

전자매체예술에서의 '환상적' 측면에 대하여:

바르트, 프로이트, 리오타르를 경유한 접근

김 원 방*

- I. 여는 말
- II. 앙드레 마송에 대한 롤랑 바르트의 읽기 혹은 회화의 비현실적, 탈장소적 차원
- III. "한 아이가 매를 맞는다" - 환상에 대한 프로이트와 리오타르의 분석
- IV. 환상개념과 전자매체예술
- V. 맺는 말

I. 여는 말

본고의 중심개념인 '환상' (fantasme)은 시각예술의 한 장르적 특성이나 주제론적 특성을 의미하는 개념이 아니다. 그것은 신체적 주체가 외적인 대상(예를 들어 예술작품이나 스크린에 투사된 영상)을 경험하는 하나의 방식 또는 상황을 의미하는 개념이다. 넓은 의미에서 그것은 '실증적 경계를 지닌 장소'의 개념을 부정한다는 점에서 '탈 장소성'의 개념과도 연관을 맺는데, 여기서 탈 장소성이란 표현은 장소와의 관련성을 포기하거나 초월한다는 의미가 아니라 '장소의 확장적 운동' 혹은 '장소의 모호성과 편재성'의 의미에 가깝다.

환상성과 탈 장소성의 개념은 둘 다 경험적 주체(관객)와 그리고 경험적 대상(작품) 사이에 비록 모호하지만 분명히 발생하는 '조건' 혹은 '사건'의 특성을 규정하고 기술하려는 개념이다. 그런 의미에서 환상의 개념은 뒤상과 브랑쿠지를 비롯한 아방가르드적 예술들, 문학텍스트 읽기, 사이버문화 등의 영역에서 그 다양한 선례들을 찾아볼 수 있으며, 특히 가상성을 수반하는 전자매체예술은 과거의 물질적 매체에 기반한 예술들에 비교해 볼 때 환상성을 예술작품의 새로운 패러다임으로 두

* 홍익대학교 강사

드러지게 예시한다고 생각된다. 따라서 환상의 개념을 특정한 장르에 속하는 속성으로서가 아니라 작품의 구조분석을 새롭게 개시하게 하는 하나의 방법론일 수 있다고 추정하고 이에 대한 기본적인 탐색을 시도하는 것이 본 논문의 목표이다.

II. 앙드레 마쑈에 대한 롤랑 바르트의 읽기 혹은 회화의 비현실적, 탈장소적 차원

환상개념에 대한 용이한 접근을 위해 그에 밀접히 연관되는 개념인 '탈 장소성' 혹은 '비 장소성'이라는 개념을 일시적으로 경유해보자. 우리가 하나의 그림을 감상할 때, 혹은 문학 텍스트를 읽어 나갈 때 그 작품의 '장소'는 어디인가? 만약 우리가 물리적, 물질적 개념에 입각해서 본다면, 달리 말해 예술적 체험의 한계를 단지 작품의 '내부' — 이 '내부'라고 하는 미묘한 표현의 허구적 성격에 유의하자 — 에 한정하고, 경험하는 관객이 처해있는 가변적 시공간의 특성이나 몸, 문화적 특수성은 예술작품의 '본질적' 경험으로 간주될 수 없다는 관점에 입각해본다면, 이 경우 모든 예술작품은 자기만의 '초월적'이고 '순수한' 경험영역을 가지고 있다는 결론을 피할 수 없을 것이다. 그러한 '순수한 영역'은 작품과 관객(독자) 사이의 육신적이고 내밀한 연루관계를 통해서가 아니라, 단지 순수한 소통(communication)과 수용(reception)의 영역일 뿐이다.

이와 관련하여 롤랑 바르트(Roland Barthes)의 텍스트와 이미지의 독해의 특징에 대한 언급은 문학은 물론 시각예술의 읽기를 단지 관념적 읽기와 수용의 한계 너머로 진전시킨다는 점에서 매우 시사적이다. 그는 '읽기'의 행위를 순수한 관념이나 기의(signifié)의 포착과 수용과정(즉 커뮤니케이션)으로서가 아니라, 읽는 주체의 육신적 현존재가 직접적으로 개입되는 매우 가변적이고 역동적인 과정으로 간주한다. 초현실주의 작가 앙드레 마쑈(André Masson)이 서체(calligraphy)를 응용하여 그린 후기의 회화들에 대해 바르트는 다음과 같이 말한다:

마쑈는 우리로 하여금 글쓰기의 진실이 결코 그 메시지의 전달이나, 보편화된 의미의 전달시스템 속에 있지 않으며 (...) 지금 힘을 가하고 흔적을 그리고

1) Roland Barthes, "sémiographie d' A.Masson", L'obvie et l'obtus - Essai critiques III, Paris, Ed. du Seuil, Collection "Tel Quel", 1982, p.143

운동해 나가는 손에 있음을, 즉 심장박동이 뛰는 몸(즐기는 몸)에 있음을 분명히 보여준다. 이점은 바로 색채가 단지 자신과 분리되어 있는 그 어떤 문자적 형상을 위한 바탕(fond)으로서가 아니라, 충동이 표현되는 충만한 공간으로 이해되어야 하는 이유이다. 글쓰기에 있어서 (특히 마쑥의 기호그림 [sémiographie] 작업에서 전형적인데) 만일 그 무엇인가가 '소통'(communiqué)된다면 그것은 '계산'이나, '이성' (어원적으로는 양자가 같은 것이다)이 아니라, 욕망인 것이다.¹⁾

