

영상지각 차원에서의 디지털 3D 애니메이션의 실재성

안세웅 (한국재활복지대학)

차 례

1. 서론
2. 후설 현상학의 주요 개념
3. 심리학적 현상으로서의 지각 개념
4. 디지털 3D 애니메이션의 실재로서 영상지각
5. 결론

1. 서론

사고의 진보와 기술의 발전에 힘입어 놀랄만한 세계를 구축하게 된 디지털 3D 애니메이션을 대하여 우리는 마치 현실과도 같은 실재감을 느낀다. 그 실재감은 사실적 캐릭터들과 풍부한 시각적 표현들이 제공하는 생생함에서 느껴지는 것이기도 하고 감정을 이끌리게 만드는 그 무엇인가의 존재감에서 느껴지는 것이기도 하다. 관객들은 작품의 실재 세계 속으로 빠져 들어가 때로는 유쾌하게 웃으며 때로는 감동의 눈물을 흘리며 의미를 찾게 된다.

하지만 디지털 애니메이션은 완전한 허구의 세계이다. 실사 영화도 허구이기는 마찬가지지만 지시대상과 인과론적으로 연결되어 있는 사진을 확장한 것이어서 물리적 현실과 존재론적으로 친화력을 지닐 수밖에 없고 현실적 대상을 전제로 하고 있다. 이에 반해 디지털 애니메이션의 대상들은 아무리 사실적인 외관을 갖고 있다 해도 인과론적으로 지시대상과 아무런 상관이 없는 가공된 이미지만인 것이다[1].

그 맥락에서 냉정히 생각해보면 완벽한 가공의 세계임을 익히 알고 있는 우리가 그것을 대하여 감정에 휩쓸리게 되는 이유가 잘 납득되지 않는다. 우리는 왜 단지 스크린에 비친 상(像)으로 구현되고 있는 세계에서 섬세하게 살아 숨쉬는 대상들을 의식하게 되는 것인가? 구체적으로 우리의 의식이 그것을 어떤 현상으로 받아들이는 것인가? 이러한 물음에 대한 해답은 우리의 의식과 현상과의 상관관계에서 찾아볼 수 있다.

현실의 공간과 시간 속에서 체험하는 현상의 진리로 나아가야 한다는 입장을 취하고 있는 현상학은 논리적 사고의 전환으로서 경험적 심리작용의 원인이나 의식의

발전과정 등에 관한 근본과 실체를 밝히려는 연구로 이루어져 있다. 모든 의식과 존재의 유형과 연관되어 있는 현상학의 초점은 사태 자체에 대한 직접 통찰과 근원적인 직관으로 현상의 문제에 접근해야 한다는 철학적 사유에 맞추어져 있다. 말하자면 현상학은 세계가 언제나 현전으로서 존재함을 밝히고, 세계와의 소박한 접촉을 회복하기 위해 노력을 경주하며, 궁극적으로 그 접촉에 철학적 지위를 부여하기 위한 철학이라는 것이다[2].

따라서, 이 연구를 통해 완전한 허구에 지나지 않는 디지털 3D 애니메이션의 세계가 어떻게 우리의 감정마저 움직이며 실재하는지에 대한 근원적인 원리를 현상학의 철학적 진술을 통해 고찰해보고자 한다. 구체적으로 살펴 볼 철학적 진술은 영상을 지각하는 근본원리에 관련하여 현상학자들이 규명해 놓은 개념들이며 그것을 통해 디지털 3D 애니메이션이 우리에게 실재하는 이유를 밝힌다.

2. 후설(E. Husserl) 현상학의 주요 개념

영상지각의 개념은 현상학의 시초 연구로 잘 알려진 후설의 초기 개념들과 이후에 추가로 규명한 진술을 통해 잘 이해해볼 수 있는데, 그가 지각에 관해 규명해 놓은 개념들을 고찰하려면 먼저 현상학이라는 학문이 등장한 배경과 후설 현상학의 핵심 개념을 이해하는 것이 필요하다.

2.1 현상학의 이념

후설이 현상학이라는 학문으로 본격적인 철학 탐구를

시작하게 된 이유는 기존 실증주의의 커다란 문제점을 인식하면서부터이다. 실증주의의 대표적 사조로서 자연주의와 역사주의에서는 “공통적으로 자연, 역사, 정신, 예술, 종교, 본질, 의식 등 그 존재 및 인식구조에서 서로 구별되는 다양한 사태 영역이 있음을 망각한 채 ‘자연’(자연주의) 혹은 ‘역사’(역사주의) 등 특정한 사태영역에 만 타당한 존재 및 인식원리를 일반화시켜 모든 사태영역에 무차별적으로 적용할 수 있다”는 잘못된 관점을 가지고 있었다[3]. 그러한 상태에서는 사태 자체를 총체적이며 올바르게 파악하지 못하고 철학의 이념에 따라서만 사태의 본질을 파악하게 된다. 그러한 배경에서 그는 철학이 실천활동으로서 전개되어야 한다고 판단하였고 그러기 위해서는 철학이 ‘보편성’과 ‘엄밀성’을 지녀야 한다고 생각했다.

‘보편성’의 철학이란 모든 가능한 이론을 자체 내에 포함하고자 하는 것이다. 그렇다고 해서 데카르트가 ‘보편수학’을 추구하고 진리를 발견하기 위한 모든 방법이 수학적 이성이라고 주장한 것처럼 보편성 자체를 학문으로 체계화한다는 뜻은 아니다. 그것은 대상영역이 달라짐에 따라 존재원리 및 인식원리가 달라질 수밖에 없으며 하나의 철학적 기준으로 방법론이 된다는 태도에서 벗어나 현상과 방법의 다원성을 인정해야 한다는 의미이다[3]. 후설은 보편학으로서 철학이 사태 자체를 분명하고 적합하게 탐구하려면 ‘엄밀성’을 갖추어야 한다고 주장했다.

‘엄밀성’의 철학이란 과학적으로 정밀함을 추구하는 것이 아니라 사태 자체를 적합하고 분명하게 파악하는 것으로 사태 자체로의 귀환을 통해 획득된 개념을 의미한다. “이처럼 사태 자체로의 귀환을 통해 획득된 명석하고 판명한 개념은 다양한 완성도를 지니며, 그 중에서 가장 완성된 형태는 총적인 직관에 기초한 명증한 개념이며, 따라서 명석하고 판명한 개념은 사태에 대한 직관이 전혀 이루어지지 않은 상태에서 획득된 ‘모호한 개념’, ‘혼란스러운 개념’, ‘어두운 개념’과 대비되는 개념을 의미한다”[3].

