제11강 이데아와 시뮬라크르 Ⅱ

(1교시)

모든 것을 아는 것은 불가능하다. 그러나 소피스트들은 모든 것을 논박한다. 그렇다면 소피스트술의 비법은 어디에 있을까? 어떻게 거짓을 참으로 보이게 만들 수 있을까? 어떻게 하나도 제대로 모르면서 모든 것을 아는 것처럼 보일 수 있을까?(『국가』 596A-605B) 여기에서 플라톤은 '진리'의 문제를 거론하게 된다.

그래서 우리에게는 그[소피스트]가 모든 것을 알고 있는 듯이 보이지만 사실상 결코 진리를 가지고 있지는 않은 자로 보이네.
(233C)

이제 플라톤은 서서히 진리 개념을 둘러싼 논의를 시작하다. 그러나 논의는 부정적인 방식으로 시작된다. 즉 진리에 대한 논의가 아니라 진리를 사칭(詐稱)하는 방식에 대한 논의로부터 시작된다. 그것은 흉내내기의 문제이다.
플라톤은 소피스트술을 회화술(繪畵術)에 연계시켜 규정한다. 회화에 대한 플라톤의 생각은 『국가』(10권의 전반부)에 잘 나타나 있다. 여기에서 플라톤은 자신의 진리론을 제시하면서 왜 모방(술)이 진리에서 두 단계나 떨어져 있는가를 보여준다.

1. 같은 이름을 가지고 있는 **여럿**은 그 이름에 상응하는 **하나**의 이데아를 가진다. 예컨대 우리가 '말(馬)'이라고 부르는 여럿(적토마, 오추마, 로시난테, 카르툼, …)은 모두 '말의 이데아'를 가진다. 현실의 사물들은 각각에 해당하는 이데아를 모방하고 있다. 즉 현실은 이데아의 그림자이다.
(이데아는 신들이 만든 것이다. 신은 같은 이름의 이데아를 두 개 만들지 않는다. 둘을 만든다면 그것들을 아래에 두는 궁극의 하나가 다시 존재해야 하기 때문이다)

* 이 문제는 중요한 문제이지만, 이 대목에서는(597C) 다소 가벼운 언급으로 그치고 있다. 이 문제는 『티마이오스』에서 본격적으로 다루어진다. 이 대화편은 이데아 차원을 데미우르고스에 의해 창조된 것이 아닌, 사실상 그보다 더 근원적인 차원으로서 논하고 있다. 훗날 기독교 신학은 신 – 유일신 – 이 형상들을 창조했다고, 더 정확히 말해 사유했다 – 신의 오성을 채우고 있는 것들이 곧 형상들이다 – 고 생각하게 된다. 따라서 이 문제는 플라톤적 사유와 기독교적 사유의 중요한 한 변별점이다.

2. 현실의 사물들은 이데아의 모방물들이다. 신들은 이데아에 따라 사물들을 만들었다.

3. 사물들의 제작자는 이데아를 보면서 제작한다. 침상(寢牀)의 제작자는 침상의 이데아를 **보면서** 현실적인 침상을 제작한다. 참상 제작자는 이데아를 만들지는 못하지만, 이데아를 보고서 침상을 만든다.

4. 모방자들은 현실의 사물들을 쉽게 모방해낸다. 그것은 거울로 사물들을 비추는 것과도

www.artnstudy.com

같다.(거울로 말을 비추면 말의 이미지가 생겨난다) 모방은 **모든 것**을 쉽게 만들어낼 수 있다. 말을 종이에 그리면 말이 생겨나고, 건물을 종이에 그리면 건물이 생겨난다. 회화는 실제 무엇인가를 인식해서 만들어내는 것이 아니라 그 외양(外樣)을 마구 만들어낼 뿐이다.

5. 이데아의 차원은 '진리'이다.

* 플라톤에게는 이데아 자체가 진리이기도 하고, 때로는 이데아의 드러남이 진리이기도 하다. 그리고 때로는 이데아의 올바른 서술이 진리이기도 하다. 하이데거는 본래 '탈은폐성(脫隱蔽性)'의 뜻을 품었던 '진리'가 플라톤에 이르러 (오늘날 예컨대 타르스키의 정의 – "눈의 희다"는 눈이 흴 때(그리고 오직 그 때에만) 희다 – 를 통해서 이해되는) '상응으로서의 진리'(중세의 공식화에 따르면 'adequatio intellectus et rei')로 이행했다고 말한다.

