

## 제7장 앤드류 달리 『디지털 시대의 영상 문화』 II

(1교시)

### 3. 앤드류 달리의 주요 언명들

1970년대 초, 컴퓨터 과학자 서덜랜드는 실시간 상호작용 컴퓨터 그래픽에 대한 초기 연구를 3차원 공간의 시뮬레이션 경험 영역으로 확장했다. (...) 그가 두 개의 주된 관심사인 시뮬레이션과 상호작용에 매혹된 것을 알 수 있다.(23)

예술/기술 비평가 영 블러드는 당시 컴퓨터 이미지 구현의 조류에 대해 이렇게 말했다. “ (...) 리얼리티라는 개념은 우리가 (...) 정보 처리 시스템에서 완전히 쫓겨난 리얼리티를 생성하는 단계에 다다르면 완전히 애매해질 것이다. 우리는 형이상학적인 단계에서만 존재하는 전자 리얼리티의 신화적 시대에 들어와 있다.”(24)

1980년대 중반까지 할리우드와 연관된 대중 비평이나 언론 비평에서는 컴퓨터 이미지를 수용했고 그 가능성에 열광했다. 학자들은 (...) 컴퓨터가 기존의 사진과 영화에 표현의 ‘자유’를 가져와 사진의 외양을 유지하면서도 지시적 관계로부터 분리될 것이라고 보았다.(26)

디지털 이미지 종합 영역에서 ‘사실주의적’ 미학이란 목표는 가장 강력하고 영향력 있는 부분이었다. 이미지 종합, 즉 이미지 생성의 핵심적인 요인은 이렇게 제작된 이미지가 컴퓨터 안에서 만들어진다는 데 있다.(28)

1990년대 게임 상황에서 (...) 이제 여러 게임들은 소위 ‘가상현실’ 기술이라는 요소를 포함한다. 다시 말하자면 게이머가 머리에 디스플레이 헬멧을 쓰고 실시간으로 행동할 수 있는 기계가 나온 것이다. (...) 90년대에 엄청나게 인기가 있었던 슛-템-업 게임인 <둠>, <헉센>, <퀘이크>에는 게이머가 직접 눈으로 보는 듯한 1인칭 시선의 화면이 나타난다. 만약 게이머가 몸을 돌리거나 뛰거나 정지하면 이러한 행동 변화는 화면에 동시에 그대로 반영되어 자신이 직접 그곳에 존재하는 것 같은 인상을 받는다.(41, 42)

특수 어트랙션 형식이 기술적으로 발전하면서 (...) 혁신적인 3차원적 과정이 사용되면서 이러한 초정밀의 환영적 효과는 강화되고, 사람들과 사물이 화면에서 튀어나와 관객 개인의 극장으로 들어온다는 느낌을 주는데, 대개 매우 유쾌한 효과를 자아낸다.(48)

무엇보다도 특수 어트랙션을 단시간으로 규정짓는 요인은 장르 자체의 미학적인 특성에 있는 것으로 보인다. 트럼벌은 “매체의 힘이 커지면 관객은 짧게 경험하고 싶어한다. 경험에 더 몰두할수록 시간은 더 짧아야 한다.”라고 말한다.(49)

18세기 후반과 19세기의 대중오락 형식은 미학적인 측면에서 고전 양식과 크게 다르다. 모

사/표현 위주의 기존 문화와 비교해 볼 때, 머리카 지성보다는 시각과 담력을 자극하는 새로운 형식들은 관습적 특징을 최대한 줄이고 오로지 그 자체로만 존재하는 듯하다. 단속적이거나 피상적으로도 보이는 이 형식은 우습고 그로테스크하며 이국적이거나 환상적으로 느껴진다. 대중오락의 형식은 곡예, 마술, 환영, 줄타기, 탈출, 인형극, 복화술 등 매우 다양하고 노련한 공연 양식에 크게 의존하고 있었다. (...) 감각과 스펙터클에 호소하는 것은 언제나 사람들을 극장으로 끌어모으기 때문이다.(55)

