시뮬라크르 이미지에 나타난 탈중심화

-미디어아트를 중심으로-

The De-Centering Revealed in the Images of Simulacre

- Focusing on the Media Art -

진경아

홍익대학교 대학원 영상학과

Jin, Kyung-a

The Graduate School of Hong Ik University

1. 서 론

1-1 연구의 배경 및 목적
1-2 연구의 방법 및 문제

2. 시각예술에 있어 시뮬라크르의 의미

2-1 기술복제 시대의 예술 : 아우라의 상실
2-2 복제의 복권 : 시뮬라크르
2-2 원본보다 더 원본다운 것 : 시뮬라시옹

3. 미디어아트에 있어 탈중심화에 대한 담론

3-1. 탈중심화 개념형성의 배경
3-2 절대주체의 소멸과 타자성
3-3 탈중심화된 시·공간
3-4 신체의 파편화와 탈기관화

4. 미디어아트의 탈중심화 사례분석

4-1 사례연구1: 카미유우터백
4-2 사례연구2: 게리 힐

5. 결 론

참고문헌

논문요약

오늘날 우리는 스크린, 인터페이스와 반복복제, 대체와 네트워크화라는 가상세계 속에 살고 있다. 보드리야르가 이야기한 것처럼 '원본보다 더 원본같은' 가상과 복제가 넘쳐나는 시뮬라크르 사회에서 살고 있다. 이렇듯 복제된 세계에서 우리는 가상실재가 실재를 지배하고 대체하여 재현과 실재의 관계가 역전됨으로써 실재보다 더 실재 같은 하이퍼리얼리티 세계를 경험하고 생산해낸다.

자기동일성이 없는 복제를 통한 시뮬라크르된 형상과 이미지는 조화로운 질서에 언제나 탈중심화, 차이, 혼성을 야기시키기도 하나 원본과는 다른 새롭고 독자적 가치를 지니는 개념으로 인식되는 측면도 있다. 이에 본 연구는 보다 다양한 사유방법을 통해 시뮬라크르의 개념과 의의를 살펴보고자 하며, 시뮬라크르 이미지에 나타난 여러 표현양상들을 탈중심의 사유체계 속에서 고찰하여 봄으로써 시뮬라크르 이미지를 다원적인 새로운 관점에서 파악하고 이해하고자 한다. 본 연구의 분석을 위한 사례로는 미디어아트 작가 카미유우터백과 게리 힐의 작품을 들어보았다. 그들의 작품에 드러난 시뮬라크르된 이미지는 기존의 중심적 사고의 틀을 깨고 혼성과 차이를 일으켜 탈중심화의 특징을 지니는 것으로 나타났으며, 이는 새로운 개념으로 복귀하여 독자적인 가치를 지닌다고 할 수 있다.

주제어
(시뮬라크르, 탈중심화, 미디어아트)

Abstract

We are living in the virtual world today which is characterized by the screen, interface, repeated replication, substitution, and network. As Baudrillard said, we are living in a simulacre society overflowing with the virtuality and replication which are more like the original than the original.

In this replicated world, we experience and produce hyper reality which is more real than real as the virtual entity rules and substitutes the reality which reverses the relationship between the reproduction and reality.

Though the shapes and images of simulacre formed by the replication without self-identification cause the de-centering, difference, and mixture to the harmonious order, they are also perceived as the concept with new and independent value different from the original.

This study intends to examine and promote the understanding about the simulacre image from new and multifaceted perspectives by considering the concept and meaning of simulacre through more varied methodologies of thinking and pondering upon various patterns of expressions in the simulacre image within the frame of de-centering reasoning system.

Art works of Camille Utterback and Gary Hill, the media artists, were analyzed in this study to examine the de-centering expression of simulacre image by focusing on the media art works of contemporary art.

Keyword
(Simulacre, De-centering, Media Art)

1. 서론

1-1. 연구의 배경

오늘날 우리는 가상과 복제가 넘쳐나는 복제이미지의 사회에서 살고 있다. 더욱이 고도로 발달한 디지털기술을 통해 기술적 복제는 더욱 진보를 가속화하고 있다. 역사를 통해 보았을 때 복제이미지는 하찮은 것, 열악한 것으로 평가되기 일쑤였다. 그러나 들뢰즈에 이르러 복제는 자기동일성이 없는 복제를 가리키는 철학개념으로 새롭게 정립된다. 그는 시뮬라크르를 의미와 연계시켜 사건으로 다루면서 현실과 허구의 상관관계를 밝힌다. 이는 단순한 복제의 복제물이 아니라, 이전의 모델이나 모델을 복제한 복제물과는 전혀 다른 독립성을 가지고 있는 것으로, 시뮬라크르된 형상과 이미지는 조화로운 질서에 언제나 탈중심화, 차이, 혼성을 야기시키며 독자적 가치를 지니는 개념으로 인식되기에 이른다.

이에 본 연구는 이러한 시뮬라크르된 이미지를 후기구조주의와 포스트모더니즘의 문맥 속에서 발견되는 사유체계인 '탈중심화'의 개념 속에서 파악하고자 한다.

탈중심화는 후기구조주의의 형성과정에서 나온 용어로 구조주의의 '중심주의'와 '일원성'의 획일적이고 절대적인 진리를 인정하는 대신 주체를 해체하고 기존의 가치에 의해 소외되었던 타자의 가치를 인정하며 다양성, 상대성, 복수성과 다중성을 추구하는 열린 사고방식을 말한다. 본 연구는 미디어아트에 나타난 시뮬라크르된 이미지들을 통해 이러한 특징을 발견하고 예술을 통해 드러나는 탈중심화의 문화현상을 이해하고자 한다.

1-2. 연구와 범위 및 방법

본 연구는 다음과 같은 문제제기로 출발하고자 한다.

