
온라인 커뮤니티에서의 픽처링 재현에 관한 연구

A Study on the 'Re-appearance of Picturing' in the On-Line Community

손금선, Keumsun Son, 윤준성, Junsung Yoon

송실대학교 미디어학부, Dept. of Media, Soongsil University

요약 본 연구는 온라인 기반의 디지털 미디어와 이것의 실천적 상호작용에 있어 사용자를 중심으로 네트워크화 된 유기적 커뮤니티 형성의 문제에서 선택적 참여를 활성화하는 것에 관한 의미를 논구한다. '픽처링 재현(Re-Appearance of Picturing)'은 하이데거가 '기술의 전향(The Question Concerning Technology)'에서 기술과 예술의 근본적 관계성에 대한 구체적 담론을 제시한 논제를 기본으로 기술과 예술의 유비적 고찰을 재해석하는 의도로 제안하는 새로운 개념이다. 최근 HCI기반의 기술이 미디어 아트에서 다양하게 시도되고 있고 디지털 미디어의 역할은 사용자와 결합하여 온라인 커뮤니티와 사이버 문화의 확장에 지대한 영향을 끼치고 있는 것이 사실이다. 이에 대해 본 논문에서는 과거 바그너가 제시한 통합적 예술(Collective Art)의 의미와 규정된 총체적 기술의 정점인 '오페라Opera'가 현재의 디지털 환경에서는 멀티미디어기반의 컴퓨터의 실제와 물리적으로 어떤 상관관계를 가지고 있는지에 대해 논구하고, 이를 통해 미래의 방향과 가능성을 조망해보고자 한다. 사이버 공간에서의 자아 형성의 욕구는 내적 실천과 더불어 물리적 상호작용을 유도하고, 이것은 집단에 의해 동조된다. 게다가 디지털 미디어 현실에서 이것은 선택적이라고 하는 제한적 기능과 참여성에 크게 의존하고 있는 것이 사실이다. 따라서 사이버상의 소통구조는 온라인의 집단적 협동에 의하여 숙지되는 일종의 필요 불가결한 우연적 이벤트라 할 수 있는 것이다. 표현과 전달의 수단인 미디어를 통해 인간은 무엇인가 자신의 역할을 대신하는 재현의 행위를 끊임없이 실행하고 있으며, 재현은 더 이상 전통적인 의미에서의 재현(representation)이 아닌 재현(Re-Appearance), 즉 해체적 입장으로 내적 징후와 외적 출현의 의미가 간헐적으로 암시되어 있다는 의미로서 새롭게 정의될 필요성을 갖는다.

본 연구에서는 픽처링 개념과 인간과 컴퓨터가 상호작용하는 문제에 관한 철학적 담론을 기초로 논증하고, 여기서 가장 중심이 되는 세 가지 구성요소인 이미지, 디지털 미디어, 신체의 관계를 통해 개인의 내적/외적 영역을 확장시켜주는 디지털 미디어 즉 컴퓨터가 우리에게 제공하고 있는 새로운 형태의 온라인 커뮤니케이션 문화가 어떠한 의미에서 설 없이 무한적으로 재현, 생산, 가공되며, 그에 따른 고난을 우리는 어떻게 헌신 하고 있는 것인지 고찰을 시도하고자 한다.

The concept of 'Picturing' is beyond the 'Illusion' of traditional art in the Digital Media era. It is a 'Suffering' of the 'Re-appearance' that is masquerade the 'Actual' as a 'Digital Apparition.' This study aims to concern the point of view on the above subject; the 'Picturing' through the analysis of communication problems in the digital era. To begin with, need to define the concept of 'Picturing' and how it is expected to have a role through the accessibility of medium use, intervention by body and images. Also, I suggest a new approach to 'Picturing' as a new mutual communication method. Body, Digital media, and Image.

These three principles of 'Picturing' create huge benefits to our world/nature whether we want it or not. It seems to become more and more of powerful self-replicating organism. We have to be aware what sort of images are surrounding us and how transmitting it to where in/on our body via newest sophisticated media we use. 'Picturing' is an invasion of ordinary, no longer exists pleasure for body, no longer speaks intension of its next destination. It strongly self-grows and also controls us in the name of Digital media era. However, 'Picturing' is a mode of re-imagining activity and also suggestion of re-appearance practice

핵심어: HCI, Picturing, On-line Community, Cyber Culture

1. 서론

본 논문은 온라인 기반의 커뮤니티에서 이미지와 미디어 그리고 인간의 욕망의 불균형으로 인해 발생한 해석의 충돌과 혼란의 문제점을 숙지하고, 상호 유기적인 통합의 총체적 대안, ‘새로운 재현(re-appearance)’의 개념을 소개한다. 여기서 또한 온라인 커뮤니티에서의 ‘소통(communication)의 실제성(actuality)’에 관한 정의를 재고하고, ‘새로운 재현’에 관한 ‘소통의 실천(human-imaging-communication-activity)’인 ‘픽처링(Picturing)’ 메타이론(meta-theory)을 중심으로 논구한다.

