

디지털 사진 이미지의 존재론에 관한 연구

-들뢰즈와 보드리야르의 시뮬라크르 개념을 중심으로

I. 서론

II. 디지털 이미지와 시뮬라크르

III. 디지털 이미지의 존재론

III. 결론

참고문헌

ABSTRACT

권오상

초 록

본 논문은 질 들뢰즈와 장 보드리야르의 시뮬라크르 개념을 바탕으로 디지털 사진 이미지의 존재론에 관해 살펴보고자 하는 데 그 목적이 있다. 전통적으로 아날로그 사진 이미지는 원본 대상과의 유사성으로 재현의 논리를 따른다. 따라서 아날로그 사진 이미지의 시각적 현실은 주관적 시각에서 조명되고 해석되며 묘사될 수 있지만 해석된 그 현실을 벗어나지는 못한다. 그러나 디지털 사진 이미지는 물질적으로는 존재하지 않고 디지털 알고리즘인 수학적 데이터로 구성된 정보로 존재하게 된다. 이러한 디지털 사진 이미지는 모든 재현에 나타나는 현재성인, 즉 '한때 거기 존재했었음'이라는 피사체의 본질이 이제는 존재하지 않는 것으로 외부의 대상을 지시하거나 재현하지 않는다. 따라서 디지털 이미지는 유사성이 존재하지 않고 더 이상 지표적 지시 능력을 지니지 않는다. 이러한 디지털 사진 이미지는 가상의 영역으로 전환되었다는 것을 의미하는데, 이는 이미 존재하는 것의 재현이 아닌, 아직 존재하지 않는 것의 현시라 할 수 있다. 이러한 디지털 사진 이미지의 비실재성은 현실과 실재 그리고 가상에 대한 이해를 변화시킨다. 이제는 무엇이 실재이고 가상인지 구분하는 것 자체가 무의미하게 되고, 이는 기술의 발달로 디지털 이미지가 발생한 것이 아닌, 기존의 이미지와는 근본적으로 완전히 다른 새로운 이미지라는 것이다.

결국, 오늘날의 디지털 이미지는 존재했으니 대상을 가시화하는 단계를 넘어, 이제는 존재하지 않았던 것들이 가시화되고 있으며, 현실도 가상으로 작동한다는 것이다. 이는 디지털 이미지가 우리 현실을 재현한 것이 아니라 다른 현실을 사실적으로 재현한 것이라 할 수 있다. 즉 대상과 아무런 관련이 없는 이미지 생성을 하는 가상적 재현, 즉 시뮬라크르라 할 수 있다. 가상으로서의 시뮬레이션 된 세계에서 현실은 무한한 가능성을 가질 수 있고 그것은 과거나 현재의 모습이 아닌 고정되지 않고 무한히 변화할 수 있는 아직 현실화되지 않은 무한한 잠재태로서의 가능성을 가진다.

주제어 : 시뮬라크르, 재현, 지표, 존재론, 잠재태

I. 서론

우리가 현실에서 인식하는 대부분은 미디어에 의해 매개된 것들이다. 특히 디지털 매체가 등장한 후, 곳곳에서 매체에 의해 매개된 세계를 경험하고 타인과 관계를 맺으면서 매체 의존적인 삶을 살아가고 있다. 이러한 경향은 매체의 발전 속도와 더불어 급속하게 진행되고 있다. 더욱이 컴퓨터의 발전은 인간의 사유방식과 이미지 생성에 커다란 변화를 가져왔고, 예술 또한 디지털 매체에 감각적으로 작용하고 있다. 이러한 컴퓨터의 등장은 단순히 표현수단의 변화만 가져온 것이 아니라 예술작품 자체의 성격과 특성, 생산방식과 수용방식에 있어 근본적인 변화를 초래하였다. 그리고 이는 예술작품의 존재론적 위상을 흔들어 버렸다.¹⁾ 따라서 이러한 기술혁명이 우리의 삶과 소통, 지식과 학문의 배경을 바꾸었기 때문에 예술과 인간과 사회를 재정립해야 할 필요가 있다.

1960년대 리처드 로티(Richard Rorty)가 ‘언어적 전회(linguistic turn)’를 이야기 한 이래, 새로운 패러다임이 요구될 때마다 ‘매체적 전회(medial turn)’, ‘이미지 전회(iconic turn)’ 그리고 ‘공간적 전회(spatial turn)’가 논의되곤 했다. 여기서 전회란 단순히 사유 내용의 전회만을 의미하는 것이 아닌, 사유방식의 전회를 포함한다. 각각의 전회는 언어, 매체, 이미지 그리고 공간을 새롭게 중요한 철학적 분석 대상으로 삼을 뿐만 아니라, 사유 자체를 언어적 매체적, 이미지적 그리고 공간적으로 할 것을 요구한다. 매체적 전회도 마찬가지이다. 매체적 전회의 관점에서 진행된 철학적 탐구는 1960년대에 들어와서 매체 철학이라는 이름으로 본격적인 논의가 시작되었다. 그러나 모든 사유는 이론적 전사를 무시할 수 없다. 따라서 지금의 매체 상황을 분석하기 위해서는, 이전의 매체에 대한 검토가 필요하다.²⁾

1) 심혜련, 『사이버 스페이스 시대의 미학』, 살림, 2011, pp.86~87.

2) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2013, pp.13~14.

