

복제기술에 있어 매체의 가능성에 대한 연구

Study of medium's characteristics and the possibility on the Replication Technology

주 저 자 : 김영찬 (Kim Young chan) 경인여자대학교 / chanidao@naver.com

공동저자 : 이강준 (Lee Kang Joon) 광운대학교 대학원 문화산업학과

교신저자 : 김문석 (Kim Moon Seok) 광운대학교 동북아문화산업학부

접수일자 2016. 08. 24. / 심사완료일자 2016. 09. 20. / 게재확정일자 2016. 09. 27.

Abstract

Media is a tool for delivering certain intentions or objective, information. And doing like sign. But the medium is a carrier that capture the information in the process of conveying information. Therefore, the media are present with a material of the own, is caused to function as an independent existence. Thus standardized and homogenize media for the purposes of capital. We are surrounded by systems of mass production, mass consumption, and live according to that system and order. Being that we will dominate the media, we have made. Nevertheless Simulacra and Simulation of the medium thereby collapse from within this, via implosion.

Keyword

Media, Action, cloning technology, implosion

요약

매체는 특정 의지나 목적, 정보를 전달하는 도구이며, 이로 인해 기호적인 특성을 보이게 된다. 하지만 매체는 정보를 전달하는 과정에서 정보를 담아내는 담지체가 되며, 담지체로서 자신만의 고유한 물질성을 지닌 존재, 하나의 독립된 존재로서 기능하게 된다. 인간과의 상호작용 과정에서 단순한 도구를 넘어 독립된 인격체처럼 인간과 마주하게 되는 것이다. 문제는 복제기술이 이러한 매체의 기능을 왜곡시킨다는 점에 있다. 복제기술은 자본의 목적에 맞게 매체의 특성을 규격화·균질화시켜 버리고, 우리를 대량생산·대량소비 시스템의 체계와 질서에 맞춰 살아가게 만든다. 인간을 위해 만든 디자인이 인간을 지배하게 되는 것이다. 그럼에도 불구하고 복제기술의 가속화, 즉 매체의 시뮬라시옹은 함열을 통해 이러한 현상을 안으로부터 붕괴시키고, 새로운 이상을 추구할 수 있는 원동력을 제공한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 매체의 현상학적·기호적인 특성
- 2-2. 복제기술의 탄생과 그 의미

3. 복제기술에 의한 매체의 특성 변화

- 3-1. 매체와 시뮬라시옹
- 3-2. 매체의 특성 변화와 함열의 가능성

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경

디자인은 크게 동사적 의미와 명사적 의미를 지니고 있다. 동사적 의미는 도구를 기획하고 만드는 행위를 가리키며, 명사적 의미는 이를 통해 만들어진 결과물을 가리킨다.¹⁾

본 연구가 다루는 디자인의 매체적인 특성은 명사적 의미와 관련된다. 매체가 어떤 작용을 한 쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 ‘물체’라 할 때, 그 물체의 특성은 디자인을 기획하고 만드는 행위를 통해 만들어진 결과물, 즉 도구의 형태적 특성과 같기 때문이다.

문제는 디자인에 내재된 매체적 특성이 단순하지 않다는 점에 있다. 디자인은 (명사적 의미에서) 인간이 자신의 의지를 이 세계에 전달하는 매체이자, 자신의 생각을 타인에게 전달하는 매체이다. 우리는 디자인을 만들면서, 특정한 목적을 위해 특정한 기능을 부여하고 특정한 효과를 기대한다. 우리가 원하는 대로, 우리의 필요를 채우고, 우리의 한계를 극복하는데 쓰이는 수단으로 여기는 것이다.

하지만 디자인의 기능은 단순한 도구나 전달수단을 넘어서는 것이다. 디자인은 만들어짐과 동시에, 자신만의 고유한 물질성을 가지고 자신만의 독자적인 정보를 생산한다. 단순한 도구나 전달수단을 넘어, 우리가 예상하지 못한 기능과 효과를 가져 오는 것이다.

이러한 현상을 이해하지 못할 때, 우리는 디자인을 단순한 도구로 대하게 되고, 디자인과 우리의 관계를 파행으로 몰아가게 된다. 디자인과 우리의 상호주체적 관계를 외면하게 만들고, 일방적인 관계를 추구하게 만드는 것이다.

복제기술은 이러한 매체의 특성을 가리고, 왜곡하며, 강화한다. 디자인이 지닌 상호주체적인 특성을 간과하게 만들고 디자인이 우리의 모든 필요와 욕망을 채워줄 것이라고 여기게 만드는 것이다.

복제기술과 복제기술에 의해 탄생한 대량생산·대량소비 사회는 인류에게 축복처럼 여겨진다. 하지만 복제기술에 의해 생산된 인공적 매체는 우리와 자연 세계의 관계를 단절시키고, 우리를 복제기술의 체계와 질서에 따라 행동하게 만든다. 우리가 만든 매체에 우리가 지배당하는 아이러니를 발생시키는 것이다.

본 연구는 이러한 현상을 극복하기 위한 수단으로서

보드리야르의 함열에 주목해 그 대안을 제시할 것이다.

1-2. 연구 목적 및 방법

본 연구는 메클루언, 바르트 등 매체분석과 관련된 철학자들의 문헌들, 특히 매체의 현상학적 특성과 기호학적 특성에 관련된 텍스트들을 중심으로, 매체의 특징과 이로 인해 발생하는 여러 문제들을 살펴볼 것이며, 벤야민과 아도르노, 권터 안더스의 연구를 바탕으로 복제기술이 가져온 변화를 추적하고, 보드리야르의 ‘함열’ 개념을 바탕으로 복제기술에 기반 한 사회에서 복제기술을 극복할 대안을 제시하고자 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 매체의 현상학적·기호적인 특성

‘매체(媒體, media)’의 사전적 정의는 어떤 작용을 한 쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 물체, 또는 그런 수단이며, 물리학적 정의는 물질과 물질 사이에서 매질이 되는 물체, 또는 그런 수단이다.²⁾

이는 매체가 크게 두 가지 특성을 지니고 있음을 의미한다. 하나는 특정 작용이나 정보를 전달하고 이어주는 ‘전달수단’으로서의 특성이고, 다른 하나는 특정 작용이나 정보를 담아내는 ‘담지체’로서의 특성이다.

매체의 가장 큰 특징은 ‘전달’에 있다. 하지만 전달을 위해서는 먼저 그 자신이 특정 작용이나 정보를 담아내는 담지체, 즉 그릇이 되어야 한다. 다시 말해 매체는 정보를 전달하는 과정에서 정보를 담아내는 담지체가 되며, 이로 인해 자신만의 물질성, 자신만의 기능과 역할을 지니게 된다.

예를 들어 USB는 디지털 정보를 전달하는 수단이자, 디지털 정보를 담는 기계, 담지체로서 그만의 물질성을 지니고 있다. USB의 형태와 기능은 디지털 정보를 담기 위해 만들어지지만, 이를 위해 그만의 형태와 기능을 지니게 됨으로써, 즉 각지거나 둥근 형태, 포트에 꽂을 때의 부드러거나 뾰족한 느낌, 디지털 전송속도와 데이터량 등을 지니게 됨으로써, 자신만의 독립적인 정보를 지니게 되는 것이다.

