있었다.

그 때문에 입체이미지와 파노라마와 같은 이미지기술이 등장하는 것은 필연적인 수순이었으며, 입체이미지(1938~)기술의 발견은 현실과 가상세계의 사이를 구분하던 프레임이 제거되고 가상이 하나의 환경으로 변화하는 과정에 일어난 사건이라고 할 수 있다. 그리고 18세기 말 이래의 파노라마(panorama. 1788), 디오라마(Diorama)를 거쳐 시네오라마(Cineorama, 1900), 센서라마(Sensorama)에 이르기까지 이른 바 360도 전방위 영상 혹은 관객의 시야를 커버하는 이미지기술은 관객으로 하여금 자신이 서 있는 장소를 망각하게 만들고 가상공간 속으로 몰입시킨다. 나아가 여기에 상호작용성(interactivity) 혹은 시청각 이외의 후각이나 신체감각의 체험을 동기(同期)시킴으로써 보다 리얼한 현실감을 부여하고 그 몰입감을 좀 더 '리얼한 현실'로 체감하도록 만드는 기술의 패러다임이 가상현실(VR)이라는 이름으로 20세기 후반에 나타났다.

'가상현실'은 비록 360도 전방위 화면을 동시에 사용하지는 않지만, 사용자의 주의가 향할 때에만 그 부분의 영상을 리얼타임으로 구현하는 '콘도미니엄의 원리'를 이용해서 사용자로 하여금 그와 같은 환경에 갇혀 있다고 착각하도록 하는 것이었다. 그러나 이와 같은 인공적인 환경을 가장 완벽한 수준으로 구현하는 일, 예를 들어 D. 젤짜의 AIP 큐브¹⁾에서와 같은 '최후의 VR'(ultimate Virtual Reality)의 실현을 위한 노력은 당분간 유보될 것으로 보인다. 오로지 현실세계를 인공세계로 대체하는 VR에 대한 꿈은 과거에 파노라마, 입체사진, 입체영화, 홀로그래피, 3DTV를 향한 열정이 잠시 유행하다가 꺼져버렸던 것처럼 더 이상 계속되지 않고, 그 대신 지금은 현실세계를 그대로 두고 그것을 증강하면서 확장하고자 하는 MR, AR이 미디어기술의 최전선에 있다.

그런데 60년대 이래의 비디오설치작품들에는 가상과 실재가 혼재된 '사이공간'이 연출되는 경우를 자주 볼 수 있다. 원칙적으로 비디오설치에 도입된 영상은 그 문맥은 단지 프레임 내부에 한정되는 것이 아니라, 설치된 조형공간과의 관계에서 읽혀질 수밖에 없고, 조형공간 역시 (비디오)영상의 연장선상에서 감상되는 데, 여기서 가상과 현실이 오버랩되고, 그 사이공간에서 새로운 리얼리티의 인식이 가능해 지기 때문이다. 여기서 관객은 이중의 시선을 동원하게 되고, 이중의식이 작동되어 리얼리티를 재편성하게 되며, 이에 따른 새로운 의식이 체현된다. 이들 작품에서 연출되는 공간과 현실지각은 현실과 가상이 중첩된 세계이며, (나날이 확장되어 가는) 가상공간과 현실공간에서 동시에 삶을 영위하고 있는 현대인에게 제시된 새로운 차원의 리얼리티이다. 관객은 작품을 통하여 현실과 가상의 사이공간으로 인도되고 인터스페이스(interspace) 혹은 인터리얼리티(inter-reality)를 경험하게 된다.

이상에서 보듯이 가상공간은 처음에는 원근법에 의해 구체적이고 명증된 공간으로 태어나고, 이윽고 거기서 프레임이 제거되면서 '가상환경'으로 발전하였고, 나아가 실제세계와 상호작용적으로 반응하는 환경으로 진화하였다. 이를 실현하는 기술을 통칭하여 이미지기술이라고 했을 때, 거기서 가장 중요한 것은 세계의 리얼리티를 얼마나 충실하게 그려낼 수 있는가 하는 것이다.

