

제8강 스티브 홀츠먼의 미디어 이론

제8강 1교시

◆ 스티브 홀츠먼의 미디어 이론 ①

▲ 퍼스의 기호분류

퍼스는 기호를 세 가지로 분류했다.

▶ 참고자료



퍼스 [Peirce, Charles Sanders, 1839.9.10 ~ 1914.4.19]

매사추세츠주(州) 출생. 프래그머티즘의 창시자이다. 케임브리지 하버드대학교 수학교수의 아들로 태어나 하버드대학교를 졸업하였다. 미국 연안측량부 기사로서 기술면에서 갖가지 공헌을 하는 한편, 철학 및 논리학에 대한 독창적인 논문을 차례로 잡지에 발표하였다. 그러나 당시로서는 너무나 선구적인 업적이었으므로, 일반에게 주목을 받게 된 것은 1930년대에 이르러 전 8권 전집(1958, 완결)이 출판된 후부터였다.

그에 의하면, 개념이란 그 개념으로부터 나오는 실제적인 결과에 지나지 않으며, 이것이 곧 프래그머티즘의 기본적 문제로서, W. 제임스, J. 듀이에게 계승되었다. 논리학에서는 '관계의 논리학' 영역에 뛰어난 업적을 남겼으며, B. 러셀 등에게 영향을 끼쳤다.

1) 도상icon

그림. 그림이 대상을 가리킬 때 그러한 기호 작용의 바탕이 되는 것은 **유사성**이다.

2) 상징symbol

사과라는 말과 사과는 닮은 점이 없다. 오직 **관습에 의해서만 지시를 하게 되는 기호**. 언어가 대표적이다. 언어는 소쉬르에 따르면 **자의적**이다. 자의적이기 때문에 소통이 되지 않는다. 그래서 언어는 반드시 사회적 협약을 필요로 한다. 언어는 한편으로는 **사회성**이 있다.

3) 지표index

발소리가 들리면 누가 온다는 것을 알고 연기가 나면 불이 난 것을 알며 구름이 몰려오면 비가 온다는 것을 알 수 있다.

▲사진의 3세대 이론

1) 1세대 사진이론

사진이 처음 등장했을 때 사람들은 사진이 세계와 거의 완벽하게 닮아 있다는 것에 주목했다. **사진 = 세계의 재현** → 기호로 말하면 **아이콘**이 된다. 1세대 사진이론은 사진이 세계의 그림이라는 것이다.

2) 2세대 사진이론

벤야민의 시대에는 사진 이론이 달라진다. 사진은 세계의 그림이기 전에 사진을 찍는 사람의 머릿속 그림, 즉 **관념의 그림**이라는 것이다. 사진은 가공하지 않더라도 세계를 있는 그대로 표상하는 것이 아니라 다르게 표상할 수 있다.

사진 = 세계의 변형

사진이 세계를 있는 그대로 보여주지 않고 다르게 보여주기 때문에 사진을 긍정적으로 평가할 수 있고 부정적으로도 평가할 수 있게 된다. 벤야민은 사진을 긍정적으로 평가했다. 그는 사진을 몽타주 같은 것으로 보았고 현실을 재조립해서 보여준다고 생각했다.

벤야민은 19세기만 해도 계급관계가 눈으로 보였지만 현대 자본주의 사회에 들어서게 되면서 인간과 인간과의 관계가 추상적으로 변해버린다는 것이다. 자본주의에 들어오면 사회의 본질적 측면들, 즉 계급관계, 경제 토대로부터 비롯되는 측면들이 가시적으로 보이지 않는다는 것이다. 그래서 그것을 드러내려면 현실을 있는 그대로 재현해서는 안 된다는 것이다. 그래서 현실을 변형시켜야하고 그것이 바로 사진의 **몽타주와 영화**라는 것이다.
→몽타주는 눈에 보이지 않는 진리를 말하는 수단이라는 것이다.

안더스는 벤야민과 거꾸로 말한다. 사진은 가상도 아니고 실재도 아니기 때문에 가상을 실재인 양 지시하고 그래서 허구라는 것이다. 그리고 우리는 그 허구를 마치 사실인 양 알고 살아간다는 것이다.
→안더스는 세계의 변형을 부정적negative으로 평가한다.

