

<젊은 목소리>

작가.에세이: 옛집을 둘러보는 밤/.구경미.
작가론: 왜 사느냐. 묻지 말고. 어쨌든 살아보라
/.박수현.
작가.초상: 지극히 개인적인. 우리의 사생활
/.윤희영.

<뉴.아카이브>

현실.가상성-탈.현실화의.진리/.피터.마투섹

<뷰>

국내.내러티브: 가족이.신화로.존재하는.방식
/.한민주.
해외.내러티브: 마술적.사실주의는.잊어주세요
/.신정환.
인문.내러티브: 수행적.반복에서.만남으로서의.반
복으로/.박제철.



인문편

《자음과모음》.2009년.여름호.

<이미지+>

2009.오적(五賊)/.김지하.

<특집: 문학의 '치유' (불)가능성>

살아라, 웃어라, 부디 승리하라/.서동진.
상처의 글쓰기와 애도의 씻김굿/.김은하.
불꽃과 재-김연수.소설이 말하면서.말하지 않은 것
/.복도훈.
문단.영역의 확장/.조영일.

<하이브리드>

콘크리트의 유토피아/.박해천.
대제들의 역사를 위한.현악사중주/.최정우.

<행(行).론(論).시(時).전(典)>

행(行): 바람의 살. 만남들/.성기완.
론(論): 칼.폴라니의 『거대한 전환』/.홍기빈.
시(時): 노무현, 다시 말해.전두환/.곽영빈.
전(典): 피그말리온과.프랑켄슈타인/.정여울.

이름

현실 가상성-탈 현실화의 진리

피터 마투스sek (Peter Matussek) · 김남시 옮김

▶ 오늘날 컴퓨터 테크닉의 중요한 특징 중 하나는 이전까지 물질에 묶여 있던 과정들의 시뮬레이션이다. Wi 스포츠의 볼링에서부터 글로벌화된 자금 경제에 이르기까지 점점 더 많은 삶의 과정들이 대상들의 '가상적(virtuelle)' 현존에 의존하고 있다. 이러한 상황을 고려해본다면 시뮬레이션 테크닉을 가지고 작업하는 미디어 예술이 여전히 진리에 대한 요구를 충족시킬 수 있는가라는 질문이 제기되는 것은 당연한 것으로 보인다. 이 질문에 대해 오늘날 적지 않은 이들이 부정적으로 대답하고 있다. 얼마 전 출간된 책 『L'Art à perdre de vue』¹⁾에서 폴 비릴리오(Paul Virilio)는 오늘날 미학 스스로가 탈 현실화되고 있는 사회적 경향에 참여하고 있다며 비판한다. 그는 모든 실체성이 디지털화되어 사라지고 있는 곳에서 예술은 소재의 질(stoffliche Qualitäten)에 의존해야만 그에 저항하는 준거점을 형성할 수 있을 것이라고 말한다. 이 글에서 필자는 이와는 달리 미디어 예술의 진리 문제에 긍정적인 대답을 주고자 한다. 필자가 출발점으로 삼는 것은 미디어 미학적 관점이다.

1) Paul Virilio, *Die Verblendung der Kunst*, Wien, 2008.

“미디어 미학(Medienästhetik)”은 “중간자, 매개자(das Mittlere, Vermittelnde)”를 의미하는 라틴어 단어와 “감성적 지각(Aisthesis)”을 의미하는 그리스 단어에서 연원하였다. 그에 따라 미디어 미학은 우리 지각의 매개 형태들을 다룬다. 이 매개 형태는 자연적인 종류의 것일 수도 있다.—예를 들어 우리의 두뇌는 고도로 복잡한 방식으로 감각적 자극과 대상의 인식을 매개하는 매개자이다. 하지만 이 매개 형태는 또한 기술적인 종류의 것일 수도 있다. 예를 들어 망막에 맺힌 인상을 더 선명하게 하기 위해 사람들은 이미 원시시대부터 갈대 줄기로 만든 관을 사용하였다. 이와 관련해 마살 맥루한은 기술적 미디어를 통한 인간 감각의 확장이라고 이야기한다.²⁾ 이런 기술적인 지각 보조 기구들은 이미 오래전부터 있어왔지만 컴퓨터 혁명과 더불어 우리가 들어서게 된 시대는 이전과는 다른 새로운 것을 등장시켰다. 아무 물질적 근거를 가지지 않는 인위적 세계들의 시뮬레이션이 그것이다. 통상 시뮬레이션은 “가상현실(virtual reality)”이라는 용어로 지칭되고 있다. 하지만 이 용어는 정확하지 못하다. 왜냐하면 이는 가상현실이라는 개념을 시뮬레이션과 동일시함으로써 오해를 불러내기 때문이다. 이는 미디어 미학의 진리 물음의 핵심을 이루는 문제이다. 따라서 그에 대해선 좀더 상세히 살펴보아야 한다.

시뮬레이션 된 현실과 가상현실

‘가상’이라는 형용사는 원래 단어의 의미상 “가능성에 따른(der Möglichkeit nach)”이라는 것을 의미한다. 따라서 ‘가상현실’이라는 개

2) Herbert Marshall McLuhan, “Understanding Media”, *Die magischen Kamäle*, Düsseldorf/Wien/Newyork/Moskau, 1992, S.57ff.

님은 엄밀히 말해 그 자체로 모순이며, 더 정확히 말하자면 형용모순(contradictio in adjecto)이다. 왜냐하면 어떤 현실에 대해 우리는 그것이다 만 가능성에 따라서만 존재한다(nur möglicherweise existiert)고 말할 수 없기 때문이다. 만일 그렇다면 그건 이미 현실이 아닐 것이다. 그에 반해 시뮬레이션은 현실적인 것들을 재현한다. 여기서—컴퓨터 스크린이나 CAVE 등에서—등장하는 것은 물질적 실체를 가지고 있지는 않지만 그렇다고 상상적 가능성이 아니라 현실화된(realisierte) 가능성들이다.

