

제3장 쿤터 안더스와 보드리야르의 미디어 이론

제3장 1교시

◆ 쿤터 안더스의 미디어 이론 ①

▲ 하이데거의 영향

쿤터 안더스(본명: 쿤터 슈테른)는 2세대 미디어 이론가이고 잠시 한나 아렌트의 남편이기도 했다. 아렌트와 같이 안더스도 하이데거에게 가르침을 받았다.

⇒ 하이데거적인 요소와 벤야민적인 요소가 쿤터 안더스의 사상의 근원이라고 할 수 있다.

하이데거는 『기술과 전향』에서 인간이 지금까지 기술을 만들어 왔고 통제할 수 있다고 생각하지만 실제로는 그렇지 않다고 말한다. 하이데거는 도구의 근대주의적 관점을 천진난만한 생각이라고 비판을 한다. 하이데거가 계속 문제삼는 것은 'Diskrepanz(격차, 괴리)'인데 이것은 인간과 기계 사이의 격차를 말한다.

맥루한에 따르면 미디어는 감각의 확장인데 가령, 텔레비전은 눈을, 라디오는 귀를, 자동차는 다리를, 크레인 손은 확장시킨 것이다.

→ 인간은 아무리 머리가 좋고 뛰어난 신체를 가지고 있어도 정신과 신체의 한계를 뛰어넘을 수는 없다는 것이다. 그래서 결국 인간의 능력과 기계 사이에 격차가 벌어지게 된다.

안더스의 저서 제목이 『Die Antiquiertheit des Menschen(인간의 골동성)』인데 제목의 의미는, 기술은 새롭게 발전해 가지만 인간은 늘 골동품이라는 것이다.

하이데거에게 있어 인간과 기계의 격차를 어떻게 극복할 수 있을까 하는 것은 평생의 문제 의식이었고 그래서 새로운 미디어나 기술에 대해서 비판적인 견해를 많이 가졌었다. 또한 그는 평생 반핵 운동을 하기도 했다.

「Die Welt als Phantom und Matrize」

→ 이것은 쇼펜하우어가 쓴 『의지와 표상으로서의 세계』를 패러디한 제목이다. 쇼펜하우어는 우리가 보는 이 세상은 표상으로서의 세계이고 가상이며 진정한 세계는 그 밑에 깔려 있는 의지의 세계라는 것이다.

▲ 팬텀과 매트릭스

'phantom'은 안더스에 따르면 가상도 아니고 실제도 아닌 제 3의 존재층이다. 이것은 구체적으로는 복제영상을 가리키고 텔레비전에서 가장 잘 나타난다. 쿤터 안더스는 1950년대 텔레비전이 처음 상업화되기 시작했을 때 약 8분 정도 텔레비전을 보았고 그것을 보고 바로 100페이지 분량으로 텔레비전의 현상학을 쓴 것이다.

⇒ 안더스가 텔레비전에 대해 한 이야기는 벤야민이 영화에 대해 한 낙관적인 이야기들을 180도 뒤집어서 비관주의적인 버전으로 바꾼 것이라고 생각하면 된다. 안더스가 미디어에 대해 반대논의를 펼 때에도 개념과 사유의 틀은 벤야민의 사상을 그대로 가져온다.

▲실시간 중계와 팬텀

팬텀은 라이브 중계에서 잘 나타난다. 독일어 'Nachbild(모상)'의 'Nach'는 영어의 'after'에 해당한다. 'bild'는 영어의 'picture'이다. 그래서 영어로 그대로 옮기면 'after picture'가 된다. 즉 원본이 먼저 있고 다음에 모상을 뜨는 것이다.

→모상은 시간적으로 나중에 오게 되어 있다.

또한 after에 무엇을 '따르다'는 의미도 있는 것처럼 'Nachbild'는 '원본을 본따서', 혹은 '원본의 다음에'라는 뜻을 가진다.