1. 오늘날 시각예술에서 시뮬라크르는 어떤 의미가 있는가?
2. 탈중심화의 의미와 기본 이념은 무엇인가?
3. 미디어아트에 나타난 탈중심화는 어떠한 특징이 있는가?

본 연구는 이러한 문제제기를 해결하기 위하여 첫 번째로 시각예술에 있어 복제이미지에 대한 문제를 살펴보겠다. 먼저 발터벤야민의 기술복제에 따른 아우라의 상실에 대하여 살펴보고, 들뢰즈의 시뮬라크르의 복권에 대한 견해와 보들리야르의 시뮬라시옹과 하이퍼리얼리티에 대한 개념을 살펴보겠다.

다음으로는 탈중심화의 핵심적인 내용을 파악하기 위하여 후기구조주의와 포스트모더니즘을 통해 종합적인 개념을 도출하고자 한다.

마지막으로 시뮬라크르에 나타난 탈중심화 현상을 발견하기 위해 인터렉티브 미디어아트 작품 2점을 선정하여 기술의 발달과 더불어 다양하게 시도되고 있는 시뮬라크르의 재현양상을 통해 나타나는 탈중심화 현상을 발견하여 보고자 한다.

2. 시각예술에 있어 시뮬라크르[1]의 의미

2-1. 기술복제 시대의 예술 : 아우라의 상실

복제는 원본을 똑같이 제작하는 행위를 말한다. 예술작품에서는 모조(模造), 모각(模刻), 모사(模寫) 등 원작을 다른 사람이 똑같은 기술적 수단으로 다시 제작하는 것을 말한다.[2] 인쇄기술의 발달에 이어 사진기술의 발달을 거쳐 고도로 진보한 디지털기술을 통해 기술적 복제는 역사적으로 점점 더 강도를 더해가면서 관철되고 있다. 기술적 복제를 통한 복제품들의 대량생산은 원본이 가지는 오랜 전통을 흔들어 원본의 현존재로서의 가치를 하락시킨다.

벤야민은 '기술복제 시대의 예술작품'이라는 논문을 통해 복제예술에 대한 문제를 다루고 있다. 벤야민은 가장 완벽한 복제에도 한 가지만은 빠져있다고 말한다. 원작이 가지고 있는 진품성은 전통에 기반을 둔 관념이 기반을 이루는 것으로 그것은 사물의 권위, 사물의 전통적 무게를 의미하는데 그것은 어떠한 복제의 가능성에서도 벗어나 있다고 말한다. 그는 이러한 특징들을 아우라라는 개념을 통해 설명하고 있다. 그는 아우라란 아무리 가까이 있더라도 멀리 떨어져 있는 어떤 것의 일회적인 현상이라고 말하면서 유일무이한 예술적 경험을 통해서만이 이러한 아우라를 맛볼 수 있는데 기계 복제는 원본과 복제품의 구별을 무의미하게 하였을 뿐 아니라 원본을 통해 느끼는 일종의 경험이라 할 수 있는 아우라 자체의 상실을 가져오게 된다는 것이다.[3]

---

1) 자기 동일성이 없는 복제를 가리키는 철학 개념
2) 두산백과, http://www.encyber.com
3) Walter Benjamin, Gesammelte Schriften, Frankfurt a. M., 1972~1989, Bd. VII/1, pp.350~384(Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Zweite Fassung), 재인용

[그림1] 위: 벨라스케스, '거울보는 비너스',1555
아래: 멜 라모스, '벨라스케스 버전', 1981

벤야민이 말한 아우라의 붕괴는 폭넓은 의미로 자본주의적 대량 상품 사회와 복제 기술의 혁신적인 변화, 대중의 새로운 지각방식과 욕망, 예술의 사회적 기능 변화와 복제기술에 의해 야기된 것으로 예술 개념의 전면적 위기와 몰락을 나타낸 개념이라고 할 수 있다. [그림 1]은 벨라스케스(Diego Velazquez)가 제작한 '거울 보는 비너스(1555)'라는 작품과 그것을 복제하여 그린 멜 라모스(Mel Ramos)의 '벨라스케스 버전(1981)'이다. 멜 라모스는 플레이보이지 여자사진을 핀으로 벽에 붙여놓고 그림을 그렸는데 거울을 바라보는 여자의 모습을 통해 저급한 현대인의 자아도취를 풍자하고 있다. 원본의 비너스가 가지고 있는 형이상학적이고 숭고한 아름다움의 아우라가 복제를 통해 여지없이 상실됨을 엿볼 수 있다.

2-2. 복제의 복권 : 시뮬라크르

시뮬라크르의 개념은 플라톤까지 거슬러 올라가게 되는데 플라톤에 의하면 사람이 살고 있는 이 세계는 원형인 이데아, 복제물인 현실, 복제의 복제물인 세계로 이루어져 있다. 여기서 현실은 인간의 삶 자체가 복제물이고, 시뮬라크르는 복제물을 다시 복제한 것을 말한다. 따라서 복제되면 복제될수록 진짜와는 점점 거리가 멀어진다. 이 때문에 플라톤은 미메시스를 한 순간도 자기 동일로 있을 수 없는 존재, 곧 지금 여기에 실재(實在)하지 않는 것이라 하여 전혀 가치가 없으며 열악하고 기만적인 상(象)으로 보았다. [4]

그러나 들뢰즈에 의하면 시뮬라크르는 순간적으로 생성되었다가 사라지는 우주의 모든 사건 또는 자기동일성이 없는 복제를 가리키는 철학개념으로 새롭게 정립된다. 시뮬라크르를 의미와 연계시켜 사건으로 다루면서 현실과 허구의 상관관계를 밝힌다. 들뢰즈가 생각하는 시뮬라크르는 단순한 복제의 복제물이 아니라, 이전의 모델이나 모델을 복제한 복제물과는 전혀 다른 독립성을 가지고 있다.[5] 들뢰즈의 시뮬라크르는 원본과 같아지는 데 있는 것이 아니다. 그는 시뮬라크르가 원본을 뛰어넘어 새로운 자신의 공간을 창조해 가는 역동성과 자기정체성을 가지고 있다고 생각하였다. 따라서 단순한 흉내나 가짜와는 확연히 구분되며 이는 자기동일성이 없는 복제의 시뮬라크르라는 새로운 개념으로 복귀하며 이는 독자적 가치를 지니는 개념으로 인식되기에 이른다. 시뮬라크르 형상과 이미지는 조화로운 질서에 언제나 탈중심화, 차이, 혼성을 야기시킨다.

