

미디어테크놀로지의 발전에 따른 시각언어와 시각테크놀로지의 고찰

An Observation of the Visual Language and the Visual Technology according to the Media Technology

주저자 : 신청우(Shin Chungwoo)

전주대학교 예체능영상학부 시각디자인 전공

1. 서론

2. 시각언어의 개념

3. 미디어테크놀로지의 변천과 특성

- 3-1 미디어테크놀로지와 시각복제
- 3-2 미디어테크놀로지와 시각적 공공성
- 3-3 미디어테크놀로지의 디지털화

4. 시각언어와 시각테크놀로지

5. 결론

참고문헌

(要約)

현재의 복잡한 시각문화는 디지털 기술의 발전에 따라 이미지, 그래픽, 사진, 영화, 텔레비전 등의 영상에 따른 광범위하게 확대된 시각 세계이며, 사운드와 문자까지를 삽입하여 의미 내용을 전달하기 때문에 일반적인 언어나 문자를 넘어 정보를 전달하고 커뮤니케이션하는 멀티미디어적 성격을 갖는다고 할 수 있다. 이 때의 다양한 이미지들을 보는 시각은 언어와 불가분하게 연결되며, 이미지와 시각의 상상적 질서가 문화적, 역사적으로 특정한 방식으로 구성된다고 할 수 있다.

언어는 그 시대의 사회, 문화, 역사에 따라 다르기 때문에 시각적 경험이 부분적으로라도 언어적으로 매개된다면 시각적 경험이 보편성을 갖기는 어려운 것이다. 따라서 시각 체계들 간의 사회 문화적 차이를 형성하고 규정하는데에는 언어적 질서의 역할이 크다고 할 수 있다.

이러한 시각 언어와 함께 역사적으로 다양한 시각적, 광학적 장치들 또한 많은 영향을 끼쳤는데 이 시각적 테크놀로지들은 가시적 세계속에서 주체와 주체의 가시적인 대상들과 관계 맺는 방식을 결정하는 구체적인 물질적 실천체인 것이다.

시각언어는 이렇게 이미지들의 표상이라는 차원과 일련의 역사적인 물질적, 제도적 실천들로의 시각테크놀로지라는 차원이 결합된 것이며, 이것이 하나의 시각체계 내에서의 대상 세계를 보는 사회적인 시각 양식을 결정하였다.

따라서 본 연구는 미디어테크놀로지의 발전에 따라 변화된 개념이나 특성들에 따라 시각언어를 사회적이고 역사적인 성격을 가진 것으로 이해하고 표상의 차원으로서의 시각언어와 제도적이고 물질적인 실천으로서의 시각 테크놀로지의 차원에서 설명했다.

결국 시각 테크놀로지는 그 기능과 시각 양식에 대한 영향은 그것의 기술적 요소만으로는 설명할 수 없으며, 그것과 결부

된 담론적 실천들과 물질적 제도적 실천과 분리될 수 없다. 특정 테크놀로지의 기술적 요소가 담고 있는 가능성 역시 그대로 실현되는 것이 아니라 항상 사회적 맥락에 의해 그 효과가 매개되고 제약되면서 실현된다고 할 수 있다.

(Abstract)

Recent complex visual culture is the visual world widely magnified according to the images like image, graphics, photograph, movie, and television, etc. by the development of digital technology. Because it conveys meanings and contents inserting sound and letters, it may have multimedia character conveying and communicating information beyond general language and letters. The vision for various images at that time is inseparably connected with language. And imaginative order of image and vision are composed of special way in culture and history.

Language is different in society, culture, and history. Accordingly, if visual experience is communicated with language partially, it is difficult to have universality. So, role of linguistic order plays an important role in forming and defining the social and cultural differences among the visual systems.

Historically various visual and optical devices with this visual language have influenced a lot. These visual technologies are concrete and physical practice determining a way to get together with the subject and the visible object in the visible world.

The visual language is connected with dimension like these symbols of images and the dimension like visual technologies to series of historical physical and institutional practices. It determines social visual mode toward object world in one of visual system.

Accordingly, this study is to understand visual language with social and historical character according to the changed concept and characters as development of media technology. And it is to explain it in view of visual language as a dimension of symbol and visual technology of institutional and physical practice.

After all, it cannot explain the effect on the function and visual mode of visual technology as its technical element only. It also cannot separate with the practice with coherent discourse and the physical and institutional practice.

The possibility, technical element of technology contains, does not realize as it is but the effect is always communicated in the social veins and realized with a restriction.

(Keyword)

media technology, visual language, visual technology

1. 서론

현재 우리들에게 보여지고 있는 다양하고 복잡한 시각문화는 디지털 기술의 눈부신 발전에 따라 이미지, 그래픽, 사진, 영화, 텔레비전 등의 영상에 따른 광범위하게 확대된 시각 세계이며, 사운드와 문자까지를 삼입하여 의미 내용을 전달하기 때문에 일반적인 언어나 문자를 넘어 정보를 전달하고 커뮤니케이션하는 멀티미디어적 성격을 갖는다고 할 수 있다.

기존의 이차원적인 지면 공간과 더불어 모니터나 스크린과 같은 동적인 공간에서 보여지는 시간과 공간, 사운드, 스피드, 텍스처, 중량, 그 외의 다양한 효과 등을 추가함으로써 새로운 시공간적 이미지, 청각적 이미지들을 표현하면서 새로운 시각 언어들을 만들어내고 있다.

