

매체가 시각문화에 끼친 영향

Media & Visual Culture

김광환

목원대학교 만화애니메이션전공

Kim kwang-hwan

Dept. of Catoon & Animation,
Mokwon Univ.

요약

미디어의 발달은 인간의 문화 전반에 걸쳐 근본적인 혁신을 가져왔다. 인쇄술의 발달에서부터 오늘날의 컴퓨터에 이르기까지 인간의 표현수단으로 여겨져 왔던 매체들이 오늘날이 이르러서는 인간의 사고와 가치관에 대한 새로운 해석을 야기 시키고, 창작의 도구로서가 아니라 창작 자체를 주도하는 능동적인 역할을 하게 되었다. 특히 시각문화에서의 매체의 기능과 시각문화와의 관계를 살펴보고자 한다.

I. 서론 - 매체가 시각문화에 끼친 영향

오늘날의 대중문화를 다른 언어로 표현한다면 곧 시각문화라 할 만한데, 시각적 이미지의 홍수 속에서 우리가 '본다는 것'의 의미를 제외시키고 생각하고 느낀다는 것은 상상하기 힘들다.

일상생활에서 대상을 통하여 사람들이 정서적으로 느낄 수 있는 감정, 즉 포근하다든지, 명쾌함, 씩씩함, 웅장함, 우울함, 공포감과 같이 일반적으로 느낄 수 있는 정서적 경험과 사물에 대한 인식은 많은 원인으로 야기될 수 있다. 이는 환경적, 문화적인 요인과 개인의 심리학적, 생리학적인 원인일 수도 있으며, 신체에 따라서도 그 원인을 찾을 수도 있겠다. 하지만 이러한 여러 정서적 경험의 조건들을 배제시킨다 하더라도 순수한 시각적 경험만으로도 다양한 정서적 체험과 인식은 가능하다. 시각은 일상생활이나 예술작품을 이해하고 표현하는데 가장 중요한 역할을 하는 신체적 기능중의 하나이다. 우리의 오감 중 시각을 통하여 들어오는 사물 및 공간에 대한 총체적 인지의 정보는 80% 이상¹⁾ 으로서 인간의 일상과 정신세계에 절대적 영향력을 발휘한다.

인간의 생물학적인 시각의 특성은 그대로 기술의 발전에 영향을 끼치게 되는데 이는 인간의 시각적 기능이 감각과 지각에 얼마나 많은 영향을 미치는가하는 점을 반영하지 않을 수 없는 사회적 구조를 형성하게 된다. 따라서 오늘날의 테크놀로지는 시각적 감각을 극대화 시키는 방향으로 급속도로 발전하고 있는 것이 현실이다.

II. 본론

과학기술의 혁명으로 인한 복제 기술의 발달은 현대미술뿐만 아니라, 현대인의 의식과 생활 속에 깊이 침투하여 이전과는 전혀 다른 환경을 경험하게 되었다. 쿠텐베르크의 인쇄술의 발명에서부터 시작되었고 할 수 있는 복제기술은 역사의 변화와 함께 지속적인 발전을 거듭하여왔다. 특히 인쇄술의 발달과 더불어 1839년에 다게르에 의해 발명된 사진기는 인간

1) 한국색채학회 : 이제는 색이다. 도서출판 국제. 2002. p.205.

의 지각에 중대한 변화를 가져오게 하였으며, 이 사
진기술의 발달로 인한 영화와 TV의 등장, 그리고 컴
퓨터의 발명은 기존에 가지고 있던 인류문화의 가치
를 송두리째 흔들어 놓는 결과를 가져왔다. 매체 자
체가 가지고 있는 가치는 기술적이고, 도구적인 기능
에 머물러 있는 것이 아니라, 인간의 가치관과 사물
에 대한 인식의 변화에 따라 삶의 질을 변화시키는데
이르렀다. TV와 같은 매체는 모든 지정학적 정치적,
사회학적 문화적 주제와 연관된 것으로, 모든 연령층
과 관련하여 '의미'를 분배하는 산업이 되었다.²⁾ 결
과적으로는 복제기술과 미디어매체가 이전과는 전혀
다른 새로운 문화를 형성하게 되었다.

