



현실 개입의 실천적 문화연구 가능성

이미지 관련 연구들의 반성을 바탕으로¹⁾

원 용 진

(동국대 신문방송학과 교수)

1. 새로운 개입의 필요성

문화연구를 비롯한 문화이론들이 그동안 이미지 영역(image sphere)¹⁾에 대해서 해 온 일들을 반추해보면 새로운 개입이 지금쯤은 이루어져야 한다는 생각도 든다. 문화연구는 이미지 장치이론, 주체, 이데올로기, 정체성의 문제들을 꾸준히 다루어왔다. 그리고 외양적으로 그에 대한 이론적 풍부화를 구가해왔다. 하지만 정작 그것이 생산방식, 삶, 사회변화에 개입할 수 있는 가능성을 충실하게 논의하지 못했던 것 같다.²⁾ 고급스러워 보이는 이미지 관련 이론의 횡행으로 인해 오히려 이미지 영역에 관한 이론은 생산현장이나 삶과 유리된 채 독자적인 발전과 위상 인플레이션을 즐겼다는 혐의에서 벗어나지 못하고 있다. 심지어 이미지와 관련된 몇몇 이론은 어느 틈엔가 정전화되어 버렸다. 고급화, 정전화로 인해 현실적인 삶속에서 벌어지는 이미지 영역과는 관계없이 논의만이 자가발전되어 버렸다는 느낌도 쉽게 지울 수가 없다. 이미지 영역에서의 이론과 현실, 개념과 현상간 괴리는 이처럼 더욱 증폭되어 갔다. 이론가들은 이미지의 독해를 돕는 비평수준에 자신들의 위상을 자리매김해버리고

1)이 논문은 <문화과학>, 14호, 1998년에 게재된 "이미지 영역과 문화공학"을 재구성한 것이다. '이미지 영역'이란 이미지 자체에 대한 것 뿐만 아니라 그것을 생산하는 방식, 소비하는 방식, 그것이 갖는 존재론적 의미, 그리고 그를 둘러싸고 벌어지는 담론 일반을 포함하는 광의의 개념으로 사용하고자 한다. 구태여 영상이라는 개념 대신 이미지 영역이라고 '역지부리는' 것은 이미지론 개발이 절실함을 알리고자 한 의도에서다.

3)최근 발간된 영상문화 이론의 총론적 성격을 띤 저서에서도 이러한 경향은 드러나 보인다. 영화와 관련된 (문화)이론을 정리한 이 논총에서 주로, 장치이론, 리얼리즘론, 영상언어론, 형식주의 영화론 등이 정리되었다. 하지만 이 이론들이 영화생산, 영화문화, 영화와 사회적 삶 등과 어떤 연관을 맺는지 등에까지 이르지 못한다. 김정옥 외, <영화론의 전개와 제3의 영화>, 시각과 언어, 1997년, 참조.

말았다.³⁾

이 글은 최근 <문화과학>이 제기한 문화공학적 접근이 문화연구의 담보를 교정해 줄 가능성이 높은 제안이라고 보고 그에 맞추어 문화연구의 전환을 제안하는데 그 목적을 둔다.⁴⁾ 문화공학은 <문화과학>이 문화연구를 비롯한 문화이론의 담보 혹은 제한적인 담론적 개입에 대한 비판적 대안으로 제시한 새로운 접근법이다. 문화공학적 태도는 문화논의의 이론적, 담론적 실천을 넘어서 문화 생산현장, 문화 소비현장에 의 개입을 주장하고 사회변화를 적극적으로 추구함을 그 근간으로 한다. 문화공학적 태도로 이미지 영역을 점검하는 일은 '이미지 영역에 대한문화연구적 개입이 담론적 개입으로 그쳤음을 반성'해보고 '그 반성을 기반으로 이미지 생산, 소비에 이르기까지 실천적 개입으로 이어질 수 있는 가능성'을 제안해보고자 하는 것이다. '어떻게 문화이론이 이미지영역에서의 생산방식에 변화를 주고, 이미지가 우리의 삶에서 긍정적인 방향으로 작용할 수 있게 할 것인가, 그리고 궁극적으로 사회변화를 이끌 수 있는데 까지 개입할 수 있는지'를 문화공학적 입장을 빌려 정리하고자 하는 것이다.

<문화공학>이라는 접근법의 정체를 먼저 아는 일이 중요하겠지만 뒤로 잠시 미루고자 한다. 몇마디로 문화공학 접근법을 설명하는 일이 가능하지도 않을 것 같아 기존의 문화연구적 태도와의 비교 등을 통해서 점진적으로 그 정체를 밝히고자 한다. 문화공학이 담론적 개입을 뛰어넘은 실천적 개입을 강조한 접근법임은 앞에서 밝힌 적이 있지만 담론개입과 실천개입의 차이는 실제로는 뚜렷해보이지 않는다. 담론개입 자체가 실천 개입일 수도 있고, 실천개입 또한 담론개입을 동반하지 않고는 불가능한 것이다. 오히려 말을 바꾸어 비평개입과 생산현장개입이라는 용어로 대신하면 그 차이를 극대화할 수도 있을 것 같다.⁵⁾ 지금까지의 문화관련 이론들이 이미지 영역에 대한 비판적 비평에 초점을 맞추어 왔음을 반성하고 긍정적인 생산현장 개입을 시도해보는 일도 가능하지 않겠는가를 조심스럽게 타진해보는 것이 바로 문화공학적 태도가 아닐까 싶다.

생산현장 개입의 강조가 문화공학의 요체라면 이미지 영역의 생산현장이 다른 생

3)이 같은 지적은 그로스버그에 의해서도 이루어지고 있는데 한국문화연구만이 지니고 있는 한계는 아닌 듯 하다. 로렌스 그로스버그, "나의 문화연구 : 정의, 기획, 그리고 지구화의 문제," <언론과 사회>, (마동훈 역), 제 18호, 1997, 125-137쪽.

4)문화공학 특집을 실은 <문화과학> 제 14호에 실린 강내희, 심광현, 원용진, 이동연, 태혜숙, 손자희 등의 글을 참조로 할 것.

산현장과는 차이가 난다는 사실 또한 강조될 필요가 있다. 즉 문화연구가 꾸준히 그 연구대상으로 삼았던 이미지 생산주체인 대중매체가 다른 문화영역과는 차이나는 생산 현장임을 밝힐 필요가 있는 것이다. 이는 이 영역이 갖는 특성을 기술함으로써 가늠할 수 있을 것이다. 영화, 텔레비전, 광고, 컴퓨터 그래픽 등을 포함하는 이미지 영역은 문학이나 미술 등과 같이 개인 창작주체가 행하는 창작활동과는 차이가 많다. 우선 그 작업들은 협동작업으로 이루어지고, 그 협동작업을 뒷받침해주는 산업적 자원에 힘입는 바가 크다. 문학이나 음악, 미술보다는 더 직접적으로 시장에 닿아있으며, 성패는 시장을 통해서 즉각적 드러난다. 협동작업적 성격, 자본과 시장의 의존성 등으로 인해 이 영역은 상당부분 장르형식(formula)에 기대게 된다. 즉 이미 공학적 접근법이 자본증식, 시장확보를 위해 이용되고 있다고 지적할 수 있다. 시장과 자본이라는 전제를 통해서 이루어지는 이 협동작업은 이미 상당부분 문화공학적 태도로 이루어지고 있는 셈이다. 영화산업에서는 소비자들의 취향 변화에 입각해 서사이론과 같은 문화이론을 직접 영화제작의 노우하우로 사용하고 있다.⁶⁾ 즉이윤을 목표로 문화공학적 접근 이용하고 효율성과 생산성을 높이고 있는 것이다. 하지만 문화공학적 접근은 문화산업의 전유물만은 아니고 또 그래서도 안된다. 시장과 자본에 관한한 취약성을 보이고 있는 비제도권적 이미지 생산 영역에서도 적극적으로 활용할 수 있는 접근법이다. 문화산업이 문화공학적 태도를 인용하고 있음은 문화산업의 일방적 생산이 효율적이지 않음을 간접적으로 암시한다. 사회의 불균등 발전이 지속되면서 사회 전체에 어필할 수 있는 작품을 만들어내기가 힘들어졌음을 시사하는 것이다. 문화산업은 사회내 불균등 발전 등과 같은 장애를 극복하기 위해 문화공학적 입장을 수임하고 지속적인 이윤창출을 노리고 있는 셈이다. 그렇다면 그와 같은 문화산업이 내는 사회적 효과를 무화하고재배치하기 위한 노력도 같은 인식에

5) 1998년 7월 21일 <한국문화학회(가칭)> 창립을 위한 준비모임에서 일군의 문화평론가들은 자신들의 작업을 10매 비평이라고 폄하한데 대해 과민한 반응을 보였다. 문화이론가인 강내희가 지금까지의 많은 문화연구자들이 대중문화를 중심으로 한 문화현상에 대해 10매 정도의 짧은 글에 자신을 담고자 한 것을 반성하고자 화두를 내놓았다. 그에 대해 서동진, 이재현, 손동수 등의 문화평론가들은 자신들의 작업이 단순히 비평적, 담론적 개입으로만 볼 수 없으며 실천적 개입으로까지 확대해석할 수 있는 운동적 활동이었음을 주장했다.

6) G. Marchetti, "Action-Adventure as Ideology," in I. Angus & S. Jhally (eds.) *Cultural Politics in Contemporary America*, Routledge, 1989, pp.192-96.

서 비롯되어야 할 것이다. 문화공학적 태도를 이미 채택하고 있는 문화산업의 (초) 코드화 작업⁷⁾을 넘어서기 위해서 문화공학적 태도를 도입하고 이용하지는 것이다. 이는 문화운동의 전화를 의미하는 것이기도 하다. 구태여 시장의 변화, 소비자의 변화, 이미지 영역의 테크놀러지 변화 등등을 외면할 것이 아니라 이를 감안해 이미지 생산의 효율성을 제고하고, 운동성을 향상시켜 보자는 것이다.⁸⁾ 이미지의 형식에 치중해왔던 운동방식, 그리고 제도를 이용하지 않아야만 운동이 정당성과 선명성을 띤다는 경직된 사고 등을 반성하고, 새롭게 문화운동을 벌여보자는 의미이다.⁹⁾ 즉 이미 생산에 관한교육에서부터 제도, 정책, 생산, 일상 등 이미지 영역의 전과정을 점검하고 그 과정 요소들간의 관계를 정리하여 기획의 가능성을 점쳐 보는 등의 개입 방식을 찾아나가는 문화운동을 벌여볼 것을 제안하는 셈이다.

문화공학적 입장을 이미지의 생산현장, 교육현장, 정책 등과 관련시키고자 함은 지금까지 이루어져 온 주도적 비판담론에 대한 불만을 기반으로 한다. 즉 이미지 정책, 이미지에 관한 이론적 담론, 이미지의 생산방식과 그에 대한 반담론, 대안적 생산방식 등은 문화이론, 문화연구나 비판이론에 의해 심각하게 제기되지 못했다. 뒤에서 자세히 밝히겠지만 문화이론, 문화연구나 비판이론 그리고 문화운동은 창작 과정의 혁신에 대한 고민이 적었고, 실험에 대한 열정을 부추기지 못했으며, 시장이나 산업적 제도의 변혁을 외면했거나 그에 대해 큰 기여를 하지 못했다. 이미지와 관련된 제도권이나 진보진영 양쪽 모두 이러한 비판으로부터 자유롭지 못했다. 제도권은 주도 자본주의의 공리계안에서 이미지 영역의 변화를 꾀했을 따름인데 그것은 근대적 주체형성과 이윤추구를 목표로 하고 있었을 뿐이다. 비제도권은 자본

7)개개인을 특정한 형태의 활동방식에 따라 주체로 생산하는 기술과 전략, 장치일반 즉 권력장치를 의미한다. 즉 권력의 배치방식을 뜻하는 것이다. 이진경, <맑스주의와 근대성: 주체 생산의 역사이론을 위하여>, 문화과학사, 1997, 176쪽.

