

제6강 앤드류 달리 『디지털 시대의 영상 문화』

(1교시)



『디지털 시대의 영상 문화』 앤드류 달리, 현실문화연구

앤드류 달리의 『디지털 시각 문화』

1. 책의 주제: 스펙터클로서 발휘되는 현대 영상의 위력

앤드류 달리(Andrew Darley, 영국)의 Visual Digital Culture: surface play and spectacle in new media genres(Routledge, 2000)는 국내에서 『디지털 시대의 영상 문화』(김주환 역, 현실문화연구, 2000)라는 제목으로 원저의 출판과 같은 해에 번역되었습니다. 원제를 그대로 번역하면 ‘디지털 시각 문화: 새로운 종류의 매체에 나타나는 표면 놀이와 스펙터클’ 정도가 되겠습니다.

이 책의 내용은 원저의 제목에 비교적 정확하게 암시되어 있습니다. 앤드류 달리는 디지털 시대의 영상 문화가 갖는 특징을 이미지가 표면적인 시각적 현실성을 최대한 높이는 데서 찾고 있습니다. 그것을 달리는 이미지가 극사실주의적으로 발전하고 있다고 말합니다. 달리가 디지털 기술이 그것을 가능케 한다는 것을 중시하는 것은 물론이겠습니다. 문제는 그래서 뭐가 어떻다는 것이냐 하는 것이겠습니다. 이를 밝히는 것이 달리가 이 책을 쓴 이유라 할 수 있습니다.

1부인 <역사>의 1장에서는 디지털 영화, 컴퓨터 게임, 특수 장소 어트랙션 등이 어떻게 극사실주의적인 방향으로 발전하고 있는가를 세세하게 분석합니다. 그리고 2장에서는 오늘날의 그러한 새로운 매체 장르들이 지닌 극사실을 지향하는 경향은 실상 19세기에 발전했던 스펙터클 문화의 새로운 부활임을 밝히는 데 주력합니다. 그리고 마지막 3장에서는 여러 논객들, 예컨대 벤야민, 맥루언, 보드리야르, 에코, 제임슨의 이론 및 개념들을 들추어 가면서 그것들이 현대의 영상 문화가 지닌 스펙터클적인 극사실주의적 경향에 바탕을 두고 있고 그 범으로써 각기 나름의 설득력을 갖는다는 것을 보입니다.

2부인 <미학>의 4장에서는 컴퓨터 애니메이션이 3차원 그래픽으로 사실주의적인 강도를

높임으로써 대중 미학적인 차원에서 어떤 변화가 일어났는가를 영화 <토이 스토리>를 분석함으로써 드러내고 있습니다. 또 TV 광고에 나타난 사실주의와 몽타주의 결합을 분석함으로써 어떻게 미학적인 충격을 자아내는가를 분석합니다. 5장에서는 현대의 영상 문화가 전혀 새롭게 스펙터클한 방향으로 발전함으로써 내러티브적인 요소, 즉 의미 해석을 요구하는 전통적인 요소들을 어떻게 현저하게 약화시키는가를 분석합니다. 6장에서는 이러한 전반적인 과정을 통해 주체적인 작가주의의 퇴조와 상호텍스트성의 강화, 그리고 장르의 융합 등에 이른바 기표의 시대가 도래했다는 것을 알립니다.

3부 <관객>의 7장에서는 컴퓨터 게임과 시뮬레이션 라이드를 분석하면서 ‘이미지 속으로 들어간다는 것’ 또는 ‘상호작용’이 무엇을 의미하는가를 밝힙니다. 그리고 책의 마지막 장인 8장에서는 귀 드보르가 말한 ‘스펙터클의 사회’라는 개념을 중심에 두고서, 관능적인 쾌락과 회열, 도취와 마취, 관객의 능동성과 수동성, 관객의 고립된 정적 생활의 강화 등을 소개하고 그 의미들을 분석합니다.

(2교시)

2. 책 내용의 핵심

언뜻 보기에는 책의 내용이 제법 복잡한 것 같아 보입니다. 일상인들이 흔히 잘 모르고 그냥 사용하고 즐길 뿐인 디지털 영상 문화를 구체적인 예를 들어서 세세하게 분석하고 있고, 게다가 심심찮게 유명한 논객들의 이론적인 개념들을 끌어와 그러한 사실들을 설명하고 해석하기 때문입니다.

하지만 내용을 한꺼번에 종합해서 보면 비교적 간단합니다. 첫째, 디지털 영상 문화는 19세기의 스펙터클 문화 즉 눈요기 문화를 훨씬 고급하게 부활시켰다는 것입니다. 둘째, 그러면서 오늘날의 대중문화의 미학이 감각적/신체적인 즉각적인 자극, 충격, 놀람, 순간적 몰입의 회열 등을 특징으로 삼게 되었다는 것입니다. 셋째, 그러한 오늘날의 대중문화의 미학이 내러티브, 은유, 상징, 의미의 깊이와 해석 등을 특징으로 하는 전통적인 고급문화의 미학을 대대적으로 밀쳐냈다는 것입니다. 넷째, 그 결과 관객들 내지는 문화 수용자들이 문화를 통해 발휘하고 충족하는 욕망이 전혀 달라졌다는 것입니다. 즐거움에 몰입하면서 카니발적인 해방을 추구하고 의미 중심의 기성의 이데올로기에 저항한다거나(피스크), 관능적이고 충동적인 자극의 강도를 기대한다거나(제임슨, 손탁), 내용보다는 형식과 스타일에 집착한다거나(대부분의 논객), 현실적 리얼리티의 위협에 대한 보상적인 리얼리티를 추구하면서 거기에 도취된다거나(로빈슨), 직접적인 체험 대신 격리된/중재된/환영적인 이미지에 몰두한다거나(드보르), 텔레시티telecity를 통해 가정에 고립된 침거하는 자가 되어 병약한 시체처럼 된 다거나(바우만, 비릴리오) 점점 더 투명해지고 상징성이 없는 이미지를 내뿜는 스크린에 자아도취적으로 접속된 ‘프랙탈적 주체’가 된다거나(보드리야르)하는 식으로 달라진다는 것입니다.

