

새로운 매체 시대의 영상의 수용 문제에 관하여

심혜련*

1. 들어가면서

지금의 낡은 매체는 한때는 모두 새로운 매체였다. 각 시대의 새로운 매체의 출발은 늘 순탄하지 않았다. 낡은 매체는 새로운 매체가 등장하면, 우선 무엇이 새로운지 그리고 이 새로운 매체가 자신에게 미칠 영향은 무엇인지를 의심의 눈초리로 바라본다. 따라서 새로운 매체들이 등장할 때마다 그 매체를 둘러싼 논의들이 등장하고 이 새로운 매체가 과연 낡은 매체들과 어떤 측면에서 구별되고 또 어떤 측면에서 유사점이 있는가를 논의해오곤 했다.

매체의 역사를 보면 모든 매체 자체의 등장이 가져온 변화는 아주 강력했다. 영화도 마찬가지다. 아니, 영화가 등장했을 때, 어떤 매체의 등장보다 그 등장은 화려했고 또 풍성한 논의들을 불러일으켰다. 왜냐하면 영화는 우리에게 시각 이미지의 확장과 시각 이미지의 대중화 그리고 시각 이미지의 새로운 차원, 즉 움직이는 이미지를 보여주었기 때문이다. 뿐만 아니라, 문자의 등장, 아니 정확히 말해서 인쇄술의 등장으로 각각의 인간이 각각의 공간에서 개인적으로 읽고 수용하던 이야기들을 다시 음유시인이 이야기를 전해주던 시대처럼 집단적 공간에서 움직이는 이미지, 음향 그리고 이야기를 두루두루 섞어서 영화관이라는 대중 공간에서 단지 영화를 보기 위해 보인 대중들에게 그것을 재현했기 때문에 영화의 힘은 막강했다. 영화는 영화로 끝난 것이 아니라, 대중들의 일상생활과 라이프스타일 등을 주도하기도 했으며 그리고 여전히 그러하다.¹⁾

* 홍익대 예술학과 겸임교수

1) 참조: Anton Kaes, "Film in der Weimarer Republik. Motor der Moderne", in: Wolfgang Jacobsen, Anton Kaes, Hans Helmut Prinzler(Hrsg.), *Geschichte des deutschen Films*, Stuttgart·Weimar 1993, S. 39-69. 여기서 카에스는 바이마르 공화국

그러나 영화도 늘 새로운 매체의 발명에 고전해야만 했다. 비록 새로운 매체들이 등장했다 하더라도 영화라는 고전적 매체의 형태가 없어지지 않고, 심지어 그 영향력 면에서도 아직 막강함을 자랑하고 있다는 사실은 매우 놀라운 사실이다. 영화는 텔레비전의 등장으로 인하여 한번의 위기감을 겪어야 했다. 그 후 다시 비디오의 발명으로 그 위기감이 심화되기도 하였다. 재미있는 사실은 영화를 위협했던 새로운 매체들은 영화와 전혀 다른 매체들이 아니라, 영화와 유사하지만, 전달 방식이나 전달되는 장소가 다른 매체들이었다. 이러한 매체들의 공격을 무사히(?) 방어한 영화는 최근에 와서 다시 새로운 매체에 의해 공격받고 있다. 그 새로운 매체는 바로 디지털 매체다.

디지털 매체의 등장으로 인하여 영화는 다시 내부적, 외부적 변화에 직면하고 있다. 내부적 변화라는 측면에서 보면 디지털 영화라는 것이 모습을 드러내서 기존 영화의 생산과 수용 방식에 변화를 일으키고 있다. 뿐만 아니라, 영상 매체 전반이라는 범위에서 보았을 때 디지털 영상은 영화뿐만 아니라, 미디어 아트 그리고 현대인의 일상생활까지도 큰 변화를 가져오고 있다. 이제 우리는 영화와 텔레비전에서만 영상을 체험하는 것이 아니라, 인터넷과 휴대전화를 통해 수시로 영상을 주고받고 또 영상을 스스로 산출해내고 또 기꺼이 영상의 대상이 되기도 한다. 영상의 주체와 객체 그리고 영상의 대상이 일상성에 깊이 자리잡아가고 있는 현상을 볼 수 있다. 다시 말해서 우리의 일상적 경험들은 거의 대부분 영상 매체들에 의해 매개되는 영상들에 의해 획득되고 있다.

따라서 나는 이러한 변화된 사회적, 매체적 상황 아래에서 영상들이 어떻게 변화되어가고 있으며, 또 변화를 어떻게 볼 것인가에 대해 간략하게 고찰하고자 한다. 특히 이러한 문제를 영상의 수용 문제라는 관점에서 살펴보고자 한다. 왜냐하면 영상 문제를 영상 그 자체가 예술적이냐 아니냐의 문제보다 영상이 어떻게 수용되는가를 고찰하는 일이 바로 영상을 매체로서 그리고 매체적 성격을 파악하는 일이기 때문이다.

당시 영화가 단지 영화만을 의미하는 것이 아니라, 이미 대중들에게 많은 영향을 주는 매체였음을 다양한 측면에서 지적하고 있다. 뿐만 아니라 그는 그 당시 영화관의 수가 인구 비율로 보았을 때 지금의 영화관 수보다 결코 적지 않음을 지적하기도 한다.

2. 디지털 매체 시대의 동영상(moving image)의 재등장

디지털 시대에 디지털이라는 매체에 의해 생산된 영상들은 지금 많은 변화를 경험하고 있다. 매체의 변화에 의해 영상 그 자체의 변화와 더불어 영상의 생산 방식과 수용 방식에도 많은 변화가 일고 있다. 영상의 생산 방식이라는 측면에서 보면, 특정한 사람, 즉 영상을 만들어 내는 데 있어서 어느 정도 기술적 능력이 있는 사람들만이 영상을 만들어 내는 시대는 지나갔다. 우리는 마치 이전에 사진이 그러했던 것처럼, 영상으로 일상을 저장하고 기억할 수 있게 되었다. 누구라도 쉽게 영상을 만들고, 그리고 영상을 배포한다. 예전의 영화는 수용자에게 수용의 측면에서만 열려 있었다. 그러나 지금의 동영상은 수용자를 단지 수용자로 머무르게 하는 것이 아니라, 수용자를 또 다른 동영상의 생산자가 될 수 있게 한다. 비디오 카메라, 디지털 카메라, 디지털 캠코더, 웹 카메라 등이 이러한 기능을 수행한다. 심지어 최근에는 이러한 기계들마저 번거로운 기계로 만들어 버린 휴대전화 카메라까지 등장했다. 이러한 간편한 영상 생산 도구들로 인하여 많은 사람들은 자신의 영상을 담아 그리고 임의로 조작해서 인터넷상에 올리기도 한다. 이들은 새로운 영상 문화의 측면에서 논의되기도 하지만, 이와 더불어 이것들로 인해서 예기치 못했던 사회적 현상들이 나타나고 이로 인한 사회적 문제가 야기되기도 했다.

