



## 디지털 주사위 던지기

하이퍼미디어와 시각문화의 道

김민수

### 김민수

1961년 서울에서 태어나 서울대 응용미술학과와 동대학원을 졸업했으며, 미국 프랫 인스티튜트에서 산업디자인학 석사, 뉴욕 대학에서 박사 학위를 받았다. 서울대 디자인학부 교수로 재직했으나, 제임용에 탈락하여 현재 불복 소송중이다. 현재 디자인 문화평론가로 디자인 비평 활동에 주력하고 있다.

### 다시 '주사위 던지기'

인간 역사에서 미래는 마치 도박판에 거는 내기와 같다. 그것은 불확실성과 우연적 확률에 대한 표명인 동시에 역사와 필연성 사이에는 별 뚜렷한 관계가 없음을 뜻한다. 지난 1789년부터 1960년대 말까지 프랑스 혁명은 시민 사회의 정치적 자유와 평등의 원리를 제공했지만 상품과 물질주의의 지배를 막지는 못했다. 마찬가지로 시각문화에서 19세기 말에서 20세기 초에 진행되었던 '시각성'에 대한 실험은 문자 언어에 의해 추상화된 기술적 리듬을 해방시키기 위해 '눈'의 중요성을 강조했지만, 형식주의 추상회로의 폐쇄적 지배에서 벗어나지 못했다.

예를 들어 지난 세기말 우연성을 통해 20세기를 위한 시를 썼던 말라르메(Mallarm)의 경우를 생각해 보자. 그가 1897년 「주사위 던지기는 결코 우연을 말할지 않으리(Un coup de dés jamais n'abolira le hasard)」라는

마치 악보와 같은 시를 썼을 때, 그의 시는 전통적 시처럼 구문이 정형하게 선형적으로 배치되는 대신 시어들이 지면 위에 우연히 뿌려져 구성되었다. 이로 인해 말라르메는 예술가들을 시적인 '주제의 신화'로부터 해방시켜 '말 자체의 형태'를 타이포그래피의 혁신으로 창조해 낼 수 있었다.

1910년대 말의 형태에 역동성과 힘을 불어넣었던 이탈리아 미래파의 '해방된 말의 시학(詩學)', 1916년 카바레 볼테르에 모여든 짜라, 뢰렌벡, 쟁코 등의 다다 예술가들이 썼던 '임의적 생산방법론' 등은 그렇게 해서 만들어졌던 것이다. 그러나 이같이 우연성으로 예측되었던 미래는 시간이 지남에 따라 기계미학의 단선적 탄도를 따라 형식주의의 과녁에 박혀 버렸다. 20세기 시각문화는 마침내 추상화된 미니멀리즘의 깊은 침묵 속에 빠져들었고, 새로운 삶을 위해 싱싱하게 분출했던 최초의 풍부한 은유와 역동적 에너지는 모두 사라져 버렸다. 비록 지역문화의 특수성과 무관하게 보편적 시각 텍스트의 수호신으로 아직도 버티고 있지만…….

이제 21세기 시각문화가 위치한 곳은 어디인가? 말라르메의 주사위 던지기! 역설적으로 주사위 게임의 우연성이 다시 시작되었다. 그러나 이번 게임에서 조건과 규칙뿐만 아니라 내용이 좀 달라졌다. 애초에 말라르메는 아날로그 주사위를 '인쇄된 지면'이라는 물질적 도박판에 던졌었다. 반면 이제는 '전자적 비트'로 이루어진 '하이퍼미디어' 도박판에 '디지털 주사위'를 던져야 한다. 이번 게임에 참여한 사람들은 말라르메가 인쇄된 지면 상에 억지로 정착시켜 보여 주려 했던 '우연을 결코 말할지' 않으면서, 더 이상 그런 모습을 우연적인 것이라고 말할 수 없는 새로운 규칙을 따라야 한다.

어떤 의미에서 말라르메식의 '주사위 던지기'는 우연을 드러내기보다는 우연에 의해 단지 배열되고 확정된 것뿐이었다. 그것은 인쇄 매체의 한계 속에 갇혀 버린 '우연의 도상'이었다고 할 수 있다. 하지만 새 도

박판(하이퍼미디어)에서는 "인쇄에서 부자연스럽던 것이 자연스럽게 된다. 왜냐하면 보여질 수 있기 때문"<sup>1)</sup>이다. 게임의 내용에 있어서도 사람들은 말라르메식의 '우연을 빙자한 확정'과는 달리, 현전하는 텍스트의 관례와 가정들을 끊임없이 교란시키고 재인식을 요구하는 이른바 상호 텍스트성, 비순차성, 비선형성, 다중음성성, 방랑적 사고, 힘의 연결망, 저자의 죽음……등을 말하기 시작했다.

이와 같이 21세기 새로운 도박판에서 진행되고 있는 주사위 던지기는 기존 아날로그 시각문화가 구축했던 중심 권력과 위상에 어떠한 변화를 주고 있는가? 그것은 무엇을 의미하는가? 많은 정보 기술주의자들은 디지털 주사위를 던짐으로써 발생하는 새로운 표현과 놀라운 효과만을 강조하려는 경향이 있다.

그러나 그것은 새로운 게임 이면에 담겨진 치열한 문화적 투쟁의 의미를 포착하지 못한 단순한 생각이라고 할 수 있다. 왜냐하면 인류 역사에서 새로운 매체의 출현이 구 매체에 대해 공격을 감행한 예는 무수히 많기 때문이다. 예를 들어 구술문명에서 문자문명으로 접어들면서 발생한 표의문자에 대한 알파벳의 공격, 중세의 필사본을 공격한 구텐베르크의 인쇄출판, 르네상스 이래 회화에 대한 19세기에 출현한 사진과 석판화의 공격, 인쇄매체를 공격하는 텔레비전, 현재 목격하고 있는 하이퍼미디어와 우리 앞에 대기하고 있는 가상 현실(virtual reality)…….