8)그런 점에서 문화공학적 입장은 벤야민의 문제설정을 답습하고 있는 것처럼 보인다. 즉 기술의 발달은 그것만의 문제가 아니라 문화예술의 표현과 내용까지도 포함한 문화적 실천에 변화를 일으킬 수 있으니 전과는 다른 미학적, 정치적 질문을 던질 것을 요청한다는 벤야민의 테제가 문화공학적 입장에 녹아있는 것이다. W. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," *Illuminations*, (trans. by H. Zohn), Schocken Books, 1969, p. 227.

9)이와 같은 문화운동의 전환 필요성은 '문화론'과 '문예론'으로 운동의 입장을 나누어 정리한 강내희의 글에 잘 제안되어 있다. 강내희, "문화운동의 새로운 전략," <문화론의 문제설정>, 문화과학사, 1996, 56-75쪽.

주의 공리계로부터의 일탈을 제대로 피하지 못했다는 점, 공리계와는 급격히 절연된 형태로서의 명분적 담론, 실천을 행해왔음을 부정하기 어렵다. 뚜렷하게 드러나는 시장, 대중과의 직접적인 만남, 문화산업이라는 거대한 대상, 국가 정책, 불균등한 국제교류 등과 같은 사안들이 있는가 하면 전통적인 미학영역인 창조적 작가성이 이미 지 영역안에 상존하고 있다. 이와 같은 중첩된 형태로서의 이미지 영역을 파악하는데 문화운동이나 문화이론은 크게 고민해보지 않았다. 문화운동이 담보상태를 벗어 나지 못하는 것도 이와 같은 이유로 설명할 수 있을 것이다.

문화공학적 입장의 응용을 주장하게 될 이 글의 첫 부분은 이미지 영역에 대한 우리 사회내 주도담론과 그것이 낳은 사회적 효과에 대해 논의할 것이다. 그런 다음 주도 담론에 맞서는 반담론, 비판담론을 점검한다. 반담론, 비판담론 중 문화연구의 한계를 지적하고 그에 대한 극복방안으로 문화공학적 입장을 제시하려 한다. 문화공학적 입장을 펼치는 마지막 결론 부분에서는 문화공학이 교육, 생산현장, 테크놀러지에 대한 재사유 등에 적용될 수 있음을 정리할 것이다.

2. 주도담론과 실천 : 자본주의 공리계 안으로

전에 비해 영상 혹은 볼거리가 엄청나게 늘었음은 주지의 사실이다. 이를 두고 대중문화의 시대라고 얘기해왔지만 좀 더 정확하게 말하면 문화가 이미지를 중심으로 개편되는 형태라고 할 수 있을 것이다. 이미지로 중심으로 전화되는 문화현상은 주위에서 쉽게 찾아낼 수 있다. 우선 양적으로도 엄청나게 늘어난 이미지가 그 증거인데 이 증폭현상은 앞으로도 지속될 전망이다. 위성방송이 시작되는 시점에 이르러 거의 정점에 달할 전망이다. 이미 국내에서도 일본 등의 위성방송 등을 시청하는 가구는 200여개의 채널을 소비하고 있을 정도다. 양적으로 늘어난 이미지 영역에서 살아가는 사람들의 이미지 소비방식에서도 변화가 일어났다. 이미지 소비는 단순히 수동적으로 받아들이는 것에 그치지 않고 인터넷 등을 통해서 '퍼오는' 쌍방향적인 커뮤니케이션 형식에 이르고 있다. 이미지 산업의 바깥 매니아 그룹이나 독립제작에 의해서 이루어지는 영상도 쌍방향 커뮤니케이션 망을 탄다 (인터넷 텔레비전 등이 그 예다). 이미지 소비가 일어나는 공간의 변화 또한 주목할 만하다. 이제 더 이상 가정, 공부방에서와 같은 사적 공간으로 이미지 소비는 제한되지 않는다. 주요 국제

운동경기는 시내 곳곳에 세워진 동화상 전광판을 통해 중계되고 운동장을 찾지 못하는 응원단들은 그 앞에서 환호한다.

이미지 중심으로 문화가 재편된다는 것은 이처럼 이미지생산방식, 소비방식, 그리고 그 존재에 대한 인식이 바뀔을 동시에 의미한다. 홍수에 가까울 만큼의 이미지가 우리 생활안으로 들어오고 있으며, 쌍방향 커뮤니케이션의 가능성을 열어놓은 채 우리 앞에 전달되며, 개인적인 수용을 넘어서 이미지의 집단적 수용도 가능케 된 것이다. 이미지는 이미 우리 가까이에서 다가와 있으며 일상생활의 부분이 되고 있다.¹⁰⁾ 그에 힘입은 탓인지 예전 문자창작에 보이던 관심은 이미지 창작으로 옮겨졌고, 이미지 제작을 교육하는 교육기관들이 나날이 늘고 있다. 이미지를 사적 공간에서 빼내 공적인 공간으로 옮겨 놓고 그것의 필요성과 산업적 유용도를 설명하기 위한 영화제, 만화제 등의 축제도 늘어났다. 부가가치라는 경제적 용어를 영화와 만화 등에 얹어 그것의 산업적 가치를 역설하는 일은 이미 상당히 보편화되었다. 이미지에 담긴 의미를 전달하고 그것의 수준을 평가해주는 비평산업도 이전에 비하면 가히 폭발적일 수 있을 정도로 커졌다.

나날이 커져가는 이미지 영역, 그리고 이미지 중심으로 문화가 개편되는 것에 대한 주도적 논의와 정책, 생산은 상당히 편파적이다. 그것이 갖는 산업적 중요성, 새로운 감각문화적 성격, 신세대적 감각 등에 맞추는 것으로 머물고 있다. 이미지 영역의 변화를 이미지 영역 너머의 사회적 조건, 사회내 생산양식의 변화 등과 관련을 맺는 노력은 찾아보기 힘들다. 이미지 영역의 폭발적 증가와 그에 대한 적극적인 관심을 전세계적 사건으로 그리고 정치적 사건으로 이해하려 하지 않는 것이다. 이는 이미지 영역의 증가 혹은 변화를 테크놀러지에 의한 것으로 보는 등 단선적으로 이해 하려고 하거나 문화 환원론적으로 사고하려는 편협함에서 초래된다. 그 결과 현재 우리가 목도하고 있는 이미지 영역의 변화에 대한 인식이나 그에 힘입은 이미지 생산은 전혀 엉뚱한 방향으로 절합되고 있다.¹¹⁾

대체로 이와 같은 담론과 실천의 방향은 국가와 자본의 주도하에 이루어지고 있

10) 레지스 드 브레, <이미지의 삶과 죽음>, 시각과 언어, 1994년.

11) 데이비드 하비가 현재 좌파들이 시공간압축이라는 새로운 조건들에 적절히 대응하지 못하고 있다면서 지적한 것과 맥을 같이 한다고 볼 수도 있겠다. 데이비드 하비, <포스트모더니티의 조건>, 한울, 1994, 398쪽 참조.

다. 국가가 내세우는 정책은 자본의 문화산업 육성을 그 대상으로 하고 있음에서 알 수 있다. 이와 같은 자본과 국가를 중심으로 한 이미지 영역의 공리계 형성을 두고 '이미지 영역을 몰(mole)적인 것으로 몰아가는 작업'이라고 부를 수 있다. 즉 테크놀러지의 발달에 기대어 개개인의 육체와 정신을 테크놀러지적 작용으로 전화시키고 파편화시키는 작업 그리고 이미지의 요소들과 그에 대한 집착을 근대적 주제로 코드화해내는 작업을 해내는 것이다. 문화산업의 주도로 문화가 이미지로 전화된다고 함은 이와 같은 파편화와 코드화가 심화되고 있음을 의미한다. 국가와 자본의 이미지 영역에 대한 몰적인 집적노력은 대체로 세 가지 방식으로 이루어진다.

첫째, 이미지를 경제재화할 수 있다는 인식 그리고 그에 맞춘 정책적 배려, 생산권장 등을 들 수 있다. 이는 이미지가 갖는 반복성, 전달성, 다감각성, 보편적인 언어성을 바탕으로 경제재로 환원시킬 수 있다는 신념에서 비롯된다.¹²⁾ 이미 우리에게는 <주라기 공원과 자동차 산업>의 비유를 통해 널리 알려진 얘기다. 고부가가치를 지닌 이미지 영역을 제대로 활성화하지 않음은 국가적 손실이라거나, 언제든지 마음만 먹으면 가능하다고 생각하는 구호성 담론, 그에 편승한 산업적 참여 등이 이에 속한다.

두번째로, 이미지가 사회내 여러 자원의 중첩성 성격을 안고 있음을 인식하지 않은 채, 사회내 다른 자원과 단절시키는 담론과 실천을 한 갈래로 들 수 있다. 이미지를 사회와 떨어져 있는 독립적 영역으로 파악하면서 이미지와 사회를 이분법적으로 사고하는 작업이 이에 속한다. 예를 들면 영화제, 애니메이션제 등과 같은 영상축제가 시민사회의 활성화, 시민사회내 감각의 확장 가능성 등과 연관되지 않고 영화, 애니메이션의 활성화라는 부분으로 축소환원되어 실행되는 것이다. 이같은 축소환원이

12) 이미지의 감각성, 보편적 언어성, 전달성 등은 검증되지 않은 가설에 불과하다. 헐리우드에서 제작되는 이미지가 보편적 언어성을 띌 수 있는 것은 역사적이고 상황적인 사건일 따름이지 그것 자체가 아무런 저항없이 보편적으로 되기엔 문제가 있다. 예를 북한의 뉴스 진행자에게 가해지는 샷의 크기(보통 허리에서 머리까지 잡는 WS를 이용한다)와 남쪽의 뉴스 진행자에게 가해지는 샷의 크기(가슴께에서 머리까지 잡는 MS 혹은 BS를 이용한다)는 다르다. 뉴스 진행자에게 가해지는 샷이 노리는 것은 분명 피사체로 하여금 편안함, 신뢰감, 중립성 등을 전해달라는 주문일 터이다. 같은 의도로 다른 샷이 쓰인다면 문화권에 따라서 특정 샷의 의미가 달라진다는 것은 너무도 자명하다. 그런 점에서 이미지를 경제적 재화로 바꾸자는 슬로건은 지나치게 단순해 보인다.

남는 폐해는 자주 목격된다. 영상축제에서 영화전문가는 상영작품 선택과 영화상영에 대한 책임을, 이벤트 전문가는 영화 외적인 것에 책임을 지는 등 포디즘적 기능분절이 자주 발생한다.¹³⁾ 특히 첫번째 산업화논리와 절합하여 이미지 산업진흥책 쪽으로 이미지 축제가 인식되고 실제 그 수준에서 행사가 행해지는 경우도 허다하다.

