

■ 특집 2 - 새로운 이주사를 위한 역사학 방법론과 개념 확장 ■

디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운 영상 커뮤니케이션 *

- 디지털 영상의 존재론적 위치 정립을 위한 네 가지 재고(再考)

홍상현

I. 디지털 노마드의 등장과 새로운 기술적 영상의 시대

디지털 노마드적인 삶은 단지 공간적인 이동만을 의미하는 것이 아니라, 버려진 불모의 땅을 새로운 생성지로 전환하는 것, 동일한 자리에 앉아서 특정한 가치와 삶의 방식에 매달리는 것이 아니라 끊임없이 자신을 바꾸어가는 창조적인 행위를 지칭한다. 이처럼 현대인은 땅에 뿌리박고 정착하여 사는 농경문화의 삶보다는 한 곳에 정착하지 않고 자신에게 좀 더 유리한 환경을 찾아 늘 이동하는 유목민적 삶을 선호하면서, 노마드적 삶의 형태를 전 세계적으로, 그리고 경제적 계층을 초월하여 확장시킨다.¹⁾

디지털 노마드는 프랑스 사회학자 자크 아탈리가 1997년 ‘21세기 사전’에서 처음 소개한 용어로, 21세기를 ‘디지털 장비를 갖고 지구를 떠도는 디지털 노마드의 시대’로 규정하면서 널리 알려지게 되었고, 현대는 디지털 시대의 대표적인 인간유형으로 인식되고 있을 정도로 보편화된 개념이다.²⁾

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2019082514)

- 1) 김세서리아, 「디지털 노마드(Digital Nomad)시대, ‘포용(inclusion)의 정치학’을 위한 유교적 시론(試論)」, 『儒學研究』, 제46집(2019), 453쪽.
- 2) 김세서리아, 같은 논문. 인용 원문에서는 자크 아탈리, 이효숙 옮김, 『호모 노마드, 유목하는 인간』 (서울:웅진닷컴, 2005) 참고.

‘디지털 노마드(Digital Nomad)’는 21세기 현대인의 생활방식을 설명하는 표현으로, 유목민을 의미하는 ‘노마드’와 ‘디지털’을 합친 용어이다. “자신에게 좀 더 유리한 환경을 찾아 늘 이동하는” 것은 효율성을 우선시하는 현대 사회의 일반적인 삶의 모습이다. 한 공간에 머무르지 않고 (나에게 유리한 곳으로) 늘 이동한다는 점에서 그것은 노마드(nomad)로서의 삶이라고 이야기할 수 있다. 그런데 ‘디지털 노마드’라는 특수한 유목생활을 설명하기 위해서는 추가적인 논의가 더 필요해 보인다. 효율성을 우선시하면서 유리한 상황을 찾아 떠돌아다니는, 현대사회에서의 유목민적 삶은 디지털 환경이 갖추어지기 이전에도 이미 진행되고 있었다. 따라서 이러한 유목민적 삶의 특징은 ‘현대적 노마드’³⁾라는 보다 넓은 범주에서 다루는 것이 효과적일 수도 있다. 그리고 ‘디지털 노마드’는 현대적 노마드의 삶의 변화 과정에서 디지털이라는 새로운 환경을 만나서 생긴, 보다 좁은 범주에서의 특수성을 중심으로 살펴볼 필요가 있다.

디지털 노마드에 대한 이해는 그들이 사용하는 ‘디지털 장비’에서부터 시작할 수 있다. 왜냐하면 디지털 노마드의 시대가 “디지털 장비를 갖고 세계를 떠도는” 것이라면 디지털 장비는 디지털 노마드의 삶을 가능하게 하는 근거가 되기 때문이다. 아탈리(Jacques Attali)는 최초의 인간인 ‘호모 에스가르테르’는 여행에 더욱더 적응을 잘 했는데, 그들은 유목생활에 맞는 연장들을 만든 덕분이었다고 말한다⁴⁾. 이와 마찬가지로, 현대인들의 ‘디지털 노마드’ 생활의 배경에는 ‘디지털 장비’들이 있다. 결국, 디지털 노마드라는 하나의 사회적 현상의 배경에는 ‘과학 기술적인 변화가 근원적인 원인으로 작용’⁵⁾하고 있다고 생각할 수 있다. 그런데 이 디지털 장비들은 빠른 속도로 발달하며 계속 변화하고 있다. 그리고 디지털 장비의 변화는 곧바로 디지털 노마드의 삶에 영향을 미친다. 결국 디지털은 전혀 다른 유목의 환경을 만들었으며, 현대인들은 디지털

3) ‘현대적 노마드’는 ‘디지털 노마드’를 포함한다.

4) 자크 아탈리, 『호모 노마드, 유목하는 인간』, 20쪽.

5) 돈 아이디, 김성동 옮김, 『기술철학』 (서울: 철학과 현실사, 1998), 29-30쪽 참고.

디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운 영상 커뮤니케이션

장비와 함께 그 곳을 떠돌아다니는, 이전과는 다른 새로운 노마드의 삶을 사는 것이라고 디지털 노마드와 디지털 장비의 관계를 정리할 수 있다.

디지털 노마드가 떠도는 영역은 온라인(on-line)과 컴퓨터 기술이 만들어낸 디지털 전자통신의 세계이다. 그들은 디지털 장비를 사용해서 (디지털 장비와 함께) ‘국경 없이’ 세계를 유목하고 있다. 그리고 새롭게 조성된 디지털 기반의 온라인 환경은 미디어(media)의 개념에도 변화를 가져왔다. 일반적으로 대중매체라는 뜻으로 사용하고 있는 미디어는 다수의 사람들이 동시에 정보를 공유할 수 있는 대표적인 커뮤니케이션 수단이다. 한 사회의 공동체 구성원들 사이에서, 그리고 다른 사회와 공동체 사이의 교류는 이러한 커뮤니케이션 수단을 기반으로 이루어진다. 디지털 노마드의 등장과 함께, 그들의 커뮤니케이션 수단으로, 뉴미디어(new media)라는 새로운 형태의 미디어가 등장했다. 20세기 후반부터 통용된 개념으로 사용하기 시작한 뉴미디어는 전통적인 정보전달 매체의 개념에 컴퓨터, 인터넷, 그리고 모바일이 갖는 상호작용이 더해진, 새로운 환경에서의 커뮤니케이션 도구이다. 현대사회에서는 다양한 뉴미디어 도구들이 커뮤니케이션 수단으로서의 기능을 수행하고 있다. 그리고 다양한 형태의 뉴미디어가 존재하고 있으며, 그것을 기반으로 새로운 커뮤니케이션의 방법이 복잡하게 등장하고 있다.

현재의 뉴미디어 커뮤니케이션 환경이 보이고 있는 특징으로서 살펴볼 수 있는 대표적인 것은 ‘텍스트 중심 커뮤니케이션’으로부터 ‘영상 중심의 커뮤니케이션’으로의 변화이다. 즉, 오늘날의 뉴미디어 커뮤니케이션 환경에서는 문자보다 영상이 더욱 중요하게 되었다는 말이다. 한 언론기사에서는 오늘날 “텍스트의 힘이 빠지고 이미지와 동영상으로 콘텐츠의 형태가 변해가는 모습”⁶⁾을 ‘제로텍스트 시대’라고 이야기하고 있다. 또 “기원전 300년경 메소포타미아 지역에서 시작된 글자의 역사는 활자가 발명되면서 일대 변혁을 맞았고 폭발적으로 성장했다”, 하지만 “

6) 박홍순, 글자가 사라진다... ‘이미지’로 읽고 쓰는 Z세대, 『머니 S』, 2019년 07월 01일, <https://moneys.mt.co.kr/news/mwView.php?no=2019062513198020854> (검색일: 2020년 3월 27일)

인류가 수천년간 정보전달의 매개로 사용한 텍스트가 점차 사라진다.”
라고 이야기한다.