후설은 철학이 이 두 관점을 지님으로써 철학 본연의 참됨을 수행할 수 있다고 보면서 그것을 이루려면 기존의 선입견에서 벗어나 사태 자체로 돌아가야 한다고 역설했다. 그가 말하는 잘못된 생각을 ‘판단중지’하고 ‘사태 자체로 돌아감’이란 현상학적 환원을 말하는 것이다.

2.2 현상학적 환원

후설의 현상학은 ‘현상학적 환원’이라는 개념에서 출발한다. 현상학적 환원이란 사태 자체로 돌아가 새로운 의식을 가지자는 것인데, 쉽게 말해 주체와 대상을 한데 묶어 취급하지는 것이다. 주체와 대상의 문제는 기존의 이원론적 사고에서는 서로 독립적으로 존재하는 것이었다. 이원론적 사고에서 주체가 지니는 의식은 외부 대상과 마찬가지로 고정된 실체로 존재한다. 따라서 의식 과정과 경험에서 어느 정도까지가 외부 대상의 반영이고, 어느 정도가 의식 주체의 투영인가를 가려내야 한다. 그런데 그것은 정확히 가릴 수가 없는 문제이기 때문에 하나의 ‘경험’으로 묶어 버리고 그 밖의 모든 것들로부터 분리시켜 고찰하지는 것이다[4].

말하자면 현상학적 환원이란 의식과 대상을 한데 묶음으로써 대상을 의식 안의 현상으로 가져다 놓고 그 ‘의식’의 새로운 시점으로 돌아가 세계상을 구성해야 한다는 논리이며 그 어떤 전체에 구속되지 않고 사태 자체를 직관하여 우리의 그릇된 생각을 바로잡으려는 후설의 철학적 태도이다. 현상학적 환원은 철학적 이성으로 존재의 근원을 밝히려는 사고에서 벗어나 다양한 의식활동의 근원을 파악하고 그들의 고유한 본질구조를 밝히려는 가능성을 의미한다. 때문에 현상학적 환원에서의 의식은 외부 대상과 관계를 맺음으로써 존재하게 되는데 여기에서 규명되는 것이 의식이 ‘지향성’을 지닌다는 것이다.

2.3 의식의 지향성

후설은 우리의 의식이 “[무엇]에 개방됨” “[무엇]과 상관관계”라고 하면서 우리의 의식이 기본적으로 지향적임을 통찰했다[5]. 그래서 모든 경험과 심적 과정은 이런저런 방식으로 지향성을 공유한다. 지향성은 현행하는 의식의 배경 - 즉 감정의 발생, 판단의 단초, 그리고 잠재적인 희망-이나 혹은 다양한 배경의 심연으로부터 진행된 경험들을 포함한다. 하지만 데카르트가 정의한 코기토¹⁾에 결부되는 것, 즉 “[무엇]에로의 시선”, 자아의 “[무엇]에로 향함”은 지향성의 본질에 포함되지 않는다[5]. 또, 경험들에서 각각의 개별 경험이 지향성을 지닌다고 말할 수는 없다. 경험들이 하나의 의식으로 통일되

1) ‘내가 생각함(cogito)’ 의 뜻으로 데카르트가 『방법서설』에서 서술한 ‘Cogito, ergo sum(나는 생각한다. 그러므로 나는 존재한다)’이라는 라틴어 명제의 약칭.

어 흐르는 것이 지향성이기 때문이다.

지향성은 의식의 통일된 흐름으로써 ‘무엇에 대한 의식’이며 ‘대상을 향한 자아의 의식적 관계’가 된다. 여기에서 의식이란 “반성적으로 자기자신을 의식하고 있다”는 의미의 자기의식뿐 아니라 본질직관 능력, 논리적 추론능력, 수학적 사유능력, 과학적 탐구능력, 예술적 심성, 종교적 심성, 도덕적 심성, 나아가 지각, 감각, 욕구, 감정, 기분, 본능, 충동 등 일체의 영혼활동을 지칭하는 개념이다. 지향성은 대상에 대해 의미를 지닌 대상성으로 구성하는 작용으로 그 무엇과 항상 관련을 맺고 있는 본질을 지니고 있다. 그러므로 지향성은 “무엇에 관한 의식”과 “그 무엇(대상적 상관자)”으로 구성된다. 후셀은 전자를 ‘노에시스(Noesis)’로 후자를 ‘노에마(Noema)’로 부르며 이 둘 사이에는 상관관계가 존재한다고 말했다[3].

후셀은 또, 노에시스-노에마의 상관관계를 ‘선형적인 보편적 상관관계’라고 강조했는데, 그것은 우연한 것이 아니라 필연적인 관계로서 의식이 작용하는 모든 대상영역에서 보편적으로 확인할 수 있는 현상임을 의미하는 것이다. 지향성을 탐구주제로 삼는다 함은 “현상하는 대상”, 즉 노에마와 더불어 이 노에마가 그를 통해 “현상하는 현상작용”, 즉 노에시스를 탐구주제로 삼음을 의미한다. 그 의미는 다시 말해 노에시스로서의 의식작용과 더불어 그의 노에마적 상관자인 대상의 구조도 함께 분석하는 것이 되는데, 이렇게 지향성을 분석할 경우 단지 노에시스로서의 의식활동만이 아니라, 그 의식활동이 관계 맺고 있는 대상도 아울러 주체화되기 때문에 결국 존재자 전체가 주체화될 수 있다[3].

의식의 지향성은 후셀이 수립한 현상학을 전개해 나가면서 모든 단계에서 현상학적 분석을 주도하는데 핵심적인 개념으로 사용된다. 한마디로 후셀 현상학의 전개과정은 지향성에 대한 분석과정 그 자체다.