주목할 것은, 매체가 자신만의 물질성을 획득함으로써, 독립적이고 타자적인 존재로 전환된다는 점이다. 칸트가 주장하듯, 우리는 이 세계의 본질, 즉 물자체(Das Ding an sich)가 아니라, 눈·코·귀·혀·살 같은 감

1) 빌렘 플루서, 디자인의 작은 철학, 선학사, 2003, pp13-20

2) www.naver.com, 네이버 국어사전,

각기관의 감각형식이 걸러낸 세계, 즉 현상세계를 경험하며 살아간다.³⁾ 우리가 경험할 수 있는 것은 이 세계의 본질, 사물의 본질이 아니라 그 현상뿐인 것이다. 이는 매체가 우리에게 의해 만들어진 피조물임과 동시에 우리의 경험과 이해를 넘어서는 물자체로서 존재하게 됨을 의미한다. 단순한 도구가 아니라 우리가 이해할 수 없는 존재로서 우리와 마주하고 있는 것이다.⁴⁾

매클루언의 지적처럼 미디어는 메시지다.⁵⁾ 미디어, 즉 매체는 그 자체가 메시지로 기능한다. 매체에는 내용, 즉 정보가 담기지만, 전깃불처럼 아무런 내용도 담기지 않는 경우도 있으며, 더 나아가 미디어로서 ‘인간 관계와 행위’의 ‘규모와 형태’를 형성하고 제어하기도 한다. 다시 말해 매체는 특정 작용이나 정보를 전달할 뿐 아니라, 특정 작용이나 정보를 담아내는 담지체로서 그만의 정보를 지니기도 하며, 더 나아가 그 자체가 하나의 정보를 생산하는 존재로 기능하기도 하는 것이다.

사실 매체란 존재를 가리키는 개념이 아니라, 존재의 특성을 가리키는 개념이다. 따로 매체가 존재하는 것이 아니라, 매체의 특성을 지니게 되면 무엇이든 매체가 될 수 있는 것이다.

인간이 존재하고, 인간이란 존재가 이 세계와 관계를 맺고 소통하는 한, 이 세상에 존재하는 모든 것은 매체가 될 수밖에 없다. 우리가 접할 수 있는 모든 존재 즉 신문, 잡지, 라디오, 텔레비전 같은 매스미디어에서 망치나 자동차 같은 도구는 물론이고, 흙과 돌, 나무 같은 자연물까지도 우리의 의지와 목적, 우리에게 대한 정보가 담기면 모두 매체가 되는 것이다.

주목할 것은 매체가 전달수단이자 담지체로서 ‘기호’적인 특성을 보인다는 점에 있다. 메시지를 담아 전달하는 과정에서 실재와 실재의 표현, 기의와 기표의 구조를 구축하게 되는 것이다.

기의와 기표의 구조는 크게 두 가지 관점으로 볼 수 있는데, 하나는 소쉬르의 관점에서 기의와 기표의 자의성을 강조하는 방식이고, 다른 하나는 퍼스의 관점에서 기의에 대한 기표의 재현을 강조하는 방식이다.

소쉬르는 기호를 기의와 기표로 구분하며, 그 자의성을 강조한다.⁶⁾ 실재의 사과를 기의, 사과를 표현을 기표라 할 때, 실재와 실재의 표현 사이에는 아무런 관

련성이 없다는 것이다. 예를 들어 우리는 사과를 보고 ‘사과’라고 부르며 이를 당연하게 여기지만, 중국에서는 ‘沙果’, 미국에서는 ‘apple’라 부른다. 언어에 따라 실제 사과에 대한 표현, 즉 기표가 달라지는 것이다. 이는 사과가 ‘사과’이기에 사과라 불리는 것이 아니라, 우리가 사과를 ‘사과’라 부르기로 약속했기 때문에, 사과를 ‘사과’라 부를 수 있는 것임을 의미한다. 사실 기표인 ‘사과’가 실제 사과를 가리킬 수 있는 것은 ‘사과’가 실제 사과와 관련이 있기 때문이 아니라, ‘사과’라는 기표가 사과를 지시함에 있어 수박이나 참외와 구별되기 때문이다. 즉 수박이나 참외와 구별해 실제 사과를 지칭할 수만 있다면, 기표인 ‘사과’를 ‘사구’로 부르든, ‘사가’라 부르든 상관없는 것이다.

이와 달리 퍼스는 칸트의 현상이론을 바탕으로 기표와 기의를 연관관계로 보고 있다.⁷⁾ 그는 기호를 지시대상과 지시체로 구분하는데, 지시대상이 기의로서 사과라면, 지시체는 기표로서 ‘사과’를 의미한다. 여기서 지시체는 ‘도상’, ‘지표’, ‘상장’으로 구분되는데, 도상은 현실의 ‘상像’을 재현한 이미지, 지표는 실재의 이미지를 차용해 새로운 정보를 구축해낸 이미지, 상장은 실재와 상관없이 추상적으로 만들어낸 이미지를 의미한다. 주목할 것은 지시체가 재현에 기반하고 있다는 점으로, 이는 기표가 기의에 바탕을 두고 만들어짐을, 즉 연관성을 지니고 있음을 의미한다.

물론 퍼스도 기표와 기의의 지시 관계가 완벽하다고 생각하지는 않는다. 지시체는 지시대상을 반영한다. 하지만 기호의 무한연쇄체계가 보여 주듯, 지시체는 지시대상을 완벽하게 지시하지 못함으로써, 이에 대한 해석체를 불러오게 되고, 해석체가 곧 지시체로 전환 기능됨으로써 또 다른 해석체를 불러오는 과정이 무한 반복하기 때문이다.⁸⁾

기호에 대한 소쉬르와 퍼스의 상반된 개념은 아홉슨, 그레마스, 엘름슬레우 등을 거쳐 바르트에 이르러 종합된다.⁹⁾ 바르트는 소쉬르의 언어적 기호(기표/기의)를 사회적 차원으로 확장시킨다. 언어적 기호 전체를 하나의 사회적 기표로 봄으로써 사회적 기표와 대응하는 사회적 기의, 즉 사회적 기표의 내면에 숨겨진 사회

3) 임마누엘 칸트, 순수이성비판, 홍신문화사, 2005, pp.62-91

4) 김영찬, 디자인+철학, 사공, 2013, pp.93-98

5) 마셜 매클루언, 미디어의 이해, 커뮤니케이션북스, 2011, pp.31-57

6) 페르디낭 드 소쉬르, 일반언어학 강의, 민음사, 2008, pp.94-97

7) 찰스 샌더스 퍼스, 퍼스의 기호사상, 민음사, 2006, pp.11-14

8) 데이빗 크로우, 기호학으로 읽는 시각디자인, 안그라픽스, 2005, pp.36-37

9) 김영찬, op.cit. pp.193-207

적 기의가 존재하며, 기호분석을 통해 이를 추적할 수 있다고 주장한 것이다.

이는 기호가 크게 대상언어활동(language-object)과 메타언어활동(meta-language)으로 구분되며, 그 구조에 있어 자의적 관계(언어적 차원: 기표≠기의)를 맺기도 하고, 실재적 관계(사회적 차원: 기표=기의)를 맺기도 하는 가변적 매체로 기능하고 있음을 의미한다. 언어의 영역에서는 자의적 관계를 맺고 있지만, 정치·경제·문화·종교 등 헤게모니가 작용하는 영역에서는 이를 반영한 '신화(myth)'적 관계를 구축하게 된다는 것이다.¹⁰⁾

신화적 관계에서 주목할 것은, 언어적 차원에서 자의적 관계를 맺고 있는 기표·기의가 사회적 차원에서는 헤게모니를 장악한 특정 개인이나 집단에 의해 특정한 메시지를 일방적으로 전달하는 닫힌 구조로 변형될 수 있다는 점이다. '파리마차'의 표지에 대한 바르트의 분석은 이에 대한 대표적인 사례이다. 1960년대 '파리마차' 표지에 실린 사진, 즉 프랑스 국기를 배경으로 경례를 하는 흑인은 언어적 차원에서 볼 때, 대다수가 흑인으로 구성된 프랑스 식민지들이 프랑스에 충성한다는 의미를 지니고 있다. 하지만 신화적 차원에서 볼 때, 이 사진은 당시 프랑스와 독립전쟁을 벌이던 알제리를 의식해 알제리를 포함한 모든 식민지가 프랑스에 충성을 하고 있으며 독립전쟁을 벌이는 자들은 일부의 불순분자에 불과하다는 프로파간다를 수행하기 위한 신화적 언어에 불과했다. 바르트는 기호가 기표와 기의로 분리되고 자의적 관계를 형성함으로써, 기표에 의해 기의가 감추어지고 왜곡되는 현상이 나타날 수 있음을 보여주었던 것이다.

