

디지털 예술작품의 존재양식과 재생산에 관한 소고

A Study on the mode of existence and reproduction of digital work of arts

신혜경¹

Hye-Kyung Shin¹

요 약

이 연구는 디지털 예술작품의 존재양식과 재생산 이미지에 관한 것이다. 우리는 기본적으로 본질, 원본, 진정성을 중심으로 한 전통적인 예술 개념에서 문제시하고 있는 복수성을 기원으로 한 대상의 존재론적 형식과 재생산 이미지의 기능 및 역할 변화를 살펴본다. 오늘날 과학기술의 발전이 가속화 되면서 디지털을 매개로 하는 예술은 점점 증가하는 추세이며, 주로 컴퓨터프로그램, 소프트웨어 등 모두 프로그래밍적 과정에 포함되는 논리형식을 구성한다. 이러한 예술의 형식은 필연적으로 무한히 재생산될 수밖에 없으며, 그 자체적 형식으로 인해 원본성을 문제 삼지 않게 된다. 이와 같은 복제 가능성은 필연적으로 제 자신을 향한 수용의 기회를 확대시킨다. 기술적 장치가 매개가 되어 이미지가 생성되고 그 이미지가 우리의 시각에 형성되는 것이다. 따라서 우리는 주체와 객체의 상호작용과 시각의 결정적 역할에 관하여 주목한다. 이러한 경험에서의 재생산의 이미지는 기술적 재생산의 표준을 매개로 주체와 사물 간의 상호성에 의한 변형가능성으로서의 재생산 이미지를 생산한다.

핵심어 : 디지털, 예술작품, 존재양식, 복제, 재생산 이미지, 변형가능성

Abstract

This study is about the mode of existence and reproductive images of digital work of arts. We fundamentally examine the ontological form of objects and the changes in the functions and roles of reproductive images that accompany the plurality that is problematic in the traditional concept of art centered on essence, originality, and authenticity. Today, as science and technology development accelerate, art mediated by digital art is on the rise, and it constitutes a logical form that is included in the programatic process, such as computer programs and software. This form of art must inevitably be reproduced infinitely, and because of its own form, originality is not questioned. This reproducibility can expand the opportunity for acceptance of oneself. Since images are created through technological devices and these images are formed in our perception, we pay attention to the decisive role of interaction and perception between subjects and objects. The images of reproduction in the experience can be said to be the image of reproduction as an interaction between the subject and the object and transformation possibility through the standard of technological reproduction.

Keyword: Digital, Art Work, Mode of Existence, Replication, Reproduction Images, deformability

¹ Department of Fine Arts Kyonggi University, Suwon, Korea [Professor]
e-mail: shinemoon2021@naver.com

Received(September 9, 2024), Review Result(1st: September 24, 2024, 2nd: November 15, 2024), Accepted(December 11, 2024), Published(December 31, 2024)



© 2024 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

뉴미디어 시대, 멀티미디어 환경, 하이미디어 등으로 표현되고 있는 정보화 시대의 디지털은 그 기본원리이자 새로운 하부구조를 형성한다. 오늘날 인간의 상상력을 실현시켜 줄 강력한 수단이 되는 디지털 테크놀로지는 예술작품을 새로운 패러다임에서 종합 재편하고 있다. 예술작품의 원본성이 부정된 지는 이미 오래이고, 개별 예술 장르 또한 디지털 세계에서 멀티플 방식으로 그리고 물질세계에서 전자정보의 비물질계로, 현실계에서 가상현실로 이동을 거듭하는 추세다. 주지하다시피 디지털 테크놀로지를 매개로 하는 예술은 초기 컴퓨터 그래픽이나 비디오 아트의 연장선상에서 나아가 점차 애니메이션·3D 디지털 영화·통신 및 웹·넷 아트 등의 쌍방향 환경과 가상 세계를 향하고 있다. 특히 실제와 유사한 체험을 유도하는 가상현실(VR) 기술은 그 대표적인 사례로 꼽힌다. VR과 같은 기술은 게임 업계에서 처음으로 사용하였지만, 이후 의학, 항공, 군사 등 여러 분야에서 접목하여 사용되는 것을 어렵지 않게 볼 수 있다. 이런 가운데 미술계에서도 코로나 사태 이후 다양한 VR 전시를 기획하여 온라인 서비스를 제공하고 있는 것을 종종 발견할 수 있다. 이와 같은 전시 형태는 물리적인 전시를 사용하지 않고 가상공간에서 원본의 복제 데이터를 활용한다는 부분이 일반적인 전시와는 다르다고 할 수 있다. 그것은 가상의 3차원적 공간 내에서 전시 공간을 만들고 데이터로 구체화 된 작품을 전시하는 특징을 보여준다. 이러한 새로운 형태의 VR 전시 진행은 최근 디지털 테크놀로지의 발전 및 대중화가 가속화되면서 하나의 콘텐츠 기획으로서 증가하는 모습이다.