2. 온라인 미디어에서 ‘나를 재현하기’

간혹 컴퓨터의 대안적 세계(Alternative World)를 우리가 흔히 ‘가상(virtual)’이라 하여 불신하는 이유에 대해 대안적 세계는 진산화 된 점의 요소에 불과하며, 무(nothingness) 속에 떠도는 비물질적 허상이기 때문이라고 가볍게 생각할 수 있다. 하지만, 그것은 컴퓨터가 ‘현실(reality)’을 분산의 밀도로 측정하고, 미래의 기술에서 세상의 사물과 그것의 요소를 점으로 분산할 수 있다는 사실을 우리가 아직 믿지 못하기 때문일 거다. 이 사실은 우리의 감각의 혼란을 초래할 것이기 때문에 우리는 이 ‘가상’의 물질적 내재성(physical immanence)을 허구화하려고 노력한다. 이러한 대안적 세계의 실제에 대한 불신의 근본에 대해 미디어 이론가이자 문화 비평가인 빌렘 플루서(Villem Flusser)는 대안적 세계는 주어진 것(data)이 아니라, 인공적으로 만들어진 것(fact)’이다.[1]라고 언급하고 있다. 이러한 그의 논리는 세계는 우리에게 주어진 것이 아니라 우리가 스스로 설계(designed)한다는 사실에 기초하고 있는데, 우리가 눈으로 보고 만지는 것 이외의 이미지는 아름답지만, 거짓이고, 결국 인공적인 것으로서 ‘디지털 가상(Digital Apparition)’의 개념이라는 거다.[2] 그렇다면, 만약 우리가 보고 만지고 느낀 그 감정, 행위 혹은 사물이 샘플링과 양자화를 거쳐 코드화 되어 디지털 미디어를 통해 새롭고 다양한 성질의 것으로 다시 재현(re-appearance)된다면, 그리고 온라인(on-line) 즉, 인터넷(internet) 문화에서 끊임없이 적용되어 인간의 생활에 직간접적으로 영향을 준다면, 과연 우리는 그것을 실제의 개념에 둘 수 있느냐 하는 문제를 제기할 수 있다. 더 이상 디지털 속에서 난무하는 이미지는 그 본질의 이미지가 이미지로서 어떤 연관을 가지고 내용(메시지)을 전하는가에 대해 해답을 알려주지 않는다. 디지털 시대의 물리적 이미지들은 사용되는 매체로 인해 물질적이며, 이미지는 언제나 그것의 시각화되는 것을 위해서 주어진 기술에 의지하고 있기 때문이다. 인터넷에서 자신을 묘사하는 행위는 실제에 대한 확인과 더불어 자신의 실제에 대한 자연스러운 표현의 수단(self-image representative media)이 되었다. 많은 사람들이 웹에 자기 홈페이지를 만들기 시작했는데, 이유는 홈페이지는 온라인 페르소나를 보다 풍부하게 표현할 수 있는 가장 손쉬운 매체(Media)이기 때문이다. 이와 같은 맥락에서 미디어는 이미지가 전송되는 대리인에 의해 이해되는 것이라는 주장이 성립된다. 그와 동시에 이미지는 미디어가 생산 해내는 정보의 실제라고도 이해 되어야 하는 것이다. 이처럼 이미지의

주체적 독립성은 구체적인 그 어느 한 정점에 머무르지 않고 제각기 모순과 명백한 구조의 일탈을 시도하며 해체적 성질로서의 자아 증식을 이루고 있음을 보여준다. 과거 자아 발견의 첫 세대에 해당하는 르네상스 이전에는 중세 유럽에서 소수 귀족을 제외하고는 이러한 기회를 가져보지 못했다. 그러나 지금 우리의 현실에서는 인터넷을 통해 자신의 이미지를 표현하고, 그것을 통해 새로운 사회의 일원이 되는 것이 일상화 되었음은 자명한 사실이다. 이상의 현실이 재현되고 있는 것이 바로 지금의 우리가 사는 세계와 네트워크 사회의 현재라 할 수 있는 것이다. 그것이 비록 가상이라 할지라도 더 이상 가상이라 할 수 있겠는가.

