

수용자의 관점에서 살펴본 작품과 콘텐츠의 개념적 차이: 영화 <새>에서 관객 역할을 중심으로

Conceptual Difference between Artwork and Contents concerning the Recipient: Focusing on the Role of Audience in Film <The Birds>

김무규

부경대학교 신문방송학과

Mookyu Kim(mooq@pknu.ac.kr)

요약

본 논문의 목적은 콘텐츠와 예술작품의 개념적 차이점을 고찰하면서, 콘텐츠의 개념을 수용자 중심으로 파악하는 것이다. 콘텐츠는 다양한 장르의 미디어 생산물이기는 하지만 한 가지 공통된 특성을 지니는데, 그것은 창작자보다는 수용자를 중시한다는 점이다. 본 논문은 이러한 특성을 영화의 ‘미디어’적 특성이 지니는 이론적 논의를 참고하여 설명하려 하였다. 영화 미디어는 태동 당시에서부터 수용자 중심의 콘텐츠로서 예술작품의 개념과 차이점을 나타낸다. 이러한 차이점은 영상 미디어의 특수성을 지적하는 원심성, 알리바이 사실성, 지표성 등의 개념에서 쉽게 발견된다. 그리고 이러한 개념들은 영상 미디어 텍스트의 내부 독립성 보다는 내부와 외부 사이에서 이루어지는 상호작용과 관계있다는 점에서 중요한 의미를 지닌다. 또한 상호작용은 관객이 특정한 역할을 암시한다. 본 논문은 미디어 텍스트에 나타나는 이러한 상호작용적 관객의 역할을 알아보기 위해 히치콕의 영화 <새>를 분석하였다. 그리고 이 영화가 관객을 의식하고 있으며, 그리고 관객의 적극적 활동 없이는 성립될 수 없다는 점을 고찰하였다.

■ 중심어 : | 예술작품 | 콘텐츠 | 아우라 | 관객 | 히치콕 |

Abstract

This paper focuses on the systematic conceptualization of the ‘contents’ through the differentiation between the meanings of the work of art and the contents. The ‘contents’ are referred to as various media products, but they are all the audience-oriented work of art. From the beginning of its birth the film medium turned out to be a kind of contents, which is involved in the specific role of audience. It also implies that the film medium could not exist without the interaction of the media text and audience. In order to understand this context, this paper analyzes the film <The Birds> of Alfred Hitchcock.

■ keyword : | Artwork | Contents | Aura | Audience | Hitchcock |

I. 서론

콘텐츠에 관한 이론적·실제적 연구에서 일차적으로 콘텐츠 개념에 관한 고찰이 필요함은 아무리 강조해도

지나치지 않을 것이다. 이러한 고찰이 요구되는 이유를 다양한 관점에서 열거할 수 있겠지만, 특히 미디어에 의해 창출되는 콘텐츠의 생산의 측면보다 그것의 구조와 원리를 이해하는 분석과 해석의 작업을 위해서 더욱

접수번호 : #120730-001

접수일자 : 2012년 07월 30일

심사완료일 : 2012년 09월 06일

교신저자 : 김무규, e-mail : mooq@pknu.ac.kr

절실하다. 대체로 콘텐츠는 전통적 미디어의 결과물로 이해되는 예술작품과 다른 차원에서 이해되어야 한다. 그럼에도 불구하고 예술작품의 분석에 활용되는 방법이 콘텐츠의 분석에 그대로 적용되는 사례가 쉽게 발견된다. 이러한 분석이 지속적으로 이루어진다면 콘텐츠 분석의 방법론이 모호해질 것이며, 또한 그러한 분석이 콘텐츠의 창출에 어떠한 기여를 할 수 있는가하는 의문이 생길 수밖에 없다. 콘텐츠는 대체로 전통적 방식이 아닌 기술적 미디어에 의해 의존하여 창출되기 때문에, 전통적 예술의 의미와는 다를 것이라고 생각된다. 그리고 이 같은 차별적 특성이 콘텐츠의 개념에 관한 논의에 반영되어야 한다. 콘텐츠란 대체로 드라마, 영화, 게임 등과 같이 이질적인 장르에 분화되어 나타나지만, 그것이 생산 주체의 창조활동만으로 정의될 수 없을 것이다. 왜냐하면 콘텐츠는 문화적·예술적 생산물이 수용자들로 하여금 적극적인 소비를 유발시킴으로써 성립되기 때문이다[1]. 아무리 좋은 콘텐츠라고 하더라도 많은 대중들에 의해 수용되지 않는다면, 콘텐츠로서 큰 의미는 없다. 따라서 콘텐츠는 창조자를 중시하는 예술작품의 개념보다는 수용자를 중시하는 개념으로 이해된다. 뉴미디어에 의해 창출되는 콘텐츠들이 수용자와 생산자 사이의 상호작용성으로 특징지어지는 이유도 여기에 있다. 그리고 그 때문에 콘텐츠 개념이 산업화, 대중화의 전략과 연결된다[2].

본 논문은 이러한 문제의식에서 출발하여 콘텐츠의 개념규정에 대한 이론적인 논의를 진행해보고자 한다. 특히 영화와 같은 영상 미디어 콘텐츠가 문학과 같은 전통예술 작품과 어떻게 다른가의 문제에 집중해보고자 한다. 그리고 이러한 논의를 위하여 예술작품과 미디어 콘텐츠의 의미를 어떻게 구분하는 이론적 고찰을 원용해보고자 한다. 그리하여 두 개념의 차이로부터 전통적 예술작품과 미디어 콘텐츠의 의미가 어떻게 다른지 알아보고자 한다. 그리고 이러한 논의를 예증해보기 위해 영화 한편을 분석해보고자 한다. 물론 본 고찰로 콘텐츠의 개념을 완전히 규정하였다고 보기는 어렵겠지만, 콘텐츠의 정의에 다가갈 수 있는 계기가 될 수는 있을 것이다. 그리고 콘텐츠의 개념 문제에 대한 논의에 어떠한 방향성을 정립하는 데 도움이 될 것이다.