그러나 이러한 VR 전시의 수가 증가할수록 우리의 주의를 요구하는 것 가운데 하나는 원본 작품과 VR 가상 작품의 존재론적인 측면에서의 존재양식에 관한 것이다. 다시 말하자면 VR 전시나 작품 그리고 미디어 믹스와 같은 작품들에서 발생하는 이미지의 원본과 복제 그리고 재생산에 관한 제 문제를 들 수 있다. 즉, 원본이 아닌 데이터로 복제된 작품을 보고 예술작품을 감상했다고 주장할 수 있을지에 관한 문제 제기다. 예술학적 관점에서 보자면, 이러한 본질과 현상, 실재와 가상, 원본과 복제의 관계는 비단 어제오늘의 문제만은 아니다. 역사적으로 플라톤(Platon)의 <미메시스> 이래로 예술의 표현과 존재 양상에 관한 사유는 조금씩 다름지라도 간헐적으로 또는 상당 기간 간격을 두고 진행되어 왔으며, 점점 더 강렬하게 관철되어 왔다. 그럼에도 불구하고 다소 특별하고 주변적인 미학의 문제점들로 치부되는 등 부정적인 인식과 긴밀하게 연관된 점을 목도할 수 있다. 그러나 현대사회에 들어서는 점점 더 다양한 해석을 함의를 할 수 있는 여지가 많아진 것도 사실이다. 가령 질 들뢰즈(G. Deleuze)와 넬슨 굿맨(N. Goodman), 제라르 주네트(G. Genette) 등으로 이어지는 후기구조주의자들은 내재적이고 형이상학적인 측면에서의 차이와 반복, 예술의 진실성의 문제 그리고 자기 참조성과 관련한 제 문제들을 탐구하면서 새로운 해석을 만들어내었다.

그러나 이러한 여러 해석의 학문적 탐색에도 불구하고 오늘날 과학기술 사회에서의 디지털적 예술 대상을 바라보는 우리의 시선은 여전히 혼란스러운 것처럼 보인다. 그렇다면 우리는 오늘날 본질과 현상, 실재와 가상, 원본과 복제의 문제가 또다시 첨예하게 대두되는 VR 전시 작품들을 과연 어떠한 시선과 관점으로 받아들여야만 하는 것일까? 라는 의문을 또다시 제기하지 않을 수 없다. 근대 이래로 과학기술 발전에 의한 우리 가치관의 변화는 예술생산의 범위를 확장하며 그것을 바라보는 시선과 기준들을 변화시켜 왔다. 이런 관점에서 디지털 테크놀로지에 의한 미학적 패러다임 전환과 디지털 예술작품의 존재방식 및 수용의 방식에도 변화는 불가피한 것이다. 따라서 변화하는 시대 상황과 기술적 조건에 맞추어 우리는 형식적 존재론의 관점에서 디지털적 예술작품에 관한 새로운 형태의 존재양식 및 이미지의 재생산의 제 문제를 이론적 관점에서 살펴보고자 한다. 지면상의 한계로 우리는 예술작품의 구체적 사례의 분석과 가치 단판의 제 문제는 다음 기회로 미루고자 한다.