전통적으로 근대의 철학과 예술은 고정불변의 절대적인 진리를 가정하고, 그 중심인 원본인 모델로부터의 거리에 따라 속성들을 배분하여 위계질서를 가지는 동일성의 사유를 형성해 왔다. 따라서 모든 현재가 동일자로 재발견하기 위해서는 그것들은 ‘재현(representation)’ 되어야만 했다. 재현이란 다양한 것들을 통합하여 보편적인 것들을 추출하고 동일한 하나의 원리에 귀속시키는 작용이다. 이러한 재현에서 전통적인 예술의 관심은 현실의 재현이었다. 물론 재현의 대상이 되는 현실의 차원이나 종류, 재현의 방식, 목적은 시대나 장르에 따라 달라졌지만, 재현은 문화가 세상을 이해하고, 문화를 이해시키는 가장 익숙한 방법이 되어왔다. 재현은 자연 현실을 충실하게 모방하거나 이상화된 자연을 모방하는 데 활용되기도 했지만, 인간 내면의 풍경을 묘사해내는 방법이 되기도 했다.³⁾ 즉, 대상에 대한 이미지를 요구하는 재현은 동일성과 유사성의 원리 아래에서 제안된 것이다.

그러나 기술, 매체의 발달과 더불어 20세기 사진의 등장은 원본주의를 넘어서고 있다고 말할 수 있다. 특히 컴퓨터의 등장으로 발생한 디지털 이미지는 세상을 모방한 것이 아니라 새로운 개념들로 만들어진 것이다. 즉, 전통적인 회화가 해왔던 모방적 재현을 넘어서 시각적인 새로운 현실 창조를 하고 있다는 것이다. 디지털 이미지가 과거의 회화처럼 일정한 물체성을 지닌 채 고정되지 않고, 유동적인 처리 과정으로서 존재한다는 점은 디지털 이미지가 재현의 논리에서 벗어나는 새로운 성격이라 할 수 있다.

본 논문에서는 이러한 현상들에 대해 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995)와 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 ‘시뮬라크르(simulacre)’ 개념을 중심으로 살펴보고자 한다. 왜냐하면, 디지털 이미지는 ‘복사의 복사’라는 시뮬라크르의 특징을 태생적으로 지니고 있으며, 이는 재현의 논리에서 파생된 ‘유사성(resemblance)’을 지니기보다는 원본 없는 ‘상사성

3) 박명진, 『이미지 문화와 시대 쟁점』, 문학과 지성사, 2013, p.507.

(similitude)' 을 갖는다는 점에서 들뢰즈와 보드리야르의 시물라크르 개념으로 분석하기에 적합할 것으로 생각하기 때문이다.

II. 디지털 이미지와 시물라크르

1. 시물라크르의 존재론

디지털 이미지는 아날로그 이미지와는 다르게 대상이 반드시 외부에 존재할 필요는 없다. 설령 외부 대상을 포착하는 경우이거나 디지털로 변환한 때도 그것이 일단 정보의 형태, 즉 알고리즘 상태로 존재 방식을 바꾸게 되면 독자적인 이미지 자체로 남기보다는 처리되기 위한 과정적 이미지로 변화됨에 따라 지시 대상과의 관계도 점차 사라지게 된다. 이런 의미에서 디지털 이미지는 대상과 재현의 관계 속에 있는 것이 아니라 시물라크르로 남게 된다. 이런 점이 디지털 이미지와 이전의 기술적인 아날로그 이미지들 사이의 근본적인 차이점이다.⁴⁾ 본 장에서는 디지털 이미지의 속성을 이해하기 위해 시물라크르 개념을 먼저 살펴 볼 것이다.

플라톤의 철학에서 중요한 것은 감각적인 것들(the sensible)과 가지적인 것들(the intelligible)을 구분하는 데에 있다. 그러나 들뢰즈에 의하면 플라톤주의의 핵심은 감각적인 것 중에서 복사물들과 시물라크르를 구분하는 데 있다고 한다. 플라톤에게 복사물이란 이데아를 흉내 내고 있는 것으로 원본과 유사성을 가지고 있다. 시물라크르는 이러한 이데아를 두 번 복사한 것, 즉 복사물의 복사물로서 안정적인 로고스의 세계인 이데아를 혼란에 빠트리는 존재이다.⁵⁾ 따라서 플라톤의 관점에서 시물라크르는 나쁜 복사물이므로 억압해야 하는 존재인데, 들뢰즈는 이러한 시물

4) 박성수, 『디지털 영화의 미학』, 문화과학사, 2001, p.123.

5) 질 들뢰즈, 이정우 역, 『의미의 논리』, 한길사, 1999, p.44~45.

라크르들이 가지고 있는 의미를 사유하고자 한다. 들뢰즈에 의해 영원한 것을 찾으려는 열망으로부터 시작된 서구 사유가 사유의 구석으로 밀쳐놓은 시물라크르를 사유하고자 하게 된다.⁶⁾

플라톤에게 있어서 좋은 복사물이란 이데아에 대한 내적인 ‘유사’를 가지고 있는 존재들이지만, 시물라크르는 ‘상사’에 기반을 두는 존재들이기 때문에, 플라톤의 변증법적 방법은 그들을 구분하고 올바른 혈통을 지닌 복사물들을 선별함으로써 시물라크르들을 배제하는데 목적이 있다. 결국, 복사물과 모델이라는 용어들을 ‘재현’과 객관적 재생산의 세계에 얽어맨다. 반면에 시물라크르가 갖는 가정된 모델에 대한 유사성은 단순히 하나의 환영으로서 ‘재현’의 체계에서 벗어날 가능성을 열어준다. 들뢰즈는 플라톤이 환영적인 시물라크르에서 두려워하는 것은 그것이 어떤 고정된 동일성도 지니지 않는 존재들이기 때문이라고 하였다. 즉, 시물라크르는 무규정적이고 비논리적인 생성의 차원이 드러나는 모순되거나 기만적인 존재들로서 이데아의 지배를 벗어나기 때문에, 결과적으로 모델들과 복사물들 모두를 위협한다는 것이다. 들뢰즈는 플라톤주의를 전복시키기 위해서는 플라톤에게 잠재된 것을 단순하게 명료화하는데,⁷⁾ 여기에서 유사성은 플라톤주의에서와 같이 원본을 전제로 하여 그 원본과 얼마나 가까운가에 의해 정의되는 것이고, 상사는 유사에서와 같은 초월적인 원본은 존재하지 않고 각각의 존재들 사이의 같음과 다름이 있을 뿐이라는 것이다. 즉 상사는 비슷한 것으로부터 비슷한 것으로 한없이 되풀이되어 반복되는 것이다.