즉 바르트에 의하면 회화는 소통적, 이성적이라기보다는 육신적인 것이다. 그것은 충동과 욕망, 심장박동이 뛰는 몸(즐기는 몸)의 모호한 운동 속으로 회화의 존재론적 차원을 옮긴다.²⁾ 마쑥의 기호그림은 우리를 기호의 본래적 기원 같은 것으로 보다는 우리의 몸으로 이끌고 간다는 것이다. 마쑥의 작품은 그 혼한 형태(forme)가 아닌, '형상'(figure)을 실현하는 작업이 된다. 바르트는 여기서 '형상'을 "이미 증발해버린 형상의 흔적으로서의 몸짓과, 자신의 몸을 통해 붓을 한창 놀리고 있는 서예가의 몸짓, 이 두 가지 기표의 중첩"으로 설명한다. 이는 마쑥의 그림을 바라볼 때 우리 눈앞에 펼쳐진 가시적 흔적은 물론, '진행 중인 운동으로서의 일종의 「비가시적 기표」를 놓쳐서는 안된다는 뜻이기도 하다. 바르트는 마쑥의 그림이 바로 이러한 '읽을 수 없음'을 통해 역설적으로 글쓰기의 진정한 진실을 드러낸다고 본다. 그

2) 바르트의 기호학이론에서 기호란 것이 기본적으로 소통이론적 한계를 넘어가는 관점에서 논구됨은 이미 잘 알려져 있다. 예를 들어 그의 'text' 개념은 그러한 기호학적 입장을 잘 함축하는 개념이다. 즉 그는 텍스트를 '해독의 지연'으로서 본다는 점, 그리고 텍스트는 '구조'(structure) 이상의 것이며, 그것은 독해를 위한 기호의 구조를 새로이 창출하고 지속하는 구조화함(structurant)에 더욱 관련이 있다고 말한다. 소위 '언어학적, 기호학적 접근'이라는 것은 종종 몸과 충동(pulsion, drive)의 영역을 자신의 명부(registre)에서 누락시키는 우를 범하는 것 같다. 방금 인용된 바르트의 원전에서 바르트는 다음과 같이 서구의 기호학적인 이해, 좀더 엄격히 말하면 기호에 대한 이성중심주의적 편견을 비판한다. "사실, 우리가 표의문자를 거부해 온 사실은 곧 서구문화에 있어 우리가 지속적으로 몸짓(geste)에 대해 말(parole)의 지배를 기도해왔다는 것을 의미한다. 그 이유는 정말로 기념비적이라 할 우리의 역사와 관련이 있는데, 글쓰기라는 것이 분절된 언어의 전사(轉寫/transcription)에 지나지 않는다고 믿으며, 이를 과학적으로 지지하고 입증하는 것이야말로 우리의 관심사였다고 할 수 있다. 그리고 이러한 일련의 과정을 통해서 사라져버리는 것이 있다면 그것은 바로 몸이다". 같은 책, p. 144. 기호의 이해에 있어 신체성의 누락에 대한 가장 강력한 비판자로서는 단연 장-프랑수아 리오타르(Jean-Francois Lyotard)를 들 수 있는데, 그는 주저 『Discours, Figure(형상,답문)』을 비롯한 그의 저서 도처에서 그러한 '몸의 누락'의 중요한 전례로서 페르디낭 드 소쉬르(Saussure)의 '기표/기의'에 기반한 이원론적 구조언어학을 지목하여 강하게 비판하고 있다.

것은 의도적으로 독해불능을 만들어내고, 그럼으로써 “소통(혹은 해독가능성)이라는 상상적 차원으로부터 글쓰기적 충동을 분리해 낸다”.³⁾

마쉴에 대한 바르트의 비평으로부터 우리는 그가, 예술작품을 단지 주어진 객체로서가 아니라, 예술작품과 그리고 이것을 바라보고 경험하는 관객 사이의 '원격적이고 역동적인 접속'이라는 하나의 새로운 '차원'을 부각시키고 있음을 알 수 있다. 그것은 회화를 단지 그려진 결과(흔적)로서가 아니라, 흔적과 경험적 주체 사이의 신체적 대화, 그리는 자아와 화면사이에서 바로 지금 발생하는 원격적이면서도 신체적인 연루행위를 주목하는 것이다. 여기서 캔버스 화면은 분명 오브제가 아닌, 영상 스크린, 그것도 참여적이고 인터랙티브한 예술작품에서의 스크린에 근접하는 양상을 띄게 된다. 캔버스가 '대상성'(objecthood)을 떠나, '스크린'의 조건에 접근한다는 것, 그것은 작품의 경험이 탈 장소화, 탈 대상화함으로써 '현실의 조건'을 떠남을 의미한다. 즉 자신의 신체적 감각과 욕망으로 그려내는 꿈이나 환상(fantasme) 혹은 '백일몽'의 조건에 근접한다는 것이 된다. 여기서 한 장의 그림은 그 자체가 주체와의 협동적 관련 속에서 작동하는 하나의 '장치'(dispositif, device)로서 기능하게 된다. 이러한 장치개념은 작품에 대한 대상주의적, 시각중심주의적 접근을 기본적으로 넘어선 것으로서 넓은 의미의 테크놀로지 개념과도 밀접한 관련을 맺는다.

이러한 인지적(perceptual) 혹은 계슈탈트적 '회화-대상'이 아닌, '회화-장치'에서의 탈 실제성, 탈 장소성은 마쉴의 경우에서 보았듯이 이미지(스크린)와 관객의 관계를 설명하는 '가상/실제'라는 전통적 이항대립을 와해시킨다. 그럼으로써 가상이란 오직 관객의 실제적, 육신적 현존을 통해서만 불안정하고 가변적으로 재구성되는 영역이며, 나아가 대상과 주체 사이의 매우 유동적이고 역동적인 접촉면 이리라는 생각으로 우리를 이끌고 간다. 이러한 '원격 접합'의 상황은 단순한 텍스트의 독해와는 본질적으로 구분되는 상황이다. 우리가 바르트의 마쉴에 대한 논평에서 특기해야 할 점을 요약하자면, 기호에 대한 독해에서 몸이 개입된다는 것은 곧 독해 자체가 비 현실화하고, 환상적이라고 할만한 조건으로 근접해간다는 점이다. 즉 '몸과 환상', 이 양자는 매우 밀접히 연관되어 있는 개념으로서, 동일한 것의 양자가 아닌가 하는 가설을 상정하게 해준다. 일단 이러한 '환상적 독해'의 상황의 중

3) 같은 책, p. 144.