그렇다면 디지털 영상 혹은 디지털 이미지란 무엇인가? 기본적으로 디지털 영상이란 “컴퓨터 기술을 통해 생성, 처리, 저장, 수정, 배포”되는 것이다.²⁾ 그리고 디지털 영상은 특수한 분야에서만 한정적으로 경험할 수 있는 ‘특별한 영상’이 아니라, 우리가 일상생활 속에서 쉽게 그리고 수시로 체험 가능한 영상이다. 텔레비전, 영화의 특수 효과, 스펙터클한 몽타주, 뮤직 비디오에서 텔레비전 광고, 게임 등에서 보여지는 편집 기술 등이 모두 디지털 영상이다.³⁾ 일상적으로 체험할 수 있는 모든 디지털 영상이 가지는 일반적 특징은 무엇인가? 첫째, 디지털 영상은 전혀 물질적인 것에 기초하지 않는 비물질성적 특징을 갖고 있다. 둘째, 디지털 영상은 시각적인 것만을 갖는 것이 아니라, 다른 감각 기관에 호소하는 다른 요소들도 갖는다. 즉 청각, 촉각 등에 영향을 미친다. 그리고 이러한 각각의 감각에 호소하는 요소들이

2) Jan Simons, “What’s a Digital Image?”, in: Yvonne Spielmann, Gundolf Winter(Hrsg.), *Bild-Medium-Kunst*, Munchen 1999, S. 107.

3) ebd., S. 107.

모두 같은 저장 방식, 즉 디지털이라는 방식으로 저장되고 유포되고 수용된다. 셋째, 디지털 영상은 손쉽게 조작 할 수 있다.⁴⁾

이러한 특징을 가진 디지털 영상은 무엇보다도 동영상(moving image)이란 형태로 모습을 드러낸다. 영화, 영상, 사진, 음악 등등의 것이 모두 혼합된 형태이지만, 딱히 영화라고 할 수 없는 동영상. 이 새로운 영상 형태가 바로 영화에 도전하고 있는 것이다. 비록 현재의 동영상은 편집 예술이라고 불리우는 영화와는 그 성격이 다르다. 그러나 움직이는 이미지라는 측면에서 보면, 이는 영화가 지금의 동영상과 같은 점에서 출발했다고 볼 수 있다. 사실 영화는 예전에 '활동사진'이라고 불리었다. '활동사진'이라는 것이 의미하는 것이 바로 '동영상'이다.

최초의 영화라고 할 수 있는 뤼미에르(Lumiere)의 <기차역에서의 도착>도 지금의 관점에서 보면 오히려 영화이기보다는 단순한 동영상이다. 여기서 알 수 있듯이 영화가 사람들에게 매혹의 대상으로 다가온 것은 무엇보다도 움직이는 이미지를 제공한데 있었다. 영화 초기에 사람들은 영화를 보기 위해 '영화관이라는 공간을 갔다'라기보다는 움직이는 이미지, 즉 동영상을 체험하기 위해 영화관에 간 것이다. 그 당시 영화 외에는 달리 움직이는 이미지들을 재현해주는 매체는 없었다. 다시 말해서 보이는 실제 사물들은 운동성을 가지고 있고 실제로 시간과 공간에서 움직이는데, 이것을 재현하는 시각 매체들은 사실 정적인 이미지들이었다. 즉 움직이는 이미지들을 전혀 보여주지 못했다. 물론 미술사에서 보면, 산발적으로 움직이는 이미지와 같은 효과들을 주기 위한 여러가지 시도들이 있기는 했지만, 이것들은 실제로 움직이는 이미지들을 재현한 것이 아니라, 정적인 이미지들이 움직이는 효과를 불러일으키게 하는 일종의 착시 작용이었다.

그렇기 때문에 움직이는 이미지와 거기에 더해진 음향 그리고 이야기 형식들은 사람들을 매혹시키기 충분하였다. 그렇다면 지금 새로운 매체라고 하는 디지털 매체 시대에 왜 다시 '동영상'이라고 하는 단어가 다시 등장하고 또 이 '동영상'이 마치 디지털 매체 시대의 이미지의 특성을 규정짓는 듯한 단어가 되었나?

인터넷의 발전과 그리고 다양한 영상 매체 기술의 발전이 더해져서 나타난 새로운 영상 문화가 바로 인터넷을 중심으로 유포되고 수용되는 동영상이라고 할 수 있다. 다시 말해서 매체적 발전에 의해 동영상이 바로 일상의 영상으로 되었다. 그러

4) ebd., S. 110 -111.

나 동영상의 문제는 여기서 끝나는 것이 아니다. 이제 동영상은 영화 외의 다른 여러 가지 예술 형식에도 등장한다. 즉 현재의 디지털 매체를 기반으로 하는 미디어 아트 또한 그 기본적 특징을 동영상에서 찾을 수 있다. 즉 평면 공간이었던 캔버스에서 벗어난 회화가 모니터나 스크린의 영역으로 옮겨지면서, 이제 회화가 존재했던 정적인 공간에서 그림은 움직임이 강조되는 공간으로 이동했다. 현재의 많은 예술 형식들은 영상을 기반으로 한 영상 예술이라는 사실이 이를 입증해준다. 이는 단지 예술의 영역에서만 일어난 현상은 아니다. 우리가 영상 예술뿐만 아니라, 영상 문화 일반을 이야기한다면, 더 많은 대중문화 현상이 이에 속한다.

3. 초기 영상의 수용 방식에 대한 논쟁

사진과 영화, 영상 그리고 현대 미디어 아트에서 가장 빈번히 인용되는 철학자는 아마도 발터 벤야민일 것이다. 또한 문화 산업이라는 용어를 처음 사용하면서 벤야민과 대중문화에 대한 대척점에 서서 반대 논지를 주장했던 아도르노 역시 벤야민과 더불어 지금까지도 많이 인용되고 있다. 이들은 여러가지 공통점에도 불구하고 대중문화에 대한 상반된 평가를 하면서 이들은 서로 일치할 수 없는 점을 확인하기도 하였다. 1920년대에서 30년대 영화가 본격적으로 대중문화로서 모습을 드러내고 자신의 지위를 확고히 했던 시절, 영화는 자신의 파급력과 영향력에도 불구하고 단지 하나의 대중문화로 취급받았었다. 심지어는 대중 기만과 대중 선동에 악이용되는 하나의 하급 문화에 불과했다. 특히 영화에 대해 비판적 입장을 견지하던 많은 이론가들이 주목했던 점은 영화가 기본적으로 움직이는 이미지들을 기반으로 하는 동영상이고 그리고 영화관이라는 대중적 그리고 집단적 공간에서 수용함으로써 기본적으로 예술 체험에서 요구하는 관조나 명상 등이 불가능하다고 지적했다. 이런 입장에 대표적인 사상가가 바로 아도르노이다. 이와 다르게 벤야민은 영화를 적극 옹호하면서, 영화라는 매체를 이전의 전통적 관점으로 파악할 수 없음을 강조하면서 다른 수용 방식을 제안한다. 왜냐하면 벤야민에게 있어서 영화란 기본적으로 이전의 예술 형식과는 아주 다르기 때문이다. 즉 영화는 움직이는 이미지, 즉 영상을 기반으로 하기 때문에 다른 방식으로 평가받아야한다는 것이 벤야민의 기본 입장이다. 따라서 먼저 현재의 동영상의 수용 문제를 논하기에 앞서 영화를 둘러싼 이 둘

의 논의를 살펴보고, 그리고 이들의 논의를 바탕으로 현대의 동영상 수용 문제를 논하기로 하겠다.