빌렘 플루서는 초기 르네상스 제화의 가치 기준과 자유시장의 도입의 예를 통해 ‘이상적인’ 것은 수동적 이상에 대한 ‘형태’가 아닌 실천(action), 곧 관찰(observation)과 실험(experimental)이 동반된 ‘발전된 모델의 완성’이라 말하고 있다.[3] 그리고, 이런 작업의 모델이 그림이나 텍스트가 아닌 숫자로 더 잘 표현된다는 사실의 발견에 주목하고 있다. 이것은 이미지에 대한 사유가 선행적, 논리적, 역사적, 계몽적 의식에 의한 전통적인 방법의 틀에서 벗어나 형식적, 계산적, 분석적 의식으로 전환되고 있음을 의미한다. 그러나 이미지 소통의 문제에 있어 이데아를 상실하지 않기 위한 인간의 욕구가 이분법적 논리에 의해 정당한 해결 방안으로 간주되는 것에는 문제가 있다. 왜냐하면 현재의 이미지는 이미 존재하고 있는 세계와 연계된 미래의 투영(projection)된 역할로 과거와 미래를 잇는 하나의 새로운 대안적 이미지 즉, 해체적 차이(differance)로서의 이미지로 기존의 이미지 개념에 보충되어 종합적 이미지(synthetic images)로서의 확장성을 갖는다는 해석이 오히려 적합하기 때문이다. 이 문제에 관해서는 예술 작품을 포함한 우리 주변에 난무하는 자신의 기본적 표현 수단인 이미지가 미디어와 결합하여 상호 유기적인 일상과 관계 맺기를 강요한다는 문제에서부터 시작된다. 이미지의 재현에 있어 모방과 복제는 더 이상 논쟁의 기준에 서지 못한다. 더욱이 디지털 미디어의 등장과 온라인 커뮤니티의 활성화로 이미지 재현에서의 모방과 복제는 그 귀결된 사건을 떠나 ‘어떻게, 어떤 방식을 통해 새롭게 생성(생산)되는지’와 ‘어떻게, 어떤 방식으로 새롭게 전달(전송)되는지’에 그 해석의 초점이 맞춰지게 된다. 이미 네트워크로 이루어진 글로벌 사회, 우리가 원하는 모든 정보가 가득한 온라인 지구촌에서 세계각지의 실제인지 아닌지 구별을 할 수조차 없지만 존재하는 그 누군가를 만나고 대화하는 것에 너무도 쉽게 길들여지게 되었다. 이것은 전통 예술에서의 재현과 해석의 방법론의 중점적 사안이 행하고(performing), 인지하는(perceiving) 주체 즉, 신체(body)에 관한 실증적 연구에 적용되고 있음을 확인시켜 주고 있다. 여기서 신체의 의미수반 역할에 있어 어떻게 예술과 테크놀로지의 온라인 커뮤니티에서 상호 유기적 관계를 형성하는지에 관한 논구는 현재 새로운 시각으로 이미지를 분석하려는 인류학적 테마의 핵심으로 떠오르고 있다. 온라인 커뮤니티는 전통적 그림과 구별할 수 없는 이미지의 자유로운 항해를 중용하지만, 그것은 또 하나의 신체의 구속이 우리 생활에 긴밀히 존속됨을 의미하고 있는 것임을 재고해보아야 할 것이다.

독일의 미술 사학자인 한스 벨팅(Hans Belting)은 그림이 가지고 있는 일반개념이 서양 문화의 관습과 전통적 사고에 의해 갈려 있는 ‘형식에 치우친 관찰’임을 비판하고 있다. 그는 이러한 문제를 이미지(Image)-매체(Medium)-신체

(Body)의 세 가지 테마와 인류학을 통해 새로운 도상학적 해석의 접근을 시도하고 있는데, 그는 그림을 실제의 신체라고 입증함과 동시에 머릿속에 떠오르는 상상 즉 근본적 주체가 되는 이미지를 기술의 맥락 속에서 발전시키기 위해서 반드시 매체의 논의가 중요시 되어야 함을 주장하고 있다.[4] 그림과 매체 역사 그리고 인류학, 이 둘의 견해가 상호 보완될 때만 권한을 갖는다는 명제 아래 빌렘 플루서와 한스 벨팅은 사진 인화처럼 스스로 신체가 없는 매체의 경우 그림과 매체의 (신체적)결합은 더 이상 논쟁거리가 되지 않는다는 것을 주장함으로써 이미지-매체-신체의 구조는 과거 1849년 바그너가 예견한 총체 예술(collective art-work)로 오페라적 '가상'에 이르는 포괄적인 논의를 뒷받침 할 수 있는 실마리를 제공해 주고 있다.