기표에 의한 프로파간다, 즉 '신화'는 현대 사회 도처에서 발견할 수 있는데, 복제기술에 바탕을 둔 메스미디어는 이러한 구조를 더욱 강화시키고 있다. 위에서 예로 든 '파리마차'는 잡지로서 메스미디어의 한 종류이다. 예술작품처럼 단 하나만 존재하는 것이 아니라 한 번에 수백, 수천만 부가 대량생산되어 전국에 뿌려지며, 이를 통해 헤게모니 집단이 의도한 특정한 메시지를 다수의 대중에게 전달해 그 의도에 따라 생각하고 행동하게 만드는 것이다.

본 논문이 주목하는 것은 매체가 지닌 기호적 특성이 복제기술에 의해 더욱 더 강화된다는 점이며, 특히 현 사회가 복제기술에 바탕을 둬으로써 위의 사례와 같은 감춤과 왜곡을 더욱 빈번히 강렬하게 발생시키고 있다는 점에 있다. 감춤과 왜곡이 사회의 기반을 이루

고 있는 현실에서 이를 극복할 수 있는 수단이 과연 존재하는지, 존재한다면 이를 어떻게 실현시킬 수 있는지를 돌아보고자 하는 것이다.

2-2. 복제기술의 탄생과 그 의미

제임스 와트가 1782년 발명한 증기기관은 향상된 피스톤 압력과 크랭크축의 적용으로 기계적 혁신을 가져왔다.¹¹⁾ 방적기나 윤전기 같은 기계에 증기기관을 연결해 인간의 직접적인 노력과 기술 없이도 똑같은 물건을 대량으로 생산할 수 있게 만들었던 것이다.

하지만 복제기술이 축복이었던 것만은 아니다. 복제기술은 대량생산을 가능케 했지만 그 반대급부로 노동 착취, 인간소외, 물질만능주의를 가져왔다. 또한 대량생산·대량소비를 위한 판매·생산 수단으로 디자인을 탄생시키면서 양식적 혼란을 가져오기도 했다.

산업혁명 초기에는 생산방식에 걸 맞는 디자인 양식이 없었기에 그리스로만, 로마네스크, 고딕, 바로크, 로코코 같은 기존의 역사적 양식들로 제품을 생산해야 했었다. 소위 빅토리아양식이나 벨-에포크로 불리는 절충주의양식이 나타났던 것이다. 덕분에 당대 부르주아의 거실은 다양한 양식의 가구와 집기들로 채워진 과시적 장식장이 되었고, 런던 만국박람회를 위해 지어진 수정궁은 거대한 갑동사니 창고가 되었다. 출부들의 조잡한 취향을 보여줄 뿐이었던 것이다.¹²⁾

미술공예운동은 이러한 혼란, 즉 복제기술이 불러온 사회적·양식적 혼란에 대한 반발로 나타났다. 당대의 모든 양식들을 인간의 영혼을 정화시킬만한 순수하고 고결한 양식, 즉 '고딕'으로 통일시켜 인간의 인간다움을 되찾고자 했던 것이다.¹³⁾ 하지만 이들은 대량생산 체제를 비판하고 거부함으로써 1910년대를 기점으로 소멸하고 말았다.

복제기술은 현대사회의 근간이다. 현대의 대량생산·대량소비 사회는 복제기술 없이 유지될 수 없으며, 이를 거부할 수도 없다. 하지만 거부 대신 순응을 택한다 해서 문제가 해결되는 것은 아니다.

아르누보는 복제기술에 바탕을 둔 세계 최초의 전 세계적 양식이었다.¹⁴⁾ 아르누보의 가늘고 유연한 선,

11) 김영찬. op.cit. pp.20-24

12) 페니 스파크. 디자인의 탄생. 안그래픽스. 2013. p.33

13) 가츠미 마사루. 현대디자인이론의 사상가들. 미진사. 1996. pp.8-10

14) 스티븐 에스쿠리트. 아르누보. 한길아트. 2002. pp.11-62

10) 롤랑 바르트, 현대의 신화. 동문선. 1997. pp.267-275

특히 주철 기동과 주철 난간은 복제기술 없이는 만들 어질 수 없었다. 하지만 아르누보를 가능케 했던 복제 기술은 다시 아르누보를 쇠퇴의 길로 인도했다. 아르누 보의 디자이너들이 공들여 제품을 만들면, 복제기술을 가진 유럽 전역의 공장들이 한 달도 채 지나기 전에 이와 똑같은 모조품을 만들어냄으로써, 원본의 가치를 훼손했기 때문이다.¹⁵⁾ 소비자들은 오랜 시간을 기다려 야 하는 비싼 진품보다 가까운 곳에서 파는 싼 모조품을 선호했고, 이로 인해 원작자의 이윤과 창작의지는 무참히 꺾일 수밖에 없었다.

복제기술은 어떻게 생산하느냐에 따라 주변 환경을 어지럽히기도 하고, 창작자의 창작욕을 꺾어버리기도 했다. 하지만 복제기술이 균일한 제품을 대량으로 생산 할 수 있게 해주었다는 점. 이를 통해 보다 많은 제품을 보다 많은 사람들에게 제공할 수 있게 해주었다는 점은 부정할 수 없다. 복제기술과 이를 바탕으로 한 대량생산대량소비는 문명 자체를 변화시켰으며, 1900년 대에 들어서서는 보다 긍정적인 평가를 받기도 했다.

발터 벤야민은 '기술복제시대의 예술작품'에서 아우라의 특성을 분석하면서, 복제기술이 예술의 '아우라'를 붕괴시킬 것이라 예상했다. 원본이 지닌 권위를 소멸시 킴으로써, 모두가 예술의 주인공이 될 수 있는 보다 민주적인 세계가 나타날 것이라고 생각했던 것이다.¹⁶⁾

아우라의 가장 큰 특징은 '원본성'에 있다. 전통적인 예술은 데카르트의 절대적인 공간과 시간의 좌표 속에 존재한다. '모나리자'는 레오나르도 다빈치가 1500년 경 중부 이탈리아에서 제작한 작품이라는 아우라를 지니고 있으며, 투시원근법과 대기원근법, 삼각구도와 스푸마토 등 당대의 회화기법이 총망라된 근대회화의 완성작이라는 아우라를 지니고 있다. 또한 이탈리아에서 프랑스로 옮겨진 후 도난과 반환을 반복하며 프랑스의 국보가 되었다는 역사적 아우라도 지니고 있다. 그 무엇보다 '모나리자'의 위상에 범접할 수 없으며, 아무리 '모나리자'와 똑같이 제작된 작품이라도 '모나리자'와 같거나 뛰어나다는 평가는 받을 수 없다. '모나리자'는 오직 단 하나만이 존재하며, 이와 똑같은 작품은 결국 모작이나 위작에 머물 수밖에 없다.