3.1. 벤야민: 분산적 지각

아도르노가 구체적으로 영화를 비롯한 문화 산업의 산물 전반을 비판하기 이전에 이미 벤야민은 영화에 대해 아도르노와 다른 입장을 갖는다. 벤야민은 1930년대 이미 영화가 가진 힘을 보았다.⁵⁾ 벤야민에게 영화란 인간 의식의 새로운 영역의 재발견이자 일상의 공간과 또 다른 세계를 볼 수 있는 일종의 프리즘이다. 이에 대해 그는 다음과 같이 말한다:

“예술이라는 지층의 단면 중에 가장 강력한 것들 중 하나가 영화다. 실제로 영화와 더불어 의식의 새로운 영역이 생겨난다. 한마디로 말해서 영화는 현재를 사는 인간에게 직접적인 환경과 그가 살고 있고, 일하고 여가 활동을 즐기는 공간을 알기 쉽고 의미 있게 그리고 열정적으로 잘게 쪼개내는 유일한 프리즘이다. 이러한 사무실들, 기구가 있는 방, 술집, 대도시 거리들, 기차역들과 공장들은 본래 추하고, 이해하기 어렵고, 절망적으로 슬픈 곳들이다. 오히려 이것들은 그러했으며, 영화가 등장하기 전까지는 또 그렇게 보였었다. 그런데 영화는 이러한 모든 감옥같은 세상을 십분의 일초라는 다이너마이트로 날려 버렸다. 그래서 우리는 곳곳에 흩어진 파편들 사이로 넓고도 위험한 여행을 감행하게 되었다.”⁶⁾

벤야민은 새로운 의식의 영역을 열어주고 또 일상의 모습을 다르게 보여주는 영화 안에서 여행하는 관객을 전제했다. 어떻게 관객들은 영화 안에서 이 놀라운 여행을 수용하게 되는 것일까? 바로 이것을 설명하는 과정에서 벤야민의 ‘분산적 지각(Zerstreuung)’에 대한 재평가가 이루어진다.⁷⁾ 그렇다면 벤야민은 분산적 지각을

5) 벤야민은 현실 그 자체가 자신의 철학적 텍스트라는 전제 아래에서 대중매체에 대한 미학적 접근을 시도했다. 이에 관련해서는 필자의 다음의 글을 참고하길 바람; 심혜련, 「대중매체에 관한 발터 벤야민의 미학적 고찰이 지니는 현대적 의의」, 『미학』 제30집, 한국미학회 2001, 169-208쪽.

6) Walter Benjamin, “Erwiderung an Oscar A. H. Schmitz”, in: Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften* Bd. II, 2, Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a. M. 1991, S. 752.

7) Walter Benjamin, “Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzier-

왜 그리고 어떻게 재평가해야 한다고 하는 것인가? 벤야민은 영화를 하나의 새로운 예술 형식으로 인정하면서, 다른 수용 방식을 지적해야한다고 주장한다.⁸⁾ 다시 말해서 영화가 침잠과 몰입이라는 전통적인 방식에 알맞은 예술 형식이 아니기 때문에 영화를 다른 수용 방식으로 고찰해야한다는 것이 벤야민의 주장이다. 바로 이 새로운 지각 방식이 분산적 지각과 촉각적 지각이다(예술작품, 502쪽). 뿐만 아니라, 그의 주장에 따르면 영화가 수용되는 방식인 대중적 수용도 이러한 분산적 지각과 상관 관계가 있는 것이다. 벤야민은 영화관이라는 새로운 공간에서 영화라는 새로운 예술 형식을 접하는 관객들은 분산적 지각과 시각적 촉각성에 의해 영화를 즐기면서 또 비판할 수 있다고 믿었다(예술작품, 497쪽). 관객은 “분산적 실험관”(예술작품, 505쪽)으로서 영화를 받아들인다. 그렇다면 왜 영화가 분산적 지각으로 수용되는가? 그 이유를 벤야민은 바로 영화가 움직이는 이미지들로 구성되어 있으며, 또 편집 기술로 인해 우리가 가지고 있던 자연적 시공간 개념이 영화 속에서 자연스럽게 소멸될 수 있다는 사실에서 찾는다. 이 두 개의 영화적 요소들에 의해서 관객은 전통적인 몰입보다는 분산적 지각 방식으로 영화를 받아들이게 된다는 것이다.

3.2. 아도르노: 반(Anti) 미메시스

아도르노는 영화를 비롯한 대중문화 현상을 여러가지 측면에서 비판하였다.⁹⁾ 아도르노만큼 대중문화를 지속적으로 그리고 학문적인 입장에서 체계적으로 비판한 사상가도 없을 것이다. 이러한 사실은 한편으로는 아도르노가 대중문화의 대중적 영향력을 이미 정확히 간파했다는 사실로 읽히기도 한다.¹⁰⁾ 아도르노는 따라서 영화

barkeit”, in: ebd., Bd. I., 2, S. 504. 이 후 본 논문에서는 벤야민의 이 글을 ‘예술작품’이라고 표시하겠다.

8) 이 장에서는 벤야민의 영화 수용 방식에 관한 이론에 관해 간략하게 언급하고자 한다. 왜냐하면 다음 장에서 디지털 시대의 영상의 수용 방식에 대해 언급하면서 벤야민 이론과 지금의 수용 방식을 비교하고자 하기 때문이다.

9) 아도르노는 문화 산업을 생산, 수용, 그리고 문화 산업 그 자체를 여러 가지 입장에서 비판한다. 특히 문화 산업의 본질, 문화 산업의 수용과 인식의 문제 그리고 문화 산업이 미치는 사회적 효과 등을 그의 여러 저서에서 비판한다. 그러나 이 글에서 나는 본 논문의 주제와 관련해서 영화를 중심으로 한 수용의 문제에 대해서만 언급하고자 한다.

10) 벤야민과 아도르노를 비교해보았을 때, 벤야민에게 무엇보다도 중요한 매체는 시각 매체였다면, 반면에 아도르노가 중요하게 분석했던 예술 형식은 음악이었다. 아도르노에게 있어서 시각

란, “종합적인 백일몽, 즉 일상으로부터의 도피를 위한 차량”¹¹⁾으로 간주될 수도 있음을 지적했다. 더 나아가 그는 영화는 결코 예술이 될 수 없음을 강조한다. 따라서 영화는 스스로 단지 하나의 장사임을 드러내면서 더 이상 예술인 척 할 필요가 없다고 아도르노는 주장한다.¹²⁾ 영화가 예술이 되려고 하는 시도를 그는 “할머니로 변장한 늑대”라고 하면서 다음과 같이 이야기한다.