실시간 중계할 때는 그것이 원본이 아니라 모상이긴 하지만 'Nach'가 없다. 그래서 모상이긴 하지만 원상인 것처럼 체험되는 것이다.

⇒ 이와 같이 실재도 아니고 가상이라고 하기도 어려운 영상이 팬텀이다. 이러한 영상들은 그것의 참과 거짓을 구분하기가 힘들어진다.

<세계 - 미디어 - 인간>

옛날 미디어가 없을 때에는 인간은 세계를 세계의 모습 그대로 볼 수 있었다. 그 때 세계는 원본이었고 그래서 자기 경험의 한계 바깥에 있는 것은 보고 들을 수 없었다.

⇒ 오늘날은 모든 일들을 미디어를 통해 듣고 보고 있다. 우리가 보고 듣는 것들은 모두 가상도 실제도 아닌 애매모호한 것으로 변해가고 있다.

▲매트릭스

매트릭스는 일종의 **활판을 짜는 것이다.** 즉 우리가 미디어를 통해 듣고 보는 내용들은 특정한 구도 아래 미리 짜여져 있는 정보들에 불과하다는 것이다.

⇒ 매트릭스 개념은 벤야민의 몽타주 개념과 정반대임을 알 수 있다. **몽타주가 보이지 않는 진리를 드러내는 방식이었다고 한다면 매트릭스는 거꾸로 거짓말을 하는 방식이라는 것이다.** 현실의 요소들을 조합해서 진리를 말할 수도 있지만 그것들을 조합해서 거짓말을 할 수도 있는 것이다. 그리고 실제로 후자의 가능성이 크다고 할 수 있다.

◆ 쿤터 안더스의 미디어 이론 ②

▲ 쿤터 안더스의 테제들

벤야민은 영화라는 매체가 (1)사적인 공간에 있는 개인들을 공적인 장소로 끄집어내어 영화가 가진 정치적인 각성의 힘을 통해 계급의식을 줄 수 있고 (2)몰입이 되지 않기 때문에 끊임없이 비판적 거리를 취하게 만들고 비판적 수용을 가능하게 하며 (3)지각을 발달시키고 인식을 제공하며 (4)산업사회의 원자화된 개인들을 정치적인 집단의 주체로 묶어주는 역할을 한다고 이야기했다.

쿤터 안더스는 벤야민이 영화에 대해 했던 이야기들을 거꾸로 이야기한다.

1) 텔레비전은 영화와는 수용조건이 다르다. 텔레비전은 영화와는 달리 집에서 보는 것이다. 즉 정치라는 공적인 것이 텔레비전을 통해 집 안에 들어올 때는 사적인 것으로 변모한다는 것이다. 따라서 정치적 각성의 힘은 기대할 수 없게 된다.

2) 텔레비전은 모든 내용들을 편집해서 보여주기 때문에 사람들을 일종의 구강기 상태에 놓이게 만든다. 입을 벌리고 있으면 텔레비전이 그림을 넣어준다는 것이다. 즉 사람들은 그것을 씹고 삼킬 뿐이고 주체적이고 능동적인 측면이 있을 수 없다는 것이다.

3) 텔레비전은 집단을 개인화 시키는데 그치는 것이 아니라 영화와는 달리 집 밖으로 한 발짝도 나갈 필요가 없게 만들기 때문에 집단을 은둔자 대중(Massen-Eremiten)으로 만든다. 안더스는 은둔자대중은 경험 자체가 불가능하다고 본다.

예) 일본의 오다꾸, 우리나라의 폐인들

4) erfahren(경험/체험) = er(획득하다, 성과물을 얻어내다) + fahren(탈 것을 타고 멀리가는 것)

즉 경험은 우리가 세계를 여기저기 돌아다니면서 무언가를 배우는 것이다. 벤야민은 영화는 'fahren'을 가능하게 하기 때문에 경험을 확장할 수 있다고 말하지만 안더스는 텔레비전을 보는 사람은 바깥을 돌아다니지 않으므로 획득할 것도 없다는 것이다.