셋째, 구사고에 입각한 이미지 인식과 생산 실행이다. 이 인식과 실천 안에서 이미지는 예술의 영역안에 가두어 지거나, 이미지 생산/소비가 기호의 생산/소비로 환원되어 풀이된다. 특히 영화는 예술적 행위로 인식, 실행되고 있어 작품이 작가주의적 비법(秘法)으로 설명되거나 독자적인 창의성의 발휘여부에 따라 성패가 좌우되는 것처럼 여겨지고 있다. 작가적 비법함이 영화의 성패를 좌우하는 중요한 요소임에는 틀림이 없지만 그것이 전부일 순 없다. 여전히 관객 취향의 변화, 영화 테크놀러지 소개에 따른 감수성의 변화, 시장변화, 외국 영화판도 변화 등등 창조영역과는 동떨어져 있으면서도 감안되지 않으면 안되는 요소들이 상존하고 있다. 이에 대한 적절한 이해와 없다면 천재적 창조성도 대중과 유리되는 결과를 낳게 될 수 있다. 또 한편으로 이미지 영역을 기호의 생산/소비 방식으로 파악하는 노력은 이미지를 문자나 구두언어로 환원해서 사고하는 것에 머물게 할 우려가 있다. 이미지가 펼칠 수 있는 새로운 감각의 확장, 정치적 의미를 예전의 기호학적 방식으로 축소환원해버리는 효과를 내게 되는 것이다.¹⁴⁾ 이같은 구사고적 이미지 담론과 그에 따른 실천 등은 이미지 생산자체를 신비화시키거나 이미지적 특성을 문자적인 것으로 환원시키는 등의 왜곡된 교육 실시의 결과를 낳게 된다.

이미지 영역의 확장을 두고 생긴 주도적 담론/실천들의 진위여부와 성패여부를 따지는 일은 여기서 큰 의미가 없다. 문제는 주도적 담론들이 사회내에서 이미지에 관한한 진리적 위상을 확보하고, 그 효과로서 이미지의 물적인 집적이라는 전화가 꾸준히 이루어지고 있다는 점이다. 비판적 담론이나 그에 따른 실천들이 (물적인 집

13) 이와 같은 분리는 영화제, 만화영화제 곳곳에서 벌어지고 있다. 이에 대해서는 김홍준, 심광현의 대답, "제1회 부천영화제를 통해 본 문화페스티벌들의 당면과제들", <문화과학>, 제13호, 232쪽을 참조.

14) 김현, "푸코의 미술비평," <시칠리아의 암소 - 미셀 푸코 연구>, 문화과 지성사, 1990, 177-198쪽.

15) 여기에 대해서는 심광현, "시각문화와 문화연구 : 시각/이미지/공간의 탈육화와 육화", <탈근대 문화정치와 문화연구>, 문화과학사, 1998년, 337-45쪽을 참조로 할 것.

적에 대비되는 것으로서 이미지를 육화시키고 분자적 증식으로 되돌리는 작업들)¹⁵⁾ 되찾아야할 부분이 있다면 그와 같은 주도적 담론과 실천들의 효과를 드러내는 일일 것이다. 아울러 그 효과가 사회의 변화나 삶의 질의 진작과는 거리가 먼 자본주의적 공리게임 보여주고, 그에 대한 대안을 만드는 일이 될 것이다. 이미지 영역에 대한 담론과 실천의 주체는-그것이 주도적이든 비판적이든 간에-크게 세 부분으로 나누어 볼 수 있는데 학문계, 산업정책계, 그리고 이어지는 현장계 등이 그것이다. 분절화되어 있긴 하지만 주도적 담론과 실천은 이 세 주체의 헤게모니적 연관성을 띠고 꾸준히 이루어져 몰적인 집적을 구축해내지만 비판적 담론/실천은 분절적이고 어느 한 주체(주로 학문계)에 치우쳐 있다. 그와 같은 한계로 인하여 비판적 담론/실천은 분절화의 취약성을 드러내고 정책계와 생산 현장계에 개입하지 않는 한정적 개입이라는 단점을 같이 노정하고 있다. 이미지 영역에 적극적으로 개입코자 했던 비판이론의 한 갈래인 문화연구만 해도 그렇다. 이미지 영역에 꾸준히 관심을 지녀왔고 그에 대한 진보적 목소리를 내왔지만 반성컨대 주도적 담론과 실천처럼 이미지 영역을 지나치게 단절화시켜 논의하였거나, 자신들의 논의를 학문계에만 국한시키는 결과를 낳았음을 부정키는 어려울 것 같다. (주도담론/실천 그리고 그에 대한 반담론/실천을 정리하고 반담론/실천의 허약성을 넘어서는 새로운 담론/실천을 요약한 것이 아래의 표다. 표에 대한 자세한 설명은 본문에서 계속된다).

〈표〉 이미지 영역에 대한 담론(변담론)/실천(비안적 실천)구성

분 류	이미지 영역에 대한 사회내 주도적 담론/실천	문화연구의 이미지 영역개입	새로운 담론/실천의 요청
이 미 지 산 업	산업육성책/대기업의 이미지 산업참여	ISA 논의/문화제국 주의논의	육망의 배치, 재배치, 탈영토화 에 입각한 정책기입
이 미 지 범 략	뉴미디어, 정보고속도로/정보사 회, 신사회	초현실/과잉이미지/포스트 모더니즘 담론	이미지 정치학의 가능성 모색/ 새로운 감각의 연합개발 통한 대응
이 미 지 텍 스트	상표화/작가적 감수성/새로운 감수성/창의성	intertextuality/이미지에 대한 기호학적 사고/선형적 사고	이미지 정치학을 위한 제작 가능성/새로운 이미지론 창출
이 미 지 효 과	영상형 인간/새로운 감수성 세대의 등장	주체형성/정체성/이데올로기	육망/육체/권력의 문제/ 탈근대 적 주체구성

3. 현실개입 없는 반(反)담론/실천

문화연구를 비롯한 반담론이 이미지 영역에 어떤 개입을 했는가를 따져보는 일은 자성적 성격을 갖는다. 앞질러 결론짓는다면 문화연구가 이미지 영역의 변화를 정치적 사건으로 확장하여 해석하지도 못했고, 이미지 영역의 변화를 사회적 변화로 이끌지도 못했다는 반성에서 그 점검은 시작한다.¹⁶⁾ 첫째로, 이미지 영역을 정치화하는 논의를 적절히 펼치지 못했다는 비판을 감수해야 할 것 같다. 예를 들어 영화에 대한 젊은 층의 관심의 증대를 목도했음에도 불구하고 문화연구가 사회와 영화간 관계를 설명하는 적절한 이론을 내놓지 못했다. 영화 생산현장에 적극적으로 개입하지 못했음은 여러 경험적 사실로 쉽게 드러낼 수 있다. 대학 안팎에서 벌어지는 영화강좌는 여전히 영화매니아 만들기 수준을 넘어서지 못했다. 젊은 층이 영화에 쏟는 에너지를 영화바깥으로 끌어내는데도 턱없는 모자람을 보여왔다. 앞서 지적했듯이 틀에 박힌 영화이론을 패키지로 정리해 내고 '어설픈' 매니아 만들어내기 정도에 그치고 말았던 것이다. 둘째로, 이미지를 사회변화의 동인으로 전략화하는 작업을 해내지 못한 반성도 요구된다. 이는 이미지 생산, 비평, 소비 등에 모두 부여될 수 있는 지적이다. 문화연구를 비롯한 반담론들이 이론화 작업 그것도 지극히(이론적) 정전에 기댄 사대적 작업에 그치고 말았다는 지적과도 통한다. 원전과 이론에 대한 집착은 항상 새로운 이론과 서적을 소개해야 한다는 '새로움 강박증'을 불러일으킬 정도로 심각하다. 이는 학문계가 사회변화보다는 자신의 지위확보에 더 큰 관심을 가지는 것에 다를 아니다.

이와 같은 자성을 바탕으로 구체적으로 문화연구를 비롯한 비판적 문화이론들이 행해 온 이미지 영역에의 개입을 평가해보자. 이미지 영역이 문화연구자들의 손에

16) 이러한 반성은 영화이론과 철학적 사유간의 관계를 언급한 최근의 저작에서 얻은 힌트다."들뢰즈 영화이론의 특징은 우선 영화를 철학적 개념을 통하여 새롭게 조명한다는 면에 있으며, 두번째로 영화를 통하여 철학적 사유의 새로운 측면을 부각시킨다는 점에 있다. 이것은 영화가 철학적 이론화의 대상에 그치는 것이 아니라 영화의 역사적 진행과정에서 나타난 변화의 측면을 영화이론의 개념들과 연관시켜 고찰함으로써 철학적 사유가 모색하던 새로운 양상을 영화를 경유하여 실현적으로 드러내고 전개시키는 일이 될 것이다. 이를 단순화시켜 말하자면 전자를 영화의 철학화, 후자를 철학의 영화화라고 이름 붙힐 수 있을 것이다." 박성수 <들뢰즈와 영화> 문화과학사, 1998년, 82-3쪽.

들어왔을 때 가장 빈번하게 떠올려지던 사안은 이미지가 내는 의미에 관한 것이었다. 이미지 텍스트분석이 바로 그것이다. 이미지 텍스트 분석에 대해 문화연구는 상당한 열정을 보였다. 하지만 텍스트 분석적인 문화연구는 적어도 세가지 점에서 문제를 갖는다. 첫째 텍스트 분석 중심의 문화연구는 기호체계 내부의 구성방식에만 치중해 의미들이 서로 충돌하는 문화현실의 중층적인 지형을 의미의 문제 혹은 의미 구성으로만 환원하는 형식주의에 빠질 위험이 있다. 둘째로, 그로 인해 텍스트를 분석해내는 문화연구적 텍스트 분석법자체가 정통적인 방법론으로 굳어질 가능성이 높아진다. 셋째, 결국은 수많은 기호형태들의 탈상징적인 내재성, 텍스트 바깥의 중층적 정치성 등을 사장해버릴 위험이 높아진다.¹⁷⁾ 이 세가지 지적들은 텍스트 분석이 텍스트에 대한 사후분석, 혹은 메타 텍스트로서 비판기능을 수행한다는 명분을 내세우지만, 적극적으로 문화현실에 개입하는데까지는 이르지 못했음을 드러내준다.¹⁸⁾

텍스트 중심적 사고는 대체로 자본주의 사회내 이미지의 도구화에 대한 관심인 ISA론으로 수렴되었다. 문화산업이 쏟아내는 이미지를 자본주의 사회의 재생산을 위한 유행유(fabric)로 인식하고 문화산업을 도구적 국가기구로 정의하는 방식인 것이다. 비판적 담론이나 실천은 이데올로기적 국가기구와 관련된 국가와 시장으로부터 단절된 제도를 강조하고 제안해왔다. 다른 한편으로는 문화제국주의론과 절합되어 논의되기도 했다. 하지만 이 역시 그 정체를 폭로하는 수준에 그치고 말았다. 이처럼 이미지 영역이 내외적으로 지배 이데올로기를 전파하는데 주도적 역할을 한다는 지적은 일견 맞아 보이지만 그것을 넘어서는 담론이나 실천에 대해서는 상대적으로 소홀했음에 비추어 반쪽의 프로젝트였음을 인정치 않을 수 없다.

문화연구가 이미지에 개입한 세번째의 형태는 텍스트가 형성해내는 주체 혹은 정체성에 대한 몰두였다. 이미지 생산장치에 대한 논의에서 부터, 정신분석학적 논의, 씨네-페미니즘의 논의에 이르기까지 많은 문화이론들이 영상을 통해서 과연 어떻게 주체가 형성(호명)되며, 그 과정에서 일어날 수 있는 분절의 가능성은 없는지를 따

17)이동원 "의미화 실천, 주체화양식, 실험공학의 장 : 한국 문화연구의 생산적 논쟁을 위해" <문화과학>, 13호, 1998년, 54쪽.