3. 심리학적 현상으로서의 지각 개념

우리는 앞서 사태 자체를 파악하기 위한 방법으로서 현상학적 환원이 필요하다고 이해했다. 그렇다면 구체적으로 이 연구의 주제인 영상지각의 원리를 밝히기 위해서는 어떤 현상학적 환원을 수행해야 하는지를 살펴 볼 필요가 있다. 후셀은 현상학적 환원은 방법론적으로 사태에 대한 본질을 직관하는 태도에서 시작되어야 한다고

설명했는데, 그는 본질을 ‘그 어떤 대상들을 바로 그러그 러한 의미를 지닌 대상들로 존재할 수 있도록 해 주는 그 무엇’으로 정의했다[3]. 그러므로 본질을 직관한다는 것은 존재론에 입각하여 대상이 우리에게 경험될 수 있는 그 무엇인지를 밝히는 것이 된다.

후셀은 이러한 본질직관이 ‘형상적 환원’을 통해 이루어질 수 있음을 밝히고 그를 토대로 다양한 유형의 존재론을 정립하고자 시도했다. 그 중에서도 그가 가장 큰 관심을 기울여 전개한 것은 현상학적 심리학적 환원을 토대로 이루어지는 “현상학적 심리학”이었다.

3.1 형상적 환원

형상적 환원이란 앞서의 현상학적 환원과 마찬가지로 본질을 제대로 파악하기 위해서 기존의 올바르지 못한 관점을 ‘판단중지’하자는 것이다. 후셀은 기존의 존재론에서 모든 대상의 존재를 그를 사유하는 주체의 사유작용 안에서만 이루어질 수 있다고 본 것은 잘못된 것이라고 지적하고 본질은 인식주체의 사유작용과 무관하게 자체적이며 객관적으로 실재한다고 주장했다. 즉 인식주체의 밖에 실재하는 감각경험의 대상이 우리에게 감각을 통하여 경험되듯이 논리적 대상이나 수학적 대상 등과 같은 객관적인 실재의 본질 역시 나름의 방식으로 우리에게 구체적으로 경험될 수 있다는 것이다[3].

형상적 환원에 입각하면 어떤 본질의 정체를 파악하기 위해서 본질을 구현하고 있는 어떤 특정한 개별적 대상을 고찰하면서 그 대상 속에 있는 어떤 요소가 그러한 본질을 구현하고 있는지 분석할 수 있다. 이 과정에서 기본적으로 지켜야 할 법칙은 ‘모든 대상은 그것을 포함하는 전체의 한 부분이라는 것’이다. 예를 들어, 우리가 ‘의자임’이라는 본질의 정체를 파악하기 위해서 내 앞에 주어진 개별적 대상인 의자를 고찰하면서, 이 개별적 대상 속에 들어 있는 어떤 요소가 ‘의자임’이라는 본질의 정체를 구성하고 있는지 분석해 들어갈 수 있다. 여기에서 주의할 점은 개별적인 대상으로서의 의자 속에는 ‘의자’라는 본질뿐 아니라 다른 유형의 본질들, ‘촉감을 가지고 있음’이나 ‘색깔을 지니고 있음’ 등도 함께 구현되어 있다는 것과 이 의자와 유사한 무수히 많은 다른 의자들 속에서도 구현되어 있다는 것이다. 때문에 본질을 파악하기 위해서는 그 본질에 포섭될 수 있는 가능한 모든 개별적 대상들을 향할 수 있어야 하며 이를 위해 어떤 방법적 절차

가 필요해진다.

후셀은 이러한 방법적 절차를 ‘자유변경’이라고 부르며 “어떤 본질의 정체를 파악하기 위해 그 본질을 구현하고 있는 어떤 개별적 대상으로부터 시작해 그 본질을 구현하고 있는, 이 개별적 대상과 유사한 무수히 많은 개별적 대상들을 상상 속에서 자유롭게 산출해 나가는 과정”이라고 설명했다[3]. 이러한 과정이 바로 형상적 환원을 통해 본질을 파악하는 방법이다.

3.2 현상학적 심리학적 환원

앞서 기술한 바와 같이 후셀이 형상적 환원의 방법을 토대로 가장 큰 관심으로 전개한 것은 “현상학적 심리학”이었다. 그런데 후셀은 그 당시 심리학 역시 문제점을 가지고 있다는 것을 깨닫고 심리학을 전개시키기 위해 여타의 환원과 마찬가지로 현상학적 심리학적 환원을 주장했다. 실증주의에서 심리학은 실험심리학에 집중되어 있었는데 실험심리학은 자연과학적 방법에 따라 인과관계를 밝혀가면서 심리현상의 정체를 해명하는 것이 목표였다. 그런데 자연과학적 방법에 따르면 인과관계의 두 항인 원인과 결과는 모두 현실세계에 존재하는 것이어야 한다. 그러므로 예를 들어 수학에서 ‘1 더하기 3은 4다’라는 사실이나 ‘신데렐라가 구두를 잃어버렸다’라는 사실 등은 결코 “이 의자는 회색이다”라는 사실의 원인도 될 수 없고 결과도 될 수 없다.

그러나 후셀이 주장한대로 이 관계들에 지향성이 개입되면 문제가 해결된다. 지향성의 핵심은 관계를 맺는 것인데 관계를 맺음에 있어서는 꼭 현실에 존재하는 대상들끼리여야 하는 것이 아니기 때문이다. 때문에 대상을 대할 때 자연적 인과관계와 더불어 지향적 관계를 파악하면 본질적 구조를 파악할 수 있게 된다. 의자를 지각하는 경우를 다시 예로 들어 이해해보면, 자연적 인과관계는 하나의 자연적 대상으로서 의자와 또 다른 자연적 대상으로서 나의 의식 사이에 존재하는 관계가 된다. 그에 비해 지향적 관계는 의자라는 의미를 지닌 것으로 파악되는 대상과 대상을 어떤 의미로 파악할 수 있는 나의 의식 사이에 존재하는 관계다. 결국 지향적 관계에서 본질을 파악한다는 것은 의식과 대상이 의미를 매개로 하여 어떻게 연결되어 있는지를 해명하는 것이 된다[3].

그래서 후셀은 자연적 인과관계를 유일하게 여기는 믿음에서 벗어나는 것, 즉 그 믿음에 대해 판단을 보류하자

는 ‘현상학적 심리학적 판단중지’를 통해 현상학적 심리학적 환원을 이루어야 한다고 주장한 것이다. 따라서 그렇게 수립되는 현상학적 심리학에서는 다양한 유형의 지향체험의 본질적인 구조를 밝힐 수 있게 된다.