II. 본론

1. 영화의 프레임과 영상 미디어의 특성

바쟁(Bazin)은 그의 저서 『영화란 무엇인가』에서 영화를 회화와 비교하여 고찰한 바 있다. 그의 고찰은 새로운 미디어인 영화를 전통적 예술과 비교하였다는 점에서 의미가 있다. 바쟁에 따르면, 영화와 회화는 모두 프레임(frame)을 지니고 있는 영상이기 때문에 서로 유사하지만, 영화의 프레임은 회화의 그것과 다르다. 왜냐하면 영화의 영상은 프레임의 바깥을 지향하기 때문이다. 다시 말해서, 프레임 안쪽 영역뿐만 아니라 프레임 바깥의 영역도 중요한 의미를 갖고 있다. 관객은 프레임 외부의 외화면(off-screen) 영역을 항상 의식하기 때문이다. 그래서 영화의 프레임은 단순히 프레임(cadre)이 아니라 무엇인가를 가리는 마스크(cache)와 같다. 무엇이 가려져 있다고 해서 보이지 않게 된 것이 배제된다는 뜻은 아니다. 즉, 외부영역은 부재하는 것이 아니라 보이지 않을 뿐이며, 그것은 항상 어떠한 작용을 한다. 그와는 반대로 회화에서 프레임 외부 영역의 작용은 크지 않으며 감상자는 항상 프레임 내부의 중심에 시선을 집중한다. 이에 대해 바쟁은 영화를 원심적(centrifugal), 회화를 구심적(centripetal)이라고 각각 규정하였다[3].

바쟁이 영화영상의 원심성을 바탕으로, 영화의 프레임은 회화의 그것처럼 현실과의 극단적인 단절을 의도하는 것이 아니라는 점을 설명하려고 한다. 즉, 영화의 프레임은 영화의 안과 밖을 연결시키는 역할을 한다. 프레임의 안쪽 공간은 현실을 떼어놓은 하나의 단편으로 작용하거나, 그것 자체가 현실과는 전혀 관계없는 독립적인 공간으로 기능하지는 않는다. 그런데 기술적인 관점에서 보면 바쟁의 설명이 더욱 설득력을 지닌다. 영상 미디어의 프레임은 회화의 경우와 달리 촬영에 의해서 발생하기 때문이다. 즉, 누군가가 영상 미디어의 내용이 되는 현장에 당도하여 카메라로 그것을 '찍었기' 때문에 발생한다. 즉, 영상 미디어의 프레임은 회화처럼 단순히 영상의 내용이 어디까지인지, 그 한계를 지정해주는 기능도 수행하지만, 나아가서 누군가가 영상이 보여주는 그곳에 존재하여 그것을 카메라에 담

있음을 알려주기도 한다.

이러한 특성을 가리켜 루만(Luhmann)은 영상 미디어가 알리바이 사실성(alibi reality)를 지니고 있다고 하였다. 즉, 영화와 같은 영상 미디어의 콘텐츠는 문자 미디어 콘텐츠 보다 더욱 사실적이라고 생각되곤 하는데, 그 이유는 영상 미디어의 콘텐츠가 우리 눈에 보는 것과 비슷하게 대상을 재현한다는 데에만 있는 것은 아니다. 영상을 보면 우리는 누군가가 촬영 현장에 실제로 존재하였었다는 점을 인식할 수 있는데, 그러한 인식을 통하여 우리는 영상의 내용을 사실로 받아들이기 때문이다. 다시 말해서, 우리는 영상의 외부에 존재하는 촬영행위를 의식할 수 있다. 이것이 루만이 말하는 알리바이 사실성이다[4]. 그리고 이 사실성이 수궁되기 위해 여러 가지 미학 형식적 조건들이 있을 것인데, 그 가운데 대표적인 것이 바로 영상 콘텐츠의 프레임이다. 프레임은 현장의 촬영자에 의해 발생하는 것이고 그만큼 현실을 콘텐츠로 만들려는 미디어의 사용자가 바로 그 콘텐츠에 남긴 자신의 흔적이기 때문이다.

영상 콘텐츠의 프레임은 카메라의 위치나 각도를 정확히 나타내기도 하며, 영상 콘텐츠와 촬영된 대상물의 물리적 접촉을 의미하기도 한다. 그러한 물리적 접촉을 고려한다면 기호학적 관점에서 영상 콘텐츠는 지표성(indexicality)을 지니고 있다고 할 수 있다. 그런데 여기에서 말하는 지표성이란 관습성에 의해서 기호로 작용하는 상황을 말하는 것이 아니라 사실을 보장해주는 물리적 관계를 말한다. 이러한 의미에서 영상 콘텐츠는 그것이 아무리 허구적이라고 할지라도 다큐멘터리의 성격을 지닌다. 카메라에 의해 촬영된 것이기 때문이고, 촬영자가 현장에서 대상을 필름에 담았기 때문이다. 기표의 창출이 대상에 의해 물리적으로 영향을 받은 결과로 나타나는 경우, 그 기표를 우리는 지표라고 한다. 따라서 영상 미디어 콘텐츠를 지표라고 하기에 충분하다 [5].

지금까지 영상 미디어의 콘텐츠가 지니는 특성에 대해서 간단히 살펴보았는데, 이는 원심성(바깥), 알리바이 사실성(루만), 지표성(고드로)의 개념들로 요약될 수 있다. 이 개념들이 각각의 이론가들에 의해 제안된 계기는 다르지만, 그들은 모두 영상 미디어의 콘텐츠가

다른 예술과 어떻게 다른지 설명한다. 피상적으로 볼 때, 각기 다른 의미를 지니고 있다고 여겨지는 이 개념들은 하나의 관점에서 공통된 면모를 지니고 있다. 그리고 본 논문에서 이러한 공통점은 매우 중요하다. 왜냐하면 이것을 바탕으로 영상 미디어의 콘텐츠와 전통적 미디어의 콘텐츠가 질적으로 다르다는 점을 이해할 수 있기 때문이다.