요 특징과 의미를 몇 가지로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 그것의 상황성은 주체가 스크린(캔버스가 아닌)을 응시하고 있다는 '스크린 앞에 선 주체의 상황', 혹은 앞서 말했듯이 주체와 스크린(회화)사이의 충돌을 경유한 신체적 원격접속이 작동한다는 점에서 '회화-장치'의 개념으로 요약될 수 있을 것이다. 이것은 주체가 허구적 이미지에 의해 매료되어 있는 상태, 주체와 '상상계적 이미지'(혹은 imago)를 마주보고 있는 상황, 또는 거울 속의 반사이미지에 '매혹'(fascination)되어 있는 어린아이의 상황이라고 할 수 있다. 여기서 주체와 스크린의 관계는 단순한 병치나 대응, 분리가 아니라 양자간의 쌍 방향적이면서도 동시적인 중첩, 교환이 일정 부분 발생하는 상황인데, 이러한 회화-장치의 상황에서는 '주체가 회화를 바라본다'고 하는 능동태와 '주체가 회화에 의해 바라보여진다'라고 하는 수동태의 두 가지 양태가 동시적으로 수반한다.⁴⁾

둘째, 인식론적 측면에서는 이러한 '회화-장치'적 양상으로부터 '회화-환상'이라고 하는 새로운 관계를 설정해 볼 수 있으며 이것은 근대적 시지각 모델에 입각한 설명과는 전혀 상이한 것이다. 마쑹의 경우에서 보면, 회화작품은 현실의 한 메타담론으로 설명되거나, 현실 속의 한 대상으로 한정되지 않는다. 대신 주체와 대상(회화)이 상호 연루되고 공유하는 순간 불안정하게 작동하는 주체적 영토의 확장, 누출 같은 '흐름과 운동의 감각'이 회화의 존재론을 차지한다. 즉 화가의 손놀림과 캔버스가 서로 접촉하듯이 주체와 화면이 맞닿아 있는 그런 영역 혹은 순간인 것이다. 따라서 그것은 현실과 비현실, 주체와 대상의 접촉면 같은 것으로 상정해 볼 수 있다. 이러한 관점은, 환상을 무엇보다도 현실세계와 대상을 배제하는 것이 아니라, 오히려 그것들을 모호하게 포섭하면서도 빗나가는 탈주 또는 잉여의 차원으로 이해하는 것이다. 나아가 환상은 그 자체가 엄연히 현실세계의 한 존재양상 - 마쑹의 서체그림이 대상이면서 동시에 하나의 수행(performance)의 장치이듯이 - 이라고도 말할 수 있다.⁵⁾

4) 가상현실이나 사이버스페이스의 경험과 관련하여 이야기되는 '몰입'(immersion)의 상황도 그러한 두 가지 양태의 중첩의 관점에서 접근될 수 있다. '스크린 앞에 선 주체의 상황', 가상현실의 중요쟁점인 '몰입'의 문제, 그리고 이것이 비디오아트 및 가상현실에서 어떻게 나타나는가에 대한 정신분석학적, 문화비평적 접근으로서 본인의 줄고를 보라 : 「거울 앞에 선 주체: 전자매체예술에 있어 주체개념」, 계간 미술과 담론, 1996. 10. 그리고 「가상공간의 매혹의 힘, 그리고 새로운 인문학적 지평을 향하여」, 한양대학교 인문학연구소 심포지엄 논문집, 2002.

5) 이러한 의미에서의 환상은 '비현실'(the unreal)이라는 개념과 상통하는 것으로도 이해해 볼 수 있다. 만약 비현실이란 것을 단지 '현실이 아님'(non-real), 실제에 대한 지속적 부정의 운

III. “한 아이가 매를 맞는다”

- 환상에 대한 프로이트와 리오타르의 분석

우리는 여기서 이러한 '환상적 작품모델'에 대한 논의가 특히 르네상스 이후의 예술을 지배해온 전통적 시각모델을 근원적으로 폐기하는 방향으로 나아가고 있는 것임을 알 수 있다. 유럽의 경우 19세기 후반부터 급속도로 발전한 자연과학 및 기술의 영향 특히 영화의 발전으로 인해 시각예술은 일종의 '보는 장치'로서의 영화적 경험 모델을 따라가게 된다. 조나단 크래리(Jonathan Crary)나 로잘린드 크라우스(Rosalind Krauss)의 이론적 분석은 그러한 시각적 패러다임의 변화를 주제로 다룬 중요한 연구들이다.⁶⁾

우리가 '환상'과 '장치'의 특징을 좀더 분석하면 이것이 오늘날 인터랙티브 기술과 가상현실기술을 응용한 예술작품의 구조를 설명하는 모델로 응용될 수 있는 단서를 많이 발견하게 된다. 이러한 모델의 구축을 위해 이제 기술하려는 바는 프로이

동, 현실의 차연 같은 것으로 간주한다면 말이다. 필자는 르네 마그리트(René Magritte)의 소위 “창문 그림들”같은 것을 그러한 ‘비현실’, 그리고 내가 지금 논의하고 있는 ‘환상’과 직결되는 사례라고 본다. 마그리트의 창문그림은 비현실을 실제(the real)에 대립되고 분리된 별도의 영토가 아니라, 실제로부터 분화되지 않은 채, 결정불능성과 모호함으로 남아있는 영역으로 나타낸다. 그것은 현실로부터 격리된 순수한 상상적 세계의 모습이 아닌 ‘현실 그 자체’의 변질 혹은 발작의 운동 같은 것이다. 그런 의미에서 비현실과 환상은 ‘현실의 부재’가 아니라 ‘현실 속의 유희(play)’로서, ‘현실의 부정’(negation)이 아니라 ‘현실에 대한 위반(transgression)’으로서 정의된다. 이에 대한 상세한 논의는 줄고「비디오의 비현실적 시간, 혹은 시간의 발작」, 〈Unreal Time Video-유럽과 한국의 비디오아트 전〉 도록, 미술회관, 2001. 9를 보라.