이 모두는 결코 기존 매체에 대한 또 다른 매체의 공격만을 의미하지 않는다. 매체가 서로 대립할 때 그 갈등은 엄밀히 말해 지배적 세계관에 대해 발생하는 '이념의 전쟁'이라고 할 수 있다. 그것은 문화와 전통 속에서 과거에 가치 있고 의미 있었던 것들과 새로운 문화의 출발을 의미하는 새로운 가설, 도전과 희망 사이의 피 튀기는 투쟁인 것이다. 따라서 새로

1) J. David Bolter, *Writing Space*, Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum, 1990, p. 143.

운 주사위 던지기에 대해 좀더 신중하게 비평적 시각에서 이해해 보려는 노력이 무엇보다 필요하다.

이러한 맥락에서 필자는 우선 기존의 서구 시각문화에서 구축되었던 '시각성'에 대해 문제를 제기하고, 이 문제와 관련해 하이퍼미디어가 조장하고 있는 변화와 의미를 비평이론의 차원에서 검토한 후, 최근 시각문화에 적용되고 있는 하이퍼미디어의 구체적인 지형과 나아갈 바에 대해 논의해 보고자 한다.

### 시각문화의 양시영 레짐: 근대 시각성의 각본

만일 누군가 서구 근대성의 역사를 면밀히 살펴본다면 그것은 바로 시각의 중심적 역할을 강조함으로써 성취된 것임을 알게 된다. 근대 이후 시각은 외부 세계를 지각하는 중요한 감각인 동시에 전적으로 자치적이며 심지어는 순수한 것으로 취급되어 왔다. 이러한 시각 중심적 태도는 서구 문화에서 '보다'와 '생각하다'가 본질적으로 같은 패러다임에 의해 이끌려진다는 오래된 전통으로부터 유래한다. 또한 시각성의 문제는 추상적 상징으로서 '글'과 마음의 본질에 근접한 '말' 사이의 관계를 집요하게 물고늘어졌던 서구 철학의 쟁점이기도 하다.

예컨대 바로 이 점이 최근 데리다가 서구의 철학적 전통으로서 '음성/논리 중심주의'라고 규정했던 내용이기도 하다. 그는 플라톤에서부터 데카르트, 헤겔, 현대의 구조주의 언어학자 소쉬르에 이르기까지 음성으로 표현된 말은 글로 이루어진 문자보다 언어적 진실성에 더 가깝다고 생각했기 때문에 말은 문자에 대해 언제나 우선적 특권을 부여받아 왔다고 주장한다.<sup>2)</sup>

2) Jacques Derrida, *Of Grammatology*, trans. Gayatri C. Spivak, Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press, 1976.

추상 기호(sign)인 글에 담겨진 것과 남겨진 마음, 언어, 실체 사이의 심원한 갈등 속에서 글은 말에 대해 단지 '기생적인 것'으로 간주된다. 그래서 소크라테스는 그의 '파이드로스(Phaedrus)'에서 글 쓰기의 해로운 효과에 대해 "(사람들은) 내적 근원에 의해서가 아니라 외부적인 허상(기호, 필자의 해석)들에 의해 단지 기억을 불러일으키는 글자에 의존하게 될 것"<sup>3)</sup>이라고 경고했던 것이다. 그가 어떠한 글도 남기지 않았던 것도 바로 이러한 음성 중심주의에 기초해 문자 언어의 기생적 유해함을 알고 있었기 때문이었다. 그렇기 때문에 스승 소크라테스의 말과 대화를 글로 기록해야만 했던 '플라톤의 비애'는 더욱 클 수밖에 없었을 것이다.

플라톤은 문자화된 글에 대해 계속적인 비난을 하면서도 글을 남기지 않을 수 없었던 역설적인 인물이기도 했다. 왜냐하면 그는 글의 도움을 받지 않고서는 어떠한 진리에 대해서도 입장을 표명할 수 없었기 때문이다. 플라톤이 관념적 참 진리에 대한 이차적인 재현의 형태와 구조들, 즉 수사학, 연극, 글로된 시뿐만 아니라 회화, 조각, 건축 같은 시각예술에 대해 깊은 불신을 갖게 된 것도 바로 이런 이유에서였다.

그에게 있어 지각 가능한 실제 세계의 대상들은 궁극적으로 실체가 아니라 '모방' 또는 미메시스(mimesis)에 지나지 않았다. 예를 들어 '공화국'에서 그가 말한 '동굴의 비유'는 실체/진실과 미메시스/허상적 기호 사이의 관계를 잘 설명해 주고 있다. 그는 "인간은 캄캄한 동굴 속에서 불빛에 비추어진 기만적 그림자(이미지)만을 볼 뿐"이라고 말하기도 했다. 달리 말해 인간에게 지식이 가능한 것은 벽에 비추어진 기만적 이미지로서 미메시스를 통해 이차적으로 현전하는 보편적 존재성 때문이라는 것이다. 결과적으로 이러한 생각은 한편으로 문자화된 글이 말에 대해 기생적이고 관념적 진실에 대한 유해한 보충이며 모방적 대체에 지나지 않는

3) Plato, *Phaedrus and Letters VII and VIII*, NY: Penguin Books, 1973, p. 96.

다고 공언하면서, 다른 한편으로 명백한 지시 대상은 글과 같은 ‘형태’를 통해 취해져야만 함을 의미했다.

점차 표상적 언어로서 글이 강조되기 시작했던 것처럼 시각예술에서 형태에 대한 집착은 중세와 르네상스의 전통적 사고가 소멸하는 17세기 말 ‘과학 혁명기’에 본격적으로 나타났다. 이에 앞서 17세기 초에 프란시스 베이컨(Francis Bacon)은 과학적 태도를 지식에 대한 실용주의적 태도와 결합함으로써 철저한 관찰을 통해 자연 현상에 대한 법칙을 찾아 적용할 것을 주장했다.<sup>4)</sup>

베이컨은 이와 같이 자연으로부터 발견된 법칙들을 ‘형태’라 불렀던 것이다. 그에게서 형태는 사물의 본질이면서 원인을 의미하기도 했다. 얼마 후 이러한 형태 구성의 개념은 ‘이성적 마음의 통제’를 표명했던 데카르트에 의해 체계화되었다.