우선 세 개념에서 나타나는 공통적 사항에 대해 논의하고 이후에 그 결과를 작품개념과 비교하여 고찰해보겠다. 바깥의 원심성 개념에서도 알 수 있듯이, 영화에서는 항상 영상의 바깥 세계가 중요하다. 바깥세계란 영화가 텍스트로서 의미를 전달하는 영역과는 다른 차원이다. 즉, 의미가 담겨있는 텍스트가 아니라 그 영상이 촬영되고 관객에 의해 수용되는 상황을 말한다. 알리바이 사실성이나 지표성 개념도 마찬가지이다. 영상 프레임 외부에 존재하는 생산과 수용상황이 영상에서 작용하기 때문에 영상 미디어는 전통적 예술과 다르다. 왜냐하면 그 물리적 존재와 접촉이 텍스트의 사실성을 보장해주기 때문이며, 다른 말로 알리바이를 제공해주기 때문이다.

2. 작가의 작품, 수용자의 콘텐츠

미디어 환경이 급격하게 변화하고 기술적 영상이 확산됨에 따라 예술작품의 의미가 상당한 변화를 겪고 있다. 이에 전통적 예술을 뒷받침해오던 작품(artwork) 개념에 대한 성찰이 필요하다. 기술적 미디어에 의해 구현된 결과물도 전통적 작품개념으로 파악할 수 있는 것인지 살펴보아야 하기 때문이다. 물론 섬세한 고찰은 그러한 가능성이 적다는 결론에 도달하게 하며, 혹은 작품개념의 수정이 필요하다는 제안이 이론화되기도 한다.

페히(Paech)는 예술과 같은 재현활동의 의미를 가늠하는 여러 이론적·철학적 작업에서 핵심적 개념이 작품이나 텍스트에서 미디어로 변화되어야 한다고 주장한다. 물론 이러한 주장에서 애초에 미디어에 의해 구현된 결과물은 예술작품과 질적으로 다르다는 점이 전제된다. 그리고 그의 설명의 근거들은 미디어 콘텐츠와 전통적 작품개념을 구분하는 데 매우 유용하다. 페히는

전통적 예술작품 개념에서 중요한 요인들은 단일성(singularity), 자율성(autonomy), 작가의 주체성(subjectivity of author)이라고 한다[6]. 그리고 이 세 가지 요인은 전통적 작품개념에서 가장 중요한 '진리의 현상학적 표현'을 목표로 한다. 하이데거(Heidegger)는 전통적 작품의 본질적인 면모를 "작품을 통한 진리의 표출"(Ins-Werk-Setzen der Wahrheit)이라고 하였다[7]. 여기에서 진리란 단순히 실제 현실을 가리키는 말이 아니라, 이상화된 현실을 말한다. 즉, 일종의 현실의 모델이다. 이러한 모델의 구현을 위해 작품은 유일무이한 이상적(ideal) 현실을 구현한다. 이상이란 하나만이 존재하기 때문이다. 그 결과, 작품은 단일한 것이 된다. 또한 그것은 일상적인 현실과는 다르기 때문에 독립성을 지닌다. 그것을 우리는 자율성이라고 한다.

작품을 해석하면서, 작품 안에 내재되어 있는 의미를 추출해내는 해석학(hermeneutics)이 학문연구의 방법으로 이해되는 이유도 여기에 있다. 작품이 학문적인 연구의 결과로 간주되기 위해서 작품에 담겨있는 의미는 이상적인 것, 즉 진리에 가까운 것으로 전제되어야 한다. 즉, 작품은 진리의 현상적인 표출이어야 한다. 만약 그렇지 않다면 작품에서 진리를 찾아내는 작업, 즉 해석하는 작업은 학문연구로서의 의미가 없을 것이다. 따라서 해석학적 연구방법은 단일성과 자율성을 지닌 작품 개념이 없이는 성립될 수 없다. 이러한 문맥에서 작품 개념에서 빼놓을 수 없는 요인을 자율성이라고 할 수 있다.

그런데 구조주의적인 사유방식이 도입되면서 작품 개념과 그것에 맞물려 있는 해석학적 전통이 비판적으로 다루어지게 된다. 작품 개념에서 그 안에 내재되어 있는 독립적 의미, 즉 자율성의 의미는 상당히 희석되는 모습을 보인다. 예를 들어 바르트(Barthes)는 작품의 문헌이 단일한 것이 아니라 여러 텍스트가 서로 연결되어 있는 네트워크 구조의 어느 한 지점이라고 보았다. 즉 구조 내부의 움직임에 의해 있을 법한 하나의 가능성이 바로 작품이라고 하였다. 바르트의 말대로 작품이 여러 가능성들 가운데 하나라면 그 작품에서 단일성을 기대하기는 어려울 것이다. 그리하여 바르트에게는 작품보다 텍스트(text), 즉 직조(textile)의 개념이 더 중

요하였다. 그 때문에 그의 견해는 이미 구조주의적 관점에서 작품의 단일성에 대한 회의적인 시각이 드러난 결과라고 할 수 있다[8].

그런데 바르트의 설명으로 해체되는 것은 단일한 작품의 독립성뿐만 아니다. 같은 문맥에서 작품 개념과 관련되어 있는 작가의 주체성 또한 비판적으로 고찰된다. 왜냐하면 작품의 자율성은 주체의 '전유'와 '반영'의 의식 활동이 전제되어야 하기 때문이다. 그런데 작품을 텍스트 구조로 간주한다면, 작품을 창작하는 작가란 창의성을 발휘하여 진리에 근접한 의미를 창출하는 자라고 볼 수 없게 된다. 오히려 작품 안에는 다양한 작가들의 목소리가 혼재되어 있어서, 그것은 단일한 의미를 지향한다기보다 여러 가지 목소리들의 혼성(fusion)과 그것들이 교차하는 매듭(node)으로 간주되어야 한다[9]. 바르트는 이러한 두 상황을 각각 "작품에서 텍스트로" 그리고 "작가의 죽음"이라는 키워드로 제시한 바 있다. 이렇게 바르트는 전통적 예술작품 개념의 주춧돌인 작가와 작품 개념을 비판하는데, 이는 모두 예술작품도 어떠한 구조를 가지고 있다는 착안에 근거한다.