- 6) 크래리의 연구들은 19세기말-20세기 초 영화의 태동기에 프랑스와 독일을 중심으로 발명된 시각장치(zootrope, Phenakistiscope, Praxinoscope 같은 ‘optical device’)들이 근대시각문화와 예술에 미친 영향을 다루고 있다. 이에 관해서는 크래리의 잘 알려진 주저 *Technique of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century* (Cambridge: MIT Press, 1992) 그리고 *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999)를 보라. 특히 이러한 주제에 있어서 시각적 경험 내부에 신체적 충동의 측면을 내포시키려는 관점을 현대미술의 경우를 통해 입증하려는 시도는 로잘린드 크라우스의 경우가 가장 주목할 만 하다. Rosalind Krauss, “The Im/Pulse to see”, in Hal Foster(ed.), *Vision and Visuality* (Seattle: Bay Press, 1988); *The Optical Unconscious* (MIT Press: 1993) 그 중 특히 part 5, 그리고 Yves-Bois Bois와의 공저인 *Informe: mode d’emploi* (Paris: Centre Georges Pompidou, 1996) 이 중에서 특히 “Moteur” 부분은 뒤샹의 「빈혈증 영화」(Anmic cinema)나 브루스 나우만(Bruce Nauman)의 초기 비디오퍼포먼스, 그리고 쿠벨카(Kubelka)의 실험영화의 특성을 시각중심주의의 한계를 벗어나 관객의 신체적, 생리학적 박동(beat)에 연관지어 논하고 있다.

트가 분석한 바 있는 “한 아이가 매를 맞는다”라는 환상, 그리고 이러한 환상에 있어 ‘주체와 대상’ 개념의 모호하고도 이중적인 위치와 상호간의 전복과정 등에 대한 장-프랑수아 리오타르의 매우 면밀한 추가적 분석이다. 본 논문에서는 일단 기본적인 탐색의 수준에 머무를 것이지만, 환상의 작동구조에 대한 리오타르의 이론은 가상 현실과 인터랙티브 예술의 경험구조에 대한 뛰어난 모델을 제시해 준다고 생각된다. 여기서 환상은 여러 복수적인 형태들과 의미들, 쌍방향적 작동양상을 지닌 일종의 ‘덩어리’ (bloc) 혹은 ‘모체’ (matrice)로서 규정되는데, 이러한 관점은 작품 내부로의 몰입과 탈몰입(각성), 주체의 다중적 위상 등을 특징으로 하는 전자매체예술의 속성에 밀접히 연관된다.

프로이트는 “한 아이가 맞는다”라는 환상을 4명의 여자와 2명의 남자의 6개 사례를 중심으로 연구⁷⁾한 바 있으며 리오타르의 분석은 프로이트의 분석에 있어 형상적(figural) 담론적(discursive) 특성들을 심층적으로 분석한 것이다. “한 아이가 맞는다”라는 환상은 이들 피분석자(환자)들에게 있어서 매우 높은 빈도로 반복되는 환상들이었다고 프로이트는 보고한다. 환자들은 그러한 “환상의 재현이 정점에 이르렀을 때 거의 규칙적이라 할 정도로 자위적(onanistic, 따라서 성기적[genital]인) 만족감이 뒤따른다”라고 프로이트는 보고하고 있다.⁸⁾ 환자가 행하는 진술에 있어 “매맞는 아이는 누구인가? 이 환상의 주체인가? 아니면 제 3자인가? 항상 같은 아이가 맞는가? 아니면 다른 아이도 맞는가? 아이를 때리는 사람은 누구인가? 어른인가? 어른 누구? 혹은 아이가 자신이 다른 아이를 때리는 장면을 환상으로 떠올린 것인가?...” 등등의 여부는 매우 불확실하다. 단지 분명한 사실은 “아이가 맞고 있다”는 사실일 뿐이다.

7) 프로이트의 원전은 <<Ein Kind wird Gerschlagen>>, Beitrag zur Erkenntnis dere Entstehung sexuellen Perversionen (1919). 아이가 매를 맞는 시간대는 환상 속에서 항상 현재 시점으로 표현된다(Un enfant est battu / A child is being beaten). 여기서 3개의 사례는 강박신경증의 경우이고, 하나는 히스테리, 그리고 신경쇠약, 6번째는 프로이트가 무슨 증상인지 말하지 않았다. 일단 처음에 떠오르고 나서는, 그 다음 강박충동적으로 반복되며, 여기에는 격렬한 수치감이 뒤따르게 되는데 이것이 이 환상의 고백을 가로막는 저항적 장애물 역할을 한다. 그러한 환상이 처음으로 나타나는 때는 약 5 - 6세 경이다. 프로이트는 오직 여성들의 사례들에 대해서만 기술하고 있다. 이를 새롭게 분석한 리오타르의 원전은 Jean-Francois Lyotard, *Discours, Figure* (Paris: Ed. Klincksieck, 1978) 중에서 p. 327-354. “Fiscours figure, l'utopie du fantasme”.

8) Ein Kind..., p. 197. Lyotard, 위의 책 p. 329.에서 재인용.