3.3 현상학적 심리학에서 지각의 원리

후셀의 현상학적 심리학은 심리현상의 본질구조 해명을 목표로 한다. 그 과제로서는 ‘심리현상 일반의 본질구조를 해명’하는 것과 ‘외부지각, 내적지각, 그림지각, 상상, 기억, 예상 등 다양한 개별적인 유형의 심리현상의 본질구조를 해명하는 것’이 포함된다. 그는 심리현상의 본질구조를 해명하려면 지향성이라는 관점을 가져야 함을 강조했다. 즉 “대상을 향한 자아의 의식적 관계”에서 찾아야 한다는 것이다. 그런 관점에서는 다양한 유형별로 어떤 의식체험이 되느냐에 따라 심리현상의 본질구조가 달라진다. 그러한 배경에서 이 연구에서 주제로 삼은 지각에 관한 문제 역시 유형별로 어떻게 서로 다른 본질구조를 가지게 되는지 알아볼 수 있다.

3.3.1 통각적 원리

후셀은 우리가 의식의 지향성을 지니고 주어진 대상을 지각할 때 노에시스-노에마의 상관관계 속에서 동일한 사물에 관한 다양한 개별 지각작용들을 지각 과정 전체에 융합시킬 수 있다고 보았다. 예를 들면 우리가 앞에 놓인 상자를 지각하는 경우 처음에 보이는 면을 보고 그 다음에 돌려서 다른 면을 본다면 이것이 따로따로 지각되는 것이 아니라 하나의 통일체인 상자로서 지각한다. 그것은 하나의 물리적 사물을 다양한 부분적 지각을 통해 현시함으로써 단일한 의식 대상적 체계를 구성하기 때문인데, 의식의 지향적 구조인 노에시스-노에마의 작용들이 서로를 확증·상보·완성하기 때문에 가능한 것이다[5].

이렇듯 그 대상에 대한 감각체험들이 다양하게 주어지더라도 감각내용들은 통각적인 통일성에서 지속적으로 융해되며, 통각을 통해 “대상 그 자체가 그때 그리고 지금 현재적으로 나타나게 된다”[6]. 이렇듯 의식의 지향성으로 통각이 가능해지며 이것은 모든 의식체험에 적용된다.

3.3.2 내적 지각과 외부지각

후셀에 의하면 내적 지각이란 내가 현재의 심리상태를

나의 반성적 의식 앞에 떠올리면서 생생하게 주어지는 것으로 지각하는 것이다. 예를 들어 파랑으로 칠해진 대문을 지각하는 경우 그 파랑의 지각체험은 나에게 의심할 여지없이 지각된다. 그 색상은 노랑일수도 초록일수도 있지만 나에게 파랑으로 경험된다는 사실은 증명될 수 있는 분명한 양상으로 이루어진다. 비슷한 예로서 누군가 나에게 외국어를 사용해 말을 걸어 왔을 때 나는 그 말을 이해하면 이해하는 것으로 또 이해하지 못하면 역시 마찬가지로 알아듣거나 알아듣지 못하거나를 스스로 정확히 느낀다. 다시 말해 의심할 수 없이 확실한 양상에서 알고 있다[3].

이에 비해 외부지각은 내적 지각과 동일한 지향적 구조를 가지고 있지만 그 양상이 분명 다르다. 외부지각이란 지각대상을 눈앞에 생생하게 떠올리는 것이다. 예를 들어 내가 고층빌딩 옥상에서 자동차를 보고 있다면 그 모습은 장난감 같아 보일 것이다. 하지만 지상으로 내려와 가까이서 보면 전혀 그렇지 않고 이때 고층빌딩에서의 외부지각이 잘못된 것이었음이 사실로 드러난다. 다시 말해 외부지각에서 지각대상은 결코 의심 없이 확실하게 지각되는 것이 아니다. 앞서의 파란 대문에서 경험한 색상의 성질 또한 외부지각의 차원에서 다루어질 수 있는데, 예를 들어 확실하게 지각된 파랑은 새벽에 보았을 때는 어두운 파랑으로 지각되고 밤에 백열등이 켜져 있을 때는 청록으로 지각된다. 이렇듯 심지어는 동일한 대상이라도 내게 어떤 체험으로 의미하느냐에 따라 대상의 본질구조가 달라진다.

또한, 이해의 폭을 넓히기 위해서 외부지각이라는 심리현상을 기억과 비교해보면 그 둘은 지향적 대상을 그것 자체로 떠올린다는 것에서 동일한 지향구조를 가지고 있다. 하지만 외부지각이 지각대상을 눈 앞에 생생하게 떠올리는 지향체험인데 반해 기억은 상상으로 떠올리는 지향체험이다. 이들은 엄연히 다른 본질구조를 지니고 있는 것으로 파악되어야 한다.

3.4 영상지각의 본질 구조와 과정

그러면 이제부터 이 연구의 주제로서 영상지각에 관해 구체적으로 살펴보기로 한다. 후셀은 현상학 연구 초기에 영상지각의 본질구조를 밝히고 연구 후기에 그에 관련한 추가적인 개념을 밝혔는데, 먼저 그가 밝힌 영상지각의 본질 구조와 과정을 살펴으로써 본 연구의 주제에

분명하게 다가갈 수 있다.

3.4.1 영상지각의 본질

또 다른 측면에서 그림과 같은 대상을 지각하는 영상지각(Bildbewußtsein)²⁾의 심리현상을 살펴보면 이 둘과 완전히 다른 방식으로 지각이 이루어짐을 알 수 있다. 예를 들어 우리가 꽃이 그려진 액자를 지각하는 경우 외부지각으로서 주어지는 것은 그려져 액자에 둘러싸인 물질적 그림이다. 하지만 우리가 정작 지각할 대상은 그림속에서 가시적으로 되는 어떤 것에 관한 묘사이다. 후셀은 여기에서 ‘어떤 것’은 영상주체로서, ‘묘사되는 것’은 영상객체로서 그림 내용의 본질을 이루고 있다고 보았다. 영상객체란 방금 예로 든 그려져 있는 꽃 그림, 즉 재현된 상이고 영상주체란 상의 표상으로 사념되는 것이다. 다시 말해 꽃그림 자체가 영상객체이고 그것을 보면서 떠올리게 되는 꽃에 대한 ‘상’이 영상주체가 된다.

후셀은 이렇게 영상의식의 본질을 이루는 두 요소인 영상객체와 영상주체에 대해 상세히 기술함으로써 영상지각의 과정을 올바르게 이해할 수 있도록 돕고 있다.