"개별적으로 분리되어 존재하는 예술들은 독립적으로 그 목적에 다다를 수 없으며, 반드시 함께 할 때만 가능하다. - 리하르트 바그너, 1849" [5]

그렇다면 과연 총체성을 띤 오늘날 '디지털 이미지의 유흥-디지털 이미지 가상(digital image apparition)'의 어떤 대안적 세계가 인간과의 실질적 상호 개입을 통해 현 시대의 실제(actual)로 전복 될 수 있단 말인가. 과연 그것이 인터넷 상에서의 우리를 지배하는 제3의 사회에서는 어떻게 적용되고 있는 것인가.

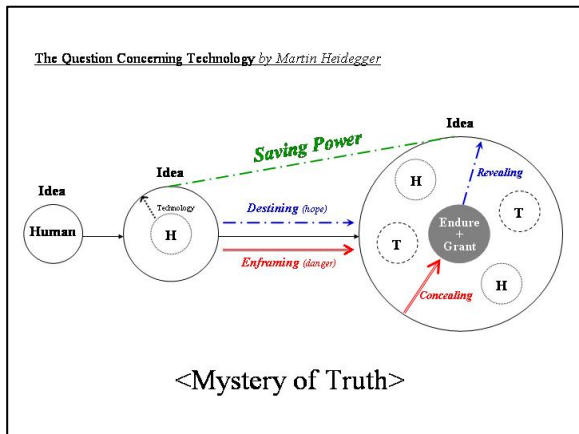
3. '픽처링' 개념 분석

3-1. 픽처링의 구성 요소: 신체(Body), 디지털 미디어(Digital Media), 이미지(Image)

이제 우리는 이미지를 생산 해내는 인간의 행위인 '그리기'의 정의를 다시 정립 해 보아야 할 것이다.

'그리기'란 일반적으로 그림을 그리는 행위를 일컬으며 'to paint' 혹은 'draw'라 한다. 이와 함께 이런 단순한 행위에 목적과 개념, 행위에 대한 의도가 인간의 내/외부의 신체에 개입 되었을 때 그리기는 'image making' 혹은 'imaging' 즉, '상상(imagination)'과 더불어 '장치 혹은 기술(Instrument, Techne)'의 의미도 포함하게 된다. 여기에서 기술은 '밖으로 끌어내어 앞에 내어 놓음'을 뜻하며, 하이데거(Martin

표 1



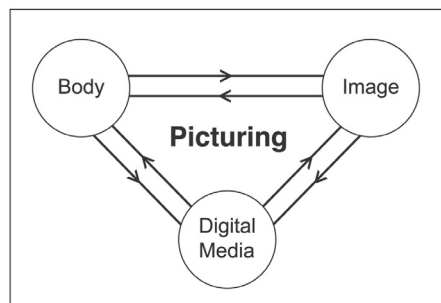
Heidegger)는 이것에 대하여 "은폐성으로부터 비은폐성으로 끌고 가는 것, 은폐된 것이 비은폐의 상태로 나타나는 한에서만 밖으로 끌어내어 앞에 내어 놓는 사건이 바로 진리(Truth)다." [6] 라고 [기술과 전향]에서 밝힌바 있다. [표1]

이 논구에서 그리기는 테크네(Techne) 즉 기술(Technology)이라 함으로서 현재의 그리기를 실천(action)하는 인간의 관찰(observation)과 실험(experimental)은 디지털 미디어 영역과 밀접히 관계하고 있음을 관철 시키는 요지가 된다. 하이데거는 기술에 대한 정의를 다음과 같이 내렸다. "기술은 탈은폐의 한 방식이다. 기술은 탈은폐와 비은폐성인 "알레테이아", 즉 진리의 사건이 일어나고 있는 그곳에 본질적으로 존재한다. Technology is a mode of revealing. Technology comes to presence in the realm where revealing and unconcealment take place, where alerteia, truth, happens." [7]

본 논문을 통해 제안하고자 하는 '픽처링(Picturing)' 개념은 위와 같이 이미지 재현에서 수반되는 소통의 구조가 현재 우리의 디지털화 된 온라인 커뮤니티 시대에 더 이상 전통성을 유지할 수 없음을 숙지하고, 이에 대한 대안적 '새로운 그리기 방식(a mode of re-imaging activity)' 그리고, '새로운 재현 실습(re-appearance practice)'에 관한 방법과 적용 사례 통해 새로운 소통의 구조를 모색하는 것에 의미가 있다.

그렇다면 새로운 그리기 방식의 픽처링에는 어떤 요소가 있는지 [표2]를 통해 살펴보기로 하자.