『방법서설』에서 데카르트가 전개했던 유명한 ‘건축과 도시에 대한 은유’는 시각문화의 근대성을 이해하는 대단히 중요한 부분이라고 할 수 있다. 그는 “……각기의 부분으로 구성되고 서로 다른 장인들에 의해 만들어진 작품이 한 사람의 장인에 의한 작품만큼 완벽하지 않다. 그래서 우리는 단독의 건축가에 의해 완성된 건물이 상이한 목적을 위해 오랜 세월 동안 무작위적으로 지어진 벽돌 건물들보다 훨씬 더 매혹적이고 잘 계획되어 있음을 보게 된다”고 했다.

그는 계속해서 “개별적으로 보았을 때 고대 도시의 건물들은 각각 상당히 예술적임을 발견할 수 있다. 그러나 그것들의 배열은 들쭉날쭉한 제각각의 건물들로서 불규칙하게 구불구불한 길들을 볼 수 있기 때문에 이성을 통한 인간 의지에 의한 것이라기보다는 우연에 의한 것임을 알게 된

다”<sup>5)</sup>고 말했다.

이러한 표명을 통해 원래 데카르트가 의도했던 것은 아마도 중세의 전체적 질서로부터(스콜라 철학으로부터) 근대적 국가(자아)의 실체를 독립시키기 위한 정치·철학적 암시였을 것이다. 그러나 한편으로 그의 견해는 시각문화에서 우연과 이성에서 비롯된 대립된 힘의 관계를 표명한 것이라고도 할 수 있다. 즉, 그것은 만일 고대 도시에 관해 매혹적인 것이 있다면 그것은 우연의 결과이며 단일한 체계로 계획되고 건립된 도시의 이름다움은 이성의 통제를 합법화한 결과임을 말해 준다.

그 후 데카르트식의 이성적 통제는 로크(J. Locke)의 경험주의 사고와 조합되면서 더욱 강화되었다. 즉, 데카르트가 말한 “cogito ergo sum”에서 ‘코기토’는 ‘외부적 자연’으로부터 독립된 ‘내부의 마음’에 대한 이해였으며, 이는 곧바로 로크의 ‘활동적인 정신 과정’과 결합되었다. ‘마음’과 ‘활동적인 과정’이라는 강력한 조합은 다음에 뒤따른 칸트 철학에 의해 순수이성 자체 속에서 완전하게 통합될 수 있었다. 이때 철학은 외부 세계를 내부의 마음으로 가장 정확하게 실어나르는 과학적 매체를 필요로 하게 되었는데, 그 중에서 가장 중요한 것이 바로 시각을 중심으로 한 ‘지각’이었던 것이다. 근대 시각문화에서 모든 사물과 이미지의 형태 개념은 이러한 ‘지각 중심주의’의 철학적 각본에 의해 ‘관찰자’로부터 시각적 거리를 유지하는 순수한 대상적 의미로 떨어져 나갔다.

형태는 이제 이성을 입증하는 유클리드 기하 공간과 입방체에 의해 실증적 미의 지위를 확고히 하게 되었다. 이러한 모습이 지난 20세기 초 큐비즘, 구성주의, 절대주의, 데 스틸(De Stijl), 바우하우스(Bauhaus)의 모습에서부터 제2차 세계대전 이후 국제 양식(International Style)과 미

4) Francis Bacon, *Essays, Advancement of Learning, New Atlantis, and Other Pieces*, Richard Foster Jones (ed.), NY: The Odyssey Press, 1937, p. xix.

5) Rene Descartes, “Discourse on Method” in *The Philosophical Writings of Decartes*, vol. 1, Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1985, p. 116.

니멀리즘(Minimalism)에 이르기까지 건축, 회화, 조각, 타이포그래피, 그래픽 디자인, 제품 디자인 등의 모든 시각예술의 텍스트에 형태적 관점을 확정짓게 되었던 것이다. 그것들은 모두 봉건적 이미지와의 단절을 위한 것이면서 새로운 시각 언어의 개발을 통해 진보적인 사회 개혁을 이룩하고자 했던 정치적 표명들이었다.

또한 순수 결정체로서 형태(이미지)는 오직 때문지 않은 '순수 시각'에 의해서만 지각될 수 있는 즉물적 표현이기도 했다. 달리 말해 시각은 형태와 관찰자 사이의 시각적 거리가 얼마만큼 유지되는가(객관적인가)에 의해 과학적 사실로 받아들여졌던 것이다. 이런 의미에서 현대의 시각문화는 다분히 시각적으로 '보여진(관찰된) 현상'이었다고 말할 수 있다.

그러나 이러한 순수 시각의 지각행위에서 관찰자의 경험과 연상을 배제시키는 것이 과연 가능한 것인가? 인간 경험에 의해 '때문지 않은 순수한 눈'이 가능한가? 한 마디로 상상력, 의도, 욕망 등에 의해 오염되지 않은 순수한 눈은 존재하지 않는다. 그것은 단지 기계적 지각으로서 일종의 '눈이 먼 것'임을 말한다. 따라서 그 동안 시각예술이 추구했던 시각성의 원리는 소위 과학적 방법론의 미명하에 실증주의적인 지식의 태도만을 강화시킴으로써 실제 인간 가치의 사회문화적 관계를 제거시켰던 것이다. 즉, 거기에는 모든 인지적·역사적 또는 정치적 형태의 인간 경험이 배제된 기계적인 지각 과정밖에는 존재하지 않는다.

시각이론가 노만 브라이슨(Norman Bryson)은 이러한 태도에 대해 "이미지가 역사에 의해 부여받은 한계를 초월하려는 시도"라고 지적한 바 있다. 그것은 "기술적 진보의 독트린이 조장한 유토피아의 극단에서 인간 존재에 의해 경험된 실체가 언제나 역사적으로 생산된다는 사실을 망각한 결과"<sup>6)</sup>였다는 것이다.