“영화 옹호자들은 대중 소비 그 자체라는 아주 조잡한 논거를 강력한 논거로 삼는다. 그들은 문화 산업의 강렬한 매체인 영화를 민족 예술로 간주한다. 그들에 따르면, 영화는 자율적 작품의 규범으로부터 독립되기 때문에 심미적 책임감에서 벗어나야 한다는 것이며, 심미적 책임감이라는 척도를 끌어들이는 것은 시대에 역행하는 일이라는 것이다. 실제로 예술적으로 고상한 영화의 의도는 사실 비뚤어진 것이고, 잘못 지향된 것이며, 형식을 결여한 것, 다시 말해 전문가를 위해 수입된 그 무엇과도 같은 것이다. 영화가 예술을 요구할수록, 영화는 모조품으로 된다.”¹³⁾

아도르노가 왜 이렇게까지 영화를 비판했는가? 그것은 바로 아도르노의 입장에서 영화는 결코 참다운 미적 경험을 줄 수 없기 때문이었다. 뿐만 아니라, 영화는 문화 산업의 대표 주자로서 “예술의 탈예술화(Entkunstung)을 향해 돌진”¹⁴⁾하기 때문이다. 그렇다면 왜 영화를 참다운 미적 경험을 줄 수 없는 것으로 보았는가? 그것은 바로 영화가 가지고 있는 그리고 영화가 요구하는 그 당시 수용 방식에서 기인한다고 아도르노는 보았다. 다시 말해서 아도르노는 예술은 수용자에게 예술 작품으로의 침잠(Versenkung), 또는 관조(Kontemplation)를 줄 수 있어야 한다. 이러한 과정을 거쳐 아도르노가 가장 참된 미적 인식이라고 했던 미메시스(Mimesis)에 의해 예술 작품과 수용자가 완전한 합일을 이룰 수 있다고 본다. 다시 말해서 주체, 즉 예술 작품을 수용하는 수용자는 진정한 의미에서 예술을 수용하기 위해서는 예술과 합일을 이루어야 한다. 그러나 이 때 주체의 관점에서 합일이 되는 것이 아니라, 객체의 입장에서 그리고 객체를 중심으로 합일이 되어야만 하는 것이다; “예술 작품

에 기반을 둔 예술보다는 청각에 호소하는 음악이 훨씬 더 진정한 예술에 가까웠다.

11) T. W. 아도르노, 『한중의 도덕』, 최문규 옮김, 숲 2000, 283쪽.

12) T. W. 아도르노, 호르크하이머, 『계몽의 변증법』, 김유동·주경식·이상훈 옮김, 문예출판사 1995, 170쪽.

13) 같은 책, 285-286쪽.

14) T.W. 아도르노, 『미학이론』, 홍승용 역, 문학과지성사 1995, 36쪽.

은 결코 어느 정도 높은 차원의 향락 수단이 아니었다. 예술에 대한 주체의 관계는 주체가 작품을 동화하는 관계가 아니었다. 오히려 감상자가 작품 속에서 소멸되는 관계였다.”¹⁵⁾

진정한 예술 작품을 올바르게 수용하는 길은 바로 예술 작품에 집중하고 침잠하고 관조하는 것이다. 그러나 아도르노가 보았을 때 문화 산업이 만들어내는 생산물들은 전혀 이러한 수용 방식을 요구하지 않는다. 이러한 그의 문화 산업 수용 방식에 대한 비판은 특히 아도르노 자신이 벤야민의 「기술재생산 시대의 예술 작품」에 대한 반론으로 쓴 논문 「음악에서의 물신적 성격과 청취의 퇴행에 관하여」에서 잘 드러난다.¹⁶⁾ 오히려 문화 산업은 수용자에게 산만한 상태, 다시 말해서 분산적 지각(Zerstreuung)을 요구할 뿐이다. 그리고 이러한 분산적 지각은 수용자를 퇴행에 이르게 한다. 아도르노는 벤야민의 분산적 지각에 대한 재평가를 비판한다.¹⁷⁾

아도르노가 보았을 때 영화는 태생적으로 이러한 수용 방식이 가능하지 않다는 것이다. 왜냐하면 영화는 침잠과 명상에 적합하지 않은 움직이는 이미지들로 구성되어 있으며, 더 나아가 기본적으로 대중적 수용을 전제로 하기 때문이다. 따라서 그는 벤야민이 영화관에서 영화를 수용하는 관객이 웃으면서도 비판할 수 있을 것이라는 벤야민의 믿음은 헛된 것이라고 강조하면서 분산적 지각을 신뢰할 수 없음을 밝힌다.¹⁸⁾

4. 디지털 영상의 수용 방식

현대 많은 매체를 통해 예술의 주된 표현 형식으로 등장하고 또 대중문화의 주된 표현 형식이기도 한 동영상은 과연 어떻게 수용되고 있으며, 이 수용 방식을 어떻게 바라보아야 하는가? 현대 동영상의 수용 방식을 파악하는 데는 일단 기본적으로 벤야민의 태도가 의미가 있다. 의미가 있는 이유는 벤야민이 영화를 중심으로 움직이는 동영상을 파악한 기본적 논지를 현대 동영상 수용 방식을 이해하기 위해 그대로

15) 같은 책, 30쪽.

16) T. W. Adorno, "Vorrede zur Dritten Aussage", in: *Dissonanzen. Musik in der verwalteten Welt*, Göttingen 1991, S. 6. 23) *ibid.*, p.109.

17) T. W. Adorno, "Über den fetischcharakter in der Musik und die Regression des Hörens", in: *ebd.*, S. 25.

18) T. W. Adorno, *Über Walter Benjamin*, Frankfurt a. M. 1990, S. 147.

적용될 수 있다는 것을 의미하는 것이 아니다. 벤야민의 논의를 지금 현재의 시점에 그대로 적용하려는 시도는 오히려 벤야민의 기본적 입장에 어긋나는 일이기 때문이다. 왜냐하면 벤야민이 전개한 예술 이론의 근본을 형성하는 기본적 입장은 '예술은 사회적 산물'이라는 데서 출발하기 때문이다. 다시 말해서 예술은 예술이 처해 있는 지금과 현재라는 시간과 공간의 산물이다. 따라서 현재 진행되고 있는 예술을 파악하기 위해서는 현재 예술이 어떠한가, 따라서 이 예술 수용 방식은 어떠한가를 파악하는 것이 바로 벤야민의 입장이 잘 드러나는 방식이다.

그렇다면 벤야민 입장에서 현재 영상의 문제를 어떻게 바라 보아야하는가? 그것은 명확하다. 즉 먼저 매체 상황이 벤야민이 영상을 파악했던 시대와 달리 '디지털' 매체 상황이고, 그리고 이 매체를 기본으로 해서 '새로운 예술 형식이 등장했다'라는 사실을 인정하는데서 출발해야한다. 그리고 예술 형식이 바뀌면 그것을 수용하는 지각 방식 또한 변화를 경험한다는 벤야민 입장을 다시 한번 생각하면서, 그렇다면 현재는 어떠한가에 대한 물음에 답을 구해야하는 것이다.