‘영상의 시대’ 이전에는 ‘문자의 시대’가 있었다. 즉 ‘문자의 시대’를 거쳐 ‘영상의 시대’에 이르렀다는 것이 커뮤니케이션 방법과 수단의 역사적 변천 과정에 대한 일반적인 설명이다. 영상이 주된 커뮤니케이션 수단으로 등장하기 이전에는 선형문자가 주된 커뮤니케이션 수단이었다. 그런데 빌렘 플루서(Vil m Flusser)는 ‘문자의 시대’ 앞에 또 하나의 ‘영상의 시대’를 위치시킨다. 그리고 문자의 시대에 앞서 존재한 것을 ‘전통적 그림’으로, 문자의 시대 이후의 것을 ‘기술적 영상’이라고 말한다. 플루서는 문자의 시대 이전에 있었던 전통적 그림의 특징에 대해서 ‘창문’이라는 표현을 사용⁷⁾했는데, 이는 선사미술에는 “자연을 그대로 모사한 구상적 이미지와 나란히 추상적인 기호들을 병치”⁸⁾시키는 특징이 있다는 설명으로 이해할 수 있다.

그런데 기술적 영상은 전통적인 그림과 다르다. 그 둘 모두는 동일하게 세계를 모사하는 것처럼 보이지만, 그들 사이에는 차이가 있다. 플루서는 전통적인 그림을 세계에 대한 ‘창문’으로 바라본다. 하지만 기술적 영상은 창문이 아니라 ‘그림’이라고 말하며 그 둘을 구분한다. 그 이유는 전통적 그림이 “저 바깥의 세계를 노리는 것”과는 달리, 기술적 영상은 “세계와 관련된 우리의 개념을 변화시키기를” 원하고 있기 때문이다.⁹⁾ 그리고 기술적 영상이 갖는 이러한 특징은 “과학적 텍스트의 간접적인 생산품”¹⁰⁾이라는 존재론적 근거 때문이기도 하다.

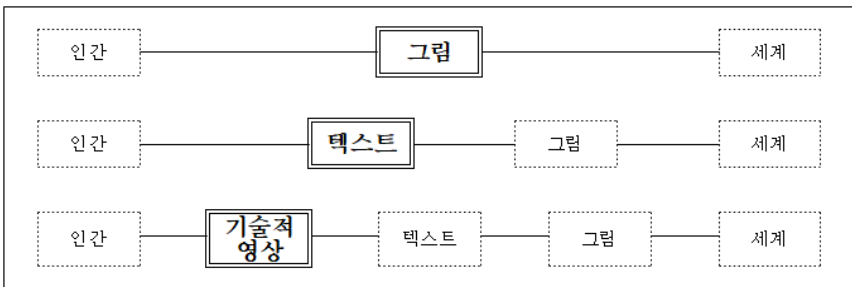
역사적으로 볼 때 전통적인 그림은, 그것이 구체적인 세계를 추상화하고 있다는 점에서 제1단계의 추상물인 반면에, 기술적 영상은 제3단계의

7) 빌렘 플루서, 『사진의 철학을 위하여』 (서울: 커뮤니케이션북스, 1999), 17쪽.
8) 김성도, 「이미지의 시원」, 『영상문화』, 제12호(한국영상문화학회, 2007), 13쪽.
9) 빌렘 플루서, 『사진의 철학을 위하여』, 19~20쪽,
10) 빌렘 플루서, 같은 책, 16쪽.

디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운 영상 커뮤니케이션

추상물이다. 왜냐하면 그것은 일단 텍스트로부터 추상화되었고, 다시 이 텍스트는 전통적인 그림으로부터 추상화되었으며, 그 그림은 구체적인 세계로부터 추상화되었기 때문이다. 역사적으로 볼 때, 전통적인 그림은 전역사적이고, 기술적인 영상은 ‘탈역사적’이다. 존재론적으로 볼 때, 전통적인 그림은 현상을 의미하는 반면에, 기술적인 영상은 개념을 뜻한다. 기술적 영상을 해독하는 것은 결국 그 영상으로부터 개념의 위치를 간파해 내는 것이다.¹¹⁾

플루서에 따르면, 텍스트는 그림에 비해서 직접적인 세계 경험으로부터 한 단계 ‘소외’되어 있다. 왜냐하면 그것은 “현상으로부터 모든 차원을 직선[선형]의 형태로 추상시키기 때문이다.”¹²⁾ 이렇게 현상으로서의 세계로부터 소외되는 단계로 보면, 기술적 영상은 한 단계 더 소외된다. 이것이 위에서 플루서가 기술적 영상이 ‘제3단계의 추상물’일 수 있다고 말하는 이유이다. 그가 이야기하는 기술적 영상의 탈역사적(Nachgeschichte) 특성이 “개념으로부터 그것의 이미지인 표상으로 되돌아가기”¹³⁾를 뜻한다고 하지만, 기술적 영상은 텍스트 이전의 전통적 그림의 시대로의 회귀가 아니다. 그것은 텍스트로부터 파생된 새로운 차원의 추상물이다. 즉 전통적 그림이 세계에 대한 그림이었다면, 기술적 영상은 세계를 추상한 텍스트의 그림이라고 정리할 수 있다.



플루서의 구분에 따른 ‘전통적 그림’, ‘텍스트’, ‘기술적 영상’의 위치

11) 빌렘 플루서, 같은 책, 16-17쪽.

12) 빌렘 플루서, 같은 책, 13쪽.

13) 빌렘 플루서, 같은 책, 17쪽.

그런데 지금의 디지털-온라인 환경에서는 플루서의 기술적 영상에 대한 또 하나의 구분이 필요해 보인다. 디지털 노마드로서의 우리는 뉴미디어를 기반으로 하는 '새로운' 기술적 영상의 시대를 살고 있다. 그리고 그것은 '온라인'과 '디지털'이라는, 이전과는 다른 특수한 배경을 갖고 있다. 오늘날의 주된 영상 커뮤니케이션은 온라인이라는 새로운 디지털 환경을 기반으로, 디지털적 도구와 방법으로 이루어진다. 디지털 도구들은 하루가 다르게 빠른 속도로 큰 변화와 발달을 계속하고 있으며, 그에 따라서 커뮤니케이션 환경 또한 빠른 속도로 변화하고 있다. 즉, 기술적 영상의 시대는 디지털 기술을 만나서 또 하나의 새로운 기술적 영상의 시대를 이행되었다고 생각할 수도 있다. 따라서 온라인-디지털 이전과 이후의 '기술적 영상'을 다시 한 번 구분할 필요가 있다. 이는 디지털-온라인 환경에서 디지털 노마드의 새로운 커뮤니케이션 수단이 되는 영상 콘텐츠의 존재론적 위치 정립을 위한 근거가 된다.