2. 예술작품의 존재방식과 기술적 이미지

2.1 ‘아우라’ 붕괴와 기술적 복제

<기술복제시대의 예술작품>(1935)을 통한 발터 벤야민(W. Benjamin)의 통찰은 오늘날 인간의 사회적 관점의 증진과 함께 디지털적 대상으로서의 예술작품을 이해하는데 하나의 중요한 시금석을 제공하고 있다. 비록 이 에세이가 주로 사진기술과 영화기술의 발달에 따른 예술의 본질적 변화에 관하여 기술한 것이기는 하지만 예술 또한 사회적 변화와 기술의 발달에 조응한다는 사실을 일깨워주고 있다. 벤야민은 오래전 그것의 트리거로 예술의 기술적 재생산과 아우라의 몰락이라는 견해를 적극적으로 피력하였다. 그에 의하면 아우라란 전통적인 예술작품이 지니는 원본성(originality)을 의미하는 것인데, 이는 기술 복제가 원본 예술작품의 아우라를 앗아간다는 주장이었다. 더 나아가 아우라의 붕괴가 오히려 예술을 발달시키며 예술의 대중화로 나아갈 수 있음을 피력했다 [1]. 다시 말하자면 진실성이 있는 작품은 수공적 복제로 인해 작품의 권위를 잃어버리지는 않지만, 기술적 복제로 인해 작품의 원본성을 유지하기가 어렵게 되었다는 의미다. 그리고 또한 복제 기술이 복제된 것을 전통의 영역에서 벗어나게 하며 복제를 다양화시키면서 작품의 일회적인 출현 대신에 그것의 대량적인 출현을 초래하게 했다는 것이다. 이러한 형식의 예술작품은 필연적으로 무한히 재생산될 수밖에 없으며, 그 자체적 형식으로 인해 아무도 원본성을 문제 삼지 않게 된다고 말하고 있다. 그리고 그 재생산의 가능성 때문에 예술작품은 자기 자신을 향한 수용의 기회를 확대시킬 수 있다는 의미다. 이와 같은 일련의 주장은 한동안 논란의 여지를 불러일으킨 것도 사실이다. 그러나 현재는 이 문제와 관련하여 누구도 크게 이의를 제기하지 않는 것으로 보이며, 그보다는 오히려 원본과 복제 및 재생산 간의 관계에 대해 보다 더 깊은 시선을 제공하고 있다.

이러한 벤야민의 아우라 이론에 관한 주장은 대상이 가지고 있는 특성으로서의 아우라의 권위를 중심으로 파악하고 있는 것이라고 할 수 있다. 그러나 또 다른 한편에서는 대상에 대한 주체적 경험의 아우라와도 밀접하게 연관 되어 있는 것을 알 수 있다. 예컨대 그는 <보들레르의 몇 가지 계기들에 관하여>에서 진실성이라는 미학적 중요성에 관한 주장의 시선과는 다르게 주체적 경험으로서의 아우라를 ‘시선의 주고받음’으로 설명한 바 있다 [2]. 이러한 관점은 일종의 교감 능력으로서의 시선, 느낌, 지각으로 정의할 수 있다. 그것은 곧 주체와 객체 간의 교감에서의 열린 소통을 경험하는 것이며, 이는 우리의 기술적 이미지의 재생산에 관한 연구에도 하나의 작은 단서를 제공한다. 수용 미학의 관점에서 보자면 그것은 예술 그 자체에서 생산되는 것이라기보다는 수용자와의 관계 속에서 형성되는 것이다. 즉, 수용의 과정에서 지각이 아우라를 형성하는데 결정적인 역할을 한다는 의미일 것이다. 이런 맥락에서 그의 아우라의 개념은 객관적 속성과 주관적 속성의 두 가지 시각에서 이중적으로 전개되었음을 이해할 수 있다. 따라서 아우라는 단순히 단일 개념으로 정의할 수 없는 것이며, 새로운 해석가능성의 장이 가능하다고 할 수 있다. 이와 동시에 새뮤엘 베버(S. Weber)가 주장하는 상대성과 시대성이 있는 개념이라고도 할 수 있는데, 이러한 상황 또한 우리의 연구의 기초적인 토양일 수 있다. 베버는 각 시대에 가장 중요한 가치가 무엇인가에 따라 대상이 가지고 있는 객관적 특성으로서의 아우라와 주관적 특성이 전환되어 왔다고 주장한다. 이런 관점에서, 아우라라는 개념은 항상 고정불변한 개념이 아니며 또한 시대와 가치관에 따라 얼마든지 변형을 꾀하면서 다양한 방식으로 전환되는 것임을 이해할 수 있다 [3].