4.1. 대중적 분산적 수용에서 개별적 몰입적 수용으로

벤야민이 영화를 분석하면서 주목할 만한 현상으로 언급한 것은 바로 영화가 개별적 수용에서 대중적 수용으로 이행했다는 점이다. 그러나 이제 다시 영상은 스크린의 평면적 차원에서 벗어났다. 뿐만 아니라, 밀폐된 공간인 영화관에서도 벗어났다. 밀폐된 영화관이라는 공간에서 스크린을 주시하는 관객의 눈은 이제 자신만의 공간에서 모니터를 응시하는 눈으로 바뀌었다. 우리는 때로는 자신만의 사적인 공간에 흡시어터라는 말이 의미하는 것처럼 자신만의, 아니 자신의 가족만의 사적 공간으로서의 영화관을 만든다. 어쩌면 점점 이러한 현상을 더욱 심화될 것이다. 이제 '영화를 보러 간다'라는 일상적인 말에서 '간다'라는 의미가 점점 무의미해질지도 모른다. 영화를 보러 '가는 것'이 아니라, 그냥 영화를 '봄'이 존재하게 될 지도 모른다. 불특정 다수의 대중들 속에서 함께 웃고 울면서 영화를 보던 추억은 마치 우리가 <시네마 파라디스>라는 영화에서 스스로 향수의 대상으로 영화의 수용 방식을 보여주었던 것처럼, 우리는 먼 훗날 영화관이라는 추억의 장소에 대해 그리워할지도 모른다.

그렇다면 영화를 체험하는 공간이 대중적 공간에서 개별적 공간으로 변화했다는 사실이 영상을 수용하는데 어떤 의미로 다가오는가? 벤야민은 전통 예술 작품이 개별적 수용 방식에 의해 수용되었음을 주목하였다. 따라서 그는 영화가 바로 이러한 개별적 수용 방식에서 벗어나 대중적 수용 방식을 열었다고 보았다. 이 수용 방식의 변화는 단지 수용 방식만의 변화만을 의미하는 것은 아니다. 즉 예술의 존재 방식과 가치에도 변화를 가져왔다. 이러한 벤야민의 접근 방식은 마치 그가 사진을 분석하면서 '예술로서의 사진'에 강조점을 두지 않고 '사진으로서의 예술'에 강조점을 두었던 것처럼 '예술로서의 영화'에 관심을 기울인 것이 아니라, '매체로서의 영화'에 관심을 가졌다는 것을 입증하는 예이기도 하다. 개별적 수용 방식을 중심으로 수용되던 전통 예술 작품은 사실 '보여진다'는 사실보다는 '존재한다'는 사실 그 자체가 훨씬 중요했다. 역사적으로 볼 때, 이러한 사실은 미술관 또는 박물관이라는 공적 공간에서 예술이 전시되는 시기를 살펴보면 좀 더 명확해진다.

개별적 수용 방식으로 수용되던 전통 예술 작품과는 달리 영화는 생산 방식에서부터 수용 방식에 이르기까지 집단적 성격을 갖는다. 또한 이것은 예술 작품에 임하는 관객의 태도에도 변화를 가져온다. 예술 작품과 일대일의 대응 관계에서 홀로 예술 작품을 본다면 훨씬 작품으로서의 몰입과 침잠 그리고 관조가 비교적 쉽게 이루어질 것이다. 타인의 방해 없이 혼자 마음껏 작품 속의로의 진입이 가능해질 것이다. 바로 이러한 과정에서 벤야민은 예술 작품과 관객의 동일시가 쉽게 일어나고 그리고 그러함으로써 작품과의 비판적 거리두기가 쉽지 않을 것이라고 전망했다(예술 작품, 504쪽). 벤야민은 대중들이 한 장소에서 함께 모여 새로운 예술 형식인 영화를 보게 되면, 서로가 서로에게 견제될 수 있을 것이라고 보았다(예술작품, 505쪽). 이러한 과정 속에서 대중은 영화를 즐기면서도 비판할 수 있는 계기를 얻을 수 있을 것이라는 것이 바로 벤야민이 영화에 가졌던 긍정적 전망이었다.

그렇다면 앞서 이야기 했듯이 지금은 다양한 방식으로 개별적으로 영화 또는 영상을 수용한다. 따라서 생산 방식에서는 여전히 집단적이고 대중적일지는 모르나, 자신만의 공간에서 영화 또는 영상을 수용할 수 있는 방식이 등장한 것이다. 그렇다면 이러한 방식의 변화는 또 어떻게 수용의 질적 측면을 규정하는가? 분명 그것은 다시 몰입(Immersion)일 것이다.

재미있는 사실은 아도르노가 문화 산업의 산물이 기본적으로 몰입과 침잠을 가늠하게 하지 않기 때문에 예술이 아니라고 주장했던 점과 벤야민이 움직이는 영상을

기본으로 하는 영화가 몰입과 침잠이 아니라, 분산적 지각에 영향을 주기 때문에 새로운 예술 형식을 새로운 척도로 봐야한다는 주장이 여기서 충돌한다. 즉 디지털 시대의 대부분의 동영상을 수용하는 수용자들은 동영상을 수용하는 과정에서 몰입을 체험하기 때문이다. 심지어 아도르노가 진정한 예술 작품을 수용하는 참된 미적 인식이라고 했던 미메시스적 수용이 일어난다. 자기 앞에 펼쳐지는 영상 안으로 수용자는 몰입한다. 또는 영상 공간에 들어가 그 안에 잠기기도 한다. 이 몰입의 과정에서 수용자는 바로 영상과 하나가 되기도 한다. 그러나 분명한 것은 이러한 몰입은 아도르노가 가정했던 미적 거리두기에 기반한 그러한 미메시스도 또 그러한 몰입도 아니다. 오히려 벤야민이 이야기한 분산적 지각에 바탕을 두고 또 오락적 측면이 강화된 그러한 몰입이다. 즉 '분산적 몰입'이다. 예를 들어 우리는 주위에서 많은 청소년들이 게임에 지나치게 몰입하는 현상들에 대해 여러 가지 분석을 하는 것들을 보아왔다. 너무 몰입했기 때문에 현실과 가상을 구별하지 못하기도 하고, 또 가상 세계에 충실하기 위해 방기시킨 현실의 삶 등에 대해 우려 깊은 소리들도 많이 있다. 이들이 게임을 하면서 결코 아도르노가 언급하는 그러한 미메시스적 몰입의 체험을 하는 것은 결코 아니다. 오히려 오락적 측면이 강화된 분산적 지각 방식을 기본으로 몰입한다. 이러한 분산적 몰입이 디지털 시대의 동영상을 체험하는 새로운 수용 방식이다. 그렇다면 단지 대중적 수용에서 개별적 수용으로의 전환만으로 이러한 수용 방식의 전환이 가능해지는 것인가? 아니다. 오히려 '대중적이니', 또는 '개별적이니'라는 수용 방식의 변화보다 더 본질적인 것들이 이러한 분산적 몰입을 가져왔다고 할 수 있다. 그것은 바로 영상과 수용자 사이에서 일어난 이들의 존재 방식에서의 변화다.

