

제7강 빌렘 플루서의 미디어 이론 II

제7강 1교시

◆ 빌렘 플루서의 미디어 이론 ③

▲ 다시 낮설어진 세계와 인간

프랑스에서는 1950년대에 구조주의가 등장하고 우리가 말하는 포스트모던적인 철학들이 나오게 된다. 프랑스철학에서 벌어진 역사주의에서 구조주의로의 변화는 텍스트 문화 내의 선형적 사고방식에서 구조적 사고방식으로 넘어가는 것과 관계가 있다.

도스토예프스키의 책에서 과거의 독자들은 '현대인의 심리'를 읽었다. 하지만 요즘의 독자들은 거기서 '작자의 주관적 생각'을 본다. **과거에는 세계 = 책이었지만 이제는 책이 더 이상 세계를 보여주지 못한다. 책으로 매개되었던 인간과 세계의 관계가 다시 낮설어진 것이다.**

'텍스트 바깥에는 아무것도 없다.' (데리다)

→ 텍스트는 세계로 나가지 못하고 텍스트는 세계를 지시하지 못한다는 것

자연과학에서는 **모상과 모형의 차이**를 들 수 있다. 오늘날 사람들은 문자로 쓴 것이나 숫자로 쓴 것이나 그것을 모상이라고 생각하지 않는다. 모상은 세계의 참된 모습을 간직한 것이인데 오늘날 우리는 대부분의 자연과학 책에서 모상이 아니라 모형을 본다. 자연과학자들은 원자 모형이 실제 원자를 보여주는 것은 아니라는 것을 안다.

→ 문자든 숫자이든 세계를 그대로 반영한다는 믿음이 깨졌다는 것.

▲ 다시 등장한 이미지

⇒ **다시 세계와 인간의 관계가 멀어졌기 때문에 이미지가 등장한다.** 여기서 이미지는 전자매체의 이미지이다. 디지털 이미지는 픽셀로 되어 있다.

조각(3차원)→벽화(2차원)→문자/숫자(1차원)→픽셀(0차원).

문자에서 이미지로 넘어갈 때 숫자가 과도기적인 역할을 한다.

→ 선형적 코드에서 공간적 이미지 코드로 넘어가는 과도기가 숫자문화라는 것

이미지의 시대→텍스트의 시대→이미지의 시대

⇒ 오늘날 텍스트의 시대를 거쳐 다시 이미지의 시대가 왔지만 원시시대의 이미지(3차원)와 오늘날의 이미지(0차원)는 차원이 다르다. 즉 **오늘날의 이미지는 추상적인 이미지**라는 것이다. **오늘날 이미지는 알파벳과 숫자로 쓴 텍스트**이다.

▲ 상형문자적 능력의 시대

텍스트시대에는 문자능력과 숫자능력이 강조된다. 즉 문자문화의 시대는 알파-뉴머릭 코드 alpha-numeric code의 시대였다.

⇒ 새로운 이미지의 시대에는 알파-뉴머릭 코드는 기본이고 이것을 이미지로 실현하는 능력이 중요해진다. 또한 그 밑에 깔린 프로그램, 텍스트, 메시지를 읽어내는 능력이 중요해지는 것이다. →**상형문자적 능력이 요구됨**

인간은 세계와 낯설음을 극복하려고 세계의 형상(Bild)을 만들거나 그렸고, 이어서 세계를 문자(Schrift)로 기록했다. 이로써 역사가 시작된다. 17세기에 들어와 자연을 기록하는 수단은 알파벳에서 숫자로 바뀐다. 이는 또 다른 영상의 시대를 준비하는 과도기였다. 수식은 문자와 그림의 성격을 모두 갖고 있기 때문이다. **컴퓨터와 더불어 다시 형상(Bild)의 시대가 시작된다.** 우리의 세계는 점점 더 0과 1의 디지털로 쓴 픽셀의 그림들로 채워지고 있다.

하지만 새로 도래한 이 형상은 선사시대의 그것과는 다르다. 원시인들의 형상이 문자문화 이전의 주술적 형상이었다면, 오늘날의 형상은 문자문화 이후의 기술적 형상이기 때문이다. →**기술적 형상은 세계의 그림이 아니라 세계에 대한 텍스트의 그림이다**

3차원의 이미지는 주술적 이미지이고 0차원의 이미지는 기술적 형상이다. 옛날의 이미지는 주관적으로 실현되는 마법에 불과했다. 하지만 새로운 이미지의 시대는 기술을 통해 가상이 현실로 되고 가상과 현실이 구별이 되지 않는 시대이다.