II. 디지털 사진술의 등장과 실상實像과 허상虛像의 문제

디지털 기술이 만들어내는 영상 이미지는 디지털 이전 시대의 기술적 영상과는 어떠한 차이를 가질까? 이 문제는 사진술의 등장과 디지털사진술의 등장을 비교하는 것에서부터 논의를 시작할 필요가 있다. 왜냐하면 디지털이미지가 등장한 이후 대표적인 비교대상으로서 존재의 위협을 받고 있는 것이 바로 사진술이기 때문이다. 최초의 기술적 영상으로서 이 세계에 등장한 사진술은 새로운 기술적 영상인 디지털사진술이 등장함으로써 자신의 영역을 새로운 존재에게 넘겨주어야 할 상황에 처했다. 즉, 디지털 기술의 등장을 기점으로 그 위상에 가장 큰 변화를 갖게 된 것이 바로 사진술이다. 게다가 디지털사진술은 정적인 이미지를 만드는 사진술의 영역에 머무르지 않고, '디지털 영상'이라는 이름으로 사진과 영화영상의 영역을 모두 아우르면서 이미지와 영상의 영역을 모두 흡수한 포식자로 성장하고 있다. 그런데 아직 그들 사이에 존재론적인 차이를 설명할 수 있는 여지는 남아있다. 디지털 영상이

전통적 방식의 사진술과 필름 영상의 모습을 닮아 있기는 하지만 디지털 기술 이전의 방법들이 아직까지 정당성을 확보하고 있는 영역이 존재하기 때문이다. 따라서 전통적인 사진술과 디지털사진술을 비교하는 것은 디지털 기술 이전과 이후의 기술적 영상이 갖는 차이를 비교하는 첫 번째 과정이 될 수 있다.

디지털 방식의 카메라는 미국의 코닥(Kodak)사에서 1975년에 처음 개발한 이후, 오늘날에는 대부분의 휴대용 전화기에도 내장되어 있을 정도로 보편화되었다. 최초의 디지털카메라는 촬영된 사진 이미지를 카세트 테이프(Cassette Tape)에 저장하는 방식을 사용했으며, 1만 화소 정도의 해상도를 갖고 있었다. 최근에는 기계적 기술의 비약적인 발달에 의해서 디지털카메라가 수천만 화소의 용량을 갖는 디지털 파일 형태의 고화질 이미지를 만들고, 그것을 CF카드(Compact Flash Card)와 SD카드(Secure Digital Card) 등 다양한 형태의 메모리카드에 저장할 수 있게 되었다. 심지어 휴대용 전화기에 내장된 카메라조차도 수백만 화소에서 천만 화소를 넘는 해상력을 갖고 있을 정도로 디지털 방식의 사진은 일상생활에 보편화되었다. 그렇기 때문에 오늘날 일반적인 사진적 행위는 디지털 방식으로 이루어지고 있다고 이야기해도 무리가 아니다. 그리고 이러한 시대적인 배경 안에서 아날로그 필름과 전통적 방식의 사진술은 점차 사라져가고 있는 추세이다. 즉, 오늘날에는 아날로그 방식으로부터 디지털 방식으로 사진적 기록의 방법이 변화하고 있으며, 디지털 메모리카드가 아날로그 방식의 필름을 대체하고 있다고 볼 수도 있다.

최초의 사진은 1826년 프랑스의 발명가 니엡스(Joseph-Nic phore Ni ce)에 의해서 촬영되었는데, 그는 1822년부터 그의 발명에 엘리오그라피(H liographie)라는 이름을 사용했다. 엘리오그라피는 ‘태양’을 의미하는 고대 그리스어 헬리오스(H lios/ λιο)에서 의미를 찾고 있다. 이는 엘리오그라피라는 이름이, ‘사진’을 지칭하기 위해서 오늘날까지 우리가 사용하는 포토그래피(Photography)와 같은 의미라고 생각할 수 있는

지점이다. ‘포토그래피’는 고대의 그리스어 ph to스와 graph 로 이루어진 합성어이다. 이 두 단어의 의미를 살펴보면 phōtos(φωτός)는 빛(light)을 뜻하는 phōs(φως)의 소유격이며, graphé(γραφή)는 그림(drawing, writing)라는 뜻의 명사이다. 즉 포토그래피는 ‘빛으로 그리는 그림’이며, 이는 엘리오그래피와 같은 의미이다. 사진이미지를 제작하는 수많은 방법들은 모두 광학적인 현상을 이미지로 고착시키는 모습을 보이고 있다. 그렇기 때문에 아날로그와 디지털의 방법을 모두 포함하여, 광학적인 현상을 이미지로 기록하는 다양한 방법들을 ‘사진’이라는 동일한 범주 안에 묶을 수 있었던 것이다.



니엡스가 촬영한 최초의 사진

니엡스의 발명 이전에도 카메라 옵스큐라(Camera Obscura)의 원리를 사용한 기록은 등장한다. 최초로 사진적인 원리를 발견한 기록은 기원전 5세기 중국의 묵자(墨子/Mo-Ti)까지 거슬러 올라간다¹⁴⁾. 이후 고대 그리스인들과 아라비아인들, 그리고 르네상스시대를 거쳐 오늘날까지 카메라 옵스큐라는 더욱 정교해지는 발달의 과정을 거쳤다. 즉, 니엡스의 발명 이전에도 카메라 옵스큐라의 원리는 존재했고, 니엡스의 발명 또한 그것을 기반으로 이루어졌으며, 이는 오늘날까지도 이어지는 기본적인 사진의 원리이다. 그런데 니엡스 이전에 이루어진 수많은 사진적 방법들이 아니라, 니엡스의 방법이 최초의 사진술이라고 이야기할 수 있는 이유는

14) Alma Devenport, The History of Photography: An Overview (Stoneham: Butterworth-Heinemann, 1991), p. 4.

무엇일까? 그것은 니엡스에 의해서 카메라 옵스큐라가 만들어내는 광학적 이미지가 처음으로 정착(fix)되었기 때문이다. 엘리오그라피 이전에도 카메라 옵스큐라의 원리에 의해서 이미지가 만들어지는 원리를 발견했지만, 그것은 허상(虛像)으로서의 이미지였을 뿐이다. 니엡스의 발명에 이르러서야 비로소 그 허상의 이미지를 은판 위에 정착한 실상(實像)으로 만들어 낼 수 있게 되었다.

최초의 사진이 만들어진 이후 사진적 도구들의 발달과 개량은 더욱 비약적으로 이루어졌고, 오늘날에는 전자적으로 이미지를 만들고 또 제어할 수 있는 디지털사진술이 등장했다. 디지털 방식의 사진이미지를 최초로 제작한 것은 1957년 미국의 엔지니어 러셀 키르슈(Russell A. KIRSCH)의 실험이다. 그는 태어난 지 3개월이 된 아들의 사진을 스캔하는 방식으로 이미지화하였다¹⁵⁾. 키르슈가 실험한 디지털이미지는 카메라로 촬영된 사진이 아니라, 스캐너를 사용해서 복사한 것이었기 때문에 그가 고안한 장치를 최초의 디지털카메라라고 말하기는 어렵다. 디지털 이미지센서를 장착하여 촬영하는 방식으로 사진이미지를 만들 수 있는 최초의 디지털카메라는 1975년 미국 코닥의 기술자였던 스티브 새슨(Steve Sasson)이 개발했다. 그런데 이 장비 또한 이미지를 제작하는 데에는 23초가 소요되었기 때문에¹⁶⁾, 프로토타입으로서의 기술적인 시도였을 뿐 상용화할 수는 없었다. 최초로 상용화할 수 있도록 만들어진 디지털카메라는 일본의 후지Fuji가 개발한 DS-1P이다. 후지는 이 디지털카메라를 1988년 독일의 포토키나Photokina trade fair에서 처음으로 발표했다. 이것은 메모리카드를 사용하여 이미지를 저장하는 방식을 사용하는, 크기와 기능이 기존의 소형 필름카메라의 작동과 유사한 최초의 보급형 디지털카메라이다.

