

목차

1. 실재와 가상: 시뮬라크르의 개념을 중심으로 / 3
 2. 모든 것이 시뮬라크르인 시대 / 5
 3. 가상, 실재, 현실 / 7
 4. 가상화된 신체의 사례 / 10
 5. 가상현실: 베르그송과 들뢰즈의 철학을 중심으로 / 13
 6. 가상 개념 - 헤겔과 들뢰즈를 중심으로 - 발제문 / 16
- 더하는 글. 가상 전시 공간에 대하여 / 20

실재와 가상: 시뮬라크르의 개념을 중심으로

『시뮬라시옹』 pp. 9-42 발제문

21 박예빈

1. 서론
2. 본론
 - 1) 실재의 살해
 - 2) 시뮬라시옹의 사회
3. 결론

참고문헌

1. 서론

본 글은 장 보드리야르의 『시뮬라시옹』의 ‘시뮬라크르들의 자전’ 중 ‘파생실재와 상상’ 부분까지 해당하는 발제문이다. 보드리야르는 원본 없는 이미지가 만연하는 사회의 모습을 ‘시뮬라크르’ 개념과 그 동사형인 ‘시뮬라시옹’을 통해 진단 내린다. 본 발제문에서는 보드리야르의 ‘시뮬라크르’ 개념과 ‘시뮬라시옹’ 작용의 설명을 살펴보는 것을 목적으로 한다.

2. 본론

1) 실재의 살해

보드리야르에게 있어 ‘시뮬라크르(simulacres)’는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어놓은 인공물을 말하는 것이다.¹⁾ ‘시뮬라시옹(simulation)’은 시뮬라크르의 동사형을 뜻한다. 시뮬라크르는 단순히 흉내내기, 모방(imitation)과는 다르다. 그것들은 원본을 필요로 한다. 또한 시뮬라크르는 위장(dissimulation)과도 다르다. 위장은 시뮬라크르와 완전히 반대의 의미로, 실제로 존재하는 것을 존재하지 않는 것처럼 감추는 행위이다. 시뮬라크르는 원본 없는 이미지이다. 시뮬라시옹은 ‘파생실재(hyperréel)’를 모델들을 가지고 산출하는 작업이라 할 수 있다.²⁾ 파생실재에는 원본도 사실성도 없다.³⁾ ‘실

1) 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환(역), 민음사, 2001, p. 9.

재'라는 단어가 활용되었으나 온전한 실재의 의미로 생각하여서는 안된다. 파생실재는 실재의 역할을 빼앗고, 실재를 넘어선다. 현실 위에 있는 가상이다. 파생실재는 실재를 살해했고, 실재 이상으로 우리의 곁에 존재하고 있다.

2) 시뮬라시옹의 사회

시뮬라시옹의 사회에서, 더 이상 실재는 중요치 않다. 실재는 존재하지 않게 되었다. 이미지가 실재를 앞서게 되었다. 사회는 이미지를 소비한다. 시뮬라크르들이 자전하며 사회를 채운다. 이미 사회는 시뮬라시옹의 작용이 일어났다. 우리가 실재라고 믿는 것들은 실재가 아니며, 그러한 가상성을 숨기기 위해 파생실재가 활용된다. 여기서 보드리야르는 미국의 디즈니랜드를 하나의 예시로 든다. 디즈니랜드에는 온갖 환상들과 유희, 시뮬라크르들이 가득한 곳이다.⁴⁾ 이를 가상세계라고도 이해할 수 있다. 원본이라는 것이 없이 만들어진 가상 세계인 디즈니랜드는, 미국이라는 거대한 디즈니랜드를 잊게 한다. 미국 자체가 실재가 아니며 그 역시 파생실재와 시뮬라시옹의 질서에 속하게 된다는 것이다.⁵⁾ 디즈니랜드는 실재라 알고 있었던 것(미국)을, 사실은 실재가 아님을 감춘다.

3. 결론

보드리야르의 관점에서, 우리 사회에서 실재보다는 '가상성' 자체가 더 중요해졌다. 시뮬라크르가 끝없이 자전하는 사회는 시뮬라시옹의 사회이다. 실재보다 이미지를 소비하는 사회는, 보드리야르의 시뮬라크르와 시뮬라시옹 개념은 우리 사회에 대해 다소 비판적인 해석을 내놓을 가능성도 있다. 하지만 그보다 가상성이 가진 지대한 힘에 주목해 보자면, 실제로 존재하지 않는 것이 우리에게 미치는 영향력을 생각해 볼 수 있다. 가상으로 만들어진 것은, 정말 존재하지 않는다고 말할 수 있는가? 보드리야르의 글은 사회에 만연하는 이미지와 그 실재성을 고찰하고, 가상성의 힘에 대한 논의점을 남긴다.

참고문헌

장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환(역), 민음사, 2001.

2) 앞 책, p. 12.

3) 같은 곳, p. 12.

4) 앞 책, p. 39.

5) 앞 책, p. 40.

모든 것이 시뮬라크르인 시대

『시뮬라시옹』 pp. 43-90 발제문

21 박민지

1. 들어가며
2. 스캔들화된 워터게이트 사건
3. 라우드 가 사건
4. 나가며

참고문헌

1. 들어가며

본고는 장 보드리야르의 『시뮬라시옹』 중 ‘시뮬라크르들의 자전’ 일부인 pp. 43-90 부분의 발제문이다. 보드리야르는 실재하는 원본의 복제가 아닌, 원본 없는 이미지, 실재보다 더 실재적인 기호 ‘시뮬라크르’에 대해 논설하며 기존의 기호론에서 벗어난 주장을 펼쳤다. 본 발제문에서는 보드리야르가 논설하는 실재를 넘어 존재하는 가상, ‘시뮬라크르’ 개념이 우리 사회에서 작용하는 방식을 분석하고자 한다.