이 때의 다양한 이미지들을 보는 시각은 언어와 불가분하게 연결되며, 이미지와 시각의 상상적 질서가 문화적, 역사적으로 특정한 양상으로 구성된다고 할 수 있다.

언어는 사회, 문화, 역사적 상황에 따라 다르기 때문에 시각적 경험이 부분적으로라도 언어적으로 매개된다면 시각적 경험이 보편성을 갖기는 어려운 것이다. 따라서 시각 체계들간의 사회 문화적 차이를 형성하고 규정하는데는 언어적 질서의 역할이 크다고 할 수 있다.

그러나 이러한 시각 언어들을 통한 '본다'는 행위는 보는 행위자의 의지에 따라 자유롭게 선택되고 판단되어진 것이 아니라 불거리들은 이미 선택되어져 있고 행위자의 선택 이전에 볼 수 있는 것과 볼 수 없는 것이 미리 구별되어 있는 것은 아닐까? 즉, 본다는 행위는 보는 사람의 외부의 시각언어나 미디어, 그와 구조화된 어떤 사회적인 힘들에 의해 일정한 방식으로 유도되거나 구조화된 것이기 때문에 본다는 행위는 자연적이고 주체적인 지각과정이 아니라 사회적이고 문화적이며 따라서 역사적으로 구조화되거나 조건지어진 행위라는 것이다.

시각 언어들을 사회적이고 역사적인 성격을 가진 것으로 파악한다면, 한 사회에서 주체의 정체성 형성에 동원되고 이용될 수 있는 시각 언어들의 표상들의 차원과 주체를 보는 방식을 구조화하는 일련의 역사적인 물질적, 제도적 실천들로서의 시각 테크놀로지는 두 가지의 차원으로 설명할 수 있을 것이다. 시각 언어 자체는 이미 상징체계 안에서 규정된 자신을 보는 방식을 드러내고 있고, 주체가 시각적 정체성을 얻는 통로인 이미지들은 주체에게 외재하며 문화적으로 구성되어 있다.

이미지는 문화가 사회적 정체성으로 각인되는 계급적, 성적 등등의 여러 가지 차이들을 형상화하는 표상들이라고 할 수 있다.

그러나 주체에게 응시가 포착되는 방식을 결정하는 매개의 장소로서만 시각 언어를 보는 것은 불충분하다. 역사적으로 다양한 시각적, 광학적 장치들이 결정적인 역할을 하고 많은 영향을 끼쳤기 때문이다. 이 시각적 테크놀로지들은 가시적 세계속에서 주체의 위치와 주체가 가시적인 대상들과 관계맺는

방식을 결정하는 구체적인 물질적 실천체인 것이다.

시각언어는 이렇게 이미지들의 표상이라는 차원과 일련의 역사적인 물질적, 제도적 실천들로의 시각테크놀로지라는 차원이 결합된 것이며, 이것이 하나의 시각 체계 내에서의 대상 세계를 보는 사회적인 시각 양식을 결정하는 것이다.

따라서 본 연구는 미디어테크놀로지의 발전에 따라 변화된 개념이나 특성들에 따라 시각언어를 사회적이고 역사적인 성격을 가진 것으로 이해하고 표상의 차원으로서의 시각언어와 제도적이고 물질적인 실천으로서의 시각 테크놀로지의 차원에서 해석하고자 한다.

2. 시각언어의 개념

1944년 케페시(G.Kepes)는 '시각의 언어(Language of Vision)'에서 처음 '시각언어'라는 개념을 사용하였는데, 시각언어는 음성언어나 문자언어와 비교하여 시각에 호소하여 의사를 소통시키는 언어로, 이러한 사고방식은 근대적인 조형 예술의 일반 개념으로 그 이전부터 존재해 왔지만 케페시가 처음 체계화시켜 규정하였다.

시각언어라는 용어는 시각적 조형원리를 객관적인 언어적 기능에 의해 설명하려는 이론에서 비롯된 용어이다.

이 이론은 바우하우스의 조형이론을 포함하여 이미 근대적인 조형 예술가운데 존재하며, 모든 예술분야에 있어서의 구성요소가 시각언어이며 그 요소들이 언어성이라는 객관적인 구조를 통해 보편적인 의미를 가질 수 있도록 하기 위한 것이다.¹⁾ 시각언어의 종류는 조형예술, 영화, 영상, 사진, 그래픽, 텔레비전 등 인간의 시각에 의한 생활이나 경험을 재현한 것들이다.

또한 심리학에서 시지각이 경험이나 언어와 관련지어 연구되어진 것처럼 이미지와 시각의 상상적 질서가 문화적, 역사적으로 특정한 방식으로 구성되어 시각과 언어는 필연적으로 얽혀있는 것이며, 따라서 시각체계들 사이에, 또 시각 양식들 사이에 사회 문화적 차이를 형성하고 규제하는 데는 언어적 질서의 역할이 큰 것이다.

3. 미디어테크놀로지의 변천과 특성

인류의 오랜 역사에서 커뮤니케이션을 위한 형상화 작업은 문자의 발명과 인쇄술의 발전에 따라 언어적 그래픽적 텍스트로 그 위치를 확고히 하였다.

19세기초 영국과 프랑스에서 최초로 파노라마²⁾가 등장하는데

1) 현대디자인용어사전, 도서출판 디자인오피스, p164, 1993

2) 1794년 영국과 1799년 프랑스에서 최초로 등장한 파노라마(panorama)는 사방을 전망하는 것과 같은 느낌을 주도록 만든 사생적인 그림 장치이다.