한편 아우라와 관련한 원본과 복제, 재생산 간의 문제는 한동안 형이상학적이고 관념적이거나 또는 내재적 관점에서 주로 설명되었다. 분석철학자 넬슨 굿맨은 『예술의 언어들』(1976)에서 예술에서의 아우라-본질 혹은 원본(original)의 문제를 관념적인 것에서 벗어나 내재적인 관점에서 새롭게 재해석한다. 가령 그는 원본과 복제를 구별할 수 없다는 사실이 그것들 간의 미학적 동일성을 암시하거나 복제품이 원본과 동일하게 훌륭하다고 결론지을 수 없다는 주장이다. 중요한 사실은 진실성이라는 미학적 중요성이나 그것들 간의 구별이 아니라는 의미다. 그리고 또한 무언가를 구별할 수 있다는 것은 관찰자의 시각적 감각뿐만 아니라 경험에도 의존하고 있기에 원본과 복제 사이의 어떤 지각적, 미학적 차이점이 생기도록 만든다는 사실에 대해서도 의견을 적극 개진하였다. 다시 말하자면 원본의 복제품이라 할지라도 질적인 면에서 다양할 수 있으며, 새로이 정확하게 복제된 작품들에 대해 똑같이 진실된 실증이라고 주장한다. 이런 관점에서 그는 예술의 원본과 복제품 간의 본질적 차이를 인정하면서도 정확하게 복제된 복제품에 대해서도 마찬가지로 예술로 간주될 수 있는 사항임을 말하고 있다. 즉, 진품은 예술가에 의해서 제작된 실제 작품이라는 증명에 의해서만 보장된다는 것이다. 그러나 초기 디지털 매체에 해당하는 사진과 판화의 경우 원판에 해당하는 첫 번째인 1단계의 예술을 매개로 해서 파생된 복수성의 방식은 진실성의 관점에서 다소 불완전하나 그 작품에 대한 ‘참된 실증’이라고 주장함으로써 예술의 재생산에 관하여 일정 부분

인정하고 있다 [4].

2.2 예술작품의 존재방식과 복수성

미학자 주네트는 굿맨의 연장선상에서 유사하면서도 차이를 가지는 의견을 제시하고 있다. 그는 ‘자신과 같은 예술 그 자체’를 ‘단일한 것(the simple)’으로 그리고 ‘복수적인 것(the plural)’은 본질의 정의에 합당한 실행에 대해 표준적인 일람표를 필연적으로 내포한 것으로 정의한다 [5]. 이러한 주장은 일면 우리가 연구하고자 하는 디지털 예술작품의 재생산의 개념에 좀 더 근접해 있는 것도 사실이지만, 예술의 근원적이고 본질의 문제를 다룬다는 관점에서는 여전히 차이를 가진다. 그는 굿맨이 주장하는 원본과 같은 1단계의 예술인 ‘오토그래픽(Autographic, 일종의 자필 서명)’과 ‘앨러그래픽(Allographic, 일종의 대리 서명)’으로 구분한 의견과 달리한다. 예술이 앨러그래픽한 체제로 향하는 것에 저항한다는 굿맨의 견해와 달리 예술의 상당수가 후자인 앨러그래피에 속한다고 주장하고 있다. 이때 파생될 수 있는 복수적인 것을 그는 ‘진족성’ 혹은 ‘가족 유사성’이라 정의하고 이것을 명백히 규정지을 수 있는 공통의 정의와 기능 및 작용에 관하여 탐색이 필요하다고 주장한다. 결론적으로 그는 예술에 있어서 혈통을 식별할 필요가 없으며 대부분의 예술에 있어서 복수성을 인정하고 있는 것을 발견할 수 있다. 물론 그것은 계통적인 차단과 개념적인 난관을 야기하는 것이지만 크로체적 관점에서 보자면 표준을 포기함으로써 예술의 존재 방식이 매우 자유로울 수 있다고 주장한다 [5]. 이렇듯 존재론적인 지위를 구성하는 굿맨의 예술에 있어서의 원본과 복제, 주네트의 ‘단일성과 복수성’ 등의 구분에 의한 대상의 성립과 존재방식의 유비를 통해서 우리는 전통적인 이미지의 관념에서 벗어나 새로운 형태의 디지털적 대상의 기계적 재생산의 이미지를 새로운 관점에서 사유할 수 있을 것이라고 생각한다.

