

대중문화와 폭력성

김광환

(목원대학교 만화예술전공 교수)

<초록>

폭력의 발생 원인은 다양하고 그 표현 방식도 여러 가지 양상으로 나타나지만 인간의 기저에 갖고 있는 일반적 원인은 욕구불만이다. 욕구불만의 해소가 이루어지지 않은 상태에서의 인간은 항상 폭력성이 잠재되어 있는 상태가 된다고 볼 수 있다.

윌리엄 맥두걸은 본능이 인간행동에 동기를 부여하는 가장 중요한 요인이며, 지각과 정서보다 동기의 힘을 강조했다. 사람은 본능이 동기를 부여해 준 것을 지각하고 적절한 대상이 지각되면 그 대상은 행동을 자극하는 감정변화를 일으킨다. 이러한 감정변화를 충동이라 할 수 있는데 지그문트 프로이드는 인간의 많은 행동이 불합리한 본능적 충동에 바탕을 둔다고 보고 있다. 충동은 대개 생리적인 긴장, 결핍, 또는 불균형상태에 뿌리를 두며 충족되어야 할 절박한 기본 욕구로 유기체에 행동을 강요한다. 충동은 선천적이며, 기본적인 생리적 욕구와 직접적으로 관련된 충동과 학습을 통한 모방충동, 약물복용의 반복으로 인한 약물중독이 있고, 성취, 활동, 친화, 호기심, 배설, 탐구, 조작, 모성애, 고통회피, 상애, 수면 등 인간의 생활에 반영되는 거의 모든 욕구를 포함한다. 따라서 욕구의 해소를 위해 무엇인가를 해야만 하는 인간은 욕구의 억압상태나 좌절상태에서 심한 분노와 폭력의 충동을 느끼게 된다.

현대 심층심리학은 어린이들이 말을 충분히 자유자재로 구사하기 전에 겪고 억누르게 된 무시무시한 분노의 환상을 가지고 있는데, 공포예술의 무시무시한 영상들이 결부되어 있다는 것이 밝혀졌다. 픽카드(P.M. Pickard)에 의하면 어린이는 그들의 내적 현실을 외적 현실을 적응시키려는 힘겨운 투쟁 속에 근친상간적 갈등, 흡혈귀, 살인, 식인 등 끔찍한 환상을 겪는 것 같다고 한다.

청소년기는 사회적 부적응기로서 현실과 어릴 적 꿈꿔왔던 이상과의 괴리감에서 오는 당혹과 분노가 발생되는데, 이 시기에 많은 청소년들이 극단적인 선정적인 폭력성에 탐닉하게 되는 경향이 있다. 현실은 결코 아름답지 못하고, 행복하게 살 수 없다는 것에 대한 깨달음에서 기인한다.

욕구불만의 강도가 심해질수록 폭력성은 더욱 강하게 나타나는데 개인에게서 뿐만 아니라 가족, 동료, 사회단체나 종교, 국가간에도 집단적으로도 발생하게 된다. 사회적으로 볼 때 폭력은 용인되는 것이 아니므로 도덕적으로 절제를 하거나 상대방과 적절한 타협과 조정을 필요로 한다. 그러나 절제의 한계를 넘어선다고 생각되거나, 조정의 노력이 불가능하거나, 실패했을 때 폭력적인 행동으로 나타나게 된다.

리처즈(I. A. Richards)는 분노와 공포는 일단 걸잡을 수 없는 경향이 있다고 하면서 오늘날 폭력에 대한 요구가 일상의 정서 생활에 있어, 억압을 통한, 빈곤함을 반영하고 있지 않은지 생각해 봐야 할 것이라고 충고한다.

I. 제작배경

미국의 테러사건으로 인하여 전세계가 폭력에 대한 심각한 우려를 하고 있다. 폭력은 공포감과 함께

인간성을 말살시키는 가장 큰 죄악이기 때문에 모두가 비판하고, 부당함을 주장한다. 물론 폭력적인 사건만 한 가지만을 이야기한다면 물론 폭력은 당연히 사라져야 할 대상이며 규탄해야 할 대상이다. 그러나 개인적으로나 사회적, 또는 국가간의 이해 관계나 종교 등의 문화적인 문제들이 얽혀있음을 고려해 본다면 폭력의 문제가 그리 간단한 것만은 아니다.