미디어 미학적인 진리 물음에 있어서 이 구분은 중요하다. 왜냐하면 미디어 예술이 여전히 진리에 대한 요구를 가지고 있는가라는 질문은 그 작업이 우리가 눈으로 보는 것, 그리고 현실화를 넘어서 있는 가능성들에 대해 우리의 감각을 열어줄 때에만 긍정적으로 대답될 수 있기 때문이다. 작가 로베르트 무질은 이와 관련해서 일상적인 지각의 “현실성 감각(Wirklichkeitssinn)”에 대립하는 “가능성 감각(Möglichkeitssinn)”에 대해 이야기한다.³⁾ 어원적으로 엄밀한 단어 이해의 관점에서 보자면 가상성은 시뮬레이션 미디어 시대에 비로소 처음 등장한 것은 아니다. 그것은 이미 오래전부터 우리가 좁은 의미에서 ‘미학적(aesthetisch)’이라고 지칭하는 가상적인 것(Scheinhafte), 아우라적인 것, 상상만 가능한 것으로서 존재해왔다. 그런데 오늘날 가상적인 것이라는 개념이 일반적으로 시뮬레이션과 동일한 것으로 사용되고 있기 때문에, 이 글에서는 컴퓨터 시뮬레이션을 지칭할 때에는 ‘가상현실(VR)’이라는 단어를, 앞에서 언급한 가능성 감각을 이야기할 때에는 “현실 가상(성)(real virtuality)”이라는 단어를 사용할 것이다.

3) Robert Musil, *Der Mann ohne Eigenschaften*, Reinbek bei Hamburg, 1978, S.16f.

더 상세히 규정하자면 컴퓨터와 더불어 들어서게 된 미디어 미학 시대의 특징은 인위적인 현실 시뮬레이션이 처음으로 가능해졌다는 데에 있지 않다. 왜냐하면 이런 종류의 시뮬레이션은 이미 오래전부터 존재했기 때문이다. 르네상스 시기의 중앙원근법이나 바로크 시대의 트롬프뢰유(Trompe-l'oeil), 18세기의 마술 환등기(Laterna Magica), 19세기의 디오라마(Diorama)⁴⁾, 20세기의 영화 등이 그것이다. 이와는 달리 오늘날 새로운 것은 VR(가상현실) 테크닉을 매개로 “현실 가상” 현상을 보여주려는 예술가들에게 제기되고 있는 과제다. 역사적으로 새로운 것은 그와 구분되는 낡은 것을 확인함으로써만 비로소 인식될 수 있다. 그래서 우선 필자는 고대의 시뮬레이션 테크닉에 대해 이야기하고 그 맥락에서 현재의 미디어 예술 작품을 분석하고자 한다.

플라톤의 동굴에서

동굴 비유를 통해 플라톤은 ‘가상현실’ 시나리오의 원형을 이루는 사유 실험 모델을 고안해내었다. 플라톤은 소크라테스로 하여금 다음과 같이 말하게 한다.

그러면 다음으로는 교육 및 교육 부족과 관련된 우리의 성향을 이런 처지에다 비유해보게나. 이를테면, 지하의 동굴 모양을 한 거처에서, 즉 불빛 쪽으로 향해서 길게 난 입구를 전체 동굴의 너비만

4) 현실감 있게 제작된 미니어처 모형들을 거대한 배경 그림과 조합해 실제 현실의 장면을 보는 듯한 시각적 효과를 일으키는 매체로 루이 다게르(Louis Jacques Mandé Daguerre)에 의해 처음 고안되어, 파노라마와 더불어 19세기에 대중적인 인기를 끌었다—윤진이

큼이나 넓게 가진 그런 동굴에서 어릴 적부터 사지와 목을 결박당한 상태로 있는 사람들을 상상해보게. 그래서 이들은 이곳에 머물러 있으면서 앞만 보도록 되어 있고, 포박 때문에 머리를 돌릴 수도 없다네. 이들의 뒤쪽에서는 위쪽으로 멀리에서 불빛이 타오르고 있네. 또한 이 불과 죄수들 사이에는 위쪽으로 [가로로] 길이 하나 나 있는데, 이 길을 따라 담(홍장)이 세워져 있는 걸 상상해보게. 흡사 인형극을 공연하는 사람들의 경우에 사람들 앞에 야트막한 휘장(칸막이)이 쳐져 있어서, 이 휘장 위로 인형들을 보여주듯 말일세……. 이 담(홍장)을 따라 이 사람들이 온갖 인공의 물품들을, 그리고 돌이나 나무 또는 그 밖의 온갖 것을 재료로 하여 만들어진 인물상들 및 동물상들을 이 담 위로 쳐들고 지나가는 걸 말일세. 또한 이것들을 쳐들고 지나가는 사람들 중에서 어떤 이들은 소리를 내나, 어떤 이들은 잠자코 있을 수도 있네.⁵⁾

소크라테스는 계속해서, 이 동굴에 사는 사람들은 그림자 연극(Schattenspiel)을 현실이라고 지각할 수밖에 없을 것이라고 말한다. 그건 묶여 있는 사람들이 그 그림자가 사실은 불빛을 투영하는 테크닉에 의해 생겨난 것이라는 걸 볼 수 없기 때문이다.

최근 플라톤의 비유에 대한 많은 새로운 해석이 등장하였다. 해석들은 이 비유가 오늘날 모니터 미디어의 수용 조건들을 선취하고 있다고 본다. 그에 따르면 오늘날 우리들 역시 컴퓨터와 텔레비전 스크린의 빛 연극(Lichtspielen)을 바라보고 있는 “미디어 동굴”⁶⁾ 속에 앉아 있다는 것이다. 하지만 우리가 미디어 동굴에 살고 있음으로 인해 생겨나는 결

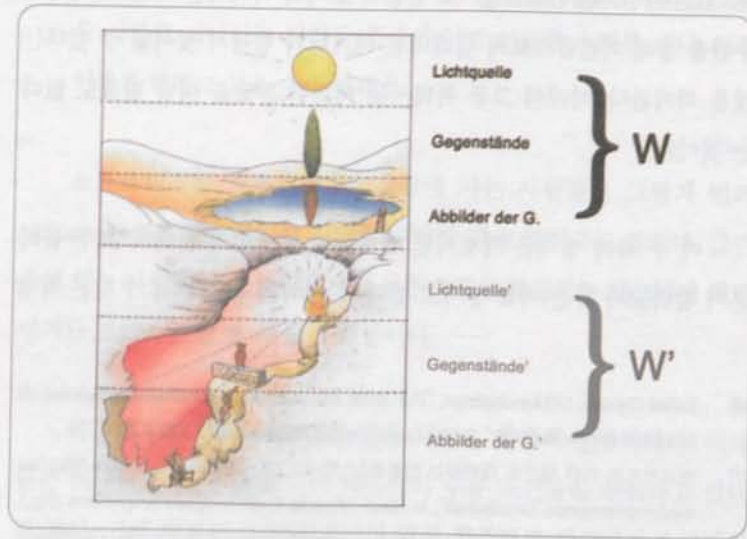
5) 플라톤, 박종현 역, 『플라톤의 국가·경제』, 서경사, 2005, 448-449쪽.