3.4.2 영상객체와 영상주체

후셀은 영상의 본질적인 요소를 현재적으로 나타나는 영상객체와 묘사된 영상주체로 분류하는데, 영상객체는 사태를 직관할 수 있도록 나타난 ‘재현된 상’이고 영상주체는 사념의 대상으로 ‘떠올린 상’이므로 엄밀히 말해 이들은 서로 다르다. 그는 이 둘 간의 차이로 인해 우리가 영상객체를 파악할 때 영상객체에 머물러 있지 않고 그것을 통해 묘사된 영상주체를 보게 된다고 보았다. 영상주체란 방금 설명된 것처럼 영상을 의식하면서 우리가 떠올린 상으로 그것은 실제의 지각경험을 통해 얻어진 상에 기반하고 있다. 따라서 우리가 영상을 보고 있다는 것은 지각경험을 통해 유추된 상이 묘사되고 있는 것을 보고 있는 셈이다.

후셀은 이에 대해 “영상적인 재현은 자명한 것처럼 보인다. 대상은 영상을 통해 현전화되고 영상은 내재적 영상이며 내용 그 자체가 대상에 유사하기 때문에 그 내용을 표상하게 된다”고 기술하고 있다[7]. 이 같은 진술을

2) 독일어 'Bild' 는 영어로 'picture, image, icon' 이며 우리말 뜻은 '그림, 영상, 심상' 인데, 영상이라는 용어로 표기했다.(이 표기는 “홍성하, 영상의식이론으로서 현상학, 철학연구, Vol.50, No.0, 2000” 에서의 해석을 참고한 것이기도 하다)

통해 우리가 영상을 지각함에 있어서 그것이 구상이든 추상이든 실제의 지각경험을 통해 얻게 된 상과 연관해 지향작용하게 된다는 사실을 유추해낼 수 있다.

3.4.3 영상지각의 과정

후셀이 진술한 영상지각의 과정을 이해하기 위해 앞서의 꽃그림의 예시로 돌아가 보면, 실제적인 사물로서 액자로 둘러싸인 꽃그림을 대했을 때 우리에게는 먼저 외부지각과 동일한 방법으로 지각활동이 일어난다. 하지만 곧 정작 지각할 대상은 물감으로 그려진 물질로서의 그림이 아니라 그 안에 묘사되어 있는 그림의 내용이라는 것을 알아차리게 된다. 그때부터 지각은 그림이 표현하고 있는 내용으로 향하게 되는데 이때 그림이 표현하고 있는 내용이 외부지각에서와 같은 실제 사물이 아님을 알게 된다. 그는 이것에 대해 “우리가 여기서 그림으로 파악하는 것은 시간적으로 지금이지만 파악된 그림이 실제의 지각 안에서 보면 어떤 형식으로 나타나건 간에 ‘무(Nichts)’에 불과하다. 우리는 지금 속에서 지금이 아닌 현상을 갖는다”고 기술했다[8].

후셀은 이러한 이유로 우리가 영상지각에서 ‘지각의 이중성’을 경험하게 되며 지각의 갈등이 일어난다고 보았다. 하지만 앞서 이해한 지각의 통각적 원리에 의하여 지각으로 일치시키려는 작용이 일어나게 되고 결국 지각은 “영상객체의 파악작용에 스며들게 되고 현상의 통일성으로 용해된다”[9].

정리해 본다면 영상지각은 영상에서 묘사되고 있는 영상객체에 대한 지각활동이지만 외부지각과 같이 외부에 실제하는 대상에 대한 것이 아니므로 지향적 관계로서 ‘의식작용(노에시스)’이 ‘의식대상(노에마)’을 대상화하는 활동인 것이다. 그래서 후셀은 영상지각이 지각의 변형된 형태라고 정의했다.

4. 영상지각으로서 디지털 3D 애니메이션의 실제

이제까지 우리는 지각의 다양한 유형들과 함께 영상지각의 본질 구조와 과정을 살펴보았다. 하지만 그것으로 영상지각의 원리를 충분히 이해하였으나 구체적으로 어떤 작용으로 일어나며 그 결과가 외부지각과 어떻게 다른지 등은 명확히 해명되지 않았다. 이러한 이유는 후

셀이 초기 현상학에서 영상지각에 관해 밝힌 부분이 더는 자세히 언급되어 있지 않은 것에서 찾을 수 있다.

이에 관련한 추가적인 해명은 그의 후기 연구에 담겨 있는 진술들에서 찾아볼 수 있는데, 그것은 ‘미학적 태도’에 관한 것이다. 그는 미학적 태도를 현상학적 태도와 비교하며 체계적인 연구로서 다루고 있는데 먼저 그것을 이해하기 위해 필요한 개념을 고찰하고 디지털 3D 애니메이션의 영상을 사례로 삼아 과정을 탐색해 보고자 한다.

4.1 미학적 태도에서 영상지각의 개념

후셀은 미학적 의식에 있어서 미학적 감정은 현상으로 직접 향한다고 보았다. 그래서 그는 미학적 의식이 대상에 대한 태도표명이 아니라 “정서의 미학적 태도표명”이라고 말했다[9]. 그의 이러한 진술들은 우리가 앞서 이해한 영상지각을 좀 더 상세히 밝힐 수 있는 단서가 될 수 있는데, 그것은 바로 영상지각이 현상으로 직접 향하는 지향활동이기 때문이다. 따라서 미학적 태도의 구체적인 진술들을 통해 영상지각에 관한 심도 있는 이해가 가능해진다.

4.1.1 초월론적 현상학적 환원

후셀은 일반적인 지각이 “거기에 주목하는 것으로서 나타난 것을 단순히 바라보는 것이 아니라, 동시에 믿음에 있어서 태도표명”이라고 했다[10]. 여기서의 믿음은 실제의 체험에서 일어나는 것이기 때문에 과거, 현재, 미래와 관련된 의식작용과 관계한다. 따라서 현실에서의 믿음은 과거의 체험이 기억으로 주어지고 있으며 그 기억의 재생이 정립되는 상태라고 말할 수 있다.