역사적으로 인류는 항상 심각한 폭력과 같이하여 왔으나, 거기에는 항상 '정의'라는 이름 하에 자행되는 것들로서 '선과 악'이라는 대립구도를 세워놓고, 때론 예외적인 것들도 있겠지만 우리의 폭력은 '정의의 실현을 위한 불가피한 것'으로 위장한다.

그러나 문제는 집단끼리의 폭력이나, 국가간의 폭력은 아무런 이해관계가 없는 사람들에게까지 '정의의 실현을 위한 폭력'에 동참할 것을 강요한다는 것과, 결과적으로 그 폭력에 희생당하는 사람들이 선량한 사람들이 대부분이라는 점에 있다.

테러로 인한 미국시민의 많은 희생, 그리고 미국의 테러 응징을 통하여 희생되거나 고통을 받는 아프가니스탄의 국민들, 이들 모두는 폭력을 야기 시켰던 사건과 아무런 관계가 없었던 사람들이 아닌가?

미국은 지구상에서 최강의 군사력과 경제력을 가지고 있으며, 방위체제 또한 가장 현대적으로 갖추어져 있다. 그러나 최첨단의 장비와 뛰어난 첩보능력이 무용지물이 되어버린 이번 사건은 많은 아쉬움을 남기는 게 사실이다. 사전에 테러에 대한 정보수집과 테러리스트에 대한 동향 등을 좀더 주시했다면 이번과 같이 미국 국민의 테러로 인한 커다란 상처와, 보복공격으로 인한 아프가니스탄 국민의 고통이 발생하지 않았을 지도 모른다는 아쉬움을 남긴다.

II. 전개방식

1. 이론적 측면

테크놀로지의 발달은 사람의 육체적인 일에서 점차 해방시키는 결과를 가져왔고 결과적으로 사람을 '제작하는 사람'에서 '보는 인간', '감각을 느끼는 사람'으로서 변화시켰으며, 또한 미디어의 발달은 사람에게 많은 볼거리를 제공하게 되면서 시각적 사고를 유도하게 되었다. 사람의 오감 중에서 시각적으로 들어오는 정보가 87%에 해당된다는 연구 결과가 있으며, 우리 뇌에 있는 신경망인 모든 뉴런의 40%가 시각정보처리에 관여하고 있다는 연구 결과는 사람이 본다는 것에 얼마나 많은 영향을 받게 되는가를 단적으로 입증해준다. 따라서 본다는 것은 사람의 의식구조나 기호도, 생활방식과 밀접한 관계를 가지고 있다.

심리학적인 관점에서 본다는 것은 선택적인 행위이다. 우리가 접하게 되는 시각적 경험의 대상을 바라 본다는 것은 사진기가 피사체를 찍는 것과는 다른 것으로서, 관심 있고 아름다운 것을 선택적으로 보게 되는 것이다. 아울러 사람의 의식구조 속에는 복잡한 내용을 단순화시켜서 보려는 경향이 있는데 심리학에서는 이를 단순화의 원리로 설명하고 있다. 보여지는 대상의 다양한 모습 중에서도 가장 특징적인 것을 보려고 하며, 또한 그 모습은 쉽게 기억 속에 각인된다. 따라서 시각적으로 불필요한 부분이 삭제되고,

단순화되어 있으며, 상징화된 것에 사람은 빠르게 작용된다. 사람이 심리적으로 단순화되고 상징화된 것을 선호하게 된다는 것은 시각문화의 수용에 있어서 중요한 의미를 지닌다.