들뢰즈는 플라톤주의가 구분해 놓은 원본과 복사물, 이미지와 모델을 전복하고 새로운 사유를 하고자 한다. 이러한 구분은 표상의 세계 내에서 작동하는데, 들뢰즈에게 시물라크르는 퇴락한 복사물이 아니라 원본과 복사물, 모델인 대상과 재생산을 동시에 부정하는 긍정적 잠재성을 숨기고 있는 것이다.⁸⁾ 즉 시물라크르

6) 이정우, 『시물라크르의 시대』, 거름, 1999, p.26.

7) 로널드 보그, 이정우 역, 『들뢰즈와 가타리』, 새길신서, 1995, p.96.

8) 질 들뢰즈, 앞의 책 p.417.

는 모델의 본성이 두 번 제거된 복사물이 아닌 모델과는 전혀 다른 본성의 현상이다. 또한, 그것은 복사물과 모델의 구분을 불가능하게 한다는 점에서 ‘유사성’ 과 ‘동일성’ 의 논리를 전제로 하는 재현에 대한 전복적인 힘을 가지고 있다.

이처럼 들뢰즈는 시뮬라크르를 재현의 불가능성에 대한 근거로 인식하는 것이 아니라, 재현을 시뮬라크르의 관점에서 재해석할 가능성을 열어주고 있다. 이는 들뢰즈가 재현을 동일성, 즉 일자(the One)의 모델에 두지 않고 차이를 가진 생성으로 사유하는 길을 보여주고 있다는 것을 말한다. 다시 말하면, 하나의 서술구조와 하나의 단일 시점을 중심에 가진 예술작품들은 단히 체계일 뿐이며 차이를 인정하지 않는, 유일한 하나의 중심인 동일성에 환원되는 재현의 예술일 뿐이다. 그러나 시뮬라크르로서의 현대 예술은 재현이 아닌 열린 체계로서의 비재현을 통해 생성을 드러내야 한다.

2. 비실재로서의 가상성

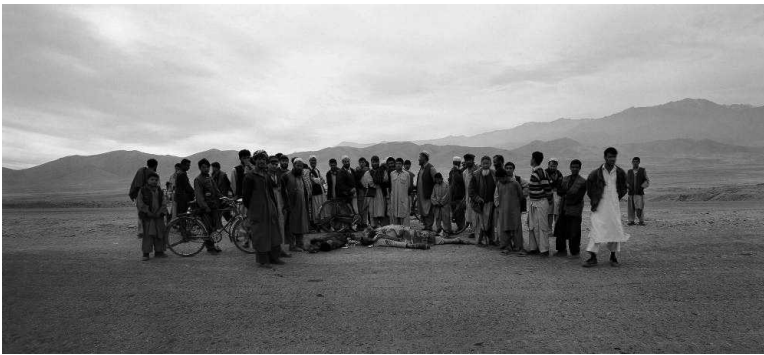


그림 1. Luc Delahaye, Kabul Road, 111 x 241cm, c-print, 2001

20세기 사진의 등장으로 회화는 위기를 맞는다. 20세기 후반의 미술에서는 사진이 차지하는 비중은 점점 광범위하게 되었다. 일반적으로 차용된 사진 이미지들이 미술 영역으로 들어온 팝아트

와 개념미술을 통해서 어떻게 사진이 미술에 이용되었는가에 대해 많은 정보와 증거를 발견할 수 있다. 1970년대까지 사진은 진실에 가까운 재현 능력을 갖고 있었으며 과거에 존재했던 것에 대한 확실한 증거의 기능을 하고 있었다.⁹⁾ 그러나 1980년대에 들어서면서 사진의 조작은 아주 흔한 일이 되어버려 누구도 사진의 진실성이나 기록적 사실성을 믿지 않게 되었다. 1990년대 들어오면서 디지털 기술은 사진에 대한 접근과 조작을 일반 대중으로 확산시켜 사진은 이전의 의미인 사실적 기록과 멀어졌다.¹⁰⁾ 디지털 사진은 이전의 사진과는 달리 모델인 피사체를 요구하지 않는다. 디지털 사진이 만들어낸 이미지가 모델에 의한 것이라면, 모델은 현실에 존재하는 사물이나 대상을 모방할 수도 있고 안 할 수도 있다는 것이다. 따라서 지시체의 관계는 일의적이라 할 수 있다.¹¹⁾

사진의 본질적 특성으로 여겨졌던 ‘지표성(indexicality)’이 약해지거나 사라져 버렸는데, 이는 디지털 사진이 더이상 현실의 재현이 아니라는 것이다. 그것을 여전히 재현이라 부른다면 그것이 재현하는 현실은 다른 데서 찾아야 할 것이다. 디지털 사진이 만들고 컴퓨터에 의해 만들어진 합성 이미지는 우리 현실을 열등하게 재현한 것이 아니라 다른 현실을 사실적으로 재현한 것이다.¹²⁾ 따라서 디지털 이미지는 어느 한 곳에 고착되지 않는 부유하는 이미지가 된다.