2. 스캔들화된 워터게이트 사건

‘워터게이트’ 사건은 시뮬라크르가 사회에 표상되는 대표적 사례 중 하나로, 보드리야르의 시뮬라크르 이론이 어떻게 정치와 권력의 세계에 적용되는지 드러내는 사건이다. 보드리야르는 분명히 실재하는 사건인 워터게이트 사건은 ‘스캔들’로 치부된 채 시뮬라크르로 잔존하게 되었다고 주장한다. 이는 부패한 정치계의 존재가 닉슨 대통령 개인의 스캔들로 인식됨으로써 언제나 실재하고 있는 정치계의 부패를 은폐하는, 디즈니랜드와 유사한 ‘하이퍼리얼’이 구현된 것으로 파악할 수 있다.

3. 라우드 가 사건

1971년 촬영된 한 다큐멘터리는 ‘라우드 가’의 일상을, 대본과 각본 없이 약 300시간

에 걸쳐 고스란히 담아냈다. 하지만 이는 결코 실재가 아니다. 시청자는 분명히 실재처럼 보이지만 실재가 아닌 것을 마주하게 된다. 또한 TV를 관찰하는 입장임과 동시에 TV의 제작자로부터 반응을 관찰당하는 피관찰자의 입장에 놓이게 된다. 이는 디즈니랜드와 유사하게 ‘저지 전략’이 사용된 사례로 파악할 수 있다. 파생 실재를 마주하는 관찰자가, 파생 실재가 실재와 다름을 인식하지 못하도록 저지하는 것이다.

4. 나가며

본 발제문은 ‘시물라시옹의 자전’ 중 워터게이트 사건과 라우드 가 사건 등 정치, 사회와 연관된 시물라크르의 특성을 살펴보았다. 실재보다 더 실재같은 방식으로, 실재를 덮은 채 존재하는 시물라크르. 미디어가 범람하는 현대사회는 보드리야르가 본 저서를 작성하던 시기보다 더욱 가상과 밀접해져 있다. 보드리야르의 주장대로 ‘시물라크르 하기’가 보편화된 사회, 즉 시물라시옹의 시대에서, 부수는 게 불가능한 이 시스템을 우리는 어떻게 인식해야 할까. 이렇듯, ‘시물라시옹’은 현대에도 여전히 유효한 논의를 남겼다는 점에서 의의가 있다.

참고문헌

장 보드리야르, 『시물라시옹』, 하태환(역), 민음사, 2001.

가상, 실재, 현실

피에르 레비, 『디지털 시대의 가상현실』 pp. 19-34 발제문

21 박예빈

1. 서론
2. 본론
 - 1) 가상의 대립: 현실
 - 2) 가상화
3. 결론

참고문헌

1. 서론

본 글은 피에르 레비의 『디지털 시대의 가상현실』중 pp. 19~34에 해당하는 ‘가상화란 무엇인가’에 대한 발제문이다. 레비는 ‘가상’을 잠재성으로 파악하고, 그에 대해 긍정적인 입장을 견지하는 태도를 보인다. 본 발제문에서는 레비가 설명하는 ‘가상’의 개념과 ‘현실’ 및 ‘실재’, ‘가능’에 대해 알아보고 가상화의 모습들을 살펴보고자 한다.

2. 본론

1) 가상의 대립: 현실

레비는 가상과 대립하는 개념을 실재가 아니라 현실이라고 하였다. 가상과 현실에는 존재하는 방식의 차이가 있을 뿐이다. 가상은 ‘앞으로 받게 됨’, 실재는 ‘지금 가지고 있음’의 개념과 통한다. 가상은 문제의 복합체이며, 경향이나 힘이 응집된 핵심과도 같으며 이는 현실화를 추구한다. 레비는 나무의 씨앗을 하나의 예시로 들었다. 씨앗의 문제는 무엇일까? 나무를 자라게 하는 것이다. 그것만의 씨앗의 유일한 문제는 아니지만, 아무튼 그렇다. 씨앗은 나무가 어떻게 자라게 될지 정확히 알고 있지는 않다. 그렇게 자신에게 주어진 환경 속에서 나무를 생산해낸다. 그런 식으로 실체는 가상성을 품고, 가상성은 실체를 구성하는 것이다.

레비는 가상과 기능의 구분도 언급한다. 기능은 존재의 결여를 제외하고는 실재와 같은 것이라 보았기에 기능은 실재와 닮아있다고 한다. 그리고, 현실은 가상과 닮지 않았으며 현실은 가상에 응답하는 것이라 말한다.

2) 가상화

실현과 현실화는 다르다. 실현은 미리 정해져 있는 기능이 발현된 것이고, 현실화는 문제에 대한 해결책이 만들어진 것이다. 그런 맥락과 역학적 의미에서, 가상화는 현실화와 반대로 움직인다. 가상화는 현실에서 가상으로 향한다. 이것을 현실감을 잃었다기보다는 정체성이 변한 것이라고 할 수 있다. 레비는 가상화에 대한 예시를 기업으로 든다. 구시대의 조직에서는 정해진 자리와 업무 일과에 따른다. 그러나 가상 기업에서는 집단적으로 원격 업무를 이용하고, 물리적으로 존재시키지 않고 그 대신 전사 의사 소통망에 직원들을 참여시킨다. 업무의 공간과 시간을 고정하기보다는 계속하여 맞이하는 문제들에 맞추어 나간다. 이어서 레비는 현실화는 하나의 문제점에서 하나의 해결책으로, 가상화는 주어진 해결책에서 문제점으로 이행한다고 밝혔다.