페히는 전통적 작품 개념을 비판적으로 고찰하면서, 바르트가 설명한 텍스트 개념보다 더욱 진보된 개념을 제시하는데, 그것이 바로 미디어이다. 미디어를 작품과 대립적인 개념으로 논의하는 근거는 구조주의의 경우와 또 다른 문맥이다. 전통적 예술작품에서 형상화된 현실의 모델은 현실에 대한 전범으로 이해되고, 또한 경우에 따라 교훈성을 지님으로써 계몽의 목표로 기능할 수 있다. 그리고 이러한 의미는 예술작품의 고전적인 기능이 강조되는 경우이다. 그런데 여기서 어떠한 문제가 발생한다. 즉, 작품에서 형상화된 내용을 부각시킴으로 인해, 그 작품이 존재하는 실제 현실을 중시하지 않게 되는 결과를 초래한다. 다시 말해서, 작품이 실제로 생성되고, 물리적으로 존재하고 또한 실제 감상자에 의해 수용되는 현실은 작품을 형성하는 요인이 될 수 없고 오히려 배제된다. 여기에서 실제 현실이란 특히 작품의 형성, 창출, 수용이 직접적으로 이루어지는 현실을 말한다. 그리하여 작품의 내용물은 본받을만한 이상화된 모델을 의미하지만, 사실상 바로 그러한 모델 자체의 구성 과정은 콘텐츠에서 나타나지 않게 되었다.

따라서 전통적 작품 개념에서 이상적 현실과 실제적 현실은 큰 격차를 보이게 된다.

폐히는 전통적 작품은 작품 내부의 이상화된 모델을 구현하기 위해, 그것을 작품 외부의 창출과 수용과 같은 미디어 상황과 엄격히 구별한다고 설명한다. 그리고 그러한 구별을 통하여 미디어 상황을 작품 내부에서 배제한다. 바로 이러한 구분과 배제는 폐히가 전통적 작품 개념을 비판적으로 고찰하는 근거이다. 모범사례가 작품에 형상화되는 것은 긍정적이겠지만, 사실상 그러한 모범이 예술작품으로 어떻게 만들어지고 또 수용되는지는, 즉 미디어의 상황은 알 수 없기 때문이다.

3. 예술작품의 아우라와 복제를 통한 해체

아방가르드 예술은 위에서 설명된 작품의 의미를 역행하는 경우이다. 작품의 내부에 생성과 수용의 물리적 현실을 포괄하려고 시도하기 때문이다. 아울러 아방가르드 예술론이 전통적 작품론을 거부하는 이유도 이와 관련된다. 제도권 내부의 예술작품이 고가에 매매되는 사례를 포함하여 예술이 실제의 삶과 큰 거리가 있다는 점을 비판하고 이를 거부하는 것이다. 그리하여 아방가르드 예술은 작품에 내재된 이념의 역사가 아니라 작품 구성의 행위의 역사를 전개하였다[10]. 그렇게 본다면 아방가르드 예술은 작품이 배제하였던 실제 현실을 복원하는 급진적인 시도라고 할 수 있으며, 폐히의 입장에 따르면, 작품을 위해 소외되었던 미디어를 복원하는 시도로 이해된다. 문화 콘텐츠가 예술적 편향성을 지닌 소수계층을 위한 작품이 아니라, 보다 많은 대중들이 접근하기 쉽도록 한 콘텐츠이라는 점도 이러한 문맥에서 파악될 수 있다. 즉 콘텐츠는 미디어를 고려한 결과이다.

작품개념의 변천에 대한 설명들 가운데 가장 잘 알려진 사례는 벤야민(Benjamin)의 아우라(aura) 개념일 것이다[11]. 간단히 말하여, 아우라는 예술작품의 유일무이함으로 인해 생성되는 신비한 분위기를 말한다. 고전이라고 할 만큼 가치 있는 예술작품은 시대를 넘어서 그 진가를 그대로 유지한다. 다만 그 작품은 작가의 손이 닿은 그 결과물, 즉 세계에 단 하나만이 존재하는 것을 말한다. 아우라의 개념은 폐히가 작품개념을 요약할

때 설명했던 것들과 같은 문맥에서 이해할 수 있다. 왜냐하면 아무리 동일한 작품일지라도 그것이 작가의 정신과 육체에 의해 창조된 것이 아니라 복제된 것이라면 그것이 아우라를 지닌 작품이라고 말할 수 없기 때문이다. 복제된 작품을 우리는 진시할 수 없으며, 감상할 수 없다. 사실 비싼 입장료를 내고 고가의 렘브란트 작품을 갤러리에서 감상하는 이유도 여기에 있다. 즉, 우리는 예술작품의 단일성과 작가의 주체성을 경험하고자 하는 것이지, 사진에서 보았던 렘브란트 작품이 갤러리에서는 다르게 해석될 수 있을 것이라는 기대 때문에 갤러리를 방문하는 것은 아니다. 그래서 해석이나 비판적 수용이 아닌 단일성과 작가성을 접하는 것이 바로 아우라의 체험이다. 벤야민의 아우라 개념에서 우리는 작품 개념의 중요한 요인들이 무엇인지 이해할 수 있다. 그는 하이데거가 말한 진리의 표출이 예술작품에서 본질적인 것이기는 하지만 아우라가 없는 작품이란 성립될 수 없다고 하였다. 그리고 아우라는 작품의 단일성에서 비롯된 감상과 몰입을 유발시킨다. 이러한 상황에서 작품에 대해 거리를 두고 비판적으로 고찰할 수 없다.