전통적인 아날로그 사진에서의 조작은 가능하다. 카메라 셔터가 열렸다 닫히는 촬영 순간에는 조작할 수 없지만, 촬영 이전에는 상황을 연출할 수 있고 이후에는 사진을 가공할 수 있다. 프리 프로덕션 단계에서 조작된 사진은 룩 들라예(Luc Delahaye)의 작품 〈카블로 가는 길〉을 예로 들 수 있다. 이 작품에는 미군

9) 전혜숙, 『20세기 말의 미술』, 북코리아, 2013, pp.99~101.

10) 위의 책 p.131.

11) 박성수, 앞의 책, p.47.

12) 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004, p.266.

에게 사살당한 것으로 보이는 두 구의 탈레반 사체가 있고, 사체 주위에 아프칸 사람들이 모여 있는데 마치 남의 일을 보듯 무심한 표정을 짓고 있다. 누가 봐도 전형적인 다큐멘터리 사진으로 보인다. 그러나 사진 속 인물들은 사체를 바라보는 두 아이를 제외하고는 모두 촬영자를 응시하고 있다. 이는 일반적인 사진의 원칙인 촬영자인 사진가가 거기에 없었던 것처럼 하는 사건의 객관적 관찰자로 남아야 한다는 원칙을 위반한다.¹³⁾ 이와 비슷한 개념의 작품으로 제프 월(Jeff Wall)은 사진에 회화적 특질을 부여하기 위해 주로 상황을 연출했다. 그러나 이미지를 디지털로 조작하는 것이 가능해진 1900년대 이후 그의 작업에서 포스트프로덕션의 비중이 점점 더 커진다. 즉 아날로그 사진이 프리 프로덕션을 강조한 반면, 디지털 사진은 포스트프로덕션에 무한한 가능성을 열어두고 있다.

그의 대표작 중에 하나인 〈Dead Troops Talk〉는 포토저널리즘 사진처럼 보인다. ‘매복 공격을 당한 후의 소련군 정찰병의 모습, 아프카니스탄 모르코 근처, 1996년’ 표제로 실제로 일어난 사건의 기록을 지칭하고 있지만, 이 장면은 실제로는 그 어느 곳에도 기록된 적 없는 허구다. 작가는 등장인물들을 한 명씩 스튜디오에서 촬영한 후, 그 영상들을 디지털 기술로 배경과 합성하였다. 허구적 상황을 영화적으로 재연한 이 작품은 디지털 합성의 극한을 보여준다.¹⁴⁾ 이는 디지털 사진의 목표가 존재하는 것을 다시 재현하는 것이 아니라, 존재하지 않는 것을 존재하게 하는 것이라는 것을 분명히 보여주고 있다. 이제는 어느 것이 실재인지 가상인지 구분하는 것이 불가능하게 되어졌다. 실재보다 더 실재적인 이미지들이 나타난 것이다.

이는 보드리야르의 명제처럼 실재가 이미지들과 안개 속으로 사라진 짐을 보여 주고 있다.¹⁵⁾ 그는 당대 문화가 대중매체 형태로부터 만들어진 이미지들로 포화되어 실재적인 것과 상상된 것,

13) 진중권, 『이미지 인문학 1』, 천년의 사상, 2014, pp.269~270.

14) 위의 책, pp.228~231.

15) 김상환, 『해체론 시대의 철학』, 문학과 지성사, 1996, p.419.



그림 2. Jeff Wall, Dead Troops Talk, 229 x 417cm, Transparency in lightbox, 1992

혹은 진리와 거짓 간의 차이를 구별할 수 없게 되었다고 주장한다. 이미지는 더 이상 실재를 재현하지 않고 그 자체로 실재가 되었다는 것이다. 그가 말하는 실재는 더 이상 실재가 아닌 현실보다 더 현실적인 것이 되었다. 예들 들면 디즈니랜드는 시뮬라크르의 완벽한 모델이라 할 수 있다. 디즈니랜드는 실제의 나라, 실제의 미국 전체가 디즈니랜드라는 사실을 감추기 위해서 거기에 있다는 것이다. 이는 마치 사회 전체가 교도소라는 사실을 감추기 위하여 존재하는 것과 유사하다.¹⁶⁾ 디즈니랜드는 시뮬라크르로 채워진 가상적 이미지의 세계이다. 디즈니랜드를 방문한 사람들은 디즈니랜드라는 가상적 공간에서 즐거운 시간을 보낸 후에 디즈니랜드의 문을 나서면서 이제 가상의 공간에서 나와 다시 현실의 공간으로 돌아온다고 믿는다. 디즈니랜드의 진정한 효과는 바로 여기서 발생한다. 사람들은 디즈니랜드의 문을 나서는 순간 이제 가상의 세계, 즉 시뮬라크르의 세계로부터 빠져나왔다고 생각한다. 다시 말해서 디즈니랜드의 바깥에 있는 세상, 즉

16) 장 보드리야르, 하대완 역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 1995, pp.39~41.

LA는 디즈니랜드가 아닌 현실의 세계라고 믿게 된다는 것이다. 그러나 디즈니랜드의 외부 세계 또한 시뮬라크르로 채워진 하이퍼리얼한 세계라고 할 수 있다. 디즈니랜드는 인공적으로 만들어진 가상의 세계라는 것을 노골적으로 드러내는 반면 우리가 실재라고 믿는 현실세계는 그 사실을 교묘하게 은폐하고 있을 뿐이라



그림 3. Andreas Gursky, 99 Cent, 207 × 336.9 cm, Cibachrome print, 1999

는 것이다. 즉 보드리야르가 보기에 디즈니랜드라는 가상의 공간이나 우리가 현실세계라고 믿는 디즈니랜드의 바깥의 공간이나 차이가 없다는 것이다. 우리가 현실세계라고 믿는 세계가 실재보다 더 실재적인 시뮬라크르의 세계라는 것이다. 이러한 현상은 디지털 기술의 발달과 더불어 가속화 된다.