표 2



픽처링은 신체(Body), 디지털 미디어(Digital Media), 그리고 이미지(Image)의 세 가지 기본 요소로 구성 되어 있다.

이 세 개의 요소는 한스 벨팅이 제안한 이미지, 매체, 신체의 세 가지 테마와 상당한 유사성을 가지고 있지만, 그가 말하고자 한 논리는 전통적인 서양 문화와 도상학적 관점에서의 해석으로 기울어져 있기 때문에 관점의 전환이 불가피하다. 픽처링은 우리의 현 디지털 사회와 문화적 관점에서의 그리기 실습 현상이라 할 수 있으며, 그것이 비록 시각적인 효율성을 수반하지 않는다 하더라도 유효하다. 왜냐하면 픽처링은 다양한 물리적/내면적 재현의 발상(a way of thinking in Re-appearance)이기 때문이다. 여기서 재현(re-appearance)은 재현(representation)과 상이한 의미를 갖는데, 이유는 과거의 재현(representation)은 더 이상 현재의 '탈은폐적 재현(re-appearance of revealing)'을 대신 할 수 없다는 의미를 갖기 때문이다. 따라서 픽처링의 신체-디지털 미디어-이미지의 이 삼각관계는 본질적 실재를 향한 디지털 미디어의 노력에 봉사한 인간의 신체가 심상의 이미지와 결합하여 총체적인 물리적/내면적 재현의 발상을 활성화 시키는, 상호 유기적 소통을 실현 시켜주는 것을 가능케 한다. 이

것은 컴퓨터의 가상의 대안적 세계마저 포함하고 있어 광범위한 네트워크 현실의 투사 작용(projection for the realm)의 기능을 수행한다. 컴퓨터와 ‘가상(apparition)’의 실재를 하위 문화에 두었던 소위 허상적 이미지(ghost image)는 보고, 직접 만지는 것보다 더한 실제(practical)의 것으로서 가치 상승되어 살아 있는 이미지(living image)로서 파일 포맷 변환과 저장을 하게 되는 것이다. 픽처링은 디지털 시대의 보이지 않는 개입과 디지털의 가상이 보충(supplement)된, 그래서 대안적 세계에 대한 접근을 용이하게 만드는 새로운 그리기의 방식이다. 따라갈 수 없을 만큼 빠르게 발전하는 기술의 보급과 확산은 픽처링의 영역을 더욱 풍요롭게 해주는 작업대가 되었다. ‘가상’의 불신은 해명 할 시기를 벗어나 우리의 실재에서 사건 일으키기를 중용하고 있다.

3-2. 픽처링의 논리구조

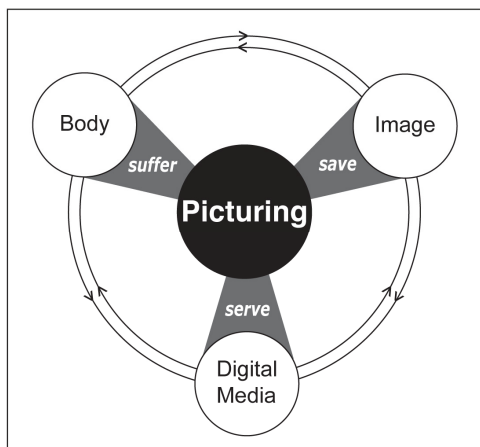
픽처링은 가상의 재현에 대한 ‘역운(destining)’이자 ‘뒤달(enframing)’이다. 이러한 뒤달은 ‘숨김(cancelling)’과 ‘드러냄(revealing)’의 차이를 통해 우리에게 가상-형상을 제공한다. 하이데거는 [기술과 전향]에서 이 문제에 관한 논증을 ‘구원(saving power)’이라는 단어를 통해 다시 한 번 진리의 회귀를 이끌어 내고자 했다.

“현대 기술의 본질이 뒤달에 기인하고 있기 때문에 현대 기술은 정밀 자연 과학을 사용할 수밖에 없다.”[8]

이는 디지털 미디어가 보이는 것 대한 자의적 욕망 즉 충동을 주동하는 간접적인 원인이 된다는 것을 보여준다. 그리고 동시에 보이지 않는 가상의 재현에 대한 꿈이 역운에 의존한다는 것을 역설적으로 설명하고 있다. 굳이 하이데거는 이 문제의 궁극적 목적을 ‘구원(saving power)’이라고 했는데, ‘Saving Power’는 힘을 가지기 위한, 힘을 키우고 저축하는 뜻의 설명 아래 이 의미가 생존에 결부된 것이든, 철학적 관점에서의 이데어나 진리, 체계모니를 뜻하는 것이든 상관없이 ‘Power’는 결국 ‘권력’에 결부된 논리임을 배제할 수 없다는 것을 입증한다. 그것은 곧 디지털 미디어의 권력 구조가 숨김과 드러남 중 한 방향으로 편중될 위험에 노출되어 있다는 것으로도 해석 될 수 있다.