매체의 발전으로 인한 복제가능성은 미적인 영역의
"주술"이나 "아우라"를 "벗겨내는" 것과 유사한 방식
으로 작동하면서 예술을 기능적 또는 도구적 측면에
서 재현될 수 있게끔 한다. 세계 또는 예술 대상은 일
단 그것의 "살아있는" 전체성의 의미(그 "영혼"이나
"아우라")가 들춰 벗겨진 이상, 다시 말해 "본래의"
현존이나 의미에서 자유로워진 요소 및 텅 빈 기표들
로 분해된 이상, 이제 오직 도구적 측면에서만 재현
될 수 있다.

또한 매체기술 또는 도구적 측면에서 질서를 부여
하려는 근대의 시도는 그 자체가 진행형의 탈은폐 과
정에 대한 반작용이다. 따라서 더 많은 요소가 탈은
폐 될수록 그 요소들은 조절, 통제하려는 노력, 또 그
것들을 인간의 사용 및 통제라는 측면에서 재 은폐하
려는 노력은 더욱 절박해 진다. 매체기술로 인한 복
제가능성의 등장에 따라 이 탈은폐는 기하급수적으
로 증대하며, 마찬가지로 그것을 통제하려는 노력 역
시 증가한다. 결과적으로 오늘날과 같은 하이테크 세
계에서 매체기술의 복제가능성에 의해 탈은폐된 요
소나 기표들에 대해 도구적 통제를 지속하려는 노력
은 오히려 이 순환을 더욱 가속화 하며, 그에 따라 테
크놀로지적 복제는 더욱더 확산된다.³⁾

기술매체의 가장 큰 가치는 '정보의 공유'와 '감성
의 나눔'이 아닐까 한다. 물론 매체의 발달이 끼친 영
향력을 사회 전반적인데 둘 것인가, 아니면 예술가와
같은 개인에게 끼친 영향을 중시할 것인가 하는 점은
분명 논의되어야 할 사항이다. 하지만 예술가의 창조
적 작품 활동이나 의식도 결국 그 시대의 사회구성원
으로서의 제한을 벗어나기 어렵다는 점에서 볼 때,
사회 전반적인 문화에 끼친 기술매체의 영향은 두드
러지게 부각된다. 이러한 관점에서 볼 때 매체의 발
전은 지식의 독점에서 오는 우상숭배나, 신비주의, 정
보를 소유한 자와 그렇지 못한 자의 사회적 불평등을
해소시키는 불합리성을 해소시키는 사회변화의 역할
을 하게 된다. 여성운동이나 인권운동과 같은 사회운
동은 기술매체의 정보 전달력이 없었더라면 일어나
기 어려웠을 것이다. 매체기술이 발달되기 이전에는
소수 엘리트만이 소유할 수 있었던 소위 고급정보는
일반 대중이 접할 수 없는 특별한 것으로 인식되었다.
그러나 기술매체는 정보를 대량생산(Edgar Wind의
주장에 따르면, 예술가들은 마음속에 2차적인 전과매
체를 염두에 두고 1차적 매체로 새로운 작품을 제작
한다⁴⁾-매체가 창조의 원동력이 된다)과 더불어 신속
하게 대중에게 대량공급 됨으로써 정보의 공유가 가
능해지고 결과적으로 민주화를 불러오게 되었다. 민
주사회라는 미국에서조차 여성에게 투표권이 주어
진 때는 1920년이다. 미디어매체의 정보의 확산 기능
이 아니었다면 아직까지 미국 여성에게 투표권이
없었을 지도 모른다. 정보의 공유 없이는 민주화가
불가능하다. 정보가 힘과 자본이 된다는 점은 사회적
공론이 되었다. 복제기술과 미디어매체의 영향은 18
세기 계몽주의로부터 시작되는 이성중심주의인 모데
니즘의 합리성과 비합리성이라는 이분법적 구분과
사회 전반에 흐르던 가치관에 대한 회의를 제기하게
되었으며, 이러한 회의가 사회 각 분야에 침투하게

3) 하이테크네 : RL러츠키. 김상민외1역. 2004. p.173.

4) 존 위커 : 매스미디어와 미술. 장선영 역, 시각과 언어.
1998. p.115.

2) 브랜든 테일러 : 모더니즘, 포스트모더니즘, 리얼리즘. 김
수기 외1 역. 1993. p.21.

되었다.