이러한 현상은 안드레아 거스키(Andreas Gursky)의 작품 <99 Cent>를 보면 잘 알 수 있다. 이 작품은 일상에서 흔히 볼 수 있는 대형 할인 마트의 실내를 촬영한 것이다. 대부분의 사람들이 이와 유사한 마트의 풍경을 어렵지 않게 접해보았을 것이므로 이 이미지가 비현실적이거나 낯설게 느껴지지 않을 것이다. 그러나 작가는 이 작품의 완성을 위해서 수개월 동안 후반 수정 작업을 하였다. 즉 이 이미지는 합성이미지라는 것이다. 더 이상

우리는 이 사진 이미지를 보고 어떠한 부분이 변형되었는지 결코 식별할 수 없다.¹⁷⁾

이러한 디지털 합성 이미지는 전통적인 이미지와는 전혀 다른 성격을 갖는다. 전통적인 아날로그 이미지는 유사성이라는 그 이미지의 대상과의 관계에서 결코 벗어날 수 없는 반면 디지털 이미지는 그 어떤 대상과의 재현 관계에서도 벗어나고 출처를 찾는다 하더라도 그 이미지를 만들어낸 수학적 알고리즘만이 존재한다. 왜냐하면, 디지털 이미지는 수학적인 시뮬레이션에 의해 만들어진 가상세계이기 때문이다. 따라서 디지털 이미지의 가성성의 존재론적 기반은 현실이 아닌 수학적 알고리즘의 변형을 통하여 무한한 이미지 창출이 가능하다.¹⁸⁾ 즉 디지털 이미지는 현실적 제약을 넘어설 수 있는, 한계를 넘어 불가능성을 재현할 수 있다. 이러한 알고리즘을 바탕으로 한 디지털 이미지는 0차원을 전제로 하고 있다. 이는 무엇으로든지 변화할 수 있는 액체성을 가지고 있다는 것이다. 이 액체성이라는 것은 종래의 물리적, 물질적 매체에 기반한 이미지와는 반대로, 전자적으로 시뮬레이션되고 지속적인 변형, 생성의 과정 속에 놓여있는 가상이미지들의 특성을 일컫는 개념이다.

종래의 물질적 매체들, 즉 텍스트나 전통적 회화, 조각 등의 매체에 기반한 기호들은 일종의 ‘견고한 기호(solid sign)’라고 할 수 있는데, 이 견고한 기호는 대상화되고 물질적인 공간을 점유한다는 점에서 ‘지질학적 기호’라고도 한다. 이 견고한 지질학적 기호는 ‘리얼리즘적이고 재현주의적 사유’와 깊이 연관되어 있으며, 이제 그것은 가상화된 기호에 의해 대체된다. 견고한 기호들은 지금까지의 세계에 대해 영토적이고 대지에 뿌리박은 문화를 만들어 낸 원인이라고 할 수 있고, 이러한 견고한 기호들의 종말은 바로 그러한 ‘지질학, 견고함, 고졸의 깊이의 종말’이라고 할 수 있다. 그리고 20세기 후반의 기술혁명은 형태와 질

17) 박영옥, 『보고 듣고 만지는 현대사상』, 바다출판사, 2015, pp.205~207.

18) 박영옥, 『매체, 매체예술 그리고 철학』, 향연, 2009, p.59.

료의 증발 현상 같은 액체처럼 유동적이고 변형적인 특성을 지닌 디지털 기호로의 이행으로 일종의 ‘이미지의 액체화이며 동시에 청산’ 이라고 부를 수 있는 현상이다.¹⁹⁾

이러한 디지털 이미지의 특징들은 그 이미지의 비지시적 성격에 의해 실제의 구분과 분류에서 벗어남을 의미한다. 이러한 점에서 우리가 경험하는 현실에서는 경험할 수 없는 시점과 이미지의 실현이 가능해지고, 더 나아가 현실보다 더 현실적인 시물레이션을 만들어낼 수도 있다.²⁰⁾ 이는 현재화되지 않는 잠재태로서 존재한다는 것이다.

Ⅲ. 디지털 이미지의 존재론

1. 디지털 이미지의 시간성

정보 이론적 측면에서 전통적인 아날로그 이미지와 디지털 이미지의 차이점은 그 이미지들의 시간성이 기준이 될 수 있다.²¹⁾ 전통적으로 아날로그 이미지는 관습적인 이미지 생산 코드가 개입되어 있지 않다. 예를 들면 사진은 작가가 셔터를 누르는 순간 자동으로 이미지가 생성됨에 따른 객관적인 시간의 기록으로서 롤랑 바르트(Roland Barths)가 말하는 대로 “대상이 한때 거기 있었음” 을 표현한다. 즉 아날로그 사진이 포착하는 것은 언제나 과거의 찰나의 순간으로서, 시간이 사진 속에 담길 때, 그것은 언제나 이미 지나간 과거로서 현재의 흔적이다.²²⁾ 사진에는 항상 사진이 찍힌 과거의 시간과 관람자가 사진을 감상하는 현재의 시간이 공존한다. 이는 시간의 가장 큰 특징으로 과거, 현재 그리고 미래는 결코 동시에 존재할 수 없지만, 흔적으로서의 사진은

19) 김원방, 『몸이 기계를 말하다』, 예경, 2014. pp.12~14.

20) 박성수, 『디지털 영화의 미학』, p.45.

21) 위의 책, p.62.

22) 롤랑 바르트, 김용권 역, 『밝은방』, 동문선, 2006, p.319.