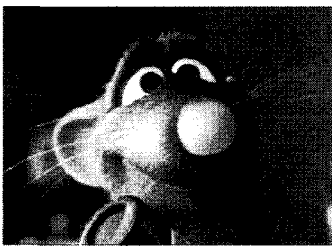
하지만, 영상지각에서 그와 같은 믿음은 발생할 수 없다. 그래서 후셀은 영상지각과 같은 지향활동이 제대로 이루어지려면 이 같은 믿음에 관해 판단중지하고 지향적 분석을 해야 함을 강조했다. 그가 의식에 관해 규명해놓은 개념들에서 지향적 분석에 관해 해명한 것을 찾아보면 그러한 관점이 무엇인지 더 쉽게 이해할 수 있다.

후셀은 의식은 대상에 관한 ‘더 이상을 사념함’이며 지향적 분석은 분석되어야 할 개별화된 체험들을 넘어서 파악하는 것이라고 말했다. 그러므로 “지향적 분석은 현실적 체험뿐만 아니라, 현실적 체험의 의미 구성적 작업을 수행하는 지향성에 함축되어 있고 미리 지시되어 있

는 잠재적 체험들도 주제적 영역 속으로 자리 잡게 만든다”고 했다[11]. 그는 이렇게 실제 주어진 것보다 더 많이 사념하는 의식의 작용을 ‘구성작용’이라고 불렀는데, 그것은 우리의 의식이 낮은 단계의 대상적 의미로부터 더 높은 단계의 대상적 의미를 향해 초월해 가는 과정이라 할 수 있다[3].

4.1.2 미학적 태도로서의 영상지각

이제 지향적 분석의 태도로 영상객체를 파악하려는 시점에서 실제 지각작용에서의 믿음은 중요하지 않게 되었다. 따라서 영상객체로 묘사되고 있는 것이 실제로 존재하느냐의 문제도 중요하지 않다. 후셀은 이러한 이유로 미학적 태도에서 “묘사된 것이 존재하는지 또는 가상적으로 존재하는지와 무관하게 묘사된 것의 방식에서 묘사된 대상을 밝혀내는 것”을 중요시하게 되는 것임을 해명하고 있다[9]. 이러한 해명을 구체적으로 이해하기 위해 (그림 1)과 같은 3D 애니메이션 <라따두이>의 캐릭터 ‘래미’의 영상을 예시로 들어볼 수 있는데, 앞서 이해한 대로 이 영상은 실제의 대상이 아니므로 지각의 지향활동은 영상객체와 영상주제로 이루어진 영상의 내용을 향하게 된다. 그리고 다시 통각의 원리에 의해 묘사되고 있는 영상객체에 집중하게 된다.

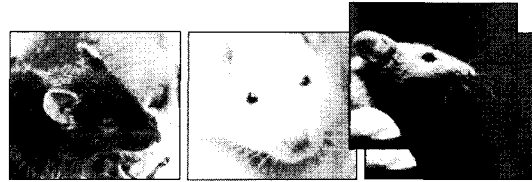


▶▶ 그림 1. 라따두이의 캐릭터 ‘래미’의 영상

그와 동시에 우리는 통각의 원리에 의해 영상객체에 집중하면서 의식에서 일어나는 구성작용에 의해 미학적 태도를 취하게 된다. 그러면 앞서 후셀이 해명한대로 묘사된 것의 방식(영상객체)에서 묘사된 대상(영상주제)을 밝혀내는 것만이 중요해진다.

그런데 여기에서 의식의 구성작용이란 일상적 지각에서의 믿음을 판단보류 해 놓은 기초 위에서 이루어지는 것이지 믿음을 배제한 상태는 아니라는 것을 명심해야 한다. 그러므로 실제 사물을 대상으로 삼을 수는 없지만 우리의 의식에 지각된 것을 대상으로 삼아 스크린에 재

현되고 있는 상을 현상적인 특징으로 파악할 수가 있다. 영상에서 우리의 의식에 지각된 것이란 영상주제다. 그것은 실제 경험을 기초로 하고 있든 그렇지 않든 간에 스스로의 의식에 분명히 떠오른다. 만약 실제 경험에 기초하여 떠올랐다면 (그림 2)와 같이 언젠가 본 적이 있는 모습과 가장 유사한 형태로 떠올랐을 것이다.



▶▶ 그림 2. 실제 쥐의 모습들

우리들 개개인에 따라서는 위와 같은 쥐의 모습이 아니라 시골 부엌에서 목격했거나 실개천변 어디에서 보았던 경험에 기초하고 있는 상(像)일 것이다. 경우에 따라서는 그림책이나 사진을 통해서 경험한 상에 기초하고 있을 것이고 그러한 경험도 없다면 그와 유사한 동물에 대한 시각경험에 기초하고 있을 것이다. 그러므로 앞서 후셀이 해명한 ‘묘사된 것의 방식에서 묘사된 대상을 밝혀내는 것’이란 이렇게 동일한 대상에 대한 여러 양상의 경험에 기초하고 있는 영상주제가 영상객체에 어떻게 묘사되고 있는지가 중요해진다는 것이고 이것이 미학적 태도에서 이루어진다는 것이다. 이러한 해명에서 우리는 재현되고 있는 것(영상객체)이 상상된 것(영상주제)에 종속될 수밖에 없다는 것을 짐작할 수 있다. 실제로 우리는 앞서 예로 든 캐릭터 ‘래미’를 바라볼 때 (그림 3)과 같이 우리가 경험했던 경험하지 않았든 상으로 떠올린 쥐의 모습과 끊임없이 비교하며 닮았는지 닮지 않았는지를 관찰한다.



▶▶ 그림 3.1 쥐의 재현 영상 그림 3.2 상상의 기초인 쥐의 모습들

물론 이와는 다른 예로서 추상적 영상을 대할 때에도 실제 경험했던 또는 유사한 상을 떠올리며 이모저모를 비교한다. 우리가 실제의 현실에 존재하며 실제의 대상

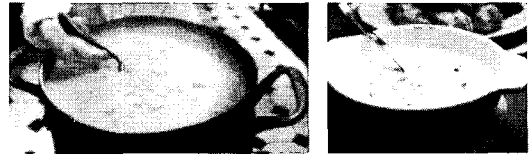
을 지각하는 주체로서 존재하고 있음을 생각해보면 그러한 과정은 당연하게 이해되기도 한다. 하지만 동시에 미학적 태도가 어떻게 이루어지는지 궁금해진다.