굿맨과 주네트의 주장을 통해 원본과 복제의 문제를 좀더 자세히 살펴보자면, 굿맨이 이미 지적한 바대로 디지털 매체의 초기 단계에 속하는 사진 예술은 계열적이고 복수적인 ‘오토그래픽’한 체제에 해당하지만, 이러한 사실은 발생론적 귀결로서 한정되는 측면이 있다. 반면 주네트는 사진 예술이 지니는 공학적 방식의 다양성을 제시한다. 그에 의하면 사진 예술은 현상-인화라는 두 단계의 전형적 표본으로 음화는 단수이고 인화는 복수로 정의하고 있다. 이런 경우 굿맨이 제시한 복수적 재현이 가능하지만, 전통적인 상태의 종이 위에 찍어낸 인화처럼 본래 표본의 복제처럼 간주될 수 있다. 이는 매체와 방식 등의 관계를 고려하여 그것의 다형적 성격과 혼합적인 양식의 성격 및 존재론적인 성격을 강조하는 측면에 주목하는 것이라고 말할 수 있다. 그에 의하면 ‘앨러그래픽’한 예술에서의 복수성은 새로운 표본과도 같은 작품으로 원본과 그 가치가 동일하다. 원본의 복제나 재생산은 ‘오토그래픽’한 대상은 될 수 없지만, 재생산된 대상들은 본래의 ‘오토그래픽’한 대상과 마찬가지로 새로운 표본으로 나타나게 된다. 이는 무한히 재생산할 수 있는 본질이자, 원본에 대한 부정이 아니다. 이러한 성격을 지닌 대상의 상태를 주네트는 ‘앨러그래픽’으로 규정하며 그것

을 복수적인 예술 방식에서 찾는 것이 아니라 작품의 내력에 있다고 보고 있다 [5]. 이런 관점에서 가령 19세기 말 등장한 사진과 같은 장르는 본래부터 ‘오토그래픽이자 앨러그래픽 체제’에 속한다고 볼 수 있다. 여기서 원본과 복제의 구분은 무의미하며 질적인 차이가 존재할 뿐이다. 반면 주네트의 주장대로라면, 예술의 각각이 변화를 일으키고 있는 특별하거나 일반적인 방식으로부터 그 작용이 드러난다는 점과 본질적인 것과 부차적인 대상의 질을 나타내는 것은 작품에 관한 자격으로 고유한 내재성의 기호나 고유한 표현의 정당성으로 수용된다. 다만 여기서 본질적인 특성과 부차적인 특성 간의 판별은 불가능하며, 이러한 판별은 보다 작은 차이의 특징을 야기한다는 것이다. 이렇듯 주네트는 굿맨이 『예술의 언어』에서 이미 정당화한 표현에 대하여 문제적인 방식을 부여하거나 혹은 관념의 존재를 만들지 않게 주의하고 있다. 그는 관념 역시 작품 자체의 원인이며, 원인은 결과의 특징이라는 것이다. 그러므로 관념 없이 앨러그래피즘을 가질 수 없으며, 앨러그래피즘 없이 관념을 소유할 수 없다는 관념의 필요조건은 정해진 지표의 본체라는 것이다. 따라서 주네트는 앨러그래픽한 예술의 성격을 나타내는 관념은 수적인 동일성이 아니라 대상들의 본질적인 특징의 총체로부터라고 규정한다. 이러한 본질적인 특성의 총체가 원본과 동일한 새로운 표현 안에서 재생산을 가능하게 할 수 있다는 것이다. 이러한 작용의 개념 안에서 관념의 현존은 앨러그래픽에 대한 지표일 수 있으므로 굿맨이 주장하는 작품에 대한 원본의 동일성은 작품의 내력에 있다고 볼 수 있다. 이러한 상황일 때 예술은 앨러그래픽한 체제에 이르게 되며, 앨러그래픽한 체계는 본질적으로 총체의 방식에 이르는 예술 단계라고 말할 수 있을 것이다.

2.3 기술적 대상의 존재방식과 작용

그렇다면 이제 디지털적 예술작품에 관한 체제로 사유의 범위를 좁혀서 알아볼 차례다. 우리의 연구는 이미 앞서 살펴본 형이상학적인 관념론에서 벗어나 내재적이고 동시에 참여적인 관점에서 그것이 어떤 종류의 대상이며, 또한 어떤 존재양식을 갖는지, 그리고 어떻게 이해해야 하는지에 대한 실체적 물음, 주로 형식적 존재론의 관점과 이미지의 재생산에 관련한 물음을 전제한다. 디지털 기술 발달과 함께 대량생산의 시대 예술의 전통적인 존재론에 대한 사유는 새로운 형태로서 또한 기술적 대상으로서의 예술작품을 이해하는 데 한계를 드러내는 것처럼 보인다. 여기서 기술적 대상의 예술작품이란 무엇보다 더 우리의 집중적인 논의가 진행될 수 있도록 하기 위해 디지털 환경 내에서의 컴퓨터프로그램이나 소프트웨어 프로그램에 의한 예술작품으로 규정한다. 그 가운데서도 주로 디지털적 대상인 예술작품을 형식적 존재론의 관점에서 기술적 재생산 이미지의 생산과 관련지어 탐색한다.