과거를 보여줌으로써 과거와 현재를 교차시킴과 동시에 동시적인 것으로 만든다는 것을 보여준다.²³⁾ 따라서 사진은 재현의 맥락에서 이미지와 대상의 시간적 거리인 과거와 현재가 분리된다. 이는 사진 매체를 사용하는 영화에서도 마찬가지다. 오히려 영화에서는 눈앞에서 진행되는 이미지가 환기시키는 현재성 때문에 부재의 성격이 강화된다. 크리스티앙 메츠(Christian Metz)에 의하면 연극은 극장에서 배우와 관객이 같은 시간 같은 장소에 현존한다.

그러나 영화는 영화관에서 배우는 관객이 부재할 때(촬영장) 존재하는 반면, 관객은 배우가 부재할 때(상영) 존재한다. 서로는 앞으로도 계속 만나지 못하고 서로를 놓치게 된다.²⁴⁾ 이는 분리된 시간성이 전형적으로 재현의 구조를 드러낸 것이라 할 수 있다. 사진과 영화 이미지의 시간은 항상 과거의 재현이다. 그러나 텔레비전은 정지동작으로 이루어진 영화와는 달리 수많은 화소(dot)로 그려지는데 이는 항상 움직이며 끊임없이 점멸한다. 텔레비전 영상은 매체의 특성상 끊임없이 움직이는 전자빔으로 구성된다. 텔레비전의 화소는 전자빔의 강도에 따라 변화하므로 텔레비전 화면을 이루는 화소들은 제각각 다르게 켜지는 것이다. 즉 텔레비전의 영상은 한순간도 머물지 않고 끊임없이 지속적으로 움직인다는 것이다.²⁵⁾ 더욱이 텔레비전은 기계적 이미지 중에서 특이한 시간성을 보여준다. 텔레비전은 이미지의 제작과 송신과 수신이 동시에 발생한다. 즉 촬영과 영사의 시간 차이가 없다는 것이다. 이 모든 것이 중간 시간과 중간 거리가 없는 실시간 속에서 일어난다. 실시간 속에 이미지가 나타나고 사라짐은 어떤 서사의 압축도 허용하지 않는다.

서사가 과거 구전시대와 문자 시대에 서사적 의미를 신화 혹은 서사시 형태로서 집단적으로 보존하는 데 사용되었다면, 순간적

23) 심혜련, 『20세기의 매체철학』, 앞의 책, p.310.

24) 크리스티앙 메츠, 이수진 역, 『상상적 기표』, 문학과지성사, 2009, p.102.

25) 진경아, 『매체 미학과 영상 이미지』, 커뮤니케이션북스, 2014, p.64.

으로 나타나는 텔레비전의 이미지는 현재적 실제, 즉 재앙, 범죄, 전쟁, 사고 등 일상적인 사건을 단기적으로 보존하는 데 사용된다. 과거에는 현실을 인지하는 모든 공중은 목격자의 증거에 의존했지만, 텔레비전의 목격 증거는 사건 공간으로부터 분리되어 시간 속에서만 존재한다. 즉 실시간으로도 이미지의 신빙성을 보장받는다.²⁶⁾ 촬영의 시간과 재현의 시간은 일치하므로, 텔레비전은 현재를 그대로 포착하는 것이고, 시청자는 실시간으로 직접 실제와 접촉하고 있다는 느낌을 갖는다. 따라서 텔레비전은 사진과 영화의 경우에 시간적 거리로서 확인할 수 있는 재현을 넘어서고 있다고 할 수 있다. 텔레비전의 시간성은 영원한 현재성에 머무른다는 것이기 때문에 존재하는 것이 아니라 진행되고 있고 현실을 생산해 내면서 일어나고 있다.

이렇게 매체의 특성에 따라 다른 시간성을 갖게 되는데 디지털 이미지는 시간성의 도식이 적용될 수 없다. 디지털 이미지가 재현의 질서에서 벗어나 재현 대상과 무관해짐에 따라 그것이 과거의 대상을 보여주는 것인지, 현재의 대상을 보여주는 것인지는 관계가 없다는 것이다. 회화에서는 그 대상의 이미지가 어떤 방식으로 가시화되는지 알 수 있고, 사진은 기계적 장치의 개입으로 부분적으로만 알 수 있다. 그러나 디지털 이미지는 디지털 매체에서 어떤 원리에 의해 이미지가 가시화되는지 알 수 없다. 따라서 디지털 이미지는 규칙적이지도 않고 체계적이지도 않은 예측 불가능한 정보이다. 디지털 이미지는 매체/장치를 사용함으로써 직관적인 방식에서 정보로 변화하게 됨에 따라 물질성을 탈피하게 된다. 디지털 이미지는 이미지인 동시에 존재하지 않고 다만 알고리즘만이 존재할 뿐이다. 디지털 이미지는 프로그램 언어로서, 이것을 아날로그 방식으로 이해하기 위하여 특정한 방식으로 모니터에 가시화시킨 이미지이다. 따라서 디지털 이미지 단지 현상이며 그 실체는 수학적 정보이다.

텔레비전처럼 디지털 이미지의 시간성은 단일한 사건을 보여주

26) 김성재, 「기술적 형상의 미학과 새로운 매체현실」, 『매체미학』, 나남출판, 1998, p.80.

는 것이 아니므로 사건성이라 할 수 있다. 디지털 이미지의 수학적 코드는 프로그램에 저장되어 언제나 반복할 수 있고 지속적으로 재규정될 수 있다. 따라서 디지털 이미지는 실현된 사건이 아니라, 잠재적인 사건성이라는 시간성을 갖게 된다.

컴퓨터에 의해 매개된 디지털 이미지는 모핑 과정이나 조작자의 동작에 즉각적으로 반응한다. 그러나 조작자의 시간은 잠재적인 시간이 아니라 과거, 현재, 미래로 진행되는 반복 불가능한 시간이다. 따라서 디지털 이미지는 프로그램이 생성해 내는 이미지의 시간과 그것을 조작하는 관찰자의 시간, 이 두 가지의 조작의 순간성을 통해 잡종화되어 있는 시간성이다.