과들에 대해선 비판적 입장과 낙관적 입장으로 서로 평가들이 엇갈리고 있다. 비판주의자들은 동굴 거주자들이 결박당해 있는 상태를 강조하면서 이를 모니터 미디어(Bildschirmmedien)가 우리를 “결박하는” 효과에 전이시킨다. 이러한 결박하는 효과로 인해 우리는 그 미디어가 이끄는 대로 끌려가고 있으며 더 이상 스위치를 끄지도 못한 채 점점 더 시뮬라크라를 현실보다 더 실제적인 것이라고 여기는 데 익숙해질 것이라고 본다.⁷⁾ 그에 반해 낙관적 입장은 동굴 거주자가 속박에서 풀려남으로써 그가 현실이라고 믿던 것이 사실은 투영 테크닉의 효과였다는 사실을 알아차리게 되는 그 비유의 후속 이야기에 주목한다. 이를 오늘날 미디어 사회에 적용시키자면, 우리는 우리 자신을 두번째 질서의 관찰자(Beobachter zweiter Ordnung)⁸⁾로 만들고 모니터 미디어를 바로 그 미디어 수단을 통해 비판함으로써 텔레비전 테크닉의 힘에서 벗어날 수 있다는 것을 의미한다. 따라서 그를 위해서는 미디어 동굴을 떠날 필요도 없다는 것이다.⁹⁾

이 두 독해 방식은 개별적인 점에서는 타당할지 몰라도 모두 플라톤이 말하고자 하는 바를 놓치고 있다. 왜냐하면 동굴 비유가 갖는 핵심

- 6) Rafael Capuro, Höhleneingänge, "Zur Kritik des platonischen Höhlengleichnisses als Metapher der Medienkritik", 2006: (www.capuro.de/plato.html) 2009.1.1.
- 7) 대표적으로 이런 입장을 대변하는 인물로는: Walter Ch. Zimmerli, "Auf dem Weg zur mediengesteuerten Gesellschaft", in Hans-Albrecht Koch & Agnes Krup-Ebert (Hg.), Welt der Information. Wissen und Wissensvermittlung in Geschichte und Gegenwart, Stuttgart, 1990, S.204~212.; Rudolf Maresch, "Rückkehr zum Humanen - aussichtslos. Das leise Verschwinden eines Emanzipationsdispositivs", (www.rudolf-maresch.de/texte/7.pdf) 2009.1.1.
- 8) 두번째 질서의 관찰: 니콜라스 루만의 시스템 이론에 등장하는 개념으로 자신의 관찰 행위 그 자체를 반성하지 못하는 첫번째 질서의 관찰자와는 달리 자신 혹은 타인의 관찰 행위 자체를 반성적으로 대상화시키는 관찰의 관점/방법-옮긴이

은 이미 우리의 자연적 지각 자체가 하나의 구성체(Konstruktion)라는 진술이기 때문이다. 모든 종류의 기술적 미디어가 도입되기 전부터 우리는 이미 세계에 대한 우리의 정신적 표상의 동굴 속에 앉아 있는 것이다. 이 동굴에서 벗어나려면 우리는 우리의 자연적 지각이 갖는 구성적 기능이 투영 기구가 기능하듯 이루어진다는 것을 알아차려야 한다. 플라톤의 비유에서 중요한 것이 기술적 미디어들의 측면에서 벗어나는 것이라고만 읽는다면 그건 그 비유의 원래 의도를 전혀 이해하지 못한 것이다. 여기서 문제가 되는 것이 무엇인지 우리는 다음 그림을 통해 보다 분명히 알 수 있다.

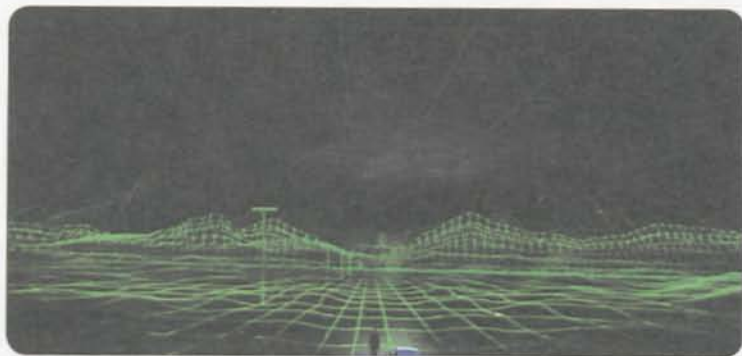


9) 이런 입장으로는 : Florian Rötzer, "Bilder in Bildern - oder : Vom Bild zur virtuellen Welt", in : Michael Fehr u.a. (Hg.) : *Platons Höhle, Das Museum und die elektronischen Medien*, Köln, 1995, S.57~75. ; Siegfried J. Schmidt, "Platons Höhle - Ein philosophischer 'Betriebsunfall'?" In : Michael Fehr u.a. (Hg.), a.a.O., S.36~56.

이 그림의 위쪽 절반은 우리가 보는 현실이, 태양 빛이 대상들의 모습을 투사하는 투영 과정에 의해 생겨난 것임을 보여주고 있다. 동굴의 현실 W'에서도 우리는 이와 동일한 구조를 접한다. W와 W'사이의 유비(類比)관계를 통해 플라톤은 우리의 자연적 감각 미디어에 의한 지각도 동굴에서 기술적 미디어가 그림자를 통해 만들어내는 모습과 마찬가지로 비판적으로 고찰되어야 한다고 말하고 있다. 다시 말해 우리는 W 역시 W'와 같은 방식으로 이루어진 하나의 구성물이라는 것을 인식해야 한다는 것이다.