⇒ 사진이 세계의 변형이라고 할 때 기호론적으로 **상징symbol**이 된다. 사진은 그것을 찍는 사람의 관념이기 때문이다.

3) 3세대 사진론

롤랑 바르트에 따르면 사진은 기본적으로 지표index라는 것이다. 사진은 엄밀히 말해서 아이콘은 아니다. 아이콘은 세계를 의도적으로 닮게 그리려고 할 때 아이콘이 되는 것인데 사진에는 그러한 의도가 없다는 것이다.

사진에서 이미지가 생기는 순간은 셔터가 열렸다 닫히는 짧은 순간이고 그 순간만큼은 인간이 완벽히 무력하다는 것이다. 그래서 사진은 현실의 증거로 사용된다.

⇒ 사진이 찍힌다는 것 자체가 인덱스이다. 즉 빛이 있으니까 감광물질이 반응한다는 인과관계가 있는 것이다. 거기엔 아무런 인간적 의도가 없다. 오로지 물리적 화학적인 인과관계만 있을 뿐이다.

▶ 참고자료

레이오그램 (Rayogram)



카메라를 사용하지 않고 감광재료 위에 물체를 얹어 거기에서 만들어지는 명암을 이용한 추상사진. 포토그램, 리하트 그라픽과 같은 것으로, 파리에 있던 미국의 초현실주의자인 만레이가 1923년 <블룸>이라는 잡지 4월호 표지에 발표하면서 붙인 명칭이다. 뒤에 그는 1921년에 자비 출판의 한정판으로 레이오그램 작품을 트리스탄차라의 시와 함께 발표했다.

▲ 스튜디오와 폰크툼

▶ 참고자료

롤랑 바르트 Roland Gerard Barthes [1915~1980]



파리대학에서 고전문학 학위를 받고 1940년 파리대학 교수로 취임, 1948년 이후는 부카레스트와 알렉산드리아의 대학강사, 외무성 근무를 거쳐 1953년 프랑스 국립과학센터에서 어휘학과 기호론을 연구하였다. 1960년 에콜 프라티크의 교수가 되고, 신비평(新批評)의 대표적 존재로서 사회학·정신분석·언어학의 성과를 활용한 대담한 이론을 전개하여 때때로

논쟁을 일으키기도 하였다. 주요저서로는 『영도(零度)의 문학 Le Degre zero de l'écriture』(1953) 『비평과 진실 Critique et Verite』(1966) 『기호학 개론 Elements de semiologie』(1965) 등이 있다.

1) 스튜디오studium

사진이 가진 메시지의 성격, 상징적 성격, 텍스트의 성격

어떤 사진이든 그 사진을 해석하는 틀이 있다. 우리는 사진의 의미를 독해할 수가 있다. 가령 흑인 장교가 프랑스의 삼색기에 경례를 하는 사진이 있다고 하자. 거기서 우리는 작가가 던지는 메시지를 읽어낼 수 있다. 즉 '조국 프랑스는 피부색에 상관없이 누구나 프랑스군의 장교로 받아들인다. 삼색기는 우리 모두의 조국이며, 그 아래서 피부색이 다른 우리 모두는 하나의 국민이다.' 이때 그 사진은 프랑스 제국주의와 식민주의 이데올로기의 시각적 표현이 된다.

이렇게 사진을 읽을 때 관습적으로 동원되는 독해 코드를 바르트는 '스튜디오(studium)'이라고 부른다. 스튜디오에 대해 무지할 때 우리는 사실상 문맹자가 되어 사진 속 이미지를 그대로 세계의 거울로 생각하는 주술적 의식에 빠지게 된다. 때문에 사진의 의미를 읽기 위해서는 무엇보다 스튜디오를 이해해야 한다. 이로써 사진은 상징기호가 된다.

2) 푼크툼punctum

가끔 어떤 사진을 볼 때, 그 모든 의미의 해석에 앞서 이른바 '필이 꽂히는' 체험을 하게 된다. 스페인 내전 당시 인민전선의 병사가 총에 맞아 죽는 장면을 포착한 로버트 카파의 사진을 생각해보라.