20세기 초 대중오락의 주도적인 특성을 보여주는 것이 바로 초기 영화와 놀이공원으로서, (...) 그 근본 미학은 상업/기술적으로 정보화된 스펙터클과 센세이션에 따라 결정되었다.(59)

실사 영화의 사진적인 사실성과 영화 편집 기술이 더해지면서 표현 형식이 주는 즐거움 즉 연속적인 시간과 공간의 환영, 등장인물의 심리 표현, 이야기를 인물 중심의 문제로 제시하거나 해결하는 방식 등은 상당히 증가했다. (...) 서사 영화는 구성의 흔적을 되도록 숨기면서 매우 투명하고도 복잡한 이야기를 제작하고자 했다. 속임수 영화는 서사 영화로 대체되었고, 환상적이고 신기한 영화는 인물 중심의 사실적인 영화로 대체된다.(65, 66)

할리우드가 서사 형식으로 스펙터클을 길들인 반면, 초기 TV는 말 그대로 스펙터클을 길들였다. (...) TV는 사회 정치적인 사건이라는 일상세계 외에도 예술, 교육, 종교, 오락에 이르는 세계를 손바닥에 올려놓았다. TV 시청의 특징이 된 산만한 TV 보기는 주류 영화의 관객을 사로잡는 관람과는 대조적이다.(69)

특수효과의 부흥과 관련된 영화가 개발되고 늘어나면서(<스타워즈>에서 <트루 라이즈>와 <타이타닉>에 이르기까지) 새로운 이미지 조작 기법으로 제작되는 자극, 충격, 놀라움이 선호되고 서사적 요소는 쇠퇴한다. (...) 이런 스펙터클 영화들은 전형적으로 마술 극장과 흡사한 기만 행위를 포함하고 있는데도 극단적인 사실주의를 추구한다. (...) 여기에서 관객은 너무나 이루어질 수 없는 장면에서 고도의 표면 정확성을 만들어내는 방식에 경탄을 금치 못하면서 초기 영화의 관객과 같은 경험을 하게 된다. 관객은 또한 장비 자체의 능력에도 탄복한다. 이런 점에서 디지털 이미지 구현은 영화 촬영술과 직접적인 관련을 맺는다. 기술 자체가 메시지가 되는 시대가 열린 것이다.(70)

특수 장소 어트랙션이 흥미로운 점은, 여러 면에서 근대 오락 형식의 스펙터클 정신을 가장 분명하게 보여주는 디지털 시각 문화 양식이라 할 수 있다는 것이다.(71)

컴퓨터 게임의 이미지와 상호작용성 그리고 특수 장소와 영화에서 이루어진 완벽한 시각 환영주의라는 사실주의 차원에서 보면, 우리는 기만당하고 있으며 우리가 보고 경험하는 것은 조작의 결과인 환영에 불과하다는 것을 알 수 있다. 기만당하는 것이 핵심이다. 의미는 그다지 중요하지 않다.(73)

(2교시)

보드리야르는 생산가능성보다는 매개력 - 완전히 새로운 감각 세대의 형식과 원칙 -의 측면에서 테크닉의 중요성을 처음으로 인정한 이가 바로 벤야민(후에 맥루언)이라고 말한다. 기술과 그 기술의 다양한 형식은 ‘세계를 직접 구하는 것’으로 간주한다.(79)

보드리야르는 기술 복제가능성의 도래야말로 후기산업사회의 중요한 현상이라고 본다. 그는 진화하는 복제가능성의 결과는 정보와 메시지의 속도, 과다, 과잉생산에서 드러난다고 주장한다. 이러한 것들은 끊임없이 서로 연계되면서 의미의 근거로 작동하기보다는 오히려 생각할 틈도 주지 않고 의미를 분산, 혼동시킨다는 것이다.(...) 이제 복제가능성은 생산보다 앞서게 되었다.(80)

보드리야르는 디지털성이 “우리 시대의 모든 메시지와 모든 기호에 따라붙는다. (...) 더 이상 지시대상referential이 존재하지 않기 때문에 우리는 지시서referendum의 양상에 따라 살게 된다.”라고 말한다.(81)

이제 이미지는 점차 ‘설득력’을 갖추게 되며, 전통적인 표현과 멀어지는 대신 연속적인 등가성, 조정, 자기지시성에 몰두하게 된다.(83)