원작은 자신만의 고유한 여기(장소)와 지금(시간)을 지니고 있다. 모나리자의 원작은 단 하나이며, 따라서 지금 당장 원작을 보고 싶다면, 르부르 박물관의 특별

전시실로 직접 찾아 가야 한다. 아우라의 두 번째 특징인 '일회성'은 여기서 비롯된다. 원작 자체가 단 하나의 고유한 작품이기에, 끊임없이 흐르는 시간 속에서 원작이 지나는 여기(장소)와 지금(시간)은 언제나 일회적일 수밖에 없다. 관객은 아무리 반복해서 작품을 관람해도 언제나 특별하고 고유한 순간순간 속에서 작품을 보게 되는 것이다.

아우라의 특성은 '원본성'과 '일회성'에 '진품성'이 더해짐으로서 보다 강화된다. 원작은 지금 여기에 그만의 독자성을 지닌 유일무이한 개체로서 존재하고 있다. 따라서 원작은 기술복제를 포함해 그 어떤 복제의 가능성도 배제하게 된다. 오직 자신만이 원작으로서의 오리지널리티를 주장할 수 있는 것이다.¹⁷⁾

하지만, 바로 이 지점에서 아우라의 허구성이 나타난다. 기술복제는 아우라가 지닌 제의가치(kulwert)를 전시기치(ausstellungswent)로 전환시킬 수 있고, 이를 통해 아우라를 붕괴시킬 수 있다.¹⁸⁾ 원작은 주술적, 종교적 기능에서 비롯된 제의가치, 즉 그것이 원래부터 그렇게 존재하고 있다는 믿음에 근거해 진품성을 지니게 된다. 다시 말해 아우라는 원래부터 존재하는 것이 아니라, 그것이 원래부터 존재해왔다는 '믿음'에 근거해 그만의 지위와 위상을 가져왔던 것이다.

기술복제예술작품, 예를 들어 사진은 이러한 '아우라'의 속성을 드러내고 붕괴시킨다. 제의가치를 전시기치로, 즉 언제, 어디서든 볼 수 있는 작품으로 전환시켜 버림으로써, 아우라의 권위를 파괴하는 것이다.

사진은 반복적이다. 현상하는 만큼, 즉 원하는 만큼 뽑을 수 있기에 어느 하나를 원작이라 할 수 없다. 모나리자를 사진으로 찍으면, 굳이 모나리자를 보러 가지 않아도 언제 어디서나 모나리자를 볼 수 있다. 또는 확대나 축소를 통해 자신이 원하는 부분을 강조하고 필요 없는 부분을 삭제함으로써 자신만의 작품으로 전유할 수도 있다. 원래부터 존재하는 그 무엇 대신, 지금 이 순간, 얼마든지 자신이 원하는 대로 조작하고 고를 수 있는 복제품과 만날 수 있는 것이다. 사람들은 자신이 원하는 대로 조작하거나 고를 수 있는 사진을 보며, 아우라에 대한 믿음을 돌아보고, 이에 대한 숭배(kult)를 멈추게 된다.

전통예술작품은 아우라를 지니기에 침장과 집중을 요한다. 그만의 가치를 분석하고 파악하고 이해하게 만드는 것이다. 하지만 사진은 더 이상 종교적 숭배가치,

15) Ibid. p.349

16) 발터 벤야민. 기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외. 길. 2007. pp127-131

17) Ibid. pp103-106

18) Ibid. pp110-113

진품성을 지니기 없기에 침잠과 집중을 요구하지 않는다. 모나리자를 르브르 박물관까지 가서 볼 때의 느낌과 사진 한 장으로 볼 때의 느낌은 다를 수밖에 없다. 경험의 방식, 이해의 방식에 차이가 생길 수밖에 없다. 언제, 어디서나, 누구든지 모나리자를 볼 수 있게 해주는 사진은 예술에 대한 대중의 접근성을 확대시킬 수밖에 없는 것이다.¹⁹⁾

벤야민은 복제기술이 아우라에 대한 믿음, 즉 원본이라는 존재하지 않는 허상에 대한 믿음을 붕괴시키리라 예상하고, 복제기술의 측면에서 파시즘과 공산주의의 대립에 주목했지만,²⁰⁾ 제2차세계대전 이후 세계는 자본주의와 공산주의의 대립으로 나아갔고, 복제기술의 화두도 예술에서 자본으로 넘어갔다. 복제기술이 자본에 의해 탄생한 이상, 자본에 의한 전유를 피할 수는 없었다. 특히 복제기술이 전통적인 아우라를 붕괴시켰다고는 해도, 자본의 시장잠식을 가속화시킨다는 점까지 부정할 수는 없었다.

아도르노는 1944년 '계몽의 변증법'에서 복제기술에 의한 '예술의 상품화'를 비판했다.²¹⁾ 복제기술은 대중을 위한 예술을 제작하지만, 이를 위해 예술의 사회비판적 기능을 약화시키고, 대중매체를 장악한 독점 자본가의 영향력을 강화시킨다는 것이다.

자본가의 의도에 따라 만들어진 대중매체는 대중에게 잘못된 의식을 심어주어 자신이 처한 사회적 위상을 제대로 인식하지 못하게 만들고, 현실로부터 기만당하게 만든다. 복제기술은 대중을 진정한 예술로부터 멀어지게 만들고, 예술을 '문화산업'으로 탈바꿈시키게 되는 것이다.²²⁾

아도르노가 볼 때 예술은 '진리내용'과 '진리계기', 즉 비판적 내용을 지녀야 했는데, 비판적 내용은 역사적 변화에 따라 달라지는 다양한 계기들의 짜임 관계 안에서 형성되고 있었다.²³⁾ 다시 말해 예술은 당대의 사회문제에 대해 반성하고 비판할 수 있어야 했다. 따라서 당대의 대중매체, 즉 대중예술은 예술이 될 수 없었다. '관리되는 사회'에서 생산되는 예술은 그 사회에 대해 비판적일 수 없었기 때문이다.

문화산업의 산물들, 즉 상품들도 규격화되고 획일화된 유흥산업으로 존재하기는 마찬가지이다. 예술을 흉내 내지만, 결국은 그 내용을 반복함으로써, 더 이상의 변화를 모색하지 못하게 만들기 때문이다. 아도르노의 관점에서 볼 때, 문화산업은 대중의 바람을 현실화시킨다기보다 대중의 요구와 반응을 조작하여 대중을 소비하게 만드는 거짓된 예술이라 할 수 있었다.

귄터 안더스는 여기서 더 나아가 복제기술의 부정적 현상을 팬텀(phantom)과 매트릭스(matrix)로 설명한다.²⁴⁾ 우리는 우리의 지식과 기술로 우리를 위한, 우리만의 거대한 기기(機器), 즉 문명을 만들어냈다. 하지만 우리는 이 기기 속에 안주함으로써, 기기의 바깥으로 나가길 두려워하게 되었다. 문명의 체계와 질서가 약속하는 안락함에 빠져, 이를 거부하고 반항하다 문명 밖으로 쫓겨나지는 않을까 전전긍긍하게 된 것이다.

이 세계 전체를 놓고 볼 때, 우리의 문명은 극히 일부에 지나지 않는다. 완전하고 완벽한 것이 아니다. 그럼에도 불구하고 우리는 우리의 문명에 몰입해 이것만이 전부인 것처럼 여기고 있다. 팬텀이란 바로 이러한 현상을 의미한다. 팬텀이란 유령, 혼령, 환상, 가상이다. 존재하지 않는데 존재하는 것처럼 여겨지는 것이다. 귄터 안더스는 팬텀을 통해 우리의 현실을 비판한다. 우리는 텔레비전 앞에 앉아 우리가 만들어낸 가상의 세계를 보면서, 이 가상의 세계를 현실의 세계라 여기며, 즉 착각하며 살고 있다는 것이다.