우선 디지털 기술 경향의 형식에 관련하여 살펴보자면, 스티글러(B. Stiegler)는 “디지털적 대상은 데이터, 메타데이터, 데이터포맷, 온톨로지 그리고 모두 그램화과정에 포함되는 다른 수학(논리) 형식을 구성한다. 그리고-다른 대상과 함께-앞의 것들 간의 관계를 통해 직조되는 디지털 환경을 형

성하는 것은 바로 그러한 것으로서 이다.”라고 피력한다 [6]. 이런 관점에서, 기술적 경향에 관한 사유의 디지털적인 대상이나 혹은 컴퓨터적 대상은 한편으로는 기술적 성격과 동시에 주체와 사물 간의 상호성을 지닐 수 있다는 사실을 어렵지 않게 이해할 수 있다. 그것은 앞서 살펴본 몇몇 분석철학자들의 관념적인 관점의 담론에서 나타나고 있는 전통적인 예술의 지배적인 견해의 기초가 되는 즉, 관념-물질의 질료-형상적인 접근과는 근본적으로 매우 다른 접근이라고 할 수 있다. 위와 같은 그의 주장은 이제 형상을 창조하는 것이 더 이상 인간의 숙련-물음이라기보다는 기계의 표준-물음이라는 사실을 시사한다 [7]. 소위 디지털적 대상의 존재가 만들어지는 첫 번째 과정은 온톨로지를 만들어내는 과정이라고 할 수 있으며 그다음 DB와 여러 소프트웨어에서 그것을 실행하는 것이다. 그것이 디지털적 대상을 위한 환경을 만들어 내는 것이며, 그 환경 내에서 존재양식을 드러내도록 하는 것이다. 그리고 마지막으로 그러한 대상과 기계가 기술시스템을 구축하는 과정으로 구성된다. 이와 같은 기술적 대상의 정체성은 형태에 의해 규정되는 개체를 떠나 시스템적 규정이라는 보다 포괄적인 담론으로 넘어가는 것이다 [7].

신진 분석철학자 허옥은 이 대상들의 기원과 관련해서 항상 ‘복수형’으로 나타난다고 피력하고 있다. 하나의 계보는 다수의 기원을 수반하며, 각 기원은 대상의 존재와 관련해 철학적 사유를 제공한다 주장하고 있다. “온톨로지(ontology)는 우리가 세계에 대해 가진 지식의 재현이고, 형식적 부분과 비형식적인 부분 모두로 구성되는 것을 볼 수 있다. 형식적 부분은 의미가 파생됨을 허용하는 공리처럼 작용하며, 비형식적인 부분은 자유로운 텍스트로 구성된다. 정보 시대에 기계의 한 가지 기능이 상이한 프로토콜(protocol)과 도메인(domain) 위에서 작동할 수 있다. 그리고 네트워크는 다양한 문화뿐 아니라 지리적 영역을 횡단하므로 불변적으로 남아 있어야 한다. 이런 원리에 따라서 기술진보와 지식전달에 의해 보편적 표준화가 추동됨을 볼 수 있는 것이며, 이는 불가피한 과정으로 볼 수 있다.” [8]. 그것은 기호화되어 반복, 재생산을 지닐 수 있게 되는 것을 의미하는 것이다. 이를 두고 자칫 전통적 관념에서의 단순 복제의 재생산으로 인한 기록물 정도의 가치들로만 존재하는 것이라 생각할 수 있을 것이다. 그러나 이러한 경험에서의 재현된 대상은 궁극적으로 넬슨 굿맨이나 주네트 등이 예술작품의 존재론적인 이미지의 재생산에 관한 분석에서 밝히고 있는 관념론과 내재성의 영역인 진실성 혹은 참된 실증으로서의 작품의 미학적인 질적 측면에서의 질료-형상론이나 내재적 관점에서의 본질에 대한 차이의 반복 개념과는 근본적으로 다른 차원에서 전개되고 있다고 할 수 있다. 요컨대 디지털 기술에 의해 실현된 예술작품의 존재론적인 형식의 양식적 특징은 근본적으로 원본과 복제 간의 차이의 구분이 전혀 없는 기술적 재생산의 표준을 기초로 하고 있다.