나아가 이는 이 두 현실성, 곧 W와 W'의 차원 모두가 그림자 같은 것(scheinhaft)이라는 것을 말해주고 있을 뿐만이 아니라, W'에서의 기술적 미디어와 W에서의 자연적 미디어가 어떻게 기능하는지를 보여주는 모델이라는 사실을 이야기해준다. 이 모델은 당연히 역사적 변천을 겪어왔다. 플라톤 시대에는 그림자 연극이 투영 테크닉의 기능을 설명하기에 가장 적절한 것이었다면,¹⁰⁾ 오늘날에는 3차원 시각화 도구가 거기에 더 적합하다. 이러한 관점에서 우리는 크레이그 비에코의 영화 <13층>¹¹⁾의 한 장면을 플라톤 동굴의 현대화된 버전이라고 볼 수 있을 것이다. 이 영화의 주인공인 "VR(가상현실)" 프로그래머는 자신이 창조한 가상 세계의 한 거주자가 그 세계 묘사의 경계까지 진출했다는 것을 알아차린 후 자신의 현실성에 대해 회의하기 시작한다. 차에 올라탄 그는 모든 정지 교통신호를 무시하면서 아래 그림에 등장하는 장면이 눈앞에 나타날 때

10) 고대 그리스 시대에 전해 내려온 이야기에 따르면 회화는 사람의 그림자를 본떠서 그리는데서 연원하였다. 도공 Butades가 자기 딸의 애인을 인위적으로 만들어주기 위해 이 그림자 그림을 제작했다고 한다. 이에 대해선 다음을 참조하라. Gaius Plinius Secundus der Ältere, *Naturkunde* [Historia Naturalis], Buch 35, Hg. u. übersetzt von Roderich König in Zusammenarbeit mit Gerhard Winkler, 2. Aufl. Düsseldorf/Zürich, 1997, S.109.
11) USA(1999), Daniel F. Galouye의 소설 *Stimulacron-3*(1964)를 토대로 제작.



까지 차를 달린다.

동굴을 떠나는 플라톤의 수감자에게도, 이 영화의 주인공에게서도 이러한 종류의 탈 현실화 과정에 정신적으로 적응하는 데 결정적으로 중요한 것은 그들이 그 이전에, 그에 의거해 그들의 인위적 현실성이 생겨나게 했던 모델을 알고 있다는 것이다. 정신적 과정이 어떻게 기능하는가에 대한 우리의 인식은 항상 새롭게 발전된 기술적 미디어를 이전의 모델과 비교함으로써 이루어진다. 컴퓨터 테크닉 발전의 초기 단계에 인간의 기억은 저장과 검색 시스템(storage and retrieval system)이라고 설명되었으며 그에 대한 역사적-인류학적 연구¹²⁾도 그 모델에 의거해 이루어졌다. 움직이는 데이터 재현 기술¹³⁾이 개발되고 나서야 인지 과학에서도 수행성 모델이 자리 잡게 되었다.¹⁴⁾ 따라서 우리는 W에서의 우리의 자연적 지각을 설명하기 위해서는 인위적인 현실 W'의 생산 규칙들을

12) Jan Assmann에게서 문화적 기억의 구조 묘사는 이 모델에 의해 이루어지고 있다. Jan Assmann, *Das kulturelle Gedächtnis*, München 1992, S.22.

13) Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Reading(Mass.), 1991.

14) Bernard J. Baars, *Das Schauspiel des Denkens, Neurowissenschaftliche Erkundungen*, Stuttgart, 1998.

알아야만 한다는 것이 여전히 유효한 플라톤의 통찰이라고 말할 수 있다. 감금에서 풀려난 플라톤의 동굴 거주자가 처음 W에 도달했을 때는 완전히 방향감각을 상실하고 있다가, 그가 수용하는 새로운 감각 인상들을 그가 알고 있던 그림자 연극과의 유비를 통해 이해한 후에야 비로소 새로운 환경에 적응할 수 있게 된다.

플라톤의 핵심 의도를 파악하기 위해서는 우리는 조금 더 그를 따라가보아야 한다. 동굴 비유를 통해 플라톤은 우리의 자연적 지각이 구성적 성격을 갖는다는 통찰만을 주려 했던 것은 아니다. 그가 W와 W'를 유비시켰던 것은 나아가 그 W를 초월해 나아가기 위한 것이었다. 해방된 동굴 거주자가 W'의 현실 내용을 초월했던(transzendiert) 것처럼, 우리도 W의 현실 내용을 초월해야 한다는 것이다. 물론 W에서 W(i)(플라톤의 이데아 제국)로 나아가는 것은 물리적으로 동굴 밖으로 빠져나오는 방식으로는 이루어질 수는 없다. 그것은 W'와 W의 유비 관계를 W와 W(i)의 관계에도 동일하게 적용시킴으로써 상상적으로 행해질 수밖에 없다. 그런데 W(i)에 대해 우리가 아무 구체적인 대상적 표상을 가질 수 없기 때문에 그건 다음과 같은 가설적 사고를 통해서만 가능하다. W(i)의 모델로 적합하려면 W는 어떻게 묘사되어야 할 것인가? 이에 대한 대답은 단 한 가지뿐이다. W를 탈 현실화(entwirklichen)시키고, 그 현실로 여겨지던 것들을 가능한 다른 대안들을 향해 열어놓는 것이다. 앞에서 소개했던 용어로 말하자면 이는 W를 "가상현실"로 드러나게 함으로써 그를 탈 현실화시키는 것이다. 이를 통해 그 현실의 소여성에서 해소되는 것을 우리는 "현실 가상(성)"으로 상상할 수 있다.

이는 『국가·정체(Politeia)』에서 동굴 비유를 통해 플라톤이 끌어들이고 있는 이데아 이론을 우리가 타당한 것으로 받아들여야 한다는 것을 의미하지는 않는다(물론 이데아론이 반드시 본질주의적인 것으로만 해석되어야 하는지 아니면 어떤 실천적인 타당성 요구를 갖고 있는 것은

아닌지에 대해서 논쟁할 수는 있다).¹⁵⁾ 우리의 맥락에서 중요한 것은 현실에 대한 우리의 시선을 가상화(Virtualisierung)시키는 것이다. 이러한 탈현실화하는(de-realisierende) 시선은 오래전부터 예술의 전유물이었다. 예술은 우리의 습관화된 지각이 구성적 성격을 가지고 있다는 것을 통찰했을 때에만 비로소 보여지는 "또 다른 진리"를 우리에게 제시해준다.

이 과정은 이 글에서 제시된 동굴 비유에 대한 해석에 의거해 더 엄밀하게 파악할 수 있으며 그와 동시에 앞에서 이야기했듯 왜 오늘날의 미디어 예술이 진리 탐구라는 새로운 도전을 받고 있는지도 설명할 수 있다. 새로운 미디어가 이전의 미디어들에 비해 그 자체로 가상성을 생산하는 데 더 적합하다는 통상적인 견해와는 달리 이 글에서 이야기했던 것으로부터 나오는 결론은, 디지털 미디어를 통해 이전보다 "가상현실"을 만들어내는 것이 훨씬 수월해지긴 했지만 동시에 "현실 가상(성)"의 인상을 불러내는 것은 더 어려워졌다는 것이다. 이 어려움은 디지털 미디어를 통해 현실을 구성할 수 있는 가능성이 확장될수록, 구성될 수 없는 것, 상상만 가능한 것, 따라서 원래적 의미에서의 가상적인 것의 영역은 오히려 사라지고 있다는 데에서 기인한다. 그럼에도 이 과정이 성공할 수 있다는 것을—그리고 적절한 방식을 통해 성공하고 있다는 것을—구체적인 미디어 예술 작품을 통해 보여주고자 한다.