프로이트에 의하면 “한 아이가 맞는다”는 평이한 진술방식이 실은 그것이 압축하고 은폐하고 있는 3가지 층위의 서로 다른 의미들로 구축되어 있는 것이라고 한다. 환자는 단지 서술적 제3자의 입장에서 “한 아이가 맞는다” 라고 자신의 환상을 진술(énoncé)할 뿐이지만, 프로이트에 의하면 그 진술에는 그에 이미 선행하는 두 가지 국면이 억압된 상태로 내포되어 있다. 환자에 의해 언어적으로 가시화하지 않은 제 1 국면은 “아버지가 아이를 때린다”, 제 2 국면은 “내가 아버지에게 맞는다”. 그리고 환자가 진술하는 바 “한 아이가 맞는다”라는 진술은 제 1 국면과 제 2 국면을 경유하여서만 성립되고 언어화되는 마지막 제 3 국면이라는 것이다.⁹⁾ 이러한 에로틱한 환상에 결합된 감정은 제 1국면의 경우에는 ‘질투에 대한 만족감’이다. 여기서 때맞는 아이는 ‘다른 아이’ (혹은 형제자매)이며, 따라서 “아버지는 나만을 사랑한다”는 것이 그 욕망의 내용으로 요약된다. 반면 제 2, 제3국면에서는 성애적 흥분이 수반된다.¹⁰⁾ 프로이트는 이 세 가지 국면의 의미는 모두 다 회열(jouissance)라고 단언한다. 단 충동의 내용(contenu pulsionnel)에서만 차이가 날 뿐이다. 제 1국면은 새디즘적 충동을, 제 2국면에서는 매저키즘적 충동을 내용으로 한다. 그리고 제 3국면은 “새디즘적 형태(forme)를 띄고 있지만 그로부터 결과하는 만족은 매저키즘적인 것이다”라고 말한다.¹¹⁾ 프로이트에 의하면 제1국면에서는 아버지를 향한 사랑은 스스로 ‘납근(아버지)이 되려는’ 강한 새디즘적 요소를 병행한다. 그리고 제 2국면에서는 이에 대한 ‘매저키즘적 역전’(renversement)이 일어난다. 그리고 제 3국면에서는 모든 주체(환자)가 현존했던 흔적들이 완전히 사라져버린다. 단 이 3가지 국면을 통해서 변함없는 ‘항상적 요소’(invariant)가 하나 있다면 그것은 오직 ‘때림’(battre)의 행위라는 것이다.

여기서 리오타르는 이 모든 것들이 ‘환상적 집적물’(bloc fantasmatique)을 형성하며, 그러한 집적물은 다중적 충동과 형태들, 담론들이 발생하는 원천으로서의

9) Lyotard, 같은 문

10) Lyotard, p. 330. 프로이트는 여기서 ‘맞는다’는 것이 동시에 ‘맞으며-쓰다듬어지는’이라는 의미로 해석한다(geschlagen-geliebkost). 그리고 그러한 ‘때림-애무’의 대상이 실은 어린 여자아이의 클리토리스라고 추정한다. 따라서 그러한 진술은 심층적 측면에서는 자위행위에 대한 고백을 내포하고 있다는 것이다. 프로이트는 이러한 환상이 아버지에 대한 근친상간의 욕망이며, 환상의 제 1국면은 실은 그러한 그러한 욕망의 연출이며 동시에 위장(travestissement)이라고 본다.

11) Lyotard, p. 331.

'형상-모체' (Figure-matrice)라고 정의한다. 그리고 그러한 충동적 집적물의 작동(operation)의 기제를 밝혀내는 것이 중요한 과제라고 말한다. 그것은 두 개의 상이한 작동과정을 내포하고 있는데, 첫 번째 작동은 환상의 제 1국면을 제 2국면으로 변환시키는 것이고, 두 번째 작동은 제 2국면을 제 3국면으로 변환시키는 것이다. 프로이트에 의하면, 첫 번째 작동은 '퇴행' (régression)이고, 두 번째 작동은 '억압' (refoulement)의 과정이다.¹²⁾ 리오타르는 이러한 것들이 서로 시공간 상의 서열이 없이 하나의 혼성적 덩어리로서 존재한다고 말한다. 같은 맥락에서 이미 프로이트는, 무의식이 오직 한 개의 시간과 한 개의 양상(modalité) 밖에는 모른다고 이야기한 바 있는데, 그것은 '현재' 및 '선언적 양상' (assertif, declarative)이다. 무의식의 모든 형성은 항상 동시대적(contemporaine)이며, 강한 강도, 동일한 투여를 통해 이루어진다. 따라서 무의식 공간에서의 공간들이란 별도로 분리된 공간들이 아니다. 만약 하나의 심적 에너지의 투여가 한 영역을 점유할 경우 이것이 또 다른 투여에 의해 밀려나지는 것이 않는다는 것이다.¹³⁾

환상의 여러 국면에 있어 변화하는 주체의 위상('가학적-피가학적' 간의 변환 혹은 동시성)은 시각적인 측면에서는 다음과 같은 특이한 양상들을 수반한다. 환상의 제 1국면(즉 남근이 되려는 욕망의 국면)에 의해서 주체(환자)는 아버지의 역할로 위장하여 무대 위에 올라설 수 있고, 동시에 두 번째 욕망은 그 다음에 이어질 제 2국면에서 매맞는 아이의 '피학대적-항문적'인 역할에 들어갈 준비를 하게 된다. 두 가지 욕망은 모두 다 '때린다'라는 행위의 덩어리로 집적된다. 하지만 제1국면의 경우 중요한 점은, "환상의 주체(le sujet fantasmant)는 재현되지 않는다"는 점이다. 그는 눈에 보이는 가시성 쪽에 있는 것이 아니라, 구경꾼처럼 자신을 숨긴다. 따라서 그는 무대 밑에서 아버지 역할을 조종하고, 또 동시에 관람석에서 박수를 치는 것이다. 그리고 최종적으로 환자가 이를 언어화(verbaliser)할 때는 환자의 주체는 구경꾼의 위상을 갖춘다(즉 "한 아이가 맞는다").¹⁴⁾

그 다음으로 환상의 제 2 국면에서는 '언어화' (verbalisation)가 수행되지 못한다. 대신 이 제2국면은 '재현의 연출'에 관하여서는 아주 새로운 면모를 보인다. 주

12) p. 334.