이는 시각적 대중매체로서 유럽의 대도시에서 유행했는데, 그림을 관찰하는 대중에게 실제 현장에 참여한 것과 같은 착각을 불러일으키도록 하는 모조의 세계를 탄생시켰다.

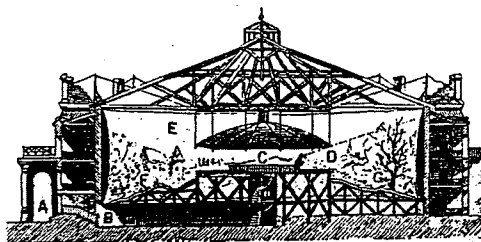
19세기 중반, 사진의 등장은 회화의 차원에서 거의 완벽한 모사의 기술을 경험한다. 이 모조과정은 처음으로 화가나 예술가의 손을 떠나 기술의 지배를 받게되면서, 모조, 복제라는 새로운 문제를 야기시킨다. 이후 연속적으로 촬영된 그림을 초당 24장 정도의 사진의 조합으로 이루어낸 움직임을 기술적으로 모방하는데 성공해 영화라는 하이퍼 리얼리티를 창조했다. 이를 이어 텔레비전은 내부와 외부, 가까움과 뒀, 낮섬과 친숙과 같은 우리 신체의 환경에 기반을 둔 인지경험을 허물고 가까움과 동시성으로 대표되는 새로운 인지방식을 등장시켰다. 텔레비전의 실시간 그림은 실제적 뒀에서 공간적 가까움을 모조했고, 실제적 공공성에서 친밀성을 모조한다. 그래서 정통적인 문화적 영역간의 경계를 없앴다.³⁾ 이후 텔레비전은 다른 새로운 커뮤니케이션 미디어테크놀로지들과 함께 새로운 공공성, 근대성이라는 측면을 부각시키게 된다.

컴퓨터와 디지털 미디어에 의한 새로운 테크놀로지는 인간 문화의 시각화의 역사에서 시공간적 구분이 사라진 사이버의 출현과 함께 상호연결, 상호작용하는 미디어 경험을 만들고 있다.

3-1. 미디어테크놀로지와 시각복제

19세기초 등장한 파노라마는 관찰자 시점의 원형 건물 내에서 경관, 도시, 전쟁터 등을 높은 전망대 위로부터 360도로 둘러볼 수 있는 원경을 모조한 것이다.⁴⁾

파노라마에서는 주로 시각적 재현과 함께 관찰자에게 그림 속에 존재하면서 사건의 가상적 참여자가 될 수 있는 기회를 부여한다. 모방에서 유래한 모조는 모방적 복제와 오리지널의 비교를 어렵게 하여 복제품과 오리지널의 경계를 사라지게 한다. 파노라마는 넓은 영역에서 일어나는 시각적 세계 묘사에 있어서 시각화의 모조적, 모방의 시작을 의미한다.



Schnitt durch ein Panoptikum. A. Eingang und Foyer. B. Verhinderlicher Gang. C. Betrachterplattform. D. Scheinbild des Betrachters. E. Fenestration. F. Malerisch gestalteter Vordergrund (Faux Terrain). G. In trompe-l'œil gemaltes Gegenstück auf der Leinwand.

파노라마의 단면

1820년대 사진의 등장 역시 최초의 테크놀로지적 도구를 통한 자연의 모방을 의미한다. 사진은 시각적 시간의 억류와 특정

한 공간에서의 고정으로 시각적 보존이 가능해짐으로써 인간은 초상화 사진과 같은 자신 고유의 사적인 역사를 가지게 되었다.

개인의 흔적인 편지, 일기같은 텍스트적, 언어적 흔적대신 사진이 인생의 시각적 텍스트를 보존하게 되었다.

그러나 이러한 모조는 새로운 테크놀로지에 의한 예술작품의 복제의 문제가 대두된다.

프랑스의 프랑크푸르트학과 문화 비평가인 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 '기술복제 시대의 예술작품'에서 예술작품의 기술적 복제가 예술작품 전체를 복제의 대상으로 만들었다는 것이다. 복제가 아무리 완벽하게 되어도 예술작품이 위치하고 있는 장소에서 그 작품이 지니는 '일회적인 현존성'은 복제될 수 없고 원작의 시간적, 공간적 현존성에 기반하고 있는 '원작의 진품성', 즉 그 사물의 원천으로부터 전수될 수 있는 사물의 핵심의 모든 영역은 기술적인 복제 가능성을 배제하지만, 기술적 복제에 대해서 진품성은 위조품에 대해서 권위를 완전하게 유지하지 못한다는 것이다.

예술작품의 기술적 복제시대에 이르러서는 예술작품의 분위기, 아우라(Aura)가 위축되고 있는데 현대인의 지각 작용의 매체에서 일어나고 있는 Aura 붕괴 현상의 사회적인 조건들은 모두 대중의 중요성과 관계를 맺고 있다고 한다. 현대의 대중은 사물을 공간적으로 또 인간적으로 자신에게 가까이 끌어오고자 하는 욕구와 복제를 통해 모든 사물의 일회적 성격을 극복하려는 성향을 지니고 있다는 것이다.

예술작품은 의식가치에서 전시가치로 역점을 달리하면서 수용되어 의식가치로서의 예술작품이 존재한다는 사실만이 중요했던 반면 기술복제술이 발달함에 따라 전시의 기회가 늘어나면서 오늘날에는 전시적 가치에 역점이 주어져서 예술작품은 새로운 기능을 가지게 되었다는 것이다.