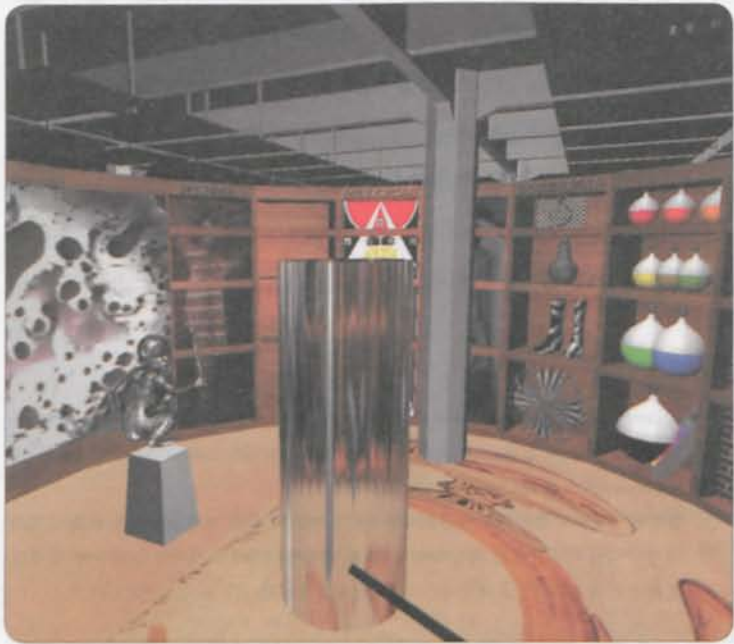
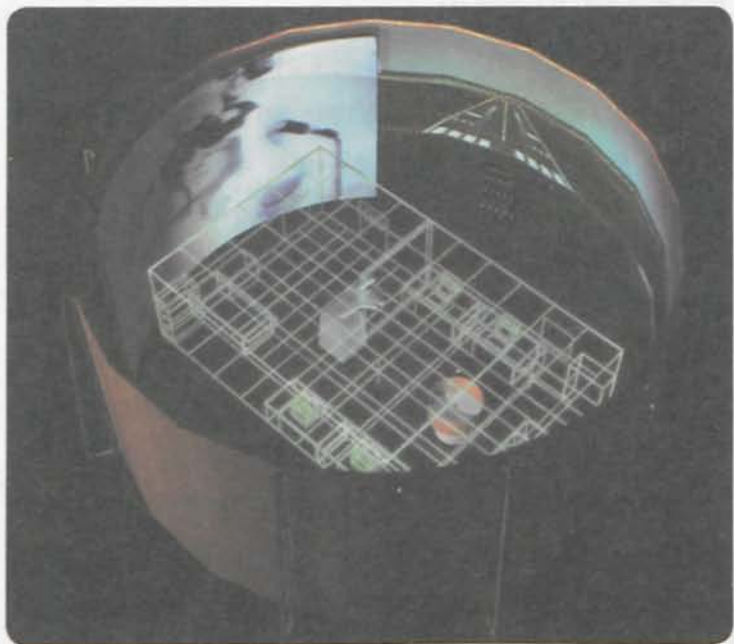
15) Ekkehard Martens, "Platonischer Pragmatismus und Aristotelischer Essentialismus", in: *Pragmatik. Handbuch pragmatisches Denken*, hg. von Herbert Stachowiak, Bd. I, S.108-125.

Memory Theater VR

아그네스 헤게뒤스(Agnes Hegedüs)가 1997년 칼스루에의 ZKM 전시회에 설치했던 설치 작품 <Memory Theater VR>은 나무로 짠 지름 8미터의 원형 홀로 이루어져 있으며, 그 내부 벽면에는 컴퓨터로 제작된 그림들이 투영된다. 원형 홀 내에는 받침대와 합성 유리로 만들어진 작은 원형 홀 모델이 자리 잡고 있다. 방문자는 합성 유리로 된 원형 홀 내부의 3-D 마우스를 상하 좌우로 움직임으로써 영사막에 비치는 그림들의 좌표를 조정할 수 있다.

원형 홀 내부 벽면에 투사되는 인테리어들은 "가상현실"의 (선)역사들과 관련된 배경들을 갖춘 다양한 "방들(Rooms)"을 보여준다. 예를 들어 "플러드(Fludd)의 방"에서 우리 눈에는 한가운데 놓여 있는 원숭이가 금방 눈에 들어오는데 그건 로버트 플러드(Robert Fludd)의 우주론¹⁶⁾에 등장하는 것으로 인간의 자연모방—"모방하는 원숭이"—원리를 상징하고 있다. 나아가 우리는 바로크 시대 아나몰픽 그림을 비추어 보여주는 원통 거울과 페리 호버먼(Pery Hoberman)의 설치물 <Bar code Hotel>에 사용된 물건들이 놓인 "HOBERMAN"이라 쓰인 책장, 그 옆에 매트 멀리컨(Matt Mullican)의 신 우주론(Neokosmologien)을 암시하는 책장 등을 볼 수 있다. 간단히 말해 분더카머(Wunderkammer)¹⁷⁾, 그리고 특히 기억

16) Robert Fludd, *Utriusque Cosmi Maioris Scilicet et Minoris Metaphysica, Physica atque Technica Historia*. In duo Volumina secundum Cosmi differentiam divisa, Oppenheimij Impensis Iohannis Theodory de Bry, 1619.
17) 오늘날 박물관의 역사적 기원을 이루는 것으로 바로크, 후기 르네상스 시대 세계 각 지역에서 수집한 이국적이고, 전귀하며 이채로운 다양한 대상들을 모아놓은 방. 이러한 수집 문화는 이후 과학적이고 체계적인 자연과학으로 발전해나간다—울긴이



극장¹⁸⁾의 전통과 맞닿아 있는 역사적 작품들과 그와 관련된 현대 작품들을 함께 배치해놓은 것이다. 이 설치 작품이 제목을 통해 암시하고 있는 역사적인 기억 극장의 특징은, 기억해야 할 것들(Memorabilia)을 알레고리적으로 암호화해 서로 조합시킨(kombinatorisch) 그림들로 보여준다는 것이다. 그를 통해 기억 극장은 그 사용자로 하여금 마치 신이 자신의 기억에 의거해 세계를 창조했듯이, 자신을 우주의 정신적 창조자로 경험하는 상상 과정에 참여하게 한다.¹⁹⁾