벤야민⁵⁾은 영화 사진들을 예로 원본의 대용품(가짜)으로서의 복제와는 다른 의미의 복제, 즉 원본에서 독립한 복제에 의해서 예술이 만들어진다는 것을 지적하고, 기술재생산시대에는 그 이전과는 다른 예술양식이 존재한다고 하였다. 기술재생산의 개념 및 그 의미를 확대 부연한 복제문화의 개념을 새롭게 정립하였다.

전통예술과 현대예술의 변별성을 밝혀주는 벤야민의 시각은 문화가 새로운 역할을 하게 되는 현 시점에 특별한 가치를 지닌다. 위대한 기술적 혁신들이 예술의 모든 기술을 변화시키고, 이를 통해서 예술적 발상도 영향을 끼치며 나아가 예술개념 자체를 새로운 방식으로 변화시키는 것이다. 특징의 개인과 소수의 사람들에 의해서 향유되던 과거의 예술이 일회성과 지속성에 그 특징을 두고 있다면 기술에 의해 대량생산됨으로써 대중적인 수용이 가능해진 현대 사회의 예술작품은 일시성과 반복성의 특징을 지닌다.

복제 기술뿐만 아니라 매스미디어와 디지털 기술의 발달로 인하여, 매체가 도구로서의 기능에 국한되는 것이 아니라 도리어 매체 자체의 기능이 인간의 사고와 예술의 표현방식을 새롭게 유도해 내는 창조적인 기능을 담당하게 되었다. 현대에는 매체가 인간과 등가 한 또는 사회적 동물로서의 인간 개인의 존재를 넘어서는 커뮤니케이션 자체가 되어버리는, 인간이 매체에 의존하는 상태로 나아가고 있다.

뉴 미디어들이 오늘날 인간의 감각과 인식 그리고 운동 기능까지 대체하고 있는 실정에서 휴머니즘과 인문학이 오늘날 위기에 직면했다고 진단하면서 우리의 휴머니즘적 문화가 표방하는 인간이라는 고전적인 척도는 더 이상 포스트 모던적인 사회의 카오스적 복잡성과 커뮤니케이션적 상황에 전혀 부합할 수

없으며 뉴 미디어적 발전을 거부하는 태도는 별로 생산적이지 못하다고 한다. 연표상의 채팅을 예로 들면서 '무엇이 이야기 되고 있느냐는 것이 아니라 이야기가 되고 있다는 사실이 중요한 것이 된다.' 자판기를 두들김으로 해서 발생하는 정보는 결코 계몽주의의 프로그램이 아니라 뉴 미디어적 조건들 아래에서 이루어진다는 것이다. 인터넷의 개방된 구조들 속에서 소수 집단들을 위한 네트워크가 구축되며, 네트워크 문화는 사회적 위계 서열과 정반대로서 개방된 망들 속에서 자유롭게 연결된 개인들이 만나게 된다.

인간은 더 이상 영적 존재라기보다 하나의 블랙박스이고, 사회는 인간들로 구성되어있는 것이 아니라 인간의 의식으로 환원 될 수 없는 자율적인 커뮤니케이션 체계라고 볼츠⁶⁾는 생각한다. 점점 더 완벽하게 되어가는 미디어들 속에서 인간은 커뮤니케이션의 주체가 아니라 단지 주변 환경에 불과하다는 것이다. 따라서 인식작용과 커뮤니케이션에서 기존의 휴머니즘이 가정했던 영적존재와 인간 사이의 의미전달 가능성은 배제된다. 미래의 중요한 지적인 과제는, 더 이상 인간 정신과 인식의 본질이 윤리니 하는 것을 규명하는 것이 아니라, 인간과 기계의 시너지 관계를 밝히고 그것을 극대화하기 위해 양자의 인터페이스를 최적화 하는 사용자 환경 디자인과 지식 디자이너에 의해 해결될 수 있다고 한다.

현대사회의 구성은 기술매체가 발달되기 전 상태보다 훨씬 다원적이란 사실은 자명하다. 기술매체는 여러 방면의 사회적 변화를 가져왔는데, 기술발전을 통한 대량생산과 대량 소비는 결국 인간을 사회의 한 톱니바퀴로 전락시키기도 하였지만, 인간의 의식구조의 변화에 더 많은 영향을 끼쳤다. 기술매체의 발달은 이전에 접촉해보지 못했던 '나' 이외의 '존재'에 대한 의식을 강하게 형성시켰다고 볼 수 있다. 이러한 수많은 정보에 대한 접촉은 기존에 갖고 있던 '존

5) 벤야민(Walter Benjamin 1892-1940) : 독일 출신의 문예비평가. 기술적 혁신들이 예술의 모든 기술을 변화시키고, 이를 통해 예술적 발상에도 영향을 끼치며 나아가서 예술 개념 변화와 예술 사이의 새로운 관계를 변화시킬 것이라고 주장함.