예술작품의 기술복제 가능성은 예술을 대하는 대중들의 태도도 변화시켰는데 예술에 참여하는 대중의 수적 증가는 참여하는 방식의 변화를 초래하여 회화의 경우 대중들에게 감상의 기회는 증가하는데 예술형식의 사회적 중요성이 줄어들수록 수용자의 비평적 태도와 감상적 태도는 더욱 분리된다는 것이다. 예술의 대규모적 참여에 따른 정신분산으로서의 오락은 정신집중과 서로 상반된 개념이다. 그런데 정신이 산만한 대중일수록 작품에 쉽게 빠져든다. 영화관에서는 관중의 비평적 태도가 감상적 태도와 일치한다. 이것은 영화관에서는 관중개개인의 반응이 그 어느 것에서보다도 집단에 의해 직접적으로 영향을 받기 때문인데 영화는 관중으로 하여금 비평적 태도를 갖게 하면서 동시에 이런 비평적 태도에 주의력이 포함되지 않게 해서 종교 의식적 가치를 뒷면으로 밀어낸다는 것이다.

벤야민은 기술복제술의 출현으로 예술작품의 아우라는 소멸되고 전통적인 예술형식은 위기에 봉착한 반면, 시각적 전시는 폭발적으로 증대하여 예술의 수용범위가 확산되고 그것에 대한 집단의식이 형성되면서 그것 자체만으로도 그들에게 제공되는 예술작품의 형식 및 내용의 변화에 능동적으로 영향을 미쳐, 단순한 수용자의 위치를 벗어나 놀라운 자연 발생적 전문성과 창작적 열의를 가지게 되는 것에 주목하였는데 이 점은 지금의 디지털 테크놀로지에 의한 영상, 인터넷 등에서

3) 김성재, 매체미학 p79-82, 나남출판, 1998

4) 앞의 책 p70

도 쉽게 발견할 수 있다.

3-2. 미디어테크놀로지와 시각적 공공성

1890년대의 영화의 발명은 사람들이 사물을 보는 새로운 감각 체계 방식을 요구하게 되었고 새로운 형태의 시각성 (scopic regime of vision)을 출현시키게 된다.

연속적으로 촬영된 사진의 조합으로 만들어진 영화의 움직임은 정적인 공간과 경계에서 동적인 형상이 된다. 이러한 대상들은 구체성, 지속성, 실체성 및 물질성을 상실한다. 이런 의미에서 영화는 비물질적 영상의 매체 속에서 일어나는 다양한 자연적 운동의 모방이라고 할 수 있다.

영화에서 정지된 시간은 지속적인 운동의 흐름을 붙잡아 두려는 접근의 노력이 포함되어 있다. 카메라 기술의 발달로 카메라라는 인간의 눈보다 더 많이 볼 수 있게 되었고, 시간의 흐름은 이제 단계별로 분해되어 현실의 기술적인 형상화는 새로운 공간을 열게 되었다. 이후 촬영기의 발명은 투사를 통해 움직임을 파편화시키고 다시 조합할 수 있게 했다. 초당 24~25fps의 영상을 통해 처음으로 움직이는 그림의 공간 속에서 동작을 기술적으로 모방하는데 성공한 것이다.

나치시대의 기록영화와 같은 기록영화는 근본적으로 모방되고 기록되는 새로운 모조적 상관관계 속에서보다는 새로운 현실의 재생산, 즉 기호의 조합에 의한 하이퍼 리얼리티(hyper reality)의 생산이라는 측면에서 파악되어야 하고, 집단적 참여와 접근을 모조한다. 여기에는 친밀성과 공공성, 환상의 체험 형식 속에 공존하는 가까움과 멀이라는 특징이 있다.

여기서 영화의 사회적 공공성에 대한 인식을 하기 위해서는 문화 역사적 검토를 통하여 영화가 어떻게 시대상을 투영하고, 삶의 조건들을 보여주는 수단으로써 관람객의 보는 방식을 바꾸거나 결정지으며, 당시의 사회상을 반영하여 사회의 변화와 이해도를 증대시키는 사회적 함의를 지닌다.

영화는 사회 전반에 걸쳐 대중의 의식구조를 반영하고 또한 의식구조에 영향을 미쳤다. 영화는 독립적으로 연구될 수도 있지만, 문화 속에서 나타나는 형식에 따라 사회적, 정치적, 문화적, 심리적 역할과 같은 다양한 역할을 한다.

뤼미에르 형제에 의한 영화의 출현 이래 영화는 대중의 꿈을 대변하고 있다. 이제는 TV, VCR, DVD, 케이블TV, 디지털 방송, 등으로 우리의 시선을 잡는 미디어는 각기의 특성을 가지고 더더욱 우리의 시선을 붙잡고 있다. 그 미디어테크놀로지적 특성에 변화하면서도 텔레비전과 영화의 꿈을 유지하는 것은 관객의 사회적 계급, 분위기 등에 대한 공공의 만족감으로 이루어지는 것이 아닐까? 즉, TV와 영화에 시선을 뺏기는 것이 엔터테인먼트적인 것이라 할지라도 사회적, 심리적 요구에 반응하는 사회적 권위에 대한 개개인의 환상, 대중의 꿈일 것이다.

텔레비전에 있어서는 영화보다 보다는 더 대중적이며 더 개인적이다. 텔레비전은 영화관, 카페 등의 광경에서 볼 수 있었던

함께 본다는 개념을 와해시켜 버렸다. 처음에는 거실에 가족들이 함께 모여 TV를 시청하였으나 보급률 증대로 침실로 옮겨지면서 보다는 개인적이 되었다.