이런 강렬한 체험을 일으키는 것은 그 사진의 의미를 읽게 해주는 '일반적' 해석의 틀이 아니라 그 사진의 '개별적' 존재가 찌르는 고유한 효과다. 이는 곧 사진이 우리 신체에 남긴 '자국'이라 할 수 있다. 이 촉각적 효과를 바르트는 '푼크툼'(punctum)이라고 부른다. 사진의 진정한 본질이 바로 여기에 있다는 것이다.

▲디지털 모자이크

스티븐 홀츠먼의 『디지털 모자이크』는 그보다 앞서 나와 디지털 미학의 고전이 된 『디지털 만트라스』의 후속편이라고 할 수 있다. '컴퓨터는 궁극적으로 추상적 구조의 조작자'라는 메시지를 담은 전편에 이어, 여기에서도 그는 디지털이라는 매체가 갖는 새로운 표현적 가능성을 탐색한다. 사진과 영화라는 매체가 한때 기존의 회화를 위협하면서 새로운 미학을 낳은 것처럼, 디지털 매체 역시 새로운 형태의 미학을 필요로 한다는 것이다.

이는 물론 맥루언의 영향을 받은 것이다. '디지털 모자이크'라는 제목 자체가 이미 마셜 맥루언을 기리고 있다. 텔레비전 화면은 서로 단절된 미세한 망점들의 조합으로 되어 있다. 우리가 밤하늘의 북두칠성을 마음속으로 연결해 국자의 모양을 상상하듯이, 시청자는 단절되어 있는 망점들을 연결해 연속된 이미지로 수용한다. 이 때문에 완성된 그림인 영화의 영상과 달리, 텔레비전 영상은 미완성된 채로 전달되어 수용자가 완성해야 할 일종의 모자이

크라는 것이다.

디지털도 점으로 이루어진 모자이크다. 그런데 해상도가 점점 높아져서 아날로그와 구별이 되지 않을 경우엔 그것은 더 이상 디지털이 아닐 것이다.

홀츠먼은 아날로그와 디지털은 질적인 차이가 있다는 것을 강조한다. 아날로그는 연속량인데 디지털은 단속적이다.

→아날로그의 연속성continuity과 디지털의 불연속성discontinuity은 충돌할 수밖에 없고 질적으로 다르다는 것이다.

빌렘 플루서는 아날로그의 연속성처럼 숫자의 불연속성도 미분 적분을 통해 연속적으로 만들었기 때문에 아날로그와 디지털의 질적 차이는 사라졌다고 본다. 다른 한편 아날로그 세계도 물리학적 차원에서 보면 그 자체가 입자들이라는 것이다. 이러한 점에서도 디지털과 질적인 차이가 없다는 것이다.

⇒ 스티브 홀츠먼은 아날로그와 디지털은 분명히 질적인 차이가 있다고 말한다. 아날로그는 어디까지나 연속이지만 디지털은 아무리 정교해져도 밑바닥에서는 0과 1일 수밖에 없다는 것이다.

▲디지털의 한계

이미 본 바와 같이 모든 디지털의 형태들은 궁극적으로 0 또는 1로 환원된다. 결과적으로 **디지털 테크놀로지의 한계를 보여주는 예들은 모두 정보의 비트에 관한 것이다.** 즉 1초에 얼마나 많은 정보 비트가 처리되는가, 얼마나 많은 정보 비트가 저장될 수 있는가, 얼마나 빨리 비트를 저장장치로부터 접근access할 수 있는가, 얼마나 많은 비트가 인터넷 연결망을 통해서 이동할 수 있는가? 여기에 디지털의 본질이 있는 것이다.

⇒ **디지털의 본질은 용량, 속도의 한계에 있다는 것이다.**

그리고 여기에 디지털 테크놀로지의 한계가 있는 것이다. 그것은 0 또는 1의 이진법이다. 그것은 불연속적이다. 어떤 디지털 표상물의 입자가 무한한 해상도로 줄인에 들어갈 수 있을 만큼 미세하다 할지라도 궁극적으로 그 바탕에는 0 또는 1이 있을 뿐이다.