시각 예술의 표현방식의 특성은 강조와 생략이라 할 수 있다. 조형적인 것이든, 형상적인 것이든, 혹은 내용적인 것이든 자신이 표현하고자 하는 것을 잘 드러나도록 불필요한 것은 생략하고 중요한 것은 부각되도록 조절하는 것이다. 이러한 관점에서 볼 때 서양 회화의 변천은 흥미롭다고 할 수 있다. 르네상스시대의 사실적인 표현에서 인상파에 이르러 형상이 단순화되기 시작하고, 20세기에 이르러 추상이라는 새로운 조형방식과 아울러 더욱 단순화된 양식으로 발전되어왔다. 디자인의 경우에는 그 양상이 더욱 심하다고 볼 수 있는데, 설명적인 내용을 벗어난 강조와 생략, 즉 상징화되고 단순화된 표현방식이 현대에 이르러 주류를 이루고 있는 실정이다.

인간의 미감과 인지능력은 상징화된 그림을 받아들이는데 훨씬 익숙해져 있다. 이러한 인지능력과 가장 부합되는 표현양식은 만화이다. 만화의 표현양식의 가장 큰 특성은 강조와 생략으로서 어린이와 청소년들에게는 집중력을 갖게 해 줄 뿐만 아니라 강정이입이 잘 이루어지도록 하는 힘을 갖는다. 불필요한 부분이 생략된 핵심을 찌르는 단순화된 형상은 대중으로 하여금 이해와 친밀감을 느끼게 하는 중요한 요소이다.

만화의 표현양식의 힘은 정보전달의 탁월성으로 말미암아 예술의 그 어느 분야에 응용될 수 있을 뿐만 아니라 현대와 같이 볼거리가 넘치는 시대에는 만화적 표현이 감상자들의 시각을 끌어들인데 가장 효과적인 매체적 특성을 지닌다.

Raymond Williams는 대중매체의 발전이나 교육기회의 균등에 따른 문화의 일반화를 적극적으로 평가한다. 문화의 생산과 수용의 기회를 확대하고 문화를 고급문화에 한정되는 선별적인 것이 아니라 일상적인 것으로 자리 매김 하는 것이 중요하다는 것이다. 즉 ‘공동의 문화’를 중시하고 ‘문화는 일상적인 것’이라는 말로 엘리트의 전유물처럼 여겨온 문화에 대한 전통적, 보수적 믿음에 반기를 든 것이다.

문화란 인류에게서 볼 수 있는 사유(思惟), 행동양식 중에서 유전적 요인이 아닌 학습에 의한 소속한 사회로부터 습득하고 전달받은 것 모두를 의미하는 것으로서 기술적인 것, 사회관계, 언어, 물질적인 것까지를 포함한다고 볼 수 있다. 기술과 미디어의 발전은 가치관이나 사회관계를 변화시켰으며, 언어적인 요소를 시각적인 요소로 탈바꿈시킴과 아울러 자본주의 사회로의 정착은 경제의 중요성을 부각시켰다. 이러한 역사적 흐름을 바탕으로 18-19세기 대중사회의 출현으로 인하여 나타난 문화현상이 대중문화인데, 대중매체가 등장한 이후의 매체 중심의 문화, 즉 대중 매체가 영향을 끼쳐서 형성된 문화를 일컫는다. 대중은 사회적 지위, 계급, 학력, 재산 등의 사회적 장벽을 초월해서 구성된 대다수의 집합체로서, 이질성을 내포하고 있다. 종래 문화의 향유가 지극히 한정된 일부 계층의 고급문화로 국한되던 것이 생활수준의 향상과 매스 미디어의 발달에 따라 문화의 자유스런 향수범위가 확대되었는데 이러한 요소들이 대중문화의 성립기반이 되었다.