그런데 벤야민에 따르면, 아우라가 있는 예술작품을 사진으로 찍거나, 영화로 촬영하여 감상하게 되면 아우라를 경험할 수 없게 된다고 하였다. 왜냐하면 실사 그것이 사실이나 진리를 재현한 것이라고 할지라도 복제된 예술작품이 일회적인 단일성을 유지할 수 없기 때문이다. 또한 복제품은 작가의 손길이 닿지 않은 것이기 때문이다. 얼핏 보면 기술 복제에 의한 아우라의 상실은 작품의 가치를 훼손하는 것처럼 보인다. 기술적으로 복제하면 작품은 값싸 보이기도 하지만 신비감이 없어지기 때문이다. 그러나 벤야민은 이에 긍정적인 입장을 취한다. 왜냐하면 기술적으로 복제된 작품을 수용하면, 그것으로부터 거리를 두고 관조하면서 감상할 수 있는 가능성이 열린다고 보았기 때문이다. 추상적인 설명을 조금 단순화 하여 설명해보면 다음과 같다. 즉 예술작품이 복제되면 수용자들은 자신의 지각을 분산시킬 수 있는 가능성을 갖게 된다. 그리하여 한 편으로 작품의 의미를 있는 그대로 받아들이기도 하고, 또 다른 한편으로는 그러한 의미를 관조하면서 성찰할 수 있게 된

다. 즉, 두 가지의 상이한 의식적 행위는 수용자의 감각이 두 가지 이상으로 분산됨으로써 가능하고, 그러한 분산은 기술적으로 복제된 것을 바라보기 때문에 발생한다. 이것은 벤야민이 많은 다른 글에서 반복하여 강조하는 ‘분산적 지각’(distracted perception)이다. 분산적 지각은 기술적으로 복제된 예술작품이 아우라를 떨쳐버렸을 때 비로소 발생할 수 있다. 아우라의 상실로 인해 작품에 대한 신비로움이 사라진 자리에서 인간 지각의 해방과 자유가 실현될 수 있기 때문이다.

벤야민은 예술작품이 지니는 신비함을 파기하여 오히려 그러한 아우라의 형성이 어떻게 이루어질 수 있는지에 대해 관심을 갖게 하는 수용자의 작품감상 방법을 제시하였다. 즉 의미보다는 구성에, 진리보다는 행위에 초점을 맞출 수 있는 가능성을 미학적으로 확보하려고 하였다. 그리고 그러한 가능성이 기술적 복제, 즉 현대적인 개념으로 기술적 미디어에서 창출된다는 사실에 주목하였다. 벤야민의 기술적 복제론으로 예술작품이 창작의 순간 보다 감상의 순간이 더 중요하다는 점을 이해할 수 있다. 그리고 작품의 수용이란 작가 주체가 만들어놓은 프로그램을 수용자가 따라가는 것이 아니라 감상자 스스로가 자신의 지각을 통제하고 활성화시키는 것이다. 그리하여 수용자는 복제된 작품에서 비로소 자신의 활동영역을 확보하게 된다.

4. 관객의 수용상황과 영화 콘텐츠

지금까지 미디어 콘텐츠가 전통적 작품 개념과 어떠한 차별성을 지니는지 알아보았는데, 그 논거들을 확인해 보기위해 다음에서 예를 들어 보려고 한다. 영화 미디어의 경우를 생각해보겠다. 영화가 예술과 문화의 한 영역으로 자리를 잡기까지 문학, 특히 19세기 사실주의 소설에 영향을 크게 받았고, 따라서 영화사가 문학사의 일부분으로 이해되기도 한다. 역사적으로 많은 사실주의 소설이 영화화되면서 영화가 발전하였고, 또한 일반적으로 영화는 서사구조를 지닌 텍스트로 간주되기도 한다. 이러한 사실에서 영화 콘텐츠가 전통적 작품 개념으로 이해될 수 있다고 생각되기도 한다. 그러나 이러한 피상적인 역사적 흐름에서 영화를 파악하기보다 자세한 이론적 고찰이 필요하다. 즉, 영화 콘텐츠도 단

일성, 자율성을 지니며 작가주체를 절대시하는 관점으로 파악될 수 있는가 하는 문제를 말한다.

결론적으로 말하여, 영화를 작품의 관점으로 파악하고 이에 따라 해석할 수도 있겠지만, 그렇게 하면 영화 미디어의 본질적인 특성이 고려되지 않는다. 즉, 작가에 의해 정해진 의미를 ‘읽는’ 행위가 아니라 관객의 능동적인 ‘보는’ 행위가 더욱 중요한 역할을 하는 미디어로 영화의 특성을 파악한다면, 다른 관점이 필요하다. 영화가 관객의 역할을 의식하여 생성된 콘텐츠라는 점, 그리고 관객과 콘텐츠 사이의 상호작용 없이는 성립될 수 없다는 점 등은 사실상 영화의 특수성을 설명해주는 근거들이다. 그리고 그렇기 때문에 독립성을 띤 작품과는 다른 차원에서 이해된다.

‘관객의 능동적인 시각적 수용’이나 ‘관객과 콘텐츠의 상호작용’과 같은 말을 구체적으로 알아보기 위해 다음에서 몇 가지 예를 들어보겠다. 아래의 그림은 히치콕(Hitchcock)의 영화 <새>(The Birds, 1963)의 오프닝 크레딧이다. 어두운 화면, [그림 1]은 밝게 변하고 [그림 2] 이후에서 영화사 표시와 로고가 나타난다. 그리고 타이틀은 감독의 이름을 알려주고 그 다음 쇼트에서 이 영화의 주인공인 새가 날라 다닌다. 그런데 그 새들은 타이틀을 깨부순다. 이 오프닝 장면은 영화가 시작되고 영화사나 감독이름을 알려주는 역할을 하는 것처럼 보인다. 그러나 그것 이상의 의미를 지니고 있다. 즉, 텍스트가 어떠한 의미를 담고 있으며 관객은 그것을 읽고 이해하게 된다는 단순한 구조적 독서의 모델만으로는 설명될 수 없다. 오히려 여기에서는 관객들이 어두운 영화관에서 (혹은 꺼져있는 모니터) 영화를 보기 시작하는 바로 그 행위가 나타나있다. 즉, 영화는 단순히 의미를 전달하는 텍스트가 아니라 관객이나 독자가 그것을 보고, 읽고 또 전달하고, 이해하는 일련의 미디어적인 행위 그 자체이다. 이러한 상황을 확인시켜주는 쇼트가 [그림 3]과 [그림 4]인데 [그림 3]에서 영화감독의 이름이 크게 부각되어 현재 관객이 보는 영화에 대한 생성배경을 지시한다. 그런데 그 지시의 문자는 [그림 4]에서 영화의 주인공인 ‘새’에 의해 흩어지고, 이에 관객은 영화의 생성배경을 망각하고 영화의 내용, 즉 환영과도 같은 새의 이야기에 몰입을 시작하게 된다.