재현 테크닉과 내용의 측면에서 아그네스 헤게뒤스는 '가상현실'이라는 분야에서 움직이고 있다. 하지만 그녀는 이 가상현실에 관객의 상황 체험에 역으로 영향을 미치는 형태를 부여함으로써 이 분야를 초월시키고 있다. 이는 한편으로는 기억 극장 전통에서와 유사한 수용 상황을 창출함으로써, 다른 한편으로는 시뮬레이션 된 공간을 현실 공간과 관계 맺게 함으로써 이루어진다. 원형 건물 모델 내부에서 방문자가 3-D 마우스를 움직이는 운동과 투영되는 그림들의 운동 사이의 센소 모터릭한(senso-motoric) 조응은—상용화된 VR 기구들에서와는 달리—육체를 회전시킴을 통해 몸(Leiblich)의 경험으로 감지된다. 나아가 그림의 내용들은 현실 공간의 건축구조—미술관의 지붕 구조, 원형 건물 내의 받침대—를 재현하고 있다. 그를 통해 여기에선 우리가 동굴 비유에서 관찰했던 것과 동일한 정신적 과정이 일어나게 된다. 꿈, 관객은 자신 주위의 현실을 시뮬레이션 테크닉의 구성 원리들과의 유비를 통해 모델링된 하

18) 서양 기억술(mnemotechné)의 전통 내에서 G. Carrillo가 고안했던 것으로, 당시의 알려진 (모든) 세계 지식들을 그들과 기억술적으로 연결된 그림(Mnemograph)이나 글자 조합 등을 매개로 원형극장 공간에 배치, 관객이 그들을 둘러보면서 그 지식들을 순차적이고 과정적으로 기억해낼 수 있게 하였다—율긴이

19) 이에 대해 자세한 것은 Peter Matussek, "Performing Memory". In : *Paragrana. Internationale Zeitschrift für historische Anthropologie* 10, 2001, H.1, S. 303~334.

나의 구성물로 보기 시작하는 것이다. 이로써 관객은 자신을 둘러싸고 있는 “가상현실”을 탈 현실화하며 “현실 가상(성)” 경험을 위한 가능성 감각을 가지게 된다.

그때 어떤 상상이 생겨나는가는 당연히 관객의 개인적 상황 체험과 분위기 체험에 달려 있다. 그런 것을 억지로 재구성하려는 것은 가상성의 결정적인 특징을 희생시키는 일이다. 하지만 “현실 가상(성)”을 경험할 수 있다는 신뢰할 만한 지표가 존재한다. 그것이 어디에 존재하고 어떤 미적 전략을 불러낼 수 있는지를 마지막으로 이야기하겠다.

진정한 가상성의 특징으로서의 몸의 현전 경험 (leibliche Präsenzerfahrung)

통상적인 “가상현실” 시나리오—예를 들어 비행 시뮬레이터에서의 비행기 조종—은 일반적으로 그 속에 몰입하는 체험(Immersionserlebnis)을 불러낸다. 우리는 인위적 세계 속에 들어가 디스플레이 그림의 움직임을 자신의 육체—더 정확히 말하자면, 자신의 육체가 아니라 시뮬레이션 시나리오 내에서 우리 육체를 재현하고 있는 어떤 심급—의 움직임에 대한 반응으로 체험한다. 이를 가능하게 하는 것은 우리 두뇌의 센소 모토릭한 조종 메커니즘이다. 두뇌의 시각 피질이 주체가 한 공간에서 운동함으로써 생겨나는 것과 유사한 망막의 인상들을 특별한 신경 경로를 통해 운동 지각을 관장하는 운동 피질에 전달하는데, 거기서 그 인상들이 우리 자신의 운동의 결과라고 해석되는 것이다. 이는 우리가 사실은 움직이지 않고 한 장소에 있다는 것을 의식하고 있더라도 자동적으로 일어난다. 이를 위한 전제 조건은 주체의 운동이라는 신경의 정보가 사실상의 물리적 정지 상태라는 정보를 통해 간섭받지 않을 만큼 자신의 육체가 처해 있는 실제 상황에 대한 주의가 딱 데로 돌려지는 것이다. 말하자

면 “가상현실”과의 센소 모토릭한 조율이 기능하기 위해서는 우리 자신의 몸의 현전에 대한 의식이 차단되어 있어야 한다.

“현실 가상(성)” 경험을 위해서는 그러한 의식 상태는 생겨나지 않을 수 있다. 왜냐하면 주체는 (디스플레이 상의 장면들을 통해 지속되는) 상상을 자신의 상상으로 체험하지 않기 때문이다. 시뮬레이션 된 자기 운동의 시각적 연속성이 중단되었을 때—시뮬레이터의 시스템 오류나 운동 장면들의 미적 탈 현실화(장면 흐름의 비연속성, 비개연적인 것으로 이행함으로써 낯설게 하기 등)를 통해—주체는 자신의 실제 상황에 비로소 주의를 돌리게 되며 그때까지 자동적으로 이루어지던 센소 모토릭한 조율을 자신의 몸으로 감지하게 된다.²⁰⁾ 모니카 플라이쉬만(Monika Fleischmann)과 볼프강 슈트라우스(Wolfgang Strauss)의 설치 작품 〈미디어 강(Medienfluss)〉은 자동화된 육체 지각을 몸의 현전에 대한 체험으로 변환시킬 수 있는 그러한 운동 중단의 사례를 단순하지만 설득력 있게 보여준다.²¹⁾

여기서 사용자(User)는 네트워크 이론과 예술에 대한 방대한 데이터뱅크에서 추출된 텍스트와 그림들이 주인 없는 물건들처럼 물 위에 떠 흘러가고 있는 스크린을 마주한다. 포인터를 통해 그중 하나를 “건져 내면” 그 각각에 대한 더 상세한 정보들을 화면에 불러낼 수 있다. 텍스트와 그림들이 흘러가는 운동이 매우 미묘하고도 암시적이어서, 사용자

20) “자동적인 식별(reconnaissance automatique)”과 “주의가 동반되는 식별(reconnaissance attentive)”의 구분에 대해서는 앙리 베르그송(Henri Bergson): 물질과 기억, 몸과 정신의 관계에 대한 논고를 참조하라. *Materie und Gedächtnis. Eine Abhandlung über die Beziehung zwischen Körper und Geist*, Hamburg 1991, S.89.