픽처링은 이러한 생존과 파괴의 양극의 차이를 보충하여 새로운 소통의 ‘행합(action)’을 실행시키는 무기(weapon)이자 도구(instrument)이다. 따라서 기존에 선행되어 온 그리기

표 3



의 원리에 새로운 픽처링 개념을 장착시켜 디지털 문화와 기술에 의존한 공공의 방아쇠를 당긴다면 가상(apparition), 그 실재(actual-fact)의 재현(re-appearance)에 이르는 체험을 실현할 수 있게 될 것이다.

[표3]에서 보듯 픽처링의 논리 구조는 세 가지 기본 요소와 각각의 구체적 역할로 활성화된다.

신체(Body):Suffer, 디지털 미디어(Digital Media):Serve, 이미지(Image):Save를 단어의 의미로만 분석한다면 ‘신체는 디지털 미디어의 헌신으로 고난을 받고, 이미지는 저장 한다’는 것인데. 여기서 디지털 미디어는 살아 있는 매체(living Medium)로서 역운에 의존한 기술의 끊임없는 노력과 발전을 의미한다. 그리고 여기서도 마찬가지로 개인의 컴퓨터와 접속된 네트워크 환경을 포함하고 있는데, 그렇다면 그 환경을 위해 중사하는 신체의 고난은 이미 인류가 자처한 뒤달의 운명일 수 있다는 것을 전제로 인정하지 않을 수 없다. 이는 상호 보완관계를 필히 요구하고 있기 때문에 비록 단어가 ‘신체의 고난’이라 할지라도 그것은 행동(action), 행위(performing), 인지(perceiving)가 함께 공유되는 지적 활동과 육체적 고통을 동시에 뜻하는 것이다. 마지막으로 이미지는 저장의 뜻으로 해석하였는데, 여기서 이미지는 시각적 이미지와 촉각의 이미지, 정신적 이미지와 컴퓨터가 생산하는 가상의 포맷, 데이터와 그 코드의 배열 등의 의미를 모두 망라 한다. 왜냐하면 여기서의 이미지가 디지털 미디어와 신체의 접촉을 이루게 될 때 이미지는 전혀 다른 물질로 변형(transformation)되기 때문이다. 그리고 이미지는 신체뿐 아니라 미디어에도 기억으로 저장되기 때문이다. 이 세 가지의 구성 요소와 논리는 디지털 미디어 시대에서 과거와 미래를 잇고 현재에서 발생하는 마찰과 충돌을 경감시킬 수 있는 실마리를 제공 해주는 방법론으로서 온라인 커뮤니티에서 자기 연출법(self-representation)을 끊임없이 실천하고 있는 인간의 자기중심성(Egocentrism)의 가변적인 규칙이 이미지, 신체, 미디어의 온라인 세계에서 형성된다고 할 수 있다. 왜냐하면 인간은 미디어를 통해, 특히 자신을 더욱 구체적으로 표현할 수 있는 수단인 인터넷 환경을 통해서서는 매뉴얼 없이도 제한된 공간에서의 역할놀이(roll playing)를 스스로 즐기게 때문이다. 반대로 설명하면 일단 역할 놀이의 틀에 끼어들면 새로운 규칙이 적용되는 다른 세계 즉 인터넷 공간의 가상놀이가 실제 한다는 것이다.[9]

4. 디지털 시대에서 ‘픽처링’하기

본 논문에서는 ‘가상’의 불신에서 비롯된 ‘실재’의 사유에 있어 픽처링(Picturing) 개념을 통해 디지털 시대의 새로운 소통의 흐름과 커뮤니티 형성에서의 이미지 재고의 가능성과 문제점에 관하여 논구해 보았다.

우리는 여기서 네트워크에서 소통되고 있는 디지털 그림은 데이터로 저장된 코드이며, 나타나는 그림들은 더 이상 그림이 아닌 매트릭스(Matrix)에서 산출된다는 사실을 다시 고려해 보아야 할 것이다. 왜냐하면 그것은 즉, 디지털 미디어와 신체의 접촉은 필연적이고, 그 요구가 부정 되었을 경우 이미지의 존재 혹은 실재의 가치는 무실 하다는 것을 의미하기 때문이다. 오로지 인간의 수동적 실천인 ‘연결된