이와 같이 서구 시각문화에서 시각성의 문제는 궁극적으로 지식에 대한 태도의 문제였다. 그렇다면 만일 지식에 대한 태도가 바뀐다면 시각에

있어서도 똑같은 변화가 일어날 수 있지 않겠는가? 1940년대 중반 이 질문에 대한 답이 한 컴퓨터 과학자에 의해 제공되었다—하이퍼미디어. 그의 선견은 일차적으로 지식을 바라보는 방식에 대한 것이었지만, 시각문화의 앙시앵 레짐(구 제도) 하에서 갈등했었던 '언어적 표상의 진실'에 보다 가까이 다가가는 중요한 계기를 마련해 주었다.

### 하이퍼미디어의 수사학

하이퍼미디어의 창세기는 1945년 베니버 부시(Vannevar Bush)가 《월간 아틀란틱(Atlantic Monthly)》지에 발표한 「우리가 생각하듯이(As We May Think)」라는 글에서 시작되었다. 부시의 이름은 재미나게도 그가 고민했던 대상이 무엇인지를 그대로 말해 준다. 즉, 폭발적으로 증가하는 정보의 덩굴(bush) 속에서 부시(Bush)는 학술 연구와 의사 결정을 지원하는 일명 '미멕스(Memex)'라는 기억 확장 시스템을 제안했다. 그는 인간의 마음이 정보의 양적 증가를 따라잡을 수 없다는 사실에 강한 불만을 가졌고, 이를 위해 새로운 정보 매체가 필요하다고 생각했던 것이다. 여기엔 다음과 같은 분명한 이유가 있었다.

구텐베르크의 인쇄혁명 이래 서적의 대량 유포로 지식이 정보화되는 과정이 발생했다. 점차 정보가 폭발적으로 증가함에 따라 엔트로피는 증가하고,<sup>7)</sup> 양적으로 증가된 정보의 혼돈 상태에서 원하는 정보를 찾아 내기란 매우 어려운 일이다. 그럼에도 불구하고 "많은 출판물들은 기록에 대한 우리의 능력을 훨씬 벗어나 있으며, 우리가 사용하고 있는 수단은

6) Norman Bryson, *Vision and Painting: The Logic of the Gaze*, New Haven: Yale Univ. Press, 1983, pp. 1-12.

7) 원래 열역학의 법칙으로부터 유래한 엔트로피의 개념은 정보이론에서 정보의 효율성을 측정하는 단위를 의미한다. 정보의 엔트로피가 증가한다는 말은 애초에 고도로 조직되고 차별화된 상태에서 보다 확률적이고 무차별적인 혼돈의 상태로 향해 가는 것을 뜻한다.

기껏해야 돛단배를 사용하던 시대와 별다를 바가 없다”<sup>8)</sup>는 것이다.

우리는 구텐베르크 인쇄 혁명으로부터 책에 대해 정보 검색을 위한 세 가지 주된 방법을 이미 알고 있다. 그것은 목차, 참고문헌 목록, 색인으로 이루어지는데, 이 모두는 종이로 된 책의 ‘물질성’과 오랜 지식의 전통에 대한 항수감은 주지만 실제로 정보를 저장하고 배열하는 데는 부적합하다. 따라서 ‘우리가 생각하듯이’ 마음이 작용하는 방식을 보다 용이하게 지원해 주는 새로운 매체가 필요하다.

부시는 기존의 지식을 분류하고 저장하는 현재의 방법에 대해 “인간의 마음은 그런 식으로 움직이지 않고 연상에 의해 움직인다”고 주장했다.<sup>9)</sup> 그는 인간이 이해하는 방식으로부터 마음은 “두뇌의 세포에 의해 운반된 경로의 복잡한 연결망에 따라 사고의 연상에 의해 제시되는 다음 번의 생각을 즉각적으로 포착한다”<sup>10)</sup>고 생각했다.

미맥스는 바로 이러한 부적합한 선형적 분류 체계의 구축으로부터 해방시키고 “색인의 방법에 의해서가 아니라 연상에 의한 선택과 검색”을 위한 마음의 자연적 성향을 허용하는 장치였던 것이다. 그는 “미맥스란 개인이 책, 기록, 소통 방식을 저장하는 장치이며, 속도와 유연성을 조장하기 위해 기계화된다. 그것은 인간의 기억을 확장(memory extension)시키는 친숙한 보조장치”<sup>11)</sup>라고 제안했다.

미맥스 시스템의 제안에서 흥미로운 것은 정보 검색의 용이함뿐만 아니라 ‘텍스트’의 글 쓰기와 읽기에 있어 새로운 개념들이 소개되었다는

점이다. 특히 그가 제안한 연상적 연결(link), 연결의 경로(trails), 경로의 연결망(web)과 같은 용어들은 전통적인 작품의 텍스트를 개별적인 글 쓰기/읽기 단위로 해체시키고, 독자는 저자의 의도와는 상관없이 유연하게 맞춤식의 텍스트를 재구성할 수 있음을 뜻한다.

미맥스 시스템은 실제로 구현되지 못했지만, 부시의 상호 연결된 비선형 텍스트 개념은 뒤이어 1990년대 하이퍼미디어 혁신에 중요한 공헌을 했던 몇몇 선구자들에게 큰 영향을 끼쳤다. 특히 더그 앵겔바트(Douglas Engelbart)와 테드 넬슨(Ted Nelson)이 바로 그들이다.

앵겔바트는 사무자동화의 선구자로서 1950~60년대에 마우스, 멀티 윈도우 스크린 등 현재 우리가 친숙하게 사용하고 있는 데스크탑 컴퓨터, 그리고 하이퍼미디어의 중요한 요소들을 창안했다. 그의 “인간 지능을 위한 증폭(augmentation)”<sup>12)</sup> 개념은 정보 공간에서 마음의 생태계와 운영 방식을 자유롭게 다른 사람과 커뮤니케이션하기 위한 가능성을 열어 놓았다.