1) 1994년 젤짜가 내놓은 이 모델, AIP cube는 자율성(Autonomy), 상호작용성(Interactivity) 그리고 현장감(Presence)와 같은 세 가지 요소를 모두 충족시키는 경우를 가장 완벽한 VR이라고 가정하고 있다. 예를 들어 '다마고치'의 경우에는 'A'와 'I'는 높지만 'P'는 거의 제로에 가까우며, 홀로그램영화가 실현된다면 단지 'P'가 상당한 수준에 도달했다고 할 수 있을 것이다.

III. 리얼리티와 환영²⁾

1. 합성사진 vs 콜라주/몽타주

사진술은 19세기 사실주의의 전성시대에 '손을 대지 않고 그림을 그리는 방법'에 몰두한 몇몇 기술자들에 의해 '회화기법'의 하나로 산출된 결과물이었다. 그렇기 때문에 적어도 19세기 후반의 사진은 자주 회화와 비교되었고, 회화에 비해 열등한 수단이라고 폄하되었다. 이에 대하여, 사진의 예술적 매체로서의 가능성을 증명하기 위한 하나의 방법으로 제안된 것이 합성사진(composite photographs)이었다. 1860년대에 로빈슨(H. P. Robinson)이 발표했던 이 기법은 음화(nega)단계에서 각각의 다른 프레임에서 잘라낸 조각들을 합성해서 새로운 작품을 제작하고자 하였는데, 로빈슨은 로마시대의 저술가 플리니우스의 [자연사]에 나오는 이야기, 고대 그리스 시대의 화가 제옥시스(Zeuxis)가 크로토나섬에서 다섯명의 소녀를 모델로 하여 헬레나여신상을 그렸다는 고사(古事)를 예로 들며, 합성사진의 (예술적 매체로서의) 정통성(?)을 주장하였다. 그러나 결과적으로 19세기 후반에 합성사진은 성공하지 못했다. 왜냐하면 그 시절의 서양회화는 원근법적 공간과 사실성을 기본으로 하고 있었지만, 당시의 기술로서는 각각의 음화를 촬영했을 때의 초점이나 음영(陰影) 그리고 스케일 등의 차이를 극복하고 위화감 없이 통합된 사실적 공간을 만들어내기 어려웠기 때문이다.

그러나 사진은 의외의 곳에서 엉뚱한 표현의 가능성을 발휘하고 있었다. 당시 대중들 사이에는 '사진이미지의 콜라주(collage)가 널리 유행하였고, 대중들은 사진을 자신의 취향에 맞게 오리고 붙이면서 기괴한 이미지의 조합을 만들어내며 그것을 일상에서 즐기고 있었다. 콜라주는 흔히 20세기 초에 입체파화가들에 의해 최초로 사용되었다고 전해지고 있지만, 이는 제도권예술의 세계에서만 그러하다. 실제로는 이보다 수십 년 전부터 사진이미지를 잘라내서 풀로 붙이는 기법이 일반인들의 재미거리나 취미로서 유행되고 있었던 것이다. 그것은 대중들의 일상사를 일종의 기괴한 서사(敍事)로 변신시키는 조합이었고, 원근법적 통일성과 사실성을 방기한 환영적 상상력의 유희라고 할 만하다.

회화의 역사에서 커다란 전환점이었던 20세기 초의 아방가르드, 입체파와 미래파화가들은 르네상스 이래의 서구회화가 지키고 있었던 유클리드적이고 사실적인 원근법적 공간을 해체하고, 그것을 다시점(多視點)과 시간과 운동의 연속성으로서 재구성하였지만, 이전부터 그와 같은 발상과 표현은 이미 일반인들 사이에 유행하고 있었던 것이다.

콜라주는 말 그대로 '풀로 붙이는'행위를 의미하므로 종이나 사진과 같은 물체 즉 오브제(objet)를 사용해서 제작하는 기법이라는 의미로서 회화적 기법의 연장선상에서 취급되었다. 이에 반해 포토몽타주는 주로 하우스만(Raoul Hausmann), 웨호(Hannah Hoch), 그로츠(George Grosz) 그리고 하트필드(John Heartfield)등의 베를린 다다이스트 그룹과 러시아의 쿠르트시스 (Gustav Kurtzis)등에 의해 활발하게 제작되었는데, 이들이 '몽타주'라는 단어를 사용한 것은 독일과 러시아와 같은 유럽동쪽의 예술가들이 정치적 활동과 함께 스스로를 '기능공'이라고 자처하는 경향이 강했기 때문이다.