가상은 '여기에 없음'이다. 기업의 예시를 이어나가보자면, 가상 기업은 구체적으로 위치가 불가능하며 구성원들 역시 흩어져 있다. 그들에게 있어 지리적 중요성은 줄어들었다. 탈지역화된 하이퍼텍스트가 사이버스페이스에 편재하여 다양한 것을 생산한다. 가상 공동체로 확장하여 생각해볼 수도 있다. 안정적인 장소 없이 구성원들은 존재한다. 레비는 가상화가 유목민적 문화를 재창조해낸다고 하였는데, 옛 문명으로 돌아간다는 맥락이 아니라 최소화의 관성과 함께 이루어지는 사회적 상호 작용으로 관계가 이루어진다는 점에서 그러하다는 뜻이다.

또한 레비는 가상화가 상상이라고만 보지는 않았다. 왜냐하면 가상화는 결과가 있기 때문이다. 통화할 때를 생각해보자. 어딘지는 모르지만, 통화를 하면 의사소통이 이루어진다. 시공간이라는 현실적인 제약을 우연적인 변수로 만드는 것은, 가상화에 속한다. 그리고 가상화의 또 다른 특성 중 하나는 '뫼비우스 효과'이다. 내부에서 외부로, 외부에서 내부로 통행한다. 다시금 기업의 가상화 사례를 떠올려보자. 일반 기업의 직원은 자신의 사적 공간에서 기업이라는 공적 공간으로 이동하지만, 가상 기업의 직원은 자신의 사적 공간을 공적 공간으로 변형시키기도, 아니면 그 반대가 되기도 한다. 장소와 시간이 섞이고, 경계가 없어진다. 명료함이 사라진다. 그렇기에 가상화라는 것은 고전적인 정의의 문제를 재고하게끔 한다.

3. 결론

레비는 가상을 미리 정해져 있는 것이 아닌, 문제를 잉태하고 있는 복합체로 설명하였다. 가상을 잠재성을 가진 것으로 보았고, 이는 해결책을 촉구하는 역동적인 특성을 지니고 있다. 가상이 시공간을 제약을 벗어나게 하고 허구로 보지 않는 레비의 주장은 가상과 현실의 관계, 그리고 그 경계성에 대해 생각해보게 한다.

참고문헌

피에르 레비, 『디지털 시대의 가상 현실』, 전재연(역), 궁리, 2002.

가상화된 신체의 사례

피에르 레비, 『디지털 시대의 가상현실』 pp. 37-47 발제문

21 박민지

1. 들어가며
2. 신체의 가상화 양상
3. 나가며

참고문헌

1. 들어가며

본고는 피에르 레비의 『디지털 시대의 가상현실』 중 2장 ‘신체의 가상화’에 대한 발제문이다. 레비는 본 저서의 2장에서 기술 발전에 의해 신체가 가상화되는 범주를 크게 7가지로 분류하였고, 각각의 범주에 속하는 사례를 여럿 제시하며 신체의 가상화 양상을 분석했다. 본고에서는 레비가 분석한 7가지 범주를 파악하고, 신체의 가상화가 현대사회에서 표상되는 방식을 살펴보고자 한다.

2. 신체의 가상화 양상

레비는 '재건, 지각 작용, 투영, 내부와 외부, 초신체, 강화, 신격화'라는 7가지 키워드로 신체의 가상화 양상을 분석하였다.

2-1. 재건

먼저 '재건'은 여러 의학 기술, 다시 말해 '외재성'에 의해 신체가 구축/개량되는 것을 말한다. 여기서 신체는 같은 인간 종 이상의 것들, 이를테면 기계 등에 의해 재건되고, 이는 인간이 인간이라는 개별 종보다 광대한 '가상의 생물학적 연극체'의 개인으로써 존재하게 되는 결과를 낳는다. 레비는 이를 인류의 새로운 자기 창조 과정으로 인식하였다.

2-2. 지각 작용과 투영

다음으로 레비는 인간이 전화, TV 등으로 가상화된 감각을 통해 다양한 시공간에서 타인의 감정을 '지각'할 수 있게 됨으로써 보다 다양한 지각의 통합이 가능해졌다고 주장한다. 또한 이 지각이라는 행위는 '세계에 이미지와 행위를 투영'하는 것인데, 레비는 이러한 이미지의 투영을 원격 통신 기술과 연관지어 파악하고자 한다. 기술 발전에 따라 인류는 전화를 통해 '나'와 '나의 음성'을 분리하여 전달할 수 있게 되었는데, 이 원격 통신 기술은 음성을 단순히 재현하는 것이 아닌 음성을 전달하는 행위이다. 이는 가상현실에 존재하는 개인의 아바타, '복제 인간'에게도 동일하게 적용되는 것으로, 가상세계에 존재하는 것들에 직접적으로 영향을 미칠 수 있다는 점에서 그러하다.

2-3. 내부와 외부

신체를 절단하지 않고도 신체 내부를 지각 가능하게 만드는 X선과 같은 기술은 신체의 표면을 가상화한다. 이러한 기술을 통해 신체 모형은 가상에서 재구성되며, 이러한 기술 장비들은 자아와 외부 사이의 막인 '피부'의 일종이 된다.

2-4. 초신체

인간 조직의 이식은 삶과 죽음은 물론, 생물과 비생물을 뛰어넘어 가능한 것이다. 혈액을 비롯한 인간의 일부는 특수은행에 저장 및 보관되어 탈지역화된 상태로 분산된 곳에 공유된다. 이러한 집단의 신체, 즉 공동의 육신은 결국 개인에게 돌아가는 것을 목적으로 하는데, 레비는 이 의학적 조직망에 속한 개인들은 가상으로 이어진 상태로 보았다.