넬슨은 부시와 앵겔바트의 초기 개념으로부터 ‘하이퍼미디어’라는 용어를 창안하고, ‘하이퍼텍스트(상호 연결된 텍스트)’의 적용을 위한 많은 혁신적 사고를 했던 사람이었다. 넬슨이 정의한 하이퍼미디어란 그림, 텍스트, 애니메이션, 소리 등의 형태로 정보를 저장하고 검색하는 컴퓨터의 능력을 최대한 이용한 새로운 매체를 의미한다. 그는 비순차적 글쓰기(nonsequential writing)를 강조하기 위해 ‘하이퍼’라는 접두어를 사용했는데, 이는 텍스트를 읽는 ‘독자에게 선택권을 자유롭게 허용하기’ 위한 것이었다.<sup>13)</sup>

8) Vannevar Bush, “As We May Think,” *Endless Horizons*, Washington, D.C.: Public Affairs Press, 1946, p. 18. 원래 이 글은 《Atlantic Monthly》 176, July 1945, pp. 101-118에 발표되었다.

9) Vannevar Bush, 앞의 책, p. 31.

10) 앞의 책, p. 32.

11) 앞의 책, p. 31.

12) “Multimedia in Education: Learning Tomorrow”, *The Journal of the Apple Education Advisory Council*, spring 1987, p. 19.

13) Howard Rheingold, *Tools for Thought: The People and Ideas behind the Next Computer Revolution*, NY: Simon & Schuster, 1985.

달리 말해 하이퍼텍스트에서 텍스트의 소재는 전통적인 주제의 분류를 해체한다. 이로 인해 컴퓨터를 사용하는 독자는 전체 지식의 영역을 자유롭게 '가로지름'으로써 스스로 자신의 동기와 흥미에 따라 텍스트를 재구성(상호 연결)할 수 있다. 하이퍼텍스트의 진가는 텍스트에 대해 독자가 원하는 방식으로 주제 영역을 탐색하게 허용하는 데 있는 것이다.

바로 여기서 우리는 롤랑 바르트, 자크 데리다, 미셸 푸코, 미하일 바흐친 등과 같은 후기구조주의 비평이론가들이 하이퍼미디어와 만나는 놀라운 사실을 발견하게 된다. 그들의 작업은 마치 하이퍼텍스트 내에서 저자/독자와의 관계뿐만 아니라, 그 동안 텍스트에 대해 관습적으로 생각되어 왔던 가정들이 해체되고 있는 것과 동일한 패러다임을 취하고 있다. 예컨대 그들 모두는 중심, 주변, 체계와 선형성이라는 근대적 사고에 근거한 개념들 대신에 저자의 죽음/비결정적 기표(바르트),<sup>14)</sup> 네트워크 내의 결집점(node)/지시 대상들의 연결망(network)(푸코),<sup>15)</sup> 상호 텍스트성/불연속성/어셈블리지(데리다),<sup>16)</sup> 다중음성성(바흐친)<sup>17)</sup> 등과 같은 개념으로 대체되어야 한다고 말하는 사람들이다.

이 모든 개념들은 다름 아닌 하이퍼미디어의 수사학적 요소이자 표현들인 것이다. 인간 사고의 혁명을 의미하는 이들의 견해가 오늘날 인문·사회·교육·정치뿐만 아니라 시각예술과 심지어 오락·정보 산업에 이르기까지 엄청난 변화를 일으키고 있다.

특히 이 글의 맥락과 관련지워 시각예술에서 형태와 이미지의 생산과 소비에서 하이퍼미디어의 확산적 적용이 시사하는 바는 대단히 중요하다. 하이퍼미디어의 실제 내용으로서 하이퍼텍스트는 확정된 물질적 대상이 아니라 접합, 연결과 조작에 의해 끊임없이 형질(내용)이 변하는 일종의 '메타모포시스(metamorphosis)' 적인 '생성적 양상'을 취한다. 이 방식이 기존의 아날로그 이미지 제작이나 사용 방식과 다른 것은 이미지 자체의 심미적 긴장감 때문이 아니라 '사고를 위한 확장 기능'에 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 왜냐하면 하이퍼미디어는 단순히 기존에 우리가 컴퓨터와 관련된 이미지 제작 기술에서 보았던 멋진 이미지를 만들고 단지 바라만 보는 도구가 결코 아니기 때문이다.

하이퍼미디어 공간내에서 인간 경험은 컴퓨터(구체적으로 마이크로프로세서)의 도움으로 새로운 항해 및 검색 도구에 의해 보완된다. 이는 기존의 책에서 일련의 문자적 텍스트를 하나하나 읽어나가는 '선형적' 방식이 아닌 하이퍼텍스트의 '비선형적' 검색과 '링크(link)'를 제공한다. 따라서 하이퍼텍스트를 '읽는 사람(이 말은 하이퍼미디어에 제한적으로 사용되어야 할 듯하다. 오히려 '참여하는 사람'이라는 말이 더 정확한 말이라고 생각한다)'은 데이터 베이스 상에서 자신의 동기 유발에 의해 새로운 경로를 찾아갈 수 있고 텍스트와 관련된 새로운 연상을 할 수 있다. 우리는 여기서 이미지의 소비 형태가 기존의 '관객/관찰자'에서 '참여자'로 대체되는 현상을 목격하게 된다.

그 동안 시, 소설, 회화, 그래픽, 만화, 영화 이미지의 소비는 주로 '수동적 응시'에 의한 것이라고 할 수 있다. 예를 들어 잡지의 일러스트레이션뿐만 아니라 텔레비전의 뮤직 스테이션에서 방영되는 뮤직 비디오의 이미지조차 별도의 노력 없이 단지 바라보는 것만을 요구할 뿐이다.