보드리야르는 “TV가 우리 삶 속으로 용해되고 삶은 TV 속으로 용해된다.”라고 말한다. 이런 식으로 인식되는 TV는 마치 우리 모두가 접속/연결되어 있는 처리 프로그램처럼 작용한다. ‘외설성’의 매체인 TV에는 스펙터클이 없으며, 연극적이지도 않고 환영을 부인한다. 오히려 TV는 직접적인 투명성과 노출, 가시성의 매체로 작용한다. (...) 현대의 이미지는 오히려 ‘의미와 표현이 사라지는 장소’다. (...) 그는 이제 하이퍼리얼한 세계의 피상성과 ‘포르노그래피적 객관성’으로 대체된 이미지와의 관계 안에서 의미 및 표현의 장과 작용을 기술한다.

제임슨은 (자신이 현대 문화에서 감지했다고 믿고 있는) 현대 주체의 특정한 ‘성향’ - ‘정서의 약화’와 ‘표현의 해체’에서 분명히 드러나는 - 을 이용하여 피상성과 지시/깊이의 소멸을 이론적인 관점에서 연결시킨다. (93)

제임슨이 정의한 ‘패스티시’ 개념은 보드리야르의 시뮬라시옹 개념과 매우 유사하다. 제임슨에게 ‘패스티시’란 패러디와 마찬가지로 특정한 마스크를 모방하는 것이며 죽은 언어로 이야기하는 것이다. 그렇지만 여기에선 그런 모방이 중성적으로 실행되고, 패러디에 존재하는 배후 동기 따위는 전혀 없으며 풍자적 충동이 거세되어 있다. (...) 제임슨은 스타일의 혁신이 소멸하면 문화 생산자들은 ‘과거밖에 의존할 곳이 없어서, 죽은 스타일을 모방하게 된다.’라고 간주한다. 여기에서 그는 자신을 잡아먹는 문화를 생각한다.(94, 95)

에코 역시 상호텍스트성을 ‘주어진 텍스트가 이전 텍스트에 반항하는 현상’에 주로 관계된 것으로 이해한다.(96)

보드리야르처럼 의미/표현의 가능성이 완전히 소멸했다고 볼 필요는 없다. 이는 잘못된 견해다.(99)

디지털이 작동하고 발전하는 실제 문화 맥락에는 2차적인 표현을 제작하려는 강한 집착, 즉 이전 또는 기존의 표현 양식과 형식의 시뮬레이션에 대한 집착이 있다.(99)

복제가능성과 반복, 자기지시성, 상호텍스트성, 시뮬레이션, 패스티시, 피상성, 스펙터클 등의 개념. (...) 이런 용어들은 자신들이 대체하거나 그에 도전하는 다른 유형의 용어, 즉 의미화와 의미, 사실주의, 이야기, 독창성, 작가주의, 은유, 깊이, 읽기, 해석 등에 대처하여 유용하게 쓰인다. (100)

이 시각 문화는 행위와 표현에서 내용보다는 형식을, 연속성과 깊이보다는 일시적이고 피상적인 것을, 그리고 지시대상에 대한 이미지보다는 이미지 자체를 인정하는 문화다.(106)

얼마나 매혹되는지가 관객의 주된 수용 방식으로 자리잡게 되면서, 과거처럼 이야기에 집중하던 방식은 사라지고 관객은 이미지 자체에 빠져들게 된다.(111)

기존의 실사 영화나 애니메이션 제작에 필요한 일상적 장비는 전혀 동원되지 않는다. 카메라와 조명, 무대 장치, 소도구, 배우, 페인트, 인형 등은 물리적으로 사라지고, 컴퓨터 프로그램 내에서 가상적/대리적인 상응물로 대체된다.(111)

성공적인 오락물을 제작하겠다는 욕구 이면에는 사실주의적 이미지를 컴퓨터로 합성해 보겠다는 집념이 깊이 자리 잡고 있다. 외관상으로는 이전의 표현 형식(영화 촬영술)을 사용한 듯이 보이는 결과물을 다른 새로운 수단을 이용하여 성취해보겠다는 도취감이야말로 영화와 컴퓨터 그래픽 산업의 중심 목적의 하나다.(115)