팬텀화된 세계에서는 실재와 가상 사이에 전복이 일어난다. 실재와 가상의 차이가 없어지고, 가상이 실재보다 더 큰 영향력을 발휘하게 되는 것이다. 매트릭스란 가상이 실재보다 더 큰 영향력을 발휘하며, 이러한 현실을 조작하고 은폐하는 현상을 의미한다.²⁵⁾ 우리는 효과적인 행동을 위해 미리 매트릭스를 짜 놓는다. 화재나 지진, 전쟁이 났을 경우를 대비해, 또는 일상생활을 효과적으로 누리기 위해 행동지침을 마련하고 이에 따라 행동한다. 하지만 이로 인해 인간은 자신의 주체성을 상실하게 된다. 그 어떤 경우라도, 즉 자신의 의도나 필요와 상관없는 경우에도 매트릭스에 따라 행동해야 하기 때문이다.

복제기술은 벤야민의 기대처럼 원본에 대한 믿음을 붕괴시켰지만, 대신 물신에 대한 믿음을 불러왔고, 이로 인해 우리의 삶 자체를 또 다시 물신의 허구 속으로 몰아넣었다. 퍼스가 보여준 기호의 무한연쇄처럼,

19) 메체철학연구회. 메체철학의 이해. 인간사랑. 2005. pp133-134

20) 발터 벤야민. op.cit. pp147-150

21) 테오도르 아도르노. 계몽의 변증법. 문학과지성사. 2001. pp.236-251

22) libd. pp.183-251

23) 심혜련. 20세기의 메체철학. 그린비. 2013. p.80

24) libd. pp.107-112

25) libd. p.113

기외에 대한 기표의 생산, 진실에 대한 허구의 생산은 결코 멈추는 일 없이 계속해서 이어질 수밖에 없는 것이다.

3. 복제기술에 의한 매체의 특성 변화

3-1. 매체와 시뮬라시옹

매체는 단순한 전달수단이 아니다. 정보를 전달하는 과정에서 자신만의 물질성을 지닌 독자적인 존재가 되고, 독자적인 존재로서 자신만의 고유한 정보를 생산한다. 마치 인격적 존재처럼 우리와 마주하며, 기호로서 언어적, 사회적 의미를 전달하고 생산한다.

복제기술은 이러한 매체의 특성을 변화시킨다. 복제기술은 매체를 규격화·균질화시켜 이를 대량으로 생산한다. 우리는 언제, 어디서든, 규격화되고 균질화된 문명에 둘러싸여 살아간다. 숭고한 매체 대신 기화·조작되어 균질화된 매체, 자신만의 고유한 독자성을 상실한 매체와 마주하고 있다. 우리는 팬텀화된 세계의 매트릭스 속에서 살고 있는 것이다.

하지만 복제기술은 그 시뮬라크르적 특성으로 인해 매체의 시뮬라시옹을 가속화시키고, 이로 인해 이러한 허구적 현실을 그 스스로 붕괴시키게 된다. 시뮬라시옹은 단순한 복제와 재현을 넘어 매체의 형질적 변화를 불러오고 있지만, 그 미래와 결과마저 암울하다고만 할 수 없다. 그 이유를 밝히기 위해, 우선 시뮬라크르와 시뮬라시옹의 특성부터 살펴보자.

시뮬라크르를 전문용어로 처음 사용한 사람은 프랑스 작가 피에르 클로소프스키였다.²⁶⁾ 그는 신의 힘을 의미하던 라틴어 'simulare'를 '격렬히 파동치는 인간 육체의 내적 충동을 가리키는 말로 변용했다. 호메로스 등에서 나타나는 신의 힘, 영웅의 마음과 행동을 변화시키는 신의 의지는 사실 인간에게 내재된 인간 육체의 내적 충동에 불과하다. 인간은 내적 충동에 의해 제약을 받는다. 운명을 거스를 수 없다는 것을 알면서도, 금기를 어기고 신탁을 피하려 노력한다. 하지만 자신의 운명 앞에서 이를 거부하기란 쉽지 않다.

이때 환영은 인간이 자신의 내적 충동을 실현시킬 수 있게 도와준다. 환영은 충동적 삶으로부터 본능적으로 생겨난 강박적 이미지, 그 자체로는 소통할 수 없고 재현할 수 없는 이미지다. 하지만 인간은 환영을 통해 내적 충동을 강화하고 실현시킬 수 있다. 그의 시뮬라

크르는 이러한 환영이 자발적으로 재생산되는 것을 의미했다.

들뢰즈는 플라톤주의의 전복을 위해 클로소프스키의 시뮬라크르 개념을 비튼다.²⁷⁾ '어느 지점을 넘어서면 구별은 정도의 문제가 아니다. 시뮬라크르는 이중으로 멀어진 사본이라기보다는 완전히 다른 성격을 갖는 현상이다. 시뮬라크르는 모델과 사본의 구별조차 뒤흔들어 놓는다.'²⁸⁾ 재생산의 의미를 경계의 사라짐으로 재해석한 것이다.

쉽게 말해 모델과 사본의 구별에서 중요한 것은 무엇이 모델이고 무엇이 사본인지를 구별하는 것이 아니라, 사본이 모델을 재현함으로써, 무엇이 모델이고 무엇이 사본인지를 의심하게 만든다는 점에 있다. 플라톤주의는 이데아-현상-모방의 세계를 명확하게 하기 위해 시뮬라크르를 제거하려 하지만, 들뢰즈는 시뮬라크르를 시뮬라크르 자체로서 놓아두려 한다.

보드리야르는 클로소프스키와 들뢰즈의 영향을 받았지만, 이를 보다 발전시켜 자신만의 시뮬라크르 개념을 확립했다. 그의 시뮬라크르(simulacre) 개념은 크게 제1열, 제2열, 제3열로 구성되어 있다.²⁹⁾

제1열의 시뮬라크르는 단순한 복제를 의미한다. 복제는 원본을 전제로 하며, 원본이 존재하는 한 복제는 원본의 흉내, 아류, 기만에 머물 뿐이다. 예를 들어 지구의 모습을 본떠 만든 지도가 여기에 속한다.

제2열의 시뮬라크르는 복제의 목적과 목표에 의해 발생한다. 지도는 이 세계의 복제로서 그 목적은 이 세계의 지리를 완벽하게 모사 또는 재현하는데 있다. 산의 위치, 강의 위치가 현실과 같아야지만 지도로서 기능할 수 있기 때문이다. 하지만 여기에는 아이러니가 있다. 지도가 지구를 가장 완벽하게 모사하는 방법은 지도를 지구와 똑같이 만드는 것이다. 크기, 모양, 질량은 물론 맨틀과 대륙의 움직임, 조수간만의 차에서 산과 들, 나무와 풀잎의 변화까지도 똑같이 만들어야 하는 것이다. 물론 지도가 지구를 완벽하게 복제하게 되면 그 자체가 지구가 되기에 지도로서의 의미와 가치가 잃게 된다.

만약 이를 무시하고 지구와 같은 지도를 만든다 해도 문제는 여전히 남아있다. 지도를 아무리 지구와 똑

26) 배영달, 보드리야르: 시뮬라크르라는 악마, 한국프랑스학논집, 2012, pp.269-270

27) libd, pp.114-115

28) Victor E. Taylor and Charles E. Winquist, Encyclopedia of Postmodernism, Routledge, 2001, p.368

29) 장 보드리야르, 시뮬라시옹, 민음사, 2003, pp.9-19

갈게 만들어도, 지구가 점유하고 있는 고유의 시간과 공간, 그 좌표까지 고스란히 복제해낼 수는 없기 때문이다. 지도와 지구가 같은 시간, 같은 공간을 함께 공유한다는 것은 불가능하다. 이론적으로 같은 시간을 공유할 수는 있어도 같은 공간을 공유할 수는 없으며, 같은 공간을 공유할 수는 있어도 같은 시간을 공유할 수는 없다.

