제4강 귄터 안더스 : 팬텀과 매트릭스로서의 세계

(1교시) J_Jgjin03_031222_04

◎ 미래를 내다본 벤야민의 미디어론

벤야민의 명제들 대부분은 기각되었지만 그 분석의 패러다임은 지금까지도 전범으로 통한다. 사진과 영화, 방송의 뒤를 잇는 3세대 미디어론도 전적으로 벤야민의 분석틀에 의존하고 있다. 벤야민은 그의 글에서 이미 인터넷 문화의 예언과도 같은 구절을 남긴다.

영화가 등장함에 따라 이러한 감옥의 세계가 10분의 1초의 다이너마이트로 폭파됨으로써 우리는 사방으로 흩어진 감옥세계의 파편들 사이에서 유유자적하게 모험에 가득 찬 여행을 시도할 수 있다. 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1983, 223쪽

◆ 귄터 안더스의 「팬텀과 매트릭스로서의 세계」

「기술복제 시대의 예술작품」에서 표명된 벤야민의 미디어론은 TV와 라디오의 등장과 함께 **귄터 안더스**에 의해 급진화한다.

귄터 안더스에 의하면 텔레비전 영상은 현실도 가상도 아닌 '팬텀'이라는 새로운 존재의 층위를 만들어낸다. 텔레비전은 허구이면서 동시에 사실인, 즉 존재하면서 실은 존재하지 않는 새로운 리얼리티를 만들어낸다는 것이다.

텔레비전은 어떤 사실의 미리 선택된 측면을 보여줌으로써 그 사건에 대한 판단을 미리 내포하고 있다.

이러한 매체의 속성으로 인해 현대에 와서는 원본이 복제를 지향하는 일이 발생한다.

◆ 바보상자와 대중적 은둔자

안더스는 텔레비전이 "대중적 은둔자"라고 불리는 새로운 인간을 만들어낸다고 보았다. 벤야민의 영화 대중이 민주적이고 집단적인 대중으로 나타난다면, 안더스의 TV 대중은 자기 집안에 갇힌 은둔자이자 분열자로 나타난다.

이때 텔레비전은 수용자와 세계 사이의 거리를 지운다. **텔레비전을 통해서 보여지는 사물이나 사건은 그 고유한 가치를 잃어버리고 단순한 볼거리로 전락해버린다. 점차 실제의 사물은 소모되고 천박해지고 범상해진다.**

www.artnstudy.com

(2교시) J_Jgjin03_031222_05

◆ 귄터 안더스의 미디어에 관한 부정적 견해

텔레비전은 오로지 볼거리를 제공하는 노출증 환자가 되고, 시청자들은 자연스럽게 관음증 환자의 역할을 맡게 되며, 점차 자극의 강도가 세지면서 볼거리를 찾는 절시증 환자가 된다. '리얼리티 쇼'란 실은 텔레비전 자체에 내재한 이 노출증, 절시증의 가능성이 극단적으로 나타난 것에 불과하다.

텔레비전이 현실도 아니고 가상도 아닌 팬텀을 만들어내고, 그것이 우리의 현실을 대체해감에 따라 사건의 조작, 해석의 왜곡보다도 이제는 보도의 여부가 가장 중요해진다.
사람들은 어떤 사건의 사회적, 정치적 중요성을 그 진실 여부보다도 "그것이 텔레비전에 나왔느냐, 안 나왔느냐"를 기준으로 판단하기 시작한다.

"어떤 사건의 재생 형태가 원본의 형태보다 더 사회적으로 중요할 때, 이때 원본은 재생을 지향해야 한다." 말하자면 현실 자체가 텔레비전 속의 가상의 모델에 맞추어 자신을 연출하게 되는 것이다.

어떤 의미에서 보드리야르의 유명한 '시뮬라시옹' 이론은 바로 위와 같은 귄터 안더스의 테제를 밑바탕으로 둔 것이다. 텔레비전의 등장으로 인한 ' 현실/가상 ' 구별의 해체, 이는 모던 예술의 대표적인 징후이기도 하다.

◆ 미디어 환경의 변화 - 선형적 글쓰기에서 공간적 글쓰기로

<< 세계 → 그림 → 텍스트 → 기술적 형상 >>

세계와 관계 맺는 '주술적 방법'인 그림의 시대가 지나자 '인식적 방법'인 텍스트가 등장했다. 상대주의적 인식론의 대두로 텍스트는 더 이상 세계를 비추는 투명한 것이 아니라 불투명하고 낯설어진 존재가 된다. 그래서 다음으로 등장한 것이 영상, 즉 기술적 형상이다. 이때 기술적 형상은 텍스트의 아이콘이다. 이 경향은 점점 더 심화된다.
(ex 컴퓨터의 DOS 체제와 WINDOWS 체제)

www.artnstudy.com