텔레비전의 출현은 관람객을 공공의 공간에서 더욱 개인적이고 사적인 공간으로 몰아감으로써 관객의 라이프스타일을 변화시키고, 의식 구조의 변화에 더욱 깊이 관여하여 개인적이면서도 사회적인 행동의 기반으로 작용하고 있다.

오늘날 텔레비전은 사고, 스포츠, 전쟁 등과 같이 현재적 실제의 그림을 보여주는 데 사용되며, 효과적인 현존, 직접성, 가까움 그리고 참여를 모조함으로써 현실을 연출한다.

실시간의 텔레비전 그림은 실제적 멀에서 공간적 가까움을 모조한다. 즉, 텔레비전 제도의 실제적 공공성에서 친밀성을 모조한다.⁵⁾

또 하나 텔레비전 그림의 특징은 대상이나 인물을 클로уз업 하면서 저명인사나 사건의 주요인물의 얼굴 모습, 고통, 슬픔, 기쁨 등의 얼굴표정을 마치 그들 옆에 앉아 있는 것처럼 볼 수 있고, 이로 인해 시청자는 실질적으로 문화적 거리를 극복하고 낮은 인물의 가까이에 있는 것과 같은 경험하고, 시청자와 저명인사, 특정인물간의 거리를 좁히고 동시에 그들의 권위와 신비, 즉 아우라를 상실케 한다. 텔레비전의 이러한 모조는 문화적으로 현실세계와 기호 세계경계를 파괴한다.

초기 텔레비전의 시청자들에게 텔레비전은 영화에서의 지속적인 이미지나, 시각적 텍스트, 감각이상의 무엇이 있었다. 그것은 도시의 활동, 테크놀로지적인 시각적 공공성, 경쟁적이면서 민주적이고 개인적인 소비 등에서 현대생활에 이르는 현대성의 원천이었고 사적 생활과 여가를 위한 오락매체로 발전하였다. 결국 텔레비전에 보급되어 가정에 배치되면서 시각적 공공성의 미디어로 자리매김했고 현대화의 완성에 이르는 가장 중요한 미디어로 배치되었다.

3-3. 미디어테크놀로지의 디지털화

미디어테크놀로지가 디지털화 하면서 컴퓨터에 의한 프로그램들은 정확한 수학적 계산을 통해 인간이 상상하는 이상의 그림을 그려내고 있고, 2D, 3D뿐 아니라 동영상과 사운드까지 멀티미디어적인 처리를 하고 있다.

컴퓨터 그래픽과 애니메이션, 영상 등에서 느끼는 새로운 모조적 이미지의 세계는 매혹적이고 새로운 자극이며, 컴퓨터가 정확히 묘사 가능한 모든 과정의 모조자로서 파악된다면 이 모든 과정은 가시화 될 수 있다. 이로써 세계의 테크놀로지적인 형상화의 역사에서 처음으로 가시화의 경계는 우리의 감각을 통해 접근이 아직 불가능한 영역으로 옮겨진다.

컴퓨터 그래픽에서의 모조는 텔레비전이 가지고 있는 인지 방식을 초월한다. 텔레비전적 인지방식이 현재적이라면 컴퓨터적 인지는 미래지향적이라고 할 수 있다. 디자인, 건축, 공학, 천문학 등의 분야에서 컴퓨터를 이용한 시각적 모조는 생각할 수 있는 모든 가능성을 시험한다.

디지털 테크놀로지가 가져다주는 이러한 새로운 시각적 모조의 가능성은 시작도 없고 끝도 없는 공간과 공간운동의 새로

5) Walter Benjamin, 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction' in John Hanhardt(ed) Video Culture p27-45, Visual Studies Workshop Press, 1986

6) 김성재, 매체미학 p80-82, 나남출판, 1998

은 추상성을 실험하고 있는 것이다.

미디어의 디지털화는 새로운 지금까지의 미디어에서는 볼 수 없었던 완전히 새로운 특성들을 보여주고 있는데 가장 큰 특징은 미디어의 융합(convergence)이다. 미디어의 융합은 하나의 미디어 시스템 내에서 각기 다른 미디어 정보유형이 하나로 수렴되어 한 채널을 통해 모든 정보의 유통이 이루어지는 것을 말한다. 이 때의 미디어 융합은 미디어의 기술적인 구조 변화 뿐 아니라 정보의 유형과 경계가 없어지는 것을 의미한다. 즉 이미지, 영상, 문자, 사운드 등으로 구분되던 미디어가 통합되고, 기술적으로 또 커뮤니케이션에서도 융합되어 미디어 사용자의 커뮤니케이션 방식 자체의 변화를 가져온다.

로저 피들러(Roger Fidler)는 미디어의 융합은 미디어의 본질 및 미디어 기술, 미디어 조직 등의 요소가 새로운 단일체로 합쳐질 뿐 만 아니라 동시에 각 요소들 자체도 변모하는 것을 의미한다고 하였다.⁷⁾

실제로 텔레비전, 신문과 방송, 통신, 인터넷 등의 미디어가 융합하고 있으며 이러한 미디어 융합 현상은 정보의 수용자가 중심이 되는 미디어 환경을 조성함으로써 기존의 수동적인 수용자 개념을 능동적이고 정보 추구적인 수용자의 개념으로 변화시키고 있다. 이는 디지털미디어가 상호작용적 쌍방향적이라는 새로운 기능에 의한 것이다. 상호작용적 미디어는 미디어가 일방적으로 전달해주는 정보만을 획득하는 것이 아니라 자신이 원하는 정보를 선별적으로 선택함으로써 미디어 이용자와 이용자 상호간, 혹은 미디어 이용자와 미디어 시스템간에 상호작용적 피드백이 가능한 것이다. 이러한 디지털미디어는 새로운 시각적 모조와 미래지향적 실험의 가능성외에 새로운 시각언어 방식과 유형을 가능하게 하고 있다.