15) <https://www.nist.gov/news-events/news/2007/05/fiftieth-anniversary-first-digital-image-marked> (검색일: 2020년 5월 17일)

16) James Estrin, Kodak's First Digital Moment, The New York Times, 12 August 2015, <https://lens.blogs.nytimes.com/2015/08/12/kodaks-first-digital-moment/?smid=pl-share#> (검색일: 2020년 5월 17일)



러셀 키르슈가 만든
최초의 디지털 사진



스티브 새슨이 고안한
최초의 디지털 카메라



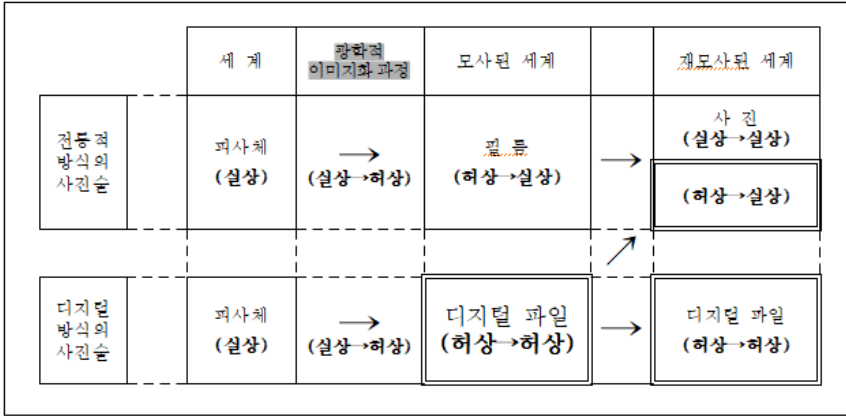
Fuji DS-1P

디지털의 어원은 ‘손가락으로 숫자를 센다’는 의미를 가진 라틴어 디지투스(digitus)에서 유래한다. 따라서 디지털은 ‘계산’할 수 있도록 이진법으로 수치화한 디지털 코드 형태의 파일로서 존재한다. 그렇기 때문에 코드화된 디지털 파일들은 그것을 계산할 수 있는 계산기로서의 컴퓨터(computer)를 필요로 한다. 컴퓨터는 ‘계산하다’라는 뜻의 고대 라틴어 콤푸타레(computare)를 어원으로 하며, 오늘날에도 컴퓨트(compute)는 ‘계산하다’라는 의미로 사용하고 있다. 이러한 디지털의 방식으로 이미지를 제작하는 디지털사진술은 카메라에 촬상소자(像素子)(image pickup device / imaging device)인 CCD(charge coupled device) 혹은 CMOS(complementary metal-oxide semiconductor)를 장착하여 광학렌즈가 만드는 이미지를 디지털 코드로 변환하여 기록한다. 따라서 디지털사진술에서의 사진이미지는 전통적 방식의 사진술과는 다른 방법으로 존재하는 셈이다. 즉, 전통적인 방식의 사진술에서 사진이미지를 만드는 방법인 ‘세계 → 필름(모사된 세계) → 사진(재모사된 세계)’의 과정이 디지털사진술에서는 ‘세계 → 디지털 파일(모사된 세계) (→ 사진)’로 바뀌었다.

그리고 디지털사진술이 갖는 또 하나의 특징은 ‘인화’ 과정을 생략할 수도 있다는 점이다. 디지털사진은 종이 위에 인화를 할 필요 없이, 디지털파일 자체로 배포와 감상이 가능하다. 이는 디지털파일이 그 자체로 사진적

이미지로서의 기능할 수 있다는, 디지털사진술이 갖는 존재론적인 특수성이 된다. 그리고 그것은 이미지가 실상이 아닌 허상으로 되돌아가는 변화가 이루어지는 지점이기도 하다. 과거 니엡스는 최초의 사진을 만들면서 허상으로 존재하던 광학적 이미지가 실상으로 존재할 수 있게 만들었으며, 그것이 그의 발명이 최초의 사진술로 인정받을 수 있는 근거가 되었다. 그런데 현대의 디지털사진술은 실상으로서 존재하던 사진이미지를 다시 허상으로 돌려놓았다.

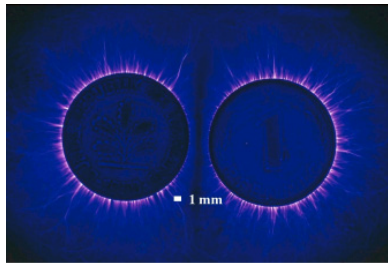
하지만 디지털 기술이 만들어내는 이미지는 ‘실상을 가장(假裝)한 허상’이라는 점에서 사진술의 발명 이전에 카메라 옵스큐라가 만든 허상과는 존재론적인 지위가 다르다. 카메라 옵스큐라가 만드는 허상은 세계라는 실상과 ‘복제된 실상’으로서 인화된 사진(필름)의 사이에서 임시로 존재하는, 실상을 위한 ‘실상 의존적 허상’이었다. 즉, 전통적 방식의 사진술은 실상으로서의 세계를 광학렌즈에 의해서 허상의 이미지로 변환하고, 이것이 다시 실상으로서의 필름의 단계를 거쳐, 다시 실상으로서의 사진으로 복제하는 이미지 제작 공정을 갖는다. 디지털사진술에서도 실제로 존재하는 세계가 광학렌즈에 의해서 허상으로 만들어지는 과정은 동일하다. 그러나 그 허상을 실상으로서의 필름으로 변환하는 과정은 생략되었다. 필름을 대체하는 촬상소자가 그 허상을 디지털 파일로 코드화하여 이미지를 기록하는데, 그 디지털 파일이 존재하는 양태는 실상이 아닌 또 하나의 허상이다. 물론, 이 허상을 디지털 방식으로 인쇄하는 인화의 과정을 거쳐서 전통적 방식의 사진술과 유사한 결과물을 만들 수도 있다. 하지만 디지털이미지가 갖는 매체적 특수성은 ‘비물질적인 형태의 디지털 파일을 배포하고 소비할 수 있다’는 점이다. 이렇게 온라인 가상공간 안에서 소비되는 디지털이미지의 속성은 실상적으로 존재하는(실상인 척하는) 허상이라고 정리할 수 있다.



전통적 방식의 사진술과 디지털 방식의 사진술에서의 이미지 형성 과정

이런 점에서 디지털사진술을 포함한 디지털이미지 제작기술은 기존에는 찾아볼 수 없었던 전혀 새로운 형태의 이미지 제작공정이다. 그리고 디지털이미지는 수정과 변형에 별다른 제약을 받지 않고 자유롭다. 그러므로 디지털이미지 제작기술은 사진술을 포함한 전통적인 방식의 이미지 제작기술과는 다른, 전혀 없는 콘텐츠를 만들어내고 있다. 이렇게, 기존의 방법들과는 전혀 다른 목적을 실현할 수 있다는 점에서, 디지털이미지 제작기술은 기존의 것들과는 전혀 다른 존재론적 위치와 목적을 갖는다.