13) p. 338.

14) p. 344.

체는 스스로 무대에 올라가 매를 맞는다. 제 3자는 사라진다. '아버지에의 동일시'는 남근을 소유하면서도 동시에 이 때문에 처벌받으려는 양가적 욕망으로 덮여져 있다. 우리는 여기서 “'무의식의 이미지화된 재현' (representation imagée inconsciente)의 의미를 이해할 수 있다. 즉 여기서 주체는 자신이 바라보는 것을 바라보지 못한다. 반면 국면 1과 3에서는 자신이 무대를 응시하는 것을 바라본다. 그런데 재현이란 것에 대해 볼 때, 환자가 자신이 바라보는 것을 보지 못한다면, 결국 그 주체는 자신이 어떤 무대 위에 있는지 알 수 없는 그런 장소에 있다고 할 수 있다. 제 2국면에서는 주체가 사실 희생자(victime)이며, 무대가 어디에 있는지 자문하게 된다. 왜냐하면 이 무대를 바라 볼 사람이 없기 때문이다. 그럼에도 불구하고 주체는 분명 그 곳에 엄연히 있다, 단 길을 잃은 방식으로 말이다. 따라서 이러한 상황에서 재현이란 '몽상적' (onirique)이다. 오직 카우치 위의 주체만이 이러한 일련의 (언어적)구축 이후에야 비로소 자신이 이러한 연극의 한 위상을 점유하고 있었음을 알게 될 뿐이다”¹⁵⁾

제 1국면과 제 3국면에서 주체는 드라마 밖에서 자신을 발견한다. 즉 일종의 거울반사적 이중화의 과정이 있다는 것이다. 카우치 위의 주체는, 어린이(제 1국면에서는 형제나 자매, 제 3국면에서는 소년+자아)가 매맞는 장면을 바라보는 주체(어린이)를 다시 바라본다. 이러한 이중화는 언어화가 가능한 국면과 일치한다. 무대와 의 거리(distance)는 일종의 의미화(signification)의 기능을 허용한다. 즉 언어적 진술(énoncé)을 가능케 한다는 말이다. 반대로 제 2국면에서처럼 내 스스로 무대 위에 있을 때 나는 무슨 일이 일어나는지 말할 수 없다. 결국 퇴행(제1국면에서 제 2국면으로의 변환)은 제 3국면에서 가능했던 언어적 도상적 재현자들을 극도로 해체시킨 나머지, 욕망에 의해 만들어진 기호들은 더 이상 전의식(préconscient)이 인지할 수 있는 조건을 넘어서게 되며, 더 이상 해석할 여지가 거의 모두 사라지게 된다. 그런 의미에서 환상의 집적물에 있어 '아버지(혹은 남근)가 되려는 충동'과 '아버지를 가지려는 충동'은 함께 동시에 주어진다. 심적 투여는 동시적으로 성기-남근적 (genital-phallique), 혹은 가학적-항문적(sadique-anal)이다. “함께 가능하지 않은(impossible) 것들을 묶어서 덩어리화하는 것”이야말로 환상과 모체의 비밀이다. 이것은 달리 말해 “담론의 구축적 간극들을, 재현의 구축적 거리들

15) 같은 면.

을 위반하는 것이다".¹⁶⁾ "한 아이가 맞는다"라는 환상은 이러한 상치되는 형상들이 발생하는 모체(Figure-matrice)이다. 그리고 그로부터 형태와 이미지와 말(mots)들이 도출되어 나온다. 그리고 지금 열거한 "이 재료들은 바로 환상에 연결된 상이한 충동들의 재현자들(représentants des pulsions)를 구성한다".¹⁷⁾

IV. 환상개념과 전자매체예술

"아버지가 아이를 때린다"- "내가 아버지에게 맞는다"- "한 아이가 맞는다", 이 3가지의 국면에서의 능동태와 수동태의 동시적 공존, '때림'이 곧 '맞음'으로 동시변환되는 양상, 바라봄과 바라보여짐의 이중적 공존, 주체가 구경꾼으로 혹은 무대 위의 희생자로 변환되기, 새디즘과 매저키즘의 동시적 변환, 이러한 환상의 면모들은 서두에 제시했듯이 인터랙티브 예술이나 가상현실, 또 상당수 비디오예술의 미학적 구조가 기존의 물질적 매체에 기반한 예술의 미학적 경험구조와 어떻게 구분되는가를 연구하기 위한 중요한 접근로를 제공한다고 보인다. 본고의 한계상 프로이트, 리오타르의 환상모델을 전자매체예술에 심층적으로 적용하려는 시도는 유보되었으나 몇 가지 가설적 수준의 사례를 차후의 연구과제로 제안 할 수는 있을 것이다.

꼭 오늘날의 첨단 영상매체예술이 아니더라도, 이미 초현실주의화가 막스 에른스트의 잘 알려진 삽화인 「장막을 걷어내는 꿈을 꾸는 소녀」(1930)는 매우 의미심장한 선례로 인용될 수 있을 것이다. 이미 로잘린드 크라우스는 시각성(visuality)의 문제와 관련하여 이에 대한 심층적인 논의를 한 바 있다. 에른스트는 「장막을 걷어내는 꿈을 꾸는 소녀」에서 자기 자신이 정경(즉 무대) 내부로 몰입된 경험을 하면서도 동시에 이러한 경험을 하는 자신의 모습을 밖에서 바라보는 이중적 상황을 가시화한다. 이 그림에서 꿈꾸는 주체는 자신이 연기하고 있는 꿈 속 정경(무대)에 대한 구경꾼, 목격자의 위상을 지닌다. 따라서 꿈꾸는 주체는 꿈 내부의 주인공이면서도 동시에 밖에서 구경하는 입장을 취하게 되며, 이러한 이중적 상황은 에른스트 자신이 이 그림을 통해 의식적으로 표현하려고 했던 주제이다.¹⁸⁾

16) p. 339.