세번째는 삶의 일부로서의 생활상이 중심을 이루는 예술로 보는 입장이다. 대중예술의 반대론자들은, 우선 대중문화는 동질화된 문화로서 이질적인 문화 내용들을 모두 혼합해버리는 힘을 가지고 있으며 각 집단이 지닌 사회적 특성들이나 독특한 가치를 파괴하고, 고급 문화의 질을 떨어뜨리며, 대중 문화를 사회

적 통치를 위한 정치적 수단으로 보는 견해인데, 일부 엘리트에 의해 대중의 사고나 감정이 조종당할 수 있다는 점이다. 옹호하는 입장에서는 대중 문화가 문화의 민주화를 가져왔으며 대중들로 하여금 문화에 대한 선택의 폭을 넓혀주었음을 주장한다. 그리고 대중 문화가 산업사회를 살아가는 대중들이 사회에 적응할 수 있게 순기능을 한다는 것이다. 그러나 A. Gramsci는 이러한 대중 문화의 비판적 입장이나 전적으로 수용하는 입장 모두가 대중과 대중 문화를 특정한 내용으로 고정시켜 본다는 점을 들어 비판한다. 대중을 창조적 주체나 수용자로 고정시켜 본다는 것은 잘못된 것으로서, 대중은 정의 될 수 있는 것이 아니라 상황에 따라 달리 조직될 수 있는 대상이라는 것이다. 대중 문화는 지배적, 종속적, 대립적 문화가치와 이데올로기들이 서로 만나고 섞이면서 다양한 혼합물과 조합을 만들어내는 영역으로 이해되어야 한다. 대중 자체가 고정적인 개념이 아니기 때문에 그 문화 형태도 고정시켜 볼 수 없다는 입장이다. 분명한 것은 대중 매체에 의한 문화의 확산이 보편화되면서 대중 문화란 엘리트와 대중의 간격을 넘어서는 모든 사람의 문화라는 인식이 보편화되는 경향을 보이고 있다. 대중문화를 보는 시각은 크게 세 가지로 나누어 볼 수 있는데 지적 정서적 수준이 빈약한 이들의 통속적인 취향에 영합하는 저질문화로서의 부정적인 시각과, 모든 사람에게 쉽게 접근할 수 있다는 문화 민주주의적 입장, 그리고 삶의 맥락에서 제도권의 지배 이데올로기에 맞서는 민중주의적 입장이 그 것이다. 첫 번째 입장은 통속성이 중심을 이루는 예술이라는 의미이고, 두번째 입장은 대중이 중심을 이루며,

매튜 아놀드(M. Arnold)는 사회 구성원을 귀족층, 중간층, 평민층으로 구분하고 있는데, 이 세 계층을 관통하는 인간 본성이 있다고 주장한다. 사실 인간은 현재적 삶이 머리를 통해서 구성해 내는 이상을 따르기보다는 말초감각을 통해서 느끼는 감정과 욕망에 근거한 현실을 따르기 쉽다. 이러한 관점에서 미학자 박성봉은 대중예술은 통속성의 문제라고 말한다. 대중예술의 범위를 정할 수 있는 것은 아니지만 대중예술이란 전문지식이 필요한 자신의 전공분야를 제외한, 전문지식이 없는 상태에서도 느끼고 공감할 수 있는 상태의 예술이 아닐까 한다. 이러한 관점에서 볼 때 소위 통속성의 개념이 중요시된다. 진지한 것의 부정적인 그림자로서의 통속성이 아니라 그 자체의 특성을 보아야 하며 통속적인 것이라는 개념은 소수의 선택받은 사람들과 그 밖의 사람들을 구분 짓는 잣대라기보다는 우리 모두의 내면에 존재하는 본성의 측면으로 이해되어야 한다. 박성봉은 이러한 대중예술의 통속성에 대한 미학적 접근을 시도하는데, 통속성의 범주를 대표하는 다섯 가지 요소를 들고 있다.

- 가) 웃음의 해학성(the comic)
- 나) 성의 관능성(the erotic)
- 다) 폭력의 선정성(the sensational)
- 라) 몽상의 환상성(the fantastic)
- 마) 눈물의 감상성(the sentimental)

이러한 요소들은 인간의 내면에 공통적으로 내재되어 있는 것들로서, 일상의 삶 속에서 사람들간에 쉽게 교류되는 것들이다.