(connected)' 환경을 통해서만 집단에 참여할 수 있는 가상의 실체인 것이다. 디지털 시대의 '픽처링'은 미디어와 인간을 통해 확대되고 비연속적으로 재생산되는 새로운 언어(new-language)로서 우리의 미래에 새로운 관습으로 자리 잡아 보존과 존속의 임무를 수행 할 것이다. 다만 명심해야 할 이중의 의미를 지나 쳐버려서는 안 된다. 미래의 이미지가 미디어에 존속된 상태로 우리의 감각을 통한 '픽처링 하기'를 지속적으로 유도한다면, 그것은 픽처링 논리의 핵심인 신체(body) - 디지털 미디어(Digital Media) - 이미지(Image)를 포함한 매체의 다각적 욕구를 보충 해주는 탈은폐적 훈련을 우리에게 끊임없이 요구하고 있다는 사실을 말이다. 사이버 공간에서 참여한다는 것, 자신을 픽처링 한다는 것은 근접성(proximity)의 효과를 볼 수 있다. 인간은 아주 짧은 노출만으로 친숙한 모양의 것에 대해서는 비록 그것이 무엇인지 잘 인식할 수는 없더라도 의식적으로 그 형태에 대해 어떤 긍정적인 정서적 애착을 형성할 수 있기 때문이다. 이것은 인터넷 상에서 근접성과 이로 인한 친밀성, 즉 '접촉 빈도(intersection frequency)' [10]로 해석되는데, 온라인 상에서의 참여가 가변적이지만 가상 공간에서의 이러한 근접성이 매력을 촉진시키는 이유에는 어떤 사람이 가까이 있다는 것은 그 사람과의 접촉을 앞으로 다시 예상할 수 있다는 점 때문이다. 따라서 온라인 상에서의 픽처링은 사실상 무한정 유효하다고 할 수 있는 것이다.

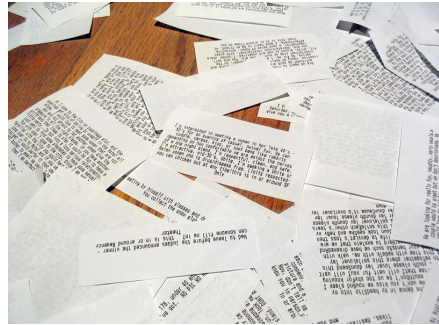
이렇듯 픽처링은 개방적 자율성(open autonomy, self-control)에 비해 내재적 타율성(internal heteronomy)의 결과가 순식간에 결론 내려진다는 거다. 픽처링은 이미 디지털 문화의 중심에서 미디어의 현신을 넘어 신체와의 관계를 요구한다. 우리는 어쩌면 일상에서 이러한 목시적 간섭을 지속적으로 당하고 있는지도 모른다. 그러나 이 문제가 예술의 형태로서 소통의 다양성이 확보된다면, 개념 미술에서 전개되었던 것과 동일시된 차원에서 최근 인터랙티브 미디어 아트(interactive media art)와 인터랙티브 인스톨레이션(interactive installation)에서 보이고 있는 수반과 수용의 공

그림 1



정적 사유를 관찰시키는 역학을 하게 될 가능성도 찾아볼 수 있다.

그림 1(자세히)



지난여름 미국 보스턴 컨벤션 센터에서 개최된 세계 최대 규모의 컴퓨터 그래픽 국제회의인 시그그래프(SIGGRAPH) 2006에서 미국 캘리포니아 출신의 미디어 아티스트 마크 스킵프(Mark Scheeff)는 '원한다. #1(끊임없이)' (Want #1 continuous) 라는 설치 작품을 전시했다. [그림 1]

2002년 처음 만들어진 이 작품은 천정에 매달린 한 개의 조명이 바닥을 향해 쏘고 있는 텅 빈 공간에서부터 시작되는데, 어두운 공간에 적응이 된 상태에서 관람객은 천정에서 떨어지는 작은 종이조각을 공간 바닥에서 발견 할 수 있다. 종이에겐 개인의 광고(ad)가 프린트 되어 있었는데, 전시의 공간이 바뀔 때 마다 주제가 바뀌는 시리즈의 형식을 취하고 있는 이 작품은 네트워크로 연결된 인간의 자유로운 유희적 욕망을 실시간(real-time)으로 마치 하늘에서 낙엽이 내리는 듯 서정적이면서도 드라마틱한 공간구성으로 관람객의 몰입을 활성화시킨다. 이 작품은 개인의 사적인 성적 취향을 담은 글이 적힌 광고에서부터 한시가 급하게 장기를 구해야 하는 장기 기증자들의 절박한 애원을 담은 광고에 이르기까지 매번 바뀌는 텍스트에 의해 공간 속 아우라는 관람객과 소통한다. 관람객의 참여와 훈련(종이에 적힌 글을 읽거나 천정에서 떨어지는 종이를 받기 위해 기다려야 하는 등의)을 떠나서는 이 작품은 존재의 가치를 상실한다. 각국의 수많은 사람들의 소원이 담긴 텍스트는 미디어의 현신을 빌어 가상에 저장됨에 따라 신체를 빌어 텍스트에 도달한다. 그러나 여기서 이미지는 물리적 상태만을 고집하지 않고 가상과 실제 이중 가치의 두 지점에 도달하기를 원한다. 왜냐하면 이미지는 신체와 신체의 조우가 이루어지는 순간 초월적 개념의 저장(save)으로 탈바꿈하기 때문이다. 그리고 이 작품은 사실상 물리적으로 '연결된 사회(Connected Society)'에 전적으로 의존하고 있다는 것을 배제 할 수 없다.

