

제 4강 매체의 실체화와 유물론/관념론

(1교시)

■ 매체의 실체화와 감수성의 변화

※ 학습목표

매체의 실체화에 대해서 알아보고 문화가 주는 감수성의 변화에 대해 이해한다.

▲ 디지털기술과 매체의 실체화

- ① 디지털 기술은 실체와는 떨어져서 그 자체로 새로운 실체를 구현하고 있다.
- ② 실체 우위에서 매체 우위로 변화되는 매체의 실체화라는 상황이 벌어진다.
- ③ Representation이 Creation으로 변화하는 과정이 이루어진다.
- ④ 활자라는 매체는 손으로 쓴 것을 정확하게 구현하려고 한 것이 의도였으나 활자체 자체로써 독자적인 활자체의 기능을 하고 있는 것이 이와 같다.
- ⑤ 녹음기는 음악을 녹음하여 다시 복원하는 것이 의도였으나 녹음이 된 기계를 통해 증폭과 전기적 소리 자체의 음악을 첨가, 보완함으로써 또 다른 음악을 만들어낸다.
- ⑥ 매체와 실체 사이의 관계가 역전되며, 기호가 사물을 대신하고 시뮬라크르가 실재를 대신하는 역할을 하기도 한다.
- ⑦ 재현과 현실사이의 차이가 소멸된다.
 - 현실을 압도하는 가상현실: '극실재'로 말할 수 있다.

▲ 매체의 변화와 감수성의 변화

- ① 기계적인 매체에서 전기적인 매체로 바뀌면서 감수성의 변화가 초래되었다.
- ② 꿈이나 상상, 환상 등을 '영화적인 것'에 비유하여 해석
- ③ 데모크리스토적 세계 -> 헤라클레이토스적 세계

▲ 즐거움 (오락적) 요소와 판도의 변화

- ① 대중문화가 즐거움을 주는 요소
 - 코믹(해학성), 감상성, 관능성(에로틱), 선정성, 환상성.
 - 이것은 문화가 인간에게 즐거움을 주는 대표적 요소들이다.
- ② 영상 기술 이전의 시대
 - 텍스트와 나레이션으로 코믹과 감상성은 잘 표현되었으나 관능성과 선정성, 환상성은 극대화하기 어려운 점이 있었다.
 - 텍스트가 주가 된 시대에는 희극과 비극적 요소인 코믹과 감상성이 주가 되었다.

③ 영상 기술 등장의 시대

- 영상테크놀로지가 등장하면서 문화에서 가장 지배적으로 올라온 것이 관능성(에로틱)이다.
- 폭력도 특수효과와 기술이 등장하면서 리얼하게 표현된다.

④ 디지털 기술의 도입

- 오늘날에는 디지털 기술의 발달로 '환상성'이 오락의 가장 지배적인 요소로 바뀌고 있다.
- '환상성'은 컴퓨터 그래픽에 의해서 현실보다 환상을 분명하게 보여주기 때문이다.
- The Fantastic 시대 (Dream And Magic이 대두됨.)

제 4강 매체의 실체화와 유물론/관념론

(2교시)

■ 유물론과 관념론에 대해서

※ 학습목표

유물론과 관념론 사이 관점의 차이를 알아본다.

▲ 산업사회에서 정보사회로의 변화

- ① 산업사회에서 정보사회로 가면서 소품종 대량생산에서 다품종 소량생산으로 바뀐다.
- ② 정보사회로 오면서 생산 과정에 소비자가 참여하는 주문생산형식이 가능해진다.
- ③ 이는 소비자와의 정보 소통을 통해 수요를 예측할 수 있기 때문이다.

▲ 유물론과 관념론에 대해서

- ① 기술과 매체가 미치는 영향과, 문화에 대한 유물론적인 이해
 - 원래 유물론의 반대개념은 유신론이었다. (존재론의 관점)
 - 이후 유물론의 반대개념이 관념론이 되었으며 관념론의 반대개념은 실재론이다.
- ② 관념과 실재
 - 나에게 떠오르는 것이 실제로 있는지에 대한 인식이 실재론이다.
 - 떠오르는 것은 관념일 뿐 실제로 존재하지 않는다고 보는 것이 관념론이다.
- ③ 미에 대한 관념과 실재의 구분
 - 현실 속에 아름다움이 있다고 보는 것: 실재론
 - 현실 속에 아름다움이 없으니 관념으로 지어내는 것: 관념론
- ④ 이것은 인식론의 차원이며 근대에 와서 오늘날 문화를 보는 관점으로 적용시키면 문화에 대한 관념론적 해석, 유물론적 해석으로 나눌 수 있는 것이다.