⇒ 텔레비전은 사람들을 구강기의 유아상태로 만든다는 것이 안더스의 테제이다.

▲ 가족의 문제

텔레비전의 관객은 소규모의 관객이기 때문에 텔레비전이 부르주아 가정에 들어오게 되면

가족의 해체가 일어난다. 뿐만 아니라 안더스는 (1)정치적 집단이 해체되고 (2)부르주아 가족이 해체되며 (3)개인이 해체된다고 본다.

벤야민은 지각방식에 있어 기술복제시대에는 산만한 지각이 필요하다고 보지만 안더스는 산만함은 그냥 정신 사나움일 뿐이라고 본다.

▲노출증과 관음증의 결합으로서의 미디어

미디어라는 현상 자체는 노출증과 관음증의 결합이다. 안더스가 보기에 미디어는 노출증과 관음증의 두 가지 속성을 가지고 있다.

예) **리얼리티 쇼**는 노출증과 관음증이 결합한 대표적 예이다. 사실 리얼리티 쇼는 하나의 프로그램에 불과한 것이 아니라 방송 전체, 그리고 미디어 전체의 상징이 된다. 미디어 자체가 일종의 리얼리티 쇼인 것이다.

→노출증과 관음증의 결합이라는 방송의 특성을 프로그램으로 만들어 보여주는 것이 리얼리티 쇼라고 할 수 있다.

▲미디어가 만들어낸 표상으로서의 세계

이제 세계는 가상도 아니고 실제도 아닌 관념, 즉 팬텀으로 구성되고 이 팬텀은 매트릭스에 따라 조직이 된다. **우리가 보는 세계 자체가 가상도 아니고 실제도 아니기 때문에 시청자들의 세계는 관념적인 세계가 된다.** 안더스는 우리가 그야말로 쇼펜하우어가 말한 표상의 세계에 살고 있다는 것이다.

'대중-인간에게 세계가 매트릭스의 총체성 속에서 배달될 때, 세계를 대신하여 표상의 총체성이 등장한다. 하지만 이 세계는 오직 그것이 그(=시청자)에게 각인된다는 의미에서만 '그의 세계'다. '나의 표상이 너희의 세계다.' 매트릭스를 생산하는 자의 의지는 이렇게 말한다. 그렇게 말했다, 히틀러는.'

⇒ 안더스는 나치의 박해를 피해 미국으로 망명했지만 거기에서 새로 보게 된 텔레비전이라는 대중 매체 현상에 새로운 전체주의의 위험이 있다고 본 것이다.

▲아우라의 파괴와 예술의 기능전환

벤야민은 복제가 갖고 있는 독자적인 가치와 가능성을 인정했다. 복제가 가능하기 때문에 대중들이 역사상 최초로 예술적인 수용의 주체가 될 수 있었고 대중들이 연출의 주체가 될 수 있었으며 시간과 공간의 제약을 넘어서 자유롭게 돌아다닐 수 있게 되었다는 것이 벤야민의 시각이다.

아우라의 파괴를 벤야민은 긍정적으로 보았다. 아우라는 예술 작품에 붙어 있는 제의적 흔적이다. 모든 예술 작품이 옛날에는 종교적 기능을 했기 때문이다. 하이데거에 따르면 옛날

에 예술작품을 만든 사람은 그것을 만든 것이 아니라 봉헌을 한 것이고 보는 사람들은 작품이 열어주는 세계 안으로 들어가는 것이다.

⇒ 작품이 가진 진리를 진리이게 하는 be-wahr-en 것

벤야민에 따르면 처음에 예술작품에는 종교적 기능이 있었는데 이것이 미적 기능으로 변한다고 한다. 종교적 기능은 곧 제의적 가치, 예배 가치를 가지고 미적 기능은 전시가치를 가진다. 하이데거의 경우 신상이 원래 있던 자리에 있으면 세계를 열어주지만 그것을 박물관으로 옮겨놓으면 그저 감상의 대상이 된다고 보았다.