그러나 하이퍼미디어의 상호 작용에 참여하는 사람들은 잡지 또는 텔레비전을 시청하는 것과 같은 방식으로 경험하지 않는다. 그들에게 이미

14) Roland Barthes, *S/Z*, Paris: Editions du Seuil, 1970, pp. 11-12. Richard Miller, New York: Hill and Wang, 1974.

15) Michel Foucault, *The Archaeology of Knowledge*, trans. A. M. Sheridan Smith, NY: Harper Colophon, 1976.

16) Jacques Derrida, *Speech and Phenomena*, trans. David B. Allison, Evanstone, Ill: Northwestern Univ. Press, 1973.

17) Mikhail Bakhtin, *Problems of Dostoevsky's Poetics*, ed. and trans. Caryl Emerson, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.

지는 단지 보여지기 위한 대상이 아닌 시각적 기제의 상징성과 참여자 자신의 행위를 매개하는 일종의 지시체 역할을 수행하는 것이다. 또한 이미지는 문자, 사운드, 애니메이션과 함께 통합되어, 전체 텍스트는 개별적인 단위들과 그것들을 서로 연결시켜 주는 전자적 '링크'로 이루어진 하이퍼텍스트가 된다. 따라서 기존의 이미지가 단지 이미지 자체의 '존재적 의미'만을 갖고 있었다고 했을 때 하이퍼미디어에서의 이미지는 '변화로의 가능성'을 내포한 '생성적 의미'를 지닌다고 할 수 있다.

바로 이 점이 디자인과 시각예술의 실무에서 유래가 없는 인간 상호 연결성, 즉 새로운 인터랙션의 형태를 가능케 한다. 이제 하이퍼미디어에서 디자인 논리는 이미지 중심에서 인터랙션의 문제로 옮겨 가고 있다. 그것은 디자인의 패러다임이 매체 자체 혹은 매체의 시뮬레이션으로서가 아니라 일종의 '대화자'로서의 역할에 주목하고 있음을 의미한다. 이때 그동안 수동적인 관람자였던 이미지의 소비자들은 능동적인 참여자와 개입자라는 새로운 지위를 획득하게 된다.

이는 마치 다중음성성(multivocality)이라는 개념을 통해, 소설적 담론이 언어학자들에 의해 주장되는 단순히 메시지의 전달과 수용이 아니라 대화가 이루어지는 역동적인 환경이며, 타자의 담론이 주인공의 의식과 말에 은밀하게 작용한다고 했던 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)의 설명과도 같다고 할 수 있다.<sup>18)</sup>

하이퍼미디어에서는 저자의 횡포적인, 단일한 음성의 목소리를 허용하지 않는다. 오히려 텍스트 내의 목소리는 언제나 순간적 초점에 결합된 '경험의 힘'에 의해 증발하고 독자가 개입하는 경로에 따라 새로운 서사 구조가(마음 속에서) 만들어진다. 즉, 이제 이미지 텍스트는 한 개의 기표가 하나의 지시 대상적 의미로 읽혀지는 고정된 지점이 아니라 의미들이 중첩된 다중시점의 교차점이 되는 것이다.

### 하이퍼미디어의 지형과 도(道)

현재의 시각문화에서 하이퍼미디어는 아직 개발중인 초기 단계이기 때문에 그 지형적 윤곽을 완전하게 그려내기란 사실상 불가능하다. 그러나 앞서 논의한 하이퍼미디어의 수사학을 부분적으로 반영하는 새로운 유형의 이미지들은 이미 문화 내에 존재하기 시작했다. 하이퍼 소설, 하이퍼 영화, 하이퍼 만화, 비디오 노트북, 하이퍼 여행 시뮬레이션, 역할 대행 어드벤처게임, 말하는 책, 교재 및 학습 보조재, 하이퍼아트, 하이퍼타이포그라피, 하이퍼 잡지, 하이퍼 광고, 하이퍼뮤지엄 등등……. 이 모두는 부분적으로 기존 아날로그 유형의 문학, 영화, 만화, 미술, 오락, 여행, 교육, 디자인, 건축의 개념과 영역을 확장시키면서 계속해서 변형될 것으로 전망된다.

만일 셰익스피어의 『맥베스』, 조이스의 『율리시즈』가 하이퍼 소설로 되었다고 가정해 보자. 이것을 읽는 독자들은 기존의 줄거리에 대해 다른 식의 이해뿐만 아니라 중세의 마법술, 현대의 더블린과 가톨릭 교회에 대한 다른 소재적 사실들에 대해서도 탐색할 수 있을 것이다. 또한 셰익스피어의 전체 연극에 대한 수천 편의 비평 문헌, 조이스의 경력, 비평적 언급, 텍스트 변형에 관한 다른 작품들과의 연관성에 대해서도 알아볼 수

18) Mikhail Bakhtin, 앞의 책, p. 18. 바흐친은 특히 도스토예프스키의 『카라마조프의 형제들』 같은 소설의 특성을 분석하면서, 그러한 소설의 텍스트는 "대상으로서 다른 의식들이 단독의 의식으로 흡수되면서 구축되는 것이 아니라 여러 의식들의 상호 작용에 의해 전체가 형성되며, 따라서 어떤 것도 전적으로 타자를 위한 대상으로 될 수 없다"고 주장했다. 바흐친의 다중음성적 소설 형태에 대한 견해는 개별적인 목소리들이 갖는 '자체의 생명력과 힘'을 중시한다는 점에서 자크 데리다가 주장했던 단지 '분산된 조각'으로서의 상호 텍스트성의 개념과는 다소 차이가 있다고 할 수 있다. 지난 영상문화학회 제3차 세미나(1999년 4월 17일 한림미술관에서 성완경 교수님이 발제하신 논문, 「크리스웨어의 〈에크미 노벨티 라이브러리〉」 발표장에 참석했던 독자들은 만화 속 주인공 지미 코리건에게 수시로 나타났던 '슈퍼맨'의 존재성에 대해 필자가 당시 제기했던 말을 기억할지 모른다. 그때 필자는 크리스웨어가 텍스트 곳곳에 등장시킨 슈퍼맨을 기존의 '도상적 의미(하나님 등의)'로 보지 않고 바흐친식의 다중음성이 개입되는 일종의 결집점(node)으로 파악했던 이유가 바로 여기에 있었던 것이다.