콜라주와 구별될 수 있는 몽타주의 구체적인 특징을 한 가지 더 지적한다면, 그 조립이 무엇인가를 잘라내는(cutting) 작업으로부터 출발한다는 점이다. 몽타주의 단위가 되는 쏫(shot)은 대상에 대해 어떤 시간과 공간적 접근을 통해 그 한 부분(혹은 장면)을 촬영한, 즉 잘라낸 결과이다. 나아가 프레임(즉 사진)의 일부를 잘라내거나, 프레임의 연속(=영화)중에서 일정부분을 잘라내는 것도 마찬가지로 합성 (또는 조립)을 위한 전제조건이 된다.

2) 이 글에서 '환영(幻影)'은 '환상(幻像)', '환상(幻想)'의 뜻을 모두 포함하나 '환타지'를 의미하지 않음.

영화에서 ‘몽타주’라는 용어를 처음 사용하였다고 전해지는 쿨레쇼프(Kulesov)에게서도 ‘잘라낸 프레임’은 실제의 사실과는 관련이 없는 ‘영화적 사실’을 구성하기 위한 재료였다. ‘이데올로기가 사회적 현실 자체를 구조화하는 환상’(S. 지젝)이었듯이, 쿨레쇼프나 에이젠슈테인의 몽타주영화에서 그려진 영화적 사실도 하나의 환영이었다고 할 것이다.

2. 영화에서의 시각과 청각

기계기술이 하나의 통합적 사실성을 추구한 반면, 이를 이용하는 예술이 그와 반대방향의 가능성을 지향했던 사례는 사운드영화를 중심으로 한 영화의 역사에서도 찾아볼 수 있다.

시네마토그래프의 발명 이후, 즉 무성영화시대에는 영상과 사운드에 대한 두 가지 상이한 방향성 있었다. 그 하나는 자막이나 음악 혹은 (특히 일본이나 한국에서 유행했던) 변사(辯士)의 해설과 함께 영화 속 사실성의 부족한 부분을 보완하고자 하는 방향이고, 또 하나는 무성영화에 나오는 배우가 자신의 목소리로 대사를 말할 수 있도록 하는 토키영화라는 기술적 비전을 추구하는 흐름이었다. 그러니까 영상과 사운드가 같이 기록되고 같이 재생되는, 즉 현실의 리얼리티가 있는 그대로 전달되는 사운드영화의 비전은 무성영화시대에서부터 예견되고 있었던 것이다. 처음에 사람들은 시네마토그래프의 마술적 영상에 매료되는 것만으로도 충분했으나, 곧 영사기의 시끄러운 기계음을 지우기 위해 음악이 필요하다는 사실을 깨달아 축음기를 사용했고, 각각의 영화적 분위기에 알맞은 음악을 쉽게 선택하기 위한 사전(kinobiblioteque)까지 제작되어 시판되고 있었다. 1913년경에는 축음기를 시네마토그래프와 동시에 상영하는 기술이 실현되는 등, 사운드와 영상이 하나의 필름에 기록 재생되는 기계의 출현은 이미 시간문제였다. 예를 들어 월터 디즈니는 ‘미키마우스’의 상영을 연기해 가며 토키영화의 기술이 완성되기를 기다렸다. 또 당시에는 이와 함께 색채영화의 출현이 예고되는 등, ‘완전영화의 신화’³⁾가 실현되는 날도 멀지 않은 것처럼 보였다.

그러나 토키(Talkie)와 색채영화의 등장은 영화의 사실성을 증대시키는 것이기는 했지만, 무성영화의 미학에 심취해 있던 많은 감독들에게는 커다란 위협으로 여겨졌다. 영화의 가상세계에는 소리가 결핍되어 있기 때문에 배우는 더욱 자신의 연기력으로 줄거리를 연기해야 하고, 에이젠슈테인의 ‘지적영화론’에서는 물론, 음악과 자막 심지어는 영화 밖 현실공간에서 있는 변사의 해설이 영화에 대한 다양한 문맥을 만들어 낼 수 있는 여지를 제공할 수 있다고 (그들은) 믿고 있었다. 당시의 감독들은 토키에서는 ‘주인공이 대사를 말하고 있는 동안에 카메라를 그곳에 고정시켜야 될 것이므로, 영화는 결국 연극의 복사판이 되어버릴 것’이라고 우려했고, 토키영화가 10년만 더 늦게 세상에 나왔더라도 영상예술의 표현력이 그만큼 더 발전했을 것이라는 인식이 오래 동안 남게 되었다.