2. 디지털 이미지의 존재론

기존의 아날로그 사진 이미지가 시간의 순간을 포착하였을 때에는, 시간의 지속에서 벗어나게 된다. 이는 아날로그 사진 이미지가 현실 공간에서 만들어지는 방식으로 인해 대상과 이미지 간의 재현관계가 성립됨을 의미한다. 즉 기존의 아날로그 사진 이미지는 세계를 재현 이미지를 통해 세계를 표현할 뿐만 아니라 세계를 통제하고 변화시킬 수 있다고 믿었다. 즉, 아날로그 사진에서의 재현은 대상이나 사건을 지시하면서 실재하는 대상에 의존하고, 사진작가가 능동적으로 대상물을 매개로 하는 미디어다.

그러나 사진의 이미지들은 찍는 주체와 찍히는 대상으로부터 분리되어 독자적으로 세계를 구축한다. 즉 대상이 카메라에 포착될 때 남는 것은 사진 이미지이며 실재 대상과 주체는 모두 사라지고 흔적만이 존재한다. 사진 이미지 속에는 사진작가의 주체도 대상의 실재도 존재하지 않게 된다.²⁷⁾

키스 커팅햄(Keith Cottingham)의 사진 속에 재현된 소년은 가상의 형태이지 실존의 인물은 아니다. 그러나 그의 디지털 이미지에서 그것은 중요한 문제가 아니다. 왜냐하면, 대상의 존재는

27) 이진우, 『테크노 인문학』, 책세상, 2013, pp.93~95.



그림 4. Keith Cottingham, Fictitious
Portrait-Triplets, Digital Archival C-Print,
96.52 x 116.84cm, 1992

그것이 거기 존재했었음에 대한 증거가 아니기 때문이다. 그의 사진은 이미 존재하는 것의 재현이 아니라, 아직 존재하지 않는 것의 현시라 할 수 있다. 그것을 여전히 재현이라 부른다면 그것이 재현하는 현실은 다른 데서 찾아야 할 것이다.²⁸⁾

그는 사진이 사건을 재현을 재현하는 것이 아닌, 가상과 실재의 경계가 모호하게 됨을 보여주고 있다고 하였다. 즉, 디지털 사진 이미지는 현실과 실재 그리고 가상에 대한 이해를 변화시킨다는 것이다. 존재했으나 보이지 않았던 것들을 가시화 하는 단계를 넘어, 이제 존재하지 않았던 것들이 가시화되고 있으며, 현실 또한 가상으로 구현되기 때문이다.²⁹⁾ 따라서 컴퓨터로 만들어진 디지털 이미지는 우리 현실을 열등하게 재현한 것이 아닌 다른

28) 진중권, 앞의 책, p.109.

29) 심혜련, 앞의 책, p.206.

현실을 사실적으로 재현한 것이다. 즉 대상과의 아무런 연관성이 없는 이미지 생성을 하는 가상적 재현이라 할 수 있다. 따라서 디지털 이미지는 ‘부유하는 이미지’라 할 수 있다.

이처럼 가상으로서의 디지털 사진은 이전의 사진과는 달리 대상물, 즉 피사체를 요구하지 않는다. 디지털 이미지가 모델에 의한 것이라면, 모델은 현실에 존재하는 사물일지라도 대상을 모방할 수도 있고 안 할 수도 있다는 것이다. 따라서 지시체의 관계는 일의적이라고 할 수 있다.³⁰⁾ 결국, 사진의 본질이라 여겨졌던 지표성은 무의미하거나 사라져 버렸다. 이제 디지털 사진의 이미지는 기술적, 기호학적, 사회적 합성물이 되어버렸다. 따라서 디지털 정보의 기본적인 성질은 컴퓨터에 의해 쉽고 빠르게 조작될 수 있다. 디지털 이미지 기술에서는 이미지를 처리하는 과정이 가장 중심적인 역할을 한다. 디지털 이미지의 출현은 시각 세계의 사진적 구성에서 선형성을 드러내고, 사진의 객관성과 폐쇄성에 대한 생각을 해체한다.³¹⁾

디지털 사진의 이미지는 재현 대상이 없으므로 재현에 대한 근원적인 문제였던 실재와 재현물 사이에 변화가 생기게 되었다. 플라톤 이후로 전통적 예술에서 이미지는 실재에 대한 복사물이었다. 그러나 전통적 복사물로서의 이미지의 존재론은 더 이상 작용하지 않는다. 디지털 사진의 이미지는 더 이상 대상을 복사한 것, 즉 대상을 표상하는 것이 아닌 하나의 생성 이미지를 만들어내기 때문이다.

IV. 결론

지금까지 들뢰즈와 보드리야르의 시뮬라크르 개념을 중심으로 디지털 이미지의 존재론을 고찰하였다. 아날로그 사진 이미지는

30) 박성수, 앞의 책, p.47.

31) 윌리엄 미첼, 김은조 역, 『디지털 이미지론』, 아이비스 출판부, 1997, p.7.

