1교시 : 리얼 버추얼 액추얼 - 1

* 이미지를 단지 소비하게 되면 선사시대의 인식수준으로 후퇴하게 된다.

Image (마술의 수단)	Text	Image (탈역사적 마법의 이미지)
pre-history	history	post-histoire
3차원, 2차원	1차원	0차원

* 하나의 시대는 이전 시대의 종합으로 나타난다. 즉 post-historie 시대는 pre-history와 history의 결합이다.

*미디어가 바꾼 것들
①역사의식 약화: 미디어를 통한 시간에 대한 관념이 달라지면서 미래를 위한 현재의 희생을 이해하지 못할 뿐만 아니라 과거에 대한 의식도 약화되었기 때문에 역사의식이 약화됐다. 그러나 이것은 디지털 발전에 따른 당연한 현상이다.

* 사진의 본질은 무엇인가?
이미지: 텍스트로 만든 이중코드
텍스트란, 이미지를 만드는 능력이며 우리는 이미지의 바탕을 이루는 Text를 읽어내야 한다. 따라, 오늘날에는 text(alpha-numerical code, 인문학과 공학)와 imge(예술)의 융합이 탄생하게 된다.

②기술의 성격 변화: 창의성이 필요해지기 시작했다. 창의성이 없는 것은 그저 '기술'에 불과하다.

Lacan의 상상계, 실재계, 상징계에 빗대자면 상상계(image), 실재계(현실), 상징계(text) 로 설명할 수 있다.

2교시: 리얼 버추얼 액추얼 - 2

* 중국의 전설
①풍경화: 현실의 사람이 가상 세계속으로 들어감
-이 전설에서의 이미지란 '가상과 현실의 구분이 없음'을 나타냄
②화룡점정의 전설: 고대 중국의 어떤 화가가 사찰의 담에 그린 네 마리의 용중, 두 마리에 눈을 그렸더니 용이 날아가 버림
-가상의 객체가 현실로 드러난 것으로 가상과 현실의 구분이 없음을 뜻함.
③폭포: 중국 황제가 화공에게 그림을 부탁했고 화공은 폭포를 그려주어 황제는 크게 만족했다. 그러나 다음날, 밤에 폭포소리가 나 잠을 자지 못한다며 그림을 치우라고 했다는 전설.
-이미지가 살아있음을 뜻함.

*인문학 역사, 패러다임의 전환

고대	중세	근대
존재론(가변적 세계 속 존재의 본질)	신학(또한 일종의 존재론)	인식론
자연을 직접 탐구		정신·의식 탐구

* 선사시대 사고방식 -> 오늘날 사고방식
①애니미즘 -> 모든게 살아있는 현재(CCTV, 자동문 등)
②토테미즘 -> 유전공학(돼지에 인간의 유전자를 넣는 것 등)
③샤머니즘 -> 선사시대 주술적 신앙이 기술을 통해 현실이 됨(디지털 샤먼)

참고 문헌

Vilem Flusser '디지털 가상'