III. 디지털 이미지의 존재론적 위치



두 개의 동전을 촬영한 키러리안 사진

사진술이 처음 등장했을 때, 이미지 제작과정에서 빛의 작용을 활용하는 특성 때문에 ‘포토그래피’라는 이름을 사용했다. 그런데 디지털이미지 제작과정은 전통적인 사진술과 동일한 방법으로 그것의 존재론적 특징을 설명하기 힘들다. 따라서 디지털사진에 포토그래피라는 이름이 아직까지 유효한지에 대해서는 의문도 가질 수 있다. 디지털사진에는 일렉트로그래피(electrography)로부터 이어받은 특징들이 있다. 일렉트로그래피는 “전자방사(電磁放射)의 도움 없이 전하 잠상을 절연 매체에 만들어 놓고, 이것을 가시(可視) 기록하여 재생하는 것”¹⁷⁾으로, 1939년 러시아의 전기공이었던 세몬 키를리안(Semyon Kirlian)이 우연히 발견한 ‘키를리안 사진(Kirlian Photography)’에서 비롯되었다. 키를리안 사진은 코로나(corona)¹⁸⁾ 방전 현상을 이용하여 비가시적인 빛과 과장 등을 기록한다. 이것을 응용한 일렉트로그래피는 의학 분야에서 비가시적 현상을 기록하는 장치들의 명칭들에 주로 사용되고 있다. 디지털사진술에서는 빛의 작용과 현상 못지않게 이진법의 디지털 수치로 코드화된 전자電子적인 형태로 존재하는 이미지라는 특성이 중요하다. 그리고 그렇기 때문에 디지털사진술은 ‘포토그래피’의 영역에만 머물지 않고, 더 큰 디지털영상의 영역으로 확장하여 논의할 필요가 있다.

기술의 발달에 의해 새로운 도구가 등장하게 되면, 동일한 도구를 사용하는 예술의 영역에도 큰 변화가 생긴다. 사진의 시대가 시작되던 시기에는 ‘과학기술적 기계장치의 사용’이 중요한 화두였다. 따라서 과학기술적 기계장치를 사용해서 극사실적인 이미지를 만들고, 이미지를 기술적(mechanical)으로 무한히 복제(reproduction)할 수 있게 된 것이 가장 큰 변화였다. 이것이 사진이라는 과학기술적 도구가 기존의 예술적 패러다임에 가져온 큰 변화이다. 그런데 오늘날의 디지털 기술은 사진이 했던 것보다 훨씬 거 큰 패러다임의 변화를 가져오고 있다. 그것은 기존의 모든 조형적 방법을 포괄하는 아날로그적인 방법으로부터 디지털적인

17) 월간전자기술 편집위원회, 『E+ 전자용어사전』 (과주: 성안당, 2011), 342쪽.

18) 도체에 주어지는 전압이 높아졌을 때 도체 표면과 그에 인접한 부분에 발생하는 푸른 색을 띤 보라색 방전. 월간전자기술 편집위원회, 같은 책. 225쪽.

방법으로의 전환이라는 전반적인 시스템의 변화를 가져왔다는 점이다. 그렇기 때문에 디지털이미지 제작기술의 등장은 사진술이 기존의 예술체계에 가했던 것보다 더 큰 패러다임의 변화를 불러왔다고 생각할 수 있다¹⁹⁾.

이러한 변화에서 가장 먼저 생각할 수 있는 것은 판화와 사진에 의해 만들어진 ‘복제’의 개념을 디지털 기술이 다시 한 번 변화시키고 있다는 점이다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 사진의 등장으로 현대인의 지각작용이 원본개념을 상실했다는 의미에서 아우라(Aura)의 붕괴를 이야기했지만²⁰⁾, 디지털 기술이 생산하는 이미지들과 비교하면 필름을 사용하는 사진의 시대까지만 해도 원본개념은 어느 정도 존재했었다고 생각할 수 있다. 전통적 방식의 사진은 무언가로부터의 복제이며, 그 무언가는 복제 이미지를 만들어내는 원판으로서의 필름이다. “사진은 원판으로부터 여러개의[원문 그대로] 인화가 가능하다. 어느 것이 진짜 인화냐고 묻는 것은 아무런 의미가 없다.”²¹⁾라고 벤야민이 이야기한 것처럼, 사진술은 필름이라는 ‘원판으로부터’ 만들어지는 이미지이다. 하지만 디지털사진은, ‘원판으로부터’ 복제물들을 생산한다는 기존의 복제라는 개념과 복제물의 지위 또한 바꾸어 놓고 있다. 왜냐하면 디지털사진은 원본으로서 생산한 코드화된 파일이 그 자체로 복제되고 배포되기 때문에, ‘원판’이라는 개념 자체가 무의미하기 때문이다.

사진술이 만들어내는 복제물은 필름이라는 원판과 동일하지 않으며, 다른 복제물들과의 관계에서도 ‘원본유사성’을 공유하고 있을 뿐, 그것들은 엄밀하게 말하면 동일한 것이라고 말할 수 없다. 하지만 디지털사진은 원본 파일과 그 복제물들 사이에 동일성을 유지하고

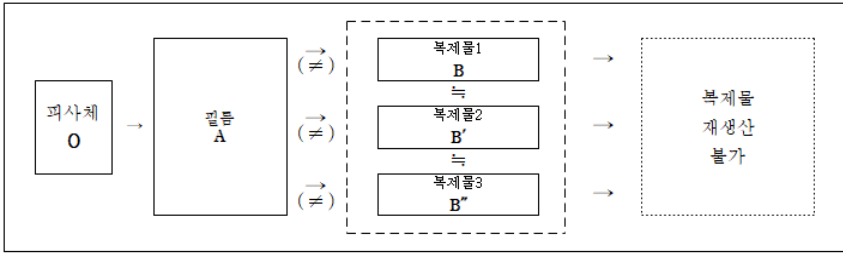
19) 디지털 기술의 등장은 ‘회화→판화→사진→디지털’이라는 변화 안에서의 기능보다 더 큰 기능, 즉 ‘아날로그→디지털’이라는 변화를 가능하게 할 수 있다. 그만큼 사진이 등장했을 때보다 예술의 패러다임에 훨씬 큰 변화를 가져올 수 있다. 이에 대해서는 홍상현, 『사진도 예술입니까?』 (한양대학교출판부, 2016), 65쪽 참고.

20) Walter Benjamin, 반성완 편역, 『발터 벤야민의 문예이론』 (서울: 민음사, 2012), 203쪽.

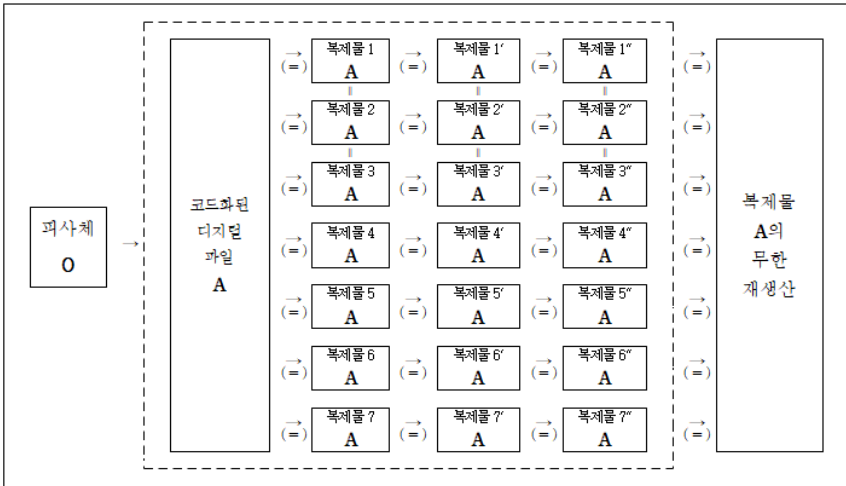
21) Walter Benjamin, 같은 책, 206-207쪽.