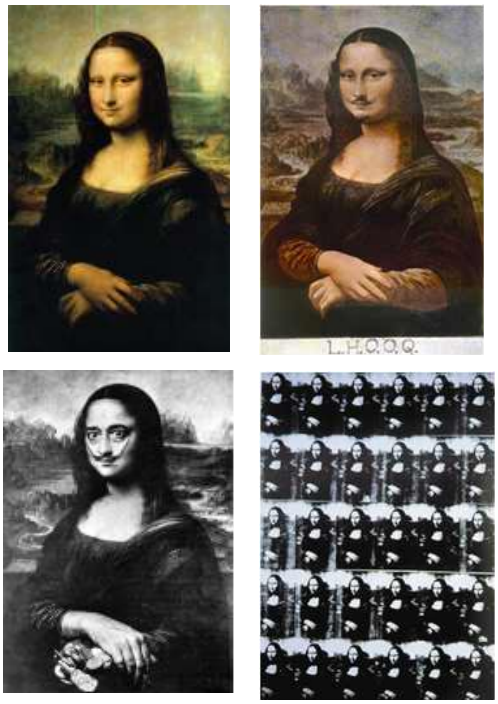
[그림 2]는 원본을 복제한 것을 다시 복제한 사례들이다. 다음의 사례들을 통해 복제품은 원본의 특성으로 이루어지나 원본이 본래 지닌 고유의 오리지널리티나 물질성을 완전히 상실함으로써 새로운 의미를 가지며 복권을 하게 되는 것을 엿볼 수 있다. 제프 쿤스의 'Balloon Dog'는 그러한 시뮬라크르의 복권을 통해 이룩된 예술작품이라고 할 수 있다. 이는 어떤 원본의 복제자로서 동일자의 계열에 속하기보다는 차이의 계열에, 차이를 만들어내는 사건에 계열에 속하게 되는 들뢰즈의 철학을 뒷받침하고 있다.

[그림 2] 원본과 복제, 복제의 복제
아래 : 제프 쿤스, <Balloon Dog>, 1994-2000

이 작품은 시뮬라크르가 자기동일성의 철학 속에 갇혀있지 않고 재현을 넘어 어떻게 독립적인 존재로

4) 두산백과, http://www.encyber.com
5) 두산백과, http://www.encyber.com

존립할 수 있는지 근거를 마련하여 준다.



[그림3] 레오나르도다빈치<모나리자>, 마르셀뒤샹 <L..H.O.O.Q>, 살바도르달리<모나리자 자화상>, 앤디 워홀 <삼십이 하나보다 낫다>

[그림3]에서 뒤샹은 1919년 레오나르도 다빈치의 <모나리자>(1503~1506)를 사진으로 전사한 뒤 그 위에 연필로 수염을 그려넣고 이를 <L.H.O.O.Q>(1919)라고 이름지었다. 이는 프랑스어로 발음하게 되면 "그녀는 뜨거운 엉덩이를 가졌다"의 뜻이 되며 레오나르도 작품에 대한 우상파괴적 의도를 드러내게 된다. 여기서는 콧수염을 그려넣어 루브르라는 부르즈와 예술 종교사원에서 숭배대상이 되어 온 <모나리자>를 조롱하고자 했던 것이다. 달리는 모나리자의 얼굴 위에 자신의 콧수염을 그려넣어 <모나리자 자화상>을 완성하였다. 워홀의 <삼십이 하나보다 낫다>라는 작품에서는 질보다 양을 중시하고 대중적 우상을 대량생산된 생산품으로 사용할 수 있는 소비사회에 대한 풍자가 내포되어 있다. 복제품에서는 원본이 가지고 있는 아우라와는 또 다른 복제품 고유의 아우라가 생성됨을 느낄 수 있다.

2-3. 원본보다 더 원본다운 것 : 시뮬라시옹[6]

6) 시뮬라끄르가 작용하는 것을 말하는 동사. 장 보드리야르가 지은 책 《시뮬라크르와 시뮬라시옹》에서 나온 개념

시뮬라시옹은 시뮬라크르가 작동하는 것으로 존재하진 않지만 존재하는 것처럼 보이는, 때로는 존재하는 것보다 더 생생하게 인식되는 것을 말한다. 보드리야르에 따르면 시뮬라시옹은 단순히 흉내내기의 차원이 아니며 '원본이나 사실성이 없는 실재, 즉 하이퍼리얼리티(극실재, hiper-reality)를 만들어 내는 작업이다. 실재가 실재하는 것이 아닌 파생실재로 전환되는 작업이 시뮬라시옹이고, 모든 실재의 인위적 대체물이 시뮬라크르이며, 현대인은 가상실재인 시뮬라크르의 미혹 속에서 살아가고 있다. 이처럼 가상실재가 실재를 지배하고 대체하여 재현과 실재의 관계가 역전됨으로써 더 이상 모사할 실재가 없어진 시뮬라크르들은 실재보다 더 실재 같은 하이퍼리얼리티를 생산해낸다는 이론을 이어나갔다.
보드리야르는 다음과 같이 정리하여 말한다.[7]