18)로렌스 그로스버그, "문화연구의 교차로 블루스" (이동후 번역), 언론과 사회, 제 19호, 1997년, 229쪽. 에서 텍스트 중심주의를 적절하게 비판하고 있다.

지고자 했다. 그것의 성공여부를 떠나서 주체 혹은 정체성의 논의는 텍스트로부터 수용자까지라는 폐쇄적인 공간을 기반으로 이루어졌음을 부인할 수는 없을 것이다. 전지구화(globalization) 과정에서 일어나는 이미지의 국제간 교류라는 조건에 대한 이해없이, 이미 주어진 텍스트를 기정 사실화하고 그 텍스트와 수용자가 만나는 시공간의 정리를 하고자 한 셈이다.¹⁹⁾ 이와 같은 주체, 정체성에 대한 문화연구의 논의는 시공간의 압축에 정면으로 대응할 수 있는 이미지를 만들어내는 작업에까지 이르지 못하고 자율적인 문화적, 정치적 실천을 고려하는데 집착케 한다. 또 다른 한편으로는 주체 혹은 정체성에 대한 논의가 정신적인 면으로만 치중되면서 이미지의 과정을 탈육화한 과정으로 파악케되는 위험을 초래할 수도 있다. 이미지는 그 자체로서 질적인 것으로만 파악될 수는 없다. 머리에 그려지는 이미지가 아니라 육체에 와닿고 육체를 구성하고 있는 욕망의 구성과 관련된 물리적인 것으로 이해되는 것을 봉쇄해버리는 역할을 하게 된다. 데카르트적 이원론에 입각한 이미지/물체의 구분은 이미지의 사회적 효과를 어느 한쪽으로 호도할 가능성이 높은 것이다. 그럼으로써 탈근대적 주체를 형성할 수 있는 이미지의 가능성에 눈을 감아버리고 만다.

문화연구라는 이름으로 행해져온 이미지 영역의 네번째 개입은 이미지를 최종 심급으로 놓는 논의들이다. 포스트 모더니즘적 문화현상의 총아를 이미지 과잉으로 인한 현실과 이미지의 전도로 보고 이미지 과잉이나, 현실보다 더 현실같은 초현실을 논의하는 것이 그것들이다. 보드리야르로 대표되는 이 경향은 이미지 과잉이 새로운 현실을 만든다고 설명한다.²⁰⁾ 이로 인해 이미지 문화가 현실을 대체하고 모든 것은 문화로 수렴된다. 이미지 과잉을 전혀 새롭게 포착한 보드리야르의 관점은 높이 살만하지만 여전히 문제를 노정하고 있다. 그 첫번째는 현실을 대체한 과잉 이미지의 원인에 대한 적절한 설명없이 기술(description)에 머무는 문화론적 환원이란 점이다. 문화론적 환원이란 문화를 규정하는 구조적 기반에 대해 고민하지 않고 이미지의 범람으로부터 논의를 시작하며 이미지 범람이 초현실을 가져온다는 폐쇄론적 논의를 함을 말한다. 두 번째로 들 수 있는 문제점은 문화연구가 갖는 목표인 사회

19)로렌스 그로스버그, "지구화와 미디어, 행위주체" (윤선희 번역), <언론과 사회>, 제 19호, 1997년, 250-1쪽.

20)J. Baudrillard, *Selected Writings*, (edited by M. Poster), Stanford University Press, 1988, pp. 144-6의 초현실(hyper-reality)에 대한 설명을 참조.

변화를 위한 이미지 과잉의 역할을 찾아볼 수 없다는 점이다. 보드리야르의 이미지 논의안에서는 이제 변혁은 불가능해보이고, 현실을 대신한 이미지 과잉만이 있을 따름이다. 이러한 방식의 문화연구에서는 이미지를 전유할 수 있는 그 어떤 가능성도 도출해내지 못한다.

만약 문화연구와 이미지 영역간의 관계에 대한 이와 같은 지적이 맞다면 한국적 맥락에서 수용된 문화연구의 이미지에 대한 개입은 10여년 동안 정체를 거듭해온 셈이다. 이미지 영역에서의 변화에 놀라기, 이미지 읽기, 이미지를 통한 주체형성 과정에 주력해온 탓에 이미지를 경제재로 만들 수 있다는 산업화의 논리와 실천에 대해서 적절한 대안을 내놓지도 못했고, 정책적 개입을 한 것도 아니었다. 새로운 주체를 만들 수 있는 대안적 이미지 만들기(생산) 과정에 적극적으로 개입해 들어가지도 못했다. 이미지가 늘어났다는 사실에 대한 언급으로, 혹은 그 늘어났음이 새로운 징후임을 알리는 것에 그쳤다는 비난을 면하기 어려운 실정이다.

문화연구가 스스로를 비판적 담론이라 설정했지만 이미지의 산업정책계, 현장계, 비제도권 현장, 소비현장 등을 도외시한 결과로 이미지에 대해서 이론적으로 담보적 일 수 밖에 없는 악순환을 목도하게 된다. 이와 같은 반성들을 토대로 문화연구의 전화를 조심스럽게 모색해 보려는 움직임이 바로 문화공학적 접근이 아닐까 생각한다. 이론주의적 태도를 벗어나 문화연구를 위시한 문화이론이 이론계 뿐만 아니라, 교육현장, 산업정책계, 제작현장계에 개입할 수 있는 가능성을 찾아보고, 다시 그 가능성들이 문화연구의 이미지에 대한 이론적 개입 즉 지식 생산에 되매김될 수 있음을 보여주려 하는 것이다. 우리보다 앞서서 문화연구를 문화정책연구로 전화시키고 있는 호주의 문화정책 연구 프로젝트 등에 기대어 이미지 영역의 변화에 개입할 수 있는 문화공학적 문화연구를 제시하려는 것이다. 즉 문화연구를 새롭게 규정해내는 작업인 셈이다. 문화연구는 우리가 지닌 이론적 자원을 활용해 정치적 현실을 극복해가려는 전략적 지식생산 양식이다. 현재 우리가 지니고 있는 문화연구의 모습은 그 전략적 성패를 가늠하는 좋은 척도가 되는 셈이다. 지금 문화연구가 보여주고 있는 텍스트나 사람들을 해석, 판단하는 일에(기호학적 분석, 민속지학적 연구 등) 머뭇머뭇 그 전략적 한계가 드러난 것이라 평가받을 만하다. 텍스트 의미분석이나 텍스트 수용을 넘어 사람들의 일상적 삶이 문화에 의해 그리고 문화와 더불어 어떻게 접합하는지에 대한 언급이 본격적으로 이루어지지 않는 한 신랄한 비판을 받을 수 밖

에 없다. 사람들의 삶을 조직하는 특정 구조 및 권력을 밝히는 일, 일상에서 사람들이 늘 모순된 방식으로 힘을 부여받거나 무력해지는 과정을 그려내는 일, 그리고 그 삶 자체가 어떻게 정치, 경제적 권력의 제도와 접합하는지를 기술하는 일 등이 문화연구에 요청된다. 그래서 문화연구는 사람들의 삶의 현실과 권력관계를 변혁시키는 역사적 가능성을 밝히기를 요청받는다.²¹⁾ 그리고 그 요청에 맞추어 그 가능성을 상상하고 현실화시키는데 절대적으로 기여하려는 쪽으로 물꼬를 틀어야 한다.

사회내 권력관계의 변화모색, 맥락주의에 따른 지식생산, 삶의 현실변화를 위한 권력 나눠주기(empowerment), 변화전략 모색 등으로 요약되는 문화연구가 그동안 이미지 영역에 효과적인 개입을 해오지 못한 것에 대한 지적을 단순히 학문적 반성에 서만 비롯되는 것은 아니다. 이미지 영역의 확장의 근저 즉 중층적으로 이미지 확장을 불러온 사안들을 점검하고, 그에 입각해서 새롭게 문화연구의 이미지 영역개입 지점을 찾아야 할 것이다. 그렇지 않을 경우, 이미지 영역에 대한 기존의 담론 및 실천, 지금까지 이루어져왔던 문화연구의 이미지 영역에 관한 담론과 실천 등을 극복하고자 하는 새로운 문화연구적 시도가 자칫 자의적이거나, 관념론적이라는 지적을 받기 십상이다. 즉 문화연구의 전화를 주장할 조건을 규정짓는 과정을 설명한 다음, 문화연구가 이미지 영역에 새롭게 개입할 수 있는 가능성 즉 새로운 문화연구의 윤곽을 그려볼 수 있을 것이다.

4. 문화연구에서 문화공학적 입장으로

이미지 영역에 대한 문화연구의 새로운 개입을 요청하는 첫 번째 사회적 조건은 사회내 생산양식의 변화다. 사회내 생산양식의 변화는-기계적인 도식이 아닌 방식으로-지식생산양식의 변화를 초래하게 된다. 포디즘적 생산양식에서 요구하는 지식은 분절화된 생산지점에서 전문성을 발휘할 수 있도록 요청된다. 그로 인해 분과학문체계가 대학내에 자리잡게 되고, 대학에서는 사람들에게 자신의 전공을 깊게 숙달하도록

21) 문화연구가 민족국가라는 전제를 벗어나 국제적 문제설정으로 전환할 것을 주장한 Chen의 얘기는 그런 점에서 귀를 기울일만 하다. 영국이나 미국의 문화연구들은 이미 자신들의 문제설정을 밝히지 않은 채 모든 사안들을 일반화하고 이를 받아들이는 변방의 문화연구자들은 그들의 문제설정을 논의하지 않은 채 고스란히 수입한다는 것이다. K. Cheng, "Not Yet the Post-Colonial Era," *Cultural Studies*, vol. 10, 1, pp. 37-70.

를 요구한다. 분화된 포디즘적 노동과정은 분절된 지식을 요청하고 교육은 분과학문 체계로 그에 화답하였다. 하지만 케인즈주의적 복지국가의 틀을 기반으로 하였던 포디즘적 노동과정은 점차 해체되는 경향을 보이고 있다. 우선 분절화되었던 노동과정에 배치되던 인력을 기계로 대체하고 노동자는 작업공정의 전반을 관리하는 체제로 바뀌어가고 있다. 이러한 생산방식은 과거의 분절화된 지식, 기능보다는 작업공정의 전반을 관리, 기획하는 능력을 더욱 선호하게 된다. 즉 기존 분과학문체계에서 생산하는 깊이있는 특정 지식이나 능력이 아니라, 공정의 여러 문턱을 드나들며 관리할 수 있는 통합적 지식이나 능력을 요구하게 된 것이다. 이는 전문직 요구에서 통합적 요구로만 옮겨지는 것으로 정리될 사안은 아니다. 탈 포디즘적 자본주의에서는 노동시장내 직종이나 직위에 관계없이 노동력에 유연성을 요구한다. 핵심노동력에게는 고급인력으로서 기획적 능력 등의 유연한 기능을 지닐 것을 요구하는 반면, 고용이 불안정한 주변부 노동력에게는 직장 이전이 용이할 수 있는 '이전 가능기술'을 요구하게 된다. 이와 같은 생산양식의 변화와 그것을 타고넘을 수 있는 지식의 요구는 이미지 영역에서도 발생하고 있다.²²⁾

손작업으로 이루어지던 만화제작, 만화영화제작을 보더라도 이제는 밀그림에서부터 시작해서 대부분의 공정이 컴퓨터로 이루어진다. 컴퓨터는 그림을 이어서 실사와 같은 느낌을 전해줄 뿐만 아니라 샘플링된 음향으로 만화에 생명력을 불어넣어주는 것을 가능케해준다. 디지털 카메라로 촬영된 실사들이 컴퓨터 안으로 압축되어 입력되고 만화와 실사가 한데 엉켜 전혀 다른 영상을 창조해내며 여러 종류의 음악이 그림에 깔려 분위기를 내주기도 하는데 그 또한 컴퓨터 안에 이미 내장되어 있는 것들을 합성시키는 작업으로 단순화된다. 만화내용이 물리적인 이동없이 한 장소내에서 제작되고 혹은 한 사람의 손에 의해서도 가능해졌음을 알려주는 실례다. 비디오 저널리스트의 등장도 비슷한 실례다. VJ로 불리우는 비디오 저널리스트들은 소형 디지털 카메라로 스스로가 만든 스크립트에 따라 촬영한 후, 편집하는 등 일인제작 시스

22) 최근 영화계에서도 제작과정 과정에 대한 적절한 이해를 가진 책임자들이 많지 않다는 사실을 끊임없이 토로해낸다. 자금의 창출로부터, 마케팅, 제작지휘, 홍보, 판매, 국제시장 개척에 이르기까지의 과정에 숙달된 사람을 찾는 일이 무엇보다도 중요함을 깨닫고 있는 것이다. 한국영화연구소에서는 이 공정을 백서화해내고 이 과정지식을 젊은 영화인들에게 알리는 일이 시급히 요청된다는 것을 알고 그에 맞춘 강좌를 열고 교재를 제작한 바 있다.