4. 시각언어와 시각테크놀로지

표상으로서의 시각 언어들과 보는 방식, 즉 재현 양식과 시각 양식은 서로 결부되어 있다.

우리가 그림이나 영상과 같은 이미지들을 볼 때는 그 시각 언어들의 표상을 통해서 한 사회의 특정한 시각 양식을 접하게 되는데 따라서 이미지는 하나의 보는 방식을 드러내고 특정한 보는 양식을 구조화하는 데에도 역할을 한다.

시각언어에는 항상 주체가 자신을 바라보는 방식이 실현되어 있고, 인간이 자신을 이해하는 방식이 구현된 이미지는 동시에 대상 세계와 인간을 매개하는 것이기도 하다. 즉 시각언어에는 주체가 대상세계를 바라보는 방식이 실현되어 있는 것인데, 재현하는 대상 뿐 아니라 그것을 보는 역사적, 사회적 시각 양식 자체까지 담고 있는 것이다.

시각언어는 자신이 재현하는 것을 바라보는 방식을 담고 있으며, 그림으로써 주체가 이미지 및 이미지가 재현한다고 믿어지는 대상을 보고 관계 맺는 위치를 함축한다.

라캉(Lacan)은 이 주체의 보는 시점은 상징계에 의해 규정된다고 하였다.⁸⁾

이 이미지들의 내용은 담론에 의해 사회적으로 가용한 기호들과 코드들에 의해 채워지고 이미지속의 이 기호와 코드들의 체계가 이미지에 체현된 사회적인 시각 양식을 강화한다.

이미지는 자신이 재현하는 것으로 제시하는 대상과의 유사성에 의해 규정되는 측면이 강하기 때문에 이 기호들과 코드들은 언어보다 잘 인식하지 못할 수도 있다. 하지만 이미지는 부재하는 사물을 대체하는 것이기 때문에 사회속에 존재하는 한 이미지와 사물의 그러한 대응관계에서는 언어를 주축으로 한 의미작용의 매개가 작용하는 것이다.

이렇게 시각언어는 풍부한 함축과 정보를 담고 있기 때문에 시각적 의사소통 과정에서는 소리나 문자에 의한 의사 소통보다 훨씬 많은 소음(noise)이 개입되고 해석의 열려진 정도가 커지며 더 많은 피드백 과정을 수반하기 쉽다. 그럼에도 불구하고 이미지는 그 속에 담긴 기호들의 체계를 통해 의미를 생산하고 메시지를 전달하는 것이다.

라캉의 관점에서 볼 때 이러한 시각은 기표에 의해 가능해지며 담론으로부터 벗어난 순수한 시각의 영역은 없다. 즉 재현의 영역내에서 가시성은 차별적으로 분배되고 모든 주체는 응시와의 관계에서 결핍되고 보여지는 대상이다.

사진이나 영화처럼 이미지가 자기 바깥의 현실을 인간의 작용을 배제하고 순수히 기계적 과정에 의해 있는 그대로 옮겨놓는 듯이 나타나고 기호론적 차원에서 볼 때 퍼스적 의미에서 유사성에 토대를 두는 도상이 지배하는 듯이 보이는 경우에도 그 이미지속에는 지표적 기호와 상징적 기호가 항상 들어있다.

이렇게 이미지는 대상의 단순 모방이 아니라 인간의 조작이 개입되었다는 재현이다. 거기에는 선택과 조작을 수반하는 의미화의 실천이 개입되는 것이다.

롤랑 바르트(Roland Barthes)는 이러한 이미지에서 읽는 것은 일차적 기호와 이차적 기호로 이루어진 중층적인 의미작용이라고 하였다.

즉 외시(denotation) 라는 일차적 의미작용과 함축(connotation) 이라는 이차적 의미 작용인데, 외시는 기호가 지니는 직접적이고 객관적인 수준에서의 의미 작용이지만 함축은 기호가 기호 이용자들의 감정과 그들의 문화가 만날 때 일어나는 상호 작용이다. 이 이차 기호 수준에서 일차 기호의 기의는 자의성의 차원에서 새로운 기의가 생산된다. 이 이차적 의미작용이 바르트가 신화라고 부르는 이데올로기가 기호 체계에 들어오는 의미차원이다.⁹⁾

예컨대 사진에서 외시가 카메라에 초점을 맞추는 대상의 기계적 복제라면 함축은 이 과정의 인간적, 즉 사회 문화적 부분이다.

함축은 프레임에 포함시킬 것의 선별, 초점이나 카메라 앵글, 필름의 질 등에 대한 선별이다. 이리하여 담론의 이미지를 가로지르면서 이미지가 상징계에 의해 규제되는 결절점에 도달할 수 있다.

이미지가 보는 방식을 체현하고 선별과 배제에 의해 그 내용을 채우는 것은 함축의 차원에서이며, 이 함축은 이미지 내에

7) 로저 피들러(Roger Fidler), 미디어모포시스, 커뮤니케이션북스, 1999

8) 주은우, 시각과 현대성, 한나래, 2003

9) Roland Barthes, 현대의 신화, 동문선, 1997

서 기호와 문화의 상호 작용이 가장 활발한 차원이다. 여기서 합축의 차원은 잘 드러나지 않는데 이차적 의미작용은 인지되기 어렵고 그 때문에 일차적 의미 작용의 일차 기호가 의미의 자연적인 원천인 것처럼 여겨지게 된다.