4.2. 영상 앞에 선 존재에서 영상 세계 안으로 들어간 존재

고전적 방식에서 움직이는 이미지들을 재현해 낸 매체는 앞서 이야기 한 것처럼 바로 영화다. 그러나 영화를 보여주는 고전적 스크린을 관객이 수용하는 방식은 바로 스크린 앞에서, 다시 말해서 영상 앞에서 수용하는 방식이다. 마치 플라톤(Platon)의 동굴의 비유에서 언급하는 것처럼, 동굴 안, 즉 영화관 안에서 관객은 마치 동굴 안의 수인들이 사슬에 묶힌 채 있었던 것처럼, 고정된 좌석에 앉아서 수동적으로 그저 빛이 비추어내는 영상을 본다. 그러나 현재의 영상은 결코 수동적인

자세로 있는 관객에게 저절로 다가오지 않는다. 관객이 영상 앞에 그저 그렇게 존재해서는 안 되고, 이제 영상을 획득하기 위해 적극적으로 영상에 개입해야만 한다. 즉 영상 안으로 스스로 걸어 들어가 자신의 움직임 통해서 영상을 얻어야만 하는 것이다.¹⁹⁾ 즉 영상을 수용하는 관객은 “영상 앞에 선 존재(Vor-der-Bild-sein)”²⁰⁾에서 “영상세계 안에 있는 존재(In-der-Bildwelt-sein)”²¹⁾로 변화했다.

영상 세계 앞에서 영상을 바라보았던 눈들은 이제 우리가 가상현실, 가상공간 또는 사이버스페이스(Cyberspace)라고 하는 영상 세계 안으로 공간 이동을 했다. 크라카우어가 처음 영화를 분산적 지각이라는 방식으로 수용되는 예술임에 주목하면서 영화관을 “분산적 지각의 궁전”으로 불렀다.²²⁾ 그렇다면 이제 새로운 ‘분산적 몰입’의 궁전은 아마도 ‘사이버스페이스’일 것이다.

영상 앞에서 영상 안으로의 세계로 진입하기 위해서 무엇보다도 중요한 것은 인터페이스(Interface)이다. 인터페이스는 영상 세계 안으로 들어가기 위한 인간을 바로 들어가는 것을 가능케 하는 기계와 만나는 지점이다.²³⁾ 인터페이스는 가상현실에서 미디어 아트로 접근하기 위한 열쇠로 작용하기도 하고 그리고 작품과 수용자간의 상호 작용을 가능케 하는 기본적인 것이다.²⁴⁾

인터페이스에 의해 가상현실로 들어간, 즉 다시 말해서 영상 안으로 들어간 수용자는 이제 눈으로만 영상을 체험하지는 않는다. 영상 세계 안에서 온몸으로 그리고 자신의 운동성에 의해서 영상을 획득해 나아간다. 영상 세계 안에서 온몸으로 영상을 체험하는 단계에서 관객은 또 다른 새로운 체험을 하게 된다. 이것이 바로 벤야민이 영화와 대도시 공간에서 보여주는 여러 가지 시각적 이미지들을 체험하는 방식으로 언급했던 ‘시각적 촉각성(opische Taktilität)’이다(예술작품, 478쪽). 다시 말해서 눈으로 보는 시각 체험이 분명한데, 몸이 시각 내용을 느낀다는 것이다. 벤

19) 레브 마노비치, 「컴퓨터 스크린의 고고학을 향하여」, 『디지털 시대의 영화』, 토마스 엘세서·케이 호프만 엮음, 김성욱 외 옮김, 한나래 2002, 58-59쪽 참조.

20) Wolfgang Welsch, “Kunstliche Paradiese?”. in: Wolfgang Welsch, *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart 1996, S. 314.

21) ebd., S. 314.

22) Siegfried Kracauer, “Kult der Zerstreung”, in: *Das Ornament der Masse*, Frankfurt a. M. 1997, S. 311-317.

23) Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, 2. Auflage, Bonn 2002, S. 183.

24) ebd., S. 183.

야민이 초기 영화를 보고 언급했던 시각적 촉각성은 디지털 매체 시대에 와서 그 성격이 좀 더 분명해진다. 즉 시각적 촉각성이 강화된 많은 영상물들을 우리는 수시로 접하게 되었다. 일종의 시뮬레이션 게임도 바로 이러한 시각적 촉각성에 기반을 두고 있다고 할 수 있다. 뿐만 아니라 사이버 섹스 등도 이러한 시각적 촉각성이 없다면 가능하지 않을 것이다.

4.3. 동영상의 지각 방식: 스펙터클과 센세이션

지금까지 동영상을 둘러싼 수용의 변화들에 대해 살펴보았다. 그렇다면 이제 앞서 서술한 바와 같이 변화된 동영상 수용 환경 속에서 수용자들이 동영상에서 구체적으로 요구하는 것은 무엇이고 또 동영상들이 이에 상응하여 수용자들에게 제시하는 것들은 무엇인가에 대해 살펴보기로 하겠다.

다양한 동영상 매체 관련 기제들의 발달로 관객, 즉 수용자들은 더 많은 '볼 꺼리', 즉 스펙터클을 요구한다. 그러나 스펙터클한 '볼 꺼리'에 관한 인간의 욕구는 지금의 디지털 매체에서 새롭게 등장한 인간의 욕구는 결코 아니다. 아니, 오히려 이러한 욕구는 매우 오래된 것이다. 이 욕구는 늘 정적인 이미지 생산에서 동적인 이미지를 구현하려는 인간의 노력과도 맞물려있다. 우리는 이러한 예들을 기원전에 그려진 동굴 벽화 등을 통해서도 알 수가 있다. 인간의 역사 속에서 수많은 시행착오를 거듭한 끝에, 비로소 2차원의 평면 속에 3차원의 움직임을 담아내려는 노력과 욕구는 기술의 발전으로 인하여 가능해졌다. 영화가 본격적으로 대중 매체로서의 모습을 드러내기 전에도 이러한 시도들은 이미 있었다. 회화의 영역에서 보면, 파노라마와 디오라마 등이 여기에 해당된다. 동굴 벽화에서 시작해서 바로크 시대의 벽화에서 파노라마를 걸쳐 판타스마고리아(마술 환등)과 영화 그리고 지금의 가상공간은 인간에게 움직임의 공간을 보여주려는 일종의 환영 공간이다.²⁵⁾²⁶⁾

25) ebd., S. 25-65 참조. 이 글에서 그라우는 지금의 환영 공간으로서의 가상공간이 아주 새로운 공간 개념이 아니라고 주장한다. 즉 환경 공간에 대한 추구는 이미 오래전부터 있어왔음을 지적한다. 즉 그라우는 동굴 벽화와 많은 밀폐된 공간의 벽화와 파노라마 공간이 바로 가상공간이 추구하는 환영 공간으로서의 역할을 이미 수행하고 있음을 다양한 예들을 통해 입증하고 있다. 특히 그는 파노라마를 영화가 등장하기 전의 대표적 대중 매체로 파악하면서, 파노라마가 이미 매체가 주는 매혹을 사람들에게 경험하게 해 주었음을 지적한다(ebd., S. 64).