그러나 영화에서 사운드와 영상은 각각의 트랙으로 구성되어 있고, 그것을 동기화시킴으로써 사운드영화가 성립된 것이라는 사실을 각성한다면, 당연히 그 트랙들 사이의 관계는 변경될 수 있고, 그로 인해 다양한 ‘영화적 현실’의 창조도 가능한 것이었다. 사운드영화가 보급된 이후, 특히 S. 에이젠슈테인의 ‘시청각의 몽타주’(혹은 ‘수직의 몽타주’)론과 그 실천에 의해 영화예술은 새로운 지평을 얻게 되었다. 에이젠슈테인의 생각은 마치 오케스트라의 총보(總譜)에서 각 악기를 위한 악보가 존재하듯이 영화적 현실도 이처럼 평행하는 트랙 사이를 종단하는 ‘수직적’ 관계 속에서 얼마든지 다양하게 연출될 수 있다는 것이다. 예컨대 영상에서 오디오를 사용하는 기법에는 ‘(frame)IN’, ‘OUT’, ‘OFF’ 등의 용어가 있다. ‘IN’은 이를테면 어떤 사람이 말을 하고 있는 장면

3) A. 바장(Andre Bazin)은 ‘완전영화의 신화’(The Myth of Total Cinema)라는 수필에서 ‘완전영화의 신화’가 영화의 발명을 이끌어내고 그와 같은 착상이 가능하도록 이끌었다고 했다. Qu'est-ce que le cinema? I Ontologie et Langage. Original Copyright by Editions du Cerf 1958 小海永二譯, 『映畫とは何か II 映像言語の問題』 美術出版社. 1970

서 그 사람이 프레임 안에 존재하는 상태이며, 'OUT'이란 그 사람이 프레임 바깥에 있는 상황, 마지막으로 'OFF'는 그 공간 어디에도 존재하지 않는 상태, 예를 들자면 주인공이 마음속으로 외치는 소리나 배경음악 등이 여기에 속한다. 이런 기법의 연장선상에서 이른바 '소리의 원근법', '내적 모노로그'와 같은 다양한 문맥의 표현법이 가능해졌고, 결과적으로 사운드영화의 발명 이후에 영화의 공간은 단지 사실성만 증대된 것이 아니라, 풍부한 환영적 공간으로 확장되어갔던 것이다.

또 한 가지 반추해 볼 만한 일은 같은 시대에 '시각과 청각의 공감각적 통합'이라는 새로운 표현의 비전이 나타난 일이다. W. 칸딘스키의 '예술에서의 정신적인 것에 관하여'라는 저서에서도 언급되었던 '공감각'(synaesthesia)과 같은 '감각 사이의 공명현상'은 아직 과학적으로 명확히 규명되지 못했으나, 애니메이션을 비롯한 영상예술 전반에서 추상성에 대한 관심을 증폭시켰고, 이 때문에 영화에서 시각과 청각의 동기에 의한 사실성에 대한 관심보다는 환영적 표현에 대한 열정이 높아졌다고 볼 수 있다.

IV. 결론

'사진(寫眞)'이라는 한자어(漢字語)가 시사하듯, 기계가 대상의 진짜 모습을 그대로 전달하는 것은 제한된 일부의 경우에 불과하다. 미디어에 의해 기록되고 전달되는 거의 모든 사실(=mediated reality)은 그 미디어의 기술적 특성과 기술적 조작에 의해 결정되고, 근본적으로는 순수한 리얼리즘과 '작위적 구성' 사이에 명확한 경계선을 그을 수 없기 때문이다. 오케스트라의 연주녹음을 예로 든다면, '현장의 음을 그대로 기록한다'는 신념은 허상에 불과하고, 녹음된 음악의 리얼리티는 마이크의 셋팅 방식, 마이크와 악기와 거리 그리고 믹싱과 편집에 의해 달라지므로, 실제로 녹음된 내용은 그 현장의 진실을 있는 그대로 담은 것이라기보다는 새롭게 구성되었다고 보는 것이 타당한 것이다.