2-5. 강화

레비에게 있어 신체를 강화하고, 운동 경기의 기록을 단축하려는 노력은 인간이 인간 종 이상으로 '변신'하고자 하는 움직임이다. 특히 패러글라이딩 등을 통해 구현되는 추락과 서핑 등을 통해 구현되는 활강은, '개별적 인공물'인 장비에 의해 신체를 강화하여 탈지역화에 이르게 되는 행위이다.

2-6. 신격화

인간은 신체 자신으로부터의 탈출을 감행함으로써 새로운 속도와 새로운 공간을 획득하게 되었다. 이는 신체 자신을 가상화함으로써 가능해진 것으로, 레비는 신체의 가상화를 비실체화 혹은 육신으로부터의 이탈이나 소외를 불러오는 것이 아닌, '인간의 재발명'에

가까운 것으로 인식한다. 다만 전자와 후자의 경계가 다소 불분명함을 인정하며 이 경계는 개인과 사회에 의해 계속해서 추정 및 평가되어야 한다고 논설한다.

3. 나가며

레비는 현대사회에서 신체가 가상화되는 여러 양상을 분석하였다. 이는 기술이 점차 발전하는 세계에서 우리의 신체가 존재하는 방식이 어떻게 변화해가는지 살펴보았다는 점에서 가치가 있다. 다만 이러한 레비의 논의는 실재하는 현실에서 인간의 신체가 확장되는 방식에 집중하였는데, 이를 보다 확장하여 온라인 공간인 ‘웹’ 안에서는 인간과 인간 신체가 어떠한 방식으로 존재할 수 있는지에 대해서도 살펴보면 좋을 것 같다.

참고문헌

피에르 레비, 『디지털 시대의 가상현실』, 전재연(역), 궁리, 2002.

1. 서론
2. 본론
 - 1) 베르그송과 들뢰즈의 ‘이마쥬’
 - 2) 가상현실의 반투명성과 신체의 경험
3. 결론

참고문헌

1. 서론

본 글은 김성호(이하 저자)의 「베르그송, 들뢰즈의 철학에 내재한 가상현실」에 대한 발제문이다. 저자는 디지털 테크놀로지를 기반으로 하는 ‘가상현실’을 베르그송과 들뢰즈의 철학을 바탕으로 하여 이해한다. 본 고에서는 베르그송과 들뢰즈의 ‘이마쥬’ 개념을 살펴본 후, 저자가 가상현실과 연결시키는 설명을 살펴보는 것을 목적으로 한다.

2. 본론

1) 베르그송과 들뢰즈의 ‘이마쥬’

베르그송은 ‘이마쥬’를 사물과 표상 사이의 중간에 위치한 존재라고 정의내렸다. 또한, 관념론자들과 실재론자들의 입장을 타협시키기 위해 이마쥬를 존재론적 입장에서 파악하였다. 따라서 베르그송은 이마쥬를 물질로써 존재시켰고, 이 세상에 현상하는 모든 물질이라 보았다. 그렇기에 세상은 이마쥬들의 총체이다. 이러한 이마쥬는 잠재적인 기억에서 현실화되고, 우리들의 지각으로 인해 현실화된다. 그러지 못한 기억들은 가능태로 존재할 뿐이라고 파악하였다. 하지만 현실화되지 못했을 뿐, 이것들은 이미 실재이다. 베르그송은 ‘잠재적 실재’로써 지각으로 촉발되지 않은 기억들을 바라보았다. 동시에 지각과 기억은 공존한다. 저자는 이 잠재적 기억을 ‘가상현실’로, ‘가상현실 체험’이라는 지각이 현실화의 과정이라 언급하였다. 같은 맥락에서 ‘가상현실’이 허구가 아니라 실재라는 점까지도 도달할 수

있다.

들뢰즈는 베르그송의 논의를 받아 발전시켜 나갔다. 들뢰즈는 잠재적인 것이 실재적인 것이 아니라 현실적인 것에만 대립된다고 명확히 언급하였다. (이는 레비의 입장과도 일맥상통한다.) 베르그송은 이마주를 잠재적 기억에서 현실화된 것이라고 하였는데, 이 견해와 함께 들뢰즈는 이마주를 시뮬라크르로 재정의하였다. 플라톤이 이마주 중에서 가장 하급으로 평가한 시뮬라크르를 들뢰즈는 긍정적인 것으로 평가하였다. 이데아와의 유사성을 보장할 수 없는 시뮬라크르가, 그 어떤 것도 원형이, 그 어떤 것도 복제물이 될 수 없는 시뮬라크르의 특성을 긍정적 잠재력으로 부상시킨 것이다. 들뢰즈는 시뮬라크르가 원본의 위상을 뺀 것이 아니라 차이를 생성하는 것을 본성이라 보았다. 들뢰즈에게 있어 시뮬라크르는 무한한 가능성을 가지고 있고, 생성, 발생의 힘을 가진 운동하는 존재이다. 아직 그것이 무언가로 확실히 규정되지 않았다 하더라도 말이다. 정리하자면 들뢰즈에게 시뮬라크르는 이마주이고, 운동이고, 물질이다.

2) 가상현실의 반투명성과 신체의 경험

디지털 테크놀로지를 통해 생산되는 이마주는, 비물질의 디지털 비트가 물질화되며 나타난다. 이어 저자는 가상현실 체험을 ‘비트가 이마주로 전환된 가상현실’에 대한 체험이라고 말한다. 그리고 가상현실 체험은 디지털 시스템을 도움을 받으면서도, 비물질의 디지털 정보가 물질적인 아날로그 이마주로 전환되면서, 필연적으로 현실계에서 경험하는 것이다. 가상현실이라고는 하나, 여전히 인간 주체의 지각을 통해 경험하는 셈이다.