그럼에도 불구하고 이러한 기술적 재생산의 존재양식과 주체의 지각 혹은 주체와 사물의 상호성에 의한 형식적 특징을 동시에 고려하지 않을 수 없다. 상술한 것처럼 벤야민의 이론에서 이미 발견된 주체와 객체 간의 시선의 교환에 의한 상대성의 개념과 그 과정에서 지각의 결정적 역할에

관한 주장이 다시 소환되고 있다. 이와 관련하여 빌렘 플루세르(V. Flusser)나 캔트웰 스미스(Cantwell Smith)의 인지과학의 철학에서 바라본 『사물의 기원On the Origine of Objects』의 주장을 신중히 검토해 볼 필요성이 있다. 예컨대 스미스의 기계지향성과 온톨로지와의 관계 가능성의 성립은 무릇 디지털적 예술작품에서 문제시되고 있는 재현과 복제에 대한 우리의 이해를 새로이 바라보도록 한다. 그것은 단순히 온톨로지와 순수기호의 표준이라는 기술적 대상의 속성으로서만 한계 짓기보다는 그것을 지시전체성을 위한 도구의 지시로서, 또한 어떤 것을 위한 존재의 묘사 조건으로 검토해 보는 것이다 [9]. 요컨대 디지털화나 컴퓨터화는 그것으로부터 대상적 형태를 범주적으로 창조하기 위해 데이터-감각자료, 즉 의식의 흐름에 작용하며 그것과 디지털적 예술작품 간의 중요한 연결고리를 가지는 것이다. 그것은 데이터의 흐름으로부터 대상적 형식을 창조하고 그렇게 함으로써 디지털적 대상을 제공하게 된다. 이러한 비물질적 대상에 속하는 존재는 문자나 기호로 이전되어 실행되는 기술적 복제와 재생산이 가능한 체제를 형성하면서 다른 한편으로는 주체의 지각과 대상의 현존 간의 상호작용의 움직임을 드러낸다. 이는 전통적인 예술 개념을 규정짓는 진정성, 원본의 개념이 기술적이고 일상적으로 재생산되는 것으로 바뀌는 것이며 더불어 존재의 발생에 대한 주체와 객체의 상관 관계적 접근이 어떻게 디지털적 대상과 기원에 관하여 새롭게 사유할 수 있는지를 보여준다.

3. 결론

오늘날의 문화예술적 현상에서 디지털적 대상과 그 이미지는 가상, 복제, 허구가 중심 논의를 구성한다. 우리는 이들을 중심으로 본질, 원본, 기록에 대해 존재론적 의문을 제기하면서 그것을 구분짓는 본질적인 차이를 넘어서는 존재론적 변화를 볼 수 있다. 요컨대 그것은 한편으로는 하나의 기호가 마치 하나의 세포처럼 증식되는 것과 같은 기술적 이미지를 나타내며, 이 코드로부터 동일한 세포가 무한 복제되는 식의 기술적인 표준의 재생산 이미지를 산출한다. 또다른 한편으로는 원본과 복제, 진정성의 문제를 보이는 것과 보이지 않는 것에 관한 문제로 바꾸어 놓는 것을 볼 수 있다. 이러한 기호-비물질에 의한 생산은 진실과 실재에 관한 관념적, 형이상학적 세계를 벗어나 기술적 복제의 재생산과 함께 주체의 지각과 대상의 현존 간의 상호작용이 가능한 체제를 만들어내는 것이다.

기술과 매체는 실재와 대립관계를 형성하면서 실재의 반영적 이미지로부터 더 나아가 반영적 이미지에서 추출한 파생 실재에로 더 나아가 대상과 무관한 현실보다 더 현실 같은 가상의 세계를 계속해 재창조한다. 그것이 의미하는 바는 원본과 이미지의 관계 그리고 원본 그 자체와 이미지 그 자체의 본질적인 변화를 가져오는 것이다. 기술적인 매체의 프로그래밍에 의해 생겨난 예술의 경향은 전통적인 체계의 미학의 범주에서 전적으로 벗어나 새로운 다른 개념과 범주로 대체된다.