> *진짜보다 더 진짜다운 것, 그것이 시뮬라시옹이다. 현재는 비어있음 때문에 사라지는 것이 아니라 현재와 부재의 대립을 제거해 버리는 현재의 복제로 말미암아 사라진다...*
>
> *모든 것이 시뮬라시옹 속에 갇혀버렸다. 풍경들은 사진 속에, 여성들은 성적인 시나리오 대본 안에, 생각은 문서 안에, 테러리즘은 유행과 미디어 안에, 사건들은 텔레비전 안에 갇혀버렸다. 사물들은 이 희귀한 운명을 위해서만 존재하는 것처럼 보인다. 세계는 자기를 위해 다른 세계를 만들어내는 광고를 위해서만 존재하는 것이 아닌가 하는 의문이 들 정도이다...*
>
> *이전에 우리는 분열된 나와 나, 타자성과 소외의 가상 속에서 살았다. 그러나 오늘날 우리는 스크린, 인터페이스와 반복복제, 대체와 네트워크화라는 가상 속에 살고 있다. 우리가 가진 모든 기계들은 스크린이며, 우리 자신이 스크린이 되었다...*

보드리야르는 소비의 사회에서 현대인들이 소비하는 것도 사물 자체가 아닌 사회의 계급질서와 상징적 체계라고 진단하였다. 즉 상품 그 자체를 소비한다기보다 상품이 상징하는 기호를 소비하는 것이다. 그러한 이미지는 유독성을 품고 있다. 보드리야르는 이 유독성을 현실세계에 대한 무관심으로 정의 하고 대상이 이미지가 되는 순간부터 사람들은 문제제기를 멈추고 합성된 이미지를 통해 위조된 현실을 엿보는 데만 익숙해 진다고 했다. 그래서 우리는 시뮬라시옹에 전적인 지배를 당하는 극단의 미래를 맞이

7) Werner Jung, Von der Mimesis zur Simulation, Eine Einführung in die Geschichte der Ästhetik, Junius Verlag GmbH, Hamburg, Germany, 1995. 장희창 역, 미메시스에서 시뮬라시옹까지:미학사 입문,경성출판사, 2006. pp.264-265

하지 않기 위하여 , 이를 극복하고자 하는 노력이 필요하다고 강조하였다.

3. 미디어아트에 있어 탈중심화에 대한 담론

3-1. 탈중심화[8] 개념형성의 배경

탈중심화는 구조주의의 '중심주의'와 '일원성'의 획일적이고 절대적인 진리를 인정하는 대신 주체를 해체하고 기존의 가치에 의해 소외되었던 타자의 가치를 인정하며 다양성, 상대성, 복수성과 다중성을 추구하는 열린 사고방식을 말한다.[9]

근대 서구철학의 근간이 되어왔던 데카르트 철학은 인간을 정신과 육체, 이성과 감정, 주체와 타자 등의 이분법적 구도로 분리하여 정신이 생각하는 실체(res cogitans)이며, 이에 몸은 정신이 사유하는 것을 따르는 연장된 실체(res extensa)라는 관념의 코기토(나는 생각한다. 고로 존재한다.)를 주장하였다. 이러한 사유는 자기 자신이 사유의 중심이 되는 자기중심적 사고적 사고를 형성하였다.

이러한 자기중심적 사고에 대한 반성으로 후기구조주의는 근대철학 이후 구조주의에 이르기까지 서구철학이 구축해놓은 허구성을 드러내고 그 허구성을 사유의 공간에서 소멸시키려 함으로써 탈중심화 경향을 나타낸다. 또한 '주체의 죽음'이라는 테마를 인식론적, 역사적, 미학적으로 다채롭게 발전시키고 있으며 모더니즘 이후 전개되고 있는 예술문화 운동인 포스트모더니즘의 사상적 원류가 되고 있다.[10] 이에 탈중심화의 사유체계는 각 사고체계와 문화양식에 정당성을 부여하는 다원적인 사유방식이며, 모든 개체가 서로 역동적으로 관련을 맺는 다층적 총체성을 갖고 있다. 서양 중심주의에서 벗어나 문화적 차이와 통합될 수 없는 것들을 극복의 대상으로 보는 것이 아니라 있는 그대로 수용한다.[11]

특히 데리다는 레비스트로스가 말한 구조의 개념을 비판하면서 해체와 탈중심성의 개념을 설명하였다. 그에 따르면, 구조라는 개념은 전혀 옹호할 수 없는 모순적인 역설을 근거로 성립하는데, 그 역설은 다름아닌 서양의 형이상학에 있다고 한다. 또 구조는 그 속성의 기원에 해당하는 중심을 가지고 있어야 한다고 지적하였다. 그는 중심이 있는 구조라는 비유는 서양사상의 시작과 함께할 만큼 오래된 것이며, 중심의 개념은 필연적으로 기원·목적·정점으로 기능하여 구조를 하나의 전체로서 균형잡고 조직하는 작용을 할 뿐만 아니라 구조의 놀이를 제한한다고 보았다. 사실 중심 있는 구조라는 비유는 인간의 언어와 습관의 일부이므로, '어떠한 중심도 가지지 아니한 구조'라는 개념은 '사고가 불가능한 것'그 자체를 대표한다는 것이다.[12]

이렇듯 탈구조주의는 복합적이고 다원적인 사조로 서구 문명에 대한 진지한 반성으로부터 비롯된 자기반성적 측면을 지니고, 언어와 이데올로기 사이의 끊임없는 소통을 요구한다. 미디어아트에 있어 탈중심화의 개념은 중심을 벗어남으로 인해 인간 주체의 탈중심화와 소외된 타자를 재인식하는 타자성을 나타내며, 인터렉티브를 통한 상호관계와 상호작용 등 상호텍스트성을 통해 관객으로 하여금 다원적이며 상대적 사유를 경험하게 한다. 즉, 기존 세계와의 '차이'와 '타자'를 인식하게 하며 '주체'의 해방을 통해 경직된 틀에서 벗어나 새로운 '열린 세계'를 지향하는 개념으로 드러난다고 할 수 있다.