들뢰즈는 세계를 주름들이 가득한 것으로 바라본다. 모두 다 다른 방식으로 주름이 접혀 있고, 주름들은 복수성이 가득하다. 이 관점을 따라 가상현실을 바라보면 이 역시 주름들로 가득하다. 이 주름들은 실재의 자격을 지니며 현실화되는 것이 분명하기에 투명하다. 하지만 어떻게 현실화되는가? 그것은 불투명하다. 그렇기에 저자는 가상현실을 반투명한 실재로 정의하였다. 실재라는 점에서 투명하지만, 무한한 잠재적 존재라는 점에서는 불투명하다.

가상현실에는 신체가 참여할 수 밖에 없다. 가상현실이 반투명한 실재라면, 가상현실에서의 신체는 어떠한가? 저자는 베르그송의 투명한 신체와 들뢰즈의 불투명한 신체가 어우러지며, 가상현실의 신체는 반투명한 신체라고 일컫는다. 베르그송의 투명한 신체란 체험적 삶의 주체라는 점에서 투명하다는 것을 뜻하고, 들뢰즈의 불투명한 신체란 주체의 위치를 포기하고 타자에 의해 유동적인 점에서 불투명하다는 것을 뜻한다.

3. 결론

저자는 베르그송의 존재론적 관점에서의 '이마쥬'와, 그 견해를 이어나간 들뢰즈의 '시물라크르'에 대한 논의를 바탕으로 가상현실의 실재성과 신체의 경험을 이해하였다. 따라서 베르그송과 들뢰즈의 철학이 가상현실에 대한 사유를 생산해냈다는 점에서 의의를 언급하였다.

가상의 실재성을 논하는 것은, 그리고 잠재성과 함께 이를 긍정적으로 바라보았다는 점은 레비와 입장과 통하는 부분이 많다고 생각하였다. 현실과 대립하고, 현실에 있지는 않지만, 현실에서 경험하는 가상이기에 반투명한 실재라는 저자의 입장에 동감이 되었다. 발제를 진행하며 가상의 긍정성에 대한 입장을 가지게 되었고, 이를 드러내거나 암시할 수 있는 전시 요소를 끌어내고자 한다.

참고문헌

김성호, 「베르그송, 들뢰즈의 철학에 내재한 가상현실」, 『프랑스학연구』, 62 (2012년), pp.559~584.

1. 들어가며
2. 들뢰즈의 동일성 비판을 통한 '차이와 반복' 개념 이해
3. 헤겔의 변증법
4. 들뢰즈의 시뮬라크르 이론
5. 헤겔의 가상으로서의 예술
6. 나가며

참고문헌

1. 들어가며

저자는 들뢰즈의 시뮬라크르(simulacra) 개념과 헤겔의 가상(Schein) 개념을 비교하며 들뢰즈가 헤겔의 가상성 이론을 동일성의 철학으로 파악한 과정을 비판한다. 이에 먼저 들뢰즈와 헤겔의 사유, 그중에서도 들뢰즈의 '동일성의 재현'과 '차이의 반복' 개념과 헤겔의 '가상' 개념과 변증법에 대해 살핀다. 이후 그들이 이를 '예술'이라는 가상에 어떻게 적용하는지 분석하며, 들뢰즈가 헤겔을 '재현의 철학자', '동일성 철학의 완성자'라 파악한 것을 비판하며 헤겔 철학에 내재한 가상 개념을 보다 명확히 밝히고자 한다.

2. 들뢰즈의 동일성 비판을 통한 '차이와 반복' 개념 이해

들뢰즈는 저서 『차이와 반복』에서 서구 철학의 재현주의적 전통을 반성하고 극복하고자 한다. 서구 철학은 그 시작점인 플라톤에서부터 헤겔에 이르기까지 인간 중심적인 동일성의 사유에 머물러 타자를 억압하곤 했다. 이에 들뢰즈는 '차이에 기초한 사유'가 필요하다 말하며 기존의 표상적 사고를 벗어나고자 한다.

들뢰즈는 이러한 본인의 철학을 세우는 과정에서 헤겔의 변증법을 강하게 비판하며 본인의 철학을 '반-헤겔주의'로 명명하며, 동일성의 철학인 헤겔주의를 타파하기 위한 방법들을 서술한다. 그러나 저자는 들뢰즈가 헤겔을 과하게 비판한다는 점에 의문을 제기한다. 들뢰즈의 철학은 결국 헤겔의 '동일성과 모순' 개념을 '차이와 반복'으로 대체한 헤겔 철학

의 형식을 고스란히 따르고 있다는 점을 지적하며, 들뢰즈의 '차이' 개념이 결국 헤겔의 '차이' 개념과 다른 독자적인 개념이 아니라고 비판한다. 들뢰즈의 이론은 결국 앞선 철학자들의 사상을 답습하고 있을 뿐, 본인의 사상을 독자적으로 펼치는 단계까지는 이르지 못했다는 것이다.

3. 헤겔의 변증법

동일성은 구별과 차이성으로 이행하고, 이 차이성은 다시 대립으로 이행한다. 사물 안에 내재한 부정성, 모순이 모든 운동의 근원이다. 즉, '모순'이 존재할 때에만 어떠한 것은 활동성을 지닌다.