광고는 이미지 수준에서 장면의 비논리성을 지우기 위해 표면 정확성이라는 사실주의적 논리에 최우선적으로 집착하며, 부가적으로 상징적 수준에서 수사학을 이용하여 결국 대량 소비 영역에 접합시킨다.(125)

3D 이미지 시뮬레이션은 (...) 사진보다 더 사진적인 것, 영화보다 더 영화적인 것이 되면서 그 모델로 삼은 매체를 능가한다는 점에서 참신하다.(127)

‘하이테크’ 이미지 구현(특수효과와 그 현대적 의미)이 특정 제품/상표명과 연결된다는 것 자체가 텍스트 수사학적 의미만큼이나 시청자/소비자에게 중요하다. 사실 놀랍고 환상적이며 스펙터클한 이미지와 이미지 형식이 전해주는 즐거운 효과(유쾌함, 매혹, 현혹)를 서비스/상품과 연결짓는 것이야말로 이미지 중심의 광고가 택하는 주된 방식이다.(132)

20세기 후반의 영상 문화에서 스펙터클의 혁신을 가장 분명하게 보여주는 예는 블록버스터 영화다. 기술 집약적이며 특수효과로 가득한 이런 영화는 이미지와 형식에 치우치는 최근

경향을 상징한다.(135)

이런 영화는 형식상으로는 여전히 이야기지만, 관객이 이야기 때문에 영화를 보는 것은 아니다.(141)

나는 이런 영화에 환영주의 스펙터클이라는 새로운 언어를 도입한 것이 바로 디지털적인 요소라는 점을 강조하고 싶다. 사실 이런 유형의 영화에서 디지털 이미지 구현 기법이 점차 중심적인 위치를 차지하게 된 것은 미학적 차원에서 형식을 고집하고 형식에 열광하는 현대의 시류를 보여주는 전조가 된다.(142)

이러한 영화는 이미지 자체의 기술적인 비중을 직접 관련된 과잉성superfluity에 따라 결정된다.(148)

불합한 흔적이 전혀 없는 완벽한 환영주의에도 불구하고, 이미지는 자신의 물질성과 그 조작 이면에 숨겨진 기교와 인식론적인 유희를 관객에게 권유하는 셈이다. 이제 기표는 기의와 마찬가지로 비중을 지닌 것으로 간주된다.(149)

뮤직 비디오는 전시된 상호텍스트성의 미학에 의존하는 현대 영상 문화에서 가장 순전한 형식.(153)

사실 이 뮤직 비디오(<블랙 오어 화이트>)는 호화 찬란한 쇼와 ‘유희적인 몽타쥬’라는 개념을 상기시킨다. ‘유희적인 몽타쥬’란 에이젠슈타인이 극장에서의 첫 번째 실험을 기술하면서 만들어낸 용어다. 우리 감각은 조화가 되지 않는 이미지와 스타일, 관례로부터 대단히 공격을 받게 된다. 또한 의미들은 부분적으로만 떠오르거나 이미지에 의해 제거 또는 대체되며, 이미지 자체의 복합적이면서도 덧없는 특성이 제공하는 오락과 매혹에 압도당한다.(160-1)

반복적이고 규칙적인 기호가 놀라울 정도로 증식되는 현상은 미디어가 지배하는 현대 세계에서 핵심적이다. 표현상의 지시보다는 형식상의 차이가, 상응성보다는 상대성이 우월하다. 점차 상호텍스트적이고 ‘시물라크르’적인 것이 되면서 여러 분야에서 지배력을 행사하고 있다.(185)

#### 4. 매체와 앤드류 달리

앤드류 달리의 이 책은 매체 일반에 관한 것이 아니지요. 특수하게 현대의 디지털 영상 문화의 특성과 그 귀결들을 밝히는 것이지요. 그런데 달리의 분석에는 기본적으로 맥루언적인 또는 플루스적인 매체론이 깔려 있다는 것을 확인할 수 있습니다.