본인은 대중예술의 내용에서 다루어지는 것들은 인간의 욕구에 대한 탐구이자 표현이라 생각한다. 욕구는 인간의 행동에 동기를 부여하는 본능으로서 모든 사람들에게 심리적 공감대를 형성시킬 수 있는 것이기 때문이다. 인간은 언제나 욕구로부터 자유로와 질 수 없다. 르네 지라르(Rene Girard)가 언급한 모방욕망, 즉 타자가 이미 욕망한 것을 향유하려는 데서 오는 욕망은 사회적, 문화적인 관계성의 중요성을 말하는 것이나, 이 또한 욕구의 한 측면이다. 욕구는 예술작품을 통해서 대리경험과 감정이입의 상태를 체험할 수 있는 공통분모인 셈이다.

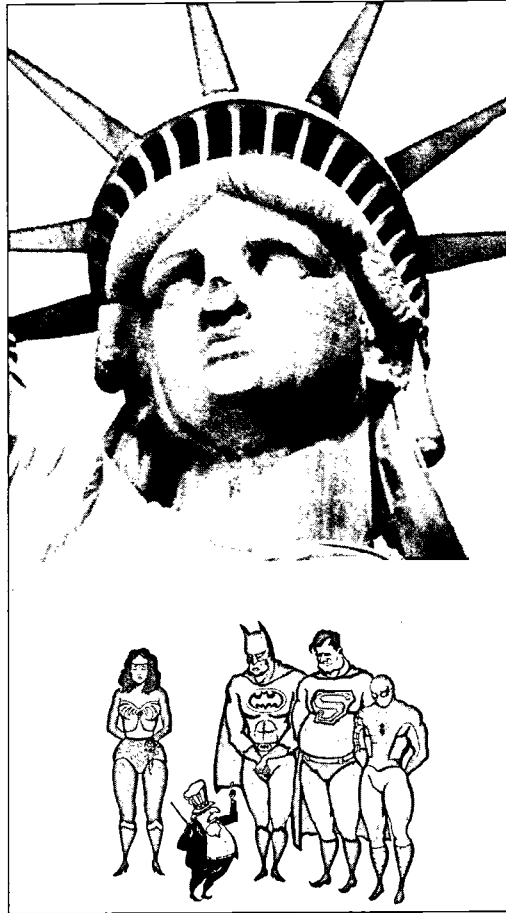
폭력은 욕구의 좌절감에서 오는 최후의 표현방식으로서 다양한 욕구의 한 가지 방식이며, 욕구를 채우기 위한 수단이다. 그러나 거기에는 희생이 따르기 때문에 인류의 공통된 적이다. 폭력은 인간의 생존에 영향을 미치는 것으로서 매슬로우가 말한 생리적 욕구와 안전에 대한 욕구는 여러 가지 욕구 중에서 가장 기저부에 위치한다고 보고 있다. 따라서 본인은 욕구의 여러 양상 중에서 생존과 관계된 폭력성의 문제를 표현해 보고자 했다.

2. 제작측면

미국의 테러사건은 경악과 충격을 가져온 사건으로 많은 희생자를 낳았다. 그러나 한편으로는 그러한 희생보다도 미국인의 자존심에 더 많은 상처를 입힌 듯하다. 지구상의 최강이라 자타가 공인하는 국가에서 엄청난 테러가 발생하였다는 것에 대한 자존심의 손상이 그 것이다. 따라서 작품의 소재로 미국의 상징인 자유의 여신상을 선택하였으며, 인간의 자존심의 상징인 코 부분을 떨어져 나간 이미지로 고쳤다. 자유의 여신상에 많은 흠집이 있는 것처럼 오래된 잡지사진을 선택하였으며, 컴퓨터로 인위적으로 고치기도 했다. 또한 아랫부분의 컬러와 대조가 되도록 흑백으로 처리를 하였으며, 이미 저질러진 사건으로서의 과거의 시간을 표현하고자 했다.