이미지는 외시 대상과의 유사성의 코드가 두드러짐으로써 구어적 기호들의 체계보다 훨씬 효과가 강하다고 할 수 있는데 이미지를 가로지르는 담론적 질서의 효과는 이미지의 의미작용의 차원이 효과적으로 사라지는 정도에 따라 달라진다.

즉, 가시성의 세계를 가로지르는 담론의 질서는 보이지 않는 불연속적인 합축의 차원인 것이다.

시각 테크놀로지는 카메라나 망원경과 같은 특정한 시각적 광학 장치를 중심으로 배치된 일련의 담론적 실천들과 물질적, 제도적 실천들의 총화를 말한다.

시각 테크놀로지는 단순히 시각적 광학 장치들과 같은 테크놀로지적인 요소만을 말하는 것이 아니다.

시각 매체로 표현되어진 사진술이나 인쇄술, 영화, 텔레비전들을 포괄하고, 테크놀로지들의 수단과 방법들의 체계와도 연관된 일련의 담론들과 물질적 실천들이 배치되는 체계의 핵을 이루기 때문에 그것은 기술적이기 이전에 사회적이고 일정한 사회적 논리에 의해 우리의 보는 방식을 구조화한다.

우선 시각 테크놀로지는 감각과 지각의 차원에 직접 작용하여 대상과 세계를 보는 방식을 변화시킬 수 있다.

맥루한(McLuhan)은 15세기 구텐베르크의 활판 인쇄술의 발명 이후 인간의 지각이 청각우주에서 중립적인 시각의 차원으로 전이시켰으며, 문자는 시각 공간의 물질화된 실체로서 시각문화의 확장과 긴밀한 관계를 갖는다고 하였다.

옹(Ong) 역시 기술적인 언어문화에서 문자언어로의 이행은 본질적으로 청각에서 시각 공간으로의 이행이며, 여기서 인쇄 기술이 중요한 역할을 했다고 본다.

구술문화에서는 지식이나 정보의 전달이 말에 의해서만 소통 되었으므로 활판인쇄술 이전의 구술문화에서는 시각보다 청각이 우위의 위치에 있었다. 활판 인쇄는 구술과 필사에 부과하였던 청각, 촉각의 제한을 파괴하고 시각에 우위의 위치를 주었다.

이러한 구술언어와 문자언어의 차이를 이해하기 시작한 것은 하이테크의 시각 테크놀로지들로 발전한 영상시대에 들어서서이며 전자미디어와 인쇄화를 비교하면서 부터 이전부터 있었던 문자성과 구술성을 대조하게 되고, 예전의 쓰기(writing)를 전혀 알지 못했던 구술언어와 쓰기에 의해 깊이 영향을 받고 있는 문자언어와의 사이에 지식을 다루는 방법과 그것을 말로 표현하는 방법상에 어떤 기본적인 차이가 있다는 사실이 발견되었다.¹⁰⁾

맥루한은 인쇄술을 정확하고 무한히 반복 가능한 시각적 표현으로 보았는데 이 반복성은 기계원리의 중심이며, 기계는 사과의 공간과 지각의 공간에서 선형적 연속성을 강화하여 선형적인 합리적 생활과 논리적 일관성의 틀을 제공한다고 하였다.¹¹⁾

이후 전기라는 테크놀로지는 이러한 선형적 연속의 틀을 깨고

영화나 텔레비전의 이미지들과 같이 시간의 흐름속에서 창조성을 가진 상관적 배열로 전환시킨다.

이렇게 새로운 테크놀로지가 인간의 감각과 지각 방식에 영향력을 행사함으로써 미디어와 인간의 지각 구조에 변화를 가져오는 요인임을 보여주고 있다.

드브레(Debray)도 새로운 테크놀로지에 따른 이러한 인간의 지각 구조의 변화에 대해 로고스페레(Logosphere), 그라포스페레(Graphosphere), 비디오스페레(Videosphere)라고 말한 바 있다.¹²⁾

또 하나, 시각 테크놀로지는 가시성의 배치에 참여하는 이미지의 지위 역시 변화시켰다.

앞서 말한 바, 벤야민은 사진술이라는 복제 가능한 시각적 테크놀로지에 의해 이미지의 지위의 변화에 대해 기술하고 있는데, 예술작품의 기술적 복제시대에 이르러서는 예술작품의 분위기, Aura가 위축되고 현대인의 지각 작용의 매체에서 일어나고 있는 Aura 붕괴 현상의 사회적인 조건들은 모두 대중의 중요성과 관계를 맺고 있다고 하였다.

현대의 대중은 사물을 공간적으로 또 인간적으로 자신에게 가까이 끌어오려 하는 욕구와 복제를 통해 모든 사물의 일회적 성격을 극복하려는 성향을 지니고 있다는 것이다.

사진술에 의한 테크놀로지적인 복제는 시간적, 공간적 현존성을 갖는 예술작품의 권위를 파괴하였고, 이미지의 대량 복제와 이미지의 현재성 및 편재성은 보편화된 현대의 일상성이 되었다. 이와 같이 시각 테크놀로지들은 이미지의 지위를 변화시키고 가시성의 배치 환경의 변동과 구조화의 역할까지도 담당하고 있다.

시각 테크놀로지는 그 기능과 시각 양식에 대한 영향은 그것의 기술적 요소만으로는 설명할 수 없으며, 그것과 결부된 담론적 실천들과 물질적 제도적 실천과 분리될 수 없다.