26) 참조: Andrew Darley, 『디지털 시대의 영상 문화』, 김주환 옮김, 현실문화연구 2003, 56-57 쪽. 여기서 달리는 파노라마, 디오라마 그리고 판타스마고리아 등이 스펙터클한 측면에서 유사

이러한 환영 공간에 대한 역사가 이미 존재함에도 불구하고 지금 디지털 시대의 영상은 이전의 환영 공간에서 보여주는 영상과는 다르다. 영화에서 이미 모습을 드러내기는 했지만, 우선 일차적으로 동영상이라는 측면이 환영 공간에서 정지된 이미지들이 동영상처럼 보이도록 하면서 환영 효과를 불러일으킨 것과는 달리, 그 자체가 이미 동영상이다. 그리고 기술적 발전으로 인해 수용자들은 이제 단지 동영상만을 보기를 바라지 않는다. 동영상에 추가된 더 많은 볼 거리들을 구체적으로 체험하기를 원한다. 앤드류 달리(Andrew Darley)는 바로 이 점에 주목한다. 그는 현재의 디지털 매체가 “기존의 영상 예술을 ‘해독’과 ‘해석’의 체험으로부터 ‘감각적’, ‘놀이적 체험’으로 바꾸고 있는 점”²⁷⁾에 주목한다. 이러한 현상 속에서 달리는 영상에서 내러티브의 쇠퇴와 스펙터클의 강화 현상을 다음과 같이 지적한다:

“감각적 체험은 일단 시각적 감각에서 다양하게 나타난다. 블록버스터 영화, 뮤직 비디오, 애니메이션 등에서 이미 많은 예를 보았듯 기존의 영상 문화가 해독과 해석을 요구하는 서사(narrative)에 기반한 것이었다면 디지털 영상 예술에서는 관심의 중심이 디지털 기술에 의해 가능해진 현란한 스펙터클로 가는 추세라고 할 수 있다.”²⁸⁾

달리는 지금의 디지털 영상 문화를 이해하는데 무엇보다도 중요한 사실은 위에서 언급한 그러한 사실들이 현재 존재하고 있다는 사실을 인정하는 것이라고 한다.²⁹⁾ 이것이 주는 의미가 긍정적인지 또는 부정적인지를 평가하기에 앞서 이러한 새로운 영상 문화가 등장했고, 또 이러한 새로운 영상 문화가 어떠한 본질을 가지고 있는지에 대한 고찰이 먼저 이루어져야한다는 것이 달리가 디지털 영상 문화를 분석하는데 출발점으로 삼는 지점이다.³⁰⁾

한 이미지 효과를 주지만 이들이 특성이 다름을 또한 강조한다. 즉 그에 따르면, 파노라마와 디오라마는 주로 자연 이미지에 기대어 사실주의에 입각한 스펙터클을 제공한다면, 판타스마고리아는 주로 초자연적인 이미지에 근거해서 환상적인 효과를 제공한다고 한다.

27) Andrew Darley, 「디지털 영상 예술: 해독과 해석의 체험으로부터 감각과 놀이적 체험으로. Andrew Darley에게 듣는다」, 『새로운 예술론. 21세기 한국문화의 전망』, 최정호 엮음, 나남 2001, 659쪽.

28) 위의 글, 659쪽.

29) Andrew Darley, 『디지털 시대의 영상 문화』, 14-15쪽.

30) 이러한 달리의 태도는 일찍이 벤야민이 사진과 영화 그리고 초현실주의를 분석하는 태도와 아주 유사하다. 왜냐하면 벤야민도 새로운 형식과 내용을 가지는 예술들과 이 예술들이 표현하는 경험 세계들 자체를 문제삼을 것이 아니라, 이미 변화된 경험 환경과 이미 출현된 대중 문화 현상을 인정하는 것에서 자신의 논의를 시작하기 때문이다.

달리는 이러한 출발점에서 현재의 디지털 영상 문화가 수용자에게 호소하는 방식은 스펙터클과 센세이션이라고 한다. 즉 많은 디지털 영상은 수용자들에게 많은 볼거리들을 제공함으로써 수용자의 지각에 호소한다. 상황이 이렇게 되면 수용자에게 일차적으로 중요한 것은 영상의 체험과 영상의 지각이다. 따라서 매체가 매개된 경험을 주로 하는 현대인, 특히 대부분의 시각 체험을 매체에 의해 체험하는 수용자들에게 중요한 것은 그것을 받아들이는 지각 방식이다. 다시 말해 심미적 인식이 아니라, 감성적 지각(aisthesis)가 중요하게 부각된다. 바로 이점이 매체 미학의 출발점이기도 하다.³¹⁾

감성적 지각이 주된 수용 방식으로 등장하고 또 수용자들은 더 많은 스펙터클적 체험을 영상에서 얻길 원한다. 이에 호응이라도 하듯, 현재의 디지털 효과를 많이 사용하는 영화일수록 서사 구조 보다는 스펙터클에 더 많이 치중한다. 그리고 많은 영화들을 자신만의 공간에서 개별 수용 방식에 의해서 수용하는 수용자들은 스펙터클이 많다고 소문난 영화일수록 영화관에서 이를 보고자한다. 왜냐하면 영화관의 커다란 스크린과 음향들이 이러한 스펙터클한 체험을 훨씬 활성화시키기 때문이다. 그러나 사실 영화에서 또는 그 외에 동영상을 기반으로 한 여러 가지 장르에서도 마찬가지지만, 서사와 스펙터클은 동전의 양면이다. 다른 한 면만 있고, 다른 한 면이 부재할 경우 그것은 정당한 대우를 받을 수도 없으며, 사람들에게 관심을 촉발할 수도 없다. 아무리 스펙터클이 강조되는 영상이라 할지라도 우리는 근본적으로 다시 내러티브에 관한 이해 방식을 전적으로 바꾸지 않기 때문이다. 다시 말해서 무엇이 강조되는가라는 시점에서 낡은 매체에서 우위를 점하고 있던 것들이 새로운 매체에서 부차적인 것으로 되는 변화만이 일어날 뿐이다. 하이퍼텍스트적 구조에 기반한 디지털 매체가 결국은 비선형성, 비경계성을 기반으로 해서 자유로운 글읽기 방식을 통해 전형적인 선형적인 이야기 구조에 기반을 둔 내러티브의 역할은 약해진 것은 분명하다. 그러나 탄탄한 내러티브를 갖지 않은 영화는 또 다시 몰락을 길을 걸을 수밖에 없다는 현실은 자명한 현실이다.

31) 참조: 심혜련, 「새로운 매체 시대의 예술에 대한 고찰: 볼츠의 매체 미학을 중심으로」, 『기호학과 철학 그리고 예술』, 철학아카데미 지음, 소명 2002, 181-210쪽.