하지만 우리가 경험할 때 우리가 경험하는 이 세계는 아날로그 공간이다. 그것은 끊임없는 흐름이다. 우리의 시간경험, 현실조망, 사고 그리고 의식은 일련의 불연속적인 조각으로 나누어지지 않는다. 최고 수준의 해상도를 갖는 격자를 적용해 아날로그 형태에 대한 불연속적인 디지털 표상론을 만든다 할지라도, 그리고 디지털 세계에 대한 경험이 연속적인 것처럼 느껴진다 할지라도 그것은 연속적이지 않다. 궁극적으로 0 또는 1이 있을 뿐이다.

⇒ 본질적으로 디지털 세계는 불연속적이기 때문에 그 어떤 디지털 표상물이라도 어느 정도의 갭gap은 있기 마련이다.

제8강 2교시

◆ 스티브 홀츠먼의 미디어 이론 ②

▲아날로그와 디지털의 갭

빌렘 플루서는 물리학적 차원까지 내려가면 연속적으로 생각했던 세계조차 불연속적이라고 말한다. 하지만 우리가 일상적으로 경험하고 현상적으로 살아가는 세계는 아날로그적이다.

아날로그와 디지털의 갭이 있는 건 사실이다. 그렇다면 그 차이를 메우는 것이 과연 가능한 것인가? 스티브 홀츠먼은 그 차이는 결코 메울 수 없다고 말한다.

⇒ 그렇다면 그 불가능은 기술적 한계일까 논리적 한계일까 하는 문제가 있다. 기술적 한계라면 언젠가 기술의 발달에 따라서 극복될 수 있는 한계이고 논리적 한계라고 한다면 아무리 기술이 발달해도 그 갭은 결코 메워질 수가 없을 것이다.

▶ 참고자료

스티브 홀츠먼(Steve Holtzman)

이미 고전이 된 『디지털 주문Digital Mantras』의 저자다. 현재 지구상에서 가장 새롭고 강력한 웹서칭툴 개발 회사로 명성을 얻고 있는 퍼스펙타의 회장 겸 CEO이며 리퀴드오디오를 비롯한 여러 인터넷 소프트웨어 회사의 이사로도 일한다. 캘리포니아 우드사이드에 살고 있다.

▲디지털 기술의 나아갈 수 있는 방향

디지털 기술은 각각의 필요에 따라서 두 가지 방향으로 나아갈 수 있다.

(1)영화는 자연주의적 묘사를 지향한다. 또한 일방적이고 상호작용이 없으며 많은 자본이 들어간다. (2)다른 한편으로는 컴퓨터 게임을 하는 사람들에게는 게임 속에 등장하는 사람이 얼마나 자연스러운가 하는 점은 별로 중요한 요소가 아니라는 것이다.

중요한 것은 interactivity라는 것이다. 게임에서 사람을 끌어들이는 것은 interactivity의 재미라는 것이다. 추상적 구조, 추상적 전략상황이 중요하지 게임이 굳이 현실을 닮을 필요가 없다는 것이다. 장기 말이 현실의 왕을 닮고 현실의 기사를 닮지 않아도 장기 맛이 떨어지는 것이 아닌 것처럼 말이다.

▲평면성 원리

스티브 홀츠먼의 이론은 모더니즘 예술에서 상당 부분을 가져왔다. 실제로 그는 아메리카 모더니즘에 대해서 이야기하기도 한다.

모더니즘은 회화가 대상을 연구하는 것이 아니라 자기 자신을 연구하는 것이다. 전통회화는 자연을 대상으로 삼았다면 모던 회화는 자기 자신을 대상으로 삼는다. 평면의 화폭 속에서 3차원 공간의 느낌이 있어서는 안 된다. 3차원 공간의 깊이가 있으면 그것은 자연을 묘사한 것이 되기 때문이다.

그런버그에게 모더니즘의 본질은 어디까지나 **자기 지시성(self-referentiality)**, 즉 회화가 자연에 대한 탐구(재현)를 포기하고 제 자신의 가능성(형과 색의 조형적 잠재성)을 전개하는 데 있었다. 회화는 3차원 환영의 공간을 포기하고 자신이 2차원의 '평면'임을 솔직하게 인정해야 한다는 것이다. 이게 바로 그 유명한 **평면성(flatness)**의 원리다.