디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운 영상 커뮤니케이션

있는 점에서 복제물들이 그 자체로 또 다른 원판이 될 수 있다. 게다가 전통적 사진술에서는 원판으로부터 복제된 사진들이 또 다른 복제물을 생산해낼 수 없는 반면에, 디지털사진의 복제물들은 그 스스로가 또 다른 복제물들은 생산할 수 있는 ‘원본의 무한재생산’의 모습을 보이고 있다.



전통적 사진술의 이미지 제작과 복제의 과정



디지털사진술의 이미지 제작과 복제의 과정

따라서 판화와 사진의 시대의 복제가 원판으로부터 복제물이 생산되는 수직적인 구조에서의 일회적인 복제였다면, 디지털의 복제는 수평적 구조에서의 핵분열적 무한복제로 보인다. 어쩌면 벤야민이 이야기하는 기술적 복제에 의한 아우라의 붕괴는 디지털기술에 이르러서야 비로소

완성되었다고 생각할 수 있다.

디지털사진이 보이고 있는 이러한 존재론적 양상은 벤야민의 ‘복제’ 보다는 장 보드리야르(Jean Baudrillard)의 ‘시뮬라시옹simulation’으로 설명하는 것이 적절할 수 있다. 보드리야르는 “시뮬라시옹의 작용은 핵분열적이고 발생론적”²²⁾이라고 이야기하는데, 이 책을 번역한 하태환은 이 ‘핵분열적이고 발생론적인 작업’에 대해서 하나의 세포 안에 증식세포가 코드화되어 있기 때문에 그 세포로부터 동일한 세포가 무한히 복제된다고 설명한다²³⁾.

벤야민의 복제가 전통적 예술에서의 원본개념을 무너뜨리고 있다면, 보드리야르의 시뮬라시옹에서는 그 자신이 원본개념을 부여받는다. 벤야민의 이야기는 사진술이 복제의 방법을 사용하여 이미지의 제작, 배포, 소비가 이루어지기 때문에 그 과정에서 ‘아우라의 붕괴’를 야기하는 구조이다. 이러한 구조가 전통적인 예술작품이 갖는 원본개념을 무너뜨리는 패러다임의 변화를 가져왔다는 것이 벤야민의 설명이다. 하지만 그가 이야기한 복제에 의한 아우라의 붕괴는 디지털이미지에 이르러서야 보다 충분히 설명될 수 있으며, 그것은 오히려 보드리야르의 시뮬라크르과 같이 원본개념의 지위를 완전히 뒤흔들어 놓고 있다. 이미지가 배포되고 소비되는 새로운 양상인 디지털-온라인 환경이 조성된 현대사회에서는 복제와 배포를 위해서 더 이상 인쇄기술에만 의존하지 않는다. 그리고 그것은 실재實在가 아닌 허상으로 존재하기 때문에 가상의 공간 안에서 일시적이고 일회적으로 존재하기도 한다. 또, 디지털 코드로 이루어진 파일로서 존재하는 디지털이미지는 그러한 환경에서 스스로를 무한복제하면서 새로운 예술적 표현과 예술적 경험을 가능하게 한다.

디지털이미지가 갖고 있는 위와 같은 특수성들을 기반으로 생각하면,

22) Jean Baudrillard, 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』 (서울: 민음사, 2001), 15-16쪽.

23) Jean Baudrillard, 같은 책, 16쪽.

사진과 디지털이미지의 의미가 혼재되어 있는 ‘디지털사진’이라는 이름은 그것을 사진술의 의미 안에 가두어 놓는 결과를 가져올 수도 있다는 우려를 낳을 수 있다. 그런 점에서 디지털 이미지와 사진의 의미가 명확하게 각자의 영역을 구분하지 않고 있는 오늘날의 모습은 사진이 처음 등장했을 때의 상황과 크게 다르지 않아 보인다. 디지털과일을 종이 위에 인쇄하여 최종 결과물을 만들고자 하는 것은, 과거 ‘회화주의(pictorialism) 사진’²⁴⁾이 그랬었던 것처럼, 디지털에 의해 만들어질 수 있는 또 다른 예술적 표현 방법이 탄생하는 것을 방해하는 일이 될 수도 있을 것이다. 디지털이미지는 전통적인 방식의 사진술로부터 이어받은 특성뿐만 아니라 이전의 다른 매체들이 하지 못했던 일들을 할 수 있는 가능성을 갖고 있다. 그러므로 우리는 디지털이미지에게 ‘사진’이라는 이름을 넘어서서, 기존에는 불가능했던 새로운 표현방법을 실현할 수 있는 가능성을 열어둘 필요가 있다. 디지털 이미지가 갖고 있는 존재론적 특성들, 즉 ‘원본 개념 상실’, ‘실상적으로 기능하는 허상’, ‘무한복제의 가능성’, ‘일시성과 일회성’ 등은 그 가능성에 대해 기대를 할 수 있는 근거들이다.



24) 회화주의 사진은 회화의 모습을 최대한 닮고자 하는 사진의 모습으로, 이는 기계장치로 만든 이미지는 예술적 표현이 될 수 없다는 당시의 시대적 분위기에서 기인한다. 이러한 배경에서 사진가들은 ‘예술적 표현으로서의 사진’을 만들기 위해서 사진의 기록성을 드러내지 않은, ‘사진이지만 그림처럼 보이는 사진’을 만들고자 했다. 이에 대해서는 홍상현, 『사진도 예술입니까?』, 88-90쪽 참고.

IV. 디지털-온라인 환경에서의 송-수신자 관계의 재설정²⁵⁾

디지털 영상의 등장은 새로운 커뮤니케이션 환경을 조성하는 계기가 되었다. 그리고 그 새로운 환경은 디지털 노마드들이 이동해 올 근거를 제공하기 위해 전에 없던 새로운 콘텐츠들을 만들어내기 시작했다. 디지털 영상을 사용하는 새로운 커뮤니케이션의 사례의 하나로 ‘떡방’ 콘텐츠를 생각할 수 있다. 영국 BBC의 스티븐 에반스(Stephen Evans)는 다른 사람이 음식을 먹는 모습을 보면서, 마치 저녁 식사 파티에서의 ‘동지애(companionship)’와도 같은, 웹캠(webcam) 기반의 ‘장거리 동지애(remote companionship)’가 이루어지는 한국사회의 모습을 신기하게 바라보고 있다²⁶⁾.

그는 또 인터넷에서 ‘떡방’²⁷⁾을 비롯한 개인방송을 진행하는 BJ(Broadcasting Jockey)들의 행위를 “퍼포먼스라고 부르는 게 옳은 표현이다”²⁸⁾라고 이야기한다. 퍼포먼스 아트의 정의가 ‘관객 앞에서 행위를 통해 이루어지는 미술 형식으로, 계획된 각본에 따르기도 하고 즉흥적으로 실행되기도 하는 것’²⁹⁾이라면, 시청자라는 관객 앞에서 먹는 행위를 하는 ‘떡방’을 퍼포먼스로 생각하는 것은 무리가 아니다. 그리고 관람객이 퍼포머(performer)의 퍼포먼스에 참여한다는 점에서, 떡방은 “1950년대 말과 1960년대 뉴욕을 중심으로 연극과 복합매체를 결합한 미술 경향”³⁰⁾인 ‘해프닝(Happening)’과 유사한 모습을 보인다. 오늘날 웹캠 기반의 인터넷 환경 안에서 이루어지는 해프닝적 퍼포먼스는

25) 2015 한국기초조형학회 추계 국제학술대회 발표문 「‘쿡방’, 조형예술로서의 퍼포먼스」의 내용을 수정/보완함.