17) 같은 면. 여기서 리오타르가 사용하는 'Representant' (재현자 혹은 재현체)란 용어는 프로이트의 정신분석학적 용어인데, 언어학적으로는 바로 기표(signifiant)에 상응한다.

18) Rosalind Krauss, *The Optical Unconscious* (MIT Press: 1993), p. 206-209.를 보라.

이외에도 로잘린드 크라우스는 이러한 환상적 특성을 60년대말-70년대의 초기 비디오 아트의 중요한 미학적 특성으로 관찰해낸 바 있다.¹⁹⁾ 크라우스는 비디오아트의 매체(medium)가 결코 하드웨어가 아니라, 정신적, 신체적인 교류의 영역이며 바로 여기에 당시 비디오아트에서 범람한 '주체의 모호한 위상'이라는 특성이 결부되어 있다고 분석했다. 크라우스는 피터 캠퍼스(Peter Campus), 비토 아콘치(Vito Acconci), 조안 조나스(Joan Jonas) 같은 비디오아트 초기의 작가들의 작품의 경우, 모니터라는 가상적인 공간과 이를 바라보는 주체 사이에 "정신적인(psychic) 교환"과 피드백이 발생하게 되며, 나아가 주체/객체 사이의 분리의식, 그리고 역사적 시간의식이 동시에 와해된다고 보았다. 이것은 죽은 자와의 대화를 중계하는 영매의 상황—이것은 장소적 공간적 위상의 차원을 이미 넘어간 것이다—과 흡사한 것이며, 정신분석학적으로는 나르시시즘적 상황에 해당한다고 보았다. 그것은 '주체와 객체', '정신과 물질', '작가와 작품' 등의 분리적 구조들이 아직 구축되지 않은 상황을 말하며, 이러한 상황에서의 시간은 과거와 미래로부터 분리된 채 오직 현재만이 반복되는 시간, 즉 역사성이 와해된 시간이라고 기술한 바 있다.²⁰⁾ 이러한 상황은 주체와 스크린과의 관계를, 주체 대 대상의 관계로서가 아니라 주체와 그 주체가 행하는 환상(꿈) 간의 비가시적 관계로 이해한 것에 가깝다고 이야기 할 수 있다.

마지막 사례로서 개리 힐(Gary Hill)의 *Midnight Crossing*(한밤의 횡단, 1997)이란 작품을 간략히 검토해보자. 이 작품은 칠흑 같은 어둠 속에서 희미하게 영사되는 꿈 같은 풍경, 그리고 방 전체에 울려 퍼지는 시적 나레이션과 이 나레이션의 발음에 정확히 일치하여 번개 치듯이 점멸하는 강한 스트로브 광선, 이 양자간의 대립적 관계설정을 통해서 꿈과 환상의 역동적 모델구조를 잘 드러내는 작품으로 생각된다. 이 작품에서는 관객 앞에 주어진 시공간이 '바라보는 장'으로서가 아니라, 주체의 환상을 증폭하는 방향으로 주어지는 특징을 지닌다. 스크린의 이미지는 처음

19) Rosalind Krauss, "Video, the Aesthetics of Narcissism", in Gregory Battcock(ed.), *New Artists Video*, Dutton, 1978. 여기서 크라우스는 아직 '환상'이란 개념을 사용하지는 않았지만, 그 자신이 후에 인용했던 리오타르의 환상과 밀접히 상응하는 논의를 한 바 있다.

20) 이와 관련하여 앞서 우리가 인용했던 바 "무의식이 오직 한 개의 시간과 한 개의 양상 밖에는 모른다"는 프로이트의 말을 상기하자. 크라우스의 경우 그러한 나르시시즘적 시공간의 이론은 자크 라캉의 나르시시즘 이론에게서 빌어온 것이다. 한편 크라우스는 역사성이 와해된 비디오 아트의 시간적 특성을 "와해된 현재의 감옥"(Present of collapsed present)라고 정의하였다. Krauss, 위의 글 참조.

에는 완전한 어둠의 상태에서 점진적으로 매우 천천히 밝아지기 시작한다. 그러나 가장 밝은 시점이라고 해보았자 극도로 희미한 조명에 불과하므로 그 영사된 스크린 이미지를 지각해내기가 쉽지 않은 몽환적 상황이다.

여기서는 또한 완전한 어둠의 기능도 중요하다. 나레이션이 끝나고 이미지가 투사되기 시작할때, 이 침묵의 이미지는 매우 천천히 그 조도를 높혀가기 시작하므로 수초~수십 초 간은 모든 관객이 시각적으로 완전한 맹인인 된 상태, 혹은 거의 꿈꾸는 듯한 상태에 놓여지게 된다. 이것은 구경하는 주체가 대상과의 시각적 거리를 상실하는 순간이라고도 할 수 있다. 밝은 스트로브 불빛은 음성의 발성에 따라 깜빡이는데, 이때마다 몽환적 분위기는 완전히 깨져버린다. 여기서 나레이션과 밝은 광선의 접점은 '말을 행하는 언어적 주체'의 물리적 은유를 지닌다. 마치 실제로 그러한 음성의 주체가 꿈에서 깨어난 것처럼 말이다. 무엇보다도 이 광선의 강한 밝음은 방안의 관객과의 사이에 공간적이고 물리적인 거리를 확립시켜준다. 따라서 강한 스트로브 광선의 접점에 연동되는 나레이션은 사실 하나의 '주체' - 객체화되고 사회적으로 공간화된 - 을 은유하는 것으로 나타난다. 또한 각각의 음성이 행하는 시적인 서사들과 어두운 이미지들 사이에는 결코 분명한 서사적 연결이 이루어지는 것도 아니다. 전체적으로는 꿈과 각성(나레이션)의 단속적 교대의 진행이 된다.