있는 다각도의 접근 방식을 제공받을 수 있을 것이다. 하이퍼 영화와 만화는 시작과 끝이 하나의 선형적인 서사 구조로 이루어지는 것이 아니라 여러 갈래로 쪼개지는 이른바 비순차적 서사의 재구조를 가능케 한다. 이로 인해 독자는 수동적으로 구경만 하는 것이 아니라 이야기 속에 적극적으로 참여하여 스스로의 서사 구조를 조합할 수 있다.

하이퍼 여행 시뮬레이션에서 하이퍼미디어의 기능적 장점은 잘 발휘될 수 있을 것이다. 여행 안내에 관계된 각종 정보는 다중매체로 제시됨으로써 여행자가 가고 싶은 장소와 내용을 검색하고 이해하기 위한 풍부한 길잡이 역할을 해준다.

하이퍼아트에서 예술가들은 기존의 물리적인 캔버스가 갖는 회화 공간과 장소성 등의 매체적 제약에서 벗어날 수 있다. 마치 행위 예술가 로리 앤더슨(Laurie Anderson)이 보여 준 최근 작업처럼 그들은 전자 기술의 비선형적인 '장(field)' 속에서 즉각적이고 다차원적인 감각을 요구하는 예술적 표현과 소통을 창조할 수 있다.

하이퍼타이포그라피는 기존의 이차원적 속성에서 벗어나 삼차원과 시간을 결합한 다차원의 하이퍼미디어 공간을 통해 문자를 구현하는 디자인을 의미한다. 위상 공간이 변조될 수 있는 하이퍼미디어에서 디자이너의 임무는 텍스트와 이미지를 편집하면서 저자와 독자 사이를 중재하는 일이다. 이때 하이퍼타이포그라피는 글자체에 입체 공간을 형성하는 X, Y, Z 모두에 대해서뿐만 아니라 기울어짐, 회전, 요동의 자유를 부여함으로써 각기 다른 방식으로 문자가 읽힐 수 있게 한다. 이로써 타이포그라피는 더 이상 평면 위에 부착된 정적인 심볼 체계가 아니라 참여자가 정보 공간을 탐색하는 과정에서 '역동적이고 지능적인' 텍스트 이미지를 형성할 수 있게 된다. 또한 이것은 소리와 시간을 결합하여 실시간으로 움직이는 애니메이션 텍스트와 결합될 수 있다.

하이퍼 잡지는 CD-ROM, 온라인 네트워크로 생산되고 분배되는 인터

랙티브 잡지로서 전자 출판과 하이퍼미디어 기술에 의해 이미 대중화되기 시작했다. 이제 잡지 출판은 종이 위에 인쇄된 문자로 제한되지 않는다. 편집 디자인은 컴퓨터에서 다중매체가 제공하는 양상을 마치 작곡가가 교향곡의 작곡을 하듯 제작된다. 타이포그래피에서 애니메이션으로, 일러스트레이션에서 이미지 스캐닝으로, 비디오 편집에서 사운드 믹싱으로 이동하는 것이 가능하며 다른 컴퓨터와 네트워크가 가능한 인터랙티브 형식을 제작할 수 있다.

따라서 하이퍼 잡지는 비디오 게임, 텔레비전, 애니메이션, 소리가 구분없이 뒤섞인 형태와 내용을 전달할 수 있다. 하이퍼 잡지는 앞으로 정보(인포메이션)와 오락(엔터테인먼트)을 합성한 '인포테인먼트'(Infotainment)'를 지향하는 수많은 시각물들의 출현 가능성을 예고한다.

만일 하이퍼 잡지의 양상이 인터랙티브 백과사전과 학습 교재 등에 적용된다면 기존의 단순 지루한 선형적 지식의 전달이 아닌 흥미와 그 이상의 지식을 참여자 스스로 재구성할 수 있는 강력한 효과를 줄 것이다. 따라서 하이퍼미디어로 된 학습 교재를 한 번이라도 접해 본 학생들은 그 동안 대학 강의실에서 가끔 질문을 받는 것 외에 지루하게 책을 읽어 가며 강독을 하거나 자기의 이야기만 하고 있었던 교수법에 염증을 느낄 것이다. 유사한 방식으로 하이퍼 시, 하이퍼뮤지엄, 하이퍼 교회당 등이 구현될 때 어떤 일이 일어날지는 이 글을 읽는 독자들의 상상력에 맡기기로 한다.

이상과 같이 살펴본 하이퍼미디어가 갖고 있는 잠재력과 시각문화에 대한 영향력은 엄청나게 큰 것임에 틀림없다. 현 시점에서 하이퍼미디어의 시각문화에 대한 파급 효과는 아직 실감나게 피부에 와 닿지는 않는다. 그러나 우리의 생활 속에 처음엔 낯설었던 컴퓨터가 어느새 문서 소프트웨어와 함께 습관화되었듯이 하이퍼미디어가 시각문화 속에 친숙하게 자리잡아 갈 날이 올 것이다. 그렇다고 해서 새로운 매체 기술에 대해

이야기할 때 정보 기술주의자들이 주장하듯 지나치게 유토피아적인 미래를 강조하는 것은 위험한 일이라고 생각한다. 마치 하이퍼미디어가 당뇨병도 치료할 것처럼…….

하이퍼미디어의 문화적 적용에 앞서 한 가지 생각해 보아야 할 것이 있다. 그것은 인간 커뮤니케이션에 대한 문제이다. 앞서 말했듯이 하이퍼미디어는 정보 차원의 검색을 쉽고 풍부하게 해주는 기능적 용이함도 포함하지만 기본적으로 의미 발생의 과정 자체가 '표류하는' 성격을 지니고 있다. 과연 이런 식의 소통 방식이 시각문화에서 궁극적으로 갖게 될 의미는 무엇인가? 어쩌면 그것은 중심과 체계를 훨씬 뛰어넘어 초월적인 것에 대한 추구인지 모른다.