26) Stephen Evans, The Koreans who televises eating dinner, BBC, 5 February 2015, <http://www.bbc.com/news/magazine-31130947> (검색일: 2020년 4월 8일)

27) ‘먹는 (것을 보여주는) 방송’을 뜻하는 신조어인 ‘떡방’은 한국사회에서 새로운 미디어 환경이 만든 콘텐츠로서 찾아볼 수 있는 특이한 현상이다.

28) Stephen Evans, The Koreans who televises eating dinner. (원문: "Perform" is the right word.)

29) 이은기, 정연심, 홍상현 등, 『서양미술사전』 (파주: 미진사, 2015), 825쪽 참고.

30) 이은기, 같은 책, 893쪽.

디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운 영상 커뮤니케이션

‘관객’의 범위를 재설정하고 있다. 그리고 “시청자들은 그의 컴퓨터에 끊임없이 이어지는 메시지를 보내며, 그는 말로(이야기하면서), 입으로(먹으면서, 시청각적으로 요란하게) 화답을 한다.”³¹⁾라는 말처럼 시청자의 관람 행위 또한 변화시키고 있다. 이러한 새로운 변화는 스티븐 에반스가 말하는 것처럼, “먹방 공연 퍼포먼스는 사회가 변하고 있는 모습, 그리고 텔레비전이 변하는 모습에 대해 어떤 것을 말해주는 현상이다.”³²⁾

디지털 노마드 시대와 새로운 커뮤니케이션 환경은 디지털 영상이 사용되는 양상에 대한 논의로 이어진다. 새로운 도구의 등장은 새로운 커뮤니케이션 환경을 만든다. 그리고 새로운 커뮤니케이션 환경의 조성은 커뮤니케이션 콘텐츠에 두 가지 변화를 가져온다. 하나는 콘텐츠 자체의 존재론적인 양태이고, 다른 하나는 그 콘텐츠가 활용되는 양상이다. 콘텐츠의 존재론적 양태는 새로운 도구의 사용 목적이 그 도구에 의해 제작되는 콘텐츠와 영향을 주고받은 결과로 나타난 새로운 표현의 결과물이다. 그리고 콘텐츠의 활용 양상은 새로운 도구의 등장에 의해서 기존의 도구들과 사용의 목적과 범위를 재정립하는 과정에서 새롭게 확장된 결과물이다.

‘먹방’은 새로운 환경에서, ‘해프닝적인 퍼포먼스’라고 특징지을 수 있는, 디지털 영상을 사용하는 새로운 커뮤니케이션의 사례이다. 거기에서는 디지털 노마드 시대의 중요한 특징을 하나 더 발견할 수 있다. 그것은 바로 송신자와 수신자 사이의 관계 재설정이다. 기존의 레거시 미디어(legacy media)는 선형(linear) 방식의 정보 전달 구조를 특징으로 했다. 즉, 송신자로부터 수신자에게 일방적으로 정보를 전달하는 ‘송신자 → 수신자’ 형태의 관계를 보였다. 그러한 관계에서는 수신자가 송신자의 송신 내용에 아무런 영향도 미칠 수 없다. 따라서 수신자의 반응은, 송신자로부터 전달받은 ‘이후에’, ‘소극적으로’ 가능했을 뿐이다.

31) Stephen Evans, The Koreans who televises eating dinner. (원문 : They send a constant stream of messages to his computer and he responds verbally (by talking) and orally (by eating, very visibly and noisily).)

32) Stephen Evans, The Koreans who televises eating dinner.

하지만 디지털-온라인 환경을 기반으로 하는 새로운 기술적 영상은 ‘수요가 있으면 콘텐츠가 제공되는’ 온 디맨드(on demand) 방식으로 전환되었다. 그 결과, 디지털-온라인 기반의 미디어 환경에서는 송신자가 제공하는 콘텐츠의 공유 과정에서 수신자가 적극적으로 참여할 수 있게 되었다. 이는 ‘송신자-수신자’ 형태의 새로운 실시간 소통의 관계를 만들었다. 그리고 수신자는 송신자가 보내는 정보 내용에 ‘실시간으로’, 그리고 ‘적극적으로’ 관계할 수 있게 되었다.

마셜 맥루언(Marshall McLuhan)은 제공하는 정보의 양이 많은 뜨거운 미디어와 적은 양의 정보를 전달하는 차가운 미디어를 비교하면서 “뜨거운 미디어는 이용자의 참여도가 낮고, 차가운 미디어는 참여도가 높다”³³⁾라고 이야기했다. 그런 구분에서라면 디지털-온라인이라는 환경에서의 미디어는 제공하는 정보가 워낙 방대하기 때문에 정보의 내용 이해 과정에 “이용자 스스로 채워 넣어야 할”³⁴⁾ 것이 많지 않을 수도 있다. 따라서 맥루언의 분류에 따르면 인터넷은 ‘뜨거운 미디어’가 된다. 하지만 온라인에서 이루어지는 ‘송신자-수신자’ 형태의 관계를 살펴보면, 송신자가 보내는 정보의 내용에 수신자(맥루언에게서는 미디어 이용자)가 적극적으로 개입하여 그 정보의 내용에 영향을 행사할 수 있다. 결국, 디지털-온라인이라는 미디어의 환경은 ‘이용자의 참여도가(정보 이해와 정보 생산의 과정에서 각각 다르게) 가변적인 뜨거운 미디어’라는 특이한 현상을 만들어 냈다는 점을 발견할 수 있다.

*

디지털 노마드는 디지털-온라인이라는 새로운 커뮤니케이션 환경 안에서 뉴미디어를 활용한 새로운 과학기술적 영상언어를 사용하고 있다. 이는 과학기술의 발달이 가져온 또 다른 형태의 현대적 유목생활의 모습이다. 이 새로운 유목민들은 과거의 노마드가 추구한 이동 목적과는 다른 또

33) 마셜 맥루언, 김성기 이한우 옮김, 『미디어의 이해』 (서울: 민음사, 2012), 57쪽.

34) 마셜 맥루언, 같은 책.

하나의 목적을 더 갖고 있다. 그것은 바로 ‘재미’이다. 앞서 살펴본 ‘떡방’ 콘텐츠가 그들에게 호응을 얻을 수 있었던 이유는 아마도 ‘재미’가 있었기 때문일 것이다. 즉, 디지털 노마드에게 이동의 목적이 되는 ‘유리한 환경’은 ‘재미’라고 볼 수도 있으며, 디지털 노마드는 재미있는 콘텐츠를 찾아서 사이버 세계를 돌아다니는 모습도 보이고 있다.

그런데 그들이 추구하는 새로운 이동 목적으로서의 ‘재미’는 과거와는 다른 모습을 보이기도 한다. 그것은 ‘일시적이고, 일회적인 유희’로서의 특징이다. 과거의 미디어들(문자와 영상)과 비교하면 디지털 영상의 콘텐츠들은 그 수명이 상당히 짧다. 디지털-온라인 기반의 커뮤니케이션 환경에서, 가상의 세계에 허상으로 존재하는 디지털의 존재론적인 특수성 때문인지, 디지털 노마드가 생산하고 소비하는 콘텐츠와 재미는 일시적이고 일회적인 모습을 보이고 있다. 얼마 전, ‘떡방’이라는 새로운 디지털 영상 콘텐츠로 물려들었던 디지털 노마드들은 이제 그것을 떠나 다른 곳³⁵⁾으로의 이주를 준비하고 있다. 왜냐하면 ‘더 유리한 곳’을 찾아서, ‘또 다른 재미’가 있는 곳으로 디지털 노마드는 늘 이동을 하기 때문이다. 물론, 디지털 영상 시대에 이르러서 새로운 창작 콘텐츠들이 많이 생겨나고 있는 것은 ‘창의적 인간’으로서의 모습을 실현하는 것으로, 무척 반가운 일이기도 하다. 하지만 그 무수히 많은 콘텐츠들의 수명이 짧다는 것은 생각의 여지를 남기는 지점이기도 하다. 디지털 영상 콘텐츠는 앞으로도 끊임없이 자기분열을 하면서 변화를 이어갈 것이다. 그러한 변화는 디지털 노마드가 계속 이주를 할 수밖에 없는 이유를 만들게 될 것이고, 우리는 계속해서 그 뒤를 추적하며 새로운 커뮤니케이션 환경 안에서 영상언어의 변화를 살펴보아야 할 것이다.