전술한 '사이공간'은 이제 보통사람들의 일상환경이 되어가고 있다. 문제는 이러한 변화 속에서 예술을 통한 인식의 창발, 그리고 우리의 뇌의 진화에 관한 것이다. 인간의 신체와 마찬가지로 뇌도 그리 간단히 진화하지는 않지만, 미디어에 의해 확장되거나 혹은 미디어와의 새로운 관계맺기를 통하여 인간의 감각과 인지능력은 변하고 있기 때문이다. 러시아 혁명직후에 미국에서 수입되었던 서부극영화의 빠른 템포에 적응하지 못하고 구토했던 러시아의 관객과 현대의 젊은 세대의 뇌는 확실히 다른 상태에 있다고 보아야 할 것이다. 현대의 온라인게임에서처럼 플레이어의 의식과 무의식이 다층화되고 분단된 후에 다시 결합되는 상황은 미디어가 뇌와 직접 결합되어 창발되는 유기적인 결합이라 할 것이다. 거기에는 인간이 외부미디어로서 연장시킨 신체지각의 확대와 직접적으로 이어지는 것 같은 다른 차원의 미디어기관이 성립해 버리는 것이다. 달리 말하자면 그것은 '뇌의 새로운 스타일'이라고 할 수도 있다.

A. 바장이 '예술가의 자유로운 해석'으로부터 벗어날 수 있는 것이 완전영화라고 한 사실은 시사하는 바가 크다. 그리고 미디어기술이 이미지, 공간 그리고 현실의 사실성을 추구하고, 반면에 예술작품이 다양한 문맥의 환영을 추구하는, 이러한 대칭성의 양상은 이원론의 입장에서 지지될 수 있다. 인류가 진화한 직접적인 원인이 유인원이 환각약물을 복용했기 때문이라고 믿었던 테렌스 맥켄나(Terence K. McKenna) 혹은 티모시 리어리(Timothy Leary)의 예를 들지 않더라도, 합리적 가상성의 반대편에 있는 환영은, 뇌가 합리적이고 합목적적이라고 믿는 (하지만 자주 허구에 불과한 것으로 밝혀지기도 하는) 사실성이 담아내지 못하는 새로운 심상을 이끌어내는 여백으로 기능할 수 있기 때문이다. 또 한편으로는 '아무것도 모방하지 않는' 디지털 이미지가 시뮬레이션, 가시화(visualization) 등의 기능을 증대시킴으로써, 전술한 '여백'을 점점 좁혀가고 있는 사실도 유

넘해 둘 만하다.

조형예술의 입장에서 보자면, 현재의 AR, MR에 의해 펼쳐질 이미지, 공간, 리얼리티의 제상(諸相)에 대한 탐구를 위해서는, 앞에서 살펴본 합성사진과 꼴라주/몽타주의 관계, 또 사운드영화의 출현과 함께 전개되었던 예술활동의 사례를 참조해 볼 만하다. 서로 다른 소스(source)에서 나온 단편들의 결합으로 새로운 표현방식을 개척해 왔던 꼴라주와 몽타주, 편집, 영상합성의 연장선상에서 ‘인터스페이스에서의 영상과 오브제’, ‘가상과 실재가 통합되는 인터리얼리티의 구성주의를 연구하고 이를 위한 새로운 표현문법의 탐색이 가능할 것인가? 여기서 포토몽타주와 꼴라주의 애매하고 환시적인 표현을 싫어했던 모홀리=나기가 말했던 포토플래스틱(photoplastic)의 비전을 상기해 볼 수 있다. 모홀리=나기의 이러한 구축(construction)의 비전은 가상과 실재가 오버랩된 사이공간의 미학적 실험에도 유사한 모습으로 이어지고 있으므로, 같은 방식이 AR과 같은 인터리얼리티의 장에서도 적용될 수 있을 것이라고 예상하는 것은 자연스러운 일이기 때문이다.