3-2. 절대주체의 소멸과 타자성

앞서 데카르트 철학은 정신이 생각하는 실체이며, 이에 몸은 정신이 사유하는 것을 따르는 연장된 실체라는 주장으로 인간을 정신과 육체, 이성과 감정, 주체와 타자 등의 이분법적 구도로 분리하였음을 논하였다. 그러나 기술과 테크놀러지를 기반으로 인간과 디지털인터페이스의 상호작용이 만들어내는 미디어아트는 데카르트가 언급한 두 가지 측면, 즉 정신과 육체, 주체와 타자가 인간과 시스템이라고 하는 두 가지 작용의 접점에 관계하고 있다는 점에서 중요한 의의를 갖는다.

미디어아트에 있어 물리적인 인간의 몸은 가시적인 현상을 만들어내는 실존적 매체로서 중요한 의의를 갖는다. 실존적 매체로서의 인간의 몸은 물질적 세계와 가상의 세계에서 새로운 관계를 창출하는 표면적 기본 조건을 충족시키는 주체로서 중요한 작용을 한다. 그러한 물질적 신체가 가상세계와의 상호작용을 통해 만들어내는 체험은 주체의 내적 정신활동을 표현해 내보임으로서 새로운 의미를 생산한다. 이

8) 탈중심화는 초기의 후기구조주의 사상 형성에 가장 중요한 계기를 마련한 데리다의 에세이《인간과학 중심의 담론에 있어서의 구조와 기호와 놀이》에서 영향을 받은 현대 비평용어이다.

9) 정세희, 현대 패션에 나타난 탈중심화 현상에 관한 연구, 숙명여자대학교 박사학위논문, 2008, p.9

10) 원용진, 대중문화의 패러다임, 한나래, 1996, pp.247-267.

11) Jean-Francnois Lyotard, Das Postmoderne Wissen: Ein Bericht, Graz/ Wien, 1986, p.16.

12) 두산백과 http://100.encyber.com

는 주체의 정신적 측면, 즉 몸을 통해 표출하는 정신적 행위에 대한 발로로 생각할 수 있다. 이렇듯 미디어아트에 있어서 인간 주체는 인터렉티브를 발생시키는 물질적, 표현적 매체이자 예술활동을 수반하는 정신적, 내면적 매체로서 기능한다.

그런데 오늘날 미디어아트에 있어 디지털 인터페이스가 제공하는 가상의 세계에서 재현된 인간 주체는 허구성이 깊이 개입되어 있는 현실의 상징 질서를 시뮬라크르하여 사실보다 더 사실처럼 보이게 하는 유혹적인 환영으로 나타난다. 이는 현실에서의 거세와 결핍이 환상과 마술적 환영으로 엮여 있는 극도의 상징질서 안에 재현된 새로운 디지털 주체를 드러내는 것으로 해석할 수 있으며, 이에 물질세계에 존재하는 인간 주체는 소외와 분리를 경험하며 그로 말미암은 인간의 분열된 욕망은 디지털 공간을 유영하는 시뮬라크르된 인간 주체를 타자화하기에 이른다. 이는 곧 주체가 중심이 되며 주체와 타자가 분리되어 있으며 '나'라는 주체를 중심으로 그 외 모든 사물을 타자화 하는 획일화된 '절대 주체'의 해체를 의미한다. 미디어아트의 디지털 인터페이스를 통해 물질적 인간 주체는 가상적 공간에 의해 타자화되며 이로써 일원화된 중심주의의 절대 진리에 사로잡혀 있던 인간 주체의 탈중심화를 유도한다.

3-3. 탈중심화된 시공간

일반적으로 시간과 공간은 연관되어 있다. 시간과 공간은 서로의 존재에 의존한다. 그런데 디지털의 가상적인 시간은 현실의 시간을 대체하고 그 뿐 아니라 현실의 시간대를 이동시키고 변경시켜 시간관이 그 토대로부터 변화되도록 유도한다. 복제된 시간은 현실의 모습에서 왜곡과 혼돈을 야기한다. 이미지의 복제를 넘어서 시간을 복제한다는 것은 어떤 의미를 갖는가? 그것은 하나의 세상만 존재하는 것이 아니라 무수한 세상이 존재하며 그 세상들은 개별적 전치가 가능하며 아울러 혼용과 왜곡 및 새로운 시간대와 공간대를 조성해내며 인간들을 대치시킬 수 있다는 점을 의미한다.[13] 오늘날 예술에 있어 디지털 미디어가 제공하는 가상의 세계는 인터렉티브한 상호작용으로 우리의 감각과 지각을 확대하여 새로운 예술형식의 세계를 펼치고 있다. 새로운 테크놀러지의 기술발전에 힘입은 미디어아트는 관객의 오감영역을 확대하여 신체의 적극적인 참여를 유도하고 있으며 탈중심화된 시공간에 있어 새로운 차원의 예술적 경험을 제공하고 있다.

13) 이영훈, 뉴미디어아트와 시간, 도서출판 재원, p. 66

디지털 시공간을 유영하는 시뮬라크르된 디지털 이미지는 물리적 공간과 디지털 가상공간의 경계면에서 예술과 과학, 물질세계와 가상공간, 인간과 시스템이라는 서로 상반되는 체계들을 상호 연결함에 따라 서로 다른 층위의 시간과 공간으로의 이동을 확대하여 다양한 차원의 탈중심화된 시공간 세계를 체험하게 한다. 미디어아트에서 제공하는 새로운 차원의 가상적 시공간은 관객을 현실의 시공간으로부터 유리하여 인간의 관념이나 생각을 다양한 방법으로 재구성함으로써 기존의 물질 세계에서 경험하였던 절대적, 일원적인 시공간의 개념을 확대하여 상대성, 복수성, 다양성의 탈중심화된 개념으로 확장시킨다.