하이데거는 아우라의 파괴를 굉장히 싫어했는데 그는 세계의 붕괴라는 말로 이를 표현하기도 했다. 이것이 하이데거의 보수적 태도라면 벤야민은 진보적인데 벤야민은 아우라의 파괴가 당연하다고 보았기 때문이다. **예술작품이 가지고 있는 종교적 기능을 버리고 미적 기능을 갖는다는 것 자체가 진보적이라는 것이다.** 하지만 미적 기능으로 넘어간 뒤에도 아우라는 계속 남아 있다. 신이 떠난 자리에 예술이 그 자리를 차지하고 아우라를 뿔어내는 것이다.

→ 벤야민은 이것을 **부정신학 negative theology**이라고 한다. 신이 없는데 신앙은 그대로 남아있기 때문이다. 신이 떠난 뒤에도 아우라는 남아 있다고 보는 것이 유미주의 이데올로기이다. 예술을 위한 예술, 즉 예술이 자기 목적이 되어 버리는 것이다.

⇒ 벤야민은 20세기에 들어서면 이러한 아우라마저 깨지게 되고 예술은 정치적 기능을 한다고 보았다. 20세기 아방가르드 예술가들은 거의 모두 정치적이었다. 그들은 자신들의 예술적 실험들이 언젠가는 사회적으로 실현될 것이라고 믿었고 사회를 대상으로 하는 실험을 자신들은 예술적 재료를 대상으로 하고 있다고 믿었으며 성향 자체가 좌파적인 성격이 강했다.

▲ 체험의 위기

이미지의 복제가 늘어날수록 실제의 체험 자체는 불가능해진다. 안더스는 미디어를 통해 우리가 듣고 보는 것들은 모두 천편일률적인 성격을 가지기 때문에 진정한 체험, 체험의 진정성이 파괴된다고 보았다.

◆ 보드리야르의 미디어 이론

▲ 원본과 복제의 뒤바뀜

보드리야르는 오늘날엔 단지 벌어지는 일만으로는 사건이 될 수 없다고 보았다. 언론에서 보도가 되어야 사건이 된다는 것이다. 옛날에는 어떤 사건이 발생하면 카메라가 그것을 찍었다. 하지만 이제는 거꾸로 복제 앞에 원본이 다가와서 자기를 연출한다.

⇒ 어떤 사건이 원본보다는 복제된 형태로 사회적 중요성을 가질 때에는 카메라가 사건을 향해 가는 것이 아니라 사건이 카메라를 향해 와서 자기자신을 연출한다. 우리가 텔레비전에서 보는 대부분의 장면들은 연출된 것이다.

여기서 우리는 영화 매트릭스가 쿼터 안더스 미디어론의 디지털 버전에 불과하다는 것을 알 수 있다. 팬텀과 매트릭스는 그저 관념적인 현상에 불과한 게 아니다. 벤야민의 복제기술이 예술을 베끼는 수준에서 벗어나 예술창작에 영향을 끼치기 시작했듯이, 텔레비전은 현실의 팬텀을 만들어내는 데에 그치지 않고, 그 팬텀으로 현실에 영향을 끼치게 된다. **이제 사람들은 어떤 사건의 사회적, 정치적 중요성을 '그것이 텔레비전에 나왔느냐, 안 나왔느냐'를 기준으로 판단하기 시작한다.**

이렇게 '어떤 사건의 복제형태가 원본의 형태보다 사회적으로 더 중요할 때, 이때 원본은 복제를 지향하지 않을 수 없다.' 말하자면 이제 텔레비전이 현실을 닮는 게 아니라 거꾸로 현실 자체가 텔레비전 속의 가상의 모델에 맞추어 자신을 연출하게 되는 것이다.