그림 1~4. <새>의 오프닝 크레딧

결국 이 영상들은 의미를 향해있는 것이 아니라 관객을 향해있다고 보는 것이 온당하다. 관객의 심리와 그들의 시각적 활동에 대한 이해를 감안하지 않고 이 혼란스런 그림들을 해석할 수 없기 때문이다.

[그림 5]와 [그림 6]은 <새>의 한 장면이지만 영화를 포함한 많은 영상 미디어가 두 사람의 대화 장면을 보여줄 때 흔히 나타난다. 이 그림에서처럼 두 대화참여자를 번갈아 교차하면서 보여주는 일반적인 쇼트구성을 정사/역사(shot/reverse shot)라고 한다. 그런데 이러한 쇼트구성은 대화내용을 집중하여 들을 수 있도록 하지만, 다른 한편으로 관객의 위치를 암시하기도 한다.



그림 5~6. <새>의 대화 장면

즉, 정사와 역사의 교차배열로 관객은 자신의 자리를 잡게 되는데, 이러한 쇼트구성에서 또한 쇼트의 외화면에 존재하는 관객의 시점이 암시되어 있다. 그리고 이러한 암시는 사건의 사실적 재현과는 다른 콘텐츠의 감상 자체가 표현되어 있다.

지금까지 영화가 예술작품이기는 하지만 그 특징들에서 고전적인 작품 개념에는 전적으로 일치하지 않는 부분들이 있다는 점을 간단한 예로 살펴보았다. 두 가

지 예 모두 관객의 존재가 영상에 나타나 있다고 할 수 있는데, 그것은 영상의 바깥 공간에 위치하는 관객이 어떠한 작용을 하기 때문이다. 즉, 관객의 존재와 수용행위가 콘텐츠 자체에 반영되어 있고 그러한 반영은 콘텐츠를 규정한다. 오직 표현대상만이 결과물에 나타나는 것이라 어떠한 수용자의 역할이 표시되어 있다. 그런데 여기에서 언급한 예들은 <새>에서 인용되었지만 사실 거의 모든 영화에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 그러나 특히 히치콕 감독의 <새>는 관객의 시선을 영화 전체적인 효과의 창출에 활용한 히치콕의 대표작이다. 이 영화의 다른 곳에서는 관객의 보는 행위가 보다 적극적으로 요청되는 부분들이 발견된다. 그리고 이러한 요청에 의해 콘텐츠 내부에 관객의 역할이 나타나기도 한다.

5. 히치콕의 <새>

“들뢰즈는 행동하는 것과 보고 해석하는 것의 차이를 전통영화와 현대영화를 구분하는 차이로” 간주하는 데, 이러한 구분에서 현대영화가 영상 미디어의 차별적 특성을 충분히 살려낸 영화로 파악할 수 있다. “들뢰즈가 히치콕을 현대영화의 선구자로 평가하는 것은 관객을 영화 속에 참여시킬 뿐 아니라, 보는 행위 자체를 인물의 행동보다 더 중요하게 만들었기 때문이다.”[12] 히치콕의 영화를 분석하면서 현대영화의 의미를 관객의 시각적 경험에서 발견하려는 양석원의 논문은 본 논문이 취하는 관점에서 매우 흥미롭다. 히치콕의 영화는 관객의 ‘보는’ 행위에 대한 이해 없이는 제대로 분석될 수 없다. 따라서 창작자로서 작가가 아닌 수용자로서 관객이 영화 콘텐츠에서 중요시된다는 점을 이해할 수 있다. 그리고 이 같은 문맥에서 ‘영화적’(not filmic but cinematic!)인 콘텐츠, 즉 영상 미디어의 콘텐츠의 특성이 잘 발현되었다고 할 수 있다.

이제 히치콕의 영화가 어떠한 관점에서 관객 중심적 콘텐츠인지 몇 가지 예를 들면서 살펴보도록 한다. 히치콕 영화는 다양한 관점에서 연구된다. 그런데 “어떤 평자들은 앨프리드 히치콕 감독을 ‘서스펜스의 거장(master of suspense)’이라고 부른다. 어떤 평자들은 그를 고전적 내러티브 영화의 최고 테크니션이라고 부른다. 어떤 평자들에 따르면, 히치콕 감독은 순수 영화

(pure cinema), 즉 영화 기법의 달인이라고 일컬어진다. [...] 히치콕 감독이 즐겨 다루고 있는 정서적인 내용들 (fables of emotions)은 마치 그 자신을 반영하고 있는 것 같다고 본다. 그렇게 함으로써 히치콕 감독은 관객으로 하여금 서스펜스가 넘치는 드라마에 참여하도록 [한다]"[13]. 다음에서 분석될 히치콕의 <새>는 앞의 인용문에서 언급된 관점들 가운데 세 번째의 관점, 즉 자기반영적 영화기법, 혹은 관객참여적 영상기법의 측면에 관한 것이다.

민병록은 히치콕 영화의 영상구성과 편집기법을 일목요연하게 정리하였는데, 이러한 정리를 앞서 설명한 관점으로 이해할 수 있다. 간략하게 언급하자면, 첫째, “관객을 깜짝 놀라게 하는” 인물의 등장, 둘째, 관객의 관음증을 유발시키는 영상, 셋째, “관객은 알고 있지만 등장인물은 모르고 있을 때 발생하는 서스펜스 효과” 등으로 히치콕의 영화기법을 요약할 수 있다[14]. 그런데 이렇게 히치콕 영화에서 나타나는 특성들은 서사를 지향하는 영화들과 다른 면모들이다. 왜냐하면 이것들은 관객과의 상호작용을 매우 중시한 기법이기 때문이다. 그리고 그러한 상호작용을 의식한 결과, 영상 텍스트들은 단순히 사건을 재현할 뿐만 아니라 관객을 위해 그 형태를 변형시킨다. 히치콕의 다른 영화들에서 그러하지만, <새>의 경우 이러한 변형은 두 가지 방향으로 이루어진다.