기업을 토하는 듯 자기 나름의 사회나 문화의 진단을 내리는 책들을 읽다 보면 묘한 한 가지 느낌이 듭니다. 실제로 우리가 사는 것은 그렇지 않은 것 같은데, 왜 그렇게 엄살 내지는 과장을 많이 하는가 싶다 말이지요. 예컨대 비릴리오의 이야기에 의하면 현대의 영상 문화

에 의해 마치 시체라 불려도 좋을 정도로 인간들이 집안에 틀어박혀 그저 스크린에서 뿔어져 나오는 이미지들에 몰두한다는 것입니다. 죽어라고 밖에 나가 일을 해야 먹고 살고, 또 집안에 들어오더라도 청소도 해야 하고 밥도 해 먹어야 하고 아이들과 씨름해야 하고 그야말로 정신없이 움직여야 겨우 살아날까 말까한 상황인데 무슨 시체가 싶은 것이지요. 또 앤드류 달리처럼, 오늘날의 대중문화가 디지털적인 영상으로 도배질되어 있기 때문에 그저 표피적이고 피상적인 실감에만 매달려 사는 인생이 되고 있다고 할 때, 우리로서는 ‘과연 그런가?’하고서 설레질을 할 수밖에 없다 말이지요. 왜냐하면, 집안 가족들에게 어려운 일이 생기거나 하면 ‘아니, 도대체 인생이란 게 왜 이렇게 복잡한가? 어느 하나 마음대로 되는 게 없는 것 같아.’ 하면서 인생의 의미를 돌이켜 보기도 한단 말이지요. 그저 눈에 보이는 것에 혈안이 되어 있는 게 아니라, 뭔가 의미 있는 일을 창조적으로 하고 싶은 욕망도 상당하고 말이지요.

그러니까 이런 유의 담론들을 제대로 이해하기 위해서는 일종의 보편주의적인 시각이 필요합니다. 사람들에 따라 생활 방식이 다르고, 동일인이라 할지라도 시시때때로 생활 방식이 다를 수 있습니다. 이러한 특수 상황과 개별적인 처지를 감안하게 되면 대대적인 흐름으로 짚어볼 수 있는 사회 전체의 특징과 그에 따른 사회 구성원의 전반적인 삶의 방식을 읽을 수가 없습니다. 일종의 환유법적인 사회 진단이 필요한 셈입니다. 예컨대 이전에 출판된 책에 비해 오늘날 출판되는 책들은 훨씬 더 시각적입니다. 흔히 레이아웃이라 말하는 책 내용의 배치, 글자 크기, 여백 주기, 사진을 비롯한 그림 및 표의 안배, 그리고 표지 디자인 등에 대한 중요성이 훨씬 더 강화되었습니다. 왜 그렇게 되었을까를 생각해 볼 필요가 있는 것이지요. 이에 대해 앤드류 달리는 현대 영상 문화의 스펙터클적인 경향의 당연한 귀결이라 말할 겁니다.

내가 컴퓨터 게임을 즐기지 않는다고 해서 컴퓨터 게임의 확산을 부정할 수 없지요. 컴퓨터 게임이 세계 전체의 산업에서 차지하는 비중, 날로 강화되는 영화 산업의 비중, 디지털 기기들에 의해 주도되는 정보화 산업의 지배력 강화 등은 무조건 긍정할 수밖에 없는 엄연한 사실이지요. 그 밑에는 당연히 그러한 산업이 발달할 수밖에 없는 바탕이 있게 마련인 것이고요. 소비자들의 욕망이 그런 산업에 의해 생산되는 것들에 쏠려 있다는 것이지요. 그렇게 되면, 이론적으로는 소비자들의 욕망을 전반적으로 주도해 가는 문화적이고 미학적인 특징이 무엇인가에 대해 관심이 집중되는 것이고요. 그 결과, 앤드류 달리의 ‘디지털 기술이 각종 이미지나 환상적인 장치들이 극사실주의적인 표면적 실감을 지닐 수 있도록 하고, 그에 따라 스펙터클 미학 즉 불가능하게 여겨지는 일이 가능한 현실로 나타난 것만으로도 충분히 자극을 받고 충격 속에서 몰입하고 도취하여 심지어 마취되기까지 하는 새로운 욕망이 문화 전체를 지배하기에 이르렀다.’라는 식의 진단을 하게 되는 것이지요.