이러한 상황을 우리는 프로이트와 리오타르의 환상에 비교해 볼 때, 최소한 두 가지 공통적 국면을 지적해 낼 수 있다. 하나는 어둠 속에서 지각이 매우 어려운 몽환적 이미지를 응시하는 상황, 즉 꿈꾸는 듯한 상황으로서 관객의 주체가 무대 위의 주인공(매맞는 주인공)이 되며 자신이 바라보는 상황을 다시 바라보기는 어려운 상태이다. 즉 매저키즘적인 제 2국면에 유사한 상황이다. 반면 어둠을 깨는 음성적 주체의 목소리는 제 1 및 제3의 국면, 즉 구경꾼의 상황에 유사하며, 방금 '꿈꾸던 순간'은 의식의 하부로 급작스럽게 '억압' (앞서 말한 두 번째 변환의 작동)되는 듯한 느낌을 받게 된다. 이러한 면에서 이 작품은 주체의 위상, 주체의 시각적 능동성과 수동성이라는 상치되는 양상을 거의 동시에 가시화한다.

V. 맺는 말

환상 혹은 이러한 특징 일반을 지칭해서 '환상성' (le fantasmatique)은 전자매체예술뿐만 아니라, 네트워크화된 사이버 문화의 전반적 생태를 기술하는 개념일 수 있다는 점도 새로운 가설로 고려해 볼 수 있다. 미셸 세르(Michel Serres)는 원격 소통기술이 우리의 존재를 가상화시키고, 이러한 가상성은 공간으로서의 장소개념을 와해시킨다고 말했다. 전화통화나 사이버스페이스에서의 원격접속의 상황에서는 우리가 점유하는 공간적 장소적 위상이 매우 모호해질 뿐만 아니라 '저 밖' (hors-là) 이라는 공간, 즉 '지금 이곳과 관련을 맺으면서도 이곳에 있지는 않은 제 3의 도주적 공간'이 우리의 존재공간 속으로 침투하게 된다. 마치 꿈 속의 정경처럼 그것은 그 위상을 할당할 수 없는 공간, 내가 결코 '저기에' 있다고 결정할 수 없는 공간이며, 동시에 내가 편재하는 공간이기도 하다. 그럼에도 불구하고 그 공간은 우리가 엄연한 존재하고 있는 새로운 장소이다. 이러한 맥락 속에서 볼 때 환상성은 전자매체예술은 물론, 오늘날 매체화된 현실 그 자체의 경험을 설명하는 새로운 패러다임이라는 추정도 해 볼 수 있을 것이다.

■ 참고문헌

- Barthes, Roland, *L'obvie et l'obtus - Essai critiques III* (Paris: Ed. du Seuil, Collection "Tel Quel", 1982)
- Crary, Jonathan, *Technique of the Observer : On Vision and Modernity in the 19th Century* (Cambridge: MIT Press, 1992)
- _____, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999)
- Freud, Sigmund, "Ein Kind wird Gerschlagen", *Beitrag zur Erkenntnis dere Entstehung sexuellen Perversionen* (1919), *Gesammelte Werke*, XII.
- Hill, Gary and Al., *Gary Hill: Selected Works + Catalogue Raisonné* (Dumont, Kunstmuseum Wolfsburg, 2002)
- Krauss, Rosalind E., "Video, the Aesthetics of Narcissism", in Gregory Battcock(ed.), *New Artists Video* (Dutton, 1978).
- _____, "The Im/Pulse to see", in Hal Foster(ed.), in *Vision and Visuality* (Seattle: Bay Press, 1988)
- _____, *The Optical Unconscious* (MIT Press: 1993)
- _____, and Bois, Yves-Alain, *Informe: mode d'emploi* (Paris: Centre Georges Pompidou, 1996)
- Liotard, Jean-Francois, *Discours, Figure* (Paris: Ed.Klincksieck, 1978)
- Westfälischer Kunstverein, Gary Hill, *Midnight Crossing* (Munster, 1997)
- 김원방, 「거울 앞에 선 주체: 전자매체예술에 있어 주체의 개념」, *계간 미술과 담론*, 1996.10,
- _____, 「가상공간의 매혹의 힘, 그리고 새로운 인문학적 지평을 향하여」, *한양대학교 인문학연구소 심포지엄 논문집*, 2002.
- _____, 「비디오의 비현실적 시간, 혹은 시간의 발작」, 〈Unreal Time Video-유럽과 한국의 비디오아트 전〉 도록, 미술회관, 2001.9

■ Abstract

On the Fantastic Aspect in Electronic Media Art :
A Preliminary Approach by Way of Barthes, Freud and Lyotard

“Fantasy”, the central notion of this essay, is discussed here more as a new paradigm in order to describe the structure of a work of art than as a stylistic characteristic proper to a specific genre of art. It means the whole situation and experience produced by two connected terms “corporeal subject - screen”. Roland Barthes explained the “semiographic painting” by Andre Masson as a field in which happens a certain connexion between the impulse of subject and the image, which views the painting not as a physical object but as a “cinematic screen” ; painting may be redefined as a dream or a fantasy of the corporeal subject. And such an idea of “art as fantasy” is closely related to the recent theoretical attempts consisting in abolishing the vision-centered conception of art since Renaissance. In this essay, the notion of fantasy as an aesthetic model is sketched by means of the Freud’s notes on the fantasy “A child is being beaten” and Lyotard’s more advanced analyse on its attributes and operations. In Lyotard’s analysis, fantasy is defined as a “bloc” or a “matrix-figure” featuring simultaneous conversion between the active and the passive, sadism and masochism, and coexistence of impossible meanings. In this sense, fantasy may be given to us as an analogical model from which we can outline the aesthetic characteristics of electronic media art involving virtual reality and interactivity.