3-4. 신체의 파편화와 탈기관화

오늘날 미디어아트에 있어 인간의 신체는 가상세계와 물질 세계 사이를 연결하는 매개체로 작용하며 신체의 여러 기관을 통해 인간의 관념이나 생각을 디지털인터페이에 체현하기에 이르렀다. 디지털공간을 유영하는 관객의 신체는 물리적 공간과 디지털 가상공간의 경계면에서 인간과 시스템을 매개하는 역할을 하며 예술과 과학, 물질세계와 가상공간, 인간과 시스템이라는 서로 상반되는 체계들을 상호 교류함에 따라 서로 다른 층위를 연결하여 새로운 소통의 가능성을 열어주고 있다.

이에 인간의 신체는 단순히 인터페이스를 제어하는 사용 객체로써 뿐만 아니라 가상의 공간과 물리적 환경을 이어주는 인터페이스의 일부로서 작용하기도 한다. 물리적 공간에서 디지털가상공간으로 파편화된 신체기관은 디지털인터페이스 내에 매립되어 디지털공간을 유영하기도 하며 가상 세계의 새로운 주체로 작용하고 있다. 미디어아트는 관객의 신체를 적극적으로 예술작품에 개입시킴으로써 신체와 작품과의 관계에 새로운 질서를 확립한다. 디지털인터페이스와 융합된 관객의 새로운 테크놀러지 기술과 더불어 물리적 세계에 존재하는 자신의 신체로부터 탈기관화되어 새로운 디지털 공간에 자리잡는다. 이렇듯 미디어아트에 있어 예술의 도구로 사용된 파편화된 인간의 신체는 인간의 내면적 소통을 위한 또 다른 방식의 언어로서 관객의 탈중심화된 사고와 관념, 생각을 표출한다.

이러한 결과는 오늘날 발전하는 디지털 인터페이스 기술이 가상공간 안에 인간의 신체를 끌어들임으로써 중심화된 인간의 관념과 사고에 커다란 영향을 미치게 된다. 신체는 우리가 살고 있는 시공간 속에서 우리를 존재하게 하는 가장 근원적이면서도 물

리적 근거로서 우리가 세계와 직접적으로 부딪히게 되는 경계면에서 세계와 끊임없이 상호작용하고 그 결과 세계를 인식하며 자아개념을 형성할 수 있게 하기 때문이다. 즉, 예술의 도구로 개입되는 관객의 물리적 신체가 디지털기술의 힘으로 디지털 공간을 유영하는 디지털 신체로 파편화되고 탈기관화됨으로써 원본으로써의 물리적인 신체와 복제된 디지털 신체 사이에 자연스러운 분리가 발생되며, 이로써 관객의 사고는 세계에 대하여 새로운 인식을 경험하며 자아에 대한 개념 또한 새로이 정립되게 된다.

따라서 오늘날 미디어아트에 사용된 파편화된 관객의 신체는 물리적 세계와 가상의 세계 사이에서 탈기관화 함으로써 예술과 기술을 연결하는 연결매체로서 가상과 실제, 인간과 디지털환경, 예술과 기술이라는 다양한 층위에 대한 문제를 제기하는 도구로 작용하는 것을 발견할 수 있다.

4. 미디어아트의 탈중심화 사례분석

4-1. 카미유 우터백(Camille Utterback)[14]

[그림 4] 카미유 우터벡의 <Text Rain>은 관객의 참여로 인해 비로소 작품이 완성된다. 이 작품은 예술 작품이 캔버스라고 하는 기존의 고정된 프레임을 벗어나 관객이 함께 참여하여 작품과 하나가 되어 즐길 수 있도록 구성되었다. 글자는 화면 위에서 아래로 떨어지면서 빗줄기의 모습을 시뮬라크르하고 있다. 떨어지는 빗줄기처럼 개개의 텍스트들은 관객의 몸에 닿으면 마치 빗방울이 몸 위에 닿아 튀어오르는 것 처럼 인터렉션되어 물방울의 움직임과 터지는 모습을 시뮬라크르하고 있다. 이 작품은 작품과 관객이 인터렉션을 주고받으며 교감을 이루도록 설계되어 있으며 작품은 내부적인 고정된 스토리로 진행되는 것이 아니라 관객의 참여에 따라 작품의 서사가 임의적으로 변화되도록 짜여져있다.

카미유우터백은 떨어지는 글자와 관객과의 움직임의 관계를 통해 시뮤라크르된 디지털 이미지와 인간의 제스쳐 사이에 생겨나는 일종의 춤을 유도하고 있는 것이다. 작품을 처음 접하면서 관객은 자신이 작품과 어떻게 교감하는지 실험하며 어느새 자신의 움직임을 스스로 만들어가면서 작품을 구성해나간다. 카미유우터백의 작품은 단순히 작가의 의도를 충실히 전달하는데 머무르지 않고 시시때때로 끊임없이 움직이는 관객의 동선과 그것의 흔적으로 인해 새로운 의미를 만들어나가는데 주목하며, 이것은 캔버스에서 관찰되는 작품의 세계와 관객이 실제 존재하는 물질세계간의 교류를 통하여 관객으로 하여금 복제된 관객의 주체를 통해 새로운 예술적 의미를 생산하도록 유도하는 것이다. 관객은 탈중심화된 시공간속에서 탈기관화된 신체를 통해 새로운 시각적 경험을 체험한다.