저자는 들뢰즈가 위와 같은 헤겔의 사상을 오인했다고 논설한다. 저자가 바라보기에, 헤겔이 중요시하는 것은 동일성, 혹은 재현이 아닌, '동일성 속에 포함된 부정성 내지 운동성'이기 때문이다. 또한, 이러한 헤겔의 동일성과 부정성과 개별된 차이 개념의 정립이 불가능하진 않은지, 들뢰즈의 '차이 그 자체' 개념이 과연 정당한지 의문을 제기한다. 저자가 인식하는 들뢰즈의 차이 개념은 경험적이지 않다. 들뢰즈는 차이를 통해 '경험적 소여'가 가능해진다고 말했기 때문이다. 즉, 차이는 본질 자체이고, 차이로 인해 나타나는 다양성이 현상이다. 그렇기에 차이개념 자체는 현상적이지 않다. 다시 말해 '우리의 감각에 직접 주어지지 않는다.'⁶⁾ 들뢰즈는 이러한 차이 개념을 정립하기 위해 하이데거를 비롯하여 다른 문학, 예술, 철학을 가져오는데, 저자는 이를 근거로 들뢰즈의 철학이 독립적인 이론으로써 자립할 수 없었던 것으로 인식한다.

4. 들뢰즈의 시뮬라크르 이론

들뢰즈의 시뮬라크르 이론은 플라톤의 '가상(simulacres)' 개념을 차용하여 본인의 차이와 반복 개념에 접목시킨다. 플라톤이 말하는 시뮬라크르(simulacre)는 복제된 가상이라는 열등한 의미를 내포한 단어인데, 들뢰즈는 이 가상 개념을 격상시켜 플라톤주의에서 벗어나고자 한다. 들뢰즈의 '가상'은 '차이의 반복'이다. 동일하지 않은 것들이, 존재의 이질성이 반복해서 생성되는 것이다. 들뢰즈는 현대를 가상의 시대, 즉 차이와 반복의 시대로 파악한다. 그러나 저자는 들뢰즈의 가상 개념이 주로 예술 작품의 사례를 통해 정립된다는 점에서 개념의 모호성을 지적한다.

플라톤주의를 강하게 비판하면서도 연관이 깊은 들뢰즈의 시뮬라크르-예술론을 파악하기 위해서는 플라톤의 이론에 대한 이해가 선행되어야 한다. 플라톤은 『국가』 10권에서

6) 안재오, 「가상(假想) 개념 -헤겔과 들뢰즈의 경우-」, 『헤겔연구』 (2004년), p. 86.

예술을 이데아의 모방인 사물을 모방한 2차 모방물로 인식한다. 또한 『소피스트』에서는 ‘존재하지 않는 것이 존재한다’라는 것을 긍정함으로써 파르메니데스의 존재론을 비판하고 소피스트의 모순을 짚어내고자 했다. 저자는 들뢰즈가 『국가』보다 『소피스트』에서의 ‘복사물(eikon)과 환상(시물라크르)의 이원론’을 중점적으로 파악했다고 본다. 플라톤은 『국가』에서 언급한 모방 외에도, ‘모방’ 자체에서의 옳고 그름을 구분하였다. 올바른 모방은 복사물, 도상이라고, 잘못된 모방은 가짜, 거짓, 시물라크르라고 불렀다. 들뢰즈는 이것들 중 소피스트에서 언급했던 후자의 이원론을 플라톤주의의 본질적인 문제로 지적한 것이다.

『소피스트』의 주제는 ‘가짜가 없다’고 말하던 소피스트의 주장을 논박하는 것이며, 플라톤은 『소피스트』에서 올바른거나 잘못된 모방 자체가 존재할 수 없다는 소피스트들의 입장을 반박한다. 그러나 저자가 인식하기에 들뢰즈는 『소피스트』가 쓰인 이 목적을 무시했다. 플라톤이 『소피스트』에서 말하는 시물라크르란, 모방, 위조, 표절 등의 부정적인 개념이기에, 이러한 개념에서 들뢰즈가 논하는 시물라크르 개념이 도출될 수 없다는 것이 저자의 주장이다.

들뢰즈는 이 시물라크르 개념을 프로이트의 무의식 이론과 소쉬르의 기표(signifiant)-기의(signifie) 이론에 기초하여 긍정적으로 변모시킨다. 기표가 기의에 선행하는 소쉬르의 기호학에 의해 가상인 시물라크르는 원형에서 벗어난 독립성을 지니며, 원본이 오히려 시물라크르를 통해 이해된다는 것이다.⁷⁾

5. 헤겔의 가상으로서의 예술

저자에 따르면, 예술은 현실과 유관하면서도 가상인, 불가능성(compossibility)의 세계이다. 들뢰즈와 헤겔은 모두 예술을 ‘가상(Schein)’으로 인식한다. 들뢰즈의 입장에서는 헤겔 철학이 전통적 재현 철학으로 인식될 수 있으나, 저자는 ‘차이 자체를 긍정하는 반복주의’로 인식한다.⁸⁾ 헤겔에게 있어, 시물라크르는 원형과 다르기에 독자적으로 실존하는 것이다. 헤겔에게 예술적 가상은 정신적 현존과 동일한 것으로, 예술을 시물라크르로 규정한다. 즉, 헤겔은 이러한 예술작품의 ‘그림자세계(Schattenwelt)’를 실제 현실보다 유의미한 것으로 인식한다. 절대 정신의 표현이자, 실재를 해체하여 새로운 가능성으로 만드는 가상의 세계가 예술이자 시물라크르인 것이다. 들뢰즈는 시물라크르가 실재와 다른 타자(I'Autre)라 논설하지만, 헤겔은 이 타자(I'Autre)가 감각과 사유의 중간이라 말했다. 저자

7) 앞 글, p. 96.

8) 앞 글, p. 98.

는 이 점에서 헤겔이 들뢰즈보다 발전된 사유를 펼치고 있다고 주장한다.