이러한 디지털적 이미지의 특징은 궁극적으로 진정성의 개념을 기계적이고 일괄적인 재생산의 이미지로 바꾸고, 실존하지 않는데 보이는 것으로 현상되면서 가상성에 대해 주목하도록 한다. 즉, 기술적인 복제와 그것의 재생산이 원본을 대신하고, 매체가 사물을, 비물질성이 물질을 그리고 가상이 현실을 대체하는 등의 세계가 존재론적으로 완전히 다른 세계를 전제하는 것이다. 그것은 형이상학적 담론, 실재, 원본, 재현의 소멸을 보여줄 뿐 아니라 이미지와 가상현실의 존재론적 연구를 할 수 있는 토대를 제공한다.

기술적 매체의 시대에는 전통적인 관점에 따른 실재와 가상, 원본과 복제의 존재론적 구분을 폐기하고, 나아가 벤야민과 플루서, 스미스처럼 기계장치와 그것을 작동시키는 인간의 관계로 해석하려는 새로운 존재론의 필요성을 대두시킨다. 그것은 바로 기술적인 매체에 의해서 매개된 기술적 이미지라고 할 수 있다. 물론 전통적 이미지도 기술적인 이미지든 모두 이미지이기에 인간과 세계를 매개해서 세계 바깥에 존재하는 인간으로 하여금 세계를 표상하도록 한다. 그러나 이러한 공통점에도 불구하고 전통적인 이미지와 기술적인 이미지는 그 의미와 기능적인 측면에서 어떤 식으로든 차이를 가질 수밖에 없다. 마술적이며 신화적인 성격의 전통적인 이미지에서 벗어나 플루서가 주장한 알파벳 이후 텍스트에 의해서 개념화된 세계가 기술장치라는 매개물에 의해 다시 한번 추상화되면서 이미지로 등장한다는 근본적 차이뿐 아니라 동시에 이로 인한 주목할 만한 사유의 변화를 보여준다. 이러한 관심은 곧 기술장치에 의한 기술적 이미지 혹은 디지털 가상 이미지 그 자체에 관한 것이며, 또한 새로운 의사소통의 한 형태에 관한 것임을 보여준다.

기술적 이미지는 단지 사진, 영화, 현대의 디지털적 이미지만을 의미하는 것이 아니라 더 넓은 의미에서 시각영역에 기술적 장치가 매개되는 과정에서 시각이 확장되어 경험하게 되는 이미지 전반을 의미한다. 그것은 장치가 매개되어 이미지가 생성되거나 재생산된 이미지 등을 체험하게 되고 다시 그 이미지가 우리의 지각에 현상되는 것을 의미한다. 이 세계가 의미하는 바는 기술적 재생산의 형식을 기반으로 하지만, 역설적으로 비선형성과 다양한 해석이 가능한 파생적 의미복합체의 새로운 사유체계를 요구하고 있다. 이러한 공간은 결국 플루서가 주장한 이미지들 사이의 상호작용이나 스미스의 주체와 객체 간의 지각적 상호작용이 일어나는 장소가 된다. 이는 기술적 이미지가 전통과는 다른 개념의 이미지임을 분명히 함과 동시에 이미지의 기능 및 그것의 의미와 가치를 바꾸어 놓고 있다. 이런 관점에서 우리가 연구하고자 한 기술적 이미지의 재생산은 단순히 복제성을 넘어 변형가능성으로서의 재생산을 의미하는 것으로 이해할 수 있다.

References

- [1] W. Benjamin, *Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Gil publishing, Seoul, 2016.
- [2] H. B. Ko, "The art experience and ordinary life experience's condition of possibility in the age of artwork's reproducibility -Walter Benjamin's concept Aura-", *PAN-KOREAN PHILOSOPHY*, vol. 50, no. 3, September 2008, pp. 249-278.
- [3] S. J. Kim, "Photography, Media, and Transformation of Aura: Digital Photography and Digital Aura", *Korean Aesthetics*, vol. 10, no. 2, December 2011, pp. 155-186.
- [4] N. Goodman, *Languages of art: an approach to a theory of symbols*, Ewhapress, Seoul, 2002.
- [5] G. Genette, *L'œuvre de l'art, 1: Immanence et transcendance*, Edition du seuil, 1994.
- [6] B. Stiegler, "Preface", in *On the Existence of Digital Objects*, H. Yuk, Saemulgyul Publishing, 2021, pp. 35-47.
- [7] G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Greenbee Publishing Co, 2024.
- [8] Y. Hui, *On the Existence of Digital Objects*, Saemulgyul Publishing, 2021.
- [9] B. C. Smith, *on the Origine of Objects*, MIT press, 1998.