제3열의 시뮬라크르는 여기서 발생한다. 지도가 지구를 완벽히 재현하기 위해서는 지구를 복제하는 차원을 넘어, 지구를 없애고 지구 대신 지구처럼 존재해야 한다. 원본이 존재하는 한, 복제는 결코 원본이 될 수 없기 때문이다. 복제가 원본이 될 수 있는 방법은 원본을 재현하는 것이 아니라, 그 자신이 원본을 감추고 원본처럼 행세하는 것뿐이다. 이는 불가능한 일이 아니라 지금 현재도 벌어지고 있는 일이다. 칸트의 현상이론을 돌아보자. 우리에게 이 세계는 기만적이고 허구적인 세계일뿐이다.

지도의 예로 돌아가 보자. 우리는 지구에 살고 있다. 풀과 나무, 산과 들, 하늘과 바다로 이루어진 세계에서 살아가고 있다. 하지만 우리가 경험하는 지구는 우리가 경험할 수 있는 극히 제한적인 지구에 불과하다. 지구를 온전히 이해하려면, 우리가 살고 있는 지구가 아니라, 지구 전체를 모사한 지도를 들여다보아야 한다. 지구라는 현실을 이해하기 위해서는 지도라는 가상에 의지해야 하는 것이다.

시뮬라시옹(simulation)이란 이러한 현상, 즉 시뮬라크르의 반복을 통해 복제가 원본을, 가상이 현실을 대체하는 현상을 의미한다. 본질이 아니라 '본질처럼 보여 지는 것'이 본질로서 기능하는 현실을 가리키는 것이다. 이는 에드워드 사이드의 '오리엔탈리즘'의 구조와도 일맥상통한다.³⁰⁾ 유럽이 현실의 동양을 자신들의 관점에서 이상화한 후, 이에 대한 연구를 거듭함으로써 동양의 이미지를 만들어내고, 이를 진실처럼 다루어온 과정은 시뮬라크르의 시뮬라시옹을 보여주는 역사학적 예시라 할 수 있다.

'본질처럼 보여 지는 것'이 본질처럼 기능하는 현실에서는 주체마저 혼돈에 빠진다. '라우드 가문 사람들'의 예화처럼, '누가 바라보고, 누가 보여 지는가?'를 따질 수 없게 되는 것이다.³¹⁾ 기존의 통념으로 보자면, 라우드 가문 사람들이 보여 지는 사람들이고, 시청자들

은 이들을 바라보는 사람들이다. 하지만 라우드 가문 사람들은 자신들이 시청자들에게 보여 진다는 사실을 알기에, 시청자들이 보고 싶어 하는 모습만 보여주었다. 라우드 가문 사람들이 반대로 시청자들을 바라보는 주객전도가 일어났던 것이다. 하지만 시청자들도 라우드 가문 사람들을 바라보기는 마찬가지였다. 보지 않는 척하며 이들의 일거수일투족을 훑쳐보았기 때문이다.

바라봄과 보여짐의 관계에서는 누가 누구를 바라본다고 일반적으로 말할 수 없다. 라우드 가문 사람들과 시청자들은 둘 다 보여 진다는 사실을 전제로 행동했기에, 어쩌면 텔레비전이 벤담의 판옵티콘처럼 이들을 바라보았다고 할 수도 있다. 하지만 텔레비전 또한 이를 분석하는 우리들에게 보여 지기는 마찬가지다. 누구든 바라볼 수 있고, 누구든 보여질 수 있다. 바라봄과 보여짐의 관계는 어느 누구에 의해 일반적으로 형성되는 관계라 할 수 없는 것이다. 다양하고 상대적인 인간 사회에서는 하나로 수렴되는 결론이나 진실, 즉 '전체적인 투사'란 존재할 수 없다. 매체를 필요로 하는 곳, 즉 커뮤니케이션에는 경계가 사라진 혼돈, '불가능한 교환'만이 있을 뿐이다.³²⁾

3-2. 매체의 특성 변화와 함열의 가능성

매체는 기만적이다. 기표와 기의, 표현과 현실은 일치하지 않는다. 그럼에도 불구하고 매체는 바로 이 불일치로 인하여 매체로서의 독자적인 영역과 역할을 획득한다. 기표와 기의가 일치하지 않는다는 것은 바르트의 '신화' 분석처럼 정보를 마음대로 조작할 수 있다는 의미이기도 하지만, 또한 데리다의 '차원' 개념처럼 정보를 다양하게 해석할 수 있다는 의미이기도 하다.

매체는 각각의 의도와 각각의 해석 속에서 예상치 못한 결과를 가져올 수밖에 없다. 그 누구도 완벽히 통제하지 못함으로써, 그럼에도 불구하고 발신자와 수신자 사이, 커뮤니케이션의 중심에 놓임으로써, 의도치 않게 독립적·능동적 인격체로 기능하게 된다.³³⁾

복제기술은 모더니즘에 근거해 객관성, 보편성, 합리성, 효율성 등을 추구한다. 누가 보아도 인정할만한 상품을 모든 이에게 가장 합리적이고 효과적인 방식으로 제공한다. 덕분에 대중은 복제기술이 제공하는 문명사회 안에서, 자신의 의지와 욕망을 버리고 복제기술이 디자인한 문명사회의 규칙과 질서에 자신을 맞추며 살아간다. 복제기술을 장악한 헤게모니에 의해 매체와 인

30) 에드워드 사이드, 오리엔탈리즘, 교보문고, 2006, pp.67-140

31) 장 보드리야르, op.cit. 2003, pp.66-79

32) 장 보드리야르, 불가능한 교환, 울력, 2001

33) 김영찬, op.cit. pp.207-209

간이 통제되고 있는 것이다.

문명사회 속에서 이루어지는 시물라이징은 인간을 소외시킨다. 복제기술이 생산하는 엄청난 상품들 속에서 인간의 본질을 생각할 수도 없게 만들고, 인간의 본질을 추구할 수도 없게 만든다. 복제기술은 디자인의 목적, 즉 인간을 위한다는 목적을 소멸시키고, 인간을 위한다는 명목 하에 생산되는 자본 친화적 상품, 이윤 추구를 위한 상품만을 생산함으로써 인간소외를 가속화시킨다. ‘인간’이라는 이미지에 사로잡힌 인간은 자신이 디자인을 만드는 주체임에도 불구하고 ‘인간’을 주장하는 디자인에 얽매어 살아갈 수밖에 없는 것이다.

하지만 매체가 지닌 잡음, 매체가 불러오는 잡음은 이를 극복할 실마리를 제시한다. 보드리야르는 잡음을 제거의 대상으로 바라볼 때, ‘함열implosion’이 발생한다고 주장한다.³⁴⁾ 제거되지 않는 잡음을 제거하려 들으로써, 오히려 현실의 부조리를 드러내게 된다는 것이다. 함열은 ‘내파’ 또는 ‘폭발의 반대 개념’으로서 블랙홀처럼 모든 것을 흡수하는 힘을 의미한다. 메체들은 ‘사회화의 수행자가 아니라, 정반대로 대중들 속에서 사회적인 것을 함열시키는 자’이다. 모더니즘이 추구하던 계몽·진보·평창과 반대되는 힘으로서, 팽창되면서 갈라지고 쪼개지던 현상들을 다시 해체·퇴보·수축시키는 것이다.