6. 나가며

저자는 들뢰즈의 헤겔 비판이 적합하지 않은 이유를 살피며 헤겔과 들뢰즈의 가상 개념을 비교 분석하였다. 들뢰즈의 차이와 반복 개념이 결국 헤겔 철학의 형식을 답습하고 있다는 점, 들뢰즈의 '차이 그 자체' 개념이 결국 독자적인 개념으로 성립할 수 없다는 점, 들뢰즈가 헤겔의 철학을 동일성의 철학으로 판단한 것이 오인이라는 점을 비판한다. 이렇듯 저자는 들뢰즈의 시뮬라크르 개념과 헤겔의 가상 개념에 대해 파악하고, 들뢰즈 이론을 비판적으로 분석하였다.

참고문헌

안재오, 「가상(假想) 개념 -헤겔과 들뢰즈의 경우-」, 『헤겔연구』 (2004년), pp. 81-114.

1. 서론
2. 본론
 - 1) 가상 전시 유형과 사례
 - 2) 가상 전시와 실제 전시의 비교
3. 결론

참고문헌

1. 서론

본 글은, 모바일 애플리케이션을 통한 가상 공간에서의 전시를 열기 위해 그에 대한 이론적 탐구와 분석을 목적으로 한다. 현재까지 발전해 온 가상 전시 공간의 유형들을 나누어보고, 실제로 진행되었던 가상 공간 전시 사례들을 분석하여 기존의 가상 전시 양상을 파악한다. 그리고 실제 전시와의 비교를 통해 가상 전시만이 가지는 독자적인 특성을 알아본다.

2. 본론

1) 가상 전시 유형과 사례

가상 전시, 즉 온라인 전시의 유형은 여러 가지로 나뉜다. (본 글에서, 온라인 전시와 가상 전시는 실제 공간이 아니라는 점에서 의미를 함께 한다.) 오프라인 공간에서 열리는 실제 전시의 보조적인 역할을 수행하는 가상 전시의 유형은, 작품에 대한 기본적인 소개 및 부가적인 설명이나 해설 영상 등 정보를 얻을 수 있게 하는 것에 그친다. 미국 워싱턴 D.C에 위치한 ‘내셔널 갤러리 오브 아트(National Gallery of Art)’의 홈페이지가 그 대표적인 예시이다. 해당 홈페이지의 ‘collection’ 페이지에서는 큐레이터가 선정한 하이라이트 작품, 최근 인수 작품을 비롯한 여러 컬렉션의 감상이 가능케 하였다. 이 유형은 가상 전시에 있어 큰 발전이나 영향력을 기대하기 어렵다. 오로지 오프라인 전시의 보조적인 역할만을 수행하고, 그 자체로 어떠한 위상은 전혀 지니지 않기 때문이다.

오프라인 공간을 그대로 온라인 공간에 옮겨 병행적으로 관람할 수 있게 하는 가상 전시 공간의 유형은, 3D로 구축한 기존의 전시장을 VR을 통해 온라인상에서 관람할 수 있도록 한다. 국립중앙박물관은 코로나19의 영향으로 인한 휴관 기간에 해당 방식을 활용하여 특별전을 관람할 수 있도록 하였으며, 포스트 코로나의 국면을 맞이한 지금 시점에서도 세계문화관 일본실·이집트실·중국실·세계도자실을 VR로 제공한다. 국립현대미술관의 2020년 전시 《보존과학자 C의 하루》도 오프라인 공간을 그대로 온라인 공간에 VR로 전시해 놓은 사례이다. 특별한 상호작용이나 VR에서만 관람할 수 있는 무언가는 부재한다. 단지 시공간의 제약 없이 실제 전시와 동일하게 구성된 VR을 볼 수 있다는, 가상 전시 공간의 가장 기초적인 이점만을 가진다.

그리고 오프라인 공간에서는 열리지 않으며 오로지 온라인 공간에서만, 가상 전시로써만 존재하는 경우가 있다. 이 경우에는 가상 전시가 그 자체로 독립적인 위치를 지니며 오프라인 전시와 완전히 다른 패러다임을 제시하기도 한다. 예시로, 티슈오피스의 ‘쿤트라 KUNTRA’는 ‘화성’을 배경으로 한 메타버스 문화예술 플랫폼이다. 구글 플레이 스토어와 애플 스토어에서 다운로드하여 플레이가 가능한 애플리케이션으로 출시되었으며, 플레이어는 자유롭게 공간을 돌아다니며 다른 사용자가 생성한 위성의 전시를 관람하고 상호작용을 할 수 있다. 서울시립미술관, 현대백화점 등 국내의 다양한 문화예술계 기관과 기업이 주체가 되어 쿤트라에서 콘텐츠를 제공하기도 하였다.

마지막으로, 오프라인 공간과 온라인 공간에 모두 존재하나 오프라인 공간을 그대로 온라인 공간에 옮긴 것이 아닌, 사뭇 다른 양상으로 존재하는 경우가 있다. 일민미술관의 2021년 4월 16일부터 7월 11일까지 개최된 《Fortune Telling: 운명상담소》는 회화, 조각, 미디어아트 등의 작품 전시와 함께 관객들의 적극적인 참여를 필요로 하는 ‘상담소’ 작품으로 구성되어 있다. 그러면서 실제 전시와 동시에 애플리케이션 ‘Fortune Telling Center’를 출시하여 애플 스토어와 구글 플레이 스토어에서 다운로드 할 수 있게 하였다. 현재 ‘Fortune Telling Center’는 애플 스토어에서만 다운로드가 가능하며, 오프라인 전시와는 사뭇 다른 플레이 방식이다. 플레이어는 자신의 호칭과 고민 또는 처해있는 상황을 입력하고, 애플리케이션 내 공간을 돌아다니며 배치되어 있는 작품이나 오브젝트를 터치하고, 여러 개의 문 중 원하는 문으로 들어가는 과정을 반복한다. 총 5개의 문을 선택하고 나면, 포춘 텔링 센터는 플레이어에게 어떤 문을 지났느냐에 따른 점괘를 제시한다.