앞서 말한 바와 같이 이 작품에서 픽처링은 숨은 그림을 찾듯 떨어지는 종이를 집어 들고 프린트된 텍스트를 읽는 목적이 달성됨과 동시에 실제의 의미는 상실되며, 가상의 또 다른 실제로의 변이(transmutation)를 강요한다. 마치 접속의 또 다른 접속으로 이어지는 이미지의 매트릭스(Matrix)안으로 빠져드는 것처럼 말이다. 이 '가상'의 체험은 '실제' 경험의 자극과 점점 더 가까워지고 있다. 더 이상 인간은 세상을 바로 경험하지 않는다. 다만 인간의 감각기관이 해석할 수 있도록 환경적인 에너지를 해석하여 이미지를 미디어를 통해 신체의 감각기관이 이용하도록 만들 뿐이다. 디지털 시대에서 '픽처링' 하고 있는 것이다.

5. 결론

본 연구에서는 현 시대에서 발생한 이미지와 미디어의 불균형적 재현에 관한 해석과 충돌의 문제점을 재고하고, 새로운 온라인 커뮤니티 시대의 소통을 위한 상호 통합적 관계형성의 가이드라인을 제안하기 위해 '픽처링(Picturing)' 개념을 새롭게 도입하고 정의를 고찰하였다. 본 연구를 통해 새롭게 정의된 '픽처링(Picturing)'은 인류의 소통 구조(communication structure)가 온라인 디지털 미디어 시대에 있어 어떠한 '신체의 고난(Body-Suffer)과 디지털 미디어의 헌신(Digital Media-Serve)으로 이미지를 저장(Image-Save)하는지'에 관하여 하이데거의 '기술의 전향' 이론을 기초로 논구 하였다. 아울러 픽처링(Picturing)의 '새로운 재현(re-appearance)'의 관념적 고찰을 위해 방법론을 유비적으로 분석, 조사하여 연구를 관찰시켰다. 따라서 '새로운 재현(re-appearance)'과 이미지 소통의 문제가 더 이상 대안적 세계의 가상을 통한 내면적 재현 방안으로만 그치는 것이 아니라 지금 이 순간에도 변형, 변, 소통 되고 있는 이미지의 왜곡된 실상을 새로운 시각으로 재조명하고, 변별력 있는 미학적 비판과 이론적 담론으로 인해 풍요로운 분석과 해석이 이어지기를 기대한다.

참고문헌

- [1] 빌렘 플루서, 『그림의 혁명』, 커뮤니케이션북스, 2004, pg.290
- [2] Vilem Flusser, 'Digital Apparition' in Timothy Druckrey, ed. 『Electronic Culture: Technology and Visual Representation』, New York: Aperture Foundation, 1996, pg.242
- [3] 빌렘 플루서, 『그림의 혁명』, 커뮤니케이션북스, 2004, pg.291
- [4] Belting Hans, 『Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology』, Critical Inquiry(Winter 2005), 2005, pg.302
- [5] 랜덜 패커.켄조던, 『멀티미디어; 바그너에서 가상현실까지』, 나비프레스, 2004, pg.52 <리하르트 바그너;미래의 예술작품에 대한 개요,1849>
- [6] Heidegger Martin, 『The Question Concerning Technology and Other Essay』, Harper Torchbooks, 1977, pg12
- [7] Heidegger Martin, 『The Question Concerning Technology and Other Essay』, Harper Torchbooks, 1977, pg13
- [8] Heidegger Martin, 『The Question Concerning Technology and Other Essay』, Harper Torchbooks, 1977, pg14
- [9] 페트리샤 윌리스, 『인터넷 심리학』, 에코리브르, 2001, pg.74
- [10] 페트리샤 윌리스, 『인터넷 심리학』, 에코리브르, 2001, pg.220