모더니즘의 관점에서 볼 때, 대중은 계몽되어야 할 대상에 불과하다. 가르쳐 주고 이끌어 줘야 할 대상이지, 그 스스로 무언가 생산해 낼 수 있는 주체가 아니다. 때문에 메스미디어는 대중을 계몽하기 위해 노력한다. 어떤 옷을 입고 어떤 집에서 살아야 하는지, 어떤 생각을 하고 어떤 태도를 취해야 하는지 가르치려 든다. 하지만 대중에게 있어 메스미디어의 강압적이고 일방적인 메시지는 무의미하고 무가치하다. 자신이 받아들이고 싶은 부분은 받아들이지만, 받아들이기 싫은 부분은 버려버린다. 대중은 사회의 목적과 목표, 이를 위한 정보를 생산하지 못하지만 생산의 결과물을 그때그때의 욕망에 따라 취사선택함으로써, 즉 오인과 오해, 국해와 왜곡을 통해 새로운 결과, 새로운 정보를 탄생시킨다.

모더니즘은 유토피아를 이야기하지만 유토피아의 도래는 끊임없이 지연된다. 뉴스는 이것이 옳고 저것이 그르다며 선과 악을 규정한다. 광고는 이것만 구입하면, 저것만 소유하면 행복해 질 거라고, 행복을 위해 지금 현재를 희생하라고 고드린다. 하지만 아무리 따르

고 따라도, 아무리 참고 또 참아도 장밋빛 미래는 도래하지 않는다. 미래에 대한 약속이 계속해서 지연될 때, 대중은 인내심을 거두고 폭발해 버릴 수밖에 없다.

함열은 바로 이 지점에서 나타난다. 대중은 이상적인 미래와 불안정한 현실 사이에서 이 간극을 맨몸으로 감당하며, 그 불안정한 에너지를 비축해둔다. 대중은 자신들에게 제시되어 왔던 유토피아가 허구임을 모르게 가만히 것이 아니다. 그들은 헤게모니가 제시하는 정답, 그 이상의 대안이 없기에 이를 받아들일 뿐이다. 하지만 그 허구적 이상이, 그 기만이 더 이상 작동하지 않을 때, 유토피아가 스스로의 모순과 부조리에 의해 붕괴될 때, 그들은 내부로부터 이 붕괴를 가속화시키게 된다.

함열은 대중의 본질적 속성이며 무지와 혼란을 대표한다. 목적도 없고 효과도 없으며 예측도 없다. 원인과 결과가 명확한 모더니즘 체계와 달리 비선형적으로 움직인다. 통제 불능의 상황을 이해하려는 노력은 실패할 수밖에 없다. 하지만 이로써 함열은 생산의 장으로 기능하게 된다. 언제 어디서 어떤 의미가 생산될지 알 수 없기에 두렵지만, 반대로 대중이라는 존재 그 자체로 끊임없이 어떤 형태로든 (소멸의 형태로도) 새로운 의미를 요구하고 생산해내기 때문이다.

현실은 부조리와 무의미로 가득하다. 그리고 바로 그 이유로 인해 대중은 현실의 부조리와 무의미에서 벗어나길 바란다. 끊임없이 유토피아의 도래를 기다린다. 목적도 없고, 책임도 없이 무조건적인 구원을 요구한다. 그리고 이것이 바로 함열의 힘이다. 함열은 아무런 대안도 없이 구원을 꿈꾸는 자들의 몸짓이다. 그럼에도 불구하고 마치 돈키호테처럼 이루어질 수 없는 꿈을 꾸고 이 꿈을 이루기 위해 노력하는 모습이야말로 인간을 인간답게, 인간으로 존재하게끔 만들어준다. 그리고 매체 또한 이러한 함열을 통해 자본에 전유된 도구에서 독립적이고 인격적인 존재로서 인간과 마주하게 된다.

4. 결론

이제 위의 논의들을 정리해보자. 디자인은 동사로서 도구를 기획하고 만드는 행위를 의미하기도 하지만, 명사로서 이를 통해 만들어진 결과물을 의미하기도 한다. 주목할 것은 명사적 의미의 디자인이 일정한 물리적 형태를 지닌 도구를 의미한다는 점에서, 어떤 작용을 한 쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 ‘물체’, 즉 매체와 동일한 특성을 지니게 된다는 점에 있다.

34) 장 보드리야르. op.cit. 2003. pp.143-153

매체는 단순한 도구가 아니다. 매체는 정보를 전달하기 위한 수단이지만, 정보를 전달하는 과정에서 정보를 담아내는 담지체로서 일정한 물리적 형태를 갖추게 되고, 일정한 물리적 형태로서 자신만의 고유한 정보를 지니게 되며 더 나아가 자기 스스로 (비록 자신이 의도한 것은 아니지만) 정보를 생산해내게 된다.

현상학적 관점에서 볼 때, 매체는 인간의 이해를 넘어서 '물자체'로 기능함과 동시에, 기호학적 관점에서 볼 때, 기표와 기의의 자의적 관계를 구축한 기호로서 기능한다. 다시 말해 매체는 인간의 이해를 넘어서서 자기 스스로 기호적 의미를 생산하고 있는 것이다. 이로 인해 디자인은 마치 타자처럼 인간과 마주하며 인간과 상호주체적 관계를 맺게 된다. 인간의 의도와 목적, 기능을 벗어나 예상치 못한 기능과 효과, 결과를 가져오고 이를 통해 인간을 변화시키는 것이다.

그럼에도 불구하고 매체는 바르트의 지적처럼 신화적으로 전용될 수 있다. 헤게모니 집단의 목적에 따라 특정 기능을 띠고 특정 효과를 기대할 수 있다. 기의를 감추고 기표를 조작함으로써, 실제의 사실과는 다른 생각과 태도를 불러올 수 있다. 매체, 즉 디자인의 상호주체적 관계를 무시하고 일방적인 도구로서 활용될 수 있는 것이다.

복제기술은 메스미디어를 통해 이러한 신화적 구조를 강화시킨다. 헤게모니 집단이 만들어낸 특정 정보를 불특정다수, 즉 대중에게 전달해 대중이 헤게모니 집단이 의도하는 대로 생각하고 행동하게 만드는 것이다.

복제기술은 벤아민의 지적처럼 산업혁명 이전까지 만연해 있던 아우라, 즉 존재하지 않는 원본에 대한 허상을 붕괴시켰다. 원본 또는 진리란 존재하지 않는 허상임을 보여주었다. 하지만 아도르노와 귄터 안더스의 지적처럼 복제기술은 다시 물신에 기반 한 자본의 허상을 구축함으로써 매체의 자유로운 정보 생산 기능을 억압하고 있다. 물신에 기반 한 자유만을 추구하며, 이에 바탕을 둔 인공세계를 구축하고 있다. 인간을 존재케 하는 보다 거대한 세계, 자연 사계와의 단절을 가져오고 있는 것이다.

이는 보드리야르가 주장하는 시뮬라시옹에 다름 아니다. 복제기술은 우리를 존재케 하는 자연 세계를 복제기술에 기반 한 매체들로 둘러싸 버림으로써, 인공의 문명이 이 세계의 전부인 것처럼 여기게 만들고 있다. 복제를 원본으로 만들어버림으로써 원본의 허상 대신 복제의 허상을 '신화화'시키고 있다.

허상이 원본을 감추고 왜곡하는 현상, 더 나아가 허

상이 원본처럼 기능하는 현상은 인간과 디자인의 관계, 인간과 자연 세계 간의 보다 풍성하고 자유로운 관계를 비틀고 단절시키고 있다. 복제기술을 장악한 특정 집단의 목적과 의도만이 표출되는 일방향적 구조, 다수의 소비자는 이를 수용할 수밖에 없는 수직적 구조를 구축하고 있는 것이다.