21) 이 설치 작품의 인터넷 주소는 다음과 같다. (medienfluss.netzspannung.org/index.html)



가 클릭해서 불러낸 대상들의 정지 상태와의 대조 효과가 인상적으로 체험될 수 있다. 앞에서 이야기한 “미디어 예술에 제기되는 어려운 과제”가 경우에 따라선 이처럼 단순한 설치 예술을 통해 실현될 수 있다. 여기서 중요한 것은 관습적이 되어버린 지각 상황을 예민하게 포착하는 것이다. 여기에서는 보통 자동적으로, 육체적으로 무의식적으로 행해지는 마우스 클릭을 통한 인터넷 서핑이 그것이다. 이것이 익숙하지 않은 프레젠테이션 형태로 전환됨으로써—검색이라는 무의식적인 활동 대신 몸의 현전을 체험하는 가운데 정보들이 수동적으로 흘러 지나가게 함으로써—현실 가상성의 차원이 열리게 된다. 여기에 미디어 예술의 진리가 있다. 그리고 여기서 묘사 가능한 것의 영역은 끝난다.

● 해제

현재 독일 지겐 대학 미디어 미학과에서 강의하고 있는 피터 마투섹

(Peter Matussek) 교수는 독문학과에서 피테를 전공하고 피테 입문서를 집필한 정통 독문학자이면서도 기억, 문자 등은 물론 컴퓨터와 더불어 등장하게 된 새로운 미디어—하이퍼텍스트, 가상현실 등—와 그를 이용한 현대 예술작품들에 대한 매체 이론적이고 미학적인 분석들을 꾸준히 발표해왔다. 이는 인문학 학자로서는 독특하게도 교수가 되기 전 컴퓨터 저널리스트이자 웹디자이너/소프트웨어 개발자로 활동했던 그의 경력과도 결코 무관하지 않다(그가 직접 꾸미고 관리하고 있는 개인 홈페이지 www.peter-matussek.de는 그의 이러한 IT 전문가적 소질을 유감 없이 보여주고 있다). 어쨌든 그는 베를린 훔볼트 대학 문화학과의 하르트무트 뵘메(Hartmut Böhme) 교수와 더불어 독문학, 나아가 독일 인문학 일반의 ‘문화학적 전환’을 선도적으로 이끌고 있는 대표적인 문화학자다(그가 스승인 하르트무트 뵘메 교수와 공저한 책 『문화학이란 무엇인가』는 이미 한국에도 번역, 소개된 바 있다).

여기 번역 소개되는 「현실 가상성—탈 현실화의 진리」는 2008년 11월 취리히 예술대학에서 행했던 강연을 보완한 것이다. 여기서 그가 던지는 중심 질문은 플라톤에서 헤겔에 이르기까지 예술에 제기되어왔던 진리의 문제다. 전통적으로 작품의 물질적 감각성과 그 속에 구현되어 있다는 이념과의 관계를 통해 규정되어왔던 예술의 진리라는 문제는 디지털 시뮬레이션 테크닉을 활용한 예술 작품의 등장으로 인해 새로운 단계에 도달하였다. 실재하지 않는 것, 실재하더라도 지금 이곳에 있지 않은 것을 마치 지금 이곳에 실재하는 듯 지각하게 해주는 시뮬레이션은, 판타지와 가상으로서의 예술에 대한 인식론적 비판의 전통에서 보자면, 기만적인 감각적 착각이자 존재하지 않는 것에 대한 허위적 가상이라고 여겨질 수 있기 때문이다. 그럼에도 불구하고 이런 미디어 예술 작품들이 여전히 진리에 대한 요구를 가지고 있을까?

미디어 미학적 관점에서 이에 긍정적인 답변을 내리려는 마투섹

은, 그를 위해 예술의 진리를 작품의 물질적 표면 배후에 있는 어떤 정신적 이념과 연결시키는 대신, 예술을 작품 내에서 한 세계가 자신을 밝히고 열어 보임으로써 “진리가 생성하고 발생하는” 장소로 이해하는 예술에 대한 하이데거적 관점²²⁾에서부터 출발한다. 이러한 관점에서 예술은 지금 현재 존재하는, 우리에게 익숙하고 관습화된 것들의 세계를 당연하게 받아들이게 하는 대신 그것이 지금과는 다른 방식으로, 다른 모습으로, 다른 형태로도 존재할 수 있음을 알게 해주는 유토피아적 계기 속에서 그 진리 요구를 갖는다. 마투섹도 언급하고 있는 로베르트 무질은 이를 “가능성 감각”이라는 말로 표현한 바 있다.

열려진 문을 통해 문제없이 들어오기 위해서는 그 문이 고정된 틀을 가지고 있다는 사실을 염두에 두어야 한다. 늙은 교수가 자신의 삶의 모토로 삼고 있던 이 근본 원칙은 현실성 감각의 요구다. 이런 현실성 감각이 존재한다면, 그리고 아무도 그것의 존재 근거를 의심하지 않는다면 가능성 감각이라고 부를 수 있는 것도 존재해야만 한다. 가능성 감각을 소유한 사람은 예를 들어, 여기서 이런 혹은 저런 일이 일어났고, 일어날 것이며, 일어날 것임에 틀림없다고 말하지 않는다. 그는 여기에 그런 일이 일어날 수도 있고, 일어나야 하고, 일어났어야 했을 것이라고 말한다. 누군가가 그에게 그건 이리 저러하다고 설명하면 그는 하지만 그건 어쩌면 다를 수도 있다고 생각한다. 따라서 가능성 감각은 존재할 수도 있는 모든 것들을 생각하며, 현존하는 것을 현존하지 않는 것보다 더 중요하게 여기지 않는 능력이라고 정의할 수 있을 것이다…….²³⁾

22) Martin Heidegger, *Der Ursprung des Kunstwerkes*.

23) Robert Musil, *Der Mann ohne Eigenschaften I*, Hamburg 1987, S.16.

말하자면 가능성 감각이란 현존하는 것의 조건을 쫓는 현실성 감각을 유예시키면서 현재 존재하는 것이 우연적(kontingenz)일 뿐이며, 따라서 지금과는 다르게 존재할 수도 있다고 생각하고, 그를 통해 현존하지 않지만 현존할 수 있는 것에 더 큰 우위를 부여할 수 있는 능력이다. 이런 가능성 감각을 열어줄 수 있다면, 예술은 여전히 ‘진리와 관계한다’고 말할 수 있을 것이다. 그렇다면 시뮬레이션 테크닉을 활용하는 현대 미디어 예술이 구체적으로 어떻게 이런 가능성 감각을 열어줄 수 있다는 것일까?