템을 운영하고 있다. 이들은 스스로 만든 작품들-특히 다큐멘터리-을 방송국에 선보이고 때로는 좋은 조건으로 계약해 거대 방송사들이 결코 보여줄 수 없는 이미지들을 안방에 제공한다. 거대 방송사들이 보여주는 갖추어진 시스템에 비해 뛰어난 이동성과 순발력을 갖춘 이 제작시스템은 소위 틈새들을 찾아가며 전혀 새로운 경지를 만들어 내고 있다. 애니메이션과 비디오 저널리스트의 예는 이미지 영역에서의 제작 과정이 전에 없이 통합되고 있으며 그에 소요되는 인력에 대한 요청도 통합과정에 적합한 인물들에 맞추어지고 있음을 보여주는 것이다. 분절 기능의 숙달이 아니라 기능 연접의 숙달에 대한 요청이 영상분야에서도 이루어지고 있다. 그럴 경우 전체 과정을 총괄할 수 있는 기획력이 가장 기본이 되고 그 기획력에 따라 효과적으로 대처할 수 있는 능력이 부수적인 것으로 요구된다.

이와 같은 공정의 변화는 독립 프러덕션의 활성화라는 측면에서만 중요한 사안이 아니라 이미 진행되고 있는 문화산업의 제작과정에도 영향을 미치게 될 것이다. 방송사의 경우 지금과 같은 거대 조직으로는 생산성과 효율성 모두를 놓치게 됨을 알고 일인 공정으로 가져가거나 독립 프러덕션에 의존하는 정도가 높아질 가능성이 있다. 그것은 방송전체의 구도를 바꾸어 놓는 획기적인 사건에 해당할 터인데 다양한 목소리가 텔레비전에 넘칠 수가 있고 다양한 집단들이 제작에 참여할 수 있는 가능성이 높아지는 결과를 낳을 수가 있다. 그렇다면 독립 프러덕션의 활성화라는 측면을 넘어서 방송구조의 개편을 위해서라도 제작공정의 변화를 위한 과정적 지식을 공학화해내고 백서화해내는 일은 중요할 수 밖에 없다. 위성방송이 실시될 경우 엄청나게 늘어난 채널을 채울 수 있는 것은 외국 프로그램 밖에 없을 것이니 당장 법으로 막아야 한다는 수세적 담론도 필요하겠지만 더 적극적으로 완성도가 높은 제작을 담당할 수 있는 소규모의 제작주체를 형성하는 일도 중요한 것이다. 제작주체의 교육, 양성에서 과정적 지식을 전해주는 공학적 접근은 소중한 자원으로 작동할 수 있을 것이다.

이미지 영역의 증폭은 자본주의의 확장의 일환으로 지구화가 진행되면서 증폭된 영역이라고 볼 수 있다. 이미지 영역의 확장과 주도적인 생산양식의 확장이 관련이 있다는 얘기인데 이는 '스펙타클 사회'를 설파한 드보르의 논의에서도 잘 드러나 있다. 하지만 이와 같은 연관성은 종종 무시된다. 이미지 영역의 확장과 지구화에 대한 논의를 심도있게 할 수 있는 가능성을 놓치는 이유는 지구화를 설명하는 일반적

모델들 탓이다. 2분법적 모델 혹은 단선모델이 그것인데 이 모델들은 지구화를 전통적인 체계이론에 입각해 식민점령자/ 피식민인 혹은 제1세계/ 제3세계, 중앙/주변 등으로 일반화시킨다.²³⁾ 그로 인해 여전히 이미지는 자본주의의 이데올로기 혹은 그 전달수단으로 간주되고 지구화는 단지 문화제국주의 경제정책의 연장선으로 이해될 따름이다.²⁴⁾ 유연적 자본주의는 단순히 생산과정, 노동과정으로만 구성되지 않는다. 유연적 자본주의는 무엇보다도 전지구화 즉 전세계의 자본주의화라는 조건을 요구한다. 전지구화를 통해서 유연적 자본주의적 생산과정, 노동과정을 지니고 있지 않더라도 어떤 사회든간에 그 메카니즘의 하부단위로서 존재하게 한다. 아프리카의 한 사회가 초기 자본주의 단계에 놓여있다고 하더라도 그 사회는 여전히 전 자본주의화의 맥락에서 벗어나지 않고 전지구화의 과정에 동참케 된다. 동참을 요청하고 편입시키기 위해서는 무엇보다도 유연적 자본주의가 드러내는 문화적 수준을 전 세계에 펼쳐내는 일이 필요하게 된다. 이미지의 폭발적 증대는 그런 점에서 이해될 필요가 있다. 유형적 문화가 공간을 가로질러 이동하는 일은 디지털 정보통신기술이 가능하더라도 불가능한 일이다. 오히려 잘 발달된 디지털 기술을 이용하여 유형적 문화를 이미지화하여 공간을 가로지르고, 시간을 단축시켜 문화화하는 일이 더 유용하다. 그럴 경우 문화는 한 장소에서 다른 단수의 장소로 이전하는 일 뿐만 아니라 다른 복수의 장소로 이전할 수 있는 반복성의 요구를 받게 된다. 이미지는 지속적으로 복제되어 서로 다른 여러 공간으로 이전되고 반복되는 것이다. 이처럼 이미지의 증폭은 전지구화, 전자본주의화와 연관되어 있다.

결국 이미지라는 기제를 통한 문화화 작업은 전 지구적 자본주의의 공리계 안으

23)그로스버그는 이러한 공간-기하학적 모델이라 이름짓고 몇가지 형태로 나눈다. 첫째, 지구화의 문제를 두 장소간 관계로 정의하면서 힘있는 곳과 힘없는 곳으로 그리고 후자를 주변국가로 설정한다. 힘있는 곳은 초국가적 유통주체이며 취약한 곳은 이를 수용하는 장소로 간주된다. 둘째 유형은 국지적 공간과 동일화를 추진하는 지구적 힘 사이의 관계, 국가와 지구적 권력간의 관계가 새로운 초국가적 맥락으로 투사되는 것으로 본다. 셋째 유형은 국지성을 힘의 원천으로 바꾼다. 국지적 측면은 지구화의 실천을 끊임없이 감행하는 자체의 힘을 만들어 내며 혼합주의와 혼성화를 배태시킨다. 네 번째 유형은 두 가지 상이한 힘 즉 지구적 동일화와 국지적 혼합주의를 상반된 것으로 상징한다. 이러한 2분법적 모델들은 지구화를 설명하는데 적절치 못한 것으로 그로스버그는 지적한다. 로렌스 그로스버그, 앞의 글, 248-9쪽.

24)S. Hall(1991) "The Local and the Global" in A. King(ed.) *Culture Globalization and the World System*. London : Macmillan, p. 29.

로 개인을 포섭하는 작업이다. 개인이 노동으로부터의 소외뿐만 아니라 노동의 시간과 공간(즉 리크리에이션이라 부르는 재생산의 시간, 공간)으로부터도 소외됨을 의미한다. 이미지의 전지구적 동일화, 혹은 반복화를 통해 우리의 역능이 자본과 기술의 결합으로 대체되고 개개인의 육체와 정신이 이에 가두워지는 결과를 낳게 된다. 그렇다면 문화연구가 이에 대해 실천적으로 개입할 수 있는 방식은 담론적 비판을 넘어서 가두워진 육체와 정신을 다시 배양하는 일이 될 것이다. 이미지 영역을 환원론적 사고로 가두어 둘 것이 아니라, 혹은 이미지 영역을 타파하고 구제도인 문자적 사고를 대안으로 내세울 것이 아니라 인간 감각의 새로운 조합을 추구하는 육화된 이미지 제작작업 혹은 그에 대한 지식생산으로 대응해야 할 것이다. 문화공학적 태도는 그에 대한 가능성을 열어주며 실험적 작업이 가능하도록 하는 것에 다름 아니다. 개인의 욕망과 주체에 대한 반담론들의 회의주의적 작업을 깨고 그것들이 생산성을 가진 존재임을 확인해주고 여러 형태의 욕망과 주체들이 결합할 수 있는 가능성을 열어주는 것이다. 그것이 가능하기 위해서는 반담론이 만들어낸 결핍과 욕망의 동일시, 주체의 구조담지자 동일시 작업들에 대한 이론적, 경험론적 반박이 있어야 하며, 생산적인 욕망들(복수)과 주체들(복수)이 결연할 수 있는 장을 만들어내는 요청된다.

이미지 영역과 욕망과의 관계는 기존의 정치경제학적 주체구성과는 다른 양상을 보여준다. 학교나 교회 혹은 가정을 통한 주체구성은 주로 욕망의 관리, 통제와 관련된 것이었다. 그에 비해 영상, 청각 등을 활용하는 이미지 영역은 억압과 통제만으로 욕망을 관리하진 않는다. 오히려 이미지 영역을 즐기는 젊은 층과 여성층을 보더라도 스스로를 욕망의 관리기제나 통제방식 안으로 포함시키는 것이 아니라, 욕망을 분출하는 공간으로 이미지 영역을 인식한다.²⁵⁾ 그와 같은 이미지와 욕망과의 관계를 통해 몇가지 이론적 함의를 얻을 수 있다. 그 첫째는 이미지의 영역을 찾는 주체를 통해본 이미지에 대한 재 사유다. 이미지 영역의 소비가 주로 여성과 젊은 층에 의해 왕성하게 소비된다는 것은 그들의 사회내 위상과 관련이 있을 수 밖에 없다. 즉 여성은 가부장제적 사회구성에 불만을 지니고 있으며, 젊은 층은 기성 층의 사회

25) 이미지 영역이 젊은 층의 영역이기는 하지만 여성의 영역으로 보기에겐 문제가 있어 보인다. 하지만 많은 영화기획자들이 젊은 여성을 주 타겟으로 놓고 영화를 기획하고, 홍보한다는 점에서 그런 추측이 아주 틀린 것은 아닐 수 있다.