⇒ 디지털은 아날로그와 다르기 때문에 디지털 매체의 고유성을 찾아야한다는 것이다.

▲심즈의 가상 실험

'싱킹 머신'이라는 회사의 전속 예술가로 활동하고 있는 카를 심즈는 컴퓨터 그래픽 기술을 발전시키는 방안의 일환으로 인공식물을 만들어낼 계획을 세웠다. 이를 위해 그는 생명체가 DNA를 선택하는 과정을 컴퓨터 소프트웨어로 만들었다. 결과는 놀라웠다. 인공의 유기체가 스스로 여러 가지 종을 만들며 진화를 해나갔는데, 그중에는 사실적으로 보이는 종 외에 전에 전혀 보지 못한 새로운 종들도 있었다.

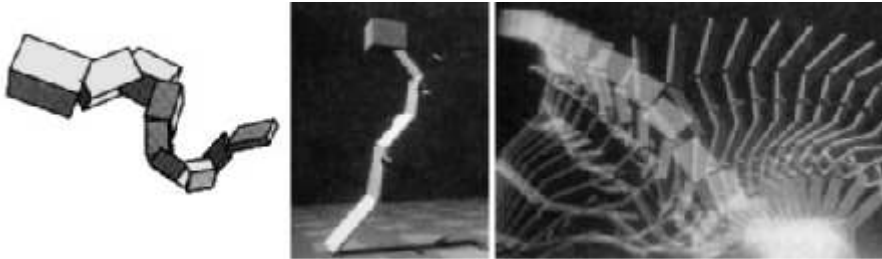


키보드 조작만으로 인공적 유전인자의 결합체를 결정하는 패러미터들을 바꿔나가는 과정에서 나오는 나무나 다른 식물들

최근에 심즈는 시간이 지남에 따라 지능적 행동을 하는 동물을 생성해내는 데까지 발생 시스템을 발전시켰다. 시뮬레이션 풀장에 한 창조물의 300가지 돌연변이를 발생시킨 뒤, 이중 가장 해엄을 잘 치는 것이 다음 세대를 잇게 프로그래밍했다. 몇 세대가 안 되어 이들은 꼬리를 흔들며 해엄을 치는 정교한 생명체로 진화했는데, 이 경쟁의 최종 승자는 여러 개의 마디 모양으로 이루어진 물뱀이었다고 한다.

이어서 그는 물뱀을 물에서 꺼내 땅 위에 놓았다. 그러자 몇 세대 후에 물뱀은 네 다리가

달린 도마뱀, 기어다니는 배추벌레, 때로는 토끼처럼 짹짹 뛰어다니는 토끼 모양으로 진화했다고 한다. 하지만 결과물 중의 일부는 전혀 예측 불가능하게도 장대처럼 제 몸을 하늘 높이 세웠다가 길게 넘어지는 식으로 전진을 하는 방식을 택했다고 한다. 한마디로 가상 공간에서도 세계는 진화를 하고 있었던 것이다.



카를 심즈의 작품. 물뱀

▲디지털의 한계를 가능성으로

최고의 판매고를 자랑한 CD롬 '미스트' 속의 도시는 매우 부자연스럽게 보인다. 멀리 있는 것이 흐릿하게 보이는 공기원근법이 적용되지 않아, 멀리 있는 것이나 가까이 있는 것이나 똑같이 또렷해 보이기 때문이다. 하지만 사람들은 공기가 너무 청명하여 원근이 사라진 듯한 이 부자연스러운 모습을 외려 '미스트' 특유의 이국적 분위기로 받아들인다.

⇒ 디지털의 '한계'를 디지털 표현의 '가능성'으로 간주하는 것이다.

왜 최초의 컴퓨터 애니메이션에서는 장난감이 주인공이 되어야 했을까?('토이 스토리'를 생각해 보라.) 그것은 현재의 기술적 한계로 질감을 살려내지 못하는 점과 관련이 있다. 홀츠먼은 바로 그 한계를 외려 적극적으로 컴퓨터라는 매체의 미학적 가능성으로 제시한다.