예) 가령 서구의 어느 방송사는 마피아와 계약을 맺고, 그들이 은행을 습격하는 장면을 생생하게 화면에 담아 방송했다. 그런 예는 우리나라에도 존재한다. 이번 선거전에서 몸싸움을 벌였던 여야의 운동원이 병원에 입원했다. 물론 진짜로 부상을 당해서가 아니라 상대의 폭력성을 드러내기 위한 텔레비전 쇼였다.

쿼터 안더스는 팬텀과 매트릭스의 세계를 만들어내는 매체가 꼭 방송일 필요는 없다고 말한다. 논문의 말미에서 그는 오늘날 다른 매체들도 다소간 텔레비전과 같은 성격을 띠고 있으며, 자기 이론을 일반화한다. 실제로 오늘날의 언론은 점차 매트릭스를 닮아가고 있다.

예) 어느 야당의원은 국회에서 대정부 질의를 하는 가운데 각 일간지의 신문을 차례로 들어 보였다. 다음날 모든 신문사의 1면에는 질의를 하는 그 의원이 자기 신문을 들고 있는 사진이 실렸다.

예) 20년 전 기독교를 가장한 공산주의자로 보도되었던 '도시산업선교회'라는 단체가 있었

다. 그때 시민들은 공산당국이 꾸민 꿈을 현실로 알고 살아야 했다. 그때 신문과 방송에 의해 공산주의자로 매도되었던 어느 목사는 지금도 TV의 뉴스를 보지 않는다고 했다. 그는 오직 연속극만 본다고 했다. 왜? '드라마는 허구라는 게 분명하니까. 현실이라고 주장하지 않으니까.'

▲보드리야르가 설명하는 이미지의 단계

1) 심오한 실재의 반영

→우리는 늘 이미지는 어떤 실재를 보여준다고 생각한다.

2) 이미지는 실재의 변형이다.

→이미지는 세계를 있는 그대로 반영하는 것이 아니라 이미지를 만들어내는 사람의 관념에 따라 변형된 것이다.

3) 심오한 실재의 부재를 감춘다.

→실재가 서서히 사라지기 시작하는 단계

4) 어떤 실재와도 관계를 갖지 않는다.

→ 모상이긴 하지만 원본이 없다는 것. 실재와의 관계가 끊어지고 자립화된다.

5) 이미지는 순수한 자신의 시뮬라크르이다.

→복제가 복제를 낳으며 대량으로 자기 증식을 한다.

쿠틀라 안더스는 보존해야 될 현실이 있는데 거기에 자꾸 가상이 침입해 들어온다고 말하지만 보드리야르는 이미 가상은 현실에 침입해 들어왔으며 개별 사실들을 조작하는 정도가 아니라 세계 전체를 조작한다고 본다. 그리고 가끔은 남아 있던 실재가 침입해 들어오기도 한다. 영화 매트릭스에서는 네오의 일당이 바로 실재이다.

▲저지전략의 등장

이 실재는 아무리 작은 것이라 하더라도 돌발적으로 가상에 침입을 하게 되면 시뮬라크르의 가상성을 폭로할 수 있는 잠재성을 가지고 있다. 그래서 이러한 버그들을 미리 차단하는 **저지전략**이 등장하게 된다.

미국만큼 유럽에서 이것저것을 복제해다 만든 나라도 없다. 200년 만에 우뚝 서 버린 나라니. 정말 원본이 없는 시뮬라크르의 나라인 것이다. 마치 **디즈니랜드**처럼 말이다. 보드리야르는 디즈니랜드가 있는 이유는 미국사회가 실은 가상이지만, 디즈니랜드만 가상인 것처럼 착각하게 하려고 한다고 말했다. 중요한 것은 '더 이상 사실성의 거짓 재현'이 아니라 '실재가 더 이상 실재가 아니라는 사실'을 숨기는 하이퍼 리얼리티의 전략이 된 것이다.

보드리야르가 보기에 **선거**도 일종의 시뮬라시옹이다. 선거를 해야 사람들은 대통령을 뽑아

놓고 권력을 창출했다고 믿기 때문이다.