르네상스의 원근법에서부터 출발, 트롱프뢰유, 디오라마나 오늘날의 영화에까지 이르는 시뮬레이션 테크닉들은 인위적으로 만들어진 그림, 이미지들이 실제 현실처럼 지각되게 한다. 특히 19세기의 파노라마나 오늘날의 사이버 스페이스, 매트릭스로 이어지는 가상현실 테크닉은 인위적으로 만들어진 총체적 공간 속에 몰입²⁴⁾한 관객들로 하여금 그 속에서 지각하는 가상적 대상들을 실제 현실 대상으로, 나아가 그곳의 가상 세계를 현실 세계로 여겨지게 한다. 이러한 현실 시뮬레이션이 진정성이 결여된 시뮬라크라를 현실보다 더 실제적인 것이라고 여기게 함으로써 우리를 가짜 세계에 붙들어놓을 것이라는 비판적 견해와는 달리, 마투섹은 이러한 현실 시뮬레이션 경험을 통해 우리의 ‘자연적’ 지각 또

24) 몰입적인(immersive) 가상현실이 그 내부에서의 지각을 리얼리티에 대한 지각에 가깝게 만든다면, 주로 컴퓨터 화면을 통해 제공되는 비몰입적 가상현실은 우리의 상상력에 상응하는 그림, 이미지들을 만들어낸다. 빌렘 플루세(Villem Flusser)는 상상 과정 자체를 가시화해 주는 이러한 비 몰입적 가상현실 테크닉을 “새로운 상상력”이라는 관점에서 분석한 바 있다(“Eine neue Einbildungskraft”, in: *Bildlichkeit. Internationale Beiträge zur Poetik*, hg. von V. Bohn, Frankfurt am Main, 1990). 몰입적 가상현실과 비몰입적 가상현실의 구분에 대해서는 다음을 참고하라. Lambert Wiesing, *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, 2005, S.107.

한 이처럼 구성된 것이라는 것을 깨닫게 할 가능성을 찾는다. 속박에서 풀려난 동굴 거주자들이 실물이라고 여기던 것이 그림자에 불과하다는 것을 깨닫게 되는 플라톤의 동굴 비유를 언급하는 것도 이러한 맥락에서이다. 이 비유를 통해 플라톤은 동굴 바깥에서의 인간의 자연적 지각 또한 동굴 내에서의 그것처럼 제한되고 속박될 수 있다는 것을, 그리하여 우리는 자연적 지각을 통해 얻은 현실 인식 또한 비판적으로 초월해야 한다는 것을 이야기하고 있는데, 마투섹은 이러한 현실 초월적 가능성을 새로운 미디어를 이용한 예술에서 보고자 한다.

▶ 우리의 지각 자체가 “일종의 형식화의 산물”이며, 관습화된 지각 과정 자체가 “전 재현적이며, 전 언어적인 클리셰의 복제, 재현 과정”일 수 있다는 사실, 나아가 그를 통해 우리가 지각하는 리얼리티 자체가 사실상 “관습적으로 틀 지어지고 제도적으로 ‘구성된’ 산물”이라는 것은 이미 많은 이들에 의해(올레그 아론손, 박진 역, 『환상, 무저들의 소심한 반란』, 『자음과모음』 2009 봄) 지적된 바 있다. 문제는 어떻게 그런 “지각 노동”(올레그 아론손)으로부터 벗어날 수 있는지, 어떤 방식으로 그렇게 고착된 “리얼리티와 현실의 개념을 적극적으로 탈 구축”(박진)할 수 있는가 하는 것이다. 가상현실 테크닉을 활용하는 예술 작품들에서 “현실에 대한 우리의 시선을 가상화, 탈 현실화”시킬 수 있는 가능성을, 그를 통해 최소한 지각의 차원에서 어떤 현실 초월적 효과를 발견하고자 하는 마투섹 역시 이러한 문제의식을 공유하고 있다고 볼 수 있다.

그런데 문제는 좀더 정교하고 실감나는 현실 시뮬레이션 테크닉만 활용한다고 해서 곧바로 현실 초월적인 ‘현실 가상성’의 효과를 불러낼 수 있는 것이 아니라는 데에 있다. 그건 이러한 현실 시뮬레이션을 통해 우리가 체험하는 ‘가상현실’이 우리 육체가 처해 있는 실제 상황에 대한 우리의 주의력이 차단된 상태에서, 베르그송이 ‘자동적 식별(reconnaissance automatique)’이라고 지칭했던 것과 유사한, 두뇌의 자동

반사적인 조용 메커니즘에 의해 일어나기 때문이다. 실제로 우리 자신은 움직이지 않으면서도 디스플레이의 이미지 움직임을 우리 자신의 운동 결과로 인지되게 하는 시뮬레이션들이 그에 해당된다. 여기에선 우리가 “가지고 있는” 육체(Körper)가 외부 자극들에 대해 자동적으로 ‘반응’하고 있을 뿐, 지각하면서 동시에 그 스스로를 지각하는 몸(Leib)²⁵⁾의 현전 경험(leibliche Präsenzerfahrung)은 오히려 배제되고 차단되어 있다. 이는 플라톤의 동굴에 묶여 있는 수감자가 자신이 어떤 상태에 처해 있는지는 알지 못한 채 자신의 눈앞에서 지각되는 그림자의 세계를 실물의 세계라고 여기고 있는 것과도 유사하다. 마투섹이 성공한 미디어 예술로 평가하며 분석하고 있는 두 설치 예술은 지각하면서 동시에 지각하는 자신을 대자적으로 대상화하는 지각의 반성적 계기를 불러냄으로써 이러한 한계를 극복할 가능성을 보여준다.

25) 마투섹이 명시하고 있지는 않지만 몸(Leib)에 대한 이러한 논의는 메를로 퐁티에게서 빌려온 것이다. 이에 대해선 조광제, 『몸의 세계, 세계의 몸—메를로 퐁티의 『지각의 현상학』에 대한 강해』, 2004년 참조.

피터 마투섹

|
함부르크에서 철학, 문학, 심리학을 공부하고 문화/미디어학 분야에서 다양한 활동을 펼치고 있으며, 저서로 『문화학이란 무엇인가』(공저) 등이 있다. 현재 독일 지겐(Siegen) 대학 미디어 미학과 교수로 재직 중이다. (www.peter-matussek.de)

김남시

|
서울대학교에서 미학을 공부한 후 2009년 5월 독일 베를린 훔볼트 대학 문화학과에서 박사 학위를 받았다. 역서로 『발터 벤야민의 모스크바 일기』, 『노동을 거부하라』 등이 있다.