가상 전시 공간의 발전은 오프라인 전시 공간의 보조적인 역할을 하는 것을 넘어, 지속적인 확대를 이루었다. 그리고 주목해야 할 점은, 기존 전시의 기본적인 기획 방향과 문법을 바꾸고 있다는 것이다.⁹⁾ 오프라인 전시에서는 할 수 없는 작품 감상법을 제시하고, 미

적 체험을 가능하게 하며 이는 가상 전시가 방향성을 확립하는 데 중요한 특징이 될 것이다.

3) 가상 전시와 실제 전시의 비교

가상 전시의 중요한 쟁점은, 현실 공간에서 열리는 전시의 경험을 가상 공간에서도 동일한 수준으로 경험할 수 있느냐는 것이다. 실제 전시의 가장 큰 매력이 작품을 눈앞에서 생생하게 보고, 체험하는 것에 기반하는 것을 생각해 보면 그렇다. ‘원본성’과 ‘아우라’, 그런 맥락이다. VR/AR 기술을 활용하여 가상 공간에서도 실감 나는 경험을 가능케 하려는 시도가 꾸준히 이루어지고 있으나, 결국 ‘현실과 완전히 같냐?’라고 묻는다면 아직은 자신 있게 ‘그렇다’고 대답할 수 있는 수준은 아니라고 판단된다. 비단 기술 수준 발달의 문제라고만 할 수는 없다. 현실과 가상 공간 사이의 괴리감은 쉽사리 지워질 수 있는 것이 아니다.

그렇다면, 전시와 작품의 구현이 ‘현실과 완전히 같아야 하는가?’에 대한 답을 생각해 보자. ‘그럴 필요는 없다’라는 답이 제시될 수 있다. 목적 자체가 기술의 진보에 기반한 현실의 완벽한 재현을 이루고자 하는 전시가 아닌 이상, 굳이 같을 필요가 없다. 소설이나 게임이 현실이 아닌 것을 알면서도 그에 충분히 몰입할 수 있는 점을 생각해 보면, 가상의 것만이 줄 수 있는 고유한 감상이 있다.

또한 가상 공간이기에 가능한 것들이 있다. 이를테면 앞서 언급했듯이 가장 기초적인 이점이라 할 수 있는 시공간의 제약 없는 관람이 가능케 한다는 것이 있다. 사실 이런 점만을 이야기하는 것은 가상 전시 공간의 발전에 있어 진부하다고 생각한다. 그러나 작품을 만드는 작가의 입장에서 시공간의 제약이 없음은 상당한 이점이 될 수 있다. 정해진 공간에 작품의 수와 크기를 맞춰서 전시해야 하는 현실의 공간과 달리, 가상 공간은 얼마든지 작가의 필요에 따라 자유로운 확장이나 축소가 가능하다. 애플리케이션으로 가상 전시 공간을 개발한다는 상황을 가정해 보면, 지속적인 업데이트를 통해 작품을 언제든지 수정하고 변화를 줄 수 있다.

작품의 완결성 측면에서도 실제 전시와 가상 전시는 큰 차이를 보인다. 실제 전시에서 작가는 완성된 작품을 관객 앞에 선보일 뿐이다. 관객은 예술 감상 차원에서의 상호작용을 한다. 하지만 가상 전시는, 위에서 서술하였듯 수정 가능하다. 물론 다 만들어진 작품을 가상 전시 공간에 선보이는 것일 수도 있다. 하지만 수정 가능 여부 자체에서 차이가 드러난다. 완성된 예술 형식이 아닌, 과정으로서의 예술 형식을 보여준다.¹⁰⁾ 과정으로서의 예술

9) 김보름, 용호성, 「포스트 코로나 시대 뮤지엄 온라인 전시 유형에 관한 연구」, 『문화산업연구』 제 20권 3호 (2020년 9월), p. 103.

형식이 아예 새롭다고 할 수는 없다. 행위예술 같은 경우는 관객의 참여를 전제로 하였고, 이 역시 열린 예술작품의 형식이라 할 수 있기 때문이다. 하지만 시공간의 제약이 없으면서, 과정으로서 관객 앞에 보여지는 방식은 가상 전시 공간만의 특성이라 짚기 충분하다.

3. 결론

가상 전시 공간은 실제 전시의 보조적인 역할을 하거나, 실제 전시와 유사한 수준으로 관람 가능하게 병행적으로 열리기도 하지만 가상 전시 공간 자체가 위상을 지니는 방식으로 제시되기도 한다. 가상 공간에서만 관람 가능한 전시가 만들어지기도 하고, 실제 전시와 함께 진행되나 실제 전시와는 다른 양상으로 제작되어 가상 전시 공간만의 존재감을 드러내기도 한다.

더불어 가상 전시 공간은 시공간의 제약이 없으면서도 완결된 상태가 아닌, 수정 가능한 상태로 관객들 앞에 보여진다. 이 특성은 가상 전시 공간의 핵심을 이루며 가상 전시 공간 애플리케이션 제작에 있어서도 동일하게 적용될 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김보름, 용호성, 「포스트 코로나 시대 뮤지엄 온라인 전시 유형에 관한 연구」, 『문화산업연구』 제20권 3호 (2020년 9월), pp. 95-104.
- 김재인 외, 『인공지능시대의 예술』, b(도서출판비), 2019.

10) 김재인 외, 『인공지능시대의 예술』, b(도서출판비), 2019, p. 244.

서지 정보

작성 | 박민지 박예빈

내지 편집 | 박예빈

책임교수 | 홍익대학교 미술대학 예술학과 교수 정연심

지원 | 홍익대학교 대학교육혁신사업단