6) 볼츠(Norbert Bolz, 1953~) : 독일 베르린 출신의 철학자이자 미디어 이론가. 독일 전통 사상과 현대 미학의 줄기 속에서 뉴 미디어와 최신 트렌드를 조망하는 탁월한 능력을 보이고 있다.

재와 가치'에 대한 회의와 '나'라는 개념의 한계를 되돌아보지 않을 수 없게 만들었다. 시간과 공간의 제약을 받았던 시기(과학이 발달되기 전)에는 보고 듣고 접촉할 수 있는 것이 제한적이었다. 따라서 자연스럽게 외부의 존재보다는 자신의 존재와 생각이 중요시 여겨질 수밖에 없었다. 하지만 기술매체의 발달로 인하여 수많은 정보와 시각이미지, 그리고 시대와 장소를 넘나드는 전자매체 등으로 인하여 '한 개인의 존재'는 다양성과 대중성에 묻히게 되었다. 이러한 존재론적인 회의는 결과적으로 존재의 가변성, 인간존재의 등가성, 2원론적으로 규정할 수 없는 가치의 모호성을 가져왔는데, 이러한 의식의 변화는 사회 각 분야에 침투되기에 이른다.

III. 결 론

매체가 가지고 있는 기술적(도구적)인 가치가 결과적으로는 모더니즘에서 인정되어왔던 이성과 보편성 그리고 재현(진실)에 대한 회의를 가져왔다. 맥루한이 말한 '미디어가 메시지다'라는 명제는 미디어 매체의 도구적 기능을 통하여 정보의 교류가 확대되고, 결과적으로는 정보의 공유가 가치전도를 유발하게 되는 메시지적인 역할까지 하게 된다는 것이다. 이러한 관점은 매체기술의 도구로서의 가치가 개인에 국한되었다기보다는 사회적, 문화적 변화를 가져온 가치로 볼 수 있다.

기술매체는 사회적 변화뿐만 아니라 예술분야에도 지대한 영향을 끼쳐왔는데, 예술은 이러한 사회전반의 변화에 대한 반영이다. 포스트모더니즘의 예술은 매체예술이라고 볼 수 있다. 왜냐하면 기술매체가 발전하지 못하였다면 포스트모더니즘과 같은 사조가 형성되기 어려웠을 것이고 포스트모더니즘의 특성인 다양성을 이뤄내기 어려웠을 것이기 때문이다. 복제기술과 시대를 넘나들 수 있는 시각 정보를 접촉을 가능케 하는 기술매체는 테크놀로지를 예술의 범주로 확장시켰으며, 매체 자체가 갖는 예술적 기능을

활용할 수 있게 만들었다. 또한 다른 시대에 제작된 미술품들 간의 다양한 물질적 사회적, 역사적 차이를 검토할 수 있는 가능성으로 인하여, 과거의 것과 혼용 및 차별화를 꾀할 수 있는 장이 마련된 것도 하나의 가치이다. 기술매체가 공헌한 큰 가치 중의 하나는 시각문화의 새로운 전기를 가져왔다는 점과 대중문화의 형성, 대중예술의 재평가 그리고 대중의 다양한 미적취향에 부합시킬 수 있는 '다양성'이라고 할 수 있겠다.

■ 참고문헌 ■

- [1] 존 위커, 매스미디어와 미술. 장선영 역, 시각과 언어. p.115. 1998.
- [2] 브랜든 테일러, 모더니즘, 포스트모더니즘, 리얼리즘. 김수기 외1 역. p.21. 1993.
- [3] 한국색채학회, 이제는 색이다. 도서출판 국제. p.205. 2002.
- [4] R.L러즈키. 하이테크네, 김상민외1역. 시공사. p.173.2004.
- [5] 노베르트 볼츠, 쿠텐베르크-은하계의 끝에서, 윤종석 역, 문학과 지성사, 2002.
- [6] 철학아카데미, 기호학과 철학 그리고 예술, 소명출판사. 2002.