한성대학교 상상력교양대학 조교수, hong@hansung.ac.kr

35) 최근에는 ASMR(Autonomous Sensory Meridian Response)이라고 부르는 새로운 형태의 콘텐츠가 등장하여 인기를 끌기도 했다. 음식을 먹는 ‘장면’이 아니라 음식을 먹는 ‘소리’만을 반복적으로 들려준다는 점에서 ‘떡방’의 변형된 형태의 모습을 보이기도 하지만, 물건을 긁는 등 일상적인 잡음을 이용해서 규칙적이고 반복적인 ‘소리’에 집중한다.

주제어(Key words):

디지털 노마드(digital nomad), 기술적 영상(technical picture / technisches bild), 뉴미디어(new media), 디지털사진(digital photograph), 디지털 영상(digital video)

(투고일: 2020.04.13, 심사일: 2020.05.13, 게재확정일: 2020.05.13.)

<국문초록>

디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운
커뮤니케이션

- 디지털 영상의 존재론적 위치 정립을 위한 네 가지 재고(再考)

홍상현

디지털 노마드는 디지털 기반의 온라인 환경을 배경으로, 사이버 공간을 유목하는 새로운 형태의 현대적 노마드이다. 따라서 디지털 노마드의 등장은 도구론적인 측면에서 살펴볼 필요가 있다. 왜냐하면 그들의 유목생활은 온라인 환경 안에서, 디지털 장비를 기반으로 이루어지고 있기 때문이다. 즉, 디지털 노마드와 뉴미디어는 디지털이라는 새로운 환경을 구성하는 주체와 도구이다. 뉴미디어는 그들의 주된 커뮤니케이션 수단이며, 그것은 디지털 이전의 기술적 영상과도 차이를 갖는 존재론적 특수성을 갖는다. 디지털 시대의 커뮤니케이션에 이루어진 가장 큰 변화는 문자 기반의 커뮤니케이션으로부터 영상 기반의 커뮤니케이션으로의 중심이동이다. 그리고 디지털 영상은 몇 가지 존재론적인 특수성을 가지는데, 그것은 ‘원본 개념 상실’, ‘실상적으로 기능하는 허상’, ‘무한복제의 가능성’, ‘일시성과 일회성’ 등을 생각할 수 있다. 디지털-온라인 기반의 커뮤니케이션 환경에서, 가상의 세계에 허상으로 존재하는 디지털의 존재론적인 특수성 때문인지, 디지털 노마드가 생산하고 소비하는 콘텐츠와 재미는 일시적이고 일회적인 모습을 보이고 있다. 디지털 영상 시대에 수많은 새로운 콘텐츠들이 창작되는 것은 반가운 일이기도 하다. 하지만 그 무수히 많은 콘텐츠들의 수명이 짧다는 것은 생각의 여지를 남기는 지점이기도 하다. 계속해서 변화하는 새로운 커뮤니케이션의 환경 안에서, 우리는 앞으로도 계속 디지털 영상언어의 변화를 추적하며 살펴볼 필요가 있다.

<Abstract>

The Age of Digital Nomad, The New Communication
on The Digital-Online Environment
- Four Considerations for The Ontological Position of Digital
Images

Hong Sanghyun

Digital Nomad is a new type of modern nomad that nomads cyberspace with a digital-based online environment. Therefore, the emergence of digital nomads needs to be examined in terms of instrumentalism. This is because their nomadic life is based on digital equipment in an online environment. In other words, digital nomads and new media are the subjects and tools that make up the new environment of digital. New media are their primary means of communication, and they have ontological specialities that are also different from technical images before digital. The biggest change in communication in the digital age is the central shift from text-based communication to video-based communication. And digital images have some ontological specificities, such as "The collapse of the concept of the original", "Virtual images that exist as if they were real", "Possibility to duplicate infinitely", "Temporary and one-time existence". In the digital-online based communication environment, the content and fun that digital nomads produce and consume are temporary and one-off. This may be due to the ontological specificity of digital that exists as a virtual image in the virtual world. It is a pleasure to create a lot of new content in the digital video age. However, the short life span of the myriad of content is also a point of thinking. In an ever-changing environment of new communication, we need to keep track of changes in the digital video language in the future.

참 고 문 헌

1. 단행본

- 돈 아이디, 김성동 옮김, 『기술철학』 (서울: 철학과 현실사, 1998).
- 마셜 맥루언, 김성기 이한우 옮김, 『미디어의 이해』 (서울: 민음사, 2012).
- 발터 벤야민, 반성완 편역, 『발터 벤야민의 문예이론』 (서울: 민음사, 2012).
- 빌렘 플루서, 『사진의 철학을 위하여』 (서울: 커뮤니케이션북스, 1999).
- 월간전자기술 편집위원회, 『E+ 전자용어사전』 (과주: 성안당, 2011).
- 이은기, 고종희, 김미정, 김정은, 손수연, 윤희경, 이종우, 임성훈, 전한호, 정연심, 조은정, 최범, 하지은, 홍상현, 강영주, 『서양미술사전』 (과주, 미진사, 2015).
- 자크 아탈리, 이효숙 옮김, 『호모 노마드, 유목하는 인간』 (서울: 웅진닷컴, 2005).
- 장 보드리야르, 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』 (서울: 민음사, 2001).
- 홍상현, 『사진도 예술입니까?』 (한양대학교출판부, 2016).
- Alma Devenport, *The History of Photography: An Overview* (Stoneham: Butterworth-Heinemann, 1991).

2. 논문

- 김세서리아, 「디지털 노마드(Digital Nomad)시대, ‘포용(inclusion)의 정치학’을 위한 유교적 시론(試論)」, 『儒學研究』, 제46집(2019).
- 김성도, 「이미지의 시원」, 『영상문화』, 제12호(2007).
- 홍상현, 「‘쿠팡’, 조형예술로서의 퍼포먼스」, 『한국기초조형학회 2015 추계 국제학술대회 발표논문집』 (2015).

3. 웹사이트(신문기사 및 자료)

박홍순, 글자가 사라진다... '이미지'로 읽고 쓰는 Z세대, 『머니S』, 2019년 07월 01일. <https://moneys.mt.co.kr/news/mwView.php?no=2019062513198020854> (검색일: 2020년 3월 27일)

<https://www.nist.gov/news-events/news/2007/05/fiftieth-anniversary-first-digital-image-marked> (검색일: 2020년 5월 17일)

James Estrin, Kodak's First Digital Moment, The New York Times, 12 August 2015. <https://lens.blogs.nytimes.com/2015/08/12/kodaks-first-digital-moment/?smid=pl-share#> (검색일: 2020년 5월 17일)

Stephen Evans, The Koreans who televises eating dinner, BBC, 5 February 2015. <http://www.bbc.com/news/magazine-31130947> (검색일: 2020년 4월 8일)