4.2 상상상징작용으로서의 영상지각

후셀은 미학적 태도가 이루어지는 핵심을 ‘상상력의 힘’으로 보고 있다. 그는 상상력이 “감성적인 내용으로 사로잡혀 있다”고 밝히면서 의지자유의 작용으로서 상상작용이 긴밀하게 결합되어 있다고 보았다[9]. 그러나 그는 상상작용을 추가적으로 상세하게 다루지는 않고 있다. 다만, 그가 이후의 연구에서 영상으로 재현하는 지각작용이 내적 기능과 외적 기능의 측면에서 수행되는 것임을 구체적으로 기술하고 있는 부분을 통해 논리를 연결해볼 수 있다.

그는 영상지각이 기능적으로 내적, 외적 수행능력을 갖게 된다고 보았다. 내적 기능이란 상상적인 의식으로서 영상에서 묘사하는 내재적 내용으로 향하는 지향활동이다. 이에 비해 외적 기능은 상징적인 의식으로서 영상에서 기호로 제시되는 것으로 향하는 지향활동이다. 그런 맥락에서 보면 그동안 우리가 이해해온 미학적 태도의 핵심을 이루는 상상적인 작용은 상상적인 의식으로서 활동하는 영상지각의 기능에 관계하는 것이다. 그러면 상징적인 의식이 구체적으로 무엇인지 이해할 필요가 있다. 외적인 상징의식에서 대상은 “본질적인 것으로서 직접 주어지는 것이 아니라, 대상을 명백히 특징지어주는 기호를 통해서 간접적으로 주어지게 된다”[7]. 이 설명에 따르면 상징작용은 상상작용과는 다른 것으로 영상이 재현하는 기호와 지시체의 관계에서 활동한다. 기호는 지시체와 유사성을 가질 수는 있으나 원칙적으로 그 가능성만을 현실화한다.

이상과 같은 해명을 종합하면 영상지각은 미학적 태도가 관여되는 지각의 한 형태로 상상작용과 상징작용의 발현이 연관되는 지각활동이다. 그래서 우리는 (그림 4)와 같이 <라따뚜이>의 요리된 스프의 영상에 묘사되고 있는 것이 실제의 대상들에 비해 상상력을 자극할 수 있도록 좀 더 미화되었을 때 ‘실감나는’ 영상으로 느끼는 것일 수 있다.



▶▶ 그림 4.1 스프요리 재현 영상 그림 4.2 스프요리 사진

위의 영상으로 재현된 스프 요리는 빛의 반사 정도나 음영 처리, 색의 포화도 등을 적용한 묘사로 실제의 연출된 스프요리 사진에 비해서도 미화되어 있지만 우리는 과장되어 있다고 느끼기 보다는 ‘그럴듯함’으로 받아들인다.

또한, 특징이나 성격 등을 나타내기 위해 실제에는 존재하기 어려운 얼굴로 묘사한 (그림 5)와 같은 영상에 대해서도 부자연스럽다고 느끼기 보다는 인물이 지니고 있는 성격의 상징적 표현으로 ‘자연스럽게’ 받아들여지게 된다. 작품에서 주방장 역할로 등장하는 ‘스키너’ 캐릭터는 눈과 눈썹, 코의 구성은 괴팍한 성격을, 찌인 펜으로 그린 듯한 수염은 알팍한 성격을 상징적으로 나타내고 있다.



▶▶ 그림 5. 상징적 성격 재현 영상

후셀의 연구에서 영상지각과 관련하여 상상작용과 상징작용에 대한 더 깊이 있는 연구를 찾아보기 어렵지만 이 정도로도 영상이 우리에게 실재하며 감정을 솟아나게 하는 대상이 되고 있는 이유가 분명하게 밝혀진 셈이다. 그럼에도 많은 영상들이 우리의 상상을 자극하도록 설계되고 있음을 감안할 때 그가 미학적 태도로서 영상지각의 핵심으로 지적한 상상작용에 대해 좀 더 진전된 탐구를 살펴볼 필요가 있다.

상상작용에 관해서는 현상학의 범주에서 몇몇 학자들에 의해 논의되었지만 후셀이 밝힌 상상작용의 개념과 조금 다른 각도에서 심도 있게 해명한 사르트르의 진술을 살펴보고자 한다.

4.3 사르트르(J.-P. Sartre)의 상상작용과 미적 관조

사르트르는 상상작용에 대해 “지각(perception)과 더불어 인간의 중요한 정신활동 가운데 한 형태로서 단순한 심리적 반응이나 연상(association)에 의한 것이 아니다”라고 밝히고 있다[12]. 그는 초기 저서 『상상력』에서 상상 의식이 지각하는 의식과 전혀 관련이 없다고 밝히면서 그것의 대상으로서 이미지는 독자적인 영역을 형성하여 의식에 자유를 부여하는 것으로 간주한다[13]. 이러한 초기의 입장은 이후의 저서 『상상적인 것: 상상력에 대한 현상학적 심리학』을 통해 보완, 진전되는데 여기에서 상상 의식에 대한 해명은 다음과 같이 기술된다.

첫째, 상상은 무의식도 환영도 공상도 아닌 현실 내의 의식으로부터 가능하다. 의식이 상상하기 위해서는 그 의식이 세계 안의 의식이어야 한다. 둘째, 상상의 대상을 의식이 파악하는 현실의 총체로서 세계 밖에 위치시킬 수 있어야 한다. 다시 말해 현실세계를 “있지 않음” 또는 “비존재”로서의 “무”로 상상할 수 있는 의식이어야 한다[13].

위와 같은 진술에 의하면 상상의식이란 다름 아닌 비현실화를 만들어 내는 작용이다. 그래서 그는 상상의식의 이미지 총체로 구체화된 예술작품을 한 마디로 “비현실”이라고 서술했다. 예술작품에서 이미지는 “유사-관찰의 현상”이다. 사르트르는 이에 대해 “나는 매 순간마다 이미지를 창조하고 있음을 알고 있다. 말하자면 우리는 현재 그것을 보고 있으며, 형태를 나타낸 덧상의 의식 속에 있는 재현적 요소들은 순수한 의미의 윤곽이 아니고 그 윤곽 위에 투사된 운동들이다. 이는 우리가 그토록 질료가 빈약한 이미지 위에서 그만큼 사물을 잃어버렸다는 사실을 말해 준다”고 밝히고 있다[14].