예컨대 『벡베스』와 『울리시즈』 같은 책이 하이퍼텍스트화되고 다른 서사 구조로 조합되어 달리 읽혀질 수 있는 궁극적인 이점은 무엇인가? 극단적인 경우, 화가 르네 마그리트(Réne Magritte)가 파이프가 그려진 그림 속에 “이것은 파이프가 아니다(Ceci n'est pas une pipe)”라는 경구를 삽입했을 때 우리가 ‘보게’ 되는 것은 ‘의미의 의미’가 부재한 모습이다. 우리는 그 경구 자체가 무슨 말인지 잘 알고 있다. 그러나 파이프 그림과 경구 사이의 관계적 의미에 대해서는 모든 것이 보는 사람의 즉흥적 생각에 맡겨질 수 없다.

실제로 하이퍼미디어의 수사학은 본질적으로 초현실주의적인 ‘가상성’에 근거하고 있다. 그것은 누군가 말한 것처럼 “물리적 예증이 존재하지 않는다는 점에서 환영(simulacrum)이며 언제나 가상이다.”<sup>19)</sup> 이러한 정의에 근거해 보면 하이퍼미디어에서 ‘보는 재미와 흥미로운 경험’을 제외하고 정치적·문화적 적용을 유추해 내는 것은 사실상 어려워질지 모른

다. 쪼개진 텍스트의 개별 블록들을 ‘링크’시켜 우연적인 제3의 서사 구조를 만들어 내는 것이 목적이려면 하이퍼미디어는 시각문화에서 무정부적인 ‘의미의 해방주의’ 이상의 어떠한 의미도 갖지 못할 것이다.

그러나 필자는 하이퍼미디어의 잠재력이 기존 시각문화의 질서를 부정적으로 해체시키는 데 목적이 있는 것이 아니라고 본다. 그런 일은 일어나지 않을 것이다. 왜냐하면 하이퍼미디어는 단지 과거 시각예술이 그랬듯이 수동적으로 보여지는 현상이 아니라 ‘참여자’ 스스로 능동적으로 개입해서 작동시켜야만 열려지는 세계이기 때문이다. 이때 인간 주체의 관심과 동기 유발이 없이는 하이퍼미디어는 단지 꺼져 있는 텔레비전에 지나지 않는다.

무엇이 사람들의 관심과 능동적 개입을 유도해 내는가? 그것은 매체 자체의 능력에 맡겨진 문제가 절대로 아니다. 하이퍼미디어의 조물주인 부시가 “인간의 마음은 그런 식으로 움직이는 것이 아니라 연상에 의해 움직인다”고 했듯이, 시각은 오랫동안 특정 사회가 구축해 온 지식의 형태, 욕망의 체계, 사회 권력이 전략적으로 구축해 온 방식들과 불가분의 관계를 맺고 있다. 또한 그것은 자연적·본능적으로 주어진 산물이 아니라 사회 문화적 프로세스를 통해 계속 변하는 것이기도 하다.

하이퍼미디어의 가치는 바로 여기에 있다. 그것은 언어, 의미, 실체에 대해 그 동안 시각문화의 구 제도가 갖고 있었던 선입견에 저항하는 비평 의식을 통해 문화적 재생산에 기여하고 있는 것이다.

생각해 보라. 문자의 발명으로 글쓰기가 말하기를 대치하지 않았고, 인쇄술의 발명으로 글쓰기를 대치하지 않았듯이, 영화가 연극을 대치하지 않았고, 텔레비전이 영화를 대치하지 않았으며, 컴퓨터가 인간의 사고를 완전히 대치하지 않았다. 마찬가지로 하이퍼미디어가 소설, 영화, 만화, 디자인, 건축뿐만 아니라 지식 자체를 대치하지는 않을 것이다. 하이퍼미디어의 의미는 그것이 우리에게 세상을 바라보는 시각, 지식을 대하는 태

19) George P. Landow (ed.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore & London: The Johns Hopkins Univ. Press, 1994, p. 6.

도, 다른 사람의 경험을 이해하는 방식 모두에 새로운 통찰력을 제공하는 데 있다. 이로 인해 시각문화의 구 제도 속에 길들여졌던 사람들은 조금씩 변해 갈 것이다.

최근 우리 사회에서 많은 인문학자들은 '이미지의 시대'에서 '인문학의 위기'가 도래했다고 말들을 한다. 필자에게 있어 그런 표현은 마치 인문학이라는 지식 자체에 위기가 온 것처럼 매우 어색하게 들린다. 앞서 말했듯이 서구 문화에서 인문학의 역사 자체는 시각예술에서 시각성의 역사이기도 하다. 그렇다면 무엇이 문제인가? 인문학의 위기는 학문 자체의 문제가 아니라 궁극적으로 '지식을 대하는 태도의 위기'인 것이다.

오늘날 진짜 위기는 '근대적 시각성'에 변화가 발생했듯이 '지식을 대하는 태도'에서도 똑같은 변화가 일어나고 있다는 데 있다. 그럼에도 불구하고 그 동안 인문학자들은 '이미지와 시각성'의 문제에 무관심했었던 것이다. 반면 시각예술가들은 어떠한 인문학적 지식 없이 감각적 재능에 의존한 결과 시각과 지식 사이의 허물 수 없는 벽을 만들어 놓았다.

그러나 하이퍼미디어는 단순히 감각도 지식 자체도 아닌 '지적 상상력'을 요구한다는 점에서 인문학과 시각예술 사이의 긴밀한 접합과 상호연결을 절실히 필요로 한다. 필자는 바로 이점이 앞으로 인문학이 하이퍼미디어와 시각문화에 관심을 두어야 하는 중요한 이유라고 생각한다.