라디오나 텔레비전과 같은 특정 테크놀로지의 발생과 그 이용의 제도화, 또는 가정에 배치되는 사사화(privatisation)의 과정을 보아도 테크놀로지의 기원과 제도화가 순수하게 기술적 차원에서 결정되는 것이 아니라 경제적, 정치적, 문화적, 미학적 필요에 의한 더 큰 사회적 차원에서 결정되는 것임을 알 수 있다.

이와 같이 특정 테크놀로지의 기술적 요소가 담고 있는 가능성 역시 그대로 실현되는 것이 아니라 항상 사회적 맥락에 의해 그 효과가 매개되고 제약되면서 실현된다고 할 수 있다.

시각 테크놀로지는 계속적인 발전과 함께 새로운 발명이 이루어질 수도 있을 것이다.

이에 따른 시각 체계의 역사적 변화는 시각언어와 이러한 시각 테크놀로지에 의해 이루어질 것이며, 그 변화의 방향은 시각체제와 관련된 정치적, 경제적, 문화적 등의 사회적인 요소들과 그것을 매개하는 담론과 이데올로기에 의한 것일 것이다.

10) Ong, 구술문화와 문자문화 p13-18, 문예출판사, 1995

11) McLuhan, 미디어의 이해, 삼성출판사, 1990

12) Debray, 이미지의 삶과 죽음, 시각과 언어, 1994

5. 결론

미디어테크놀로지의 발전이 이루어낸 현재의 다양하고 복잡한 시각문화는 언어와 불가분하게 연결되며, 이미지와 시각의 상상적 질서가 문화적, 역사적으로 특정 방식으로 구성된다.

그 시각 언어들의 표상을 통해서 한 사회의 특정한 시각 양식을 접하게 되는데 이는 이미지는 하나의 보는 방식을 드러내고 특정한 보는 양식을 구조화 하는데도 역할을 한다.

시각 체계들 간의 사회 문화적 차이를 형성하고 규정하는데는 표상들의 차원인 시각 언어와 주체를 보는 방식을 구조화하는 역사적인 물질적, 제도적 실천들로서의 시각 테크놀로지로서 설명할 수 있다.

시각테크놀로지는 시각 매체로 표현되어진 시각언어를 포괄하고, 테크놀로지들의 수단과 방법들의 체계와도 연관된 일련의 담론들과 물질적 실천들이 배치되는 체계의 중심을 이루기 때문에 기술적이기 이전에 사회적이고 일정한 사회적 논리에 의해 우리의 보는 방식을 구조화한다.

그러므로 시각 테크놀로지는 감각과 시각의 차원에 직접 작용하여 대상과 세계를 보는 방식을 변화시키고 시각의 배치에 참여함으로써 이미지의 지위 자체를 변화시킨다. 또한 시각 테크놀로지는 그 기능과 시각 양식에 대한 영향에 있어서 그것과 결부된 담론적 실천들과 물질적 제도적 실천과 분리될 수 없다.

특정 테크놀로지의 기술적 요소가 담고 있는 가능성 역시 그대로 실현되는 것이 아니라 항상 사회적 맥락에 의해 그 효과가 매개되고 제약되면서 실현된다고 할 수 있다.

이에 따른 시각 체계의 역사적 변화는 시각언어와 이러한 시각 테크놀로지에 의해 이루어진 것이며, 그 변화의 방향은 시각체제와 관련된 정치적, 경제적, 문화적 등의 사회적인 요소들과 그것을 매개하는 담론과 이데올로기에 의한 것일 것이다.

시각언어에는 항상 주체가 자신을 바라보는 방식이 실현되어 있고, 인간이 자신을 이해하는 방식이 구현된 이미지는 동시에 대상 세계와 인간을 매개하는 것이기도 하며 재현하는 대상 뿐 아니라 그것을 보는 역사적, 사회적 시각 양식 자체까지 담고 있는 것이다.

테크놀로지의 발전이 가져오는 담론적 실천과 제도적 실천들은 그 중심을 이루는 시각적 테크놀로지와 시각언어의 맥락속에 다양한 상호작용과 새로운 담론, 방식 등을 만들어가고 있는 것이다.

참고문헌

- 박대순, 현대디자인용어사전, 도서출판 디자인오피스, 1993
- 김성재외, 매체미학, 나남출판, 1998
- Baudrillard, 시뮬라시옹, 민음사, 1992
- 주은우, 시각과 현대성, 한나래, 2003
- Mark Poster, 제2미디어시대, 민음사, 1998
- 영상문화학회, 이미지는 어떻게 살고 있는가, 생각의 나무, 1999
- 이영철외, 21세기 문화 미리보기, 시각과 언어, 1999
- Roger Fidler, 미디어모포시스, 커뮤니케이션북스, 1999
- McLuhan, 미디어의 이해, 삼성출판사, 1990
- Ong, 구술문화와 문자문화, 문예출판사, 1995
- Debray, 이미지의 삶과 죽음, 시각과 언어, 1994
- Roland Barthes, 현대의 신화, 동문선, 1997
- Roland Barthes, 이미지와 글쓰기, 세계사, 1993
- 김상환, 홍준기, 라캉의 재탄생, 창작과 비평사, 2002
- Walter Benjamin, 'The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction' in John Hanhardt(ed) Video Culture p27-45, Visual Studies Workshop Press, 1986
- Silverman Kaja, The Threshold of the Visible World, New York & London: Routledge, 1996