존재하는 대상을 재현하는 방식으로 지시적인 요소를 가지고 있었다. 즉, 아날로그 사진의 재현적 이미지는 현실의 유사성에 근거를 두는 객관적으로 재현한 것이다. 이는 사진의 재현적 이미지가 여전히 시각중심주의에 머물고 있다는 것을 의미한다. 그러나 디지털 사진 이미지는 단순히 기술의 발전이 이루어낸 이미지가 아니라 기존 사진 이미지의 존재론에 위기를 가져왔다. 디지털 사진 이미지는 본래 시뮬라크르적 성격을 가지고 있을 뿐 아니라 새로운 형태의 미학적 가치를 창출해 내고 있다. 시뮬라크르로서의 디지털 사진 이미지는 플라톤이 구분해 놓은 원본과 복사물의 구분을 파괴하고, 원본의 우위를 강조하는 기존의 재현 개념을 전복시켰다. 예술은 언제나 동일성의 차원에 있는 원본적 대상에 대한 재현을 통해서 감상자로 하여금 표상된 대상을 재인식 하는 것이 아닌, 감각을 통해 느끼는 자와 느껴지는 자의 동일성에 접근하는 것이다. 이러한 차이들을 함축하고 있는 특이성들은 계열화되어 존재하며, 힘과의 관계 속에서 이질적인 계열간의 특이성들의 자리바꿈은 시뮬라크르 세계를 구성한다.

예술은 그 자체로 이러한 이질적인 계열로 구성된 시뮬라크르이다. 그러므로 현대 예술작품의 특징은 동시에 여러 이야기를 펼치는 것, 탈중심적이고 발산하는 계열과 다양한 관점들에 있다고 말할 수 있다. 시뮬라크르로서의 현대 예술은 동일성으로서의 재현이 아닌 비재현을 통해 생성을 드러내야 할 것이다. 이러한 디지털 사진의 비재현적 이미지는 끊임없이 타자를 끌어들이므로써 중심을 해체하고 실재의 고유성을 상실하게 만든다. 물론 디지털 이미지가 기존의 고정관념을 흔드는 환기적 힘을 가진다는 장점에도 불구하고 표피적이고 냉소적이라는 부정적 이미지를 갖는다는 것도 사실이다. 그럼에도 불구하고 기존 아날로그 사진의 재현 이미지가 가졌던 폐쇄성을 파괴시킨다는 장점을 가지고 있다.

시각예술에서 실재의 충실한 모방으로서의 재현개념을 대체하는 것으로 제기된 시뮬라크르는 탈근대 시각예술의 존재론으로 작용할 수 있을 것이다. 더 나아가 시각예술은 실재의 재인식이

아닌 감각적 존재라는 사실을 환기시킴으로써 그것의 해석 가능성을 확장하는 데 의미가 있을 것이다.

참고문헌

단행본

- 김상환, 『해체론 시대의 철학』, 문학과 지성사, 1996.
김성재 외, 『매체미학』, 나남출판, 1998.
김원방, 『몸이 기계를 말하다』, 예경, 2014.
박명진, 『이미지 문화와 시대 쟁점』, 문학과 지성사, 2013.
박성수, 『디지털 영화의 미학』, 문화과학사, 2001.
박영옥, 『보고 듣고 만지는 현대사상』, 바다출판사, 2015.
박영옥, 『매체, 매체예술 그리고 철학』, 향연, 2009.
심혜련, 『사이버 스페이스 시대의 미학』, 살림, 2011.
심혜련, 『20세기의 매체철학』, 그린비, 2013.
이정우, 『시플라르크의 시대』, 거름, 2002.
이진우, 『테크노 인문학』, 책세상, 2013.
전혜숙, 『20세기 말의 미술』, 북코리아, 2013.
진경아, 『매체 미학과 영상 이미지』, 커뮤니케이션북스, 2014.
진중권, 『이미지 인문학 1』, 천년의 사상, 2014.

번역서

- 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
로널드 보그, 이정우 역, 『들뢰즈와 가타리』, 새길신서, 1995.
롤랑 바르트, 김웅권 역, 『밝은방』, 동문선, 2006,
윌리엄 미첼, 김은조 역, 『디지털 이미지론』, 아이비스 출판부, 1997.
장 보드리야르, 하대완 역, 『시플라시옹』, 민음사, 1995,
질 들뢰즈, 이정우 역, 『의미의 논리』, 민음사, 1998.
크리스티앙 메즈, 이수진 역, 『상상적 기표』, 문학과지성사, 2009.

ABSTRACT

A Study on Ontology of Digital Photo Image Focused on a Simulacre Concept of Deleuze & Baudrillard

Gwon, Oh-sang

The purpose of this thesis is to examine ontology of digital photo image based on a Simulacre concept of Gilles Deleuze & Jean Baudrillard. Traditionally, analog image follows the logic of reproduction with a similarity with original target. Therefore, visual reality of analog image is illuminated, interpreted, and described in a subjective viewpoint, but does not deviate from the interpreted reality. However, digital image does not exist physically but exists as information that is made of mathematical data, a digital algorithm. This digital image is that newness of every reproduction, that is, essence of subject 'once existing there' does not exist anymore, and does not instruct or reproduce an outside target. Therefore, digital image does not have the similarity and does not keep the index instruction ability anymore. It means that this digital image is converted into a virtual area, and this is not reproduction of already existing but display of not existing yet. This not-being of digital image changes understanding of reality, existence, and imagination. Now, dividing it into reality and imagination itself is meaningless, and this does not make digital image with technical improvement but is a new image that is basically completely different from existing image.

Eventually, digital image of the day passes step to visualize an existent target, nonexistent things have been

visualized, and reality operates virtually. It means that digital image does not reproduce our reality but reproduces other reality realistically. In other words, it is a virtual reproduction producing an image that is not related to a target, that is to say Simulacre. In the virtually simulated world, reality has an infinite possibility, and it is not a picture of the past and present and has a possibility as the infinite virtual that is not fixed, is infinitely mutable, and is not actualized yet.

Key Words: simulacre, representation, index, ontology, the virtual

권오상
청주대학교 강사
(28753) 청주시 상당구 수영로 328. 201-504
vincentgwon@gmail.com

논문투고일 : 2018.05.01.

심사종료일 : 2018.06.14.

게재확정일 : 2018.06.14.