주도에 끊임없이 저항하지만 좌절되는 경험을 지니고 있다. 서로 다른 구조이기는 하지만 둘은 피지배경험이라는 공통점을 지니고 있다. 그렇다면 그들이 즐겨 찾는 이미지의 영역은 불만의 분출이라는 통로의 역할을 할 수 있는 가능성을 가진다고 말할 수 있을 것이다. 언어적 설명으로 정리하려고 했던 지배 이데올로기의 호명태제와는 다른 방식으로 이미지영역에서 정치학이 발동된다고 추측할 수도 있을 것이다. 즉 언어로 환원될 수 없는 이미지적 감수성이 작동하고 있으며 이미지 영역이 전혀 새로운 문화정치학의 돌파구가 될 가능성도 배제할 수가 없게 된다. 두번째 이론적 함의는 이미지가 욕망의 문제와 관련된다면 이제 욕망의 배치라는 정치학이 우리 앞에 등장하게 된다는 점이다. 영화나 텔레비전 등과 같은 이미지 영역은 지금까지 욕망을 관리, 통제해왔다고 혐의를 받아왔는데 이는 욕망의 재배치 혹은 탈영토화가 가능함을 동시에 암시한다. 욕망의 재배치, 탈영토화를 위해서 해낼 수 있는 이미지의 구성이란 무엇일까가 자연스럽게 문화연구 등에 요청된다. 지금까지 문화연구는 이미지의 구성 등에 대해서 큰 관심을 가져오지 못했고 문자언어적 논의에 머물고 있음을 상기해볼 때 새로운 요청에 대한 진지한 고민은 더욱 필요하다.

주도적 담론/실천에 맞섰던 반담론/대안적 실천으로서 기존의 문화연구는 담론적 실천이라는 한계를 넘지 못했거나, 문화주의적 입장에서 크게 벗어나지 못함으로써 적절한 대안을 제시하지 못했고, 때로는 경제환원론적 논의로 탈근대화된 문제설정으로 들어서는 못하는 답보성을 드러내보였다. 이는 이미지 영역에 대한 적극적 담론적 실천이라는 변명의 과정으로 정당화될 수도 있겠으나 오히려 주도적 담론/실천에 적극적으로 대응하지 못함으로써 물질 집적이 더욱 강화될 여지를 남겨두는 결과를 낳았다. 최근 젊은 층의 이미지 영역에 대한 투항적 의식 또한 그와 같은 문화연구의 편협함에서 비롯된 폐해라고 할 수 있을 것이다. 영상문화의 공론장 역할을 하는 <시네 21>의 경우, 영상문화에 대한 소개의 수준을 넘어서 영상문화의 사전적 역할을 하고 있는 바, 그 사전적 지식이 영상문화에 대한 이해수준을 가능하는 것으로 인지되고 있을 정도다. 물질 집적의 구심력 안으로 개개인이 포섭되는 방식으로 담론들이 유도되고 있으며 그 안에서 영상문화를 이해하고, 꿈꾸도록 만들어지고 있는 셈이다. 이는 반담론으로 스스로 존재매김했던 문화연구의 허약성에서 비롯되었다는 지적을 피할 길이 없다. 헐리우드 영화에 대한 값싼 민족주의적 반응이나, 기성 평단에 맞먹는 비평을 해보고 싶다는 욕망 등을 둘러싼 담론적 구성은 그것 자체로도

문제지만 담론을 넘어선 실천의 좌표를 설정해주지 못할 정도로 쓸모없이 해보인다. 문화산업 육성책들이 연일 쏟아져 나오고 있지만 그에 대응하는 정책적 제안들도 진보진영에서는 흘러나오질 않고 있다. 이미지 제작과정상의 문제를 제쳐두고, 자신의 문제점을 제대로 파악하지 못한 상태에서, 이미지 제작의 방향을 설정하지 못한 상태에서 제작 공정과 관련된 긍정적 정책제안은 힘들 수 밖에 없다. 이는 이미지 영역을 통한 정치적 투쟁의 가능성을 제대로 사고해보지 못한 탓이고, 이미지 영역을 벗어난 지점에서의 갈등 가능성만을 손쉽게 상정한 탓이다.

5. 새 문화연구를 꿈꾸며

여기서 반담론/실천들에 대한 새로운 담론/실천을 문화공학적 접근이라고 부르고자 한다. 문화공학적 접근은 기존의 문화연구가 가졌던 담론적 한계, 선행적 사고의 한계 등을 넘어서는 기획으로 파악된다. 그렇다고 해서 문화연구적 기획 모두를 포기한 채, 문화공학으로 전화하자는 환골탈태적 선언을 하는 것은 아니다. 문화연구적 기획이 유효한 부분의 섭취와 그것이 보여주었던 이론적 치열함은 문화공학적 기획과 이접될 사안이지 결코 포기될 수 있는 사안은 아니다. 그동안 문화연구가 국가와 자본의 일방적인 기획을 견제하고 그에 대한 비판적 담론을 제시해왔던 성과는 여전히 유효하다. 오히려 문화공학적 접근은 문화연구를 더욱 강화하고 치열하게 실천적 영역으로 접근해들어가게 하는 보완적 의미를 더 강하게 지니고 있다. 물적인 집적을 억제하고 분자적 증식을 배양하는 방식 즉 문화연구의 생산적 접근과 새로운 문제설정간의 새로운 연합적 모색이 문화공학적 기획으로 드러나게 될 것이다. 결론격에 해당하는 이 부분에서는 이미지 영역에서 행해질 수 있는 적극적인 실천으로서 정책개입 가능성, 테크놀러지에 대한 사유의 전환으로 인한 제작에의 개입 가능성, 제도에의 개입가능성, 이미지 교육에의 개입가능성 등을 논의하고자 한다.

기존의 문화연구를 넘어서는 반담론 및 실천은 이미지 산업과 같은 제도권 영역을 비판의 대상으로만 여기지는 않는다. 오히려 적극적으로 문화산업 내의 공학적 방식을 탐구해내고 그것을 토대로 변화를 줄 수 있는 가능성을 찾아나선다. 현재로서는 문화산업의 생산조직, 생산방식, 생산과정 등 개입할 수 있는 지점을 몇 가지로 나누어 볼 수 있을 것이다. 그 첫째는 생산조직이나 방식, 과정을 조정할 수 있는

자원의 배분과 관련된 정책적 개입이랄 수 있다. 현재 가장 큰 자원을 가진 조직은 역시 국가와 대자본이다. 이미지 영역도 예외는 아니다. 멀티 미디어, 영화, 방송 등과 관련해서 국가와 대자본의 개입없이 그 분야가 제대로 활성화되기 어렵다. 다만 그 자원을 어떻게 효율적으로 활용하는가가 문제가 되는데 지금까지 정책적 개입으로 자원배분을 이미지 영역내부의 몇몇 집단이 주도적으로 요구해왔고, 그것을 정책적으로 관철시키고자 했다. 정책과정은 그와 같이 집단들의 이해관계에 얽매어 효율성이나 생산성이 강조되지 못했고, 혹시 생산성이나 효율성이 강조되었다고 하더라도 앞서 설명한 바와 같은 몰적 집적으로 선회되었거나 자본의 공리계안에서만 실시되었을 가능성이 많다. 이제 정책에 개입하는 수준은 자원의 민주적인 배분이라는 명분과 함께, 분자적 증식, 감각들간의 새로운 연합, 고려되지 않았던 욕망들의 (재)배치라는데 초점을 맞추어 요구되는 실천일 필요가 있다. 그러기 위해서는 아무래도 다양한 집단들이 정책에 관심을 갖고 목소리를 내는 일이 필요한데 아직까지는 각 집단들이 자신들의 이해를 관철시킬 수 있는 정책적 대안을 내지 못하고 있는 실정이다. 그래서 문화공학적 과제로서 정책의 과정을 명시화하고 정책대안을 내놓는 과정을 공정화시키는 작업이 설정될 수 있다.

사실 이미지 영역은 정부의 여러 부처들에 횡단적으로 걸쳐서 정책이 운용되고 있다. 정보통신부가 멀티 미디어 등의 뉴미디어를 관장하지만 영화와 방송은 문화관광부가 운용하고 있다. 두 부처는 영상산업 혹은 영상소프트 산업의 육성이라는 이름으로 많은 정책을 수립해내지만 기실 두 영역은 중복되는 경우가 많아 이중정책이라는 비난을 하기 어렵다. 특히 멀티미디어 분야는 그것의 하드웨어적 성격으로 정보통신부가 정책관장을 하고 있지만 소프트웨어 더 정확히 말해 콘텐츠웨어 쪽으로 옮겨놓게 되면 영화, 방송의 영역과 겹쳐질 수 밖에 없다. 그렇다면 지금의 이미지 영역에서의 분화는 다분히 효율성없는 경계분할로 인해 중복 정책, 지원의 성격을 띠 수 밖에 없다. 문화정책이 수립되는 공정을 공개하고, 그 공정에서 요구되는 개념들을 규정해내고, 그 개념들로 구성된 설계도를 만들어 보면 지금의 이미지 관련 정책분담과 과정이 중복적이고, 비효율적임을 쉽게 드러낼 수 있다. 비효율성과 비생산성이 드러나는 지점은 단순히 정책시행에서뿐 아니라 문화정책이 수립되는 과정이라는 사실은 문화정책의 과정을 공개하고, 민주화시킴으로써 가능해진다. 아울러 그러한 개입이 엄청난 노우하우나 숙련에 의한 비법적(秘法的)인 것이 아니라 누

구나가 참여할 수 있는 공개적인 것임을 밝혀준다.

이미지의 범람은 이미지의 재현능력, 재현의 진위여부에 대한 논의를 넘어서는 전혀 새로운 사건이다. 이미지의 범람은 테크놀로지의 발달, 그로 인한 이미지와 인간육체와의 거리감의 형성, 인간 감각을 테크놀로지가 대신하는 전에 없던 사건들의 연속이다. 이 사건은 테크놀로지와 인간을 폐놓는 것만으로 해결될 수도 없고 또 그럴 전망도 없다. 오히려 인간 개개인의 육체와 정서가 테크놀로지의 대상이 되거나 그 안에 갇히는 것을 경계하고, 테크놀로지를 통해서 테크놀러지를 활용하고, 그로부터 벗어나며 다양한 감각들이 새로운 연합을 꾀하는 방향으로 이루어져야 한다. 문화연구가 새롭게 구성할 이미지의 정치학은 테크놀러지가 개개인의 육체와 정서를 파편화시키며 인간의 외적 존재로 물신화되고 있음을 드러내고 그 경향과는 반대되는 것으로서의 테크놀로지의 활용, 혹은 제3의 변형적 활용이라는 측면에 관심을 가져야 한다. 이미지 영역은 어느 영역보다 그 외부적 테크놀러지의 발달(공학, 전자기술, 매체기술 등)에 의해 영향을 많이 받는데 대체로 외부적 테크놀러지의 발달은 이미지에 대한 다양한 실험을 가능케 하고 이미지 영역의 가능성을 확장시킨 것으로 이해된다. 하지만 그 가능성은 이미지와 육체를 데카르트적 이원론에 입각해 분리시키고, 이미지의 안팎 경계를 만드는 등의 경향으로 전개되었다. 외부적 테크놀러지가 육체를 감시하고 형성해나가는 권력으로 작동하는 방향으로 물꼬를 틀었던 셈이다 (푸코의 패놉티콘이 그 전형이 아닐까). 또 다른 한편으로 이미지 영역 내부의 테크놀러지의 발전도 언급되어야 할 필요가 있는데 원근법의 탄생, 그 탄생에 힘입은 카메라 기술의 발달 등이 그것이다. 내부적 테크놀러지 개발 또한 외부적 테크놀러지의 경향성과 맥을 같이 해왔다. 그러한 내외부의 테크놀러지의 개발, 발전에 대해서 문화연구는 복제기술의 발전, 원본없는 복제의 성행, 그로 인한 비판적 거리의 소멸 등으로 대응했을 뿐이다. 반면 그것이 가질 수 있는 이미지 정치학에 대해선 소홀했다. 적극적으로 테크놀러지를 전향적인 방향이나 변형적인 방향으로 이끌 수 있는 가능성 등을 모색해보지 못했던 것이다.