사르트르는 이렇게 비현실화를 창조하는 상상적인 행위를 하나의 마술 행위와 비교하고 있다. 왜냐하면 상상의식이란 우리가 지각하는 의식을 자발적이고 역동적으로 상상하는 의식으로 개조함으로써 어떤 마음의 이미지가 현재의 대상을 상상적인 것처럼 혹은 미적인 것처럼 구성하는 의식의 유형이기 때문이다. 그런데 이렇게 마술적으로 개조되는 상상적인 의식에 있어서는 “감정이 혼합되며 감정은 현실적인 것 앞에서처럼 비현실적인 것 앞에서 움직이게 된다”[14]. 그는 이러한 배경에서 미적인 것이 규정된다고 보았는데 그렇기 때문에 미적 관조

의 태도에서는 현실적인 것과 상상적인 것이 끊임없이 혼합된다.

이상과 같은 사르트르의 진술을 종합해보면 이미지(영상)는 상상의식 자체이며 상상의식은 궁극적으로 비현실을 창조하는 힘이다. 이러한 관점은 앞서 우리가 살펴 본 후셀의 영상지각에서 말하는 상상작용과는 조금 다른 차원이다. 후셀의 상상작용은 실제 경험에 기초한 것과 긴밀하게 연결되어 있는 개념이었다. 그에 비해 사르트르의 상상작용은 비현실을 받아들일 수 있는 원천이 된다.

이렇게 후셀과 사르트르의 상상에 관한 조금 다른 해명을 이해하기 위해 (그림 6)과 같은 예시를 들어볼 수 있다.



▶▶ 그림 6. 상상 속의 인물이 현실로 나타나 대화하는 영상

위의 영상은 앞의 <라따뚜이> 캐릭터 ‘래미’가 상상하고 있던 구주방장 ‘구스또’의 모습이 현실에 나타나 함께 대화를 나누고 있는 장면이다. 후셀이 말한 영상지각에서의 상상작용이란 실제의 경험에 기초하여 유추된 상이 영상에서 묘사되고 있는 재현상과 긴밀히 관계 맺는 가운데 발현되는 의식이다. 따라서 묘사되고 있는 재현상의 상상된 상이 다시 재현으로 묘사되는 것은 설명할 길이 없다.

하지만, 이 장면에 대해 사르트르가 미적 관조의 태도로서 해명한 상상의식을 발휘해 바라본다면 이상할 것 없는 영상으로 받아들일 수 있다. 그의 논리대로 상상의식이 비현실을 창조하는 힘으로 작용할 때 이 영상에서와 같은 비현실적 묘사는 미적 대상으로서의 현실이 된다.

그러한 관점에서 보면 위에서 예로 든 3D 애니메이션 <라따뚜이>에서 주인공 쥐 ‘래미’가 (그림 7)과 같이 인간처럼 고민하고 도전하며 요리를 한다는 설정 자체가 비현실적인 것으로 사르트르가 해명한 상상의식의 개입 없이는 설명하기 어려운 것이기도 하다.



▶▶ 그림 7. 인간처럼 고민, 도전, 요리하는 쥐의 재현 영상

5. 결론

이제까지 이 연구를 통해 디지털 애니메이션 과 같은 완전한 허구의 영상에 대해 우리가 의식하고 감정이 일어나게 되는 원리를 영상지각의 차원에서 살펴보았다. 어린이의 전유물이다시피 했던 애니메이션의 세계가 거듭 진화하며 이미 어른들에게까지 영화예술로 다가온 시점에서 그것이 우리에게 어떻게 실재하는지에 대한 본격적인 관심이 필요하다. 그러한 관심의 하나로서 현상학의 철학적 진술에 의존하여 그 존재감을 밝혀 보았는데 이 연구의 의의가 있다. 앞으로 다양한 각도에서 디지털 3D 애니메이션의 실재로 접근해보는 연구를 계속해 나가고자 한다.

참고문헌

- [1] 문재철, 「3D 컴퓨터애니메이션의 디지털 이미지에 대한 연구/테크놀로지의 미학적 효과를 중심으로」, 만화애니메이션 연구, Vol.-No.7 p.81, 2003년
- [2] M. Merleau-Ponty/류의근 옮김, 지각의 현상학, 문학과지성사, p.13, 2002년
- [3] 이남인, 현상학과 해석학, 서울대학교출판부, p.25, p.37, p.39, pp.54-55, pp.57-59, p.64, pp.68-70, p.77, pp.91-93, 2004년
- [4] 남경태, 한 눈에 읽는 현대철학, 청계, p.65, 2000년
- [5] J. J. Kockelmans/임현규 옮김, 후설의 현상학, 청계, p.147, p.56, p.152, 2000년
- [6] Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewußtseins (1893-1917). Husserliana Bd. X. Hrsg. von E. Marbach. Den Haag : Martinus Nijhoff. 1966(이하 Hua ---로 표기), p.173, 홍성하, 영상의식이론으로서 현상학, 철학연구, Vol.50, No.0, p.203에서 재인용, 2000년
- [7] Hua XXII, 1979, p.193, p.423, 홍성하, p.206, p.212에서 재인용
- [8] Hua XXIII, 1980, pp.46-47, 김성재, 탈문자 시대의 매체 현상학, 한국방송학보, Vol.19, No.1, p.85에서 재인용, 2005년
- [9] Hua XXIII, 1980, p.46, p.48, p.441, p.586, 홍성하, p.204, pp.208-209, p.213에서 재인용

[10] Hua XXIV, 1984, P.252, 홍성하, p.207에서 재인용

[11] E. Husserl · E. Fink/이중훈 옮김, 데카르트적 성찰, 한길사, p.98, 2002년

[12] 변광배, 존재와 무, 살림, p.134, 2005년

[13] 강충권, 사르트르의 상상력 이론, 프랑스어문교육 제 9집, p.163, pp.168-169, 2000년

[14] J.-P. Sartre, L'Imaginaire, paris, Idees Gallimard, 1980(1940), p.44, p.269, 박준원, 사르트르 미학과 실존에 관하여, 조형연구, Vol 1, No.9, pp.88-89, p.92에서 재인용, 2003년

저자소개

안 세 응(Se-Ung An)

정회원



- 2004년 8월 : 홍익대학교 애니메이션 전공(미술학석사)
 - 2008년 현재 : 홍익대학교 영상학과(박사수료)
 - 2005년 3월 ~ 현재: 한국재활복지대학 컴퓨터 게임개발과 교수
- <관심분야> : 디지털 3D 애니메이션, 영상디자인