▲가상과 실재의 차이

우리가 보는 아날로그적 세계는 미립자들의 조합이고 디지털은 픽셀의 집합이다. 그래서 플루터서는 가상과 실재의 차이가 무엇인가하고 묻는다. 모니터 안의 세계만 가상이 아니라 어쨌든 키보드와 그것을 다루는 인간의 손도 가상일지 모른다는 것이다.

→플루터서는 **가상과 실재의 차이는 조밀도의 차이일 뿐이라고 말한다.**

⇒ **가상과 실재의 차이는 질적 차이가 아니라 양적 차이(밀도, 해상도의 차이)라는 것이다.** 바로 여기서 플라톤주의가 무너지게 된다. 플라톤주의는 항상 가상과 실재의 질적 구별을 하기 때문이다.

'기호의 경제학'에서 장 보드리야르는 현대의 소비자는 상품을 기호로 소비한다고 말한다. 10년 쓸 수 있는 휴대전화를 1년 만에 갈아치울 때, 우리가 지불하는 돈의 90%는 기호를 사는 데 들어갔다고 할 수 있다.

⇒ 보드리야르의 지적처럼 인간의 소비행태는 상품 자체를 소비하는 게 아니라 **상품과 상품의 사이를 소비하는 것이다.** 멀쩡히 쓸 만한 물건도 그것보다 더 좋은 물건이 깔리면 민망해서 쓰지 못하는 것이다. **현대의 소비행태는 차이를 생산하고 차이를 소비하고 사이를 생산하고 소비하는 식으로 비물질화되고 있다.** 또한 사이버 이코노미cyber economy도 점점 현실화되고 있다.

예) 온라인게임에서 아이템을 사고 파는 것

플루서에 따르면 오늘날의 가상은 단지 가상이 아니라 현실보다 더욱 실재적이기도 하다는 것이다. 그래서 그는 기술이 충분히 발달하면 가상이 현실만큼의 밀도를 얻을 것이고 반대로 현실은 가상만큼 모호해질 것이라고 본다.

▲주체가 아닌 기획

근대철학에서 인간은 자기 앞에 주어진 대상(Objekt)을 인식하는 주체(Subjekt)였다. 다시 말해서 주객동일성과 사유와 실재의 일치를 전제로 하는 것이었다. 하지만 오늘날 세계는 더 이상 인간에게 주어지지 않고 그에 의해 만들어진다. 여기서 '대상'이라는 말은 의미를 잃고, 그에 따라 그 상관자인 주체의 개념도 무너진다.

인간은 더 이상 '주체'가 아니다. 그는 자신의 상상을 떼 내어(ent) 미래로 던지는(wurf) 존재다. 자신의 설계를 앞으로(pro) 던지는(jekt) 존재, 즉 기획(Projekt)이다.

존재론적 인식론적 인간형 ⇒ 미학적 예술가적 인간형

◆ 빌렘 플루서의 미디어 이론 ④

▲ 빌렘 플루서 이론의 철학적 함의

1) 존재론적 관점에서 가상과 실재의 대립이라는 플라톤적 구별을 무화시켰다.

→가상과 실재의 차이는 질적 차이가 아니라 양적 차이(밀도, 해상도의 차이)로 바뀌었다.

2) 인식론의 관점에서는 모상이 아니라 모형을 구성하는 것이 문제가 된다.

→유리 로트만은 예술이 제2차 모형화 체계라고 말했다. 즉 언어가 세계의 모형이라는 것이다. 언어를 토대로 예술이 가능하기 때문에 예술의 이미지는 제2차, 이중의 모형화라고 말했다. 플루서는 유리 로트만의 영향을 받은 듯 하다.

⇒ 인식론적으로 재현을 포기하기 때문에 세계를 반영하는 것이 아니라 형식적으로 구성하는 것이 된다.

3) 인간론에서는 주체(subject)가 아니라 기획(project)이 된다.

▲기술적 형상과 기술적 상상력

기술적 형상은 텍스트와 이미지의 이중 구조로 되어 있다. 이것은 일종의 상형문자적 능력을 요구한다.