이렇듯 카미유우터백은 관객이라는 주체와 작품이라는 대상(타자)과의 절대적인 관계에 있어 그 경계를 허무는 작업으로 시작된다. 보는 주체로서 중심에 있던 관객의 절대적 위치는 소멸되어 작품에 깊이 개입되어 작품의 일부를 구성하는 매체이자 그것을 다시 감상하는 타자로서 존재하게 된다. 이에 작가가 처음부터 의도하였던 작품의 서사는 관객의 참여에 의해 새로이 구성되는 서사를 예상한 것이다. 이에 관객의 몸은 단순히 자신의 몸 안에 머무르지 않고 작품 속으로 투영됨으로써 주체와 타자사이의 경계를 허물며, 관객의 몸은 자신이 존재하고 있는 물질적 공간에서 새로운 작품공간 속으로 탈영토화하게 된다. 작품의 영역 또한 고유의 프레임 영역을 벗어나서 그것을 감상하는 관객의 물질공간까지 흡수하며 공간을 더욱 확장된다.

[그림4] 카미유 우터백<Text Rain>

4-2. 게리 힐(Gary Hill)[15]

힐의 작품에서 신체는 여러 부분으로 나뉘어 시뮬라크르되는데 이미지의 인위적 구성으로 몸의 실체감은 사라진다. 이러한 신체의 부재와 현존의 공존은 자아와 세계 사이의 관계를 말해주는 것으로 힐 작품의 특징적 양상이다. 그는 현대사회에서 소외된 인간의 의식과 인간 삶의 우연적인 형태를 고찰함으로써 언어와 신체를 주요 테마로 삼고 더불어 시간에 대한

14) http://www.camilleutterback.com/
뉴욕에서 활동하고 있는 인터렉티브 인스톨레이션 아티스트.

15) 게리 힐은 미국의 비디오 아티스트로 원래는 조각가였으나 1970년대 초에 비디오 아트로 전향하였다. 언어와 신체를 주요 테마로 삼아 작업하고 있으며, 영상과 설치미술로 1997년 베니스 비엔날레 대상을 받기도 했다.

끊임없는 질문을 던진다.[16]

핸 하르트(John C. Hanhardt)는 게리 힐의 작업에서 가장 중심을 주고 있는 부분을 언어와 영상이미지를 연결하는데 있어 어떤 타협점을 찾는 것이라고 보았다. [17]

힐의 작업은 우리가 인식하는 이미지들 사이에 있는 본질적인 관계를 언어로 드러내며, 동시에 테크놀로지들을 사용하여 그것을 틀 안에서 제거해버리는 아이러니를 보여주고 있다.

[그림5] 게리 힐<I Believe It Is an Image in Light of the Other>[18]

게리 힐은 테크놀로지와 언어 의미 간의 긴장공간을 생성하고 주체와 객체, 신체와 기술, 말과 이미지간의 전통적인 경계를 없애버린다.

[그림 5]에서 게리 힐은 전시장에 아무 것도 씌여 있지 않은 책을 펼쳐놓고 그 위에 텍스트와 몸, 사물의 이미지를 투사하였다. 천장에 매달린 일곱 개의 원통형 튜브에는 모니터가 내장되어 있어 새어나오는 빛, 즉 이미지가 실제 공간의 실제 사물 위에 투사된다. 그리하여 가상의 이미지가 거주하는 가상공간과 사물이 놓여있는 실제 공간이 공존하는 관계가 형성되는 것이다. 가상의 이미지는 실제 사물에 투사되면서 조각적인 실체가 되며, 아무 것도 씌여지지 않은 책은 이미지가 존재할 수 있는 스크린으로서의 기능을 수행한다. 의미가 달린 탈각된 실제 사물이 이미지로서 작용할 때 가상의 이미지는 실재보다 더욱 실재와 같은 위력을 발생한다. [19]

[그림 6]에서 게리 힐은 초기 설치작품 <십자가(1985)>에서 다섯 개의 소형 카메라를 팔, 다리, 머리 등 신체 기관에 부착하고 바다로 나가는 여정을 녹화하였다. 이 작품의 제한적 모니터에 나타나는 풍경은 각기 장착된 카메라의 위치에서 바라본 편재된 풍경들이며 이는 비디오 테크놀러지를 이용하여 인간의 눈을 확장하여 주체와 대상간의 획일화된 시각성에 변화와 일탈을 시도하고 있다.

게리 힐의 작품에 나타나는 특성은 주체와 타자, 신체와 테크놀로지, 언어와 이미지 등 상대적이고 이질적인 요소들의 경계를 흐리게 하고 있으며 이들 간의 상호텍스트적인 개념을 확대시키고 있음을 발견할 수 있다.

[그림6] 게리 힐<십자가>

게리 힐의 작품은 관람자의 지각작용이 작품을 완성시키는 필수적인 요소로 작용함으로써 관람자가 실재의 양상을 체험할 수 있도록 하며 관람자로 하여금 주체에 대한 인식을 새롭게 한다. 즉 주체와 관람자 사이의 유연한 상호작용으로 인해 제한된 작업공간에서 주체와 타자가 서로 융합하거나 분리되는 경험을 가능하게 한다. 게리 힐은 인간의 신체를 디지털 시스템으로 코드화하여 테크놀로지와의 융합을 시도한다. 그는 극도의 클로즈업을 통해 인체의 파편을 부각함으로써 낯선 인간의 신체를 드러내고 이에 주체를 물리적 신체기관으로부터 분리함으로써 물질세계로부터 탈영토화하고 작품 안에 새로이 재영토화하는 작업을 시도한다.

그의 작업 안에서 언어와 이미지는 공존하며 서로가 병합하거나 배타적으로 작동하기도 한다. 그는 신체와 테크놀러지를 결합하여 인간의 피부와 스크린의 전자표면 사이의 상호교환가능성을 성립하여 인간과 기계사이의 긴장을 유발한다. 이와 같이 게리 힐은 몸을 테크놀러지와 결합하여 인간의 신체를 파편화함으로써 전자시스템에 의해 인간의 신체에 변형을 가하여 새로운 시뮬라크르 이미지를 생산한다. 이는 우리의 신체가 현실세계에 존재하는 실물로서의 절대적 실재가 아니라 인간의 재현에 의해 만들어진 새로운 의미를 생산하는 시뮬라크르된 이미지라는 것을 강조하는 것이다.