현실적인 사물들은 이데아의 모방물들이다. 제작자들은 이데아를 모방해서 현실의 사물들의 유사한 사물들을 만든다. 그러나 모방자들은 현실의 사물들을 보고서 그것들을 모방한다. 침상의 이데아는 '침상 자체(auto ho estin klinê)'이다. 현실의 침상은 이데아를 보고서 제작된 것이다. 그러나 침상을 그린 그림은 현실의 침상을 모방한 것이다. 따라서 모방된 침상은 진리(이데아)로부터 두 단계나 떨어져 있다. 요컨대 제작은 '진리'를 모방하지만, 모방은 '현상'을 모방한다. 플라톤은 말한다.

화가는 자신이 구두 제조와 관련해서 정통하지도 못하면서, 역시 정통하지 못하고 다만 색채와 형태들로만 관찰하는 사람들에게 구두 만드는 이로 보이는 자를 그려낼 뿐이다.

이미지 제작자 즉 모방자는 '실재(to on)'에 대해서는 아무것도 모르고 그것의 '현상(to phainomenon)'에 대해서만 알고 있다.

플라톤은 이런 비판을 인성론, 즉 영혼론에까지 연계시켜 다루며, 그로써 당대에 모방술들이 행했던 사회적 역기능에 대해서도 강도 높은 비판을 가한다.

(2교시)

플라톤의 이런 생각은 진리와 거짓, 진실재(眞實在)와 이미지의 문제를 다루는 『소피스테스』에로 이어진다. 플라톤은 소피스트술이 진정한 논변(論辯)을 펼치지는 못한 채 독특한 기술에 의해 그야말로 모든 것들을 제작하고 만들어내는 존재들로 파악한다. 사물들을 제작하는 것은 매우 어렵고 시간이 걸린다. 그러나 이 독특한 기술은 사물들을 금방 만들어버린다. 그리고 그것들을 싸게 팔아버린다. 이것은 일종의 '유치한 놀이' 같은 것으로서, 유치한 놀이에는 흉내내기만한 것이 없다.

* 이 때의 흉내내기는 (경멸적 의미를 동반하는) 단순한 방식의 흉내내기를 뜻한다. 즉 "유치하다"는

www.artnstudy.com

뉘앙스가 깃들어 있다. 따라서 이 대목에서의 '흉내내기'는 '모방'보다 한 단계 더 저급한 행위를 가리킨다. 플라톤은 철없는 어린이들에게 멀리 떨어진 거리에서 가짜 그림을 보여줌으로써 진짜인 것처럼 속이는 경우를 들고 있다.

플라톤은 '회화술'을 이렇게 파악한다. 소피스트술과 회화술의 차이는 후자가 그림을 통해 행하는 바를 전자는 말을 통해 행한다는 것뿐이다. 그래서 소피스트술은 다음과 같은 것이다.

사물들의 진리로부터 멀리 떨어져 있는 젊은이들의 귀에 요술(妖術)과도 같은 말들을 퍼붓고, 갖가지 일들에 관한 거짓 이야기들을 들려주고, 그들로 하여금 자신들이 듣는 모든 것들이 참이라고, 그런 것들을 들려주는 자들이야말로 가장 지혜로운 자들이라고 환상을 가지게 만드는 것.

요컨대 소피스트는 '실재를 흉내내는 존재' 즉 일종의 요술쟁이이다.

▲ 시대에 따라 회화의 위상은 계속 달라져 왔다.

▲ 플라톤의 시대와 현대(시뮬라크르의 시대)
현대를 시뮬라크르의 시대라고 했을 때, 시뮬라크르 시대가 가져온 중요한 성과는 플라톤의 존재론이 본격적으로 다룰 수 없었고 오히려 폄하했던 존재들이 가지고 있는 의미를 새롭게 밝혀준 데에 있다.

▲ 시뮬라크르의 의미 1) 사건론, 미학, …
2) 테크놀로지, 자본주의
3) 대중문화

www.artnstudy.com