복제기술에 의해 생산되고 있는 매체들, 즉 대량생산-대량소비 사회의 디자인들은 디자인 본연의 가치를 잃어버린 채, 디자인을 위한 디자인, 자본을 위한 디자인으로 변형되어 우리 주변을 둘러싸고 있다. 우리는 이러한 환경 속에서 인간과 디자인의 상호주체적 관계를 돌아볼 여유조차 갖지 못한 채, 우리를 둘러싼 팬텀화된 디자인에 우리를 맞추며 살아가고 있다.

보드리야르의 함열은 바로 이러한 현실에서 우리에게 출구를 제시한다. 함열은 대중의 특성이다. 대중은 목적 없이 뭉쳐 있으며, 혼란스럽고, 무책임하다. 미래를 위한 그 어떤 대안도 제시하지 못하면서, 새로운 미래를 요구한다. 헤게모니 집단의 관점에서 바라볼 때, 대중은 계몽과 훈육의 대상에 불과하며, 함열은 제거의 대상, 잡음에 불과하다.

하지만, 대중에게 있어 함열은 헤게모니 집단의 프로파간다를 거부하고 저항하는 힘으로서 대중 자신도 모르는 대중의 이상을 실현시키는 원동력이 된다. 대중은 특정한 목적이나 이상이 없기에, 보통은 헤게모니 집단이 제시하는 비전을 따라간다. 종교를 제시하면 제물을 바치고, 물신을 제시하면 소비를 행한다. 하지만, 그 비전이 자신의 욕구와 욕망을 충족시키지 못한다고 느낄 때, 대중은 다양한 욕구와 욕망의 집합체로서 헤게모니 집단의 프로파간다에 저항한다. 새로운 목표와 이상을 제시하는 방법이 아닌, 거부와 비판, 반항을 통해 또는 광신적 추종을 통해 헤게모니 집단의 질서를 무너뜨리게 된다.

디자인은 인간을 위해 존재한다. 인간의 부족함과 불완전함을 채우기 위해, 인간의 한계를 극복하고 확장시키기 위해 존재한다. 하지만 그 방법은 단 하나로 수렴되지 않는다. 디자인이 추구하는 이상은 지구상에 존재하는 인간의 수만큼 다르게 기획되고 제작되고 사용될 수 있다. 모더니즘이 추구하는 규격화와 균질화, 포스트모더니즘이 추구하는 상상과 변화를 포함하여, 복제기술이 추구하는 자본 위주의 디자인만이 절대적인 가치라 할 수는 없는 것이다.

디자인의 매체적 특성, 즉 형태적 측면에서의 특성은 이러한 다양성과 상대성, 이해 불가능하고 예측 불

가능한 타자적 현상의 바탕이 된다.

매체는 일정한 물리적 형태를 지니고 있다. 이미 만들어진 것으로서, 소모되고 폐기되는 과정 속에서도 원래의 형태적 특성을 유지한다. 자신만의 목적과 기능, 효과와 결과를 유지하는 것이다.

하지만 매체, 즉 디자인 형태는 이를 대하는 사람에 따라, 사람의 수만큼 다르게 이해되고 사용된다. 컵은 물을 마시기 위한 도구지만, 누군가는 컵에 동전을 담으며 저금통처럼 사용할 수도 있고, 누군가는 컵에 흙을 담아 꽃을 키울 수도 있다. 공장에서 컵이 생산될 때의 목적, 매체적 정보는 컵의 사용과정에서 얼마든지 변형될 수 있다. 왼손잡이를 위해 어포던스를 고려해 만든 유니버설 가위도, 그 원래의 목적을 벗어나 통조림 캔을 따기 위한 '정처럼 사용될 수 있는 것이다.

우리는 우리의 필요와 욕망을 채우기 위해 디자인을 만들고 사용한다. 단순한 도구로 여기고 다루는 것이다. 하지만 디자인은 완벽하게 지배하고 통제할 수 있는 도구가 아니다. 우리는 우리가 할 수 있는 만큼 디자인을 조작하고 제어하지만, 디자인은 끊임없이 우리의 조작과 제어를 벗어난다. 그리고 이를 통해 자신만의 독자성과 고유성을 드러낸다. 단순한 도구를 넘어, 우리가 완벽하게 이해할 수 없는 타자적 존재로서 우리와 상호주체적 관계를 형성하고 있는 것이다.

복제기술은 디자인을 규격화·균질화시킴으로써 이러한 독자성과 고유성을 소거한다. 디자인을 지배하고 나아가 인간을 지배하려 한다. 하지만 매체로서의 디자인은 대중이 함열을 통해 헤게모니 집단의 지배에 저항하듯, 이러한 지배를 거부하고 전복시킨다. 디자인은 지배의 대상이 아니라, 공존을 모색해야 할 타자적 존재이며, 이를 통해 복제기술의 규격화와 균질화를 해소할 수 있는 대안으로 기능한다.

복제기술에 바탕을 둔 사회에서, 복제기술에 의해 만들어지는 디자인은 복제기술이 추구하는 단일하고 균질한 목적 하에 생산되고 사용되다 폐기된다. 하지만 매체는 사용과정에서 인간의 이해를 넘어서서 존재하며, 다양하고 상대적인 특성을 바탕으로 복제기술의 단일하고 균질한 세계를 붕괴시킨다. 이를 잡음으로 보고 제거하려 들 것인지, 아니면 새로운 생산의 기회로 보고, 새로운 디자인을 궁리하는 계기로 삼을 것인지에 따라 복제기술은 인간을 억압하는 체계로 남거나 인간의 한계를 극복하고 인간을 확장하는데 일조하는 체계로서 발전하게 될 것이다.

첨언하자면, 보다 자유롭고 풍요로운 디자인을 만들

기 위해서는 이러한 매체의 특성을 받아들일 수 있는 여유로운 공간, 복제기술의 목적에서 한 발 비껴나 있는 다양한 디자인들을 수용할 수 있는 시스템부터 구축해 나갈 필요가 있다.

참고문헌

1. 가츠미 마사루. 현대디자인이론의 사상가들. 미진사. 1996
2. 김영찬. 디자인+철학. 사공. 2013
3. 데이빗 크로우. 기호학으로 읽는 시각디자인. 안그라픽스. 2005
4. 롤랑 바르트. 현대의 신화. 동문선. 1997
5. 마셜 매클루언. 미디어의 이해. 커뮤니케이션북스. 2011
6. 메체철학연구회. 메체철학의 이해. 인간사랑. 2005
7. 발터 벤야민. 기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외. 길. 2007
8. 빌렘 플루서. 디자인의 작은 철학. 선학사. 2003
9. 배영달. 보드리야르: 시뮬라크르라는 악마. 한국프랑스학논집. 2012
10. 스티븐 에스크릿. 아르누보. 한길아트. 2002
11. 심혜련. 20세기의 메체철학. 그린비. 2013
12. 에드워드 사이드. 오리엔탈리즘. 교보문고. 2006
13. 임마누엘 칸트. 순수이성비판. 홍신문화사. 2005.
14. 장 보드리야르. 불가능한 교환. 울력. 2001
15. 장 보드리야르. 시뮬라시옹. 민음사. 2003
16. 찰스 샌더스 퍼스. 퍼스의 기호사상. 민음사. 2006
17. 테오도르 아도르노. 계몽의 변증법. 문학과지성사. 2001
18. 페니 스파크. 디자인의 탄생. 안그라픽스. 2013
19. 페르디낭 드 소쉬르. 일반언어학 강의. 민음사. 2008
20. Victor E. Taylor and Charles E. Winquist. Encyclopedia of Postmodernism. Routledge. 2001
21. www.naver.com.