이미지 영역에서의 내외적 테크놀러지적 발달을 바탕으로 한 전위적 노력들(몽타주, 컴퓨터 합성, 광학적 처리 등)은 기술과 사유가 절합된 진보로 기억된다. 그리고 절합된 진보는 다시 테크놀러지에 대해 깊게 생각해보지 않거나 여전히 이미지 생산을 테크놀러지의 발달과는 별개의 것으로 사고하는 진영에 변화를 초래해왔다.

기술 기술발전의 혜택을 한 몸에 받은 이미지 분야는 환영주의 미학이라는 역행으로 예술사적 발전을 거슬러 갔다. 특히 영화가 그러하다. 인상과 미술에 의해 폐기되었고, 상징주의 연극에 의해 처치되었으며, 프루스트, 조이스 등의 문학에 의해 거슬러졌던 환영주의를 영화는 당당하게 승계해버렸다. 하지만 이러한 영화의 환영주의적 모사는 영상 이론에 의해 꾸준히 축복을 받아왔다. 크라카우어나 바쟁은 리얼리즘의 승리를 노래하였고 플래허티와 무르나우는 리얼리즘의 우위를 바탕으로 다큐멘터리 전통을 지속시켰다. 네오리얼리즘에 이르러서는 환영주의 미학으로 비판적 이미지 영역이 가능하다는 결론을 낳게 된다. 물론 그 이전이나 그 사이에 소비에트 몽타주 학파나 알랭 레네에 의한 불연속 편집 등과 같은 실험들이 있었으나 영화는 여전히 다른 예술 영역에서는 점차 거부되던 리얼리즘을 붙잡고 있었다. 하지만 이와 같은 영화의 환영주의적 미학은 영화장치에 부르조아 이데올로기 생산이라는 혐의를 씌우는 이론들의 등장으로 흔들리게 된다.²⁶⁾ 이미지를 만들어 내는 카메라 자체가 르네상스 시대의 원근법 체계에 입각한 재현장치로 장치연구자들에 의해 파악된 것이다. 르네상스 휴머니즘이 가정하는 '초월적 주체'가 카메라에 의해 제공되고 이로써 개인적 주체가 마치 의미의 중심이자 출처인 것처럼 원근법 체계는 알리바이를 만들게 된다. 장치 연구자들은 이와 같은 리얼리즘의 반비판성에 주목하게 되었고 관객이론과 접맥시켜 리얼리즘적 이미지가 갖는 권력을 폭로하기에 이른다. 더 나아가 리얼리즘적 이미지에 대한 대안으로 자기 반영적 이미지 즉 이미지가 만들어지는 흔적을 이미지 안에 드러냄으로써 이미지가 갖는 권력을 이해시키고, 소비하는 방식을 바꾸고자 시도했다. 이는 이미지 생산과정을 고스란히 드러내는 일에 다름아니다. 자기 반영적 이미지 생산이라 불리우는 이 이미지 방식은 테크놀러지의 변화와 무관하지 않다. 자기 반영적 기술은 이미지 제작 테크놀러지의 발전과 상당한 연계를 맺었기에 가능했다. 토키를 통해서, 자막기술의 발전을 통해서, 몽타주기술, 스텝 프린팅 등의 개발을 자기 반영적 노력들이 가능해진 것이다. 이처럼 테크놀러지의 활용이 스타일이라는 미학적 수준의 논의가 아니라 주체, 욕망과 관련된 공학적 태도로 정리되고 그것의 활용의 체계화로까지 이어질 수 있는 기반이 요청된다. 이미 시도된 테크놀러지와 미학적 수준간의 결합마저도 새롭게 공정화해내고, 그에 맞추어 생산

26) Jean-Louis Baudry, Jean-Louis Comolli 등이 대표적 이론가다. Jean-Louis Baudry, "Ideological Effects of the Basic Apparatus," *Film Quarterly*, XXVII, 2, 1977-5, pp. 39-47.

해낼 수 있는 가능성을 열어주는 일, 그것이 바로 문화공학적 접근일 것이다.

테크놀러지의 활용과 생산과정을 드러내는 일이 문화공학적 입장의 이미지 영역에 대한 적극적인 개입이라 할지라도 여전히 공학적 입장에 반대하는 강한 입장이 있다. 작가성에 대한 옹호가 바로 그것이다. 문화공학적 입장이 제작과정에서 일어날 수 있는 비법들을 백서화하고 효율적으로 문화생산과정에서 활용될 수 있도록 하자는 의도는 평가받을 수 있지만 여전히 작가의 창의성이나 독창적인 스타일마저 섭렵해낼 수 없지 않은가라는 문제제기는 유효해보인다. 예를 들어 작가성이 강조되고 있는 영화에서 작가성마저도 공학적 입장으로 설명해낼 수 있는 것인지를 묻는 질문은 문화공학적 입장을 더욱 견고하게 해줄 수 있는 도전으로 이해될 수 있다.

영화에서의 작가주의는 '영화는 개인적인 표현의 예술이며 위대한 영화감독은 그 어떤 문학가나 작곡가나 화가만큼이나 그들 작품의 작가로서 존경받아야 한다'라는 신념으로 요약된다. 하지만 이와 같은 작가성에 대한 신비화나 물신화는 그리 환영을 받지 못했다. 그래서 작가주의에 경도된 이론가들마저도 작가성과는 거리가 있는 이론이나 방법론으로 작가를 해석해보려 시도했다. 작가주의를 구조주의라는 방법론적 인식을 이용하여 설명하려 한 것이 그 한 예다. 월렌은 그와 같은 연합을 통해서 개인의 작품들에서 공통적으로 드러나는 변별적인 특징과 다른 작가들과 차별되는 특징을 찾아내고자 했다.²⁷⁾ 보편성뿐만 아니라 특이성에 대한 인식 등을 찾고자 했던 것이다. 하지만 이러한 생각은 68년 이후 영화문화에 대한 일반적인 반작가주의적인 감정 탓으로 수정되기에 이른다. 그가 구조주의 방법을 채용했지만 기실 구조주의적 접근에 따르면 작가는 창의성의 영역이 아니라 오히려 구조의 효과이거나 구성물에 불과한 것이었다. 스티븐 히스의 주장대로 구조주의적 입장에서 보자면 작가성이라는 개념은 영화의 정치적 기능성에 관한 사유를 방해하는 이데올로기적 구성물이라고 볼 수 밖에 없었다. 작가는 표현의 주체가 아니라 텍스트의 효과이기 때문이다.²⁸⁾ 아마 구조주의에서 내세운 작가의 죽음이라는 테제는 이미지가 이미지 산업이라는 측면에서 고려될 수 있게 해주는 계기가 되었으리라 짐작된다. 자연스럽게 작가주의는 역사유물론을 만나게 되고 그로 인해 좀 더 윤택해지는 경향을 보인다. 우선 역사유물론은 작가주의의 전반적인 개념적 기획에 대해 회의와 위협의 태도를

27) P. Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema*, London : BFI, 1972.

28) S. Heath, "Comment on 'The Idea of Authorship'", *Screen*, 14, 3, 1973, p. 87.

취했다. 첫째, 상품생산이라는 입지점에서 볼 때 영화는 더 이상 역사 너머 혹은 역사바깥에 서있는 천재감독의 창조물로 이해될 수 없다. 오히려 영화는 어떤 특정 국면을 이루는 결정들의 배열로 인한 효과로 이해될 여지가 더 많다. 그러므로 작가 즉 영화감독이 의미의 원천으로서 특권을 누릴 이유는 사라지게 된다. 작가는 틀림 없이 영화언어의 기존 관습이 제공하는 조건들 내에서 그리고 영화제작의 제도적인 틀 내에서 작업하기 때문에 특권적 지위가 아니라 배열의 효과적 지위로 파악되어야 했던 것이다. 존 엘리스에 따르면 영화는 텍스트의 형식 속에 각인되어 있는 세가지 결정요소의 상호작용적 산물이라고 주장했다.²⁹⁾ 첫째, 제작, 배급, 상영을 포함하는 영화제도의 효과라고 볼 수 있는 기존의 영화 테크놀로지, 둘째, 기획에서부터 완성에까지의 단계에 참여하는 다양한 집단들이 보여주는 조직화, 그리고 그 조직이 행하는 관행들 셋째, 그러한 제작에 가해지는 통제적 기구들을 통해 걸려진 작가의 미학적 신념 혹은 기타 신념들 등이 그것이다. 엘리스는 이러한 요소들의 변증법적 작용 즉 구조와 행위자간의 정교한 변증법적 작용으로 영화를 풀어가고자 한 것이다. 작가와 제도 사이의 이러한 관계에 대한 논의는 작가주의를 포기하는 것이 아니라 신비주의적 작가성에 대한 개념을 더욱 과학화시켜주는 계기가 된다. 마찬가지로 보드웰 등도 경제적, 테크놀로지적, 이데올로기적 컨텍스트와 변증법적으로 상호작용하는 행위자들이라는 모델로 작가주의를 수정하고자 했다.³⁰⁾ 할리우드판 영화들에서 작가 개인은 영화적 제도의 담지자이기도 하지만 신념과 욕망, 의도의 조건 속에서 기능하는 행위자로 볼 수 있다고 파악한 것이다. 이는 예술적 산물을 그 사회-역사적 컨텍스트와 선형적, 표현적, 직접적인 인과성에 따라 결합되는 것으로 보는 것을 탈피한 것이다. 대신 그 어떤 관계도 필연적으로 복잡한 것이고 매개되고 탈중심화된 것이라고 보았다. 이제 작가의 문제는 독창적 주체라는 주제에서 떠나 어떤 조건 아래서, 그리고 어떤 효과를 가지고 개인은 작가의 기능을 충족시키게 되는가라는 구체적인 사안으로 변하게 된다.

이미지 영역 내에서의 작가가 갖는 창의성이나 스타일을 무시할 수는 없다. 작가의 죽음을 추복하면서 구조적, 제도적 과정에 대한 불확실성을 명시적인 것으로 옮

29) J. Ellis, "Made in Ealing," *Screen*, 16, 1, 1975, p. 91.

30) D. Borwell et al., *The Classical Hollywood Cinema : Film Style and Mode of Production to 1960*, London : RKP, 1985.

겨놓자는 것이 문화공학적 태도는 아닐 것이다. 분명 작가의 의도, 욕망, 신념 등과 같은 영역은-창의성으로 번역되는 영역은-공학적으로 전환시키기도 어렵고 명시화하기도 여간 힘들지 않다. 다만 창의성의 증대나 생산성의 제고는 창의성 그 자체의 문제가 아니라 아직도 불확실성을 띠고 있는 구조적, 제도적 과정을 명시화함으로써 가능해질 수 있는 사안이란 것이 문화공학적 태도가 아닐까 싶다. 명시화가 가능한 문화적 부분을 드러내주고 수정해줌으로써 명시화가 어려운 부분을 변형시켜주는 태도가 문화공학적 태도라고 할 수 있을 것이다. 이는 창작이 단순히 창작기능으로만 환원설명되는 기능중심적이고 분절적인 태도를 지양하고 창작이 비창작적인 제도와의 연관속에서 더욱 효율적이고 생산적일 수 있음을 천명하는 것이기도 하다.