5. 나가면서

지금까지 디지털 매체 시대의 영상의 수용 문제라는 주제로 이 시대에 영상이 어떻게 수용되는가를 살펴보았다. 이 글의 전제는 매체가 변화하면, 그 매체를 기반으로 해서 형성된 문화 예술 등의 형식도 변화한다는 것이다. 그리고 더 나아가 변화된 문화와 예술 형식을 수용하는 방식 또한 변화한다는 것이다. 즉 전통적 관점에서 그리고 전통적 기준에서 지금의 매체적 상황을 막연히 부정할 수는 없다. 뿐만 아니라, 현재의 매체 상황에 대해 지나칠 정도로 유토피아적인 전망을 가질 필요 또한 없다. 그러나 문제는 부정을 하든 또는 긍정을 하든, 둘 다 현재의 매체적 상황에 대한 정확한 인식이 필요하다는 것이다. 변화를 가치의 시선으로 보기 전에 변화 자체를 인정하는 태도가 요구된다.

앞서 이야기했듯이 새로운 것은 낡은 것이 있기에 새로울 수 있는 것이다. 또한 낡은 것과 완전히 다른 새로운 것도 또한 존재하기 어렵다. 새로운 것의 바로 앞에 있는 낡은 것은 낡았으므로 극복의 대상이 되기도 하지만, 또 때로는 더 낡은 형식을 새로움 안에서 담아내기도 한다. 새로운 매체들이 낡은 매체들을 공격하고 또 낡은 매체들이 위기감을 극복하기 위해 낡은 매체들이 위축되는 것이 아니라, 오히려 다른 측면으로 발전하는 측면을 보여주기도 한다. 영화에 의해 대중 매체로서의 자리를 빼앗긴 파노라마가 지금의 가상공간에서 다시 등장하는 것만 보아도 이 사실은 입증된다. 이러한 매체적 과정이 바로 매체적 변증법이 아닌가 싶다.

영상의 수용 또한 마찬가지이다. 어느 시기에는 참된 예술 수용으로 거리두기가 언급되고 또 어떤 시기에서는 몰입과 관조가 참된 미적 경험으로 논의되기도 한다. 그러나 우리가 살고 있는 지금은 하나의 방법론만이 절대적인 것으로 인정되는 시기는 아니다. 거리두기와 몰입과 관조 또 분산적 지각이 제 각기 자신의 목소리를 내기도 한다. 이러한 과정 속에서 나는 지금의 동영상의 수용 방식을 본 논문에서 '분산적 몰입'이라고 칭하였다. 이 분산적 몰입이 전통적인 미적 경험과는 다르다. 왜냐하면 이미 아름다움이라는 것과 예술이라는 개념 자체가 많이 달라졌기 때문이다. 따라서 나는 어떤 수용 방식이 올바른 수용 방식이라는 주장에서 벗어나야 한다고 생각한다. 그것이 바로 매체와 사회 그리고 영상을 이해하는 올바른 태도가 아닐까 한다. 그렇다면 앞으로 또 다른 매체에 의해 만들어지는 영상은 과연 어떠할까? 그리고 그 영상을 수용하는 방식은 또 어떻게 변화할까?

■ 참고문헌

- Andrew Darley, 「디지털 영상 예술: 해독과 해석의 체험으로부터 감각과 놀이적 체험으로. Andrew Darley에게 듣는다」, 『새로운 예술론. 21세기 한국문화의 전망』, 최정호 엮음, 나남 2001.
- Andrew Darley, 『디지털 시대의 영상 문화』, 김주환 옮김, 현실문화연구 2003.
- Anton Kaes, "Film in der Weimarer Republik. Motor der Moderne", in: Wolfgang Jacobsen, Anton Kaes, Hans Helmut Prinzler(Hrsg.), *Geschichte des deutschen Films*, Stuttgart ? Weimar 1993.
- Jan Simons, "What's a Digital Image?", in: Yvonne Spielmann, Gundolf Winter(Hrsg.), *Bild-Medium-Kunst*, München 1999.
- Oliver Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*, 2. Auflage, Bonn 2002.
- Siegfried Kracauer, "Kult der Zerstreuung", in: *Das Ornament der Masse*, Frankfurt a. M. 1997.
- T. W. Adorno, *Über Walter Benjamin*, Frankfurt a. M. 1990.
- T. W. Adorno, "Über den fetischcharakter in der Musik und die Regression des Hörens", in: *Dissonanzen. Musik in der verwalteten Welt*, Göttingen 1991.
- T. W. Adorno, "Vorrede zur Dritten Aussage", in: *Dissonanzen. Musik in der verwalteten Welt*, Göttingen 1991.
- T.W. 아도르노, 『미학이론』, 홍승용 역, 문학과지성사 1995.
- T. W. 아도르노, 호르크하이머, 『계몽의 변증법』, 김유동·주경식·이상훈 옮김, 문예출판사 1995.
- T. W. 아도르노, 『한줌의 도덕』, 최문규 옮김, 솔 2000.
- Walter Benjamin, "Erwiderung an Oscar A. H. Schmitz", in: Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften* Bd. II, 2, Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a. M. 1991.

Walter Benjamin, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", in: Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften* Bd. I, 2, Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem, herausgegeben von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a. M. 1991.

Wolfgang Iser, "Künstliche Paradiese?", in: Wolfgang Iser, *Grenzgänge der Ästhetik*, Stuttgart 1996.

레브 마노비치, 「컴퓨터 스크린의 고고학을 향하여」, 『디지털 시대의 영화』, 토마스 엘새서·케이 호프만 엮음, 김성욱 외 옮김, 한나래 2002.

심혜련, 「대중매체에 관한 발터 벤야민의 미학적 고찰이 지니는 현대적 의의」, 『미학』제30집, 한국미학회 2001.

심혜련, 「새로운 매체 시대의 예술에 대한 고찰: 볼츠의 매체 미학을 중심으로」, 『기호학과 철학 그리고 예술』, 철학아카데미 지음, 소명 2002

■ Zusammenfassung

Zum Rezeptionsproblem des Bildes im Zeitalter der neuen Medien

Shim, Hea-Ryun

In der vorliegenden Arbeit geht es um die Rezeptionsproblem des Bildes im Zeitalter der neuen Medien. Heutzutage erleben wir einen Medien-Boom, bzw. digital-Medien. Manche Theoretiker diskutieren deshalb ueber das Problem der digital-Medien in den verschiedenen Bereich. Im Bereich der Kunst und Kultur handelt es sich auch um die Veraenderung des Kunstwerkes, der Rezeption und der Herstellung des Kunstwerkes. In dieser Fragestellung ist es wichtig, das Problem ueber Bild zu erlaeutern, weil das Bild abhaengig von den Medien ist. Durch

Medien wird das Bild veraendern koennen. Und auch wird die Rezeption des Bildes veraendern muessen. Im Zeitalter der neuen Medien, bzw. digital Medien, veraenderten sich die Rezeption des Bildes von der konzentrativen Rezeption zur zerstreuten und konzentrativen Rezeption. Diese erneuerte Rezeption nenne ich das zerstreute Kontemplation. Das ist eine Rezeption im Zeitalter der neuen Medien.

Stichwoeter: Rezeption, Medien, Kunstwerk, Kontemplation, Zerstreung, Mimesis