게리 힐은 비디오 테크놀러지를 이용하여 인간의 눈을 확장하여 주체와 대상간의 획일화된 시각

16) 네이버 백과사전 http://100.naver.com
17) John C. Hanhardt, "Between Language and Moving Image : The Art of Gary Hill", Robert C. Morgan(ed), p.114
18) http://www.djdesign.com/artists/ghstills1.html
19) Holger Broeker, Gary Hill: Selected Woker + catalogue raisonné, Dumont, 2002, pp. 157'159. 재인용

성에 변화와 일탈을 시도하였다. 게리힐의 작품은 미디어아트의 새로운 테크놀러지를 이용하여 인간의 새로운 감각의 확장을 가져왔으며 주체와 대상간에 탈중심화된 새로운 질서를 확립하고 있다.

4. 결론

본 논문을 통하여 연구문제에서 제기한 3가지 문제제기를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 오늘날 시각예술에 있어서 시뮬라크르의 의미는 플라톤의 미메시스 관점에서 바라본 원본의 재현에 충실한 단순한 '모방', 원본의 아우라로부터 벗어난 '가짜'의 '복제'에 있다고 보는 관점보다는 자기동일성이 없는 복제의 시뮬라크르라는 새로운 개념으로 복귀하며 이는 독자적 가치를 지니는 개념으로 인식되기에 이른다.

둘째, 그러한 시뮬라크르 이미지는 조화로운 질서에 탈중심화, 차이, 혼성을 야기시킨다. 탈 중심화의 핵심내용은 중심을 벗어남으로 인해 인간 주체의 탈중심화와 소외된 타자를 재인식하는 타자성, 상호관계와 상호작용 등의 상호텍스트성을 통해 다원적이며 상대적 사유를 추구하는 데에 있다. 이는 절대적인 주체를 해체하고 기존의 가치에 의해 소외되었던 타자의 가치를 인정하며 다양성, 상대성, 복수성과 다중성을 추구하는 열린 사고방식의 특징을 갖는다.

셋째, 이러한 탈중심화의 특성은 카미유우터백과 게리 힐의 미디어아트 작품을 통해서도 분명히 드러나는 것으로 나타났다. 두 작품을 통해 드러나는 탈중심화의 특징은 다음과 같이 결론을 내릴 수 있다.

1. 탈주체성과 타자성 :
중심의 해체는 주체없는 주체, 가변적인 주체를 생성한다. 관객과 작품 사이에 '나'와 '너'라는 관계가 해체되며 주체는 의미화 작용의 산물로 기능한다.

2. 탈공간성, 탈경계성, :
작품의 공간은 사각 프레임 밖의 물질계를 포함하며 작품의 공간과 감상하는 물질계의 공간사이에 탈경계화가 이루어진다.

3. 파편화된 신체와 탈영토화 :
관객의 몸이 미디어에 반응하여 작품의 일부를 구성하며 물질적인 인간의 신체는 파편화되고 디지털 공간으로 탈영토화한다. 관객은 작품의 영역 안으로 들어가 작품의 일부가 되고 탈영토화한 신체는 디지털 공간에 재영토화한다.

4. 상호텍스트성 :
인터렉티브 미디어아트는 텍스트들과 이미지, 소리와 빛, 그리고 작품과 관객과의 교감에 따라 텍스트의 문맥이 달라지며 관객의 참여에 의해 완성되는 상호텍스트적 특징이 있다.

결론적으로 미디어아트를 통해 살펴본 오늘날의 시뮬라크르 이미지는 인간과 테크놀러지가 융합하여 작품과 관객, 인간과 기계시스템, 가상세계와 물질세계간의 경계를 허물고 경직된 틀에서 벗어나 다양한 시각세계를 구현하는 탈중심화의 특징을 드러내는 것으로 나타났다.

참고문헌

- 김성곤(1988), '탈구조주의의 이해', 민음사
- 박미연(2003), 게리 힐(Gary Hill)의 비디오아트에 나타난 상호텍스트성, 이화여자대학교 대학원.
- 이영훈(2004), 뉴미디어아트와 시간, 도서출판 재원, p. 66
- 원용진(1996), 대중문화의 패러다임, 한나래, pp.247-267.
- 정세희(2008), 현대 패션에 나타난 탈중심화 현상에 관한 연구, 숙명여자대학교 박사학위논문, p.9
- 정주은(2006), 게리 힐 비디오아트에 나타난 언어와 이미지의 의미작용: 상호텍스트성을 중심으로, 홍익대학교 대학원.
- 홍희선, 이미지차용에서의 시뮬라크르 역할 연구, 홍익대학교 석사논문, 2006.
- Madan Sarup(1993), An Introductory Guide to Post-Strucuralism and Postmodernism, Prentice Hall UK
- Jean-Francnois Lyotard(1986), Das Postmoderne Wissen: Ein Bericht, Graz/ Wien, p.16
- John C. Hanhardt, "Between Language and Moving Image : The Art of Gary Hill", Robert C. Morgan(ed), p. 114.
- Holger Broeker(2002), Gary Hill: Selected Woker + catalogue raisonné, Dumont, 157'159.
- Werner Jung, Von der Mimesis zur Simulation, Eine Einführung in die Geschichte der Ästhetik, Junius Verlag GmbH, Hamburg, Germany, 1995.
- 두산백과, http://www.encyber.com
- 네이버 백과사전 http://100.naver.com
- http://www.camilleutterback.com/
- http://www.djdesign.com/artists/ghstills1.html