문화공학적 입장은 이미지 관련 교육에서의 패러다임 변화에 깊숙히 개입할 여지를 지니고 있다. 테크놀러지와 이미지 생산의 문제, 욕망과 주체의 재배치, 이미지의 정치화, 새로운 이미지론의 구성, 탈근대적 주체의 형성 문제 등등은 현재 분절화되어 있는 학문영역 어디에서도 다룰 수 없는 탈분과적 주제들이다. 현재의 분과학문 체계 내에서 다루어지기엔 광범위하고 덜 초점화되어 있어 보인다. 현재 대학내 이미지 영역에 관한 교육은 예술, 미학, 사회과학 수준에서 산포되고 분절화되어 이루어지고 있다. 즉 이상의 주제들이 적절한 교육내용으로 받아들여질 여지가 없어 보인다. 기실 문화관련 학문을 어디서 교육하느냐 것 자체가 우리로선 논란거리가 아닐 수 없다. 문화관련학과에서도 부분적으로 이루어지고 있으나 여전히 텍스트를(특히 정전을) 중심으로 하고 있어 제한적이며, 예술관련학과들에서는 미학적인 면만을 강조하는 폐단을 안고 있으며, 인문사회관련학과(인류학, 신방학, 사회학 등) 등은 실질적인 문화생산과정에 대해서 적절한 지식을 생산, 전수하지 못하고 있는 실정이다. 각 분과학문을 가로지르는 또 다른 학과를 주장하기도 하지만 여전히 문제해결과는 거리가 있는 방식일 것이다. 문화와 관련된 교육이 이렇진대 앞에서 지적된 문화공학적 주제들을 한데 모아서 교육한다는 것은 우리 실정에서는 요원해보인다. 현재의 분과학문체제를 무너뜨리는 일이 우선되어야 하겠지만 주어진 조건내에서 커리큘럼을 과정학적인 것으로 변형시켜가는 전략이 요구된다고 하겠다. 이는 기획의 능력, 통괄의 능력, 역할변형의 능력, 협업의 능력 등을 키우는 전략이랄 수 있다. 이러한 교육에서의 변화는 간접적으로 이미지 시장, 제도 등을 바꿀 수 있는 가능성이 수도 있다. 현재의 시장방식, 생산방식을 바꾸어내는 직접적인 개입과 함께

대학 안에서의 교육방식에의 개입을 통한 간접적인 개입을 할 수도 있는 것이다.

전 세계의 시장을 대상으로 사업을 벌이는 미국의 영상교육은 그런 점에서 많은 것들을 시사한다. 미국내 주요 영화관련 학과들은 과정학적인 커리큘럼을 지니고 있는 것으로 보이는데 적어도 두가지 점에서 그렇다. 각 과목들 자체가 과정학적인 접근을 하고 있음을 쉽게 찾아볼 수 있다. 그리고 과목들이 과정학적인 의미로 연계되어 있는 것처럼 보이는데 제작/기획에서부터 예산확보, 제작, 관측, 배급, 국제시장의 판로개척에 이르기까지 영화적 과정을 망라하고 있음을 알 수 있다. 인터넷으로 퍼온 UCLA의 영화과(School of Theatre, Film and Television)의 제작과정(MFA)에 들어있는 강의과목들은 다음과 같다.

독립제작물 제작/기획 Production Planning for the Independent Feature

저예산독립물 관측/배급 Marketing/Distribution of the Low-budget Independent Feature

대본제작을 위한 협업 Story Development : The Studio Executive, the Writer and the Collaborative Process

텔레비전 연속극 개발/제작 TV Series Development/Production : From Pitching to Programming

독립제작 사례연구 Independent Producing : A Case Study Approach

독립제작물의 국제시장 자금조달과 배급 International Financing and Distribution of Independent Feature Films

영화의 국제관측 International Marketing of Feature Films

강좌중 몇몇 과목의 내용을 자세히 살펴보면 그러한 경향은 더욱 두드러진다. 각 과목들은 기획이나 제작, 배급, 마케팅, 해외판매 등을 분절화시키지 않으면서 일련의 과정으로 설정해둔다. 다만 전체 과정에서 어느 한 영역에 더 강조점을 두는 정도로 과목들을 차별화시키고 있다. 이러한 과목설정은 한 분야의 기능전문인을 만드는 일보다는 영상관련 전체 과정을 조율해낼 수 있는 과정전문인을 만들어내는 데 목적을 두고 있는 것처럼 보인다. 예를 들면 대본제작에 관한 강좌 소개에는 “이야기 아이디어 산출에서부터 사후 관리까지를 모두 점검하는 강의다. 주요 내용은 아이디어 산출, 이야기 만들기, 이야기 평가, 세일즈 초점, 협상방식, 협상의 테크닉,

계약 등으로 구성되어 있다. 매주 월요일 강좌가 있고, 주말엔수강생들의 대본독서 및 발표가 있다. 영화사의 영업간부, 프로듀서, 작가, 비평가 등의 특강이 중간에 있을 것이다” 라고 적혀있다. 창의성과 창의성을 둘러싼 제도간의 관계를 상치 되는 것으로 이해하는 방식이 아니라 창의적 생산성, 효율성 제고에 도적 과정을 맥락화 시켜주는 방식을 택하고 있는 셈이다.

이미지의 시대 도래를 이미지 영역 외부에서는 자신의 분야에 영상영역이 심대하고 부정적인 영향을 미치리라 예견하고 그에 대비하려 했다. 문학의 위기 심지어는 문학의 죽음이라는 화두를 내걸고 문학하는 이들은 영상문화에 어떻게 대처하고 그것과의 관계를 어떻게 설정할 것인지를 고민해왔다.³¹⁾ 미술하는 이들도 마찬가지다. 추상미술을 거쳐 설치미술에 이르기까지 영상발전에 밀려나면서 자신들의 지위를 고려해나갔지만 아직까지도 이미지 분야의 발전이 자신들의 영역에 영향을 미친다고 보는 적대의 눈질이 강하다. 그들이 고민하고 내놓은 논의거리가 무엇인지를 말하는 일은 쉽지가 않다. 위기라고 생각하는 감도도 각자 다를 뿐더러, 논의의 수준도 편차가 심하기 때문이다. 하지만 그들은 어떤 형태로든 이미지 주도시대를 맞이 하면서 자신들의 영역이 예전과는 다른 지위를 누리게 되었음에 동의하는 것 만큼은 틀림없다. 그에 비해 이미지의 시대를 맞이한 이미지 영역의 움직임은 실망스러운 것이 아닐 수 없다. 바깥과는 달리 이미지 영역에서는 자신의 시대가 도래했음의 의미를 제대로 감지해내지 못하고 있거나 별 다른 대책없이 잔치분위기에 편승하는 정도에 그치고 있다. 이미지 문화 영역과 거리가 있다고 생각되던 대기업이 시장에 공격적으로 뛰어들었던 사건, 각급 학교들이 이미지 관련 학과들을 신설해 짹짹 재미를 보고 있다는 것, 전에 없이 많은 영화제, 애니메이션 축제 등이 이곳 저곳에서 열리고 있다는 것 말고는 이미지 시대를 즐겨워 하는 그 분야 사람들은 별로 없어 보인다. 이미지 영역 바깥에서는 새로운 시대가 왔노라고 각종 담론들을 쏟아내며 경계하고 대비하려 하는데 영역 안에서는 여전히 침울한 소식, 큰 전망이 없는 것 같다는 자조, 혹은 이유없는 들뜸으로 가득하다. 오히려 외부에서 적극적으로 도와주었으면 하는 걸기대만 더 커가고 있다. 비판적인 담론적 실천들도 큰 역할을 수행하지 못하기는 마찬가지였다.

31)1993년을 기점으로 95/6년에 문학의 위기에대한 논의들이 정점을 이루었다.

이미지 영역의 독소성을 강조하기에 분주했고, 때로는 도상과괴를 주장하는 문자 우월주의적 담론을 만들어 내기도 했다. 아마 지금쯤은 그 동안의 도상과괴 행적으로 정전화에까지 이른 자신들의 정형화된 모습에 스스로 놀랄기도 할 것이다. 그러한 사안들에 대한 대안으로서 이미지 영역에 대한 공학적 접근을 내놓기도 했지만 아직 미흡한 점이 많다. 실천의 구체성이 아직 확인해보이지 않고, 여전히 담론적 실천에 머물러 버릴 위험성도 있다. 여전히 현장과의 거리감으로 인해 경험론적 사례를 전해주질 못하고 있으며, 기획적 능력을 발휘해 성과를 이룬 것도 자신있게 내놓지 못한 탓이라 생각된다. 이미지 영역에 대한 문화공학적 접근에 대한 좀 더 나은 설명은 아무래도 그러한 작업의 예를 찾거나 직접 기획을 시도하고 그에 대한 결과물을 얻은 다음에야 탄실해질 수 있을 것 같다.

<참고 문헌>

- 강내희, "문화운동의 새로운 전략," <문화론의 문제설정>, 문화과학사, 1996.
- 김정옥, 외, <영화론의 전개와 제 3의 영화>, 시각과 언어, 1997
- 김현, "푸코의 미술비평," <시칠리아의 암소 - 미셀 푸코 연구>, 문학과 지성사, 1990.
- 김홍준, 심광현(대담), "제 1회 부천영화제를 통해 본 문화 페스티벌의 당면 과제들," <문화과학>, 13호.
- 로렌스 그로스버그, "나의 문화연구 : 정의, 기획, 그리고 지구화의 문제," <언론과 사회>, (마동훈역), 18호. 1997.
- 1997, "문화연구의 교차로 블루스," <언론과 사회>, (이동후 역), 18호, 1997.
- 1997, "지구화와 미디어, 행위주체," <언론과 사회>, (윤선희 역), 18호, 1997.
- 박성수, <들뢰즈와 영화>, 문화과학사, 1998
- 레지스 드 브레, <이미지의 삶과 죽음>, 시각과 언어, 1994.
- 심광현, "시각문화와 문화연구 : 시각/이미지/공간의 탈육화와 육화," <탈근대 문화 정치와 문화연구>, 문화과학사, 1998.
- 이동연, "의미화 실천, 주체화 양식, 실험공학의 장 : 한국 문화연구의 생산적 논쟁

을 위해,” 〈문화과학〉, 13호, 1998.

- 이진경, 〈맑스주의와 근대성 : 주체 생산의 역사이론을 위하여〉, 문화과학사, 1997.
- J. Baudrillard, *Selected Writings*, (edited by M. Poster), Stanford University Press, 1988.
- Jean-Louis Baudry, “Ideological Effects of the Basic Apparatus,” *Film Quarterly*, XXVII, 2, 1977.
- W. Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,” *Illuminations* (trans. by H. Zohn), Schocken Books, 1969.
- D. Bordwell et al., *The Classical Hollywood Cinema : Film Style and Mode of Production to 1960*, London : RKP, 1985.
- K. Cheng, “Not Yet the Post-Colonial Era,” *Cultural Studies*, 10, 1.
- J. Ellis, “*Made in Ealing*,” *Screen*, 16, 1, 1975.
- S. Hall, “the Local and the Global,” in A. King (ed.) *Culture, Globalization and the World System*, London : Macmillan, 1991.
- S. Heath, “Comment on ‘The Idea of Authorship,’” *Screen*, 14, 3, 1973.
- G. Marchetti, “Action -Adventure as Ideology,” in I. Angus & S. Jhally (eds.) *Cultural Politics in Contemporary America*, Routledge, 1989.
- P. Wollen, *Signs and Meaning in the Cinema*, London : BFI, 1972.