그것은 첫째, 영화가 서사의 이해에 필요한 정보를 관객에게 등장인물이나, 서술자보다도 더 적게 주었다가 특정한 시점에서 정보를 갑자기 많이 알려줌으로써 충격을 주는 기법이다. 둘째는 첫째의 경우와는 반대로 할 수 있다. 등장인물보다 관객들에게 더 많은 정보를 주어서 관객으로 하여금 상황파악을 못한 인물을 관찰하도록 하는 기법이 그것이다. 특히 두 번째의 경우는 히치콕 영화에서 자주 논의되는 서스펜스(suspense)와 맥거핀(mcguffin) 기법이라고 한다. 중요한 점은 두 가지 경우가 서로 상반되기는 하지만 모두 관객의 시각적인 정보를 조절하여 이루어진다는 사실이다. 즉, 기법의 활용은 관객의 인지와 반응을 겨냥한다. 그리고 여기에서 기법이란 특히 카메라의 각도나 영화의 프레임

부분을 노출시키는 방법을 말한다. 이러한 방법은 바겐이 말한 영화 프레임의 원심성을 활용하는 것이기도 하다. 다음에서 실제 사례를 살펴보겠다.

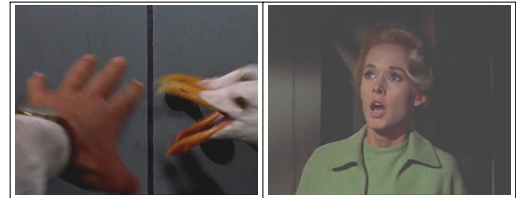


그림 7~8. 프레임의 마스크(cache)

첫째, [그림7]와 [그림8]은 클로즈 업과 클로즈쇼트 정도의 스케일을 지니고 있는데, 이렇게 상대적으로 작은 쇼트를 사용함으로써 관객의 시야는 좁아진다. 좁은 시야는 따라서 각각 영상에서 발생한 사건이나 그 사건을 촉발시킨 대상을 감추게 된다. 그것으로 말미암아 수용자는 상대적으로 적은 정보를 갖게 된다. 따라서 관객의 관심은 프레임 외부에 존재하는 어떠한 대상물, 즉 감추어진 어떤 것에 쏠리게 된다. 즉, 보이는 것보다 보이지 않는 것에 의해 관객의 흥미가 유발된다. 이 예는 영화 프레임의 원심성을 설명해주는 예이다. 그리고 프레임의 조절은 영화가 어떠한 의미를 명확히 형상화할 것인지의 기준으로 이루어지는 것이 아니라는 점이 더욱 중요하다. 오히려 그 의미를 수용하는 관객에게 어떠한 효과를 파생시키기 위해서 조절된 것이다.



그림 9~12. 관객인지의 조절과 서스펜스

둘째, [그림 9]와 [그림 10]의 두 쇼트에서 위협에 처

한 자신의 상황을 모르는 여인과 바로 그녀를 위협하는 새의 모습이 나타난다. 이 교차편집된 두 쇼트는 서스펜스의 효과를 일으키기에 충분하다. 그리고 그 서스펜스는 등장인물이 모르는 것을 관객이 알기 때문에 발생한다. 영화는 이렇게 관객이 더욱 많이 알도록 하기 위해 영상을 구성한다. 이 영상들을 ‘어느 여인이 위협에 처해있다’의 의미로 이해한다면 그것은 매우 단순한 해석이다. 좀 더 세밀하게 관찰하면, 영상들은 바로 그 영상을 바라보는 관객들이 어떠한 심리상태에 있는지 알고 있으며, 그것에 반응한 결과물을 알 수 있다. 위협에 처한 인물이 그것을 모르고 있다는 점을 강조한 클로즈 쇼트 이후에 위협을 보여주는 롱 쇼트를 관객이 볼 수 있도록 쇼트구성을 하였기 때문이다. 따라서 영상 자체에는 이미 관객의 특정한 관람행위가 포괄되어 있다. 그리고 그것은 특정한 의미를 결정하고 그것을 관객으로 하여금 이해하도록 되어있는 것이 아니라, 관객의 존재를 의식하고 있다. 그리고 그러한 의식에서 쇼트 스케일과 쇼트들의 편집이 결정된다. [그림 11]과 [그림 12]도 같은 문맥에서 파악될 수 있다. [그림 11]에서 한 인물의 등 뒤로 있는 문을 보여주며, 그 다음 쇼트 [그림 12]에서 새들에 의해 그 문이 부서지는 모습을 보여준다. 따라서 이 영상들은 단순히 새에 의해 위협받는 인물들을 보여주는 영상이 아니라 관객에게 특정한 시각적인 인지를 불러일으키도록 되어 있다. 결국 영상의 구성에서 중요한 것은 창작자의 관념이나 재현대상물이 아니라 오직 수용자의 관찰양식이라고 할 수 있다.

III. 결론

앞에서 미디어 콘텐츠가 수용의 행위와 연관되어 있다는 점을 예증해보기 위해 영화 <새>를 분석해보았다. <새>는 특정한 사건을 표현한 것이 아니라 그 사건을 바라보는 관객들의 존재를 의식하여 구성된 영화이다. 관객의 존재는 이 영화를 예술작품이 아닌 콘텐츠로 이해하게 한다. 왜냐하면 관객의 역할로 말미암아 영상물의 형태는 애초에 의미를 지향한 결과물과 달라지기 때문이다. <새>에 나타난 여러 영상 미디어 기법,

즉 프레임이나 스케일의 조절, 기술적 편집 등은 특정 주제의 의미화보다는 시각적 수용상황의 형상화를 목적으로 하였다. 전통적 예술작품은 작가의 관념이나 사실적 대상이 작품에 어떻게 발현되는가하는 것이 중요한 문제이다. 그래서 형상화의 미학과 관련되었다고 한다면, 콘텐츠는 내용물이 어떻게 수용되는가가 더욱 중요한 문제이기에 수용자 중심의 미학적 관점에서 고찰되어야 한다. 그리고 보다 구체적으로 살펴보면, 수용자를 의식한 결과물이 영화일 수 있고, 이러한 의식을 영화적 기법으로 보다 적극적으로 활용한 사례가 히치콕의 영화 <새>이다. 그리고 여기에서 활용이란 대체로 프레임을 조절하여 프레임의 내부와 외부가 상호작용할 수 있도록 구성함을 의미한다.