예) 워터게이트사건은 낙선 대통령을 날려버린 사건이었다. 이 사건은 대통령이 잘못하면, 대통령이라도 날려버린다, 이것이 미국식 민주주의의 힘이다, 이런 식의 교훈을 주는 사건이었다. 하지만, '과거에도 도청했고, 현재에도 하고 있으며, 미래에도 이루어질 도청'은 그렇게 '스캔들'이 되어버릴 것이 아니라 민주주의의 허상을 폭로했어야 했었다. 그것은 권력의 문제인데, 이를 마치 개인의 문제인 것처럼 날려버린 것이다. 그리고, 그들의 매트릭스를 더 공고히 한 것이다.

▲ '라우드가 사람들'의 예

보드리야르에 의하면, 1971년 미국 라우드家(Loud Family)를 대상으로 제작된 다큐멘터리, '라우드가 사람들'은 "TV가 거기에 없었던 듯이" 촬영된 작품이다. 7개월 간의 촬영과 300시간의 생방송을 통해 미국 전역의 시청자들을 울리고 웃겼던 이 유례 없는 다큐멘터리는 철저한 관음증적인 현장 촬영 양식을 효과적으로 은폐하고, 스튜디오와 스튜디오 바깥의 거리를 제거함으로써 감시 통제의 투시도를 브라운관에 압축한다.

이 프로그램의 PD는 프로그램을 마치면서 이들이 마치 카메라가 거기에 없는 듯 행동하고 살았다고 말했다. 그러니까 자신들은 현실에 개입하지 않고 바깥에 보기만 하는 보도의 원칙에 충실했다는 것이다.

⇒ 이에 대해 보드리야르는 참이면서 거짓이라고 'paradoxical'하게 말한다. 카메라가 없는 것처럼 생활했다는 것은 거짓말이라는 것이다. 카메라가 바로 옆에서 돌아가는데 그것을 의식하지 않는 사람은 없다는 것이다. 하지만 그것은 동시에 참이기도 한데 **현대인들은 카메라가 있건 없건 카메라에 너무나 익숙하기 때문에 카메라가 없어도 있는 것처럼 행동한다는 것이다.**

▶ 참고자료



장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929~)

프랑스의 대표적인 지성이며 현대성에 대한 가장 뛰어난 해석자 중의 한 사람이다. 그는 파리10대학의 사회학과 교수를 역임했으며, 미국의 뉴욕대학, 캘리포니아 대학 등에서 강의를 했다.

주요 저서로는 『소비의 사회』(1970), 『기호의 정치경제학 비판을 위하여』(1972), 『생산의 거울』(1973), 『상징적 교환과 죽음』(1976), 『푸코 잇기』(1977), 『보봐르 효과』(1977), 『침묵하는 다수의 그늘 아래서』(1978), 『유혹에 대하여』(1979), 『시뮬라크르와 시뮬라시옹』(1981), 『숙명적 전략』(1983), 『숭고한 좌파』(1984), 『아메리카』(1986), 『차가운 기억들 I, II, III』(1987-95), 『악의 투명성』(1990), 『결프전은 일어나지 않았다』(1991), 『종말의 환상』(1992), 『완전 범죄』(1994), 『완전한 화면』(1997) 등이 있다. 이러한 그의 저작

들은 1970년대 이후, 포스트 모던 문화 이론과 미디어, 예술, 그리고 사회에 관한 논의에 많은 영향을 끼쳤다.

현대인의 일상을 소비로 해부한 그는 현대인이 물건의 기능을 따지는 것이 아니라 상품을 통해 얻을 수 있는 위세와 권위, 즉 기호를 소비한다고 주장했다. 또 현대사회는 모사된 이미지가 현실을 대체하는 복제의 시대라는 그의 이론은 철학 뿐 아니라 미디어와 예술 분야에 큰 영향을 미쳤다.