우선 맥루언적인 입장이 어떻게 스며들어 있는가를 봅시다. 맥루언적인 입장은 특정한 어떤 매체가 사회적으로 확산되어 지배력을 발휘하면 사람들의 감각 비율이나 지각 패턴이 그에 따라 달라진다는 것, 그리고 그것은 일종의 집단 무의식처럼 암암리에 이루어진다는 것이었습니다. 달리의 경우, 디지털 영상 기술이 발달함으로써 극사실주의적인 이미지 처리가 가능해지고, 그에 따라 관객/수용자/소비자라 불리는 일반인들이 이미지들을 대하는 인식 및

이용 방식이 근본적으로 달라지고, 아울러 일반인들의 존재 방식이 달라진다는 것을 주장합니다. 그리고 이러한 변화가 노골적으로 인식되는 가운데 이루어지는 것이 아닐뿐더러, 실상 내용보다는 형식을 중심으로 해서 일어난다는 점을 강조합니다. 맥루언의 주장을 디지털 시대라는 상황에 그대로 적용한 것이라 할 수 있습니다.

빌렘 플루스적인 측면을 봅시다. 플루스는 오늘날의 새로운 상황을 ‘기술상상적인 것’과 그에 따른 ‘기술상상적인 코드의 지배’를 강조하면서 아직 그것들의 정체에 대한 인식이 발달되지 못하고 있다고 지적합니다. 달리는 오늘날 디지털로 처리된 실감나는 스펙터클적인 영상 문화를 대할 때 사람들이 충격을 받고 매혹되고 도취되고 심지어 마취되는 것은 그 이미지들이 철저히 기술적으로 형상화되었다는 사실 때문임을 강조합니다. 이미지 자체의 기술적인 비중에 직접 관련된 이미지의 과잉성에 관객들이 매혹된다는 점을 특별히 지적해 내는 달리의 분석은 플루스적인 개념을 적절히 활용한 것이라 할 수 있습니다.

그러니까 이제 매체 관련 담론을 형성하는 데 있어서 맥루언이나 플루스의 주장들이 기본적으로 전제가 되고 있다는 것을 알게 됩니다. 그에 덧붙여 달리가 디지털 영상의 특성을 극사실주의적인 경향과 스펙터클적인 경향을 결합시켜 본 것은 달리 특유의 공헌이라 할 수 있습니다.

이 책에서 아쉬운 점은 크게 두 가지입니다. 하나는 가상현실 기술에 따른 디지털적인 이미지의 세계를 완전히 빼놓고 다루지 않았다는 것입니다. 가상현실 기술이 아직 그 정확한 정체를 드러내지 않았기 때문인지, 아니면 가상현실 기술이 상용화되지 않았기 때문에 현실의 대중문화를 분석하는 데 적절치 않아서인지 모르겠습니다. 앞으로 달리의 이 책이 현실적인 설득력을 더 얻기 위해서는 이 영역이 확실하게 부가되어야 할 것입니다.

다른 하나는 달리 나름의 철학적인 분석이 거의 없다는 점입니다. 여러 매체 관련 논객들의 주요 개념들을 원용하긴 하나, 자기 나름의 철학적인 분석이 없기 때문에 철학적인 입장에서 크게 건질 것이 없고 그저 소재만 얻을 뿐입니다. 예컨대 왜 사람들이 이미지의 탁월한 현실성이나 그것을 가능케 하는 디지털 기술의 탁월함에 그토록 매혹되는가를 원리적으로 밝힌다면 대단한 철학적 성과가 될 것입니다. 그와 아울러 실재성과 허구적 실재성의 구분, 환상과 실재의 구분, 지각과 실재성의 관계, 몸과 실재성의 관계, 몸의 운동감과 실재성의 관계, 상호주관적인 상호작용과 실재성의 관계 등을 치밀하게 다루었다면 철학적으로 대단한 업적을 남긴 게 될 것입니다. 그렇게 했더라면, 결국 디지털 시대를 철학적으로 분석하는 대단한 작업이 되었을 것입니다. 이것들은 우리에게 남겨진 과제이기에, 한편으로 구체적인 소재를 분석적으로 제공해 준 달리에게 고맙다고 해야 할 것 같습니다.