아랫부분은 미국의 만화나 영화에서 다루어졌던, 초인적인 힘을 가진 캐릭터들을 선택하여 힘의 상징을 표현하고자 했으며, 그러나 그 힘의 상징인 캐릭터들의 손과 발을 매우 빈약하게 처리하여, 체격과 대비가 되도록 하였는데, 겉으로 보기엔 굉장한 힘을 쓸 것 같지만 실은 전혀 쓰지 못하는 이율배반적인 상태를 나타내고자 하였다. 그러한 수퍼 캐릭터들이 미국을 상징하는 작의 캐릭터에게 꾸지람을 듣고있는 장면을 통하여 힘의 무상함과 허망함을 풍자하려고 하였다. 이 부분은 손으로 직접 스케치하여 컴퓨터로 채색하였으며, 자유의 여신상 이미지와 캐릭터들을 합성하였다.

3. 작품사진



제목: 무제

크기: 70×400/ 재료: photo & drawing on paper/

제작년도: 2001.

III. 향후방향

본인의 관심은 인간의 욕구와 심리이다. 수시로 부딪치는 욕구와 좌절의 갈등은 인간의 마음을 복잡하게 만들고 여러 가지 상황을 만들어낸다. 이러한 복잡한 관계성은 놀라우리만큼 호기심을 자극하는 것으로서, 본인의 관심을 끌기에 충분하다. 인간의 삶에서 욕구를 벗어날 수 없다면 욕구를 이해하는 것이 인간을 이해한다는 말이 된다. 거기에서 파생되는 갖가지 사건과 심리상태의 관심은 결과적으로 여러 인간의 군상을 볼 수 있을 뿐만 아니라, 그 군상 속에서 내 자신을 이해하는 데 도움이 될 것이기 때문이다.

참고문헌

- B. 클라인트, 오근재 역, 『인간의 시각 조형의 발견』, 1996.
강명구, 『소비 대중문화와 포스트 모더니즘』, 민음사, 1996.
강준만, 『우리 대중문화 길 찾기』, 개마고원, 1998.
김문환, 『현대미학의 향방』, 열화당, 1987.
김우창 외, 『103인의 현대사상』, 민음사, 1996.
노만 브라이슨, 김윤희 역, 『기호학과 시각예술』, 1995.
데이비슨 넬리. 이봉건 역, 『이상 심리학』, 시그마 프레스, 2000.
랜달 P. 해리슨, 하종원 역, 『만화와 커뮤니케이션』, 이론과 실천, 1997.
루돌프 아르하임, 『미술과 시지각』, 미진사, 1996.
리차드 블록, 신채원 역, 『시각심리학』, 도서출판 국제, 1995.
박명진 외, 『문화, 일상, 대중』, 한나래, 1996.
박성봉, 『대중예술의 미학』, 동연, 1997.
성완경, 『세계만화 탐사』, 생각과 나무, 2001.
세르쥬 모스코비치, 이상률 역, 『군중의 시대』, 1996.
송두율, 『21세기와의 대화』, 한겨레신문사, 2000.
에드워드 홀, 최효선 역, 『침묵의 언어』, 한길사, 2000.
열화당, 『시각과 언어-산업사회와 미술』, 열화당, 1997.
오시로 요시다케, 김이랑 역, 『만화의 문화기호론』, 눈빛, 1996.
원용진, 『대중문화의 패러다임』, 한나래, 2000.
이상현, 『지성사로 본 세계사』, 집문당, 1998.
이영철 외, 『21세기 문화 미리 보기』, 시각과 언어, 1997.
이원복, 『세계의 만화, 만화의 세계』, 미진사, 1996.
이주현, 『미술로 보는 20세기』, 학고재, 1996.
정재철, 『문화연구이론』, 한나래, 1998.
존 버거, 『동문당 편집부』, 이미지, 동문당, 1996.
존 워커, 장선영 역, 『매스미디어와 예술』, 시각과 언어, 1998.
최상진 외, 『동양심리학』, 지식산업사, 2001.
칼 구스타프 융, 정영목 역, 『사람과 상징』, 1997.
홍호표 외, 『대중 예술과 문화전쟁』, 나남, 1995.