예) 컴퓨터 화면에서 보는 모든 이미지들

과거의 예술가들이 핀 켈에 물감을 묻혀 화판에 바름으로써 그림을 그렸다면, 오늘날 미디어 예술가들은 키보드와 마우스를 가지고 모니터 위에 그림을 그린다. 그뿐인가? 조형예술에 회화만 있는 게 아니다. 0과 1의 숫자로 조각을 할 수도 있다. 물론 이 조각 작품은 현실이 아니라 가상의 공간에 존재할 것이다.

'도스' 환경에서는 프로그래머나 유저나 모두 명령어를 입력했다. '윈도우' 환경에서는 프로그래머가 명령어를 입력하는 반면, 유저는 아이콘을 클릭한다. 요즘은 프로그래밍에도 아이콘이 사용된다고 한다. 그렇다면 문자나 기호로 된 명령어가 완전히 아이콘으로 바뀌는 날이 올 것이라고 생각할 수 있지 않을까? 언젠가 프로그래머들은 아이콘과 아이콘을 음표처럼 사용해 프로그램을 작곡하는 유리알 유희를 할지도 모른다.

과거의 영상이 세계의 그림이라면, 기술적 형상은 0과 1이라는 숫자로 그린 이미지다. 가령 컴퓨터그래픽을 생각해볼 수 있다. 과거의 영상이 문자를 전제하지 않았다면, 새로운 영상은 바탕에 텍스트를 깔 그림이다.

예) 윈도우의 아이콘은 세계의 그림이 아니라 명령어의 그림이다. '도스' 환경에서는 선형적인 텍스트의 형태로 명령을 입력했으나, 이제 유저는 아이콘을 클릭하는 것으로 타이핑을

대체한다. 요즘은 프로그래머도 아이콘을 사용한다고 한다.

▲아이코닉 턴iconic turn

20세기 철학에는 언어학적 전회linguistic turn가 있었다. 이는 철학이 언어 중심으로 가는 것이고 텍스트문화의 극한이라고 볼 수 있다. 1950년대에는 일반기호학이 등장해서 학계에 커다란 영향을 끼쳤다. 대표적으로는 비트겐슈타인, 하이데거, 미국의 분석철학, 50년대의 기호학, 프랑스철학을 들 수 있다.

⇒ 21세기에 들어와서는 '**iconic turn**'에 대해 이야기한다. 모든 영역에 사용되는 그림이나 도상들에 관한 일반형상학이 시작되고 있다.

기술적 형상은 어떤 텍스트를 이미지로 실현하는 것이다.

→이미지 안에서 텍스트를 읽어내야 한다. 이것을 하지 못할 경우 21세기의 문맹자가 된다.

▲기술적 상상력

기술이 없으면 상상은 공상에 불과하다. 과거에는 꿈이 현실이 될 때에는 질료의 저항을 받았지만 생산과 소비가 비물질화되고 기술이 발달하면서 공상을 현실로 옮기는 것이 가능해진다. 그래서 **상상력**이 중요해지는 것이다.

문제는 많은 사람들이 텍스트는 어렵고 이미지가 쉽기 때문에 이미지만 중요시하게 되면 역사시대(문자시대) 이전의 선사시대로 돌아가게 된다는 것이다.

⇒ 이미지가 텍스트문화, 즉 문자문화의 역사적 성취인 비판정신과 합리적 정신, 역사의식 없이 이미지만 중요시할 경우에는 이러한 역사적 성취를 되돌려버리게 된다.

플루서는 앞으로 인간의 사회가 '프로그래밍 하는 자'와 '프로그래밍 당하는 자'로 나뉘 것이라고 했다. 이미지를 읽거나 쓰지 못하는 대다수는 그저 영상의 소비자로 살아갈 뿐이나, 영상을 읽고 쓸 줄 아는 유희의 명인들은 세계의 프로그래머가 될 것이다.

▲빌렘 플루서 이론의 한계

플루서는 정치의식의 측면에서 매체환경을 바꾸는 것이 중요하다고 이야기한다. 인터넷에는 쌍방향성이 있는데 과거에 권력은 일정한 송신 방식의 일방적 매체를 이용했기 때문에 만약 모든 개인들이 반응할 수 있는 즉 'interactivity'를 구현할 수 있는 매체환경이 이루어진다면 민주화가 될 것이라고 본 것이다. 하지만 이는 오늘날의 현실에 비추어 볼 때 한계가 있다.