오해를 피하기 위하여 언급하면, 여기서 다른 <새>의 분석은 그 작품을 잘 이해하기 위해서 해석을 시도한 것은 아니다. 다만 전통적 작품개념과 미디어 콘텐츠의 개념이 특정 영화의 이론적 논의와 이해에 근거하여 이루어질 수 있음을 예증하기 위해서 그렇게 하였다. 미디어아트 작품이나 웹콘텐츠에서 생산과 수용의 상호작용을 설명하기에 더 적절한 예를 찾을 수 있을 것으로 보인다. 그러나 한편 생각해 보면 전통예술론에서 현대적 영화이론에 이르기까지 미학이론의 흐름을 무시할 수는 없을 것이고, 이러한 취지에서 본 논문은 작품에 관한 이론과 영화 이론을 언급하여 콘텐츠 개념 변화의 흐름을 살펴보았다. 다시 말해서 더욱 많은 후속연구가 이러한 이론의 문맥을 체계화하는데 필요할 것이다. 하지만 확실한 것은 영화 미디어의 발전 이후에 이미 작품의 단일성과 자율성을 침해하는 결과가 나타나고 있음을 이해할 수 있고, 이에 벤야민이 기술적 복제성을 언급할 때, 영화의 예를 언급한 것이 적절하였음을 다시 한 번 본 논문을 통해 이해할 수 있었다.

지금까지 전통적 예술과 다른 영화 미디어의 특징에 대해서 알아보면서, 이러한 차이점에 근거하여 미디어 콘텐츠와 예술작품의 차이점을 이론적으로 논의하였다. 이러한 고찰은 콘텐츠의 개념을 체계화시키기 위한 작업들에 속한다고 볼 수 있다. 콘텐츠가 전통적 예술작품과 다른 점은 우선 기술적 미디어에 의해 창출되었다는 사실을 들 수 있다. 이러한 사실은 그야말로 사실

일 뿐 그것이 어떻게 질적으로 작품과 다른가하는 문제가 논의되어야 한다. 본 논문에서는 이 문제에 접근하기 위해 영상 미디어의 특성을 제시하는 개념들을 살펴 보았고, 이 개념들을 종합하였다. 그 결과 영상 미디어는 특정한 의미를 지닌 내용물, 혹은 텍스트일 뿐만 아니라 바로 그 내용물의 창출과 수용의 환경과도 관련되어 있다는 점을 파악할 수 있었다. 다시 말해서, 영상 미디어의 내용물은 창작자의 관념이 표출된 결과일 뿐만 아니라, 수용자의 입장이 의식되고 또한 그러한 의식에 따라 구성된 결과이다. 즉, 영상 미디어의 내용물에서 창작자의 역할이 절대적일 수 없고 오히려 수용자의 요인이 중요하다. 그리고 이렇게 수용의 행위와 연관되어 있는 미디어의 결과물은 전통적 예술작품이 아닌 콘텐츠로 규정할 수 있다. 이러한 이해는 일반적인 콘텐츠의 개념을 구체화한다. 콘텐츠는 흔히 특정 계층의 ‘감상’ 보다는 대중적인 ‘소비’를 지향하는 것으로 알려져 있는데, 이러한 특성은 콘텐츠와 예술작품의 차이에서 연유한 것이라고 볼 수 있다. 결국 콘텐츠란 단순히 대중들에게 소비되는 예술작품은 아니다. 소비를 위해서는 전통적 예술작품과는 이질적인 미학적 구성이 필요하다.

참 고 문 헌

- [1] 박장순, 문화콘텐츠학 개론, 커뮤니케이션북스, pp.114-123, 2006.
- [2] 백승국, 문화기호학과 문화콘텐츠, 다홍·그림디어, pp.23-27, 1999.
- [3] A. Bazin, Painting and Cinema, What is Cinema? University Press California. p.166, 1967.
- [4] N. Luhmann, Gesellschaft der Gesellschaft, Suhrkamp, pp.305-308, 1997.
- [5] 앙드레 고드로/프랑스와 조스트(송지연역), 영화 서술학, 동문선, pp.50-55, 2001.
- [6] J. Paech, Literatur in den Medien, Koreanische Gesellschaft für Germanistik, Literatur im

multimedialen Zeitalter, Bd.1, p.5, 1998.

- [7] M. Heidegger, Der Ursprung des Kunstwerks, Reclam, 1970.
- [8] R. Barthes, Form Work to Text, Image, Music, Text, Fontana, pp.155-164, 1977.
- [9] R. Barthes, The Death of Author, Image, Music, Text, Fontana, pp.142-148, 1977.
- [10] P. Bürger, Theorie der Avantgarde, Suhrkamp, 1974.
- [11] W. Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Gesammelte Schriften. Bd. I,2, Suhrkamp, pp.471-508, 1991.
- [12] 양석원, “보는 것과 아는 것: <현기증>에 나타난 응시, 환상, 그리고 죽음”, 문학과영화, 제9권, 제3호, pp.695, 2008.
- [13] L. Poague, Review on Psycho, The Macmillan Dictionary of Film and Film makers, Vol.1, pp.376-377, 김시무, “알프레드 히치콕의 관음증 삼부작”, 영화연구, 제35권, p.304, 2008. 에서 재인용.
- [14] 민병록, “알프레드 히치콕 감독의 영상적 특징에 관한 분석: 최소에서 최대로, 최대에서 최소로의 테크닉을 중심으로”, 영화연구, 제16권, pp.452-456, 2001.

저 자 소 개

김 무 규(Mookyu Kim)

정회원



- 1991년 2월 : 연세대학교 독어독문학과(문학사)
- 1993년 8월 : 연세대학교 독어독문학과(문학석사)
- 2002년 12월 : Universität Konstanz im Fach Medienwissenschaft(미디어학 박사)

• 2007년 3월 ~ 현재 : 부경대학교 신문방송학과 교수
<관심분야> : 미디어 이론, 영화 이론, 영상문화 이론